

VDRH-9000 用  
イベントハイライト送出システム  
Ver. 2.11.0.0  
取扱説明書

  
**株式会社 オンテック**



改訂履歴

改定日	改訂番号	改訂ページ	改訂内容
2007/07/04	1.0.0		新規作成
2009/6/19	2.0.0		Ver. 2.11.0.0 対応

## 目次

1. はじめに.....	7
2. 概要 .....	7
3. 使用上の注意事項.....	7
4. 起動と終了.....	8
1) 接続と電源投入 .....	8
2) アプリケーションの起動.....	8
3) アプリケーションの終了.....	12
5. EDIT 画面.....	13
1) メニューエリア .....	14
[1] 「ファイル」メニュー .....	14
[2] 「編集」メニュー .....	14
[3] 「画面」メニュー .....	15
[4] 「ツール」メニュー.....	15
2) VDRHコントロールエリア(CONTROLLER エリア).....	16
3) クリップ編集エリア(CLIP EDITOR エリア) .....	17
4) プレイリスト編集エリア(PLAY LIST EDITOR).....	18
5) ステータス表示エリア .....	19
6. JOG/SHUTTLE コントローラ .....	20
7. クリップの作成・編集.....	22
1) 録画.....	22
[1] 録画を開始する .....	22
[2] 録画を停止する .....	22
2) 素材情報の取込み・更新・削除 .....	23
[1] 素材情報初期取込み.....	24
[2] 素材情報更新.....	25
[3] 素材情報の保存 .....	26
3) 素材の選択.....	27
4) クリップの作成・編集 .....	29
[1] クリップの編集.....	29
[2] クリップの新規作成.....	30
[3] クリップのコピー作成 .....	31
5) クリップ編集ダイアログ .....	32
[1] IN /OUT TC の設定 .....	33
[2] サムネイルの設定 .....	34
[3] クリップ再生.....	34

[4] 再生モードの設定 .....	34
[5] タリー連動再生の設定 .....	35
[6] クリップの保存 .....	35
6) CONTROLLER エリアからのクリップ作成.....	35
7) クリップデータの保存 .....	36
8) クリップ編集エリアでのその他の操作.....	37
[1] クリップ再生.....	37
[2] クリップの削除 .....	37
[3] クリップタイトル入力 .....	38
[4] クリップサムネイル取得.....	38
9) クリップ表示設定 .....	39
8. プレイリストの作成・編集.....	40
1) プレイリストタブの切り替え.....	40
2) プレイリスト作成 .....	40
[1] クリップの登録・挿入・上書き .....	40
[2] プレイリスト内での並べ替え .....	41
3) プレイリスト内のクリップの削除.....	41
[1] クリップの単体削除.....	41
[2] クリップの一括削除.....	41
4) プレイリスト情報の登録.....	42
5) プレイリストデータの保存 .....	43
9. ハイライト再生画面 .....	44
[1] ハイライト再生画面への切り替え .....	44
[2] プレイリストコントロールエリア .....	45
[3] Ch-A プレイリスト/Ch-B プレイリスト.....	46
[4] CH-A シンクロモード設定 .....	48
10. コンプレス .....	49
11. オプションメニュー .....	51
12. バージョン情報 .....	52



## 1. はじめに

本書は VDRH-9000 用、ハイライト編集システム（以下本システム）の操作説明書です。

## 2. 概要

本システムでは、素材の録画、素材の取込み、クリップの作成、プレイリストの作成、2ch のハイライト送出を行ないません。

## 3. 使用上の注意事項

- 本システムでの制御中は、**本体フロントパネルでの操作**はしないで下さい。動作状況に不整合が生じ、アプリケーションからの操作を完了できない場合があります。
- 本システムで作成可能な **Clip 尺の最小限度は、2 秒 4 フレーム**です。それ以下の Clip は作成できません。
- クリップの作成、プレイリストの作成を行なった場合、**プレイリストを閉じる前に、必ず、クリップデータの保存やプレイリストデータの保存**を行って下さい。保存せずに閉じると編集内容が破棄されてしまいます。

※クリップデータの保存については、P. 36 「7)クリップデータの保存」の項を、

またプレイリストデータの保存については、P. 43 「5)プレイリストデータの保存」の項をご参照下さい。

- ハイライト再生を行う画面(ハイライト再生画面)に切り替える際に、**VDRH-9000 本体へプレイリスト情報を登録するため、切り替えに時間がかかる場合があります。**(プレイリストのクリップ数や、以前の登録時からの変更内容により時間は異なります。)
- VDRH-9000 の記録領域を増やすためのコンプレス作業は、実行すると**中断することが出来ません**。コンプレス実行の際には、作業時間にご注意下さい。

※コンプレスのについては、P. 49 「10. コンプレス」の項をご参照下さい。

## 4. 起動と終了

本システムの起動と終了の方法を記述します。

### 1) 接続と電源投入

周辺機器が全て所定のポートに接続されていることを確認してください。

VDRH-9000 から PC への接続：

422-USB 変換ケーブル(もしくは、422-RS232C 変換ケーブル)

LAN ケーブル

ダウンコンバータを経由した NTSC 信号

PC 周辺機器：

キャプチャデバイス(デスクトップでは内蔵されている場合有り)

Jog/Shuttle コントローラ

マウス・キーボード

以上の接続を確認し、VDRH-9000 本体と PC の電源を入れてください。

### 2) アプリケーションの起動

1. デスクトップ上の” イベントスポーツハイライト” アイコンをダブルクリックするか、

「スタート→すべてのプログラム→イベントスポーツハイライト送出システム→イベントハイライト」をクリックして下さい。

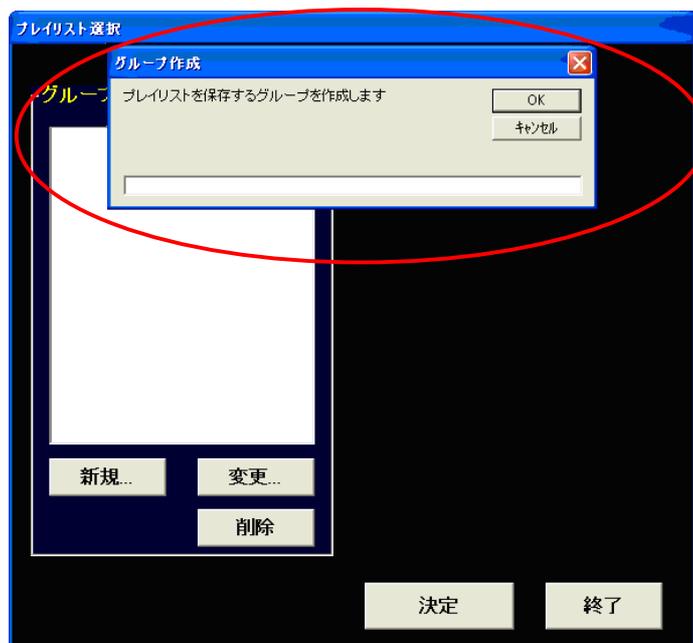
下図の画面が立ち上がります。

初めてご使用になる場合は、グループの新規作成を行ないます。



(図 1 プレイリスト選択画面)

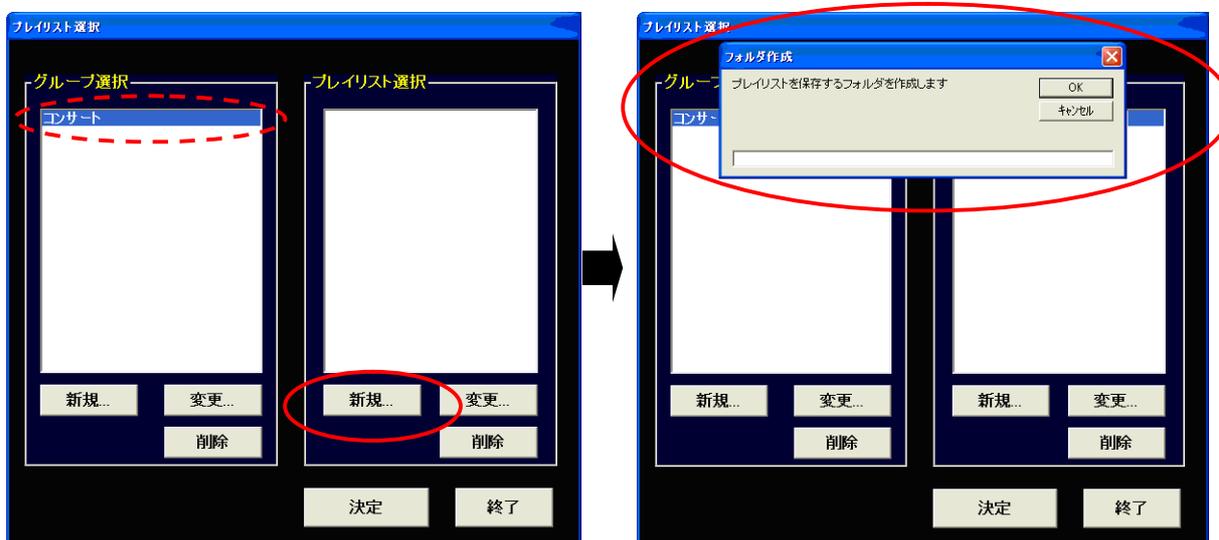
2. 「グループ選択」内の[新規...]をクリックして下さい。 ※図2参照



(図 2 グループの新規作成)

グループ作成ダイアログが立ち上がりますので、名前を入力し、[OK]をクリックして下さい。  
「グループ選択」内に、作成したグループの名前が表示されます。

3. 作成されたグループを選択すると、「プレイリスト選択」が表示されます。  
プレイリストの新規作成を行いません。

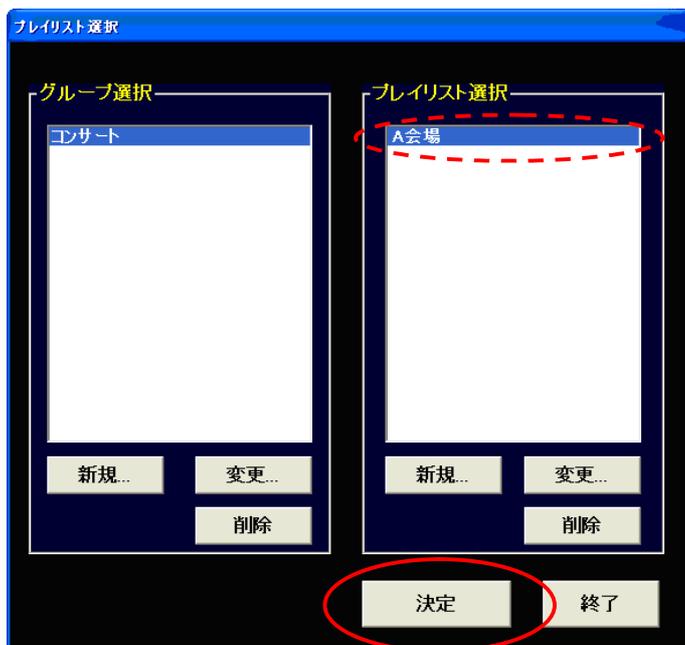


(図 3 プレイリスト新規作成)

「プレイリスト選択」内の[新規...]をクリックして下さい。グループの新規作成同様、プレイリスト作成ダイアログが立ち上がりますので、プレイリスト※を作成して下さい。

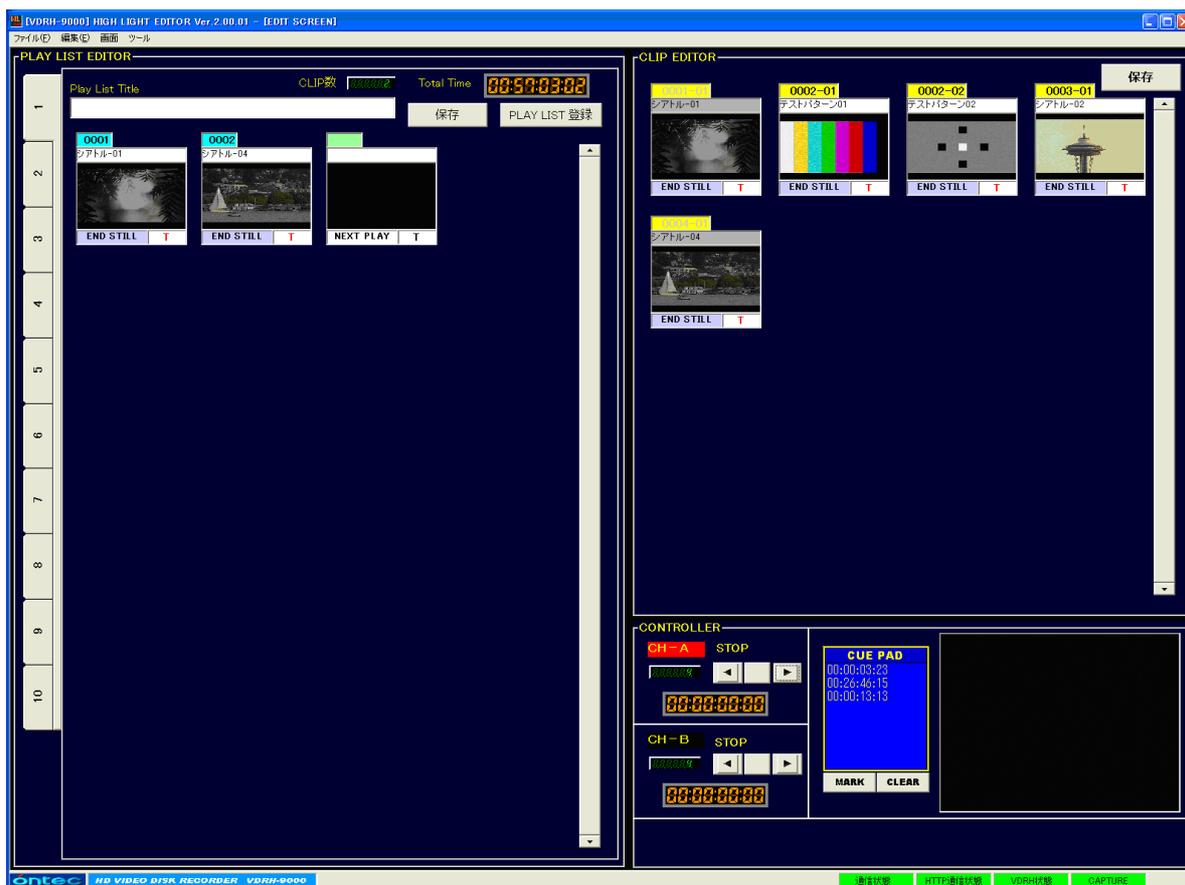
※実際には、プレイリストを保存するフォルダを作成しています。

4. 作成されたプレイリストを選択し、[決定]をクリックします。



(図 4 プレイリスト選択～決定)

アプリケーションが起動します。



(図 5 システム起動)

### 補足) 既存プレイリストの呼び出し

既にグループ/プレイリストが作成されている場合、リストに名前が表示されます。それぞれ、リストから選択し、[決定]をクリックして下さい。

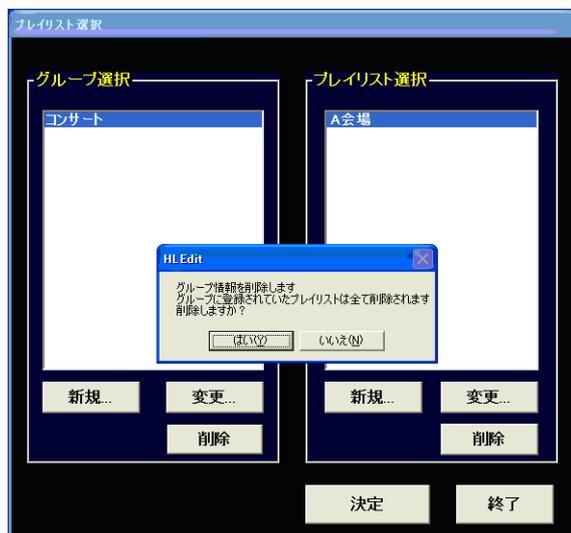
### 補足) グループ/プレイリストの名前変更・削除

グループ/プレイリストの名前の変更をするには、変更したいものを選択し、それぞれのリストの下の[変更...]をクリックして下さい。ダイアログが立ち上がりますので、名前を入力して下さい。

削除する場合には、削除したいものを選択し、それぞれのリストの下の[削除...]をクリックして下さい。確認ダイアログが立ち上がり、[はい(Y)]を選択すると削除されます。なお、**グループを削除した場合、そのグループに含まれるプレイリストは全て削除されます。**



(図 6 名前の変更ダイアログ)



(図 7 削除の確認ダイアログ)

**注意：**プレイリストは個別のデータですが、CLIP EDITOR のクリップは、共通で使用します。

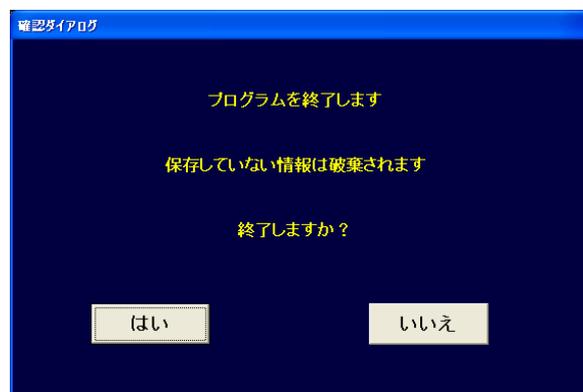
### 3) アプリケーションの終了

本システムを終了します。

ファイルメニューから、「終了」をクリックして下さい。

保存の確認ダイアログが立ち上がります。

[はい]をクリックすると、プレイリスト選択画面に戻ります。



(図 8 終了の確認ダイアログ)

右下の[終了]をクリックして下さい。



(図 9 プレイリスト選択画面に戻る)

## 5. EDIT 画面

アプリケーションを起動するとまず、EDIT 画面が立ち上がります。

EDIT 画面では、VDRH-9000 を操作して、素材の収録・取り込み、クリップ作成を行ないます。また、作成したクリップを使ったプレイリストの作成も、この画面で行います。



(図 10 EDIT 画面)

No	項目	概要
1	メニューエリア	操作メニュー等を表示します。
2	クリップ編集エリア	作成したクリップがここに表示され、クリップの再生、編集、コピー等を行います。※作成は専用ダイアログで行います。
3	プレイリスト編集エリア	クリップを並べて、再生用イベントを作成します。
4	VDRHコントロールエリア	操作チャンネルを選択し、シーンチェンジが行なえます。 ※その他の基本動作は、JOG/SHUTTLE コントローラを使用します。 CuePad を使用して、Mark の登録が出来ます。 キャプチャ映像が表示されます。
5	ステータス表示エリア	システムのステータスを表示します。

(表 1 画面機能ブロック一覧)

次頁より、各エリアの説明を致します。

## 1) メニューエリア

操作メニューを表示します。

操作メニューには以下の項目があります。



(図 11 メニューエリア)

### [1] 「ファイル」メニュー

NO	項目	概要
1	クリップデータを保存する	クリップデータ(クリップ編集エリアの状態)を保存します。
2	プレイリストデータを保存する	プレイリスト(プレイリスト編集エリアの状態)を保存します。同時にクリップデータの保存も行ないます。
3	コンプレス	コンプレスを実行します。
4	終了	プログラムを終了します。プレイリスト選択画面に戻ります。

(表 2 ファイルメニュー項目一覧)

### [2] 「編集」メニュー

NO	項目	概要
1	素材情報編集	素材情報の初期取込や更新を行ないます。
2	クリップの編集	クリップ編集エリアで選択されているクリップを編集します。
3	クリップの新規作成	選択されているクリップが属するシーンから、クリップを新規作成します。
4	クリップのコピー作成	選択されているクリップをコピーします。
5	クリップの削除	選択されているクリップを削除します。
6	プレイリストからクリップを削除	プレイリスト編集エリアから、選択されているクリップを削除します。
7	プレイリストの一括削除	現在開かれているプレイリストからクリップを一括で削除します。

(表 3 編集メニュー項目一覧)

[3] 「画面」メニュー

NO	項目	概要
1	ハイライト再生画面	ハイライト再生画面に切り替えます。

(表 4 画面メニュー一覧)

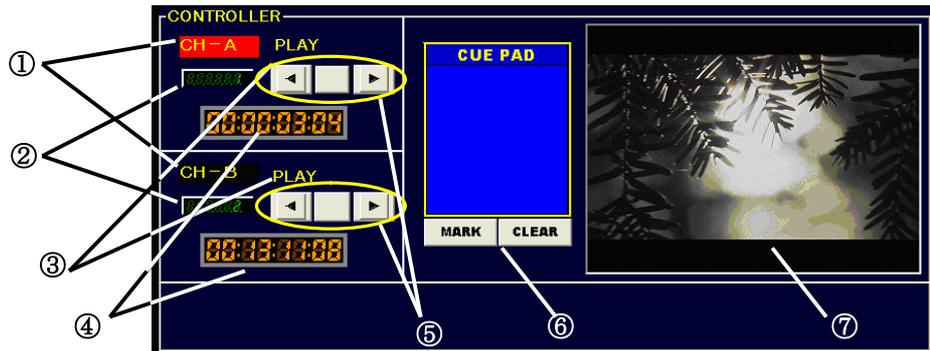
[4] 「ツール」メニュー

NO	項目	概要
1	クリップ表示変更	CLIP EDITOR 内の表示方法を変更します。
2	オプション	各種オプションの設定を行ないます。
3	バージョン情報	イベントハイライト送出ソフトのバージョンを表示します。

(表 5 画面メニュー一覧)

## 2) VDRHコントロールエリア (CONTROLLER エリア)

VDRHコントロールエリアでは、操作チャンネルを選択し、シーンチェンジが行なえます。また、CuePad を使用した Mark の登録が行なえ、キャプチャ映像が確認できます。



(図 12 CONTROLLER 部画面)

No.	表示、操作	概要
1	CH 表示/CH 切替ボタン	現在操作しているチャンネルを赤色で表示します。チャンネルを切り替える場合はここをクリックします。 右クリックで、「クリップの新規作成」ダイアログが立ちあがります。
2	素材番号表示部	カレントにある素材(シーン)※の番号を表示します。※現在操作中の素材、停止中の場合は最後に操作した素材。
3	ステータス表示部	各チャンネルの動作状態を表示します。
4	TC 表示部	各チャンネルのタイムコードを表示します。
5	素材切替え操作部	素材(シーン)の切り替えを行います。切り替えた場合、その素材(シーン)の先頭で STILL されます。 ※素材の切り替え方法については、P.27 「3) 素材の選択」の項をご参照下さい。
6	Cue Pad	選択されているチャンネルの TC から Cue 点を登録します。 選択されているチャンネルで選択した TC に CueUp します。
7	キャプチャ部	キャプチャデバイスに接続されたチャンネルのキャプチャ映像を表示します。※チャンネルの切替とは連動しませんので、ご注意ください。

(表 6 表示、CONTROLLER エリア一覧)

### 補足) Cue Pad の操作方法



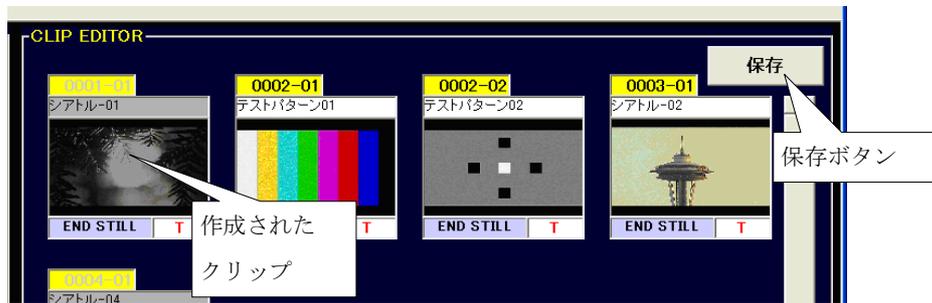
(図 13 CONTROLLER 部画面)

- ・ [MARK] を押すと、選択されているチャンネル TC 表示部の TC を Cue 点として記憶します。CUE PAD に TC が表示されます。
- ・ CUE PAD に表示されている TC をダブルクリックすると、選択されているチャンネルでサーチを行い、TC が見つければその TC で Cue Up します。
- ・ [CLEAR] を押すと、CUE PAD に登録されている TC をすべて削除します。

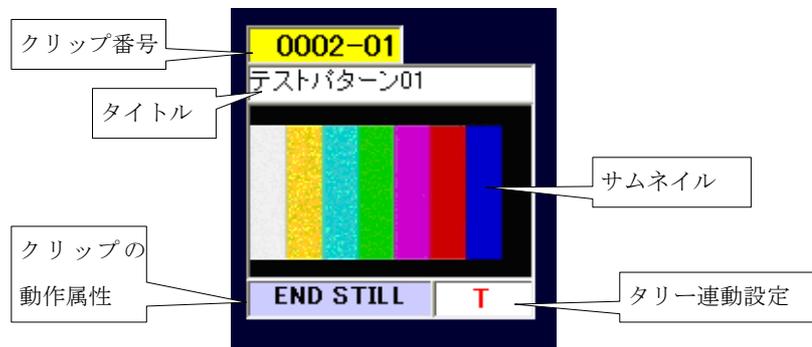
### 3) クリップ編集エリア (CLIP EDITOR エリア)

作成したクリップは、このエリアに表示されます。

また、VDRH-9000 から素材情報を取得した場合、“####(シーン番号)-01(クリップ番号)” というクリップが、自動で表示されます。



(図 14 クリップ編集エリア)



(図 15 クリップの情報)

NO	項目	概要
1	“保存” ボタン	クリップ編集エリアの状態を保存します。
2	タイトル	クリップのタイトルを入力できます。
3	クリップ番号	クリップを一意に認識する番号を表示します。 表示項目は、シーン No. - クリップ No です。 通常は背景が水色です。編集後 24 時間以内の場合、背景が黄色で表示されます。選択状態では、背景が赤色になります。
4	サムネイル	サムネイル画像を表示します。 サムネイル編集により、任意の画像に変更できます。
5	クリップの動作属性	プレイリストに並べた時の動作を表示します。※
6	タリ-連動設定	タリ-ボックスを使用する場合に、タリ-連動再生を行うかを表示します。“T” が赤字で表示されている場合タリ-連動再生を行います。※

(表 7 クリップ編集エリア機能一覧)

※動作属性やタリ-連動再生の設定については、P. 34/35「[4]再生モードの設定/[5]タリ-連動再生の設定」の項をご参照下さい。

#### 4) プレイリスト編集エリア (PLAY LIST EDITOR)

クリップを並べて、再生用イベントを作成します。

プレイリストはタブの切り替えにより、10個まで作成することができます。

各タブには、最大 **500** クリップまで登録することができます。



(図 16 プレイリスト編集エリア)

NO	項目	概要
1	プレイリストタブ	タブをクリックし、10個あるプレイリストを切り替えます。
2	プレイリストタイトル	プレイリストのタイトルを入力できます。 ※タブにはプレイリスト名は、反映されません。
3	プレイリストの合計時間 (TOTAL TIME)	プレイリストに並んでいるクリップのDurationの合計を表示します。※LOOP属性のクリップは、一回分で加算されます。
4	プレイリストの“保存”ボタン	作成したプレイリストを保存します。現在開いているプレイリストのみを保存します。 ※全部のタブを一括で保存する場合は、[ファイル]メニューから、「プレイリストデータを保存する」を実行して下さい。 ※クリップ編集エリアの保存を同時に行いません。
5	PLAY LIST 登録	PLAY LIST 情報を、VDRH-9000 本体に登録します。 ※これを行わない場合、ハイライト再生画面へ切り替える時に、一括で登録します。

(表 8 プレイリスト編集エリア機能一覧)

## 5) ステータス表示エリア

本システムの動作状態を表示します。



(図 17 ステータス表示)

システム情報部の表示には、以下の項目があります。

NO	項目	概要
1	“通信状態” インジケータ	指定した PC の COM ポートと VDRH-9000 の RS-422 ポートとの通信状態を表示します。 <b>緑色表示</b> ：正常 <b>黄色表示</b> ：ケーブルが接続されていない。
2	“HTTP 通信状態” インジケータ	PC と VDRH-9000 の HTTP 通信状態を表示します。 <b>緑色表示</b> ：正常 <b>赤色表示</b> ：通信が出来ない(ケーブルが抜けている、IP が合っていない等)
3	“VDRH 状態” インジケータ	VDRH-9000 のエラー発生状態を表示します。 <b>緑色表示</b> ：正常・エラーなし <b>黄色表示</b> ：エラー(WARN)発生 <b>赤色表示</b> ：エラー(PROB)発生。VDRH-9000 の状態が取れない。 →黄色/赤色のインジケータをクリックすると、エラー内容の確認が行なえます。
4	“CAPTURE” インジケータ	キャプチャデバイスが、認識されているかを表示します。 <b>緑色表示</b> ：正常 <b>赤色表示</b> ：デバイスが確認出来ない

## 6. JOG/SHUTTLE コントローラ

本システムでは、増設機材の JOG/SHUTTLE コントローラ(以下、コントローラ)によって操作することが可能です。コントローラには、以下の機能が割り振られています。



(図 18 JOG/SHUTTLE コントローラ)

ボタン	機能	ボタン	機能
1	「CH」チャンネル切り替え 「CH」 //	1 0	「SCENE Back」前のシーンへ 「Ach PLAY」
2	「REC」	1 1	「SCENE Next」次のシーンへ 「Bch PLAY」
3	「PICT MARK」サムネイル取込み	1 2	「Mark In」 「Ach Still」
4	「CL PLAY」CLの再生(プレビュー)	1 3	「Mark Out」 「Bch Still」
5	「REW」 「BACK」	1 4	「Goto In」 「Ach Next」
6	「STOP」 「RECUE」	1 5	「Goto Out」 「Bch Next」
7	「PLAY」 「PLAY」	JOG	可変速再生
8	「STILL」 「STILL」	SHUTTLE	可変速再生
9	「FF」 「NEXT」PLタブ右移動		

※青字は、ハイライト再生画面での機能

(表 9 JOG/SHUTTLE コントローラ機能一覧)

## 7. クリップの作成・編集

映像素材の録画や、クリップの作成・修正・削除等、クリップの編集方法を記述します。

### 1) 録画

#### [1] 録画を開始する

録画を開始するには、コントローラの [REC] ボタンを押す。



(図 19 コントローラ REC ボタン)

録画が開始されると、Ach のステータスが “REC” になります。TC 表示部に REC 中 TC が表示されます。

#### [2] 録画を停止する

録画を停止するには、CONTROLLER エリアの [CH 切替ボタン] か、コントローラの [CH] ボタンで **CH-A** を選択し、コントローラの [STOP] ボタンを押す。



(図 20 コントローラ CH 切り替え/STOP)



(図 21 CH 切替ボタン)

録画停止処理を経て、録画が終了します。

1 回の REC→STOP で、1 素材(シーン)となります。

## 2) 素材情報の取込み・更新・削除

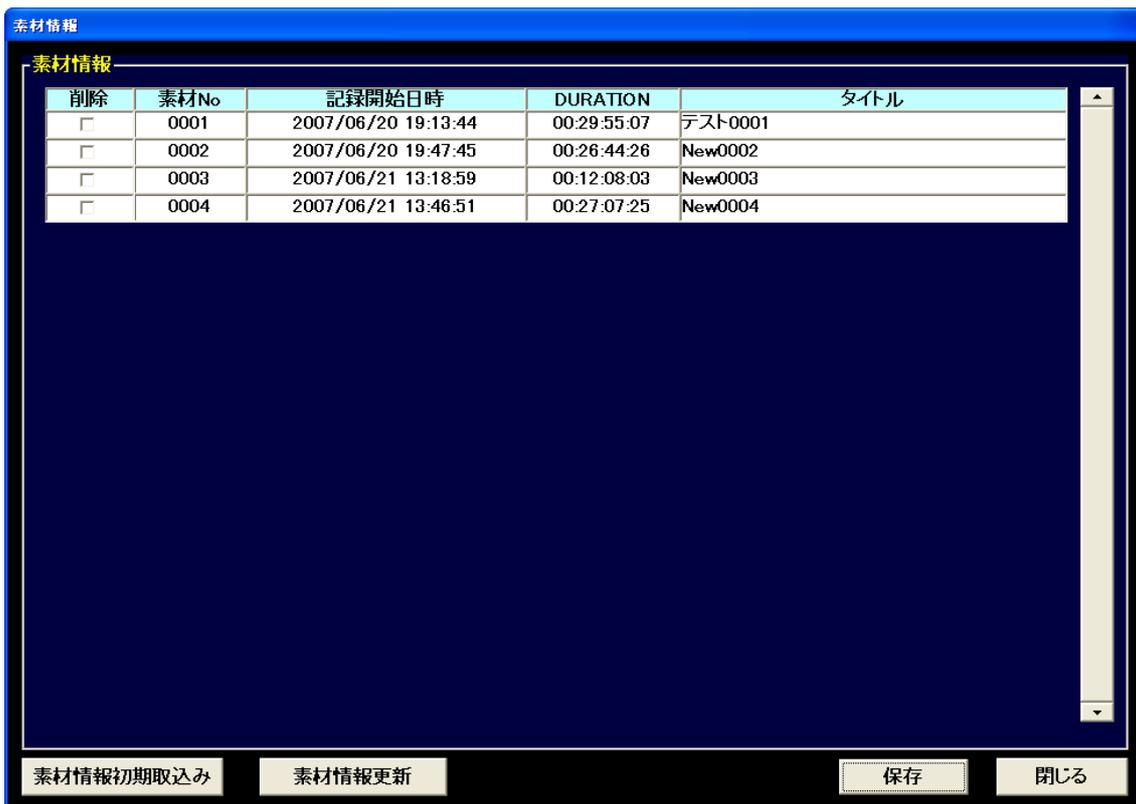
録画を行っただけでは、本システムからは素材を使用することができません。

素材(シーン)の情報を、VDRH-9000 から取得する必要があります。

素材情報の取り込みを行なうには、メニューエリアの[編集]から、[素材情報編集]を選択して、素材情報ウィンドウを表示します。



(図 22 編集メニュー)



(図 23 素材情報ウィンドウ)

※24 時間以内に収録された素材は、「記録開始時間」の背景が黄色で表示されます。

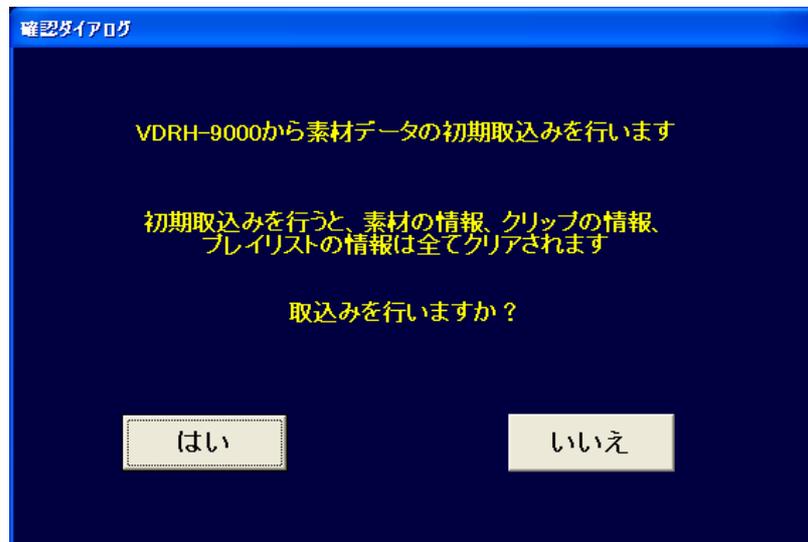
## [1] 素材情報初期取込み

現在の PC と VDRH-9000 の組み合わせでの使用が初めての場合、“素材情報初期取込み”を行って下さい。

初期取込を行なうには、[素材情報初期取込み]ボタンをクリックします。

確認ダイアログが表示されるので、実行する時は、「はい」をクリックして下さい。

取込み中画面が表示されて、素材情報が取り込まれます。



(図 24 初期取込み確認ダイアログ)



(図 25 取込み中画面)

素材情報の初期取込を行なうと、1つのシーンに対して“####(シーン番号)-01(クリップ番号)”というクリップが、クリップ編集エリアに自動で表示されます。

**注意：**本システム内のデータを全て消去して、素材情報を取り込み直します。

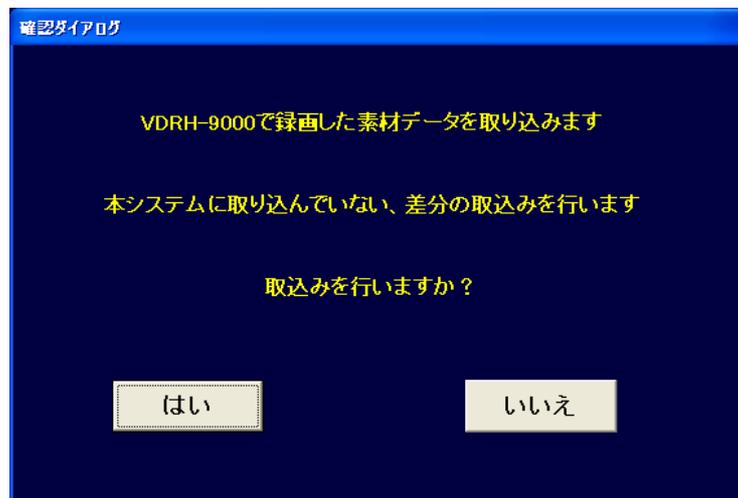
## [2] 素材情報更新

初期取込みを一度実行している場合に、その後素材(シーン)を追加したい時は、“素材情報更新”を使って、素材情報の差分を取り込みます。

素材情報の差分を取り込むには、[素材情報更新]ボタンをクリックします。

確認ダイアログが表示されるので、実行する時は、「はい」をクリックして下さい。

取込み中画面が表示されて、素材情報が取り込まれます。



(図 26 素材情報更新確認ダイアログ)

### 補足) 素材タイトルの編集

素材には、タイトルを付けることができます。

素材情報ウィンドウの“タイトル”欄をクリックして下さい。

タイトル入力ダイアログが表示されるので、タイトルを入力して[OK]をクリックするとタイトルが登録されます。

ただし、クリップには名前は反映されません。

### 補足) 素材の削除

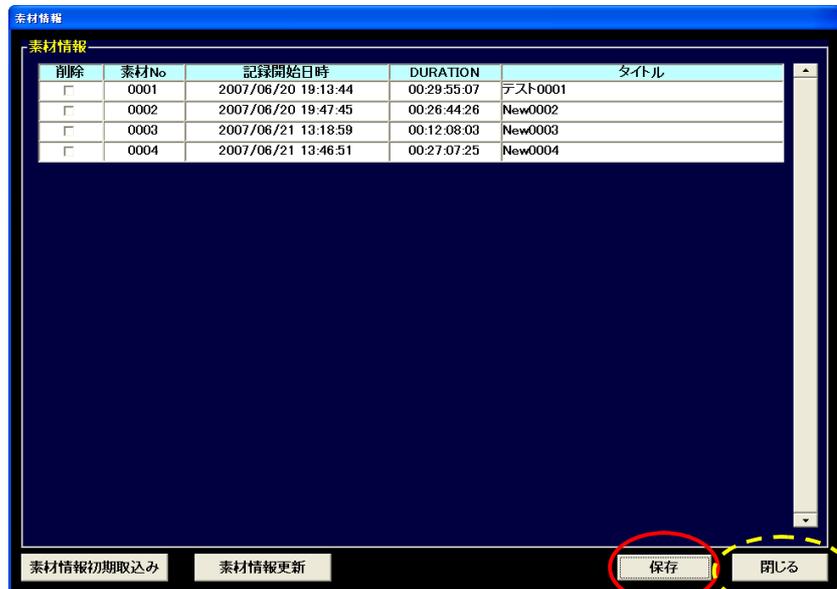
必要のない素材は、素材情報ウィンドウの“削除”欄にチェックを入れることで削除できます。

ただし、**プレイリストに登録されているクリップの含まれるシーンは削除できません。**

また、削除欄にチェックを入れたシーンのクリップは、クリップ編集エリアから消去されますが、**コンプレスを行うまでは復帰させることができます。** 復帰させる場合は、再度、素材情報ウィンドウを開き、削除欄のチェックを外して下さい。

### [3] 素材情報の保存

素材情報の取り込みや、タイトルの編集・削除選択が完了したら、素材情報ウィンドウの[保存]をクリックして下さい。変更内容を保存してこのウィンドウが閉じられます。



(図 27 素材情報ウィンドウの保存/閉じる)

[保存]せずに[閉じる]を押した場合、タイトルの編集や削除選択は、保存されずにキャンセルされます。ただし、**素材情報初期取込**や**素材情報更新**は**キャンセルできません**。

#### **注意：素材情報取得時のランタイムエラー**

素材の**データが残っている PC** に、別の VDRH-9000 を接続したり、本体操作で Format をした VDRH-9000 を接続した場合、素材情報ウィンドウを立ち上げた時に、PCに残っている情報の**素材(シーン)数**の警告ダイアログが立ち上がります。

- VDRH-9000 の素材をすべて削除する場合は、アプリケーションからすべてのシーンを選択して、コンプレスを行って下さい。

※コンプレスの方法については、P. 49 「10. コンプレス」の項をご参照下さい。

- 別の VDRH-9000 を接続する場合は、VDRH-9000 のシーンをすべて削除する必要があります。同様にアプリケーションからすべてのシーンを選択して、コンプレスを行って下さい。

### 3) 素材の選択

各チャンネルで、素材を選択する方法を記述します。

CONTROLLER エリアの下記の部分が、素材の切替ボタンです。

左矢印を押すと、素材(シーン)番号が一つ前のものに移り、Start TC に Cue Up します。

右矢印は、その逆です。すぐ左に表示されている数字が、素材(シーン)番号です。



(図 28 素材選択)

JOG/SHUTTLE コントローラで行なう場合、操作したいチャンネルが選択された状態で、[SCENE BACK]/[SCENE NEXT]のボタンを押して下さい。

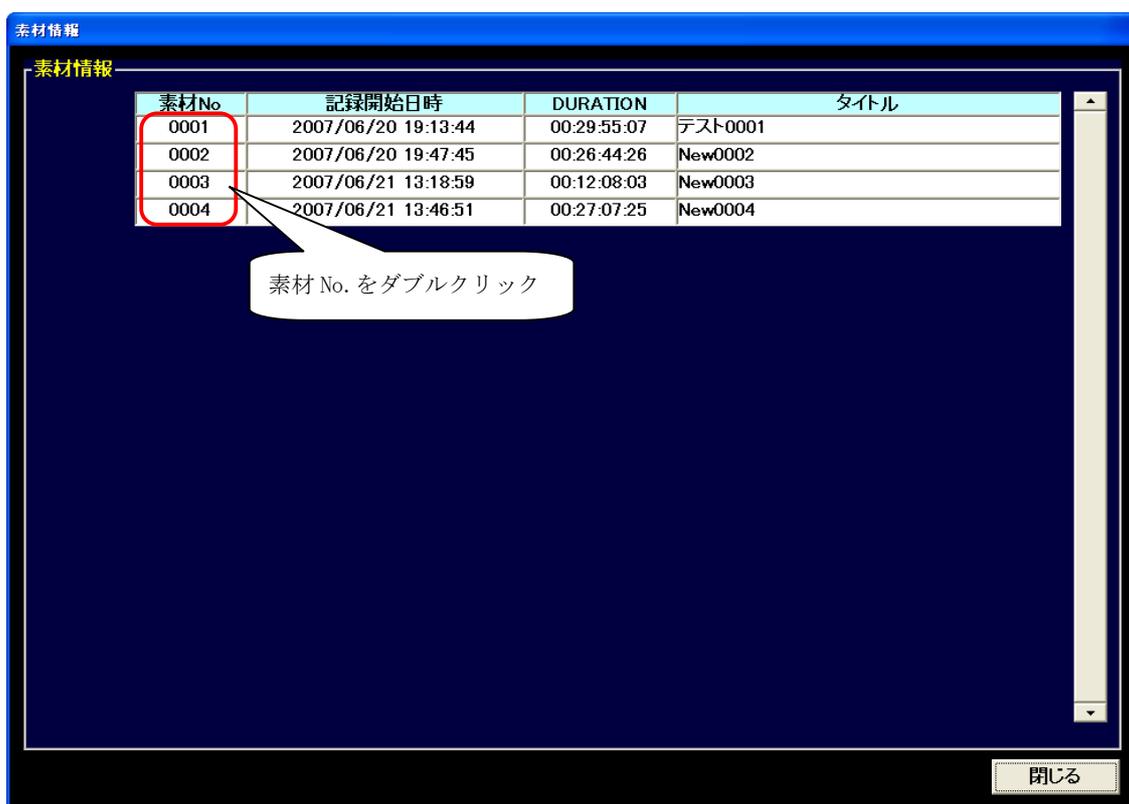


(図 29 コントローラ CH 切替/SCENE BACK)



(図 30 コントローラ CH 切替/SCENE NEXT)

また、矢印の間の部分をクリックすると、素材情報の一覧が表示されます。



(図 31 素材一覧選択ダイアログ)

素材情報の一覧の「素材 No.」をダブルクリックすると、そのシーンの Start TC に Cue Up します。

クリップ作成時にキャプチャ画像を取得する都合上、素材の呼び出しは、D/C に接続しているチャンネルで行なうと便利です。

※サムネイルを取得するチャンネルは、オプションメニューで設定します。オプションメニューについては、P.51「11. オプションメニュー」の項をご確認ください。

#### 4) クリップの作成・編集

素材情報初期取込や素材情報更新を行なうと、クリップ編集エリアには、素材ごとに一つずつクリップが表示されます。

このクリップを元に、クリップの作成を行ないます。

クリップを作成するには、以下の3通りの方法があります。

- ・クリップの編集
- ・クリップの新規作成
- ・クリップのコピー

以降で、各方法について説明します。

##### [1] クリップの編集

クリップの編集は、選択したクリップの情報を、書き換える操作です。

クリップの編集を行なうには、以下の2通りの方法があります。

- ①クリップ編集エリアのクリップ番号を右クリックし、ポップアップメニューから「クリップの編集」を選択する。



(図 32 ポップアップメニュー/クリップの編集)

- ②クリップ番号をクリックし選択状態にしてから、「編集」メニューから「クリップの編集」を選択する。



(図 33 クリップエディットダイアログの出し方)

いずれかの操作を行うと、クリップ編集ダイアログが立ち上がります。

## [2] クリップの新規作成

クリップの新規作成は、選択したクリップの属するシーンの、Start/End を In/Out 点としてクリップ編集ダイアログを立ち上げ、新たなクリップを作成する操作です。

クリップの新規作成を行なうには、以下の2通りの方法があります。

- ①クリップ編集エリアのクリップ番号を右クリックし、ポップアップメニューから「クリップの新規作成」を選択する。



(図 34 ポップアップメニュー/クリップの編集)

- ②クリップ番号をクリックし選択状態にしてから、「編集」メニューから「クリップの新規作成」を選択する。



(図 35 クリップエディットダイアログの出し方)

いずれかの操作を行うと、クリップ編集ダイアログが立ち上がります。

### [3] クリップのコピー作成

クリップのコピー作成は、選択したクリップを複製する、もしくはそのクリップの In/Out 点を元にクリップ編集ダイアログを立ち上げ、新たなクリップを作成する操作です。

クリップのコピー作成を行なうには、以下の2通りの方法があります。

- ①クリップ編集エリアのクリップ番号を右クリックし、ポップアップメニューから「クリップのコピー作成」を選択する。



(図 36 ポップアップメニュー/クリップの編集)

- ②クリップ番号をクリックし選択状態にしてから、「編集」メニューから「クリップのコピー作成」を選択する。



(図 37 クリップエディットダイアログの出し方)

いずれかの操作を行うと、クリップ編集ダイアログが立ち上がります。

## 5) クリップ編集ダイアログ

クリップの編集/新規作成/コピー作成を行なう場合、下記のクリップ編集ダイアログでクリップ情報の設定を行ないます。



(図 38 クリップエディットダイアログ)

No.	操作	概略
1	素材番号	編集するクリップの素材(シーン)番号です。
2	クリップ番号	編集するクリップのクリップ番号です。 一つの素材(シーン)から作成できるクリップは52個です。
3	タイトル	クリップのタイトルです。 クリックすると、入力ダイアログから名前の登録が行なえます。 最大で20文字まで登録できます。
4	サムネイル表示	クリップのサムネイルです。
5	InTC	クリップのIn点のタイムコードです。 クリックするとGoto Inの操作をします。
6	OutTC	クリップのOut点のタイムコードです。 クリックすると、Goto Outの動作をします。
7	Duration	クリップの長さを表示します。
8	再生 Mode	クリップの動作属性を、プルダウンリストから選択します。 ※再生モードについては、P.34「[4]再生モードの設定」の項を参照して下さい。
9	タリ-連動再生	タリ-連動再生の設定をします。 ※タリ-連動再生については、P.35「[5]タリ-連動再生の設定」の項を参照して下さい。

(表 10 クリップエディットダイアログ 表示情報一覧)

以降で、クリップ編集ダイアログでの操作について説明します。

## [1] IN /OUT TC の設定

クリップの In/Out 点の設定を行ないます。

### ① 再生ポイントから TC を取得する

1. Jog/Shuttle コントローラで任意のポイントを再生(Still)させます。  
再生(Still)中の TC は、Controller エリアに表示されています。
2. クリップ編集ダイアログ内の、[IN 点設定] (または[OUT 点設定]) ボタンを押下します。  
「InTC」 (または「OutTC」) に再生(Still)中の TC が登録されます。



(図 39 In 点設定)

### ② TC や Duration を直接入力する

1. InTC(または OutTC)の数字部分をクリックして下さい。  
すると、TC の入力ダイアログが開きます。



(図 40 タイムコード入力画面)

2. TC を入力する場合には、上段に TC を入力して下さい。  
Duration から TC を割り出す場合は、「Duration を入力する」にチェックを入れて下さい。  
下段に数字が入力できるようになりますので、Duration を入力します。

3. [OK]ボタンでこのダイアログを閉じると、  
TCを入力した場合は、変更した TC が入力されます。  
Durationを入力した場合は、変更していない方の TC を基準に、指定した Duration になる TC が入力されます。※  
(※例：In 点 TC をクリックして開いたダイアログで Duration を設定した場合、Out 点から起算した InTC の値に変更されます。)

## [2] サムネイルの設定

任意のポイントからサムネイルを生成することが出来ます。

CONTROLLER エリアのキャプチャ部に表示されている映像が、キャプチャ画像の元になります。キャプチャ画像にしたい映像で Still し、[サムネイル設定]ボタンを押下すると、サムネイルが更新されます。

## [3] クリップ再生

クリップの In-Out 点間再生を行うことが出来ます。

[クリップ再生]ボタンを押して下さい。

クリップ再生をした後、再び**編集作業に戻る場合は**、Goto IN (もしくは、Goto Out) を行って下さい。

※Goto 操作は、Jog/Shuttle か GUI から行なえます。

Jog/Shuttle コントローラについては、P.19 「Jog/Shuttle コントローラ」の項を参照下さい。

## [4] 再生モードの設定

クリップの作成/編集の際に、プレイリストでの動作属性を選択しておく必要があります。再生モードとはその属性を指し、クリップ編集ダイアログ内で設定します。

再生モードのプルダウンリストから、任意のモードを選択して下さい。

以下に、各モードの説明を記述します。

- END STILL : クリップの再生が終わると、Out 点で Still します。
- NEXT PLAY : クリップの再生が終わると、次のクリップの再生を始めます。
- NEXT CUEUP : クリップの再生が終わると、次のクリップの In 点で Still します。
- LOOP : そのクリップを LOOP 再生します。
- FREEZE : In 点で Still します。

**注意：**「NEXTPLAY」 → 「FREEZE」の順でクリップを並べた場合の動作

プレイリスト上に、「NEXT PLAY」属性→「FREEZE」属性とクリップを並べて再生した場合、「FREEZE」属性のクリップは、In 点で Still せず、「NEXT PLAY」属性として再生します。（=次にクリップがある場合は、次のクリップも再生します。）

クリップ再生の後、次のクリップに FREEZE を使用したい場合、「NEXT CUEUP」 → 「FREEZE」と、並べてご使用下さい。

**注意：**NEXT CUEUP と NEXT PLAY は、一つ後のクリップが動作対象となります。

NEXT 選択クリップには、ジャンプしません。

[5] タリー連動再生の設定

専用のタリーボックスを使用する場合の設定項目です。

詳しい情報は、弊社サポートまでお問い合わせください。

[6] クリップの保存

上記の操作による編集が完了したら、[OK]ボタンをクリックして下さい。

編集内容が確定され、クリップ編集エリアに作成したクリップが表示されます。

## 6) CONTROLLER エリアからのクリップ作成

CONTROLLER エリアからもクリップの新規作成が行なえます。

この方法を使用すると、クリップ編集ダイアログを開く前に再生ポイントを探しておき、その TC を In 点として編集を開始できます。

CuePad を使用してポイントを呼び出した場合に、この方法を使用すると便利です。

1. 予め InTC にしたいポイントを Jog/Shuttle コントローラや CuePad から呼び出して STILL にしておきます。

※クリップ作成時にキャプチャ画像を取得する都合上、D/C に接続しているチャンネルで行なうと便利です。

2. CONTROLLER エリアにある現在制御選択されている側の CH 表示部を右クリックします。

クリップ編集ダイアログが立ち上がりますので、クリップの編集を行って下さい。

**補足)** 停止中に CH 表示部を右クリックして、クリップ編集ダイアログを立ち上げた場合、素材の先頭と終端が In/Out 点の初期値になります。

PLAY 中では、ダイアログは立ち上がりません。必ず、STILL にして下さい。

## 7) クリップデータの保存

編集したクリップデータを保存します。

クリップの保存をせずにアプリケーションを閉じてしまうと、クリップデータが破棄されてしまいますので、ご注意ください。

クリップデータを保存する方法は、以下の2通りの方法があります。

- ① ファイルメニューから「クリップデータを保存する」を選択する。
- ② クリップ編集エリアの保存ボタンを押す。



(図 41 クリップデータ保存メニュー)



(図 42 保存ボタン)

その後、保存確認ダイアログウィンドウが表示されるので、「はい」ボタンを押して下さい。

## 8) クリップ編集エリアでのその他の操作

### [1] クリップ再生

以下の2通りの方法があります。

- ① クリップ番号を右クリックし、ポップアップメニューから「クリップの再生」を選択します。



(図 43 クリップの再生ポップアップメニュー)

- ② サムネイル画像を右クリックします。

### [2] クリップの削除

クリップを削除するには、以下の2通りの方法があります。

- ① クリップの番号をクリックして選択状態にし、[編集]メニューから、「クリップの削除」を選択します。
- ② クリップ番号を右クリックし、ポップアップメニューから、「クリップの削除」を選択します。

ただし、クリップがプレイリストに登録されている時は削除できません。

#### **注意：**クリップ番号 01 の削除

素材取込み時に作成された最初のクリップ(#####(シーン番号)-01 番のクリップ)を削除すると、素材データの削除として扱われます。

同じシーン番号のクリップすべてが削除されます。

ただし、同じシーン番号の 02 以降のクリップをプレイリストで使用している場合、01 番クリップも削除できません。

### [3] クリップタイトル入力

クリップのタイトルを、クリップ編集ダイアログを使わずに直接入力することができます。  
タイトル入力するには、クリップのタイトル部分をクリックし、表示されたタイトル入力ダイアログでタイトルを入力して下さい。

### [4] クリップサムネイル取得

クリップのサムネイルを、クリップ編集ダイアログを使わずに直接設定することができます。  
サムネイルを設定するには、クリップ番号をクリックして選択状態にします。その状態で、JOG/SHUTTLE コントローラの「PICT MARK」ボタンを押します。

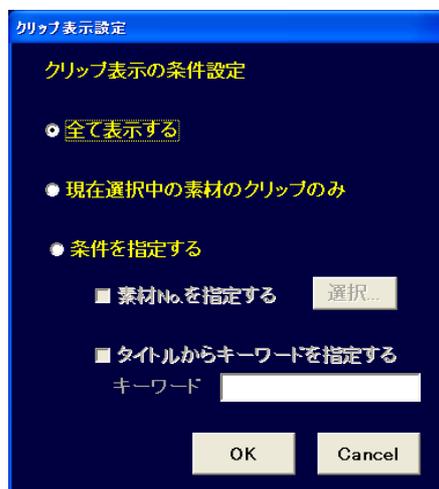
## 9) クリップ表示設定

クリップ編集エリアのクリップを、特定の条件で絞り込んで表示することができます。

条件を設定するには、ツールメニューから「クリップ表示選択…」を選択します。クリップ表示設定ダイアログが表示されるので、条件を指定します。



(図 44 ツールメニュー)



(図 45 クリップ表示設定ダイアログ)

表示条件には、以下の3種類があります。

「全て表示する」

: 全てのクリップを表示します。

「現在選択中の素材のクリップのみ」

: CONTROLLER エリアで選択されているチャンネルに表示されているシーン No. のクリップのみを表示します。

「条件を指定する」

: 素材 No. かタイトル文字、あるいは両方を指定して、条件に合致したクリップを表示します。

## 8. プレイリストの作成・編集

クリップエディットで作成したクリップを追加したり、リスト内の並べ替えを行ったりして、クリップ再生順を決める、プレイリストを作成します。

### 1) プレイリストタブの切り替え

プレイリスト編集エリアの左端に立てに並ぶのが、プレイリストのタブです。

全部で10個作成することができ、それぞれのタブをクリックするとプレイリストタブが切り替わります。

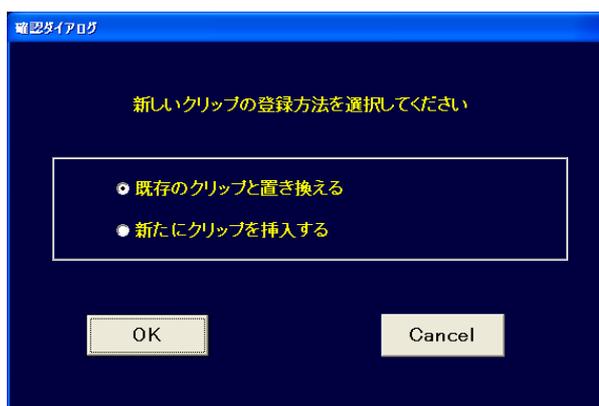
### 2) プレイリスト作成

#### [1] クリップの登録・挿入・上書き

プレイリスト編集エリアには、必ず一つ空のマスがあります。

このマスに、クリップ編集エリアのクリップをドラッグ&ドロップし、登録します。

既に登録されている場所にクリップをドロップすると、上書きするか挿入するかの確認ダイアログが表示されます。



(図 46 登録確認ダイアログ)

**注意：**同じクリップを、複数回プレイリストで使用することは出来ません。

プレイリストに登録されているクリップは、No. 表示とタイトル背景がグレーで表示されます。

同じクリップを複数回使用する時は、クリップ編集エリアでクリップのコピーを行ってから、プレイリストに登録して下さい。



(図 47 使用済みクリップ(左)と未使用クリップ(右))

## [2] プレイリスト内での並べ替え

プレイリスト内のクリップを、置き換えたい位置にドラッグ&ドロップして下さい。

ドロップをした時に、入れ換えるのか、挿入するのかの確認ダイアログが表示されるので、選択して下さい。



(図 48 入替え確認ダイアログ)

## 3) プレイリスト内のクリップの削除

プレイリストから、クリップを削除します。削除したクリップは、再びプレイリストに登録することが可能です。

削除には幾つかの方法があります。

### [1] クリップの単体削除

プレイリストからクリップを一つ削除します。

単体削除をするには、以下の2通りの方法があります。

- ① クリップを削除するには、クリップの番号をクリックして選択状態にし、編集メニューから、「プレイリストからクリップを削除」を選択します。
- ② クリップ番号を右クリックし、ポップアップメニューから「クリップの削除」を選択します。

どちらの操作も、削除の確認ダイアログが表示されるので、「はい」をクリックして下さい。

### [2] クリップの一括削除

現在選択しているプレイリストタブのクリップを全て削除します。

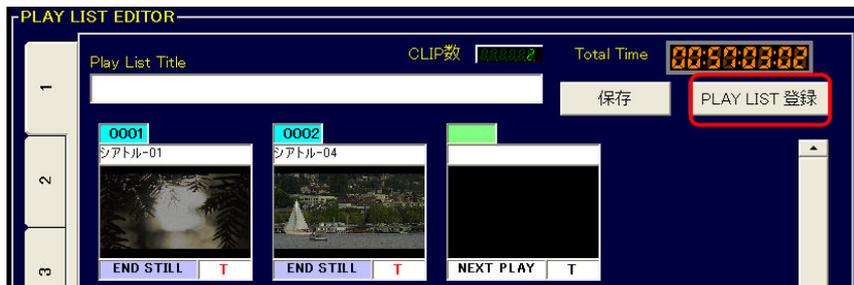
クリップを一括削除するには、編集メニューから、「プレイリストの一括削除」を選択して下さい。

#### 4) プレイリスト情報の登録

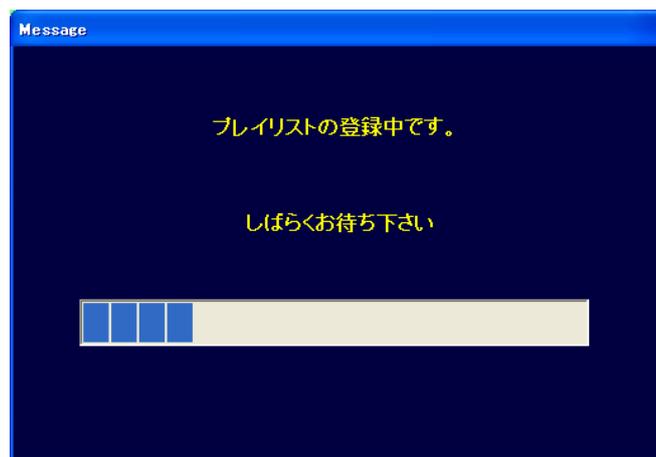
プレイリスト編集エリアで作成したプレイリストの情報を、VDRH-9000 本体に登録する必要があります。

[PLAY LIST 登録]ボタンをクリックすると、プレイリストの登録を行います。

この時に、クリップに不正なデータが含まれていた場合は、登録作業後に警告ダイアログが表示されます。



(図 49 プレイリスト登録ボタン)



(図 50 プレイリスト登録中ダイアログ)

## 5) プレイリストデータの保存

編集したプレイリストの情報を保存します。

プレイリストの保存をせずにアプリケーションを閉じてしまうと、プレイリストデータが破棄されてしまいますので、ご注意ください。

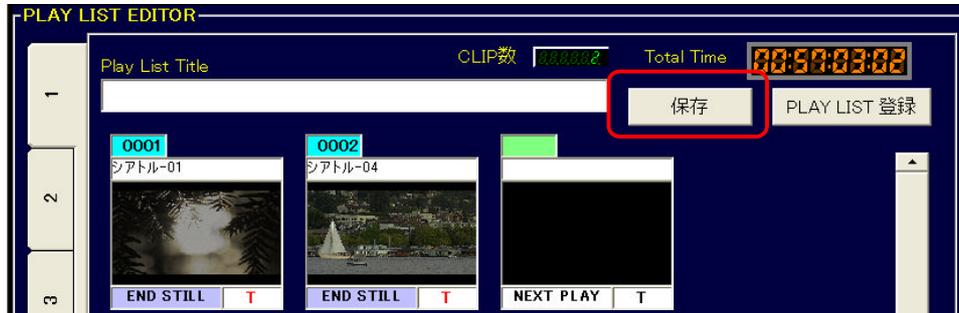
プレイリストの保存を行なうと、同時にクリップ情報も保存します。

プレイリストデータを保存する方法は、以下の2通りの方法があります。

- ① ファイルメニューから「プレイリストを保存する」を選択する。
- ② プレイリスト編集エリアの保存ボタンを押す。



(図 51 プレイリスト保存メニュー)



(図 52 プレイリスト保存ボタン)

その後、保存確認ダイアログウィンドウが表示されるので、「はい」ボタンを押して下さい。

## 9. ハイライト再生画面

ハイライト再生画面では、作成したプレイリストを用いて、イベントの送出を行います。



(図 53 再生画面)

### [1] ハイライト再生画面への切り替え

EDIT 画面で[画面]メニューから、「ハイライト送出画面」を選択すると、ハイライト再生画面に切り替わります。

その際、「プレイリスト情報の登録」が行なわれていない場合、本体への登録を行ってから切り替わるため、登録状況により切り替わりに時間が掛かる場合があります。

※プレイリスト情報の登録については、P.42「4)プレイリスト情報の登録」の項をご参照下さい。

なお、再度「EDIT 画面」へ戻る場合、ハイライト送出画面の同じく[画面]メニューから「EDIT 画面」を選んでください。

[2] プレイリストコントロールエリア

イベント再生の制御として、以下の操作をサポートします。

イベント再生コントロールでの制御は、現在選択中のチャンネルにのみ有効です。



(図 54 イベント再生コントロール)

No.	操作	概要
1	RECUE	再生中のクリップの先頭をキューアップします。 通常モードでは、RECUE 後 STILL します。 ポン出しモードでは、RECUE 後再生を続けます。
2	PLAY	STILL されているクリップを再生します。 通常モードでは、テイクとして使用します。 ポン出しモードでは、クリップの途中で STILL をかけた後、そこから再生する場合に使用します。
3	STILL	再生中のクリップを STILL します。 通常モード/ポン出しモードとも、動作は同じです。
4	スロー	STILL されているクリップを±4/32 倍速でスロー再生します。 ×1 再生中に押しても、スロー再生は行ないません。
5	NEXT	次のイベントの再生を行います。青色で選択されたクリップが、NEXT の対象となります。(※通常は右隣のクリップが選択されています。) 通常モードでは、クリップの先頭でキューアップして STILL します。 ポン出しモードでは、クリップ先頭から即再生がかかります。
6	ポン出しモード	ポン出しモードで使用する場合、チェックボックスにチェックを入れます。 ポン出しモードでは、クリップをクリックするだけで、先頭から再生を開始します。

(表 11 プレイリストコントロールエリア項目一覧)

### [3] Ch-A プレイリスト/Ch-B プレイリスト

各チャンネルの出力するイベント情報を表示します。



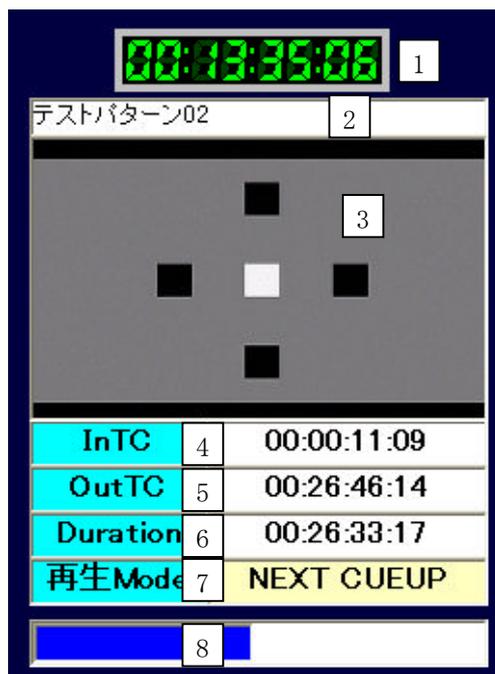
(図 55 Ch-A プレイリスト)

送出画面には、以下の情報が表示されます。

No.	情報	概要
1	プレイリストタブ	クリックし、プレイリストタブを切り替えます。
2	制御チャンネル	プレイリストコントロールエリアや、JOG/SHUTTLE コントローラからの制御に対応するチャンネルを、赤色で表示します。 ここをクリックすることで、選択チャンネルを切り替えます。
3	ON AIR	外部からの ON AIR タリ-信号を受けると点灯します。
4	プレイリストタイトル	プレイリストのタイトルを表示します。
5	登録クリップ数	プレイリストに登録されているクリップ数を表示します。
6	Total Remain Time	プレイリストに登録されているクリップの総時間を表示します。
7	再生中クリップ情報	クリップの再生を行っている場合、再生中のクリップの詳細情報を表示します。
8	プレイリスト	プレイリストに登録されているクリップを表示します。 クリップの表示情報は、P.17「クリップ編集エリア (CLIP EDITOR エリア)」の項をご参照下さい。

(表 12 送出画面表示情報一覧)

再生中クリップ情報は、以下のように表示されます。



(図 56 再生中クリップ情報)

No.	情報	概要
1	Remain Time	クリップの残り時間を表示します。
2	タイトル	クリップのタイトルを表示します。
3	サムネイル	クリップのサムネイル画像を表示します。
4	InTC	クリップの In 点 TC を表示します。
5	OutTC	クリップの Out 点 TC を表示します。
6	Duration	クリップの Duration Time を表示します。
7	再生モード	クリップの再生モードを表示します。
8	再生インジケータ	クリップの再生位置を、視覚的にバーで表示します。 バーの任意の位置をクリックすることで、クリップの再生位置を変更できます。

(表 13 再生中クリップ情報一覧)

プレイリストのクリップは、クリップの使用状態で背景色が変わります。

No.	状態	概要
1		通常状態。背景色は白です。 何もしていない状態です。
2		キューアップ状態。背景色は緑です。 クリップの先頭で STILL している状態です。 通常モード時に、STOP 状態でのマウスクリックや NEXT 操作、あるいは PLAY 状態での NEXT、RECUE 操作を行った場合にキューアップ状態になります。
3		再生中状態。背景色は赤です。 クリップが再生されている状態です。 クリップの先頭以外で STILL している時も、再生状態となります。
4		NEXT 選択状態。背景色は青です。 現在再生中のクリップから、NEXT 操作をされた時に再生する予約状態です。 基本は現在再生中のクリップの次の位置になりますが、マウスで選択することで、任意のクリップを NEXT に指定できます。 ※クリップ属性により、NEXT CUEUP か NEXT PLAY が動作する時は、一つ後のクリップが動作対象となります。

(表 14 クリップ状態一覧)

#### [4] CH-A シンクロモード設定

Ch-B プレイリストにのみ、Ch-A シンクロモードの設定ボタンがあります。

シンクロモードを設定することにより、チャンネルAとチャンネルBを同時に送出することが可能です。(ボタンが黄色で表示されていると ON の状態です。)



(図 57 CH-A シンクロモード設定)

オプション設定により、NEXT や RECUE も同時に動作させることが出来ます。

## 10. コンプレス

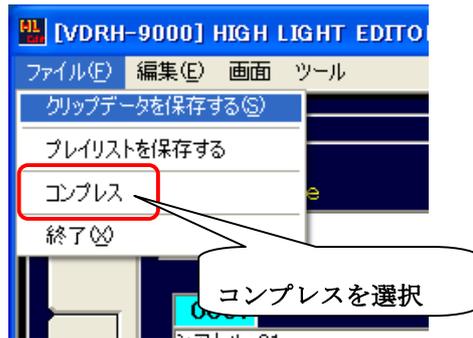
必要のなくなった素材(シーン)は、コンプレス作業により VDRH-9000 から消去することで、録画残時間を増やすことができます。



**注意** コンプレスで削除した素材は、復旧ができません！！

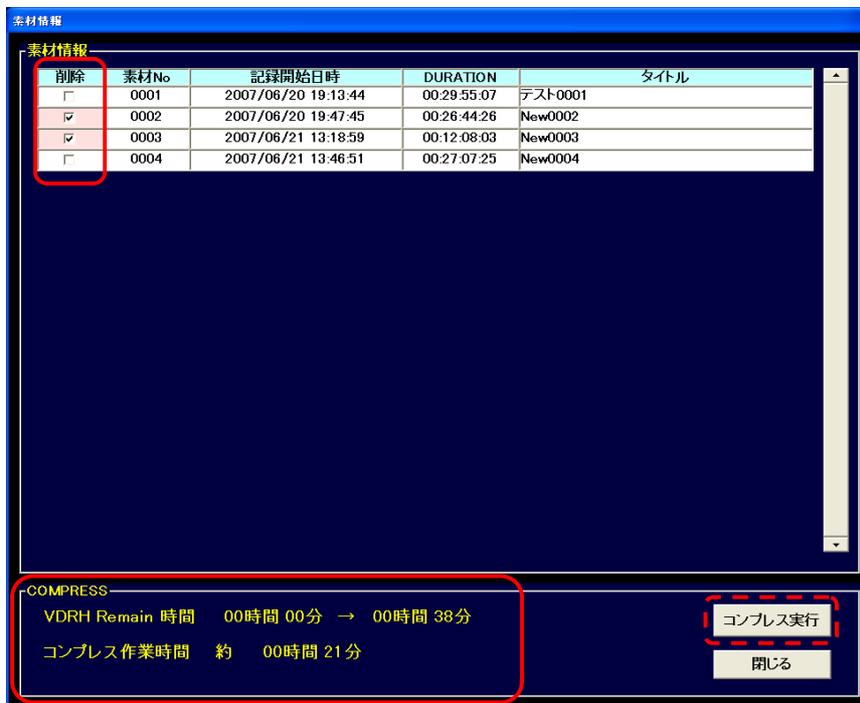
コンプレスを行う方法は、以下の通りです。

- ① ファイルメニューからコンプレスを選択して、コンプレスウィンドウを表示します。



(図 58 コンプレスメニュー)

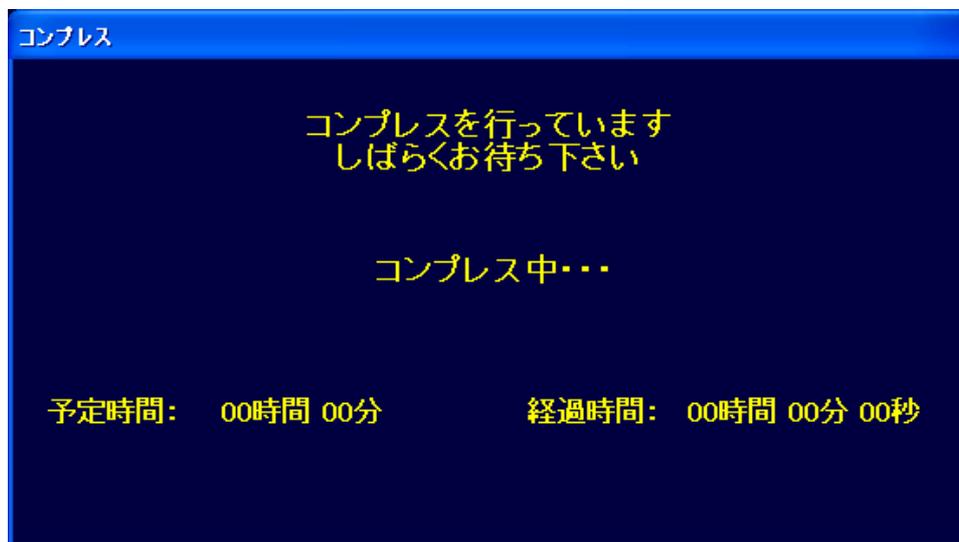
- ② コンプレスで消去する素材に、削除のチェックを設定します。



(図 59 コンプレス操作)

削除のチェックを付けることで、VDRH-9000 で録画できる時間や、コンプレス作業にかかる時間が表示されます。

[コンプレス実行]をクリックし、表示された確認ダイアログで「はい」をクリックするとコンプレスを開始します。



(図 60 コンプレス実行中画面)



コンプレスは中断できません!!

補足) クリップは、起動時に表示されるすべてのプレイリストで共通で使用します。

そのため、現在使用中のプレイリストで使用していなくても、他のプレイリストで使用している場合、そのクリップが含まれるシーンは削除選択ができません。

削除選択しようとする则表示状況が表示されますので、よくご確認の上、そのプレイリストからも削除した上で、コンプレスを実行してください。

## 11. オプションメニュー

本システムの動作に関する設定を、オプションにて変更することが可能です。

### 【システム系】

〔自動保存〕

…プレイリストデータやクリップデータを、定期的に自動保存するかの設定を行いません。

### 【編集系】

〔再生モードのデフォルト〕

…クリップを新規に作成した時の、クリップの再生モードの初期値を設定します。  
よく使う値を設定すると便利です。

〔サムネイル取得チャンネル〕

…サムネイルを取得できるチャンネルを設定します。  
チェックの付いたチャンネルでクリップ編集をしている場合にのみ、サムネイルを作成することが可能です。

### 【再生系】

〔再生画面のデフォルトタブ〕

…再生画面を最初に表示した時に開くプレイリストタブを、チャンネル毎に設定します。

〔再生開始〕

…ハイライト再生画面に切り換えた時、ポン出しモードで開くかを設定します。

〔シンクロモード動作〕

…ハイライト再生画面で CH-A シンクロモードを使用するとき、NEXT、BACK※、RECUE  
操作に対してもシンクロするかを設定します。

※BACK の操作は、別売のコントロールパネルからのみの操作です。

## 12. バージョン情報

本システムのバージョンを表示します。

「ツール」メニューから、[バージョン情報]をクリックして下さい。



(図 61 ツールメニュー)

バージョン情報ウィンドウが表示されます。

アプリケーションのバージョンが表示されます。



(図 62 バージョン情報表示ダイアログ)



# **株式会社 オンテック**

ビデオコミュニケーションビジネスユニット

〒141-0031 東京都品川区西五反田3丁目13番2号 光洋ビル 4F

TEL:03-5759-0557(代) FAX:03-5434-0517

本 社

〒564-0062 大阪府吹田市垂水町3丁目20番27号 TEL:06-6338-8581(代) FAX:06-6338-8593

Homepage : <http://www.ontec.co.jp>

---