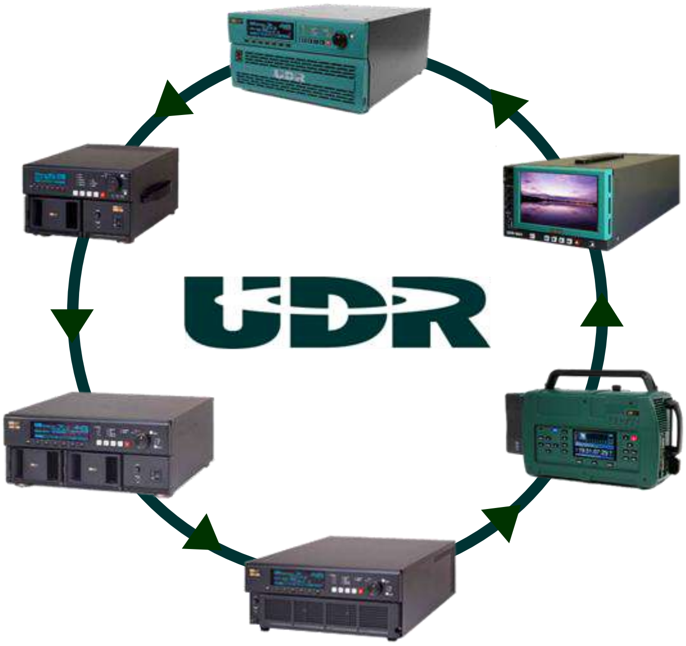
KG JUDR

JUDR Startup Manual



KG KEISOKU GIKEN

M-0698 Rev 1.7.0

- 本資料に記載された製品及び製品の仕様は、信頼性、機能、設計の改良の理由により予告なく変更されることがあります。
- 本資料の一部、または全部を当社に無断で転載または複製することを固くお断りします。
- 本資料によって第三者、または㈱計測技術研究所の特許権、その他権利の実施権を許諾するものではありません。
- 本資料で記述する製品名などの固有名詞は、各メーカーの登録商標、または商標です。

Contents

1 はじめに 7
1.1 ＪＵＤＲアプリケーションの概要 7
1.2 動作環境 7
1.3 ＪＵＤＲがサポートする製品と機能 8
1.3.1 標準機能 8
1.3.2 拡張機能 9
1.4 注意 10

2 2. インストール / アンインストール / 起動方法 11
2.1 Windows で使う場合 11
2.1.1 JUDR をインストールする 11
2.1.2 JUDR をアンインストールする 13
2.1.3 JUDR を起動する 14
2.2 Linux 環境で使う場合 15
2.2.1 JUDR をインストールする 15
2.2.2 JUDR をアンインストールする 15
2.2.3 JUDR の起動方法 16
2.3 macOS で使う場合 16

3 起動時画面 17
3.1 起動時画面 17
3.1.1 新規接続 18
3.1.2 接続管理ウィンドウ 19
3.1.3 接続リスト 19
3.2 起動時画面のメニュー 20
3.2.1 ファイルメニュー 20
3.2.2 ウィンドウメニュー 21
3.2.3 ヘルプメニュー 21

4 主操作画面 22
4.1.1 基本制御部分 23
4.1.2 情報表示部分 25
4.1.3 テイク情報表示 27
4.2 主操作画面メニュー 28
4.2.1 システムメニュー 28
4.2.2 ツールメニュー 29
4.2.3 ファイルメニュー 30

5 各種ウィンドウの説明と操作 31
5.1 ＵＤＲフォルダリスト 31
5.1.1 各部の説明 32
5.1.2 既存のUDRフォルダを選択する 35
5.1.3 UDRフォルダを新しく作成する 36
5.1.4 フォルダの削除 40
5.1.5 非同期UDRフォルダの修復 41
5.1.6 UDRフォルダの情報表示と設定変更 42
5.1.7 UDRフォルダの書き込み禁止状態を変更する 44
5.1.8 UDRフォルダのサイズ変更 44
5.1.9 UDRフォルダのフォーマット 45
5.2 テイクリスト 46
5.2.1 各部の説明 46

5.2.2 再生テイクを設定する 47
5.2.3 収録テイクを設定する 47
5.2.4 テイクのタイトルを設定する 47
5.2.5 テイクに書き込み禁止フラグを設定する 48
5.2.6 テイクを削除する 48
5.3 ビデオフォーマット **49**
5.3.1 各部の説明 49
5.3.2 ビデオフォーマットやリファレンスを変更する 50
5.4 ログビューワー **52**
5.4.1 各部の説明 52
5.4.2 ログをテキスト形式で保存する 53
5.4.3 複数のログを Zip 圧縮して保存する 53
5.5 パラメータ設定 **55**
5.5.1 各部の説明 55
5.5.2 パラメータを変更する 56
5.5.3 パラメータを保存する 56
5.5.4 パラメータを読み込む 57
5.5.5 パラメータ一覧を印刷する 57
5.5.6 パラメータを工場出荷状態に戻す 57
5.6 タイムコードジェネレータプリセット値の設定 **58**
5.6.1 各部の説明 58
5.6.2 プリセット値を設定する 59
5.7 ビデオフォーマットエディタ **60**
5.7.1 各部の説明 60
5.8 フォルダテンプレートエディタ **62**
5.8.1 各部の説明 62
5.9 入力解析 **64**
5.9.1 各部の説明 64
5.10 カラースペース変換設定 **65**
5.10.1 各部の説明 65
5.10.2 カラースペース変換設定メニュー 66
5.11 入力ステータス **66**
5.12 UDRフォルダ **IN/OUT** ツール **67**
5.12.1 各部の説明 67
5.12.2 UDRフォルダを開く 69
5.12.3 IN/OUT 点を指定する 69
5.12.4 指定した範囲に再生や収録などの制御を行う 71
5.13 プレイリスト **72**
5.13.1 各部の説明 73
5.13.2 プレイリストに再生エントリを追加する 78
5.13.3 再生エントリの IN/OUT 点を編集/設定する 79
5.13.4 再生エントリの順番を入れ替える 80
5.13.5 プレイリストを再生する 80
5.13.6 プレイリストを保存する 82
5.13.7 プレイリストを読み込む 83
5.13.8 オペレーションモードで動作させる 84
5.13.9 UDR 単体でプレイリスト再生を行う 84
5.14 キャッシュモニタ **86**
5.14.1 各部の説明 86
5.15 フレームコピー **87**
5.15.1 各部の説明 87
5.15.2 コピーモードを選択する 89

5.15.3 UDRフォルダを選択する 90
5.15.4 コピー対象を選択する 90
5.15.5 編集点を設定する 91
5.15.6 コピーを開始する 91
5.15.7 実行時のステータス表示ウインドウ 92
5.16 UDRフォルダの複製 **93**
5.16.1 各部の説明 93
5.16.2 UDR フォルダの複製手順 94
5.17 UDRフォルダのバックアップとリストア **96**
5.17.1 各部の説明 96
5.17.2 UDRフォルダをバックアップする 98
5.17.3 バックアップしたファイルをリストアする 101
5.18 パターン描画 **104**
5.18.1 各部の説明 104
5.18.2 パターン描画 107
5.19 コマンドプロンプト **108**
5.19.1 各部の説明 109
5.19.2 コマンドを送信する 109
5.20 ＶＴＲ制御ツール **111**
5.20.1 各部の説明 111
5.20.2 VTRからUDRへ取り込む 115
5.20.3 UDRからVTRへ取り込む 117
5.20.4 制御パラメータを設定する 120
5.21 画像ファイルのロード **124**
5.21.1 各部の説明 124
5.21.2 UDRへファイルを書き込む 127
5.22 画像ファイルのセーブ **130**
5.22.1 各部の説明 130
5.22.2 UDRからデータをファイルとして書き出す 133
5.23 画像ファイルのロード/セーブオプション **135**
5.23.1 各部の説明 135
5.23.2 共通オプション 136
5.23.3 色変換オプション 138
5.23.4 ファイルフォーマットオプション 138
5.23.5 ピクセルマージ変換エディタ 139
5.23.6 画像ファイルロード・セーブのカスタムレイアウト 141
5.23.7 位置調整オプション 142
5.24 オーディオファイルのロード **143**
5.24.1 各部の説明 143
5.24.2 UDRへオーディオファイルを書き込む 145
5.25 オーディオファイルのセーブ **147**
5.25.1 各部の説明 147
5.25.2 UDR内のオーディオデータをファイルとして書き出す 148
5.26 ファイル **I/O** リクエストリスト **150**
5.26.1 各部の説明 150

6 その他の機能 **151**
6.1 プリファレンス **151**
6.2 ライセンス管理 **154**
6.2.1 各部の説明 154

7 よくある質問と回答 **155**

8 サポート _______________ **157**

9 History _______________ **157**

1 はじめに

1.1 JUDRアプリケーションの概要

JUDR は **Ethernet** 経由で **UDR** シリーズを制御する **GUI** ベースのアプリケーションです。
再生などの基本制御の他、各種設定、プレイリストや画像データの入出力の機能が提供されます。
本マニュアルは **JUDR Version.8.0.0** を元に作成しています。以前のバージョンをお使いの場合には一部画面の表示が異なったり、機能自体が無かったりします。

1.2 動作環境

JUDR は以下のプラットフォームでの動作がサポートされています。

- **Microsoft Windows 10 (64bit** 版のみ**)**
- **Microsoft Windows 8.1 (64bit** 版のみ**)** ※
- **Microsoft Windows 7 Professional/Ultimate (64bit** 版のみ**)**
- **Microsoft Windows Vista Business/Ultimate ServicePack2** 以降 **(64bit** 版のみ**)**
- **Red Hat Enterprise Linux 7 (64bit** 版のみ**)**
- **macOS 10.15 Catalina / macOS 10.14 Mojave / macOS 10.13 High Sierra / macOS 10.12 Sierra / MacOSX 10.11 El Capitan / MacOSX 10.10 Yosemite**

※**Microsoft Windows 8.1** はデスクトップ上で動作します。

ハードウェア動作環境

プロセッサ	**Intel Pentium**Ⅳ相当以上の互換プロセッサを搭載したパーソナルコンピュータ
メモリ	**1GB** 以上 ※**2GB** 以上を推奨 ※高解像度画像ファイルを入出力する場合、より大きなメモリが必要になる場合があります。
ハードディスク容量	ソフトウェアインストールに **200MB** 以上 ※その他 **OS** が正常に動作するために必要な空き容量が必要です。 ※画像ファイルを保存する場合にはその分の空き容量が必要です。
ディスプレイ	**1024 x 768(XGA) / HighColor** 以上表示可能なディスプレイ ※**1920 x 1080(FullHD) / FullColor** 以上表示可能なディスプレイを推奨

本製品は実行環境に **Java Runtime Environment 7.0 (**以下 **JRE7.0)**を必要とします。

- **Microsoft Windows Vista/ Microsoft Windows 7/Microsoft Windows 8.1/Microsoft Windows 10** は米国 **Microsoft Corporation** の米国ならびに他の国における登録商標です。
- **Red Hat**、**Red Hat Enterprise Linux** は米国ならびに他の国における **Red Hat, Inc.**の登録商標です。
- **macOS** は、米国ならびに他の国における **Apple Inc.**の登録商標です。
- **Java** およびすべての **Java** 関連の商標およびロゴは、米国およびその他の国における米国 **Sun Microsystems, Inc.**の商標または登録商標です。
- **Pentium, Celeron** は **Intel Corporation** の登録商標です。
- その他記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。

1.3 JUDRがサポートする製品と機能

本ソフトウェアがサポートする機能はソフトウェアのエディション及び制御対象の **UDR** により異なります。

1.3.1 標準機能

標準機能は **EntryEdition** 及び **ExpertEdition** の両方でサポートされます。

機能名	制御する製品						
	UDR-5S	**UDR-10S**	**UDR-20S**	**UDR-40S-DV**	**UDR-40S-HM**	**UDR-DV100**	**UDR-N50** **UDR-N60**
ビデオコントロール	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
タイムコード設定 **UI**	✓	✓	✓				
ビデオステータス表示	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
フォルダ操作	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
テイク操作	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
拡張再生機能 （範囲ループ再生・範囲折り返し再生など）	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
プレイリスト機能	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
フレームコピー機能	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
フォルダ複製機能	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
フォルダ再書き込み機能				✓	✓		✓
ログ取得・閲覧機能	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
UMF バックアップ・リストア機能	✓	✓					
コマンドプロンプト機能	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
固定パターン描画機能	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
設定エディタ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
画像ファイル入出力機能 **(UMI/BMP/PPM)**	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
音声ファイル入出力機能 **(UMA/WAV)**	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ファイバチャネル接続		✓	✓				
フォルダテンプレートエディタ				✓			
ビデオフォーマットエディタ				✓			

入力信号解析表示				∝			
カラースペース機能設定 **UI**				∝			

1.3.2 拡張機能

拡張機能は **ExpertEdition** のみサポートされます。

機能名	制御する製品						
	UDR-5S	**UDR-10S**	**UDR-20S**	**UDR-40S-DV**	**UDR-40S-HM**	**UDR-DV100**	**UDR-N50** **UDR-N60**
RS-422 マスター制御コントロールパネル	∝	∝					
画像ファイル入出力機能 **(TIFF/DPX/YUV/CINEON/TARGA/ARIB** **/QuickTime/PNG/AVI)** ※別途有償オプションが必要です。	∝	∝	∝	∝	∝	∝	∝

1.4 注意

本マニュアルの画面は **JUDR** を英語版 **Windows XP Professional** 上で実行した場合のものです。その他の **OS**、言語環境を使用している場合、適時読み替えてください。

2 2. インストール / アンインストール / 起動方法

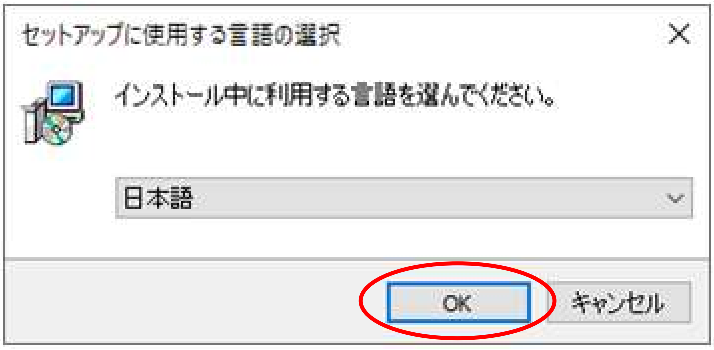
2.1 Windows で使う場合

2.1.1 JUDR をインストールする

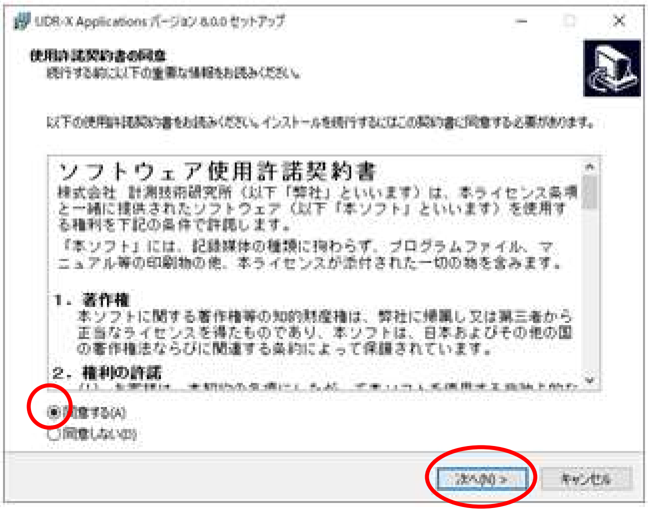
以前のバージョンの **JUDR** がインストールされている場合、**2.1.2** のアンインストール方法に従ってアンインストールしてから実行して下さい。

JUDR のインストーラを実行し、セットアップウィザードを起動します。
エクスプローラーを開き、**UDR-X_Applications-Setup.exe** をダブルクリックします。

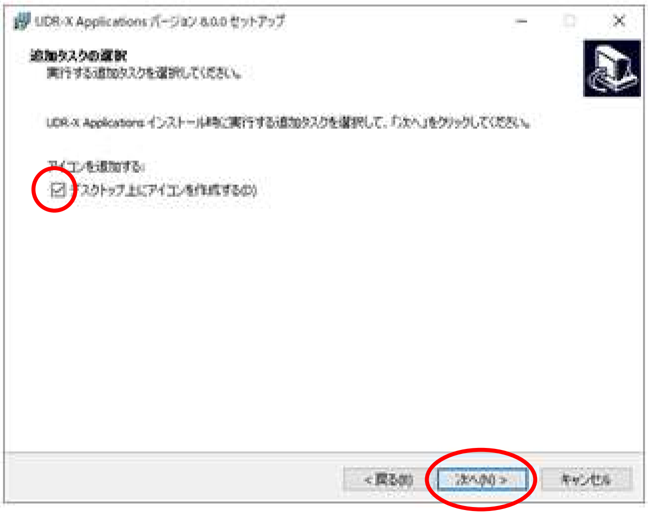
ウィザードが開始されます。
インストール中に使用する言語を選択し、**OK** ボタンをクリックします。



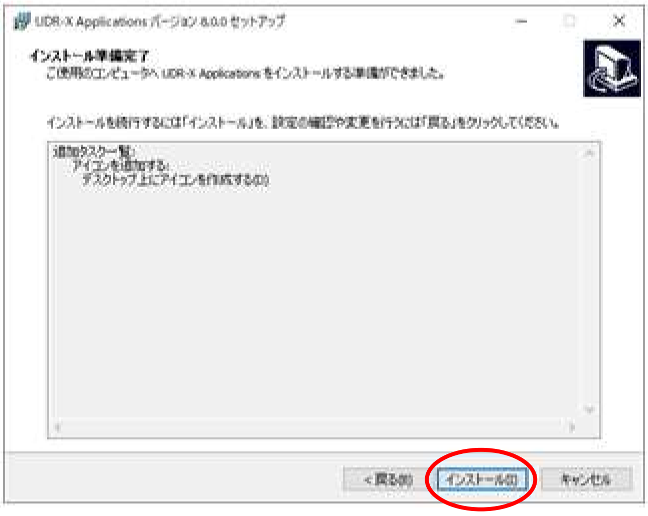
ソフトウェアの使用について、使用許諾書が表示されます。
よろしければ「同意する」を選択して「次へ」ボタンをクリックします。



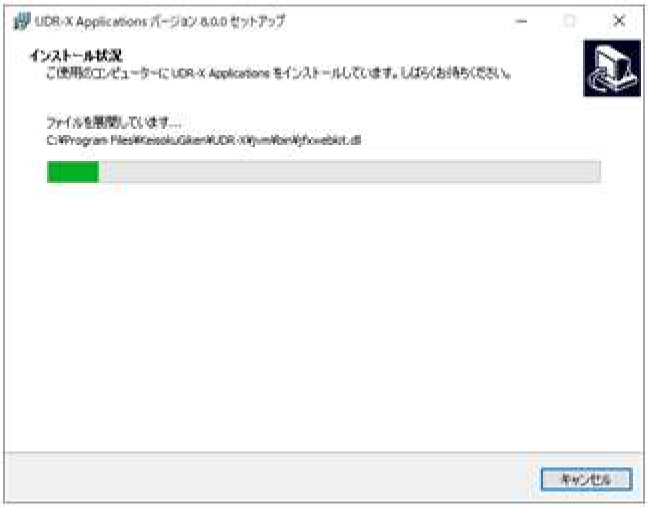
アイコンを追加するか設定します。
決定したら、「次へ」ボタンをクリックします。



インストール準備ができました。
「インストール」ボタンをクリックするとインストールが開始されます。



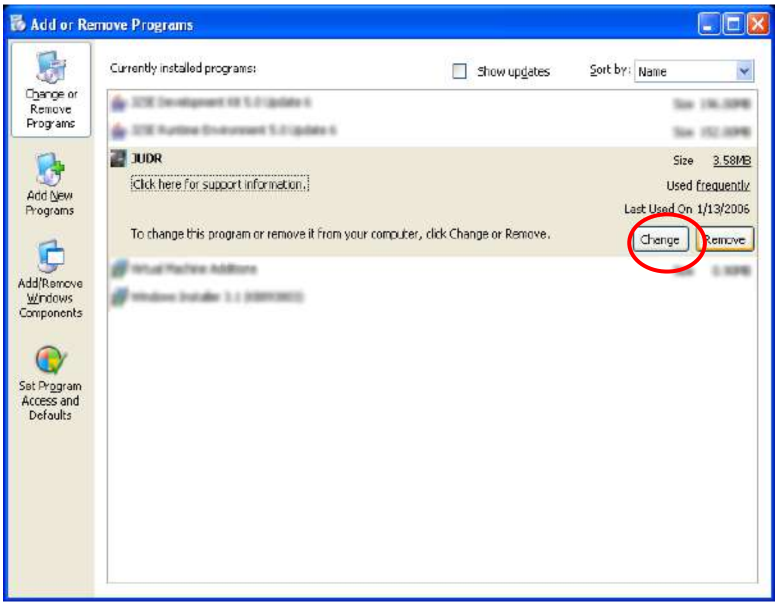
インストールが行われます。



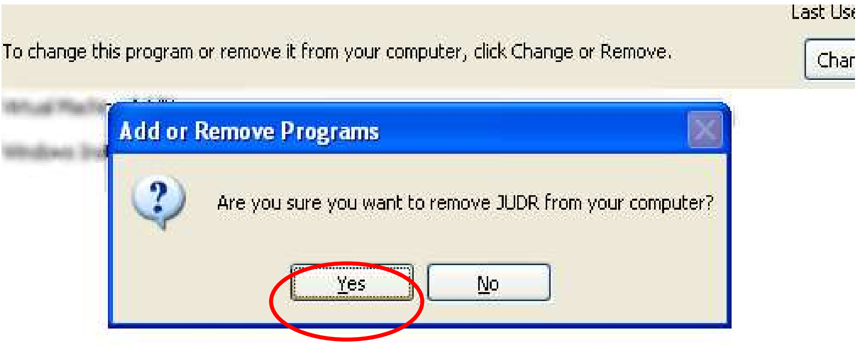
インストールが完了すると、下のような画面が表示されます。
Finish ボタンをクリックし、インストールウィザードを終了します。

2.1.2 JUDR をアンインストールする

コントロールパネルから **"プログラムの追加と削除"** を選択し、リストの **"JUDR"** をクリックします。
右端の **"削除"** ボタンをクリックしてアンインストールを行います。



削除するかどうかの問い合わせが表示されますので、**Yes** を選択します。



2.1.3 JUDR を起動する

デスクトップの **"JUDR"** アイコンをダブルクリックするか、プログラムメニューから **"UDR-X"** → **"JUDR"** を選択します。

デスクトップアイコン

プログラムメニュー**(**ショートカット**)**

2.2 Linux 環境で使う場合

2.2.1 JUDR をインストールする

※　**root** 権限で実行する必要があります。
※　**JUDR** のソフトウェア **CD-ROM** が **/media/cdrom** にマウントされているものとして説明します。
以前のバージョンの **JUDR** がインストール済みの場合、**2.2.2** の手順に従ってアンインストールを行ってから実行して下さい。

(1) 端末を開きます。
(2) マウントディレクトリに移動します。

```
# cd /media/cdrom
```

(3) インストールシェルが配置されたディレクトリに移動します。

```
# cd soft/UNIX
```

(4) **udrx_installer** を実行します。

```
# ./udrx_installer
```

(5) ディレクトリの問い合わせがあります。デフォルトでは **/opt** にインストールされます。

```
The software will be installed by default in "/opt".
Do you wish to change the installation location ? [y|N]
```

インストール先を変更しない場合

```
Do you wish to change the installation location ? [y|N] N
```

インストール先を変更する場合

```
Do you wish to change the installation location ? [y|N] y
Enter the name of the new directory: (インストール先ディレクトリ)
install directory is (インストール先ディレクトリ)
Are you sure ? [y|n] y
```

(6) インストールが行われます。

2.2.2 JUDR をアンインストールする

※　**root** 権限で実行する必要があります。
※　**JUDR** のソフトウェアが **/opt/KGudrx** にインストールされているものとして説明します。

(1) インストール先ディレクトリに移動します。

```
# cd /opt/KGudrx
```

(2) **udrx_uninstaller** シェルを実行します。

```
# ./udrx_uninstaller
```

(3) アンインストールの問い合わせが表示されますので、**y** を入力し、**ENTER** キーを押します。

```
UDR-X software package [ udrxsoft-2012_10_10-C ]
Do you want to remove this package ? [y|n] y
```

(4) アンインストールされます。

```
rm -f /opt/KGudrx/udrx_uninstaller
<UDR-X software uninstall successfully.>
```

2.2.3 JUDR の起動方法

(インストール先ディレクトリ**)/KGudrx/bin** の下に **JUDR.sh** がありますので、実行します。

```
# cd (インストール先ディレクトリ)/KGudrx/bin
# ./JUDR.sh
```

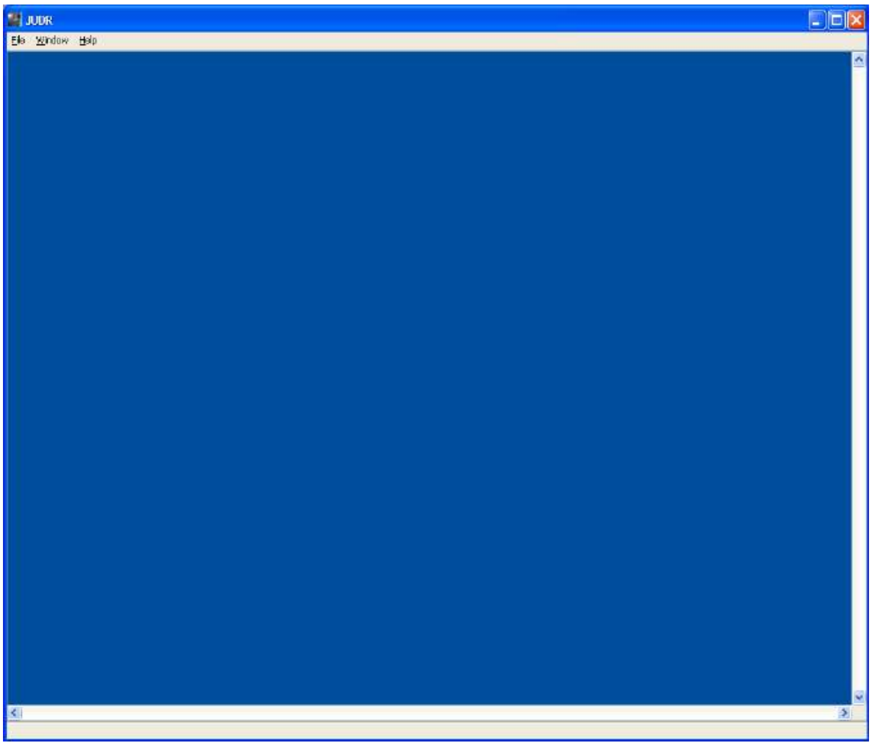
2.3 macOS で使う場合

M-0953 JUDR-macOS をご覧下さい

3 起動時画面

3.1 起動時画面

ＪＵＤＲは **Ethernet** 経由でＵＤＲを制御します。そのためには通信を確立する必要があります。

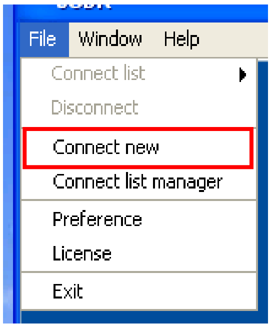


アプリケーション起動時に、デフォルトではＵＤＲとの接続は確立されていません。アプリケーション起動時にＵＤＲとの通信を確立するには、プリファレンスで自動接続オプションを有効にする必要があります。詳しくは **p.151** を参照してください。
接続を確立するにはには以下のいずれかの方法があります。

- **"**ファイル**"**メニュー → **"**新規接続**"**を選択する。**(p.18)**
- **"**ファイル**"**メニュー → **"**接続管理**"**を選択し、接続管理ウィンドウから **UDR** を選択して接続する。**(p.19)**
- **"**ファイル**"**メニュー → **"**接続リスト**"**を選択し、接続履歴から以前に接続した **UDR** を選択して接続する。**(p.19)**

3.1.1 新規接続

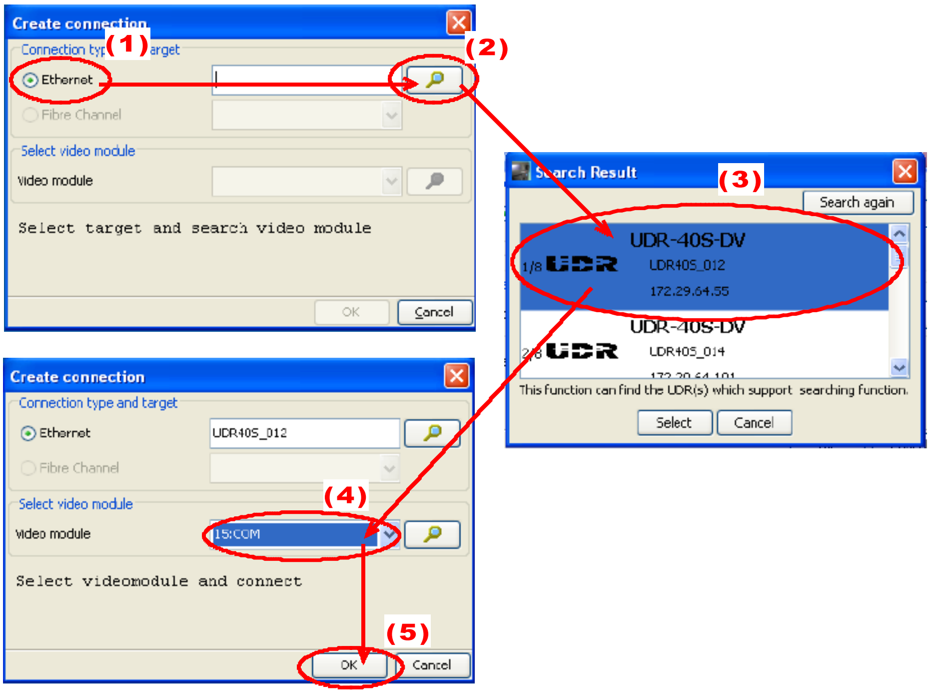
初回起動時や **UDR** の **IP** アドレスを変更したときなどは新たに接続を行なう必要があります。
"ファイル" メニューの **"新規接続"** を選択します。



- **Ethernet** 経由で接続する （検索機能を使う）

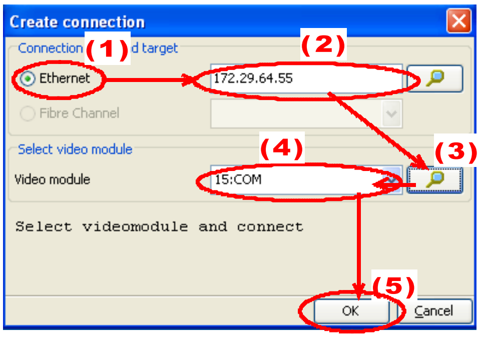
※ 検索機能をサポートしていない **UDR** は見つけることができません。この場合、**IP** アドレスを手入力する方法で接続することができます。

(1) **Ethernet** を選択します。
(2) ボタンをクリックし、検索画面を表示します。
(3) 検索された **UDR** から接続したい **UDR** を選択します。
(4) ビデオモジュールを選択します。
(5) 決定ボタンをクリックし、接続を行います。



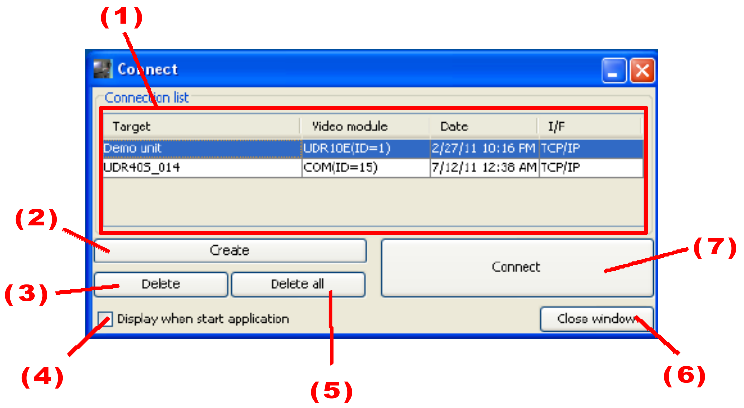
- **Ethernet** 経由で接続する （手入力）

(1) **Ethernet** を選択します。
(2) **UDR** の **IP** アドレスを入力します。
(3) ボタンをクリックし、ビデオモジュールを探索します。
(4) ビデオモジュールを選択します。
(5) 決定ボタンをクリックし、接続を行います。

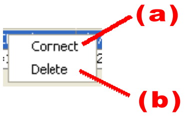


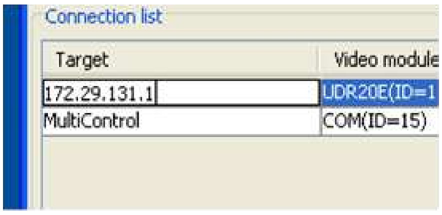
3.1.2 接続管理ウィンドウ

接続管理ウィンドウは、過去に接続した **UDR** のリストを編集したり、登録されている **UDR** に接続することができます。



(1) 過去に接続したことがある **UDR** の一覧が表示されます。
右クリックするとメニューが表示されます。**(右図)**
(a) 選択されている **UDR** に接続します。
(b) 選択されている **UDR** をリストから消去します。
接続先名称をダブルクリックすると、名前を編集することができます。
名前を編集しておくと、接続リストから選択するときに便利です。





(2) 新しい **UDR** を登録します。
新規接続ウィンドウが開きますので、**p.18** の流れに従って接続操作します。選択したUDRはリストに追加されます。
(3) リスト上で選択されている **UDR** を消去します。
(4) チェックしておくと、次回起動時、自動的にこのウィンドウを表示します。
(5) リストに表示されている **UDR** 一覧を全て消去します。
(6) 接続管理ウィンドウを閉じます。
(7) リスト上で選択されている **UDR** と接続します。

UDR と接続するには次のいずれかの操作を行います。

- リスト上の **UDR** をダブルクリックする。
- リスト上の **UDR** を選択し、**"**接続**"**ボタンをクリックする
- リスト上の **UDR** を選択し、右クリックして表示されるメニューから接続を選択する。

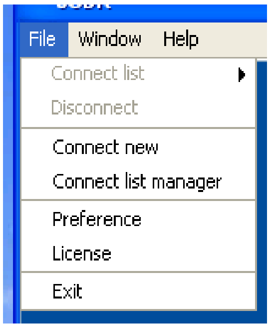
3.1.3 接続リスト

接続リストは、過去に接続したことがある **UDR** へのショートカットです。
"ファイル**"** メニューの **"**接続リスト**"** の後に表示されるUDRを選択すると､選択したUDRとの通信を確立します。
ここに表示される名前は、接続管理ウィンドウで編集することができます。**(p.19)**

3.2 起動時画面のメニュー

起動画面にはいくつかのメニューがあります。ここでは、メニューの内容について説明します。

3.2.1 ファイルメニュー



接続リスト

以前に接続したことがあるUDRと通信を確立するためのショートカットです。**(p.19)**

切断

現在接続しているUDRとの通信を切断します。

新規接続

新しくUDRとの接続を確立します。**(p.18)**

接続管理

以前に接続したことがあるUDRとの接続や、新しい接続、接続リストの一部削除などを行います。**(p.19)**

プリファレンス

アプリケーション全体に関する設定を行います。**(p.151)**

ライセンス

ＪＵＤＲライセンス機能の確認や、新規ライセンスのインストールを行います。**(p.154)**

終了

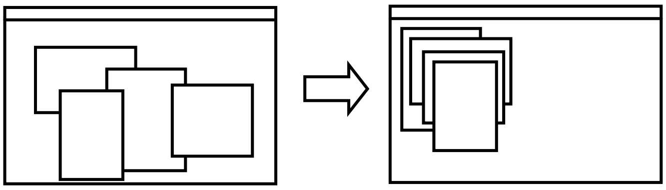
ＪＵＤＲを終了します。

3.2.2 ウィンドウメニュー

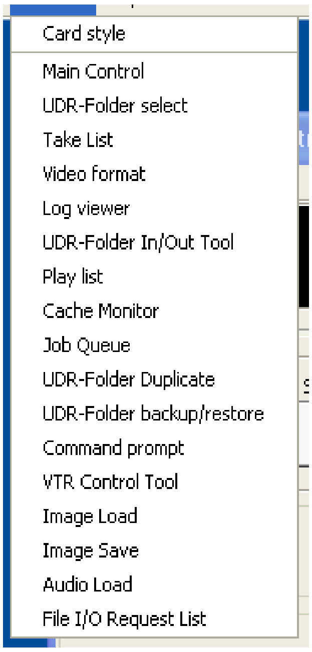
接続前

カード状に配置する

ＪＵＤＲの各種操作ウィンドウが開いている場合に、それぞれのウィンドウを配置し直します。



接続後



カード状に配置する

ＪＵＤＲの各種操作ウィンドウが開いている場合に、それぞれのウィンドウを配置し直します。

ウィンドウショートカット

開いているウィンドウが表示されます。

選択すると、選択したウィンドウがアクティブになり、表示されます。

(フォルダ情報などの一部のウィンドウは除く)

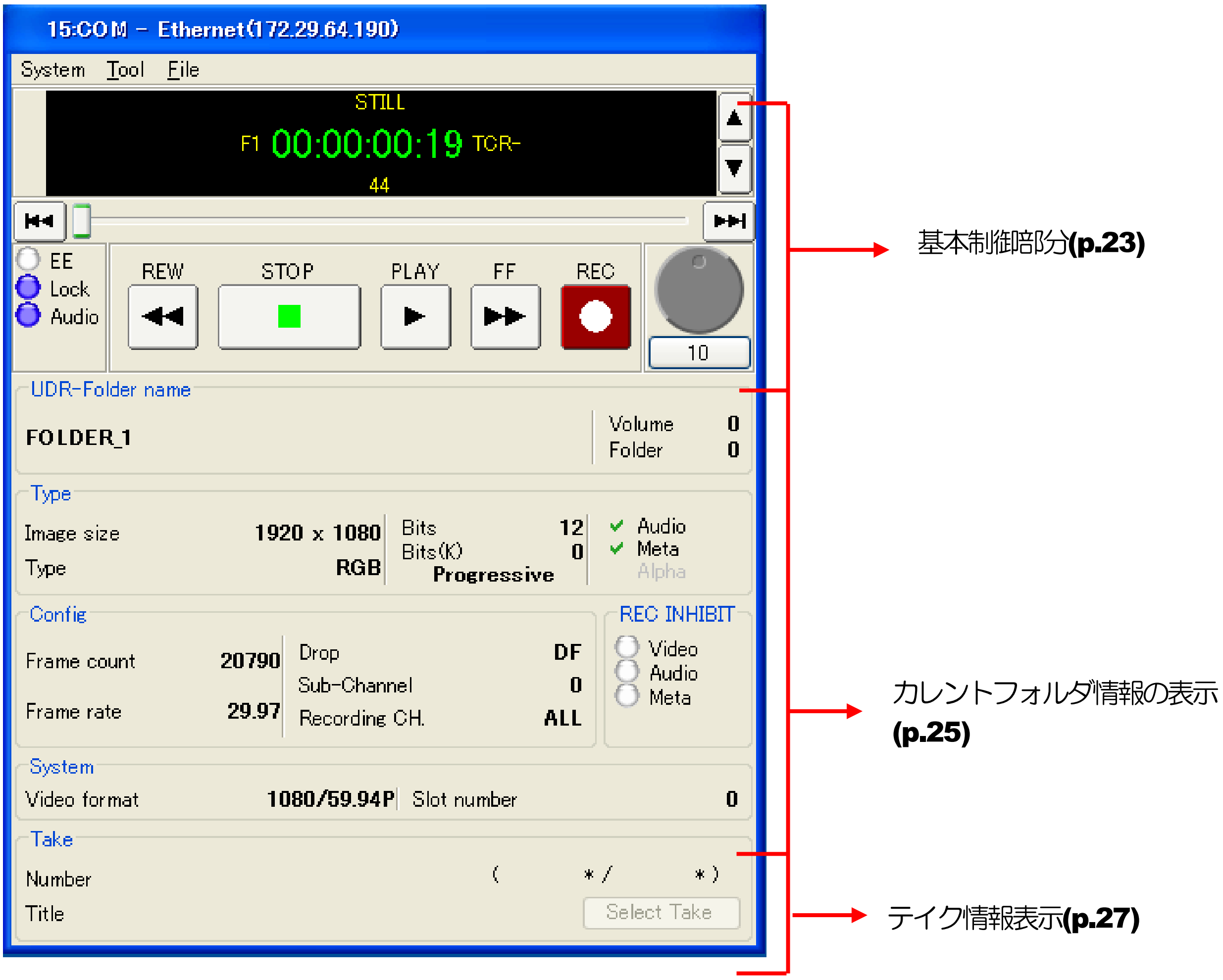
3.2.3 ヘルプメニュー

バージョン

ＪＵＤＲのバージョン情報を表示します。

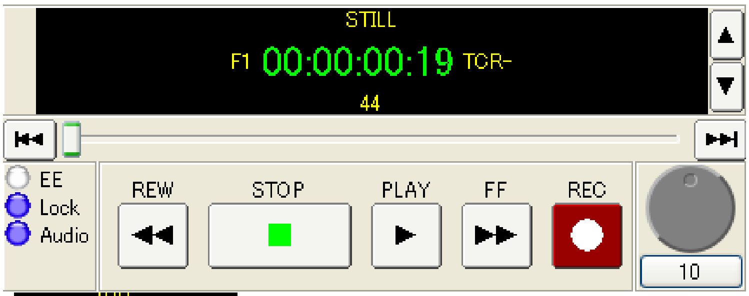
4 主操作画面

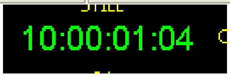
UDRとの通信を確立すると、下のような画面が表示されます。この画面はUDRの基本制御を行う画面で、UDRのフロントパネル操作ボタンに対応した機能を提供します。



4.1.1 基本制御部分

UDRの基本的な制御を提供します。





カレントタイムコード

現在位置タイムコード(またはフレーム)を表示します。これはUDR本体の設定に依存します。UDRフォルダがオープンされていない場合には **"--:--:--:--"** と表示されます。

マウスカーソルがこの部分にある状態で、マウスホイールを動かすと、フレーム送り・フレーム戻しを行うことができます。

クリックするとキューアップダイアログが開きます。

キューアップ先のタイムコードまたはフレーム番号を指定して **"OK"** ボタンをクリックすると指定位置にキューアップします。但しタイムコード指定時にUDR内のタイムコードが不連続の場合には、指定位置にキューアップできない場合があります。

収録中は赤色点灯します。

再生速度表示

現在の再生速度を表示します。停止中は **"STILL"** と表示されます。

タイムコード種類

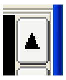
カレントタイムコードの種類を表します。

フレーム番号

現在出力中のフレーム番号を表示します。

フィールド番号

現在出力中のフィールド番号を表示します。

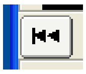


フレーム送りボタン

出力フレームを **1** フレーム先に送ります。マウスカーソルをカレントタイムコードに当てた状態で、マウスホイールを送っても同様の操作が行えます。

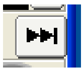
フレーム戻しボタン

出力フレームを **1** フレーム前に戻します。マウスカーソルをカレントタイムコードに当てた状態で、マウスホイールを戻しても同様の操作が行えます。



先頭キューアップボタン

UDRフォルダの先頭にキューアップします。



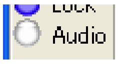
末尾キューアップボタン
　UDRフォルダの末尾にキューアップします。

ジョグスライダー
　スライダーの位置が、現在のUDRフォルダ中の再生フレーム位置を表します。
　ただし、領域外を再生中の場合にはスライダーは先頭または最後尾を指します。
　スライダー両脇のボタンは、それぞれ先頭キューアップと末尾キューアップボタンです。クリックするとUDRフォルダの先頭または末尾にキューアップします。

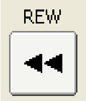
スルーモードボタン
　UDRの出力スルーモードを表示します。スルー状態の場合、紫色になります。
　 クリックすると、スルーモードの **ON/OFF** を切り替えます。

LOCK インジケータ
　選択されているリファレンス信号にロックしている場合、紫色になります。

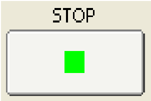
オーディオボタン
　UDRの音声出力ミュート状態を表示します。音声出力される場合には紫色になります。
　ミュート状態になると消灯します。



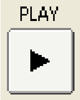
　クリックするとミュートの **ON/OFF** を切り替えます。



高速逆再生ボタン
　高速逆再生を行います。ボタンをクリックするごとに再生速度は
　-5.0/-10.0/-20.0/-50.0/-100.0/-500 と切り替わります。
　高速逆再生中は緑色点灯します。

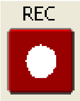


停止ボタン
　現在の再生または収録処理を停止します。
　停止中は緑色点灯します。

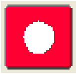


再生ボタン
　1.0 倍速再生を行います。
　再生中は緑色点灯します。

高速再生ボタン
　高速再生を行います。ボタンをクリックするごとに再生速度は
　5.0/10.0/20.0/50.0/100.0/500 と切り替わります。
　高速再生中は緑色点灯します。



収録ボタン
　収録を行います。アプリケーションの設定で、安全収録モードの場合には
　Control キーを押しながらクリックする必要があります。
　収録中は赤色点灯します。

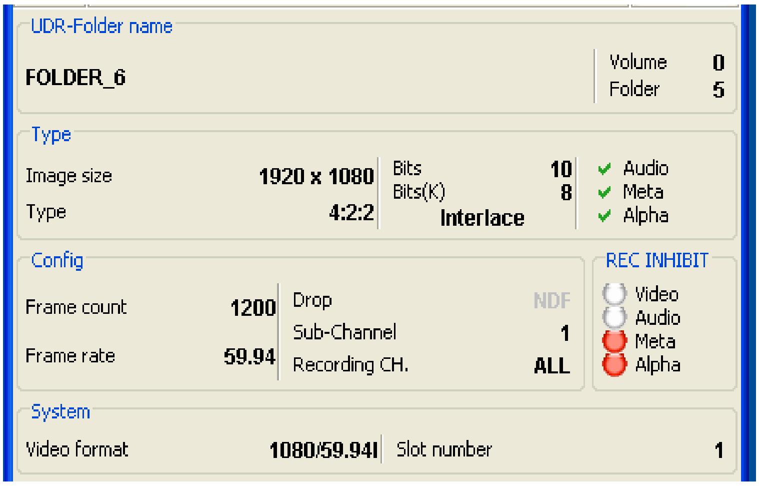


SHUTTLE
　シャトル操作を行います。**12** 時の方向が **0** 倍速を表します。右回しが+方向で、左回しが-方向の再生になります。

SHUTTLE 最大速度倍率ボタン
　SHUTTLE の速度倍率を表示します。ここに表示されている速度が
　SHUTTLE の最大速度です。クリックすることに最大速度は **10/50/250** と切り替わります。

4.1.2 情報表示部分

現在開かれているフォルダの情報が表示されます。



① UDRフォルダ名

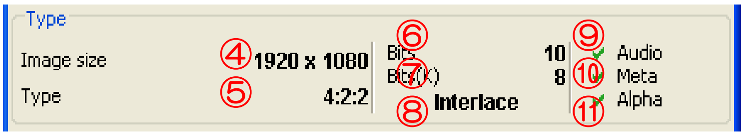
UDRフォルダの名称です。

② ボリューム番号

UDRフォルダのボリューム番号です。

③ フォルダ番号

UDRフォルダの番号です。



④ 画像サイズ

UDRフォルダの画像サイズ(水平方向ピクセル数 x 垂直方向ライン数)です。

⑤ データタイプ

UDRフォルダのデータタイプです。

⑥ ビット数

UDRフォルダのデータのビット数を表します。

⑦ アルファプレーンビット数

UDRフォルダにアルファプレーンが付加されている場合に、アルファプレーンのビット数が表示されます。

⑧ スキャンモード

UDRフォルダのスキャンモードです。

⑨ オーディオ 有/無

UDRフォルダにオーディオ記録領域があるかどうかを表します。オーディオの記録領域が無い場合、下図のように淡色表示されます。

⑩　メタデータ 有/無

UDRフォルダにメタデータ記録領域があるかどうかを表します。メタデータの記録領域が無い場合、下図のように淡色表示されます。

⑪　アルファプレーン 有/無

UDRフォルダにアルファプレーン記録領域があるかどうかを表します。アルファプレーンの記録領域が無い場合、下図のように淡色表示されます。

⑫　フレーム数

UDRフォルダのビデオフレーム数を表します。

⑬　フレームレート

UDRフォルダのフレームレートを表します。

⑭　ドロップフレーム 有/無

UDRフォルダにドロップフレームがあるかどうかを表します。ドロップフレームがある場合には **"DF"** 、 無い場合には **"NDF"** と表示されます。

⑮　サブチャンネル数

UDRフォルダのサブチャンネル数を表示します。サブチャンネルは複数チャンネルを利用してステレオ画像等を実現するUDRの機能です。

⑯　書き込み禁止フラグ

UDRフォルダの書き込み禁止フラグを表示します。書き込み禁止フラグは画像データ、オーディオデータ、メタデータのそれぞれに設定することができます。書き込み禁止状態になっている場合、表示が下図のようになります。

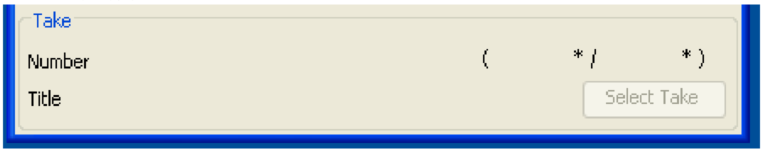
⑰　ビデオフォーマット

現在UDRに設定されているビデオフォーマットを表します。

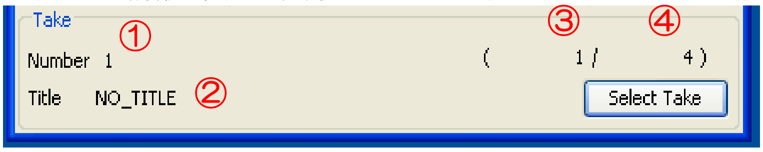
⑱　スロット番

UDRの現在、再生・収録に使用されているスロット番号を表します。

4.1.3 テイク情報表示



テイク情報表示部は、現在のUDRフォルダがテイクモードの場合に有効になります。この部分では簡易的なテイク情報の表示と、再生テイクの切り替えを行うことができます。



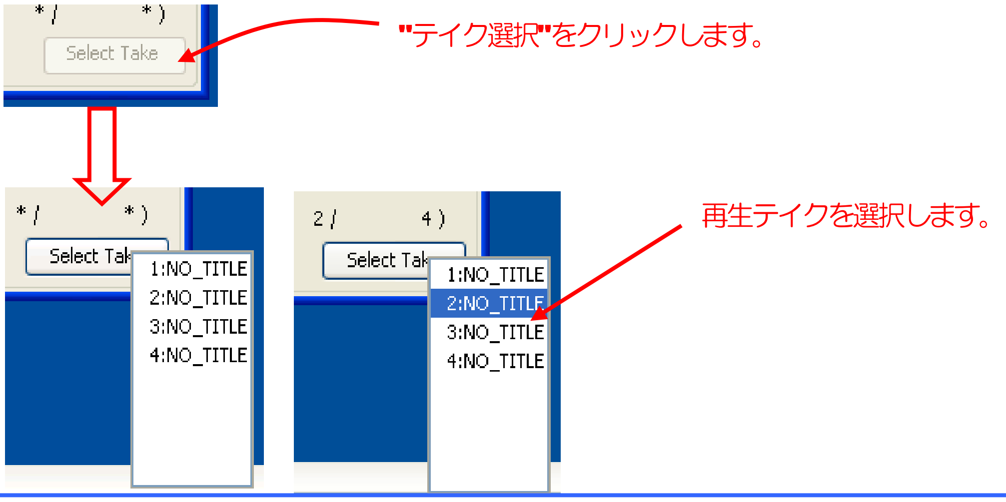
① テイク番号
　　現在再生テイクに設定されているテイクのテイク番号を表します。

② テイクタイトル
　　現在再生テイクに設定されているテイクのタイトルを表します。

③ 現在の再生テイクリスト番号
　　現在再生テイクに設定されているテイクのリスト番号を表します。再生テイクが設定されていない場合、"*" 表示されます。

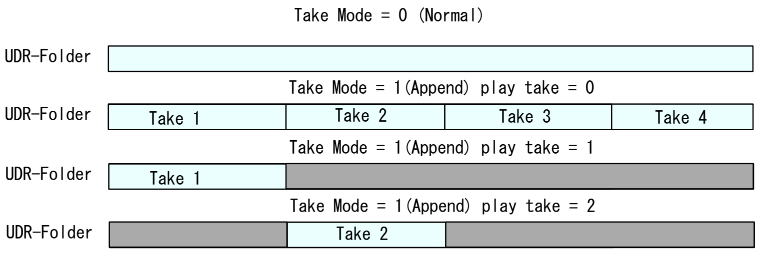
④ UDRフォルダ中のテイク数
　　UDRフォルダ中のテイク数を表します。

再生テイクの切り替えボタンを押すと、簡単に再生テイクを切り替えることができます。



再生テイクとは？

再生テイクとは、１つのテイクをUDRフォルダであるかのように見せる機構です。再生テイクが設定されていない場合にはUDRフォルダの全領域が再生対象になりますが、再生テイクが設定されていた場合には再生テイク以外の領域で映像信号に黒が出力されます。



4.2 主操作画面メニュー

4.2.1 システムメニュー

UDRフォルダリスト

UDRフォルダリストウィンドウを開きます。**(p.31)**
UDRフォルダの切り替え、新規フォルダの作成、既存フォルダの設定変更・削除を行うことができます。

テイクリスト

テイクリストウィンドウを開きます。**(p.46)**
現在オープンされているフォルダのテイクリストの表示や、書き込み禁止フラグ、タイトルの設定を行うことができます。

ビデオフォーマット

ビデオフォーマット・リファレンス選択ウィンドウを開きます。**(p.49)**
ビデオフォーマットの選択や、リファレンス信号の設定を行うことができます。

ログビューワー

UDR内部ログの閲覧や、ローカルコンピュータへの保存を行うことができます。**(p.52)**

パラメータセットアップ

パラメータセットアップウィンドウを開きます。**(p.55)**
UDRシステムの設定を行うことができます。

TCG プリセット

UDRに内蔵されているタイムコードジェネレータのプリセット値を設定することができます。

カスタマイズ

ビデオフォーマットカスタマイズ画面またはフォルダテンプレートカスタマイズ画面を開きます。**(p.60, p.62)**
(UDR-40S のみ**)**

入力解析

入力解析画面を開きます。**(p.64)**
(UDR-40S のみ**)**

カラースペース変換

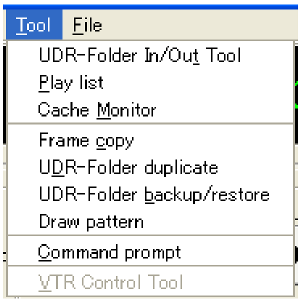
カラースペース変換設定ウィンドウを開きます。**(p.65)**
(UDR-40S のみ**)**

入力ステータス

入力ステータスウィンドウを開きます。**(p.66)**
ウィンドウは入力信号状態を表示します。

4.2.2 ツールメニュー

ツールメニューはデフォルトで全て表示されていますが、ユーザーの設定によっては表示されない項目もあります。詳細はプリファレンスの "メニューオプション" をご覧ください。



UDR-Folder In/Out Tool

UDRフォルダ **In/Out** ツール

UDRフォルダ **In/Out** ツールウィンドウを開きます。**(p.67)**
１つのUDRフォルダの **In/Out** 点を指定した再生や収録を行うことができます。

Play list

プレイリスト

プレイリストウィンドウを開きます。**(p.72)**
プレイリストの編集と再生を行うことができます。

Cache Monitor

キャッシュモニタ

キャッシュモニタウィンドウを開きます。**(p.86)**
UDRの再生フレーム、収録フレームのバッファリングの状態を見ることができます。

Frame copy

フレームコピー

フレームコピーウィンドウを開きます。**(p.87)**
UDRフォルダ間のフレームデータのコピーを行うことができます。

UDR-Folder duplicate

UDRフォルダの複製

UDRフォルダ複製ウィンドウを開きます。**(p.93)**
既存のUDRフォルダを複製することができます。

UDR-Folder backup/restore

UDRフォルダのバックアップ/リストア

UDRフォルダのフレームレートフォルダのバックアップ/リストアウィンドウを開きます。**(p.96)**
UDRフォルダのローカルコンピュータへのバックアップまたはバックアップされたデータの復元を行うことができます。
この機能は幾つかの製品ではサポートされません。

Draw pattern

パターン描画

パターン描画ウィンドウを開きます。
UDRフォルダにテストパターンを書き込むことができます。**(p.104)**

Command prompt

コマンドプロンプト

コマンドプロンプトウィンドウを開きます。**(p.108)**
大文字組み込みコマンドをUDRに対して送信することができます。

VTR Control Tool

ＶＴＲ制御ツール

ＶＴＲ制御ツールウィンドウを開きます。**(p.111)**
ＶＴＲをUDRから **RS-422** 経由で制御し、取り込みを行うことができます。
この機能はいくつかの製品ではサポートされません。

4.2.3 ファイルメニュー

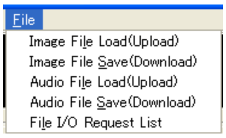


Image File Load(Upload)　画像ファイルのロード

ロードウィンドウを開きます。**(p.124)**
ローカルコンピュータ上の画像データをUDRに書き込むことができます。

Image File Save(Download)　画像ファイルのセーブ

セーブウィンドウを開きます。**(p.130)**
UDRの画像データをローカルコンピュータ上に保存することができます。

Audio File Load(Upload)　オーディオファイルのロード

オーディオファイルロードウィンドウを開きます。**(p.143)**
ローカルコンピュータ上のオーディオファイルをUDRに書き込むことができます。

Audio File Save(Download)　オーディオファイルのセーブ

オーディオファイルセーブウィンドウを開きます。**(p.147)**
UDRのオーディオデータをローカルコンピュータ上に保存することができます。

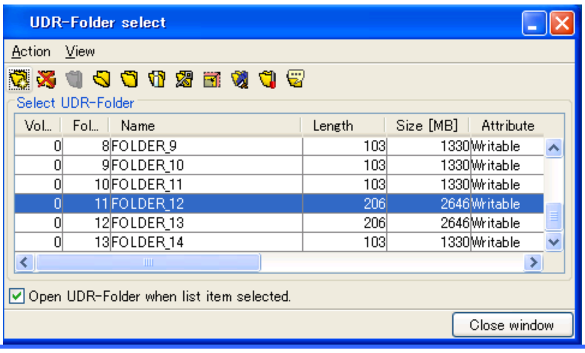
File I/O Request List　ファイル **I/O** リクエストリスト

ファイルのロード・セーブのキューに入っているリクエスト一覧ウィンドウを開きます。**(p.150)**
リクエストの状態や、既存のリクエストの削除を行うことができます。

5 各種ウィンドウの説明と操作

5.1 UDRフォルダリスト

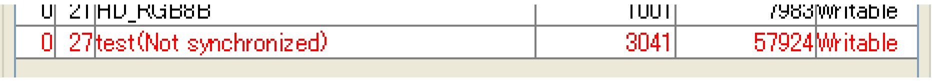
主操作画面メニューの **"システム"**→ **"UDRフォルダリスト"** を選択するとUDRフォルダリストウィンドウが開きます。



UDRフォルダとは？

UDRフォルダとは画像を記録する領域のことです。このUDRフォルダの形式により、画像データのビット数、データ形式、オーディオ有無、メタデータの有無が決定されます。全ての画像データはUDRフォルダに書き込まれます。UDRフォルダ構造の詳細についてはお問い合わせください。

赤字で表示されたフォルダは？



赤字で表示されたフォルダは、**UDR-20S** や **40S** または複数台同期運転モードの時に非同期と検出されたフォルダです。
システムの制約上、このフォルダは取り扱えませんし、新しいフォルダを作るときに問題になる場合があります。
JUDR ではいくつかの操作がサポートされています。削除操作と同期状態の修復操作です。
古いファームウェアの場合、削除操作のみ使用できます。

5.1.1 各部の説明

① UDRフォルダの作成
新しいUDRフォルダを作成します。クリックすると、UDRフォルダ作成ウィンドウが開きます。**(p.36)**

② UDRフォルダの削除
既存のUDRフォルダを削除します。**(p.40)**

③ 非同期UDRフォルダの修復
非同期状態のUDRフォルダを修復します。**(p.41)**
UDR-20S/UDR-40S/同期運転システムのみ可能です。

④ UDRフォルダを開く
UDRフォルダリストで選択されているUDRフォルダを開きます。

⑤ UDRフォルダを閉じる
UDRフォルダリストで選択されているUDRフォルダをクローズします。

⑥ UDRフォルダの情報を表示する
UDRフォルダリストで選択されているUDRフォルダの情報を表示します。**(p.42)**

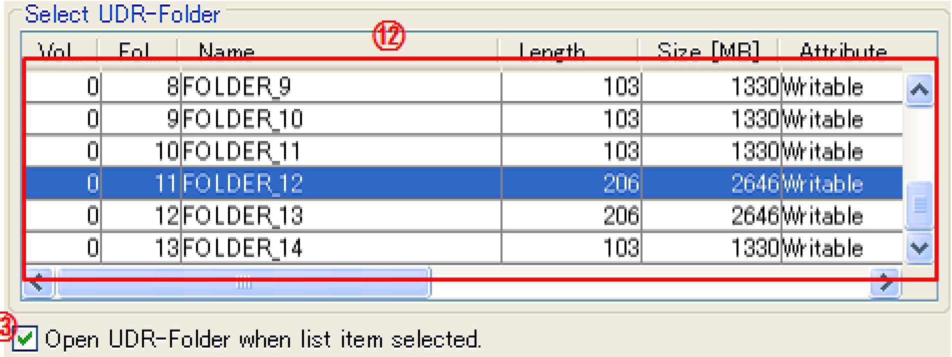
⑦ UDRフォルダのライトプロテクト状態を切り替える
UDRフォルダリストで選択されているUDRフォルダの書き込み禁止状態を設定します。**(p.44)**

⑧ UDRフォルダのサイズを変更する
UDRフォルダのサイズを変更することができます。**(p.44)**

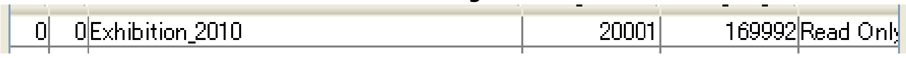
⑨ UDRフォルダをフォーマットする
UDRフォルダのデータを削除することができます。**(p.45)**

⑩ UDRフォルダを再書き込みする
UDRフォルダを上書きします。UDR－N50及びUDR－40Sで再生時に特定の場所で**Underflow** が発生する場合にご利用いただけます。

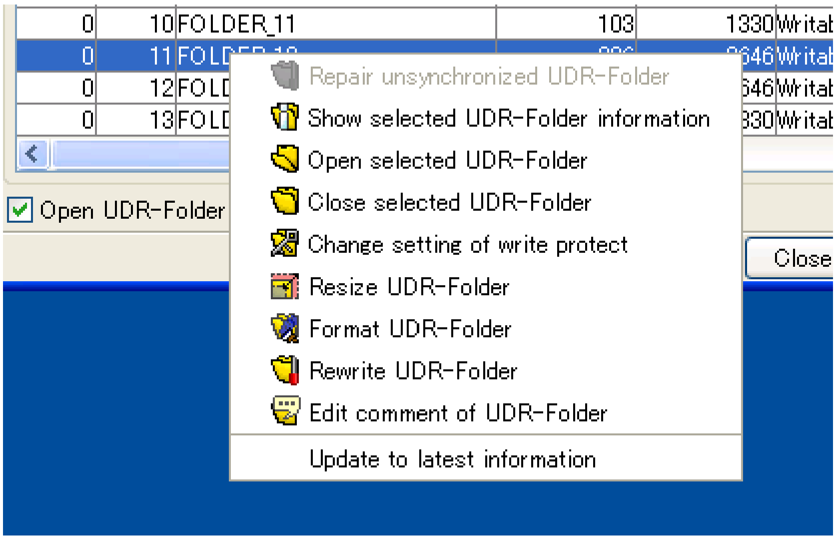
⑪ UDRフォルダのコメントを設定する
UDRフォルダのコメントを編集することができます。



⑫ UDRフォルダリスト
UDRのフォルダ一覧です。表示されている項目は左からボリューム番号、フォルダ番号、フォルダ名、長さ(時間 **or** フレーム数)、フォルダサイズ**(MB)**、属性です。フォルダが読み込み専用の場合、属性の部分に **"ReadOnly"**と表示されます。



フォルダリスト中でマウスの右ボタンをクリックすると、サブメニューが表示されます。



Repair unsynchronized UDR-Folder
非同期状態のUDRフォルダを修復します。**(p.41)**

Show selected UDR-Folder information
UDRフォルダリストで選択されているUDRフォルダの情報を表示します。**(p.42)**

Open selected UDR-Folder
UDRフォルダリストで選択されているUDRフォルダを開きます。

Close selected UDR-Folder
UDRフォルダリストで選択されているUDRフォルダをクローズします。

Change setting of write protect
UDRフォルダリストで選択されているUDRフォルダの書き込み禁止状態を設定します。**(p.44)**

Resize UDR-Folder
UDRフォルダリストで選択されているUDRフォルダのサイズを変更することができます。**(p.44)**

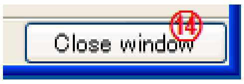
Format UDR-Folder
UDRフォルダリストで選択されているUDRフォルダのデータを削除することができます。**(p.45)**

Rewrite UDR-Folder
UDRフォルダを上書きします。UDR−N50及びUDR−40Sで再生時に特定の場所で **Underflow** が発生する場合にご利用いただけます。

Edit comment of UDR-Folder
UDRフォルダのコメントを編集することができます。

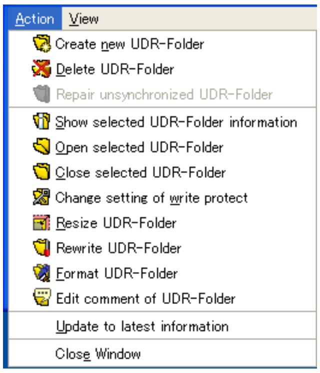
Update to latest information
UDRフォルダリストを更新します。

⑬ 開くオプション
このチェックボックスを選択してある場合には、UDRフォルダリストでフォルダを選択したときに、選択したフォルダが自動的にオープンされます。



⑭ 閉じるボタン
UDRフォルダリストウィンドウを閉じることができます。

UDRフォルダリストウィンドウメニュー



Create new UDR-Folder

新しいUDRフォルダを作成します。クリックすると、UDRフォルダ作成ウィンドウが開きます。**(p.36)**

Delete UDR-Folder

既存のUDRフォルダを削除します。**(p.40)**

Repair unsynchronized UDR-Folder

非同期UDRフォルダを修復します。**(p.41)**

UDR-20S/UDR-40S/複数台同期運転システムのみ。

Show selected UDR-Folder information

UDRフォルダリストで選択されているUDRフォルダの情報を表示します。**(p.42)**

Open selected UDR-Folder

UDRフォルダリストで選択されているUDRフォルダを開きます。

Close selected UDR-Folder

UDRフォルダリストで選択されているUDRフォルダをクローズします。

Change setting of write protect

UDRフォルダリストで選択されているUDRフォルダの書き込み禁止状態を設定します。**(p.44)**

Resize UDR-Folder

UDRフォルダのサイズを変更することができます。

(p.44)

Format UDR-Folder

UDRフォルダのデータを削除することができます。

Rewrite UDR-Folder

UDRフォルダを上書きします。UDR−N50及びUDR−40Sで再生時に特定の場所で **Underflow** が発生する場合にご利用いただけます。

Edit comment of UDR-Folder

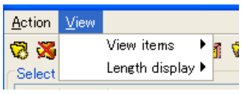
UDRフォルダのコメントを編集することができます。

Update to latest information

UDRフォルダリストを更新します。

Close Window

UDRフォルダリストウィンドウを閉じることができます。



View items

表示項目を選択できます。表示する項目はチェックが付きます。

- ✔ Length
- ✔ Size [MB]
- ✔ Attribute
- ✔ Type
- ✔ AudioType
- ✔ Comment

Length display

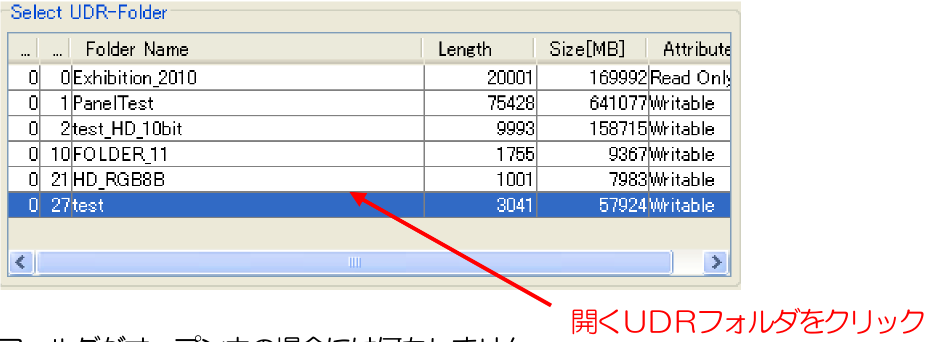
UDRフォルダ長の表示をタイムコードかフレームで選択できます。

TimeCode または **Frame** を選択できます。

- Time
- ● Frame

5.1.2 既存のUDRフォルダを選択する

UDRフォルダリスト中の行をクリックすると選択したフォルダが選択状態になります。UDRフォルダリスト下部の開くオプションチェックボックスがチェックされている場合には、選択されたUDRフォルダが自動的にオープンされます。

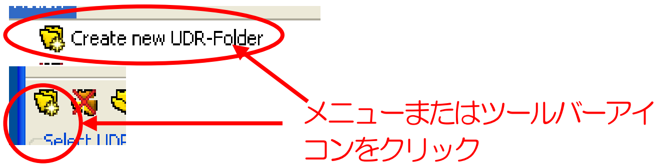


既に同じUDRフォルダがオープン中の場合には何もしません。

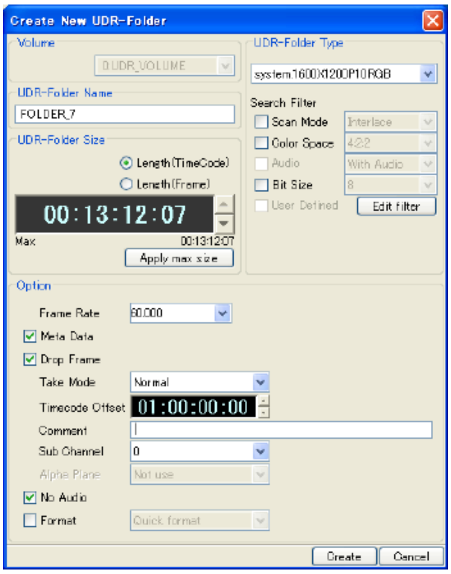
メニューやサブメニューにて **"選択されているUDRフォルダを開く"** を実行すると、選択されているUDRフォルダがオープンされます。

5.1.3 UDRフォルダを新しく作成する

"UDRフォルダの新規作成" メニューまたはツールバーの "UDRフォルダの新規作成" ボタンをクリックします。するとフォルダ作成ダイアログが開きます。



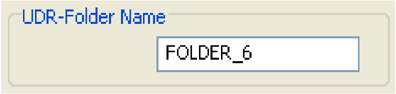
フォルダ作成ダイアログ



ボリュームの選択

UDRフォルダを作成するボリュームを指定します。ボリュームが **1** つしかない場合は選択する必要がありません。

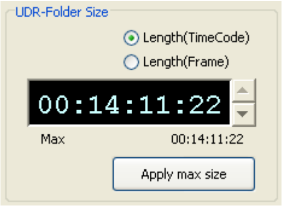
UDRフォルダ名の設定



作成するUDRフォルダ名を入力します。使用可能な文字は **ASCII** コードの一部です。以下の文字は使用できません。

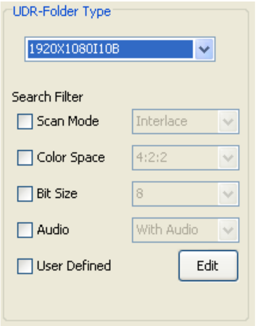
- マルチバイト文字
- 制御文字
- **"' “” *?**

UDRフォルダサイズの設定



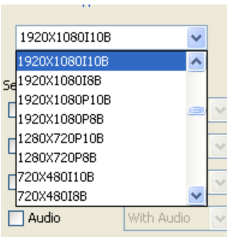
作成するUDRフォルダのサイズを指定します。時間で指定する場合には **Length(TimeCode)**をクリックし、時間を入力します。フレーム数で指定する場合には **Length(Frame)**をクリックし、フレーム数を入力します。"最大サイズ" ボタンをクリックすると、作成可能な最大サイズが反映されます。

UDRフォルダタイプの設定

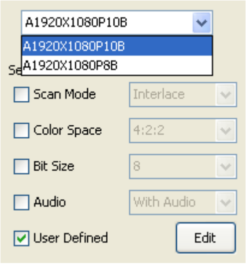


作成するUDRフォルダのテンプレートを指定します。
UDRフォルダのテンプレートはデータの記録形式(**4:2:2/4:4:4,** データビット数など)を決定するものです。
"表示フィルタ**"** を 使用すると、テンプレート表示を制限することができます。

↓フォルダテンプレートの選択



↓検索フィルタを用いて選択肢を制限した場合



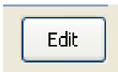
検索フィルタのそれぞれの機能は次の通りです。

スキャンモードフィルタ
スキャンモードを **Interlace/Progressive** で表示制限します。

カラースペースフィルタ
データ形式を、**4:2:2/4:4:4/4:4:4:4** で表示制限します。

ビットサイズフィルタ
色データのビット数を **8/10/12** で表示制限します。

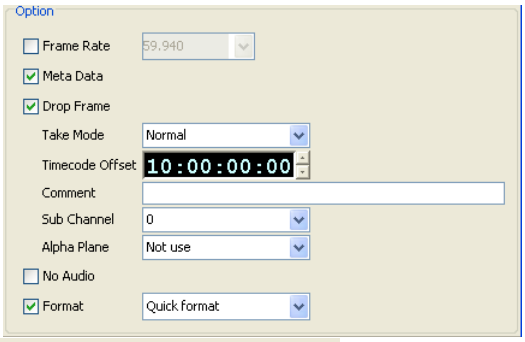
ユーザーフィルタ
ユーザーが使用するフォルダタイプで表示制限します。
このフィルタを利用するには、 **"**編集**"** ボタンをクリックします。

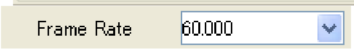


編集ウィンドウでは、色が反転しているフォルダタイプが表示するフォルダタイプとなります。
普段使用しないフォーマットをマスクする場合に使用できます。

UDRフォルダオプションの設定

作成するUDRフォルダのオプションを設定することができます。

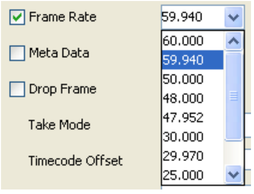




フレームレート

作成するUDRフォルダのフレームレートを設定します。チェックされていない場合には、デフォルトのフレームレートが使用されます。

設定する場合には、チェックボックスを**ON**にして、コンボボックスに直接入力するか選択します。



メタデータ 有/無

作成するUDRフォルダにメタデータの記録領域を作成するかどうかです。メタデータはフレームに付随するタムコードやユーザービットを保存するための領域です。

チェックボックスをONにするとメタデータ領域が作成されます。

チェックボックスをOFFにすると、メタデータ領域が作成されませんが、その分をビデオフレームを作成する為に使用することができます。

ドロップフレーム 有/無

作成するUDRフォルダにドロップフレームモードを設定します。このパラメータは後で変更することができます。

チェックボックスをONにするとドロップフレームモードになります。

テイクモードの設定

作成するUDRフォルダのテイクモードを設定します。このパラメータは後で変更することができます。

設定するテイクモードをコンボボックスから選択します。

デフォルトは **"NORMAL"** になっています。

タイムコードオフセットの設定

作成するUDRフォルダのタイムコードオフセット(秒単位)を設定することができます。このパラメータは後で変更することができます。

デフォルトは **10:00:00:00** になっています。

コメントの設定

作成するUDRフォルダにコメントを設定することができます。このパラメータは後で変更することができます。

サブチャンネル数の設定

作成するUDRフォルダのサブチャンネル数を設定することができます。このパラメータは後で変更することができます。

アルファプレーンの設定

作成するUDRフォルダのアルファプレーンのビット数を設定することができます。このパラメータは後で変更することができます。

オーディオデータ無しの設定

作成するUDRフォルダにオーディオデータを保存するかどうかを設定することができます。

チェックボックスをONにすると、オーディオデータが付加されません。

このパラメータは後で変更することができます。

フォーマット設定

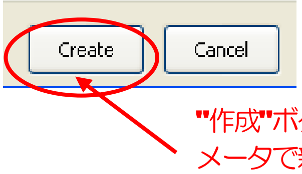
UDRフォルダ作成後にデータを初期化するかどうかを設定することができます。

クイックフォーマットはメタデータ付きフォルダでのみ指定可能です。UDRの設定で **FRAME_VALID** が有効になっていない場合、このフォーマットは無意味です。

完全フォーマットの場合には、作成されるフォルダのデータを **0** でクリアします。

UDRフォルダの作成

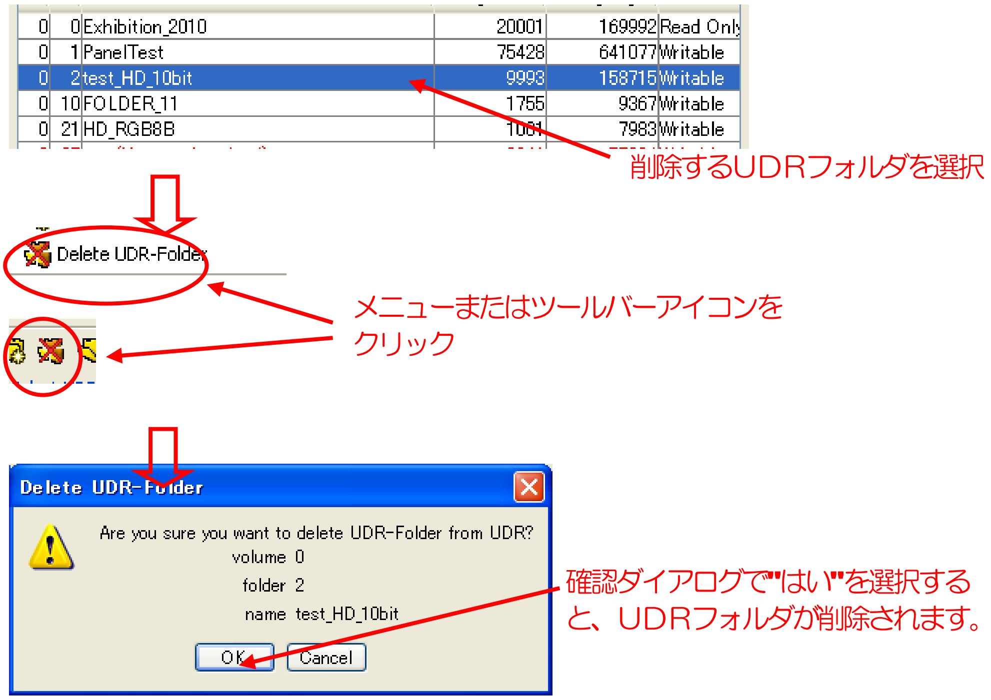
ダイアログ下の "**作成**" ボタンをクリックすると、設定されたパラメータを元にUDRフォルダを作成します。フォーマットオプションが有効になっている場合、フォルダのフォーマット作業が開始されます。



"作成"ボタンをクリックすると、設定されたパラメータで新しいUDRフォルダを作成します。

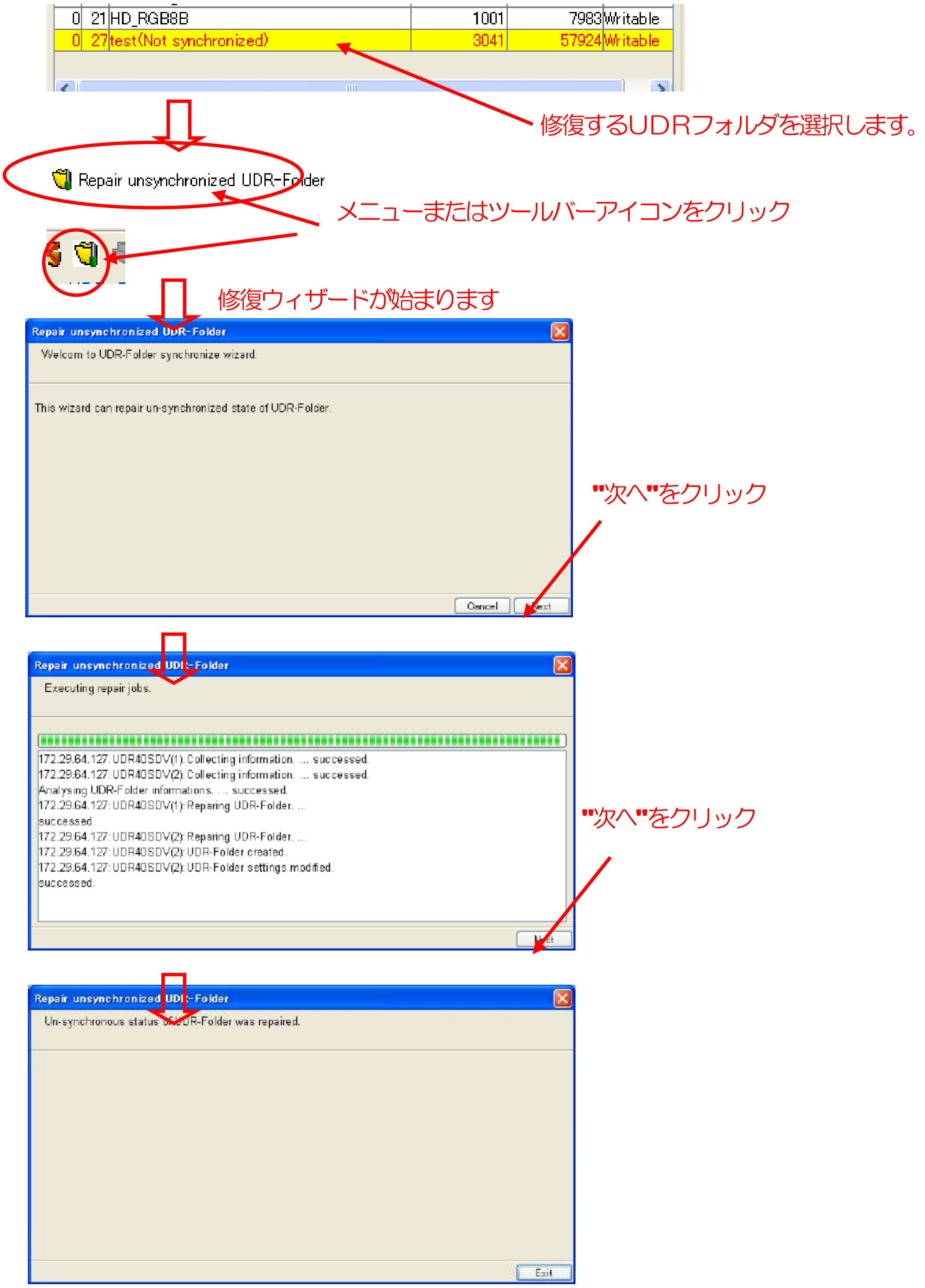
5.1.4 フォルダの削除

削除するにはフォルダリストから削除するフォルダを選択し、 "選択されているUDRフォルダを削除" メニューを選択するか、ツールバーの "UDRフォルダの削除" をクリックします。



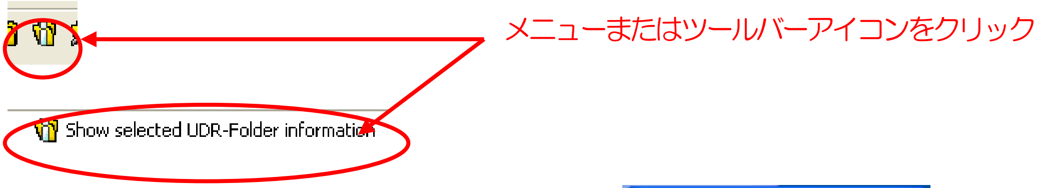
5.1.5 非同期UDRフォルダの修復

非同期UDRフォルダは幾つかの操作で作られます。それはほとんどの操作に使えません。
この機能は同期状態にするためにUDRフォルダを修正します。
この機能は新しいファームウェアと組合わせた時のみ利用できます。



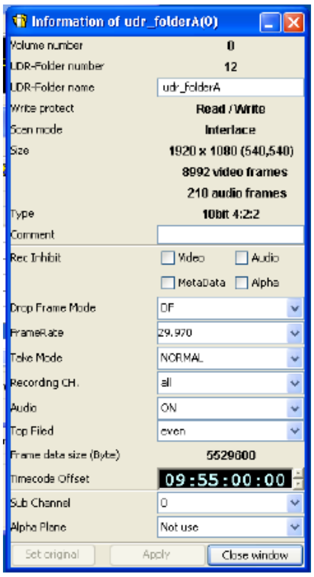
5.1.6 UDRフォルダの情報表示と設定変更

既存UDRフォルダの設定を変更するには、UDRフォルダリストで設定変更するUDRフォルダを選択し、メニューまたはサブメニューの "選択されているUDRフォルダの情報を表示" を選択するか、ツールバーの"選択されているUDRフォルダの情報を表示" アイコンをクリックします。



フォルダ情報ウィンドウが開きます。

ファームウェアでサポートされない幾つかのパラメータは表示されません。

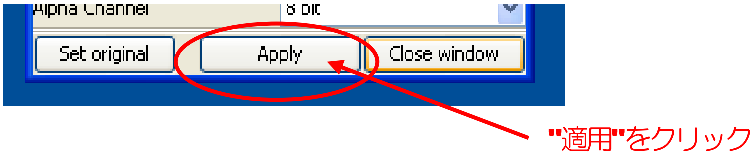


各パラメータの意味は次の通りです。

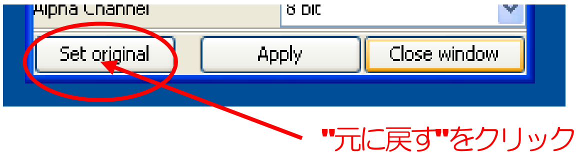
パラメータ名	意味	設定変更
ボリューム番号	このUDRフォルダが存在するUDRボリュームの番号です。	×
UDRフォルダ番号	このUDRフォルダの識別番号です。	×
UDRフォルダ名	このUDRフォルダの名前です。 ※同じUDRボリュームには同名のフォルダを作ることはできません。	○
書き込み禁止属性	このUDRフォルダの保護状態です。書き込み保護されている場合、フォルダの設定も含めて変更が禁止されます。 禁止状態の解除はフォルダリスト画面で行うことができます。	○
スキャンモード	このUDRフォルダのスキャンモードです。 **Interlace** と **Progressive** 形式が存在し、**Interlace** 形式は **1** フレーム内にフィールド単位で分割配置されています。 **Progressive** 形式は分割されていません。	×
サイズ	このUDRフォルダの水平方向有効画素数と垂直方向有効ライン数です。括弧**()**内は第 **1** フィールド, 第 **2** フィールドの有効ライン数を表します。 ビデオフレーム数、オーディオフレーム数も表示されます。	×
タイプ	このUDRフォルダのデータ形式です。	×
コメント	このUDRフォルダに付けられたコメントです。	○
収録禁止フラグ	収録時に書き込み保護するかどうかの設定です。収録時、保護されている部分にはデータが書き込まれません。	○
ドロップフレームモード	収録/再生時に参照されるドロップフレームモードフラグです。	○
フレームレート	再生時に適用されるフレームレートです。**1** 秒あたり、このコマ数	○

	だけ映像が更新されます。 ビデオのフレームレートと異なる場合にはフレームスキップまたはダブリングで時間軸が合うように再生されます。	
テイクモード	このUDRフォルダのテイクモードです。	○
収録チャンネル	このUDRフォルダの収録チャンネルです。 サブチャンネル使用時、特定のチャンネルだけ映像を収録したい場合に使用します。	○
オーディオ	このUDRフォルダのオーディオ制御が有効かどうかを表します。 オーディオデータ領域が無い場合には表示されません。	○
トップフィールド	このUDRフォルダのトップフィールドです。 **Interlace** タイプでのみ有効です。 設定を変更するとフィールド読み出しが反転するため、収録した映像がおかしくなります。	○
フレームサイズ	このUDRフォルダの **1** フレームあたりのデータサイズです。	×
タイムコードオフセット	このUDRフォルダのタイムコードオフセットです。 **TC_CTL=CTL** 時、再生タイムコードの計算で先頭フレームのタイムコードとして使用されます。	○
サブチャンネル	このUDRフォルダのサブチャンネル数です。 ※設定を変更するとUDRフォルダの構造が変わるため、映像が壊れてしまいます。	○
アルファチャンネル	このUDRフォルダのアルファプレーンのビット数です。 ※設定を変更するとUDRフォルダの構造が変わるため、映像が壊れてしまいます。	○

UDRフォルダに書き込み禁止がされていない場合には、一部の設定値を変更することができます。変更した値を適用するには、情報ウィンドウ下部の **"適用"** ボタンをクリックします。

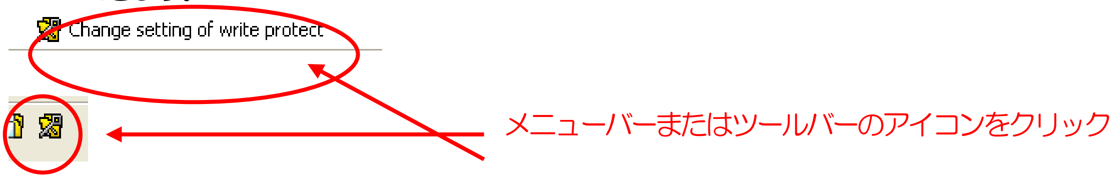


変更を中止し、元の値に戻したい場合にはウィンドウ下部の **"元に戻す"** ボタンをクリックします。



5.1.7 UDRフォルダの書き込み禁止状態を変更する

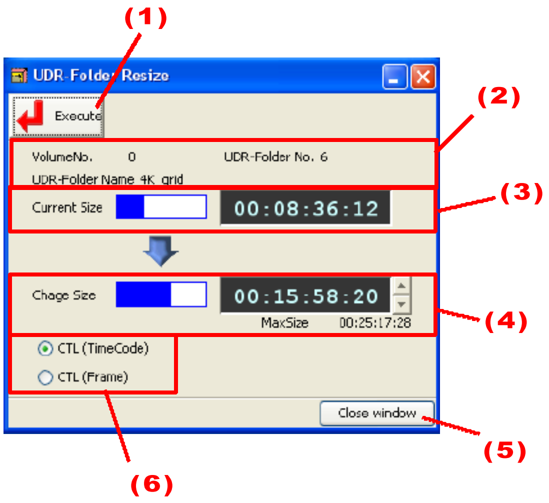
メニューまたはサブメニューの **"書き込み禁止設定の変更"** を選択するか、ツールバーのアイコンをクリックすると、UDRフォルダリストで選択されているUDRフォルダの書き込み禁止状態を切り替えることができます。



選択しているUDRフォルダが書き込み禁止の場合には、書き込み禁止を解除していいかの問い合わせがあります。

5.1.8 UDRフォルダのサイズ変更

既存のUDRフォルダのサイズを変更することができます。これは容量が足りなくなったり、余分なスペースを解放する場合に使用します。



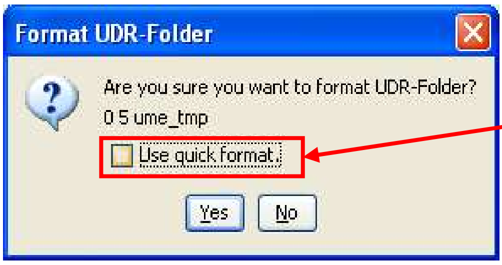
(1) 現在の設定でリサイズを行います。
(2) 選択されている **UDR** フォルダの情報です。
(3) 選択されている **UDR** フォルダの現在のサイズです。
(4) 変更後のサイズです。バーをクリックするか、サイズ表示部分に直接入力します。
(5) 現在の編集内容を破棄してウィンドウを閉じます。
(6) 長さ表示をタイムコードとフレームで切り替えることができます。

変更後のサイズを設定し、実行ボタンをクリックするとサイズが変更されます。

> 注意
>
> UDRフォルダのサイズを小さくする場合、小さくなった分だけUDRフォルダ後方のデータが切り捨てられます。

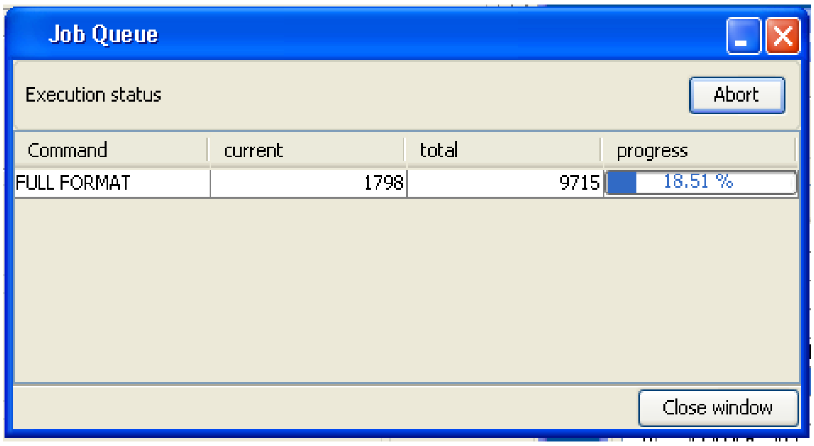
5.1.9 UDRフォルダのフォーマット

既存のUDRフォルダのデータを削除することができます。UDRフォルダを作成した直後は、フォルダのデータ領域に無効なデータが入っています。そのため、無効データで埋めたい場合にこの機能を使用します。



クイックフォーマットを使う場合にチェックします。
クイックフォーマットはフレームに付随する有効フラグのみクリアするため高速ですが、完全なデータの削除は行われません。

"はい" をクリックするとフォーマットが開始されます。

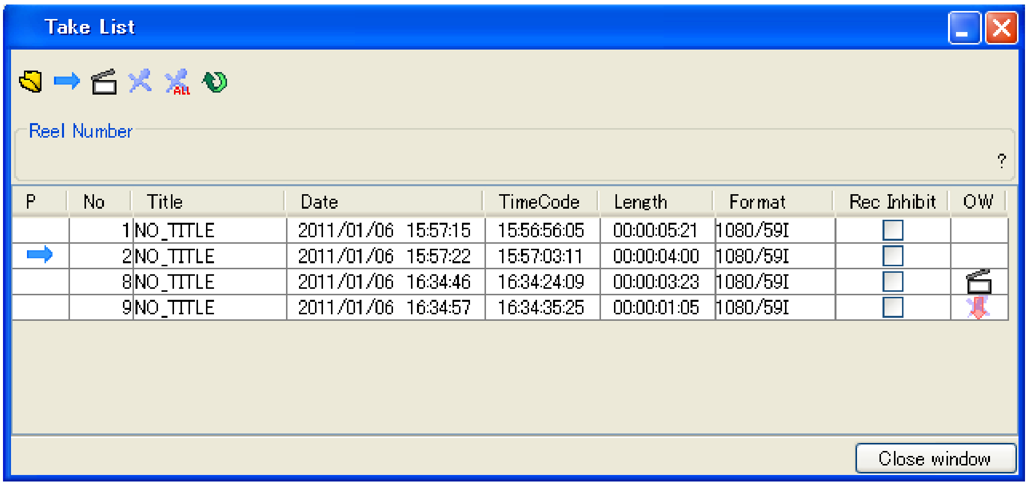


クイックフォーマットと完全フォーマット

- クイックフォーマット
  フレームにメタデータがある場合にだけ使えます。
  メタデータにはフレームに有効データがあるかどうかのパラメータが用意されており、このパラメータを無効にすることであたかもデータが無いかのように動作します。
  初期化するデータ量が少ないため非常に高速です。
  但しパラメータ設定で **FRAME_VALID=IGNORE** にすると、上記のチェックを行わないためまったく意味がありません。
- 完全フォーマット
  UDRフォルダのデータを **0** で初期化します。
  データを完全に削除したい場合に有効ですが、クイックフォーマットに比べてかなり時間がかかります。
  確実にデータを消去したい場合にご利用ください。

5.2 テイクリスト

現在オープンされているフォルダのテイク情報をリスト表示、編集するためのウィンドウです。



P	No	Title	Date	TimeCode	Length	Format	Rec Inhibit	OW
	1	NO_TITLE	2011/01/06 15:57:15	15:56:56:05	00:00:05:21	1080/59I	☐	
➡	2	NO_TITLE	2011/01/06 15:57:22	15:57:03:11	00:00:04:00	1080/59I	☐	
	8	NO_TITLE	2011/01/06 16:34:46	16:34:24:09	00:00:03:23	1080/59I	☐	
	9	NO_TITLE	2011/01/06 16:34:57	16:34:35:25	00:00:01:05	1080/59I	☐	

5.2.1 各部の説明

テイクリストエクスポートボタン
　テイクリストをファイルにエクスポートします。

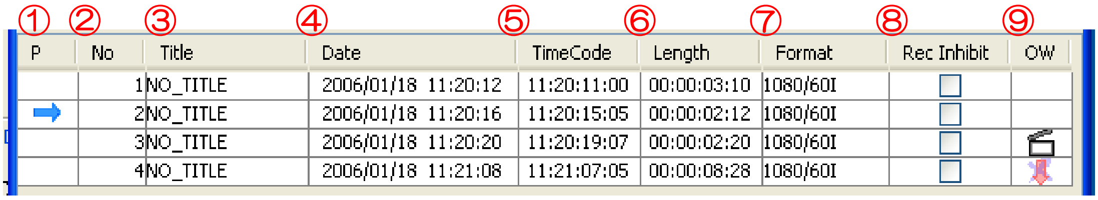
プレイテイク設定ボタン
　選択したテイクを再生テイクに設定します。

収録テイク設定ボタン
　選択したテイクを収録テイクに設定します。収録テイク以降は上書きされてしまうのでご注意ください。

テイク削除ボタン
　選択したテイクを削除します。

テイク全削除ボタン
　このテイクリストの全てのテイクを削除します。

テイクリスト更新ボタン
　テイクリストの表示を更新します。



P	No	Title	Date	TimeCode	Length	Format	Rec Inhibit	OW
	1	NO_TITLE	2006/01/18 11:20:12	11:20:11:00	00:00:03:10	1080/60I	☐	
➡	2	NO_TITLE	2006/01/18 11:20:16	11:20:15:05	00:00:02:12	1080/60I	☐	
	3	NO_TITLE	2006/01/18 11:20:20	11:20:19:07	00:00:02:20	1080/60I	☐	
	4	NO_TITLE	2006/01/18 11:21:08	11:21:07:05	00:00:08:28	1080/60I	☐	

① 再生テイクフラグ
　再生テイクにアイコンが表示されます。

② テイク番号
　テイクのテイク番号です。

③ テイクタイトル
　テイクのタイトルです。このフィールドは編集可能です。

④ 収録日時
　テイクの収録日時です。

⑤ 先頭タイムコード
　テイクの先頭タイムコードです。

⑥ テイクの長さ
　テイクの長さです。

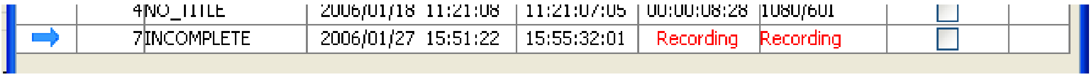
⑦ フォーマット
　テイクを収録した際の入力ビデオフォーマットです。

⑧ 書き込み禁止フラグ

書き込み禁止フラグです。このフィールドは編集可能です。

⑨　上書きフラグ

次に収録を行った際、上書きされるかどうかのフラグです。

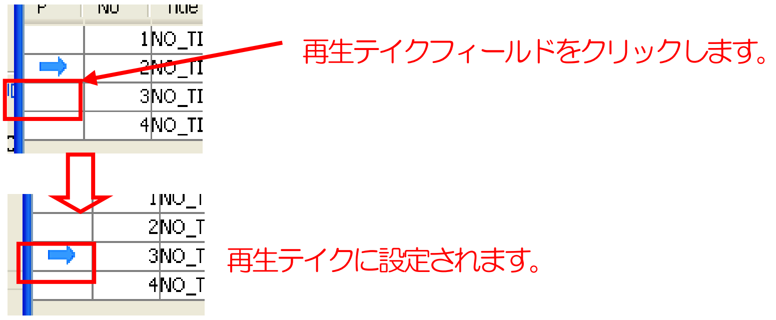


収録中のテイクは上記のように表示されます。

ウィンドウを閉じるボタンです。クリックするとテイクリストウィンドウを閉じます。

5.2.2 再生テイクを設定する

テイクリスト中の再生テイクの再生テイクフィールドをクリックします。



5.2.3 収録テイクを設定する

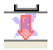
テイクリスト中のオーバーライトフィールドをクリックすると、選択されたテイクが収録テイクに設定されます。

収録テイクを設定すると、収録テイク以降のテイクは全て上書きされてしまいますのでご注意ください。

アイコンの意味は次の通りです。

　収録テイクアイコン

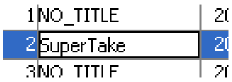
このアイコンが付いたテイクが収録テイクに設定されていることを表します。このテイクは次回収録時に上書きされます。

　テイク削除ボタン

このアイコンが付いたテイクは、収録テイクの設定により次回収録時に上書きされることを表します。

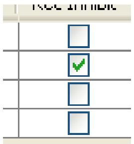
5.2.4 テイクのタイトルを設定する

テイクタイトルフィールドに直接入力するとテイクタイトルを設定することができます。



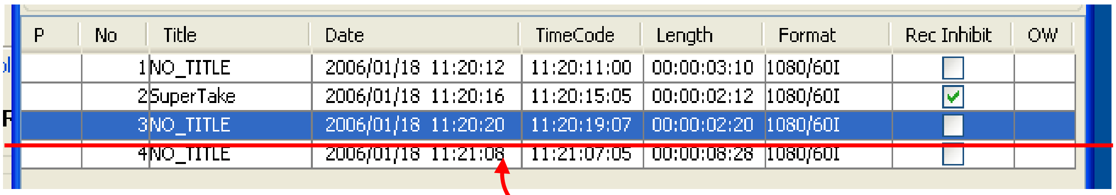
5.2.5 テイクに書き込み禁止フラグを設定する

書き込み禁止フラグフィールドのチェックボックスをONにすると、テイクの書き込み禁止フラグを設定することができます。テイクの書き込み禁止フィールドは収録に対する上書き禁止のみを設定するフラグなので、ローカルコンピュータ上の画像データを書き込む場合には参照されません。

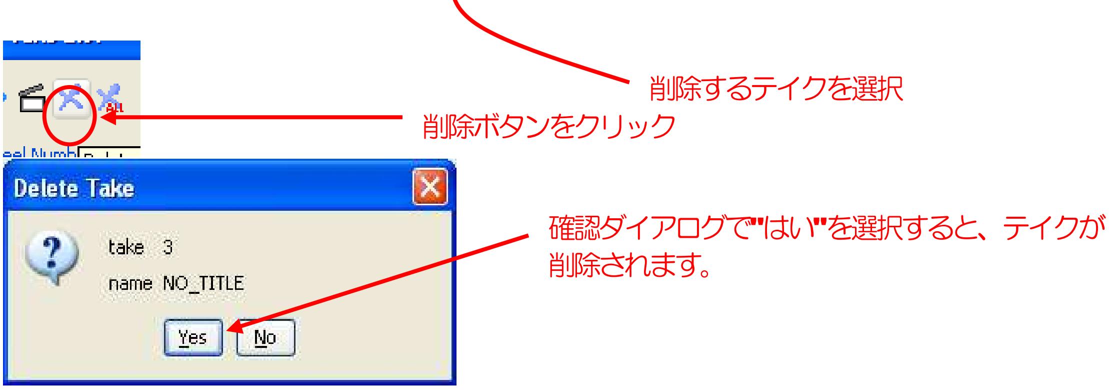


5.2.6 テイクを削除する

削除するテイクを選択し、テイク削除ボタンをクリックします。

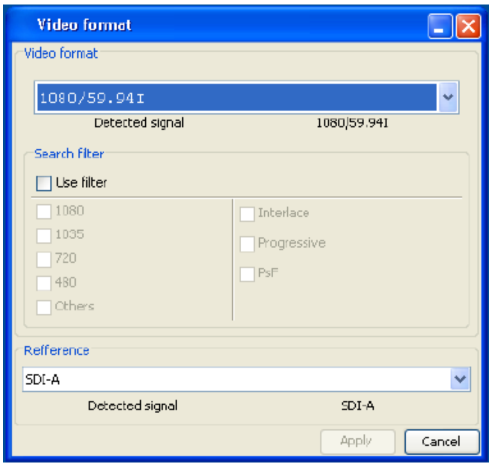


P	No	Title	Date	TimeCode	Length	Format	Rec Inhibit	OW
	1	NO_TITLE	2006/01/18 11:20:12	11:20:11:00	00:00:03:10	1080/60I	☐	
	2	SuperTake	2006/01/18 11:20:16	11:20:15:05	00:00:02:12	1080/60I	☑	
	3	NO_TITLE	2006/01/18 11:20:20	11:20:19:07	00:00:02:20	1080/60I	☐	
	4	NO_TITLE	2006/01/18 11:21:08	11:21:07:05	00:00:08:28	1080/60I	☐	

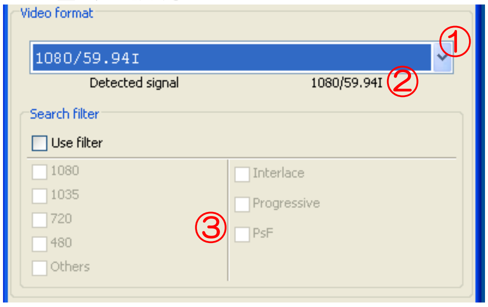


5.3 ビデオフォーマット

出力信号のビデオフォーマットとリファレンスの設定を行うことができます。



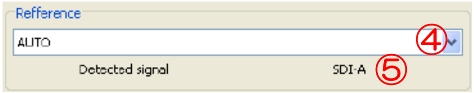
5.3.1 各部の説明



① ビデオフォーマット選択コンボボックス
　設定するビデオフォーマットを選択することができます。

② 検出ビデオフォーマット
　UDRが自動的に検出している入力信号のビデオフォーマットです。

③ 表示フィルタ
　ビデオフォーマット選択表示にフィルタをかけることができます。



④ リファレンス選択コンボボックス
　リファレンスの設定を選択することができます。

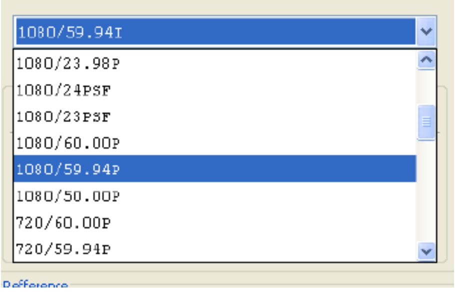
⑤ 現在適用されているリファレンス設定
　現在適用されているリファレンス信号です。

⑥ 適用ボタン
　設定を反映させせます。

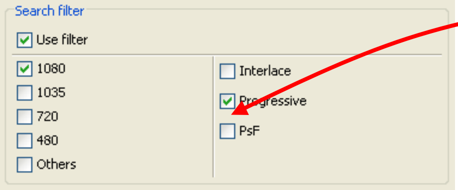
⑦ キャンセルボタン
　ウィンドウをクローズします。

5.3.2 ビデオフォーマットやリファレンスを変更する

ビデオフォーマット選択コンボボックスの中から、設定するビデオフォーマットを選択します。

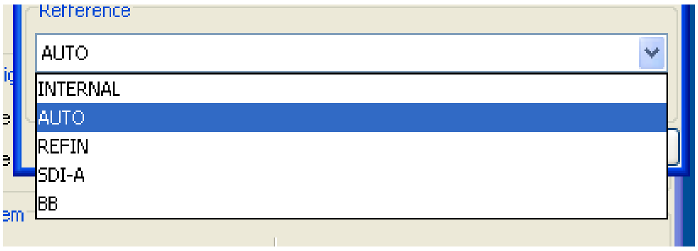


"フィルタを使う" チェックボックスをONにすると、ビデオフォーマットから条件に一致するものだけを抽出して表示することができます。



スキャンモードが **Progressive** であることを条件に表示にフィルタをかける場合

リファレンスを設定する場合、リファレンス選択コンボボックスの中から設定するモードを選択します。



選択が完了したら、画面下の **"適用"** ボタンをクリックして設定を反映します。

"適用"をクリックします。

リファレンスの設定

INTERNAL ＵＤＲ内部クロックに出力信号を同期させます。

AUTO 外部 **3** 値リファレンス信号に出力信号を同期させます。外部 **3** 値信号が入力されていない場合、入力信号があればそれに同期させます。外部 **3** 値信号、入力信号が共に入力されていない場合、内部クロックに同期させます。

REFIN 外部 **3** 値リファレンス信号に出力信号を同期させます。外部 **3** 値信号が入力されていない場合、出力信号を内部クロックに同期させます。

(UDR-5S/UDR-10S/UDR-20S /N50 のみ**)**

SDI-A 入力信号に出力信号を同期させます。外部 **3** 値信号が入力されていない場合、出力信号を内部クロックに同期させます。

(UDR-5S/UDR-10S/UDR-20S/N50 のみ**)**

BB 外部**2**値リファレンス信号に同期させます。外部**2**値信号が入力されていない場合、出力信号を内部クロックに同期させます。
現状では同期可能なビデオフォーマットが制限されております。同期可能なビデオフォーマットについてはお問い合わせください。

(UDR-5S/UDR-10S/UDR-20S のみ**)**

REFIN(TRI) 外部 **3** 値リファレンス信号に出力信号を同期させます。外部 **3** 値信号が入力されていない場合、出力信号を内部クロックに同期させます。
ユーザーフォーマットを使う場合には同期できません。

(UDR-40S のみ**)**

REFIN(BB) 外部 **2** 値リファレンス信号に出力信号を同期させます。外部 **3** 値信号が入力されていない場合、出力信号を内部クロックに同期させます。
ユーザーフォーマットを使う場合には同期できません。

(UDR-40S のみ**)**

DVI-A 入力信号に出力信号を同期させます。入力信号が入力されていない場合、出力信号を内部クロックに同期させます。
同じビデオ信号のみ同期できます。

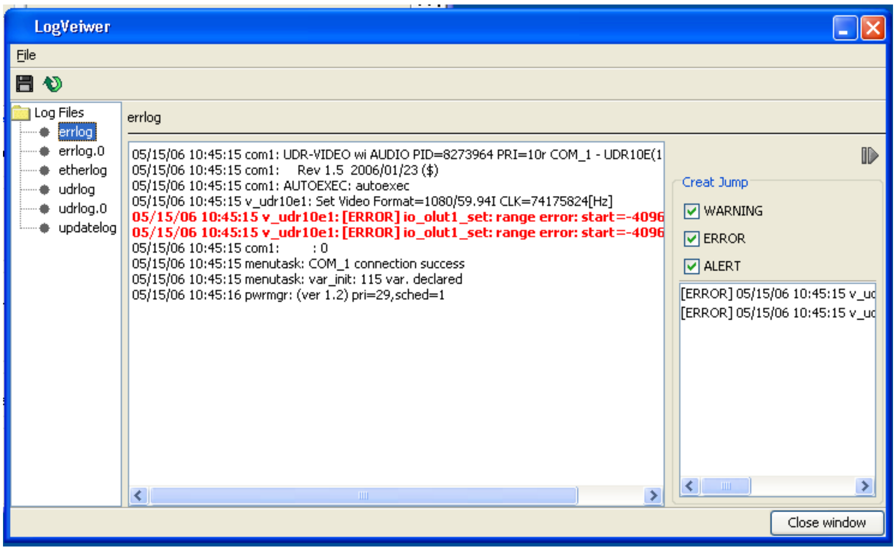
(UDR-40S のみ**)**

GPI-IN **GPI** 入力信号に同期させます。**GPI** 入力がない場合、出力信号を内部クロックに同期させます。
同じビデオ信号にのみ同期できます。

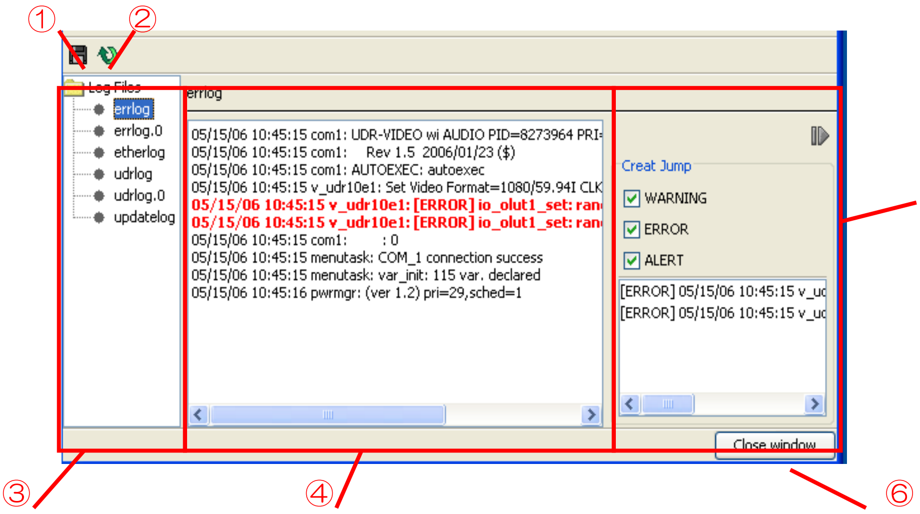
(UDR-40S のみ**)**

5.4 ログビューワー

UDR内部のログを閲覧したり、ログをローカルコンピュータ上に保存することができます。



5.4.1 各部の説明



① 保存アイコン

現在選択されているログをローカルコンピュータに保存することができます。

② 再読込アイコン

現在選択されているログを読み込みなおします。

③ ログ一覧

UDR内部にあるログの一覧です。

④ ログウィンドウ

現在選択されているログの内容が表示されます。マウスボタンを右クリックすると、ポップアップメニューが表示されます。

Save

現在選択されているログをローカルコンピュータに保存することができます。

Reread

現在選択されているログを読み直します。

Update log list

ログ一覧を更新します。全てのログが未読状態になります。

⑤　ジャンプツール

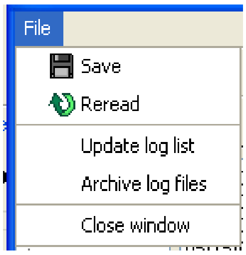
現在選択されているログの、特定の位置へのジャンプ機能が提供されます。ジャンプツールのリスト項目をクリックすると、クリックした位置にジャンプします。これは **ALERT** や **ERROR** を検索する場合に使用します。チェックボックスで選択されている項目のみがリストにピックアップされます。

右上の ボタンをクリックすると、ジャンプツールを非表示にすることができます。

⑥　ウィンドウを閉じるボタン

ウィンドウをクローズすることができます。

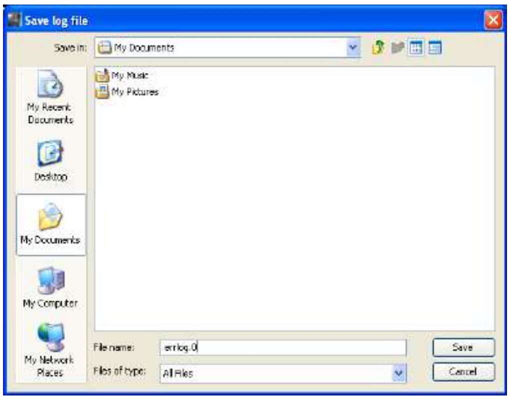
ファイルメニュー



Save	保存 現在選択されているログをローカルコンピュータに保存することができます。
Reread	再読込 現在選択されているログを読み直します。
Update log list	ログ一覧の更新 ログ一覧を更新します。全てのログが未読状態になります。
Archive log files	複数ログのアーカイブ 複数のログファイルをまとめ、１つの **Zip** ファイルとしてローカルコンピュータ上に保存します。
Close window	ウィンドウを閉じる ログビューワーウィンドウを閉じることができます。

5.4.2 ログをテキスト形式で保存する

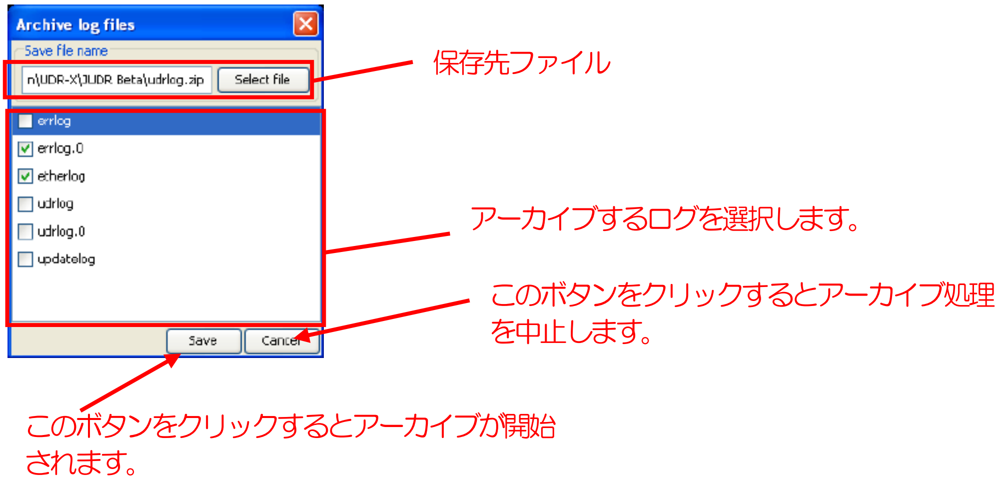
ファイルメニュー等で保存を選択します。メニューが無効状態になっている場合、ログが選択されていないか、選択されているログの読み込みが完了していません。



ファイル保存ダイアログが開くので、保存先とファイル名を選択して **"保存"** をクリックします。ログがテキスト形式で保存されます。

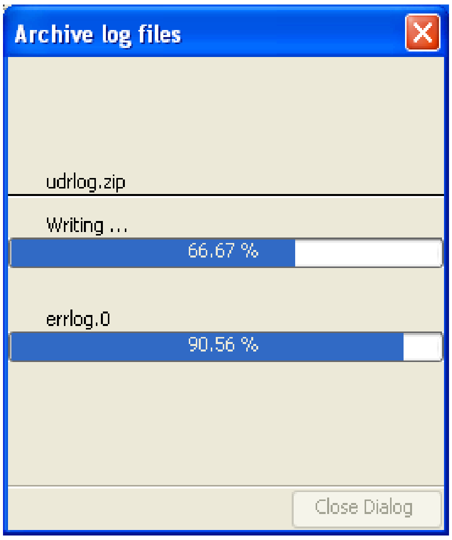
5.4.3 複数のログを **Zip** 圧縮して保存する

ファイルメニューから **"複数ログのアーカイブ"** を選択します。アーカイブウィンドウが開きます。



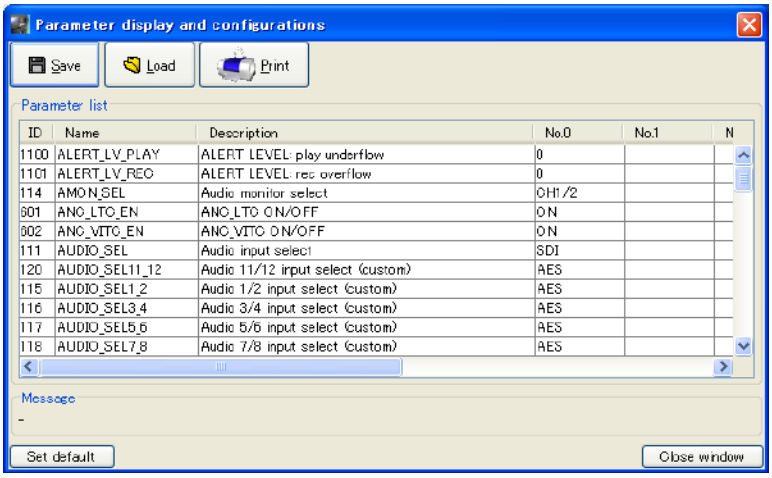
保存先ファイルと保存するログを選択します。
チェックボックスで選択されているログがアーカイブされます。デフォルトでは全てのログが選択されているので、不要なログのチェックを外します。

ウィンドウ下部の "保存" ボタンをクリックすると、アーカイブが開始されます。

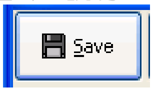


5.5 パラメータ設定

UDRは様々な内部パラメータを持ちます。
パラメータ設定ウィンドウは設定されているパラメターを参照・設定することができます。



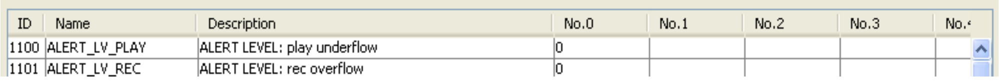
5.5.1 各部の説明



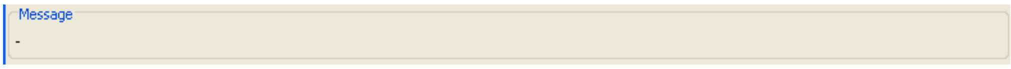
保存ボタン
　現在のUDRの設定をローカルコンピュータ上にテキスト形式で保存することができます。

読み込みボタン
　ローカルコンピュータ上に保存された設定ファイルをから、設定を読み込んでUDRに設定することができます。

印刷ボタン
　パラメーター覧を印刷します。ローカルコンピュータで、デフォルトのプリンタに対して出力します。



パラメーター覧
　パラメーター覧です。**No.0**~**No.8** のフィールドが現在の設定値です。設定値の数が **8** 個未満の場合、フィールドに空白が表示されています。各パラメータの意味についてはお問い合わせください。



メッセージウィンドウ
　パラメータの情報や処理の情報を表示します。

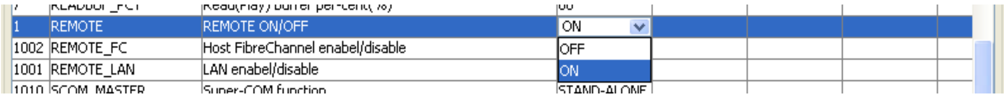
工場出荷状態設定ボタン
　全てのパラメータを工場出荷状態に戻すためのボタンです。

ウィンドウクローズボタン
　このウィンドウを閉じます。

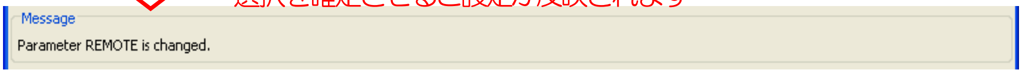
5.5.2 パラメータを変更する

変更したいパラメータの設定値表示フィールドをクリックします。

設定値が複数候補から選択される場合、コンボボックスので選択肢が表示されます。設定したい候補を選択すると、設定が反映されます。

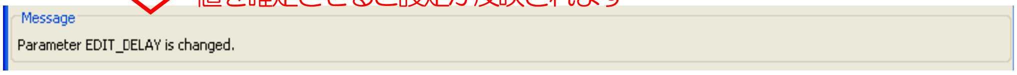


選択を確定させると設定が反映されます



設定値が数値入力の場合、フィールドに直接変更値を入力します。値を確定させると、設定値が反映されます。

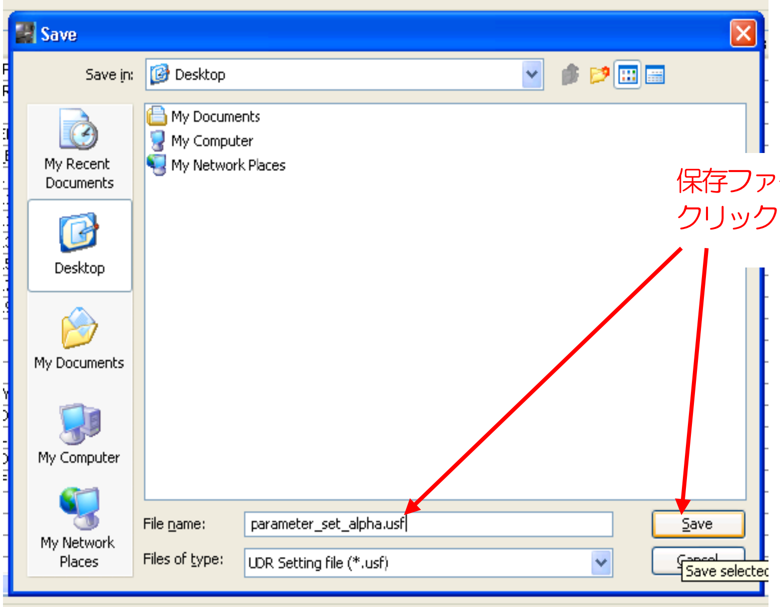
値を確定させると設定が反映されます



5.5.3 パラメータを保存する

ウィンドウ左上の保存ボタンをクリックすると、UDRの設定をローカルコンピュータ上に保存することができます。

保存ボタンをクリック

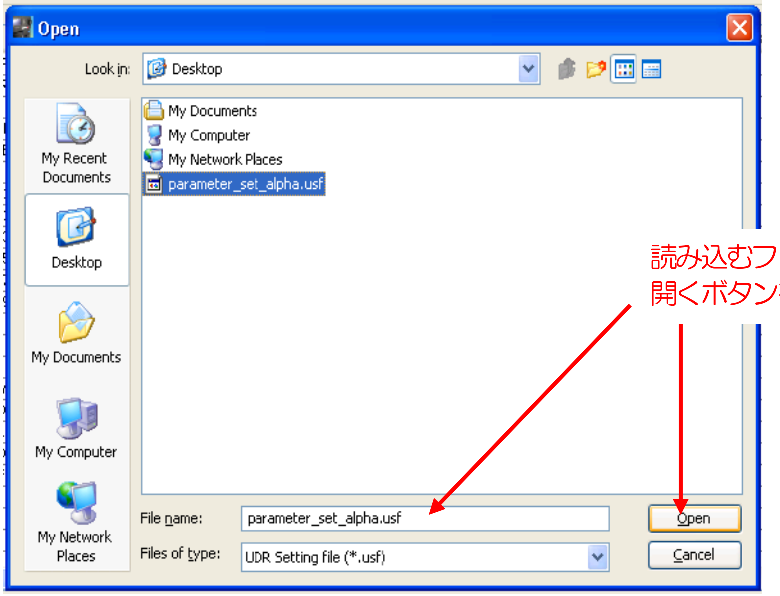


保存ファイルを選択して、保存ボタンをクリックします。

5.5.4 パラメータを読み込む

ウィンドウ左上の読み込みボタンをクリックすると、ローカルコンピュータ上に保存されたUDRの設定を復元して設定することができます。

読み込みボタンをクリック



読み込むファイルを選択し、
開くボタンをクリックします。

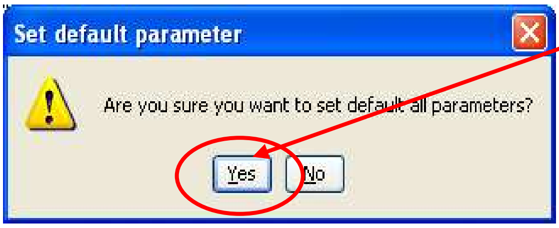
5.5.5 パラメーター覧を印刷する

ウィンドウ左上の印刷ボタンをクリックすると、ローカルコンピュータに設定されているデフォルトのプリンタに設定値一覧が出力されます。

5.5.6 パラメータを工場出荷状態に戻す

ウィンドウ左下の "工場出荷状態に戻す" ボタンをクリックします。確認ダイアログで "はい" を クリックすると、全ての設定値が工場出荷状態になります。

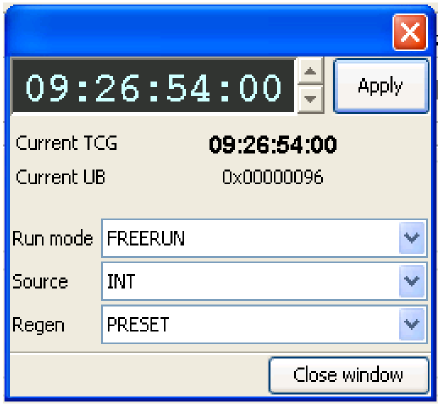
"工場出荷状態に戻す"をクリック



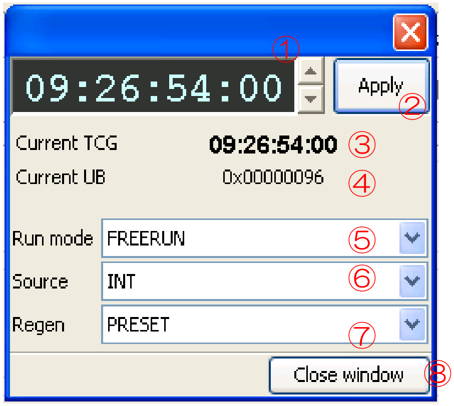
"はい"をクリックすると、全ての設定値が工場出荷状態に戻ります。

5.6 タイムコードジェネレータプリセット値の設定

UDR内蔵タイムコードジェネレータのプリセット値を設定することができます。



5.6.1 各部の説明



① プリセット値入力欄
設定するタイムコードを入力するウィンドウです。設定値を入力することができます。

② 適用ボタン
プリセット値入力欄に表示されているタイムコード値をUDRのタイムコードジェネレータに適用することができます。

③ 現在のタイムコードジェネレータのタイムコード値
UDRの内蔵タイムコードジェネレータの現在値です。

④ 現在のユーザービット値
UDRの内蔵タイムコードジェネレータのユーザービット値です。

⑤ タイムコードジェネレータのランモード
UDR内蔵タイムコードジェネレータのランモードを設定することができます。
設定値についてはお問い合わせください。

⑥ タイムコードジェネレータのソース
UDR内蔵タイムコードジェネレータのソースを設定することができます。
設定値についてはお問い合わせください。

⑦ タイムコードジェネレータの再生成モード
タイムコードジェネレータの再生成モードを設定することができます。
設定値についてはお問い合わせください。

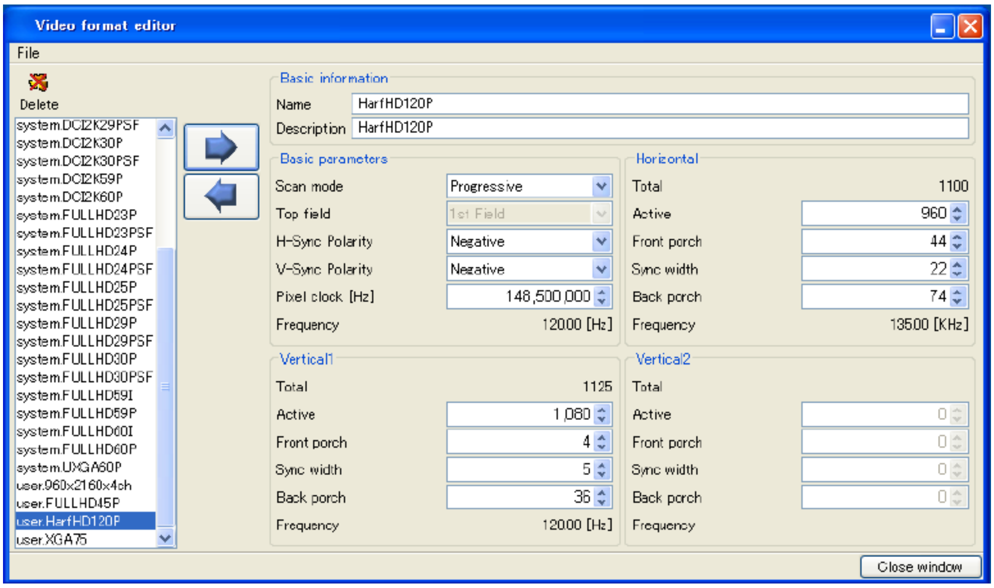
⑧ ウィンドウを閉じるボタン
タイムコードジェネレータ設定ダイアログを閉じることができます。

5.6.2 プリセット値を設定する

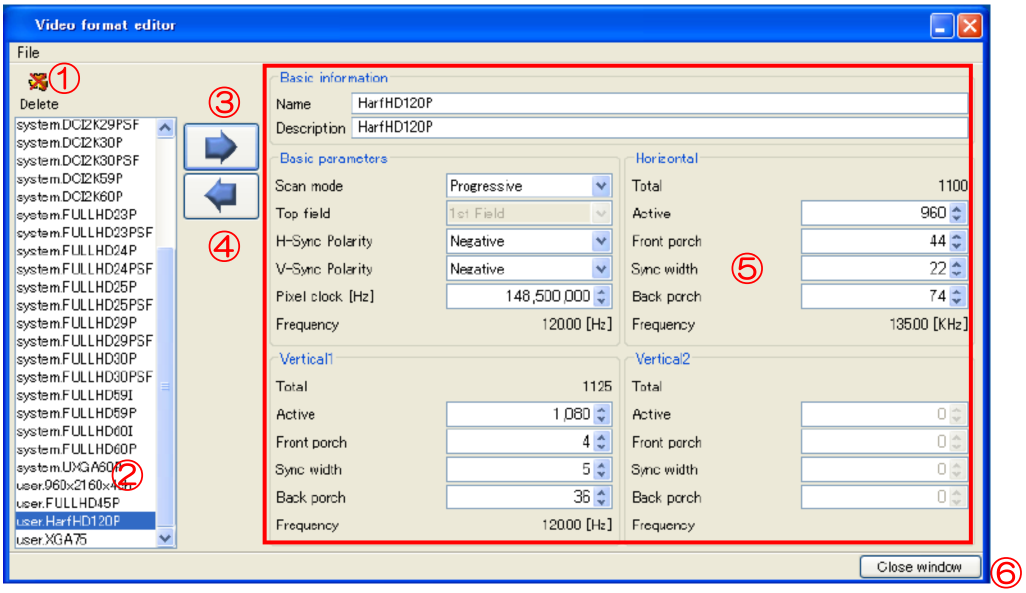
プリセット値入力欄に、設定する値を入力し、適用ボタンをクリックします。

5.7 ビデオフォーマットエディタ

この機能は **UDR-40S/DV100** のみサポートされます。



5.7.1 各部の説明



① 削除ボタン
選択されているビデオフォーマットを削除します。 **(ユーザー定義のみ)**

② ビデオフォーマットリスト
UDRに内蔵されているビデオフォーマット一覧です。

③ 取得ボタン
選択されているビデオフォーマットをエディタ上に読み出します。

④ 転送ボタン
エディタのデータをビデオフォーマットとしてUDRに転送します。

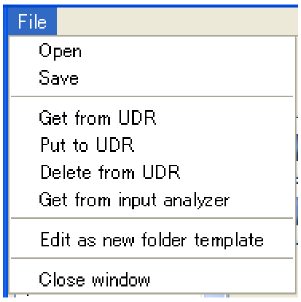
⑤ エディタ
編集エリアです。ビデオフォーマットを編集することができます。

名前	**Name of video format**
説明	**Description of this video format. (MAX 63 characters)**
スキャンモード	**Scan mode. PROGRESSIVE or INTERLACE.**
水平同期信号極性	**Horizontal sync polarity. POSITIVE or NEGATIVE**
垂直同期信号極性	**Vertical sync polarity. POSITIVE or NEGATIVE**
ピクセルクロック	**Pixel clock**

周波数	**Frequency**
総数	アクティブ、フロントポーチ、同期信号、バックポーチの合計です。
アクティブ	アクティブの幅です。
フロントポーチ	フロントポーチです。
同期信号	同期信号幅です。
バックポーチ	バックポーチです。

⑥ ウィンドウを閉じるボタン
ビデオフォーマットエディタ画面を閉じます。

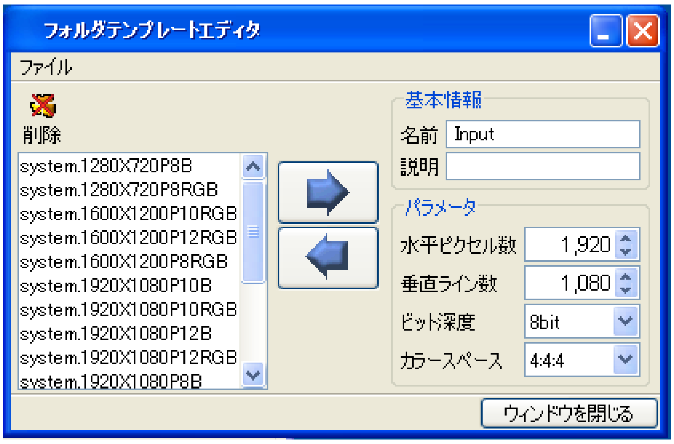
ビデオフォーマットエディタメニュー



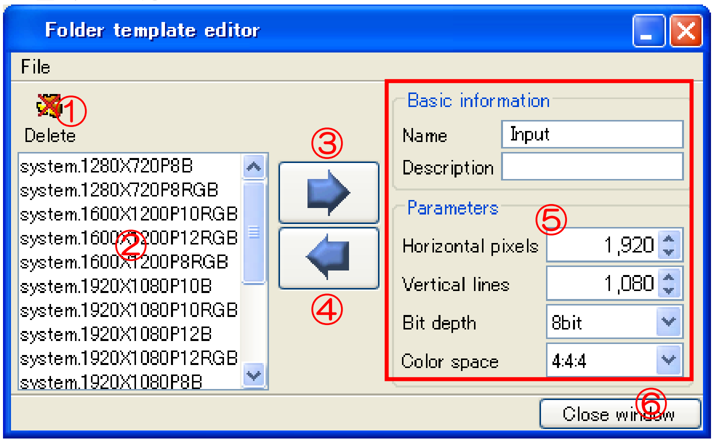
Open	開く コンピュータ上のビデオフォーマットファイルをエディタに読み込みます。 **(**UDRには転送されません**)**
Save	保存 編集中のデータをコンピュータ上にビデオフォーマットファイルとして保存します。
Get from UDR	UDRから読み出す 選択されているビデオフォーマットをエディタに読み込みます。
Put to UDR	UDRに書き込む エディタで編集中のデータをUDRに転送します。
Delete from UDR	UDRから削除する 選択されているビデオフォーマットを削除します。**(**ユーザー定義のみ**)**
Get from input analyzer	入力解析から取得する 入力解析で取得した情報をビデオフォーマットエディタに読み込みます。
Close window	ウィンドウを閉じる ビデオフォーマットエディタ画面を閉じます。

5.8 フォルダテンプレートエディタ

この機能は **UDR-40S/DV100** のみサポートされます。



5.8.1 各部の説明



① 削除ボタン
選択されているフォルダテンプレートを削除します。 **(ユーザー定義ファイルのみ)**

② フォルダテンプレートリスト
UDRに内蔵されているフォルダテンプレート一覧です。

③ 取得ボタン
選択されているフォルダテンプレートをエディタに読み込みます。

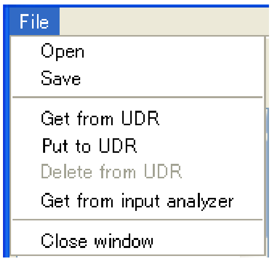
④ 転送ボタン
エディタ上のデータをフォルダテンプレートとしてUDRに転送します。

⑤ エディタ
編集領域です。フォルダテンプレートを編集できます。

名前	フォルダテンプレートの名前です。
説明	フォルダテンプレートの説明です。 **(最大 63 文字です)**
水平ピクセル数	水平ピクセル数です。
垂直ライン数	垂直ライン数です。
ビット深度	ビット深度です。
カラースペース	カラースペースです。

⑥ **CLOSE WINDOW button**
Close FOLDER TEMPLATE EDITOR WINDOW.

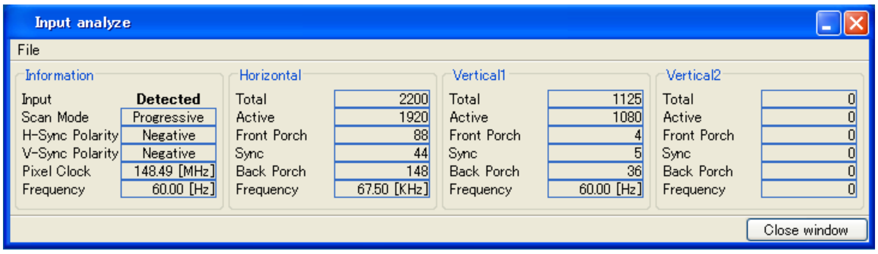
■ FOLDER TEMPLATE EDITOR MENU



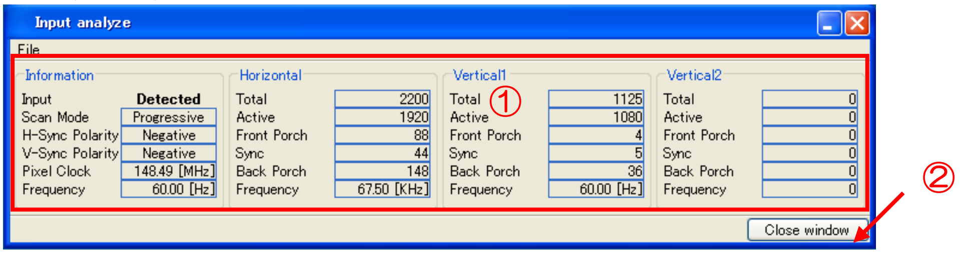
Open	開く コンピュータ上のフォルダテンプレートファイルをエディタに読み込みます。(UDRへは転送されません)
Save	保存 エディタのデータをフォルダテンプレートファイルとしてコンピュータ上に保存します。
Get from UDR	UDRから読み出す 選択されているフォルダテンプレートをエディタ上に読み込みます。
Put to UDR	UDRに書き込む エディタ上のデータを新しいフォルダテンプレートとして書き込みます。
Delete from UDR	UDRから削除する 選択されているフォルダテンプレートを削除します。(ユーザー定義ファイルのみ)
Get from input analyzer	入力解析から取得する 入力解析で取得した情報をエディタに読み込みます。
Close window	ウィンドウを閉じる フォルダテンプレートエディタ画面を閉じます。

5.9 入力解析

この機能は **UDR-40S/DV100** のみサポートされます。



5.9.1 各部の説明



① 情報領域

入力信号の情報を表示します。(この情報は **CH-A** で検出されたものです。)

入力	入力信号の検出状態です。
スキャンモード	スキャンモードです。プログレッシブまたはインタレースです。.
水平同期信号極性	水平同期信号極性です。正極性または負極性です。
垂直同期信号極性	垂直同期信号極性です。正極性または負極性です。
ピクセルクロック	ピクセルクロックです。
周波数	周波数です。
総数	合計のサンプル数/ライン数です。
アクティブ	アクティブ領域の幅です。
フロントポーチ	フロントポーチです。
同期信号	同期信号幅です。
バックポーチ	バックポーチです。

② "ウィンドウを閉じる"ボタン

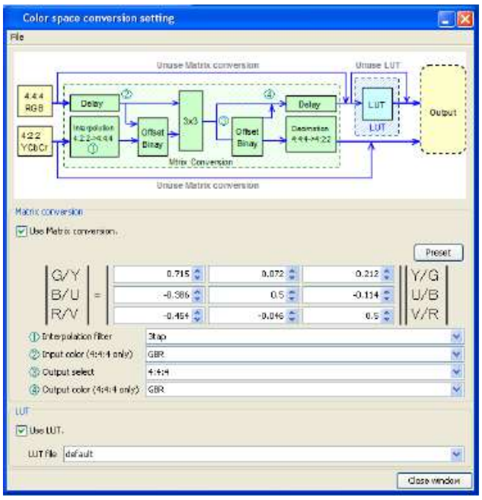
入力解析ウィンドウを閉じます。

■ **INPUT ANALYZE MENU**

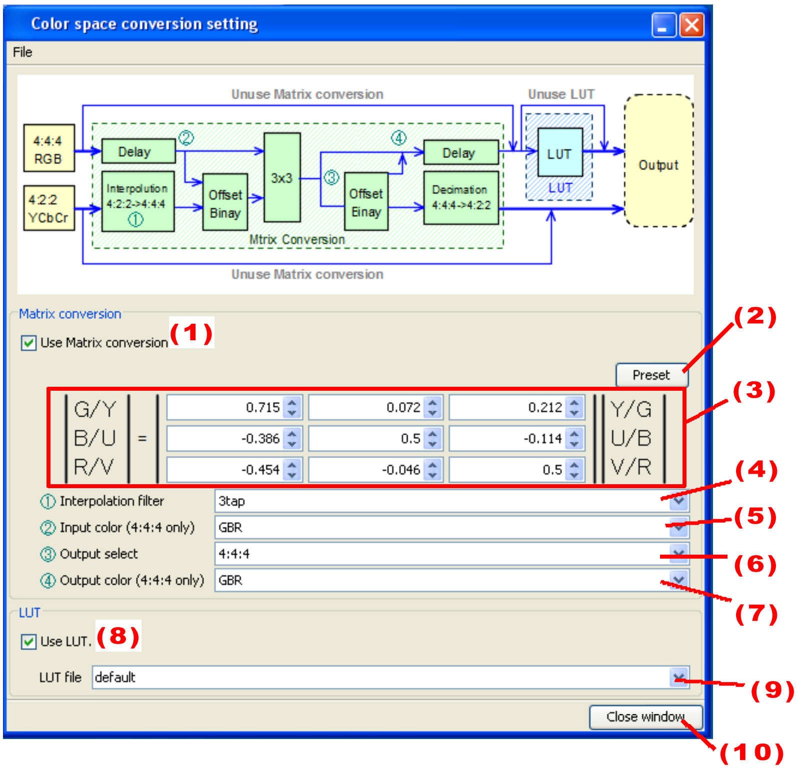
Export	エクスポート ファイルとしてエクスポートします。
Edit as new video format	新しいビデオフォーマットとして編集する ビデオフォーマットエディタ画面を表示し、ビデオフォーマットとして編集します。
Edit as new folder template	新しいフォルダテンプレートとして編集する フォルダテンプレートエディタ画面を表示し、フォルダテンプレートとして編集します。
Close window	ウィンドウを閉じる 入力解析ウィンドウを閉じます。

5.10 カラースペース変換設定

カラースペース変換設定は **UDR-40S/DV100** 用の設定画面です。
UDR-40S/DV100 のカラースペース変換を制御することができます。
※**UDR-40S-HM** では **DVI** 出力モードの場合のみご利用いただけます。

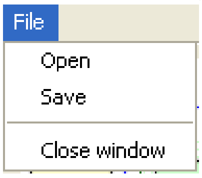


5.10.1 各部の説明



(1) マトリクス変換回路を使用するかどうかを選択できます。
(2) マトリクス変換回路の係数をプリセットから選択することができます。
(3) マトリクス変換回路の係数を設定することができます。
(4) **4:2:2** → **4:4:4** 変換時のフィルタタップ数を選択することができます。
(5) マトリクス回路に入力するデータの形式を選択することができます。
(6) マトリクス回路の出力データ形式を選択することができます。
(7) マトリクス回路から出力された **4:4:4** データの扱い方を選択することができます。
(8) **LUT** 回路を使用するかどうかを選択できます。
(9) **LUT** 回路に適用する係数を選択することができます。
(10) カラースペース変換設定ウィンドウを閉じます。

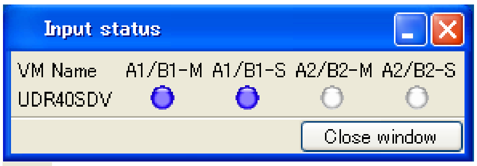
5.10.2 カラースペース変換設定メニュー



開く
　　保存してあるカラースペース変換設定を読み出して適用します。
保存
　　現在のカラースペース変換設定をファイルに保存します。
ウィンドウを閉じる
　　カラースペース変換設定ウィンドウを閉じます。

5.11 入力ステータス

この画面は入力信号の検出状態を表示します。

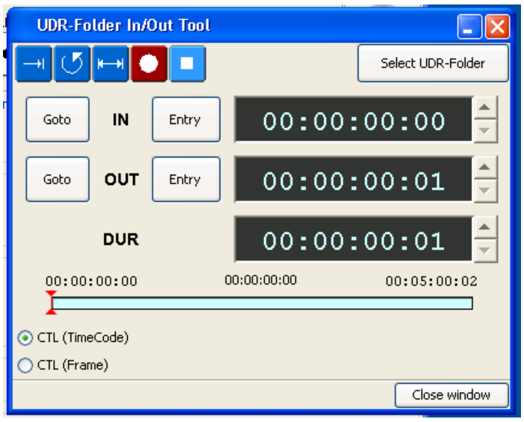


入力信号あり

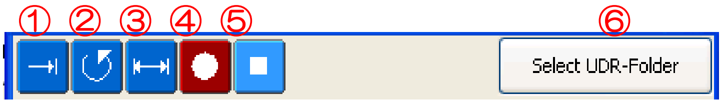
入力信号無し

5.12 UDRフォルダ IN/OUT ツール

１つのUDRフォルダ内で **IN** 点と **OUT** 点を指定し、範囲再生・範囲収録の操作を行うことができます。



5.12.1 各部の説明



① 範囲再生ボタン
　設定した **IN/OUT** 点間を１回だけ範囲再生することができます。

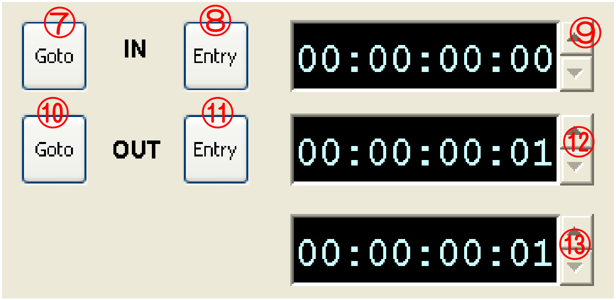
② 範囲ループ再生ボタン
　設定した **IN/OUT** 点間を停止されるまで範囲再生することができます。

③ 範囲折り返し再生ボタン
　設定した **IN/OUT** 点間を折り返し再生することができます。

④ 範囲収録ボタン
　設定した **IN/OUT** 点間に収録することができます。**Take** モードでは使用できません。

⑤ 停止ボタン
　現在再生または収録中の制御を停止することができます。

⑥ UDRフォルダ選択ボタン
　UDRフォルダを選択することができます。



⑦ **IN** 点キューアップボタン
　IN 点に設定されている位置にキューアップすることができます。

⑧ **IN** 点設定ボタン
　現在の再生フレームを **IN** 点に設定することができます。

⑨ **IN** 点表示・編集ウィンドウ
　IN 点を表示します。このウィンドウに対して直接 **IN** 点を編集することができます。

⑩ **OUT** 点キューアップボタン
　OUT 点に設定されている位置にキューアップすることができます。

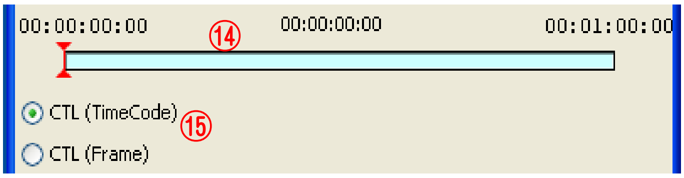
⑪ **OUT** 点設定ボタン
　現在の再生フレームを **OUT** 点に設定することができます。

⑫　**OUT** 点表示・編集ウィンドウ

　　OUT 点を表示します。このウィンドウに対して直接 **OUT** 点を編集することができます。

⑬　**Duration** 表示・編集ウィンドウ

　　Duration(長さ**)**を表示します。このウィンドウに対して直接 **OUT** 点を編集することができます。



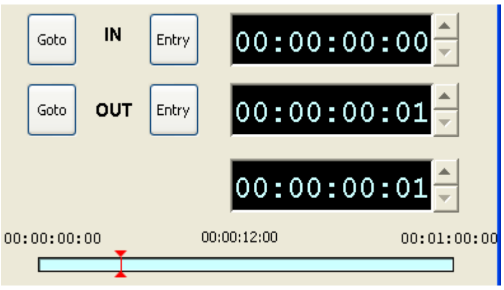
⑭　**IN/OUT** 点スライダー

　　このUDRフォルダの再生範囲を表すスライダーです。

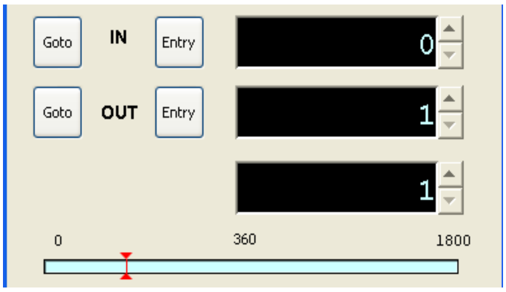
⑮　**IN/OUT** 点表示モード

　　現在の **IN/OUT** 点の表示モードを表します。

　　タイムコーまたはフレーム表示を選択することができます。



タイムコード表示



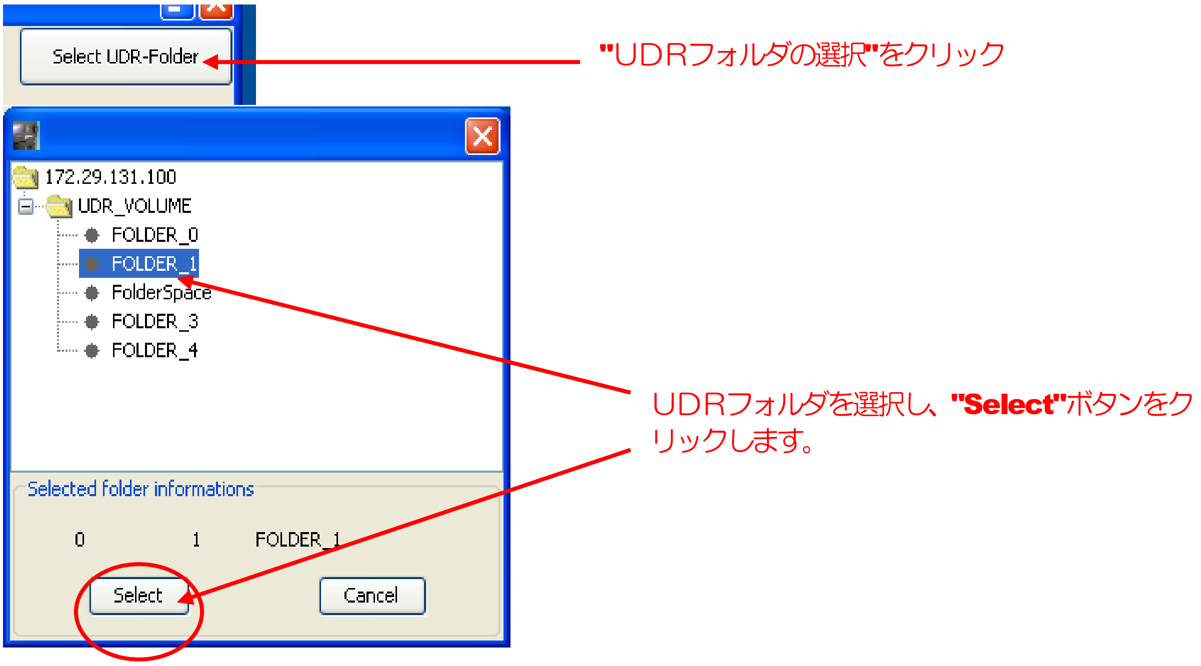
フレーム表示

⑯　ウィンドウを閉じるボタン

　　UDRフォルダ **IN/OUT** ツールウィンドウをクローズします。

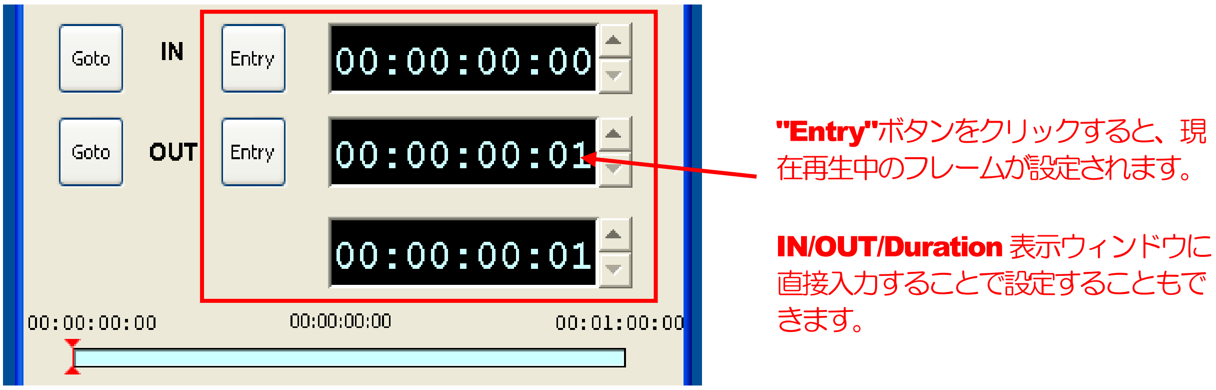
5.12.2 UDRフォルダを開く

ウィンドウ右上の **"UDRフォルダの選択"** ボタンをクリックします。UDRフォルダ一覧がツリー表示されますので、使用したいUDRフォルダを選択し、 **"Select"** ボタンをクリックします。選択したUDRフォルダがオープンされます。

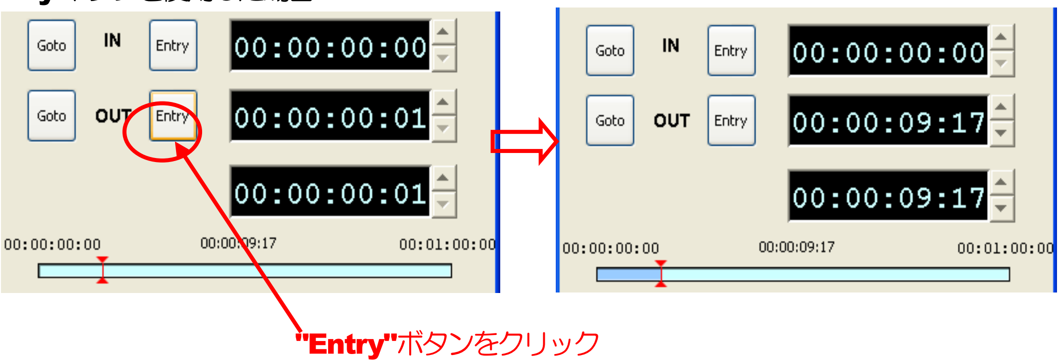


5.12.3 IN/OUT 点を指定する

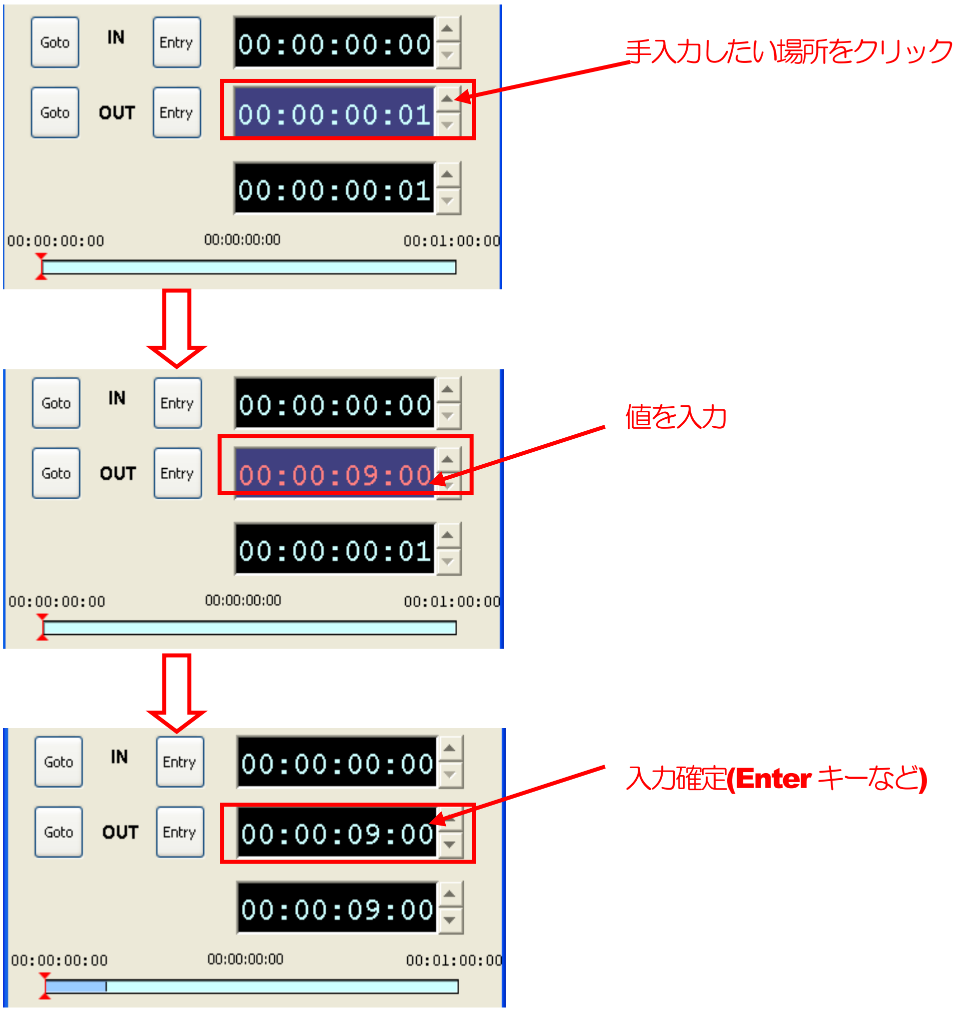
IN/OUT 点の設定は、 **"Entry"** ボタンまたは表示ウィンドウに直接入力することで行うことができます。また、**IN/OUT/Duration** 表示ウィンドウわきのアップボタン、ダウンボタンを使用することで、フレーム単位での調整をすることができます。



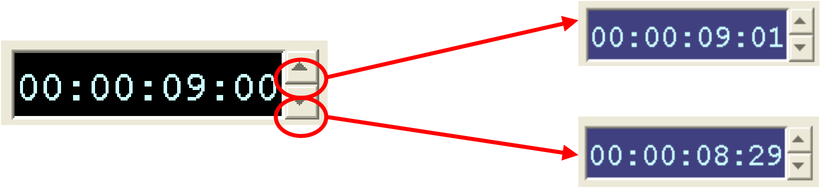
■ **Entry** ボタンを使用した場合



■ **IN/OUT/Duration** 表示ウィンドウへの直接入力の場合



アップボタン・ダウンボタンでの調整

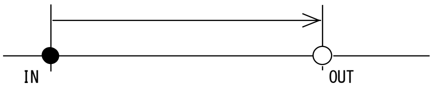


5.12.4 指定した範囲に再生や収録などの制御を行う

制御ボタンを押すことで指定した範囲に制御をかけることができます。

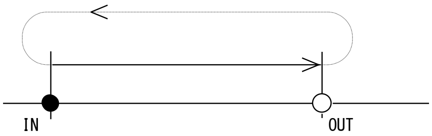
範囲再生ボタン

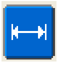
IN/OUT 点間を１回だけ再生します。



範囲ループ再生ボタン

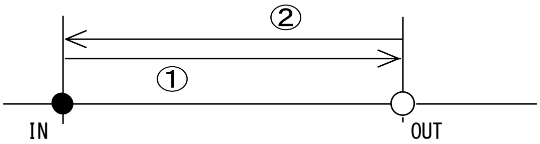
IN/OUT 点間をループ再生します。ループ再生は、**OUT** 点に到達した時点で **IN** 点に戻って再生を行うものです。





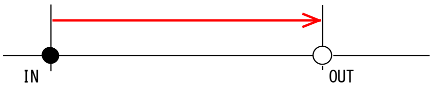
範囲折り返し再生ボタン

IN/OUT 点間を折り返し再生します。折り返し再生は、**OUT** 点に達した時点で逆方向に再生を行うものです。



範囲収録ボタン

IN/OUT 点間に収録を行います。テイクモードが **NORMAL** の時のみ使用できます。

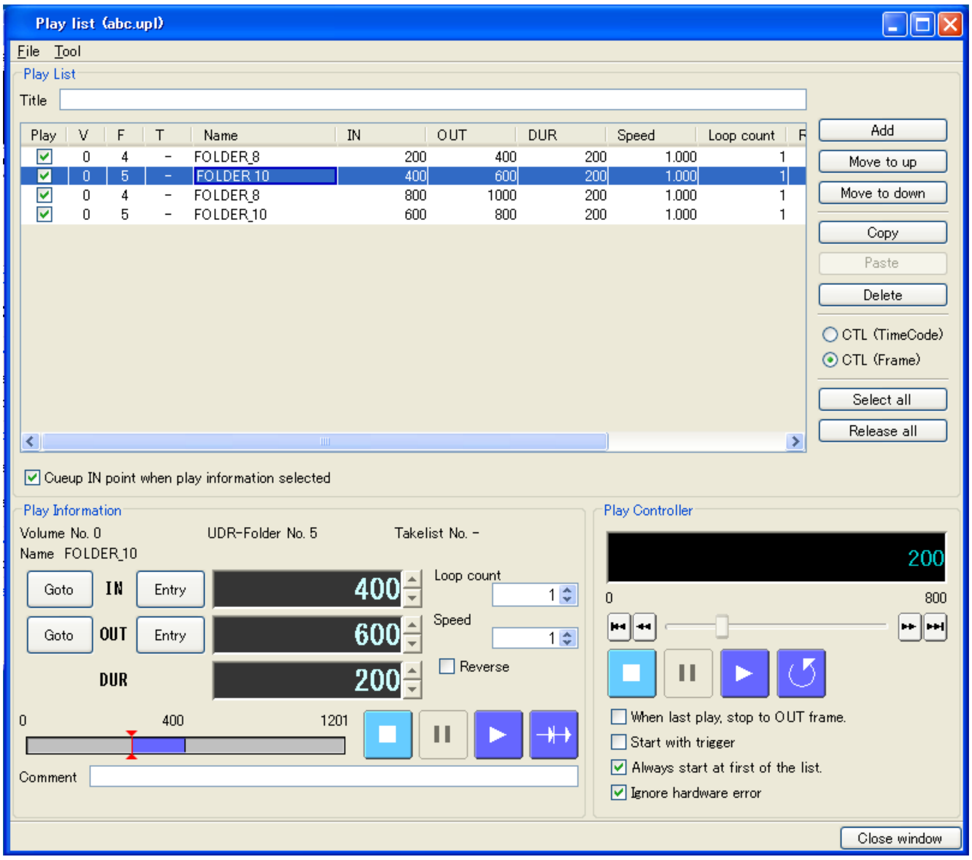


停止ボタン

再生・収録を停止します。

5.13 プレイリスト

プレイリストはUDR内部のビデオデータをから再生エントリを抽出して連続再生を行う機能です。

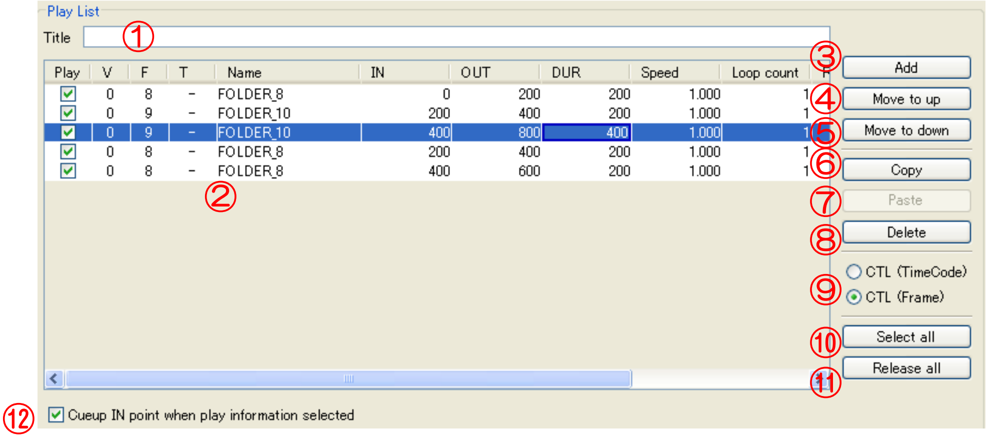


プレイリストの制限

プレイリストには以下の制限があります。

- 合計で、**17** 個以上の異なるUDRフォルダを用いたプレイリストを作成することはできません。これはUDR内部プログラムの仕様です。またフォルダコピー等を並行して動作させたりするとその分だけオープン可能な数が減り、プレイリストで使えるフォルダが減ります。
- 短い再生時間の再生情報を繰り返す場合、再生情報の切れ目で再生開始が間に合わない場合があります。再生時間で **1** 秒以上が正常動作保証範囲となります。
- ＪＵＤＲを実行しているコンピュータに重い負荷がかかっている場合、再生情報の切れ目で再生開始が間に合わない場合があります。
- 異なるデータ形式を組合わせた再生はできません。例えば **1920x1080/10bit 4:2:2** と **1920x1080/8bit　4:4:4** は組合わせることができません。

5.13.1 各部の説明



① プレイリストタイトル

　このプレイリストのタイトルです。編集可能です。

② プレイリスト

　プレイリスト中の再生エントリー覧です。

③ 追加ボタン

　プレイリストに新しい再生エントリを追加することができます。

④ 上移動ボタン

　現在選択している再生エントリを **1** つ前に移動することができます。

⑤ 下移動ボタン

　現在選択している再生エントリを **1** つ後に移動することができます。

⑥ コピーボタン

　現在選択している再生エントリをコピーします。

⑦ ペーストボタン

　コピーした再生エントリを末尾に追加します。

⑧ 削除ボタン

　プレイリスト中の再生エントリを削除することができます。

⑨ 表示切り替えラジオボタン

　編集点の表示方法をタイムコード形式とフレーム形式で切り替えることができます。

⑩ 全て再生選択ボタン

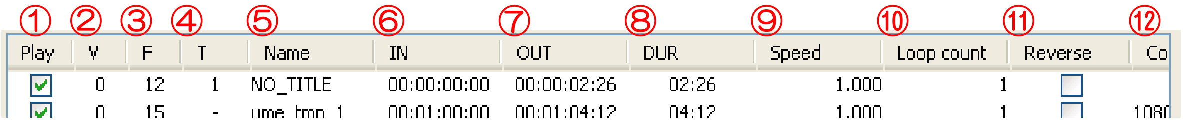
　リストの項目を全て再生選択します。

⑪ 全て再生選択解除ボタン

　リストの項目を全て再生選択解除します。

⑫ キューアップオプション

　このチェックボックスが **ON** の場合、リストで再生エントリを選択したときに先頭フレームにキューアップします。



① 再生エントリ再生チェックボックス

チェックが **ON** になっている場合に再生されます。チェックが **OFF** になっている再生エントリは再生されません。

② ボリューム番号

再生エントリがあるUDRフォルダのボリューム番号です。

③ UDRフォルダ番号

再生エントリがあるフォルダのフォルダ番号です。

④ テイク番号

再生エントリがあるテイクのテイク番号です。

⑤ フォルダ(またはテイク)名

再生エントリがあるフォルダ(またはテイク)の名称です。

⑥ **IN** 点

再生エントリの **IN** 点です。

⑦ **OUT** 点

再生エントリの **OUT** 点です。

⑧ **Duration**

再生エントリの **Duration(**長さ**)**です。

⑨ 再生スピード

再生エントリの再生スピードです。

⑩ ループ再生回数

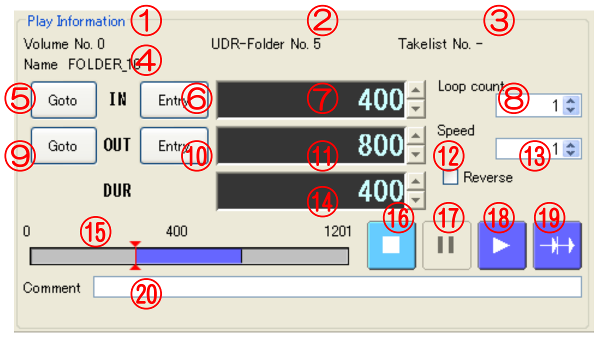
再生エントリのループ再生回数です。

⑪ 逆再生オプション

再生方向を逆向きに設定するオプションです。

⑫ コメント

再生エントリのコメントです。



←再生エントリ領域(ウィンドウ左下)

① ボリューム番号

現在選択されている再生エントリのデータがあるUDRフォルダのボリューム番号です。

② フォルダ番号

現在選択されている再生エントリのデータがあるUDRフォルダのUDRフォルダ番号です。

③ テイク番号

現在選択されている再生エントリのデータがあるテイクのテイク番号です。

テイクでなくUDRフォルダの場合には **"-"** と表示されます。

④ フォルダ名またはテイク名

現在選択されている再生エントリのデータがあるUDRフォルダの名称です。再生データがテイクの場合にはテイク名が表示されます。

⑤ **IN** 点キューアップボタン

現在設定されている**IN** 点にキューアップすることができます。

⑥ **IN** 点設定ボタン

現在の再生フレームを**IN** 点に設定することができます。

⑦ **IN** 点表示・設定ウィンドウ

現在設定されている**IN** 点を表示します。このウィンドウに対して直接**IN** 点を編集することができます。

⑧ ループ数

IN/OUT 点間を何回再生するかを設定することができます。

⑨ **OUT** 点キューアップボタン

現在設定されている**OUT** 点にキューアップすることができます。

⑩ **OUT** 点設定ボタン

現在の再生フレームを**OUT** 点に設定することができます。

⑪ **OUT** 点表示・設定ウィンドウ

現在設定されている**OUT** 点を表示します。このウィンドウに対して直接**OUT** 点を編集することができます。

⑫ 逆再生モード

再生方向を逆方向に設定します。

⑬ 再生速度

IN/OUT 点間をどのようなスピードで再生するかを設定することができます。

⑭ **Duration** 表示・設定ウィンドウ

現在設定されている**Duration(**長さ**)**を表示します。このウィンドウに対して直接**Duration** を編集することができます。

⑮ ＵＤＲフォルダまたはテイク内スライダ

この再生エントリがあるＵＤＲフォルダまたはテイク内を移動することができるスライダです。

⑯ 停止ボタン

プレイリストの再生や、プレビューを停止することができます。

⑰ 一時停止ボタン

再生を一時停止します。

⑱ プレビューボタン

現在編集中の再生エントリをプレビューすることができます。

⑲ 編集点プレビューボタン

再生エントリの切り替え点の前後だけをプレビューすることができます。

⑳ コメント

この再生エントリのコメントを設定することができます。

← プレイリストコントローラ(ウィンドウ右下)

① 再生タイムコード/フレーム

プレイリスト中の、先頭を **00:00:00:00** または **0** とした場合の再生位置を表示します。

② 最初の再生エントリ移動ボタン

プレイリスト中で、最も先頭にある再生可能な再生エントリを選択状態にします。

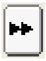
③ 前の再生エントリ移動ボタン

プレイリスト中で、現在の再生エントリより一つ前にある再生可能な再生エントリを選択状態にします。

④ 現在フレーム移動位置スライダ

現在のフレームがプレイリスト中で先頭から何フレーム目にあるかを位置表示します。

⑤ 次の再生エントリ移動ボタン

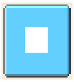


プレイリスト中で、現在の再生エントリより一つ後にある再生可能な再生エントリを選択状態にします。

⑥ 最後の再生エントリ移動ボタン

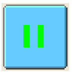
プレイリスト中で、最も末尾にある再生可能な再生情報を選択状態にします。

⑦ 停止ボタン



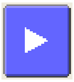
プレイリストの再生やプレビュー再生を停止することができます。

⑧ 一時停止ボタン



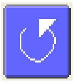
プレイリストの再生やプレビュー再生を一時停止することができます。一時停止後、このボタンをクリックすると再生を再開します。

⑨ 再生ボタン



プレイリストの再生を行うことができます。
常に先頭から再生するオプションが無効の場合には、現在選択されている再生エントリから再生が行われます。

⑩ ループ再生開始ボタン



プレイリストの再生を行うことができます。
常に先頭から再生するオプションが無効の場合には、現在選択されている再生エントリから再生が行われます。
リストで一番最後の再生エントリが再生された後は、先頭に戻って再生が続行されます。

⑪ **OUT** 点表示オプション

プレイリストの再生が終わったとき、最後はOUT点を表示して停止します。

⑫ トリガ待ち再生オプション

再生ボタンまたはループ再生ボタンが押されたとき、トリガ待ち状態になります。
外部からトリガを送ることでプレイリストの再生が開始されます。

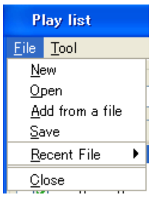
⑬ 常に先頭から再生オプション

このオプションが有効な場合、常にプレイリスト中で一番先頭にある再生可能な再生エントリから再生が開始されます。

⑭ ハードウェアエラー無視ボタン

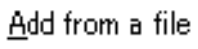
このオプションが有効な場合、プレイリスト再生中にエラーが発生しても停止せず

に再生制御を続行します。
オプションが無効な場合、ハードウェアエラーが発生するとプレイリスト再生を停止します。



新規作成
　現在のプレイリストを破棄し、新しいプレイリストを作成します。

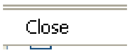
開く
　現在のプレイリストを破棄し、ローカルコンピュータ上に保存されたプレイリストファイルを読み込みます。



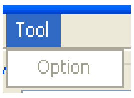
開いて追加
　現在編集中のリスト末尾に、読み込んだプレイリストを追加します。

保存
　現在のプレイリストをローカルコンピュータ上に保存します。

最近利用したファイル
　ローカルコンピュータ上に保存したファイルを読み込む為のショートカットです。



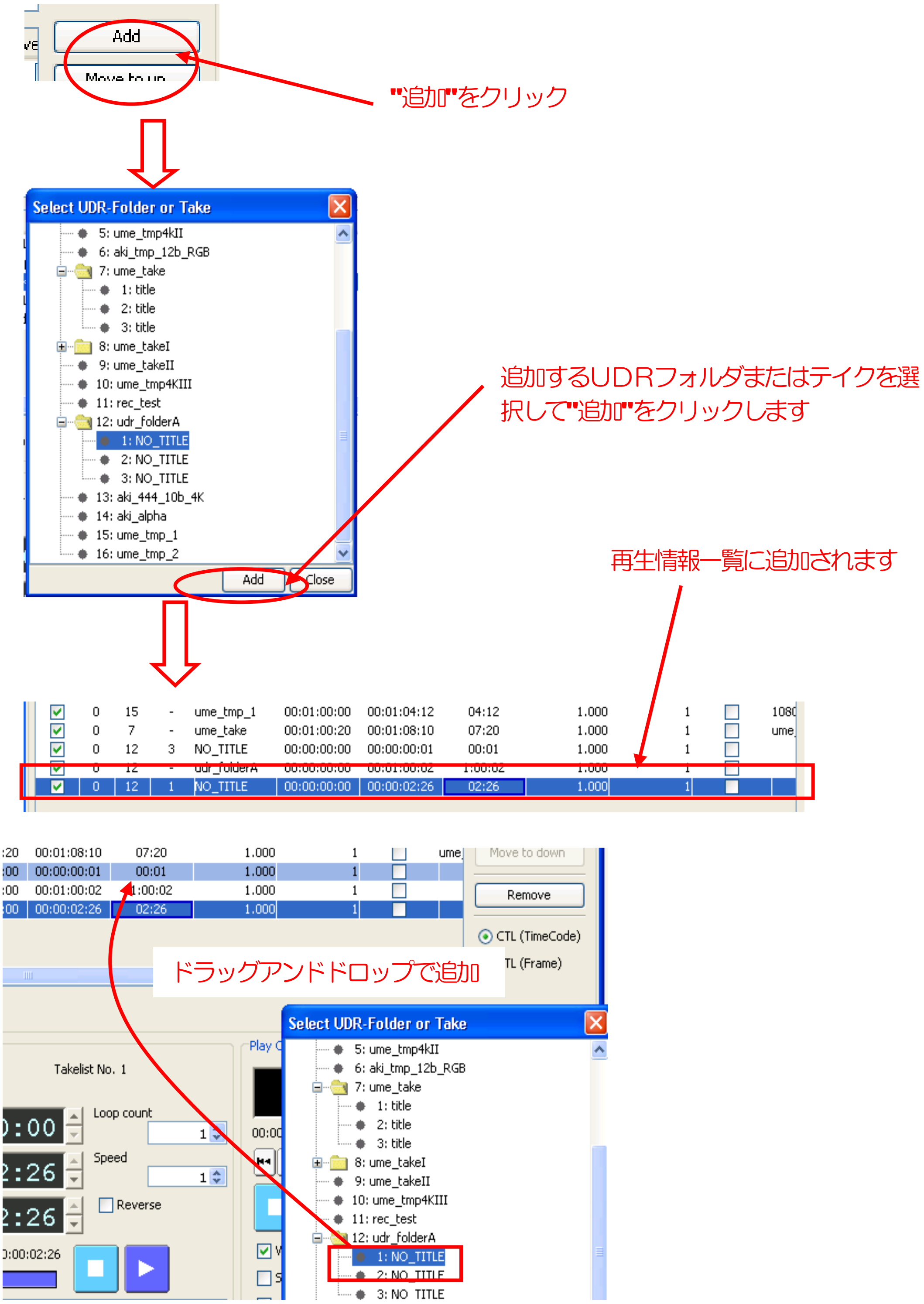
閉じる
　プレイリストウィンドウをクローズします。



オプション
　将来のための予約です。

5.13.2 プレイリストに再生エントリを追加する

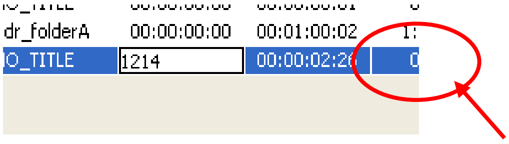
ウィンドウ左上の "追加" ボタンをクリックし、UDRフォルダ/テイク選択ダイアログを開きます。追加するUDRフォルダまたはテイクを選択し、 "追加" ボタンをクリックします。またはツリーの項目をドラッグアンドドロップしてプレイリストに追加します。



5.13.3 再生エントリの **IN/OUT** 点を編集/設定する

再生エントリの **IN/OUT** 点や再生速度などを編集するには、再生エントリー覧に直接手入力する方法と再生エントリ領域を使って設定する方法があります。

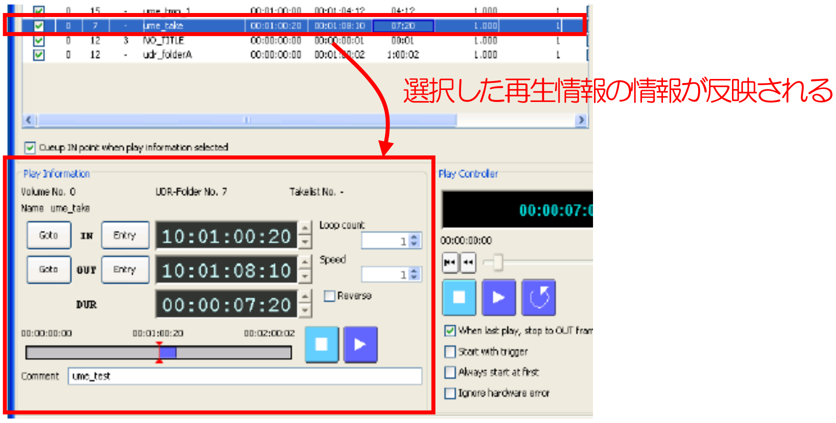
再生エントリー覧に直接手入力する場合には、編集するフィールドをクリックし、値を入力します。但し、ボリューム番号、UDRフォルダ番号、テイク番号、UDRフォルダ**(テイク)**名を変更することはできません。



再生エントリ情報領域を使って編集する場合、編集する再生エントリを一覧から選択します。

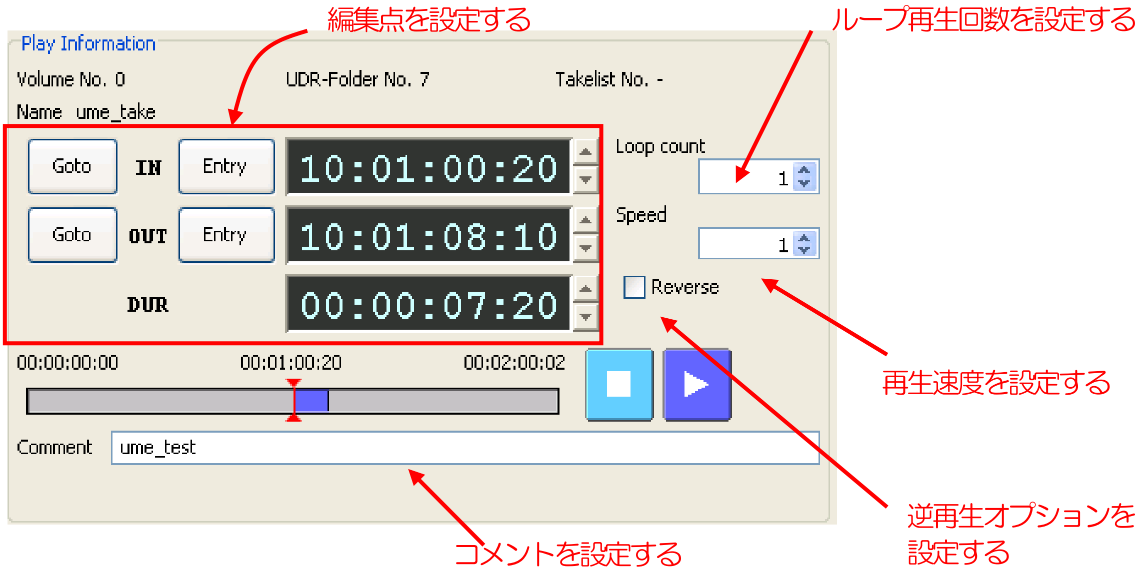
※先頭にキューアップオプションが有効になっている必要があります。

先頭キューアップオプションが有効な場合には選択した再生エントリの情報が再生エントリ情報領域に表示されます。



編集点の設定方法については、UDRフォルダ **IN/OUT** ツールと同様です。**(p.69)**

UDRフォルダ **IN/OUT** ツールと異なり、ループカウントと再生速度を設定することができます。また、コメントはユーザーが再生エントリに自由に付加できる文字列です。

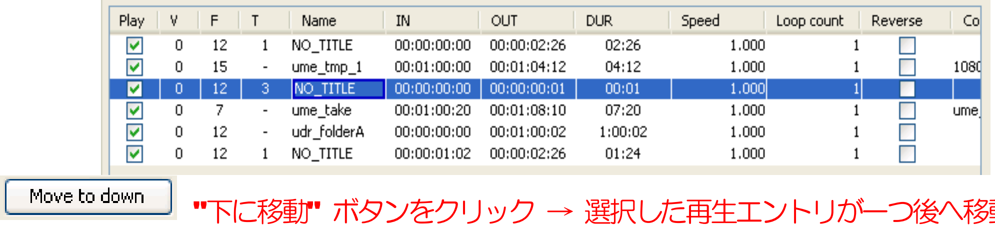


5.13.4 再生エントリの順番を入れ替える

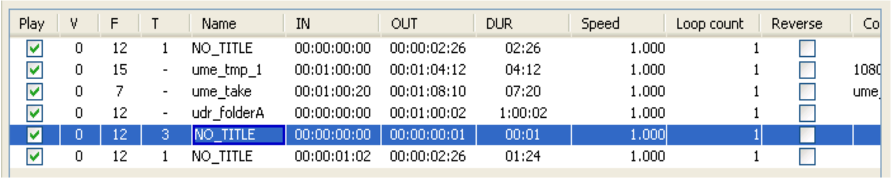
移動したい再生エントリを再生エントリ情報一覧から選択し、一覧右側の "上に移動" ボタンまたは "下に移動" ボタンをクリックします。選択した再生エントリが移動します。
または移動するリストをドラッグアンドドロップにより移動します。

移動したい再生情報をクリッ

"上に移動" ボタンをクリック → 選択した再生エントリが一つ前へ移動

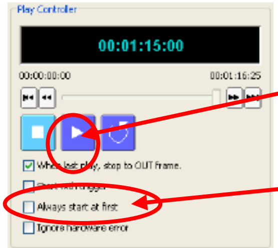


"下に移動" ボタンをクリック → 選択した再生エントリが一つ後へ移動



5.13.5 プレイリストを再生する

ウィンドウ右下の再生ボタンをクリックすると、現在選択されている再生エントリから連続再生が開始されます。

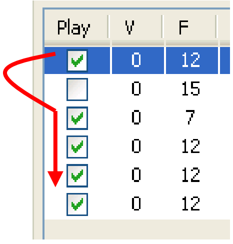


再生ボタンをクリック

"常に先頭から再生" チェックボックス

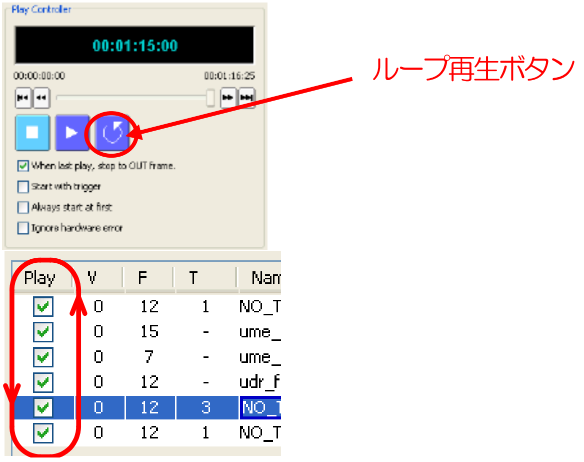
"常に先頭から再生" チェックボックス（オプション）がチェックされていない場合には
選択されている再生情報から再生が開始されます

再生エントリ再生チェックボックスが **OFF** になっている場合、その再生エントリは再生されずにとばされます。

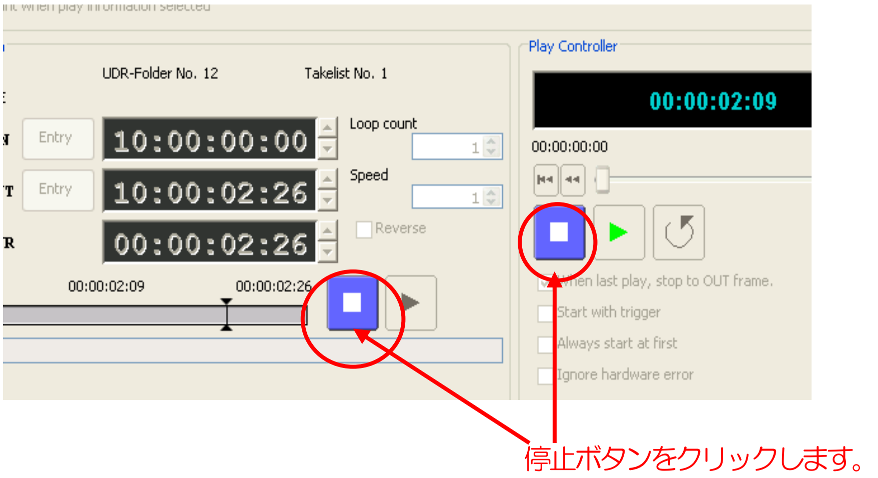


先頭の再生情報から再生した場合

ループ再生ボタンをクリックした場合、最後の再生リストを再生した後は先頭に戻って再生を続けます。

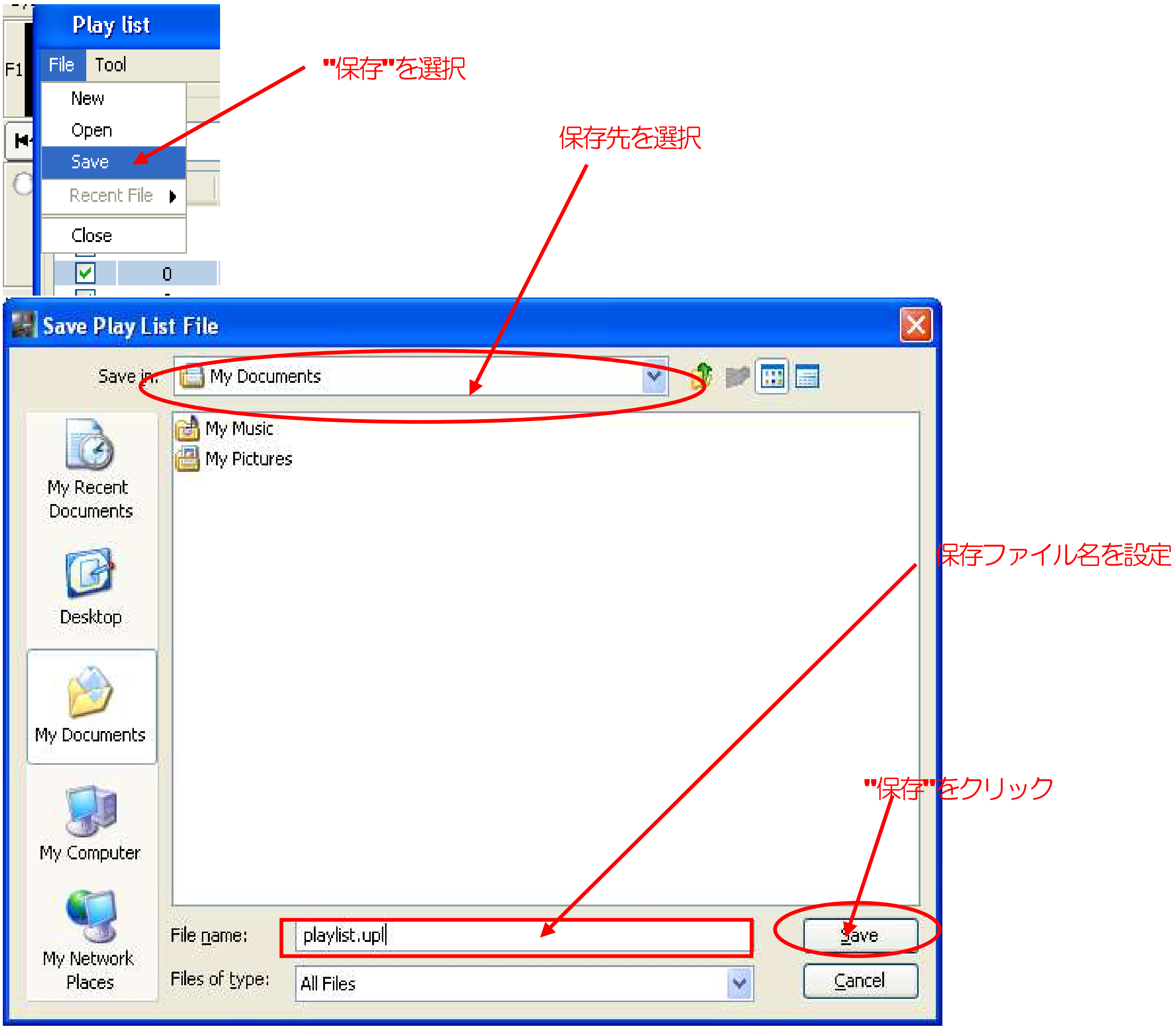


プレイリストの再生を停止するには、停止ボタンをクリックします。



5.13.6 プレイリストを保存する

プレイリストを保存するには、プレイリストウィンドウ左上にある "ファイル" メニューの "保存" を選択します。ファイル保存ダイアログが表示されますので、保存先とファイル名を設定して "保存" をクリックします。



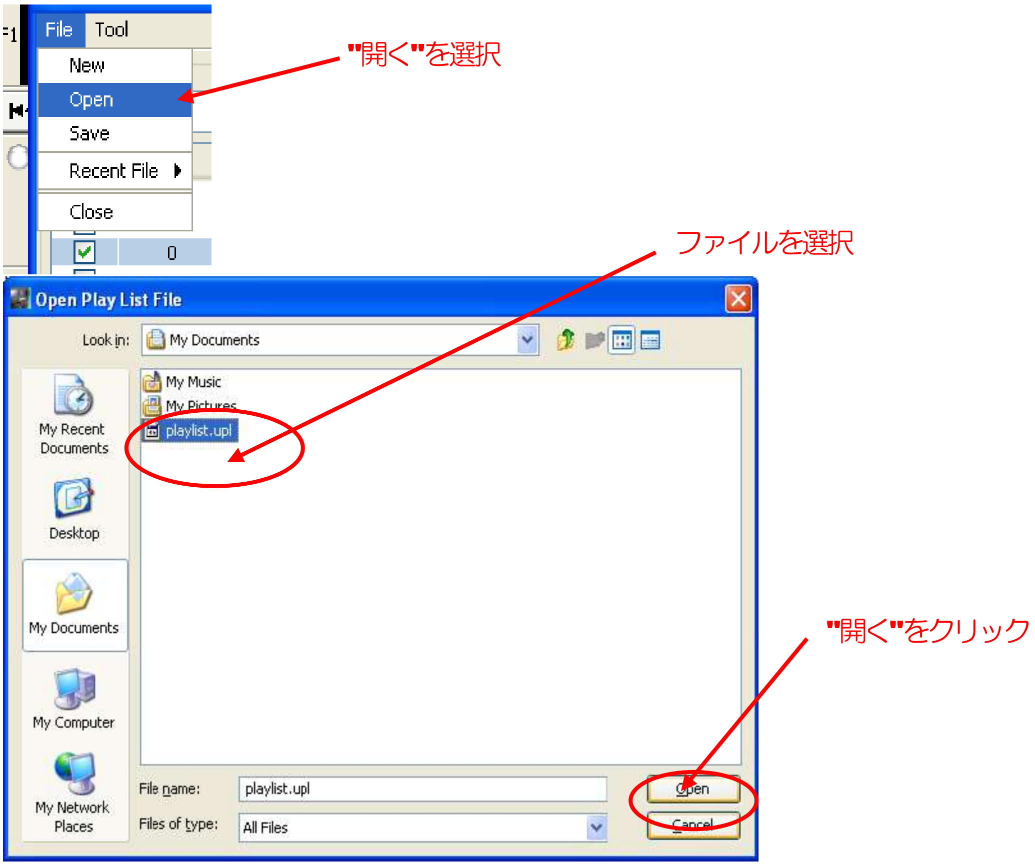
プレイリストの保存形式

プレイリストは **2** 種類のファイル形式で保存できます。**UDR** プレイリストファイル**(*.upl)**と **UDR** セグメントプレイリスト**(*.seg2)**です。

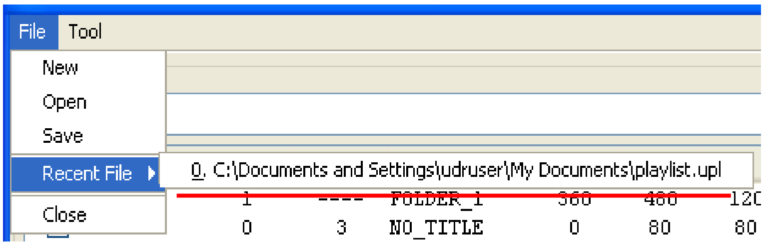
プレイリストファイルは全ての情報を保存できますが、テキストエディタによる編集には向きません。一方、セグメントプレイリストは、ファイル単体での編集をしやすいですが、再生するかどうかの情報を保存できません。

5.13.7 プレイリストを読み込む

以前保存したプレイリストファイルを読み込むには、プレイリストウィンドウ左上にある "ファイル" メニューの "開く" を選択します。ファイル読み込みダイアログが表示されますので、ファイルを選択して "開く"をクリックします。

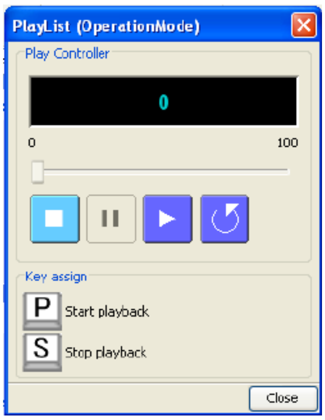


またはプレイリストウィンドウ左上の "ファイル" メニューから、"最近利用したファイル" → ファイル名とすることで、選択したプレイリストファイルを開くことができます。



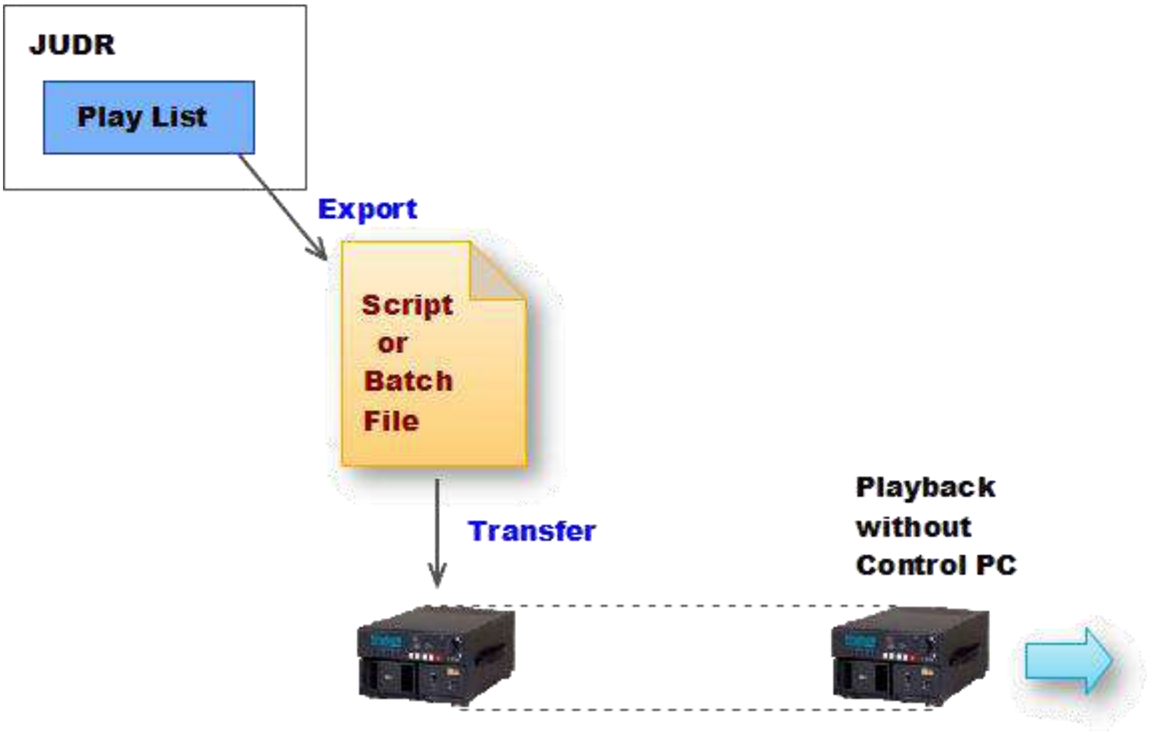
5.13.8 オペレーションモードで動作させる

オペレーションモードは、プレイリストメニューの"ツール"→"オペレーションモード"から実行することができます。
キー入力で **START/STOP** ができますので、プレゼンテーションなどで活用いただけます。



5.13.9 UDR 単体でプレイリスト再生を行う

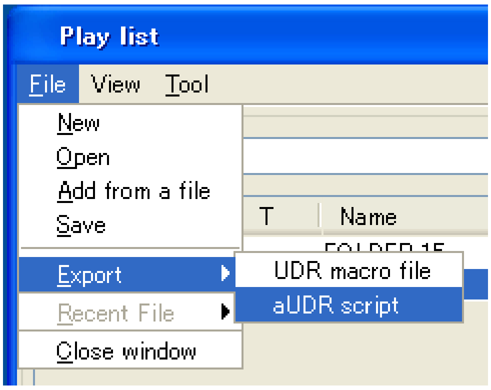
UDR 本体にプレイリスト再生機能はありません。しかしながら、マクロ/バッチ実行機能を使うことにより、プレイリストを再生することができます。



サポートされている **JUDR** および **FW** は次の通りです。

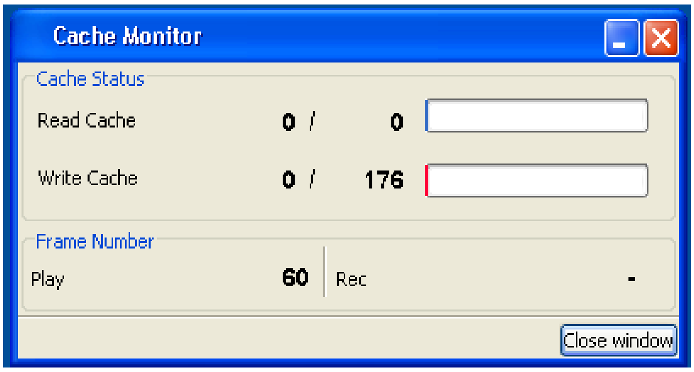
	JUDR バージョン	ファームウェアバージョン
UDR-xS シリーズ **(UDR-5S/10S/20S)**	**JUDR Version.6.5.0** 以降	**FW Version.5.0.0** 以降
UDR-40S シリーズ **(UDR-40S-DV/HM)**	**JUDR Version.6.6.0** 以降	**FW Version.4.0.0** 以降
UDR-DV100	**JUDR Version.6.7.0** 以降	**FW Version.1.0.0** 以降
UDR-N50/N50A	**JUDR Version.6.12.0** 以降	**FW Version.4.4.0** 以降

JUDR 上からプレイリストを各製品向けのスクリプト/バッチファイル形式にエクスポートし、**FTP** や **USB** メモリ経由で本体に読み込ませせます。



本体への取り込み方法については各製品のマニュアルをご覧下さい。

5.14 キャッシュモニタ

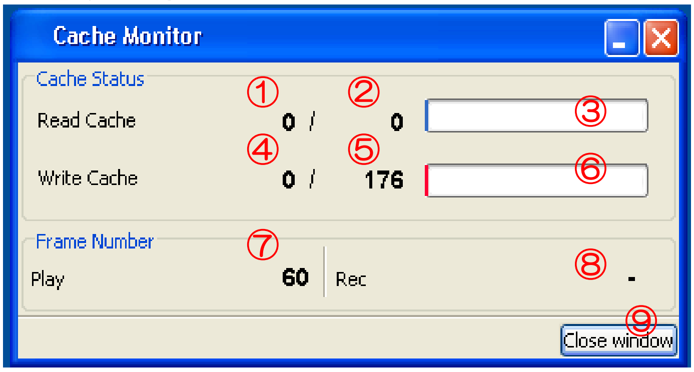


キャッシュモニタは再生または収録時にUDRのメモリ上にキャッシュされたフレーム数の状況を表示するウィンドウです。

読み込みキャッシュと書き込みキャッシュ

読み込みキャッシュは再生時にメモリ上へのフレーム読み込み状況を表します。ディスクの転送レートが間に合わないと読み込みキャッシュ数が下がり、**0** になれば **UnderFlow** となります。
書き込みキャッシュは収録時にディスクへ書き込む前のフレーム上にあるデータ数を表示します。ディスクへの転送レートが間に合わない場合、書き込みキャッシュ数が上昇し、メモリ上にキャッシュできる限界を超えると **OverFloaw** となります。

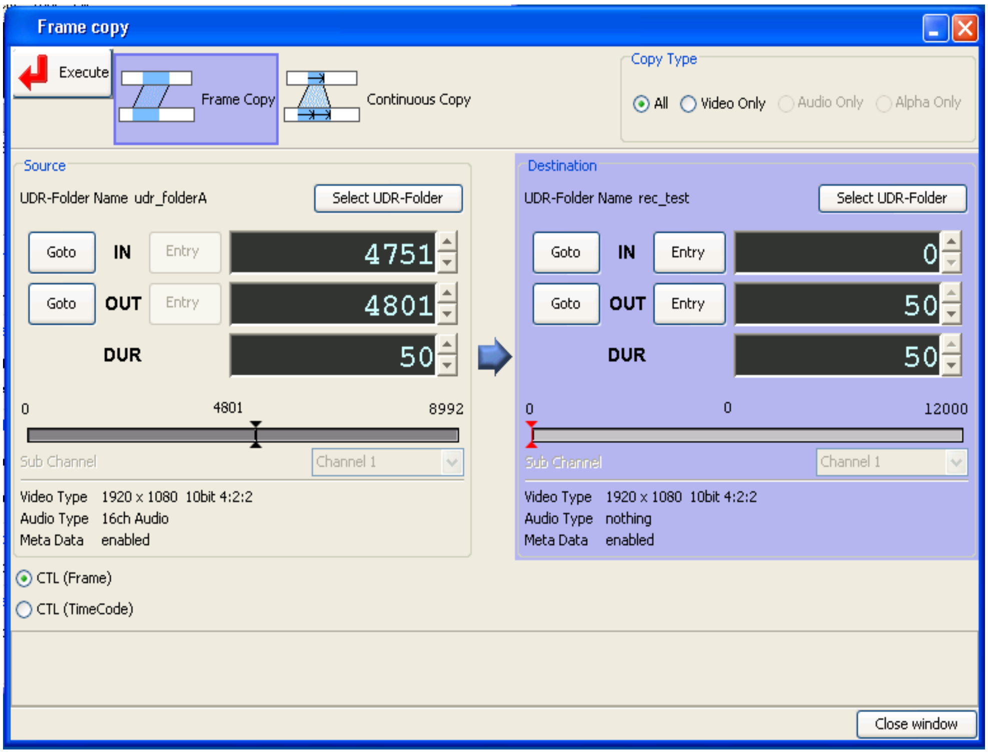
5.14.1 各部の説明



① 読み込みキャッシュフレーム数
　　現在の読み込みキャッシュフレーム数を表示します。
② 読み込みキャッシュ最大フレーム数
　　読み込みキャッシュの最大フレーム数を表示します。
③ 読み込みキャッシュ状況バー
　　読み込みキャッシュの最大値に対する割合をバーで表したものです。
④ 書き込みキャッシュフレーム数
　　書き込みキャッシュフレーム数を表示します。
⑤ 書き込みキャッシュ最大フレーム数
　　書き込みキャッシュの最大フレーム数を表示します。
⑥ 書き込みキャッシュ状況バー
　　書き込みキャッシュの最大値に対する割合をバーで表したものです。
⑦ 再生フレーム番号
　　現在再生中のフレーム番号です。
⑧ 収録フレーム番号
　　現在収録中のフレーム番号です。フォルダオープン直後は **"-"** と表示されます。
⑨ ウィンドウを閉じるボタン
　　キャッシュモニタウィンドウを閉じることができます。

5.15 フレームコピー

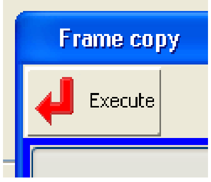
UDRフォルダから指定の部分を抜き出して同一または別のUDRフォルダにコピーすることができます。この処理はホスト **PC** 上にデータを出力しないため高速に行うことができます。



※制限

フレームコピーは同じUDRフォルダタイプ間でのみ利用できます。これはUDRの制限です。

5.15.1 各部の説明



実行ボタン

フレームコピーを設定されたパラメータを元に実行します。

① 通常コピーモードボタン

コピーモードを通常コピーに設定します。青枠で囲まれている場合には、コピーモードが既に通常コピーになっています。

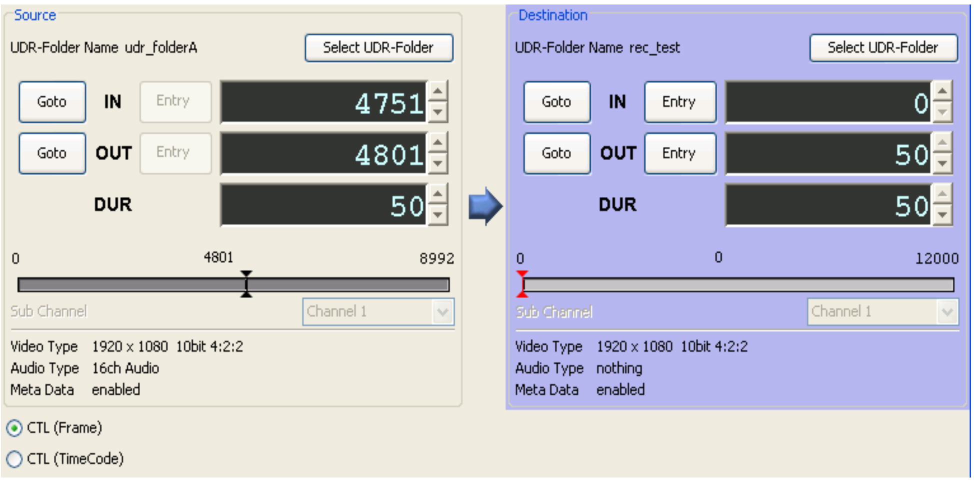
② 連続コピーモードボタン

コピーモードを連続コピーに設定します。青枠で囲まれている場合には、コピーモードが既に連続コピーになっています。

③　コピータイプラジオボタン

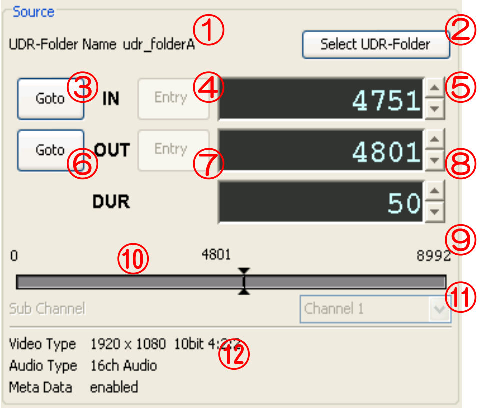
コピーするデータの種類を設定します。

全て	ビデオデータ、オーディオデータ、メタデータがコピー対象になります。
ビデオのみ	ビデオデータのみがコピー対象になります。
オーディオのみ	オーディオデータのみがコピー対象になります。
アルファプレーンのみ	アルファプレーンのデータのみがコピー対象になります。



編集点情報

左側がコピー元、右側がコピー先の編集点となります。現在編集対象になっている場合、背景が青色となります。



①　UDRフォルダ名

UDRフォルダの名称です。

②　フォルダ選択ボタン

UDRフォルダを選択することができます。

③　**IN** 点キューアップボタン

現在設定されている **IN** 点にキューアップすることができます。

④　**IN** 点設定ボタン

現在の再生フレームを **IN** 点に設定することができます。

⑤　**IN** 点表示・設定ウィンドウ

現在設定されている **IN** 点を表示します。このウィンドウに対して直接 **IN** 点を編集することができます。

⑥　**OUT** 点キューアップボタン

現在設定されている **OUT** 点にキューアップすることができます。

⑦　**OUT** 点設定ボタン

現在の再生フレームを **OUT** 点に設定することができます。

⑧ **OUT** 点表示・設定ボタン

現在設定されている **OUT** 点を表示します。このウィンドウに対して直接 **OUT** 点を編集することができます。

⑨ **Duration** 表示・設定ボタン

現在設定されている **Duration(**長さ**)**を表示します。このウィンドウに対して直接 **Duration** を編集することができます。

⑩ **IN/OUT** 点スライダー

全体のうち、**IN/OUT** 点がどの範囲にあるのかを視覚的に表しています。

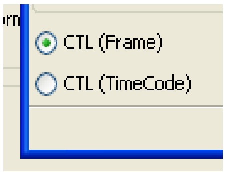
⑪ コピー対象チャンネル指定コンボボックス

ＵＤＲフォルダがサブチャンネル付きの場合に、コピー対象のチャンネルを指定できます。

ビデオデータのみのコピー時に指定できます。

⑫ フォルダ情報

簡易フォルダ情報を表示します。ビデオタイプ、オーディオタイプ、メタデータの有無を表示します。



表示モード切り替えボタン

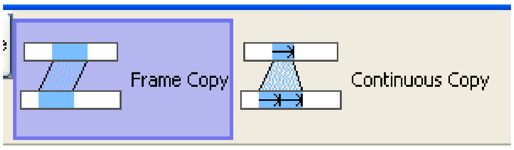
編集点表示モードをフレーム・タイムコードで切り替えることができます。

ウィンドウを閉じるボタン

フレームコピーウィンドウを閉じることができます。

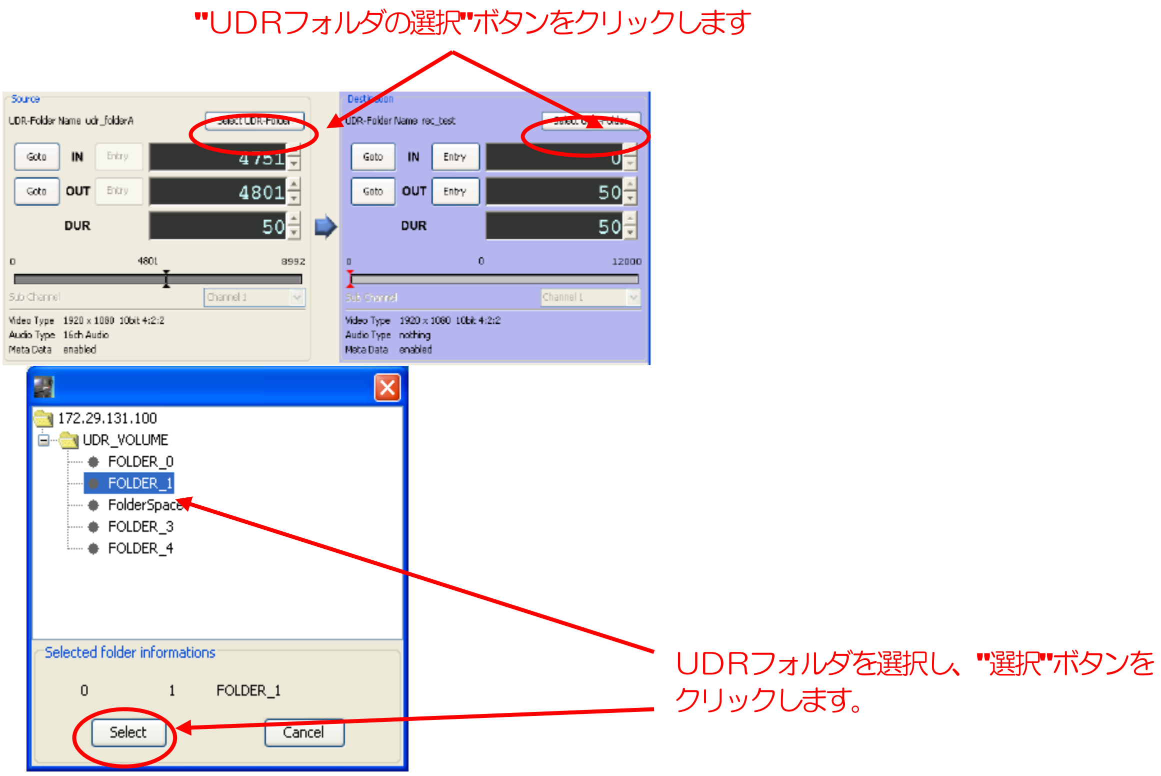
5.15.2 コピーモードを選択する

フレームコピーには２種類のコピーモードがあります。コピー元とコピー先の **Duration** が同じ長さのフレームコピーモードと、コピー元の部分を繰り返し連続でコピー先にコピーする連続コピーモードです。連続コピーは１フレームのパターンをある範囲にコピーする場合に有効です。



5.15.3 UDRフォルダを選択する

コピー元UDRフォルダとコピー先UDRフォルダを選択するには、それぞれの編集点が表示されている領域の右上にある **"UDRフォルダの選択"** ボタンをクリックします。すると、UDRフォルダ選択ダイアログが表示されるのでフォルダを選択して **"Select"** ボタンをクリックします。



5.15.4 コピー対象を選択する

コピー対象を選択すると、フレーム中のあるデータだけを限定してコピーすることができます。

全て

ビデオデータ、メタデータ、オーディオデータのコピーが行われます。
コピー先とコピー元のデータ形式オーディオタイプ、メタデータ有無が一致している必要があります。

ビデオのみ

ビデオデータのみコピーが行われます。
コピー先とコピー元のデータ形式が一致している必要があります。
サブチャンネルが付加されている場合には、サブチャンネル指定でのコピーを行うことができます。
※複数台同期運転時にはサブチャンネルの指定はできません。

オーディオのみ

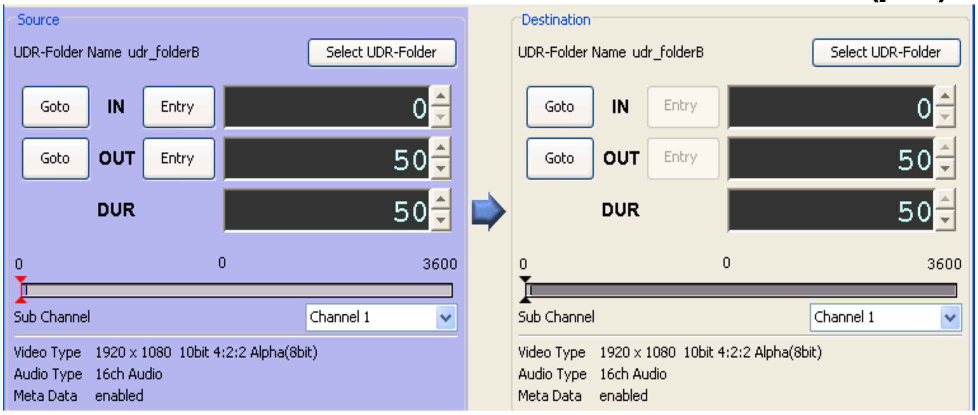
オーディオデータのみコピーが行われます。

アルファプレーンのみ

アルファプレーンのデータのみコピーが行われます。

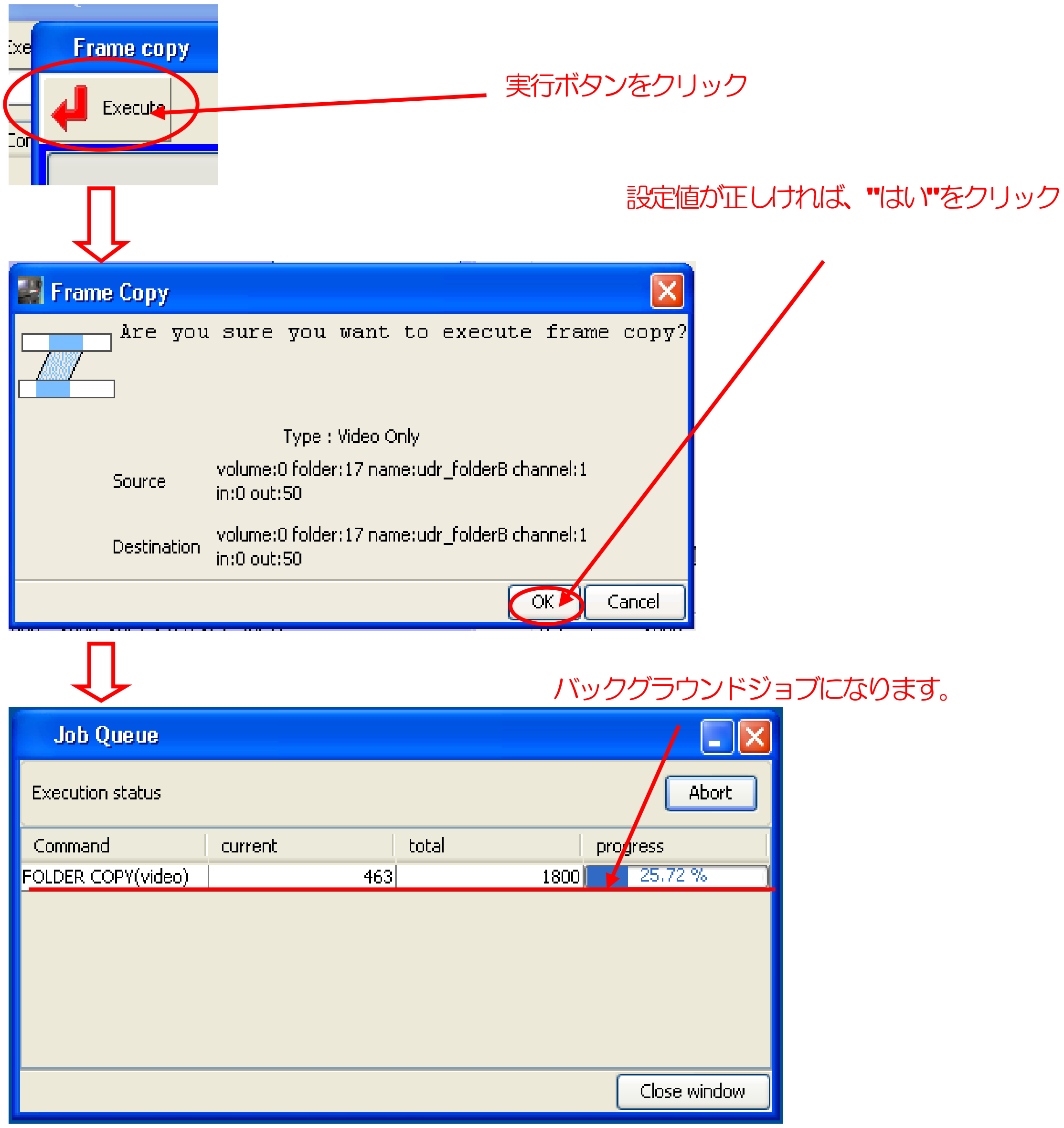
5.15.5 編集点を設定する

編集点設定ボタンまたは編集点表示ウィンドウに直接手入力することで設定を行うことができます。設定方法については、UDRフォルダ **IN/OUT** ツールを参照してください。**(p.69)**



5.15.6 コピーを開始する

編集点を設定した後、ウィンドウ左上の実行ボタンをクリックします。編集点確認ウィンドウが開きますので、設定値が但しけれ "はい" をクリックします。 "はい" をクリックした場合、フレームコピーがバックグラウンドジョブとして登録され、フレームコピーウィンドウがクローズされてジョブキューウィンドウがアクティブになります。



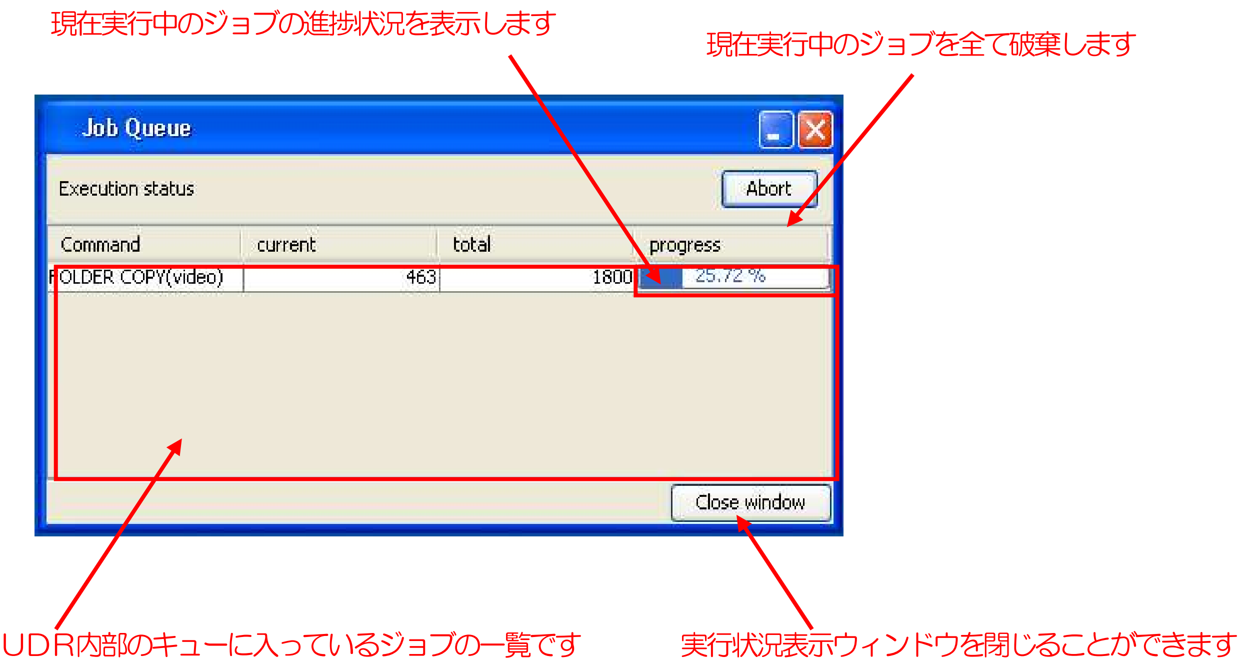
バックグラウンドジョブとは？

ローカルコンピュータ上ではなく、UDR内部プログラムでデータコピーなどの処理を行う機能です。ローカルコンピュータ上にデータを転送する必要がないため、データコピー等を高速に行うことができます。

但し、フレームコピーなどのディスクアクセスを伴う処理を行っている最中にビデオの再生などを行うとディスクの転送速度が足りず、**PlayUnderFlow** などの原因になりますのでご注意ください。

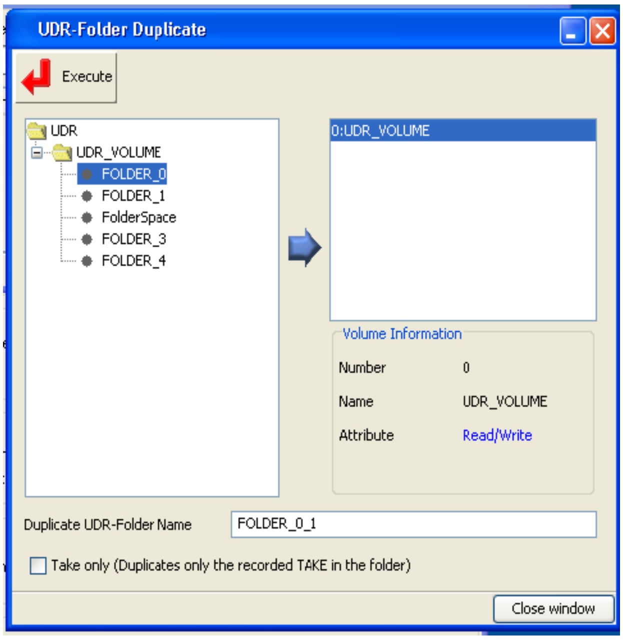
5.15.7 実行時のステータス表示ウインドウ

バックグラウンドジョブの実行状況を表します。

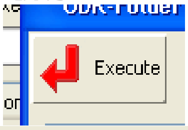


5.16 UDRフォルダの複製

UDRフォルダの複製は、フォルダのコピーを作成することができます。この機能は、ディスクパック間またはディスクパックと外部ディスクアレイ間でフォルダをコピーする際に便利です。

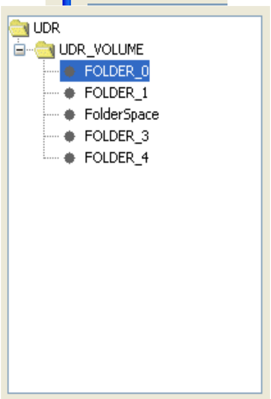


5.16.1 各部の説明



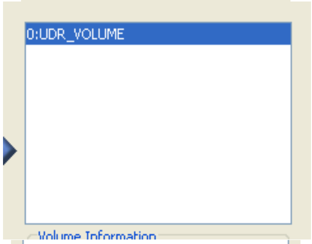
実行ボタン

設定されたパラメータを元に、UDRフォルダの複製を開始することができます。



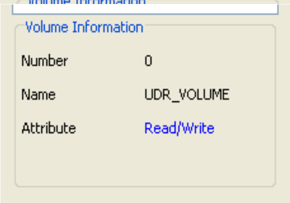
UDRフォルダ選択ウィンドウ

複製するUDRフォルダを選択することができます。



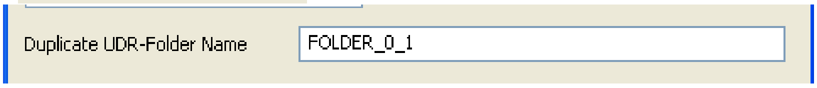
ボリューム選択ウィンドウ

複製先のボリュームを選択することができます。



ボリューム情報ウィンドウ

選択されている複製先ボリュームのボリューム場号、ボリューム名、属性を表示します。



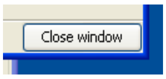
複製先フォルダ名入力欄

複製先したUDRフォルダの名称を設定することができます。

テイク領域のみチェックボックス

複製元UDRフォルダのテイクが実際に存在する部分だけ複製する機能です。チェックボックスをONに設定すると、テイク部分のみ複製します。よけいなディスク容量を消費したくない場合に有効です。

※複製元UDRフォルダがテイクモードであるときのみ使用することができます。

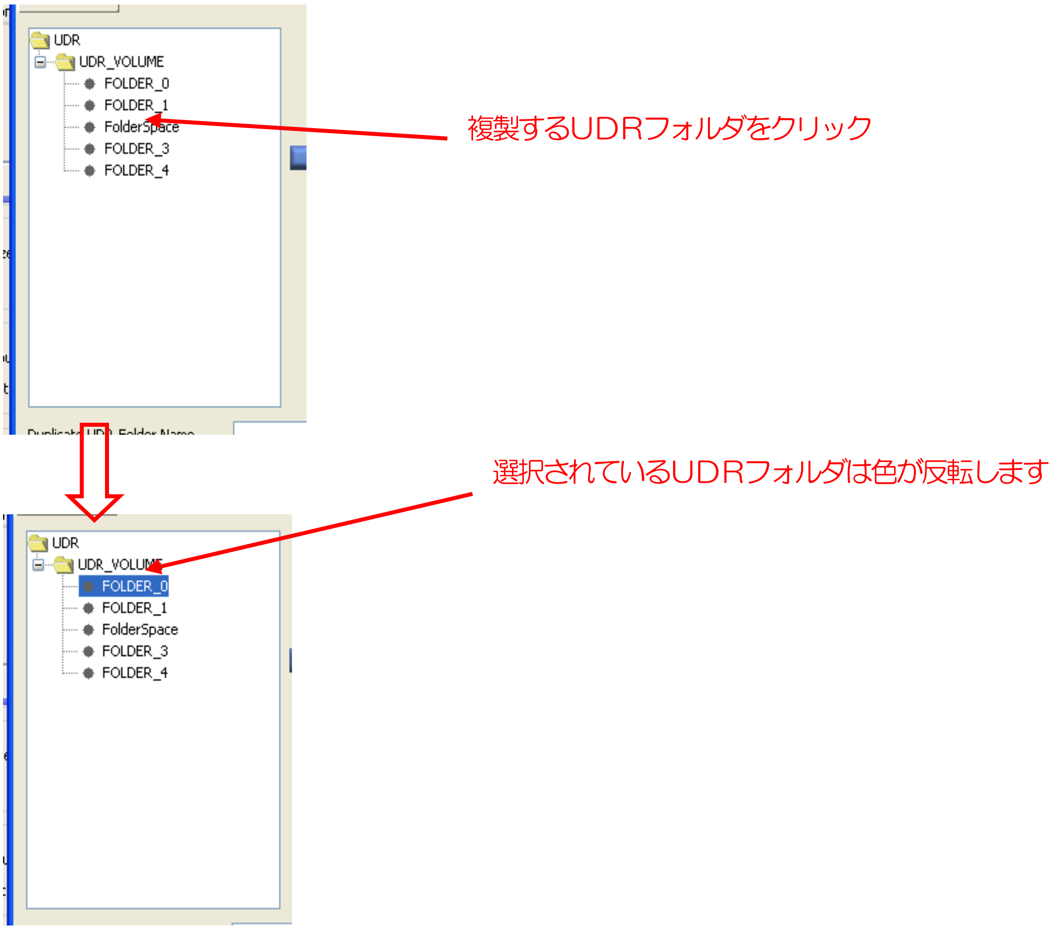


ウィンドウを閉じるボタン

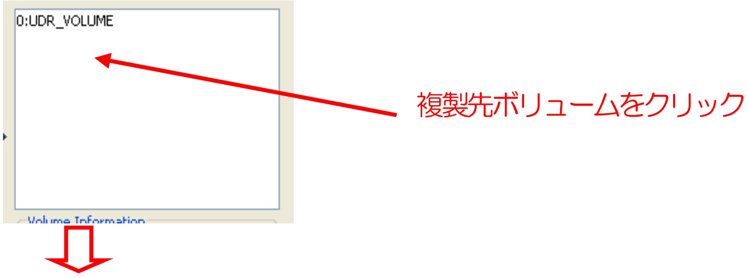
ウィンドウを閉じることができます。

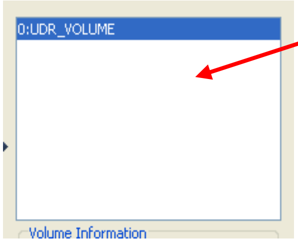
5.16.2 UDR フォルダの複製手順

(a) UDRフォルダ選択ウィンドウから、複製するUDRフォルダを選択します。



(b) ボリューム選択ウィンドウから、複製先のボリュームを選択します。



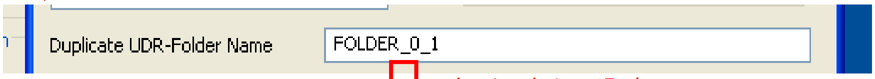


選択されているボリュームは反転表示されま

(c) コピー先のUDRフォルダの名前を設定します。

ウィンドウ下方にある複製UDRフォルダ名入力欄に、コピー先のUDRフォルダ名を設定します。複製先のUDRフォルダ名はUDRフォルダとボリュームが選択された時点で、デフォルト値が設定されます。デフォルト値で問題が無ければ、ここでUDRフォルダ名を設定する必要はありません。

デフォルトのフォルダ名

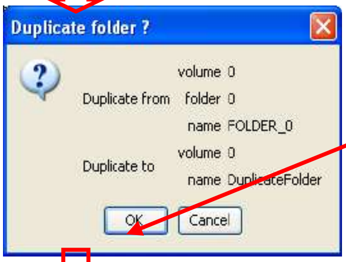


クリックして入力

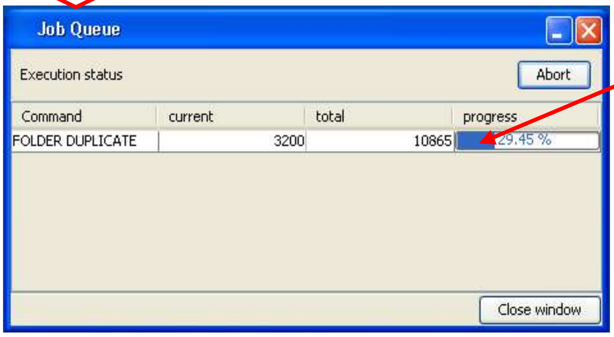
(d) 複製を開始します。

ウィンドウ左上の 「実行」 ボタンをクリックします。複製確認ダイアログが表示されますので、情報が正しければ 「はい」 をクリックします。「はい」 をクリックするとUDRフォルダの複製が開始されます。

"実行"をクリック



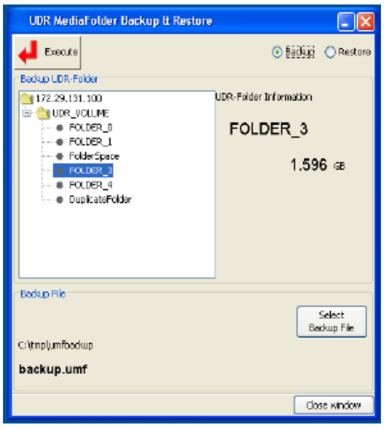
複製を実行する場合"はい"をクリック



バックグラウンドジョブとして実行されます。

5.17 UDRフォルダのバックアップとリストア

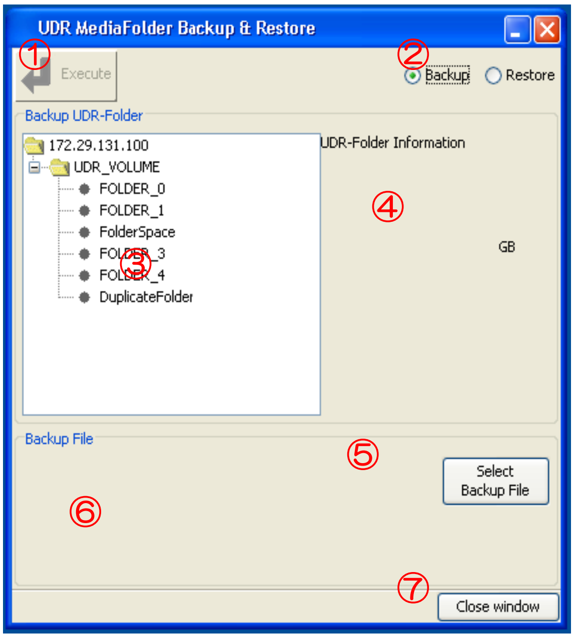
UDRフォルダをローカルコンピュータに接続されたディスクアレイに保存することができます。保存形式はUMF**(UDR Media Folder)**形式です。これはUDRフォルダ内のデータ構造をそのまま保持した形式です。
この機能は一部の製品でサポートされません。



※この画面はUDRと接続された外部テープ装置にバックアップ・リストアするインタフェースを提供するものではありません。
※複数台同期運転制御時は使用できません。

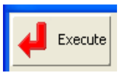
5.17.1 各部の説明

バックアップウィンドウ



① 実行ボタン

このボタンをクリックすると、設定されたパラメータを元にバックアップを開始することができます。
実行可能な状態であれば、ボタンが有効になります。



② バックアップ・リストアモード切り替えラジオボタン

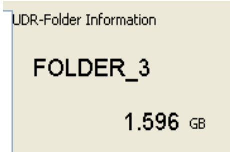
バックアップ・リストアモードを切り替えることができます。リストアボタンをクリックすると、リストアウィンドウに切り替わります。

③ バックアップUDRフォルダ選択ウィンドウ

バックアップするUDRフォルダを選択することができます。

④　バックアップフォルダ情報表示ウィンドウ

バックアップするUDRフォルダの名前とサイズを表示します。

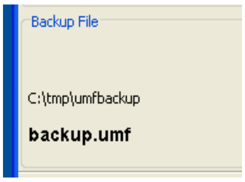


⑤　バックアップファイル名設定ボタン

バックアップ先ファイルを設定することができます。

⑥　バックアップファイル名表示ウィンドウ

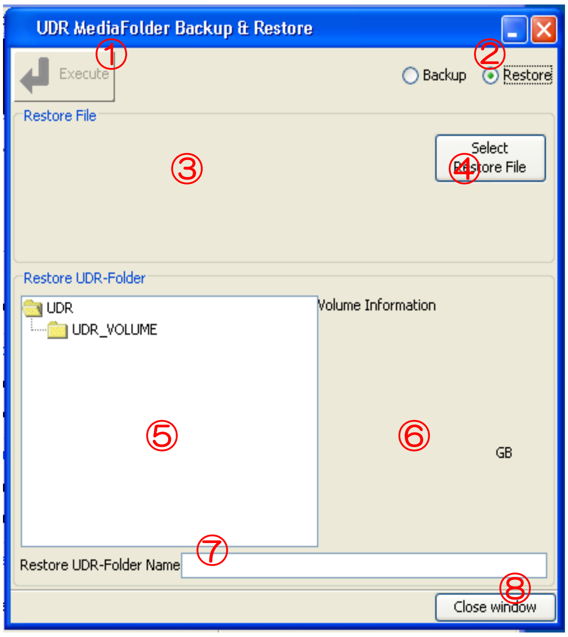
バックアップ先のファイル名が表示されます。



⑦　ウィンドウを閉じるボタン

バックアップ・リストアウィンドウを閉じることができます。

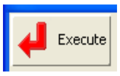
リストアウィンドウ



①　実行ボタン

このボタンをクリックすると、設定されたパラメータを元にリストアを開始することができます。

実行可能な状態であれば、ボタンが有効になります。

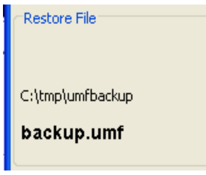


②　バックアップ・リストアモード切り替えラジオボタン

バックアップ・リストアモードを切り替えることができます。バックアップボタンをクリックすると、バックアップウィンドウに切り替わります。

③　リストアファイル情報表示ウィンドウ

リストアを行うUMFファイルの名称が表示されます。



④　リストアファイル選択ボタン

リストアを行うUMFファイルを選択することができます。

⑤　リストア先ボリューム選択ウィンドウ

リストアを行うボリュームを選択することができます。

⑥　リストア先ボリューム情報表示ウィンドウ

リストア先ボリュームの名称と空き容量、属性が表示されます。

⑦　リストアUDRフォルダ名設定ウィンドウ

リストア先UDRフォルダの名称を設定することができます。

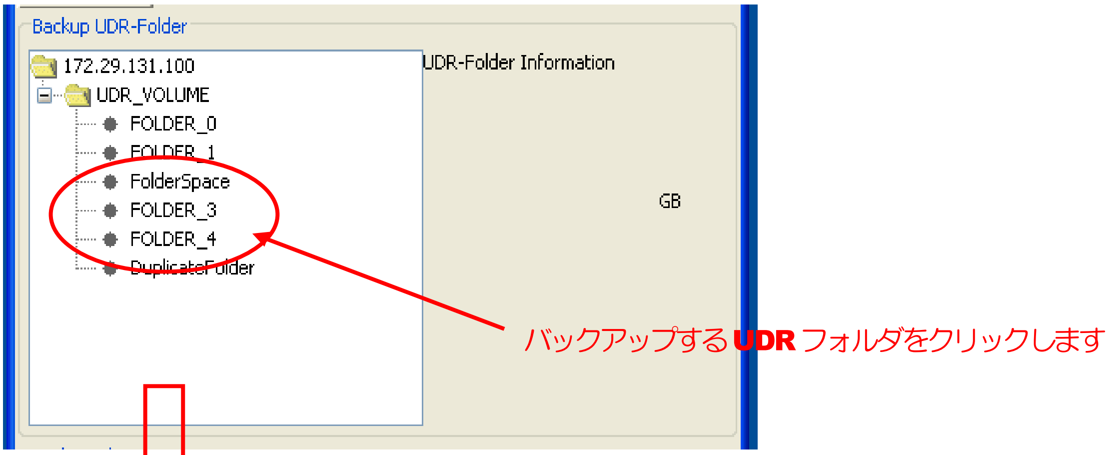
⑧　ウィンドウを閉じるボタン

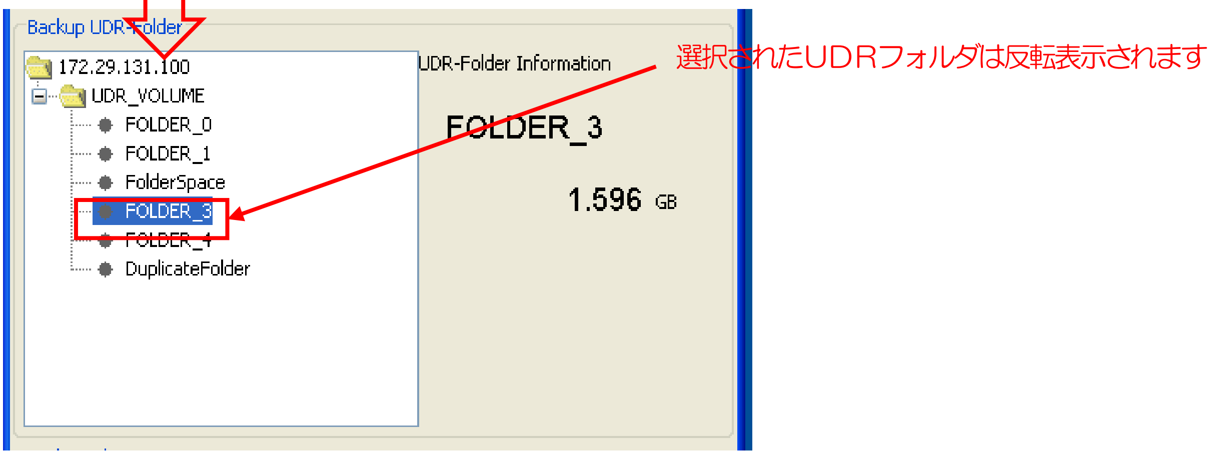
バックアップ・リストアウィンドウを閉じることができます。

5.17.2 UDRフォルダをバックアップする

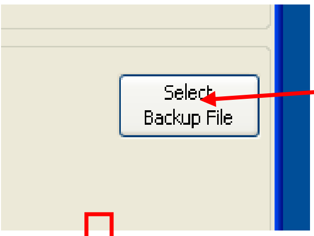
ウィンドウ右上のバックアップ・リストア切り替えラジオボタンでバックアップをクリックします。

UDRフォルダ選択ウィンドウから、バックアップを行うUDRフォルダを選択します。

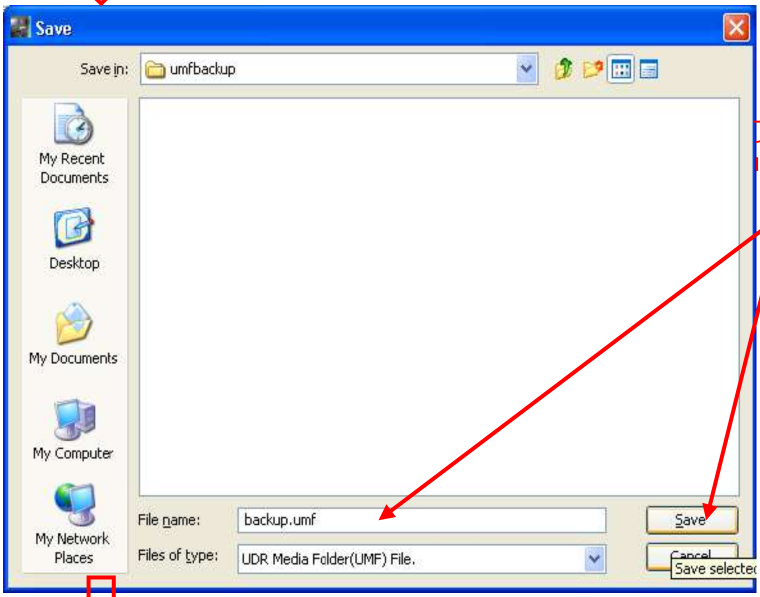




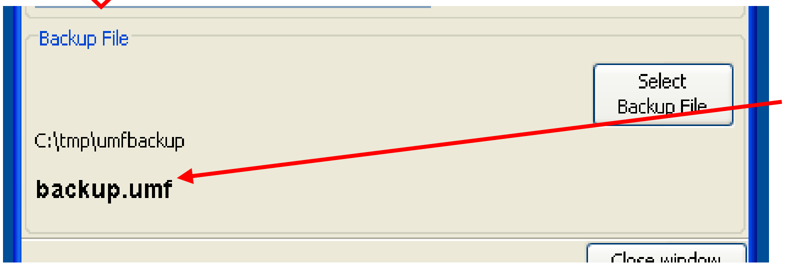
バックアップ先のファイルを設定します。バックアップファイルの選択をクリックし、ファイル選択ダイアログ上でバックアップ先ファイルを設定します。



"バックアップファイルの選択"をクリック

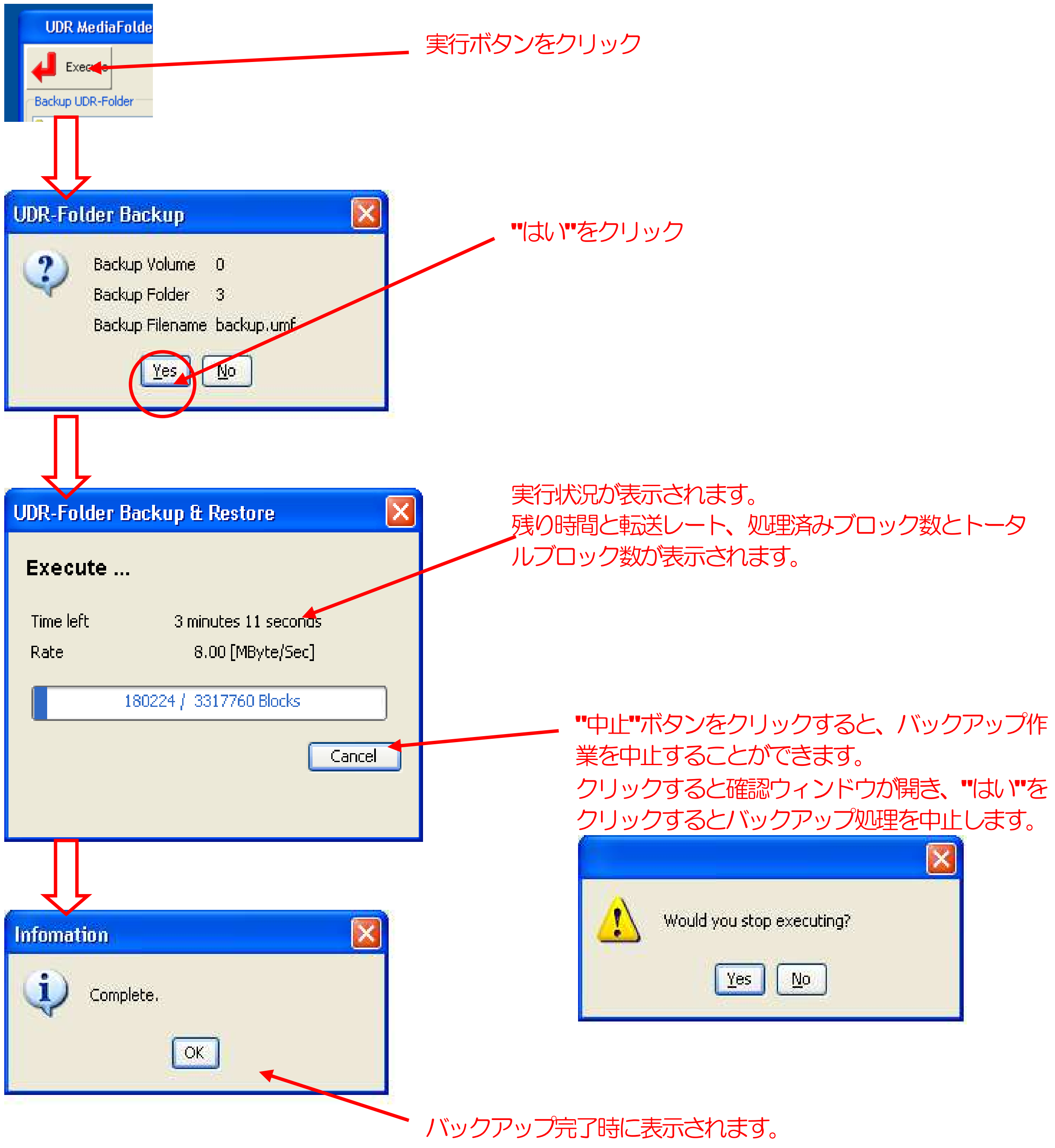


ファイル名を設定し、"保存"ボタンをクリックします。



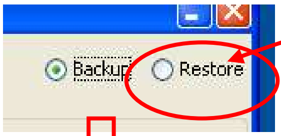
ファイル名が表示されます

設定が完了したら、ウィンドウ左上の実行ボタンをクリックします。確認ダイアログが表示されますので、よろしければ "はい" をクリックします。 "はい" をクリックするとバックアップが開始されます。

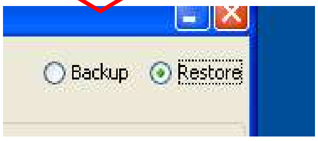


5.17.3 バックアップしたファイルをリストアする

ウィンドウ右上のバックアップ・リストア切り替えラジオボタンでリストアをクリックします。

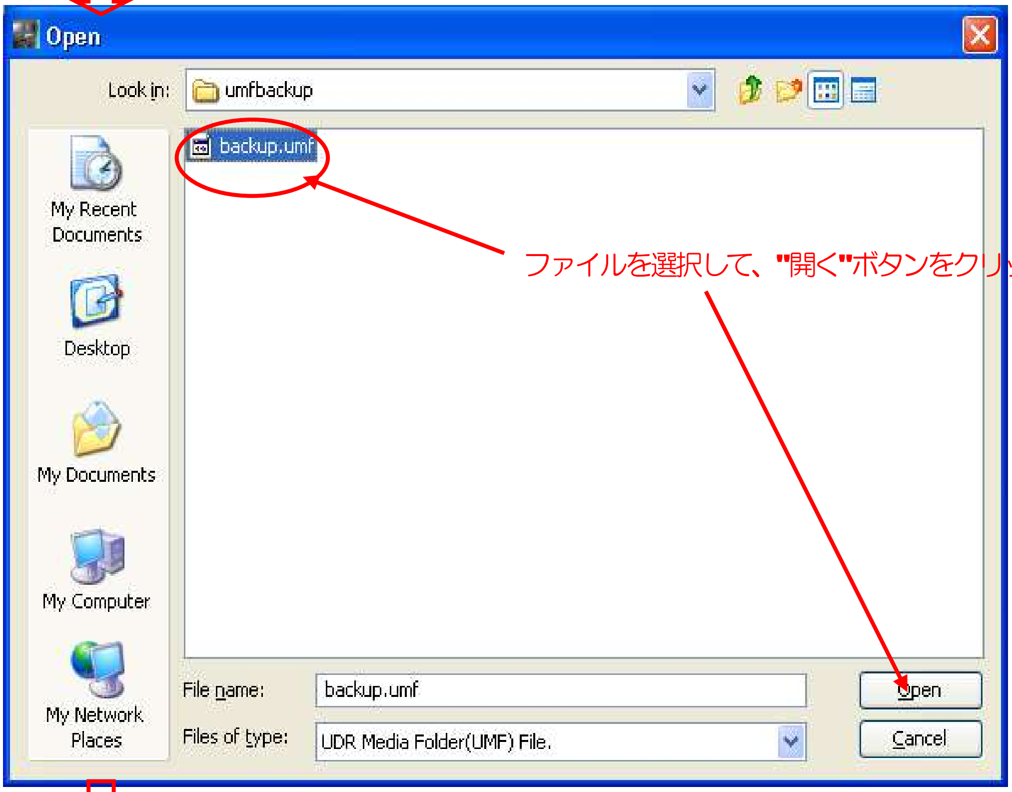


リストアをクリックします



リストアファイルの選択ボタンをクリックし、ファイル選択ダイアログ上でリストアを行うUMFファイルを選択します。

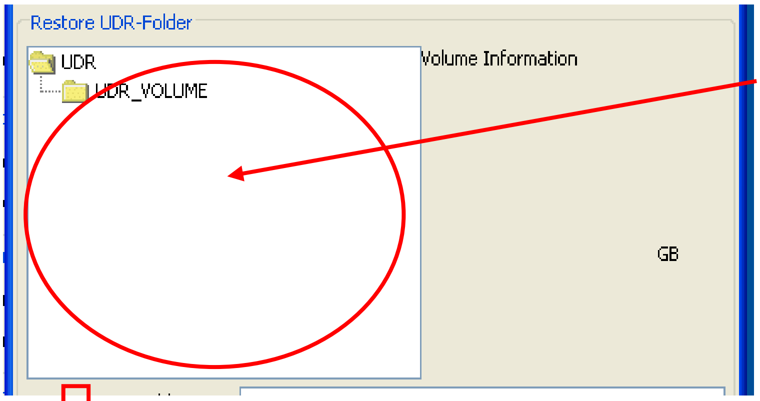
"リストアファイルの選択"ボタンをクリック



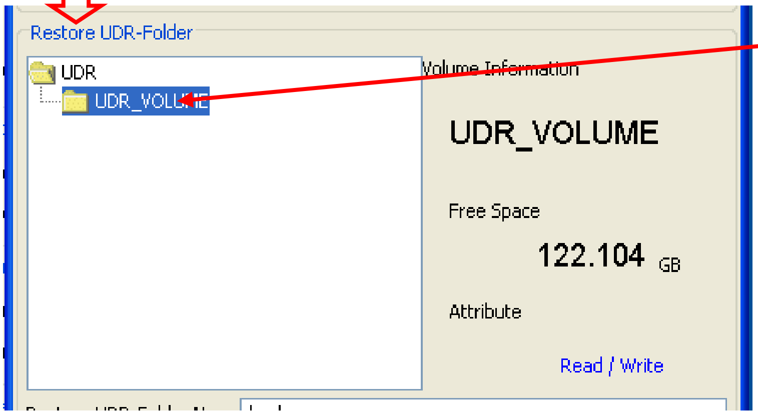
ファイルを選択して、"開く"ボタンをクリック

選択したリストアファイルの名称が表示されます

リストア先のボリュームをボリューム選択ウィンドウから選択します。



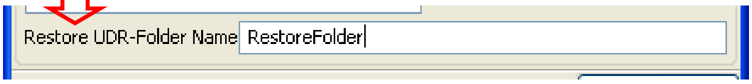
リストア先ボリュームをクリック



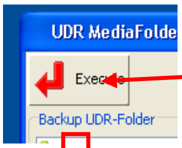
選択されているボリュームが反転表示されます

リストア先フォルダ名を指定します。デフォルトではファイル名と同じ名称になります。変更する必要がない場合には不要です。

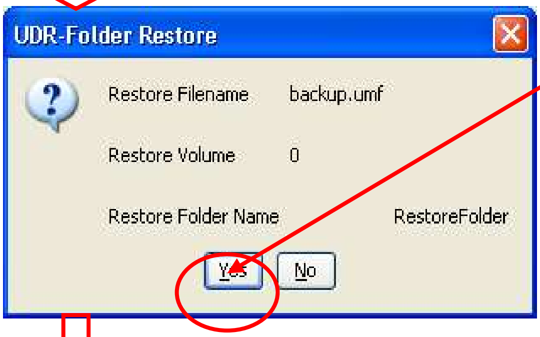
クリックして入力



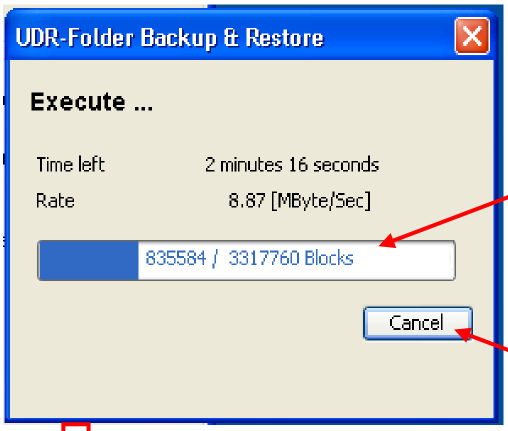
設定が完了したら､ウィンドウ左上の実行ボタンをクリックします｡確認ダイアログが表示されますので､よろしければ "はい" をクリックします。 "はい" をクリックするとバックアップが開始されます。



実行ボタンをクリック

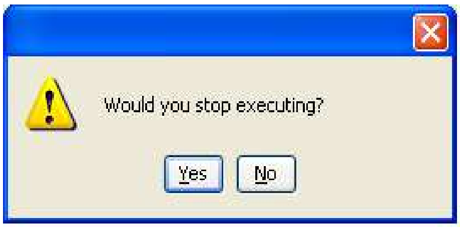


"はい"をクリック



実行状況が表示されます。
残り時間と転送レート、処理済みブロック数とトータルブロック数が表示されます。

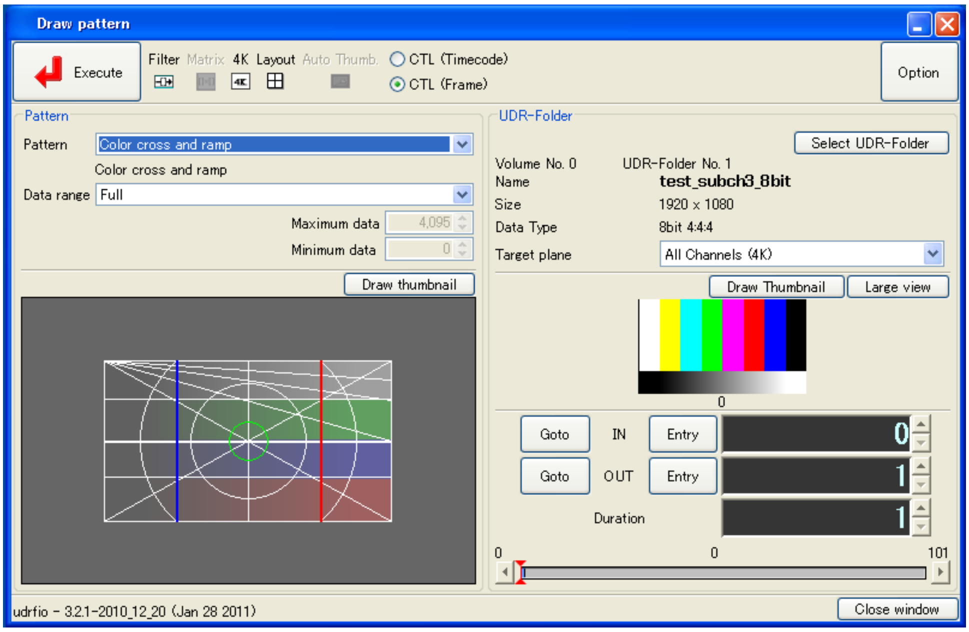
"中止"ボタンをクリックすると、バックアップ作業を中止することができます。
クリックすると確認ウィンドウが開き、"はい"をクリックするとバックアップ処理を中止します。



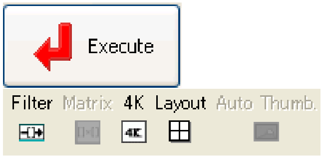
バックアップ完了時に表示されます。

5.18 パターン描画

パターン描画ウィンドウは、UDRフォルダにパターンを描画するインタフェースを提供します。



5.18.1 各部の説明



実行ボタン

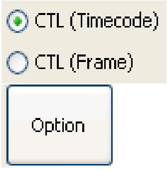
現在の設定値でパターン書き込みを実行します。

パターンオプション表示ウィンドウ

パターン書き込みに使用されるオプションが表示されます。オプションがデフォルトでなくユーザー設定の値を使う場合に、アイコンが有効なって表示されます。

フィルタ/**4K** オプションを有効にした場合の例

オプションはオプションボタンをクリックすると設定ダイアログが表示されます。**(p.エラー! ブックマークが定義されていません。)**

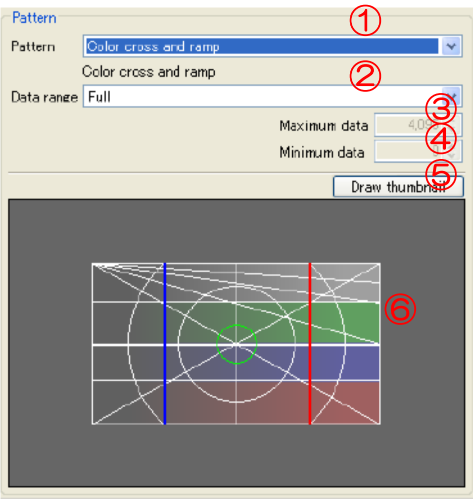


表示モード切り替えラジオボタン

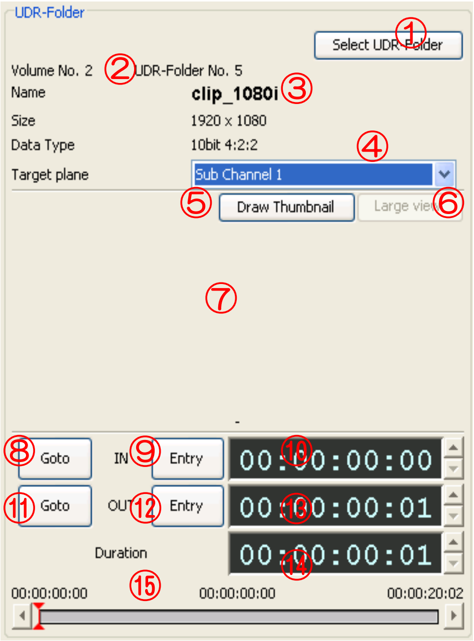
編集点の表示モードを切り替えることができます。

オプションボタン

パターン描画時のオプションを設定することができます。**(p.エラー! ブックマークが定義されていません。)**



① パターン選択
書き込むパターンを選択することができます。
② データ範囲
パターンのデータ範囲を選択することができます。
③ 最大値
パターンの最大値です。
(データ範囲でカスタムを選択した場合のみ)
④ 最小値
パターンの最小値です。
(データ範囲でカスタムを選択した場合のみ)
⑤ サムネイル描画
パターンのサムネイルを描画します。
⑥ パターンサムネイル
パターンのサムネイルが表示されます。



① UDRフォルダ選択ボタン
UDRフォルダを選択することができます。
② ボリューム番号/フォルダ番号/テイク番号
選択されたUDRフォルダのボリューム番号/フォルダ番号/テイク番号を表示します。
テイク番号は、テイクが選択されたときだけ表示されます。
③ UDRフォルダ名
選択されたUDRフォルダの名称を表示します。
④ プレーン指定コンボボックス
4K モードでのプレーン指定**(**左上/右上/左下/右下**)**及びサブチャンネルフォルダに対するサブチャンネル指定を行うことができます。サブチャンネルがないフォルダの場合、無効状態になります。
⑤ サムネイル描画ボタン
サムネイルを**(**再**)**描画することができます。
表示される位置は、スライダーの指す位置となります。

⑥ 大きく表示
サムネイル表示中のフレームを対象として、等倍のサムネイルを生成して表示します。

⑦ サムネイル表示領域
オプションでサムネイル描画が有効になっている場合、現在のフレーム位置をサムネイル表示します。

⑧ **IN** 点キューアップボタン
設定されている **IN** 点にキューアップすることができます。

⑨ **IN** 点設定ボタン
現在の再生フレームを **IN** 点に設定することができます。

⑩ **IN** 点表示・編集ウィンドウ
現在設定されている **IN** 点を表示します。このウィンドウに対して直接 **IN** 点を編集することができます。

⑪ **OUT** 点キューアップボタン
現在設定されている **OUT** 点にキューアップすることができます。

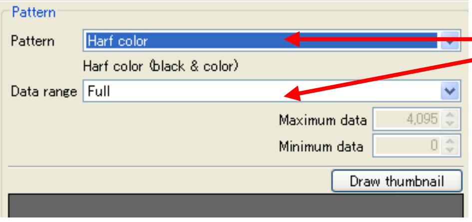
⑫ **OUT** 点設定ボタン
現在再生中のフレームを **OUT** 点に設定することができます。

⑬ **OUT** 点表示・編集ウィンドウ
現在設定されている **OUT** 点を表示します。このウィンドウに対して直接 **OUT** 点を編集することができます。

⑭ **Duration** 表示・編集ウィンドウ
現在設定されている **Duration(**長さ**)**を表示します。このウィンドウに対して直接 **Duration** を編集することができます。

⑮ **IN/OUT** スライダー
選択されているＵＤＲフォルダの先頭から末尾までをサーチするジョグとして使用することができます。

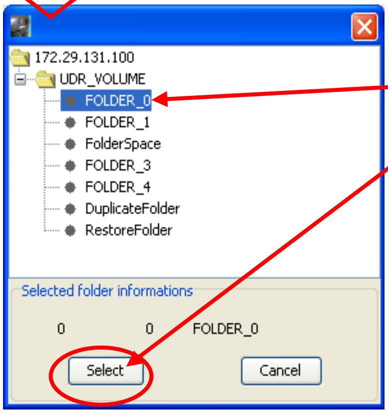
5.18.2 パターン描画



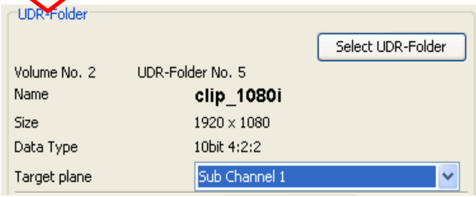
描画するパターンと、データの範囲を選択します。

パターンを書き込むUDRフォルダを選択します。UDRフォルダ選択ボタンをクリックし、UDRフォルダ選択ダイアログでUDRフォルダまたはテイクを選択して "はい" をクリックします。

"UDRフォルダの選択"をクリック

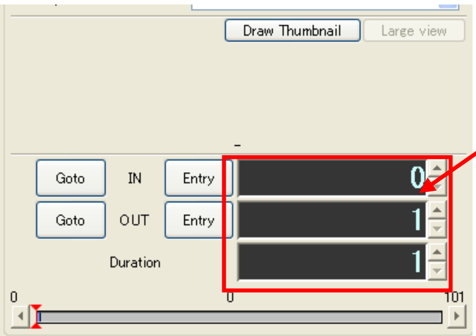


UDRフォルダまたはテイクを選択し、"選択"をクリックします。



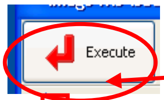
UDRフォルダが選択されます。

UDRフォルダの及びファイルの編集点を設定します。設定方法については、UDRフォルダ **IN/OUT** ツールを参照してください。**(p.69)**

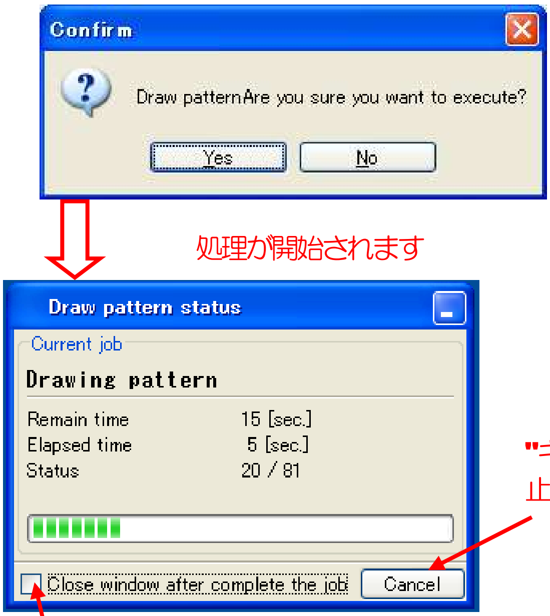


編集点を設定します。

設定値がよければ、ウィンドウ左上の実行ボタンをクリックします。



"実行"ボタンをクリック



実行確認ダイアログが表示されます

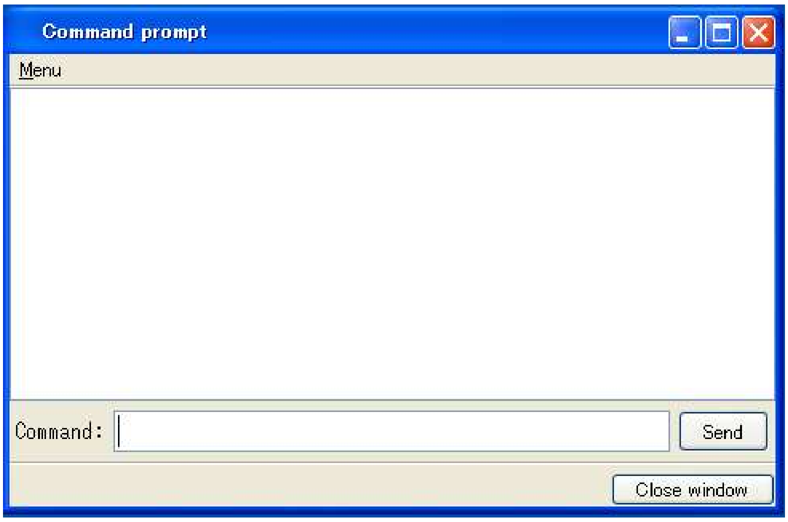
処理が開始されます

"キャンセル"ボタンをクリックすると処理を中止することができます。

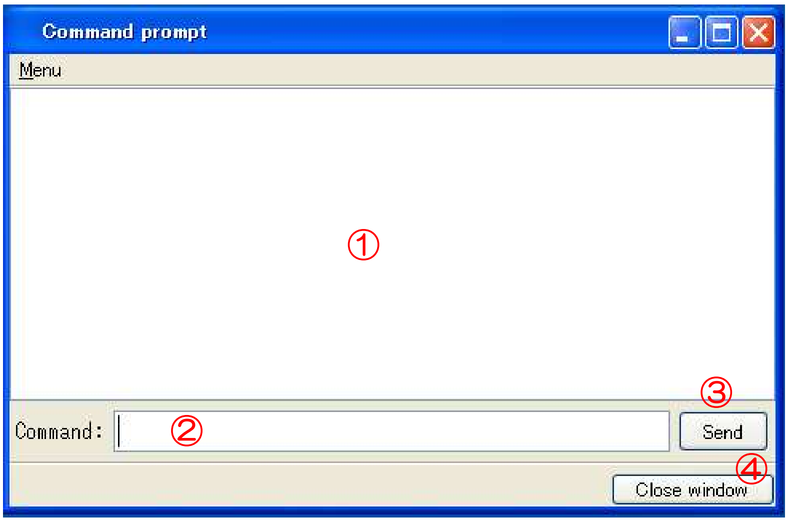
チェックボックスを **ON** にすると、処理が完了したとき自動的に実行状況ダイアログを閉じます。

5.19 コマンドプロンプト

コマンドプロンプトウィンドウは、UDRを制御するテキストベースのインタフェースを提供します。UDRファームウェア組み込みコマンドまたは、ファイル入出力コマンドを実行することができます。コマンドの仕様についてはお問い合わせください。



5.19.1 各部の説明



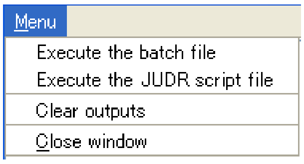
① 送信コマンド・レスポンス表示ウィンドウ
送信したコマンドとレスポンスを表示します。
送信コマンドは緑色、レスポンスは青、エラーコードは赤で表示されます。

② 送信コマンド入力フィールド
送信コマンドを入力することができます。

③ コマンド送信ボタン
送信コマンド入力フィールドに入力されているコマンドをUDRに送信します。

④ ウィンドウを閉じるボタン
コマンドプロンプトウィンドウを閉じることができます。

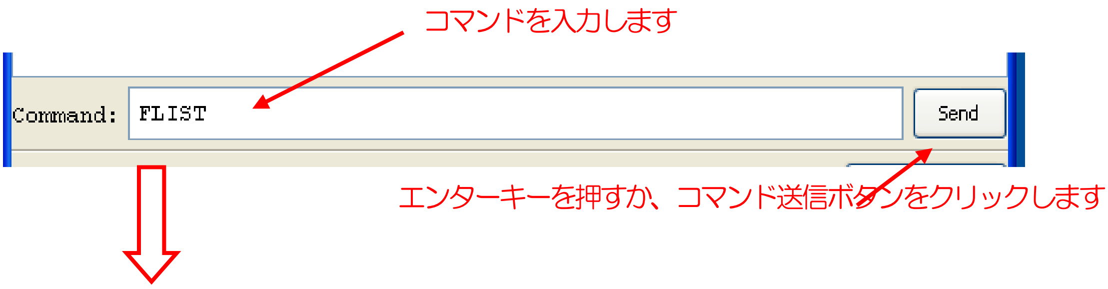
コマンドプロンプトメニュー



Execute the batch file	バッチファイルを実行します。
Execute the JUDR script file	**JUDR** スクリプトを実行します。
Clear outputs	コマンドと処理結果の表示を削除します。
Close window	コマンドプロンプトウィンドウを閉じます。

5.19.2 コマンドを送信する

コマンド入力フィールドに送信するコマンドを入力し、エンターキーを押すかコマンド送信ボタンをクリックします。送信コマンド・レスポンス表示ウィンドウに結果が表示されます。



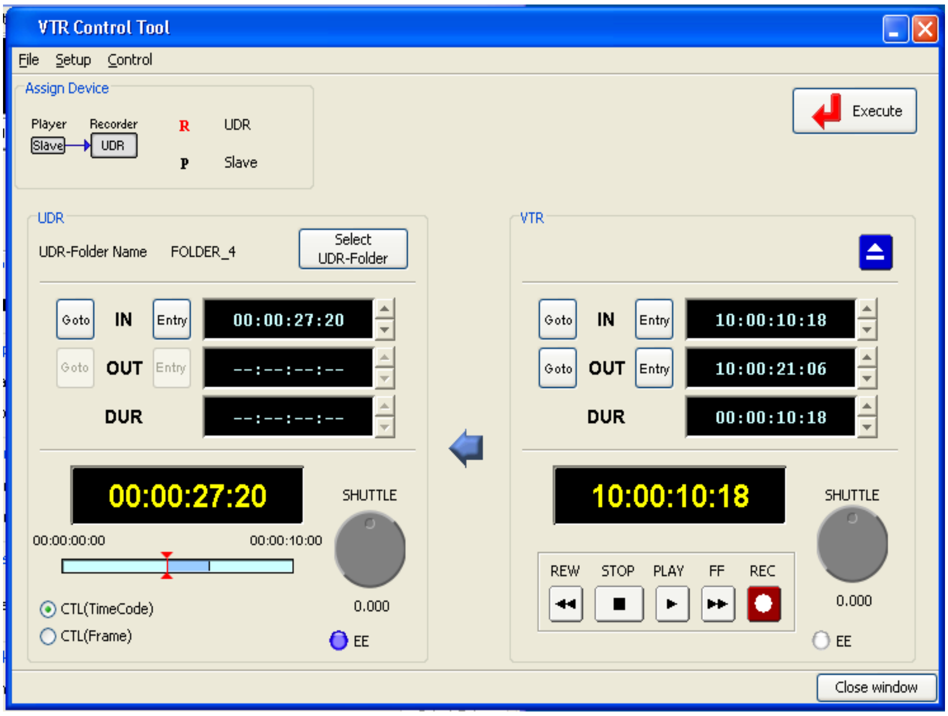
```
FLIST
 0    0 FOLDER_0             9715 1024 RW
 0    1 FOLDER_1             9715 1024 RW
 0    2 FolderSpace          9714 1024 RW
 0    3 FOLDER_3             1620 1024 RW
 0    4 FOLDER_4             9493 1024 RW
 0    5 DuplicateFolder      9715 1024 RW
 0    6 RestoreFolder        1620 1024 RW
```

送信コマンドと結果が表示されます

5.20 ＶＴＲ制御ツール

この機能は **UDR-5S/10S** のみサポートされます。
この機能を使用するにはライセンス(有償)が必要です。

ＶＴＲ制御ツールは、**REMOTE** に設定されたＶＴＲをＵＤＲがマスターとして制御するためのウィンドウです。

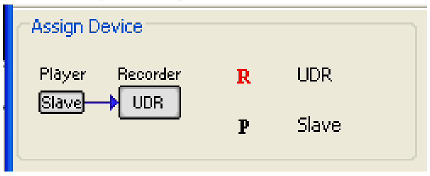


使用可能なＶＴＲの制限

以下の条件を満たしている必要があります。

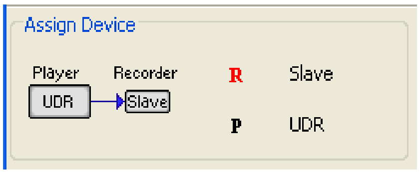
- **RS422 Sony 9pin** プロトコルに対応していること
- **Auto Edit** 機能が実装されていること

5.20.1 各部の説明

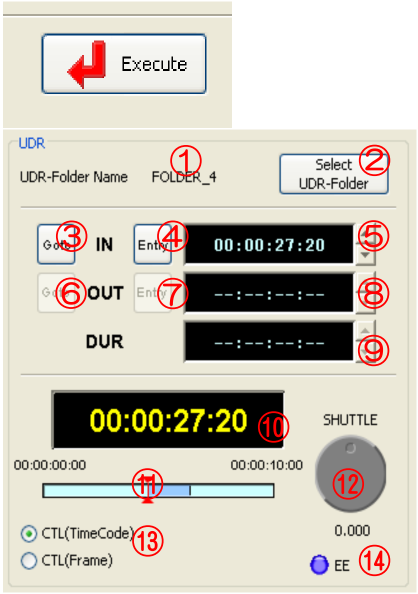


アサイン状態の表示

現在のデバイスの割り当て状態(プレイヤーとレコーダーの割り当て)を表示します。
左図はプレイヤーがＶＴＲ、レコーダーがＵＤＲに割り当てられている場合の表示です。この場合、ＶＴＲからＵＤＲへの取り込みを意味します。
プレイヤーがＵＤＲ、レコーダーがＶＴＲの場合、下図の用に表示されます。



クリックまたはメニューから **"セットアップ" - "デバイスの割り当て"** を選択することで、デバイスの割り当てを変更することができます。



実行ボタン

設定されたパラメータを元に、ＶＴＲからＵＤＲへの収録またはＵＤＲからＶＴＲへの収録を開始することができます。

ＵＤＲ側制御ウィンドウ

① ＵＤＲフォルダ名

現在選択されているＵＤＲフォルダの名称です。

② ＵＤＲフォルダ選択ボタン

ＵＤＲフォルダを選択します。

③ **IN** 点キューアップボタン

現在設定されている **IN** 点にキューアップすることができます。

④ **IN** 点設定ボタン

現在の再生位置を **IN** 点に設定します。

⑤ **IN** 点表示・編集ウィンドウ

IN 点を表示します。このウィンドウに対して直接 **IN** 点を編集することができます。

⑥ **OUT** 点キューアップボタン

現在設定されている **OUT** 点にキューアップすることができます。

⑦ **OUT** 点設定ボタン

現在の再生位置を **OUT** 点に設定します。

⑧ **OUT** 点表示・編集ウィンドウ

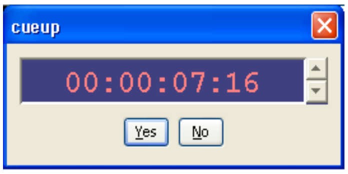
OUT 点を表示します。このウィンドウに対して直接 **OUT** 点を編集することができます。

⑨ **Duration** 表示・編集ウィンドウ

Duration(長さ**)**を表示します。このウィンドウに対して直接 **Duration** を設定することができます。

⑩ カレント **CTL** 表示ウィンドウ

現在の **CTL** タイムコードを表示します。**0** 点はフォルダまたはテイクの先頭となります。
クリックするとキューアップウィンドウが開きます。



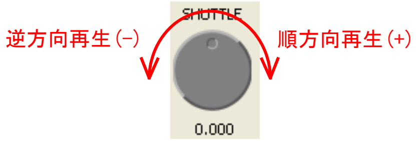
キューアップ点を入力して **"はい"** をクリックすると、指定位置へキューアップします。

⑪ **IN/OUT** スライダー

このＵＤＲフォルダの再生範囲を表すスライダーです。

⑫ **SHUTTLE**

スピードを切り替えながら再生を行うことができます。



SHUTTLE の下に表示されている数値は現在の再生速度です。

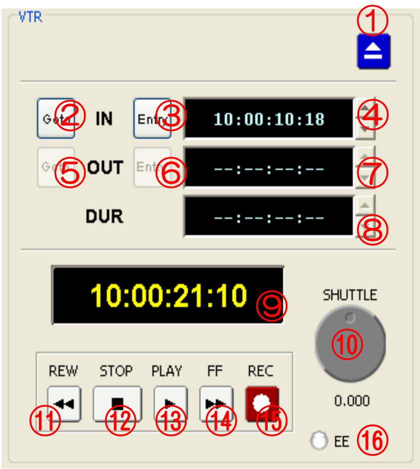
⑬ タイムコード・フレーム表示切り替えラジオボタン

カレント **CTL** 表示ウィンドウに表示するフォーマットを、タイムコードとフレームで切り替えることができます。

⑭ **EE** モード表示・設定ボタン

ＵＤＲの現在のスルーモードを表示します。スルーモードがＯＮの場合、下図のように表示されます。

クリックすることで、スルーモードの **ON/OFF** を切り替えることができます。



ＶＴＲ側制御ウィンドウ

① テープ排出ボタン

ＶＴＲに挿入されているテープを排出することができます。

② **IN** 点キューアップボタン

現在設定されている **IN** 点にキューアップ制御をかけることができます。

③ **IN** 点設定ボタン

現在の再生位置を **IN** 点に設定します。

④ **IN** 点表示・編集ウィンドウ

IN 点を表示します。このウィンドウに対して直接 **IN** 点を編集することができます。

⑤ **OUT** 点キューアップボタン

現在設定されている **OUT** 点にキューアップ制御をかけることができます。

⑥ **OUT** 点設定ボタン

現在の再生位置を **OUT** 点に設定します。

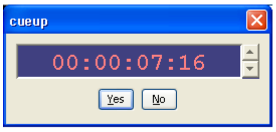
⑦ **OUT** 点表示・編集ウィンドウ

OUT 点を表示します。このウィンドウに対して直接 **OUT** 点を編集することができます。

⑧ **Duration** 表示・編集ウィンドウ

Duration(長さ**)**を表示します。このウィンドウに対して直接 **Duration** を編集することができます。

⑨　カレントタイムコード表示ウィンドウ
現在位置のタイムコードを表示します。クリックするとキューアップウィンドウが開きます。



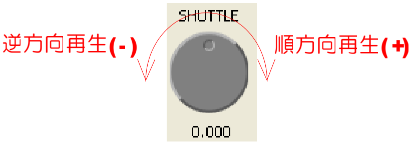
キューアップ点を入力して **"はい"** をクリックすると、指定位置へキューアップします。存在しないタイムコードが入力された場合の動作はＶＴＲに依存します。
また、ＶＴＲの状態によっては下図のように表示されます。

ＶＴＲが接続されていない場合または通信が確立していない場合
メニューの **"制御"** **->** **"**ＶＴＲのオープン**"** を選択します。

ＶＴＲが **REMOTE** 状態に設定されていないことを表します。ＶＴＲを **REMOTE** 状態に設定する方法については、接続されたＶＴＲのマニュアルをご覧ください。

ＶＴＲにテープが挿入されていないことを表します。ＶＴＲにテープを挿入すると、解除されます。

⑩　**SHUTTLE**
スピードを切り替えながら再生を行うことができます。
SHUTTLE の下に表示されている数値は現在の再生速度です。



⑪　巻き戻しボタン
巻き戻しをすることができます。

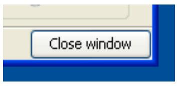
⑫　停止ボタン
再生や早送り、巻き戻しを停止することができます。

⑬　再生ボタン
再生することができます。

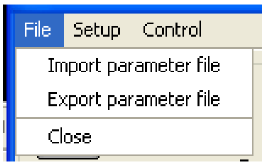
⑭　早送りボタン
早送りをすることができます。

⑮　収録ボタン
収録を行うことができます。

⑯　スルー状態表示・設定ウィンドウ
ＶＴＲのスルー状態を表示します。クリックすることでスルー状態の **ON/OFF** を切り替えることができます。



ウィンドウを閉じるボタン
ＶＴＲ制御ウィンドウを閉じることができます。



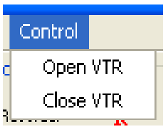
Import parameter file
パラメータファイルのインポート
　ＶＴＲ制御パラメータファイルをインポートすることができます。
　別のコンピュータ上のＪＵＤＲで設定したＶＴＲ制御パラメータを利用したい場合などに使用します。

Export parameter file
パラメータファイルのエクスポート
　ＶＴＲ制御パラメータをエクスポーとすることができます。
　現在の設定を、別のコンピュータ上のＪＵＤＲで使用する場合などに使用します。

Close
閉じる
　ＶＴＲ制御ウィンドウを閉じることができます。

Assign Device
デバイスの割り当て
　現在のデバイスの割り当て状態(プレイヤーとレコーダーの割り当て)を設定することができます。

Setup VTR Parameter
ＶＴＲパラメータの設定
　ＶＴＲの制御パラメータを設定することができます。
　ＶＴＲが接続されている必要があります。



Open VTR
ＶＴＲのオープン
　接続されているＶＴＲデバイスをUDRがマスターとして制御するための通信を確立します。
　ＶＴＲをつなぎ変えた時などに使用します。

Close VTR
ＶＴＲのクローズ
　接続されているＶＴＲデバイスとの通信を閉じる場合に使用します。
　ウィンドウを閉じた時点で通信はクローズされるので通常は使用しません。
　UDRを一時的に **REMOTE** にしたい場合などに使用します。

5.20.2 ＶＴＲからUDRへ取り込む

ＶＴＲの出力信号をUDRに入力するように配線してある必要があります。
ウィンドウ左上のアサイン状態表示でレコーダーがUDRになっていない場合、アサイン状態の設定でレコーダーをUDRに設定します。

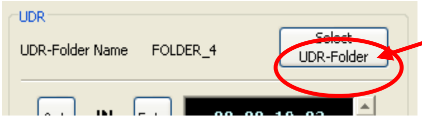
アサイン状態表示

アサイン状態でUDRがレコーダーになっていない場合、アサイン状態表示をクリックするか、メニューの"セットアップ"→"デバイスの割り当て"をクリックします。

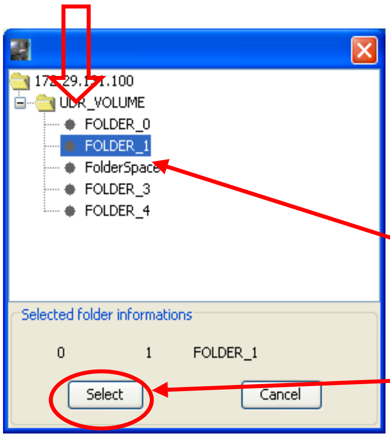
"Slave Device to UDR"を選択し、**"はい"**をクリ

レコーダーがUDRに設定されます

収録するUDRフォルダを選択します。UDRフォルダの選択ボタンをクリックし、UDRフォルダ選択ダイアログからUDRフォルダを選択します。

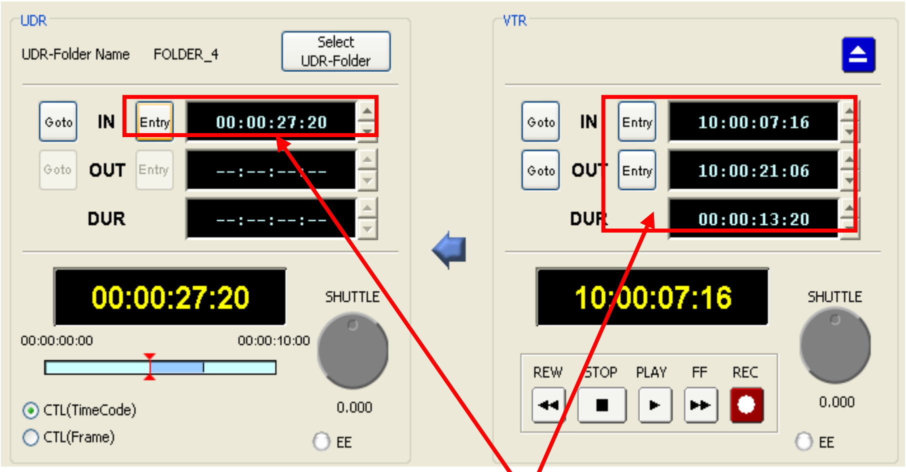


UDRフォルダの選択をクリック



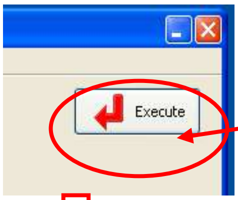
UDRフォルダを選択し、**"Select"**ボタンをクリックします。

ＶＴＲの **IN/OUT** 点と、UDRの **IN** 点を指定します。設定方法については、UDRフォルダ **IN/OUT** ツールを参照してください。**(p.69)**



ＶＴＲの **IN/OUT** 点とUDRの **IN** 点を設定します。

設定した編集点で問題がなければウィンドウ右上の "実行" 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、設定が正しいことを確認して "はい" をクリックします。 "はい" をクリックすると、収録作業が開始されます。



実行ボタンをクリック

設定値を確認して"はい"をクリック

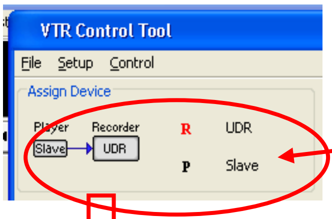
収録状態が表示されます。

"キャンセルボタン"をクリックすると、処理を中止することができます。

処理が正常に終了するとメッセージが表示されます

5.20.3 UDRからVTRへ取り込む

ウィンドウ左上のアサイン状態表示でレコーダーがVTRになっていない場合、アサイン状態の設定でレコーダーをVTRに設定します。

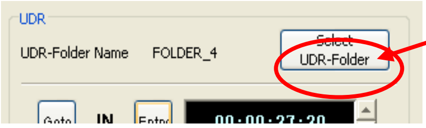


アサイン状態表示

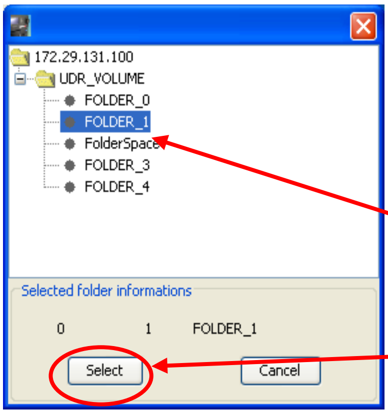
アサイン状態でVTRがレコーダーになっていない場合、アサイン状態表示をクリックするか、メニューの"セットアップ"→"デバイスの割り当て"をクリックします。

"UDR to Slave Device"を選択し、**"はい"**をクリック

再生するUDRフォルダを選択します。UDRフォルダの選択ボタンをクリックし、UDRフォルダ選択ダイアログからUDRフォルダを選択します。

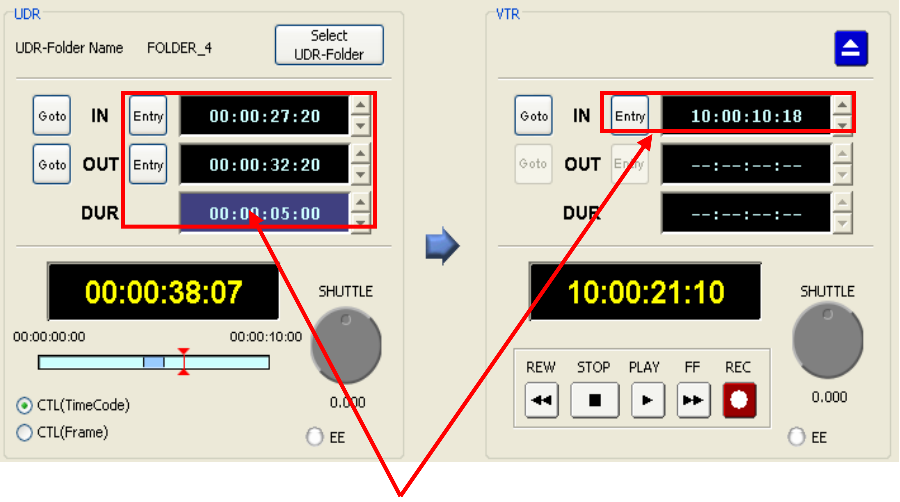


UDRフォルダの選択をクリック



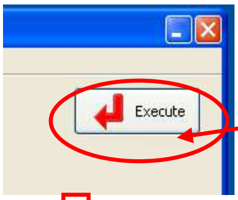
UDRフォルダを選択し、**"Select"**ボタンをクリックします。

UDRの**IN/OUT** 点とVTRの **IN** 点を設定します。設定方法については、UDRフォルダ **IN/OUT** ツールを参照してください。**(p.69)**



UDRの**IN/OUT** 点とVTRの **IN** 点を設定します。

設定した編集点で問題がなければウィンドウ右上の "実行" 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、設定が正しいことを確認して "はい" をクリックします。 "はい" をクリックすると、収録作業が開始されます。



実行ボタンをクリック

設定値を確認して"はい"をクリック

収録状態が表示されます。

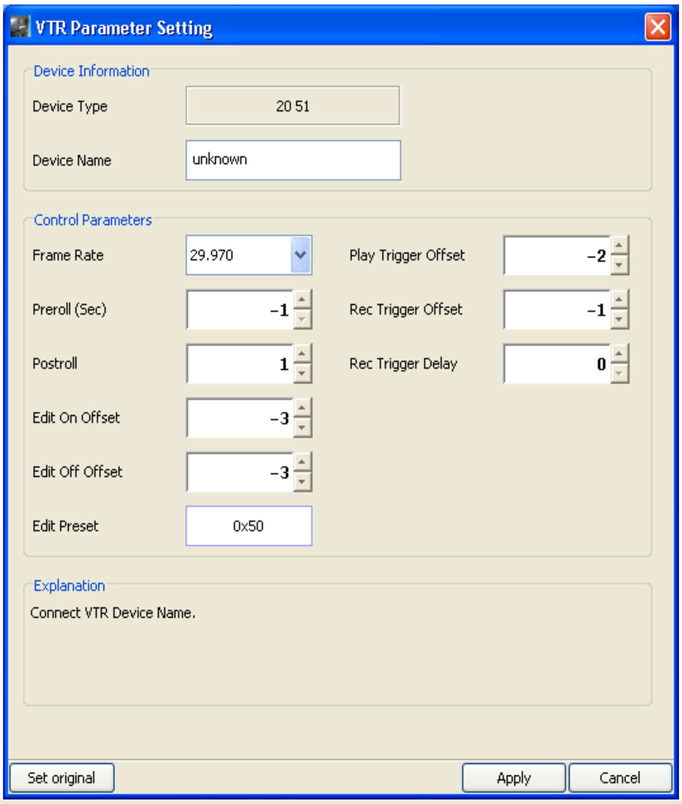
"キャンセルボタン"をクリックすると、処理を中止することができます。

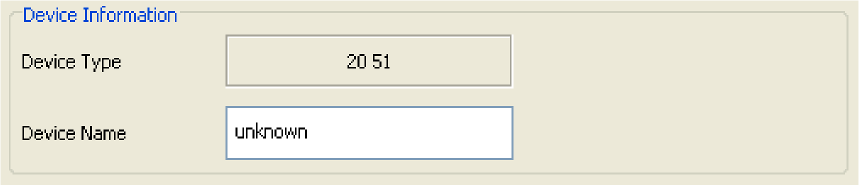
処理が正常に終了するとメッセージが表示されます

5.20.4 制御パラメータを設定する

UDRからVTRへの取り込みまたはその逆を行った際、想定したイメージとずれて収録されることがあります。これはVTR固有の性能に影響されるためです。JUDRではVTR固有の性能を吸収するためのパラメータ設定を行うことができます。

VTR制御画面メニューの "セットアップ" → "VTRパラメータの設定" を選択します。VTRパラメータの設定ダイアログが表示されます。





デバイスタイプ

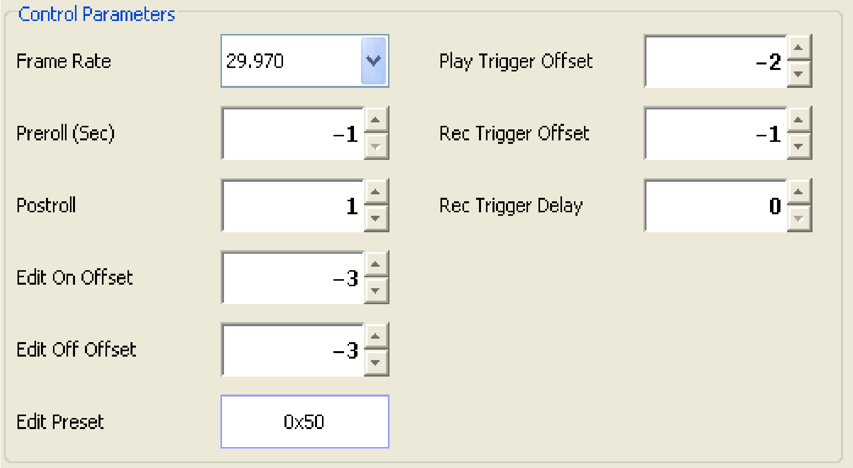
現在UDRにスレーブ接続されているVTRのデバイスタイプです。これは接続されているVTR自身が保持しているパラメータでこれによってVTRデバイスを識別します。

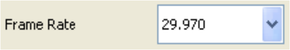
※ユーザーが編集することはできません。

デバイス名

現在UDRにスレーブ接続されているVTRデバイスの名称です。この値はVTRから自動取得できないため、ユーザーが識別用に設定します。

JUDR内部で特別な処理に使われることはありません。





フレームレート

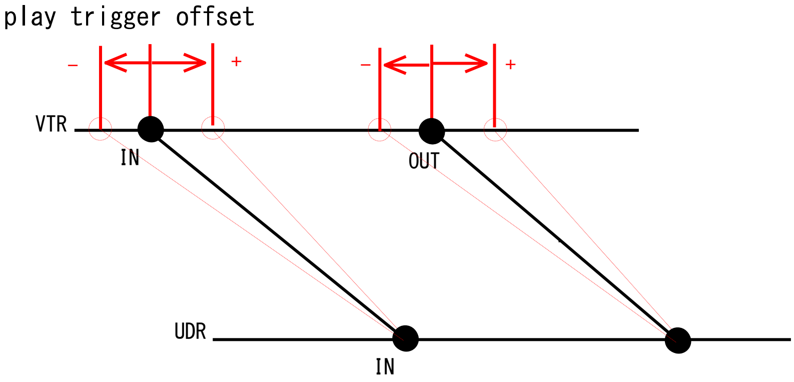
VTRに挿入されているテープのフレームレートを設定することができます。デフォルトは**29.97fps** となっています。

JUDRではVTR**<->**UDR間収録の際に、**Duration** 計算で使用されます。

再生トリガオフセット

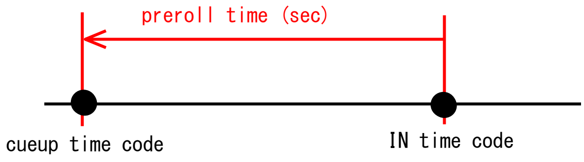
VTRからUDRに収録する際に使用されるパラメータです。デフォルト値は**-2** です。

再生トリガオフセットを**1** 増やすと、UDRに収録される画像が**1** フレーム後ろにずれます。

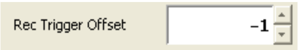


プリロール

VTR**<->**UDR取り込み時に使用されるプリロール時間です。**VTR** のキューアップ点として、**IN** 点タイムコードからプリロール時間だけ引いた位置が使われます。



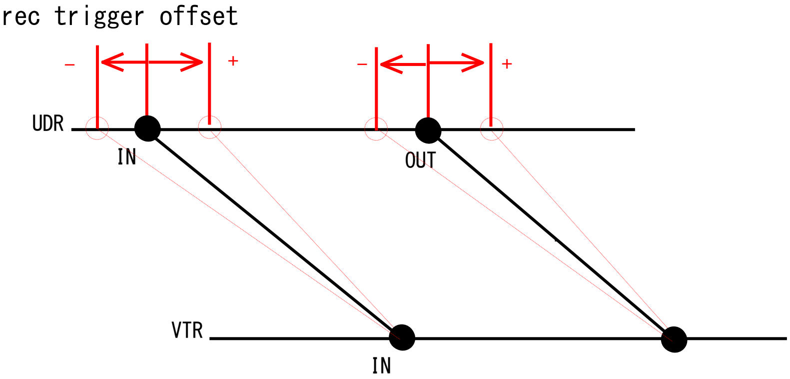
デフォルト値は**-1** で、この場合にはデフォルト値が使用されます。短すぎると、タイミングが合わずに収録が失敗する可能性があります。



収録トリガオフセット

UDRからVTRへ収録される際に使用されるパラメータです。デフォルト値は**-1** です。

収録取りがオフセットを**1** 増やすと、VTRに収録される画像が**1** フレーム後ろにずれます。



ポストロール

収録語に再生を続けるポストロール時間のことです。旧バージョンとの互換性のために残されています。デフォルト値は**1** です。

ＪＵＤＲでは使用しません。

収録トリガディレイ

UDRからVTRへ収録される際に使用されるパラメータです。VTRによっては、収録時にタイムコードが乱れることがあるため、それに対応するためのパラメータです。

デフォルトは**0** です。 デフォルトの設定でうまくいかない場合のみ設定してください。

動作としては収録トリガオフセットと同様の動作をします。

エディットONオフセット

エディットON開始時のオフセットフレーム数です。旧バージョンとの互換性のために残されています。デフォルト値は**-3** です。

ＪＵＤＲでは使用しません。

エディットＯＦＦオフセット

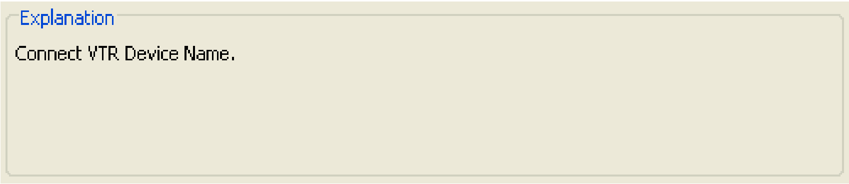
エディットＯＦＦ開始時のオフセットフレーム数です。旧バージョンとの互換性のために残されています。デフォルト値は**-3** です。

ＪＵＤＲでは使用しません。

エディットプリセット

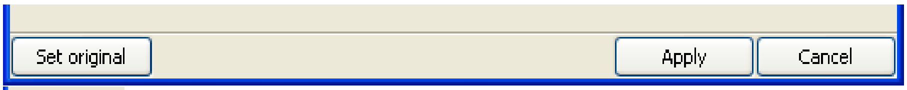
UDRからVTRへ収録される場合に使用されるパラメータです。

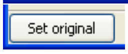
ＪＵＤＲではVTRの画像データ、オーディオデータの収録フラグとして使用されます。



説明ウィンドウ

現在フォーカスがあたっているパラメータの簡易説明が表示されます。



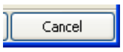


デフォルトに戻すボタン

全ての設定値を編集前の値に戻します。

適用ボタン

設定値の編集結果を反映させてＶＴＲパラメータ設定ダイアログを閉じます。

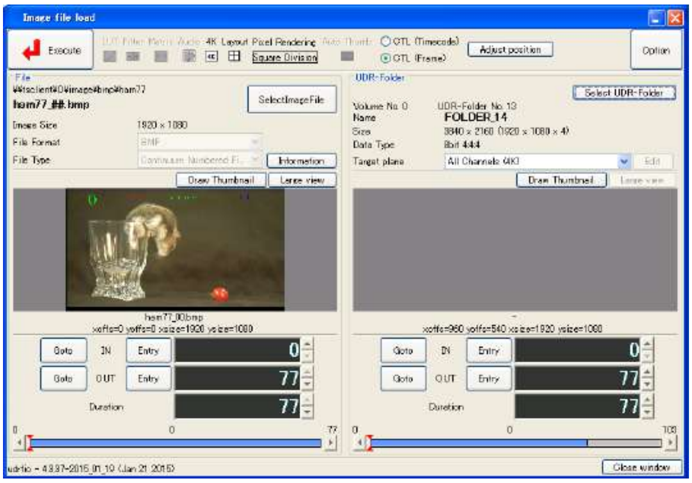


キャンセルボタン

設定値の編集結果を破棄してＶＴＲパラメータ設定ダイアログを閉じます。

5.21 画像ファイルのロード

画像ファイルのロードでは、ローカルコンピュータ上の画像データをUDR内部のデータ領域へ書き込むことができます。



5.21.1 各部の説明

(1) 現在の編集内容でセーブ処理を実行します。

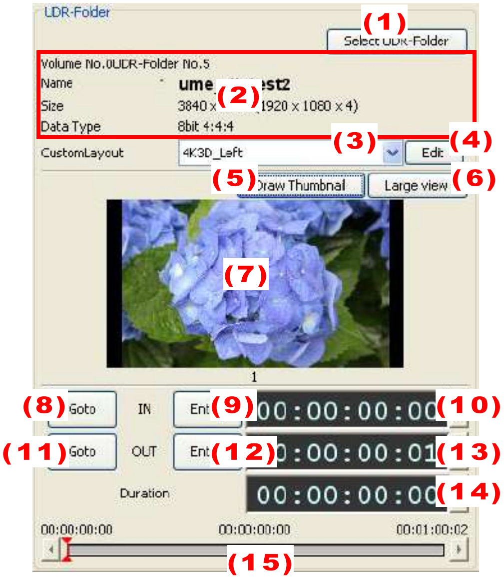
(2) 現在有効になっているオプションがアイコンで表示されます。オプションは右端のオプションボタンをクリックすると設定変更できます。**(p.135)**

(3) アルファプレーン付きの **UDR** フォルダを扱う場合に、カラーデータのみを扱うのか、アルファプレーンのデータを扱うのかを選択することができます。アルファプレーンデータを扱う設定にした場合、どのように処理されるかはファイルフォーマットに依存します。

(4) 表示をタイムコード表示とフレーム番号表示で切り替えることができます。

(5) 転送位置調整ダイアログを開くことができます。
ファイル選択時にセンタリングされるため、通常は使用しません。またマージすることはできません。

(6) セーブ時のオプションを設定することができます。**(p.135)**



(1) フォルダを選択することができます。

(2) 現在選択されているフォルダの情報が表示されます。

(3) プレーンまたはレイアウトを選択することができます。
レイアウト指定無し、またはシンプルレイアウトの場合には、どの位置に転送するのかを編集することができます。
レイアウト指定が無い時はチャンネルを選択できます。シンプルレイアウトの場合には、転送する位置（左上/右上/左下/右下）を選択することができます。

(4) カスタムレイアウト時、レイアウトを編集することができます。**(p.141)**

(5) サムネイルを描画することができます。

(6) 現在表示されているサムネイルを等倍表示することができます。

(7) サムネイルが表示されます。

(8) **IN** 点に設定されている位置に、現在位置を移動します。

(9) 現在位置を **IN** 点に設定します。

(10) **IN** 点を表示します。

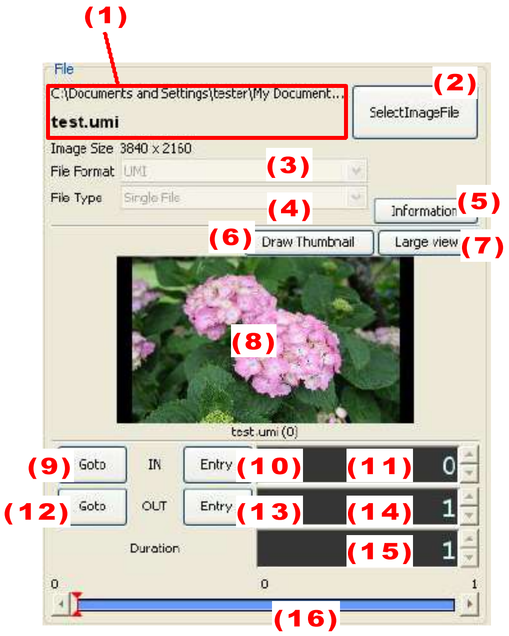
(11) **OUT** 点に設定されている位置に、現在位置を移動します。

(12) 現在位置を **OUT** 点に設定します。

(13) **OUT** 点を表示します。

(14) 長さを表示します。

(15) 現在位置を表示します。

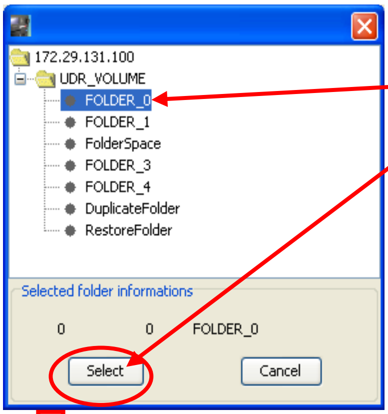


(1) 選択した画像ファイルのファイル名とディレクトリ名が表示されます。
(2) 画像ファイルを選択することができます。
(3) ファイルフォーマットを指定することができます。オプションでファイルフォーマットの自動識別が無効になっている場合に選択できます。
(4) ファイルが連番形式なのか、複数フレーム **1** ファイル形式なのかを選択することができます。オプションでファイルタイプの自動識別が無効になっている場合に選択できます。
(5) ファイルの情報を表示します。
(6) サムネイルを再描画します。
(7) 描画中のサムネイルを等倍で表示することができます。
(8) サムネイルが表示されます。
(9) 現在選択されている **IN** 点に、現在位置を移動します。
(10) 現在選択されているファイルの位置を **IN** 点に設定します。
(11) **IN** 点に設定されている位置を表示します。
(12) 現在選択されている **OUT** 点に、現在位置を移動します。
(13) 現在選択されているファイルの位置を **OUT** 点に設定します。
(14) **OUT** 点に設定されている位置を表示します。
(15) セーブする長さを表示します。
(16) 現在選択されているファイルの位置を表示します。

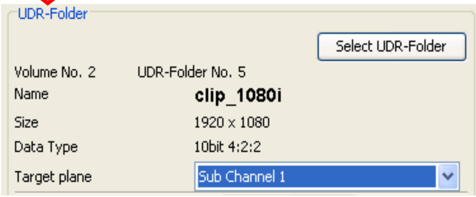
5.21.2 UDRへファイルを書き込む

ファイルを書き込むUDRフォルダを選択します。UDRフォルダ選択ボタンをクリックし、UDRフォルダ選択ダイアログでUDRフォルダまたはテイクを選択して "はい" をクリックします。

"UDRフォルダの選択"をクリック



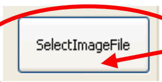
UDRフォルダまたはテイクを選択し、
"選択"をクリックします。



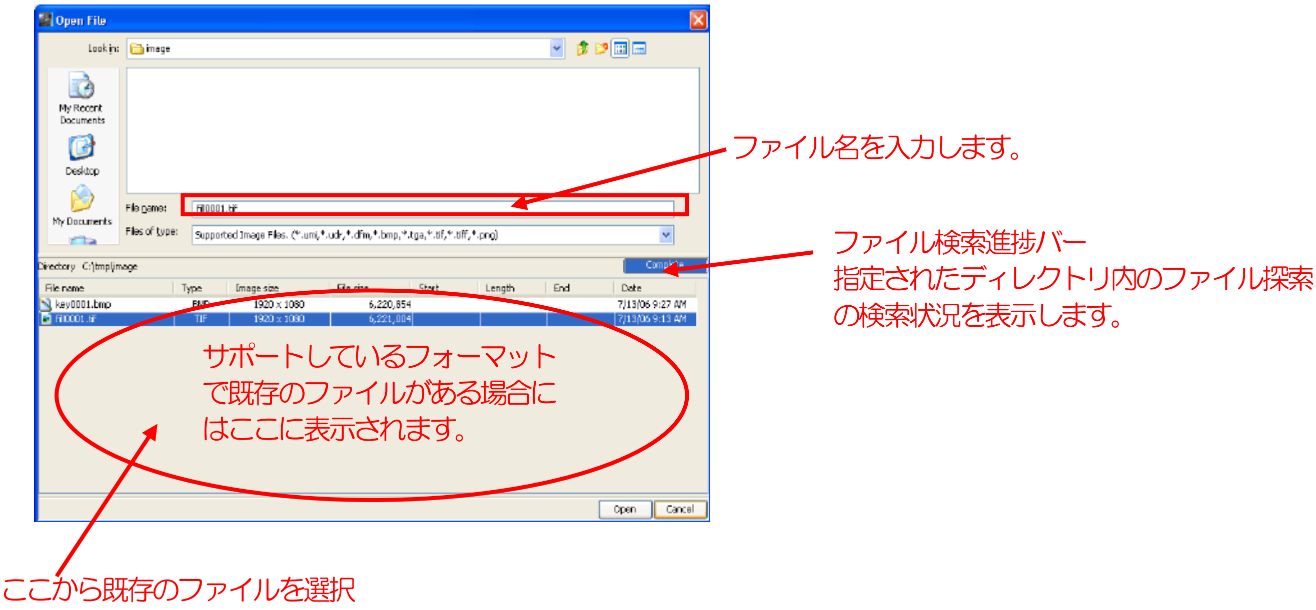
UDRフォルダが選択されます。

書き込むファイルを選択します。画像ファイル選択ボタンをクリックし、ダイアログを開きます。

"動画像ファイルの選択"ボタンをクリック



選択ダイアログ下方のリストから選択し、 "開く" をクリックするか、ファイル名入力欄に直接入力して **Enter** ボタンを押します。

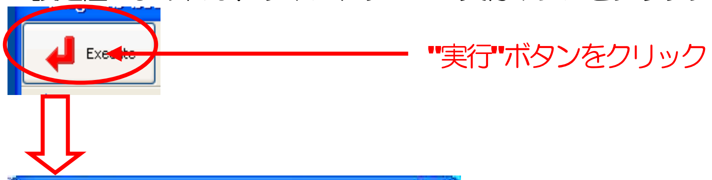


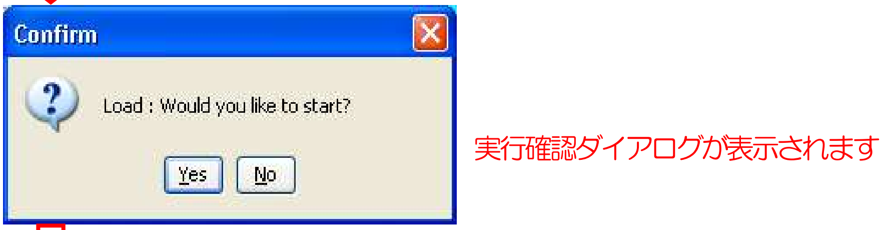
注意

ファイル名を直接入力した場合には、必ず **Enter** キーを押して選択してください。画面下方の"開く"ボタンの場合、入力したファイルが選択されずに処理が続行されます。

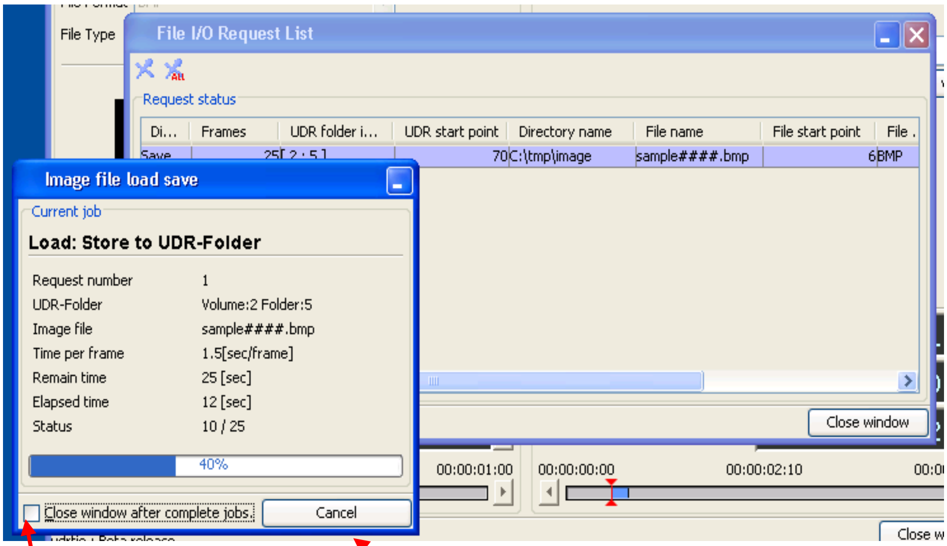
UDRフォルダの及びファイルの編集点を設定します。設定方法については、UDRフォルダ **IN/OUT** ツールを参照してください。**(p.69)**

設定値がよければ、ウィンドウ左上の実行ボタンをクリックします。





処理が開始されます



"キャンセル"ボタンをクリックすると処理を中止することができます。

チェックボックスを **ON** にすると、処理が完了したとき自動的に実行状況ダイアログを閉じます。

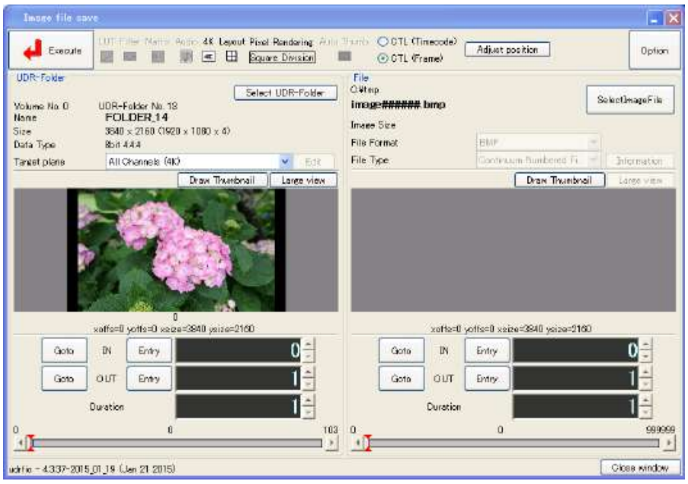
スロットが閉じられたというエラーが出る場合

UDR シリーズではロード・セーブ時に一時スロットというものを使用します。これはUDRフォルダに対してバックグラウンドでアクセスするための機能です。この一時スロットは、一定時間アクセスが無いと自動的にクローズ処理が行われます。

4K の画像のロード・セーブを行う場合、データ量が非常に大きいため、設定によっては転送中にUDRフォルダがクローズされ、ロード・セーブに失敗することがあります。UDRフォルダがクローズされた為に失敗したというエラーメッセージが出た場合、UDRパラメータセットアップで **TMPSLOT_TIMEOUT** の値を大きく**(600** 以上推奨**)**してください。

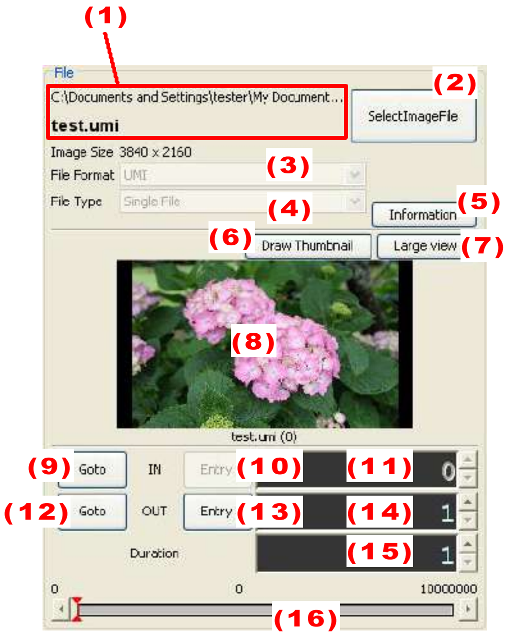
5.22 画像ファイルのセーブ

画像ファイルのセーブでは、UDR内部の画像データをローカルコンピュータ上のファイルに書き出すことができます。

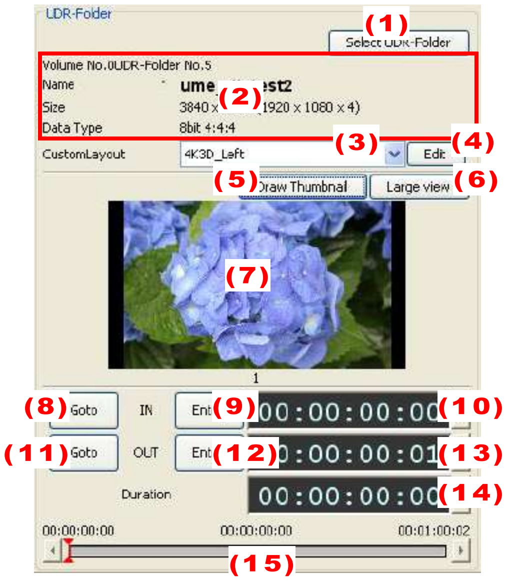


5.22.1 各部の説明

(1) 現在の編集内容でセーブ処理を実行します。
(2) 現在有効になっているオプションがアイコンで表示されます。オプションは右端のオプションボタンをクリックすると設定変更できます。**(p.135)**
(3) アルファプレーン付きの **UDR** フォルダを扱う場合に、カラーデータのみを扱うのか、アルファプレーンのデータを扱うのかを選択することができます。アルファプレーンデータを扱う設定にした場合、どのように処理されるかはファイルフォーマットに依存します。
(4) 表示をタイムコード表示とフレーム番号表示で切り替えることができます。
(5) 転送位置調整ダイアログを開くことができます。
ファイル選択時にセンタリングされるため、通常は使用しません。またマージすることはできません。
(6) セーブ時のオプションを設定することができます。**(p.135)**



(1) 選択した画像ファイルのファイル名とディレクトリ名が表示されます。
(2) 画像ファイルを選択することができます。
(3) ファイルフォーマットを指定することができます。オプションでファイルフォーマットの自動識別が無効になっている場合に選択できます。
(4) ファイルが連番形式なのか、複数フレーム **1** ファイル形式なのかを選択することができます。オプションでファイルタイプの自動識別が無効になっている場合に選択できます。
(5) ファイルの情報を表示します。
(6) サムネイルを再描画します。
(7) 描画中のサムネイルを等倍で表示することができます。
(8) サムネイルが表示されます。
(9) 現在選択されている **IN** 点に、現在位置を移動します。
(10) 現在選択されているファイルの位置を **IN** 点に設定します。
(11) **IN** 点に設定されている位置を表示します。
(12) 現在選択されている **OUT** 点に、現在位置を移動します。
(13) 現在選択されているファイルの位置を **OUT** 点に設定します。
(14) **OUT** 点に設定されている位置を表示します。
(15) セーブする長さを表示します。
(16) 現在選択されているファイルの位置を表示します。



(1) フォルダを選択することができます。

(2) 現在選択されているフォルダの情報が表示されます。

(3) プレーンまたはレイアウトを選択することができます。
レイアウト指定無し、またはシンプルレイアウトの場合には、どの位置に転送するのかを編集することができます。
レイアウト指定が無い時はチャンネルを選択できます。シンプルレイアウトの場合には、転送する位置（左上/右上/左下/右下）を選択することができます。

(4) カスタムレイアウト時、レイアウトを編集することができます。**(p.141)**

(5) サムネイルを描画することができます。

(6) 現在表示されているサムネイルを等倍表示することができます。

(7) サムネイルが表示されます。

(8) **IN** 点に設定されている位置に、現在位置を移動します。

(9) 現在位置を **IN** 点に設定します。

(10) **IN** 点を表示します。

(11) **OUT** 点に設定されている位置に、現在位置を移動します。

(12) 現在位置を **OUT** 点に設定します。

(13) **OUT** 点を表示します。

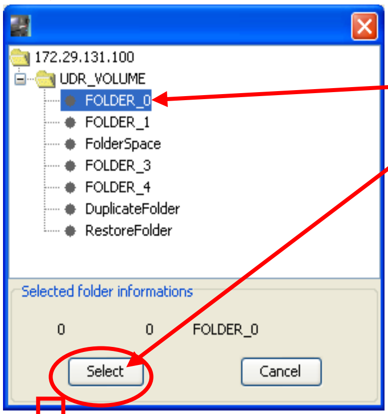
(14) 長さを表示します。

(15) 現在位置を表示します。

5.22.2 UDRからデータをファイルとして書き出す

ファイルとして保存するUDRフォルダを選択します。UDRフォルダ選択ボタンをクリックし、UDRフォルダ選択ダイアログでUDRフォルダまたはテイクを選択して "はい" をクリックします。

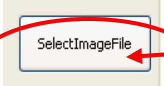
"UDRフォルダの選択"をクリック



UDRフォルダまたはテイクを選択し、
"選択"をクリックします。

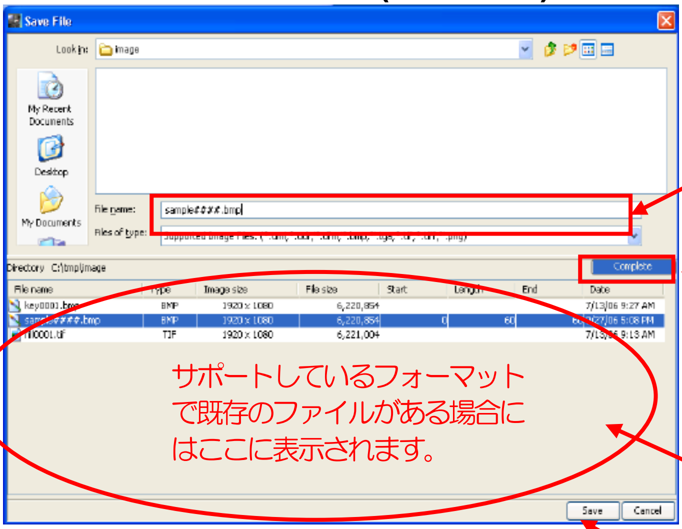
UDRフォルダが選択されます。

セーブするファイルを選択します。画像ファイル選択ボタンをクリックし、ダイアログを開きます。



"動画像ファイルの選択"ボタンをクリック

保存先ディレクトリを選択しファイル名を直接入力して **Enter** キーを押すか、ダイアログの左側に表示される既存ファイル一覧から選択(上書きの場合)し "保存" ボタンをクリックします。



ファイルを新規に保存する場合などは、ファイル名を入力します。

ファイル検索進捗バー
指定されたディレクトリ内でサポートされているファイルがあるかどうかの検索状況を表示します。

サポートしているフォーマットで既存のファイルがある場合にはここに表示されます。

上書きの場合にはここから選択

"保存"をクリック

連番ファイルの命名形式

連番ファイルの命名形式は連番の桁数を"#"で入力します。

例）

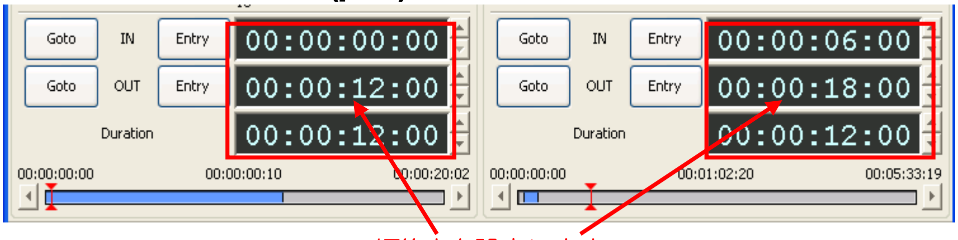
sample####.bmp　-> sample0000.bmp~sample9999.bmp となります

数値を入力すると1つのファイルに書き込むことになり、**2** 枚目以降が **1** 枚目に上書きされてしまうのでご注意ください。

注意

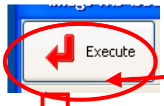
ファイル名を直接入力した場合には、必ず **Enter** キーを押して選択してください。画面下方の"開く"ボタンの場合、入力したファイルが選択されずに処理が続行されます。

UDRフォルダの及びファイルの編集点を設定します。設定方法については、UDRフォルダ **IN/OUT** ツールを参照してください。**(p.69)**



編集点を設定します。

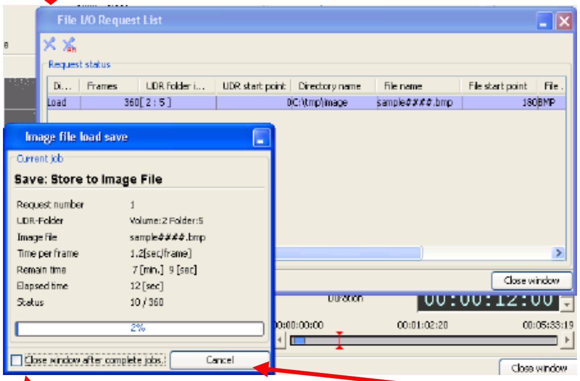
設定値がよければ、ウィンドウ左上の実行ボタンをクリックします。



"実行"ボタンをクリック

実行確認ダイアログが表示されます

処理が開始されます

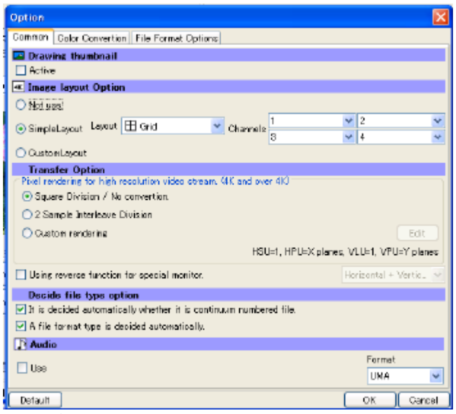


"キャンセル"ボタンをクリックすると処理を中止することができます。

チェックボックスを **ON** にすると、処理が完了したとき自動的に実行状況ダイアログを閉じます。

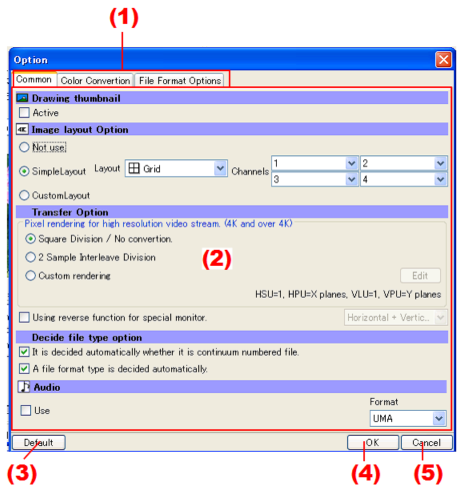
5.23 画像ファイルのロード/セーブオプション

ロード/セーブウィンドウ右上のオプションボタンをクリックすると、オプション設定ダイアログが開きます。ロード/セーブ処理で適用するオプションを設定することができます。



このオプションが適用されるのは実行ボタンを押したときに発行される新しいリクエストに対してです。キューで実行待ちになっているジョブに対しては変更が適用されません。

5.23.1 各部の説明



(1) カテゴリタブ
オプションのカテゴリを表します。

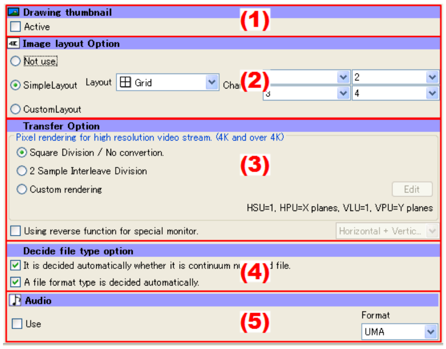
(2) オプションパネル
タブで選択されているカテゴリのオプションを設定することができます。

(3) デフォルトボタン
ウィンドウを開いた時の設定値に戻すことができます。

(4) **OK** ボタン
設定の変更を確定し、ウィンドウを閉じます。

(5) キャンセルボタン
設定変更を破棄し、ウィンドウを閉じます。

5.23.2 共通オプション

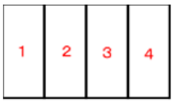


(1) サムネイル描画オプション
サムネイルを自動的に描画するかどうかを設定できます。
サムネイル自動描画が有効な場合、ファイルやフレームを選択を変更したときに自動的にサムネイルが描画されます。

(2) レイアウトオプション
サブチャンネルを使って高解像度映像を入出力する場合のレイアウトを設定することができます。
使用しない場合には１つのチャンネル単位でしか入出力しません。
シンプルレイアウトでは４チャンネルを使用して４K解像度を取り扱う一般的なレイアウトを選択することができます。
選択可能なレイアウトは次の通りです。

Grid Layout

Horizontal Stripe Layout



５チャンネル以上を組み合わせたり、上記以外の組み合わせの場合にはカスタムレイアウトを使う必要があります。カスタムレイアウトでは最大６４チャンネルを割り当てることができます。

(3) 転送オプション

ファイル転送時の動作についてのオプションです。

高解像度向けピクセル配置（4K またはそれ以上）

1 つの画像を複数ストリームを使って伝送するためのピクセルマッピング変換を設定することが出来ます。

Square Division / No convertion (default)

スクエアディビジョン形式での入出力、またはマッピングを使用しない場合に選択します。

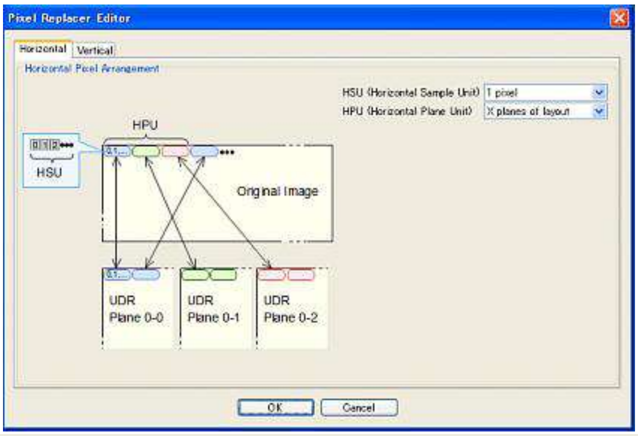
2 Sample Interleave Division

2 サンプルインターリーブディビジョン形式での入出力をする場合に選択します。

Custom

カスタムマッピングを使用します。

UDR-40S/DV100 のハードウェアピクセルマージとは別の機能です。ハードウェアピクセルマージと組み合わせると期待値と正しく動作しない場合があります。



特別なモニタのために反転機能を使う

特別なモニタ向けに反転処理を行います。

クイックベリファイ機能を使う

チェックした場合、ファイルアップロード時に転送が正しく行われたかどうかをチェックします。転送レートが若干落ちますが、確実に転送したことを確認したい場合にご利用いただけます。

(4) ファイルタイプオプション

ファイルタイプを特定するための操作をどのようにするかのオプションです。

連番形式かどうかを自動判別する

チェックされている場合、連番ファイル形式かどうかをソフトウェアが自動判定します。

１ファイル複数フレーム形式と、連番ファイル形式の両方がサポートされているファイルフォーマットに有効です。数字が付いた複数ファイルが見つかった場合に連番ファイル形式として扱われます。

ファイルフォーマットを名前から自動判定する

チェックしている場合、ファイルフォーマットを拡張子から自動的に判別します。

一般的なファイルフォーマットの拡張子でなかったり、拡張子を付けていない場合にはチェックを外して手動で指定する必要があります。

(5) オーディオ

画像データと音声データを一緒に扱う場合のオプションです。

使用する

チェックされている場合、ファイルと同名の音声ファイルを一緒にアップロードします。

音声ファイルのフォーマットは右のコンボボックスから選択することができます。

UMA形式はUDRフォルダ内のイメージと同じフォーマットです。UMA形式の場合には全チャンネルのデータが1ファイルとして生成されます。WAV形式の場合、チャンネル毎にWAVファイルが生成されます。WAVファイルのフォーマットは **24bit48kHz** です。

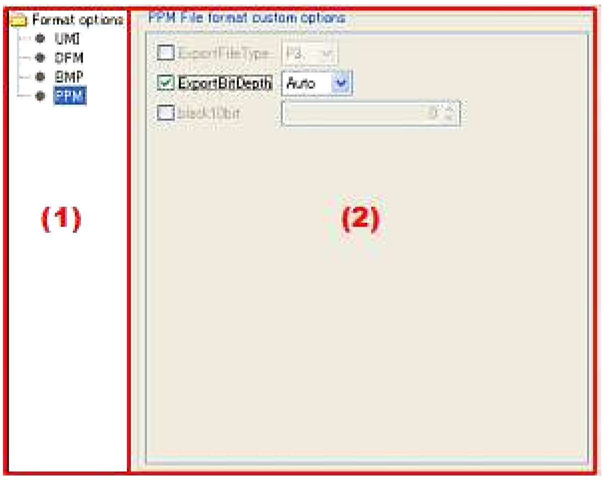
5.23.3 色変換オプション

(1) ルックアップテーブル
チェックしている場合、選択されているルックアップテーブル（**LUT**）ファイルが画像ファイル転送時に適用されます。

(2) フィルタ
チェックしている場合、選択されているフィルタ係数ファイルが画像ファイル転送時に適用されます。

(3) マトリクス
チェックしている場合、選択されているマトリクス係数ファイルが画像ファイル転送時に適用されます。

5.23.4 ファイルフォーマットオプション



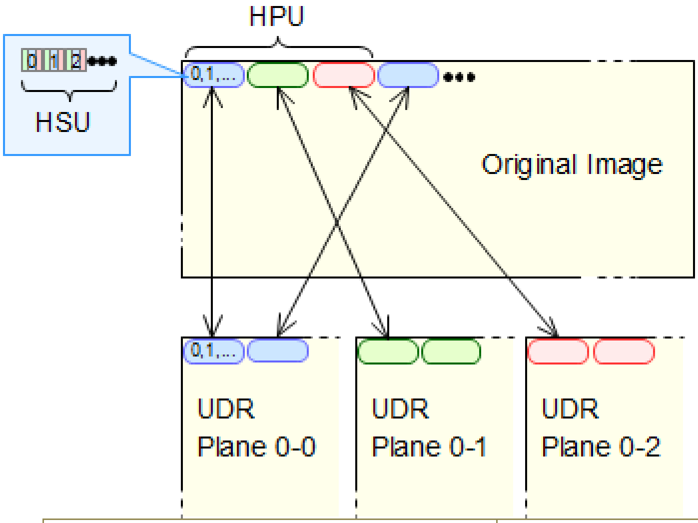
ファイルフォーマット固有のオプションを設定・変更することができます。
ライセンスが導入されていないファイルフォーマットのオプションは表示されません。

(1) ファイルフォーマット選択ツリー
ファイルフォーマットを選択することができます。
ファイルフォーマットを選択するとオプションが表示されます。

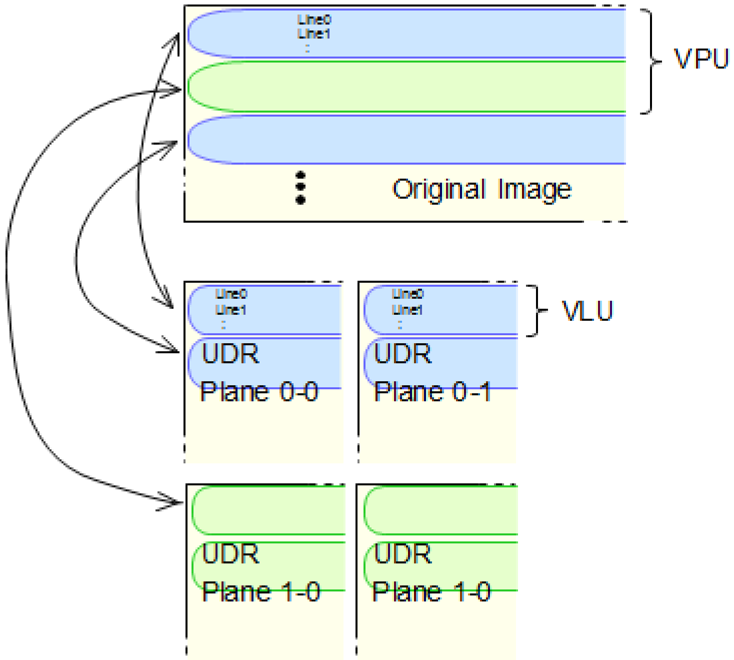
(2) ファイルフォーマットオプション
オプションを設定変更することができます。

5.23.5 ピクセルマージ変換エディタ

ピクセルマージ変換エディタではピクセルの配置についての以下のパラメータを設定することができます。



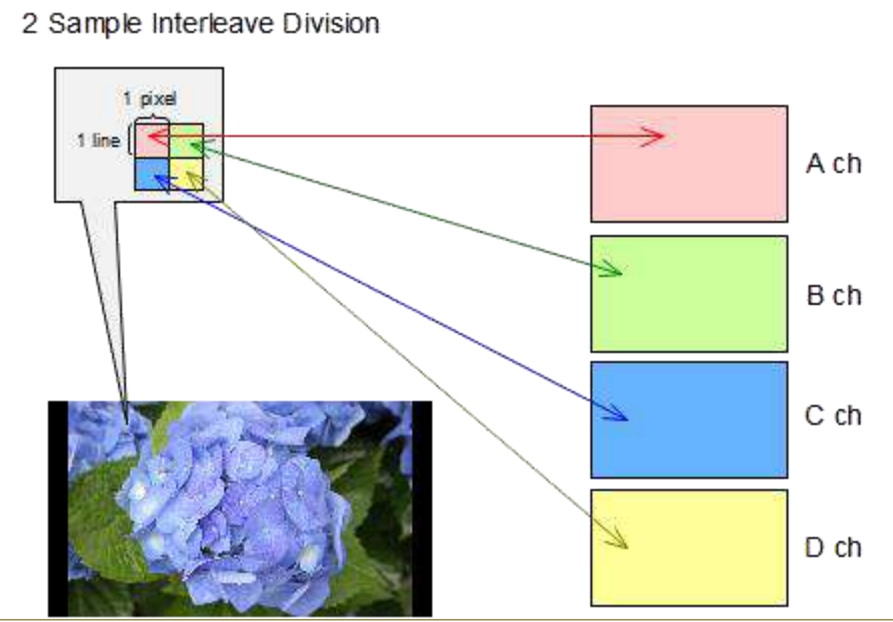
HSU (Horizontal Sample Unit)	１つの面に水平方向に連続配置するピクセル数です。
HPU (Horizontal Plane Unit)	水平方向にピクセルを連続して配置する面数（チャンネル数）です。 １に設定すると、水平方向に分割しないことを表すので水平方向の変換を行いません。



VLU (Vertical Line Unit)	１つの面に垂直方向に連続配置するライン数です。
VPU (Vertical Plane Unit)	垂直方向にラインを連続して配置する面数です。 １に設定すると、垂直方向に分割しないことを表すので垂直方向の変換を行いません。

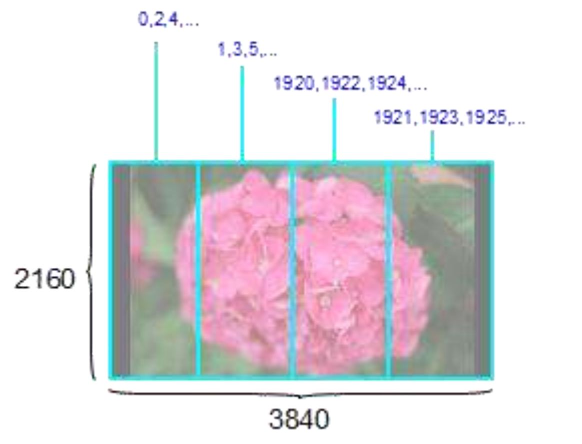
設定例

2 Sample Interleave Division



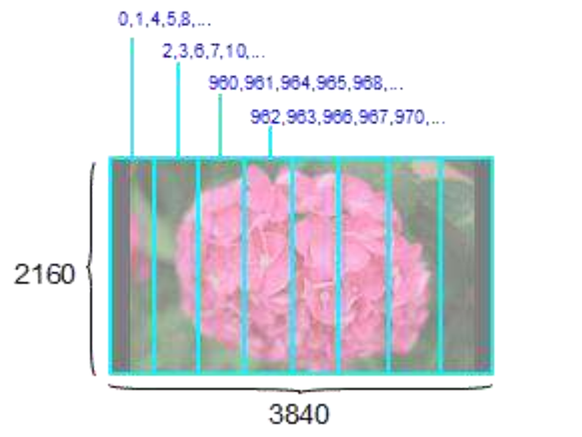
HSU=1
HPU=2
VLU=1
VPU=2

1 Pixel Interleave



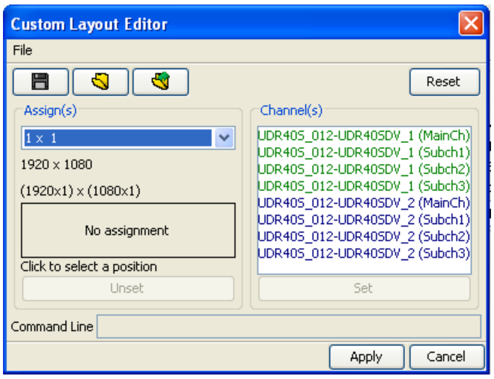
HSU=1
HPU=2
VLU=1
VPU=1

2 Pixel Interleave

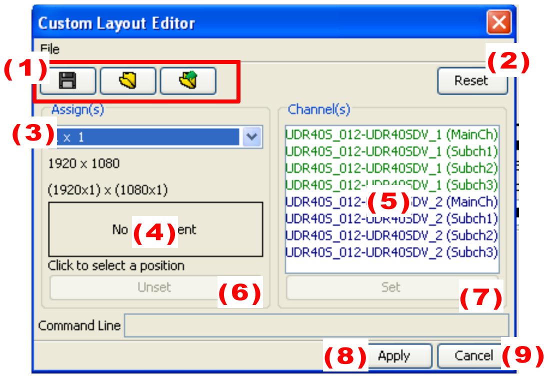


HSU=2
HPU=2
VLU=1
VPU=1

5.23.6 画像ファイルロード・セーブのカスタムレイアウト



■ 各部の説明



(1) 現在のレイアウトを保存/読み込みすることができます。クイックロードボタン を押すと、直近の8つのレイアウトから選択することができます。

(2) 現在のレイアウト割当をリセットします。

(3) 構成する面の構成を選択します。表現は横×高さになります。

(4) 割当情報が表示されます。

(5) 割当可能なチャンネルの一覧です。

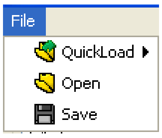
(6) 選択されている位置の割当を解除します。

(7) 選択されている位置の割当を設定します。

(8) 現在の設定を適用します。

(9) 現在の編集内容をはきし、ウィンドウを閉じます。

■ カスタムレイアウトメニュー



クイックロード

直近で保存された **8** 個までのファイルを読み込むことができます。

開く

保存されたカスタムレイアウト情報を読み込みます。

保存

現在の設定をファイルに保存します。

■ カスタムレイアウトの設定方法

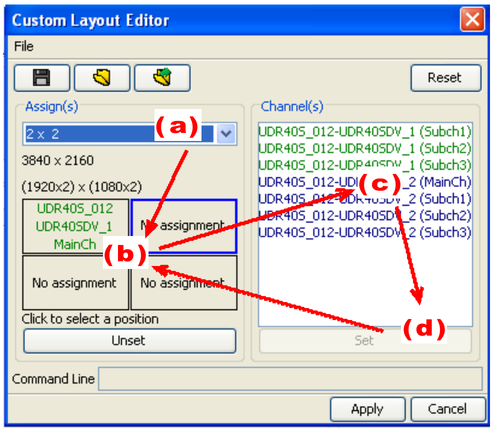
(a) レイアウトを構成するチャンネルの割当方を選択します。例えば4つのチャンネルをグリッド状に配置**(2x2)**したり、横に4つ並べたり**(4x1)**することを選択します。

(b) 割り当て先のチャンネルを選択します。

(c) 割り当て元のチャンネルを選択します。

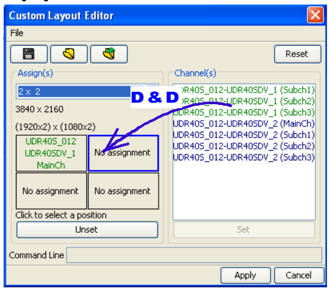
(d) **"**設定**"**ボタンを押し、割当を確定します。

(e) **(b)**~**(d)**を繰り返し、割当先のチャンネルをすべ

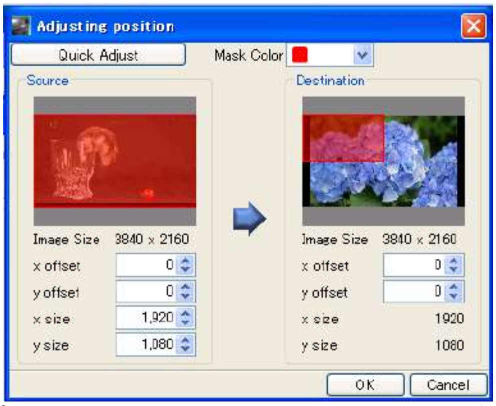


て割り当てます。

※　**(b)**～**(d)**の操作はドラッグアンドドロップでも代用できます。

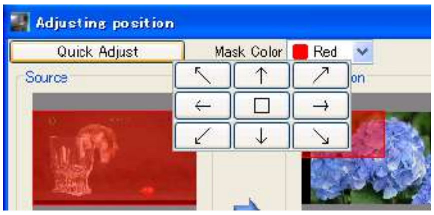


5.23.7 位置調整オプション

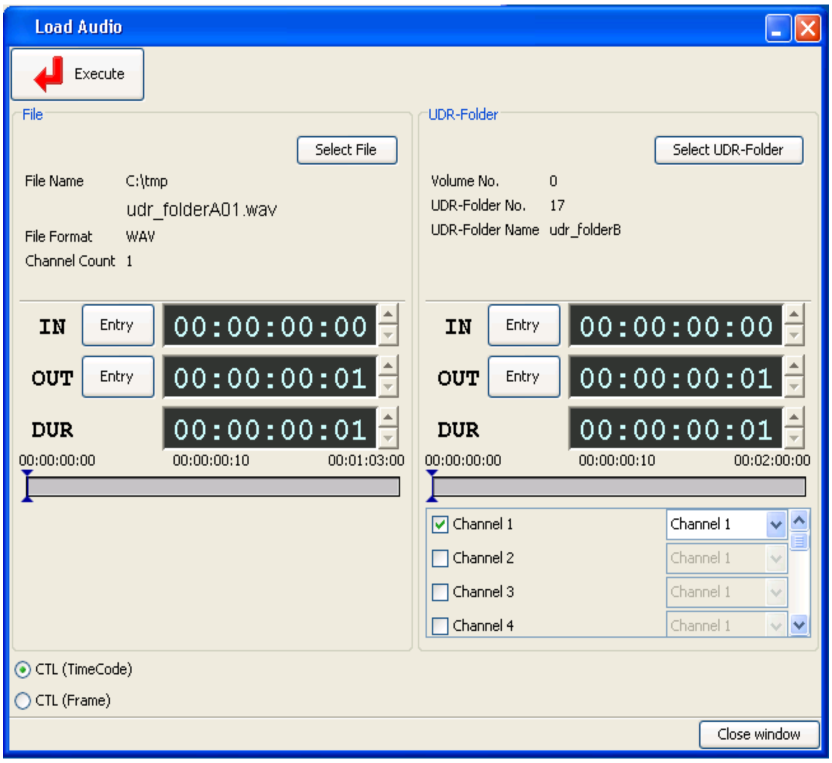


位置調整オプションは、転送先の位置を修正することができます。
※画像のはめ込みはできません。転送領域外は黒となります。

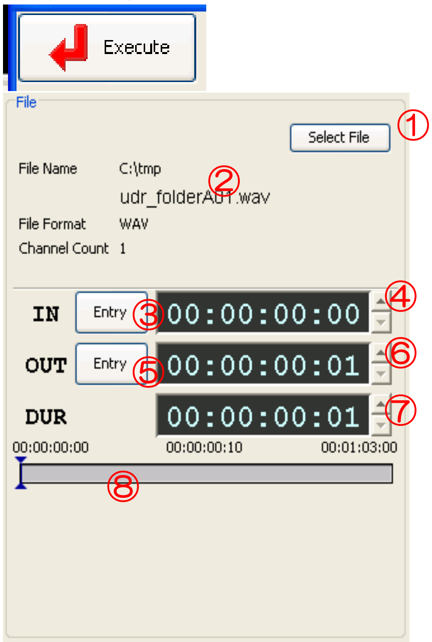
クイック調整機能を使うと、左上を起点にするか、センタリングするか簡単に設定することができます。



5.24 オーディオファイルのロード



5.24.1 各部の説明



実行ボタン

ロード処理を開始することができます。

① ファイル選択ボタン

ファイル選択ダイアログを表示し、ロードするオーディオファイルを選択することができます。

② ファイル情報

選択されたオーディオファイルのファイル名、ファイルフォーマット、チャンネル数を表示します。

③ **IN** 点設定ボタン

スライダーの現在値を **IN** 点に設定することができます。

④ **IN** 点表示・編集ウィンドウ

IN 点を表示します。このウィンドウに対して直接 **IN** 点を設定することができます。

⑤ **OUT** 点設定ボタン

スライダーの現在値を **OUT** 点に設定することができます。

⑥ **OUT** 点表示・編集ウィンドウ

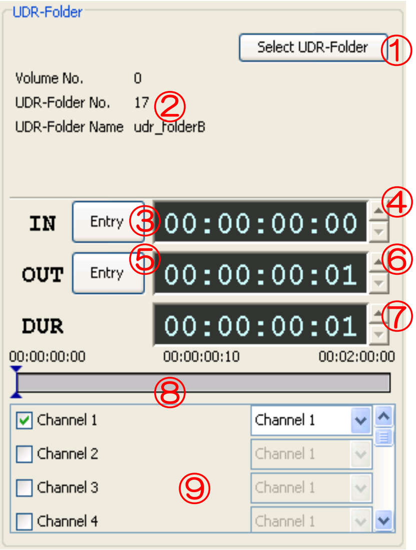
OUT 点を表示します。このウィンドウに対して直接 **OUT** 点を設定することができます。

⑦ **Duration** 表示・編集ウィンドウ

Duration を表示します。このウィンドウに対して直接 **Duration** を設定することができます。

⑧ スライダー

ファイルの先頭から末尾までをあらわすスライダーです。



①　UDRフォルダの選択
　　UDRフォルダ選択ダイアログを開き、UDRフォルダを選択することができます。

②　UDRフォルダ情報
　　選択されているUDRフォルダのボリューム番号、フォルダ番号、フォルダ名が表示されます。

③　**IN** 点設定ボタン
　　スライダーの現在値を **IN** 点に設定することができます。

④　**IN** 点表示・編集ウィンドウ
　　IN 点を表示します。このウィンドウに対して、直接 **IN** 点を設定することができます。

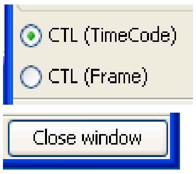
⑤　**OUT** 点設定ボタン
　　スライダーの現在値を **OUT** 点に設定することができます。

⑥　**OUT** 点表示・編集ウィンドウ
　　OUT 点を表示します。このウィンドウに対して、直接 **OUT** 点を設定することができます。

⑦　**Duration** 表示・編集ウィンドウ
　　Duration を表示します。このウィンドウに対して直接 **Duration** を設定することができます。

⑧　スライダー
　　UDRフォルダの先頭から末尾までを表すスライダーです。

⑨　書き込み先チャンネル割り当て
　　オーディオファイルの書き込み先チャンネルの割り当てを行うことができます。
　　チェックボックスが **ON** になっているチャンネルに対して書き込みが行われ、オーディオファイルのどのチャンネルを書き込むかを設定することができます。

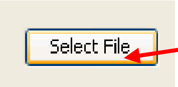


表示切り替えラジオボタン
　　編集点の表示方法をタイムコード形式とフレーム形式で切り替えることができます。

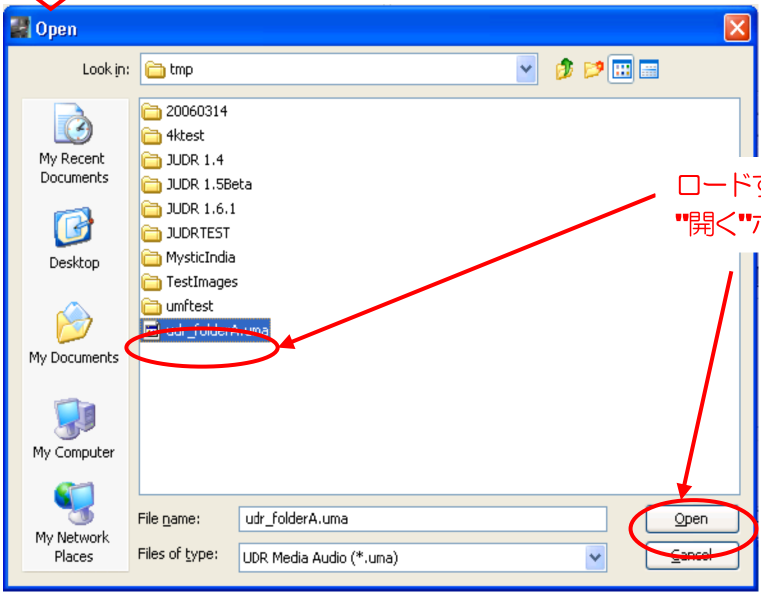
ウィンドウを閉じるボタン
　　オーディオのロードウィンドウを閉じることができます。

5.24.2 UDRへオーディオファイルを書き込む

ファイル選択ボタンをクリックし、表示されたファイル選択ダイアログからロードするオーディオファイルを選択します。



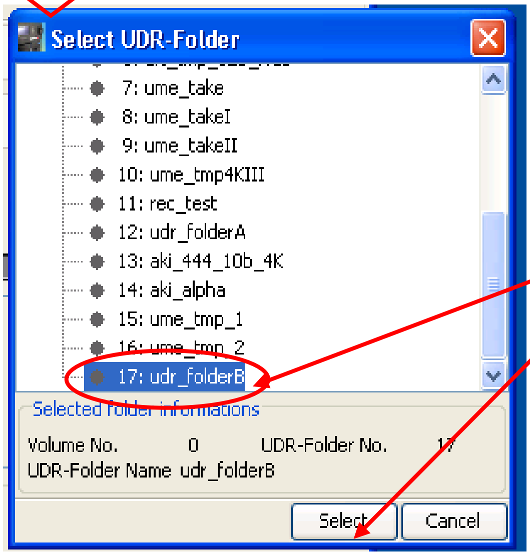
ファイル選択をクリック



ロードするオーディオファイルを選択し、
"開く"ボタンをクリック

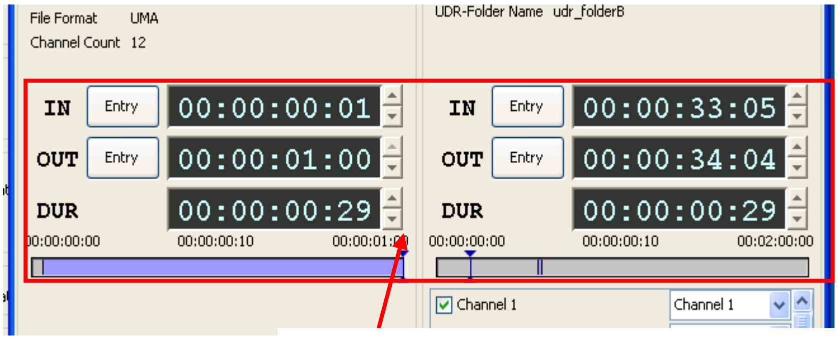
書き込み先のUDRフォルダを選択します。
UDRフォルダの選択ボタンをクリックし、UDRフォルダ選択ダイアログから書き込み先UDRフォルダを選択して "選択" ボタンをクリックします。

UDRフォルダ選択ボタンをクリック



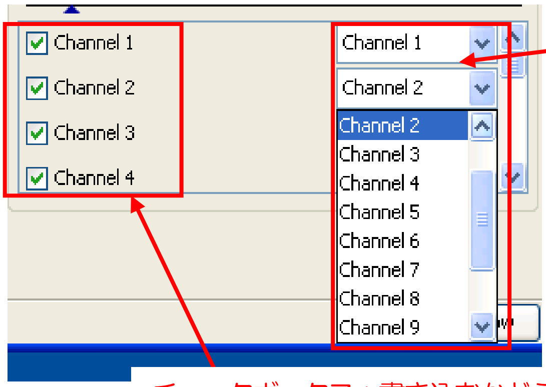
書き込み先UDRフォルダを選択し、
"選択"ボタンをクリック

編集点を設定します。



Entry ボタンまたはウィンドウに直接入力して編集点を設定

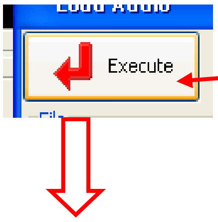
書き込むチャンネルと割り当てを設定します。



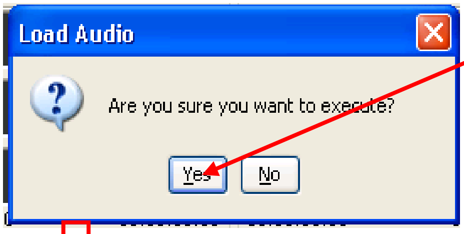
コンボボックス：
オーディオファイルのどのチャンネルを書き込むか

チェックボックス：書き込むかどうか

実行ボタンをクリックすると確認メッセージが表示され、"はい" をクリックすると処理が開始されます。

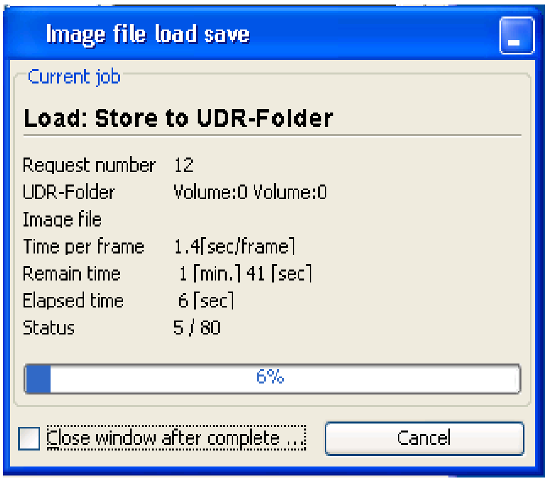


実行ボタンをクリックします。

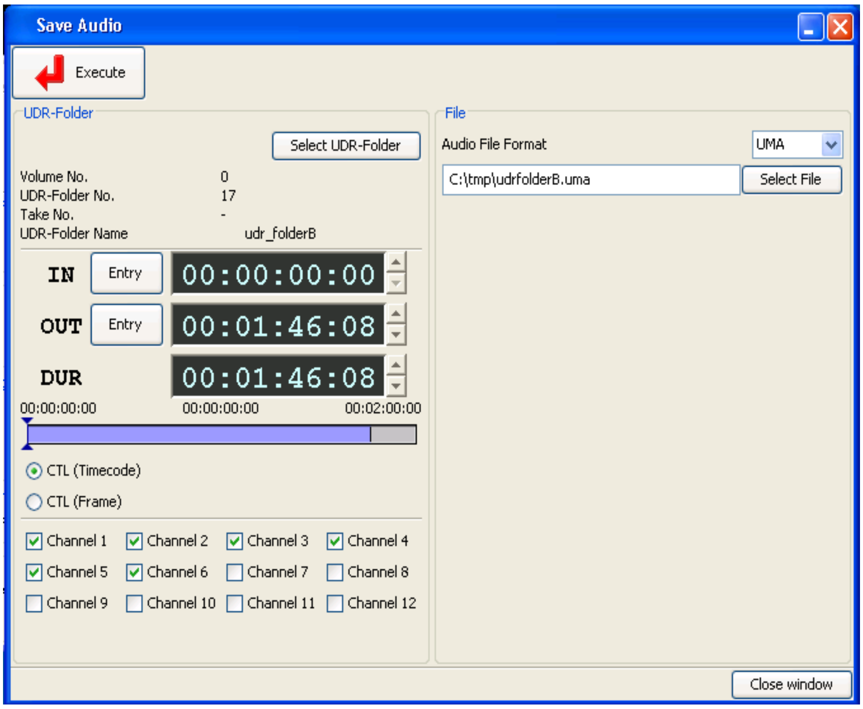


"はい"をクリックすると処理が開始されます。

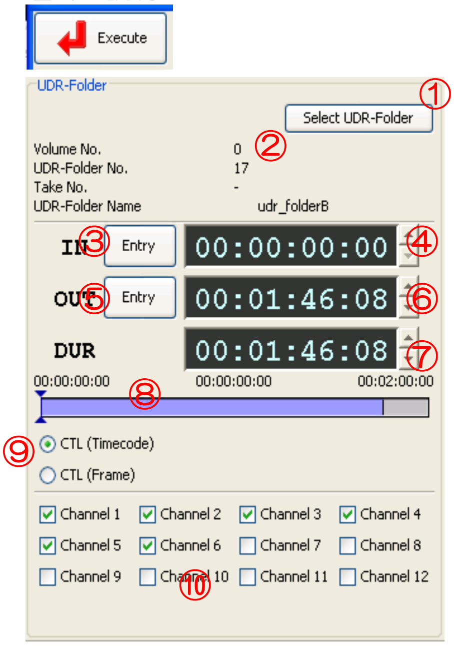
処理が実行されます



5.25 オーディオファイルのセーブ



5.25.1 各部の説明



実行ボタン
　オーディオデータのセーブ処理を開始します。

① UDRフォルダの選択ボタン
　セーブ対象のUDRフォルダを選択するダイアログを表示することができます。

② 選択されたUDRフォルダまたはテイクの情報
　選択されているUDRフォルダのボリューム番号、UDRフォルダ番号、テイク番号、UDRフォルダ名(またはテイク名)を表示します。

③ **IN** 点 **Entry** ボタン
　スライダーの現在値を **IN** 点に設定することができます。

④ **IN** 点表示・編集ウィンドウ
　IN 点を表示します。このウィンドウに対して直接 **IN** 点を編集することができます。

⑤ **OUT** 点 **Entry** ボタン
　スライダーの現在値を **OUT** 点に設定することができます。

⑥ **OUT** 点表示・編集ウィンドウ
　OUT 点を表示します。このウィンドウに対して直接 **OUT** 点を編集することができます。

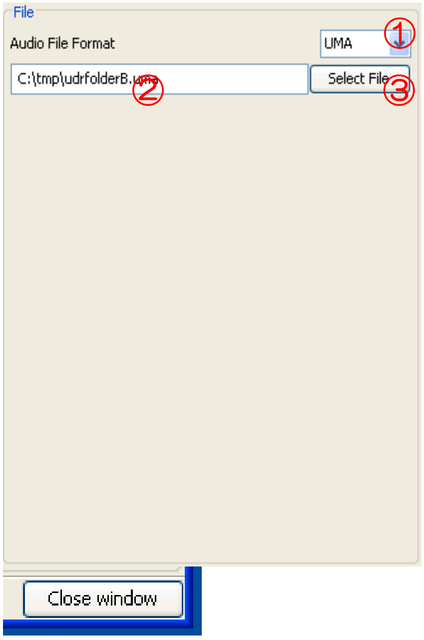
⑦ **Duration** 表示・編集ウィンドウ
　Duration を表示します。このウィンドウに対して直接 **Duration** を編集することができます。

⑧ スライダー
　フォルダの先頭から末尾までの長さを表すスライダーです。

⑨ 表示切り替えラジオボタン
　IN/OUT/Duration の表示形式をタイムコード形式と

フレーム形式で切り替えることができます。

⑩　セーブ対象チャンネル設定チェックボックス
　　ファイルとして書き出すオーディオチャンネルを選択することができます。
　　チェックボックスが **ON** になっているチャンネルはファイルとして書き出されます。



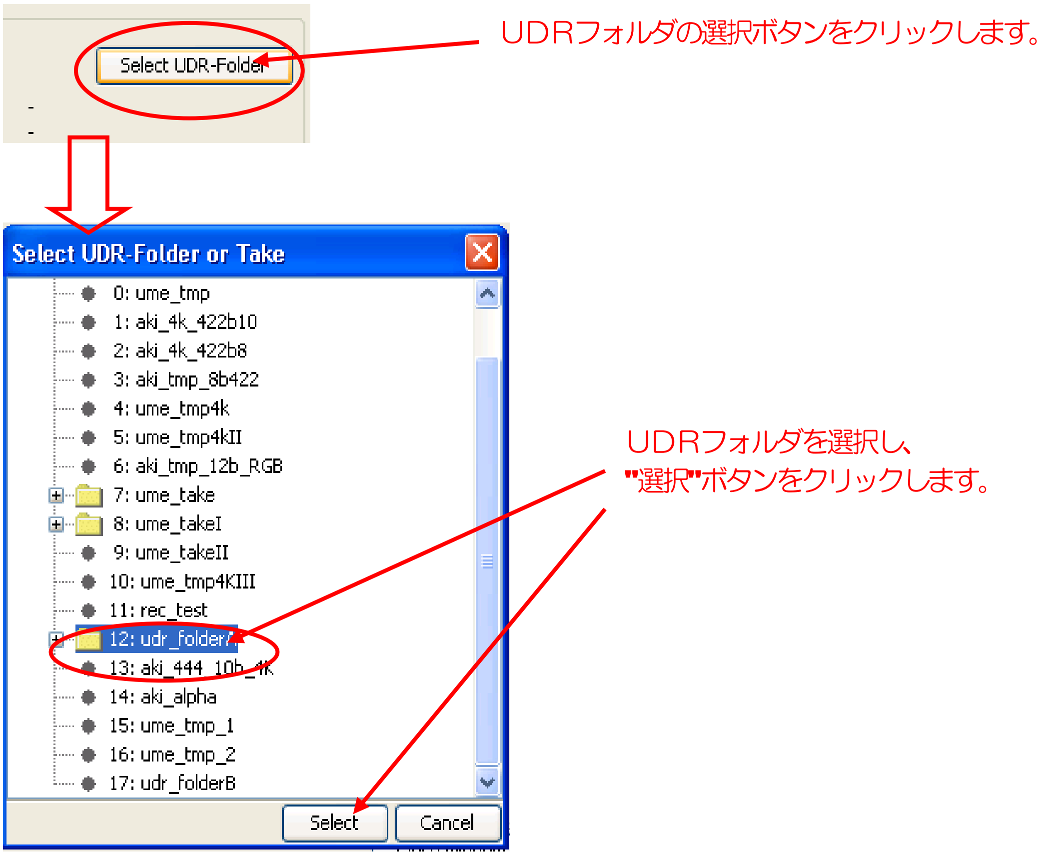
①　ファイルフォーマット形式
　　書き出すファイルの形式を設定することができます。

②　ファイル名
　　書き出すファイルの名前を表示します。
　　このフィールドに対して直接ファイル名を入力することもできます。

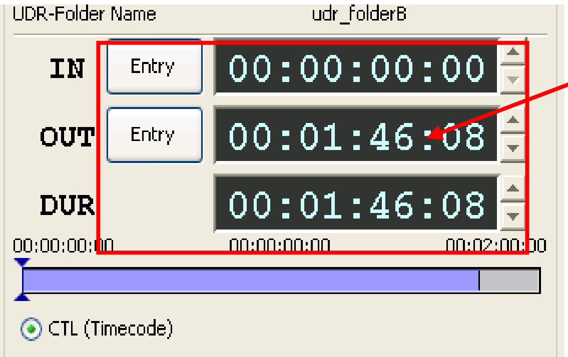
③　ファイル選択ボタン
　　ファイル選択ダイアログを表示し、ファイルを選択することができます。

オーディオファイルのセーブウィンドウを閉じることができます。

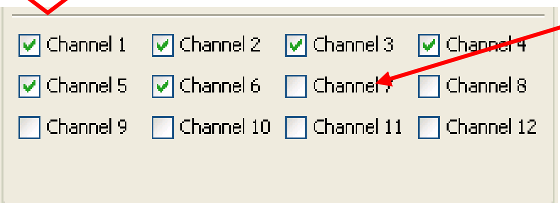
5.25.2 UDR内のオーディオデータをファイルとして書き出す



IN/OUT/Duration を設定します。

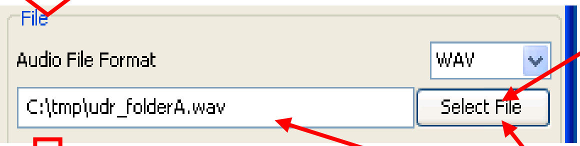


IN/OUT/Duration を設定す



書き出すオーディオチャンネルを指定します。

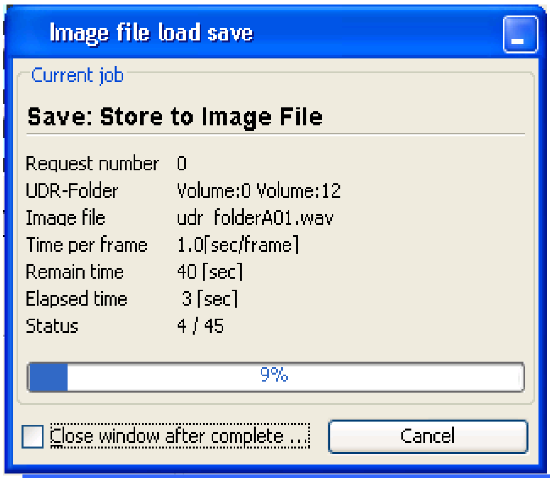
ファイルフォーマットを設定します。



保存先ファイルを設定します。

実行ボタンをクリックします。

処理が開始されます



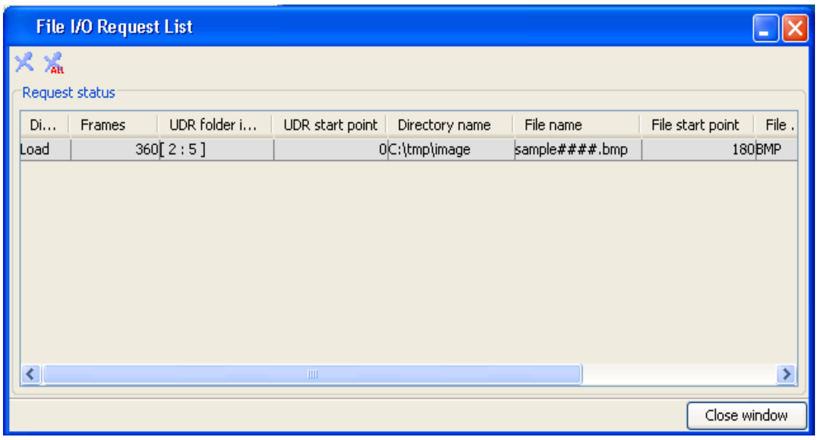
スロットが閉じられたというエラーが出る場合

UDR シリーズではロード・セーブ時に一時スロットというものを使用します。これはUDRフォルダに対してバックグラウンドでアクセスするための機能です。この一時スロットは、一定時間アクセスが無いと自動的にクローズ処理が行われます。

高解像度の画像のロード・セーブを行う場合、データ量が非常に大きいため、設定によっては転送中にUDRフォルダがクローズされ、ロード・セーブに失敗することがあります。UDRフォルダがクローズされた為に失敗したというエラーメッセージが出た場合、UDRパラメータセットアップで **TMPSLOT_TIMEOUT** の値を大きく**(600** 以上推奨**)**してください。

5.26 ファイル I/O リクエストリスト

ファイル **I/O** リクエストリストは、ロード・セーブリクエストの一覧と状態を表示します。
また、実行されていないリクエストや処理済みリクエストを削除することができます。



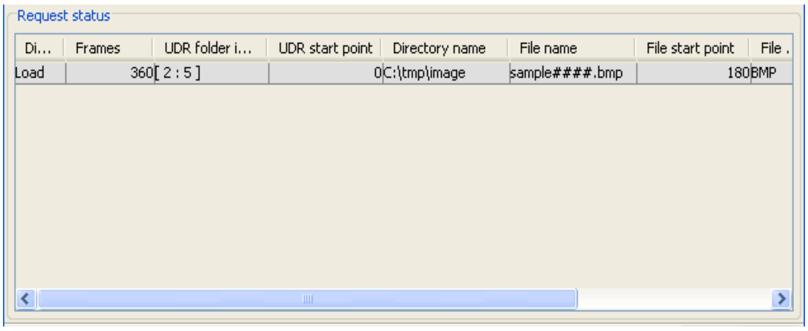
5.26.1 各部の説明

リクエスト削除ボタン

リクエスト一覧表で、現在選択されているリクエストを削除することができます。

リクエスト全削除ボタン

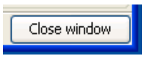
リクエストを全て削除することができます。



リクエスト一覧

現在保持されているリクエスト一覧です。左から順に

- リクエストの種類**(**ロード**/**セーブ**)**
- 処理フレーム数
- UDRフォルダ名**(**ボリューム番号**/**UDRダ番号**/**UDRダ名**)**
- UDRフォルダ側始点
- ディレクトリ名
- ファイル名
- ファイル側始点
- ファイルフォーマット
- リクエストの状態**(**処理待ち**/**処理中**/**処理完了**/**処理中止**/**エラー終了**)**



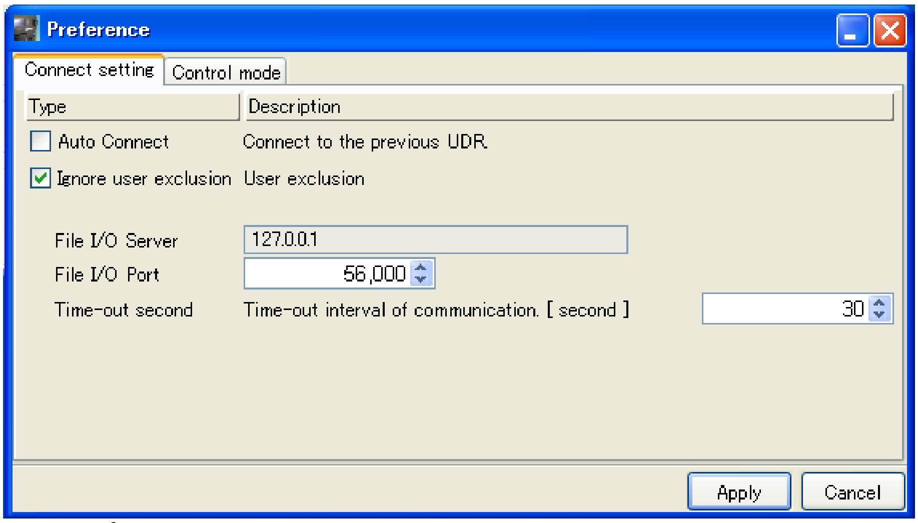
ウィンドウを閉じるボタン

ウィンドウを閉じることができます。

6 その他の機能

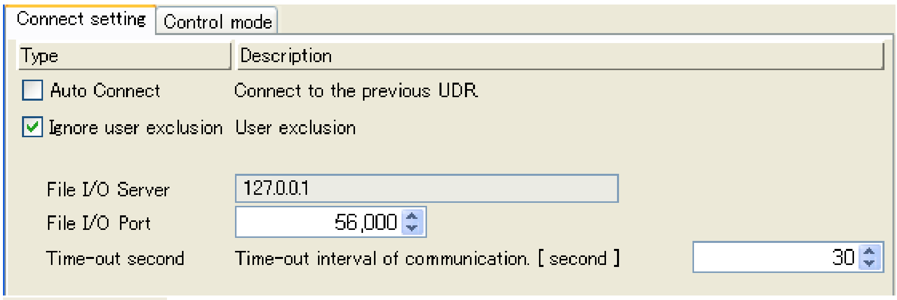
6.1 プリファレンス

プリファレンスでは、アプリケーション全体に関するオプションを設定することができます。
アプリケーションフレームメニューの "ファイル" → "プリファレンス" をクリックするとプリファレンス設定ダイアログが表示されます。
ダイアログ右下の "適用" をクリックするとオプションの変更が適用されます。 "キャンセル" をクリックするとオプションの変更は適用されません。
オプションのカテゴリは、タブで切り替えることができます。



通信オプション

UDRとの通信に関するオプションを設定することができます。



自動接続オプション

このオプションを有効にすると、アプリケーション起動時に前回接続したUDRとの通信を自動的に確立します。
前回接続したUDRが無い場合や、UDRとの通信が確立できない場合には無効です。

ユーザー排他制御オプション

このオプションを有効にすると、UDRを他のユーザーが使用中でも強制的に使用可能な状態にします。
複数ユーザーによってUDRが使用された場合、JUDRの動作は正常に行われないことがあります。
他のユーザーが使用中に画像をロード・セーブしたい場合などに使用します。

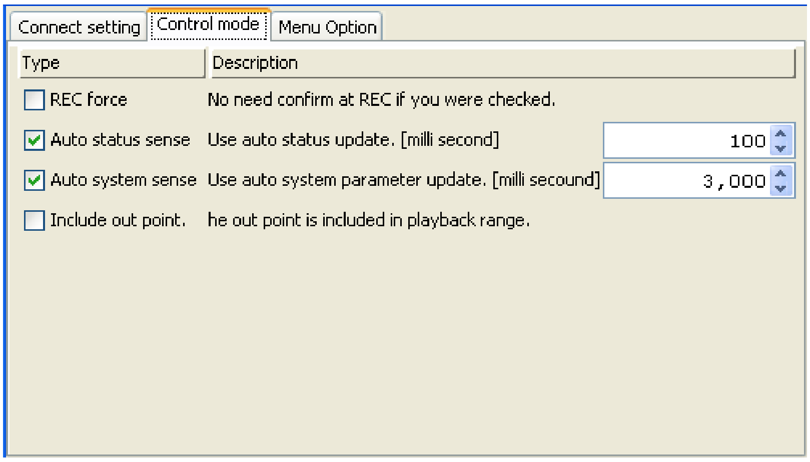
File I/O Server
ファイル **I/O** サーバー名
ファイル **I/O** サーバープログラム名です。
現在のバージョンでは変更できません。

File I/O Port
ファイル **I/O** ポート番号
ファイル **I/O** サーバープログラムとの通信に使用するポート番号です。値を変更した場合には **JUDR** の再起動が必要です。

Time-out second
タイムアウト時間
UDRとの通信で、通信ができなくなってからタイムアウトするまでの時間(秒)です。通信状況が厳しい場合には長く設定することでタイムアウトに対処することができます。

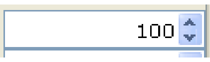
制御モード

JUDRの操作に関するオプションを設定することができます。



REC force
強制収録モード
このオプションを有効にすると、収録ボタンををクリックしたときにコントロールキー同時押しを要求しません。
誤ってクリックしたときに収録を開始しないためにデフォルトは無効に設定されています。

Auto status sense
ステータス自動更新
このオプションが有効の場合、タイムコード等のステータス自動更新を行います。
自動更新の間隔はスピナーで設定します。単位はミリ秒です。



更新間隔が短いとコンピュータに負荷がかかりますが、プレイリスト等で処理がスムーズに動作します。更新間隔が長いまたは無効の場合、プレイリスト等の一部でうまく動作しなくなります。
ロード・セーブだけを行いたい場合など、ビデオに関する操作をしない場合以外は有効に設定してください。

☑ Auto system sense

システム自動更新

このオプションが有効な場合、再生や収録等を行っていないとき、定期的にシステムを更新します。
ホットスワップによるパックの抜き差し等を検出するにはこのオプションを有効にします。
更新間隔はスピナーで設定します。単位はミリ秒です。

3,000

☑ Always file number display

ファイルフレーム表示

このオプションが有効な場合、ファイル選択画面では常にフレーム数が表示されます。

☐ Include out point.

ＯＵＴ点を含める

このオプションが有効な場合、**IN** 点/**OUT** 点指定での有効範囲に **OUT** 点が含まれます。
弊社のＵＤＲ－２ｘシリーズユーザー向けの設定です。

☐ Use TC-Offset

タイムコードオフセットを使う

このオプションが有効な場合、タイムコード**(CTL)**表示はＵＤＲフォルダの **TC** オフセット付きで表示されます。

☐ Locking duration

Duration ロック

このオプションが有効な場合、**IN** または **OUT** 点を変更したときに **Duration** が変更されません。

☐ EditByVideoSwitchTiming

編集点ビデオ単位

このオプションが有効な場合、ＪＵＤＲは収録/再生の開始位置をビデオ編集用に修正します。
例えば **2nd** フィールド相当の位置から記録するような操作を受けた時、それを修正します。

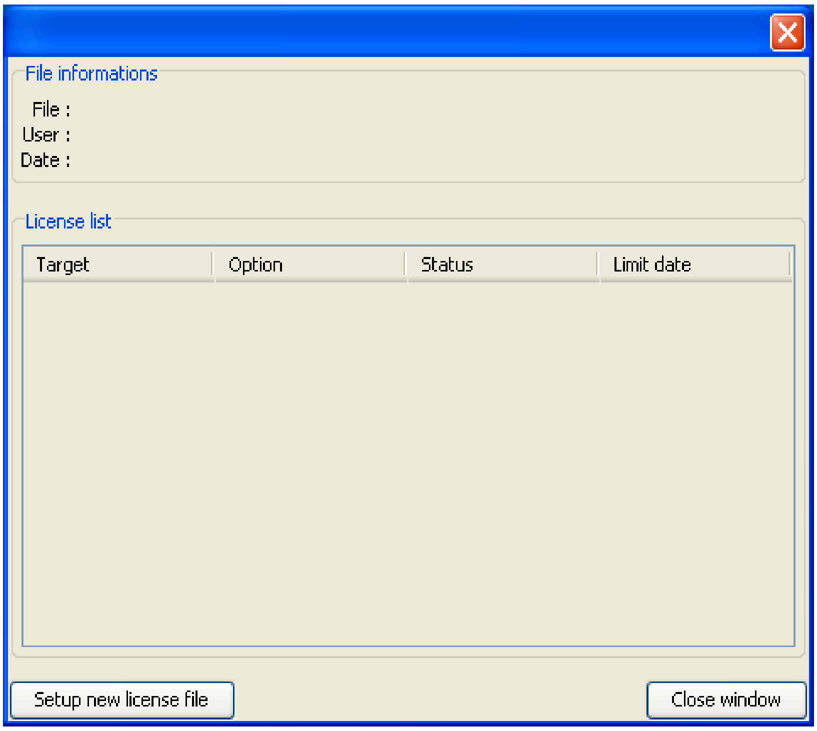
☑ Load exists

既存のみロード

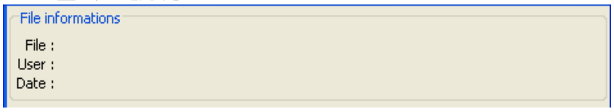
このオプションが有効な場合、ファイルをロード**(**アップロード**)**するとき、存在するファイルだけを対象にします。
初期値は有効にされています。
このオプションが無効な場合、存在しないファイルも選択できます。ファイルを生成しながらロード**(**アップロード**)**したい場合には無効にします。

6.2 ライセンス管理

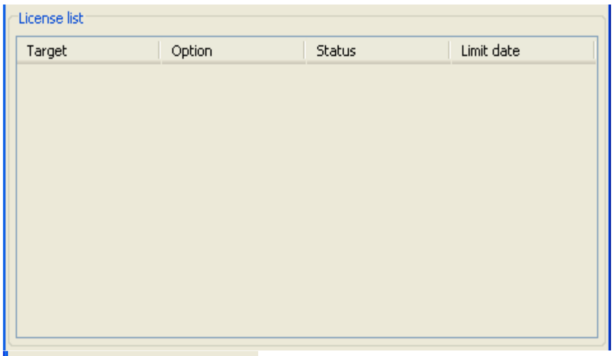
現在ＪＵＤＲで有効になっているライセンス一覧を表示することができます。また、ライセンスファイルをインポートすることができます。



6.2.1 各部の説明

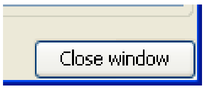


ライセンスファイルの情報を表示します。
上から順にファイル名、ユーザー名、日付が表示されます。



ライセンスファイルによって有効になっているライセンス一覧が表示されます。
左から順に、ライセンスが適用されるプログラム、オプション名称、状態、期限が表示されます。

新しいライセンスファイルを適用することができます。
クリックするとファイル選択ダイアログが表示されますので、ライセンスファイルを選択します。
選択したファイルはディレクトリを移動しますのでご注意ください。
事前にバックアップを取っておくことを推奨します。



ライセンスウィンドウを閉じることができます。

7 よくある質問と回答

Q. 主操作画面のカレントタイムコードの表示がなめらかでないのですが、これはバグですか？
いいえ、バグではありません。タイムコードの表示がなめらかでないのは仕様です。ＪＵＤＲは定期的にＵＤＲの情報を取得しますが、タイムコードの変更間隔に間に合わない場合に発生します。
Q. 主操作画面のカレントフレームに比べて、タイムコードの表示がなめらかでないのですが、これはバグですか？
いいえ、バグではありません。タイムコード表示がフレーム表示に比べてなめらかでないのは仕様です。これはＵＤＲファームウェア内部の情報をもとに表示しており、その更新時間を引きずっているためです。
Q. 主操作画面で、カレントタイムコードが更新されない場合がありますが、これはバグですか？
ＵＤＲのフロントパネルが操作モード**(HOME)**になっていない場合、ＵＤＲ内部の表示用タイムコードが更新されないために発生する問題で、ＪＵＤＲの仕様です。 もしフロントパネルがHOMEの場合に、ＪＵＤＲのタイムコードが更新されない場合にはバグとなります。この場合には申し訳ありませんが弊社サポートまでご連絡ください。
Q. フロントパネルで操作したら、ＪＵＤＲが追従しないことがあるのですが？
プリファレンスの設定で、 **"ステータス自動更新"** 及び **"システム自動更新"** が **ON** になっているか確認してください。 更新が **ON** であれば、**UDR** が停止中のに、一定時間ごとにシステム状態の更新を行います。
Q. ＵＤＲフォルダ作成ダイアログで、デフォルトのフレームレートがいくつか表示されていないのですが？
デフォルトのフレームレートはＵＤＲ内に保存されているフォルダテンプレートファイルに記載されています。 現バージョンのＪＵＤＲではこのファイルを読み出すことができないため、デフォルトのフレームレートは表示されていません。
Q. フォルダリストでディスクパックを挿入しても更新されないのですが？
プリファレンスの設定で、 **"システム自動更新"** が **ON** になっているか確認してください。 システムの更新が **ON** であれば、**UDR** が停止中のに、一定時間ごとにシステム状態の更新を行います。
Q. ＵＤＲフォルダのバックアップで、ＵＭＦ形式以外の形式で保存することはできませんか？
できません。ＵＤＲフォルダのバックアップは、ＵＤＲフォルダ全体をそのままの形式でバックアップする機能です。 ファイルフォーマット変換を含む場合には、 **"ファイルのロードとセーブ"** をご利用ください。
Q. ＶＴＲとＵＤＲ間の収録で、画像データのみの収録、音声データのみの収録は行えないのですか？
現バージョンのＪＵＤＲではインタフェースが実装されていません。ＵＤＲからＶＴＲへの収録時には、ＶＴＲ制御パラメータのエディットプリセットの値によって、収録されるデータが変わります。 ＶＴＲからＵＤＲへの収録では、収録するＵＤＲフォルダの書き込み禁止フラグの状態に依存します。
Q. ロード・セーブで使用可能なフィルタファイルやルックアップテーブルの書式が掲載されていないのですが？
現バージョンのマニュアルには記載しておりません。弊社サポートまでお問い合わせください。将来的には掲載する予定です。
Q. クイックフォーマット が使えないのですが？
フォーマットするＵＤＲフォルダにメタデータ領域が含まれているかどうかを確認してください。 メタデータ領域が含まれない場合、クイックフォーマットを利用することはできません。

Q. UDRフォルダのフォーマットが利用できないのですが?	
	フォーマット機能はUDRファームウェアに依存する機能です。ご利用のUDRのファームウェアがフォーマット機能をサポートしていない場合、JUDR上のフォーマット機能は利用できません。
Q. クイックフォーマットを行ったのに画像が表示されるのですが?	
	クイックフォーマットを行ってもUDR設定の **FRAME_VALID** が有効になっていないと元の画像が表示されます。
Q. ドラッグアンドドロップでロードやセーブを行いたいのですが?	
	ロード・セーブは設定が多数あり、処理が複雑なためドラッグアンドドロップはサポートしておりません。
Q. プレイリスト再生時にネットワーク及び **CPU** リソースを多く消費するのですが?	
	現バージョンでの仕様です。 プレイリストは再生時、UDRに対して連続的に制御をかけます。そのため、ネットワークリソースとCPUリソースを多く消費します。
Q. エンドレスモード、エンドレステイクモードの時、**CUEUP** や **Entry** 操作が正しく動作しないのですが?	
	JUDRがエンドレスモード・エンドレステイクモードに対応していない為です。 エンドレスモード・エンドレステイクモードの場合にはコマンドツールかコマンドプロンプトをご利用ください。
Q. UDRフォルダ作成時やリサイズ時に、指定した長さと異なる長さのUDRフォルダがさくせいされてしまうのですが?	
	UDR内部処理の都合によるものです。
Q. リサイズや設定を変更したところ、ビデオフレーム数が **0** になってしまったのですが?	
	UDR内部処理の都合によるものです。フォルダのリサイズ機能を使用し、大きめのUDRフォルダ **(100** フレーム以上**)**に変更してください。
Q. VTR取り込み画面で、VTR本体の表示タイムコードと、VTR取り込み画面のVTRタイムコードが異なるのですが?	
	VTR側の出力タイムコードの設定によるものです。 VTR側の出力タイムコードの設定を変更することで対応することができます。
Q. オーディオのロード時、オーディオロードエラーと表示されるのですが?	
	UDR内部のビデオフレーム数とサンプリング数の整合性の問題で、エラーとなることがあります。 ロードするフレーム数長を短く変更してお試しください。
Q. ロード・セーブ実行時にファイル **udrfio** プロセスが強制終了してしまいました。どうしたらいいですか?	
	udrfio の不具合が原因です。正規の書式でないマトリクス係数ファイル・フィルタ係数ファイル・**LUT** 係数ファイルを指定した場合や、画像ファイルとして認識できないファイルを指定した場合に発生することがあります。 JUDRを再起動する必要があります。再起動後に試して同じように強制終了してしまう場合には、お手数ですが弊社サポートまでご連絡下さい。
Q. ロード・セーブ画面で、セーブしたファイルのサムネイルを描画しようとしてもエラーになって表示されないのですが?	
	アプリケーションの不具合によるものです。ファイルを選択し直すことで描画されます。
Q. **Linux** 環境下で、ファイル **I/O** プロセスと接続できなかった旨のメッセージが出るのですが?	
	ロード・セーブプログラムがソケット通信のポートを占有してしまうことによる問題です。JUDRのプリファレンスにて、ファイル **I/O** ポート番号を未使用のポート番号に変更してお試しください。

8 サポート

下記VW-**SUPPORT** 宛にご連絡ください。
その際には **UDR** のシステム番号をご用意ください。

株式会社 計測技術研究所
ビジュアルウェア・カスタマ・サポート VW-support@hq.keisoku.co.jp

9 History

Revision	Date	Revision Description
1.0.0	2005/10/25	**1.0.0** 版
1.0.1	2005/11/15	**1.0.1** 改訂
1.0.2	2006/02/02	**1.0.2** 改訂
1.0.3	2006/03/15	**1.0.3** 改訂
1.0.4	2006/05/16	**1.0.4** 改訂
1.0.5	2006/07/30	**1.0.5** 改訂
1.0.6	2006/09/28	**1.0.6** 改訂
1.0.7	2008/02/15	**1.0.7** 改訂
1.0.8	2008/08/05	**1.0.8** 改訂
1.0.9	2010/04/28	**1.0.9** 改訂
1.1.0	2011/01/17	**1.1.0** 改訂
1.1.1	2011/02/10	**1.1.1** 改訂
1.2.0	2011/07/12	**1.2.0** 改訂
1.2.1	2011/10/04	無償版と有償版の違いについての表記がわかりにくかったのを修正。
1.3.0	2012/02/16	無償版/有償版の表記を **EntryEdition/ExpertEdition** に変更。 各製品毎の対応機能を記載。
1.3.1	2012/10/15	部署名とカスタマ・サポート連絡先を変更。
1.4.0	2013/06/03	**Software Version.6.11.0** を元に改訂。 **5.23** にピクセルマージ変換の説明を追加。
1.5.0	2013/10/15	**Software Version.6.12.0** を元に改訂。 転送時の反転機能と位置調整を追加。
1.5.1	2014/07/11	**5.13.9** を追加。
1.5.2	2014/12/19	サポートされていない **OS** の情報が記載されていたのを修正。
1.6.0	2015/01/21	**Software Version.6.13.0** を元に改訂。 ピクセル配置設定を追加。
1.7.0	2020/07/15	**Software Version.8.0.0** を元に改訂。 **Windows** 版 **JUDR** インストール手順を変更。 **JUDR** がサポートする製品に **UDR-N60** を追加。 **FibreChannel** 経由の接続を削除。

株式会社 計測技術研究所

ビジュアルウェア・カスタマ・サポート
URL：https://www.keisoku.co.jp/vw/
E-mail：VW-support@hq.keisoku.co.jp

KEISOKU GIKEN

株式会社　計測技術研究所　ビジュアルウェア・カスタマ・サポート

UDR UDR-XS

JUDR startup manual