

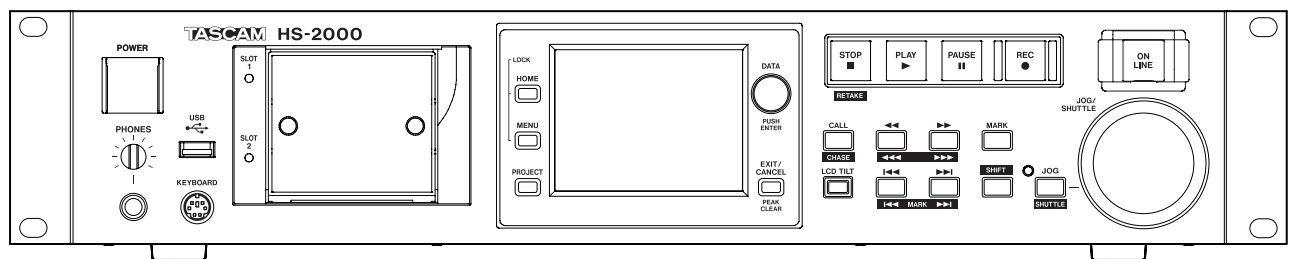
TASCAM

D01152301B

HS-2000






2 Channel Audio Recorder

取扱説明書



安全にお使いいただくために

製品を安全に正しくお使いいただき、あなたや他の人々への危害や財産への損害を未然に防止するために、以下の注意事項をよくお読みください。

	警告 以下の内容を見無視して誤った取り扱いをすると、火災や感電などによって、死亡や大怪我などの人身事故の原因となります。
 電源プラグをコンセントから抜く	<p>万一、異常が起きたら 煙が出たり、変なおいや音がするときは 機器の内部に異物や水などが入ったときは この機器を落としたり、カバーを破損したときは すぐに機器本体の電源スイッチを切り、必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。 異常状態のまま使用すると、火災・感電の原因となります。 販売店またはティアック修理センターに修理をご依頼ください。</p>
 禁止	<p>電源コードを傷つけない 電源コードの上に重いものをのせたり、コードを壁や棚との間に挟み込んだり、本機の下敷きにしない 電源コードを加工したり、無理に曲げたり、ねじったり、引っ張ったり、熱器具に近づけて加熱したりしない コードが傷んだまま使用すると火災・感電の原因となります。 万一、電源コードが破損したら(芯線の露出、断線など)、販売店またはティアック修理センターに交換をご依頼ください。</p> <p>付属の電源コードを他の機器に使用しない 故障、火災、感電の原因となります。</p> <p>交流100ボルト以外の電圧で使用しない この機器を使用できるのは日本国内のみです。表示された電源電圧(交流100ボルト)以外の電圧で使用しないでください。また、船舶などの直流(DC)電源には接続しないでください。火災・感電の原因となります。</p> <p>この機器を設置する場合は、放熱をよくするために、壁や他の機器との間は少し(20cm以上)離して置く ラックなどに入れるときは、機器の天面から15cm以上、背面から10cm以上のすきまをあける すきまをあけないと内部に熱がこもり、火災の原因となります。</p> <p>この機器の通風孔などから内部に金属類や燃えやすい物などを差し込んだり、落としたりしない 火災・感電の原因となります。</p> <p>この機器の通風孔をふさがない 通風孔をふさぐと内部に熱がこもり、火災の原因となります。</p>
 指示	<p>電源プラグにほこりをためない 電源プラグとコンセントの周りにゴミやほこりが付着すると、火災・感電の原因となります。 定期的(年1回くらい)に電源プラグを抜いて、乾いた布でゴミやほこりを取り除いてください。</p>
 禁止	<p>機器の上に花瓶や水などが入った容器を置かない 内部に水が入ると火災・感電の原因となります。</p>



警告

以下の内容を見逃して誤った取り扱いをすると、火災や感電などによって、死亡や大怪我などの人身事故の原因となります。



分解禁止

この機器のカバーは絶対に外さない

カバーを開けたり改造すると、火災・感電の原因となります。
内部の点検・修理は販売店またはティアック修理センターにご依頼ください。

この機器を改造しない

火災・感電の原因となります。



注意

以下の内容を見逃して誤った取り扱いをすると、感電やその他の事故によって、怪我をしたり、周辺の家財に損害を与えたりすることがあります。



電源プラグを
コンセントから
抜く

移動させる場合は、電源のスイッチを切るか、またはスタンバイにし、必ず電源プラグをコンセントから抜き、外部の接続コードを外す
コードが傷つき、火災・感電の原因や、引っ掛けてケガの原因になることがあります

旅行などで長期間この機器を使用しないときやお手入れの際は、安全のため必ず電源プラグをコンセントから抜く
通電状態の放置やお手入れは、漏電や感電の原因となることがあります。



指示

オーディオ機器を接続する場合は、各々の機器の取扱説明書をよく読み、電源を切り、説明に従って接続する
また、接続は指定のコードを使用する

電源を入れる前には、音量を最小にする
突然大きな音が出て聴力障害などの原因となることがあります。

この機器はコンセントの近くに設置し、電源プラグは簡単に手が届くようにする
異常が起きた場合は、すぐに電源プラグをコンセントから抜いて、完全に電源が切れるようにしてください。

この機器には、付属の電源コードを使用する
それ以外の物を使用すると、故障、火災、感電の原因となります。



禁止

ぐらついた台の上や傾いた所など不安定な場所に置かない
湿気やほこりの多い場所に置かない。風呂、シャワー室では使用しない
調理台や加湿器のそばなど油煙や湯気があたる場所に置かない
火災・感電やケガの原因となることがあります。

電源プラグを抜くときは、電源コードを引っ張らない
コードが傷つき、火災・感電の原因となることがあります。
必ずプラグを持って抜いてください。

ヘッドホンをご使用になるときは、音量を上げすぎない
耳を刺激するような大きな音量で長時間続けて聞くと、聴力に悪影響を与えることがあります。



禁止

濡れた手で電源プラグを抜き差ししない
感電の原因となることがあります。



注意

5年に一度は、機器内部の掃除を販売店またはティアック修理センターにご相談ください。
内部にほこりがたまったまま、長い間掃除をしないと火災や故障の原因となることがあります。
特に、湿気の多くなる梅雨期の前に行うと、より効果的です。
なお、掃除費用については、ご相談ください。

目次

安全にお使いいただくために.....	2	テイク選択画面.....	33
第1章 はじめに.....	7	プレイリスト選択画面.....	33
本機の概要.....	7	プロジェクトの操作.....	34
本製品の構成.....	7	新規プロジェクトを作成する.....	34
本書の表記.....	7	プロジェクト名を編集する.....	35
商標および著作権に関して.....	8	後からプロジェクト名を変更する.....	35
設置上の注意.....	8	最初に作るセッション名を編集する.....	35
結露について.....	8	プロジェクトをロードする.....	35
製品のお手入れ.....	8	プロジェクトを再構築する.....	36
ディスプレイのお手入れ.....	8	プロジェクトを削除する.....	36
USBメモリー / CFカードについて.....	9	セッションの操作.....	37
取り扱い上の注意.....	9	新規セッションを作成する.....	37
動作確認メディアについて.....	9	セッションをロードする.....	37
フォーマットについて.....	9	セッションを再構築する.....	38
アフターサービス.....	9	セッションをエクスポートする.....	38
第2章 各部の名称と働き.....	10	セッションを削除する.....	39
フロントパネル.....	10	プロジェクト画面の遷移.....	39
リアパネル.....	12	第6章 オペレーションモード.....	40
PARALLEL端子について.....	13	タイムラインモードでの機能.....	40
RS-232C端子について.....	13	テイクモードでの機能.....	40
RS-422端子について.....	13	プレイリストモードでの機能.....	40
ホーム画面.....	14	オンエアーモードでの機能.....	40
タイムラインモード時.....	14	オペレーションモードを選択する.....	40
テイクモード / プレイリストモード時.....	18	第7章 タイムラインモード.....	41
オンエアーモード時.....	19	録音の準備をする.....	41
第3章 準備.....	20	基本的な準備.....	41
CFカードを挿入する / 取り出す.....	20	新規プロジェクトの作成.....	41
CFカードを挿入する.....	20	新規セッションの作成.....	41
CFカードを取り出す.....	20	録音モードの設定.....	42
セキュリティービスについて.....	20	ファイルフォーマットの設定.....	42
ディスプレイについて.....	21	その他の録音設定.....	42
ディスプレイの角度を調節する.....	21	録音する.....	43
ディスプレイとインジケータの輝度調節.....	21	録音開始位置へのロケート.....	43
ディスプレイについての注意.....	21	録音.....	43
電源のオン / オフ.....	22	録音の停止.....	43
内蔵時計の時刻を設定する.....	22	リテイク.....	43
ロック機能.....	23	再生する.....	43
録音時間について.....	24	プロジェクト / セッションの選択.....	43
第4章 基本操作.....	25	インプットモニターの設定.....	43
CFカードの準備をする.....	25	オンライン機能の設定.....	44
カードの選択.....	25	再生開始位置へのロケート.....	44
CFカードのフォーマット.....	26	再生.....	44
クイックフォーマットした後にプロジェクトを自動で作成する.....	27	コール.....	44
新規プロジェクトの作成.....	27	BWF-J キューポイント (タイムラインモード).....	44
マスタークロックを設定する.....	28	AES31編集情報の読み出し / 保存 / 作成.....	44
入出力を設定する.....	28	AES31編集情報をロードする.....	44
入力の設定.....	28	AES31編集情報を保存する.....	45
基準レベルの設定.....	29	AES31編集情報を名前を付けて保存する.....	45
ヘッドホンの接続.....	29	新規AES31編集情報を作成する.....	46
オンライン機能を使用する.....	29	全テイクをインポートする.....	46
録音動作での制約事項.....	30	AES31ファイル名を編集する.....	47
第5章 プロジェクト.....	31	AES31ファイルを削除する.....	48
プロジェクトについて.....	31	タイムラインの編集.....	49
ファイルフォーマットについて.....	31	コピー / カット / 消去の範囲を選択する.....	49
プロジェクト画面について.....	31	編集開始点を指定する.....	49
プロジェクト選択画面.....	31	編集終了点を指定する.....	50
セッション選択画面.....	32	編集開始点 / 終了点を破棄する.....	50
AES31ファイル選択画面.....	32	編集するリージョン全体を選択する.....	50
		選択範囲のデータをコピーする (Copy).....	51
		選択範囲のデータをカットする (Cut).....	51

選択範囲のデータを消去する (Erase).....	52	BC\$STANDBY / END範囲一括切り換え機能.....	78
指定位置でデータを分割する (Divide).....	52	数字ボタン / マークリスト画面を使って再生開始 /	
指定位置にコピーバッファのデータを挿入する (Insert).....	53	終了位置を編集する.....	79
指定位置に指定ファイルのデータを挿入する (Insert File).....	53	再生開始時刻を編集する.....	80
指定範囲に無音データを挿入する (Insert Mute).....	54	フェードイン / アウト長、レベルの編集.....	80
指定位置にコピーバッファのデータを貼り付ける (Paste).....	55	リハーサル再生操作 / 動作.....	81
指定位置に指定ファイルのデータを貼り付ける (Paste File).....	55	プレイリストを保存する.....	81
指定リージョンにフェードイン / アウトを設定する		プレイリストに名前をつけて保存する.....	82
(Fade IN / Fade Out).....	56	再生する.....	82
指定フェードを削除する (Remove Fade IN /		プロジェクト / セッション / プレイリストの選択.....	82
Remove Fade Out).....	57	オンライン機能の設定.....	83
指定リージョンに再生レベルを設定する (Level).....	57	再生.....	83
直前の編集を取り消す (UNDO).....	58	コール.....	83
取り消した編集をやり直す (REDO).....	58	BWF-J キューポイント (プレイリストモード).....	83
バウンス.....	59	フラッシュスタート機能を使う.....	83
第8章 テイクモード.....	60	第10章 オンエアモード.....	84
録音の準備をする.....	60	再生対象ファイルを選択する.....	84
基本的な準備.....	60	オンエアモードでの再生範囲.....	84
新規プロジェクトの作成.....	60	ON AIRボタンによるリハーサル/確認再生モードと	
新規セッションの作成.....	60	本番再生モードの切り換え.....	85
録音モードの設定.....	61	再生.....	85
ファイルフォーマットの設定.....	61	クレジット再生を行う.....	85
その他の録音設定.....	61	Fsを切り換える.....	86
録音する.....	62	オンエアモードの注意事項.....	86
録音.....	62	コール.....	86
録音の停止.....	62	BWF-J キューポイント (オンエアモード).....	86
リテイク.....	62	第11章 内部設定詳細.....	87
再生する.....	62	メニュー画面.....	87
プロジェクト / セッション / テイクの選択.....	62	録音設定 (REC SETUP).....	87
オンライン機能の設定.....	63	REC MODEタブ画面.....	87
インプットモニターの設定.....	63	FILE FORMATタブ画面.....	88
再生.....	63	OPTIONSタブ画面.....	88
コール.....	63	再生設定 (PLAY SETUP).....	89
BWF-J キューポイント (テイクモード).....	63	GENERALタブ画面 (再生設定).....	89
フラッシュスタート機能を使う.....	63	CONTROLタブ画面.....	89
テイクの操作.....	64	シンク、タイムコード設定 (SYNC T/C).....	90
テイクのスタートタイムを編集する.....	64	CLOCKタブ画面.....	90
テイクをエクスポートする.....	65	SYNCタブ画面.....	90
テイクを削除する.....	65	T/Cタブ画面.....	91
テイクをソートする.....	66	SETUPタブ画面 (シンク、タイムコード設定).....	91
テイクを移動する.....	66	I/Oタブ画面.....	92
テイク名を編集する.....	67	リモート設定 (REMOTE SETUP).....	92
テイクを分割する (Divide).....	68	GENERALタブ画面 (リモート設定).....	92
テイクを結合する (Combine).....	69	PARALLELタブ画面.....	93
直前のテイクの編集を取り消す (UNDO).....	70	RS-232Cタブ画面.....	93
取り消したテイクの編集をやり直す (REDO).....	70	RS-422タブ画面.....	93
第9章 プレイリストモード.....	71	ETHERNET タブ画面.....	94
プレイリストの操作.....	71	音声信号の入出力設定 (AUDIO I/O).....	95
プロジェクト / セッションのロード.....	71	INPUTタブ画面.....	95
新規プレイリストを作成する.....	72	OUTPUTタブ画面.....	95
後からプレイリスト名を編集する.....	72	SETUPタブ画面 (音声信号の入出力設定).....	95
プレイリストをロードする.....	73	レベルメーター設定 (METER SETUP).....	96
プレイリストを削除する.....	73	システム設定 (SYSTEM SETUP).....	96
プレイリストの編集 (エントリーの登録、解除、編集).....	74	PREFERENCESタブ画面.....	96
エントリーリスト画面.....	74	ANALOG Ref LVL ADJUSTタブ画面.....	97
ファイルアサイン画面.....	75	Backup/Startupタブ画面.....	97
テイクをエントリーに登録する.....	76	CLOCK ADJUSTタブ画面.....	98
エントリー番号一覧.....	76	バージョン表示 (VERSION INFO).....	99
エントリーへの登録を解除する.....	77	フォルダー / ファイルの表示 / 操作 (BROWSE).....	99
エントリーのタイトルを編集する.....	77	フォルダー / ファイルを表示する.....	99
再生開始 / 終了位置の編集.....	78	フォルダー / ファイルの情報を表示する.....	100

フォルダー/ファイルをコピーする.....	101	入出力定格.....	132
フォルダー/ファイルを削除する.....	102	アナログオーディオ入出力定格.....	132
メディアの管理 (MEDIA MANAGE).....	104	デジタルオーディオ入出力定格.....	133
動作モード選択 (OPERATION MODE).....	104	コントロール入出力定格.....	133
フォルダー構成.....	105	オーディオ性能.....	134
ファイル名.....	105	一般.....	134
第12章 マーク機能とロケート機能.....	106	寸法図.....	134
マーク機能.....	106	ブロックダイアグラム.....	135
マークポイントを付ける.....	106		
キー操作によるマークポイントへのロケート.....	106		
マークポイントリスト画面.....	106		
マークポイントにロケートする.....	107		
マークポイントの情報を見る.....	107		
マークポイントを削除する.....	107		
マークポイントの位置を編集する.....	108		
マークポイントの名前を編集する.....	108		
マニュアルロケート機能.....	109		
第13章 その他の機能.....	110		
コンフィデンスモニター.....	110		
ミラー録音.....	110		
オンライン機能.....	113		
オンライン機能を有効にする.....	113		
オンライン再生モードの切り換え.....	113		
オンライン再生時の出力.....	113		
フラッシュスタート機能.....	114		
フラッシュキー機能を選択する.....	114		
フラッシュページを選択する.....	114		
フラッシュスタート再生.....	114		
スタンバイ再生 (RC-HS32PD接続時のみ).....	114		
コンピューターキーボードを使った操作.....	115		
キーボードタイプの設定.....	115		
キーボードを使って名前を入力する.....	115		
キーボード操作一覧.....	115		
ネットワーク機能(FTP / telnet / VNC).....	116		
FTP(ファイル・トランスファー・プロトコル).....	116		
リモートコントロール (Telnet).....	117		
VNC(ヴァーチャル・ネットワーク・コンピューティング).....	118		
第14章 タイムコード同期運転.....	119		
タイムコード同期再生について.....	119		
タイムラインモード.....	119		
テイクモード.....	119		
プレイリストモード.....	119		
オンエアモード.....	119		
基本的な操作手順.....	119		
タイムコードオフセット.....	119		
リチェイス.....	119		
タイムコード同期録音について.....	119		
タイムラインモード.....	119		
テイクモード.....	119		
プレイリストモード.....	119		
オンエアモード.....	119		
第15章 外部機器で録音したファイルを取り込む.....	120		
取り込み前の準備.....	120		
取り込んだファイルを本機で扱う.....	120		
第16章 トラブルシューティング.....	121		
第17章 メッセージ.....	122		
第18章 仕様.....	132		
定格.....	132		

このたびは、TASCAM 2 Channel Audio Recorder HS-2000をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用になる前に、この取扱説明書をよくお読みになり、正しい取り扱い方法をご理解いただいたうえで、末永くご愛用くださいますようお願い申し上げます。お読みになったあとは、いつでも見られるところに保管してください。
また取扱説明書は、TASCAMのウェブサイト (<http://tascam.jp/>) からダウンロードすることができます。

本機の概要

- 記録メディアにCFカード(UltraDMA対応)を採用
- デュアルスロットを搭載し、2枚のカードでのミラー録音が可能
- 録音時に、録音した音をすぐにメディアから再生し、その音声をモニター出力するコンフィデンスモニターが可能
- 192kHz、24ビットまでの2トラック録音
- タイムラインモード、テイクモード、プレイリストモードおよびオンエアモードの4つの動作モード
- タイムラインモードでは、テープレコーダーのような時間軸ベースの録音再生が可能
- テイクモードでは、テイク単位での再生とフラッシュスタートが可能
- プレイリストモードでは、テイクをリストに登録し、リスト順の再生やフラッシュスタートが可能
- オンエアモードでは、ルートにあるファイルのオンエア再生が可能
- **ON LINE** キーを用いたオンライン再生とモニター再生
- ファイルフォーマット: BWF (Broadcast Wave Format)
WAV (Waveform Audio Format)
- 別売のリモートコントローラー (TASCAM RC-HS32PD、RC-HS20PD、RC-SS20)によるフラッシュスタートが可能
- 別売のリモートコントローラーの他にPARALLELコントロール、キーボードによるフラッシュスタートが可能
- オートキュー、オートレディ、インクリメンタルプレイ機能搭載
- タイムラインモードでのAES31編集情報の取り込み / 書き出しに対応
- プレイリストモードでのプレイリスト機能搭載 (JPPAポン出しプレイリストファイルの取り込み / 書き出しに対応)
- JOG/SHUTTLE 機能搭載
- グラフィカルなデザインのTFTカラータッチパネル採用により、直感的な操作が可能
- XLRアナログバランス入出力
- XLR AES / EBUデジタル入出力
- XLRアナログモニター出力
- ヘッドホン出力
- XLRタイムコード入出力
- BNCビデオリファレンス (NTSC / PALブラックバースト信号、またはHDTV Tri-level信号)、またはワードクロック入力および出力 / スルー出力
- 48kHz Pull-Up / Pull-Down動作に対応
- USBメモリーを接続して、ファイルのコピーが可能
- LAN (Gigabit Ethernet)機能を搭載し、ネットワーク経由でファイル転送、リモートコントロールが可能
- パラレルリモートコントロールに対応
- RS-232C シリアルリモートコントロールに対応
- RS-422 (9ピンシリアルプロトコル準拠)シリアルリモートコントロールに対応
- ラックマウント可能(2U)

本製品の構成

本機の構成は、以下の通りです。

なお、開梱は本体に損傷を与えないよう慎重に行ってください。
梱包箱と梱包材は、後日輸送するときのために保管しておいてください。

付属品が不足している場合や輸送中の損傷が見られる場合は、当社までご連絡ください。

- 本体 x1
- 電源コード x1
- ラックマウントビスキット x1
- セキュリティービス x3
- 保証書 x1
- 取扱説明書(本書) x1

本書の表記

本書では、以下のような表記を使います。

- 本機および外部機器のキー / 端子などを「MENUキー」のように太字で表記します。
- ディスプレーに表示される文字を“ON”のように“ ”で括って表記します。
- ホーム画面の下側にある各ボタンを押して、ホーム表示される画面を【NEXT TAKE NAME】画面のように【 】で括って表記します。
- 「コンパクトフラッシュカード」のことを「CFカード」と表記します。
- 必要に応じて追加情報などを、「ヒント」、「メモ」、「注意」として記載します。

ヒント

本機をこのように使うことができる、といったヒントを記載します。

メモ

補足説明、特殊なケースの説明などをします。

注意

指示を守らないと、人がけがをしたり、機器が壊れたり、データが失われたりする可能性がある場合に記載します。

商標および著作権に関して

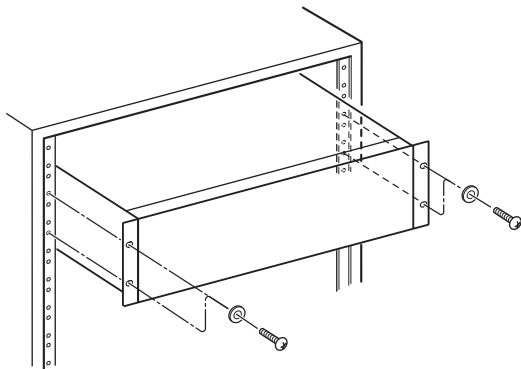
- TASCAMおよびタスカムは、ティアック株式会社の登録商標です。
- CompactFlash(コンパクトフラッシュ)は、米国およびその他の国におけるサンディスク社の商標または登録商標です。
- その他、記載されている会社名、製品名、ロゴマークは、各社の商標または登録商標です。

ここに記載されております製品に関する情報、諸データは、あくまで一例を示すものであり、これらに關します第三者の知的財産権、およびその他の権利に対して、権利侵害がないことの保証を示すものではありません。従いまして、上記第三者の知的財産権の侵害の責任、またはこれらの製品の使用により発生する責任につきましては、弊社はその責を負いかねますのでご了承ください。

第三者の著作物は、個人として楽しむなどのほかは、著作権法上権利者に無断で使用できません。装置の適正使用をお願いします。
弊社では、お客様による権利侵害行為につき一切の責任を負担致しません。

設置上の注意

- 本機の動作保証温度は、摂氏5度～35度です。
- 次のような場所に設置しないでください。音質悪化の原因、または故障の原因となります。
 - 振動の多い場所
 - 窓際などの直射日光が当たる場所
 - 暖房器具のそばなど極端に温度が高い場所
 - 極端に温度が低い場所
 - 湿気の多い場所や風通しが悪い場所
 - ほこりの多い場所
- 本機は、水平に設置してください。
- 放熱を良くするために、本機の上には物を置かないでください。
- パワーアンプなど熱を発生する機器の上に本機を置かないでください。
- 本機を19インチラックにマウントする場合は、付属のラックマウントビスを使って、下図のように取り付けてください。
なお、19インチラック内部では、本機の上に1U以上(5cm以上)のスペースを開けてください。



結露について

本機を寒い場所から暖かい場所へ移動したときや、寒い部屋を暖めた直後など、気温が急激に変化すると結露を生じることがあります。結露したときは、約1～2時間放置した後、電源を入れてお使いください。

製品のお手入れ

製品の汚れは、柔らかい布でからぶきしてください。化学ぞうきん、ベンジン、シンナー、アルコールなどで拭かないでください。

表面を痛めたり色落ちさせる原因となります。

ディスプレイのお手入れ

ディスプレイは、ほこりの出ない乾いた柔らかい布(クリーニングクロスなど)で軽く拭きます。

硬い布で拭いたり、強くこすったりすると液晶の表面に傷がつきますので注意してください。また、ベンジンやシンナー類、マニキュア除去液、アルコール類などは使用しないでください。

USBメモリー / CFカードについて

本機では、CFカードを使って再生 / 録音を行います。
また、USBメモリーを使って、CFカード内のデータをバックアップしたり、CFカードへファイルを保存したりします。
TASCAMのウェブサイト(<http://tascam.jp/>)には、当社で動作確認済みのUSBメモリー / CFカードのリストが掲載されています。

取り扱い上の注意

USBメモリー / CFカードは、精密にできています。メモリーおよびカードの破損を防ぐため、取り扱いにあたって以下の点をご注意ください。

- 極端に温度の高い、あるいは低い場所に放置しないこと。
- 極端に湿度の高い場所に放置しないこと。
- 濡らさないこと。
- 上に物を乗せたり、ねじ曲げたりしないこと。
- 衝撃を与えないこと。
- 録音、再生状態やデータ転送などUSBメモリー / CFカードにアクセス中に抜き差しはしないこと。
- 持ち運ぶ際、端子むき出しのままにせず、カバーを被せて運ぶこと。

動作確認メディアについて

本機は、CFカードを使って再生 / 録音を行ったり、USBメモリーを使ってCFカード内のデータをバックアップしたり、CFカードへファイルを保存したりします。

CFカードについてはTASCAM純正のCFカードをご使用になることをお勧めいたしますが、一般に市販されているCFカードを使用することができます。

マイクロドライブは、使うことができません。

なお、古いCFカードや一部のCFカードのなかには、動作スピードの遅いメモリー部品を使っていたり、内部バッファ容量の小さいものがあります。こうしたCFカードを使うと、本機の録音性能に影響を及ぼす可能性があります。

また、古いUSBメモリーのなかには、動作スピードの遅いメモリー部品を使っていたり、内部バッファ容量の小さいものがあります。

こうしたUSBメモリーを使うと、データの読み出し / 書き込みに時間が掛かる場合があります。

TASCAMのウェブサイトには、当社で動作確認済みのUSBメモリー / CFカードのリストが掲載されていますのでご参照ください。または、タスカムカスタマーサポートまでお問い合わせください。(<http://tascam.jp/>)

フォーマットについて

必ず本機にてフォーマットを行ってください。本機でフォーマットされたメディアは性能向上のために最適化されています。

他の機器、パソコンなどでフォーマットしたメディアを使用した場合は、動作に影響が出る場合があります。

アフターサービス

- この製品には、保証書を別途添付しております。保証書は、所定事項を記入してお渡ししていますので、大切に保管してください。
- 保証期間は、お買い上げ日より1年です。保証期間中は、記載内容によりティアック修理センターが修理いたします。その他の詳細につきましては、保証書をご参照ください。
- 保証期間経過後、または保証書を提示されない場合の修理などについては、お買い上げの販売店またはティアック修理センターにご相談ください。修理によって機能を維持できる場合は、お客様のご要望により有料修理いたします。
- 万一、故障が発生した場合は使用を中止し、必ず電源プラグをコンセントから抜いて、お買い上げ店またはティアック修理センターまでご連絡ください。修理を依頼される場合は、次の内容をお知らせください。

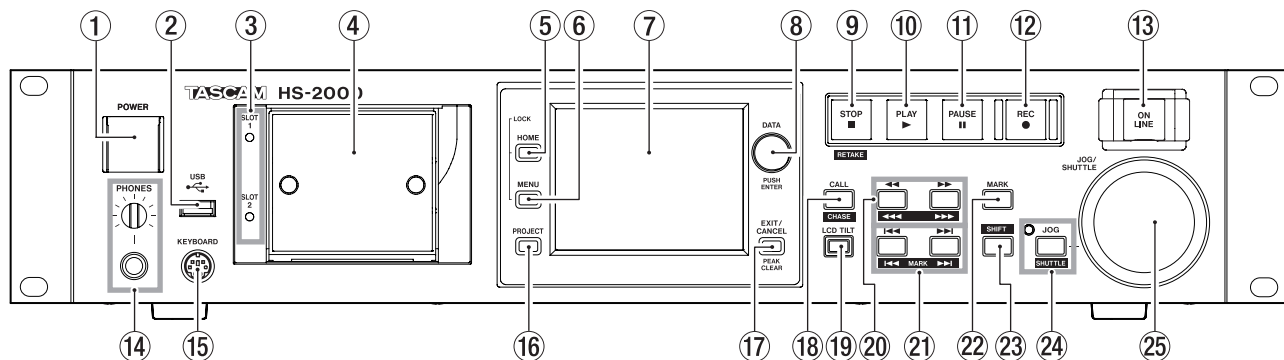
なお、本機の故障、もしくは不具合により発生した付随的損害(録音内容などの補償)の責については、ご容赦ください。

本機を使ったUSBメモリー / CFカードなどの記憶内容を消失した場合の修復に関しては、補償を含めて当社は責任を負いかねます。

- 型名、型番 (HS-2000)
- 製造番号 (Serial No. : フロントパネルを正面に見た時、左側面の機銘板下にある7桁の数字)
- 故障の症状 (できるだけ詳しく)
- お買い上げ年月日
- お買い上げ販売店名
- お問い合わせ先につきましては、巻末をご参照ください。
- 本機を廃棄する場合に必要な収集費などの費用は、お客様のご負担になります。

第2章 各部の名称と働き

フロントパネル



① POWERスイッチ

電源をオン/オフします。
スイッチ表面には、誤操作防止の為にカバーが付いています。
カバーを下から開き、スイッチを操作してください。

② USB端子

USBメモリーを接続し、CFカード内のデータをバックアップしたり、CFカード内へファイルを保存したりします。(→99ページ「フォルダー/ファイルの表示/操作(BROWSE)」)(→104ページ「メディアの管理(MEDIA MANAGE)」)

また、USBキーボードを接続し、プロジェクト名、セッション名などの入力に使用します。(→115ページ「コンピューターキーボードを使った操作」)

初期設定は、日本語用キーボードに設定されています。

USキーボードは、日本語用キーボードと配列が異なるため、USキーボードを使う場合には、「SYSTEM SETUP」画面の「PREFERENCES」タブ画面で設定を変更してください。

(→96ページ「PREFERENCESタブ画面」)

メモ

USBメモリーを使ってファイルコピー操作を行っているときは、USBメモリーを抜かないでください。

それ以外のときは、いつでもUSBメモリーを抜き差しできます。

キーボードのUSB接続は、いつでも抜き差しできます。

USBメモリー/USBキーボード以外のデバイスは装着しないでください。

③ SLOT 1 / SLOT 2 インジケータ

現在選択されているカードスロットのインジケータが点灯します。

録音中やコピー中は、早く点滅します。

カレントスロットにカードが挿入されていないときは、遅く点滅します。

注意

SLOT 1およびSLOT 2のインジケータが早く点滅しているときは、対応するカードを抜かないでください。

④ CFカードスロット(SLOT 1 / SLOT 2)

CFカードを挿入/取り出します。(→20ページ「CFカードを挿入する/取り出す」)

⑤ HOMEキー

ホーム画面を表示します。HOMEキーを押しながらMENUキーを押すと、「LOCK SETUP」画面を表示します。(→23ページ「ロック機能」)

このキーを押しながらDATAダイヤルを回すと、カラーディスプレイ、PAUSEキー、RECキー、PLAYキー、ON LINEキー、JOG[SHUTTLE]インジケータ、SLOT 1およびSLOT 2インジケータの輝度が調節できます。

このキーを押しながらDATAダイヤルを押し回すと、カラーディスプレイのみの輝度が調節できます。

⑥ MENUキー

「MENU」画面を表示します。

HOMEキーを押しながらMENUキーを押すと、「LOCK SETUP」画面を表示します。(→23ページ「ロック機能」)

⑦ カラーディスプレイ

解像度320x240ドットのタッチセンサー付き3.5インチTFTカラーディスプレイです。

各種情報を表示したり各種操作をします。

⑧ DATAダイヤル

回すとDATAダイヤルとして働き、押すとENTERキーとして機能します。パラメーターの値を設定するときに、押しながら回すと大まかな設定ができます。(COARSEモード)

インジケータのホーム画面表示中、フラッシュページ操作/「NEXT TAKE NAME」画面の数字部を選択していない状態で回すと、テイクの選択を行いません。

ポップアップウィンドウ表示中は、「OK」または「CLOSE」ボタンと同じ動作をします。

HOMEキーを押しながらこのダイヤルを回すと、カラーディスプレイ、PAUSEキー、RECキー、PLAYキー、ON LINEキー、JOG [SHUTTLE]インジケータ、SLOT 1およびSLOT 2インジケータの輝度が調節できます。

HOMEキーを押しながらこのダイヤルを押し回すとカラーディスプレイのみの輝度が調節できます。

⑨ STOP [RETAKE] キー

録音や再生を停止します。

SHIFTキーを押しながらこのキーを押すと、リテイク(最後に録音したテイクを削除する)を実行します。

⑩ PLAYキー / インジケータ

停止または再生待機中にこのキーを押すと再生を開始し、キーが点灯します。

録音待機中にこのキーを押すと、録音を開始し、キーがRECキーと共に点灯します。

タイムラインモードでは、RECキーを押しながらこのキーを押すとその時点から録音を開始し、キーがRECキーと共に点灯します。

⑪ PAUSEキー / インジケータ

再生中または停止中にこのキーを押すと、再生待機状態になり、キーが点灯します。

録音中にこのキーを押すと、録音待機状態になり、キーがRECキーと共に点灯します。

⑫ RECキー / インジケータ

録音可能なカードが挿入されていて、停止しているときにこのキーを押すと、録音待機状態になり、キーがPAUSEキーと共に点灯します。

タイムラインモードでは、このキーを押しながらPLAYキーを押すとその時点から録音を開始し、キーがPLAYキーと共に点灯します。

⑬ ON LINEキー / インジケータ

オンライン再生モードのオン/オフを切り換えます。

オンの時に点灯し、オフのときには消灯します。

スイッチ表面には、誤操作防止の為にカバーが付いています。

カバーを下から開き、スイッチを操作してください。

(→113ページ「オンライン機能」)

⑭ PHONESつまみ / 端子

ステレオヘッドホンを接続するためのステレオ標準ジャックです。モニター信号を出力します。PHONESつまみでヘッドホン出力レベルを調節します。

注意

ヘッドホンを接続する前には、PHONESつまみで音量を最小にしてください。突然大きな音が出て、聴力障害などの原因となることがあります。

⑮ KEYBOARD端子

IBM PC互換機用、PS/2インターフェースのキーボードを接続します。プロジェクト名、セッション名などの入力に使用します。初期設定は、日本語用キーボードに設定されています。USキーボードは、日本語用キーボードと配列が異なるため、USキーボードを使用する場合には、“SYSTEM SETUP”画面の“PREFERENCES”タブ画面で設定を変更してください。(→96 ページ「PREFERENCESタブ画面」)

⑯ PROJECTキー

プロジェクト画面を表示します。このとき、最後に表示したプロジェクト画面(プロジェクト選択画面、セッション選択画面、AES31ファイル選択画面、テイク選択、プレイリスト選択画面のどれか)を表示します。(→31 ページ「プロジェクト画面について」)

⑰ EXIT/CANCEL [PEAK CLEAR] キー

入力や項目の選択をキャンセルします。プルアップ/プルダウンメニューが表示されている際は、プルアップ/プルダウンメニューを閉じます。ホーム画面で、プルアップ/プルダウンメニューが表示されていない状態では、レベルメーターのピークホールド表示のリセットボタンとして動作します。“MENU”画面やプロジェクト画面で押すと、ホーム画面に戻ります。それ以外の画面では、呼び出し元の画面に戻ります。ポップアップウィンドウ表示中は、“CANCEL”ボタンと同じ動作をします。

⑱ CALL [CHASE] キー

最後に再生待機状態から再生を開始したポイント(コールポイント)にロケートし、再生待機状態となります。SHIFTキーを押しながらこのキーを押すと、タイムコード同期運転のオン/オフが設定できます。

⑲ LCD TILTボタン

このボタンを押すと、カラーディスプレイのロックが解除されます。カラーディスプレイの角度を変更するには、このボタンを押してロックを解除し、ディスプレイの下部を手前に引き出します。ディスプレイを収納するときは、このボタンを押してロックを解除し、ディスプレイの下部を押し込みます。

⑳ ◀◀[◀◀◀] / ▶▶[▶▶▶] キー (サーチ)

このキーを押している間、サーチを行います。

◀◀[◀◀◀] キー: 早戻し

▶▶[▶▶▶] キー: 早送り

SHIFTキーを押しながらこのキーを押すと、高速サーチを行います。

㉑ ◀◀ / ▶▶[MARK]◀◀ / ▶▶] キー (スキップ)

リージョン、テイクやエントリーをスキップします。

SHIFTキーを押しながらこのキーを押すと、マークポイントに移動します。移動後は、前の状態(停止、再生待機、または再生)になります。

㉒ MARKキー

このキーを押すと、現在ロケートしている時刻にマークポイントを付けます。マークポイントは、オートマークポイントと合わせて1つのタイムラインもしくは1つのテイクあたり、最大99個まで付けることができます。(→106 ページ「マーク機能」)

㉓ SHIFTキー

停止中 / 再生待機中 / 再生中に

- このキーを押しながら◀◀キーを押すと、1つ手前のマークポイントに移動し、停止 / 再生待機、または再生を開始します。
- このキーを押しながら▶▶キーを押すと、1つ先のマークポイントに移動し、停止 / 再生待機、または再生を開始します。
- このキーを押しながら◀◀[◀◀◀] キーまたは▶▶[▶▶▶] キーを押すと、高速サーチを行います。
- このキーを押しながらJOG [SHUTTLE] キーを押すと、シャトル動作モードになります。
- このキーを押しながらSTOP [RETAKE] キーを押すと、リテイク(最後に録音したテイクを削除する)を実行します。
- このキーを押しながらCALL[CHASE] キーを押すと、タイムコード同期運転のオン/オフが設定できます。

㉔ JOG [SHUTTLE] キー / インジケーター

ジョグ/シャトル機能をオンにします。

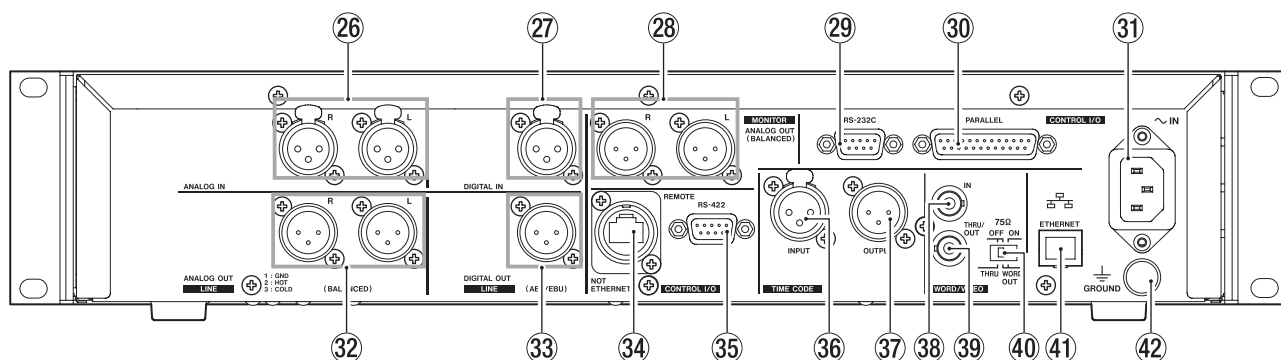
このキーを押すとジョグ動作モードになり、JOG/SHUTTLE ダイアルはジョグダイアルとして機能します。また、このときJOG/SHUTTLE インジケーターが点灯します。

SHIFTキーを押しながらこのキーを押すとシャトル動作モードになり、JOG/SHUTTLE ダイアルはシャトルダイアルとして機能します。また、このときJOG/SHUTTLE インジケーターが点滅します。再度このキーを押すと、それぞれのモードから抜けます。

㉕ JOG/SHUTTLE ダイアル

ジョグ動作モード時は、回した量に応じてジョグ再生位置を移動します。シャトル動作モード時は、回した角度に応じた速度でシャトル再生します。シャトル動作モードにしたとき、元の位置に戻るとシャトル再生開始前の状態になります。

リアパネル



②6 ANALOG IN [LINE] 端子 (L / R)

アナログバランス入力端子L-R (XLRバランス)です。
(1:GND、2:HOT、3:COLD)

②7 DIGITAL IN [LINE] 端子

XLR/バランスのAES3-2003 / IEC60958-4 (AES / EBU)フォーマットおよび IEC60958-3 (S / PDIF)フォーマットのデジタルオーディオ入力端子です。サンプリング周波数が88.2 / 96kHz時はダブルスピード、176.4 / 192kHz時はクワッドスピードでの転送になります。32k ~ 192kHzに対応したサンプリングレートコンバーターを搭載しています。

②8 ANALOG OUT [MONITOR] 端子 (L / R)

アナログバランスモニター出力端子L / R (XLRバランス)です。
(1:GND、2:HOT、3:COLD)
モニター信号を出力します。

②9 RS-232C端子

D-sub 9ピンのRS-232Cシリアルコントロール端子です。
外部コントローラーなどを接続します。

メモ

RS-422端子と同時には、使用できません。
(→ 93 ページ「RS-232Cタブ画面」)

③0 PARALLEL端子

D-sub 25ピンのパラレルコントロール端子です。
外部コントローラー (TASCAM RC-SS20など)を接続します。

③1 AC IN端子

付属の電源コードを接続します。

③2 ANALOG OUT [LINE] 端子 (L / R)

アナログバランス出力端子L-R (XLRバランス)です。
(1:GND、2:HOT、3:COLD)

③3 DIGITAL OUT [LINE] 端子

XLR/バランスのAES3-2003 / IEC60958-4 (AES / EBU)フォーマットのデジタルオーディオ出力端子です。サンプリング周波数が88.2 / 96kHz時はダブルスピード、176.4 / 192kHz時はクワッドスピードでの転送になります。

③4 REMOTE端子

別売のリモートコントローラー (TASCAM RC-HS32PD/RC-HS20PD)を接続します。

注意

イーサネット端子 (LAN など)ではありませんので、絶対にイーサネットケーブルを使ってネットワークには、接続しないでください。本機やネットワーク機器の故障の原因となります。

③5 RS-422端子

D-sub 9ピンのRS-422シリアルコントロール端子です。外部コントローラーなどを接続します。

メモ

RS-232C端子と同時には、使用できません。
(→ 93 ページ「RS-422タブ画面」)

③6 TIMECODE INPUT 端子

SMPTEタイムコード入力端子(XLRバランス)です。

③7 TIMECODE OUTPUT 端子

SMPTEタイムコード出力端子(XLRバランス)です。

③8 WORD/VIDEO IN端子

BNCタイプのワードクロック、ビデオリファレンス信号入力端子です。ワードクロック信号 (44.1k、48k、48k pull-down、48k pull-up、88.2k、96k、176.4k、192kHz)、ビデオリファレンス信号 (NTSC / PALのブラックバースト信号、HDTV Tri-Level信号)を入力します。また、切り換えスイッチで75Ωのターミネート (終端) をするかどうかを選択できます。

③9 WORD/VIDEO THRU/WORD OUT端子

BNCタイプのワードクロック (スルー / 出力)、ビデオリファレンス信号スルー出力端子です。ワードクロック信号 (スルー、もしくは44.1k、48k、48k pull-down、48k pull-up、88.2k、96k、176.4k、192kHzの出力)、ビデオリファレンス信号 (IN端子の信号をスルー) を出力します。スルー / ワード出力の切り換えは、切り換えスイッチで行います。

④0 75Ω ON / OFF / THRU/WORD OUT切り換えスイッチ

スイッチの選択で、以下の設定が行えます。

- WORD/VIDEO IN端子の終端抵抗 (75Ω)の有無
- WORD/VIDEO出力のTHRU/OUT設定 (OUTはWORDのみ)

④1 ETHERNET端子

イーサネット端子です。ネットワーク接続し、ファイルの転送や、外部から本機を制御するのに使用します。

④2 GROUND端子

別売のリモートコントローラー (TASCAM RC-HS32PD/RC-HS20PD) をご使用の際に周辺環境によっては、カラーディスプレイのちらつきやモニター音声へのノイズが発生する場合があります。この場合は、GROUND端子を用いてください (GROUND端子に接続する線は、お客様でご用意ください)。

PARALLEL端子について

リアパネルにある**PARALLEL**端子は、本機器を外部制御するためのパラレルコントロール端子です。

TASCAM RC-SS20を接続することも出来ます。(RC-SS20のREMOTE1端子と接続してください)

ピンアサインは、以下の通りです。

Pin No.	Normal	TASCAM RC-SS20 PonMode	I/O
1	GND	GND	
2	PLAY	FLASH 1	I
3	STOP	FLASH 2	I
4	RECORD	FLASH 3	I
5	SKIP FWD	FLASH 4	I
6	SKIP BWD	FLASH 5	I
7	(Reserved)	STOP	I
8	FADER_START	FADER_START	I
9	TALLY_BC_STOP	TALLY_BC_STOP	O
10	TALLY_PAUSE / TALLY_BC_PAUSE	TALLY_PAUSE / TALLY_BC_PAUSE	O
11	TALLY_RECORD	RESERVED	O
12	TALLY_STOP	TALLY_STOP	O
13	TALLY_PLAY	TALLY_PLAY	O
14	REMOTE_SELECT, H or Open	REMOTE_SELECT, L	I
15	PAUSE	FLASH 6	I
16	(Reserved)	FLASH 7	I
17	AUX1, FF	FLASH 8	I
18	AUX2, REW	FLASH 9	I
19	AUX3, MARK	FLASH 10	I
20	(Reserved)	FLASH_PAGE	I
21	TALLY_BC_STANDBY	TALLY_BC_STANDBY	O
22	TALLY_CF1/TALLY_BC_CM	TALLY_CF1 / TALLY_BC_CM *1	O
23	TALLY_ONLINE	TALLY_ONLINE	O
24	TALLY_CF2/TALLY_BC_END	TALLY_CF2 / TALLY_BC_END *2	O
25	+5V *3	+5V *3	

I : コマンド入力、トランスポートコントロール用
内部回路で、+5Vでプルアップ
50msec以上のローコマンドで動作

O : コマンド出力、タリー出力用
内部回路は、オープンコレクタ
(出カインピーダンス: 10Ω)
動作時にローコマンドを出力
耐圧20V、最大電流35mA

*1 RC-SS20ではCFインジケータにアサインされます。

*2 RC-SS20ではCDインジケータにアサインされます。

*3 +5V: 最大供給電流50mA

REMOTE Select (ピン14) がハイのときは、通常のパラレルコントローラーとして使用することができます。

ローのときは、フラッシュスタートモードとして機能します。また、Flash Page (ピン20) のハイ/ローの状態によってキーアサインが、以下のようになります。

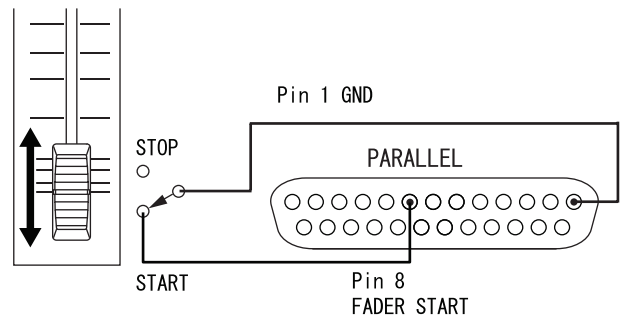
ピン14	ピン20	フラッシュスタートのテイク
ロー	ハイ	1~10
ロー	ロー	11~20

TALLY_BC_*: メニュー設定で出力切り替え (OFF, ON)
(RC-SS20接続時は出力 OFFに設定してください)

TALLY_BC_STOP/CM/END: 250msecパルス出力

TALLY_BC_STANDBY/PAUSE: レベル出力

以下は、フェーダースタート/ストップによって本機の再生をコントロールする場合の接続例です。



AUX1-3 (ピン17-19) の機能の割り当てについては、92 ページ「リモート設定 (REMOTE SETUP)」の「**PARALLEL** タブ画面」をご参照ください。

メモ

パラレル接続した外部機器から本機を外部制御する場合には、本機が停止中にPLAY信号とRECORD信号を同時に入力することで、即時録音を開始させることができます。また、タイムラインモードで再生中にはPLAY信号とRECORD信号の同時に入力でオーバーライト録音をさせることができます。

RS-232C端子について

リアパネルにある**RS-232C**端子をパソコンの**RS-232C**端子と接続することにより、パソコンから本機の制御を行うことができます。

通信に関する設定は、「**REMOTE SETUP**」画面の「**RS-232C**」タブ画面で行います。(→ 93 ページ「RS-232Cタブ画面」)

メモ

本機の**RS-232C**コマンドプロトコルについては、タスカム カスタマーサポートまでお問い合わせください。

RS-422端子について

リアパネルにある**RS-422**端子をSONY P2プロトコル(RS-422)対応のコントローラーやエディターと接続することにより、外部から制御を行うことができます。

動作に関する設定は、「**REMOTE SETUP**」画面の「**RS-422**」タブ画面で行います。(→ 93 ページ「RS-422タブ画面」)

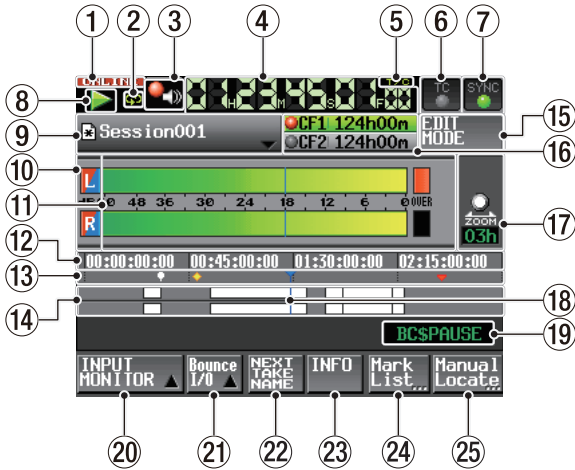
メモ

本機の**RS-422**プロトコルへの対応については、タスカム カスタマーサポートまでお問い合わせください。

ホーム画面

HOMEキーを押すと、ホーム画面を表示します。

タイムラインモード時



① ONLINE状態表示

ONLINE : オンライン送出モードがオンのときは、“ONLINE”アイコンが赤く点灯します。

ONLINE : オンライン送出モードがオフのときは、“ONLINE”アイコンは消灯します。

② リピート状態表示

REPEAT : リピート再生がオンのときは、“REPEAT”アイコンが緑色に点灯します。

REPEAT : リピート再生がオフのときは、“REPEAT”アイコンは消灯します。

③ Confidence Monitor状態表示 (ボタン)

コンフィデンスモニターの状態をアイコン表示します。

CM ON : Confidence Monitor有効状態

CM OFF : Confidence Monitor OFF状態

このボタンを押すと、コンフィデンスモニターを設定する“RECSETUP”画面の“REC MODE”タブ画面を表示します。(87ページ「REC MODEタブ画面」)

メモ

このボタンはタイムラインモードとテイクモードでのみ表示されます。

④ タイムカウンター表示 (ボタン)

現在の時間を経過時間、またはタイムコード時刻で表示します。タイムカウンター表示を押すと、時間表示モードを切り換えます。

⑤ タイムモード表示 (ボタン)

現在の時間表示モードをアイコン表示します。タイムカウンター表示を押すと、時間表示モードを切り換えます。

ABS : タイムライン先頭からの経過時間を表示します。

T/C : タイムラインのタイムコード時刻を表示します。

⑥ タイムコード状態表示 (ボタン/インジケーター)

TC : 正しいタイムコードが入力され、認識が正常なときは、TCインジケーターが緑色に点灯します。

TC : 入力タイムコードの認識が正常でないときは、消灯します。

タイムコード同期運転時は、同期運転状態表示となります。

CHASE : 外部タイムコードまたは内蔵タイムコードジェネレーター (選択可能) と同期運転しているときは、“CHASE”インジケーターが緑色に点灯します。

CHASE : タイムコード同期運転していないとき、または同期運転時に同期がとれていないときは、“CHASE”インジケーターが点滅します。

この部分を押すと、“SYNCT/C”画面を表示します。(→90ページ「シンク、タイムコード設定 (SYNCT/C)」)

⑦ オーディオ同期の状態表示 (ボタン/インジケーター)

SYNC : マスタークロックに同期中、“SYNC”インジケーターが緑色に点灯します。

SYNC : マスタークロックに同期していないときは、“SYNC”インジケーターが点滅します。

この部分を押すと、“SYNCT/C”画面を表示します。(→90ページ「シンク、タイムコード設定 (SYNCT/C)」)

⑧ トランスポートステータス表示 (ボタン)

現在のトランスポートの状態をアイコン表示します。

▶ : 再生/ジョグ再生 (順方向) 時

◀ : ジョグ再生 (逆方向) 時

▶|| : 再生待機時

■ : 停止時

◀◀ : 早戻し時

▶▶ : 早送り時

◀◀◀ : 早戻し時 (高速サーチ)

▶▶▶ : 早送り時 (高速サーチ)

◀◀◀x32 : 早戻し時 (シャトル動作) 表示の数値は、そのときの速度によりx2、x4、x8、x16、x32に変化します。

x32▶▶▶ : 早送り時 (シャトル動作) 表示の数値は、そのときの速度によりx2、x4、x8、x16、x32に変化します。

● : 録音時

●|| : 録音待機時

この部分を押すと、“PLAY SETUP”画面を表示します。

⑨ AES31ファイル名表示 (ボタン)

現在呼び出しているAES31ファイル (AES31編集情報のファイル) 名を表示します。

また、タイムラインの編集やマークの追加/削除などを行って、保存していない場合、“*”をアイコンの中に表示します。この部分を押すとプルダウンメニューが表示されます。



<START TIME EDIT ボタン>

タイムラインモードのスタート時刻を設定する“START TIME”画面を表示します。停止状態以外では選択できません。

<REBUILD ボタン>

FTPなどにより本機のファイルを削除した際などにリビルド(再構成)を実施します。停止状態以外では選択できません。

<SAVE ボタン>

タイムラインの内容を保存します。停止状態以外では選択できません。(→45 ページ「AES31編集情報を保存する」)

<SAVE AS ボタン>

タイムラインの内容を名前を付けて保存します。停止状態以外では選択できません。(→45 ページ「AES31編集情報を名前を付けて保存する」)

<CREATE AES31 ボタン>

新規AES31ファイルを作成するための“AES31 NAME”画面を表示します。停止状態以外では選択できません。(→46 ページ「新規AES31編集情報を作成する」)

<IMPORT ALL TAKES ボタン>

セッションの全テイクを取り込みます。停止状態以外では選択できません。(→46 ページ「全テイクをインポートする」)

⑩ インプットモニターのインジケータ

レベルメーターの左部は、インプットモニターのインジケータになっています。インプットモニターの状態に応じて、背景表示は以下ようになります。

	プレイリストモード	タイムラインモード / テイクモード
MON OFF	L	L
MON ON	L	

⑪ レベルメーター

インプットモニターがオン、録音待機中、または録音中に入力信号のレベルを表示します。また、各チャンネルの一番右にオーバーロードインジケータがあり、オーバーロード時は赤くなります。再生時でインプットモニターがオフの時は、再生レベルを表示します。入力ソースにデジタル入力を選択されているときは、該当するデジタル入力に入力が無い場合、あるいは入力信号が内部設定と異なっている場合に、チャンネルメーター表示部が灰色表示となり、以下の表示をします。

表示メッセージ	表示内容
“D-IN NO SIGNAL”	入力信号がない場合
“D-IN UNLOCK”	入力信号がシステムと同期していない場合
“D-IN NOT AUDIO”	入力信号のCbit情報が非オーディオの場合
“D-IN Cbit ERROR”	入力信号のその他Cbit情報と実際の動作モードが違う場合



[“D-IN NO SIGNAL” 表示の場合]
レベルメーター表示は、“MENU”画面内の“METER SETUP”メニュー画面で以下の設定が行えます。

- メータリングポイント
- ピークホールド時間
- リリース時間
- オーバーロードインジケータ点灯レベル
- リファレンスレベル線表示のオン/オフ設定

⑫ 時刻表示エリア

表示範囲を4等分した区切りの良いタイムライン時刻を設定された時間表示モードで4つ表示します。このエリアはタイムカウンター時刻に合わせて横スクロールします。

⑬ マーク表示エリア

タイムラインマークを表示します。このエリアはタイムカウンター時刻に合わせて横スクロールします。

- : BC\$CM マーク
- : BC\$END マーク
- : BC\$FILE マーク
- : BC\$PAUSE マーク
- : BC\$STANDBY マーク
- : BC\$START マーク
- : BC\$STOP マーク
- : IN マーク
- : OUT マーク
- : 上記以外のマーク

⑭ トラック表示エリア

各トラックのリージョンを表示します。表示するトラックは、上からトラックL/Rです。リージョンのフェードイン・フェードアウト・クロスフェード範囲は水色で表示されます。リージョンの状態により下記のように色分けして表示されます。

通常時	白色	
録音中	赤色	
フェードイン フェードアウト クロスフェード範囲	水色	
選択されたリージョン	濃い水色	
選択された無音部分	青	

このエリアはタイムカウンター時刻に合わせて横スクロールします。

⑮ EDIT MODE ボタン

リージョンの分割、削除、切り取りなどを行う編集モードをオン / オフします。(→ 49 ページ「タイムラインの編集」)



⑯ 記録メディア表示 (ボタン)

現在使用中のカードスロットと、録音可能残り時間表示を行います。使用中の記録メディア表示の背景は、再生中は緑、録音中は赤色表示になります。

カードスロットにメディアが装着されていない場合は、“No Media”と表示し薄い灰色になります。

該当カードにプロジェクト / セッションが無い場合には、“NoProject”と表示します。未フォーマットのカード装着時は、“UNFORMAT”と表示します。

録音中に使用していない方のカードスロットにカードを装着した場合は、“UNMOUNT”と表示され、録音を停止すると通常の表示に更新されます。

セッションのフォルダー内のファイル、フォルダーなどの総数が約20,000を超えたため録音ができなくなった場合には、“Rec Limit”と表示されます。詳細は、30 ページ「録音動作での制約事項」を参照ください。

この部分を押し、“MEDIA SELECT” 画面を表示します。

(→ 25 ページ「カードの選択」)

メディア状態インジケータ

メディアの録音可/不可/対象外の状態を示すインジケータです。タイムラインモードとテイクモードのときに表示されます。(プレイリストモードでは表示されません。)

● インジケータ表示

● /録音可 ✕ /録音不可 ● /録音対象外

● メディア残量表示ボタンの表示例

① “REC Mode” : “Single” 設定時

録音時 録音時以外 録音不可時 (*1)



② “REC MODE” : “Mirror” 設定時

録音時 録音時以外



③ “REC Mode” : “Mirror” 設定時 / “Mirror” 無効 (*2)

録音時 録音時以外 録音不可時 (*1)



*1、*2 録音不可時 / “Mirror” 無効時については、111 ページ「設定ボタンの表示」を参照してください。

⑰ ズームレート表示

トラックエリア表示のズーム率 / 表示範囲を表示します。

DATAダイヤルを右回り方向に操作するとズームイン(表示範囲を狭く)し、左回り方向に操作するとズームアウト(表示範囲を広く)します。

⑱ タイムラインカーソル

録音・再生位置を示すカーソルです。常に画面中央部に固定されています。

⑲ マーク名表示

現在時刻または直前のマーク名が表示されます。

オートマーク以外のマーク名が表示されているときに、この部分を押しマーク名編集画面が表示されます。

⑳ INPUT MONITOR ボタン

このボタンを押し、インプットモニターのオン / オフ設定を行うボタンがプルアップ表示されます。



この設定をオンにすると、常に音声入力端子からの音声为本機から出力されます。

㉑ Bounce I/O ボタン

このボタンを押し、バウンス用プルアップメニューが表示されます。



<Bounce ボタン>

バウンスを実行します。以下のときは、グレーで表示され選択(実行)できません。

- 開始点(IN点)と終了点(OUT点)の両方が指定されていないとき
- 再生中もしくは録音中

<SET IN ボタン>

現在の位置をバウンスの開始点(IN点)に設定します。

<SET OUT ボタン>

現在の位置をバウンスの終了点(OUT点)に設定します。

<CLEAR ボタン>

現在設定されているバウンスの開始点(IN点)と終了点(OUT点)を破棄します。

これらボタンの詳細は、59 ページ「バウンス」を参照してください。

②② NEXT TAKE NAME ボタン

このボタンを押すと、次に録音するテイクまたはファイルの名前を設定する【NEXT TAKE NAME】画面を表示します。

● テイク名の前半部

テイク名の前半部は“User Word”、“Session Name”の2種類から付けることができます。(初期値:“Session Name”)

注意

テイク名の前半部は、停止中のみ編集が可能です。

● “User Word”モード(ボタン)

テイク名の前半部にユーザーワードを使用します。

ユーザーワードは、“EDIT”ボタンを押してユーザーワード編集画面に移動して行きます。(プロジェクト名の編集画面と同様です)。



● “Session Name”(セッション名)モード(ボタン)

テイク名の前半部にセッション名を使用します。



● テイク名の後半部

テイク名の後半部は、アルファベット1文字と3桁の数字で作られています。

アルファベット1文字は、“EDIT”ボタンを押して編集画面に移動して行きます。

3桁の数字は、“-”ボタンまたは“+”ボタンを使って設定することができます。数字部を押すと黄色く反転し、DATAダイヤルで数字を変更することができます。

以下の場合、“---”と表示され、数値の変更はできません。

- プロジェクト/セッションがロードされていないとき
- 選択されたカードが無効のとき
- 現在のテイクのファイル名の数字部が999のとき

注意

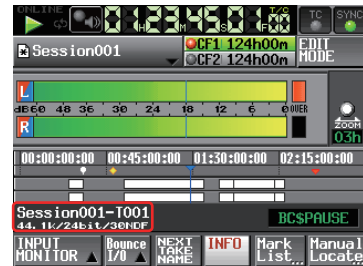
- “NEXT TAKE NAME”の設定はプロジェクトごとに保存されるため、プロジェクトを変えた場合には、そのプロジェクトの設定に従いません。
- テイク名の後半部の数値部は、再生中または録音中でも変更可能です。(テイク名の前半部と後半部のアルファベット部は、停止中のみ編集が可能です)

メモ

テイク名の前半部や後半部のアルファベット部が異なれば、後半部の数字3桁が同じテイクを作成できます。

②③ INFOボタン

このボタンを押すと、タイムラインカーソル下にあるリージョンのファイル名と現在の本機の設定を表示する【インフォメーション】画面をトラック表示エリアの下に表示します。



上半分には、タイムラインカーソル下にあるリージョンのファイル名を表示します。

下半分には、現在設定されているFs、録音ビット長、フレームタイプを表示します。

②④ Mark List ボタン

このボタンを押すと、マークポイントのリストを表示します。(→106ページ「マークポイントリスト画面」)

②⑤ Manual Locate ボタン

このボタンを押すと、マニュアルでのロケート画面(“MANUAL LOCATE”画面)を表示します。

(→109ページ「マニュアルロケート機能」)

テイクモード/プレイリストモード時



[テイクモード時]

メモ

プレイリストモード時は、“INPUT MONITOR” ボタン、“EDIT” ボタンおよび “NEXT TAKE NAME” ボタンは表示されません

②6 テイク/エントリー番号

現在選択されているテイクやエントリーの番号を表示します。録音待機状態になると、次に録音するテイクのファイル名を表示します。テイク番号は、セッション内で録音された順につけられます。

②7 タイムモード表示(ボタン)

現在の時間表示モードをアイコン表示します。タイムカウンター表示を押すと、時間表示モードを切り換えます。

モード	表示内容
	テイク先頭からの経過時間を表示します。
REMAIN	テイクの終わりまでの残り時間、録音時は最大ファイルサイズまでの残り時間を表示します。
TOTAL	セッションの先頭からの経過時間を表示します。
T.REM	セッションの終わりまでの残り時間、録音時は現在の録音設定で、現在選択されているカードに録音できる残り時間を表示します。
T/C	録音・再生ファイルのタイムコード時刻を表示します。

②8 タイムバー表示

現在の再生位置を表示します。時間表示モードによって表示内容が異なります。

モード	表示内容	バー表示
	テイクまたはエントリーの長さに対する現在の再生位置を表示。	左端から右端に伸びていくように表示
REMAIN		左端から右端に縮んでいくように表示
TOTAL	セッション内の全テイク、もしくはプレイリスト全体の長さに対する現在の再生位置を表示。	左端から右端に伸びていくように表示
T.REM	(テイクまたはエントリーの区切り目には、縦の白線を表示。)	左端から右端に縮んでいくように表示
T/C		左端から右端に伸びていくように表示

メモ

録音中は約5秒周期で左端から右端まで伸びる赤いプログレスバーが表示されます。

②9 テイク/エントリー名表示(ボタン)

現在呼び出しているテイクまたはエントリーのアイコンとテイク名またはエントリー名を表示します。録音待機状態になると、次に録音するテイクのファイル名を表示します。プレイリストモード時は、プレイリストの編集(エントリーを追加/削除など)を行って、保存していない場合、“*”をアイコンの中に表示します。この部分を押すとプルダウンメニューが表示されます。

テイクモード時



<TAKE List ボタン>

テイク選択画面(“TAKE” 画面)を表示します。このボタンで表示したテイク選択画面では、セッションフォルダー名表示部分を押してもセッション選択画面は表示されません。(→ 31 ページ「プロジェクト画面について」)

<CIRCLE @ TAKE ボタン>

現在のテイクの名前の先頭に@を付けるまたは削除します。(→ 65 ページ「テイクを削除する」)

<REBUILD ボタン>

FTPなどにより本機のファイルを削除した際などにリビルド(再構成)を実施します。

プレイリストモード時



<ASSIGN FILE ボタン>

ファイルアサイン画面(“ASSIGN” 画面)を表示します。(→ 75 ページ「ファイルアサイン画面」)

<ENTRY LIST ボタン>

エントリーリスト画面(“ENTRY” 画面)を表示します。(→ 74 ページ「エントリーリスト画面」)

<ADJUST ENTRY ボタン>

エントリー編集画面(“ADJUST ENTRY ***” 画面)を表示します。(→ 77 ページ「エントリーのタイトルを編集する」、78 ページ「再生開始/終了位置の編集」、80 ページ「再生開始時刻を編集する」、80 ページ「フェードイン/アウト長、レベルの編集」)

<REBUILD ボタン>

FTPなどにより本機のファイルを削除した際などにリビルド(再構成)を実施します。

<SAVE ボタン>

現在のプレイリストを保存します。停止状態以外では選択できません。
(→81 ページ「プレイリストを保存する」)

<SAVE AS ボタン>

現在のプレイリストに名前をつけて保存します。停止状態以外では選択できません。
(→82 ページ「プレイリストに名前をつけて保存する」82)

<CREATE PLAYLIST ボタン>

新規プレイリストを作成するための“PLAYLIST NAME”画面を表示します。
(→72 ページ「新規プレイリストを作成する」)

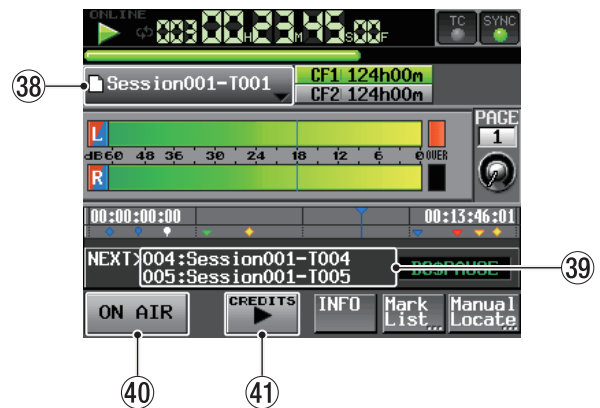
- ③⑩ レベルメーター
内容はタイムラインモード時のホーム画面と同じです。
- ③⑪ 時刻表示エリア
時間表示モードによって表示内容が異なります。

モード	左端	右端
	00:00:00:00	テイクまたはエントリーの全時間
	テイクまたはエントリーの全時間	00:00:00:00
	00:00:00:00	セッションまたはプレイリスト全時間
	セッションまたはプレイリスト全時間	00:00:00:00
	セッションまたはプレイリスト先頭時刻	セッションまたはプレイリスト末尾時刻

ただし、録音中および録音待機中は時間および区切り線を表示しません。

- ③⑫ フラッシュページ操作 / 表示ノブ
フラッシュページ番号を表示します。またこの部分に触れて選択状態(黄色背景)にしたときに、DATAダイヤルを回すとページを変更できます(右回り操作で+、左回り操作で-)。
- ③⑬ 現在時刻カーソル
再生位置を示すカーソルです。タイムカウンター時刻に合わせて横スクロールします。
録音中(テイクモードのみ)は表示しません。
- ③⑭ マーク名表示
現在時刻または直前のMARK名を表示します。
オートマーク以外のマーク名が表示されているときに、この部分を押しすとマーク名編集画面が表示されます。
- ③⑮ INPUT MONITOR ボタン
内容はタイムラインモード時のホーム画面と同じです。
- ③⑯ EDIT ボタン
このボタンを押すと、テイク編集用プルアップメニューが表示されません。
- ③⑰ NEXT TAKE NAME ボタン
内容はタイムラインモード時のホーム画面と同じです。

オンエアモード時



[オンエアモード時]

- ③⑱ テイク名表示 (ボタン)
現在呼び出しているテイクアイコンとテイク名を表示します。この部分を押しすとプルダウンメニューが表示されます。



- <ON AIR List ボタン>
“ON AIR List”画面を表示します。
(→84 ページ「再生対象ファイルを選択する」)

- <REBUILD ボタン>
FTPなどにより本機のファイルを削除した際などにリビルド(再構成)を実施します。

- ③⑲ 情報欄
オンエアモードのホーム画面では、情報欄に2つ先までのテイク名表示を表示します。この情報欄をタッチすると“ON AIR List”画面に切り換わりします。
- ④⑰ ON AIR ボタン
本番再生モードとリハーサル/確認再生モードを切り換えます。
(→85 ページ「ON AIRボタンによるリハーサル/確認再生モードと本番再生モードの切り換え」)
- ④⑱ CREDITS再生 ボタン
選択されたファイルの先頭から再生を開始し、該当マークで停止する、クレジット再生を行います。
(→85 ページ「クレジット再生を行う」)

メモ

- “ON AIR” ボタンは、停止中のみ操作できます
- “CREDITS” ボタンは、“ON AIR” ボタンがオフで停止中もしくは“ON AIR” ボタンがオフでCREDITS再生中に操作が可能ですが、“ON AIR” ボタンがオンの場合や通常再生中は操作できません。
- クレジット再生中に“CREDITS” ボタンを押すと停止します。(クレジット再生 / 停止のトグル動作)

第3章 準備

CFカードを挿入する / 取り出す

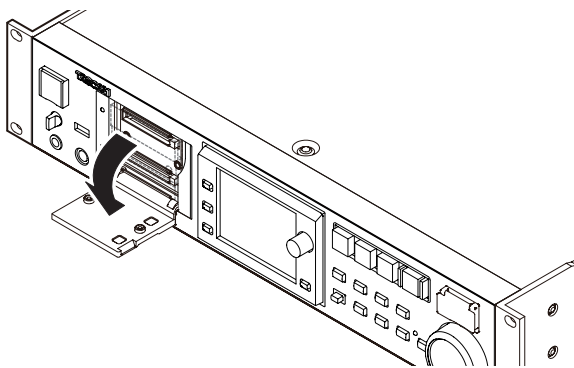
CFカードを挿入する

本機で録音 / 再生を行うには、フロントパネルのCFカードスロットにCFカードを挿入します。

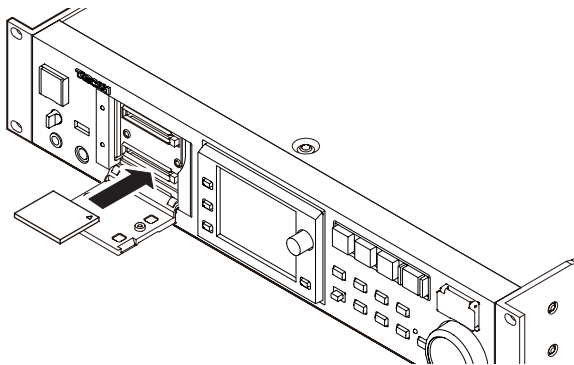
メモ

電源がオン / オフどちらのときもCFカードを挿入することができます。

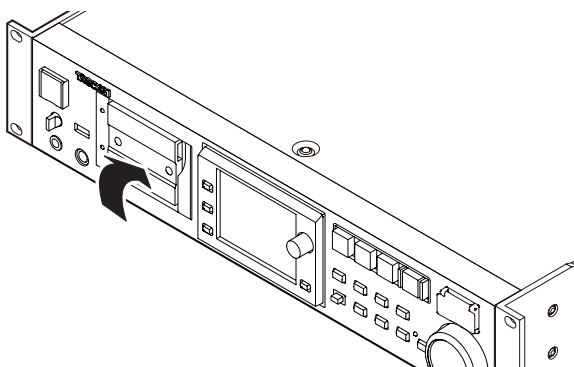
1. カードスロットのカバーを手前に引き開けます。



2. CFカードを正しい向きに挿入します。
ラベル面を上、端子部を奥にして挿入します。



3. カバーを閉じます。



メモ

カードスロットのカバーが閉まらないときは、CFカードを抜き、CFカード挿入口の右にある四角ボタンを押し込んでから、再度CFカードを入れてください。

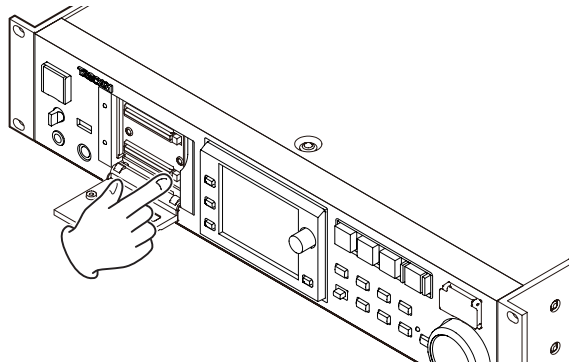
CFカードを取り出す

電源をオフにするか、動作を停止してから、CFカードを取り出します。

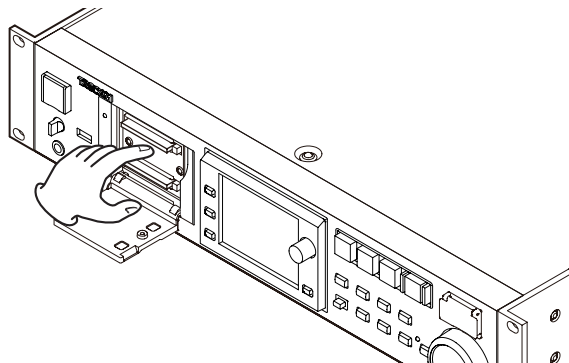
注意

本機が動作中(録音中、再生中、CFカードにデータを書き込み中など)は、絶対にCFカードを取り出さないでください。録音が正しく行われなかったり、録音したデータが破損したり、モニター機器から突然大きな音が出て、機器の破損や聴力障害の原因になるなどの可能性があります。

1. カードスロットのカバーを手前に引き開けます。
2. CFカードスロットの右にある四角ボタンを押すと、ボタンが出てきます。
出てきた四角ボタンを押し込むと、CFカードが一部排出されます。



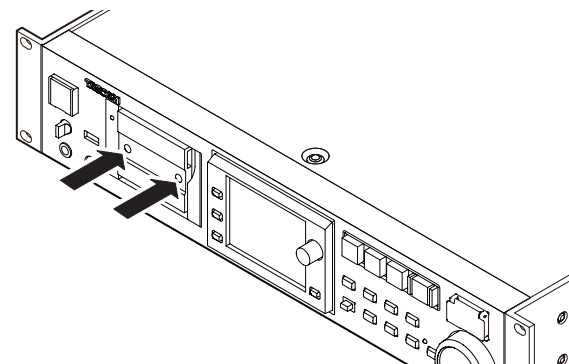
3. 手でつまんでCFカードを引き出します。



セキュリティービスについて

付属のセキュリティービスを使ってCFカードスロットのカバーをロックすることができます。

セキュリティービスの取り付け / 取り外しは、プラスドライバーを使って行ってください。



ディスプレイについて

ディスプレイの角度を調節する

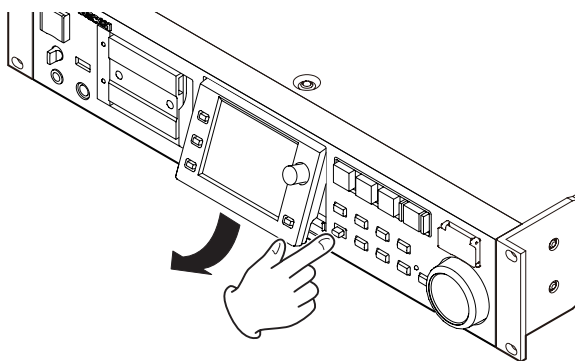
LCD TILT ボタンを押すと、ディスプレイのロック機構が外れますので、ディスプレイの下部を手前に引くことでディスプレイの角度を変えることができます。

カチッと音がするまでディスプレイの下部を引いてください。

元に戻すには、再度**LCD TILT** ボタンを押すと、ディスプレイのロック機構が外れますので、ディスプレイの下の部分を押ししてください。カチッと音がするまでディスプレイの下部を押ししてください。

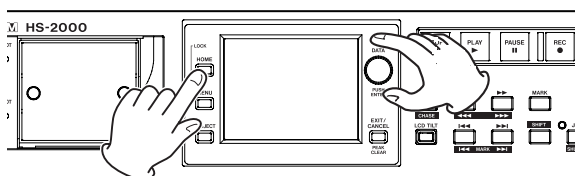
注意

ディスプレイ面は、押さないでください。



ディスプレイとインジケータの輝度調節

HOMEキーを押しながら**DATA**ダイヤルを回すとカラーディスプレイと**PAUSE**キー、**REC**キー、**PLAY**キー、**ON LINE**キー、**JOG [SHUTTLE]**インジケータ、**SLOT 1**および**SLOT 2**インジケータの輝度が調節できます。また、**HOME**キーを押しながら**DATA**ダイヤルを押し回しすると、カラーディスプレイのみの輝度が調節できます。



ディスプレイについての注意

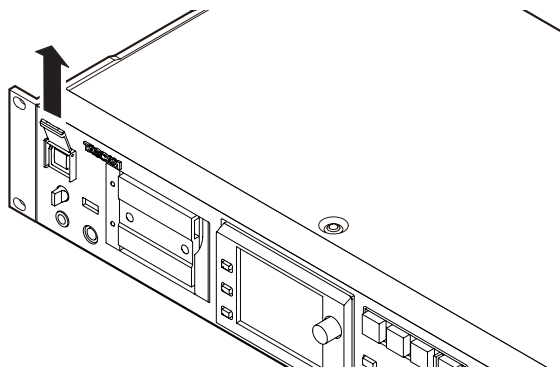
- ディスプレーは傷つきやすいので、先の固いもの(爪の先など)は使わず、必ず指で触れて操作してください。
- ディスプレーは指で強く押ししたり、ペンやつまようじなどの先の鋭い物で触れないでください。ディスプレイに傷が付く恐れがあります。また、故障の原因になります。
- ディスプレーのタッチパネル部は、フィルムとガラスで構成されています。表面に強い力を与えないでください。ガラスの破損の恐れがあります。
- ディスプレーの操作をするときは、パネル面に手を置いたり、ディスプレイの周囲を強く押さないでください。うまく位置検出ができない場合があります。
- ディスプレーの上に物を置くなど、長時間同じ位置に重量負荷をかけすぎないようにしてください。パネルのたわみ、位置検出に不具合が生じる場合があります。
- ディスプレーに市販の液晶画面保護フィルムは、使わないでください。正常に動作しないおそれがあります。
- ディスプレーは、ほこりの出ない乾いた柔らかい布(クリーニングクロスなど)で軽く拭きます。硬い布で拭いたり、強くこすったりすると液晶の表面に傷が付く恐れがありますので注意してください。また、ベンジンやシンナー類、マニキュア除去液、アルコール類などは、使用しないでください。

メモ

ディスプレイは、非常に精密度の高い技術で作られており99.99%以上の有効画素がありますが、画素欠けや黒や赤の点が現れたままになることがあります。これは故障ではありません。

電源のオン/オフ

フロントパネルの**POWER** スイッチ表面のカバーを開き、**POWER** スイッチを押します。



[起動画面]



[ホーム画面]

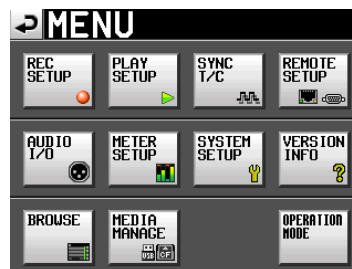
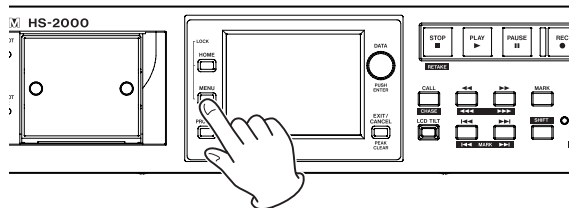
電源をオフにする場合は、フロントパネルの**POWER** スイッチを再度押します。

注意

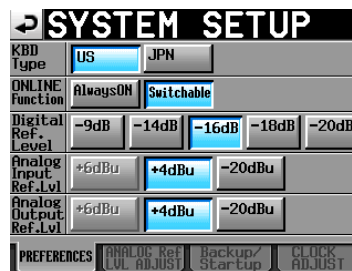
本機が動作中(録音中、再生中、CFカードにデータを書き込み中など)は、電源をオフにしないでください。録音が正しく行われなかったり、録音したデータが破損したり、モニター機器から突然大きな音が出て、機器の破損や聴力障害の原因になるなどの可能性があります。

内蔵時計の時刻を設定する

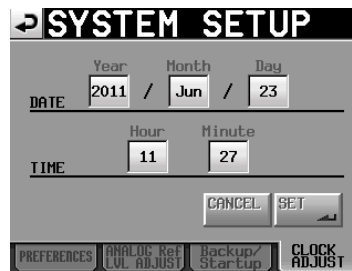
1. フロントパネルの**MENU**キーを押して、“MENU”画面を表示します。



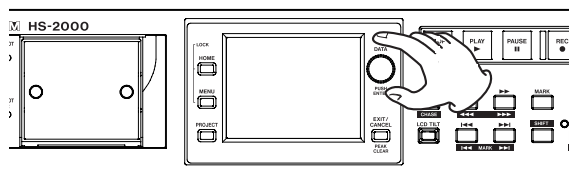
2. “SYSTEM SETUP” ボタンを押して、“SYSTEM SETUP”画面を表示します。



3. “CLOCK ADJUST” タブを押して、内蔵時計の“CLOCK ADJUST”タブ画面を表示します。



4. 変更したい項目を押して、フロントパネルの**DATA**ダイヤルを回して値を変更します。



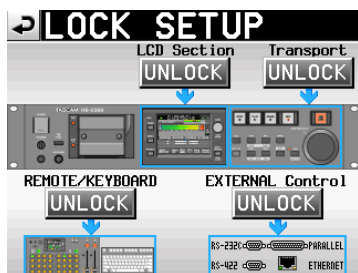
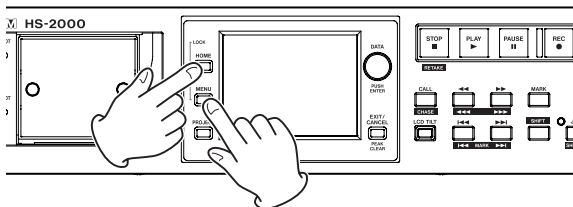
5. “SET” ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押して、確定します。

メモ

購入後、最初の録音をする前にこの設定を行ってください。この設定を行わないと、録音ファイルのタイムスタンプが正しい状態になりません。

ロック機能

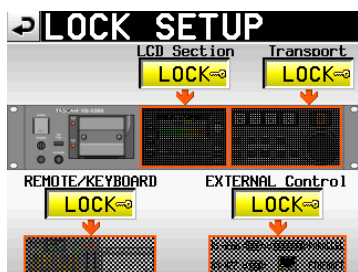
フロントパネルの**HOME**キーを押しながら**MENU**キーを押して、“**LOCK SETUP**”画面を表示します。この画面では、フロントパネルや外部機器からの操作を受け付けなくするロック機能のオン/オフを設定することができます。



本体操作では、フロントパネルを2つのセクションに分け、それぞれにおいて、ロックするかどうかの設定ができます。

また、外部機器からの操作も2つの系統に分け、それぞれをロックするかの設定ができます。

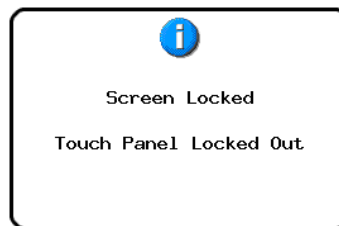
各セクションのボタンを押すと、ボタンが“**UNLOCK**”（非ロック状態）から黄色い背景の“**LOCK**”に変わり、該当部分が暗く表示されます。



[LOCK SETUP ロック状態]

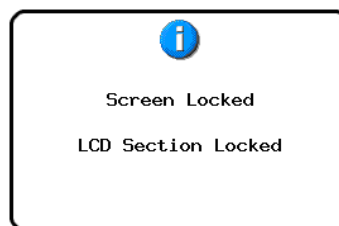
● “LCD Section” を “LOCK” にしたときに

- ディスプレイにふれたときには、以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



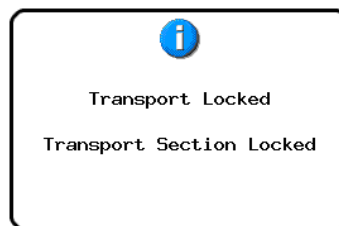
[ディスプレイ部(パネル) ロック状態]

- ディスプレイ周りのキー類を操作したときには、以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



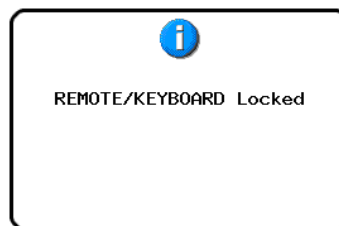
[ディスプレイ部(キー) ロック状態]

- “Transport” セクションを “LOCK” にしたときに、トランスポートキーを操作すると以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



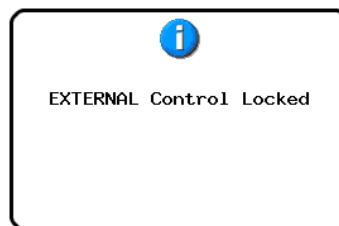
[トランスポート部 ロック状態]

- “REMOTE/KEYBOARD” セクションを “LOCK” にしたときに、リモート端子に接続されたリモコンやキーボードを操作すると以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



[リモート/キーボード部 ロック状態]

- “EXTERNAL Control” セクションを “LOCK” にしたときに、RS-232C / RS-422 / PARALLEL / ETHERNETから本機を操作すると以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



[外部入力部 ロック状態]

録音時間について


各録音フォーマットにおけるCFカード容量別の録音時間を以下の表に示します。

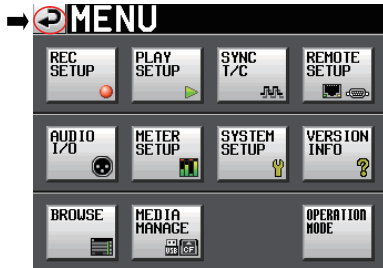
書き込みファイル フォーマット	カード容量		
	8GB	16GB	32GB
16bit / 44.1kHz	12h34m	25h10m	50h21m
16bit / 48kHz	11h32m	23h07m	46m16m
24bit / 44.1kHz	8h22m	16h46m	33h34m
24bit / 48kHz	7h41m	15h24m	30h50m
24bit / 88.2kHz	4h11m	8h23m	16h47m
24bit / 96kHz	3h50m	7h42m	15h25m
24bit / 176.4kHz	2h05m	4h11m	8h23m
24bit / 192kHz	1h55m	3h51m	7h42m

- 上記録音時間は目安です。ご使用のカードにより異なる場合があります。
- 上記録音時間は連続録音時間ではなく、カードに録音できる時間の合計です。

この章では、各オペレーションモードで共通の基本的な操作方法を説明します。

本機のディスプレイは、タッチパネルとなっています。本体のキー、スイッチおよびタッチパネルディスプレイ上のボタンを操作してください。

ホーム画面以外では、画面左上に“”ボタンがあります。このボタンを押すことにより、1つ前の画面に戻ることができます。



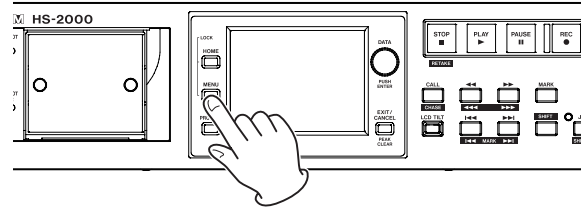
メモ

EXIT/CANCEL [PEAK CLEAR] キーを押しても1つ前の画面に戻ることができます。

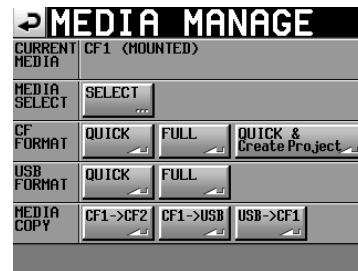
CFカードの準備をする

カードの選択

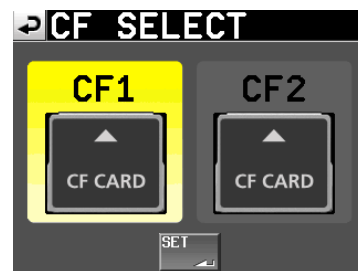
1. フロントパネルのMENUキーを押して、“MENU”画面を表示します。



2. “MEDIA MANAGE” ボタンを押して、“MEDIA MANAGE”画面を表示します。



3. “MEDIA SELECT” 項目の“SELECT” ボタンを押して、“MEDIA SELECT”画面を表示します。



メモ

ホーム画面の記録メディア表示ボタンを押すことでも“MEDIA SELECT”画面を表示することができます。

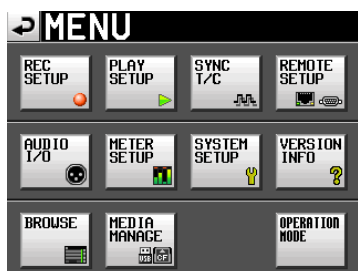
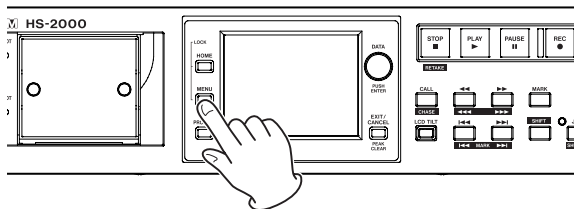
4. 使用するカードのボタンを押して、選択します。
選択されたカードのボタンの背景が黄色になります。
5. “SET” ボタンを押すと、“MEDIA MANAGE”画面に戻ります。
6. 続けてカードのフォーマットを行う場合には、次節の「CFカードのフォーマット」の手順3以降に従ってカードをフォーマットしてください。

CFカードのフォーマット

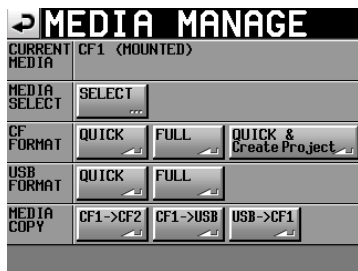
注意

- フォーマットを行うと、CFカード上のデータは全て失われます。
- 必ず本機にてフォーマットを行ってください。他の機器、パソコンなどでフォーマットしたCFカードを使用した場合は、動作に影響が出る場合があります。

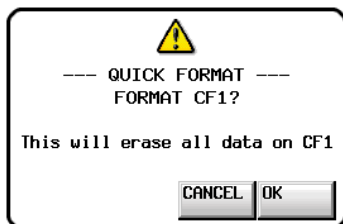
1. フロントパネルの**MENU**キーを押して、“MENU”画面を表示します。



2. “**MEDIA MANAGE**” ボタンを押して、“**MEDIA MANAGE**”画面を表示します。



3. “**CF FORMAT**” 項目の “**QUICK**” ボタンを押すと、以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。

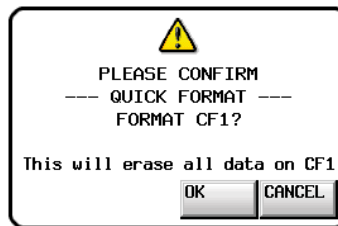


メモ

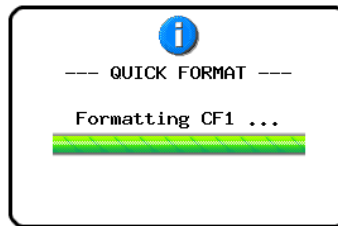
カードが装着されていない場合は、以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



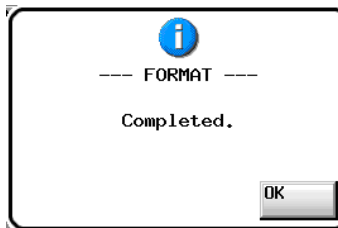
4. ポップアップウィンドウ内の “**OK**” ボタンを押します。再度確認のためのポップアップウィンドウが表示されます。



5. ポップアップウィンドウ内の “**OK**” ボタンを押します。フォーマット中は、以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



フォーマットが完了すると、以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



6. ポップアップウィンドウ内の “**OK**” ボタンを押します。自動的に “**CREATE PROJECT**” 画面が表示されます。

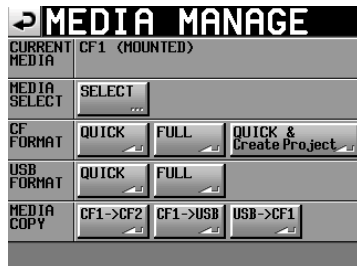


7. 27 ページ「新規プロジェクトの作成」手順2以降に従ってプロジェクトを作成してください。

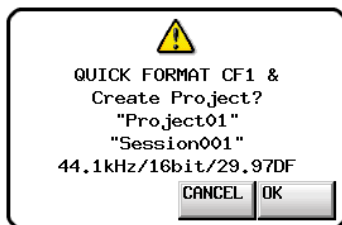
クイックフォーマットした後にプロジェクトを自動で作成する

“FORMAT” 項目の “QUICK” ボタンを押すかわりに “QUICK & Create Project” ボタンを押すと、カードのフォーマット(クイックフォーマット)を行った後に、自動でプロジェクトを作成することができます。ただし、プロジェクトの設定は変更できません。現在のプロジェクトの設定で作成されます。

1. フロントパネルのMENUキーを押して表示される “MENU” 画面で “MEDIA MANAGE” ボタンを押して、“MEDIA MANAGE” 画面を表示します。



2. “FORMAT” 項目の “QUICK & Create Project” ボタンを押すと以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



作成するプロジェクトのプロジェクト名、セッション名、FS / ビット長 / フレームタイプが表示されます。

3. ポップアップウィンドウ内の “OK” ボタンを押します。再度、確認のためのポップアップウィンドウが表示されます。



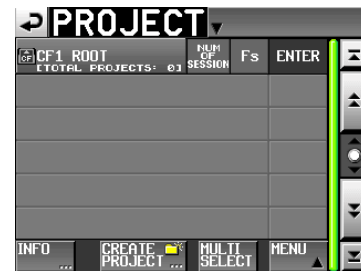
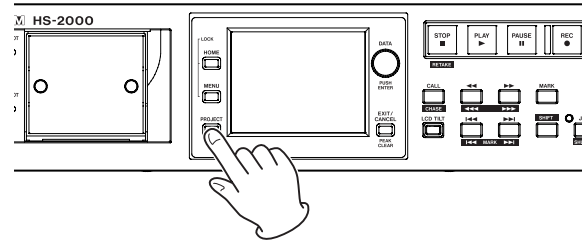
4. ポップアップウィンドウ内の “OK” ボタンを押します。クイックフォーマットを開始し、フォーマット終了後に自動でプロジェクトを作成します。プロジェクトの作成が終了すると、ホーム画面が表示されます。

メモ

ポップアップウィンドウ内の “CANCEL” ボタンを押すと、フォーマットを行わずに “MEDIA MANAGE” 画面に戻ります。

新規プロジェクトの作成

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT” 画面を表示します。



2. “CREATE PROJECT” ボタンを押して、“CREATE PROJECT” 画面を表示します。



“CREATE PROJECT” 画面は、3つの画面があります。この画面では、プロジェクト名、最初に作るセッション名、サンプリング周波数、BWFチャンクに書き込むサンプリング周波数の設定を行います。各設定項目の詳細は、34 ページ「新規プロジェクトを作成する」をご参照ください。

3. “NEXT” ボタンを押して、次の画面を表示します。フレームタイプとビット長の設定を行います。

メモ

“NEXT” ボタンを押すかわりに、“CREATE PROJECT” 画面-1(画面下に “[1/3]” と表示)の “CREATE PROJECT” ボタンを押すと、次の画面以降の設定を行わずに現在の設定でプロジェクトを作成できます。“CREATE PROJECT” 画面-2 (“[2/3]”)の “CREATE PROJECT” ボタンも同様です。“CREATE PROJECT” ボタンを押した場合、手順6.から再開してください。

4. 更に “NEXT” ボタンを押して、“CREATE PROJECT” 画面-3 (“[3/3]”) を表示します。タイムラインモードのスタート時刻の設定と、その他の設定を引き継ぐかの選択を行います。“CREATE PROJECT” 画面1-3の各設定項目の詳細は、34 ページ「新規プロジェクトを作成する」をご参照ください。
5. 設定が終了したら、“CREATE PROJECT” ボタンを押します。

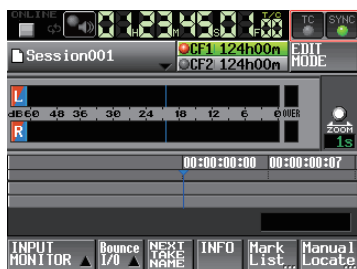
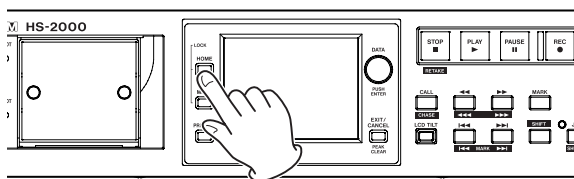
メモ

同じプロジェクト名のプロジェクトが存在する場合は、“CREATE PROJECT” ボタンが灰色表示になり、新規プロジェクトを作成することができません。この場合は、プロジェクト名を変更してください。

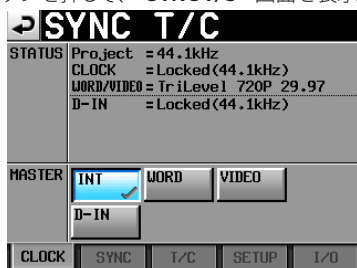
6. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。設定内容を確認し、ポップアップウィンドウ内の “OK” ボタンを押します。ホーム画面に戻ります。

マスタークロックを設定する

1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。



2. **"SYNC"** ボタンを押して、**"SYNC T/C"** 画面を表示します。



メモ

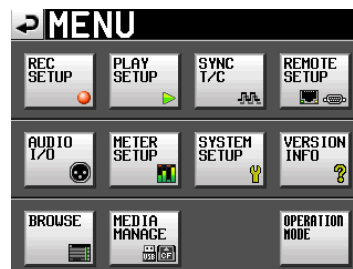
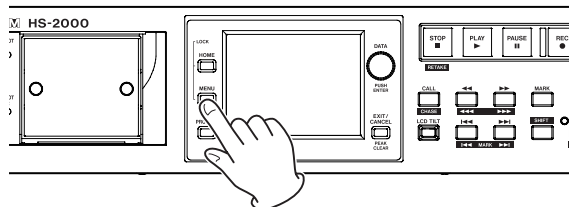
"MENU" 画面の **"SYNC T/C"** ボタンを押すことでも **"SYNC T/C"** 画面を表示することが出来ます。

3. **"MASTER"** 項目の中から使用するマスタークロックを選択します。
(→ 90 ページ「シンク、タイムコード設定 (SYNC T/C)」)

入出力を設定する

入力の設定

1. フロントパネルの**MENU**キーを押して、**"MENU"** 画面を表示します。



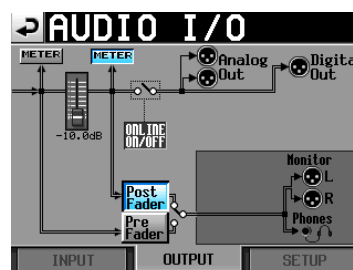
2. **"AUDIO I/O"** ボタンを押して、**"AUDIO I/O"** 画面を表示します。



"INPUT" タブ画面では、入力ソースの設定を行います。詳しくは、95 ページ「INPUTタブ画面」をご参照ください。

3. 必要に応じて、**"OUTPUT"** タブ、**"SETUP"** タブを押して、各設定を行います。

"OUTPUT" タブ画面では出力の設定および信号経路を表示します。この画面の詳細については、95 ページ「OUTPUTタブ画面」をご参照ください。

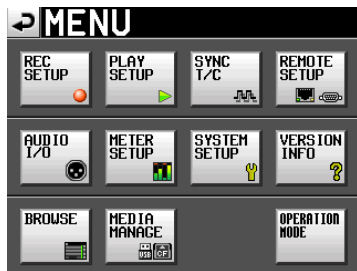
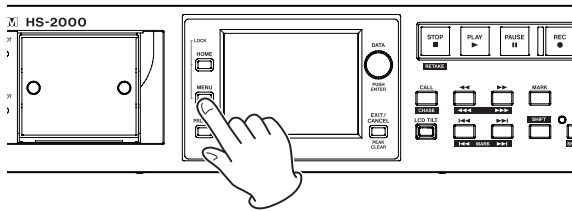


"SETUP" タブ画面では、オンライン再生時にモニターをミュートする機能のオン/オフの設定を行います。この画面の詳細については95 ページ「SETUPタブ画面 (音声信号の入出力設定)」をご参照ください。

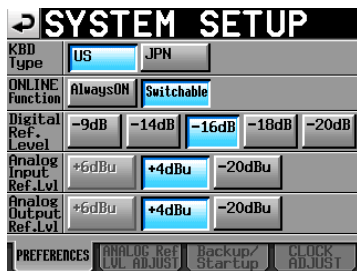


基準レベルの設定

1. フロントパネルの**MENU**キーを押して、“MENU”画面を表示します。



2. “SYSTEM SETUP” ボタンを押して、“SYSTEM SETUP”画面を表示します。

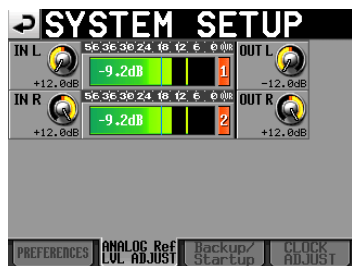


“PREFERENCES” タブ画面では、デジタル基準レベル (“Digital Ref. Level”)、アナログ入力基準レベル (“Analog Input Ref. Lvl”)、アナログ出力基準レベル (“Analog Output Ref. Lvl”) の設定を行います。

(これらのほかに、キーボードタイプとオンライン機能の設定も選択できます。)

詳しくは、93 ページ「PARALLELタブ画面」93をご参照ください。

3. 必要に応じて、“ANALOG Ref. LEVEL ADJUST” タブを押して各設定を行います。



“ANALOG Ref. LEVEL ADJUST” タブ画面ではアナログ入力およびアナログ出力の各チャンネルごとに基準レベルの微調整を行うことができます。この画面については、97 ページ「ANALOG Ref LVL ADJUSTタブ画面」97をご参照ください。

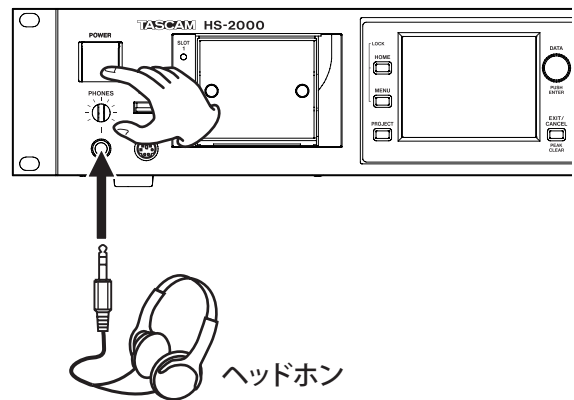
メモ

“CLOCK ADJUST” タブ画面では、システム時間を変更します。

ヘッドホンの接続

ヘッドホンをつフロントパネルの**PHONES**端子に接続します。

このとき**PHONES**つまみは、まだ最小(左いっぱい)にしておいてください。

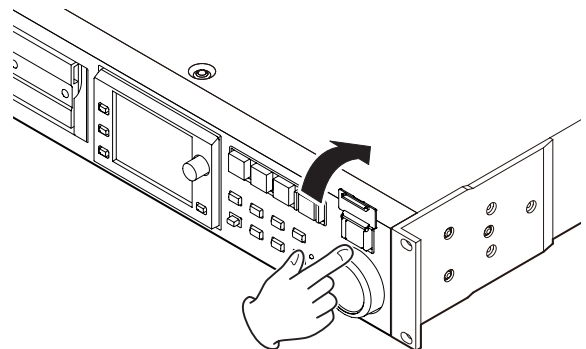


注意

ヘッドホンを接続する前には、**PHONES**つまみで音量を最小にしてください。突然大きな音が出て、聴力障害などの原因となることがあります。

オンライン機能を使用する

音声を出力端子から出力するには、フロントパネルにある**ON LINE** スイッチをオンにします (**ON LINE** スイッチにはカバーが付いていますので、カバーを開いて**ON LINE** スイッチを押します)。



このとき、**ON LINE** キーが点灯します。

また、別売のリモートコントローラー (TASCAM RC-HS32PD/RC-HS20PD)などを接続している場合には、マスターフェーダーを適切なレベルに調節します。マスターフェーダーが一番下に下がっているとき、音声は出力端子から出力されません。

再度**ON LINE** キーを押すとオフになり、スイッチは消灯し、出力端子から音声は出力されなくなります。

オンライン機能の詳細については、113 ページ「オンライン機能」をご参照ください。

録音動作での制約事項

本機の特徴として、1つのフォルダー内のファイル、フォルダーなどの総数が多くなるとそのセッションでの録音に制約が発生します。このため、以下のようなことが発生することがあります。

- **1つのフォルダー内のファイル、フォルダーなどの総数が約20,000を超えた場合**

停止状態から新規テイクの録音ができない場合があります。また、プロジェクトやセッションをロードした際に、そのセッションへ録音できない場合があります。これらのとき、以下のポップアップメッセージが表示されます。

- **タイムラインモードで録音 / 編集を繰り返し、作業メモリーの空き容量が不足した場合**

録音/編集を繰り返すことでリージョンや編集履歴を管理するための作業メモリーの空き容量が不足することがあります。この場合、録音が出来なくなり、以下のポップアップメッセージが表示されます。



また、この時にはホーム画面の現在選択されているカードの録音可能残り時間表示部に“Rec Limit”と表示されます。



注意

1つのフォルダー内のファイル、フォルダーなどの総数には、本機外で作成されたファイルやフォルダーも含まれます。また、管理ファイルやシステムファイルなどの通常見えないファイルやフォルダーも含まれます。

プロジェクトについて

本機は、プロジェクト形式でオーディオファイルを管理します。CFカードの中にはプロジェクトフォルダー群、プロジェクトフォルダーの中にはテイクをまとめるためのセッションフォルダー群、セッションフォルダーの中にテイクと呼ばれるオーディオファイル群があります。

- プロジェクト : 1つの番組、作品の全素材の集まりです。
- セッション : プロジェクト内の素材の集まりです。
- テイク : 各セッションで録音した素材です。

注意

プロジェクト内のサンプリング周波数は固定です。

ファイルフォーマットについて

本機で記録再生できるファイルフォーマットは、以下の通りです。

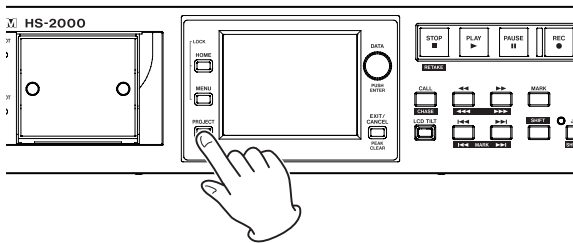
- ファイルフォーマット : BWF / WAV *1
- サンプリング周波数 : 44.1 / 47.952 / 48 / 48.048 / 88.2 / 96 / 176.4 / 192kHz
(47.952 / 48.048 : 48kHz±0.1% pull-down / pull-up)
- 量子化ビット数 : 16 / 24ビット
- トラック数 : 2トラック

*1 WAVファイルの記録は、本機では行えません。(再生のみ可能です)

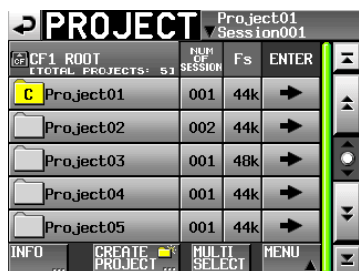
プロジェクト画面について

フロントパネルのPROJECTキーを押すと、プロジェクト画面を表示します。

このとき、最後に表示したプロジェクト画面(プロジェクト選択画面、セッション選択画面、AES31ファイル選択画面、テイク選択、プレイリスト選択画面のどれか)を表示します。本文では、プロジェクト選択画面が表示されるものとして説明します。



プロジェクト選択画面



● ディレクトリー表示

現在のディレクトリー階層およびプロジェクト数を表示します。(上図の例は、CFのルートディレクトリー、プロジェクト数は5個)

● NUM OF SESSION 表示

プロジェクトに含まれるセッション数を表示します。

● Fs 表示

プロジェクトのサンプリング周波数を表示します。以下のサンプリング周波数については、省略表示されます。

サンプリング周波数	Fs 省略表記
44.1kHz	44k
47.952kHz (48kHz-0.1% pull-down)	48k-
48.048kHz (48kHz+0.1% pull-up)	48k+
88.2kHz	88k
176.4kHz	176k

● ENTER ボタン

カレントプロジェクト(“C”アイコンに“C”が表示され、黄色くハイライト表示されたプロジェクト)の“→”ボタンを押すと、そのプロジェクトの中身を表示します。

カレントプロジェクト以外のプロジェクトの“→”ボタンを押すと、そのプロジェクトをロードするかを確認するポップアップウィンドウが表示されます。“OK”ボタンを押すと、ロード完了後にそのプロジェクトの中身を表示します。

● プロジェクト名 ボタン

該当するプロジェクトを選択します。現在ロードされているプロジェクトには黄色くハイライト表示された“C”アイコンの中に“C”と表示されます。

● INFO ボタン

プロジェクトを選択した状態でこのボタンを押すと、選択されたプロジェクトの情報をポップアップウィンドウに表示します。

プロジェクトを選択していない状態でこのボタンを押すと、選択されたカード全体の情報を表示します。

● CREATE PROJECT ボタン

新規プロジェクトを作成する画面を表示します。

● MULTI SELECT ボタン

プロジェクトを複数選択できるモードにします。

● MENU ボタン

“LOAD”、“REBUILD”、“EDIT NAME”、“DELETE”を選択するプルアップメニュー項目を表示します。

● スクロール ボタン

プロジェクトリストの先頭、末尾、1ページ(5行)ずつのスクロールを行います。また、DATAダイヤルを使って、1行ずつプロジェクトリストをスクロールすることができます。

● 画面右上のプロジェクト名 / セッション名表示

この部分を押すと、モードにより以下の画面を表示します。

タイムラインモード : カレントセッションのAES31ファイル選択画面が表示されます。

テイクモード : カレントセッションのテイク選択画面が表示されます。

プレイリストモード : カレントセッションのプレイリスト選択画面が表示されます。

セッション選択画面



- プロジェクト名 表示**
 現在のプロジェクト名を表示します。
 この部分を押しすとプロジェクト選択画面を表示します。
- NUM OF TAKE 表示 (タイムラインモード、テイクモード)**
 セッションに含まれるテイク数を表示します。
- TOTAL TIME 表示 (タイムラインモード、テイクモード)**
 セッションに含まれるテイクの合計時間を表示します。
- NUM OF PLAYLISTS 表示 (プレイリストモード)**
 セッションに含まれるプレイリストの数を表示します。
- ENTER ボタン**
 カレントセッション(“**C**”アイコンに“**C**”が表示され、黄色くハイライト表示されたセッション)の“→”ボタンを押しすと、そのセッションの中身を表示します。
 カレントセッション以外のセッションの“→”ボタンを押しすと、そのセッションをロードするかを確認するポップアップウィンドウが表示されます。“OK”ボタンを押しすと、そのセッションの中身を表示します。
- セッション名 ボタン**
 該当するセッションを選択します。現在ロードされているセッションには黄色くハイライト表示された“**C**”アイコンの中に“**C**”と表示されます。
- INFO ボタン**
 セッションを選択した状態でこのボタンを押しすと、選択されたセッションの情報をポップアップウィンドウに表示します。
 セッションを選択していない状態でこのボタンを押しすと、現在のプロジェクトについての情報を表示します。
- MAKE SESSION ボタン**
 新規セッションを作成する画面を表示します。
- MULTI SELECT ボタン**
 セッションを複数選択できるモードにします。
- MENU ボタン**
 “LOAD”、“REBUILD”、“EXPORT”、“DELETE”を選択するプルアップメニュー項目を表示します。
- スクロール ボタン**
 セッションリストの先頭、末尾、1ページ(5行)ずつのスクロールを行います。また、DATAダイヤルを使っても、1行ずつセッションリストをスクロールすることができます。
- 画面右上のプロジェクト名 / セッション名 表示**
 この部分を押しすと、モードにより以下の画面を表示します。
 タイムラインモード : カレントセッションのAES31ファイル選択画面が表示されます。
 テイクモード : カレントセッションのテイク選択画面が表示されます。
 プレイリストモード : カレントセッションのプレイリスト選択画面が表示されます。

AES31ファイル選択画面

AES31ファイル選択画面はオペレーションモードがタイムラインモードのときのみ表示されます。



- セッション名 表示**
 現在のセッション名を表示します。
 この部分を押しすとセッション選択画面を表示します。
- LOAD 表示**
 該当するAES31ファイル(AES31編集情報のファイル)の“→”ボタンを押しすと、そのAES31ファイルの編集情報を取り込みます。
- AES31ファイル名 ボタン**
 該当するAES31ファイルを選択します。
- INFO ボタン**
 AES31ファイルを選択した状態でこのボタンを押しすと、選択されたファイルの情報をポップアップウィンドウに表示します。
 AES31ファイルを選択していない状態でこのボタンを押しすと、現在のセッションについての情報を表示します。
- CREATE AES31 ボタン**
 新規AES31ファイルを作成する画面を表示します。
- MENU ボタン**
 “LOAD”、“EDIT NAME”、“DELETE”を選択するプルアップメニュー項目を表示します。

テイク選択画面

テイク選択画面はオペレーションモードがテイクモードのときのみ表示されます。



● セッション名 表示

現在のセッション名を表示します。
この部分を押しすとセッション選択画面を表示します。
ただし、ホーム画面でテイク名表示ボタンのプルダウンメニューから“TAKE List” ボタンを押して表示されたテイク選択画面では、セッション選択画面は表示されません。

● LENGTH 表示

テイクの長さ(時間)を表示します。

● LOAD 表示

該当するテイクの“→” ボタンを押すと、そのテイクをロードします。

● テイク名 ボタン

該当するテイクを選択します。
現在ロードされているテイクには黄色にハイライト表示された“001” アイコンの中にカレントを表す“C”が表示されます。

● INFO ボタン

テイクを選択した状態でこのボタンを押すと、選択されたテイクの情報をポップアップウィンドウに表示します。
テイクを選択していない状態でこのボタンを押すと、現在のセッションについての情報を表示します。

● CIRCLE @ TAKE ボタン

テイクを選択した状態でこのボタンを押すと、そのテイクの名前の先頭に“@”を付加/削除します。

● MULTI SELECT ボタン

テイクを複数選択できるモードにします。

● MENU ボタン

“LOAD”、“REBUILD”、“EDIT TC”、“EXPORT”、“DELETE”、“SORT”、“MOVE”、“EDIT NAME” を選択するプルアップメニュー項目を表示します。

● スクロール ボタン

テイクリストの先頭、末尾、1ページ(5行) ずつのスクロールを行います。また、DATAダイヤルを使っても、1行ずつテイクリストをスクロールすることができます。

プレイリスト選択画面

プレイリスト選択画面はオペレーションモードがプレイリストモードのときのみ表示できます。



● セッション名 表示

現在のセッション名を表示します。
この部分を押しすとセッション選択画面を表示します。

● LOAD 表示

“→” ボタンを押すと、ロードを行うための確認ポップアップを表示します。

● プレイリスト名 ボタン

該当するプレイリストを選択します。
現在ロードされているプレイリストの“C” アイコンが黄色にハイライト表示され、その中にカレントを表す“C”が表示されます。

● INFO ボタン

プレイリストを選択した状態でこのボタンを押すと、選択されたプレイリストの情報をポップアップウィンドウに表示します。
プレイリストを選択していない状態でこのボタンを押すと、現在のセッションについての情報を表示します。

● CREATE PLAYLIST ボタン

新規プレイリストを作成する画面を表示します。

● MENU ボタン

“LOAD”、“EDIT NAME”、“DELETE” を選択するプルアップメニュー項目を表示します。

● スクロール ボタン

プレイリストのリストの先頭、末尾、1ページ(5行) ずつのスクロールを行います。また、DATAダイヤルを使っても、1行ずつプレイリストのリストをスクロールすることができます。

プロジェクトの操作

新規プロジェクトを作成する

1. フロントパネルの**PROJECT**キーを押して、“**PROJECT**”画面を表示します。
2. “**PROJECT**”画面の“**CREATE PROJECT**”ボタンを押して、“**CREATE PROJECT**”画面を表示します。
この画面には、3つの画面があります。



[CREATE PROJECT画面-1]

画面-1では、次の設定を行います。

■ Project Name

“**Project Name**”ボタンを押すことにより、プロジェクト名を編集する画面を表示します。

プロジェクト名と以下のセッション名の最大文字数は、31文字です。32文字目以降は、切り捨てられます。

■ Session Name

“**Session Name**”ボタンを押すことにより、最初に作るセッション名を編集する“**1st Session**”画面を表示します。

“**1st Session**”画面では、最大文字数以内の背景が黄色く表示されます。

■ Fs

プロジェクトのサンプリング周波数を設定します。

■ BWF Chunk Fs

BWFチャンクに書き込むサンプリング周波数を設定します。実際のサンプリング周波数を書き込む場合は、“**Actual Rate**”ボタンを選択します。

プルダウン / プルアップ時に、48k -0.1% / +0.1%のサンプリング周波数ではなく、48kを書き込む場合は“**Fake Rate**”ボタンを選択します。

■ NEXT ボタン

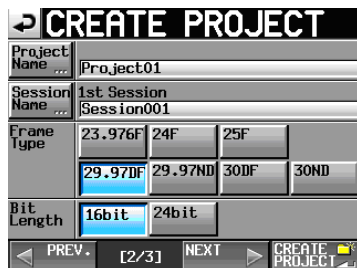
次の画面を表示します。

■ CREATE PROJECT ボタン

現在の設定でプロジェクトの作成を実行します。

同じ名前のプロジェクトが存在する場合は、このボタンが灰色表示になり新規プロジェクトを作成することはできません。

3. 設定が終了したら、“**NEXT**”ボタンを押します。



[CREATE PROJECT画面-2]

画面-2では、次の設定を行います。

■ Frame Type

タイムコードのフレームタイプを設定します。

■ Bit Length

録音時のビット長を設定します。

■ PREV ボタン

前の画面を表示します。

4. 設定が終了したら、“**NEXT**”ボタンを押します。



[CREATE PROJECT画面-3]

画面-3では、次の設定を行います。

■ TIMELINE START TIME

タイムラインモードのスタート時刻を設定します。“**EDIT**”ボタンを押すと、スタート時刻の編集画面を表示します。

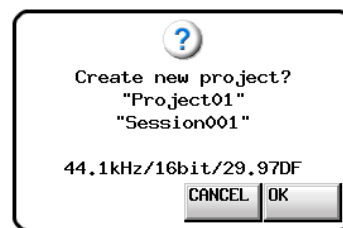
■ OTHERS

その他のプロジェクトの設定を、現在の設定値 (“**Current Setting**”ボタン)にするか、工場出荷時の設定値 (“**Factory Preset**”ボタン)にするかを選択します。

5. 設定が終了したら、“**CREATE PROJECT**”ボタンを押します。

メモ

- 同じプロジェクト名のプロジェクトが存在する場合は、“**CREATE PROJECT**”ボタンが灰色表示になり新規プロジェクトを作成することができません。この場合は、プロジェクト名を変更してください。
- 画面-2および画面-3で“**PREV**”ボタンを押すと、1つ前の画面に戻ります。
- 6. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“**OK**”ボタンを押します。



プロジェクトの作成が完了すると、ホーム画面に戻ります。

メモ

新規プロジェクトを作成直後は、作成したプロジェクトがカレントプロジェクト (現在ロード中のプロジェクト) となります。カレントプロジェクトは、“**PROJECT**”画面にてプロジェクト名の左にある“**C**”アイコンが黄色にハイライト表示され、その中に“**C**”が表示されます。

プロジェクト名を編集する

1. “CREATE PROJECT” 画面で、“Project Name” ボタンを押し、以下の“PROJECT NAME” 画面を表示します。



注意

“PROJECT NAME” 画面などの名前入力画面には、英数字および記号以外の文字は表示されません。英数字および記号以外の文字が名前に含まれていた場合は、“PROJECT NAME” 画面などの名前入力画面を表示する際、これらの文字が除去されます。

■ Date ボタン

このボタンを押すと、プロジェクト名が“yyyy-mm-dd”形式の本体内蔵時計の日付に置換されます。同じプロジェクト名またはセッション名があるときは、“_”(アンダースコア)に加えてその時点で、存在しない番号が付加されます。

メモ

“Date” ボタンを押して名前を日付に置換した後も、この画面での名前の編集は行えます。

■ プロジェクト名表示エリア

入力したプロジェクト名を表示します。最大文字数以内の背景が黄色く表示されます。

■ キャラクター ボタン

プロジェクト名を入力します。

■ BS ボタン

カーソルの手前の文字を削除します。

■ DEL ボタン

カーソルの後ろの文字を削除します。

■ Shift ボタン

数字 / 記号ボタンのキャラクターを切り換え、英字の大文字 / 小文字を切り換えます。

■ Caps ボタン

英字を大文字にします。

■ Space ボタン

スペースを挿入します。

■ <- / -> ボタン

カーソルを移動します。

■ Enter ボタン

入力を確定します。

メモ

“PROJECT NAME” 画面を表示しているときは、外付けキーボードを使用して名前を入力することができます。

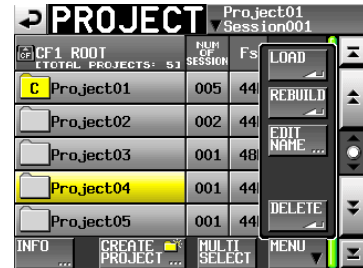
2. “PROJECT NAME” 画面の“Enter” ボタンまたはDATAダイヤルを押して、プロジェクト名を確定します。

入力文字数制限について

プロジェクト名表示エリアでは、最大文字数以内の背景が黄色く表示されます。最大文字数を越えた部分の背景は灰色で表示され、“Enter” ボタンを押すと切り捨てられます。

後からプロジェクト名を変更する

1. “PROJECT” 画面で、名前を編集したいプロジェクトを選択します。選択されたプロジェクト名の背景が黄色くなります。
2. “PROJECT” 画面内の“MENU” ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



3. プルアップメニュー項目内の“EDIT NAME” ボタンを押して、“PROJECT NAME” 画面を表示します。

メモ

複数のプロジェクトを選択している場合は、プルアップメニュー項目内の“EDIT NAME” ボタン(プロジェクト名の編集)は選択できません。

4. プロジェクト名を入力します。入力方法は、上記と同じです。
5. “PROJECT NAME” 画面の“Enter” ボタンまたはDATAダイヤルを押すとプロジェクト名を確定し、プロジェクト画面に戻ります。

最初に作るセッション名を編集する

“CREATE PROJECT” 画面で、“Session Name” ボタンを押し、以下の“1st SESSION” 画面を表示します。



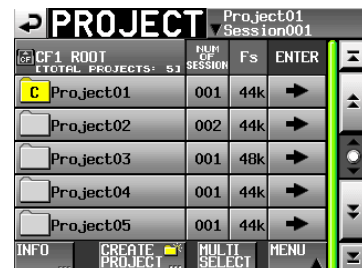
名前の入力方法は、35 ページ「プロジェクト名を編集する」<DT>と同じです。

メモ

セッション名は、後から変更することはできません。

プロジェクトをロードする

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT” 画面を表示します。



2. ロードしたいプロジェクトを選択します。
3. “PROJECT” 画面内の“MENU” ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。
4. プルアップメニュー項目内の“LOAD” ボタンを押します。

メモ

複数のプロジェクトを選択している場合は、“LOAD” (プロジェクトのロード)は選択できません。

- 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK” ボタンまたはDATAダイヤルを押します。
ロードが完了すると、ホーム画面を表示します。



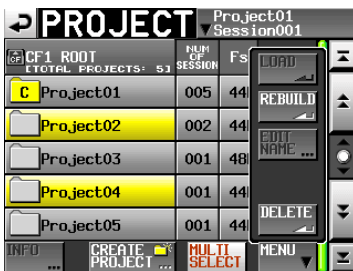
プロジェクトを再構築する

FTPなどにより本機のファイルを削除した際など、管理ファイルと音声ファイルとの間に不整合が生じた場合には、リビルド(再構成)を実施します。

- フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。
- 再構築したいプロジェクトを選択します。
“PROJECT”画面の“MULTI SELECT”ボタンを押して、複数のプロジェクトを選択することもできます。
- “PROJECT”画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



[1つのプロジェクトを選択した場合]



[複数のプロジェクトを選択した場合]

- プルアップメニュー項目内の“REBUILD”ボタンを押します。
- 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。



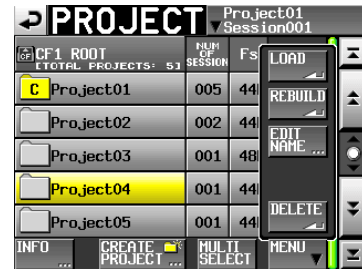
再構築中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。再構築が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

メモ

“PROJECT”画面において、何も選択しない状態で再構築を実行すると、選択されたカード全体を再構築します。

プロジェクトを削除する

- フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。
- 削除したいプロジェクトを選択します。
“PROJECT”画面の“MULTI SELECT”ボタンを押して、複数のプロジェクトを選択することもできます。
- “PROJECT”画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



[1つのプロジェクトを選択した場合]



[複数のプロジェクトを選択した場合]

- プルアップメニュー項目内の“DELETE”ボタンを押します。
- 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。



削除中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。削除が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

注意

プロジェクトを削除すると、プロジェクトに含まれる全てのセッションのフォルダー、タイムラインデータ、テイク、およびプレイリストも削除されます。

セッションの操作

新規セッションを作成する

1. フロントパネルの**PROJECT**キーを押して、“**PROJECT**”画面を表示します。
2. 新規セッションを作成するプロジェクトの“→”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
カレントプロジェクトでない場合はロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“**OK**”ボタンを押します。



3. “**MAKE SESSION**”ボタンを押して、“**MAKE SESSION**”画面を表示します。



この画面では、次の設定を行います。

■ Session Name

このボタンを押すことにより、セッション名を編集する画面を表示します。

セッション名の最大文字数は、31文字です。32文字目以降は、切り捨てられます。また、最大文字数以内の背景が黄色く表示されます。

■ TIMELINE START TIME

“**EDIT**”ボタンを押すことにより、タイムラインモードでの開始時刻を設定できます。

注意

- セッション名は、後から変更することはできません。
- セッション名の先頭に“@”は使えません。

4. “**MAKE SESSION**”ボタンを押します。
5. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“**OK**”ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押します。



セッション作成中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。
セッションの作成が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

メモ

新規セッション作成直後は、作成したセッションがカレントセッション(現在ロード中のセッション)になります。
カレントセッションは、セッション選択画面にて、セッション名の左にある“**C**”アイコンが黄色にハイライト表示され、その中に“**C**”が表示されます。

セッションをロードする

1. フロントパネルの**PROJECT**キーを押して、“**PROJECT**”画面を表示します。
2. ロードしたいセッションを含むプロジェクトの“→”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
カレントプロジェクトでない場合はロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“**OK**”ボタンを押します。
3. ロードしたいセッションを選択します。
4. セッション画面内の“**MENU**”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



5. プルアップメニュー項目内の“**LOAD**”ボタンを押します。
6. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“**OK**”ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押します。



ロードが完了すると、ホーム画面を表示します。

メモ

カレントセッション(現在ロード中のセッション)は、セッション選択画面にて、セッション名の左にある“**C**”アイコンが黄色にハイライト表示され、その中に“**C**”が表示されます。

セッションを再構築する

FTPなどにより本機のファイルを削除した際など、管理ファイルと音声ファイルとの間に不整合が生じた場合には、リビルド(再構成)を実施します。

1. フロントパネルの**PROJECT**キーを押して、“**PROJECT**”画面を表示します。
2. 再構築したいセッションを含むプロジェクトの“→”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
カレントプロジェクトでない場合はロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“**OK**”ボタンを押します。
3. 再構築したいセッションを選択します。
“**MULTI SELECT**”ボタンを押して、複数のセッションを選択することもできます。
4. セッション選択画面内の“**MENU**”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



[1つのセッションを選択した場合]



[複数のセッションを選択した場合]

5. プルアップメニュー項目内の“**REBUILD**”ボタンを押します。
6. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“**OK**”ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押します。



再構築中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。
再構築が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

メモ

- 再構築したいセッションのテイク選択画面でも、セッションを再構築することができます。
- セッション選択画面でセッションを選択しない状態で再構築を実行すると、カレントプロジェクト全体を再構築します。

セッションをエクスポートする

エクスポートは、選択されているメディアから選択されていないメディアに行きます(メディアが2個必要です)。セッションのエクスポートをすると、エクスポート先にも同じディレクトリ構造を作ります。

注意

プロジェクト内にサンプリング周波数の異なるセッションをエクスポートすると、セッションの再構築ができなくなります。

1. フロントパネルの**PROJECT**キーを押して、“**PROJECT**”画面を表示します。
2. エクスポートしたいセッションを含むプロジェクトの“→”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
カレントセッションでない場合はロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“**OK**”ボタンを押します。
3. エクスポートしたいセッションを選択します。
“**MULTI SELECT**”ボタンを押して、複数のセッションを選択することもできます。
4. セッション選択画面内の“**MENU**”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



[1つのセッションを選択した場合]



[複数のセッションを選択した場合]

5. プルアップメニュー項目内の“**EXPORT**”ボタンを押します。
6. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“**OK**”ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押します。



エクスポート中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。
エクスポートが完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

注意

エクスポート先のメディアに同名のセッションがあった場合は、確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。
“**OK**”ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押すと、エクスポート先のフォルダーを削除したうえでセッションをエクスポートします。



セッションを削除する

1. フロントパネルの**PROJECT**キーを押して、“**PROJECT**”画面を表示します。
2. 削除したいセッションを含むプロジェクトをの“**→**”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
カレントプロジェクトでない場合はロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“**OK**”ボタンを押します。
3. 削除したいセッションを選択します。
“**MULTI SELECT**”ボタンを押して、複数のセッションを選択することもできます。
4. セッション選択画面内の“**MENU**”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



[1つのセッションを選択した場合]



[複数のセッションを選択した場合]

5. プルアップメニュー項目内の“**DELETE**”ボタンを押します。
6. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“**OK**”ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押します。



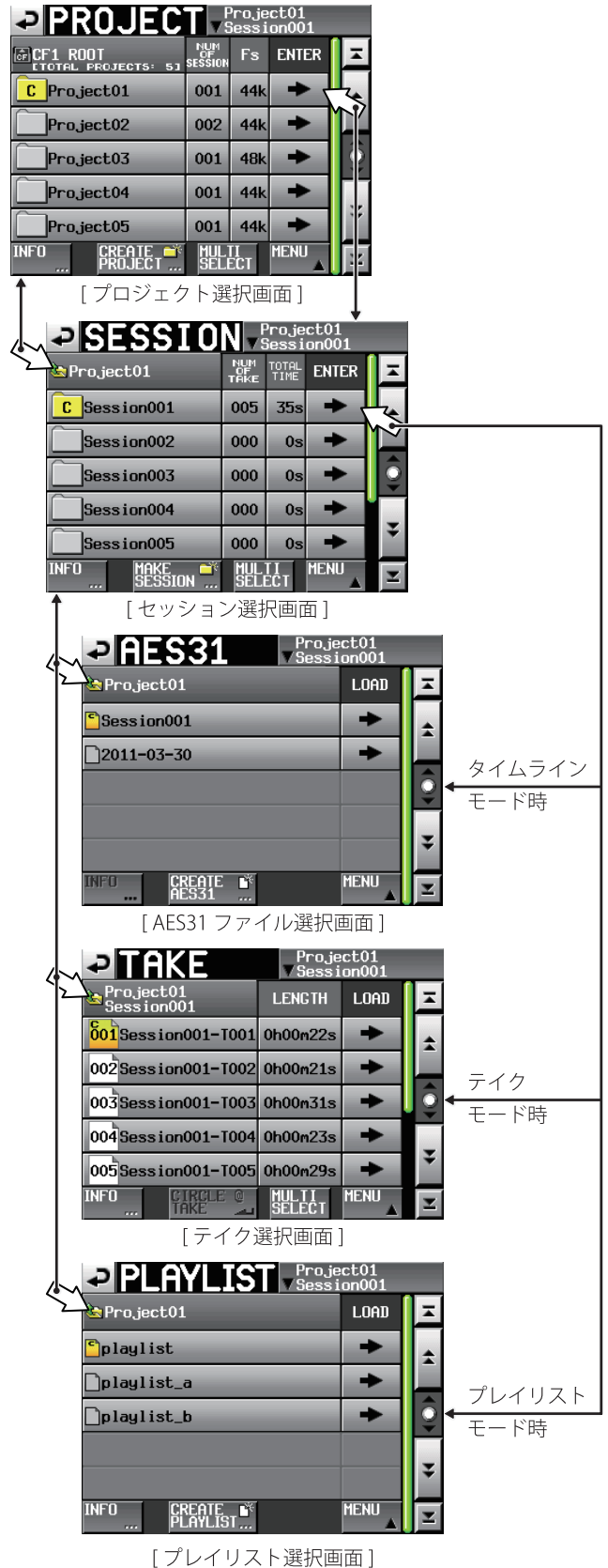
削除中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。
削除を完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

注意

セッションを削除すると、セッションのフォルダーに含まれる全てのタイムラインデータ、テイク、およびプレイリストも削除されます。

プロジェクト画面の遷移

各プロジェクト画面(プロジェクト選択画面、セッション選択画面、AES31ファイル選択画面、テイク選択画面、プレイリスト選択画面)の“**ENTER**”ボタン、およびフォルダー名表示(プロジェクト名表示またはセッション名表示)ボタンを押したときの画面の遷移は以下のようになります。



第6章 オペレーションモード

本機には以下の4つのオペレーション(動作)モードがあります。

● タイムラインモード

テープのような時間軸ベースの作業環境(タイムライン)を提供します。タイムラインモードでは、2トラックの録音、再生とBWF-J CUEポイントを含むマーク編集に対応しています。

● テイクモード

テイク(ファイル)を記録再生単位とします。2トラックの録音、最大2トラックの再生とBWF-J CUEポイントを含むマーク編集に対応しています。

● プレイリストモード

プレイリスト再生機能を提供します。最大2トラックのプレイリスト再生に対応しています。

● オンエアモード

カレントメディアのルートにある選択されたオーディオファイル(本機で設定されたFsに一致したファイルのみ)を再生します。2トラックの再生に対応しています。

タイムラインモードでの機能

タイムラインモードで使用できる機能は以下の通りです。

- 対応する全Fsでの2チャンネル録音 / 再生
- 録音時に記録した音声を同時に再生し出力するコンフィデンスモニター (Fs : 44.1kHz/48kHz/48kHz±0.1%かつREC Mode:Single時のみ)
- デュアルスロットを活用したミラー録音機能
- タイムコード同期録音 / 再生
- タイムラインの指定区間を1つのファイルに書き出すバウンス機能
- BWF-J CUEポイントを含む各種マークの設定 / 管理 / 編集 / 再生
- AES31フォーマットに対応し、外部とのデータ交換を実現

メモ

Fsが176.4kHz、192kHzの場合、AES31フォーマットがこれらのFsに未対応のため、AES31フォーマットベースのオリジナルフォーマットで編集情報を保存/作成します。

タイムラインモードでは、再生単位をリージョンと呼び、ホーム画面のトラック表示エリアに範囲表示します。

テイクモードでの機能

テイクモードで使用できる機能は以下の通りです。

- 対応する全Fsでの2チャンネル録音 / 再生
- 録音時に記録した音声を同時に再生し出力するコンフィデンスモニター (Fs : 44.1kHz/48kHz/48kHz±0.1%かつREC Mode:Single時のみ)
- デュアルスロットを活用したミラー録音機能
- オートキュー、オートレディ、インクリメンタルプレイ
- 別売のリモートコントローラー (TASCAM RC-HS32PD/RC-HS20PD) などを用いたポン出し再生(RC-HS32PD:32キー×3ページ / RC-HS20PD:20キー×5ページ)
- BWF-J CUEポイントを含む各種マークの設定 / 管理 / 編集 / 再生

プレイリストモードでの機能

プレイリストモードで使用できる機能は以下の通りです。

- プレイリスト編集 / 管理
- オートキュー、オートレディ、インクリメンタルプレイ
- JPPAポン出し規格に対応し、外部とのプレイリスト交換を実現
- 対応する全Fsでの2チャンネルファイルの再生
- リモートコントローラー「TASCAM RC-HS32PD/RC-HS20PD」などを用いたポン出し再生(RC-HS32PD:32キー×3ページ / RC-HS20PD:20キー×5ページ)

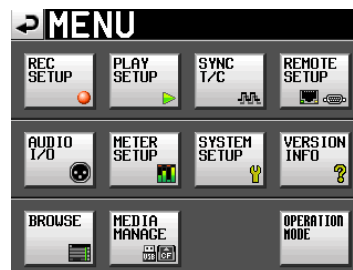
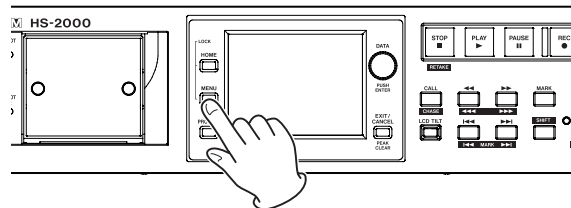
オンエアモードでの機能

オンエアモードで使用できる機能は以下の通りです。

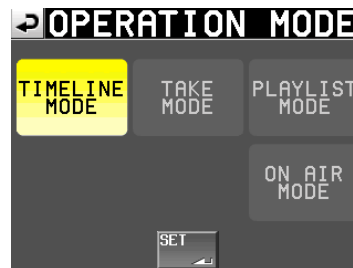
- 対応する全Fsでの2チャンネル再生
- BWF-J CUEポイント再生
- CREDITS再生

オペレーションモードを選択する

1. フロントパネルのMENUキーを押して、“MENU”画面を表示します。



2. “OPERATION MODE” ボタンを押して、“OPERATION MODE”画面を表示します。



3. 使用するモードのボタンを押して、選択します。選択されたモードのボタンの背景が黄色になります。

TIMELINE MODE

タイムラインモード

TAKE MODE

テイクモード

PLAYLIST MODE

プレイリストモード

ON AIR MODE

オンエアモード

4. “SET” ボタンを押すと、選択したモードに切り換わり、ホーム画面が表示されます。

この章では、タイムラインモードでの操作方法を説明します。本機をタイムラインモードで動作させるには、本機のオペレーションモードを「タイムラインモード」に設定してください。(→40ページ「オペレーションモードを選択する」)

また、「第4章 基本操作」もあわせてお読みください。

録音の準備をする

基本的な準備

25ページ「第4章 基本操作」を参考に、基本となる準備を行ってください。

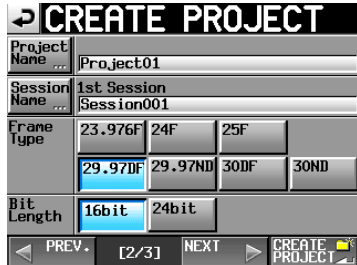
新規プロジェクトの作成

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、「PROJECT」画面を表示します。
2. 「PROJECT」画面の「CREATE PROJECT」ボタンを押して、「CREATE PROJECT」画面-1を表示します。



この画面では、プロジェクト名、最初に作るセッション名、サンプリング周波数、BWFチャンクに書き込むサンプリング周波数の設定を行います。

「NEXT」ボタンを押して、画面-2を表示します。



次にフレームタイプとビット長の設定を行います。

「NEXT」ボタンを押して、画面-3を表示します。



最後にタイムラインモードのスタート時刻とその他の設定を引き継ぐかの選択を行います。各設定項目の詳細は、34ページ「新規プロジェクトを作成する」をご参照ください。

3. 設定が終了したら、「CREATE PROJECT」ボタンを押します。

メモ

- 同じプロジェクト名のプロジェクトが存在する場合は、「CREATE PROJECT」ボタンが灰色表示になり、新規プロジェクトを作成することができません。この場合は、プロジェクト名を変更してください。
- 「CREATE PROJECT」画面の「[1/3]」および「[2/3]」画面にある「CREATE PROJECT」ボタンを押すことでも同じ操作が行えます。

4. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、「OK」ボタンを押します。ホーム画面に戻ります。

新規セッションの作成

必要に応じ、新しいセッションを作成します。

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、「PROJECT」画面を表示します。
2. 新規セッションを作成するプロジェクトの「→」ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。カレントプロジェクトでない場合はロードするか確認のポップアップウィンドウが表示されますので「OK」ボタンを押します。



3. 「MAKE SESSION」ボタンを押して、「MAKE SESSION」画面を表示します。



4. 「Session Name」ボタンを押して、セッション名を編集する「SESSION NAME」画面を表示します。



セッション名入力方法は、35ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。

メモ

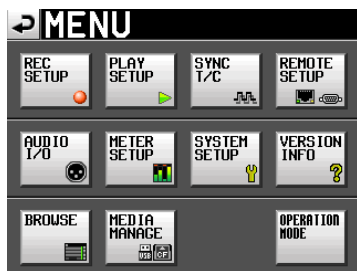
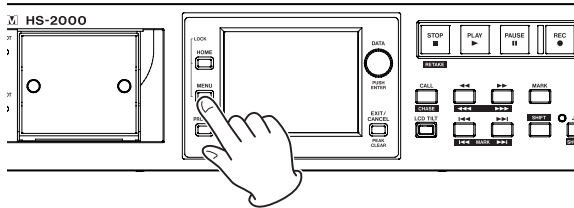
セッション名の先頭に"@"は使えません。

5. 「Enter」ボタンまたはDATAダイヤルを押して、「MAKE SESSION」画面に戻ります。
6. 必要に応じてタイムラインの開始時刻を設定します。
7. 設定が完了したら、「MAKE SESSION」ボタンを押します。
8. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、「OK」ボタンまたはDATAダイヤルを押します。ホーム画面に戻ります。

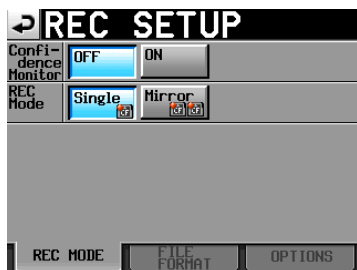
セッションの操作の詳細は、37ページ「セッションの操作」を参照してください。

録音モードの設定

1. フロントパネルのMENUキーを押して、“MENU”画面を表示します。



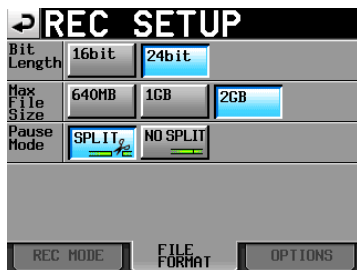
2. “REC SETUP” ボタンを押して、“REC SETUP”画面を表示します。



“REC MODE” タブ画面では、録音モードを設定します。選択した項目の背景が薄青色になります。詳しくは87 ページ「REC MODEタブ画面」をご参照ください。

ファイルフォーマットの設定

“REC SETUP”画面で“FILE FORMAT”タブを押すと、以下の画面を表示します。

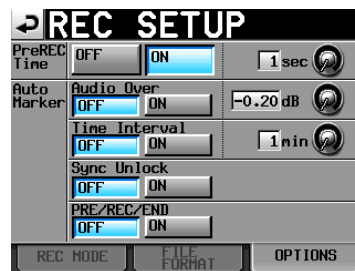


“FILE FORMAT”タブ画面では、量子化ビット数、最大ファイルサイズ、録音を一時停止したときの処理方法を設定します。選択した項目の背景が薄青色になります。

詳しくは、88 ページ「FILE FORMATタブ画面」をご参照ください。

その他の録音設定

“REC SETUP”画面で“OPTIONS”タブを押すと、以下の画面を表示します。



“OPTIONS”タブ画面では、プリレックタイム、オートマーカの設定を行います。詳しくは、88 ページ「OPTIONSタブ画面」をご参照ください。

録音する

録音開始位置へのロケート

◀◀[◀◀◀] / ▶▶[▶▶▶] キーの操作やマークジャンプ、マニュアルロケート機能を用いて、録音を開始したい時刻へロケートします。タイムコード同期運転がオンのときは、入力されているタイムコードの時刻に録音をします。上記ロケート操作は不要です。

録音

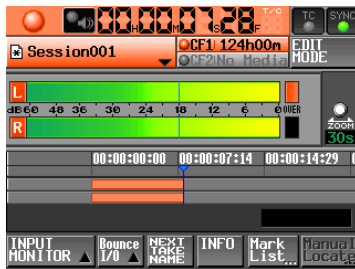
本機が停止状態のときに、RECキーを押すと、録音待機状態になります。このときトランスポートステータス表示が“**RECORD**”アイコンになります。録音待機状態でPLAYキーを押すと、ロケートしているポイント(カレントポイント)より録音を開始します。タイムコード同期運転時は、PLAYキーを押した(録音を開始した)時の入力タイムコードの時刻から録音を開始します。

ホーム画面において、画面左上のトランスポートステータス表示が録音表示に変わり、一部の背景が赤くなり、録音中であることを表示します。タイムカウンターも同時にスタートします。

タイムライン先頭からの経過時間(ABS時間)が23:59:59(MMMは最大フレーム)に達すると“**RECORD stopped. ABS time is over 24h.**”のメッセージがポップアップウィンドウに表示され、録音が停止します。

メモ

停止状態のときに、RECキーを押しながらPLAYキーを押しても録音を開始します。



オーバーライト録音

再生中にRECキーを押しながらPLAYキーを押すと、その時点から瞬時に録音を開始します。

メモ

パラレルコントロールから録音を制御することも可能です(リテイクを除く)。

注意

録音待機状態のとき、パラレルコントロールのTALLY_RECORDはハイ、TALLY_PAUSEはローを出力します。本体フロントパネルは、RECキーとPAUSEキーが点灯します。

録音の停止

録音を終了するには、STOP [RETAKE] キーを押します。

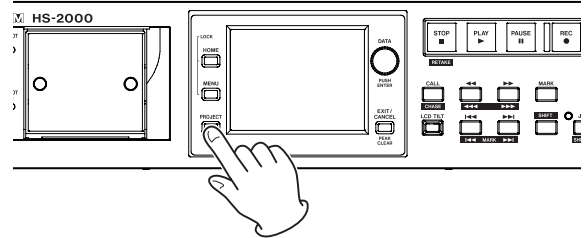
リテイク

SHIFTキーを押しながらSTOP [RETAKE] キーを押すと、最後に録音したリージョンを削除します。録音した音声ファイル自体はテイクとして残ります。

再生する

プロジェクト / セッションの選択

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。



2. 再生したいプロジェクトの“→”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
カレントプロジェクトでない場合はロードするか確認のポップアップウィンドウが表示されますので“OK”ボタンを押します。
3. 再生したいセッション名ボタンを押して選択状態にします。
4. “MENU”ボタンを押してプルアップメニューを表示し、“LOAD”ボタンを押します。
ポップアップウィンドウに“Load selected Session?”が表示されます。



5. “OK”ボタンを押します。
ロードが完了すると、ホーム画面に戻ります。

インプットモニターの設定

再生する際は、インプットモニターをオフに設定してください。インプットモニターがオンになっている場合は、音声入力端子からの音声为本機の全ての音声出力端子から出力されます。

1. ホーム画面の“INPUT MONITOR”ボタンを押して、インプットモニターの“ON/OFF”ボタンをプルアップ表示します。



2. インプットモニターがオン(“ON”ボタンが青く点灯)になっているときは、“OFF”ボタンを押して、オフ(“OFF”ボタンが青く点灯)にします。

オンライン機能の設定

113 ページ「オンライン機能」を参考に、オンライン出力の設定を行ってください。

再生開始位置へのロケート

◀◀[◀◀] / ▶▶[▶▶] キーの操作やマークジャンプ、マニュアルロケート機能を用いて、再生を開始したい時刻へロケートします。タイムコード同期運転がオンのときは、入力されているタイムコードの時刻に同期して再生しますので上記ロケート操作は不要です。

再生

PLAYキーを押します。

PAUSEキーを押すと、一時停止します。
一時停止を解除するには、**PLAY**キーを押します。

STOP [RETAKE] キーを押すと、停止します。

◀◀[MARK◀◀] キーまたは▶▶[MARK▶▶] キーを押すと、リージョンの先頭にスキップします。

◀◀[◀◀] / ▶▶[▶▶] キーを押している間は、早戻し / 早送り再生をします。

SHIFTキーを押しながら、◀◀[MARK◀◀] キーまたは▶▶[MARK▶▶] キーを押すと、マークポイントを移動します。

SHIFTキーを押しながら、◀◀[◀◀] キーまたは▶▶[▶▶] キーを押している間は、高速サーチをします。

STOPキーを押しながら◀◀[MARK◀◀] キーまたは▶▶[MARK▶▶] キーを押すと、録音されている最初のリージョンの先頭、または最後のリージョンの末尾にスキップします。(フロントパネルのキーでのみ操作可能)

メモ

PARALLEL端子から再生を制御することも可能です。

コール

CALL [CHASE] キーを押すと、最後に再生待機状態から再生を開始したポイント(コールポイント)にロケートし、再生待機状態となります。

BWF-Jキューポイント(タイムラインモード)

“Follow BWF-J” 項目がオンのとき、再生中に BWF-Jキューポイントを検出すると以下の動作をします。また、“BWF-J Tally Out” 項目がオンのとき、各 BWF-Jキューポイントに対応してパラレルリモート端子より キュー信号やタリー信号を出力します。ただし、タイムコード同期再生中は キュー信号の出力のみ行います。

BC\$STANDBY	セッションロード時、最初に現れる BC\$STANDBY ポイントに移動し、一時停止。再生中にこのポイントに到達すると、一時停止。どちらの場合も、BC\$STANDBYタリーを出力。
BC\$CM	再生中にこのポイントに到達すると、BC\$CM キュー信号を出力。
BC\$END	再生中にこのポイントに到達すると、BC\$END キュー信号を出力。
BC\$STOP	再生中にこのポイントに到達すると、BC\$STOP キュー信号を出力し、停止。
BC\$FILE	再生中にこのポイントに到達すると、BC\$END キュー信号を出力します。
BC\$PAUSE	再生中にこのポイントに到達すると、BC\$PAUSEタリーを出力し、一時停止。

AES31編集情報の読み出し / 保存 / 作成

AES31編集情報をロードする

カレントセッションのフォルダーに置いてあるAES31編集情報をタイムラインにロードします。

パソコンでカードを見たときのディレクトリーは以下のようになります。

{カードのドライブ名}:¥ {プロジェクト名} ¥ {セッション名} ¥ {AES31編集情報}

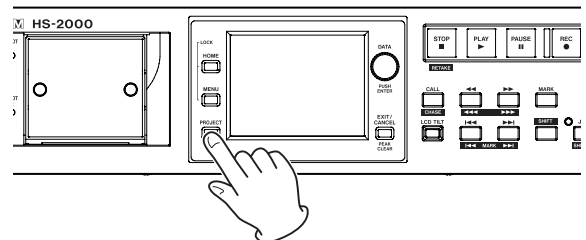
メモ

カレントセッションのフォルダー以外のフォルダーにあるAES31編集情報のファイルはロードすることができません。

メモ

Fsが176.4kHz、192kHzの場合、AES31フォーマットがこれらのFsに未対応のため、AES31フォーマットベースのオリジナルフォーマットで編集情報を保存/作成します。

1. フロントパネルの**PROJECT**キーを押して、“PROJECT” 画面を表示します。



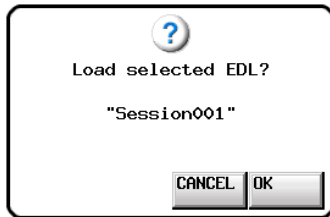
2. AES31編集情報をロードしたいセッションを含むプロジェクトの “→” ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
カレントプロジェクトではない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので “OK” ボタンを押します。
3. AES31編集情報をロードしたいセッションの “→” ボタンを押して、AES31選択画面を表示します。
カレントセッションでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので “OK” ボタンを押します。
セッションのフォルダー内にAES31編集ファイルが見つかったら、リストに表示します。



ヒント

- ファイルの名前部分を押してファイルを選択した後、“INFO” ボタンを押すと、そのファイルの更新日時とファイルサイズを表示します。
- 現在ロードされているAES31ファイルの “C” アイコンの中にカレントを表す “C” が表示されます。

- ロードしたいAES31編集情報ファイルの“→”ボタンを押します。
- 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。



AES31編集情報のロード中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。
ロードが完了するとポップアップウィンドウが消え、HOME画面に切り換わります。
タイムラインはロードした内容に置き換わります。

AES31編集情報を保存する

現在のタイムラインをAES31ファイルに保存します。保存したファイルは、カレントセッションのフォルダーに作成されます。

注意

タイムラインの編集を行った場合は、必要に応じAES31編集情報を保存してください。保存(“SAVE”)を行わない場合、他のAES31編集情報をロードしたり、カードを抜いたり、本機の電源を切るなどすると、変更した内容はクリアされます。
編集後に保存を行っていない場合、AES31ファイル名表示ボタンの部分に“*”が表示されます。
また、“*”を表示している状態で、他のAES31編集情報をロードしたり、新規AES31編集情報を作成したり、オペレーションモードを切り換えるなどの操作を行った場合、作業中のAES31編集情報をセーブするかどうかのポップアップメッセージを表示します。

- フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
- ホーム画面のAES31ファイル名表示ボタンを押してプルダウンメニューを表示します。



- プルダウンメニュー項目の“SAVE”ボタンを押すと選択されているカードにセーブされます。

保存中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。
保存が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。



AES31編集情報を名前を付けて保存する

現在のタイムラインを名前をつけて、AES31ファイルに保存します。
保存したファイルは、カレントセッションのフォルダーに作成されます。

- フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
- ホーム画面のAES31ファイル名表示ボタンを押してプルダウンメニューを表示します。



- プルダウンメニュー項目の“SAVE AS”ボタンを押して、AES31編集ファイル名を入力する“AES31 NAME”画面を表示します。



ファイル名を入力します。入力方法は、35ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。

- “AES31 NAME”画面の“Enter”ボタンまたはDATAダイヤルを押すと、入力された名前で作成を行います。
作成中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。
作成が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。



メモ

すでにその名前のファイルが存在するときは、そのファイルに上書きするかどうかを確認するポップアップウィンドウが表示されます。
“OK”ボタンを押すとそのファイルを上書きし、“CANCEL”ボタンを押すと“AES31 NAME”画面に戻ります。



新規AES31編集情報を作成する

カレントセッション(現在ロード中のセッション)に新規AES31ファイルを作成します。

1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. ホーム画面のAES31ファイル名表示ボタンを押してプルダウンメニューを表示します。



3. プルダウンメニュー項目の**“CREATE AES31”** ボタンを押して、AES31編集ファイル名を入力する**“AES31 NAME”**画面を表示します。
ファイル名を入力します。入力方法は、35 ページ「プロジェクト名を編集する」を参照してください。



メモ

AES31ファイル選択画面の**“CREATE AES31”** ボタンを押すことでも新規AES31ファイルを作成することができます。

4. **“AES31 NAME”**画面の**“Enter”** ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押します。
5. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、**“OK”** ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押すと、入力された名前での新規AES31編集情報ファイルを作成します。



メモ

すでに入力した名前のファイルが存在するときは、**“This name already exists.”**とポップアップウィンドウが表示されます。**“CLOSE”** ボタンを押して**“AES31 NAME”**画面に戻り、別の名前を入力してください。



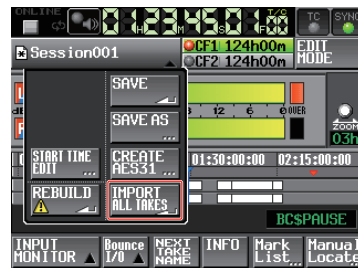
全テイクをインポートする

メモ

各テイクは、テイクに設定されているタイムコード時刻のタイムライン上にインポートされます。タイムコード時刻が設定されていないテイクは[00 h 00 m 00 s 00 f]にインポートされます。

現在のタイムラインをクリアし、カレントセッションのフォルダーにある全テイクをAES31編集情報にインポートします。

1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. ホーム画面のAES31ファイル名表示ボタンを押してプルダウンメニューを表示します。



3. プルダウンメニュー項目の**“IMPORT ALL TAKES”** ボタンを押します。
4. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



“OK” ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押すと、カレントタイムラインをクリアし、カレントセッションのフォルダーにある全テイクをインポートします。

“CANCEL” ボタンを押すと**“HOME”**画面に戻ります。

AES31ファイル名を編集する

1. フロントパネルの**PROJECT**キーを押して、“**PROJECT**”画面を表示します。
2. ファイル名を変更したいAES31ファイルを含むプロジェクトの“→”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。



カレントプロジェクトではない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“**OK**”ボタンを押します。

3. ファイル名を変更したいAES31ファイルを含むセッションの“→”ボタンを押して、AES31ファイル選択画面を表示します。



カレントセッションでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“**OK**”ボタンを押します。

4. ファイル名を変更したいAES31ファイルを選択します。
選択されたAES31ファイル名の背景が黄色くなります。



5. “**MENU**”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



6. プルアップメニュー項目の“**EDIT NAME**”ボタンを押して、AES31編集ファイル名を入力する“**AES31 NAME**”画面を表示します。
入力方法は、35ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。



メモ

ロードされているAES31ファイルを選択している場合は、プルアップメニュー項目内の“**EDIT NAME**”ボタンは選択できません。

7. “**AES31 NAME**”画面の“**Enter**”ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押します。

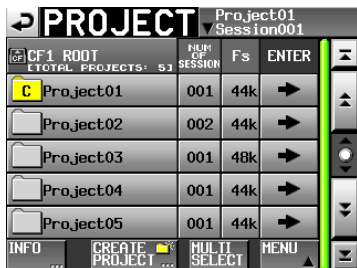
メモ

すでに入力した名前のファイルが存在するときは、“**This name already exists.**”とポップアップウィンドウが表示されます。“**CLOSE**”ボタンを押して“**AES31 NAME**”画面に戻り、別の名前を入力してください。



AES31ファイルを削除する

1. フロントパネルの**PROJECT**キーを押して、“**PROJECT**”画面を表示します。
2. 削除したいAES31ファイルを含むプロジェクトの“→”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。



カレントプロジェクトではない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“OK”ボタンを押します。

3. 削除したいAES31ファイルを含むセッションの“→”ボタンを押して、AES31ファイル選択画面を表示します。



カレントセッションでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“OK”ボタンを押します。

4. 削除したいAES31ファイルを選択します。
選択されたAES31ファイル名の背景が黄色くなります。



5. “MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



6. プルアップメニュー項目内の“DELETE”ボタンを押します。

メモ

ロードされているAES31ファイルを選択している場合は、プルアップメニュー項目内の“DELETE”ボタンは選択できません。

7. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”または**DATA**ダイヤルを押します。
削除が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

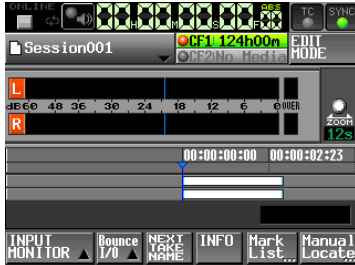


タイムラインの編集

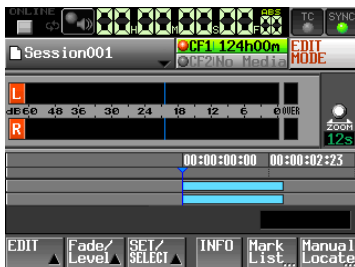
リージョンのカット、消去、分割などを行うことができます。編集の基本手順は以下になります。

各編集の詳細手順は各操作の説明を参照してください。

1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。



2. “EDIT MODE” ボタンを押してエディットモードにします。



“EDIT MODE” ボタンが白背景に赤色のハイライト表示になり、“REC / MON” ボタン、“Bounce I / O” ボタン、“NEXT TAKE NAME” ボタンが表示されなくなり、代わりに“EDIT” ボタン、“Fade/Level” ボタン、“SET/SELECT” ボタンが表示されます。

3. “EDIT” ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



プルアップメニューには“Copy”、“Cut”、“Erase”、“Divide”、“Insert”、“Insert File”、“Insert Mute”、“Paste”、“Paste File” の9つの編集用ボタンと、取り消し/やり直しをする“UNDO”、“REDO”のボタンがあり、これらのボタンを押すことで編集などを行います。

注意

編集を行った後にAES31編集情報の保存(“SAVE”)を行わない場合、プロジェクト/セッション/AES31編集情報をロードしたり、カードを抜いたり、本機の電源を切るなどすると、変更した内容はクリアされます。

メモ

録音/編集を繰り返すことでリージョンや編集履歴を管理するための作業メモリの空き容量が不足し、編集できなくなることがあります。この場合、“Cannot Edit. System limit reached.” とポップアップメッセージが表示されます。

コピー/カット/消去の範囲を選択する

- 編集開始点と終了点を指定した場合は、開始点と終了点の範囲が選択されます。
- 編集開始点と終了点を指定していない場合は、タイムカーソル下のリージョン全体が選択されます。



[編集開始点と終了点を指定していない場合]

- タイムラインカーソルがリージョンの境界上にある場合には、右側のリージョンが編集対象となります。ただし、右側が無音部分の場合は未選択状態となります。

編集開始点を指定する


1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. “EDIT MODE” ボタンを押してエディットモードにします。
3. ◀ / ▶ キーなどを使って、編集を開始する位置(時刻)にタイムラインカーソルをロケートします。
4. “SET/SELECT” ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



5. プルアップメニュー項目の“SET IN” ボタンを押して編集開始点(IN点)を設定します。現在の位置のマーク表示エリアにINマーク(“”)が表示されます。



編集終了点を指定する

6. ◀◀ / ▶▶ キーなどを使って、編集を終了する位置(時刻)にタイムラインカーソルをロケートします。
7. “SET/SELECT” ボタンを押してプルアップメニューを表示します。
8. プルアップメニュー項目の“SET OUT” ボタンを押して編集終了点(OUT点)を設定します。
現在の位置のマーク表示エリアにOUTマーク(“”)が表示されます。





INマーク(“”)とOUTマーク(“”)の間が編集対象となり、水色で表示されます。

編集開始点 / 終了点を破棄する

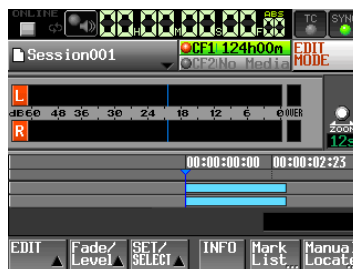
1. “SET/SELECT” ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



2. プルアップメニュー項目の“CLEAR” ボタンを押すと、確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK” ボタンまたはDATAダイヤルを押します。
現在設定されているIN点とアウト点が破棄され、マーク表示エリアのINマーク(“”)とOUTマーク(“”)が消えます。

編集するリージョン全体を選択する

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. “EDIT MODE” ボタンを押してエディットモードにします。





3. 編集するリージョンにタイムラインカーソルを合わせます。
4. “SET/SELECT” ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



5. プルアップメニュー項目の“SELECT Region” ボタンを押すとタイムラインカーソル下のリージョン先頭が編集開始点(IN点)、リージョン末尾が編集終了点(OUT点)に設定され、リージョン全体が選択されます。



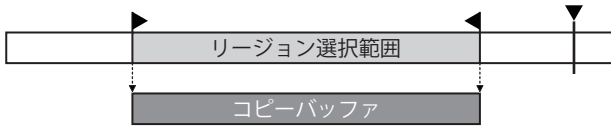
リージョン先頭/末尾位置のマーク表示エリアにINマーク(“”) / OUTマーク(“”)が表示され、その間が編集対象となり、水色で表示されます。

選択範囲のデータをコピーする (Copy)

選択した範囲をコピーします。

メモ

- コピーしたデータはコピーバッファに保持されます。
- フェード (イン / アウト) 区間全体を含む場合、そのフェード情報も保持します。



1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. **"EDIT MODE"** ボタンを押してエディットモードにします。
3. コピーしたい範囲にタイムラインカーソルを移動させます。
4. **"SET/SELECT"** ボタンを押してプルアップメニューの中の **"SET IN"**、**"SET OUT"**、**"SELECT Region"** ボタンでコピーしたい範囲を選択します。



5. **"EDIT"** ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



6. プルアップメニューの **"Copy"** ボタンを押すとコピーが実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。



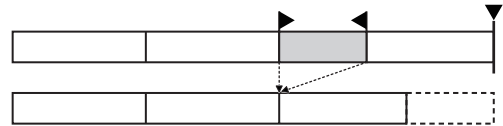
このとき **"EDIT"** プルアップメニューは開いたままとなります。

選択範囲のデータをカットする (Cut)

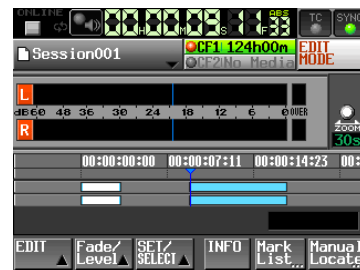
選択した範囲を削除して、それ以降のデータを前につめます。

メモ

- カットしたデータはコピーバッファに保持されます。
- フェード (イン / アウト) 区間全体を含む場合、そのフェード情報も保持します。
- IN点、OUT点がリージョン内にあるとき、指定範囲外の部分は新たにリージョンとなります。
- IN点、OUT点がフェードイン / フェードアウト区間に設定されていた場合、そのフェードイン / フェードアウト情報は削除されます。



1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. **"EDIT MODE"** ボタンを押してエディットモードにします。
3. カットしたい範囲にタイムラインカーソルを移動させます。
4. **"SET/SELECT"** ボタンを押してプルアップメニューの中の **"SET IN"**、**"SET OUT"**、**"SELECT Region"** ボタンでカットしたい範囲を選択します。



5. **"EDIT"** ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



6. プルアップメニューの **"Cut"** ボタンを押すとカットが実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。



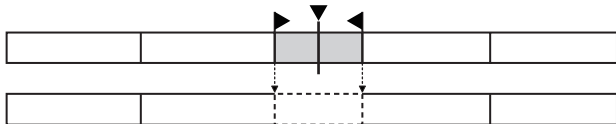
このとき **"EDIT"** プルアップメニューは開いたままとなります。

選択範囲のデータを消去する (Erase)

選択した範囲を削除して、無音にします。それ以降のデータの位置は変わりません。

メモ

- 削除したデータはコピーバッファに保持されます。
- フェード (イン / アウト) 区間全体を含む場合、そのフェード情報も保持します。
- IN点、OUT点がリージョン内にあるとき、指定範囲外の部分は新たにリージョンとなります。
- IN点、OUT点がフェードイン / フェードアウト区間に設定されていた場合、そのフェードイン / フェードアウト情報は削除されます。



1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. **"EDIT MODE"** ボタンを押してエディットモードにします。
3. 消去したい範囲にタイムラインカーソルを移動させます。
4. **"SET/SELECT"** ボタンを押してプルアップメニューの中の**"SET IN"**、**"SET OUT"**、**"SELECT Region"** ボタンでカットしたい範囲を選択します。



5. **"EDIT"** ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



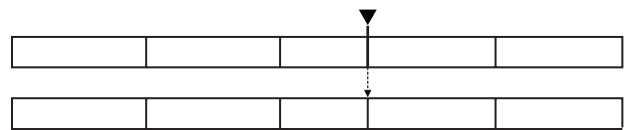
6. プルアップメニューの**"Erase"** ボタンを押すと消去が実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。



このとき **"EDIT"** プルアップメニューは開いたままとなります。

指定位置でデータを分割する (Divide)

タイムラインカーソルの位置でリージョンを分割します。



1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. **"EDIT MODE"** ボタンを押してエディットモードにします。
3. 分割したい位置にタイムラインカーソルを移動させます。
4. **"EDIT"** ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



5. プルアップメニューの**"Divide"** ボタンを押すと分割が実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。

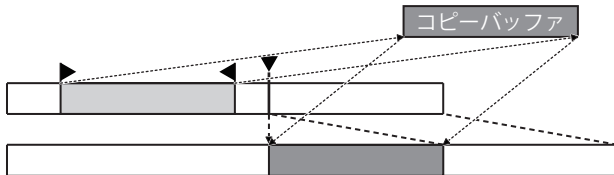


このとき **"EDIT"** プルアップメニューは開いたままとなります。

指定位置にコピーバッファのデータを挿入する (Insert)

メモ

- 挿入した位置以降の全てのリージョンは、挿入した時間分だけ後ろに移動します。
- リージョン内にインサートした時は、タイムラインカーソル前、コピーバッファ内容、タイムラインカーソル後の3つのリージョンとなります。
- 指定位置がフェードイン/フェードアウト区間に含まれていた場合、フェードイン/フェードアウト情報を削除します。



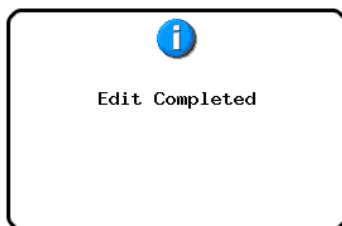
1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. **"EDIT MODE"** ボタンを押してエディットモードにします。
3. 挿入したい位置にタイムラインカーソルを移動させます。
4. **"EDIT"** ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



プルアップメニューの**"Insert"** ボタンを押します。

メモ

- "Insert"** ボタンは、コピーバッファにデータがあるときだけ有効になります。
5. 挿入が実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。



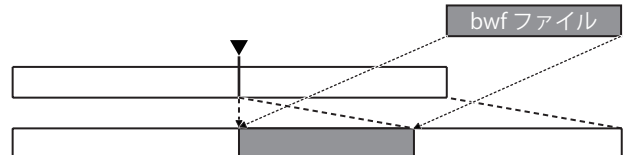
このとき**"EDIT"** プルアップメニューは開いたままとなります。

指定位置に指定ファイルのデータを挿入する (Insert File)

指定の位置に2chのBWFファイル/WAVファイル全体を挿入します。

メモ

- 挿入した位置以降の全てのリージョンは、挿入したファイルの時間分だけ後ろに移動します。
- リージョン内にインサートした時は、タイムラインカーソル前、挿入したファイル、タイムラインカーソル後の3つのリージョンとなります。
- 指定位置がフェードイン/フェードアウト区間に含まれていた場合、フェードイン/フェードアウト情報を削除します。

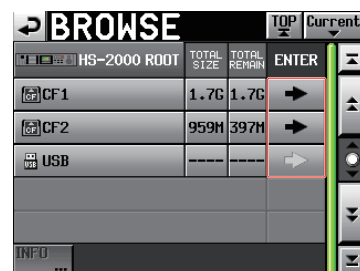


1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. **"EDIT MODE"** ボタンを押してエディットモードにします。
3. ファイルを挿入したい位置にタイムラインカーソルを移動させます。
4. **"EDIT"** ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



プルアップメニューの**"Insert File"** ボタンを押すと**"BROWSE"** 画面が表示されます。

5. 挿入するファイルが含まれるメディアを**"BROWSE"** 画面の**"→"** ボタンで選択します。



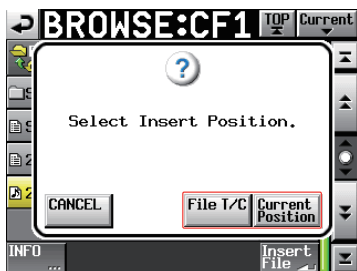
メモ

上記の**"BROWSE"** TOP画面が出ていない場合、画面上的**"ENTER"** ボタンを押してください。メディアの選択画面が表示されます。

6. 表示された“BROWSE”ファイル選択画面で挿入するファイルを選択して“InsertFile”ボタンを押します。



7. 挿入位置を選択するポップアップウィンドウが表示されますので、“Current Position”、“File T/C”ボタンのどちらかを押しと挿入を開始します。



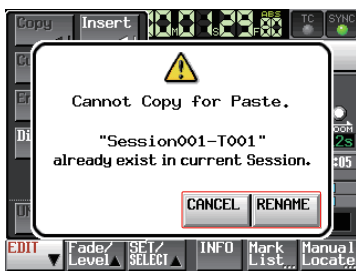
このとき“CANCEL”ボタンを選択すると“BROWSE”ファイル選択画面に戻ります。

メモ

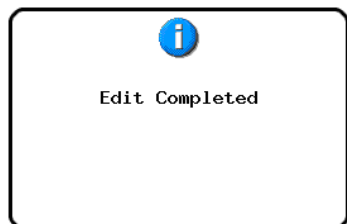
選択されたファイルにタイムコードデータが設定されていない場合に“File T/C”ボタンを押すと、[00h00m00s00f]に挿入されます。

メモ

カレントセッションフォルダー以外のファイルを選択すると、カレントフォルダーにコピーした上で挿入します。カレントセッションフォルダーに同名ファイルが存在した際は、“Cannot Copy.”のポップアップウィンドウが表示されます。同名ファイル名を変更する場合は“RENAME”ボタン、中止する場合は“CANCEL”ボタンを押してください。



8. 挿入が実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、“EDIT”プルアップメニューを閉じてホーム画面が表示されます。

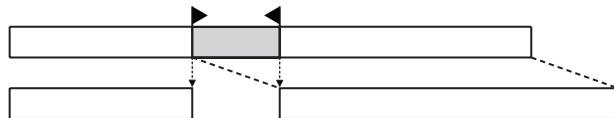


指定範囲に無音データを挿入する (Insert Mute)

指定の範囲に無音データを挿入します。

メモ

- IN点以降の全てのリージョンは後ろに移動します。
- リージョン内に挿入すると、タイムラインカーソル前後の2つのリージョンに分割されます。
- 指定位置がフェードイン/フェードアウト区間に含まれていた場合、そのフェードイン/フェードアウト情報は削除されます。



1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. “EDIT MODE”ボタンを押してエディットモードにします。
3. “SET/SELECT”ボタンを押してプルアップメニューの中の“SET IN”、“SET OUT”、“SELECT Region”ボタンで無音を挿入する範囲を選択します。



4. “EDIT”ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



5. プルアップメニューの“Insert Mute”ボタンを押すと無音の挿入が実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。



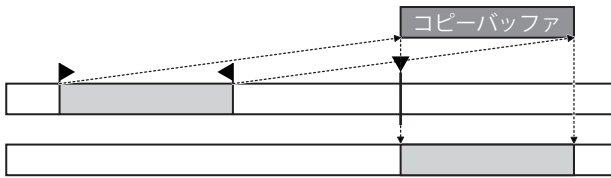
このとき“EDIT”プルアップメニューは開いたままとなります。

指定位置にコピーバッファのデータを貼り付ける (Paste)

指定した位置にコピーした内容を貼り付けます。

メモ

- 貼り付け範囲にフェードイン / フェードアウト区間が含まれていた場合、そのフェードイン / フェードアウト情報は削除されます。



1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. **"EDIT MODE"** ボタンを押してエディットモードにします。
3. コピーバッファを貼り付けたい位置にタイムラインカーソルを移動させます。
4. **"EDIT"** ボタンを押してプルアップメニューを表示します。

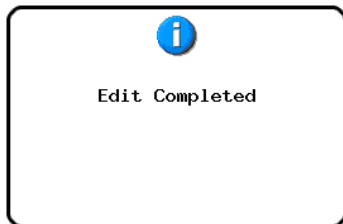


プルアップメニューの**"Paste"** ボタンを押します。

メモ

"Paste" ボタンはコピーバッファにデータがあるときだけ、ボタンが白色のハイライト表示になり有効になります。

5. コピーが実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。



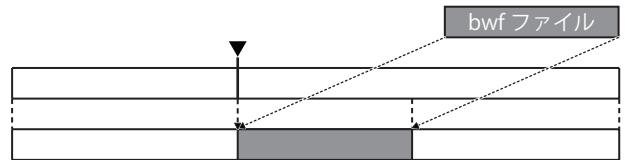
このとき **"EDIT"** プルアップメニューは開いたままとまります。

指定位置に指定ファイルのデータを貼り付ける (Paste File)

指定した位置に2chのBWFファイル / WAVファイル全体を貼り付けます。

メモ

- 貼り付け範囲にフェードイン / フェードアウト区間が含まれていた場合、そのフェードイン / フェードアウト情報は削除されます。

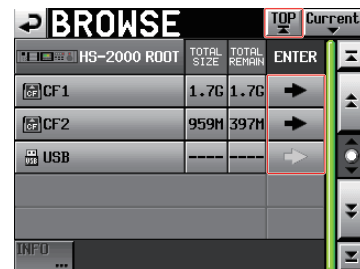


1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. **"EDIT MODE"** ボタンを押してエディットモードにします。
3. ファイルを貼り付けたい位置にタイムラインカーソルを移動させます。
4. **"EDIT"** ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



プルアップメニューの**"Paste File"** ボタンを押すと **"BROWSE"** 画面が表示されます。

5. 貼り付けるファイルが含まれるメディアを **"BROWSE"** 画面の **"→"** ボタンで選択します。



メモ

上記の **"BROWSE"** TOP画面が出ていない場合、画面上の **"🔍"** ボタンを押してください。メディアの選択画面が表示されます。

6. 表示された“BROWSE”ファイル選択画面で貼り付けるファイルを選択して“Paste File”ボタンを押します。



7. 貼り付け位置を選択するポップアップウィンドウが表示されますので、“Current Position”、“File T/C”ボタンのどちらかを押しと挿入を開始します。



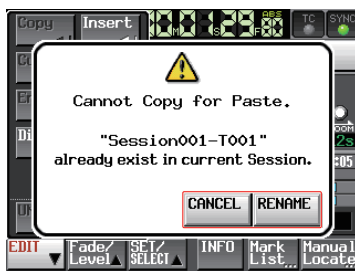
このとき“CANCEL”ボタンを選択すると“BROWSE”ファイル選択画面に戻ります。

メモ

選択されたファイルにタイムコードデータが設定されていない場合に“File T/C”ボタンを押すと、[00 h 00 m 00 s 00 f]に貼り付けられます。

メモ

カレントセッションフォルダー以外のファイルを選択すると、カレントフォルダーにコピーした上で貼り付けます。カレントセッションフォルダーに同名ファイルが存在した際は、“Cannot Copy.”のポップアップウィンドウが表示されます。同名ファイル名を変更する場合は“RENAME”ボタン、中止する場合は“CANCEL”ボタンを押してください。

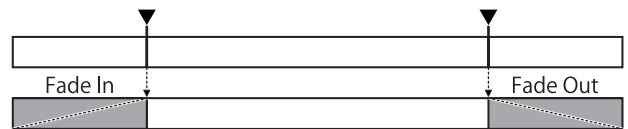


8. 貼り付けが実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、“EDIT”プルアップメニューを開いてホーム画面が表示されます。



指定リージョンにフェードイン / アウトを設定する (Fade IN / Fade Out)

指定したリージョンにフェードイン / アウトの設定を行います。



メモ

- フェードイン / アウト範囲は、画面上に水色で表示されます。
- フェードイン範囲は、リージョン先頭から指定位置までです。
- フェードアウト範囲は、指定位置からリージョン末尾までです。

- フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
- “EDIT MODE”ボタンを押してエディットモードにします。
- フェードイン / アウトを設定したいリージョン上のフェードインの終了位置、フェードアウトの開始位置にタイムラインカーソルを移動させます。
- “Fade / Level”ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



- フェードイン設定は“Fade IN”ボタンを押します。
 - フェードアウト設定は“FadeOut”ボタンを押します。
- フェードイン / フェードアウトが設定され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。



このとき“Fade / Level”プルアップメニューは開いたままとなります。

指定フェードを削除する (Remove Fade IN / Remove Fade Out)

1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. **"EDIT MODE"** ボタンを押してエディットモードにします。
3. フェードイン / アウトを削除したいリージョンの範囲内にタイムラインカーソルを移動させます。
4. **"Fade / Level"** ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



- 該当リージョンのフェードインを削除したい場合は **"Remove Fade IN"** ボタンを押します。
 - 該当リージョンのフェードアウトを削除したい場合は **"Remove FadeOut"** ボタンを押します。
5. フェード削除が実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。



このとき**"Fade / Level"** プルアップメニューは開いたままとまります。

指定リージョンに再生レベルを設定する (Level)

指定した範囲のリージョン全体 (フェードイン後 ~ フェードアウト前) の再生レベルを設定します。

1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. **"EDIT MODE"** ボタンを押してエディットモードにします。
3. 再生レベルを変更したいリージョン内にタイムラインカーソルを移動させます。
4. **"Fade / Level"** ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



5. プルアップメニューの **"Level"** ボタンを押します。その際、タイムラインカーソル下にあるリージョンが黄色で表示され、Level操作対象になります。



6. **"Level"** ボタン上にレベルノブが表示されますので、**DATAダイヤル**を操作して再生レベルを設定してください。

設定範囲

-∞、-120dB ~ +10.0dB

7. **"Level"** ボタンをもう一度押すと、レベルノブが閉じます。(設定していた再生レベル値は保持されます。)

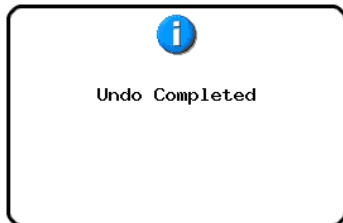
直前の編集を取り消す (UNDO)

直前に行ったタイムラインの編集を取り消すことができます。

1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. **"EDIT MODE"** ボタンを押してエディットモードにします。
3. **"EDIT"** ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



4. プルアップメニューの**"UNDO"** ボタンを押すと取り消しが実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。



このとき **"EDIT"** プルアップメニューは開いたままとなります。

メモ

- **"Fade / Level"** プルアップメニューの **"UNDO"** ボタンでもやり直しが実行できます。
- 編集を行っていない場合は **"UNDO"** ボタンを押すことができません。取り消しが実行できるときには、**"UNDO"** ボタンが白い文字で表示されます。
- タイムラインモードでは、最近行なった録音 / 編集の操作を最大10回分記憶します。編集履歴の範囲内で取り消し(**UNDO**) / やり直し(**REDO**)を行なうことができます。
ただし、編集回数やリージョン数が多くなると、記憶できる操作の回数は10回以下になる場合があります。
- タイムラインモードの編集履歴は、下記の操作を行なうとクリアされます。
 - 本機の電源を切る。
 - プロジェクト / セッションをロードする。
 - AES31編集情報をロードする。
 - オペレーションモードを切り換える。

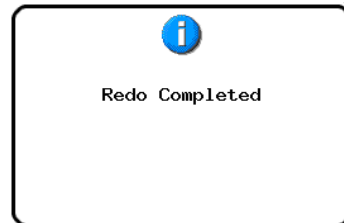
取り消した編集をやり直す (REDO)

取り消した編集をやり直し(REDO)することができます。

1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. **"EDIT MODE"** ボタンを押してエディットモードにします。
3. **"EDIT"** ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



4. プルアップメニューの **"REDO"** ボタンを押すとやり直しが実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。



このとき **"EDIT"** プルアップメニューは開いたままとなります。

メモ

- **"Fade / Level"** プルアップメニューの **"REDO"** ボタンでもやり直しが実行できます。
- 取り消し(**UNDO**)を実施していない場合は **"REDO"** ボタンは押すことができません。やり直し(**REDO**)が実行できるときには、**"REDO"** ボタンが白い文字で表示されます。
- タイムラインモードでは、最近行なった録音 / 編集の操作を最大10回分記憶します。編集履歴の範囲内で取り消し(**UNDO**) / やり直し(**REDO**)を行なうことができます。
ただし、編集回数やリージョン数が多くなると、記憶できる操作の回数は10回以下になる場合があります。
- タイムラインモードの編集履歴は、下記の操作を行なうとクリアされます。
 - 本機の電源を切る。
 - プロジェクト / セッションをロードする。
 - AES31編集情報をロードする。
 - オペレーションモードを切り換える。

バウンス

リージョンの一部や、複数のリージョンにまたがった区間を1つのテイクに出力します。

バウンス開始点を指定する

1. HOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. ◀◀ / ▶▶ キーなどを使って、バウンスを開始する位置(時刻)にタイムラインカーソルをロケートします。
3. “Bounce I/O” ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



4. プルアップメニュー項目の“SET IN” ボタンを押してバウンス開始点(IN点)を設定します。

現在の位置のマーク表示エリアにINマーク(“I”)が表示されます。



バウンス終了点を指定する

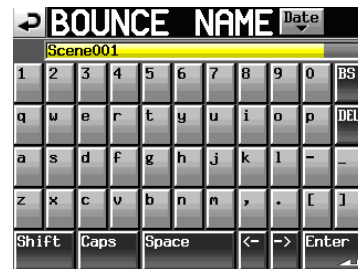
5. ◀◀ / ▶▶ キーなどを使って、バウンスを終了する位置(時刻)にタイムラインカーソルをロケートします。
 6. “Bounce I/O” ボタンを押してプルアップメニューを表示します。
 7. プルアップメニュー項目の“SET OUT” ボタンを押してバウンス終了点(OUT点)を設定します。
- 現在の位置のマーク表示エリアにOUTマーク(“O”)が表示されます。



INマーク(“I”)とOUTマーク(“O”)の間が編集対象となり、水色で表示されます。

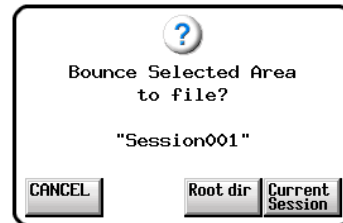
バウンスを行う

8. “Bounce I/O” ボタンを押してプルアップメニューを表示します。
9. プルアップメニュー項目の“Bounce” ボタンを押して、バウンス先のファイル名を入力する“BOUNCE NAME”画面を表示します。



ファイル名を入力します。入力方法は、35 ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。

10. “Enter” ボタンを押すと、以下の確認メッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



- “Root dir” ボタンを押すと、カレントCFカードのルートディレクトリに保存します。
- “Current Session” ボタンを押すと、カレントセッションに保存します。
- “Cancel” ボタンを押すと保存せず、“BOUNCE NAME”画面に戻ります。

作成中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。作成が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

メモ

進行状況を示すポップアップウィンドウ表示中に“CANCEL” ボタンを押すと、バウンスをキャンセルすることができます。

バウンス開始点 / 終了点を破棄する

11. “BOUNCE I/O” ボタンを押してプルアップメニューを表示します。
 12. プルアップメニュー項目の“CLEAR” ボタンを押すと、確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK” ボタンまたはDATAダイヤルを押します。
- 現在設定されているIN点とアウト点が破棄され、マーク表示エリアのINマーク(“I”)とOUTマーク(“O”)が消えます。

第8章 テイクモード

この章では、テイクモードでの操作方法を説明します。本機をテイクモードで動作させるには、本機のオペレーションモードを「テイクモード」に設定してください。（→ 40 ページ「オペレーションモードを選択する」）

また、25 ページ「第4章 基本操作」もあわせてお読みください。

録音の準備をする

基本的な準備

25 ページ「第4章 基本操作」を参考に、基本となる準備を行ってください。

新規プロジェクトの作成

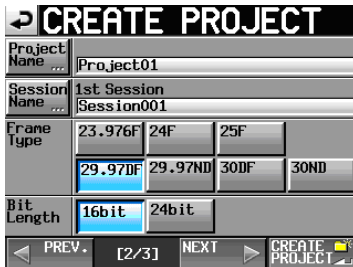
必要に応じ、新しいプロジェクトを作成します。すでにあるプロジェクトに録音する場合には、新規に作成する必要はありません。

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、「PROJECT」画面を表示します。
2. 「PROJECT」画面の「CREATE PROJECT」ボタンを押して、「CREATE PROJECT」画面-1を表示します。



この画面では、プロジェクト名、最初にするセッション名、サンプリング周波数、BWFチャンクに書き込むサンプリング周波数の設定を行います。

「NEXT」ボタンを押して、画面-2を表示します。



次にフレームタイプとビット長の設定を行います。

「NEXT」ボタンを押して、画面-3を表示します。



最後にタイムラインモードのスタート時刻とその他の設定を引き継ぐかの選択を行います。

各設定項目の詳細は、34 ページ「新規プロジェクトを作成する」をご参照ください。

3. 設定が終了したら、「CREATE PROJECT」ボタンを押します。

メモ

同じプロジェクト名のプロジェクトが存在する場合は、「CREATE PROJECT」ボタンが灰色表示になり、新規プロジェクトを作成することができません。この場合は、プロジェクト名を変更してください。

4. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、「OK」ボタンを押します。ホーム画面に戻ります。

新規セッションの作成

必要に応じ、新しいセッションを作成します。すでにあるセッションに録音する場合には、新規に作成する必要はありません。

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、「PROJECT」画面を表示します。
2. 新規セッションを作成するプロジェクトの「→」ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
カレントプロジェクトでない場合はロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので「OK」ボタンを押します。



3. 「MAKE SESSION」ボタンを押して、「MAKE SESSION」画面を表示します。



4. 「Session Name」ボタンを押して、セッション名を編集する「SESSION NAME」画面を表示します。



セッション名入力方法は、35 ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。

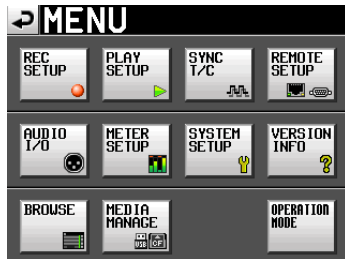
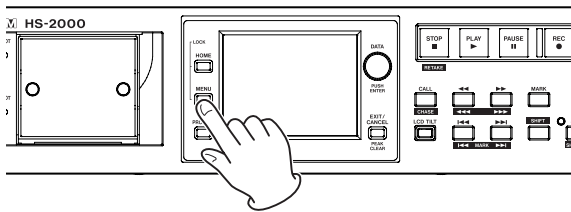
メモ

セッション名の先頭に「@」は使えません。

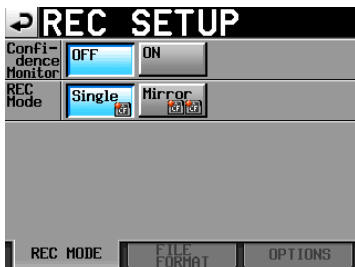
5. “Enter” ボタンまたはDATAダイヤルを押して、“MAKE SESSION”画面に戻ります。
6. 必要に応じてタイムラインの開始時刻を設定します。
7. 設定が完了したら、“MAKE SESSION” ボタンを押します。
8. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK” ボタンまたはDATAダイヤルを押します。
ホーム画面に戻ります。
セッションの操作の詳細は37 ページ「セッションの操作」を参照してください。

録音モードの設定

1. フロントパネルのMENUキーを押して、“MENU” 画面を表示します。



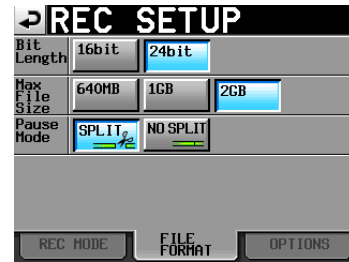
2. “REC SETUP” ボタンを押して、“REC SETUP” 画面を表示します。



“REC MODE” タブ画面では、録音モードを設定します。選択した項目の背景が薄青色になります。詳しくは87 ページ「REC MODEタブ画面」をご参照ください。

ファイルフォーマットの設定

“REC SETUP” 画面で “FILE FORMAT” タブを押すと、以下の画面を表示します。

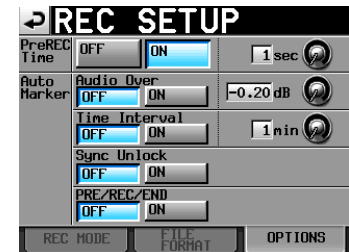


“FILE FORMAT” タブ画面では、量子化ビット数、最大ファイルサイズ、録音を一時停止したときの処理方法を設定します。選択した項目の背景が薄青色になります。

詳しくは、88 ページ「FILE FORMATタブ画面」をご参照ください。

その他の録音設定

“REC SETUP” 画面で “OPTIONS” タブを押すと、以下の画面を表示します。



“OPTIONS” タブ画面では、プリレックタイム、オートマーカの設定を行います。詳しくは、88 ページ「OPTIONSタブ画面」をご参照ください。

録音する

録音

本機が停止状態のときに、**REC**キーを押すと、録音待機状態になります。このときトランスポートステータス表示が“**●**”アイコンになります。録音待機状態で**PLAY**キーを押すと、録音を開始します。

ホーム画面において、画面左上のトランスポートステータス表示が録音表示に変わり、一部の背景が赤くなり、録音中であることを表示します。タイムカウンターも同時にスタートします。

メモ

停止状態のときに、**REC**キーを押しながら**PLAY**キーを押しても録音を開始します。



メモ

パラレルコントロールから録音を制御することも可能です(リテイクを除く)。再生中に**REC**キーを押しながら**PLAY**キーを押してもテイクモードではオーバーライト録音はできません。

注意

録音待機状態のとき、パラレルコントロールのTALLY_RECORDはハイ、TALLY_PAUSEはローを出力します。本体フロントパネルは、**REC**キーと**PAUSE**キーが点灯します。

録音の停止

録音を終了するには、**STOP [RETAKE]** キーを押します。

リテイク

SHIFTキーを押しながら**STOP [RETAKE]** キーを押すと、最後に録音したテイクを削除します。(録音した音声ファイル自体が削除されます)。

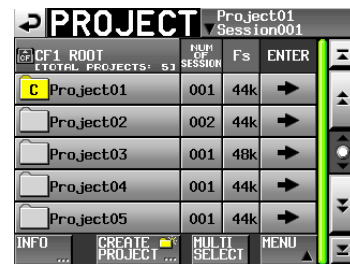
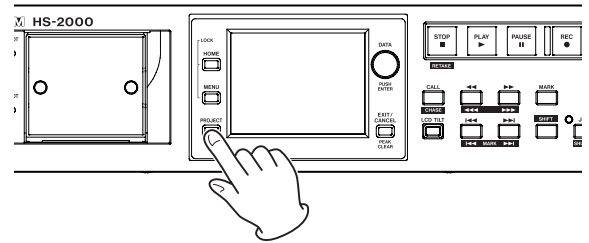
録音中に**PAUSE**キーを押して複数テイク(ファイル)を続けて録音した場合には、“**PAUSE MODE**” 項目が“**SPLIT**” になっている場合には最新のテイクのみを削除します。“**NO SPLIT**” になっている場合にはテイクが分かれていないため、録音開始した時点から録音終了した時点まで全てを削除します。

“**PAUSE MODE**” 項目については88 ページ「**FILE FORMAT**タブ画面」を参照してください。

再生する

プロジェクト / セッション / テイクの選択

1. フロントパネルの**PROJECT**キーを押して、“**PROJECT**” 画面を表示します。



メモ

ホーム画面のセッション / テイク名の部分を押すことで、“**PROJECT**” 画面を呼び出すこともできます。

2. ロードしたいテイクを含むプロジェクトの“**→**” ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。カレントプロジェクトでない場合はロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“**OK**” ボタンを押します。



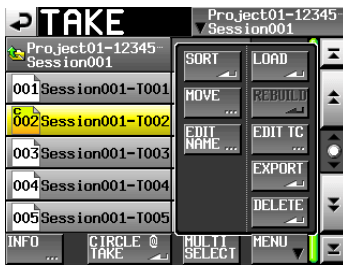
3. ロードしたいテイクを含むセッションの“**→**” ボタンを押して、テイク選択画面を表示します。カレントセッションでない場合はロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“**OK**” ボタンを押します。



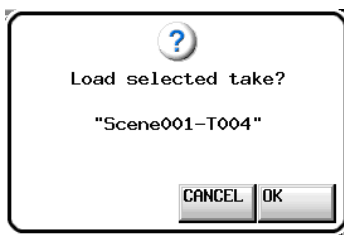
メモ

カレントセッション内のテイクをロードする場合は、手順1.から4.の代わりに、プロジェクト画面右上のセッション名ボタンを押すか、ホーム画面のテイク名表示ボタンを押して表示されるプルダウンメニューの中の“**TAKE List**” ボタンを押すことでカレントセッションのテイク選択画面へ移動できます。

- ロードしたいテイクを選択します。
- テイク選択画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



- プルアップメニュー項目内の“LOAD”ボタンを押します。
- 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。



ロードが完了すると、ホーム画面を表示します。

メモ

ロードしたいテイクの“→”ボタンを押しても、テイクをロードすることができます。このときにはこのポップアップウィンドウは表示されず、またホーム画面に切り換わずにテイク選択画面を表示したままとなります。

オンライン機能の設定

113 ページ「オンライン機能」を参考に、オンライン出力の設定を行ってください。

インプットモニターの設定

再生する際は、インプットモニターをオフに設定してください。インプットモニターがオンになっている場合は、音声入力端子からの音声の本機の全ての音声出力端子から出力されます。

- ホーム画面の“INPUT MONITOR”ボタンを押して、インプットモニターの“ON/OFF”ボタンをプルアップ表示します。



- インプットモニターがオン(“ON”ボタンが青く点灯)になっているときは、“OFF”ボタンを押して、オフ(“OFF”ボタンが青く点灯)にします。

再生

PLAYキーを押します。

PAUSEキーを押すと、一時停止します。

一時停止を解除するには、PLAYキーを押します。

STOP [RETAKE] キーを押すと、停止します。

◀◀[MARK◀◀]キーまたは▶▶[MARK▶▶]キーを押すと、テイクを切り換えます。

◀◀[◀◀◀◀] / ▶▶[▶▶▶▶] キーを押している間は、早戻し / 早送り再生をします。

SHIFTキーを押しながら、◀◀[MARK◀◀]キーまたは▶▶[MARK▶▶]キーを押すと、マークポイントを移動します。

SHIFTキーを押しながら、◀◀[◀◀◀◀]キーまたは▶▶[▶▶▶▶]キーを押している間は、高速サーチをします。

メモ

- “PLAY SETUP”画面で、選択しているテイクのみを再生するか、現在のセッション内にある全てのテイクを再生するかの設定ができます。また、リピート再生のオン/オフの設定ができます。(→89 ページ「再生設定 (PLAY SETUP)」)
- PARALLEL端子から再生を制御することも可能です。

コール

CALL [CHASE] キーを押すと、最後に再生待機状態から再生を開始したポイント(コールポイント)にロケートし、再生待機状態となります。

BWF-Jキューポイント(テイクモード)

“Follow BWF-J”項目がオンのとき、再生中に BWF-Jキューポイントを検出すると以下の動作をします。また、“BWF-J Tally Out”項目がオンのとき、各 BWF-Jキューポイントに対応してパラレルリモート端子よりキュー信号やタリー信号を出力します。

BC\$STANDBY	テイク選択時、再生開始位置としてこのポイントに移動する。再生中にこのポイントに到達すると、一時停止。どちらの場合もBC\$STANDBYタリーを出力。
BC\$CM	再生中にこのポイントに到達すると、BC\$CM キュー信号を出力。
BC\$END	再生中にこのポイントに到達すると、BC\$END キュー信号を出力。
BC\$STOP	再生中にこのポイントに到達すると、BC\$STOP キュー信号を出力し停止。
BC\$FILE	再生中にこのポイントに到達すると、BC\$END キュー信号を出力し、次のテイクにBC\$STANDBY キューポイントがあれば、そのポイントに移動し一時停止。BC\$STANDBYタリーを出力。
BC\$PAUSE	再生中にこのポイントに到達すると、BC\$PAUSEタリーを出力し、一時停止。

フラッシュスタート機能を使う

別売のリモートコントローラー (TASCAM RC-HS32PD/RC-HS20PD)などを使って、フラッシュスタートすることが可能です。詳細は、114 ページ「フラッシュスタート機能」を参照してください。

テイクの操作

テイクはセッションフォルダーの下に複数作成できます。プロジェクトやセッションの操作については、31 ページ「第5章 プロジェクト」をご覧ください。

テイクの操作では、以下の機能を使用します。

- テイクのスタートタイムを編集する
- テイクをエクスポートする
- テイクを削除する
- テイクをソートする
- テイクの並び順を移動する
- テイク名を編集する
- テイクを分割する(Divide)
- テイクを結合する(Combine)
- 直前の編集を取り消す(UNDO)
- 取り消した編集をやり直す(REDO)

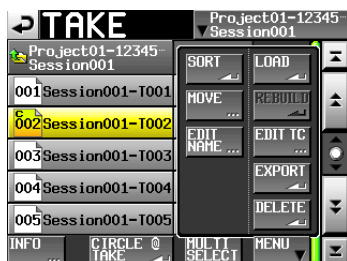
テイクのスタートタイムを編集する

1. フロントパネルの**PROJECT**キーを押して、“PROJECT”画面を表示します。
2. スタートタイムを編集したいテイクを含むプロジェクトの“→”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
カレントプロジェクトでない場合はロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“OK”ボタンを押します。
3. スタートタイムを編集したいテイクを含むセッションの“→”ボタンを押して、テイク選択画面を表示します。
カレントセッションでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“OK”ボタンを押します。

メモ

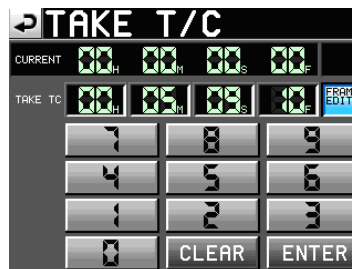
カレントセッション内のテイクをロードする場合は、手順2.～3.の代わりに、プロジェクト画面右上のセッション名ボタンを押すか、ホーム画面のテイク名表示ボタンを押して表示されるプルダウンメニューの中の“TAKE List”ボタンを押すことでカレントセッションのテイク選択画面へ移動できます。

4. スタートタイムを編集したいテイクを選択します。
5. テイク選択画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



6. プルアップメニュー項目内の“EDIT TC”ボタンを押して、“TAKE T/C”画面を表示します。

7. “TAKE T/C”画面の“FRAME EDIT”ボタンでフレーム値まで入力するかどうかを設定します。



[フレームエディットオン状態]



[フレームエディットオフ状態]

8. 数字ボタンを使って、テイクのスタートタイムを入力します。
 - 入力する桁を選択せずに入力すると、最下位桁から順に入力します。
 - 入力する桁を選択する場合は、その桁を押し、背景を黄色く反転させ、数字ボタンもしくは**DATA**ダイヤルを使って、2桁ずつ入力します。
 - “CLEAR”ボタンを押すと、入力値が全てゼロクリアされます。
9. “ENTER”ボタンを押して、確定します。

ヒント

外付けキーボードを使っての編集も可能です。キーボードの**ESC**キーを押すと、ゼロクリアします。

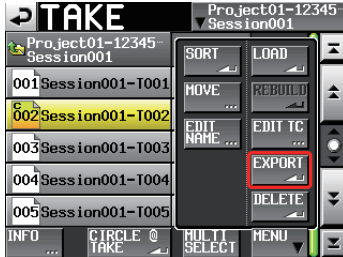
10. 確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK”ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押します。

テイクをエクスポートする

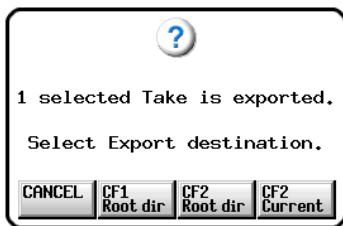
カレントセッションのテイクを以下の場所にエクスポートします。

- 同一CFカードのルート
- 別CFカードのルート
- 別CFカードのカレントセッション

1. テイク選択画面で、エクスポートしたいテイクを選択します。
2. テイク選択画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



3. プルアップメニュー項目内の“EXPORT”ボタンを押すと下記のポップアップウィンドウが表示されます。
ポップアップウィンドウ内のコピーしたい場所のボタンを押すと、選択したテイクをコピーします。ポップアップウィンドウ内の“CANCEL”ボタンを押すと、テイクリスト画面に戻ります。

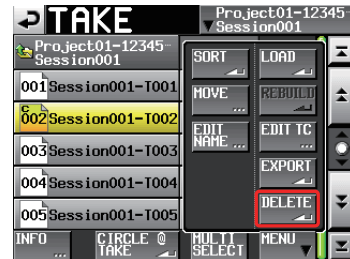


メモ

- エクスポート先が空の場合(カレントセッションが存在しない場合に **CFn Current** を選択した際)、エクスポート元と同じプロジェクト/セッションを作成してエクスポートします。
- エクスポート先に同名ファイルが1つでもある場合、エクスポート開始前に“Selected Take Already exist in Export destination.”というポップアップウィンドウが表示され、エクスポートを行いません。
- エクスポートファイルの合計サイズがエクスポート先の空き容量を超えた場合、エクスポート開始前に“Cannot EXPORT. Not enough space on CF n”というポップアップウィンドウが表示されエクスポートを行いません。
- エクスポート先プロジェクトのFsが異なる場合、エクスポート開始前に“Cannot EXPORT. Destination Project is different Fs.”というポップアップウィンドウが表示され、エクスポートしません。

テイクを削除する

1. テイク選択画面で、削除したいテイクを選択します。
2. テイク選択画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



[プルアップメニュー表示中のテイク選択画面]

3. プルアップメニュー項目内の“DELETE”ボタンを押します。
4. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。



[確認メッセージ画面]

5. 再確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。



[再確認メッセージ画面]

削除中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。削除を完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

注意

タイムラインモードやプレイリストモードで使用されているテイクであっても削除できますので、ご注意ください。
タイムラインモードやプレイリストモードで使用されているテイクを削除した場合、該当リージョン/エントリを再生しようとした際にエラーポップアップが表示されます。

テイクをソートする

テイクの再生順を名前順にソートします。

1. テイク選択画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



[プルアップメニュー表示中のテイク選択画面]

2. プルアップメニュー項目内の“SORT”ボタンを押すと確認のポップアップウィンドウが表示されます。

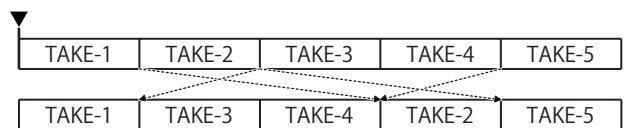


[確認メッセージ画面]

3. ポップアップウィンドウの“OK”ボタンまたは“ENTER”キーを押すとテイクの再生順を名前順にソートします。
“CANCEL”ボタンを押すとテイク選択画面に戻ります。

テイクを移動する

テイクを移動して再生順を変更します。



1. テイク選択画面で、移動したいテイクを選択します。
2. テイク選択画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



[プルアップメニュー表示中のテイク選択画面]

3. プルアップメニュー項目内の“MOVE”ボタンを押すと“TAKE MOVE”画面表示に切り替わります。



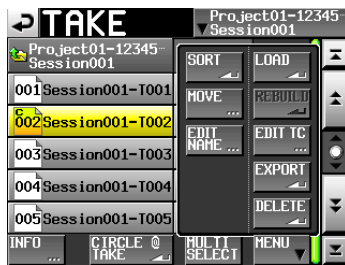
4. DATAダイアル、スクロールボタンを操作して選択したテイクを移動します。



5. “MOVE”ボタンまたは“ENTER”キーを押すと、表示した位置にテイクを移動します。
画面左上の“⏪”ボタンまたは“EXIT/CANCEL”キーを押すとテイクを移動せずにテイク選択画面に戻ります。

テイク名を編集する

1. テイク選択画面で、名前を編集したいテイクを選択します。
2. テイク選択画面内の “MENU” ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



[プルアップメニュー表示中のテイク選択画面]

3. プルアップメニュー項目内の “EDIT NAME” ボタンを押して、“TAKE NAME” 画面を表示します。



[TAKE NAME 画面]

メモ

複数のテイクを選択している場合は、プルアップメニュー項目内の “EDIT NAME” ボタンを選択できません。

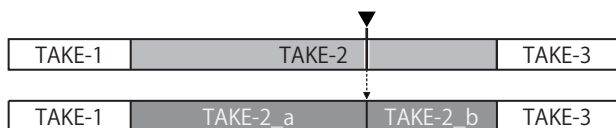
4. テイク名を入力します。入力方法は、35 ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。
5. “TAKE NAME” 画面の “Enter” ボタンまたは DATA ダイヤルを押すとテイク名を確定し、テイク選択画面に戻ります。

注意

タイムラインモードやプレイリストモードで使用されているテイクであってもテイク名を編集できますので、ご注意ください。
タイムラインモードやプレイリストモードで使用されているテイクのテイク名を編集した場合、該当リージョン / エントリーを再生しようとした際にエラーポップアップが表示されます。

テイクを分割する(Divide)

指定した位置でテイクを2つに分割します。



1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. 分割したい位置付近にタイムラインカーソルを移動させます。
3. ホーム画面の**“EDIT”** ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



プルアップメニューの**“Divide”** ボタンを押します。

4. **“-- Divide Mode --”** 表示に切り換わり、スクラブ再生状態になるので、下記操作で正確な分割の位置を探します。
 - **JOG / SHUTTLE** ダイアル
 - **◀/▶** キーを押す (1サンプル単位の移動)
 - **SHIFT** キーを押しながら **◀◀[◀◀◀]** キーまたは **▶▶[▶▶▶]** キーを押す (1ms単位の移動)
 - **SHIFT** キーを押しながら、**◀◀ [MARK◀◀]** キーまたは **▶▶ [MARK▶▶]** キーを押す (マークポイント移動)



分割する位置が決まったら、画面右下の**“Divide”** ボタンを押します。分割処理を中止する場合は、画面左下の**“CANCEL”** ボタン、**STOP** キー、**EXIT / CANCEL** キーを押します。

分割後のファイル名と同名のファイルが存在し、分割不可の場合は**“Cannot Divide.”** のメッセージが表示されます。

5. 分割が実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。



メモ

- 分割後のテイク名は以下のようになります。
前側テイク : <分割前のテイク名>_a
後ろ側テイク : <分割前のテイク名>_b
- 分割後の再生順は前側テイク、後ろ側テイクの順になります。
- 分割後のカレントテイクは分割した後ろ側のテイクとなります。
- 分割前のカレントテイク以降にあるテイクは、分割した後ろ側のテイクに続きます。
- 分割により総テイク数は1つ増えます。
- 分割する指定位置にマークポイントがある場合、分割した後ろ側のテイクの先頭にマークポイントが移動します。
- 999テイクある場合、テイクを分割することはできません。

メモ

例)
テイクリスト : Scene001-T001 分割前

Project01 Session001	LENGTH	LOAD
001 Scene001-T001	0h00n20s	▶
002 Scene002-T001	0h00n20s	▶
003 Scene003-T001	0h00n20s	▶

テイクリスト : Scene001-T001 分割後

Project01 Session001	LENGTH	LOAD
001 Scene001-T001_a	0h00n03s	▶
002 Scene001-T001_b	0h00n16s	▶
003 Scene002-T001	0h00n20s	▶
004 Scene003-T001	0h00n20s	▶

注意

タイムラインモードやプレイリストモードで使用されているテイクであってもテイクを分割できますので、ご注意ください。
タイムラインモードやプレイリストモードで使用されているテイクを分割した場合、該当リージョン / エントリーを再生しようとした際にエラーポップアップが表示されます。

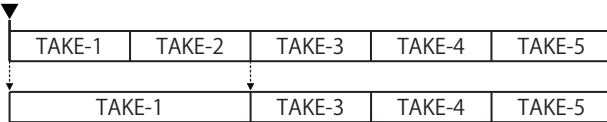
テイクを結合する(Combine)

指定したテイクと別のテイクを結合し、1つのテイクにします。

メモ

以下の条件の場合は、結合することができません。

- bit長、チャンネル数、サンプリング周波数が異なるファイル同士の場合。
- 結合後のファイルサイズがREC SETUP 画面 / FILE FORMAT タブ画面のMax File Sizeの容量を超える場合。
- メディアの空き容量が、結合する後半部分のテイクのファイルサイズより小さい場合。



1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. 結合テイクの前半部分にしたいテイクをカレントテイクにします。
3. ホーム画面の**"EDIT"** ボタンを押してプルアップメニューを表示します。

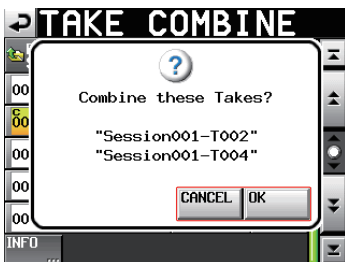


プルアップメニューの**"Combine"** ボタンを押します。

4. 結合テイクの選択画面に切り換りますので、カレントテイクの後ろに結合させるテイクの**"→"** ボタンを押します。
(背景が黄色のアイコンは、手順3.で選択した前半部分のテイクを表示しています。)



5. 確認メッセージが表示され、結合ポイントの前後合わせて4秒間がリピート再生されます。
"OK" ボタンまたは**"ENTER"** キーを押すと、テイクを結合します。
"CANCEL" ボタンまたは**"EXIT / CANCEL"** キーを押すと、リピート再生が停止し、結合テイクの選択画面に戻ります。



6. テイク結合中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。
テイク結合が完了すると、ポップアップウィンドウが消えて、HOME画面に戻ります。



メモ

- 結合後のファイル名は、前半部分のファイル名となります。
- 結合後のファイルのタイムコードデータは、前半部分のファイルのデータが引き継がれます。
- 結合後のマークポイントが100個以上になった場合、先頭から100個目以降は削除されます。100個目以降の削除されたマークは、取り消し(UNDO)を実施しても元に戻せません。

注意

タイムラインモードやプレイリストモードで使用されているテイクであってもテイクを結合できますので、ご注意ください。
タイムラインモードやプレイリストモードで使用されているテイクを結合した場合、後ろ側テイクに該当するリージョン / エントリーを再生しようとした際にエラーポップアップが表示されます。

直前のテイクの編集を取り消す(UNDO)

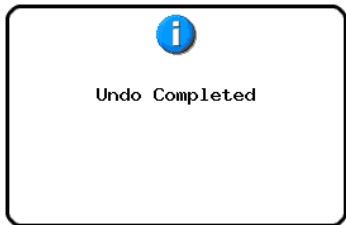
直前に行ったテイクの分割 / 結合を一回だけ取り消す(UNDO)ことができます。

1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. **"EDIT"** ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



プルアップメニューの **"UNDO"** ボタンを押します。

3. 取り消しが実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。



このとき **"EDIT"** プルアップメニューは開いたままとなります。

メモ

- テイクの分割 / 結合を行っていない場合は **"UNDO"** ボタンを押すことができません。取り消し(UNDO)が実行できるときには、**"UNDO"** ボタンが白い文字で表示されます。
- テイクモードの編集履歴は、下記の操作を行なうとクリアされます。
 - 本機の電源を切る。
 - プロジェクトやセッションをロードする。
 - オペレーションモードを切り換える。
 - 録音の実行。

取り消したテイクの編集をやり直す(REDO)

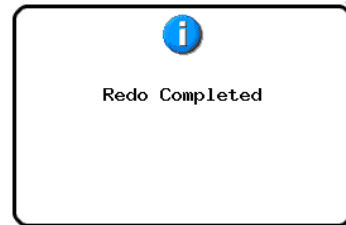
取り消したテイクの分割 / 結合を一回だけやり直し(REDO)することができます。

1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. **"EDIT"** ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



プルアップメニューの **"REDO"** ボタンを押します。

3. やり直しが実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。



このとき **"EDIT"** プルアップメニューは開いたままとなります。

メモ

- 取り消し(UNDO)を実施していない場合は **"REDO"** ボタンは押すことができません。やり直し(REDO)が実行できるときには、**"REDO"** ボタンが白い文字で表示されます。
- テイクモードの編集履歴は、下記の操作を行なうとクリアされます。
 - 本機の電源を切る。
 - プロジェクトやセッションをロードする。
 - オペレーションモードを切り換える。
 - 録音の実行。

この章では、プレイリストモードでの操作方法を説明します。本機をプレイリストモードで動作させるには、本機のオペレーションモードを「プレイリストモード」に設定してください。(→40ページ「オペレーションモードを選択する」)

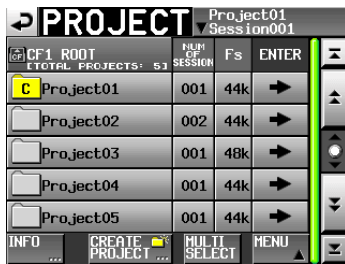
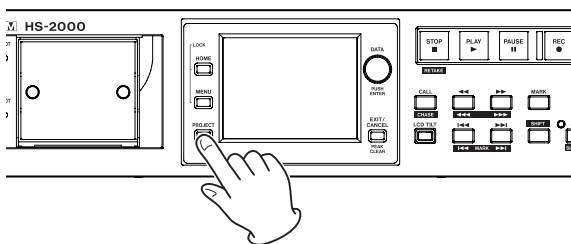
また、25ページ「第4章 基本操作」もあわせてお読みください。

プレイリストの操作

プロジェクト / セッションのロード

プレイリストは、カレントセッション(現在ロードされているセッション)のフォルダーの中にあるテイク / ファイルしか登録することができません。他のセッションのフォルダーにあるテイク / ファイルはプレイリスト登録時にカレントセッションのフォルダーにコピーされます。最初にセッションをロードしてください。

1. フロントパネルの**PROJECT**キーを押して、“PROJECT”画面を表示します。



2. 選択したいプロジェクトの“→”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
カレントプロジェクトでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“OK”ボタンを押します。
3. 選択したいセッションの名前を押して選択します。
背景が黄色のハイライト表示になります。
4. セッション選択画面で“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



5. プルアップメニュー項目内の“LOAD”ボタンを押します。

メモ

ロードしたいセッションの“→”ボタンを押しても、セッションをロードすることができます。このときカレントセッションでない場合はロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“OK”ボタンを押します。

6. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。



ロードが完了すると、最後にロードしたプレイリスト(新規セッションの場合は、デフォルトで作成されるプレイリスト)が自動的にロードされ、ホーム画面に戻ります。

新規プレイリストを作成する

カレントセッションのフォルダーにプレイリスト(JPPA PPLファイル)を作成します。

パソコンでカードを見たときのディレクトリーは以下のようになります。

{カードのドライブ名}:¥ {プロジェクト名}¥ {セッション名}¥
{_playlists}¥ {プレイリストファイル}

1. フロントパネルの**PROJECT**キーを押して、“**PROJECT**”画面を表示します。
2. 新規プレイリストを作成したいプロジェクトの“→”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
カレントプロジェクトでない場合は、ロードするか確認のポップアップウィンドウが表示されますので“**OK**”ボタンを押します。
3. 新規プレイリストを作成したいセッションの“→”ボタンを押して、プレイリスト選択画面を表示します。
カレントセッションでない場合は、ロードするか確認のポップアップウィンドウが表示されますので“**OK**”ボタンを押します。



メモ

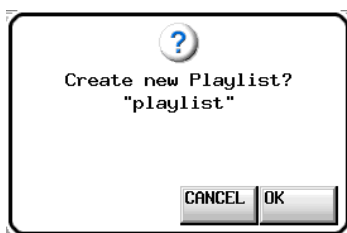
セッションを作成したときに、自動でJPPA PPLファイルが1つ作成されます。

4. “**CREATE PLAYLIST**”ボタンを押して、“**PLAYLIST NAME**”画面を表示します。



プレイリストの名前を設定します。
プレイリスト名入力方法は、35ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。

5. “**Enter**”ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押します。
6. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“**OK**”ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押して、プレイリスト名を確定します。



プレイリスト作成中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。
プレイリストの作成が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

メモ

- 新規プレイリスト作成直後は、作成したプレイリストがカレントプレイリスト(現在ロード中のカレントプレイリスト)になります。
- ホーム画面でエントリー名ボタンを押して表示されるプルダウンメニューの中の“**CREATE PLAYLIST**”ボタンを押すことでも新規プレイリストを作成することができます。
- 現在ロードされているプレイリストの“**C**”アイコンの中にカレントを表す“**C**”が表示されます。

後からプレイリスト名を編集する

プレイリスト名は後から変更することができます。

1. フロントパネルの**PROJECT**キーを押して、“**PROJECT**”画面を表示します。
2. 名前を変更したいプレイリストを含むプロジェクトの“→”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
カレントプロジェクトでない場合は、ロードするか確認のポップアップウィンドウが表示されますので“**OK**”ボタンを押します。
3. 名前を変更したいプレイリストを含むセッションの“→”ボタンを押して、プレイリスト選択画面を表示します。
カレントセッションでない場合は、ロードするか確認のポップアップウィンドウが表示されますので“**OK**”ボタンを押します。
4. 名前を変更したいプレイリストを選択します。選択されたプレイリスト名の背景が黄色くなります。
5. “**MENU**”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



6. プルアップメニュー項目内の“**EDIT NAME**”ボタンを押して、“**PLAYLIST NAME**”画面を表示します。



メモ

ロードされているプレイリストを選択している場合、プルアップメニュー項目内の“**EDIT NAME**”ボタン(プレイリスト名の編集)は選択できません。

7. プレイリスト名を入力します。入力方法は、35ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。
8. “**PLAYLIST NAME**”画面の“**Enter**”ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押すとプレイリスト名を確定し、プレイリスト選択画面に戻ります。

プレイリストをロードする

カレントセッションのフォルダーに置いてあるプレイリスト(JPPA PPLファイル)をロードします。

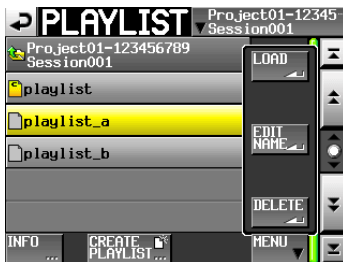
パソコンでカードを見たときのディレクトリーは以下のようになります。

{カードのドライブ名} ¥ {プロジェクト名} ¥ {セッション名} ¥
{_playlists} ¥ {プレイリストファイル}

メモ

カレント以外のセッションのプレイリストファイルはロードすることができません。

1. フロントパネルの**PROJECT**キーを押して、“**PROJECT**”画面を表示します。
2. ロードしたいプレイリストを含むプロジェクトの“→”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
カレントプロジェクトでない場合はロードするか確認のポップアップウィンドウが表示されますので“**OK**”ボタンを押します。
3. ロードしたいプレイリストを含むセッションの“→”ボタンを押して、プレイリスト選択画面を表示します。
カレントセッションでない場合はロードするか確認のポップアップウィンドウが表示されますので“**OK**”ボタンを押します。
4. ロードしたいプレイリストを選択します。
5. プレイリスト選択画面内の“**MENU**”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

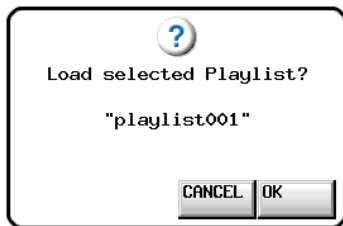


6. プルアップメニュー項目内の“**LOAD**”ボタンを押します。

メモ

ロードしたいプレイリストの“→”ボタンを押すことでもロードできます。

7. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“**OK**”ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押します。



ロードが完了すると、ホーム画面を表示します。

プレイリストを削除する

1. フロントパネルの**PROJECT**キーを押して、“**PROJECT**”画面を表示します。
2. 削除したいプレイリストを含むプロジェクトの“→”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
カレントプロジェクトでない場合はロードするか確認のポップアップウィンドウが表示されますので“**OK**”ボタンを押します。
3. 削除したいプレイリストを含むセッションの“→”ボタンを押して、プレイリスト選択画面を表示します。
カレントセッションでない場合はロードするか確認のポップアップウィンドウが表示されますので“**OK**”ボタンを押します。
4. 削除したいプレイリストを選択します。
5. プレイリスト選択画面内の“**MENU**”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



6. プルアップメニュー項目内の“**DELETE**”ボタンを押します。

メモ

ロードされているプレイリストを選択している場合は、プルアップメニュー項目内の“**DELETE**”ボタンは選択できません。

7. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“**OK**”ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押します。



削除中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。
削除が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

プレイリストの編集 (エントリーの登録、解除、編集)

プレイリストの中の再生単位をエントリーと呼びます。
プレイリスト内には最大100のエントリーが登録できます。
エントリーとして登録できるのは、プレイリストを作成したセッションに含まれるテイク(ファイル)のみです。

同じプロジェクトの他のセッションのフォルダーにあるテイク(ファイル)は、プレイリスト登録時にプレイリストを作成したセッションのフォルダーにコピーされます。

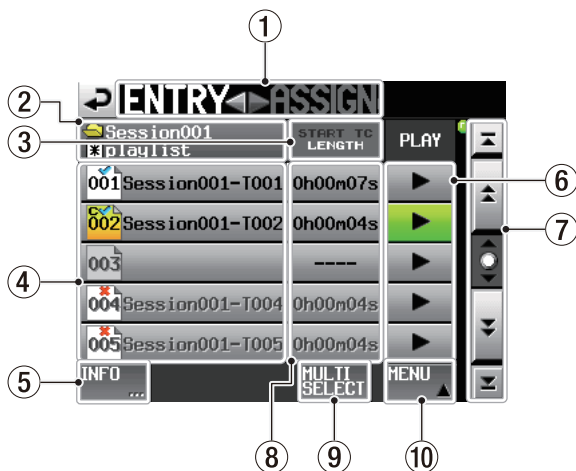
プレイリストを再生中でも、エントリーを登録したり、削除したり、名前を変更することができます。

ただし、再生中のエントリーは変更することができません。

プレイリストの編集は、エントリーリスト画面(“ENTRY”画面)とファイルアサイン画面(“ASSIGN”画面)で行います。

エントリーリスト画面

この画面を表示するには、ホーム画面でテイクまたはエントリー名ボタンを押して表示されるプルダウンメニューの中の“ENTRY LIST”ボタンを押すか、ファイルアサイン画面の“ENTRY ◀▶ ASSIGN”ボタンの“ENTRY ◀”部分を押しします。



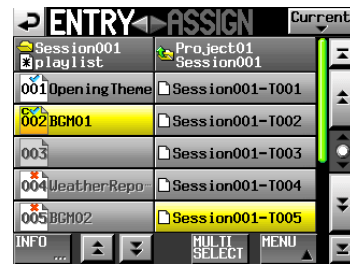
- ① **ENTRY ◀▶ ASSIGN ボタン**
エントリーリスト画面とファイルアサイン画面を切り換えます。
▶ **ASSIGN**の部分を押すと、ファイルアサイン画面が表示されます。
- ② **プレイリスト名表示**
現在のプレイリスト名を表示します。
編集後、保存を行っていない状態で「✖」が表示されます。
- ③ **START TC / LENGTH ボタン**
この部分を押すと、“START TC / LENGTH”表示部を開始時刻(“START TC”)と長さ(“LENGTH”)を交互に切り換えます。白字になっている項目が表示されています。

④ エントリー名 ボタン

該当するエントリーを選択します。

このボタンを押すと、右側にテイクリストが表示されます。

この状態で登録したいテイク名のボタンを押すことでこのボタンにテイクを登録できます。



[テイクリストオン状態]

エントリー番号が“001”アイコンの中に表示されます。

プレイリストの検索結果が“001”アイコンの中に表示されます。また、検索の結果、形式が異なるファイルや存在しないファイルのとき、名前をグレーで表示します。

	カレントエントリー (現在ロードされているエントリー)
	問題のないエントリー
	形式が異なり、再生できないエントリー
	登録ファイルがFTPや“BROWSE”画面で削除されて存在しないエントリー
	エントリー登録なし

⑤ INFO ボタン

エントリーを選択した状態でこのボタンを押すと、選択されたエントリーの情報をポップアップウィンドウに表示します。
エントリーを選択していない状態でこのボタンを押すと、現在のプレイリストについての情報を表示します。

⑥ PLAY ボタン

該当するエントリーを再生します。再生中はボタンが緑色になります。再生中に押すと停止します。

⑦ スクロール ボタン

エントリーリストの先頭、末尾、1ページ(5行)ずつのスクロールを行います。また、DATAダイヤルを使っても、1行ずつエントリーリストをスクロールすることができます。

⑧ START TC / LENGTH 表示

エントリーの開始時刻またはエントリーの長さ(時間)を表示します。“START TC / LENGTH”ボタンの白字になっている項目が表示されています。

⑨ MULTI SELECT ボタン

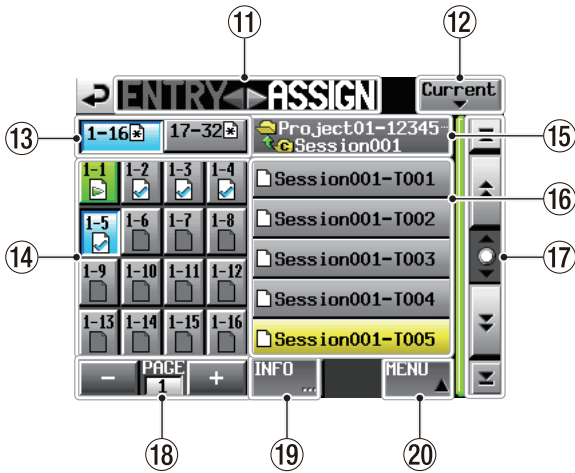
エントリーを複数選択できるモードにします。

⑩ MENU ボタン

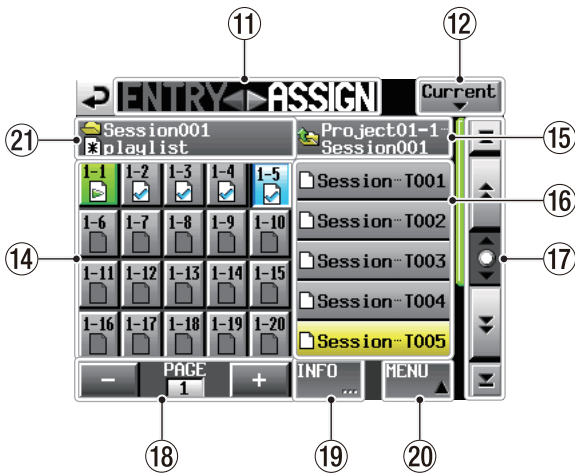
“REBUILD”、“CAPTURE BC\$”、“CLEAR”、“ADJUST”、“SAVE”、“SAVE AS”を選択するプルアップメニュー項目を表示します。

ファイルアサイン画面

この画面は表示するには、ホーム画面でテイクまたはエントリー名ボタンを押して表示されるプルダウンメニューの中の“ASSIGN FILE”ボタンを押すか、ファイルアサイン画面の“ENTRY ◀▶ ASSIGN”ボタンの“▶ ASSIGN”部分を押しします。



[RC-HS32PD接続時/リモートコントローラー未接続時]



[RC-HS20PD接続時]

- ⑪ **ENTRY ◀▶ ASSIGN ボタン**
エントリーリスト画面とファイルアサイン画面を切り換えます。
ENTRY ◀の部分を押すと、エントリーリスト画面が表示されます。
- ⑫ **Current ボタン**
このボタンを押すと、テイク名リストを現在のセッションのテイク名リストにします。
- ⑬ **キーセット選択ボタン**
キーアサインボタンを、左側のキーセットを表示するか、右側のキーセットを表示するかを選択します。
編集を行ったが保存を行っていない状態では“✳”が表示されます。
- ⑭ **キーアサインリスト / ボタン**
エントリーを割り当てるボタンです。
フラッシュページ番号 - フラッシュキー番号を表示します。
プレイリストのチェック結果を“☑”アイコンに表示します。
また、現在再生中のエントリーの場合、アイコンが“🟢”表示になり、ボタンが緑色にハイライト表示されます。
 - 🟢 再生中のエントリー
 - ☑ 問題のないエントリー
 - ✳ 形式が異なり、再生できないエントリー

- 🔍 登録ファイルがFTPや“BROWSE”画面で削除されて存在しないエントリー
- エントリー登録なし

このボタンを押してから登録したいテイク名のボタンを押すことでこのボタンにテイクを登録できます。

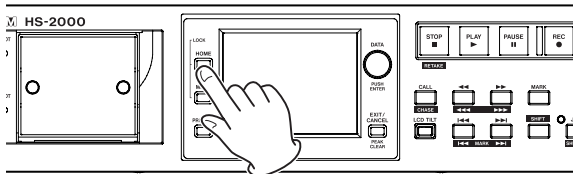
- ⑮ **カレントフォルダー名表示 / ボタン**
現在テイクリスト表示部に表示されているフォルダー名を表示します。
このボタンを押すと、テイクリスト表示部にセッションのリストを表示します。
- ⑯ **テイク名リスト / ボタン**
カレントセッションにあるテイクをリストに表示します。
登録したいキーアサインボタンを押してからこのボタンを押すことでキーアサインボタンにそのテイクを登録できます。
カレントフォルダー名ボタンを押して、カレントフォルダー名表示にプロジェクト名が表示されているときは、現在のプロジェクトに含まれるセッションをリストに表示します。
切り換えたいセッションのボタンを押すと、そのセッションのテイク名リストを表示します。
- ⑰ **スクロール ボタン**
テイクリストもしくはセッションリストの先頭、末尾、1ページ(5行)ずつのスクロールを行います。また、DATAダイヤルを使っても、1行ずつテイクリストをスクロールすることができます。
- ⑱ **ページ表示 / 選択ボタン**
現在のキーアサインボタンのページを表示します。
“+”ボタンまたは“-”ボタンを押してページを切り換えます。
- ⑲ **INFO ボタン**
キーアサインボタンを選択した状態でこのボタンを押すと、選択されたキーアサインボタンの情報をポップアップウィンドウに表示します。
テイクを選択した状態でこのボタンを押すと、選択されたテイクの情報をポップアップウィンドウに表示します。
なにも選択していない状態でこのボタンを押すと、現在のプレイリストについての情報を表示します。
- ⑳ **MENU ボタン**
“REBUILD”、“CAPTURE BC\$”、“CLEAR”、“ADJUST”、“SAVE”、“SAVE AS”を選択するプルアップメニュー項目を表示します。
- ㉑ **セッション名/プレイリスト名表示**
現在のセッション名とプレイリスト名を表示します。
編集後、保存を行っていない状態で“[*]”が表示されます。

メモ

以降のページでは、RC-HS32PD接続時の画面を用いて説明します。

テイクをエントリーに登録する

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。



2. ファイル名またはタイトル名表示ボタンを押してプルダウンメニューを表示し、“ASSIGN FILE” ボタンを押します。エントリーに登録するファイルアサイン画面が表示されます。



左側に登録するボタン群が、右側に登録できるテイクのリストが表示されます。

メモ

エントリーリスト画面の“▶ASSIGN”ボタンを押すことで、ファイルアサイン画面を呼び出すこともできます。



3. 最初に、テイクを登録するキーアサインボタンを選択します。
4. “+” ボタンおよび“-” ボタンを使って登録したいページを表示します。
5. 左側のキーアサインボタンリストにあるボタンに触れて登録したいキーアサインボタンを選択します。選択されたボタンの背景が水色にハイライト表示されます。

メモ

エントリーがすでに登録されているボタンを選択したときは、テイクリストにある該当のテイクの背景が黄色にハイライト表示されます。

6. テイクリストにあるテイク名の部分を押しと、選択したテイクがそのボタンに登録されます。テイクが登録されたボタンはアイコンが未登録の“■”から“■”に変わります。

メモ

- プレイリストに登録できるのは、そのプレイリストがあるプロジェクトのテイクのみです。
- 登録したいテイクが表示されていないときは、スクロールボタンまたはDATAダイヤルを使ってリストをスクロールして登録したいテイクを表示させて、そのテイク名を押します。

ヒント

登録したいテイクが同じプロジェクトの他のセッションにある場合には、カレントセッション名ボタンを押して、セッションリストを表示させます。登録したいテイクが含まれるセッション名の部分を押して、そのセッションのテイク名リストを表示させます。

7. 必要に応じ手順3.～6.を繰り返します。
8. 全て登録が終わったら、必要に応じてプレイリストを保存します。保存をする場合には、ファイルアサイン画面またはエントリーリスト画面で“MENU”ボタンを押して表示されるプルアップメニュー項目、もしくはホーム画面のファイル名またはタイトル名表示ボタンを押して表示されるプルダウンメニューの“SAVE”ボタンを押します。保存の詳細は、81 ページ「プレイリストを保存する」を参照してください。

ヒント

エントリーリスト画面でも同様の手順でテイクをエントリーに登録することが出来ます。

注意

保存(“SAVE”)を行わない場合、他のプレイリストをロードしたり、カードを抜いたり、本機の電源を切るなどすると、変更した内容はクリアされます。

エントリー番号一覧

プレイリストのエントリー番号は以下のようになります。

RC-HS32PD接続時

ページ番号	エントリー番号
1	1-32
2	33-64
3	65-96

RC-HS20PD接続時

ページ番号	エントリー番号
1	1-20
2	21-40
3	41-60
4	61-80
5	81-100

エントリーへの登録を解除する

1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. ファイル名またはタイトル名表示ボタンを押して表示されるプルダウンメニューの中の**“ENTRY LIST”**ボタンを押します。
エントリーを操作するエントリーリスト画面が表示されます。



3. 登録を解除したいエントリーを選択します。背景が黄色のハイライト表示になり、右側にテイクリストが表示されます。
テイクが登録されているエントリーを選択したときは、テイクリストにある該当のテイクの背景が黄色にハイライト表示されます。

メモ

背景が黄色にハイライト表示されたテイク名ボタンを押すことで、登録を解除することもできます。

4. エントリーリスト画面内の**“MENU”**ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



5. プルアップメニュー項目内の**“CLEAR”**ボタンを押すと、エントリーがクリアされます。

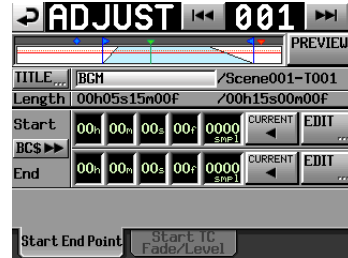
メモ

ファイルアサイン画面で、左側のキーアサインボタンを選択した状態で、右側のテイクリストで黄色くハイライト表示されているテイク名を押すか、**“MENU”**ボタンを押して表示されるプルアップメニュー項目で**“CLEAR”**ボタンを押すことでも登録を解除できます。



エントリーのタイトルを編集する

1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. ファイル名またはタイトル名表示ボタンを押して表示されるプルダウンメニューの中の**“ADJUST ENTRY”**ボタンを押します。
“ADJUST ENTRY x x x”画面が表示されます(“x x x”はエントリー番号を表します)。



メモ

この画面は、エントリーリスト画面でテイクを選択した状態またはファイルアサイン画面で左側のキーアサインボタンを選択した状態で**“MENU”**ボタンを押して表示されるプルアップメニュー項目で**“ADJUST”**ボタンを押すことでも表示できます。



[エントリーリスト画面]



[ファイルアサイン画面]

3. **“TITLE”**に表示されている文字列が、選択したエントリーのタイトルです。**“TITLE”**ボタンを押すと、エントリーのタイトルを編集する**“EDIT TITLE”**画面が表示されます。



タイトル名を入力します。入力方法は、35ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。

4. **“EDIT TITLE”**画面の**“Enter”**ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押すとエントリーのタイトルが変更されます。

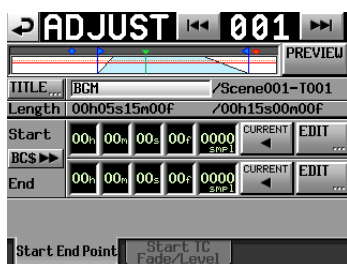
再生開始 / 終了位置の編集

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、“HOME” 画面を表示します。
2. ファイル名またはタイトル名表示ボタンを押して表示されるプルダウンメニューの中の“ADJUST ENTRY” ボタンを押します。
“ADJUST x x x” 画面が表示されます。(“x x x” はエンタリー番号を表します。)

メモ

この画面は、エンタリーリスト画面でテイクを選択した状態または、ファイルアサイン画面で、左側のキーを選択した状態で“MENU” ボタンを押して表示されるプルアップメニュー項目で“ADJUST” ボタンを押すことでも表示できます。

3. “Start End Point” タブ画面を表示します。



4. 時刻表示桁をタッチすると黄色のハイライト状態になり、該当するカーソルバーが点滅します。
時刻桁が選択された状態では、DATAダイヤル操作で、Start / End位置が変更できます。
選択桁の桁上げや桁下げにより、上位桁が±1になります。
5. 変更したい分解能に合わせて桁を選択します。
フレーム精度で変更する際はフレーム桁を選択し、サンプル精度で変更する際はサンプル桁を選択します。

メモ

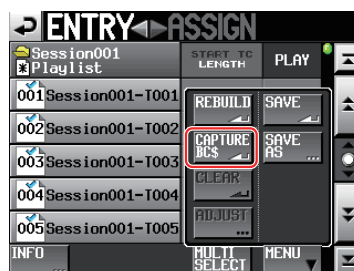
- “CURRENT” ボタンで、現在の再生位置をStart / End位置にキャプチャできます。
- “BC\$▶▶” ボタンで、“Start / End Point” をBC\$STANDBY / ENDマークの時刻に設定するか、ファイルの先頭 / 末尾時刻をリセットするかどうかの確認ポップアップウィンドウを表示します。
 - ポップアップウィンドウの“CAPTURE” ボタンを押すと、BC\$STANDBY/ENDマークの時刻を“Start / End Point”に取り込みます。
 - ポップアップウィンドウの“RESET” ボタンを押すと、“Start / End Point” がファイルの先頭 / 末尾時刻にリセットされます。



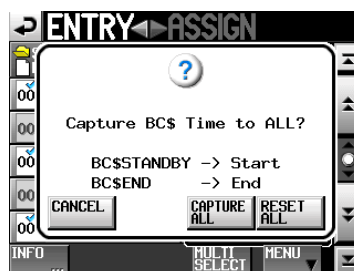
BC\$STANDBY / END範囲一括切り換え機能

一括してBC\$STANDBY - BC\$ENDマークの範囲に登録を切り換えることができます。

1. プレイリストモードのファイルアサイン画面かエンタリーリスト画面のプルアップメニューを表示します。



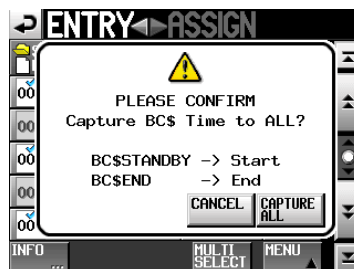
2. プルアップメニューに追加された“CAPTURE BCS” ボタンを押すと、以下のメッセージをポップアップウィンドウに表示します。



メモ

ポップアップウィンドウ内の“CANCEL” ボタンを押すと、ファイルアサイン画面またはエンタリーリスト画面に戻ります。

3. ポップアップウィンドウ内の“CAPTURE ALL” ボタンを押すと、以下のメッセージをポップアップウィンドウに表示します。



4. ポップアップウィンドウ内の“CAPTURE ALL”ボタンを押すと、BC\$STANDBY-BC\$ENDマークの範囲に一括切り換えします。

メモ

ポップアップウィンドウ内の“CANCEL”ボタンを押すと、ファイルアサイン画面またはエントリーリスト画面に戻ります。

5. 手順1.のポップアップウィンドウ内の“RESET ALL”ボタンを押すと、以下のメッセージをポップアップウィンドウで表示します。



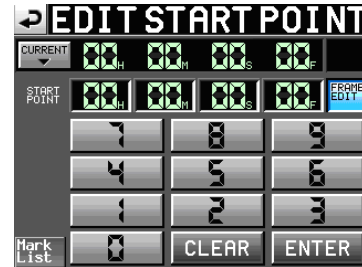
6. ポップアップウィンドウ内の“RESET ALL”ボタンを押すと、エントリーの開始 / 終了時刻がファイルの先頭 / 末尾時刻にリセットされます。

メモ

ポップアップウィンドウ内の“CANCEL”ボタンを押すと、ファイルアサイン画面またはエントリーリスト画面に戻ります。

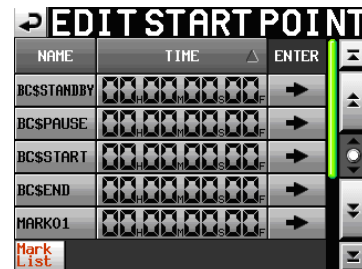
数字ボタン / マークリスト画面を使って再生開始 / 終了位置を編集する

1. “ADJUST x x x”画面“Start End Point”タブ画面の“EDIT”ボタンを押すと、再生開始 / 終了位置を編集する“EDIT START POINT”画面 / “EDIT END POINT”画面が表示されます。



“EDIT START POINT”画面の“FRAME EDIT”ボタンでフレーム値まで入力するかどうかを設定します。

2. 数字ボタンを使って、エントリーの再生開始 / 終了位置を入力します。
- 入力する桁を選択せずに入力すると、最下位桁から順に入力します。
 - 入力する桁を選択する場合は、その桁を押し、背景を黄色く反転させ、数字ボタンもしくはDATAダイヤルを使って、2桁ずつ入力します。
 - “CURRENT ▼”ボタンを押すと、現在の再生位置を入力値にコピーすることができます。
 - “SET MAX ▲”ボタンを押すと、ファイルの末尾時刻を入力値に設定することができます。
 - “CLEAR”ボタンを押すと、入力値が全てゼロクリアされます。
 - “Mark List”ボタンを押すと、指定したマークから時刻を取り込むことのできるマークリスト画面を表示します。



この画面で、時刻を取り込みたいマークの“→”ボタンを押すと、そのマークの時刻が再生開始 / 終了位に設定され、“ADJUST ENTRY x x x”画面に戻ります。

メモ

再生開始 / 終了時刻を変更する際、再生開始 / 終了時刻の長さがフェードイン / フェードアウトの長さの合計より長くなるように、再生開始 / 終了時刻の設定値を自動的に抑えます。

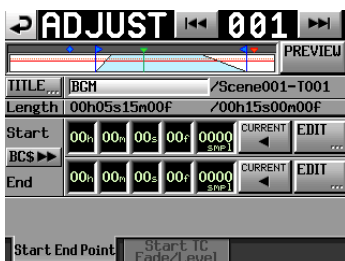
- 3 “ENTER”ボタンを押して、確定します。

ヒント

- PLAYキーなどのトランスポートキーを使って、音声を聴きながら位置を決め、“CURRENT ▼”ボタンを押して入力値にコピーすることもできます。
- “EDIT START POINT”画面 / “EDIT END POINT”画面では外付けキーボードを使っての編集も可能です。キーボードのESCキーを押すと、ゼロクリアします。

再生開始時刻を編集する

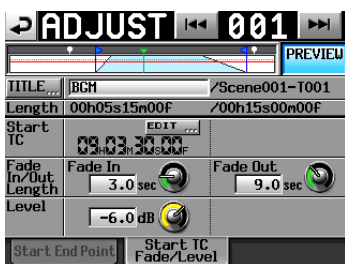
1. フロントパネルのHOMEキーを押して、“HOME”画面を表示します。
2. ファイル名またはタイトル名表示ボタンを押して表示されるプルダウンメニューの中の“ADJUST ENTRY”ボタンを押します。
“ADJUST x x x”画面が表示されます(“x x x”はエントリー番号を表します)。



メモ

この画面は、エントリーリスト画面でテイクを選択した状態または、ファイルサイン画面で、左側のキーを選択した状態で“MENU”ボタンを押して表示されるプルアップメニュー項目で“ADJUST”ボタンを押すことでも表示できます。

3. “Start TC Fade/Level” タブを押して以下の画面を表示します。



4. “EDIT”ボタンを押して開く、“EDIT START TC”画面の数字ボタンでStart TCを変更します。
5. “START TC”に表示されている値が、選択したエントリーの再生開始時刻です。“START TC”項目内の“EDIT”ボタンを押すと、再生開始時刻を編集する“EDIT START T/C”画面が表示されます。



“EDIT START T/C”画面の“FRAME EDIT”ボタンでフレーム値まで入力するかどうかを設定します。

6. 数字ボタンを使って、エントリーの再生開始時刻を入力します。
 - 入力する桁を選択せずに入力すると、最下位桁から順に入力します。
 - 入力する桁を選択する場合は、その桁を押し、背景を黄色く反転させ、数字ボタンもしくはDATAダイヤルを使って、2桁ずつ入力します。
 - “CURRENT ▼”ボタンを押すと、現在のタイムコード時刻を入力値にコピーすることができます。
 - “CLEAR”ボタンを押すと、入力値が全てゼロクリアされます。

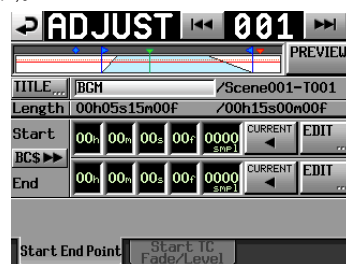
7. “ENTER”ボタンを押して、確定します。

ヒント

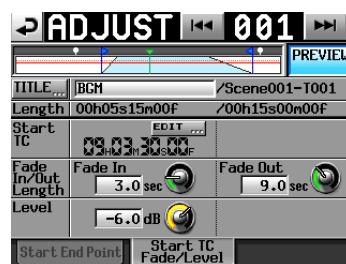
- PLAYキーなどのトランスポートキーを使って、音声を聴きながら位置を決め、“CURRENT ▼”ボタンを押して入力値にコピーすることもできます。
- 外付けキーボードを使っての編集も可能です。キーボードのESCキーを押すと、ゼロクリアします。

フェードイン/アウト長、レベルの編集

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、“HOME”画面を表示します。
2. ファイル名またはタイトル名表示ボタンを押して表示されるプルダウンメニューの中の“ADJUST ENTRY”ボタンを押します。
“ADJUST x x x”画面が表示されます(“x x x”はエントリー番号を表します)。



3. “Start TC Fade / Level”タブを以下の画面を表示します。



4. “Fade In”、“Fade Out”、“Level”ノブを選択した後、DATAダイヤルを回して設定します。

設定値：

- Fade In / Out Length：0-30秒
(0.1秒 / step：押し回し時は1.0秒 / step)
- Levelの値域：-∞～+10dB

メモ

- フェードイン/アウト長を変更する際、フェードイン/アウト長が再生開始/終了時刻の長さ以下となるように、フェードイン/アウト長の設定値を自動的に抑えます。
- 設定されたレベルが赤の実線で表示されます。
- 基準レベル(0dB)が橙の点線で表示されます。

リハーサル再生操作 / 動作

“ADJUST ENTRY”画面でトランスポート操作を行うことでリハーサル再生を実施します。

- ◀◀ / ▶▶ キー操作で「素材先頭 / Start Point / End Point / 素材末尾」に移動する以外は、通常のトランスポート操作と同じです。
- **Start Point / Fade In Length**を変更すると、再生位置を**Start Point**に移動します。再生中に変更した場合は、再生位置を移動後に再生します。
- **End Point / Fade Out Length**を変更すると、再生位置を下記位置に移動します。再生中に変更した場合は、再生位置を移動後に再生します。

	PREVIEW OFF時	PREVIEW ON時
EndPoint変更時	EndPointの2秒前	FadeOut開始位置の2秒前
FadeOutLength変更時	FadeOut開始位置の2秒前	FadeOut開始位置の2秒前

- “PREVIEW”ボタンでリハーサル再生内容が切り換わります。

PREVIEW OFF時のリハーサル再生

- **Fade IN / OUT**および**Level Adjust**無しの音を再生します。
- **Start / End Point**の範囲外に移動ができます。
- 再生中に**End Point**に到達した場合、停止して再生位置を**Start Point**に移動します。
PLAY キーを押すと**Start Point**から再生を開始します。
End Point以降への移動は、▶▶ キー、▶▶▶ キー、SHIFT+▶▶▶ キー、JOG / SHUTTLEダイヤルの操作で行います。

PREVIEW ON時のリハーサル再生

- **Start / End Point**の範囲内だけを再生します。範囲外には移動できません。
- **Fade IN / OUT**設定およびレベル設定どおりの音を再生します。

プレイリストを保存する

現在のプレイリストをカレントセッション(現在ロード中のセッション)にJPPA PPLファイルで保存します。

注意

プレイリストの編集を行った場合は、必要に応じプレイリストを保存してください。保存(“SAVE”)を行わない場合、他のプレイリストをロードしたり、選択されたカードを抜いたり、本機の電源を切るなどすると、変更した内容はクリアされます。
編集を行って保存されていないときは、ファイル名またはタイトル名表示ボタンの部分に “*” が表示されています。また、“*” が表示されている状態で他のプレイリストをロードしたり、新規プレイリストを作成したり、オペレーションモードを切り換えるなどの編集内容がクリアされるような操作を行う場合にはプレイリストを保存するかのポップアップメッセージが表示されます。

1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. ファイル名またはタイトル名表示ボタンを押して表示されるプルダウンメニューの中の**“SAVE”**ボタンを押します。



3. 保存を開始します。
保存中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。保存が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

メモ

エントリーリスト画面またはファイルアサイン画面内の**“MENU”**ボタンを押して表示されるプルアップメニュー項目の中の**“SAVE”**ボタンを押すことでもプレイリストを保存することができます。



[エントリーリスト画面]



[ファイルアサイン画面]

プレイリストに名前をつけて保存する

エントリーリスト画面またはファイルアサイン画面で“MENU”ボタンを押して表示されるプルアップメニューで、“SAVE”ボタンの代わりに“SAVE AS”ボタンを押すと、名前をつけて保存することもできます。

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. ファイル名またはタイトル名表示ボタンを押して表示されるプルアップメニューの中の“SAVE AS”ボタンを押します。



新しいプレイリスト名を入力する“PLAYLIST NAME”画面が表示されます。



3. プレイリスト名を入力します。入力方法は、35 ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。
4. “PLAYLIST NAME”画面の“Enter”ボタンまたはDATAダイヤルを押すと、この名前での保存を行います。作成中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。作成が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

メモ

入力した名前のファイルがすでに存在するときは、そのファイルに上書きするかどうかを確認するポップアップウィンドウが表示されます。“OK”ボタンを押すとそのファイルを上書きし、“CANCEL”ボタンを押すと“PLAYLIST NAME”画面に戻ります。“OK”ボタンを押すとそのファイルを上書きし、“CANCEL”ボタンを押すと“PLAYLIST NAME”画面に戻ります。

ヒント

エントリーリスト画面またはファイルアサイン画面で“MENU”ボタンを押して表示されるプルアップメニュー項目の中の“SAVE AS”ボタンを押すことで名前をつけて保存することができます。



再生する

プロジェクト / セッション / プレイリストの選択

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。



2. 再生したいプレイリストの含まれるプロジェクトの“→”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。カレントプロジェクトでない場合はロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“OK”ボタンを押します。



3. 再生したいプレイリストの含まれるセッションの“→”ボタンを押して、プレイリスト選択画面を表示します。カレントセッションでない場合はロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“OK”ボタンを押します。



ヒント

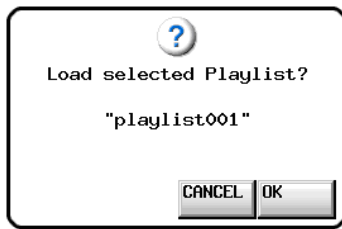
“PROJECT”画面右上のカレントプロジェクト / セッション名ボタンを押すことで、現在のセッションのプレイリスト選択画面を表示することができます。

4. 再生したいプレイリストの名前を押して選択します。背景が黄色にハイライト表示されます。
5. プレイリスト選択画面で“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



[プレイリスト選択画面プルアップ表示]

6. プルアップメニュー項目の“LOAD”ボタンを押して、プレイリストをロードします。確認のポップアップウィンドウが開きます。



“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。ロードが完了すると、ホーム画面に戻ります。

メモ

プレイリスト選択画面で、“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目の中の“LOAD”ボタンを押すかわりに、再生したいプレイリストの“→”ボタンを押すことでも、再生したいプレイリストをロードすることができます。
上と同じポップアップメッセージが出ますので“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。

オンライン機能の設定

113 ページ「オンライン機能」を参考に、オンライン出力の設定を行ってください。

再生

PLAYキーを押します。

PAUSEキーを押すと、一時停止します。
一時停止を解除するには、**PLAY**キーを押します。

STOP [RETAKE] キーを押すと、停止します。

◀◀[MARK◀◀]キーまたは▶▶[MARK▶▶]キーを押すと、エンターを切り換えます。

◀◀[◀◀◀◀] / ▶▶[▶▶▶▶]キーを押している間は、早戻し / 早送り再生をします。

SHIFTキーを押しながら、◀◀[MARK◀◀]キーまたは▶▶[MARK▶▶]キーを押すと、マークポイントを移動します。

SHIFTキーを押しながら、◀◀[◀◀◀◀]キーまたは▶▶[▶▶▶▶]キーを押している間は、高速サーチをします。

メモ

- “PLAY SETUP”画面で、選択しているエンタリーのみを再生するか、現在のプレイリスト内にある全てのエンタリーを再生するかの設定ができます。また、リピート再生のオン / オフの設定ができます。(→89 ページ「再生設定 (PLAY SETUP)」)
- PARALLEL端子から再生を制御することも可能です。

コール

CALL [CHASE] キーを押すと、最後に再生待機状態から再生を開始したポイント(コールポイント)にロケートし、再生待機状態となります。

BWF-J キューポイント (プレイリストモード)

“Follow BWF-J”項目がオンするとき、再生中に BWF-Jキューポイントを検出すると以下の動作をします。また、“BWF-J Tally Out”項目がオンするとき、各 BWF-Jキューポイントに対応してパラレルリモート端子よりキュー信号やタリー信号を出力します。

BC\$STANDBY	エンタリー選択時、再生開始位置としてこのポイントに移動する。再生中にこのポイントに到達すると、一時停止。どちらの場合でも、BC\$STANDBYタリーを出力。
BC\$CM	再生中にこのポイントに到達すると、BC\$CM キュー信号を出力。
BC\$END	再生中にこのポイントに到達すると、BC\$END キュー信号を出力。
BC\$STOP	再生中にこのポイントに到達すると、BC\$STOP キュー信号を出力し停止。
BC\$FILE	再生中にこのポイントに到達すると、BC\$END キュー信号を出力し、次のエンタリーにBC\$STANDBY キューポイントがあれば、そのポイントに移動し一時停止。BC\$STANDBYタリーを出力。
BC\$PAUSE	再生中にこのポイントに到達すると、BC\$PAUSEタリーを出力し、一時停止。

フラッシュスタート機能を使う

別売のリモートコントローラー (TASCAM RC-HS32PD/RC-HS20PD) などを使って、フラッシュスタートすることが可能です。
詳細は、114 ページ「フラッシュスタート機能」を参照してください。

第 10 章 オンエアモード

この章では、オンエアモードでの操作方法を説明します。本機をオンエアモードで動作させるには、本機のオペレーションモードを「オンエア」に設定してください。(40 ページ「オペレーションモードを選択する」)

また、19 ページ「オンエアモード時」、29 ページ「第4章 基本操作」もあわせてお読みください。

再生対象ファイルを選択する

オンエアモードでは、カレントメディアのルートにある選択されたオーディオファイル(本機で設定されたFsに一致したファイルのみ)を再生します。

1. “HOME” 画面の情報欄、“HOME” 画面のテイク名ボタンを押して表示されるプルダウンメニューの “ON AIR LIST” ボタン、または “PROJECT” キーを押して、“ON AIR LIST” 画面を表示します。
“ON AIR LIST” 画面には、カレントメディアのルートにあるオーディオファイル(本機で設定されたFsに一致したファイルのみ)をファイル名順に表示します。
2. “ON AIR LIST” 画面左端の “SELECT” ボタンをタッチすることでチェックマークをオン/オフし、オンエア再生対象ファイルを選択します。
チェックマークが表示されているファイルがオンエア再生対象ファイルとなります。
チェックマークを外すと、グレースアウトしてオンエア再生対象外になります。



メモ

- 初期状態では全ファイルにチェックマークが表示された状態となります。
- 選択されたFsに一致するファイルだけが表示されます。
- Fsが一致しても、3ch以上のファイルなど、本機の再生対象外ファイルは認識しません。
- 認識できるファイル数は、選択されたFsと一致するオーディオファイル100個以下です。
該当ファイルが100個を超える場合は、ファイル名順に並べて先頭から100個までを認識します。
- “SELECT” ボタンは、停止中かつ “ON AIR” ボタンがオフのときのみ操作できます。
- 各ファイルの “LENGTH” 欄は「再生範囲(*)の長さ」を表示します。画面右上の “LENGTH” 欄の下には、「再生対象ファイルの再生範囲の合計」を表示します。
- “INFO” ボタンを押すと、下記のポップアップウィンドを表示します。再生対象ファイルがある状態では、カレントテイクの情報を表示しません。



ファイルが表示されていない状態や再生対象ファイルが1つもない状態では、Fs情報とCF容量情報を表示します。



オンエアモードでの再生範囲

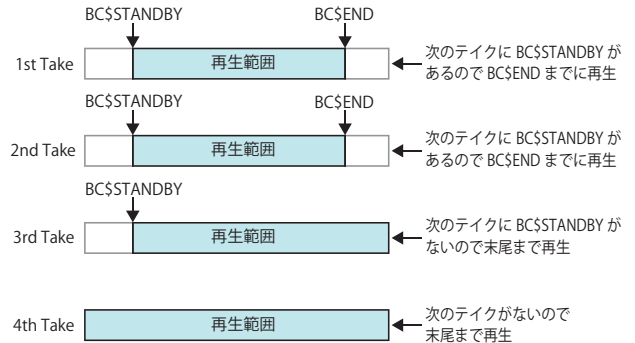
ON AIR ボタン	BWF-J Follow	BC\$END Mode	再生可能範囲
OFF	—	—	テイク全体
ON	OFF	—	テイク全体
ON	ON	Normal	テイク全体
ON	ON	Jump to Standby	次テイクにBC\$STANDBYマークがある : BC\$STANDBY ~ BC\$END 次テイクにBC\$STANDBYマークがない : BC\$STANDBY ~ テイク末尾

注) BC\$STANDBYマークが無い場合 : テイク先頭からの長さ
BC\$ENDマークが無い場合 : テイク末尾までの長さ
BC\$STANDBY/BC\$END以外のマークは、再生範囲には影響しません。

メモ

BC\$END MODEの詳細については 89 ページ「GENERALタブ画面(再生設定)」をご参照ください。

ON AIRボタン:ON / Follow BWF-J:ON / BC\$ENDモード: Jump to Standby時の再生範囲例



ON AIR ボタンによるリハーサル/確認再生モードと本番再生モードの切り換え

“HOME”画面または“ON AIR LIST”画面の“ON AIR”ボタンによって「リハーサル/確認再生モード」と「本番再生モード」を切り換えます。

●ON AIR ボタンオン (赤ボタン) : 本番再生モード

“CREDITS再生”ボタンが無効になり、再生範囲(*)のみ再生が可能です。(“CREDITS再生”/“ON AIR LIST”画面のチェック/ファイル名の各ボタンは、操作できません。) オフ→オンの切り換え時には、“HOME”画面のタイムカウンターがTOTAL TIME 表示に切り換わります。また先頭テイクの先頭位置にジャンプして待機状態 (PLAY PAUSE) になります。

●ON AIR ボタンオフ : リハーサル/確認再生モード

“CREDITS再生”ボタンが有効になり、テイク全範囲への移動 / 再生が可能になります。オン→オフ切り換え時、“HOME”画面のタイムカウンターがテイク先頭からの経過時間表示モードに切り換わります。

メモ

“ON AIR”ボタンは停止中のみ操作できます。

再生

PLAYキーを押します。

PAUSEキーを押すと、一時停止します。
一時停止を解除するには、PLAYキーを押します。

STOP [RETAKE] キーを押すと、停止します。

◀◀[MARK◀◀]キーまたは▶▶[MARK▶▶] キーを押すと、エンターを切り換えます。

◀◀[◀◀◀◀] / ▶▶[▶▶▶▶] キーを押している間は、早戻し / 早送り再生をします。

SHIFTキーを押しながら、◀◀[MARK◀◀]キーまたは▶▶[MARK▶▶] キーを押すと、マークポイントを移動します。

SHIFTキーを押しながら、◀◀[◀◀◀◀]キーまたは▶▶[▶▶▶▶] キーを押している間は、高速サーチをします。

メモ

- “PLAY SETUP”画面で、選択しているエントリーのみを再生するか、現在のプレイリスト内にある全てのエントリーを再生するかの設定ができます。また、リピート再生のオン / オフの設定ができます。(→ 89 ページ「再生設定 (PLAY SETUP)」)
- PARALLEL端子から再生を制御することも可能です。

クレジット再生を行う

1. “HOME”画面または“ON AIR LIST”画面の“ON AIR”ボタンをオフにします。
2. “ON AIR LIST”画面のファイル名選択ボタン、または◀◀ / ▶▶キーでカレントテイクを選択します。

メモ

- 再生対象ファイルのみ、カレントテイクとして選択ができます。
 - 起動時 / Fs切り換え時 / オンエアモードへの切り換え時は、リスト先頭の再生対象ファイルがカレントテイクとして選択状態となります。
3. “HOME”画面または“ON AIR LIST”画面の“CREDITS”ボタンを押すと、カレントテイクの先頭から再生を開始し、該当マークで停止する、クレジット再生を行います。

- “Follow BWF-J”設定がオンの場合、ファイルの先頭から最初のBC\$STANDBYマークまでを再生します。
- “Follow BWF-J”設定がオフの場合、ファイルの先頭から最初のマークまでを再生します。
- 選択ファイルに有効なマークが無い場合、ファイルの最後まで再生を行い停止します。

再生中、“ON AIR LIST”画面のテイク名ボタンは緑色ボタンになります。



4. クレジット再生中に“CREDITS”ボタンを押すと停止します。

メモ

“ON AIR LIST”画面のファイル名選択ボタンと“CREDITS”ボタンは、“ON AIR”ボタンがオフで停止中、もしくは“ON AIR”ボタンがオフでクレジット再生中に操作が可能です。が、“ON AIR”ボタンがオンの場合や通常再生中は操作できません。

コール

CALL [CHASE] キーを押すと、最後に再生待機状態から再生を開始したポイント(コールポイント)にロケートし、再生待機状態となります。

BWF-J キューポイント (オンエアーモード)

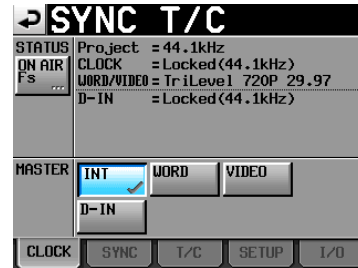
“Follow BWF-J” 項目がオンのとき、再生中に BWF-J キューポイントを検出すると以下の動作をします。また、“BWF-J Tally Out” 項目がオンのとき、各 BWF-J キューポイントに対応してパラレルリモート端子よりキュー信号やタリー信号を出力します。

BC\$STANDBY	ON AIRボタンオンへの切り換え時、再生開始位置として先頭テイクのこのポイントに移動する。再生中にこのポイントに到達すると、一時停止(*1)。どちらの場合でも、BC\$STANDBYタリーを出力。 *1 “BC\$END Mode” 項目が “Jump to Standby” の場合は一時停止しない。
BC\$CM	再生中にこのポイントに到達すると、BC\$CM キュー信号を出力。
BC\$END	再生中にこのポイントに到達すると、BC\$END キュー信号を出力。 “BC\$END Mode” 項目が “Jump to Standby” の場合は、次のテイクにBC\$STANDBY キューポイントがあれば、そのポイントに移動し再生する
BC\$STOP	再生中にこのポイントに到達すると、BC\$STOP キュー信号を出力し停止。
BC\$FILE	再生中にこのポイントに到達すると、BC\$END キュー信号を出力し、次のテイクにBC\$STANDBY キューポイントがあれば、そのポイントに移動し一時停止。BC\$STANDBYタリーを出力。
BC\$PAUSE	再生中にこのポイントに到達すると、BC\$PAUSEタリーを出力し、一時停止。

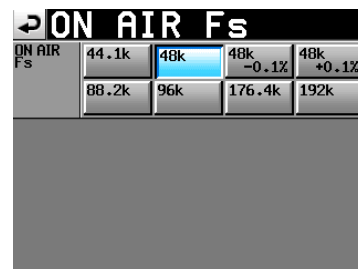
Fsを切り換える

オンエアーモード時のFs切り換えは、“SYNC T/C” 画面の “CLOCK” タブ画面で行います。

1. “HOME” 画面の “SYNC” ボタン、または “MENU” 画面の “SYNC T/C” ボタンを押して “SYNC T/C” 画面の “CLOCK” タブ画面を表示します。



2. 画面左上の “ON AIR Fs” ボタンを押して、“ON AIR Fs” 画面を表示します。



3. 切り換えたいFsのボタンを押すと確認メッセージが表示されますので “OK” ボタンを押します。
4. 再度、確認メッセージが表示されますので “OK” ボタンを押します。

メモ

- Fsを切り換えると、“ON AIR LIST” 画面には選択されたFsに一致するファイルだけが表示されます。
- Fsが一致しても、3ch以上のファイルなど、本機の再生対象外ファイルは認識しません。

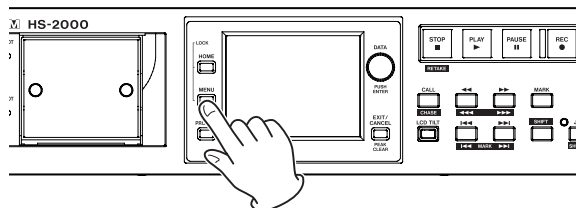
オンエアーモードの注意事項

- “PLAY SETUP” 画面の下記設定は、オペレーションモードをオンエアーモードに切り換えた際にオフに初期化します。オンへの変更は可能ですが、変更はバックアップされません。(リピートモード、オートキュー、オートレディ、インクリメンタルプレイ)
- オンエアーモードではマークの設定/編集/削除は禁止になります。
Markキーを押した時はポップアップウィンドウに “Cannot set Markpoint in ON AIR Mode.” と表示します。
マークリスト画面の “EDIT NAME” / “EDIT TIME” / “DELETE” の各ボタンは、無効表示となり操作できません。

この章では、内部設定の詳細を説明します。

メニュー画面

フロントパネルのMENUキーを押すと、以下の“MENU”画面を表示します。



- **REC SETUP ボタン**
録音の設定を行います。
- **PLAY SETUP ボタン**
再生の設定を行います。
- **SYNC T/C ボタン**
同期およびタイムコード関連の設定を行います。
- **REMOTE SETUP ボタン**
外部リモコンの設定を行います。
- **AUDIO I/O ボタン**
音声信号の入出力の設定を行います。
- **METER SETUP ボタン**
レベルメーターの設定を行います。
- **SYSTEM SETUP ボタン**
システムの設定を行います。
- **VERSION INFO ボタン**
システムのバージョンを表示します。
- **BROWSE ボタン**
CFカードおよびUSBメモリーのフォルダー / ファイルの表示 / 操作をします。
- **MEDIA MANAGE ボタン**
CDカード、USBメモリーのコピー、フォーマットなどの操作をします。
- **OPERATION MODE ボタン**
動作モードの設定を行います。

録音設定 (REC SETUP)

“REC SETUP”画面には、“REC MODE”タブ画面、“FILE FORMAT”タブ画面、“OPTIONS”タブ画面の3つのタブ画面があります。画面下のタブで、タブ画面を選択します。

REC MODEタブ画面

録音モードの設定を行います。



Confidence Monitor

コンフィデンスモニター（録音同時再生モニター）機能のオン / オフを設定します。（初期値：“ON”）

ただし、コンフィデンスモニター機能を動作させるには、以下の設定になっている必要があります。

- “Fs” 項目 : “44.1k”、“48k”、“48k-0.1%”、“48k+0.1%” のいずれか
(サンプリング周波数)
- “REC Mode” 項目 : “Single”

メモ

カレントプロジェクトのFsが88.2k、96k、176.4k、192kHzの場合、または“REC Mode”項目が“Mirror”の場合、“Confidence Monitor”設定は、“OFF”に固定され、切り換えできません。

REC Mode

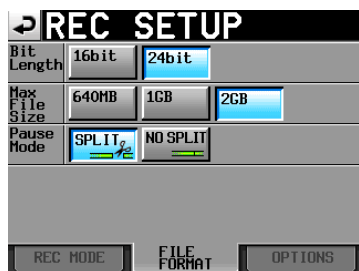
- “Single” : 選択されたメディア(カレントメディア)にのみ録音します。（初期値）
- “Mirror” : 2枚のメディアに同時に録音します。

メモ

カレントプロジェクトのFsが88.2k、96k、176.4k、192kHzの場合、または“Confidence Monitor”項目が“ON”の場合、“REC Mode”項目は“Single”に固定され、切り換えできません。

FILE FORMATタブ画面

ファイルフォーマットの設定を行います。



Bit Length

録音するファイルの量子化ビット数を下記のボタンから設定します。

設定ボタン：“16bit”（初期値）、“24bit”

Max File Size

録音するファイルの最大サイズを下記のボタンから設定します。

設定ボタン：“640MB”、“1GB”、“2GB”（初期値）

Pause Mode

録音一時停止時にファイルを分割するかどうかを下記のボタンから設定します。

設定ボタン：“SPLIT”（初期値）、“NO SPLIT”

OPTIONSタブ画面

プリレック、オートマーカの設定を行います。



PreREC Time

プリレック動作のオン/オフの設定とプリレック動作時間を設定します。（初期値：“OFF”）

“PreREC Time” の設定が “ON” のときは、録音待機中に入力される信号を設定した時間内部メモリーに取り込みを行い、録音開始時に最大5秒前から録音することができます。

プリレックタイムの設定は、つまみの部分を押し、DATAダイヤルを使って行います。

設定値：“1” 秒～ “5” 秒（初期値：“2” 秒）

Auto Marker

オートマーカの設定を行います。

● Audio Over :

オーディオレベルを検知してマークポイントを付けます。設定したレベルを超えた場合に、マークポイントを付けます。機能のオン/オフと検知するレベルを設定します。

（初期値：“OFF”）

レベルの設定は、つまみの部分を押し、DATAダイヤルを使って行います。

設定値：“-0.20dB”（初期値）、“-0.17dB”、“-0.13dB”、“-0.10dB”、“-0.06dB”、“-0.03dB”

ここでの設定は、“METER SETUP” 画面の “Over Level” 設定にも反映されます。

● Time Interval :

一定時間ごとにマークポイントを付けます。機能のオン/オフと時間を設定します。（初期値：“OFF”）

時間の設定は、つまみの部分を押し、DATAダイヤルを使って行います。設定値は、“1” 分～ “10” 分です。（初期値：“5” 分）

● Sync Unlock :

マスタークロックとの同期が外れたときにマークポイントを付けます。機能のオン/オフを設定します。（初期値：“OFF”）

● PRE / REC / END :

プリレック開始位置 / 録音開始位置 / 録音終了位置に自動的にマークを付けます。機能のオン/オフを設定します。

（初期値：“OFF”）

メモ

“Audio Over”（オーディオオーバー）とは、最大レベル（フルビット）からユーザーが設定した値を引いたレベルを超えることです。（上記の例では、最大レベルから0.20dB引いたレベルを超えた場合になります。）

メモ

“PRE/REC/END” のオートマーカは、テイクにのみ記録され、タイムラインモードのタイムラインには現れません。

メモ

“Audio Over” と “Sync Unlock” のオートマーカを付けた後は、10秒経過するまで同一マークを付けません

再生設定 (PLAY SETUP)

再生の設定を行います。

GENERALタブ画面 (再生設定)

各種再生モードの設定を行います。



Play Mode

テイクやエントリーを再生する方法を下記のボタンから設定します。この機能はタイムラインモード以外のモードで有効です。

One Take : 現在選択しているテイクやエントリーのみを再生します。(初期値)

All Take : 現在ロードしているセッション内の全テイク、もしくはプレイリスト内の全エントリーを再生します。

Repeat Mode

リピート再生のオン/オフを設定します。(初期値: "OFF")

Follow BWF-J (初期値: "OFF")

BWF-Jキューポイント機能のオン/オフを設定します。

この設定はモードごとに個別に設定することができます。

BWF-Jキューポイント機能がオンのとき、セッションやテイクに設定された BWF-Jキューポイントに従った動作をします。

動作の詳細については、以下をご覧ください。

- タイムラインモード:
(→ 44 ページ「BWF-Jキューポイント (タイムラインモード)」)
- テイクモード:
(→ 63 ページ「BWF-Jキューポイント (テイクモード)」)
- プレイリストモード:
(→ 83 ページ「BWF-Jキューポイント (プレイリストモード)」)
- オンエアーモード:
(→ 86 ページ「BWF-Jキューポイント (オンエアーモード)」)

BC\$END Mode

オンエアー再生時に通常のBC\$ENDとは異なる動作をさせる下記機能を設定します。



Normal : ENDタリーを出力して再生を継続します。(初期値)

Jump to Standby : END タリーを出力して次のテイクのBC\$STANDBYマークへジャンプして再生を継続します。
次のテイクのBC\$STANDBYマークが無い場合は、ジャンプせずに再生を継続します。

メモ

この設定は、オンエアーモード時のみ有効です。他のオペレーションモードでは表示されません。

CONTROLタブ画面

各種再生機能の設定を行います。



Auto Cue (初期値: "OFF")

オートキュー機能のオン/オフを設定します。

オートキュー機能がオンの場合は、テイクを変更したとき、またはテイクをロードしたときに、音の立ち上がり位置で再生待機状態になります。テイクの最後まで音声を検知しなかったときは、"Play Mode" 項目の設定が "One Take" の場合はテイクの先頭で停止、"All Take" の場合は次のテイクで検出を継続します。

この機能はタイムラインモード以外のモードで有効です。

音の立ち上がりを検出するレベルの設定は、つまみの部分を押し、DATAダイヤルで行います。

設定値: "-72dB"、"-66dB"、"-60dB"、"-54dB" (初期値)、
"-48dB"、"-42dB"、"-36dB"、"-30dB"、"-24dB"

Auto Ready (初期値: "OFF")

オートレディ機能のオン/オフを設定します。

オートレディ機能がオンの場合は、再生中のテイクの再生が終了すると、次のテイクの先頭で一時停止します。

この機能はタイムラインモード以外のモードで有効です。

Inc. Play (初期値: "OFF")

インクリメンタルプレイ機能のオン/オフを設定します。

インクリメンタルプレイ機能がオンの場合は、再生中にPLAYキーを押すと、次のテイクに移動し、テイクの先頭から再生を続けます。

再生中にSTOP [RETAKE] キーを押すと、次のテイクの先頭で一時停止状態になります。

この機能はタイムラインモード以外のモードで有効です。

PLAY Inhibit Time

同じテイク(エントリー)の次の再生開始操作を一定時間禁止します。

PLAYキー、別売のリモートコントローラー (TASCAM RC-HS32PD/RC-HS20PD)のPLAYキー、フラッシュスタートキーおよびフェーダースタート、外部コントロール(RS-232C / RS-422 / Parallel / Keyboard)によるPlay、Flash Startコマンドにより再生が開始されてから設定した時間の間、これらのキーやコマンド(別テイク / エントリーのフラッシュスタートキー / コマンドは除く)を無効にします。

設定値: "0 msec" (初期値) ~ "1000 msec" (100 msec刻み)、
"Inf." (再生中は該当のキーは無効)

メモ

"PLAY Inhibit Time" 項目が "Inf." に設定されたときは、インクリメンタルプレイ機能は自動でオフに固定されオンに切り換えることはできません。

シンク、タイムコード設定 (SYNC T/C)

オーディオ同期とタイムコードの設定を行います。

“SYNC T/C” 画面には、“CLOCK” タブ画面、“SYNC” タブ画面、“T/C” タブ画面、“SETUP” タブ画面、“I/O” タブ画面の5つのタブ画面があります。画面下のタブで画面を選択します。

CLOCKタブ画面

各種クロックの状態表示および同期するクロックの設定を行います。



STATUS

Project :

プロジェクトのサンプリング周波数を表示します。

CLOCK :

クロック同期状態を表示します。

WORD / VIDEO :

同期信号が入力されている場合は、“WORD”、“VIDEO”、“TriLevel” のいずれかを表示します。

D-IN :

デジタル入力信号の状態が下記のように表示されます。

デジタル入力信号の状態	表示
ロック時	"Locked (xx.xxxkHz)"
サンプリングレートコンバーターがオンの時	"Locked (xx.xxxkHz FsCnv)"
アンロック時	"Unlocked (xx.xxxkHz)"
無信号時	"Unlocked (No Signal)"
非オーディオ信号時	"Not Audio"
その他Cbit情報と実際の動作モードが違う時	"Unmatched Cbit"

MASTER

使用するマスタークロックを下記のボタンから設定します。

INT (初期値) :

本機の内部クロックを使用します。

WORD :

WORD/VIDEO IN 端子に入力されるワードクロックに同期します。

VIDEO :

WORD/VIDEO IN 端子に入力されるビデオクロックに同期します。

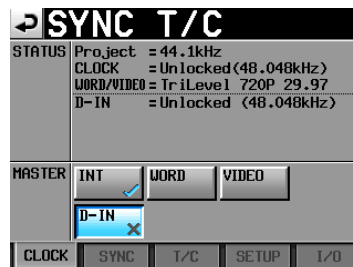
D-IN :

DIGITAL INのデジタル入力として選択されているデジタル信号のクロックに同期します。

サンプリングレートコンバーターがオンのデジタル入力は、マスタークロックに選択できません。

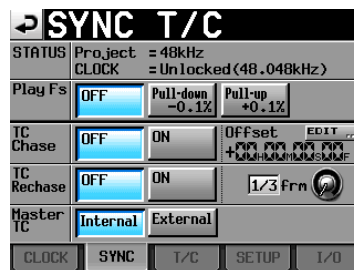
メモ

- 動作中のクロックのボタンには、“” マークが表示されます。
- 外部クロックの同期が外れた場合は、内部クロックで動作します。この際、動作クロックである“INT” ボタンに“”マークが表示され、同期が外れている設定ボタンには“” マークが表示されます。



SYNCタブ画面

同期関連の設定を行います。



STATUS

現在ロード中のプロジェクトのサンプリング周波数とクロックの同期状態を表示します。

Play Fs

サンプリング周波数が48kHz、48kHzプルダウンまたは48kHzプルアップのテイクを再生する際にプルダウンまたはプルアップさせて再生させることにより、外部クロックと同期を取ることができるようになります。

プロジェクトのサンプリング周波数と“Play Fs”設定の組み合わせにより、本機は以下の表で示すサンプリング周波数で動作します。

(初期値：“OFF”)

プロジェクトのサンプリング周波数	Play Fs 設定		
	OFF	Pull-down	Pull-up
48kHz	48kHz	48kHz-0.1%	48kHz+0.1%
48kHz プルダウン	48kHz-0.1%	設定不可	48kHz
48kHz プルアップ	48kHz+0.1%	48kHz	設定不可
上記以外	プロジェクトのサンプリング周波数	設定不可	設定不可

注意

録音時は、この設定を“OFF”に設定してください。

“Pull-up +0.1%” または “Pull-down -0.1%” に設定して録音することはできません。このとき“Cannot RECORD”の警告が、ポップアップウィンドウに表示されます。

TC Chase (初期値: "OFF")

タイムコード同期運転動作のオン/オフを設定します。
タイムコードマスター側の機器(オーディオレコーダーやビデオまたは内蔵タイムコードジェネレーター)と本機側のオーディオのタイミングを一致させたい場合、“ON” にします。

また、タイムコードマスター側の機器のタイムコードに対するタイムコードオフセット(TC Offset)を設定することができます。オフセット値の設定は、“EDIT” ボタンを押して表示される“CHASE OFFSET”画面で行います。“-23:59:59.29” から “+23:59:59.29” の範囲で設定できます。(初期値: “00:00:00.00”)

メモ

“TC Chase” の “ON” / “OFF” は、SHIFTキーとCALLキーを同時に押すことでも、オン/オフの切り換えができます。

TC Rechase

タイムコード同期再生中に同期がずれた場合に、再同期する機能のオン/オフを設定します。(初期値: “OFF”)

“OFF” に設定した場合には、一度同期した後は入力タイムコードを無視して自由走行するフリーランモードとして動作します。

“ON” に設定した場合には、どの程度同期がずれた段階でリチェイス動作に入るかのしきい値を設定します。設定値を変えるには、つまみの部分を押し、DATAダイヤルを使って行います。

“1/3”、“1”、“2” (初期値)、“5”、“10” フレームの中から選択できます。

Master TC

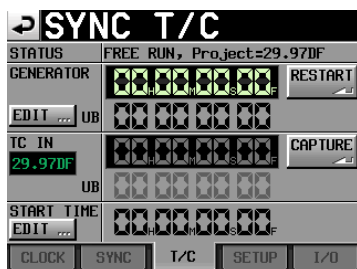
内蔵タイムコードジェネレーターに同期するか、外部から入力されたタイムコードに同期するかを設定します。

Internal : 内蔵ジェネレーターに同期します。

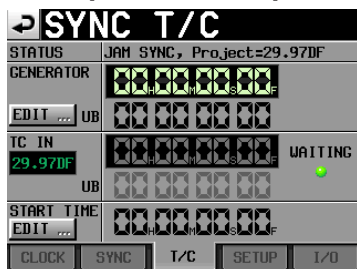
External (初期値): 外部タイムコードに同期します。

T/Cタブ画面

タイムコード関連の設定を行います。



[フリーランモード時]



[フリーワンス、ジャムシンク時]

STATUS

本機のタイムコードジェネレーターのモードとカレントプロジェクト(現在ロード中のプロジェクト)のタイムコードのフレームタイプを表示します。

GENERATOR

上段に現在のタイムコードジェネレーターの時刻を表示します。

下段にユーザーズビット (“UB”) を表示します。

“GENERATOR” 項目の “EDIT” ボタン、もしくはユーザーズビット (“UB”) の表示部を押すと、“T/C USERBITS” 画面を表示します。タイムコードジェネレーターがフリーランモードの場合は、“RESTART” ボタンを押すと、タイムコードジェネレーターのタイムコードをスタートタイムに戻します。

TC IN

上段に入力タイムコード時刻とフレームタイプを表示します。下段に入力タイムコードのユーザーズビット (“UB”) を表示します。

“FREE RUN” の時、“CAPTURE” ボタンを押すと現在のタイムコード時刻を取り込み、タイムコードジェネレーターのタイムコードに設定します。

タイムコードジェネレーターのモードが“FREEONCE”、あるいは“JAM SYNC” の時、タイムコードの取り込み待ちの状態では、“WAITING” インジケーター (キャプチャー状態表示) が緑に点灯し、タイムコードをキャプチャーすると消えます。

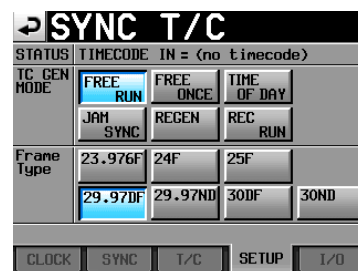
START TIME

“GENERATOR” 項目の “RESTART” ボタンを押したときに、タイムコードを再開する時刻を表示します。

“START TIME” 項目の “EDIT” ボタン、もしくは “START TIME” 項目の表示部を押すと、“START TIME” 画面を表示します。

SETUPタブ画面 (シンク、タイムコード設定)

タイムコードジェネレーターの設定を行います。

**STATUS**

カレントプロジェクト(現在ロード中のプロジェクト)のタイムコードのフレームタイプを表示します。

TC GEN MODE

タイムコードジェネレーターのモードを下記のボタンから設定します。

FREE RUN :

タイムコードジェネレーターが自走します。

FREE ONCE :

入力タイムコードを一度キャプチャーすると、その後はフリーランモードで自走します。

TIME OF DAY :

以下の操作をしたときに、内蔵時計の時間をキャプチャーし、フリーランモードで自走します。

- 電源投入時
- “TC GEN MODE” を本モードに変更したとき
- 内蔵時計を再設定したとき

JAM SYNC :

タイムコードが入力されているときは、入力タイムコードに同期します。タイムコードの入力が無くなると、フリーランモードで自走します。

REGEN :

入力タイムコードに同期します。

REC RUN (初期値) :

録音時のみタイムコードジェネレーターが動作します。録音以外では、タイムコードジェネレーターは止まります。

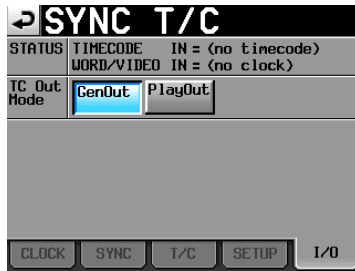
Frame Type

カレントプロジェクト(現在ロード中のプロジェクト)のタイムコードのフレームタイプを設定します。

設定ボタン: “23.976F”、“24F”、“25F”、“29.97DF” (初期値)、“29.97ND”、“30DF”、“30ND”

I/Oタブ画面

同期信号の状態表示およびタイムコード出力の設定を行います。



STATUS

同期信号の状況を表示します。

TIMECODE IN :

タイムコードが入力されているときは、タイムコードのフレームレートを表示します。

WORD/VIDEO IN :

同期信号が入力されている場合は、“WORD”、“VIDEO”、“TriLevel” のいずれかを表示します。

TC Out Mode

タイムコードの出力モードを下記のボタンから設定します。

GenOut ボタン :

内蔵タイムコードジェネレーターのタイムコードを出力します。

PlayOut ボタン(初期値) :

タイムラインモードでは、再生 / 録音しているタイムコード時刻を出力します。テイクモードおよびプレイリストモード再生時では、ファイルに記録されているタイムコードを出力します。

リモート設定 (REMOTE SETUP)

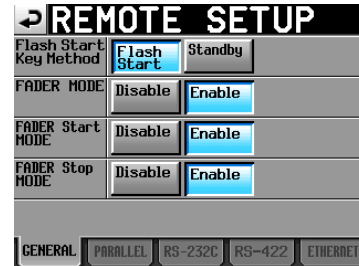
PARALLEL端子、RS-232C端子、RS-422端子、およびETHERNETの設定を行います。

“REMOTE SETUP” 画面には、“GENERAL” タブ画面、“PARALLEL” タブ画面、“RS-232C” タブ画面、“RS-422” タブ画面、“ETHERNET” タブ画面、の5つのタブ画面があります。

画面下のタブで画面を選択します。

GENERALタブ画面 (リモート設定)

外部リモコンの設定を行います。



Flash Start Key Method

フラッシュスタートキーの動作を設定します。

Flash Start (初期値) :

フラッシュスタートキーを押すと、フラッシュ再生します。

Standby :

停止中にフラッシュスタートキーを押すと再生待機状態になり、PLAYキーを押すと再生を開始します。

再生中に他のフラッシュスタートキーを押すと、そのテイクやエントリーが再生予約状態になります。PLAYキーを押すと、予約されているエントリーが再生されます。また、“Play Mode” 設定が“All Take” のとき、再生中のエントリーの再生が終わると、予約されているエントリーが再生されます。“Play Mode” 設定が“One take” のときは、再生中のエントリーの再生が終わると、予約されているテイクで再生待機状態になります。

メモ

RC-HS20PD接続時は “Flash Start” に固定され、“Standby” に切り換えできません。

FADER MODE

外部リモコン(別売のTASCAM RC-HS32PD/RC-HS20PDなど)のフェーダーを使用するかどうかを設定します。“Disable” にした場合、内部のフェーダーは0dB固定となります。

設定ボタン: “Disable” (無効)、“Enable” (有効、初期値)

FADER Start MODE

外部リモコン(別売のTASCAM RC-HS32PD/RC-HS20PDなど)のフェーダースタート機能をオンにしたときに、フェーダースタート(再生待機状態のときにフェーダーを∞から上げたときに再生を開始する機能)を有効にするかどうかを設定します。

設定ボタン: “Disable” (無効)、“Enable” (有効、初期値)

FADER Stop MODE

外部リモコン(別売のTASCAM RC-HS32PD/RC-HS20PDなど)のフェーダースタート機能をオンにしたときに、フェーダーストップ(再生中にフェーダーを∞に下げたときに再生待機状態にする機能)を有効にするかどうかを設定します。

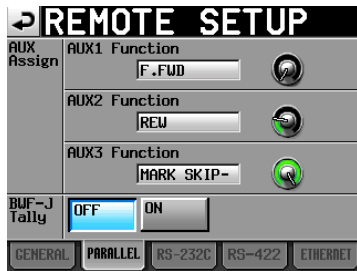
設定ボタン: “Disable” (無効)、“Enable” (有効、初期値)

メモ

“FADER Start MODE” 項目と “FADER Stop MODE” 項目の両方を “Disable” に設定したときには、外部リモコン(別売のTASCAM RC-HS32PD/RC-HS20PDなど)のフェーダースタート機能が自動でオフになり、FADER STARTインジケータが消灯します。このとき、外部リモコンのFader Startキーを押すと “Cannot Change Now. Fixed in current mode.” とポップアップウィンドウに警告が表示されます。

PARALLELタブ画面

PARALLEL端子のAUX1 / AUX2 / AUX3機能の設定を行います。



AUX Assign

各項目のつまみを押し、パラメーター表示部の背景を黄色く反転させ、DATAダイヤルを使って設定します。

設定できるパラメーターは、“F.FWD”、“REW”、“MARK”、“MARK SKIP-”、“MARK SKIP+”、“ONLINE”、“CALL”です。

- **AUX1 Function** (初期値：“MARK SKIP+”) :
PARALLEL端子の17ピン(AUX1)の機能を設定します。
- **AUX2 Function** (初期値：“MARK SKIP-”) :
PARALLEL端子の18ピン(AUX2)の機能を設定します。
- **AUX3 Function** (初期値：“MARK”) :
PARALLEL端子の19ピン(AUX3)の機能を設定します。

BWF-J Tally

BWF-Jモードで動作してない(“Follow BWF-J”項目が“OFF”)場合に、BWF-Jタリーを出すかどうかを設定します。

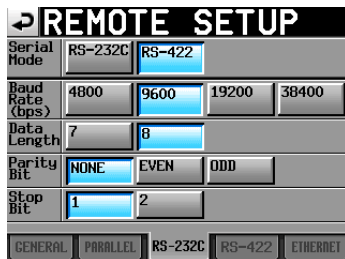
設定ボタン：“OFF” (初期値)、“ON”

メモ

BWF-Jモードで動作しているときにはBWF-Jタリーを出力します。

RS-232Cタブ画面

RS-232Cシリアルコントロールの通信設定を行います。



Serial Mode

シリアル接続のモードを下記のボタンから設定します。

設定ボタン：“RS-232C”、“RS-422” (初期値)

メモ

- この設定で選んだ端子だけが機能します。RS-232C端子とRS-422端子を同時に使用する事はできません。
- “RS-422” タブ画面での “Serial Mode” 項目の設定と同期します。

Baud Rate(bps)

通信速度(ボーレート)を下記のボタンから設定します。

設定ボタン：“4800” bps、“9600” bps、“19200” bps、“38400” bps (初期値)

Data Length

データ長を下記のボタンから設定します。

設定ボタン：“7” ビット、“8” ビット (初期値)

Parity Bit

パリティビットの有無を下記のボタンから設定します。

設定ボタン：“NONE” (無し、初期値)、“EVEN” (偶数)、“ODD” (奇数)

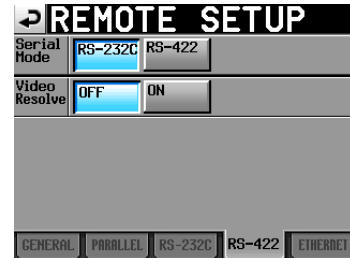
Stop Bit

ストップビットを下記のボタンから設定します。

設定ボタン：“1” ビット (初期値)、“2” ビット

RS-422タブ画面

RS-422シリアルコントロールの通信設定を行います。



Serial Mode

シリアル接続のモードを下記のボタンから設定します。

設定ボタン：“RS-232C”、“RS-422” (初期値)

メモ

- この設定で選んだ端子だけが機能します。RS-232C端子とRS-422端子を同時に使用する事はできません。
- “RS-232C” タブ画面での “Serial Mode” の設定と同期します。

Video Resolve

本機をVTRのスレーブにする場合に、共通の基準クロックとしてワードシンク信号ではなく、ビデオシンク信号を使う場合があります。ワードシンク信号の場合と同様に、タイムコードをビデオクロックに追従させる(つまりタイムコードフレームの頭をビデオ信号のフレーム境界に同期させる)か、あるいはフレームクロックと独立させるかを選択できます。

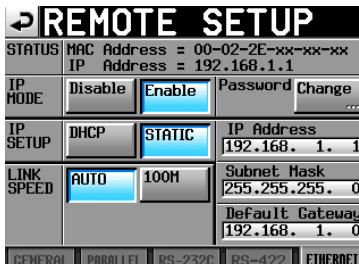
ビデオエディターから本機をコントロールする場合は、“ON” する必要があります。

ON (初期値) : タイムコードフレームの頭をビデオ信号のフレーム境界に同期

OFF : ビデオフレームクロックと独立

ETHERNET タブ画面

ETHERNETの通信設定を行います。



STATUS

本機のMac Addressと現在のIP Addressの表示をします。

IP MODE

ETHERNET機能の有効/無効切り換えボタンです。

設定ボタン: “Disable” (無効、初期値)、“Enable” (有効)

IP SETUP

DHCP / STATICを切り換えます。

DHCP設定では、LAN上にDHCPサーバーが存在する場合、IP Address・Subnet Mask・Default Gateway が自動的に取得されます。

STATIC設定では、IP Address・Subnet Mask・Default Gateway をマニュアルで設定する必要があります。

設定ボタン: “DHCP”、“STATIC” (初期値)

LINK SPEED

リンク速度設定ボタンです。

設定ボタン: “AUTO” (初期値。自動的に接続環境に合わせたリンク速度に切り換わります。)

“100M” (100Mbps固定のリンク速度で動作します。)

IP Address / Subnet Mask / Default Gateway

STATIC設定用のIP Address / Subnet Mask / Default Gateway の各値の設定および表示をします。

初期値: 0. 0. 0. 0

上記の “IP SETUP” の設定により、このエリアの表示が下記のように変更されます。

IP Address	IP Address	IP Address
192.168.1.1	192.168.1.1	192.168.1.1
Subnet Mask	Subnet Mask	Subnet Mask
255.255.255.0	255.255.255.0	255.255.255.0
Default Gateway	Default Gateway	Default Gateway
192.168.1.0	192.168.1.0	192.168.1.0

DHCP設定時

STATIC設定時

タッチ中

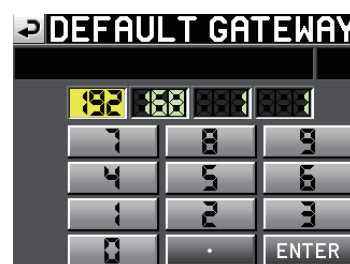
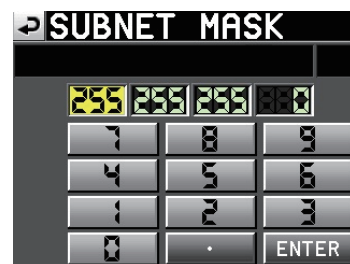
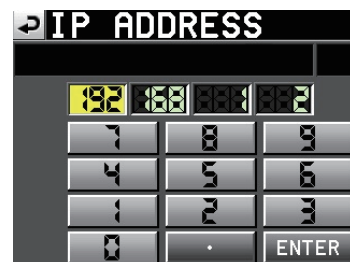
IP Address / Subnet Mask / Default Gateway設定の変更

“REMOTE SETUP” 画面の “ETHERNET” タブ画面の該当エリアをタッチすることで、それぞれの設定変更画面を表示します。

- 桁数は3桁です。
(2桁以下は、上位桁の “0” 入力は不要です。)
- 画面を表示後は、最上位桁が選択状態になります。
- 選択状態になってから最初の数字ボタンを押すと、押されたボタンの数字だけが入力された状態になります。それ以後は電卓方式で数字が入力されます。
- ドット (“.”) ボタンを押すと、選択状態が次の桁に移動します。

例)

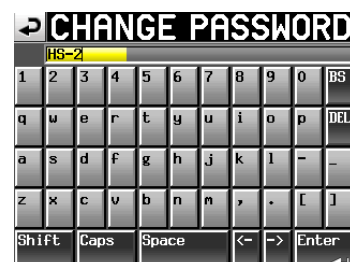
画面表示時	192.168.1.1	
1234と入力	234.168.1.1	(先頭の “1” は押し出される)
“.” を入力	192.168.1.1	



Password設定の変更

“REMOTE SETUP” 画面の “ETHERNET” タブ画面のPasswordの所にある “Change” ボタンを押すと、“CHANGE PASSWORD” 画面が開き、パスワードを設定できます。

入力文字数は9文字までです。



音声信号の入出力設定 (AUDIO I/O)

音声信号の入出力設定を行います。

“AUDIO I/O” 画面には、“INPUT” タブ画面、“OUTPUT” タブ画面、“SETUP” タブ画面の3つのタブ画面があります。

画面下のタブで画面を選択します。

INPUTタブ画面

入力の設定を行います。



INPUT SOURCE

入力ソースを設定します。アナログ入力またはデジタル入力を選択します。

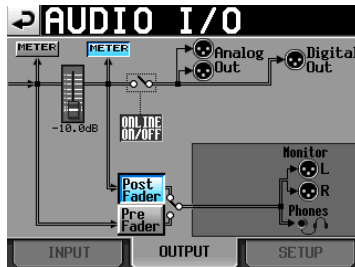
設定ボタン: “Analog” (初期値)、“Digital”

Fs CONVERT

サンプリングレートコンバーターのオン / オフを設定します。(初期値: “SRC OFF”)

OUTPUTタブ画面

出力の設定および信号経路を表示します。



METER ボタン

メーター表示する位置をフェーダーの前後で切り換えます。

左側のボタンを押すとフェーダーの前、右側のボタンを押すとフェーダーの後のレベルをメーターに表示します。

Post / Pre Fader

モニター出力を、フェーダーの前後で切り換えます。

Pre Fader :

フェーダー前の信号をモニター出力します。

Post Fader (初期値) :

フェーダー後の信号をモニター出力します。

フェーダー

RC-HS32PD/RC-HS20PDが接続されているときは、RC-HS32PD/RC-HS20PDのフェーダーレベルを表示します。

接続されていないときは0dBに固定されます。

SETUPタブ画面 (音声信号の入出力設定)

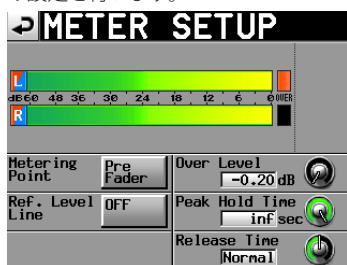


Monitor Mute by Online

オンライン再生時にモニターを自動的にミュートする機能をオン / オフします。(初期値: “OFF”)

レベルメーター設定 (METER SETUP)

レベルメーターの設定を行います。



Metering Point

メーター表示する位置をフェーダーの前にするか、後ろにするかを設定します。



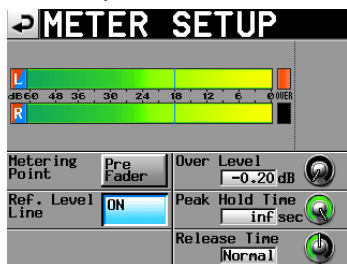
: フェーダーの前のレベルをメーターに表示します。
(初期値)



: フェーダーの後のレベルをメーターに表示します。
このとき、ボタンが水色に反転表示します。

Ref. Level Line

レベルメーター上のリファレンスレベル線の表示のオン / オフを設定します。(初期値: "ON")



[リファレンスレベル線の表示 "ON" 時]

Over Level

オーバーロードインジケータの点灯レベルを設定します。最大レベル(フルビット)から本設定値を減算したレベルが点灯レベルとなります。

このつまみを押し、DATAダイヤルを使ってレベルを設定します。

設定値: "-0.20dB" (初期値)、“-0.17dB”、“-0.13dB”、“-0.10dB”、“-0.06dB”、“-0.03dB”

ここでの設定は、“REC SETUP” (録音設定)の“OPTIONS”タブ画面の“Auto Marker”項目の“Audio Over”設定にも反映されます。

Peak Hold Time

ピークホールド時間を設定します。

このつまみを押し、DATAダイヤルを使って時間を設定します。

設定値: "0sec"、“1sec”、“2sec” (初期値)、“inf” (常にホールド)

Release Time

リリースタイムを設定します。

このつまみを押し、DATAダイヤルを使って時間を設定します。

設定値: "Slow"、“Normal” (初期値)、“Fast”

メモ

ホーム画面を表示中にEXIT/CANCEL [PEAK CLEAR] キーを押すと、ピークホールド表示をリセットします。

システム設定 (SYSTEM SETUP)

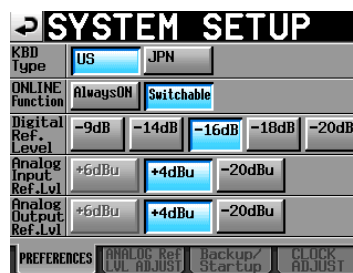
システム設定を行います。

“SYSTEM SETUP”には、“PREFERENCES”タブ画面、“ANALOG Ref. LVL ADJUST”タブ画面、“Backup/Startup”タブ画面、“CLOCK ADJUST”タブ画面の4つの画面があります。

画面下のタブで画面を選択します。

PREFERENCESタブ画面

システムの初期設定を行います。



KBD Type

接続するキーボードタイプを“US” (英語対応キーボード)または“JPN” (日本語対応キーボード)に設定します。

設定ボタン: “US”、“JPN” (初期値)

ONLINE Function

オンライン機能を使用するかどうかを設定します。

(初期値: “Switchable”)

“Switchable”に設定すると、本体のON LINEキー、パラレル端子、シリアル端子 (RS-232C)、および別売のリモートコントローラー (TASCAM RC-HS32PD/RC-HS20PD)からのオンライン再生モードの切り換えが行えるようになります。

“AlwaysON”に設定すると、オンライン再生モードの切り換えが行えなくなり、常に全ての端子から音声が出力されます。詳細は、113ページ「オンライン機能」を参照してください。

Digital Ref. Level

アナログ入出力のリファレンスレベルを、最大レベル(フルビット)から何dB下がったところにするかを設定します。

設定値: “-9dB”、“-14dB”、“-16dB”、“-18dB”、“-20dB” (初期値)

Analog Input Ref. Lvl

アナログ入力のリファレンスレベルを設定します。

“Digital Ref. Level”の設定により、選択できる値が異なります。

“Digital Ref. Level” の設定値	“Analog Input Ref. Lvl”
“-9dB” 時	“+6dB” 固定
“-9dB” 以外	“+4dB” または “-20dB”

Analog Output Ref. Lvl

アナログライン出力のリファレンスレベルを設定します。

“Digital Ref. Level”の設定により、選択できる値が異なります。

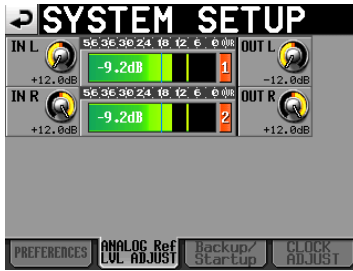
“Digital Ref. Level” の設定値	“Analog Output Ref. Lvl”
“-9dB” 時	“+6dB” 固定
“-9dB” 以外	“+4dB” または “-20dB”

メモ

アナログオーディオ入力では、アナログ入力基準レベルで入力された音声がデジタル領域ではデジタル基準レベルの音声になります。アナログオーディオ出力では、デジタル基準レベルのデジタル音声がアナログ出力基準レベルのアナログ音声として出力されます。

ANALOG Ref LVL ADJUSTタブ画面

各チャンネルのアナログ入力および出力のリファレンスレベルを微調整します。



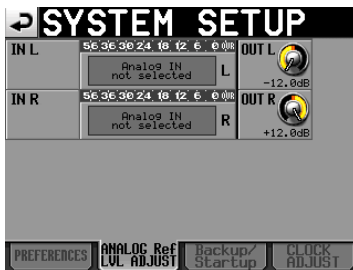
“IN x” ではアナログ入力レベルを、“OUT x” ではアナログ出力レベルを微調整できます (“x” はLまたはRを表す)。

各つまみ部分を押し、そのつまみを選択(黄色のハイライト表示)した後、DATAダイヤルを使ってレベルを設定します。

DATAダイヤルを回すと0.1dB単位で変化し、押し回しすると1dB単位で変化します。各つまみの下に数値を表示します。

設定値：“-6dB” ~ “+6dB” (初期値：“0dB”)

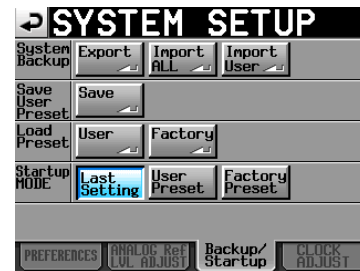
また、アナログ入力に設定されていない場合は、つまみを表示せず、メーター部には “Analog IN not selected” が表示されます。



[アナログ入力未選択時]

Backup/Startupタブ画面

システムファイルのImport / Export、ユーザー設定の保存 / 読み込み、電源投入時の起動設定ができます。



■ System Backup

- “Export” ボタンでSystem Backupデータ全て(User Presetデータを含む)を選択されたカードに書き出します。
- “Import ALL” ボタンで選択されたカードのSystem Backupデータ全て(User Presetデータを含む)を読み出し、内蔵メモリーを書き換えます。
読み出したUser Presetデータは、機器の動作に反映されます。
- “Import User” ボタンで選択されたカードのSystem BackupデータのうちUser Presetデータだけを読み出し、内蔵メモリーのUser Presetを書き換えます。
読み出したUser Presetデータは、機器の動作に反映されません。反映させるには、“Load Preset” の “User” ボタンでUser Presetデータのロードを行ってください。
System Backupファイルが無い場合は、インポートしない旨のポップアップウィンドウを表示します。

■ Save User Preset

“Save” ボタンを押すことにより、現在の設定値をPresetデータとして内蔵メモリーに保存します。

■ Load Preset

“User” ボタンを押すとUser Presetデータを、“Factory” ボタンを押すとFactory Presetデータ(工場出荷時の設定値)をロードします。

■ Startup MODE

- “Last Setting” : 前回の設定で起動します。
- “User Preset” : User Preset 設定で起動します。
- “Factory Preset” : Factory Preset 設定で起動します。

メモ

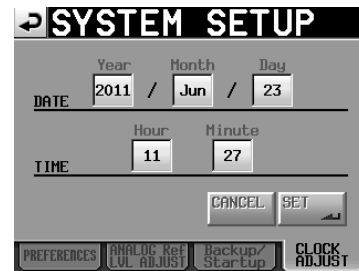
- Presetデータの保存・読み出し対象の設定項目は、プロジェクトに含まれない以下のバックアップ設定となります。

画面名	タブ画面名	対象設定項目
"HOME"画面		タイムカウンター表示モード
"LOCK SETUP"画面		全設定
"PLAY SETUP"画面	"CONTROL"タブ画面	"PLAY Inhibit Time"
"SYNC T/C"画面	"CLOCK"タブ画面	"MASTER"
	"SYNC"タブ画面	"Master TC"
"ON AIR Fs"画面		"ON AIR Fs"
"REMOTE SETUP"画面	"GENERAL"タブ画面	"FADER MODE"
		"FADER Start MODE"
		"FADER Stop MODE"
	"PARALLEL"タブ画面	"AUX Assign"
	"RS-232C"タブ画面	全設定
	"ETHERNET"タブ画面	全設定
"AUDIO IO"画面	"INPUT"タブ画面	"INPUT SOURCE"
"SYSTEM SETUP"画面	"PREFERENCE" タブ画面	"ONLINE Function"
		"Digital Ref. Level"
		"Analog Input Ref. Lvl"
		"Analog Output Ref. Lvl"
	"ANALOG Ref. LVL ADJUST"タブ画面	全設定
	"Backup/Startup"タブ画面	"Startup MODE"
"OPERATION MODE"画面		オペレーションモードがオンエアモードかそれ以外の設定(この設定が「オンエアモード以外」の場合は、CFカードに保存されているオペレーションモードに切り換わる)

- 工場出荷時のUser Presetデータは、Factory Presetデータと同じ設定になっています。
- User Presetメモリーに格納されているStartup MODE設定が、Last SettingやFactory Presetの状態で、Startup MODEをUser Presetに切り換えてから、Save User Presetを実施せずに、再起動するとUser Preset設定がLoadされます。
その後、Startup MODE設定がUser Presetメモリーに格納されているLast SettingやFactory Presetに切り換わります。
この場合、再度Last SettingやFactory Presetの設定をLoadしなおすことはありません。次回起動時にLast SettingやFactory Presetの設定がLoadされます。

CLOCK ADJUSTタブ画面

内蔵時計の時刻設定を行います。



設定する項目を押し、DATAダイヤルを使って各項目を設定します。(→ 22 ページ「内蔵時計の時刻を設定する」)

"CLOCK ADJUST" タブ画面の "SET" ボタンを押し、またはDATAダイヤルを押しして確定します。

メモ

時刻設定中は、時計は止まり ":" 表示が点灯します。

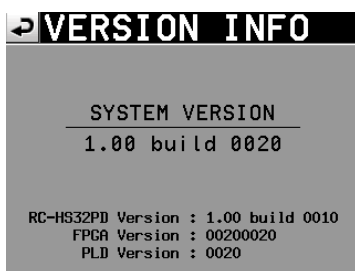
"SET" ボタンを押しすと、 ":" 表示が点滅し時計が動き出します。

バージョン表示 (VERSION INFO)

システムのバージョンを表示します。



画面中央下部には、内蔵デバイスデータと、本機に接続している別売のリモートコントローラー (TASCAM RC-HS32PD/RC-HS20PD) のバージョンを表示します。



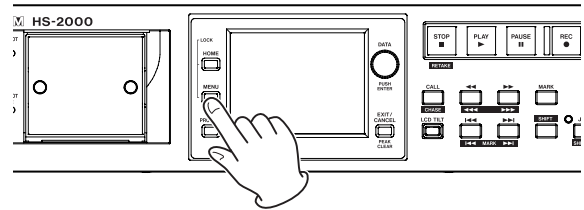
フォルダー / ファイルの表示 / 操作 (BROWSE)

CFカードおよびUSBメモリのフォルダー / ファイルの表示 / 操作を以下の手順で説明します。

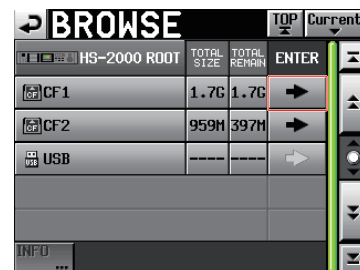
- フォルダー / ファイルを表示する
- フォルダー / ファイルの情報を表示する
- フォルダー / ファイルを削除する
- フォルダー / ファイルをコピーする

フォルダー / ファイルを表示する

1. フロントパネルの**MENU**キーを押すと、以下の“MENU”画面を表示します。



2. “BROWSE” ボタンを押して、“BROWSE”画面を表示します。
初回は、メディア選択画面が表示されます。
2回目以降は、最後に表示したメディア / フォルダーの内容が表示されます。



[CF1の場合]

メモ

- “TOP” ボタンを押すと、メディア選択画面に戻ります。
- “Current” ボタンを押すと、カレントメディアのカレントセッションフォルダー内に移動します。
- カレントメディアのカレント プロジェクト フォルダーおよびカレントセッション フォルダーは、“C” アイコンに “C” が表示され、黄色のハイライト表示になります。

3. 内容を確認したいメディア / フォルダの “→” ボタンを押すと、そのメディア / フォルダ内に移動します。



[フォルダー：“Project01” の場合]

4. 更に下層のフォルダに移動する場合は、表示されているフォルダ名の “→” ボタンを押します。



5. 上層に移動する場合は、画面左上の表示中のメディア名 / フォルダ名が描かれたボタンを押します。



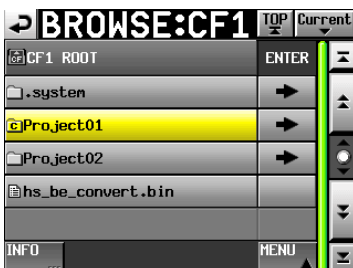
フォルダー / ファイルの情報を表示する

1. 情報を表示したいフォルダ / ファイルが含まれるメディア / フォルダに移動します。



[CF1の場合]

2. フォルダ / ファイルを選択します。



[フォルダー：“Project01” の場合]

選択されたフォルダ / ファイル名の背景が黄色くなります。

3. “INFO” ボタンを押すと、選択されたフォルダ / ファイルの情報をポップアップ表示します。

- フォルダを選択している場合は、フォルダの作成日時が表示されます。



- BWF / WAVファイル以外を選択している場合は、ファイルの更新日時とファイルサイズが表示されます。



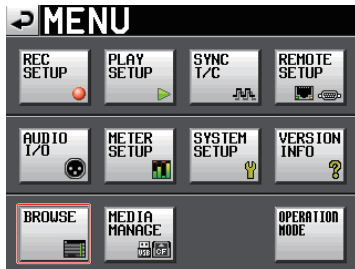
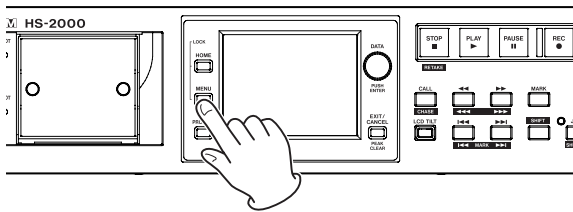
- BWF / WAVファイルを選択している場合は、下記情報が表示されます。



- ファイルの更新日時
- ファイルサイズ
- サンプリング周波数
- bit長 / チャンネル数
- 時間長 / START T/C

フォルダー / ファイルをコピーする

1. フロントパネルのMENUキーを押すと、以下の“MENU”画面を表示します。

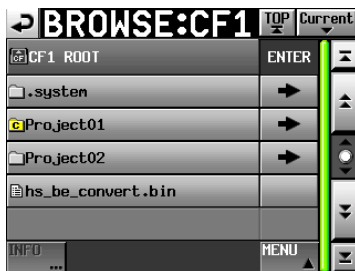


2. “BROWSE” ボタンを押して、“BROWSE”画面を表示します。



[CF1の場合]

3. コピーしたいフォルダー / ファイルが含まれるメディア / フォルダーに移動します。



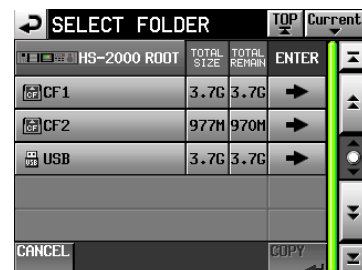
[フォルダー：“Project01”の場合]

コピーするのフォルダー / ファイル名を選択します。
 選択されたフォルダー / ファイル名の背景が黄色くなります。

4. “MENU” ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

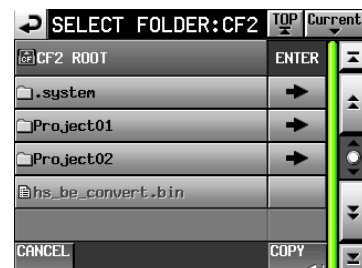


5. プルアップメニュー項目“COPY”ボタンを押すと、コピー先フォルダーの選択画面に切り換わります。
6. コピー先のフォルダーに移動します。
 - 初回コピーの際は、メディア選択画面になりますのでコピー先フォルダーが含まれるメディアの“→”ボタンを押して、コピー先フォルダーに移動します。



[初回のメディア選択画面]

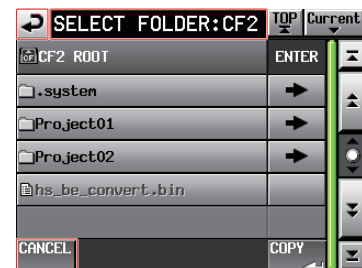
- 2回目以降は、最後に表示したコピー先フォルダーの選択画面になります。



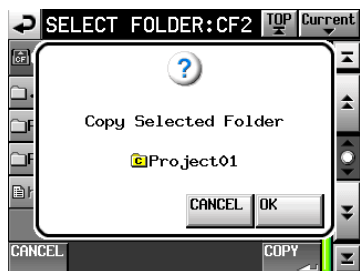
[前回CFカードを選択していた場合]

メモ

- コピー先選択中は“BROWSE”表示が“SELECT FOLDER”表示の点滅に切り換わります。
- コピー先選択中に“CANCEL”ボタンまたは“←”ボタンを押すと、コピー先フォルダーの選択画面から“BROWSE”画面に戻ります。



7. “COPY” ボタンを押すと確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、問題なければ “OK” ボタンまたは “ENTER” キーを押すとコピーが実行されます。



コピーを中止する場合やコピー先を変更する場合は、“CANCEL” ボタンを押してください。

メモ

コピー先と同じフォルダー名 / ファイル名が存在した際は、“Cannot Copy Folder” または “Cannot Copy File” のポップアップウィンドウが表示されます。

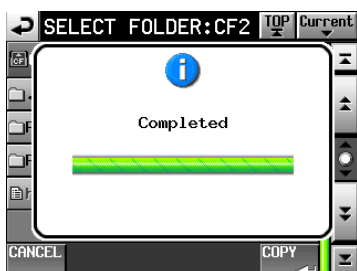
コピーするフォルダー名 / ファイル名を変更する場合は “RENAME” ボタンを押してください。

名前の入力方法は、35 ページ「プロジェクト名を編集する」を参照してください。



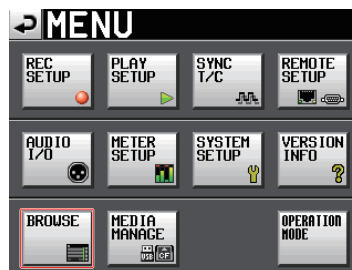
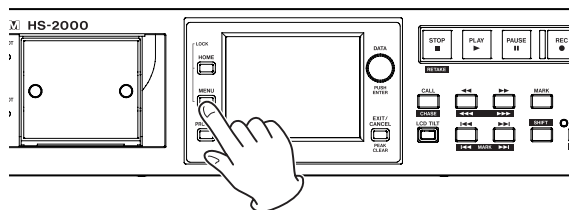
“CANCEL” ボタンを押すとコピーを中止します。

8. コピー中はポップアップウィンドウが表示されます。コピーが完了するとポップアップウィンドウが消え、“BROWSE” 画面に戻ります。

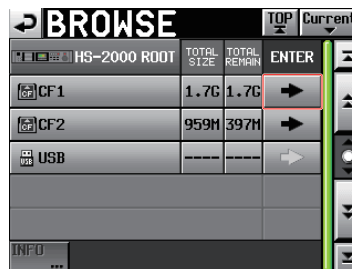


フォルダー / ファイルを削除する

1. フロントパネルのMENUキーを押すと、以下の “MENU” 画面を表示します。



2. “BROWSE” ボタンを押して、“BROWSE” 画面を表示します。



[CF1の場合]

3. 削除したいフォルダー / ファイルが含まれるメディア / フォルダーに移動します。



[フォルダー：“Project01” の場合]

削除するフォルダー / ファイル名を選択します。
 選択されたフォルダー / ファイル名の背景が黄色くなります。

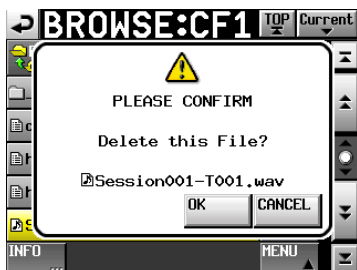
4. “MENU” ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。



5. プルアップメニュー項目 “DELETE” ボタンを押します。
6. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK” ボタンまたはDATAダイヤルを押します。

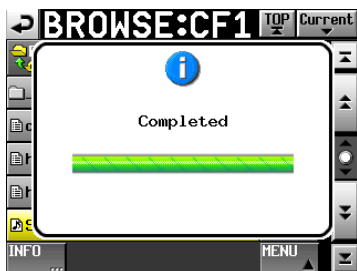


7. 再確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK” ボタンまたはDATAダイヤルを押すと削除が実行されます。



削除を中止する場合は、“CANCEL” ボタンを押してください。


8. 削除中はポップアップウィンドウが表示されます。
削除が完了するとポップアップウィンドウが消え、“BROWSE” 画面に戻ります。



注意

タイムラインモードやプレイリストモードで使用されているフォルダー / ファイルや本機の管理ファイルであっても削除できますので、ご注意ください。
タイムラインモードやプレイリストモードで使用されているテイクを削除した場合、該当リージョン / エントリーを再生しようとした際にエラーポップアップが表示されます。

メモ

カレントセッションの音声ファイルを削除した場合、リビルドの実施確認メッセージが表示されますのでリビルドを実施してください。リビルドを実施しない場合、管理ファイルと音声ファイルとの間に不整合が生じるため “Play Error” とポップアップメッセージが表示される場合があります。
リビルドが必要な状態になると、下記ボタンに  マークが表示されます。
各種MENU内の “REBUILD” ボタンを押してリビルドを実施してください。

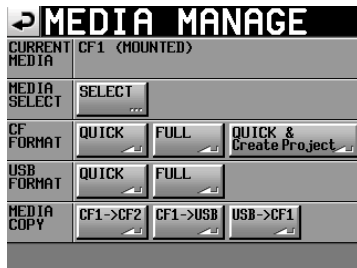
- “HOME” 画面のファイル名表示ボタン
- “PROJECT” 画面の “MENU” ボタン
- 各種MENU内の “REBUILD” ボタン

メディアの管理 (MEDIA MANAGE)

CFカード / USBメモリーの操作を行います。

注意

“FORMAT” 項目内のコマンドおよびCOPYを行った場合、対象のメディアのデータは全て消去されます。十分確認したうえで行ってください。



CURRENT MEDIA

現在選択されているメディア名とその状態を表示します。

MEDIA SELECT

“MEDIA SELECT” 画面を表示します。
録音 / 再生するメディアを選択します。

CF FORMAT

選択されているメディアをフォーマットします。

- QUICK ボタン** : メディアの管理領域のみを初期化します。
- FULL ボタン** : メディアの全領域を初期化します。
- QUICK & Create Project ボタン** : メディアの管理領域のみの初期化を行った後に、現在の設定のプロジェクトの作成を自動で行います。

USB FORMAT

USBメモリーをフォーマットします。

- QUICK ボタン** : USBメモリーの管理領域のみを初期化します。
- FULL ボタン** : USBメモリーの全領域を初期化します。

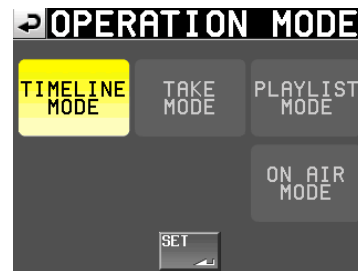
MEDIA COPY

メディアの内容をコピーします。

- CF1 → CF2 / CF2 → CF1 : 選択されているメディアから選択されていないメディアにメディア全体をコピーします。
- CF1 → USB / CF2 → USB : 選択されているメディアからUSBメモリーにメディア全体をコピーします。
- USB → CF1 / USB → CF2 : USBメモリーから選択されているメディアにメディア全体をコピーします。

動作モード選択 (OPERATION MODE)

本機の動作モードを選択します。



選択後 “SET” ボタンを押すと動作モードが切り換わり、各モードでのホーム画面に戻ります。

TIMELINE MODE

本機がタイムラインモードになり、ホーム画面に戻ります。

TAKE MODE

本機がテイクモードになり、ホーム画面に戻ります。

PLAYLIST MODE

本機がプレイリストモードになり、ホーム画面に戻ります。

ON AIR MODE

本機がオンエアモードになり、ホーム画面に戻ります。

フォルダー構成

フォルダー構成は、右図のようになっています。
CFカードをパソコンのカードリーダーなどを使ってアクセスするとフォルダーやファイルの構成を確認することが可能です。
ただし、プロジェクト内のファイルの変更や削除をしたり、名称を変更すると本機からそのプロジェクトを再生することができなくなる場合があります。ご注意ください。

メモ

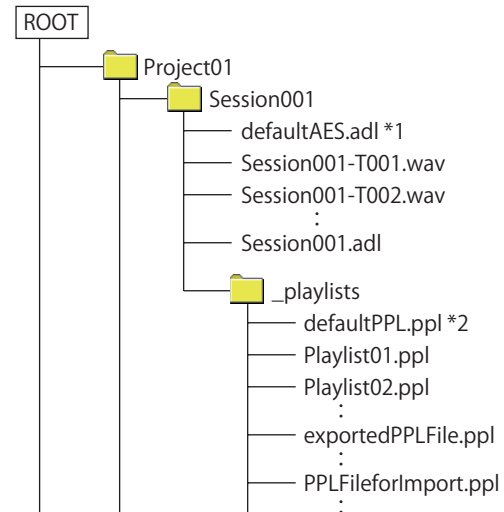
これら以外にも管理用のファイルやフォルダーが作成されます。

注意

各メディアに作られる管理用フォルダー“¥.system¥.backup”にはデータを保存しないでください。データが削除されることがあります。

ファイル名

ファイルの命名規則は、以下の通りです。
[テイク名前半]-[アルファベット部][テイク番号].wav



*1：自動作成されたAES31ファイル

*2：自動作成されたPPLファイル

第 12 章 マーク機能とロケート機能

マーク機能

マークポイントを付ける

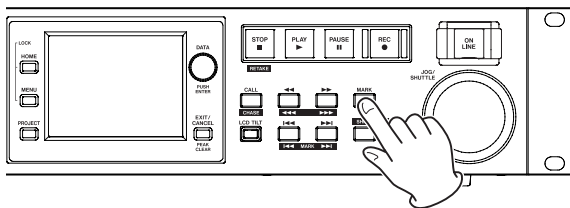
以下の方法でマークポイントを作成します。

マークポイントは、オートマーカーポイントと合わせて1つのタイムラインもしくは1つのテイクあたり、最大99個まで付けることができます。

● フロントパネルにあるMARKキーを押す

MARKキーを押すと、その時の再生 / 録音時刻にマークポイントを付けることができます。タイムラインモードではタイムラインとファイル自体にマークが付きま

す。マークポイント名は、“MARK xx” となります。



● オートマーカー機能を使う



オートマーカー機能をオンにすると、オーディオオーバーが発生したとき、一定時間ごと、同期エラーが発生したとき、プリレック開始 / 録音の開始 / 終了時に、自動的にマークポイントを付けることができます。(→ 88 ページ「OPTIONSタブ画面」)

タイムラインモードではタイムラインとファイル自体にマークが付きま

す。マークポイント名は、それぞれ以下ようになります。

オートマーカーの発生状態	マークポイント名表示
オーディオオーバー時	OVER xx
一定時間ごと	TIME xx
同期エラー時	UNLK xx

注意

下記のオートマーカーは、ファイル(テイク)にのみ記録され、タイムラインモードのタイムラインには現れません。

オートマーカーの発生状態	マークポイント名表示
録音開始ポイント	REC xx
録音停止ポイント	END xx
プリレック開始ポイント	PRE xx

メモ

- “Audio Over” (オーディオオーバー) とは、最大レベル(フルビット)からユーザーが設定した値を引いたレベルを超えることです。(上記の例では、最大レベルから0.20dB引いたレベルを超えた場合になります)
- パラレルコントロールのMARKイベントが入力されると、MARKキーを押した場合と同様のマークポイントが付きま
- オーディオオーバーと同期エラーのオートマーカーを付けた後は、10秒経過するまで同一マークを付けません。

キー操作によるマークポイントへのロケート

SHIFTキーを押しながら、◀◀ [MARK ◀◀] キーまたは▶▶ [MARK ▶▶] キーを押すことにより、1つ手前または1つ先のマークポイントにロケートします。

メモ

パラレルコントロールのMARK SKIP + / - イベントが入力されると、それぞれ1つ先または1つ手前のマークポイントにロケートします。

マークポイントリスト画面

ホーム画面で “Mark List” ボタンを押すと、“MARK LIST” 画面を表示します。



NAME ボタン

マークポイント名で降順、昇順にソートします。マーク名で昇順にソートされているときは “NAME” ボタン内に “△” アイコンが、降順にソートされているときは “▽” アイコンが表示されます。

TIME ボタン

マークポイントの時間で降順、昇順にソートします。時間で昇順にソートされているときは “TIME” ボタン内に “△” アイコンが、降順にソートされているときは “▽” アイコンが表示されます。

マークポイント(マークポイント名) ボタン

マークポイントを選択します。

LOCATE(“ ”) ボタン

そのマークポイントにロケートします。

LIST INFO ボタン

現在選択しているテイクのマークポイント種別ごとのマークポイント数を一覧表示するマークリストインフォメーション画面を表示します。

EDIT NAME ボタン

選択したマークの名前を変更する “MARK NAME” 画面を表示します。

EDIT TIME ボタン

選択したマークの位置を変更する “MARK EDIT” 画面を表示します。

MULTI SELECT ボタン

マークを複数選択できるモードにします。


DELETE ボタン

選択したマークを削除します。

スクロール ボタン

マークポイントリストの先頭、末尾、1ページ(5行) ずつのスクロールを行います。また、DATAダイヤルを使っても、1行ずつマークリストをスクロールすることができます。

マークポイントにロケートする

“” ボタンを押すと、該当するマークポイントにロケートします。

マークポイントの情報を見る

“MARK LIST” 画面の “LIST INFO” ボタンを押すと、マークリストインフォメーション画面を表示します。

この画面では、現在ロードしているテイクのマークポイント種別ごとのマークポイント数を一覧表示します。

再度 “LIST INFO” ボタンを押すと、“MARK LIST” 画面に戻ります。



MARK LIST 001:Session00-T001 TOTAL.#8	
TYPE	COUNT
TOTAL	8
MANUAL MARK	5
TIME	0
OVER	0
UNLK	0

[マークリストインフォメーション画面]

メモ

録音後、マークリストインフォメーション画面において、トータルのマークポイント数が “MANUAL MARK”、“TIME”、“OVER”、“UNLK” の合計よりも、2もしくは3多い場合があります。これは、録音時に作成される “REC”、“END”、“PRE” (プリレック時)のマークポイントが含まれているためです。

マークポイントを削除する

1. “MARK LIST” 画面で、削除したいマークポイントを選択します。



NAME	TIME	LOCATE
PRE 01	00:00:00.00	
REC 02	00:00:02.00	
MARK03	00:00:08.15	
MARK04	00:00:30.22	
MARK05	00:00:43.07	

[MARK LIST画面]

2. “MARK LIST” 画面内の “DELETE” ボタンを押します。

3. 確認のポップアップウィンドウが表示されます。

“OK” ボタンまたはDATAダイヤルを押すと、マークポイントを削除します。



[MARK LIST画面で削除を行った場合]

メモ

マークリストインフォメーション画面で、削除したいマークポイントまたはマークポイント種を選択し、“DELETE” ボタンを押すことで、同じマークポイント種類のマークを全て削除することもできます。このとき “Delete all marks of this type?” の確認ポップアップウィンドウが出ますので、“OK” ボタンまたはDATAダイヤルを押すと、同一マークポイント種を全て削除します。



MARK LIST 001:Session00-T001 TOTAL.#8	
TYPE	COUNT
TOTAL	8
MANUAL MARK	5
TIME	0
OVER	0
UNLK	0

[マークリストインフォメーション画面]



[マークリストインフォメーション画面で削除を行った場合]

マークポイントの位置を編集する

MARKキー操作で付けたマーク(マーク名が“MARK xx”のもの)は、マークポイントの位置(時刻)を編集することができます。

メモ

オートマーカーのマークポイントは、編集できません。

1. “MARK LIST”画面で、編集したいマークポイントを選択します。



2. “EDIT TIME” ボタンを押して、“MARK EDIT”画面を表示します。“FRAME EDIT”ボタンでフレーム値まで編集するかどうかが設定できます。



[フレームエディットオン状態]



[フレームエディットオフ状態]

3. 画面内の数字ボタンでマークポイントを入力します。数字を選択してDATAダイヤルを使って時間変更することもできます。“ENTER”ボタンを押して確定し、“MARK LIST”画面に戻ります。

- 入力する桁を選択せずに入力すると、最下位桁から順に入力します。
- 入力する桁を選択する場合は、その桁を押し、背景を黄色に反転させ、数字ボタンもしくはDATAダイヤルを使って、2桁ずつ入力します。
- “CURRENT ▼” ボタンを押すと、現在の再生位置を入力値にコピーすることができます。
- “CLEAR” ボタンを使うと入力値を全てゼロクリアすることができます。

ヒント

外付けキーボードを使っての編集も可能です。キーボードのEnterキーを押すと確定し、ESCキーを押すと全てゼロクリアします。

マークポイントの名前を編集する

1. “MARK LIST”画面で、編集したいマークポイントを選択します。



2. “EDIT NAME” ボタンを押して、“MARK NAME”画面を表示します。



名前を入力方法は、35 ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。

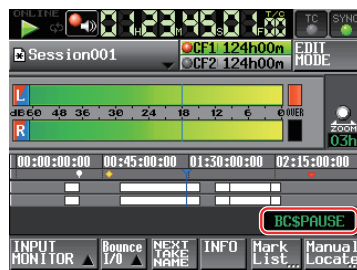
BWF-Jキュー名を入力したい場合は、右上の“BC\$”ボタンを押します。キュー名がプルダウン表示されますので、その中から選択します。



メモ

ホーム画面のマーク名部分を押すことでも“MARK NAME”画面を表示することができます。

ただし、オートマークされるマーク名の場合は名前を編集できないため、“MARK NAME”画面は表示されません。



マニュアルロケート機能

時間を直接入力して、ロケートすることができます。

ホーム画面で“Manual Locate” ボタンを押すと、“MANUAL LOCATE” 画面を表示します。

“FRAME EDIT” ボタンを押して、フレーム単位での入力をするかしないかの設定ができます。



[フレームエディットオン状態]



[フレームエディットオフ状態]

ロケートモードには、以下の3つのモードがあります。

ABS: 実際にロケートする時間を入力してロケートする。

+: 現在時刻からどれだけ進めるのかを入力してロケートする。

-: 現在時刻からどれだけ戻すのかを入力してロケートする。

画面内の数字ボタンで時間を入力します。

“LOCATE” 表示部の数字の桁を押し、DATAダイヤルを使って時間変更することもできます。

“LOCATE” ボタンを押すとロケートを行い、ホーム画面に戻ります。

“CLEAR” ボタンを押すと、入力値を全てゼロクリアします。

メモ

CURRENT時間表示が“T/C”の時、タイムコード時刻ベースでのロケートができます。

ヒント

外付けキーボードを使っている場合も編集が可能です。

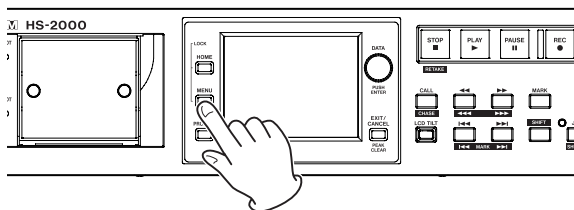
キーボードのEnterキーを押すと確定し、ESCキーを押すと全てゼロクリアします。

第 13 章 その他の機能

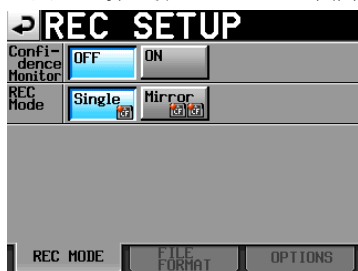
コンフィデンスモニター

録音時に、録音した音をすぐにメディアから再生し、その音声をモニター出力することができます。

1. フロントパネルの**MENU**キーを押して、“MENU”画面を表示します。



2. “REC SETUP” ボタンを押して、“REC SETUP”画面を表示します。



3. “Confidence Monitor” 項目の“ON”ボタンを押して、コンフィデンスモニター機能の設定を有効にします。(初期値: “ON”)

コンフィデンスモニターの動作条件

コンフィデンスモニター機能を動作させるには以下の設定になっている必要があります。

- “Fs” (サンプリング周波数) 項目 : “44.1k”、“48k”、“48k-0.1%”、“48k+0.1%” のいずれか
- “REC Mode” 項目 : “Single”

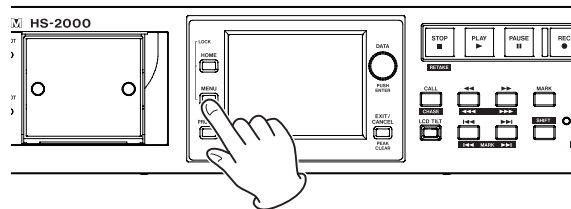
メモ

- カレントプロジェクトのFsが88.2k、96k、176.4k、192kHzの場合、または“REC Mode”項目が“Mirror”の場合、“Confidence Monitor”設定は、“OFF”に固定され、切り換えできません。
- “Fs”項目はプロジェクト作成時の設定項目です。プロジェクト作成後に切り換えることはできません。
- コンフィデンスモニター時の再生音は約2.4秒の遅延を持って出力されます。
- リージョン(テイク)分割時や録音リージョン(テイク)がサイズの上限に達したとき、コンフィデンスモニターの再生音が数秒間途切れます。

ミラー録音

2枚のメディアに同時に録音するミラー録音ができます。

1. CFカード2枚をSlot1, Slot2に装着します。
2. フロントパネルの**MENU**キーを押して、“MENU”画面を表示します。



3. “REC SETUP” ボタンを押して、“REC SETUP”画面を表示します。



4. “REC Mode” 項目の“Mirror”ボタンを押して、ミラー録音機能の設定を有効にします。(初期値: “Single”)

ミラー録音の動作条件

ミラー録音を動作させるには以下の設定になっている必要があります。

- “Fs” (サンプリング周波数)項目: “44.1k”、“48k”、“48k-0.1%”、“48k+0.1%” のいずれか
- “Confidence Monitor” 項目: “OFF”

メモ

- カレントプロジェクトのFsが88.2k、96k、176.4k、192kHzの場合、または“Confidence Monitor”項目が“ON”の場合、“REC Mode”設定は、“Single”に固定され、切り換えできません。

● 設定ボタンの表示

RECモード	表示ボタン
“Single” 設定時	
“Mirror” 設定時	
“Mirror” 設定時 (“Mirror” 録音不可 / 無効) (*1、*2)	

*1)録音不可となる条件

- カレントメディアの残量が無い。
- カレントメディアが装着されていない。
- カレントにしたCFカードが未対応のメディア。(PIOモード)
- カレントメディアが未対応のフォーマット。(FAT16 / FAT32以外)
- どちらかのメディアに、テイク名がホーム画面の “NEXT TAKE NAME” 画面設定と同じで番号が999のテイクが存在する。(ホーム(“NEXT TAKE NAME”)画面の番号部に “...” と表示されている状態)
- 両メディアのカレントフォルダー内の全エントリー数(ファイル、フォルダーの総数)の合計がシステム制限を越えている。また、タイムラインモードで録音 / 編集を繰り返すことでリージョンや編集履歴を管理するための作業メモリーの空き容量が不足し、録音出来ない状態。(メディア残量表示ボタンに “ReLimit” と表示されている状態)

*2)ミラー録音が無効となる条件

- カレントでないメディアの残量が無い。(カレントメディアの残量が無い場合は録音不可 *1)
 - カレントでないメディアが装着されていない。(カレントメディアが装着されていない場合は録音不可 *1)
 - カレントでないCFカードが未対応のメディア。(PIOモード)(カレントメディアが未対応のメディアの場合は録音不可 *1)
 - カレントでないメディアが未対応のフォーマット。(FAT16 / FAT32以外。カレントメディアが未対応のフォーマットの場合は、録音不可 *1)
 - CFカードがUDMAに非対応。
 - どちらかのメディアが本機でフォーマットされていない。(本機推奨クラスサイズでフォーマットされていない)
- ➔ これらの条件のどれか1つが当てはまる場合、ミラー録音はされず、カレントメディアのみに録音されます。

メモ

- “Mirror” 設定になると、カレントメディアのカレントプロジェクト / フォルダーと同じプロジェクト / フォルダーを、選択されていないメディアに作成します。
 “Mirror” 設定で録音を開始すると、2枚のメディアの同じプロジェクト / フォルダーに、同じテイク名で録音されます。
- “Mirror” 設定でリテイクを実施した場合、カレントメディアのテイクだけが削除され、カレントではないメディアのテイクは削除されません。
- “Mirror” 設定でカレントメディアが録音不可の場合、カレントでないメディアの残量があっても録音できません。
- ミラー録音中にタイムカウンター表示モードが “TOTAL REMAIN” の場合、“Mirror” 設定での録音可能時間(残量の少ないメディアでの録音可能時間)が表示されます。
 ミラー録音中に一方のメディアの残量がなくなった場合は、録音を継続しているメディアでの録音可能時間が表示されます。

各種メッセージ

- “Mirror” 無効状態の時に “REC Mode” 設定を “Mirror” に切り換えた場合、下記メッセージを表示します。

① どちらかのメディアが録音不可の場合



② CFカードがUDMAに非対応



③ どちらかのメディアが本機でフォーマットされていない



- “Mirror” 無効状態で録音を開始した場合、下記メッセージを表示します。

① 下記②、③以外の “Mirror” 無効状態の場合



② CFカードがUDMAに非対応



③ CFカードが本機でフォーマットされてない



- “Mirror” 設定での録音中にどちらか一方のメディアで残量が無くなったりエラーが発生した場合、残量が無くなったメディアやエラーが発生したメディアへの録音は停止します。もう一方のメディアへの録音も現在のファイルへの録音を停止しますが、次のテイクに新しいファイルとして録音を開始し、録音を継続します。

この時、メッセージおよびメディアの残量表示ボタンは、下記ようになります。

① 一方のメディアの残量がなくなった場合



[メディア残量ボタン]



② 一方のメディアで録音エラーが発生した場合



[メディア残量ボタン]



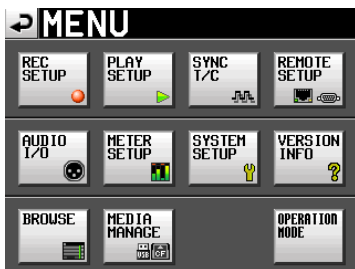
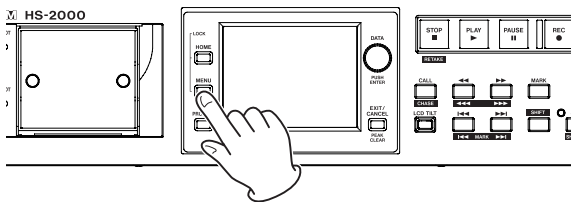
オンライン機能

ON LINEキーで本線への出力をオン/オフすることができます。

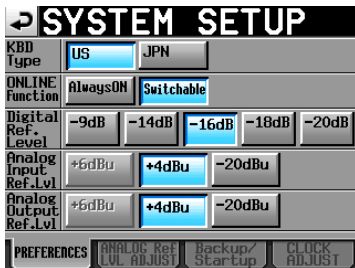
オンライン機能を有効にする

オンライン機能を使うためには、オンライン機能の設定を切り換え可能(“Switchable”)にしておく必要があります。

1. フロントパネルのMENUキーを押して、“MENU”画面を表示します。



2. “SYSTEM SETUP” ボタンを押して、“SYSTEM SETUP”画面を表示します。

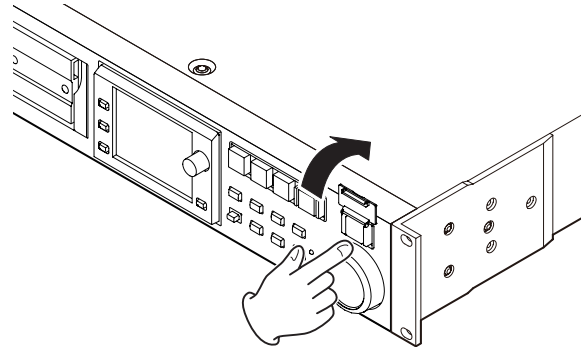


3. “ONLINE Function” 項目の “Switchable” ボタンを押して、オンライン機能の設定を切り換え可能にします。
(初期値: “Switchable”)
オンライン機能の設定が “AlwaysON” のとき、常にオンライン再生モードはオンとなり、ON LINEキーはオンの状態で固定されます。

オンライン再生モードの切り換え

オンライン機能を切り換え可能(“ONLINE Function” 項目を “Switchable”)に設定すると、以下の操作でオンライン再生モードのオン/オフの切り換えが可能になります。

- 本体: ON LINEキーを押す。



- パラレルコントロール接続時: ONLINEイベント
- RS-232Cシリアルコントロール接続時: ONLINEコマンド
- 別売のリモートコントローラー (TASCAM RC-HS32PD/RC-HS20PD): ON LINEキーを押す。

別売のリモートコントローラー TASCAM RC-HS32PDを使用する場合は、プレーヤー A用のON LINEキーを押すと、オンライン再生モードがオン/オフされます。
オンライン再生モードをオン/オフすると以下ようになります。

- オンライン再生モードをオンにすると、ホーム画面上に “ONLINE” アイコンが赤く点灯します。
- オンライン再生モードをオフにすると、ホーム画面上の “ONLINE” アイコンは消灯します。

オンライン再生時の出力

オンライン再生モードと音声出力の関係は、以下の通りです。

オンライン再生モード	オフ	オン
アナログライン出力	×	○
デジタルライン出力	×	○
アナログモニター出力	○*	○*
ヘッドホン	○*	○*
RC-HS32PD/RC-HS20PD (ヘッドホン、スピーカー)	○*	○*

*常にモニター信号が出力されます。

注意

“ONLINE Function” 項目が “AlwaysON” になっているときには、常に全ての端子から音声出力されています。

ヒント

“Monitor Mute by Online” 項目 (“AUDIO I/O” 画面の “SETUP” タブ画面) をオンに設定することで、オンライン再生モードをオンにしたときに自動でモニター出力をオフにすることができます。
 (“Monitor Mute by Online” 項目については、95 ページ「SETUP タブ画面 (音声信号の入出力設定)」91を参照してください。

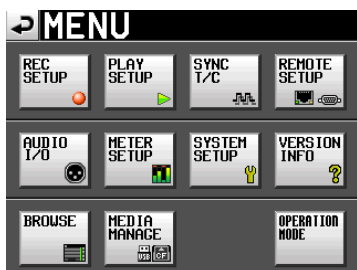
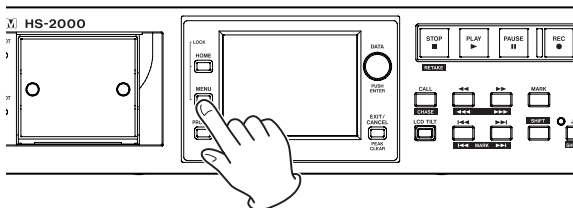
フラッシュスタート機能

フラッシュスタート機能を使って、あらかじめ登録しておいたテイクを瞬時に再生開始することができます。

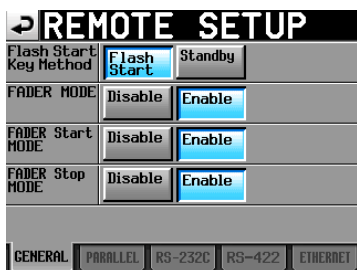
最大100テイクを、キーボードまたは本機のリモート端子 (**REMOTE** 端子、**PARALLEL** 端子) に接続した外部機器からの操作で、瞬時に再生を開始することができます。

フラッシュキー機能を選択する

1. フロントパネルの**MENU**キーを押して、“MENU”画面を表示します。



2. “REMOTE SETUP” ボタンを押して “REMOTE SETUP” 画面を表示します。



“GENERAL” タブ画面では、フラッシュスタートキーを押したときの動作の設定と、別売のリモートコントローラー (TASCAM RC-HS32PD/RC-HS20PD) のフェーダー機能の設定ができます。詳細は、92 ページ「GENERALタブ画面 (リモート設定)」を参照してください。

フラッシュページを選択する

1. テイクモード時は、再生したいセッションを選びます。
(→ 37 ページ「セッションをロードする」)
プレイリストモード時は、プレイリストを選びます。
(→ 73 ページ「プレイリストをロードする」)
2. 再生したいテイクまたはエントリーの含まれているページをホーム画面のフラッシュページ操作 / 表示ノブをタッチして選択状態(黄色背景)にしてから**DATA**ダイヤルを使って選択します。
選択したセッションまたはプレイリストのなかの1番目～96番目(RC-HS32PD接続時)、または1番目～100番目(RC-HS20PD接続時)までのテイクまたはエントリーのフラッシュスタート再生ができます。

RC-HS32PD接続時

ページ番号	テイク番号 / エントリー番号
1	1-32
2	33-64
3	65-96

RC-HS20PD接続時

ページ番号	テイク番号 / エントリー番号
1	1-20
2	21-40
3	41-60
4	61-80
5	81-100

3. フラッシュスタートキーを押すと、そのキーに対応したテイクまたはエントリーが瞬時に再生されます。

メモ

- 別売のリモートコントローラー TASCAM RC-HS32PDを使った場合、キーにファイル名 (ファイル名が表示しきれない場合はその一部) が表示されますので、ファイルの確認に便利です。
- 別売のリモートコントローラー TASCAM RC-SS20を使った場合、各ページの1番目～20番目のテイクまたはエントリーだけフラッシュスタート再生できます。
- コンピューターキーボードを使った場合、各ページの1番目～12番目のテイクまたはエントリーだけフラッシュスタート再生できます。

フラッシュスタート再生

“Flash Start Key Method” 項目を “Flash Start” に設定した場合は、フラッシュスタートキーを押すと、そのキーに対応したテイクまたはファイルが瞬時に再生されます。

スタンバイ再生 (RC-HS32PD接続時のみ)

“Flash Start Key Method” 項目を “Standby” に設定した場合は、停止中にフラッシュスタートキーを押すと、そのキーに対応したテイクまたはファイルがス再生待機状態となり、キーが黄色で点滅します。その後**PLAY**キーを押すと再生を開始し、キーが緑色で点灯します。再生中にフラッシュスタートキーを押すと、再生予約状態となり、キーは黄色で点灯します。予約されたテイクやエントリーがある状態で **PLAY**キーを押すと、予約されていたテイクの再生を開始します。予約を取り消すには、予約されている(黄色で点灯している)キーを再度押します。

コンピューターキーボードを使った操作

IBM PC互換機用のPS/2インターフェースまたはUSBインターフェースのキーボードを使って本機を操作することができます。PS/2インターフェースのキーボードは本機フロントパネルの**KEYBOARD**端子に、USBインターフェースの場合は本機フロントパネルの**USB**端子に接続します。各種コントロールが可能ですが、特に名前を入力を効率的に行うことができます。

キーボードタイプの設定

接続するキーボードに合わせて、キーボードタイプを選択します。**“SYSTEM SETUP”** 画面の **“PREFERENCES”** タブ画面で設定を変更してください。(→ 96 ページ「PREFERENCESタブ画面」)

キーボードを使って名前を入力する

パソコンの文字入力と同じ感覚で、以下の項目で文字を編集 / 入力することができます。

- プロジェクト名 (→ 35 ページ「プロジェクト名を編集する」)
- セッション名 (→ 35 ページ「最初に作るセッション名を編集する」、→ 37 ページ「新規セッションを作成する」)
- テイク名 (67 ページ「テイク名を編集する」)
- NextTake名の前半部
- NextTake名の後半のアルファベット部

また、以下の項目で数値を入力することができます。

- T/C USER BITSの編集
- START TIMEの編集
- マークポイントを編集する
(→ 108 ページ「マークポイントの位置を編集する」、→ 108 ページ「マークポイントの名前を編集する」)
- マニュアルロケートポイントの入力
(→ 109 ページ「マニュアルロケート機能」)
- タイムコードオフセットの編集
(→ 90 ページ「SYNCタブ画面」)
- プレイリスト名
(→ 72 ページ「新規プレイリストを作成する」、→ 81 ページ「プレイリストを保存する」)
- AES31ファイル名
(→ 46 ページ「新規AES31編集情報を作成する」)
- プレイリストエントリータイトル
(→ 77 ページ「エントリーのタイトルを編集する」)
- バウンスファイル名
(→ 59 ページ「バウンス」)

入力する文字種を選択するには：

パソコンでの操作と同じように、**Shift**キーと**Caps Lock**キーを使って入力する文字の種類を選択できます。

入力するには：

数字キー、文字キー、記号キーで直接入力します。

カーソルを移動するには：

← / →キーを使います。

HOME / ↑キーでカーソルを先頭に移動します。

END / ↓キーでカーソルを末尾に移動します。

文字を削除するには：

Deleteキー : カーソル位置の文字を削除します。

Back Spaceキー : カーソル手前の文字を削除します。

文字を挿入するには：

希望の位置で挿入する文字を入力します。

注意

- 以下の記号や句読点は、名前に使うことができません。
¥ / : * ? " < > |
- カナ入力はできません。
- NextTake名の後半のアルファベット部では、アルファベットの大字のみ入力できます。

キーボード操作一覧

名前の入力だけでなく、トランスポートコントロールなど、各種動作をキーボードからコントロールすることができます。以下に、キーボードのキーの機能をまとめておきます。

キーボードのキー	動作
F1 キー	◀◀キーと同じ
F2 キー	▶▶キーと同じ
F3 キー	CALLキーと同じ
F4 キー	STOPキーと同じ
F5 キー	PLAYキーと同じ
F6 キー	PAUSEキーと同じ
F7 キー	Auto Cueのオン / オフの切り換え
F8 キー	RECキーと同じ
F9 キー	Auto Readyのオン / オフの切り換え
F10 キー	Repeat Modeのオン / オフの切り換え
F11 キー	Play Modeの切り換え
F12 キー	——
CTRL + F1 キー	FLASH 1
CTRL + F2 キー	FLASH 2
CTRL + F3 キー	FLASH 3
CTRL + F4 キー	FLASH 4
CTRL + F5 キー	FLASH 5
CTRL + F6 キー	FLASH 6
CTRL + F7 キー	FLASH 7
CTRL + F8 キー	FLASH 8
CTRL + F9 キー	FLASH 9
CTRL + F10 キー	FLASH 10
CTRL + F11 キー	FLASH 11
CTRL + F12 キー	FLASH 12

ネットワーク機能(FTP / telnet / VNC)

FTP(ファイル・トランスファー・プロトコル)

FTPクライアントアプリケーションを使用することで、本機とコンピューターの間でのファイル転送が可能です。他のFTPサーバーと同じように本機に接続してログインしてください。

接続してログインするとルートディレクトリーに「A:」「B:」「C:」と表示されます。これらはそれぞれ「CF1」「CF2」「USB」となります。該当するメディアが装着されていない場合は、「A:」「B:」「C:」以下の内容は表示されません。

メモ

- 日本語を表示する場合は、Unicode に対応したFTP アプリケーションをご使用ください。
- FTPクライアントアプリケーションの最大同時転送数設定は、必ず「1」に設定してください。
「1」以外に設定すると正常にファイルが転送できません。
- 動作確認済みFTPクライアントアプリケーションについては、タスクカスカスタマーサポートまでお問い合わせください。

● FTP接続する際に必要となる設定値

本機にFTP接続する際に必要な設定値は以下のとおりです。

IPアドレス : 本機のIPアドレスは“REMOTE SETUP”画面の“ETHERNET”タブ画面のIP Addressに表示されます。

ポート番号 : 21

ユーザー名 : “HS-2000”
大文字と小文字を区別します。
(変更はできません。)

パスワード : デフォルトのパスワードは“HS-2000”です。
大文字と小文字を区別します。
“REMOTE SETUP”画面の“ETHERNET”タブ画面のPassword[Change...] ボタンで変更することができます。

メモ

- 同時接続数は「1」です。
- FTPクライアントアプリケーションによっては、本機にFTP接続が同時に2つできる場合もありますが、正常にファイルを転送できなくなる可能性がありますので、同時に2つ以上のFTP接続を本機に行わないで下さい。
- “LOCK SETUP”画面のEXTERNAL ControlがLOCKに設定されている場合は、FTP接続できません。
- FTP接続中にLOCKに設定されると、FTP接続が切断されます。
- FTP接続中に“REMOTE SETUP”画面の“ETHERNET”タブ画面の設定を変更すると、FTP接続が切断されます。

● FTPクライアントアプリケーションによるファイル操作について

- 本機からのファイルの読み出し
本機からのファイル読み出しは常時可能です。
- 本機への新規ファイル追加
本機への新規ファイル追加は常時可能です。
録音時にカレントセッションにBWFファイルもしくはWAVファイルを追加した場合は、既存ファイル・録音ファイル・追加ファイルの順でリストに表示されるようになります。
- 本機の既存ファイルへの上書き
カレントテイクへの上書きは停止中のみ可能です。
プレイリストモードのエントリー編集画面で使用中のテイクは、上書き出来ません。これ以外の既存ファイルへの上書きは常時可能です。
ただし、“PLAY SETUP”画面が“GENERAL”タブ画面の“Play Mode”が“All Take”設定で再生中の場合、タイミングによってはカレントテイクの次のテイクへの上書きが出来ない場合があります。

注意

プレイリストモードにおいてプレイリストのエントリーに登録しているテイクに上書きした場合、エントリーリスト画面やファイルサイン画面の該当エントリーアイコンに“?”マークが表示されて再生対象外になります。上書きしたファイルを再生できるようにするには、上書きしたファイルをエントリーに登録し直してください。

注意

オンエアーモードにおいてオンエアーリスト画面に表示されているファイルに上書きした場合、該当テイクのチェックマークがオフになって再生対象外になります。
また、下記リビルドの実施確認メッセージが表示されますので、リビルドを実施してください。リビルドを実施すると全テイクが再生対象になるので、再生対象テイクを選択し直してください。



注意

音声ファイルのサイズ / チャンネル数 / ビット長 / Fsが上書き前のファイルから変わってしまうと既存のタイムラインやプレイリストと不整合が生じる場合があります。
不整合が生じた状態で再生すると下記エラーメッセージが表示される場合があります。



不整合を解消してエラーメッセージが表示されないようにするには下記を実施してください。

- タイムラインモード : 該当リージョンを削除する。
- テイクモード : 該当テイクをカードから削除する。
- プレイリストモード : 上書きしたファイルをエントリーに登録し直す。
- オンエアーモード : “HOME”画面のプルダウンメニューにある“REBUILD”ボタンでリビルドを実施する。

注意

Fsの異なるファイルで既存の音声ファイルを上書きしないでください。不整合を解消することができなくなります。

4. 本機のファイルの削除

カレントテイクの削除は、停止中のみ可能です。
カレントテイク以外のファイルは、常時削除可能です。
但し、管理ファイルと音声ファイルとの間に不整合が生じるため、ファイル削除後にリビルド(再構成)を実施する必要があります。

- ファイル削除後(再生/録音中の場合は停止時)に下記リビルドの実施確認メッセージが表示されますのでリビルドを実施してください。



- リビルドを実施しない場合、管理ファイルと音声ファイルとの間に不整合が生じるため下記メッセージが表示される場合があります。



- リビルドが必要な状態になると、下記ボタンに△マークが表示されます。
各種MENU内の“REBUILD”ボタンを押してリビルドを実施してください。

- “HOME”画面のファイル名表示ボタン
- “PROJECT”画面の“MENU”ボタン
- 各種MENU内の“REBUILD”ボタン

5. 本機への新規フォルダー追加

本機への新規フォルダー追加は常時可能です。

6. 本機のフォルダーの削除

カレントプロジェクト / セッションフォルダーの削除は、停止中のみ可能です。
カレントプロジェクト / セッションフォルダー以外のフォルダーは、常時削除可能です。

7. 本機のファイル / フォルダーの名前変更

本機のファイル / フォルダーの名前は、変更できません。

メモ

録音中に本機のファイル / フォルダーを FTP で操作した場合、録音後のリテイク(最後に録音したリジョン/テイクの削除)は出来ません。

リモートコントロール (Telnet)

本機はポート23番経由でTelnetを使ったイーサネットによるリモートコントロールが可能です。

● Telnet接続する際に必要となる設定値

本機にTelnet接続する際に必要な設定値は以下のとおりです。

IPアドレス : 本機のIPアドレスは“REMOTE SETUP”画面の“ETHERNET”タブ画面のIP Addressに表示されます。

ポート番号 : 23

パスワード : デフォルトのパスワードは“HS-2000”です。

大文字と小文字を区別します。

“REMOTE SETUP”画面の“ETHERNET”タブ画面のPassword[Change...]ボタンで変更することができます。

● 本機にTelnet接続する

- 上記IPアドレス、ポート番号で本機にTelnet接続後、コンピューターのEnterキーを押してください。
- Telnetコンソールに“Enter Password”と表示されますので、上記パスワードを入力してEnterキーを押してください。
- ログインに成功するとTelnetコンソールに“Login Successful”と表示されます。“exit”と入力してEnterキーを押すとTelnet接続を切断します。

メモ

- 同時に2つのTelnet接続が可能です。
- “LOCK SETUP”画面のEXTERNAL ControlがLOCKに設定されている場合は、Telnet接続できません。
Telnet接続中にLOCKに設定されると、Telnet接続が切断されます。
- Telnet接続中に“REMOTE SETUP”画面の“ETHERNET”タブ画面の設定を変更すると、Telnet接続が切断されます。
- 本機のTelnetコマンドプロトコルについては、タスカム カスタマーサポートまでお問い合わせください。

VNC(ヴァーチャル・ネットワーク・コンピューティング)

VNCビューワアプリケーションを使用することで、本機のLCDに表示される画面をコンピュータで表示させて操作することが可能です。

VNCビューワアプリケーション上でマウス操作をすることにより下記操作が可能です。

- マウス左クリック：本機のLCDタッチと同様の動作をします。
- マウスホイール：本機のENTERキーと同様の動作をします。
クリック
- マウスホイール：本機のDATAダイヤルと同じ動作をします。
操作
- マウスホイール：本機のDATAダイヤルを押しながら操作した場合と同じ、大まかな設定動作(COARSEモード動作)をします。
押し直し

また、VNCビューワアプリケーションをアクティブにしてコンピュータのキーボード操作をすることにより下記操作が可能です。

- **F1 ~ F12**キー：本機に接続した外部キーボードと同じ動作をします。
詳細は、本機マニュアル「第12章 その他の機能>コンピューターキーボードを使った操作>キーボード操作一覧の操作」を参照してください。
- **HOME**キー：本機のHOMEキーと同じ動作をし、“HOME”画面を表示します。HOMEキーを押しながらEndキーを押すと“LOCK SETUP”画面を表示します。
- **End**キー：本機のMENUキーと同じ動作をし、“MENU”画面を表示します。HOMEキーを押しながらEndキーを押すと“LOCK SETUP”画面を表示します。
- **PageDown**：本機のPROJECTキーと同じ動作をし、“PROJECT”画面を表示します。
- カーソル↑キー：本機のDATAダイヤル右回しと同じ動作をします。
- カーソル↓キー：本機のDATAダイヤル左回しと同じ動作をします。
- 文字入力キー：本機がキーボード画面を表示している際に文字を入力します

● VNC接続する際に必要となる設定値

VNCビューワアプリケーションを本機に接続する際に必要な設定値は以下のとおりです。

IPアドレス：本機のIPアドレスは“REMOTE SETUP”画面の“ETHERNET”タブ画面のIP Addressに表示されます。

パスワード：デフォルトのパスワードは“HS-2000”です。

大文字と小文字を区別します。

“REMOTE SETUP”画面の“ETHERNET”タブ画面のPassword[Change...]ボタンで変更することができます。

メモ

- 2つ以上同時にVNC接続することはできません。
- “LOCK SETUP”画面のEXTERNAL ControlがLOCKに設定されている場合、VNCビューワアプリケーションでの表示は可能ですが、操作は出来なくなります。
- VNC接続中に“REMOTE SETUP”画面の“ETHERNET”タブ画面の設定を変更すると、VNC接続が切断されます。
- 動作確認済みVNCビューワアプリケーションについては、タスカムカスタマーサポートまでお問い合わせください。
- FTPによるファイル転送中やシステムFsが88.2kHz / 96kHz / 176.4kHz / 192kHzの場合は、VNCビューワアプリケーションの表示や操作がスムーズに行えません。

この章では、タイムコード同期運転について説明します。

本機は、リアパネルにある**TIMECODE IN** 端子に入力される SMPTE タイムコードまたは内蔵タイムコードジェネレーター（以下マスター・タイムコードと記す）に同期して録音や再生をすることができます。

タイムコード同期運転の動作は、オペレーションモードごとに異なります。

タイムコード同期再生について

タイムラインモード

タイムラインモードでは、マスター・タイムコードに同期して再生を行うことができます。

タイムコード同期再生では、再生を開始するとマスター・タイムコードに同期して再生を行います。

テイクモード

タイムコード同期再生には対応していません。

プレイリストモード

タイムコード同期再生には対応していません。

オンエアモード

タイムコード同期再生には対応していません。

基本的な操作手順

1. タイムラインモードで、録音または再生するセッションをロードします。
2. 以下のいずれかの操作で同期運転をオンにします。
 - フロントパネルの**SHIFT**キーを押しながら**CALL [CHASE]**キーを押す。
 - “**SYNC T/C**” 画面の “**SYNC**” タブ画面で “**TC Chase**” を “**ON**” に設定する。
このとき、ホーム画面の “**TC**” インジケータが “**CHASE**” インジケータに変わります。
3. **PLAY**キーを押すとタイムコード同期再生を開始し、**PLAY**キーと**REC**キーを押すとタイムコード録音を開始します。どちらの場合も、ホーム画面の “**CHASE**” インジケータが緑色に点灯します。
4. タイムコード同期録音 / 再生中に **STOP**キーを押すと、録音や再生を停止します。このとき、ホーム画面の “**CHASE**” インジケータが点滅します。
5. タイムコード同期録音 / 再生を再開するには、手順**3.**～**4.**の操作を行います。
6. 同期運転をオフにするには、以下のいずれかの操作をします。
 - フロントパネルの**SHIFT**キーを押しながら**CALL [CHASE]**キーを押す。
 - “**SYNC T/C**” 画面の “**SYNC**” タブ画面で “**TC Chase**” を “**OFF**” に設定する。
 - このとき、録音 / 再生中であれば動作を継続します。また、ホーム画面の “**CHASE**” インジケータは、 “**TC**” インジケータに戻ります。

タイムコードオフセット

マスター・タイムコードに対して、オフセットを設定することができます。オフセットを設定することで、マスター・タイムコードから一定時間ずれた時刻で同期再生することができます。（→ 90 ページ「**SYNC**タブ画面」）

リチェイス

本機の同期再生では、同期再生を開始した後もマスター・タイムコードの監視を続けます。そして、本機の再生時刻とマスター・タイムコードが何らかの理由で一致しなくなった際に、再びチェイスを行う（リチェイス）ことができます。

本機では、リチェイス動作の有無と、どの程度一致しなくなった段階でリチェイス動作を行うかの設定ができます。（→ 90 ページ「**SYNC**タブ画面」）

タイムコード同期録音について

タイムラインモード

タイムラインモードでは、マスター・タイムコードに同期して録音を行うことができます。

タイムコード同期録音では、録音を開始した瞬間のマスター・タイムコードをキャプチャーし、タイムライン上でのその時刻（タイムコード時刻）より録音を開始します。

テイクモード

マスター・タイムコードに同期しての録音はできません。

録音開始時に内蔵タイムコードジェネレーターのタイムコード時間をキャプチャーし、ファイルのスタート時間とします。

プレイリストモード

プレイリストモードではタイムコード同期の有無にかかわらず録音はできません。

オンエアモード

オンエアモードではタイムコード同期の有無にかかわらず録音はできません。

注意

本機の同期録音では、録音開始時に一度だけマスター・タイムコードと同期します。同期再生のようなリチェイス動作は行いません。

第 15 章 外部機器で録音したファイルを取り込む

以下の要件を満たす音声ファイルを取り込んで、再生することができます。

また、TASCAM HSシリーズで作成された以下の要件を満たすファイルは、そのまま再生することができます。

- ファイルフォーマット : BWF / WAV
- サンプリング周波数 : 44.1 / 47.952 / 48 / 48.048 / 88.2 / 96 / 176.4 / 192kHz
(47.952 / 48.048 : 48kHz±0.1% pull-down / pull-up)
- 量子化ビット数 : 16 / 24ビット
- トラック数 : 2トラック以下

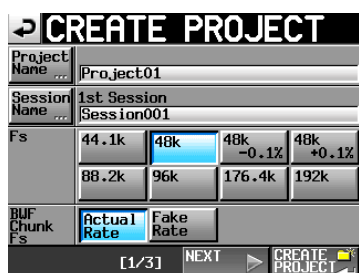
注意

プロジェクトでは再生できるサンプリング周波数(またはサンプルレート / 本機では“Fs”項目の設定値)が固定されるため、ファイルのサンプリング周波数とプロジェクトの“Fs”の値が合っている必要があります。

取り込み前の準備

取り込みたいファイルのサンプル周波数(サンプルレート)をあらかじめ調べておきます。

1. ファイルのサンプリング周波数と“Fs”が合っているプロジェクトを選択するか、新規にプロジェクトを作成する場合は、“CREATE PROJECT”画面-1 (“[1/3]”)の“Fs”項目をファイルのサンプリング周波数にあわせませす。



[CREATE PROJECT画面-1]

2. 必要に応じてセッションを作成します。

メモ

プロジェクトおよびセッションの作成についての詳細は、34 ページ「プロジェクトの操作」または37 ページ「セッションの操作」を参照してください。

3. 取り込みに使用したいプロジェクトとセッションの名前をメモするなどして覚えておきます。
例として、プロジェクトをProject_i、セッションをSession_iとして説明します。
4. メディアの挿入されているスロットのインジケーターが早い点滅をしていないことを確認してメディアを取り出します。
5. メディアをパソコンなどのメディアスロットに挿入します。
このメディアは、パソコンから本機でフォーマットした場合に《HS-2000》というドライブとして認識されます。
ここではドライブ名を《HS-2000》であるとして説明します。
6. 取り込みたい音声ファイルを《HS-2000》の下層にあるプロジェクトのフォルダー《Project_i》の更に下層にあるセッションのフォルダー《Session_i》にコピーします。

注意

メディアに書き込みを行っている間は、メディアを取り出さないでください。メディアのデータが壊れ、データを読み出すことができなくなることがあります。

詳しくは、お使いのパソコンなどの機器またはカードリーダーの取扱説明書をご参照ください。

7. メディアをパソコンなどのメディアスロットから取り出します。

取り込んだファイルを本機で扱う

1. 本機のカードスロットに、ファイルをコピーしたメディアを挿入します。
2. フロントパネルのPROJECTキーを押して表示される“PROJECT”画面でファイルを取り込んだプロジェクト(Project_i)の右の“→”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
3. ファイルを取り込んだセッション(Session_i)を選択 (背景が黄色のハイライト表示)します。
4. “MENU” ボタンを押して表示されるプルアップメニューの中の、“LOAD” ボタンを押します。



取り込んだファイルが、テイクとして認識されます。

5. タイムラインモードの編集機能でタイムラインに登録して再生するか、テイクモードで再生するか、プレイリストモードでプレイリストに登録して再生することができます。

タイムラインモードでの編集機能については41 ページ「第7章 タイムラインモード」、テイクモードでの再生については60 ページ「第8章 テイクモード」の「再生する」を、プレイリストモードは71 ページ「第9章 プレイリストモード」を参照してください。

第 16 章 トラブルシューティング

本機の動作がおかしいときは、修理を依頼する前にもう一度、下記の点検を行ってください。
それでも改善しないときは、お買い上げ店またはティアック修理センターにご連絡ください。

● 電源が入らない。

↓

- 電源プラグなどがしっかりと差し込まれているか確認してください。

● メディアを認識しない。

↓

- カードがしっかりと挿入されているか確認してください。
- 録音や再生を一度停止してください。

● 本体で操作できない。

↓

- パネルロック機能がオンになっていませんか？

● 再生できない。

↓

- 本機が対応しているサンプリング周波数(44.1 / 47.952 / 48 / 48.048 / 88.2 / 96 / 176.4 / 192kHz)と量子化数(16ビットまたは24ビット)の音声ファイルかどうかを確認してください。
- プロジェクトと音声ファイルのサンプリング周波数が一致しているかどうかを確認してください。

● 音が出ない。

↓

- モニターシステムとの接続をもう一度確認してください。また、アンプの音量を確認してください。
- 別売のリモートコントローラー (TASCAM RC-HS32PD/RC-HS20PD) のフェーダーが下がっていないか確認してください。
- 入力信号音が聞こえない場合は、インプットモニターをオンにしてください。
- 再生音が聞こえない場合は、インプットモニターをオフにしてください。
- オンライン機能の設定やオンライン再生モード設定を確認してください。
- “AUDIO I/O” 画面の “SETUP” タブで、“Monitor Mute by Online” 項目の設定が “ON” になっていないか確認してください。
(“ON” になっている場合、オンライン中はモニター信号がミュートされます。)

● 録音できない。

↓

- 接続をもう一度確認してください。
- 録音レベルを調節してください。
- メディアの容量が不足している場合は、不要なデータを削除して空き容量増やすかメディアを変更してください。
- 記録可能な最大テイク数 / テイク番号に達している場合は、録音するセッションを変更してください。
- フォルダー内のファイル、フォルダー / ディレクトリーなどの総数が多い場合は、録音するセッションを変更してください。

● 設定を変えたのに記憶されていない。

↓

- 本機では、メディアの選択切り換え時、プロジェクト / フォルダー / テイクのロード、再生、録音のタイミングで設定のバックアップを行っています。起動後、これらの操作をしなかった場合には、設定を変更してもバックアップされない場合があります。

● 雑音がする。

↓

- 接続ケーブルが接触不良になっていないか、確認してください。

● タッチパネルが正しく動作しない。

↓

- 市販の液晶画面保護フィルムは、使わないでください。
- パネルロック機能にて、ディスプレイにロックが掛けられていないか、確認してください。

● プロジェクトが新規作成できない。

↓

- 同じ名前のプロジェクトがすでに存在していないか、確認してください。
- メディアの残り容量が少ない場合は、プロジェクト作成を行えません。不要なデータを削除してから、プロジェクト作成を行ってください。

第 17 章 メッセージ

以下にポップアップウィンドウに表示されるメッセージの一覧表を示します。HS-2000では、状況に応じてポップアップウィンドウが表示されますが、それぞれのメッセージの内容を知りたいとき、および対処方法を知りたいときにこの表をご覧ください。

リスト先頭にメッセージ先頭の内容が状況によって変化するものがまとめてあります。これ以降はアルファベット順に並んでいます。

メッセージ	内容と対処方法	備考
MM "vvvvvv" NUM OF PROJECTS : p USED SIZE : u FREE SIZE : f TOTAL SIZE : t	メディア情報表示	MM = CF1 または CF2 "vvvvvv" = ボリュームレベル p: プロジェクト数 u: 使用容量 f: 未使用容量 t: メディア総容量
MM DEVICE ERROR	メディアが認識できません。	MM = CF1、CF2 または USB Memory
MM Format failed	フォーマット中にエラーが発生し、フォーマットを完了できませんでした。	MM = CF1、CF2 または USB Memory
MM has no projects. Please create a project.	プロジェクトが 1 つも無いメディアです。	MM = CF1 または CF2
MM is not available	該当メディアがありません。	MM = CF1、CF2 または USB Memory
MM is not usable	コピーできません。	MM = CF1、CF2 または USB Memory
MM MEDIUM ERROR	メディアの読み込みに失敗しました。	MM = CF1、CF2 または USB Memory
MM formatting not optimal for Recording.	メディアが本機でフォーマットされていないため、正常な録音動作を保証できません。 本機でフォーマットしてからご使用ください。	MM = CF1 または CF2 本機の規定よりも小さいクスタサイズでフォーマットされているメディアへの録音を開始した際に表示。
MM formatting not optimal for Recording / Search. Format this card?	メディアが本機でフォーマットされていないため、正常な録音 / サーチ動作を保証できません。 本機でフォーマットしてからご使用ください。	MM = CF1 または CF2 本機の規定よりも小さいクスタサイズでフォーマットされているメディア装着時に表示。
MM Read Error	読み取りエラーが発生しました。	MM = CF1、CF2 または USB Memory
MM to MM' Copy failed.	メディア間への全体コピーが出来ませんでした。	MM = CF1、CF2 または USB Memory MM' = CF1、CF2 または USB Memory
MM unrecognized format Please Format this card.	FAT 以外でフォーマットされたメディアです。 本機で使用する場合は、フォーマットを行ってください。	MM = CF1、CF2 または USB Memory
MM unsupported type	このメディアは、システムの要求する仕様を満たさないため、使用できません。	MM = CF1、CF2 または USB Memory
MM Write Error	書き込みエラーが発生しました。	MM = CF1、CF2 または USB Memory
Copy N selected session(s) to MM?	選択したセッションをエクスポートします。	N = 選択数 MM = CF1 または CF2
Copy N selected Take(s) to MM?	選択したテイクをエクスポートします。	N = 選択数 MM = CF1 または CF2
"nnn" : "eeeeeee" "ttttttt" fs / bit / FileMode / NumOfTracks Entry LENGTH : *h**m**s**f START T/C : hh:mm:ss.ff	エントリー情報表示	"nnn" : エントリー番号 "eeeeeee" : エントリー名 "ttttttt" : テイク名 fs : サンプリング周波数 bit : ビット数 FileMode : MONO or POLY NumOfTracks : Track数 Entry LENGTH : エントリーの長さ START T/C : エントリー先頭のタイムコード時刻
nnn : NNNNNNNN cannot be found.	表示された番号と名前のテイクが見つかりません。	nnn: テイク番号 NNNNNNNN: テイク名
"pppppppp" SESSION : n Fs : f TIMECODE : t	プロジェクト情報表示	"pppppppp" = プロジェクト名 n: セッション数 f: サンプリング周波数 t: タイムコードフレームタイプ
"ssssssss" TAKES : n Fs : f TOTAL SIZE : u TOTAL TIME : t	セッション情報表示	"ssssssss" = セッション名 n: テイク数 f: サンプリング周波数 u: 使用容量 t: 全テイクの合計時間

メッセージ	内容と対処方法	備考
"ttttttt" date fs / bit / FileMode / NumOfTracks SIZE : u LENGTH : *h**m**s**f	テイク情報表示	"ttttttt" = テイク名 date : 年 / 月 / 日時 : 分 fs : サンプル周波数 bit : ビット数 FileMode : MONO or POLY NumOfTracks : Track 数 u : 使用容量
"ttttttt" START T/C : ** : ** : ** : ** END TC : ** : ** : ** : ** FRAME TYPE : **F	テイク情報表示	"ttttttt" = テイク名 START T/C : ファイル先頭のタイムコード時刻 END T/C : ファイル末尾のタイムコード時刻 FRAME TYPE : フレームタイプ
<AES31 ADL Info> "ffffff" Size : **MB yyyy / mm / dd hh : mm	AES31 編集情報ファイル情報	"ffffff" = 編集情報ファイル名
Bounce Selected Area to file? "ffffff"	選択された範囲をファイルにバウンスします。	"ffffff" = ファイル名
Canceled	処理をキャンセルしました。	
Cannot Change Now Currently **	再生中 / オンライン中 / オンエア中 / タイムコードチェイス中 / 録音中に 変更できない項目です。	** = "Playing"、"ONLINE"、"ON AIR"、"Chasing TC" または "Recording"
Cannot Change Now Fixed in current Fs.	現在の Fs では変更できません。	
Cannot Change Now Fixed in current mode.	現在のモードでは設定が固定されており、変更できません。	
Cannot Change Now Inc.Play cannot set to ON while Play Inhibit Time is Inf.	"Play Inhibit Time" 項目が "Inf" に設定されているため、 "Inc.Play" 項目をオンに できません。	
Cannot Copy. "ttttttt" already exist in current session.	別セッションのテイクをエントリーにアサインする際、カレントセッションにテイク をコピーします。その際、コピーテイク名と同名のファイルがカレントセッション 内に存在しました。 [RENAME] ボタン : 名前を変更して Copy を実施 [CANCEL] ボタン : Copy を実施しない	"ttttttt" = コピーするテイク名
Cannot Copy. Destination Project is different Fs.	コピー先の Fs が異なるためコピーできません。	
Cannot Copy File. "ffffff" already exist in Destination.	コピー先に選択したファイルが存在するためコピーできません。	ffffff : ファイル名
Cannot Copy Folder. "ffffff" already exist in Destination.	コピー先に選択したフォルダーが存在するためコピーできません。	ffffff : フォルダー名
Cannot Copy for Insert. "ffffff" already exist in current Session.	カレントセッションに選択したファイルが存在するため、ファイル挿入のためのコ ピーができません。	ffffff : ファイル名
Cannot Copy for Paste. "ffffff" already exist in current Session.	カレントセッションに選択したファイルが存在するため、ファイル貼り付けのため のコピーができません。	ffffff : ファイル名
Cannot Copy. Selected Take already exist in Copy destination.	コピー先に選択したテイクが存在するためコピーできません。	
Cannot Copy. Source folder and Destination folder is same.	コピー元フォルダーとコピー先フォルダーが同じため、コピーできません。	
Cannot Copy. Destination folder is sub-folder of source folder.	コピー先フォルダーがコピー元フォルダーのサブフォルダーのため、コピーでき ません。	
Cannot create more than 100 projects	作成可能な最大プロジェクト数に達しているため、新規プロジェクトを作成できま せん。	

第 17 章 メッセージ

メッセージ	内容と対処方法	備考
Cannot create new mark point. Mark point already exists at the same timestamp.	同一時刻にマークポイントが設定されようとしています。 マークポイントを同一時刻に設定できません。	
Cannot create new project. Media Full.	メディアの空き容量がないので新規プロジェクトは作成できません。	
Cannot Divide. "ttttttt_a" or / and "ttttttt_b" already exist in current Session."	カレントセッションに同名ファイルがあるため Divide できません。	ttttttt : テイク名
Cannot Edit. System limit reached.	タイムラインのリージョンや編集履歴を管理するための作業メモリーの空き容量が不足し、編集できません。	
Cannot edit this mark point. Mark point already exists at the same timestamp.	すでに同一時刻のマークポイントがあるため、マークを編集できません。	フレーム以上の時刻データが同じでも、画面に表示されないサブフレーム以下の値が違う場合には、編集できます。
Cannot execute bounce. Media Full.	メディアの空き容量がないのでバウンスができません。	
Cannot execute bounce. Bounce file size is over 2GB.	ファイルサイズが 2GB を超えるためバウンスができません。	
Cannot execute combine. "aaaaaaa" "bbbbbbbb" These property are not matched.	2 つのテイクのプロパティが異なるため、結合できません。	"aaaaaaa" = 結合する前側のテイク名 "bbbbbbbb" = 結合する後側のテイク名
Cannot execute combine. Combine file size is over MMM.	結合後のファイルサイズが REC SETUP 画面 Format タブ画面の Max File Size 以上のため、結合できません。	MMM = 640MB、1GB または 2GB
Cannot execute combine. Media Full.	メディアの空き容量が足りないため、結合できません。	
Cannot execute. File property is not matched to current project.	ファイルのプロパティがカレントプロジェクトと一致しないため実行できません。	
Cannot execute. Media Full.	メディアの空き容量が足りないため、実行できません。	
Cannot Export. Not enough space on MM	エクスポート先のメディアの容量が不足しています。	MM = CF1 または CF2
Cannot Export. Destination Project is different Fs.	コピー先プロジェクトの Fs が異なるため、エクスポートできません。	
Cannot Export. Folder already exists on MM. Overwrite session?	エクスポート先に同名セッションが存在します。上書きしますか？	MM = CF1 または CF2
Cannot Export. Selected Take already exist in Export destination.	エクスポート先に選択テイクと同じ名前のテイクがあるため、エクスポートできません。	
Cannot increment Take. Interval is too short. Or Media almost full	録音開始から 4 秒未満で REC キーが押されたか、メディアがいっぱいのため、次のテイクの録音を開始できません。	
Cannot increment Take. System limit reached,Please make new session.	フォルダー内のファイル、フォルダー / ディレクトリーなどの総数が多いため、次のテイクの録音を開始できません。	
Cannot make more than 1000 sessions.	作成可能な最大セッション数に達しているため、新規セッションを作成できません。	
Cannot make new Session. Media Full.	メディアの空き容量がないので新規セッションが作成できません。	
Cannot RECORD. (Internal state error)	何らかの原因で録音ができません。	
Cannot RECORD. ABS time is over 24h	タイムラインモードの ABS 時刻が 24 時間を超えるため、録音を開始できません。	
Cannot RECORD. Media Full.	メディアの容量が不足しているため、録音を開始できません。	

メッセージ	内容と対処方法	備考
Cannot RECORD Play Fs setting is not OFF. Please change Play Fs to OFF.	"PlayFs" 設定が "Pull-down" か "Pull-up" に設定されているため録音できません。	
Cannot RECORD System limit reached. Please make new Session.	フォルダー内のファイル、フォルダー / ディレクトリーなどの総数が多いため、録音を開始できません。	
Cannot RECORD. Take limit reached. Please change to another Session	記録可能な最大テイク数 / テイク番号に達しているため、録音ができせん。セッションを切り換えてください。	
Cannot Retake. No Recent REC history.	リテイクできません。	
Cannot set Mark point in ON AIR Mode.	オンエアモードではマークポイントを設定できません。	
Cannot set Mark point. Mark limit reached.	マークポイントは、99 個までしか作成できません。	
Cannot turn Fs convert On. D-In is already Master Clock.	クロックマスターに選択されているデジタル入力のサンプリングレートコンバーターをオンに設定しようとしています。	
Cannot use Bridge file because it is illegal.	ブリッジファイルが不正だったため使用できません。	
Capture BC\$ Time to ALL? BC\$STANDBY -> Start BC\$END -> End	全てのエントリーを BC\$STANDBY / BC\$END マーク時刻の範囲に切り換えます。	
Capture BC\$ Time? BC\$STANDBY -> Start BC\$END -> End	BC\$STANDBY/BC\$END マーク時刻の範囲に切り換えます。	
CFn(vvvvvvv) Fs :fs USED SIZE :u FREE SIZE :f TOTAL SIZE :t	オンエアモードでの CF カード情報表示	n = 1 または 2 (vvvvvvv) = ボリュームレベル fs: 現在の Fs 設定 u: 使用容量 f: 未使用容量 t: CF 総容量
CF1 Media Full. CF1 : Stopped. CF2 : Still RECORDING.	CF1 の容量が不足したため、CF1 への録音を停止しました。 CF2 への録音は継続しています。	REC Mode 設定が Mirror の際に発生。
CF2 Media Full. CF1 : Still RECORDING. CF2 : Stopped.	CF2 の容量が不足したため、CF2 への録音を停止しました。 CF1 への録音は継続しています。	REC Mode 設定が Mirror の際に発生。
CFn not recommended for Recording / Search. (not UltraDMA)	このメディアは、システムの要求する仕様を満たさないため、正常な録音 / サーチ動作を保証できません。	n = 1 または 2
CF1 Record Error. CF1 : Stopped. CF2 : Still RECORDING.	CF1 への録音中にエラーが発生したため、CF1 への録音を停止しました。 CF2 への録音は継続しています。	REC Mode 設定が Mirror の際に発生。
CF2 Record Error. CF1 : Still RECORDING. CF2 : Stopped.	CF2 への録音中にエラーが発生したため、CF2 への録音を停止しました。 CF1 への録音は継続しています。	REC Mode 設定が Mirror の際に発生。
Change Fs to nnkHz?	表示された周波数へのシステム Fs を切り換えます。	nn : Fs 周波数
Clear Current EDL and Import All Takes?	現在の AES31 編集情報をクリアして、全てのテイクをインポートします。	
Clear In / Out Point?	IN 点 / OUT 点をクリアします。	
Combine these Takes? "aaaaaaa" "bbbbbbbb"	2 つのテイクを結合します。	"aaaaaaa" = 結合する前側のテイク名 "bbbbbbbb" = 結合する後側のテイク名
Completed	作業が完了しました。	
Confidence Monitor is not available while REC Mode is Mirror.	REC Mode 設定が "Mirror" のため、コンフィデンスモニターをオンにできません。	
Confidence Monitor is not available with current Fs.	Fs 設定が条件に合わないため、コンフィデンスモニターをオンにできません。	

第 17 章 メッセージ

メッセージ	内容と対処方法	備考
CONFIRM QUICK FORMAT MM & Create Project? "pppppppp" "ssssssss" fs / bit / FrameType / NumOfTracks	Quick フォーマットとプロジェクト作成の同時実行の再確認	MM = CF1 または CF2 "pppppppp" = 作成するプロジェクト名 "ssssssss" = 作成する最初のセッション名
Copy MM to MM? This will erase all data on MM'.	メディア間への全体コピー実行の確認	MM = CF1、CF2 または USB Memory MM' = CF1、CF2 または USB Memory
Copy selected Folder? "nnnnnnnn"	選択したフォルダーをコピーします。	"nnnnnnnn" = コピーするファイル名
Copy selected File? "nnnnnnnn"	選択したファイルをコピーします。	"nnnnnnnn" = コピーするファイル名
Copy selected Take?	選択したテイクをコピーします。	"n" = テイク数 n が 2 以上の場合は Takes"
Copying Folder ...	フォルダーをコピー中です。	
Copying File ...	ファイルをコピー中です。	
Copying Take ...	テイクをコピー中です。	コピーしているテイク数が複数の場合は Takes
Create EDL failed.	AES31 編集情報ファイルの作成に失敗しました。	
Create new EDL? "eeeeeeee"	新規 AES31 編集情報ファイルを作成します。	"eeeeeeee" = AES31 編集情報ファイル名
Create new Playlist? "pppppppp"	新規プレイリストを作成します。	"pppppppp" = プレイリスト名
Create new project? "pppppppp" "ssssssss" Fs: **kHz, Frame Type: **F	新規プロジェクトを作成します。	"pppppppp" = 作成するプロジェクト名 "ssssssss" = 作成する最初のセッション名
Create Project failed	プロジェクトの作成に失敗しました。	
Creating EDL ...	AES31 編集情報ファイルを作成中です。	
Creating Project ...	プロジェクト作成中です。	
Delete all marks of this type? (Count : N)	選択されたタイプのマークを削除します。	N= 選択したマークタイプのマーク数。
Delete N selected marks?	選択されたマークを削除します。	N= マーク数
Delete N selected project?	選択したプロジェクトを削除します。	N = 選択数
Delete N selected session?	選択したセッションを削除します。	N = 選択数
Delete N selected take?	選択したテイクを削除します。	N = 選択数
Delete selected EDL?	選択した AES31 編集情報ファイルを削除します。	
Delete selected playlist?	選択したプレイリストを削除します。	
Delete this Folder?	選択したフォルダーを削除します。	
Delete this File?	選択したファイルを削除します。	
Deleting EDL ...	AES31 編集情報ファイルを削除中です。	
Deleting Playlist ...	プレイリストを削除中です。	
Deleting Folder ...	フォルダーを削除中です。	
Deleting File ...	ファイルを削除中です。	
Deleting Project ...	プロジェクトを削除中です。	
Deleting Session ...	セッションを削除中です。	
Deleting Take ...	テイクを削除中です。	
Digital Input Error (eeeeeeee)	入力信号として選択されているデジタル入力でエラーが発生しました。	eeeeeeee = Unlocked : システムと同期していない no signal : 信号が入力されていない not audio : 入力信号のCbit情報が非オーディオ unmatched Cbit : 入力信号のその他Cbit情報と実際の動作モードが違う
D-In : Fs convert On Cannot select as Master clock.	サンプリングレートコンバーターがオンになっているデジタル入力をクロックマスターに選択しようとしています。	
Directory contents changed. REBUILD required. REBUILD Now?	ディレクトリーの内容が変更されたため、再構築する必要があります。	

メッセージ	内容と対処方法	備考
Directory contents changed via FTP. REBUILD required. REBUILD Now?	ディレクトリーの内容が FTP により変更されたため、再構築する必要があります。	
Edit Completed	編集処理が完了しました。	
EDL Load completed but there are some wrong regions.	AES31 編集情報のロードが完了しましたが、いくつか不正なリージョンがあります。	
--- error --- INFO WRITING	情報の書き込み中にエラーが発生しました。	
Export System Backup Data to MM?	システムバックアップデータをメディアに書き出します。	MM = CF1 または CF2
Exporting session(s)...	セッションをエクスポート中です。	
Exporting Take(s) ...	テイクをエクスポート中です。	
External Clock Lost, Switched to Internal	外部クロック同期が外れたため、内部クロックに切り替えました。	
External Clock Regained Switch to External?	外部クロック同期が可能な状態になりました。	
EXTERNAL Control Locked	外部コントロール端子は、誤操作防止のためロックされています。	
Folder Copy Failed.	フォルダーのコピーに失敗しました。	
File Copy Failed.	ファイルのコピーに失敗しました。	
--- FORMAT --- Completed	フォーマットが完了しました。	
--- FULL FORMAT --- FORMAT MM? This will erase all DATA on card	フルフォーマットをします。	MM = CF1、CF2 または USB Memory
--- FULL FORMAT --- Formatting MM ...	フルフォーマット中です。	MM = CF1、CF2 または USB Memory
Import All System Backup Data from MM?	システムバックアップデータ全てをメディアから取り込みます。	MM = CF1 または CF2
Import User Preset Data from System Backup Data on MM?	ユーザープリセットデータをメディア上のシステムバックアップデータから取り込みます。	MM = CF1 または CF2
Initializing ...	初期化しています。	
Last loaded project has no session. Please make new session.	最後に選択したプロジェクトにセッションがありません。新規セッションを作成してください。	
Last loaded project cannot be found. Please select a project.	最後に選択したプロジェクトが見つかりません。プロジェクトを選択してください。	
Last loaded session cannot be found. Please select a session.	最後に選択したセッションが見つかりません。セッションを選択してください。	
Load Factory Preset?	工場出荷時設定をロードします。	
Load selected playlist? "pppppppp"	選択したプロジェクトをロードします。	"pppppppp" = ロードするプレイリスト名
Load selected project? "pppppppp"	選択したプロジェクトをロードします。	"pppppppp" = ロードするプロジェクト名
Load selected session? "ssssssss"	選択したセッションをロードします。	"ssssssss" = ロードするセッション名
Load selected take? "tttttttt"	選択したテイクをロードします。	"tttttttt" = ロードするテイク名
Load User Preset?	ユーザープリセット設定をロードします。	
Loading File ...	ファイルをロードしています。	
Loading Playlist ...	プレイリストをロード中です。	
Loading Take ...	テイクをロード中です。	
Loading Session ...	セッションをロード中です。	
Make new Session? "ssssssss" TIMELINE Start Time : **h**m**s**f	新規セッションを作成します。	"ssssssss" = セッション名

第 17 章 メッセージ

メッセージ	内容と対処方法	備考
Make Playlist failed	プレイリストの作成に失敗しました。	
Make session failed	セッションの作成に失敗しました。	
Making Playlist ...	プレイリスト作成中です。	
Making session ...	セッション作成中です。	
Mark Point set	マークポイントが作成されました。	
Mirror REC is not available. (MM is not available)	メディアが使用できないため、ミラー録音は無効です。	REC Mode 設定が Mirror の際に発生。 MM = CF1 または CF2
Mirror REC is not available. CF not recommended type for Recording. (not UltraDMA)	このカードは、システムの要求する仕様を満たしておらず、正常な録音を保証できないため、ミラー録音は無効です。	REC Mode 設定が Mirror の際に発生。
Mirror REC is not available. MM formatting not optimal for Recording.	メディアが本機でフォーマットされておらず、正常な録音を保証できないため、ミラー録音は無効です。 本機でフォーマットしてからご使用ください。	REC Mode 設定が Mirror の際に発生。 MM = CF1 または CF2
Mirror REC is not available while Confidence Monitor is ON.	コンフィデンスモニターがオンのため、ミラー録音に設定できません。	
Network Control Locked	ネットワーク制御は、誤操作防止のためロックされています。	
New Session Name must not start with "@"	セッション名が不適切です。セッション名の先頭に "@" は使えません。	
No Call Point	コールポイントが存在しません。 (セッションまたはテイクがロードされてから再生が、行われていないとき)	
No Mark Point	マークポイントが存在しません。	マークポイントが未登録状態でマークスキップ操作された。2 秒で自動的に消える。
Now Working ... Do not remove Media.	処理中なのでメディアを抜かないで下さい。	
--- ONLINE Function --- Changes Output Routing. Touch OK to make ONLINE *****.	オンライン機能の有効/無効切り換えの際には、音声出力経路が切り換わります。	***** = always ON / switchable
Operation failed.	何らかの原因で処理が実施できませんでした。	
Operation failed. Cannot find this ***. Please Rebuild.	指定されたプロジェクト / セッション / テイクが見つからないため処理が実施できません。リビルドしてください。	*** = プロジェクト名またはセッション名またはテイク名
Operation failed. Internal File / Session limit reached.	作成可能な最大セッション数に達しているため、処理を実施できません。	
Operation failed. Path Name is too long.	規定文字数を超えるパス名のため、処理を実行できません。	パソコンで長いプロジェクト名やセッション名に変更されたあと、「Make Session」や「録音」を実施した際にフルパス名が 255 文字以上になる際に発生。
Operation Failed. Unmatched Fs.	Fs が一致しませんでした。	
Play Error Buffer underrun	再生中、データ読み込み処理が間に合いませんでした。	
Play Error.	再生エラーが発生しました。	
Play Error. nnn : NNNNNNNN	表示された番号と名前のテイクで再生エラーが発生しました。	nnn : テイク番号 NNNNNNNN : テイク名
Playlist Import completed but there are some wrong entries.	プレイリストのインポートが完了しましたが、いくつか問題のあるエントリーがあります。	
<PlayList Info> "PPPPPPPP" Size: **MB yyyy / mm / dd hh : mm	プレイリスト情報表示	"PPPPPPPP" = プレイリスト名
Playlist Load completed but there are some wrong entries.	プレイリストのロードが完了しましたが、いくつか不正なエントリーがあります。	
PLEASE CONFIRM Capture BC\$ Time to ALL? BC\$STANDBY -> Start BC\$END -> End	全てのエントリーを BC\$STANDBY/BC\$END マーク時刻の範囲への切り換え実施の再確認。	
PLEASE CONFIRM Change Fs to nnkHz?	表示された周波数へのシステム Fs 切り換えの再確認。	nn : Fs 周波数

メッセージ	内容と対処方法	備考
PLEASE CONFIRM --- FULL FORMAT --- FORMAT MM? This will erase all data on card	Media Full Format の再確認	MM = CF1、CF2 または USB Memory
PLEASE CONFIRM --- QUICK FORMAT --- FORMAT MM? This will erase all data on card	Media Quick Format の再確認	MM = CF1、CF2 または USB Memory
PLEASE CONFIRM Copy MM to MM'? This will erase all data on MM'.	メディア間の全体コピー実行の再確認	MM = CF1、CF2 または USB Memory MM' = CF1、CF2 または USB Memory
PLEASE CONFIRM Delete this File? "nnnnnnnn"	選択したファイル削除の再確認。	"nnnnnnnn" = 削除するファイル名
PLEASE CONFIRM Delete this Folder? "nnnnnnnn"	選択したフォルダー削除の再確認。	"nnnnnnnn" = 削除するフォルダー名
PLEASE CONFIRM Delete N selected take?	テイク削除の再確認	N = 選択数
PLEASE CONFIRM Export System Backup Data to MM?	システムバックアップデータのメディアへの書き出しの再確認。	MM = CF1 または CF2
PLEASE CONFIRM Import All System Backup Data? from MM?	システムバックアップデータ全てのメディアからの取り込みの再確認。	MM = CF1 または CF2
PLEASE CONFIRM Import User Preset Data from System Backup Data on MM?	ユーザープリセットデータのメディア上のシステムバックアップデータからの取り込みの再確認。	MM = CF1 または CF2
PLEASE CONFIRM Load Factory Preset?	工場出荷時設定ロードの再確認。	
PLEASE CONFIRM Load User Preset?	ユーザープリセット設定ロードの再確認。	
PLEASE CONFIRM Save current setting to User Preset?	現在の設定のユーザープリセットへの保存の再確認。	
Project Delete failed.	プロジェクトの削除に失敗しました。	
Project Load failed.	プロジェクトのロードに失敗しました。	
Project Rename failed	プロジェクト名の変更に失敗しました。	
Project save failed.	プロジェクトの保存中に何らかのエラーが発生し、保存できませんでした。 CLOSE キーでポップアップウィンドウを消してください。 FAT ファイルシステムが壊れている可能性があります。 フォーマットをするか別の CF カードをご使用ください。 フォーマットをした場合は、記録されているデータは失われます。	
Project Screen is not available in Jog Mode	ジョグ動作モード中には、プレイリスト選択画面に切り換えできません。	
Project Screen is not available while Recording	録音中には、プロジェクト画面に切り換えできません。	
--- QUICK FORMAT --- FORMAT MM? This will erase all DATA on card	クイックフォーマットをします。	MM = CF1、CF2 または USB Memory
--- QUICK FORMAT --- Formatting MM ...	クイックフォーマット中です。	MM = CF1、CF2 または USB Memory
QUICK FORMAT MM & Create Project? "pppppppp" "ssssssss" fs / bit / FrameType	クイックフォーマットの実行とプロジェクト作成を行います。	MM = CF1 または CF2 "pppppppp" = 作成するプロジェクト名 "ssssssss" = 作成する最初のセッション名 fs : サンプル周波数 bit : ビット数 Frame Type : フレームタイプ
Reading DATA...	データ読み込み中です。	
Reading Media ...	メディアを読み込み中です。	

第 17 章 メッセージ

メッセージ	内容と対処方法	備考
Rebuild all Projects?	全てのプロジェクトを再構築します。	
Rebuild changed Directory?	変更があったディレクトリーを再構築します。	FTP や BROWSE 画面で本機のファイル进行操作したあと、<⏏> マークが表示されている REBUILD ボタンを押すと表示される。
Rebuild current project and changed Directory?	カレントプロジェクトと変更があったディレクトリーを再構築します。	FTP や BROWSE 画面で本機のファイル进行操作したあと、<⏏> マークが表示されている REBUILD ボタンを押すと表示される。
Rebuild current Project?	現在のプロジェクトを再構築します。	
Rebuild current session and changed Directory?	カレントセッションと変更があったディレクトリーを再構築します。	FTP や BROWSE 画面で本機のファイル进行操作したあと、<⏏> マークが表示されている REBUILD ボタンを押すと表示される。
Rebuild current Session?	現在のセッションを再構築します。	
Rebuild failed	再構築に失敗しました。	
Rebuild selected project and changed Directory?	選択したプロジェクトと変更があったディレクトリーを再構築します。	FTP や BROWSE 画面で本機のファイル进行操作したあと、<⏏> マークが表示されている REBUILD ボタンを押すと表示される。
Rebuild selected project?	選択したプロジェクトを再構築します。	
Rebuild selected session and changed Directory?	選択したセッションと変更があったディレクトリーを再構築します。	FTP や BROWSE 画面で本機のファイル进行操作したあと、<⏏> マークが表示されている REBUILD ボタンを押すと表示される。
Rebuild selected Session?	選択したセッションを再構築します。	
Rebuilding All ...	全てのプロジェクトを再構築中です。	
Rebuilding project ...	プロジェクトを再構築中です。	
Rebuilding Session ...	セッションを再構築中です。	
RECORD Error	録音中にエラーが発生しました。	
RECORD Error Buffer overflow	録音中に、録音バッファ一杯になりました。メディアへの書き込み処理が間に合いません。	
RECORD stopped. ABS time is over 24h.	タイムラインモードの ABS 時刻が 24 時間を超えたため、録音を停止しました。	
RECORD stopped. Media Full.	メディアの容量が不足したため、録音を停止しました。	
Redo Completed	編集のやり直し (Redo) 処理が完了しました	
REMOTE/KEYBOARD Locked	リモート端子とキーボードは、誤操作防止のためロックされています。	
Renaming Project "pppppp" to "nnnnnn"	プロジェクト名を変更しています。	"pppppp" = 旧プロジェクト名 "nnnnnn" = 新プロジェクト名
--- RETAKE --- Ignore last RECORD pass?	リテイクを行います。	
Save changes in Current EDL "ssssssss"	現在のタイムラインへの変更を保存していいですか？	"ssssssss" = AES31 編集情報ファイル名
Save changes in Current Playlist "llllllll"	現在のプレイリストへの変更を保存していいですか？	"llllllll"
Save current setting to User Preset?	現在の設定をユーザープリセットに保存します。	
Save Failed.	ファイルの保存に失敗しました。	
Saving File ... Do not remove MM	ファイルを保存しています。メディアを抜かないでください。	MM = CF1 または CF2
Screen Locked LCD Section Locked	LCD セクションの操作子は、誤操作防止のためロックされています。	
Screen Locked Touch Panel Locked Out	タッチパネルは、誤操作防止のためロックされています。	
Select Insert Position [File T/C][Current Position]	ファイルの挿入位置を、ファイル T/C 位置と現在位置から選択してください。	
Select Paste Position [File T/C][Current Position]	ファイルの貼り付け位置を、ファイル T/C 位置と現在位置から選択してください。	
Session Delete failed.	セッションの削除に失敗しました。	
Session Export failed	セッションのエクスポートに失敗しました。	
Session Load failed.	セッションのロードに失敗しました。	
Sort all takes?	全テイクをソートします。	

メッセージ	内容と対処方法	備考
Take Copy failed.	テイクのコピーができませんでした。	
Take Delete failed.	テイクの削除に失敗しました。	
Take Export failed.	テイクのエクスポートに失敗しました。	
Take Load failed.	テイクのロードに失敗しました。	
There is no Entry.	プレイリストにエントリーが無いため再生できない状態です。 エントリーがあるプレイリストを選択するか、エントリーを登録してください。	
There is no project. Please create a project.	プロジェクトが無いため録音できない状態です。 プロジェクトを作成してください。	
There is no Session. Please make a Session.	セッションが無いため録音できない状態です。 セッションを作成してください。	
There is no Take.	テイクが無いため再生できない状態です。 テイクがあるセッションを選択してください。	
This file was converted to BWF format.	BWF フォーマットに変換しました。	WAV ファイルの Start Timecode を編集した際 に表示される。
This name already exists.	すでに同じ名前のプロジェクト、セッション、またはテイクが存在します。	
This name already exists. Overwrite this file? "nnnnnnnn"	すでに同じ名前のファイルが存在します。このファイルを上書きしますか？	"nnnnnnnn"= ファイル名
Transport Locked Transport Section Locked	トランスポートキーは、誤操作防止のためロックされています。	
Undo Completed	編集の取り消し (Undo) 処理が完了しました。	
Unsupported File (too many tracks)	サポートされていないトラック数のファイルを再生しようとしてしました。またはプレイリストに登録しようとしてしました。	
Unsupported Fs	サポートされていない Fs のファイルをプレイリストに登録しようとしてしました。	
Writing System File ...	録音停止時に録音情報の書き込み中です。	

第 18 章 仕様

定格

記録メディア

CFカード (コンパクトフラッシュカード)

ファイルシステム

FAT32 (4GB以上)

FAT16 (2GB以下)

ファイルフォーマット

BWF (Broadcast Wave Format)

WAV (Waveform Audio Format)

チャンネル数

2チャンネル

量子化ビット数

16ビット、24ビット

サンプリング周波数

44.1 / 47.952 / 48 / 48.048 / 88.2 / 96 / 176.4 / 192kHz

(47.952 / 48.048 : 48kHz±0.1% pull-down / pull-up)

クロックリファレンス

INTERNAL、WORD IN、VIDEO IN、DIGITAL IN

タイムコードフレーム

23.976、24、25、29.97DF、29.97NDF、30DF、30NDF

入出力定格

アナログオーディオ入出力定格

* PHONES端子を除く各入出力端子について、規定レベルおよび最大レベルの誤差は、±1dB以内です。

ANALOG IN [LINE] 端子 (L / R)

コネクター : XLR-3-31 (1 : GND、2 : HOT、3 : COLD)

入力インピーダンス : 4.3k Ω

規定入力レベル :

+4dBu (1.23Vrms) ±1dB / -20dBu (0.0775Vrms) ±1dB

(+4dBu / -20dBu 切り換え可能)

(Max +15dBu 設定時のみ+6dBu)

(Digital Ref. Levelを-9 dBFSに設定時のみ+6dBu)

最大入力レベル (切り換え) :

+15dBu (4.36Vrms) (D.Ref.: -9dBFS, A.Input : +6dBu)

+18dBu (6.16Vrms) (D.Ref.: -14dBFS, A.Input : +4dBu)

+20dBu (7.75Vrms) (D.Ref.: -16dBFS, A.Input : +4dBu)

+22dBu (9.76Vrms) (D.Ref.: -18dBFS, A.Input : +4dBu)

+24dBu (12.3Vrms) (D.Ref.: -20dBFS, A.Input : +4dBu)

-6dBu (0.388Vrms) (D.Ref.: -14dBFS, A.Output: -20dBu)

-4dBu (0.489Vrms) (D.Ref.: -16dBFS, A.Output: -20dBu)

-2dBu (0.616Vrms) (D.Ref.: -18dBFS, A.Output: -20dBu)

0dBu (0.775Vrms) (D.Ref.: -20dBFS, A.Output: -20dBu)

D.Ref.: Digital Ref. Level 設定

A.Input : Analog Input Ref. Lvl 設定

ANALOG OUT [LINE] 端子 (L / R)

コネクター : XLR-3-32 (1 : GND、2 : HOT、3 : COLD)

出力インピーダンス : 100 Ω 以下

規定出力レベル :

+4dBu (1.23Vrms) ±1dB / -20dBu (0.0775Vrms) ±1dB

(+4dBu / -20dBu 切り換え可能)

(Digital Ref. Levelを-9 dBFSに設定時のみ+6dBu)

最大出力レベル (切り換え) :

+15dBu (4.36Vrms) (D.Ref.: -9dBFS, A.Output : +6dBu)

+18dBu (6.16Vrms) (D.Ref.: -14dBFS, A.Output : +4dBu)

+20dBu (7.75Vrms) (D.Ref.: -16dBFS, A.Output : +4dBu)

+22dBu (9.76Vrms) (D.Ref.: -18dBFS, A.Output : +4dBu)

+24dBu (12.3Vrms) (D.Ref.: -20dBFS, A.Output : +4dBu)

-6dBu (0.388Vrms) (D.Ref.: -14dBFS, A.Output: -20dBu)

-4dBu (0.489Vrms) (D.Ref.: -16dBFS, A.Output: -20dBu)

-2dBu (0.616Vrms) (D.Ref.: -18dBFS, A.Output: -20dBu)

0dBu (0.775Vrms) (D.Ref.: -20dBFS, A.Output: -20dBu)

D.Ref.: Digital Ref. Level 設定

A.Output : Analog Output Ref. Level 設定

ANALOG OUT [MONITOR] 端子 (L / R)

コネクター : XLR-3-32 (1 : GND、2 : HOT、3 : COLD)

出力インピーダンス : 100 Ω 以下

規定出力レベル :

• リファレンスレベル = -9dB 設定時 : +6dBu (1.55Vrms)

• リファレンスレベル = -9dB 以外の設定時 : +4dBu (1.23Vrms)

最大出力レベル (切り換え) :

+15dBu (4.36Vrms) (D.Ref.: -9dBFS, A.Output : +6dBu)

+18dBu (6.16Vrms) (D.Ref.: -14dBFS, A.Output : +4dBu)

+20dBu (7.75Vrms) (D.Ref.: -16dBFS, A.Output : +4dBu)

+22dBu (9.76Vrms) (D.Ref.: -18dBFS, A.Output : +4dBu)

+24dBu (12.3Vrms) (D.Ref.: -20dBFS, A.Output : +4dBu)

D.Ref.: Digital Ref. Level 設定

A.Output : Analog Output Ref. Level 設定

PHONES 端子

コネクター : 6.3mm (1/4") ステレオ標準ジャック

最大出力レベル :

45mW+45mW以上 (THD+N 0.1%以下、32 Ω 負荷)

デジタルオーディオ入出力定格

DIGITAL IN [LINE] 端子

コネクタ: XLR-3-31
 入力信号電圧振幅: 200mVp-p ~ 10Vp-p
 入力インピーダンス: 110Ω ± 20%
 フォーマット: AES3-2003 / IEC60958-4(AES / EBU)
 IEC60958-3(S / PDIF)

対応サンプリング周波数:
 44.1 / 47.952 / 48 / 48.048 / 88.2 / 96 / 176.4 / 192kHz (Single / Double / Quad)
 (47.952 / 48.048 : 48kHz ± 0.1% pull-down / pull-up)
 * SRC ON 時、32kHz ~ 192kHz の受信可能。

DIGITAL OUT [LINE] 端子

コネクタ: XLR-3-32
 出力電圧: 2 ~ 5Vp-p
 出力インピーダンス: 110Ω ± 20%
 フォーマット: IEC60958-4 (AES3-2003、AES / EBU)
 対応サンプリング周波数:

44.1 / 47.952 / 48 / 48.048 / 88.2 / 96 / 176.4 / 192kHz (Single / Double / Quad)
 (47.952 / 48.048 : 48kHz ± 0.1% pull-down / pull-up)

コントロール入出力定格

RS-422 端子

コネクタ: D-sub 9ピン (メス型 インチ規格)

RS-232C 端子

コネクタ: D-sub 9ピン (メス型 インチ規格)

PARALLEL 端子

コネクタ: D-sub 25ピン (メス型 インチ規格)

TIME CODE INPUT 端子

コネクタ: XLR-3-31
 信号電圧振幅: 0.5 ~ 10Vp-p
 入力インピーダンス: 10kΩ
 フォーマット: SMPTE 12M-1999 準拠

TIME CODE OUTPUT 端子

コネクタ: XLR-3-32
 信号電圧振幅: 2Vp-p
 出力インピーダンス: 100Ω
 フォーマット: SMPTE 12M-1999 準拠

WORD/VIDEO IN 端子

コネクタ: BNCコネクタ
 入力電圧: 5V TTL相当 (WORD IN)
 信号電圧振幅: 1Vp-p (VIDEO IN)
 入力インピーダンス: 75Ω ± 10%
 外部同期時の許容周波数偏差: ± 100ppm
 終端有り / 無し切り換えスイッチ付き
 入力周波数 (WORD):
 44.1 / 47.952 / 48 / 48.048 / 88.2 / 96 / 176.4 / 192kHz
 (47.952 / 48.048 : 48kHz ± 0.1% pull-down / pull-up)
 入力信号 (VIDEO):
 24 / 25 / 29.97 / 30 Frame
 (NTSC / PAL Black burst、HDTV Tri-Level)

WORD/VIDEO THRU/OUT 端子

コネクタ: BNCコネクタ
 信号電圧振幅: 5V TTL 相当
 出力インピーダンス 75Ω ± 10%
 出力周波数 (WORD):
 44.1 / 47.952 / 48 / 48.048 / 88.2 / 96 / 176.4 / 192kHz
 (47.952 / 48.048 : 48kHz ± 0.1% pull-down / pull-up)
 周波数安定度 ± 10ppm 以下 (Ta=20°C)
 OUT / THRU切り換えスイッチ付き (OUTはWORD OUTのみ)

ETHERNET 端子

コネクタ: RJ45
 対応規格: 100BASE-TX、1000BASE-T

KEYBOARD 端子

コネクタ: ミニDINコネクタ (PS/2)

USB 端子

コネクタ: USB Aタイプ 4ピン
 プロトコル: USB2.0 HIGH SPEED (480Mbps)

REMOTE 端子

コネクタ: ETHERCON (CAT6 対応)
 供給電圧: 13V / 41V
 信号: LVDSシリアル

オーディオ性能

周波数特性

ANALOG IN → ANALOG OUT :

- 20Hz - 20kHz : ±0.5dB
(Fs = 44.1k / 48kHz、JEITA) (記録・再生)
- 20Hz - 40kHz : +0.5dB / -2dB
(Fs = 88.2 / 96kHz、JEITA) (記録・再生)
- 20Hz - 80kHz : +0.5 / -5dB
(Fs = 176.4k / 192kHz、JEITA) (記録・再生)

歪率

ANALOG IN → ANALOG OUT : 0.005%以下 (JEITA)(記録・再生)

S/N比

ANALOG IN → ANALOG OUT : 100dB以上 (JEITA)(記録・再生)

一般

電源

AC 100-240V、50-60Hz

消費電力

19W

外形寸法

482.6 x 94 x 317.1 mm (幅 x 高さ x 奥行き、突起を含む)

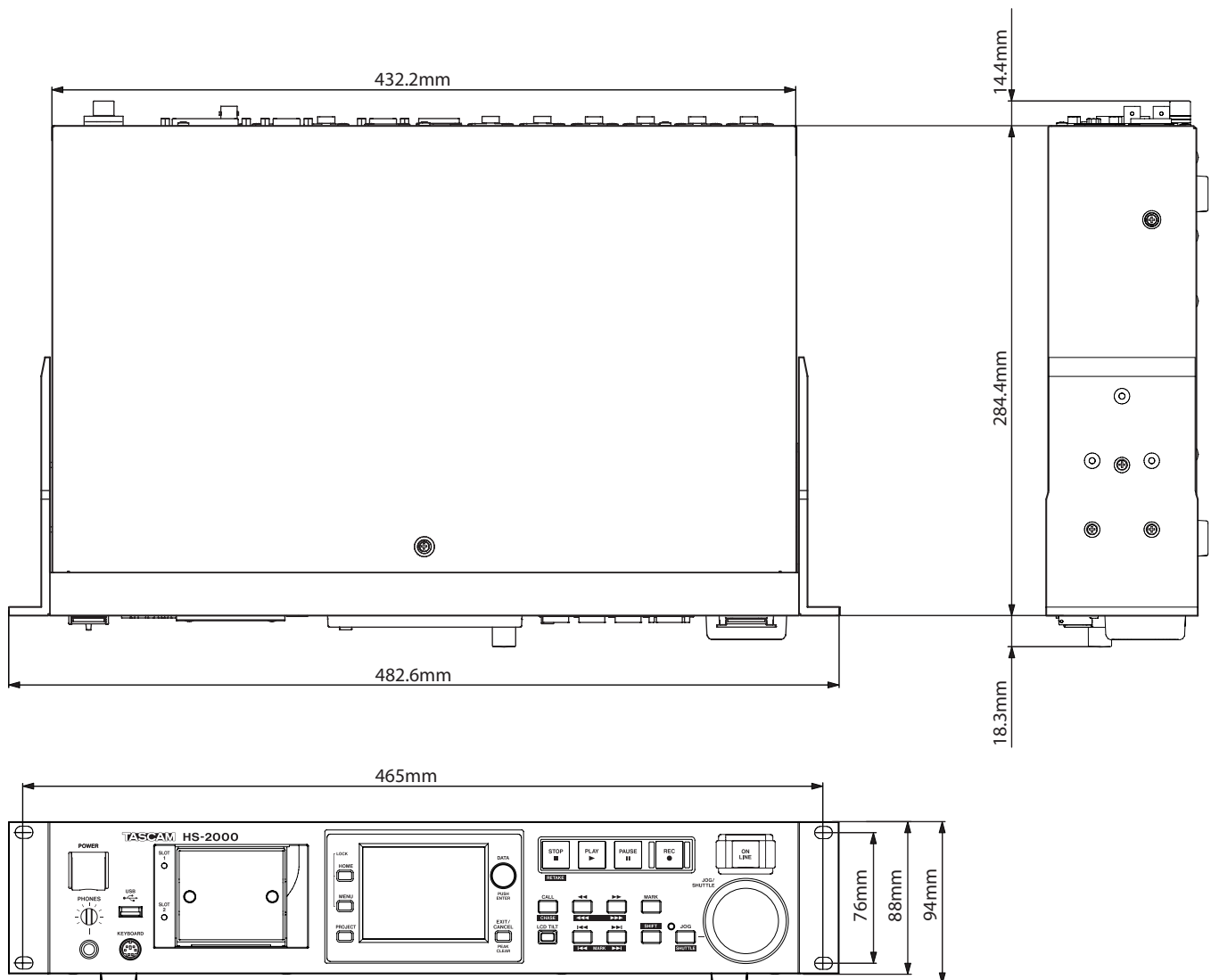
質量

5.1kg

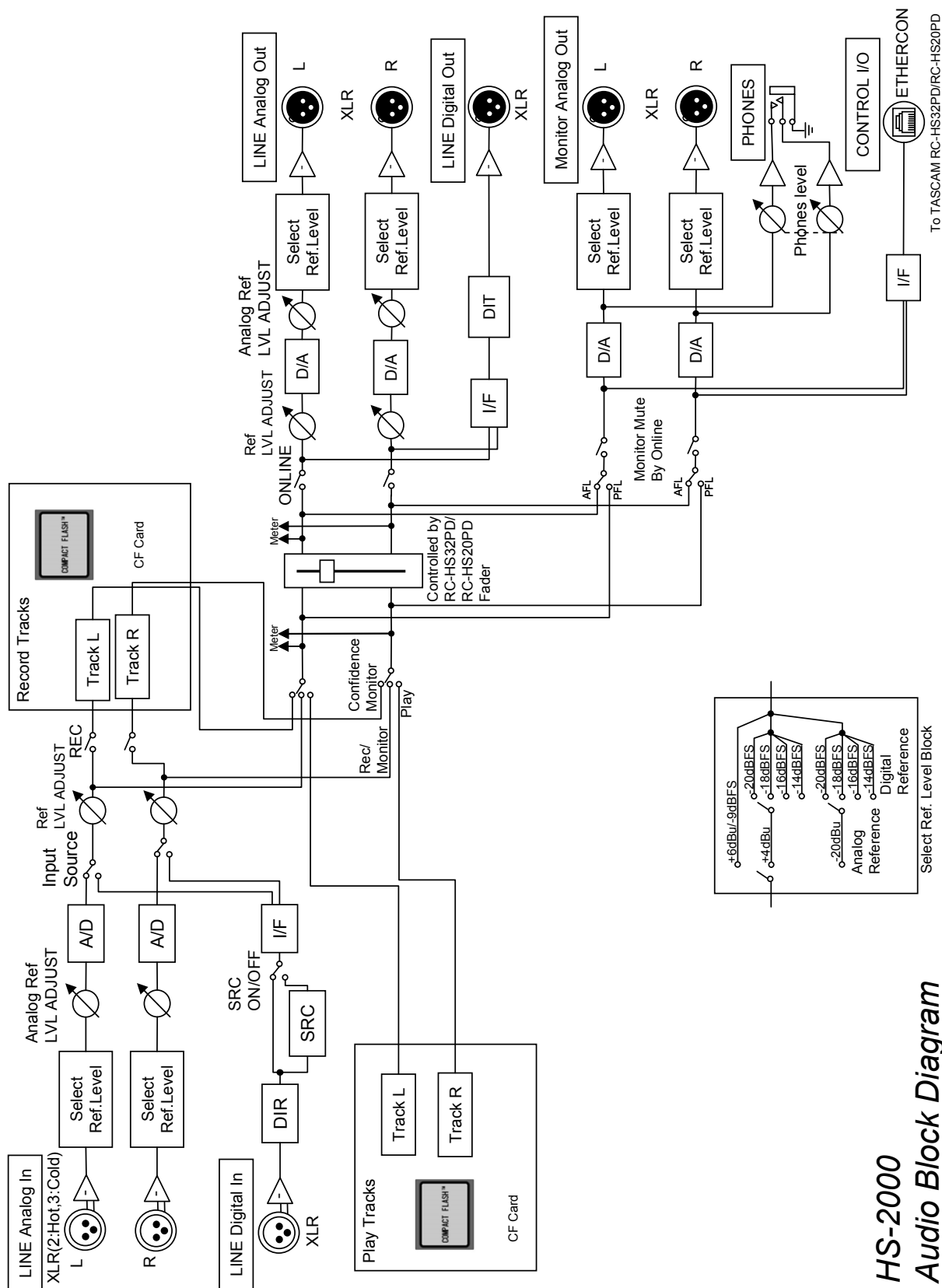
動作温度

5 ~ 35°C

寸法図



ブロックダイアグラム



HS-2000
Audio Block Diagram

ティアック株式会社

〒206-8530 東京都多摩市落合1-47

この製品の取り扱いなどに関するお問い合わせは

タスクム カスタマーサポート 〒206-8530 東京都多摩市落合1-47



0570-000-809

市内通話料でOK
ナビダイヤル。一般電話・公衆電話からは市内通話料金でご利用いただけます。

受付時間は、10:00～12:00 / 13:00～17:00 です。(土・日・祝日・弊社指定休日を除く)

- ナビダイヤルがご利用いただけない場合

電話：042-356-9137 / FAX：042-356-9185

故障・修理や保守についてのお問い合わせは

ティアック修理センター 〒358-0026 埼玉県入間市小谷田858



0570-000-501

市内通話料でOK
ナビダイヤル。一般電話・公衆電話からは市内通話料金でご利用いただけます。

受付時間は、9:30～17:00です。(土・日・祝日・弊社指定休日を除く)

- ナビダイヤルがご利用いただけない場合

電話：04-2901-1033 / FAX：04-2901-1036

■ 住所や電話番号は、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。