

T2 4K Series

Digital Recorder/Players



ユーザーマニュアル
Version 3.1.0

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、付随的、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) HDMI、High-Definition Multimedia Interface、および HDMI ロゴは、米国およびその他の国における HDMI Licensing Administrator, Inc. の商標または登録商標です。
- (16) 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。
- (17) P2、AVCCAM、AVC-Intra、AVC-ULTRA は、パナソニック株式会社の商標です。
- (18) Final Cut Pro、Apple ProRes は、米国および他の国々で登録された Apple Inc. の商標です。
- (19) 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 2003-2012 年 ドルビーラボラトリーズ。不許複製。
- (20) 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。
- (21) ASIO は、Steinberg Media Technologies GmbH の商標およびソフトウェアです。
- (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 4K Series の共通マニュアルです。本文中の画像やイラストは、T2 4K Elite 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 4K Series
ユーザーマニュアル

Version 3.1.0

Copyright © 2018-2019 Grass Valley. All rights reserved.

目次

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 10 IOT ENTERPRISE (すべてのエディション).....	10
2	概要	
	概要	20
	本書の見かた	21
3	各部の名称と機能	
	フロントパネル	22
	フロントパネル	22
	リダンダント電源用インジケータ (T2 4K Elite のみ)	23
	メディアカードリーダー (T2 4K Elite のみ)	24
	操作ボタン部	24
	リアパネル	26
	リアパネル	26
	LTC/ モニターオーディオインターフェースボード	27
	ビデオ I/O ボード	27
	外部制御インターフェースボード	28
4	接続 / 起動 / 終了	
	周辺機器を接続する	29
	T2 を起動・終了する	30
	T2 を起動する	30
	フロントパネルモードで T2 を終了する	31
	ワークステーションモードで T2 を終了する	31
	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	32
	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	32
	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	32
	フロントパネルをロックする	32
	IO モードを切り替える	33
	ソフトウェアのバージョンを確認する	35
5	収録	
	1 ch 表示でレコーダーチャンネルを表示する	36
	3 ch 表示でレコーダーチャンネルを選択する	39
	VTR を制御して収録する (レコーダー - VTR モード)	40
	ライブ映像を収録する (レコーダー - ライブモード)	41
6	インポート / エクスポート	
	メディアファイルをインポートする	43
	[ブラウザ] タブを表示する	43
	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	45

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	46
メディアファイルのプロパティを確認する	47
メディアファイルリストの表示を変更する	48
メディアファイルをインポートする	48
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	50
転送状況を確認する	51
リムーバブルメディア内のメディアを取り外す	52
リムーバブルメディアを取り外す	53
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	53
ファイルをエクスポートする	54
コンテンツをファイル出力する	54
コンテンツを T2 フォーマットでエクスポートする	57
他の T2 ヘファイルを送送する	58
T2 から T2 へのファイル送送機能の概要	58
FTP サーバー接続設定の登録	58
他の T2 ヘファイルをエクスポート	58
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	59
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	61
収録済みのクリップをダウンロードして読み込む	61
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）	62
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 4K Elite のみ）	63
7 コンテンツの管理	
コンテンツをビンで管理する	64
[ビン] タブを表示する	64
ビンの名前を変更する	65
ビンを削除する	65
コンテンツの種類とアイコンについて	66
コンテンツを別のビンに移動する	67
コンテンツリストの表示を変更する	67
コンテンツのプロパティを確認する	67
コンテンツのペアリングを解除する	69
コンテンツを別のフォーマットに変換する	69
ごみ箱の内容を確認する	70
[ごみ箱] タブを表示する	70
他の T2 ヘ全データをバックアップ（フルバックアップ同期）	72
T2 フルバックアップ同期機能の概要	72
ステップ 1 同期先の T2 をスレーブモードに設定する	72
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	72
8 再生 / 編集	
1 ch 表示でプレイヤーチャンネルを表示する	74
3 ch 表示でプレイヤーチャンネルを選択する	78
コンテンツをプレイヤーチャンネルにマウントする	81
映像を再生する	81
操作ボタンで再生する	81
可変速モードで再生する（バリエーション再生）	82
ジョグ / シャトルモードで再生する	82

収録中の映像をマウントして再生する（追っかけ再生）	83
再生モードを切り替える	83
コンテンツをループ再生する（Loop モード）	83
コンテンツを同期再生する（同期モード）	84
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）	85
クリップを編集する	86
クリップに In 点、Out 点を設定する	86
In-Out 点間でクリップをトリムする	86
In-Out 点間でサブクリップ（ハイライト）を作成する	87
静止画クリップを切り出す	87
クリップのプロパティを確認する	87
クリップの名前を変更する	88
クリップのサムネイルを更新する	88
プレイリストを編集する	88
プレイリストを作成する	88
プレイリストからイベントを削除する	89
プレイリストを再生する	89
イベントのアイコンについて	90
イベントをトリムする	90
イベントにエフェクトを設定する	91
プレイリストのエフェクト設定を更新する	93
プレイリストにプレースホルダーを追加する	94
プレイリストのプレースホルダーを置き換える	96
プレイリストの名前を変更する	96
プレイリストのプロパティを確認する	97
イベントのプロパティを確認する	97
プレイリストの種類を変更する	98
マーカーを設定する	98
マーカーリストを表示する	99
収録中のクリップのマーカーリストを表示する	100
マーカーを追加する	100
マーカーのコメントやタイムコードを編集する	101
マーカーコメントを設定する	102
マーカーを削除する	104
マーカー位置へ移動する	104
文字や数字を入力する	105
文字を入力する	105
タイムコードを入力する	106
数値を入力する	107

9 ワークステーションモードでの操作

画面構成	108
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	138
コンテンツの複数選択について	138
ドラッグ & ドロップでコンテンツをプレイヤーチャンネルにマウントする	138
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	139
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	139
ドラッグ & ドロップでプレースホルダーを置き換える	140
主要なキーボードショートカットキーについて	140

キーボードショートカットの割り当てを変更する	140
マウス操作にコマンドを割り当てる	142
素材をまとめて収録する（バッチキャプチャ）.....	143
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	145
コンテンツを検索する	146
プレイリストの種類を変更する	147
タイムライン形式のプレイリストを編集する.....	148
タイムライン形式のプレイリストを作成する.....	149
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	149
イベントの開始タイムコードを変更する	150
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	150
プレイリストビューの表示を変更する	150
イベントリストの表示を変更する.....	150
イベントの表示や背景色を変更する	151
操作やプロセスのログを確認する	151
ログを表示する.....	151
ログレベルの設定を変更する.....	152
10 設定	
設定画面を表示する	154
一般設定.....	155
一般 - ハードウェア設定	155
一般 - ネットワーク 1 / ネットワーク 2 設定	158
一般 - ネットワーク 3 設定	159
一般 - FTP 設定.....	160
一般 - 共有フォルダー設定.....	162
一般 - その他設定	164
レコーダー設定.....	168
レコーダー - 収録フォーマット設定	168
レコーダー - タイムコード / リモート設定.....	169
レコーダー - 収録オプション設定.....	171
プレイヤー設定.....	173
プレイヤー - 出力フォーマット / オプション設定	173
プレイヤー - リモート設定.....	175
転送設定.....	177
転送 - 共通設定.....	177
転送 - AVCHD 設定.....	180
転送 - AVI 設定.....	180
転送 - MXF 設定.....	182
転送 - XDCAM 設定.....	182
転送 - P2 設定.....	183
転送 - QT 設定.....	184
転送 - プレイリスト設定	185
GPI 設定	186
GPI - 入力設定	186
GPI - 出力設定	188
その他設定.....	189

その他 - ジョグ / シャトル設定	189
その他 - AMP 設定	189
その他 - リモート設定	190
11 リモートコントロール	
AMP/BVW/TC Chase でリモートコントロールする	191
AMP コントロールの概要	191
BVW コントロールの概要	192
TC Chase コントロールの概要	192
T2 から AMP/BVW で外部機器を制御する (レコーダー - VTR モード)	192
外部コントローラーから AMP/BVW で T2 を制御する (レコーダー - リモートモード)	193
外部コントローラーから AMP/BVW で T2 を制御する (プレイヤー - リモートモード)	193
TC Chase で T2 を制御する (プレイヤー - リモートモード)	194
GPI でリモートコントロールする	195
GPI コントロールの概要	195
T2 から GPI 出力で外部機器を制御する	195
12 ASIO オーディオデバイスの活用	
USB オーディオインターフェースを利用する	197
概要	197
ステップ 1 T2 にドライバーソフトウェアをインストールする	197
ステップ 2 T2 で ASIO オーディオデバイスを設定する	198
ネットワークオーディオ (Dante Virtual Soundcard) を利用する	199
概要	199
ステップ 1 T2 に Dante Virtual Soundcard ソフトウェアをインストールする	199
ステップ 2 T2 で Dante Virtual Soundcard を設定する	200
ステップ 3 T2 で ASIO オーディオデバイスを設定する	201
ステップ 4 T2 を Dante ネットワークに接続する	203
13 付録	
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	204
各デバイスの動作確認済みドライバーについて	209
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
USB オーディオインターフェース (ASIO オーディオ) の動作確認済み製品とバージョン	209
ネットワークオーディオ (ASIO オーディオ) の動作確認済み製品とバージョン	209
対応フォーマット一覧	210
キャプチャファイル対応フォーマット (4K DCI/4K UHD)	210
キャプチャファイル対応フォーマット (HD/SD)	210
インポートファイル対応フォーマット (4K DCI/4K UHD)	210
インポートファイル対応フォーマット (HD/SD)	211
ビデオ入力・ビデオ出力フォーマット	211
エクスポートと時差編集に関する注意事項	212
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	213
FTP ダウンロードと時差編集に関する注意事項	213
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 4K Elite のみ)	213
IO モード一覧	214
AMP 対応コマンド一覧	215
Device management	215

Transport controls.....	216
Managing clips on the timeline.....	218
Managing stored clips	219
Clip data information	222
Flags.....	223
BVW 対応コマンド一覧	224
BVW リモートモード対応一覧.....	225
RS422 入出力ピン	226
GPIO 入出力ピン	226

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 10 IOT ENTERPRISE (すべてのエディション)

最終更新日 [2016 年 4 月]

お客様の居住地（またはお客様の会社の主たる業務地）が米国内である場合、第 9 条に記載されている拘束力のある仲裁と集団訴訟の権利放棄について内容を注意深くお読みください。第 9 条は、紛争を解決する方法に影響を及ぼします。

マイクロソフトをお選びいただきありがとうございます。

お客様が本 Windows ソフトウェアを取得された方法に応じて、本文は、(i) お客様のデバイスと共に本ソフトウェアを頒布するデバイス製造業者またはソフトウェア インストール業者とお客様の間で、または (ii) お客様が本ソフトウェアを小売業者から取得された場合は、お客様と Microsoft Corporation（またはお客様の所在地もしくは会社の場合は主たる業務地に応じたその関連会社。以下、「マイクロソフト」といいます）の間に締結されるライセンス契約書です。マイクロソフトは、マイクロソフトまたはそのいずれかの関連会社が生産したデバイスのデバイス製造業者であり、お客様が本ソフトウェアをマイクロソフトから直接取得された場合は小売業者となります。

本ライセンス条項には、本 Windows ソフトウェアを使用するお客様の権利および条件を規定しています。すべての条項が重要であり、一体となってお客様に適用される本ライセンス条項を形成するため、本ソフトウェアに付属する、印刷されたライセンス条項およびリンク先の条項を含む本ライセンス条項全文を確認してください。お客様は、ブラウザー ウィンドウに (aka.ms/) リンクを貼り付けることで、リンク先の条項を確認できます。

お客様は、本ライセンス条項に同意するか、または本ソフトウェアを使用することにより、これらすべての条項に同意し、ライセンス認証中およびお客様が本ソフトウェアを使用する際に第 3 条に記載されているプライバシーに関する声明に従って特定の情報が送信されることに同意するものとします。お客様がこれらの条項に同意せず、またこれらの条項を遵守しない場合、本ソフトウェアまたはその機能を使用することはできません。この場合、デバイス製造業者もしくはインストール業者に、または本ソフトウェアを直接購入された場合はご利用の小売業者に、問い合わせて、返品方針を確認してください。この方針に基づいて本ソフトウェアまたはデバイスを返品し、お支払いいただいた金額の払い戻しを受けられる場合があります。お客様は、この方針に従わなければなりません。この方針により、お客様は、払い戻しを受けるために本ソフトウェアと共に、本ソフトウェアがインストールされているデバイス全体を返品することが求められる場合があります。

1. 概要

- a. **適用対象。** 本ライセンス条項は、お客様のデバイスにプレインストールされている、または小売業者から取得してお客様がインストールした本 Windows ソフトウェア、お客様が本ソフトウェアを受領したときのメディア（存在する場合）、本ソフトウェアに含まれるフォント、アイコン、画像、または音声ファイル、および本ソフトウェア

に対するマイクロソフトの更新プログラム、アップグレード、追加ソフトウェア、またはサービスに適用されます。ただし、これらにその他の条項が付属している場合は、その限りではありません。マイクロソフトが開発し、Windows に含まれてその一部となっている機能（メール、カレンダー、連絡先、ニュースなど）を提供する Windows アプリケーションにも適用されます。本ライセンス条項にお客様のデバイスで利用できない機能またはサービスに関する条項が含まれている場合、当該条項は適用されません。

- b. 追加条項。** お客様のデバイスの機能、構成内容、および使用方法に応じて、お客様による特定の機能、サービス、およびアプリケーションの使用にマイクロソフトおよび第三者の追加条項が適用される場合があります。
- (i) 一部の Windows アプリケーションは、オンライン サービスへのアクセス ポイントを提供するか、オンライン サービスに依存しています。そのため、これらのサービスの利用には、(aka.ms/msa) に掲載されている Microsoft サービス規約などの別途の条項およびプライバシー ポリシーが適用される場合があります。お客様は、これらの条項およびポリシーを、サービス使用条件またはアプリケーションの設定（該当する場合）を参照することで確認できます。注意してお読みください。これらのサービスを利用できない地域がある場合もあります。
 - (ii) 製造業者またはインストール業者は、アプリケーションをプレインストールすることもできます。かかるアプリケーションには、別途のライセンス条項が適用されます。
 - (iii) 本ソフトウェアには、Adobe Flash Player などの、第三者独自の条項に基づいて使用許諾される第三者のソフトウェアが含まれていることがあります。お客様は、お客様による Adobe Flash Player の使用には、(aka.ms/adobe-flash) で確認できる、Adobe Systems Incorporated のライセンス条項が適用されることに同意します。Adobe および Flash は、Adobe Systems Incorporated の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
 - (iv) 本ソフトウェアには、本ライセンス条項に基づいて、第三者からではなく、マイクロソフトからお客様にライセンスされる第三者のプログラムが含まれていることがあります。第三者のプログラムの注意事項がある場合は、お客様への参考情報としてのみ含まれます。

2. インストールおよび使用权

- a. ライセンス。** 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。本ライセンス条項に基づいて、マイクロソフトは、一度に 1 人のユーザーが使用することを目的として、お客様のデバイス（ライセンスを取得したデバイス）に 1 つのインスタンスをインストールして実行する権利を許諾します。ただし、お客様が本ライセンス条項のすべての条項を遵守することを条件とします。マイクロソフトまたは正規の提供元から取得した本ソフトウェアを使用して非正規のソフトウェアを更新またはアップグレードしても、元のバージョンまたは更新もしくはアップグレード後のバージョンは正規のソフトウェアにはならず、この場合、お客様は本ソフトウェアを使用するライセンスを取得していないことになります。
- b. デバイス。** 本ライセンス条項では、「デバイス」とは、内部記憶装置を搭載して本ソフトウェアを実行することのできる物理的ハードウェア システムを意味します。ハードウェアのパーティションまたはブレードはデバイスと見なされます。
- c. 制限。** 製造業者またはインストール業者、およびマイクロソフトは、本ライセンス条項において明示的に許諾されていない権利（知的財産に関する法律に基づく権利など）をすべて留保します。たとえば、このライセンスは、次の行為に関してお客様にいかなる権利も与えるものではなく、お客様は次の行為を行うことはできません。
- (i) 本ソフトウェアの機能を分離して使用または仮想化すること。

- (ii) 本ソフトウェアを公開、複製（許可されているバックアップ用の複製を除きます）、レンタル、リース、または貸与すること。
- (iii) 本ソフトウェアを譲渡すること（本ライセンス条項で許諾されている場合を除きます）。
- (iv) 本ソフトウェアの技術的な制限を回避すること。
- (v) 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もしくは商業的ホスティング用に使用すること、本ソフトウェアをネットワークを介して複数のユーザーが同時に使用できるようにすること、本ソフトウェアをサーバーにインストールしてユーザーがリモート アクセスできるようにすること、または本ソフトウェアをリモート ユーザーのみが使用する目的でデバイスにインストールすること。
- (vi) 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、もしくは逆アセンブルすること、またはこれらの行為を試みることに。ただし、お客様の居住地（または会社の場合は主たる業務地）の法令において、禁止の合意にもかかわらずこれらの行為が許可されている場合のみ、この制限に関係なく、このような行為も法の範囲で許可されます。
- (vii) インターネット ベースの機能を使用している場合、第三者によるこれらの機能の使用を妨げる可能性のある方法で、またはサービス、データ、アカウント、もしくはネットワークに不正な方法でアクセスを試みるために、これらの機能を使用すること。

d. 複数使用のシナリオ。

- (i) **複数のバージョン。** 複数のバージョン（例：32 ビット版と 64 ビット版）が提供される本ソフトウェアを取得した場合、お客様が同時にインストールしてライセンス認証できるのはそのいずれか 1 つのバージョンのみです。
- (ii) **複数接続またはプールされた接続。** マルチプレキシングもしくは接続をプールするために、または本ソフトウェアにアクセスもしくはこれを使用するデバイスもしくはユーザーの数を減らすためにハードウェアもしくはソフトウェアを使用しても、お客様に必要なライセンスの数が減ることはありません。お客様は、使用している本ソフトウェアのインスタンスすべてのライセンスを取得している場合にのみ、これらのハードウェアまたはソフトウェアを使用できます。
- (iii) **デバイスの接続。** お客様は、ライセンスを取得したデバイスでファイル サービス、印刷サービス、インターネット インフォメーション サービス、インターネット接続の共有およびテレフォニー サービスを利用することを目的として、ライセンスを取得したデバイスにインストールされた本ソフトウェアに対し、最大 20 台の他のデバイスからの接続を許可することができます。上記の 20 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その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、任意の数のデバイスに、デバイス間でデータを同期するために、ライセンスを取得したデバイス上の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。ただし、本項は、お客様がこれらの他のデバイスに本ソフトウェアをインストールしたり、本ソフトウェアの主要な機能（本項に記載する機能を除きます）を当該デバイス上で使用したりする権利を有することを意味するものではありません。
- (iv) **リモート アクセス。** ユーザーは、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、ライセンスを取得したデバイスにアクセスできますが、当該他のデバイスにおいて本ソフトウェアと同等以上のエディションを実行するライセンスが別途取得されている場合に限りです。
- (v) **リモート アシスタンス。** お客様は、リモート アシスタンス テクノロジを使用し

て、本ソフトウェアの追加ライセンスを取得せずに、アクティブなセッションを共有できます。リモート アシスタンスを使用すると、通常は問題を修正するために、あるユーザーが別のユーザーのコンピューターに直接接続することができます。

- (vi) **特定用途。** 製造業者は、ライセンスを取得した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。
 - (vii) **POS アプリケーション。** 本ソフトウェアが小売店の販売時点管理デバイスにインストールされている場合、本ソフトウェアを販売時点管理アプリケーション（以下「POS アプリケーション」といいます）と共に使用することができます。POS アプリケーションは、以下の機能のみを提供するソフトウェア アプリケーションです。(i) 販売およびサービス トランザクションの処理、在庫の検出と追跡、顧客情報の記録および送信、ならびに関連する管理機能の実行、または (ii) 利用可能な製品およびサービスに関する情報の、直接的および間接的な顧客への提供。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。(i) 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 (ii) 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。明確にするために付言すると、現金自動預け払い機（以下「ATM」といいます）は小売店の販売時点管理デバイスではありません。
 - (viii) **クラウド コンピューティング デバイス。** お客様のデバイスでインターネット閲覧機能を使用してクラウド ホスト型アプリケーションに接続およびアクセスする場合、(i) そのデバイスでデスクトップ機能をローカルに実行することはできず、(ii) デスクトップ機能を使用して作成されたファイルは産業システムに永続的に保存されることがあります。本ライセンス条項において「デスクトップ機能」とは、コンピューターまたはコンピューティング デバイスにより実行されるコンシューマー タスクもしくはプロセスまたはビジネス タスクもしくはプロセスを意味します。これには、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、家計簿が含まれます。
- e. **バックアップ用の複製。** お客様は、バックアップ目的で本ソフトウェアの複製 1 部を作成できます。また、本ソフトウェアをスタンドアロン ソフトウェアとして取得した場合は、以下に規定するとおり、そのバックアップ用の複製を使用して、本ソフトウェアを移管することができます。

3. **プライバシー、データの使用への同意。** お客様のプライバシーは、マイクロソフトにとって重要です。本ソフトウェアの一部の機能については、当該機能を使用する際に情報が送信されます。これらの機能の多くは、ユーザー インターフェイスで無効にするか、使用しないように選択することができます。お客様は、本ライセンス条項に同意し、本ソフトウェアを使用することで、マイクロソフトが、Microsoft プライバシーに関する声明の記載 (aka.ms/privacy)、および本ソフトウェアの機能と関連付けられているユーザー インターフェイスの記載に従って、情報を収集、使用、および開示できることに同意します。

4. 第三者への譲渡。

- a. **デバイスにプレインストールされたソフトウェア。** お客様は、デバイスにプレインストールされた本ソフトウェアを取得した場合、ライセンスを取得したデバイスと共にのみ、本ソフトウェアを使用するライセンスを別のユーザーに直接譲渡することができます。お客様は、本ソフトウェア、およびデバイスと共に提供された場合は、プロダクト キーを含む正規の Windows ラベルを含めて譲渡しなければなりません。許諾された譲渡を行う前に、本ソフトウェアの譲受者は本ライセンス条項が譲渡および本ソフトウェアの使用に適用されることに同意しなければなりません。
- b. **スタンドアロン ソフトウェア。** お客様は、本ソフトウェアをスタンドアロン ソフトウェアとして取得した場合、お客様が所有する他のデバイスに本ソフトウェアを移管

することができます。また、(i) お客様が本ソフトウェアの最初のライセンス ユーザーであり、また、(ii) 新しいユーザーが本ライセンス条項の条件に同意すれば、本ソフトウェアをそのユーザーが所有するデバイスに移管できます。お客様は、本ソフトウェアを移管するために、当社がお客様に作成を許可したバックアップ用の複製、または本ソフトウェアを収録したメディアを使用することができます。お客様が本ソフトウェアを新しいデバイスに移管する場合は必ず、本ソフトウェアを以前のデバイスからアンインストールしなければなりません。デバイス間でライセンスを共有する目的で本ソフトウェアを移管することはできません。

5. **許可されたソフトウェアおよびライセンス認証。**お客様は、適切にライセンスを取得しており、本ソフトウェアが正規のプロダクト キーまたはその他の許可された方法で適切に有効化およびライセンス認証されている場合に限り、本ソフトウェアを使用することが許可されます。お客様が本ソフトウェアの使用中にインターネットに接続したときに、本ソフトウェアによってマイクロソフトまたはその関連会社への問い合わせが自動的に行われ、本ソフトウェアが正規のものであることが確認され、そのライセンスがライセンスを取得したデバイスに関連付けられます。本ソフトウェアのライセンス認証は、インターネットまたは電話により、手動で行うこともできます。いずれの場合も、一定の情報が送信され、インターネット、電話、および SMS サービスの料金が発生することがあります。本ソフトウェアでは、ライセンス認証（またはお客様のデバイスのコンポーネントを変更すると必要になる場合があるライセンス再認証）の際に、本ソフトウェアのインストール済みのインスタンスが偽造品であるか、ライセンスが適切に取得されていないか、不正な変更が含まれているか、が確認されることがあります。ライセンス認証に失敗した場合、改変されたマイクロソフト ソフトウェアを正規のマイクロソフト ソフトウェアに置き換えることで本ソフトウェアの修復が試みられます。また、本ソフトウェアの適切なライセンスを取得するよう求める通知がお客様に表示されることがあります。ライセンス認証を無視または回避することは、禁止されています。お客様のソフトウェアが正規のものであるかどうか、およびお客様が適切にライセンスを取得しているかどうかを確認するには、(aka.ms/genuine) をご参照ください。特定の更新プログラム、サポート、およびその他のサービスは、正規のマイクロソフト ソフトウェアのユーザーにのみ提供される場合があります。
6. **更新。**お客様は、マイクロソフトまたは正規の提供元からのみ更新プログラムを取得できます。マイクロソフトは、当該更新プログラムをお客様に提供するために、お客様のシステムを更新する必要がある場合があります。本ソフトウェアでは、システムおよびアプリケーションの更新プログラムが定期的に確認され、自動的にダウンロードおよびインストールされることがあります。お客様のデバイスで自動更新が有効になっている場合、お客様は、本ライセンス条項に同意することにより、追加通知なくこのような種類の自動更新プログラムを受け取ることに同意するものとします。
7. **地理的制約と輸出規制。**お客様による本ソフトウェアの使用が特定の地域に制限されている場合、お客様はその地域でのみ本ソフトウェアのライセンス認証を行うことができます。また、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。地理的制約および輸出規制の詳細については、(aka.ms/georestrict) および (aka.ms/exporting) をご参照ください。
8. **サポートおよび払い戻し手続き**ソフトウェア全般のサポート オプションについては、デバイス製造業者またはインストール業者にお問い合わせください。その際、本ソフトウェアと共に提供されるサポート番号をお知らせください。更新プログラムおよび追加ソフトウェアをマイクロソフトから直接取得した場合、適切にライセンスを取得したソフトウェアについて、マイクロソフトから限定サポート サービスが提供されることがあります。詳細については、(aka.ms/mssupport) をご参照ください。お客様が払い戻しを要求する場合、製造業者またはインストール業者に問い合わせ、返金方針を確認してください。お客様は、この方針に従わなければなりません。この方針により、お客様は、払い戻しを受けるために本ソフトウェアと共に、本ソフトウェアがインストールされているデバイス全体を

返品することが求められる場合があります。

9. お客様の居住地（または会社の場合は主たる業務地）が米国内である場合の拘束力のある仲裁と集団訴訟の権利放棄

当社は紛争が発生しないことを願っています。ただし、紛争が発生した場合、お客様および当社は、60 日間、解決に向けて非公式に努力することに同意するものとします。解決できなかった場合、お客様および当社は、**連邦仲裁法（以下「FAA」といいます）に準拠した、米国仲裁協会（以下「AAA」といいます）による拘束力のある個別の仲裁によって解決することに同意し、裁判官または陪審員による裁判所への提訴を行わないものとします。**この場合、中立的な仲裁人が決定を下し、仲裁人の決定は、FAA に基づく限定された上訴権を除き、最終的なものとなります。**集団訴訟、集団仲裁、司法長官による民事訴訟、およびいずれかの当事者が代表者として提起するその他の訴訟は許可されません。両当事者の同意なしに、個別の訴訟を併合することも許可されません。**「当社」には、マイクロソフト、デバイス製造業者、およびソフトウェア インストール業者が含まれます。

- a. **紛争は知的財産権を除くすべてを対象とすること。**「紛争」という用語は、可能な限り広い意味で使用します。紛争には、契約、保証、不法行為、制定法、法令、規制を含むあらゆる法理に基づく、お客様と製造業者もしくはインストール業者の間、またはお客様とマイクロソフトの間における、本ソフトウェア、その対価、または本ライセンス条項に関するすべての請求または紛争が含まれます。**ただし、お客様、お客様のライセンサー、当社、または当社のライセンサーの知的財産権の強制または有効性に関連する紛争を除きます。**
- b. **まず紛争通知を郵送すること。**紛争が発生し、当社のカスタマー サービス担当者が解決できなかった場合、紛争通知を米国郵便で製造業者またはインストール業者の法務部門宛てに送付します。お客様がマイクロソフトとの紛争を提起する場合、郵便にて Microsoft Corporation (ATTN: LCA ARBITRATION, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399) まで送付してください。その際、お客様の名前、住所、連絡方法、問題の内容、および要求事項をお知らせください。紛争通知フォームは、(aka.ms/disputeform) から入手できます。当社も、お客様との紛争を提起する場合、同様に通知を送付します。紛争が解決せずに 60 日経過した場合、お客様または当社は仲裁を開始することができます。
- c. **少額裁判所の選択。**お客様は、少額裁判所の要件を満たしている場合、紛争通知を郵送する代わりに、お客様の住所地（もしくは会社の場合は主たる業務地）またはお客様とマイクロソフトの間の紛争である場合は米国ワシントン州キング郡の少額裁判所でも、当社を提訴できます。紛争通知を郵送して当社が解決に向けて努力する 60 日間の猶予をいただけると幸いです。お客様は、少額裁判所に提訴する前に、紛争通知を郵送する必要はありません。
- d. **仲裁手続き。**すべての仲裁は、AAA が、その商事仲裁規則（ただし、お客様が個人であり、本ソフトウェアを個人的にもしくは家庭で使用する場合、または、お客様が個人であるか本ソフトウェアをどのように使用するにかかわらず 75,000 米ドル以下の紛争の場合は、AAA の消費者仲裁規則）に基づいて実施します。詳細については、www.adr.org を参照するか、1-800-778-7879 まで電話でお問い合わせください。仲裁を開始するには、(aka.ms/arbitration) で入手可能な仲裁請求用紙を AAA に提出し、その写しを製造業者もしくはインストール業者（またはお客様とマイクロソフトとの間の紛争である場合はマイクロソフト）に郵送します。25,000 米ドル以下の紛争では、仲裁人が対面による期日を開く正当な理由があると判断した場合を除き、すべての期日は電話で行われます。対面による期日は、お客様の住所地（もしくは会社の場合は主たる業務地）または当社の主たる業務地（お客様とマイクロソフトの間の紛争である場合は米国ワシントン州キング郡）のいずれかお客様が選択する場所で実施するものとします。仲裁人は、裁判所と同じ賠償をお客様個人に認めることができます。仲裁人は、差し止め命令による救済または宣言的救済をお客様に対して個別に、お客様の個別の請求に応じるために、認めることができます。

e. 仲裁手数料および支払い

- (i) **75,000 米ドル以下の紛争。**製造業者もしくはインストール業者（またはお客様とマイクロソフトの間の紛争である場合はマイクロソフト）は、お客様による申し立て手数料を速やかに払い戻し、AAA および仲裁人の手数料および費用を支払います。お客様が、仲裁人が指名される前に当社から提示された書面による最終和解案を拒否し、お客様による紛争に対して仲裁人の決定（以下「裁定」といいます）まで行われ、仲裁人が当該最終和解案を超える賠償をお客様に認めた場合、製造業者もしくはインストール業者（またはお客様とマイクロソフトの間の紛争である場合はマイクロソフト）は、(1) 裁定と 1,000 米ドルのいずれか高いほうの金額を支払い、(2) お客様が負担する合理的な弁護士手数料がある場合は、その金額を支払い、ならびに (3) お客様の弁護士が仲裁においてお客様の請求について調査、準備、および追求するために発生した合理的な費用（鑑定人の手数料および費用を含む）を払い戻すものとします。金額についてお客様および当社が合意していない場合は、仲裁人が決定するものとします。
- (ii) **75,000 米ドルを超える紛争。**申し立て手数料、ならびに AAA および仲裁人の手数料および費用の支払いには、AAA 規則が適用されます。
- (iii) **任意の金額の紛争。**お客様が仲裁を開始した場合、当社は、かかる仲裁に根拠がない、またはかかる仲裁が不適切な目的で申し立てられたと仲裁人が判断した場合を除き、当社が負担する AAA もしくは仲裁人の手数料および費用、または払い戻したお客様の申し立て手数料支払いを要求しないものとします。当社が仲裁を開始した場合、当社は、申し立て、AAA、および仲裁人の手数料および費用を支払います。当社は、いかなる仲裁においても、当社が負担する弁護士の手数料または費用をお客様に要求しないものとします。手数料および費用は、係争金額を算定する際に、考慮に入れないものとします。

f. 1 年以内に申し立てること。お客様および当社は、いかなる請求または紛争（知的財産権に関する紛争を除きます。第 9 条 a 項をご参照ください）も、申し立てることが可能になった最初の日から 1 年以内に少額裁判所に申し立てるか、または仲裁を申し立てなければなりません。1 年以内に申し立てなかった場合、かかる請求または紛争は永久に排除されます。

g. 可分性。集団訴訟の権利放棄が紛争全体または紛争の一部に対して違法または執行不能と判断された場合、その部分は仲裁ではなく裁判所で手続きが進められ、残りの部分は仲裁で手続きが進められるものとします。第 9 条に規定するその他の条項で、違法または執行不能と判断されたものがある場合、その条項は第 9 条の残りの条項とは切り離されますが、残りの条項は、引き続き適用されるものとします。

h. AAA 規則との不一致。本ライセンス条項と AAA の商事仲裁規則または消費者仲裁規則との不一致がある場合には、本ライセンス条項が適用されます。

i. 当事者または第三者受益者としてのマイクロソフト。マイクロソフトがデバイス製造業者であるか、お客様が本ソフトウェアを小売業者から取得された場合、マイクロソフトが本ライセンス条項の当事者になります。それ以外の場合、マイクロソフトは、本ライセンス条項の当事者ではありませんが、お客様と製造業者またはインストール業者との間において裁判外の交渉および仲裁を通して紛争を解決するという契約における第三者受益者です。

10. 準拠法。契約違反に対する請求、地域の消費者保護法、不正競争防止法、および黙示の保証に関する法令に基づく請求、不当利得返還請求、ならびに不法行為に基づく請求を含む、本ソフトウェア、その対価、または本ライセンス条項に関するすべての請求および紛争には、抵触法にかかわらず、お客様の住所（または会社の場合は主たる業務地）の地域または国の法令が適用されます。ただし、仲裁に関するすべての規定は FAA に準拠するものとします。

11. 消費者の権利、地域による差異。本ライセンス条項は、一定の法的な権利を規定します。

お客様は、地域や国によっては、本ライセンス条項の定めにかかわらず、消費者としての権利など、本ライセンス条項と異なる権利を有する場合があります。また、お客様は本ソフトウェアの取得取引の相手方に対して権利を取得できる場合もあります。本ライセンス条項は、お客様の地域または国の法令が権利の変更を許容しない場合、かかる本ライセンス条項以外の権利を変更しないものとします。たとえば、お客様が以下のいずれかの地域で本ソフトウェアを取得された場合、または当該国の強行法が適用される場合、以下の規定がお客様に適用されます。

- a. **オーストラリア。**「品質保証規定」に関する記述は、マイクロソフト、または製造業者もしくはインストール業者により提供される明示の保証に関する記述を意味します。当該品質保証規定は、オーストラリア消費者法に基づく法定保証に従ったお客様の権利および救済を含め、法律に基づきお客様に付与されている場合があるその他の権利および救済に加えて提供されます。
本項では、「商品」とは、マイクロソフト、または製造業者もしくはインストール業者が明示の保証を提供する本ソフトウェアを意味します。マイクロソフトの商品には、オーストラリア消費者法に基づき除外することのできない保証が付随するものとします。お客様は、重大な欠陥に対する交換または返金、およびその他の合理的に予測可能なあらゆる損失または損害に対する補償を受ける権利を有します。また、お客様は、かかる商品が合格品質に至っておらず当該欠陥が重大な欠陥とは見なされない場合に、かかる商品の修理または交換を受ける権利を有します。
- b. **カナダ。**お客様は、インターネット アクセスを無効にすることで、お客様のデバイスで更新プログラムを受け取ることを停止できます。お客様がインターネットに再接続したときに、本ソフトウェアは更新プログラムの確認およびインストールを再開します。
- c. **欧州連合。**以下の第 12 条 d. (i) 項に規定されているアカデミック バックの使用の制限は、本サイト (aka.ms/academicuse) に記載されている地域では適用されません。
- d. **ドイツおよびオーストリア。**
 - (i) **保証。**適切にライセンスを取得したソフトウェアは、実質的に、本ソフトウェアに付属しているマイクロソフト資料に説明されているとおり動作します。ただし、製造業者またはインストール業者、およびマイクロソフトは、ライセンスを取得したソフトウェアに関して契約上の保証は一切いたしません。
 - (ii) **責任の制限。**製造業者もしくはインストール業者、またはマイクロソフトは、故意による行動、重過失があった場合、および製造物責任法に基づく請求が申し立てられた場合、ならびに人の死亡もしくは傷害、または物理的傷害が発生した場合、制定法に従って責任を負います。

前文に従って、製造業者もしくはインストール業者、またはマイクロソフトが重大な契約上の義務、すなわち、本ライセンス条項の正当な履行を支援する義務の遂行、本契約の目的を危うくする義務の不履行、および当事者が常に信頼できる義務の遵守（「基本義務」といわれます）に違反した場合、製造業者もしくはインストール業者、またはマイクロソフトは軽過失に限り責任を負います。その他の軽過失については、製造業者もしくはインストール業者、またはマイクロソフトは責任を負いません。

12. 追加の注意事項

- a. **ネットワーク、データ、およびインターネットの使用。**本ソフトウェアおよび本ソフトウェアを介してアクセスするサービスの一部の機能では、お客様のデバイスからインターネットにアクセスする必要がある場合があります。お客様によるアクセスおよび使用（料金を含みます）には、ご利用の移動体通信またはインターネット プロバイダーとの契約の条項が適用される場合があります。本ソフトウェアの一定の機能を使用すると、より効率的にインターネットにアクセスできますが、本ソフトウェアによる使用料率の計算結果はご利用のサービス プロバイダーによる算定結果と異なる場合

があります。お客様は、(i) お客様自身のプランおよび契約の条項を理解して遵守すること、および (ii) パブリック ネットワークやオープン ネットワークなどのネットワークを使用またはネットワークにアクセスすることによって生じる問題、に常に責任を負うものとします。お客様は、権限がある場合に限り、本ソフトウェアを使用してネットワークに接続したり、当該ネットワークに関するアクセス情報を共有したりすることができます。

- b. H.264/AVC および MPEG-4 ビジュアル規格と VC-1 ビデオ規格。**本ソフトウェアには、H.264/MPEG-4 AVC および VC-1 ビデオ デコーディング テクノロジーが含まれていることがあります。このテクノロジーについては、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、消費者による個人的かつ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」に基づいて次の用途に限りてライセンスされています。(i) 上記の規格（以下「ビデオ規格」といいます）に従ってビデオをエンコードすること、または (ii) 個人的かつ非商業的活動に従事する消費者がエンコードした AVC、VC-1、および MPEG-4 PART 2 ビデオをデコードする、もしくは、かかる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。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。
- c. マルウェア対策。**マイクロソフトは、お客様のデバイスをマルウェアから保護することに注意を払っています。本ソフトウェアでは、他の対策がインストールされていないか、有効期限が切れている場合、マルウェア対策が有効になります。有効にするには、他のマルウェア対策ソフトウェアを無効にするか、場合によっては削除する必要があります。
- d. 権利限定バージョン。**お客様が取得された本ソフトウェアのバージョンについて、特定または限定用途と明記されているか、その他かかる用途が意図されている場合、お客様は特定されている用途に限り、本ソフトウェアを使用することができます。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。
- (i) **アカデミック パック。**アカデミック パックを使用する場合、お客様は、購入時点で教育機関の学生、教職員、またはスタッフでなければなりません。
- (ii) **評価版。**評価（またはテストもしくはデモンストレーション）版を使用する場合、お客様は、本ソフトウェアを販売すること、実際の運用環境で使用すること、または評価期間の経過後に使用することはできません。本ライセンス条項にこれと異なる規定がある場合でも、評価版ソフトウェアは「現状有姿」で提供されます。
- (iii) **NFR。**お客様は、「NFR」または「Not for Resale」と明記されているソフトウェアを販売することはできません。

- 13. 完全合意。**本ライセンス条項（および製造業者もしくはインストール業者、またはマイクロソフトが提供し、お客様が使用する、任意の追加ソフトウェア、更新プログラム、およびサービスに付属する、印刷されたライセンス条項またはその他の条項）ならびに本ライセンス条項に記載されている Web リンクに掲載されている条項は、本ソフトウェアならびに当該追加ソフトウェア、更新プログラム、およびサービスに関する完全なる合意です（ただし、製造業者もしくはインストール業者、またはマイクロソフトが、当該追加ソフトウェア、更新プログラム、またはサービスについてその他の条項を提供している場合は、この限りではありません）。本ライセンス条項は、本ソフトウェアの実行後、microsoft.com/useterms にアクセスするか、本ソフトウェアから [設定]、[システム]、[バージョン情報] の順に選択することで確認できます。また、本ライセンス条項に記載されているリンク先に掲載されてい

る条項は、ブラウザのアドレスバーにその URL を入力することでも確認できます。お客様は、かかる条項を確認するものとします。お客様は、本ソフトウェアまたはサービスを使用する前に、リンク先の条項を含む本ライセンス条項をお読みになるものとします。お客様は、本ソフトウェアおよびサービスを使用することによって本ライセンス条項およびリンク先の条項を承認することとなることを理解するものとします。また、本ライセンス条項には情報が掲載されているリンクも記載されています。注意事項および拘束力のある条項が記載されたリンクは、以下のとおりです。

- Windows 10 のプライバシーに関する声明 (aka.ms/privacy)
- Microsoft サービス規約 (aka.ms/msa)
- Adobe Flash Player ライセンス条項 (aka.ms/adobe-flash)

免責

お客様のデバイス上の本ソフトウェア（アプリケーションを含みます）は、現状有姿でライセンスされます。お客様の地域の法令により最大限認められる範囲において、本ソフトウェアの品質および性能に関するすべての危険は、お客様が負担するものとします。本ソフトウェアに瑕疵があることが判明した場合、お客様はすべての修正等にかかる総費用を負担するものとします。デバイス製造業者とマイクロソフトのいずれも、本ソフトウェアについていかなる明示的な保証または条件も負いません。製造業者およびマイクロソフトは、お客様の地域の法令により認められる範囲において、商品性、品質、特定目的に対する適合性、侵害の不存在に関するものを含め、黙示の保証、条件、その他の責任を一切負いません。本ライセンス条項では変更できない地域の法令による追加の消費者の権利または法定保証が存在する場合があります。

お客様の地域の法令により、契約上の制限にかかわらず保証、条件、その他の責任を負う必要がある場合、その有効期間は、最初のユーザーが本ソフトウェアを取得後 90 日間に制限されます。製造業者またはマイクロソフトが当該保証、条件、その他の責任を負う場合、製造業者またはマイクロソフトは、自らの選択において、(I) 無償で本ソフトウェアを修理もしくは交換するか、または (II) 本ソフトウェア（もしくは自らの選択により、本ソフトウェアがインストールされたデバイス）の返品を受け入れて購入金額を払い戻します。以上が、お客様の地域の法令に基づく保証、条件、その他の責任に対するお客様の唯一の権利となります。

損害賠償を受ける正当な根拠がある場合、お客様の地域の法律で禁止されていない限りにおいて、お客様から製造業者またはマイクロソフトに対する請求は、お客様が本ソフトウェアに対して支払った金額（お客様が本ソフトウェアを無償で取得した場合は 50 米ドル）を上限とする直接損害に限定されます。お客様は、本ライセンス条項の何らかの部分または法理に基づくものを問わず、その他の損害（逸失利益、直接損害、結果的損害、特別損害、間接損害、または付随的損害を含みます）に関して賠償またはその他の請求を行うことはできないものとし、かかる請求権を放棄します。この制限は、(I) 本契約、本ソフトウェア（アプリケーションを含みます）、デバイス、サービス、データの破損もしくは損失、データの送受信の失敗、第三者のインターネット 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、および (II) 契約違反、保証責任、厳格責任、過失、もしくはその他の不法行為に対する請求、制定法もしくは法令の違反に対する請求、不当利得返還請求、またはその他の法理に基づく請求、に適用されます。

本ライセンス条項に規定する損害の免責および救済手段の制限は、他の救済手段が提供されない場合（本ソフトウェアは現状有姿でライセンスされます）、（お客様の地域の法令により要求される）修理、交換、もしくは払い戻しによってもお客様の損失が完全に補償されない場合、製造業者もしくはマイクロソフトがこのような損害の可能性を認識していたか、もしくは認識し得た場合、または本ライセンス条項に規定する救済手段がその実質的目的を達成できない場合にも、適用されます。

お客様のデバイスが保証の対象であるかどうかについては、デバイス製造業者にお問い合わせください。

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、「4K の 1 入力」や「4K の 1 出力」、「HD/SD の 1 入力 /2 出力」などの IO モード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 ▶ P108

本書では、フロントパネルモードと [[HD/SD] 1 in 2 out] モードでの操作をメインに記載しています。

POINT • お使いの T2 で利用可能な IO モードは、IO モード一覧をご覧ください。
IO モード一覧 ▶ P214

ご注意 • お使いの T2 のモデルの種類や設定する IO モードによっては、本書の画面の表示内容や操作手順と異なる場合があります。

本書の見かた

本書での表記と意味は次のとおりです。

メディアファイルをインポートする

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

USB 対応リムーバブル機器や XDCAM、P2 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。

(1) 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、メンテナンスモ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。メンテナンスモードについて詳しくは、T2 サービ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

(2) 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。
対応フォーマット一覧 ▶ P210
• 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、
[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。
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 ▶ P145

(3) 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 4K Elite 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、カード左側のインジケータが緑色に点灯します。
メディアカードリーダー (T2 4K Elite のみ) ▶ P24

2 [インポート] をタップする



ピン画面の [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。

June 1, 2019

T2 ユーザーマニュアル 45

※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)	ご注意	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。
(2)	POINT	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。
(3)	参照ページ	関連ページを示しています。

June 1, 2019

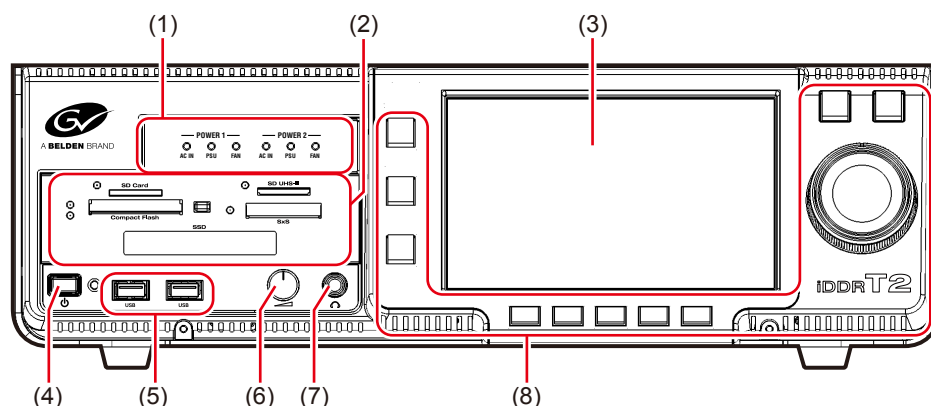
T2 ユーザーマニュアル

21

各部の名称と機能

フロントパネル

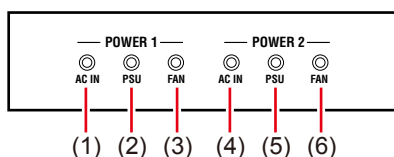
フロントパネル



※上のイラストは、T2 4K Elite を例にしています。

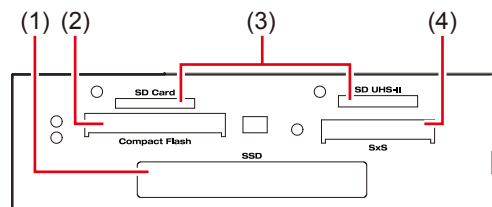
(1)	リダundant電源用インジケータ	リダundant電源の状態を確認できます。 リダundant電源用インジケータ (T2 4K Elite のみ) ▶ P23
(2)	メディアカードリーダー	各種メディアカードを挿入できます。 メディアカードリーダー (T2 4K Elite のみ) ▶ P24
(3)	タッチスクリーンLCD	画面上の表示内容をタップすることで、T2を操作できます。
(4)	電源スイッチ	T2を起動します。
(5)	USB 3.0 端子	USB 3.0 対応リムーバブル機器を接続します。
(6)	ボリューム調整つまみ	ヘッドフォンのボリュームを調整します。
(7)	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 (レコーダーチャンネル) ▶ P120 オーディオレベル詳細表示 (プレイヤーチャンネル) ▶ P129
(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 ▶ P24

リダンダント電源用インジケータ（T2 4K Elite のみ）



(1)	AC IN (停電検出インジケータ)	電源ユニット1の主電源を入れると緑色に点灯します。赤色に点滅している場合、電源ケーブルの抜けまたは停電の可能性があります。
(2)	PSU (電源故障インジケータ)	電源ユニット1の主電源を入れると緑色に点灯します。赤色に点滅している場合、電源ユニットの故障または装着不良の可能性があります。停電検出インジケータが緑色に点灯し、電源故障インジケータが赤色に点滅している場合は、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)	FAN (FAN 異常検出インジケータ)	電源ユニット1の主電源を入れると緑色に点灯します。赤色に点滅している場合、ファンが故障している可能性があります。
(4)	AC IN (停電検出インジケータ)	電源ユニット2の主電源を入れると緑色に点灯します。赤色に点滅している場合、電源ケーブルの抜けまたは停電の可能性があります。
(5)	PSU (電源故障インジケータ)	電源ユニット2の主電源を入れると緑色に点灯します。赤色に点滅している場合、電源ユニットの故障または装着不良の可能性があります。停電検出インジケータが緑色に点灯し、電源故障インジケータが赤色に点滅している場合は、お買い上げいただいた販売店にお問い合わせください。
(6)	FAN (FAN 異常検出インジケータ)	電源ユニット2の主電源を入れると緑色に点灯します。赤色に点滅している場合、ファンが故障している可能性があります。

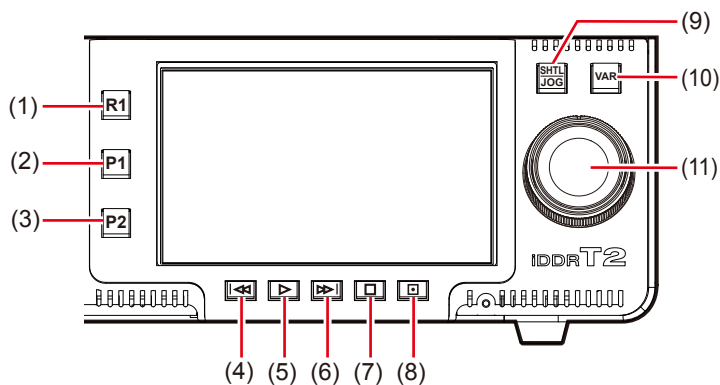
メディアカードリーダー (T2 4K Elite のみ)



(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。

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。

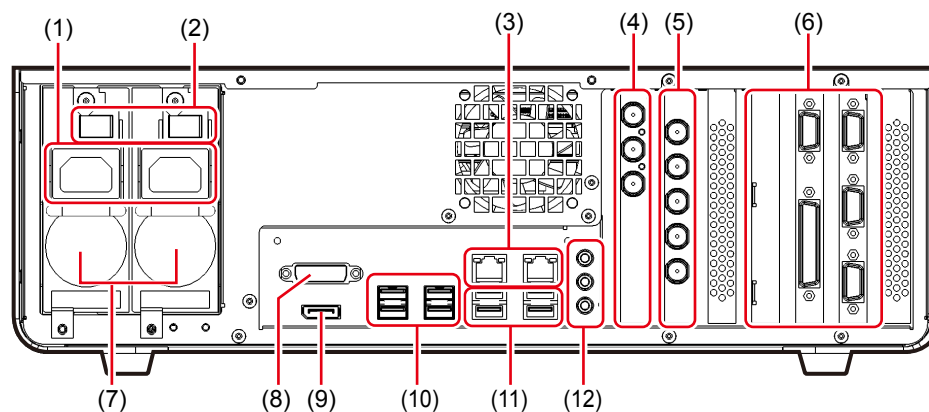
(4)	[Rew] ボタン	押すたびに逆方向に1フレームずつ戻します。押したままの状態を維持すると、32倍速で巻き戻しします。
(5)	[Play] ボタン	再生を開始します。
(6)	[FF] ボタン	押すたびに正方向に1フレームずつ進めます。押したままの状態を維持すると、32倍速で早送りします。
(7)	[Stop] ボタン	再生を停止、または収録を停止します。
(8)	[Rec] ボタン	収録を開始します。
(9)	[SHTL/JOG] ボタン	ジョグ/シャトルモードに切り替えます。 ジョグ/シャトルモードで再生する ▶ P82
(10)	[VAR] ボタン	可変速モードに切り替えます。 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。 可変速モードで再生する (バリアブル再生) ▶ P82
(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、可変速再生の操作ができます。

ご注意 • [[HD/SD] 0 in 3 out] の場合は、[R1] ボタン、[P1] ボタン、[P2] ボタンでそれぞれ P1 チャンネル、P2 チャンネル、P3 チャンネルが操作対象となります。

[Rew] ボタン+ [Stop] ボタンを同時に押す	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 ▶ P99
[FF] ボタン+ [Stop] ボタンを同時に押す	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 ▶ P99

リアパネル

リアパネル

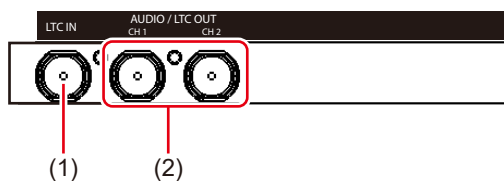


(1)	電源入力端子 (3 ピン)	電源ケーブルを使用して AC 電源に接続します。
(2)	主電源スイッチ	主電源の入 / 切を切り替えます。
(3)	LAN 端子	LAN ケーブルを接続します。
(4)	LTC/ モニターオーディオインターフェースボード	LTC (タイムコード) の入出力やオーディオモニターに使用します。 LTC/ モニターオーディオインターフェースボード ▶ P27
(5)	ビデオ I/O ボード	レコーダーチャンネルへの入力、プレイヤーチャンネルからの出力に使用します。 ビデオ I/O ボード ▶ P27
(6)	外部制御インターフェースボード	レコーダーチャンネルまたはプレイヤーチャンネルのリモート制御に使用します。 外部制御インターフェースボード ▶ P28
(7)	電源ユニット 2 (左側) (T2 4K Elite のみ)、電源ユニット 1 (右側)	T2 4K Elite は、電源ユニット 1 と電源ユニット 2 のリダンダント電源です。 その他の T2 4K Series は、電源ユニット 1 のみのシングル電源です。
(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。

ご注意

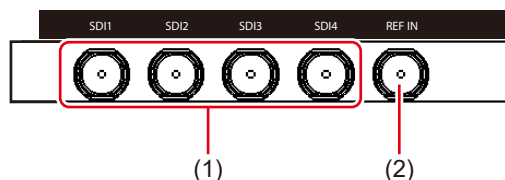
- ワークステーションモード時、モニター（DVI-D）端子とモニター（DisplayPort）端子の同時接続での使用はできません。（排他使用となります。）
- モニター端子のケーブルの抜き差し、およびディスプレイの電源のオン／オフ切り替えは、必ず T2 の電源がオフの状態で行ってください。

LTC/ モニターオーディオインターフェースボード



(1)	LTC IN	LTC（タイムコード）の入力に使用します。
(2)	AUDIO / LTC OUT (CH 1 / CH 2)	LTC（タイムコード）の出力またはオーディオモニターに使用します。 設定画面の [一般] → [ハードウェア] タブの [オーディオ / LTC 出力 (CH1/CH2) :] で、各端子から出力する内容を設定します。 一般 - ハードウェア設定 ▶ P155

ビデオ I/O ボード



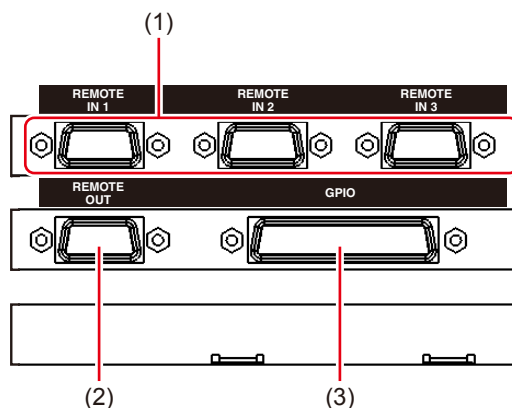
(1)	SDI 1/SDI 2/ SDI 3/SDI 4	[IO モード] で選んだ内容にしたがって、使用できる端子が異なります。 IO モードを切り替える ▶ P33 [[4K] 1 in 0 out] の場合 4K を R1 チャンネルに入力する場合は、SDI1、SDI2、SDI3、SDI4 すべての端子を使用します。 [[4K] 0 in 1 out] の場合 4K を P1 チャンネルに出力する場合は、SDI1、SDI2、SDI3、SDI4 すべての端子を使用します。 [[HD/SD] 1 in 2 out] の場合 - HD または SD を R1 チャンネルに入力する場合は、SDI 1 端子を使用します。 - HD または SD を P1 チャンネルに出力する場合は、SDI 3 端子を使用します。 - HD または SD を P2 チャンネルに出力する場合は、SDI 4 端子を使用します。
-----	-----------------------------	--

		[[HD/SD] 0 in 3 out] の場合※¹ • HD または SD を P1 チャンネルに出力する場合は、SDI 2 端子を使用します。 • HD または SD を P2 チャンネルに出力する場合は、SDI 3 端子を使用します。 • HD または SD を P3 チャンネルに出力する場合は、SDI 4 端子を使用します。
(2)	REF IN	REF 信号の入力に使用します。

※¹ T2 4K Express では設定できません。

POINT • お使いの T2 で利用可能な IO モードは、T2 のモデルの種類により異なります。
IO モード一覧▶ P214

外部制御インターフェースボード



(1)	REMOTE IN 1 / REMOTE IN 2 / REMOTE IN 3	RS422 (Sony 9 ピンプロトコル) を利用して、REMOTE IN 1 は R1 チャンネルを、REMOTE IN 2 は P1 チャンネルを、REMOTE IN 3 は P2 チャンネルをコントロールするときに使用します。 [[HD/SD] 0 in 3 out] の場合、REMOTE IN 1 は P1 チャンネルを、REMOTE IN 2 は P2 チャンネルを、REMOTE IN 3 は P3 チャンネルをコントロールするときに使用します。
(2)	REMOTE OUT	RS422 (Sony 9 ピンプロトコル) を利用して外部の VTR などをコントロールするときに使用します。
(3)	GPIO	GPI の入出力に使用します。

POINT • お使いの T2 で利用可能な IO モードは、T2 のモデルの種類により異なります。
IO モード一覧▶ P214

Section 4

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 レコーダーチャンネルへの入力に使用する機器を T2 に接続する

T2 リアパネルのビデオ I/O ボードや LTC/ モニターオーディオインターフェースボードに機器を接続します。

ビデオ I/O ボード ▶ P27

LTC/ モニターオーディオインターフェースボード ▶ P27

2 プレイヤーチャンネルの出力に使用する機器を T2 に接続する

T2 リアパネルのビデオ I/O ボードや LTC/ モニターオーディオインターフェースボードに機器を接続します。

ビデオ I/O ボード ▶ P27

LTC/ モニターオーディオインターフェースボード ▶ P27

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 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 ▶ P26

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。

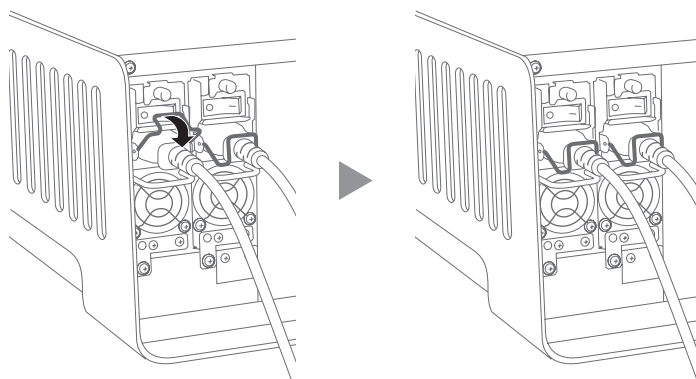
ご注意 ・ マウス、キーボード、PC モニタは同梱物に含まれません。

4 T2 に電源ケーブルを差し込む

T2 4K Elite の場合は、電源ユニット 1 と電源ユニット 2 にケーブルを差し込みます。

その他の T2 4K Series の場合は、電源ユニット 1 にケーブルを差し込みます。

5 電源ケーブル抜け止め金具を電源ケーブルにはめ込む

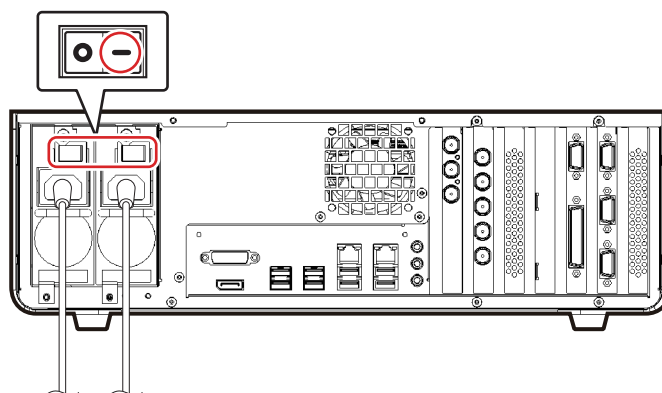


6 電源ケーブルを AC 電源に接続する

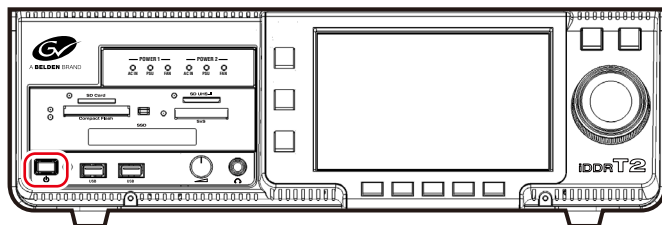
T2 を起動・終了する

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 ▶ P32

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 [ピン] 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

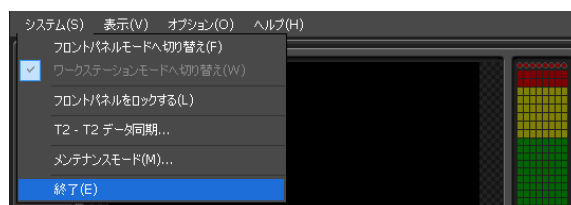
T2 を再起動する場合は、[再起動] を選びます。

ご注意 ・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

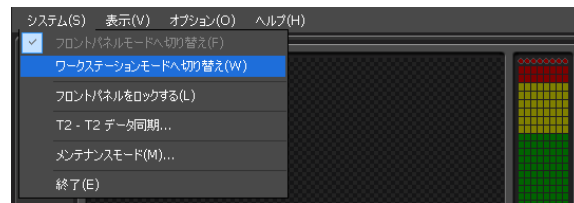
T2 を再起動する場合は、[再起動] を選びます。

ご注意 ・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

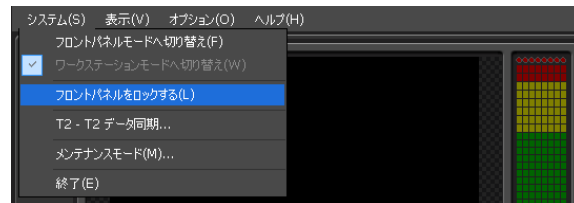
- 1 タッチスクリーン LCD をタップする

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。

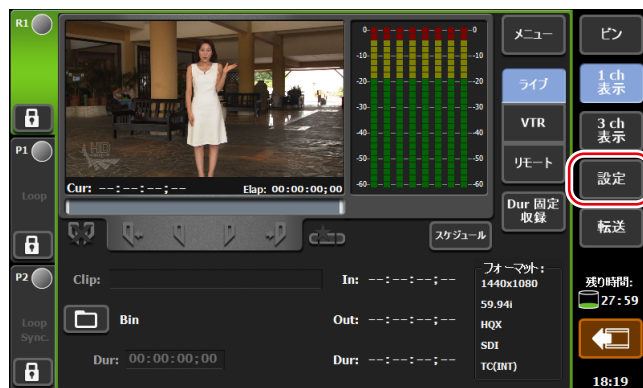
ロックを解除するには、T2 のフロントパネルの [R1] ボタン、[P1] ボタン、[P2] ボタン、[SHTL/JOG] ボタンを同時に押してください。

IO モードを切り替える

T2 の入出力モードを切り替える手順について説明します。

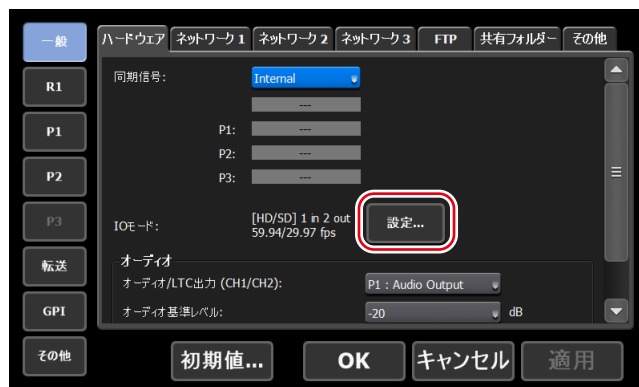
POINT • お使いの T2 で利用可能な IO モードは、T2 のモデルの種類により異なります。
IO モード一覧▶ P214

1 【設定】をタップする



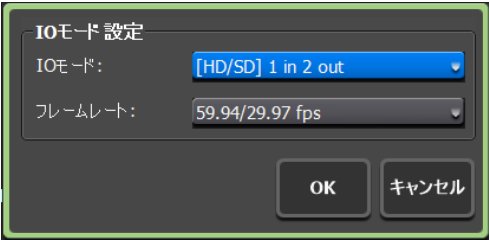
設定画面の [一般] → [ハードウェア] タブが表示されます。

2 【IOモード:】の【設定...】をタップする



3 IO モードを設定し、[OK] をタップする

◆ [IO モード設定] ダイアログ



[IO モード:]	IO モードを選びます。 IO モード一覧▶ P214
[フレームレート:]	フレームレートを選びます。 • [59.94 / 29.97 fps] : 59.94p、29.97p、59.94i のいずれか • [50 / 25 fps] : 50p、25p、50i のいずれか • [24 fps] : 24p • [23.98 fps] : 23.98p

4 [OK] をタップする

POINT

- ワークステーションモードでは、画面下部にあるステータスバーから IO モードを切り替えることができます。
ステータスバー▶ P131

ソフトウェアのバージョンを確認する

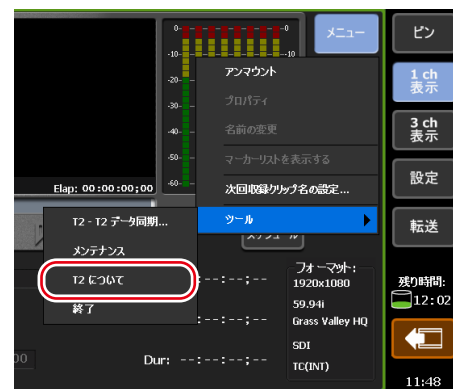
T2 のソフトウェアのバージョン情報を確認できます。

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 [ピン] 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。



収録

このセクションでは、レコーダーチャンネルでの収録の手順について説明します。

1 ch 表示でレコーダーチャンネルを表示する

レコーダーチャンネルの 1 ch 表示では、収録に関連する各種操作ができます。

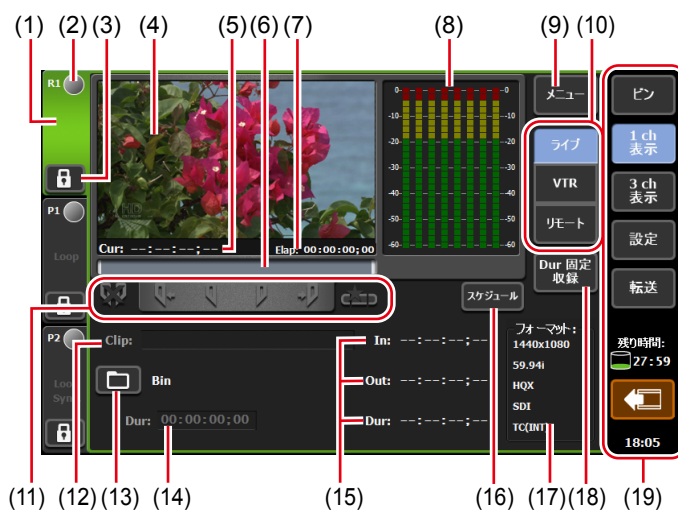
1 [R1] ボタンを押す

レコーダーチャンネルの 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、レコーダー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。

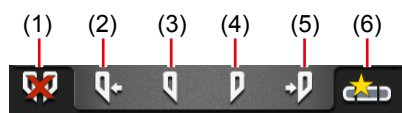
◆レコーダーチャンネル - 1 ch 表示



(1)	レコーダーチャンネルタブ	タップすると、レコーダー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]	レコーダー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（レコーダー - ライブモード / レコーダー - VTR モード / レコーダー - リモートモード）を切り替えます。
(11)	操作ボタン	レコーダーチャンネルの操作ボタン▶ P37
(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。 レコーダー - VTR モードの場合、[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]	レコーダー - 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。 レコーダー - ライブモード / スケジュールモード▶ P112
(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▶ P38

◆ レコーダーチャンネルの操作ボタン



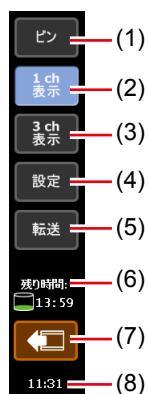
(1)	[In/Out 点のクリア]	設定されている In/Out 点をクリアします。
-----	----------------	--------------------------

(2)	[Cue (In)] ※ 1	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)] ※ 1	Out 点に VTR を移動します。
(6)	[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 レコーダー - VTR モード時のみ使用できます。

※ 2 レコーダー - 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 ▶ P64
(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 ▶ P154
(5)	[転送]	転送画面を表示します。 転送状況を確認する ▶ P51
(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 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。 リムーバブルメディアを取り外す ▶ P53
(8)	時刻	現在の時刻が表示されます。タップすると、日付と時刻の設定ダイアログが表示され、時刻の設定を変更できます。 日付と時刻の設定ダイアログ ▶ P167

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 表示でレコーダーチャンネルを選択する

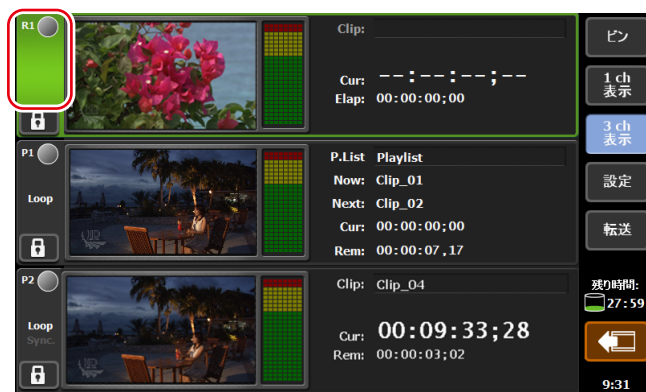
3 ch 表示では、[[HD/SD] 1 in 2 out] モードの場合、R1 チャンネル、P1 チャンネル、P2 チャンネルを同時に確認できます。

3 ch 表示でレコーダー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

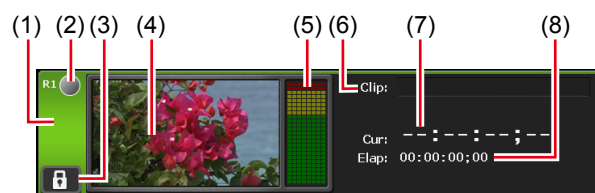
3 ch 表示に切り替わります。

2 レコーダーチャンネルタブをタップする



レコーダーチャンネルが選択され、ハイライト表示されます。

◆ レコーダーチャンネル - 3 ch 表示



(1)	レコーダーチャンネルタブ	タップすると、レコーダー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】	レコーダー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（レコーダー - 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 ▶ P155

レコーダー設定 ▶ P168

転送 - 共通設定 ▶ P177

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 ▶ P154

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） ▶ P143

- 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（レコーダー - VTR モード） ▶ P192

AMP 対応コマンド一覧 ▶ P215

BVW 対応コマンド一覧 ▶ P224

1 [R1] ボタンを押す

レコーダーチャンネルが 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。

レコーダーチャンネル - 1 ch 表示 ▶ P36

2 [VTR] をタップする

レコーダー - 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 ▶ P172

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 ▶ P81

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。

レコーダーチャンネル - 1 ch 表示 ▶ P36

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 で選んだピンに保存されます。

- POINT**
- レコーダーチャンネルで収録中の映像を、プレイヤー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）▶ P83
 - 収録中のクリップのプロパティを確認するには、レコーダーチャンネルの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、レコーダーチャンネルの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を追加できます。
マーカを追加する▶ P100
 - 収録が終了した後、映像のマウントを中止するには、レコーダーチャンネルの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、レコーダーチャンネルの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▶ P118

ライブ映像を収録する（レコーダー - 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▶ P155

レコーダー設定▶ P168

転送 - 共通設定▶ P177

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▶ P154

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。）

レコーダー - ライブモード / スケジュールモード▶ P112

- 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 表示でレコーダーチャンネルを表示する▶ P36
収録オプションダイアログ▶ P118
 - 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しておいてください。

1 [R1] ボタンを押す

レコーダーチャンネルが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。

レコーダーチャンネル - 1 ch 表示▶ P36

2 [ライブ] をタップする

レコーダー - 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▶ P172

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。
- レコーダーチャンネルで収録中の映像を、プレイヤー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）▶ P83

- 収録中のクリップのプロパティを確認するには、レコーダーチャンネルの 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、レコーダーチャンネルの 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▶ P100

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、レコーダーチャンネルの 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、レコーダーチャンネルの 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▶ P118

Section 6

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

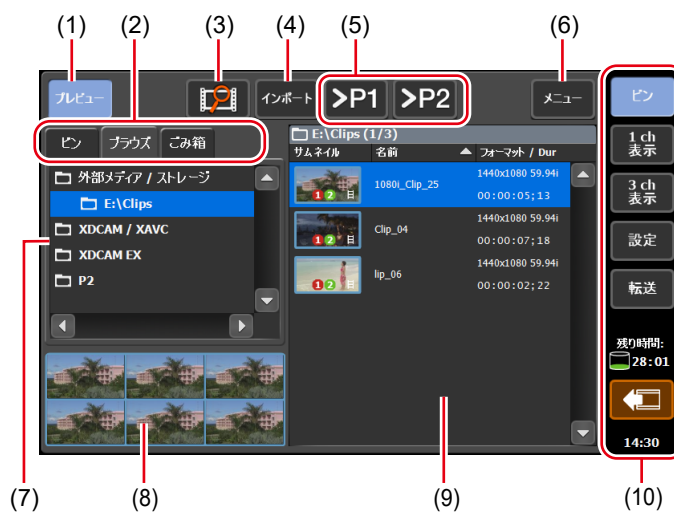
USB 対応リムーバブル機器や XDCAM、P2 などのリムーバブルメディア、ネットワークドライブから T2 へのメディアファイルのインポートは、【ブラウズ】タブで行います。

1 【ビン】 をタップする

ビ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	【ビン】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)	[> Px]	選んだメディアファイルをプレイヤー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)	[メニュー]	関連メニューを表示します。
(7)	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。
(8)	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。
(9)	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。
(10)	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 ▶ P38

POINT • お使いの T2 で利用可能な IO モードは、T2 のモデルの種類により異なります。
IO モード一覧 ▶ P214

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 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、メンテナンスモ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。メンテナンスモードについて詳しくは、T2 サービ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

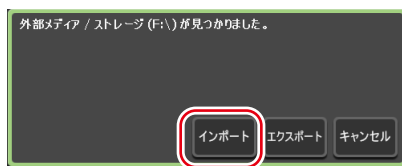
POINT ・ 対応フォーマットについては、「付録」を参照してください。
対応フォーマット一覧 ▶ P210
・ ワークステーションモードでネットワークドライブについて設定しておく、[ブラウズ] タブでネットワークドライブ内のメディアファイルを表示できます。
ネットワークドライブ内のメディアファイルを表示する ▶ P145

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 4K Elite 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 4K Elite のみ) ▶ P24

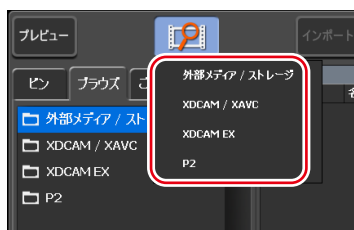
2 [インポート] をタップする



ピン画面の [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 ▶ P45

2 メディアファイルを選び、[> Px] 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。

プレイヤー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 ▶ P81

POINT • プレイヤー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。

- プレイヤー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。

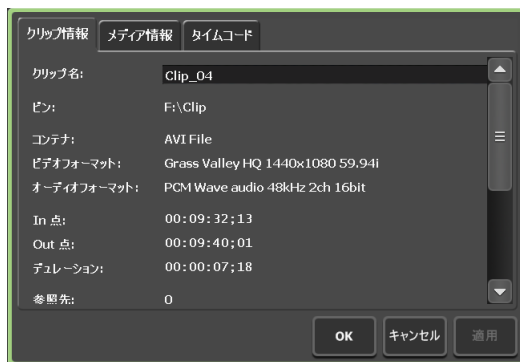
1 [ブラウズ] タブでドライブを選び、メディアファイルを表示する

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 ▶ P45

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	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。
[タイムコード] タブ	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。

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 HQX 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、インポートの操作がスムーズにできます。

転送設定 ▶ P177

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 ▶ P154

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。
対応フォーマット一覧 ▶ P210
 - 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 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 HQX 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 ▶ P69
 - 静止画ファイルは、Grass Valley HQX AVI に変換してインポートされます。
 - 透明度情報を持つファイルは、Grass Valley HQX 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ク
 - XDCAM、XDCAM EX のメタデータ内のエッセンスマーク
 - 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 ▶ P45

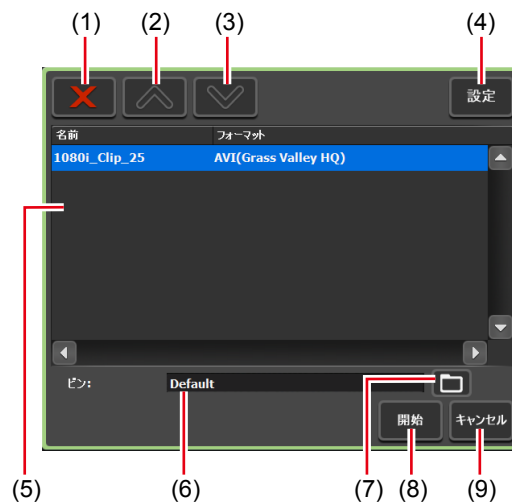
2 メディアファイルを選び、[インポート] をタップし、[インポート...] をタップする

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

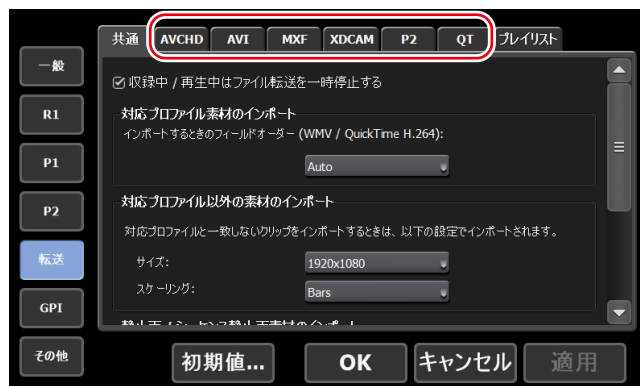


(1)	【削除】	選んだファイルをインポート対象リストから削除します。
(2)	【UP】	選んだファイルを1つ上へ移動します。
(3)	【DOWN】	選んだファイルを1つ下へ移動します。
(4)	【設定】	設定画面を表示します。インポート後のファイルフォーマットなどを設定できます。
(5)	インポート対象リスト	インポートするファイルが一覧で表示されます。 [フォーマット]にインポートするファイルのフォーマットが表示されます。
(6)	【ピン:]	インポートするメディアファイルの保存先のピンが表示されます。
(7)	【インポート先ピン選択】	インポートするメディアファイルの保存先のピンを選びます。
(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ある場合は、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 ▶ P51

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 ▶ P177

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 HQX 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 ▶ P154

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。

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 ▶ P45

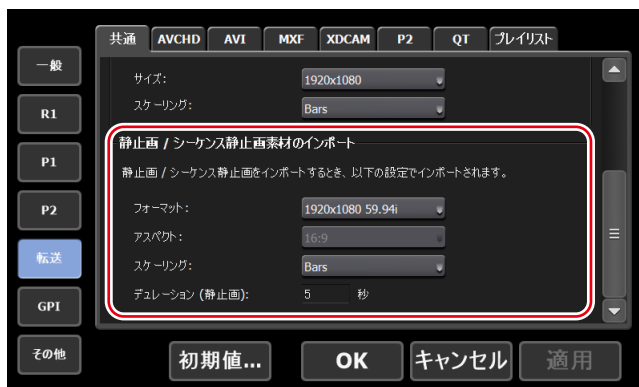
2 連番先頭のファイルを 1 つ選び、[インポート] をタップし、[インポート (シーケンス) ...] をタップする

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 ▶ P49

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 [インポート先ピン選択] をタップし、ピンを選び、[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 ▶ P51

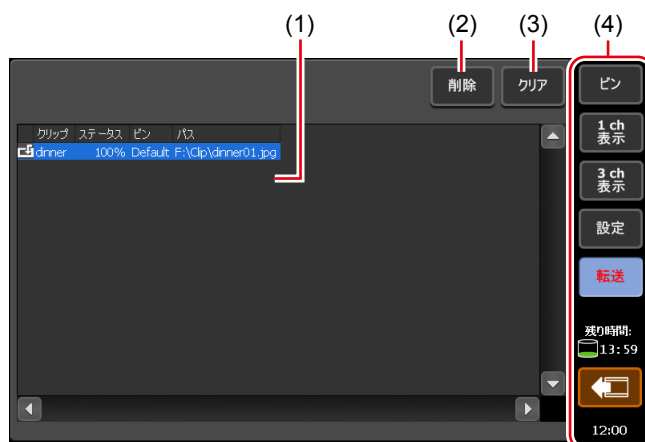
ご注意 ・ 初期設定では、収録中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。収録中 / 再生中も転送と変換を行うには、設定画面の [転送] → [共通] で設定を変更します。[収録中 / 再生中は、ファイルの転送を一時停止する] のチェックを外すと、収録中 / 再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと収録 / 再生の動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。
転送 - 共通設定 ▶ P177

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 ▶ P38

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 ▶ P53

リムーバブルメディアを取り外す

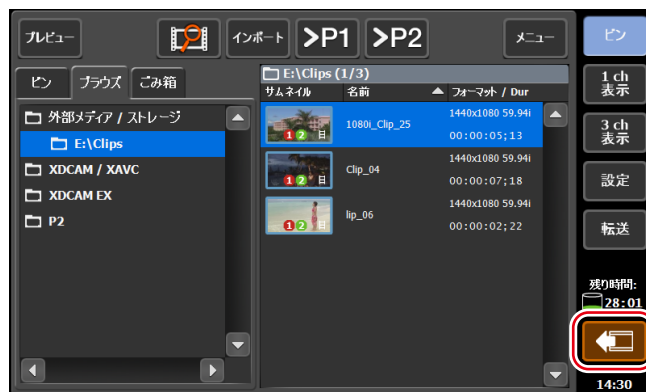
USB 対応リムーバブル機器や XDCAM、XDCAM EX、XAVC、XAVC S、P2 などのリムーバブルメディアを T2 から取り外す手順について説明します。

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 ▶ P52

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 4K Elite 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可能です。

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 ▶ P177

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 ▶ P154

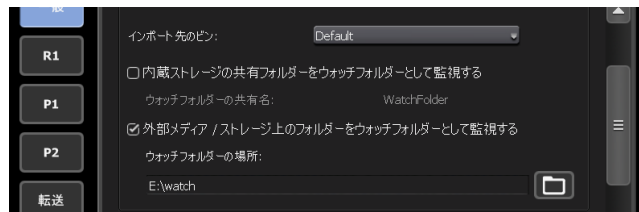
1 設定画面で [一般] をタップし、[共有フォルダー] タブをタップする

一般 - 共有フォルダー設定 ▶ P162

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ア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 ▶ P59

一般 - 共有フォルダー設定 ▶ P162

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 のビン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、エクスポートの操作がスムーズにできます。

転送設定 ▶ P177

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 ▶ P154

ご注意

- XDCAM、XDCAM EX、XAVC、XAVC S、P2 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。
対応フォーマット一覧▶ P210
- 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▶ P212
- Grass Valley HQX AVI または Grass Valley HQX MXF を出力する場合（Grass Valley HQX AVI を XDCAM/DNxHD/Grass Valley HQX MXF に変換して出力する場合を含む）、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 HQX 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）
 - MXF 形式（DNxHD 220）
 - MXF 形式（DNxHD 145）
 - MXF 形式（DNxHD 100）
 - MXF 形式（DNxHD 36）
 - MXF 形式（Grass Valley HQX）
- **転送 - AVI 設定▶ P180**
- 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 HQX 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。
 - MXF（XDCAM形式またはDNxHD形式またはGrass Valley HQX形式）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。
- **転送 - AVI 設定▶ P180**
- 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 HQX AVI、Grass Valley HQX MXF、またはプレイリストをエクスポート（または変換）する場合、T2 で設定したマーカー情報が書き込まれます。

1 [ビン] タブでコンテンツを表示する

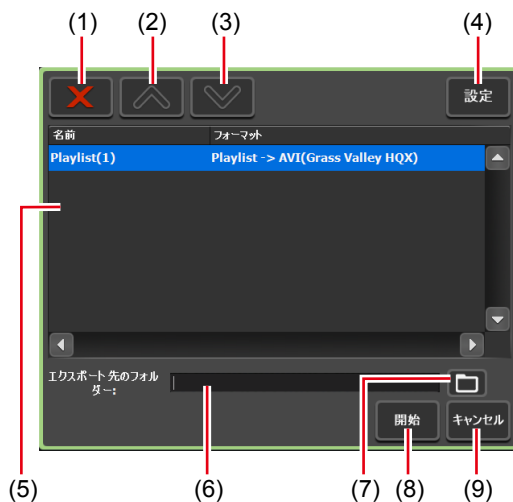
[ビン] タブを表示する▶ P64

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 HQX AVI を MXF 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、トランスコードを実行する] にチェックを入れます。[AVI トランスコード形式] で設定を行い、[OK] をタップします。

転送 - AVI 設定 ▶ P180

- 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 ▶ P185

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 ▶ P51

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 ▶ P177

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、アンシラリーダーデータなど）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 ▶ P212
・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 ▶ P58

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 ▶ P64

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 ▶ P56

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 ▶ P51

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、[ピン] 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 ▶ P59

1 [設定] 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 [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 ▶ P161

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 ▶ P58

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、エクスポートの操作がスムーズにできます。

転送設定 ▶ P177

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 ▶ P154

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。
対応フォーマット一覧 ▶ P210
• 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 ▶ P212

1 [ピン] タブでコンテンツを表示する

[ピン] タブを表示する ▶ P64

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 ▶ P56

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ある場合は、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 HQX AVI を MXF 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、トランスコードを実行する] にチェックを入れます。[AVI トランスコード形式] で設定を行い、[OK] をタップします。

転送 - AVI 設定 ▶ P180

- ・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 ▶ P185

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 ▶ P51

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
- XAVC : MXF ファイル
- XAVC S : MP4 ファイル
- P2 AVC-ULTRA : MXF (OP-1a, OP-Atom) 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 (HQP)] に設定されていると、アップロード後、Grass Valley HQX AVI に変換されます。

転送設定 ▶ P177

・ 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

ピン画面、1 ch 表示、3 ch 表示、転送画面から操作できます。

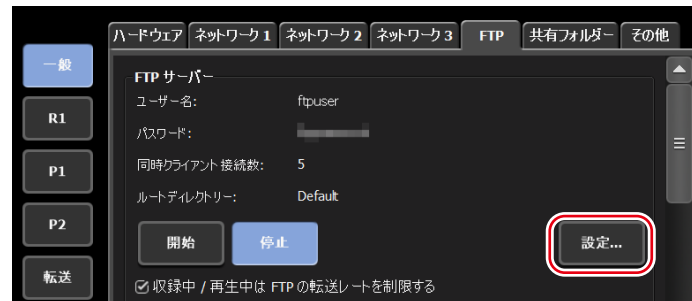
2 [一般] をタップし、[ネットワーク 1] または [ネットワーク 2] タブをタップする

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 ▶ P158

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 ▶ P161

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 ▶ P160
 - 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 ▶ P161
 - 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 ▶ P177

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、そのマーカーを EDIUS で利用できます。
マーカーを設定する ▶ P98

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、MXF (XDCAM 形式) などその他の形式に変換し、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 ▶ P213

転送 - AVI 設定 ▶ P180

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 ▶ P59

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 ▶ P64

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

- POINT**
- DNxHD MXF フォーマットに変換したい場合は、あらかじめ、設定画面の [転送] → [AVI] の [AVI トランスコード形式] で [MXF (DNxHD)] のいずれかに設定しておきます。その後、手順 3 で [MXF (DNxHD) へコンバート] をタップしてください。
転送 - AVI 設定 ▶ P180

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 ▶ P51

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 ▶ P212

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 ▶ P213

FTP ダウンロードと時差編集に関する注意事項 ▶ P213

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 ▶ P59

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 のソースブラウザー内にある K2 (FTP) 上で、収録中のクリップを表示することができます。ソースブラウザーの設定方法は 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 4K Elite のみ）

T2 4K 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 4K 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。

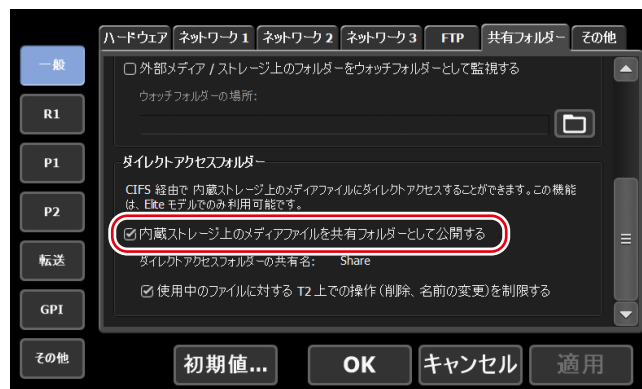
- ご注意**
- T2 4K Elite のみで使用できます。
 - 編集ソフトウェアは Grass Valley EDIUS を推奨しています。
 - Grass Valley HQX AVI、XDCAM 形式のメディアファイルのみアクセスできます。
 - ダイレクトアクセスフォルダーは読み取り専用です。クライアントからダイレクトアクセスフォルダー上にあるメディアファイルの移動や削除は行えません。クライアントからメディアファイルをインポートする場合は、ウォッチフォルダーや FTP などを利用してください。
- ウォッチフォルダーでメディアファイルをインポートする ▶ P53
ファイルを T2 にアップロードする / T2 からダウンロードする ▶ P59
一般 - 共有フォルダー設定 ▶ P162

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 ▶ P59

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ピ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 点のないものとの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 ▶ P87
- 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 ▶ P162

コンテンツの管理

このセクションでは、コンテンツをビンで管理する操作について説明します。

コンテンツをビンで管理する

【ビン】 タブを表示する

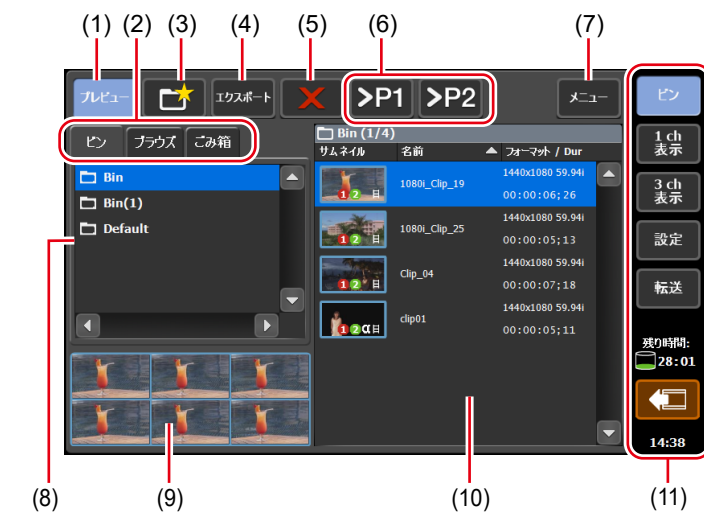
【ビン】 タブでは、T2 に読み込んだコンテンツの管理や、T2 で編集したコンテンツをエクスポートする操作ができます。

1 【ビン】 をタップする

ビン画面が表示されます。

2 【ビン】 タブをタップする

◆【ビン】 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	【ビン】 タブ / 【ブラウズ】 タブ / 【ごみ箱】 タブに切り替えます。
(3)	【ビンの新規作成】	ビンを新規作成します。
(4)	【エクスポート】	選んだコンテンツをエクスポートします。

(5)	〔削除〕	選んだコンテンツを削除します。
(6)	〔> Px〕	選択したコンテンツをプレイヤーチャンネルにマウントします。
(7)	〔メニュー〕	関連メニューを表示します。
(8)	ビン一覧	ビンの一覧が表示されます。 選んだピンは、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、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。
(10)	コンテンツリスト	ビン一覧で選んだピン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。
(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 ▶ P38

POINT ・ お使いの T2 で利用可能な IO モードは、T2 のモデルの種類により異なります。
IO モード一覧 ▶ P214

ビンの名前を変更する

ビンの名前を変更します。

1 〔ビン〕 タブでビンを選ぶ

〔ビン〕 タブを表示する ▶ P64

2 〔メニュー〕 をタップし、〔フォルダー名を変更する〕 をタップする

3 ビンの名前を入力し、〔OK〕 をタップする

ソフトウェアキーボード ▶ P105

ビンを削除する

ビンとビン内のコンテンツを削除します。削除されたピンはごみ箱に移動します。

1 〔ビン〕 タブでビンを選ぶ

〔ビン〕 タブを表示する ▶ P64

2 〔メニュー〕 をタップし、〔フォルダーを削除する〕 をタップする

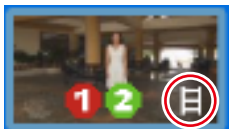
確認メッセージが表示され、ビン内のコンテンツが一覧で表示されます。

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。

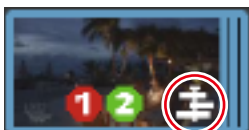
◆ビデオクリップ



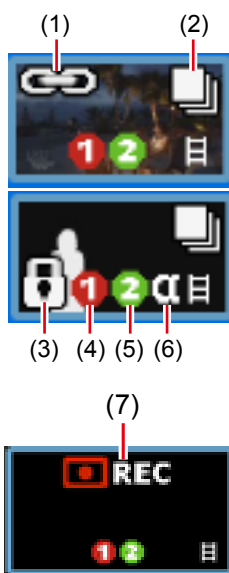
◆静止画クリップ



◆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	レコーダーチャンネルで同時に収録できる数を示しています。
(5)	同時再生可能な数	プレイヤーチャンネルでコンテンツを同時に再生できる数を示しています。
(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。

コンテンツを別のビンに移動する

ビン内のコンテンツを別のビンに移動します。

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 ▶ P64

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 移動先のビンを選び、[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

ビン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。

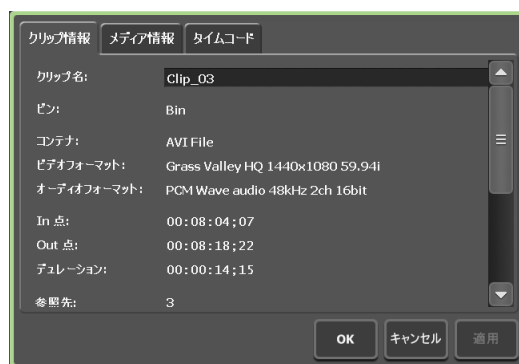
1 [ビン] タブでビンを選び、コンテンツを表示する

[ビン] タブを表示する ▶ P64

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	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。） [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	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、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。 [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。
[タイムコード] タブ	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。

◆ プレイリストのプロパティ



【プレイリスト情報】 タブ	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ピン名、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 ▶ P147
【タイムコード】 タブ	開始タイムコードを指定できます。 【ソースに従う】 メディアファイルの開始タイムコードを使用します。 【開始時間を指定する】 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。 【イベントのタイムコード設定を使用する】 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。
【すべてのイベント】 タブ	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 ▶ P93

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） ▶ P84

1 [ピン] タブでピンを選び、コンテンツを表示する

[ピン] タブを表示する ▶ P64

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 HQX AVI を MXF 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 ▶ P180

- 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 HQX 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。
 - MXF 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。
 - プレイリストを変換してエクスポートする場合、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。

転送 - AVI 設定 ▶ P180

- 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 [ピン] タブでピンを選び、コンテンツを表示する

[ピン] タブを表示する ▶ P64

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)へコンバート] 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ピン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 ▶ P51

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 ▶ P177

ごみ箱の内容を確認する

[ごみ箱] タブを表示する

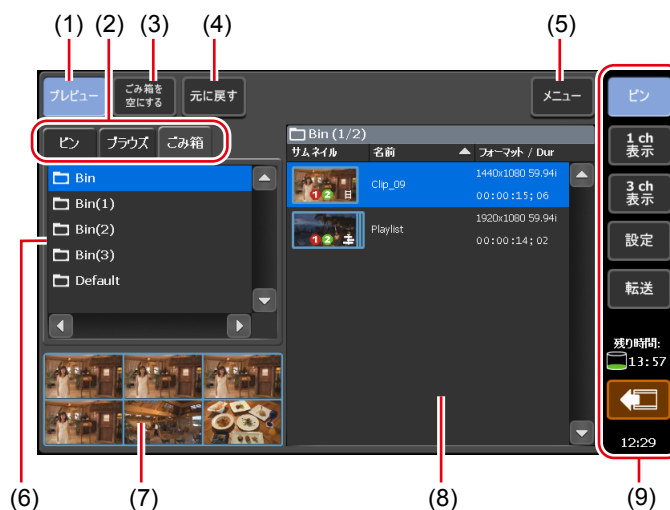
[ごみ箱] タブでは、削除したコンテンツを元に戻したり、ごみ箱の内容を完全に削除したりする操作ができます。

1 [ピン] をタップする

ピン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	【ビン】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】	元のビンにリストアします。 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)	ごみ箱フォルダー一覧	ごみ箱フォルダー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	ごみ箱フォルダー一覧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 / 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 ▶ P38

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 [ピン] 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

レコーダーチャンネルまたはプレイヤー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 [ピン] 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

レコーダーチャンネルまたはプレイヤー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。

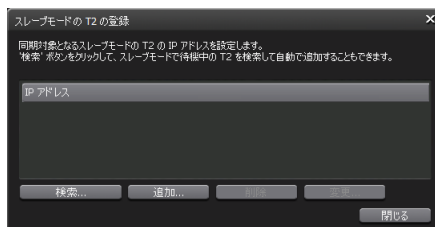
3 [T2 - T2 データ同期] ダイアログの [動作モード] で [マスターモード] を選び、[スレーブモードの T2 の登録] をタップする

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。

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）

4 【スレブモードの T2 の登録】 ダイアログで、スレ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。

再生 / 編集

このセクションでは、プレイヤー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 表示でプレイヤーチャンネルを表示する

プレイヤーチャンネルの 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

プレイヤーチャンネルの 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、プレイヤーチャンネルタブをタップしても切り替えられます。プレイヤー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。

◆ プレイヤーチャンネル（クリップビュー） - 1 ch 表示

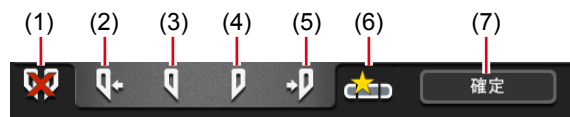


※ (2) ~ (18) は、P2 チャンネルでも同じです。

(1)	プレイヤーチャンネルタブ	タップすると、プレイヤー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	プレイヤーチャンネルの現在の再生モード（同期モード、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 ▶ P83

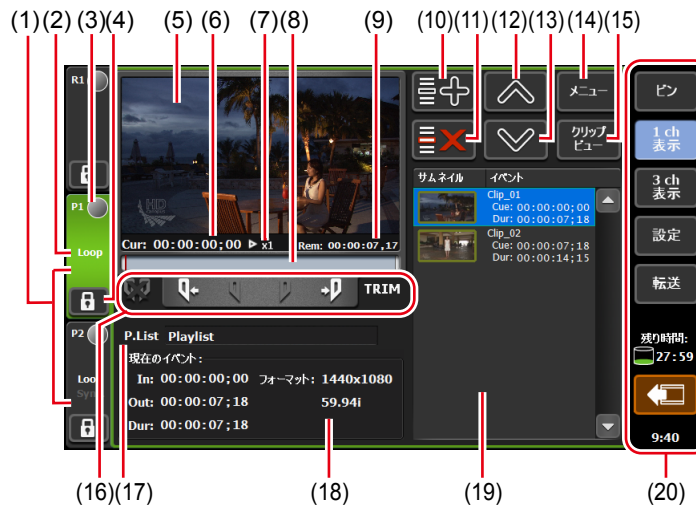
(3)	ステータス	再生の進行状況が表示されます。
(4)	[ロック]	プレイヤーチャンネルを操作できないようにロックできます。 ロック中は、[ロック] と [P1] ボタン（または [P2] ボタン）が赤色に点灯します。 再度タップすると、ロックを解除できます。
(5)	プレビュー	再生中の映像が表示されます。 プレビューをタップすると、全画面で表示されます。 クリップがマウントされていない場合は、左上にチャンネルの出力プロファイルが表示されます。
(6)	[Cur :]	カレントタイムコードが表示されます。
(7)	再生速度	現在の再生速度（倍率）が表示されます。
(8)	スクラブバー	再生の進行状況や、設定した In/Out 点のアイコン、マーカーが表示されます。
(9)	[Rem :]	残り時間のタイムコードが表示されます。
(10)	[Zoom]	スクラブ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	プレイヤーチャンネル（クリップビュー）の操作ボタン ▶ P76
(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 ▶ P105
(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。 ソフトウェアキーボード - タイムコード ▶ P106
(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 ▶ P38

◆ プレイヤーチャンネル (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、スクラップバーに 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、スクラップバーに 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 ▶ P87
(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 ▶ P86

◆ プレイヤーチャンネル (プレイリストビュー) - 1 ch 表示



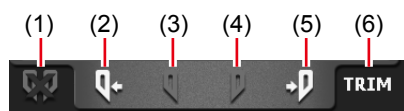
※ (2) ~ (20) は、P2 チャンネルでも同じです。

(1)	プレイヤーチャンネルタブ	タップすると、プレイヤー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、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 ▶ P83
(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、マーカーが表示されます。
(9)	[Rem :]	イベントの残り時間のタイムコードが表示されます。
(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 ▶ P88
(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	プレイヤーチャンネル（プレイリストビュー）の操作ボタン ▶ P78
(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 ▶ P105 [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 ▶ P147
(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 / 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 ▶ P38
------	-------------------------------------	--

◆ プレイヤーチャンネル（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、スクラブバーに 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、スクラブバーに 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 ▶ P90

3 ch 表示でプレイヤーチャンネルを選択する

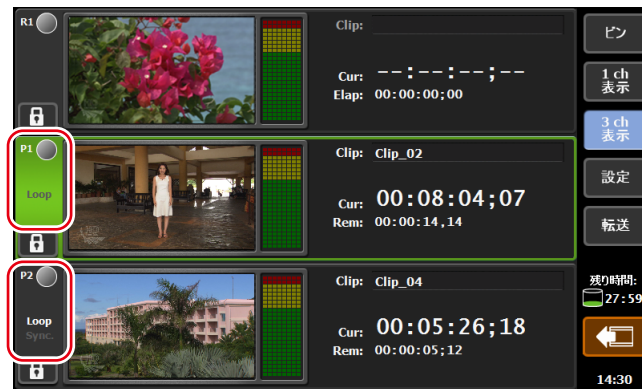
3 ch 表示では、[[HD/SD] 1 in 2 out] モードの場合、R1 チャンネル、P1 チャンネル、P2 チャンネルを同時に確認できます。

3 ch 表示でプレイヤー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。

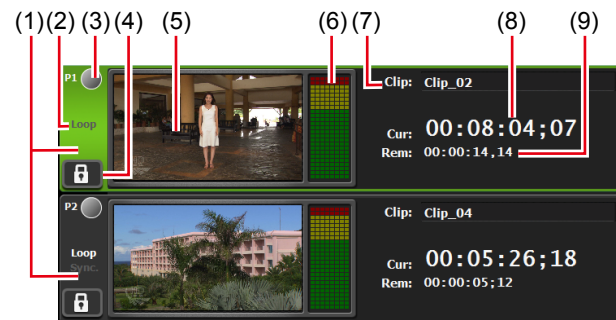
2 プレイヤーチャンネルタブをタップする



プレイヤー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。

プレイヤー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。

◆ プレイヤーチャンネル（クリップビュー） - 3 ch 表示

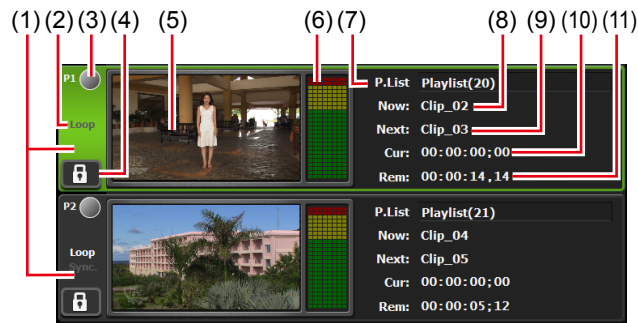


※ (2) ~ (9) は、P2 チャンネルでも同じです。

(1)	プレイヤーチャンネルタブ	タップすると、プレイヤー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、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 ▶ P83
(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。 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▶ P105
(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。

◆ プレイヤーチャンネル (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)	プレイヤーチャンネルタブ	タップすると、プレイヤー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	プレイヤーチャンネルの現在の再生モード（同期モード、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▶ P83
(3)	ステータス	再生の進行状況が表示されます。
(4)	[ロック]	プレイヤー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▶ P105 [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▶ P147
(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のタイムコードが表示されます。

コンテンツをプレイヤーチャンネルにマウントする

ビン内のコンテンツをプレイヤーチャンネルにマウントする手順について説明します。
プレイヤー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 ▶ P64

2 コンテンツを選び、[> Px] をタップする

コンテンツがプレイヤーチャンネルにマウントされます。
プレイヤー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。

プレイヤーチャンネル (クリップビュー) - 1 ch 表示 ▶ P74

プレイヤーチャンネル (プレイリストビュー) - 1 ch 表示 ▶ P76

POINT • コンテンツのマウントを中止する場合は、1 ch 表示でプレイヤー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 ▶ P24

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（バリアブル再生）

選択しているチャンネルの映像を可変速再生します。

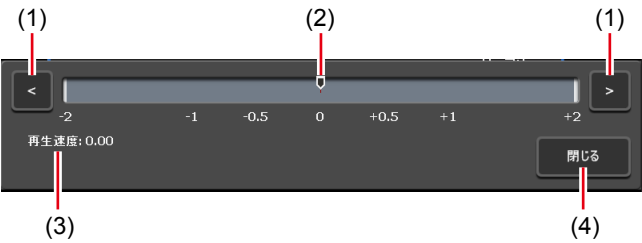
1 [VAR] ボタンを押す

操作ボタン部▶ P24

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▶ P24

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▶ P189

収録中の映像をマウントして再生する（追っかけ再生）

レコーダーチャンネルで収録中の映像を、プレイヤー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 ・ 収録中の映像の追っかけ再生は、[[HD/SD] 1 in 2 out] モードの時に有効です。

1 [設定] 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 [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

プレイヤー - 出力フォーマット / オプション設定 ▶ P173

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

レコーダーチャンネルで収録中の映像がプレイヤー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。
プレイヤーチャンネルの操作ボタン ▶ P126

再生モードを切り替える

コンテンツをループ再生する（Loop モード）

プレイヤーチャンネルで Loop モードをオンにすると、プレイヤー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 プレイヤー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、プレイヤーチャンネルの [Loop] が白い文字で表示されます。

POINT • プレイヤーチャンネルの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

- 同期モードは、P1/P2 の組み合わせでのみ有効です。
- 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。
- 同期モードでは、次の操作のみ有効です。
 - 等倍または可変速での再生
 - 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

コンテンツをプレイヤーチャンネルにマウントする ▶ P81

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 ▶ P69

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。

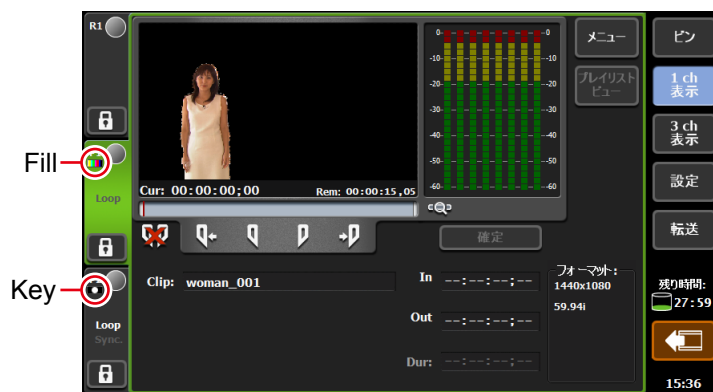
ご注意 • Fill/Key 信号出力モードは、P1/P2 の組み合わせでのみ有効です。

1 アルファチャンネル付きコンテンツを、プレイヤーチャンネルにマウントする

コンテンツをプレイヤーチャンネルにマウントする ▶ P81

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、プレイヤーチャンネルタブに、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、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。切り替わるとき、出力信号が途切れるため映像が乱れることがありますが、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
 - スクラブバー操作（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 クリップをプレイヤーチャンネルにマウントする

コンテンツをプレイヤーチャンネルにマウントする ▶ P81

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

プレイヤーチャンネル（クリップビュー）の操作ボタン ▶ P76

現在位置が In 点に設定されます。スクラバーの 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。
プレイヤーチャンネル（クリップビュー）- 1 ch 表示 ▶ P74

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 ▶ P86

2 [確定] をタップする

プレイヤーチャンネル（クリップビュー）の操作ボタン ▶ P76

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 ▶ P86

2 [サブクリップ作成] をタップする

プレイヤーチャンネル（クリップビュー）の操作ボタン ▶ P76

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

プレイヤー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。

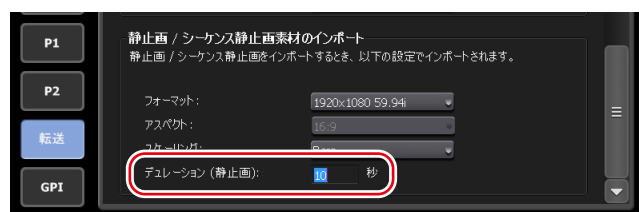
1 静止画クリップとして切り出したい位置に移動する

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 ▶ P177



で注意 • 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

プレイヤー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 ▶ P68

クリップの名前を変更する

プレイヤー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 ▶ P105

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、プレイヤー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、イベントと呼ばれます。

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 ▶ P147
タイムライン形式のプレイリストを編集する ▶ P148

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

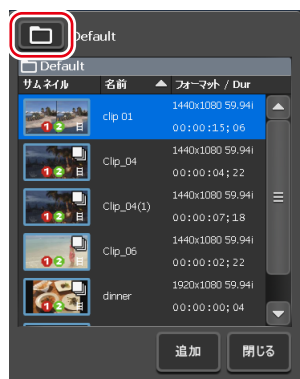
プレイヤーチャンネル（プレイリストビュー） - 1 ch 表示 ▶ P76

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

プレイヤーチャンネル (プレイリストビュー) - 1 ch 表示 ▶ P76

プレイリストを再生する

プレイリストをプレイヤーチャンネルにマウントして再生します。

1 プレイリストをプレイヤーチャンネルにマウントする

コンテンツをプレイヤーチャンネルにマウントする ▶ P81
プレイリストをプレイヤー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

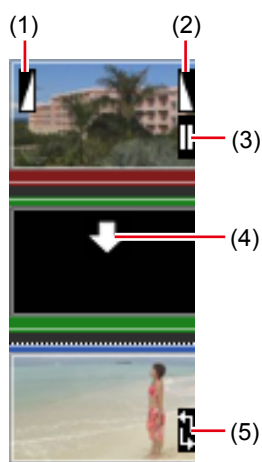
映像を再生する ▶ P81

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 ▶ P94
(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

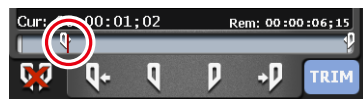
2 [TRIM] をタップする

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

プレイヤーチャンネル（プレイリストビュー）の操作ボタン ▶ P78

現在位置が In 点に設定されます。スクラブバーの 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。

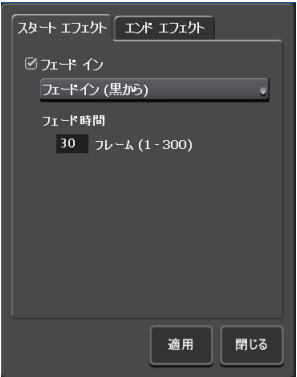
1 プレイリストビューで、イベントをタップして選ぶ

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

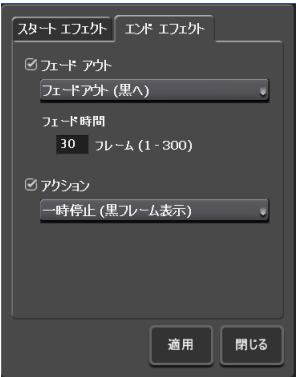
◆ イベント - [スタートエフェクト] タブ



[フェードイン]	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)] 黒場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)] 白場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。
-----------------	---

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



[フェードアウト]	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。 • [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。 • [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。 [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。
[アクション]	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。 • [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。 • [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。 • [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。 • [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。 • [ループ] イベントをループ再生します。

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 ▶ P164

プレイリストのエフェクト設定を更新する

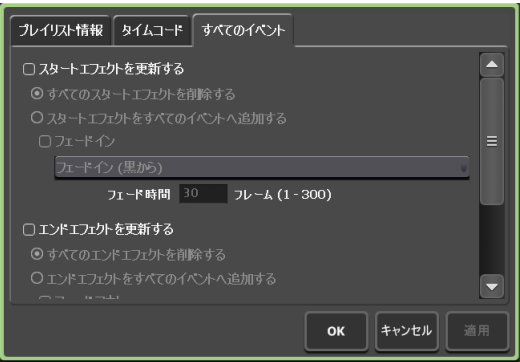
プレイリスト内のすべてのイベントに対して、イベント開始時のエフェクト（スタートエフェクト）とイベント終了時の動作やエフェクト（エンドエフェクト）をまとめて設定できます。また、各イベントに設定されているエフェクトをまとめて削除することもできます。

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 ▶ P97
コンテンツのプロパティを確認する ▶ P67

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）]
黒場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）]
白場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。

【エンドエフェクトを更新する】	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。 【すべてのエンドエフェクトを削除する】 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。 【エンド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。 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。 • [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。 • [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。 [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。 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 • [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。 • [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。 • [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。 • [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。 • [ループ] イベントをループ再生します。
-------------------------------	---

3 各項目を設定し、[OK] をタップする

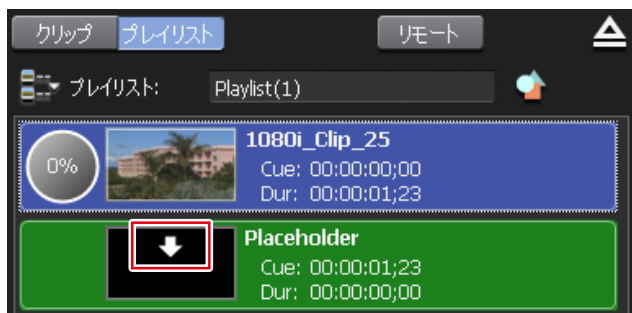
プレイリストにプレースホルダーを追加する

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 • プレースホルダーイベントの追加・置き換えは、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。

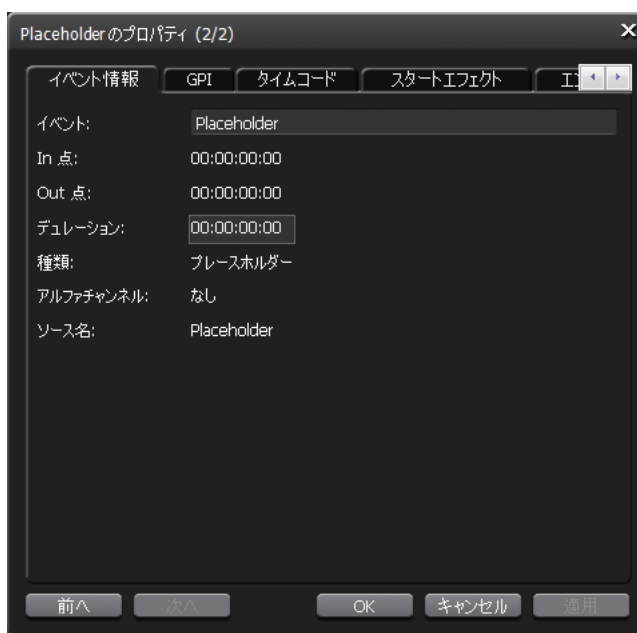


POINT

- ・ 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。
プレイヤーチャンネル (プレイリストビュー) - 2 ch/3 ch 表示 ▶ P125
- ・ プレースホルダー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) ▶ P166

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



[イベント情報] タブ

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。

[GPI] タブ

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 ▶ P195

【タイムコード】 タブ	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 ▶ P91
【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 ▶ P91

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 【ビン】 タブのビン一覧から置き換えたいクリップを含むビンをクリックし、コンテンツリストから置き換えたいクリップをクリックする

[ビン] タブ ▶ P133

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】 で置き換えたい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**
- ビン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 ▶ P140
 - 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) ▶ P166

プレイリストの名前を変更する

プレイヤー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 ▶ P105

プレイリストのプロパティを確認する

プレイヤー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 ▶ P68

イベントのプロパティを確認する

プレイヤー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



【イベント情報】 タブ	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。）
【GPI】 タブ	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 ▶ P195
【タイムコード】 タブ	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 ▶ P91
[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 ▶ P91

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 ▶ P147

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 HQX AVI または Grass Valley HQX MXF に変換またはエクスポートする
 - MXF 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 HQX AVI または Grass Valley HQX MXF 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 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 HQX AVI または MXF 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ク
 - XDCAM、XDCAM EX のメタデータ内のエッセンスマーク
 - 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 ▶ P140
 マウス操作にコマンドを割り当てる ▶ P142

マーカーリストを表示する

プレイヤー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。

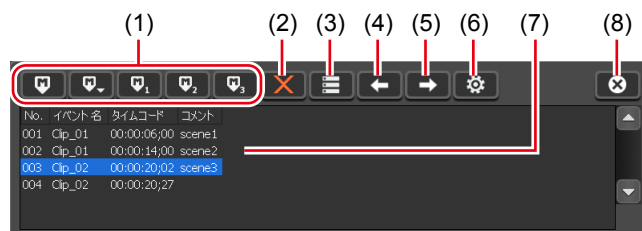
1 コンテンツをプレイヤーチャンネルにマウントする

コンテンツをプレイヤーチャンネルにマウントする ▶ P81

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

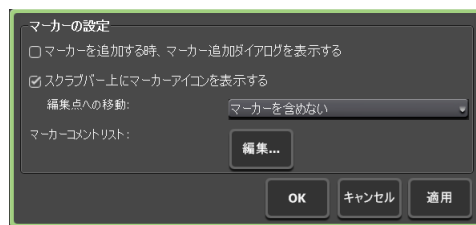
マーカーリストが表示されます。

◆ 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、スクラブ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 ▶ P101
(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 ▶ P102
(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 ▶ P99
(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▶ P102
[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、プレイヤー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▶ P103

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 レコーダー - VTR モードまたはレコーダー - ライブモードで収録を開始する

VTR を制御して収録する（レコーダー - VTR モード）▶ P40

ライブ映像を収録する（レコーダー - ライブモード）▶ P41

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▶ P99

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▶ P102

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▶ P99

収録中のクリップのマーカーリストを表示する▶ P100

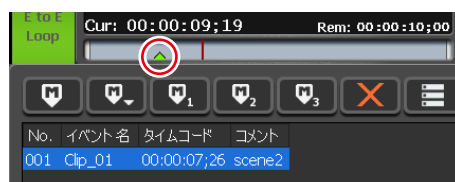
2 コンテンツの再生中（またはクリップの収録中）、マーカーを追加する時点で、マーカー追加ボタンをタップする

◆ 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▶ P99
(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。

スクラブ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▶ P99

収録中のクリップのマーカーリストを表示する▶ P100

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

スクラブ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▶ P99

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: Clip_01
 タイムコード: 00:00:07;26
 コメント: Scene2 ...
 OK キャンセル 適用

【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:】	プレイヤー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 ▶ P102
【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 ▶ P99

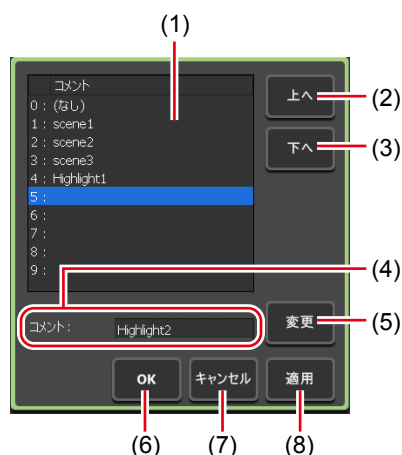
収録中のクリップのマーカーリストを表示する ▶ P100

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▶ P105

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 ▶ P99

収録中のクリップのマーカーリストを表示する ▶ P100

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

スクラブ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 ▶ P99

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

プレイヤー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 ▶ P99

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 ▶ P99

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。

スクラブ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 ▶ P99

- ワークステーションモードで、プレイヤー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

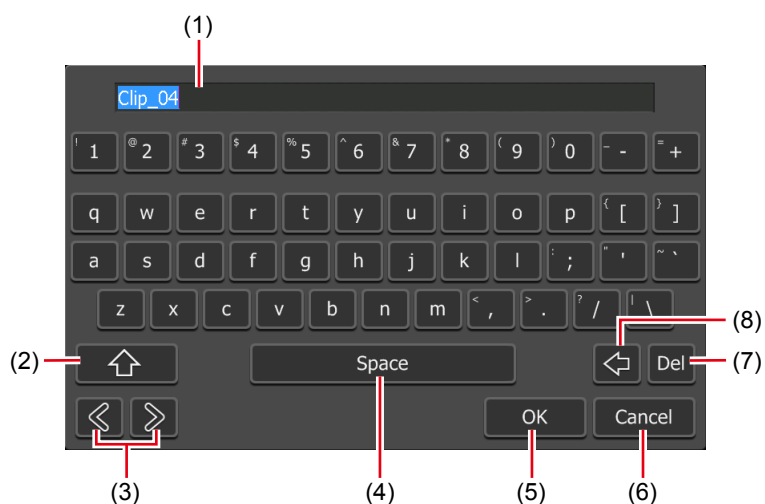
各画面で文字を入力する操作について説明します。

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

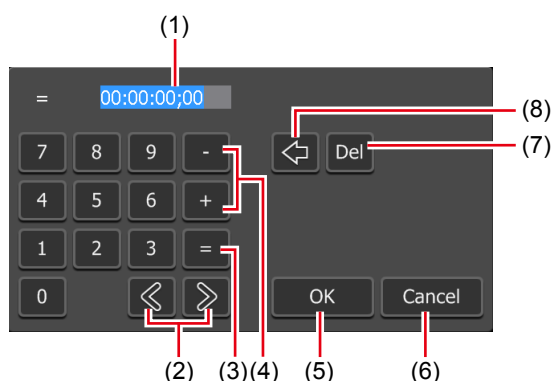
タイムコードを入力する

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]	入力した内容を確認し、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。

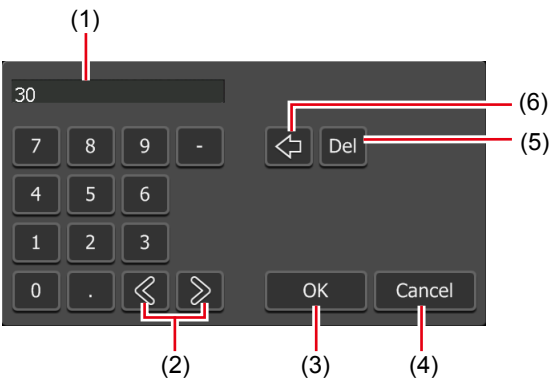
3 [OK] をタップする

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]	入力した内容を確認し、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

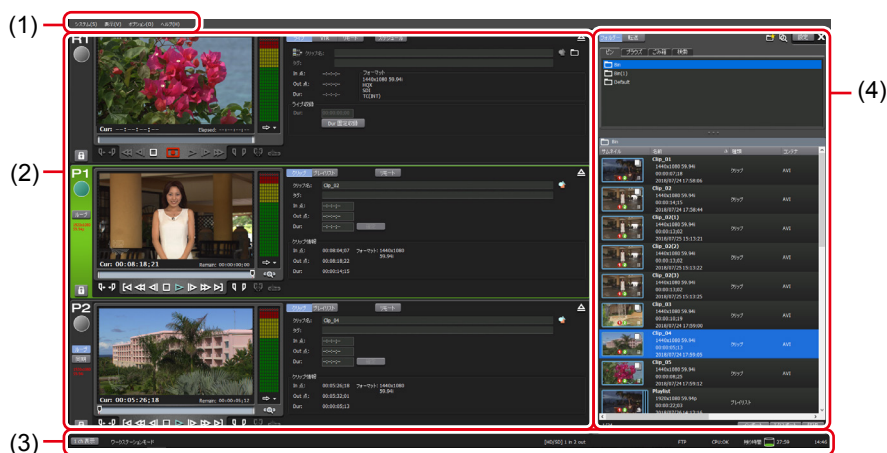
Section 9

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

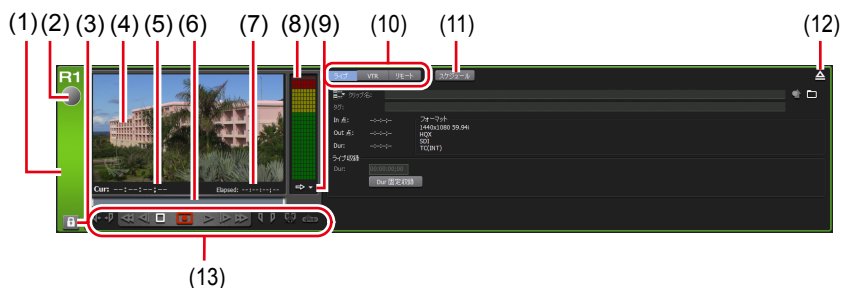


(1)	メニューバー	クリックすると、関連メニューが表示されます。 メニューバー ▶ P109
(2)	チャンネル表示部	レコーダーチャンネル、プレイヤーチャンネルが表示されます。 レコーダーチャンネル - 2 ch/3 ch 表示 ▶ P110 プレイヤーチャンネル - 2 ch/3 ch 表示 ▶ P123
(3)	ステータスバー	ステータスバー ▶ P131
(4)	ビン / 転送画面表示部	コンテンツの管理やメディアファイルのインポート / エクスポート、設定画面の表示などを行います。 ビン / 転送画面表示部 ▶ P132

◆メニューバー

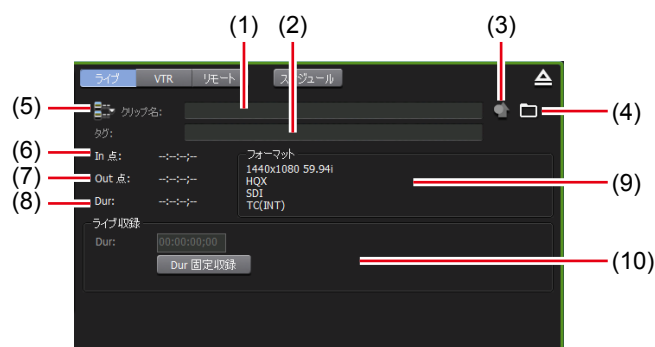
[システム]	クリックすると、次のメニューが表示されます。 [フロントパネルモードへ切り替え] ワークステーションモードからフロントパネルモードに切り替えます。 [ワークステーションモードへ切り替え] フロントパネルモードからワークステーションモードに切り替えます。 フロントパネルモードからワークステーションモードに切り替える ▶ P32 [フロントパネルをロックする] フロントパネルの操作のロック および ロックの解除を行うことができます。ロック中は、フロントパネルモードでの操作を行うことができません。ロックの解除は、フロントパネルの[R1]ボタン+[P1]ボタン+ [P2] ボタン + [SHTL/JOG] ボタンを同時に押すことでも行うことができます。 [T2 - T2 データ同期 ...] 他の T2 へ全データをバックアップします。 [メンテナンスモード ...] メンテナンスモードに切り替えます。 [終了] T2を終了します。 ワークステーションモードで T2 を終了する ▶ P31
[表示]	クリックすると、次のメニューが表示されます。 [2ch (チャンネル名 1+チャンネル名 2)] チャンネル表示部に指定の 2 つのチャンネルを表示します。 [3ch] チャンネル表示部に 3 つのチャンネルを表示します。
[オプション]	クリックすると、次のメニューが表示されます。 [ログ] ログレベルの設定やログの表示を行います。 操作やプロセスのログを確認する ▶ P151 [メディアの取り外し ...] USB 対応リムーバブル機器や XDCAM、P2 などのリムーバブルメディアの接続を切断します。 [カスタマイズ] 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。 キーボードショートカットの割り当てを変更する ▶ P140 マウス操作にコマンドを割り当てる ▶ P142
[ヘルプ]	クリックすると、次のメニューが表示されます。 [T2 について] T2 のバージョンを表示します。

◆レコーダーチャンネル - 2 ch/3 ch 表示



(1)	レコーダーチャンネルタブ	クリックすると、レコーダー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]	レコーダー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。 オーディオレベル詳細表示 (レコーダーチャンネル) ▶ P120 タイムコードステータス表示 ▶ P120 マーカリスト表示 ▶ P122
(10)	収録モード	収録モード (レコーダー - ライブモード / レコーダー - VTR モード / レコーダー - リモートモード) を切り替えます。 レコーダー - ライブモード ▶ P111 レコーダー - VTR モード ▶ P116 レコーダー - リモートモード ▶ P117
(11)	[スケジュール]	レコーダー - 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。 レコーダー - ライブモード / スケジュールモード ▶ P112
(12)	[アンマウント]	レコーダー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	レコーダーチャンネルの操作ボタン ▶ P118

◆ レコーダー - 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▶ P118
(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。

◆レコーダー - ライブモード / スケジュールモード



(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▶ P113
(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▶ P113
(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▶ P112

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

スケジュール収録

(1) スケジュール名: 名称未設定

(2) 日付: 7/25/2018 1回

(3) 開始時刻: 13:56:00

(4) 終了時刻: 14:56:00

(5) 出力
収録先: ☒ 内蔵ストレージ ☐ 外部メディア / ストレージ
Bin

クリップ名: Clip

(6) フォーマット
収録フォーマット: 設定...
1440x1080 59.94i
HQX

(7) その他
収録の実行: ☒ 有効 ☐ 無効

OK キャンセル

(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 :])	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。 【1 回】 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。 【毎日】 [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。 【毎週】 [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。
(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]	収録するクリップの収録先を選びます。 【収録先：】 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。 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。 <登録されていません>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。 【クリップ名：】 収録されるクリップの命名規則を設定します。 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]、[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。
(6)	[フォーマット]	【収録フォーマット：】 収録するクリップのフォーマットを設定します。 [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。 収録フォーマットダイアログ▶ P115
(7)	[その他]	【収録の実行：】 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。

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

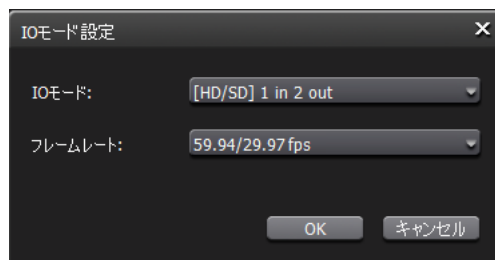
- [日付：] ([開始日付：]、[終了日付：])、[開始時刻：]、[終了時刻：] は、マウスホイールを動かして設定することもできます。

◆収録フォーマットダイアログ



【IO モード】	[設定 ...] をクリックして、IO モードとフレームレートを選びます。 【IO モード設定】ダイアログ▶ P116
【現在の入力可能端子】	【IO モード】 で選んだ内容にしたがって、入力に使用する端子が緑色の文字でハイライト表示されます。
【ビデオ】	【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。
【圧縮】	【コーデック：】 圧縮形式を選びます。 【ビットレート：】 圧縮形式に対応したビットレートを選びます。 【オーディオ形式：】 圧縮形式に対応したオーディオ形式を選びます。 【Closed GOP】 対応するコーデック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。

◆ [IO モード設定] ダイアログ



[IO モード:]	IO モードを選びます。 <i>IO モード一覧▶ P214</i>
[フレームレート:]	収録時のフレームレートを選びます。 • [59.94 / 29.97 fps] : 59.94p、29.97p、59.94i のいずれか • [50 / 25 fps] : 50p、25p、50i のいずれか • [24 fps] : 24p • [23.98 fps] : 23.98p

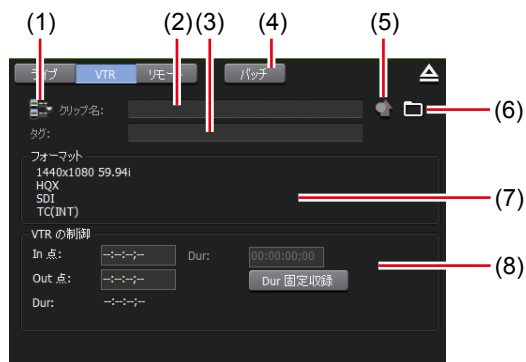
ご注意

- 収録開始時、登録されたスケジュールの IO モード・フレームレートと現在の設定が異なる場合、エラーになります。

POINT

- お使いの T2 で利用可能な IO モードは、T2 のモデルの種類により異なります。
IO モード一覧▶ P214

◆ レコーダー - VTR モード



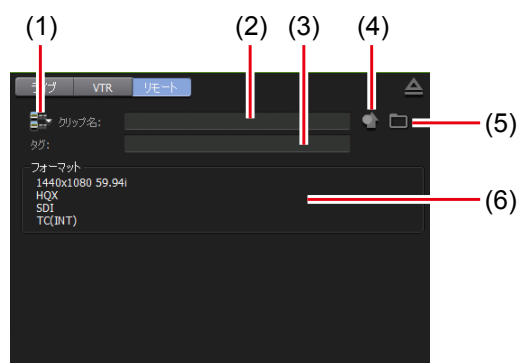
(1)	[次回収録クリップ名の設定 ...]	次回収録クリップの名前を設定するダイアログを表示します。設定したクリップ名は、[クリップ名:] に表示されます。
(2)	[クリップ名:]	収録中のクリップの名前を入力します。
(3)	[タグ:]	収録中のクリップに、検索用のタグを入力します。
(4)	[バッチ]	レコーダー - VTR バッチモードに切り替えます。 <i>素材をまとめて収録する (バッチキャプチャ) ▶ P143</i>
(5)	[プロパティ]	収録中のクリップのプロパティを表示します。
(6)	[収録オプション]	収録中のクリップの保存先や命名規則を設定します。 <i>収録オプションダイアログ▶ P118</i>

(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]	[In 点:] 収録中のクリップの In 点タイムコードを入力します。 [Out 点:] 収録中のクリップの Out 点タイムコードを入力します。 [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。 [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。

◆ レコーダー - リモートモード

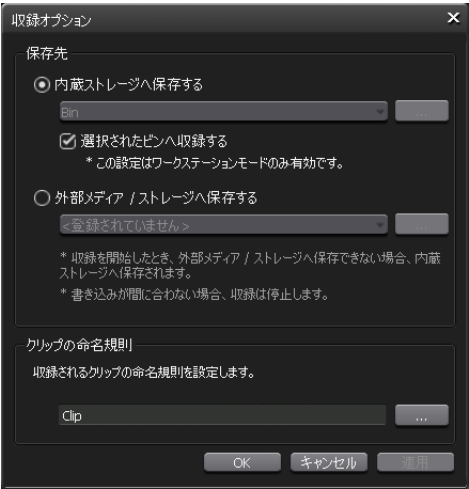


(1)	[次回収録クリップ名の設定 ...]	次回収録クリップの名前を設定するダイアログを表示します。設定したクリップ名は、[クリップ名:] に表示されます。
(2)	[クリップ名:]	収録中のクリップの名前を入力します。
(3)	[タグ:]	収録中のクリップに、検索用のタグを入力します。
(4)	[プロパティ]	収録中のクリップのプロパティを表示します。
(5)	[収録オプション]	収録中のクリップの保存先や命名規則を設定します。 収録オプションダイアログ▶ P118
(6)	[フォーマット]	ビデオサイズ、フレームレート、収録フォーマット、入力に使用する端子、ソース TC (TC (LTC) /SDI (VITC) /TC (INT)) などが表示されます。

POINT

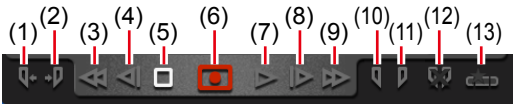
- 外部機器への収録時は、[収録オプション] が緑色になり、外部機器に収録していることを判別することができます。

◆収録オプションダイアログ



【保存先】	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、[内蔵ストレージへ保存する]を選びます。 リストからT2に登録されているビンを選びます。 [...]をクリックすると、新規ビンを選択先に設定することもできます。 [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。 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。 <登録されていません>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。
【クリップの命名規則】	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。 [日付] および / または [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。 レコーダー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。

◆レコーダーチャンネルの操作ボタン



(1)	【Cue (In)】 ※ 1	In 点に VTR を移動します。
(2)	【Cue (Out)】 ※ 1	Out 点に VTR を移動します。
(3)	【巻き戻し】 ※ 1	VTR を巻き戻しします。
(4)	【フレーム戻し】 ※ 1	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。

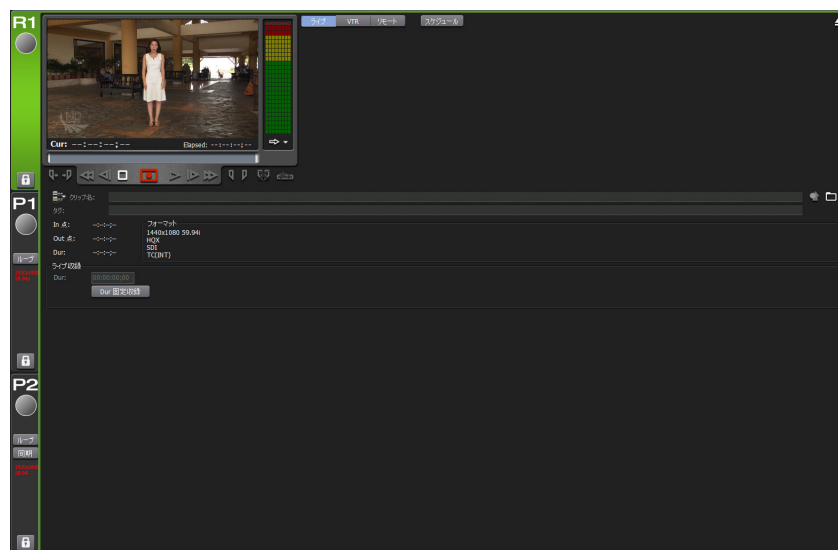
※¹ レコーダー - VTR モード時のみ使用できます。

※² レコーダー - 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。

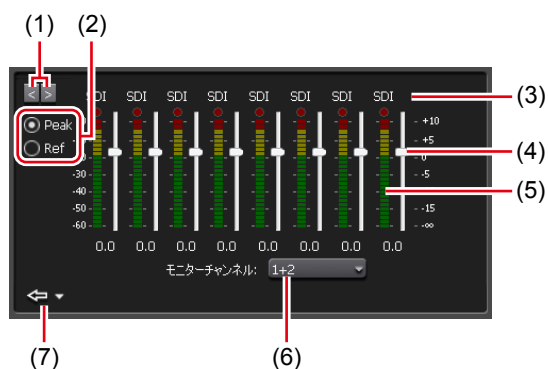
◆レコーダーチャンネル - 1 ch 表示

表示される内容は、レコーダーチャンネル - 3 ch 表示と同じです。

レコーダーチャンネル - 2 ch/3 ch 表示 ▶ P110

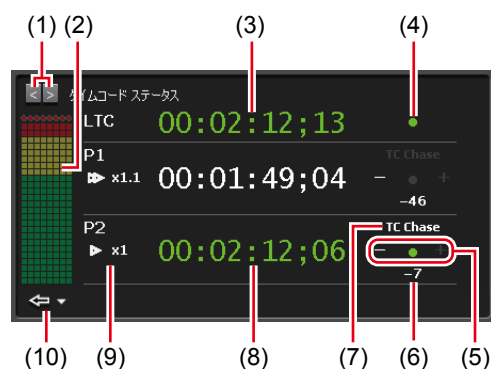


◆オーディオレベル詳細表示（レコーダーチャンネル）



(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 0dB 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 ▶ P155
(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	使用できません。
(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。フロントパネルのヘッドホン端子、またはリアパネルのオーディオモニター端子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。

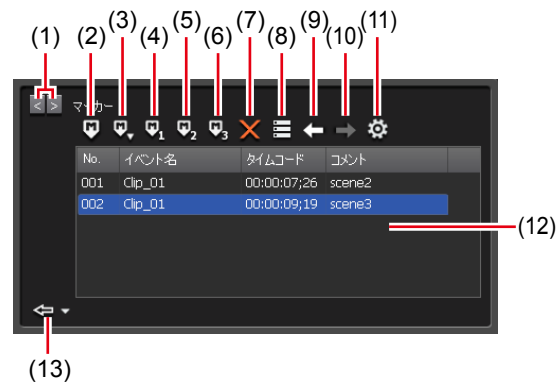
◆タイムコードステータス表示



(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	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	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せん。
(5)	TC ロックステータス	プレイヤーチャンネルのタイムコードが、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)。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	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	プレイヤー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 ▶ P191
(8)	カレントタイムコード	プレイヤー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 ▶ P155
(9)	再生速度	プレイヤー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。

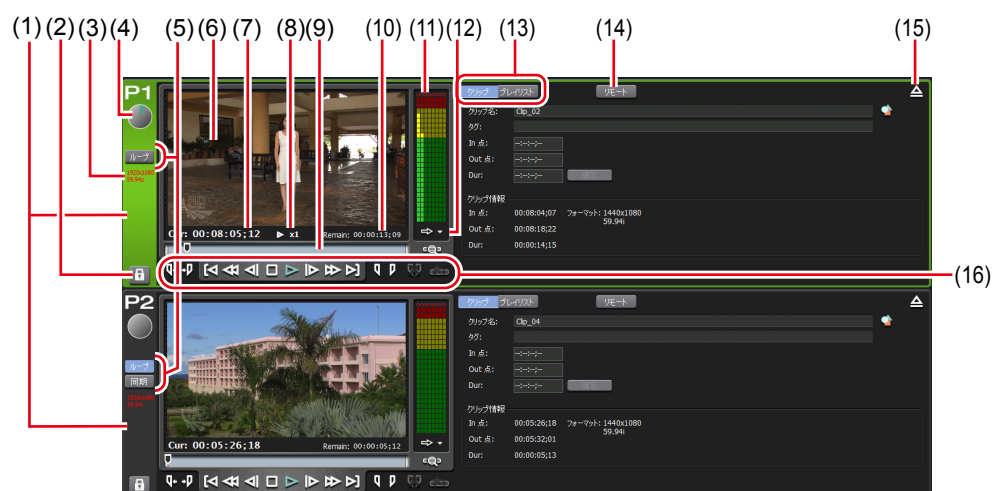
◆ マーカーリスト表示



(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】※1	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】※1	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 レコーダーチャンネルにはありません。

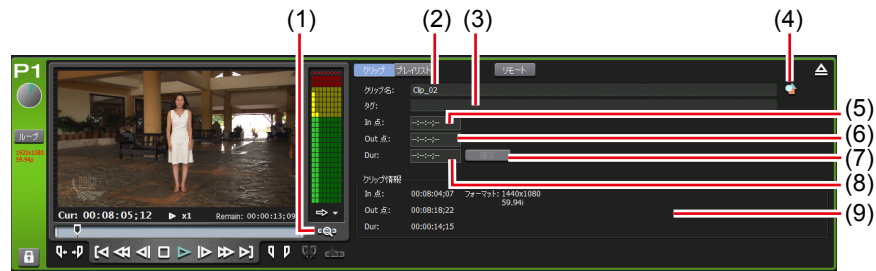
◆ プレイヤーチャンネル - 2 ch/3 ch 表示



(1)	プレイヤーチャンネルタブ	クリックすると、プレイヤー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、ループ再生モード）のオン / オフを切り替えます。
(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。 プレビューを右クリックして [全画面で表示する] 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（プレイヤーチャンネル）▶ P129 VAR スピードコントロール（プレイヤーチャンネル）▶ P130 タイムコードステータス表示 ▶ P120 マーカーリスト表示 ▶ P122

(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。 プレイヤーチャンネル (クリップビュー) - 2 ch/3 ch 表示 ▶ P124 プレイヤーチャンネル (プレイリストビュー) - 2 ch/3 ch 表示▶ P125
(14)	[リモート]	プレイヤー - リモートモードに切り替えます。
(15)	[アンマウント]	プレイヤー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]	プレイヤーチャンネルの操作ボタン▶ P126

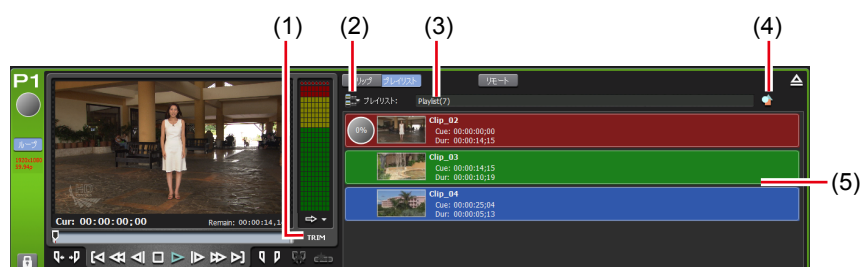
◆ プレイヤーチャンネル (クリップビュー) - 2 ch/3 ch 表示



※ (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。

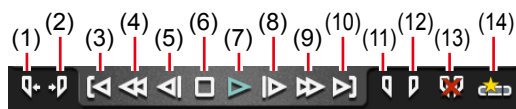
◆ プレイヤーチャンネル（プレイリストビュー） - 2 ch/3 ch 表示



※ (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。 プレイヤーチャンネル（プレイリストビュー） - 1 ch 表示 / TRIM モード ▶ P128
(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。 [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 ▶ P147
(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。 - 赤色は、そのイベントにスクラバーの再生位置があることを示しています。 - 緑色は、スクラ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。 - 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、お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） ▶ P166

◆ プレイヤーチャンネルの操作ボタン



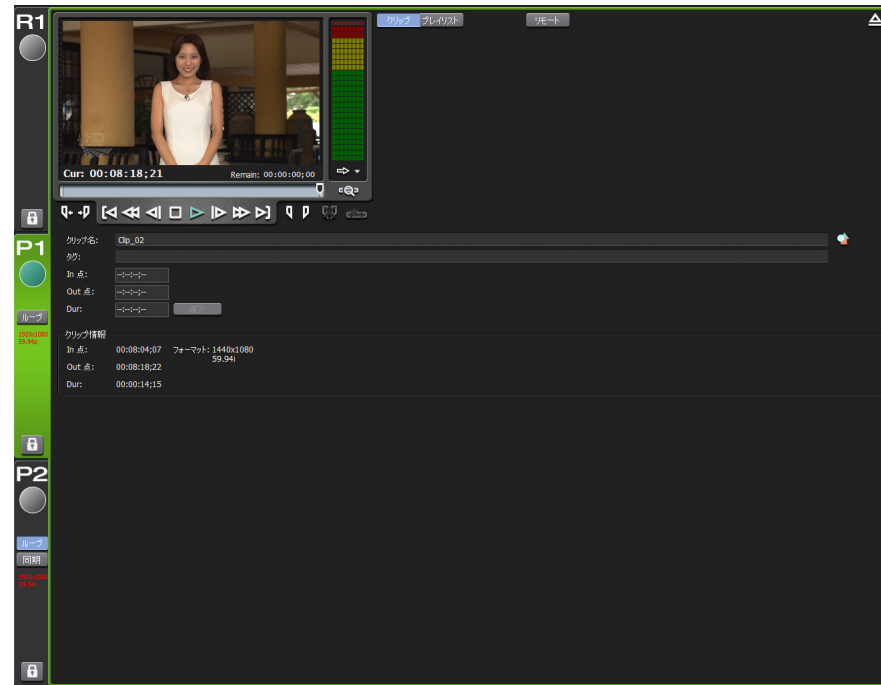
(1)	[Cue (In)]	コンテンツの In 点に移動します。
(2)	[Cue (Out)]	コンテンツの Out 点に移動します。
(3)	[前の編集点へ移動]	クリップビューまたはプレイリストビューの TRIM モードでは、クリックするたびに、前の編集点（クリップの先頭、トリム後の In/Out 点）に移動します。プレイリストビューでは、前のイベントの In 点に移動します。 マーカーを編集点に含めることもできます。 [マーカーの設定] ダイアログ▶ P99
(4)	[巻き戻し]	コンテンツを巻き戻しします。クリックするたびに、逆方向に 2 ～ 32 倍速 (5 段階) に切り替えて再生します。
(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▶ P99
(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。

◆ プレイヤーチャンネル (クリップビュー) - 1 ch 表示

表示される内容は、プレイヤーチャンネル (クリップビュー) - 3 ch 表示と同じです。

プレイヤーチャンネル - 2 ch/3 ch 表示 ▶ P123

プレイヤーチャンネル (クリップビュー) - 2 ch/3 ch 表示 ▶ P124



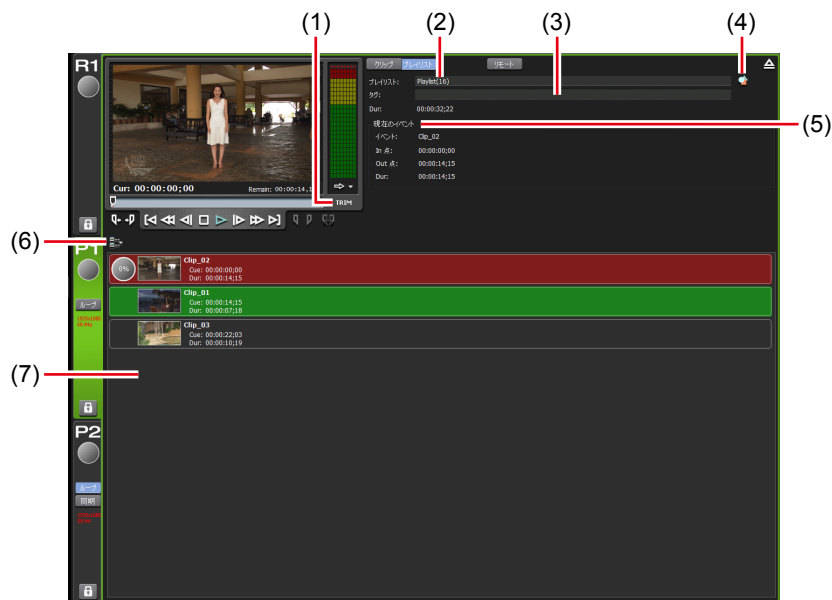
◆プレイヤーチャンネル（プレイリストビュー） - 1 ch 表示 /TRIM モード

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

プレイヤーチャンネル - 2 ch/3 ch 表示 ▶ P123

プレイヤーチャンネル（プレイリストビュー） - 2 ch/3 ch 表示 ▶ P125

ここでは、プレイヤーチャンネル（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。

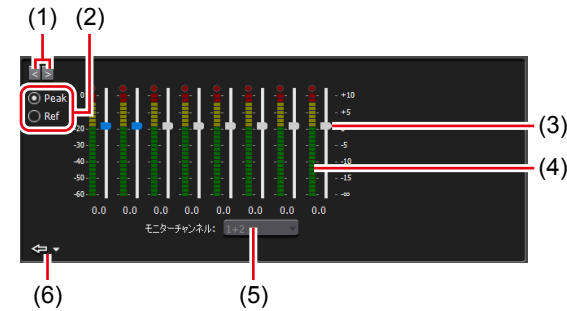


※ (1) ~ (7) は、P2 チャンネルでも同じです。

(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 ▶ P147
(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。

(5)	[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。 [イベント:] 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。 [In 点:] 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。 [Out 点:] 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。 [Dur:] 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。 [確定] 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。
(6)	[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。
(7)	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。 - 赤色は、そのイベントにスクラブバーの再生位置があることを示しています。 - 緑色は、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しています。 - 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、お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）▶ P166

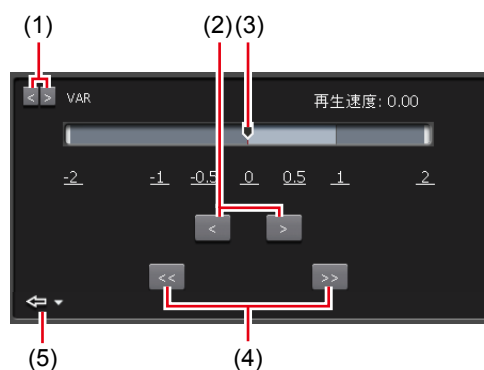
◆ オーディオレベル詳細表示（プレイヤーチャンネル）



(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 0dB 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 ▶ P155
(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	フロントパネルのヘッドホン端子、またはリアパネルのオーディオモニター端子から出力するチャンネルを選べます。
(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 (プレイヤーチャンネル)



(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レコーダー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 ▶ P120

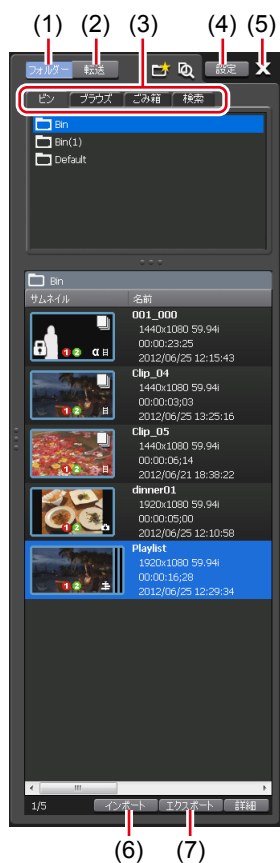
◆ ステータスバー



(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)	IO モード	現在の IO モードが表示されます。 クリックすると [IO モード設定] ダイアログが表示され、IO モードを変更できます。 [IO モード設定] ダイアログ ▶ P34
(4)	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。
(5)	[FTP]	T2 の FTP サーバーが使用中であることを示しています。
(6)	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。
(7)	[CPU]	T2 の CPU 負荷状況が表示されます。
(8)	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。
(9)	時刻	現在の時刻が表示されます。クリックすると、日付と時刻の設定ダイアログが表示され、時刻の設定を変更できます。 日付と時刻の設定ダイアログ ▶ P167

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。

◆ビン / 転送画面表示部



(1)	【フォルダー】	ビン画面（[ビン] 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▶ P137
(3)	表示切替タブ	[ビン] タブ / [ブラウズ] タブ / [ごみ箱] タブ / [検索] タブに切り替えます。 [ビン] タブ▶ P133 [ブラウズ] タブ▶ P134 [ごみ箱] タブ▶ P135 [検索] タブ▶ P136
(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▶ P137
(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。 [ビン] タブに切り替わります。 エクスポートメニュー▶ P138

◆ [ビン] タブ



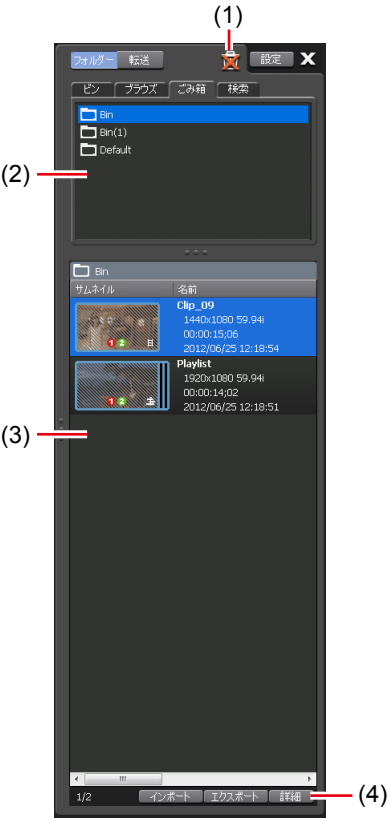
(1)	[ビンの新規作成]	ビンを新規作成します。
(2)	[コンテンツの検索]	ビン内のコンテンツを検索します。 コンテンツを検索する ▶ P146
(3)	ビン一覧	ビンの一覧が表示されます。 選んだビンは、青色でハイライト表示されます。 選んだビンをクリックすると、関連メニューが表示されます。
(4)	コンテンツリスト	ビン一覧で選んだビン内のコンテンツが一覧で表示されます。 選んだコンテンツは、青色でハイライト表示されます。 選んだコンテンツをクリックすると、関連メニューが表示されます。
(5)	[詳細]	コンテンツリストで選んだコンテンツの詳細を表示します。

◆【ブラウズ】タブ



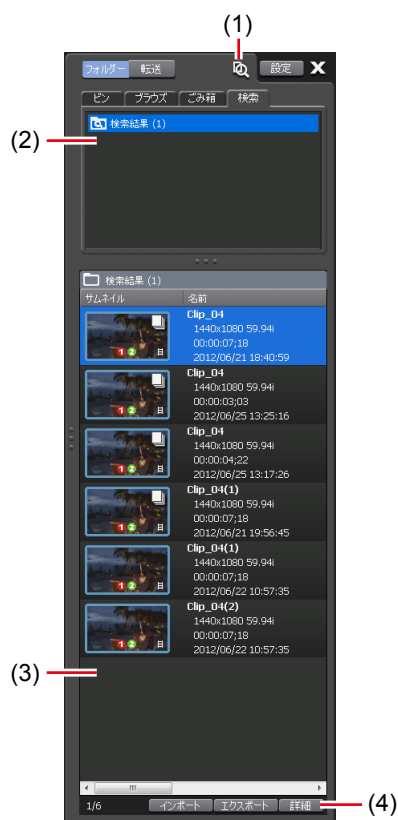
(1)	[...]	リムーバブルメディアを T2 に接続している場合、[ブラウズ] タブで表示するフォルダーを選べます。
(2)	リムーバブルメディア一覧	T2 に接続されているリムーバブルメディアのメディアやドライブ内のフォルダーが表示されます。 選んだフォルダーは、青色でハイライト表示されます。 選んだフォルダーを右クリックすると、関連メニューが表示されます。
(3)	メディアファイルリスト	リムーバブルメディア一覧で選んだドライブ内のメディアファイルが一覧で表示されます。 選んだメディアファイルは、青色でハイライト表示されます。 選んだメディアファイルを右クリックすると、関連メニューが表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



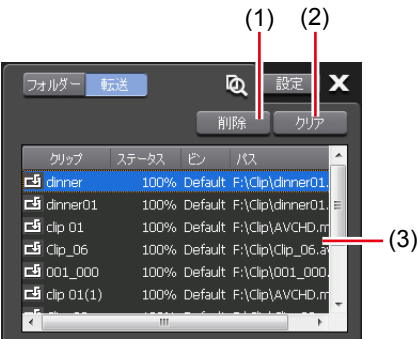
(1)	【ごみ箱を空にする】	ごみ箱の中身をすべて削除します。 削除したコンテンツをリストアすることはできませんのでご注意ください。
(2)	ごみ箱フォルダー一覧	ごみ箱フォルダーの一覧が表示されます。 選んだフォルダーは、青色でハイライト表示されます。 選んだフォルダーを右クリックすると、関連メニューが表示されます。
(3)	コンテンツリスト	ごみ箱フォルダー一覧で選んだフォルダー内のコンテンツが一覧で表示されます。 選んだコンテンツは、青色でハイライト表示されます。 選んだコンテンツを右クリックすると、関連メニューが表示されます。
(4)	【詳細】	コンテンツリストで選んだコンテンツの詳細を表示します。

◆【検索】タブ



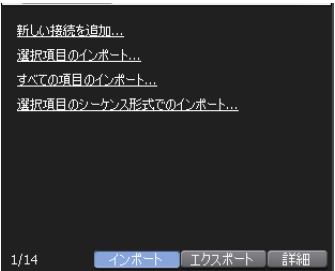
(1)	【コンテンツの検索】	ビン内のコンテンツを検索します。 コンテンツを検索する ▶ P146
(2)	検索結果フォルダー一覧	検索結果フォルダーの一覧が表示されます。 選んだフォルダーは、青色でハイライト表示されます。 選んだフォルダーを右クリックすると、関連メニューが表示されます。
(3)	コンテンツリスト	検索結果フォルダー一覧で選んだフォルダー内のコンテンツが一覧で表示されます。 選んだコンテンツは、青色でハイライト表示されます。 選んだコンテンツを右クリックすると、関連メニューが表示されます。
(4)	【詳細】	コンテンツリストで選んだコンテンツの詳細を表示します。

◆ 転送画面



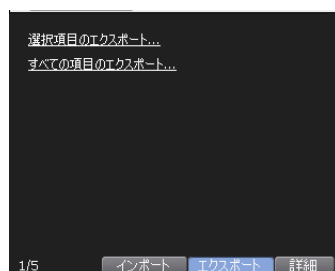
(1)	【削除】	選んだジョブを削除します。ジョブの実行中に [削除] をクリックした場合は、ジョブを中止します。
(2)	【クリア】	ジョブリストからすべてのジョブを削除します。
(3)	ジョブリスト	ジョブの一覧が表示されます。 【クリップ】 クリップ名が表示されます。 【ステータス】 ジョブの進行状況が表示されます。 【ピン】 ピン名が表示されます。 【パス】 メディアファイルのパスとファイル名が表示されます。

◆ インポートメニュー



【新しい接続を追加 ...】	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。
【選択項目のインポート ...】	メディアファイルリストで選んだメディアファイルを、クリップとして T2 にインポートします。
【すべての項目のインポート ...】	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。
【選択項目のシーケンス形式でのインポート ...】	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 HQX 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。

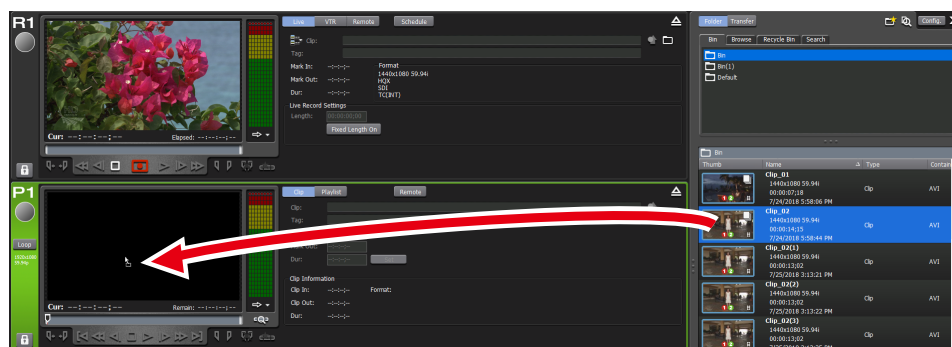
キーボードの [Ctrl] キーや [Shift] キーを使用するか、マウスをドラッグしてコンテンツを複数選択し、右クリックのメニューから各種操作を行います。

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プレイヤー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プレイヤーチャンネルにマウントできます。

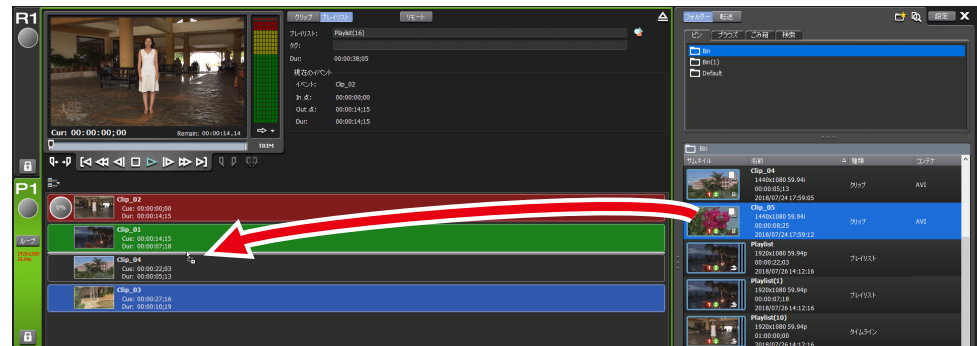
1 コンテンツを選び、プレイヤーチャンネルの表示部へドラッグ & ドロップする



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

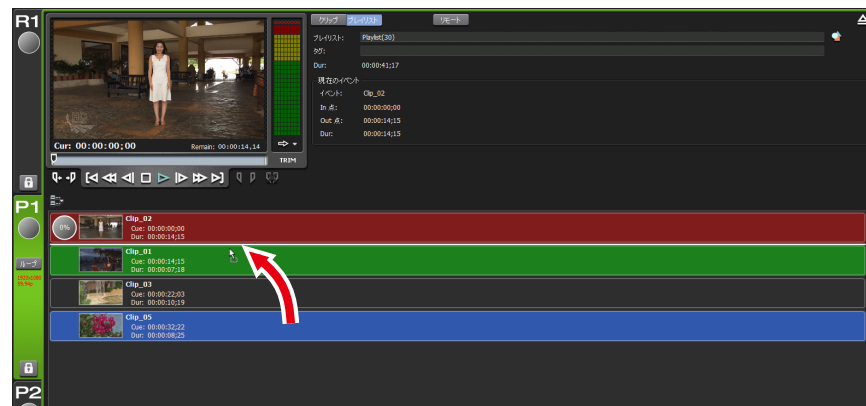


ドロップした位置にコンテンツがイベントとして追加されます。

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。

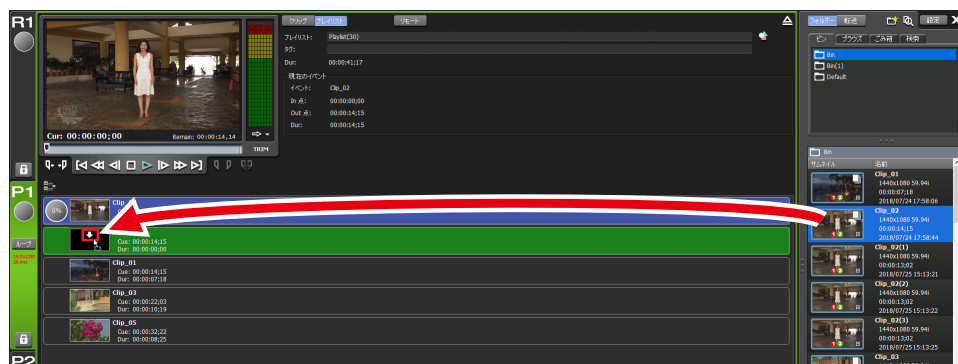
1 イベントリストでイベントを選び、移動先にドラッグ & ドロップする



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。

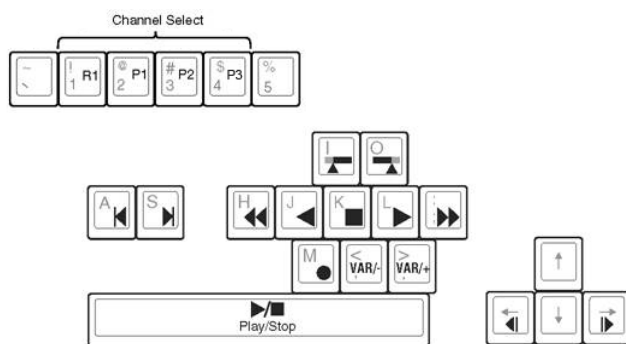
- 1 イベントリストでイベントを選び、プレースホルダーにドラッグ & ドロップする



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。

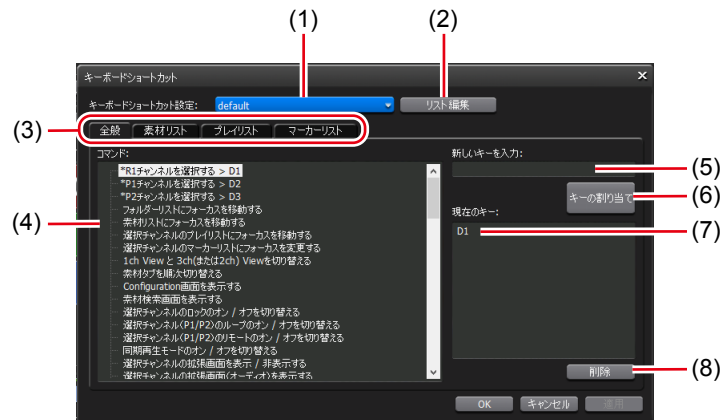


キーボードショートカットの割り当てを変更する

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。

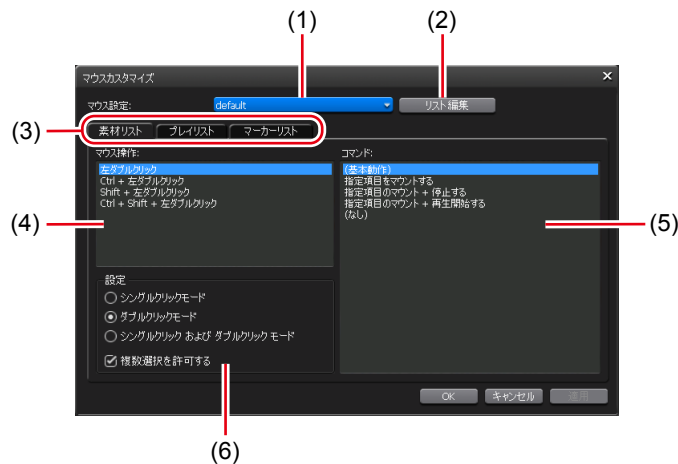
マウス操作にコマンドを割り当てる

特定のマウス操作をしたときに、プレイヤー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 (Model/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

で注意 ・ 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 ▶ P155

レコーダー設定 ▶ P168

転送 - 共通設定 ▶ P177

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 ▶ P154

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 レコーダーチャンネルタブをクリックする

レコーダーチャンネルが選択されます。

レコーダーチャンネル - 2 ch/3 ch 表示 ▶ P110

2 [VTR] をクリックする

レコーダー - VTR モードに切り替わります。

3 [バッチ] をクリックする

レコーダー - VTR バッチモードに切り替わります。

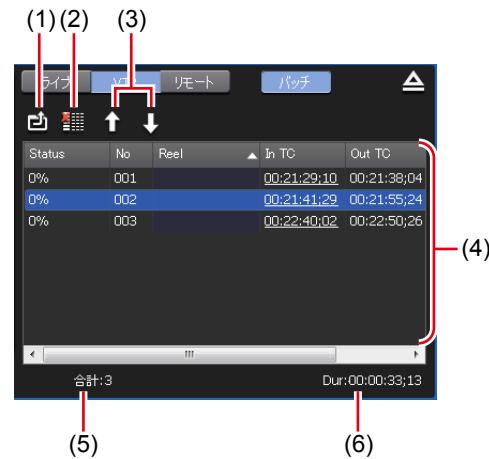
4 [バッチキャプチャリストの読み込み] をクリックする



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。

◆レコーダー - 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	[Status] 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。 [No] 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。 [Reel] リールネームを表示します。 [In TC] / [Out TC] / [Dur TC] 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。
(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、[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 ▶ P159

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▶ P134

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レターが表示されます。

7 ドライブレターの右横の [...] 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

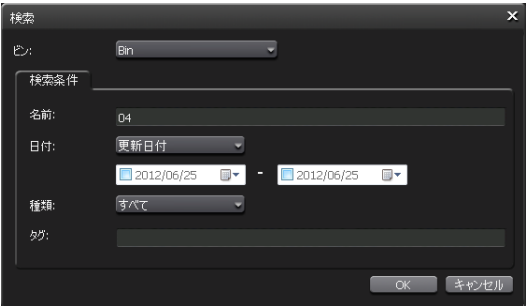
検索条件を設定し、ビン内のコンテンツを検索できます。

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



【ビン】	リストから検索対象のビンを選びます。
【検索条件】	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。 【名前：】 検索対象のコンテンツの名前を入力します。 【日付：】 [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。 【種類：】 リストから[すべて]、[SD]、[HD]、[4K]のいずれかを選びます。 【タグ：】 コンテンツに付加されたタグを入力します。

2 [ビン:] のリストから検索対象のビンを選ぶ

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▶ P136

POINT

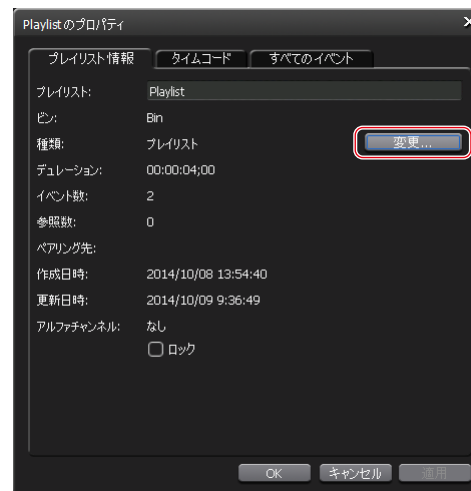
- 検索条件を変更するには、検索結果フォルダーを右クリックし、[検索条件の変更...] をクリックします。
- 検索結果フォルダーを削除するには、検索結果フォルダーを右クリックし、[クリア] をクリックします。
- 検索結果フォルダーの名前を変更するには、検索結果フォルダーを右クリックし、[名前の変更] をクリックします。

プレイリストの種類を変更する

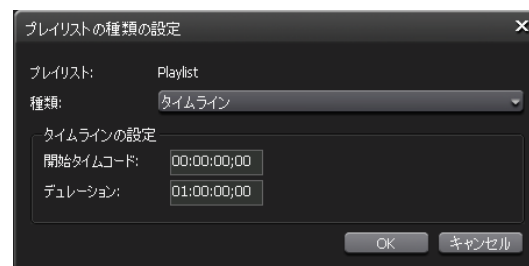
プレイリストの種類を変更することができます。通常形式のプレイリストは、各イベントが間をあけることなく追加されます。タイムライン形式のプレイリストは、タイムライン上の任意の位置に、タイムコードを指定してイベントを追加することができます。

1 ビン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：】	リストからプレイリストの種類を選びます。 【プレイリスト】 通常形式のプレイリストです。クリップ、プレイリスト、ブ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。 プレイリストを編集する ▶ P88 【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。
【タイムラインの設定】	タイムラインを設定します。 【開始タイムコード】 プレイリストの開始タイムコードを入力します。 【デュレーション】 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。

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ブ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。
プレイヤーチャンネル（プレイリストビュー）- 2 ch/3 ch 表示 ▶ P125

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 ▶ P88

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 ▶ P139

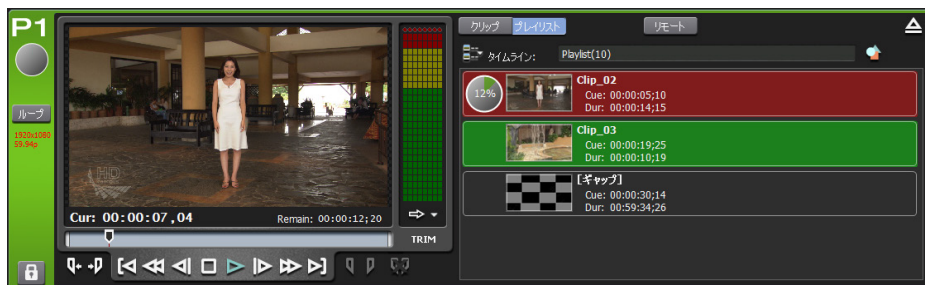
ドラッグ & ドロップでプレイリスト内のイベントを並べ替える ▶ P139

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 ▶ P147

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。



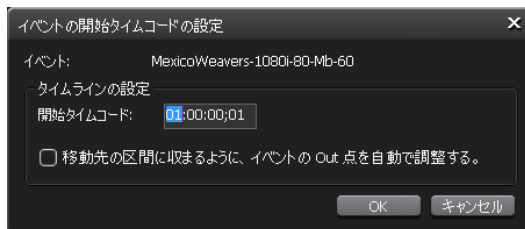
タイムライン形式のプレイリストにイベントを追加する

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ピンで選択し、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 ▶ P139

◆ [イベントの開始タイムコード設定] ダイアログ



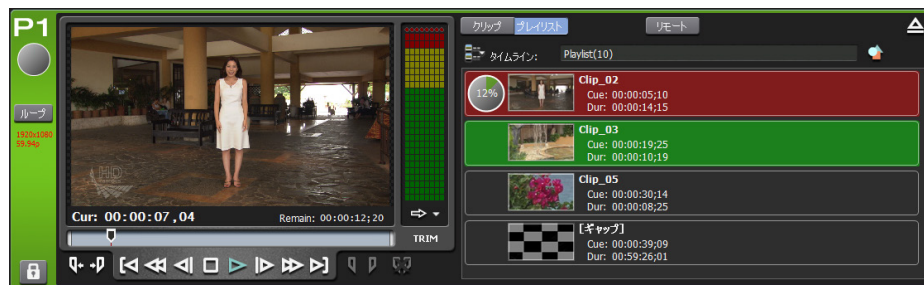
[イベント:]	イベント名が表示されます。
[タイムラインの設定]	追加するイベントの位置や長さを設定します。 [開始タイムコード:] イベントを追加する開始タイムコードを入力します。赤色で表示されている場合は追加できません。 [移動先の区間に収まるように、イベントの Out 点を自動で調整する] チェックを入れると、追加するクリップの Out 点がプレイリストのデュレーションよりも長い場合に、Out 点を自動的にトリムして追加します。

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収まらない場合は、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 ▶ P149

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) ▶ P166
- 2 設定を行い、[OK] をクリックする

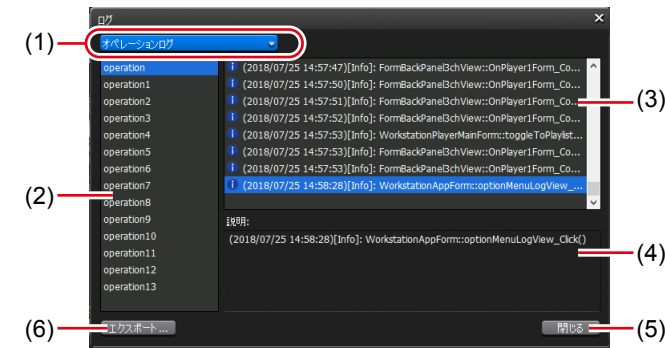
操作やプロセスのログを確認する

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。

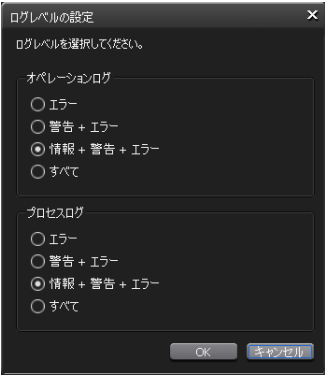
POINT • エラーが発生した場合、ステータスバーのログ通知アイコンをクリックしても、
[ログ] ダイアログを表示できます。

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。
	【エラー】 エラーのみを出力します。
	【警告+エラー】 警告およびエラーを出力します。
	【情報+警告+エラー】 情報、警告、エラーを出力します。
	【すべて】 デバッグ情報を含むすべてのログを出力します。

【プロセスログ】	出力するプロセスログの種類を選びます。 【エラー】 エラーのみを出力します。 【警告+エラー】 警告およびエラーを出力します。 【情報+警告+エラー】 情報、警告、エラーを出力します。 【すべて】 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。

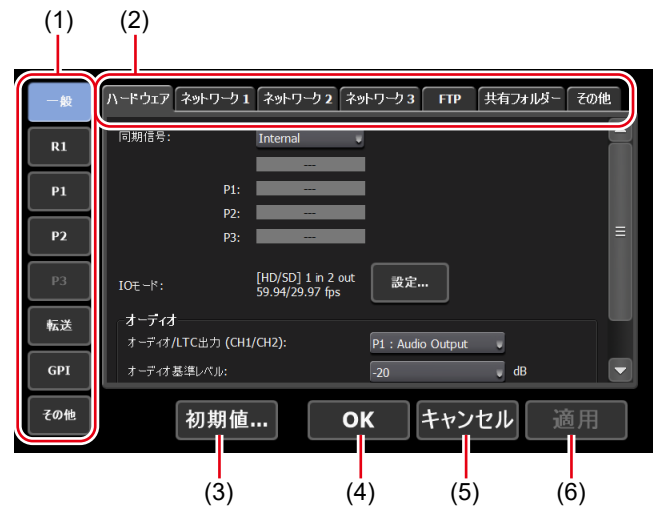
設定画面を表示する

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。

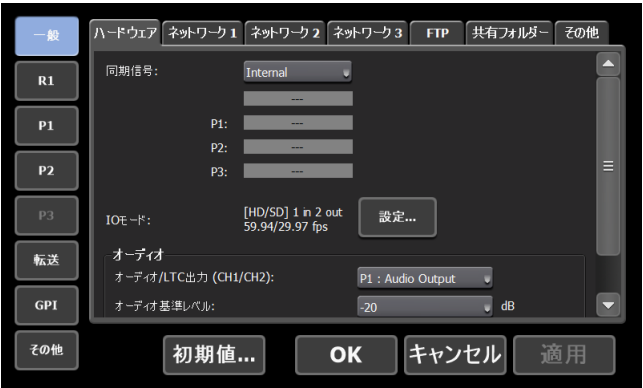
一般設定

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



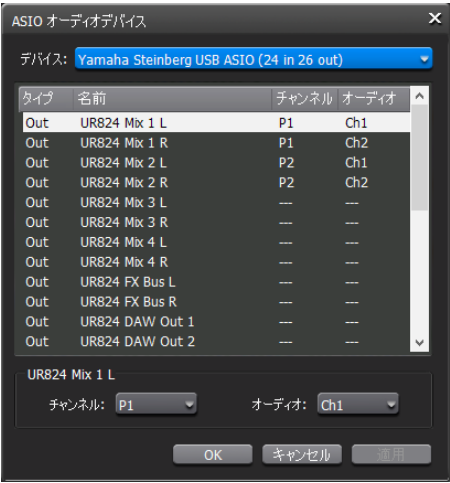
【同期信号 : 】	[External]、[Input]、[Internal] の中から、同期信号を選びます。 下段には、信号の入力状況（NO SIGNAL/SYNC OK）が表示されます。 【P1 : 】 同期信号が、P1 チャンネルと同期が取れている場合は、[SYNC OK] が表示されます。 【P2 : 】 同期信号が、P2 チャンネルと同期が取れている場合は、[SYNC OK] が表示されます。 【P3 : 】 ※ 1 同期信号が、P3 チャンネルと同期が取れている場合は、[SYNC OK] が表示されます。
【IO モード】	[設定 ...] をクリックして、IO モードとフレームレートを選びます。 <i>【IO モード設定】 ダイアログ ▶ P34</i>

[オーディオ /LTC 出力 (CH1/CH2) :]	リアパネルの AUDIO/LTC OUT 端子から出力する内容を設定します。 [P1 : Audio Output] P1 チャンネルのオーディオの L 側が CH1、R 側が CH2 から出力されます。 [P2 : Audio Output] P2 チャンネルのオーディオの L 側が CH1、R 側が CH2 から出力されます。 [P3 : Audio Output] ※ 1 P3 チャンネルのオーディオの L 側が CH1、R 側が CH2 から出力されます。 [R1 : Audio Output] R1 チャンネルのオーディオの L 側が CH1、R 側が CH2 から出力されます。 [P1/P2 : LTC Output] P1 チャンネルの LTC が CH1、P2 チャンネルの LTC が CH2 から出力されます。 [P1/P3 : LTC Output] ※ 1 P1 チャンネルの LTC が CH1、P3 チャンネルの LTC が CH2 から出力されます。 [P2/P3 : LTC Output] ※ 1 P2 チャンネルの LTC が CH1、P3 チャンネルの LTC が CH2 から出力されます。 オーディオレベル詳細表示 (レコーダーチャンネル) ▶ P120 オーディオレベル詳細表示 (プレイヤーチャンネル) ▶ P129
[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。
[ASIO オーディオデバイス:] ※ 2	[設定...] をクリックして、ASIO オーディオデバイスの設定を行います。 [ASIO オーディオデバイス] ダイアログ (ワークステーションモードのみ) ▶ P157 ASIO オーディオデバイスの活用 ▶ P197

※ 1 P3 チャンネルに対しての設定は、P3 チャンネルが利用できるモデルでのみ設定できます。

※ 2 ワークステーションモードでのみ設定できます。

◆ [ASIO オーディオデバイス] ダイアログ (ワークステーションモードのみ)



【デバイス：】	使用する ASIO オーディオデバイスを選びます。
オーディオ端子リスト	オーディオデバイスの端子と各端子に割り当てられているオーディオチャンネルの一覧が表示されます。
【チャンネル：】	割り当てるレコーダーまたはプレイヤーのチャンネルを設定します。
【オーディオ：】	割り当てるオーディオのチャンネルを設定します。

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 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

The screenshot shows the 'Local Area Connection 1' settings. On the left is a sidebar with buttons: 一般 (selected), R1, P1, P2, 転送, GPI, and その他. The main area has tabs: ハードウェア, ネットワーク 1 (selected), ネットワーク 2, ネットワーク 3, FTP, 共有フォルダー, and その他. Under the 'ネットワーク 1' tab, the '一般' sub-tab is active. It displays two radio button options: 'IP アドレスを自動的に取得する' (selected) and '次の IP アドレスを使う'. Below these are input fields for 'IP アドレス:', 'サブネットマスク:', and 'デフォルトゲートウェイ:'. Another set of radio buttons follows: 'DNS サーバーのアドレスを自動的に取得する' (selected) and '次の DNS サーバーのアドレスを使う'. Below these are input fields for '優先 DNS サーバー:' and '代替 DNS サーバー:'. At the bottom are buttons for '初期値...', 'OK', 'キャンセル', and '適用'.

[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。 [IP アドレス:] IP アドレスを指定します。 [サブネットマスク:] サブネットマスクを指定します。 [デフォルトゲートウェイ:] 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。 [優先 DNS サーバー:] 優先 DNS サーバーのアドレスを指定します。 [代替 DNS サーバー:] 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

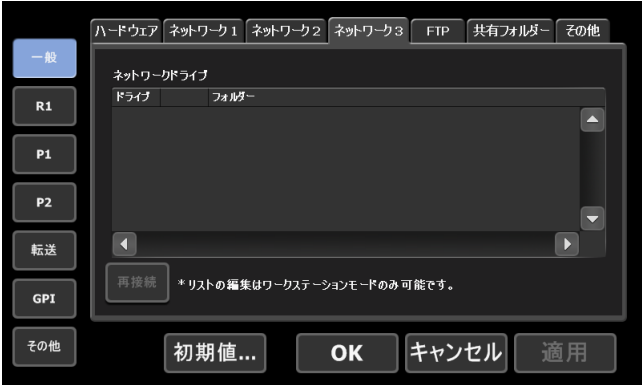
[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

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） ▶ P159
[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名」または「IP アドレスと共有フォルダー名」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



[FTP サーバー]	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。 <i>T2 の FTP 設定ダイアログ ▶ P161</i> [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 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。 <i>FTP 接続先設定ダイアログ ▶ P161</i> [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：】	ルートディレクトリにアップロードされたメディアファイルを格納するビンを指定します。

◆ 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：】	ファイル転送先のフォルダー（ビン）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

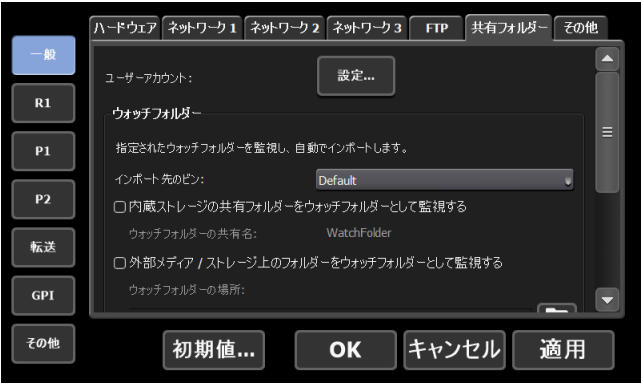
T2 のユーザーアカウントや、ウォッチフォルダー、ダイレクトアクセスフォルダーなどの共有フォルダーについて設定します。

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。
- 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



[ユーザーアカウント:]	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。 [設定 ...] 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。 ユーザーアカウント設定ダイアログ ▶ P163
[ウォッチフォルダー]	指定されたウォッチフォルダーを監視して、自動でメディアファイルをインポートします。設定を有効にするには T2 の再起動が必要です。 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 ▶ P53 [インポート先のピン:] 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。 [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] 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。 ウォッチフォルダー名が表示されます。設定を有効にするには、T2 を再起動する必要があります。 [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] 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。 [ウォッチフォルダーの場所] 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。

【ダイレクトアクセスフォルダー】 (T2 4K Elite のみ)	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 4K Elite のみ) ▶ P63 【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】 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、AVI と MXF のみです。 【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】 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。
--	--

◆ ユーザーアカウント設定ダイアログ



【ユーザー名 :】 / 【パスワード :】	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。 初期設定のユーザー名とパスワードは以下です。 (ユーザー名) GVadmin (パスワード) adminGV! (ユーザー名) watchuser (パスワード) watchpassword
【追加 ...】	ユーザーアカウントを追加できます。
【削除】	選択中のユーザーアカウントを削除します。
【変更 ...】	選択中のユーザーアカウントを変更します。

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

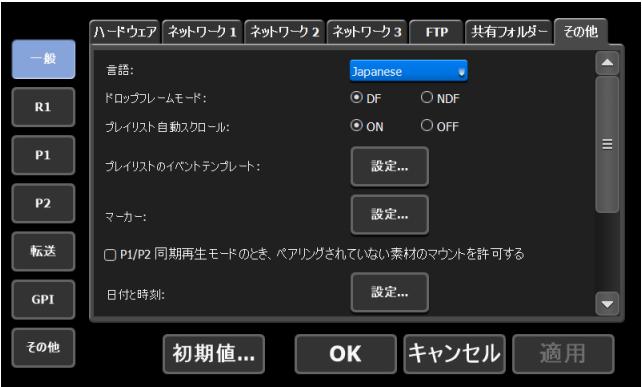
【適用】 をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

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

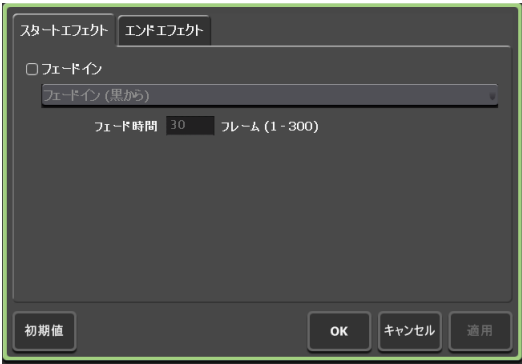


[言語:]	T2 のソフトウェアの表示言語をリストから選びます。 設定を有効にするには、T2 を再起動する必要があります。
[ドロップフレームモード:]	タイムコードをドロップフレーム表示にする場合は [DF]、ノンドロップフレーム表示にする場合は [NDF] を選びます。
[プレイリスト自動スクロール:]	プレイリストを再生する際、イベントリストを自動的にスクロールさせるかを設定します。
[プレイリストのイベントテンプレート:]	[設定 ...] をタップして、エフェクトをプレイリストのイベントテンプレートとして設定します。プレイリストに新たにイベントを追加するたびに、そのテンプレートの設定が適用されます。 イベントテンプレートの設定ダイアログ▶ P165
[プレイリストビューのスタイル] ※ 1	[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) ▶ P166
[プレイリスト内のブレースホルダー] ※ 1	[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ブレースホルダーの各種設定ができます。 [プレイリスト内のブレースホルダー] ダイアログ (ワークステーションモードのみ) ▶ P166
[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▶ P99
[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) ▶ P84

【プレビュー更新間隔】※1	〔設定...〕をクリックして、レコーダーチャンネルおよびプレイヤーチャンネルのプレビュー更新間隔を設定します。 〔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）▶ P167
【日付と時刻：】	〔設定...〕をタップして、日付と時刻を設定します。 日付と時刻の設定ダイアログ▶ P167
【再起動後の状態維持】	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。 【ブラウザタブの状態を保持する】 チェックを入れると、[ブラウザ] 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、[ブラウザ] 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。 【Px上の素材のマウント状態を保持する】 チェックを入れると、プレイヤー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。 [Px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、スクラブバーの再生位置を保持します。 [Px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、プレイヤー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。 ※[ブラウザ] 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。

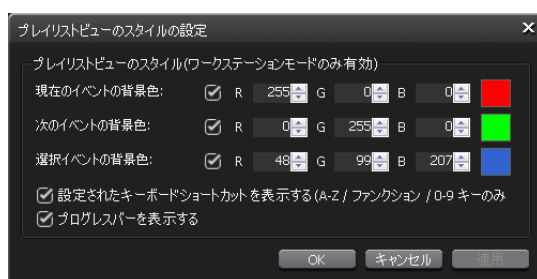
※1 ワークステーションモードでのみ設定できます。

◆ イベントテンプレートの設定ダイアログ



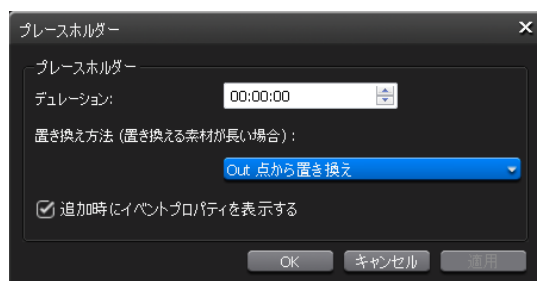
【スタートエフェクト】タブ	イベント開始時のエフェクト（スタートエフェクト）を設定します。 イベント - [スタートエフェクト] タブ▶ P91
【エンドエフェクト】タブ	イベント終了時の動作やエフェクト（エンドエフェクト）を設定します。 イベント - [エンドエフェクト] タブ▶ P92
【初期値】	イベントテンプレートの設定を削除します。

◆【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）



【現在のイベント背景色:】	スクラプ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] キーを割り当てている場合のみ、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。

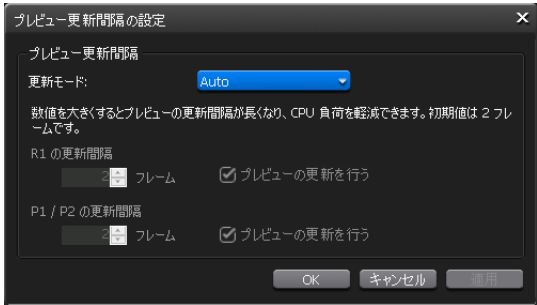
◆【プレイリスト内のブレースホルダー】ダイアログ（ワークステーションモードのみ）



【デュレーション:】	ブレースホルダー（時／分／秒）の長さを設定します。
【置き換え方法（置き換える素材が長い場合）:】	設定したブ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。 【置き換え】 素材の長さのまま、ブレースホルダーと置き換えます。 【In 点から置き換え】 In 点からブレースホルダーの長さの分だけ置き換えます。 【Out 点から置き換え】 Out 点からブレースホルダーの長さの分だけ置き換えます。

[追加時にイベントプロパティを表示する]	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。
----------------------	------------------------------------

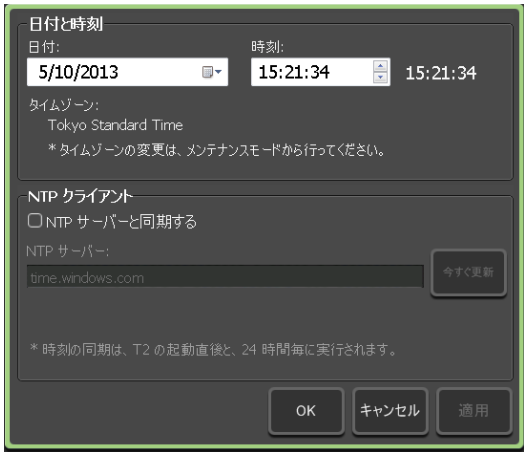
◆ [プレビュー更新間隔の設定] ダイアログ (ワークステーションモードのみ)



[更新モード:]	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。
[R1 の更新間隔] / [P1 / P2 / P3 の更新間隔] ※ 1	[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 / P3 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。

※ 1 P3 チャンネルに対しての設定は、P3 チャンネルが利用できるモデルでのみ設定できます。

◆ 日付と時刻の設定ダイアログ



[日付:]	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。
[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モードから行ってください。メンテナンスモードについては詳しくは、T2 サービ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。

レコーダー設定

レコーダー - 収録フォーマット設定

レコーダー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



[現在の入力可能端子]	[一般] → [ハードウェア] タブの [IO モード] で選んだ項目にしたがって、入力に使用する端子が緑色の文字でハイライト表示されます。 [IO モード設定] ダイアログ ▶ P34
[Quad Link 3G-SDI :] ※ 1	Quad Link 3G-SDI の入力形式を [Square Division (SQD)]、[2-Sample Interleave (2SI)] から選びます。 入力フォーマットが「3840 × 2160 50/59.94p および 4096 × 2160 50/59.94p」のときのみ使用可能になります。
[ビデオ]	[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。

[圧縮]	【コーデック：】 圧縮形式を選びます。 【ビットレート：】 圧縮形式に対応したビットレートを選びます。 【オーディオ形式：】 圧縮形式に対応したオーディオ形式を選びます。 【Closed GOP】 対応するコーデック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。
------	--

※ 1 T2 4K Express では利用できません。

- 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 ▶ P61
 - 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） ▶ P83

- ご注意**
- 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。

レコーダー - タイムコード / リモート設定

レコーダーチャンネルで収録する際のタイムコード設定やレコーダー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



[外部タイムコードソース]

タイムコードの形式を [TC (LTC)]、[SDI (VITC)] から選びます。

【タイムコード記録】	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。
【アンシラリーデータの記録】	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可能です。 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可能です。 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）▶ P83
【リモートプロトコル（VTR モード）：】	レコーダー - 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。
【リモートプロトコル（リモートモード）：】	レコーダー - 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。

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、レコーダー - リモートモード中にできる操作は次のとおりです。
 - 収録、停止
 - クリップ名の入力
 - タグの編集（ワークステーションモードのみ）
 - プロパティの表示
 - クリップのマウントを中止
 - マーカーの設定、マーカーへの移動

2 各項目を設定し、[OK] をタップする

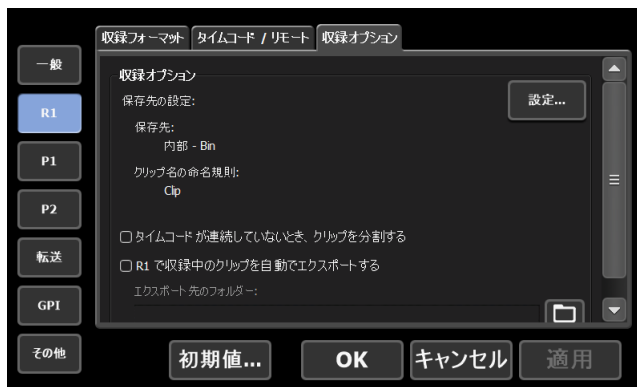
「適用」をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

レコーダー - 収録オプション設定

レコーダー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

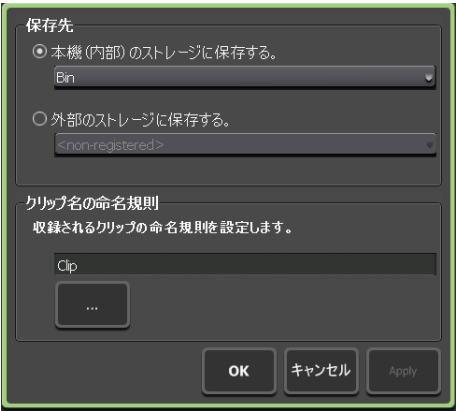
◆ [収録オプション] タブ



【保存先の設定：】	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。 保存先ダイアログ▶ P172
【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】	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。
【R1 で収録中のクリップを自動でエクスポートする】	チェックを入れると、レコーダー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。
【エクスポート先のフォルダー：】	タップしてエクスポート先を指定します。
【VTR 収録】 ※1	レコーダー - VTR モード時の動作について設定します。 【プリロール：】 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。 【マージン：】 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。
【VTR バッチ収録】 ※1	バッチキャプチャ時の動作について設定します。 【クリップ名：】 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。 【エラーが発生したとき、次の項目の収録を継続する】 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。 【100% 完了した項目は次の収録対象へ含めない】 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の収録の対象に含めます。

※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。 [選択された BIN へ収録する] にチェックを入れると、BIN 表示部で選んだ BIN に収録されます。 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。^{※1} <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 ▶ P45
【クリップの命名規則】	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。 レコーダー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 表示でレコーダーチャンネルを表示する ▶ P36

※ 1 ワークステーションモードでのみ設定できます。

POINT

- 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。
- 書き込みが間に合わない場合、収録は停止します。

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。

プレイヤー設定

プレイヤー - 出力フォーマット / オプション設定

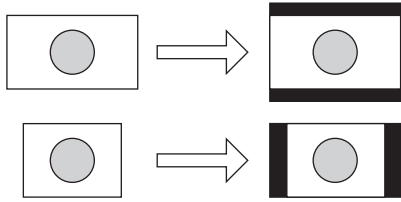
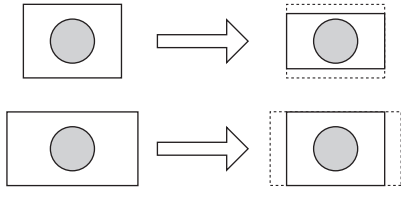
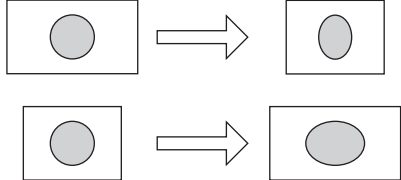
プレイヤーチャンネルにマウントして再生する際の出力フォーマットについて設定します。

- 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



【現在の出力可能端子】	【一般】 → 【ハードウェア】 タブの 【IO モード】 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。 <i>[IO モード設定] ダイアログ ▶ P34</i>
【フォーマット : 】	ビデオ出力フォーマットを選びます。
【Quad Link 3G-SDI : 】 ※ 1	Quad Link 3G-SDI の出力形式を 【Square Division (SQD)】、【2-Sample Interleave (2SI)】 から選びます。 出力フォーマットが「3840 × 2160 50/59.94p および 4096 × 2160 50/59.94p」のときのみ使用可能になります。
【3G SDI レベル : 】 ※ 1	3G SDI 出力時の信号を、Level A または Level B の中から選びます。
【アスペクト : 】	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。
【ポーズ表示 : 】	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。

【アスペクト比変換：】	プレイヤー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。  [Crop] を選ぶと、画面の上下または左右がカットされます。  [Stretch] を選ぶと、画面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。 
【自動再生モード：】	【自動再生を行う】にチェックを入れると、プレイヤー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。
【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】	チェックを入れると、レコーダー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、プレイヤーチャンネルに自動的にマウントされます。
【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】	チェックを入れると、レコーダーチャンネルで作成したサブクリップが、プレイヤー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。

※ 1 T2 4K Express では設定できません。

ご注意 ・ [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。

- 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
- 指定したチャンネルが Fill/Key 信号出力モードのとき
- 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）
- 再生チャンネルが存在しない IO モードのとき

2 各項目を設定し、[OK] をタップする

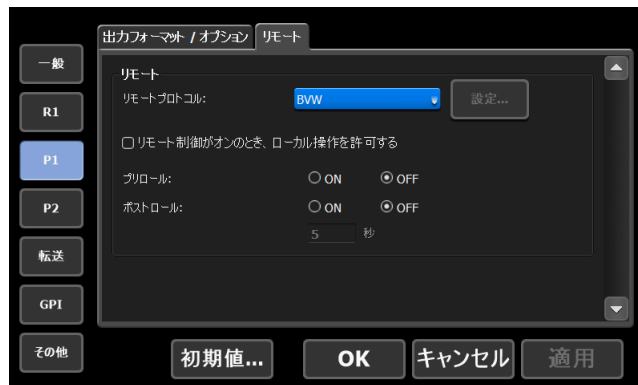
【適用】をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

プレイヤー - リモート設定

プレイヤー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、[リモート] タブをタップする

◆ [リモート] タブ

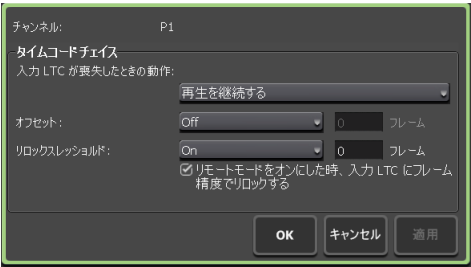


[リモートプロトコル:]	プレイヤー - リモートモードで、外部コントローラーから T2 を制御する場合に、リモートプロトコル (AMP/BVW/TC Chase) を選びます。 AMP コントロールの概要 ▶ P191 BVW コントロールの概要 ▶ P192 TC Chase コントロールの概要 ▶ P192 [設定 ...] リモートプロトコルで TC Chase 選択時に選択できます。 タイムコードチェイス設定ダイアログ ▶ P176
[リモート制御がオンのとき、ローカル操作を許可する]	チェックを入れると、リモートモード中でも T2 をローカルで操作できます。
[プリロール:]	In 点より少し前へ巻き戻して、そこから再生できます。
[ポストロール:]	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。

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、プレイヤー - リモートモード中にできる操作は次のとおりです。
 - スクラブバー操作 (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
 - スクラブ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、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



【タイムコードチェイス】

TC Chase コントロールについて設定します。

【入力 LTC が喪失したときの動作：】
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。

【オフセット：】
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。

【リロックスレッシュホールド：】
入力 LTC とプレイヤー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。
[リモート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ホールドの設定値に関わらず、入力 LTC とプレイヤー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。

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。

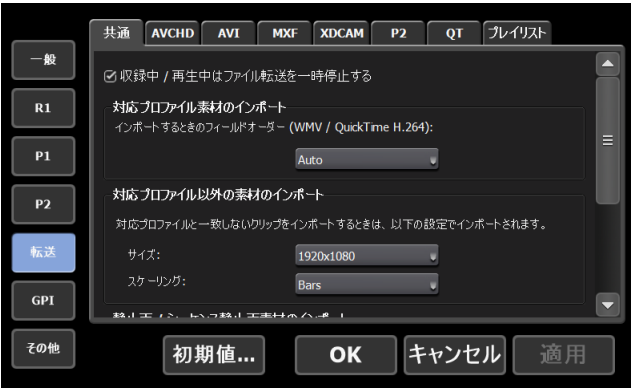
転送設定

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。

**[対応プロファイル以外の
素材のインポート]**

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。

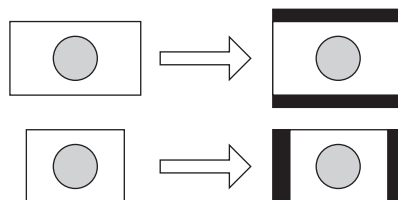
[サイズ:]

インポート時のフレームサイズを選びます。

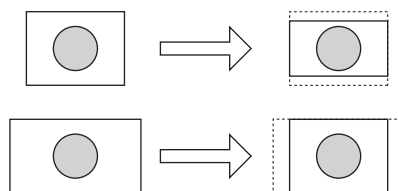
[スケーリング:]

[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。

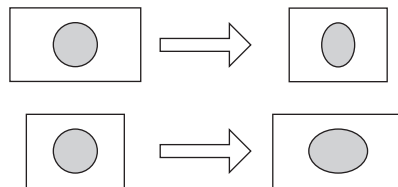
[Bars] を選ぶと、素材のフレームサイズの長辺を [サイズ:] で設定したフレームサイズに合わせて、上下または左右に黒いバーを付加します。



[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。



[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。



【静止画 / シーケンス静止画素材のインポート】

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。

【フォーマット：】

インポート時のフォーマットを選びます。

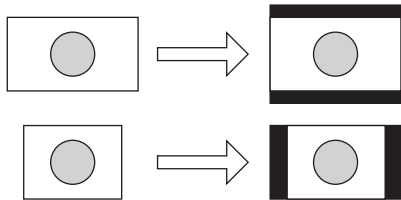
【アスペクト：】

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。

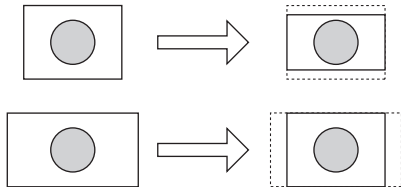
【スケーリング：】

【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。

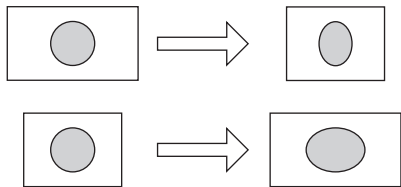
【Bars】を選ぶと、素材のフレームサイズの長辺を【フォーマット：】のフレームサイズに合わせて、上下または左右に黒いバーを付加します。



【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。



【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。



【デュレーション（静止画）：】

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。

2 各項目を設定し、【OK】をタップする

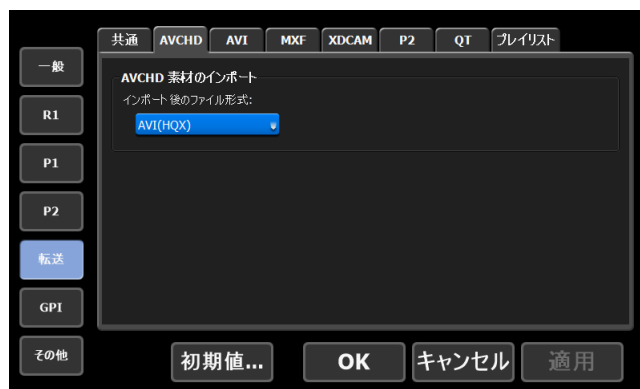
【適用】をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

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。
 【AVI (HQX)】を選ぶと、Grass Valley HQX AVIに変換されます。

2 各項目を設定し、【OK】をタップする

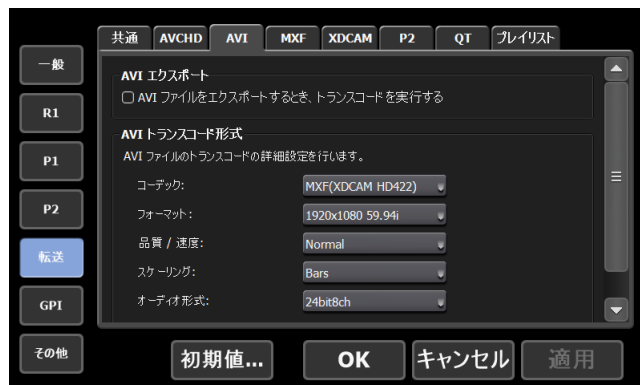
【適用】をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

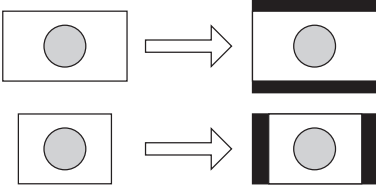
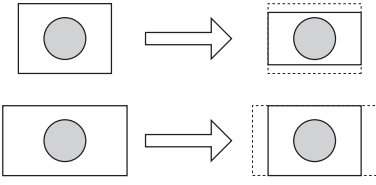
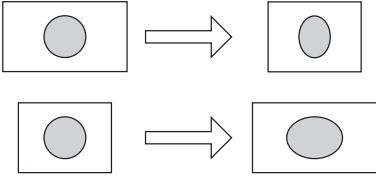
転送 - AVI 設定

Grass Valley HQX AVI 形式のコンテンツを MXF（XDCAM 形式）や MXF（DNxHD 形式）や MXF（Grass Valley HQX 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。
[AVI トランスコード形式]	[コーデック:] コーデックを選びます。 [フォーマット:] フォーマットを選びます。 [品質/速度:] 品質を選びます。 [スケーリング:] [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。 [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。  [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。  [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。  [オーディオ形式:] オーディオ形式を選びます。 [Closed GOP] 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。

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(HQX)】を選ぶと、Grass Valley HQX 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、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。 【AVI(HQX)】を選ぶと、Grass Valley HQX 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。 [AVI (HQX)] を選ぶと、Grass Valley HQX AVIに変換されます。
[XAVC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。 [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 HQX AVIに変換されます。 [AVI (HQX)] を選ぶと、Grass Valley HQX AVIに変換されます。

2 各項目を設定し、[OK] をタップする

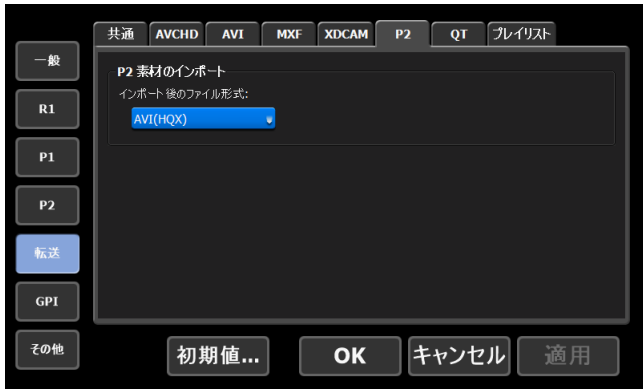
[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

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 HQX 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。 [AVI (HQX)] を選ぶと、Grass Valley HQX 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



[QuickTime 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。

[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 HQX AVI に変換されます。

[AVI (HQX)] を選ぶと、Grass Valley HQX 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 - 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



[プレイリストのエクスポート]	[エクスポート後のファイル形式:] エクスポート時のフォーマットを選びます。 [MXF] を選ぶと、MXF に変換してエクスポートされます。 [AVI (HQX)] を選ぶと、Grass Valley HQX AVI に変換してエクスポートされます。
------------------------	---

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。

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



[GPI 入力]	選択中の GPIO 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 GPIO 入力ピンを選びます。
[設定]	GPI 入力トリガーの設定を行います。 [チャンネル:] GPI 入力でコントロールするチャンネルを選びます。 [アクティブ:] アクティブにする GPI 信号を、[High]、[Low] の中から選びます。 [動作:] [GPI 入力] で選んだ GPIO 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。 設定の動作一覧 ▶ P186

◆ 設定の動作一覧

[Stop]	再生、収録を停止します。
[Play]	チャンネルにマウントしたコンテンツを再生します。
[Record]	収録を開始します。
[Rewind]	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。
[FastFwd]	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。
[CueStart]	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 ▶ P99
[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 ▶ P99
[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 ▶ P189
[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 ～ 8 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 ▶ P140

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



[GPI 出力]	選択中の GPIO 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 GPIO 出力ピンを選びます。
[設定]	GPI 出力トリガーの設定を行います。 [名称:] GPI 出力トリガーの名称を設定します。 [アクティブ:] アクティブにする GPI 信号を、[High]、[Low] の中から選びます。 [モード:] 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] または [Tally - P3] ^{*1)}) を選ぶと、P1 チャンネル (または P2 チャンネルまたは P3 チャンネル) で再生中 (1 倍速や可変速、早送り、巻き戻しを含む) 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。

※ 1 P3 チャンネルに対しての設定は、P3 チャンネルが利用できるモデルでのみ設定できます。

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。

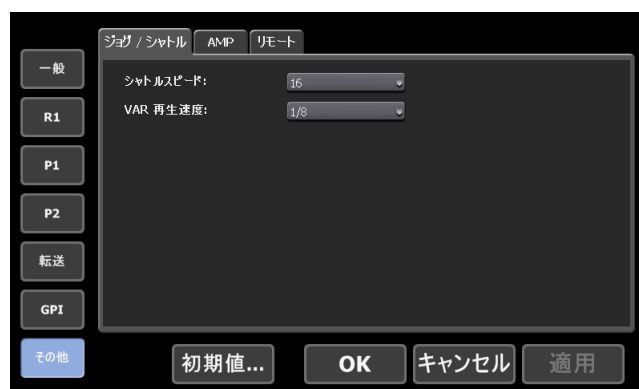
その他設定

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

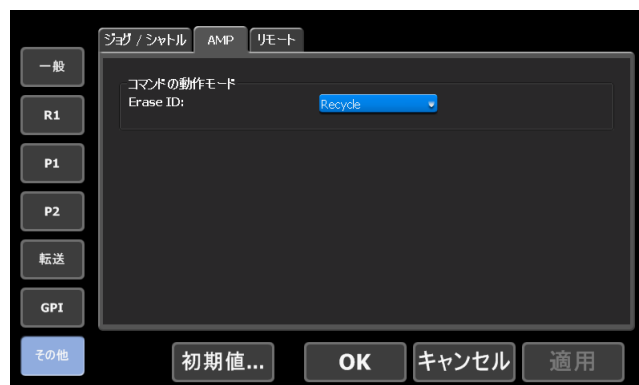
【適用】 をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

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



[コマンドの動作モード:]	[EraseID:] 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。
---------------	---

2 各項目を設定し、[OK] をタップする

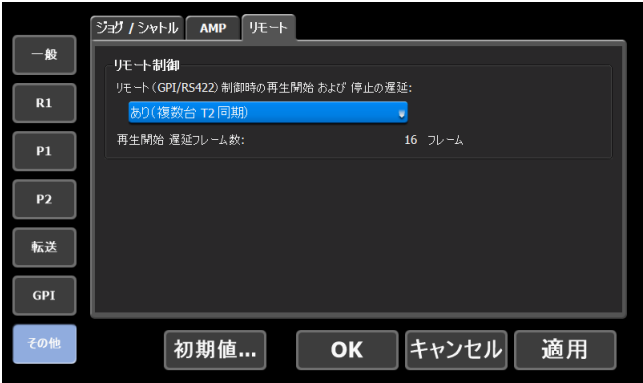
[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

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



[リモート（GPI/RS422）制御時の再生開始および停止の遅延:]	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。
------------------------------------	---

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。

Section 11

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（レコーダー - VTR モード）
- 外部コントローラーから AMP で T2 を制御する（レコーダー - 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（プレイヤー - リモートモード）

POINT

- 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 ▶ P215
- 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/
- 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/
- 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、RS422 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（レコーダー - VTR モード）
- 外部コントローラーから BVW で T2 を制御する（レコーダー - 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（プレイヤー - リモートモード）

POINT

- レコーダー - 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 ▶ P224
- 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 ▶ P225
- 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 ▶ P226
- 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） ▶ P84
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） ▶ P85

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プレイヤーチャンネルの再生が可能です。

POINT

- 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） ▶ P84
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） ▶ P85

T2 から AMP/BVW で外部機器を制御する（レコーダー - 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 ▶ P158
- 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ぶ
[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（レコーダー - 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 のレコーダー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。
レコーダー - タイムコード / リモート設定 ▶ P169

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 コマンドでレコーダー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（プレイヤー - 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 のプレイヤー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、[リモート] タブをタップする

プレイヤー - リモート設定 ▶ P175

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。
プレイヤー - リモート設定 ▶ P175

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 コマンドでプレイヤーチャンネルを制御できるようになります。

POINT

- AMP の Erase ID 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 ▶ P189

TC Chase で T2 を制御する（プレイヤー - リモートモード）

入力した LTC と、プレイヤー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、入力する LTC の他に、リファレンス信号の入力が必要です。

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、[ハードウェア] タブをタップする

一般 - ハードウェア設定 ▶ P155

3 [同期信号:] のリストから [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 [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

プレイヤー - 出力フォーマット / オプション設定 ▶ P173

5 再生するフォーマットを選択する

6 [P1] または [P2] の [リモート] タブをタップする

プレイヤー - リモート設定 ▶ P175

7 [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。

プレイヤー - リモート設定 ▶ P175

8 [OK] をタップする

9 [P1] または [P2] ボタンを押す

10 [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。

入力している LTC と同期してプレイヤー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、入力 LTC およびプレイヤーチャンネル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 ▶ P120

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

GPIO 入力端子（8 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 ▶ P186

で注意 • GPI 入力 で T2 を制御する場合、RS422 と併用しないでください。RS422 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 ▶ P195

◆ 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 ▶ P188

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 ▶ P186

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 ▶ P188

3 [前へ] または [次へ] をタップし、GPIO 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

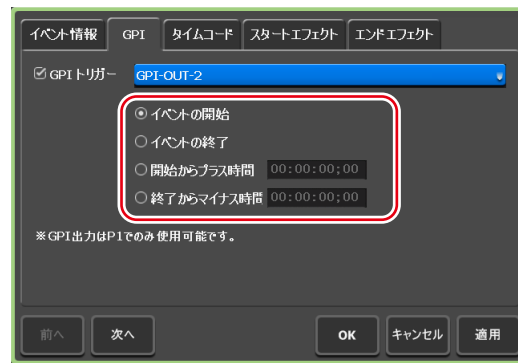
選択中のイベントには、青色の枠線が表示されます。

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

Section 12

ASIO オーディオデバイスの活用

このセクションでは、ASIO オーディオデバイスの利用方法について説明します。

USB オーディオインターフェースを利用する

概要

T2 から、USB オーディオインターフェースの出力端子を経由して、下記の出力が可能です。

- プレイヤーチャンネルで再生中のオーディオ（Ch1 - Ch8）
- レコーダーチャンネルに入力プレビュー中のオーディオ（Ch1 - Ch8）

POINT

- T2 のソフトウェアは、Version 3.1.0 以上に更新してください。
ソフトウェアのバージョンを確認する ▶ P35
- ASIO 対応の USB オーディオインターフェースは、以下の条件を満たす必要があります。
 - ASIO 2.0 対応（48kHz サンプリングレートフォーマット出力に対応。また、24 bit 以上のビット深度対応を推奨）
 - USB オーディオインターフェースおよびドライバーソフトウェアが Windows 10（1607 Anniversary Update）対応USB オーディオインターフェース（ASIO オーディオ）の動作確認済み製品とバージョン ▶ P209

で注意

- 上記の条件を満たした場合でも、すべての USB オーディオインターフェースで動作を保証するものではありません。

ステップ 1 T2 にドライバーソフトウェアをインストールする

各メーカーの USB オーディオインターフェースの取扱説明書にしたがって、ドライバーソフトウェアを T2 にインストールしてください。

下記の手順は、一般的な USB オーディオインターフェースでの手順です。

1 T2 にキーボード、マウス、ディスプレイを接続する

2 USB オーディオインターフェースを T2 の USB 端子に接続する

リアパネル ▶ P26

3 T2 をメンテナンスモードで起動する

POINT

- メンテナンスモードについて詳しくは、T2 サービスマニュアルを参照してください。

4 メーカーから配布される USB オーディオインターフェースのドライバーソフトウェアをインストールする

5 (必要に応じて) オーディオインターフェースの設定をする

6 T2 を CommandCenter モードで起動する

POINT • CommandCenter モードについて詳しくは、T2 サービスマニュアルを参照してください。

ステップ2 T2 で ASIO オーディオデバイスを設定する

T2 側でオーディオ出力設定をします。

1 T2 を起動し、ワークステーションモードに切り替える

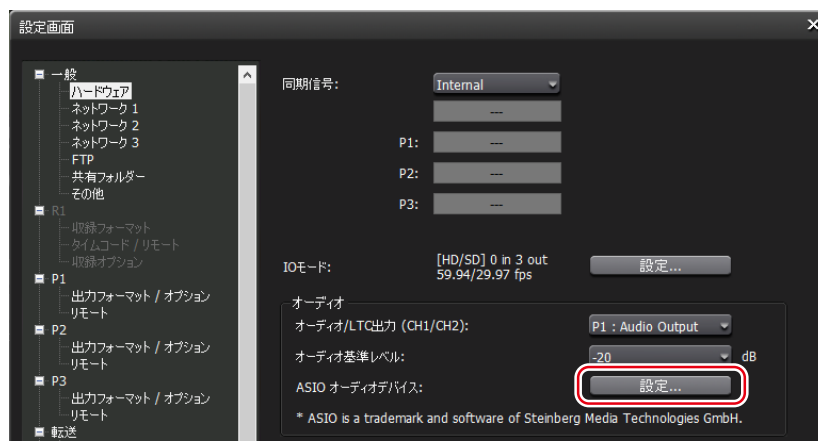
T2 を起動する ▶ P30

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 ▶ P32

2 [設定] をクリックし、[一般] → [ハードウェア] をクリックする

一般 - ハードウェア設定 ▶ P155

3 [ASIO オーディオデバイス:] の [設定...] をクリックする



4 [ASIO オーディオデバイス] ダイアログで、[デバイス:] のリストから使用する ASIO オーディオデバイスを選ぶ

[デバイス:] のリストには、ASIO オーディオデバイスの仕様に基づき、オーディオチャンネル一覧が表示されます。



- 5 オーディオ端子リストに表示される各オーディオ出力チャンネルに対して、[チャンネル:]で割り当てるプレイヤーチャンネル、[オーディオ:]で割り当てるオーディオのチャンネル（Ch1 - Ch8）を設定する
- 6 [OK] をクリックする

ネットワークオーディオ（Dante Virtual Soundcard）を利用する

概要

Dante Virtual Soundcard（ソフトウェア）を T2 にインストールして、ネットワーク経由でデジタルオーディオを出力できます。

Dante ネットワークオーディオ機能を利用して、T2 から下記の出力が可能です。

- プレイヤーチャンネルで再生中のオーディオ（Ch1 - Ch8）を Dante ネットワークに出力
- レコーダーチャンネルに入力プレビュー中のオーディオ（Ch1 - Ch8）を Dante ネットワークに出力
- (Dante 対応機との組み合わせにより) Dante ネットワークを経由し、T2 本体から遠隔にある Dante 対応機を利用し、オーディオ信号を再生出力

POINT

- Dante および Dante Virtual Soundcard および Dante Controller については、以下の Audinate 社の URL を参照ください。
<https://www.audinate.com/>
- Dante の技術文書については、以下の URL を参照ください。
<https://www.audinate.com/resources/technical-documentation>

ステップ1 T2 に Dante Virtual Soundcard ソフトウェアをインストールする

1 Dante Virtual Soundcard ソフトウェアとライセンス（有償）を入手する

POINT

- Dante Virtual Soundcard のソフトウェアとライセンスは、以下の URL から入手できます。
<https://www.audinate.com/products/software/dante-virtual-soundcard>

2 T2 にキーボード、マウス、ディスプレイを接続する

3 T2 をメンテナンスモードで起動する

POINT

- メンテナンスモードについて詳しくは、T2 サービスマニュアルを参照してください。

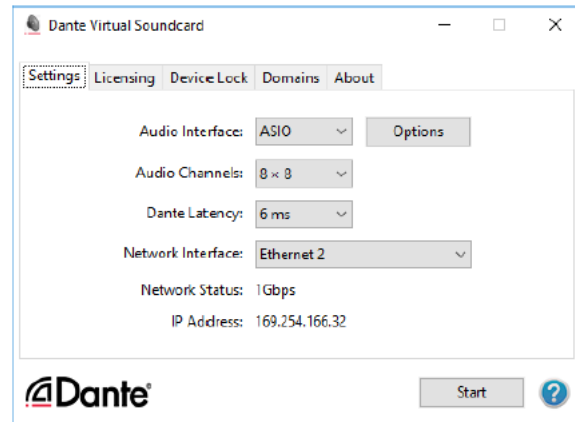
4 T2 のメンテナンスモードで、Dante Virtual Soundcard ソフトウェアをインストールし、ライセンスを有効化する

ステップ2 T2 で Dante Virtual Soundcard を設定する

- 1 T2 のメンテナンスモードで、スタートメニューを表示し、[Audinate] → [Dante Virtual Soundcard] をクリックする

Dante Virtual Soundcard 設定アプリケーションが起動します。

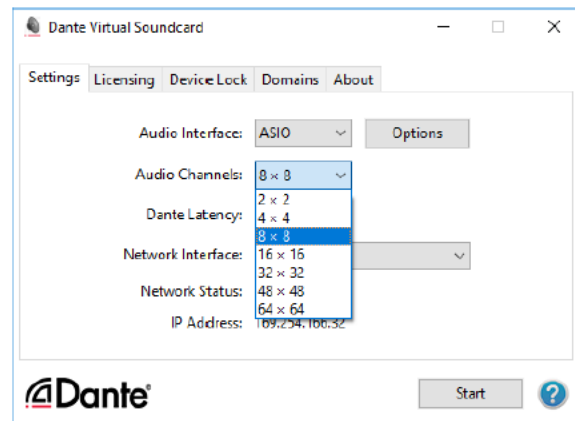
- 2 [Settings] タブの [Audio Interface:] で [ASIO] を選ぶ



- 3 [Audio Channels:] で T2 から Dante ネットワークに対して出力したい最大オーディオチャンネル数を設定する

「入力オーディオチャンネル数×出力オーディオチャンネル数」を示しています。

下記画面の例では、Dante ネットワークに対して合計 8 チャンネルのオーディオを出力します。

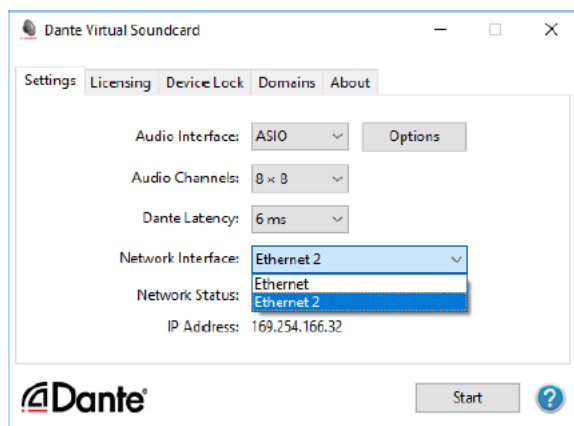


ご注意 • T2 は、Dante ネットワークからの入力オーディオチャンネルを使用しません。

4 [Network Interface:] で Dante ネットワークに利用するネットワークポートを選ぶ

[Ethernet] は T2 のリアパネルにある左側の LAN 端子、[Ethernet 2] は右側の LAN 端子に対応します。

リアパネル ▶ P26



5 [Start] をクリックする

Dante Virtual Soundcard サービスが開始されます。

T2 では、Dante Virtual Soundcard サービスが ASIO オーディオデバイスとして認識されます。

6 T2 を CommandCenter モードで起動する

POINT • CommandCenter モードについて詳しくは、T2 サービスマニュアルを参照してください。

ステップ3 T2 で ASIO オーディオデバイスを設定する

T2 でオーディオ出力設定をします。

1 T2 を起動し、ワークステーションモードに切り替える

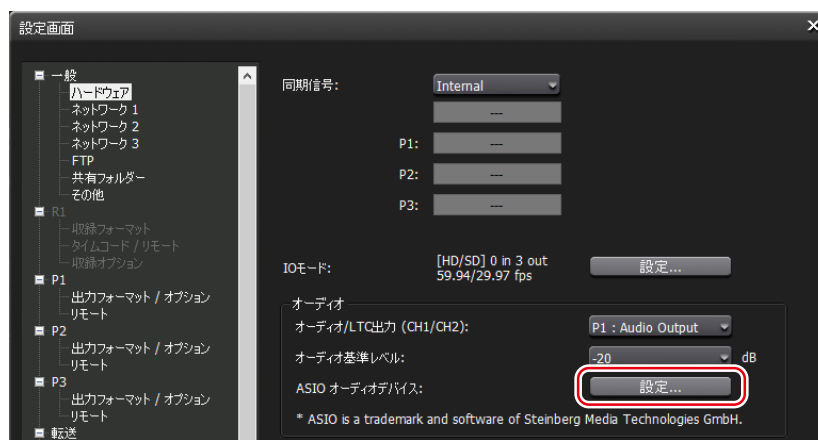
T2 を起動する ▶ P30

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 ▶ P32

2 [設定] をクリックし、[一般] → [ハードウェア] をクリックする

一般 - ハードウェア設定 ▶ P155

3 [ASIO オーディオデバイス:] の [設定 ...] をクリックする



4 [ASIO オーディオデバイス] ダイアログで、[デバイス:] のリストから Dante Virtual Soundcard を選ぶ

[デバイス:] のリストには、Dante Virtual Soundcard サービスの仕様にに基づき、オーディオチャンネル一覧が表示されます。



5 オーディオ端子リストに表示される各オーディオ出力チャンネルに対して、[チャンネル:] で割り当てるプレイヤーチャンネル、[オーディオ:] で割り当てるオーディオのチャンネル (Ch1 - Ch8) を設定する

6 [OK] をクリックする

ステップ4 T2 を Dante ネットワークに接続する

1 T2 を Dante ネットワークに接続する

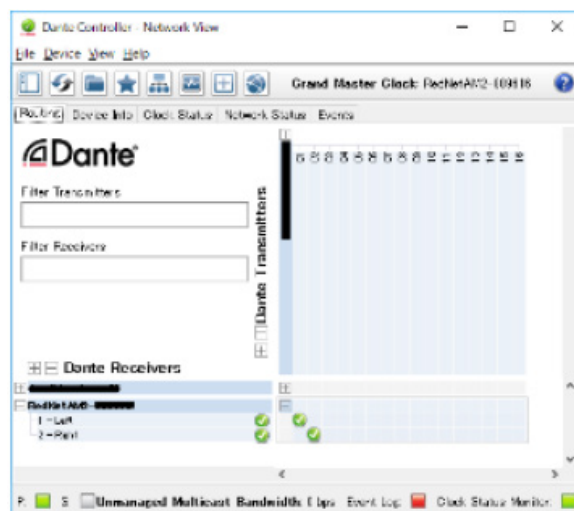
T2 のリアパネルにある LAN 端子のいずれか 1 つを Dante ネットワークに接続します。

リアパネル ▶ P26

POINT • T2 の IP アドレスは、T2 で [設定] をタップし、[一般] → [ネットワーク 1] または [ネットワーク 2] で設定できます。[ネットワーク 1] が左側の LAN 端子、[ネットワーク 2] が右側の LAN 端子に対応します。
一般 - ネットワーク 1/ネットワーク 2 設定 ▶ P158

2 Dante ネットワーク上にある PC の Dante Controller を利用して、オーディオ出力をマッピングする

下記画面は、Dante Controller で、16 チャンネル出力設定の T2 から先頭 2 チャンネルの出力を、Focusrite RedNet AM2 の L/R チャンネル音声出力端子にマッピングした例です。



一度設定したマッピングは T2 本体を再起動しても Dante ネットワーク上で自動的に適用されます。

POINT • Dante Controller については、以下の URL を参照ください。
<https://www.audinate.com/products/software/dante-controller>

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、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 ▶ P140

カテゴリー	動作	ショートカット
[全般]	[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]
	[P3 チャンネルを選択する] ^{*7}	[4]
	[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]	
	[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/P3) のループのオン / オフを切り替える] ^{*7}	
	[選択チャンネル (P1/P2/P3) のリモートのオン / オフを切り替える] ^{*7}	
	[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
[全般]	[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]	[→]
	[選択チャンネルで前のフレームに移動する (JOG モード)] ^{*1}	
	[選択チャンネルで次のフレームに移動する (JOG モード)] ^{*1}	
	[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] ^{*2}	[V] ^{*3}
	[R1 でマーカーを追加] ^{*2}	
	[P1 でマーカーを追加] ^{*2}	
	[P2 でマーカーを追加] ^{*2}	
	[P3 でマーカーを追加] ^{*2*7}	
	[選択チャンネルへの指定のコンテンツのマウント] ^{*4}	
	[P1 への指定のコンテンツのマウント] ^{*4}	
	[P2 への指定のコンテンツのマウント] ^{*4}	
	[P3 への指定のコンテンツのマウント] ^{*4*7}	
	[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] ^{*5}	

カテゴリー	動作	ショートカット
[全般]	[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] ※5	
	[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] ※5	
	[P1 のプレイリスト内の指定のイベントに Cue up] ※5	
	[P1 のプレイリスト内の指定のイベントに Cue up + 停止] ※5	
	[P1 のプレイリスト内の指定のイベントに Cue up + 再生開始] ※5	
	[P2 のプレイリスト内の指定のイベントに Cue up] ※5	
	[P2 のプレイリスト内の指定のイベントに Cue up + 停止] ※5	
	[P2 のプレイリスト内の指定のイベントに Cue up + 再生開始] ※5	
	[P3 のプレイリスト内の指定のイベントに Cue up] ※5 ※7	
	[P3 のプレイリスト内の指定のイベントに Cue up + 停止] ※5 ※7	
	[P3 のプレイリスト内の指定のイベントに Cue up + 再生開始] ※5 ※7	
	[選択チャンネルの指定のマーカーに Cue up] ※6	
	[選択チャンネルの指定のマーカーに Cue up + 停止] ※6	
	[選択チャンネルの指定のマーカーに Cue up + 再生開始] ※6	
	[P1 の指定のマーカーに Cue up] ※6	
	[P1 の指定のマーカーに Cue up + 停止] ※6	
	[P1 の指定のマーカーに Cue up + 再生開始] ※6	
	[P2 の指定のマーカーに Cue up] ※6	
	[P2 の指定のマーカーに Cue up + 停止] ※6	
	[P2 の指定のマーカーに Cue up + 再生開始] ※6	
	[P3 の指定のマーカーに Cue up] ※6 ※7	
	[P3 の指定のマーカーに Cue up + 停止] ※6 ※7	
	[P3 の指定のマーカーに Cue up + 再生開始] ※6 ※7	

カテゴリー	動作	ショートカット
[素材リスト]	[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)]	
	[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)]	
	[P3 へ選択アイテムをマウントする] *7	
	[P3 へ選択アイテムをマウントする (フォーカスを移動)] *7	
	[P3 へ選択アイテムをマウント + 停止する] *7	
	[P3 へ選択アイテムをマウント + 停止する (フォーカスを移動)] *7	
	[P3 へ選択アイテムをマウント + 再生開始する] *7	
	[P3 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)] *7	
	[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]
	[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]	
	[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]	

カテゴリー	動作	ショートカット
[プレイリスト]	[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]	
	[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「ループ」にする]	
	[選択イベントのプロパティを表示する]	
[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] ^{※2}	

※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 などに割り当てると最適です。

※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可能です。

※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。

※7 P3 チャンネルに対しての設定は、P3 チャンネルが利用できるモデルでのみ設定できます。

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. 5.0.9

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. 2.29

USB オーディオインターフェース（ASIO オーディオ）の動作確認済み製品とバージョン

本製品は下記の製品とバージョンを対象に動作確認を行っています。

品名	バージョン
steinberg UR824	TOOLS for UR824 V21.6
TASCAM US-16x08	Settings Panel V3.00

ご注意 ・すべての動作を保証するものではありません。

ネットワークオーディオ（ASIO オーディオ）の動作確認済み製品とバージョン

本製品は 下記の製品とバージョンを対象に動作確認を行っています。

品名	バージョン
Audinate Dante Virtual Soundcard	v4.0.44

ご注意 ・すべての動作を保証するものではありません。

対応フォーマット一覧

キャプチャファイル対応フォーマット (4K DCI/4K UHD)

コンテナ	コーデック
AVI	Grass Valley HQX

キャプチャファイル対応フォーマット (HD/SD)

コンテナ	コーデック
AVI	Grass Valley HQX
MXF	Grass Valley HQX, XDCAM HD422, XDCAM HD, IMX, DVCAM

インポートファイル対応フォーマット (4K DCI/4K UHD)

コンテナ	コーデック
AVI	Grass Valley HQX, Grass Valley Lossless ^{※1} , Grass Valley Uncompressed ^{※1}
MXF	H.264/AVC ^{※1} , Grass Valley HQX
QuickTime	ProRes 422 ^{※1} , ProRes 4444 ^{※1} , Grass Valley HQX
MP4	H.264/AVC
XAVC	4K Intra (480 ^{※1} /300 ^{※1}), QFHD Intra (480 ^{※1} /300 ^{※1}), QFHD Long422 (200 ^{※1} /140 ^{※1} /100 ^{※1}), QFHD Long (150/100/60)
XAVC S	H.264/AVC
P2	AVC-Intra 4K (422 ^{※1})
Windows Media	Windows Media Video ^{※1}
Still Image	Targa ^{※1} , Windows Bitmap ^{※1} , JPEG ^{※1} , TIFF ^{※1} , PNG ^{※1} , GIF ^{※1} , DPX ^{※1} , YUV Bitmap ^{※1}

※1 インポート時に、AVI (Grass Valley HQX) に変換されます。

インポートファイル対応フォーマット (HD/SD)

コンテナ	コーデック
AVI	Grass Valley HQX, Grass Valley HQ, Grass Valley Lossless ^{*1} , Grass Valley Uncompressed ^{*1} , DVCPRO HD, DVCPRO50, DVCPRO25, DV
MXF	MPEG-2, H.264/AVC, DNxHD (220/145/100/36), Grass Valley HQX, Grass Valley HQ, DVCPRO HD, DVCPRO50, DVCPRO25, DV, D10/IMX, JPEG2000 ^{*1}
QuickTime	ProRes 422, ProRes 4444 ^{*1} , XDCAM (HD422/HD), XDCAM EX, H.264 ^{*1} , MPEG-4 ^{*1} , Grass Valley HQX, Grass Valley HQ, DVCPRO HD ^{*1} , DVCPRO50 ^{*1} , DVCPRO25 ^{*1} , DV ^{*1} , Motion JPEG ^{*1} , Uncompressed ^{*1}
MP4	H.264/AVC
XDCAM	XDCAM HD422, XDCAM HD, XDCAM IMX, XDCAM DV, XDCAM EX
XAVC	HD Intra (200/100/50), HD Long422 (50/35/25)
XAVC S	H.264/AVC
P2	AVC-LongG (50/25/12), AVC-Intra (200/100/50), DVCPRO HD, DVCPRO50, DVCPRO, DV
AVCHD	H.264/AVC
MPEG-2	PS ^{*1} , TS ^{*1}
Windows Media	Windows Media Video ^{*1}
GXF	Grass Valley HQ ^{*2} , MPEG-2 (Intra Frame) ^{*2} , H.264/AVC (Intra Frame) ^{*2} , DVCPRO HD ^{*2} , DVCPRO50 ^{*2} , DVCPRO ^{*2} , DV ^{*2}
Still Image	Targa ^{*1} , Windows Bitmap ^{*1} , JPEG ^{*1} , TIFF ^{*1} , PNG ^{*1} , GIF ^{*1} , DPX ^{*1} , YUV Bitmap ^{*1}

※1 インポート時に、AVI (Grass Valley HQX) に変換されます。

※2 インポート時に、MXF にリラップします。

ご注意 ・ コーデックによっては、1チャンネルにしか出力できません。

ビデオ入力・ビデオ出力フォーマット

T2 4K Elite / T2 4K Pro

解像度	ビデオ入力フォーマット	ビデオ出力フォーマット
4K	4096 x 2160p (59.94p, 50p, 29.97p, 25p, 24p, 23.98p)	4096 x 2160p (59.94p, 50p, 29.97p, 25p, 24p, 23.98p)
UHD	3840 x 2160p (59.94p, 50p, 29.97p, 25p, 24p, 23.98p)	3840 x 2160p (59.94p, 50p, 29.97p, 25p, 24p, 23.98p)
HD	1920 x 1080p (59.94p, 50p, 29.97p, 25p, 24p, 23.98p), 1920 x 1080i (59.94i, 50i), 1440 x 1080p (29.97p, 25p, 23.98p), 1440 x 1080i (59.94i, 50i), 1280 x 720p (59.94p, 50p)	1920 x 1080p (59.94p, 50p, 29.97p, 25p, 24p, 23.98p), 1920 x 1080i (59.94i, 50i), 1280 x 720p (59.94p, 50p)
SD	720 x 486i (59.94i), 720 x 576i (50i)	720 x 486i (59.94i), 720 x 576i (50i)

T2 4K Express

解像度	ビデオ入力フォーマット	ビデオ出力フォーマット
4K	4096 x 2160p (29.97p, 25p, 24p, 23.98p)	4096 x 2160p (29.97p, 25p, 24p, 23.98p)
UHD	3840 x 2160p (29.97p, 25p, 24p, 23.98p)	3840 x 2160p (29.97p, 25p, 24p, 23.98p)
HD	1920 x 1080p (29.97p, 25p, 24p, 23.98p), 1920 x 1080i (59.94i, 50i), 1440 x 1080p (29.97p, 25p, 23.98p), 1440 x 1080i (59.94i, 50i), 1280 x 720p (59.94p, 50p)	1920 x 1080p (29.97p, 25p, 24p, 23.98p), 1920 x 1080i (59.94i, 50i), 1280 x 720p (59.94p, 50p)
SD	720 x 486i (59.94i), 720 x 576i (50i)	720 x 486i (59.94i), 720 x 576i (50i)

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 HQX AVI	収録中	○	○ ^{※3}	× ^{※2}	—
	収録済み	○	○ ^{※3}	○	×
Grass Valley HQX AVI → MXF ^{※1}	収録中	○	○ ^{※3}	○	×
	収録済み	○	○ ^{※3}	○	○ ^{※4,5}
Grass Valley HQX MXF	収録中	○	○ ^{※3}	○	○ ^{※4,5}
	収録済み	○	○ ^{※3}	○	○ ^{※4,5}
XDCAM	収録中	○	○ ^{※3}	○	○ ^{※4,5}
	収録済み	○	×	○	○ ^{※4,5}

※1 エクスポート時に MXF 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 のソースブラウザー内にある 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 HQX AVI	収録中	○	○ ^{※1}
Grass Valley HQX MXF	収録中	○	○ ^{※1}
XDCAM	収録中	○	○ ^{※1}

※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 HQX AVI	収録中	× ^{※1}	—
	収録済み	○	×
Grass Valley HQX MXF	収録中	○	○ ^{※2}
	収録済み	○	○ ^{※2}
XDCAM	収録中	○	○ ^{※2}
	収録済み	○	○ ^{※2}

※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 のソースブラウザー内にある 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 4K 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 HQX AVI	収録中	○ ^{※1}
	収録済み	○ ^{※1}
Grass Valley HQX MXF	収録中	○ ^{※1}
	収録済み	○ ^{※1}
XDCAM	収録中	○ ^{※1}
	収録済み	○ ^{※1}

※1 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 Workgroup 8、EDIUS Workgroup 9 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。

IO モード一覧

T2 4K Series で利用可能な IO モードの一覧です。利用可能な IO モードは、T2 のモデルの種類により異なります。

POINT • IO モードを切り替えると、ビデオの I/O ボードの各端子および外部制御インターフェースボードの各端子の割り当てが切り替わります。
 IO モードを切り替える ▶ P33
 ビデオ I/O ボード ▶ P27
 外部制御インターフェースボード ▶ P28

○：対応、×：非対応

IO モード	説明	利用可能なモデル		
		T2 4K Elite	T2 4K Pro	T2 4K Express
[4K] 1 in 0 out	4K フォーマットの映像をレコーダーチャンネル R1 (1ch) に入力するモードです。	○	○	○
[4K] 0 in 1 out	4K フォーマットの映像をプレイヤーチャンネル P1 (1ch) に出力するモードです。	○	○	○
[HD/SD] 1 in 2 out	HD または SD フォーマットの映像をレコーダーチャンネル R1 (1ch) に入力、プレイヤーチャンネル P1/P2 (2ch) に出力するモードです。 同期モードおよび Fill/Key 出力モードは、P1/P2 の組み合わせで可能です。	○	○	○
[HD/SD] 0 in 3 out	HD または SD フォーマットの映像をプレイヤーチャンネル P1/P2/P3 (3ch) に出力するモードです。同期モードおよび Fill/Key 出力モードは、P1/P2 の組み合わせで可能です。	○	○	×

ご注意 • 各 IO モードにおいて、フォーマットの種類によっては、入力数または出力数が制限されることがあります。

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。

Device management

コマンド		チャンネル レスモード	レコー ダー	プレイ ヤー	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、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	レコー ダー	プレイ ヤー	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 ^{*1}	
2X.12	Variable Forward	不可	不可	○	不可	不可 ^{*1}	
2X.13	Shuttle Forward	不可	不可	○	不可	不可 ^{*1}	
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 ^{*1}	
2X.22	Variable Reverse	不可	不可	○	不可	不可 ^{*1}	
2X.23	Shuttle Reverse	不可	不可	○	不可	不可 ^{*1}	
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	レコーダーチャンネルでは収録時に記 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。

コマンド		チャンネル レスモード	レコー ダー	プレイ ヤー	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、レコーダーの入力タイムコードが返ります。 1:LTC, 4:Timer, 8:WindowsTime, 40:LTC (Src) (レコーダーの LTC 入力) のみ対応しています。
61.20	Status Sense ^{※2}	○	○	○	○	○	
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	レコー ダー	プレイ ヤー	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 Sync Off 6 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	レコー ダー	プレイ ヤー	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	レコー ダー	プレイ ヤー	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	レコー ダー	プレイ ヤー	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	レコー ダー	プレイ ヤー	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	○	○	○	○	○	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。) 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。 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。 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。 転送先は次のように設定します。 • 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 • FTP server : [address] /v:/ [bin name] / [file 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 インポート時の転送元は次のように設定します。 • [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。 転送先は次のように設定します。 V:/ [bin name] / [clip name]
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	○	○	○	○	○	Deep コピーは未対応です。 プレイリストに対して、In/Out 点の設定はできません。 Shallow、Move のみ対応しています。
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	レコー ダー	プレイ ヤー	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	レコー ダー	プレイ ヤー	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
Status byte 0			
bit0:	Local	○	
bit1:	Remote+Local	○	
bit2:	Hard Error	○	
bit3:	General Error	○	
bit4:		—	
bit5:	Cassette Out	○	常に 0
bit6:		—	
bit7:	Busy	○	
Status byte 1			
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
Status byte 2			
bit0:	Cue Complete	○	
bit1:	Still	○	
bit2:	Direction	○	
bit3:	Variable Play	○	
bit4:	Jog	○	
bit5:	Shuttle	○	
bit6:		—	
bit7:	Servo Lock	○	
Status byte 3			
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	○	
Status byte 4			
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:		—	
Status byte 9			
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	○	
Status byte A			
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	○	
Status byte D			
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

レコーダー - 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

レコーダー - リモートモード、プレイヤー - 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。

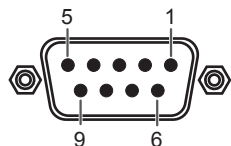
○：対応、△：一部非対応、×：非対応

コマンド	R1	Px
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	○ ^{※1}	○
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 レコーダーに対してタイムコードを問い合わせると、レコーダー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 (レコーダー -
VTR モード)
D-Sub 9pin

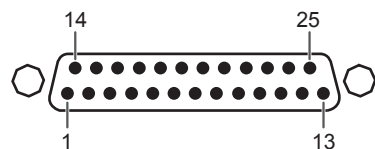
Pin	Signal
1	GND
2	RECEIVE -
3	TRANSMIT +
4	GND
5	NC
6	GND
7	RECEIVE +
8	TRANSMIT -
9	GND

R1/Px (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

GPIO 入出力ピン

GPIO 入出力ピンは次のとおりです。



Pin	Signal
1	NC
2	NC
3	Output 1
4	Output 2
5	Output 3
6	Output 4
7	Output 5
8	Output 6
9	Output 7
10	Output 8
11	GND
12	NC
13	NC

Pin	Signal
14	NC
15	GND
16	Input 1
17	Input 2
18	Input 3
19	Input 4
20	Input 5
21	Input 6
22	Input 7
23	Input 8
24	NC
25	NC
Frame	GND

ご注意 • T2 では、GPI の Output 1 ～ 8、Input 1 ～ 8 のみに対応しています。上記の表で、「Signal」の欄が「NC」のピンは、使用しません。