



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、ディスアッセンブリを禁じます。
  (7)Microsoft、Windows 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。
- (8)DVCPRO HD は、パナソニック株式会社の商標です。

(9)HDV および、HDV ロゴはソニー株式会社と日本ビクター株式会社の商標です。

(10)その他、商品名やそれに類するものは各社の商標または登録商標です。

#### 💷 表記について

■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。

■本書では、T2のシステムを意味する場合、ワークステーションと表記します。

#### △ 警告

▲ ●健康上のご注意

ごくまれに、コンピュータのモニタに表示される強い光の刺激や点滅によって、一時的に てんかん・意識の喪失などが引き起こされる場合があります。こうした経験をこれまでに されたことがない方でも、それが起こる体質をもっていることも考えられます。こうした 経験をお持ちの方や、経験をお持ちの方の血縁にあたられる方は、本製品を使用される前 に必ず医師と相談してください。

> T2 User Manual ーフロントパネルモード編ー September 17, 2009 Copyright © 2009 Thomson Canopus Co., Ltd. All rights reserved.

> > T2 — User Manual — フロントパネルモード編 —

# 目 次

注意事項		5
	マイクロソフト ソフトウェア ライセンス条項:	5
	Windows XP Embedded and Windows Embedded Standard Runtime	5
セットア	ップ	13
	概 要	13
	将 長	13
	各部の名称と機能	14
	フロントパネル	14
	操作ボタン	15
	リアパネル	16
	アナログオーディオ入力部	17
	R1入力部	17
	P1/P2出力部	18
	起動・終了	19
	起 動	19
	終了	20
	本体の設定	21
	システム設定画面(General)	21
	Hardwareタブ	21
	Network-1/Network-2タブ	22
	Miscellaneousタブ	23
	KIナヤ不ル設定画面(KI)	24
	Input Settingsタブ	24
	Timecode & Remoteタブ	25
	P1/P2ナヤ不ル設定画面 (P1/P2)	26
	VICEOグノ	26
	INIONITOLA WENGE クノ	27
	FrocAmpクノ	28
	GFI 政 と 凹 国 (GFI)	25
	IIIputクノ	25
	Outputプノ ジュガ/シャトル設空画面 (Iog Shuttle)	30
	ンヨク/ンヤトル設定回回(Jog Snuttle)	30
フロント	パネルモード	31
	概 要	31
	3ch View	32
	Recorder (R1) チャネル	33
	Player (P1/P2) $\mathcal{F} \neq \mathcal{F} \mathcal{V}$ (ClipPlayer $\mathcal{F} - \mathcal{F}$ )	33
	Player (P1/P2) ナヤネル (PlaylistPlayerモード)	34
	Ich View - Kecorder画面	35
	人アータス表示部	35
	フレヒュー表示部	36
	設定ホタン部	37
	探作ホタン部	38
	[	39
	Ich View - ClipPlayer画面	40
	人アータス表示部	40

プレビュー表示部	41
設定ボタン部	42
操作ボタン部	44
情報表示部	44
1ch View — PlavlistPlaver画面	45
ステータス表示部	46
プレビュー表示部	. 46
設定ボタン部	47
操作ボタン部	. 48
情報表示部	. 48
イベントリスト表示部	. 49
PlavlistPlaver - プレイリスト編集画面	. 50
PlaylistPlayer - EventEffect画面	. 51
Start Effectタブ	. 51
End Effectタブ	. 52
Bin面面 Bin面面	53
サムネイルトのアイコン	55
ウォッチフォルダ作成画面	55
Transfer画面	56
インポート画面	57
エクスポート画面	58
S/W Keyboard画面	59
S/W Keypad画面 S/W Keypad画面	59 60
タイムコード入力チード画面	60
が 4 5 2 - 1 7 5 5 - 1 2 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回	60
VAR Control画面	62
フロントパネルのボタン操作	02
プロパティ画面	00
クリップのプロパティ	04
Clin Infoタブ	01
Onp Into タブ Media Info タブ	01
Timecode & J	05
プレイリストのプロパティ	00
Playlist Infoタブ	07
Timocodoタブ	07
1 Iniccout ノノ	00
イベントのプロパティ	09
Front Info $\beta$ $\vec{J}$	/1
CDIタゴ	71
GIIフノ Start Effactタブ	72
Jiai L ビヨピレレノ ノ End Effect タブ	73
Епи влестя 7	/4
	75
	-

APPENDIX	75
T2 ハードウェア仕様	76
解像度一覧	77
GPI 入出力ピン	78



# マイクロソフト ソフトウェア ライセンス条項:

#### Windows XP Embedded and Windows Embedded Standard Runtime

本ライセンス条項は、お客様とトムソン・カノープス株式会社との契約 を構成します。以下のライセンス条項を注意してお読みください。これ らのライセンス条項は本デバイスに含まれる本ソフトウェアに適用され ます。本ソフトウェアには、本ソフトウェアが記録された別の媒体も含 まれます。

本デバイスのソフトウェアには、マイクロソフトまたはその子会社から ライセンス許諾されたソフトウェアが含まれています。

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

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

ただし、これらの製品に別途ライセンス条項が付属している場合は、当 該ライセンス条項が適用されるものとします。お客様がマイクロソフト から更新プログラムまたは追加ソフトウェアを直接入手された場合、ト ムソン・カノープス株式会社ではなく、マイクロソフトが当該更新プロ グラムまたは追加ソフトウェアを許諾します。

以下に説明するように、一部の機能を使用することにより、インターネ ットベースのサービスのために特定のコンピュータ情報を送信すること にお客様が同意されたものとします。

本ソフトウェアを使用することにより、お客様は本ライセンス条項に同 意されたものとします。本ライセンス条項に同意されない場合、本ソフ トウェアを使用または複製することはできません。この場合、トムソ ン・カノープス株式会社に問い合わせて、お支払いいただいた金額の払 戻しに関する方針を確認してください。 お客様が本ライセンス条項を遵守することを条件として、お客様には以 下が許諾されます。

1. 使用に関する権利。

お客様は、本ソフトウェアを取得したデバイスで本ソフトウェアを使 用できます。

- 2. 追加のライセンス条件および追加の使用権。
  - a. 固有の使用。トムソン・カノープス株式会社は、本デバイスを特定 の目的で使用するように設計しています。お客様は当該使用目的に 限り本ソフトウェアを使用できます。
  - b. その他のソフトウェア。お客様は、他のプログラムが以下の条件を 満たす場合に限り、本ソフトウェアで他のプログラムを使用でき ます。
    - 製造業者の固有のデバイス使用目的を直接サポートする。
    - システムユーティリティ、リソース管理、またはウイルス対策
       や類似する保護対策を提供する。

コンシューマまたはビジネスタスクやプロセスを提供するソフト ウェアを本デバイスで実行することはできません。該当するソフ トウェアには、電子メール、ワード プロセッサ、表計算、データ ベース、スケジュール作成、および家計簿ソフトウェアが含まれ ています。本デバイスは、ターミナル サービス プロトコルを使用 して、サーバーで実行されるこれらのソフトウェアにアクセスで きます。

- c. デバイス接続。
  - お客様は、ターミナルサービスプロトコルを使用して、電子 メール、ワードプロセッサ、スケジュール作成や表計算などの ビジネスタスクやプロセスソフトウェアを実行する別のデバイ スに本デバイスを接続することができます。
  - お客様は、最大10台のデバイスに本ソフトウェアへのアクセスを許可し、以下を利用することができます。
    - ファイルサービス
    - プリントサービス
    - インターネットの情報サービス
    - インターネット接続共有サービスおよびテレフォニーサー ビス

この10台という制限は、「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本ソフ トウェアに間接的にアクセスするデバイスにも適用されます。お客様 は TCP/IPを介していつでも無制限に受信できます。

- 3. 使用許諾の適用範囲。本ソフトウェアは使用許諾されるものであり、 販売されるものではありません。本契約は、お客様に本ソフトウェア を使用する限定的な権利を付与します。トムソン・カノープス株式会 社およびマイクロソフトはその他の権利をすべて留保します。適用 法によりこの権利を超越した権利が与えられる場合を除き、お客様は 本契約書で明示的に許可された方法でのみ本ソフトウェアを使用する ことができます。お客様は、本ソフトウェアに組み込まれた使用方法 を制限する技術的制限に従うものとします。詳細については、本ソフ トウェアのマニュアルを参照するか、トムソン・カノープス株式会社 にお問い合わせください。上記の制限にもかかわらず、法律上許容さ れる範囲において、以下の行為は一切禁止されています。
  - 本ソフトウェアの技術的な制限を回避する方法で利用すること
  - 本ソフトウェアをリバースエンジニアリング、逆コンパイル、または逆アセンブルすること
  - 本契約書に指定される数を超えて本ソフトウェアの複製を作成すること
  - 第三者が複製できるように本ソフトウェアを公開すること
  - 本ソフトウェアをレンタル、リース、または貸与すること
  - 本ソフトウェアを商用ホスティング サービスで使用すること

本契約書で定められている場合を除き、任意のデバイス上で本ソフ トウェアにアクセスする権利は、当該デバイスにアクセスするソフ トウェアまたはデバイスに関するマイクロソフトの特許またはその 他の知的財産権を行使する権利をお客様に付与するものではありま せん。

お客様は、リモート デスクトップなどのリモート アクセス技術を使 用して、別のデバイスから本ソフトウェアにリモートアクセスするこ とができます。他のソフトウェアにアクセスするプロトコルの使用に 必要なライセンスの取得にはお客様が責任を負うものとします。

- リモート ブート機能。トムソン・カノープス株式会社がデバイス において本ソフトウェアのリモート ブート機能を有効にしている 場合、お客様は以下の操作ができます。
  - (i) 本ソフトウェアの複製1部をお客様のサーバーにインストー ルして、ライセンス取得済みデバイにリモートブートプロセ スの一環として展開するためのみにRemote Boot Installation Service (RBIS)ツールを使用する。
  - (ii) リモート ブート プロセスの一環として本ソフトウェアをデバ イスに展開するためのみにRemote Boot Installation Service を使用する。
  - (iii) 本ソフトウェアをライセンス取得済みデバイにダウンロード して、ライセンス取得済みデバイスで使用する。

詳細については、本ソフトウェアのマニュアルを参照するか、ト ムソン・カノープス株式会社にお問い合わせください。

- インターネットベースのサービス。マイクロソフトは、本ソフト ウェアと共にインターネットベースのサービスを提供します。マ イクロソフトは随時このサービスを変更または中止できるものと します。
- a. インターネットベースのサービスに関する同意。本ソフトウェア には、以下に説明するインターネットを経由してマイクロソフトの コンピュータシステムに接続する機能が含まれます。接続が行われ る際、通知が行われない場合があります。これらの機能を解除した り、使用しないことも選択できます。これらの機能に関する詳細に ついては、以下のWebサイトをご参照ください。

http://www.microsoft.com/windowsxp/downloads/updates/sp2/ docs/privacy.mspx

これらの機能を利用することで、お客様はマイクロソフトがこれらの 情報を収集することに同意されたものとします。マイクロソフトはこ れらの情報を利用してお客様を特定したり、お客様に連絡したりする ことはありません。

- b. コンピュータ情報。以下の機能はインターネットプロトコルを使用しており、お客様のIPアドレス、オペレーティングシステムの種類、ブラウザの種類、使用している本ソフトウェアの名称およびバージョン、ならびに本ソフトウェアをインストールしたデバイスの言語コードなどのコンピュータ情報を適切なシステムに送信します。マイクロソフトは、お客様にインターネットベースの複数のサービスを提供するためにこれらの情報を利用します。
  - Webコンテンツ機能。本ソフトウェアには、関連するコンテン ツをマイクロソフトから取得し、お客様に提供する機能が含ま れます。コンテンツを提供するために、これらの機能は、お客 様が使用しているオペレーティングシステムの種類、本ソフト ウェアの名称およびバージョン、本ソフトウェアをインストー ルしたデバイスのブラウザの種類および言語コードをマイクロ ソフトに送信します。この機能の例として、クリップアート、 テンプレート、オンライントレーニング、オンラインアシスタ ンス、およびAppshelpが含まれます。これらの機能は、起動 しない限り動作せず、お客様は、これらの機能を解除すること も、使用しないことも選択できます。

  - Auto Root Update。Auto Root Update機能は信頼できる認証 機関のリストを更新します。Auto Root Update機能は解除する ことができます。
  - Windows Media Player。お客様が Windows Media Playerを 使用すると、マイクロソフトに対して以下が確認されます。
    - お客様の地域において利用可能なオンライン音楽サービス

- Windows Media Playerの最新バージョン
- Codec (コンテンツの再生に必要なCodecがデバイスにない場合)。お客様は、この機能を解除することができます。詳細については、http://microsoft.com/windows/ windowsmedia/mp10/privacy.aspx をご参照ください。
- Windows Media Digital Rights Management。コンテンツ所 • 有者は、著作権を含む知的財産権を保護する目的で、Windows Media Digital Rights Management (WMDRM) 技術を使用 しています。本ソフトウェアおよび第三者のソフトウェア は、WMDRMで保護されたコンテンツを再生、複製する際に WMDRMを使用します。本ソフトウェアがコンテンツを保護で きない場合、コンテンツ所有者がマイクロソフトに対して、保 護されたコンテンツをWMDRMを使用して再生または複製す る本ソフトウェアの機能を無効にするよう要請することがあり ます。無効にされた場合も、その他のコンテンツは影響を受け ません。保護されたコンテンツのライセンスをダウンロードす る際、お客様はマイクロソフトがライセンスに失効リストを含 めることに同意したものとします。コンテンツ所有者は、お客 様がこれらのコンテンツにアクセスする前に、WMDRMのアッ プグレードを要請することがあります。WMDRMを含むマイク ロソフトソフトウェアは、アップグレードに先立ってお客様の 同意を求めます。アップグレードを行わない場合、お客様はア ップグレードが必要なコンテンツにアクセスできません。イン ターネットに接続する WMDRM機能は解除することができま す。この機能が解除されている場合、正規のライセンスを取得 している限り、コンテンツを再生することは可能です。
- c. インターネットベースサービスの不正使用。お客様は、これら のサービスにダメージを及ぼす可能性のある方法、または第三者 によるサービスの使用を妨げる方法で、これらのサービスを使用 することはできません。また、サービス、データ、アカウント、 またはネットワークへの不当なアクセスを試みるためにこれらの サービスを使用することは一切禁じられています。
- 4. Windows Update Agent (Software Update Services とも呼ばれます)。 デバイスにインストールされた本ソフトウェアには、必要なサーバー コンポーネントがインストールされたサーバーにデバイスを接続して 更新プログラム (「Windows Update」) にアクセスできるようにした Windows Update Agent (「WUA」) 機能が含まれています。Windows Update が付属するこのマイクロソフトソフトウェアライセンス条項 または他の EULA の免責に限らず、お客様は、デバイスにインストー ルする Windows Update について、マイクロソフトおよびその子会 社は保証を行わないことを認め、同意するものとします。
- 製品サポート。サポート方法については、トムソン・カノープス株式 会社にお問い合わせください。サポートの連絡先については本デバイ ス付属の文書をご参照ください。
- 6. バックアップ用の複製。お客様は、本ソフトウェアのバックアップ用 の複製を1部作成することができます。バックアップ用の複製は、お

客様が本ソフトウェアを本デバイスに再インストールする場合に限り 使用することができます。

- 7. ライセンス証明書(「Proof of License」または「POL」)。お客様が 本ソフトウェアを本デバイスにインストールされた状態、CD-ROM またはその他の媒体で入手された場合、本ソフトウェアが正当に許諾 されたものであることは、正規のマイクロソフト「Certificate of Authenticity」ラベルが正規の本ソフトウェアに付属していることを もって識別することができます。正規のラベルはデバイス上もしくは トムソン・カノープス株式会社のソフトウェア梱包に貼付されている 必要があります。ラベルが別途付属する場合は、無効とみなされます。 お客様が本ソフトウェアの使用許諾を受けていることを証明するため、 ラベルが貼付されたデバイスもしくは梱包材を保管してください。正 規のマイクロソフト ソフトウェアを識別する方法については、http:// www.howtotell.com をご参照ください。
- 8. 第三者への譲渡。お客様は、本ソフトウェアを、本デバイス、 Certificate of Authenticity ラベル、および本契約書と一緒にのみ、第三 者に直接譲渡することができます。譲渡の前に、本ソフトウェアの譲 受人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。お客様は、バックアップ用 の複製を含む本ソフトウェアの複製を一切保持することができません。
- 第フォールトトレラント。本ソフトウェアは、フォールトトレラント ではありません。トムソン・カノープス株式会社は、本ソフトウェア を本デバイスにインストールし、本デバイスでの本ソフトウェアの実 行に責任を負います。
- 10.使用の制限。マイクロソフト ソフトウェアは不具合に対して自動的 に対応できる機能または性能を持たないシステムを対象にしています。 お客様は、万一誤作動した場合に人身傷害もしくは死亡につながる可 能性のあるデバイスまたはシステムでマイクロソフト ソフトウェア を使用することはできません。使用の制限には、原子力施設の操業、 航空機の航行、通信システム、および航空管制が含まれます。
- 11.本ソフトウェアの保証なし。本ソフトウェアは、何ら保証のない現状 有姿のまま瑕疵を問わない条件で提供されます。本ソフトウェアの使 用から生じるリスクは、お客様が負うものとします。他の明示的な保 証または条件は規定いたしません。本デバイスもしくは本ソフトウェ アに関する保証は、マイクロソフトまたはその子会社が負うことはな く拘束されるものではありません。法律上許容される最大限において、 商品性、特定目的に対する適合性、非侵害性に関する黙示の保証につ いてトムソン・カノープス株式会社 およびマイクロソフトは一切責 任を負いません。
- 12.責任の制限。マイクロソフトおよびその子会社の責任は、250 米ドル (US \$250.00)を上限とする直接損害に限定されます。その他の損 害(派生的損害、逸失利益、特別損害、間接損害、または付随的損害 を含みますがこれらに限定されません)に関しては、一切責任を負い ません。

この制限は、以下に適用されるものとします。

- 本ソフトウェア、サービス、第三者のインターネットのサイト上のコンテンツ (コードを含みます)または第三者のプログラムに関連した事項
- 契約違反、保証違反、無過失責任、または該当法で許可されている範囲の過失に関する主張

マイクロソフトがこのような損害の可能性について知らされていた場合 も制限が適用されるものとします。上記の制限は、一部の国では付随 的、派生的、およびその他の損害の免責、または責任の制限が認められ ないため、適用されない場合があります。

13.輸出規制。本ソフトウェアは米国および日本国の輸出に関する規制の 対象となります。お客様は、本ソフトウェアに適用されるすべての国 内法および国際法を遵守することに同意されたものとします。これら の法律には、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が含まれます。詳細については www.microsoft. com/japan/exporting をご参照ください。 Section 1 — 注意事項

# セットアップ

#### 概要

T2は、入力1チャネル・出力2チャネルを持ち、HDの録画・再生を同時 に行うことが可能なデジタルデッキです。

前面部のジョグ/シャトルおよび、外部コントローラにより、可変速再生 を行うことができます。

## 特長

- 高画質な Canopus HQ Codec に対応しており、1920 × 1080 のフル解像度、 4:2:2 カラースペース、最大 200Mbps の高画質の素材を取り扱うことがで きます。
- 当社製 EDIUS で編集した HQ 素材を、エンコードしなおすことなく、 そのまま再生することができます。
- 1入力、2出力の HD/SD-SDI を装備し、同時入出力が可能です。2 つの出力を完全に同期させた再生も可能です。
- RS-422A でのデッキコントロールに対応しています。
- GPIによる外部制御に対応しています。
- 7インチのタッチスクリーン LCD やジョグ / シャトルを搭載し、本体のみで プレイリスト作成などの操作が可能です。(フロントパネルモード)
- QuickTime ※、Windows Mediaの各種フォーマットのファイルイン ポートに対応しています。

※コーデックの種類により対応していないものもあります。

# 各部の名称と機能

#### フロントパネル



タッチスクリーン LCD	T2 の画像情報を表示します。画面上の表示内容をタップす る事で T2 を操作することができます。
DVD-ROM ドライブ	DVD-ROM の映像・音声メディアファイルをインポートする場合に使用します。 ※ DVD-Video の再生には対応していません。
電源スイッチ	T2 を起動 / 終了します。
USB 端子	USB 対応リムーバブル機器を接続します。
IEEE1394 端子	IEEE1394 対応リムーバブル機器を接続します。 ※ DV/HDV 機器の接続には対応していません。
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。
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。
ジョグ / シャトル	(次頁参照)
操作ボタン	(次頁参照)

#### 操作ボタン



R1 ボタン	Recorder 画面をアクティブにします。
 P1 ボタン	Player1 画面をアクティブにします。
 P2 ボタン	Player2 画面をアクティブにします。
Rew ボタン	1フレーム戻します。押し続けることで巻き戻しとなります。
Play ボタン	再生を開始します。
 FF ボタン	1 フレーム送ります。押し続けることで早送りとなります。
Stop ボタン	再生、録画を停止します。
Rec ボタン	録画を開始します。
Shuttle/Jog ボタン	ジョグ / シャトルを有効にします。(VAR ボタンとの切り替え)
VAR ボタン	可変速再生を行います。(コントロール画面を表示。Shuttle/ Jog ボタンとの切り替え)
ジョグ / シャトル	ジョグ再生、シャトル再生を行います。
Rew ボタン+ Stop ボタン	クリップ再生時 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 前のイベントへ移動します。
FF ボタン+ Stop ボタン	クリップ再生時 次の IN/OUT 点、またはクリップの最後尾に移動します。 プレイリスト再生時 次のイベントへ移動します。

#### リアパネル



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。
主電源スイッチ	主電源の入 / 切を切り換えます。
アナログオーディオ入出力部	アナログオーディオの入出力に使用します。
マウス端子(PS/2)	マウスを接続する場合に使用します。
キーボード端子(PS/2)	キーボードを接続する場合に使用します。
シリアルポート	使用しません。
モニター端子	PC モニターを接続する場合に使用します。
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。
LAN 端子	LAN ケーブルを接続します。
サウンド	使用しません。
サウンド 	使用しません。 R1 チャネルへの入力に使用します。
サウンド R1 入力部 P1 出力部	使用しません。 R1 チャネルへの入力に使用します。 P1 チャネルからの出力に使用します。
サウンド R1 入力部 P1 出力部 P2 出力部	使用しません。 R1 チャネルへの入力に使用します。 P1 チャネルからの出力に使用します。 P2 チャネルからの出力に使用します。
サウンド R1 入力部 P1 出力部 P2 出力部 REF IN	使用しません。 R1 チャネルへの入力に使用します。 P1 チャネルからの出力に使用します。 P2 チャネルからの出力に使用します。 REF 信号の入力に使用します。
サウンド R1 入力部 P1 出力部 P2 出力部 REF IN GPI I/O	使用しません。 R1 チャネルへの入力に使用します。 P1 チャネルからの出力に使用します。 P2 チャネルからの出力に使用します。 REF 信号の入力に使用します。 GPI の入出力に使用します。
サウンド R1 入力部 P1 出力部 P2 出力部 REF IN GPI I/O IEEE1394 端子	<ul> <li>使用しません。</li> <li>R1 チャネルへの入力に使用します。</li> <li>P1 チャネルからの出力に使用します。</li> <li>P2 チャネルからの出力に使用します。</li> <li>REF 信号の入力に使用します。</li> <li>GPI の入出力に使用します。</li> <li>IEEE1394 対応機器を接続します。</li> </ul>
サウンド R1 入力部 P1 出力部 P2 出力部 REF IN GPI I/O IEEE1394 端子 MONITOR	使用しません。 R1 チャネルへの入力に使用します。 P1 チャネルからの出力に使用します。 P2 チャネルからの出力に使用します。 REF 信号の入力に使用します。 GPI の入出力に使用します。 IEEE1394 対応機器を接続します。 オーディオモニターに使用します。

#### アナログオーディオ入力部



R1 - CH1	R1 チャネルへのオーディオ入力に使用します。(バランス入力)
R1 - CH2	XLR-3-31 × 2 (CH1 ~ 2)
P1 - CH1	P1 チャネルのオーディオ出力に使用します。(バランス出力)
P1 - CH2	XLR-3-32 × 2 (CH1 ~ 2)
P2 - CH1	P2 チャネルのオーディオ出力に使用します。(バランス出力)
P2 - CH2	XLR-3-32 × 2 (CH1 ~ 2)

#### R1入力部



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

#### P1/P2出力部

		LTC	AES/EBU	CMPST	DVI-I	SDI MONITOR
P1	OUTPUT HD/SD PLAYER			$\bigcirc$	•	
		LTC	AES/EBU	CMPST	DVI-I	SDI MONITOR
P2	OUTPUT HD/SD PLAYER		$\bigcirc$	$\bigcirc$	O	

LTC	LTC(タイムコード)の出力に使用します。
AES/EBU	デジタルオーディオ(AES/EBU)の出力に使用します。
CMPST	コンポジットの出力に使用します。
DVI-I	DVI-I の出力に使用します。(DVI、RGB、YPbPr 兼用)
SDI	SDIの出力に使用します。
MONITOR	モニタの出力(コンポジット)に使用します。

**注意** YPbPr信号はDVI-I端子のアナログRGBピンから入出力します。 使用にあたってはアナログRGB信号用の変換コネクタケーブルを ご用意ください。

## 起動・終了 <sub>起動</sub>

T2を起動します。

- 本体リアパネルの主電源スイッチをONにして、フロントパネルの電源スイッチをONにします。
- 電源スイッチ



2. T2が起動し、タッチスクリーンLCDに3ch Viewが表示されます。





#### 終了

T2を終了します。

1. 画面を1ch Viewに切り替え、Menuボタンをタップします。

Menuボタン (R1チャネル)



- 2. 表示されるメニューから [Tools] [Exit] を選択します。
- 3. 表示されるダイアログで [Shutdown] を選択し、OKボタンをタップ します。T2の主電源をOFFにする場合は、画面表示が消えてシャッ トダウンが完了したのを確認後にリアパネルの主電源スイッチをOFF に設定してください。

# 本体の設定

画面のConfigボタンをタップすると、システム設定画面が表示されます。 ご使用の接続環境に応じて、設定を行ってください。



#### システム設定画面 (General)

#### Hardwareタブ

	Hardware	Network-1	Network-2	Miscellaneous	
ieneral	Reference :		nput 🔻		
R1		S	IGNAL OK		
	P1 :		SYNC OK		
P1	P2 :		SYNC OK		
	3Sync pha	se : O			
P2	HD BB pha				
	SD BB pha				
GPI	Audio refere	nce level : -	20 🔹	dB	
Jog nuttle	Audio Input/	Output level : 🗍	4	dBu	
	Defa	ult	ОК	Cancel	Apply

	[External]、 [Input]、 [Internal] の中から、同期信号を選択 します。 下段には、信号の入力状況を表示します。
Reference	<ul> <li>・P1</li></ul>
	・HD BB phaseHD REFとしてSD Black Burst REFを使用する場合に、数値を入 力してREF位相を調整します。 ([External] 選択時のみ)
	・SD BB phaseSD REFとしてSD Black Burst REFを使用する場合に、数値を入 力してREF位相を調整します。 ([External] 選択時のみ)

T2 — User Manual — フロントパネルモード編 —

Audio reference level	オーディオリファレンスレベル(Headroom)を設定します。
Audio Input/Output level	オーディオ入出力レベルを設定します。

#### Network-1/Network-2タブ

Hardware	Network-1	Network-2	Miscellaneous	
ral Local Area (	Connection			
Obtain an 3	lP address automa	atilcally		
O <b>Use the fo</b> IP address :	llowing IP address	s:		
Subnet masł				
Default gate				
Obtain DN	S server address a	automatically		
O <b>Use the fo</b> Preferred D	<b>llowing DNS serve</b> NS server :	r addresses :		
Alternate DI	NS server :			
Defa	ult	ок	ancel	Apply

Obtain an IP address automatically	DHCP を使用して、IP アドレスを自動設定します。
Use the following IP address	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 address IP アドレスを指定します。 Subnet mask サブネットマスクを指定します。 Default gateway デフォルトゲートウェイを指定します。
Obtain DNS server address automatically	DHCP を使用して、DNS サーバーアドレスを自動設定します。
Use the following DNS server addresses	<ul> <li>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。</li> <li>Preferred DNS server 優先 DNS サーバーのアドレスを指定します。</li> <li>Alternate DNS server 代替 DNS サーバーのアドレスを指定します。</li> </ul>

#### Miscellaneousタブ

	Hardware	Network-1	Netv	vork-2	Miscellaneous	
General	Language :		English			
R1	DF mode :		● DF			
P1	Playlist Auto	Scroll : @	● ON	OOFF		
P2						
GPI						
Jog Shuttle						
	Defa	ult	OK	С	ancel	Apply

Language	表示言語を [English](英語)/ [Japanese](日本語)か ら選択します。 ※表示言語の変更にはシステムの再起動が必要です。
DF mode	ドロップフレーム、ノンドロップフレームのどちらを使用す るかを選択します。 DF ドロップフレームを使用します。 NDF ノンドロップフレームを使用します。
Playlist AutoScroll	プレイリストのイベントリスト部の自動スクロールの ON/ OFF を設定します。

#### R1チャネル設定画面(R1)

#### Input Settingsタブ

	Input Settings R	necode & e mote
General	<b>Video</b> Input type :	Composite
R1	Input format :	720x486 59.94i
P1		og ØCorrect white peak
P2	Format :	
GPI	Audio	
Jog Shuttle	Input type : Input format :	Analog 18bit2ch
	Default	OK Cancel Apply

Video	Input type ビデオ入力を選択します。 Input format ビデオの入力フォーマットを選択します。 Aspect SD 入力の場合、アスペクト比を選択します。 Correct white peak 白ピーク補正を行う場合にチェックします。
Compression	Format 圧縮方式を選択します。 Setting HQ の圧縮率を 150Mbps に制限したい場合にチェックします。
Audio	Input type 記録するオーディオフォーマットをアナログ、AES/EBU(デ ジタル)、SDI エンベデッドから選択します。 Input format 16bit 2ch で記録する場合にチェックします。

#### Timecode & Remoteタブ

	Input Timecode & Remote
General	Select Timecode
R1	O SDKVITC)
P1	Record Timecode O External O Internal - System time
P2	● Internal – Specified start TC 00:00:00 Record ancillary data ○ ON ● OFF
GPI	Remote protocol: BVW -
Jog Shuttle	IP Address 0.0.0.0 Channel vtr1
	Default OK Cancel Apply

Select Timecode	タイムコードの形式を TC(LTC)、SDI(VITC)から選択し ます。
Record Timecode	録画時に使用するタイムコードを選択します。 External 外部機器のタイムコードを使用します。 Internal – System time システム時刻を使用します。 Internal – Specified start TC 開始時のタイムコードを数値で指定します。
Record ancillary data	ON にすると VANC を記録します。
Remote protocol	REMOTE プロトコルを BVW、AMP から選択します。
AMP Connection	AMP 接続を行う場合に、IP アドレスおよびチャネルを指定します。

#### P1/P2チャネル設定画面(P1/P2)

#### Videoタブ

	Video	Monitor & Remote	ProcAmp		
General	Format :	720×486 59 9	4i 🔹		
R1	DVI option :	None	•		
P1	Output cap SDI YPbF	ability Yr Composite DVI-D	RGB		
P2	Aspect :	16.9	v		
GPI	Component ·	ype: YPbPr	IRF		
Jog Shuttle		0			
	Defa	ault	ок	Cancel	Apply

Format	ビデオ出力の解像度とフレームレートを選択します。
DVI option	DVI/RGB 出力フォーマットを使用する場合、使用する画面解 像度を選択します。
Output capability	出力可能な方式をハイライトして表示します。
Aspect	アスペクト比を選択します。SD の場合、画面アスペクト比 を 4:3 もしくは 16:9 から選択します。
Component type	DVI-I 端子から出力されるアナログ信号のタイプを選択します。
Pedestal	NTSC 時のセットアップレベル(黒レベル)を0IRE、7.5IRE から選択します。日本では0IRE、北米では7.5IRE が使用 されます。

#### Monitor&Remoteタブ

General	Video	Monitor & Remote	ProcAmp		
R1	Channel :	P1			
P1		0 ON	OFF		
P2	Remote proto	pcol: B/M	v		
GPI					
Jog Shuttle					
	Defa	ult	ок	Cancel	Apply

	モニター出力に使用するチャネルおよび、OSD の ON/OFF を指定します。
Monitor out	Channel モニター出力に使用するチャネルを選択します。[P1]を選 択した場合は P1 のみ。[P2]を選択した場合は P1 もしくは P2 が選択できます。
	OSD オンスクリーンディスプレイの ON/OFF を選択します。
Remote protocol	REMOTE プロトコルを BVW、AMP から選択します。

#### ProcAmpタブ



Video gain	Y ゲインを調整します。(コンポジット、SD コンポーネントのみ)	
Chroma gain	C ゲインを調整します。(コンポジット、SD コンポーネントのみ)	
Chroma phase	色相を調整します。(コンポジットのみ)	
Black level	黒レベルを調整します。(コンポジット、SD コンポーネントのみ)	
Video output level	振幅微調整を調整します。(コンポジット、コンポーネントのみ)	

#### GPI設定画面(GPI)

#### Inputタブ



GPI-Input	Previous ボタン、Next ボタンで GPI 入力トリガを選択します。		
Trigger Settings	GPI 入力トリガの設定を行います。 Channel トリガがコントロールするチャネルを選択します。 Action		
	トリガの動作を選択します。 • Stop再生、録画を停止します。 • Playチャネルにロードしたクリップ、プレイ		
	<ul> <li>Record録画を開始します。</li> <li>Rewind巻き戻しを行います。ロードしたコンテン ツの先頭に達した場合、または他の処理を</li> </ul>		
	行った場合に、巻き戻しは停止します。 • FastFwd早送りを行います。ロードしたコンテン ツの最後に達した場合、または他の処理 を行った場合に、早送りは停止します。		
	・CueStartロードしたコンテンツのIN点にCueUpします。		
	・CueEndロードしたコンテンツのOUT点にCueUp します。		
	<ul> <li>Ejectロードしたコンテンツをアンロードします。</li> <li>Preview</li></ul>		
	・CueNextEventロードしたプレイリスト上の次のイベン トにCueUpします。		
	・CuePrevEventロードしたプレイリスト上の直前のイベ		
	・VARPlayback指定の可変速再生モード(「ジョグ/シャ トル設定」を参照)で、ロードしたコン テンツを再生します。		
	Active アクティブにする GPI 信号を、High、Low から選択します。		

#### Outputタブ

	Input	Output		
General	GPI-Output 1	Previous Next	]	
R1	- <b>Trigger Settings</b> - Name :	GPI-OUT-1		
P1	Active :	● High O Low		
P2	* GPI−Outputs are	available on P1 only.		
GPI				
Jog Shuttle				
	Default	ОК	Cancel	Apply

GPI-output	Previous ボタン、Next ボタンで GPI 出力トリガを選択します。	
	GPI 出力トリガの設定を行います。	
Trigger Settings	Name トリガの名称を指定します。	
	<b>Active</b> アクティブにする GPI 信号を、High、Low から選択します。	

#### ジョグ/シャトル設定画面 (Jog Shuttle)

0	Jog/Shuttle		
General	Shuttle speed :	16 💌	
R1	VAR setting :	1/8 •	
P1			
P2			
GPI			
Jog Shuttle			
	Default	OK Cancel	Apply

Shuttle speed	シャトルの最高速度を、16x、32x から選択します。
VAR setting	可変速再生モード時の再生速度を、1/8、1/4、1/2 から選択し ます。

# Section 3

# フロントパネルモード

概 要

T2フロントのタッチスクリーンLCD上に表示される画面をタップして操作するモードです。起動時には、Recorderと2つのPlayer画面で構成される3ch Viewが表示されます。Player画面には再生するコンテンツに合せ、ClipPlayerモードとPlaylistPlayerモードがあります。入力可能なエリアをタップすると、「S/W Keyboard」(英数字)、「S/W KeyPad」画面が表示され、タッチスクリーンLCD上のキーをタップすることで入力を行うことができます。

3ch View



# **3ch View**



R1 チャネル	タッチスクリーン LCD の左側ヘッダー部分をタップするこ とで、チャネルを選択することができます。選択中のチャネ ルはハイライトされた状態で表示されます。	
P1 チャネル	タッチスクリーン LCD の左側ヘッダー部分をタップするこ とで、チャネルを選択することができます。選択中のチャネ ルはハイライトされた状態で表示されます。	
P2 チャネル	タッチスクリーン LCD の左側ヘッダー部分をタップするこ とで、チャネルを選択することができます。選択中のチャネ ルはハイライトされた状態で表示されます。	
Bin ボタン	Bin 画面を表示します。	
1ch View ボタン	選択中のチャネルの 1ch View に切り替えます。	
3ch View ボタン	画面を 3ch View に切り替えます。	
Config ボタン	Config 画面を表示します。	
Transfer ボタン	Transfer 画面を表示します。	
HDD 残量(Remaining)	HDD の録画可能時間の目安を表示します。	
時刻	現在の時刻を表示します。	

#### Recorder (R1) チャネル



ロックボタン

Clip	クリップ名を表示します。
Cur	カレントタイムコードを表示します。
Elapse	経過タイムコードを表示します。
ステータス	録画中のクリップの録画動作状態を円グラフ状に表示します。
ロックボタン	チャネルのロック / アンロックを切り替えます。

#### Player (P1/P2) チャネル (ClipPlayerモード)



ロックボタン

Clip	クリップ名を表示します。
Cur	カレントタイムコードを表示します。
Rem	残りタイムコードを表示します。
ステータス	再生中のクリップの再生進捗状態を円グラフ状に表示します。
再生モード	同期再生モードの ON/OFF、E to Eモードの ON/OFF、 Loop モードの ON/OFF を表示します。
ロックボタン	チャネルのロック / アンロックを切り替えます。

#### Player (P1/P2) チャネル (PlaylistPlayerモード)



ロックボタン

P.List	プレイリスト名を表示します。
Now	現在のイベントを表示します。
Next	次のイベントを表示します。
Cur	カレントタイムコードを表示します。
Rem	残りタイムコードを表示します。
ステータス	再生中のクリップの再生進捗状態を円グラフ状に表示します。
再生モード	同期再生モードの ON/OFF、E to E モードの ON/OFF、Loop モードの ON/OFF を表示します。
ロックボタン	チャネルのロック / アンロックを切り替えます。

## 1ch View - Recorder画面

クリップの録画に関する設定や録画処理を行う画面です。録画中は停止 操作以外の操作を行うことはできません。HDDの空き容量が少なくなる とHDDアイコンが赤色で表示されます。また、録画開始時に警告のメッ セージが表示されます。



操作ボタン部

情報表示部

#### ステータス表示部



ステータス	録画進行状態を表示します。
ロックボタン	チャネルのロック / アンロックを切り替えます。

#### プレビュー表示部



 プレビュー
 入力映像をプレビュー表示します。

 オーディオレベル
 入力オーディオレベルを表示します。

 Cur
 カレントタイムコードを表示します。

 Elap
 録画経過時間をタイムコードで表示します。

 ステータスバー
 録画進行状況をバー形式で表示します。
## 設定ボタン部



Menu ボタン	メニューを表示します。 Properties クリッププロパティダイアログを表示します。 Rename カレントクリップの名前を変更するダイアログを表示します。 Tools ・ Maintenanceメンテナンスモードへ移行します。パス ワードの入力が必要です。 ・ Exit
Fixed Length ボタン	固定長録画の ON/OFF を切り替えます。
ControlMode 切替	録画モードを Live/VTR より選択して切り替えます。 Live 外部からライブ(ストリーム)入力される映像をそのまま録 画します。録画操作は手動で行います。 固定長録画を使用することで、指定時間の録画後に自動で録 画を終了することができます。 VTR 外部 VTR 機器を T2 からコントロールし、In/Out 点を指定し て録画を行うことができます。 使用するには外部機器との RS-422A リモート接続が必要です。

## 操作ボタン部



クリアボタン	設定されている IN/OUT 点をクリアします。
Cue (IN)	設定されている IN 点に VTR を CueUp します。 (VTR モードのみ)
Mark (IN)	現在位置を IN 点に設定します。IN 点を設定すると、TC 表 示エリアに IN 点のタイムコードがセットされます。
Mark (OUT)	現在位置を OUT 点に設定します。OUT 点を設定すると、 TC 表示エリアに OUT 点のタイムコードがセットされ、 Length 表示エリアに、クリップの長さがセットされます。
Cue (OUT)	設定されている OUT 点に VTR を CueUp します。 (VTR モードのみ)
サブクリップ作成ボタン	設定されている IN/OUT 点の情報を元に、サブクリップを作 成します。

### 情報表示部

Clip: Clip(7)	In: 00:00:04:08	Format: 720x486
Default	Out: 00:00:08:02	59.94i Composite
Length:	Dur: 00:00:03:24	INT
録画先 Bin		

Clip	クリップ名を入力します。
録画先 Bin	録画先 Bin フォルダを表示します。アイコン部をタップする と、Bin フォルダ選択ダイアログで、フォルダを変更するこ とができます。
Length	固定長録画モード時に、長さを表示します。
In	IN 点のタイムコードを表示します。
Out	OUT 点のタイムコードを表示します。
Dur	IN-OUT 間の長さをタイムコードで表示します。
Format	Video サイズ、フレームレート、入力、ソース TC(TC(LTC) / SDI(VITC)/ INT)などを表示します。

## 1ch View - ClipPlayer画面

クリップの再生に関する設定や再生処理を行う画面です。



#### ステータス表示部



ステータス	録画中のクリップの録画動作状態を円グラフ状に表示します。
再生モード	Sync.         同期再生モードの ON/OFF を表示します。         E to E         E to E モードの ON/OFF を表示します。         Swape (1) (1) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2
ロックボタン	チャネルをロック(操作不可)にします。

### プレビュー表示部



オーディオレベル	入力オーディオレベルを表示します。	
Cur	カレントタイムコードを表示します。	
再生速度表示	現在の再生速度(倍率)を表示します。	
Rem	残り時間をタイムコードで表示します。	
スクラブバー	現在位置、Mark 位置を表示します。	
Zoom ボタン	スクラブバーの表示スケール(Zoom On / Off)を切り替えます。 Zoom On クリップの IN-OUT 間を全体スケールとして表示します。設 定されている IN-OUT の範囲外に移動することはできません。 Zoom Off メディアファイル全体をフルスケールとして表示します。 通常再生操作では IN-OUT 間のみで移動可能です。設定され ている IN-OUT の範囲外に移動したい場合は、CueUp 後に FF、Rew、Jog/Shuttle 操作を行ってください。	

Section 3 — フロントパネルモード

### 設定ボタン部



	メニューを表示します。
	Unload ロード中のクリップをアンロードします。
	<b>Properties</b> クリッププロパティダイアログを表示します。
	Rename カレントクリップの名前を変更するダイアログを表示します。
	<b>Now Recording</b> R1 で録画中のクリップをロードします。(追っかけ再生)
	Set Thumbnail Frame クリップのサムネイルを現在表示フレームに変更します。
	<b>Remote</b> Remote 制御の ON/OFF を切り替えます。Remote 制御が ON の状態では、ローカル操作は無効です。
Menu ボタン	Playout Mode 同期モード、EtoE モード、Loop 再生モードの ON/OFF を切り替え
	<ul> <li>・ E to EE to EモードのON/OFFを切り替えます。E to EモードをONにすると、ロードしたクリップが 停止状態の場合や、クリップがロードされてい ない場合に、R1チャネルに入力されている映像 をアクティブスルーで出力します。</li> <li>※E to Eモードを選択したチャネルのビデオ フォーマットはR1チャネルと同一である必要 があります。</li> <li>・ Loopループ再生モードのON/OFFを切り替えます。</li> <li>・ Sync</li> </ul>
	$(P2f + \lambda \mu \sigma \lambda)$ Tools
	<ul> <li>Maintenanceメシテナンスセートへ移行します。パス ワードの入力が必要です。</li> <li>Exit再起動、シャットダウンを選択して実行 することができます。</li> </ul>
Playlist View	PlaylistPlayer のモードに切り替えます。

#### 同期再生モード

P2チャネルのMenuボタンをタップして表示されるメニューで [Sync] を選択すると、P2チャネルにロードしたコンテンツ (クリップ、プレイ リスト)をP1チャネルに同期して再生することができます。

同期再生モードへの切り替わり時に、P1とP2の出力設定が異なる場合 は、P2チャネルがP1チャネルと同じ設定になるように自動的に変更され ます。

E to Eを同時に使用することはできません。

同期再生モードでは、再生制御のみ可能で、クリップのIN/OUT設定、サブクリップ作成などの編集を行うことはできません。

※P1チャネルとP2チャネルにロードしたコンテンツの長さが異なる場合、マスターであるP1チャネルに合わせて再生動作を行います(P2チャネルが短い場合は最終フレームを表示し続けます)。

#### 同期再生モード可能条件

- 同種の素材2つ(クリップ2つ、またはプレイリスト2つ)。クリップとプレイリストの組み合わせでペアリングすることはできません。
- 映像フォーマットが同一プロファイルにロード可能なもの。
- ・
   音声は不問。
- あらかじめ Bin で素材のペアリングを設定しておくことが必要。

## 操作ボタン部



Mark (IN)	現在位置を IN 点に設定します。IN 点を設定すると、タイム コード表示エリアに IN 点のタイムコードがセットされます。
Mark (OUT)	現在位置を OUT 点に設定します。OUT 点を設定すると、タイムコード表示エリアに OUT 点のタイムコードがセットされ、Duration 表示エリアに、クリップの長さがセットされます。
Cue (OUT)	設定されている OUT 点に CueUp します。
サブクリップ作成ボタン	設定されている IN/OUT 点の情報を元に、サブクリップを作 成します。
Set ボタン	クリップの IN/OUT を設定するためのボタンです。IN、OUT を設定後 SET ボタンでクリップの IN/OUT が更新されます。

#### 情報表示部

Clip:	Clip	In:	00:00:00:22	-Format: 720x486
				59.94i
		Out:	00:00:04:04	
		Dur:	00:00:03:12	

Clip	ロードしたクリップの名称を表示します。
In	IN 点のタイムコードを表示します。
Out	OUT 点のタイムコードを表示します。
Dur	IN-OUT 間の長さをタイムコードで表示します。
Format	Video サイズ、フレームレートが表示されます。

## 1ch View - PlaylistPlayer画面

プレイリストの再生に関する設定や再生処理を行う画面です。イベント リストは、再生中のクリップが常に表示されるように自動スクロールし ます。Configボタンを押して表示される設定画面で、自動スクロールの ON/OFFを設定可能(Default:ON)です。



#### ステータス表示部

P1	P2	― ステータス
Sync. E to E Loop	Sync. E to E <del>-</del> Loop	―― 再生モード
6	B	―― ロックボタン

ステータス	再生進行状況を表示します。
再生モード表示	Sync 同期再生モードの ON/OFF を表示します。 E to E E to E モードの ON/OFF を表示します。E to E モードを ON にすると、ロードしたプレイリストが停止状態の場合や、プ レイリストがロードされていない場合に、R1 チャネルに入力 されている映像をアクティブスルーで出力します。 ※ E to E モードを選択したチャネルのビデオフォーマットは R1 チャネルと同一である必要があります。 Loop ループ再生モードの ON/OFF を表示します。
ロックボタン	チャネルのロック / アンロックを切り替えます。

#### プレビュー表示部



スクラブバー 再生速度表示

プレビュー	プレビュー映像を表示します。
Cur	カレントタイムコードを表示します。
再生速度表示	現在の再生速度(倍率)を表示します。
Rem	残り時間をタイムコードで表示します。
スクラブバー	現在位置、Mark 位置を表示します。

### 設定ボタン部



プレイリスト編集ボタン	プレイリスト編集画面を表示します。
削除ボタン	イベントリストで選択したイベントを、プレイリストから削 除します。
Up ボタン	イベントリストで選択したイベントを、ひとつ上のイベント と入れ替えます。
Down ボタン	イベントリストで選択したイベントを、ひとつ下のイベント と入れ替えます。
Menu ボタン Clin View	メニューを表示します。 Unload ロード中のプレイリストをアンロードします。 Properties プレイリストプロパティダイアログを表示します。 Rename カレントプレイリストの名前を変更するダイアログを表示し ます。 Event Effect イベントリストで選択したイベントのエフェクト設定ダイア ログを表示します。 Event Properties イベントリストで選択したイベントのプロパティダイアログ を表示します。 Remote Remote 制御の ON/OFF を切り替えます。Remote 制御が ON の状態では、ローカル操作は無効です。 Playout Mode 同期再生モード、E to Eモード、Loop 再生モードの ON/ OFF を切り替えます。 ・ Sync
	しlipriayer のモートに切り替えます。

## 操作ボタン部



クリアボタン	設定されている IN/OUT 点をクリアします。
Cue (IN)	<b>通常時</b> カレントイベントの IN 点に CueUp します。 <b>編集時</b> 設定されている IN 点に CueUp します。
Mark (IN)	現在位置を IN 点に設定します。IN 点を設定すると、タイム コード表示エリアに IN 点のタイムコードがセットされます。 (編集時のみ有効)
Mark (OUT)	現在位置を OUT 点に設定します。OUT 点を設定すると、タ イムコード表示エリアに OUT 点のタイムコードがセットさ れます。(編集時のみ有効)
Cue (OUT)	<b>通常時</b> カレントイベントの OUT 点に CueUp します。 <b>編集時</b> 設定されている OUT 点に CueUp します。
TRIM ボタン	カレントイベントの IN-OUT 編集を開始するためのボタンです。

#### 情報表示部

P.List:	Playlist			
Current	t Event:			
In: 00	:00:00;00	Format:	720x486	
Out: 00	:00:13;16		59.94i	
Dur: 00	:00:13:16			

Playlist 名	ロードしているプレイリストの名称を表示します。
Current Event	現在のイベントの情報を表示します。 In IN 点のタイムコードを表示します。 Out OUT 点のタイムコードを表示します。 Dur イベントの長さをタイムコードで表示します。 Format ビデオサイズ、フレームレートなどを表示します。

### イベントリスト表示部



	プレイ! リスト」 End Eff されます。 すす。 <b>青色背</b> 再生力 選択す	Iストのイベント一覧を表示します。 この各イベントには、サムネイル上に、Fade-in/out、 ect などを識別するためのマーク(アイコン)が表示 ト。ダブルタップすると、該当イベントへ CueUp し <b>景表示</b> I-レントイベント 示 マント
--	---	---

## PlaylistPlayer - プレイリスト編集画面

PlaylistPlayer画面でプレイリスト編集ボタンをタップすると表示されます。



フォルダ選択ボタン	フォルダ選択ボタンを押すと、コンテンツリスト表示部に Bin フォルダの内容が一覧表示されます。フォルダを選択後、 OK ボタンを押すと、Bin フォルダが変更され、そのフォル ダのコンテンツが表示されます。
Bin フォルダ名	現在参照している Bin フォルダ名を表示します。
コンテンツリスト	Bin フォルダ内のコンテンツ(クリップ、プレイリスト)を 表示します。フォルダ選択時は、Bin フォルダ一覧を表示し ます。
プレイリスト編集ボタン	選択中のプレイリストにコンテンツを登録します。プレイリ スト編集ボタンを押して選択中の Bin 内のコンテンツを表示 し、Add ボタンで登録します。
削除ボタン	イベントリストで選択中のイベントを削除します。
Up ボタン	イベントリストで選択中のイベントの順序を一つ前へ移動し ます。
Down ボタン	イベントリストで選択中のイベントの順序を一つ後ろへ移動 します。
Menu ボタン	メニューを表示します。
Clip View ボタン	ClipPlayer のモードに切り替えます。
Add ボタン	右側のイベントリストで選択中のイベントの後ろに、コンテ ンツリストで選択したクリップ(プレイリスト)をイベント として追加します。
Close ボタン	プレイリスト編集画面を閉じ、PlaylistPlayer 画面に戻ります。

## PlaylistPlayer - EventEffect画面

PlaylistPlayer画面のMenuボタンをタップして表示されるメニューで [Event Effect] を選択すると表示されます。

### Start Effectタブ



Fade In	選択したイベントにフェードインのエフェクトを追加する場 合にチェックし、フェードインの効果を選択します。 • Fade in (from black) 黒画面からのフェードインを追 加します。 • Fade in (from white) 白画面からのフェードインを追 加します。
Fade Time	フェードインの開始から終了までの時間を指定します。

#### End Effectタブ



Fade Out	選択したイベントにフェードアウトのエフェクトを追加する 場合にチェックし、フェードアウトの効果を選択します。 ・Fade out (to black)黒画面へのフェードアウトを追 加します。 ・Fade out (to white)白画面へのフェードアウトを追 加します。
Fade Time	フェードアウトの開始から終了までの時間を指定します。
Action	<ul> <li>選択したイベントの再生終了時の動作を選択します。</li> <li>Pause (show black) 黒画面を表示した状態で一時停止します。一時停止後は再生ボタンを押す、もしくは再生を指令するリモートコントロールを受信することで次のイベントの再生に進みます。</li> <li>Pause (show white) 白画面を表示した状態で一時停止します。</li> <li>Pause (last frame) 最後のフレームを表示した状態で一時停止します。</li> <li>Pause (next event) 次のイベントの先頭のフレームを表示した状態で一時停止します。</li> <li>Pause (show EtoE) R1チャネルに入力されている映像をアクティブスルーで表示します。</li> <li>Loop</li></ul>

## Bin画面

Binボタンを押すと、Bin画面が表示されます。Bin画面には、TextView とIconViewの2種類のViewモードがあり、メニューで選択することがで きます。

Text View					
ウォッ	チフォルタ	ダ作成ボタン			
表示切替タブ フォルダ作成ボタン		削除ボタン			
Preview Recycle Bin	<u>\$</u>	<b>&lt;</b> >P1	► <b>&gt;</b> P2	enu	Bin
Bin Recycle Bin	Default Thumb	Name	Format/Duratio	n	1ch View
Default		Clip	720x486 59.94i 00:00:13:16		3ch View
		Clip(1)	720x486 59.94i 00:00:05:24		Config.
	_	Clip(2)	720x486 59.94i 00:00:06:09	≡	Transfer
		Clip(3)	720x486 59.94i 00:00:03:04		Remaining:
		Clip(4)	720x486 59.94i 00:00:13:25		
		Clip(5)	720x486 59.94i 00:00:23:24		
		ก			14:22

フィルムストリップ表示 Bin フォルダ コンテンツリスト

Preview ボタン	プレビュー(フィルムストリップ)表示の ON/OFF を切り 替えます。
Empty Recycle Bin ボタン	Recycle Bin(ごみ箱)の内容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ないためご注意くだ さい。
フォルダ作成ボタン	新規 Bin フォルダを作成します。
ウォッチフォルダ作成ボタン	ウォッチフォルダの ON/OFF を切り替えます。
削除ボタン	選択したコンテンツを削除して、Recycle Bin(ごみ箱)に 移動します。
> P1 ボタン	選択したコンテンツを P1 チャネルにロードします。
> P2 ボタン	選択したコンテンツを P2 チャネルにロードします。

Menu ボタン	<ul> <li>メニューを表示します。</li> <li>View Bin 画面の Icon View/Text View を切り替えます。</li> <li>Delete Folder 選択中の Bin フォルダとその内容を削除して、Recycle Bin (ご み箱) へ移動します。</li> <li>Rename Folder 選択中の Bin フォルダ名を任意の名称に変更することができ ます。</li> <li>Properties コンテンツリスト上で選択されたコンテンツのプロパティダ イアログを表示します。</li> <li>Tools         <ul> <li>Maintenanceメンテナンスモードへ移行します。パス ワードの入力が必要です。</li> <li>Exit</li></ul></li></ul>
フィルムストリップ表示	コンテンツの内容を6分割のフィルムストリップ形式で表示 します。
Bin フォルダ	Bin フォルダの一覧を表示します。
表示切替タブ	Bin と Recycle Bin(ごみ箱)の表示を切り替えます。
コンテンツリスト	Bin フォルダで選択しているフォルダ内のコンテンツを一覧 表示します。

Icon View



### サムネイル上のアイコン



ペアリングアイコン	同期再生用にペアリングされているクリップ / プレイリストに表示されます。
ロックアイコン	クリップ / プレイリストがロックされている場合に表示されます。
プレイリストで使用中アイコン	クリップがプレイリストで使用されている場合に表示されます。

## ウォッチフォルダ作成画面

Default	
FTP	
User Name:	ftpuser
Password:	ftppassword
	Start Close

フォルダ名	ウォッチフォルダに設定する Bin フォルダの名称を表示します。
FTP	FTP のユーザー名、パスワードを設定します。 User Name ユーザー名を入力します。 Password パスワードを入力します。

## Transfer画面

Import	Expo	rt			[	Delete	Cl	ear	Bin
Clip	Status	Bin	Path						1ch View
									3ch View
									Config.
									Transfer
									Remaining:
									11:55

| ジョブリスト

Import ボタン	インポート画面を表示します。
Export ボタン	エクスポート画面を表示します。
Delete ボタン	選択したジョブを削除します。転送中に押した場合は、 転送を中止します。
Clear ボタン	ジョブリストに表示されているジョブをすべて削除します。
ジョブリスト	登録されたジョブを一覧表示します。 Clip 対象クリップ名を表示します。 Status 進捗状況を表示します。 Bin 対象 Bin フォルダを表示します。 Path 対象メディアファイル名(パス)を表示します。

#### インポート画面



インポート元となるフォルダを表示します。左側のボタ ソースフォルダ ンをタップすると、1 階層上へ移動します。 ソースフォルダ内にある、メディアファイル (およびフォ ソースファイルリスト ルダ)を一覧表示します。 インポート先の Bin フォルダを表示します。左側のボタ ンをタップすると Bin フォルダ選択ダイアログを表示 インポート先 Bin し、インポート先のフォルダを変更することができます。 インポートクリップリスト インポート対象クリップの一覧を表示します。 ソースファイルリストで選択したメディアファイルをイ ンポートクリップリストに追加します。ターゲット内に、 重複するクリップがある場合は、クリップ名が自動的に リスト追加ボタン 変更されます。 インポートクリップリストで選択したクリップ(イン Rename ボタン ポート対象のみ)の名称を変更します。 インポートクリップリストで選択したクリップ(イン 削除ボタン ポート対象のみ)をリストから削除します。 インポートクリップリストに登録した内容でインポート OK ボタン 処理を開始(ジョブに追加)してインポート画面を閉じ ます。 インポート画面を閉じます。 Cancel ボタン

### エクスポート画面



リスト追加ボタン 削除ボタン

ソース Bin フォルダ	エクスポート元となる Bin フォルダを表示します。左側 のボタンをタップすると Bin フォルダ選択ダイアログ表 示し、Bin フォルダを変更することができます。
ソースクリップリスト	ソース Bin フォルダ内にある、クリップを一覧表示します。
エクスポート先フォルダ	エクスポート先のフォルダを表示します。左側のボタン をタップすると1 階層上へ移動します。
エクスポートファイルリスト	エクスポート対象クリップ(ファイル名)一覧を表示し ます。エクスポート先に重複するファイルがある場合は、 ファイル名が自動変更されます。
リスト追加ボタン	ソースクリップリストで選択したクリップをエクスポー トファイルリストに追加します。
Rename ボタン	エクスポートファイルリストで選択したクリップ(エク スポート対象のみ)の名称を変更します。
削除ボタン	エクスポートファイルリストで選択したクリップ(エク スポート対象のみ)をリストから削除されます。
OK ボタン	エクスポートファイルリストに登録した内容でエクス ポート処理を開始(ジョブに追加)してエクスポート画 面を閉じます。
Cancel ボタン	エクスポート画面を閉じます。

## S/W Keyboard画面

各画面で、入力可能エリアをタップした場合、この画面が表示され ます。

日本語を入力することはできません。



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。 OK ボタンをタップすると、ここに表示されている内容 が入力されます。
Shift ボタン	英字の大文字 / 小文字を切り替えます。 Default:Shift Off(小文字)
カーソル(左右)ボタン	入力エリア上でのカーソルを移動します。
Space ボタン	スペースキーとして使用します。
BackSpace ボタン	BackSpace キーとして使用します。
Del ボタン	Delete キーとして使用します。
OK ボタン	内容を確定し、S/W Keyboard 画面を閉じます。
Cancel ボタン	入力をキャンセルして S/W Keyboard 画面を閉じます。

## S/W Keypad画面

#### タイムコード入力モード画面

各画面のタイムコード入力エリアをタップした場合、この画面が表示されます。



カーソル (左右) ボタン

絶対値ボタン

入力エリア	ソフトウェアキーパッドで入力した文字がここに表示されます。 入力桁にしたがって、時分秒フレームに自動変換されます。 OK ボタンをタップすると、相対値(-/+)/絶対値 の指定にしたがって、ここに表示されている内容が反映 されます。
カーソル(左右)ボタン	入力エリア上でのカーソルを移動します。
相対値(-)ボタン	現在値から一方向の相対タイムコードとして扱う場合に タップします。
相対値(+)ボタン	現在値から+方向の相対タイムコードとして扱う場合に タップします。
絶対値ボタン	入力した値を絶対タイムコードとして扱う場合にタップ します。
BackSpace ボタン	BackSpace キーとして使用します。
Del ボタン	Delete キーとして使用します。
OK ボタン	内容を確定し、S/W Keypad 画面を閉じます。
Cancel ボタン	入力をキャンセルして S/W Keypad 画面を閉じます。

#### 数値入力モード画面

各画面の数値入力エリアをタップした場合、この画面が表示されます。



カーソル (左右) ボタン

入力エリア	ソフトウェアキーパッドで入力した文字がここに表示さ れます。OK ボタンをタップすると、ここに表示されて いる内容が反映されます。
カーソル(左右)ボタン	入力エリア上でのカーソルを移動します。
BackSpace ボタン	BackSpace キーとして使用します。
Del ボタン	Delete キーとして使用します。
OK ボタン	内容を確定し、S/W Keypad 画面を閉じます。
Cancel ボタン	入力をキャンセルして S/W Keypad 画面を閉じます。

## VAR Control画面

フロントパネルのBARボタンを押すと、可変速再生の速度を指定する画 面が表示されます。



## フロントパネルのボタン操作

Front Panelモードでは、フロントパネルの操作ボタンで次の操作を行うことができます。

Button	R1 チャネル	P1/P2 チャネル(ClipPlayer)	P1/P2 チャネル(PlaylistPlayer)
Play ボタン		再生開始。	再生開始。
Stop ボタン	停止。	停止。	停止。
Rew ボタン		フレーム戻し。 押し続けることで巻き戻し(x32)に なります。	フレーム戻し。 押し続けることで巻き戻し(x32)に なります。
FF ボタン		フレーム送り。 押し続けることで早送り(x32)にな ります。	フレーム送り。 押し続けることで早送り(x32)にな ります。
Rec ボタン	録画を開始。		
Stop+Rew		IN 点に CueUp。※	前のイベント(IN 点)に移動。
Stop+FF		OUT 点に CueUp。※	次のイベント(IN 点)に移動。
Play+Rew		IN 点に CueUp して再生開始。	前のイベントを再生。
Play+FF		OUT 点に CueUp。	次のイベントを再生。

※ カレントの位置により、クリップ先頭/クリップIN/クリップOUT/クリップ最後尾のいずれかに移動します。

# **プロパティ画面** クリップのプロパティ

#### Clip Infoタブ

Clip Info	Media Info Timecode
Clip:	Clip
Bin:	Default
Video Format:	Unknown 720x486 59.94i NDF
Audio Format:	PCM 2ch 48kHz 16bit =
In:	00:00:00
Out:	00:00:05:26
Duration:	00:00:05:26
Reference:	0
Pairing Clin:	
	OK Cancel Apply

Clip	クリップ名を表示します。この画面でクリップ名を変更する こともできます。
Bin	クリップが登録されている Bin フォルダ名を表示します。
Video Format	ビデオ形式を表示します。
Audio Format	オーディオ形式を表示します。
In	IN 点のタイムコードを表示します。
Out	OUT 点のタイムコードを表示します。
Duration	クリップの長さを表示します。
Reference	このクリップを参照しているプレイリストの数を表示します。
Pairing Clip	このクリップにペアリング設定されているクリップ名を表示 します。
Created	作成日時を表示します。
Modified	更新日時を表示します。
Lock	クリップをロックする場合にチェックします。

#### Media Infoタブ

Clip Info	Media Info Timecode
File Path:	V:\media\Clip.avi
Reference:	1
File Size:	16.89 MB (17,714,618 bytes)
Duration:	00:00:05:26
Created:	2009/08/08 11:02:10
Modified:	2009/08/08 11:02:17
	All Clips
	OK Cancel Apply

File Path	メディアファイルのファイル名、ファイルパスを表示します。
Reference	このメディアファイルを参照しているクリップ、プレイリス トの数を表示します。
File Size	メディアファイルのサイズを表示します。
Duration	メディアファイルの長さを表示します。
Created	作成日時を表示します。
Modified	更新日時を表示します。
All Clips ボタン	このメディアファイルを参照しているクリップの一覧を表示 します。

#### Timecodeタブ



Replace timecode media with	タイムコードの置き換えを行う場合の設定を行います。
	<b>Source</b> ソースのタイムコードで置き換える場合にチェックします。
	<b>Specify Start Time</b> 開始 TC を指定して置き換える場合にチェックして、開始 TC を指定します。

## プレイリストのプロパティ

### Playlist Infoタブ

Playlist Info	Timecode All Events
Playlist Name:	Playlist
Bin Folder:	Default
Duration:	00:01:28;15
Events:	3
Reference:	0
Created:	2009/07/29 10:37:47
Modified:	2009/07/29 11:09:55
	□Lock
	OK Cancel Apply

Playlist Name	プレイリスト名を表示します。この画面でプレイリスト名を 変更することもできます。
Bin Folder	プレイリストが登録されている Bin フォルダ名を表示します。
Duration	プレイリストの長さを表示します。
Events	このプレイリストに登録されているイベント数を表示します。
Reference	このプレイリストを参照しているプレイリストの数を表示 します。
Created	作成日時を表示します。
Modified	更新日時を表示します。
Lock	プレイリストをロックする場合にチェックします。

#### Timecodeタブ

Playlist Info Timecode All Events
Start timecode at: 00:00:00;00
OK Cancel Apply

Start timecode at	開始タイムコードを指定して置き換える場合に開始タイム コードを指定します。
-------------------	--

#### All Eventsタブ

プレイリストに登録されているすべてのイベントに共通の設定を行う画 面です。

Playlist Info	Timecode	All Events	
🛛 🖸 Change start	effects:		
Remove all	start effects		
O Add start ef	ffect to every ev	ent	
□ Fade In	Fade in (fro	m black)	Y
	Fade Time	1.0 sec (1	0 - 5.0) ≡
Change end e	effects:		
	end effects		
	ect to every eve	- 1-11-X	
□ Fade Out	Fade out (to	Diack)	
	F_J_ T!	ок	Cancel Apply

Change start effects	イベントの開始エフェクトを変更する場合にチェックします。 Remove all start effects すべてイベントの開始エフェクトを削除します。
	Add start effect to every event すべてのイベントに開始エフェクトを追加します。
	Fade In フェードインを追加する場合にチェックします。 ・Fade in (from black)
	Fade Time フェードインの開始から完了までの時間を指定します。

Change end effects	イベントの終了エフェクトを変更する場合にチェックします。 Remove all end effects すべてイベントの終了エフェクトを削除します。
	Add end effect to every event すべてのイベントに終了エフェクトを追加します。
	Fade Out フェードアウトを追加する場合にチェックします。 ・Fade out (to black)黒場面へのフェードアウトを追加 します。 ・Fade out (to white)白場面へのフェードアウトを追加 します。
	<b>Fade Time</b> フェードアウトの開始から完了までの時間を指定します。
	Action 再生終了時の動作を設定する場合にチェックします。
	・Pause (show black)黒画面を表示した状態で一時停止 します。
	・Pause (show white)白画面を表示した状態で一時停止
	・Pause (last frame)
	・Pause (next event)次のイベントの先頭のフレームを表
	・Pause (show E to E)R1チャネルに入力されている映像
	をアクティフスルーで表示します。 ・Loop選択したイベントをループ再生し ます。

## イベントのプロパティ

#### Event Infoタブ

Event Info	GPI Start Effect End Effect	
Event:	Clip(15)	
Event In:	00:00:00;00	
Event Out:	00:00:45;03	
Duration:	00:00:45;03	
Туре:	Clip	
Source Name:	Clip(15)	
Previous Next OK Cancel Apply		

Event	イベント名を表示します。この画面でイベント名を変更する こともできます。
Event In	イベントの IN 点を表示します。
Event Out	イベントの OUT 点を表示します。
Duration	イベントの長さを表示します。
Туре	イベントの形式(クリップ、プレイリスト)を表示します。
Source Name	参照先のクリップ名、プレイリスト名を表示します。

#### GPIタブ

Event Info	GPI Start E	Effect End Effect
🗆 Trigger GPI	GPI-OUT-1	
	<ul> <li>● Start of Event</li> </ul>	t .
	O End of Event	
	O Start plus	00:00:00;00
	O End minus	00:00:00;00
Previous	xt Of	K Cancel Apply

Trigger GPI	設定する GPI トリガを選択します。
Start of Event	イベントの開始をトリガに設定する場合にチェックします。
End of Event	イベントの終了をトリガに設定する場合にチェックします。
Start plus	イベントの開始から一定時間経過した地点をトリガに設定す る場合にチェックして、経過時間を入力します。
End minus	イベントの終了より前の地点をトリガに設定する場合に チェックして、イベント終了までの時間を入力します。
#### Start Effectタブ

Event Info	GPI Sta	rt Effect	End Effect	
🗹 Fade In	Fade in (from black)			
	Fade Time	1.0 sec	(1.0 - 5.0)	
Previous	Next	ОКСа	ncel Apply	

Fade In	<ul> <li>Fade in (from black) 黒画面からのフェードインを追加します。</li> <li>Fade in (from white) 白画面からのフェードインを追加します。</li> </ul>
Fade Time	フェードインの開始から終了までの時間を指定します。

#### End Effectタブ

Event Info	GPI Start Effect End Effect	
🖾 Fade Out	Fade out (to black)	•
	Fade Time 1.0 sec (1.0 - 5.0)	
C Action	Pause (show black)	•
Previous	OK Cancel App	ly

Fade Out	選択したイベントにフェードアウトのエフェクトを追加する 場合にチェックし、フェードアウトの効果を選択します。 ・Fade out (to black) 黒画面へのフェードアウトを追 加します。 ・Fade out (to white) 白画面へのフェードアウトを追 加します。
Fade Time	フェードアウトの開始から終了までの時間を指定します。
Action	<ul> <li>イベント終了時の動作を選択します。</li> <li>Pause (show black)</li></ul>



# APPENDIX

## T2 ハードウェア仕様

	USB		USB2.0 x 2(前面) x 6(背面)				
PC インター フェイス	IEEE1394		IEEE1394a x 1(前面) x 1(背面) ※バスパワー供給は 12V 前後合計 1 A まで。				
	PS/2		ミニ DIN 6 ピン x 2				
	ディスプレイ		アナログ RGB D-SUB15 ピンx 1				
	シリアル		RS232C D-SUB9 ピンx 1(未使用)				
	LAN		RJ-45 ネットワークコネクタx 2 10BASE-T/100BASE-TX/1000BASE-T				
	サウン	۲ド	ステレオミニジャック x 6(未使用)				
ロムーバブルメテ			DVD-ROM x 1				
	17		2.5 インチリムーバブルドライブベイx 1 (RAID/SSD モデル)				
		SDI	1 系統 BNC x 2 (アクティブスルー x 1)				
	入力	DVI-I	1 系統 DVI-I x 1 ※アナログ部分は YPbPr 用(DVI-D は HDCP 非対応)				
		コンポジット	1 系統 BNC x 1				
映像信号		SDI	2 系統 BNC x 2				
		DVI-I	2 系統 ※アナログ部分は RGB/YPbPr 兼用				
	出刀	コンポジット	2 系統 BNC x 2				
		モニタ	コンポジット2系統 BNC x 2				
	入力	バランスドオーディオ	1 系統 XLR-3-31 x 2 24dBu まで				
		デジタルオーディオ	1 系統 AES/EBU BNC x 1				
立主信日		バランスドオーディオ	2 系統 XLR-3-32 x 4				
百户临方		デジタルオーディオ	1 系統 AES/EBU 2 系統 BNC x 2				
		ヘッドフォン	ステレオジャック x 1				
		モニタ用ライン	ステレオミニジャックx 1				
	入力	LTC	1 系統 BNC x 1				
タイムコード 出力 LTC		LTC	2 系統 BNC x 2				
			HD3 値、BB 兼用 1 系統 BNC x 2(スルーアウト x 1)				
リモート GPI 入出力 RS422		出力	D-SUB15 ピン x 1 6入力 6出力ピン				
		2	3 系統 D-SUB9 ピンx 3 (各 R1、P1、P2 チャンネルに対応)				
			AC 100V - 240V, 50/60Hz				
消費電流			2.5A - 1.1A				
外形寸法			430(W) x 132(H) x 550.8(D)(ゴム足・突起物除く)				
重量			約 15kgf				
動作周囲温度			+5°C~ +35°C				
動作周囲湿度			10%~80%(結露なきこと)				

### 解像度一覧

		出力可能	PC 系変換モード 有効時		モニタ	同期可能な B1 入力.	
ノロノアイル	ロート可能なフォーマット	ビデオポート	DVI-D	DVI-A (RGB)	出力	REF入力信号	
720 × 486 59.94i	720 × 486 59.94i 720 × 480 59.94i (DVD) 720 × 480 59.94i (DV)	SDI Component Composite	×	×	NTSC	720 × 480 59.94i	
720 × 576 50i	720 × 576 50i (DV) 720 × 576 50i (DVD)	SDI Component Composite	×	×	PAL	720 × 576 50i	
1920 × 1080 59.94i	1920 × 1080 59.94i 1440 × 1080 59.94i 1280 × 1080 59.94i	SDI Component DVI-D ※ 1	PC	PC	NTSC	720 × 480 59.94i, 1920 × 1080 59.94i	
1920 × 1080 50i	1920 × 1080 50i 1440 × 1080 50i	SDI Component DVI-D ※ 2	PC	PC	PAL	720 × 576 50i, 1920 × 1080 50i	
1920 × 1080 24psf	1920 × 1080 24p 1440 × 1080 24p	SDI Component DVI-D(24p)	PC	PC	×	1920 × 1080 24psf (REFin のみ)	
1920×1080 23.98psf	1920 × 1080 23.98p 1440 × 1080 23.98p 1280 × 1080 23.98p	SDI Component DVI-D (23.98p)	PC	PC	×	1920 × 1080 23.98psf (REFin のみ)	
1920 × 1080 24p	1920 × 1080 24p 1440 × 1080 24p	SDI Component DVI-D	PC	PC	×	1920 × 1080 24p (REFin のみ)	
1920 × 1080 23.98p	1920 × 1080 23.98p 1440 × 1080 23.98p 1280 × 1080 23.98p	SDI Component DVI-D	PC	PC	×	1920 × 1080 23.98p (REFin のみ)	
1280 × 720 59.94p	1280 × 720 59.94p 960 × 720 59.94p	SDI Component DVI-D	PC	PC	NTSC	720 × 480 59.94i % 3	
1280 × 720 50p	1280 × 720 50p 960 × 720 50p	SDI Component DVI-D	PC	PC	PAL	720 × 576 50i % 3	
1280 × 720 24p	960 × 720 24p	SDI Component	×	×	×	1280 × 720 24p (REFin のみ)	
1280 × 720 23.98p	1280 × 720 23.98p 960 × 720 23.98p	SDI Component	×	×	×	1280 × 720 23.98p (REFin のみ)	

※1 1920×1080 59.94p に設定可能です。

※2 1920×1080 50p に設定可能です。

※3 フレームペア単位で同期させるため、3値シンクには同期しません。

PC : VGA、SVGA、XGA、SXGAのいずれかに設定可能です。

注1 ComponentとDVI-A(RGB)は排他使用です。

注2 PC系変換モードのDVI-I、DVI-A出力は、P1,P2チャンネルの同期は行えません。

注3 SD解像度にて、アスペクト比が素材とプロファイルで異なる場合は、上下または左右にBar(黒枠)が付加されます。

注4 DVI/RGB出力は、SDI/YPbPr出力とは一定の遅延を伴って出力されます。

## GPI 入出力ピン



Pin	Signal		Pin	Signal
1	Output 1		9	Input 1
2	Output 2		10	Input 2
3	Output 3	-	11	Input 3
4	Output 4		12	Input 4
5	Output 5		13	Input 5
6	Output 6		14	Input 6
7	NC		15	NC
8	共通 Ground		SHELL	共通 Ground

