

デジタルAVミキサー

取扱説明書

品番 WJ-MX50A



- この説明書と保証書をよくお読みのうえ、正しくお使いください。そのあと保存し、必要なときお読みください。
- 保証書は「お買い上げ日・販売店名」などの記入を必ず確かめ、販売店からお受け取りください。

保証書別添付

もくじ

安全上のご注意	2	ミックスエフェクト	22
使用上のお願い	4	■ミックス	22
概要	5	■NAM	22
各部の名称と働き	6	■ワイブ	22
■前面(操作面)	6	■ルミナンスキー	27
■操作面	8	■クロマキー	27
■前面(接続面)	11	■パターン一覧	27
■後面	12	ワイブパターン番号一覧表	28
接続のしかた	14	ダウンストリームキー	32
操作のまえに	16	■使いかた	32
■電源スイッチ	16	■エッジのかけかた	32
■リセットスイッチ	16	フェードイン/フェードアウト	34
■デモスイッチ	16	■映像フェードアウト(イン)	34
■確認	16	■ダウンストリームキーフェードアウト(イン)	35
基本操作	17	■オーディオフェードアウト(イン)	35
■入出力信号の選択	17	オーディオフォロー	36
■マット	17	応用操作	37
■オーディオミキサー	18	■イベントメモリ	37
■カラーコレクタ	18	■スペシャルモード	39
■ポジションコントロール	19	■ミックス/ワイブオートテイク	39
デジタルエフェクト	20	■デジタルエフェクト	40
■ネガ	20	タイトルカードの作りかた	42
■モザイク	20	外部インタフェース	44
■ペイント	20	■GPI	44
■スチル	20	■RS422	44
■ストロボ	21	■RS232C	45
■マルチ	21	AG-A800との接続について	46
■トレール	21	各種編集コントローラとの接続について	47
■AVシンクロ	21	故障と思われましたら	48
		定格・付属品	49
		■定格	49
		■付属品	49
		保証とアフターサービス	裏表紙

上手に使って上手に節電

安全上のご注意

必ずお守りください

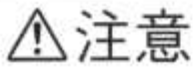
お使いになる人や他の人への危害、財産への損害を未然に防止するため、必ずお守りいただくことを、次のように説明しています。

■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、してはいけない「禁止」の内容です。



このような絵表示は、必ず実行していただく「強制」の内容です。

警告

工事は販売店に依頼する



工事には技術と経験が必要です。火災、感電、けが、器物損壊の原因となります。

- 必ず販売店に依頼してください。

異常があるときは、すぐ使用をやめる



煙が出る、臭いがする、水や異物が入った、落として破損したなど、火災の原因となります。

- ただちに電源プラグを抜いて、販売店にご連絡ください。

分解しない、改造しない



火災や感電の原因となります。

分解禁止

- 修理や点検は販売店にご連絡ください。

異物を入れない



水や金属が内部に入ると、火災や感電の原因となります。

禁止

- ただちに電源プラグを抜いて、販売店にご連絡ください。

不安定な場所に置かない



落下などでけがの原因となります。

禁止

電源コードを熱器具に近づけない



コードの被覆が溶けて、火災や感電の原因となります。

禁止

安全上のご注意

必ずお守りください

電源コードは、必ず
プラグ本体を持って抜く



コードが傷つき、
火災や感電の原因
となります。

- 抜くときは電源プラグを持っ
て抜いてください。

濡れた手で電源プラグを
抜き差ししない



感電の原因となり
ます。

禁 止

電源コードを傷つけない



重いものをのせたり、
はさんだりするとコードが傷つ
き、火災や感電の
原因となります。

禁 止

- 修理は販売店にご連絡くださ
い。

⚠ 注意

通風孔をふさがない



内部に熱がこもり
火災の原因となり
ます。

禁 止

使用上のお願い

交流100Vを使用

必ずAC100Vに接続してください。



使用周囲温度は0℃～+40℃

0℃以下の寒い所や+40℃以上の暑い所では内部の部品に悪影響を与えます。



取り扱いがていねいに

落下させたり、強い衝撃や振動を与えますと、故障の原因となります。



お手入れは

電源を切り乾いた布で拭いてください。汚れが取れにくいときは、うすめた台所用洗剤を布にしみ込ませ、よく絞り、軽く拭いてください。

お願い

- ベンジンやシンナーなど揮発性のものは使用しないでください。
- 化学ぞうきんを使用するときは、その注意事項をよくお読みください。

このたびは、パナソニック デジタル AV ミキサーをお買い上げいただきまして、まことにありがとうございました。

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、さまざま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。外部ビデオカメラを基準にして水平垂直同期をかけることができるため、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、RS422/232C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、スチル、ストロボ、ネガ、モノ、マルチ(4、9、16分割)、トレール、AVシンクロ、モザイク、ペイントができます。スチル、ストロボ、マルチ、トレールはフィールド、フレームの切り換えができます。

- **音声ミキシング**

入力4系統(2系統は音声信号がバランス入力XLRコネクタ)を装備しています。

- **ミックスエフェクト機能**

クロマキー、ルミナンスキー、NAM、ミックス、ワイプの合成ができるミックスエフェクト機能があります。

- **ワイプモード機能**

基本ワイプパターン27種類に、連続縮小、スライド、マルチ、ベアリング、ブラインドの組み合わせで、計287種類のワイプパターンが選べます。

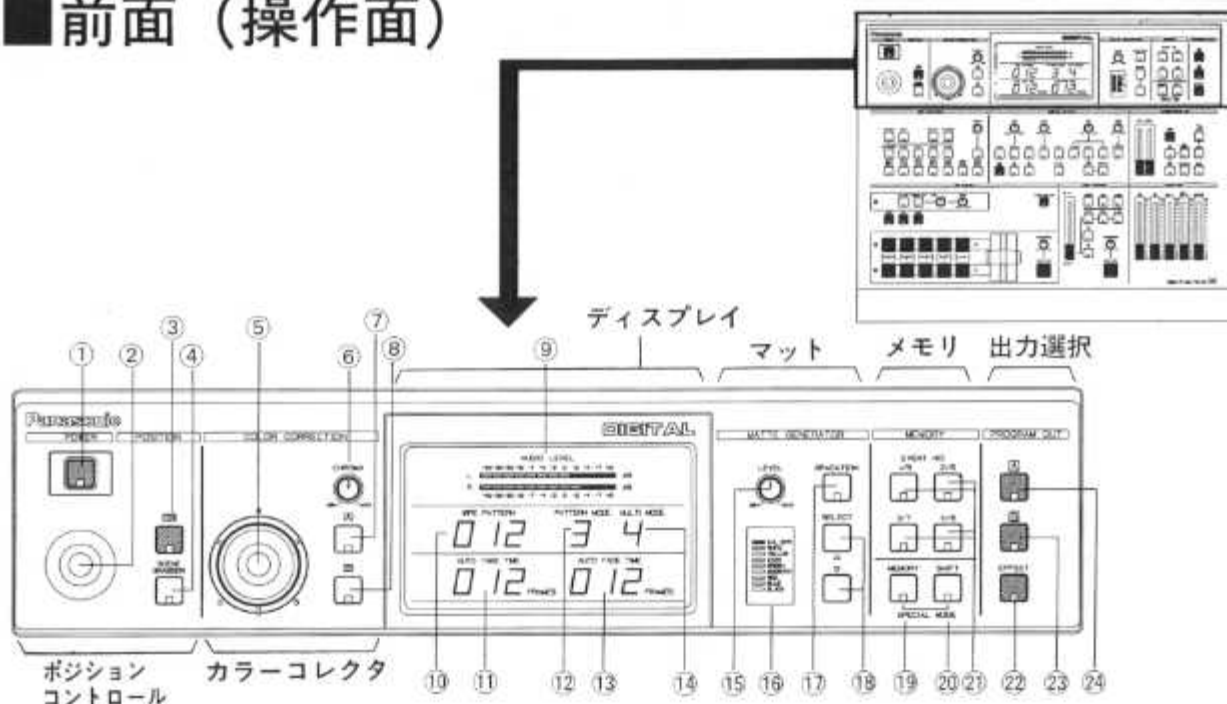
- **イベントメモリ内蔵**

8パターンのイベントメモリを内蔵しています。

- **ブラックバースト1出力、アドバンスドシンク2出力、アドバンスドリファレンス2出力を装備しています。**

各部の名称と働き

■前面（操作面）



●電源スイッチ 16ページ

①電源スイッチ [POWER]

電源を入れるとスタンバイモードからオペレーションモードになります。

・後面の⑳主電源スイッチを入れてからこのスイッチを入れます。

※エンディングコントローラAG-A800を接続時

・本機がスタンバイモードの時にAG-A800の電源を“ON”にすると、本機はオペレーションモードになります。

・先にAG-A800の電源を“OFF”にしないと、このスイッチを“OFF”にすることはできません。

●ポジションコントロール 19ページ

②ジョイスティックポジショナー

ポジションコントロールを使うとき、ワイブの位置を決めます。

③ポジションスイッチ [ON]

⑫スクエアワイブスイッチのワイブでポジションコントロールを使うとき押します。

④シーングラバースイッチ [SCENE-GRABBER]

ポジションコントロールを使うとき、ワイブの中の画像を運動して動かしします。

●カラーコレクタ 18ページ

⑤カラーコレクタ調整つまみ [G.R.B]

画像の色調を調整します。

つまみを中央にすると元の色調になります。

⑥クロマ調整つまみ [CHROMA MIN/MAX]

カラーコレクタを使うとき、もとの映像信号の色の濃さを変えます。

時計方向にまわすと濃くなります。

⑦カラーコレクタAスイッチ [A]

Aバス画像にカラーコレクタをかけます。

・1度押すとLEDが点滅し、⑥クロマ調整つまみでかえた色の濃さにかえられます。

・2度押すと、LEDが点灯し、⑤カラーコレクタ調整つまみでかえた色調にでき、⑥クロマ調整つまみでかえた色の濃さにかえられます。

⑧カラーコレクタBスイッチ [B]

Bバス画像にカラーコレクタをかけます。⑦カラーコレクタAスイッチと同様に使います。

●ディスプレイ

⑨オーディオレベルメータ [AUDIO LEVEL]

プログラムアウト出力端子から出力する音声信号の大きさを表示します。

⑩ワイブパターン番号表示ディスプレイ [WIPE PATTERN]

選択したワイブパターンの番号を表示します。ワイブパターンは255まで表示可能です。

⑪オートテイク時間表示ディスプレイ [AUTO TAKE TIME]

⑭オートテイクトランジション調整つまみで調整した時間を表示します。

⑫パターンモード表示ディスプレイ [PATTERN MODE]

選択したワイブパターンのモード番号を表示します。

1～4まで表示できます。

⑬オートフェード時間表示ディスプレイ [AUTO FADE TIME]

⑮オートフェードトランジション調整つまみで調整した時間を表示します。

⑭マルチモード表示ディスプレイ
〔MULTI MODE〕

⑬マルチワイプスイッチで選択したモード番号が表示されます。1~6まで表示できます。

●マツト 17ページ

⑮マツトカラー調整つまみ〔LEVEL MIN/MAX〕

⑰マツトカラー選択スイッチで選んだマツトの色の濃さ（白のときは明るさ）を変えます。

⑯マツトカラー表示インジケータ

〔C/L BAR, WHITE, YELLOW, CYAN, GREEN, MAGENTA, RED, BLUE, BLACK〕

マツトに選んだ色名を表示します。

⑰グラデーションスイッチ〔GRADATION〕

⑬マツトカラー選択スイッチで選んだマツトに、グラデーション（上から下に徐々に色の濃さが変化する）をかけます。

⑱マツトカラー選択スイッチ〔SELECT Δ/▽〕

各特殊効果部で使うマツトの色を選びます。選んだ色は⑯マツトカラー表示インジケータに表示されます。

●メモリ 37ページ

⑲メモリセットスイッチ〔MEMORY〕

メモリにパネルの設定を記憶するときに押します。⑳シフトスイッチと同時に押すとスペシャルモードになります。

・スペシャルモードにするとこのスイッチのLEDが点滅します。

⑳シフトスイッチ〔SHIFT〕

イベントメモリかスペシャルモードで5~8の番号を使うときは、このスイッチを押します。

・⑲メモリセットスイッチと同時に押すとスペシャルモードになります。

・スペシャルモードにすると、⑲メモリセットスイッチのLEDが点滅します。

㉑イベントナンバースイッチ

〔EVENT NO. 1/5, 2/6, 3/7, 4/8〕

パネルの設定を記憶するイベントメモリの番号やスペシャルモードの番号を選びます。1~4はそのまま押し、5~8は⑳シフトスイッチを押してから㉑イベントナンバースイッチを押します。

●出力選択 17ページ

㉒エフェクトスイッチ〔EFFECT〕

録画出力コネクタに特殊効果のかかった画像を出力します。

㉓録画出力Bスイッチ〔PROGRAM OUT B〕

録画出力コネクタにBバス画像を出力します。

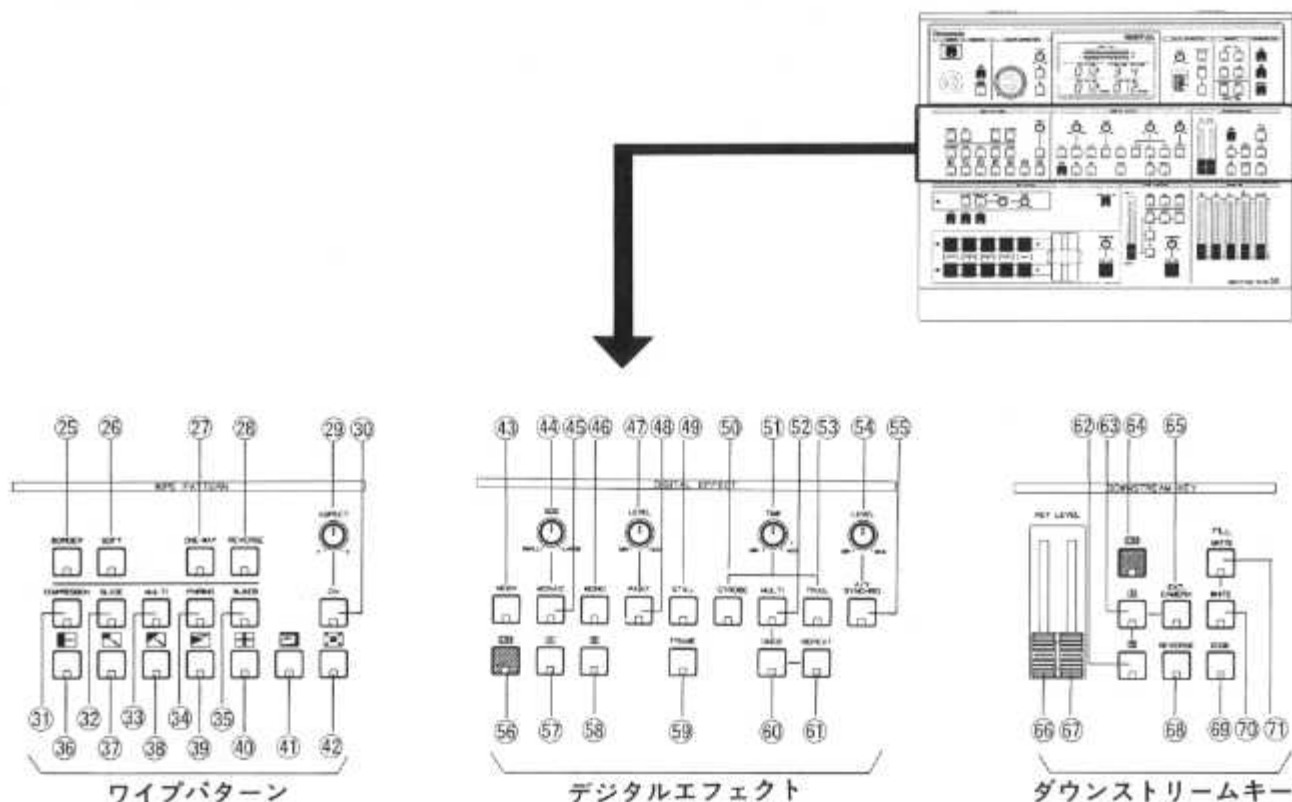
㉔録画出力Aスイッチ〔PROGRAM OUT A〕

録画出力コネクタにAバス画像を出力します。

ご注意

㉓、㉔録画出力スイッチを選択した場合、次の効果を含んだ画像が出力されます。デジタル効果、コンプレッション、スライド、シーングラバー

■操作面



●ワイブパターン 22ページ

②⑤ ボーダースイッチ [BORDER]

ワイブの境界線に縁取りをつけます。

- ・1度押すと細い縁取りで、2度押すと太い縁取りになります。
- ・縁取りの色は①⑦マットカラー選択スイッチで選択した色の補色になります。

②⑥ ソフトスイッチ [SOFT]

ワイブの境界線をぼかします。

- ・1度押すと細い幅でぼかし、2度押すと太い幅でぼかします。

②⑦ ワンウェイスイッチ [ONE-WAY]

ワイブを同じ方向に繰り返します。

②⑧ ワイブリバーススイッチ [REVERSE]

ワイブの方向を反対にします。

②⑨ アスペクト調整つまみ [ASPECT H/V]

アスペクトを変えるとき調整します。

②⑩ アスペクトスイッチ [ON]

②⑫スクエアワイブスイッチと組み合わせて、ワイブパターンの縦横比を変えます。

②⑪ コンプレッションスイッチ

[COMPRESSION]

縮小ワイブを使うとき押します。

②⑫ スライドスイッチ [SLIDE]

スライドワイブを使うとき押します。

②⑬ マルチワイブスイッチ [MULTI]

マルチワイブを使うとき押します。

②⑭ ペアリングワイブスイッチ [PAIRING]

ペアリングワイブを使うとき押します。

②⑮ ブラインドワイブスイッチ [BLNDS]

ブラインドワイブを使うとき押します。

②⑯ ストレートワイブスイッチ

縦横方向に分割するワイブパターンです。

②⑰ コーナーワイブスイッチ

角から四角が広がるワイブパターンです。

②⑱ ダイアゴナルワイブスイッチ

対角線で分割するワイブパターンです。

②⑲ トライアングルワイブスイッチ

端から三角形が広がるワイブパターンです。

②⑳ スプリットワイブスイッチ

中央から分割するワイブパターンです。

②㉑ モザイクワイブスイッチ

モザイクワイブです。

②㉒ スクエアワイブスイッチ

丸、だ円、四角、菱形ワイブです。

ポジションコントロール、アスペクトが使えます。

●デジタルエフェクト 20ページ

④③ネガスイッチ [NEGA]

画像の明るさと色を反転します。

④④モザイク調整つまみ [SIZE SMALL/LARGE]

モザイクの大きさを変えるとき使います。(AB共通)

④⑤モザイクスイッチ [MOSAIC]

画像をモザイク状にします。

④⑥モノクロ選択スイッチ [MONO]

画像の色を消して白黒にします。

④⑦ペイント調整つまみ [LEVEL MIN/MAX]

ペイントの階調を変えるとき使います。(AB共通)

④⑧ペイントスイッチ [PAINT]

画像の階調を減らして絵のような画像にします。

④⑨スチルスイッチ [STILL]

静止画にします。

⑤⑩ストロボスイッチ [STROBE]

静止画を時間をおいて表示します。

⑤⑪エフェクトタイム調整つまみ

[TIME MIN/MAX]

マルチ、ストロボ、トレールの時間を調整します。

(AB共通)

⑤⑫マルチスイッチ [MULTI]

画面を分割し同じ映像を表示します。

1回押すと4分割

2回押すと9分割

3回押すと16分割

⑤⑬トレールスイッチ [TRAIL]

子画面を大きくしながら表示します。(AB共通)

軌跡が残ります。

⑤⑭AVシンクロ調整つまみ [LEVEL MIX/MAX]

AVシンクロのトリガーレベルを決めます。

(AB共通)

⑤⑮AVシンクロスイッチ [AV SYNCHRO]

音声信号がある大きさになったとき、デジタルエフェクトをONにします。(トレール、マルチを除く)

⑤⑯デジタルエフェクトスイッチ

[DIGITAL EFFECT ON]

デジタル効果を使うとき押します。(AB共通)

⑤⑰デジタルエフェクトA選択スイッチ [A]

Aバス画像にデジタル効果をかけるとき押します。

⑤⑱デジタルエフェクトB選択スイッチ [B]

Bバス画像にデジタル効果をかけるとき押します。

⑤⑲フレームスイッチ [FRAME]

デジタル効果をフレームモードで使うとき押します。スチル、ストロボ、マルチ、トレールに有効です。

⑥⑩ワンススイッチ [ONCE]

マルチ画面を1回表示して静止します。

押すごとに1回表示を書き換えます。

⑥⑪リピートスイッチ [REPEAT]

マルチ画面をくり返し書き換えます。

●ダウンストリームキー 32ページ

⑥⑫ダウンストリームキーB選択スイッチ

[DOWNSTREAM KEY B]

Bバス信号をダウンストリームキーのキーソースにします。

⑥⑬ダウンストリームキーA選択スイッチ

[DOWNSTREAM KEY A]

Aバス信号をダウンストリームキーのキーソースにします。

⑥⑭ダウンストリームキースイッチ

[DOWNSTREAM ON]

ダウンストリームキーを使うとき押します。

⑥⑮外部カメラ選択スイッチ [EXT CAMERA]

外部カメラ入力端子の信号をキーソースにします。

⑥⑯ローレベル調整つまみ [KEY LEVEL]

ダウンストリームキーのキー信号をスライスする下の明るさを決めます。

⑥⑰ハイレベル調整つまみ [KEY LEVEL]

ダウンストリームキーのキー信号をスライスする上の明るさを決めます。

⑥⑱リバーススイッチ [REVERSE]

ダウンストリームキーのキー信号を反転します。

⑥⑲エッジスイッチ [EDGE]

ダウンストリームキーに縁取りをつけます。

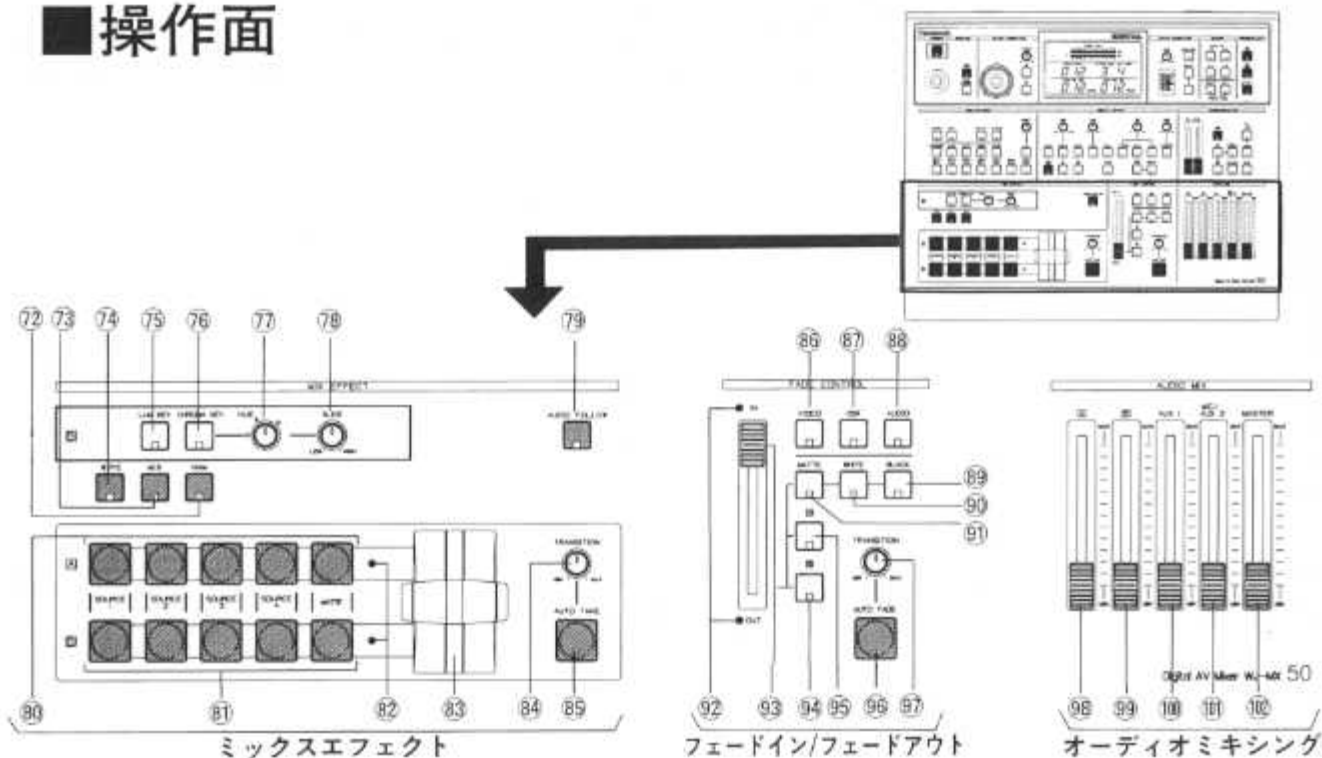
⑥⑳ホワイト選択スイッチ [WHITE]

キーフィルの色を白にします。

⑥㉑マット選択スイッチ [MATTE]

キーフィルの色をマットにします。

■操作面



●ミックスエフェクト 22ページ

- ⑦②NAM スイッチ [NAM]
NAMを使うとき押します。
- ⑦③ミックス スイッチ [MIX]
MIXを使うとき押します。
- ⑦④ワイプ スイッチ [WIPE]
ワイプを使うとき押します。
- ⑦⑤ルミナンスキー スイッチ [LUM KEY]
ルミナンスキーを使うとき押します。
- ⑦⑥クロマキー スイッチ [CHROMA KEY]
クロマキーを使うとき押します。
- ⑦⑦色相調整つまみ [HUE R.B.G]
クロマキーで抜き取る色相を決めます。
- ⑦⑧スライスレベル調整つまみ [SLICE LOW/HIGH]
クロマキーで抜き取る色の濃さまたはルミナンスキーで抜き取る輝度レベルを決めます。
- ⑦⑨オーディオフォロー スイッチ [AUDIO FOLLOW]
ワイプ、ミックスに音声信号を連動するときに使います。
- ⑧⑩Aバスソース選択スイッチ [A]
Aバス信号 (ソース1.2.3.4.マット) を選びます。

⑧①Bバスソース選択スイッチ [B]

Bバス信号 (ソース1.2.3.4.マット) を選びます。

⑧②ミックス/ワイプ表示LED

ミックス/ワイプの位置を示します。Aバス側のときはAバス側のLEDが点灯し、Bバス側のときはBバス側のLEDが点灯します。点滅しているときは、Aバス、Bバスの途中で

⑧③ミックス/ワイブレバー

手動でミックス、ワイプするときに使います。

⑧④オートテイクトランジション調整つまみ

[TRANSITION MIN/MAX]

オートテイクの時間を変えます。イベントメモリの実行時間を記憶するときにも使います。0~510フレームの偶数値に設定が可能です。

⑧⑤オートテイクスイッチ [AUTO TAKE]

このスイッチを押すと自動的にオートテイクします。

●フェードイン/フェードアウト 34ページ

⑧⑥ビデオフェードスイッチ [VIDEO]

映像信号をフェードさせたい時に押します。

⑧⑦ダウンストリームキーフェードスイッチ

[D.S.K]

ダウンストリームキーをフェードさせたい時に押します。

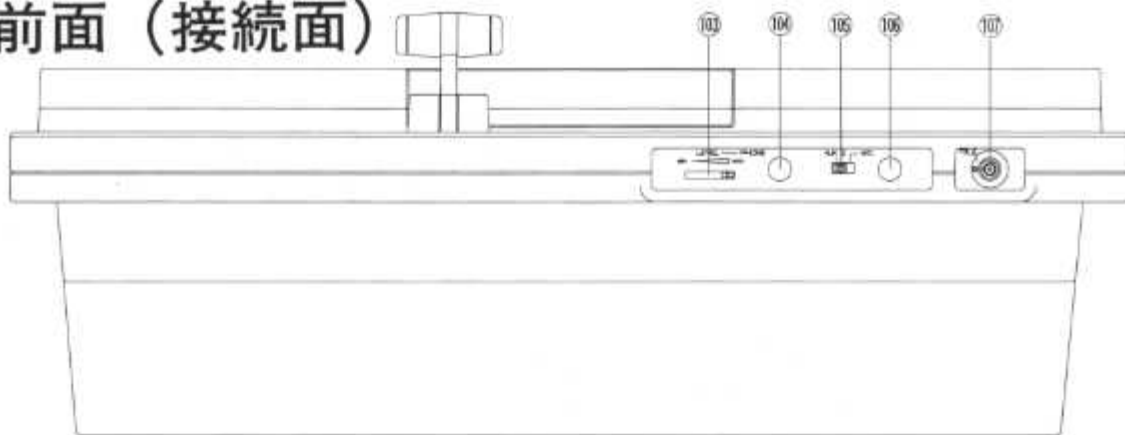
⑧⑧オーディオフェードスイッチ [AUDIO]

音声信号をフェードさせたい時に押します。

- ⑧⑨ブラックフェードスイッチ [BLACK]
フェードアウトしたとき黒画面になります。
- ⑨⑩ホワイトフェードスイッチ [WHITE]
フェードアウトしたとき白画面になります。
- ⑨①マットフェードスイッチ [MATTE]
フェードアウトしたときマット画面になります。
- ⑨②フェード表示LED
フェードイン(またはフェードアウト)したとき、IN(またはOUT)のLEDが点灯します。点滅しているときは、フェードイン(またはフェードアウト)の途中です。
- ⑨③フェード調整レバー
レバーの位置に応じてフェードします。
- ⑨④Bバスフェードスイッチ [B]
フェードアウトしたときBバス画面になります。
- ⑨⑤Aバスフェードスイッチ [A]
フェードアウトしたときAバス画面になります。
- ⑨⑥オートフェードスイッチ [AUTO FADE]
自動でフェードします。

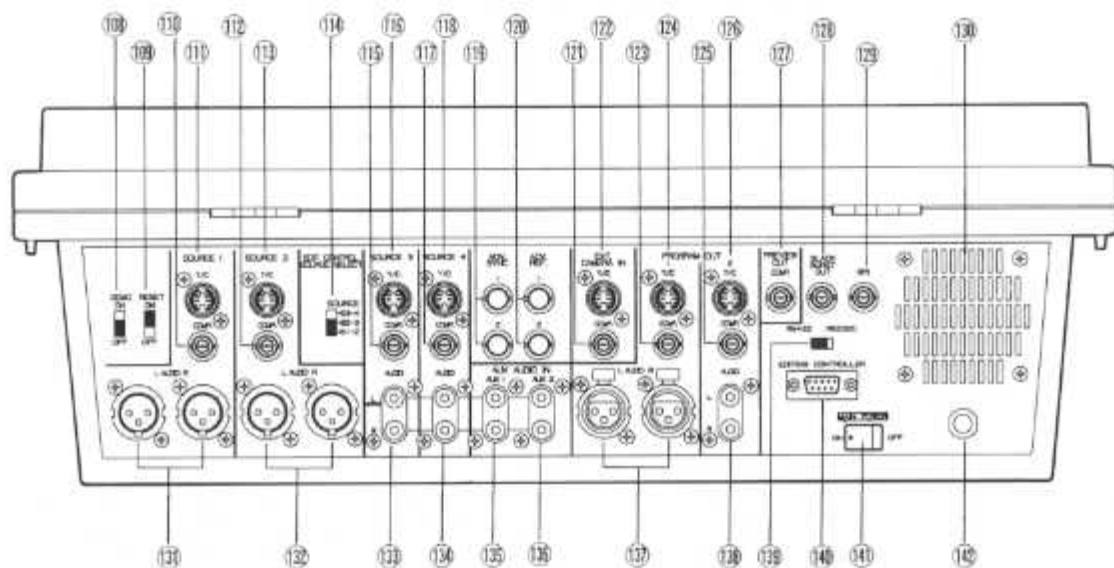
- ⑨⑦オートフェードトランジション調整つまみ [TRANSITION MIN/MAX]
オートフェードの時間を調整します。
0~510フレームの偶数値に設定可能です。
- オーディオミキサー ⑧⑩ 18ページ
- ⑨⑧Aバスオーディオレベルフェーダ [A] MIN/MAX
Aバス音声の音量を決めます。
- ⑨⑨Bバスオーディオレベルフェーダ [B] MIN/MAX
Bバス音声の音量を決めます。
- ⑩⑩AUX-1オーディオレベルフェーダ [AUX 1 MIN/MAX]
外部音声1の音量を決めます。
- ⑩⑪マイク/AUX-2オーディオレベルフェーダ [MIC/AUX 2 MIN/MAX]
マイクまたは外部音声2の音量を決めます。
- ⑩⑫マスターオーディオレベルフェーダ [MASTER MIN/MAX]
混合した音声の音量を決めます。

■ 前面 (接続面)



- ⑩③ヘッドホンレベル調整つまみ [LEVEL-PHONE MIN/MAX]
ヘッドホンジャックの音量調整ボリュームです。
- ⑩④ヘッドホンジャック
ヘッドホンをつないでAUDIO-MIXER部で混合した音声をモニターできます。
- ⑩⑤外部音声2/マイク切換スイッチ [AUX 2 /MIC]
マイクを使うときにマイク側にします。
通常はAUX2側にします。
- ⑩⑥マイク入力ジャック
マイクをつないで音声信号にナレーションを入れます。
- ⑩⑦タイトル入力コネクタ [TITLE]

後面



⑩ デモスイッチ [DEMO ON/OFF]

デモモードを実行するとき「ON」にします。

⑪ リセットスイッチ [RESET ON/OFF]

電源を入れたときの開始状態を決めます。ONでリセット状態、OFFで前回電源を切る直前の状態となります。(スチル、ストロボは、常にOFFになり、スペシャルモードは解除されます。)

ご注意

OFFの時⑭主電源スイッチをONにすると、スタンバイモードにならずに、すぐオペレーションモードになるときがあります。

⑫ ソース1映像入力コネクタ

[SOURCE 1, COMP IN]

コンポジット映像信号(1.0V[p-p]/75Ω)を接続します。

ご注意

- 1) NTSC標準に合わない入力信号は同期乱れが起きることがあります。
- 2) 入力信号のS/Nが低すぎる場合は、映像の品質が悪くなる場合があります。

⑬ ソース1Y/C映像入力コネクタ

[SOURCE 1, Y/C IN]

S-VHS VTRからのルミナンス (Y)、クロマ(C)信号を接続します。(Sコネクタ)

ご注意

回路内ではY/C入力がコンポジット入力より優先します。Y/Cコネクタにケーブルが接続されていると、回路はY/C映像信号だけを受け付けます。

⑭ ソース2映像入力コネクタ

[SOURCE 2, COMP IN]

⑫ ソース1映像入力コネクタと同様です。

⑮ ソース2 Y/C映像入力コネクタ

[SOURCE 2, Y/C IN]

⑬ ソース1 Y/C映像入力コネクタと同様です。

⑯ 編集コントローラソース選択スイッチ

[SOURCE S1-2/S2-3/S3-4]

編集コントローラから操作するソースを選びます。

⑰ ソース3映像入力コネクタ

[SOURCE 3, COMP IN]

⑫ ソース1映像入力コネクタと同様です。

⑱ ソース3Y/C映像入力コネクタ

[SOURCE 3, Y/C IN]

⑬ ソース1 Y/C映像入力コネクタと同様です。

⑲ ソース4映像入力コネクタ

[SOURCE 4, COMP IN]

⑫ ソース1映像入力コネクタと同様です。

⑳ ソース4 Y/C映像入力コネクタ

[SOURCE 4, Y/C IN]

⑬ ソース1 Y/C映像入力コネクタと同様です。

㉑ アドバンスドシンク出力コネクタ

[ADV SYNC 1/2]

VTRに外部同期をかけるときに使います。75Ω 4.0V[p-p]出力です。

㉒ アドバンスドレファレンス出力コネクタ

[ADV REF 1/2]

TBCまたはTBC内蔵VTRに外部同期をかけるときに使います。

⑪ 外部カメラCOMP入力コネクタ

[EXT CAMERA IN COMP]

ダウンストリームキー用のキーカメラからのコンポジット信号を接続します。

⑫ 外部カメラY/C入力コネクタ

[EXT CAMERA IN Y/C]

ダウンストリームキー用のキーカメラからのルミナンス (Y)、クロマ (C) 信号を接続します。(Sコネクタ)

ご注意

- 1) 回路内ではY/C入力がコンポジット入力より優先します。Y/Cコネクタにケーブルが接続されていると、回路はY/C映像信号だけを受け付けます。
- 2) ビデオカメラの信号のみ接続できます。VTR再生信号では映像が乱れます。

⑬ 録画出力コネクタ1

[PROGRAM OUT 1, COMP]

録画出力の選択スイッチ②、③、④で選択したコンポジット映像信号(1.0V[p-p]/75Ω)が出力されます。

⑭ 録画出力コネクタ1 Y/C

[PROGRAM OUT 1, Y/C]

録画出力の選択スイッチ②、③、④で選択したY/C映像信号が出力されます。(Sコネクタ)

⑮ 録画出力コネクタ2

[PROGRAM OUT 2, COMP]

録画出力の選択スイッチ②、③、④で選択したコンポジット映像信号(1.0V[p-p]/75Ω)が出力されます。

⑯ 録画出力コネクタ2 Y/C

[PROGRAM OUT 2, Y/C]

録画出力の選択スイッチ②、③、④で選択したY/C映像信号が出力されます。(Sコネクタ)

⑰ プレビュー出力コネクタ [PREVIEW OUT]

特殊効果映像信号 (コンポジット: 1.0V[p-p]/75Ω) が出力されます。

⑱ ブラックバースト出力コネクタ

[BLACK BURST OUT]

編集コントローラに接続するときに使います。同期信号にバーストの入った信号です。

⑲ GPI入力コネクタ [GPI]

編集コントローラのGPI端子に接続して、オートテイクを外部から実行します。立ち下がりでオートテイクがスタートします。

⑳ 冷却ファン

冷却用のファンです。吐き出し口をふさがないようにしてください。

㉑ ソース1音声入力コネクタ

[SOURCE 1, AUDIO IN L/R]

ソース1の音声信号(VTRなど: +4dBm/600Ω)を接続します。

㉒ ソース2音声入力コネクタ

[SOURCE 2, AUDIO L/R]

ソース2の音声信号(VTRなど: +4dBm/600Ω)を接続します。

㉓ ソース3音声入力コネクタ

[SOURCE 3, AUDIO L/R]

ソース3の音声信号 (VTRなど: -6dB/20kΩ) を接続します。モノラルの場合はLチャンネルに接続すると、内部でRチャンネルにも分配されます。

㉔ ソース4音声入力コネクタ

[SOURCE 4, AUDIO IN L/R]

ソース4の音声信号 (VTRなど: -6dB/20kΩ) を接続します。モノラルの場合はLチャンネルに接続すると、内部でRチャンネルにも分配されます。

㉕ AUX 1音声入力コネクタ

[AUX AUDIO IN L/R]

CDプレーヤなどからの音声信号(-6dB/20kΩ)を接続します。モノラルの場合はLチャンネルに接続すると、内部でRチャンネルにも分配されます。

㉖ AUX 2音声入力コネクタ

[AUX AUDIO IN L/R]

CDプレーヤなどからの音声信号(-6dB/20kΩ)を接続します。モノラルの場合はLチャンネルに接続すると、内部でRチャンネルにも分配されます。

㉗ 録音出力コネクタ1 [AUDIO OUT 1, L/R]

録音する音声信号 (+4dB/47Ω) が出力されます。VTRの音声入力に接続します。

㉘ 録音出力コネクタ2 [AUDIO OUT 2, L/R]

録音する音声信号 (-6dB/47Ω) が出力されます。VTRの音声入力に接続します。

㉙ RS422/232C切換スイッチ

[RS422/RS232C]

編集コントローラやパソコンの通信方式がRS422かRS232Cかを切り換えます。

㉚ 編集コントローラコネクタ

編集コントローラやパソコンを接続して、外部から本機をコントロールします。

㉛ 主電源スイッチ [MAIN POWER ON/OFF]

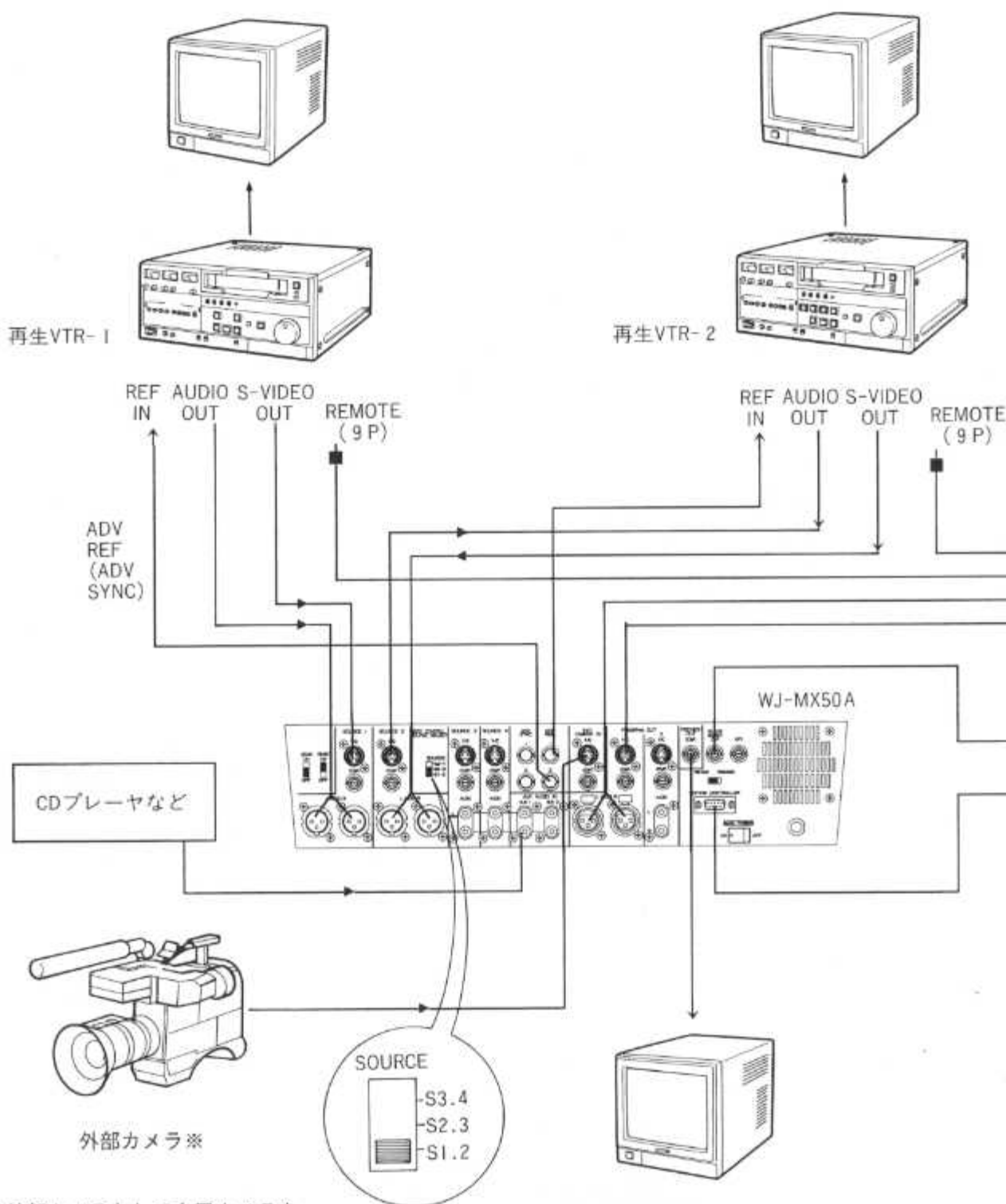
本機をOFFからスタンバイモードにします。

㉜ 電源コード

AC100V 50/60Hz

接続のしかた

この接続例は、A/Bロール編集システム（TBC付VTRを使用）です。



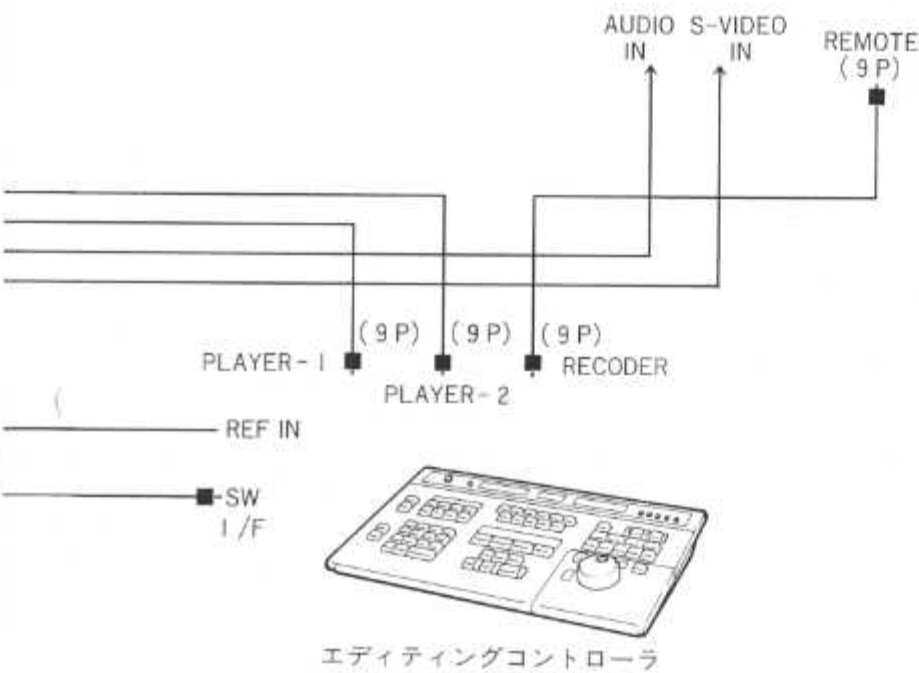
※外部カメラとして白黒カメラを使用することはできません。

ご注意

- 接続するときは各機器の電源を切ってください。
- 接続は最後までしっかりと差し込んでください。
- 使用するカメラのピントを合わせてください。
- 接続する各機器の取扱説明書もよくお読みください。
- 同期信号 (ADV REF、BLACK BURST) は必ず接続してください。接続されていない時は編集精度やコンプレッション、トレールなどの精度が確保できません。
- 外部カメラとして白黒カメラを使用することはできません。



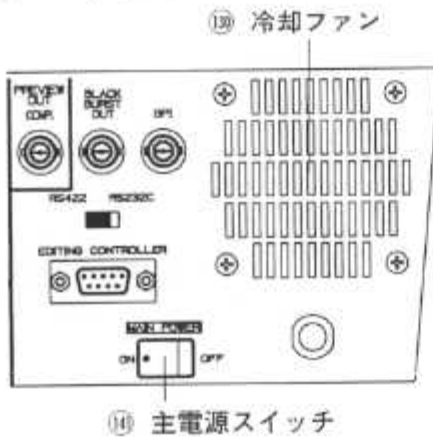
録画VTR



操作のまえに

- 本機とカラーカメラ、VTR、カラービデオ受像機、CDプレーヤなどの別売品を「接続のしかた14ページ」を参考に接続し、それぞれの電源を入れます。
- 画面に出したいものや必要なタイトルカードを準備します。

■電源スイッチ



- (1)後面の⑭主電源スイッチをONにすると、スタンバイモードになります。
- (2)操作面の①電源スイッチを押すか、編集コントローラの電源スイッチをONにすると、オペレーションモードになりLEDが点灯します。冷却ファンが作動します。
- (3)①電源スイッチを再度押すと、LEDが消灯しスタンバイモードに戻ります。
⑬冷却ファンは停止します。

ご注意

AG-A800接続時は、電源スイッチを“OFF”にすることはできません。

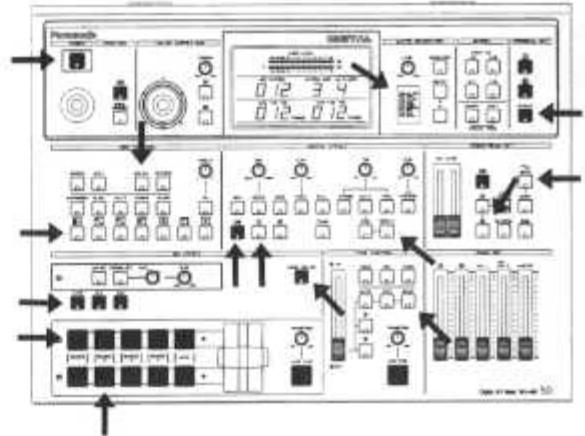
- (4)本機の電源を完全に切るときは、⑭主電源スイッチをOFFにします。

ご注意

- ・①電源スイッチを入れても、⑬冷却ファンが作動しないときは、すぐに電源コードを抜いて、お買い上げの販売店にご連絡ください。
- ・本機を長時間使用しない時は、⑭主電源スイッチをOFFにしてください。

■リセットスイッチ

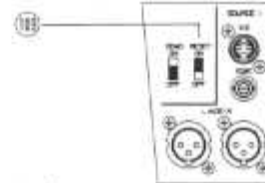
- (1)「ON」のとき……出荷状態
電源を入れるとオペレーションモード（初期状態）になります。（矢印のLEDが点灯）



- (2)「OFF」のとき

電源を入れると、前に電源を切ったときの状態になります。

ただし、約1週間以上、電源を入れなかった場合は、リセットONの状態になる場合があります。

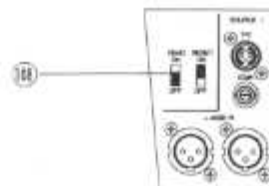


ご注意

- ・⑮リセットスイッチがOFFのときに、⑭主電源スイッチをONにすると、スタンバイモードにならず、すぐオペレーションモードになるときがあります。
- ・AG-A800と同時に電源を立ち上げた場合は⑮リセットスイッチの設定にかかわらず⑯ミックススイッチが点灯する場合があります。

■デモスイッチ

- (1)「ON」のとき
デモモードとなり、あらかじめ記憶している機能を自動的に実行します。
※各設定スイッチは受け付けません。
- (2)「OFF」のとき……出荷状態
オペレーションモードになり、全てのスイッチが操作できます。
通常はこの位置でお使いください。



■確認

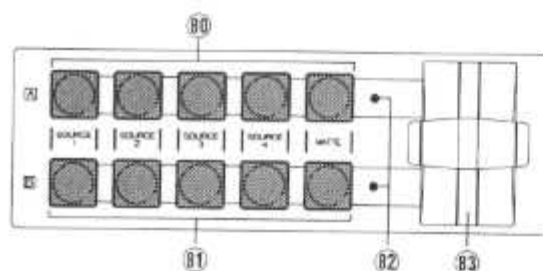
操作の前にオペレーションモードになっていることを確認してから行ってください。

基本操作

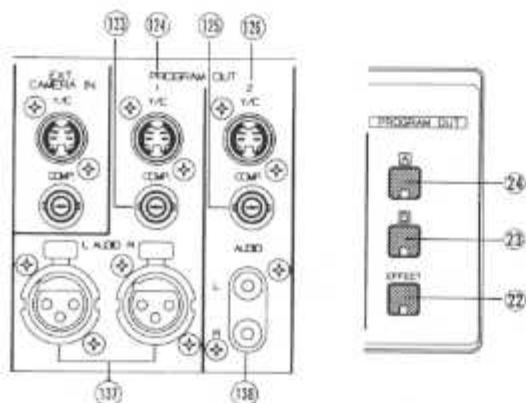
■入出力信号の選択

1. 入力ソースの選択

Aバス、Bバスに出力する映像/音声信号を選択します。後面の映像入力コネクタソース1~4と音声入力コネクタソース1~4に接続したソース番号のソース選択スイッチを押します。



2. プログラム出力の選択

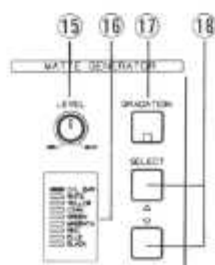


録画出力コネクタに出力する映像信号を選択します。音声もこのスイッチにより選択されます。(音量はこの選択に関係なく、オーディオレベルフェーダで設定された出力になります。)

※同一バス内での切り換えは、同期の乱れを防ぐため、切り換え前の映像信号を、スイッチを押した後3フィールド(0.1秒)間、スチル(静止画)にしています。プログラムアウト出力を録画中に、映像信号を切り換える場合はオートテイクでオートテイク時間を「0」にし、AバスからBバス(またはBバスからAバス)へのミックスまたはワイプで行ってください。

■マット

マットの色は、⑮マットカラー選択スイッチで選択することができます。マットの色は、9種類あります。(白、黄、水色、緑、赤紫、赤、青、黒、カラーバー)



・マットを選択するには、⑮、⑯ソース選択スイッチ(AバスまたはBバス)の中のマットを押します。前に選択していたソース選択スイッチは点滅します。

・マットを解除するには、⑮、⑯ソース選択スイッチ(AバスまたはBバス)の中のマット以外のスイッチを押します。

・マットを選択したときは、マットにはコンプレッションワイプの縮小と、デジタルエフェクトはかかりません。また、次の部分のAバス信号、Bバス信号には、点滅しているスイッチの信号が出力されます。

- ※1 ルミナンスキー
- 2 クロマキー
- 3 ダウンストリームキー
- 4 フェードコントロール

・⑮マットカラー表示インジケータ

リセット状態では、カラーバーが選択されています。スイッチを押すと、次々に色が変わり、色名の横のLEDが点灯します。

・⑯マットカラー調整つまみ

選択したマットの色を濃さを調整させ、カラーバーの0パーセント(無彩色)から100パーセントの間で変化します。マットが白のときは、輝度(明るさ)が黒から白まで変わります。

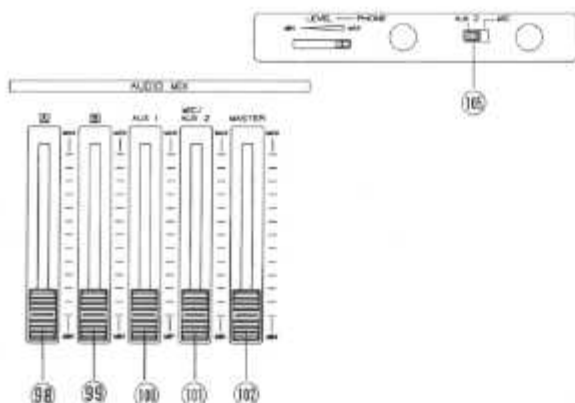
・⑰グラデーションスイッチ

画面の縦方向に色の濃さを調整させることができます。マットが白のときは輝度(明るさ)が変化します。

■オーディオミキサー

本機械には、ソース1～4の音声入力と補助音声入力(AUX1.2)と外部マイクロホン入力があります。音声レベルは、オーディオレベルフェーダによって、それぞれ調整できます。

- ・AUX 2端子を使用するときは、前面の⑩AUX 2/MICスイッチをAUX 2側にします。



- ・**A** ボリュームはAバス音声、**B** ボリュームはBバス音声の大きさを決めます。AUX 1、AUX 2/MICはそれぞれAUX 1端子、AUX 2端子(またはMIC端子)から入力した音声信号の大きさを決めます。
- ・⑩マスターオーディオレベルフェーダは、ミックスした音声の大きさを決めます。はじめは上方位の位置にしておきます。
- ・ワイプ、ミックスにあわせてAバス音声、Bバス音声の大きさを調整することができます。⑨オーディオフォロースイッチを押して点灯させると、⑩ミックス/ワイプレバーの位置に応じてAバス音声、Bバス音声のバランスが変わります。
- ・**A**、**B**、AUX 1、AUX 2/MICの各ボリュームを希望する音量になるよう調整します。使用しない信号のボリュームはMINにしておきます。ボリュームをMAX側にしすぎると音が歪む場合があるためご注意ください。
- ・バランスが決まったら、⑩マスターオーディオレベルフェーダで、ミックスした音声信号の大きさを調整します。⑨オーディオレベルメータで平均的な音の大きさのとき、0dBまでメータが点灯しているのが正しい状態です。大きな音のときメータが全部点灯するときはボリュームが大きすぎるため調整します。
- ・⑩ヘッドホンジャックでミックスした音声信号を聞くことができます。

※ヘッドホン出力には、ABフェード以外はかかりません。

※映像をマットにしても、音声はそのまま出力されます。

■カラーコレクタ

カラーコレクタは映像の色合いを変えたり、色を濃くしたりすることができます。Aバス画像、Bバス画像の色合い(ホワイトバランス)を変えることができます。また、もとの色を消してモノトーンの映像にすることができます。

※もとの映像が白黒の場合は、クロマゲインは変えられません。⑤カラーコレクタ調整つまみでモノトーンに色をつけることはできません。

※カラーコレクタを使って色を濃くするときは、クロマ量が規定値を超えないように、ウェーブフォームモニタなどで信号の波形を確認してください。

※カラーコレクタは、1種類の設定しか選べないため、Aバス画像とBバス画像の両方同時に選択した場合、同じ変化量となります。(同じ色合いになるわけではありません)



- ・Aバス(またはBバス)画像の色合いを変える⑦**A**スイッチ(または⑧**B**スイッチ)を1回押すと、点滅してもとの映像の色の濃さを変えられます。もう1回押すと点灯になり、色の濃さと色あいを変えられます。もとの色あいに戻すには、もう1回⑦**A**スイッチ(または⑧**B**スイッチ)を押して消します。

・色の濃さ

⑦**A**スイッチ、⑧**B**スイッチが点滅または点灯しているときに、⑤クロマ調整つまみをまわすともとの映像の色の濃さ(クロマ量)が0%(白黒)から120%まで変わります。

・色合い

⑦**A**スイッチ、⑧**B**スイッチが点灯しているときに使えます。スイッチが点滅しているときには使えません。もう1回スイッチを押して点灯させます。⑤カラーコレクタ調整つまみを倒す方向と、倒す角度でもとの映像に色を加えて色合いを変えます。

・モノトーン

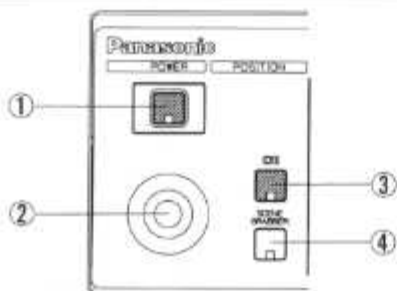
⑦**A**スイッチ、⑧**B**スイッチが点灯しているときにクロマ調整つまみを、"MIN"にし、⑤カラーコレクタ調整つまみを動かすと、モノトーンの映像にすることができます。

■ ポジションコントロール

④スクエアワイプスイッチで選択されたパターンの位置をコントロールして変えられます。

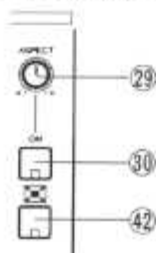
ご注意

③ポジションスイッチをONにすると、ワイプサイズが倍になります。



・スクエアワイプスイッチを何度か押して、希望のワイプパターンを選択します。

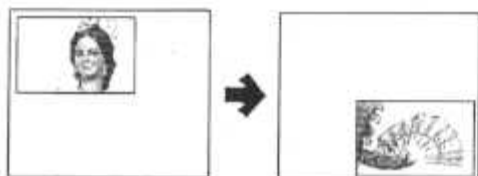
・もし、必要ならば②⑨アスペクト調整つまみと⑩アスペクトスイッチで、縦横比を変えます。



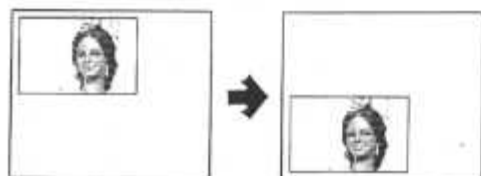
・③ポジションスイッチを押して“ON”にします。

・④⑤ミックス/ワイプレバーでワイプを希望の大きさに調整します。

・②ジョイスティックポジショナーを使って、画面上に自由にワイプを動かします。



・さらに④シーングラバースイッチを押すと、ワイプパターン内部の映像も一緒に位置を動かします。



ご注意

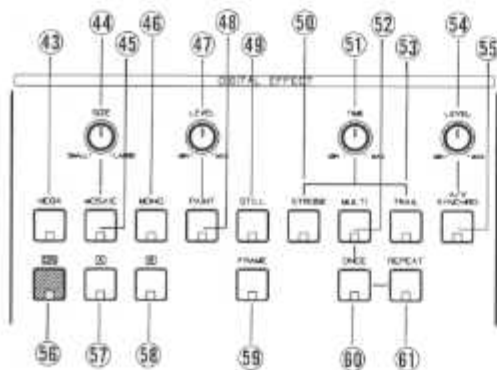
・③ポジションスイッチが“ON”になっていないと、④シーングラバースイッチを“ON”にすることはできません。

・③ポジションスイッチを“OFF”にすると同時に、④シーングラバースイッチも“OFF”になります。

デジタルエフェクト

Aバス（またはBバス）画像にデジタル効果を加えるには、⑤⑥デジタルエフェクトスイッチを押して“ON”にします（点灯）。止めるには、⑤⑥デジタルエフェクトスイッチを押して“OFF”にします（消灯）。

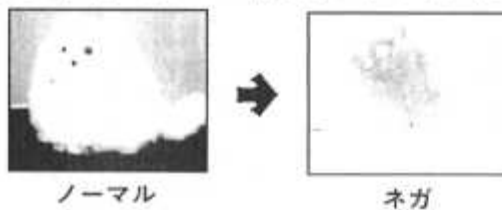
※設定表示はAバス、Bバスのいずれか一方しかできません。⑤⑦Aスイッチが点灯しているときはAバスの設定を表示しています。Bバスの設定を見たいときは、⑤⑧Bスイッチを押して点灯させます。A、Bスイッチが点灯していても⑤⑥デジタルエフェクトスイッチが“ON”（点灯）になっていないと、デジタル効果全体が出力されません。



■ネガ

輝度（明るさ）が反転し、色は補色になります。カラーコレクタを使用しているときは、カラーコレクタの加わった色の反転になります。

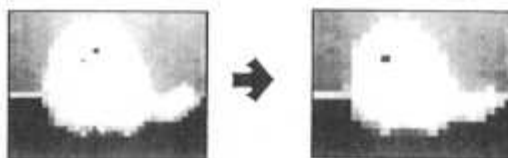
⑬ネガスイッチを押します（点灯）。もとの画像に戻すには再度押します（消灯）。



■モザイク

モザイク状の画面にします。

⑮モザイクスイッチを押します（点灯）。モザイクの荒さは、⑭モザイク調整つまみで調整します。“SMALL”で普通の画像となり、“LARGE”まで31段階の荒さが選択できます。モザイク調整つまみは、Aバス、Bバス共通で変化します。

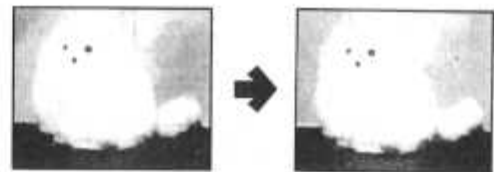


■モノクロ

クロマ（色）を消して白黒画像にします。⑯モノクロ選択スイッチを押します（点灯）。カラーコレクタの使用に関係なく、白黒画像になります。もとの画像に戻すには再度押します（消灯）。

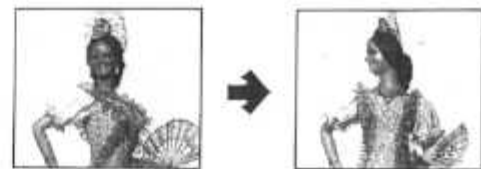
■ペイント

輝度（明るさ）の階調を単純化して、絵画のような画像にします。⑰ペイントスイッチを押します（点灯）。階調数は、⑱ペイント調整つまみで調整します。



■スチル

画像の動きを止めます。⑲スチルスイッチを押します（点灯）。画像がブレるときは、⑳フレームスイッチを押して（消灯）、フィールドモードにします。もとの画像に戻すときは、⑲スチルスイッチを押します（消灯）。



- ・スチル中に、コンプレッションワイプやスペシャルモードを“ON”にすると、コンプレッション（圧縮）された方のバスが、スチル“OFF”になります。
- ・スチル中に、ストロボ、マルチを“ON”にするとスチルは自動的に“OFF”になります。

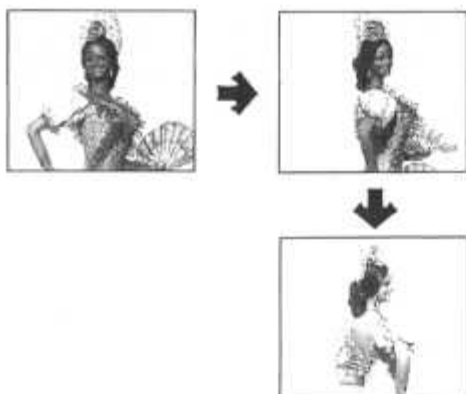
■ストロボ

荒いコマ送り状の画像にします。

⑳ストロボスイッチを押します（点灯）。コマ送りの時間間隔は、㉑エフェクトタイム調整つまみで変えられます。Aバス、Bバス共通で変化します。

・“MIN”約0.03秒～“MAX”約2.1秒まで62段階に変化します。

もとの画像に戻すときは、㉑ストロボスイッチを押します（消灯）。



- ・ストロボ中に、コンプレッションワイプやスペシャルモードを“ON”にすると、コンプレッション(圧縮)された方のバスが、ストロボ“OFF”になります。
- ・ストロボ中にスチルを“ON”にすると、ストロボは自動的に“OFF”になります。

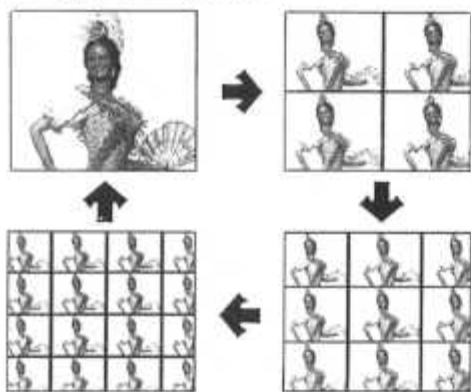
■マルチ

画面を4、9、16分割します。

⑤②マルチスイッチを押します(点灯)。

さらに細かく分割するには点灯している⑤②マルチスイッチを押します。押すごとに9分割、16分割になります。

もとの画像に戻すときは、⑤②マルチスイッチをさらに押します(消灯)。



- ・マルチ画像の書き換えは、2通り選べます。
 - ・ワンス…押された瞬間から1面だけ、書き換え(ONCE)換えます。
 - ・リピート…押された瞬間から書き換え続けます。(REPEAT)
- ・マルチの実行時間は、⑤①エフェクトタイム調整つまみで変更されます。
- ・マルチ動作中にスチルを押すと途中で停止し、解除すると再び続きを実行します。

■トレール

16枚の画面を次々と重ね書きします。

⑤③トレールスイッチを押します(点灯)。

トレールを終了すると消灯します。

トレールの開始位置は②ジョイスティックポジションナーの位置によって左右に変更されます。

トレールの実行時間は、⑤①エフェクトタイム調整つまみで変更されます。

“MIN”で約0.05秒～“MAX”で約2.1秒まで変更されます。



- ・スチル中に⑤③トレールスイッチを押すと、スチルは保留(点滅)になり、トレール終了後にON(点灯)になります。
- ・トレール中にスチルを“ON”にすると途中で停止し、スチルを解除すると再び続きを実行します。
- ・トレールとコンプレッションワイプは同時に使えない場合があります。

■AVシンクロ

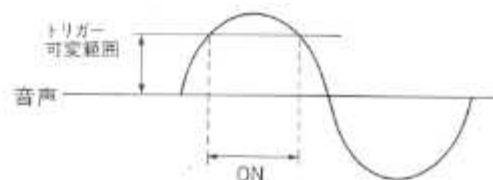
音声出力がある大きさになると、デジタルエフェクトを“ON”します。



⑤⑤AVシンクロスイッチを押します(点灯)。

“ON”する音声の大きさ(トリガーレベル)は

⑤④AVシンクロ調整つまみで変更されます。

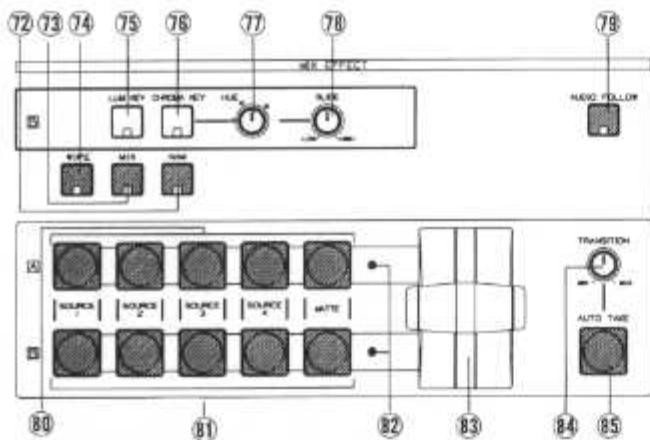


・AVシンクロが使えない組み合わせがあります。

- ・トレール
- ・マルチ

ミックスエフェクト

本機を使って2つの画面を合成するには、ミックス、ワイプ、ルミナンスキー、クロマキー、NAMなどの方法があります。



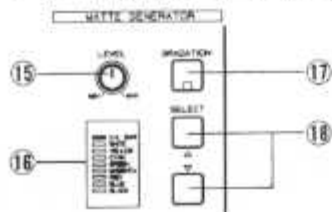
■ミックス

Aバス画像とBバス画像をオーバーラップさせながら、入れ換えます。

※初期設定（操作の前に）

⑦③ミックススイッチが点灯していることを確認します。⑦④ワイプスイッチ、⑦②NAMスイッチ、⑦⑤ルミナンスキースイッチのいずれかが点灯しているときは、⑦③ミックススイッチを押して点灯させます。

・⑦⑧マットカラー選択スイッチでマットの色を選択し、マットを使うことができます。



・操作は自動/手動、それぞれ行えます。自動で行うときは「オートテイク」(37ページ)をご参照ください。

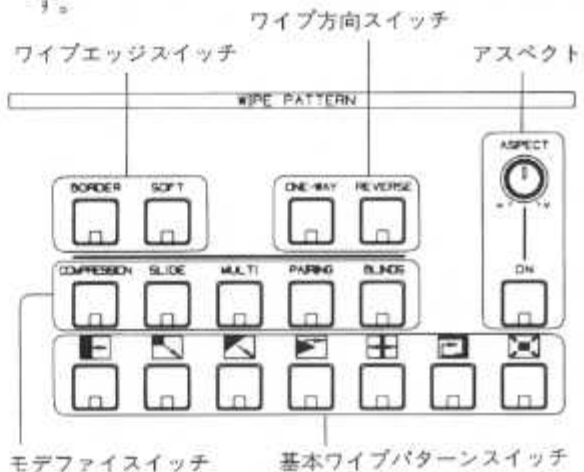
- (1)⑦③ミックススイッチを押します（点灯）。
- (2)Aバス画像からBバス画像にミックスしながら入れ換える場合は、⑧③ミックス/ワイブレバーをAバス側に倒しておきます。(Aバス画像が出力)
- (3)⑧③ミックス/ワイブレバーをBバス側に倒していくと、徐々にAバス画像とBバス画像がオーバーラップしながら、Bバス画像に切り換わります。
- (4)再度Aバス画像に戻すには、⑧③ミックス/ワイブレバーをAバス側いっぱい倒します。

■NAM (Non-Additive-Mix)

Bバス画像の中でAバス画像より暗い部分をAバス画像と入れ換えます。⑦⑨マットカラー選択スイッチでマットの色を選択し、マットを使うことができます。⑦②NAMスイッチを押します（点灯）。⑧②ミックス/ワイブレバーを中心の位置（正確には、⑧②ミックス/ワイプ表示LEDの点滅が、Aバス側からBバス側に切り換わるポイント）にするとNAM状態になります。⑧③ミックス/ワイブレバーを中心よりA側に倒すとNAMとAバス画像のミックスになります。B側に倒すと、NAMとBバス画像のミックスになります。

■ワイプ

画像の上に別の画像を割り込ませて入れ換えます。



1. ワイプのしかた

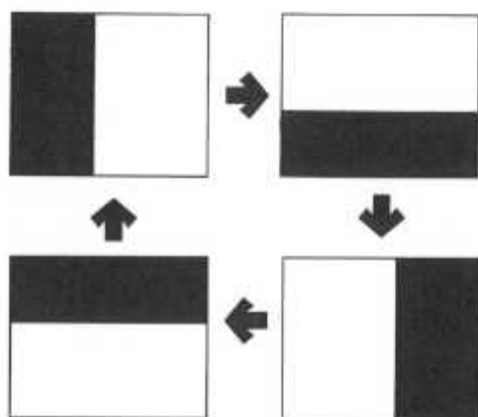
⑦④ワイプスイッチを押します（点灯）。

基本ワイプパターンは27種類あり、それぞれ上図のモデファイスイッチと組み合わせて、計287種類のワイプパターンが選べます。

・基本ワイプパターンは1つだけ選択できます。同じスイッチを押す回数によってワイプパターンが変化し、押した回数は⑩パターンモード表示ディスプレイに表示されます。選択したワイプパターンの番号は、⑩ワイプパターン番号表示ディスプレイに表示されます。

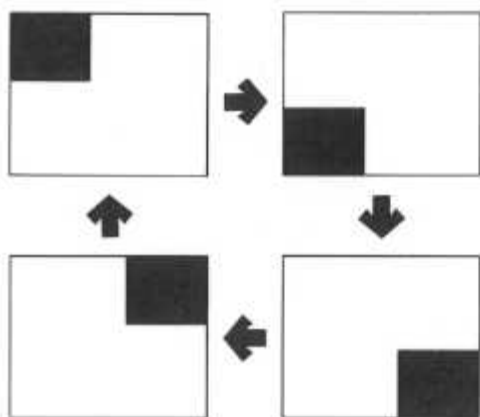
(1) ストレートワイブパターン

㉔ ストレートワイブスイッチを押します。続けて押すとパターンが変化します。



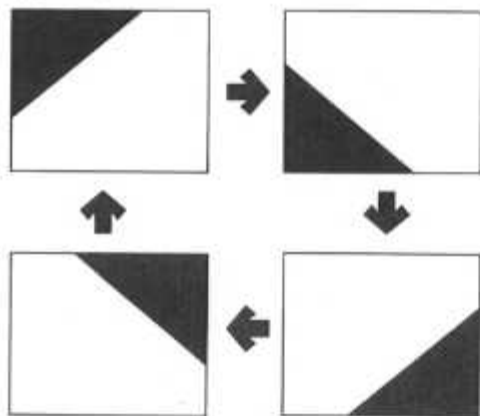
(2) コーナーワイブパターン

㉕ コーナーワイブスイッチを押します。続けて押すとパターンが変化します。



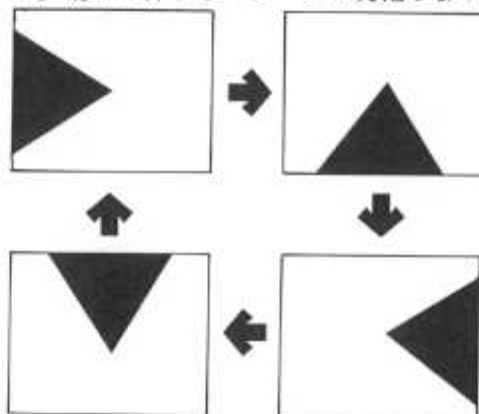
(3) ダイアゴナルワイブパターン

㉖ ダイアゴナルワイブスイッチを押します。続けて押すとパターンが変化します。



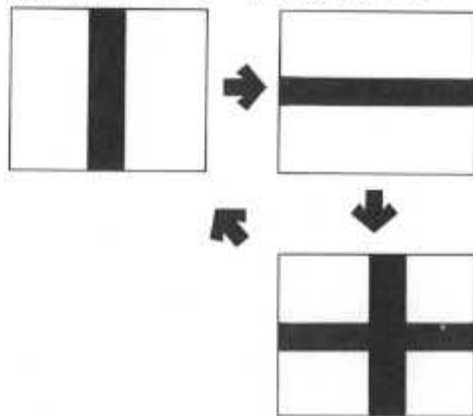
(4) トライアングルワイブパターン

㉗ トライアングルワイブスイッチを押します。続けて押すとパターンが変化します。



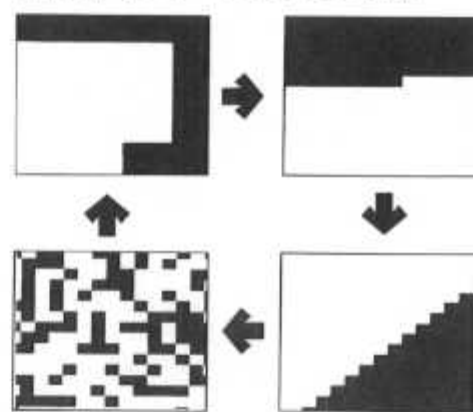
(5) スプリットワイブパターン

㉘ スプリットワイブスイッチを押します。続けて押すとパターンが変化します。



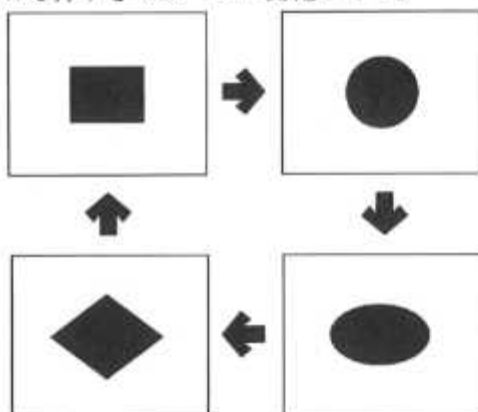
(6) モザイクワイブパターン

㉙ モザイクワイブスイッチを押します。続けて押すとパターンが変化します。

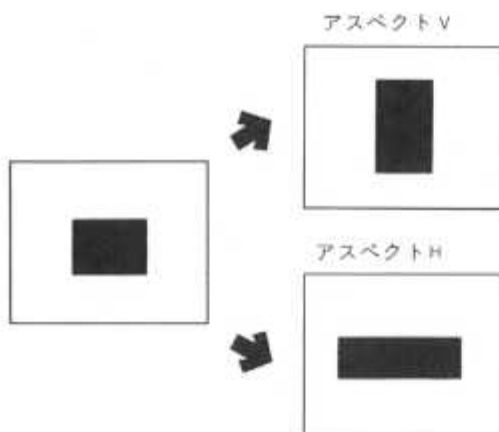


(7) スクエアワイブパターン

⑫スクエアワイブスイッチを押します。続けて押すとパターンが変化します。



- スクエアワイブパターンの縦横比を変えたいときは、⑩アスペクトスイッチを押し(点灯)、⑭アスペクト調整つまみで調整します。



⑬ミックス/ワイブ表示LEDは以下のとき点灯(点滅)します。

- Aバス：点灯→Aバスの信号が出力されます。
- Aバス：点滅→⑬ミックス/ワイブレバーが電気的中点よりAバス側にあるとき
- Bバス：点滅→ミックス/ワイブレバーが電気的中点よりBバス側にあるとき
- Bバス：点灯→Bバスの信号が出力されます。

- ※1. ワイブスイッチとモデファイスイッチの組み合わせでワイブパターンを選べます。ワイブパターンは、⑩ワイブパターン番号表示ディスプレイに番号が表示されます。
2. ワイブエッジとワイブ方向を選択できます。

2. ワイブエッジ

ワイブパターンの境目に縁取りを付けたり、ぼかしたりします。

全てのワイブパターンに組み合わせて使えます。
・ボーダーの色はマットの補色になります。

エッジの種類	内 容
ハード	縁取りのないはっきりした境目。
ボーダー (細)	細い縁取りをつけます。
ボーダー (太)	太い縁取りをつけます。
ソフト (細)	細い幅で境目をぼかします。
ソフト (太)	太い幅で境目をぼかします。



ボーダー (細)



ボーダー (太)

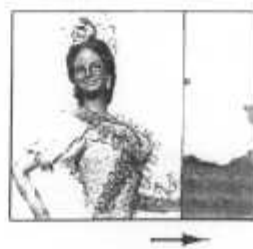


ソフト (太)



3. ワイブ方向

ワイブの方向をかえることができます。



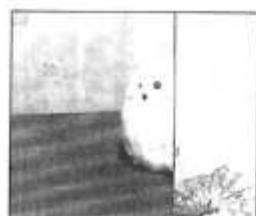
・リバース

⑳ワイドリバーススイッチを押します(点灯)。ワイプする方向が、前の方向と逆になります。



・ワンウェイ

㉑ワンウェイスイッチを押します(点灯)。一方向に固定されるため、㉒ミックス/ワイブレバーを反対の方向に動かしても、前と同じ方向にワイプします。㉑ワンウェイスイッチが消灯しているときは、㉒ミックス/ワイブレバーを反対の方向に動かすと、ワイプ方向も逆になります。



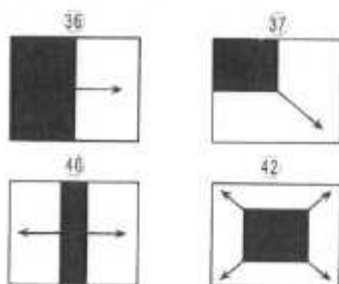
4. モデファイの使いかた

モデファイスイッチはワイプスイッチと組み合わせて使います。組み合わせて使えないワイプパターンもあります。

(☞ワイプパターン番号一覧表 28ページ)

(1) コンプレッション

画面を圧縮、拡大したワイプになります。



・コンプレッション1

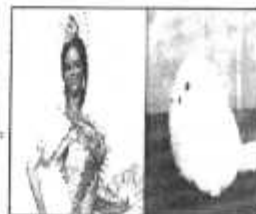
Aバス画像、Bバス画像のうち一方が圧縮、拡大しながらワイプします。㉓コンプレッションスイッチを1回押します(点灯)。



・コンプレッション2

Aバス画像、Bバス画像の両方が圧縮、拡大しながらワイプします。点灯中の㉓コンプレッションスイッチを再度押します(点灯)。

■スイッチのときのみ使えます。



※コンプレッションを使用中、コンプレッションが使えないワイプパターンのスイッチを押すと、コンプレッションは解除されます。

※コンプレッションワイプが不可能なワイプパターン中にコンプレッションスイッチを押すと■のコンプレッション1になります。コンプレッション2中にコンプレッション1だけが可能なパターンのスイッチを押すと、コンプレッション1のパターンになります。

※圧縮中のバスに対し、トレール/マルチをONにすると、コンプレッションは“OFF”になります。同様にトレール/マルチ中のバスに対し、コンプレッションをかけると、トレール/マルチが“OFF”になります。

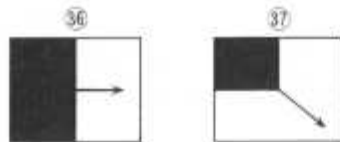
※コンプレッション中にスチル/ストロボ効果をかけると、その時点で画像サイズが固定されます。

※☒スイッチの場合は、㉓コンプレッションスイッチを押すと点灯しますが、コンプレッション効果はかかりません。(☞ワイプパターン番号一覧表 28ページ)

(2) スライド

画面をすべらせるように入れ換えます。

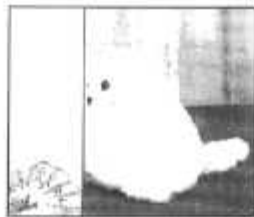
2種類のスライドがあり、■スイッチと■スイッチ(スライド1のみ)のとき使えます。



・スライド 1

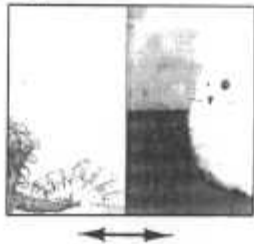
Aバス画像、Bバス画像の一方だけをスライドします。

③⑨スライドスイッチを押します(点灯)。
 ■□スイッチと□□スイッチのとき使えます。



・スライド 2

Aバス画像、Bバス画像の両方をスライドします。点灯中の③⑨スライドスイッチを再度押します。■□スイッチのときのみ使えます。



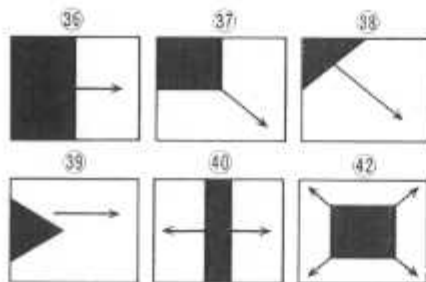
・スライドを使用中に、スライドが使えないワイブパターンのスイッチを押すと、スライドは解除されます。

※スライドが不可能がワイブパターン中にスライドスイッチを押して点灯すると■□パターンに変わります。

※スライド2中に□□スイッチを押して点灯するとスライド1に変わります。

(3) マルチ

ワイブパターンを縦または横に3回または6回繰り返します。モザイク□□スイッチ以外の基本ワイブパターンと組み合わせて使えます。



③⑩マルチタイプスイッチを押します(点灯)。押す回数によって繰り返しの回数と方向が変更され、マルチモードの番号は③⑩マルチモード表示ディスプレイに表示されます。

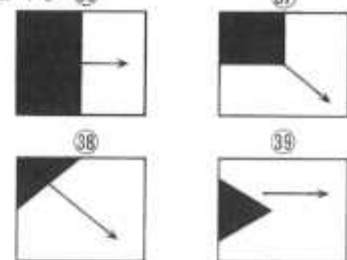


※□□スイッチが点灯中に③⑩マルチワイブスイッチを押すと■□パターンに変わります。
 ※マルチはペアリングと組み合わせて使えます。

(4) ペアリング

ワイブパターンをすだれ状にします。

■□、□□、□□、□□スイッチと組み合わせで使えます。③⑩



③⑩ペアリングワイブスイッチを押します(点灯)。

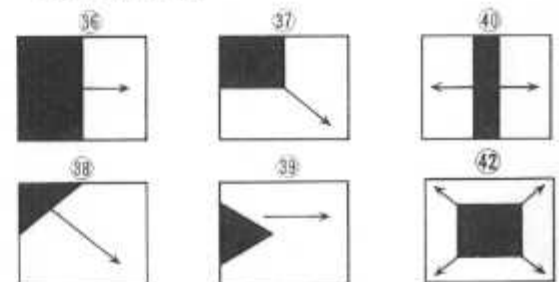
・ペアリングは■□、□□、□□、□□のとき同じパターンになりますが、すだれの太さが2倍になります。



※ペアリングはマルチと組み合わせて使えます。

(5) ブラインド

ブラインド開閉するようなイメージの効果を得られます。



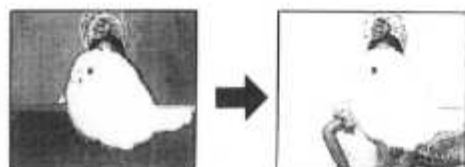
③⑩ブラインドワイブスイッチを押します(点灯)。
 □□以外の基本ワイブパターンと組み合わせて使えます。



■ ルミナンスキー

Bバス画像の明るい部分とAバス画像を入れ換えます。タイトラーの入力をBバスに入れて使します。

- (1) ㉔ルミナンスキースイッチを押します(点灯)
- (2) ㉓ミックス/ワイブレバーをBバス側に倒します。
- (3) ㉒スライスレベル調整つまみをまわして、入れ換える基準の明るさをかえます。"HIGH"側で明るい部分 "LOW" 側で暗い部分にまで換えられます。
- (4) ㉓ミックス/ワイブレバーをAバス側に倒していくと、キーされた映像が徐々にうすくなっていきます。



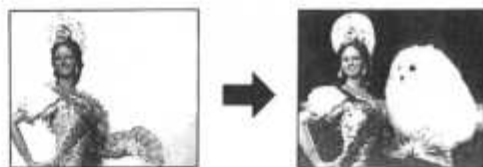
■ クロマキー

Bバス画像の特定の色の部分をAバス画像と入れ換えます。

通常は青い背景に置いたものをビデオカメラで撮影した画像をBバス画像とし、景色の背景をAバス画像とします。

〔例〕テレビの天気予報などで、天気図の前にアナウンサーを合成する

- (1) ㉓ミックス/ワイブレバーをB側に倒して、Bバス画像を出力します。
- (2) ㉒クロマキースイッチを押します(点灯)。Bバス画像の一部がAバス画像と入れ変わった画像が出力されます。
- (3) 画像を見ながら、㉑色相調整つまみでAバス画像と入れ換える部分の色を選びます。
㉒スライスレベル調整つまみは中央にしておきます。
- (4) 色が決まったら、㉑スライスレベル調整つまみで、さらに細く調整します。
- (5) ㉓ミックス/ワイブレバーをAバス側に倒していくと、徐々に背景映像になります。



※Bバス画像をビデオカメラで撮影するときは、背景と抜きだしたいものとの間に影が出ないように、照明にご注意ください。

※クロマキーはモノ、ネガ、カラーコレクトのかかっていないBバス画像を基準にしています。

■ パターン一覧 (28~31ページ)

基本ワイブパターン27種類に、モデファイスイッチを組み合わせて287種類のワイブパターンが利用できます。

- ・RS422端子を接続しているときは、ワイブパターン番号001~255までがRS422でコントロールできます。
- ・外部エディティングコントローラAG-A800(別売品)を接続しているときは、ワイブパターン番号は01~99までです。
- ・AG-A800を接続し、ワイブパターン番号が99のときは本機でセットしたパターンが有効になります。
- ・ワイブパターン番号例
 - 001: 通常ワイブ
 - 129: リバースワイブ (ワイブ方向が逆)
- ・"001" は㉑ストレートワイブスイッチを押したとき表示されます。
- ・"129" は㉒リバーススイッチと㉑ストレートワイブスイッチを押したとき表示されます。

ワイプパターン番号一覧表-1

ワイプパターン 選択スイッチ パターンモード モデファイ スイッチ												
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1
基本パターン	 001 129	 002 130	 003 131	 004 132	 005 133	 006 134	 007 135	 008 136	 009 137	 010 138	 011 139	 012 140
コンプレッション1 (片側)	 028 156	 029 157	 030 158	 031 159	 036 164	 037 165	 038 166	 039 167	 040 168	 041 169		 042 170
コンプレッション2 (両側)	 032 160	 033 161	 034 162	 035 163								
スライド1 (片側)	 043 171	 044 172	 045 173	 046 174	 051 179	 052 180	 053 181	 054 182				
スライド2 (両側)	 047 175	 048 176	 049 177	 050 178								
ペアリング	 063 191	 064 192	 065 193	 066 194	 067 195	 068 196	 069 197	 070 198				
ブラインド	 079 207	 080 208	 081 209	 082 210	 083 211	 084 212	 085 213	 086 214	 087 215	 088 216	 089 217	 090 218
マルチモード1	 ○		 ○		 ○	 ○	 ○	 ○	 ○		 ○	 ○
マルチモード2		 ○		 ○	 ○	 ○	 ○	 ○		 ○	 ○	 ○
マルチモード3				 ○	 ○	 ○	 ○			 ○	 ○	
マルチモード4	 103 231		 ○		 ○	 ○	 ○	 ○	 ○		 ○	 ○

ワイプパターン番号一覧表-2

ワイプパターン 選択スイッチ パターンモード スイッチ												
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1
マルチモード 5		 104 232		 ○	 ○	 ○	 ○			 ○	 ○	 ○
マルチモード 6					 105 233	 106 234	 107 235	 108 236			 109 237	 110 238
マルチモード 1 &ベアリング	 122 250		 ○		 ○	 ○	 ○	 ○				
マルチモード 2 &ベアリング		 123 251		 ○	 ○	 ○	 ○	 ○				
マルチモード 3 &ベアリング					 ○	 ○	 ○	 ○				
マルチモード 4 &ベアリング	 ○		 ○		 ○	 ○	 ○	 ○				
マルチモード 5 &ベアリング		 ○		 ○	 ○	 ○	 ○	 ○				
マルチモード 6 &ベアリング					 ○	 ○	 ○	 ○				

スペシャルモード	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5
	055 -	056 184	057 185	058 186	059 [※] -

NAM	ルミナンスキー	クロマキー
060	061	062

※ご注意

外部エディティングコントローラAG-A800からワイプNo. 59を選択し、次のイベントにスペシャルモード(ワイプNo. 55~58)を選択した場合は、連続自動編集を行うと、Bバス側がマットになったままになりますのでご注意ください。

2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
○	○	○	○	○	○	○	120 248	○	118 246	○				
111 239	112 240	113 241	114 242	115 243	116 244	117 245	○	○	○	○				
			○	○	○	○	○	○	○	○				
			○	○	○	○	○	○	○	○				
			○	○	○	○	○	○	○	○				
			○	○	○	○	○	○	○	○				
			○	○	○	○	○	○	○	○				

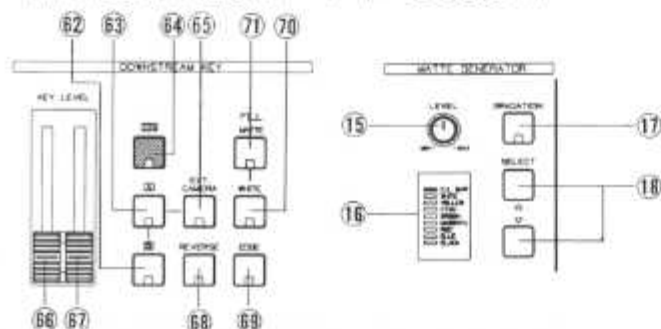
ご注意

- 各パターンの読みかた
上段 001→ノーマルワイブ
下段 129→リバースワイブ
- 表中に「○」のあるワイブパターンを、外部コントローラで使用したい場合は、本機側のパネル操作で希望のワイブパターンを設定し、外部コントローラ側はワイブNo.99を使用してください。本機のワイブパターンはそのまま、テイク動作を実行することができます。
- 空欄のワイブパターンはありません。

ダウンストリームキー

画像の特定の明るさの部分に色をはめこみます。Aバス画像、Bバス画像、外部ビデオカメラのうち、いずれか1つの信号をキーソース（抜き取りのもとになる信号）とし、キーソースの特定の輝度（明るさ）の部分抜き取り、代わりに白またはマットをはめこみます。

（はめ込まれる信号はキーフィルと呼びます）



⑬リバーススイッチでスーパーインポーズ（挿入）する部分と背景の部分を入れ換えることができます。

- ⑭エッジスイッチで、外部ビデオカメラまたはタイトラをキーソースにしてスーパーインポーズ（挿入）した部分に縁取り（ボーダー）や影（シャドウ）を付けることができます。
- フェードコントロールと組み合わせて、ダウンストリームキーのフェードイン、フェードアウトができます。

※外部カメラ入力コネクタに入力する信号は、必ず同期信号の安定した機器（ビデオカメラなど）を使用してください。VTRなどの信号では、本機の出力信号の同期が乱れる場合があります。外部カメラとして白黒カメラを使用することはできません。

■ 使いかた

● Aバス画像をキーソースとし、Bバス画像にスーパーインポーズ（挿入）する場合

- (1) ⑬ダウンストリームキーA選択スイッチを押します（点灯）。
- (2) ⑯ハイレベル調整つまみを上いっぱいに上げます。
- (3) ⑰ローレベル調整つまみを下いっぱいに下げます。
- (4) ぬいた物を白にする場合、⑲マット選択スイッチを押します。



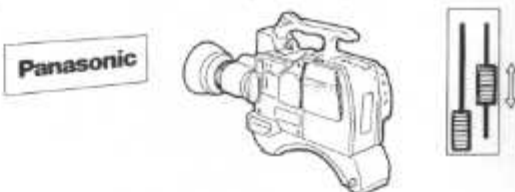
- (5) バックカラー色 (MATT) にする場合、⑲ホワイト選択スイッチを押し、色の可変は⑳マットカラー選択スイッチにより色を選択し、色の濃さを⑮マットカラー調整つまみにて調整します。
- (6) ⑳ミックス/ワイブレバーをBバス側に倒して、Bバス画像を出力します。
- (7) ⑳ダウンストリームキースイッチを押してONにします（点灯）。Bバス画像の一部にAバス画像がスーパーインポーズ（挿入）された画像となります。
- (8) スーパーインポーズした部分の輪郭がきれいになるように⑰ローレベル調整つまみで調整します。
- ⑱ハイレベル調整つまみを中間位置にすると、キーソースの輪郭だけを抜き取った効果になります。
- ※レベル調整つまみは、ハイ、ローとも、上または下いっぱいになると、スーパーインポーズできない場合があります。必ず離してご使用ください。
- ※レベル調整つまみは、⑳タイトル入力コネクタからの入力には効きません。
- (9) 再度、⑬ダウンストリームキースイッチを押すとOFFになります（消灯）。

● 外部ビデオカメラをキーソース（抜き取りのもとになる信号）にする場合

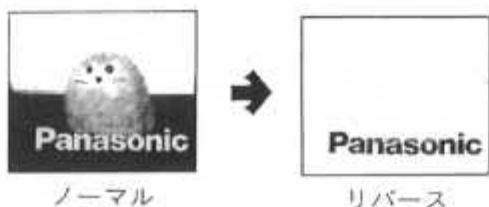
- 黒地に白ヌキ文字のタイトルの場合
- ⑲外部カメラ選択スイッチを押します。
- ⑱ハイレベル調整つまみを上いっぱい上げて、きれいなエッジになるように、⑰ローレベル調整つまみにて調整します。



- 白地に黒文字のタイトルの場合
- ⑰ローレベル調整つまみを下いっぱい下げてきれいなエッジになるように、⑱ハイレベル調整つまみにて調整します。
- ⑲外部カメラ選択スイッチを押します。
- ⑳リバーススイッチを押し、反転させます。



- ・ダウンストリームキー中にスーパーインポーズした部分と、背景の部分を入れ換えます。リバーズを使うには、**Ⓢ**リバーズスイッチを押します（点灯）。もとの画像に戻すには、再度**Ⓢ**リバーズスイッチを押します（消灯）。



※外部カメラとして白黒カメラを使用することはできません。

■エッジのかけかた

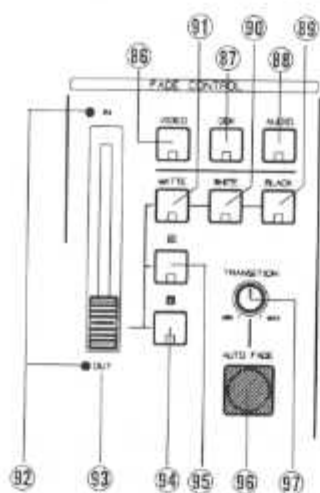
外部ビデオカメラまたはタイトラーでスーパーインポーズしたタイトル文字に、縁取り（ボーダー）や影（シャドウ）を付けます。スーパーインポーズした状態で**Ⓢ**エッジスイッチを押します（点灯）。続けて押すと下のように変化します。



- ※スーパーインポーズした色が白のときは、ボーダーとシャドウの色はマットになります。
- ※スーパーインポーズした色がマットのときは、ボーダーとシャドウの色は黒になります。

フェードイン/フェードアウト

ミックスワイプした映像、スーパーインポーズ、音声が独立にフェードイン、フェードアウトできます。Aバス画像、Bバス画像、マット、白、黒のいずれかにフェードアウトします。



※オーディオがフェードしても、ヘッドホン出力はフェードしません。(白・黒・マット時)

- ・ABフェードは、ヘッドホン出力できこえます。
- ・手動と自動が選べます。

・手動

フェード調整レバーを使います

・自動

⑨⑤オートフェードスイッチを押すと(点灯)スタートし、オートフェードが終わると消灯します。

※⑨⑦オートフェードトランジション調整つまみで“MIN”0フレーム(0秒)から“MAX”510フレーム(約17秒)まで変えられます。(外部エディティングコントローラを使うと0~999フレームまで変えられます)

⑬③オートフェード時間表示ディスプレイにこの時間が表示されます。

※オートフェード中に⑨⑥オートフェードスイッチを押すと、点滅状態になり、途中でストップします。点滅中に再度⑨⑥オートフェードスイッチを押すと続きの動作を行います。

※オートフェードから手動に切り換える場合は、⑨②フェード表示LEDの状態に、⑨③フェード調整レバーを合わせてください。両方が一致すると手動に切り換わります。

■映像フェードアウト(イン)

- (1)⑨④フェード調整レバーがIN側(OUT側)いっぱいにあることを確認します。
- (2)フェードアウトする画面を選択します。初期状態は⑨⑧ブラックフェードスイッチが点灯しています。
- (3)⑨⑨ビデオフェードスイッチを押します(点灯)。フェードイン(アウト)された画像になります。
- (4)自動(オートフェード)で行うときは、⑨⑦オートフェードトランジション調整つまみで時間を調整します。

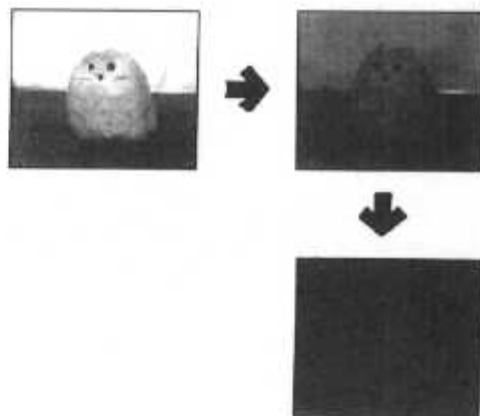
⑤自動の場合

⑨⑤オートフェードスイッチを押します(点灯)。フェード中は⑨⑥オートフェードスイッチが点灯し、⑨②フェード表示LEDの点滅がIN側(OUT側)からOUT側(IN側)へ移動します。

手動の場合

⑨③フェード調整レバーをゆっくりOUT側(IN側)に動かします。⑨②フェード表示LEDの点滅がIN側(OUT側)からOUT側(IN側)へ移動します。

- (6)フェードアウトが終了すると、⑨②フェード表示LEDのOUT側(IN側)が点灯します。オートフェードのときは、⑨⑤オートフェードスイッチは消灯します。

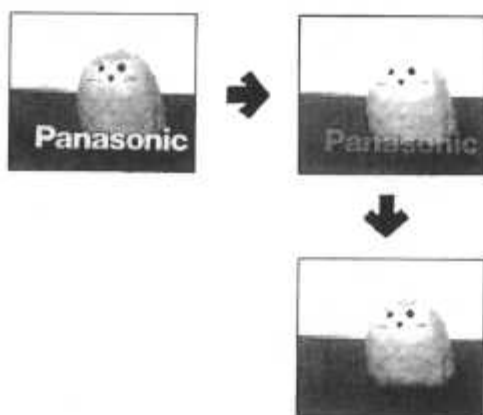


- ・ダウンストリームキーや音声を同時にフェードする場合は、⑨⑦ダウンストリームキーフェードスイッチ、⑨⑧オーディオフェードスイッチを押します(点灯)。

■ ダウンストリームキー フェードアウト(イン)

ダウンストリームキーをフェードアウト(イン)することができます。

- (1) ⑥ビデオフェードスイッチと⑧オーディオフェードスイッチがOFF(消灯)になっていることを確かめます。ON(点灯)している場合は、押してOFF(消灯)にします。
- (2) ③フェード調整レバーをIN側(OUT側)いっぱいにします。
- (3) ⑦ダウンストリームキーフェードスイッチを押します(点灯)。
- (4) ⑤オートフェードスイッチまたはフェード調整レバーを使ってフェードします。



- ・ダウンストリームキーだけフェードする場合は、スイッチの選択にかかわらず、もとの映像はそのまま、ダウンストリームキーだけがフェードします。
- ・映像をフェードアウトしたあと、ダウンストリームキーをフェードアウトするというように、映像・ダウンストリームキー・音声を連続してフェードアウトすることはできません。3つを続けてフェードするときは、映像のフェードにはミックス、オーディオのフェードには⑩マスターオーディオレベルフェーダを使用してください。ミックスを利用した映像のフェードはAバス画像、Bバス画像の一方をマットすることで行います。

■ オーディオフェード アウト(イン)

音声のフェードアウト(イン)は、フェードアウト(イン)する画面にAバス画像またはBバス画像を選んだ場合には、Aバス音声またはBバス音声に外部音声を加えた音声になります。フェードアウト(イン)する画面に白・黒・マットを選んだ場合には無音になります。

フェードアウトしたときの画面	フェードアウトしたときの音声
Aバス画像	Aバス音声+AUX1+AUX2/MIC
Bバス画像	Bバス音声+AUX1+AUX2/MIC
マット	無音
白	無音
黒	無音

オーディオフォロー

ワイプ、ミックスを使うときに、㊸ミックス/ワイブレバー位置に応じて、Aバス音声とBバス音声の大きさをシーソーのように変えられます。㊹オーディオフォロースイッチを押します(点灯)。㊸ミックス/ワイブレバーをA側に倒すとAバス音声のみ、B側に倒すとBバス音声のみになります。㊹ミックス/ワイブレバーを中間にすると、㊸ミックス/ワイブレバーの位置に応じて、Aバス音声とBバス音声の大きさの比率が変わります。

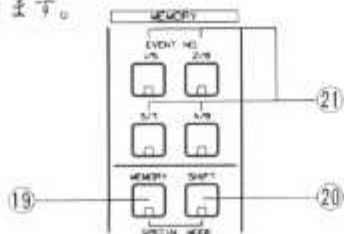


オーディオフォローを止めるときは、㊹オーディオフォロースイッチを再度押します(消灯)。オーディオフォローを使わないときは、Aバス音声Bバス音声の両方がでます。

応用操作

■ イベントメモリ

操作パネル上での設定を最大8組までメモリ(記憶)することができ、オーディオミキシング、スチル、ストロボを除くパネル上の全ての設定がメモリできます。



メモリ番号は、1~4まではそのまま⑳イベントナンバースイッチを押し、5~8までは㉑シフトスイッチを押し(点灯)から、㉒イベントナンバースイッチを押しします。

・メモリセットのしかた

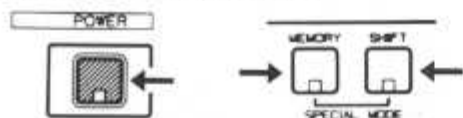
- ⑲メモリセットスイッチを押します。(点灯)(ストアモード)
- メモリしたい設定を操作面上で設定します。
- メモリする番号の㉒イベントナンバースイッチ(+㉑シフトスイッチ)を押します。
- ㉒メモリセットスイッチが3回点滅してから消灯します。(メモリ完了)

・実行のしかた

- ⑲メモリセットスイッチが消えていることを確認します。
- 実行したい番号の㉒イベントメモリスイッチを押します。(点灯)
- ㉓オートテイクスイッチを押すと、メモリ内容が実行されます。
- 終了すると、実行した番号の次の番号の㉒イベントメモリスイッチが点灯して待機します。
- 続けて実行するときは、㉓オートテイクスイッチを押します。違う番号を実行するときは、(2)~(4)を繰り返します。
- 通常状態に戻るときは点灯している㉒イベントメモリスイッチを押して消灯します。

・メモリ消去のしかた

- 電源をOFFにします。
- ⑲メモリセットスイッチと㉑シフトスイッチを押しながら電源スイッチをON(点灯)します。⑲メモリセットスイッチと㉑シフトスイッチが点滅してから消灯します。



※すべてのイベントメモリが消去されます。個々に消去することはできません。

ご注意

長期間、㉒主電源スイッチを"OFF"にしていると、イベントメモリの内容は消滅します。

1. ミックス、ワイプの例

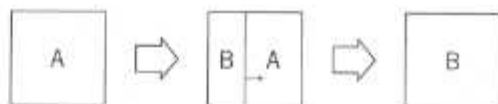
AバスからBバスへワイプする効果をメモリする場合

・メモリのしかた

- ①ワイプパターンとオートテイクタイムを設定します。
- ②Bバスの画面にします。
- ③メモリセットをします。

・実行のしかた

- Aバスの画面にしてから、メモリしたイベントナンバーを選択し、㉓オートテイクスイッチを押します。
- ・メモリしたオートテイクタイムでワイプします。



■ パターンの例

2. ポジションコントロールとの組合せ例

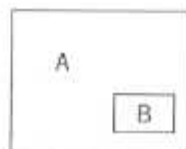
画面右下に■パターンのBバス縮小画面を表示する効果をメモリする場合

・メモリのしかた

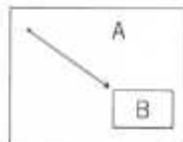
- ①コンプレッションワイプ、■パターンとポジションコントロールの組み合わせで、画面右下にBバスの縮小画面を出します。
- ②オートテイクタイムを"000"に設定します。
- ③メモリセットをします。

・実行のしかた

- Aバス側の画面にしてから、メモリしたイベントナンバーを選択し、㉓オートテイクスイッチを押します。
- ・画面右下にBバスの縮小画面が現われます。



- ・メモリ時にオートテイクタイムを"000"以外に設定するとBバスの縮小画面を実行時の②ジョイスティックポジショナーの位置から、メモリした位置まで徐々に拡大しながら移動させることができます。



3. A/Bバス単独効果の例

Aバスのモザイク画面が大→小へ徐々に変化する効果をメモリする場合

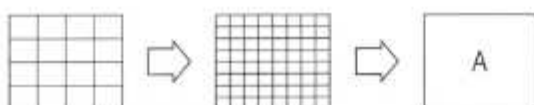
・メモリのしかた

- ①Aバス画像にモザイク効果をかけ、④4モザイク調整つまみを“SMALL”側にします。
- ②オートテイクタイムを設定します。
- ③メモリセットをします。

・実行のしかた

Aバス画面を出し、④4モザイク調整つまみを“LARGE”側にしてから実行します。

- ・メモリしたオートテイクタイムで徐々にモザイクが小さくなっていきます。



ご注意

- ・ミックス/ワイブを含んだ効果をイベントナンバーの順番通りに実行する目的でメモリする場合は、各イベント終了後のバスと、次のイベント開始のバスを一致させてください。
- ・イベントメモリ実行後のレバー、ボリュームの電気的状態は、その時点でのレバー、ボリュームの機械的状態とは異なります。レバー、ボリュームを動かした時点で機械的状態と一致します。

4. AG-A800のKEY IN/OUTによるイベントメモリの実行

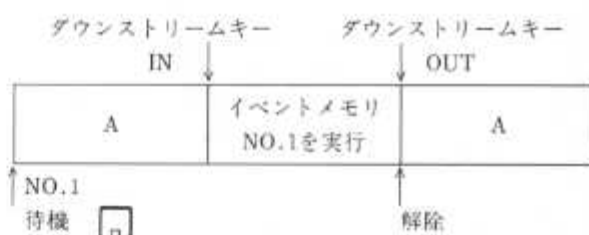
AG-A800で設定したダウンストリームキーのIN/OUT点で、イベントメモリを起動/解除させることができます。

- ・ABロールでは、ワイブ・ミックスなどのミックスエフェクトのトランジション効果をイベントメモリで実行させないでください。
- ・A側デジタルエフェクトのネガ、モノ、モザイク、ペイント、トレール、マルチと、カラーコレクタのON/OFFに使用できます。このときは、ABロール以外のアSEMBル編集で使用してください。

・実行のしかた

〔例〕

- (1) イベントメモリ1←Aバス画像にモザイクを入力します。
- (2) Aバス画像を出力します。
- (3) イベントメモリ1を点灯させ待機させます。
- (4) 編集を実行すると、ダウンストリームキーのIN点でイベントメモリ1が起動し、ダウンストリームキーのOUT点で解除されます。

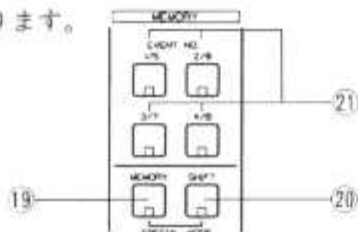


ご注意

- ・②イベントナンバースイッチが点灯している場合は、通常のダウンストリームキーが実行できません。ダウンストリームキー効果とイベントメモリの実行を併用する際はご注意ください。
- ・イベントメモリへのトランジション時間は、メモリに記憶された時間で動作します。従ってAG-A800からのKEY IN/OUTのトランジション時間の設定は、“0”にしてください。“0”以外にした場合は、ダウンストリームキー“OUT”点のポイントが変わります。
- ・イベントメモリのトランジション時間は、KEY IN/OUT間の時間より短く設定してください。長く設定した場合は、KEY OUT点でイベントメモリを解除することができません。

■スペシャルモード

本機には、あらかじめメモリしてあるスペシャルモードがあります。



- (1) ①⑨メモリセットスイッチと②⑩シフトスイッチを同時に押します。
- (2) ①⑨メモリセットスイッチのLEDが点滅してスペシャルモードに入ります。(スペシャルモード点滅)
- (3) 実行したいメニューの②⑪イベントナンバースイッチを押します。
- (4) ②⑫オートテイクスイッチ、②⑬ミックス/ワイブレバー、外部エディターで実行させます。
- (5) ①⑨メモリセットスイッチと②⑩シフトスイッチを同時に押す(消灯)とスペシャルモードは解除され、スチル・ストロボを除く各スイッチの設定はスペシャルモードに入る前の状態に戻ります。

モード1：モザイクミックス

モザイクパターンを小から大、大から小に変化させ、その間にミキシングします。

モード2：ストリーム

ポジションを移動しながらコンプレッションします。

②⑭ジョイスティックポジションナーが左側のときは左上から、右側ときは右上から移動します。

モード3：コークスクリュー

ポジションが回転しながらコンプレッションします。

モード4：バウンス

ポジションとコンプレッションの組み合わせでバウンドするように移動します。

モード5：フリップ



縦方向圧縮しながら、入れ換わりします。

モード6：シャッター

シャッターが閉じるようにマツになり、開くとBバス画像の静止画になります。ワイブレバーは使えません。

シャッターを開閉するときに、Aバスの音声が一瞬出力されるため、Aバスの音声ボリュームは、"MIN"の位置でお使いください。

※シャッター効果を実行することにより、Bバス画像は静止画と動画のくり返しになります。

※②⑮スクエアワイプスイッチを押すと、シャッターの形を  から  に変更することができます。

モード7：ビブラート

水平にBバス画像が振動します。

②⑯ミックス/ワイブレバーは使えません。

モード8：サテライト

ポジションと縮小の組み合わせでBバス画像が人工衛星のように回転しつづけます。ワイブレバーは使えません。

※シャッター、ビブラートは、AG-A800よりKEY INで実行させることができます。

※モード6、7、8は、②⑯ミックスワイブレバーをBバス側にしてお使いください。

■ミックス/ワイプオートテイク

ミックス/ワイプを、②⑰ミックス/ワイブレバーを使わず、自動で行うことができます。

(1) ②⑰ミックススイッチを押します(点灯)。

(2) ②⑱オートテイクトランジション調整つまみでオートテイクの速さを決めます。

(3) ②⑲のオートテイクスイッチを押します(点灯)。

オートテイクが終了すると消灯します。

・②⑲ミックス/ワイプ表示LEDは、A/Bバスのミックス比の大きい方が点滅します。

・オートテイク中にもう一度②⑲オートテイクスイッチを押すと、Aバス・Bバスのソース選択スイッチが点滅して動作がストップし、再度、②⑲オートテイクスイッチを押すと続行します。

・音声も入れ換えるには、②⑲オーディオフォロースイッチを押します(点灯)。音声はそのままにするとときは、②⑲オーディオフォロースイッチを"OFF"にします(消灯)。

(4) 再度、画面を入れ換えるときは、②⑲オートテイクスイッチを"ON"にします(消灯)。

※オートテイクから手動に切り換える場合は、②⑰ミックス/ワイプ表示LEDの状態に②⑰ミックス/ワイブレバーを合わせてください。両方が一致すると、手動に切り換わりします。

■ デジタルエフェクト

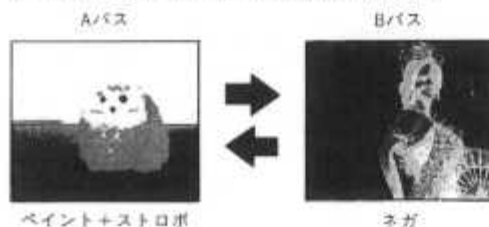
本機は多くのデジタルエフェクト機能があり、それぞれを組み合わせて行うこともできます。下記のような使いかたもできます。

1. オートテイク

Aバス、Bバスの入力ソースを選択し、2つのデジタルエフェクトを調整してどちらかをミックスかワイブすることができます。

・**⑩**リセットスイッチを“ON”側にしてから電源を“ON”にし、工場出荷時のモードに戻します。

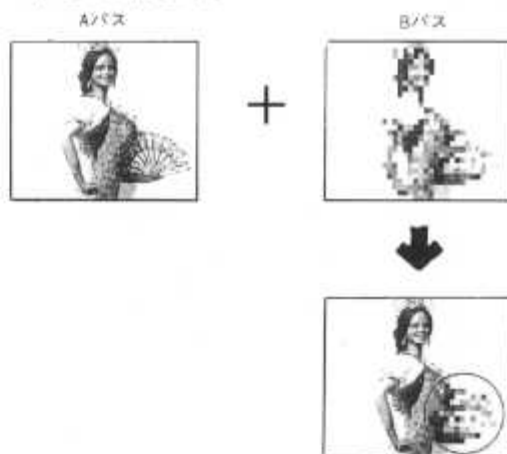
- (1) **⑧**Aバス画像に、ペイントとストロボ効果をかけます。
- (2) **③**ミックス/ワイブレバーをAバスの位置にします。
- (3) **③**ミックス/ワイブレバーをBバスの位置にします。
- (4) **⑨**Bバスソース選択スイッチを押し、Bバス画像を出します。
- (5) Bバス画像にネガ効果をかけます。
- (6) オートテイクタイムを“000”にします。
- (7) **⑤**オートテイクスイッチを押し、2つのデジタルエフェクトがすぐかかります。



2. モザイクスポットライト

・**⑩**リセットスイッチを“ON”側にしてから電源を“ON”にし、工場出荷時のモードに戻します。


- (1) Aバス、Bバスに同じ入力ソースを選択します。
- (2) **③**ミックス/ワイブレバーをBバス側にします。
- (3) Bバス画像にモザイク効果をかけます。
- (4) **②**スクエアワイブスイッチを押し、
- (5) **③**ポジションスイッチを押し、
- (6) **③**ミックス/ワイブレバーでワイブサイズを調整します。
- (7) **④**モザイク調整つまみでモザイクの大きさを調整します。
②ジョイスティックポジョナーで、ワイブの位置を決めます。
- (8) 下記のように境界線を、**⑤**ボーダースイッチを（押し）



3. ピクチャーインピクチャー





コンプレッションとシーングラバーを組み合わせ、一つの画面の中に子画面をはめ込むことができます。

はめ込む位置と大きさは自由に選ぶことができます。

- (1)コンプレッションワイブを実行します。
- (2)ポジショナーを実行します。
- (3)⑧ミックス/ワイブレバーで子画面の大きさを決めます。
- (4)シーングラバーを実行します。
 - ・アスペクトは使えますが、画面の縮小率は変わりません。
 - ・スイッチを押して、ワイブパターンを変えることができ、ミックス/ワイブレバーで、ワイブパターンを小さくできます。
 - ・②ジョイスティックポジショナーで子画面の位置が変更されます。
 - ・子画面の大きさは、シーングラバーをOFFにしてから、⑧ミックス/ワイブレバーで変更されます。



ご注意

ピクチャーインピクチャーで  以外のパターン (  ) は、イベントメモリに登録できません。


4. 残像効果

ストロボ・ミックスを使って残像の効果を得ることができます。

- (1)Aバス・Bバスとも、同じ入力ソースを選択します。
- (2)片方のバスにストロボ効果をかけます。
- (3)(2)と同じバスに、ミックス効果をかけます。
- (4)⑧ミックス/ワイブレバー、⑤エフェクトタイム調整つまみで、残像の量を調整します。
- (5)AVシンクロをONにすると、音声の大きさに合わせた残像効果をかけることができます。

5. スポットライト

ポジションコントロール、ワイブ、フェードを使って、画像へスポットライトを当てたような効果を得ることができます。

- (1)Aバスに効果をかけたい入力ソースを選択します。
- (2)Bバスにマットカラーの“BLACK”を選択します。
- (3)ポジションコントロールをONにします。
- (4)②スクエアワイブスイッチで  を選択し、ワイブをONにします。
- (5)ビデオフェードをONにし、フェードAを選択します。
- (6)⑧ミックス/ワイブレバーで、スポットの大きさを調整します。
- (7)⑨フェード調整レバーでスポットライトの濃さを調整します。
- (8)②ジョイスティックポジショナーで、スポットライトを移動します。



6. 多画面効果

マルチ、ワイプを使って、多画面効果を行います。

- (1) Aバス、Bバスとも、同じ入力ソースを選びます。
- (2) Aバスにマルチ効果をかけます。
- (3) ポジションコントロールをONにします。
- (4) ③コンプレッションスイッチで ワイプを選択します。
- (5) ②ジョイスティックポジションナーで、画面中央部に画像を移動します。
- (6) AバスのストロボをONにすると、静止画の4分割が次々と変わりながら、中央に動画をはめこむ効果ができます。



タイトルカードの作りかた

- お好みの文字や絵柄を書いてスーパーインポーズするときのタイトルを作ります。



×
旅

VIDEO

細い字

○
旅

VIDEO

太くむらのない字

ご注意

- 文字が細すぎたり、複雑な漢字ですときれいに出ないことがあります。
- 使用するモニタ画面にタイトルが納まるように書いてください。

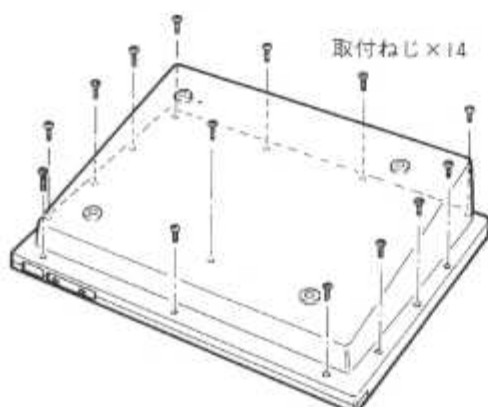
外部インタフェース販売店にご相談ください。

本機には、GPI入力端子と、RS422/232C（9ピン）端子の2つの外部インタフェース端子があります。編集コントローラの機種に応じて選択してください。

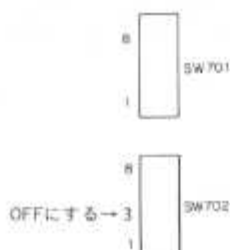
■GPI (General Purpose Interface)

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信号の立ち下がりて、パネル設定したワイプ/ミックスまたはイベントメモリ、スペシャルモードを実行します。イベントメモリを使えば、最大8イベントまでGPI端子入力オートテイクを実行できます。
※以下のスイッチは工場出荷時に設定済みのため特に再設定する必要はありません。

- (1)電源をOFFにします。
- (2)操作面パネルを底面の取付ねじ14ヶ所をはずして開けます。このとき、②ジョイスティックポジションナーや各スイッチなどの取り扱いに注意してください。



- (3)SW702のSW-3のスイッチを「OFF」に位置にします。



- (4)取付ねじ14ヶ所を取り付けて、操作面パネルを元に戻します。

パルスタイミング

GPI信号の立ち下がりて、オートテイクが実行されます。



■RS422

本機に外部エディティングコントローラを接続し、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。

(46、47ページ参照)

・AG-A800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フェードイン、フェードアウト
- スペシャルモード
- クロスポイントソース1/ソース2（またはソース2/ソース3またはソース3/ソース4）の切り換え

※クロスポイントの切り換えは、後面の⑬編集コントローラソース選択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。

本機	AG-A800		
	P1	P2	AUX
S1-2	ソース1	ソース2	ソース3
S2-3	ソース2	ソース3	ソース4
S3-4	ソース3	ソース4	ソース1

・接続のしかた

- (1)⑬RS422/232C切換スイッチを「RS422」側にします。
- (2)本機の⑬編集コントローラコネクタに編集コントローラからの接続ケーブルを接続します。
- (3)編集コントローラコネクタのピン配列は、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

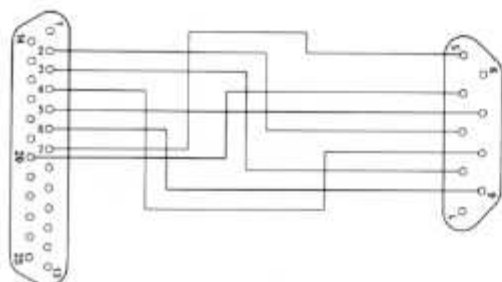
RS232C

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

・接続のしかた

- (1)操作面パネルを底面の取付ねじ14ヶ所をはずして開けます。
- (2)SW701を以下の項目を参照してセットします。
- (3)取付ねじ14ヶ所を取り付けて、操作面パネルを元に戻します。

・変換ケーブルの接続



RS232C
25-pin

WJ-MX50A
9-pin

2 TXD
3 RXD
4 RTS
5 CTS
6 DSR
7 SIG.G
20 DTR

1 SPARE
2 RXD
3 TXD
4 DTR
5 SIG.G
6 DSR
7 RTS
8 CTS
9 SPARE
[DCE CONNECTION]

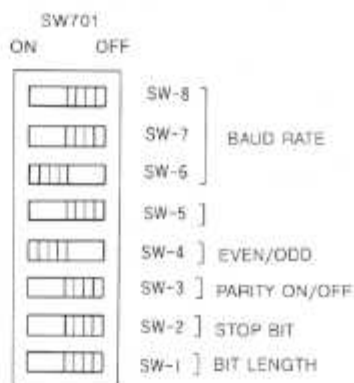
・通信プロトコル

本機とRS232Cの接続は下表を参照のうえ行ってください。

SW701

NO.	スイッチ名	説明
1.	Bin langin	ON-8bits OFF-7bits
2.	Slop bil	ON-2bits OFF-1bits
3.	Parity	ON-OFF OFF-ON
4.	Even/Odd	ON (Odd) or OFF (Even)
5.	-	OFF
6.7.8	BAUD rate	NO.6 NO.7 NO.8 OFF OFF OFF → 19.2kbps ON OFF OFF → 9.6kbps OFF ON OFF → 4.8kbps ON ON OFF → 2.4kbps (OFF OFF ON → 1.2kbps) (ON OFF ON → 600bps) (OFF ON ON → 300bps) ON ON ON → 禁止

・SW701の工場出荷時のモード



・SW702の工場出荷時のモード

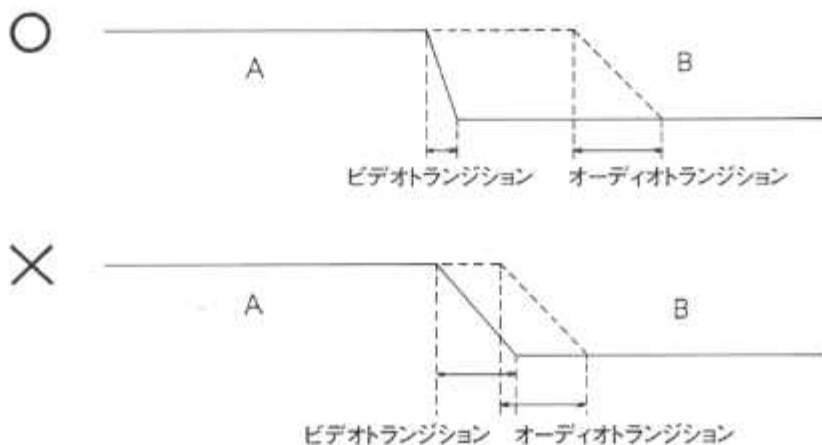


※RS232Cでご使用の場合、効果的に制御するために、BAUD rateは、9.6kbps以上での制御をお奨めします。

AG-A800との接続について

■オーディオスプリット編集について

オーディオのスプリット編集を行う場合は、オーディオとビデオのトランジション期間が重ならないようにしてください。



■入力ソース マットの選択について

SW702のNo.2をONにすることにより、入力ソースにマットを選択することができます。

SW702 No.2の設定	
OFF (出荷設定)	AG-A800のVTR選択の設定が優先します。
ON	WJ-MX50A 本体の入力ソース選択スイッチでマットを選択したバスに限り、マットが優先になります。 これによりマットとのワイプ、ミックスの動作が可能となります。 AG-A800のVTRの時間設定がマットの時間設定になります。

ご注意 WJ-MX50A 本体でマットを選択したバスについては、AG-A800でマット以外を選択することはできません。マット以外の入力ソースを選択するには、WJ-MX50A 本体の入力ソース選択スイッチでマット以外の入力ソースを選択しなおしてください。

■フェードスイッチの手動選択について

SW702のNo.8をONにすることにより、フェードアウトを手動で選択できます。

SW702 No.8の設定	
OFF (出荷設定)	AG-A800のフェードモードの設定が優先します。
ON	WJ-MX50A 本体のフェードスイッチの設定が優先になります。 これによりブラック、ホワイト以外にもA、B、マットのフェード動作をおこなうことができます。

各種編集コントローラとの接続について

本体内のスイッチの設定を変更することにより各種の編集コントローラと接続できます。
 本体の開け方、スイッチの位置については取扱説明書44、45ページをご参照ください。

	SW702 No.1	SW702 No.5	SW702 No.7
PANASONIC AG-A800	OFF	OFF	OFF
SONY BVE-910	ON	ON	OFF
FOR. A EC-740	OFF	OFF	OFF
PANASONIC AU-A950 (出荷設定)	ON	ON	ON

■編集コントローラから制御できる動作について

項目		機種	AG-A800	BVE-910	EC-740	AU-A950	
WIPE MODE	WIPE No.	001~098	○	○	△	○	
		100~255	△ ※1	△ ※1	△	○	
		上記以外	△ ※1	△ ※1	△	△ ※1	
	ONE-WAY ON/OFF		△	△	△	△	
	BORDER、SOFT ON/OFF		△	△	△	△	
ASPECT ON/OFF		△	△	△	△		
DOWNSTREAM KEY	DSK ON/OFF		○	○	△	○	
	KEY入力の選択		△	△	△	△	
	KEY LEVELの設定		△	△	△	△	
	FILL SELECT		△	△	△	△	
	REVERSE ON/OFF		△	△	△	△	
	TITLE EFFECT		△	△	△	△	
MIX WIPE EFFECT	CROSSPOINT ※2	1~4	○ (1~3)	○	△	○	
		MATTE	△ ※4	○	△	○	
	AUTO TAKE		○	○	○	○	
	AUDIO SPLIT		○	×	○	×	
	HUE、LEVELの調整		△	△	△	△	
AUDIO FOLLOW ON/OFF		×	×	△	×		
FADE CONTROL	AUTO FADE		○	○	○	○	
	SELECT	BLACK	○	○ ※3	△	○ ※3	
		WHITE	○	×	△	×	
		A、B、MATTE	△ ※4	○ ※3	△	○ ※3	
	FADE	VIDEO + AUDIO		○	×	△	×
		VIDEO		×	○ ※3	△	○ ※3
TITLE		○	○	△	○		
AUDIO		×	×	△	×		
POSITIONER			△	△	△	△	
COLOR CORRECTION			△	△	△	△	
PROGRAM OUT			△	△	△	△	
MATTE GENERATOR			△	△	△	△	
DIGITAL EFFECT			△	△	△	△	
AUDIO MIXER			△	△	△	△	
MEMORY	実行(DSKの設定による)		○	○	△	○	
	記憶		△	△	△	○	

○ 編集コントローラより制御される項目

△ WJ-MX50A 本体で設定する項目(手動操作) (※4 上記をご参照ください)

× 編集コントローラ接続時に設定できない項目

※1 WIPE No.99を設定することにより手動設定で動作可能。

※2 AU-A950、BVE-910でのクロスポイントの設定とWJ-MX50Aのソース入力との関係は次の通りです。

編集コントローラ側のSWER XPTの設定	01	02	03	04	05	06
WJ-MX50Aのソース入力	SOURCE1	SOURCE2	SOURCE3	SOURCE4	MATTE	BLACK

(WJ-MX50Aの編集コントローラ選択スイッチは必ず「S1-2」の位置でご使用ください。)

※3 AU-A950、BVE-910では、BLACK、MATTEとDISSOLVEすることにより、FADE動作が可能です。

故障と思われましたら

症 状	調 べ る と こ ろ
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？
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？(14ページ) ●ビデオがフェードアウトされていませんか？ ●S入力にケーブルだけが接続された状態になっていませんか？
ダウンストリームキーの文字や 絵柄がきれいに出ない	●タイトルカードが暗い所に設置されていませんか？ ●ハイ/ローレベル調整つまみで正しく調整していますか？(32ページ) ●タイトルカードに書かれている文字や絵柄が小さすぎませんか？ ●タイトルカードを写しているカメラのピントは合っていますか？
外部カメラの映像が出ない	●ダウンストリームキースイッチがOFFになっていませんか？ (32ページ) ●ダウンストリームキーがフェードアウトされていませんか？ ●オーディオレベルフェーダで正しく調整していますか？(32ページ)
色がつかない	●④⑥モノクロ選択スイッチがONになっていませんか？
音が出ない	●音声フェードアウトされていませんか？
ミックス、ワイプモードのとき ミックス/ワイブレバーを動か 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？(22ページ)
同期が乱れる	●VTRのトラッキングは正しく調整されていますか？
ワイプパターンのスイッチが きかない	●スペシャルモード(⑩メモリセットスイッチが点滅)になって いませんか？(37ページ) ●⑩デモスイッチがONになっていませんか？

定格・付属品

■ 定 格

電 源：AC100V 50/60Hz

消費電力：約40W

映像入力

SOURCE 1: 1V[p-p] NTSCコンポジット/75Ω
1~4 (BNCコネクタ)
Y信号 1V[p-p]、C信号0.3V[p-p]/75Ω
(S端子)

外部カメラ: 1V[p-p] NTSCコンポジット/75Ω
(BNCコネクタ)
Y信号 1V[p-p]、C信号0.3V[p-p]/75Ω
(S端子)

同期出力: ブラックバースト出力0.3V[p-p]/75Ω (BNC×1)
アドバンスドシンク出力4.0V[p-p]/75Ω (BNC×2)
アドバンスドリファレンス出力0.3V[p-p]
NTSCコンポジット/75Ω (BNC×2)

映像出力

録画出力: 1V[p-p] NTSCコンポジット/75Ω
(BNCコネクタ×2)
Y信号 1V[p-p]、C信号0.3V[p-p]/75Ω
(S端子×2)

プレビュー: 1V[p-p] NTSCコンポジット/75Ω
出力 (BNCコネクタ)

周波数特性: 4.5MHz -3dB

クロストーク: 50dB以下 (fsc)

DG, DP: 5%, 5°

サンプリング

主入力: 4:1:1、8bit

Y : 13.5MHz

外部カメラ: 1820fH、28.6MHz

S/N (Typ): 50dB (コンポジット)、56dB (Y/C)

制御入力: RS422/RS232C 9ピンDサブコネクタ×1
GPI (メイク接点) BNC×1

タイトル入力: 10ピンコネクタ

(キャラクタージェネレータ用)

特殊効果

映 像: スチル、ストロボ、モザイク、ペイント、
ネガ、モノ、マルチ(4、9、16分割)、
トレール、AVシンクロ

マ ッ ト: 白、黄、水色、緑、赤紫、赤、青、黒、
カラーバー

ワイプパターン: 基本27種類、最大287パターン

音声入力

SOURCE1,2: +4 dBm/600Ω
(XLR3ピン×2: L, R) 平衡

SOURCE3,4: -6 dBs/20kΩ
(ピンジャック×2: L, R) 不平衡

A U X: -6 dBs/20kΩ
(ピンジャック×2: L, R) 不平衡

M I C: -60dB/600Ω 不平衡
(大形単頭ジャック、モノラル)

音声出力

録音出力1: +4 dBs/47Ω (XLRコネクタ×2: L, R) 平衡

録音出力2: -6 dBs/47Ω (ピンジャック×2: L, R) 不平衡

ヘッドホン: -6 dBV/8Ω
(大形ステレオジャック×1: L, R) 不平衡

周波数特性: 20~20,000Hz -3dB, +0dB

クロストーク: -70dB以下 (10kHz)

S / N: 70dB

周囲温度: 0℃~+40℃

寸 法: 480(幅)×164(高さ)×336(奥行)mm

質 量(重量): 約6.8kg

仕 上 げ: AVアイボリー塗装
マンセル7.9Y6.8/0.8近似色

■ 付属品

パターンNO早見表 1

保証とアフターサービス (よくお読みください)

修理・お取り扱い・お手入れなどのご相談は…
まず、お買い上げの販売店へお申し付けください。

■保証書(別添付)

必ず、お買い上げの販売店からお買い上げ日・販売店名などの記入をお確かめのうえ受け取り、よくお読みのあと、保管してください。

保証期間：お買い上げ日から本体1年間。ただし、放熱ファンは消耗品です。

■修理を依頼される時

まず電源プラグを抜いて、お買い上げの販売店へご連絡ください。

●保証期間中は

保証書の規定に従って、出張修理をさせていただきます。

●保証期間を過ぎているときは

修理すれば使用できる製品については、ご希望により有料で修理させていただきます。

ただし、デジタルAVミキサー(WJ-MX50A)の補修用性能部品の最低保有期間は、製造打ち切り後7年です。

注) 補修用性能部品とは、その製品の機能を維持するために必要な部品です。

●修理料金の仕組み

修理料金は、技術料、部品代・出張料などで構成されています。

技術料 は、診断・故障箇所の修理及び部品交換・調整・修理完了時の点検などの作業にかかる費用です。

部品代 は、修理に使用した部品および補助材料代です。

出張料 は、製品のある場所へ技術者を派遣する場合の費用です。

便利メモ (おぼえのため、記入されると便利です。)

お 買 い 上 げ 年 月 日	年	月	日	品番WJ-MX50A
販 売 店 名				電話 () -

松下電器産業株式会社
松下通信工業株式会社 放送システム事業部
〒224-8539 横浜市都筑区佐江戸町600 ☎(045)932-1231 (大代表)

G0198-0

7J1A113A