

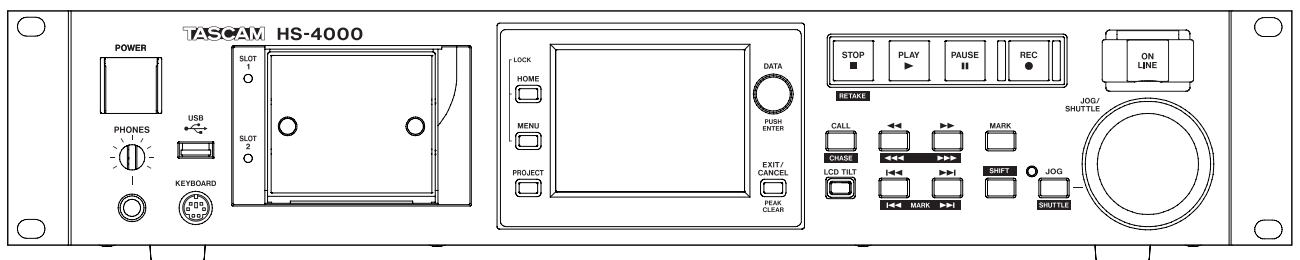
# TASCAM

D01134001C

# HS-4000

## 4 Channel Audio Recorder


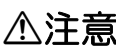
取扱説明書






# 安全にお使いいただくために

この取扱説明書の表示は、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、いろいろな絵表示をしています。その表示と意味は、次のようになっています。内容をよく理解してから本文をお読みください。




## 表示の意味

 <b>警告</b>	この表示を無視して、誤った取扱いをすると、人が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。
 <b>注意</b>	この表示を無視して、誤った取扱いをすると、人が傷害を負う可能性が想定される内容および物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。



## 絵表示の例

	△ 記号は注意（警告を含む）を促す内容があることを告げるものです。
	⊘ 記号は禁止の行為であることを告げるものです。図の中に具体的な禁止内容（左図の場合は分解禁止）が描かれています。
	● 記号は行為を強制したり指示する内容を告げるものです。図の中に具体的な指示内容（左図の場合は電源プラグをコンセントから抜け）が描かれています。

## 警告

	万一、煙が出ている、変なおいや音がするなどの異常状態のまま使用すると、火災・感電の原因となります。すぐに機器本体の電源スイッチを切り、電源コードの電源プラグをコンセントから抜いてください。煙が出なくなるのを確認して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。
	万一機器の内部に異物や水などが入った場合は、まず機器本体の電源スイッチを切り、電源コードの電源プラグをコンセントから抜いて、販売店またはティアック修理センターにご連絡ください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。
	万一、この機器を落としたり、キャビネットを破損した場合は、機器本体の電源スイッチを切り、電源コードの電源プラグをコンセントから抜いて、販売店またはティアック修理センターにご連絡ください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。
	電源コードが傷んだら（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。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。
	電源コードの電源プラグの刃および刃の付近にほこりや金属物が付着している場合は、電源プラグを抜いてから乾いた布で取り除いてください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。  この機器を設置する場合は、壁から20cm以上の間隔をおいてください。また、放熱をよくするために、他の機器との間は少し離して置いてください。ラックなどに入れるときは、機器の天面から5cm以上、背面から10cm以上のすきまをあけてください。内部に熱がこもり、火災の原因となります。
	この機器の隙間などから内部に金属類や燃えやすいものなどを差し込んだり、落とし込んだりしないでください。火災・感電の原因となります。
	電源コードの上に重いものをのせたり、コードが本機の下敷にならないようにしてください。コードに傷がついて、火災・感電の原因となります。
	電源コードを傷つけたり、加工したり、無理に曲げたり、ねじったり、引っ張ったり、加熱したりしないでください。コードが破損して、火災・感電の原因となります。
	この機器は、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。

## ⚠️ 警告

	この機器のカバーは、絶対に外さないでください。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。
	この機器の上に花瓶や水などの入った容器や小さな金属物を置かないでください。こぼれたり、中に入った場合は、火災・感電の原因となります。

## ⚠️ 注意

	<p>移動させる場合は、電源スイッチを切り、必ず電源コードの電源プラグをコンセントから抜き、機器間の接続コードなど外部の接続コードを外してから行ってください。コードが傷つき、火災・感電の原因となることがあります。</p> <p>旅行などで長期間、この機器をご使用にならないときは、安全のため必ず電源コードの電源プラグをコンセントから抜いてください。</p> <p>お手入れの際は、安全のため電源コードの電源プラグをコンセントから抜いて行ってください。</p>
	<p>オーディオ機器、スピーカー等の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、説明に従って接続してください。また、接続は指定のコードを使用してください。</p> <p>電源を入れる前には、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。</p> <p>この機器はコンセントの近くに設置し、電源コードの電源プラグに容易に手が届くようにしてください。</p> <p>この機器には、付属の電源コードをご使用ください。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。</p>
	<p>ヘッドホンをご使用になるときは、音量を上げすぎないように注意してください。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。</p> <p>次のような場所に置かないでください。火災、感電やけがの原因となることがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・調理台や加湿器のそばなど油煙や湯気があたる場所</li> <li>・湿気やほこりの多い場所</li> <li>・ぐらついた台の上や傾いた所など不安定な場所</li> </ul> <p>電源コードを熱器具に近付けないでください。コードの被ふくが溶けて、火災・感電の原因となることがあります。</p> <p>電源コードの電源プラグを抜くときは、電源コードを引っ張らないでください。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。</p> <p>付属の電源コードを他の機器に使用しないでください。故障、火災、感電の原因となります。</p>
	5年に一度くらいは、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くと、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。
	濡れた手で電源コードの電源プラグを抜き差ししないでください。感電の原因となることがあります。

# 目次

安全にお使いいただくために	2
<b>第1章 はじめに</b>	<b>7</b>
本機の概要	7
本製品の構成	7
本書の表記	7
商標および著作権に関して	8
設置上の注意	8
結露について	8
製品のお手入れ	8
ディスプレイのお手入れ	8
CFカードについて	8
取り扱い上の注意	8
動作確認メディアについて	9
アフターサービス	9
<b>第2章 各部の名称と働き</b>	<b>10</b>
フロントパネル	10
リアパネル	12
PARALLEL 端子について	14
RS-232C 端子について	14
RS-422 端子について	14
ホーム画面	15
タイムラインモード時	15
テイクモード/プレイリストモード [シングル] 時	18
プレイリストモード [デュアル] 時	19
<b>第3章 準備</b>	<b>21</b>
CFカードを挿入する/取り出す	21
CFカードを挿入する	21
CFカードを取り出す	21
セキュリティサービスについて	21
ディスプレイについて	22
ディスプレイの角度を調節する	22
ディスプレイとインジケータの輝度調節	22
ディスプレイについての注意	22
電源のオン/オフ	23
内蔵時計の時刻を設定する	23
ロック機能	24
録音時間について	25
<b>第4章 基本操作</b>	<b>26</b>
CFカードの準備をする	26
CFカードの選択	26
CFカードのフォーマット	27
新規プロジェクトの作成	28
マスタークロックを設定する	28
入出力を設定する	29

入力の設定	29
基準レベルの設定	29
ヘッドホンの接続	30
オンライン機能	30
録音動作での制約事項	30
<b>第5章 プロジェクト</b>	<b>31</b>
プロジェクトについて	31
ファイルフォーマットについて	31
モノフォニックモードとポリフォニックモード	31
モノフォニックモードでのファイル記録フォルダ	31
プロジェクト画面について	32
プロジェクト選択画面	32
セッション選択画面	32
AES31 ファイル選択画面	33
テイク選択画面	33
プレイリスト選択画面	33
プロジェクトの操作	34
新規プロジェクトを作成する	34
プロジェクト名を編集する	35
後からプロジェクト名を変更する	35
最初に作るセッション名を編集する	35
プロジェクトをロードする	35
プロジェクトを再構築する	36
プロジェクトを削除する	36
セッションの操作	37
新規セッションを作成する	37
セッションをロードする	37
セッションを再構築する	38
セッションをコピーする	38
セッションを削除する	39
プロジェクト画面の遷移	39
<b>第6章 オペレーションモード</b>	<b>40</b>
タイムラインモードでの機能	40
テイクモードでの機能	40
プレイリストモードでの機能	40
シングルモード	40
デュアルモード	40
オペレーションモードを選択する	41
<b>第7章 タイムラインモード</b>	<b>42</b>
録音の準備をする	42
基本的な準備	42
新規プロジェクトの作成	42
新規セッションの作成	42
録音トラックの設定	43
録音モードの設定	43
ファイルフォーマットの設定	43

その他の録音設定.....	43	テイク名に@を付ける／削除する.....	55
録音する.....	44	<b>第9章 プレイリストモード.....</b>	<b>56</b>
録音開始位置へのロケート.....	44	プレイリストの操作.....	56
録音.....	44	プロジェクト／セッションのロード.....	56
録音の停止.....	44	新規プレイリストを作成する.....	56
リテイク.....	44	JPPA PPL ファイルからプレイリストを作成する.....	57
再生する.....	45	後からプレイリスト名を編集する.....	58
プロジェクト／セッションの選択.....	45	プレイリストをロードする.....	58
インプットモニターの設定.....	45	プレイリストの中身をソートする.....	59
オンライン機能の設定.....	45	プレイリストを削除する.....	59
再生開始位置へのロケート.....	45	プレイリストの編集（エントリーの登録、解除、編集）.....	60
再生.....	45	エントリーリスト画面.....	60
コール.....	45	ファイルアサイン画面.....	60
BWF-Jキューポイント.....	45	テイクをエントリーに登録する.....	61
インポート／エクスポート.....	46	エントリー番号一覧.....	62
AES31 編集情報をインポートする.....	46	エントリーへの登録を解除する.....	63
AES31 編集情報をエクスポートする.....	46	エントリーのタイトルを編集する.....	63
リージョンの編集.....	47	再生開始時刻を編集する.....	64
リージョンをカットする（Cut）.....	47	再生開始位置を編集する.....	65
リージョンを消去する（Erase）.....	47	再生終了位置を編集する.....	66
リージョンを分割する（Divide）.....	47	プレイリストを保存する.....	67
直前の編集を取り消す（UNDO）.....	47	ロードされているプレイリストから JPPA PPL ファイルを作成する.....	68
取り消した編集をやり直す（REDO）.....	48	再生する.....	69
バウンス.....	48	プロジェクト／セッション／プレイリストの選択.....	69
セッションを保存する.....	48	カレントプレーヤーの選択.....	70
<b>第8章 テイクモード.....</b>	<b>49</b>	オンライン機能の設定.....	70
録音の準備をする.....	49	再生.....	70
基本的な準備.....	49	コール.....	70
新規プロジェクトの作成.....	49	BWF-Jキューポイント.....	70
新規セッションの作成.....	49	フラッシュスタート機能を使う.....	70
録音トラックの設定.....	50	<b>第10章 内部設定詳細.....</b>	<b>71</b>
録音モードの設定.....	50	メニュー画面.....	71
ファイルフォーマットの設定.....	50	録音設定（REC SETUP）.....	71
その他の録音設定.....	50	REC MODE タブ画面.....	71
録音する.....	51	FILE FORMAT タブ画面.....	71
録音.....	51	OPTIONS タブ画面.....	72
録音の停止.....	51	再生設定（PLAY SETUP）.....	73
リテイク.....	51	GENERAL タブ画面.....	73
再生する.....	52	CONTROL タブ画面.....	73
プロジェクト／セッション／テイクの選択.....	52	シンク、タイムコード設定（SYNC T/C）.....	73
インプットモニターの設定.....	52	CLOCK タブ画面.....	73
オンライン機能の設定.....	52	SYNC タブ画面.....	74
再生.....	52	T/C タブ画面.....	75
コール.....	53	SETUP タブ画面.....	75
BWF-Jキューポイント.....	53	I/O タブ画面.....	75
フラッシュスタート機能を使う.....	53	リモート設定（REMOTE SETUP）.....	76
テイクの操作.....	54	GENERAL タブ画面.....	76
テイクのスタートタイムを編集する.....	54		

# 目次

PARALLEL タブ画面 .....	76	フラッシュスタート再生 .....	90
RS-232C タブ画面 .....	77	スタンバイ再生 .....	90
RS-422 タブ画面 .....	77	コンピューターキーボードを使った操作 .....	91
ミキサー設定 (MIXER SETUP) .....	78	キーボードタイプの設定 .....	91
INPUT タブ画面 .....	78	キーボードを使って名前を入力する .....	91
MONITOR MIXER タブ画面 .....	78	キーボード操作一覧 .....	91
SETUP タブ画面 .....	79	<b>第 13 章 タイムコード同期運転 .....</b>	<b>92</b>
レベルメーター設定 (METER SETUP) .....	79	タイムコード同期再生について .....	92
システム設定 (SYSTEM SETUP) .....	80	タイムラインモード .....	92
PREFERENCES タブ画面 .....	80	テイクモード .....	92
ANALOG Ref. LEVEL ADJUST タブ画面 .....	80	プレイリストモード .....	92
CLOCK ADJUST タブ画面 .....	80	タイムコード同期録音について .....	92
バージョン表示 (VERSION INFO) .....	81	タイムラインモード .....	92
CF カードの管理 (CF MANAGE) .....	81	テイクモード .....	92
動作モード選択 (OPERATION MODE) .....	81	プレイリストモード .....	92
フォルダ構成 .....	82	基本的な操作 .....	92
ファイル名 .....	83	タイムコードオフセット .....	92
<b>第 11 章 マーク機能とロケート機能 .....</b>	<b>84</b>	リチェイス .....	92
マーク機能 .....	84	<b>第 14 章 外部機器で録音したファイルを取り込む .....</b>	<b>93</b>
マークポイントを付ける .....	84	取り込み前の準備 .....	93
キー操作によるマークポイントへのロケート .....	84	取り込んだファイルを本機で扱えるようにする (セッションの再構成) .....	93
マークポイントリスト画面 .....	84	<b>第 15 章 トラブルシューティング .....</b>	<b>94</b>
マークポイントにロケートする .....	85	<b>第 16 章 メッセージ .....</b>	<b>95</b>
マークポイントの情報を見る .....	85	<b>第 17 章 仕様 .....</b>	<b>103</b>
マークポイントを削除する .....	85	定格 .....	103
マークポイントの位置を編集する .....	86	入出力定格 .....	103
マークポイントの名前を編集する .....	86	アナログオーディオ入出力定格 .....	103
マニュアルロケート機能 .....	87	デジタルオーディオ入出力定格 .....	104
<b>第 12 章 その他の機能 .....</b>	<b>88</b>	コントロール入出力定格 .....	104
コンフィデンスモニター .....	88	オーディオ性能 .....	104
コンフィデンスモニターの動作条件 .....	88	一般 .....	105
オンライン機能 .....	89	寸法図 .....	106
オンライン機能を有効にする .....	89	ブロックダイアグラム .....	107
オンライン再生モードの切り換え .....	89		
オンライン再生時の出力 .....	89		
フラッシュスタート機能 .....	90		
フラッシュキー機能を選択する .....	90		
フラッシュページを選択する .....	90		

# 第1章 はじめに

このたびは、TASCAM 4 Channel Audio Recorder HS-4000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カードを採用 (UltraDMA対応)
- CF デュアルスロットを搭載し、2枚のCFカードでのデュアル録音が可能 (デュアル録音はバージョンアップで対応予定)
- 96kHz、24ビットまでの4トラック同時録音
- コンフィデンスモニター (録音同時再生) 機能搭載 (44.1/48kHz、2トラック録音まで)
- 4トラック同時再生、またはステレオ×2系統の同時再生 (プレイリストモード[デュアル]時)
- タイムラインモード、テイクモードおよびプレイリストモードの三つの動作モード
- タイムラインモードでは、テープレコーダーの様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
- プレイリストモード[シングル]では最大4トラックの再生に対応
- プレイリストモード[デュアル]ではステレオトラックを2系統独立して再生制御可能
- 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)
- 別売のTASCAM RC-HS32PD、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ほか、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編集情報のインポート/エクスポート機能
- 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
- 4チャンネルXLRアナログバランス入出力
- ステレオ×2 XLR AES/EBUデジタル入出力
- 2チャンネル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動作料に対応

- USBメモリーを接続して、ファイルのコピーが可能 (バージョンアップで対応予定)
- 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、監視が可能 (バージョンアップで対応予定)
- 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 (バージョンアップにて対応予定)
- 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【REC/MON】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。

## 第1章 はじめに

### 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

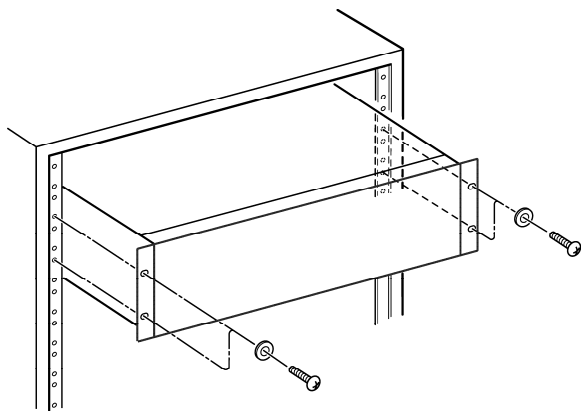
暖房器具のそばなど極端に温度が高い場所

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

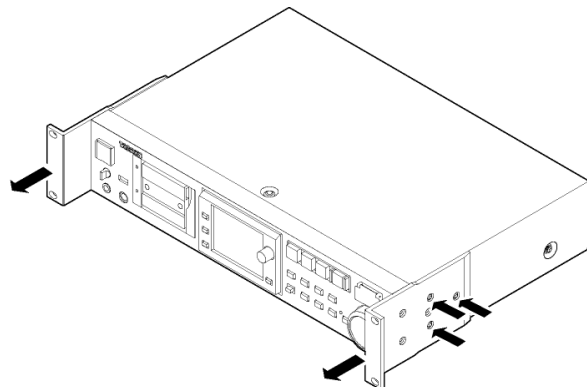
ほこりの多い場所

- 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、ラック内部では、本製品の上に1U以上(5cm以上)のスペースを開けてください。



また、ラックマウントアングルの本体への取り付け位置を変えることでラックに対してパネル面を約40mm下げてラックに取り付けることができます。

ラックマウントアングルを固定している左右各3本のネジを一旦外し、ラックマウントアングルを図の様にネジで再度固定します。



### 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か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。

### CFカードについて

#### 取り扱い上の注意

CFカードは、精密にできています。CFカードやCFカードスロットの破損を防ぐため、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CFカードにアクセス中に抜き差しはしないこと。



## 動作確認メディアについて

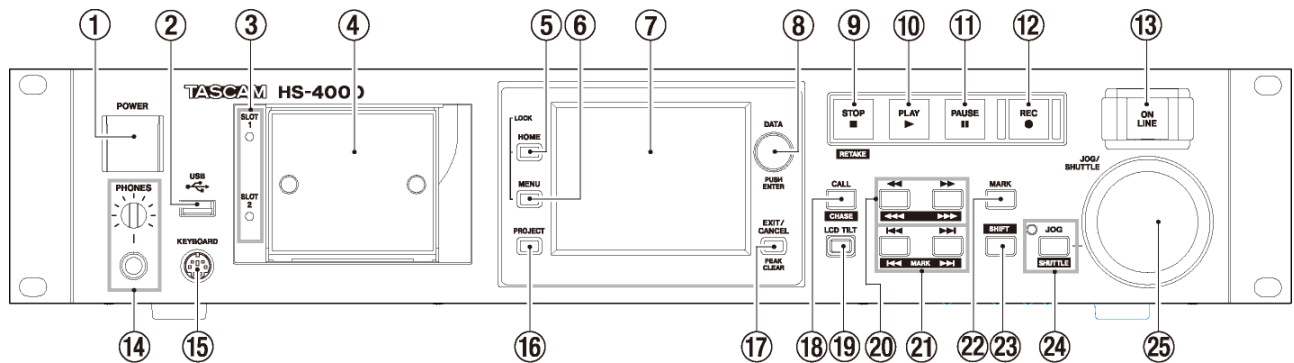
本機は、CFカードを使って録音／再生を行います。  
TASCAM純正のCFカードをご使用になることをお勧めいたしますが、市販のCFカードも使用することができます。  
マイクロドライブは、使うことができません。  
なお、古いCFカードや一部のCFカードの中には、動作スピードの遅いメモリー部品を使っていたり、内部バッファ容量の小さいものがあります。こうしたCFカードを使うと、HS-4000の録音性能に影響を及ぼす可能性があります。新しいCFカード（特に高密度DSLRカメラ用に作られているもの）は、読み書きスピードが速いだけでなく、保存容量も大きくなっています。  
TASCAMのウェブサイト (<http://tascam.jp/>) には、当社でテスト済みの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。  
動作確認されていないCFカードをお使いになると、本機が正常に動作しない場合があります。

## 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、お客さま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CFカード、USBメモリー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-4000)
    - 製造番号 (Serial No.)
    - 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となる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 メモリーなどを接続し、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。  
(バージョンアップで対応予定)  
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。  
初期設定は、日本語用キーボード用に設定されています。US キーボードは、日本語用の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。  
(→ 80 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 ハブおよび USB ハブ機能を持つデバイスには対応していません。

#### ③ SLOT 1 / SLOT 2 インジケータ

現在選択されている CF 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 CF 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 CF 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。(→ 21 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。(→ 24 ページ「ロック機能」)  
このキーを押しながら DATA ダイアルを回すと、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 ダイア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。

#### 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。(→ 24 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 ダイアルとして働き、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)。  
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。

#### 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 CF 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/インジケーター

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。(プレイリストモード [デュアル] 時は、選択しているプレイヤーの状態での点灯/消灯)  
 スイッチ表面には、誤操作防止のための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。  
 (→ 89 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。  
 内部モニターミキサーの音声を出力します。  
 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用に設定されています。US キーボードは、日本語用の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。(→ 80 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、プレイリスト画面のどれか) を表示します。(→ 32 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。  
 ブルアップ/ブルダウンメニューが表示されている際は、ブルアップ/ブルダウンメニューを閉じます。  
 ホーム画面で、ブルアップ/ブ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)

このキー押ししている間、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セッション/1テイクあたり、最大99個まで付けることができます。(→ 84 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、一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、一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。

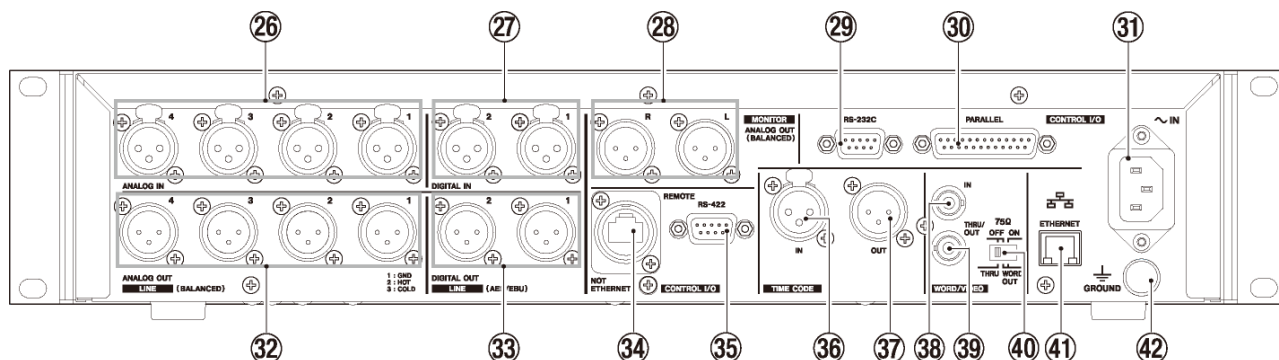
### ㉕ JOG/SHUTTLEダイアル

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、元の位置に戻す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 LINE IN 1-4 端子

アナログバランスライン入力端子 1~4 (XLR バランス) です (1: GND、2: HOT、3: COLD)。

#### ②7 DIGITAL LINE IN 1-2 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 (1 および 2) 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 MONITOR ANALOG OUT L/R端子

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 (内部モニターミキサーの出力音声) 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-232C 端子の機能は、バージョンアップにて対応します。  
RS-422 端子と同時に、使用できません。(→ 77 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 LINE OUT 1-4 端子

アナログバランスライン出力端子 1~4 (XLR バランス) です (1: GND、2: HOT、3: COLD)。  
プレイリストモード [デュアル] では、プレーヤーA の出力は端子 1 および 2 から、プレーヤーB の出力は端子 3 および 4 から出力されます。

#### ③3 DIGITAL LINE OUT 1-2 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 (1 および 2) 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での転送になります。  
プレイリストモード [デュアル] では、プレーヤーA の出力は端子 1 から、プレーヤーB の出力は端子 2 から出力されます。

#### ③4 REMOTE端子

別売の専用リモートコントローラー (TASCAM RC-HS32PD) 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、使用できません。(→ 77 ページ「RS-422 タブ画面」)

#### ③6 TIMECODE IN端子

SMPTE タイムコード入力端子 (XLR バランス) です。

#### ③7 TIMECODE OUT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、96kHz)、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、96kHz 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、外部からの本機を制御するのに使用します。

(バージョンアップで対応予定)

### ④2 GROUND端子

別売の専用リモートコントローラー (TASCAM RC-HS32PD) 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)。

## 第2章 各部の名称と働き

### 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。  
ピンアサインは、以下の通りです。

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

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  
(出力インピーダンス: 10Ω)  
動作時にローコマンドを出力  
耐圧20V、最大電流35mA

\*+5V: 最大供給電流50mA

REMOTE Select (ピン14) がハイのときは、オペレーションモードに従った機能となり、通常の平行コントロール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

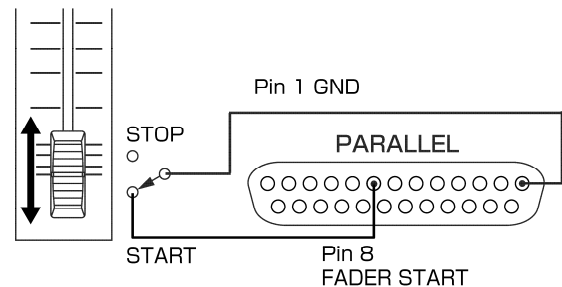
TALLY\_BC\_\*: メニュー設定で出力切り替え (OFF, ON)  
(RC-SS20接続時は出力 OFFに設定してください)  
TALLY\_BC\_STOP/CM/END: 250msec パルス出力  
TALLY\_BC\_STANDBY/PAUSE: レベル出力

本体のモードが、プレイリストモード [デュアル] に設定され、REMOTE Select (ピン14) をハイにしたとき (Playlist [Dual]) には、ピン20 (A/B SELECT) でプレーヤー A/Bを選択します。(HiでプレーヤーA、LoでプレーヤーB)

選択したプレーヤーの対象となるピンは、次のピンになります。

ピン5 (SKIP FWD)  
ピン6 (SKIP BWD)  
ピン15 (PAUSE)  
ピン17 (AUX1)  
ピン18 (AUX2)  
ピン19 (AUX3)

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、76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

平行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。(→ 77ページ「RS-232Cタブ画面」)

#### メモ

RS-232C 端子の機能は、バージョンアップにて対応します。

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。(→ 77ページ「RS-422タブ画面」)

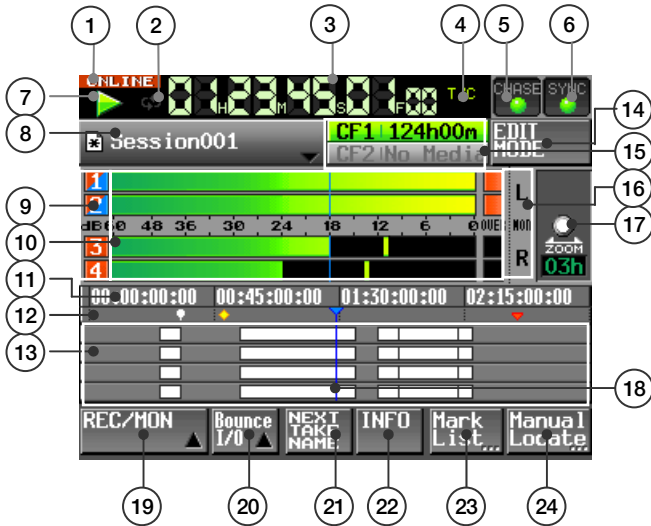
#### メモ

本機の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 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。この部分を押すと、時間表示モードを切り換えます。

④ 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。この部分を押すと、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。

⑤ 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、「SYNC T/C」画面を表示します。(→ 73

ページ「シンク、タイムコード設定 (SYNCT/C) 」

⑥ 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、「SYNC T/C」画面を表示します。(→ 73 ページ「シンク、タイムコード設定 (SYNCT/C) 」)

⑦ トランスポートステータス表示

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)
- 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。
- 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。

⑧ セッション名表示 (ボタン)

現在呼び出しているセッション名を表示します。また、セッショ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。

<SAVE ボタン>

セッショ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。

<EXPORT AES31 ボタン>

セッションをAES31 ファイルに出力 (エクスポート) します。停止状態以外では選択できません。(→ 46 ページ「AES31 編集情報をエクスポートする」)

## 第2章 各部の名称と働き

### ⑨ トラック名表示、レコードファンクションおよびインプットモニターのインジケーター

レベルメーターの左部は、レコードファンクションおよびインプットモニターのインジケーターになっています。レコードファンクションとインプットモニターの状態に応じて、背景表示は以下のようになります。

	REC OFF	REC ON
MON OFF	4	3
MON ON	4	1

### ⑩ レベルメーター

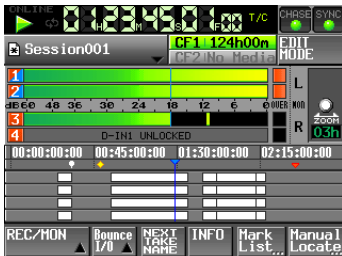
インプットモニターがオン、または再生時以外でレコードファンクションがオンのトラックは、そのトラックの入力信号のレベルを表示します。

また、各トラックの一番右にオーバーロードインジケーターがあり、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トラックは、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ない場合、あるいは入力信号が内部設定と異なる場合に、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（“X”はチャンネルを表す）。

表示内容	表示内容
“D-INx NO SIGNAL”	入力信号がない場合
“D-INx UNLOCK”	入力信号がシステムと同期していない場合
“D-INx NOT AUDIO”	入力信号のCbit情報が非オーディオの場合
“D-INx 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-INx UNLOCK”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ー点灯レベル
- リファレンスレベル線表示のオン/オフ設定

また、この部分を押すと、押されたペアチャンネル（1-2 または 3-4）のみがモニター出力されます。（ソロ機能）



ソロになっているチャンネルのレベルメーター部とトラック番号のまわりが黄色のハイライト表示になります。ソロ以外のチャ

ネルのレベルメーターは、網掛け表示になります。再度同じペアチャンネルを押すとソロ機能が解除されます。

### ⑪ 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。

### ⑫ 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

### ⑬ 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1,2,3,4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。

リージョンは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

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。

### ⑭ EDITボタン

リージョンの分割、削除、切り取りを行う編集モードをオン/オフします。（→ 47 ページ「リージョンの編集」）



### ⑮ 記録メディア表示（ボタン）

現在使用中の CF 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。

CF 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 CF 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 CF カード装着時は、“UNFORMAT”と表示します。

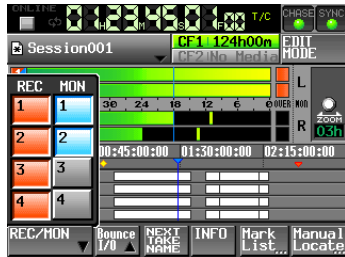
録音中に使用していない方の CF カードスロットに CF カードを装着した場合は、“UNMOUNT”と表示され、録音を停止すると通常の表示に更新されます。



セッションのフォルダ内のファイル、フォルダ等の総数が約5000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。

この部分を押すと、「CF SELECT」画面を表示します。（→26ページ「CFカードの選択」）

- ①⑥ モニターミキサーオーバーロードインジケーター  
モニターミキサーのL/Rチャンネルがオーバーロードしたとき、LまたはRの背景が赤で表示されます。
- 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 REC/MONボタン  
このボタンを押すと、レコードファンクションとインプットモニターの設定を行う「REC」ボタンと「MON」ボタンがプルアップ表示されます。



### <REC ボタン>

レコードファンクションを設定します。

録音では、この設定をオンにしたトラックの音声が録音されます。また、この設定をオンにしたチャンネルには、停止中と録音動作中(録音および録音一時停止)に音声入力端子からの音声が入力されます。

### <MON ボタン>

インプットモニターの設定を行います。

この設定をオンにしたチャンネルには、常に音声入力端子からの音声が入力されます。

- ②⑩ BOUNCE I/Oボタン

このボタンを押すと、バウンス用ボタン群がプルアップ表示されます。



### <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。

これらのボタンの詳細は48ページ「バウンス」を参照してください。

- ②⑪ 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)

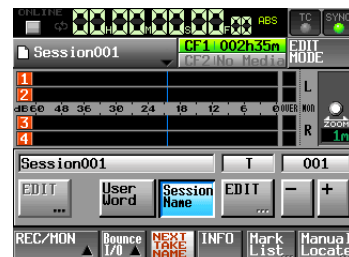
テイク名前前半部にユーザーワードを使用します。

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)

テイク名前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。

以下の場合には「-」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CF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毎に保存されるため、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す。

- テイク名後半部の数値部は、再生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)

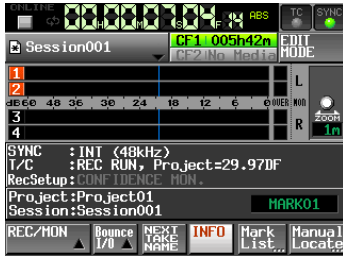
## 第2章 各部の名称と働き

### 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。

### 22 INFOボタン

このボタンを押すと、現在の本機の設定とロードされているファイルの情報を表示する【インフォメーション】画面を表示します。



上半分には、現在の本機の設定内容を表示します。この部分を押すと、“SYNC/T/C”画面が表示されます。下半分には、現在ロードされているセッションの情報を表示します。この部分を押すと、プロジェクト画面が表示されます。また、右側に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、この部分を押すとマーク名編集画面が表示されます。

### 23 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。（→ 84 ページ「マークポイントリスト画面」）

### 24 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。（→ 87 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 [シングル] 時



[テイクモード時]

プレイリストモード [シングル] 時は、“REC/MON” ボタンおよび“NEXT TAKE NAME” ボタンは表示されません。

### 25 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。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。

### 26 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
TOTAL REMAIN	(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

ただし、録音中および録音待機中はタイムバー表示および区切り線を表示しません。

### 27 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モード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。録音待機状態にすると、次に録音するテイクのファイル名を表示します。ファイルモードのアイコンには、以下の2種類があります。

: モノフォニックモード

: ステレオモード

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。このときには、セッション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。（→ 32 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。（→ 55 ページ「テイク名に@を付ける/削除する」）

プレイリストモード [シングル] 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。（→ 60 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。（→ 60 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。（→ 63 ページ「エントリーのタイトルを編集する」、64 ページ「再生開始時刻を編集する」、65 ページ「再生開始位置を編集する」、66 ページ「再生終了位置を編集する」）

<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。（→ 67 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。（→ 67 ページ「プレイリストを保存する」）

<EXPORT PPL ボタン>

現在のプレイリストから JPPA PPL ファイルを作成します。停止状態以外では選択できません。（→ 68 ページ「ロードされているプレイリストから JPPA PPL ファイルを作成する」）

28 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。タイムラインモード時のホーム画面と同じく、この部分を押しこでソロ機能が使用できます。

29 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。

	左			右
	00:00:00:00	なし	なし	テイクまたはエントリーの全時間
REMAIN	テイクまたはエントリーの全時間	なし	なし	00:00:00:00
TOTAL	00:00:00:00	なし	なし	セッションまたはプレイリスト全時間
TOTAL REMAIN	セッションまたはプレイリスト全時間	なし	なし	00:00:00:00
T/C	セッションまたはプレイリスト先頭時刻	なし	なし	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。

30 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-）

31 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。

32 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、この部分を押しとマーク名編集画面が表示されます。

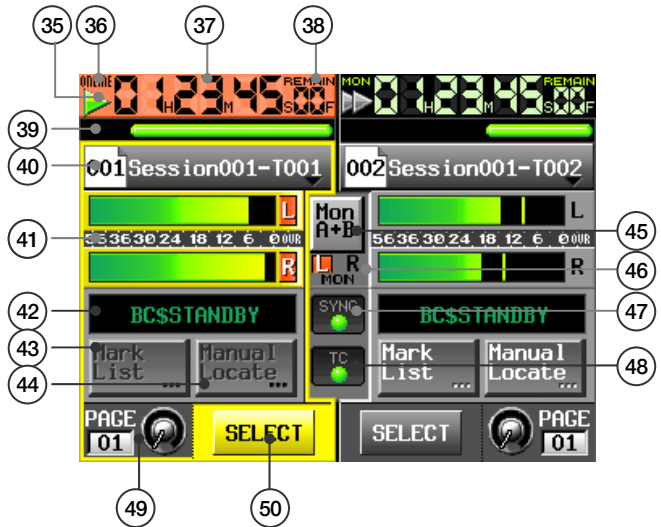
33 REC/MONボタン

内容はタイムラインモード時のホーム画面と同じです。

34 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。

プレイリストモード [デュアル] 時



左側がプレイリストAを再生するためのプレーヤーA、右側がプレイリストBを再生するためのプレーヤーBです。プレーヤーAとBの操作は同じで、中央にある45~48はプレーヤーA、B共通となります。

35 トランスポートステータス表示

現在のトランスポートの状態をアイコン表示します。この部分を押しと“PLAY SETUP”画面を表示します。内容はタイムラインモード時のホーム画面と同じです。

36 ONLINE状態表示

ONLINE オンライン再生モードがオンのときは、“ONLINE”アイコンが点灯します。  
MON オンライン再生モードがオフのときは、“MON”アイコンが緑文字で点灯します。

37 タイムカウンター表示 (ボタン)

現在の時間を、経過時間、または残り時間で表示します。オンライン再生モードがオンのときは、背景が赤になります。他の内容はタイムラインモード時のホーム画面と同じです。

38 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。この部分を押しと、時間表示モードを切り換えます。  
REMAIN エントリー先頭からの経過時間を表示します。  
TOTAL エントリーの終わりまでの残り時間を表示します。  
T.REM プレイリストの先頭からの経過時間を表示します。  
T/C プレイリストの終わりまでの残り時間を表示します。  
再生エントリーのタイムコード時刻を表示します。

39 タイムバー表示

現在再生中のエントリーまたはプレイリストの再生位置を表示します。内容はテイクモード時のホーム画面と同じです。

40 ファイル名またはタイトル名表示 (ボタン)

現在呼び出しているプレイリストエントリー番号をアイコン中表示します。  
表示なし : CFが無効またはロード中  
000 : エントリーがないとき  
3桁の数字 : 現在選択されているエントリーの番号  
アイコンの右に現在呼び出しているエントリーのエントリー名を表示します。プレイリストの該当エントリーにタイトルが設定されている場合にはタイトルを表示します。また、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、“\*”をアイコン中表示します。また、この部分を押しとプルダウンメニューが表示されます。

## 第2章 各部の名称と働き

### <ASSIGN FILE ボタン>

ファイルアサイン画面（“ASSIGN”画面）を表示します。（→ 60 ページ「ファイルアサイン画面」）

### <ENTRY LIST ボタン>

エン트리リスト画面（“ENTRY”画面）を表示します。（→ 60 ページ「エン트리リスト画面」）

### <ADJUST ENTRY ボタン>

エン트리編集画面（“ADJUST ENTRY \*\*\*”画面）を表示します。（→ 63 ページ「エントリーのタイトルを編集する」、64 ページ「再生開始時刻を編集する」、65 ページ「再生開始位置を編集する」、66 ページ「再生終了位置を編集する」）

### <SAVE A+B 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。（→ 67 ページ「プレイリストを保存する」）

### <SAVE AS(A) ボタン>または<SAVE AS(B) ボタン>

現在の選択されているプレーヤー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。（→ 67 ページ「プレイリストを保存する」）

### <EXPORT PPL ボタン>

現在のプレイリストから JPPA PPL ファイルを作成します。停止状態以外では選択できません。（→ 68 ページ「ロードされているプレイリストから JPPA PPL ファイルを作成する」）

### ④1 レベルメーター（ボタン）

再生レベルを表示します。

この部分を押すと、モニター選択のオン/オフを切り換えます。モニター選択されているとき、メーターのまわりが黄色のハイライト表示になります。オーバーロード時は、“L” / “R” 表示が赤く点灯します。

### ④2 マーク名表示

現在時刻または直前の MARK 名を表示します。内容はテイクモード時のホーム画面と同じです。

### ④3 Mark Listボタン

このボタンを押すと、押した側のプレーヤーのマークポイントのリストを表示します。内容はタイムラインモード時のホーム画面と同じです。

### ④4 Manual Locateボタン

このボタンを押すと、押した側のプレーヤーのマニュアルでのロケート画面（“MANUAL LOCATE”画面）を表示します。内容はタイムラインモード時のホーム画面と同じです。

### ④5 MON A+Bボタン

プレーヤーA、B 両方を同時にモニター出力する機能をオン/オフします。オンにするとボタンが氷色のハイライト表示になり、AB 両方のメーターがハイライト表示になります。オフにすると、両方のモニターが未選択の状態になります。

### ④6 モニターミキサーオーバーロードインジケーター

モニターミキサーのL/Rチャンネルがオーバーロードしたとき、LまたはRの背景が赤で表示されます。

### ④7 オーディオ同期の状態表示（ボタン/インジケーター）

内容はタイムラインモード時のホーム画面と同じです。

### ④8 タイムコード状態表示（ボタン/インジケーター）

内容はタイムラインモード時のホーム画面と同じです。

### ④9 フラッシュページ操作/表示ノブ

内容はテイクモード時のホーム画面と同じです。

ただし、選択されていないプレーヤーのこの部分を押すと、フラッシュページとともにフロントパネルのトランスポートキー、ON LINE キーおよび JOG/SHUTTLE ダイアルを、このボタンを押した側のプレーヤーに割り当てます。

### ⑥0 SELECTボタン

フロントパネルのトランスポートキー、ON LINE キーおよび JOG/SHUTTLE ダイアルを、このボタンを押した側のプレーヤーに割り当てます。

## CFカードを挿入する／取り出す

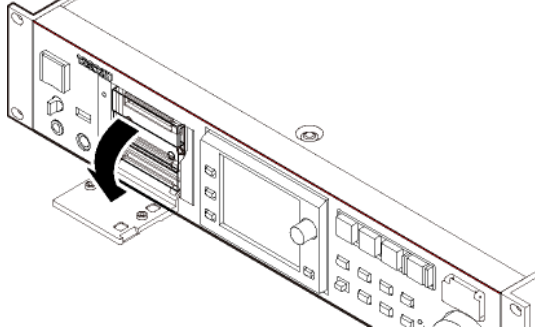
### CFカードを挿入する

本機で録音／再生を行うには、フロントパネルのCFカードSLOT1またはSLOT2にCFカードを挿入します。

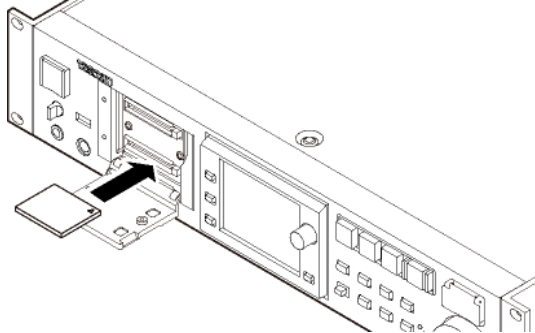
#### メモ

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。

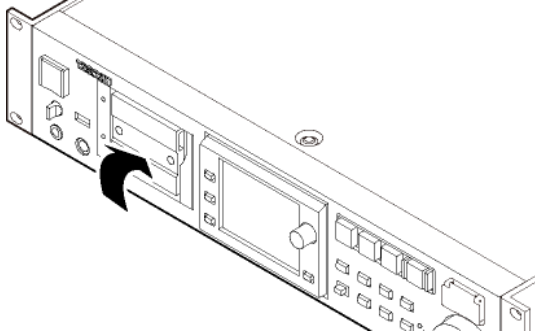
1. CFカードスロットのカバーを手前に引き開けます。



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

CFカードスロットのカバーが閉まらない場合は、一度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。

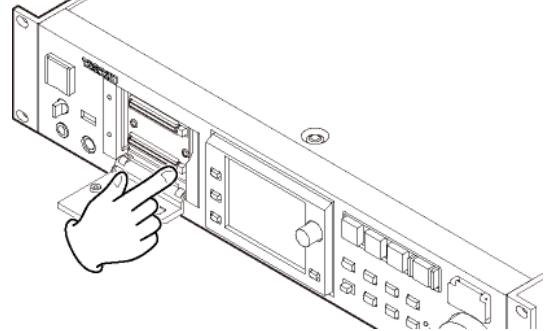
### CFカードを取り出す

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。

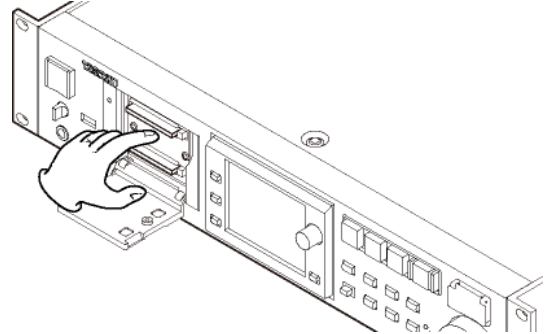
#### 注意

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. CF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。

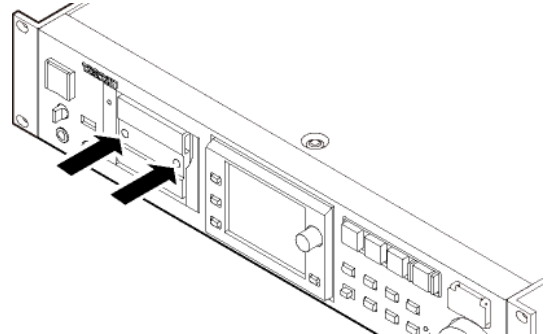


3. 出てきた四角ボタンを押し込むと、CFカードが一部排出されます。
4. 手でつまんでCFカードを引き出します。



### 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。



## 第3章 準備

### ディスプレイについて

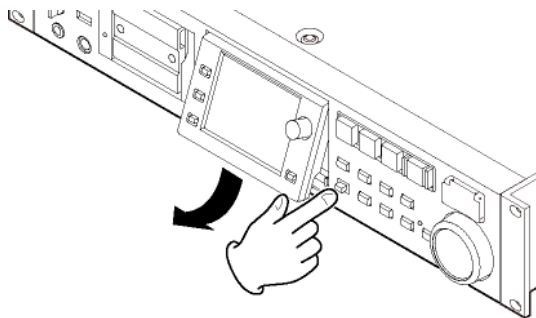
#### ディスプレイの角度を調節する

LCD TILTキーを押すと、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キーを押すと、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。

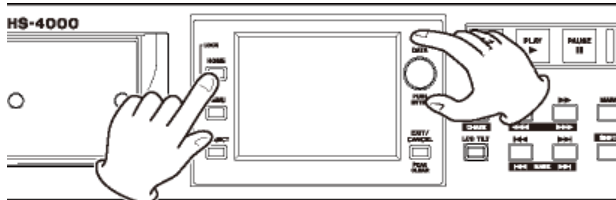
#### 注意

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ダイヤルを押し回すと、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

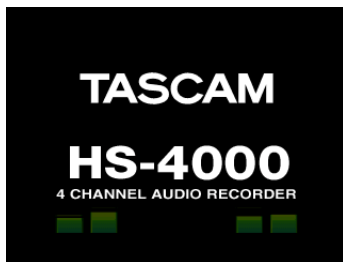
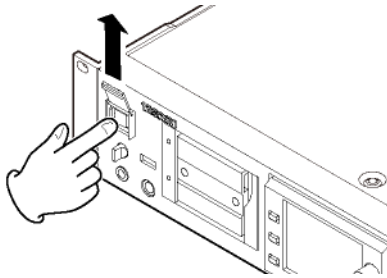
- ディスプレーは傷つきやすいので、先の固いもの（爪の先など）は使わず、必ず指で触れて操作してください。
- ディスプレーは指で強く押ししたり、ペンやつまようじなどの先の鋭い物で触れないでください。ディスプレイに傷が付く恐れがあります。また、故障の原因になります。
- ディスプレーのタッチパネル部は、フィルムとガラスで構成されています。表面に強い力を与えないでください。ガラスの破損の恐れがあります。
- ディスプレーの操作をするときは、パネル面に手を置いたり、ディスプレイの周囲を強く押さないでください。うまく位置検出ができない場合があります。
- ディスプレーの上に物を置くなど、長時間同じ位置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

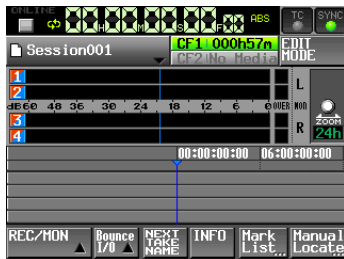
ディスプレイは、非常に精密度の高い技術で作られており 99.99%以上の有効画素がありますが、画素欠けや黒や赤の点が現れたままになることがあります。これは故障ではありません。

## 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]

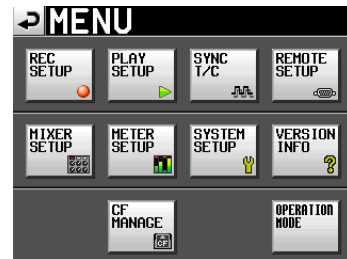
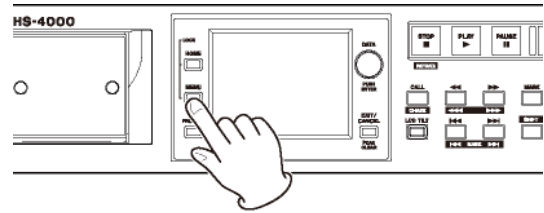
電源をオフにする場合は、フロントパネルのPOWERスイッチを再度押します。

### 注意

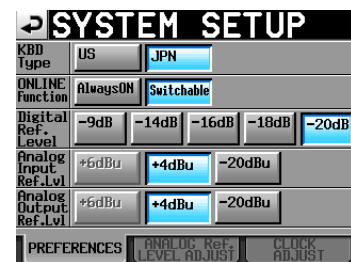
本機が動作中（録音中、再生中、CFカードにデータを書き込み中など）は、電源をオフにしないでください。録音が正しく行われなかったり、録音したデータが破損したり、モニター機器から突然大きな音が出て、機器の破損や聴力障害の原因になるなどの可能性があります。

## 内蔵時計の時刻を設定する

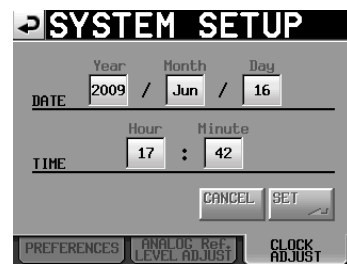
1. フロントパネルのMENUキーを押して、“MENU”画面を表示します。



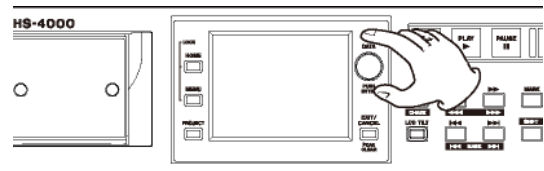
2. “SYSTEM SETUP” ボタンを押して、“SYSTEM SETUP”画面を表示します。



3. “CLOCK ADJUST” タブを押して、内蔵時計の“CLOCKADJUST”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。

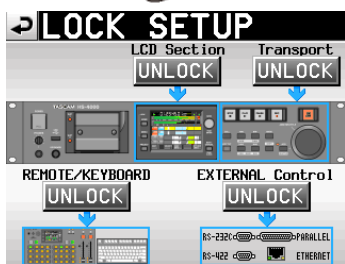
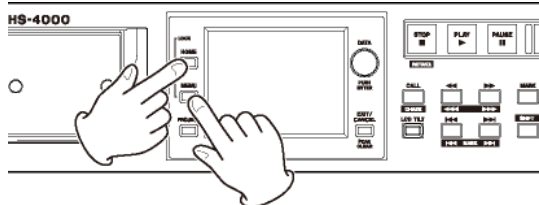
### メモ

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。

## 第3章 準備

### ロック機能

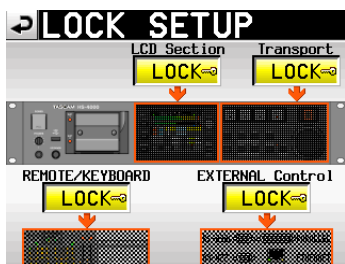
フロントパネルのHOMEキーを押しながらMENUキーを押して、“LOCK SETUP”画面を表示します。この画面では、フロントパネルや外部機器からの操作を受け付けなくするロック機能のオン/オフを設定することができます。



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。

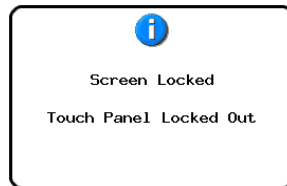
また、外部機器からの操作も2つの系統に分け、それぞれをロックするかの設定ができます。

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。



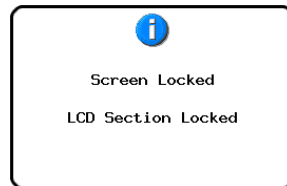
[LOCK SETUP ロック状態]

- “LCD Section”セクションを“LOCK”にしたときに  
● ディスプレーにふれたときには、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。



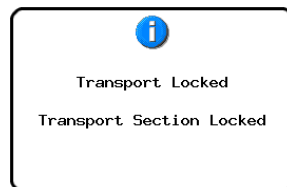
[ディスプレイ部 (パネル) ロック状態]

- ディスプレー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。



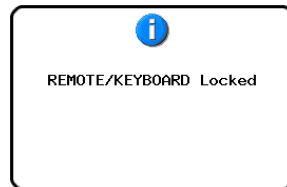
[ディスプレイ部 (キー) ロック状態]

- “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。



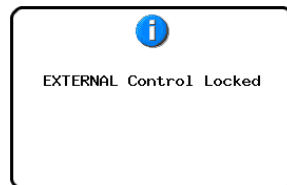
[トランスポート部 ロック状態]

- “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と録音トラック数	CFカード容量		
	8GB	16GB	32GB
16ビット、44.1kHz、4トラック	6時間18分	12時間36分	25時間12分
16ビット、48kHz、4トラック	5時間48分	11時間34分	23時間8分
24ビット、44.1kHz、4トラック	4時間12分	8時間24分	16時間48分
24ビット、48kHz、4トラック	3時間52分	7時間42分	15時間26分
24ビット、88.2kHz、4トラック	2時間6分	4時間10分	8時間24分
24ビット、96kHz、4トラック	1時間56分	3時間50分	7時間42分

- 上記録音時間は目安です。ご使用のCF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、CFカードに可能な録音合計時間です。

## 第4章 基本操作

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、一つ前の画面に戻ることができます。



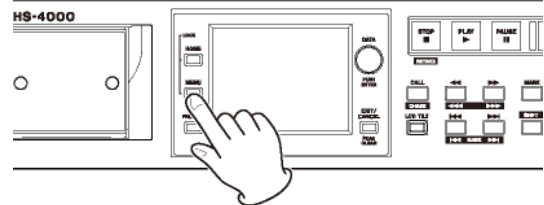
### メモ

EXIT/CANCEL [PEAK CLEAR] キーを押しても一つ前の画面に戻ることができます。

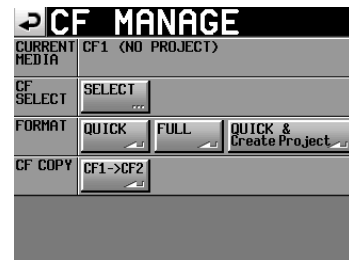
## CFカードの準備をする

### CFカードの選択

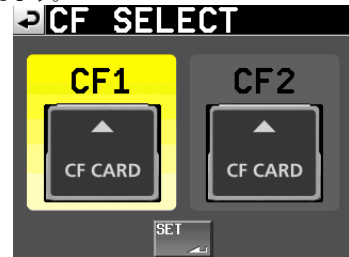
1. フロントパネルのMENUキーを押して、「MENU」画面を表示します。



2. 「CF MANAGE」ボタンを押して、「CF MANAGE」画面を表示します。



3. 「CF SELECT」項目の「SELECT」ボタンを押して、「CF SELECT」画面を表示します。



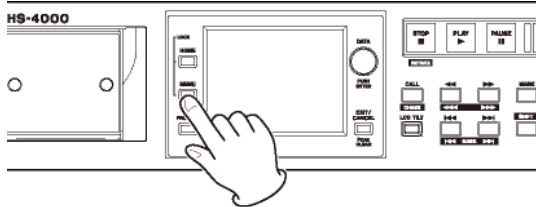
4. 使用するCFカードのボタンを押して、選択します。選択されたCFカードのボタンの背景が黄色になります。
5. 「SET」ボタンを押すと、「CF MANAGE」画面に戻ります。
6. 続けてCFカードのフォーマットを行う場合には、「次節の「CFカードのフォーマット」の3.以降の手順に従ってCFカードをフォーマットしてください。

## CFカードのフォーマット

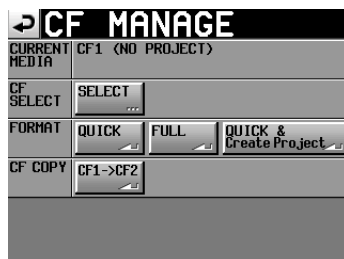
## 注意

- 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、パソコン等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。

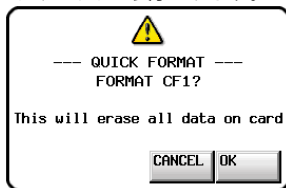
1. フロントパネルのMENUキーを押して、“MENU”画面を表示します。



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



3. “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

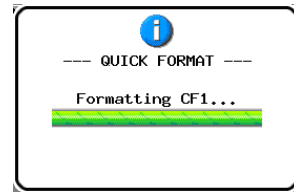
CFカードが装着されていない場合は、以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



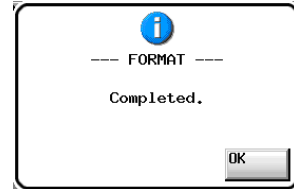
4. ポップアップウィンドウ内の“OK”ボタンを押します。再度確認のためのポップアップウィンドウが表示されます。



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。

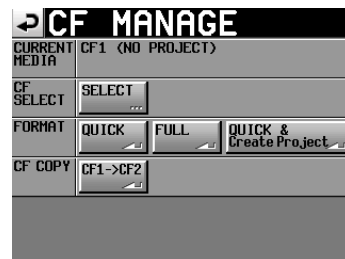


7. 次節の「新規プロジェクトの作成」の2以降の手順に従ってプロジェクトを作成してください。

## 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、CFのフォーマット（クイックフォーマット）を行なった後に、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“CF MANAGE”ボタンを押して、“CF 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/トラック数が表示されます。

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。

## 第4章 基本操作



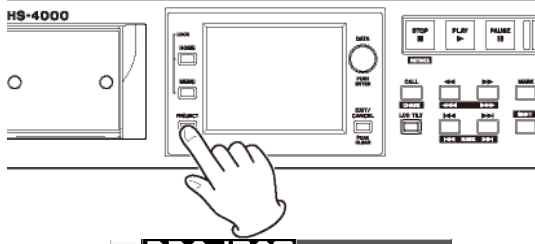
4. ポップアップウィンドウ内の“OK”ボタンを押します。クイックフォーマットを開始し、フォーマット終了後に自動でプロジェクトを作成します。プロジェクトの作成が終了すると、ホーム画面が表示されます。

### メモ

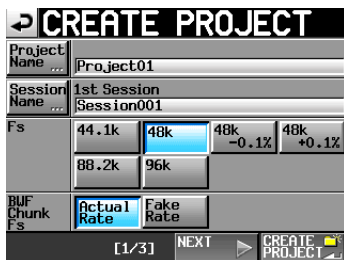
ポップアップウィンドウ内の“CANCEL”ボタンを押すと、フォーマットを行わずに“CF MANAGE”画面に戻ります。

### 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は 6. から手順を再開してください。

4. 更に“NEXT”ボタンを押して、3枚目の画面を表示します。タイムラインモードのスタート時刻およびトラック数の設定と、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。

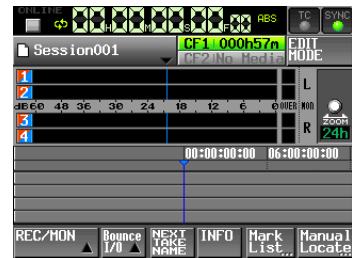
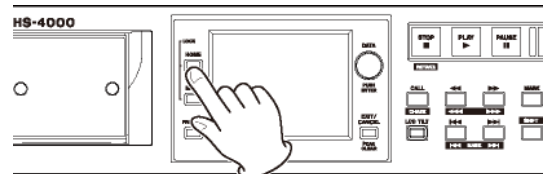
### メモ

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。

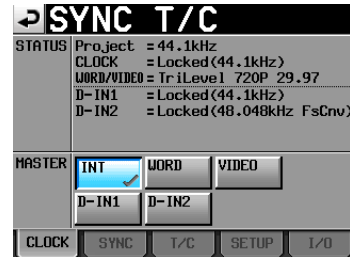
6. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。設定内容を確認し、ポップアップウィンドウ内の“OK”ボタンを押します。ホーム画面に戻ります。

### 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。

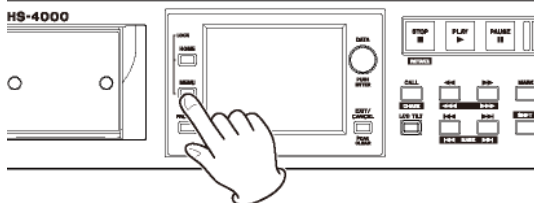


3. “MASTER”項目の中から使用するマスタークロックを選択します。(→ 73ページ「シンク、タイムコード設定 (SYNC T/C)」)

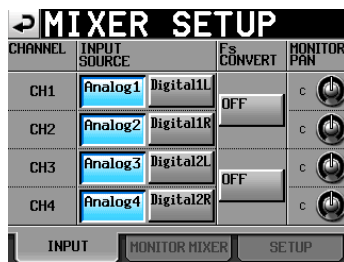
## 入出力を設定する

### 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。



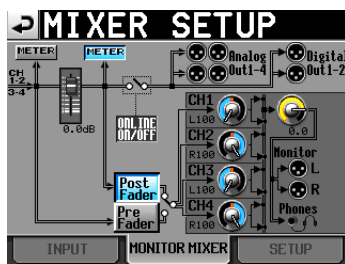
2. “MIXER SETUP” ボタンを押して、“MIXER SETUP”画面を表示します。



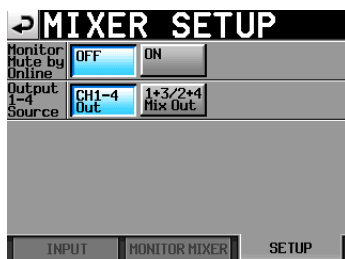
“INPUT” タブ画面では、各チャンネルの入力ソースの設定を行います。詳しくは、78 ページ「INPUT タブ画面」をご参照ください。

3. 必要に応じて、“MONITOR MIXER” タブ、“SETUP” タブを押して、各設定を行います。

“MONITOR MIXER” タブ画面では内部モニターミキサーの設定を行います。この画面の詳細については、78 ページ「MONITOR MIXER タブ画面」をご参照ください。

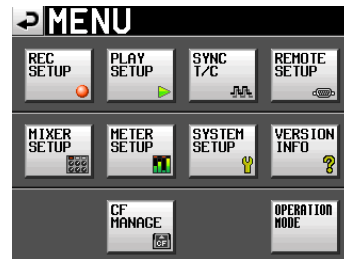
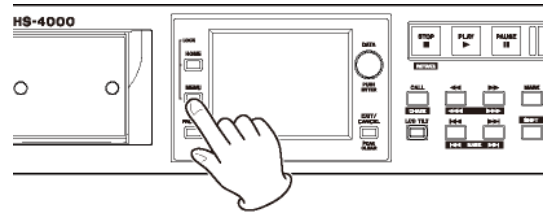


“SETUP” タブ画面では、オンライン再生時にモニターをミュートする機能のオン/オフの設定を行います。

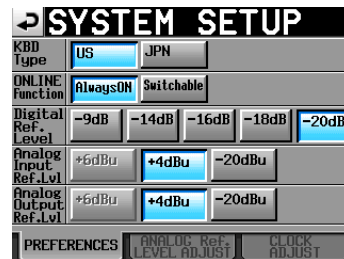


### 基準レベルの設定

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。

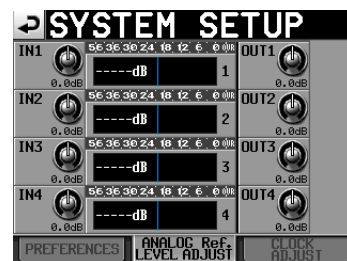


“PREFERENCES” タブ画面では、デジタル基準レベル (“Digital Ref. Level”)、アナログ入力基準レベル (“Analog Input Ref. Lvl”)、アナログ出力基準レベル (“Analog Output Ref. Lvl”) の設定を行います。

(これらのほか、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、80 ページ「PREFERENCES タブ画面」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、80 ページ「ANALOG Ref. LEVEL ADJUST タブ画面」をご参照ください。

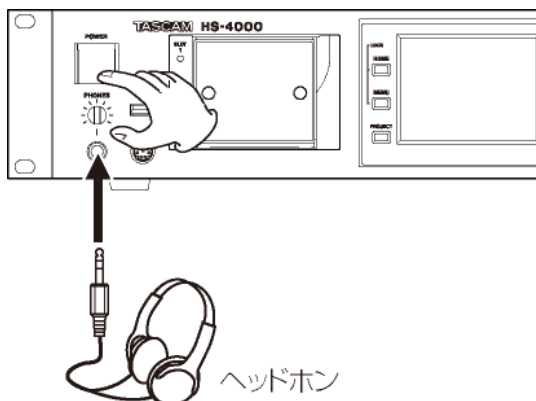
### メモ

“CLOCK ADJUST” タブ画面では、システム時間を変更します。

## 第4章 基本操作

### ヘッドホンの接続

ヘッドホンをフロントパネルのPHONES端子に接続します。このときヘッドホンつまみは、まだMIN（左いっぱい）にしておいてください。

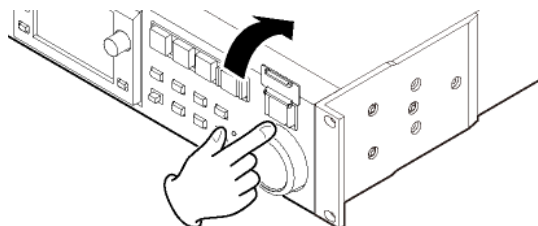


#### 注意

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

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、ONLINEスイッチが点灯します。

また、別売のリモートコントローラー「TASCAM RC-HS32PD」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スイッチ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。

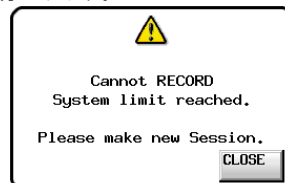
オンライン機能の詳細については、89ページ「オンライン機能」をご参照ください。

### 録音動作での制約事項

本機の特性として、1フォルダ内のファイル、フォルダ等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、以下の様なことが発生することがあります。

1フォルダ内のファイル、フォルダ等の総数が約 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。これらとき、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CF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フォルダ内のファイル、フォルダ等の総数には、本機外で作成されたファイルやフォルダも含まれます。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群、プロジェクトフォルダの中にはテイクをまとめるためのセッションフォルダ群、セッションフォルダ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。

ただし、タイムラインモードではテイクはありません。リージョンと呼ぶ単位で管理します。

#### 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

### サンプリング周波数

44.1/48/47.952/48.048/88.2/96 kHz

(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

4トラック

### ファイルモード

モノフォニック、ポリフォニック（モノフォニックモードはバージョンアップで対応予定）

## モノフォニックモードとポリフォニックモード

モノフォニックモードでは、各トラックがそれぞれ独立したモノラルのBWFファイルとして録音されます。

ポリフォニックモードでは、複数のトラックが一つのまとまったBWFファイルとして録音されます。

ポリフォニックファイルに対応したオーディオアプリケーションなどにファイルを転送する際、複数のトラックをまとめてインポートすることができます。

#### 注意

現在のバージョンでは、モノフォニックモードは選択できません。ポリフォニックが自動で設定されます。（モノフォニックモードはバージョンアップで対応予定です。）

## モノフォニックモードでのファイル記録フォルダ

モノフォニックモードでは、ファイルの記録位置（フォルダ）を以下の2つから選択できます。

### ● サブフォルダ（Sub Folder）モード

プロジェクト下のセッションのフォルダにテイク毎のサブフォルダを作成し、そのサブフォルダにファイルを記録します。

### ● セッション・ルート（Session Root）モード

プロジェクト下のセッションのフォルダに直接ファイルを記録します。

#### 注意

- セッションルートモードを選択した場合には、セッションのフォルダに多くのファイルが作成されます。このため、一つのセッション内で録音できる最大テイク数が通常より大幅に少なくなる場合があります。（→ 30 ページ「録音動作での制約事項」）
- 録音中に REC キーを押して、次のテイクの録音を開始しようとする場合に、ポリフォニックモード、サブフォルダモードでは録音開始後 4 秒で次のテイクが録音できますが、セッションルートモードの場合 4 秒以上かかる場合があります。

#### メモ

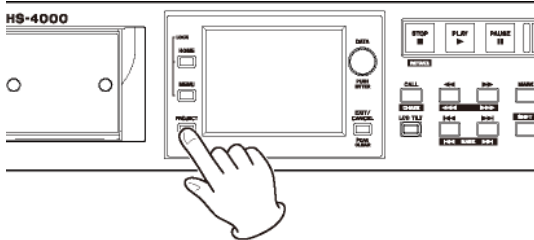
出荷時は、サブフォルダに設定されています。モノフォニックモードはバージョンアップで対応予定です。

## 第5章 プロジェクト

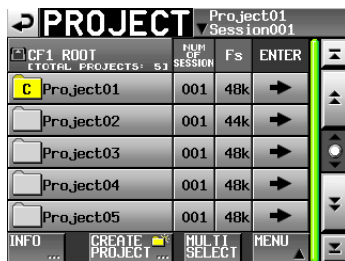
### プロジェクト画面について

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



#### ● ディレクトリ表示

現在のディレクトリ階層およびプロジェクト数を表示します。  
(上図の例は、CF1のルートディレクトリ、プロジェクト数は12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

#### ● ENTER ボタン

カレントプロジェクト (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、CF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ダイヤルを使っても、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 (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“➡”ボタンを押すと、モードによりそのセッションのAES31ファイル選択画面(タイムラインモード時)またはテイク選択画面(テイクモード時)またはプレイリスト選択画面(プレイリストモード時)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”、“COPY”、“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 ダイアルを使っても、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、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

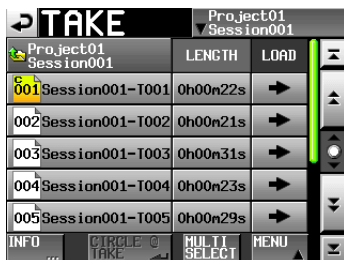
AES31ファイル選択画面はオペレーションモードがタイムラインモードのときのみ表示されます。



- **セッション名表示**  
現在のセッション名を表示します。  
この部分を押しとセッション選択画面を表示します。
- **IMPORT 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はこのボタンを押すことはできません。

## 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” 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 ダイアルを使っても、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。  
シングルモード時は、現在ロードされているプレイリストの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。デュアル時にはプレーヤーA にロードされているプレイリストのアイコンが黄色にハイライト表示され、その中に “A” が、プレーヤーB にロードされているプレイリストには黄色にハイライト表示されたアイコンの中に “B” 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。
- **NEW/IMPORT ボタン**  
“NEW”、“IMPORT” を選択するプルアップメニュー項目を表示します。

## 第5章 プロジェクト

### ● MULTI SELECT ボタン

プレイリストを複数選択できるモードにします。

### ● MENU ボタン

“LOAD”（デュアルモード時は“LOAD to A”、“LOAD to B”）、“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。

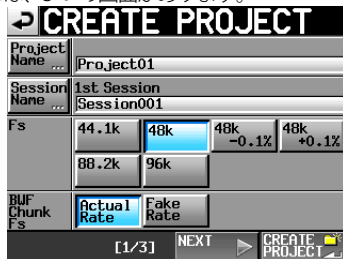
### ● スクロールボタン

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 行ずつテキスト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]

この画面では、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。“48k-0.1%”ボタンはプルダウン、“48k+0.1%”ボタンはプルアップに対応したサンプリング周波数です。

#### ■ 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。

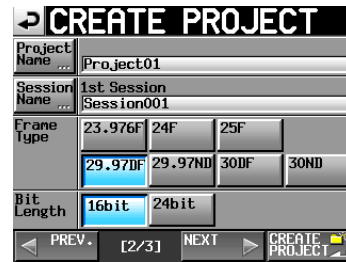
#### ■ NEXT ボタン

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]

この画面では、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]

この画面では、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。

#### ■ TIMELINE Rec Tracks

タイムラインモード時の録音トラック数を設定します。

#### ■ 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、ひと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”アイコンが黄色く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。



### ■ 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。

### 注意

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。

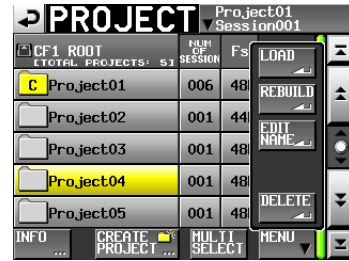
2. “PROJECT NAME”画面の“Enter”ボタンまたはDATAダイヤルを押して、プロジェクト名を確定します。

### 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。



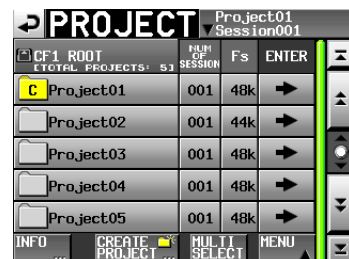
名前の入力方法は、35ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。

### 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。

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。ロードが完了すると、ホーム画面を表示します。

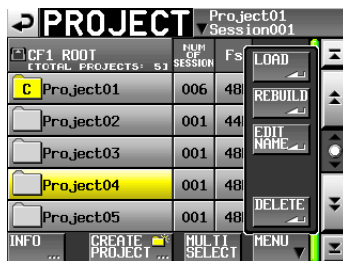
## 第5章 プロジェクト



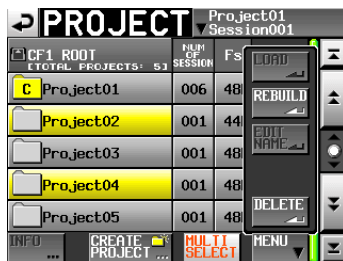
### プロジェクトを再構築する

本機で録音していないデータを再生する場合（本機でセッションコピーしたり、パソコンでCFカードのセッションへコピーしたオーディオファイルを再生する場合）は、プロジェクトの再構築を行うことで、これらのファイルを本機で再生できるようになります。

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. 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。
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。



[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]

4. プルアップメニュー項目内の“REBUILD”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。



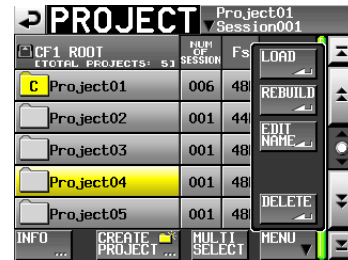
再構築中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。  
再構築が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

#### メモ

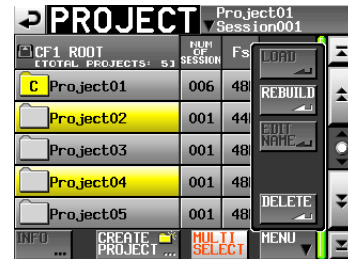
“PROJECT”画面において、何も選択しない状態で再構築を実行すると、選択されたCFカード全体を再構築します。

### プロジェクトを削除する

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。
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。



[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]

4. プルアップメニュー項目内の“DELETE”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。



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、セッションデータ、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。

#### ■ TIMELINE Rec Tracks

タイムラインモードでの録音トラック数を設定します。  
選択ボタン：“2tr”、“3tr”、“4tr”

#### 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。



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”アイコンに“C”が表示されます。

## 第5章 プロジェクト

### セッションを再構築する

本機で録音していないデータを再生する場合（本機でセッションのフォルダをコピーしたり、パソコンでCFカードのセッションのフォルダへコピーしたオーディオファイルを再生する場合）は、セッションの再構築を行うことで、これらのファイルを本機で再生できるようになります。

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. 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。

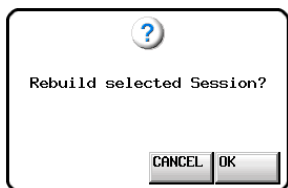


[1つのセッションを選択した場合]



[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。

### セッションをコピーする

コピーはCF1からCF2に、またはCF2からCF1に行います（CFカードが2枚必要です）。セッションのコピーをすると、コピー先にも同じディレクトリ構造を作ります。

#### 注意

- コピーしたセッションを本機で再生する場合は、プロジェクトの再構築、またはセッションの再構築をしてください。
  - 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コピーすると、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. コピー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. コピー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。

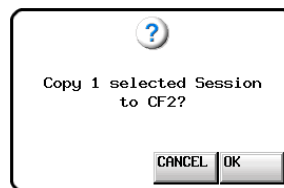


[1つのセッションを選択した場合]



[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“COPY”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。

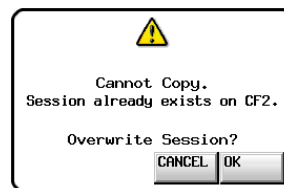


コピー中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。コピーが完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

#### メモ

コピー先のCFカードに同名のセッションがあった場合は、上書き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、上書きコピーします。



### 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。



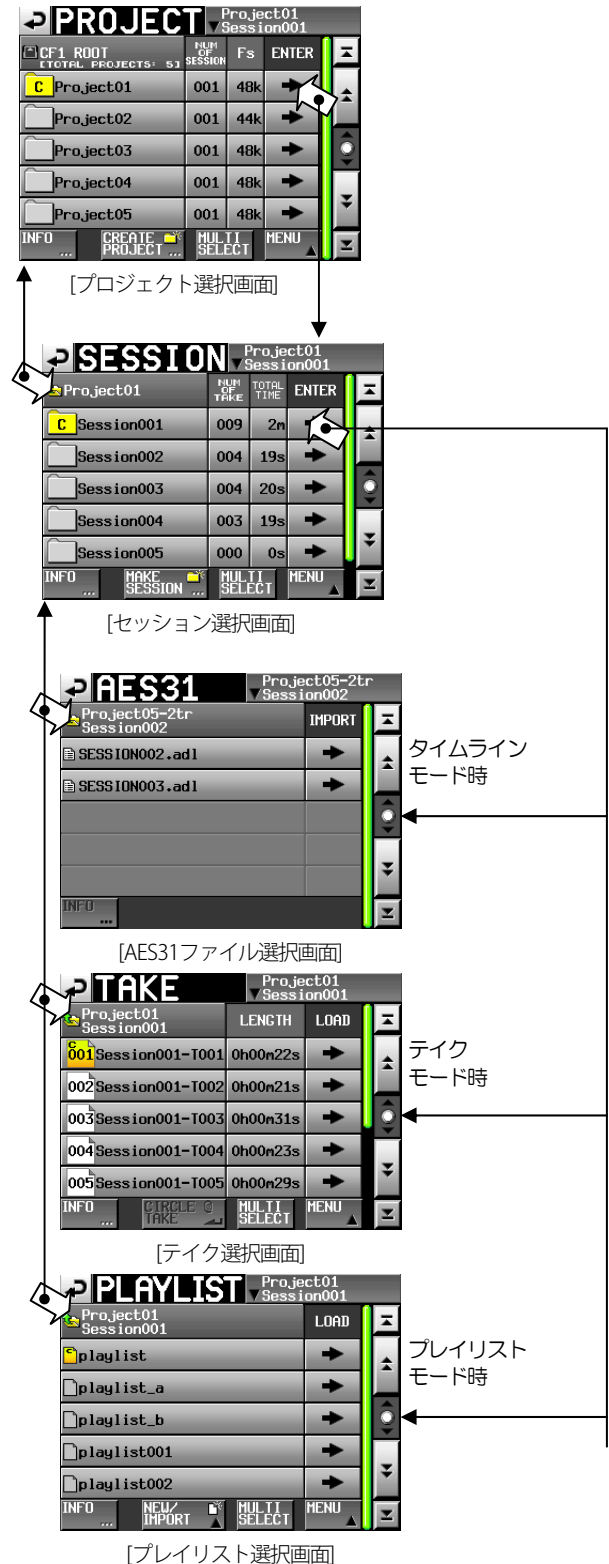
削除中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。  
削除を完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

**注意**

セッションを削除すると、セッションのフォルダに含まれる全てのセッションデータ、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3つのオペレーション（動作）モードがあります。

- テープの様な時間軸ベースの作業環境（セッション）を提供する「タイムラインモード」  
タイムラインモードでは、最大4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（ファイル）を記録再生単位とする「テイクモード」  
最大4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。
- プレイリスト再生機能を提供する「プレイリストモード」  
プレイリストモードはさらに1系統のプレイリスト再生機能を提供するシングルモードと、独立2系統のプレイリスト再生機能を提供するデュアルモードがあります。  
シングルモードでは最大4トラックのプレイリスト再生に対応し、デュアルモードでは最大2トラックのプレイリスト再生を2系統独立しての運用が可能です。

### 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で最大4チャンネル同時録音／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、トラック数に制限あります。Fs：44.1kHzまたは48kHz、トラック数：2トラック録音）
- デュアルスロットを活用したデュアル録音機能（コンフィデンスモニター機能との併用は不可、バージョンアップで対応予定）
- タイムコード同期録音／再生
- セッションの指定区間を一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セット／管理／編集／再生
- BWF-Jチャンク閲覧／編集（BEXTチャンク、CMチャンク、バージョンアップで対応予定）
- AES31フォーマットに対応（インポート／エクスポート）し、外部とのデータ交換を実現

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で最大4チャンネル同時録音／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、トラック数に制限あります。Fs：44.1kHzまたは48kHz、トラック数：2トラック録音）
- オートキュー、オートレディ、インクリメンタルプレイ
- リモートコントローラー「TASCAM RC-HS32PD」等を用いたポン出し再生（32キー×3ページ）
- BWF-J CUEポイントを含む各種マークセット／管理／編集／再生
- BWF-Jチャンク閲覧／編集（BEXTチャンク、CMチャンク、バージョンアップで対応予定）

### 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（インポート／エクスポート）し、外部とのプレイリスト交換を実現

これ以外に、シングルモード、デュアルモードでそれぞれ使える機能は以下のとおりです。

#### シングルモード

- 1系統の再生システムが動作
- 対応する全Fsで4チャンネルまでのポリフォニックファイルを再生
- リモートコントローラー「TASCAM RC-HS32PD」等を用いたポン出し再生（32キー×3ページ）
- タイムコード同期再生

#### デュアルモード

- 2系統の独立した再生システムが動作（系統毎にプレイリストを適用）
- 対応する全Fsで2チャンネルまでのポリフォニックファイルを2系統同時再生
- リモートコントローラー「TASCAM RC-HS32PD」を用いたデュアルポン出し再生（プレーヤー毎に16キー×6ページ もしくは12キー×8ページ／ページ切り換えはプレーヤー毎に独立）

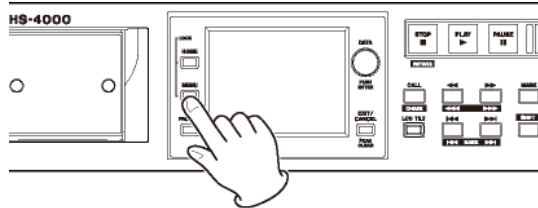
#### 注意

- 読み込めるプレイリストは、カレントセッションにあるプレイリストのみです。  
カレント以外のセッションのプレイリストを読み込むことはできません。
- プレーヤーAとプレーヤーBの両方に同じプレイリストを読み込むことはできません。

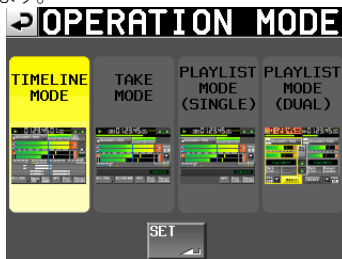


## オペレーションモードを選択する

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。

### TIME LINE MODE

タイムラインモード

### TAKE MODE

テイクモード

### PLAYLIST MODE (SINGLE)

プレイリストモード [シングル]

### PLAYLIST MODE (DUAL)

プレイリストモード [デュアル]

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。

# 第7章 タイムラインモード

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。（→ 41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

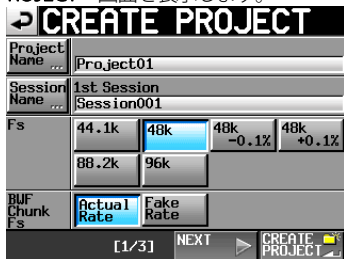
### 基本的な準備

「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

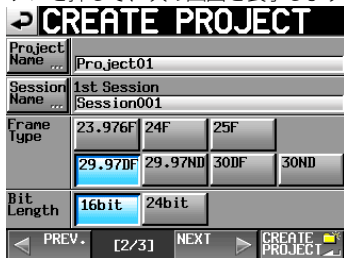
必要に応じ、新しいプロジェクトを作成します。すでにあるプロジェクトに録音する場合には、新規に作成する必要はありません。

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、次の画面を表示します。



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、次の画面を表示します。



最後にタイムラインモードのスタート時刻と録音トラック数の設定と、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」[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。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。

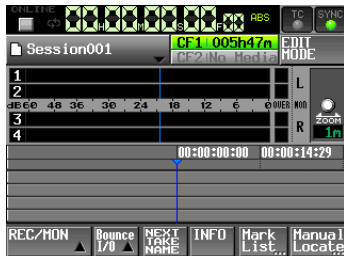
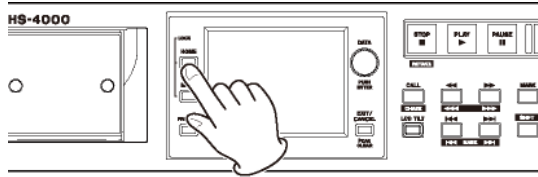
### メモ

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と録音トラック数を設定します。
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。

### 録音トラックの設定

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. “REC/MON” ボタンを押して、“REC” ボタンと “MON” ボタンをプルアップ表示します。



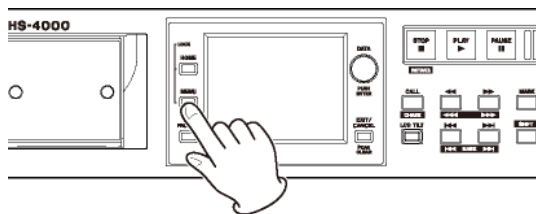
録音したいトラックの “REC” ボタンを押して、レコードファンクションをオンにします。  
レコードファンクションがオンのときは、ボタンの背景が赤くなります。

#### メモ

現在のバージョンでは、全てのトラックでレコードファンクションが連動し、個別に設定できません。  
レコードファンクションのトラック毎の設定は、バージョンアップで対応します。

### 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。



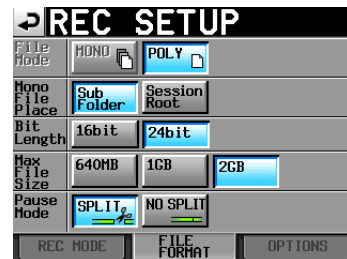
2. “REC SETUP” ボタンを押して、“REC SETUP” 画面を表示します。



“REC MODE” 画面ではコンフィデンスモニターのオン/オフの設定ができます。詳しくは、88ページ「コンフィデンスモニター」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。

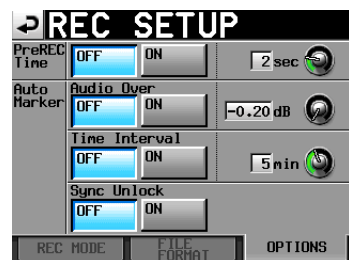
詳しくは、71ページ「FILE FORMATタブ画面」をご参照ください。

#### メモ

タイムラインモードではファイルモードは選択できません。また、モノラルファイルの記録フォルダの設定は無効になります。

### 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、72ページ「OPTIONSタブ画面」をご参照ください。


## 第7章 タイムラインモード

### 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ので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「」アイコンになります。

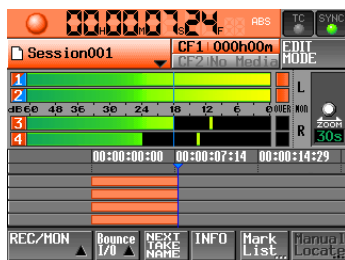
録音待機状態でPLAYキーを押すと、ロケートしているポイント（カレントポイント）より録音を開始します。タイムコード同期運転時は、PLAYキーを押した（録音を開始した）時の入力タイムコードの時刻から録音を開始します。

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:MM（MMは最大フレーム）に達すると「RECORD stopped. ABS time is over 24h」のポップアップメッセージが表示され、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キーとPLAYキーを同時に押すと、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

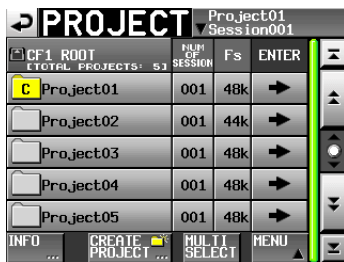
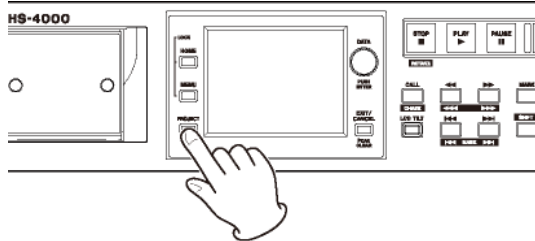
SHIFTキーを押しながらSTOP [RETAKE] キーを押すと、最後に録音したリージョンを削除します。録音した音声ファイル自体はテイクとして残ります。

録音中にPAUSEキーを押して複数リージョン（ファイル）を続けて録音した場合でも、録音開始した時点から録音終了した時点までの全てのリージョンを削除します。

## 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

再生するチャンネル（トラック）のインプットモニターは、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チャンネルには、音声入力端子からの音声が入力されます。

1. ホーム画面の“REC/MON”ボタンを押して、“REC”ボタンと“MON”ボタンをプルアップ表示します。



2. 再生するチャンネルのインプットモニターがオン（“MON”ボタンが青く点灯）になっているときは、その“MON”ボタンを押して、オフ（灰色に消灯）にします。

### オンライン機能の設定

89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/▶▶▶▶[▶▶▶▶]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

“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 CUE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 CUE信号やタリ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 CUE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 CUE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 CUE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 CUE 信号を出力し、次のエントリーの先頭（BC\$STANDBY CUE ポイント）があればその CUE に従う
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

## 第7章 タイムラインモード

### インポート／エクスポート

#### AES31編集情報をインポートする

カレントセッションのフォルダに置いてあるAES31編集情報をカレントセッション（現在ロード中のセッション）にインポートします。パソコンでCFを見たときのディレクトリは以下のようになります。{CF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以外のフォルダにある AES31 編集情報のファイルはインポート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. AES31編集情報をイン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. AES31 編集情報をインポート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。

4. インポートしたいAES31編集情報ファイルの“➡”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。



AES31 編集情報のインポート中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。

イン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。

#### メモ

カレントセッションはインポートした内容に置き換わります。インポート後、セッション名ボタンを押してプルダウンメニューを表示し、“Save”ボタンを押すとCFに保存されます。

#### AES31編集情報をエクスポートする

カレントセッション（現在ロード中のセッション）をAES31ファイルに出力（エクスポート）します。エクスポートしたファイルは、カレントセッションのフォルダに作成されます。

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. ホーム画面のセッション名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“EXPORT 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」と同じです。

#### メモ

カレントセッションで、すでにAES31ファイルをインポートまたはエクスポートしたことがあるときは、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に上書きし、“RENAME”ボタンを押すと“AES31 NAME”画面を表示します。

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ダイヤルを押します。



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。

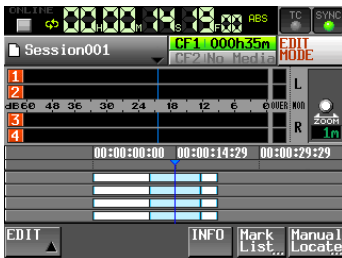
## リージョンの編集

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。

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。

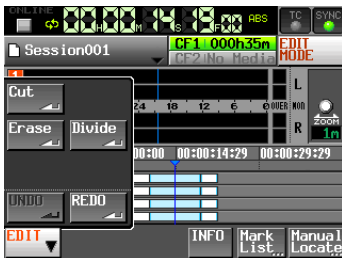


“EDIT MODE” ボタンが白背景に赤色のハイライト表示になり、“REC/MON” ボタン、“Bounce I/O” ボタン、“NEXT TAKE NAME” ボタンが表示されなくなり、代わりに“EDIT” ボタンが表示されます。

タイムラインカーソル（青い縦線）のあるリージョンが編集対象となり、薄い水色で表示されます。

タイムラインカーソルが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。

3. “EDIT” ボタンを押してプルアップメニューを表示します。



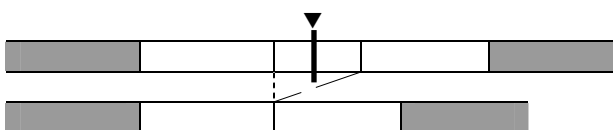
プルアップメニューには“Cut”、“Erase”、“Divide”の3つの編集用ボタンと、取り消し/やり直しをする“UNDO”、“REDO”のボタンがあり、これらのボタンを押すことで編集などを行いません。

### 注意

編集を行なった後にセッションの保存（“SAVE”）を行わない場合、他のセッションをロードしたり、CF 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。

## リージョンをカットする (Cut)

指定したリージョンを削除して、それ以降のリージョンを前につめます。



1. PLAYボタン、◀◀ボタン、▶▶ボタンなどを使ってカットしたいリージョンにタイムラインカーソルを合わせます。

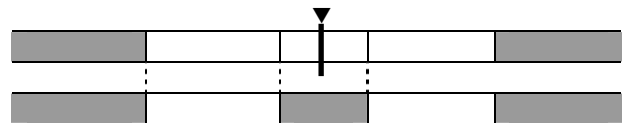
2. “EDIT” ボタンを押して表示されるプルアップメニューの中の“Cut” ボタンを押します。  
カットが実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。



このとき“EDIT” プルアップウィンドウは開いたままとなります。

## リージョンを消去する (Erase)

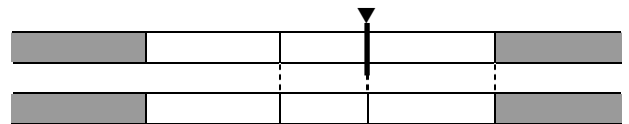
指定したリージョンを削除して、それ以降のリージョンの位置は変わりません。（削除されたリージョンの範囲は無音となります。）



1. PLAYボタン、◀◀ボタン、▶▶ボタンなどを使ってカットしたいリージョンにタイムラインカーソルを合わせます。
2. “EDIT” ボタンを押して表示されるプルアップメニューの中の“Erase” ボタンを押します。  
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” プルアップウィンドウは開いたままとなります。

## リージョンを分割する (Divide)

指定したリージョンを、タイムラインカーソルの位置で二つのリージョンに分割します。

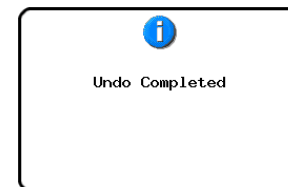


1. PLAYボタン、◀◀ボタン、▶▶ボタンなどを使って分割したい位置にタイムラインカーソルを合わせます。
2. “EDIT” ボタンを押して表示されるプルアップメニューの中の“Divide” ボタンを押します。  
分割が実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。  
このとき“EDIT” プルアップウィンドウは開いたままとなります。

## 直前の編集を取り消す (UNDO)

直前に行なったカット、消去、分割の編集を取り消すことができます。

1. “EDIT” ボタンを押して表示されるプルアップメニューの中の“UNDO” ボタンを押します。  
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” プルアップウィンドウは開いたままとなります。

### 注意

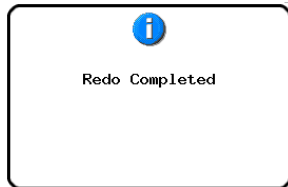
- 編集を行っていない場合は“UNDO” ボタンは押すことができません。取り消しが実行できるときには、“UNDO” ボタンが白い文字で表示されます。
- 直前の編集に対しての一回だけ、取り消し (UNDO) を行うことができます。履歴を遡って取り消すことはできません。

## 第7章 タイムラインモード

### 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. “EDIT” ボタンを押して表示されるプルアップメニューの中の“REDO” ボタンを押します。  
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” プルアップウィンドウは開いたままとなります。

#### 注意

- 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。
- 直前の取り消し (UNDO) に対しての一回だけ、やり直し (REDO) を行うことができます。繰り返すことはできません。

### 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ひと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) にロケートします。
3. “Bounce I/O” ボタンを押してバウンス用ボタン群をプルアップ表示します。



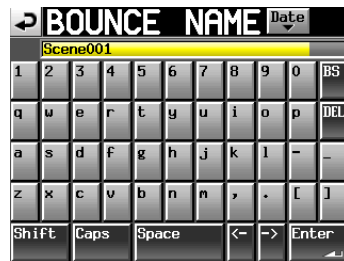
4. プルアップメニュー項目の“SET IN” ボタンを押してバウンス開始点 (IN点) を設定します。  
現在の位置のマーク表示エリアにINマーク (▶) が表示されます。

#### 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) にロケートします。
6. “Bounce I/O” ボタンを押してバウンス用ボタン群をプルアップ表示します。
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 (◀) が表示されます。

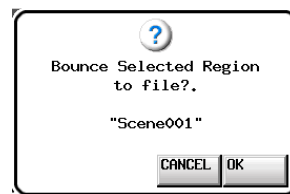
#### バウンスを行う

8. “Bounce I/O” ボタンを押してバウンス用ボタン群をプルアップ表示します。
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、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 ダイアルを押します。



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” ボタンを押してバウンス用ボタン群をプルアップ表示します。
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 ダイアルを押します。  
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。

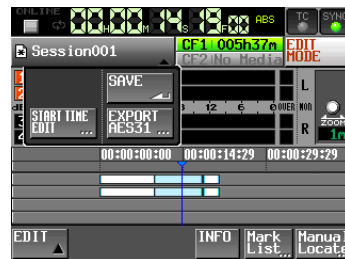
### セッションを保存する

リージョンの編集や、マークの付加や編集を行なった場合にはセッションを保存 (SAVE) してください。セッションの保存 (“SAVE”) を行わない場合、他のセッションをロードしたり、CF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

リージョンの編集や、マークの付加や編集を行なったが保存を行っていない場合には、セッション名表示のアイコンに“\*”が表示されます。

1. フロントパネルにあるHOMEボタンを押してホーム画面を表示します。
2. ホーム画面でセッション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。



保存が実行されます。  
保存が終了するとホーム画面に戻ります。



# 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、本機のお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。(→ 41ページ「おペレーションモードを選択する」)

また、26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

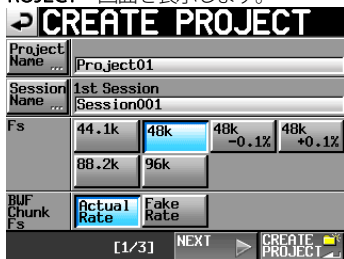
### 基本的な準備

「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

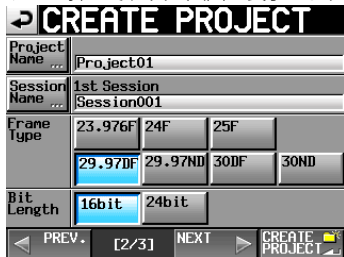
必要に応じ、新しいプロジェクトを作成します。すでにあるプロジェクトに録音する場合には、新規に作成する必要はありません。

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、次の画面を表示します。



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、次の画面を表示します。



最後にタイムラインモードのスタート時刻と録音トラック数の設定と、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

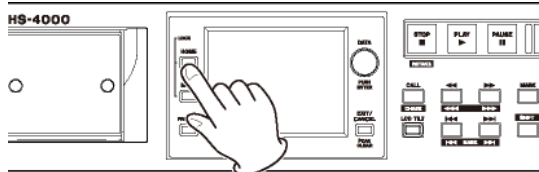
セッション名の先頭に「@」は使えません。

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と録音トラック数を設定します。
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。

## 第8章 テイクモード

### 録音トラックの設定

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。



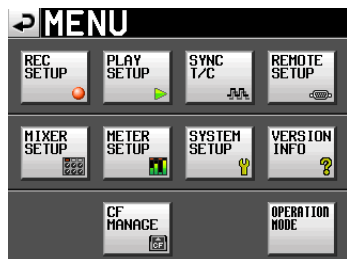
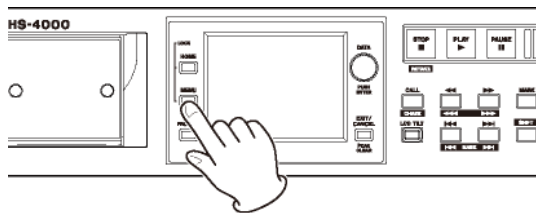
2. "REC/MON" ボタンを押して、"REC" ボタンと "MON" ボタンをプルアップ表示します。



録音したいトラックの "REC" ボタンを押して、レコードファンクションをオンにします。  
レコードファンクションがオンのときは、ボタンの背景が赤くなります。

### 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。



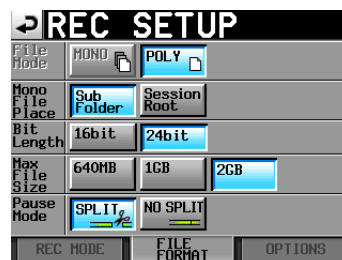
2. "REC SETUP" ボタンを押して、"REC SETUP" 画面を表示します。



"REC MODE" 画面ではコンフィデンスモニターのオン/オフの設定ができます。詳しくは、88ページ「コンフィデンスモニター」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。

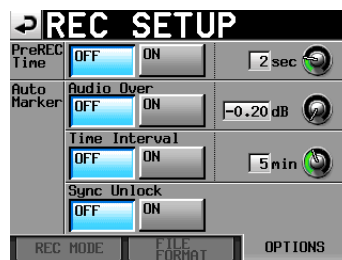
詳しくは、71ページ「FILE FORMATタブ画面」をご参照ください。

### メモ

テイクモードではファイルモードは選択できません。また、モノラルファイルの記録フォルダの設定は無効になります。

### 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、72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キーとPLAYキーを同時に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ず）。

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。

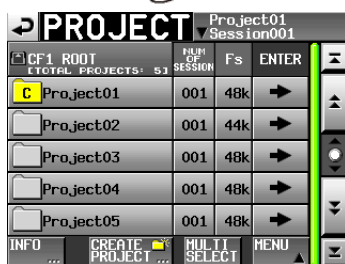
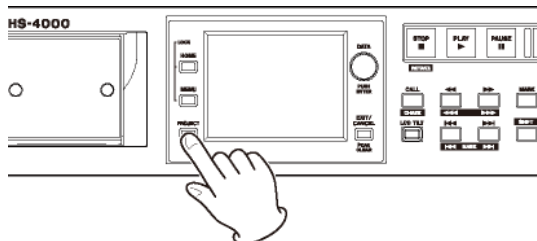
“PAUSE MODE”項目については71ページ「FILE FORMATタブ画面」を参照してください。

## 第8章 テイクモード

### 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。

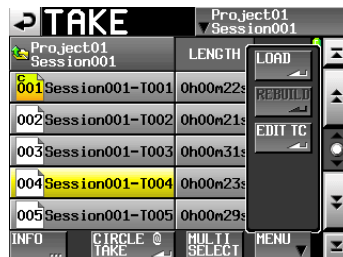


#### メモ

カレントセッション内のテイクをロードする場合は、1~4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“TakeList”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. ロード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“LOAD”ボタンを押します。
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。

#### 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Home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。

### インプットモニターの設定

再生するチャンネル（トラック）のインプットモニターは、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チャンネルには、音声入力端子からの音声が入力されます。

1. ホーム画面の“REC/MON”ボタンを押して、“REC”ボタンと“MON”ボタンをプルアップ表示します。



2. 再生するチャンネルのインプットモニターがオン（“MON”ボタンが青く点灯）になっているときは、その“MON”ボタンを押して、オフ（灰色に消灯）にします。

### オンライン機能の設定

89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、テイクを切り換えます。

◀◀ [◀◀] キー / ▶▶ [▶▶] 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。(→ 73 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

“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 CUE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位置する。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 CUE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 CUE 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 CUE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 CUE信号を出力し、次のテイクの先頭 (BC\$STANDBY CUEポイント) があればその CUEに従う
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) 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90ページ「フラッシュスタート機能」を参照してください。

## 第8章 テイクモード

### テイクの操作

#### 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。

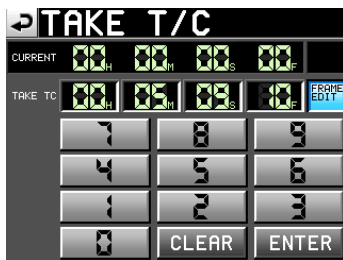
#### メモ

カレントセッション内のテイクをロードする場合は、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“TakeList”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。

### テイク名に@を付ける／削除する

テイクを選択し、“CIRCLE TAKE” ボタンを押すと、テイク名の先頭に“@”を付けたり、削除したりすることができます。  
またはホーム画面で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で“CIRCLE TAKE” ボタンを押すことでもテイク名の先頭に“@”を付けたり、削除したりすることができます。

#### メモ

バージョン 1.00～1.05 では、この機能は使用できません。バージョンアップで対応します。

#### ヒント

OK テイクに“@”を付けるなどの運用ができます。

#### 注意

テイク名を編集することはできません。

# 第9章 プレイリストモード

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、本機のお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。(→ 41ページ「おペレーションモードを選択する」)

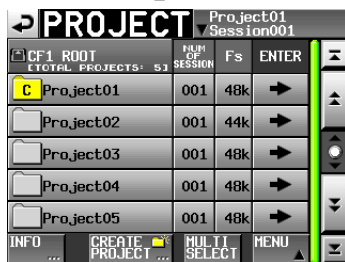
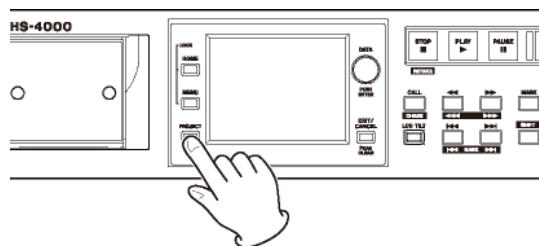
また、「第4章 基本操作」もあわせてお読みください。

## 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。



#### メモ

「→」ボタンを押してセッションをロードするときにはこのポップアップウィンドウは表示されません。

セッションの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

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、自動でシングルモード用とデュアルモードAおよびB用の3つのプレイリストが作成されます。

4. 「NEW/IMPORT」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「NEW」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。



6. “Enter” ボタンまたはDATAダイヤルを押します。
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、シングルモード時は“OK” ボタンまたはDATAダイヤルを押して、セッション名を確定します。デュアルモード時は作成後にプレーヤーAにロードする場合は“LOAD to A” ボタンを、Bにロードする場合は“LOAD to B” ボタンを押します。



[シングルモード時]



[デュアルモード時]

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。シングルモード時は、現在ロードされているプレイリストのアイコンの中にカレントを表す“C”が表示されます。デュアル時にはプレーヤーAにロードされているプレイリストのアイコンの中に“A”が、プレーヤーBにロードされているプレイリストには“B”が表示されます。

### JPPA PPLファイルからプレイリストを作成する

JPPA PPL形式のファイルを読み込んで、プレイリストを作成することができます。

プレイリストのファイルは事前に、CFカードのセッションのフォルダの下にある\_playlistフォルダ（ディレクトリ）において置く必要があります。パソコンでCFを見たときのディレクトリは以下ようになります。

{CFのドライブ名}\{プロジェクト名}\{セッション名}\\_playlist\{JPPA PPLファイル名}

### 注意

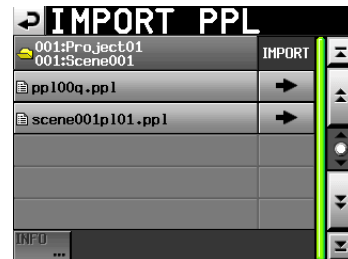
インポート後、このフォルダにプレイリストが作成されます。

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. PPLファイルを読み込ませたいプロジェクトの“➡”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. PPLファイルを読み込ませたいセッションの“➡”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. “NEW/IMPORT” 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“IMPORT”ボタンを押して、“IMPORT PPL”画面を表示します。



セッションのフォルダの下にある\_playlist フォルダ内に JPPA PPL ファイルが見つかったら、リストに表示します。

6. 読み込みたいPPLファイルの“➡”ボタンを押します。

### メモ

リストの名前の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情報が表示できます。

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。



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

- PPL ファイル内に複数の出力ポートが含まれている場合、出力ポート毎にプレイリストが作成されます。
- 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。

### 注意

JPPA PPL 形式のファイルを読み込むと、プレーヤーA、プレーヤーB どちらのプレイリストも、作成されます。

## 第9章 プレイリストモード

### 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。



[シングルモード時]



[デュアルモード時]

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、複数のプレイリストを選択している場合、選択したプレイリストが表示されていない（スクロールして隠れている）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

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。



[シングルモード時]

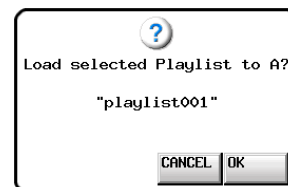


[デュアルモード時]

6. シングルモード時はプルアップメニュー項目内の“LOAD”ボタンを押します。  
デュアルモード時はロードしたいプレーヤーに合わせて“LOAD to A”ボタンまたは“LOAD to B”ボタンのどちらかを押します。
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。



[シングルモード時]



[デュアルモード LOAD to A 選択時]

ロードが完了すると、ホーム画面を表示します。

#### 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（または“LOAD to A/B”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。シングルモード時は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。デュアルモード時はポップアップウィンドウで、プレーヤーに合わせて、“LOAD to A”ボタンまたは“LOAD to B”ボタンを押します。



## プレイリストの中身をソートする

プレイリストの中身を時間順にソートすることができます。(バージョンアップにて対応予定。)

## 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。  
“MULTI SELECT”ボタンを押して、複数のプレイリストを選択することもできます。
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。
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。

### メモ

ロードされているプレイリストは削除できません。

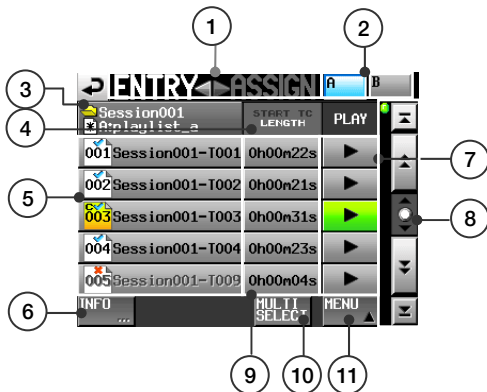
## 第9章 プレイリストモード

### 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 “ENTRY LIST” ボタンを押すか、ファイルアサイン画面の “ENTRY ◀▶ ASSIGN” ボタンを押す “ENTRY ◀” 部分を押しします。



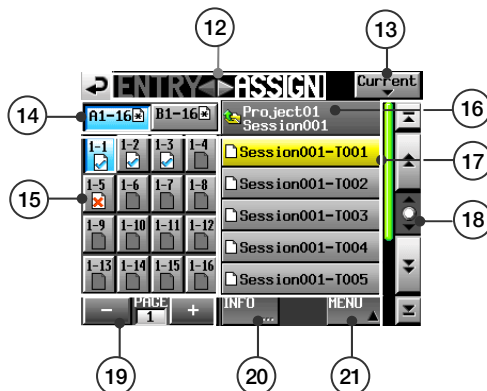
- ① ENTRY ◀▶ ASSIGNボタン  
エントリーリスト画面とファイルアサイン画面を切り換えます。  
▶ASSIGN の部分を押しすると、ファイルアサイン画面が表示されます。
- ② A/Bボタン/表示 (デュアルモード時のみ)  
現在どちらのプレーヤーのプレイリストが選択されているかを表示します。選択されているプレーヤーのボタンの背景が水色にハイライト表示されます。  
A ボタンを押すと、プレーヤーAのプレイリストのエントリーリストを、B ボタンを押すと、プレーヤーBのエントリーリストを表示します。
- ③ プレイリスト名表示  
現在のプレイリスト名を表示します。
- ④ START 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。
- ⑤ エントリー名ボタン  
該当するエントリーを選択します。  
エントリー番号が “001” アイコンの中に表示されます。  
プレイリストの検査結果が “001” アイコンの中に表示されます。また、検査の結果、形式が異なるファイルのとき、名前をグレーで表示します。

002	カレントエントリー (現在ロードされているエントリー)
001	問題のないエントリー
004	形式が異なり、再生できないエントリー
003	エントリー登録なし

- ⑥ 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。
- ⑦ 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。再生中に押しすると停止します。
- ⑧ 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。
- ⑨ 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。
- ⑩ 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。
- ⑪ MENUボタン  
“CLEAR”、“ADJUST”、“SAVE” (デュアルモード時は “SAVE A+B”)、“SAVE AS” (デュアルモード時は “SAVE AS(x)”) : xは現在の A/B ボタンに表示されているプレーヤーモード)、“EXPORT PPL” 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。







- ⑫ 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 ◀ の部分を押しすると、エントリーリスト画面が表示されます。
- ⑬ 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。
- ⑭ キーセット選択ボタン  
キーアサイン画面を、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。  
プレーヤーモードと、“RC-HS32PD Flash start key mode” の設定により、ボタンが変わります。

プレーヤーモード	キーモード	左ボタン	右ボタン
シングルモード	“16x2”	“1-16”	“17-32”
	“12x2”	“A1-16”	“B1-16”
デュアルモード	“16x2”	“A1-16”	“B1-16”
	“12x2”	“A1-12”	“B1-12”

⑮ 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
	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。

⑯ 現在のフォルダ階層名表示/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階層名を表示します。  
 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。

⑰ 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。  
 カレントセッション名ボタンを押して、カレントセッション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。

⑱ 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。

⑲ 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。  
 ページ数は、プレーヤーモードと、“RC-HS32PD Flash start key mode” の設定により異なります。

⑳ INFOボタン

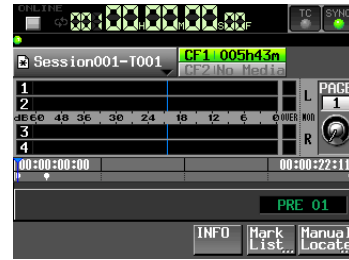
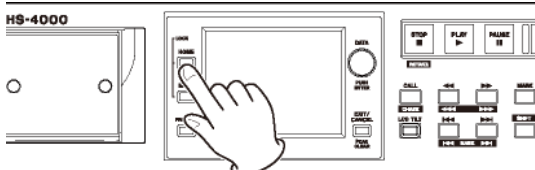
キーアサインボタンを選択した状態でこのボタンを押すと、選択されたキーアサインボタンの情報をポップアップウィンドウに表示します。  
 テイクを選択した状態でこのボタンを押すと、選択されたテイクの情報をポップアップウィンドウに表示します。  
 なにも選択していない状態でこのボタンを押すと、現在のプレイリストについての情報を表示します。

㉑ MENUボタン

“REBUILD”、“CLEAR”、“ADJUST”、“SAVE” (デュアルモード時は“SAVE A+B”)、“SAVE AS” (デュアルモード時は“SAVE AS(x)” : xは現在のキーセット選択ボタンに表示されているプレーヤーモード)、“EXPORT PPL” 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。



[ シングル時 ]



[ デュアル時 ]

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。  
 エントリーを登録するファイルアサイン画面が表示されます。



[シングルモード時]



[デュアルモード時]

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。

メモ

キーアサインボタンの表示は、プレーヤーモードがシングルモードのときとデュアルモードのとき、および、“RC-HS32PD Flash Start Key Mode” 項目の設定が“16x2”のときと“12x2”のときで画面が一部異なります。(“RC-HS32PD Flash Start Key Mode” 項目は 90 ページ「フラッシュキー機能を選択する」を参照してください。)

## 第9章 プレイリストモード

- “+” 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。
- シングルモード時は“1-16” ボタンまたは“17-32” ボタンを選択して登録したいフラッシュスタートキーの位置を表示させます。



[シングルモード1-16]



[シングルモード17-32]

デュアルモード時は“A1-16” ボタンを押してプレーヤーAに、“B1-16” ボタンを選択して、プレーヤーBを選択します。



[デュアルモード プレーヤーA]



[デュアルモード プレーヤーB]

- 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。

- 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 ダイア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と、そのセッションのテイク名リストを表示させます。

- 必要に応じ3-7を繰り返します。
- すべ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（デュアルモード時は“SAVE A+B” ボタン）を押します。保存の詳細は 67 ページ「プレイリストを保存する」を参照してください。

### 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、CF 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

各プレーヤーモード、キーモードにおける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。

モード		シングル		デュアル			
RC-HS32PD Flash Start Key Mode設定		16x2		16x2		12x2	
キーセット選択ボタン		1-16	17-32	A1-16	B1-16	A1-12	B1-12
ページ番号	1	001 - 016	017 - 032	A:001 - 016	B:001 - 016	A:001 - 012	B:001 - 012
	2	033 - 048	049 - 064	A:017 - 032	B:017 - 032	A:013 - 024	B:013 - 024
	3	065 - 080	081 - 096	A:033 - 048	B:033 - 048	A:025 - 036	B:025 - 036
	4	—	—	A:049 - 064	B:049 - 064	A:037 - 048	B:037 - 048
	5	—	—	A:065 - 080	B:065 - 080	A:049 - 060	B:049 - 060
	6	—	—	A:081 - 096	B:081 - 096	A:061 - 072	B:061 - 072
	7	—	—	—	—	A:073 - 084	B:073 - 084
	8	—	—	—	—	A:085 - 096	B:085 - 096

注：—のところはページがありません。

また、「A:」はプレーヤーAのプレイリスト、「B:」はプレーヤーBのプレイリストのエントリー番号であることを示します。

## 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. エントリーへの登録を解除したいテイクを選択します。背景が黄色のハイライト表示になります。
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。



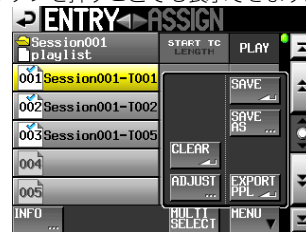
## エントリーのタイトルを編集する

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。

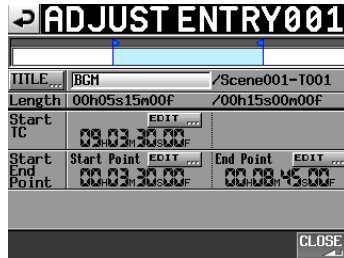
### メモ

編集対象のエントリーが再生中のときは“Enter”ボタンを押しても、“Cannot change now. Currently Playing”と表示されてタイトルを変更できません。停止してから“Enter”ボタンを押してください。

## 第9章 プレイリストモード

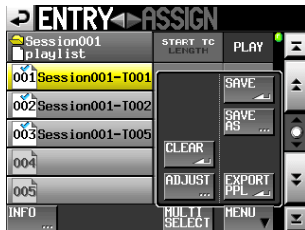
### 再生開始時刻を編集する

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、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. “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。

4. 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。
5. “ENTER”ボタンを押して、確定します。

#### メモ

編集対象のエントリーが再生中のときは“Enter”ボタンを押しても、“Cannot change now. Currently Playing”と表示されて再生開始時刻を変更できません。停止してから“Enter”ボタンを押してください。

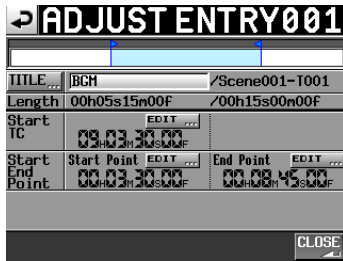
#### ヒント

- 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。



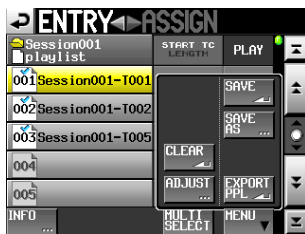
## 再生開始位置を編集する

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。

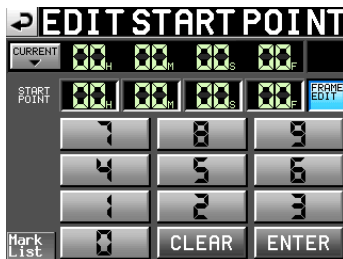


[エントリーリスト画面]



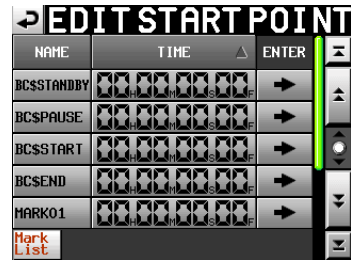
[ファイルアサイン画面]

3. “Start End Point”項目の“Start Point”に表示されている値が、選択したテイクの再生開始位置です。“Start Point”の右にある“EDIT”ボタンを押すと、再生開始位置を編集する“EDIT START 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。

4. 数字ボタンを使って、エントリーの再生開始位置を入力します。
  - 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。
  - “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位置に設定され、“ADJUST ENTRY xxx”画面に戻ります。

### メモ

編集対象のエントリーが再生中のときは“▶”ボタンを押しても、“Cannot change now. Currently Playing”と表示されて再生開始位置を変更できません。停止してから“▶”ボタンを押してください。

5. “ENTER”ボタンを押して、確定します。

### メモ

編集対象のエントリーが再生中のときは“Enter”ボタンを押しても、“Cannot change now. Currently Playing”と表示されて再生開始位置を変更できません。停止してから“Enter”ボタンを押してください。

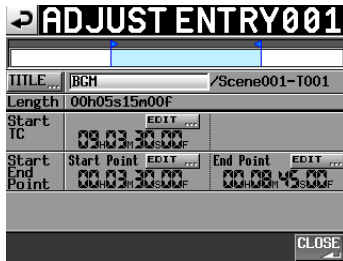
### ヒント

- 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。

## 第9章 プレイリストモード

### 再生終了位置を編集する

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。

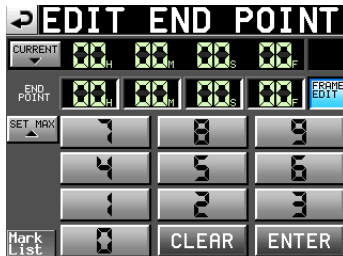


[エントリーリスト画面]



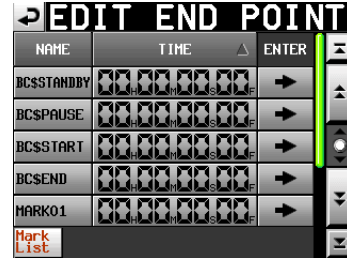
[ファイルアサイン画面]

3. “Start End Point”項目の“End Point”に表示されている値が、選択したテイクの再生終了位置です。“End Point”の右にある“EDIT”ボタンを押すと、再生終了位置を編集する“EDIT END POINT”画面が表示されます。



“EDIT END 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。

4. 数字ボタンを使って、エントリーの再生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、背景を黄色く回転させ、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、入力値がテイクの最後に設定されます。
  - “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終了位置に設定され、“ADJUST ENTRY xxx”画面に戻ります。

#### メモ

編集対象のエントリーが再生中のときは“▶”ボタンを押しても、“Cannot change now. Currently Playing”と表示されて再生終了位置を変更できません。停止してから“▶”ボタンを押してください。

5. “ENTER”ボタンを押して、確定します。

#### メモ

編集対象のエントリーが再生中のときは“Enter”ボタンを押しても、“Cannot change now. Currently Playing”と表示されて再生終了位置を変更できません。停止してから“Enter”ボタンを押してください。

#### 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。

## プレイリストを保存する

### 注意

プレイリストの編集を行なった場合は、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、CF 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。

編集を行な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。（デュアル時、A/B 両方に“\*”が表示されている場合は、プレーヤーA用、B用のプレイリストの2回表示されます。）

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。（デュアルモード時は“SAVE A+B”となり、プレーヤーAおよびBの両方のプレイリストを保存します。）



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の中で、“SAVE”ボタンの代わりに“SAVE AS”ボタンを押すと、名前をつけて保存を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ダウンメニューの中の“SAVE AS”ボタンを押します。（デュアルモード時は“SAVE AS(A)”または“SAVE AS(B)”となり、現在選択されているプレーヤーAおよびBのプレイリストを保存します。）



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。

### 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（デュアルモード時は“SAVE AS(A)”または“SAVE AS(B)”）を押すことでも名前をつけて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]

## 第9章 プレイリストモード

### ロードされているプレイリストから JPPA PPLファイルを作成する

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“EXPORT PPL”ボタンを押します。



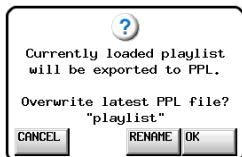
作成する JPPA PPL ファイルの名前を編集する“PPL EXPORT”画面が表示されます。



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。

#### メモ

- これまでに JPPA PPL ファイルからカレントプレイリストを作成（インポート）したり、カレントプレイリストから JPPA PPL ファイルを作成（エクスポート）したりしたことがあるときには、その JPPA PPL 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に上書きし、“RENAME” ボタンを押すと“PPL EXPORT”画面を表示します。

- 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で“EXPORT PPL”ボタンを押すことでも JPPA PPL ファイルを作成することができます。

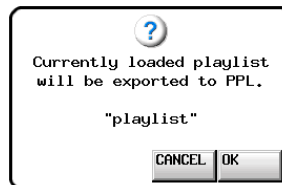


[エントリーリスト画面]



[ファイルアサイン画面]

3. “PPL EXPORT”画面の“Enter”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。
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。



選択したプレイリストを JPPA PPL 形式に変換してファイルを作成します。ファイルは、選択したプレイリストの含まれるセッションのフォルダの下層にある\_playlist フォルダに作成されます。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。

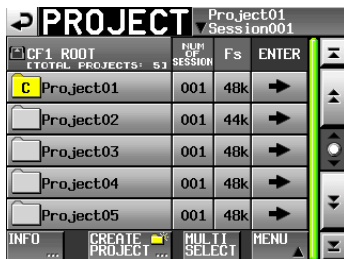
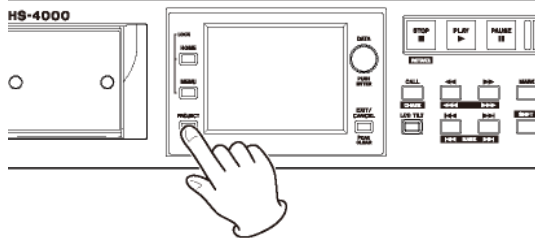
#### メモ

- JPPA PPL 形式のファイルは、プレーヤーA、プレーヤーB、両方のプレイリスト情報がひとつのファイルに出力されます。
- 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。

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。シングルモード、デュアルモードでプルアップメニュー項目が異なります。



[プレイリスト選択画面プルアップ表示 シングルモード時]



[プレイリスト選択画面プルアップ表示 デュアルモード時]

6. シングルモード時は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。デュアルモード時はプルアップメニュー項目の“LOAD to A”ボタンまたは“LOAD to B”ボタンを押して、プレイリストをプレーヤーAまたはプレーヤーBにロードします。確認のポップアップウィンドウが開きます。



[シングルモード時]



[デュアルモード、LOAD to A選択時]

“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(または“LOAD to A/B”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。シングルモード時は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。デュアルモード時はポップアップウィンドウで、プレーヤーに合わせて、“LOAD to A”ボタンまたは“LOAD to B”ボタンを押します。

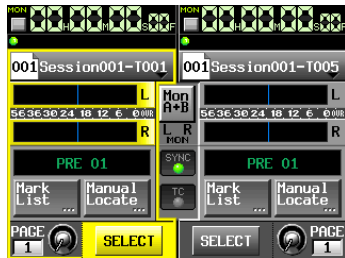
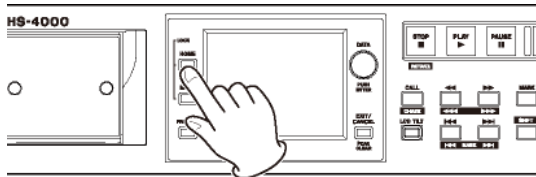


## 第9章 プレイリストモード

### カレントプレイヤーの選択

デュアルプレイヤーモード時は、フロントパネルで操作するプレイヤーを選択します。

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。



[デュアルプレイヤー ホーム画面]

2. 選択したいプレイヤーの“SELECT”ボタンを押します。  
選択したプレイヤーの背景が黄色にハイライト表示されます。



[デュアルプレイヤー ホーム画面 プレイヤーB選択時]

### オンライン機能の設定

プレイヤーが選択された状態で、フロントパネルのON LINEキーを押すと、そのプレイヤーの音声出力端子に出力するかどうかを切り換えます。  
オンライン出力の設定の詳細は89ページ「オンライン機能」を参照してください。

#### メモ

選択されていないプレイヤーのオン/オフは切り換わりません。プレイヤーを切り換えてからON LINEキーを押すことで、そのプレイヤーのオン/オフを切り換えてください。

### 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、エントリーを切り換えます。

◀◀[◀◀◀◀]キー/▶▶[▶▶▶▶]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。  
(→ 73 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

“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、シングルプレイヤーモードでは各 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 CUE信号やタリー信号を出力します。

BC\$STANDBY	エントリー選択時、再生開始位置としてこのポイントに位置する。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 CUE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 CUE 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 CUE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 CUE信号を出力し、次のエントリーの先頭 (BC\$STANDBY CUEポイント) があればその CUEに従う
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) などを使って、フラッシュスタートすることが可能です。

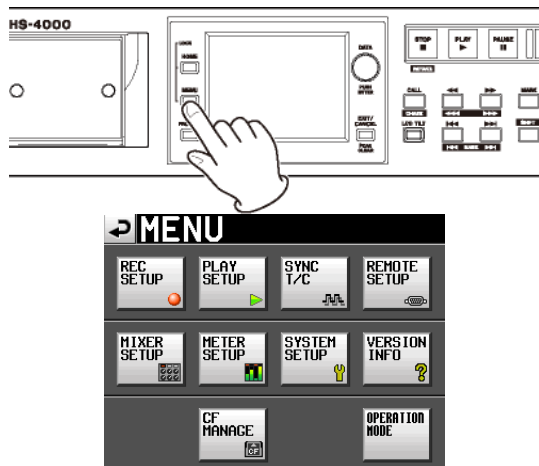
詳細は90ページ「フラッシュスタート機能」を参照してください。

# 第10章 内部設定詳細

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。

### MIXER SETUP ボタン

ミキサーの設定を行います。

### 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。

### CF MANAGE ボタン

CFカードの操作をします。

### 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。



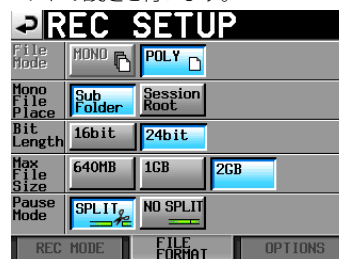
#### Confidence Monitor

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”）  
但し、コンフィデンスモニター機能を動作するには以下の設定になっている必要があります。

- “Fs” 項目(サンプリング周波数)：  
“44.1k”、“48k”、“48k-0.1%”、“48+0.1k”のいずれか
- “TIMELINE Rec Tracks” 項目 (タイムラインモード)：  
“2tr”
- レコードファンクション選択数 (テイクモード)：  
計2トラック以下

### FILE FORMATタブ画面

ファイルフォーマットの設定を行います。



#### File Mode

録音するファイルモードを下記のボタンから設定します。

**MONO ボタン**：（バージョンアップ後に選択可能となります）  
各トラックをモノラルのファイルとして扱います。

**POLY ボタン（初期値）**：  
複数のトラックをひとまとめにしたファイルとして扱います。

#### Mono File Place

“File Mode”で“MONO”を選択した際の、音声ファイルの記録フォルダを下記のボタンから設定します。

**Sub Folder（サブフォルダ）ボタン（初期値）**：  
セッションのフォルダ直下に作成されたテイク毎のサブフォルダに、音声ファイルを記録します。

**Session Root（セッション・ルート）ボタン**：  
セッションのフォルダ直下に音声ファイルを直接記録します。

## 第 10 章 内部設定詳細

### 注意

- どちらのモードでも、セッションのフォルダ直下にテイク毎のサブフォルダが作成され、サブフォルダ内に管理ファイルが生成されます。
- セッションルートモードを選択した場合には、一つのセッション内で録音できる最大テイク数が通常より大幅に少なくなる場合があります。このため、セッションルートモードに切り換える場合には、テイク数の上限値が引き下げられる旨のポップアップウィンドウが表示されます。



またサブフォルダモードに切り換える場合には、上限値が最大に戻る旨のポップアップウィンドウが表示されます。



- セッションルートモードを選択した場合には、セッションのフォルダに多くのファイルが作成されます。このため、一つのセッションのフォルダ内で録音できる最大テイク数が通常より大幅に少なくなる場合があります。  
(→ 30 ページ「録音動作での制約事項」)
- 録音中に REC キーを押して、次のテイクの録音を開始しようとする場合に、ポリフォニックモード、サブフォルダモードでは録音開始後 4 秒で次のテイクが録音できますが、セッションルートモードの場合 4 秒以上かかる場合があります。

### 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”)

### 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)



## 再生設定 (PLAY SETUP)

再生の設定を行います。

### GENERALタブ画面

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 ボタン** (初期値) :

現在選択しているテイクやエントリのみを再生します。

**All Take ボタン** :

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

BWF-Jキューポイント機能のオン/オフを設定します。(初期値: "OFF") 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: → 45ページ「BWF-Jキューポイント」)

(テイクモード: → 53ページ「BWF-Jキューポイント」)

(プレイリストモード: → 70ページ「BWF-Jキューポイント」)

### CONTROLタブ画面

各種再生機能の設定を行います。



#### Auto Cue

オートキュー機能のオン/オフを設定します。(初期値: "OFF") 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

オートレディ機能のオン/オフを設定します。(初期値: "OFF") 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

インクリメンタルプレイ機能のオン/オフを設定します。(初期値: "OFF")

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) 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 (TASCAM RC-HS32PD) 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-422/RS-232C/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。

設定範囲: "0 msec" ~ "1000 msec" (100 msec刻み)、  
"Inf" (再生中は該当のキーは無効)

初期値: "0 msec"

#### 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。

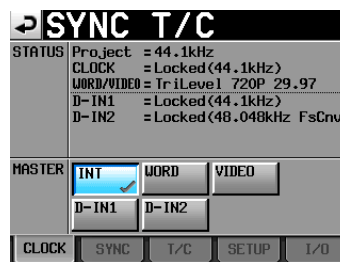
## シンク、タイムコード設定 (SYNCT/C)

オーディオ同期とタイムコードの設定を行います。

"SYNCT/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

上段に、プロジェクトのサンプリング周波数、クロック同期状態を表示します。

下段の"D-IN" ("x" はチャンネルを表す) には、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"

## 第 10 章 内部設定詳細

### 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 ボタン** (初期値) :

本機の内部クロックを使用します。

**WORD ボタン** :

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 ボタン** :

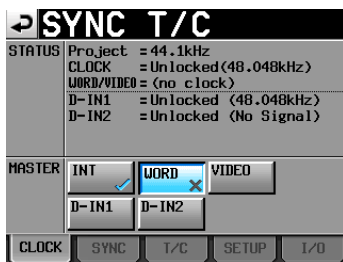
WORD/VIDEO IN 端子に入力されるビデオクロックに同期します。

**DIN-1、DIN-2 ボタン** :

DIGITAL IN 1/2 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。

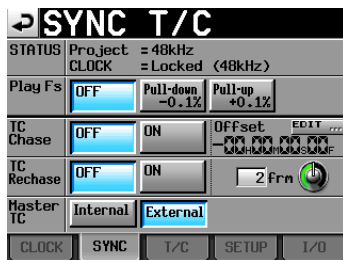
### メモ

- 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、同期が外れている選択ボタンには  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 REC」の警告が、ポップアップウィンドウに表示されます。

### TC Chase

タイムコード同期運転動作のオン/オフを設定します。

(初期値: "OFF")

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、オン「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」、「5」、「10」フレームの中から選択できます。

(初期値: "2frm")

### 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 ボタン** :

内蔵ジェネレーターに同期します。

**External ボタン** (初期値) :

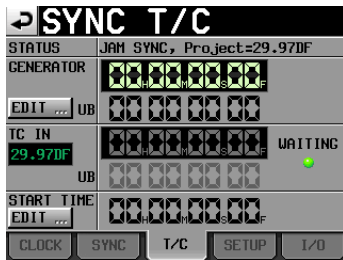
外部タイムコードに同期します。

## 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 USER BITS”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

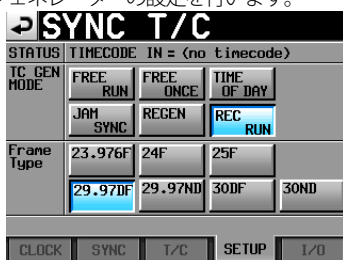
上段に入力タイムコード時刻とフレームタイプを表示します。下段に入力タイムコードのユーザーズビット（“UB”）を表示します。“FREE RUN”の時、“CAPTURE”ボタンを押すと現在のタイムコード時刻を取り込み、タイムコードジェネレーターのタイムコードに設定します。タイムコードジェネレーターのモードが“FREEONCE”、あるいは“JAM SYNC”の時、タイムコードの取り込み待ちの状態では、“WAITING”インジケータ（キャプチャー状態表示）が緑に点灯し、タイムコードをキャプチャーすると消えます。

## 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

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 ボタン：

タイムコードジェネレーターが自走します。

### FREE ONCE ボタン：

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 ボタン：

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 ボタン：

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 ボタン：

入力タイムコードに同期します。

### REC RUN ボタン（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。

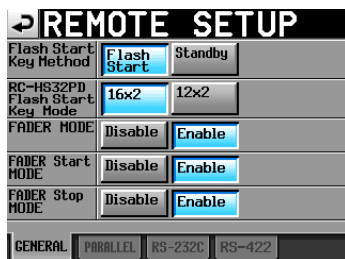
## 第 10 章 内部設定詳細

### リモート設定 (REMOTE SETUP)

PARALLEL端子、RS-232C端子、およびRS-422端子の設定を行います。  
“REMOTE SETUP”画面には、“GENERAL”タブ画面、“PARALLEL”タブ画面、“RS232C”タブ画面、“RS-422”タブ画面の4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

フラッシュスタートキーの設定を行います。



#### 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 ボタン (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 ボタン :

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、再生中のエントリの再生が終わると、予約されているエントリが再生されます。“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。

#### RC-HS32PD Flash Start Key Mode

プレイリストモード [デュアルモード] での、別売のリモートコントローラー TASCAM RC-HS32PDのフラッシュスタートキーの数を設定します。

##### 16x2 ボタン :

A,Bのそれぞれで 16 キー、計 32 キーが使用可能です。

##### 12x2 ボタン :

A,Bのそれぞれで 12 キー、計 24 キーが使用可能です。

#### メモ

テイクモードやプレイリストモード [シングル] では、常に 32 キーを使用します。

#### FADER MODE

外部リモコン(別売のTASCAM RC-HS32PD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。

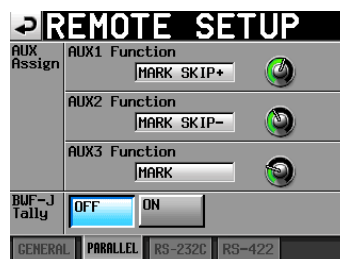
設定ボタン：“Disable” (無効)、“Enable” (有効、初期値)

#### 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)のフェーダースタート機能が自動でオフになり、FADER START インジケーターが消灯します。このとき、外部リモコン(TASCAM RC-HS32PD)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”、“FADER START B”です。

##### ● AUX1 Function :

PARALLEL 端子の 17 ピン (AUX1) の機能を設定します。(初期値：“MARK SKIP+”)

##### ● AUX2 Function :

PARALLEL 端子の 18 ピン (AUX2) の機能を設定します。(初期値：“MARK SKIP-”)

##### ● AUX3 Function :

PARALLEL 端子の 19 ピン (AUX3) の機能を設定します。(初期値：“MARK”)

#### BWF-J Tally

BWF-J モードで動作していない (“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。

REMOTE SETUP			
Serial Mode	RS-232C	RS-422	
Baud Rate (bps)	4800	9600	19200 38400
Data Length	7	8	
Parity Bit	NONE	EVEN	ODD
Stop Bit	1	2	
GENERAL PARALLEL RS-232C RS-422			

## 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。

RS-232Cはバージョンアップで対応予定。

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。

REMOTE SETUP			
Serial Mode	RS-232C	RS-422	
Video Resolve	OFF	ON	
GENERAL PARALLEL RS-232C RS-422			

## 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。

RS-232Cはバージョンアップで対応予定。

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”にする必要があります。

ONボタン（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 ボタン：ビデオフレームクロックと独立

## 第 10 章 内部設定詳細

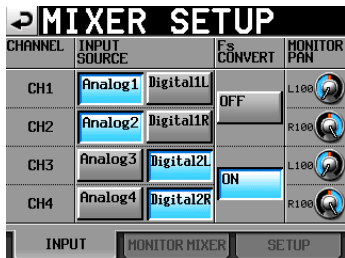
### ミキサー設定 (MIXER SETUP)

ミキサーの設定を行います。

“MIXER SETUP” 画面には、“INPUT” タブ画面、“MONITOR MIXER” 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

各チャンネルの入力ソースを設定します。アナログ入力 (“Analogx”) またはデジタル入力 (“Digitalx”) を選択します。 (“x” はチャンネルを表す) アナログとデジタルを同時に選択することはできません。

**Analog 1-4 ボタン (初期値) :**

ANALOG IN1-4

**Digital1L, 1R, 2L, 2R ボタン :**

Digital IN 1 の L-ch、R-ch、Digital IN 2 の L-ch、R-ch

#### 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。CH1-2、CH3-4のチャンネルセットでの設定となり、CH1とCH2またはCH3とCH4を異なる設定にすることはできません。

(初期値: 全て “OFF” )

#### MONITOR PAN

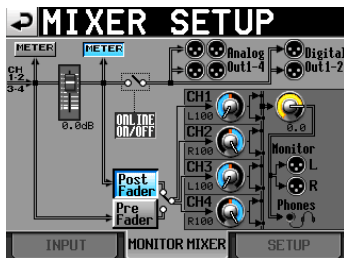
各チャンネルごとのモニターに送る定位を調節します。このつまみを押し、背景を黄色く反転させ、DATAダイヤルを使って定位を調節します。

設定値: “L100” ~ “C” ~ “R100”

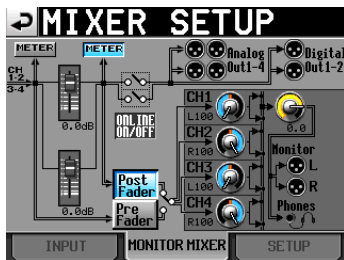
初期値: CH1、CH3は “L100”、CH2、CH4は “R100”

#### MONITOR MIXERタブ画面

モニターミキサーの設定を行います。この画面は、シングルプレーヤー時とデュアルプレーヤー時で異なります。



[ シングルプレーヤー時 ]



[ デュアルプレーヤー時 ]

#### METER ボタン

メーター表示する位置をオンライン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 ボタン

モニター出力を、オンラインフェーダーの前後で切り換えます。

##### Pre Fader ボタン :

オンラインフェーダー前の信号をモニター出力します。

##### Post Fader ボタン (初期値) :

オンラインフェーダー後の信号をモニター出力します。

#### パンポットつまみ

各チャンネルのモニターに送る定位を調節します。このつまみを押し、背景を黄色く反転させ、DATAダイヤルを使って定位を調節します。

設定値: “L100” ~ “C” ~ “R100”

初期値: CH1、CH3は “L100”、CH2、CH4は “R100”

#### レベルつまみ

モニター出力するレベルを調節します。このつまみを押し、背景を黄色く反転させ、DATAダイヤルを使ってレベルを調節します。

設定値: “-∞” dB ~ “0” dB (初期値) ~ “+10” dB

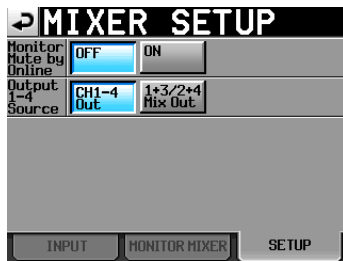
#### メモ

ホーム画面のモニターミキサーオーバーロードインジケーターが点灯するときは、レベルつまみを操作してレベルを下げてください。

#### モニターミキサーオーバーロードインジケーター

モニターミキサーのL/Rチャンネルがオーバーロードしたとき、LまたはRの背景が赤で表示されます。

SETUPタブ画面



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”)

Output 1-4 Source

OUTPUT1-4の出力信号を選択します。

CH1-4 OUT ボタン (初期値) :

ANALOG LINE OUT 1-4 端子にCH1-4の信号をそのまま出力します。

ANALOG LINE OUT 端子	DIGITAL LINE OUT 端子	タイムライン、テイク、プレイリスト [シングル]モード	プレイリスト [デュアル]モード
1	1 (CH1)	CH1	プレーヤーA-L
2	1 (CH2)	CH2	プレーヤーA-R
3	2 (CH1)	CH3	プレーヤーB-L
4	2 (CH2)	CH4	プレーヤーB-R

1+3/2+4 Mix Out ボタン :

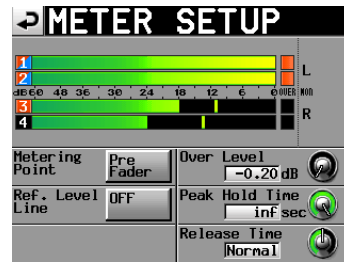
CH1 と CH3 がミックスされた信号が ANALOG LINE OUT 1, 3 端子および DIGITAL LINE OUT 1, 2 端子の L 側から、CH2 と CH4 がミックスされた信号が ANALOG LINE OUT 2, 4 端子および DIGITAL LINE OUT 1, 2 端子の R 側から出力されます。

ANALOG LINE OUT 端子	DIGITAL LINE OUT 端子	タイムライン、テイク、プレイリスト [シングル]モード	プレイリスト [デュアル]モード
1	1 (CH1)	CH1+CH3	A-L + B-L
2	1 (CH2)	CH2+CH4	A-R + B-R
3	2 (CH1)	CH1+CH3	A-L + B-L
4	2 (CH2)	CH2+CH4	A-R + B-R

注： A または B はプレーヤーA または B、+ はミックスを表します。

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

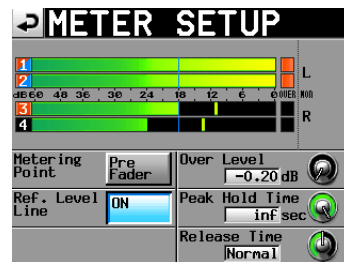
メーター表示する位置をオンラインフェーダーの前にするか、後ろにするかを設定します。

**Pre Fader** : 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)

**Post Fader** : 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。

## 第 10 章 内部設定詳細

### システム設定 (SYSTEM SETUP)

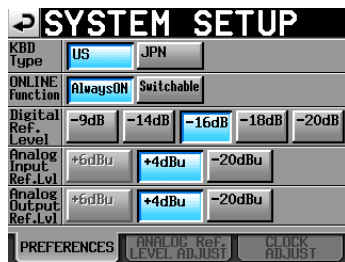
システム設定を行います。

“SYSTEM SETUP”には、“PREFERENCES”タブ画面、“ANALOG Ref. LEVEL ADJUST”タブ画面、“CLOCK ADJUST”タブ画面の3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、パラレル端子、シリアル端子 (RS232C)、および別売の専用リモートコントローラー (TASCAM RC-HS32PD) 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、89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。

設定ボタン: “-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。

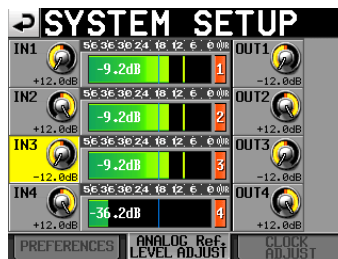
“Digital Ref. Level”の設定値	“Analog Output Ref. Lvl”
“-9dB”時	“+6dB”固定
“-9dB”以外	“+4dB”または“-20dB”

#### 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. LEVEL 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。

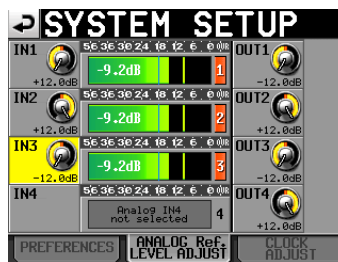


“IN x”ではCH xのアナログ入力レベルを、“OUT x”ではCH xのアナログ出力レベルを微調整できます。(“x”はチャンネルを表す) 各つまみ部分を押してそのつまみを選択 (黄色のハイライト表示) した後、DATAダイヤルを使ってレベルを設定します。

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。

設定範囲: “-6dB” ~ “+6dB” (初期値は“0dB”の設定値)

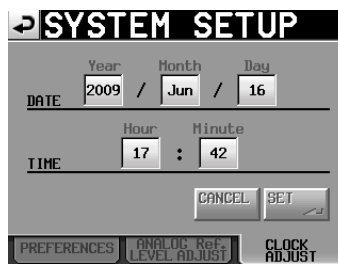
また、各チャンネルがアナログ入力に設定されていない場合は、つまみを表示せず、メーター部には“Analog IN x not selected”が表示されます。



CH4 アナログ入力なし時

### 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。

(→ 23ページ「内蔵時計の時刻を設定する」)

“CLOCK ADJUST”タブ画面の“SET”ボタンを押す、またはDATAダイヤルを押して確定します。

#### メモ

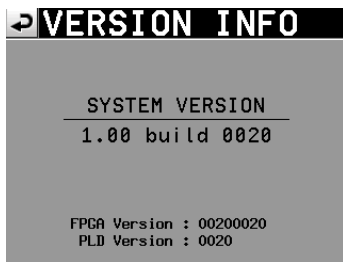
時刻設定中は、時計は止まり “:” 表示が点灯します。

“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専用リモートコントローラー (TASCAM RC-HS32PD) のバージョンを表示します。

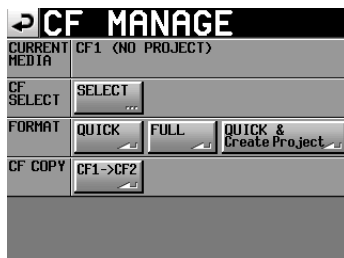


## CFカードの管理 (CF MANAGE)

CFカードの操作を行います。

### 注意

FORMAT 項目内のコマンドおよびCF COPY を行なった場合、対象のCFカードのデータはすべて消去されます。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CFカードスロット名とその状態を表示します。

### CF SELECT

“CF SELECT” 画面を表示します。  
録音/再生するCFカードを選択します。

### FORMAT

CFカードをフォーマットします。

#### QUICK ボタン：

CFカードの管理領域のみを初期化します。

#### FULL ボタン：

CFカードの全面を初期化します。

#### QUICK & Create Project ボタン：

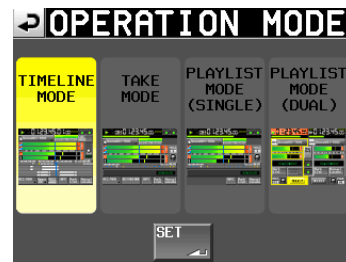
CFカードの管理領域のみの初期化を行なった後に、現在の設定のプロジェクトの作成を自動で行ないます。

### CF COPY

CFカードをコピーします。カレントのCFスロットのCFカードから、もう一方のCFスロット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替わり、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 (SINGLE)

本機がプレイリストモード (シングルモード) になり、ホーム画面に戻ります。

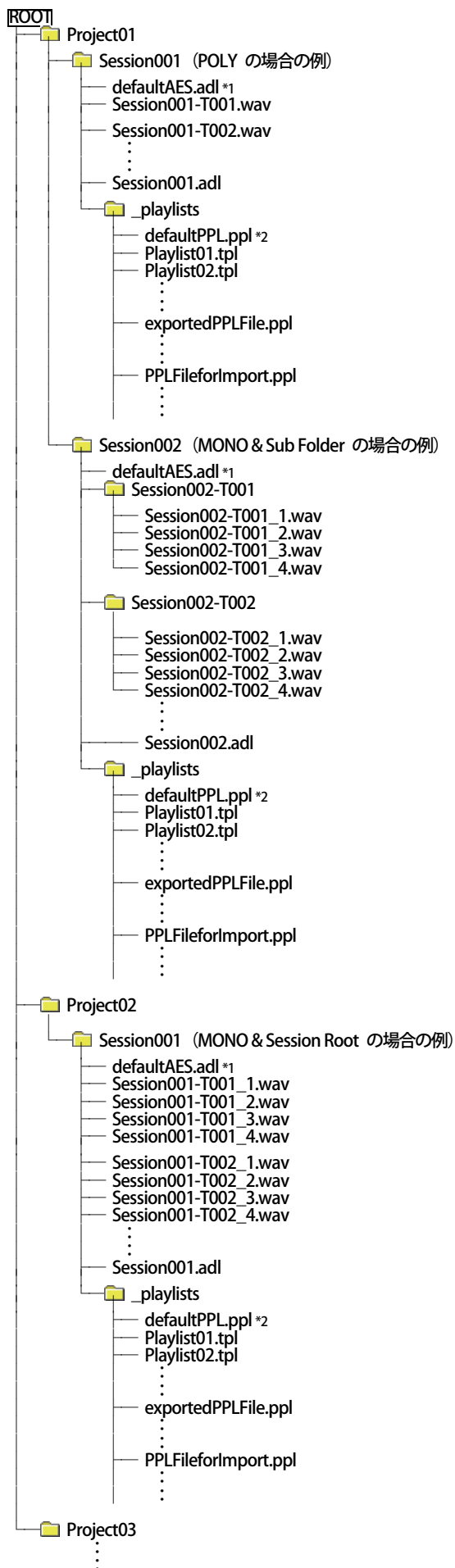
### PLAYLIST MODE (DUAL)

本機がプレイリストモード (デュアルモード) になり、ホーム画面に戻ります。

## 第 10 章 内部設定詳細

### フォルダ構成

フォルダ構成は、下記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HS-4000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。



\*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

これらのファイルはセッションまたはプレイリストの保存時に自動作成されますが、本機からは見えないようになっています。

#### メモ

Poly ファイルの場合は、セッションのフォルダの直下にファイルが作成されます。

Mono ファイルの場合は、セッションのフォルダの下にテイク毎のサブフォルダが作成され、“Mono File Place” の設定が“Sub Folder” の場合は、このテイク毎のサブフォルダの下にファイルが作成されます。“Session Root” の場合は、セッションのフォルダの直下にファイルが作成されます。

#### 注意

- “Mono File Place” の設定が“Session Root” の場合でも、サブフォルダは作成され、管理ファイルがそこに置かれます。サブフォルダを削除しないでください。
- これら以外にも管理用のファイルやフォルダが作成されます。

---

## ファイル名

ファイルの命名規則は、以下の通りです。

### 1-4trk Poly ファイル

[テイク名前]-[アルファベット部][テイク番号].wav

### 1-4trk Mono ファイル (バージョンアップで対応予定)

[テイク名前]-[アルファベット部][テイク番号]\_[トラック番号].wav

# 第 11 章 マーク機能とロケート機能

## マーク機能

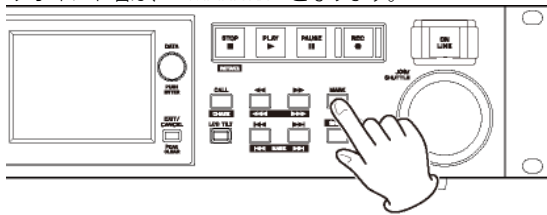
### マークポイントを付ける

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セッション（タイムラインモード）もしくは1ファイル（テイク、テイクモード）あたり、最大99個まで付けることができます。

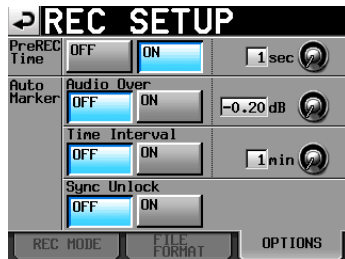
#### ● フロントパネルにある MARK キーを押す

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つきます。

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に、自動的にマークポイントを付けることができます。（→ 72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つきます。

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、オン/オフの設定ができません。  
また、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す。

### 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、一つ手前または一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、それぞれ一つ先または一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 TOTAL#18	
TYPE	COUNT
TOTAL	18
MANUAL MARK	2
TIME	5
OVER	10
UNLK	1

[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、録音時に必ず作成される “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。

MARK LIST TOTAL#18		
NAME	TIME	LOCATE
BC\$STANDBY	00:00:00	
BC\$PAUSE	00:00:00	
BC\$START	00:00:00	
BC\$END	00:00:00	
MARK01	00:00:00	

[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 ダイアルを押すと、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]

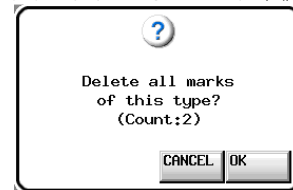
### メモ

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すべ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 ダイアルを押すと、同一マークポイント種をすべて削除します。

MARK LIST TOTAL#18	
TYPE	COUNT
TOTAL	18
MANUAL MARK	2
TIME	5
OVER	10
UNLK	1

[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]

## 第 11 章 マーク機能とロケート機能

### 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。

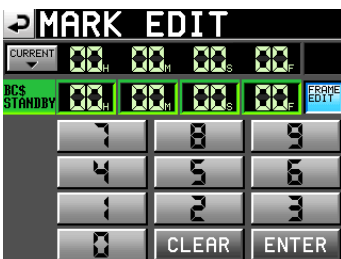
#### メモ

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設定ができます。



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。“CLEAR” ボタンを使って入力値を全てゼロクリアします。
  - 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。

#### ヒント

外付けキーボードを使っても編集も可能です。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。



名前の入力方法は、35ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。

#### メモ

ホーム画面（タイムラインモードの場合はホーム画面[INFO表示]）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。



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。



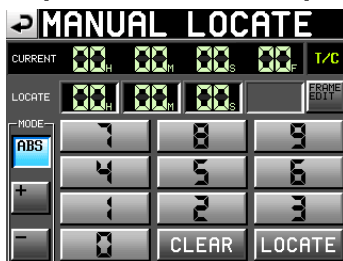
## マニュアルロケート機能

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。

### ヒント

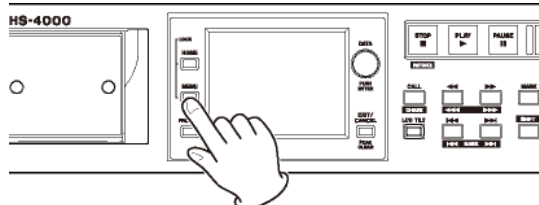
外付けキーボードを使っての編集も可能です。  
キーボードのEnterキーを押すと確定し、ESCキーを押すと全てゼロクリアします。

## 第 12 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するには以下の設定になっている必要があります。

- “Fs” 項目(サンプリング周波数)：  
“44.1k”、“48k”、“48k-0.1%”、“48+0.1k”のいずれか
- “TIMELINE Rec Tracks” 項目 (タイムラインモード)：  
“2tr”
- レコードファンクション選択数 (テイクモード)：  
計2トラック以下

#### メモ

- “Fs” 項目はプロジェクト作成時、“TIMELINE Rec Tracks” 項目はセッション作成時 (1st Session はプロジェクト作成時) の設定項目です。プロジェクトおよびセッション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。



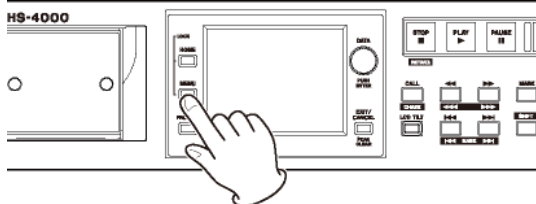
## オンライン機能

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。

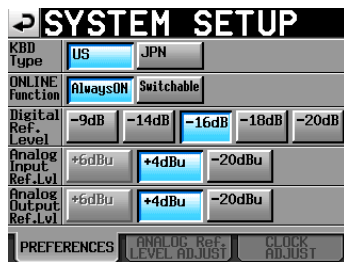
### オンライン機能を有効にする

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。



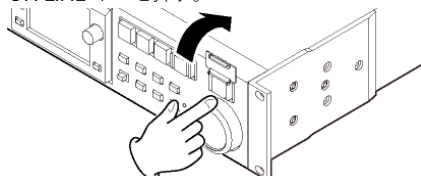
3. “ONLINE Function” 項目の“Switchable” ボタンを押して、オンライン機能の設定を切り換え可能にします。（初期値：“Switchable”）

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
- 別売の専用リモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD）：ON LINE キーを押す。

デュアルモード時は、画面上で選択されているプレーヤーのオンライン再生モードのみがオン/オフされます。ただし、別売のリモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD）使用の場合は、プレーヤーの選択にかかわらず、プレーヤーAまたはB用のON LINEキーを押すと、対応したプレーヤーの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、モードによって以下のようになります。

#### タイムラインモード、テイクモード、プレイリストモード [シングル] 時

- オンライン再生モードをオンにすると、自動的にホーム画面に移動し、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、画面上の“ONLINE”アイコンは消灯します。

#### プレイリストモード [デュアル] 時

- オンライン再生モードをオンにすると、自動的にホーム画面に移動し、画面上に“ONLINE”アイコンが点灯し、一部の背景が赤くなります。
- オンライン再生モードをオフにすると、画面上の“ONLINE”アイコンが“MON”に切り換わります。

### 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（1-4）	×	○
デジタルライン出力（1-2、AES/EBU）	×	○
アナログモニター出力（L,R）	○*	○*
ヘッドホン	○*	○*
RC-HS32PD （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が出力されています。

#### ヒント

“Monitor Mute by Online” 項目（“MIXER SETUP”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、第10章「内部設定詳細」の「ミキサー設定（MIXER SETUP）-SETUP タブ画面」を参照してください。）

## 第 12 章 その他の機能

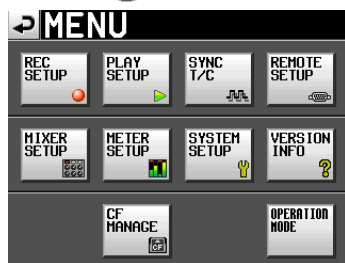
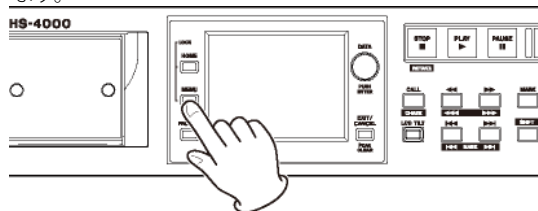
### フラッシュスタート機能

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。

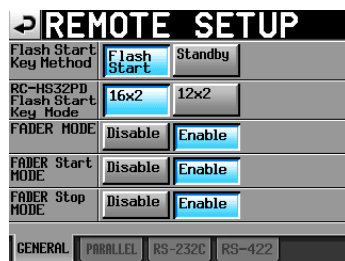
最大96テイク（デュアルプレーヤーモード時は2×96テイク）を、キーボードまたは本機のリモート端子（REMOTE端子、PARALLEL端子）に接続した外部機器からの操作で、瞬時に再生を開始することができます。

### 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、プレイリストモード [デュアル] 運用時に別売のリモートコントローラー-TASCAM RC-HS32PD のフラッシュスタートキーを16キー×2個使う（“16x2” ボタン）か、12キー×2個（“12x2” ボタン）で使うかの選択ができます。詳細は76ページ「リモート設定（REMOTE SETUP）—GENERALタブ画面」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。（→ 58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ファイルの含まれているページ、DATAダイヤルを使って選択します。  
プレイリストモード [デュアル] 時は、画面の “SELECT” ボタンを操作してカレントプレーヤーを選択してから、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番目までのテイクまたはファイルのフラッシュスタート再生ができます。“RC-HS32PD Flash Start Key Mode” の設定と、プレーヤーモードにより異なります。

Page	テイクモードまたは プレイリスト [シングル] モード時	プレイリスト [デュアル] モード時	
	16x2	16x2	12x2
1	1-32	1-16	1-12
2	33-64	17-32	13-24
3	65-96	33-48	25-36
4	—	49-64	37-48
5	—	65-80	49-60
6	—	81-96	61-72
7	—	—	73-84
8	—	—	85-96

### 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。

### 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

“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。（→ 80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」）
  - 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  
（→ 86ページ「マークポイントの位置を編集する」、→ 86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  
（→ 87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  
（→ 74ページ「SYNCタブ画面」）
  - プレイリスト名  
（→ 56ページ「新規プレイリストを作成する」、67ページ「プレイリストを保存する」）
  - ExportするPPLファイル名  
（→ 68ページ「ロードされているプレイリストから JPPA PPLファイルを作成する」）
  - ExportするAES31ファイル名  
（→ 46ページ「AES31編集情報をエクスポートする」）
  - プレイリストエントリタイトル  
（→ 63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  
（→ 48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。  
¥ / : \* ? " < > |
- カタカナ入力は、できません。
- NextTake名の後半のアルファベット部では、アルファベットのの大文字のみ入力できます。

### キーボード操作一覧

名前を入力だけでなく、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ON /OFFの切り換え
F8 キー	REC キーと同じ
F9 キー	Auto ReadyのON /OFFの切り換え
F10 キー	Repeat ModeのON /OFF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

## 第13章 タイムコード同期運転

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、リアパネルの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毎に異なります。

### 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

（バージョンアップで対応予定）

#### プレイリストモード

（バージョンアップで対応予定）

### 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

チェイス、リチェイスはできません。

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。

### 基本的な操作

- タイムラインモードおよびテイクモードでは、録音または再生するセッションをロードします。プレイリストモードでは、再生するプレイリストをロードします。（タイムラインモード以外のモードはバージョンアップで対応予定）
- 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。
- タイムラインモードでは、録音を開始するとタイムコード同期録音を開始します。再生を開始するとタイムコード同期再生を行います。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。
- 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。
- タイムコード同期録音／再生を再開するには、3,4の操作を行います。
- 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。（→ 74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。（→ 74ページ「SYNCタブ画面」）

#### 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。同期再生の様なりチェイス動作は行いません。

# 第14章 外部機器で録音したファイルを取り込む

本機以外の機器で録音したBWF形式の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、再構成（REBUILD）せずに再生することができます。

- トラック数が4トラック以下
- サンプリング周波数（Fs）が96kHz以下
- Polyファイル（“FILE MODE”項目を“POLY”にして録音されたファイルまたは2mixファイル）

## 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1/3の“Fs”項目をファイルのサンプリング周波数にあわせて。



[CREATE PROJECT画面-1/3]

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. CFカードの挿入されているCFスロットのインジケータが早い点滅をしていないことを確認してCFカードを取り出します。
5. CFカードを、パソコンなどのCFカードスロットに挿入します。  
このCFカードは、パソコンからは、本機でフォーマットした場合には《HS-4000》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が《HS-4000》であるとして説明します。
6. 取り込みたいBWF形式のファイルを、《HS-4000》の下層にあるプロジェクトのフォルダ《Project\_i》の更に下層にあるセッションのフォルダ《Session\_i》にコピーします。

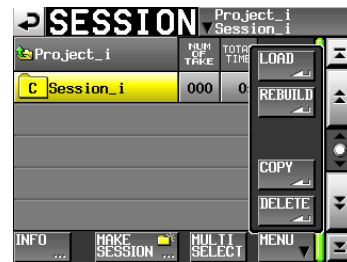
## 注意

CFカードに書き込みを行なっている間は、CFカードを取り出さないでください。CFカードのデータが壊れ、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. CFカードをパソコンなどのCFカード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えるようにする（セッションの再構成）

1. 本機のCFカードスロットに、ファイルをコピーしたCFカードを挿入します。
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、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、“REBUILD”ボタンを押します。



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。取り込んだファイルは、テイクとして認識されます。

5. 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。  
テイクモードでの再生については52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56ページ第9章「プレイリストモード」を参照してください。

## ヒント

プロジェクト選択画面でプロジェクトを選択して、“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“REBUILD”を押すことでプロジェクト単位での再構成を行なったり、プロジェクト選択画面でプロジェクトを選択せずに“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“REBUILD”ボタンを押すことでCFカード全体の再構成を行なったりすることもできます。ただし、上の階層で行なうほど時間がかかります。

## 第15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。

↓

- 電源プラグ等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。

↓

- CF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  
(44.1/47.952/48/48.048/88.2/96kHz、47.952/48.048:48kHz±0.1% Pull-down/Pull-up) と量子化数(16ビットまたは24ビット)であ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。
- “MIXER SETUP” 画面の “MONITOR MIXER” タブで、モニターレベル設定 (レベルつまみの設定) が下がっていないか確認してください。
- 別売の専用リモートコントローラー (TASCAM RC-HS32PD) 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、レコードファンクションや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。
- “MIXER SETUP” 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。(オンになっている場合、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。
- CFカード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CFカード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。
- フォルダ内のファイル、フォルダ/ディレクトリ等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、CFカードの選択切り換え時、プロジェクト/セッション/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ますか？

### ● 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。
- CFカード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16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-4000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。

メッセージ	内容と対処方法	備考
-- error -- INFO WRITING	情報の書き込み中にエラーが発生しました。	
-- FORMAT -- Completed	フォーマットが完了しました。	
-- FULL FORMAT -- FORMAT CFn? This will erase all DATA on card	フルフォーマットをします。	n = 1 または 2
-- FULL FORMAT -- Formatting CFn...	フルフォーマット中です。	n = 1 または 2
-- 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
-- QUICK FORMAT -- FORMAT CFn? This will erase all DATA on card	クイックフォーマットをします。	n = 1 または 2
-- QUICK FORMAT -- Formatting CFn...	クイックフォーマット中です。	n = 1 または 2
-- RETAKE -- Ignore last RECORD pass?	リテイクを行います。	
-- Shutdown -- working ...	シャットダウン中です。	
<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 Region to file? "ffffff"	選択されたリージョンを "ffffff" にバウンスします。	"ffffff" = ファイル名
CHn-n 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。	n-n = 1-2、3-4、5-6、7-8
Canceled	処理をキャンセルしました。	
Cannot Change Now Confidence Monitor cannot set to ON while current fs/rec channels.	Fsまたは録音トラックの設定が条件に合わないためコンフィデンスモニターに切り換えることができません。	
Cannot Change Now Currently **	再生中/オンライン中/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"、"Chasing TC" または "Recording"
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 Not enough space on CFn	コピー先のCFカードの容量が不足しています。	n = 1 または 2
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. Session already exists on CFn. Overwrite session?	コピー先に同名セッションが存在します。 上書きしますか？	n = 1 または 2
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 16 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.	CFカード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 execute bounce Media Full.	CFカード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 edit this mark point. Mark point already exists at the same timestamp.	既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 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.	フォルダ内のファイル、フォルダ/ディレクトリ等の総数が多いため、次のテイクの録音を開始できません。	
Cannot load to [A or B]. "       " is already loaded to [B or A].	ロードしようとしたプレイリストは既にBまたはAにロードされているため、AまたはBに読み込めませんでした。違うプレイリストをロードしてください。	"       " = プレイリスト名
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.	CFカード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.	CFカードの容量が不足しているため、録音を開始できません。	
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。 "PlayFs" 設定を "OFF" に設定してください。	
Cannot RECORD System limit reached. Please make new Session.	フォルダ内のファイル、フォルダ/ディレクトリ等の総数が多いため、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、録音できません。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. 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. CHn-n 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。	n-n=1-2、3-4、5-6、7-8
CFn DEVICE ERROR	CFカードが認識できません。	n=1 または2
CFn 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。	n=1 または2
CFn has no projects. Please create a project.	プロジェクトが1つも無いCFカードです。	n=1 または2



メッセージ	内容と対処方法	備考
CFn is not available	CFカードがありません。	n = 1 または2
CFn is not usable	コピーできません。	n = 1 または2
CFn MEDIUM ERROR	CFカードの読み込みに失敗しました。	n = 1 または2
CFn not recommended format for Recording/Playing. 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、正常な録音再生動作を保証できないため、フォーマットを行います。	n = 1 または 2 本機の規定よりも小さいクラスサイズでフォーマットされている際に発生。
CFn not recommended for Recording/Playing. (not UltraDMA)	このCFカードは、システムの要求する仕様を満たさないため、録音/再生用として推奨できません。	n = 1 または2
CFn Read Error	読み取りエラーが発生しました。	n = 1 または2
CFn to CFn' Copy failed.	CFnからCFn'への全体コピーが出来ませんでした	n = 1 または 2 n' = 2 または 1
CFn unrecognized format Please Format this card.	FAT以外でフォーマットされたCFカードです。本機で使用する場合は、フォーマットを行ってください。	n = 1 または2
CFn unsupported type	このCFカードは、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。	n = 1 または2
CFn Write Error	書き込みエラーが発生しました。	n = 1 または2
CFn(wwwww) NUM OF PROJECTS : p USED SIZE : u FREE SIZE : f TOTAL SIZE : t	CFカード情報表示	n = 1 または2 wwwww = 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: CF総容量
Clear Bounce In/Out Point?	バウンスIN点/OUT点をクリアします。	
Completed	作業が完了しました。	
CONFIRM QUICK FORMAT CFn & Create Project? "pppppppp" "sssssss" 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	n = 1 または 2 "pppppppp" = 作成するプロジェクト名 "sssssss" = 作成する最初のセッション名
Copy CFn to CFn'? This will erase all data on CFn'.	CFnからCFn'への全体コピー実行の確認	n = 1 または 2 n' = 2 または 1
Copying session(s)...	全セッションのコピー実行中	
Copy N selected session(s) to CFn?	選択したセッションをコピーします。	N = 選択数 n = 1 または2
Copying Session...	セッションをコピー中です。	
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" "sssssss" 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 "sssssss" = 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 Project ...	プロジェクト作成中です。	
Currently loaded playlist will be exported to PPL "lllllll"	現在ロードされているプレイリストをPPL形式にエクスポートします。	"lllllll" = 作成するプレイリスト名
Currently loaded playlist(s) will be exported to PPL. Overwrite latest PPL file? "pppppppp"	現在ロードされているプレイリストをPPL形式でExportします。最後にExportしたPPLを上書きしますか？	"pppppppp" = PPLファイル名
Currently loaded playlist [A or B] will be exported to PPL "lllllll"	現在ロードされているプレイリストをPPL形式にエクスポートします。	"lllllll" = 作成するプレイリスト名
Currently loaded session will be exported to AES31. "aaaaaaaa"	現在ロードされているセッションをAES31編集情報ファイルにエクスポートします。	"aaaaaaaa" = 作成するAES31編集情報ファイル名

## 第 16 章 メッセージ

メッセージ	内容と対処方法	備考
Currently loaded session will be exported to AES31. Overwrite latest AES31 file? "aaaaaaa"	現在ロードされているセッションをAES31形式でExportします。 最後にExportしたAES31を上書きしますか？	"aaaaaaa" = AES31ファイル名
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 playlist?	選択したプレイリストを削除します。	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
Deleting Project...	プロジェクトを削除中です。	
Deleting Playlist...	プレイリストを削除中です。	
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 CHx-x D-IN (Unlocked) CHx-x D-IN (no signal) CHx-x D-IN (not audio) CHx-x D-IN (unmatched Cbit)	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。	x=ch名 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
Edit Completed	編集処理が完了しました	
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。	
Initializing ...	初期化しています。	
Import selected Playlist "pppppppp"	選択したプロジェクトをインポートします。	"pppppppp"=インポートするプレイリスト名
Import selected EDL? "aaaaaaa"	選択したAES31編集情報ファイルを現在のセッションにインポートします。	"aaaaaaa"=インポートするAES31編集情報ファイル
Last loaded project has no sessions. 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。	
Loading File ...	ファイルをロードしています。	
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

メッセージ	内容と対処方法	備考
Load selected playlist? "pppppppp"	選択したプレイリストをロードします。 デュアルモード時は、“Load to A” ボタンでプレーヤーAのプレイリストに、“Load to B” ボタンでプレーヤーBのプレイリストにロードします。	"pppppppp" = ロードするプレイリスト名
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
Loading Project ...	プロジェクトをロード中です。	
Loading Playlist ...	プレイリストをロード中です。	
Loading Session ...	セッションをロード中です。	
Loading Take ...	テイクをロード中です。	
Make new Session? "ssssssss" TIMELINE Start Time : **h**m**s**f TIMELINE Rec Tracks : N tr	新規セッションを作成します。	"ssssssss" = セッション名 N = トラック数
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。	
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。	
nnn : eeeeeee tttttttt 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 eeeeeeeee : エントリー名 tttttttt : 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
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なわれていないとき)	
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。
No Tracks Armed for Record	レコードファンクションがオンになっているトラックがありません。	
Operation failed.	何らかの原因で処理が実施できませんでした。	
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. 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. 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.	再生エラーが発生しました。	
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。	

## 第 16 章 メッセージ

メッセージ	内容と対処方法	備考
<PlayList [A or B] Info> "ppppp" Size: **MB yyyy/mm/dd hh:mm	プレイリスト情報表示 (A/B)	pppppppp = プレイリスト名
<PlayList Info> "ppppp" Size: **MB yyyy/mm/dd hh:mm	プレイリスト情報表示	
PLEASE CONFIRM — FULL FORMAT — FORMAT CFn? This will erase all data on card	Media Full Formatの再確認	n = 1 or 2
PLEASE CONFIRM — QUICK FORMAT — FORMAT CFn? This will erase all data on card	Media Quick Formatの再確認	n = 1 or 2
PLEASE CONFIRM Copy CFn to CFn'? This will erase all data on CFn'.	CFnからCFn'への全体コピー実行の再確認	n = 1 or 2 n' = 2 or 1
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
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。 <b>CLOSE</b> キーでポップアップを消してください。 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 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。	
Project Screen is not available in Jog Mode	ジョグ動作モード中には、プロジェクト画面に切り換えできません。	
QUICK FORMAT CFn & Create Project? "pppppppp" "sssssss" fs/bit/FrameType/NumOfTracks	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せん。	n = 1 または 2 pppppppp = 作成するプロジェクト名 sssssss = 作成する最初のセッション名 fs : サンプリング周波数 bit : ビット数 Frame Type : フレームタイプ NumOfTracks : Track数
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。	
Reading Media ...	メディアを読み込み中です。	
Reading DATA...	データ読み込み中です。	
Rebuild all Projects?	全てのプロジェクトを再構築します。	
Rebuild current Project?	現在のプロジェクトを再構築します。	
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?	選択したプロジェクトを再構築します。	

メッセージ	内容と対処方法	備考
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。 CFカードへの書き込み処理が間にあっていません。	
RECORD stopped. Media Full.	CFカード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
Save changes in Current Playlist * "IIIIIIII"	現在のプレイリストへの変更を保存していいですか？	Playlist* = Playlist または Playlist A または Playlist B "IIIIIIII" = プレイリスト名
Save changes in Current Session "ssssssss"	現在のセッションへの変更を保存していいですか？	"ssssssss" = セッション名
Save Failed.	ファイルの保存に失敗しました。	
Saving File ... Do not remove CF	ファイルを保存しています。CFを抜かないでください。	
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。	
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。	
Session Copy failed	セッションのコピーに失敗しました。	
Session Delete failed.	セッションの削除に失敗しました。	
Session Load failed.	セッションのロードに失敗しました。	
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
Starting USB	USBモードを開始しています。	
Take Delete failed.	テイクの削除に失敗しました。	
TAKE limit back to full. Change to Sub Folder?	"Mono File Place" の設定を "Sub Folder" にするとテイク数制限が最大値に戻ります。	
TAKE limit reduced.. Change to Session Root?	"Mono File Place" の設定を "Session Root" にするとテイク数制限が減少します。	
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 Sessions. 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。	

## 第 16 章 メッセージ

メッセージ	内容と対処方法	備考
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 name already exists.	既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"	既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。このファイルを上書きしますか？	"nnnnnnnn"= プロジェクト名またはセッション名またはテイク名
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。	
tttttttt date fs/bit/FileMode/NumOfTracks SIZE : u LENGTH : *h**m**s**f	テイク情報表示	tttttttt = テイク名 date : 年/月/日時分 fs : サンプリング周波数 bit : ビット数 FileMode : MONO or POLY NumOfTracks : Track数 u : 使用容量
tttttttt START T/C : **h**m**s**f FRAME TYPE: **F	テイク情報表示	tttttttt = テイク名 START T/C : ファイル先頭のタイムコード時刻 FRAME TYPE : フレームタイプ
Undo Completed	編集の取り消し (Undo) 処理が完了しました	
Unsupported File	サポートされていない形式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。	

## 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 (モノフォニック、ポリフォニック)

### チャンネル数

4チャンネル (プレイリストデュアルモード時を除く)

2チャンネルステレオミックス×2 (プレイリストデュアルモード時)

### 量子化ビット数

16ビット、24ビット

### サンプリング周波数

44.1/47.952/48/48.048/88.2/96kHz

(47.952/48.048kHz : 48k±0.1% Pull-down/Pull-up)

### クロックリファレンス

INTERNAL、WORD IN、VIDEO IN、DIGITAL IN (1-2)

### 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 (1-4)

コネクター : XLR-3-31 (1 : GND、2 : HOT、3 : COLD)

入力インピーダンス : 4.3kΩ

規定入力レベル :

+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.Input: -20dBu)

-4dBu (0.489Vrms) (D.Ref: -16dBFS, A.Input: -20dBu)

-2dBu (0.616Vrms) (D.Ref: -18dBFS, A.Input: -20dBu)

0dBu (0.775Vrms) (D.Ref: -20dBFS, A.Input: -20dBu)

D.Ref: Digital Ref. Level 設定

A.Input: Analog Input Ref. Lvl 設定

#### ANALOG OUT [LINE] 端子 (1-4)

コネクター : XLR-3-32(1:GND, 2:HOT, 3:COLD)

出力インピーダンス : 100Ω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 : 100Ω

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以外に設定時 :

+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. Lvl 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、32Ω負荷)

## 第 17 章 仕様

### デジタルオーディオ入出力定格

#### DIGITAL INPUT 端子 (1 - 2)

コネクター : XLR-3-31  
最大/最小入力信号電圧振幅 : 200mVp-p ~ 10Vp-p/110Ω  
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 :  
44.1/47.952/48/48.048/88.2/96kHz (Single/Double)  
注) SRC ON 時、32kHz~192kHz の受信可能。

#### DIGITAL OUTPUT 端子 (1 - 2)

コネクター : XLR-3-32  
出力電圧 : 2 ~ 5Vp-p/110Ω  
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 :  
44.1/47.952/48/48.048/88.2/96kHz  
(Single/Double)

### コントロール入出力定格

#### RS-422 端子

コネクター : D-sub 9ピン

#### RS-232C 端子

コネクター : D-sub 9ピン

#### PARALLEL 端子

コネクター : D-sub 25ピン

#### TIME CODE IN 端子

コネクター : 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 OUT 端子

コネクター : 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

コネクター : BNCコネクター  
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 kHz  
入力信号 (MDEO) :  
24 / 25 / 29.97 / 30 Frame (NTSC/PAL Black burst、HDTV  
Tri-Level)

#### WORD/VIDEO THRU/OUT 端子

コネクター : BNCコネクター  
信号電圧振幅 : 5V TTL 相当  
出力インピーダンス : 75Ω以下  
出力周波数 (WORD) :  
44.1/47.952/48/48.048/88.2/96kHz  
(47.952/48.048kHz : 48k±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

コネクター : RJ45

#### KEYBOARD 端子

コネクター : ミニDINコネクター (PS/2)

#### USB 端子

コネクター : USB Aタイプ 4ピン  
プロトコル : USB2.0 HIGH SPEED (480Mbps) 準拠

#### REMOTE 端子

コネクター : ETHERCON(CAT6 対応)  
電源供給電圧 : 13V/41V  
信号 : LVDSシリアル  
通信内容 :  
LCD表示データ、制御用非同期シリアル通信信号、ポート制  
御信号

### 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)

#### 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**

AC100~240V、50-60Hz

**消費電力**

19W

**外形寸法**

482.6x94x317.1 mm (幅 x 高さ x 奥行き)

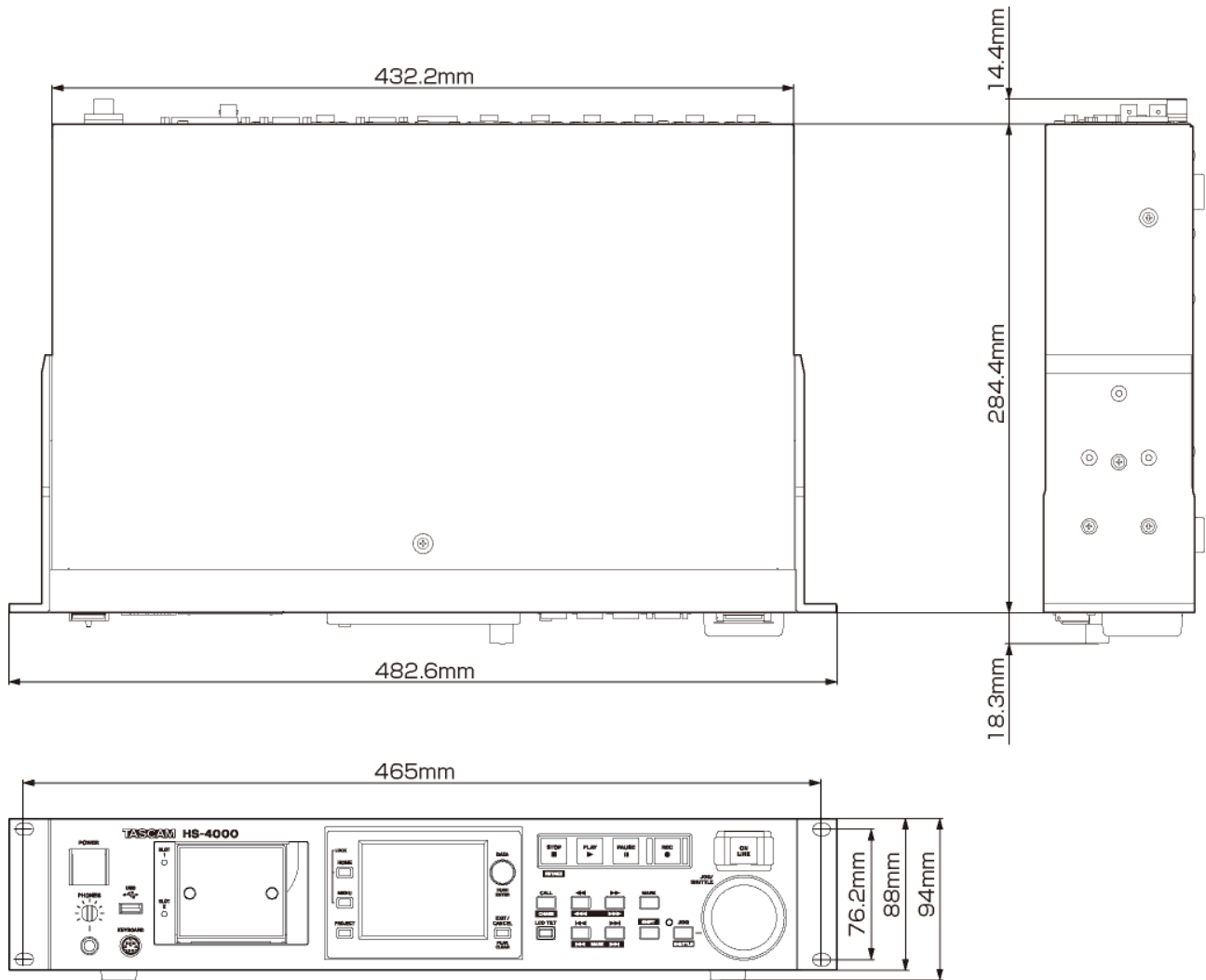
**質量**

5.1kg

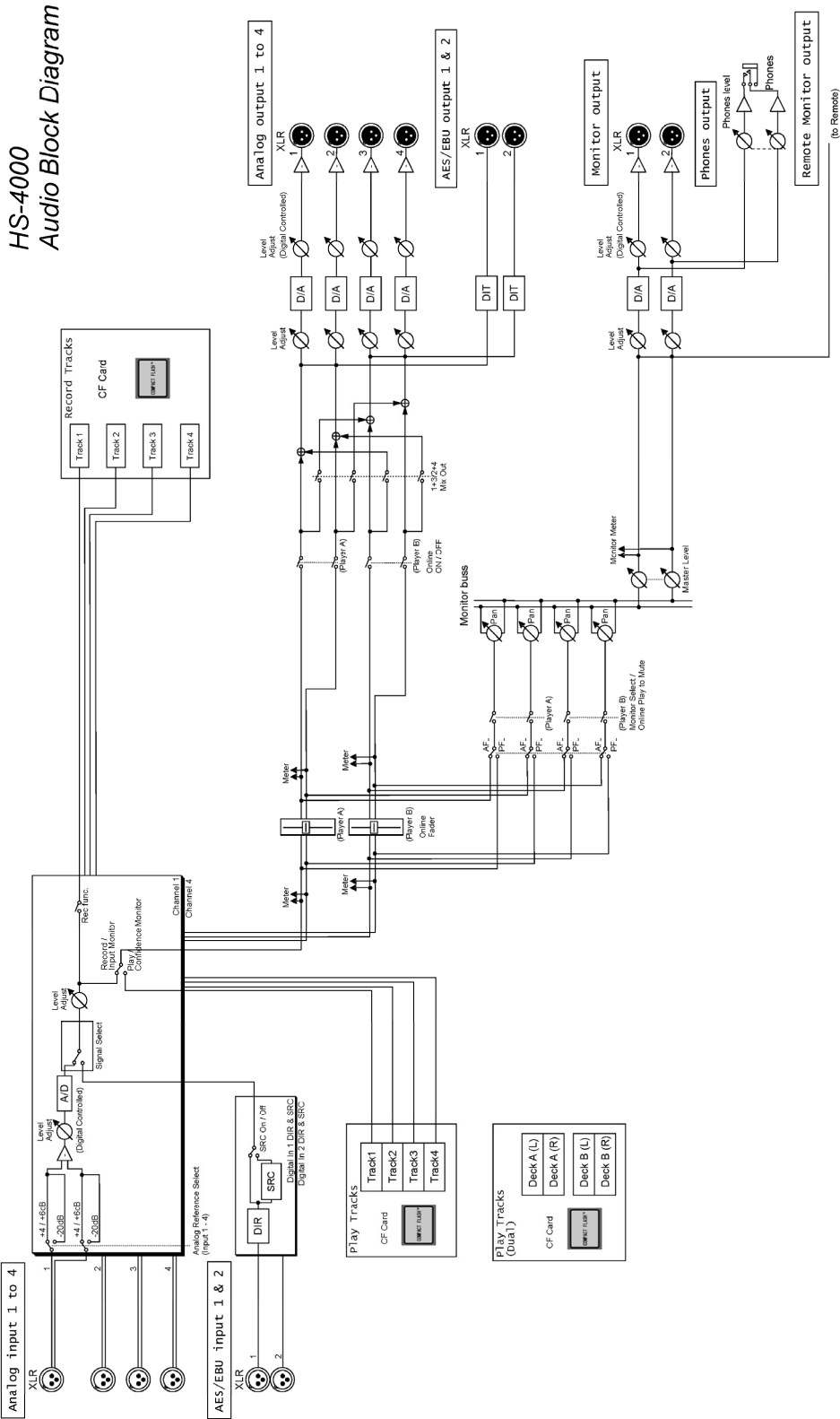
**動作温度**

5 ~ 35°C

寸法図



ブロックダイアグラム



## この製品の取り扱いなどに関するお問い合わせは

タスカム カスタマーサポートまでご連絡ください。お問い合わせ受付時間は、土・日・祝日・弊社休業日を除く10:00～12:00 / 13:00～17:00です。

タスカム カスタマーサポート 〒206-8530 東京都多摩市落合 1-47



® 0120-152-854

携帯電話・PHS・IP電話などからはフリーダイヤルをご利用いただけませんので、通常の電話番号（下記）にお掛けください。

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

修理センターまでご連絡ください。

お問い合わせ受付時間は、土・日・祝日・弊社休業日を除く9:30～17:00です。

ティアック修理センター 〒358-0026 埼玉県入間市小谷田 858



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。

市内通話料でOK  
ナビダイヤル® 0570-000-501

ナビダイヤルは全国どこからお掛けになっても市内通話料金でご利用いただけます。

PHS・IP電話などからはナビダイヤルをご利用いただけませんので、通常の電話番号（下記）にお掛けください。

新電電各社をご利用の場合は、「0570」がナビダイヤルとして正しく認識されず、「現在、この電話番号は使われておりません」などのメッセージが流れることがあります。

このような場合は、ご契約の新電電各社へお問い合わせいただくか、通常の電話番号（下記）にお掛けください。

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。

## ティアック株式会社

〒206-8530 東京都多摩市落合 1-47

<http://tascam.jp/>