

T2

INTELLIGENT DIGITAL DISK RECORDER

User Manual (SP2) – フロントパネルモード編 –



14 June, 2010



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、記載漏れなどお気づ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)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 (SP2) — フロントパネルモード編 —
June 14, 2010
Copyright © 2009-2010 Thomson Canopus Co., Ltd.
All rights reserved.

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
特 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（一般）.....	21
ハードウェアタブ.....	21
ネットワーク-1/ネットワーク-2タブ.....	22
ネットワーク-3タブ.....	23
FTPタブ.....	23
FTPサーバー設定画面.....	24
その他タブ.....	25
R1チャンネル設定画面（R1）.....	26
入力設定タブ.....	26
タイムコード&リモートタブ.....	27
P1/P2チャンネル設定画面（P1/P2）.....	28
ビデオタブ.....	28
モニター&リモートタブ.....	29
画質調整タブ.....	30
転送設定画面.....	31
インポート-1タブ.....	31
インポート-2タブ.....	32
GPI設定画面（GPI）.....	33
入力タブ.....	33
出力タブ.....	34
ジョグ/シャトル設定画面.....	35
フロントパネルモード	37
概 要.....	37
3ch表示.....	38
レコーダー（R1）チャンネル.....	39
コンテンツ再生（P1/P2）チャンネル（クリップ再生モード）.....	39
コンテンツ再生（P1/P2）チャンネル（プレイリスト再生モード）.....	40
1ch表示-レコーダー画面.....	41
ステータス表示部.....	41
プレビュー表示部.....	42

設定ボタン部.....	43
操作ボタン部.....	44
情報表示部.....	45
lch表示ークリップ再生画面.....	46
ステータス表示部.....	46
プレビュー表示部.....	47
設定ボタン部.....	48
操作ボタン部.....	50
情報表示部.....	50
lch表示ープレイリスト再生画面.....	51
ステータス表示部.....	52
プレビュー表示部.....	52
設定ボタン部.....	53
操作ボタン部.....	54
情報表示部.....	54
イベントリスト表示部.....	55
プレイリスト再生画面ープレイリスト編集画面.....	56
プレイリスト再生画面ーイベントエフェクト画面.....	57
スタートエフェクトタブ.....	57
エンドエフェクトタブ.....	58
ピン画面.....	59
ピンタブ.....	59
サムネイル上のアイコン.....	61
エクスポート画面.....	62
ブラウズタブ.....	63
インポート画面.....	66
ごみ箱タブ.....	68
転送画面.....	69
S/W Keyboard画面.....	70
S/W Keypad画面.....	71
タイムコード入力モード画面.....	71
数値入力モード画面.....	72
可変速再生画面.....	73
フロントパネルのボタン操作.....	74
プロパティ画面.....	75
クリップのプロパティ.....	75
クリップ情報タブ.....	75
メディア情報タブ.....	76
タイムコードタブ.....	77
プレイリストのプロパティ.....	78
プレイリスト情報タブ.....	78
タイムコードタブ.....	79
全イベントタブ.....	80
イベントのプロパティ.....	82
イベント情報タブ.....	82
GPIタブ.....	83
スタートエフェクトタブ.....	84
エンドエフェクトタブ.....	85
APPENDIX	87
T2 ハードウェア仕様.....	88
解像度一覧.....	89
GPI 入出力ピン.....	90
ファイルインポート対応フォーマット一覧表.....	91

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 XP Embedded and Windows Embedded Standard Runtime

本ライセンス条項は、お客様とトムソン・カノーパ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・カノーパ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・カノーパス株式会社に問い合わせ、お支払いいただいた金額の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・カノーパス株式会社は、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・カノーブス株式会社 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・カノーブ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SEMB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 サービスで利用すること

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・カノーブ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ス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ス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・カノーブ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。
- **電子認証。**本ソフトウェアはデジタル証明書を使用します。これらの電子認証は、X.509標準暗号化情報を使用し、インターネットユーザーを特定します。本ソフトウェアは証明書を取得し、証明書失効リストを更新します。このセキュリティ機能は、お客様がインターネットに接続した場合にのみ作動します。
- **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。
 5. **製品サポート。** サポート方法については、トムソン・カノーブ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

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・カノーブ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。
9. 非フォールトトレラント。本ソフトウェアは、フォールトトレラントではありません。トムソン・カノーブス株式会社は、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、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・カノーブス株式会社 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、

- 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。

セットアップ

概要

T2は、入力1チャンネル・出力2チャンネルを持ち、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。

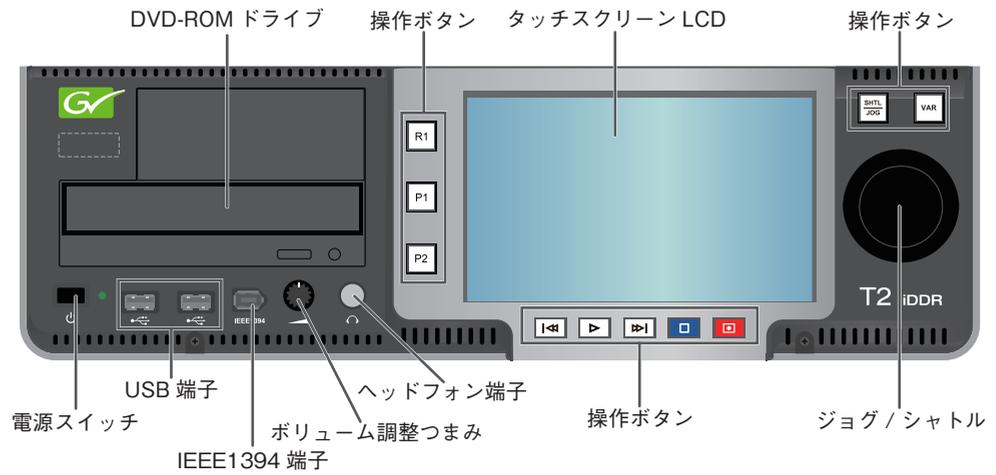
特長

- 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。

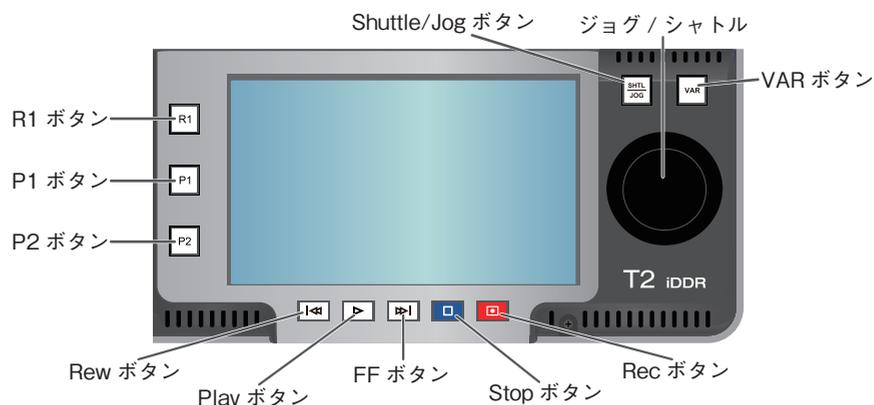
各部の名称と機能

フロントパネル



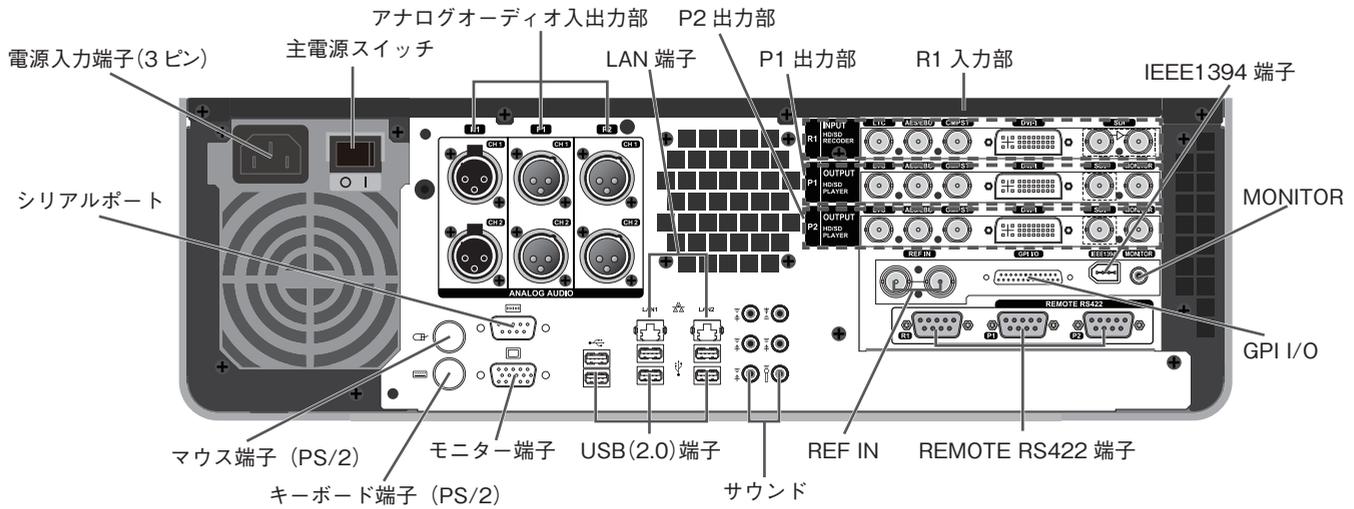
タッチスクリーン LCD	T2の画像情報を表示します。画面上の表示内容をタップする事でT2を操作することができます。
DVD-ROM ドライブ	DVD-ROMの映像・音声メディアファイルをインポートする場合に使用します。 ※ DVD-Videoの再生には対応していません。
電源スイッチ	T2を起動/終了します。
USB 端子	USB対応リムーバブル機器を接続します。
IEEE1394 端子	IEEE1394対応リムーバブル機器を接続します。 ※ DV/HDV機器の接続には対応していません。
ボリューム調整つまみ	ヘッドフォンのボリュームを調整します。
ヘッドフォン端子	ヘッドフォンを接続することができます。
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



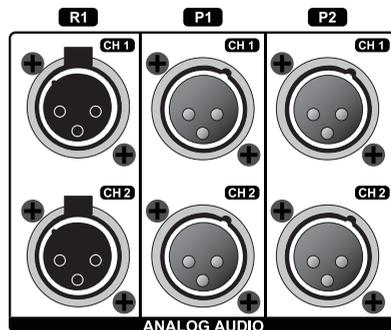
R1 ボタン	レコーダー画面をアクティブにします。
P1 ボタン	コンテンツ再生画面 1 をアクティブにします。
P2 ボタン	コンテンツ再生画面 2 をアクティブにします。
Rew ボタン	1 フレーム戻します。押し続けることで巻き戻しとなります。
Play ボタン	再生を開始します。
FF ボタン	1 フレーム送ります。押し続けることで早送りとなります。
Stop ボタン	再生、録画を停止します。
Rec ボタン	録画を開始します。
Shuttle/Jog ボタン	ジョグ/シャトルを有効にします。(VAR ボタンとの切り替え)
VAR ボタン	可変速再生を行います。(コントロール画面を表示。Shuttle/Jog 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。
R1 入力部	R1 チャンネルへの入力に使用します。
P1 出力部	P1 チャンネルからの出力に使用します。
P2 出力部	P2 チャンネルからの出力に使用します。
REF IN	REF 信号の入力に使用します。
GPI I/O	GPI の入出力に使用します。
IEEE1394 端子	IEEE1394 対応機器を接続します。 ※ DV/HDV 機器の接続には対応していません。
MONITOR	オーディオモニターに使用します。
REMOTE RS422 端子	R1、P1、P2 チャンネルのリモート制御に使用します。

アナログオーディオ入力部



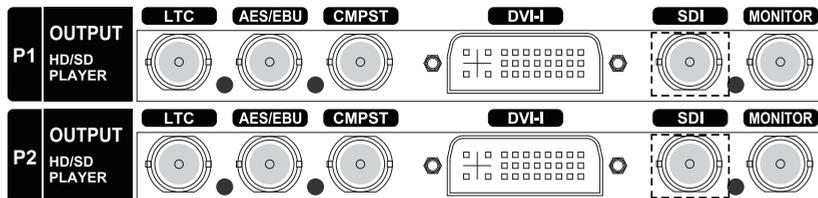
R1 - CH1 R1 - CH2	R1 チャンネルへのオーディオ入力に使用します。(バランス入力) XLR-3-31 × 2 (CH1 ~ 2)
P1 - CH1 P1 - CH2	P1 チャンネルのオーディオ出力に使用します。(バランス出力) XLR-3-32 × 2 (CH1 ~ 2)
P2 - CH1 P2 - CH2	P2 チャンネルのオーディオ出力に使用します。(バランス出力) XLR-3-32 × 2 (CH1 ~ 2)

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	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

起 動

T2を起動します。

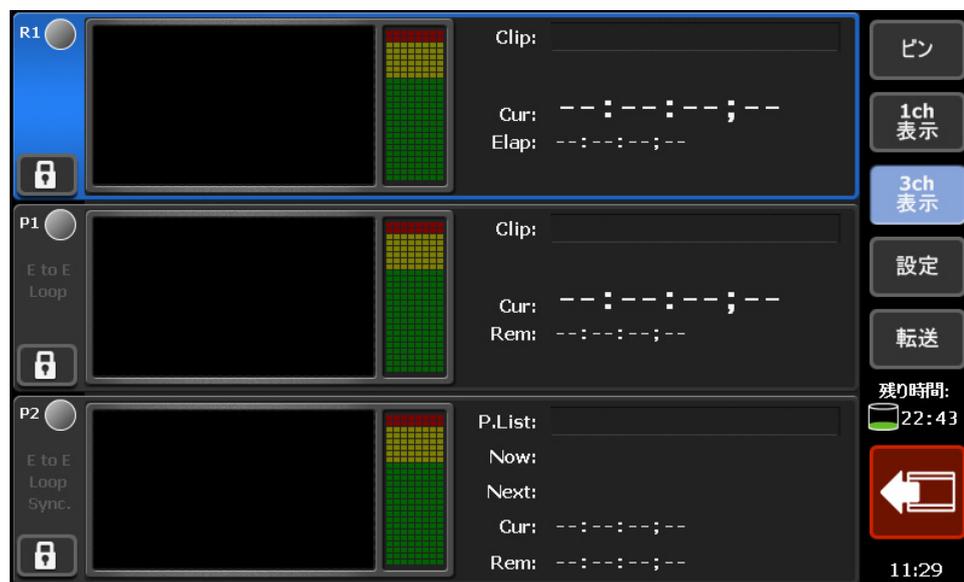
1. 本体リアパネルの主電源スイッチをONにして、フロントパネルの電源スイッチをONにします。

電源スイッチ



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

3ch 表示画面

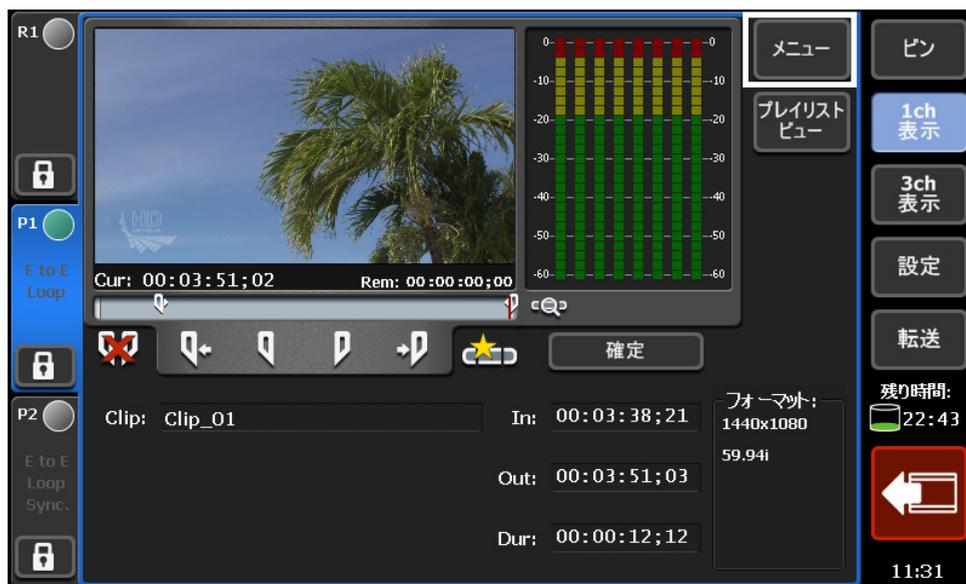


終了

T2を終了します。

1. 画面を1ch 表示に切り替え、メニューボタンをタップします。

メニューボタン (P1チャンネル)



2. 表示されるメニューから [ツール] - [終了] を選択します。
3. 表示されるダイアログで [シャットダウン] 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。

注意 本体の故障につながりますので、電源長押しや主電源で強制終了は行わないでください。

本体の設定

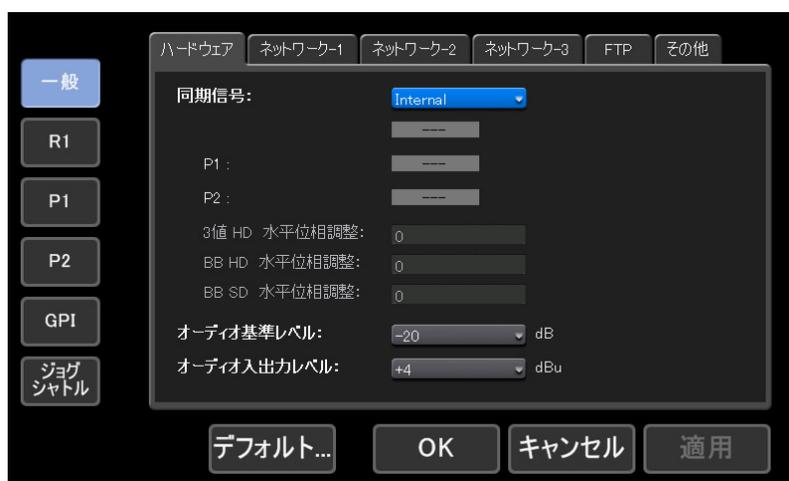
画面の設定ボタンをタップすると、システム設定画面が表示されます。
ご使用の接続環境に応じて、設定を行ってください。

設定ボタン



システム設定画面（一般）

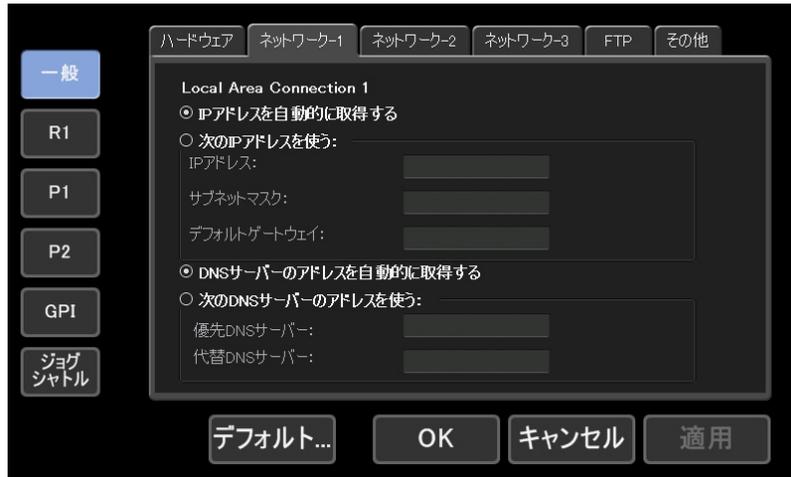
ハードウェアタブ



同期信号	<p>[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。</p> <ul style="list-style-type: none"> • P1 P1チャンネルと同期がとれているかを表示します。 • P2 P2チャンネルと同期がとれているかを表示します。 • 3値 HD水平位相調整... HD3値REFを使用する場合に、数値を入力してREF位相を調整します。（ [External] 選択時のみ） • BB HD水平位相調整... HD REFとしてSD Black Burst REFを使用する場合に、数値を入力してREF位相を調整します。（ [External] 選択時のみ） • BB SD水平位相調整... SD REFとしてSD Black Burst REFを使用する場合に、数値を入力してREF位相を調整します。（ [External] 選択時のみ）
------	---

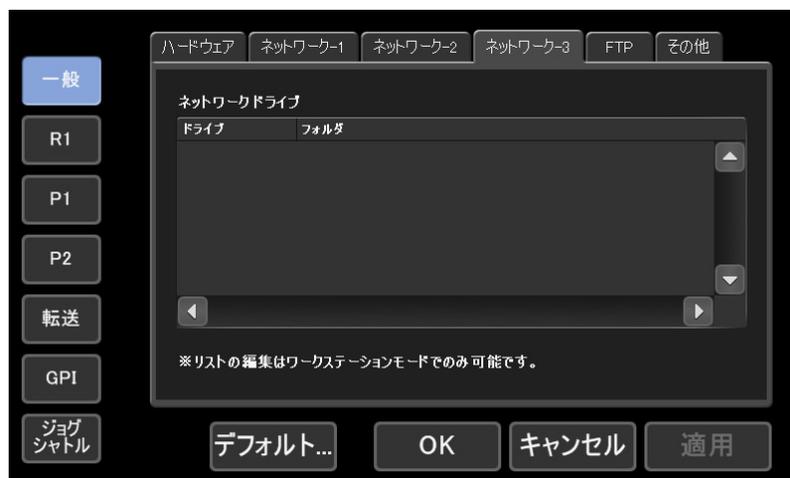
オーディオ基準レベル	オーディオリファレンスレベル (Headroom) を設定します。
オーディオ入出力レベル	オーディオ入出力レベルを設定します。

ネットワーク-1/ネットワーク-2タブ



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

ネットワーク-3タブ



ネットワークドライブ	現在設定されているネットワークドライブの一覧を表示します。
------------	-------------------------------

※ネットワークドライブの追加/削除はワークステーションモードで行えます。

FTPタブ



ユーザー名	設定済みのFTPサーバーに接続するためのユーザー名を表示します。
パスワード	設定済みのFTPサーバーに接続するためのパスワードを表示します。
同時クライアント接続数	設定済みのFTPサーバーに同時に接続できる最大ユーザー数を表示します。
ピン (ルートディレクトリ指定の場合)	設定済みのルートディレクトリにアップロードされた素材を格納するピンの名称を表示します。

開始ボタン	FTP サーバーを開始します。
停止ボタン	動作している FTP サーバーを停止します。
設定ボタン	FTP 設定画面を表示します。

FTPサーバー設定画面

The screenshot shows a dark-themed dialog box for FTP server configuration. It has the following fields and values:

- ユーザー名: ftpuser
- パスワード: ftppassword
- 同時クライアント接続数: 5
- ビン(ルートディレクトリ指定の場合): Default

Buttons: OK, キャンセル

ユーザー名	設定済みの FTP サーバーに接続するためのユーザー名を設定します。
パスワード	設定済みの FTP サーバーに接続するためのパスワードを設定します。
同時クライアント接続数	設定済みの FTP サーバーに同時に接続できる最大ユーザー数を設定します。
ビン (ルートディレクトリ指定の場合)	設定済みのルートディレクトリにアップロードされた素材を格納するビンを指定します。

その他タブ



言語	表示言語を選択します。 ※表示言語の変更にはシステムの再起動が必要です。
DF モード	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。
プレイリスト自動スクロール	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。

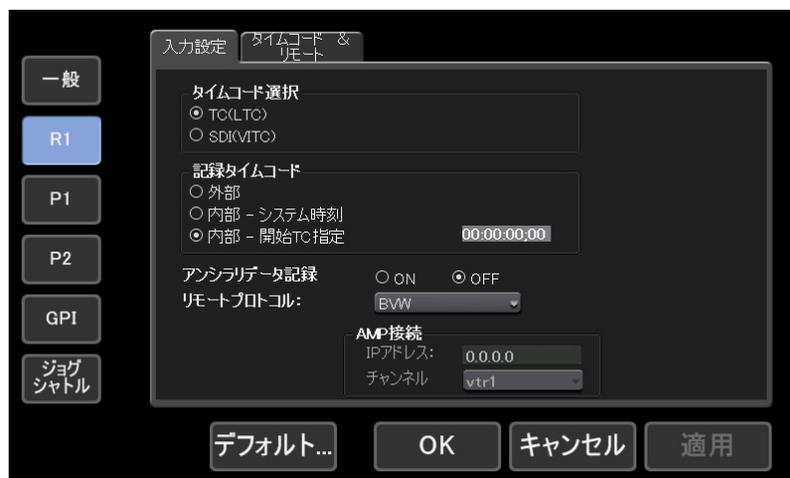
R1チャンネル設定画面 (R1)

入力設定タブ



ビデオ	<p>入力端子 ビデオ入力を選択します。</p> <p>入力フォーマット ビデオ入力フォーマットを選択します。</p> <p>アスペクト SD 入力の場合、アスペクト比を選択します。</p> <p>セットアップレベル NTSC 時のセットアップレベル (黒レベル) を 0 IRE、7.5 IRE から選択します。日本では 0 IRE、北米では 7.5 IRE が使用されます。</p> <p>白ピーク補正 白ピーク補正を行う場合にチェックします。</p>
圧縮	<p>フォーマット 圧縮方式を選択します。</p> <p>設定 HQ の圧縮率を 150Mbps に制限したい場合にチェックします。</p>
オーディオ	<p>入力端子 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。</p> <p>入力フォーマット 16bit 2ch で記録する場合にチェックします。</p>

タイムコード&リモートタブ



タイムコード選択	タイムコードの形式を TC (LTC)、SDI (VITC) から選択します。
記録タイムコード	録画時に使用するタイムコードを選択します。 外部 外部機器のタイムコードを使用します。 内部 - システム時刻 システム時刻を使用します。 内部 - 開始 TC 指定 開始時のタイムコードを数値で指定します。
アンシラリデータ記録	ON にすると VANC を記録します。
リモートプロトコル	リモートプロトコルを BVW、AMP から選択します。
AMP 接続	AMP 接続を行う場合に、IP アドレスおよびチャンネルを指定します。

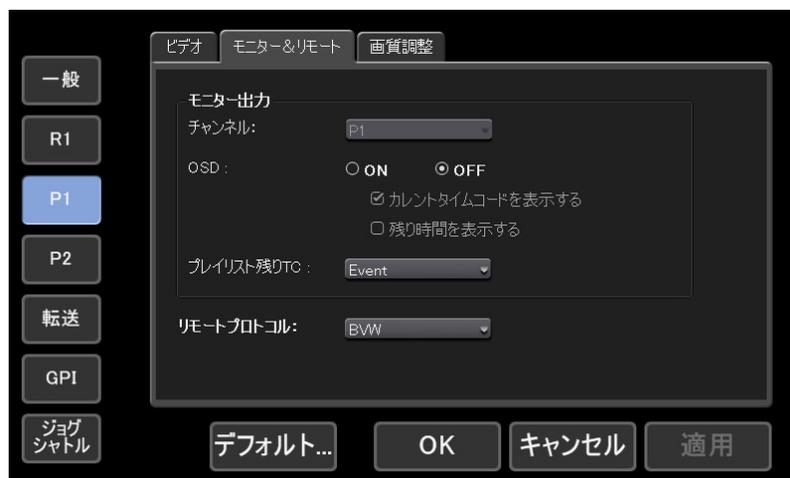
P1/P2チャンネル設定画面 (P1/P2)

ビデオタブ



フォーマット	ビデオ出力の解像度とフレームレートを選択します。
DVI オプション	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。
出力可能端子	出力可能な方式をハイライトして表示します。
アスペクト	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。
コンポーネントタイプ	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。
セットアップレベル	NTSC 時のセットアップレベル (黒レベル) を 0 IRE、7.5IRE から選択します。日本では 0 IRE、北米では 7.5IRE が使用されます。
ポーズ表示	ポーズ時の表示モードを設定します。 Field 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 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	Bars クリップのアスペクト比がチャンネルの設定と異なる場合に、画面の上下、または左右に、黒いバーを表示します。 Crop クリップのアスペクト比がチャンネルの設定と異なる場合に、画面の上下、または左右をトリミングして表示します。
自動再生モード	素材をロードした際の自動再生の ON/OFF を設定します。

モニター&リモートタブ



<p>モニター出力</p>	<p>モニター出力に使用するチャンネルおよび、OSDのON/OFFを指定します。</p> <p>チャンネル モニター出力に使用するチャンネルを選択します。[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。</p> <p>OSD オンスクリーンディスプレイのON/OFFを選択します。</p> <p>カレントタイムコードを表示する チェックを付けると、オンスクリーンディスプレイでカレントタイムコードを表示します。</p> <p>残り時間を表示する チェックを付けると、オンスクリーンディスプレイで残り時間を表示します。(下記、プレイリスト残りTC参照。)</p>
<p>プレイリスト残り TC</p>	<p>プレイリストの残り時間の表示形式を設定します。</p> <p>Event イベント(クリップ/プレイリスト)の残り時間を表示します。</p> <p>Total プレイリスト全体に対する残り時間を表示します。</p>
<p>リモートプロトコル</p>	<p>リモートプロトコルをBVW、AMPから選択します。</p>

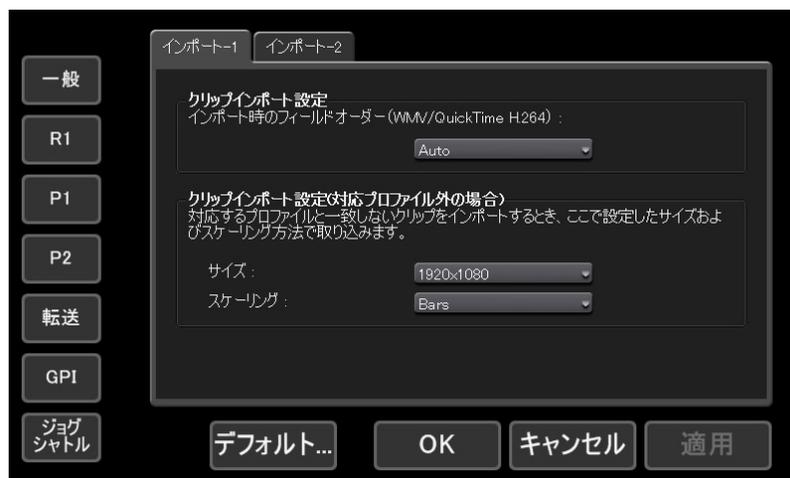
画質調整タブ



Y ゲイン	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)
C ゲイン	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)
色相	色相を調整します。(コンポジットのみ)
黒レベル	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)
振幅微調整	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)

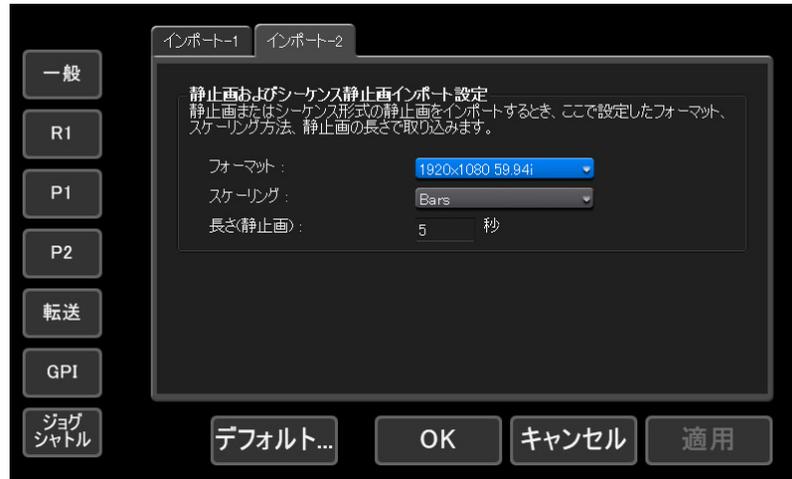
転送設定画面

インポート-1タブ



クリップインポート設定	インポート時のフィールドオーダーを Auto、Progressive、Top field first、Bottom field first から選択します。
クリップインポート設定 (対応プロファイル以外の場合)	<p>T2 で対応するプロファイルと一致しないクリップをインポートする場合、ここで設定したサイズ / スケーリング方法でインポートを行います。</p> <p>サイズ 設定したサイズにスケーリングしてインポートします。</p> <p>スケーリング サイズの項で設定したサイズと実際の素材のサイズが異なる場合、以下の処理を行ってスケーリングします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bars 設定したサイズの素材の長い方の辺を同じにし、上下もしくは左右を黒帯を付加して表示します。 • Crop 設定したサイズの素材の短い方の辺を同じにして表示します。 • Stretch 画面全体に表示します。

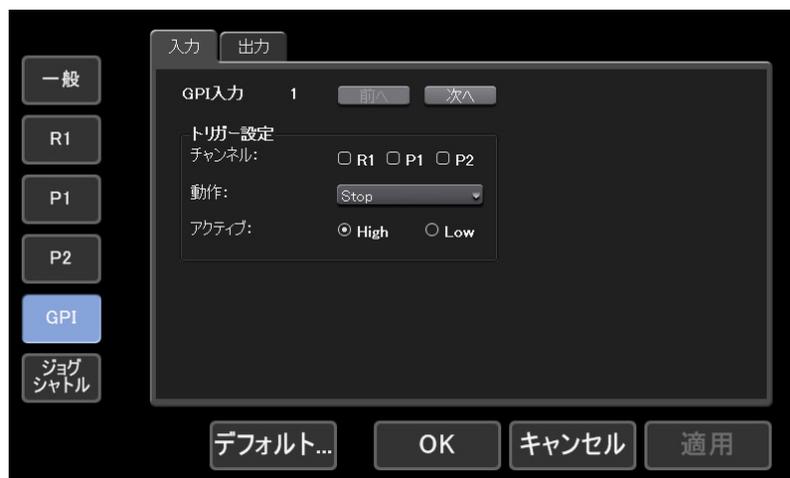
インポート-2タブ



<p>静止画およびシーケンス静止画インポート設定</p>	<p>静止画およびシーケンス静止画のインポート時のフォーマット、スケーリング方法および長さを設定します。</p> <p>フォーマット 静止画の取り込み時のフォーマット、フレームレートを設定します。</p> <p>スケーリング 静止画の取り込み後のサイズとアスペクト比が異なる場合、以下の処理を行ってスケーリングします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bars 設定したサイズの素材の長い方の辺を同じにし、上下もしくは左右を黒帯を付加して表示します。 • Crop 設定したサイズの素材の短い方の辺を同じにして表示します。 • Stretch 画面全体に表示します。 <p>長さ 取り込み時の静止画の再生時間を秒単位で設定します。</p>
------------------------------	--

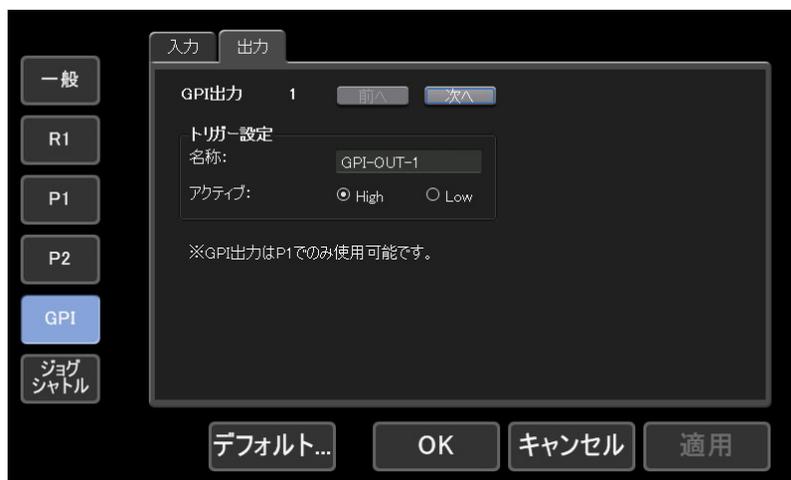
GPI設定画面 (GPI)

入カタブ



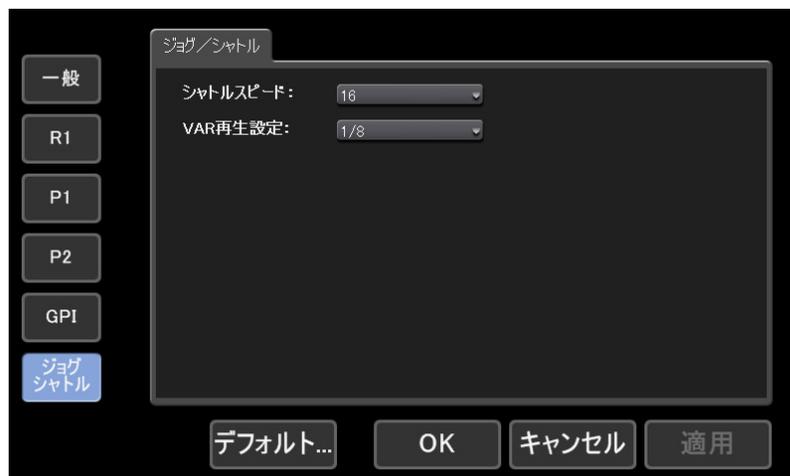
GPI 入力	[前へ]ボタン、[次へ]ボタンでGPI入力トリガーを選択します。
トリガー設定	<p>GPI入力トリガーの設定を行います。</p> <p>チャンネル トリガーがコントロールするチャンネルを選択します。</p> <p>動作 トリガーの動作を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stop 再生、録画を停止します。 • Play チャンネルにロードしたクリップ、プレイリストを再生します。 • Record 録画を開始します。 • Rewind 巻き戻しを行います。ロードしたコンテンツの先頭に達した場合、または他の処理を行った場合に、巻き戻しは停止します。 • FastFwd 早送りをを行います。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。 • Eject ロードしたコンテンツをアンロードします。 • Preview R1チャンネルにロードされているクリップをP1チャンネルにロードします。 • 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ントにCueUpします。 • VARPlayback 指定の変速再生モード（「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。 <p>アクティブ アクティブにする GPI 信号を、High、Low から選択します。</p>

出力タブ



GPI 出力	[前へ]ボタン、[次へ]ボタンで GPI 出力トリガーを選択します。
トリガー設定	GPI 出力トリガーの設定を行います。 名称 トリガーの名称を指定します。 アクティブ 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



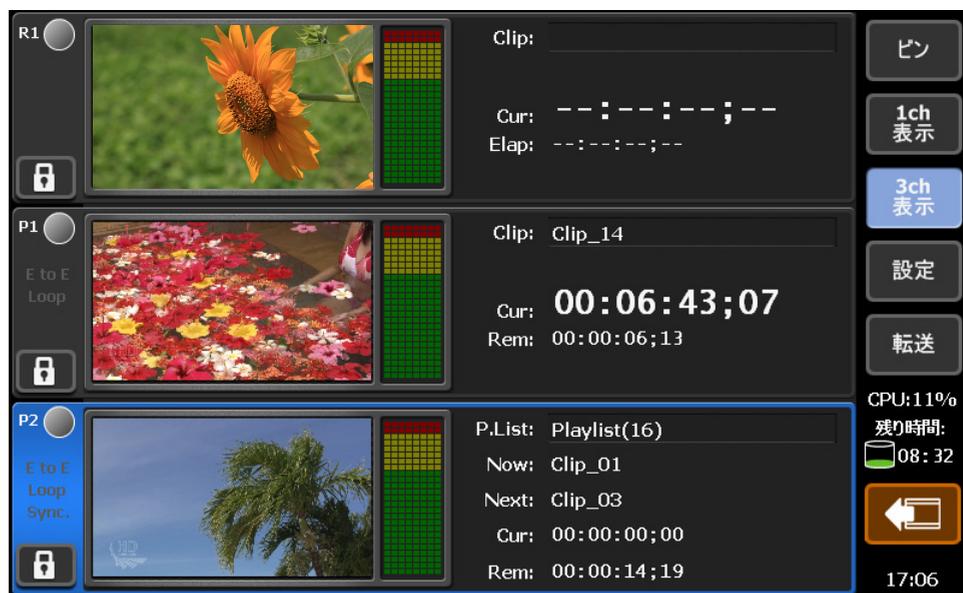
シャトルスピード	シャトルの最高速度を、16x、32x から選択します。
VAR 再生設定	可変速再生モード時の再生速度を、1/8、1/4、1/2 から選択します。

フロントパネルモード

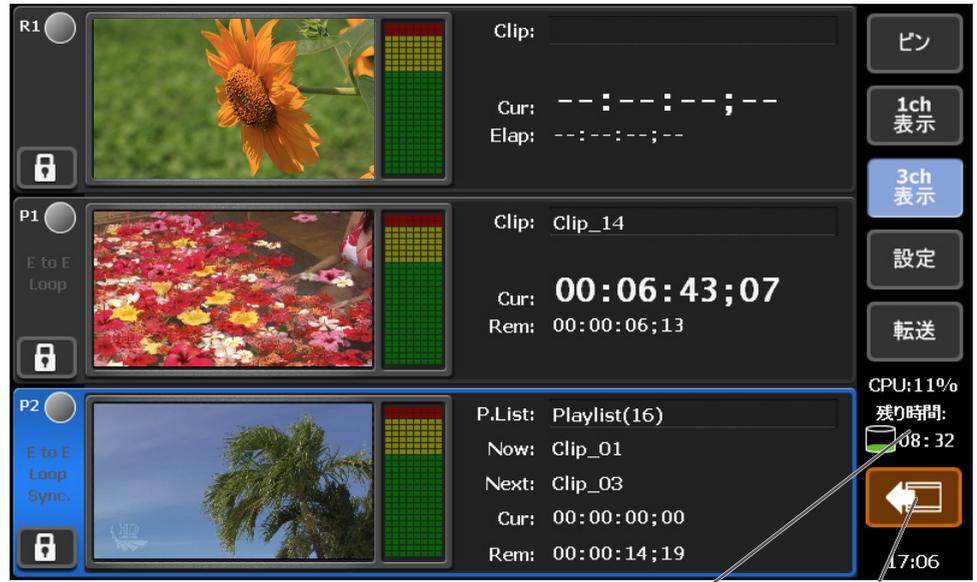
概要

T2フロントパネル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、レコーダーと2つのコンテンツ再生画面で構成される3ch表示画面が表示されます。コンテンツ再生画面には再生するコンテンツに合せ、クリップ再生モードとプレイリスト再生モードがあります。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表示



3ch表示



HDD 残量 リムーバブルドライブ

R1 チャンネル	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、チャンネルを選択することができます。選択中のチャンネルはハイライトされた状態で表示されます。
P1 チャンネル	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、チャンネルを選択することができます。選択中のチャンネルはハイライトされた状態で表示されます。
P2 チャンネル	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、チャンネルを選択することができます。選択中のチャンネルはハイライトされた状態で表示されます。
ピンボタン	ピン画面を表示します。
1ch 表示ボタン	選択中のチャンネルの1ch表示に切り替えます。
3ch 表示ボタン	画面を3ch表示に切り替えます。
設定ボタン	設定画面を表示します。
転送ボタン	転送画面を表示します。
CPU	T2のCPU負荷率を表示します。
HDD 残量 (残り時間)	HDDの録画可能時間の目安を表示します。
リムーバブルドライブ	リムーバブルドライブの接続時に表示されます。このボタンをタップすることで、接続したリムーバブルドライブのデータを移動することができます。
時刻	現在の時刻を表示します。

レコーダー (R1) チャンネル



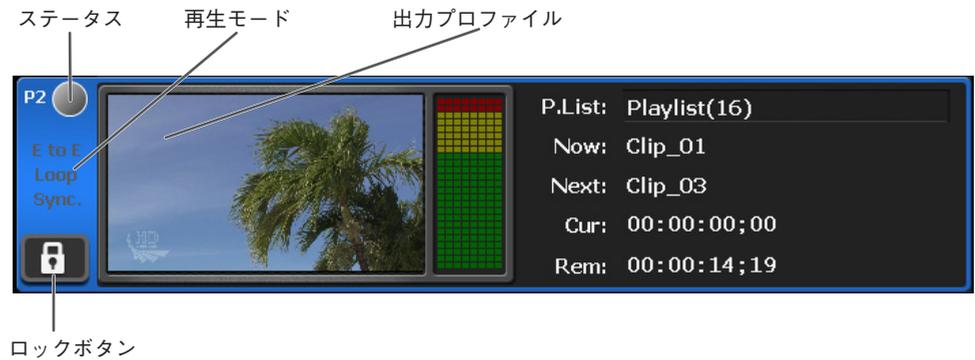
Clip	クリップ名を表示します。
Cur	カレントタイムコードを表示します。
Elapse	経過タイムコードを表示します。
ステータス	録画中のクリップの録画動作状態を円グラフ状に表示します。
ロックボタン	チャンネルのロック / アンロックを切り替えます。

コンテンツ再生 (P1/P2) チャンネル (クリップ再生モード)



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 (P2 のみ)、E to E モードの ON/OFF、ループ再生モードの ON/OFF を表示します。
ロックボタン	チャンネルのロック / アンロックを切り替えます。
出力プロファイル	チャンネルの出力プロファイルを表示します。 (コンテンツがロードされていないときのみ表示。)

コンテンツ再生 (P1/P2) チャンネル (プレイリスト再生モード)



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 (P2 のみ)、E to E モードの ON/OFF、ループ再生モードの ON/OFF を表示します。
ロックボタン	チャンネルのロック / アンロックを切り替えます。
出力プロファイル	チャンネルの出力プロファイルを表示します。 (コンテンツがロードされていないときのみ表示。)

1ch表示-レコーダー画面

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。



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	チャンネルのロック / アンロックを切り替えます。

プレビュー表示部



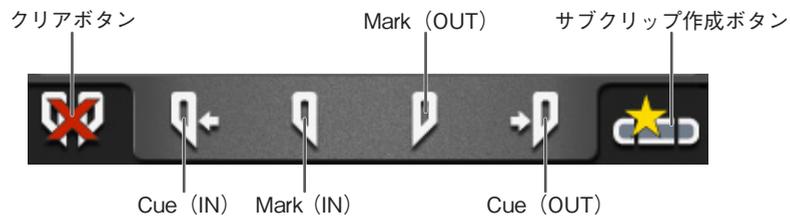
プレビュー	入力映像をプレビュー表示します。
オーディオレベル	入力オーディオレベルを表示します。
Cur	カレントタイムコードを表示します。
Elap	録画経過時間をタイムコードで表示します。
ステータスバー	録画進行状況をバー形式で表示します。

設定ボタン部



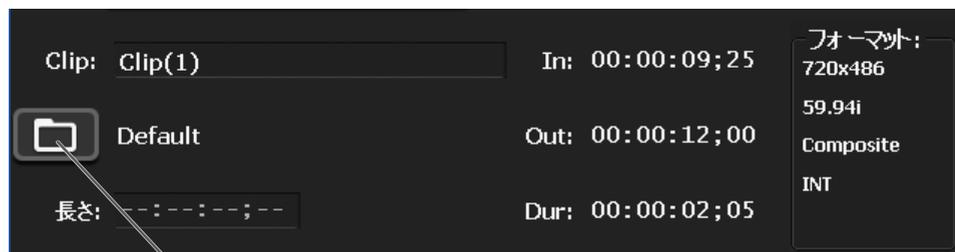
メニューボタン	<p>メニューを表示します。</p> <p>アンロード ロード中のクリップをアンロードします。</p> <p>プロパティ クリッププロパティダイアログを表示します。</p> <p>名前の変更 カレントクリップの名前を変更するダイアログを表示します。</p> <p>ツール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・メンテナンスメンテナンスモードへ移行します。パスワードの入力が必要です。 ・終了再起動、シャットダウンを選択して実行することができます。
コントロールモード切替	<p>録画モードを選択して切り替えます。</p> <p>ライブ 外部からライブ（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。</p> <p>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。</p> <p>リモート 外部 VTR 機器から T2 をコントロールし、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。</p>
固定長録画ボタン	固定長録画の ON/OFF を切り替えます。

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)	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、長さ表示エリアに、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



録画先ピン

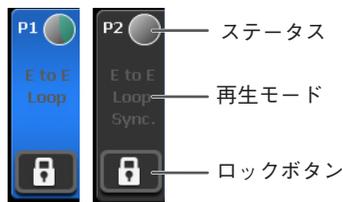
Clip	クリップ名を入力します。
録画先ピン	録画先ピンフォルダを表示します。アイコン部をタップすると、ピンフォルダ選択ダイアログで、フォルダを変更することができます。
長さ	固定長録画モード時に、長さを表示します。
In	IN 点のタイムコードを表示します。
Out	OUT 点のタイムコードを表示します。
Dur	IN-OUT 間の長さをタイムコードで表示します。
フォーマット	Video サイズ、フレームレート、入力、ソース TC (TC (LTC) / SDI (VITC) / INT) などを表示します。

1ch表示—クリップ再生画面

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



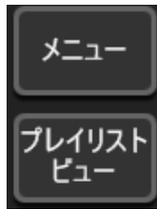
ステータス	録画中のクリップの録画動作状態を円グラフ状に表示します。
再生モード	<p>E to E E to E モードの ON/OFF を表示します。E to E モードを ON にすると、ロードしたクリップが停止状態の場合や、クリップがロードされていない場合に、R1 チャンネルに入力されている映像をアクティブスルーで出力します。 ※ E to E モードを選択したチャンネルのビデオフォーマットは R1 チャンネルと同一である必要があります。</p> <p>Loop ループ再生モードの ON/OFF を表示します。</p> <p>Sync. 同期再生モードの ON/OFF を表示します。(P2 のみ)</p>
ロックボタン	チャンネルをロック (操作不可) にします。

プレビュー表示部



プレビュー	プレビュー映像を表示します。
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。
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。
スクラプバー	現在位置、Mark 位置を表示します。
Zoom ボタン	スクラプ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。

設定ボタン部



<p>メニューボタン</p>	<p>メニューを表示します。</p> <p>アンロード ロード中のクリップをアンロードします。</p> <p>プロパティ クリッププロパティダイアログを表示します。</p> <p>名前の変更 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。</p> <p>録画中のコンテンツをロードする R1 で録画中のクリップをロードします。(追っかけ再生)</p> <p>サムネイルを更新する 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。</p> <p>リモート リモート制御の ON/OFF を切り替えます。リモート制御が ON の状態では、ローカル操作は無効です。</p> <p>再生モード 同期モード、EtoE モード、ループ再生モードの ON/OFF を切り替えます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • E to E.....E 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チャン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ンネルのビデオフォーマットはR1チャンネルと同一である必要があります。 • ループ.....ループ再生モードのON/OFFを切り替えます。 • 同期.....同期再生モードのON/OFFを切り替えます。(P2チャンネルのみ) <p>ツール</p> <ul style="list-style-type: none"> • メンテナンス.....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。 • 終了.....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。
<p>プレイリストビューボタン</p>	<p>プレイリスト再生のモードに切り替えます。</p>

同期再生モード

P2チャンネルのメニューボタンをタップして表示されるメニューで「再生モード」 - 「同期」を選択すると、P2チャン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チャン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チャンネルがP1チャン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チャンネルとP2チャン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チャンネルに合わせて再生動作を行います（P2チャンネルが短い場合は最終フレームを表示し続けます）。

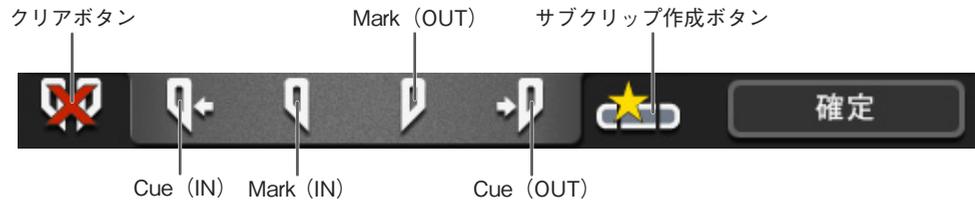
同期再生モード可能条件

- 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。
- 音声は不問。

注意	フロントパネルモードではピンで素材のペアリングを設定できません。ロードされた素材がペアリングの条件を満たしている場合、同期再生モードへの切り替え時にペアリングも同時に行えます。
-----------	--

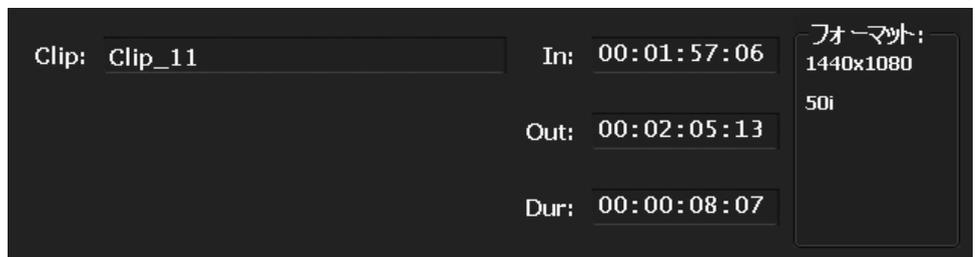
注意	リムーバブルメディア内の素材(クリップ)はペアリングできません。
-----------	----------------------------------

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 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。
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、長さ表示エリアに、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。
確定ボタン	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 [確定] ボタンでクリップの IN/OUT が更新されます。

情報表示部



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。
フォーマット	Video サイズ、フレームレートが表示されます。

1ch表示-プレイリスト再生画面

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。設定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



ステータス	再生進行状況を表示します。
再生モード表示	<p>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 チャン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ンネルのビデオフォーマットは R1 チャンネルと同一である必要があります。</p> <p>Loop ループ再生モードの ON/OFF を表示します。</p> <p>Sync 同期再生モードの ON/OFF を表示します。(P2 のみ)</p>
ロックボタン	チャンネルのロック / アンロックを切り替えます。

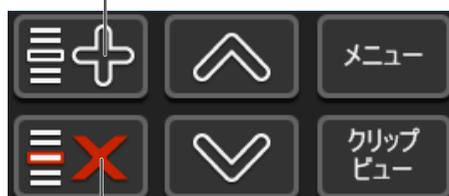
プレビュー表示部



プレビュー	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

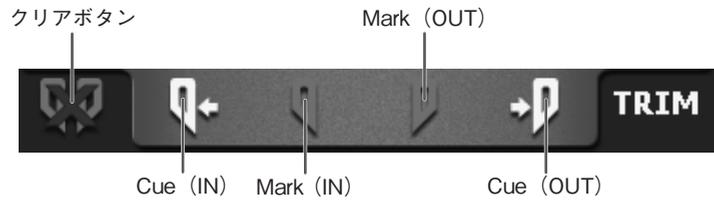
プレイリスト編集ボタン



削除ボタン

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。
メニューボタン	<p>メニューを表示します。</p> <p>アンロード ロード中のプレイリストをアンロードします。</p> <p>プロパティ プレイリストプロパティダイアログを表示します。</p> <p>名前の変更 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。</p> <p>イベントエフェクト 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。</p> <p>イベントプロパティ 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。</p> <p>リモート リモート制御の ON/OFF を切り替えます。リモート制御が ON の状態では、ローカル操作は無効です。</p> <p>再生モード 同期再生モード、E to E モード、ループ再生モードの ON/OFF を切り替えます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • E to E E 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チャン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ンネルのビデオフォーマットはR1チャンネルと同一である必要があります。 • ループ ループ再生モードの ON/OFF を切り替えます。 • 同期 同期再生モードの ON/OFF を切り替えます。 (P2チャンネルのみ) <p>ツール</p> <ul style="list-style-type: none"> • メンテナンス 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。 • 終了 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。
クリップビューボタン	クリップ再生のモードに切り替えます。

操作ボタン部



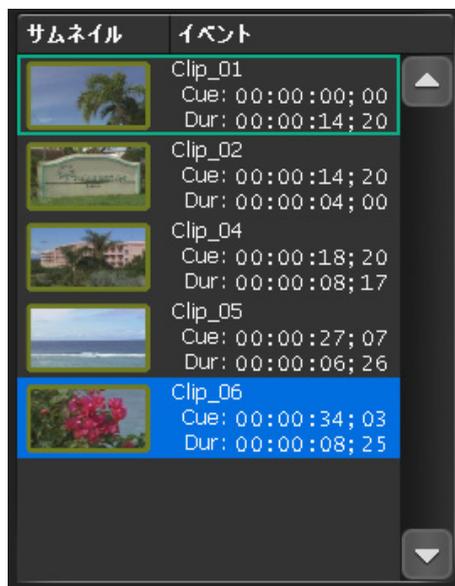
クリアボタン	設定されている IN/OUT 点をクリアします。
Cue (IN)	通常時 カレントイベントの IN 点に CueUp します。 編集時 設定されている IN 点に CueUp します。
Mark (IN)	現在位置を IN 点に設定します。IN 点を設定すると、タイムコード表示エリアに IN 点のタイムコードがセットされます。(編集時のみ有効)
Mark (OUT)	現在位置を OUT 点に設定します。OUT 点を設定すると、タイムコード表示エリアに OUT 点のタイムコードがセットされます。(編集時のみ有効)
Cue (OUT)	通常時 カレントイベントの OUT 点に CueUp します。 編集時 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	ロードしているプレイリストの名称を表示します。
現在のイベント	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。 フォーマット 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



イベントリスト

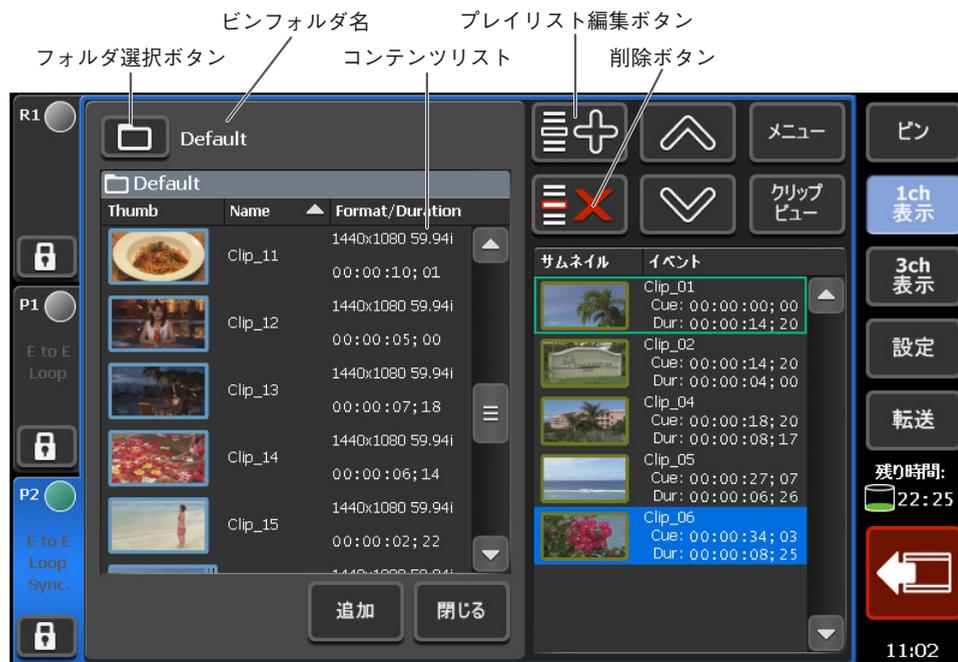
プレイリストのイベント一覧を表示します。
リスト上の各イベントには、サムネイル上に、Fade-in/out、End Effectなどを識別するためのマーク（アイコン）が表示されます。ダブルタップすると、該当イベントへCueUpします。

青色背景表示
再生カレントイベント

色枠表示
選択イベント

プレイリスト再生画面—プレイリスト編集画面

プレイリストの作成や、登録内容の編集を行う画面です。プレイリスト再生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ピン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、ピン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。
ピンフォルダ名	現在参照しているピンフォルダ名を表示します。
コンテンツリスト	ピン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、ピン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ピン内のコンテンツを表示し、追加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。
メニューボタン	メニューを表示します。
クリップビューボタン	クリップ再生モードに切り替えます。
追加ボタン	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。
閉じるボタン	プレイリスト編集画面を閉じ、プレイリスト再生画面に戻ります。

プレイリスト再生画面－イベントエフェクト画面

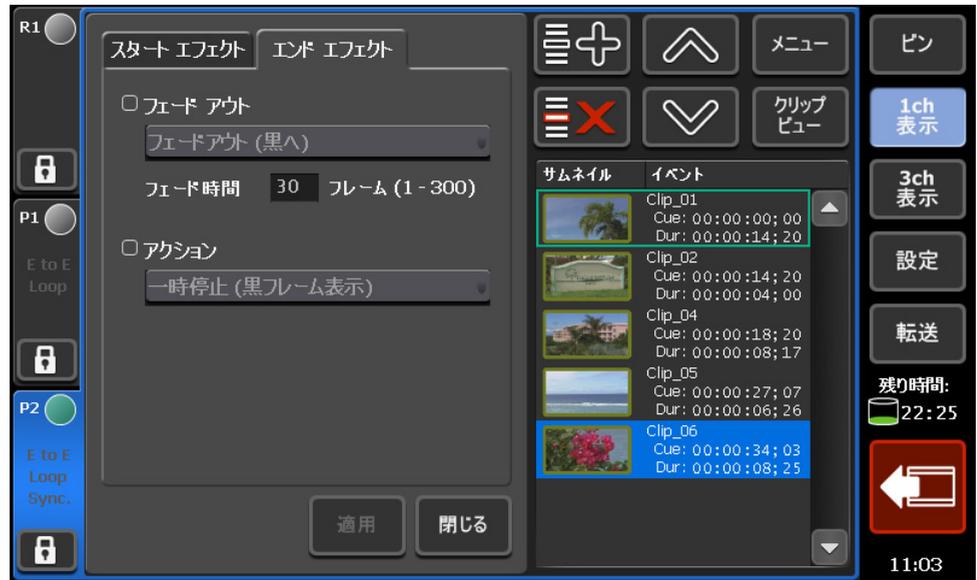
プレイリストに登録したイベントにフェードインなどの効果を設定する画面です。メニューボタンをタップして表示されるメニューで「イベントエフェクト」を選択すると表示されます。

スタートエフェクトタブ



フェードイン	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フェードイン (黒から) 黒画面からのフェードインを追加します。 ・フェードイン (白から) 白画面からのフェードインを追加します。
フェード時間	フェードインの開始から終了までの時間を指定します。

エンドエフェクトタブ



フェードアウト	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> フェードアウト (黒へ)黒画面へのフェードアウトを追加します。 フェードアウト (白へ)白画面へのフェードアウトを追加します。
フェード時間	<p>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。</p>
アクション	<p>選択したイベントの再生終了時の動作を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 一時停止 (黒フレーム表示)黒画面を表示した状態で一時停止します。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。 一時停止 (白フレーム表示)白画面を表示した状態で一時停止します。 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のフレームを表示した状態で一時停止します。 一時停止 (EtoE表示) R1チャンネルに入力されている映像をアクティブスルーで表示します。 ループ..... 選択したイベントをループ再生します。

ビン画面

ビンボタンを押すと、ビン画面が表示されます。ビン画面には、テキスト表示とアイコン表示の2種類の表示モードがあり、メニューで選択することができます。

ビンタブ

テキスト表示



プレビューボタン	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。
ごみ箱を空にするボタン	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	新規ビンフォルダを作成します。
エクスポートボタン	エクスポート画面を表示します。
削除ボタン	選択したコンテンツを削除して、ごみ箱に移動します。
> P1 ボタン	選択したコンテンツを P1 チャンネルにロードします。
> P2 ボタン	選択したコンテンツを P2 チャンネルにロードします。

<p>メニューボタン</p>	<p>メニューを表示します。</p> <p>表示 ビン画面のアイコン表示 / テキスト表示を切り替えます。</p> <p>フォルダ名を変更する 選択中のピンフォルダ名を任意の名称に変更することができます。</p> <p>フォルダを削除する 選択中のピンフォルダとその内容を削除して、ごみ箱へ移動します。</p> <p>プロパティ 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。</p> <p>移動する コンテンツリスト上で選択されたコンテンツを別のフォルダに移動します。</p> <p>ペアリング解除 コンテンツリスト上で選択されたコンテンツが、同期再生モード (p.49 参照) で使用するためにペアリング設定されている場合に、ペアリング設定を解除します。</p> <p>ツール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・メンテナンス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。 ・終了再起動、シャットダウンを選択して実行することができます。
<p>フィルムストリップ表示</p>	<p>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。</p>
<p>ピンフォルダ</p>	<p>ピンフォルダの一覧を表示します。</p>
<p>表示切替タブ</p>	<p>ピン / ブラウズ / ごみ箱の表示を切り替えます。</p>
<p>コンテンツリスト</p>	<p>ピン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。</p>

アイコン表示



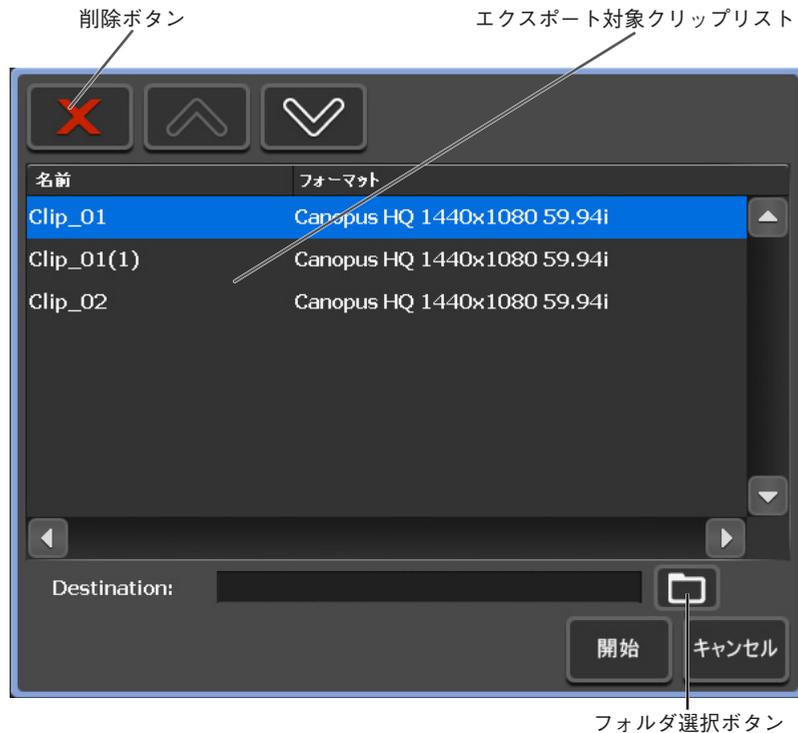
サムネイル上のアイコン



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。
素材タイプアイコン	クリップ/プレイリスト/静止画の素材タイプを表示します。

エクスポート画面

ピン画面のピンタブ内でコンテンツリストからエクスポートしたいコンテンツを選択し、エクスポートボタンをタップすると表示されます。



削除ボタン	エクスポート対象クリップリストで選択したクリップを、リストから削除します。
UPボタン	エクスポート対象クリップリストで選択したクリップの順序を、1つ上のクリップと入れ替えます。
DOWNボタン	エクスポートクリップリストで選択したクリップの順序を、1つ下のクリップと入れ替えます。
エクスポート対象クリップリスト	エクスポートするクリップを一覧表示します。
エクスポート先	エクスポート先のフォルダを表示します。
フォルダ選択ボタン	エクスポート先を選択できます。
開始ボタン	選択したクリップのエクスポートを開始します。
キャンセルボタン	クリップの選択画面を閉じます。

ブラウスタブ

選択および選択したメディア内の素材のインポートや情報等を表示します。



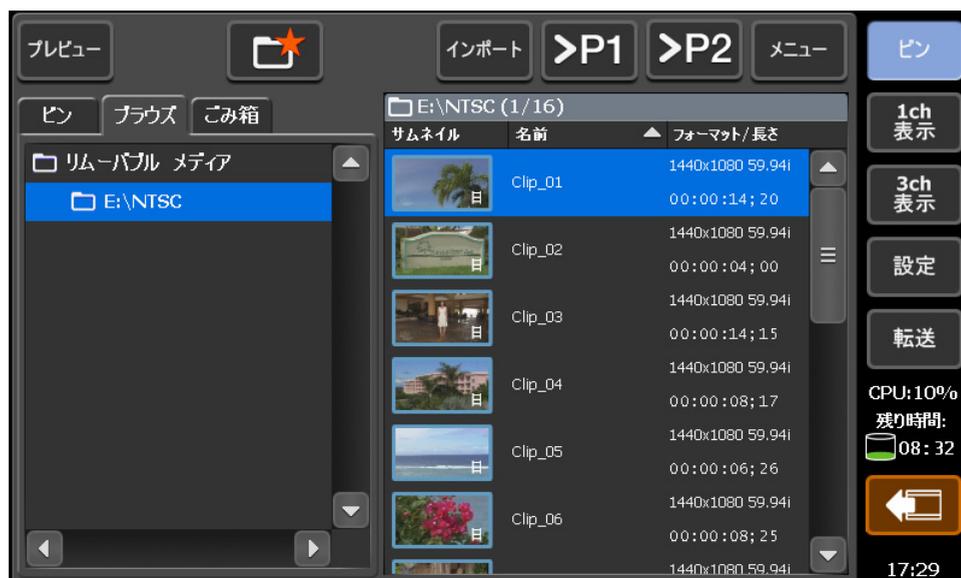
プレビューボタン	プレビュー（フィルムストリップ）表示の ON/OFF を切り替えます。
新しい接続ボタン	接続されたリムーバブルドライブを認識します。
インポートボタン	選択したコンテンツをインポートします。 インポート メディアファイルをコンテンツとしてインポートします。 インポート（シーケンス） 静止画シーケンスをコンテンツとしてインポートします。
> P1 ボタン	選択したコンテンツを P1 チャンネルにロードします。クリップとしてインポートすることなく、再生して確認することができますが、再生速度は接続されているメディアドライブの性能に依存します。
> P2 ボタン	選択したコンテンツを P2 チャンネルにロードします。クリップとしてインポートすることなく、再生して確認することができますが、再生速度は接続されているメディアドライブの性能に依存します。

<p>メニューボタン</p>	<p>メニューを表示します。</p> <p>表示 ビン画面のアイコン表示 / テキスト表示を切り替えます。</p> <p>新しい接続 接続されたリムーバブルドライブを認識します。</p> <p>切断 選択されているリムーバブルメディアを切断します。</p> <p>最新の情報に更新 選択されているリムーバブルメディアを最新の情報に更新します。</p> <p>プロパティ 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。</p> <p>ツール</p> <ul style="list-style-type: none"> • メンテナンス 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。 • 終了 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。
<p>フィルムストリップ表示</p>	<p>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。</p>
<p>リムーバブルメディア</p>	<p>接続されているリムーバブルメディアの一覧を表示します。</p>
<p>表示切替タブ</p>	<p>ビン / ブラウズ / ごみ箱の表示を切り替えます。</p>
<p>メディアファイル リスト</p>	<p>選択されているリムーバブルメディア内のフォルダ、メディアファイルを一覧表示します。</p>

リムーバブルドライブからの直接再生

T2本体にコンテンツとしてインポートすることなく、リムーバブルドライブ内の対応メディアをP1/P2チャンネルに読み込むことができます。

ビン画面のブラウザタブでメディアファイルを選択後、>P1ボタン、または>P2ボタンを押すことで、それぞれのチャンネルにファイルが読み込まれます。



P1/P2チャンネルでの操作

各チャンネルに読み込んだ状態で、次の操作を行うことができます。

- T2 フロントパネルの操作ボタンによる再生操作（再生、停止など）
- In 点、Out 点の設定、In 点、Out 点への移動
- オーディオレベルのゲイン調整
- プロパティの表示
- Mark In/Mark Out の設定

*リムーバブルドライブを切断すると、設定した情報はクリアされます。

注意 以下の操作は行うことができません。

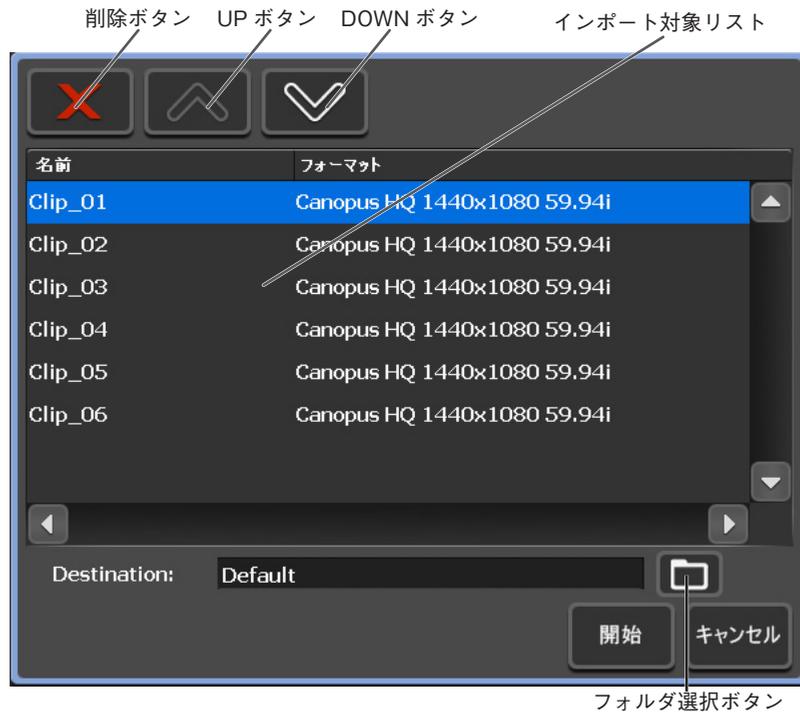
- タグの編集
- サブクリップの作成
- 同期再生（ペアリング）
- プレイリストへの追加

注意 ※接続した外部ドライブの性能によっては、再生が間に合わない場合があります。

注意 ※リムーバブルドライブ上のデータから、サブクリップを作成したり、プレイリストを作成することはできません。サブクリップやプレイリストを作成する必要がある場合には、ビン画面のブラウザタブで、インポート処理を行って、T2本体にクリップとして登録してください。

インポート画面

ビン画面のブラウザタブのメディアリストからメディアを選択し、インポートボタンをタップすると表示されます。



削除ボタン	インポート対象リストで選択したアイテムを、リストから削除します。
UP ボタン	インポート対象リストで選択したアイテムの順序を、1つ上のアイテムと入れ替えます。
DOWN ボタン	インポート対象リストで選択したアイテムの順序を、1つ下のアイテムと入れ替えます。
インポート対象リスト	インポートするファイルを一覧表示します。

インポート先	インポート先のビンを表示します。
フォルダ選択ボタン	インポート先を選択できます。
開始ボタン	選択したクリップのインポートを開始します。
キャンセルボタン	クリップの選択画面を閉じます。

静止画ファイルのインポート

静止画ファイルを素材としてインポートすることができます。

また、複数の静止画ファイルをシーケンシャルファイルとしてインポートすることで、動画コンテンツとして使用することができます。

インポートの設定についてはp.30～31を参照してください。

※シーケンシャルファイルの途中で「拡張子が異なる場合」、「アルファが付加された素材と付加されていない素材が混在する場合」はインポートを中止します。

※静止画 および シーケンシャルな静止画による動画は、ともに、オーディオなし（無音）となります。

※アルファ付き静止画の場合、アルファ付きのHQとしてインポートされます。

※シーケンスファイルの取り込み時のサムネイル位置は、既存の動画クリップのインポート時のサムネイル位置と同じとなります。

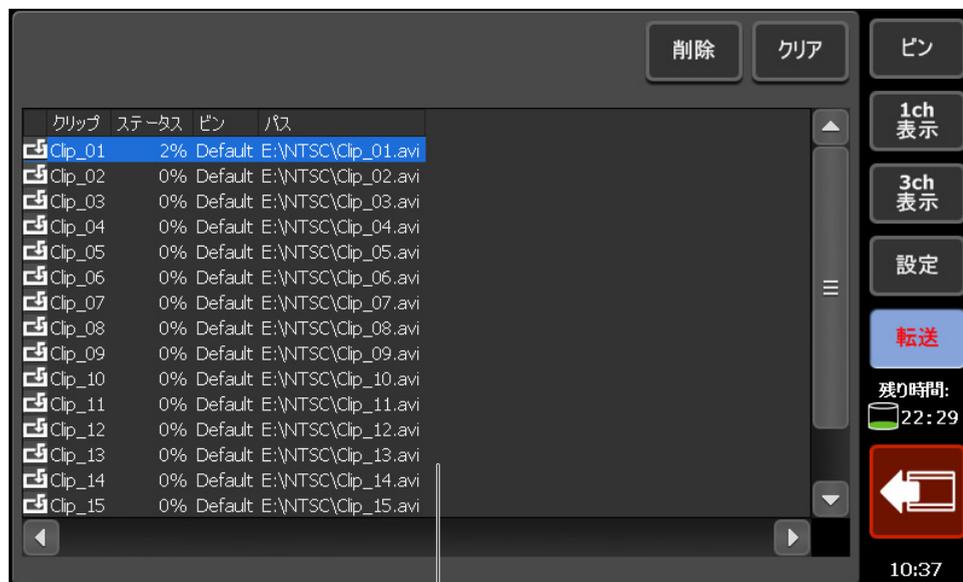
※取り込み可能な静止画の最大値は、4,096x2,304ピクセル（4K）です。

ごみ箱タブ



プレビューボタン	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。
ごみ箱を空にする	ごみ箱に登録されているフォルダ、クリップをすべて削除します。
元に戻す	元のピンにリストアします。 プレイリストをリストアする場合、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。
メニューボタン	メニューを表示します。 表示 ピン画面のアイコン表示 / テキスト表示を切り替えます。 プロパティ 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。 ツール <ul style="list-style-type: none"> ・メンテナンス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。 ・終了.....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。
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。
フォルダリスト	フォルダの一覧を表示します。
表示切替タブ	ピン / ブラウズ / ごみ箱の表示を切り替えます。
コンテンツリスト	選択されているフォルダ内のコンテンツを一覧表示します。

転送画面



ジョブリスト

削除ボタン	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。
クリアボタン	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。 クリップ 対象クリップ名を表示します。 ステータス 進捗状況を表示します。 ビン 対象ビンフォルダを表示します。 パス 対象メディアファイル名 (パス) を表示します。

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	内容を確認し、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

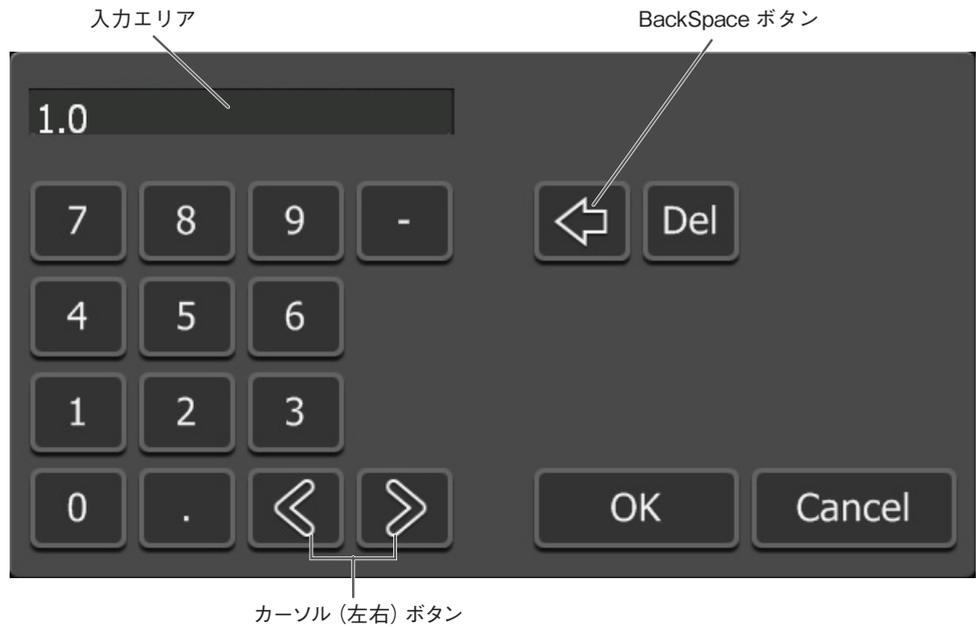
各画面のタイムコード入力エリアをタップした場合、この画面が表示されます。



入力エリア	ソフトウェアキーボー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	内容を確認し、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

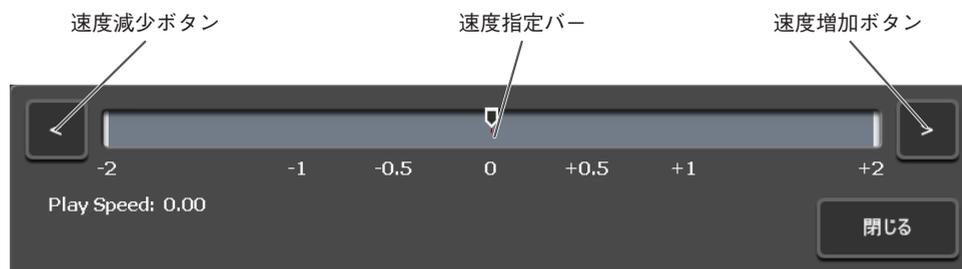
各画面の数値入力エリアをタップした場合、この画面が表示されます。



入力エリア	ソフトウェアキーボー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	内容を確認し、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。

可変速再生画面

フロントパネルのVAR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。



速度指定バー	可変速再生の速度を -2 から +2 の範囲で指定します。
速度減少ボタン	可変速再生の速度を 0.1 刻みで減少します。
速度増加ボタン	可変速再生の速度を 0.1 刻みで増加します。
閉じるボタン	可変速再生画面を閉じます。

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。

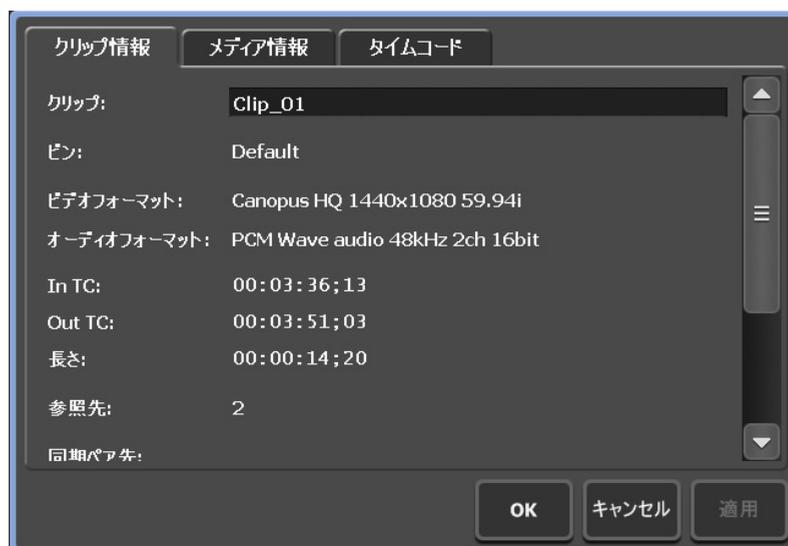
Button	R1 チャンネル	P1/P2 チャンネル (クリップ再生)	P1/P2 チャンネル(プレイリスト再生)
Play ボタン		再生開始。	再生開始。
Stop ボタン	停止。	停止。	停止。
Rew ボタン		フレーム戻し。 押し続けることで巻き戻し (x32) になります。	フレーム戻し。 押し続けることで巻き戻し (x32) になります。
FF ボタン		フレーム送り。 押し続けることで早送り (x32) になります。	フレーム送り。 押し続けることで早送り (x32) になります。
Rec ボタン	録画を開始。		
Stop+Rew		IN 点に CueUp。※	前のイベント (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

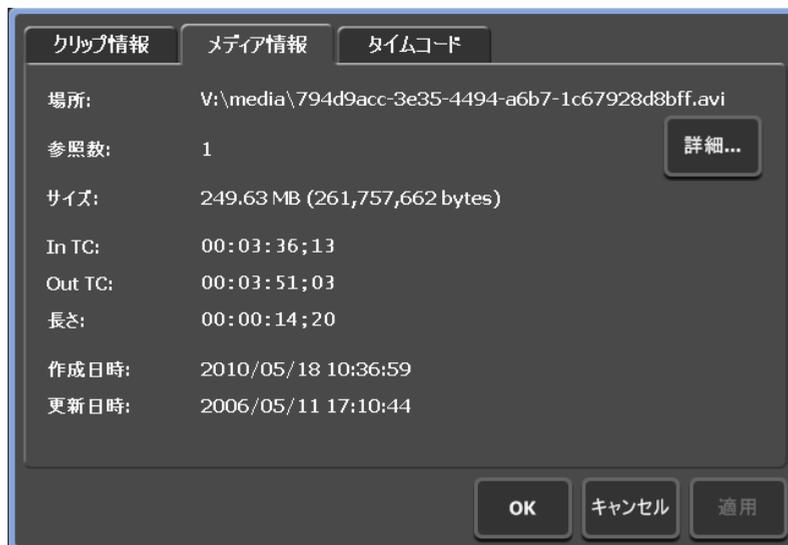
クリップのプロパティ

クリップ情報タブ



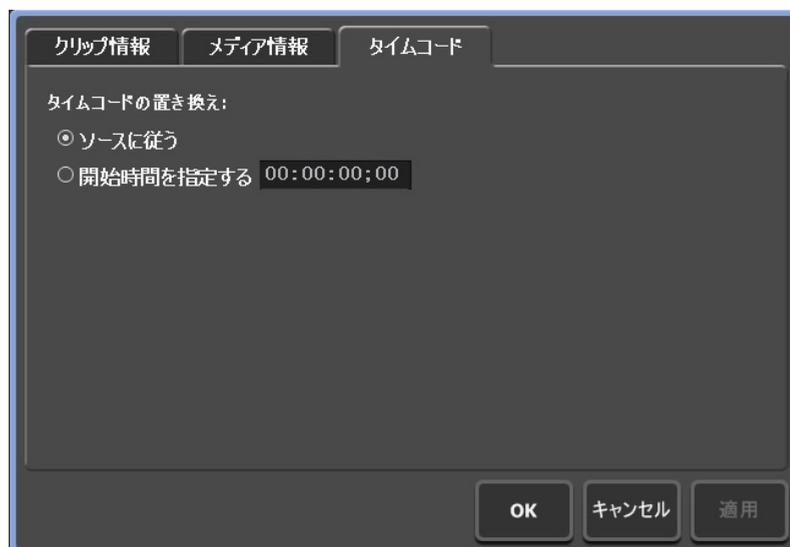
クリップ	クリップ名を表示します。この画面でクリップ名を変更することもできます。
ビン	クリップが登録されているビンフォルダ名を表示します。
ビデオフォーマット	ビデオ形式を表示します。
オーディオフォーマット	オーディオ形式を表示します。
In TC	IN 点のタイムコードを表示します。
Out TC	OUT 点のタイムコードを表示します。
長さ	クリップの長さを表示します。 静止画の場合は長さを変更することができます。
参照数	このクリップを参照しているプレイリストの数を表示します。
同期ペア先	このクリップにペアリング設定されているクリップ名を表示します。
作成日時	作成日時を表示します。
更新日時	更新日時を表示します。
オーディオゲイン	オーディオゲインを表示、設定します。 ※静止画の場合は表示されません。
ロック	クリップをロックする場合にチェックします。

メディア情報タブ



場所	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。
参照数	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。
サイズ	メディアファイルのサイズを表示します。
In TC	IN 点のタイムコードを表示します。
Out TC	OUT 点のタイムコードを表示します。
長さ	メディアファイルの長さを表示します。
作成日時	作成日時を表示します。
更新日時	更新日時を表示します。
詳細ボタン	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。

タイムコードタブ



タイムコードの置き換え	<p>タイムコードの置き換えを行う場合の設定を行います。</p> <p>ソースに従う 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。 ※出力のフレームレートとコンテンツのフレームレートが異なる場合、「ソースに従う」の設定でも0基点のタイムコード表示となります。</p> <p>開始日時を指定する 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。</p>
-------------	--

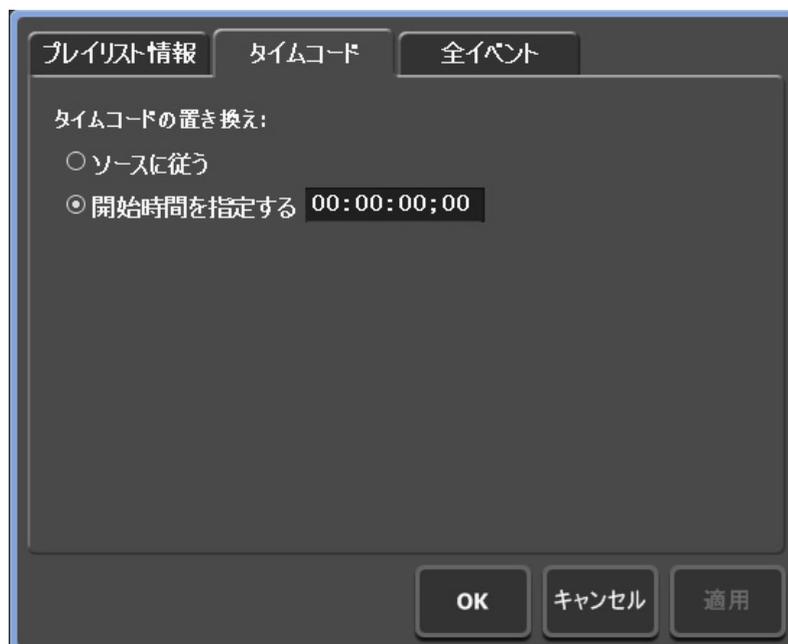
プレイリストのプロパティ

プレイリスト情報タブ



プレイリスト	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。
ビン	プレイリストが登録されているビンフォルダ名を表示します。
長さ	プレイリストの長さを表示します。
イベント数	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。
参照数	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。
同期ペア先	ペアリング設定された相手のプレイリスト名を表示します。
作成日時	作成日時を表示します。
更新日時	更新日時を表示します。
ロック	プレイリストをロックする場合にチェックします。

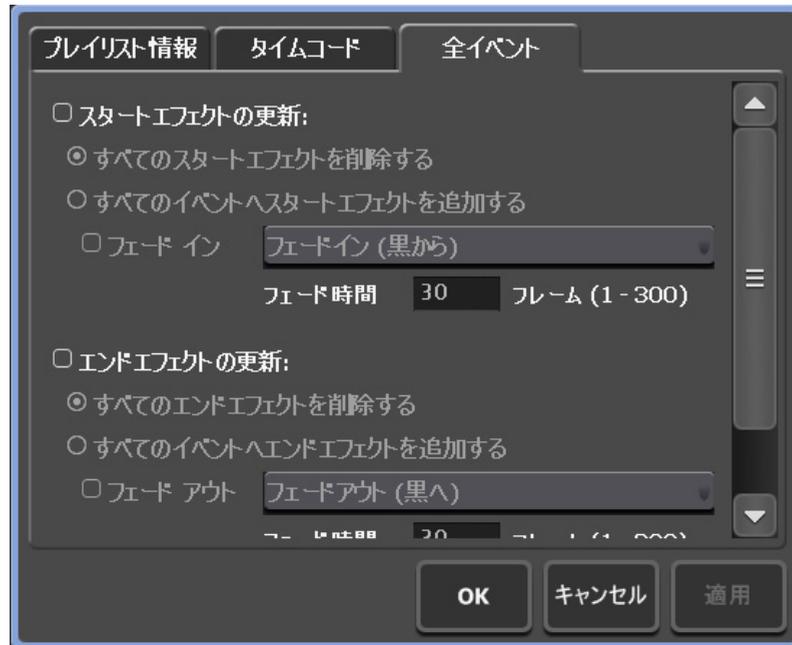
タイムコードタブ



タイムコードの置き換え	<p>タイムコードの置き換えを行う場合の設定を行います。</p> <p>ソースに従う 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。 ※出力のフレームレートとコンテンツのフレームレートが異なる場合、「ソースに従う」の設定でも0基点のタイムコード表示となります。</p> <p>開始日時を指定する 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。</p>
-------------	--

全イベントタブ

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。



スタートエフェクトの更新	<p>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。</p> <p>すべてのスタートエフェクトを削除する すべてのイベントの開始エフェクトを削除します。</p> <p>すべてのイベントへスタートエフェクトを追加する すべてのイベントに開始エフェクトを追加します。</p> <p>フェードイン フェードインを追加する場合にチェックします。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フェードイン (黒から) 黒場面からのフェードインを追加します。 ・フェードイン (白から) 白場面からのフェードインを追加します。 <p>フェード時間 フェードインの開始から完了までの時間を指定します。</p>
--------------	--

<p>エンドエフェクトの更新</p>	<p>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。</p> <p>すべてのエンドエフェクトを削除する すべてのイベントの終了エフェクトを削除します。</p> <p>すべてのイベントへエンドエフェクトを追加する すべてのイベントに終了エフェクトを追加します。</p> <p>フェードアウト フェードアウトを追加する場合にチェックします。 <ul style="list-style-type: none"> フェードアウト (黒へ)黒場面へのフェードアウトを追加します。 フェードアウト (白へ)白場面へのフェードアウトを追加します。 </p> <p>フェード時間 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。</p> <p>アクション 再生終了時の動作を設定する場合にチェックします。 <ul style="list-style-type: none"> 一時停止 (黒フレーム表示)黒画面を表示した状態で一時停止します。 一時停止 (白フレーム表示)白画面を表示した状態で一時停止します。 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のフレームを表示した状態で一時停止します。 一時停止 (E to E表示)R1チャンネルに入力されている映像をアクティブスルーで表示します。 ループ選択したイベントをループ再生します。 </p>
--------------------	--

イベントのプロパティ

イベント情報タブ

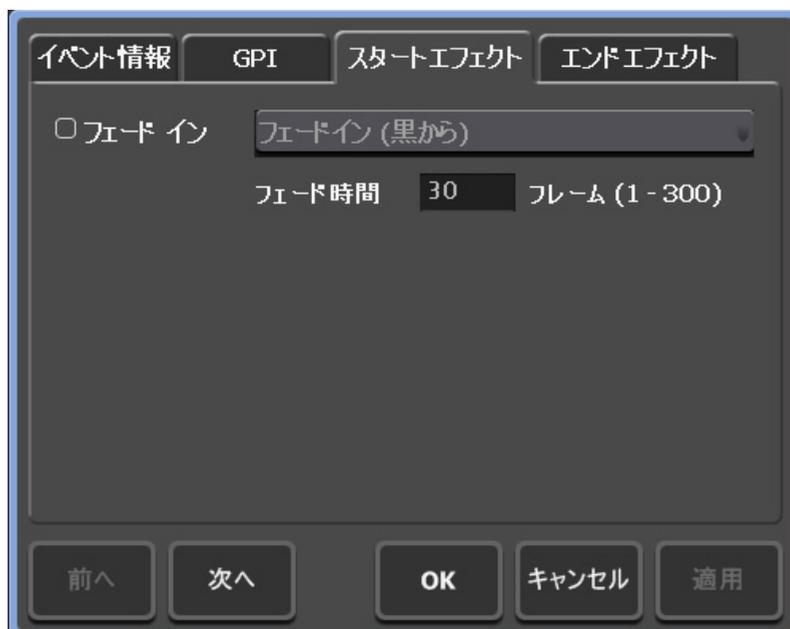


イベント	イベント名を表示します。この画面でイベント名を変更することもできます。
In TC	イベントのIN点を表示します。
Out TC	イベントのOUT点を表示します。
長さ	イベントの長さを表示します。静止画の場合は長さを変更することができます。
種別	イベントの形式（クリップ、プレイリスト）を表示します。
ソース名	参照先のクリップ名、プレイリスト名を表示します。
オーディオゲイン	オーディオゲインを表示、設定します。 ※静止画の場合は表示されません。

GPIタブ

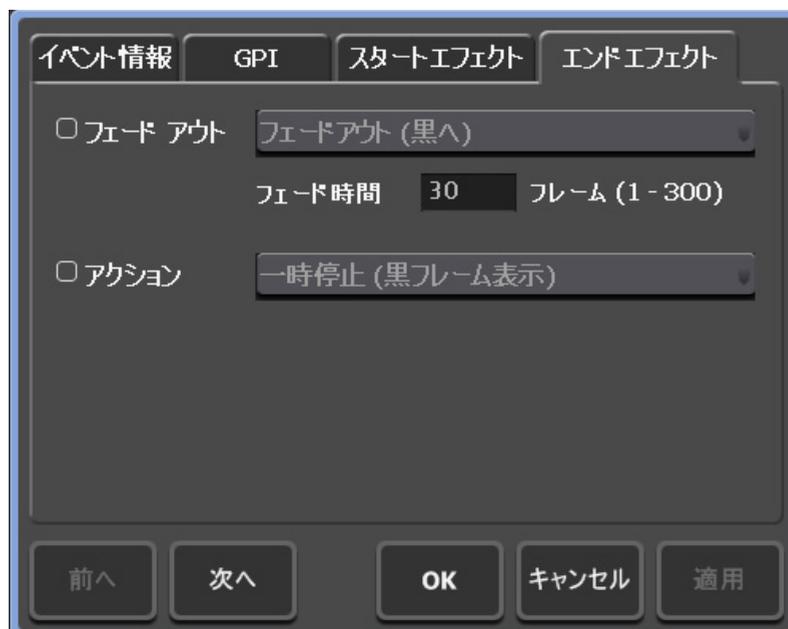
GPI トリガー	設定する GPI トリガーを選択します。
イベント開始	イベントの開始をトリガーに設定する場合にチェックします。
イベント終了	イベントの終了をトリガーに設定する場合にチェックします。
開始からプラス時間	イベントの開始から一定時間経過した地点をトリガーに設定する場合にチェックして、経過時間を入力します。
終了からマイナス時間	イベントの終了より前の地点をトリガーに設定する場合にチェックして、イベント終了までの時間を入力します。

スタートエフェクトタブ



フェードイン	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。 ・フェードイン (黒から) 黒画面からのフェードインを追加します。 ・フェードイン (白から) 白画面からのフェードインを追加します。
フェード時間	フェードインの開始から終了までの時間を指定します。

エンドエフェクトタブ



フェードアウト	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フェードアウト (黒へ) 黒画面へのフェードアウトを追加します。 ・フェードアウト (白へ) 白画面へのフェードアウトを追加します。
フェード時間	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。
アクション	<p>イベント終了時の動作を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一時停止 (黒フレーム表示) 黒画面を表示した状態で一時停止します。 ・一時停止 (白フレーム表示) 白画面を表示した状態で一時停止します。 ・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のフレームを表示した状態で一時停止とします。 ・一時停止 (E to E表示) R1チャンネルに入力されている映像をアクティブスルーで表示します。 ・ループ 選択したイベントをループ再生します。

APPENDIX

T2 ハードウェア仕様

PC インターフェイス	USB	USB2.0 x 2 (前面) x 6 (背面)	
	IEEE1394	IEEE1394a x 1 (前面) x 1 (背面) ※バスパワー供給は 12V 前後合計 1A 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	
	サウンド	ステレオミニジャック x 6 (未使用)	
リムーバブルメディア		DVD-ROM x 1	
		2.5 インチリムーバブルドライブベイ x 1 (RAID/SSD モデル)	
映像信号	入力	SDI	1 系統 BNC x 2 (アクティブスルー x 1)
		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
	出力	SDI	2 系統 BNC x 2
		DVI-I	2 系統 ※アナログ部分は RGB/YPbPr 兼用
		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
音声信号	入力	バランスオーディオ	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
	出力	バランスオーディオ	2 系統 XLR-3-32 x 4
		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
タイムコード	入力	LTC	1 系統 BNC x 1
	出力	LTC	2 系統 BNC x 2
同期信号入力		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	D-SUB15 ピン x 1 6 入力 6 出力ピン	
	RS422	3 系統 D-SUB9 ピン x 3 (各 R1、P1、P2 チャンネルに対応)	
電源		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

プロファイル	ロード可能なフォーマット	出力可能 ビデオポート	PC 系変換モード 有効時		モニタ 出力	同期可能な R1 入力、 REF 入力信号
			DVI-D	DVI-A (RGB)		
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。

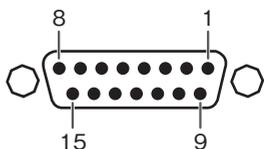
注 1 ComponentとDVI-A(RGB)は排他使用です。

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

注意 T2は、Output 1-6およびInput 1-6のみに対応しています。Pin 7 およびPin 15は使用しません。

ファイルインポート対応フォーマット一覧表

format	field	size	frame	R1	P1/P2	Canopus HQ AVI	Quick Time DV	Quick Time DVCPRO HD	Quick Time ProRes	Quick Time H.264	WMV	MPEG2 PS	MPEG2 HDV
SD	Interlace	720x486	59.94i	○	○	○	-	-	○	○	○	-	-
		720x480 (DVD **)	59.94i	-	-	○	-	-	○	○	○	○	-
		720x480 (DV **)	59.94i	-	-	○	○	-	○	○	○	-	-
		720x576 (DVD **)	50i	-	-	○	-	-	○	○	○	○	-
		720x576 (DV **)	50i	○	○	○	○	-	○	○	○	-	-
HD	Interlace	1920x1080	59.94i	○	○	○	-	-	○	○	○	○	-
		1440x1080	59.94i	○	-	○	-	-	○	○	○	-	○
		1280x1080	59.94i	-	-	○	-	○	○	○	○	-	-
		1920x1080	50i	○	○	○	-	-	○	○	○	○	-
		1440x1080	50i	○	-	○	-	○	○	○	○	-	○
	Progressive	1280x720	59.94p	○	○	○	-	-	○	○	○	○	○
		960x720	59.94p	-	-	○	-	○	○	○	○	-	-
		1280x720	50p	○	○	○	-	-	○	○	○	○	○
		960x720	50p	-	-	○	-	-	○	○	○	-	-
		1920x1080	24p	○ (p/PsF)	○ (p/PsF)	○	-	-	○	○	○	-	-
		1440x1080	24p	○ (p/PsF)	-	○	-	-	○	○	○	-	-
		960x720	24p	-	-	○	-	-	○	○	○	-	-
		1920x1080	23.98p	○ (p/PsF)	○ (p/PsF)	○	-	-	○	○	○	○	-
		1440x1080	23.98p	○ (p/PsF)	-	○	-	-	○	○	○	-	○
		1280x1080	23.98p	-	-	○	-	-	○	○	○	-	-
1280x720	23.98p	-	○	○	-	-	○	○	○	○	○		
960x720	23.98p	-	-	○	-	○	○	○	○	-	-		
1280x720	24p			○	-	-	○	○	○	-	-		

** 「(DVD)」は、トップフィールドファースト、「(DV)」はボトムフィールドファーストを意味します。

