

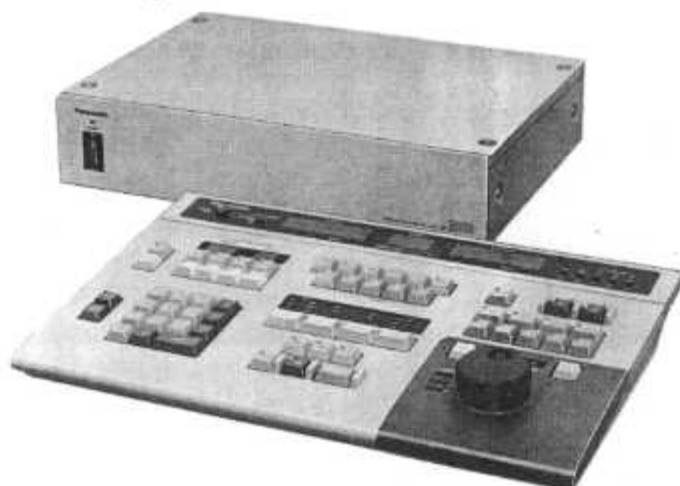
Panasonic

エディテイングコントローラ

品番 AG- **A800**

取扱説明書

ご使用前にこの取扱説明書をよくお読みのうえ、正しくお使いください。
そのあと大切に保管し、わからないとき再読してください。



保証書別添

保証書は必ず「購入店・購入日」等の
記入を確かめて、購入店よりお受取
りください。

製造番号は品質管理上重要なものです。お買上げの際は、
製品本体と保証書の製造番号をお確かめください。

上手に使うって上手に節電

ご使用後は、忘れずに電源スイッチを切ってください。

このたびは

パナソニック編集コントローラ

AG-A800を

お求めいただきまして

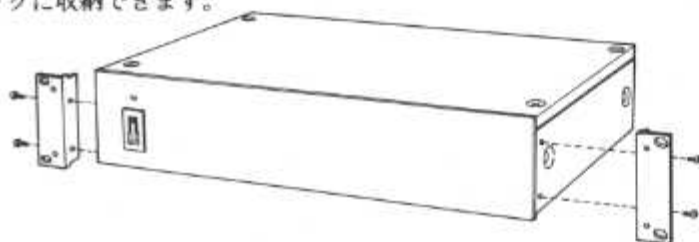
まことにありがとうございました。

目次

概要	3	ワイプ(WIPE)効果の設定	49
特長	3	ダウンストリームキーヤー(DSK)の設定	50
付属品	3	オーディオ特殊効果の設定	52
別売品	3	AUTO key/TAKE keyについて	53
使用上のご注意	4	AG-RM800接続時に設定できる特殊効果モード	54
システム概要	5	エフェクトメモリ	55
各部の名称と機能	6	オートサーチ(GO TO)	56
接続	12	トータル時間の表示	57
準備	18	編集データの確認	58
編集について	20	編集データの修正	63
ファースト・エディット(編集用テープの作成)	21	編集データの取消し	64
編集の基本操作	22	編集データの整列化	65
手動編集	30	編集データの入出力	67
EDIT keyによる編集	31	プリロール時間の設定	70
PLAYER 2台を使って編集する場合		サーチダイヤル使用時のテープ速度比較表	70
(ABロール編集)	32	内部ディップスイッチの切換え	71
スイッチャ手動TAKE編集(SYNC ROLL)	34	AUX CONTROL端子からの出力信号パルス	73
連続自動編集	36	エラー表示	74
外部機器(AUX)からの信号を編集する場合	38	各端子の説明	77
AUDIO SPLIT編集	39	インターフェイス・ボード(別売品)について	79
タイムコード信号の記録	40	アフターサービスについて	81
AG-SW800接続時に設定できる特殊効果について	42	定格	裏表紙
AG-SW800接続時の基本操作	44		
ディゾルブ(DIS)効果の設定	48		

ラックマウントアダプタの取付け

付属のラックマウントアダプタを図のように取付けますと19インチ標準ラックに収納できます。



●ラック収納時には底面のゴム足ははずしてください。

概 要

編集コントローラAG-A800は業務用VTR AG-7500A/7500と接続でき、放送用スタジオVTR (AU-660/650) および業務用MII VTR (AU-X80) と接続もできる編集コントローラです。

VTR 3台までコントロールすることができます。

オーディオ/ビデオスイッチャAG-SW800(別売品)を使用すると、2台のソース側VTRの他に外部からの映像/音声信号を1系統接続し、RECORDER側VTRへ出力(1回線)できるシステムが行なえます。

編集はインサート、アッセンブル、オーディオスプリット編集およびファースト・エディットができ、プリロールタイムも3秒、5秒、7秒、10秒、15秒の5段階の切換設定が可能です。

また、DATA IN/OUTを持っているのでRS-232C回線を使用することによりコンピュータなどと編集データの通信ができます。

特 長

VTR 3台のコントロール

本機は別売品インターフェイス・ボードにより、PLAYER 2台、RECORDER 1台の合計3台のVTRをコントロールすることができます。

外部入力

本機は別売品のスイッチャAG-SW800を接続することにより、2台のソース側VTRの他に、外部信号1系統をソース側として使用することができます。

例えば、カメラ信号、カラーバー信号を外部ソースとしてスイッチャに接続できます。

RS-232Cインターフェイス

本機はDATA IN/OUT端子(RS-232Cポート)からメモリデータを外部に送信したり、また外部からデータを受信することができます。

インターフェイスできる外部機器はコンピュータ、テレタイプなどがあります。

マルチイベントメモリ

本機は最大128カットの編集データを内蔵EDL (Edit Decision List) にメモリさせることができます。

ワンカット編集、連続自動編集が行なえる他、データの呼出し、訂正にもマルチイベントは便利です。

CTL/TC編集

編集はコントロール(CTL)信号、SMPTEタイムコード信号の組合せで行なえ、VTRに応じて選択できます。

オーディオスプリット編集

本機は編集点を登録する場合、音声と映像を独立して編集することができます。

外部機器(AUX)コントロール

AUX CONTROL端子と外部機器を接続することにより、本機側で外部機器を起動させることが可能です。

タイムコード編集

34Pインターフェイス・ボード(別売品)には、TCR/TCGが内蔵されているため、タイムコード編集が可能です。

付 属 品

- 15P-15Pケーブル…………… 5 m
- ラックマウントアダプタ…………… 2 個

別 売 品

- 34Pインターフェイス・ボード…………… AG-IA81
- オーディオ/ビデオリモートスイッチャ…………… AG-SW800
- 9Pインターフェイス・ボード…………… AG-IA82
- オーディオ/ビデオスイッチャリモートコントローラ… AG-RM800

使用上のご注意

安全のために

■コントロールパネル部およびI/Fユニット部は絶対に分解しないでください。

インターフェース・ボードの交換およびI/Fユニット部のディップスイッチの設定を行なうときは販売店にご相談ください。

取扱いにご注意ください。

■使用条件

本機は日本国内用です。電源電圧はAC100Vをお使いください。又、テレビジョン方式の異なる外国での使用はできません。

■使用されない時

長時間使用されない時は、安全のため電源コードはコンセントから抜いてください。

■取り扱い

落下したり、強い衝撃を与えないでください。また、本機内部に燃えやすいもの、水、金属などが入らないようにしてください。故障の原因となります。

■持ち運び、保管の際は

強いショックを与えないよう、ていねいに扱ってください。移動させる場合は、電源スイッチを「切」にし、必ず電源プラグを持ってコンセントから抜いてください。

本機の保管について

■極端に温度の高い場所、低い場所では保管しないでください。

■屋外に放置することは絶対に避けてください。

VTRを接続して編集する場合は

■CONTROLスイッチのあるVTRと接続して編集するときは、VTRのCONTROLスイッチを「REMOTE」側にしてください。

■本機と接続して編集するときは、VTR側は操作しないでください。

お手入れにご注意ください

キャビネットの清掃はやわらかい布で行なってください。汚れがひどいときは台所用洗剤を薄め、布に浸して固く絞り、汚れをふきとったのち、乾いた布で仕上げをしてください。またシンナーやベンジンはご使用にならないでください。

置き場所にご注意ください。

本機は精密な構造のため次のような場所でのご使用、保管はお避けください。

■振動

振動の多い場所での使用は避けてください。

■温度

極端に暑いところ、極端に寒いところ、直射日光の当たるところでのご使用は性能を悪くする恐れがありますので絶対に避けてください。

■湿度

電気製品は、一般に湿気をきらいまず。湿気の多い場所、雨が吹き込むような場所は避けてください。

■本機を故障なくお使いいただくために上面に物をのせないでください。

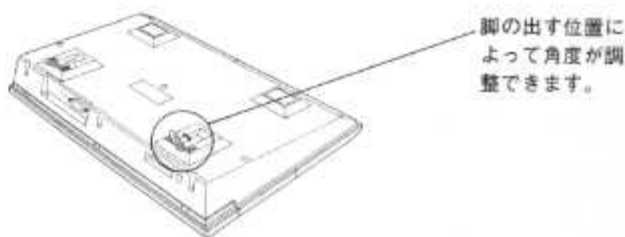
■本機を台上でご使用のときは、堅牢な台をお使いください。

万一、異常があるときは、

直ちに接続した機器の電源スイッチを「切」にし電源プラグを持ってコンセントから抜いた後、お求めの購入店にご連絡ください。そのままご使用になりますと故障の範囲を大きくしたり、思わぬ事故の原因になる恐れがありますからご注意ください。

操作しやすいように

底面の脚を外に出すことにより本機の角度をかえることができます。

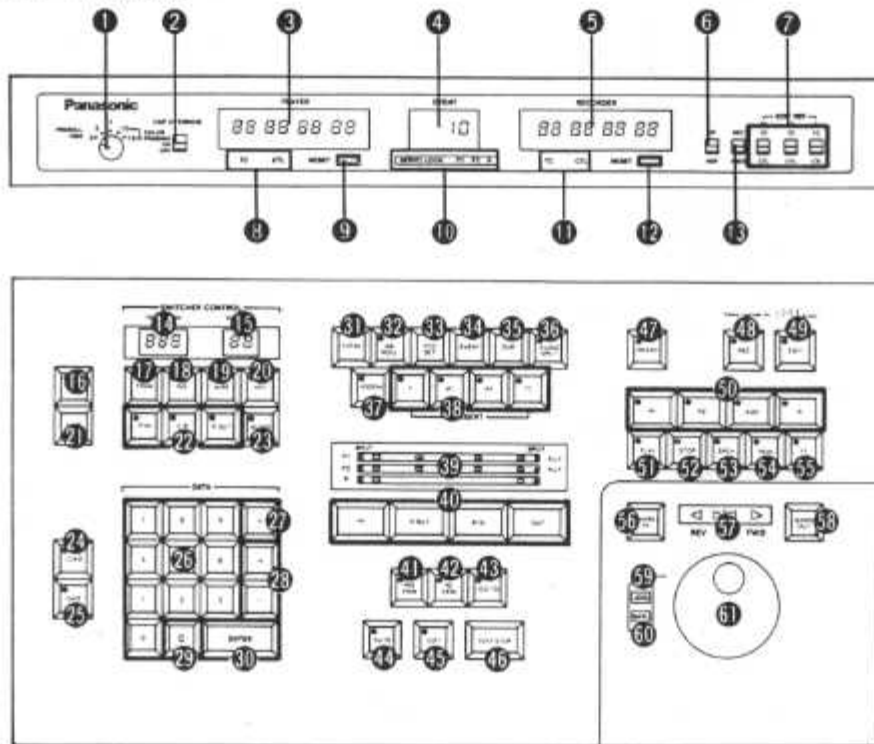


コントロールパネルのディスプレイ部分の角度を見やすいように調整することができます。



各部の名称と機能

コントロールパネル部



① PREROLL TIME 切換スイッチ

このスイッチを切換えることによって、プリロール時間を、3 / 5 / 7 / 10 / 15秒に設定することができます。カラーフレーミング編集をする場合は、10秒または15秒に設定してください。(19、70ページ参照)

② CAP OVERRIDE 切換スイッチ

COLOR
FRAMING：カラーフレーミング同期編集を行なうときに選びます。

ON：VTRのキャプスタンスピードをコントロールして精度の高い編集を行なうときに選びます。

OFF：調相機能のないVTRを使って編集するときに選びます。(編集精度は落ちます。)

③ PLAYER側ディスプレイ

PLAYERの編集点または現在のテープ位置を表示します。

④ EVENT No. ディスプレイ

現在のEVENT No.を表示します。

⑤ RECORDER側ディスプレイ

RECORDERの編集点または現在のテープ位置を表示します。

⑥ DF/NDF 切換スイッチ

DF：タイムコードの記録をドロップフレームモードで行なうとき、この位置にします。

NDF：タイムコードの記録をノンドロップフレームモードで行なうとき、この位置にします。

- CTLの記録の場合、フレームを正確にカウントできないことがあります。

- 再生のときは自動切換になります。(19ページ参照)

⑦ EDIT REF 切換スイッチ

ディスプレイに表示されるテープ位置をタイムコード(TC)で読み取るか、コントロール信号(CTL)で読み取るかの切換スイッチです。同時に、編集時に基準にする信号をTCにするか、CTLにするのかを切換えます。(19ページ参照)

⑧ TC/CTL ランプ

TC：点灯しているとき、ディスプレイはSMPTEタイムコード(TC)によるテープ位置を表示します。

CTL：点灯しているとき、ディスプレイはコントロール信号(CTL)によるテープ位置を表示します。

9 ⑫ RESET ボタン

CTLのリセットボタンです。
CTLランプ点灯時に押すと現在選択されているVTR機のディスプレイの表示が「0」にリセットされ、登録データが消去されます。(19ページ参照)

10 ⑬ SERVO LOCK ランプ

P 1 : PLAYER 1側VTRのシリンダとキャプスタンのサーボがロックしたときに、点灯します。
P 2 : PLAYER 2側VTRのシリンダとキャプスタンのサーボがロックしたときに、点灯します。
R : RECORDER側VTRのシリンダとキャプスタンのサーボがロックしたときに、点灯します。

11 ⑭ REC RUN/FREE RUN 切換スイッチ

REC RUN : VTRが記録時のみタイムコードを記録させるとき、この位置にします。
FREE RUN : VTRのモードに関係なく、時刻と同じようにタイムコードを歩進させるとき、この位置にします。

(19ページ参照)

12 ⑮ TRANSITION TIME ディスプレイ

ワイプ、ディゾルブなどの効果を行なったときの変化時間を、フレーム単位で表示します。(43ページ参照)

13 ⑯ PATTERN ディスプレイ

ワイプ、ディゾルブなどの効果を行なうときのパターンナンバを表示します。(43ページ参照)

14 ⑰ AUTO key/ランプ

TAKE keyによって手動でオーディオ/ビデオスイッチャAG-SW800の画像切換えを行なった場合に、編集点登録モードを切替えます。(53ページ参照)

15 ⑱ TRAN key/ランプ

TRANSITION TIMEを設定するときに使用します。(48、49ページ参照)

16 ⑲ DIS key/ランプ

ディゾルブ効果で画面を切り換える場合に使用します。このkeyを押した後、番号指定により数種類のディゾルブ効果パターンを設定します。(48ページ参照)

17 ⑳ WIPE key/ランプ

ワイプ効果で画面を切り換える場合に使用します。このkeyを押した後、番号指定により数種類のワイプ効果パターンを設定します。(49ページ参照)

18 ㉑ KEY key/ランプ

ダウンストリームキーヤー効果を設定するとき使用します。(50ページ参照)

19 ㉒ TAKE key

シンクロロール実行中にこのkeyを押すと、スイッチャがAロールの画像からBロールの画像へ切換わります。(53ページ参照)

20 ㉓ エフェクトポイント選択key

各エフェクトポイントを選択するとき使用します。
P IN : フェイドインの効果を登録するとき。
A/B : A/B点での効果を登録するとき押します。
P OUT : フェイドアウトの効果を登録するとき。

21 ㉔ AUDIO key/ランプ

オーディオの効果を登録するときに使用します。通常ビデオの効果を登録するときは、このランプは消灯させておいてください。(52ページ参照)

22 ㉕ LOAD key/ランプ

このkeyを押すとランプが点灯し、DATA IN/OUT (25P)を通じてコンピュータからの編集データが入力されます。(67ページ参照)

23 ㉖ SAVE key/ランプ

このkeyを押すとランプが点灯し、DATA IN/OUT (25P)を通じてコンピュータへ編集データが出力されます。(67ページ参照)

24 ㉗ テンkey

各設定keyを押した後、入力します。

25 ㉘ ~ key

連続自動編集の指定keyです。自動編集を行なう範囲を指定するときや確認を行なうときに使用します。(37ページ参照)

26 ㉙ +, - key

編集点修正およびEVENT変更keyです。(26、63ページ参照)ときに使用します。

27 ㉚ C key

クリアkeyです。
登録データを消去するときに使用します。

28 ㉛ ENTER key

登録実行keyです。

29 ㉜ TOTAL key

このkeyを押すと、RECORDER側テープのスタート点から現在表示中のEVENTのR-OUT点までの時間をRECORDER側ディスプレイに表示します。
R-OUT点が登録されていない場合は、R-IN点までの時間を表示します。また、PLAYER側ディスプレイにはエラーコードが表示されます。(57、75ページ参照)

③② AB ROLL key/ランプ

このkeyを押すとランプが点灯し、ABロール編集モードになります。

PLAYER 2台の編集を行なうことができます。

再び押すとランプが消灯し、PLAYER 1台の編集モードになります。(32ページ参照)

③③ TCG SET key

TC(タイムコード)を設定するときに使用します。

(40ページ参照)

③④ EVENT key

EVENT設定/変更keyです。

このkeyを押すことにより、EVENT No. の設定/変更ができます。(36ページ参照)

③⑤ DUR key

デュレーションkeyです。

このkeyを押すことにより、編集区間の長さを確認できます。(61ページ参照)

③⑥ AUDIO SPLIT key/ランプ

このkeyを押すとランプが点灯し、音声のみ単独で編集点の登録ができます。

再び押すとランプが消灯し、映像の編集点の登録ができます。(39ページ参照)

③⑦ ASSEM key/ランプ

アッセンブルkey/ランプです。

このkeyを押すとアッセンブル編集の登録モードになります。

③⑧ V、A 1、A 2、TC key/ランプ

各keyはインサート編集モードのときに使用します。

V : 映像信号を選択するときに押します。

A 1 : 音声(CH1)信号を選択するときに押します。

A 2 : 音声(CH2)信号を選択するときに押します。

TC : タイムコード(TC)信号を選択するときに押します。(ただし、RECORDER側スロットに34 P

I/F・ボードをご使用の場合は選択できません。)

(22ページ参照)

③⑨ 編集点登録ランプ

各編集点を登録すると点灯します。

(59ページ参照)

③⑩ IN/ A OUT/ B IN/ OUT key

編集点登録/確認keyです。

(23ページ参照)

③⑪ PREVIEW key/ランプ

プレビューkey/ランプです。

編集のリハーサルを行なうときに使用します。

(27ページ参照)

③⑫ REVIEW key/ランプ

レビューkey/ランプです。

編集後、直前に編集したEVENTを自動頭出しして編集結果を最終確認することができます。

(29ページ参照)

③⑬ GO TO key/ランプ

このkeyを押すとランプが点灯し、編集点やテンkeyで入力した任意の位置へアクセスすることができます。

(56ページ参照)

③⑭ AUTO key/ランプ

連続自動編集key/ランプです。

このkeyを押しながら③⑮ EDIT key (③⑰ PREVIEW key/③⑱ REVIEW key)を同時に押すことによってランプが点灯し、指定されたEVENTについて連続で自動編集(自動プレビュー/自動レビュー)を実行します。

(36ページ参照)

③⑮ EDIT key/ランプ

編集key/ランプです。

このkeyを押すとランプが点灯し、現在ディスプレイ表示されているEVENTについて編集を行ないます。

(28ページ参照)

③⑯ EDIT STOP key

編集終了keyです。

編集を途中で終了させるときに使用します。

RECORDER側のOUT点の登録がない場合は、このkeyを押した位置が編集のOUT点となり、PostrollしたのちOUT点に戻ります。(28ページ参照)

③⑰ READY key/ランプ

スタンバイ・オン/オフ key/ランプです。

このkeyを押すとランプが消灯し、現在選択されているVTRがスタンバイ・オフになります。

再び押すとランプが点灯し、スタンバイ・オンになります。ただし使用されているVTRがVHS機の場合は、VTRのモードはオンでPAUSE、オフでSTOPになります。

③⑱ REC key/ランプ

RECORD key/ランプです。

③⑰ PLAY keyと同時に押すとランプが点灯し、映像、音声の記録が始まります。(VTR機にRECORDERが選択されている時のみ)また単独に押すと、RECORDERはE-Eモードになります。

③⑲ EDIT key/ランプ

再生中に、③⑰ PLAY keyを押しながらEDIT keyを押すとEDITランプが点灯し、手動で編集をすることができます。(30ページ参照)

⑤0 VTR選択key/ランプ

本機よりコントロールするVTRを選びます。
各keyを押すとランプが点灯します。(23ページ参照)

P1 } ……PLAYER1または2をコントロールします。
P2 }

R ……RECORDERをコントロールします。

AUX ……外部機器の編集点登録を行ないます。

- AG-SW800を接続して使用している場合は、AG-SW800側の出力も切換えます。

⑤1 PLAY key/ランプ

再生key/ランプです。

このkeyを押すとランプが点灯し、現在選択されているVTRが再生モードになります。

⑤2 STOP key/ランプ

停止key/ランプです。

このkeyを押すとランプが点灯し、現在選択されているVTRのテープ走行が止まります。使用されているVTRがVHS機の場合はPAUSEになります。

⑤3 SEARCH key/ランプ

サーチkey/ランプです。

このkeyを押すとランプが点灯し、現在選択されているVTRがサーチモードになります。

⑤4 サーチダイヤルでコントロールします。

(23ページ参照)

⑤4 REW key/ランプ

巻戻しkey/ランプです。

このkeyを押すとランプが点灯し、現在選択されているVTRがREWモードになります。

⑤5 FF key/ランプ

早送りkey/ランプです。

このkeyを押すとランプが点灯し、現在選択されているVTRがFFモードになります。

⑤6 MARK IN/OUT key

編集点登録keyです。

このkeyを押すことによって編集点を登録することができます。(24ページ参照)

⑤7 SEARCH インジケータ

サーチダイヤルによってコントロールされる方向、静止を表示します。

⑤8 JOGランプ

ジョグモードのときに点灯します。

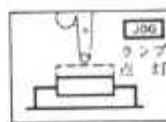
⑤9 SHTLランプ

シャトルモードのときに点灯します。

⑤10 サーチダイヤル

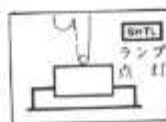
編集点等の必要な映像を探すときに使用します。(23ページ参照)

● JOGモード(■)



JOGランプが点灯すればJOGモードです。ダイヤルの回す速さに応じて静止画像～通常の再生の約2倍速まで再生画像の速度が正方向または逆方向に変化します。

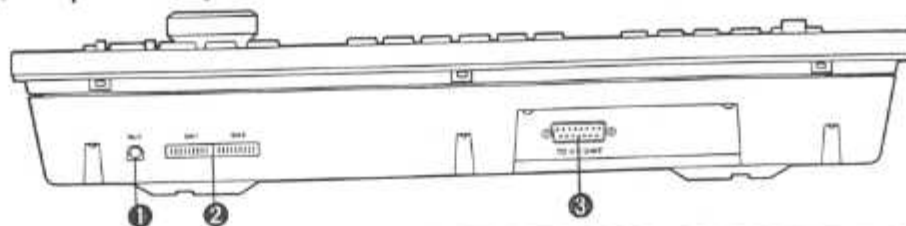
● SHTLモード(■)



SHTLランプが点灯すればシャトル(SHTL)モードです。ダイヤルの位置に応じて通常の再生の約10倍速まで、再生画像を正逆の両方向に走行させることができます。

(AG-7500A/7500使用時)

コントロールパネル・コネクタ部



①BUZZERボリューム
ブザーの音量調節です。

②DIP SW1/2

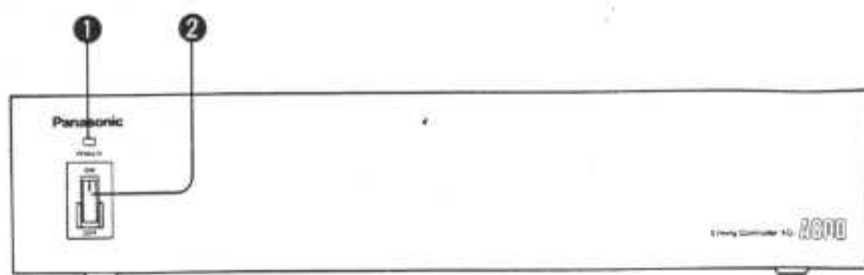
ディップスイッチ(SW1/2)です。

詳しくは71ページを参照してください。

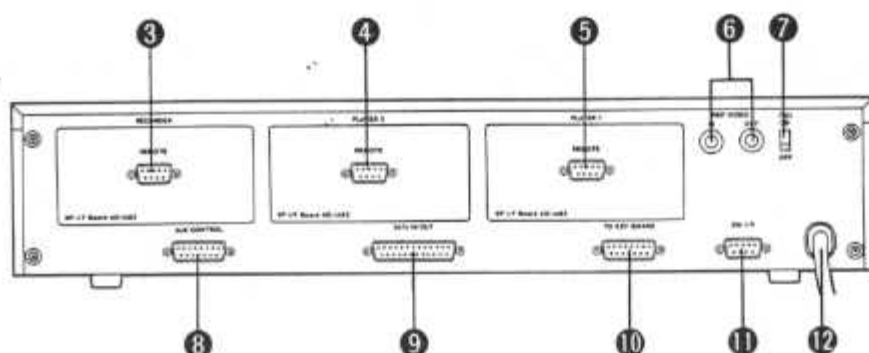
③TO I/F UNIT端子(15P)

AG-A800(ユニット側)のTO KEY BOARD端子(15P)と接続します。(18ページ参照)

I/Fユニット部



I/Fユニット・コネクタ部



① POWERインジケータ

電源を入ると点灯します。

② POWERスイッチ

③ RECORDERスロット

9P/34Pインターフェイス・ボード(別売品)を挿入後、RECORDER側VTRのREMOTE端子と接続してください。

④ PLAYER2スロット

9P/34Pインターフェイス・ボード(別売品)を挿入後、ソース側VTR2のREMOTE端子と接続してください。

⑤ PLAYER1スロット

9P/34Pインターフェイス・ボード(別売品)を挿入後、ソース側VTR1のREMOTE端子と接続してください。

⑥ REF VIDEO IN/OUT端子(BNC)

同期(リファレンス)信号をかけて接続VTRをコントロールするときに使用します。

同期信号が入力されないときは精度の高い編集ができません。

⑦ 75Ω 終端スイッチ

同期信号を本機で終端させるときは「ON」にします。

⑧ AUX CONTROL 端子(15P)

外部機器と接続します。

外部にスタートパルスを出力することができます。

(74ページ参照)
73

⑨ DATA IN/OUT 端子(25P)

RS-232C回線でパーソナルコンピュータなどと接続します。

⑩ TO KEY BOARD 端子(15P)

AG-A800(キーボード側)のTO I/F UNIT端子(15P)と接続します。(18ページ参照)

⑪ SW I/F 端子(9P)

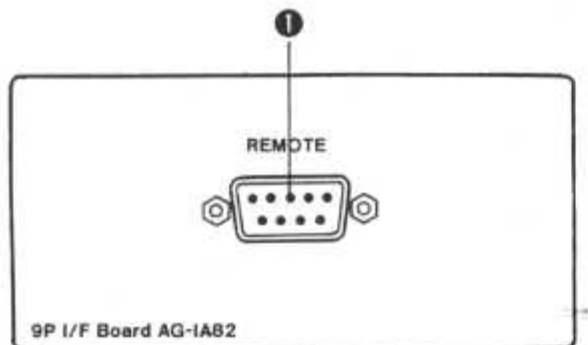
スイッチャAG-SW800(別売品)のTO EDITING CONTROLLER IN端子(9P)と接続します。(16ページ参照)

⑫ POWERコード

電源コンセントへ接続します。

インターフェイス・ボード(別売品)

9P



9Pインターフェイス部

放送用スタジオVTR M II (AU-660/650)と接続する場合に9Pインターフェイス・ボードを使用します。

①REMOTE端子(9P)

VTRのREMOTE端子(9P)と接続します。

34Pインターフェイス部

業務用VTR (AG-7500A/7500/6500)、AU-X80と接続する場合に34Pインターフェイス・ボードを使用します。

②VIDEO IN端子(BNC)

VTRのVIDEO OUT端子と接続します。タイムコード編集するときは、必ず接続してください。(17ページ参照)

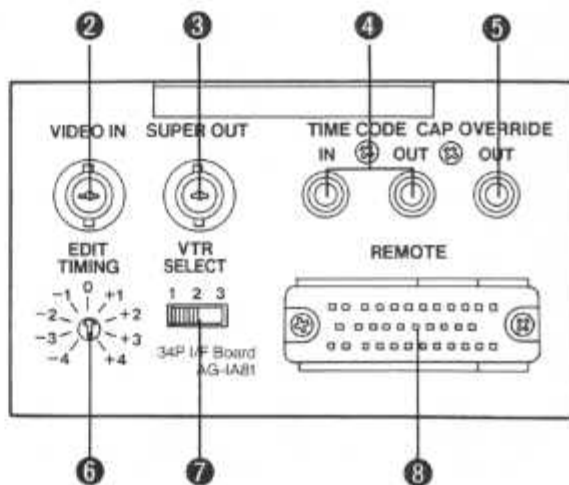
③SUPER OUT端子(BNC)

モニターテレビと接続します。
VIDEO IN端子からの信号(映像)にタイムコードがスーパーインポーズします。(17ページ参照)

④TIME CODE IN/OUT端子(PHONO)

本体にはタイムコードリーダー、ジェネレータが装備されているので、タイムコード編集を行なう場合はVTRのTC IN/OUT端子へ接続してください。(17ページ参照)

34P



⑤CAP OVERRIDE OUT端子(PHONO)

CAP OVERRIDE (CONTROL) IN端子の付いたVTRと接続します。

⑥EDIT TIMING切換スイッチ

編集のタイミングをフレーム単位で調整します。(60ページ参照)

- AU-X80を接続する場合は、VTR SELECTスイッチ「1」に設定し、さらにエディットタイミングを-4と+4の間(真下向)に設定してください。

⑦VTR SELECTスイッチ

接続するVTRによって切換えます。

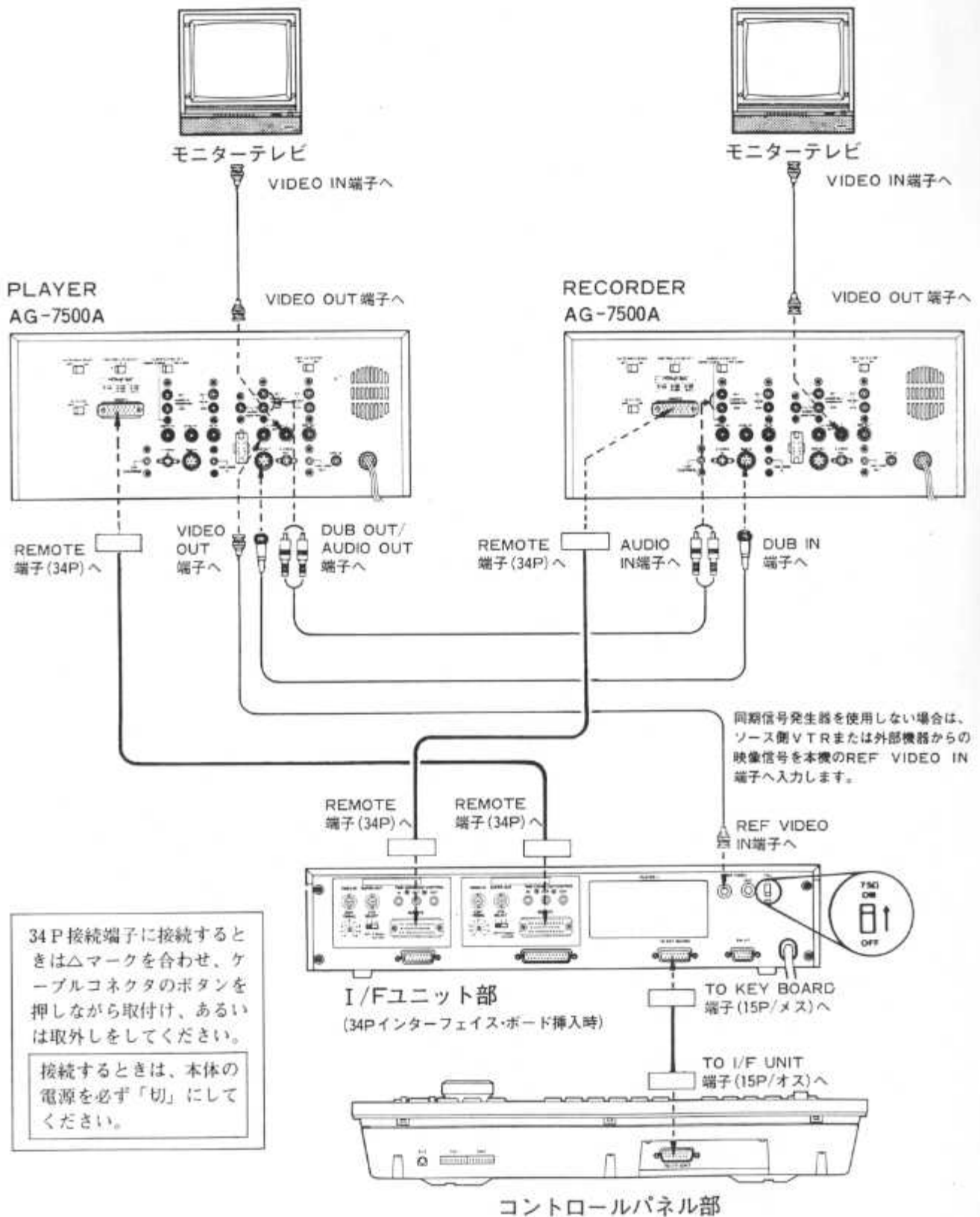
スイッチ	使用VTR
1	AG-7500A/7500(S-VHS) AU-X80(M II)
2	AG-6500(VHS)
3	NV-9600、NV-9240(3/4インチ)、 AU-700(3/4インチ)

⑧REMOTE端子(34P)

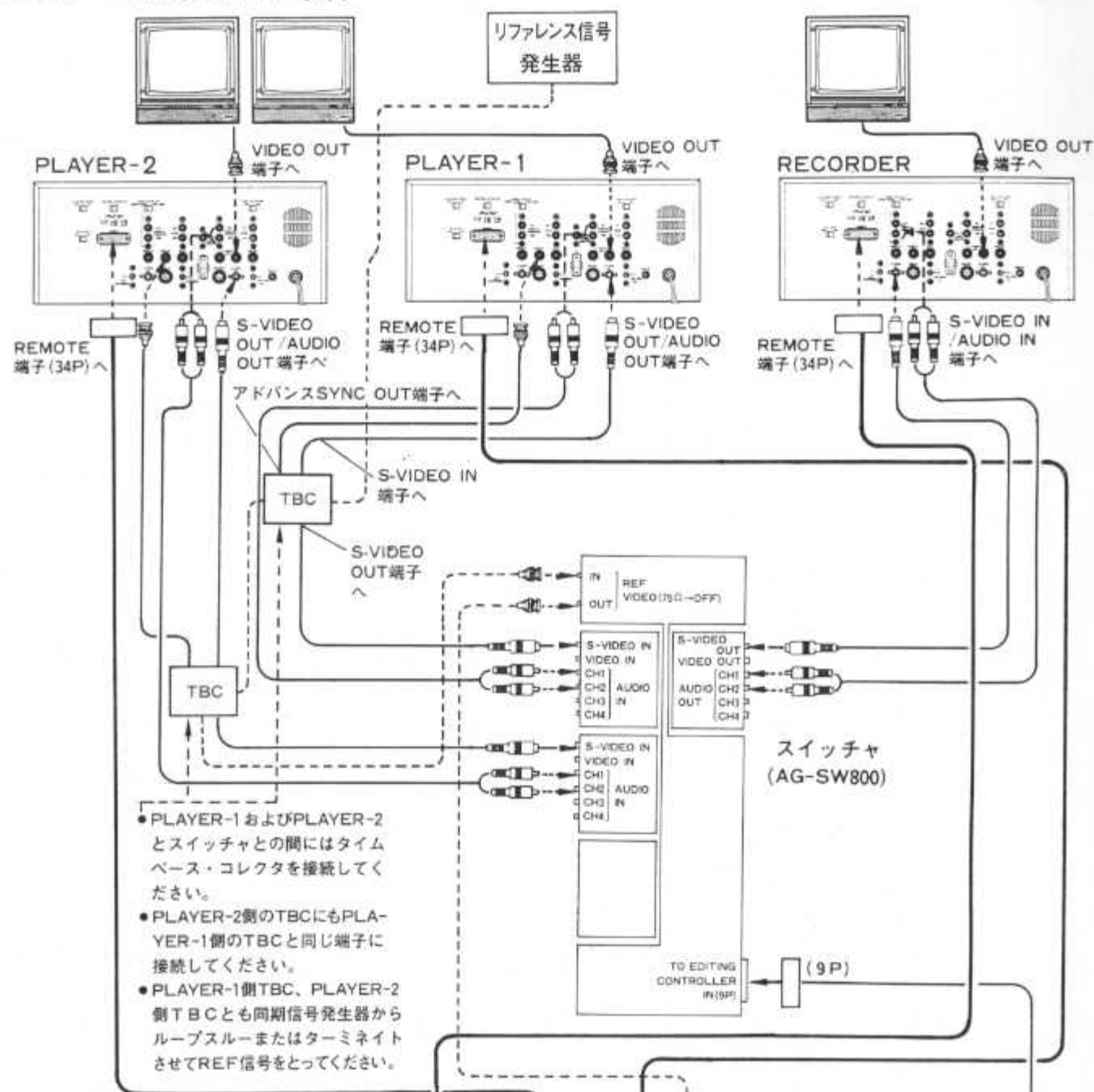
VTRのREMOTE端子(34P)と接続します。

接 続

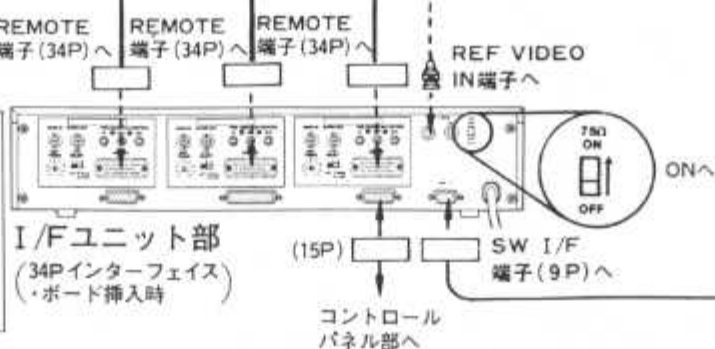
簡単な接続



ABロール編集をする場合

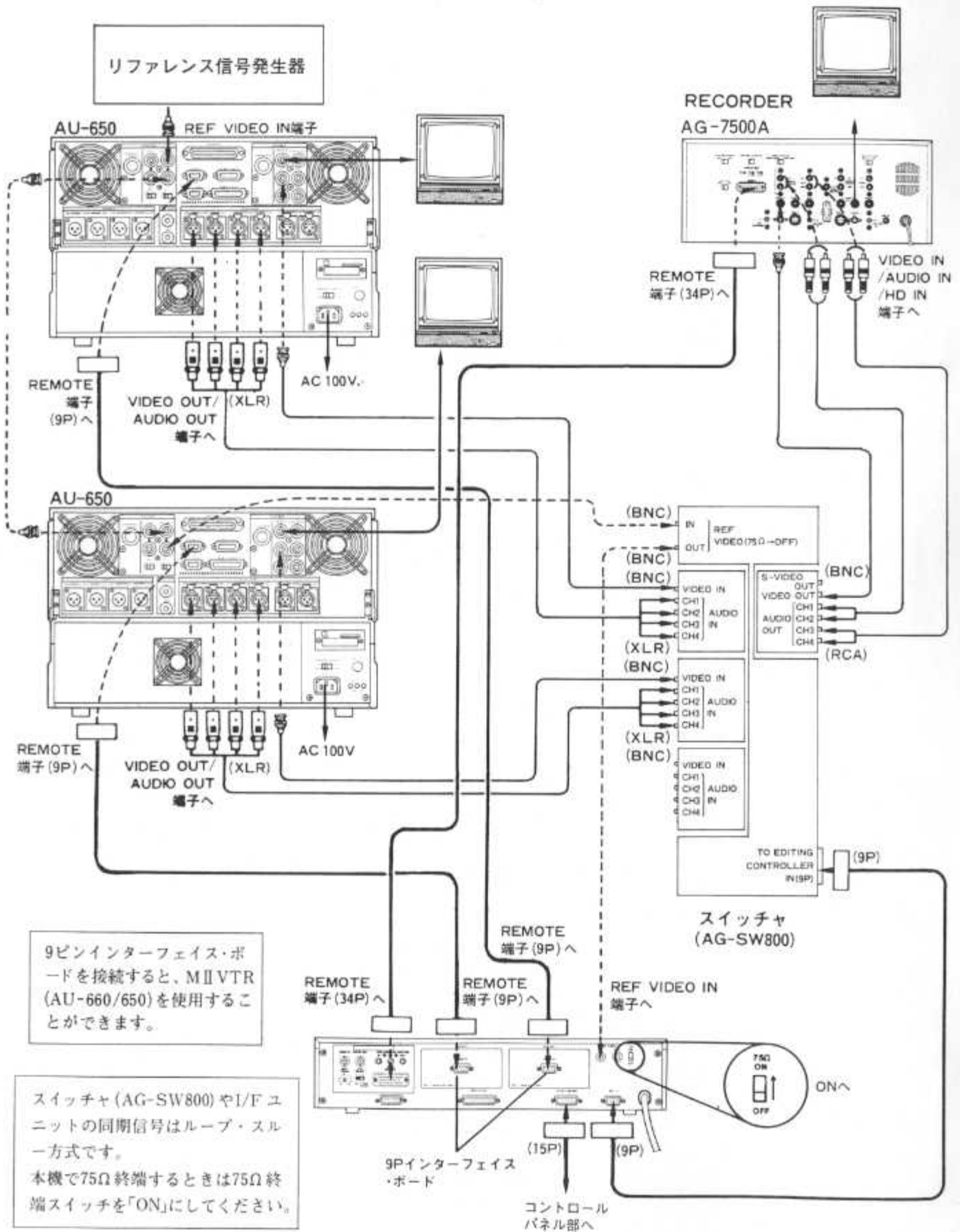


スイッチャ (AG-SW800) や I/F ユニットの同期信号はループ・スルー方式です。
本機で75Ω終端するときは75Ω終端スイッチを「ON」にしてください。



● タイムコード編集を行なう場合は17ページを参照してください。

9Pインターフェイス・ボード(別売品)を使用する場合

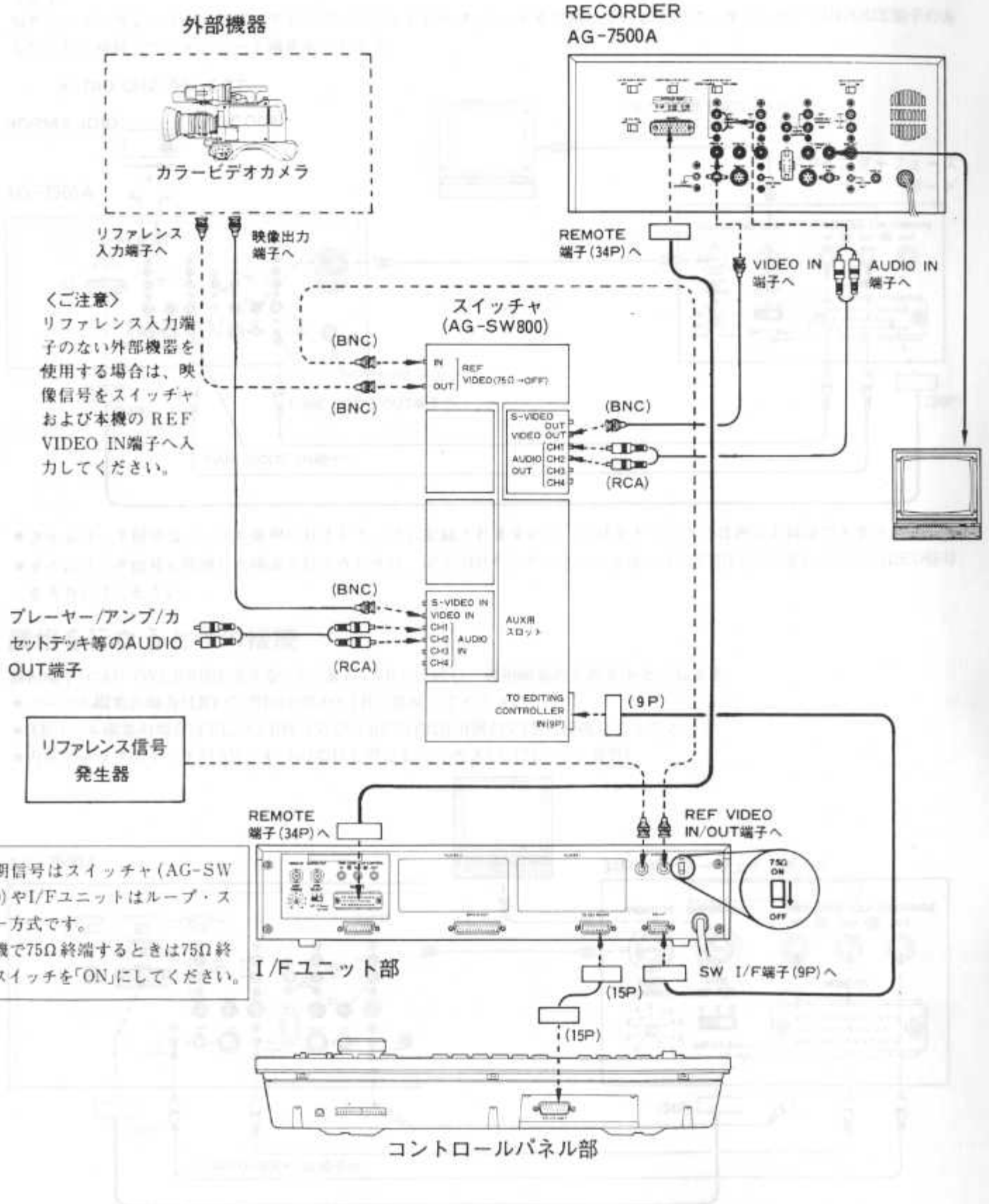


9ピンインターフェイス・ボードを接続すると、MⅡVTR (AU-660/650)を使用することができます。

スイッチャ (AG-SW800) や I/F ユニットの同期信号はループ・スルー方式です。
本機で75Ω 終端するときには75Ω 終端スイッチを「ON」にしてください。

外部機器 (AUX) との接続

外部機器としてカメラやテロップなどを接続することができます。



(5)各スイッチの切換え

PREROLL TIME切換スイッチを切換えて、プリロール時間を設定します。

プリロール時間を3秒/5秒/7秒/10秒/15秒に切換えることができます。(70ページ参照)

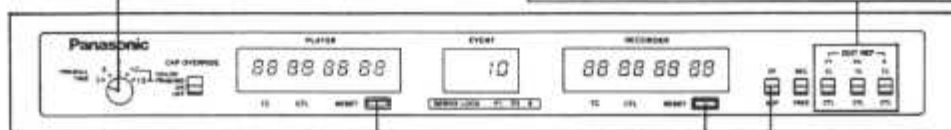
〈ご注意〉

- カラーフレーミング編集をするときは、プリロール時間を10秒以上にしてください。またキャプスタンをロックさせて精度の高い編集をするときも5秒以上にできるように切換えてください。

PLAYER側またはRECORDER側ディスプレイに表示されるテープ位置をタイムコード(TC)で読み取るか、コントロール(CTL)で読み取るのかを切換えます。

〈ご注意〉

- 複数のEVENTにわたって編集点を登録しているとき、このスイッチを途中で切換えないでください。必ず登録する前に切換えてください。
- 連続自動編集をするときは、タイムコード編集を行なってください。コントロール信号を使って編集をしますと誤差が生じますのでご注意ください。



各ディスプレイにCTL(コントロール)信号で表示させる場合に使用します。

押すと「0」にリセットします。

〈ご注意〉

- CTL(コントロール)信号で編集点を登録した場合、RESETボタンを押して表示されたEVENTでの選択されているVTR機の登録データは消去されます。

TC(タイムコード)信号をDF(ドロップフレーム)モードで記録を行なうのか、NDF(ノンドロップフレーム)モードで記録を行なうのかを切換えます。

DF…………ドロップフレームモードで記録するときに切換えます。

NDF…………ノンドロップフレームモードで記録するときに切換えます。

〈ご注意〉

- すでに記録済のテープのつづきに記録するときはテープ側のモードに自動的に切換わります。このスイッチが有効な時は、PLAY keyを押しながらREC keyを押した時とファーストエディットを行なう時です。
- 複数のEVENTにわたって編集点を登録しているとき、このスイッチを途中で切換えないでください。必ず登録する前に切換えてください。

CAP OVERRIDE切換スイッチを以下のようなときに切換えます。

COLOR

FRAMING…………VTR側でカラーフレーミング編集をするときに切換えます。

ON……………VTRのキャプスタンスピードをコントロールして精度の高い編集を行なうときに切換えます。

OFF……………調相機能のないVTRを使って編集するときに切換えます。

〈ご注意〉

- CAP OVERRIDE端子が付いていないVTRを使って編集するときはコントロール・ユニットのディップスイッチを変更してください。(71ページ参照)
3/4インチのVTR機を使用する時は、このスイッチをOFF側にしてください。

タイムコード編集をするときに切換えます。

REC…………VTRが記録モードのとき、タイムコードはカウントを開始します。記録の開始と同時にカウントを始め、記録の終了と同時にカウントを停止します。

FREE…VTRの操作モードに関係なくタイムコードは常にカウントを続けます。ジェネレータを標準の時計に合わせておくと記録時刻をテープに記録できます。

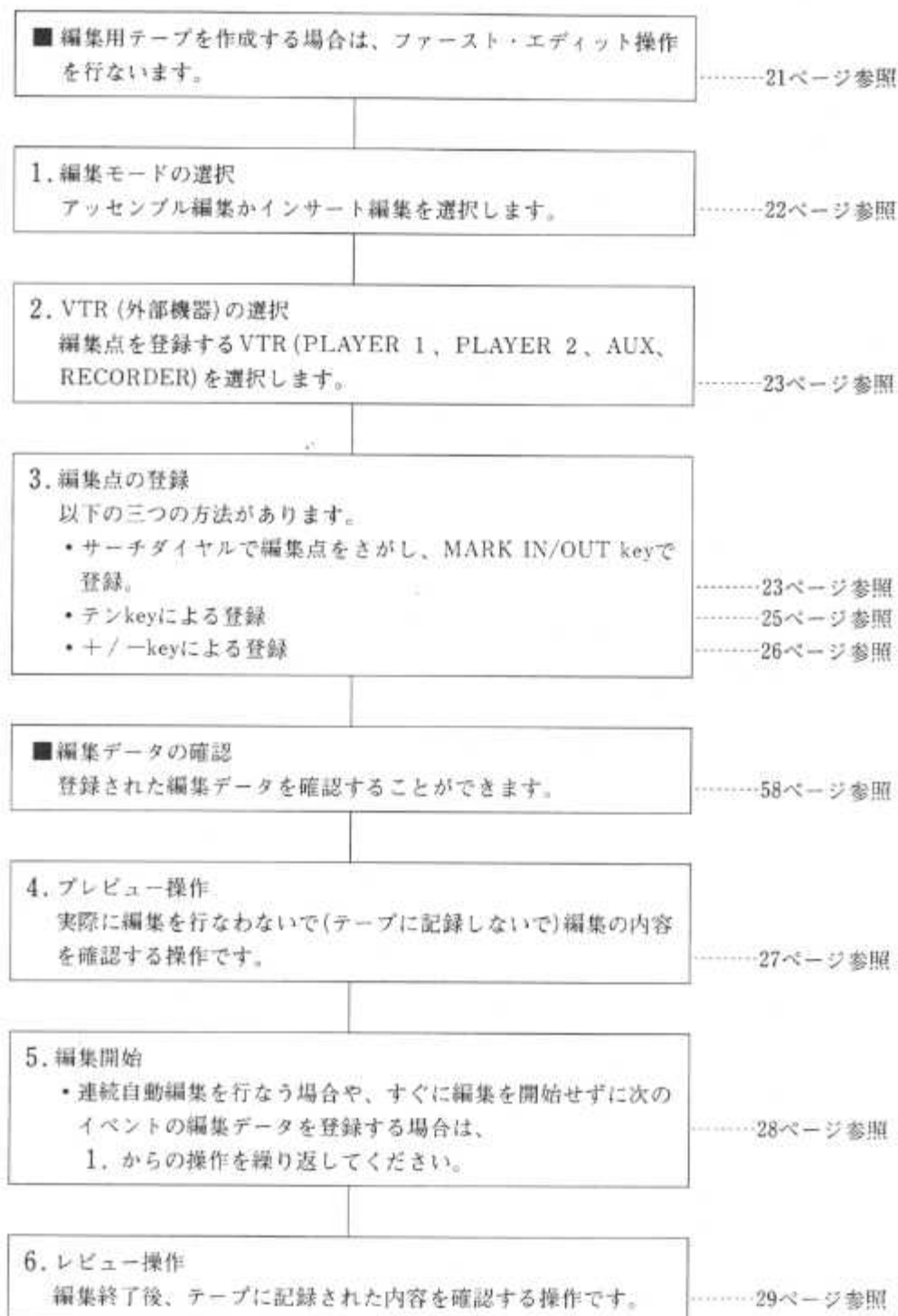
〈ご注意〉

- 9Pインターフェイス・ボード使用時は、このスイッチは無効です。



編集について

編集操作の基本的なフローチャートは以下のとおりです。
編集動作を行なうときの参考にしてください。



〈ご注意〉

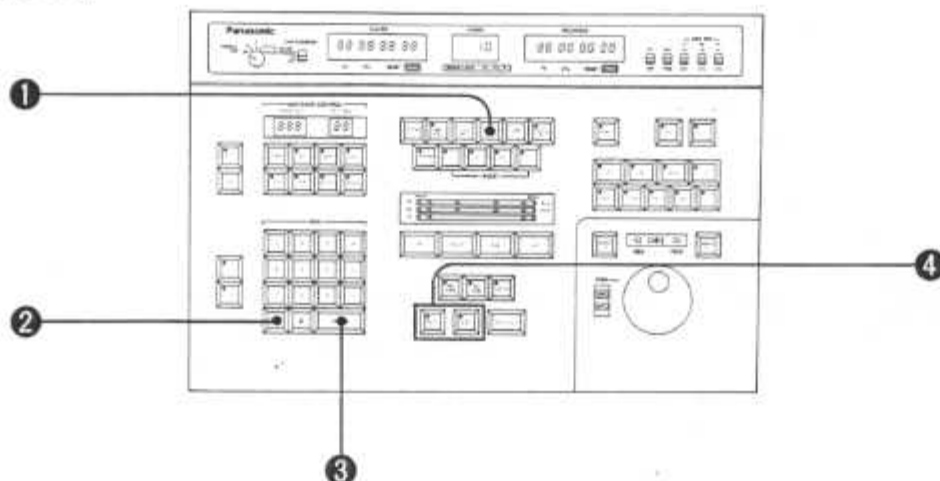
- ・上のフローチャートは、基本的なノーマル編集の場合のもので、手動編集、ABロール編集、SYNCロール編集、オーディオスプリット編集を行なう場合は多少異なった操作を行ないます。

ファースト・エディット (編集用テープの作成)

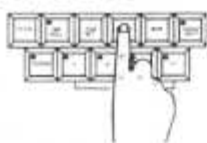
新品テープのようなリファレンス(ブラックバースト)信号が記録されていないテープ、またはもう一度最初から編集しなおしたいテープなどを用いて編集する場合、EVENT No. 0を設定することにより編集点(IN点)より手前の部分に、正常なプリロール動作が行なえるよう自動的にリファレンス信号を記録することができます。

本編集は別売品のスイッチャAG-SW800を使用してください。

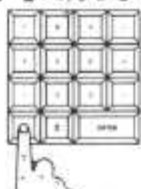
またAG-SW800を接続されていない場合は、RECORDER側VTRのVIDEO入力端子にコンポジット信号(ブラックバーストなど)を入力してください。



① EVENT keyを押します。



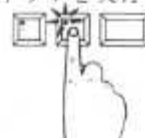
② テンkeyで「0」を入力します。



③ ENTER keyを押します。

④ ファースト・エディットの実行

- EDIT keyを押すことによってEDITランプが点灯し、ファースト・エディットを実行します。



- AUTO keyを押しながらEDIT keyを押すことによって、AUTOランプとEDITランプが点灯し、EVENT No. 0以降の編集データについて編集を行いません。



〈ファースト・エディット動作〉



ファーストエディット終了後、最初のイベントのIN点で停止します。

- テープの途中でも、ファースト・エディットでは、テープ始端まで巻き戻されます。
- 編集データが登録されているときは、テープ始端に戻ってタイムコード表示が最初のEVENTのRECORDER IN点から23秒減算された数値になります。
- 編集データが登録されていないときは、テープ始端に戻って、タイムコードの表示が“00:00:00:00”になります。

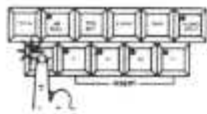


ファーストエディット終了後、最初のイベントの編集が開始されます。(アッセンブル編集のとき)

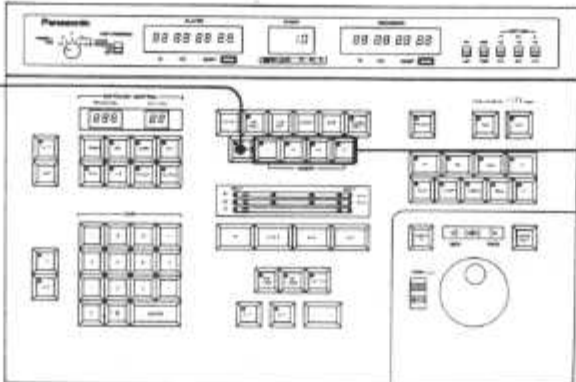
編集の基本操作


本機では、手動編集、EDIT keyによる編集、ABロール編集、SYNCロール編集など様々な編集を行なうことができます。ここでは編集の基本的な操作を説明しますので、各編集操作を行なうときの参考にしてください。

1. 編集モードの選択



ASSEM keyを押すとランプが点灯し、自動的に映像・音声記録されます。





インサート編集モードで希望する各keyを押します。PLAYER側がTC (タイムコード) 信号を出力している場合は、ノーマル音声(CH2)は選択できません。

取消す場合はもう一度押してモードを取消してください。

■ASSEM keyを押すと

アッセンブル編集になります。

アッセンブル編集はあらかじめ録画されたテープの途中から新しいプログラムを継ぎながら、映像(およびHD CH1とCH2)と音声(CH1とCH2)またはタイムコード(TC)を同時に編集することをいいます。

- アッセンブル編集はコントロール信号も同時に記録されます。

■各インサートkeyを押すと

インサート編集になります。

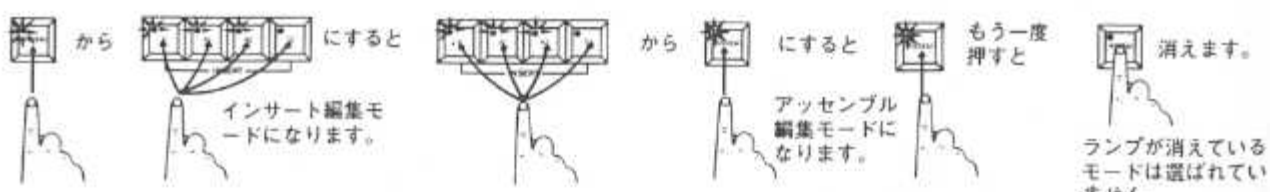
インサート編集はあらかじめ録画されたテープの間に新しいプログラムを挿入することをいいます。インサート編集は映像(およびHD CH1とCH2)、ノーマル音声CH1、CH2またはタイムコード(TC)信号をそれぞれ選択して編集することができます。

〈ご注意〉

VHS (S-VHS) フォーマットのVTRを編集する際に、VTR側のAUDIO CH2 SELECTスイッチがTC側になっている場合、A2 keyを押してもノーマル音声CH2は記録されませんのでご注意ください。

- インサート編集は、あらかじめ録画されたテープのコントロール信号を使って録画しますので、必ず録画された部分で行なってください。

編集モードkeyの操作について



から [ASSEM key] にすると インサート編集モードになります。

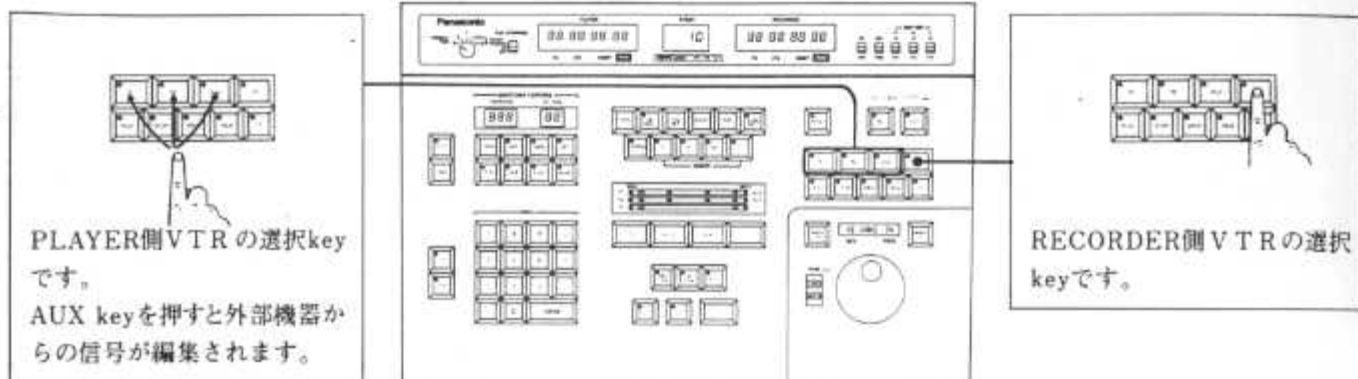
から [insert key] にすると アッセンブル編集モードになります。

もう一度 [insert key] を押すと [ASSEM key] が消えます。

ランプが消えているモードは選ばれていません。

2. VTR (外部機器) の選択

選択されたVTRがコントローラ側で操作できます。

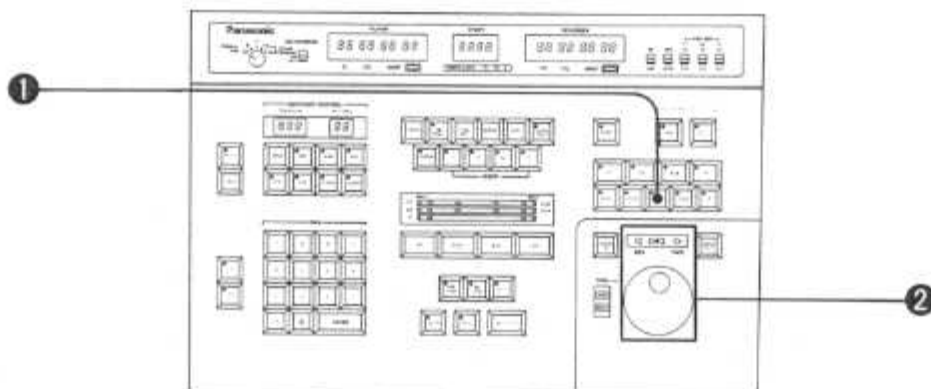


3. 編集点の登録

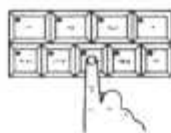
本機での編集点の登録には、以下の3つの方法があります。

- 1.サーチダイヤルで編集点をさがし、MARK IN/OUT keyで登録。
- 2.テンkeyによる登録
- 3.+/-keyによる登録

3-1. MARK IN/OUT keyによる編集点の登録

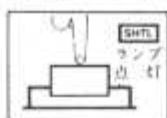


① SEARCH keyを押します。

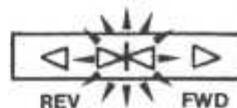


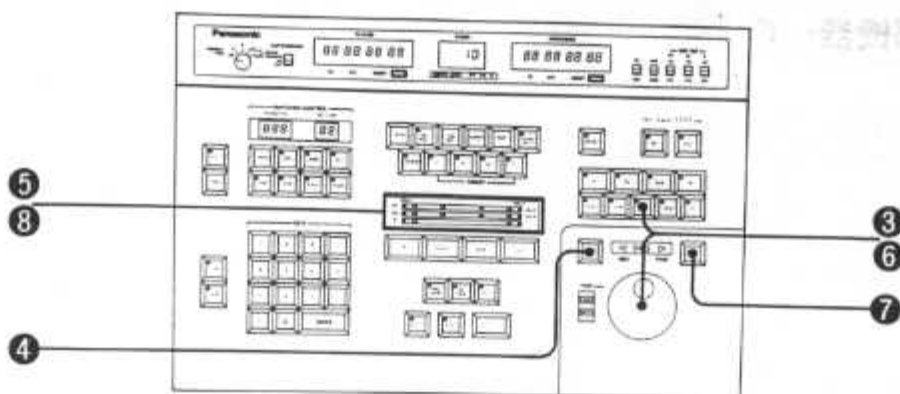
- JOGランプが点灯するときはサーチダイヤルを押してシャトルモードにします。

SHTLモード

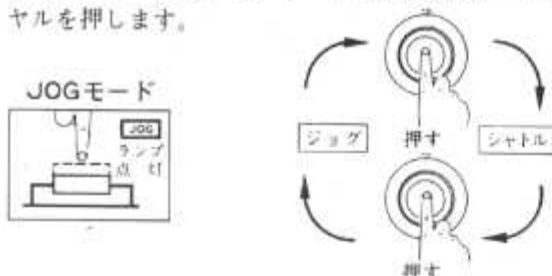


② サーチダイヤルで編集点をさがし一時停止にします。





- ③編集点が近づいてくるとジョグモードにします。
シャトルモードとジョグモードの切り換えはサーチダイヤルを押します。



- 再生画像はダイヤルを回すスピードによって変化します。



ジョグはダイヤルの回すスピードで、静止画〜約2倍速再生まで変化させることができます。回さなければ常に静止画になります。

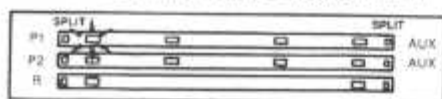
ジョグモードは2倍速まで操作できますので、編集時間が短いときはジョグモードで、長いときはシャトルモードで編集点をさがすと便利です。

- ④サーチダイヤルを使って、編集点で一時停止させた後、MARK IN keyを押します。



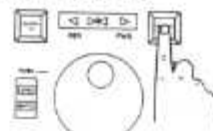
- ⑤INランプが点灯し、現在のVTRの位置が編集点(IN点)として登録されます。

PLAYER 1の編集点(IN点)を登録した場合



- ⑥サーチダイヤルで編集点をさがします。編集点が決まったら一時停止にします。

- ⑦MARK OUT keyを押します。



- ⑧OUTランプが点灯し、現在のVTRの位置が編集点(OUT点)として登録されます。

PLAYER 1の編集点(OUT点)を登録した場合



- ⑨PLAYER側編集点の登録が完了しましたら、2.の操作に戻りRECORDERを選択し、3.の操作でRECORDER側の編集点の登録を行いません。

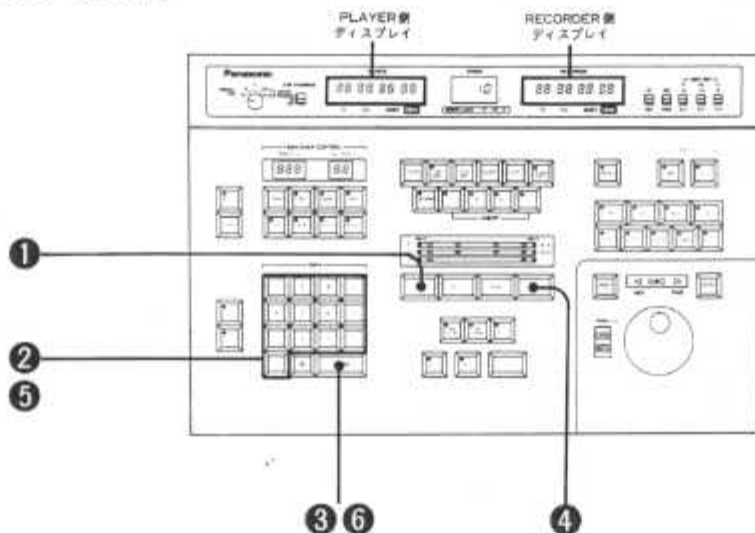
- 一度登録した編集点を変更したい場合は、新しい編集点を再度登録しなおしてください。

〈ご注意〉

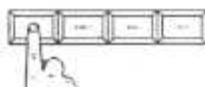
- 編集点を3点登録(AB ROLLモード時は5点登録)すると、最後の1点は計算により自動的に登録されます。(ランプは点灯しません。)
- IN点とOUT点の時間的な関係が矛盾するときは編集点は登録できません。

3-2. テンkeyによる編集点の登録

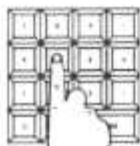
本機はサーチダイヤルを使って編集点を登録する以外にテンkeyによってタイムコード(またはコントロール)信号を設定して編集点を登録することができます。



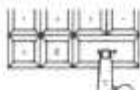
① IN keyを押します。



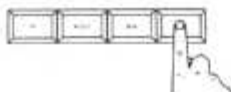
② テンkeyによってIN点の位置(TCまたはCTL信号表示)を入力します。



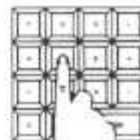
③ ENTER keyを押します。
編集点がIN点登録され、INランプが点灯します。



④ OUT keyを押します。



⑤ テンkeyによってOUT点の位置を入力します。



⑥ ENTER keyを押すことによって編集点が登録されます。
編集点がOUT点登録され、OUTランプが点灯します。



⑦ PLAYER側編集点の登録が完了しましたら、2.の操作に戻りRECORDERを選択し、3.の操作でRECORDER側の編集点の登録を行ないます。

- 一度登録した編集点を変更したい場合は、新しい編集点を再度登録しなおしてください。

<ご注意>

ABロール編集時、Aロール側の編集点を登録する場合は④でOUT keyのかわりにA OUT keyを押してください。

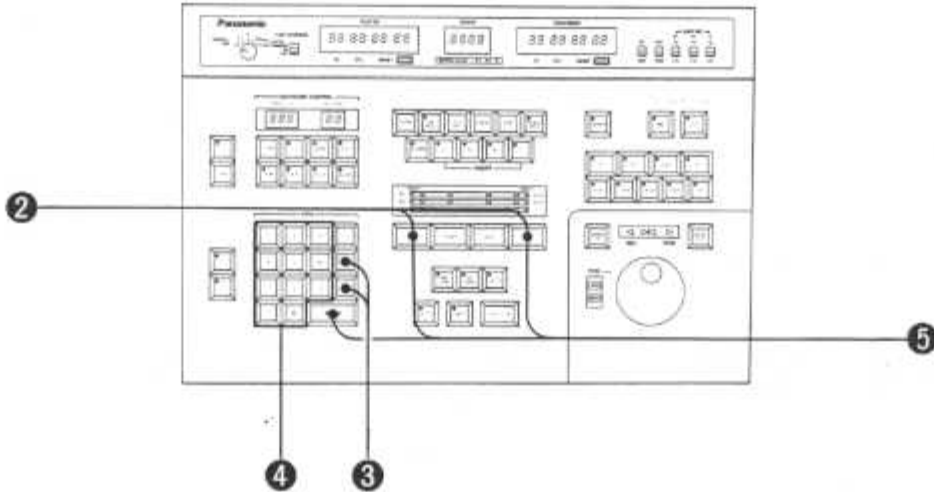
Bロール側の編集点を登録する場合は①でIN keyのかわりにB IN keyを押してください。

その他の操作は同じです。

3-3. + / - keyによる編集点の登録

- 編集区間の長さを指定して編集点を登録する場合に使用します。

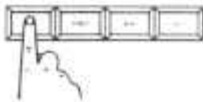
+ (または-) keyを使用するときは、編集点(IN点またはOUT点)を必ず1点登録してください。



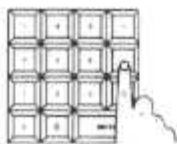
- +keyを使用する場合(編集IN点と編集区間で登録)

① MARK IN/OUT key、テンkeyにより編集IN点を登録します。(23ページ参照)
IN点ランプが点灯します。

② IN keyを押します。



③ +keyを押します。



④ テンkeyで編集区間の長さ(時間)を入力します。

⑤ ENTER keyを押しながらOUT keyを押します。

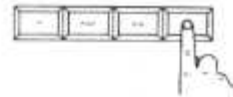


- またはOUT keyを押した後、ENTER keyを押します。

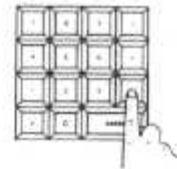
- keyを使用する場合(編集OUT点と編集区間で登録)

① MARK IN/OUT key、テンkeyにより編集OUT点を登録します。(23ページ参照)
OUT点ランプが点灯します。

② OUT keyを押します。

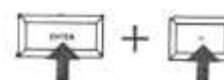


③ -keyを押します。



④ テンkeyで編集区間の長さ(時間)を入力します。

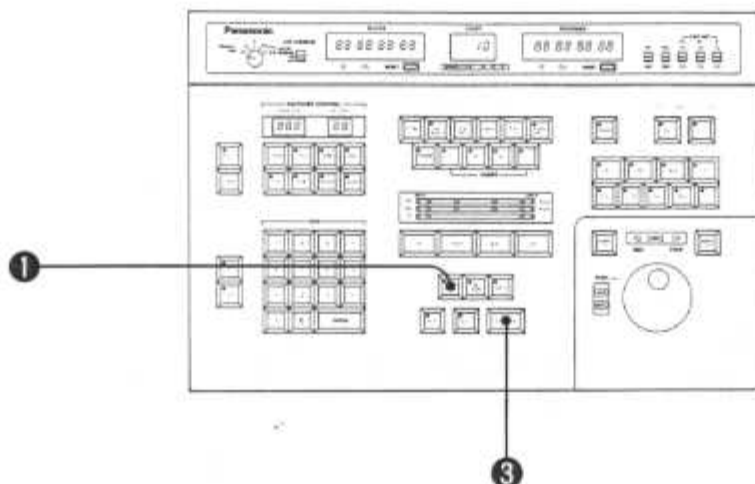
⑤ ENTER keyを押しながらIN keyを押します。



4. プレビュー操作

編集を行なう前のリハーサルです。実際に編集する部分は、テープには記録されておられません。

- プレビューの必要がない場合は 5. の操作へ移ってください。



- 1 PREVIEW keyを押します。



PREVIEWランプが点灯し、プレビューが開始します。

- 連続自動編集のプレビューを行なう場合は1でAUTO keyを押しながらPREVIEW keyを押します。

- 2 プレビューが終了しますとPREVIEWランプが消灯します。

- 3 途中でプレビュー動作を終了させたいときはEDIT STOP keyを押します。

- 連続自動編集のプレビューを途中で終了させたい場合はEDIT STOP keyを2回押します。

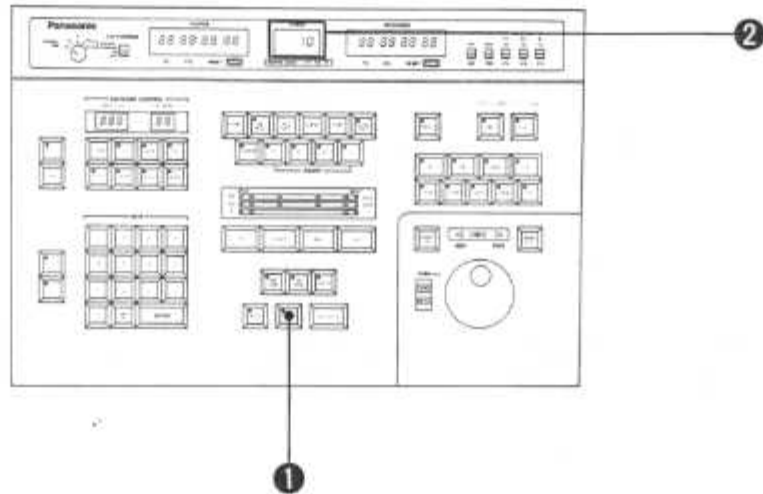
■プレビュー操作を行なうときに

別売品のAG-SW800やAG-RM800を接続している場合のエフェクト効果を使用する場合、編集点の登録が完了している時点で行ないます。プレビュー操作を行なう前後に、エフェクト効果のデータ入力を行なうことをおすすめします。

- AG-SW800を接続したときのエフェクト効果を使用する場合は42ページを参照ください。
- AG-RM800を接続したときのエフェクト効果を使用する場合は54ページを参照ください。

5. 編集開始

実際の編集です。登録されたデータに基づき、EVENT No.ディスプレイに表示されているEVENTの編集を実行します。



① EDIT keyを押します。

EDITランプが点灯し、編集を開始します。



1 EVENTの編集が終了しますとEDITランプが消灯します。

- 途中で編集を終了させたいときはEDIT STOP keyを押します。
編集点(OUT点)が登録されていない場合は、EDIT STOP keyを押した点がOUT点になります。

② 編集終了後、EVENT No.が追加されます。

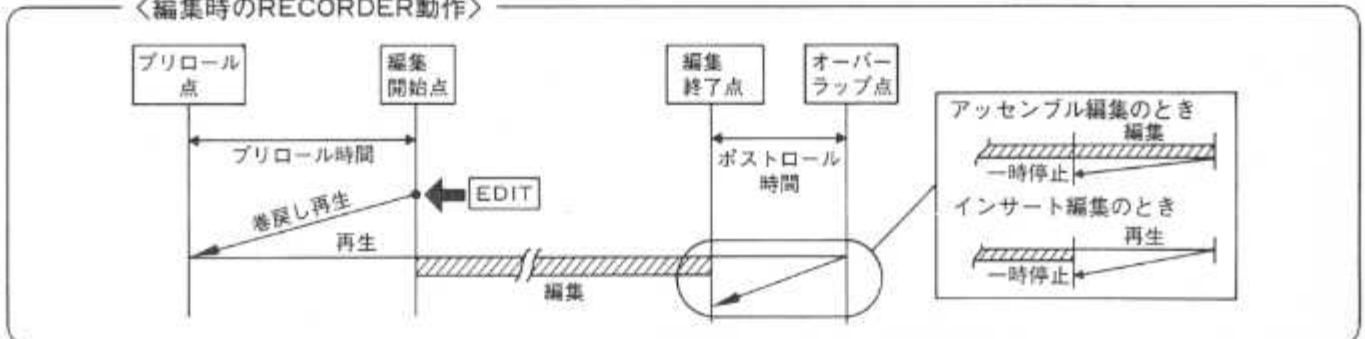


- 連続自動編集を行なう場合や、すぐに編集を開始せずに次のイベントの編集データを登録する場合は、EDIT keyを押さないでください。(36ページ参照)

〈ご注意〉

RECORDER側の編集IN点は自動的に、前のイベントのRECORDER側のOUT点と同じ値に設定されます。

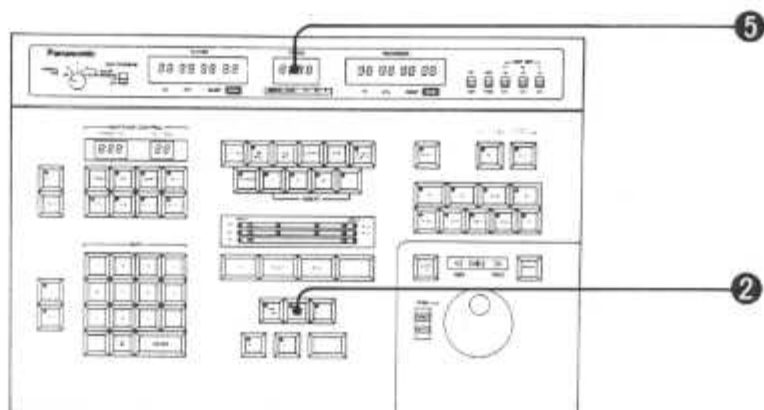
〈編集時のRECORDER動作〉



- ポストロール時間はディップスイッチによって設定することができます。(71ページ参照)

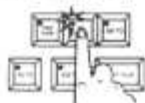
6. レビュー操作

編集終了後、テープに記録された内容を確認する操作です。



- ① 確認したいEVENT No.を設定します。
(36ページ参照)

- ② REVIEW keyを押します。



- ③ REVIEWランプが点灯し、レビューが始まります。
④ レビューが終了しますとREVIEWランプが消灯します。

- ⑤ レビュー終了後、EVENT No.が追加されます。

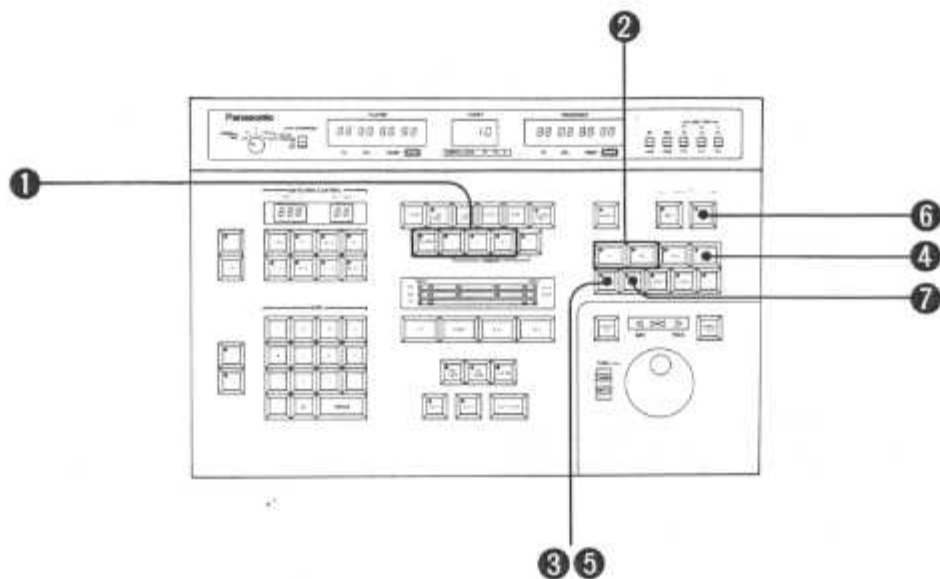


編集を終了していないEVENTをレビューする場合

- 現在のEVENTの前のEVENTをレビューします。
- 現在のEVENTの前にEVENTがないとき、または編集を終了していないときはエラーとなります。

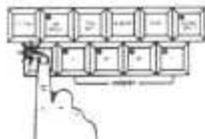
手動編集

本機は、編集点が未設定の状態でも、手動で編集を実行することができます。
ただし、この場合、編集点の自動登録はされませんのでご注意ください。

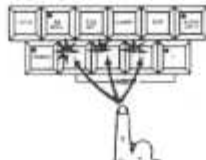


① 編集モードを選択します。(22ページ参照)

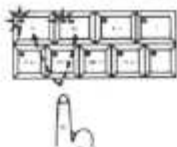
● アッセンブル編集



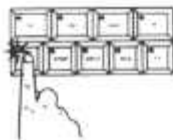
● インサート編集



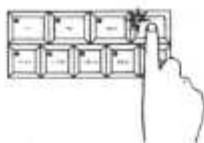
② 編集するPLAYERを選択します。



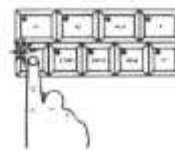
③ PLAY keyを押してPLAYERを再生させます。
(モニタさせます。)



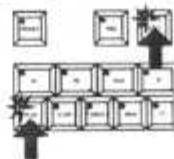
④ RECORDERを選択します。



⑤ PLAY keyを押してRECORDERを再生させます。
(モニタさせます。)

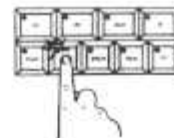


⑥ モニタ画面を確認しながら希望する位置でPLAY keyを
押しながらEDIT keyを押します。



〈ご注意〉
編集点は登録されません。

⑦ モニタ画面を確認しながら編集を終了したい位置で
STOP keyを押します。



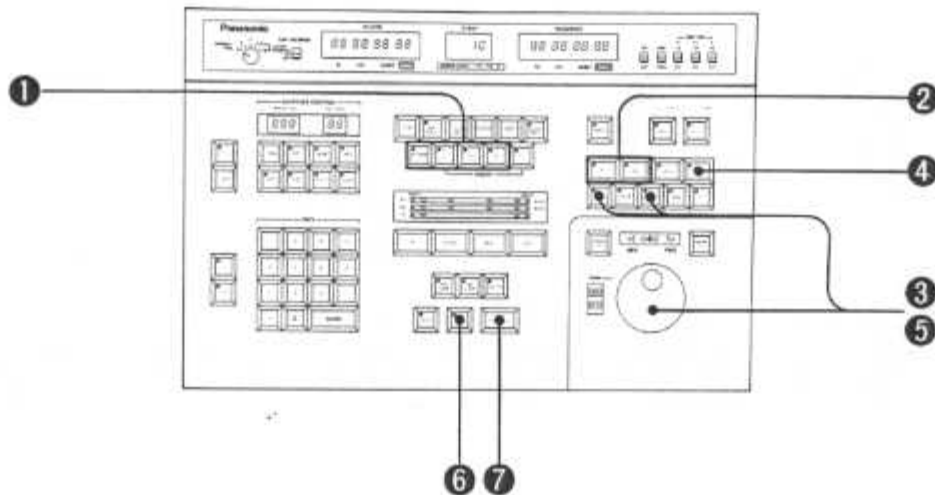
編集終了です。

EDIT keyによる編集

本機では、編集点を設定せずに編集を実行することができます。

PLAYER側、RECORDER側とも、IN点としたい位置で静止画にし、EDIT keyを押すと静止画のテープ位置をIN点として自動的に登録し、編集を開始します。

さらに編集中にEDIT STOP keyを押したときのテープ位置をOUT点として自動的に登録し編集を終了します。

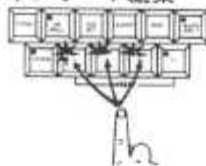


①編集モードを選択します。(22ページ参照)

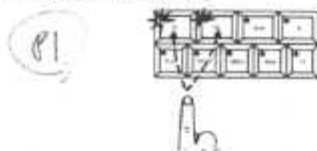
●アッセンブル編集



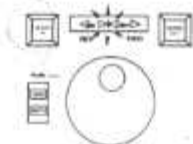
●インサート編集



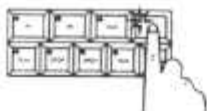
②PLAYERを選択します。



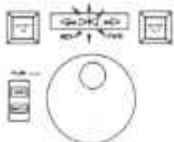
③PLAYERの編集開始点をさがし、画像を一時停止にします。



④RECORDERを選択します。

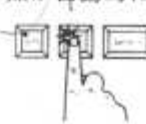


⑤RECORDERの編集開始点をさがし、画像を一時停止にします。

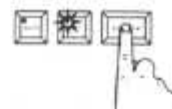


⑥EDIT keyを押すことによって、EDITランプが点灯します。

編集が開始し、IN点が自動的に登録されます。



⑦モニタ画面を確認しながら編集を終了したい位置でEDIT STOP keyを押します。



EDIT STOP keyを押すことによって、編集点(OUT点)が自動的に登録されます。

⑧EDITランプが消灯し、編集が終了します。

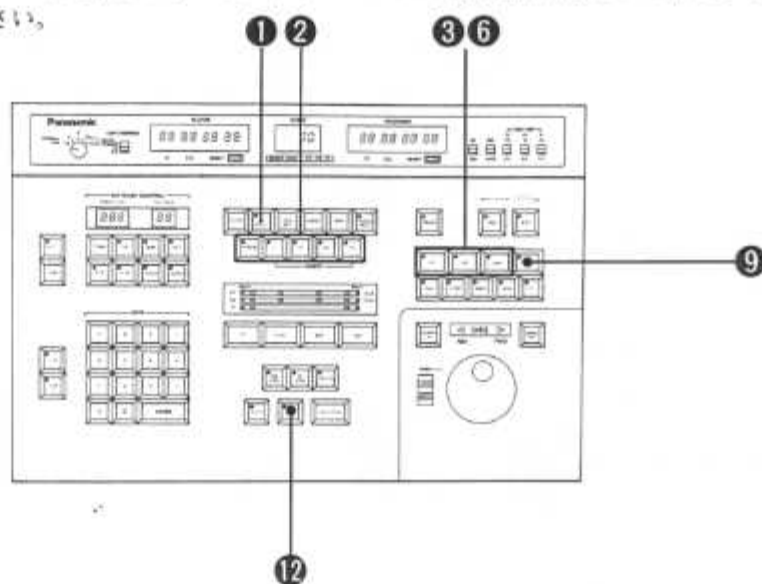


PLAYER2台を使って編集する場合 (ABロール編集)

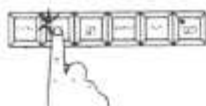
PLAYER 2台の映像 (Aロール/Bロール) を続けてRECORDERに編集するときの操作です。

本機にPLAYER 2台とRECORDER 1台を接続し、スイッチャAG-SW800 (別売品) を使用してください。

詳しくは13ページを参照してください。



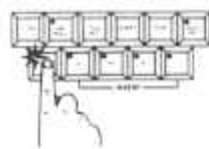
- ①** AB ROLL keyを押します。
ランプが点灯することによってABロール編集モードになります。



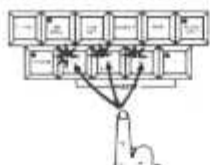
- モードを取り消したい場合は、もう一度AB ROLL keyを押してください。ランプが消灯します。

- ②** 編集モードを選択します。(22ページ参照)

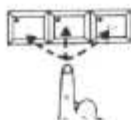
●アッセンブル編集



●インサート編集



- ③** AロールとするPLAYERを選択して押します。

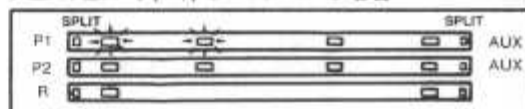


- 常に最初に選択したPLAYERがAロール側になりますので、Bロール側のPLAYERから先に選択することはできません。

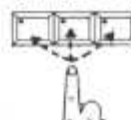
- ④** Aロール側の編集点を登録します。
編集点の登録にはMARK IN/OUT key、テンkey、+/-keyによる3つの方法があります。(23ページ参照)

- ⑤** Aロールの編集点を登録することによって、編集点登録ランプが下図のように点灯します。

PLAYER-1 (P1) がAロールの場合



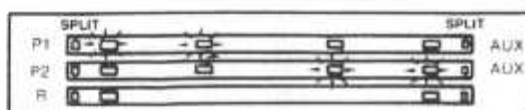
- ⑥** BロールとするPLAYER (Aロールとして選択したPLAYER以外) を選択して押します。



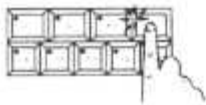
- ⑦** Bロール側の編集点を登録します。
編集点の登録にはMARK IN/OUT key、テンkey、+/-keyによる3つの方法があります。(23ページ参照)

- ⑧** Bロールの編集点を登録することによって、編集点登録ランプが下図のように点灯します。

PLAYER-2 (P2) がBロールの場合



⑨ R keyを押してください。

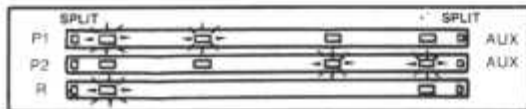


⑩ RECORDER側の編集点を登録します。

RECORDER側の編集点はIN点またはOUT点のどちらか一方だけの登録しかできません。残りの編集点は自動計算されます。

編集点の登録にはMARK IN/OUT key、テンkey、+/-keyによる3つの方法があります。(23ページ参照)

⑪ すべての編集点が登録されると、編集点登録ランプが下図のように点灯します。



- 途中で編集を終了させたいときは、EDIT STOP keyを押します。
- 連続自動編集を終了したいときは、EDIT STOP keyを2回押してください。
- 編集点(OUT点)が登録されていない場合は、EDIT STOP keyを押した点がOUT点として登録されます。

⑫編集を開始します。

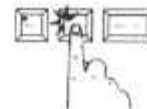
1 カット編集を行なうとき

編集を開始するEVENTを設定します。



EDIT keyを押します。

EDITランプが点灯し、編集を開始します。



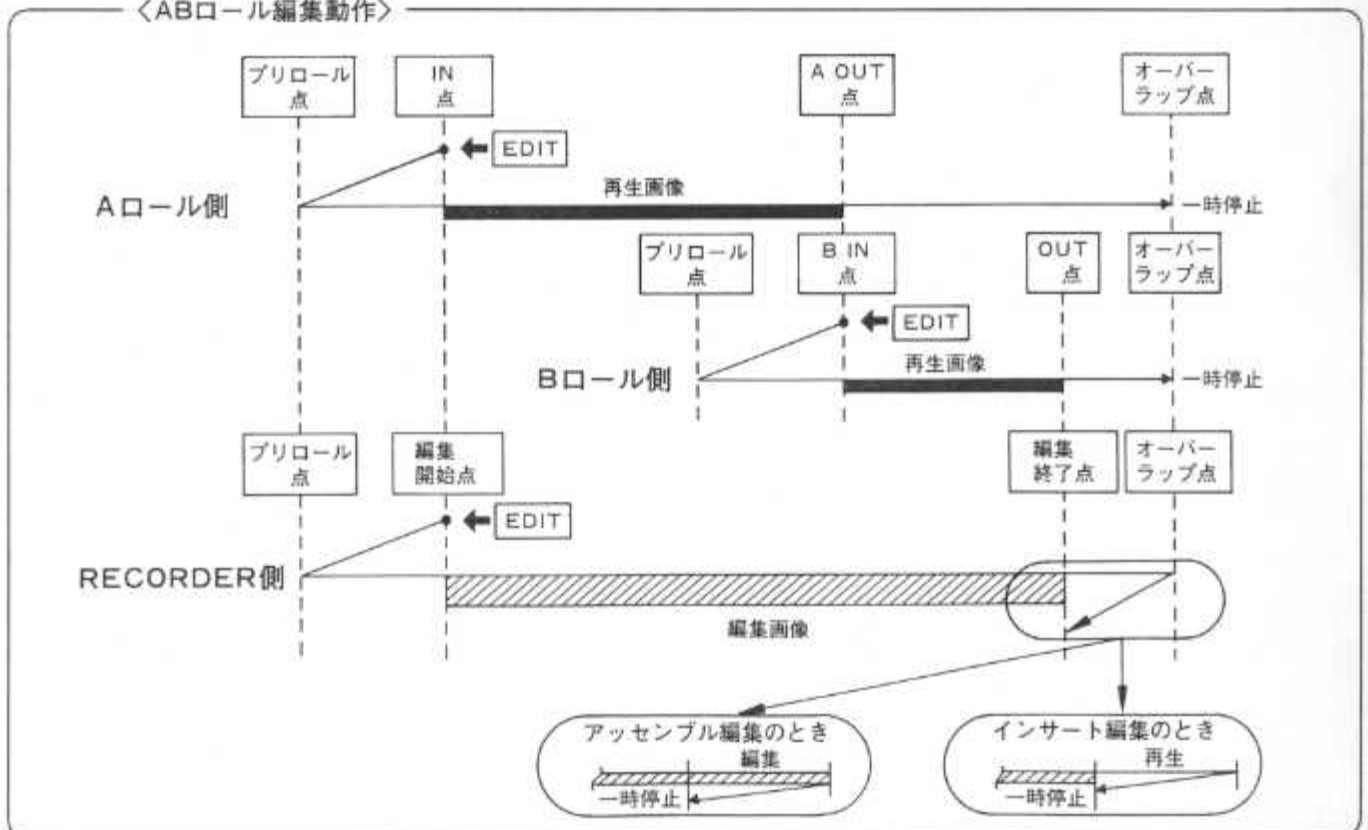
連続自動編集を行なうとき

AUTO keyを押しながらEDIT keyを押します。

AUTOランプとEDITランプが点灯し、複数カットの編集を行ないます。(36ページ参照)

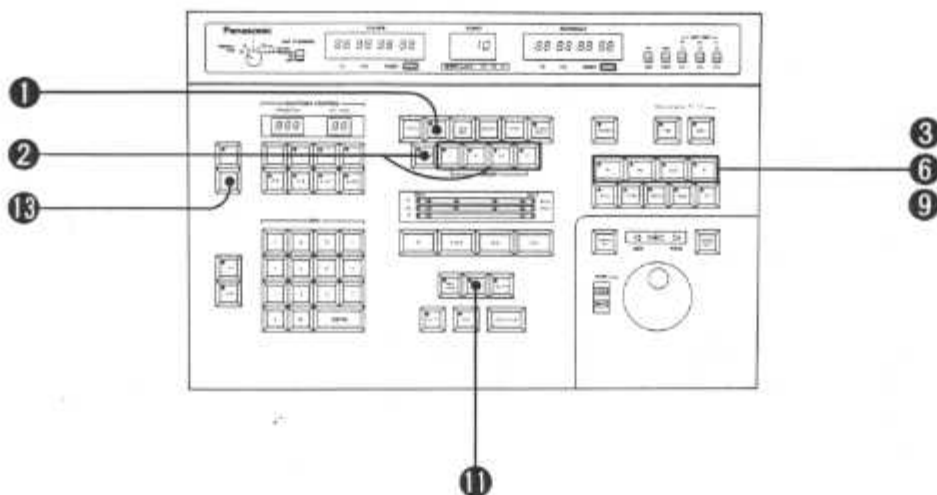


＜ABロール編集動作＞



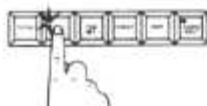
スイッチャ手動TAKE編集 (SYNC ROLL)

PLAYER 2台を同時にスタートさせて手動でスイッチャをtakeし、RECORDERに編集するときの操作です。接続については、13ページを参照してください。



1 AB ROLL keyを押します。

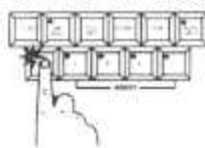
ランプが点灯することによってABロール編集モードになります。



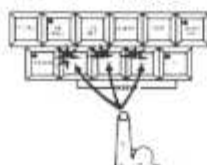
- モードを取り消したい場合は、もう一度AB ROLL keyを押してください。ランプが消灯します。

2 編集モードを選択します。(22ページ参照)

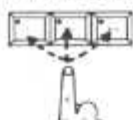
●アッセンブル編集



●インサート編集



3 AロールとするPLAYERを選択して押します。



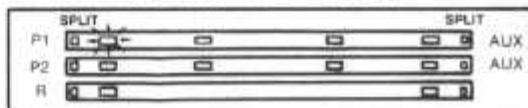
- 常に最初に選択したPLAYERがAロール側になりますので、Bロール側のPLAYERから先に選択することはできません。

4 Aロール側の編集IN点のみを登録します。

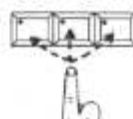
編集IN点の登録にはMARK IN key、テンkeyによる2つの方法があります。(23ページ参照)

5 Aロールの編集IN点を登録することによって、編集点登録ランプが下図のように点灯します。

PLAYER-1 (P1) がAロールの場合



6 BロールとするPLAYER (Aロールとして選択したPLAYER以外) を選択して押します。

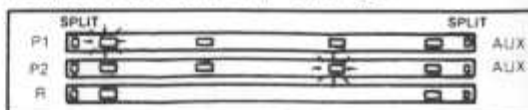


7 Bロール側の編集IN点のみを登録します。

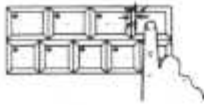
編集IN点の登録にはMARK IN key、テンkeyによる2つの方法があります。(23ページ参照)

8 Bロールの編集IN点を登録することによって、編集点登録ランプが下図のように点灯します。

PLAYER-2 (P2) がBロールの場合



⑨ R keyを押します。



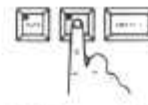
⑩ RECORDER側の編集点を登録します。

RECORDER側の編集IN点/OUT点は登録しても、しなくても可能です。

IN点を登録していない場合は、EDIT keyを押した、そのときのテープ位置をIN点として登録します。

OUT点を登録していない場合は、EDIT STOP keyを押した地点をOUT点として登録します。

⑪ EDIT keyを押します。



⑫ EDITランプが点灯し、編集を開始します。



⑬ 任意のテープの位置でスイッチャをAロール(P1)からBロール(P2)に切替えます。

●途中で編集を終了させたいときは、EDIT STOP keyを押します。

スイッチャの切替え方法は

(1)本機のTAKE keyによって行なう方法(53ページ参照)

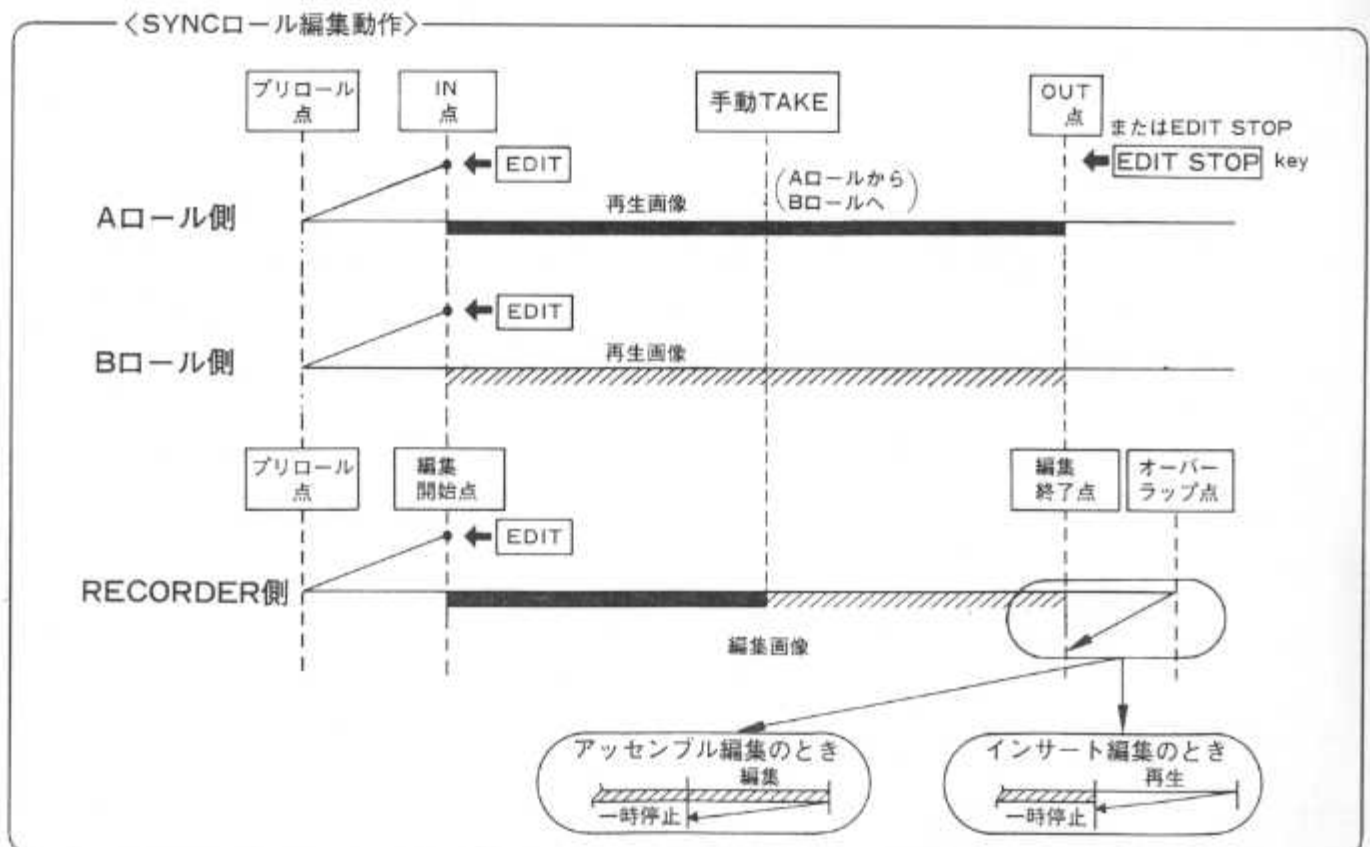
●TAKE keyが操作できるのはAG-SW800を接続したときのみです。またTAKE keyは1 EVENTに対して一回だけ有効で、一度TAKE keyでスイッチャを切替えた場合、その後何度TAKE keyを押してもスイッチャは切替わりません。

(2)AG-SW800側で切替える方法(AG-SW800の取扱説明書を参照ください。)

(3)AG-RM800で切替える方法(54ページ参照)

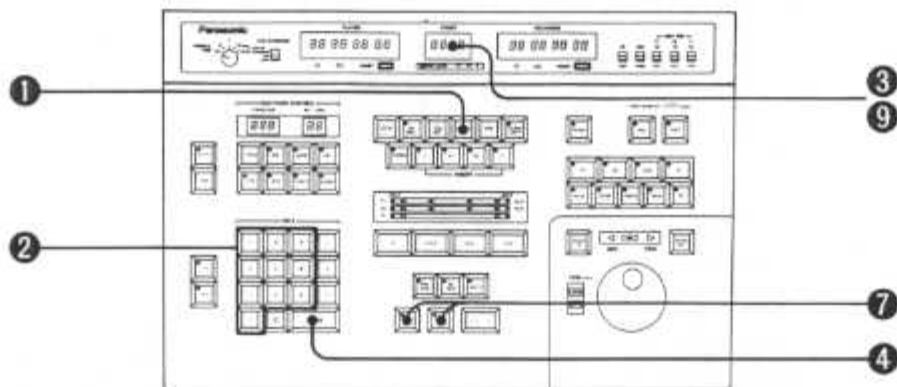
AG-SW800にAG-RM800が接続されている場合は、AG-RM800のフェーダーによって切替えることができます。

(4)AG-SW800以外のスイッチャ側で切替える方法(各スイッチャの取扱説明書を参照ください。)

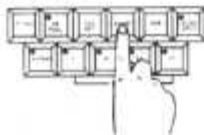


連続自動編集

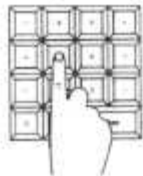
本機では、あらかじめ登録されている編集データにしたがった、複数のイベントの連続自動編集を行なうことができます。最大128カットまでの編集データを登録することができます。(ただし、ABロール編集や、オーディオスプリット編集などのデータを登録した場合は、これより少なくなります。)



① EVENT keyを押します。



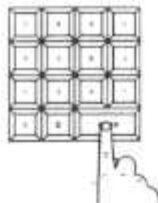
② 設定するEVENT No.をテンkeyで入力します。



③ テンkeyで入力したEVENT No.がディスプレイに表示されます。



④ ENTER keyを押します。



〈ご注意〉

● POWER ON時、EVENT No.ディスプレイにはEVENT No.10が表示されます。

⑤ 編集データを登録します。

基本編集、ABロール編集、オーディオスプリット編集など各編集データを登録します。

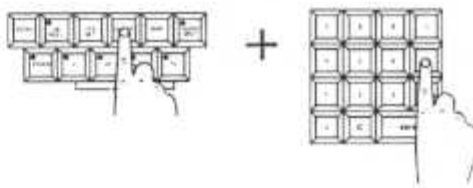
⑥ 以上の操作を繰り返して、連続自動編集したいイベントの編集データをすべて登録します。

〈ご注意〉

2番目以降に登録されるイベントのRECORDER側の編集IN点は、自動的に1つ前のイベントのRECORDER側の編集OUT点が登録されます。

● EVENT No.の設定は①～④の操作以外に以下のような方法もあります。

(1) EVENT keyを押しながら+keyを押します。ただし現在のEVENTの編集点が登録されていることを確認してください。



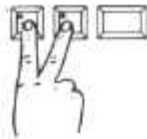
(2) 実行前のEVENT No.より大きい10の倍数の最小値がディスプレイ表示され、EVENTが設定されます。



● 現在のEVENTの編集点が登録されていない場合は、+keyによるEVENT No.の設定はできません。

● 登録可能なEVENT No.は1から9899までです。

- ⑦ AUTO keyを押しながらEDIT keyを押します。



- 編集を行なうすべてのデータが正しく登録されていないと、連続自動編集は行なえません。

- ⑧ AUTOランプとEDITランプが点灯し、連続自動編集が開始します。

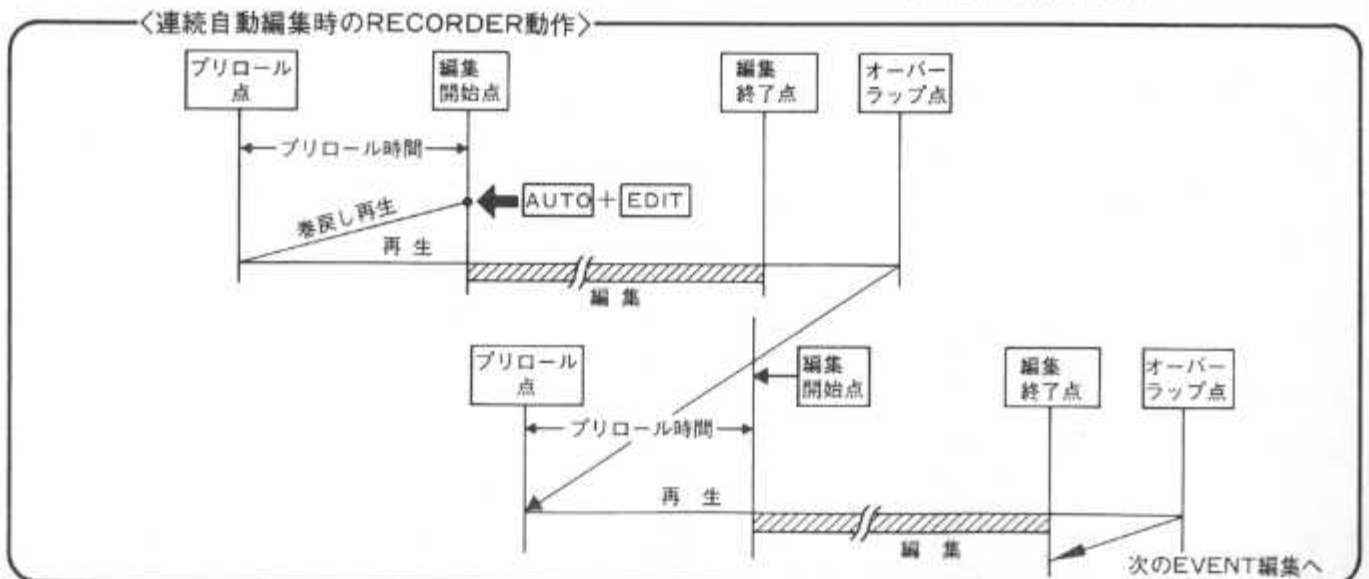
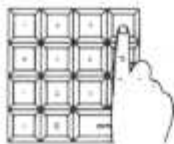


編集実行範囲の指定

本機は複数カット分の編集データ内において、指定した範囲内で連続自動編集を行なうことができます。例えばEVENT No.10から200(20カット分)までの編集データを登録した場合、EVENT No.100から150までの範囲内で連続自動編集が行なえます。

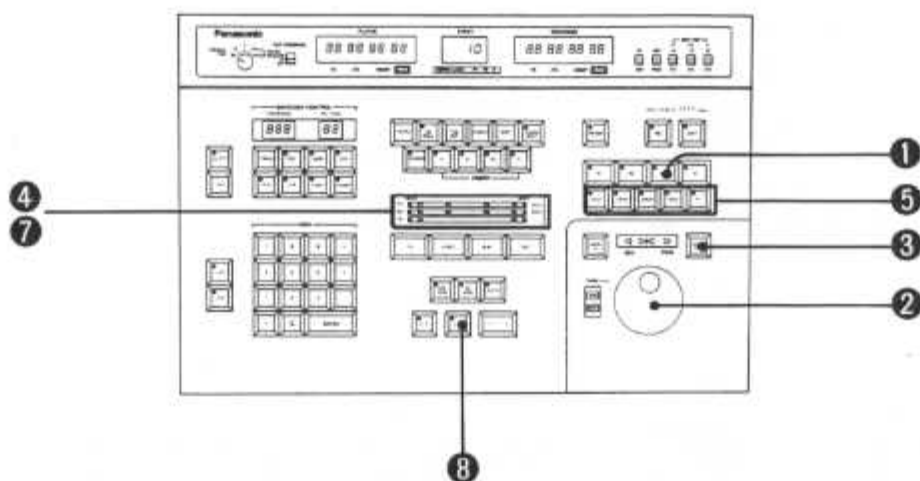
連続自動編集の実行範囲を指定する場合は、⑥の操作の後で以下の操作を行なってください。

- (1)EVENT keyを押します。
- (2)編集を開始したいEVENT No.をテンkeyより入力します。この入力を省略すると、最少のEVENT No.が設定されます。
- (3)連続自動編集key(〜)を押します。
- (4)編集を終了させたいEVENT No.をテンkeyより入力します。この入力を省略すると、最大のEVENT No.が設定されます。
- (5)EVENT keyを押します。
- (6)AUTO keyを押しながらEDIT keyを押します。連続自動編集が指定された範囲内で実行されます。
 - 編集実行範囲の確認、取消しは62、64ページを参照ください。
 - 全イベントの編集データを取り消した場合は、自動的に編集実行範囲も取り消されます。

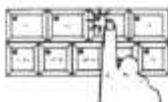


- ポストロール時間はディップスイッチによって設定することができます。

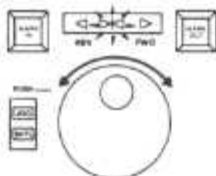
外部機器 (AUX) からの信号を編集する場合



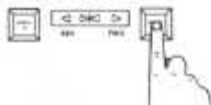
① AUX keyを押します。



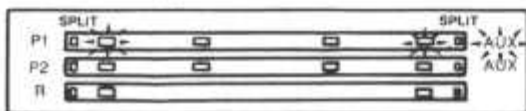
②サーチダイヤルを使って、編集OUT点を設定します。



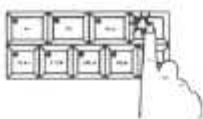
③ MARK OUT keyを押します。



④外部機器 (AUX) のINランプとOUTランプとAUXランプが点灯します。



⑤ R keyを押してRECORDER側編集点の登録を开始します。

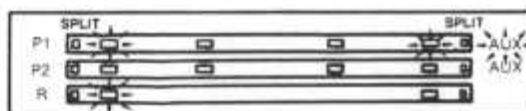


⑥ RECORDER側の編集点を登録します。

RECORDER側の編集点はIN点またはOUT点のどちらか一方だけの登録しかできません。残りの編集点は自動計算されます。

編集点の登録にはMARK IN/OUT key、テンkey、+/-keyによる3つの方法があります。(23ページ参照)

⑦すべての編集点が登録されると、編集点登録ランプが下図のように点灯します。



⑧ EDIT keyを押すことによって、外部機器からの信号を編集します。



＜ご注意＞

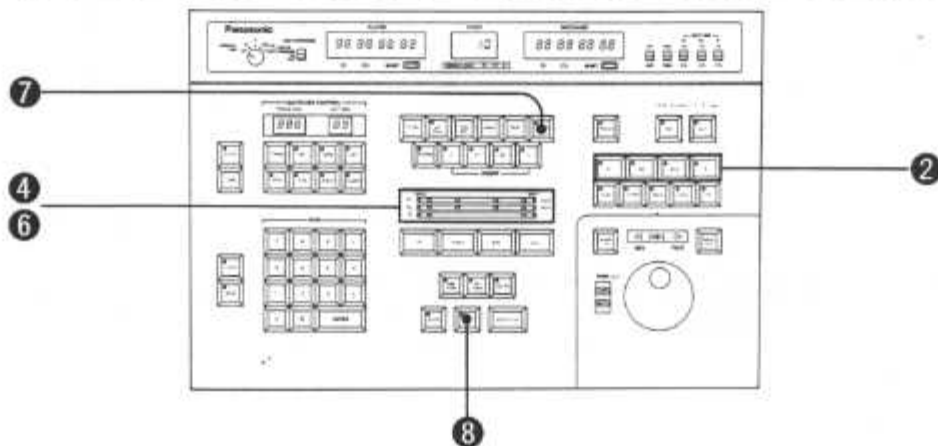
- AUXの設定はテンkeyによっても行なえます。
- AUX (外部機器) のIN点は常に「00:00:00:00」です。
- RECORDERの編集点 (IN点とOUT点) を登録したのちにAUXの編集点を登録する際はIN点のみについて行ってください。

AUDIO SPLIT編集

本機は映像とは別に音声を単独で登録することができ、映像と音声をずらして編集することができます。ビデオ編集のための編集点をすべて登録してから行ってください。登録するときは、PLAYER側またはRECORDER側で行なってください。

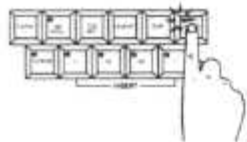
PLAYER側でIN点(またはOUT点)を登録した後は、RECORDER側でIN点(またはOUT点)を登録することはできません。(Hi-Fi音声はAUDIO SPLIT編集できません。)

※必要なIN点、OUT点のみ登録してください。登録されていない編集点では、映像と音声の信号の両方とも編集されてしまいます。



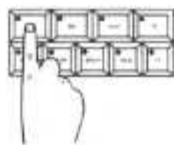
① AUDIO SPLIT keyを押してAUDIO編集点の登録に入ります。

AUDIO SPLITランプが点灯し、AUDIO SPLIT登録モードになります。



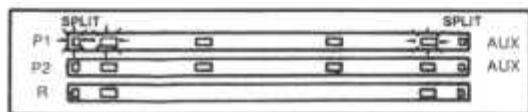
●もう一度押すとランプが消灯し、AUDIO SPLIT登録モードが取消されます。

② 現在使用しているPLAYERまたはRECORDERを押します。



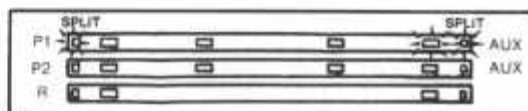
③ オーディオスプリットの編集IN点を登録します。編集点の登録には、MARK IN、テンkeyによる2つの方法があります。(23ページ参照)

④ 選択されたPLAYERまたはRECORDERのSPLITランプが点灯し、AUDIO編集点(IN点)が登録されます。



⑤ オーディオスプリットの編集OUT点を登録します。編集点の登録には、MARK OUT、テンkey、+/-keyによる3つの方法があります。(23ページ参照)

⑥ 選択されたPLAYERまたはRECORDERのSPLITランプが点灯し、AUDIO編集点(OUT点)が登録されます。AUDIO編集点の登録完了です。



⑦ AUDIO SPLIT keyを押して、オーディオスプリット編集点登録モードを終了します。AUDIO SPLITランプが消灯し、通常の編集点登録モードに戻ります。

⑧ EDIT keyを押すことによって、AUDIO SPLIT編集が開始します。

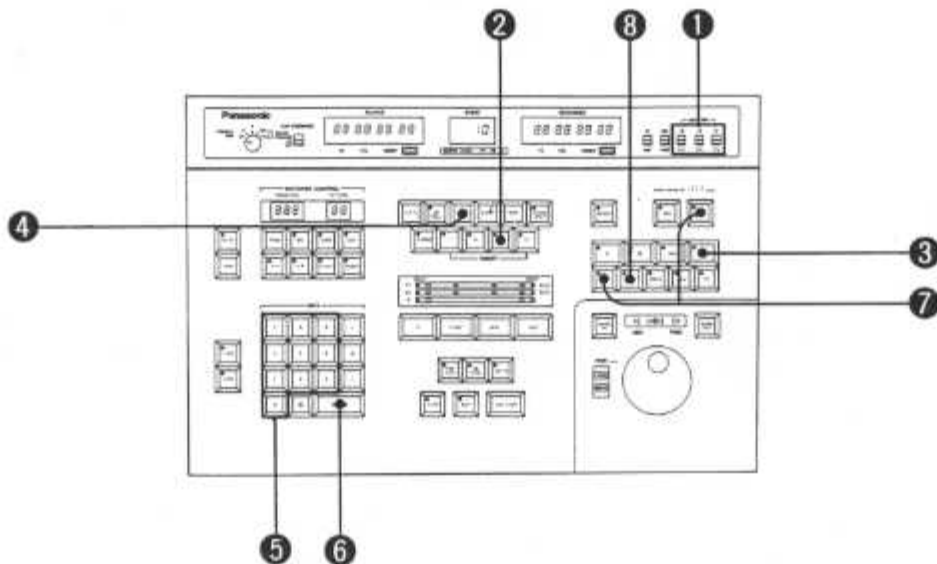
各編集モードのAUDIO SPLIT点の登録方法は次の表の通りです。

ノーマル編集	INSERTモード	P1、P2およびRのIN点から1点、P1、P2およびRのOUT点から1点を選択して登録します。
	ASSEMモード	AUDIO SPLIT編集はできません。
ABロール編集	INSERTモード	Aロール、RのIN点から1点、Bロール、RのOUT点から1点、そしてAB点(A OUT点またはB IN点)の計3点を登録します。
	ASSEMモード	AB点(A OUTまたはB IN点)のみ登録します。

タイムコード信号の記録

別売品の34Pインターフェイス・ボードには、タイムコード・ジェネレータ/リーダーが内蔵されています。タイムコードを記録しておくことによって、RECORDER側テープのタイムコードを読みとって編集が行なえます。接続については、17ページを参照してください。

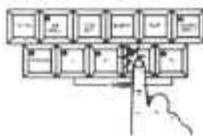
● AU-X80を使用した場合、タイムコード信号のインサート記録はできません。



① EDIT REF切換スイッチをTC側にします。

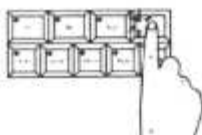


② A2またはTC keyを押してランプを点灯させます。



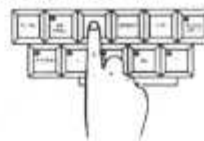
- 記録するVTR機の種類によって、押すボタンが異なります。
S-VHSまたはVHS機はA2 keyを、MIIシリーズ機はTC keyを押してください。

③ R keyを押します。

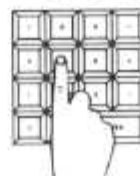


- DF/NDFの切換はTCG SET keyを押す前に設定してください。TCG SET keyを押した後にDF/NDFの設定を行なっても無効になります。
- 使用されるVTRによっては、タイムコードの設定ができないものがあります。

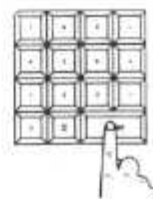
④ TCG SET keyを押します。



⑤ テンkeyによって希望するタイムコードを設定します。



⑥ ENTER keyを押します。

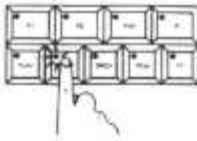


⑦ PLAY keyを押しながら、EDIT keyを押します。RECORDER側テープにタイムコードが記録されます。



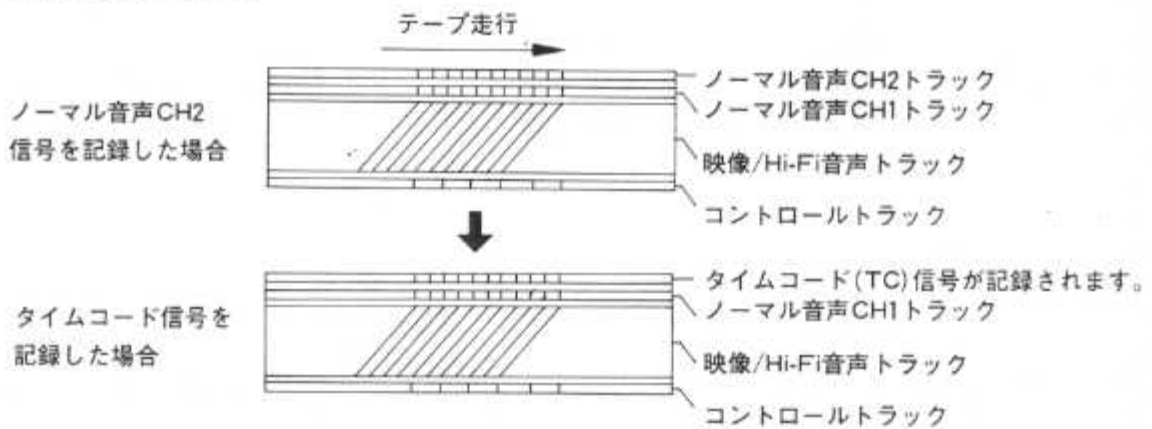
← もう一度TCG SET
マ物187

- ⑧ STOP keyを押すことによってタイムコード編集が終了します。



〈ご注意〉

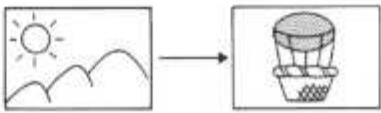
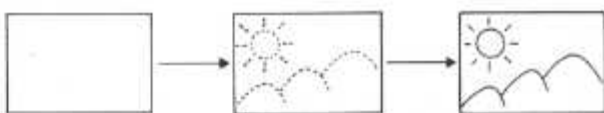
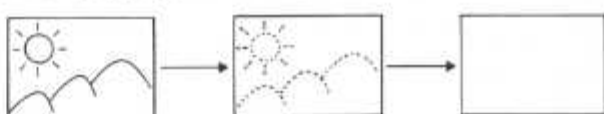

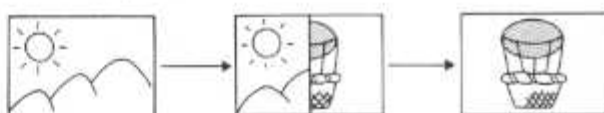

S-VHS (またはVHS) フォーマットのテープでタイムコード編集をする場合
タイムコード(TC)信号は、ノーマル音声CH2トラック上に記録されますのでノーマル音声CH2信号は、記録されません。



AG-SW800接続時に設定できる特殊効果について

AG-A800にオーディオ/ビデオ・スイッチャAG-SW800を接続すると下記のような特殊効果編集を行なうことができます。

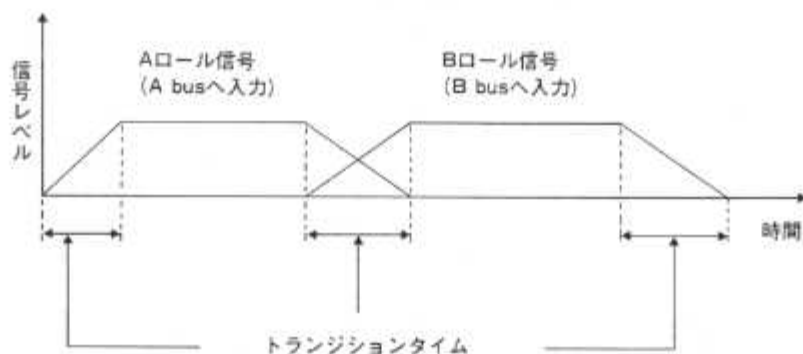
●特殊効果は1回(1 EVENT)編集ごとに設定することができます。

入力映像	A bus側入力	B bus側入力	KEY入力
AG-SW800を接続したときに設定できる特殊効果モード	上図のような映像が入力されている場合の出力映像		
1. カットモード 始めの映像から次の映像へ瞬時に切り換えます。	A busの映像からB busの映像へカット 		
2. フェードインモード 黒または白い映像から、次第に映像が表れてきます。	A busの映像のフェードイン 		
3. フェードアウトモード 映像が次第に、黒または白い映像へ消えて行きます。	A busの映像のフェードアウト 		
4. ディゾルブモード 初めの映像が次第に消えて行きながら、次の映像が表れてきます。	A busの映像からB busへのディゾルブ 		
5. ワイプモード 初めの映像を次の映像が、ぬぐい去るように切り換わります。	A busの映像からB busの映像へのバーテカルワイプ 		
6. ダウンストリームキーヤー 1つの映像(バックグラウンド)の上に、任意の文字や図形の映像(フォアグラウンド)を重ねます。	A busの映像へKEY映像のIN 		

KEY入力とは、外部のキャラクタジェネレータで作成された文字や、白黒カメラによって写しだされている映像の入力信号のことです。

トランジションタイム

編集コントローラAG-A800では、カットモード以外のすべての特殊効果はその効果が始まって終わるまでの、時間を設定することができます。この変化時間をトランジションタイムと呼びフレーム(1フレーム=1/30秒)単位で入力することができます。最大999フレーム(約33秒)まで、設定することが可能です。



注) トランジションタイムを0フレームとすると、カット編集となります。

ワイブパターン

ワイブモードを選択した際、編集コントローラにより16通りのワイブパターンを番号で指定することができます。またワイブには、その切り換える方向により同じワイブパターンでも、ノーマルとリバースに分かれます。下の表のワイブパターン図において、白い部分より映像が切り換わります。

パターンNo.	方向	パターン名	パターンNo.	方向	パターン名
1	ノーマル	バーチカルワイブ	51	リバース	バーチカルワイブ
2	ノーマル	水平シフトワイブ	52	リバース	水平シフトワイブ
3	ノーマル	バーチカルスプリットワイブ	53	リバース	バーチカルスプリットワイブ
4	ノーマル	水平シフトスプリットワイブ	54	リバース	水平シフトスプリットワイブ
5	ノーマル	左コーナーワイブ	55	リバース	左コーナーワイブ
6	ノーマル	右コーナーワイブ	56	リバース	右コーナーワイブ
7	ノーマル	対角ワイブ	57	リバース	対角ワイブ
8	ノーマル	サークルワイブ	58	リバース	サークルワイブ

ディゾルブパターン

エフェクトポイントのP IN、又はP OUTを選択した際、黒い映像(BLK)もしくは白い映像(W)、いずれかの信号とのフェードイン/アウトを行なえます。編集コントローラによりディゾルブパターンを番号で指定することができます。

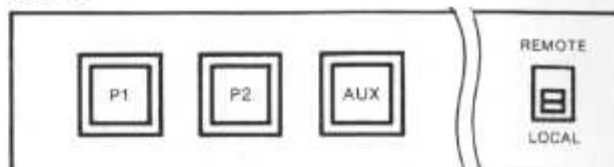
エフェクト ポイント パターンNo.	P IN	P OUT
0	黒い映像からフェードイン	黒い映像へフェードアウト
1	白い映像からフェードイン	白い映像へフェードアウト

AG-SW800接続時の基本操作

準備

- (1)システム接続を行いません。
- (2)システム調整を行いません。
(AG-SW800の取扱説明書参照)
- (3)スイッチャの電源を投入します。
- (4)編集コントローラの電源を投入します。
編集コントローラのPowerインジケータが点灯します。

- (5)AG-SW800のCONTROLスイッチを“REMOTE”側にします。“P1”、“P2”、“AUX”のすべてのランプが消灯します。



編集操作

AG-SW800を接続すると、2台のPLAYERを使用したABロール編集、シンクロール編集や様々な特殊効果編集を行なうことができます。

- 1) ABロール編集時に於ける特殊効果編集の基本操作フローチャートは以下の通りです。

ABロール編集に必要な編集点をすべて登録します。

-----32ページ参照

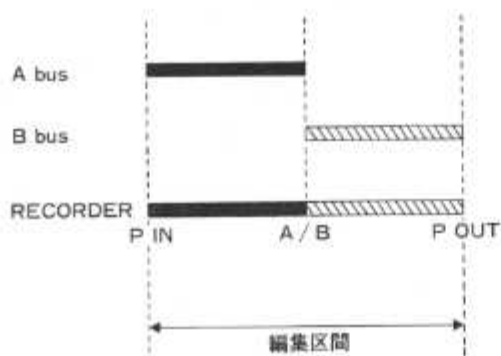
- 特殊効果編集を行なう場合は必ず、編集点の登録が完了してから行なってください。

エフェクトポイントを選択します。(下記参照)

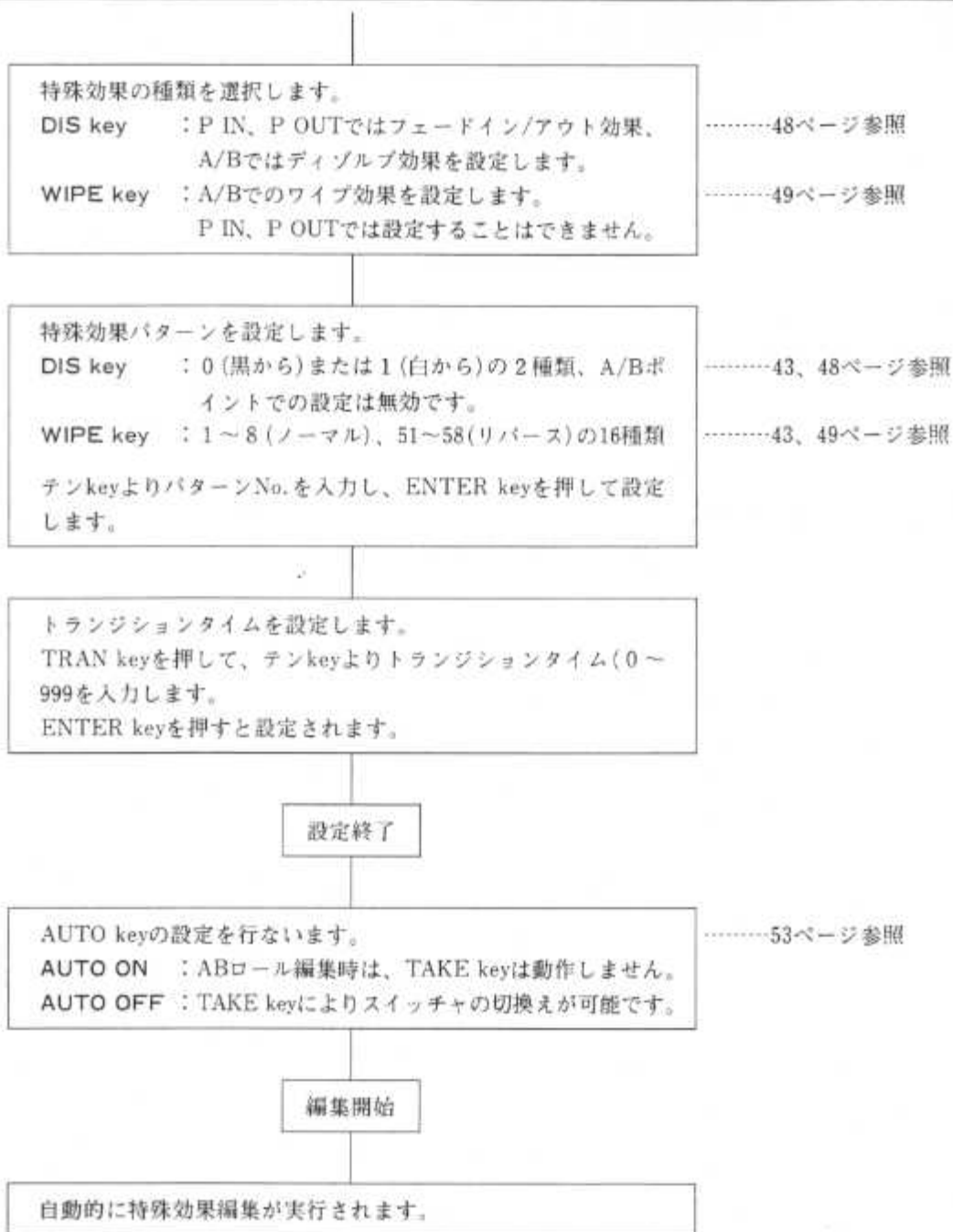
P IN、A/B、P OUTの中から一つ選択します。

- 特殊効果はすべてのポイントについて別々に設定することができます。

■エフェクトポイントの説明

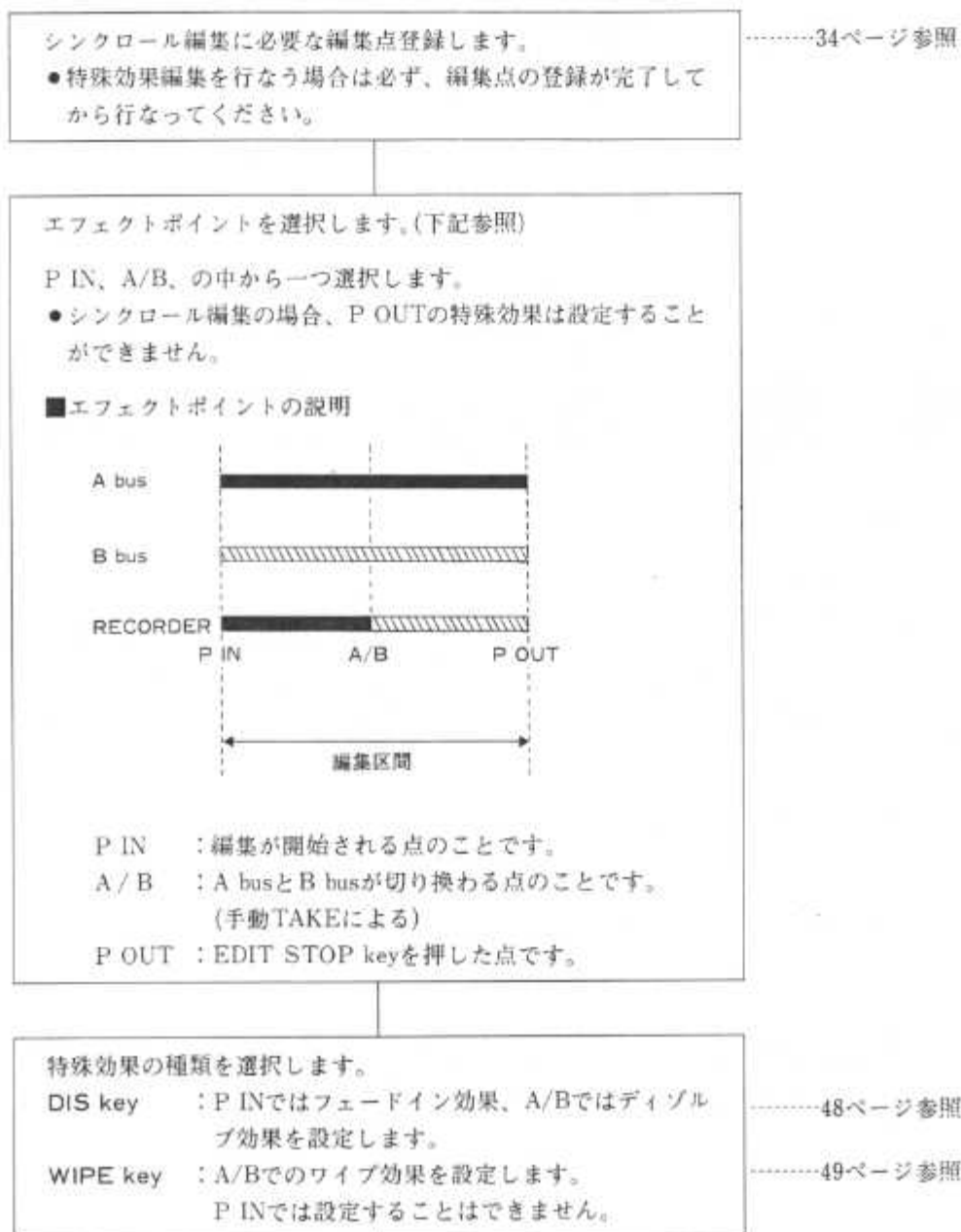


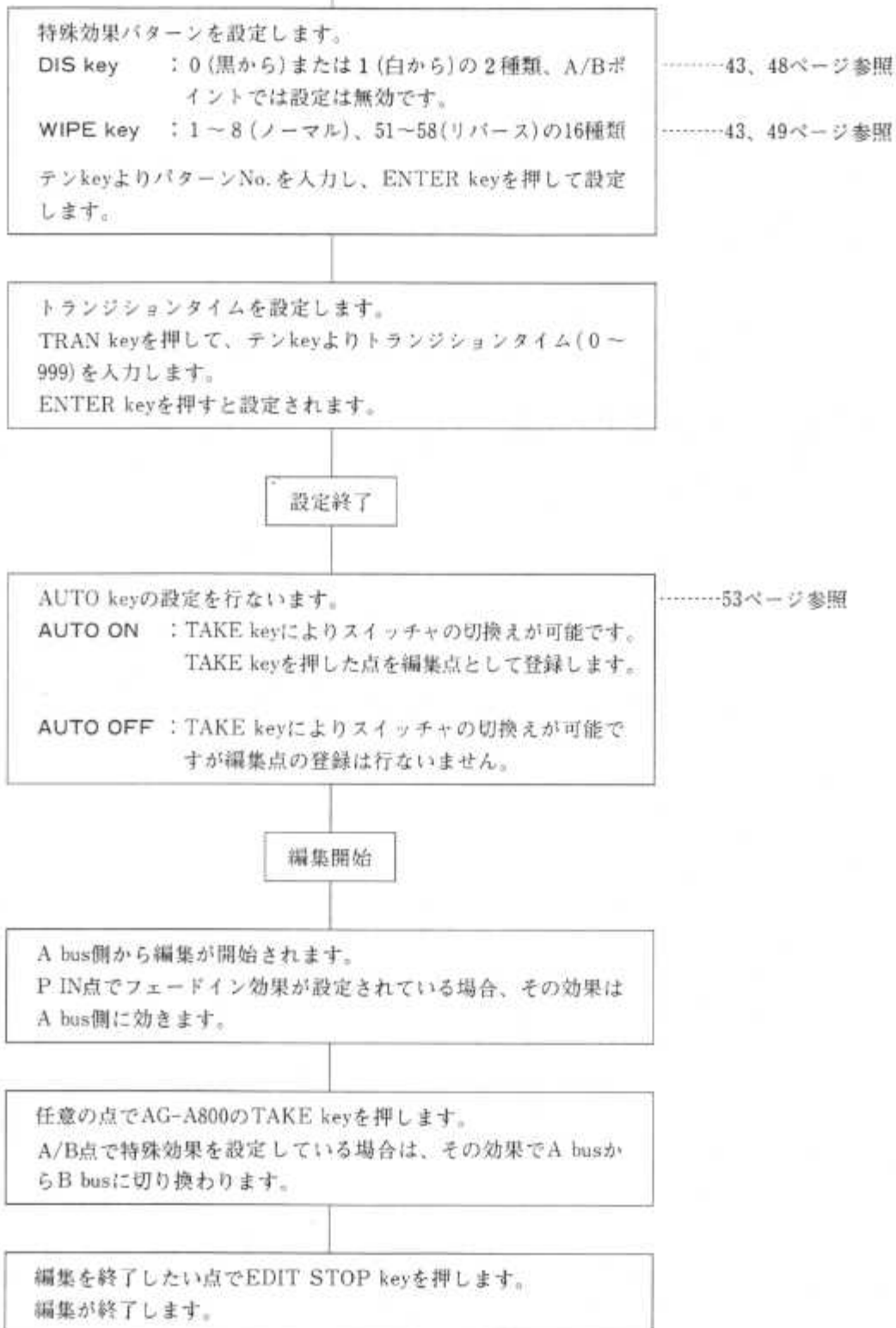
- P IN : 編集が開始される点のことです。
A/B : A busとB busが切り換わる点のことです。
P OUT : 編集が終了する点のことです。



- ダウンストリームキーヤー効果の設定は50ページを参照ください。
- オーディオの特殊効果設定は52ページを参照ください。

2) シンクロール編集時に於ける特殊効果編集の基本操作フローチャートは以下の通りです。





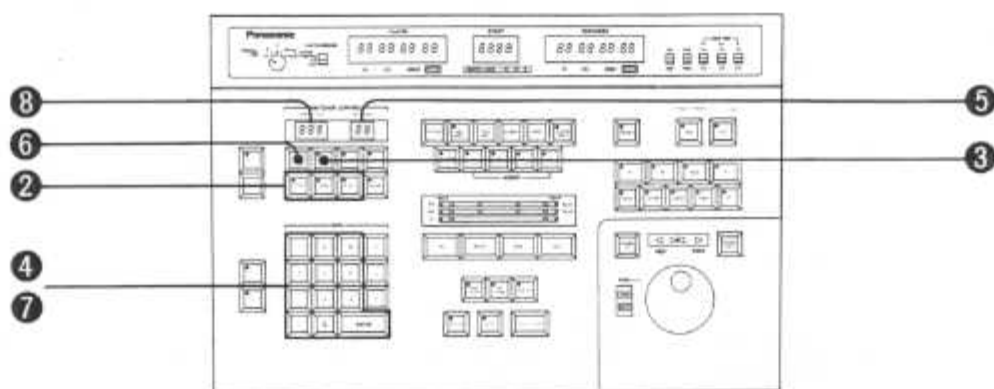
- ダウンストリームキー効果の設定は50ページを参照ください。
- オーディオの特殊効果設定は52ページを参照ください。

ディゾルブ (DIS) 効果の設定

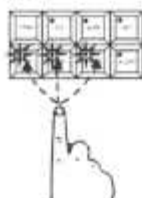
P INでのディゾルブは、黒または白の映像からのフェードイン効果になります。

P OUTでのディゾルブは、黒または白の映像へのフェードアウト効果になります。

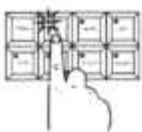
A/Bでのディゾルブは、Aロールの映像からBロールの映像へのディゾルブ効果になります。



- ①すべての編集点の登録を完了させます。
編集点の登録操作は22ページを参照ください。
- ②特殊効果を効かせたいポイントを選択します。
ただし、A/Bロール編集を行なわないときは、A/B keyは選択できません。



- ③DIS keyを押します。



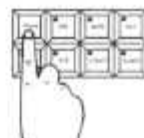
- ④テンkeyによりディゾルブパターンを入力します。
 - 0：黒い映像からのフェードイン（黒い映像へのフェードアウト）
 - 1：白い映像からのフェードイン（白い映像へのフェードアウト）
- ②でA/Bを選択した場合はディゾルブパターンを入力する必要はありません。

- 一度設定したディゾルブパターンNo.やトランジションタイムの値を変更したい場合は、再度DIS keyまたはTRAN keyを押して、新しい値を入力し、ENTER keyを押してください。
- トランジションタイムを0フレームとすると、カット効果になります。

- ⑤ENTER keyを押します。
設定されたディゾルブパターンがパターンディスプレイに表示されます。



- ⑥TRAN keyを押します。



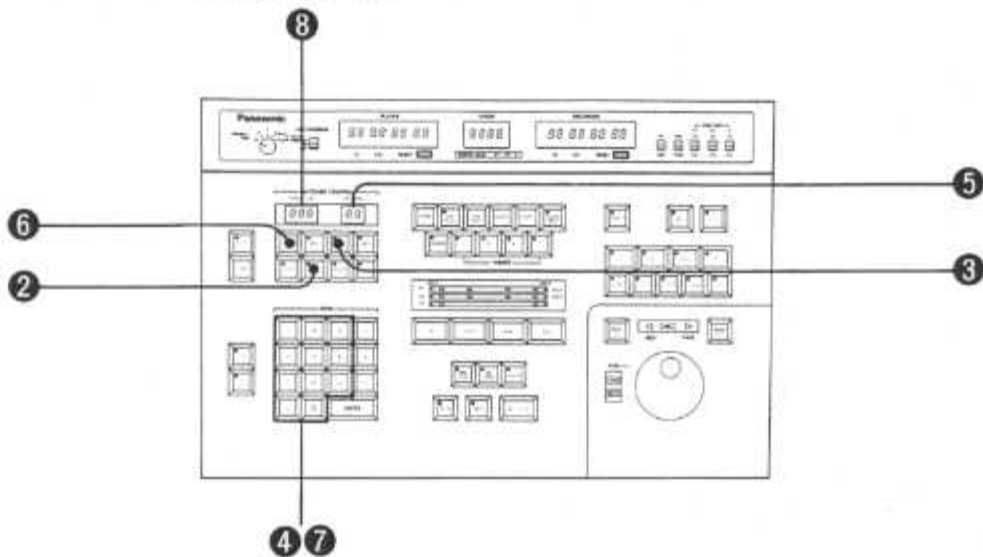
- ⑦テンkeyによりトランジションタイムを入力します。
 - トランジションタイムの単位はフレームで、入力は0～999フレームまでです。
(1フレームは1/30秒です。)

- ⑧ENTER keyを押します。
設定されたトランジションタイムがパターンディスプレイに表示されます。
これでディゾルブ効果の設定は完了です。



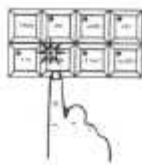
ワイプ効果 (WIPE) の設定

ワイプ効果はA/Bポイントのみに効く特殊効果です。

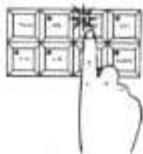


①すべての編集点の登録を完了させます。
編集点の登録操作は22ページを参照ください。

②A/B keyを押します。
但しA/Bロール編集を行なわない時は、選択できません。



③WIPE keyを押します。

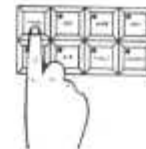


④テンkeyによりワイプパターンを入力します。
ワイプパターンについては 22ページを参照ください。

⑤ENTER keyを押します。
設定されたパターン番号が、パターンディスプレイに表示されます。



⑥TRAN keyを押します。



⑦テンkeyによりトランジションタイムを入力します。
●トランジションタイムの単位はフレームで、入力は0～999フレームまでです。
(1フレームは1/30秒です。)

⑧ENTER keyを押します。
設定されたトランジションタイムが表示されます。

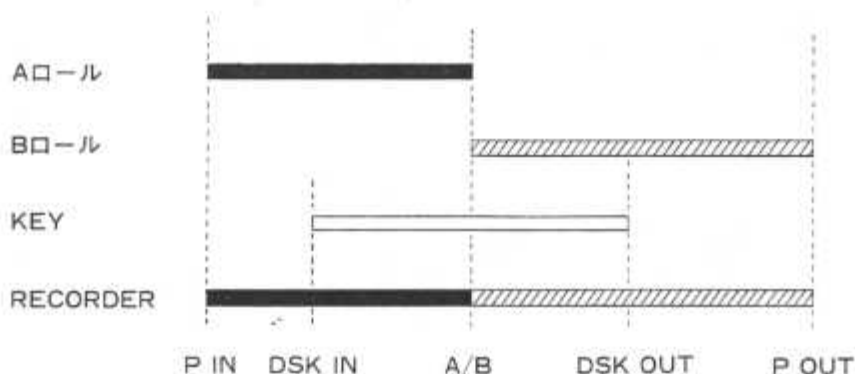


- 一度設定したディゾルブパターンNo.やトランジションタイムの値を変更したい場合は、再度WIPE keyまたはTRAN keyを押して、新しい値を入力し、ENTER keyを押してください。
- トランジションタイムを0フレームとすると、カット効果になります。

ダウンストリームキーヤー (DSK) の設定

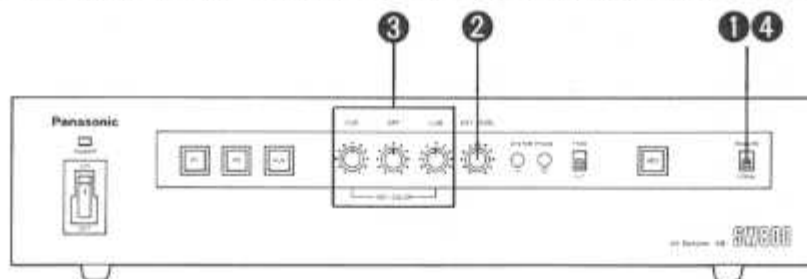
ダウンストリームキーヤーとは、キャラクタジェネレーターで作成した文字や、白黒カメラで写し出されている映像などを着色して、編集区間内の任意の点から任意の点までの間にスーパーインポーズさせる機能です。

ダウンストリームキーヤーの登録には、その効果を挿入し始める点、及び終了点を設定し、その挿入開始(終了)点での効果を設定することが必要です。



1) ダウンストリームキーヤーの調整

キャラクタジェネレーターで作成した文字や、白黒カメラで写し出されている映像などの色合いなどを調整することができます。



① AG-SW800のCONTROLスイッチをLOCALにします。



② KEY入力映像の各調整を行ないます。

LEVELボリューム、KEY入力画像(文字や図形)が、モニター上に明瞭に表示されるように調整します。このボリュームは中央にクリックがありこれより右側で入力画像の白い部分が、これより左側で入力画像の黒い部分が挿入されます。

③ 希望の色を設定します。

HEU : 調整すると色合いが変化します。

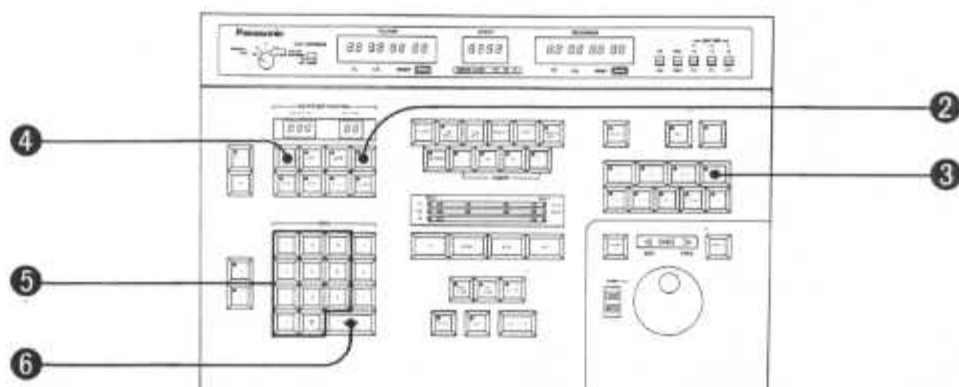
SAT : 調整すると、色レベルが変化し、つまみを時計回しに回転すると、淡い色から深い色へと変化します。

LUM : 調整すると明るさが変化し、つまみを時計回しに回転すると、暗い色から明るい色へと変化します。

④ CONTROLスイッチを「REMOTE」に戻します。

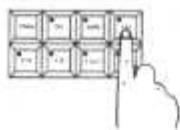
● AG-RM800を接続している場合は1)の操作はすべてAG-RM800側で行なうことができます。

2) ダウンストリームキーヤーの編集点の登録



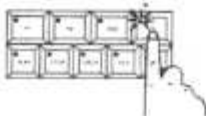
① すべての編集点の登録を完了させます。
編集点の登録操作は22ページを参照ください。

② KEY keyを押します。
選択されると、ランプが点灯します。



③ ダウンストリームキーヤーを始める点(DSK IN)と
ダウンストリームキーヤーを終える点(DSK OUT)を登
録します。

(1) RECORDERを選択します。



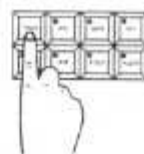
(2) DSK IN/OUT点を登録します。

登録のしかたは、MARK keyまたはテンkeyによって
行なってください。

- ダウンストリームキーヤーの編集点は、RECORDER
側の時間(TIME CODE)に基づいて登録されますので、
PLAYER側を選択しても、DSK IN/OUT点の
登録を行なうことはできません。PLAYER側の映像
を確認しながら、DSK IN/OUT点を登録したい場合
は、KEY keyを点灯させてからPREVIEWを実行し、
MARK IN、OUT keyで登録するか、AG-RM800
を接続し、エフェクトメモリ機能を使用すれば行な
うことができます。

- DSK IN/OUT点は編集区間内に登録してください。

④ TRAN keyを押します。



⑤ テンkeyにより、トランジションタイムを設定します。
● フェードインとフェードアウトのトランジションタ
イムは同じ値になります。

⑥ ENTER keyを押します。設定されたトランジション
タイムが表示されます。

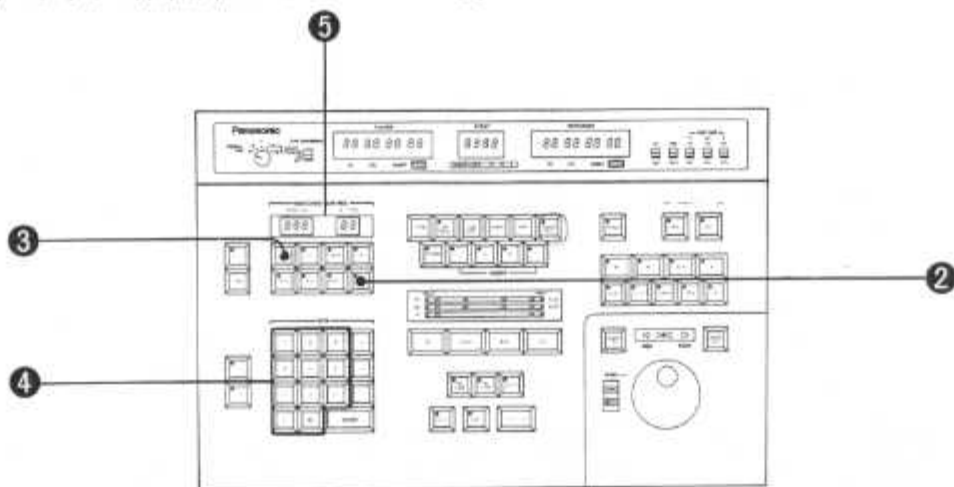
- ダウンストリームキーヤーをカットで行なう場合は
④ ~ ⑥ の操作は不要です。

KEYランプが点灯中は以下keyの機能がかわります。

key	機能
DUR	DSK IN点、DSK OUT点の差を表 示する。
IN	DSK IN点を、PLAYER側ディス プレイに表示します。
OUT	DSK OUT点を、PLAYER側ディ スプレイ表示します。
GOTO+IN	DSK IN点へキューアップします。
GOTO+OUT	DSK OUT点へキューアップします。
MARK IN	DSK IN点を登録します。
MARK OUT	DSK OUT点を登録します。

オーディオ特殊効果の設定

編集コントローラAG-A800では、オーディオの効果を、ビデオとは独立に設定することが可能です。登録の方法はビデオと同じですが、オーディオの特殊効果はディゾルブのみです。



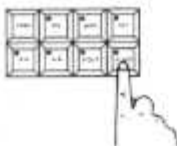
①すべての編集点の登録を行ないます。

編集点の登録操作は22ページを参照ください。

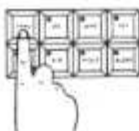
(AUDIO SPLITSの登録を行なった後「1」には移りません)

②AUDIO keyを押します。

A/Bランプも同時に点灯します。

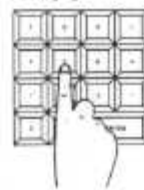


③TRAN keyを押します。



④テンkeyによりトランジションタイムを入力します。

- トランジションタイムの単位はフレームで、入力は0～999フレームまでです。

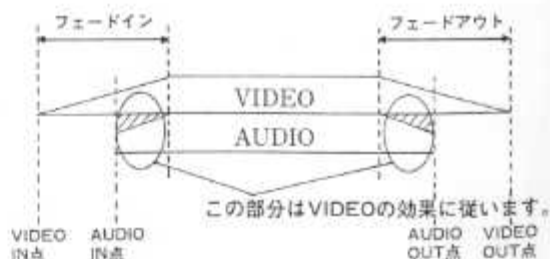
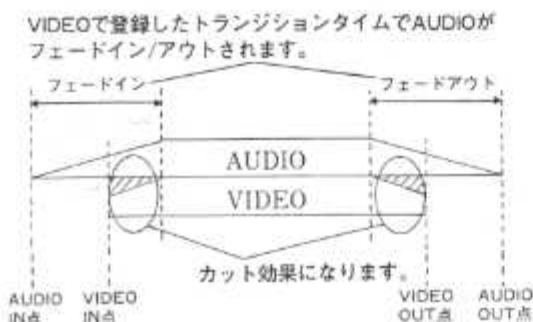


⑤ENTER keyを押します。

設定されたトランジションタイムが表示されます。



- トランジションタイムを3フレーム以下で設定すると、ノイズが出るおそれがあります。
- ビデオの特殊効果を登録される時は、AUDIO keyを再度押して、ランプを消灯させてください。
- P IN/P OUTポイントでのオーディオの特殊効果は登録できません。効果はビデオに従います。ただし、オーディオスプリット編集を行なっている場合、オーディオは以下のように記録されます。



AUTO key/TAKE keyについて

AUTO key

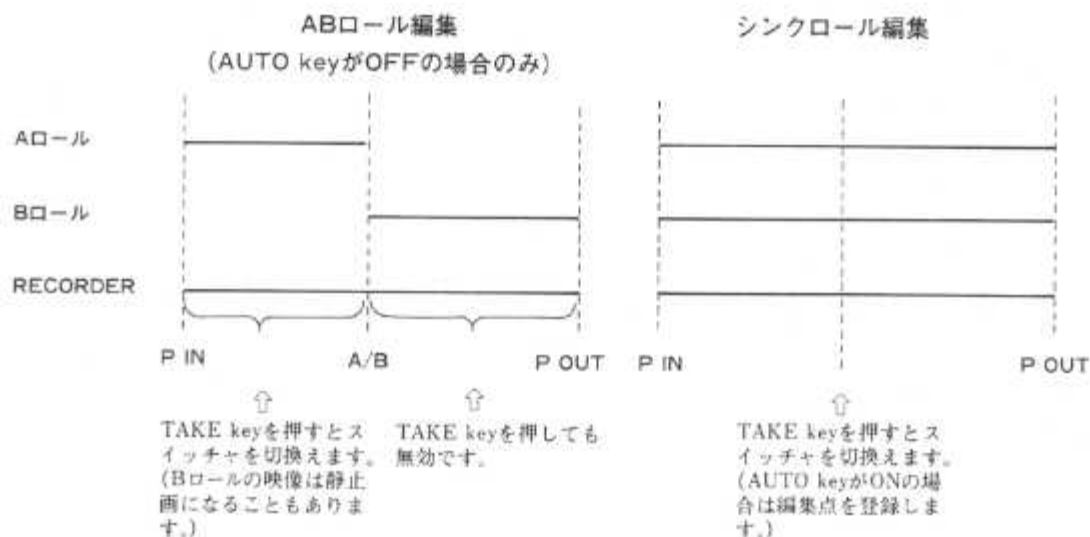
AUTO keyは、シンクロール編集または、A/Bロール編集を行なう時のTAKE keyの動作を切り換えます。

各モードによるAUTO keyとTAKE keyの関係

	AUTO ON	AUTO OFF
シンクロール編集	TAKE keyを有効とし、押されたと同時にスイッチの入力を切り換え、その点をA OUT、B INとして登録します。	TAKE keyを有効とし、押されたと同時にスイッチの入力を切り換えます。ただし、編集点の登録は行ないません。
A/Bロール編集	TAKE keyは動作しません。	TAKE keyを有効とし、押されたと同時に、スイッチの入力を切り換えます。ただし編集点の登録は行ないません。

TAKE key

編集コントローラAG-A800において、シンクロール編集又は、A/Bロール編集を行なう際に、AロールからBロールへの切り換え動作を、TAKE keyによって行なうことができます。



- ビデオとオーディオのTAKE点は同じになります。
- PREVIEWでも、TAKE keyは動作しそのTAKE点はA OUT、B IN点として登録されます。
(ただしシンクロール編集でAUTO keyがONの場合のみ)

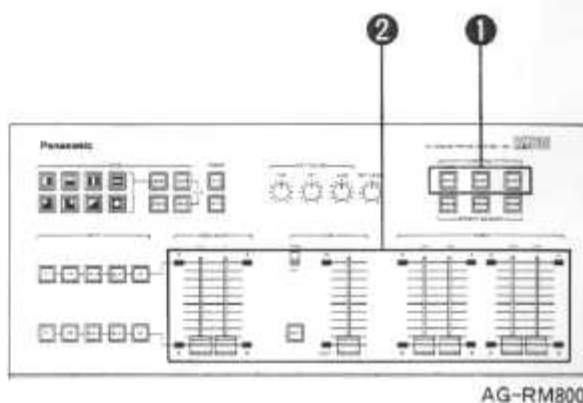
AG-RM800接続時に設定できる特殊モード

オーディオ/ビデオスイッチャリモートコントローラAG-RM800を接続したAG-SW800とAG-A800を接続すると、AG-RM800のフェーダの手動操作によるA bus、B busのスイッチャ切り換えや、各種特殊効果のマニュアル操作、またAG-RM800で行なったマニュアル操作をメモリして、編集時に再現するエフェクトメモリ編集を行なうことができます。
(AG-RM800はAG-SW800と接続しないと動作しません。)

コントロール切換え

AG-SW800の編集時のコントロールをAG-A800で自動的にを行なうか、またはAG-RM800で行なうかを切換えることができます。

- ① マニュアルコントロールしたい信号を選択します。
- ② フェーダーの操作を行ないます。



AG-RM800

<ご注意>

- 編集コントローラAG-A800側でAG-SW800を自動的に操作しているときに、フェーダーレバーを動かすと自動操作を中止し、AG-RM800の手動操作に切り換わることがありますので、特に必要のないときはフェーダーレバーを動かさないでください。
- コントロール切換えスイッチの状態とAG-SW800をリモート操作可能な機器(AG-RM800、AG-A800)の関係は以下のとおりです。

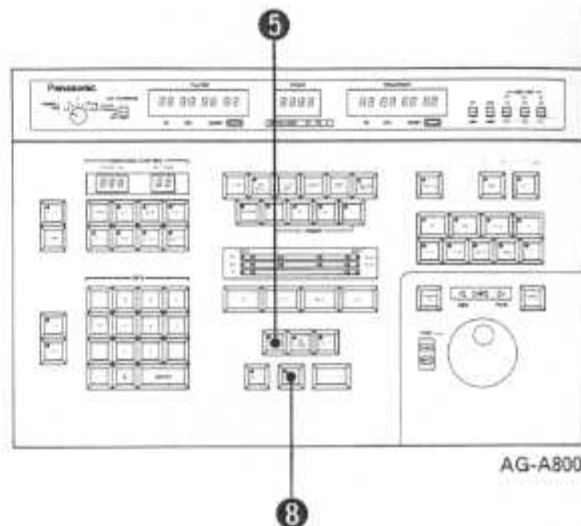
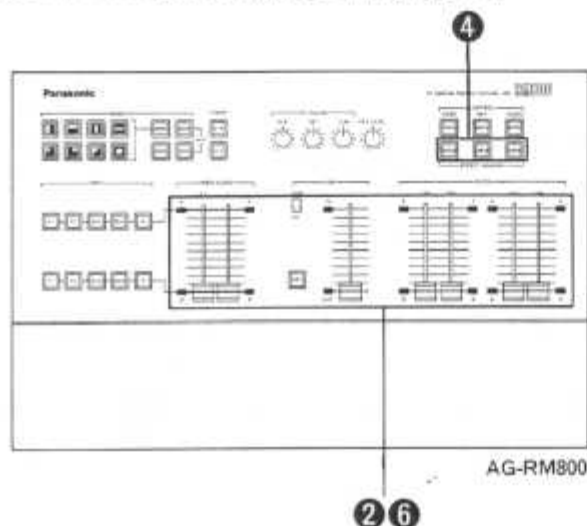
AG-SW800 コントロール 切換え	AG-RM800コントロールkey/ランプ			A, B bus 入力選択	エフェクト モード	フェーダー操作			
	VIDEO	KEY	AUDIO			VIDEO	KEY	AUDIO CH1,2	AUDIO CH3,4
LOCAL	○/●	○/●	○/●	AG-SW800で (A busのみ) 操作可能	×	×	×	×	×
REMOTE	○	○	○	◎	◎	▲	▲	▲	▲
	○	○	●	◎	◎	▲	▲	◎	▲
	○	●	○	◎	◎	▲	○	▲	▲
	○	●	●	◎	◎	▲	◎	◎	▲
	●	○	○	◎	◎	◎	▲	▲	△
	●	○	●	◎	◎	◎	▲	◎	△
	●	●	○	◎	◎	◎	◎	▲	△
	●	●	●	◎	◎	◎	◎	◎	△

- ：ランプ点灯 ◎：AG-RM800またはAG-A800でリモート可能
- ：ランプ消灯 △：AG-RM800またはAG-A800でリモート可能(ただし、AG-A800リモート時はVIDEOと連動)
- ×：操作不可 ▲：AG-RM800のみでリモート可能

エフェクトメモリ

AG-RM800のフェダーを移動し始めた時間と移動を行なった時間(移動開始から移動終了までにかかった時間)をAG-A800で記憶します。

エフェクトメモリは各EVENTごとに行なえます。



- ① すべての編集点の登録を完了させます。
編集点登録操作は22ページを参照ください。
- ② 特殊効果モードの設定はAG-A800側で行ないます。
- ③ エフェクトメモリを行なうフェダーをA bus側まで動かし、B bus側のランプを消します。
(DSKの場合はOUT側にします。)
- ④ エフェクトメモリを行なう信号を選択します。
- ⑤ PREVIEW keyを押してリハーサル編集を始めます。
- ⑥ エフェクトメモリを行なうフェダーを動かします。
自動的にその動きを記憶します。
- ⑦ フェダーを動かし始めるとメモリkey/ランプが点滅し始め、フェダーを動かし終わると消灯します。ランプが消灯するとメモリ完了です。
- ⑧ PREVIEWが終わった後、EDIT keyを押して実際に編集を行ないます。

<ご注意>

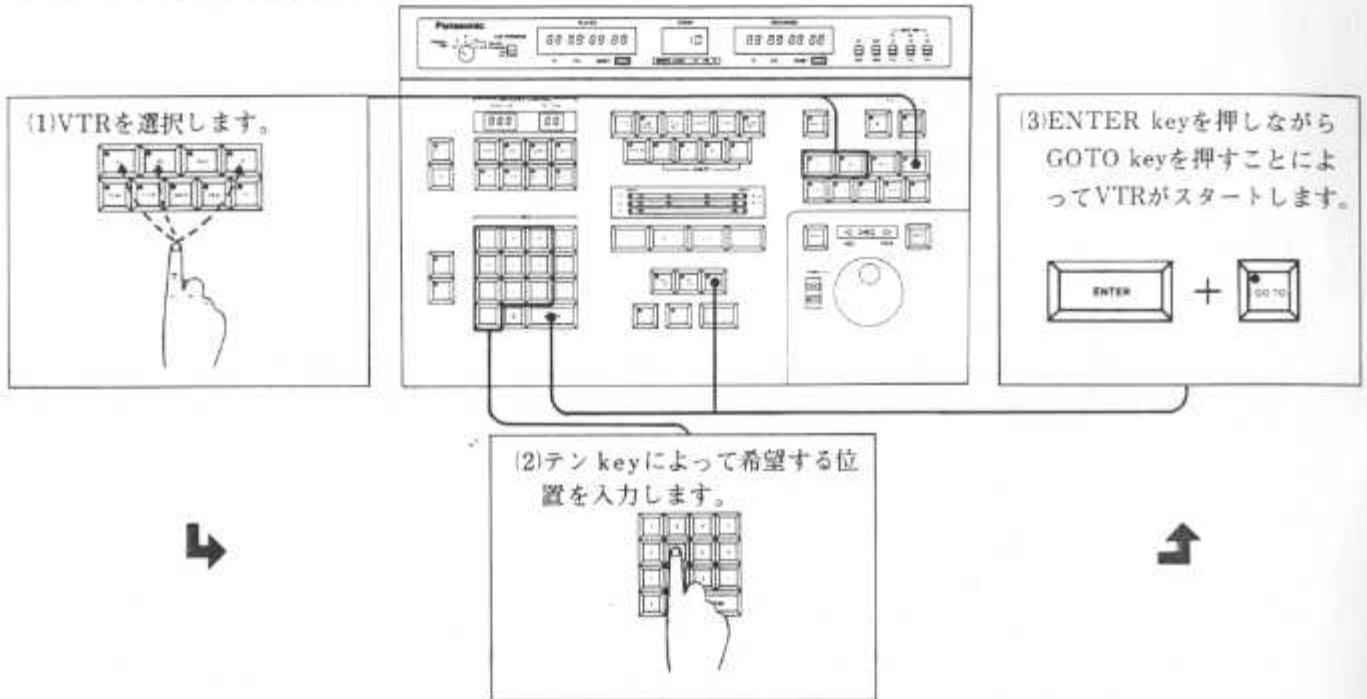
- エフェクトメモリで使用できるフェダーは、以下のとおりです。
VIDEO：H/Vフェダー (Vフェダーは使用できません。)
DSK：ダウンストリームキーヤーフェダー
AUDIO：CH1フェダー (CH2はCH1に連動して記憶されます。)
- エフェクトメモリは1 EVENTに対してVIDEO、KEY、AUDIOのそれぞれ各1回だけ記憶します。
- エフェクトメモリ中にフェダーを何度往復させても、実際にメモリされる内容は効果開始点(A OUT点)とトランジションタイムだけですのでご注意ください。
- VIDEOまたはAUDIOのエフェクトメモリを行なうときは、編集コントローラでシンクロ編集を登録してください。既に、A/Bロール編集の登録データがあるときは、エフェクトメモリ機能によって元のデータの書換えは行なわれません。
- DSKのエフェクトメモリを行なうときは、DSK効果を始める点、DSK効果をフェードインするトランジションタイム、DSK効果を終了する点が設定できます。
上記⑥の操作の中でフェダーをOUTからINにした後、INからOUTにフェダーを動かすと、その点をDSK効果を終了する点として記憶します。
ただし、フェードアウトするトランジションタイムはフェードイン時と同じとなります。

オートサーチ (GO TO)

本機はGO TO keyを用いますと、任意のテープ位置を素早く探すことができます。

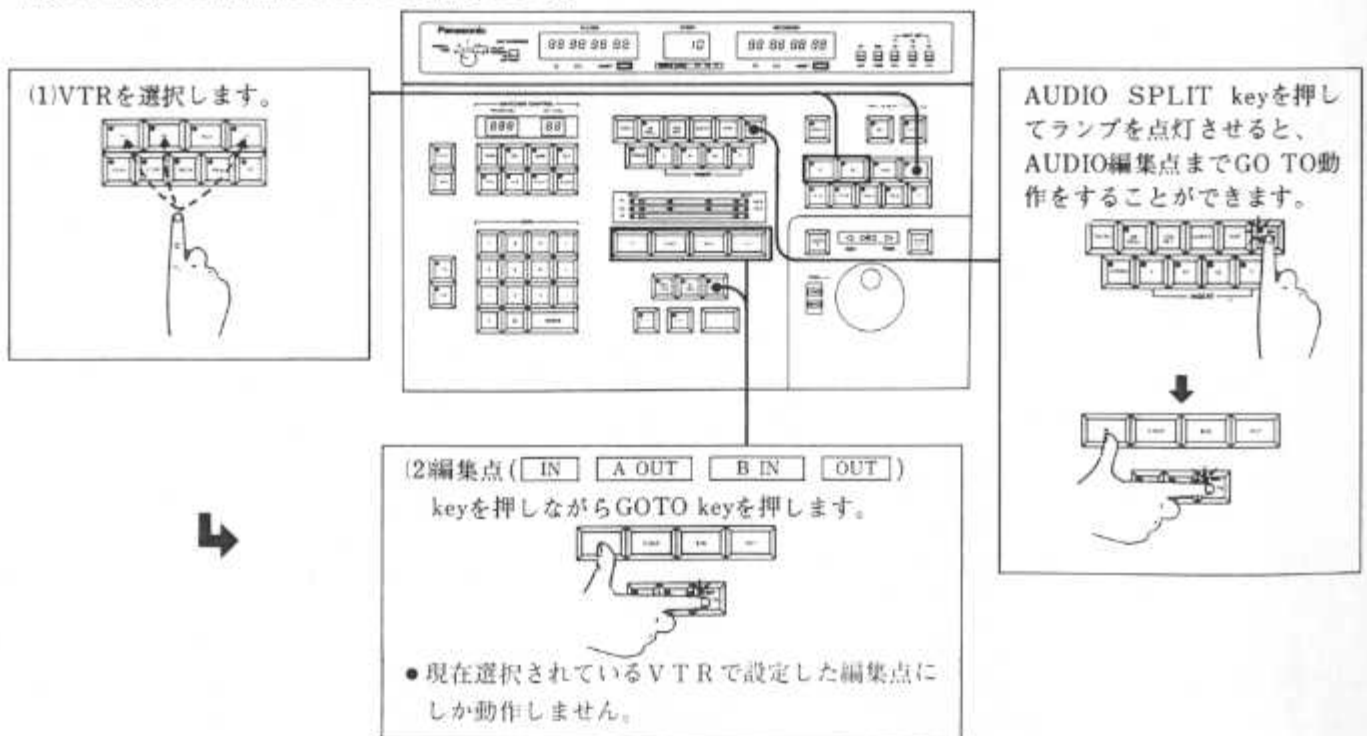
任意の位置を探す

テンkeyによって入力した位置までGO TO動作をします。



編集点を探す

本機は、登録した編集点までGO TO動作をします。



トータル時間の表示

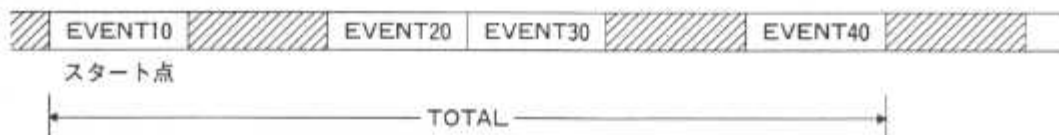
本機はスタート(初回のEVENTのRECORDER IN)点から現在表示しているEVENTのRECORDER OUT点までのトータル時間長を表示します。トータル時間はRECORDER側ディスプレイに表示されます。

ただし、現在表示しているEVENTのRECORDER OUT点が登録されていない場合はRECORDER IN点までのトータル時間を表示します。また、現在表示しているEVENTのRECORDER IN/OUT点が登録されていない場合は、前のEVENTのRECORDER OUT点までのトータル時間が表示されます。

トータル時間を表示する場合、実時間により近い値を得るため時間の基準モードがいずれの場合でも(TC、TC・DF、CTL、CTL・DF)すべてドロップフレームで計算します。

また、PLAYER側ディスプレイには、エラーコードが表示されます。

次のエラーが発生するまで現在表示のエラーコードは変更されません。(エラーコードについては、74ページ参照)



トータル時間の確認

①現在表示しているEVENT No.を確認します。
または、トータル時間を確認したいEVENTを設定します。

③TOTAL keyを押している間だけRECORDER側ディスプレイに現在までのトータル時間を表示します。

②RECORDER OUT点またはIN点が登録されていることを確認します。登録されていない場合は、前のEVENTのRECORDER OUT点までのトータル時間が表示されます。

EVENT	IN	OUT
10	00:00:00	00:10:00
20	00:10:00	00:20:00
30	00:20:00	00:30:00
40	00:30:00	00:40:00

または

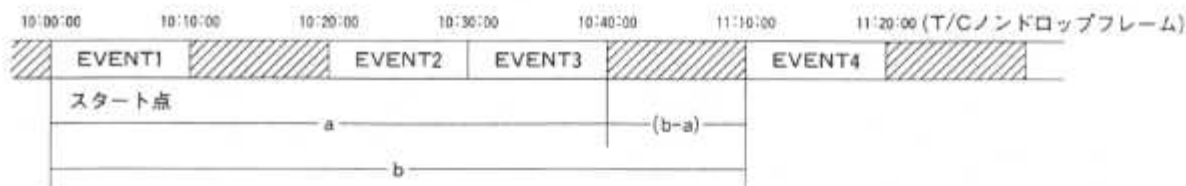
EVENT	IN	OUT
10	00:00:00	00:10:00
20	00:10:00	00:20:00
30	00:20:00	00:30:00
40	00:30:00	00:40:00

<例>

スタート点を

H	M	S	F
00	10	00	00

 とする場合(初回EVENTのRECORDER IN点が「00:10:00:00」の場合)



- 現在表示中のEVENTが上図のEVENT4のような場合、EVENTのRECORDER側IN点が登録されている場合と登録前とでは、トータル時間長に(b-a)の差が生じます。
- スタート点の登録がない場合はトータル時間の表示は行ないません。
- 編集実行中に押すと、正しい値が表示されることがあります。

編集データの確認

本機は、登録済の任意の編集データを確認することができます。

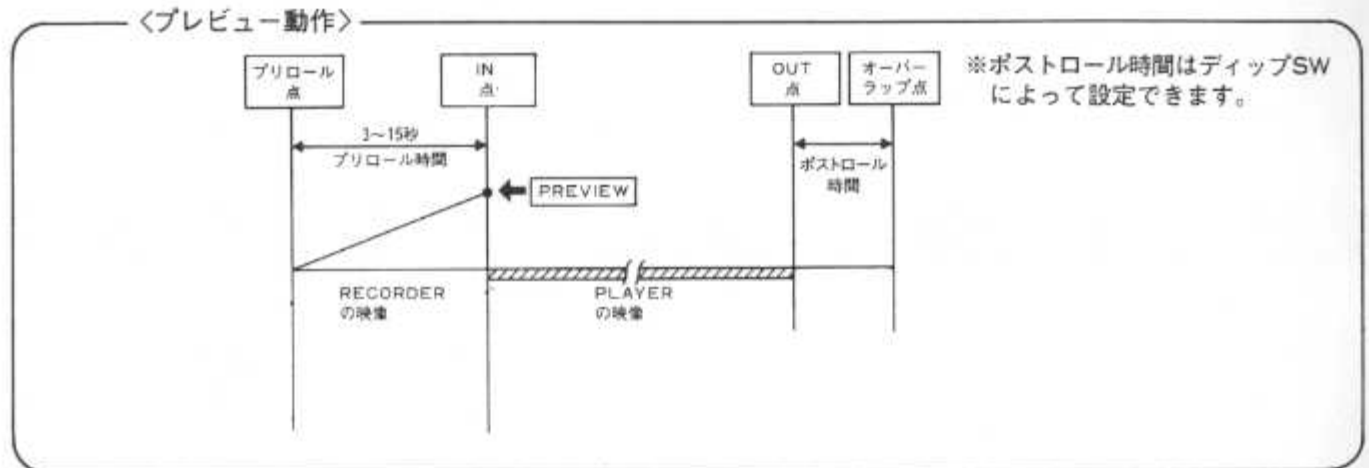
プレビュー/レビュー機能

登録した編集データに基づき、確認を行なうことができます。

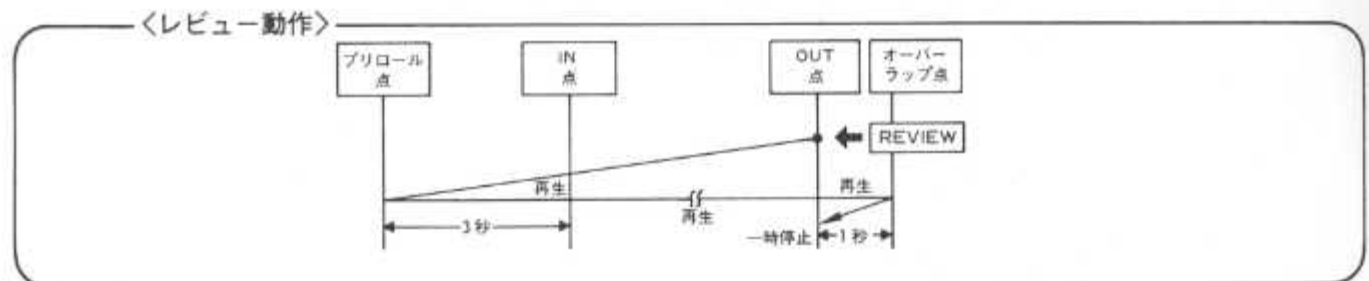
編集前の確認を行なうときは、PREVIEW keyを押してプレビュー動作を行ないます。

また、編集をすでに終了しているEVENTについて確認を行なうときは、REVIEW keyを押してレビュー動作を行ないます。

- PREVIEW keyを単独で押すとディスプレイに表示しているEVENTについてプレビュー動作します。



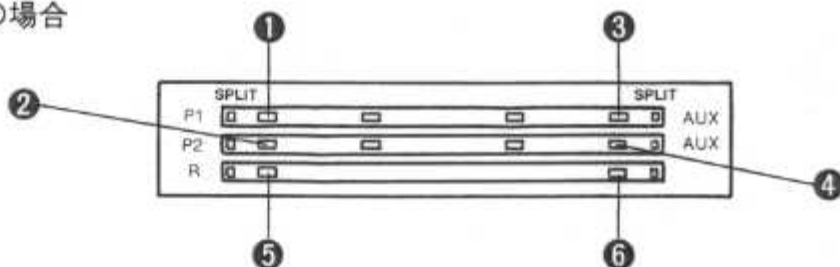
- REVIEW keyを単独で押すとディスプレイに表示しているEVENTについてレビュー動作します。



編集点登録状態の確認(編集点確認ランプについて)

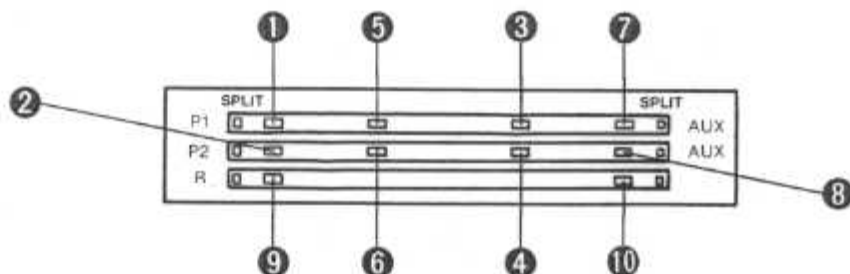
編集点登録ランプの点灯によって、編集に必要な編集点がすべて登録されているかどうかを、確認することができます。編集点登録ランプの点灯のしかたには、各編集操作によって以下のような規則がありますのでご注意ください。

基本編集(1カット編集)の場合



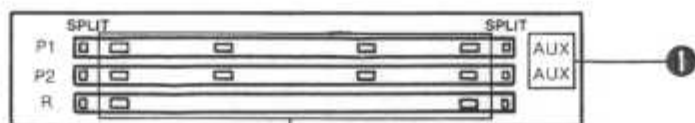
- ① P1がソース機の場合に、ソース機側の編集IN点が登録されると点灯します。
- ② P2がソース機の場合に、ソース機側の編集IN点が登録されると点灯します。
- ③ P1がソース機の場合に、ソース機側の編集OUT点が登録されると点灯します。
- ④ P2がソース機の場合に、ソース機側の編集OUT点が登録されると点灯します。
- ⑤ RECORDER側の編集IN点が登録されると点灯します。
- ⑥ RECORDER側の編集OUT点が登録されると点灯します。

ABロール編集の場合



- ① P1がAロールの場合に、Aロール側の編集IN点が登録されると点灯します。
- ② P2がAロールの場合に、Aロール側の編集IN点が登録されると点灯します。
- ③ P1がBロールの場合に、Bロール側の編集IN点が登録されると点灯します。
- ④ P2がBロールの場合に、Bロール側の編集IN点が登録されると点灯します。
- ⑤ P1がAロールの場合に、Aロール側の編集OUT点が登録されると点灯します。
- ⑥ P2がAロールの場合に、Aロール側の編集OUT点が登録されると点灯します。
- ⑦ P1がBロールの場合に、Bロール側の編集OUT点が登録されると点灯します。
- ⑧ P2がBロールの場合に、Bロール側の編集OUT点が登録されると点灯します。
- ⑨ RECORDER側の編集IN点が登録されると点灯します。
- ⑩ RECORDER側の編集OUT点が登録されると点灯します。

AUX編集の場合



この部分のランプは、基本的に前記と同様です。

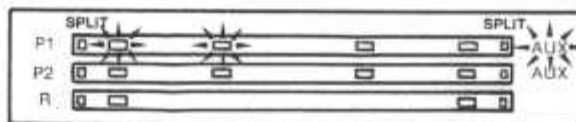
① 外部機器 (AUX) が選択されると点灯し、この横列のランプはAUX用編集点登録ランプになります。

ノーマル編集の場合は必ず上側のAUXランプが点灯します。

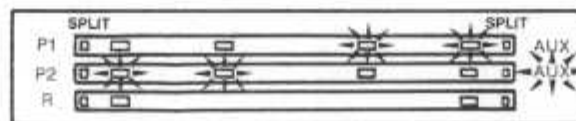
ABロール編集は下記のご注意を参照ください。

〈ご注意〉

ABロール編集を行なうとき、最初にAUX側の編集点を登録する (AUXをAロールにする) 場合は、上側のAUXランプが点灯します。(下図参照)



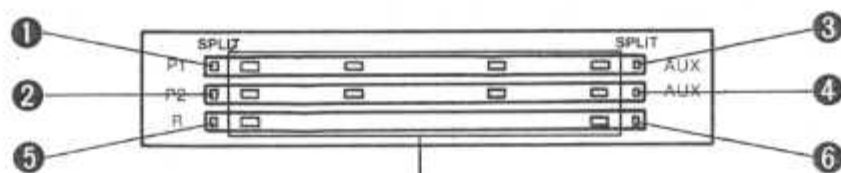
次にBロールをP1にした場合は、AUXランプは自動的に下側に移ります。(下図参照)



● BロールをP2にした場合はそのままです。

● AUXをBロールにするとき、AロールでP1を選択した場合は下側のAUXランプが点灯し、AロールでP2を選択した場合は上側のAUXランプが点灯します。

AUDIO SPLIT編集の場合



この部分のランプは他の編集の場合と同様です。

① P1がAロールの場合には、Aロール側のAUDIO IN点が登録されると点灯し、P2がAロールの場合は、Bロール側のAUDIO IN点が登録されると点灯します。

② P2がAロールの場合には、Aロール側のAUDIO IN点が登録されると点灯し、P1がAロールの場合は、Bロール側のAUDIO IN点が登録されると点灯します。

③ P1がAロールの場合には、Aロール側のAUDIO OUT点が登録されると点灯し、P2がAロールの場合は、Bロール側のAUDIO OUT点が登録されると点灯します。

④ P2がAロールの場合には、Aロール側のAUDIO OUT点が登録されると点灯し、P1がAロールの場合は、Bロール側のAUDIO OUT点が登録されると点灯します。

⑤ RECORDER側のAUDIO IN点が登録されると点灯します。

⑥ RECORDER側のAUDIO OUT点が登録されると点灯します。

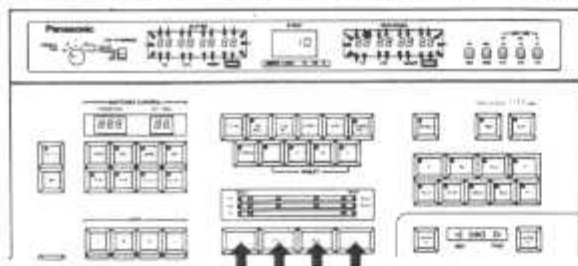
編集点の確認

編集点の登録が終了すると、PLAYER側、RECORDER側ディスプレイとも現在VTRに装着しているテープ位置の時間を表示します。

編集点を登録した後に、IN、A OUT、B IN、OUT各keyを単独で押すことによりそれぞれの編集点を確認することができます。
※登録データは各keyを押している間のみ表示されます。

●PLAYER RECORDER側編集点の確認

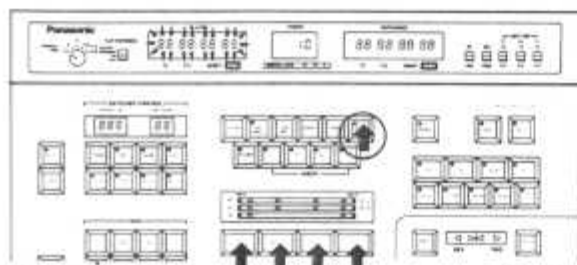
編集点はPLAYER RECORDER側ディスプレイに表示されます。



- IN keyを押します。→PLAYER/RECORDER側IN点の位置を表示します。
ABロール編集モードの場合、AロールIN点の位置を表示します。
- A OUT keyを押します。→ABロール編集モード時のみAロールOUT点の位置を表示します。
- B IN keyを押します。→ABロール編集モード時のみBロールIN点の位置を表示します。
- OUT keyを押します。→PLAYER/RECORDER側OUT点の位置を表示します。
ABロール編集モードの場合、BロールOUT点の位置を表示します。

●AUDIO SPLIT登録モードでの編集点の確認 (AUDIO編集点の確認)

編集点はPLAYER側ディスプレイに表示されます。



AUDIO SPLIT keyを押すことによって、ランプが点灯し、AUDIO SPLIT登録モードになります。



再び押すとモードが解除されランプが消えます。

- IN keyを押します。→AUDIO IN点の位置を表示します。
- A OUTまたはB IN keyを押します。→A Bロール編集モード時のみAロールOUT (BロールIN) 点の位置を表示します。
- OUT keyを押します。→AUDIO OUT点の位置を表示します。

編集区間の長さ (デュレーション) の確認

●DUR keyを押します。→PLAYER/RECORDER側ディスプレイにデュレーションが表示されます。
VTR選択スイッチの位置によって以下のように表示が異なります。

(ABロール編集モード時)

VTR選択スイッチ	PLAYER側ディスプレイ	RECORDER側ディスプレイ
R key (RECORDER)	表示なし	RECORDERのデュレーションが表示されます。
P1、P2またはAUX key (Aロール側VTR)	Aロールのデュレーションが表示されます。	RECORDERのデュレーションが表示されます。
P1、P2またはAUX key (Bロール側VTR)	Bロールのデュレーションが表示されます。	RECORDERのデュレーションが表示されます。

複数カットの編集データ確認

●+keyまたは-keyを使用するとき

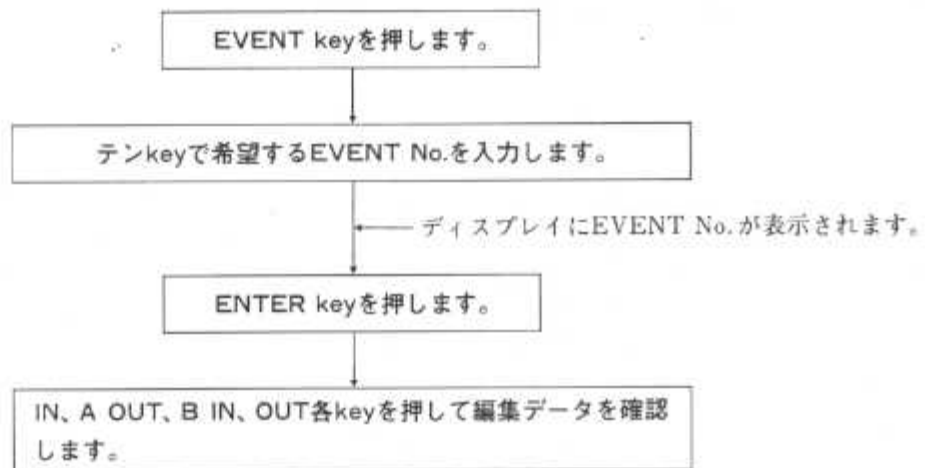
- (1)EVENT keyを押しながら+keyまたは-keyを押します。
- (2)+keyを押すと、押した数だけディスプレイに表示中のEVENT No.は進みます。
-keyを押すと、押した数だけディスプレイに表示中のEVENT No.は戻ります。



但し、EVENT No. が10、20、50、60……と表示された場合、30、40は未登録です。

⑬IN、A OUT、B IN、OUTの各keyを押して編集データを確認します。

●テンkeyを使用するとき



連続自動編集のEVENT範囲の確認

本機は連続自動編集の実行範囲を確認することができます。
以下のkeyを押している間だけEVENT No. ディスプレイに表示されます。

- ~ keyを押します。 → 編集開始のEVENT No. がPLAYER側ディスプレイに表示され、編集終了のEVENT No. がRECORDER側ディスプレイに表示されます。

編集データの取消し

編集データの取消し

- あるEVENTの編集点を取消す場合



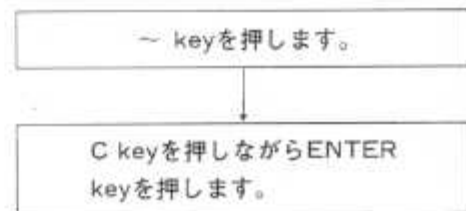
- あるEVENTに登録してあるデータをすべて取消す場合



- 全EVENTの編集点を取消す場合



- 連続自動編集実行範囲を取消す場合



編集データの整列化

EVENT No. を整列させる場合

本機では、編集データ登録時、ランダムに登録されたEVENT No.を整列させることができます。

〈例1〉

編集データ登録							
EVENT No.	VTR No.	モード	カット編集	P-IN	P-OUT	R-IN	R-OUT
0010	001	V	C	00:00:00:00	00:01:00:00	00:00:00:00	00:01:00:00
0050	101	V	C	00:07:10:00	00:07:50:00	00:03:00:00	00:03:40:00
0070	001	V	C	00:12:30:00	00:15:00:00	00:05:30:00	00:08:00:00
0080	001	V	C	00:15:20:00	00:15:50:00	00:08:30:00	00:09:00:00
0120	101	V	C	00:18:00:00	00:20:40:00	00:09:10:00	00:11:50:00

EVENT keyを押します。

テンkeyで「9970」と入力します。

AUTO keyを押しながらENTER keyを押します。

編集データ登録							
EVENT No.	VTR No.	モード	カット編集	P-IN	P-OUT	R-IN	R-OUT
0010	001	V	C	00:00:00:00	00:01:00:00	00:00:00:00	00:01:00:00
0020	101	V	C	00:07:10:00	00:07:50:00	00:03:00:00	00:03:40:00
0030	001	V	C	00:12:30:00	00:15:00:00	00:05:30:00	00:08:00:00
0040	001	V	C	00:15:20:00	00:15:50:00	00:08:30:00	00:09:00:00
0050	101	V	C	00:18:00:00	00:20:40:00	00:09:10:00	00:11:50:00

編集点データを整列させる場合

本機では、登録されたRECORDER側の編集データを整列させることができます。

(ただしノンドロップフレームとドロップフレームの記録されたテープどうしでは、正確には整列しないことがあります。)

編集データ登録								
EVENT No.	VTR No.	モード	カット編集	P-IN	P-OUT	R-IN	R-OUT	
0010	001	V	C	00:00:00:00	00:00:05:00	00:00:00:00	00:00:05:00	
0020	101	V	C	00:00:10:00	00:00:15:00	00:00:05:00	00:00:10:00	
0030	001	V	C	00:00:30:00	00:00:35:00	00:00:10:00	00:00:15:00	
0040	001	V	C	00:00:45:00	00:00:50:00	00:00:15:00	00:00:20:00	
0050	101	V	C	00:00:16:00	00:00:26:00	00:00:20:00	00:00:30:00	

EVENT No. 20 のRECORDER OUT点を7秒に修正します。

(63ページ参照)

編集データ登録								
EVENT No.	VTR No.	モード	カット編集	P-IN	P-OUT	R-IN	R-OUT	
0010	001	V	C	00:00:00:00	00:00:05:00	00:00:00:00	00:00:05:00	
0020	101	V	C	00:00:10:00	00:00:12:00	00:00:05:00	00:00:07:00	
0030	001	V	C	00:00:30:00	00:00:35:00	00:00:10:00	00:00:15:00	
0040	001	V	C	00:00:45:00	00:00:50:00	00:00:15:00	00:00:20:00	
0050	101	V	C	00:00:16:00	00:00:26:00	00:00:20:00	00:00:30:00	

テンkeyで「9980」と入力します。

AUTO keyを押しながらENTER keyを押します。

編集データ登録								
EVENT No.	VTR No.	モード	カット編集	P-IN	P-OUT	R-IN	R-OUT	
0010	001	V	C	00:00:00:00	00:00:05:00	00:00:00:00	00:00:05:00	
0020	101	V	C	00:00:10:00	00:00:12:00	00:00:05:00	00:00:07:00	
0030	001	V	C	00:00:30:00	00:00:35:00	00:00:07:00	00:00:12:00	
0040	001	V	C	00:00:45:00	00:00:50:00	00:00:12:00	00:00:17:00	
0050	101	V	C	00:00:16:00	00:00:26:00	00:00:17:00	00:00:27:00	

編集データの入出力

編集データの出力

- 本機のDATA IN/OUT端子と外部機器(コンピュータなど)のRS-232C端子を接続してください。
(ただし、コンピュータを使用されるときは専用通信ソフト、またはMS-DOS等のオペレーティングシステムが必要です。)

操作手順

1. コンピュータ側の通信プロトコルの設定を行ないます。

- ボーレート : 9600 BPS
- データ長 : 8 DATA BIT
- パリティ : NON PARITY
- ストップビット長 : 2 STOP BIT

2. コンピュータ側をデータ受信可能状態にします。

3. 編集コントローラ側でデータの送信を開始させます。

4. 通信終了

操作例

コンピュータ : Panacom M-500
OS : MS-DOS (Ver 3.1)

…… ● 以下のように入力します。

```
A>SETUP RSC R0, 9600, B8, PN, S2
```

…… ● 以下のように入力します。

```
A>COPY AUX /A
```

ファイル名を入力します。
例) DATA1.DAT
EDITDATA.DAT

…… ● SAVE keyを押します。
SAVEランプが点灯します。



…… ● SAVEランプが消灯します。
● コンピュータ側のディスク装置が作動した後、以下のプロンプトが表示されます。

```
A>
```

<ご注意>

- 出力データはASCIIコードで出力されます。
- EVENT No.は3桁で最初のイベントより“001”、“002”、“003”、……と出力されます。
- SAVEランプ点灯時にSAVE keyを再度押すとランプは消灯し、出力を停止します。ただし、コンピュータ側は受信状態のままとなります。
- コンピュータによっては通信の最初に、不要な文字が入ることがあります。AG-A800のEDL(編集データリスト)は“FCM”で始まりますので、これより前にある文字は削除してください。
- 通信プロトコルの設定を一度行なえば、コンピュータの初期化をしたり、通信ソフトウェアを起動させたりしない限り、再度設定を繰り返す必要はありません。
- 通信プロトコルの設定ミスや通信ケーブルの不良などがある場合、コンピュータはキーボードなどの入力を受けつけなくなることがあります。この場合は各コンピュータの仕様にしたがってコンピュータを再設定してください。
- 本機に接続可能なコンピュータについては、裏表紙の定格欄をご覧ください。
- コンピュータやOSにより操作が異なる場合がありますのでご注意ください。

*MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

編集データの入力

本機は外部機器(コンピュータ等)からの編集データを、DATA IN/OUT端子から入力し、読み取ることができます。

●本機のDATA IN/OUT端子と外部機器(コンピュータなど)のRS-232C端子を接続してください。

(ただし、コンピュータを使用されるときは専用通信ソフト、またはMS-DOS等のオペレーティングシステムが必要です。)

操作手順

操作例

コンピュータ：Panacom M-500

OS : MS-DOS (Ver 3.1)

1. コンピュータ側の通信プロトコルの設定を行ないます。

- ボーレート : 9600 BPS
- データ長 : 8 DATA BIT
- パリティ : NON PARITY
- ストップビット長 : 2 STOP BIT

..... ● 以下のように入力します。

```
A>SETUP RSC R0, 9600, B8, PN, S2
```

2. コンピュータ側に送信するデータのファイル名を入力します。

右記のように入力し、RETURN (ENTER) keyは押さないでください。

..... ● 以下のように入力します。

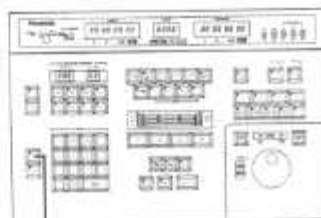
```
A>COPY _____ / B AUX
```

編集データの出力時に登録ファイル名を入力してください。
入力されたファイル名が存在しない場合はエラーとなります。

3. 編集コントローラ側をデータの受信可能状態にします。

..... ● LOAD keyを押します。

LOADランプが点灯します。



LOAD key/ランプ

4. コンピュータ側でデータの送信を開始させます。

..... ● RETURN keyを押します。

```
A>COPY _____ / B AUX
```

5. 通信終了

..... ● コンピュータ側に以下のプロンプトが表示されます。

```
A>
```

● LOADランプが消灯します。

〈ご注意〉

●入力された編集データのEVENT No.は“0001”、“0002”、“0003”、.... となります。

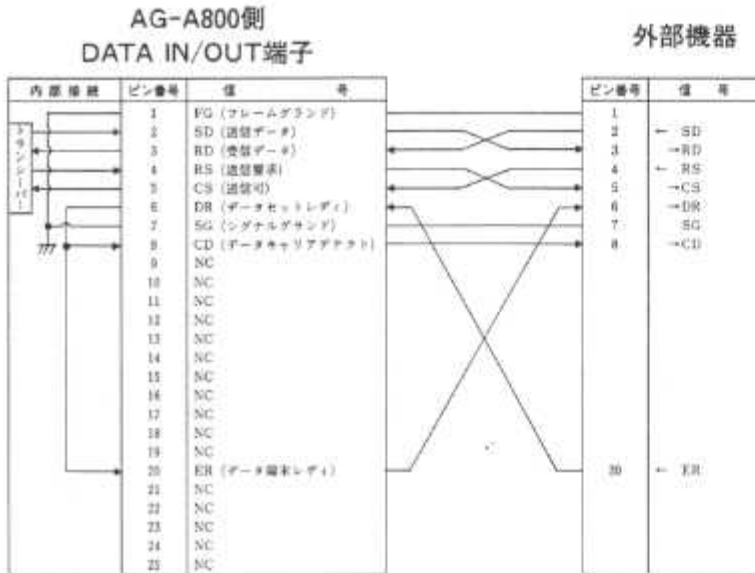
EVENT No.を10ごとく(“0010”、“0020”、“0030”、....)にしたい場合はEVENT No.の整列化を行なってください。

(65ページ参照)

データ入出力時のCPU信号

● データの入出力の時のCPU信号接続は以下の通りです。

● AG-A800側の入出力電圧は以下の通りです。



出力電圧	HIGH : +12V LOW : -12V
入力定格電圧	HIGH : +8 ~ +12V LOW : -8 ~ -12V

● 信号線の接続は外部機器によって異なる場合があります。

EDLフォーマット

AG-A800のEDL (Edit Decision List)のフォーマットは以下の通りです。

<pre> FCM: NON DROP FRAME 001 001 ASSM C 01:01:40:12 01:01:49:28 00:00:00:00 00:00:09:16 SPLIT VIDEO DELAY-- 00:00:01:05 002 002 AA C 01:02:39:22 01:02:46:28 00:00:08:11 00:00:15:17 002 002 V C 01:02:40:27 01:02:46:28 00:00:09:16 00:00:15:17 003 001 AA/V C 01:03:03:12 01:03:38:18 00:00:37:27 00:00:11:01 004 001 AA/V D 01:00:21:17 01:00:36:13 00:01:11:01 00:01:25:27 004 003 V DSK 000 00:00:00:00 00:00:08:15 00:01:13:06 00:01:21:20 005 BL AA/V C 00:00:00:00 00:00:00:00 00:01:25:27 00:01:25:27 005 002 AA/V D 080 01:04:18:18 01:04:48:11 00:01:25:27 00:01:57:20 005 001 AA/V W005 080 01:09:12:13 01:09:49:23 00:01:57:20 00:02:35:00 005 BL AA/V D 080 00:00:00:00 00:00:02:20 00:02:32:10 00:02:35:00 </pre>	<pre> } フレームコントロールモード } ノーマル編集 } Audio Split注釈 } ノーマル編集(Audio Split有) } A/Bロール編集 } ノーマル編集(DSK効果有) } A/Bロール編集(FADE IN/OUT有) </pre>				
<table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; border-bottom: 1px solid black;">Player IN</td> <td style="width: 25%; border-bottom: 1px solid black;">Player OUT</td> <td style="width: 25%; border-bottom: 1px solid black;">Recorder IN</td> <td style="width: 25%; border-bottom: 1px solid black;">Recorder OUT</td> </tr> </table>	Player IN	Player OUT	Recorder IN	Recorder OUT	
Player IN	Player OUT	Recorder IN	Recorder OUT		
<p>トランジションタイム：フレーム単位</p> <p>エフェクトモード : C (カット)、D (ディゾルブ)、W005(ワイプ、ワイプパターンナンバー005)</p> <p> DSK (ダウンストリームキーヤのフォアグラウンド)</p> <p>編集モード : A (A1)、V (V)、B (A1+V)、A2 (A2)、A2/V (A2+V)、</p> <p> AA (A1+A2)、AA/V (A1+A2+V) 以上インサート、ASSM (アセンブル)</p> <p>VTRのリールナンバ : BL (黒映像)、001 (PLAYER 1)、002 (PLAYER 2)、003 (DSKのフォアグラウンド)</p> <p> 004、(白映像)、AX (AUX)</p> <p>EVENT No.</p>					

シリアル通信規格



● 内部ディップSWで以下のプロトコルを設定できます。

1. 7、8 DATA BITS
 2. EVEN/ODD/NON PARITY BIT
 3. 1、2 STOP BIT
 4. 110、300、600、1200、2400、4800、9600、19200 BPS
- 詳しくは72ページを参照ください。

プリロール時間の設定

プリロール時間は、コントロールパネル部のPREROLL TIME切換スイッチにより、3秒、5秒、7秒、10秒、15秒の5通りが設定できます。

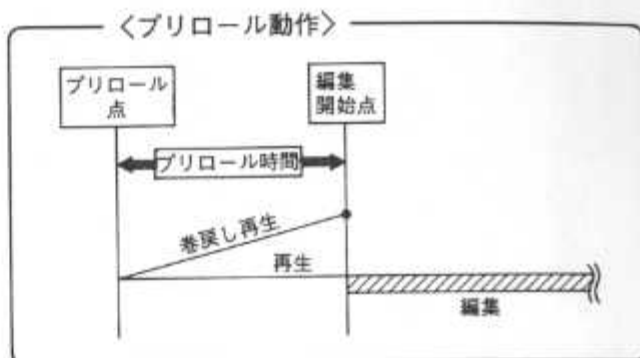
プリロール時間は、編集時調相がとれない場合に変更(長く)します。プリロール時間を長くしても調相がとれない場合は、リトライ回数をふやしてください。それでも調相がとれない場合はCAP OVERRIDEスイッチをOFFにしてください。ただしその場合調相はできません。

PREROLL TIME切換スイッチによってプリロール時間が設定されます。



上図の設定の場合、プリロール時間は7秒になります。

- 調相編集を行なわないときに、編集精度を向上させるため34PインターフェイスボードのEDIT TIMINGスイッチでPREROLL TIMEを微調整することができます。(80ページ参照)



サーチダイヤル使用時のテープ速度比較表

インターフェイス・ボード(別売品)を使用してVTRをコントロールする場合、サーチダイヤルによるテープ速度は次の表のようになり接続する機種により異なります。

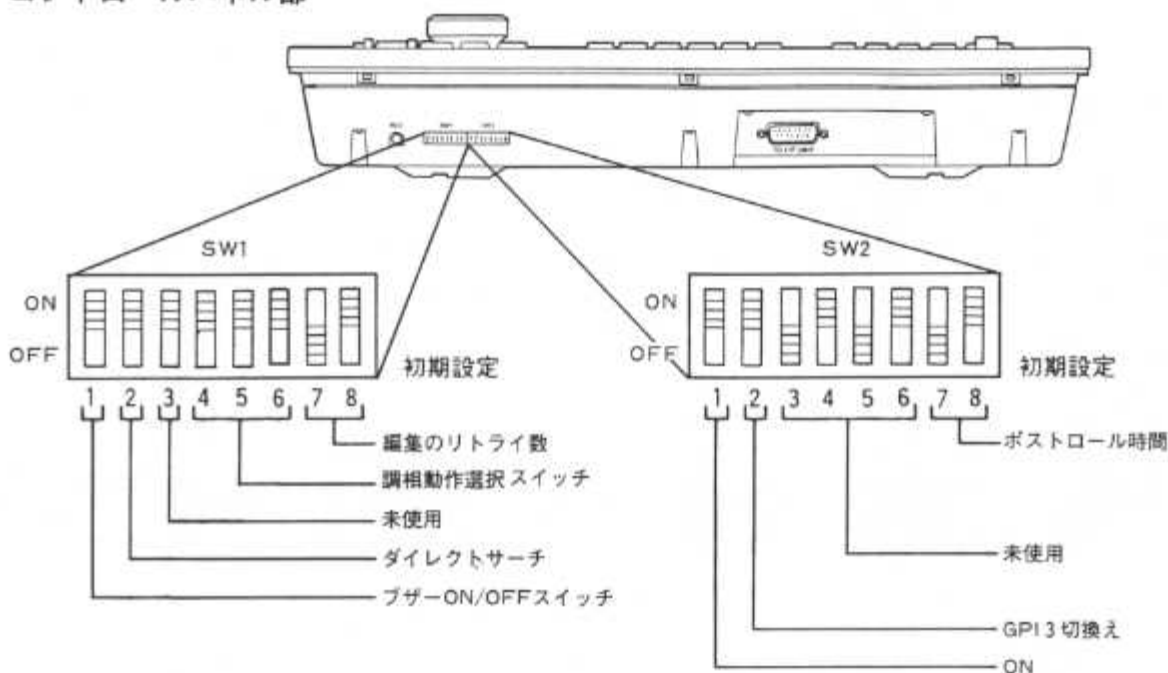
本機側がJOGモードの時					
機種	逆方向	1フレーム戻し	静止画	1フレーム送り	正方向
AU-660	1/32～1の可変速	○	○	○	1/32～2の可変速
AU-650	1/32～1の可変速	○	○	○	1/32～2の可変速
AU-X80	1/32～1の可変速	○	○	○	1/32～2の可変速
AG-7500/A	1/25～2の可変速	○	○	○	1/25～2の可変速
AG-6500	1/25～2の可変速	○	○	○	1/25～2の可変速

本機側がSHTLモードの時			
機種	逆方向	静止画	正方向
AU-660	1/16～32の可変速	○	1/16～32の可変速
AU-650	1/16～32の可変速	○	1/16～32の可変速
AU-X80	1/32～32の可変速	○	1/32～32の可変速
AG-7500/A	1/25～10の可変速	○	1/25～10の可変速
AG-6500	1/25～10の可変速	○	1/25～10の可変速

○=機能可能
表の数値は通常再生に対する倍率を示しています。

内部ディップスイッチの切換え

コントロールパネル部



SW1-1:ブザーのON/OFFスイッチです。

ON → 操作ミス等をした場合、ブザーが鳴り、警告します。

OFF → ブザーは鳴りません。

SW1-2:ダイレクトサーチ

REC以外のモード時にSEARCH keyを押さなくてもダイレクトでサーチダイヤルを操作すればサーチモードになります。

ON → ダイレクトサーチになります。

OFF → ダイレクトサーチになりません。

SW1-4 } それぞれのVTRごとに調相の手段を選択しま
SW1-5 } す。

SW1-6 }

ON → CAP OVERRIDEで行なう。

OFF → サーチモードで行なう。

• SW1-4

RECORDER側VTRでの調相

• SW1-5

PLAYER 2 VTRでの調相

• SW1-6

PLAYER 1 VTRでの調相

〈ご注意〉

- CAP OVERRIDE端子を接続しない時はOFF側にしてください。
- サーチモードで行なうとき、調相できない場合があります。この場合、CAP OVERRIDE切替スイッチを「OFF」にして行なってください。

SW1-7 } プレビュー、編集、連続自動編集が失敗したと
SW1-8 } きにリトライ機能をくりかえす回数を設定します。

リトライ数	0*	2	—	—
SW1-7	0	0	1	1
SW1-8	0	1	0	1

0 → 「OFF」、1 → 「ON」 ※リトライは実行しません。

〈ご注意〉

- リトライが2回目になると、プリロール時間が1ランク長くなります。

(3秒→5秒、5秒→7秒)
(7秒→10秒、10秒→15秒)
(15秒→20秒 になります。)

SW2-1:ON

SW2-2:GPI3のパルス信号がOPENからCLOSE(または

CLOSEからOPEN)へ切替わる時期を選びます。

ON → AUDIO編集点で切替わります。

OFF → KEY出力点で切替わります。

SW2-7

SW2-8 } ポストロール時間を以下のように設定します。

ポストロール時間 (秒)	0.5	1	2	3
SW2-7	0	0	1	1
SW2-8	0	1	0	1

0 → 「OFF」、1 → 「ON」

〈ご注意〉

- レビューする場合、ポストロール時間は設定に関係なく1秒になります。

I/Fユニット部

I/Fユニット部のディップスイッチは内部にあります。
 <ご注意>

- ディップスイッチの設定を行なうときは、お近くの販売店へご相談ください。

SW1 (SW501)

OFF ON

<input type="checkbox"/>	SW1-1] 未使用
<input type="checkbox"/>	SW1-2] ON
<input type="checkbox"/>	SW1-3] スイッチャプロトコル
<input type="checkbox"/>	SW1-4] の選択
<input type="checkbox"/>	SW1-5]
<input type="checkbox"/>	SW1-6] 9P編集タイミング
<input type="checkbox"/>	SW1-7]
<input type="checkbox"/>	SW1-8] 通信タイムアウト

初期設定

SW1-1:未使用

SW1-2:ON

SW1-3] スイッチャ (AG-SW800) に対応したプロトコルを
 SW1-4] 選択します。

スイッチ	—	AG-SW800	—	—
SW1-3	0	0	1	1
SW1-4	0	1	0	1

0 → 「OFF」、1 → 「ON」

SW1-5]

SW1-6] 編集指令を設定の何フレーム前に出すのかを切換
 SW1-7] えます。(9Pシリアルのみ有効)

タイミング フレーム	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8
SW1-5	0	0	0	0	1	1	1	1
SW1-6	0	0	1	1	0	0	1	1
SW1-7	0	1	0	1	0	1	0	1

0 → 「OFF」、1 → 「ON」

初期設定は、MII VTRのとき -5 フレーム

- [参考] (●BVU-800 (SONY) : -1 フレーム
 ●BVU-950 (SONY) : -6 フレーム
 ●BVW-75 (SONY) : -3 フレーム)

※BVU-800、BVU-950、BVW-75はSONY Corporationの製品です。

SW1-8: 外部機器(コンピュータ)と通信する場合のタイムアウト設定を行ないます。

OFF: タイムアウトは行ないません。

ON: 約3秒以内にデータを受信しない場合、タイムアウトし通信を強制的に終了します。

SW2 (SW502)

OFF ON

<input type="checkbox"/>	SW2-1] データ長
<input type="checkbox"/>	SW2-2] STOPビット
<input type="checkbox"/>	SW2-3] PARITY ON/OFF
<input type="checkbox"/>	SW2-4] EVEN/ODD
<input type="checkbox"/>	SW2-5] ファイルエンド処理
<input type="checkbox"/>	SW2-6]
<input type="checkbox"/>	SW2-7] BAUD RATE
<input type="checkbox"/>	SW2-8]

初期設定

SW2: HOST CPU用 RS-232Cの切換え

スイッチ	内 容	1 (ON)	0 (OFF)
SW 2	-1 通信データ長です。	7ビット	8ビット
	-2 ストップビット長です。	2 STOPビット	1 STOPビット
	-3 ———	PARITY ON	PARITY OFF
	-4 ———	EVEN PARITY	ODD PARITY
	-5 ———	CR、LF、Z出力	Z出力
	-6	下 図 を 参 照	
	-7		
	-8		

BAUD RATE	110	300	600	1200	2400	4800	9600	19200
SW 2	-6	1	1	1	1	0	0	0
	-7	1	1	0	0	1	1	0
	-8	1	0	1	0	1	0	1

0 → 「OFF」、1 → 「ON」

AUX CONTROL端子からの出力信号パルス

本機はAUX CONTROL端子に接続した外部設備にパルス信号を出力して、起動制御やスイッチャ制御などを行なうことができます。

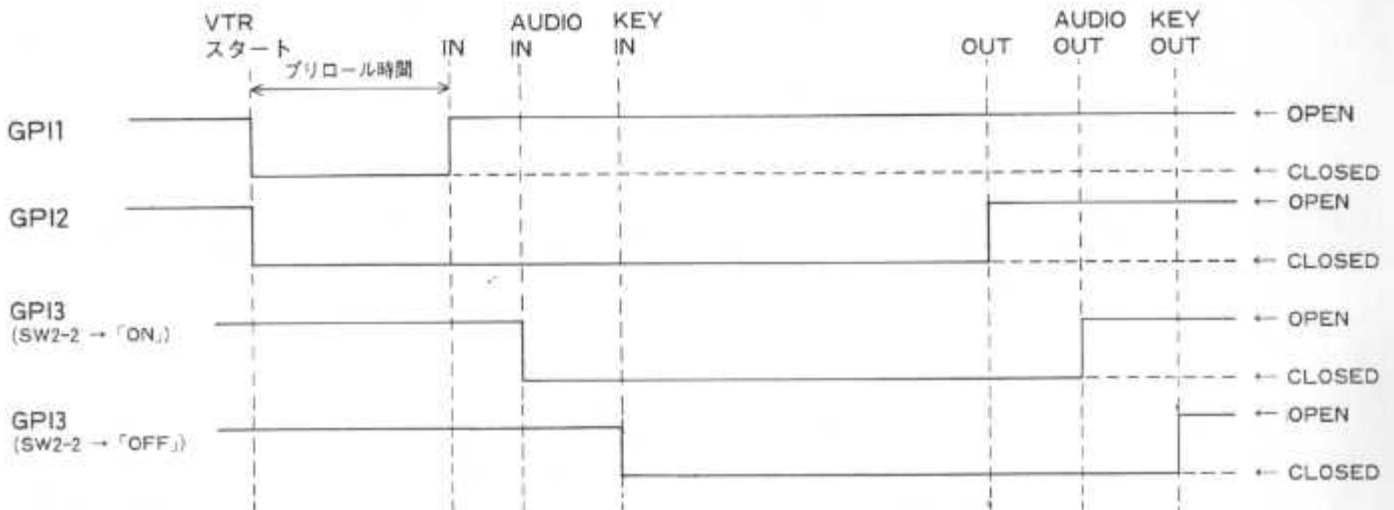
AUX CONTROL端子(15P)から出力されるパルス信号は3パターンあり、同時に出力することができます。

GPI1 → 1P、2Pから出力します。

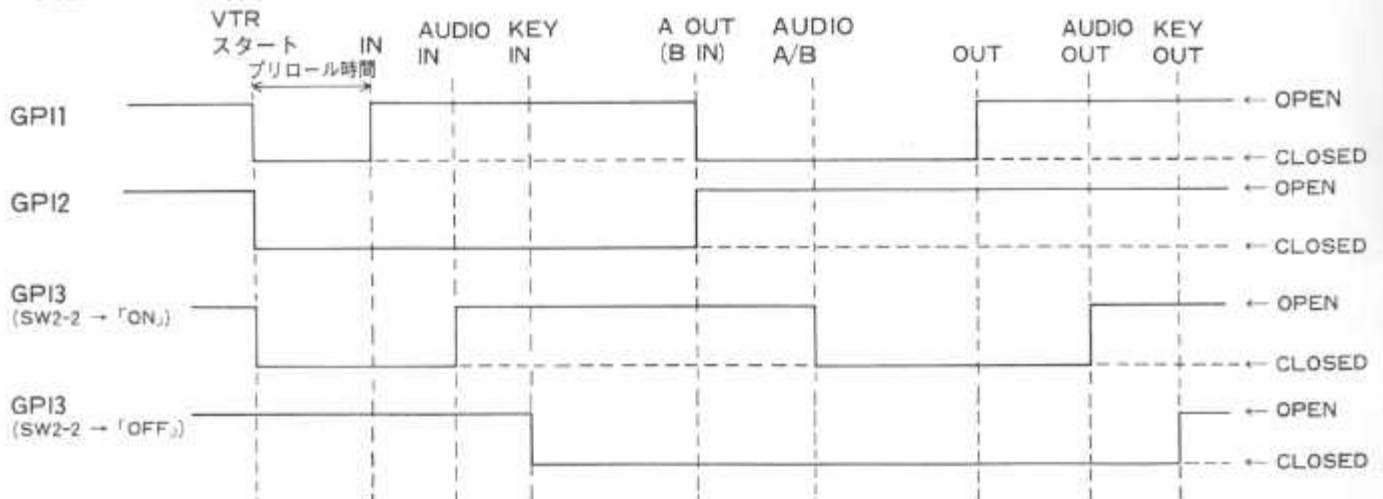
GPI2 → 3P、4Pから出力します。

GPI3 → 5P、6Pから出力します。

出力信号は下図のとおりです。



● ABロール編集モード



● コントロールパネル部DIP SW2-2が「ON」のときGPI3はAUDIO編集点に同期して出力し、「OFF」のときはKEY IN/OUT点に同期して出力します。

● GPIのパルス信号は各設定タイミングの約1フレーム前に出力されます。

エラー表示

操作手続きに誤りが起った場合、ブザーを3回鳴らします。TOTAL keyを押すと、PLAYER側ディスプレイに次のメッセージを表示します。

ERROR CODE表

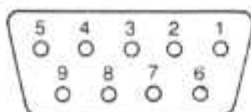
DISPLAY表示	NO ERROR
00-00	POWER ON以後、ERRORがありません。
DISPLAY表示	PLAYER側VTRコントロール及びAUX ERROR
01-00	編集動作中、STOP以外は受け付けません。
01-01	CTLモード以外ではRESETを受け付けません。
01-02	PLAYER-1が接続されていないので実行できません。 VTRのCONTROLスイッチが「LOCAL」です。 VTRがEJECT状態です。
01-03	PLAYER-2が接続されていないので実行できません。 VTRのCONTROLスイッチが「LOCAL」です。 VTRがEJECT状態です。
01-04	操作できません。(例)外部信号を選択しているときに、再生を行なう。
DISPLAY表示	RECORDER側VTRコントロールERROR
02-00	編集動作中、STOP以外は受け付けません。
02-01	CTLモード以外ではRESETを受け付けません。
02-02	RECORDERが接続されていないので実行できません。 VTRのCONTROLスイッチがLOCALです。 VTRがEJECT状態です。
02-03	スイッチャ(AG-SW800)が接続されていないので実行できません。
DISPLAY表示	編集登録ERROR
03-00	編集登録が不完全です。
03-01	マルチイベントメモリが飽和状態なので登録できません。
03-02	編集動作中なので、モードの変更はできません。
03-03	自動編集中なので編集登録の確認、変更はできません。
03-04	PLAYERが接続されていないので、登録はテンkeyのみ使用可能です。
03-05	RECORDERが接続されていないので、登録はテンkeyのみ使用可能です。
03-06	4点目または6点目の登録です。他の1点を消してから登録してください。
03-07	AUDIO SPLIT登録が重複されています。
03-08	編集動作中なので実行できません。
03-09	編集登録されていません。
03-10	意味のない操作です。(例)フレームを修正する時、変更する数値を入力せずに+または-keyで修正した。
03-12	EVENT No. は、「0000」から「9899」までです。
03-13	LOAD/SAVEモード中なので受け付けません。
03-14	IN点登録がOUT点登録より大きい値です。
03-15	入力されたデータが正しい時間になっていません。
03-16	現在、表示しているEVENT No. が、全登録EVENTの最大あるいは最小No. です。

DISPLAY表示	編集動作ERROR
05-00	編集動作中なので入力したkeyは受け付けません。
05-01	編集登録が不完全なので実行できません。
05-02	指定された編集点が未登録なので実行できません。
05-03	現在のEVENTと以前のEVENTが実行されていないので、レビューできません。
05-04	PLAYERが接続されていないので実行できません。
05-05	RECORDERが接続されていないので実行できません。
05-06	編集中にPLAYERのサーボが乱れました。
05-07	編集中にRECORDERのサーボが乱れました。
05-08	VTRがサーボロックしません。
05-09	編集中にVTRコントロールができなくなります。
05-10	カラーフレーミングエラー
05-11	調相されませんでした。
05-13	LOAD/SAVEモード中なので受け付けません。
DISPLAY表示	LOAD/SAVE ERROR
06-00	編集動作中なので実行できません。
06-01	SAVEモード中なので実行できません。
06-02	LOADモード中なので実行できません。
06-03	LOADモード中に通信エラーが起きました。(3秒以上データが送られてこない)
06-04	LOADモード中、EVENT No.が正しくありません。
06-05	LOADモード中、VTR No.が正しくありません。
06-06	LOADモード中、PRESETデータが正しくありません。
06-07	LOADモード中、トラクションデータが正しくありません。
06-08	LOADモード中、PLAYERのIN点が正しくありません。
06-09	LOADモード中、PLAYERのOUT点が正しくありません。
06-10	LOADモード中、RECORDERのIN点が正しくありません。
06-11	LOADモード中、RECORDERのOUT点が正しくありません。
06-12	編集登録が不完全なのでマルチイベントメモリに登録できません。
06-13	マルチイベントメモリが飽和状態なので登録できません。
06-14	SAVEモード中、HOSTが3秒以上READYになりません。

DISPLAY表示	A/BロールモードでのERROR
07-00	VTRのセレクトが違います。
07-01	AUDIO SPLIT登録はできません。
07-02	AロールのIN点がAロールのOUT点よりも大きい。
07-03	RECORDERが接続されていません。
07-04	PLAYER (Aロール側)が接続されていません。
07-05	PLAYER (Bロール側)が接続されていません。
07-06	編集登録が不完全です。
07-08	スイッチャ (AG-SW800)が接続されていません。
07-09	スイッチャ (AG-SW800)のCONTROLスイッチが「LOCAL」になっています。
07-12	A/Bロールモードではありません。
07-14	プリロール中は、TAKEしません。
08-02	自動編集中なので登録できません。
08-03	AロールのIN点がAロールのOUT点よりも大きい。または等しい。
08-04	BロールのIN点がBロールのOUT点よりも大きい。または等しい。
08-05	REV (レビュー)中は登録、変更できません。
09-00	AロールのデュレーションがRECORDERのデュレーションより大きい。または等しい。
09-01	BロールのデュレーションがRECORDERのデュレーションより大きい。または等しい。
09-02	Aロールのサーボが乱れました。
09-03	Bロールのサーボが乱れました。
09-08	Aロールがコントロールできません。
09-09	Bロールがコントロールできません。
10-00	その他のエラーです。

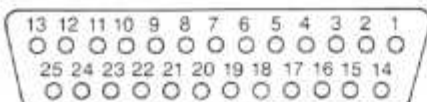
各端子の説明

● SW I/F端子 (9P)



ピン番号	信号内容
1	GND
2	RECEIVE A
3	TRANSMIT B
4	TRANSMIT COMMON
5	SPARE
6	RECEIVE COMMON
7	RECEIVE B
8	TRANSMIT A
9	GND

● DATA IN/OUT端子 (25P)



ピン番号	信号内容
1	FG (フレームグラウンド)
2	SR (送信データ)
3	RD (受信データ)
4	RS (送信要求)
5	CS (送信可)
6	DR (データセットレディ)
7	SG (シグナルグラウンド)
8	CD (データキャリアデテクト)
9	—
10	—
11	—
12	—
13	—
14	—
15	—
16	—
17	—
18	—
19	—
20	ER (データ端末レディ)
21	—
22	—
23	—
24	—
25	—

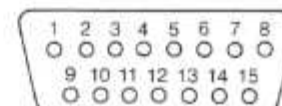
● TO KEY BOARD端子 (15P)



メス

ピン番号	信号内容
1	FRAME GROUND
2	RECEIVE A
3	TRANSMIT B
4	TRANSMIT COMMON
5	SPARE
6	+12V
7	SIGNAL GROUND
8	SIGNAL GROUND
9	RECEIVE COMMON
10	RECEIVE B
11	TRANSMIT A
12	FRAME GROUND
13	+12V
14	+12V
15	SIGNAL GROUND

● TO I/F UNIT端子 (15P)



オス

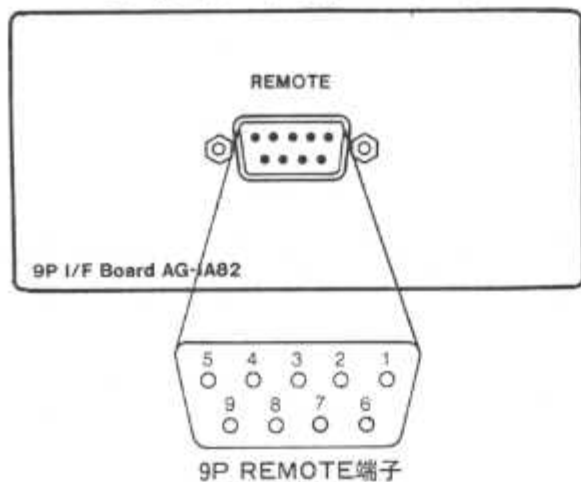
ピン番号	信号内容
1	FRAME GROUND
2	TRANSMIT A
3	RECEIVE B
4	RECEIVE COMMON
5	SPARE
6	+12V
7	SIGNAL GROUND
8	SIGNAL GROUND
9	TRANSMIT COMMON
10	TRANSMIT B
11	RECEIVE A
12	FRAME GROUND
13	+12V
14	+12V
15	SIGNAL GROUND

● AUX CONTROL端子 (15P)



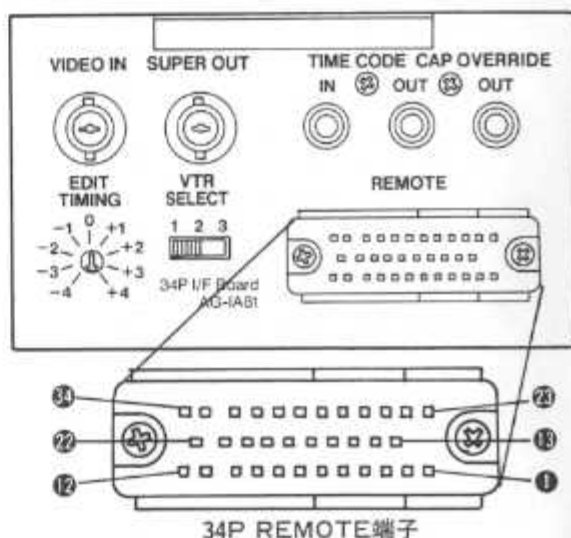
ピン番号	信号内容
1	GPI 1
2	GPI 1
3	GPI 2
4	GPI 2
5	GPI 3
6	GPI 3
7~15	—

インターフェイス・ボードの端子
9Pインターフェイス・ボード



ピン番号	信号内容
1	FRAME GROUND
2	RECEIVE A
3	TRANSMIT B
4	TRANSMIT COMMON
5	SPARE
6	RECEIVE COMMON
7	RECEIVE B
8	TRANSMIT A
9	FRAME GROUND

34Pインターフェイス・ボード



ピン番号	信号内容	ピン番号	信号内容
1	REC SWITCH	18	CONTROL PULSE OUT
2	PLAY SWITCH	19	REMOTE 19
3	FF SWITCH	20	
4	REW SWITCH	21	
5	STOP SWITCH	22	INSERT CH 1
6		23	REC HOLD
7	PAUSE SWITCH	24	PLAY HOLD
8		25	FF HOLD
9	CUT IN SWITCH	26	REW HOLD
10	NOT SOURCE PLAY	27	INSERT CH 2
11	SERVO LOCK	28	
12	GND	29	PAUSE HOLD
13		30	REMOTE 30
14	REVERSE COUNT	31	CUT IN HOLD
15	CUT OUT SWITCH	32	INSERT VIDEO
16	EDIT SWITCH	33	REMOTE 33
17	REVERSE	34	+12V

インターフェイス・ボード(別売品)について

本機を各VTRと接続させる場合は、インターフェイス・ボードを使用します。
本機にインターフェイス・ボードを取り付けることによって、下記のVTRと接続ができます。

使用ボード	機種品番	接続VTR				
9Pインターフェイス・ボード	AG-IA82	● AU-660	● AU-650	● AU-640	● AU-630	● AU-620
34Pインターフェイス・ボード	AG-IA81	● AG-7500A	● AG-7500	● AG-6500	● AU-X80	
		● AU-700	● NV-9600	● NV-9240		

※取付けに関してはサービスマンに依頼してください。

AG-IA82
9Pインターフェイス・ボード



AG-IA81
34Pインターフェイス・ボード

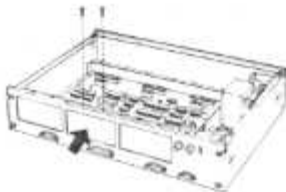


●9Pインターフェイス・ボードの取り付け

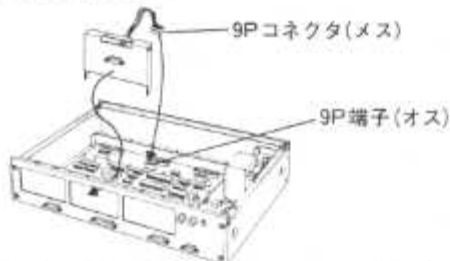
(1)ネジ(4個)を外して天面パネルを取り外します。



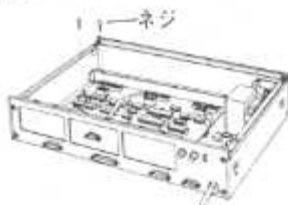
(2)下図のようにネジ(2個)を外してスロットカバーを取り外します。



(3)インターフェイス・ボード側の9Pコネクタ(メス)を本体側の9P端子(オス)へ接続し、インターフェイス・ボードを本体に取り付けます。



(4)ネジ(2個)を使ってインターフェイス・ボードを本体に止めます。



(5)天面パネルをネジ(4個)で取り付けます。

●34Pインターフェイス・ボードの取り付け

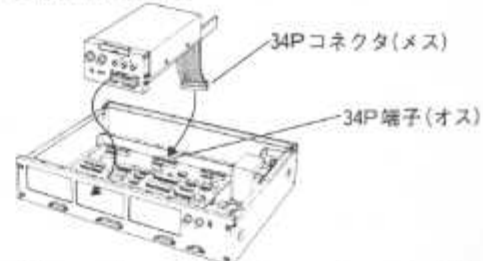
(1)ネジ(4個)を外して天面パネルを取り外します。



(2)下図のようにネジ(2個)を外してスロットカバーを取り外します。



(3)インターフェイス・ボード側の34Pコネクタ(メス)を本体側の34P端子(オス)へ接続し、インターフェイス・ボードを本体に取り付けます。



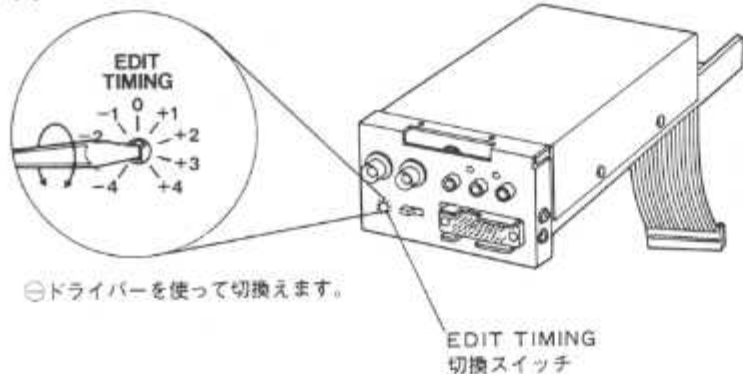
(4)ネジ(4個)を使ってインターフェイス・ボードを本体に止めます。



(5)天面パネルをネジ(4個)で取り付けます。

編集タイミングの調整

34Pインターフェイスはフレーム単位で編集時のプリロールタイムを微調整し、調相を行わないときの編集精度を向上させます。

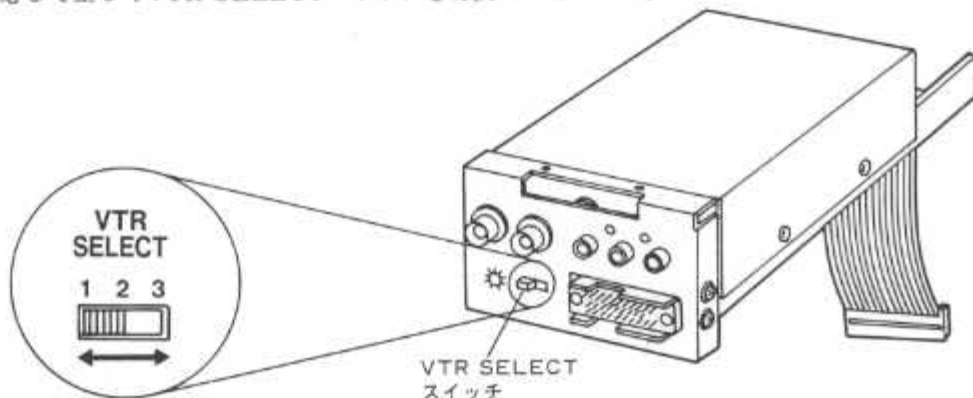


⊖ドライバーを使って切換えます。

- AU-X80に接続した場合は、VTR SELECTスイッチを「1」に設定し、さらにエディットタイミングを-4と+4の間(真下向)に設定してください。このときAU-X80の編集タイミングの調整はVTR側で行なってください。
- AG-A800のCAP OVER RIDE切換えスイッチをOFFにして編集を数度繰り返して行ない、ズレが少なくなるように各34Pインターフェイス・ボードの編集タイミングスイッチを調整してください。

VTR SELECTスイッチの設定

本機に接続する機種に応じて正しくVTR SELECTスイッチを切換えてください。



スイッチ	使用VTR
1	AG-7500A、AG-7500、AU-X80
2	AG-6500
3	NV-9600、NV-9240、AU-700

〈ご注意〉

AU-X80を使用するときは、EDIT TIMING切換スイッチを設定する必要があります。

定 格

34Pインターフェイス・ボード

許容周囲温度 : 5℃～40℃
 許容周囲湿度 : 35%～80%
 外形寸法 : 102.2(W)×60(H)×277(D)
 重量 : 0.53kg

9Pインターフェイス・ボード

許容周囲温度 : 5℃～40℃
 許容周囲湿度 : 35%～80%
 外形寸法 : 102.2(W)×60(H)×21.5(D)
 重量 : 0.1kg

アフターサービスについて

1. 保証書—内容のご確認と保存のお願い

保証書は、必ず「お買い上げ日・販売店名」等の記入を確かめて受け取っていただき、内容をよくお読みの後、大切に保管してください。

2. 保証期間—1 年

取扱説明書および本体貼付ラベル等の注意事項に従った正常なご使用状態で、保証期間内に万一故障を生じた場合には、保証書記載事項に基づき販売店で、「無償修理」させていただきます。

保証期間内でも次の場合には原則として有料にさせていただきます。

- (イ) 使用上の誤りおよび不当な修理や改造による故障および損傷
- (ロ) お買い上げ後の取付場所の移設、輸送、落下などによる故障および損傷
- (ハ) 火災、地震、水害、落雷、その他天災地変および公害、塩害、ガス害(硫化ガスなど)、異常電圧、指定外の使用電圧(電圧、周波数)などによる故障および損傷
- (ニ) 車両、船舶等に搭載された場合、その他指定外の使用条件で使用された場合に生じた故障および損傷
- (ホ) 他の接続機器および接続部材に起因して生じた故障および損傷

3. 補修用性能部品の最低保有期間

本機の補修用性能部品(機能維持のために必要な部品)の最低保有期間は、製造打ち切り後8年です。

4. 修理を依頼される前に

この取扱説明書をよくお読みのうえ、異常のあるときは、必ず電源プラグを抜いてから、販売店にお申しつけください。

5. ご転居・定期保守サービス等ご不明な点は、お買い上げの販売店にご相談ください。

定 格

電 源	: AC 100V 50/60Hz
消 費 電 力	: 22W (インターフェイス・ボード挿入時)

■は安全項目です。

編集機能

方式	: マイクロコンピュータ
メモリー容量	: 128編集
コントロール部	: PLAY (再生)、STOP (停止)、REW (巻戻し)、FF (早送り)、 READY (スタンバイ・オン)、SEARCH、JOG、SHTL、REC (録画)、EDIT (手動編集)
編集コントロール部	: PREVIEW、REVIEW、AUTO、EDIT、GO TO、EDIT STOP、TCG SET、 EVENT、DUR (デュレーション)、TOTAL
編集モード	: ASSEM (アッセンブル)、INS V/A1/A2/TC (インサート)、AB ROLL (ABロール 編集モード)、AUDIO SPLIT (オーディオ・スプリット編集モード)
スイッチャコントロール部	: AUTO、TAKE、TRAN (トランジション)、DIS (ディゾルブ)、WIPE (ワイプ)、KEY、 PIN、A/B、P OUT、AUDIO

カウンタディスプレイ部

EVENT No. ディスプレイ表示	: EVENT No.
RECORDER/PLAYER側 ディスプレイ表示	: 編集点最大±9時間59分59秒 29フレーム (CTL時) 編集点最大+23時間59分59秒 29フレーム (TC時)

スイッチャコントロールディスプレイ部

TRANSITION表示	: トランジション最大999フレーム
PATTERN表示	: DIS (ディゾルブ)、WIPE (ワイプ)

本体コネクタ部

REF VIDEO IN/OUT端子	: BNC×2 75Ω ON/OFFループ・スルー方式
SW I/F端子	: 9P×1
TO KEY BOARD端子	: 15P×1
AUX CONTROL端子	: 15P×1 リレーコンタクト×3 (許容電圧24VDC~1VDC、許容電流100mA~1mA)
DATA IN/OUT端子	: 25P×1 RS-232C

コントロールパネルコネクタ部

TO I/F UNIT端子	: 15P×1
TO SW REMOTE端子	: 15P×1
接続可能VTR	: AG-7500A、AG-7500、AG-6500、AU-X80、AU-700、AU-660、AU-650、 AU-640、AU-630、AU-620、NV-9600、NV-9240
接続可能スイッチ	: AG-SW800
接続可能台数	: RECORDER : 1台 PLAYER : 1~2台
接続可能コンピュータ	: Panacom M500、PC/AT (IBM)、PC-9801VM/VX (NEC)、PC-286L (EPSON)
編集リファレンス信号	: CTL (コントロール) 信号 TC (SMPTEタイムコード) 信号
プリロール時間	: 3秒、5秒、7秒、10秒、15秒 (切換え)
許容周囲温度	: 5℃~40℃
許容周囲湿度	: 35%~80%
外形寸法	: 本体 : 424 (幅)×96 (高さ)×300 (奥行) mm コントロールパネル : 424 (幅)×75 (高さ)×275 (奥行) mm
重量	: 本体 : 5.7kg コントロールパネル : 2.2kg

●PC/ATは米国IBM社の登録商標です。
●PC-9801VM/VXはNECの製品です。
●PC-286LはEPSON社の製品です。

松下電器産業株式会社
オーディオ・ビデオシステム事業部

〒571 大阪府門真市松葉町2番15号 ☎(06)901-1161