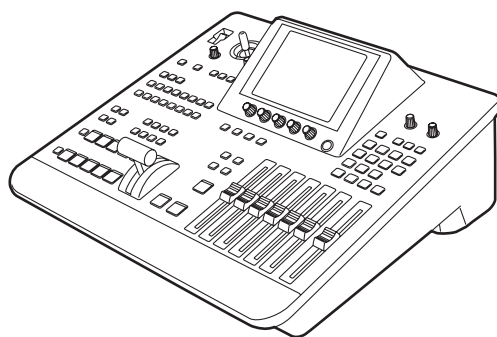


## デジタル AV ミキサー

品番 AG-MX70

### 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、正しくご使用ください。  
そのあと大切に保管し、わからないときは再読してください。



#### 保証書別添付

保証書は、必ず「お買い上げ日・販売店名」等の記入をお確かめのうえ、お受け取りください。  
製造番号は、品質管理上重要なものです。お買い上げの際は、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。

# 目次

## AG-MX70

安全上のご注意	4	[Audio Effects] オーディオ効果設定	51
概要	7	[PAN] パン設定	51
各部の名称と機能	8	[EQ] イコライザー設定	52
前面操作部	8	[EQ Mid] イコライザー中域の設定	52
背面接続部	16	[Voice] ボイスチェンジャー設定	52
外部インターフェース	19	[Mute] ミュート設定	52
GPI	19	[Setup] 初期設定画面	53
RS-422A	19	[Mode] モード設定	54
RS-232C	19	[Direct Pattern] ダイレクトパターン設定	54
タリ	19	[Audio Video Input] オーディオビデオ入力設定	56
システム図	20	[Memory] メモリ設定	57
電源とバックアップについて	22	[Gen Lock] 外部同期設定	57
設定パネル画面	22	[Video Format] ビデオフォーマット設定	57
[INTVideo] インターナルビデオ設定画面	22	[System1] システム 1 設定	57
[Color Effects] カラー効果設定画面	25	[System2] システム 2 設定	58
[Video Effects] ビデオ効果設定画面	26	[Bus] バス設定	58
各効果の実行	32	[Audio Fader] オーディオフェーダー設定	58
効果別設定画面	33	[Audio Level] オーディオレベル設定	59
[Transition] トランジションワイプパターン設定	33	[File] ファイル設定	59
[Chroma Key] クロマキー設定	36	[RS232C] RS232C 設定	59
[Lum] ルミナンス、[EXT] 外部キー設定	38	その他の設定	60
[Title Key] タイトルキー設定	39	イベントメモリ	60
[Basic Pattern Key] 基本パターンキー設定	40	パターン設定	60
他のキー設定	41	トランジション時間設定	61
DSK/Fade 設定	48	トランジションパターン一覧	62
[DSK Source] DSK ソース設定	48	キーパターン一覧	70
[DSK Key] DSK キー設定	49		
[Crop] クロップ設定	49		
[DSK ON/OFF] DSK ON/OFF 設定	49		
[DSK Effects] DSK 効果設定	50		
[Fade] フェード設定	50		

- Microsoft, Windows は米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
- Dynamic Rounding、DR ロゴ、ダイナミックラウンディングは、Quantel Ltd の登録商標です。

# 目次

---

## MX-Navi

ソフトウェアについて	76	Titleデータの操作	88
ソフトウェアの説明	76	Titleデータ再生までの流れ	88
動作条件	76	Titleデータを送出リストに登録する	88
MX-Navi 概要	76	Titleデータの再生プロパティを設定する	88
画像データの取り扱い	77	Titleデータを手動で転送、再生する	90
データ種別	77	Titleデータを自動で転送、再生する	90
再生方法	77	Titleデータをクリアする	90
DSK効果について	77	Titleデータの画像を確認する	91
画像の大きさについて	77	送出力リストを並び替える	91
使用できる画像形式	77	送出力リストを保存する	91
画像メモリの管理について	78	送出力リストを開く	91
ご使用の前に	79	Titleデータを送出リストから削除する	91
AG-MX70の接続	79	その他の動作	92
USBドライバのインストール	79	AG-MX70のメモリ状態を確認する	92
Windows 98、Windows 2000の場合	79	AG-MX70のメモリ設定を変更する	92
Windows Meの場合	80	IntVideoデータを転送、再生する	92
Windows XPの場合	80	IntVideoデータの再生プロパティを 設定する	93
MX-Naviのインストール	81	IntVideoデータをクリアする	93
動作の確認	81	データの取り込み	93
起動と終了	82	イベントを呼び出す	93
MX-Naviの起動方法	82	プロパティの初期値を設定する	94
MX-Naviの終了方法	82	動作環境を設定する	95
画面説明	82	ショートカットキー一覧	96
メインウィンドウの説明	82	お問い合わせになる前に	97
アイコンモード	82	アフターサービスについて	98
リストモード	84	定 格	99
メニュー説明	85		
ファイルメニュー	85		
編集メニュー	85		
表示メニュー	86		
カーソルメニュー	86		
操作メニュー	87		
ツールメニュー	87		
ヘルプメニュー	87		

# 安全上のご注意

必ずお守りください

お使いになる人や他の人への危害、財産への損害を未然に防止するため、必ずお守りいただくことを、次のように説明しています。

表示内容を無視して誤った使い方をしたときに生じる危害や損害の程度を、次の表示で区分し、説明しています。



## 警告

この表示の欄は、「死亡または重傷などを負う可能性が想定される」内容です。



## 注意

この表示の欄は、「傷害を負う可能性または物的損害のみが発生する可能性が想定される」内容です。

お守りいただく内容の種類を、次の絵表示で区分し、説明しています。  
(下記は、絵表示の一例です。)



このような絵表示は、気をつけていただきたい「注意喚起」内容です。



このような絵表示は、してはいけない「禁止」内容です。



このような絵表示は、必ず実行していただく「強制」内容です。

## 警告

機器の開口部から異物を差し込んだり、落とし込んだりしない!



火災や感電の原因になります。

禁止

本機の上に水の入った容器、小さな金属物を置かない!



本機内部にはいると、故障や事故を起こす原因になります。

禁止

電源コード・電源プラグが破損するようなことはしない!

傷つけたり、加工したり、高温部に近づけたり、無理に曲げたり、ねじったり、引っ張ったり、重いものを載せたり、束ねたりしない!



傷んだまま使用すると、感電・ショート・火災の原因になります。

禁止

本機を落としたり破損した場合や、内部に異物や水などが入った場合は、電源スイッチを切り、電源(プラグ)を抜く!



そのまま使用すると、火災や感電の原因になります。

電源プラグを抜く

●お買い上げの販売店にご相談ください。

煙が出ている、変なにおいや音がするなどの異常状態の場合は、電源スイッチを切り、電源(プラグ)を抜く!















そのまま使用すると、火災や感電の原因になります。

電源プラグを抜く









●お買い上げの販売店に修理を依頼してください。

●コードやプラグの修理は、お買い上げの販売店にご相談ください。

## 警告

<p><b>機器が濡れたり、水が入らないようにする!</b></p> <p> 火災や感電の原因になります。 雨天・降雪・海岸・水辺での使用は、特にご注意ください。</p>	<p><b>表示された電源電圧以外は使用しない!</b></p> <p> 火災や感電の原因になります。</p> <p>禁止</p>	<p><b>指定のカバー以外は外さない!</b></p> <p> 感電の原因になります。</p> <p>分解禁止</p> <p>●点検・整備・修理は、お買い上げの販売店にご依頼ください。</p>
<p><b>本機を改造しない!</b></p> <p> 火災や感電の原因になります。</p> <p>分解禁止</p>	<p><b>水場で使用しない!</b></p> <p> 火災や感電の原因になります。</p> <p>水場 使用禁止</p>	<p><b>不安定な場所に置かない!</b></p> <p> 落ちたり、倒れたりして、けがの原因になります。</p> <p>禁止</p>
<p><b>電源コードや接続コードに重いものを載せない!</b></p> <p> 本機の下敷きにならないよう注意してください。コードが傷ついて、火災や感電の原因になります。</p> <p>禁止</p>	<p><b>電源コードが傷んだ場合は、交換を依頼する!</b></p> <p> そのまま使用すると、火災や感電の原因になります。</p> <p>●お買い上げの販売店にご相談ください。</p>	<p><b>電源プラグのほこりなどは、定期的にとる!</b></p> <p> プラグにほこりがたまると、湿気等で絶縁不良となり、火災の原因になります。</p> <p>●電源プラグを抜き、乾いた布で拭いてください。</p>
<p><b>コンセントや配線機器の定格を越えて使用しない!</b></p> <p> たこ足配線等で定格を越えると、発熱による火災の原因になります。</p> <p>禁止</p>	<p><b>電源プラグは、根元まで確実に差し込む!</b></p> <p> 火災や感電の原因になります。傷んだプラグやゆるんだコンセントのまま使用しないでください。</p>	<p><b>付属品・オプションは、指定の製品を使用する!</b></p> <p> 本体に誤って指定外の製品を使用すると、火災や事故を起こす原因になります。</p>

## ⚠ 注意

<p><b>電源コードを熱器具に近づけない!</b></p>  <p>コードの被覆が溶けて、火災や感電の原因になる恐れがあります。</p> <p>禁止</p>	<p><b>油煙や湯気、湿気やほこりの多い場所に置かない!</b></p>  <p>火災や感電の原因になる恐れがあります。</p> <p>禁止</p>	<p><b>本機の上に重い物を置かない!</b></p>  <p>バランスがくずれて落下し、けがをする恐れがあります。</p> <p>禁止</p>
<p><b>プラグやコネクタを抜くときは、コードを引っ張らない!</b></p>  <p>コードが傷つき、火災や感電の原因になる恐れがあります。</p> <p>禁止</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>必ずプラグやコネクタを持って抜いてください。</li> </ul>	<p><b>長期間使用しないときは、電源プラグをコンセントから抜く!</b></p>  <p>火災の原因になる恐れがあります。</p> <p>電源プラグを抜く</p>	<p><b>お手入れの際は、電源スイッチを切り、電源（プラグ）を抜く!</b></p>  <p>火災や感電の原因になる恐れがあります。</p> <p>電源プラグを抜く</p>
<p><b>本機を電源コンセントの近くに設置し、電源プラグが簡単に手が届くようにする!</b></p>  <p>異常や故障が発生した際に、すぐに電源プラグが抜けるようにしてください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>本機を電源から完全に遮断するには電気プラグを抜く必要があります。</li> </ul>	<p><b>本機の通風孔をふさがない!</b></p>  <p>内部に熱がこもり、火災の原因になる恐れがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>風通しの悪い所に押し込まないでください。</li> <li>テーブルクロスを掛けたり、じゅうたんや布団の上に置かないでください。</li> </ul>	<p><b>移動させる場合は、電源スイッチを切り、プラグを抜き、外部の接続コードを外す!</b></p>  <p>コードが傷つき、火災や感電の原因になる恐れがあります。</p>
<p><b>本機に乗らない!</b></p>  <p>倒れたり壊れたりして、けがをする恐れがあります。</p> <p>禁止</p>		

# 概 要

---

本機は、映像機器の映像信号をデジタル処理により合成したり、様々な効果を加えたりする装置です。2系統のフレームシンクロナイザーを内蔵しているため、2つの映像信号が同期している必要はありません。専用ソフトウェア・MX-Naviでパソコンからのタイトルをダウンロードできるため、タイトルの挿入が簡単に行えます。ワイプ、ミックス、デジタル効果の他に、クロマキー、ルミナンスキー機能を内蔵しました。ダウンストリームキーやフェードコントロール、オーディオミキサーも使えるため、1台でABロール編集に必要な効果を加えることができます。外部コントローラとの接続端子も備えています。

- AB ロール編集

フレームシンクロナイザー 2 系統内蔵で AB ロール編集ができます。

- 外部エディティングコントローラの接続

GPI 端子、RS-422A/232C 端子を備えており、外部エディティングコントローラの接続ができます。

- デジタル効果機能

内蔵のデジタルメモリを用いることにより、スティル、ストロボ、ネガ、モノ、マルチストロボ（4、9、16 分割）、ミラー、モザイク、ペイントができます。スティル、ストロボ、マルチはフィールド、フレームの切り換えができます。また、3D オプションボード（AG-VE70）の追加でリップル、マルチ、スパークなどの効果が可能です。

- 音声ミキシング

入力 4 系統を装備しています。

- ミックスエフェクト効果

クロマキー、ルミナンスキー、ミックス、ワイプ、DVE 合成と DSK、フェードができるミックスエフェクト機能があります。

- イベントメモリ内蔵

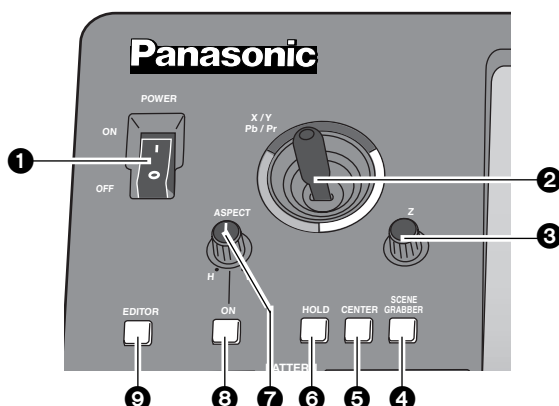
100 パターンのイベントメモリを内蔵しています。

- アドバンスドリファレンス 1 出力を装備



# 各部の名称と機能

## 前面操作部



### ① 電源スイッチ

AC電源のON/OFFをします。[Setup] 初期設定画面から [Power] を選択し、[Reset] で電源 ON 時デフォルト設定となり、[Preset] で前回終了時の設定からスタートします。[Demo] 選択時、電源 ON 後デモモードとなります。デモモードは [Enter] で終了できます。なお電源 OFF 時には、操作パネルの設定を記憶します。

### ② ジョイスティック

XY ポジショナーとカラー設定を共用しています。必要に応じて切り替わります。ポジション可能パターンに対して X/Y/Z を設定可能です。また、カラーコレクターの Pb/Pr のホワイトバランスとクロマの飽和度の設定が可能です。クロマキー設定の際のブルーバックの選択のポジション X/Y としても使用できます。

### ③ ロータリ Z

キーのポジション設定時のキーの大きさ Z と、色設定での輝度設定 Y を設定します。

### ④ シーングラバーボタン

特定のキーパターンが選択されているとき ON すると、キー中の映像をパターンにくっつけて移動できます。

### < ノート >

マルチストロボとシーングラバーは、いずれか一つしか選択できません。後から選択された方を優先し、前に選択した効果はキャンセルされます。

### ⑤ センターボタン

ON でポジションをセンターとします。カラー設定の場合、色飽和度が 0 となります。ポジション設定の場合、パターンをセンターにします。

### ⑥ ホールドボタン

ON でジョイスティックの動作を止めます。ただし ON の状態でもセンターボタンは使用可能です。OFF にするとジョイスティックの値に更新されます。

### ⑦ アスペクト調整ボリューム

アスペクト可能なキーパターンで、アスペクトを設定します。H 方向へ回すと横長、V 方向へ回すと縦長になります。

### ⑧ アスペクトボタン

ON でアスペクト調整ボリュームでの設定を有効にします。OFF でデフォルトのアスペクト (センター値) になります。

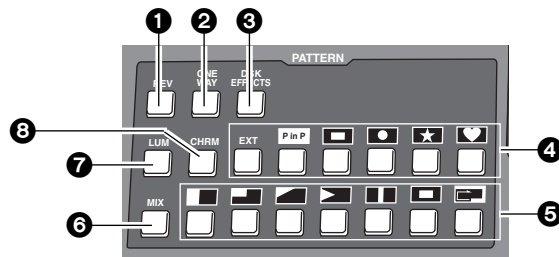
### ⑨ エディターイネーブルボタン

エディターイネーブルは RS-422A での制御の有効/無効を切り替えることができ、RS-422A で編集実行中でも、制御を無効にするとマニュアルでの設定が可能となります。

点灯 (ON) で編集機からの設定を受け付け、消灯 (OFF) で設定が無効になり、マニュアル設定が可能になります。



# 各部の名称と機能



## ① リバースボタン

キー、トランジションキーパターン of 反転、フレームイン/アウトの反転、クロマキー、ルミナンスキー、外部キー、タイトル のキー信号の反転ができます。リバース動作のないパターンでは点滅し、反転は実行されません。

## ② ワンウェイボタン

A/Bバス設定時に、トランジションパターンを一方向からのパターンとします。プリセット/プログラムバス時、またはリバースパターンのないパターンでは点滅して、効果は実行されません。

## ③ DSK 効果ボタン

ONでトランジションパターンと3D-DVEをDSKへ使用します。MEはDissとなります。DSK効果がONのとき、クロマキー、ルミナンスキーは選択不可となります。デフォルト時はOFF、またDSK効果には使用できないパターンがあります。

## < ノート >

ワイプパターンナンバーでDSKできないパターンに対しDSK効果がONになった場合、点滅表示し、DSK効果をかけません。

## ④ ダイレクトキーパターンボタン

キーパターンをダイレクトに呼び出すボタンです。SETUPの初期設定で、キーパターンをデフォルト設定から任意のパターンに設定可能です。ボーターに付随する設定も、各々のボタンごとに記憶されます。

## ⑤ ダイレクトトランジションパターンボタン

トランジションパターンをダイレクトに呼び出すボタンです。SETUPの初期設定で、トランジションパターンをデフォルト設定から任意のパターンに設定可能です。ボーターに付随する設定も、各々のボタンごとに記憶されます。

## ⑥ ミックスボタン

ミックストランジションを呼び出します。

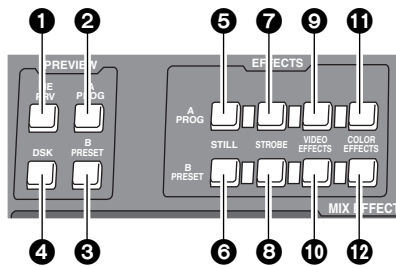
## ⑦ ルミナンスキーボタン

ルミナンスキーを呼び出します。その際は以前の設定値を記憶しています。

## ⑧ クロマキーボタン

クロマキーを呼び出します。その際は以前の設定値を記憶しています。

# 各部の名称と機能



## プレビュー出力選択部

トランジションプレビュー、DSKプレビュー、A、Bバスの映像のうち、どの映像を背面パネルのPREVIEW出力から出力するかを設定します。

### ① ME 選択ボタン

プレビューへの出力としてMEのプレビューを選択します。トランジションではトランジション先の映像を、キーでは合成の映像を、あらかじめ確認出来ます。

### ② A/PROG バス選択ボタン

プレビューへの出力としてA/PROGバスを選択します。

### ③ B/PRESET バス選択ボタン

プレビューへの出力としてB/PRESETバスを選択します。

### ④ DSK 選択ボタン

プレビューへの出力としてDSK合成された映像のプレビューを選択します。

< ノート >

バス設定がプログラム/プリセット方式の場合、バスのソースはトランジションを行うごとに入れ替わります。このバス状態をボタンの点灯/点滅で確認できます。初期状態と同様の状態のとき、ボタンは点灯状態になっています。トランジションを1回行いバスのソースが入れ替わった状態ではボタンは点滅状態になります。

## 効果実行ボタン部

### ⑤ A/PROG バス・スティル実行ボタン

A/PROGバスに強制的に静止効果をかけます。このボタンを押すと液晶表示にA/PROGのビデオ効果設定ページが表示されます。

### ⑥ B/PRESET バス・スティル実行ボタン

B/PRESETバスに強制的に静止効果をかけます。このボタンを押すと液晶表示にB/PRESETのビデオ効果設定ページが表示されます。

### ⑦ A/PROG バス・ストロボ実行ボタン

A/PROGバスに強制的にストロボ効果をかけます。設定はビデオ効果設定で行います。このボタンを押すと液晶表示にA/PROGのビデオ効果設定ページが表示されます。

### ⑧ B/PRESET バス・ストロボ実行ボタン

B/PRESETバスに強制的にストロボ効果をかけます。このボタンを押すと液晶表示にB/PRESETのビデオ効果設定ページが表示されます。静止、ストロボのフィールド/フレーム設定はビデオ効果のタイムエフェクト設定で行います。

< ノート >

スティルとストロボは共存できませんので、後から選択した方を優先します。Manualストロボ時は [Shift] との同時押しで効果をかけます。

### ⑨ A/PROG バス・ビデオ効果実行ボタン

A/PROGバスに、ビデオ効果設定で行ったモザイクやディケイなどのビデオ効果をかけます。このボタンを押すと液晶表示がA/PROGのビデオ効果設定ページが表示されます。また [Shift] との同時押しで、効果のON/OFFを変更せず液晶表示にA/PROGのビデオ効果設定ページを表示できます。

### ⑩ B/PRESET バス・ビデオ効果実行ボタン

B/PRESETバスに、ビデオ効果設定で行ったモザイクやディケイなどのビデオ効果をかけます。[Shift] との同時押しで、効果のON/OFFを変更せず液晶表示にB/PRESETのビデオ効果設定ページを表示できます。

### ⑪ A/PROG バス・カラー効果実行ボタン

A/PROGバスに、カラー効果設定で行ったホワイトバランスや、輝度調整などのカラー効果をかけます。[Shift] との同時押しで、効果のON/OFFを変更せず液晶表示にA/PROGのカラー効果設定ページを表示できます。

### ⑫ B/PRESET バス・カラー効果実行ボタン

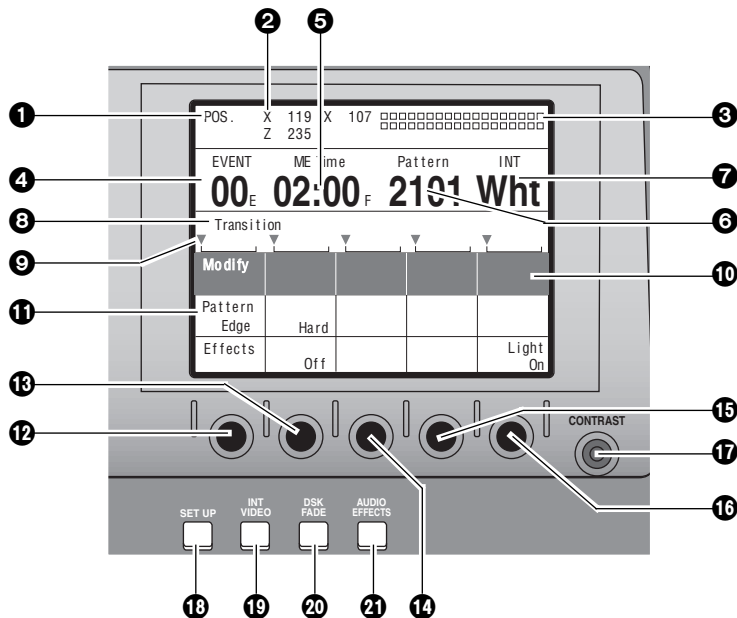
B/PRESETバスに、カラー効果設定で行ったホワイトバランスや、輝度調整などのカラー効果をかけます。[Shift] との同時押しで効果のON/OFFを変更せず、液晶表示にB/PRESETのカラー効果設定ページを表示できます。

< ノート >

カラー効果とMono効果は共存できませんので、両方選択すると常にMono効果が優先されます。

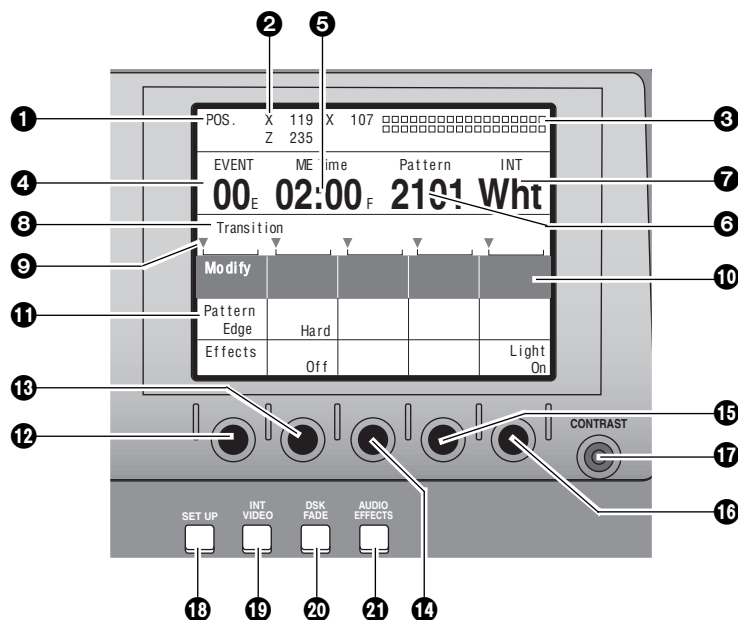
# 各部の名称と機能

## 設定パネル部



- ① LCD (液晶) 表示  
各効果のパラメータや時間設定などを表示します。
- ② ジョイスティック、Zパラメータ表示部  
ポジション時はX/Y/Zのパラメータを、色設定時はPb/Pr/Yのパラメータを表示します。
- ③ 音声レベルメータ  
出力音声レベルを表示します。
- ④ イベントナンバー表示部  
イベントナンバーを表示します。
- ⑤ 時間表示部  
ME、DSK、FADEのトランジション時間を表示します。
- ⑥ パターンナンバー表示部  
トランジション、キーのナンバーを表示します。
- ⑦ インターナル(内部発生)ビデオ表示部  
インターナルビデオに設定されている内容を表示します。
- ⑧ 設定ページ表示部  
各ボタン動作において、設定しているページ名を表示します。
- ⑨ ロータリ設定位置表示部  
各ロータリ1、2、3、4、5の現在の設定位置を表示します。
- ⑩ スクロールバー  
現在表示している項目のページ内での位置を表示します。
- ⑪ 項目、パラメータ設定部  
設定ページによって設定する内容が切り替わり表示されます。  
選択された設定はネガティブ表示され、各々のパラメータがロータリ1、2、3、4、5で変更可能です。
- ⑫ ロータリ1  
選択された項目のパラメータを設定します。
- ⑬ ロータリ2  
選択された項目のパラメータを設定します。
- ⑭ ロータリ3  
選択された項目のパラメータを設定します。
- ⑮ ロータリ4  
選択された項目のパラメータを設定します。
- ⑯ ロータリ5  
選択された項目のパラメータを設定します。

## 各部の名称と機能



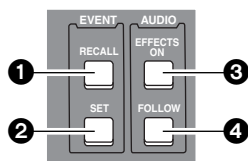
**17** LCD コントラスト調整ボリューム  
液晶表示のコントラストを調整します。

**18** 初期設定ページ表示ボタン  
初期設定のページを表示します。

**19** インターナルビデオ設定ページ表示ボタン  
インターナルビデオ設定のページを表示します。

**20** DSK/フェード設定ページ表示ボタン  
DSK/フェード設定のページを表示します。

**21** オーディオ効果設定ページ表示ボタン  
オーディオ効果設定のページを表示します。



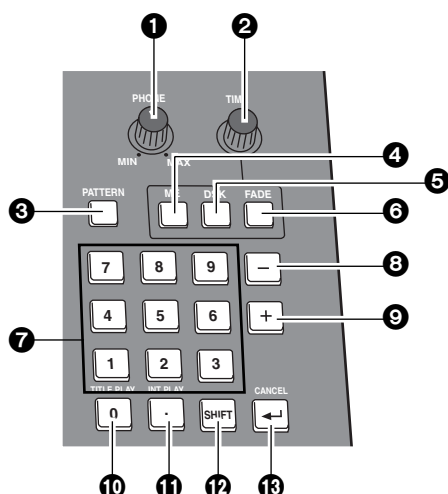
**1** イベントリコールボタン  
イベントを読み出します。

**2** イベント設定ボタン  
イベントを記憶します。

**3** オーディオ効果実行ボタン  
ONでオーディオ効果設定ページで設定した効果を実行します。

**4** オーディオフォロービデオボタン  
オーディオをビデオのMEのトランジション、フェード時にビデオに対応させる事ができます。  
ONで対応します。フェードはDSK/フェード設定ページでON/OFFをあらかじめ設定できます。

# 各部の名称と機能



## ① ヘッドフォンボリューム

後面パネルの [PHONE] ヘッドフォン出力のレベル調整ボリュームです。

DSK/Fade 設定で Fade する前の部分の音声をモニターできますので、AudioFade をしても音声が聞こえます。

Audio メーターは Prog 出力のレベル表示ですのでヘッドフォンレベルを変えても変化しません。

## ② 時間設定ロータリ

ME、DSK、FADE の遷移時間を設定します。

## ③ トランジション/キーパターンナンバー設定ボタン

パターンナンバーをテンキーで設定する際に ON にします。OFF 時はテンキーで時間設定が行えます。

## ④ ME トランジション/キー遷移時間設定ボタン

時間設定ロータリーで ME トランジション/キーにかかる時間を設定する際に ON にします。

パターンナンバー設定ボタンが OFF のときは、テンキーでも時間設定できます。

## ⑤ DSK 遷移時間設定ボタン

時間設定ロータリーで DSK にかかる時間を設定する際に ON にします。

パターンナンバー設定ボタンが OFF 時には、テンキーでも時間設定できます。

## ⑥ FADE 遷移時間設定ボタン

時間設定ロータリーで FADE にかかる時間を設定する際に ON にします。パターンナンバー設定ボタンが OFF のときは、テンキーでも時間設定できます。

## ⑦ テンキー 1 ~ 9

イベントリコールボタン、またはイベント設定ボタンが ON のときはイベントナンバーを、イベントリコールボタン、またはイベント設定ボタンが OFF でパターンナンバー設定ボタンが ON のときパターンナンバーを、パターンナンバー設定ボタンが OFF のときトランジション時間を、それぞれ数値入力できます。

## ⑧ マイナスキー

イベントリコールボタン、またはイベント設定ボタンが ON のときはイベントナンバーを、イベントリコールボタン、またはイベント設定ボタンが OFF でパターンナンバー設定ボタンが ON のときはパターンナンバーを、パターンナンバー設定ボタンが OFF のときはトランジション時間をマイナスします。

## ⑨ プラスキー

イベントリコールボタン、またはイベント設定ボタンが ON のときはイベントナンバーを、イベントリコールボタン、またはイベント設定ボタンが OFF でパターンナンバー設定ボタンが ON のときはパターンナンバーを、パターンナンバー設定ボタンが OFF のときはトランジション時間をプラスします。

## ⑩ テンキー 0

0 の数値入力、または [Shift] と同時押しで選択中のタイトルメモリのアニメーションを再生開始します。

## ⑪ ピリオド

時間入力時の秒を確定します。

例：[2] [.] [5] 2 秒 5F

[Shift] 同時押しで選択中のインターナルビデオのムービーを再生開始します。

## ⑫ [Shift] シフトキー

他のキーと同時に押すことで、単独で押したときとは別の効果を示します。

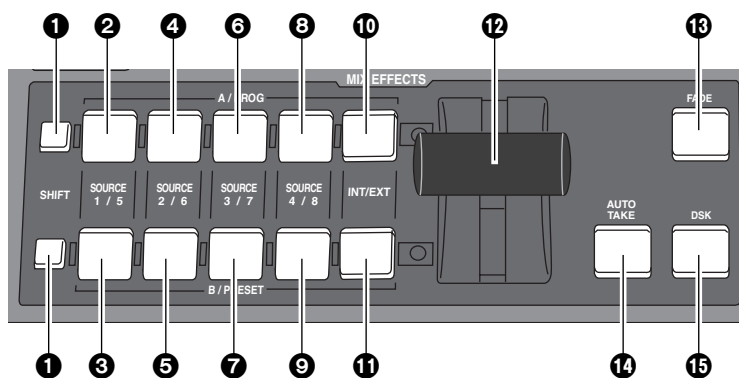
## ⑬ [Enter] エンターキー

数値を確定します。

液晶表示で [OK?] と表示されたとき、このキーを押して確定します。

[Shift] と同時押しでキャンセルになります。

## 各部の名称と機能

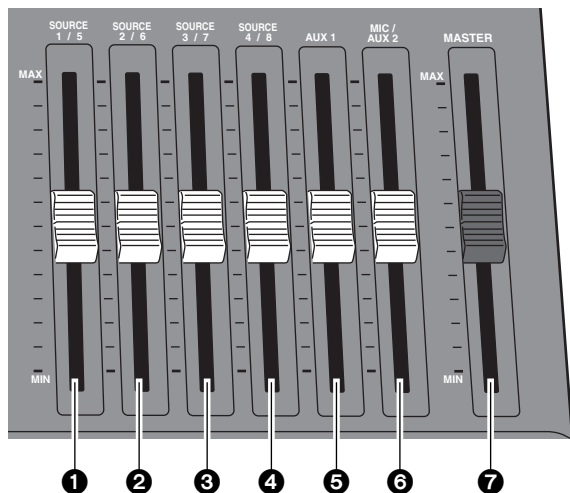


- ① シフトキー  
テンキーの [Shift] と同じ機能です。
- ② A/PROG ソース 1/5 選択ボタン  
A/PROG バスに初期設定で選択されたソース 1 を選択します。  
[Shift] と同時押しでソース 5 を選択します。
- ③ B/PRESET ソース 1/5 選択ボタン  
B/PRESET バスに初期設定で選択されたソース 1 を選択します。  
[Shift] と同時押しでソース 5 を選択します。
- ④ A/PROG ソース 2/6 選択ボタン  
A/PROG バスに初期設定で選択されたソース 2 を選択します。  
[Shift] と同時押しでソース 6 を選択します。
- ⑤ B/PRESET ソース 2/6 選択ボタン  
B/PRESET バスに初期設定で選択されたソース 2 を選択します。  
[Shift] と同時押しでソース 6 を選択します。
- ⑥ A/PROG ソース 3/7 選択ボタン  
A/PROG バスに初期設定で選択されたソース 3 を選択します。  
[Shift] と同時押しでソース 7 を選択します。
- ⑦ B/PRESET ソース 3/7 選択ボタン  
B/PRESET バスに初期設定で選択されたソース 3 を選択します。  
[Shift] と同時押しでソース 7 を選択します。
- ⑧ A/PROG ソース 4/8 選択ボタン  
A/PROG バスに初期設定で選択されたソース 4 を選択します。  
[Shift] と同時押しでソース 8 を選択します。
- ⑨ B/PRESET ソース 4/8 選択ボタン  
B/PRESET バスに初期設定で選択されたソース 4 を選択します。  
[Shift] と同時押しでソース 8 を選択します。
- ⑩ A/PROG INT/EXT 選択ボタン  
A/PROG バスにインターナルビデオ設定ページで選択された映像 (INT) を選択します。  
[Shift] と同時押しで外部入力 (EXT) を選択します。
- ⑪ B/PRESET INT/EXT 選択ボタン  
B/PRESET バスにインターナルビデオ設定ページで選択された映像 (INT) を選択します。  
[Shift] と同時押しで外部入力 (EXT) を選択します。
- ⑫ トランジションレバー  
トランジションをマニュアルで動作できます。
- ⑬ フェード実行ボタン  
[DSK/FADE] 設定ページで設定した色にフェードアウト出来ます。  
実行中、点灯します。フェードアウトで点滅します。
- ⑭ オートテイクボタン  
MEのトランジション、キーを自動で遷移出来ます。  
実行中点灯します。遷移中もう一度おすとその位置で遷移が止まります  
止まっている間点滅します、さらに押すと再度遷移を行います。
- ⑮ DSK 実行ボタン  
[DSK/FADE] 設定ページで設定した DSK を実行出来ます。  
実行中、点灯します。DSK 中点滅します。



# 各部の名称と機能

## [Audio Mixer] オーディオミキサー部



- ① ソース 1/5 フェーダー
- ② ソース 2/6 フェーダー
- ③ ソース 3/7 フェーダー
- ④ ソース 4/8 フェーダー

初期設定画面のオーディオフィューダー設定で割り付けられたオーディオソースのレベルを調整します。

< ノート >

1 ~ 8 の調整された音声はクロスポイントで選択され合成されます。

オーディオフィロービデオボタン (12 ページ参照) が ON 時には Video に連動してトランジションします。

オーディオフィロービデオボタン (12 ページ参照) が OFF 時には Video に連動しません。AB 両方の音声は合成されます。

オーディオフィューダー設定の内容とフェーダーに割り付けられるソースの関係は下、および右表の通りです。  
(58 ページ参照)

### ⑤ AUX1 フェーダー

入力 AUX1 のオーディオレベルを設定します。

### ⑥ AUX2/MIC フェーダー

初期設定ページで選択された入力 (AUX1 の Rch、または AUX2/MIC) のオーディオレベルを調整します。

### ⑦ マスターフェーダー

出力レベルの調整を行います。

Audio Effects の ON ボタンで設定した効果を実行します。

< ノート >

フェーダーの位置と内部レベルの位置が一致していないとき、フェーダーは以下のように動作します。

- フェーダーを内部レベル側に動かしたとき  
フェーダーの位置が内部レベルと一致するまではレベルは変化しません。
- フェーダーを内部レベル側と逆に動かしたとき  
フェーダーの位置に合わせてレベルが変化します。

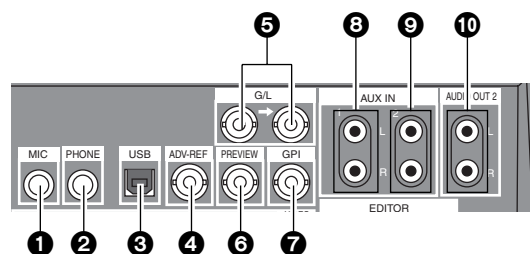
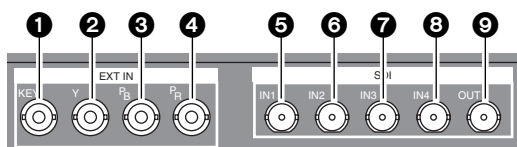
	AUX1	MIC/AUX2
Pair	AUX の LR ch	MIC/AUX2 の LR ch
Sepa.	AUX1 ( Shift 押しで MIC/AUX2 ) の L ch	AUX1 ( Shift 押しで MIC/AUX2 ) の R ch

	出力形式	フェーダー 1/5	フェーダー 2/6	フェーダー 3/7	フェーダー 4/8
CP Pair		ソース 1 ( Shift 押しでソース 5 ) の LR ch	ソース 2 ( Shift 押しでソース 6 ) の LR ch	ソース 3 ( Shift 押しでソース 7 ) の LR ch	ソース 4 ( Shift 押しでソース 8 ) の LR ch
Bus Sep1	選択されたクロスポイントのオーディオソースを出力	A/PROG バスの L ch	A/PROG バスの R ch	B/PRESET バスの L ch	B/PRESET バスの R ch
Bus Sep2		A/B バス方式時 : A バスの L ch	A/B バス方式時 : A バスの R ch	A/B バス方式時 : B バスの L ch	A/B バス方式時 : B バスの R ch
		プログラム/プリセット方式でプレビューボタンが点灯時 :PROG バスの Lch 点滅時 :PRESET バスの Lch	プログラム/プリセット方式でプレビューボタンが点灯時 :PROG バスの Rch 点滅時 :PRESET バスの Rch	プログラム/プリセット方式でプレビューボタンが点灯時 :PRESET バスの Lch 点滅時 :PROG バスの Lch	プログラム/プリセット方式でプレビューボタンが点灯時 :PRESET バスの Rch 点滅時 :PROG バスの Rch
12 Pair	クロスポイント 1、2 のオーディオソースに固定	ソース 1 の LR ch	ソース 2 の LR ch	機能しません	機能しません
12 Sepa.		ソース 1 の L ch	ソース 1 の R ch	ソース 2 の L ch	ソース 2 の R ch



# 各部の名称と機能

## 背面接続部



## 外部入力部

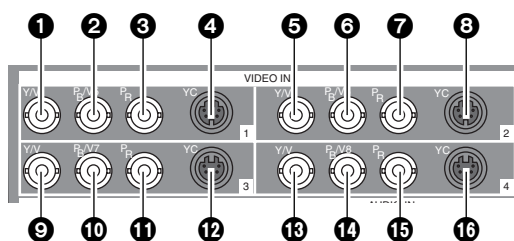
- ① 外部キー入力端子  
キーあるいはDSK用として使用できます。  
初期設定ページの設定で外部同期信号としても使用できます。
- ② 外部入力Y端子  
クロスポイントのEXT、DSKのYとしての入力です。  
DSKソースはDSK/FADE設定ページで設定できます。
- ③ 外部入力PB端子  
クロスポイントのEXT、DSKのPbとしての入力です。
- ④ 外部入力PR端子  
クロスポイントのEXT、DSKのPrとしての入力です。  
< ノート >
  - ノンスタンダード信号は受け付けません。
  - 入力はフレームシンクロナイザーを通りませんので本機と同期する必要があります。

## SDI オプション部

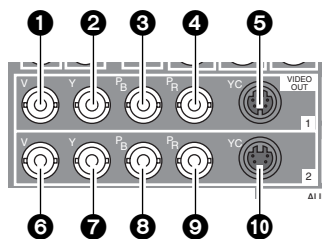
- ⑤ SDI1 入力端子
- ⑥ SDI2 入力端子
- ⑦ SDI3 入力端子
- ⑧ SDI4 入力端子
- ⑨ SDI 出力端子  
以上はオプションボード (AG-YA70) 装着時に使用できます。

- ⑤ マイク入力端子  
初期設定ページでAUX2との選択が可能です。
- ② ヘッドフォン出力端子  
ヘッドホンを使用するとき、接続する端子です。
- ③ USB インターフェース端子  
パソコンと接続してファイルのダウンロードに使用します。
- ④ アドバンスドリファレンス出力端子  
ソース入力用の垂直位相の進んだりファレンス信号です。
- ⑤ G/L 外部同期リファレンス用入力端子  
ループスルー、自動終端です。  
ソースのVTR、カメラに入力し、外部同期します。  
初期設定ページでの選択でG/L入力かEXTKEY入力に対し、外部同期が可能です。
- ⑥ プレビュー出力端子  
プレビュー選択ボタンで切り替えた信号が出力されません。
- ⑦ GPI 入力端子  
初期設定ページでME、DSK、フェードのいずれかにトリガをかけたランジションが可能です。3フレーム後に効果がかけられます。
- ⑧ AUX (予備) 1 LR 入力端子
- ⑨ AUX (予備) 2 LR 入力端子  
初期設定ページでマイクとの選択で使用できます。
- ⑩ オーディオ 2 LR 出力端子  
アンバランスオーディオ出力です。

## 各部の名称と機能

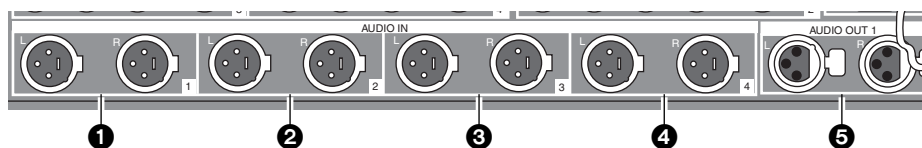


- |                               |                               |
|-------------------------------|-------------------------------|
| ① コンポジット/コンポーネント Y 入力 1       | ⑨ コンポジット/コンポーネント Y 入力 3 端子    |
| ② コンポジット 5/コンポーネント PB 入力 1    | ⑩ コンポジット 7/コンポーネント PB 入力 3 端子 |
| ③ コンポーネント PR 入力 1 端子          | ⑪ コンポーネント PR 入力 3 端子          |
| ④ YC 入力 1 端子                  | ⑫ YC 入力 3 端子                  |
| ⑤ コンポジット/コンポーネント Y 入力 2 端子    | ⑬ コンポジット/コンポーネント Y 入力 4 端子    |
| ⑥ コンポジット 6/コンポーネント PB 入力 2 端子 | ⑭ コンポジット 8/コンポーネント PB 入力 4 端子 |
| ⑦ コンポーネント PR 入力 2 端子          | ⑮ コンポーネント PR 入力 4 端子          |
| ⑧ YC 入力 2 端子                  | ⑯ YC 入力 4 端子                  |

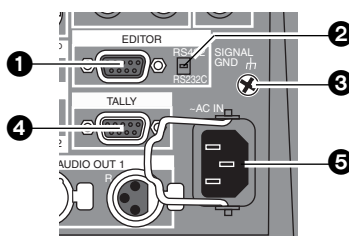


- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| ① コンポジット出力 1 端子      | ⑥ コンポジット出力 2 端子      |
| ② コンポーネント Y 出力 1 端子  | ⑦ コンポーネント Y 出力 2 端子  |
| ③ コンポーネント PB 出力 1 端子 | ⑧ コンポーネント PB 出力 2 端子 |
| ④ コンポーネント PR 出力 1 端子 | ⑨ コンポーネント PR 出力 2 端子 |
| ⑤ YC 出力 1 端子         | ⑩ YC 出力 2 端子         |

# 各部の名称と機能

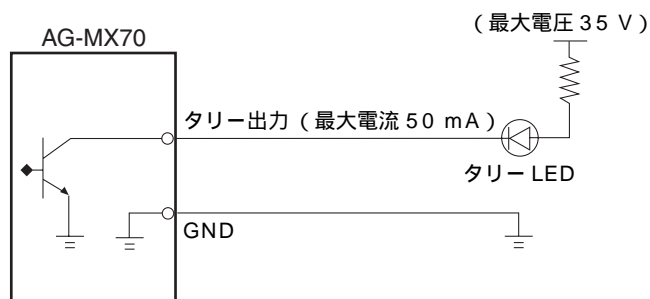


- ① アナログオーディオ 1 入力端子  
初期設定ページで選択されたクロスポイントへ入力されます。
- ② アナログオーディオ 2 入力端子  
初期設定ページで選択されたクロスポイントへ入力されます。
- ③ アナログオーディオ 3 入力端子  
初期設定ページで選択されたクロスポイントへ入力されます。
- ④ アナログオーディオ 4 入力端子  
初期設定ページで選択されたクロスポイントへ入力されます。
- ⑤ アナログオーディオ出力端子



- ① 9 ピンエディター I/F 端子  
RS-422A/RS-232Cコントローラと接続します。
- ② RS-422A/232C 切り替えスイッチ  
RS-422A と RS-232C 制御プロトコルを切り替えます。
- ③ グランド端子
- ④ タリー出力端子  
クロスポイント 1/2/3/4/5/6/7/8 の出力です。Prog 出力に映像が使用されている場合に ON になります。

タリー接続例



- ⑤ AC 電源入力端子

# 外部インタフェース

本機には、GPI入力端子、RS-422A/232C(9ピン)端子、タリー端子の3つの外部インタフェースがあります。編集コントローラの機種に応じて選択してください。

## ■ GPI (General Purpose Interface)

外部コントローラのGPI出力でオートテイクを使うことができます。GPI信号の立ち上がりで、パネル設定したワイプ/ミックスまたはDSK、Fadeを実行します。

## ■ RS-422A

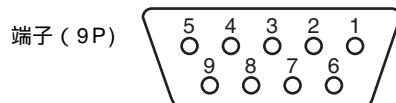
本機に外部エディティングコントローラAG-A850を接続し、離れたところからVTRをコントロールすることができます。

### ● AG-A850 からコントロールできる機能

- ワイプの設定
- ミックス
- オートテイク時間、オートフェード時間の設定
- ダウンストリームキーのオン、オフ
- クロスポイントソース1～ソース6、INT、EXTの切り換え  
(クロスモードの切り換えは後面のRS-422A/232C切り換えスイッチで選択します。編集コントローラとの対応は次の通りです)

### ● 接続のしかた

- 1) RS-422A/232C切り換えスイッチを“RS-422A”側にします。
- 2) 本機の編集コントローラ端子にAG-A850からの接続ケーブルを接続します。
- 3) 編集コントロール端子のピン配列は以下の通りです。



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

## ■ RS-232C

パソコンを使ったコントロールができます。AUX1、2を除くすべての機能が設定可能です。

### ● 25P-9Pへの変換ケーブルの接続

RS-232C 25-pin	AG-MX70 9-pin
1 TXD	1 SPARE
3 RXD	2 RXD
4 RTS	3 TXD
5 CTS	4 DTR
6 DSR	5 SIG.G
7 SIG.G	6 DSR
20 DTR	9 SPARE

[DCE CONNECTION]

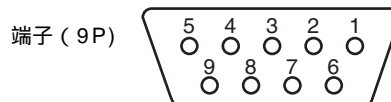
9-pinストレートケーブルも上記の変換でご使用ください。

<ノート> RS-422A/RS-232C/GPIでの編集について

- コマンドを受け取って3フレーム後に実行されます。
- 3Dオプション装着時、[Setup]初期設定画面のシステム1設定(58ページ参照)で1Frame Dlyモードを選択していると、ソースからの映像と音声は常に1フレーム遅れて出力されます。
- DVEパターン選択時は、トランジション時間の2フレーム以上に設定してください。それ以外の値を設定した場合、フレーム精度の保証はされません。

## ■ タリー

タリーランプ用オープンコネクタです。

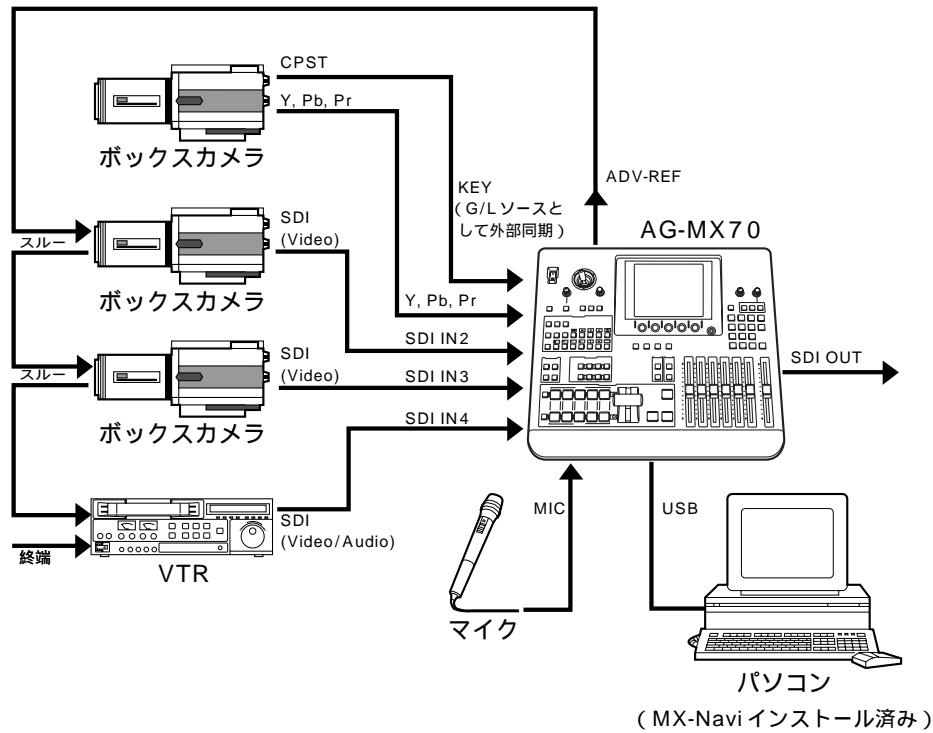


ピン番号	信号内容
1	クロスポイント1
2	クロスポイント2
3	クロスポイント3
4	クロスポイント4
5	クロスポイント5
6	クロスポイント6
7	クロスポイント7
8	クロスポイント8かEXT用出力
9	GND

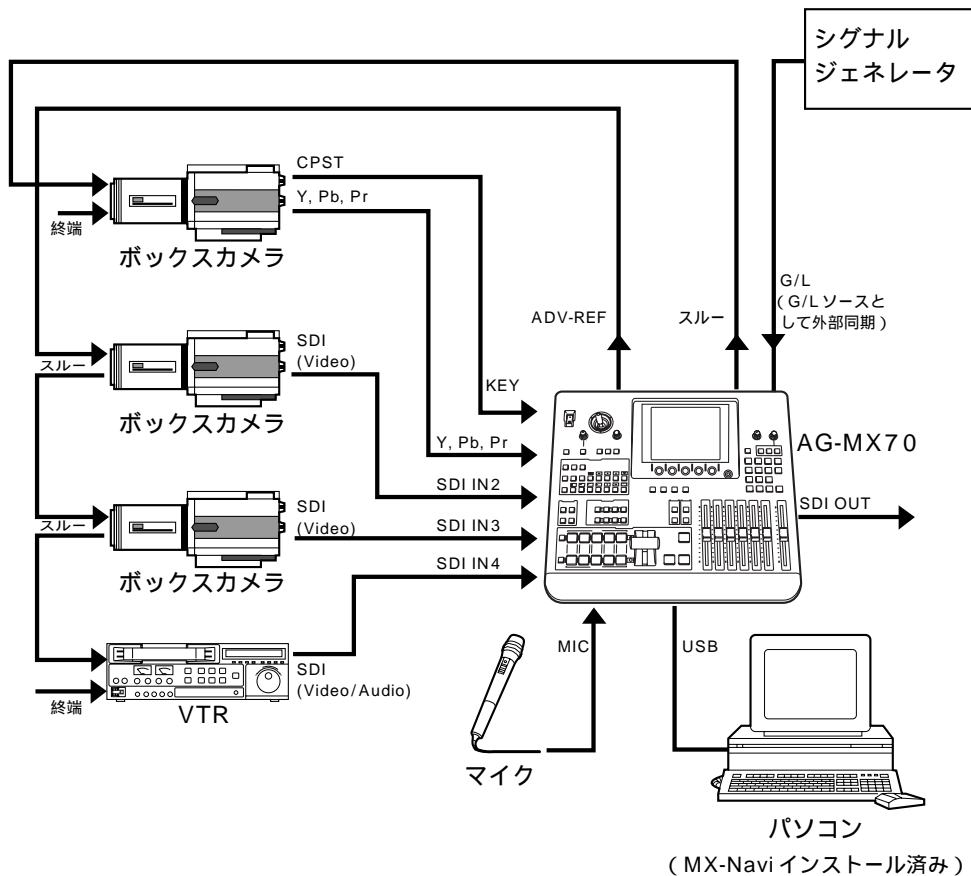
# システム図

本機は、カメラ、VTRなどの映像機器を接続し、映像信号をデジタル処理することができます。  
ここでは代表的なシステムの接続例を3つ図解します。

## 例1：ライブ用途1

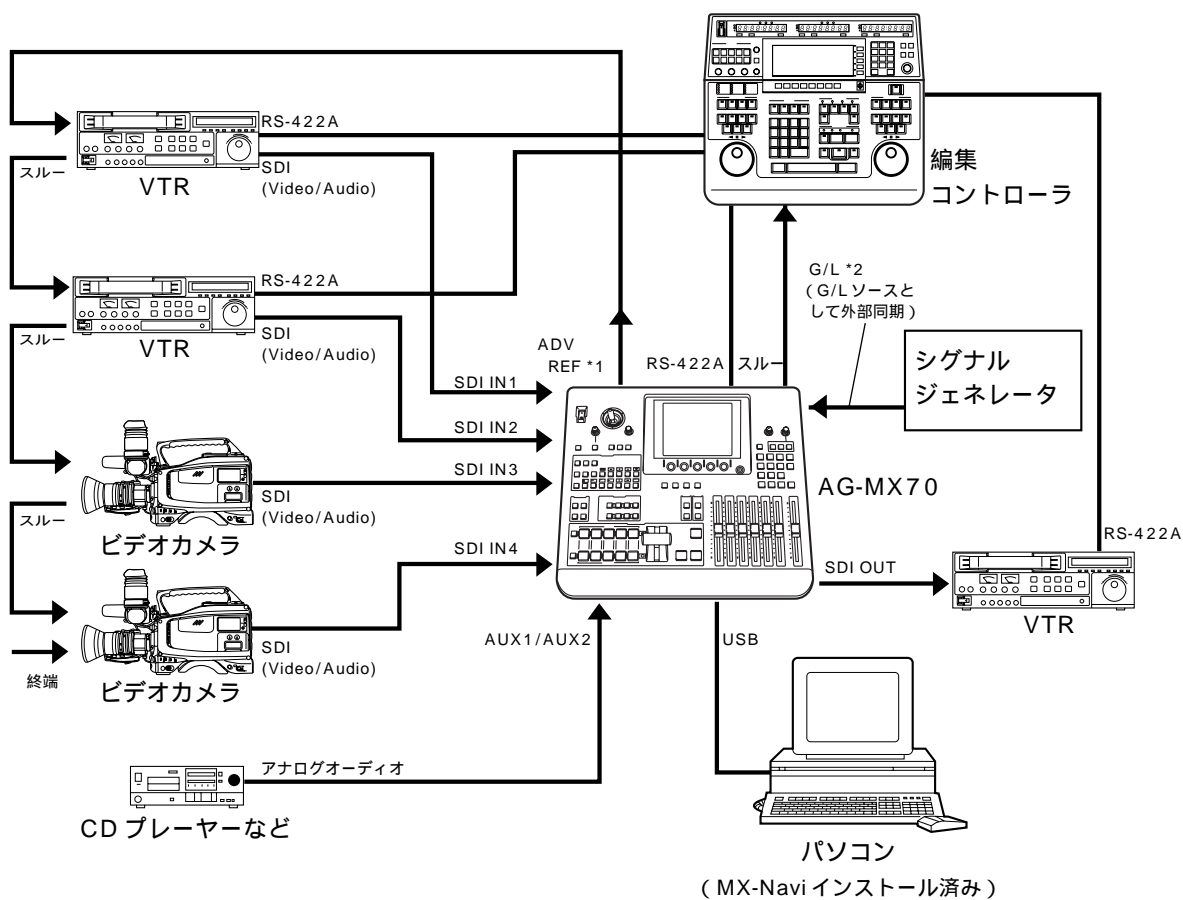


## 例2：ライブ用途2



# システム図

## 例 3 : 編集用途



- \*1 ADF REF の接続は不可欠ではありませんが、接続した場合 [Setup] 初期設定画面のパス設定 (58 ページ参照) で [StillOff] が選択可能になり、ダイレクトにクロスポイントボタンでの入力切り換えが可能になります。
- \*2 編集コントローラ AG-A850 への同期信号は G/L のループスルーの代わりに ADV REF でも代用可能です。

## 電源とバックアップについて

電源を切ったときに操作パネルの設定を記憶します。

[Setup] 初期設定画面で [Power] [Reset] で電源 ON 時デフォルト設定となり、[Power] [Preset] で前回終了時の設定からスタートします。また [Setup] パネルで [Demo] を選択していると、電源 ON 後デモモードとなります。デモモードからは [Setup] パネルで [Reset] あるいは [Preset] を選択し、再度立ち上げます。またデモは [Enter] で終了できます。

パネル設定、Setup 設定とその File、キーラーン設定、イベントメモリを保存します。電源を切った場合でもフラッシュメモリでバックアップします。

## 設定パネル画面

本機の様々な機能の調整は、設定パネル画面において行います。画面の基本的な構成は以下のようになっています。

- 画面一段目にジョイスティック XY とロータリ Z の値、オーディオメーターを表示。
- 画面二段目にイベントナンバー、トランジションタイム、パターンナンバー、インターナルビデオ設定を表示。
- 画面三段目に表示中のメニュータイトルと項目の設定範囲を表示。
- 中央から下に設定表示がされます。1 ページで 3 項目の設定を表示します。それ以上の項目がある場合にはロータリ 1、あるいは 2 でスクロール表示します。表示は 1 項目につき 2 行で約 7 文字の英数字の表示です。場合によっては略文字表示です。
- 選択設定項目はネガ表示されます。
- [Shift] + [Enter] で選択設定項目をデフォルト設定に戻せます。

## [INTVideo] インターナルビデオ設定画面

Wash Pb 128 Pr 128 Y 128		□□□□□□□□□□□□□□□□□□		
Event	ME Time	Pattern	INT	
<b>00E</b>	<b>10:00F</b>	<b>3015</b>	<b>Blue</b>	
INT Video			Grade Pos 80	
Back	Color	Level	Pattern	Grade
Matte	White	255	H1	0
Color				
Bar				
Memory	Page	Frame	Frame	Mode
	1	1		Write
R1	R2	R3	R4	R5

Wht  
Yelw  
Cyan  
Gren  
Mgt  
Red  
Blue  
Blk  
Cst1  
Cst2  
CL Br  
St 1-30  
Mv 1-30

インターナルビデオ設定を行います。

液晶表示下の INTVideo ボタンが押されたとき、このメニューに入ります。クロスポイントでの INT では入りません。この設定中はジョイスティック XY とロータリ Z は色設定モードとなります。設定色は右上に表示されます。

設定項目

ロータリ 1 で [Back Matte]、[Color Bar]、[Memory] を選択します。



# [INTVideo] インターナルビデオ設定画面

## [Back Matte] バックマット選択時

ジョイスティック XY とロータリ Z の表示は Wash となり、グラデーションの相手色 Wash カラーを設定します。ジョイスティック [X] [Y] ロータリ、[Z] 表示が [Pb] [Pr] [Y] に変わり、色を設定できます。ロータリ 2 で [Custom1]、[Custom2] を選択時のみ、[Pb]、[Pr] は 0 ~ 255、[Y] は 16 ~ 235 の間で設定可能です。

ロータリ 2 でカラーを選択します。[White] (白)、[Yellow] (黄)、[Cyan] (シアン)、[Green] (緑)、[Magenta] (マゼンタ)、[Red] (赤)、[Blue] (青)、[Black] (黒)、[Custom1] (カスタム 1)、[Custom2] (カスタム 2) からの 10 択です。

ロータリ 3 でカラーレベル (White では Y レベル) を設定します。Custom 1、2 の時は設定色を Back Matte が Wash かどちらかの設定を行います。

ロータリ 4 で [Pattern] グラデーションパターンを設定します。以下からの 9 択です。

- [Off] : グラデーションなし
- [H1] : 水平グラデーション 1
- [H2] : 水平グラデーション 2
- [H3] : 水平グラデーション 3
- [V1] : 垂直グラデーション 1
- [V2] : 垂直グラデーション 2
- [V3] : 垂直グラデーション 3
- [Diag1] : 斜めグラデーション
- [Diag2] : 斜めグラデーション

ロータリ 5 で [Grade] グラデーションの合成レベルの設定を行います。0 ~ 255 の間で設定可能です。また、[Shift] + ロータリ 5 でグラデーションの位置を設定します。

## [Custom1、2] カスタム選択時

ロータリ 3 で、BackM (バックマット) か Wash (ウォッシュ) カラーのどちらをジョイスティックで設定するか選択します。BackMSet で上部のジョイスティック XY ロータリ Z は Matte、Set Wash で Wash と表示され、各々の色を調整できます。

Custom 1、2 のデフォルト色は黒です。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Back Matte</b>	<b>Color White</b>	<b>Level 255</b>	<b>Pattern H1</b>	<b>Grade 0</b>
	White Yellow Cyan Green Magenta Red Blue Black Custom1 Custom2	Level 0 - 255  Set BackM Wash	Off H1 H2 H3 V1 V2 V3 Diag1 Diag2	0 - 255

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Black Matte</b>	<b>Color Custom1</b>	<b>Set BackM</b>	<b>Pattern H1</b>	<b>Grade 0</b>
		Set BackM Wash	Off H1 H2 H3 V1 V2 V3 Diag1 Diag2	0 - 255

# [INTVideo] インターナルビデオ設定画面

[Memory] メモリ選択時

Prog 出力の映像を [Still] (静止画) または [Movie] (動画) でメモリに書き込み、書き込んだ映像を再生することができます。使用できるフレーム数 (ページ数) は最大 30 (NTSC) / 26 (PAL) まで設定可能です。ただし、タイトルにページが割り当てられている場合、その分だけ使用できるページ数が少なくなります。[Setup] 初期設定画面で割り当てを変更することができます。

## ● 書き込み方法

ロータリ 5 でモードを [Write] に設定します。  
ロータリ 2 で書き込みを行うページを選択します。  
ロータリ 3 で書き込むフレーム数を設定します。フレーム数を 1 にした場合は Still の書き込み、2 以上にした場合は Movie の書き込みになります。  
書き込みたい映像を Prog 出力で確認し、書き込みたい映像が出たら [Enter] で書き込みを行います。Movie の場合、ロータリ 2 で指定したページからロータリ 3 で指定したフレーム数分のページまで連続で書き込まれます。その際、既にあるデータは消去されます。

## ● 再生方法

ロータリ 5 でモードを [Preview] に設定します。  
ロータリ 2 で再生を行うページを選択します。  
Still を再生する場合、ロータリ 4 で [Field] 出力か [Frame] 出力かを選択します。  
Movie を再生する場合、ロータリ 3 で再生するフレーム数を設定し、ロータリ 4 で [Repeat] 繰り返し再生か [Once] 1 回のみ再生かを選択します。ロータリ 3 で書き込んだフレーム数以上の値を設定した場合、設定は無視されます。

[Enter] で再生のスタートを行います。ロータリ 2 で選ばれたページが Movie の途中部分の場合でも、Movie の最初から再生されます。

設定が OK ならロータリ 5 でモードを [Exit] にして [Enter] で確定します。設定されたページが [INTVideo] ボタンで呼び出され再生されます。

設定後 [INTVideo] で別の [Matte]、[CustomColor] を選択しても再度 [Memory] 選択で以前に記憶した映像を読み出せますが、電源 OFF 後はクリアされます。

再生のトリガは [Shift] + [.] でかかります。

[ BackMatte] で設定した [Grade] 設定は [Memory] にも有効です。

< ノート >

Movie 再生中は書き込みを行うことができません。[Mode] を [Exit] にして [Enter] ボタンを押し、Movie の再生を終了させてから書き込みを行ってください。

Frame = 1 の場合

R1	R2	R3	R4	R5
Memory	Page 1	Frame 1	Field	Mode Write
	1 - 30/26 (NTSC/PAL)	1 - 30/26 (NTSC/PAL)	Field Frame	Write Preview Exit

Frame > 1 の場合

R1	R2	R3	R4	R5
Memory	Page 1	Frame 5	Repeat	Mode Write
	1 - 30/26 (NTSC/PAL)	1 - 30/26 (NTSC/PAL)	Repeat Once	Write Preview Exit

## [Color Effects] カラー効果設定画面

Color	Pb 128	Pr 128	□□□□□□□□□□□□□□□□		
Effect	C Gain 0		□□□□□□□□□□□□□□□□		
Event	ME Time	Pattern	INT		
00E	10:00F	3015	Blue		
Color Effects ch A					
Y Setup	Y Gain	Pb	Pr	C Gain	
0	0	128	128	0	
R1	R2	R3	R4	R5	

AあるいはBバスの [Color Effects] ボタンでこのメニューに入ります。[Color Effects] ボタンの状態を変更したくない場合は [Shift] キーを押しながら設定したいバスの [Color Effects] ボタンを押します。

A、Bバス独立で設定できます。

Aの [Color Effects] を押すと、PreviewがAになります。

Bの [Color Effects] を押すと、PreviewがBになります。

ロータリ1でYのセットアップ [Y Setup = -128 ~ 127] ができます。デフォルトは0です。

ロータリ2でY Gain [Y Gain = -128 ~ 127] が設定できます。(0dB = 0) デフォルトは0です。

Pb Pr カラーバランスをジョイスティックのX方向 (Pbを調整) とロータリ3、およびジョイスティックのY方向 (Prを調整) とロータリ4で、クロマゲインをロータリ2とロータリ5で設定できます。

このとき、XYZ表示がPb/Pr/C Gainに切り替わります。

トランジションパターンのナンバー200 ~ 211、215 ~ 220、222ではB/Preでの設定値を使ってBchに効果をかけ、パターンはMIX (56) に変更します。

<ノート>

- パターン221、222、1068、1069はBにカラーエフェクトをかけ、トランジションを実行できます。その際、パターンはMIX (56) に変更します。(A/Bバス時)  
プリセット/プログラムバス時はプリセットに効果をかけ、リバースボタンONで効果をOFFにします。
- INT EXT入力には効果はかけられません。

# [Video Effects] ビデオ効果設定画面

Pos. X 128 Y 128		□□□□□□□□□□□□□□□□	
Z 128		□□□□□□□□□□□□□□□□	
<b>Event</b> 00E		<b>ME Time</b> 10:00F	
<b>Pattern</b> 3015		<b>INT</b> Blue	
<b>Video Effects</b>		ch A	
<b>Mosaic</b>	Off	XY	Size 0
<b>Defocus</b>	Off	Level 0	
<b>Mono</b>	Off		
<b>Time Effects</b>	Off	Field	Screen 1 Time 10F
<b>Decay</b>	Off	Time 16	
<b>Paint</b>	Off	Level 4	
<b>Nega</b>	Y Off	C Off	
<b>Mirror</b>	H Off	V Off	
<b>3D</b>	Ripple	Level 0	Time 16 Width 1
R1	R2	R3	R4 R5

ch 表示

スクロール表示

A、Bバスの [Video Effects] ボタンでこのメニューに入ります。[Video Effects] ボタンの状態を変更したくない場合は [Shift] を押しながら設定したいバスの [Video Effects] ボタンを押します。A、Bバスそれぞれを個別に設定できます。このとき、設定するバスが自動的に Preview に出力されます。

ロータリ 1 で [Mosaic]、[Defocus]、[Mono]、[Time Effects]、[Decay]、[Paint]、[Nega]、[Mirror]、[3D] から選択し設定を行います。3D には [OFF]、[Ripple]、[Multi]、[Spark] の選択が可能です。

< ノート >

INT EXT 入力には効果はかけられません。

## [Video Effects] ビデオ効果設定画面

### [Mosaic] モザイク設定

ロータリ 2 で [On]/[Off] を設定します。デフォルトは [Off] です。

ロータリ 3 で [XY]: 水平垂直両方/[X]: 水平のみ/[Y]: 垂直のみの選択をします。

ロータリ 4 でサイズを設定します。0 ~ 31 の間で変更可能です。デフォルトは 8 です。

このレベル設定はトランジションナンバー 1001, 2, 3 (200, 1, 2) のレベルとして使用されます。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Mosaic</b>	<b>Off</b>	<b>XY</b>	<b>Size</b> 8	
	On Off	X Y XY	0 - 31	

### [Defocus] デフォーカス設定

ロータリ 2 で効果の [On]/[Off] を設定します。デフォルトは [Off] です。

ロータリ 3 でレベル 0 ~ 7 の間でを設定します。デフォルトは 2 です。

このレベル設定はトランジションナンバー 1004 (203) のレベルとして使用されます。2次元縮小パターンと同時に有効にすることはできません。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Defocus</b>	<b>Off</b>	<b>Level</b> 2		
	On Off	0 - 7		

< ノート >

[Mosaic]、[Defocus] はいずれか一つしか選択できません。後から選択された方を優先し、前に選択した効果はキャンセルされます。

### [Mono] モノカラー設定

ロータリ 2 で [On]/[Off] を設定します。デフォルトは [Off] です。

[Color Effects] での設定よりも優先されます。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Mono</b>	<b>Off</b>			
	On Off			

# [Video Effects] ビデオ効果設定画面

[Time Effects] タイムエフェクト/スタイル/ストロボ設定

ロータリ 2 で Video Effects ON 時のスタイル、ストロボ効果の選択をします。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Time Effects</b>	<b>Still</b>	<b>Field</b>	<b>Screen 1</b>	<b>Time 10F</b>
	Off Still Strobe	Field Frame	1 @4 @9 @16 R4 R9 R16	2 - 124 Manual

- Off 設定時  
通常の画面が出力されます。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Time Effects</b>	<b>Off</b>			

- [Still] スタイル設定時  
ロータリ 3 でタイプを [Field]、[Frame] のいずれかから選択します。デフォルトは [Field] です。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Time Effects</b>	<b>Still</b>	<b>Field</b>		
		Field Frame		

- [Strobe] ストロボ設定時  
ロータリ 4 でストロボのスクリーン数とその繰り返し設定を行います。デフォルトは 1 です。  
ロータリ 5 でストロボの時間設定を 2 ~ 124 から選択します。デフォルトは 20 です。時間設定は、2 ステップずつ変更可能です。  
@4 ~ @16 は 1 回でスタイルとなります。R4 ~ R16 は繰り返し動作をします。数字は画面数です。Manual 時はクロスポイントの [Strobe] ボタンと [Shift] の同時押しで画面を止めていくことができます。この時間設定は、トランジションナンバー 1062, 3, 4, 5 (215, 6, 7, 8) のレベルとして使用されます。またスタイル、ストロボ (マルチストロボ含む) は 2 次元縮小パターンと同時に有効にはできません。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Time Effects</b>	<b>Strobe</b>	<b>Field</b>	<b>Screen 1</b>	<b>Time 10F</b>
		Field Frame	1 @4 @9 @16 R4 R9 R16	2 - 124 Manual

< ノート >

- マルチストロボとパターンエッジのソフト/ボーダー/ソフトボーダーは、以下の特定パターンを選択時はいずれか一つしか選択できません。後から選択された方を優先し、前に選択した効果はキャンセルされます。
  - ・ 1541 ~ 1550 (32 ~ 35、130 ~ 133、141 ~ 142)
  - ・ 1601 ~ 2617
  - ・ 3304、3314、3324、3501 ~ 3578
  - ・ 4601 ~ 6716
- マルチストロボとシーングラバーは、いずれか一つしか選択できません。後から選択された方を優先し、前に選択した効果はキャンセルされます。
- VHS の特殊再生 (早送り・巻き戻しなど) ではノイズが画面に残る場合があります。

## [Video Effects] ビデオ効果設定画面

### [Decay] ディケイ設定

AとBのマルチストロボとトランジション、Key、DSKのシャドウ、トレイルは同時に選択できず、いずれか1つのみが有効です。

ロータリ2で効果の [On]/[Off] の選択をします。

ロータリ3で0～32の間で時間設定を行います。デフォルトは16です。

このレベル設定はトランジションナンバー1066(219)のレベルとして使用されます。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Decay</b>	<b>Off</b>	<b>Time</b> 16		
	On Off	0 - 32		

### [Paint] ペイント設定

ロータリ2で効果の [On]/[Off] の選択をします。

ロータリ3で0～7の間でレベル設定を行います。デフォルトは4です。

このレベル設定はトランジションナンバー1012(211)のレベルとして使用されます。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Paint</b>	<b>Off</b>	<b>Level</b> 4		
	On Off	0 - 7		

### [Nega] ネガ設定

ロータリ2でY、ロータリ3でクロマキーのネガ設定を独立して設定できます。デフォルトでは両方とも [Off] になっています。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Nega</b>	<b>Y</b> <b>Off</b>	<b>C</b> <b>Off</b>		
	On Off	On Off		

### [Mirror] ミラー設定

ロータリ2でH(水平方向)、ロータリ3でV(垂直方向)のミラー設定を独立して設定できます。デフォルトでは両方とも [Off] になっています。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Mirror</b>	<b>H</b> <b>Off</b>	<b>V</b> <b>Off</b>		
	On Off	On Off		

### <ノート>

マルチストロボ、ディケイ、トレイル、シャドウのハードウェア効果はいずれか一つしか選択できません。後から選択された方を優先し、前に選択した効果はキャンセルされます。



# [Video Effects] ビデオ効果設定画面

## 3D 設定

ロータリ 2 で [OFF]、[Ripple]、[Multi]、[Spark] から効果を選択します。この設定は 3D オプションボード (AG-VE70) 使用時のみ有効です。3D トランジション、キーパターンと同時に有効にはできません。デフォルトでは [Off] になっています。

	R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D</b>		<b>Ripple</b>	<b>Level</b> 32	<b>Time</b> 64	<b>Width</b> 1
		Off Ripple Multi Spark	0 - 255	0 - 255	0 - 5

- [Ripple] リブル設定時

ロータリ 3 で [Level] 効果度合いを 0 ~ 255 の範囲で設定できます。デフォルトは 32 です。

ロータリ 4 で [Time] 時間設定を 0 ~ 255 の範囲で設定できます。デフォルトは 64 です。

ロータリ 5 で [Width] 幅を 0 ~ 5 の範囲で設定できます。デフォルトは 1 です。

ジョイスティック XY で波紋の位置を設定できます。このレベルなどの設定はトランジションナンバー 1981 の設定として使用されます。

	R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D</b>		<b>Ripple</b>	<b>Level</b> 32	<b>Time</b> 64	<b>Width</b> 1
			0 - 255	0 - 255	0 - 5

- [Multi] マルチ画面設定時

ロータリ 3 で [Size] サイズを 0 ~ 15 の範囲で設定できます。デフォルトは 8 です。

ロータリ 4 で [Pitch] ピッチを 0 ~ 255 の範囲で設定できます。デフォルトは 16 です。

ロータリ 5 で [Reverse] 反転の [On]/[Off] を設定できます。デフォルトは [Off] です。

このレベルなどの設定はトランジションナンバー 1983 の設定として使用されます。

	R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D</b>		<b>Multi</b>	<b>Size</b> 8	<b>Pitch</b> 16	<b>Reverse</b> Off
			0 - 15	0 - 255	On Off

- [Spark] スパーク設定時

ロータリ 3 で [Width] 幅を 0 ~ 255 の範囲で設定できます。デフォルトは 32 です。

ロータリ 4 で [Size] サイズを 1 ~ 3 の範囲で設定できます。デフォルトは 2 です。

ロータリ 5 で [Time] 時間を 0 ~ 255 の範囲で設定できます。デフォルトは 255 です。

このレベルなどの設定はトランジションナンバー 1982 の設定として使用されます。

	R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D</b>		<b>Spark</b>	<b>Width</b> 32	<b>Size</b> 2	<b>Time</b> 255
			0 - 255	1 - 3	0 - 255

## [Video Effects] ビデオ効果設定画面

< ノート >

- パターン 200 ~ 211、1001 ~ 1034、213 ~ 220、222、1060 ~ 1067、1069 は B に各 DVE 設定パラメータをかけ、トランジションを実行できます。その際、パターンは MIX ( 56 ) に変更します。( A/B バス時 )  
プリセット/プログラムバス時はプリセットに効果をかけ、リバースボタン ON で効果を OFF にします。
- [Ripple]、[Multi]、[Spark]、またその他の 3D パターン \*1 は Ach、Bch のいずれかしか選択できません。後から押された方が優先され、前の効果はキャンセルされます。

\*1 その他の 3D パターンとは以下の通りです。

・ 1501 ~ 1533 ( 28 ~ 31、36 ~ 42、128 ~ 129 )	2Dcomp
・ 1301 ~ 1333 ( 43 ~ 46、51 ~ 54、138 ~ 140 )	Slide
・ 1401 ~ 1498 ( 143 ~ 182 )	2Dcomp/Move
・ 3301 ~ 3303、3311 ~ 3313、3321 ~ 3323、3401 ~ 3478	2Dcomp Key
・ 3601 ~ 3623	バウンス Key
・ 1601 ~ 2999	トランジションパターン
・ 4601 ~ 6999	キーパターン

# 各効果の実行

## AB トランジション

- 1) 準備  
トランジションレバーを A 側に倒します。
- 2) 入力選択と確認  
Bバスのクロスポイントのボタンでトランジション先の入力ソースを選択します。  
このときプレビュー選択を ME として Preview 端子からトランジション先の映像があらかじめ確認できます。
- 3) パターン選択  
ダイレクトトランジションボタンでパターンを選択するか、テンキーでパターンを選択します。2999番以下がトランジションパターンです。  
液晶設定画面でボーダー、シャドウ、トレイルなどの設定を行います。  
ダイレクトボタンには各々独立したボーダー、トレイルなどの設定が記憶され読み出されます。
- 4) 実行  
トランジションレバーを反対側まで倒すか、ME トランジション時間を設定して AutoTake ボタンを押します。  
  
B から A へのトランジションは 2) で A バスの入力を設定し同様に行います。

## プリセットプログラムトランジション

- 1) 準備  
トランジションレバーをどちらか一杯に倒すと、クロスポイントのボタン設定が Prog/Preset で入れ替わります。
- 2) 入力選択と確認  
AB トランジションと同様です。
- 3) パターン選択  
AB トランジションと同様です。
- 4) 実行  
AB トランジションと同様です。  
繰り返し 2)、3)、4) で行えます。

## キー

- 1) 準備  
トランジションレバーを A 側に倒します。A バスがバックグラウンドになります。
- 2) 入力選択と確認  
Bバスのクロスポイントのボタンでキーではめ込む入力ソースを選択します。  
このときプレビュー選択を ME として Preview 端子からキーされた映像があらかじめ確認できます。クロマキーの時はプレビュー画面上的カーソルで色を選択します。

- 3) パターン選択  
ダイレクトトランジションボタンでパターンを選択するか、テンキーでパターンを選択します。3000番以上がキーパターンです。  
液晶設定画面でボーダー、シャドウ、トレイルなどの設定を行います。  
ダイレクトボタンには各々独立したボーダー、トレイルなどの設定が記憶され読み出されます。
- 4) キーの調整  
液晶設定画面でスライス、スロープ設定などを調整します。
- 5) 実行  
トランジションレバーを B 側まで倒すか、ME トランジション時間を設定して AutoTake ボタンを押します。

## DSK キー

- 1) 準備  
DSK ボタンが点灯、点滅していないことを確認します。  
点灯、点滅しているときはすでに DSK オン状態になっていますので、DSK ボタンを押して消灯させます。
- 2) 設定  
Preset バスのクロスポイントのボタンでトランジション先の入力ソースを選択します。  
このときプレビュー選択を ME として Preview 端子からトランジション先の映像があらかじめ確認できます。
- 3) 実行  
DSK/Fade ボタンを押して DSK/Fade 設定を行います。  
DSK のソースを選択しスライス、スロープ設定を行います。  
DSK トランジション時間を設定します。  
更にもう一度押すと DSK オン状態まで実行します。  
DSK オフへは DSK ボタンを押して消灯させます。

## フェード

- 1) 準備  
DSK/Fade 設定でフェード先の色、Audio のフェード設定を行います。
- 2) 実行  
FADE ボタンを押します。点滅するとフェードアウトの状態になります。  
フェードインへは FADE ボタンを押して消灯させます。

# 効果別設定画面

トランジション、キーパターンに対しての設定を行います。パターンによって設定できる項目が異なります。各々のパターンが選択された時点で液晶表示が変わります。効果グループごとにKeyスライス、スロープ、Keyレベル、クロップ、エッジ、Effects、DVEPlus 設定は記憶されます。Reset から立ち上げた場合、デフォルトになります。また3Dモディファイ設定はパターングループごとに記憶されます。

## [Transition] トランジションワイプパターン設定

トランジションワイプパターン（ナンバー 1 ~ 2999）が直接に、あるいはテンキーにて選ばれたときに開きます。

<ノート>

トランジションナンバー 200 ~ 222 (1001 ~ 1004、1021 ~ 1023、1030 ~ 1034、1059 ~ 1069) 1981 ~ 1983 を選択時、トランジションは MIX (56) に変更されます。

Pos.	X 128	Y 128	□□□□□□□□□□□□□□□□	
	Z 196		□□□□□□□□□□□□□□□□	
Event	ME Time	Pattern	INT	
00E	10:00F	0013	Wh	
Transition				
Modify	Off			
Pattern Edge	Hard	Width 32	Color White	
Effects	Off			
R1	R2	R3	R4	R5

## [Modify]モディファイ設定

ロータリ 2 でパターンにかける変更項目を [Off]/[Comp] 縮小 / [Slide] スライド / [Multi] マルチ / [Blinds] ブラインドから選択します。デフォルトは [Off] です。

ロータリ 3 で設定時のレベル設定をします。

- Comp 時 ..... [Single] シングル、 [Both] 両方
- Slide 時 ..... [Single] シングル、 [Both] 両方
- Multi 時 ..... [H3]、 [V3]、 [HV3]、 [H6]、 [V6]、 [HV6]、 [Pair]、 [H3 Pair]、 [V3 Pair]、 [HV3 Pair]、 [H6 Pair]、 [V6 Pair]、 [HV6 Pair]

Blinds 時 ..... なし

基本パターンとその関連パターンのみ設定が可能です。

R1	R2	R3	R4	R5
Modify	Off			
	Off			
	Comp			
	Slide			
	Multi			
	Blinds			

# 効果別設定画面

## [Pattern Edge] パターンエッジ設定

パターンに対してエッジの設定を行います。ここで設定したボーダー色は、トレイルのボーダーマットとして使用されます。ダイレクトパターンで読み出された色で更新されます。

ロータリ 2 で [Hard]/[Soft]/[Border]/[Soft Border] から選択します。デフォルトは [Hard] です。

[Soft]/[Soft Border] を選択した場合、ナンバー 2001 ~ 2195、6008 ~ 6010 のパターンは選択できません。

[Soft Border] を選択した場合、ナンバー 701 ~ 707 (24 ~ 27)、801 ~ 814 (183 ~ 196) のパターンは選択できません。

ロータリ 3 で [Width] 太さ設定を 1 ~ 255 の範囲で行います。デフォルトは 32 です。以下のパターンを選択した場合、[Width] は 1 か 2 のみの設定です。

- ナンバー 701 ~ 707 (24 ~ 27)、801 ~ 814 (183 ~ 196)

ロータリ 4 で [Color] ボーダー色を選択します。

[White] (白)、[Yellow] (黄)、[Cyan] (シアン)、[Green] (緑)、[Magenta] (マゼンタ)、[Red] (赤)、[Blue] (青)、[Black] (黒)、[Custom1] (カスタム 1)、[Custom2] (カスタム 2) から選択します。Custom 1 / Custom 2 は INT の Matte で設定した色です。

< ノート >

PinP パターンを選択時、B バスでスタイルが実行されているとエッジが反映されません。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Pattern Edge</b>	<b>Hard</b>	<b>Width</b> 32	<b>Color</b> White	
	Hard Soft Border Soft Border	1 - 255	White Yellow Cyan Green Magenta Red Blue Black Custom1 Custom2	

# 効果別設定画面

## [Effects] 効果設定

各種 DVE 設定を行います。

ロータリ 2 で [Off]/[Shadow] シャドウ / [Trail] トレイルの効果選択をします。

ロータリ 5 で [Light] ライティングの設定をします。3D オプションボード (AG-VE70) を装着時のみ有効です。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Effects</b>	<b>Off</b>			<b>Light</b> <b>On</b>
	Off Shadow Trail			On Off

### ● [Shadow] シャドウ設定時

シャドウ設定時、[Shift] を押しながらポジション設定をすることでシャドウの位置が設定出来ます。

その場合一時的にセンター、シーングラバー、ホールドの各ボタンが点滅します。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Effects</b>	<b>Shadow</b>			<b>Light</b> <b>On</b>
				On Off

### ● [Trail] トレイル設定時

ロータリ 3 でトレイルの色とスパークの設定を行います。[Self] 元映像 / [Self-spark] / [BodM] ボーダー色 / [BodM-spark] ボーダースパークから選択できます。

ロータリ 4 でその時間設定を 1 ~ 32 の範囲で設定します。

トレイル設定時、[Shift] を押しながらポジション設定をすることで、トレイルのオフセットの位置が設定出来ます。その場合、センター、シーングラバー、ホールドの各ボタンが点滅します。

トレイル、シャドウは DSK のトレイル、シャドウ、A/BvideoEffects のマルチストロボ、ディケイのうち後に選択されたものが有効となり、前の効果はキャンセルされます。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Effects</b>	<b>Trail</b>	<b>Self</b>	<b>Time</b> <b>16</b>	<b>Light</b> <b>On</b>
		Self Self-spark BodM BodM-spark	1 - 32	On Off

### < ノート >

マルチストロボとパターンエッジのソフト/ボーダー/ソフトボーダーは、特定パターンを選択時、いずれか一つしか選択できません。詳しくは 29 ページのノートを参照ください。

# 効果別設定画面

## [Chroma Key] クロマキー設定

クロマキーが直接に、あるいはテンキーで選ばれたときに開きます。また自動的に Preview 出力に ME が選択され、クロマキーのカーソルとキーされた出力が出ます。

Pos. X 128 Y 128					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Z 196					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Event		ME Time		Pattern		iNT			
00E		10:00F		3101		Wht			
Chroma Key 1			R = ---	G = ---	B = ---				
Key	KeyColor	Slice1	Slope1	K Level					
	1	128	8	255					
Color	Offset	C Slice	C-Area	Mono L					
Cancel	128	128	3	6					
Crop	▲	▼	◀	▶					
	6	2	12	12					
Effects	Off								
Border	Color								
	White								
DVE	Plus	Off	6301						
3D	Rotate	Time	TransF						
Modify	0	0	255						
R1	R2	R3	R4	R5					

選択ナンバー表示  
1、2、3のいずれかを選択

選択色表示

スクロール表示

3Dopが有る時のみ表示

DVEPlusが、特定パターンのみ表示

## [Key] キー設定

抜く色は3色まで記憶可能です。ロータリ2でナンバーを選択した後、ジョイスティックX、YでクロマキーのPreview画面上のカーソルを抜きたい(ブルー)色に合わせて[Enter]で記憶します。以前の値は上書きされます。記憶した色を解除する場合は[Shift] + [選択ナンバー]を押します。

ロータリ3で選択されている色の[Slice]スライスレベルの設定を0~255の範囲で行います。

ロータリ4で選択されている色の[Slope]スロープの設定を0~15の範囲で行います。

ロータリ5で[K Level]キーレベル(透け具合)の設定を0~255の範囲で行います。この設定は全記憶色で有効です。他のKeyと独立で設定可能です。

R1	R2	R3	R4	R5
Key	KeyColor	Slice1	Slope1	K Level
	1	128	8	255
	1 - 3	0 - 255	0 - 15	0 - 255



## 効果別設定画面

### [Color Cancel] 色キャンセル設定

色キャンセルに対する設定を行います。

ロータリ 2 で [Offset] キーからのオフセットの設定を 0 ~ 255 の範囲で行います。

ロータリ 3 で [C Slice] キャンセルスライスの設定を 0 ~ 255 の範囲で行います。

ロータリ 4 で [C-Area] キャンセルエリアの設定を 0 ~ 3 の範囲で行います。

ロータリ 5 で [Mono L] モノレベルの設定を 0 ~ 15 の範囲で行います。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Color Cancel</b>	<b>Offset</b> 128	<b>C Slice</b> 128	<b>C-Area</b> 3	<b>Mono L</b> 6
	0 - 255	0 - 255	0 - 3	0 - 15

### [Crop] クロップ設定

キーに対するクロップの設定を行います。[LumKey]、[EXTKey]、[PatternKey] でそれぞれ独立して設定が可能です。

ロータリ 2 で映像の上部を、2 ~ 228 (NTSC) / 275 (PAL) の範囲で設定します。デフォルトは 6 です。

ロータリ 3 で映像の下部を、2 ~ 228 (NTSC) / 275 (PAL) の範囲で設定します。デフォルトは 2 です。

ロータリ 4 で映像の左部を 0 ~ 680 の範囲で設定します。

ロータリ 5 で映像の右部を 0 ~ 680 の範囲で設定します。デフォルトはいずれも 12 です。

上下の設定は、合計で 228 (NTSC) / 275 (PAL) を超えないよう、一方を変化させるともう一方も変化します。左右の設定も、合計で 680 を超えないよう一方を変化させるともう一方も変化します。左右の設定は、1 ステップずつ変更可能です。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Crop</b>	▲ 6	▼ 2	◀ 12	▶ 12
	2 - 228 (NTSC) 2 - 275 (PAL)	2 - 228 (NTSC) 2 - 275 (PAL)	0 - 680	0 - 680

### [Border] ボーダー設定

ロータリ 2 で [Color] ボーダー色を選択します。[White] (白) [Yellow] (黄) [Cyan] (シアン) [Green] (緑) [Magenta] (マゼンタ) [Red] (赤) [Blue] (青) [Black] (黒) [Custom1] (カスタム 1) [Custom2] (カスタム 2) からの 10 択です。デフォルトは [White] です。Custom1/Custom2 は INT の Matte で設定した色です。

### [Effects] 効果設定

基本パターンと同様に効果をつけることができます。デフォルトは [Off] です。

### [DVE Plus] DVE プラス設定

3D オプションボード (AG-VE70) がある場合に有効です。

キーナンバー 3401 ~ 3478、3601 ~ 3623、6001 ~ 6003、6006 ~ 6007、6009 ~ 6634 の DVE を付加することができます。

ロータリ 2 で [On]/[Off] を選択します。デフォルトは [Off] です。

ロータリ 3、4、5 でナンバーを入れます。その際にナンバー 6001 ~ 6438、6601 ~ 6716 パターンのパラメータを [3D Modify] にて変更可能です。

# 効果別設定画面

[Lum] ルミナンス、[EXT] 外部キー設定

ルミナンスキー、外部キーが直接に、あるいはテンキーで選ばれたときに開きます。

Pos. X 128 Y 128 Z 196				
Event 00E ME Time 10:00F Pattern 3102 INT Wht				
Luminance Key _____				
Key		Slice 0	Slope 15	K Level 255
Crop	▲	▼	◀	▶
	6	2	12	12
Effects	Off			
Border	Color White			
DVE Plus	Off			
	6301			
3D Modify	Rotate 0		Time 0	TransF 255
R1	R2	R3	R4	R5

スクロール表示

Luminance Key  
Ext Key

3Dop が有る時  
のみ表示

DVEPlus が  
特定パターンのみ表示

[Key] キー設定

ロータリ 3 で [Slice] スライスレベルの設定を 0 ~ 255 の範囲で行います。デフォルトは 0 です。

ロータリ 4 で [Slope] スロープの設定を 0 ~ 15 の範囲で行います。デフォルトは 15 です。

ロータリ 5 で [K Level] キーレベルを 0 ~ 255 の範囲で設定します。他のキーと独立で設定可能です。デフォルトは 255 です。

クロップ設定も他のキーとは独立で設定可能です。効果設定も他のパターン同様に効果をつけることができます。DVE のクロマキーと同様に設定できます。

# 効果別設定画面

## [Title Key] タイトルキー設定

タイトルキーが直接に、あるいはテンキーにて選ばれたときに開きます。Page が 0 の場合は表示されません。  
 [Setup] で PC Title にメモリを使用出来るフレーム数 (Page 数) を設定可能です。

Pos. X 128 Y 128					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Z 196					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Event		ME Time		Pattern		INT			
00E		10:00F		9501		Wh			
Title Key					Still				
Key		Slice		Slope		K Level			
		0		0		255			
Crop		6		2		12		12	
Effects		Off							
Border		Color							
		White							
DVE		Plus		Off		6301			
3D		Rotate		Time		TransF			
Modify		0		0		255			
R1		R2		R3		R4		R5	

スクロール表示

Still  
Crawl  
Roll  
Movie

3Dop が有る時  
のみ表示

DVEPlus が、  
特定パターンのみ表示

## [Key] キー設定

そのタイトルの再生タイプを上部に表示します。  
 ロータリ 3 で [Slice] スライスレベルの設定を 0 ~ 255 の範囲で行います。デフォルトは 0 です。  
 ロータリ 4 で [Slope] スロープの設定を 0 ~ 15 の範囲で行います。デフォルトは 0 です。  
 ロータリ 5 でキーレベルを 0 ~ 255 の範囲で設定します。他のキーと独立で設定可能です。デフォルトは 255 です。  
 クロップ設定も他のキーとは独立で設定可能です。効果設定も他のパターン同様に効果をつけることができます。DVE のクロマキーと同様に設定できます。

< ノート >

DSK 実行中は、タイトルキーを選択できません。

# 効果別設定画面

[Basic Pattern Key] 基本パターンキー設定 (ナンバー 3001 ~ 3046)

基本パターンキーが直接に、あるいはテンキーにて選ばれたときに開きます。

Pos. X 128 Y 128		□□□□□□□□□□□□□□□□		
Z 196		□□□□□□□□□□□□□□□□		
Event	ME Time	Pattern	INT	
00E	10:00F	3002	Wh	
Basic Pattern Key				
Pattern Edge	Hard	Width	Color	K Level
		16	White	255
Effects	Off			
DVE Plus	Off	6301		
3D Modify	Rotate	Time	TransF	
	0	0	255	
Key Learn	Empty	Setup		
	9000			
R1	R2	R3	R4	R5

スクロール表示

3Dopが有る時のみ表示

DVEPlusが、特定パターンのみ表示

ロータリ 2 で [Hard] ハード/[Soft] ソフト/[Border] ボーダー/[Soft Border] ソフトボーダーから選択します。デフォルトは [Hard] です。

ロータリ 3 で太さ設定を 1 ~ 255 の範囲で行います。デフォルトは 16 です。

ロータリ 4 でボーダー色を選択します。[White] (白) [Yellow] (黄) [Cyan] (シアン) [Green] (緑) [Magenta] (マゼンタ) [Red] (赤) [Blue] (青) [Black] (黒) [Custom1] (カスタム 1) [Custom2] (カスタム 2) から選択します。デフォルトは [White] です。

ロータリ 5 でキーレベル (透け具合) を 0 ~ 255 の範囲で設定します。他のキーと独立で設定可能です。デフォルトは 255 です。

# 効果別設定画面

他のキー設定 (ナンバー 3301 以降)

パターンキーが直接に、あるいはテンキーにて選ばれたときに開きます。

ロータリ Z で大きさを設定します。ポジション変更可能なパターンではジョイスティックでポジションが設定できます。

Pos' X 128 Y 128 Z 196				
Event 00E ME Time 10:00F Pattern 3301 INT Wht				
Pattern Key				
Pattern Edge	Hard	Width 16	Color White	K Level 255
Crop	▲ 6	▼ 2	◀ 12 ▶	▶ 12
Effects	Off			Light On
3D Modify	Rotate 0	Amp 16	Time 16	
Key Learn	Empty 9000		Setup	
R1	R2	R3	R4	R5

スクロール表示

3D op 時、  
特定パターンのみ表示

特定パターンのみ有効

## [Pattern Edge] パターンエッジ設定

パターンエッジ設定を行います。

ロータリ 2 でエッジを [Hard] ハード / [Soft] ソフト / [Border] ボーダー / [Soft Border] ソフトボーダーから選択します。デフォルトは [Hard] です。

[Soft]/[Soft Border] を選択した場合、ナンバー 2001 ~ 2195、6008 ~ 6010 のパターンは選択できません。

[Soft Border] を選択した場合、ナンバー 701 ~ 707 (24 ~ 27) 801 ~ 814 (183 ~ 196) のパターンは選択できません。

ロータリ 3 で [Width] 太さ設定を 1 ~ 255 の範囲で行います。デフォルトは 16 です。

以下のパターンを選択した場合、太さ設定を 1 か 2 に設定してください。

- ナンバー 701 ~ 707 (24 ~ 27) 801 ~ 814 (183 ~ 196)

ロータリ 4 で [Color] ボーダー色を選択します。[White] (白) [Yellow] (黄) [Cyan] (シアン) [Green] (緑) [Magenta] (マゼンタ) [Red] (赤) [Blue] (青) [Black] (黒) [Custom1] (カスタム 1) [Custom2] (カスタム 2) から選択します。デフォルトは [White] です。

ロータリ 5 で [K Level] キーレベル (透け具合) を 0 ~ 255 の範囲で設定します。他のキーと独立で設定可能です。デフォルトは 255 です。

クロップ設定も他のキーとは独立で設定可能です。効果設定も他のパターン同様に効果をつけることができます。

R1	R2	R3	R4	R5
Pattern Edge	Hard	Width 8	Color White	K Level 255
	Hard Soft Border Soft Border	1 - 255	White Yellow Cyan Green Magenta Red Blue Black Custom1 Custom2	0 - 255

# 効果別設定画面

## [3Dmodify] 3D モディファイ設定

3D オプションボード (AG-VE70) 装着時、特定 3D パターン (ナンバー 6001 ~ 6438、6601 ~ 6716) 時のみ有効です。

ロータリ 2、3、4、5 で 3D キーに対するパターンのパラメータ変更が可能であり、また各々のパターンでそのパラメータを記憶できます。

- 球のグループ (ナンバー 6001、6301 ~ 6438) 時

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D Modify</b>	<b>Rotate</b> 128		<b>Time</b> 0	<b>TransF</b> 255
	<input type="text" value="0 - 255"/>		<input type="text" value="0 - 255"/>	<input type="text" value="0 - 255"/>

R2 : [Rotate] 回転の設定

R4 : [Time] 時間設定

R5 : [TransF] 変形設定

- フラグのグループ (ナンバー 6002、6101 ~ 6139) 時

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D Modify</b>	<b>Width</b> 192	<b>Angle</b> 96	<b>Time</b> 48	<b>Amp</b> 32
	<input type="text" value="0 - 255"/>	<input type="text" value="0 - 255"/>	<input type="text" value="0 - 255"/>	<input type="text" value="0 - 255"/>

R2 : [Width] フラグの幅設定

R3 : [Angle] 角度設定

R4 : [Time] はためく時間の設定

R5 : [Amp] 振れ幅設定

- アコーディオンのグループ (ナンバー 6003、6201 ~ 6239) 時

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D Modify</b>	<b>Width</b> 160	<b>Angle</b> 96		<b>Amp</b> 48
	<input type="text" value="0 - 255"/>	<input type="text" value="0 - 255"/>		<input type="text" value="0 - 255"/>

R2 : [Width] アコーディオンの幅設定

R3 : [Angle] 角度設定

R5 : [Amp] 振れ幅設定

- パースペクティブ (ナンバー 6006-7、6601 ~ 6634、6501 ~ 6532) 時

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D Modify</b>	<b>Rotate</b> 128	<b>Axis</b> 0	<b>View</b> 128	<b>Depth</b> 64
	<input type="text" value="0 - 255"/>	<input type="text" value="0 - 255"/>	<input type="text" value="0 - 255"/>	<input type="text" value="0 - 255"/>

ドアナンバー 6004 ~ 5、6701 ~ 6716 のグループ時

R2 : [Rotate] 回転の設定

R3 : [Axis] 回転軸の設定

R4 : [View] ビュー設定

R5 : [Depth] 深さ設定

6006 ~ 7 : 全て設定可能

6601 ~ 6634 : [View]、[Depth] のみ設定可能

6501 ~ 6532 : [View]、[Depth] のみ設定可能

ドア

6004 ~ 5 : [Depth] のみ設定可能

6701 ~ 6716 : [View]、[Depth] のみ設定可能

# 効果別設定画面

- ページターンのグループ (ナンバー 6008) 時

- R2 : [Rotate] 回転設定
- R3 : [Angle] 角度の設定
- R4 : [Turn] ターンの設定
- R5 : [Radius] 径の設定

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D</b>	<b>Rotate</b>	<b>Angle</b>	<b>Turn</b>	<b>Radius</b>
<b>Modify</b>	<b>128</b>	<b>32</b>	<b>64</b>	<b>3</b>
	0 - 255	0 - 255	0 - 255	0 - 7

- リップルのグループ (ナンバー 6031) 時

- R2 : [Level] 振れ幅の設定
  - R3 : [Time] 時間設定
  - R4 : [Width] 幅の設定
- [Shift] + XY で波紋のセンター位置を変更出来ます。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D</b>	<b>Level</b>	<b>Time</b>	<b>Width</b>	
<b>Modify</b>	<b>32</b>	<b>64</b>	<b>1</b>	
	0 - 255	0 - 255	0 - 5	

- スパークのグループ (ナンバー 6032) 時

- R2 : [Width] 幅の設定
- R3 : [Size] サイズの設定
- R4 : [Time] 時間設定

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D</b>	<b>Width</b>	<b>Size</b>	<b>Time</b>	
<b>Modify</b>	<b>32</b>	<b>2</b>	<b>255</b>	
	0 - 255	1 - 3	0 - 255	

- メルトのグループ時ナンバー (6033 ~ 4)

- R2 : [Level] レベル設定

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D</b>	<b>Level</b>			
<b>Modify</b>	<b>128</b>			
	0 - 255			

- ツィストのグループ時 (ナンバー 6009 ~ 10)

- R2 : [Rotate] 回転設定
- R3 : [Turn] ターンの設定
- R4 : [Tilt] 傾きの設定

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D</b>	<b>Rotate</b>	<b>Turn</b>	<b>Tilt</b>	
<b>Modify</b>	<b>128</b>	<b>128</b>	<b>128</b>	
	0 - 255	0 - 255	0 - 255	

# 効果別設定画面

## [Key Learn] キーラーン設定

キーラーンの設定を行います。ナンバー 3001 ~ 6、3301 ~ 5、6001 ~ 3、6006 ~ 10 ドアは不可  
キーのXYZ、キーレベル、3D モディファイ設定をキーフレームごとに記憶します。

ロータリ 2、3 でキーパターンを選択します。9000 ~ 9019 から選択します。

パターンナンバーで一度設定されたパターンは [Saved] 表示、まだ設定されていないパターンは [Empty] 表示されます。

ロータリ 4 で [Setup]/[Preview]/[CLR]/[All CLR] かの選択をし [Enter] で実行します。

[Saved] 表示のパターンを選択し、[Preview] [Enter] と操作することで、設定されているキーの動作を再生します。

[Saved] 表示のパターンを選択し、[CLR] または [All CLR] [Enter] と操作すると [OK?] と表示されます。

[Enter] で [CLR] の場合は選択しているキーラーンパターンが、[All CLR] の場合はすべてのキーラーンパターンがクリアされます。このとき [Shift] + [Enter] でキャンセルされます。

[Empty]/[Saved] のどちらのパターンでも、[Setup] [Enter] で編集モードに入り、表示が切り替わります。

[Saved] のパターンを設定する場合、[OK?] と表示されますので [Enter] で設定へ、[Shift] + [Enter] でキャンセルされます。

	R1	R2	R3	R4	R5
		Empty Saved			
Key Learn	Empty 9000			Setup	
	9000 - 9019	OK?		Setup Preview CLR All CLR	



# 効果別設定画面

Pos. X 128 Y 128 Z 196				
Event <b>00E</b>		ME Time <b>10:00F</b>		Pattern <b>3013</b>
INT <b>Wht</b>				
Key Learn		9000		
Insert Replace		Basic		
CLR KF		K Frame		K Level
Copy		00		255
Paste				
Exit				
R1	R2	R3	R4	R5

キーラーン編集モード中は、[K Frame] にキーフレームナンバーを表示します。  
 ロータリ 1 で編集項目を決めてキーフレームを設定していきます。キーフレームは 00 ~ 19 まで設定可能で、ロータリ 2 表示部に編集している間、表示されます。  
 今のキーフレームまでの時間設定を [ME Time] で設定できます。追加 [KeyFrame] の際に便利です。ラーン実行中、Time は自動的に ME が選択されます。

## ロータリ 1 で選択できる編集項目

- Insert : 次のキーフレームの間にキーフレームを挿入します。[Enter] で実行します。
- Replace : 今のキーフレームを置き換えます。[Enter] で実行します。
- CLR KF : 今のキーフレームを削除します。[Enter] で実行します。
- Copy : 今のキーフレームをコピーします。[Enter] で実行します。
- Paste : コピーバッファのキーフレームを上書きで張り付けます。[Enter] で実行します。もしコピーされていない場合は実行メニューが選択できません。
- Exit : 編集モードからでてキーラーンを保存します。[Enter] で実行します。

編集モード中はロータリ 2、3、4、5 でパラメータ、ジョイスティック XY とロータリ Z で XYZ、[Aspect] でアスペクト、[Shift] + ロータリ 2 でキーフレーム、[Shift] + ロータリ 5 でキーレベルの設定が可能です。  
 別のキーパターンを設定したい場合は、一度この画面を終了後、再度キーパターン入力後キーラーンを実行します。

基本パターンのポジション可能なパターン (#3001 ~ 6) と基本縮小パターン (#3301 ~ 4) の時

球 Sphere の時 (#6001)

R1	R2	R3	R4	R5
Insert	Basic			
Replace				
CLR KF	K Frame			K Level
Copy	00			255
Paste				
Exit				

R1	R2	R3	R4	R5
Insert	Sphere			
Replace				
CLR KF	K Frame			K Level
Copy	00			255
Paste	Rotate		Time	TransF
Exit	128		0	255

- R2 : [Rotate] 回転の設定
- R4 : [Time] 時間設定
- R5 : [TransF] 変形設定
- XY Position
- 3D パラメータは 3DModify と同じです。

# 効果別設定画面

フラグの時 (#6002)

	R1	R2	R3	R4	R5
<b>Insert</b>	<b>Flag</b>				
<b>Replace</b>					
<b>CLR KF</b>	<b>K Frame</b>				<b>K Level</b>
<b>Copy</b>	00				255
<b>Paste</b>	<b>Width</b>	<b>Angle</b>	<b>Time</b>	<b>Amp</b>	
<b>Exit</b>	192	64	48	32	

R2 : [Width] フラグの幅設定  
 R3 : [Angle] 角度設定  
 R4 : [Time] はためく時間の設定  
 R5 : [Amp] 振れ幅設定  
 3Dパラメータは3DModifyと同じです。

ページターンの時 (#6008)

	R1	R2	R3	R4	R5
<b>Insert</b>	<b>Page Turn</b>				
<b>Replace</b>					
<b>CLR KF</b>	<b>K Frame</b>				<b>K Level</b>
<b>Copy</b>	00				255
<b>Paste</b>	<b>Rotate</b>	<b>Angle</b>	<b>Turn</b>	<b>Radius</b>	
<b>Exit</b>	128	32	64	3	

R2 : [Rotate] 回転設定  
 R3 : [Angle] 角度の設定  
 R4 : [Turn] ターンの設定  
 R5 : [Radius] 径の設定  
 3Dパラメータは3Dmodifyと同じです。

アコーディオンの時 (#6003)

	R1	R2	R3	R4	R5
<b>Insert</b>	<b>Accordion</b>				
<b>Replace</b>					
<b>CLR KF</b>	<b>K Frame</b>				<b>K Level</b>
<b>Copy</b>	00				255
<b>Paste</b>	<b>Width</b>	<b>Angle</b>		<b>Amp</b>	
<b>Exit</b>	192	64		32	

R2 : [Width] アコーディオンの幅設定  
 R3 : [Angle] 角度設定  
 R5 : [Amp] 振れ幅設定  
 3Dパラメータは3DModifyと同じです。

ツイストのグループ時 (#6009 ~ 10)

	R1	R2	R3	R4	R5
<b>Insert</b>	<b>Twist</b>				
<b>Replace</b>					
<b>CLR KF</b>	<b>K Frame</b>				<b>K Level</b>
<b>Copy</b>	00				255
<b>Paste</b>	<b>Rotate</b>	<b>Turn</b>	<b>Tilt</b>		
<b>Exit</b>	128	128	128		

R2 : [Rotate] 回転設定  
 R3 : [Turn] ターンの設定  
 R4 : [Tilt] 傾きの設定

パースペクティブのグループ時 (#6006 ~ 7)

	R1	R2	R3	R4	R5
<b>Insert</b>	<b>Perspective</b>				
<b>Replace</b>					
<b>CLR KF</b>	<b>K Frame</b>				<b>K Level</b>
<b>Copy</b>	00				255
<b>Paste</b>	<b>Rotate</b>	<b>Axis</b>	<b>View</b>	<b>Depth</b>	
<b>Exit</b>	128	0	128	64	

R2 : [Rotate] 回転の設定  
 R3 : [Axis] 回転軸の設定  
 R4 : [View] ビュー設定  
 R5 : [Depth] 深さ設定  
 3Dパラメータは3Dmodifyと同じです。ドアはキーラ  
 ーン不可です。

## 効果別設定画面

< ノート >

画像に縮小効果かけたとき、いくつかの効果が自動的にキャンセルされる場合があります。

- Ach 側に 2D 縮小効果がかかる場合

以下の条件のとき、トランジションレバーやキーの大きさ調整 Z、あるいはアスペクトで縮小率が変更された時点で Ach のスタイル、ストロボ、マルチストロボが OFF になります。

条件：[DSK-Effects] が OFF であり、かつ下記のような Rev や Dual PinP のパターン選択時

- ・ 2Dcomp Key ( 2D + 3Dcomp 含む ) + Rev
- ・ 2DcompTrans + Rev
- ・ 2Dcomp2Trans ( + Rev )
- ・ 2Dslide1Trans ( + Rev )
- ・ 2Dslide2Trans ( + Rev )

- Bch 側に 2D 縮小効果がかかる場合

以下の条件のとき、トランジションレバーやキーの大きさ調整 Z、あるいはアスペクトで縮小率が変更された時点で Bch のスタイル、ストロボ、マルチストロボが OFF になります。

条件：DSK-Effects が OFF であり、かつ下記のような Norm や Dual PinP のパターン選択時

- ・ 2DcompKey ( 2D + 3Dcomp 含む )
- ・ 2DcompTrans
- ・ 2Dcomp2Trans
- ・ 2Dslide1Trans
- ・ 2Dslide2Trans

また 3D オプションボード ( AG-VE70 ) の有無によつての処理のしかたが変わります。詳しくは以下の通りです。

- 3D オプションボードがない場合

選択したパターンナンバー	キャンセル後の処理
1501 ~ 1533 ( 28 ~ 31、36 ~ 42、128 ~ 129 )	2Dcomp
1541 ~ 1550 ( 32 ~ 35、130 ~ 133、141 ~ 142 )	2chComp
1301 ~ 1333 ( 43 ~ 46、51 ~ 54、138 ~ 140 )	2DSlide1 ( Multi Strobe のみ OFF になります )
1341 ~ 1348 ( 47 ~ 50、134 ~ 137 )	2DSlide2 ( Multi Strobe のみ OFF になります )
1401 ~ 1498 ( 143 ~ 182 )	2Dcomp/MoveKey
3301 ~ 3303、3311 ~ 3313、3501 ~ 3578	2Dcomp Key
3304、3314、3324、3501 ~ 3378	Duel PinP
3401 ~ 3478	2DcompMoveKey ( Z 変化時に Off になります )
3601 ~ 3623	パウンス Key ( Z 変化時に Off になります )

- 3D オプションボードがある場合

選択したパターンナンバー	キャンセル後の処理
1341 ~ 1348 ( 47 ~ 50、134 ~ 137 )	2DSlide2 ( Multi Strobe のみ OFF になります )
1541 ~ 1550 ( 32 ~ 35、130 ~ 133、141 ~ 142 )	2chComp
3304、3314、3324、3501 ~ 3378	Duel PinP
4601 ~ 5614、6031 ~ 6037	3D + 2Dcomp Key ( Z 変化時に OFF になります )

# DSK/Fade 設定

DSK/FADE ボタンか DSK プレビューが選択されたときこの設定が開きます。DSK と Fade の設定が出来ます。ロータリ 1 で [DSK Source]/[DSK Key]/[Crop]/[DSK ON/OFF]/[DSK Effects]/[Fade] から項目を選択します。タイトルメモリが 0 の場合、Key の [Memory]、Source の [Memory]、[Mode]、[Slide] 設定は無効です。

Pos. X 128 Y 128 Z 196				
Event 00E ME Time 10:00F Pattern 3015 INT Wht				
DSK Fade Still				
DSK Source	Key EXT	Fill EXT	Page 1-1	Mode Write
DSK Key	Slice 0	Slope 0	Reverse Off	K Level 255
Crop	▲ 6	▼ 2	◀ 12 ▶	▶ 12
DSK On/Off	ME Trig Off	Slide In Off	Slide Out Off	Speed 8
DSK Effects	Off			Light On
Fade	To Black	Audio On	Phone After	
R1	R2	R3	R4	R5

Still  
Crawl  
Roll  
Movie

## [DSK Source] DSK ソース設定

DSK の [Key] キーと [Fill] フィル信号を選択します。

ロータリ 2 でキー信号を選択します。[EXT] 外部/[Title] タイトルから選択できます。

ロータリ 3 でキーフィル信号を選択します。[EXT] 外部入力/[Title] タイトル/[BodMat] ボーダーマットから選択できます。

ロータリ 4 でタイトルメモリのページナンバーを選択します。[Setup] 設定画面でトータルページ数は変更可能です。

ロータリ 5 で動作を設定します。[Write] 書き込みか、[Preview] 確認の選択です。

[Mode] を [Write] に設定し、[Enter] で外部入力の KEY、Y、Pb、Pr 信号をメモリへ書き込みます。

書き込みは 1 画面全体に行われます。サブフレームは無視されます。そのページがグループとして使用されている場合はグループ全体のページも削除されます。[Write] の書き込みは [EXT] 外部入力にのみ対応していますので、[Key] と [Fill] を [EXT] に設定して行ってください。

[Mode] を [Preview] に設定し、[Enter] でプレビュー表示します。ON から OFF まで、スライドやムービーの動きを確認できます。デフォルトは [Preview] です。

[Key] と [Fill] で [Title] が選択され実行した場合は、タイトルキー、星 Key、ハート Key はキャンセルされ MIX ( 56 ) に変更されます。

ロータリ 4 でタイトルページの選択ができます。前がページ、後ろがサブページになります。

グループの一部を選択した場合にはその先頭から再生されます。

そのタイトルの再生タイプを上部に表示します。[Movie]、[Crawl]、[Roll] のプレビューは [Shift] + [0] で行います。

R1	R2	R3	R4	R5
DSK Source	Key EXT	Fill EXT	Page 1-1	Mode Write
	EXT Title	EXT Title BodMat	1-30/26 (NTSC/PAL) - 1-8	Write Preview

# DSK/Fade 設定

## [DSK Key] DSK キー設定

DSKのキー信号の設定を行います。外部用です。MemoryのKeyはそのまま使用されます。

ロータリ2で [Slice] スライスレベルの設定を0～255の範囲で行います。デフォルトは0です。

ロータリ3で [Slope] スロープ設定を0～15の範囲で行います。デフォルトは0です。

ロータリ4で [Reverse] キー信号を反転させるかどうかを選択します。デフォルトは [Off] です。

ロータリ5で [K Level] キーレベルを0～255の範囲で設定します。デフォルトは255です。

	R1	R2	R3	R4	R5
<b>DSK Key</b>		<b>Slice</b> 0	<b>Slope</b> 0	<b>Reverse</b> Off	<b>K Level</b> 255
		0 - 255	0 - 15	Off On	0 - 255

## [Crop] クロップ設定

DSKに対するクロップの設定を行います。

ロータリ2で上を2～198の範囲で設定します。デフォルトは6です。

ロータリ3で下を2～198の範囲で設定します。デフォルトは2です。

ロータリ4で左を0～680の範囲で設定します。

ロータリ5で右を0～680の範囲で設定します。

デフォルトはいずれも12です。

上下の設定は、合計で198を超えないよう、一方を変化させるともう一方も変化します。左右の設定も、合計で680を超えないよう、一方を変化させるともう一方も変化します。左右の設定は、1ステップずつ変更可能です。

	R1	R2	R3	R4	R5
<b>Crop</b>		▲	▼	◀	▶
		6	2	12	12
		2 - 198	2 - 198	0 - 680	0 - 680

## [DSK ON/OFF] DSK ON/OFF 設定

DSKのON/OFFの動作を設定します。[Slide IN/OUT]は、[Key]や[Fill]で[Title]を選択時に有効です。

ロータリ2でMEのトランジション中にイン/アウトするかの設定を行います。

ロータリ3でDSK ON時、水平、あるいは垂直方向にスライドでインさせるかどうかの設定を行います。

ロータリ4でDSK OFF時、水平、あるいは垂直方向にスライドでアウトさせるかどうかの設定を行います。

- ▶ : To R 右方向へスライド
- ◀ : To L 左方向へスライド
- ▲ : To T 上方向へスライド
- ▼ : To B 下方向へスライド

いずれもデフォルトは [Off] です。

ロータリ5でスライドのスピード設定をします。2～64の偶数が選択可能です。デフォルトは8です。

スライドを選択時にはDSKTimeは0に変更されます。スライド中はDSKボタンは無効で、動作が完了してから受け付けます。また、この設定はパソコンでも変更出来ます。

	R1	R2	R3	R4	R5
<b>DSK On/Off</b>		<b>ME Trig</b> Off	<b>Slide In</b> Off	<b>Slide Out</b> Off	<b>Speed</b> 8
		Off On	Off ◀ ▶ ▲ ▼	Off ◀ ▶ ▲ ▼	2 - 64

### < ノート >

DSKソースに選んだデータがDIVIDE1以外の場合は、垂直方向のスライドを使用することはできません。DIVIDEについては78ページをご覧ください。

# DSK/Fade 設定

## [DSK Effects] DSK 効果設定

DSK に対する DVE 設定を行います。

設定内容はトランジションパターン、キーパターンの [Effects] 効果設定と同様です。35 ページを参照ください。

## [Fade] フェード設定

フェードの設定を行います。

ロータリ 2 で Fade する映像を、[Black] 黒/[White] 白/[Blue] 青から選択します。デフォルトは [Black] です。

ロータリ 3 で [Audio] をフェードするか、[On]/[Off] から選択します。デフォルトは [On] です。

ロータリ 4 で [Phone] のフェードを、[After]/[Pre] から選択します。[After] はフェードをかけた状態で聞こえ、[Pre] は常にフェードしない状態で聞こえます。デフォルトは [After] です。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Fade</b>	<b>To Black</b>	<b>Audio On</b>	<b>Phone After</b>	
	Black white Blue	On Off	After Pre	

### < ノート >

DSK メモリ、タイトルキー、星・ハートキーはいずれか一つしか選択できません。後から選択された方を優先し、前に選択した方はキャンセルされます。

タイトルキー、ハート・星キーをキャンセルする場合は MIX ( 56 ) に変更します。タイトルを DSK 中は、ハート・星キーは使用できません。

# [Audio Effects] オーディオ効果設定

Pos. X 128 Y 128 Z 196		□□□□□□□□□□□□□□□□□□			
Event <b>00E</b>		ME Time <b>10:00F</b>		Pattern <b>3015</b>	INT <b>Wht</b>
<b>Audio Effects</b>					
1	Pan	Off	IN Ch L	Balance 0	
	EQ	On	L Level 0	H Level 0	
	EQ Mid	M Level 0	Freq 1.01KHz	Q 0.5	
	Voice Change	Off	Pitch Up	Level 5	
Mute		Off	All		
R1	R2	R3	R4	R5	

1 - 8  
Aux1  
Aux2

[Audio Effects] オーディオ効果、またはONボタンで開きます。入力ごとにオーディオの効果設定が可能です。  
 ロータリ1で入力を、[1] クロスポイント1、[2] クロスポイント2、[3] クロスポイント3、[4] クロスポイント4、[5] クロスポイント5、[6] クロスポイント6、[7] クロスポイント7、[8] クロスポイント8、[AUX1]、[AUX2] から選択します。  
 ロータリ2で項目を、[PAN] パン、[EQ] イコライザー、[EQ Mid] イコライザー中域、[Voice] ボイスチェンジャー、[Mute] ミュートから選択します。

## [PAN] パン設定

ロータリ3で [On]/[Off] を設定します。デフォルトは [Off] です。  
 ロータリ4で使用する入力チャンネルを選択します。[L]/[R]/[L+R]からの選択です。デフォルトは [L] です。  
 ロータリ5で出力のバランスを設定します。L7 ~ 0 ~ R7 からの選択です。デフォルトは0です。

R1	R2	R3	R4	R5
1	<b>PAN</b>	<b>Off</b>	<b>IN Ch L</b>	<b>Balance 0</b>
		On Off	L R L+R	L7-0-R7

### <ノート>

初期設定画面のオーディオフェーダー設定で [Source] 項目が [Bus Sep1]、[Bus Sep2] または [12Sepa.] に設定されているときは、クロスポイント1 ~ 8のバランス設定が無効になります。また [AUX] 項目が [Sepa.] に設定されているときは、AUX1、AUX2のバランス設定が無効になります。

# [Audio Effects] オーディオ効果設定

## [EQ] イコライザー設定

イコライザーの設定を行います。

ロータリ 3 でイコライザーすべての [On]/[Off] を設定します。デフォルトは [On] です。

ロータリ 4 で [L Level] 低域のレベルを、- 14dB ~ 0 ~ +14dB の範囲で 2dB 間隔で設定します。デフォルトは [0] です。

ロータリ 5 で [H Level] 高域のレベルを、- 14dB ~ 0 ~ +14dB の範囲で 2dB 間隔で設定します。デフォルトは [0] です。

R1	R2	R3	R4	R5
1	EQ	ON	L Level 0	H Level 0
		On Off	-14 - +14	-14 - +14

## [EQ Mid] イコライザー中域の設定

ロータリ 3 で [M Level] 中域のレベルを - 14dB ~ 0 ~ +14dB の範囲で 2dB 間隔で設定します。デフォルトは 0 です。

ロータリ 4 で中域の周波数を、100Hz ~ 10.2KHz の範囲で設定します。デフォルトは 1.01KHz です。

ロータリ 5 で Q を [0.5]/[1]/[2]/[5] から選択します。デフォルトは [0.5] です。

R1	R2	R3	R4	R5
1	EQ Mid	M Level 0	Freq 1.01KHz	Q 0.5
		-14 - +14	100 Hz - 10.2 KHz	0.5 1 2 5

## [Voice] ボイスチェンジャー設定

ボイスチェンジャーの設定を行います。

ロータリ 3 で [On]/[Off] の設定を行います。デフォルトは [Off] です。

ロータリ 4 で [Pitch] ピッチの [Up]/[Down] 設定を行い音程を変更できます。デフォルトは [Up] です。

ロータリ 5 で [Level] レベルの設定を、[0] ~ [10] の範囲で行います。デフォルトは [5] です。

R1	R2	R3	R4	R5
1	Voice Change	Off	Pitch Up	Level 5
		On Off	Up Down	0 - 10

## [Mute] ミュート設定

ロータリ 3 でミュートレベルを設定します。[Off]/[-12dB]/[-20dB]/[-60dB] から選択できます。デフォルトは [Off] です。

ロータリ 4 でミュートするチャンネルを選択します。[AB] ABバスのみ / [ABAux1] ABバスと Aux1 / [All] 全て から選択できます。デフォルトは [All] です。

R1	R2	R3	R4	R5
	Mute	-12dB	All	
		Off -12dB -20dB -60dB	AB ABAUX1 All	





## [Setup] 初期設定画面

### [Mode] モード設定

ロータリ 2 で [Reset] リセット状態から立ち上げるか、[Preset] 前の状態か、[Demo] デモモードで立ち上げるかの選択ができます。

[Reset] ではイベントメモリ、Setup 設定、File メモリ、キーラン設定以外が初期化されます。

[Preset] で次回電源オン時、電源オフ前の状態から立ち上げるモードとなります。

電源オフ前の状態がない場合（組立後一番最初、メモリ破壊等）は、工場出荷状態から立ち上げます。

[Demo] で次回電源オン時、デモモードでの立ち上げとなります。デモモードではこのメニューが表示されますので、[Preset] あるいは [Reset] を選択して再度立ち上げしなおすと、通常の操作画面となります。あるいは [Enter] を押すとデモモードが中止し、操作可能となります。再度デモモードを実行するときは、電源の ON/OFF を行ってください。デモモード中でも音声フェーダーは使用可能です。

デフォルトは [Preset] です。

	R1	R2	R3	R4	R5
<b>Mode</b>		<b>Power Reset</b>			
		Reset Preset Demo			

### [Direct Pattern] ダイレクトパターン設定

ダイレクトパターンで呼び出されるパターンの設定が可能です。

ロータリ 2 で [Setup] として [Enter] を押すと [OK?] と表示されますので、[Enter] で設定モードへと変更します。キャンセルは [Shift] + [Enter] です。

ロータリ 2 で [Default] として [Enter] を押すと [OK?] と表示されますので、[Enter] でデフォルト設定へと変更します。キャンセルは [Shift] + [Enter] です。

	R1	R2	R3	R4	R5
<b>Direct Pattern</b>		<b>Setup</b>			
		Setup Default			

### 設定モードでの設定方法

Preview に [ME] が選択されますので、確認に使用出来ます。

1. ダイレクトパターンボタンを押します。
2. 選択したボタンが点滅します。[Mix] ミックス、[Chrm] クロマキー、[Lum] ルミネンスキーは設定できません。
3. アサインしたいパターンをテンキーで数値入力します。（パターン部に表示されます）ワイブレバーでプログラム出力を確認できます。

## [Setup] 初期設定画面

このとき液晶表示は効果パターン別の設定画面になりますので、エッジ、Effects を設定し OK なら [Enter] で確定し、ダイレクトパターン設定に戻ります。

トランジションの例

Pos. X 128 Y 128		□□□□□□□□□□□□□□□□		
Z 196		□□□□□□□□□□□□□□□□		
Event	ME Time	Pattern	INT	
00E	10:00F	2001	Whit	
Direct Pattern Transition				
Enter to EXIT				
Modify	Comp	Off		
Pattern	Hard	Width	Color	
Edge		0	White	
Effects	Off			
R1	R2	R3	R4	R5

途中終了（他のボタン押し等）した場合、それまでの設定は保存されません。  
キーは 6 パターン、トランジションは 7 パターンの設定が記憶されます。各々のエッジや Effects も記憶されます。

キーパターンの例

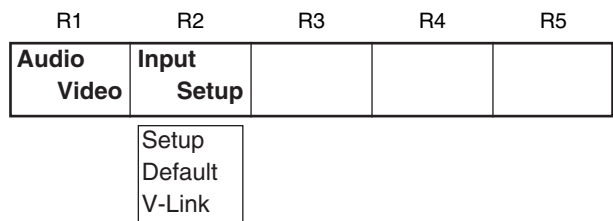
Pos. X 128 Y 128		□□□□□□□□□□□□□□□□		
Z 196		□□□□□□□□□□□□□□□□		
Event	ME Time	Pattern	INT	
00E	10:00F	6301	Whit	
Direct Pattern Key				
Enter to EXIT				
Pattern		Width	Color	K Level
Edge	Hard	0	White	255
Crop	▲	▼	◀	▶
	6	2	12	12
Effects	Off			Light
				On
3D	Rotate		Time	TransF
Modify	0		0	255
R1	R2	R3	R4	R5

キーパターン 3xxx、4xxx、5xxx とキーラーン 9000 ~ 9019 がダイレクトキーパターンボタンにアサイン可能です。  
トランジションパターン 0xxx、1xxx、2xxx がダイレクトトランジションパターンボタンにアサイン可能です。  
工場出荷時は表示のパターンです。

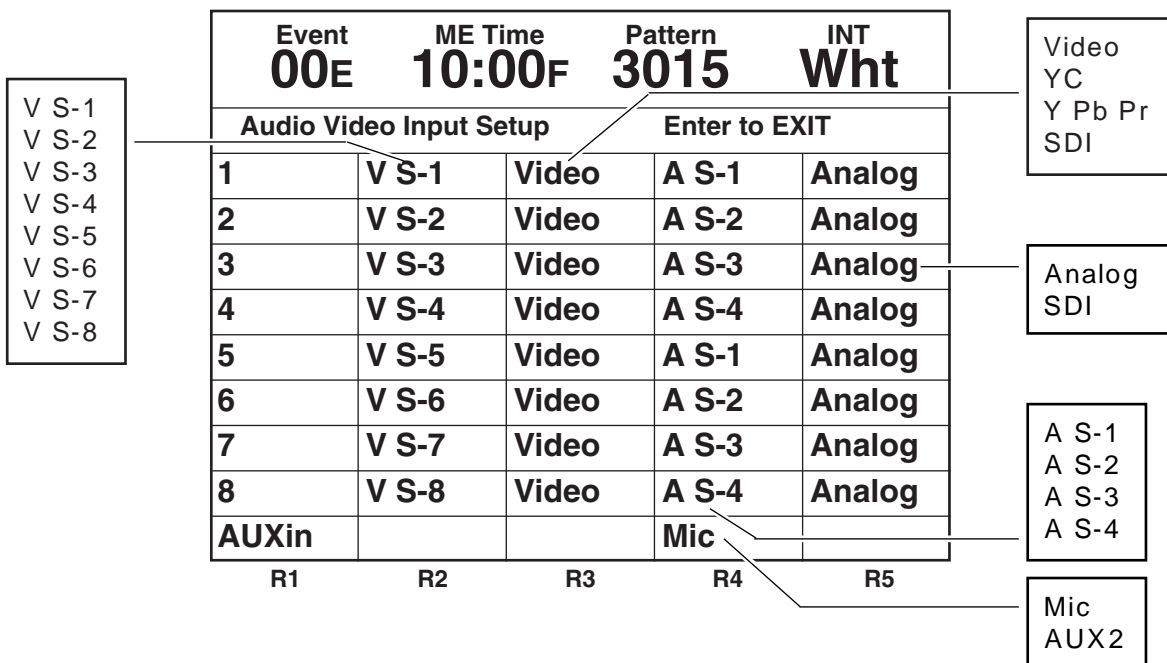
# [Setup] 初期設定画面

## [Audio Video Input] オーディオビデオ入力設定

オーディオ・ビデオ入力の設定を行います。  
 ロータリ2で [Setup] として [Enter] を押すと [OK?] と表示されますので、[Enter] で設定モードへと変更します。  
 キャンセルは [Shift] + [Enter] です。  
 ロータリ2で [Default] に設定して [Enter] を押すと [OK?] と表示されますので、[Enter] でデフォルト設定へと変更します。  
 ロータリ2で [V-Link] に設定して [Enter] を押すと [OK?] と表示されますので、[Enter] でオーディオ入力をビデオ入力と一致させるように変更します。



## 工場出荷時の設定



## 設定方法

設定したいクロスポイントのボタンを押します。あるいはロータリ1で設定するクロスポイントのボタンを選択します。選択されたボタンが点滅し、バスが自動的に Preview に出力されます。ロータリ1で選択した時は、Aバスが Preview に出力されます。

ロータリ2で入力を Source1、2、3、4、5、6、7、8 から選択します。

ロータリ3で [Video] コンポジット、[YC]、[Y Pb Pr] コンポーネント、[SDI] から選択します。

[Video] 以外は S-1 から 4 までなので、[5] は [1]、[6] は [2]、[7] は [3]、[8] は [4] に変更されます。途中終了した場合、そこまでの設定は保存されません。[Enter] で確定し [Audio Video Input] 設定にもどります。

ロータリ4で Audio 入力を [Source1]、[2]、[3]、[4] から選択します。

ロータリ5で [ANALOG]、[SDI] から選択します。

設定できないビデオ入力の組み合わせ . . . . . S5-8 + YC/Y Pb Pr/SDI

設定できないオーディオ入力の組み合わせ . . . . . Source 番号の異なる SDI の組み合わせ

例) ビデオが S-1 の SDI + オーディオが S-2 の SDI

[AUXin] はロータリ4で [Mic] か [AUX2] かの選択が出来ます。デフォルトは [Mic] です。

# [Setup] 初期設定画面

## [Memory] メモリ設定

INTVideo と DSK に使用するメモリの設定を行います。設定を変更するとメモリは全てクリアされます。ロータリ 2 と 3 でメモリをどれだけ [INT V] に使用するか、DSK、TitleKey 用の [Title] に使用するかの設定をします。

合計で 30 になるよう、一方を変化させるともう一方も変化します。変更しますと [OK?] と表示されますので、[Enter] で実行、[Shift] + [Enter] でキャンセルされます。デフォルトは NTSC で [INT V]・[Title] とともに 15、PAL で [INT V]・[Title] とともに 13 になっています。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Memory</b>	<b>INT V</b> 15	<b>Title</b> 15		
	0 - 30/26	0 - 30/26		

## [Gen Lock] 外部同期設定

ロータリ 2 で [Ref In] リファレンスソースを [G/L]、[Ext Key] より選択します。デフォルトは [G/L] です。

ロータリ 3 で [H Phase] 水平位相を調整します。デフォルトは 128 です。

ロータリ 4 で [SC Phase] サブキャリア位相を調整します。デフォルトは 512 です。

[H Phase]、[SC Phase] は、入力の [G/L] と [Ext Key] によって別々に記憶されます。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Gen Lock</b>	<b>Ref In</b> G/L	<b>H Phase</b> 128	<b>SC Phase</b> 512	
	G/L Ext Key	28 - 228	0 - 1023	

## [Video Format] ビデオフォーマット設定

ロータリ 2 でフォーマットを [NTSC]/[PAL] から選択します。

デフォルトはお買い上げいただいた地域に即しています。

変更すると [OK?] と表示されますので [Enter] で実行、[Shift] + [Enter] でキャンセルします。

ロータリ 3 でパターンの [Aspect] アスペクト比を [4:3]/[16:9] のいずれかから設定します。デフォルトは [4:3] です。

ロータリ 4 で [Setup] セットアップを [0]/[7.5] のいずれかから設定します。デフォルトは [0] です。

ロータリ 5 で [Pb Pr] コンポーネントレベルを [BCAM]/[M ] のいずれかから設定します。デフォルトは [BCAM] です。NTSC/PAL の変更を行うと初期化され [INTVideo] やタイトルメモリがクリアされます。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Video Format</b>	<b>NTSC</b>	<b>Aspect</b> 4:3	<b>Setup</b> 0	<b>Pb Pr</b> BCAM
	NTSC PAL	4:3 16:9	0 7.5	BCAM MII

## [System1] システム 1 設定

各種設定を行います。

ロータリ 2 で 3D オプションボード (AG-VE70) があるときの [AdvRef] アドバンストリファレンス接続時でのソース入力の遅延量を設定します。0 Frame にすると 3D 効果時と 3D 効果がかかっていないときとでビデオの遅延量が変わります。デフォルトは 1 Frame です。3D オプションボードがない場合は 0 Frame に固定されます。これにあわせてオーディオソースの遅延量も設定されます。

ロータリ 3 で時間表示を [Sec] (秒 + フレーム) か [Frame] (フレーム) のみか選択をします。デフォルトは [Sec] です。

ロータリ 4 で GPI を [ME] か [DSK]、[Fade] のどれを実行するか選択できます。デフォルトは [ME] です。

ロータリ 5 で RS-422A プロトコルを [GVG]/[SONY] から選択できます。デフォルトは [GVG] です。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>System1</b>	<b>Dly</b> 1Frame	<b>Time</b> Sec	<b>GPI</b> ME	<b>RS422</b> GVG
	1Frame 0Frame	Sec Frame	ME DSK Fade	GVG SONY

## [Setup] 初期設定画面

### [System2] システム 2 設定

各種設定を行います。

ロータリ 2 で液晶が低消費モードになるまでの時間を選択できます。

0 で常時 ON となります。0 ~ 60 まで 10 分単位で設定できます。デフォルトは 0 です。

ロータリ 3 で垂直ブランキング (VBIk) 内を掃除するかどうかを、[On] ブランク/[Off] スルーで選択します。デフォルトは [Off] です。

ロータリ 4 で [DR]ダイナミックラウンディング処理するかを [On]/[Off] で選択します。デフォルトは [On] です。

ロータリ 5 で SDI とコンポーネント出力のクロマに制限をかけるかどうかを [On]/[Off] で選択します。[On] にした場合、100% カラーバーのレベルで制限します。デフォルトは [Off] です。

< ノート >

[VBClean] が [Off] の場合、[System1] システム 1 設定の [Dly] 項目の設定、および 3D オプションボード (AG-VE70) の有無によって、映像信号と垂直ブランキングに遅延量のずれが生じる場合があります。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>System2</b>	<b>LCDStby</b> 0	<b>VBClean</b> Off	<b>DR</b> On	<b>Chr.Lmt</b> Off
	0 - 60	On Off	On Off	On Off

### [Bus] バス設定

ロータリ 2 で Bus の方式を AB (AB バス) / PrgPre (プログラム / プリセット方式) から選択できます。デフォルトは AB です。

ロータリ 3 でクロスポイント変更時に、[On] (Still を実行する) / [Off] (しない) の選択をします。デフォルトは [On] です。

ロータリ 5 でタリー出力の 8 出力を [8] / [EXT] から選択できます。[8] はクロスポイント 8 が選択されたときに出力し、[EXT] は EXT が選択されたときに出力します。

< ノート >

[Still] を [Off] に設定した場合、SDI/コンポジットと YC/コンポーネントの間でダイレクトスイッチングを行うと、画面が乱れる場合があります。必ず SDI のみ/コンポジットと YC のみ/コンポーネントのみのいずれかのシステムでご使用ください。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Bus</b>	<b>Type</b> AB	<b>Still</b> On		<b>Tally</b> 8
	AB Prg Pre	On Off		8 EXT

### [Audio Fader] オーディオフェーダー設定

オーディオフェーダーの動作を設定します。

ロータリ 2 でソースの出力形式とソース 1/5、2/6、3/7、4/8 フェーダーの動作を設定します。[CP Pair]/[Bus Sep1]/[Bus Sep2]/[12 Pair]/[12 Sepa.] から選択できます。各設定での出力形式とフェーダーに割り付けられるソースは次ページの表をご覧ください。

ロータリ 3 で AUX1、MIC/AUX2 フェーダーの動作を設定します。[Pair]/[Sepa.] から選択できます。設定によってフェーダーの動作は、右の表のように変わります。

< ノート >

- [Source] 項目を [Bus Sep1]、[Bus Sep2] または [12 Sepa.] に設定したときは、オーディオ効果のパン設定項目のクロスポイント 1 ~ 8 のバランス設定が無効になります。また [AUX] 項目が [Sepa.] に設定されているときは、AUX1、AUX2 のバランス設定が無効になります。
- [Source] 項目を [12 Pair] または [12 Sepa.] に設定したときは、クロスポイント 1 と 2 のオーディオ入力自動的に [Analog] に変更されます。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Audio Fader</b>	<b>Source CP Pair</b>	<b>AUX Pair</b>		
	CP Pair Bus Sep1 Bus Sep2 12 Pair 12 Sepa.	Pair Sepa.		

	AUX1	MIC/AUX2
Pair	AUX の LR ch	MIC/AUX2 の LR ch
Sepa.	AUX1 (Shift 押しで MIC/AUX2) の L ch	AUX1 (Shift 押しで MIC/AUX2) の R ch

# [Setup] 初期設定画面

	出力形式	フェーダー 1/5	フェーダー 2/6	フェーダー 3/7	フェーダー 4/8
CP Pair		ソース 1 (Shift 押しでソース 5) の LR ch	ソース 2 (Shift 押しでソース 6) の LR ch	ソース 3 (Shift 押しでソース 7) の LR ch	ソース 4 (Shift 押しでソース 8) の LR ch
Bus Sep1	選択されたクロスポイントのオーディオソースを出力	A/PROG バスの L ch	A/PROG バスの R ch	B/PRESET バスの L ch	B/PRESET バスの R ch
Bus Sep2		A/B バス方式時 : A バスの L ch	A/B バス方式時 : A バスの R ch	A/B バス方式時 : B バスの L ch	A/B バス方式時 : B バスの R ch
		プログラム/プリセット方式でプレビューボタンが点灯時 :PROG バスの Lch 点滅時 :PRESET バスの Lch	プログラム/プリセット方式でプレビューボタンが点灯時 :PROG バスの Rch 点滅時 :PRESET バスの Rch	プログラム/プリセット方式でプレビューボタンが点灯時 :PRESET バスの Lch 点滅時 :PROG バスの Lch	プログラム/プリセット方式でプレビューボタンが点灯時 :PRESET バスの Rch 点滅時 :PROG バスの Rch
12 Pair	クロスポイント 1、2 のオーディオソースに固定	ソース 1 の LR ch	ソース 2 の LR ch	機能しません	機能しません
12 Sepa.		ソース 1 の L ch	ソース 1 の R ch	ソース 2 の L ch	ソース 2 の R ch

## [Audio Level] オーディオレベル設定

ロータリ 2 で [Alignment] アライメントレベルを設定します。[-3dB]、[0dB]、[4dB] から選択できます。  
ロータリ 5 で [Head] ヘッドルームを設定します。[18dB] / [20dB] から選択できます。デフォルトは [20dB] (NTSC) / [18dB] (PAL) です。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Audio Level</b>	<b>Alignment 4dB</b>			<b>Head 20dB</b>
	-3dB 0dB 4dB			18dB 20dB

## [File] ファイル設定

[Setup] で設定した状態を保存できます。  
ロータリ 2 で 1 ~ 8 を選択します。このとき空のファイルは [Empty] と表示されます。設定済みの場合は [Filed] と表示されます。  
ロータリ 3 で [Save]、[Recall]、[All CLR] を選択し、[Enter] で実行します。[Save] は上書き保存、[Recall] は設定の読み込み、[AllCLR] は設定の消去を行います。  
[Save] あるいは [AllCLR] の場合 [OK?] と表示されますので、もう一度 [Enter] で確定、[Shift] + [Enter] でキャンセルされます。  
[Shift] + [Enter] を押したまま電源投入して、工場出荷時設定に戻すことで全てクリアすることもできます。

R1	R2	R3	R4	R5
	Empty Filed			
<b>File</b>	<b>Empty 1</b>	<b>Save</b>		
	1 - 8	Save Recall AllCLR		

## [RS232C] RS232C 設定

ロータリ 2 で通信速度を設定します。以下の速度から選択できます。  
[38.4K] 38400 bps  
[9.6K] 9600 bps  
[19.2K] 19200 bps  
[115.2K] 115200 bps  
デフォルトは [38.4K] です。  
ロータリ 3 でデータ長を設定します。[8bits]/[7bits] から選択できます。デフォルトは [8bits] です。

R1	R2	R3	R4	R5
<b>RS232C</b>	<b>Baud Rate 38.4k</b>	<b>Data Len. 8bits</b>		
	38.4K 9.6K 19.2K 115.2K	8bits 7bits		



## その他の設定

---

### イベントメモリー

#### 設定方法

Event  
00E

0 ~ 99 のイベントメモリーに 100 種類のパネル状態を記憶できます。Set ボタンを押し、テンキーでイベントナンバーを設定し [Enter] で確定します。

- Set ボタン： 設定中は点灯します。[Enter] で 2 秒間点滅後、消灯します。

設定中は Event を反転表示し、[Enter] で確定します。+、- キーでイベントナンバーを上下できます。空のイベントはナンバーのとなりに [E] が表示されます。

#### 呼び出し方法

[Recall] ボタンを押し、テンキーで読み出したいイベントナンバーを選択して、[Enter] あるいは [AutoTake] ボタンで実行します。

- [Recall] ボタン： 実行中は点滅します。ON で点灯し、OFF または実行終了で消灯します。

入力設定は読み出し時には反映されませんので、あらかじめ設定された入力に対してイベントを実行します。イベント 50 ~ 59、60 ~ 69、70 ~ 79、80 ~ 89、90 ~ 99 は 10 イベントごとに連続設定可能で Recall 時も連続実行できるので、キーフレームの設定としてもできます。[AutoTake] ボタンでイベント実行します。イベント 50 ~ 99 の呼び出しでは頭のイベントの Setup 状態が有効です。

#### イベントの消去

消去するイベントナンバーを [Recall] で設定し、[Shift] + [Enter] で実行します。全てのイベントを消去したい場合は、Recall 時、ピリオドを 2 回入力して [Shift] + [Enter] を押すことで可能です。あるいは電源投入時に [Shift] + [Enter] の同時押しで立ち上げ、工場出荷時設定にもどして消去することもできます。

### パターン設定

[Pattern] ボタンを押し、パターンナンバーをテンキーで入力し Enter で実行します。無いパターンは近いパターンナンバーにジャンプします。

Pattern  
3015

[Pattern] は押すごとに ON/OFF が切り替わります。デフォルトは MIX (56) です。

+、- キーでパターンナンバーを上下します。元々ないパターンはスキップして表示していきいます。



## その他の設定

### トランジション時間設定

設定する項目を選択し、[ME]、[DSK]、[Fade] ボタンを押します。

テンキーで数値をいれ [Enter] を押します。ロータリ Time か + / - キーで数値の上下ができます。

ME (バック、キートランジション)、DSK、フェードの時間を設定します。

テンキー上部の ME、DSK、Fade の選択された項目の時間を設定します。

その時間は液晶表示されます。時間はテンキーでも入力出来ます。

x : xx 表示時は [2][.][5] > 2:05 と [.] で区切る事も可能です。

デフォルトでは 60F です。



[Pattern] ボタンとのテンキーの設定

[ME]、[DSK]、[Fade] より [Pattern] が優先されます。

ME/DSK/Fade で選択された項目の設定がロータリで可能です。Pattern が OFF 時にはテンキーも使用可能です。液晶画面に選択された項目が表示されます。

ME/DSK/Fade は 3 択で ON のボタンを押すと OFF にできます。その場合はロータリもテンキーも使用出来ません。

テンキー優先順位

テンキーの優先順位は、イベントメモリー > パターン設定 > トランジション時間設定 > 液晶画面設定です。

イベントメモリー中は、パターン設定、トランジション時間設定、液晶画面設定としてテンキーは使用出来ません。

# トランジションパターン一覧

Basic												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Pair												
	63	64	65	66	67	68	69	70				
Blinds												
	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	
Multi H3												
	301		302		303	304	305	306	307		308	
Multi V3												
		321		322	323	324	325	326		327	328	
Multi H6												
重複	103 341		342		343	344	345	346	347		348	
Multi V6												
		104 361		362	363	364	365	366		367	368	
Multi HV3												
				381	382	383	384				385	
Multi HV6												
				105 398	106 399	107 400	108 401				109 402	
Multi PairH3												
重複	122 415			416	417	418	419					
Multi PairV3												
重複		123 428		429	430	431	432					

# トランジションパターン一覧

Basic												
	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Pair												
					71	72	73	74	75	76	77	78
Blinds												
	90	91	92	93	94	95	96	97	98	100	101	102
Multi H3												
	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
Multi V3												
	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340
Multi H6												
	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360
Multi V6												
	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380
Multi HV3												
	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397
Multi HV6												
重複	110 403	111 404	112 405	113 406	114 407	115 408	116 409	117 410	118 411	119 412	120 413	121 414
Multi PairH3												
					420	421	422	423	424	425	426	427
Multi PairV3												
重複					124 433	125 434	435	436	126 437	127 438	439	440

# トランジションパターン一覧

<b>Multi PairH6</b>													
	441				442	443	444	445					
<b>Multi PairV6</b>													
		454			455	456	457	458					
<b>Multi PairHV3</b>													
					467	468	469	470					
<b>Multi PairHV6</b>													
					479	480	481	482					
<b>Mtrix</b>													
重複	24 701	25 702	26 703	27 704	705	706	707						
<b>Basic2</b>													
重複	183 801	184 802	185 803	186 804	187 805	188 806	189 807	190 808	191 809	192 810			
<b>DVE BPreSet</b>	Mosaic XY	Mosaic X	Mosaic Y	Defocus	H Mirror	V Mirror	HV Mirror	Nega YC	Nega Y	Nega C	Mono	Paint	
重複	200 1001	201 1002	202 1003	203 1004	204 1021	205 1022	206 1023	207 1030	208 1031	209 1032	210 1033	211 1034	
<b>Shutter</b>													
重複	223 1091	224 1092	225 1093	226 1094									
<b>Direct Pattern</b>	DT 1	DT 2	DT 3	DT 4	DT 5	DT 6	DT 7						
	241	242	243	244	245	246	247						
<b>Comp1</b>													
重複 +Diss	28 1501 1521	29 1502 1522	30 1503 1523	31 1504 1524	36 1505 1525	37 1506 1526	38 1507 1527	39 1508 1528	40 1509 1529	41 1510 1530			
<b>Comp2</b>													
重複	32 1541	33 1542	34 1543	35 1544	130 1545	131 1546	132 1547	133 1548					

< ノート >

- DVE、ShutterはDSK Effectに使用できません。またComp1、2は3Dオプションボード(AG-VE70)装着時のみDSK Effectに使用可能です。
- DVE BPreSetはパターンMIX(56)が使用されます。
- Comp2では、レバーが端点にあるときトランジション先の映像をMEプレビューで確認できません。

# トランジションパターン一覧

Multi PairH6												
					446	447	448	449	450	451	452	453
Multi PairV6												
					459	460	461	462	463	464	465	466
Multi HV3												
					471	472	473	474	475	476	477	478
Multi PairHV6												
					483	484	485	486	487	488	489	490
Panel	Panel 設定	Panel 設定										
	0	99										
Basic2						LUM	CUT MIX	SAT MIX				
	193 811	194 812	195 813	196 814		197 1082	198 1083	199 1084				
DVE Bpreset	CUT	Still Field	Still Fram	Strobe	4Multi Strob	9Multi Strob	16Multi Strob	Decay	Video FxB	Color FxB	V+C FxB	
	212 1059	213 1060	214 1061	215 1062	216 1063	217 1064	218 1065	219 1066	220 1067	221 1068	222 1069	
			MIX	MIX			NAM					
			55 1010	56 1080	57	58	60 1081					
Direct Pattern	DK 1	DK 2	DK 3	DK 4	DK 5	DK 6						
	248	249	250	251	252	253						
Comp1												
重複 +Diss	42 1511 1531	128 1512 1532		129 1513 1533								
Tumble												
重複	141 1549	142 1550										

+DISS : ディゾルブ効果がかかるパターンになります。

<ノート>

パターン 60、1081、およびTumbleでは、レバーが端点にあるときトランジション先の映像をMEプレビューで確認できません。

# トランジションパターン一覧

Slide1												
重複 +Diss	43 1301 1311	44 1302 1312	45 1303 1313	46 1304 1314	51 1305 1315	52 1306 1316	53 1307 1317	54 1308 1318				
Slide2												
重複	47 1341	48 1342	49 1343	50 1344	134 1345	135 1346	136 1347	137 1348				
2D move1												
重複 +Diss	143 1401 1411	144 1402 1412	145 1403 1413	146 1404 1414	147 1405 1415	148 1406 1416	149 1407 1417	150 1408 1418				
2D move2 /Exp												
重複 +Diss	151 1421 1431	152 1422 1432	153 1423 1433	154 1424 1434	155 1425 1435	156 1426 1436	157 1427 1437	158 1428 1438				
2D move2 /Exp Curve2												
重複 +Diss	167 1461 1471	168 1462 1472	169 1463 1473	170 1464 1474	171 1465 1475	172 1466 1476	173 1467 1477	174 1468 1478				
Rotate												
+Diss	1601 1611	1602 1612	1603 1613	1604 1614								
Split Slide												
+Diss	1620 1660	1621 1661	1622 1662	1623 1663	1624 1664	1625 1665	1626 1666	1627 1667	1628 1668	1629 1669	1630 1670	
Split												
+Diss	1639 1679	1640 1680	1641 1681	1642 1682	1643 1683	1644 1684	1645 1685	1646 1686	1647 1687	1648 1688	1649 1689	1650 1690
Pers1												
+Diss	1701 1741	1702 1742	1703 1743	1704 1744	1705 1745	1706 1746	1707 1747	1708 1748	1730 1750	1731 1751	1732 1752	1733 1753
PersMove1												
+Diss	1761 1781	1762 1782	1763 1783	1764 1784	1765 1785	1766 1786	1767 1787	1768 1788				
PersMove2												
+Diss	1801 1821	1802 1822	1803 1823	1804 1824	1805 1825	1806 1826	1807 1827	1808 1828				

< ノート >

- Slide1、2D move1、2は3Dオプションボード (AG-VE70) 装着時のみ DSK Effect に使用可能です。
- トランジションパターン 1601 ~ 2617は3Dオプションボード (AG-VE70) 装着時のみ使用可能です。
- Slide2 では、レバーが端点にあるときトランジション先の映像を ME プレビューで確認できません。

# トランジションパターン一覧

<b>Bounce</b>													
重複 +Diss	138 1321 1331	139 1322 1332	140 1323 1333										
<b>2D move2 /Exp</b>													
重複 +Diss	159 1441 1451	160 1442 1452	161 1443 1453	162 1444 1454	163 1445 1455	164 1446 1456	165 1447 1457	166 1448 1458					
<b>2D move2 /Exp Curve2</b>													
重複 +Diss	175 1481 1491	176 1482 1492	177 1483 1493	178 1484 1494	179 1485 1495	180 1486 1496	181 1487 1497	182 1488 1498					
<b>Split Slide</b>													
2DComp +Diss	1631 1671	1632 1672	1633 1673	1634 1674	1635 1675	1636 1676	1637 1677	1638 1678					
<b>Split</b>													
+Diss	1651 1691	1652 1692	1653 1693	1654 1694	1655 1695	1656 1696	1657 1697	1658 1698	1659 1699				
<b>Pers1</b>													
+Diss	1734 1754	1735 1755	1736 1756	1737 1757	1738 1758	1739 1759							
<b>PersMove1</b>													
+Diss	1769 1789	1770 1790	1771 1791	1772 1792	1773 1793								

+DISS : ディゾルブ効果がかかるパターンになります。

# トランジションパターン一覧

回転												
+Diss	1841 1851	1842 1852	1843 1853	1844 1854	1845 1855	1846 1856						
Flip Tumble												
重複	1902	1903	1904	1905	1906		1960	1961	1962	1963		
Twist												
+Diss	2001 2011	2002 2012	2003 2013	2004 2014	2005 2015	2006 2016	2007 2017	2008 2018	2009 2019			
Roll												
+Diss	2051 2071	2052 2072	2053 2073	2054 2074	2055 2075	2056 2076	2057 2077	2058 2078				
Page1												
+Diss	2101 2151	2102 2152	2103 2153	2104 2154	2105 2155	2106 2156	2107 2157	2108 2158				
Page2												
+Diss	2118 2168	2119 2169	2120 2170	2121 2171	2122 2172	2123 2173	2124 2174	2125 2175				
Page3												
+Diss	2131 2183	2132 2184	2133 2185	2134 2186	2135 2187	2136 2188	2137 2189	2138 2190				
Sphere												
2DComp +Diss	2201 2231	2202 2232	2203 2233	2204 2234	2205 2235	2206 2236	2207 2237	2208 2238	2209 2239			
Accordion Flag1												
2DComp +Diss	2401 2461	2402 2462	2403 2463	2404 2464	2405 2465	2406 2466	2407 2467	2408 2468	2409 2469	2410 2470	2411 2471	2412 2472
Flag2												
2DComp +Diss	2431 2491	2432 2492	2433 2493	2434 2494	2435 2495	2436 2496	2437 2497	2438 2498	2439 2499	2440 2500		
Ripple												
2DComp +Diss	2601 2611	2602 2612	2613	2604 2614	2605 2615	2606 2616	2617					

< ノート >

- Flip Tumble、Twist、Roll、Page1、2、3はDSK Effectに使用できません。
- トランジションパターン1601～2617は3Dオプションボード（AG-VE70）装着時のみ使用可能です。
- Flip Tumbleでは、レバーが端点にあるときトランジション先の映像をMEプレビューで確認できません。
- トランジションパターン2613、2617はDSK Effectに使用できません。



# トランジションパターン一覧

回転												
2DComp +Diss	1861 1871	1862 1872	1863 1873	1864 1874	1865 1875	1866 1876	1881 1891	1882 1892	1883 1893	1884 1894		
Flip Tumble												
重複	1964	1965	1966	1967								
Shutter						3D DVE	Ripple	Spark	Multi Move			
重複	1971	1972	1973	1974			1981	1982	1983			
Roll												
+Diss	2059 2079	2060 2080	2061 2081	2062 2082	2063 2083	2064 2084	2065 2085	2066 2086	2067 2087	2068 2088		
Page1												
+Diss	2109 2159	2110 2160	2111 2161	2112 2162	2113 2163	2114 2164	2115 2165	2116 2166	2117 2167			
Page2												
+Diss	2126 2176	2127 2177	2128 2178	2129 2179								
Page3												
+Diss	2139 2191	2140 2192	2141 2193	2142 2194	2143 2195							
Sphere												
+Diss	2210 2240	2211 2241	2212 2242	2213 2243	2214 2244	2215 2245	2216 2246	2217 2247	2218 2248	2219 2249	2220 2250	
Accordion Flag1												
+Diss	2413 2473	2414 2474	2415 2475	2416 2476	2417 2477	2418 2478	2419 2479	2420 2480	2421 2481	2422 2482	2423 2483	
Flag2												
+Diss	2441 2501	2442 2502	2443 2503									

+DISS : ディゾルブ効果がかかるパターンになります。

< ノート >

Flip Tumble では、レバーが端点にあるときトランジション先の映像を ME プレビューで確認できません。




















































# キーパターン一覧

BasicPattern Key													
Diss Exp Exp+Diss	3001 3021 3041	3002 3022 3042	3003 3023 3043	3004 3024 3044	3005 3025 3045	3006 3026 3046							
Basic Key	CHR	LUM	EXT										
重複	62 3101	61 3102	59 3103										
PinP													
Diss Exp Exp+Diss	3301 3311 3321	3302 3312 3322	3303 3313 3323	3304 3314 3324									
2D Move													
Exp +Diss	3401 3411	3402 3412	3403 3413	3404 3414	3405 3415	3406 3416	3407 3417	3408 3418					
2D Move2													
ExpCurve2 +Diss	3441 3451	3442 3452	3443 3453	3444 3454	3445 3455	3446 3456	3447 3457	3448 3458					
DualPinP													
Move +Diss	3501 3511	3502 3512	3503 3513	3504 3514	3505 3515	3516 3516	3507 3517	3508 3518					
DualPinP													
Move +Diss	3541 3551	3542 3552	3543 3553	3544 3554	3545 3555	3546 3556	3547 3557	3548 3558					
Slide1 +Comp													
Move +Diss	3601 3621	3602 3622	3603 3623										
Rotate													
2DComp +Diss	4601 4611	4602 4612	4603 4613	4604 4614									
3D Slide													
2DComp +Diss	4620 4660	4621 4661	4622 4662	4623 4663	4624 4664	4625 4665	4626 4666	4627 4667	4628 4668	4629 4669	4630 4670		
Split													
2DComp +Diss	4639 4679	4640 4680	4641 4681	4642 4682	4643 4683	4644 4684	4645 4685	4646 4686	4647 4687	4648 4688	4649 4689	4650 4690	

< ノート >

- キーパターンで DSK Effect に使用可能なのは 3401 ~ 3478、3601 ~ 3623、6001、6002、6003、6006、6007、6101 ~ 6634 です。
- キーパターンで Rev が使用可能なのは BasicPattern Key、Basic Key、Title です。
- キーパターン 4601 ~ 6716 は 3D オプションボード (AG-VE70) 装着時のみ使用可能です。

# キーパターン一覧

<b>Spot Light</b>												
<b>Diss</b>	3305											
<b>Exp</b>		3315										
<b>Exp+Diss</b>		3325										
<b>2D Move</b>												
<b>Exp</b>	3421	3422	3423	3424	3425	3426	3427	3428				
<b>+Diss</b>	3431	3432	3433	3434	3435	3436	3437	3438				
<b>2D Move2</b>												
<b>ExpCurve2</b>	3461	3462	3463	3464	3465	3466	3467	3468				
<b>+Diss</b>	3471	3472	3473	3474	3475	3476	3477	3478				
<b>DualPinP</b>												
<b>Move</b>	3521	3522	3523	3524	3525	3526	3527	3528				
<b>+Diss</b>	3531	3532	3533	3534	3535	3536	3537	3538				
<b>DualPinP</b>												
<b>Move</b>	3561	3562	3563	3564	3565	3566	3567	3568				
<b>+Diss</b>	3571	3572	3573	3574	3575	3576	3577	3578				
<b>3D Slide</b>												
<b>2DComp</b>	4631	4632	4633	4634	4635	4636	4637	4638				
<b>+Diss</b>	4671	4672	4673	4674	4675	4676	4677	4678				
<b>Split</b>												
<b>2DComp</b>	4651	4652	4653	4654	4655	4656	4657	4658	4659			
<b>+Diss</b>	4691	4692	4693	4694	4695	4696	4697	4698	4699			

+DISS : ディゾルブ効果がかかるパターンになります。

EXP : 拡大しながら現れるパターンになります。

# キーパターン一覧

Pers1												
2DComp +Diss	4701 4741	4702 4742	4703 4743	4704 4744	4705 4745	4706 4746	4707 4747	4708 4748	4730 4750	4731 4751	4732 4752	4733 4753
PersMove1												
2DComp +Diss	4761 4781	4762 4782	4763 4783	4764 4784	4765 4785	4766 4786	4767 4787	4768 4788				
PersMove2												
2DComp +Diss	4801 4821	4802 4822	4803 4823	4804 4824	4805 4825	4806 4826	4807 4827	4808 4828				
回転												
2DComp +Diss	4841 4851	4842 4852	4843 4853	4844 4854	4845 4855	4846 4856						
Sphere												
2DComp +Diss	5201 5231	5202 5232	5203 5233	5204 5234	5205 5235	5206 5236	5207 5237	5208 5238	5209 5239			
Frag1												
2DComp +Diss	5401 5461	5402 5462	5403 5463	5404 5464	5405 5465	5406 5466	5407 5467	5408 5468	5409 5469	5410 5470	5411 5471	5412 5472
Flag2												
2DComp +Diss	5431 5491	5432 5492	5433 5493	5434 5494	5435 5495	5436 5496	5437 5497	5438 5498	5439 5499	5440 5500		
Ripple												
2DComp +Diss	5601 5611	5602 5612	5613	5614								
3DBasic												
+Diss	6001	6002	6003	6004	6005	6006	6007	6008	6009	6010		
Ripple												
2DComp +Diss	6031	6032										
Flag Move												
Move +Diss	6101 6111	6102 6112	6103 6113	6104 6114	6105 6115	6106 6116	6107 6117	6108 6118	6109 6119			

< ノート >

- キーパターンで DSK Effect に使用可能なのは 3401 ~ 3478、3601 ~ 3623、6001、6002、6003、6006、6007、6101 ~ 6634 です。
- キーパターン 4601 ~ 6716 は 3D オプションボード (AG-VE70) 装着時のみ使用可能です。

# キーパターン一覧

Pers1												
2DComp +Diss	4734 4754	4735 4755	4736 4756	4737 4757	4738 4758	4739 4759						
PersMove1												
2DComp +Diss	4769 4789	4770 4790	4771 4791	4772 4792	4773 4793							
回転												
2DComp +Diss	4861 4871	4862 4872	4863 4873	4864 4874	4865 4875	4866 4876	4881 4891	4882 4892	4883 4893	4884 4894		
Sphere												
2DComp +Diss	5210 5240	5211 5241	5212 5242	5213 5243	5214 5244	5215 5245	5216 5246	5217 5247	5218 5248	5219 5249	5220 5250	
Frag1												
2DComp +Diss	5413 5473	5414 5474	5415 5475	5416 5476	5417 5477	5418 5478	5419 5479	5420 5480	5421 5481	5422 5482	5423 5483	
Flag2												
2DComp +Diss	5441 5501	5442 5502	5443 5503									
Melt												
2DComp +Diss	6033	6034										
Flag Move												
Move +Diss	6121 6131	6122 6132	6123 6133	6124 6134	6125 6135	6126 6136	6127 6137	6128 6138	6129 6139			

+DISS : ディゾルブ効果がかかるパターンになります。

EXP : 拡大しながら現れるパターンになります。































# キーパターン一覧

Accordion												
Move +Diss	6201 6211	6202 6212	6203 6213	6204 6214	6205 6215	6206 6216	6207 6217	6208 6218	6209 6219			
Sphere												
Move +Diss	6301 6311	6302 6312	6303 6313	6304 6314	6305 6315	6306 6316	6307 6317	6308 6318				
Sphere Curve												
Move +Diss	6401 6411	6402 6412	6403 6413	6404 6414	6405 6415	6406 6416	6407 6417	6408 6418				
回転 toPers												
Move +Diss	6501 6521	6502 6522	6503 6523	6504 6524	6505 6525	6506 6526	6507 6527	6508 6528	6509 6529	6510 6530	6511 6531	6512 6532
Pers In												
Move +Diss	6601 6611	6602 6612	6603 6613	6604 6614	6605 6615	6606 6616	6607 6617	6608 6618				
Pers In 2												
Move +Diss	6701 6711	6702 6712	6703 6713	6704 6714	6705 6715	6706 6716						
Key Learn	Key Learn1	Key Learn2	Key Learn3	Key Learn4	Key Learn5	Key Learn6	Key Learn7	Key Learn8	Key Learn9	Key Learn10		
	9000	9001	9002	9003	9004	9005	9006	9007	9008	9009		
Title	T-1	T-2	T-3	T-4	T-5	T-6	T-7	T-8	T-9	T-10	T-11	T-12
Diss	9501	9511	9521	9531	9541	9551	9561	9571	9581	9591	9601	9611
Title	T-25	T-26	T-27	T-28	T-29	T-30						
Diss	9741	9751	9761	9771	9781	9791						

< ノート >

- キーパターンで DSK Effect に使用可能なのは 3401 ~ 3478、3601 ~ 3623、6001、6002、6003、6006、6007、6101 ~ 6634 です。
- キーパターン 4601 ~ 6716 は 3D オプションボード (AG-VE70) 装着時のみ使用可能です。

# キーパターン一覧

Accordion												
Move +Diss	6221 6231	6222 6232	6223 6233	6224 6234	6225 6235	6226 6236	6227 6237	6228 6238	6229 6239			
Sphere												
Move +Diss	6321 6331	6322 6332	6323 6333	6324 6334	6325 6335	6326 6336	6327 6337	6328 6338	6329 6339			
Sphere Curve												
Move +Diss	6421 6431	6422 6432	6423 6433	6424 6434	6425 6435	6426 6436	6427 6437	6428 6438				
Pers In												
Move +Diss	6621 6631	6622 6632	6623 6633	6624 6634								
Title	Key Learn11	Key Learn12	Key Learn13	Key Learn14	Key Learn15	Key Learn16	Key Learn17	Key Learn18	Key Learn19	Key Learn20		
Diss	9010	9011	9012	9013	9014	9015	9016	9017	9018	9019		
Title	T-13	T-14	T-15	T-16	T-17	T-18	T-19	T-20	T-21	T-22	T-23	T-24
Diss	9621	9631	9641	9651	9661	9671	9681	9691	9701	9711	9721	9731

+DISS : ディゾルブ効果がかかるパターンになります。  
 EXP : 拡大しながら現れるパターンになります。

# ソフトウェアについて

---

## ソフトウェアの説明

CD-ROM に収められているソフトウェアについて説明します。

### ■ USB ドライバ

パソコンと AG-MX70 を USB 接続して通信を行うためのドライバソフトウェアです。

### ■ MX-Navi

パソコンの画像を AG-MX70 へ転送して再生するときや AG-MX70 からパソコンへ静止画を取り込むときに用いるソフトウェアです。次のようなことができます。

パソコンから AG-MX70 へ画像を転送

- パソコンの画像を Title データや IntVideo データとして AG-MX70 に転送することができます。
- 転送したデータの再生、停止などの操作を行うことができます。

AG-MX70 からパソコンへ静止画を取り込み

- AG-MX70 で表示されている映像を静止画としてパソコンに取り込むことができます。

AG-MX70 のメモリを管理

- AG-MX70 の画像メモリの状態確認、設定変更などを行うことができます。

ソフトウェアをお使いになる前に、それぞれのソフトウェアのインストールが必要です。「ご使用前に」(79 ページ)をご覧ください。

## 動作条件

本ソフトウェアは、以下の条件を満たすパソコンでご使用ください。

- |           |  |
|-----------|--|
| ● コンピュータ  | USB 搭載の DOS/V 機  |
| ● OS      | Windows 98<br>Windows ME<br>Windows 2000 Professional<br>Windows XP HomeEdition<br>Windows XP Professional |
| ● CPU     | Pentium 300MHz 以上  |
| ● RAM     | 64MB 以上  |
| ● ディスプレイ  | TrueColor (24bit、32bit)<br>800×600 ドット以上   |
| ● ハードディスク | 5MB 以上の空き容量  |
| ● その他     | CD-ROM が読み込めるドライブ  |

## MX-Navi 概要

---

MX-Navi はパソコンの画像を AG-MX70 へ送出して表示するときや、AG-MX70 からパソコンへ静止画を取り込むときに用いるソフトウェアです。

パソコンと AG-MX70 を接続することで、次のようなことができます。

- パソコンの画像をテロップやアニメーションとして DSK 表示する。
- パソコンの画像を内部 MATTE として表示する。
- AG-MX70 に入力された映像を静止画としてパソコンに取り込み、画像ファイルに変換する。



# 画像データの取り扱い

## ■ データ種別

AG-MX70における画像データ処理は、その用途別に Title データと IntVideo データという 2 つのデータ種別に分かれて行われています。画像を AG-MX70 に転送する際には、Title データとして転送するのか、IntVideo データとして転送するのかを使用目的によって選択する必要があります。

### ● Title データ

画像を DSK 再生する場合、Title データとして転送します。Title データでは RGB データと チャンネルデータが使用されます。チャンネルを持つ画像を使用した場合、画像がチャンネルの値に応じて透過処理されます。チャンネルを持たない画像を使用した場合、透過処理は行われません。

### ● IntVideo データ

画像を内部 MATTE として再生する場合、IntVideo データとして転送します。画像は RGB データのみ使用されます。チャンネルは使用されませんので、透過処理は行われません。

## ■ 表示方法

画像をどのように再生するかを次の中から選択することができます。

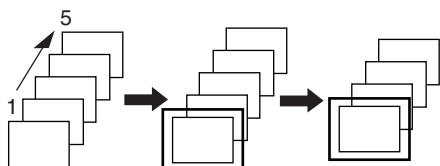
### ● STILL (スタイル)

1 枚の画像を静止画で再生します。Title データと IntVideo データの両方で使用できます。Title データで使用した場合、画像の水平位置と垂直位置を設定することができます。



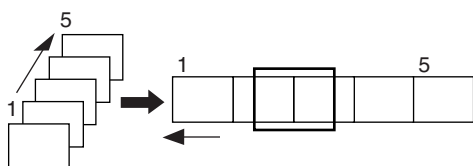
### ● MOVIE (ムービー)

複数の画像を連続して再生します。画像 1 枚が 1 フレームになります。1 回だけ再生 (ONCE) と繰り返し再生 (REPEAT) の選択ができます。Title データと IntVideo データの両方で使用できます。Title データで使用した場合、画像の水平位置と垂直位置を設定することができます。



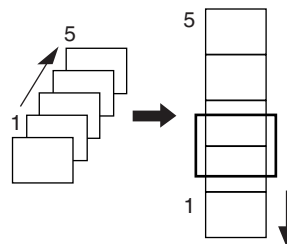
### ● CRAWL (クローラ)

複数の画像を横に並べて左右にスクロール再生します。スクロールする方向と速度を設定できます。Title データでのみ使用できます。画像の垂直位置を設定することができます。



### ● ROLL (ロール)

複数の画像を縦に並べて上下にスクロール再生します。スクロールする方向と速度を設定できます。Title データでのみ使用できます。画像の水平位置を設定することができます。



## ■ DSK 効果について

画像がモニタに表示される時 (DSK ON) と画像がモニタから消去される時 (DSK OFF) に、ディゾルブや 2D、3D のトランジション効果をかけることができます。

## ■ 画像の大きさについて

AG-MX70 のビデオフォーマット設定によって、モニタの 1 画面に相当する画像の大きさが異なります。

NTSC : モニタの 1 画面 = 640 × 480

PAL : モニタの 1 画面 = 768 × 576

再生に用いる画像の大きさは自由に決めることができますが、モニタの 1 画面を越えるサイズの画像の場合は画面に収まる部分のみ転送、再生されます。

## ■ 使用できる画像形式

以下の形式の画像を AG-MX70 での再生に使用することができます。

- TARGA 形式 (拡張子: tga)
- TIFF 形式 (拡張子: tif)
- PICT 形式 (拡張子: pct)
- Photoshop 形式 (拡張子: psd)  
24bit/pixel (チャンネル無し)、32bit/pixel (チャンネル有り) のデータを使用することができます。
- JPEG 形式 (拡張子: jpg)
- BMP 形式 (拡張子: bmp)
- Photo CD 形式 (拡張子: pcd)  
24bit/pixel (チャンネル無し) のデータを使用することができます。

画像を透過処理させて表示するには、32bit/pixel (チャンネル有り) の画像を使用する必要があります。また、画像を MOVIE、ROLL、CRAWL のいずれかで表示する場合はファイル名を連番形式にする必要があります。

(例: Image001.tga ~ Image015.tga)

# 画像データの取り扱い

## ■ 画像メモリの管理について

### ● メモリの容量について

パソコンから転送された画像は AG-MX70 の画像メモリに保存されます。メモリ容量は AG-MX70 のビデオフォーマット設定によって異なります。

NTSC : 30 ページ (1 ページ = モニタ 1 画面の画像 1 枚分の容量)

PAL : 26 ページ

画像メモリは Title データ用の領域と IntVideo データ用の領域に分かれており、それぞれのページ配分を自由に設定することができます。

### ● DIVIDE について

画像を Title データとして転送した場合に限り、画像の垂直画素数によって消費するメモリページ数が異なります。DSK 再生する画像の大きさを調整することで、消費メモリページを抑えることができ、より多くの画像を再生することができます。

	垂直画素数	消費メモリページ
NTSC	1 ~ 60	1/8 ページ
	61 ~ 120	1/4 ページ
	121 ~ 240	1/2 ページ
	241 ~ 480	1 ページ
PAL	1 ~ 72	1/8 ページ
	73 ~ 144	1/4 ページ
	145 ~ 288	1/2 ページ
	289 ~ 576	1 ページ

### < ノート >

- 垂直位置を設定すれば垂直画素数が少ない画像を画面下部に再生することができます。画面下部にテロップやロゴを DSK 再生する場合に有効です。
- IntVideo データの場合、消費するメモリページは画像の大きさに関係なく常に 1 ページです。

# ご使用の前に

## AG-MX70 の接続

ソフトウェアをご使用になる前に、パソコンと AG-MX70 を USB ケーブルで接続する必要があります。以下の手順に従って接続を行ってください。

- 1) AG-MX70 の電源を OFF にします。
- 2) USB ケーブルでパソコンと AG-MX70 を接続します。  
USB ケーブルの大きく平らな方の端子をパソコンの USB 端子に、小さく四角いほうの端子を AG-MX70 背面の USB 端子に差し込みます。

以上で接続作業は完了です。初めて接続を行った場合は、次の「USB ドライバのインストール」の手順に従って USB ドライバのインストールを行ってください。

### < ノート >

本製品には USB ケーブルは付属していません。市販の USB ケーブルで長さが 3 m 以内のものをご使用ください。長さが 3 m を超えるケーブルをご使用になった場合、通信が正しく行えない場合があります。

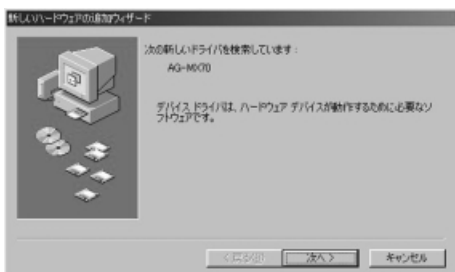
## USB ドライバのインストール

初めてパソコンと AG-MX70 を接続したときは、USB で通信を行うためのドライバをパソコンへインストールする必要があります。以下の手順に従ってインストールを行ってください。2 回目以降の接続では USB ドライバのインストールは必要ありません。

### ■ Windows 98、Windows 2000 の場合

#### < ノート >

- 以下の手順は Windows 98 の画面で説明しています。Windows 2000 の場合、画面が若干異なりますが同じ手順でインストールを行ってください。
- Windows 2000 でのインストールは必ず Administrator 権限のユーザーでログオンして行ってください。
  - 1) パソコンと AG-MX70 を正しく接続します。
  - 2) パソコンの電源を ON にします。  
Windows が起動したのを確認します。
  - 3) パソコンの CD-ROM ドライブにセットアップ CD-ROM をセットします。
  - 4) AG-MX70 の電源を ON にします。  
しばらくすると、「新しいハードウェアの追加ウィザード」が表示されます。
  - 5) [次へ] ボタンをクリックします。



- 6) [使用中のデバイスに最適なドライバを検索する] を選択して、[次へ] ボタンをクリックします。



- 7) [検索場所の指定] にチェックを入れ、検索場所にセットアップ CD-ROM の USB\_DRV フォルダを入力して [次へ] ボタンをクリックします。



- 8) ドライバが正しく検索された場合下の画面が表示されますので [次へ] ボタンをクリックします。



- 9) インストール完了画面が表示されたら [完了] ボタンをクリックします。



# ご使用の前に

## ■ Windows Me の場合

- 1) パソコンと AG-MX70 を正しく接続します。
- 2) パソコンの電源を ON にします。  
Windows が起動したのを確認します。
- 3) パソコンの CD-ROM ドライブにセットアップ CD-ROM をセットします。
- 4) AG-MX70 の電源を ON にします。  
しばらくすると、「新しいハードウェアの追加ウィザード」が表示されます。
- 5) [適切なドライバを自動的に検索する] を選択して、[次へ] ボタンをクリックします。



- 6) インストール完了画面が表示されたら [完了] ボタンをクリックします。

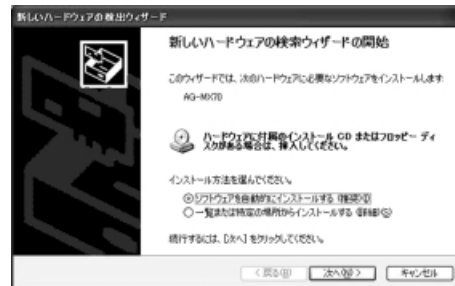


## ■ Windows XP の場合

< ノート >

インストールは必ず Administrator 権限のユーザー (コンピュータの管理者) でログオンして行ってください。

- 1) パソコンと AG-MX70 を正しく接続します。
- 2) パソコンの電源を ON にします。  
Windows が起動したのを確認します。
- 3) パソコンの CD-ROM ドライブにセットアップ CD-ROM をセットします。
- 4) AG-MX70 の電源を ON にします。  
しばらくすると、「新しいハードウェアの検出ウィザード」が表示されます。
- 5) [ソフトウェアを自動的にインストールする] を選択して [次へ] ボタンをクリックします。



- 6) インストールの警告画面が表示された場合、[続行] ボタンをクリックします。



- 7) インストール完了画面が表示されたら [完了] ボタンをクリックします。

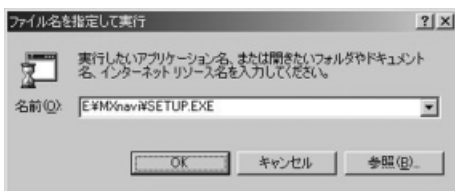


# ご使用の前に

## MX-Naviのインストール

USB ドライバのインストールが完了した後、AG-MX70 と画像のやり取りを行うためのソフトウェア「MX-Navi」をインストールします。以下の手順に従ってインストールを行ってください。

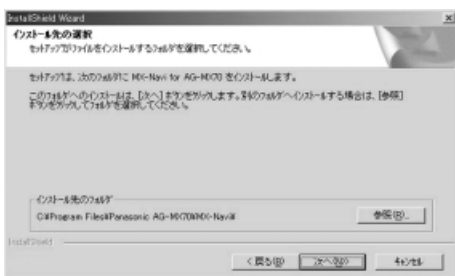
- 1) [スタート] メニューから[ファイル名を指定して実行]を選択します。[参照] ボタンをクリックし、セットアップ CD-ROM の MX-Navi フォルダの中にある Setup.exe を選択して [OK] ボタンをクリックします。



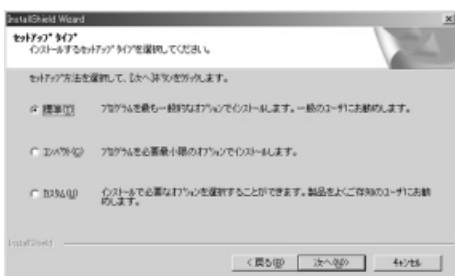
- 2) セットアップ開始画面が表示されますので、[次へ] ボタンをクリックします。



- 3) MX-Navi のインストール先を設定する画面が表示されます。インストール先を変更する必要が無い場合はそのまま [次へ] ボタンをクリックします。インストール先を変更する場合は[参照]ボタンをクリックしてインストール先を変更し、[次へ] ボタンをクリックします。



- 4) インストールタイプを選択する画面が表示されます。[標準] を選択した場合は MX-Navi のプログラムファイルとサンプル画像がインストールされます。[最小] を選択した場合は MX-Navi のプログラムのみインストールされます。タイプを選択して [次へ] ボタンをクリックします。



- 5) インストール内容の確認画面が表示されます。この内容でインストールする場合は [次へ] ボタンをクリックします。内容を変更する場合は [戻る] ボタンで前の画面に戻って設定を変更します。



- 6) ファイルのコピーが行われた後、インストールの完了画面が表示されます。[完了] ボタンをクリックするとインストールが完了します。

## 動作の確認

以上で全てのソフトウェアのインストールが完了しました。次の手順でソフトウェアが正しくインストールされているかどうかを確認してください。

- 1) パソコンと AG-MX70 が正しく接続され、AG-MX70 の電源が入っていることを確認します。
- 2) Windows のスタートメニューから、[プログラム] [Panasonic AG-MX70] [MX-Navi] を選択します。MX-Navi が起動します。
- 3) MX-Navi のメインウィンドウ左下、ステータスバーの表示欄が「接続中」と表示されていれば、ソフトウェアは正しくインストールされています。

この欄が「接続中」になっていることを確認します。



## < ノート >

表示が「未接続」になっている場合は、以下の点を確認してください。

- パソコンと AG-MX70 が正しく接続されていること
  - AG-MX70 の電源が入っていること
  - USB ケーブルの長さが 3 m 以内であること
- USB ハブを経由して接続している場合は USB ハブを取り外してパソコンの USB 端子に直接接続すると動作する場合があります。


# 起動と終了

## MX-Navi の起動方法

Windows のスタートメニューから、[プログラム] [Panasonic AG-MX70] [MX-Navi] を選択します。

## MX-Navi の終了方法

次の 2 通りの終了方法があります。

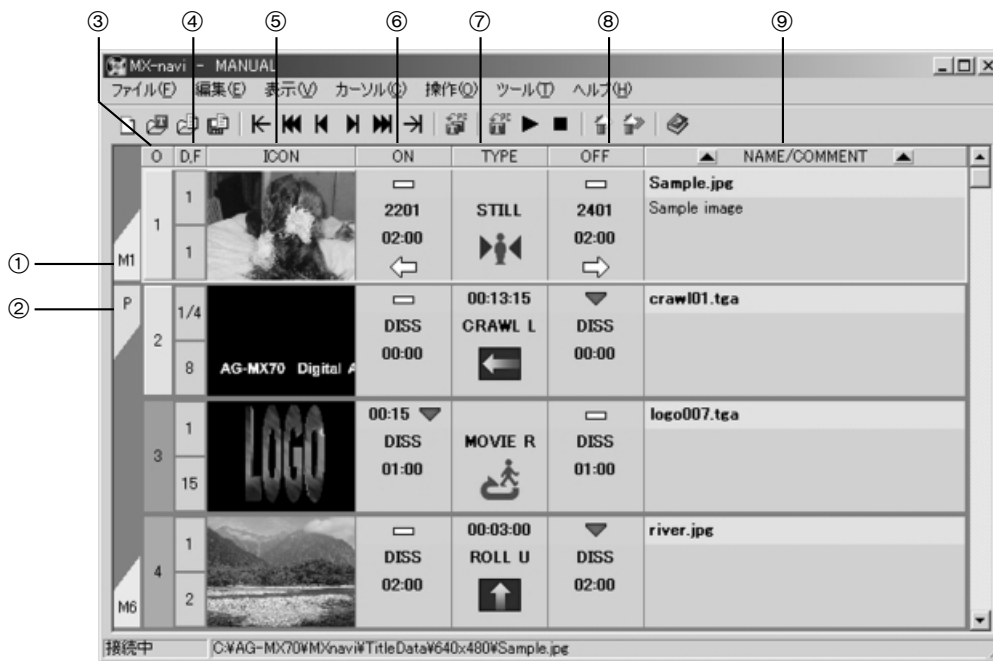
- メインウィンドウ右上の  ボタンをクリックします。
- メインウィンドウの [ファイル] メニューから [終了] を選択します。

# 画面説明

## メインウィンドウの説明

メインウィンドウには Title データが並んで表示されます。このリストのことを送出力リストと呼びます。MX-Navi のメインウィンドウにはアイコンモードとリストモードの 2 つの表示モードがあり、「表示」メニューで切り替えることができます。

### アイコンモード



- ① Mark 設定されたデータの場合、Mark の番号が表示されます。Mark 設定については 89 ページをご覧ください。
- ② 保護設定されたデータの場合に表示されます。保護設定については 89 ページをご覧ください。

- ③ O (オーダー)  
送出力リスト上の順番を表示します。  
タイトルの転送状態により色が変化します。  
未転送 . . . . . 暗いグレー  
転送済 . . . . . 明るいグレー  
転送不可 . . . . . 暗い赤 (MX70 のメモリ不足)



④ D, F

上段にデータの Divide 値、下段にデータの画像枚数を表示します。

⑤ ICON

画像を縮小表示します。複数ファイルを1つのタイトルとして使用する場合はそのうち1つを表示に用います。本体のメモリ設定(16:9/4:3)にあわせて縮小画像の縦横比が変更されます。ダブルクリックすると画像表示画面(91ページ)が開き、オリジナルの画像を確認できます。

⑥ ON

DSK ON 時の動作を表示します。ダブルクリックするとプロパティ画面(88ページ)が開きます。



⑧ OFF

DSK OFF 時の動作を表示します。表示内容は DSK ON と同様です。ダブルクリックするとプロパティ画面(88ページ)が開きます。

⑨ NAME/COMMENT

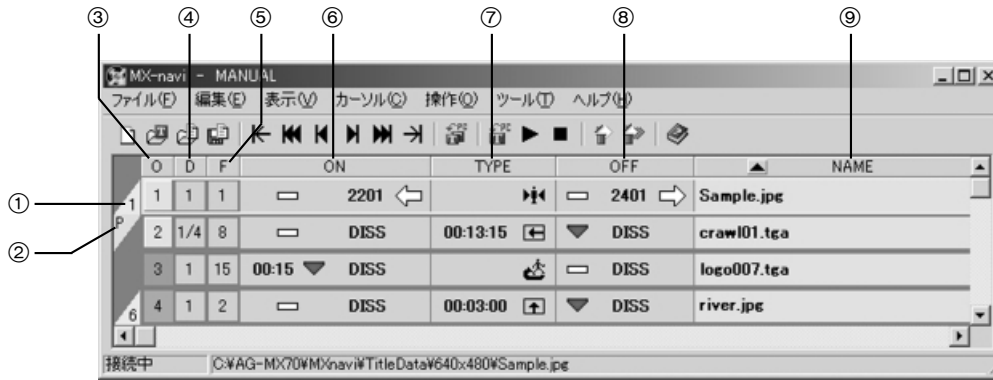
データに付けられた名前とコメント文字列を表示します。ダブルクリックするとプロパティ画面(88ページ)が開きます。

⑦ TYPE

データの再生形式を表示します。ダブルクリックするとプロパティ画面(88ページ)が開きます。



## リストモード



① Mark 設定されたデータの場合、Mark の番号が表示されます。

② 保護設定されたデータの場合に表示されます。

③ O (オーダー)

送りリスト上の順番を表示します。アイコンモードと同様です。

④ D

データの Divide 値を表示します。

⑤ F

データの画像枚数を表示します。

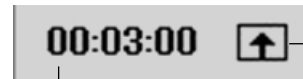
⑥ ON

DSK ON 時の動作を表示します。  
ダブルクリックするとプロパティ画面 (88 ページ) が開きます。



⑦ TYPE

データの再生形式を表示します。  
ダブルクリックするとプロパティ画面 (88 ページ) が開きます。



Duration  
(DSK OFF の AutoTrigger が有効  
のときのみ表示されます)

データの再生形式

Still

Movie Once

Movie Repeat

Crawl

Roll

⑧ OFF

DSK OFF 時の動作を表示します。表示内容は DSK ON と同様です。  
ダブルクリックするとプロパティ画面 (88 ページ) が開きます。

⑨ NAME/COMMENT

データに付けられた名前を表示します。  
ダブルクリックするとプロパティ画面 (88 ページ) が開きます。

黄色の枠がカーソルです。カーソルがあるデータが転送、削除、メモリのクリア、プロパティ設定などの対象になります。データの上でマウスを左クリックするとカーソルがそのデータに移動します。[Ctrl] を押しながら左クリックで複数のタイトルを選択できます、[Shift] で始点から終点までのタイトルを選択できます。

複数のタイトルが選択されている場合、プロパティの設定と画面表示の対象は最初に選択されたデータになります。それ以外の操作は選択されたすべてのタイトルが対象となります。

< ノート >


DSK ON と DSK OFF の設定内容については「データの再生プロパティを設定する」(88 ページ) をご覧ください。




# メニュー説明

## ファイルメニュー


### リストの新規作成

現在の送出力リストをクリアして、新しい送出力リスト（88 ページ参照）を作成します。操作ボタンの  で同様の操作を行うことができます。


### 画像を開く

画像を開き、タイトルデータとして送出力リストの最後に追加します。操作ボタンの  で同様の操作を行うことができます。

### リストを開く

現在の送出力リストをクリアして、保存されている送出力リストを開きます。操作ボタンの  で同様の操作を行うことができます。

### リストの上書き保存

現在の送出力リストを上書き保存します。  
現在の送出力リストに名前が無い場合、[リストに名前をつけて保存] の動作になります。  
操作ボタンの  で同様の操作を行うことができます。

### リストに名前を付けて保存

現在の送出力リストに新しい名前を付けて保存します。

### 画像の表示

画像表示画面を開いて、現在カーソルがあるタイトルの画像を表示します。データ表示部の ICON 欄をダブルクリックするか、データ表示部で右クリックすると表示されるポップアップメニューから [画像の表示] を選択して同様の操作を行うことができます。

### プロパティ

現在カーソルがあるタイトルのプロパティ設定画面を開きます。  
タイトルデータ表示部の ON、TYPE、OFF、NAME 欄をダブルクリックするか、タイトルデータ表示欄で右クリックして表示されるメニューから [プロパティ] を選択して同様の操作を行うことができます。

### フラッシュメモリの読み出し

AG-MX70 のフラッシュメモリの内容（SETUP メニューの設定や操作パネルの設定など）を読み出してファイルに保存します。  
AG-MX70 の操作パネルの [0] キーと [5] キーを押しながら電源を入れ、AG-MX70 をフラッシュバックアップモードにしてから本メニューを選択します。ダイアログが表示されますので、ファイルの名前を入力して [OK] ボタンをクリックすると保存が行われます。

### フラッシュメモリの書き込み

保存されたファイルの内容を AG-MX70 のフラッシュメモリに書き込みます。  
AG-MX70 の操作パネルの [0] キーと [5] キーを押しながら電源を入れ、AG-MX70 をフラッシュバックアップモードにしてから本メニューを選択します。ダイアログが表示されますので、ファイルを選択して [OK] ボタンをクリックすると書き込みが行われます。この操作を行うと AG-MX70 のフラッシュメモリの内容はすべて置き換えられます。

### 終了

プログラムを終了します。

## 編集メニュー

### 元に戻す

データの追加、削除などの動作を取り消して動作前の状態に戻します。16 ステップまで戻れます。  
[Ctrl] + [Z] で同様の操作を行うことができます。

### やり直し

元に戻した内容をキャンセルして実行します。  
[Ctrl] + [Y] で同様の操作を行うことができます。

### 切り取り

選択されているタイトルを送出力リストから削除して、クリップボードに保管します。保管されたタイトルは [貼り付け] メニューで送出力リストに追加できます。保管されるのは最後に切り取りを行ったタイトルのみです。  
[Ctrl] + [X] か、タイトルデータ表示欄で右クリックすると表示されるポップアップメニューから [切り取り] で同様の操作を行うことができます。

### コピー

選択されているタイトルをクリップボードに保管します。保管されたタイトルは [貼り付け] メニューで送出力リストに追加できます。保管されるのは最後にコピーを行ったタイトルのみです。  
[Ctrl] + [C] か、タイトルデータ表示欄で右クリックすると表示されるポップアップメニューから [コピー] で同様の操作を行うことができます。

### 貼り付け

クリップボードに保管されたタイトルを送出力リストに追加します。  
[Ctrl] + [V] か、タイトルデータ表示欄で右クリックすると表示されるポップアップメニューから [貼り付け] で同様の操作を行うことができます。

## 削除

選択されているタイトルを送出リストから削除します。  
[DEL] キーか、タイトルデータ表示欄で右クリックすると表示されるポップアップメニューから [削除] で同様の操作を行うことができます。

## すべて選択

送出力リスト上の全タイトルを選択状態にします。  
[Ctrl] + [A] で同様の操作を行うことができます。

## 表示メニュー

### ICON 表示

メイン画面の表示モードをアイコンモードに切り替えます。  
データ表示部で右クリックすると表示されるポップアップメニューから [表示] [ICON 表示] で同様の操作を行うことができます。

### LIST 表示

メイン画面の表示モードをリストモードに切り替えます。  
データ表示部で右クリックすると表示されるポップアップメニューから [表示] [LIST 表示] で同様の操作を行うことができます。

### Name で並び替え

送出力リストをデータの Name 文字列順を元に並び替えます。  
データ表示部の Name 見出し部分にある ▲、▼ ボタンで同様の操作を行うことができます。

### Comment で並び替え

送出力リストをデータの Comment 文字列順を元に並び替えます。  
データ表示部の Comment 見出し部分にある ▲、▼ ボタンで同様の操作を行うことができます。

## カーソルメニュー

### 先頭へ

カーソルが送出力リストの先頭へ移動します。  
操作ボタンの ⏪、または HOME キーで同様の操作を行うことができます。

### 10 だけ前へ

カーソルが現在の位置から 10 だけ前へ移動します。  
操作ボタンの ⏮、または左矢印キーで同様の操作を行うことができます。

### 前へ

カーソルが現在の位置から 1 つ前へ移動します。  
操作ボタンの ⏪、または上矢印キーで同様の操作を行うことができます。

### 次へ

カーソルが現在の位置から 1 つ次へ移動します。  
操作ボタンの ⏩、または下矢印キーで同様の操作を行うことができます。

### 10 だけ次へ

カーソルが現在の位置から 10 だけ次へ移動します。  
操作ボタンの ⏭、または右矢印キーで同様の操作を行うことができます。

### 最後へ

カーソルが送出力リストの最後へ移動します。  
操作ボタンの ⏩、または END キーで同様の操作を行うことができます。

### DSK 中のタイトルへ

Play 中のタイトルへカーソルが移動します。  
数字キーの 0 で同様の操作を行うことができます。

### Mark タイトルへ


Mark 設定されたタイトルへカーソルが移動します。  
サブメニューで Mark1 ~ Mark9 のいずれかを選択します。  
数字キーの 1 ~ 9 で同様の操作を行うことができます。

# メニュー説明


---

## 操作メニュー（AG-MX70を接続時のみ有効）


### タイトルの自動ロード

選択されているデータからリストの最後のデータまでを自動的に転送してDSK再生します。くわしくは「Titleデータを自動で転送、再生する」(90ページ)をご覧ください。操作ボタンの、または [Shift] + [Space] で同様の操作を行うことができます。


### タイトルのロード

選択されているデータの転送を行います。くわしくは「Titleデータを手動で転送、再生する」(90ページ)をご覧ください。操作ボタンの、またはLキーで同様の操作を行うことができます。


### 再生

選択されているデータをDSK再生します。データが転送されていない場合は転送後にDSK再生します。くわしくは「Titleデータを手動で転送、再生する」(90ページ)をご覧ください。操作ボタンの、または [Space] で同様の操作を行うことができます。


### 停止

DSK再生を終了します。操作ボタンので同様の操作を行うことができます。

### 選択タイトルのクリア

選択されているデータをAG-MX70の画像メモリからクリアします。くわしくは「Titleデータをクリアする」(90ページ)をご覧ください。操作ボタンの、または [Ctrl] + [R] で同様の操作を行うことができます。

### 全タイトルのクリア

送リストの全データをAG-MX70の画像メモリからクリアします。くわしくは「Titleデータをクリアする」(90ページ)をご覧ください。操作ボタンの、または [Ctrl] + [T] で同様の操作を行うことができます。

### Auto Take

AG-MX70でAutoTakeを実行します。

## ツールメニュー

### メモリ状態

メモリ状態画面を表示します。くわしくは「AG-MX70のメモリ状態を確認する」(92ページ)をご覧ください。

### 本体設定

本体設定画面を表示します。くわしくは「AG-MX70のメモリ設定を変更する」(92ページ)および「イベントの呼び出し」(93ページ)をご覧ください。

### プロパティ初期値設定


プロパティ初期値設定画面を表示します。くわしくは「プロパティの初期値を設定する」(94ページ)をご覧ください。

### 動作環境

動作環境画面を表示します。くわしくは「動作環境を設定する」(95ページ)をご覧ください。

## ヘルプメニュー

### ヘルプ

ヘルプの目次を表示します。操作ボタンので同様の操作を行うことができます。

### バージョン情報

本アプリケーションのバージョンを表示します。

# Title データの操作

## Title データ再生までの流れ

パソコンの画像を Title データとして転送し、DSK 再生する手順は以下のようになります。

- 1) AG-MX70 へ転送する Title データのリスト ( 送  
りリスト ) に画像を登録する
- 2) データの再生設定を行う
- 3) データを手動または自動で転送、再生する

## Title データを送りリストに登録する

送りリストは AG-MX70 へ転送する Title データを並べたリストです。送りリストには 99 個までの Title データを登録することができます。以下の操作で送りたい画像を Title データとして送りリストに登録します。

- 1) メインウィンドウの [ファイル] メニューから [画像  
を開く] を選択します。[ファイルを開く] ダイアログ  
が開きます。
- 2) 転送したい画像を選択します。MOVIE、ROLL、  
CRAWL で再生したい場合は連番形式の画像から 1  
枚目に表示したい画像を選択します。
- 3) データの再生形式などを設定します。



- ① データの再生形式を設定します。
- ② データのフレーム数 ( 画像の枚数 ) を設定します。
- ③ Icon 列での表示に用いる画像のフレーム番号を設定します。

## < ノート >

選択した画像が連番形式ではない場合、自動的に STILL データとして登録されますので、この画面は表示されません。

- 4) データが送りリストに追加され、メインウィンドウ  
に表示されます。

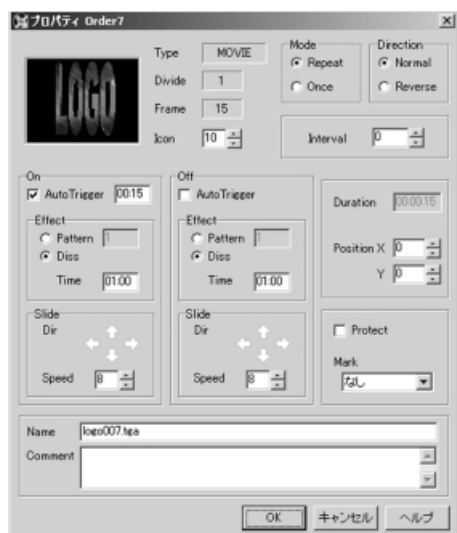
## Title データの再生プロパティを設定する

DSK ON、DSK OFF で行う特殊効果やデータの表示位置などの設定は、データを送りリストに登録した際、初期値設定に基づいて自動的に行われます。

これらの設定はデータのプロパティ画面で変更することができます。以下の操作でデータのプロパティ画面が開きます。

- 1) 設定を変更するデータにマウスのカーソルを合わせて左クリックします。  
黄色い帯状のカーソルが移動して、データが選択状態になります。
- 2) メインウィンドウの [ファイル] メニューから [プロ  
パティ] を選択します。  
プロパティウィンドウが開きます。

# Title データの操作



設定項目の説明（データの再生形式によって表示されない、または設定ができない項目があります）

**ICON** : メインウィンドウのICON列での表示に用いる画像のフレーム番号を設定します。

**MODE** : MOVIE時、ONCEかREPEATの選択を行います。  
ROLL, CRAWL時、スクロール方向の選択とスピード（1フィールドあたりに移動する画素数）の入力を行います。

**Direction** : 再生方向をNormal（1枚目の画像から再生）とReverse（最後の画像から逆に再生）から選択します。（MOVIEのみ）

**Interval** : 再生時、画像と画像の間を何フレーム開けるか設定します。（MOVIEのみ）

**ON** : データが画面に表示されるとき（DSK ON）の動作を設定します。

- **AutoTrigger** : 開始動作を設定します。

チェックなし : メインウィンドウの再生ボタンが押されるか、本体のDSKボタンが押されるとDSK ONを行います。

チェックあり : データの再生操作後、指定時間が経過するとDSK ONを行います。

- **Effect** : 特殊効果を設定します。

**Pattern** : 指定されたパターンがDSK ON時に用いられます。

**Diss** : ディゾルブが用いられます。

**Time** : 特殊効果を行う時間を00:00～00:30の間に設定します。

- **Slide** : スライド表示の設定を行います。

**Dir** : 矢印をクリックして、スライドの方向を選択します。DIVIDEが1以外のときは垂直方向のスライドを設定することはできません。

**Speed** : スライドのスピード（1フィールドあたりに移動する画素数）を入力します。

**OFF** : データが画面から消去されるとき（DSK OFF）の動作を設定します

- **AutoTrigger** : 開始動作を設定します。

チェックなし : メインウィンドウの再生ボタンが押されるか、本体のDSKボタンが押されるとDSK OFFを行います。

チェックあり : Durationの設定時間に合わせてDSK OFFを行います。

- **Effect** : DSK ONと同様です。

- **Slide** : DSK ONと同様です。

**Duration** : データの再生時間を設定します。再生時間にはDSK ONとDSK OFFの時間も含まれます。DSK OFFのAutoTriggerにチェックが入っている場合のみ有効になります。

**Position** : データの表示位置を画面左上からのオフセット（画素数）で設定します。

STILL、MOVIE時はXとY、CRAWL時はY、ROLL時はXが設定可能です。

- **X** : NTSC, PAL共通で0～719の間で値を設定します。

- **Y** : NTSCの場合0～480、PALの場合0～576の間で値を設定します（偶数値のみ）。

**Protect** : チェックを入れると通常のクリア操作ではデータがメモリから削除されないようになります。

**Mark** : 1～9までの任意の番号を設定できます。メインウィンドウの[カーソル] [Markにジャンプ]で設定した番号を選択すると、このデータに即座に移動できます。

**Name** : データの名前を設定します。半角128文字まで入力できます。

**Comment** : データについてのコメントを設定します。半角128文字まで入力できます。

< ノート >

- 再生設定の初期値は「プロパティ初期値設定」画面で変更することができます。（94ページ参照）

- DSK ON、DSK OFFで入力したパターンがDSKで用いることができないパターンの場合は近いパターンに自動的に修正されます。

- パターンが3000以上の場合、DSK ONとDSK OFFは同じパターンにする必要があります。

- 0～2999のパターンではDSK ONとDSK OFFの組み合わせは自由です。

- DSK ON、DSK OFFで特殊効果を行わない場合、Timeを00:00に設定します。

- CRAWLデータでDIVIDEが1のとき、Position Yの値は設定できません。

- AG-MX70からDSK再生した場合、スライド設定はAG-MX70の[DSK/FADE]メニューの設定が用いられ、MX-Naviの設定は無効になります。



# Title データの操作

## Title データを手動で転送、再生する

送出力リストに登録したデータは以下の操作で AG-MX70 に転送できます。

- 1) 転送するデータにマウスのカーソルを合わせて左クリックします。  
黄色い枠のカーソルが選択したデータに移動します。
- 2) メインウィンドウのメニューから [操作] [タイトルのロード] を選択します。  
データが AG-MX70 に転送されます。

### < ノート >

- 転送に必要な時間は画像の大きさ、枚数によって異なります。
- AG-MX70 の画像メモリに必要な空き容量が無い場合は転送を行うことができません。画像メモリから不要なデータをクリアして(「Title データをクリアする」参照)、転送操作をやり直してください。
- AG-MX70 の電源 ON にした直後、または画像メモリの設定変更を行った直後、液晶表示が「Loading...」の間は転送を行うことができません。
- 転送中は AG-MX70 の液晶表示が停止します。

転送されたデータは以下の操作で DSK 再生することができます。

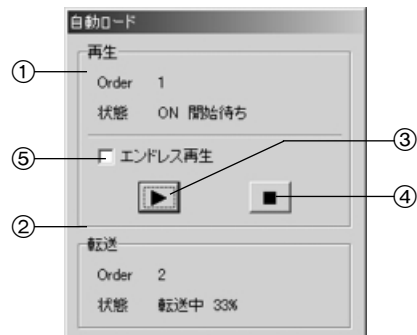
- 1) DSK 再生するデータにマウスのカーソルを合わせて左クリックします。  
黄色い枠のカーソルが選択したデータに移動します。
- 2) メインウィンドウのメニューから [操作] [再生] を選択します。  
データが DSK 再生されます。

### < ノート >

データを DSK 再生するためには、AG-MX70 の DSK Fade メニューの DSK/Fade 項目で Key と Fill を Title に設定しておく必要があります。詳しくは 47 ページをご覧ください。

## Title データを自動で転送、再生する

カーソルで選択されているデータから送出力リストの最後のデータまでを自動的に転送して DSK 再生することができます。メインウィンドウのメニューから [操作] [タイトルの自動ロード] を選択します。



- ① DSK 状態が表示されます。
- ② 転送状態が表示されます。
- ③ DSK ON/OFF を実行します。
- ④ 自動ロードを中止します。
- ⑤ チェックを入れると、送出力リストの最後のデータを再生した後、最初のデータに戻って再生を続けます。

### < ノート >

- 転送されていないデータは自動的に転送されます。転送は他データの再生中も行われます。
- DSK 再生の順番がきたときにデータの転送が完了していない場合、完了するまで待機状態になります。
- DSK 再生後、保護設定されていないデータはメモリからクリアされます。
- 転送中は AG-MX70 の液晶表示が停止します。

## Title データをクリアする

AG-MX70 の画像メモリに書き込まれたデータはクリア操作を行うか、AG-MX70 の電源を OFF にしない限り消去されません。新しいデータを転送するための空き容量が必要な場合はクリア操作を行って不要なデータを削除してください。クリア操作は以下の手順で行います。

- 1) クリアするデータにマウスのカーソルを合わせて左クリックします。  
黄色い枠のカーソルが選択したデータに移動します。
- 2) メインウィンドウのメニューから [操作] [選択タイトルのクリア] を選択します。  
データがクリアされます。

### < ノート >

- メインウィンドウのメニューから [操作] [全タイトルのクリア] を選択すると、転送した Title データがすべてクリアされます。
- 保護設定されたデータは、この操作ではクリアされません。保護設定されたデータをクリアする場合はメモリ状態画面からクリア操作を行ってください。(92 ページ参照)

# Title データの操作

## Title データの画像を確認する

選択されたデータの画像を元の大きさを表示して確認できます。次のいずれかの操作を行い、表示します。

- メインウィンドウのファイルメニューから [画像の表示] を選択する。
- データの上でマウスを右クリックすると表示されるメニューから [画像の表示] を選択する。
- データ表示欄の ICON 部分をダブルクリックする。



メインウィンドウで選択データが変更された場合、画像は新しく選択されたデータに変更されます。

### ① Order

表示されている画像が属するデータの Order です。数値を直接入力するか、矢印をクリックすることで表示するデータを変更できます。

### ② Frame

表示されている画像がデータの何フレーム目であるかを示します。数値を直接入力するか、矢印をクリックすることで表示するフレームを変更できます。

## 送出力リストを並び替える

送出力リストは次のいずれかの方法で、並び替えることができます。

- [表示] メニューの [Name で並び替え] または [Comment で並び替え] から並び替え方法を選択します。
- 送出力リストの Name/Comment の見出し欄にある ▲、▼ ボタンを左クリックします。表示モードがアイコンモードの場合、左側のボタンが Name で並び替え、右側のボタンが Comment で並び替えになります。表示モードがリストモードの場合、Name で並び替えのみ可能です。
- 別の位置に移動したいデータの上でマウスの左ボタンを押し、ボタンを押したままマウスのカーソルを移動させた後ボタンを離します。ボタンを離した位置にデータが移動します。

## 送出力リストを保存する

作成した送出力リストはファイルに保存しておくことができます。

- 1) メインウィンドウの [ファイル] メニューから [リストに名前を付けて保存] を選択します。  
[名前を付けて保存] ダイアログが表示されます。
- 2) リストの名前を入力して [保存] ボタンをクリックします。

## 送出力リストを開く

保存した送出力リストは以下の手順で開くことができます。

- 1) メインウィンドウの [ファイル] メニューから [リストを開く] を選択します。  
[ファイルを開く] ダイアログが表示されます。
- 2) 開くリストを選択して [開く] ボタンをクリックします。

## Title データを送出力リストから削除する

送出力リストに登録されているデータは以下の操作で送出力リストから削除できます。

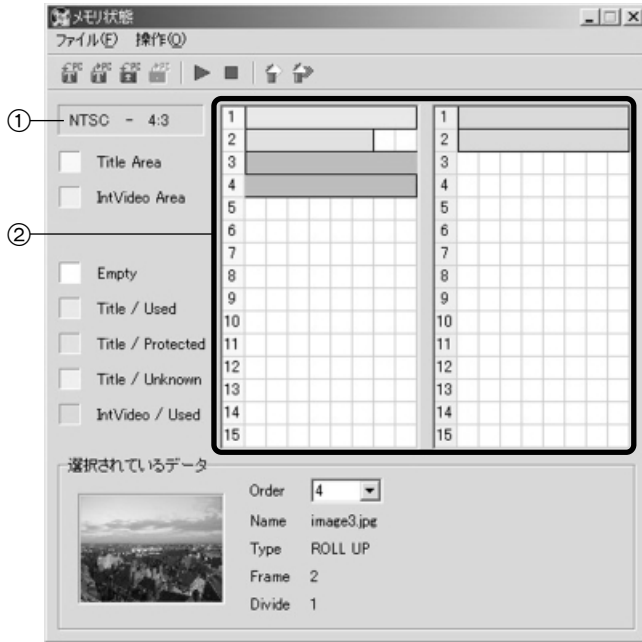
- 1) 削除するデータにマウスのカーソルを合わせて左クリックします。  
黄色い枠のカーソルが選択したデータに移動します。
- 2) メインウィンドウのメニューから [編集] [削除] を選択します。  
データが送出力リストから削除されます。

## その他の操作

### AG-MX70のメモリ状態を確認する

AG-MX70の画像メモリの状態はメモリ状態画面で確認することができます。

メモリ状態画面を開くには、メインウィンドウのメニューから [ツール] [メモリ状態] を選択します。



- ① AG-MX70のシステム設定状態が表示されます。
- ② メモリの状況表示欄です。

- 1行がメモリ1ページに相当します。
- 行番号表示が黄色の欄が Title データの領域、青色の欄が IntVideo データの領域を表します。
- Title データの場合、データの種類によって色が異なります。

オレンジ : 通常のデータ  
ピンク : 保護設定されたデータ  
緑色 : MX-Navi が認識できないデータ  
(AG-MX70 側で書き込まれたデータ、MX-Navi を前回起動したときに転送したデータなど)

- 状況表示欄のデータを左クリックするとデータを選択することができます。選択したデータはクリア、取り込み操作の対象になります。

#### < ノート >

- この画面でデータを選択してメニューから [操作] [指定領域のクリア] を選択するとデータをクリアすることができます。この操作では保護設定された Title データもクリアされます。
- この画面でメニューから [操作] [全領域のクリア] を選択すると、Title と IntVideo の全データをクリアします。

### AG-MX70のメモリ設定を変更する

パソコンから AG-MX70 の設定変更 (NTSC と PAL の切り換え、4 : 3 と 16 : 9 の切り換え、Title データと IntVideo データのページ配分の変更) を行うことができます。

- 1) メインウィンドウのメニューから [ツール] [本体設定] を選択して本体設定画面を開きます。
- 2) 本体設定画面の [Memory] 欄でメモリ設定を変更します。  
Signal : NTSC と PAL を切り換えます。  
Aspect : 4 : 3 と 16 : 9 を切り換えます。  
Allocation : Title データと IntVideo データのページ配分を変更します。
- 3) [設定反映] ボタンをクリックすると、設定が反映されます。

#### < ノート >

- 4 : 3 を切り換えた場合、または Title データと IntVideo データのページ配分を変更した場合、全てのデータが画像メモリからクリアされます。
- NTSC と PAL を切り換えた場合、現在の送リストを閉じて新規リストを開きます。

### IntVideo データを転送、再生する

パソコンの画像を IntVideo データとして転送、再生する操作について説明します。

- 1) メインウィンドウのメニューから [ツール] [メモリ状態] を選択してメモリ状態画面を開きます。
- 2) メモリ状態画面のメニューから [ファイル] [Video をロード] を選択します。  
[ファイルを開く] ダイアログが開きます。
- 3) STILL 画像を転送する場合は、画像を選択して [開く] をクリックすると画像が AG-MX70 に送出されます。  
MOVIE 画像を再生する場合は、連番形式の画像から1枚目に再生したい画像を選択して [開く] をクリックすると再生形式の設定画面が表示されます。再生形式と送出する枚数を設定して [OK] をクリックすると画像が AG-MX70 に転送されます。
- 4) メモリ状態画面の状況表示欄で再生したいデータを左クリックします。  
データが選択状態 (色が濃くなった状態) になります。
- 5) メモリ状態画面のメニューから [操作] [プレビュー] を選択します。  
データが再生されます。



## その他の操作

### < ノート >

- IntVideo データでは再生形式に CRAWL、ROLL を使用することはできません。
- AG-MX70 の電源 ON にした直後、または画像メモリの設定変更を行った直後、液晶表示が「Loading...」の間は転送を行うことができません。
- 転送中は AG-MX70 の液晶表示が停止します。
- 再生時は AG-MX70 で INT/EXT を選択しておく必要があります。

### IntVideo データの再生プロパティを設定する

- 1) メインウィンドウのメニューから [ツール] [メモリ状態] を選択してメモリ状態画面を開きます。
- 2) メモリ状態画面の状況表示欄で、設定したいデータをダブルクリックします。  
プロパティ画面が開きます。
- 3) プロパティ画面で MOVIE の再生方法を設定できます。  
Mode : 再生回数を ONCE か REPEAT から選択します。  
Direction : 再生の方向を Normal (最初の画像から順に再生) と Reverse (最後の画像から再生) から選択します。  
Interval : 画像と画像の間に何フレームウェイトを入れるかを設定します。

### IntVideo データをクリアする

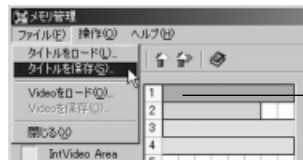
転送した IntVideo データを AG-MX70 の画像メモリから削除する操作について説明します。

- 1) メインウィンドウのメニューから [ツール] [メモリ状態] を選択してメモリ状態画面を開きます。
- 2) メモリ状態画面の状況表示欄で、クリアしたいデータを左クリックします。  
データが選択状態 (色が濃くなった状態) になります。
- 3) メモリ状態画面のメニューから [操作] [指定領域のクリア] を選択します。  
データがクリアされます。

### データの取り込み

AG-MX70 の画像メモリから Title データまたは IntVideo データをパソコンに取り込み、静止画像として保存することができます。以下の手順で操作を行います。

- 1) メインウィンドウのメニューから [ツール] [メモリ状態] を選択してメモリ状態画面を開きます。
- 2) メモリ状態画面の状況表示欄で、取り込みたいデータを左クリックします。  
データが選択状態 (色が濃くなった状態) になります。



- 3) Title データを取り込む場合はメモリ状態画面のメニューから [ファイル] [タイトルを保存] を選択します。  
IntVideo データを取り込む場合はメモリ状態画面のメニューから [ファイル] [Video を保存] を選択します。
- 4) 画像の形式とファイル名を入力して [保存] をクリックします。  
取り込むデータが複数の画像から成る場合、自動的にファイル名の最後に番号が付けられます。

### < ノート >

- Title データを取り込む場合、画像形式は TARGA、TIFF (32bit/pixel・チャンネルあり) から選択できます。
- IntVideo データを取り込む場合、画像形式は TARGA、JPEG、BMP、TIFF、PICT (全て 24bit/pixel・チャンネルなし) から選択できます。
- IntVideo データの取り込みは、AG-MX70 本体で IntVideo の再生を停止してから行ってください。
- AG-MX70 の電源 ON にした直後、または画像メモリの設定変更を行った直後、液晶表示が「Loading...」の間は転送を行うことができません。
- 転送中は AG-MX70 の液晶表示が停止します。

### イベントを呼び出す

パソコンから AG-MX70 のイベントの呼び出しを行うことができます。

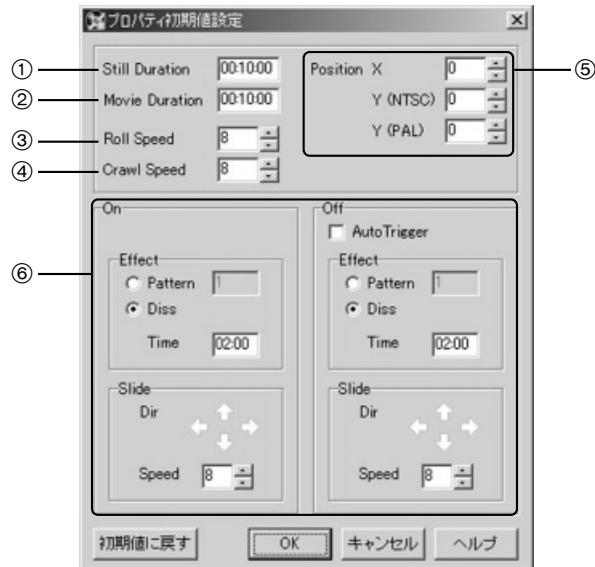
- 1) メインウィンドウの [ツール] メニューから [本体設定] を選択します。
- 2) 本体設定ウィンドウの [Event Recall] 欄で呼び出すイベント番号を入力し、[Recall] ボタンをクリックするとイベントが呼び出されます。

## その他の操作

### プロパティの初期値を設定する

プロパティ初期値設定画面で、新規データに用いられるプロパティの初期値を設定できます。

- 1) メインウィンドウのツールメニューから [プロパティ初期値設定] を選択します。  
プロパティ初期値設定画面が表示されます。
- 2) それぞれの項目を設定して、[OK] ボタンをクリックすると設定が変更されます。  
[初期値に戻す] ボタンを押すとすべての設定を初期値に戻すことができます。



#### ① Still Duration

データの再生形式が Still の場合に用いる Duration を設定します。

#### ② Movie Duration

データの再生形式が Movie Repeat の場合に用いる Duration を設定します。

#### ③ Roll Speed

データの再生形式が Roll の場合に用いるスピードを設定します。

#### ④ Crawl Speed

データの再生形式が Crawl の場合に用いるスピードを設定します。

#### ⑤ Position

表示位置を設定します。垂直位置は NTSC, PAL 別々になっています。

X : 水平位置を 0 ~ 719 の間で設定します。

Y (NTSC) : NTSC 時の垂直位置を 0 ~ 480 の間で設定します。(偶数値のみ)

Y (PAL) : PAL 時の垂直位置を 0 ~ 576 の間で設定します。(偶数値のみ)

#### ⑥ ON、OFF 設定

DSK ON、DSK OFF 時の動作を設定します。各項目の詳細は「データの再生プロパティを設定する」(88 ページ)をご覧ください。

##### ● AutoTrigger (OFF のみ)

チェックを入れると OFF の Trigger を Auto に設定します。

##### ● Effect

特殊効果に用いるパターンと効果時間を設定します。

##### ● Slide

スライドの方向とスピードを設定します。

## その他の操作

### 動作環境を設定する

動作環境画面で本アプリケーションの動作設定を行うことができます。

- 1) メインウィンドウのツールメニューから [動作環境] を選択します。動作環境画面が表示されます。
- 2) それぞれの項目を設定して、[OK] ボタンをクリックすると設定が変更されます。

### [操作] タブ

- 起動と終了  
本アプリケーションの起動時と終了時の動作を設定します。
  - 起動時に最新のリストを開く  
チェックを ON にすると、起動時に前回終了時に開いていた送出力リストを開き、前回終了時の状態に戻ります。チェックが OFF のときは、起動時の送出力リストは新規リストになります。
  - 終了時に確認する  
チェックを ON にすると、本アプリケーションを終了しようとした際に確認画面が表示されます。
- メモリ管理  
AG-MX70 がパソコンに接続されたときの動作を設定します。  
[本体接続時にメモリをクリア] のチェックを ON にすると、AG-MX70 が接続されたときに Title と IntVideo の全データをクリアします。  
保護設定されたデータもクリアする場合は [保護データもクリア] のチェックを ON にします。
- 使用したファイルの操作  
一度 Title データとして用いたことがある画像を送出力リストに追加するときに、前回のプロパティ設定を用いるかどうかを設定します。  
前回のプロパティは [前回のプロパティのクリア] ボタンで消去することができます。
  - 常に前回のプロパティを使用する  
前回のプロパティが残っている場合は、常に前回のプロパティの設定を用います。
  - 前回のプロパティを使用するか確認する  
前回のプロパティが残っている場合は、使用するかどうかの確認画面が表示されます。  
前回のプロパティを用いない場合は、新規データ扱いとなります。
  - 前回のプロパティを使用しない  
常に新規データ扱いになります。
- カーソル
  - 再生終了後カーソルを次のデータに移動  
チェックを ON にすると、DSK 再生終了後、カーソルが自動的に次のデータに移動します。

### [変換] タブ

- ビデオの Y レベル  
パソコンから AG-MX70 に映像を転送するとき、画像の RGB データが YPbPr データに変換されます。このとき YPbPr データをどの範囲で取り扱うかを設定します。
- RGB = 255
  - WHITE  
上限値を通常のホワイト (Y = 235) に制限します。
  - SUPER WHITE  
上限値をスーパーホワイト (Y = 255) まで拡張します。
- RGB = 0
  - BLACK  
下限値を通常のブラック (Y = 16) に制限します。
  - SUPER BLACK  
下限値をスーパーブラック (Y = 0) まで拡張します。

### [フォルダ] タブ

- データの保存先  
各データを開くときと保存するときに最初に開くフォルダを設定します。フォルダは直接入力するか、[参照] ボタンを押すと表示されるフォルダ選択画面から選択します。
  - リストフォルダ  
送出力リストを開くか、または保存する時に最初に開くフォルダを設定します。  
デフォルトでは本アプリケーションがインストールされたフォルダの下に作られる ListData フォルダが用いられます。
  - Title フォルダ  
Title データを開く、または保存する時に最初に開くフォルダを設定します。  
デフォルトでは本アプリケーションがインストールされたフォルダの下に作られる TitleData フォルダが用いられます。
  - IntVideo フォルダ  
IntVideo データを開く、または保存する時に最初に開くフォルダを設定します。  
デフォルトでは本アプリケーションがインストールされたフォルダの下に作られる IntVideoData フォルダが用いられます。

## ショートカットキー一覧

カーソルが先頭に移動	Home	データを全て選択	Ctrl + A
カーソルが 10 だけ前に移動	左矢印	選択されているデータを削除	Delete
カーソルが前に移動	上矢印	選択されているデータを切り取り	Ctrl + X
カーソルが後に移動	下矢印	選択されているデータをコピー	Ctrl + C
カーソルが 10 だけ後に移動	右矢印	データを貼り付け	Ctrl + V
カーソルが最後に移動	End	選択されているデータをクリア	Ctrl + R
DSK 中のデータにジャンプ	0	全データをクリア	Ctrl + T
対応した Mark 設定のデータにジャンプ	1 ~ 9	元に戻す	Ctrl + Z
選択されているデータのプロパティを開く	Enter	やり直し	Ctrl + Y
選択されているデータを転送	L		
選択されているデータを再生	Space		
再生中のデータを停止	S		
データを自動再生	Shift + Space		

# お問い合わせになる前に

## 故障かな？...と思うときは（トラブルシューティング）

下記の項目を点検していただき、それでもなお異常のあるときは販売店にご相談ください。

### AG-MX70 に関するトラブル

症 状	処 方
●電源が入らない	●電源プラグが AC コンセントに確実に差し込まれていますか？ ●ファンが止まっていませんか？
●映像が出ない	●VTR や接続機器の電源は入っていますか？ ●ケーブルが正しく接続されていますか？ ●ビデオがフェードアウトされていませんか？ ●ソース入力为正しく行われていますか？
●色がつかない	●ビデオエフェクトかカラーエフェクトが ON になっていませんか？ ●コンポジット信号の代わりに y のみ入力されていませんか？ ●ソース入力为正しく行われていますか？
●音が出ない	●音声フェードアウトされていませんか？ ●ソース入力为正しく行われていますか？
●トランジションレバーを動かしても画像が変化しない	●A 側、B 側に同じ信号を選択していませんか？

### MX-Navi に関するトラブル

症 状	処 方
●タイトルのロード、再生などのメニューが無効になって操作できない	AG-MX70 がパソコンに認識されていません。下記の項目を確認してください。 ●AG-MX70 の電源が入っていますか？ ●AG-MX70 とパソコンが USB ケーブルで正しく接続されていますか？ ●USB ケーブルの長さは 3m 以内ですか？ 上記の項目を満たしていても動作しない場合、USB ドライバのインストールに失敗している可能性があります。セットアップ CD-ROM の DrvUninstaller フォルダにある DrvUninstaller.exe を実行して USB ドライバを削除した後（このとき「一部のファイルが削除できませんでした。」というメッセージが出る場合がありますが問題ありません）、再度 USB ドライバのインストールを行ってください。
●画像の転送、取り込みを実行したが、「本体が設定変更中のため、処理を行うことができません」というメッセージが出て処理が中止される	AG-MX70 の電源を ON にした直後、または画像メモリの設定を変更した直後、液晶表示が「Loading...」の間は画像の転送と取り込みを行うことができません。「Loading...」表示が終了してから再度操作を行ってください。
●DSK 再生操作を行っても画像が DSK されない	AG-MX70 の DSK/Fade メニューで DSK/Fade 項目の Key と Fill が Title になっているか確認してください。
●Title データの DSK ON、DSK OFF に設定したパターンが変更されてしまう	設定したパターンが DSK に使用できないものであった場合、自動的に他のパターンに変更されます。

# お問い合わせになる前に

## MX-Naviに関するトラブル

症 状	処 方
●Title データのクリアを行ったが、画像メモリからデータが消えない	データが保護設定されている場合、メインウィンドウのメニューからクリアを行ってもデータはクリアされません。保護設定されたデータをクリアする場合はメモリ状態ウィンドウからクリアを行ってください。
●メインウィンドウの操作ボタンの表示がおかしい	一部のビデオカードを使用した Windows98 環境において、ボタン表示がおかしくなることがあります。この問題が発生したとしても、本ソフトウェアの動作には影響ありません。以下の方法のいずれかで、問題が回避できる場合もあります。 <ul style="list-style-type: none"><li>●ビデオカードのドライバを最新版に更新する。</li><li>●[マイコンピュータ] [コントロールパネル] [画面] の [設定] ページで [詳細] をクリックして表示されるプロパティ画面で [パフォーマンス] ページを開き、ハードウェアアクセラレータの設定を「基本」または「なし」にする。</li></ul>

## 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お買い上げの販売店から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

取扱説明書及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。

補償期間内でも次の場合には原則として有料とさせていただきます。

- (イ) 使用上の誤り及び不当な修理や改造による故障及び損傷
- (ロ) お買い上げの後の取付場所の移転、輸送、落下等による故障及び損傷
- (ハ) 火災、地震、水害、落雷、その他天災地変及び公害、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)などによる故障及び損傷
- (ニ) 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) 他の接続機器及び接続部材に起因して生じた故障及び損傷

### 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、製造打ち切り後約 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上、以上のあるときは、必ず電源プラグを抜いてから、販売店にお申し付けください。

### 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：100 V 50/60Hz 消費電力：52 W (オプション未装着時) 70 W (フルオプション装着時)
--

は安全項目です。

## [一般]

操作周囲温度：	5 ~ 40
操作周囲湿度：	80 %以下 (結露なし)
外形寸法：	424 (幅) × 197 (高さ) × 400 (奥行き) mm
重量：	8.2 kg (オプション未装着時) 8.7 kg (フルオプション装着時)

## [ビデオ]

ビデオフォーマット：	525 (NTSC) / 625 (PAL) 切換可
量子化：	主入力： 9 bit 外部入力 (EXT)： 8 bit
内部処理：	4 : 2 : 2 : 4 8 bit (ダイナミックラウンディング処理の ON/OFF 切換可) Key： 13.5 MHz Y： 13.5 MHz Pb/Pr： 6.75 MHz
S/N 比：	コンポーネント信号 Y： - 54 dB 以下 Pb/Pr： - 52 dB 以下 コンポジット信号、YC： - 50 dB 以下
周波数特性：	主入力 Y： 0.5 MHz ~ 4.5 MHz (± 1.0 dB) Pb/Pr： 0.2 MHz ~ 2.0 MHz (+ 0.5 dB ~ - 3.0 dB) 外部入力 (EXT) Y： 0.5 MHz ~ 4.5 MHz (± 1.0 dB) Pb/Pr： 0.2 MHz ~ 2.0 MHz (± 1.0 dB)
K ファクター：	1 %以下
DG/DP：	4 %/2°以下

## [オーディオ]

サンプリング周波数：	48 kHz
量子化：	アナログ入力： 20 bit デジタル入力 (オプション)： 24 bit
周波数特性：	20 Hz ~ 20 kHz (- 3.5 dB ~ + 1.0 dB)
ダイナミックレンジ：	85 dB 以上 (アナログ入力/出力)
歪度：	0.08%以下 (1 kHz)
クロストーク：	- 70 dB 以下 (1 kHz、2 チャンネル間)
ヘッドルーム：	20 dB/18 dB 切換可



# 定 格

---

## [ビデオ出入口]

コンポーネント入力:	BNC × 4 (ソース 1/2/3/4) Y : 1.0 V <sub>P-P</sub> 、75 Ω Pb/Pr (525) : 0.525/0.757 V <sub>P-P</sub> 切換可、75 Ω Pb/Pr (625) : 0.7 V <sub>P-P</sub> 、75 Ω
コンポジット入力:	BNC × 8 (ソース 1 ~ 8) 1.0 V <sub>P-P</sub> 、75 Ω
YC 入力:	Mini-DIN4 × 4 (ソース 1/2/3/4) Y : 1.0 V <sub>P-P</sub> 、75 Ω C : 0.286 V <sub>P-P</sub> 、75 Ω (525) / 0.3 V <sub>P-P</sub> 、75 Ω (625)
EXT (外部入力):	BNC × 1 (Y/Pb/Pr) アナログコンポーネント Y : 1.0 V <sub>P-P</sub> 、75 Ω Pb/Pr (525) : 0.757 V <sub>P-P</sub> 、75 Ω Pb/Pr (625) : 0.7 V <sub>P-P</sub> 、75 Ω Key : BNC × 1、1.0 V <sub>P-P</sub> 、75 Ω アナログコンポジット (外部同期可)
G/L 入力:	BNC × 1 (ループスルーあり) 1.0 V <sub>P-P</sub> 、75 Ω コンポジット (外部同期は G/L、EXT-Key より選択可)
コンポーネント出力:	BNC × 2 Y : 1.0 V <sub>P-P</sub> 、75 Ω Pb/Pr (525) : 0.525/0.757 V <sub>P-P</sub> 切換可、75 Ω Pb/Pr (625) : 0.7 V <sub>P-P</sub> 、75 Ω
コンポジット出力:	BNC × 2、1.0 V <sub>P-P</sub> 、75 Ω
YC 出力:	Mini-DIN4 × 2 Y : 1.0 V <sub>P-P</sub> 、75 Ω C : 0.286 V <sub>P-P</sub> 、75 Ω (525) / 0.3 V <sub>P-P</sub> 、75 Ω (625)
プレビュー出力:	BNC × 1、1.0 V <sub>P-P</sub> 、75 Ω
アドバンスドリファレンス:	BNC × 1 (ループスルーあり) 75 Ω、コンポジット Sync : 0.286 V <sub>P-P</sub> (525) / 0.3 V <sub>P-P</sub> (625) Burst : 0.286 V <sub>P-P</sub> (525) / 0.3 V <sub>P-P</sub> (625)

## [オーディオ出入口]

オーディオ入力 (L/R):	XLR × 4 系統、+4/0/-3 dBu から切換可、600 Ω、平衡
AUX 入力 (L/R):	RCA × 2 系統、-10 dBV、10 kΩ、不平衡 (AUX2 は MIC と切換可)
マイク入力:	M6 × 1、-60 dBV、2 kΩ、不平衡 (AUX2 と切換可)
オーディオ出力 (L/R):	プログラム 1 : XLR × 1 系統、+4/0/-3 dBu から切換可、47 Ω、平衡 プログラム 2 : RCA × 1 系統、-10 dBV、47 Ω、不平衡
ヘッドホン出力:	M6 × 1、8 Ω、不平衡



# 定 格

---

## [その他]

エディタ :	D-sub 9 ピン : RS-422A/232C 切換可 RS-422A プロトコル : GVG/Sony 切換可
対応コントローラ :	Panasonic : AG-A850、AJ-A900, SONY : BVE-2000、BVE-910、PVE-500
タリー出力 :	D-sub 9 ピン、オープンコレクター × 8 ch 最大電流: 50 mA 以下 最大電圧: 35 V DC
GPI:	BNC × 1、メイク接点
USB:	Type-B コネクタ × 1、USB Ver.1.1 (ケーブル長 : 最長 3 M)

## [SDI] (オプション)

ビデオ入力 :	BNC × 4 (入力 1/2/3/4)、SMPTE 259M-C
ビデオ出力 :	BNC × 1、SMPTE 259M-C
オーディオ入力 :	エンベデッドオーディオ (チャンネル 1/2)
オーディオ出力 :	エンベデッドオーディオ (チャンネル 1/2)

## [付属品]

電源ケーブル	1 本
取扱説明書	1 部
MX-Navi インストール CD	1 枚
保証書	1 部





---

## 松下電器産業株式会社 システム事業グループ

☎ 571-8503 大阪府門真市松葉町 2 番 15 号 ☎ (06) 6901 - 1161