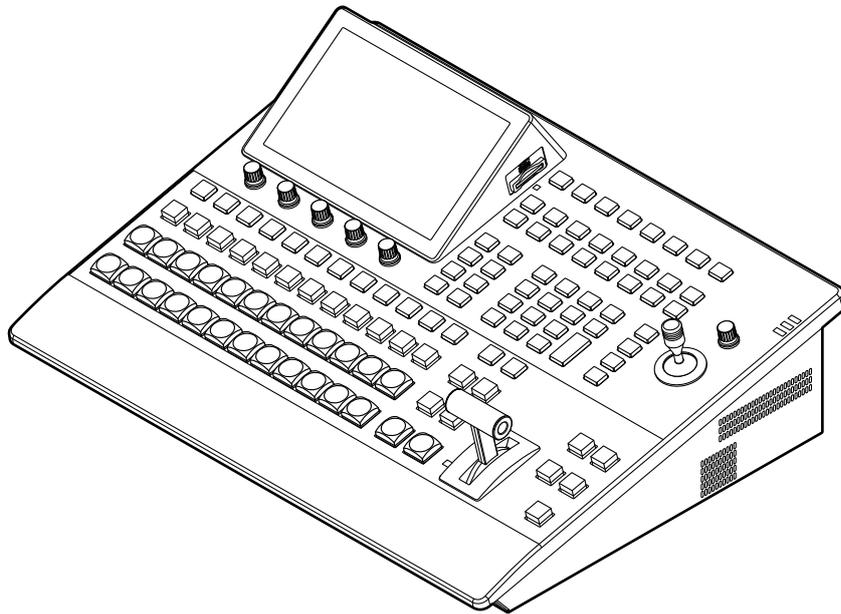


Panasonic[®]

取扱説明書 <操作・設定編>

ライブスイッチャー
品番 **AV-HS410N**



● 取扱説明書の構成について

・ 基本編：

必要な機器との接続や、設置について説明しています。

本機を設置する前に、必ず基本編をお読みいただき、正しく設置してください。

・ 操作・設定編（本書）：

本機の操作や設定のしかたについて説明しています。

● 基本的なメニューの操作方法は、基本編の「2-2. メニューの基本操作」を参照してください。

● 本製品に関するソフトウェア情報

1. 本製品には、GNU General Public License (GPL) ならびに GNU Lesser General Public License (LGPL) に基づきライセンスされるソフトウェアが含まれており、お客様は、これらのソフトウェアのソースコードの入手・改変・再配布の権利があることをお知らせいたします。

ソースコードの入手については、下記のホームページをご覧ください。

<https://panasonic.biz/cns/sav/>

なお、お客様が入手されたソースコードの内容等についてのお問い合わせは、ご遠慮ください。

2. 本製品には、MIT-License に基づきライセンスされるソフトウェアが含まれています。

3. 本製品には、ImageMagick ライセンスに基づきライセンスされるソフトウェアが含まれています。

これらの内容については、下記の Web サイトを参照してください。

<https://pro-av.panasonic.net/manual/jp/index.html>

原文（英文）で記載しております。

商標および登録商標について

- Microsoft[®]、Windows[®] XP、Windows Vista[®]、Windows[®] 7 および Internet Explorer[®] は、米国 Microsoft Corporation の、米国、日本およびその他の国における登録商標または商標です。
- Intel[®]、Intel[®] Core[™] は、アメリカ合衆国およびその他の国におけるインテルコーポレーションまたはその子会社の商標または登録商標です。
- Adobe[®] および Reader[®] は、Adobe Systems Incorporated（アドビシステムズ社）の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
- SDHC ロゴは SD-3C, LLC の商標です。
- Primatte[®] は、株式会社 IMAGICA デジックスの登録商標です。
- Primatte[®] の著作権は、株式会社 IMAGICA デジックスが保有しています。
- Primatte[®] の特許は、株式会社 IMAGICA デジックスが保有しています。
- その他、本文中の社名や商品名は、各社の登録商標または商標です。

略称について

本書では、以下の略称を使用しています。

- Microsoft[®] Windows[®] 7 Professional SP1 32/64 ビット日本語版を Windows 7 と表記しています。
- Microsoft[®] Windows Vista[®] Business SP2 32 ビット日本語版を Windows Vista と表記しています。
- Microsoft[®] Windows[®] XP Professional SP3 日本語版、Microsoft[®] Windows[®] XP Home Edition SP3 日本語版を Windows XP と表記しています。
- Windows[®] Internet Explorer[®] 8.0 日本語版を Internet Explorer と表記しています。
- AV-HS410N を「AV-HS410」と記載しています。
- SD メモリーカードと SDHC メモリーカードは、いずれも「メモリーカード」と記載しています。それぞれを分けて説明する場合は、個別に記載しています。
- パーソナルコンピュータを「コンピューター」と記載しています。

本書内のイラストや画面表示について

- イラストや画面表示は、実際と異なる場合があります。

著作権について

本機に含まれるソフトウェアの譲渡、コピー、逆アセンブル、逆コンパイル、リバースエンジニアリング、並びに輸出法令に違反した輸出行為等は禁じられています。

もくじ

はじめに	5	1-5. DSK (ダウンストリームキー).....	34
概要.....	5	1-5-1. DSK タイプの選択.....	34
定格表示について.....	5	1-5-2. DSK 素材の選択.....	35
免責について.....	5	1-5-3. DSK のトランジション.....	36
ネットワークに関するお願い.....	5	1-5-4. DSK のプレビュー.....	36
1. 基本操作.....	6	1-5-5. DSK の調整.....	36
1-1. バックグラウンドトランジション.....	6	1-5-6. DSK の装飾.....	37
1-1-1. バスの選択.....	6	1-5-7. DSK のマスク.....	38
1-1-2. SHIFT 機能によるバスの選択.....	6	1-6. Key Link.....	39
1-1-3. バスモードの選択.....	7	1-7. FTB (Fade to Black)	40
1-1-4. トランジションモードの選択.....	7	1-8. 内蔵カラー信号.....	41
1-1-5. マニュアルトランジション.....	8	1-8-1. カラーバックグラウンドの設定.....	41
1-1-6. オートトランジション.....	8	1-8-2. Wash の設定.....	41
1-1-7. カットトランジション.....	8	1-9. AUX 出力の切り替え.....	43
1-2. ワイプ.....	9	1-9-1. AUX 出力素材の選択.....	43
1-2-1. ワイプパターンを選択.....	9	1-9-2. AUX1 のトランジション.....	43
1-2-2. ワイプ方向の選択.....	10	1-9-3. AUX1 のトランジション有効/無効 設定.....	44
1-2-3. ワイプの装飾 (ボーダー、ソフト).....	10	1-10. メモリー.....	45
1-2-4. ワイプの開始位置設定.....	11	1-10-1. メモリーの登録、呼び出し項目.....	46
1-2-5. ワイプのモディファイ.....	11	1-10-2. メモリーの登録 (Store).....	46
1-2-6. レイテンシーの設定.....	13	1-10-3. メモリー動作の呼び出し (Recall).....	47
1-3. Key (キー).....	14	1-10-4. メモリープレビュー.....	48
1-3-1. キータイプの選択.....	14	1-10-5. メモリーの削除 (Delete).....	49
1-3-2. キー素材の選択.....	15	1-10-6. 登録対象バスと再生対象バスの選択.....	50
1-3-3. キートランジション.....	16	1-10-7. 素材選択項目の登録.....	51
1-3-4. キープレビュー.....	18	1-10-8. エフェクトディゾルブの設定 (ショットメモリー).....	51
1-3-5. ルミナンスキー/リニアキーの調整.....	18	1-10-9. イベントメモリーのタイムライン編集.....	52
1-3-6. クロマキーの調整.....	19	1-10-10. メモリーの管理 (Register).....	58
1-3-7. キーの装飾.....	25	1-11. ビデオメモリー.....	59
1-3-8. キーのマスク.....	26	1-11-1. 静止画 (Still) を記録する.....	60
1-3-9. フライングキー.....	27	1-11-2. 動画 (Clip) を記録する.....	61
1-3-10. プライオリティの設定.....	27	1-11-3. フラッシュメモリーへの保存.....	62
1-4. PinP (ピクチャーインピクチャー).....	28	1-11-4. 動画 (Clip) を再生する.....	63
1-4-1. PinP チャンネルと素材の選択.....	28	1-12. メモリーカード.....	66
1-4-2. PinP 素材間のトランジション.....	28	1-12-1. メモリーカードのイニシャライズ.....	68
1-4-3. Shape の選択.....	29	1-12-2. メモリーカードへの保存.....	68
1-4-4. PinP のプレビュー.....	29	1-12-3. メモリーカードからの読み込み.....	69
1-4-5. PinP のトランジション.....	29	1-12-4. メモリーカードのファイル削除.....	70
1-4-6. PinP の調整.....	30	1-12-5. メモリーカードの情報表示.....	70
1-4-7. PinP1 と PinP2 の連動.....	31	1-13. 波形モニターの設定.....	71
1-4-8. PinP の装飾.....	32	1-14. ステータス表示の設定.....	72
1-4-9. トリミングの設定.....	33		

2. 入出力信号の設定	73	3. システムの設定	101
2-1. 入力信号の設定.....	73	3-1. システムフォーマットの設定.....	101
2-1-1. フレームシンクロナイザーの設定	75	3-2. クロスポイントの設定	102
2-1-2. 入力モードの設定	76	3-2-1. クロスポイントのアサイン.....	102
2-1-3. 遅延量の設定.....	77	3-2-2. クロスポイント切り替えの設定	103
2-1-4. 入力信号のフリーズ	77	3-3. ボタンアサイン.....	104
2-1-5. 素材名の設定.....	77	3-3-1. ユーザーボタンの設定.....	104
2-1-6. アップコンバーターの設定.....	78	3-4. 日付と時刻の設定.....	105
2-1-7. ビデオプロセスの設定.....	79	3-5. ネットワークの設定.....	105
2-1-8. アナログ入力のゲイン設定 (オプション)	79	3-6. 内蔵ディスプレイとイルミネーションの設定.....	106
2-1-9. アナログコンポジット入力信号の設定 (オプション)	80	3-7. ステータス表示.....	107
2-1-10. DVI 入力信号の設定	81	3-7-1. アラーム状態の表示	107
2-1-11. DVI 入力信号の情報表示	85	3-7-2. アラームメッセージ	107
2-1-12. DVI 入力信号の調整.....	86	3-7-3. バージョン情報／オプション情報の 表示	108
2-1-13. 黒レベルと白レベルの自動調整 (アナログ入力信号)	86	3-8. 初期化	109
2-2. 出力信号の設定.....	87	3-8-1. 設定データの初期化	109
2-2-1. 出力信号のアサイン	88	3-8-2. フェーダーの初期化	109
2-2-2. SDI 出力の色領域の設定	88	4. 外部インターフェース	110
2-2-3. DVI 出力の設定.....	89	4-1. GPI I/O の設定.....	110
2-2-4. ダウンコンバーターの設定 (オプション)	91	4-2. LAN.....	114
2-3. 同期信号の設定.....	92	4-3. EDITOR.....	114
2-4. 出力信号の位相調整	92	4-4. COM.....	114
2-5. マルチビューディスプレイの設定.....	96	4-5. プラグイン.....	115
2-5-1. 画面レイアウトの設定.....	96	5. セッティングメニュー一覧	116
2-5-2. 分割枠と文字の設定	97	付 録【用語解説】	138
2-5-3. タリー表示の設定	97	さくいん	141
2-5-4. 素材名の変更	98		
2-5-5. レベルメーターの設定.....	99		
2-5-6. 入力信号マークの設定.....	99		
2-5-7. マーカーの設定	99		
2-5-8. ハイレゾリューションマルチビュー モード.....	99		
2-6. アンシラリーデータ、エンベデッドオーディオ データの設定.....	100		

はじめに

■概要

本機は、HD/SD マルチフォーマットに対応した 1ME デジタルビデオスイッチャーです。

コンパクトサイズながら、SDI 入力 8 系統、DVI-D 入力 1 系統、SDI 出力 5 系統、DVI-D 出力 1 系統を装備しています。カット、ミックス、ワイプによるバックグラウンドトランジションに加え、キーヤーはルミナンスキー、クロマキーを装備しています。

さらに DSK 1 系統、PinP2 系統を搭載し、動画の録画・再生など多彩な映像制作を可能にします。

また、マルチビューディスプレイの設定により、最大 16 系統の映像を 1 台のモニターに分割して表示することができるため、モニターの数を減らし、低コストで省スペースのシステムが構築できます。

■定格表示について

本機の名称、品番、電気定格は、側面に表示されています。

■免責について

弊社はいかなる場合も以下に関して一切の責任を負わないものとします。

- ①本機に関連して直接または間接に発生した、偶発的、特殊、または結果的損害・被害
- ②お客様の誤使用や不注意による障害または本機の破損など
- ③お客様による本機の分解、修理または改造が行われた場合
- ④本機の故障・不具合を含む何らかの理由または原因により、映像が表示できないことによる不便・損害・被害
- ⑤第三者の機器などと組み合わせたシステムによる不具合、あるいはその結果被る不便・損害・被害
- ⑥取付方法の不備など、本商品の不良によるもの以外の事故に対する不便・損害・被害
- ⑦登録した情報内容が何らかの原因により、消失してしまうこと
- ⑧本体やメモリーカードまたはコンピューターに保存された画像データ、設定データの消失あるいは漏えいなどによるいかなる損害、クレームなど

■ネットワークに関するお願い

本機はネットワークへ接続して使用する機能もあります。ネットワークへ接続して使用する際には、以下のような被害を受けることが考えられます。

- ①本機を経由した情報の漏えいや流出
- ②悪意を持った第三者による本機の不正操作
- ③悪意を持った第三者による本機の妨害や停止

このような被害を防ぐため、お客様の責任の下、下記のような対策も含め、ネットワークセキュリティ対策を十分に行ってください。

- ファイアウォールなどを使用し、安全性の確保されたネットワーク上で本機を使用する。
- コンピューターが接続されているシステムで本機を使用する場合、コンピューターウイルスや不正プログラムの感染に対するチェックや駆除が定期的に行われていることを確認する。

また、以下の点にもご注意ください。

- 本機と接続する機器は、同一セグメントでの運用を推奨します。
セグメントが異なる機器との接続を行う場合は、ネットワーク機器固有の設定などに依存した事象が発生する可能性がありますので、運用開始前に本機と接続対象機器との接続確認を十分に行ってください。
- 本機やケーブルなどが容易に破壊されるような場所には設置しないでください。

1. 基本操作

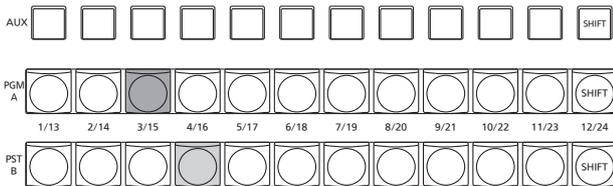
1-1. バックグラウンドトランジション

1-1-1. バスの選択

クロスポイントボタンを押して、バックグラウンドトランジションを行う素材を選択します。

押したボタンは、動作状態により 2 種類の色で点灯します。

赤色点灯	選択された入力が PGM に出力されている場合 (ただし、FTB 動作中はアンバー色に点灯します。)
緑色点灯	選択された入力が PGM に出力されていない場合



■ 赤色で点灯
■ 緑色で点灯

- クロスポイントボタンを長押しすると、押ししている間は、ボタンの番号とクロスポイントボタンに割り当てられている入力素材の名称が一覧で内蔵ディスプレイに表示されます。

CROSS POINT ASSIGN													
XPT:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
SKG:	BLK	IN1	IN2	IN3	IN4	IN5	IN6	IN7	IN8	DVI	A1	SHIFT	
XPT:	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
SKG:	A2	B1	B2	CBAR	CBD1	ST1V	ST2V	None	KOUT	CLN	None	SHIFT	

1-1-2. SHIFT 機能によるバスの選択

SHIFT 機能とは、1 つのボタンに表素材と裏素材の 2 つの素材を割り当て、[SHIFT] ボタンで切り替えて使う機能です。

PGM/A バスクロスポイントボタン、PST/B バスクロスポイントボタン、AUX バスクロスポイントボタンの各 12 個のボタンに、表素材 (1 ~ 12) と裏素材 (13 ~ 24) の 24 の素材をアサインすることができます。

SHIFT 機能には、すべての表素材と裏素材を入れ替える「一括 SHIFT」と、各バスクロスポイントボタンごとに表素材と裏素材を入れ替える「個別 SHIFT」があります。

一括 SHIFT は、ユーザーボタンに SHIFT 機能をアサインして操作します。

個別 SHIFT は、メニュー操作で各バスクロスポイントボタンの 12 番、または 1 番のボタンに SHIFT 機能をアサインして操作します。

一括 SHIFT

PGM/A バスクロスポイントボタン、PST/B バスクロスポイントボタン、AUX バスクロスポイントボタンの素材を、一括で表素材と裏素材を切り替えます。

表素材と裏素材は、SHIFT 機能をアサインしたユーザーボタンで切り替えます。

- ① ユーザーボタンに SHIFT 機能をアサインします。
(ユーザーボタンへのアサイン方法は、「3-3-1. ユーザーボタンの設定」を参照)
- ② [SHIFT] ボタン (ユーザーボタン) を押しごとに、表素材と裏素材が切り替わります。
 - 裏素材 (13 ~ 24) を選択しているときは、[SHIFT] ボタン (ユーザーボタン) がアンバー色に点灯します。
 - 再度ボタンを押すと消灯し、表素材 (1 ~ 12) の状態となります。

1. 基本操作

個別 SHIFT

PGM/A バスクロスポイントボタン、PST/B バスクロスポイントボタン、AUX バスクロスポイントボタンの素材を、別々に表素材と裏素材を切り替えます。

表素材と裏素材は、SHIFT 機能をアサインしたクロスポイントボタンで切り替えます。

SHIFT 機能は 1 番、または 12 番のボタンにアサインすることができます。

■ SHIFT 機能のアサイン

①  ボタンを押して点灯させ、XPT メニューを表示します。

② [F1] を操作して XPT Setting サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作して、Shift 項目で SHIFT 機能をアサインするボタンを選択します。

Right	12 番のボタン
Left	1 番のボタン
Off	アサインしない

④ [F3] を操作して、Shift-Lock 項目で [SHIFT] ボタンを押したときの動作を選択します。

Off	[SHIFT] ボタンを押している間だけが裏素材になります。
On	[SHIFT] ボタンを押すごとに表素材と裏素材が切り替わります。

- SHIFT 機能をアサインしたボタンに設定されている素材を使う場合は、SHIFT 機能を off にするか、もう 1 つのボタンに SHIFT 機能をアサインしてください。
- 「一括 SHIFT」で裏素材（13～24）に切り替えたときに「個別 SHIFT」の [SHIFT] ボタンを押すと、対象のバスクロスボタンが表素材に切り替わります。
- クロスポイントボタンを長押しすると、押ししている間は、ボタンの番号とクロスポイントボタンに割り当てられている入力素材の名称が一覧で内蔵ディスプレイに表示されます。

1-1-3. バスモードの選択

設定メニューから、A/B バス方式、フリップフロップ方式 (PGM/PST 方式) を選択します。

①  ボタンを押して点灯させ、Config メニューを表示します。

② [F1] を操作して Operate サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作して、Bus Mode 項目で A/B または PGM/PST (フリップフロップ方式) を選択します。

A/B	フェーダーレバーが A 側のときは、A バスで選択された信号が PGM バスの素材になります。フェーダーレバーが B 側のときは、B バスで選択された信号が PGM バスの素材になります。
PGM-A/ PST-B	フリップフロップ方式で、A バスで選択された信号が常に PGM バスの素材になり、B バスで選択された信号が常に PST バスの素材になります。
PGM-B/ PST-A	フリップフロップ方式で、B バスで選択された信号が常に PGM バスの素材になり、A バスで選択された信号が常に PST バスの素材になります。

1-1-4. トランジションモードの選択

トランジションモードをミックス (MIX) とワイブ (WIPE) から選択します。

① トランジション部の [BKGD] ボタンを押してアンバー色に点灯させます。
[BKGD] ボタンと [KEY] ボタンを同時に押した場合は、両方選択されます。

② トランジション部の [MIX] ボタン、[WIPE] ボタンでバックグラウンドトランジションのモードを選択します。
選択されているボタンは、アンバー色に点灯します。

1. 基本操作

1-1-5. マニュアルトランジション

フェーダーレバーを操作してマニュアルでトランジションを実行します。

オートトランジション実行中にフェーダーレバーを動かした場合、フェーダーの位置が実行中のトランジション量を追い越した時点でマニュアル動作に切り替わります。

フェーダーレバー左のバスターリー LED は、プログラムバスの出力状態を表示します。

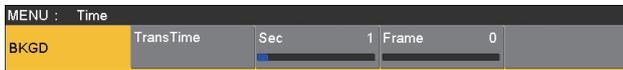
上の LED のみ点灯	PGM/A バスを出力
上下の LED 点灯	トランジション中
下の LED のみ点灯	PST/B バスを出力

1-1-6. オートトランジション

- [AUTO] ボタンを押すと、設定されたトランジションタイムでトランジションを自動実行します。
- フェーダーレバーの操作途中で [AUTO] ボタンを押すと、残り時間でトランジションを実行します。
- オートトランジションタイムの設定は、Time メニューで行います。

①  ボタンを押して点灯させ、Time メニューを表示します。

② [F1] を操作して BKGD サブメニューを表示します。



③ トランジションタイムを設定します。

フレーム単位で設定する場合：

[F4] を操作してトランジションタイムを設定します。

秒単位で設定する場合：

[F3] を操作して秒単位の設定、[F4] を操作してフレーム単位の設定をします。

表示単位は、Config メニュー → Operate サブメニュー → Time Unit 項目で設定します。

Sec	秒単位で表示します。
Frame	フレーム単位で表示します。

設定できる時間は 0 ~ 999f です。システムフォーマットにより、秒表示のときの設定可能時間が異なります。

59.94i :	最大 33s09f	59.94p :	最大 16s39f
50i :	最大 39s24f	50p :	最大 19s49f
24PsF :	最大 41s15f	23.98PsF :	最大 41s15f

1-1-7. カットトランジション

[CUT] ボタンを押すと、瞬時にトランジションを実行します。

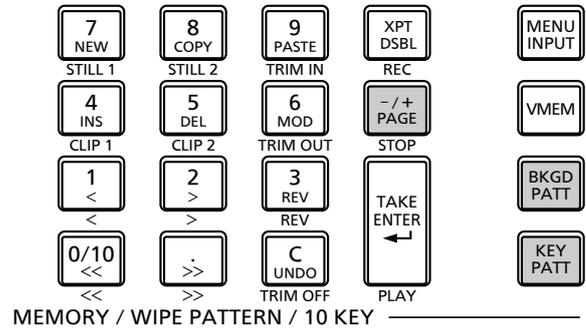
1. 基本操作

1-2. ワイプ

1-2-1. ワイプパターンの選択

ワイプパターンは、テンキーで選択します。

- ① [BKGD PATT] ボタン (または [KEY PATT] ボタン) を押します。
[BKGD PATT] ボタン (または [KEY PATT] ボタン) がアンバー色で点灯し、パターン一覧画面が内蔵ディスプレイに表示されます。
- ② [F1] を操作してページを選択します。
- ③ テンキーでパターンを選択します。
- ④ 一覧画面を閉じる場合は、[F5] を操作します。
 - [BKGD PATT] ボタン、または [KEY PATT] ボタンを押して消灯させても、一覧画面を閉じることができます。



■ ワイプパターン一覧



- 「SQ2 : 8」のパターンは、[KEY PATT] ボタンを押したときに有効になります。

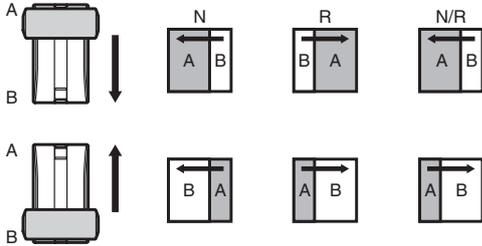
1. 基本操作

1-2-2. ワイプ方向の選択

ワイプ方向選択ボタンを操作して、バックグラウンドトランジションのワイプの方向を選択します。

(キートランジションは、メニューで設定します。ここで設定した方向は反映されません。)

⇒「1-3-3. キートランジション」参照



[R] 消灯時：

ノーマル方向にワイプを行います。

[R] 点灯時：

リバース方向にワイプを行います。

[N/R] 点灯時：

トランジション完了時にノーマル方向とリバース方向を入れ替えます。

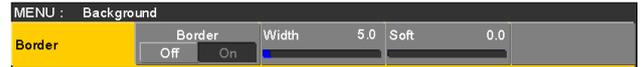
(ワイプを行う方向に合わせて [R] ボタンの点灯と消灯も切り替わります。)

1-2-3. ワイプの装飾（ボーダー、ソフト）

バックグラウンドトランジションのワイプに、ボーダー効果やソフト効果を付加します。

ボーダー、ソフトを設定する

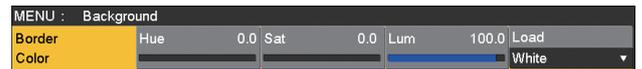
- ① ボタンを押して点灯させ、Background メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して Border サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、Border 項目でボーダーの On/Off を設定します。
- ④ [F3] を操作して、Width 項目でボーダーの幅を設定します。
- ⑤ [F4] を操作して、Soft 項目でソフト効果の量を設定します。
Border 項目を “On” にすると、ソフト効果の量は、ボーダーの幅に対するソフト効果の割合を示します。ソフト効果のみをワイプに付加する場合は、Border 項目を “Off” にしてください。

ボーダーの色を設定する

- ① Background メニューより、[F1] を操作して Border Color サブメニューを表示します。



- ② [F2] ~ [F4] を操作して、ボーダーカラーの Hue、Sat、Lum を調整します。

■ プリセットカラーを呼び出す場合

[F5] を操作して Load 項目でプリセットカラーを選択し、[F5] を押します。

- [F5] を押すと、それまで設定していた値が取り消されてプリセットカラーの値に変更されます。
- プリセットカラーを呼び出す前に設定していた値を保存する場合は、「1-10. メモリー」を参照してください。

1. 基本操作

1-2-4. ワイプの開始位置設定

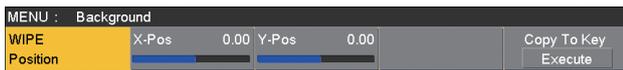
ワイプの開始位置を任意に設定することができます。

対象パターン：

WIPE1 : 5
WIPE2 : 4、5、6、7
SQ1 : 5
SQ2 : 4、5、6、7

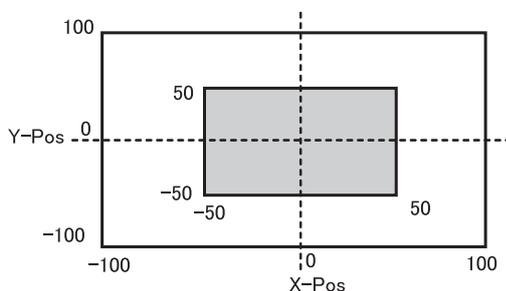
WIPE パターンは、Background メニュー（または Key メニュー）の WIPE Position サブメニューで設定します。SQ パターンは、Background メニュー（または Key メニュー）の SQ Position サブメニューで設定します。

- ①  ボタン（または  ボタン）を押して点灯させ、Background メニュー（または Key メニュー）を表示します。
- ② [F1] を操作して WIPE Position サブメニュー（または、SQ Position サブメニュー）を表示します。



- ③ ポジショナーを操作するか、[F2] と [F3] を操作して、X-Pos 項目と Y-Pos 項目でワイプの開始位置を設定します。
バックグラウンド、またはキーパターンで対象パターンを選択している場合にのみ、設定が可能です。
- ④ フェーダーレバーを操作するか、[AUTO] ボタンを押して、ワイプの動作を確認します。
（例えば、X-Pos : - 50、Y-Pos : - 50 を設定した場合は、次の画面（またはキー）が左下から現れて、画面中心に移動しながらワイプを行います。）

<X-Pos、Y-Pos の設定範囲 >



 画面範囲内
 画面範囲外

- ⑤ 開始位置の設定をコピーする場合は、[F5] (Copy To Key、または Copy To BKGD) を押します。
バックグラウンドの設定はキーの設定へ、キーの設定はバックグラウンドの設定へコピーします。

1-2-5. ワイプのモディファイ

3D (ページターン) 効果の設定

ワイプパターンにライティング効果を付加することができます。

また、ページターン効果のパラメーターを設定することができます。

バックグラウンドトランジション、およびキートランジションに対して設定することができます。

対象パターン：

3D1 : 1、3、7、9

- ①  ボタン（または  ボタン）を押して点灯させ、Background メニュー（または Key メニュー）を表示します。
- ② [F1] を操作して、3D Modify サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、Light 項目でライティング効果を付加するかどうかを選択します。

On	ライティング効果を付加します。
Off	ライティング効果を付加しません。

- ④ [F3] を操作して、Size 項目で縮小したときのサイズを設定します。
- ⑤ [F4] を操作して、Radius 項目でページターン効果の半径を設定します。
- ⑥ [F5] を操作して、Angle 項目でページターン効果の方向を設定します。

1. 基本操作

トリミングの設定

バックグラウンドトランジションを行うときのトリミングの設定をすることができます。

対象パターン：

SQ1、SQ2、SL、3D1、3D2

Trim 項目の“4:3”と“4:3Smth”は、システムフォーマットが、HD フォーマットに設定されている場合に有効になります。

- ① Background メニューより、[F1] を操作して、Modify サブメニューを表示します。



- ② [F2] を操作して、Trim 項目でトリミングの動作とトランジションの動作を設定します。

16:9 (On)	素材の周囲をトリミングします。 素材の周囲に黒い縁どりなどが見えるときに使用します。 システムフォーマットが HD のときは、“16:9” がメニューに表示されますが、システムフォーマットが SD のときは、“On” がメニューに表示されます。
4:3	4:3 のアスペクト比でトリミングを行い、トランジション完了時にトリミングを解除します。
4:3Smth	4:3 のアスペクト比でトリミングを行い、16:9 の映像へ滑らかにトランジションを行います。
Off	トリミングをしません。

- ③ [F3] を操作して、4:3 Auto 項目で素材に応じて自動トリミング（4:3 または 4:3Smth）を行う設定をします。

Off	すべての入力素材を自動トリミングの対象にしません。
On	アップコンバーターの設定で、“Edge Crop” を選択した入力素材を自動トリミングの対象にします。

1. 基本操作

1-2-6. レイテンシーの設定

バックグラウンド映像、またはキー映像の遅延量を設定します。

- ①  ボタンを押して点灯させ、Config メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して Latency サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、BKGD 項目でバックグラウンド映像の遅延量を設定します。
また、[F3] を操作して、Key 項目でキー映像の遅延量を設定します。

1F Fix	映像を 1 フレーム (1F) 遅延させます。 ●ワイプが完了したときに、元の映像が残ることがなくなります。(ワイプパターンに SQ1、SQ2、SL、3D1、3D2 を選択時)
Minimum	映像を遅延させません。 ●ただし、ワイプパターンに SQ1、SQ2、SL、3D1、3D2 を選択しているときやフライングキーを選択しているときは、1 フレーム (1F) 遅延します。

■ BKGD 項目

遅延量の設定	トランジション中以外	MIX/WIPE	SQ/SL/3D
Minimum	遅延なし	遅延なし	1F 遅延
1F Fix	1F 遅延	1F 遅延	1F 遅延

■ Key 項目

遅延量の設定	トランジション中以外	MIX/WIPE	SQ/SL/3D/フライングキー
Minimum	遅延なし	遅延なし	1F 遅延
1F Fix	1F 遅延	1F 遅延	1F 遅延

1. 基本操作

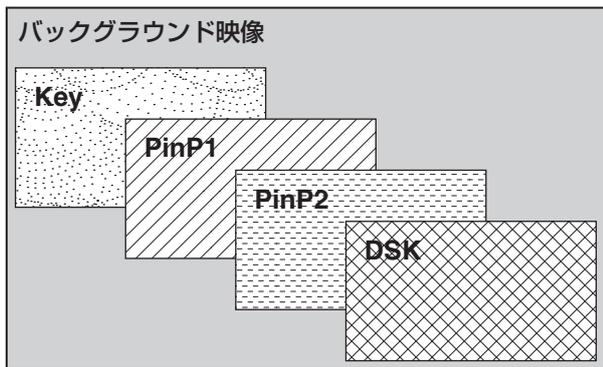
1-3. Key (キー)

バックグラウンド映像に別の映像を合成します。また、キーの抜け具合の調整や、合成した映像にエッジを付加することができます。

バックグラウンド映像に合成する素材として、キーの他に PinP (ピクチャーインピクチャー)、DSK (ダウンストリームキー) があります。

プライオリティ (映像の配置) の初期設定は、下図のようになります。

< プライオリティの初期設定 >

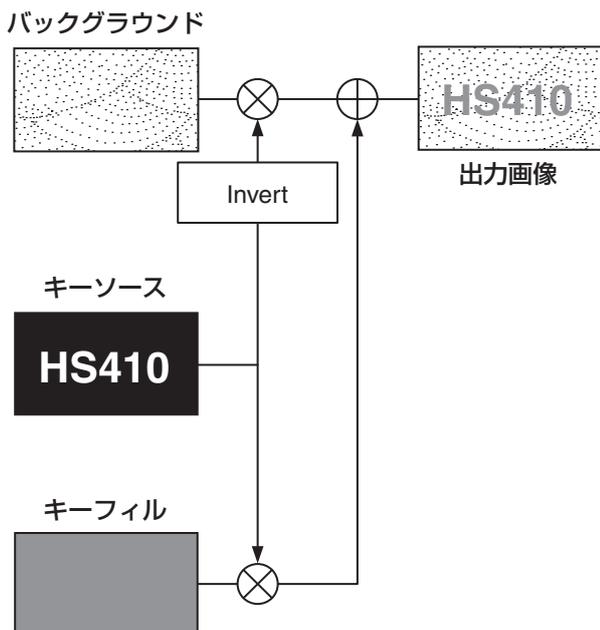


Key、PinP1、PinP2 のプライオリティは、変更することができます。

⇒「1-3-10. プライオリティの設定」参照

また、キー合成のしくみは下図のようになります。

< キー合成のしくみ >



1-3-1. キータイプの選択

① ボタンを押して点灯させ、Key メニューを表示します。

② [F1] を操作して Key サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作して Type 項目を選択します。

Lum (ルミナンスキー / セルフキー)	キーフィル信号の輝度成分または、輝度成分とクロマ成分からキー信号を作成します。
Linear (リニアキー / EXT キー)	キーソース信号の輝度成分からキー信号を作成します。 キーソース信号とキーフィル信号が異なる場合に使用します。
Chroma (クロマキー / セルフキー)	キーフィル信号の特定の色相を基準にしてキー信号を作成します。
Full (フルキー / セルフキー)	全画面の映像をキーソース信号としてキー信号を作成します。 フライングキーと組み合わせて、PinP 合成を行うことが可能です。 ⇒「1-3-9. フライングキー」参照

ルミナンスキーとクロマキーは、セルフキーとして運用されるためキーフィル信号をキーソース信号として使用します。フルキーは、全画面の映像をキーソース信号として使用します。

キーのタイプとしてルミナンスキーやクロマキー、フルキーを選択しているときは、キーソース信号を切り替えてもキー信号は変化しません。

リニアキーを使用する場合、キーソース信号は、背景が黒色でキー合成したい文字や形が白色の素材を使用してください。白黒以外の色の素材は、きれいに合成されない場合があります。

また、背景が白色で黒の文字などの素材は、キーインバート機能で反転させて使用することができます。

④ ルミナンスキーを選択した場合、セルフキー用途を考慮して、キー信号の生成にクロマ成分を含めることができます。(リニアキーには適用されません。)

[F3] を操作して Lum Key 項目で設定します。

Chroma On	輝度成分に加えて、クロマ成分も考慮してキー信号を生成します。 キー信号に、輝度成分の低い色を用いた場合 (例えば、青色の文字を抜きたい場合など) に設定します。
Chroma Off	輝度成分のみからキー信号を生成します。

⑤ [F4] を操作して Fill 項目でフィルのタイプを選択します。

Bus	キーフィル信号にバスの信号を使用します。
Matte	キーフィル信号に内蔵のフィルマットを使用します。

1. 基本操作

1-3-2. キー素材の選択

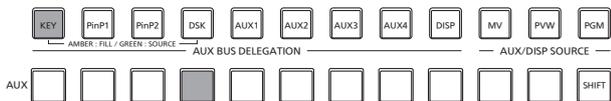
キーフィル、キーソース信号を選択する

AUX バス選択部の [KEY] ボタンを押して、キーフィル信号（アンバー色に点灯）とキーソース信号（緑色に点灯）の選択を切り替えます。

<キーフィル信号の選択>

[KEY] ボタンがアンバー色に点灯している状態で、AUX バスクロスポイントボタン 1～12 を押してキーフィル信号を選択します。

選択された AUX バスクロスポイントボタンはアンバー色に点灯します。（選択された信号が PGM 端子から出力されている場合は、赤色に点灯します。）



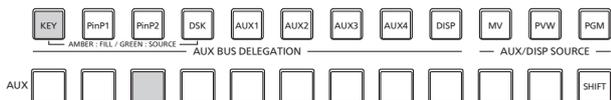
■ アンバー色で点灯

<キーソース信号の選択>

[KEY] ボタンが緑色に点灯している状態で、AUX バスクロスポイントボタン 1～12 を押してキーソース信号を選択します。

選択された AUX バスクロスポイントボタンは緑色に点灯します。（選択された信号が PGM 端子から出力されている場合は、赤色に点灯します。）

ルミナンスキーとクロマキーは、セルフキーとして運用されるためキーフィル信号をキーソース信号として使用します。キーのタイプとしてルミナンスキーやクロマキーを選択しているときは、キーソース信号を切り替えてもキー信号は変化しません。



■ 緑色で点灯

キーフィル信号とキーソース信号の選択を連動させる

① ボタンを押して点灯させ、Config メニューを表示します。

② [F1] を操作して Key Signal Coupling サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作して、Key Fill/Src 項目でキーフィル信号とキーソース信号の連動方法を選択します。

Independent	キーフィル信号とキーソース信号を別々に設定します。
Fill To Source	キーフィル信号を選択するとキーソース信号が自動的に変わります。
Source To Fill	キーソース信号を選択するとキーフィル信号が自動的に変わります。

<Independent>

[KEY] ボタンがアンバー色に点灯しているときにキーフィル信号が選択でき、緑色に点灯しているときにキーソース信号が選択できます。

<Fill To Source>

キーフィル信号を選択したときにキーソース信号も自動的に切り替わります。

最初、キーソース信号とキーフィル信号は、同じ信号になります。

例えば、キーフィル信号に“SDI1”を選択した場合は、キーソース信号も“SDI1”になります。

次に、[KEY] ボタンを押して緑色に点灯させ、キーソース信号に“SDI2”を選択します。このとき「キーフィル信号：SDI1、キーソース信号：SDI2」という組み合わせ情報が本機に記録されます。

キーフィル信号とキーソース信号を他の信号に切り替えて何らかの操作をした後、キーフィル信号を選択して“SDI1”にすると、記録された組み合わせ情報からキーソース信号が自動的に“SDI2”に切り替わります。

キーフィル信号を“SDI1”にした状態でキーソース信号を変えると、変更後の組み合わせ情報に更新されて本機に記録されます。

<Source To Fill>

キーソース信号を選択したときにキーフィル信号が自動的に切り替わるようになります。

ただし、[KEY] ボタンが点灯していない状態から [KEY] ボタンを押すと、最初は、[KEY] ボタンが緑色に点灯してキーソース信号を選択するモードになることにご注意ください。

(Independent と Fill to Source の場合は、最初に [KEY] ボタンがアンバー色に点灯します。)

記録された組み合わせ情報は、Key Signal Coupling サブメニューの Key Fill/Src 項目を変更すると初期化されます。

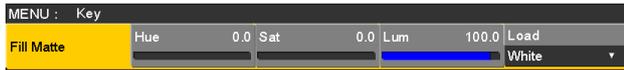
初期値は、キーソース信号とキーフィル信号が同じです。

1. 基本操作

フィルマットの色を設定する

①  ボタンを押して点灯させ、Key メニューを表示します。

② [F1] を操作して Fill Matte サブメニューを表示します。



③ [F2] ~ [F4] を操作して、フィルマットの Hue、Sat、Lum を調整します。

■ プリセットカラーを呼び出す場合

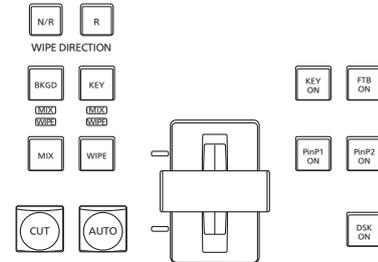
[F5] を操作して Load 項目でプリセットカラーを選択し、[F5] を押します。

- [F5] を押すと、それまで設定していた値が取り消されてプリセットカラーの値に変更されます。
- プリセットカラーを呼び出す前に設定していた値を保存する場合は、「1-10. メモリー」を参照してください。

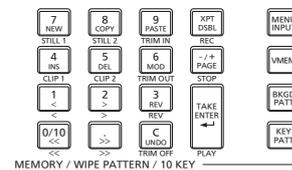
1-3-3. キートランジション

① トランジションモードを選択します。
トランジション部の [KEY] ボタンを押して点灯させます。

バックグラウンドトランジションとキートランジションを同時に実行させる場合は、[BKGD] ボタンと [KEY] ボタンを同時に押して両方点灯させます。



② トランジションタイプを選択します。
トランジション部の [MIX] ボタンまたは [WIPE] ボタンで、キートランジションのモードを選択します。選択したボタンがアンバー色に点灯し、選択したモードの MIX/WIPE 選択状態表示 LED が点灯します。WIPE を選択した場合は、メモリー／ワイブパターン／テンキー部の [KEY PATT] ボタンを押して点灯させ、ワイブパターンを選択します。



③ トランジションの時間を設定します。
Time メニューより、[F1] を操作して Key サブメニューを表示します。
バックグラウンドトランジションと同様に、トランジションタイムを設定します。

1. 基本操作

④ ワイブの方向を設定します。

Key メニューより、[F1] を操作して Transition サブメニューを表示します。

[F1] を操作して、Keyout Pattern 項目で Normal (ノーマル) /Reverse (リバース) を設定します。

Normal (ノーマル)	キーアウトのパターンを、キーインのパターンと同じ方向にします。
Reverse (リバース)	キーアウトのパターンを、キーインのパターンと逆方向 (対角方向) にします。

< パターン例 >

	パターン例 1	パターン例 2	パターン例 3 ● WIPE1 : 5 ● WIPE2 : 1 ~ 7	パターン例 4 ● SQ1 : 5 ● SQ2 : 1, 2, 4 ~ 7 ● 3D1 : 5 ● 3D2 : 1, 2, 3
キーイン				
キーアウト (ノーマル)				
キーアウト (リバース)				

: キー合成されている領域を示します。

- 「WIPE1 : 5」、 「WIPE2 : 1 ~ 7」 は、パターン例 3 の動作を行います。
- 「SQ1 : 5」、 「SQ2 : 1, 2, 4 ~ 7」、 「3D1 : 5」、 「3D2 : 1 ~ 3」 は、パターン例 4 の動作を行い、ノーマルとリバースが同じ動作になります。

⑤ トランジションを実行します。

トランジション部の [AUTO] ボタンを押して、設定されたトランジションタイムでトランジションを自動で実行します。

または、フェーダーレバーを操作して手動でトランジションを実行します。

キーオートトランジション

トランジション部の [KEY ON] ボタンを押すと、設定されたトランジションタイムでトランジションを自動で実行します。

キーイン中は、[KEY ON] ボタンが赤色に点滅し、トランジションが完了すると赤色に点灯します。

完全にキーインした状態で [KEY ON] ボタンを押すと、KEY 映像がトランジション (キーアウト) します。

キーアウト中は、[KEY ON] ボタンが赤色に点灯し、トランジションが終了すると消灯します。

トランジションの途中で [KEY ON] ボタンを押すと、トランジションの方向が反転します。

1. 基本操作

1-3-4. キープレビュー

プレビュー出力にキーのプレビュー映像を出力して、キーの調整および確認をすることができます。

- ① Key メニューより、[F1] を操作して Key サブメニューを表示します。



- ② [F5] を操作して、PVW 項目でプレビューのモードを設定します。

On	プレビュー出力にキー効果を付加した映像を出力します。
Off	プレビュー出力にキー効果を付加しない映像を出力します。
Auto	プレビュー出力に次のトランジションのプレビュー映像を出力します。

On/Off を割り当てたユーザーボタンを押すと、On (ボタン点灯) と Off (ボタン消灯) が交互に切り替わり、“Auto” の設定にはなりません。

メニュー	ユーザーボタン	ユーザーボタンを押す
On	点灯	Off：消灯
Off	消灯	On：点灯
Auto	消灯	On：点灯

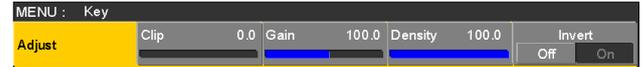
メニューの操作で“Auto”を選択すると、ユーザーボタンは Off (消灯) になります。

1-3-5. ルミナンスキー／リニアキーの調整

ルミナンスキーとリニアキーの抜け具合を調整します。

- ① ボタンを押して点灯させ、Key メニューを表示します。

- ② [F1] を操作して Adjust サブメニューを表示します。



- ③ [F2]、[F3]、[F4] を操作してキーの抜け具合を調整します。

- ④ [F5] を操作してキーインバートの設定をします。
On の場合は、内部で生成するキー信号を反転させます。

操作 / パラメーター	設定内容	設定範囲
F2 / Clip	キー信号作成の基準レベル	0.0 ~ 108.0
F3 / Gain	キーの増幅度	0.0 ~ 200.0
F4 / Density	キーの濃さ	0.0 ~ 100.0
F5 / Invert	キー信号の反転	On、Off

1. 基本操作

1-3-6. クロマキーの調整

選択したキー素材に対してサンプリングを行い、キーの抜け具合を調整します。

ステップ 1

■ 自動でサンプリングを実行する場合

①  ボタンを押して点灯させ、Chroma Key メニューを表示します。

② [F1] を操作して、Auto Compute サブメニューを表示させます。

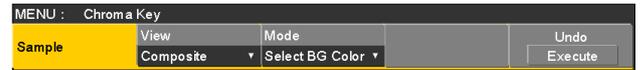


③ [F2] を押して、自動的にサンプリングを実行します。サンプリングした内容を元に戻す場合は、[F5] を押します。

■ 手でサンプリングを実行する場合

①  ボタンを押して点灯させ、Chroma Key メニューを表示します。

② [F1] を操作して、Sample サブメニューを表示させます。



③ [F2] を操作して、View 項目で “Composite” (バックグラウンド映像とキーの合成映像) を選択します。

④ [F3] を操作して、Mode 項目で “Select BG Color” を選択します。

Select BG Color	フォアグラウンド映像のバックグラウンドにする色を指定します。 通常は、ブルーバック、またはグリーンバックを指定します。
------------------------	--

⑤ ポジショナーを使って、サンプルマーカの位置を移動させます。

サンプルマーカのサイズを変更する場合は、ロータリーエンコーダー [Z] を回します。

⑥ 設定したサンプル領域で良ければ、ロータリーエンコーダー [Z] を押します。

設定した領域がサンプリングされます。

⑦ サンプリングを実行したあと、サンプリング前の状態に戻す場合は、[F5] を押します。

元に戻すことができる操作の回数は、1 度だけです。

1. 基本操作

ステップ 2

バックグラウンド映像のノイズを除去します。
数回この操作を行って、ノイズを除去します。

- ① Chroma Key メニューより、[F1] を操作して Sample サブメニューを表示させます。



- ② [F2] を操作して、View 項目で “Matte” (マット映像) を選択します。
- ③ [F3] を操作して、Mode 項目で “Clean BG Noise” を選択します。

Clean BG Noise	バックグラウンド映像のノイズを除去します。
----------------	-----------------------

- ④ ポジショナーを使って、バックグラウンド映像のノイズ (白い点) の位置にサンプルマーカーの位置を移動させます。
サンプルマーカーのサイズを変更する場合は、ロータリーエンコーダー [Z] を回します。
- ⑤ 設定したサンプル領域で良ければ、ロータリーエンコーダー [Z] を押します。
設定した領域のノイズが除去されます。
- ⑥ サンプルングを実行したあと、サンプルング前の状態に戻す場合は、[F5] を押します。
元に戻すことができる操作の回数は、1 度だけです。



ノイズ除去前



ノイズ除去後

ステップ 3

フォアグラウンド映像のノイズを除去します。
数回この操作を行って、ノイズを除去します。

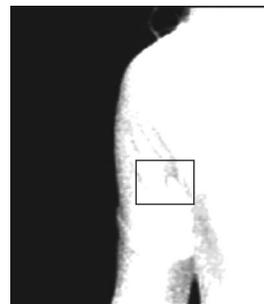
- ① [F2] を操作して、View 項目で “Matte” (マット映像) を選択します。



- ② [F3] を操作して、Mode 項目で “Clean FG Noise” を選択します。

Clean FG Noise	フォアグラウンド映像のノイズを除去します。
----------------	-----------------------

- ③ ポジショナーを使って、フォアグラウンド映像のノイズ (黒い点) の位置にサンプルマーカーの位置を移動させます。
サンプルマーカーのサイズを変更する場合は、ロータリーエンコーダー [Z] を回します。
- ④ 設定したサンプル領域で良ければ、ロータリーエンコーダー [Z] を押します。
設定した領域のノイズが除去されます。
- ⑤ サンプルングを実行したあと、サンプルング前の状態に戻す場合は、[F5] を押します。
元に戻すことができる操作の回数は、1 度だけです。



ノイズ除去前



ノイズ除去後

1. 基本操作

ステップ 4

ステップ 1～ステップ 3 の操作では、下の映像のように髪の毛の付近など細部にノイズが残ってしまいます。

ステップ 4 では、細部に残っているノイズを除去します。ノイズの数が多い場合は、数回この操作を行って、ノイズを除去します。

ノイズの数が少ない場合は、Sample サブメニューの Mode 項目 (“Spill+” と “Spill-”) でノイズを調整します。



- ① [F2] を操作して、View 項目で “Composite” (バックグラウンド映像とキーの合成映像) を選択します。



- ② [F3] を操作して、Mode 項目で “Spill Sponge” を選択します。

Spill Sponge	細部に残っているノイズを除去します。
-----------------	--------------------

- ③ ポジショナーを使って、ノイズが残っている位置にサンプルマーカーの位置を移動させます。サンプルマーカーのサイズを変更する場合は、ロータリーエンコーダー [Z] を回します。

- ④ 設定したサンプル領域で良ければ、ロータリーエンコーダー [Z] を押します。設定した領域のノイズが除去され、より自然な色に変わります。

- ⑤ サンプルングを実行したあと、サンプルング前の状態に戻す場合は、[F5] を押します。元に戻すことができる操作の回数は、1 度だけです。

- サンプル領域は、明るい部分と暗い部分の両方でそれぞれサンプルングしてください。
- 上記の操作を行っても、フォアグラウンド映像のノイズが完全に除去されない場合は、FineTuning サブメニューの操作を行ってください。

ステップ 5

ノイズの調整や透明度など、映像の微調整を行います。

- ① Chroma Key メニューより、[F1] を操作して Sample サブメニューを表示させます。



- ② [F2] を操作して、View 項目で調整を行う映像を選択します。

Composite	バックグラウンド映像とキーの合成映像
Matte	マット映像
Proc.FG	プロセスフォアグラウンド映像
FG	フォアグラウンド映像

- ③ [F3] を操作して、Mode 項目で調整機能を選択します。各項目の詳細は、次ページを参照してください。

- ④ ポジショナーを使って、サンプルングする位置にサンプルマーカーの位置を移動させます。サンプルマーカーのサイズを変更する場合は、ロータリーエンコーダー [Z] を回します。

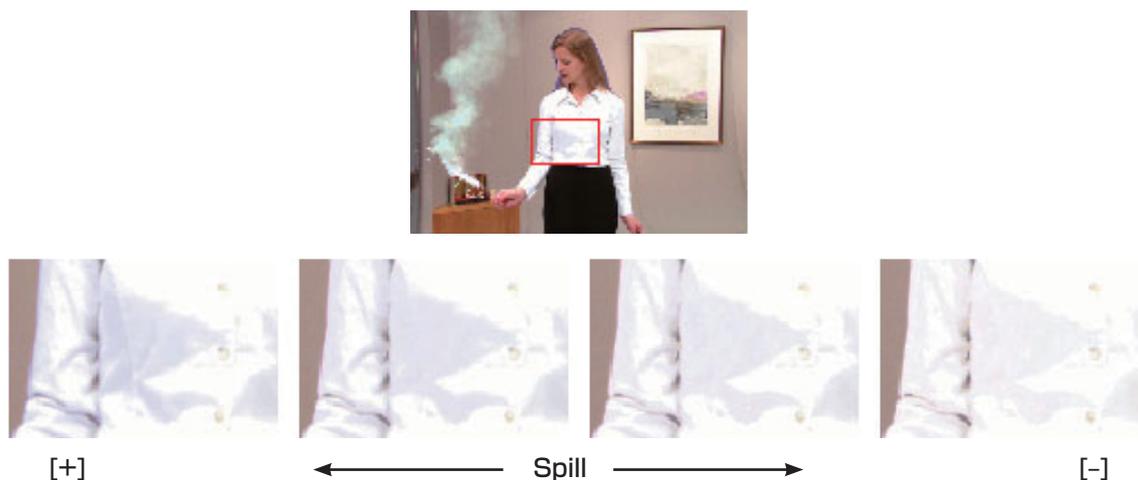
- ⑤ 設定したサンプル領域で良ければ、ロータリーエンコーダー [Z] を押します。設定した領域のサンプルングが行われます。

- ⑥ 調整を行ったあと、1 段階前の状態に戻す場合は、[F5] を押します。元に戻すことができる操作の回数は、1 度だけです。

1. 基本操作

[Spill-] [Spill+]

繰り返しサンプリングすることにより、フォアグラウンド映像のノイズの除去と復元を段階的に行うことができます。



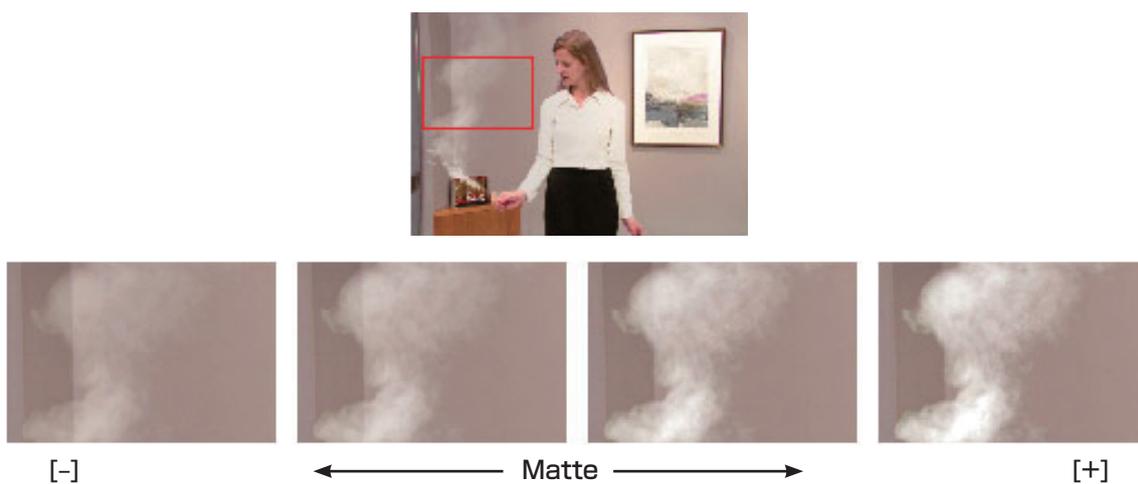
[Matte-] [Matte+]

マット情報の調整を行います。

たとえば、フォアグラウンド映像の影の領域を薄くする場合には、[Matte-] を使用して調整します。

影の領域を濃くする場合には、[Matte+] を使用します。

煙や水など半透明な映像をより際立たせることができます。



1. 基本操作

[Detail-] [Detail+]

バックグラウンド映像のノイズを、段階的に除去することができます。

他のサンプリング操作で失われた映像などを調整し、映像の質感や透明度を調整する場合に有効です。



[-]

← Detail →

[+]

[Matte Sponge]

フォアグラウンド映像にある被写体の半透明な部分を選択して不透明にします。

Sample サブメニューの [Clean FG Noise] と異なり、色情報を変更しません。

[Clean FG Noise] は、選択部分の色がオリジナルの色に戻りますが、[Matte Sponge] の場合、半透明になっているキーを不透明にするだけで、色はそのままとなりオリジナルの色には戻りません。

[Make FG Trans]

フォアグラウンド映像で、透明度が低い領域の透明度を高くします。

たとえば、フォアグラウンドの映像で、濃い煙や雲などに覆われた部分を半透明にする場合に有効です。

[Restore Detail]

バックグラウンド映像で、透明度が高い領域の透明度を低くします。

たとえば、Sample サブメニューの [Clean BG Noise] などの操作で、失われた微細な映像（ほつれた髪の毛や煙など）を元に戻す場合に有効です。

1. 基本操作

[FineTuning]

微細な映像の調整を行います。

- ① Chroma Key メニューより、[F1] を操作して Sample サブメニューを表示させます。



- ② [F2] を操作して、View 項目で “Composite” を選択します。
- ③ [F3] を操作して、Mode 項目で “FineTuning” を選択します。
- ④ ポジショナーを使って、サンプリングする位置にサンプルマーカーの位置を移動させます。
サンプルマーカーのサイズを変更する場合は、ロータリーエンコーダー [Z] を回します。
- ⑤ 設定したサンプル領域で良ければ、ロータリーエンコーダー [Z] を押します。
- ⑥ Chroma Key メニューより、[F1] を操作して Fine Tuning サブメニューを表示させます。



- ⑦ [F2] を操作して、Spill 項目でノイズの除去と復元を行います。
時計方向に回すと、フォアグラウンド映像から多くのノイズが除去され、ブルースクリーンの補色（反対色）に近づいていきます。
反時計方向に回すと、オリジナルのフォアグラウンド映像に近づいていきます。
- ⑧ [F3] を時計方向に回して、Trans 項目でフォアグラウンド映像の色に近い色のマットを調節することができます。
たとえば、フォアグラウンドの映像で、濃い煙や雲などに覆われた部分を半透明にする場合に有効です。
- ⑨ [F4] を時計方向に回して、Detail 項目でバックグラウンド映像の色に近い色に対するマット情報を調節します。
たとえば、サンプリングによりフォアグラウンド映像で失われた微細な映像（ほつれた髪の毛や煙など）を元に戻す場合に有効です。

ステップ 6

生成したクロマキー信号の微調整を行います。

- ① Chroma Key メニューより、[F1] を操作して Adjust サブメニューを表示させます。



- ② [F2] を操作して、Narrow 項目でクロマキー信号の幅を調整します。
キー信号の幅を水平方向に 0.5（画素数）の単位で調整します。
- ③ [F3] を操作して、Phase 項目でクロマキー信号の水平位相を調整します。
キー信号の位置を 0.5（画素数）の単位で水平方向に移動することができます。

1. 基本操作

1-3-7. キーの装飾

キーに、ボーダーやシャドウなどのエッジを付加します。

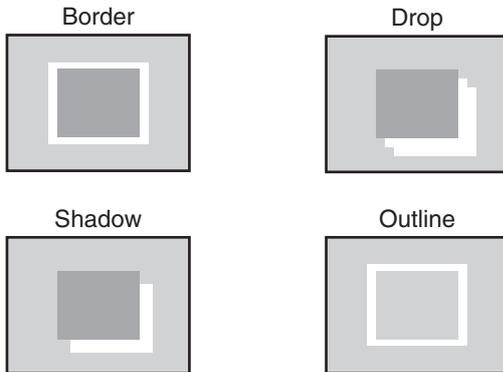
キーのエッジを設定する

- ①  ボタンを押して点灯させ、Key メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して Edge1 サブメニューを表示します。

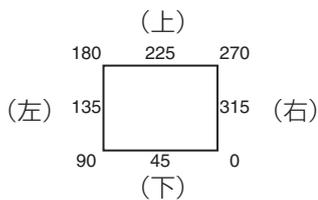
MENU: Key				
Edge1	Type	Width	Direction	Density
	Off	2	0	100%

- ③ [F2] を操作してエッジのタイプを選択します。

Off	エッジを付加しません。
Border	全縁にボーダーを付加します。
Drop	斜め方向のボーダーを付加します。
Shadow	シャドウを付加します。
Outline	アウトライン (フィルなしのボーダーのみ) を付加します。



- ④ [F3] を操作してエッジの幅を設定します。
- ⑤ [F4] を操作して “Drop”、“Shadow” を付加する方向 (45° 単位) を設定します。



- ⑥ [F5] を操作してエッジの濃さ (Density) を設定します。

エッジフィルを設定する

エッジとして挿入する素材を設定します。

- ① Key メニューより、[F1] を操作して、Edge2 サブメニューを表示します。

MENU: Key	
Edge2	Edge Fill
	Color

- ② [F2] を操作して、Edge Fill 項目でエッジの素材を選択します。

Color	Edge Color で設定した色を使用します。
CBGD1	カラーバックグラウンドを使用します。
CBGD2	
Still1	静止画ビデオメモリー (Still1) を使用します。
Still2	静止画ビデオメモリー (Still2) を使用します。
Clip1	動画ビデオメモリー (Clip1) を使用します。
Clip2	動画ビデオメモリー (Clip2) を使用します。

エッジの色を設定する

- ① Key メニューより、[F1] を操作して、Edge Color サブメニューを表示します。

MENU: Key					
Edge Color	Hue	Sat	Lum	Load	
	0.0	0.0	100.0	Black	

- ② [F2] ~ [F4] を操作して、エッジカラーの Hue、Sat、Lum を調整します。

■ プリセットカラーを呼び出す場合

[F5] を操作して Load 項目でプリセットカラーを選択し、[F5] を押します。

- [F5] を押すと、それまで設定していた値が取り消されてプリセットカラーの値に変更されます。
- プリセットカラーを呼び出す前に設定していた値を保存する場合は、「1-10. メモリー」を参照してください。

1. 基本操作

1-3-8. キーのマスク

BOX パターンのマスク信号で、キー信号をマスクします。

①  ボタンを押して点灯させ、Key メニューを表示します。

② [F1] を操作して Mask サブメニューを表示させます。



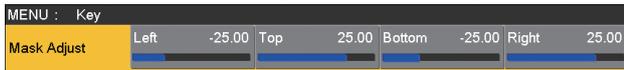
③ [F2] を操作して、Mask 項目でマスクの方法を設定します。

Off	キー信号をマスクしません。
Manual	Mask Adjust サブメニューで設定する領域をマスクします。
4:3	4:3 のアスペクト比にマスクします。

④ [F3] を操作して、Invert 項目でマスク信号を反転させるかどうかを設定します。

On	マスク信号を反転させます。
Off	マスク信号を反転させません。

⑤ [F1] を操作して Mask Adjust サブメニューを表示させます。

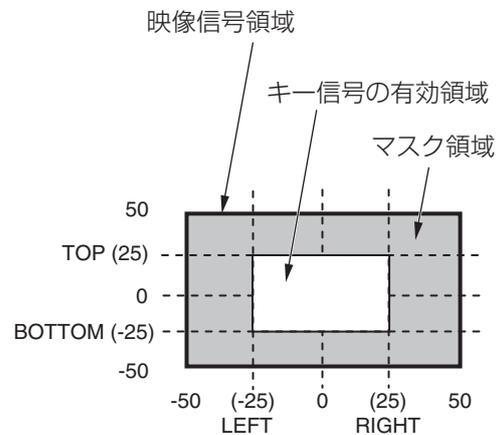


⑥ [F2] ~ [F5] を操作して、マスクする領域を設定します。

操作 / パラメーター	設定内容	設定範囲 / 初期値
F2 / Left	キー左側の位置	-50.00 ~ 50.00 / -25.00
F3 / Top	キー上部の位置	-50.00 ~ 50.00 / 25.00
F4 / Bottom	キー下部の位置	-50.00 ~ 50.00 / -25.00
F5 / Right	キー右側の位置	-50.00 ~ 50.00 / 25.00

Left と Right、Top と Bottom は、お互いの設定範囲を超えることはできません。

< キーマスクの設定 > (図はデフォルト値の場合)



1. 基本操作

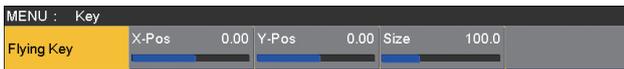
1-3-9. フライングキー

入力されたキー信号に対して、DVE 効果を利用して移動や拡大、縮小を行うことができます。
フライングキーを有効にするためには、キートランジションで「SQ2 : 8」を選択します。
⇒「1-2-1. ワイプパターンの選択」参照

キートランジションを実行すると、フライングキーのメニューで設定したキー信号でキー合成を行います。
(トランジション効果は、MIX に固定です。)
フライングキーでは、DVE 効果を利用しているため、映像が 1 フレーム遅れます。

①  ボタンを押して点灯させ、Key メニューを表示します。

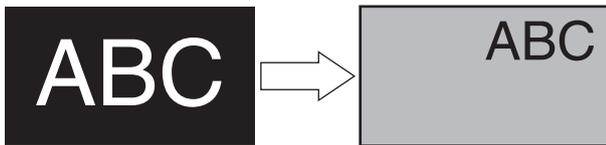
② [F1] を操作して Flying Key サブメニューを表示させます。



③ [F2] を操作して、X-Pos 項目でキー信号の X 座標を設定します。

④ [F3] を操作して、Y-Pos 項目でキー信号の Y 座標を設定します。

⑤ [F4] を操作して、Size 項目でキー信号の変更サイズ (最大 400: 400 %) を設定します。



キー信号

フライングキーで合成

DVE 効果の前にキーのエッジを付加するため、サイズを変更するとエッジの太さも変化します。

フライングキーを利用した PinP 合成

「1-3-1. キータイプの選択」の Type 項目で“Full”を選択すると、フライングキーを利用して PinP 合成を行うことができます。
(このとき、Adjust サブメニューで Clip 項目と Gain 項目の設定ができません。)

フルキーは、全画面の映像がキーソース信号となるため、そのままではエッジが付加されません。
エッジを付加する場合は、キーソース信号が全画面より小さくなるようにマスクを行ってください。
⇒マスクのしかたは、「1-3-8. キーのマスク」を参照してください。

1-3-10. プライオリティの設定

キーと PinP1、PinP2 の映像が重なったときの位置関係を設定します。

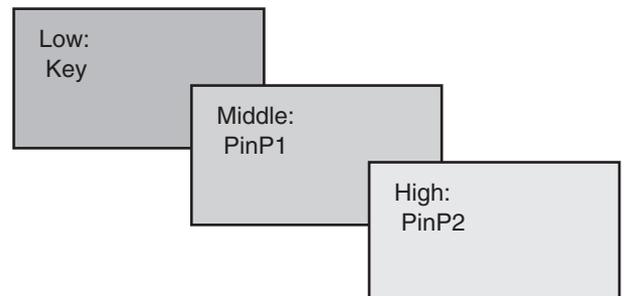
①  ボタンを押して点灯させ、Key メニューを表示します。

② [F1] を操作して Key Priority サブメニューを表示させます。



③ [F2] ~ [F4] を操作して、Low 項目、Middle 項目、High 項目でそれぞれの位置関係を設定します。

Low	最下位の対象を設定します。
Middle	中間の対象を設定します。
High	最上位の対象を設定します。



1. 基本操作

1-4. PinP(ピクチャーインピクチャー)

バックグラウンド映像に別の映像を合成します。
本機は、2チャンネルのPinPに対応しています。

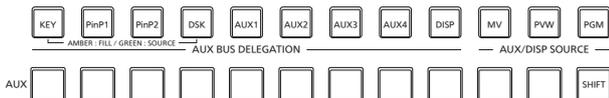
1-4-1. PinPチャンネルと素材の選択

AUXバス選択ボタンの[PinP1]ボタン(または、[PinP2]ボタン)を押します。

[PinP1]ボタン(または、[PinP2]ボタン)が点灯して内蔵ディスプレイにPinP1メニュー(または、PinP2メニュー)が表示されます。

このとき、AUXバスクロスポイントボタンは、PinP1の素材(または、PinP2の素材)が選択されている状態になります。

選択されたAUXバスクロスポイントボタンは、アンバー色に点灯します。(選択された信号がPGM出力されている場合は、赤色に点灯します。)



1-4-2. PinP素材間のトランジション

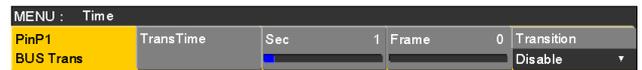
PinPバスの素材を選択したとき、映像を切り替えるときの効果をMIXトランジションにすることができます。

(バストランジション機能)

- Dot by Dotモードに設定されている素材と他の素材を切り替えた場合は、映像が瞬時に変わるカットの切り替え動作になります。

① [TIME] ボタンを押して点灯させ、Timeメニューを表示します。

② [F1] を操作してPinP1 BUS Trans(または、PinP2 BUS Trans)サブメニューを表示させます。



③ [F3] と [F4] を操作して、トランジションタイムを設定します。

④ [F5] を操作して、バストランジション機能の有効/無効を設定します。

Enable	有効
Disable	無効

トランジション中は、トランジション元のボタンが点灯し、トランジション先のボタンが点滅します。
トランジションが完了すると、トランジション元のボタンが消灯し、トランジション先のボタンが点灯します。
また、トランジション中に別の信号に切り替えた場合、トランジションは、その途中から継続して処理が行われます。

1. 基本操作

1-4-3. Shape の選択

PinP の映像を合成するときの形には、四角形 (Square)、円形 (Circle)、ハート (Heart)、星 (Star)、花 (Flower) を選択することができます。

①  ボタンを押して点灯させ、PinP1 メニュー (または PinP2 メニュー) を表示します。

② [F1] を操作して PinP サブメニューを表示させます。



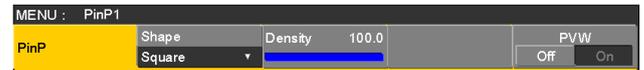
③ [F2] を操作して、Shape 項目で映像を合成するときの形を選択します。

④ [F3] を操作して、Density 項目で映像を合成するときの透過率 (濃さ) を調整します。

1-4-4. PinP のプレビュー

プレビュー出力に PinP1 と PinP2 のプレビュー映像を出力するかどうかを選択します。

① PinP サブメニューより、[F5] を操作して PVW 項目を設定します。



On	プレビュー出力に、PinP1 (または PinP2) の効果を付加した映像を出力します。
Off	プレビュー出力に、PinP1 (または PinP2) の効果を付加しない映像を出力します。

- PVW の On/Off は、ユーザーボタンにアサインすることができます。
ユーザーボタンに “PinP1 PVW” (または “PinP2 PVW”) をアサインすると、ボタンを押すごとに PinP1 映像 (または PinP2 映像) のプレビュー出力を On/Off します。
ユーザーボタンに “PinP PVW” をアサインすると、ボタンを押すごとに PinP1 映像と PinP2 映像のプレビュー出力を同時に On/Off します。
⇒ 「3-3-1. ユーザーボタンの設定」 参照

1-4-5. PinP のトランジション

- ① トランジションの時間を設定します。
Time メニューより、[F1] を操作して PinP1 サブメニュー (または PinP2 サブメニュー) を表示します。
バックグラウンドトランジションと同様に、トランジションタイムを設定します。
⇒ 「1-1-6. オートトランジション」 参照
- ② トランジション部の [PinP1 ON] ボタン (または [PinP2 ON] ボタン) を押すと、設定されたトランジションタイムで PinP1 映像 (または PinP2 映像) がトランジション (フェードイン) します。
フェードイン中は、[PinP1 ON] ボタン (または [PinP2 ON] ボタン) が赤色に点滅し、トランジションが完了すると赤色に点灯します。
完全にフェードインした状態で [PinP1 ON] ボタン (または [PinP2 ON] ボタン) を押すと、PinP1 映像 (または PinP2 映像) がトランジション (フェードアウト) します。
フェードアウト中は、[PinP1 ON] ボタン (または [PinP2 ON] ボタン) が赤色に点灯し、トランジションが終了すると消灯します。
トランジションの途中で [PinP1 ON] ボタン (または [PinP2 ON] ボタン) を押すと、トランジションの方向が反転します。

1. 基本操作

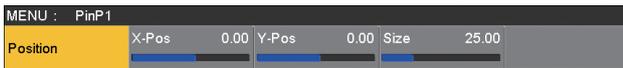
1-4-6. PinP の調整

位置とサイズを調整する

PinP メニューが選択されているとき、ポジションナー部のポジションナーで X、Y 座標を調整し、ロータリーエンコーダー [Z] で大きさを調整します。またメニューでも設定することができます。

①  ボタンを押して点灯させ、PinP1 メニュー（または PinP2 メニュー）を表示します。

② [F1] を操作して、Position サブメニューを表示させます。



③ ポジションナーとロータリーエンコーダー [Z] を操作するか、[F2]、[F3]、[F4] を操作して、X-Pos 項目、Y-Pos 項目、Size 項目で X、Y 座標と大きさを設定します。

Dot by dot モードを選択する

システムが HD モードに設定され、かつ PinP の素材に SD フォーマットの映像を使用する場合、Dot by Dot モード（等倍の映像）で合成することができます。

このモードでは、SD フォーマットの映像をアップコンバートしないため、画像の劣化を防ぐことができます。

- Position サブメニューの Size 項目で “100.00” を設定した場合、合成するサイズが SD フォーマットの映像のライン数と同じになります。

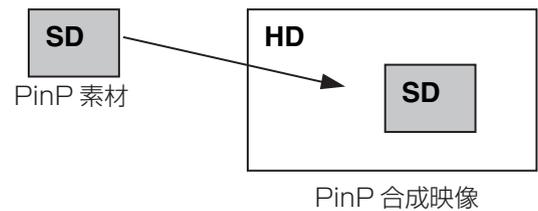
①  ボタンを押して点灯させ、Input メニューを表示します。

② [F2] を操作して、Select 項目で PinP 素材を入力する信号を選択します。

③ [F1] を操作して、FS サブメニューを表示します。



④ [F3] を操作して、Mode 項目で “Dot by Dot” を選択し、[F3] を押して確定します。



1. 基本操作

1-4-7. PinP1 と PinP2 の連動

座標および回転角度を設定した軸に対して、PinP1 と PinP2 の映像が対称な動作をします。

基準になる映像は、操作しているメニューの PinP 映像になります。

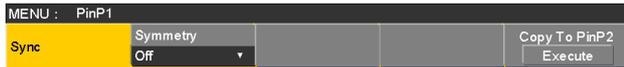
プライオリティを設定する

キーと PinP1、PinP2 の映像が重なったときの位置関係を設定します。

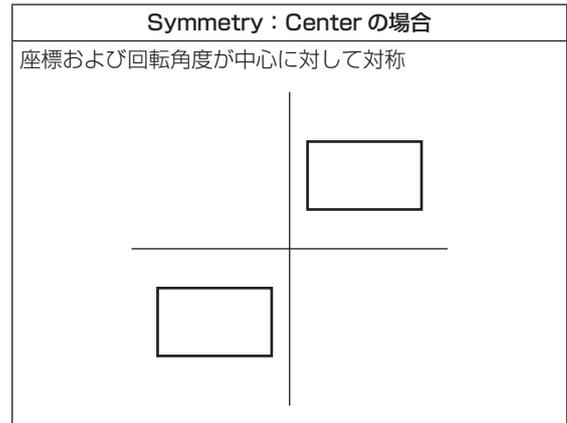
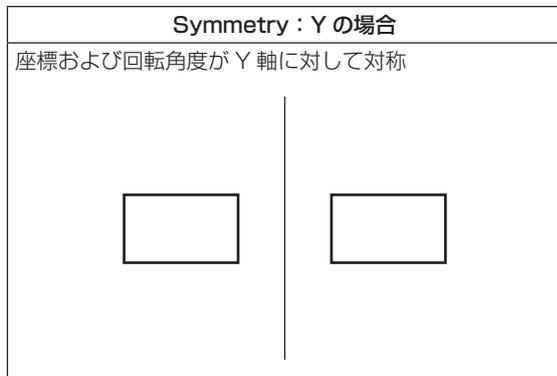
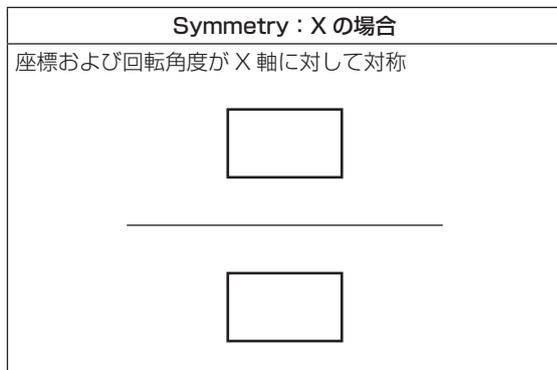
⇒「1-3-10. プライオリティの設定」参照

PinP1 と PinP2 を連動させる

- ①  ボタンを押して点灯させ、PinP1 メニュー（または PinP2 メニュー）を表示します。
- ② [F1] を操作して、Sync サブメニューを表示させます。



- ③ [F2] を操作して、Symmetry 項目で基準にする位置を選択します。
基準になる映像は、操作しているメニューの PinP 映像になります。



設定値をコピーする

PinP1 の設定値を PinP2 へコピー、同様に PinP2 の設定値を PinP1 へコピーすることができます。

- ① PinP1 メニュー（または PinP2 メニュー）で [F1] を操作して、Sync サブメニューを表示します。



- ② [F2] を操作して、Symmetry 項目で Off を選択します。
- ③ [F5] を押すと、PinP1（または PinP2）の設定値がコピーされ、PinP2（または PinP1）の値に設定されます。

NOTE

下記の設定値は、コピーされません。

- Trim サブメニュー

1. 基本操作

1-4-8. PinP の装飾

PinP にボーダーやソフト効果を付加します。

- ①  ボタンを押して点灯させ、PinP1 メニュー（または PinP2 メニュー）を表示します。
- ② [F1] を操作して Border サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、Border 項目でボーダーの On/Off を設定します。
- ④ [F3] を操作して、Width 項目でボーダーの幅を設定します。
- ⑤ [F4] を操作して、Soft 項目でソフト効果の量を設定します。0.0 はソフト効果 OFF となります。
Border 項目を “On” に設定したとき、ソフト効果の量は、ボーダーの幅に対するソフト効果の割合を示します。
ソフト効果のみを PinP に付加する場合は、Border 項目を “Off” に設定してください。
- ⑥ [F5] を操作して、Mode 項目でボーダー幅の変化を設定します。

Fix	ボーダー幅を一定に保ちます。
Variable	PinP のサイズに合わせてボーダー幅が変化します。

ボーダーの色を設定する

- ① PinP1 メニュー（または PinP2 メニュー）で [F1] を操作して、Border Color サブメニューを表示します。



- ② [F2] ~ [F4] を操作して、ボーダーカラーの Hue、Sat、Lum を調整します。

■ プリセットカラーを呼び出す場合

[F5] を操作して Load 項目でプリセットカラーを選択し、[F5] を押します。

- [F5] を押すと、それまで設定していた値が取り消されてプリセットカラーの値に変更されます。
- プリセットカラーを呼び出す前に設定していた値を保存する場合は、「1-10. メモリー」を参照してください。

1. 基本操作

1-4-9. トリミングの設定

①  ボタンを押して点灯させ、PinP1 メニュー（または PinP2 メニュー）を表示します。

② [F1] を操作して Trim サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作して、Trim 項目でトリミングの種類を選択します。

Off	トリミングをしません。
4:3	アスペクト比が 4:3 になるように自動的にトリミングします。
Manual	Trim Adjust サブメニューで設定されている値でトリミングします。

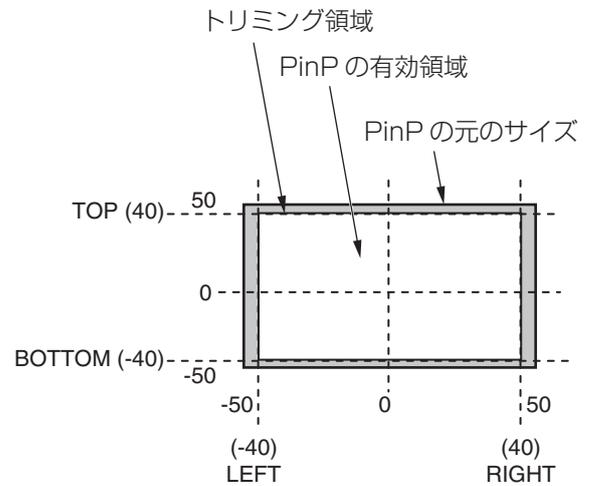
④ [F3] を操作して、Manual 項目でマニュアル設定時の操作を選択します。

Free	Left, Right, Top, Bottom のパラメーターが独立して変化します。 ただし、Left と Right, Top と Bottom は、お互いを超えることはできません。
Pair	Left と Right, Top と Bottom のトリミング量が同じになるように変化します。 (上下、左右対称になります)

⑤ [F1] を操作して Trim Adjust サブメニューを表示し、[F2]、[F3]、[F4]、[F5] を操作してトリミングの値を設定します。

操作 / パラメーター	設定内容	設定範囲 / 初期値
F2 / Left	左側のトリミング値	-50.00 ~ 50.00 / -40.00
F3 / Top	上部のトリミング値	-50.00 ~ 50.00 / 40.00
F4 / Bottom	下部のトリミング値	-50.00 ~ 50.00 / -40.00
F5 / Right	右側のトリミング値	-50.00 ~ 50.00 / 40.00

< トリミングの設定 > (図はデフォルト値の場合)



1. 基本操作

1-5. DSK (ダウンストリームキー)

バックグラウンド映像に文字や別の映像を合成します。

1-5-1. DSK タイプの選択

①  ボタンを押して点灯させ、DSK メニューを表示します。

② [F1] を操作して DSK サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作して Type 項目を選択します。

Lum (ルミナンスキー/ セルフキー)	キーフィル信号の輝度成分からキー信号を作成します。
Linear (リニアキー/ EXT キー)	キーソース信号の輝度成分からキー信号を作成します。 キーソース信号とキーフィル信号が異なる場合に使用します。

ルミナンスキーは、セルフキーとして運用されるためキーフィル信号をキーソース信号として使用します。ダウンストリームキーのタイプとしてルミナンスキーを選択しているときは、キーソース信号を切り替えてもキー信号は変化しません。

リニアキーを使用する場合、キーソース信号は、背景が黒色でキー合成したい文字や形が白色の素材を用意してください。白黒以外の色の素材は、きれいに合成されない場合があります。

また、背景が白色で黒の文字などの素材は、キーインバート機能で反転させて使用することができます。

④ ルミナンスキーを選択した場合、セルフキー用途を考慮して、キー信号の生成にクロマ成分を含めることができます。(リニアキーには適用されません。)

[F3] を操作して Lum Key 項目で設定します。

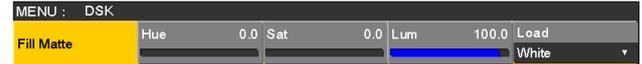
Chroma On	輝度成分に加えて、クロマ成分も考慮してキー信号を生成します。 キー信号に、輝度成分の低い色を用いた場合(例えば、青色の文字を抜きたい場合など)に設定します。
Chroma Off	輝度成分のみからキー信号を生成します。

⑤ [F4] を操作して Fill 項目でフィルのタイプを選択します。

Bus	キーフィル信号にバスの信号を使用します。
Matte	キーフィル信号に内蔵のフィルマットを使用します。

フィルマットの色を設定する

① DSK メニューより、[F1] を操作して、Fill Matte サブメニューを表示します。



② [F2] ~ [F4] を操作して、フィルマットの Hue、Sat、Lum を調整します。

■ プリセットカラーを呼び出す場合

[F5] を操作して Load 項目でプリセットカラーを選択し、[F5] を押します。

- [F5] を押すと、それまで設定していた値が取り消されてプリセットカラーの値に変更されます。
- プリセットカラーを呼び出す前に設定していた値を保存する場合は、「1-10. メモリー」を参照してください。

1. 基本操作

1-5-2. DSK 素材の選択

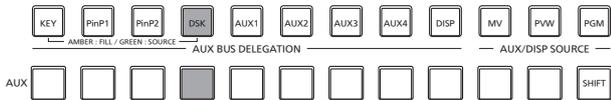
DSK フィル信号と DSK ソース信号を選択する

AUX バス選択部の [DSK] ボタンを押して、DSK フィル信号（アンバー色に点灯）と DSK ソース信号（緑色に点灯）の選択を切り替えます。

<DSK フィル信号の選択>

[DSK] ボタンがアンバー色に点灯している状態で、AUX バスクロスポイントボタン 1 ~ 12 を押して DSK フィル信号を選択します。

選択された AUX バスクロスポイントボタンはアンバー色に点灯します。（選択された信号が PGM 端子から出力されている場合は、赤色に点灯します。）



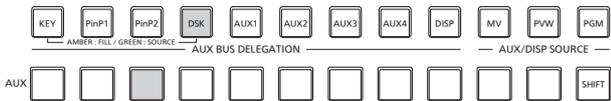
■ アンバー色で点灯

<DSK ソース信号の選択>

[DSK] ボタンが緑色に点灯している状態で、AUX バスクロスポイントボタン 1 ~ 12 を押して DSK ソース信号を選択します。

選択された AUX バスクロスポイントボタンは緑色に点灯します。（選択された信号が PGM 端子から出力されている場合は、赤色に点灯します。）

ルミネンスキーは、セルフキーとして運用されるためキーフィル信号をキーソース信号として使用します。ダウンストリームキーのタイプとしてルミネンスキーを選択しているときは、キーソース信号を切り替えてもキー信号は変化しません。



■ 緑色で点灯

DSK フィル信号と DSK ソース信号の選択を連動させる

- ① [CONFIG SYS] ボタンを押して点灯させ、Config メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して Key Signal Coupling サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、DSK Fill/Src 項目で DSK フィル信号と DSK ソース信号の連動方法を選択します。

Independent	DSK フィル信号と DSK ソース信号を別々に設定します。
Fill To Source	DSK フィル信号を選択すると DSK ソース信号が自動的に変わります。
Source To Fill	DSK ソース信号を選択すると DSK フィル信号が自動的に変わります。

<Independent>

[DSK] ボタンがアンバー色に点灯しているときに DSK フィル信号が選択でき、緑色に点灯しているときに DSK ソース信号が選択できます。

<Fill To Source>

DSK フィル信号を選択したときに DSK ソース信号も自動的に切り替わります。

最初、DSK ソース信号と DSK フィル信号は、同じ信号になります。

例えば、DSK フィル信号に“SDI1”を選択した場合は、DSK ソース信号も“SDI1”になります。

次に、[DSK] ボタンを押して緑色に点灯させ、DSK ソース信号に“SDI2”を選択します。このとき「DSK フィル信号：SDI1、DSK ソース信号：SDI2」という組み合わせ情報が本機に記録されます。

DSK フィル信号と DSK ソース信号を他の信号に切り替えて何らかの操作をした後、DSK フィル信号を選択して“SDI1”にすると、記録された組み合わせ情報から DSK ソース信号が自動的に“SDI2”に切り替わります。

DSK フィル信号を“SDI1”にした状態で DSK ソース信号を変えると、変更後の組み合わせ情報に更新されて本機に記録されます。

<Source To Fill>

DSK ソース信号を選択したときに DSK フィル信号が自動的に切り替わるようになります。

ただし、[DSK] ボタンが点灯していない状態から [DSK] ボタンを押すと、最初は、[DSK] ボタンが緑色に点灯して DSK ソース信号を選択するモードになることにご注意ください。

(Independent と Fill to Source の場合は、最初に [DSK] ボタンがアンバー色に点灯します。)

記録された組み合わせ情報は、Key Signal Coupling サブメニューの DSK Fill/Src 項目を変更すると初期化されます。

初期値は、DSK ソース信号と DSK フィル信号が同じです。

1. 基本操作

1-5-3. DSK のトランジション

- ① トランジションの時間を設定します。

 ボタンを押して点灯させ、Time メニューを表示します。

- ② [F1] を操作して DSK サブメニューを表示します。
バックグラウンドトランジションと同様に、トランジションタイムを設定します。

⇒「1-1-6. オートトランジション」参照

- ③ トランジション部の [DSK ON] ボタンを押すと、設定されたトランジションタイムで DSK 映像を合成(フェードイン) します。

フェードイン中は、[DSK ON] ボタンが赤色に点滅し、トランジション (フェードイン) が完了すると赤色に点灯します。

完全にフェードインした状態で [DSK ON] ボタンを押すと、DSK 映像がトランジション (フェードアウト) します。

フェードアウト中は、[DSK ON] ボタンが赤色に点灯し、トランジション (フェードアウト) が終了すると消灯します。

トランジションの途中で [DSK ON] ボタンを押すと、トランジションの方向が反転します。

1-5-4. DSK のプレビュー

プレビュー出力に DSK のプレビュー映像を出力するかどうかを選択します。

- ①  ボタンを押して点灯させ、DSK メニューを表示します。

- ② [F1] を操作して DSK サブメニューを表示します。



- ③ [F5] を操作して、PVW 項目を設定します。

On	プレビュー出力に、DSK の効果を付加した映像を出力します。
Off	プレビュー出力に、DSK の効果を付加しない映像を出力します。

PVW の On/Off は、ユーザーボタンにアサインすることができます。

⇒「3-3-1. ユーザーボタンの設定」参照

1-5-5. DSK の調整

DSK の抜け具合を調整します。

- ①  ボタンを押して点灯させ、DSK メニューを表示します。

- ② [F1] を操作して Adjust サブメニューを表示します。



- ③ [F2]、[F3]、[F4] を操作して DSK (ダウンストリームキー) の抜け具合を調整します。

- ④ [F5] を操作してキーインバートの設定をします。
On の場合は、内部で生成するキー信号を反転させます。

操作 / パラメーター	設定内容	設定範囲
F2 / Clip	キー信号作成の基準レベル	0.0 ~ 108.0
F3 / Gain	キーの増幅度	0.0 ~ 200.0
F4 / Density	キーの濃さ	0.0 ~ 100.0
F5 / Invert	キー信号の反転	On、Off

1. 基本操作

1-5-6. DSK の装飾

DSK に、ボーダーやシャドウなどのエッジを付加します。

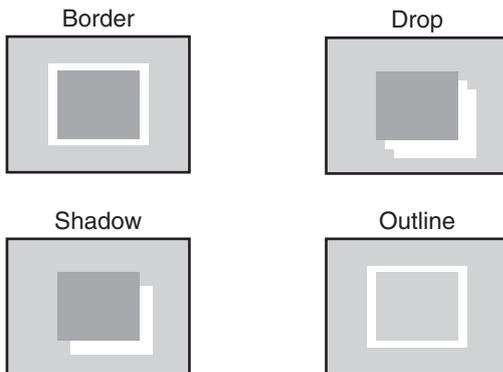
エッジを設定する

- ①  ボタンを押して点灯させ、DSK メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して Edge1 サブメニューを表示します。

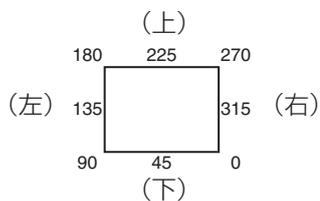
MENU : DSK				
Edge1	Type	Width	Direction	Density
	Off	2	0	100%

- ③ [F2] を操作してエッジのタイプを選択します。

Off	エッジを付加しません。
Border	全縁にボーダーを付加します。
Drop	斜め方向のボーダーを付加します。
Shadow	シャドウを付加します。
Outline	アウトライン（フィルなしのボーダーのみ）を付加します。



- ④ [F3] を操作してエッジの幅を設定します。
- ⑤ [F4] を操作して“Drop”、“Shadow”を付加する方向（45° 単位）を設定します。



- ⑥ [F5] を操作してエッジの濃さ（Density）を設定します。

エッジフィルを設定する

エッジとして挿入する素材を設定します。

- ① DSK メニューより、[F1] を操作して、Edge2 サブメニューを表示します。

MENU : DSK			
Edge2	Edge Fill		
	Color		

- ② [F2] を操作して、Edge Fill 項目でエッジの素材を選択します。

Color	Edge Color で設定した色を使用します。
CBGD1	カラーバックグラウンドを使用します。
CBGD2	
Still1	静止画ビデオメモリー（Still1）を使用します。
Still2	静止画ビデオメモリー（Still2）を使用します。
Clip1	動画ビデオメモリー（Clip1）を使用します。
Clip2	動画ビデオメモリー（Clip2）を使用します。

エッジの色を設定する

- ① DSK メニューより、[F1] を操作して Edge Color サブメニューを表示します。

MENU : DSK					
Edge Color	Hue	Sat	Lum	Load	
	0.0	0.0	100.0	Black	

- ② [F2] ~ [F4] を操作して、エッジカラーの Hue、Sat、Lum を調整します。

■ プリセットカラーを呼び出す場合

[F5] を操作して Load 項目でプリセットカラーを選択し、[F5] を押します。

- [F5] を押すと、それまで設定していた値が取り消されてプリセットカラーの値に変更されます。
- プリセットカラーを呼び出す前に設定していた値を保存する場合は、「1-10. メモリー」を参照してください。

1. 基本操作

1-5-7. DSK のマスク

BOX パターンのマスク信号で、DSK をマスクします。

①  ボタンを押して点灯させ、DSK メニューを表示します。

② [F1] を操作して Mask サブメニューを表示させます。



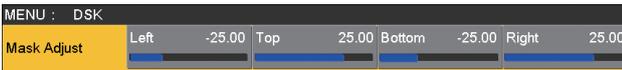
③ [F2] を操作して、Mask 項目でマスクの方法を設定します。

Off	DSK をマスクしません。
Manual	Mask Adjust サブメニューで設定する領域をマスクします。
4:3	4:3 のアスペクト比にマスクします。

④ [F3] を操作して、Invert 項目でマスク信号を反転させるかどうかを設定します。

On	マスク信号を反転させます。
Off	マスク信号を反転させません。

⑤ [F1] を操作して Mask Adjust サブメニューを表示させます。

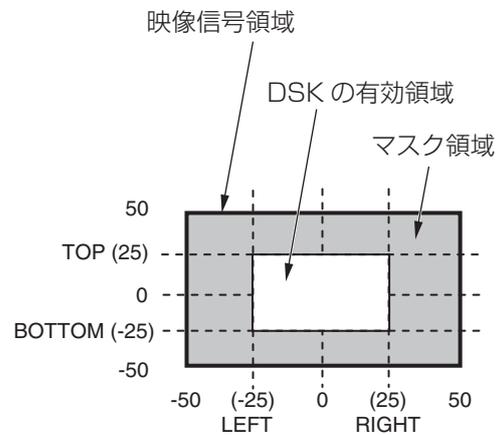


⑥ [F2] ~ [F5] を操作して、マスクする領域を設定します。

操作 / パラメーター	設定内容	設定範囲 / 初期値
F2/ Left	DSK 左側の位置	-50.00 ~ 50.00 / -25.00
F3/ Top	DSK 上部の位置	-50.00 ~ 50.00 / 25.00
F4/ Bottom	DSK 下部の位置	-50.00 ~ 50.00 / -25.00
F5/ Right	DSK 右側の位置	-50.00 ~ 50.00 / 25.00

Left と Right、Top と Bottom は、お互いを超えることはできません。

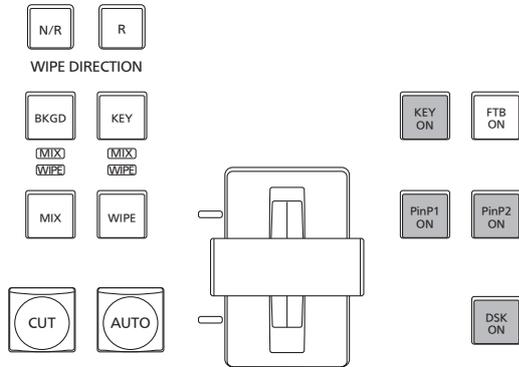
<DSK マスクの設定> (図はデフォルト値の場合)



1. 基本操作

1-6. Key Link

[KEY ON] ボタンの On/Off (ボタン点灯/ボタン消灯) に合わせて、[DSK ON] ボタンや PinP ボタン ([PinP1 ON]、[PinP2 ON]) の On/Off を連動させることができます。



- ① ボタンを押して点灯させ、Config メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して Operate サブメニューを表示します。



- ③ [F3] を操作して、Key Link 項目で連動動作を選択します。

Off	[KEY ON] ボタンとの連動を解除します。
DSK	[KEY ON] ボタンの On/Off に合わせて、[DSK ON] ボタンの On/Off を連動させます。 <ul style="list-style-type: none"> ● [DSK ON] ボタンが "On" のときは、[KEY ON] ボタンを "On" にしても [DSK ON] ボタンは "On" のままです。 ● [DSK ON] ボタンが "Off" のときは、[KEY ON] ボタンを "Off" にしても [DSK ON] ボタンは "Off" のままです。 ● [KEY] ボタン選択時に [AUTO] ボタンを "On" にして行うオートランジション操作には連動しません。
PinP1	[KEY ON] ボタンの On/Off に合わせて、[PinP1 ON] ボタンの On/Off を連動させます。 <ul style="list-style-type: none"> ● [PinP1 ON] ボタンが "On" のときは、[KEY ON] ボタンを "On" にしても [PinP1 ON] ボタンは "On" のままです。 ● [PinP1 ON] ボタンが "Off" のときは、[KEY ON] ボタンを "Off" にしても [PinP1 ON] ボタンは "Off" のままです。 ● [KEY] ボタン選択時に [AUTO] ボタンを "On" にして行うオートランジション操作には連動しません。

PinP2	[KEY ON] ボタンの On/Off に合わせて、[PinP2 ON] ボタンの On/Off を連動させます。 <ul style="list-style-type: none"> ● [PinP2 ON] ボタンが "On" のときは、[KEY ON] ボタンを "On" にしても [PinP2 ON] ボタンは "On" のままです。 ● [PinP2 ON] ボタンが "Off" のときは、[KEY ON] ボタンを "Off" にしても [PinP2 ON] ボタンは "Off" のままです。 ● [KEY] ボタン選択時に [AUTO] ボタンを "On" にして行うオートランジション操作には連動しません。
PinP1/2	[KEY ON] ボタンの On/Off に合わせて、[PinP1 ON] ボタンと [PinP2 ON] ボタンの On/Off を連動させます。 <ul style="list-style-type: none"> ● [PinP1 ON] ボタンと [PinP2 ON] ボタンが "On" のときは、[KEY ON] ボタンを "On" にしても [PinP1 ON] ボタンと [PinP2 ON] ボタンは "On" のままです。 ● [PinP1 ON] ボタンと [PinP2 ON] ボタンが "Off" のときは、[KEY ON] ボタンを "Off" にしても [PinP1 ON] ボタンと [PinP2 ON] ボタンは "Off" のままです。 ● [KEY] ボタン選択時に [AUTO] ボタンを "On" にして行うオートランジション操作には連動しません。

1. 基本操作

1-7. FTB (Fade to Black)

プログラム映像から黒画面へのフェードアウト、または黒画面からプログラム映像へのフェードインを実行します。

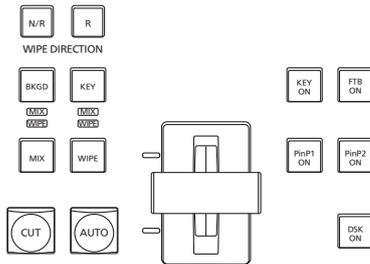
- ① トランジションの時間を設定します。

 ボタンを押して点灯させ、Time メニューを表示します。

- ② [F1] を操作して FTB サブメニューを表示します。

バックグラウンドトランジションと同様に、トランジションタイムを設定します。

⇒ 「1-1-6. オートトランジション」 参照



- ③ トランジション部の [FTB ON] ボタンを押すと、設定されたトランジションタイムで黒画面にフェードアウトします。

フェードアウト中は、[FTB ON] ボタンが赤色に点滅し、トランジション（フェードアウト）が完了して黒画面になると、赤色に点灯します。*

黒画面の状態から、[FTB ON] ボタンを押すと、プログラム映像にフェードインします。

フェードイン中は、[FTB ON] ボタンが赤色に点灯し、トランジション（フェードイン）が終了すると消灯します。

トランジションの途中で [FTB ON] ボタンを押すと、トランジションの方向が反転します。

*：FTB 状態では、通常赤色に点灯するクロスポイントボタンは、アンバー色に点灯します。

映像の選択

フェードアウトするときの映像を選択することができます。

- ①  ボタンを押して点灯させ、Config メニューを表示します。

- ② [F1] を操作して Assign サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して FTB Source 項目でフェードアウトするときの映像を選択します。

Still1	静止画ビデオメモリー (Still1) を使用します。
Still2	静止画ビデオメモリー (Still2) を使用します。
Clip1	動画ビデオメモリー (Clip1) を使用します。
Clip2	動画ビデオメモリー (Clip2) を使用します。
CBGD1	カラーバックグラウンドを使用します。
CBGD2	
White	白背景
Black	黒背景

- FTB Source 項目で “White” と “Black” 以外を選択している場合、FTB の状態では、該当するクロスポイントボタンが赤色に点灯します。

1. 基本操作

1-8. 内蔵カラー信号

本機は2系統の内蔵カラー信号に対応しています。

1-8-1. カラーバックグラウンドの設定

バスで使用するカラーバックグラウンドの色を設定します。Hue（色相）、Sat（色の濃さ）、Lum（明るさ）を設定して使用方法と、プリセットカラーの8色（White、Yellow、Cyan、Green、Magenta、Red、Blue、Black）を呼び出して使用方法があります。呼び出した色のHue、Sat、Lumを調整することもできます。

色を調整する

- ①  ボタンを押して点灯させ、Color Background メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して CBGD1 Main（または CBGD2 Main）サブメニューを表示します。



- ③ [F2]、[F3]、[F4] を操作して色の調整（Hue、Sat、Lum）を行います。

■ プリセットカラーを呼び出す場合

[F5] を操作して Load 項目でプリセットカラーを選択し、[F5] を押します。

- [F5] を押すと、それまで設定していた値が取り消されてプリセットカラーの値に変更されます。
- プリセットカラーを呼び出す前に設定していた値を保存する場合は、「1-10. メモリー」を参照してください。

1-8-2. Wash の設定

カラーバックグラウンドのグラデーション効果を設定します。

Wash の選択と色の設定

- ①  ボタンを押して点灯させ、Color Background メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して CBGD1 Wash（または CBGD2 Wash）サブメニューを表示します。



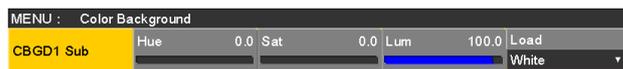
- ③ [F2] を操作して Wash 項目で Wash（グラデーション）効果の設定をします。

On	グラデーション効果を付加します。
Off	グラデーション効果を付加しません。

- ④ [F3] を操作して Color 項目で Wash（グラデーション）効果の色を設定します。

Dual	2色のグラデーション効果を付加します。 (CBGD1 Main と CBGD1 Sub の2色のグラデーションになります)
Rainbow	虹色のグラデーション効果を付加します。

- ⑤ “Dual” を選択した場合、[F1] を操作して CBGD1 Sub サブメニュー（または CBGD2 Sub サブメニュー）を表示して、サブカラーを設定します。



- ⑥ [F2]、[F3]、[F4] を操作して色の調整（Hue、Sat、Lum）を行います。

1. 基本操作

Wash の波形の調整

- ① Color Background メニューより、[F1] を操作して CBGD1 Wave (または CBGD2 Wave) サブメニューを表示します。



- ② [F2] を操作して、Pattern 項目でグラデーションの波形を選択します。

Sine	サイン波を選択します。
Saw	のこぎり波を選択します。

- ③ [F3] を操作して、Cycle 項目でグラデーションの周期を選択します。
- ④ [F4] を操作して、Phase 項目でグラデーションの位相を選択します。
- ⑤ [F5] を操作して、Angle 項目でグラデーションの角度を選択します。

Wash の動きの設定

- ① Color Background メニューより、[F1] を操作して CBGD1 Move (または CBGD2 Move) サブメニューを表示します。



- ② [F2] を操作して、Move 項目でグラデーションの動きを設定します。

Off	動きを設定しません。
Roll	グラデーションをスクロールさせます。
Rotation	グラデーションを回転させます。

- ③ [F3] を操作して、Speed 項目で動きの速さを設定します。

1. 基本操作

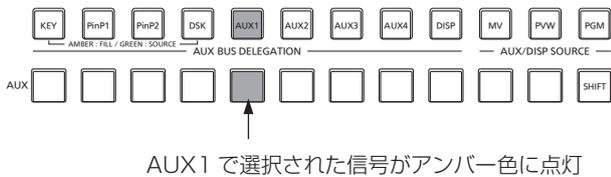
1-9. AUX 出力の切り替え

1-9-1. AUX 出力素材の選択

AUX バス (AUX1 ~ AUX4) の出力信号を選択します。

① AUX バス選択ボタンの [AUX1] ~ [AUX4] ボタンのいずれかを押しします。
 選択したボタンがアンバー色に点灯します。

② AUX バスクロスポイントボタンを押しします。
 [AUX1] ~ [AUX4] ボタンに対して、選択した信号が出力されます。



<AUX バスで選択できる信号>

信号名	信号
SDI IN1 ~ 8	SDI 入力信号 1 ~ 8
DVI IN	DVI-D 入力信号
INPUT A1、 INPUT A2、 INPUT B1、 INPUT B2	入力信号 A1、入力信号 A2、 入力信号 B1、入力信号 B2
PGM	プログラム映像信号
PVW	プレビュー映像信号
CLN	クリーン信号
MV	マルチビューディスプレイ出力信号
KeyOut	キー出力信号
CBGD1、CBGD2	カラーバックグラウンド 1、2
CBAR	カラーバー
Still1、Still2	ビデオメモリー (静止画) 1、2
Clip1、Clip2	ビデオメモリー (動画) 1、2
MEM-PVW	メモリープレビュー映像信号

- MV を選択している AUX バスをマルチビューディスプレイの子画面に表示すると、2 枚の鏡を向かい合わせにしたときのように映像がループします。

1-9-2. AUX1 のトランジション

AUX1 に設定した出力信号を切り替えたときに、MIX トランジションを行います。

① AUX バス選択ボタンの [AUX1] ボタンを押しします。
 選択したボタンとそのボタンに対応している AUX バスクロスポイントボタンがアンバー色に点灯します。

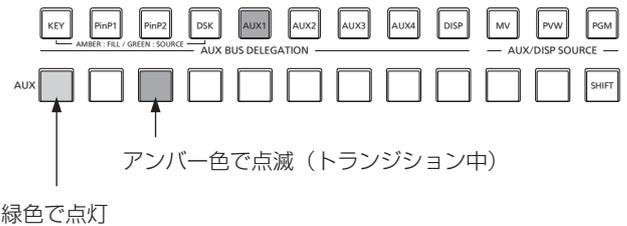
② 切り替える出力信号の AUX バスクロスポイントボタンを押しします。

このとき、Time メニューで設定されているトランジションタイムで MIX トランジションを行います。

トランジション中は、トランジション元の AUX ボタンが緑色に点灯し、トランジション先の AUX ボタンがアンバー色で点滅します。

トランジションが完了した時点でトランジション元の AUX ボタンが消灯し、トランジション先の AUX ボタンがアンバー色で点灯します。

また、トランジション中に別の信号に切り替えた場合、トランジションは、その途中から継続して処理が行われます。

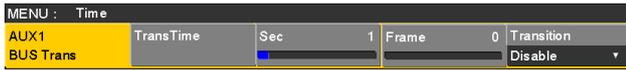


1. 基本操作

1-9-3. AUX1 のトランジション有効／無効設定

AUX1 のトランジションタイムとトランジションの有効／無効を設定します。

- ①  ボタンを押して点灯させ、Time メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して AUX1 BUS Trans サブメニューを表示します。



- ③ フレーム単位で設定する場合、[F4] を操作してトランジションタイムを設定します。
- ④ 秒単位で設定する場合、[F3] を操作して秒単位の設定、[F4] を操作してフレーム単位の設定をします。

設定できる時間は 0 ~ 999f です。システムフォーマットにより、秒表示のときの設定可能時間が異なります。

59.94i :	最大 33s09f	59.94p :	最大 16s39f
50i :	最大 39s24f	50p :	最大 19s49f
24PsF :	最大 41s15f	23.98PsF :	最大 41s15f

- ⑤ [F5] を操作して、Transition 項目でトランジションの有効／無効を設定します。

Enable	有効
Disable	無効

トランジションを無効にしたときは、AUX1 に設定した出力信号を切り替えたときに、トランジションを行わずに出力信号が切り替わります。

1. 基本操作

1-10. メモリー

■ ショット (SHOT) メモリー

バックグラウンドのトランジションパターンや PinP のサイズ、ボーダーの幅など映像効果をメモリーに登録し、呼び出すことができます。これをショットメモリーと呼びます。

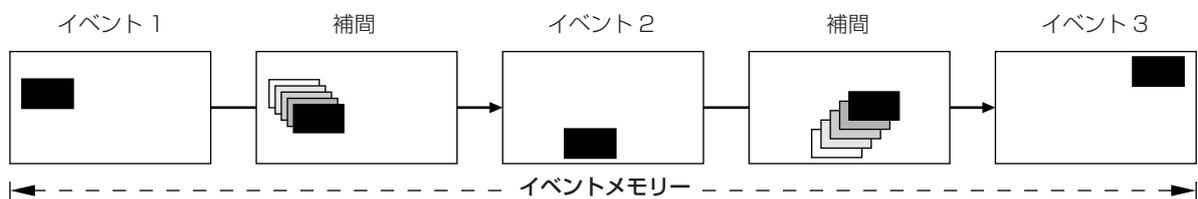
エフェクトディゾルブを設定することにより、現在の映像からショットメモリーに登録されている映像や動作への切り替えを、スムーズに変化させることができます。

■ イベント (EVENT) メモリー

ショットメモリーに登録できる映像効果をイベントとして複数登録し、イベントとイベントを補間しながら連続して再生することにより、なめらかに遷移する効果を得ることができます。そのイベントの集まりをイベントメモリーと呼びます。

1つのイベントメモリーには、最大で 64 のイベントを登録することができます。

- イベントメモリーに登録したときと異なるシステムフォーマットでイベントメモリーの再生などを行うと、正しく動作しません。



ショットメモリーとイベントメモリーは、それぞれ 100 個ずつ登録することができます。

操作はテンキーで行います。

メモリーのページ番号は、1 ページ～ 10 ページまで指定することができます。

指定した各ページ番号には、それぞれメモリー番号として 1 ～ 10 まで指定することができます。

メモリー番号の選択方法

- ① 選択するメモリーのボタン [SHOT MEM]、または [EVENT MEM] を押して選択します。
- ②  ボタンを押します。
 ボタンが点灯し、メモリーのページ番号を指定するモードになります。
現在選択されているページのテンキーが、アンバー色に点灯します。
このとき、1 つ以上のメモリーが登録されているページ番号のテンキーは、緑色に点灯します。
メモリーが登録されていないページ番号のテンキーは、消灯します。
- ③ ページ番号のテンキー (1 ～ 10) を押します。
ページ番号が決まると  ボタンが消灯し、メモリー番号を指定するモードになります。
ページ番号を変更しない場合は、テンキーを押さずに  ボタンを押して消灯させると、メモリー番号を指定するモードになります。
- ④ メモリー番号のテンキー (1 ～ 10) を押します。
(メモリーを登録するときや削除するときメモリー番号を指定するときは、テンキーを長押しします。)

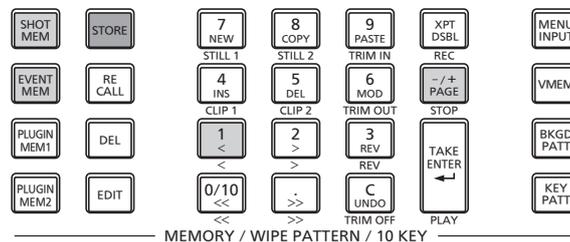
1. 基本操作

1-10-1. メモリーの登録、呼び出し項目

対象バス	素材選択	トランジション	パターン	メニュー
BKGD	<ul style="list-style-type: none"> PGM/A バス PST/B バス 	<ul style="list-style-type: none"> フェーダー量 ワイプの方向 	<ul style="list-style-type: none"> BKGD パターン (MIX、ワイプ) 	<ul style="list-style-type: none"> Background Color Background
Key	<ul style="list-style-type: none"> Key Fill バス Key Source バス 	<ul style="list-style-type: none"> フェーダー量 ワイプの方向 	<ul style="list-style-type: none"> KEY パターン (MIX、ワイプ) 	<ul style="list-style-type: none"> Key Chroma Key
PinP1	<ul style="list-style-type: none"> PinP1 バス 	<ul style="list-style-type: none"> PinP1 の ON/OFF 		<ul style="list-style-type: none"> PinP1
PinP2	<ul style="list-style-type: none"> PinP2 バス 	<ul style="list-style-type: none"> PinP2 の ON/OFF 		<ul style="list-style-type: none"> PinP2

1-10-2. メモリーの登録 (Store)

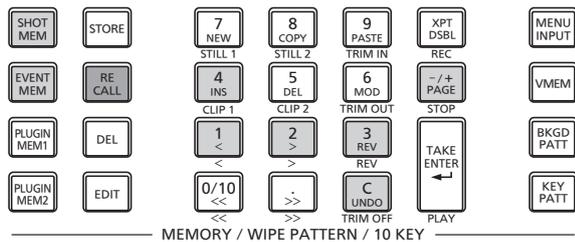
登録しておきたい映像や動作の設定を行い、メモリーに登録します。



- ① 登録しておきたい映像や動作を本機で設定します。
イベントメモリーを登録する場合には、「1-10-9. イベントメモリーのタイムライン編集」の「■ 新規にタイムラインを作成する」を参照してください。
- ② 登録するメモリーのボタン [SHOT MEM]、または [EVENT MEM] を押して選択します。
前回の操作に応じて、[STORE] ボタン、[RECALL] ボタン、[DEL] ボタン、[EDIT] ボタンのいずれかが点灯します。
- ③ メモリーに登録するバス (BKGD、KEY、PinP1、PinP2) を選択します。
Shot Memory メニュー (または Event Memory メニュー) → Store Select サブメニューで “On” を選択します。
⇒「1-10-1. メモリーの登録、呼び出し項目」と「1-10-6. 登録対象バスと再生対象バスの選択」参照
- ④ BKGD (PGM/A、PST/B バス)、KEY バス、PinP1 バス、PinP2 バスを登録するときに「素材選択」項目を保存するかどうかを設定します。
Shot Memory メニュー (または Event Memory メニュー) → XPT Disable サブメニューで “Off” を選択します。
⇒「1-10-1. メモリーの登録、呼び出し項目」と「1-10-7. 素材選択項目の登録」参照
- ⑤ [STORE] ボタンを押します。
[STORE] ボタンが点灯し、他のメモリーボタン [EVENT MEM] (または [SHOT MEM])、[PLUGIN MEM1]、[PLUGIN MEM2] の操作が無効になります。
- ⑥ [+/- PAGE] ボタンを押して、ページ番号のテンキー (1 ~ 10) を押します。
- ⑦ 登録するメモリー番号のテンキー (1 ~ 10) を長押しします。(約 2 秒間)
登録が完了すると、メモリー番号のテンキーが緑色に点灯します。
 - 緑色に点灯しているテンキーには、すでにメモリーが登録されています。メモリーの削除を行ってから登録し直してください。
- ⑧ 上記の操作を繰り返し行い、何種類かの設定をメモリーに登録します。

1. 基本操作

1-10-3. メモリー動作の呼び出し (Recall)



- ① 呼び出すメモリーのボタン [SHOT MEM]、または [EVENT MEM] を押して選択します。
前回の操作に応じて、[STORE] ボタン、[RECALL] ボタン、[DEL] ボタン、[EDIT] ボタンのいずれかが点灯します。
- ② メモリーから呼び出すバス (BKGD、KEY、PinP1、PinP2) を選択します。
Shot Memory メニュー（または Event Memory メニュー）→ Recall Select サブメニューで “On” を選択します。
⇒ 「1-10-6. 登録対象バスと再生対象バスの選択」 参照
- ③ 登録されている「素材選択」項目の素材を使わずに、操作パネルのクロスポイントボタンで素材を選択する場合は、[XPT DSBL] ボタンを押して赤色に点灯させます。
⇒ 「1-10-1. メモリーの登録、呼び出し項目」 参照
- ④ [RECALL] ボタンを押します。
[RECALL] ボタンが点灯し、メモリーが登録されているテンキーのボタンが緑色に点灯します。
他のメモリーボタン [EVENT MEM]（または [SHOT MEM]）、[PLUGIN MEM1]、[PLUGIN MEM2] の操作が無効になります。
- ⑤  ボタンを押して、ページ番号のテンキー（1～10）を押します。

- ⑥ 呼び出すメモリー番号のテンキー（1～10）を押します。
 - ショットメモリーでは、映像効果が呼び出されて再生を開始します。
再生中は、メモリー番号のテンキーが緑色に点滅します。
 - イベントメモリーでは、イベントが呼び出されて再生を開始します。
再生中は、メモリー番号のテンキーが緑色に点滅します。
PAUSE イベントがある場合は、そのイベントで一時停止し、メモリー番号のテンキーがアンバー色に点滅します。
メモリー番号のテンキーを押すごとに、再生と一時停止を繰り返します。

- ⑦ 呼び出されたメモリー番号の再生を開始すると  ボタンが有効になり、 ボタンが点灯します。
再生中に  ボタンを押すと、再生を終了します。

1. 基本操作

1-10-4. メモリープレビュー

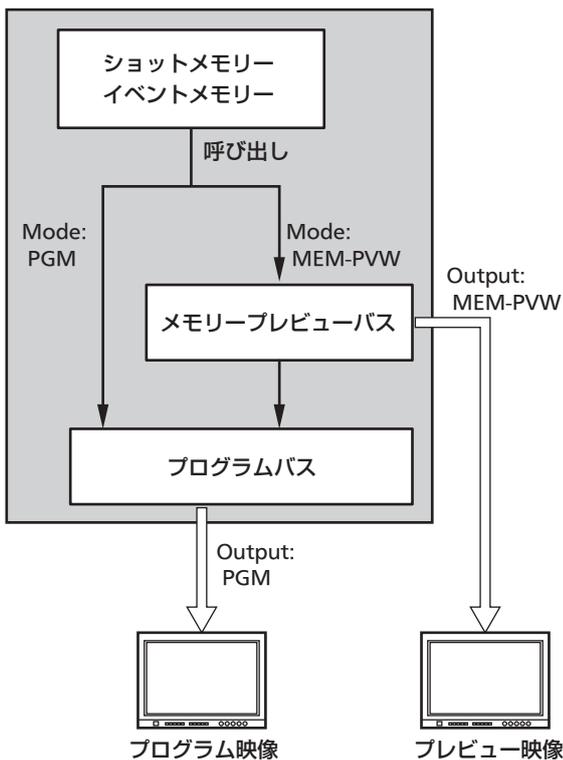
ショットメモリー、またはイベントメモリーの映像効果をメモリープレビューバス (MEM-PVW) で確認してから、プログラム信号に出力することができます。

- ①  ボタンを押して、Shot Memory メニュー（または Event Memory メニュー）を表示します。
- ② [F1] を操作して MEM PVW サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、Mode 項目で “MEM-PVW” を選択します。

PGM	プログラム信号に出力する。
MEM-PVW	メモリープレビューバス (MEM-PVW) に出力した後、プログラム信号に出力する。



- メモリーの出力映像は、通常よりも解像度が低くなります。

メモリーの呼び出し

- ① 呼び出すメモリーのボタン [SHOT MEM]、または [EVENT MEM] を押して選択します。
(プレビュー再生するメモリーのボタンを押します。)
前回の操作に応じて、[STORE] ボタン、[RECALL] ボタン、[DEL] ボタン、[EDIT] ボタンのいずれかが点灯します。
- ② メモリーから呼び出すバス (BKGD、Key、PinP1、PinP2) を選択します。
Shot Memory メニュー（または Event Memory メニュー）→ Recall Select サブメニューで On/Off を選択します。
⇒「1-10-6. 登録対象バスと再生対象バスの選択」参照
- ③ 登録されている「素材選択」項目の素材を使わずに、操作パネルのクロスポイントボタンで素材を選択する場合は、[XPT DSBL] ボタンを押して赤色に点灯させます。
⇒「1-10-1. メモリーの登録、呼び出し項目」参照
- ④ [RECALL] ボタンを押します。
[RECALL] ボタンが点灯し、メモリーが登録されているテンキーのボタンが緑色に点灯します。
他のメモリーボタン [EVENT MEM]（または [SHOT MEM]）、[PLUGIN MEM 1]、[PLUGIN MEM 2] の操作が無効になります。
- ⑤  ボタンを押して、ページ番号のテンキー (1 ~ 10) を押します。

プレビュー再生 (メモリープレビュー信号に出力する)

- ⑥ プレビュー再生するメモリー番号のテンキー (1 ~ 10) を押します。
メモリープレビューバス (MEM-PVW) にプレビュー映像が出力されます。
 - プレビュー再生中は、メモリー番号のテンキーが緑色に点滅します。
 - PAUSE イベントがある場合は、そのイベントでプレビュー再生が一時停止し、メモリー番号のテンキーがアンバー色に点滅します。
メモリー番号のテンキーを押すごとに、プレビュー再生と一時停止を繰り返します。
 - プレビュー再生が完了すると、メモリー番号のテンキーと [TAKE/ENTER] ボタンがアンバー色に点灯します。
この状態で再度メモリー番号のテンキーを押すと、プレビュー再生を再開します。

1. 基本操作

プログラム出力 (プログラム信号に出力する)

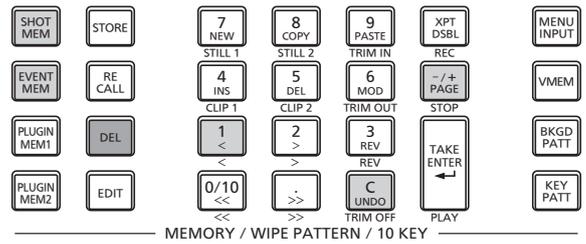
- ⑦ プログラム出力する場合は、[TAKE/ENTER] ボタンを押します。
- 出力中は、[TAKE/ENTER] ボタンが緑色に点滅します。
 - PAUSE イベントがあるイベントメモリーの場合は、そのイベントで出力が一時停止し、[TAKE/ENTER] ボタンがアンバー色に点滅します。
再度出力するときは、[TAKE/ENTER] ボタンを押します。
[TAKE/ENTER] ボタンを押すごとに、出力と一時停止を繰り返します。
 - 出力が完了すると、[TAKE/ENTER] ボタンがアンバー色に点灯します。
- ⑧ プログラム出力を開始すると  ボタンが有効になり、 ボタンが点灯します。
出力中に  ボタンを押すと、再生を終了します。

＜ボタンの点灯状態＞

プレビュー再生時			
ボタン	再生中	一時停止	停止
メモリー番号のテンキー	点滅 (緑色)	点滅 (アンバー色)	点灯 (アンバー色)
	—	—	点灯 (アンバー色)
	—	—	—

プログラム出力時			
ボタン	出力中	一時停止	停止
メモリー番号のテンキー	点滅 (緑色)	点滅 (アンバー色)	点灯 (アンバー色)
	点滅 (緑色)	点滅 (アンバー色)	点灯 (アンバー色)
	点灯 (アンバー色)	—	—

1-10-5. メモリーの削除 (Delete)



- 削除するメモリーのボタン [SHOT MEM]、または [EVENT MEM] を押して選択します。
選択されたボタンがアンバー色に点灯します。
前回の操作に応じて、[STORE] ボタン、[RECALL] ボタン、[DEL] ボタン、[EDIT] ボタンのいずれかが点灯します。
- [DEL] ボタンを押します。
[DEL] ボタンが赤色に点灯します。
また、メモリーが登録されているテンキーのボタンが緑色に点灯します。
 - ページ番号を変更する場合は、 ボタンを押して、ページ番号のテンキー (1 ~ 10) を押します。
次に、削除するメモリー番号のテンキー (1 ~ 10) を押します。
- 削除するメモリー番号のテンキー (1 ~ 10) を長押し (2 秒程度) します。
押したテンキーのボタンが消灯します。
- メモリーを削除した時点で  ボタンが有効になり、 ボタンが点灯します。
 -  ボタンが点灯して有効なときに押した場合は、直前の操作が 1 回だけ取り消されます。

1. 基本操作

1-10-6. 登録対象バスと再生対象バスの選択

メモリーを登録するときのバスの選択

ショットメモリーやイベントメモリーを登録するときのバスを選択します。

- ①  ボタンを押して、Shot Memory メニュー（または Event Memory メニュー）を表示します。
- ② [F1] を操作して Store Select サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して BKGD 項目、[F3] を操作して KEY 項目、[F4] を操作して PinP1 項目、[F5] を操作して PinP2 項目を設定します。

On	バスの設定をメモリーに登録します。
Off	バスの設定をメモリーに登録しません。

メモリーを再生するときのバスの選択

ショットメモリーやイベントメモリーを再生するときのバスを選択します。

メモリーを再生するときは、登録されているバスを再生します。

- ①  ボタンを押して、Shot Memory メニュー（または Event Memory メニュー）を表示します。
- ② [F1] を操作して Recall Select サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して BKGD 項目、[F3] を操作して KEY 項目、[F4] を操作して PinP1 項目、[F5] を操作して PinP2 項目を設定します。

On	メモリーの再生時にバスの設定を再生しません。 ただし、メモリーに登録されていない場合は、再生しません。
Off	メモリーの再生時にバスの設定を再生しません。

-  ボタンを押すと、Shot Memory メニュー（または Event Memory メニュー）を内蔵ディスプレイに表示し、内蔵ディスプレイのステータス領域には、登録されたメモリーの情報を表示します。
ただし、[EDIT] ボタンが点灯しているときは表示されません。

<メモリーの情報表示例>

Page: 1 (1 ~ 10)

No.	Name	EVENT	BKGD		Key		PinP1		PinP2	
			SEL	XPT	SEL	XPT	SEL	XPT	SEL	XPT
1-1	SHOT001	1	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-2	SHOT002	1	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-3	SHOT003	1	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-4	SHOT004	1	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-5	SHOT005	1	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-6	SHOT006	1	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-7	SHOT007	1	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-8										
1-9										
1-10										

1. 基本操作

1-10-7. 素材選択項目の登録

各バスの「素材選択」項目を登録するかどうかを設定します。
⇒「1-10-1. メモリーの登録、呼び出し項目」参照

- ①  ボタンを押して、Shot Memory メニュー（または Event Memory メニュー）を表示します。
- ② [F1] を操作して XPT Disable サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して BKGD 項目、[F3] を操作して KEY 項目、[F4] を操作して PinP1 項目、[F5] を操作して PinP2 項目を設定します。

Off	「素材選択」項目をメモリーに登録しません。
On	「素材選択」項目をメモリーに登録します。

- [XPT DSBL] ボタンを押すと [XPT DSBL] ボタンが赤色に点灯します。
各バスに登録されている「素材選択」項目の素材が無効になります。

1-10-8. エフェクトディゾルブの設定 (ショットメモリー)

現在の映像からショットメモリーに登録されている映像や動作への切り替えを、スムーズに変化させることができます。

- ①  ボタンを押して、Shot Memory メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して Path サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、Effect 項目で映像を切り替えるときの効果の設定をします。

Dissolve	ディゾルブ効果で映像を切り替えます。
Cut	カット効果で映像を切り替えます。

- ディゾルブ効果の時間は、Time メニュー → Effect Dissolve サブメニューで設定します。

- ④ [F3] を操作して、PinP Bus 項目で PinP バスのトランジションを設定します。

Dissolve	PinP バスの映像をディゾルブ効果で切り替えます。
Cut	PinP バスの映像をカット効果で切り替えます。

- ⑤ [F4] を操作して、Hue Path 項目で色が切り替わる時の効果を選択します。

下記の Hue が対象になります。

- カラーバックグラウンドの色
- ボーダーの色
- エッジの色
- フィルマットの色

Short	ベクトルスコープ上で Hue の変化が少ない方向に色を変化させます。
Long	ベクトルスコープ上で Hue の変化が多い方向に色を変化させます。
CW	ベクトルスコープ上で時計回りに Hue を変化させます。
CCW	ベクトルスコープ上で反時計回りに Hue を変化させます。

- 動作の切り替え中は、押したテンキーが緑色に点滅します。
- 動作の切り替えが完了すると、押したテンキーがアンバー色に点灯します。
- 動作の切り替え中に Effect 項目を“Dissolve”から“Cut”に変更した場合、ディゾルブ効果が解除されて、選択したショットメモリーの映像に瞬時に切り替わります。
- 動作の切り替え中に PinP Bus 項目を“Dissolve”から“Cut”に変更した場合、ディゾルブ効果が解除されて、PinP 映像が選択したショットメモリーの PinP 映像に瞬時に切り替わります。
- 動作の切り替え中は、フェーダーの操作が無効になります。
- 動作の切り替え中に、他のメモリー動作を呼び出すことはできません。
- PinP1/2 のトランジションを行う場合、切り替わる過程はメモリーに記憶されません。

1. 基本操作

1-10-9. イベントメモリのタイムライン編集

イベントの挿入や修正などをタイムライン上で編集することができます。

■ タイムライン

各イベントメモリのイベントを時間軸上に並べたものをタイムラインと呼びます。

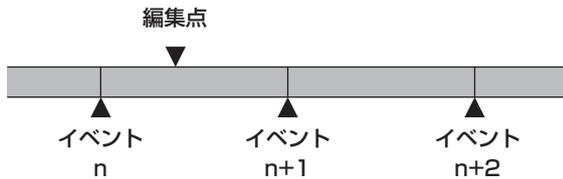
■ イベント点と編集点

タイムライン上で、イベントを登録した位置をイベント点と呼び、現在編集しているイベントをカレントイベントメモリと呼びます。

イベント点とイベント点の間に編集点がある場合は、編集点から1つ手前にあるイベント点のカレントイベントメモリになります。

(図ではイベントn)

< イベント点と編集点 >



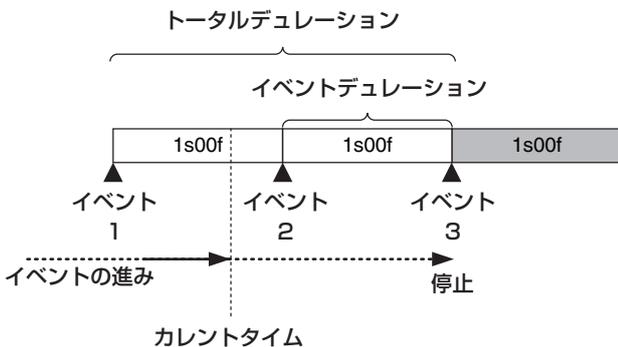
■ イベントデュレーションとトータルデュレーション

次のイベントまでの長さをイベントデュレーションと呼びます。

すべてのイベントデュレーションの合計をトータルデュレーションと呼びます。

また、現在のタイムライン上の時間をカレントタイムと呼びます。

< 時間の呼び方 >

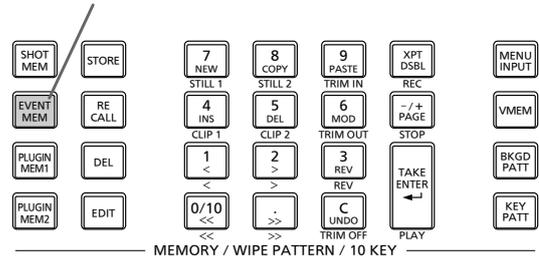


タイムライン編集の流れ

■ 登録済のイベントメモリーを修正する

- ① [EVENT MEM] ボタンを押して点灯させます。

[EVENT MEM] ボタン



- ② [RECALL] ボタンを押して点灯させ、 ボタンとテンキー (1 ~ 10) で修正するイベントメモリーを選択します。

⇒ 「1-10-3. メモリー動作の呼び出し (Recall)」参照

- ③ [EDIT] ボタンを押して、編集モードに入ります。
(この時点で、選択したイベントメモリーのタイムラインがワーク領域にコピーされます。)
内蔵ディスプレイにタイムラインが表示され、イベントの挿入や修正などを行うことができます。

- ④ タイムラインの編集、確認を行います。
⇒ 後述の操作を参照してください。

- ⑤ 修正が完了したイベントメモリーを登録します。
⇒ 「1-10-2. メモリーの登録 (Store)」参照

■ 新規にタイムラインを作成する

この操作を行うと、現在ワーク領域にあるタイムラインが削除されます。

必要な場合は、イベントメモリーに登録を行ってください。

- ① [EVENT MEM] ボタンを押して点灯させます。
- ② [EDIT] ボタンを押して点灯させ、 を押します。
- ③ 新規のタイムラインを作成します。
⇒ 後述の操作を参照してください。
- ④ 新しく作成したイベントメモリーを登録します。
⇒ 「1-10-2. メモリーの登録 (Store)」参照

タイムラインの編集は、ワーク領域で行います。
編集をした後は、必ず登録を行ってください。

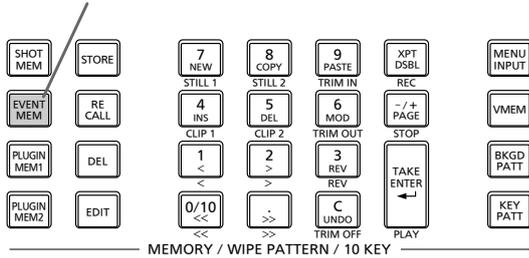
1. 基本操作

再生方法の設定

■ 再生モードを設定する

- ① [EVENT MEM] ボタンを押して点灯させます。

[EVENT MEM] ボタン



- ② [EDIT] ボタンを押して、編集モードに入ります。
- ③ [SHOT EVENT] ボタンを押して、Event Memory メニューを表示します。
- ④ [F1] を操作して Play サブメニューを表示します。



- ⑤ [F2] を操作して、Play Mode 項目で再生モードを設定します。

Once	通常の再生では、最終のイベントで再生が停止し、[TAKE/ENTER] ボタンを押すと同じ方向に再生します。 逆再生では、先頭のイベントで再生が停止し、[TAKE/ENTER] ボタンを押すと同じ方向に再生します。
Loop	通常の再生では、最終のイベントから先頭のイベントに瞬時に戻り、再生を繰り返します。 逆再生では、先頭のイベントから最終のイベントに瞬時に戻り、再生を繰り返します。

■ 表示モードを設定する

- ① [SHOT EVENT] ボタンを押して、Event Memory メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して Timeline サブメニューを表示します。

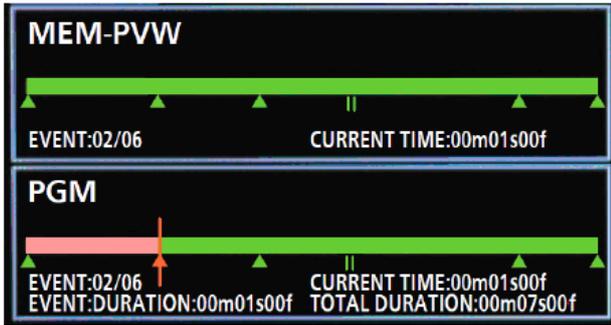


- ③ [F2] を操作して、View 項目でタイムラインの表示モードを設定します。

Normal	内蔵ディスプレイの画面に横幅 1/2 のサイズでタイムラインを表示します。
Wide	内蔵ディスプレイの画面にフルサイズでタイムラインを表示します。

1. 基本操作

< タイムライン表示 (内蔵ディスプレイ) >



イベント点は、緑色の“△”でタイムラインの下側に表示されます。

イベント点に“PAUSE”が設定されている場合は、緑色の“||”が表示されます。

編集点がイベント点上にある場合、そのイベント点の“△”や“||”はアンバー色で表示されます。

イベントに“CLIP” (Clip1、Clip2) を登録した場合は、イベント点の上側に“▶”が表示されます。

イベントに“GPI-Out” (GPI-01 ~ GPI-019) を登録した場合は、イベント点の上側に“⚡”が表示されます。

先頭のイベントから最終のイベントまでは、タイムライン軸が緑色で表示されます。

再生しているときは、先頭部分から現在の位置までを赤色で表示します。

リバース再生を行っているときは、最終部分から現在の位置までを赤色で表示します。

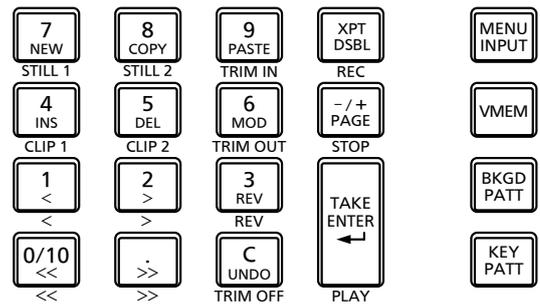
- イベントメモリーに“CLIP” (Clip1、Clip2) を登録する場合、Clip1 (または Clip2) の Current time 項目 (Video memory メニュー→ Video Memory3 サブメニュー) によってクリップが再生されないことがあります。Clip の再生は、Video Memory メニューの下記項目に連動します。

- Video Memory3 サブメニューの Current time 項目
- Clip1 Play Mode サブメニューの Mode 項目
- Clip2 Play Mode サブメニューの Mode 項目

例えば、正方向に再生する場合は、Current time を先頭 (Video Memory2 サブメニューで [F2] (LEAD) を押す) にします。

逆方向に再生を行う場合は、Current time を最後尾 (Video Memory2 サブメニューで [F3] (LAST) を押す) にしてください。

■ テンキーの操作



MEMORY / WIPE PATTERN / 10 KEY

	新規のタイムラインを作成します。
	イベントをコピーします。 編集点がイベント上にはない場合は、コピーできません。
	コピーしたイベントを貼り付けます。 編集点がイベント点の場合は、そのイベント点の次にコピーしたイベントを挿入します。 編集点がイベントの途中にある場合は、編集点にイベントを挿入します。
	イベントを挿入します。 編集点がイベント点の場合は、そのイベント点の次にイベントを挿入します。 編集点がイベントの途中にある場合は、編集点にイベントを挿入します。
	イベントを削除します。
	イベントを修正します。 編集点がイベント上にはない場合は、操作できません。
	先頭のイベント点に移動します。
	最終のイベント点に移動します。
	次のイベント点に移動します。
	前のイベント点に移動します。
	再生方向を逆 (イベント番号の逆順) にします。
	イベントの編集操作を戻します。 ボタンを押すと、直前の操作が 1 回だけ取り消されます。
	イベントを再生します。 このボタンが有効なときは、ボタンがアンバー色に点灯します。 ボタンを押すごとに、再生と一時停止を繰り返します。 再生時は緑色に点滅し、一時停止のときはアンバー色に点滅します。

1. 基本操作

イベントを挿入する (Insert)

現在の設定状態を1つのイベントとして、カレントイベントメモリーの次に挿入します。

イベントを挿入すると、カレントイベントメモリー以降のイベント番号が1つずつ送られます。

- ① 、、、 を操作して、イベントを挿入するイベント点 (カレントイベントメモリー) を選択します。
イベントの途中に挿入する場合は、挿入したいところまでイベントを再生して編集点を停止させます。

- ② パネルを操作してイベントを作成します。

- ③  を押して、作成したイベントを挿入します。
イベントの挿入を取り消す場合は、 ボタンを押します。

- タイムラインのイベント数が64に達した場合は、イベントを挿入することができません。
- 編集点がイベント点上にある場合は、カレントイベントメモリーと同じデュレーションで新しく作成したイベントが挿入されます。
- 編集点がイベント点とイベント点の間にある場合は、編集点の位置でカレントイベントメモリーを分割し、新しく作成したイベントを挿入します。
- イベントメモリーに“CLIP” (Clip1、Clip2) を登録する場合、Clip1 (またはClip2) のCurrent time を先頭 (Video memory2 サブメニューで [F2] (LEAD) を押す) にしてください。
クリップが再生されないことがあります。

イベントを修正する (Modify)

すでに登録されているイベントを修正します。

- ① 、、、 を操作して、修正するイベントのイベント点を選択します。
- ② パネルを操作してイベントを修正します。
- ③  を押して修正内容を確定 (ボタンが点滅) します。
イベントの修正を取り消す場合は、 ボタンを押します。

イベントをコピーする (Copy)

すでに登録されているイベントをコピーします。

- ① 、、、 を操作して、コピーするイベントのイベント点を選択します。
- ②  を押してイベントをコピー (ボタンが点滅) します。

イベントを貼り付ける (Paste)

コピーしたイベントを貼り付けます。

- ① 、、、 を操作して、コピーしたイベントを挿入するイベント点を選択します。
イベント点とイベント点の間に挿入する場合は、挿入したいところまでイベントを再生して停止させます。
- ②  を押して、コピーしたイベントを貼り付けます。
イベントの貼り付けを取り消す場合は、 ボタンを押します。
 - タイムラインのイベント数が64に達した場合は、イベントを挿入することができません。
 - 編集点がイベント点上にある場合は、カレントイベントメモリーと同じデュレーションでコピーしたイベントが挿入されます。
 - 編集点がイベント点とイベント点の間にある場合は、編集点の位置でカレントイベントメモリーを分割しコピーしたイベントを挿入します。

イベントを削除する (Delete)

すでに登録したイベントを削除します。

- ① 、、、 を操作して、削除するイベントのイベント点を選択します。
- ②  を押してイベントを削除します。
削除を取り消す場合は、 ボタンを押します。
 - 編集点がイベントの途中にある場合も、カレントイベントメモリーが削除されます。

編集前の状態に戻す (Undo)

 ボタンを押すと、直前の操作が1回だけ取り消されます。

1. 基本操作

イベントをメニューで設定する

■ マークの登録

イベント点にマークの登録やイベントの挿入を行います。

- ポーズ
- クリップ再生
- GPI-Out 出力

① 、、、 を操作して、マークを登録または挿入するイベントを選択します。

② ボタンを押して、Event Memory メニューを表示します。

③ [F1] を操作して Mark サブメニューを表示します。



④ [F2] (PAUSE 項目)、[F3] (CLIP 項目)、[F4] (GPI-Out 項目) のいずれかを操作して選択します。

PAUSE	“On” を選択してマークをイベント点に登録すると、イベントの再生時にマークの位置で再生を一時停止させます。 タイムライン上には、“II” マークを表示します。
CLIP	“Clip1”、または“Clip2” を選択してマークをイベント点に登録すると、イベントの再生時にマークの位置でクリップの再生を行います。 タイムライン上には、“▶” マークを表示します。
GPI-Out	“GPI-01” ~ “GPI-019” を選択してマークをイベント点に登録すると、イベントの再生時にマークの位置で GPI Output ポートからパルス信号を出力します。 タイムライン上には、“⚡” マークを表示します。 • 選択した GPI Output ポートが Config メニュー → GPI-Out Port 1/5 ~ GPI-Out Port 5/5 サブメニュー → Assign 項目で “Event MEM” に設定されていることを確認してください。

⑤ を押してマークを登録します。

また、 を押してイベントを挿入します。

マークの登録やイベントの挿入を取り消す場合は、

ボタンを押します。

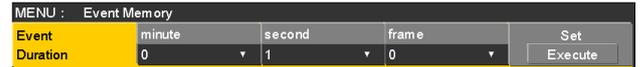
■ イベントデュレーションの設定

イベントの長さを設定します。

① 、、、 を操作して、修正するイベントを選択します。

② ボタンを押して、Event Memory メニューを表示します。

③ [F1] を操作して Event Duration サブメニューを表示します。



④ [F2] (minute 項目：分)、[F3] (second 項目：秒)、[F4] (frame 項目：フレーム) を操作してイベントの長さを設定します。

⑤ [F5] を押してデュレーションを確定します。

修正内容を取り消す場合は、 ボタンを押します。

■ トータルデュレーションの設定

先頭から最終までのイベントを合計した長さを設定します。トータルデュレーションを変更すると、イベントメモリーに含まれる各イベントのデュレーションは、変更前のデュレーションの比で演算して修正されます。

ただし、1 イベントのデュレーションの最小値は、1 フレームより短くはなりません。

① [EVENT MEM] ボタンを押して点灯させます。

② [RECALL] ボタンを押して点灯させ、 ボタンとテンキー (1 ~ 10) で修正するイベントメモリーを選択します。

⇒ 「1-10-3. メモリー動作の呼び出し (Recall)」参照

③ ボタンを押して、Event Memory メニューを表示します。

④ [F1] を操作して Total Duration サブメニューを表示します。



⑤ [F2] (minute 項目：分)、[F3] (second 項目：秒)、[F4] (frame 項目：フレーム) を操作してイベントの長さを設定します。

⑥ [F5] を押してデュレーションを確定します。

- イベントが多く含まれていて変更したトータルデュレーションにイベントが収まらない場合は、強制的にフレーム数を調整します。

1. 基本操作

■ イベント切り替え効果（パス）の設定

イベントとイベントの切り替え（パスの切り替え）をスムーズに変化させることができます。

①  ボタンを押して点灯させ、Event Memory メニューを表示します。

② [F1] を操作して Path サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作して、Effect 項目で映像を切り替えるときの効果の設定をします。

Dissolve	ディゾルブ効果で映像を切り替えます。
Cut	カット効果で映像を切り替えます。

④ [F3] を操作して、PinP Bus 項目で PinP パスのトランジションを設定します。

Dissolve	PinP パスの映像をディゾルブ効果で切り替えます。
Cut	PinP パスの映像をカット効果で切り替えます。

⑤ [F4] を操作して、Trans Path 項目で次のイベントにトランジションする方法を設定します。
下記のトランジションが対象になります。

- ボーダーの幅
- ボーダーのソフト効果
- ボーダーの色
- 映像の位置
- トリミングの値

Linear	映像と映像の切り替えを直線で補間します。
Spline	映像と映像の切り替えを滑らかな曲線（3 次関数の曲線）で補間します。
Step	パラメーターをイベント通過時に更新します。

⑥ [F5] を操作して、Hue Path 項目で色が切り替わる
ときの効果を選択します。

下記の Hue が対象になります。

- カラーバックグラウンドの色
- ボーダーの色
- エッジの色
- フィルマットの色

Short	ベクトルスコープ上で Hue の変化が少ない方向に色を変化させます。
Long	ベクトルスコープ上で Hue の変化が多い方向に色を変化させます。
CW	ベクトルスコープ上で時計回りに Hue を変化させます。
CCW	ベクトルスコープ上で反時計回りに Hue を変化させます。
Step	イベントを通過するときに色の変化を更新します。

1. 基本操作

1-10-10. メモリーの管理 (Register)

ショットメモリーとイベントメモリーの管理を行います。
内蔵ディスプレイのステータス領域に情報を表示し、名前の変更やコピーを行うことができます。

- ①  ボタンを押して点灯させ、Shot Memory メニュー（または Event Memory メニュー）を表示します。このとき、内蔵ディスプレイのステータス領域にメモリーの情報を表示します。
- ② [F1] を操作して Register サブメニューを表示します。



MENU : Shot Memory				
Register	Page	No.	Name	Copy To
	1	1		1

メモリーの名前を変更する

メモリーの名前（最大で 16 文字まで）を変更します。

- ① Register サブメニューより [F2] を操作して、Page 項目で登録されているメモリーのページ番号を選択します。
- ② [F3] を操作して、No. 項目でメモリー番号を選択します。
- ③ [F4] を押して、キーボード画面を表示します。
- ④ [F1] ~ [F3] を使って名前を入力し、[F4] を押します。入力した名前を取り消してキーボード画面を閉じる場合は、[F5] を押します。
⇒ 基本編「2-2-2. キーボード画面の操作」参照

メモリーをコピーする

メモリーをコピーします。
コピーしたメモリーを登録するときは、メモリーが登録されていない番号を選択してください。

- ① Register サブメニューより [F2] を操作して、Page 項目で登録されているメモリーのページ番号を選択します。
- ② [F3] を操作して、No. 項目でメモリー番号を選択します。
- ③ [F5] を操作して登録先のメモリー番号を選択し、[F5] を押します。

1. 基本操作

1-11. ビデオメモリー

本機では、静止画のメモリー(Still)と動画のメモリー(Clip)をそれぞれ2チャンネルずつ保存して使用することができます。

- ビデオメモリー（静止画と動画）は、キー信号付きの映像を保存することができます。
- 動画のメモリーは、1チャンネルにつき標準で最大600フレーム(59.94iで20秒)、高画質モードでは、最大300フレーム(59.94iで10秒)の映像を保存することができます。
- 保存できる容量(秒数)は、システムフォーマット(フレームレート)によって異なります。
- ビデオメモリーのデータは、メモリーカードへの保存と読み出しが可能です。

ビデオメモリーの操作		現在の状態					
		Clip1			Clip2		
		記録中	再生中	停止中	記録中	再生中	停止中
Still1	記録	—	○	○	—	○	○
Still2	記録	—	○	○	—	○	○
Clip1	記録	/	/	/	—	○	○
	再生	/	/	/	○	○	○
	停止	/	/	/	○	○	○
Clip2	記録	—	○	○	/	/	/
	再生	○	○	○	/	/	/
	停止	○	○	○	/	/	/

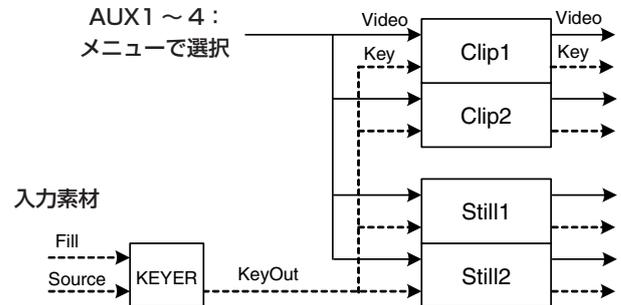
○：有効
—：無効

■ ビデオメモリーの入出力

映像の入力素材は、AUXバス(AUX1～AUX4)の出力信号から選択します。

キーの素材は、KeyOutの出力信号から入力します。

< ビデオメモリーの映像系統 >



1. 基本操作

1-11-1. 静止画 (Still) を記録する

①  ボタンを押して点灯させ、Video Memory メニューを表示します。

② [F1] を操作して Video Memory3 サブメニューを表示します。

MENU : Video Memory				
Video	Total Time	Current Time	Key	Rec Lock
Memory3	00s01f	00s01f	On	Off On

③ [F5] を操作して、Rec Lock 項目で “Off” を選択します。

- 本機の電源を切った後、再度電源を入れたときは、Rec Lock 項目が “On” に戻ります。

④ [F1] を操作して Video Memory1 サブメニューを表示します。

MENU : Video Memory				
Video	Select	Rec	Play	Stop
Memory1	Still1	Execute	Execute	Execute

⑤ [F2] を操作して、Select 項目で “Still1”、または “Still2” を選択します。

⑥ [F1] を操作して Rec1 サブメニューを表示します。

MENU : Video Memory				
Rec1	Preview	V Source	Key Enable	Review
	Off On	AUX1	Off On	Off On

⑦ [F2] を操作して、Preview 項目で内蔵ディスプレイに表示する映像を設定します。

On	DISP バスに選択した素材ではなく、記録する映像 (V Source 項目で選択した AUX1 ~ 4) に強制的に切り替わります。
Off	DISP バスに選択している映像ソースをレビュー表示します。

Preview 項目を “On” に選択した場合、次のように動作しますのでご注意ください。

- DISP ボタンと V Source 項目で選択されている AUX1 ~ 4 の AUX バス選択ボタン (AUX BUS DELEGATION) が連動して点灯/消灯します。
- DISP バスの素材を変更すると DISP バスと選択されている AUX バスの素材が同時に変更されます。同様に、選択されている AUX バスの素材を変更すると DISP バスの素材も同時に変更されます。

⑧ [F3] を操作して、V Source 項目でビデオメモリーに記録する映像を設定します。

AUX1 ~ AUX4	AUX バス (AUX1 ~ AUX4) の出力信号を素材として記録します。
-------------	--

⑨ [F5] を操作して、Review 項目でレビュー表示を設定します。

On	映像を記録した後、AUXバスに記録したビデオメモリーの映像を表示します。(約2秒間)
Off	レビュー表示を行いません。

⑩ [F1] を操作して Video Memory1 サブメニューを表示します。

MENU : Video Memory				
Video	Select	Rec	Play	Stop
Memory1	Still1	Execute	Execute	Execute

⑪ [F3] (Rec) を押すと同時に、静止画を記録します。

- テンキーの右に配置されている [V MEM] ボタンを押してビデオメモリーの操作モードにしているときは、テンキーの [XPT/DSBL] ボタンと連動します。
- 静止画の記録が完了すると、サムネール画面に静止画のサムネールを表示します。

1. 基本操作

1-11-2. 動画 (Clip) を記録する

①  ボタンを押して点灯させ、Video Memory メニューを表示します。

② [F1] を操作して Video Memory3 サブメニューを表示します。



③ [F5] を操作して、Rec Lock 項目で “Off” を選択します。

- 本機の電源を切った後、再度電源を入れたときは、Rec Lock 項目が “On” に戻ります。

④ [F1] を操作して Video Memory1 サブメニューを表示します。



⑤ [F2] を操作して、Select 項目で “Clip1”、または “Clip2” を選択します。

⑥ [F1] を操作して Rec1 サブメニューを表示します。



⑦ [F2] を操作して、Preview 項目で内蔵ディスプレイに表示する映像を設定します。

On	DISP バスに選択した素材ではなく、記録する映像 (V Source 項目で選択した AUX1 ~ 4) に強制的に切り替わります。
Off	DISP バスに選択している映像ソースをレビュー表示します。

Preview 項目を “On” に選択した場合、次のように動作しますのでご注意ください。

- DISP ボタンと V Source 項目で選択されている AUX1 ~ 4 の AUX バス選択ボタン (AUX BUS DELEGATION) が連動して同時に点灯/消灯します。
- DISP バスの素材を変更すると DISP バスと選択されている AUX バスの素材が同時に変更されます。同様に、選択されている AUX バスの素材を変更すると DISP バスの素材も同時に変更されます。

⑧ [F3] を操作して、V Source 項目でビデオメモリーに記録する映像を設定します。

AUX1 ~ AUX4	AUX バス (AUX1 ~ AUX4) の出力信号を素材として記録します。
-------------	--

⑨ [F5] を操作して、Review 項目でレビュー表示を設定します。

On	映像を記録した後、AUX バスに記録したビデオメモリーの映像を表示します。(最大 4 秒間)
Off	レビュー表示を行いません。

⑩ [F1] を操作して Rec2 サブメニューを表示します。



⑪ [F2] を操作して、Loop 項目で記録の繰り返しを設定します。

On	停止操作を行うまで映像の記録を続けます。記録中に下記の操作を行うと、最終フレームまで映像を記録して停止します。 <ul style="list-style-type: none"> ● Loop 項目を “Off” に設定する。 ● [Stop] (Video Memory サブメニューの [F5]) を押す。
Off	最大記録時間 (Limit 項目で設定) まで映像を記録して、自動的に停止します。

⑫ [F3] を操作して、Quality 項目で記録する映像の画質を設定します。

Standard	標準画質 最大 600 フレーム (59.94i で 20 秒)
High	高画質 最大 300 フレーム (59.94i で 10 秒)

⑬ [F4] を操作して、Limit 項目で最大記録時間を設定します。

⑭ [F1] を操作して Video Memory1 サブメニューを表示します。



⑮ [F3] (Rec) を押すと同時に、動画の記録を開始します。

1. 基本操作

⑩ [F5] (Stop) を押すと、動画の記録を停止します。

- テンキーの右に配置されている [VMEM] ボタンを押してビデオメモリの操作モードにしているときは、テンキーの  ボタンと連動します。
- サムネール画面には動画のサムネールを表示します。
サムネールを表示しているときは、下記の情報もサムネール画面に表示します。

現在の再生位置 (時間)、IN 点の位置、OUT 点の位置

- キー信号が記録された動画は、サムネールのアイコンに白色の○印が表示されます。
- Video Memory3 サブメニューの Total Time 項目には、記録時間が表示されます。ただし、トリミングを行った場合には、トリミング後の IN 点から OUT 点までの時間が表示されます。
また、キー信号が記録されたときには、Key 項目が “On” の表示になります。

1-11-3. フラッシュメモリーへの保存

ビデオメモリの画像をフラッシュメモリー領域に保存すると、電源を切ってもデータを保持することができます。AUX バスからデータを転送するときに、ビデオメモリの画像データを自動的に保存するか、手動で保存するかを設定します。

注意

- 保存が完了していない間に本機の電源を切ると、ビデオメモリのデータが消去されます。
- 保存されたビデオメモリのデータは、電源を入れたときに必ず復帰します。ビデオメモリの復帰をキャンセルしたいときは、[VMEM] ボタンを押してビデオメモリの操作モードに移行し、[F3] を押してキャンセルします。
- 本機を初期化した場合、フラッシュメモリーに保存されたビデオメモリーが消去されます。

①  ボタンを押して点灯させ、Video Memory メニューを表示します。

② [F1] を操作して Memory サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作して、Mode 項目で保存方法を選択します。

Auto	自動的に保存する
Manual	手動で保存する

④ [F3] を操作して、Select 項目でフラッシュメモリー領域に保存するビデオメモリーを選択します。
“All” を選択した場合は、すべてのビデオメモリーが保存の対象になります。
記録が完了したビデオメモリーをフラッシュメモリー領域に保存します。

⑤ [F5] (Save) を押してフラッシュメモリー領域に保存します。

- [F3] (Select) と [F5] (Save) は、Mode 項目で “Manual” を選択したときに有効になります。
- Mode 項目で “Auto” を選択した場合、ビデオメモリーの記録が停止すると、その直後にビデオメモリーをフラッシュメモリー領域に保存します。
ただし、記録中に電源を切った場合は、フラッシュメモリー領域に保存されません。

1. 基本操作

1-11-4. 動画 (Clip) を再生する

再生モードの設定

- ①  ボタンを押して点灯させ、Video Memory メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して Clip1 Play Mode サブメニュー (または Clip2 Play Mode サブメニュー) を表示します。

MENU : Video Memory				
Clip1	Mode	Reverse	Variable	Freeze
Play Mode	Last	Off	X1	Frame

- ③ [F2] を操作して、Mode 項目で再生モードを選択します。

Lead	再生後に先頭フレームに戻します。
Last	再生後に最終フレームで止まります。
Loop	最終フレームと先頭フレームをつないで繰り返し再生します。

- ④ [F3] を操作して、Reverse 項目で逆方向の再生を選択します。

On	逆方向に再生します。
Off	正方向に再生します。

- テンキーの右に配置されている [VMEM] ボタンを押してビデオメモリの操作モードにしているときは、テンキーの  と連動します。

- ⑤ [F4] を操作して、Variable 項目で可変速再生を行うときの速度を選択します。

選択速度 :
x1, x2, x4, x8, x1/2, x1/4, x1/8

- ⑥ [F5] を操作して、Freeze 項目で停止時の映像を選択します。

Frame	フレームの映像で停止します。
Field	フィールドの映像で停止します。

- ⑦ [F1] を操作して Trans Sync サブメニューを表示します。

MENU : Video Memory			
Clip1	Clip2		
Trans Sync	Off	Off	

- ⑧ [F2] と [F3] を操作して、トランジション操作に連動して動画を再生させるときの操作ボタンを設定します。

[F2] (Clip1 項目) を操作して Clip1 の再生開始ボタン、[F3] (Clip2 項目) を操作して Clip2 の再生開始ボタンを設定します。

Off	トランジション操作に連動しません。
AUTO	[AUTO] ボタンの操作に連動して動画の再生を開始します。
KEY ON	[KEY ON] ボタンの操作に連動して動画の再生を開始します。
PinP1 ON	[PinP1 ON] ボタンの操作に連動して動画の再生を開始します。
PinP2 ON	[PinP2 ON] ボタンの操作に連動して動画の再生を開始します。
DSK ON	[DSK ON] ボタンの操作に連動して動画の再生を開始します。
FTB ON	[FTB ON] ボタンの操作に連動して動画の再生を開始します。

動画を再生する

- ①  ボタンを押して点灯させ、Video Memory メニューを表示します。

- ② [F1] を操作して Video Memory1 サブメニューを表示します。

MENU : Video Memory				
Video	Select	Rec	Play	Stop
Memory1	Still1	Execute	Execute	Execute

- ③ [F2] を操作して、Select 項目で Clip1 または Clip2 を選択します。

- ④ [F4] (Play) を押すと、動画の再生を開始します。

- テンキーの右に配置されている [VMEM] ボタンを押してビデオメモリの操作モードにしているときは、テンキーの [TAKE/ENTER] ボタンと連動します。

- Video Memory3 サブメニューの Current Time 項目には、現在の再生位置 (時間) が表示されます。

1. 基本操作

先頭フレームや最終フレームに移動する

- ①  ボタンを押して点灯させ、Video Memory メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して Video Memory2 サブメニューを表示します。



- ③ [F2] (LEAD) を押すと先頭フレームに移動し、[F3] (LAST) を押すと最終フレームに移動します。

動画をトリミングする

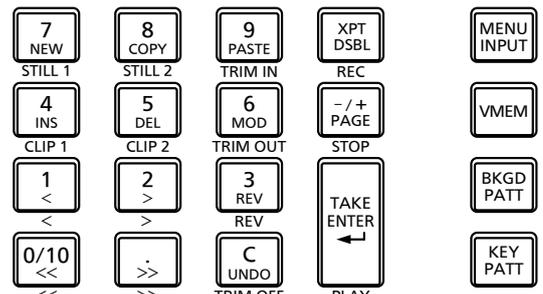
動画の再生を開始する位置 (IN 点) と再生を終了する位置 (OUT 点) を設定します。

- ① テンキーの右に配置されている [VMEM] ボタンを押してビデオメモリーの操作モードにします。
- ② [F1] (SELECT) を操作して Clip1 または Clip2 を選択します。
- ③ テンキーを操作して、トリミングを行う位置 (IN 点または OUT 点) で動画を停止させます。
- ④ 下記のボタン操作でトリミングを行います。

	トリミングの IN 点を設定します。
	トリミングの OUT 点を設定します。
	トリミングの設定を解除します。

- トリミングした動画の再生は、IN 点から OUT 点までになります。
- メモリーカードに動画を保存すると、トリミングした部分だけが保存されます。
- IN 点と OUT 点で同じ位置を指定することはできません。トリミングを行うときの最少単位は 2 フレームです。

■ テンキーでの操作



MEMORY / WIPE PATTERN / 10 KEY

	操作の対象に Still1 を選択します。
	操作の対象に Still2 を選択します。
	操作の対象に Clip1 を選択します。
	操作の対象に Clip2 を選択します。
	トリミングの IN 点を設定します。
	トリミングの OUT 点を設定します。
	トリミングの設定を解除します。
	1 フレームずつ逆方向に再生します。
	1 フレームずつ正方向に再生します。
	再生の方向を逆方向にします。 (点灯：逆方向、消灯：正方向)
	動画の先頭フレームに移動して停止します。
	動画の最終フレームに移動して停止します。
	動画を再生します。
	動画の記録を開始します。
	動画の記録や再生を停止します。

1. 基本操作

サムネールを表示する

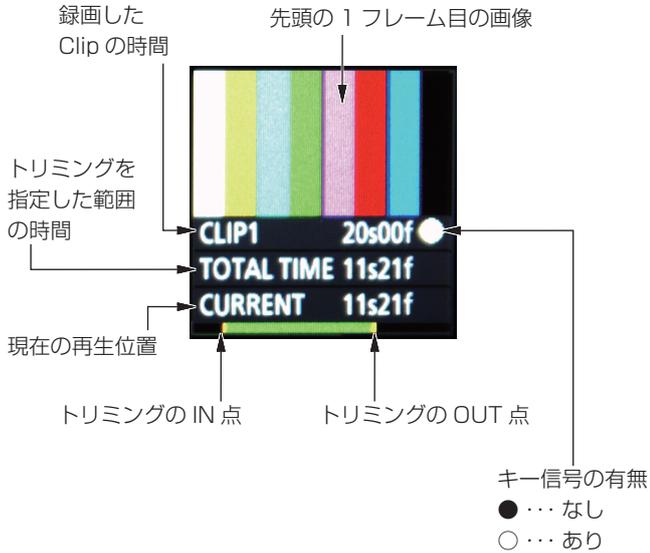
- テンキーの右に配置されている [VMEM] ボタンを押してビデオメモリーの操作モードにしているときは、ビデオメモリー (Still1、Still2、Clip1、Clip2) に登録されている画像のサムネールを内蔵ディスプレイに表示することができます。

サムネールのレイアウト

■ Still (静止画)



■ Clip (動画)



1. 基本操作

1-12. メモリーカード

メモリーカードには、本機のビデオメモリーデータやセットアップデータを保存することができます。

逆に、メモリーカードから本機に、これらのデータを読み込むことも可能です。

また、本機のソフトウェアのアップグレードを行うこともできます。

- 高画質で記録時間が長い動画や高画質の静止画ファイルをメモリーカードに保存する際には、しばらく時間がかかる場合があります。
(一括ファイルで保存した場合、保存対象のデータの総サイズが約 490 MByte のとき、Panasonic 製 Class 8 SDHC メモリーカードへの保存に約 10 分程度時間を要します。)

ビデオメモリー (静止画データ : Still1、Still2) :

< 対応ファイル形式 >

ビットマップ (bmp)、JPEG (jpg)、TARGA (tga)、TIFF (tif)、GIF (gif)、PNG (png)

- 本機は、24 bit 非圧縮、または 32 bit 非圧縮の TARGA ファイルに対応しています。
他の TARGA ファイルを本機で読み込むとサムネールの表示が黒の画像になり、認識することができません。
- ビデオメモリーの静止画を GIF 形式でメモリーカードに保存すると、画質の劣化を伴いますので注意してください。

< 適正なサイズ >

HD/1080i :	1920 × 1080
HD/1080PsF :	1920 × 1080
HD/720p :	1280 × 720
SD/NTSC :	720 × 487
SD/PAL :	720 × 576

- “適正なサイズ” と一致しないサイズの画像は、自動的にサイズを変換します。
- SD フォーマットの画像は正方画素ではないので、コンピューターに表示した画像とビデオメモリーに読み込んだ画像で、縦横比が変わります。(NTSC 方式では、縦長になります。)
忠実に映像を再現させるには、元の画像を 720 × 540 で作成して、NTSC 方式のときは、720 × 487 に縮小した画像を使用してください。
PAL 方式のときは、720 × 576 に拡大した画像を使用してください。

ビデオメモリー (動画データ : Clip1、Clip2) :

本機のオリジナル形式です。

データの保存と読み込みを行います。

ショットメモリーデータ (Shot) :

データの保存と読み込みを行います。

イベントメモリーデータ (Event) :

データの保存と読み込みを行います。

セットアップデータ (Set Up) :

下記のデータを除いて、本機に保存されている全てのデータを指します。

セットアップデータの拡張子は、“h41” になります。

日付、時刻、ネットワーク設定、ビデオメモリーデータ、ショットメモリーデータ、イベントメモリーデータ

一括ファイル (All) :

下記のデータを一括で保存します。

ビデオメモリーデータ、ショットメモリーデータ、イベントメモリーデータ、セットアップデータ

プラグインソフトウェア (Plug-in) :

プラグインソフトウェアのデータを読み込みます。

保存することはできません。

アップグレード用ソフトウェア (Upgrade) :

アップグレード用ソフトウェアの読み込みを行います。

アップグレード用ソフトウェアは、下記のホームページの「サポート&ダウンロード」から入手することができます。

<https://panasonic.biz/cns/sav/>

アップグレードの手順は、ダウンロードファイルに含まれている手順書に従って行ってください。

ログファイル (Log) :

本機が保持しているログファイルを保存することができます。

●メモリーカードについて

本機で使用するメモリーカードは、SD 規格 /SDHC 規格に準拠したものをお使いください。

また、メモリーカードのフォーマットは、必ず本機で行ってください。

本機では、下記の容量のメモリーカードが使用できます。なお、SDXC メモリーカードには対応していません。

SD (8 MB ~ 2 GB まで)

SDHC (4 GB ~ 32 GB まで)

取扱説明書に記載された情報以外の最新情報は、下記のウェブサイトをご参照ください。

(日本語) <https://panasonic.biz/cns/sav/>

(英語) <https://pro-av.panasonic.net/>

- 使用時、保管時は以下の点にお気をつけください。

- ・ 高温・多湿を避ける。
- ・ 水滴を付けない。
- ・ 帯電を避ける。

1. 基本操作

各データは、メモリーカードの下記のフォルダーに保存されます。

データを読み込むときは、それぞれのフォルダーに保存してからファイルの読み込みを行ってください。

< データフォルダーの構成 >

データの種類	SELECT 項目	保存フォルダー	拡張子
ビデオメモリー 静止画データ *1	Still1、Still2	"HS400¥IMAGE"	bmp、jpg、tga、tif、gif、png
ビデオメモリー 動画データ	Clip1、Clip2	"HS410¥CLIP"	clp
ショットメモリーデータ	Shot	"HS410¥SHOT"	s41
イベントメモリーデータ	Event	"HS410¥EVENT"	e41
セットアップデータ	Set Up	"HS410¥SYSTEM"	h41
一括ファイル	All	"HS410¥ALL"	—*2
プラグインソフトウェア	Plug-in	"HS410¥PLUGIN"	plg
アップグレード用ソフトウェア	Upgrade	"HS410¥SYSTEM"	41d
ログファイル	Log	"HS410¥LOG"	log

*1：キー信号付きの静止画データをビデオメモリーに保存する場合は、「tga」形式、または「png」形式のデータにしてください。
他の形式の静止画データは、キー信号を付けて保存することができません。

*2：一括ファイルは、「ALL」フォルダーの一階層下に File Name 項目で指定した名前のフォルダーを作成し、作成したフォルダー内に各データを保存します。

各データは、以下のファイル名で保存されます。

Still1.***、Still2.***、Clip1.clp、Clip2.clp、Shot.s41、Event.e41、Setup.h41

メモリーカード取り扱い時の注意

- メモリーカードアクセス LED が点灯している間は、絶対にメモリーカードを抜かないでください。
メモリーカードアクセス LED が点灯している間にメモリーカードを抜くと、トランジションが一時停止する場合やメモリーカードに保存された内容が失われる場合があります。
- メモリーカードに保存した内容は、メモリーカードの紛失や誤操作などにより失われる可能性があります。
大切なデータは、コンピューターなどに保存されることをおすすめします。

1. 基本操作

1-12-1. メモリーカードのイニシャライズ

本機でメモリーカードを使用する前に、必ず、本機でメモリーカードのイニシャライズを実行してください。イニシャライズを実行することにより、メモリーカードのフォーマット（SD規格に準拠）を行い、専用ディレクトリーを作成します。（メモリーカードに保存されているファイルは、全て消去されます。）

① 本機のメモリーカードスロットにメモリーカードを挿入します。

②  ボタンを押して点灯させ、SD Card メニューを表示します。

③ [F1] を操作して File1 サブメニューを表示します。



④ [F2] を操作して、Mode 項目で “Init” を選択し、[F2] を押します。
メモリーカードが挿入されていない場合は、Mode 項目に “No Card” と表示されます。

⑤ [F1] (OK) を押してイニシャライズを行います。

本機で使用するためには、メモリーカードのイニシャライズを行ってください。

また、本機は、SDHC メモリーカードにも対応しています。

SD メモリーカードと SDHC メモリーカードを区別することなく、イニシャライズすることができます。

1-12-2. メモリーカードへの保存

① 本機でイニシャライズを行ったメモリーカードをメモリーカードスロットに挿入します。

②  ボタンを押して点灯させ、SD Card メニューを表示します。

③ [F1] を操作して File1 サブメニューを表示します。



④ [F2] を操作して、Mode 項目で Save を選択し、[F2] を押します。

⑤ [F3] を操作して、Save Type 項目でメモリーカードに保存するデータを選択します。

自動付与されたファイル名が File Name 項目に表示されます。

ファイル名は、下記のように通し番号で自動的に付与されます。

<ビデオメモリー、ショットメモリーデータ、イベントメモリーデータ、セットアップデータの場合>

hs001.xxx ~ hs100.xxx

- ファイル名を変更する場合は、[F4] を押してキーボード画面を開き、ファイル名を入力してキーボード画面を閉じます。
→ 基本編「2-2-2. キーボード画面の操作」参照

<一括ファイルとログファイルの場合>

hs001 ~ hs100

- 一括ファイルとログファイルのファイル名は、保存されているフォルダーの名称になります。
一括ファイルとログファイルのファイルは、キーボード画面でファイル名を変更することができます。

⑥ [F5] (Save) を押すと、メモリーカードにファイルを保存します。

データの保存先は、<データフォルダーの構成>を参照してください。

- ビデオメモリーの静止画を保存するときは、ファイル形式を選択することができます。
SD Card メニューより、[F1] を操作して File2 サブメニューを表示し、Format 項目でメモリーカードに保存するときのファイル形式を選択します。
- ビデオメモリーの静止画を GIF 形式でメモリーカードに保存すると、画質の劣化を伴いますので注意してください。



1. 基本操作

1-12-3. メモリーカードからの読み込み

- ① データが保存されているメモリーカードをメモリーカードスロットに挿入します。
データは、それぞれのフォルダーに保存してからファイルの読み込みを行ってください。
他のフォルダーに保存したデータは、本機では認識できません。
データの保存先は、<データフォルダーの構成>を参照してください。
- ② SD Card メニューより、[F1] を操作して File 1 サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、Mode 項目で Load を選択し、[F2] を押します。
[F2] を押すとファイル選択画面が表示されます。

<ファイル選択画面表示例>



- ④ [F1] を操作して、SELECT 項目で読み込むファイルの種類を選択します。
- **ファイル選択画面での [F1] (SELECT 項目での選択) と [F3] の関係**

[F1] SELECT 項目 での選択	[F3] 表示/機能
Still1、Still2、 Clip1、Clip2	F3: LIST VIEW 画面の表示を「List (ファイルの一覧)」と「Thumbnail (サムネール表示)」に切り替えることができます。
Shot、Event、 Set Up、All、 Upgrade	F3: 操作することができません。 画面は、ファイルの一覧を表示します。
Plug-in	F3: INDEX 読み込むファイルのインデックス番号 (1 ~ 10) を選択することができます。 画面は、ファイルの一覧を表示します。

- ⑤ [F2] を操作して、SELECT FILE 項目で読み込むファイル名を選択します。
読み込むファイル名が、8 文字を超えていた場合、短縮ファイル名で表示されます。
- [F1] (SELECT 項目) で「Plug-in」が選択されているときは、[F3] を操作して、読み込むファイルのインデックス番号 (1 ~ 10) を選択してください。
 - 1 つのフォルダーから読み込むことができるファイル数は、最大で 100 ファイルです。
 - ファイル名として使用できる文字は、半角英数字と半角記号です。(下記を参照)
他の文字を使用しているファイルは、本機では表示されません。

<使用可能な文字>

A ~ Z, a ~ z, 0 ~ 9, ! # \$ % & ' () - . @ ^ _ ` { }

- ⑥ [F4] を操作して、ファイルを読み込みます。

サムネール表示



Still は、上部に画像、下部にファイル名、KEY の有無、画像サイズ、ファイルの日付を表示します。

Clip は、上部に静止画像、下部にファイル名、KEY の有無、録画時間 (フレーム数)、フォーマット、ファイルの日付を表示します。

Still で最大 100 件、Clip で最大 100 件まで表示します。1 画面に 4 件ずつを 2 段で 8 件表示します。8 件以上の場合には、1 段ずつ切り替わります。

[F2] (SELECT 項目) でカーソルを移動し、右下 (または左上) の画像にカーソルがある状態のときに、右に廻すと (または左に廻すと) ページが切り替わります。

- サムネール表示処理中は、絶対にメモリーカードを抜かないでください。

1. 基本操作

ソートモードを変更する

ファイル選択画面に表示されるファイルリストの並び順を指定することができます。

- ① SD Card メニューより、[F1] を操作して File2 サブメニューを表示します。



- ② [F2] を操作して、Sort 項目でファイル選択画面のソートモードを選択します。

Newest	登録した日時の新しい順
Oldest	登録した日時の古い順
Name	ファイルの名前順

1-12-4. メモリーカードのファイル削除

- ① データが保存されているメモリーカードをメモリーカードスロットに挿入します。
- ② SD Card メニューより、[F1] を操作して File1 サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、Mode 項目で Delete を選択し、[F2] を押します。
[F2] を押すとファイル選択画面が表示されます。

<ファイル選択画面表示例>



- ④ [F1] を操作して、SELECT 項目で削除するファイルの種類を選択します。
読み込むファイル名が、8 文字を超えていた場合、短縮ファイル名で表示されます。
- ⑤ [F2] を操作して、SELECT FILE 項目で削除するファイル名を選択します。
- ⑥ [F4] を操作してファイルを削除します。

1-12-5. メモリーカードの情報表示

- ① データが保存されているメモリーカードをメモリーカードスロットに挿入します。
- ② SD Card メニューより、[F1] を操作して Card Information サブメニューを表示します。

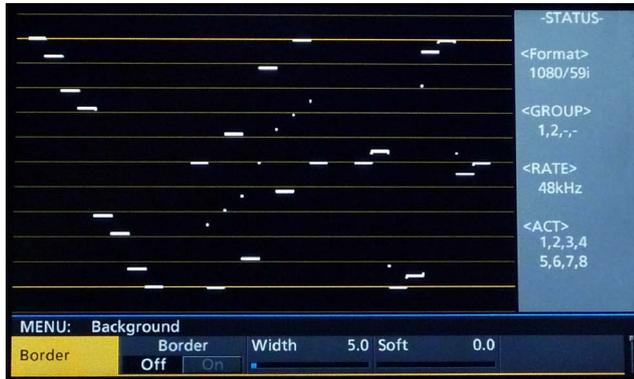


Free Space	メモリーカードの容量と空き容量を MB 単位で表示します。 (空き容量/カードの容量)
------------	--

1. 基本操作

1-13. 波形モニターの設定

WFM (波形モニター) の設定



- ① ディスプレイモードボタンの [WFM/VECT] ボタンを押して、内蔵ディスプレイに波形モニターを表示します。
- ②  ボタンを押して点灯させ、Config メニューを表示します。
- ③ [F1] を操作して WFM サブメニューを表示します。



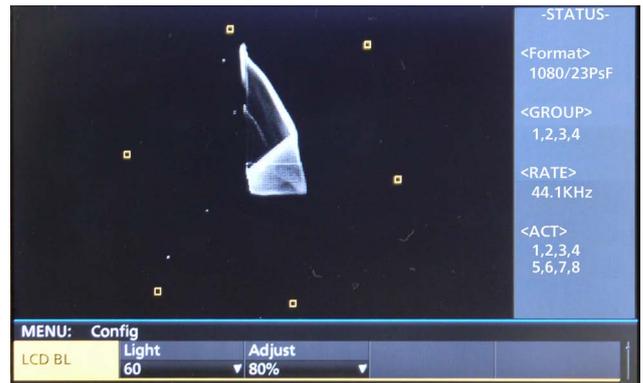
- ④ [F2] を操作して、Style 項目で信号波形の表示方法を選択します。

Parade	信号波形を並べて表示します。
Overlay	信号波形を重ねて表示します。

- ⑤ [F3] を操作して、Mode 項目で波形を表示する信号を選択します。

YPbPr	Y、P _B 、P _R の信号を表示します。
RGB	R、G、B の信号を表示します。
Y	Y 信号のみを表示します。

VECTOR (ベクトルスコープ) の設定



- ① ディスプレイモードボタンの [WFM/VECT] ボタンを押して、内蔵ディスプレイにベクトルスコープを表示します。
- ②  ボタンを押して点灯させ、Config メニューを表示します。
- ③ [F1] を操作して Vector サブメニューを表示します。



- ④ [F2] を操作して、Bar Target 項目でカラーバーの基準マーカを選択します。

75%	75 % カラーバーの基準マーカを表示します。
100%	100 % カラーバーの基準マーカを表示します。

1. 基本操作

1-14. ステータス表示の設定

オーディオステータスの表示

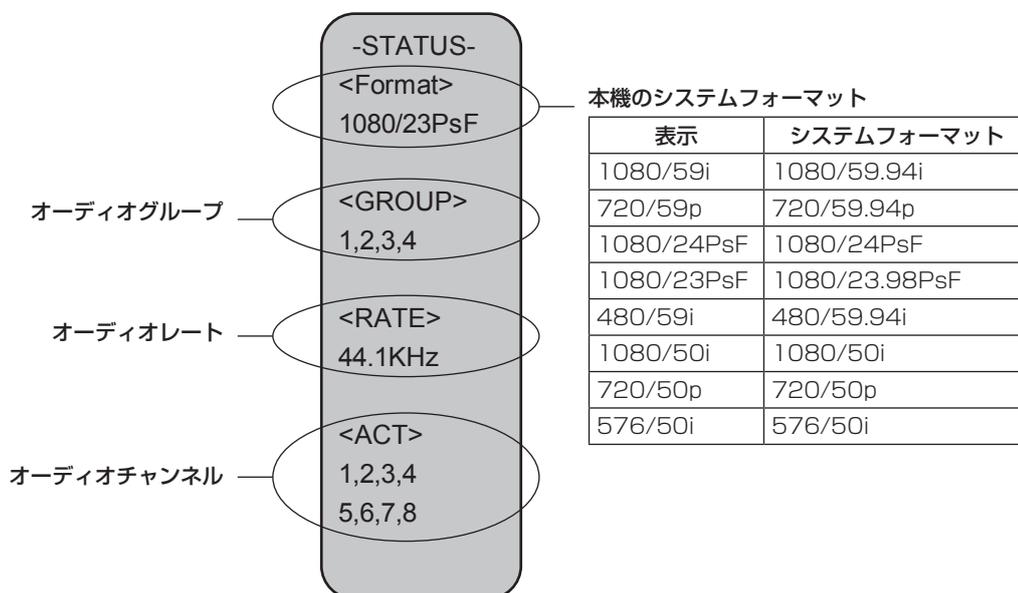
メニューの表示モードが、「メニュー表示 1 行と全画面の映像表示」になっているとき、WFM、VECTOR 画面では、DISP バスに選択した信号のオーディオステータスを表示します。

SDI 入力信号選択時：

エンベデッドオーディオのステータスを表示します。

PGM、PVW、MV、AUX 選択時：

アンシラリーデータの設定が“ON” のとき、エンベデッドオーディオのステータスを表示します。



2. 入出力信号の設定

2-1. 入力信号の設定

SDI IN1 ~ SDI IN8 は、SDI 信号の入力になります。

DVI IN は、DVI-D 信号の入力になります。

IN A1、IN A2、IN B1、IN B2 は、下記のオプションボードが接続されている場合のみ設定することができます。

- AV-HS04M1 (SDI 入力ボード)
- AV-HS04M2 (アナログ入力ボード)
- AV-HS04M3 (DVI 入力ボード)
- AV-HS04M6 (アナログコンポジット入力ボード)
- AV-HS04M8 (フル HD DVI 入力ボード)

入力信号を設定するときは、最初に Input サブメニューで設定したい入力信号を選択してから行います。

①  ボタンを押して点灯させ、Input メニューを表示します。

② [F1] を操作して、Input サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作して、Select 項目で入力信号を選択します。

選択した入力信号によって、メニュー表示が切り替わります。

メニューのタイトルは、「MENU : Input (信号の種類) / 入力端子 (素材名)」になります。

信号の種類	SDI、Analog、DVI、Composite
素材名	「2-1-5. 素材名の設定」で設定した素材名

<メニューの例 (SDI) >



2. 入出力信号の設定

< 入力信号別の設定一覧 >

入力端子		設定メニューと本書の項目					
		FS	Mode	Delay	Freeze	Name	Up Converter
		2-1-1	2-1-2	2-1-3	2-1-4	2-1-5	2-1-6
SDI IN1 ~ SDI IN4	標準 SDI × 8	○	Dot by Dot のみ選択可能	—	○	○	—
SDI IN5、 SDI IN6		○	○	—	○	○	○
SDI IN7、 SDI IN8		○	○	○	○	○	○
DVI IN	標準 DVI-D × 1	—	—	—	○	○	—
オプション スロット IN A1、 IN A2、 IN B1、 IN B2	AV-HS04M1 SDI × 2	○	○	—	○	○	○
	AV-HS04M2 アナログコンポーネント × 2	○	○	—	○	○	○
	AV-HS04M3 DVI-I × 2	—	—	—	○	○	—
	AV-HS04M6 アナログコンポジット × 2	○	○	—	○	○	○
	AV-HS04M8 DVI-D × 2	—	—	—	○	○	—

入力端子		設定メニューと本書の項目				
		Video Process (SDI)	Gain	Video Process (Composite)	DVI Input (Digital)	DVI Input (Analog)
		2-1-7	2-1-8	2-1-9	2-1-10	2-1-10
SDI IN1 ~ SDI IN4	標準 SDI × 8	○	—	—	—	—
SDI IN5、 SDI IN6		○	—	—	—	—
SDI IN7、 SDI IN8		○	—	—	—	—
DVI IN	標準 DVI-D × 1	—	—	—	○	—
オプション スロット IN A1、 IN A2、 IN B1、 IN B2	AV-HS04M1 SDI × 2	—	—	—	—	—
	AV-HS04M2 アナログコンポーネント × 2	—	○	—	—	—
	AV-HS04M3 DVI-I × 2	—	—	—	○	○
	AV-HS04M6 アナログコンポジット × 2	—	○	○	—	—
	AV-HS04M8 DVI-D × 2	—	—	—	○	—

○：有効
—：無効

2. 入出力信号の設定

2-1-1. フレームシンクロナイザーの設定

入力ごとにフレームシンクロナイザーの On/Off を設定することができます。

DVI 入力のフレームシンクロナイザーは常に On となり、On/Off の設定はできません。

- ① Input サブメニューより [F2] を操作して、Select 項目で設定する入力を選択します。
⇒ 「2-1. 入力信号の設定」参照

- ② [F1] を操作して FS サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、FS 項目でフレームシンクロナイザーの On/Off を設定します。
 - 出力信号の位相が 0H に設定されている場合は、FS 項目を Off にすることができません。

フレームシンクロナイザー機能を Off に設定している間は、ラインシンクロナイザー機能が動作します。

ラインシンクロナイザー機能とは、水平同期基準信号の位相に合わせて入力映像信号の位相を自動調整する機能のことです。

詳細は、「2-4. 出力信号の位相調整」を参照してください。

2. 入出力信号の設定

2-1-2. 入力モードの設定

システムフォーマットが HD に設定されている場合にのみ、入力ごとにモードを設定します。
システムフォーマットが SD に設定されている場合、入力モードは常に Normal と同じになります。

① FS サブメニューより [F3] を操作して、Mode 項目で入力モードを設定します。

Normal	システムフォーマットと合致した入力信号が有効になります。
Dot by Dot	システムフォーマットと同じフレームレートの SD 信号が入力されたとき、アップコンバートを行わずにドットバイドット（等倍）で入力します。（システムフォーマットが 1080i の場合のみ、設定することが可能です。） 画質劣化がなく、SD フォーマットの素材を PinP 機能で合成する場合に使用します。
Up Convert	システムフォーマットと同じフレームレートの SD 信号が入力されたとき、その信号をアップコンバートします。
Auto	システムフォーマットと合致した入力信号が有効になります。また、システムフォーマットが HD に設定されている場合は、システムフォーマットと同じフレームレートの SD 信号が入力されたとき、その信号をアップコンバートします。 ● Auto モードでは、入力信号が切り替わる時に映像が乱れる場合があります。

< 入力モード対応一覧 >

システム	Mode	入力							
		480/ 59.94i	576/ 50i	1080/ 59.94i	1080/ 50i	1080/ 24PsF	1080/ 23.98PsF	720/ 59.94p	720/ 50p
SD	480/59.94i	○	■	■	■	■	■	■	■
	576/50i	■	○	■	■	■	■	■	■
HD	1080/59.94i	Normal	■	■	○	■	■	■	■
		Dot by Dot	○	■	■	■	■	■	■
		Up Convert	○	■	■	■	■	■	■
		Auto (Up Convert)	○	■	○	■	■	■	■
	1080/50i	Normal	■	■	■	○	■	■	■
		Dot by Dot	■	○	■	■	■	■	■
		Up Convert	■	○	■	■	■	■	■
		Auto (Up Convert)	■	○	■	○	■	■	■
	1080/24PsF	Normal	■	■	■	■	○	■	■
		Dot by Dot	■	■	■	■	■	■	■
		Up Convert	■	■	■	■	■	■	■
		Auto	■	■	■	■	■	■	■
1080/ /23.98PsF	Normal	■	■	■	■	■	○	■	
	Dot by Dot	■	■	■	■	■	■	■	
	Up Convert	■	■	■	■	■	■	■	
	Auto	■	■	■	■	■	■	■	
720/59.94p	Normal	■	■	■	■	■	■	○	
	Up Convert	○	■	■	■	■	■	■	
	Auto (Up Convert)	○	■	■	■	■	■	○	
720/50p	Normal	■	■	■	■	■	■	○	
	Up Convert	■	○	■	■	■	■	■	
	Auto (Up Convert)	■	○	■	■	■	■	○	

- ■は黒画面になります。
- 入力 1 ~ 4 は、Up Convert モードと Auto モードを選択することができません。
- Dot by Dot、Up Convert、Auto の各モードを設定した場合、フレームシンクロナイザーが On の状態になります。
- フリーズの設定が On の状態のときは、入力モードを変更することができません。

2. 入出力信号の設定

2-1-3. 遅延量の設定

入力信号を遅延させることができます。

- SDI IN7 と SDI IN8 の入力信号のみが対象です。

① Input サブメニューより [F2] を操作して、Select 項目で設定する入力を選択します。

⇒ 「2-1. 入力信号の設定」参照

② [F1] を操作して、FS サブメニューを表示します。



③ [F4] を操作して、Delay 項目で遅延量を設定します。

2-1-4. 入力信号のフリーズ

入力信号をフリーズ(静止)させて使用することができます。また、フリーズしている間はその入力のタリー信号を出力しません。

フリーズの設定

① Input サブメニューより [F2] を操作して、Select 項目で設定する入力を選択します。

⇒ 「2-1. 入力信号の設定」参照

② [F1] を操作して、Freeze サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作して、Select 項目でフリーズ方法を選択します。

Frame	フレーム単位でフリーズさせます。
Field	フィールド単位でフリーズさせます。動いている映像をフリーズさせるときに使用します。ただし、インターレース信号では、斜め線や動きのある部分がギザギザに見えます。

映像がフリーズしている状態でも、選択することができます。

④ [F3] を押して入力映像のフリーズおよび解除を行います。

表示が“Off” のときに [F3] を押すと、映像信号がフリーズして表示が“On” になります。

表示が“On” のときに [F3] を押すと、映像信号のフリーズを解除して表示が“Off” になります。

マルチビューディスプレイの出力に設定されている信号をフリーズすると、素材名の前に“F” マークが表示されます。

- フレームシンクロナイザー機能を OFF で使用する場合は、フリーズ実行時に出力映像が乱れることがありますが、フリーズ画像への影響はありません。
- フレームシンクロナイザー機能を OFF で使用しているときにフリーズの設定を“On” に設定した場合、自動的にフレームシンクロナイザー機能が ON に切り替わります。

2-1-5. 素材名の設定

入力信号に、素材名を付けることができます。

素材名は、デフォルト設定、またはユーザー設定から選択することができます。

① Input サブメニューより [F2] を操作して、Select 項目で設定する入力を選択します。

⇒ 「2-1. 入力信号の設定」参照

② [F1] を操作して、Name サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作して Type 項目で素材名の種類を選択します。

Default (デフォルト設定)	下記の中から素材名を選びます。SDI IN1 ~ SDI IN8, DVI IN, IN-A1, IN-A2, IN-B1, IN-B2
User (ユーザー設定)	7文字までで素材名を設定します。

2. 入力信号の設定

2-1-6. アップコンバーターの設定

SDI IN5 ~ SDI IN8 と下記のオプションボードに内蔵されている、アップコンバーターの設定を行います。

- AV-HS04M1 (SDI 入力ボード)
- AV-HS04M2 (アナログ入力ボード)
- AV-HS04M6 (アナログコンポジット入力ボード)

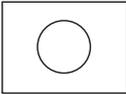
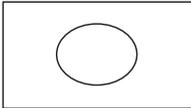
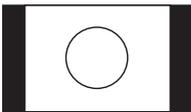
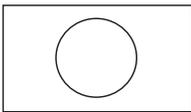
① Input サブメニューより [F2] を操作して、Select 項目で設定する入力を選択します。
⇒ 「2-1. 入力信号の設定」参照

② [F1] を操作して、Up Converter1 サブメニューを選択します。

MENU : Input(SDI)SDI IN5(SDI-INPUT5)				
Up Converter1	Scale	Move Detect	Sharp	Size 100
	Squeeze	3	3	

③ [F2] を操作して、Scale 項目でスケーリング方式を選択します。

Squeeze (スチーズ)	上下左右ともに画面いっぱいに拡大します。
Edge Crop (エッジクロップ)	アスペクト比を維持して垂直解像度に合わせて拡大し、左右に黒の映像を付加します。
Letter Box (レターボックス)	アスペクト比を維持して水平解像度に合わせて拡大し、上下の映像をカットします。

入力映像	Squeeze
	
Edge Crop	Letter Box
	

④ [F3] を操作して、Move Detect 項目で映像の動き検出感度を設定します。

1	静止画寄り
}	}
3	標準
}	}
5	動画寄り

⑤ [F4] を操作して、Sharp 項目で映像へのエッジ強調の強弱を設定します。

1	エッジ強調弱め
}	}
3	標準
}	}
5	エッジ強調強め

⑥ [F5] を操作して、入力映像のサイズ (100 % ~ 110 %) を調整します。

映像位置の微調整

スケーリング方式で Edge Crop (エッジクロップ) を選択したときに、映像位置の微調整を行います。

① [F1] を操作して、Up Converter2 サブメニューを表示します。

MENU : Input(SDI)SDI IN5(SDI-INPUT5)			
Up Converter2	Edge Crop Pos	Limiter	
	Center	Off	

② [F2] を操作して、Edge Crop Pos 項目で映像の位置を選択します。

Center	映像を中央に配置し、左右に黒の映像を付加します。
Right	映像を右側に配置し、左側に黒の映像を付加します。
Left	映像を左側に配置し、右側に黒の映像を付加します。

ガンマリミッターの設定

① Up Converter2 サブメニューより、[F4] を操作して、Limiter 項目で入力信号の色領域を設定します。

MENU : Input(SDI)SDI IN5(SDI-INPUT5)			
Up Converter2	Edge Crop Pos	Limiter	
	Center	Off	

Off	色領域を制限しません。
108	各色 (R、G、B) の振幅レベルを 0 % ~ 108 % に制限します。
104	各色 (R、G、B) の振幅レベルを 0 % ~ 104 % に制限します。
100	各色 (R、G、B) の振幅レベルを 0 % ~ 100 % に制限します。

2. 入出力信号の設定

2-1-7. ビデオプロセスの設定

SDI 入力信号の映像すべてに、ビデオプロセス機能が有効になります。

入力ごとに色調を変更することができます。

- ① Input サブメニューより [F2] を操作して、Select 項目で設定する入力を選択します。
⇒「2-1. 入力信号の設定」参照
- ② [F1] を操作して、Video Process1 サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、Video Process 項目でビデオプロセスの有効 (On) / 無効 (Off) を設定します。
- ④ [F3] を操作して、Y-Gain 項目で Y 信号のゲイン値を設定します。
- ⑤ [F4] を操作して、Ped 項目でペダスタルレベルの値を設定します。
- ⑥ [F1] を操作して、Video Process2 サブメニューを表示します。



- ⑦ [F3] を操作して、C-Gain 項目で彩度 (Saturation) のゲイン値を設定します。
- ⑧ [F4] を操作して、Hue 項目で色相 (Hue) の変化量を設定します。

設定値をコピーする

設定したビデオプロセスの値を、他の入力信号に設定することができます。

Video Process2 サブメニューより、[F5] を操作してコピー先の入力信号を選択し、[F5] を押します。



2-1-8. アナログ入力のゲイン設定 (オプション)

アナログ入力ボード (オプション) が接続されている場合、入力信号のゲインを設定することができます。

また、アナログコンジット入力ボード (オプション) が接続されている場合、Y 信号のゲインを設定することができます。

設定範囲は ± 30 ステップで、ゲインは約 ± 2 dB 変化します。1 ステップ変化させたときのゲインの変化量は一定ではありません。

- ① Input サブメニューより [F2] を操作して、Select 項目で設定する入力を選択します。
⇒「2-1. 入力信号の設定」参照
- ② [F1] を操作して、Video Process サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、Gain 項目で入力信号のゲイン (Y 信号のゲイン) を設定します。

2. 入出力信号の設定

2-1-9. アナログコンポジット入力信号の設定 (オプション)

アナログコンポジット入力ボード (オプション) が接続されている場合、アナログコンポジット入力信号の設定を行います。

- ① Input サブメニューより [F2] を操作して、Select 項目で設定する入力を選択します。
⇒ 「2-1. 入力信号の設定」 参照
- ② [F1] を操作して、Video Process サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、Gain 項目で入力信号のゲイン (Y 信号のゲイン) を設定します。
- ④ [F3] を操作して、Chroma 項目でクロマレベルを調整します。(最大変化量: 約 ± 3 dB)
自動色調整機能が働き、クロマレベルが設定した値に保たれます。
- ⑤ [F4] を操作して、Ped 項目でペDESTALレベルを調整します。(最大変化量: 約 ± 100 mV)
- ⑥ [F5] を操作して、Hue 項目で Hue (色合い) を調整します。(最大変化量: 約 ± 20°)
Hue の調整は、システムフォーマットが 1080/59.94i、720/59.94p、480/59.94i のとき有効になります。

その他の設定は、オプションボードの取扱説明書を参照してください。

2. 入力信号の設定

2-1-10. DVI 入力信号の設定

DVI 入力ボード（オプション）、またはフル HD DVI 入力ボード（オプション）が接続されている場合、DVI 入力信号の設定をします。

入力可能な解像度の信号は下記のとおりです。

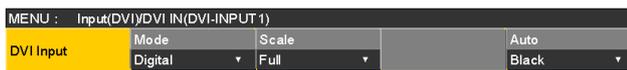
DVI 入力信号	標準 (デジタル)	DVI 入力ボード (デジタル/アナログ) : AV-HS04M3	フル HD DVI 入力ボード (デジタル) : AV-HS04M8
XGA (1024 × 768) /60 Hz	○	○	○
WXGA (1280 × 768) /60 Hz	○	○	○
SXGA (1280 × 1024) /60 Hz	○	○	○
WSXGA+ (1680 × 1050) /60 Hz	○	—	○
UXGA (1600 × 1200) /60 Hz	○	—	○
WUXGA (1920 × 1200) /60 Hz	○	—	○
1080/59.94p (1920 × 1080) /59.94 Hz	○	—	○
1080/50p (1920 × 1080) /50 Hz	○	—	○
1080/59.94i (1920 × 1080) /59.94 Hz	○	—	—
1080/50i (1920 × 1080) /50 Hz	○	—	—
720/59.94p (1280 × 720) /59.94 Hz	○	—	—
720/50p (1280 × 720) /50 Hz	○	—	—

○：有効
—：無効

- 他の解像度の信号や他の周波数の信号が入力された場合は、入力された信号を正しく取り込むことができません。このとき出力される映像は、黒の映像や乱れた映像になる場合があります。
- HDCP（High-bandwidth Digital Content Protection）には対応していません。

① Input サブメニューより [F2] を操作して、Select 項目で設定する入力を選択します。
⇒ 「2-1. 入力信号の設定」参照

② [F1] を操作して、DVI Input サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作して、Mode 項目で信号方式を選択します。

- DVI 入力ボード（AV-HS04M3）が接続されている場合に設定してください。

Digital	DVI 端子のデジタル入力信号が有効になります。
Analog	DVI 端子のアナログ入力信号が有効になります。

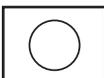
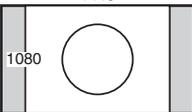
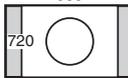
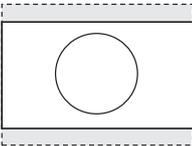
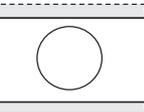
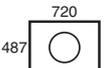
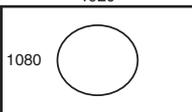
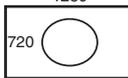
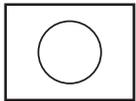
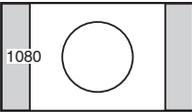
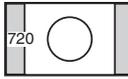
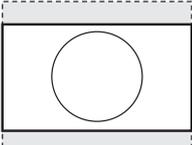
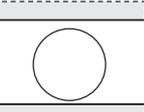
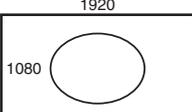
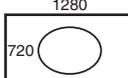
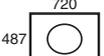
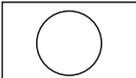
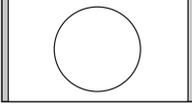
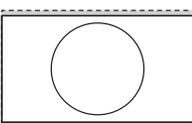
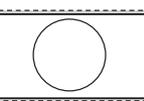
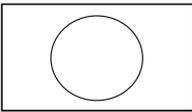
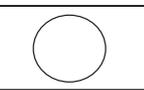
④ [F3] を操作して、スケーリング方法を選択します。

Fit-V	入力映像のアスペクト比を維持して、垂直解像度に合わせて拡大または縮小します。
Fit-H	入力映像のアスペクト比を維持して、水平解像度に合わせて拡大または縮小します。
Full (フル)	入力映像をシステムの解像度に合わせて、拡大または縮小します。 (アスペクト比は維持されません。上下左右の拡大縮小率は異なります。)

各フォーマットに対応するサイズについては、「DVI 入力のスケーリングサイズ一覧」(82 ページ)を参照してください。

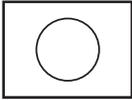
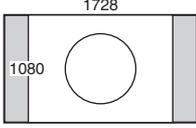
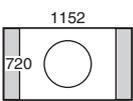
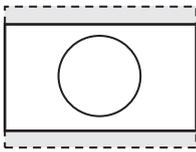
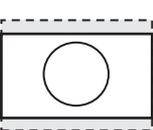
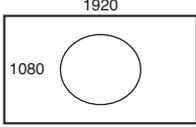
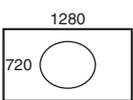
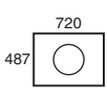
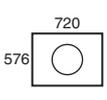
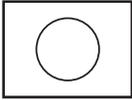
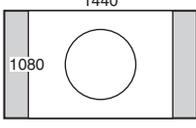
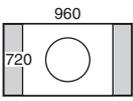
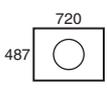
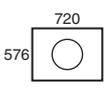
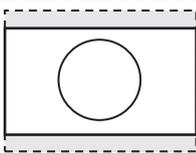
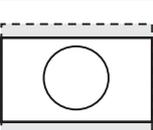
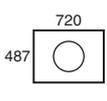
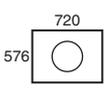
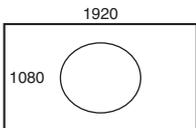
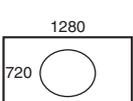
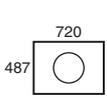
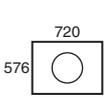
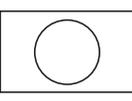
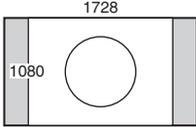
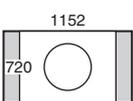
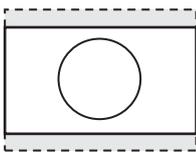
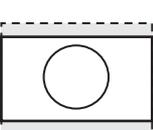
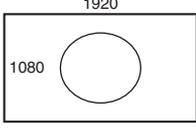
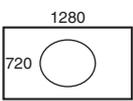
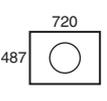
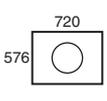
2. 入力信号の設定

■ DVI 入力のスケーリングサイズ一覧

DVI フォーマット	モード	HD/1080i	HD/720P	SD/NTSC	SD/PAL
		1920 × 1080	1280 × 720	720 × 487	720 × 576
XGA 1024 × 768 	Fit-V				
	Fit-H				
	Full				
SXGA 1280 × 1024 	Fit-V				
	Fit-H				
	Full				
WXGA 1280 × 768 	Fit-V				
	Fit-H				
	Full				

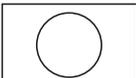
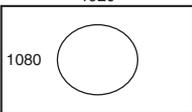
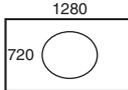
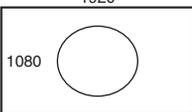
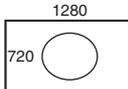
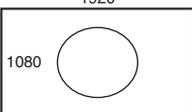
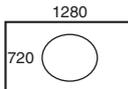
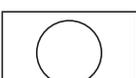
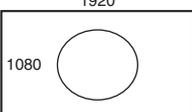
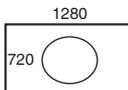
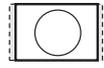
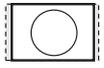
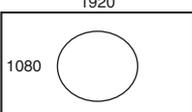
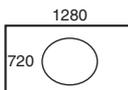
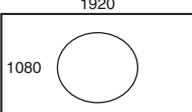
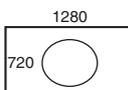
 : 黒の映像を挿入します。
 : はみ出した部分の映像は、切り取ります。

2. 入力信号の設定

DVI フォーマット	モード	HD/1080i	HD/720P	SD/NTSC	SD/PAL
		1920 × 1080	1280 × 720	720 × 487	720 × 576
WSXGA+ 1680 × 1050 	Fit-V				
	Fit-H				
	Full				
UXGA 1600 × 1200 	Fit-V				
	Fit-H				
	Full				
WUXGA 1920 × 1200 	Fit-V				
	Fit-H				
	Full				

 : 黒の映像を挿入します。
 : はみ出した部分の映像は、切り取ります。

2. 入出力信号の設定

DVI フォーマット	モード	HD/1080i	HD/720P	SD/NTSC	SD/PAL
		1920 × 1080	1280 × 720	720 × 487	720 × 576
1080/59.94p 1080/50p 1080/59.94i 1080/50i 1920 × 1080 	Fit-V				
	Fit-H				
	Full				
720/59.94p 720/50p 1280 × 720 	Fit-V				
	Fit-H				
	Full				

 : 黒の映像を挿入します。
 : はみ出した部分の映像は、切り取ります。

2. 入出力信号の設定

2-1-11. DVI 入力信号の情報表示

DVI-D 入力信号の映像に関する情報を表示します。

各情報を変更することはできません。

① Input サブメニューより [F2] を操作して、Select 項目で設定する入力を選択します。

⇒ 「2-1. 入力信号の設定」 参照

② [F1] を操作して、DVI Status サブメニューを表示します。

MENU : Input(DVI)DVI IN(DVI-INPUT1)				
DVI Status	Size ***x***	Dot Clock ***.MHz	H-Frequency **.*kHz	V-Frequency **.*Hz

Size	映像の画素数を表示します。
Dot Clock	映像のドットクロックを表示します。
H-Frequency	映像の水平周波数を表示します。
V-Frequency	映像の垂直周波数を表示します。

対応フォーマットは以下の通りです。

<DVI-D 対応フォーマット>

入力映像信号			ドットクロック (MHz)	周波数	
				水平 (kHz)	垂直 (Hz)
XGA	1024 × 768	デジタル	65.0	48.36	60.00
WXGA	1280 × 768	デジタル	79.5	47.78	59.87
SXGA	1280 × 1024	デジタル	108.0	63.98	60.02
WSXGA+	1680 × 1050	デジタル	146.2	65.29	59.95
UXGA	1600 × 1200	デジタル	162.0	75.00	60.00
WUXGA	1920 × 1200	デジタル	154.0	74.04	59.95
1080/50p	1920 × 1080	デジタル (RGB)	148.5	56.25	50.00
1080/59.94p	1920 × 1080	デジタル (RGB)	148.5/1.001	67.50/1.001	60.00/1.001
1080/50i	1920 × 1080	デジタル (RGB)	74.25	28.13	50.00
1080/59.94i	1920 × 1080	デジタル (RGB)	74.25/1.001	33.72	60.00/1.001
720/50p	1280 × 720	デジタル (RGB)	74.25	37.50	50.00
720/59.94p	1280 × 720	デジタル (RGB)	74.25/1.001	44.96	60.00/1.001

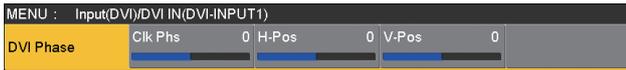
- 対応フォーマットに合致しない入力信号の場合、その信号を正しく取り込むことができず、黒の映像や乱れた映像になる場合があります。

2. 入出力信号の設定

2-1-12. DVI 入力信号の調整

DVI-I 入力信号のクロックフェーズ、位置を調整します。
DVI 入力ボード (AV-HS04M3) が接続されている場合に設定してください。

- ① Input サブメニューより [F2] を操作して、Select 項目で設定する入力を選択します。
⇒ 「2-1. 入力信号の設定」参照
- ② [F1] を操作して DVI Phase サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、Clk Phs 項目でアナログ入力信号のクロックフェーズを調整します。
画質を見ながら、最もノイズが少なくなるように値を設定します。
- ④ [F3] を操作して H-Pos 項目で水平位置を調整します。
- ⑤ [F4] を操作して V-Pos 項目で垂直位置を調整します。

2-1-13. 黒レベルと白レベルの自動調整 (アナログ入力信号)

アナログ入力信号の黒レベル (オフセット) と白レベル (ゲイン) を自動調整します。

- DVI 入力ボード (AV-HS04M3) が接続されている場合に設定してください。

使用するコンピューターによっては、黒レベルおよび白レベルがずれることがあります。

自動調整を行う場合、黒白信号 (BW.bmp) または、全画面黒の信号、全画面白の信号を DVI 入力端子に接続しているコンピューターで表示させ、DVI 入力信号として入力します。

黒白信号を使用する場合は、黒と白の境界がモニター画面の中央になるように配置してください。

全画面黒の信号または全画面白の信号を使用する場合は、画面中央から 80 % 以上の領域に黒または白を表示してください。

調整を行う場合は、「黒レベルの自動調整」を先に行ってください。

- 黒白信号 (BW.bmp) は、以下の Web サイトからダウンロードして入手することができます。
日本語 : <https://panasonic.biz/cns/sav/>
英語 : <https://pro-av.panasonic.net/>

黒レベルの自動調整

黒白信号 (BW.bmp) または全画面黒の信号を入力します。

[F5] を操作して Auto 項目で “Black” を選択して [F5] を押すと、黒レベルの自動調整を行います。

調整を行っているときは、内蔵ディスプレイに「Auto Setting」が表示されます。

白レベルの自動調整

黒白信号 (BW.bmp) または全画面白の信号を入力します。

[F5] を操作して Auto 項目で “White” を選択して [F5] を押すと、白レベルの自動調整を行います。

調整を行っているときは、内蔵ディスプレイに「Auto Setting」が表示されます。

調整値の初期化

[F5] を操作して Auto 項目で “Init” を選択して [F5] を押すと、調整値を工場出荷状態に戻します。

調整を行っているときは、内蔵ディスプレイに「Auto Setting」が表示されます。

2. 入出力信号の設定

2-2. 出力信号の設定

SDI OUT1 ~ SDI OUT5 は、SDI 信号の出力になります。

DVI OUT は、DVI-D 信号の出力になります。

OUT A1、OUT A2、OUT B1、OUT B2 は、下記のオプションボードが接続されている場合のみ設定することができます。

- AV-HS04M4 (アナログ出力ボード)
- AV-HS04M5 (DVI/アナログ出力ボード)
- AV-HS04M7 (SDI 出力ボード)

出力信号を設定するときは、最初に Output サブメニューで設定したい出力信号を選択してから行います。

①  ボタンを押して点灯させ、Output メニューを表示します。

② [F1] を操作して、Output サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作して、Select 項目で出力信号を選択します。

選択した出力信号によって、メニュー表示が切り替わります。

メニューのタイトルは、「MENU : Output (信号の種類) / 出力端子」になります。

信号の種類	SDI、Analog、DVI-D、DVI-I
-------	------------------------

< メニューの例 (SDI) >



< 出力信号別の設定一覧 >

出力端子		設定メニューと本書の項目				
		Assign	SDI Output	DVI Output (Digital)	DVI Output (Analog)	Down Converter
		2-2-1	2-2-2	2-2-3	2-2-3	2-2-4
SDI OUT1 ~ SDI OUT5	標準 SDI × 5	○	○	—	—	—
DVI OUT	標準 DVI-D × 1	○	—	○	—	—
オプション スロット OUT A1、 OUT A2	AV-HS04M4 アナログコンポーネント × 2	○	—	—	—	—
	AV-HS04M5 DVI-I × 1、 アナログコンポーネント × 1	○	—	—	○	—
	AV-HS04M7 SDI × 2	○	○	—	—	○
オプション スロット OUT B1、 OUT B2	AV-HS04M4 アナログコンポーネント × 2	○	—	—	—	—
	AV-HS04M5 DVI-I × 1、 アナログコンポーネント × 1	○	—	—	○	—
	AV-HS04M7 SDI × 2	○	○	—	—	○

○：有効
—：無効

2. 入出力信号の設定

2-2-1. 出力信号のアサイン

SDI OUT1 ~ SDI OUT5 と DVI OUT に、出力信号をアサインします。

- ① Output サブメニューより [F2] を操作して、Select 項目で設定する出力を選択します。
⇒ 「2-2. 出力信号の設定」 参照
- ② [F1] を操作して、Assign サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、Source 項目で出力信号の種類を設定します。

PGM	スイッチャーの本線出力でワイプ、ミックス、キー、ダウンストリームキーなど効果がかかった映像を出力します。
PVW	次の操作を事前に確認できるプレビュー出力です。
AUX1 ~ 4	4 系統ある AUX バス (AUX1 ~ AUX4) で選択された信号を出力します。
CLN	クリーン信号 (PGM 信号からキー、ダウンストリームキーなどの効果を除いた映像) を出力します。 ⇒ 「CLN のアサイン」 参照
MV	マルチビューディスプレイ出力です。複数の入力信号や出力信号を縮小して、1 画面に出力します。
KeyOut	キー信号を出力します。
MEM-PVW	メモリープレビューモードで、ショットメモリーやイベントメモリーの効果をプレビュー出力します。
Proc.FG	クロマキーのプロセスフォアグラウンド映像を出力します。

- ④ [F3] を操作して、Mode 項目で出力モードを設定します。

Normal	システムフォーマットと同一の信号を出力します。
Down Convert (ダウンコンバーター)	SDI 出力ボード (オプション: AV-HS04M7) が接続されている場合に選択できます。システムフォーマットが 1080/59.94i、720/59.94p のときは、480/59.94i のフォーマットで出力します。システムフォーマットが 1080/50i、720/50p のときは、576/50i のフォーマットで出力します。システムフォーマットが SD(480/59.94i、576/50i) のときは、選択することができません。

CLN のアサイン

CLN 出力を KEYCLN、DSKCLN のいずれかに設定します。

- ① ボタンを押して点灯させ、Config メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して、Assign サブメニューを表示します。



- ③ [F3] を操作して、CLN 項目で出力信号の種類を設定します。

Key	PGM 信号からキー効果を除いた信号を出力します。 Key、PinP1、PinP2、DSK の効果が付加されません。
DSK	PGM 信号からダウンストリームキー効果を除いた信号を出力します。

2-2-2. SDI 出力の色領域の設定

SDI 出力信号の映像に対して、色の領域を設定します。

- SDI 出力信号のすべてを同じ設定にします。

- ① Output サブメニューより [F5] を操作して、SDI Limit 項目で色領域を設定します。
⇒ 「2-2. 出力信号の設定」 参照



Off	色領域を制限しません。
108	各色 (R、G、B) の振幅レベルを 0 % ~ 108 % に制限します。
104	各色 (R、G、B) の振幅レベルを 0 % ~ 104 % に制限します。
100	各色 (R、G、B) の振幅レベルを 0 % ~ 100 % に制限します。

2. 入出力信号の設定

2-2-3. DVI 出力の設定

標準出力 (DVI OUT) の DVI 出力信号、および DVI/ アナログ出力ボード (オプション) が接続されている場合の DVI 出力信号の設定をします。

- ① Output サブメニューより [F2] を操作して、Select 項目で設定する出力を選択します。
⇒ 「2-2. 出力信号の設定」 参照

- ② [F1] を操作して、DVI Output サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、Mode 項目で信号の方式を選択します。

- DVI/ アナログ出力ボード (AV-HS04M5) が接続されている場合に設定してください。

Digital	DVI 端子より、DVI デジタル信号を出力します。
Analog	DVI 端子より、DVI アナログ信号 (RGB) を出力します。 “Analog” を選択したとき、接続するモニターによっては、映像の表示位置がずれる場合があります。 表示位置がずれている場合は、モニター側で表示位置の調整を行ってください。 調整の方法は、モニターの取扱説明書を参照してください。

- ④ [F3] を操作して、Size 項目で出力する映像の解像度を選択します。

Auto	DVI 信号により出力先の機器情報を取得し、最適な解像度で出力します。 垂直周波数は 60 Hz、アナログ出力の最大解像度は SXGA、デジタル出力の最大解像度は、WUXGA になります。 機器情報が取得できない場合や、機器情報に本機が出力可能な解像度および周波数が記述されていない場合は、XGA の設定で出力します。
-------------	---

その他の信号は下記のとおりです。

<DVI 出力信号設定一覧>

DVI 出力信号		標準出力 (DVI OUT)	DVI/ アナログ出力ボード : AV-HS04M5	
Size	出力	(デジタル)	(デジタル)	(アナログ)
XGA	(1024 × 768)/60 Hz	○	○	○
WXGA	(1280 × 768)/60 Hz	○	○	○
SXGA	(1280 × 1024)/60 Hz	○	○	○
WSXGA+	(1680 × 1050)/60 Hz	○	○	—
UXGA	(1600 × 1200)/60 Hz	○	○	—
WUXGA	(1920 × 1200)/60 Hz	○	○	—
1080/59.94i	(1920 × 1080)/59.94 Hz	○	—	—
1080/50i	(1920 × 1080)/50 Hz	○	—	—
720/59.94p	(1280 × 720)/59.94 Hz	○	—	—
720/50p	(1280 × 720)/50 Hz	○	—	—

○ : 有効
— : 無効

- システムフォーマットが 1080/23.98PsF、1080/24PsF のときは、出力することができません。

2. 入出力信号の設定

- ⑤ [F4] を操作して、Scale 項目でスケーリング方法を選択します。

Fit-V	出力映像のアスペクト比を維持して、垂直解像度に合わせて拡大または縮小します。 (映像の無い部分には黒の映像を挿入します。 はみ出した部分の映像は切り取ります。)
Fit-H	出力映像のアスペクト比を維持して、水平解像度に合わせて拡大または縮小します。 (映像の無い部分には黒の映像を挿入します。 はみ出した部分の映像は切り取ります。)
Full (フル)	出力映像をシステムの解像度に合わせて拡大または縮小します。
Fullx80%	システムの解像度の 80 % の大きさに合わせて、出力映像を拡大または縮小します。
Fullx90%	システムの解像度の 90 % の大きさに合わせて、出力映像を拡大または縮小します。

- Full、Fullx80%、Fullx90% では、アスペクト比は維持されません。
上下左右の拡大縮小率が異なります。

■ 映像の動きを検出する感度の設定

- ① [F1] を操作して、Assign サブメニューを表示します。



MENU : Output(OVI-I)OUT A2		
Assign	Source	Move Detect
	AUX1	3

- ② [F3] を操作して、Move Detect 項目で映像の動きを検出する感度を設定します。

1	静止画寄り
}	}
3	標準
}	}
5	動画寄り

2. 入出力信号の設定

2-2-4. ダウンコンバーターの設定 (オプション)

SDI 出力ボード (オプション: AV-HS04M7) に内蔵されている、ダウンコンバーターの設定を行います。

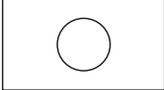
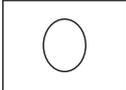
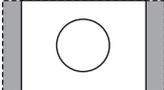
- ① Output サブメニューより [F2] を操作して、Select 項目で設定する出力を選択します。
⇒ 「2-2. 出力信号の設定」 参照

- ② [F1] を操作して Down Converter サブメニューを表示します。

MENU : Output(SDI)/SDI OUT1			
Down	Scale	Delay	Sharp
Converter	Squeeze	90H/75H	3

- ③ [F2] を操作して、Scale 項目でスケーリング方式を選択します。

Squeeze (スウィーズ)	アスペクト比が 4:3 になるように、上下左右ともに縮小します。
Edge Crop (エッジクロップ)	アスペクト比を維持して垂直解像度に合わせて縮小し、左右の映像をカットします。
Letter Box (レターボックス)	アスペクト比を維持して水平解像度に合わせて縮小し、上下に黒の映像を付加します。

システム映像 (HD)		
		
出力映像 (SD)		
Squeeze	Edge Crop	Letter Box
		

- ④ [F3] を操作して、Delay 項目で出力の遅延時間を設定します。

90H(75H)	システムフォーマットが 1080/59.94i のときは、システム映像 (HD) より 90H 遅れて出力します。 システムフォーマットが 720/59.94p のときは、システム映像 (HD) より 90H+1F (フレーム) 遅れて出力します。 システムフォーマットが 1080/50i のときは、システム映像 (HD) より 75H 遅れて出力します。 システムフォーマットが 720/50p のときは、システム映像 (HD) より 75H+1F (フレーム) 遅れて出力します。 システムフォーマットが 1080/50i、720/50p のときは、“75H” がメニューに表示されます。
1F	システム映像 (HD) より 1 フレーム遅れの同相で出力します。

位相と遅延量については、「2-4. 出力信号の位相調整」を参照してください。

- ⑤ [F4] を操作して、Sharp 項目で映像へのエッジ強調の強弱を設定します。

1	標準
}	}
5	エッジ強調強め

その他の設定は、オプションボードの取扱説明書を参照してください。

2. 入出力信号の設定

2-3. 同期信号の設定

システムで使用する同期信号を選択します。

外部同期：

外部同期信号に同期します（ゲンロック）。

リファレンス入力信号は、ループスルー出力します。

BB	ブラックバースト信号（垂直位相 0H）
BB Advanced	ブラックバースト信号 59.94i または 59.94p 選択時： 垂直位相 90H 50i または 50p 選択時： 垂直位相 75H
Tri-level sync	3 値シンク信号（垂直位相 0H） ●システムフォーマットが“1080/24PsF” のときに選択できます。
Internal	内部基準信号（INT）に同期します。 2 つのリファレンス端子から REFOUT 信号 （ブラックバースト信号）を出力します。 ●システムフォーマットが“1080/24PsF” のときは選択できません。

- 1080/24PsF フォーマット時は、Reference サブメニューの Sync 項目で INT（内部同期）を選択できません。
- 本機は、システムフォーマットと同じフィールド周波数の同期信号に対応します。
ただし、1080/23.98PsF フォーマット時は、10F-ID 付きブラックバースト信号（SMPTE318M 準拠）にも対応します。

①  ボタンを押して点灯させ、System メニューを表示します。

② [F1] を操作して Reference サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作して Sync 項目で同期信号を選択し、[F2] を押して選択内容を確定します。

④ [F3] を操作して、BB Setup 項目で内部同期モード時におけるブラックバースト信号のセットアップレベルを選択します。

この設定は、映像方式が 59.94i または 59.94p のときに有効になります。

50i または 50p のときは、0 IRE 固定になります。

⑤ Gen Lock 項目には、ゲンロックの状態を表示します。

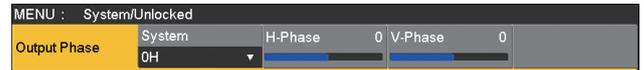
Locked	外部同期信号または内部基準信号に同期しています。
UnLock	外部同期信号または内部基準信号に同期していません。

2-4. 出力信号の位相調整

出力ビデオ信号の位相を調整します。

①  ボタンを押して点灯させ、System メニューを表示します。

② [F1] を操作して Output Phase サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作して、System 項目で“0H”または“1H”を選択します。

0H	システムの Reference 信号に対して同相で出力ビデオ信号を出力します。 すべての入力信号に対してフレームシンクロナイザー機能が ON 状態になります。
1H	システムの Reference 信号に対して 1H 遅れで出力ビデオ信号を出力します。 フレームシンクロナイザー機能が ON のときは、1 フレーム +1H 遅延したビデオ信号出力になります。

④ [F3] を操作して H-Phase 項目で H 位相の調整をします。

H-Phase は、-0.5H ~ +0.5H の範囲で調整することができます。

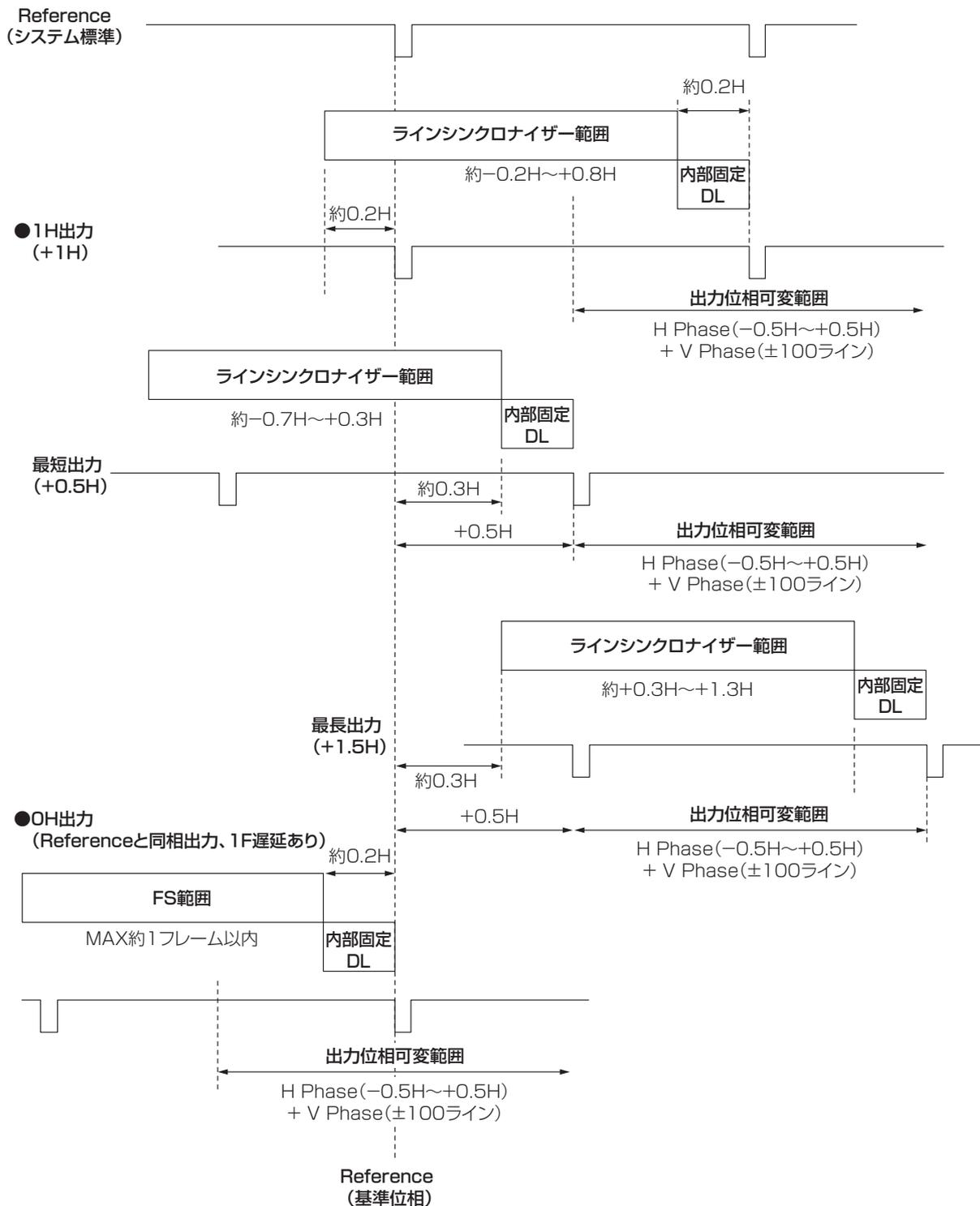
- システムフォーマットにより、メニューに表示される設定値が異なります。

⑤ [F4] を操作して V-Phase 項目で V 位相の調整をします。

V-Phase は、-100H ~ +100H の範囲で調整することができます。

2. 入出力信号の設定

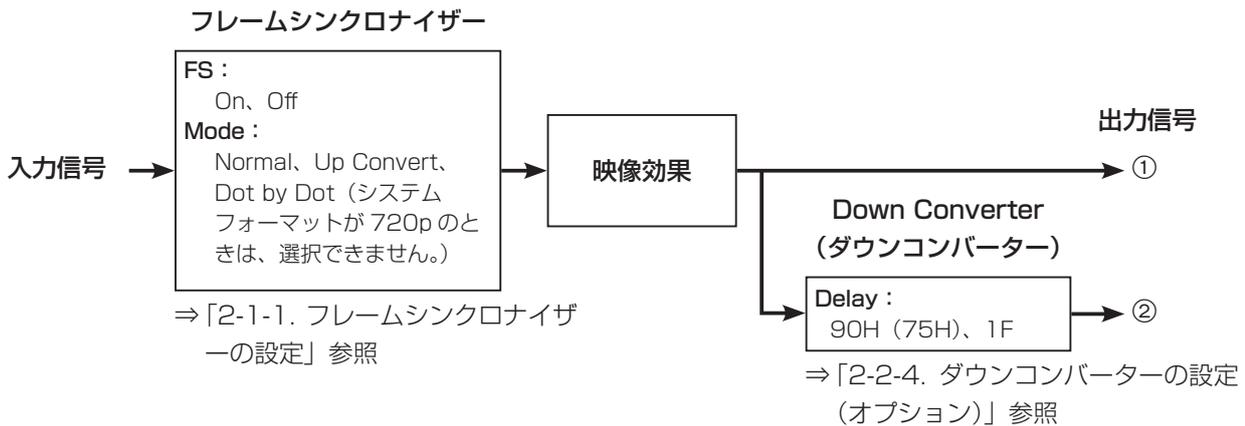
< 位相調整のしくみ >



ラインシンクロナイザー範囲：自動位相調整可能な引き込み範囲です。

2. 入力信号の設定

<HD フォーマット使用時における入出力信号の位相と遅延量>



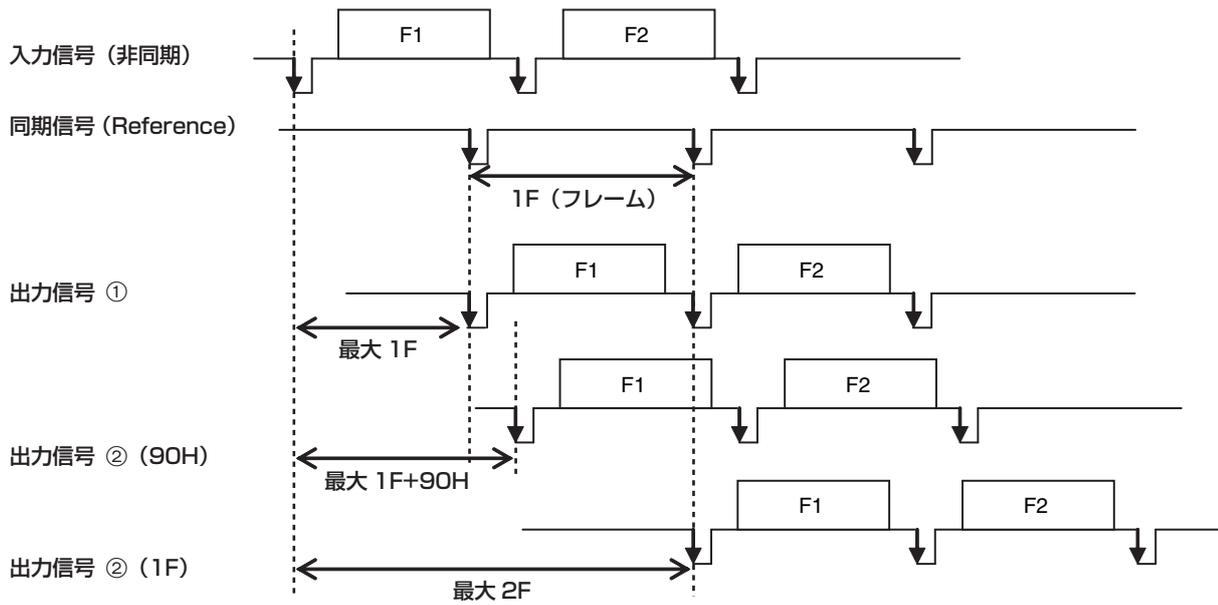
Output Phase	Input		非同期入力	出力信号① Normal		出力信号② Down Converter (90H)		出力信号② Down Converter (1F)	
	System	Mode		FS	位相	遅延量	位相	遅延量	位相
同期信号 (Reference) : ブラックバースト信号 (BB)、3 値シンク信号 (Tri-level sync)、内部基準信号 (Internal)									
1H	Normal	Off	不可	Reference +1H	1H	①+90H	1H+90H	①と同相	1H+1F
	Normal	On	可能	Reference +1H	最大 1F+1H	①+90H	最大 1F+1H+90H	①と同相	最大 2F+1H
	Up Convert/Dot by Dot	On (強制)	可能	Reference +1H	最大 1F	①+90H	最大 1F+90H	①と同相	最大 2F
OH (例 1)	Normal/Up Convert/Dot by Dot	On (強制)	可能	Reference と同相	最大 1F	①+90H	最大 1F+90H	①と同相	最大 2F
同期信号 (Reference) : ブラックバースト信号 (BB Advanced)									
1H	Normal	Off	不可	Reference -90H+1H	1H	①+90H	1H+90H	①と同相	1F+1H
	Normal	On	可能	Reference -90H+1H	最大 1F-90H+1H	①+90H	最大 1F+1H	①と同相	最大 2F-90H+1H
	Up Convert/Dot by Dot	On (強制)	可能	Reference -90H+1H	最大 1F-90H	①+90H (Reference と同相)	最大 1F	①と同相	最大 2F-90H
OH (例 2)	Normal/Up Convert/Dot by Dot	On (強制)	可能	Reference -90H	最大 1F-90H	①+90H (Reference と同相)	最大 1F	①と同相	最大 2F-90H

- 1080/50i、720/50p の場合は、上記の 90H が 75H になります。
- 1H は、HD フォーマットでの換算です。
- 映像効果として DVE、PinP を使用した場合は、出力信号が +1F 遅延します。
- DVI 入力信号は、フレームシンクロナイザーが On の状態になるため、位相や遅延量が Up Convert/Dot by Dot 選択時と同様になります。
- DVI 出力信号は、+1F 遅延します。
- マルチビューディスプレイに出力する場合は、出力映像が +1F 遅延します。
- DVI 出力信号にマルチビューディスプレイの映像を出力する場合は、出力映像が +2F 遅延します。

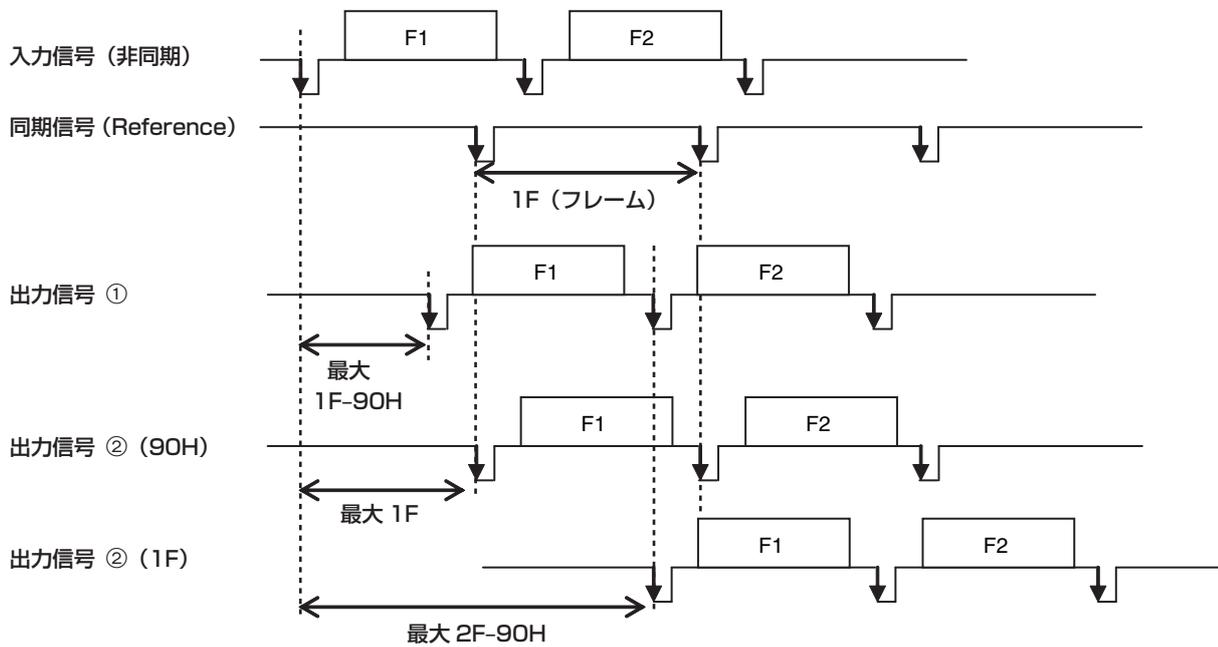
2. 入出力信号の設定

< 入力信号と出力信号の位相関係 > (1080/59.94i の場合)

(例 1)



(例 2)



2. 入力信号の設定

2-5. マルチビューディスプレイの設定

2-5-1. 画面レイアウトの設定

分割画面のレイアウトは、下記9通りの中から選択します。

4Split	5-aSplit	5-bSplit
6-aSplit	6-bSplit	9Split
10-aSplit	10-bSplit	16Split

子画面の1～16には、下記の信号の表示をアサインすることが可能です。

アサイン可能な信号

SDI IN1～SDI IN8、DVI IN、IN-A1、IN-A2、IN-B1、IN-B2、CBGD1、CBGD2、Still1V、Still1K、Still2V、Still2K、Clip1V、Clip1K、Clip2V、Clip2K、PGM、PVW、MEM-PVW、Key Out、AUX1～AUX4、Clock (時計)

<表示モード>

1	2
3	4

4Split

1	2
3	4
5	6

5-aSplit

3	4	5
1	2	

5-bSplit

1	2
3	4
5	6

6-aSplit

3	4	5	6
1	2		

6-bSplit

1	2	3
4	5	6
7	8	9

9Split

1	2
3	4
5	6
7	8
9	10

10-aSplit

7	8	9	10
3	4	5	6
1	2		

10-bSplit

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

16Split

①  ボタンを押して点灯させ、Multi View Display メニューを表示します。

② [F1] を操作して、MV Split サブメニューを表示します。

MENU : Multi View Display				
MV Split	Split			
	10-aSplit			

③ [F2] を操作して Split 項目で分割の表示モードを設定します。

④ [F1] を操作して MV Pattern 1/4～4/4 サブメニューを表示します。

MENU : Multi View Display				
MV Pattern	Pos1Signal	Pos2Signal	Pos3Signal	Pos4Signal
1/4	PGM	PVW	SDI IN1	SDI IN2

⑤ [F2]～[F5] を操作して子画面 (1～16) に表示する信号名を設定します。

SDI IN1～SDI IN8、DVI IN、IN-A1、IN-A2、IN-B1、IN-B2、CBGD1、CBGD2、Still1V、Still1K、Still2V、Still2K、Clip1V、Clip1K、Clip2V、Clip2K、PGM、PVW、MEM-PVW、Key Out、AUX1～AUX4、Clock

- 入力信号 (SDI IN1～SDI IN8、DVI IN、IN-A1、IN-A2、IN-B1、IN-B2) を選択した場合は、Input メニュー→Name サブメニューで設定した素材名を表示します。(最大 10 文字)
- AUX バス (AUX1～AUX4) で入力信号を選択した場合は、[] 内に素材名の先頭から 4 文字までを表示します。

AUX1 で IN1(CAM1) を選択したときの表示 :

AUX1[CAM1]

AUX2 で IN2(CAMERA2) を選択したときの表示 :

AUX2[CAME]

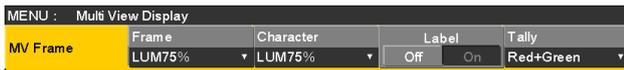
- MV を選択している AUX バスをマルチビューディスプレイの子画面に表示すると、2 枚の鏡を向かい合わせにしたときのように映像がループします。

2. 入出力信号の設定

2-5-2. 分割枠と文字の設定

マルチビューディスプレイに表示される分割画面の枠、文字の輝度と背景の設定を行います。

- ①  ボタンを押して点灯させ、Multi View Display メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して、MV Frame サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、Frame 項目で分割枠の輝度および分割枠の表示を設定します。

LUM0%、 LUM25%、 LUM50%、 LUM75%、 LUM100%	分割枠（グレースケール）の輝度を設定します。
Off	分割枠を表示しません。

- ④ [F3] を操作して、Character 項目で文字の輝度および文字の表示を設定します。

LUM0%、 LUM25%、 LUM50%、 LUM75%、 LUM100%	文字（グレースケール）の輝度を設定します。
Off	文字を表示しません。 また、文字背景も表示しません。

- ⑤ [F4] を操作して、Label 項目で文字背景（ハーフトーン）の表示を設定します。

On	文字背景を表示します。
Off	文字背景を表示しません。

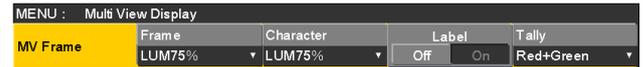
2-5-3. タリー表示の設定

マルチビューディスプレイの分割枠に重ねるタリー表示の設定を行います。

レッドタリーは、プログラム出力を構成している素材を表示します。

グリーントアリーは、プリセットパスで選択されている素材を表示します。

MV Frame サブメニューより [F5] を操作して、Tally 項目でタリー表示の設定を行います。



Red+Green	レッドタリーとグリーントアリーの両方を表示します。
Red	レッドタリーのみを表示します。
Off	タリー表示を行いません。

- FTB の動作で、プログラム映像が完全に黒画面にフェードアウトした状態では、レッドタリーが表示されません。このときプログラム映像を構成している映像には、グリーントアリーを表示します。
ただし、フェードアウトするときの映像に“White”と“Black”以外を選択している場合は、レッドタリーが表示されます。
⇒ [1-7. FTB (Fade to Black)] 参照
- 背面のタリー出力端子からは、レッドタリーとグリーントアリーの信号が出力されます。
⇒ [4-1. GPI I/O の設定] 参照

2. 入出力信号の設定

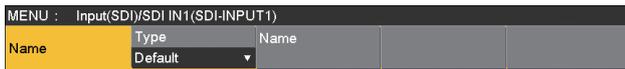
2-5-4. 素材名の変更

マルチビューディスプレイに設定する、入力信号（SDI IN1～SDI IN8、DVI IN、IN-A1、IN-A2、IN-B1、IN-B2）の素材名を変更します。

素材名は、デフォルト設定、またはユーザー設定から選択することができます。

- ① Input サブメニューより [F2] を操作して、Select 項目で設定する入力を選択します。
⇒ 「2-1. 入力信号の設定」参照

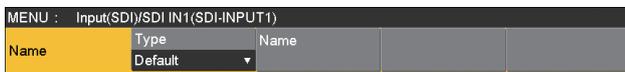
- ② [F1] を操作して、Name サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して Type 項目で素材名の種類を選択します。

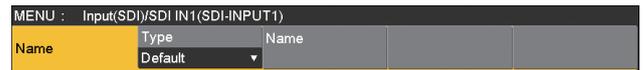
Default (デフォルト設定)	自動的に下記の素材名が選択されます。 SDI IN1～SDI IN8、DVI IN、 IN-A1、IN-A2、IN-B1、IN-B2
User (ユーザー設定)	7文字までで素材名を設定します。

Preset タイプの設定方法



- ① Name サブメニューより、[F2] を操作して Type 項目で “Preset” を選択します。
- ② [F3] を操作して、Name 項目で素材名を選択します。

User タイプの設定方法



- ① Name サブメニューより、[F2] を操作して Type 項目で “User” を選択します。
- ② [F3] を押して、キーボード画面を表示します。
- ③ [F1]～[F3] を使って名前を入力し、[F4] を押します。
入力した名前を取り消してキーボード画面を閉じる場合は、[F5] を押します。
⇒ 基本編「2-2-2. キーボード画面の操作」参照

2. 入力信号の設定

2-5-5. レベルメーターの設定

各分割画面上に、SDI 入力で伝送されるエンベデッドオーディオ信号のレベルメーターを表示することができます。

左側の表示： グループ 1 の 1 ch

右側の表示： グループ 1 の 2 ch

①  ボタンを押して点灯させ、Multi View Display メニューを表示します。

② [F1] を操作して、Display サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作して、Level Meter 項目でレベルメーターの表示を設定します。

On	レベルメーターの表示を行います。
Off	レベルメーターの表示を行いません。

2-5-6. 入力信号マークの設定

各分割画面に表示される素材名の先頭に、入力信号の状態を表示することができます。

“F” マーク：

入力信号がフリーズ状態のとき。

“!” マーク：

入力信号がないときやフォーマットの異なる信号が入力されているとき。

- “F” マークが表示されているときは、“!” マークは表示されません。

① Display サブメニューより [F3] を操作して、Input Status 項目で入力信号状態表示の設定を行います。



On	入力信号状態を表示します。
Off	入力信号状態を表示しません。

2-5-7. マーカーの設定

マルチビューの素材にセーフティマーカーを表示することができます。

PGM や PVW 素材を 1/2 の大きさを表示させるときにマーカーを表示することができます。

4 分割	1 ~ 4 の子画面
5/6/10 分割	1 の子画面または 2 の子画面

① Display サブメニューより [F4] を操作して、Marker 項目でマーカー表示の設定を行います。



4:3	4 : 3 のアスペクト比でマーカーを表示します。
16:9	16 : 9 のアスペクト比でマーカーを表示します。
Off	マーカーを表示しません。

② [F5] を操作して、Marker Size 項目でマーカーの大きさを設定します。

2-5-8. ハイレゾリューションマルチビューモード

マルチビューディスプレイの出力映像を高解像度で DVI-D 出力に出力することができます。

- システムモードが SD モードのときに設定が可能です。

①  ボタンを押して点灯させ、System メニューを表示します。

② [F1] を操作して、Format サブメニューを表示します。



③ [F3] を操作して、Hi Resolution 項目で On/Off を設定し、[F3] を押します。

- この設定 On に設定すると、Output メニュー → Assign サブメニュー → Source 項目で下記の出力信号が MV に設定されているときは、Source 項目が初期値に切り替わります。

SDI OUT1 ~ SDI OUT5、OUT-A1、OUT-A2、OUT-B1、OUT-B2

- AUX バスまたは DISP バスにマルチビューディスプレイの信号を出力しているときにこの設定 On に設定すると、黒信号（内部発生信号）に切り替わります。

2. 入出力信号の設定

2-6. アンシラリーデータ、エンベデッドオーディオデータの設定

SDI 入力信号の V アンシラリーデータ、およびエンベデッドオーディオデータを通過させる機能を設定します。

HD フォーマットの場合：

9 ライン以降のアンシラリーデータを通過させます。

SD フォーマットの場合：

12 ライン以降のアンシラリーデータを通過させます。

- 本機のシステムフォーマットが 1080/59.94i、720/59.94p、1080/50i、または 720/50p に設定されているときに、SD フォーマットの信号 (480/59.94i、または 576/50i) を Dot by Dot モードや Up Convert モードで入力しても、アンシラリーデータ、およびエンベデッドオーディオデータを通過させることができません。

⇒ 「2-1-2. 入力モードの設定」 参照

①  ボタンを押して点灯させ、System メニューを表示します。

② [F1] を操作して Ancillary サブメニューを表示します。



プログラム出力信号に対する設定

③ [F3] を操作して、PGM 項目で On/Off を選択します。

On	PGM バスで選択された SDI 入力素材のアンシラリーデータ、およびエンベデッドオーディオデータを通過させます。
Off	通過させません。

プレビュー出力信号に対する設定

④ [F4] を操作して、PVM 項目で On/Off を選択します。

On	PST バスで選択された SDI 入力素材のアンシラリーデータ、およびエンベデッドオーディオデータを通過させます。
Off	通過させません。

マルチビューディスプレイの出力信号に対する設定

⑤ [F5] を操作して、MV 項目で PGM/PVW/Off を選択します。

PGM	PGM バスで選択された SDI 入力素材のアンシラリーデータ、およびエンベデッドオーディオデータを通過させます。
PVW	PST バスで選択された SDI 入力素材のアンシラリーデータ、およびエンベデッドオーディオデータを通過させます。
Off	通過させません。

AUX バス (AUX1 ~ AUX4) の出力信号に対する設定

⑥ [F2] を操作して、AUX 項目で On/Off を選択します。

On	AUX バス (AUX1 ~ AUX4) で選択された SDI 入力素材のアンシラリーデータ、およびエンベデッドオーディオデータを通過させます。
Off	通過させません。

3. システムの設定

3-1. システムフォーマットの設定

システムのフォーマット（入出力信号）を1つ選択します。

次の動作中には、フォーマットを変更しないでください。

- メモリーカードからの読み込み中、またはメモリーカードへの保存中
- ビデオメモリーの復帰中、またはフラッシュメモリーへの保存中
- 動画や静止画の記録中
- 動画の再生中

①  ボタンを押して点灯させ、System メニューを表示します。

② [F1] を操作して Format サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作して、Format 項目でフォーマットを選択し、[F2] を押して選択内容を確認します。

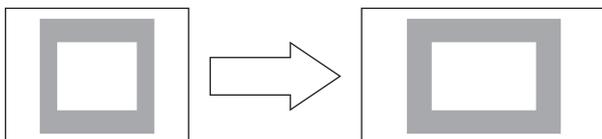
16:9 スクィーズモードの設定

16:9 スクィーズモードを選択すると、SD フォーマットの映像を、16:9 のアスペクトに変換して使用する場合を考慮したボーダー幅（ワイプ、PinP）になります。
システムフォーマットが SD のときに設定が可能です。

Format サブメニューより [F4] を操作して、16:9 Squeeze 項目でスクィーズモードの対応を選択します。

On	スクィーズモードに対応します。
Off	スクィーズモードに対応しません。

スクィーズモード対応時のボーダー幅（イメージ）



スクィーズ (4:3)

16:9

3. システムの設定

3-2. クロスポイントの設定

3-2-1. クロスポイントのアサイン

クロスポイントボタン 1 ～ 24 には、外部映像入力信号および、内部発生信号をアサインすることができます。クロスポイントボタン 1 ～ 24 を長押しすると、押ししている間、アサイン状態が内蔵ディスプレイに表示されます。

現在クロスポイントボタンで選択されている信号のアサインを変更すると、変更に合わせてクロスポイントボタンの点灯位置が変わります。このとき出力されている映像は変わりません。

アサインされる素材は下記のようになります。

信号名	ディスプレイの表示	説明
SDI IN1 ～ SDI IN8	IN1 ～ IN8	SDI 入力 1 ～ 8
DVI IN	DVI	DVI-D 入力
IN-A1、IN-A2、 IN-B1、IN-B2	A1、A2、 B1、B2	オプションスロット (SDI、アナログコンポーネント、アナログコンポジット、DVI)
Black	BLK	内部発生信号 (黒信号)
CBGD1、CBGD2	CBD1、CBD2	内部発生信号 (カラーバックグラウンド)
CBAR	CBAR	内部発生信号 (カラーバー)
Still1V、Still1K、 Still2V、Still2K	ST1V、ST1K、 ST2V、ST2K	静止画ビデオメモリー
Clip1V、Clip1K、 Clip2V、Clip2K	CL1V、CL1K、 CL2V、CL2K	動画ビデオメモリー
MEM-PVW	MPV	メモリープレビュー (AUX バスと内蔵ディスプレイの映像のみ)
AUX1 ～ AUX4	AUX1 ～ AUX4	AUX バス出力 (内蔵ディスプレイの映像のみ)
CLN	CLN	CLN (AUX バスと内蔵ディスプレイの映像のみ)
KeyOut	KOUT	KeyOut (AUX バスと内蔵ディスプレイの映像のみ)
Shift	SHIFT	SHIFT 機能
None	None	アサイン無し

- “None” がアサインされているボタンを押しても、映像は切り替わりません。

デフォルトは下記の設定になります。

ボタン	ディスプレイの表示	ボタン	ディスプレイの表示	ボタン	ディスプレイの表示
XPT1	BLK	XPT9	IN8	XPT17	CBD1
XPT2	IN1	XPT10	DVI	XPT18	ST1V
XPT3	IN2	XPT11	A1	XPT19	ST2V
XPT4	IN3	XPT12	None	XPT20	None
XPT5	IN4	XPT13	A2	XPT21	KOUT
XPT6	IN5	XPT14	B1	XPT22	CLN
XPT7	IN6	XPT15	B2	XPT23	None
XPT8	IN7	XPT16	CBAR	XPT24	None

3. システムの設定

3-2-2. クロスポイント切り替えの設定

クロスポイント切り替えのタイミングを設定します。
クロスポイントボタンと [Cut] ボタンの操作が対象になります。

- ①  ボタンを押して点灯させ、XPT メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して XPT Switch サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、Timing 項目で切り替えのタイミングを選択します。

Any	最寄りのフィールドで切り替えます。ライブ用途向きです。
Field1	フィールド 1 で切り替えます。編集用途向きです。
Field2	フィールド 2 で切り替えます。編集用途向きです。

3. システムの設定

3-3. ボタンアサイン

3-3-1. ユーザーボタンの設定

メニュー項目で設定可能ないくつかの機能を、8つのユーザーボタン（U1～U8）にアサインすることができます。各ユーザーボタンは、アサインされた機能がONの状態のときはアンバー色に点灯し、OFFの状態のときは消灯します。ユーザーボタンを押すごとに機能のON/OFFが切り替わります。

ユーザーボタン（U1～U8）にアサインされる機能は下記のとおりです。

機能名称	機能
Key PVW	KEY をプレビューに出力します。
PinP PVW	PinP1 と PinP2 を同時にプレビューに出力します。
PinP1 PVW	PinP1 をプレビューに出力します。
PinP2 PVW	PinP2 をプレビューに出力します。
DSK PVW	DSK をプレビューに出力します。
GPII-EN	GPI-Inの有効/無効を切り替えます。
GPIO-EN	GPI-Outの有効/無効を切り替えます。
SHIFT	A/BバスとAUXバスのクロスポイントを一括で表/裏を切り替えます。
AUX Trans	AUXバストランジションの有効/無効を切り替えます。
PinP Trans	PinPバストランジションの有効/無効を切り替えます。
EFF DSLV	エフェクトディゾルブのON/OFFを切り替えます。

■ デフォルト設定

ボタン	機能名称	ボタン	機能名称
U1	KEY PVW	U5	AUX Trans
U2	PinP PVW	U6	EFF DSLV
U3	DSK PVW	U7	SHIFT
U4	PinP Trans	U8	None

- プラグインソフトウェアを導入すると、アサインされる機能としてプラグインソフトウェア固有の機能が追加される場合があります。

< 設定方法 >

- ①  ボタンを押して点灯させ、Configメニューを表示します。
- ② [F1] を操作して User Button1 サブメニューと User Button2 サブメニューを表示します。

● User Button1 サブメニュー



MENU: Config

User	User1	User2	User3	User4
Button1	KEY PVW	PinP PVW	DSK PVW	PinP Trans

- ③ [F2] を操作して、User1項目で[U1]ボタンにアサインする機能を選択します。
- ④ [F3] を操作して、User2項目で[U2]ボタンにアサインする機能を選択します。
- ⑤ [F4] を操作して、User3項目で[U3]ボタンにアサインする機能を選択します。
- ⑥ [F5] を操作して、User4項目で[U4]ボタンにアサインする機能を選択します。

● User Button2 サブメニュー



MENU: Config

User	User5	User6	User7	User8
Button2	AUX Trans	EFF DSLV	SHIFT	None

- ⑦ [F2] を操作して、User5項目で[U5]ボタンにアサインする機能を選択します。
- ⑧ [F3] を操作して、User6項目で[U6]ボタンにアサインする機能を選択します。
- ⑨ [F4] を操作して、User7項目で[U7]ボタンにアサインする機能を選択します。
- ⑩ [F5] を操作して、User8項目で[U8]ボタンにアサインする機能を選択します。

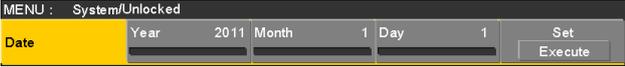
3. システムの設定

3-4. 日付と時刻の設定

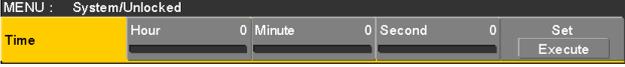
メモリーカードのタイムスタンプに使用する日付と時刻を設定します。

メモリーカードを使用する際は、必ず設定をしてください。

日付を設定する

- ①  ボタンを押して点灯させ、System メニューを表示します。
 - ② [F1] を操作して Date サブメニューを表示します。
- 
- ③ [F2] を操作して、Year 項目で年を設定します。
 - ④ [F3] を操作して、Month 項目で月を設定します。
 - ⑤ [F4] を操作して、Day 項目で日を設定します。
 - ⑥ [F5] を押して、年・月・日を確定します。

時刻を設定する

- ① System メニューから、[F1] を操作して Time サブメニューを表示します。
- 
- ② [F2] を操作して、Hour 項目で時を設定します。
 - ③ [F3] を操作して、Minute 項目で分を設定します。
 - ④ [F4] を操作して、Second 項目で秒を設定します。
 - ⑤ [F5] を押して、時・分・秒を確定させます。

3-5. ネットワークの設定

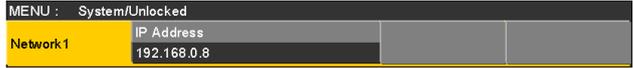
LAN 経由でソフトウェアバージョンアップなどを行うためのネットワークの設定を行います。

初期設定は、IP アドレス：192.168.0.8、サブネットマスク：255.255.255.0 です。

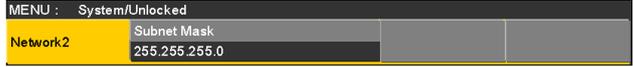
ホストコンピューター側の設定を初期設定に合わせてご使用になる場合は、メニューでの設定は必要ありません。

設定を有効にするためには、システムの再起動が必要です。いったん電源を OFF にして、再度電源を ON してください。

IP アドレスの入力

- ①  ボタンを押して点灯させ、System メニューを表示します。
 - ② [F1] を操作して Network1 サブメニューを表示します。
- 
- ③ [F2] ~ [F5] を操作して IP アドレスを入力し、[F5] (Save) を押して確定します。

サブネットマスクの入力

- ① System メニューから、[F1] を操作して Network2 サブメニューを表示します。
- 
- ② [F2] ~ [F5] を操作してサブネットマスクを入力し、[F5] (Save) を押して確定します。

ゲートウェイの設定

- ① System メニューから、[F1] を操作して Network3 サブメニューを表示します。
- 
- ② [F2] ~ [F5] を操作してゲートウェイを設定し、[F5] (Save) を押して確定します。

MAC アドレスを表示する

- ① System メニューから、[F1] を操作して Network4 サブメニューを表示します。
MAC アドレスが表示されます。

3. システムの設定

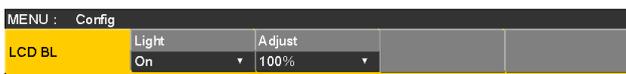
3-6. 内蔵ディスプレイとイルミネーションの設定

内蔵ディスプレイのバックライトの設定

内蔵ディスプレイのバックライトの ON/OFF を設定します。

また、設定した時間内にパネルの操作が行われないと、自動的に内蔵ディスプレイのバックライトを消灯させることもできます。

- ①  ボタンを押して点灯させ、Config メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して LCD BL サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、Light 項目でバックライトの設定を行います。

On	常にバックライトを点灯します。
Off	“Off” に設定した瞬間は、バックライトを消灯します。 パネルを操作すると、バックライトが点灯します。(設定は “On” の状態になります。)
60、120、180	設定した時間内 (60 分、120 分、180 分) にパネルの操作が行われないと、自動的に内蔵ディスプレイのバックライトを消灯します。 時間が経過してバックライトが消灯しても、パネルの操作を行うとバックライトが点灯します。

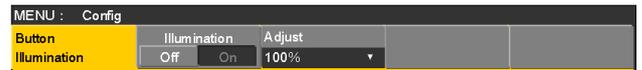
- ④ [F3] を操作して、Adjust 項目でバックライトの明るさ設定を行います。

ボタンのイルミネーション

下記のボタン照明を常に点灯させることができます。
暗い場所で操作するときでも、ボタンに表示している文字が見やすくなります。

- メモリー／ワイプパターン／テンキー部
- ユーザーボタン部
- ディスプレイ部

- ①  ボタンを押して点灯させ、Config メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して Button Illumination サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、Illumination 項目でボタンのイルミネーションを設定します。

On	ボタンのイルミネーションを点灯させます。
Off	ボタンのイルミネーションを点灯させません。

- ④ [F3] を操作して、Adjust 項目でイルミネーションの明るさを設定します。

3. システムの設定

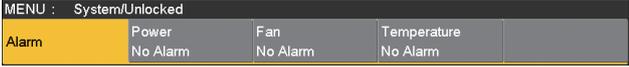
3-7. ステータス表示

3-7-1. アラーム状態の表示

本機の電源および、冷却ファンの異常状態（アラーム）を内蔵ディスプレイに表示します。

①  ボタンを押して点灯させ、System メニューを表示します。

② [F1] を操作して Alarm サブメニューを表示します。



MENU : System/Unlocked			
Alarm	Power No Alarm	Fan No Alarm	Temperature No Alarm

Power 項目には、電源の異常状態を表示します。

Fan 項目には、冷却ファンの異常状態を表示します。

Temperature 項目には、内部温度の異常状態を表示します。

No Alarm	異常なし
Alarm	異常あり

3-7-2. アラームメッセージ

アラームが発生した場合、内蔵ディスプレイにメッセージを表示します。

アラームメッセージ	異常の内容	動作
ALARM ! Fan Stop	冷却ファンの停止	OK を押すと、アラームメッセージが消えます。 ● 直ちに販売店に連絡してください。
ALARM ! Power Failure	電源電圧の低下	
ALARM ! Temperature	機器内部の温度が上昇	

3. システムの設定

3-7-3. バージョン情報／オプション情報の表示

本機のソフトウェアおよびハードウェアのバージョン情報、およびオプションのバージョンを表示します。

バージョン情報の表示

- ①  ボタンを押して点灯させ、System メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して Main Version サブメニューを表示します。

MENU : System/Unlocked				
Main Version	System Version	Module Type	Select	Version
	1.00.00	Soft	Main1	1.00.00

- System Version 項目には、本機のシステムバージョンが表示されます。
- ③ [F3] を操作して、Module Type 項目でバージョン表示をする種類 (Soft、または FPGA) を選択します。
 - 選択した種類に該当するモジュールの項目が Select 項目として [F4] で選択できます。
[F4] を操作すると、選択した項目のバージョンが [F5] の Version 項目に表示されます。

オプション情報の表示

- ④ [F1] を操作して Option Version サブメニューを表示します。

MENU : System/Unlocked			
Option Version	Select	Board	Version
	SLOTA	SDI-IN	V 1.00.00

- ⑤ [F2] を操作して、Select 項目でオプションスロットを選択します。

SLOT A	オプションスロット A
SLOT B	オプションスロット B

- ⑥ Board 項目に、接続されているオプションボードの種類が表示されます。
- ⑦ Version 項目にオプションボードのバージョン情報が表示されます。

3. システムの設定

3-8. 初期化

3-8-1. 設定データの初期化

設定データを工場出荷状態に戻します。

初期化するモードは、Mode A と Mode B の2種類から選択します。

設定データを初期化した場合、フラッシュメモリーに保存されたビデオメモリーは消去されます。

< 初期化の対象から除外される内容 >

- Plug-in メニュー全般
(Mode A では、初期化の対象になります。)

Mode A では、プラグインソフトウェアが削除されますのでご注意ください。

- System メニューの下記項目
Network1、Network2、Network3、Date、Time

①  ボタンを押して点灯させ、System メニューを表示します。

② [F1] を操作して Initial サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作して、初期化のモード (Mode A、または Mode B) を選択します。

④ [F2] を押して初期化を行います。

- 初期化が完了すると自動的に本機の電源が切れ、再度電源が入ります。

3-8-2. フェーダーの初期化

フェーダーレバーを操作してトランジションを行う範囲を初期化します。

フェーダーレバーを最後まで倒しているのに、トランジションが最後まで完了しない場合に初期化を行ってください。

① Initial サブメニューより [F3] を押して、初期化を行います。



② 初期化する場合は、[F3] を操作して Yes を選択し、[F3] を押します。

初期化しない場合は、[F3] を操作して No を選択し、[F3] を押します。

4. 外部インターフェース

4-1. GPI I/O の設定

GPI ポートから制御を行う機能と、制御を有効にするかどうかの設定をします。

- ①  ボタンを押して点灯させ、Config メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して、GPI-In Setting サブメニュー（または GPI-Out Setting サブメニュー）を表示します。

MENU : Config			
GPI-In Setting	GPI-In Enable		AUX Sel
	Off	On	AUX1

MENU : Config			
GPI-Out Setting	GPI-Out Enable		AUX Sel
	Off	On	AUX1

- ③ [F2] を操作して、GPI-In Enable 項目（または、GPI-Out Enable 項目）で各ポートから行う制御の有効（On）と無効（Off）を設定します。
- ④ [F3] を操作して、AUX Sel 項目でタリーを通知する AUX バスを設定します。
- ⑤ [F1] を操作して、GPI-In Port 1/2 サブメニュー、GPI-In Port 2/2 サブメニュー（または、GPI-Out Port 1/5 ~ GPI-Out Port 5/5 サブメニュー）を表示します。

MENU : Config				
GPI-In Port 1/2	Port1Assign	Port2Assign	Port3Assign	Port4Assign
	No Assign	No Assign	No Assign	No Assign

MENU : Config				
GPI-In Port 2/2	Port5Assign	Port6Assign	Port7Assign	Port8Assign
	No Assign	No Assign	No Assign	No Assign

MENU : Config				
GPI-Out Port 1/5	Port1Assign	Port2Assign	Port3Assign	Port4Assign
	No Assign	No Assign	No Assign	No Assign

MENU : Config				
GPI-Out Port 2/5	Port5Assign	Port6Assign	Port7Assign	Port8Assign
	No Assign	No Assign	No Assign	No Assign

MENU : Config				
GPI-Out Port 3/5	Port9Assign	Port10Assign	Port11Assign	Port12Assign
	No Assign	No Assign	No Assign	No Assign

MENU : Config				
GPI-Out Port 4/5	Port13Assign	Port14Assign	Port15Assign	Port16Assign
	No Assign	No Assign	No Assign	No Assign

MENU : Config				
GPI-Out Port 5/5	Port17Assign	Port18Assign	Port19Assign	
	No Assign	No Assign	No Assign	

- ⑥ [F2] ~ [F5] を操作して、それぞれのピン番号にアサインする機能を割り当てます。
⇒「GPI Input ポートでの制御」と「GPI Output ポートからの出力」を参照
- GPI-In Enable 項目（または GPI-Out Enable 項目）の設定は、ユーザーボタンにアサインすることができます。
⇒「3-3-1. ユーザーボタンの設定」参照

4. 外部インターフェース

■ GPI Input ポートでの制御

Assign 項目	アサインする機能	制御方法
AUTO	トランジション部の AUTO ボタン	接点入力で作動します。 (30 ms 以上)
CUT	トランジション部の CUT ボタン	
KEY ON	トランジション部の KEY ON ボタン	
DSK ON	トランジション部の DSK ON ボタン	
PinP1 ON	トランジション部の PinP1 ON ボタン	
PinP2 ON	トランジション部の PinP2 ON ボタン	
FTB	トランジション部の FTB ボタン	
BKGD AUTO	バックグラウンドが選択されているときの AUTO ボタン	
BKGD CUT	バックグラウンドが選択されているときの CUT ボタン	
KEY AUTO	キーが選択されているときの AUTO ボタン	
KEY CUT	キーが選択されているときの CUT ボタン	
REC Still1	Still1 の記録	
REC Still2	Still2 の記録	
REC Clip1	Clip1 の記録開始	
REC Clip2	Clip2 の記録開始	
STOP Clip1	Clip1 の記録停止、または再生停止	
STOP Clip2	Clip2 の記録停止、または再生停止	
PLAY Clip1	Clip1 の再生開始	
PLAY Clip2	Clip2 の再生開始	
AUX XPT 1 ~ 24	AUX バスを切り替えるクロスポイントボタン (1 ~ 24) ●制御する AUX バス (AUX1 ~ AUX4) をメニューで選択します。	
REDTly DSBL	レッドタリー信号を出力しない	接点入力で作効になります。 (オープン状態で無効)
GRNTly DSBL	グリーンタリー信号を出力しない	
AUXTly DSBL	AUX のタリー信号を出力しない	
No Assign	アサインなし	

- プラグインソフトウェアを導入すると、アサインされる機能としてプラグインソフトウェア固有の機能が追加される場合があります。

4. 外部インターフェース

■ GPI Output ポートからの出力

Assign 項目	アサインする機能	出力
CUT	カットトランジションを行ったとき	Low パルスを出力します。 (約 50 ~ 60 ms)
KEY ON	キーのトランジションを開始	
DSK ON	DSK のトランジションを開始	
PinP1 ON	PinP1 のトランジションを開始	
PinP2 ON	PinP2 のトランジションを開始	
FTB ON	FTB のトランジションを開始	
BKGD CUT	バックグラウンドのカットトランジションを行ったとき	
KEY CUT	キーのカットトランジションを行ったとき	
EVENTMEM	イベントメモリーで設定したイベントを実行したとき	
AUTO	オートトランジションが実行中	Low レベルを出力します。
BKGD AUTO	バックグラウンドのオートトランジションが実行中	
KEY AUTO	キーのオートトランジションが実行中	
KEY Trans	キーのトランジションが実行中	
DSK Trans	DSK のトランジションが実行中	
PinP1 Trans	PinP1 のトランジションが実行中	
PinP2 Trans	PinP2 のトランジションが実行中	
FTB Trans	FTB のトランジションが実行中	
REDTly1 ~ 13	INPUT1 ~ INPUT13* のレッドタリー	タリー出力時に Low レベルを出力 します。
GRNTly1 ~ 13	INPUT1 ~ INPUT13* のグリーンタリー	
AUXTly1 ~ 13	AUX バスで INPUT1 ~ INPUT13* を選択しているとき ● 出力する AUX バス (AUX1 ~ AUX4) をメニューで選択します。	選択中に Low レベルを出力します。
No Assign	アサインなし	

*: INPUT1 ~ INPUT13 は、下記の入力になります。

- INPUT1 ~ INPUT8 : SDI IN1 ~ SDI IN8
- INPUT9 : DVI IN
- INPUT10、INPUT11 : IN A1、IN A2
- INPUT12、INPUT13 : IN B1、IN B2

- プラグインソフトウェアを導入すると、アサインされる機能としてプラグインソフトウェア固有の機能が追加される場合があります。

4. 外部インターフェース

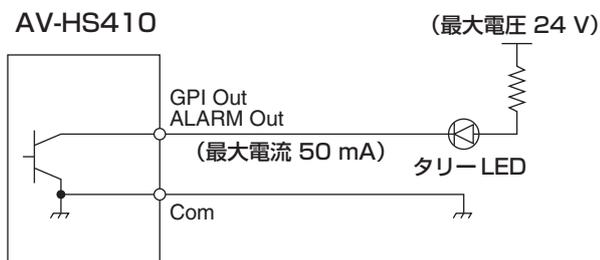
GPI Out、ALARM 接続例

次の条件を守ってください。

耐圧：最大 DC 24 V

電流：最大 50 mA

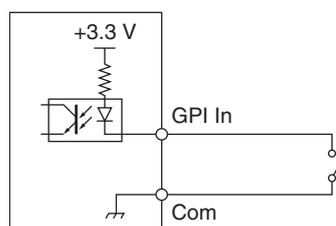
AV-HS410



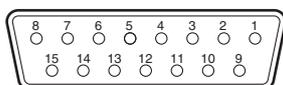
GPI In 接続例

接点入力を行ってください。

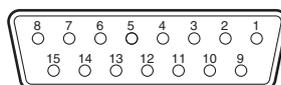
AV-HS410



TALLY/GPI 1



TALLY/GPI 2



ピン番号	信号名
1	GPI-Out1
9	GPI-Out9
2	GPI-Out2
10	ALARM Out
3	GPI-Out3
11	GPI-In1
4	GPI-Out4
12	GPI-In2
5	GPI-Out5
13	GPI-In3
6	GPI-Out6
14	GPI-In4
7	GPI-Out7
15	GPI-Com
8	GPI-Out8

ピン番号	信号名
1	GPI-Out10
9	GPI-Out18
2	GPI-Out11
10	GPI-Out19
3	GPI-Out12
11	GPI-In5
4	GPI-Out13
12	GPI-In6
5	GPI-Out14
13	GPI-In7
6	GPI-Out15
14	GPI-In8
7	GPI-Out16
15	GPI-Com
8	GPI-Out17

4. 外部インターフェース

4-2. LAN

本機とコンピューター、または本機と外部機器*を接続します。

*:本機から外部機器を制御することができます。

- 直接接続する場合は、クロスケーブル(カテゴリー5以上)を使用してください。
- ハブ(スイッチングハブ)などを経由して接続する場合は、ストレートケーブル(カテゴリー5以上)を使用してください。
- プラグインソフトウェア対応です。

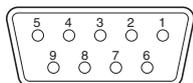
4-3. EDITOR

外部機器を EDITOR 端子に接続して、本機を制御することができます。

- プラグインソフトウェア対応です。

下記の設定で使用してください。

ボーレート : 38400 bps
キャラクター長 : 8 bit
パリティ : 奇数 (ODD)
ストップビット : 1 bit
フロー制御 : 無し



RS-422、D-sub 9ピン、メス、インチねじ

ピン番号	信号名	信号内容
1	FRAME GROUND	フレームグラウンド
2	TXD-	送信データ (-)
3	RXD+	受信データ (+)
4	GROUND	グラウンド
5	NC	未使用
6	GROUND	グラウンド
7	TXD+	送信データ (+)
8	RXD-	受信データ (-)
9	FRAME GROUND	フレームグラウンド

4-4. COM

本機から外部機器を制御することができます。

- プラグインソフトウェア対応です。

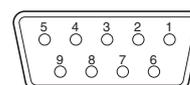
設定メニューで通信方式を選択することができます。

- ①  ボタンを押して点灯させ、Config メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して COM-Port サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、Mode 項目で通信方式を選択します。

	Mode: 1 (初期設定)	Mode: 2	Mode: 3
ボーレート	9600 bps	38400 bps	38400 bps
キャラクター長	8 bit	8 bit	8 bit
パリティ	無し	奇数 (ODD)	無し
ストップビット	1 bit	1 bit	1 bit
フロー制御	無し	無し	無し



RS-422、D-sub 9ピン、メス、インチねじ

ピン番号	信号名	信号内容
1	FRAME GROUND	フレームグラウンド
2	RXD-	受信データ (-)
3	TXD+	送信データ (+)
4	GROUND	グラウンド
5	NC	未使用
6	GROUND	グラウンド
7	RXD+	受信データ (+)
8	TXD-	送信データ (-)
9	FRAME GROUND	フレームグラウンド

- EDITOR 端子とはピンアサインが異なります。

4. 外部インターフェース

4-5. プラグイン

本機では、プラグインソフトウェアを登録して、機能を追加することができます。

- プラグインソフトウェアに関する詳しい情報は、お買い上げの販売店にお問い合わせください。

■ プラグインの登録

メモリーカードからプラグインソフトウェアを読み込み、本機に登録することができます。

⇒「1-12-3. メモリーカードからの読み込み」参照

プラグインソフトウェアを登録すると、個別メニューの操作を行うことができます。

また、登録したプラグインソフトウェアを削除することもできます。

■ プラグインの個別メニューを開く

- ①  ボタンを押して、Plug-in メニューを表示します。
- ② [F1] を操作してプラグインソフトウェアを選択します。
 - サブメニューには、登録されているプラグインソフトウェアのプラグイン名称が表示されます。



- ③ [F2] を押してプラグインソフトウェアのメニューを開きます。

■ プラグインの起動設定

本機を起動したときにプラグインソフトウェアを起動する設定を行います。

“プラグイン名称”サブメニューより、[F3] を操作して、Enable 項目で起動時の設定を行います。



On	本機を起動したときにプラグインソフトウェアを起動します。
Off	本機を起動したときにプラグインソフトウェアを起動しません。

- プラグインの起動設定は、次回に本機を起動したときに有効になります。

■ バージョン情報

“プラグイン名称”サブメニューの Version 項目に、プラグインソフトウェアのバージョンを表示します。



■ プラグインを削除する

- ①  ボタンを押して、Plug-in メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して削除する“プラグイン名称”サブメニューを表示し、[F5] を押します。



- 選択した“プラグイン名称”サブメニューの行が薄いグレーの表示（グレーアウト）に切り替わります。
- 該当のプラグインソフトウェアは、次回に本機を起動したときに削除されます。

■ プラグインの登録情報

Plug-in メニューを表示しているときにディスプレイ部の [MENU MODE] ボタンを押して表示モードを「メニュー表示/子画面/映像表示」にすると、プラグインソフトウェアの登録情報が一覧で内蔵ディスプレイに表示されます。

- プラグインリストの何番に、どのプラグインソフトウェアが登録されているかを確認することができます。

Plug-in List		
No.	Plug-in name	Version
1	Plug-in 1	0.00
2	(No File)	
3	Plug-in 3	0.00
4	(No File)	
5	Plug-in 5	0.00
6	(No File)	
7	(No File)	
8	(No File)	
9	(No File)	
10	(No File)	

5. セッティングメニュー一覧

- (↓) の表示されている項目は、項目を選択して [F2] ~ [F5] を押すと設定が反映されます。

メニュー	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Background	Border	パラメーター	Border	Width	Soft	
		設定範囲	On, Off	0.1 ~ 100.0	0.0 ~ 100.0	
		初期値	Off	5.0	0.0	
	Border Color	パラメーター	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		設定範囲	0.0 ~ 359.9	0.0 ~ 100.0	0.0 ~ 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		初期値	0.0	0.0	100.0	White
	WIPE Position	パラメーター	X-Pos	Y-Pos		Copy To Key
		設定範囲	- 100.00 ~ 100.00	- 100.00 ~ 100.00		Execute
		初期値	0.00	0.00		
	SQ Position	パラメーター	X-Pos	Y-Pos		Copy To Key
		設定範囲	- 100.00 ~ 100.00	- 100.00 ~ 100.00		Execute
		初期値	0.00	0.00		
	Modify	パラメーター	Trim	4:3 Auto		
		設定範囲	Off, 16:9(On), 4:3, 4:3Smth	On, Off (システムフォー マットがHD フォーマットの ときに有効)		
	初期値	Off	Off			
3D Modify	パラメーター	Light	Size	Radius	Angle	
	設定範囲	On, Off	0.0 ~ 100.0	0.000 ~ 1.000	- 45 ~ +45	
	初期値	Off	100.0	0.500	0	

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Color Background	CBGD1 Main	パラメーター	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		設定範囲	0.0 ~ 359.9	0.0 ~ 100.0	0.0 ~ 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		初期値	120.0	100.0	100.0	Blue
	CBGD1 Sub	パラメーター	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		設定範囲	0.0 ~ 359.9	0.0 ~ 100.0	0.0 ~ 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		初期値	0.0	0.0	100.0	White
	CBGD1 Wash	パラメーター	Wash	Color	R-Sat	R-Lum
		設定範囲	On, Off	Dual, Rainbow	0.0 ~ 100.0	0.0 ~ 108.0
		初期値	Off	Dual	100.0	100.0
	CBGD1 Wave	パラメーター	Pattern	Cycle	Phase	Angle
		設定範囲	Sine, Saw	0 ~ 100	- 180.0 ~ 180.0	0.0 ~ 360.0
		初期値	Sine	0	0.0	0.0
	CBGD1 Move	パラメーター	Move	Speed		
		設定範囲	Off, Roll, Rotation	- 50.0 ~ 50.0		
		初期値	Off	1.0		
	CBGD2 Main	パラメーター	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		設定範囲	0.0 ~ 359.9	0.0 ~ 100.0	0.0 ~ 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		初期値	0.0	100.0	100.0	Red
	CBGD2 Sub	パラメーター	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		設定範囲	0.0 ~ 359.9	0.0 ~ 100.0	0.0 ~ 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		初期値	0.0	0.0	100.0	White
	CBGD2 Wash	パラメーター	Wash	Color	R-Sat	R-Lum
		設定範囲	On, Off	Dual, Rainbow	0.0 ~ 100.0	0.0 ~ 108.0
		初期値	Off	Dual	100.0	100.0
CBGD2 Wave	パラメーター	Pattern	Cycle	Phase	Angle	
	設定範囲	Sine, Saw	0 ~ 100	- 180.0 ~ 180.0	0.0 ~ 360.0	
	初期値	Sine	0	0.0	0.0	
CBGD2 Move	パラメーター	Move	Speed			
	設定範囲	Off, Roll, Rotation	- 50.0 ~ 50.0			
	初期値	Off	1.0			

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Key	Key	パラメーター	Type	Lum Key	Fill	PVW
		設定範囲	Lum, Linear, Chroma, Full	Chroma On, Chroma Off	Bus, Matte	Auto, Off, On
		初期値	Linear	Chroma Off	Bus	Auto
	Adjust	パラメーター	Clip	Gain	Density	Invert
		設定範囲	0.0 ~ 108.0	0.0 ~ 200.0	0.0 ~ 100.0	On, Off
		初期値	0.0	100.0	100.0	Off
	Fill Matte	パラメーター	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		設定範囲	0.0 ~ 359.9	0.0 ~ 100.0	0.0 ~ 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		初期値	0.0	0.0	100.0	White
	Edge1	パラメーター	Type	Width	Direction	Density
		設定範囲	Off, Border, Drop, Shadow, Outline	0 ~ 4	0, 45, 90, 135, 180, 225, 270, 315	25, 50, 75, 100%
		初期値	Off	2	0	100%
	Edge2	パラメーター	Edge Fill			
		設定範囲	Color, CBGD1, CBGD2, Still1, Still2, Clip1, Clip2			
		初期値	Color			
	Edge Color	パラメーター	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		設定範囲	0.0 ~ 359.9	0.0 ~ 100.0	0.0 ~ 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		初期値	0.0	0.0	0.0	Black
	Transition	パラメーター	Keyout Pattern			
		設定範囲	Normal, Reverse			
		初期値	Normal			
	WIPE Position	パラメーター	X-Pos	Y-Pos		Copy To BKGD
		設定範囲	- 100.00 ~ 100.00	- 100.00 ~ 100.00		Execute
		初期値	0.00	0.00		
SQ Position	パラメーター	X-Pos	Y-Pos		Copy To BKGD	
	設定範囲	- 100.00 ~ 100.00	- 100.00 ~ 100.00		Execute	
	初期値	0.00	0.00			
Flying Key	パラメーター	X-Pos	Y-Pos	Size		
	設定範囲	- 100.00 ~ 100.00	- 100.00 ~ 100.00	0.0 ~ 400.0		
	初期値	0.00	0.00	100.0		
3D Modify	パラメーター	Light	Size	Radius	Angle	
	設定範囲	On, Off	0.0 ~ 100.0	0.000 ~ 1.000	- 45 ~ +45	
	初期値	Off	100.0	0.500	0	

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー [F1] で選択		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
			[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Key	Mask	パラメーター	Mask	Invert		
		設定範囲	Off, Manual, 4:3	On, Off		
		初期値	Off	Off		
	Mask Adjust	パラメーター	Left	Top	Bottom	Right
		設定範囲	- 50.00 ~ 50.00	- 50.00 ~ 50.00	- 50.00 ~ 50.00	- 50.00 ~ 50.00
		初期値	- 25.00	25.00	- 25.00	25.00
	Key Priority	パラメーター	Low	Middle	High	
	設定範囲	Key, PinP1, PinP2	Key, PinP1, PinP2	Key, PinP1, PinP2		
	初期値	Key	PinP1	PinP2		
Chroma Key	Auto Compute	パラメーター	Auto Compute			Reset
		設定範囲	Execute			Execute
		初期値				
	Adjust	パラメーター	Narrow	Phase		
		設定範囲	Off, 0.5, 1.0, 1.5	- 4.0 ~ 4.0		
		初期値	Off	0.0		
	Sample	パラメーター	View	Mode		Undo
		設定範囲	Composite, Matte, Proc.FG, FG	Select BG Color, Clean BG Noise, Clean FG Noise, Spill Sponge, Spill -, Spill+, Matte -, Matte+, Detail -, Detail+, Matte Sponge, Make FG Trans, Restore Detail, FineTuning		Execute
		初期値	Composite	Select BG Color		
	Fine Tuning	パラメーター	Spill	Trans	Detail	
	設定範囲	- 1000 ~ 1000	- 1000 ~ 1000	- 1000 ~ 1000		
	初期値	0	0	0		

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
PinP1	PinP	パラメーター	Shape	Density		PVW
		設定範囲	Square, Circle, Heart, Flower, Star	0.0 ~ 100.0		On, Off
		初期値	Square	100.0		Off
	Border	パラメーター	Border	Width	Soft	Mode
		設定範囲	Off, On	0.1 ~ 100.0	0.0 ~ 100.0	Fix, Variable
		初期値	Off	5.0	0.0	Fix
	Border Color	パラメーター	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		設定範囲	0.0 ~ 359.9	0.0 ~ 100.0	0.0 ~ 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		初期値	0.0	0.0	100.0	White
	Position	パラメーター	X-Pos	Y-Pos	Size	
		設定範囲	- 100.00 ~ 100.00	- 100.00 ~ 100.00	0.00 ~ 100.00	
		初期値	0.00	0.00	25.00	
	Trim	パラメーター	Trim	Manual		
		設定範囲	Off, 4:3, Manual (PinP サブメニューの Shape 項目を Square 以外に設定したときは Off に固定されます。)	Free, Pair		
		初期値	Off	Free		
	Trim Adjust	パラメーター	Left	Top	Bottom	Right
		設定範囲	- 50.00 ~ 50.00	- 50.00 ~ 50.00	- 50.00 ~ 50.00	- 50.00 ~ 50.00
		初期値	- 40.00	40.00	- 40.00	40.00
Sync	パラメーター	Symmetry			Copy To PinP2	
PinP2 メニューの設定と同期します。	設定範囲	Off, X, Y, Center			Execute	
	初期値	Off				

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
PinP2	PinP	パラメーター	Shape	Density		PVW
		設定範囲	Square, Circle, Heart, Flower, Star	0.0 ~ 100.0		On, Off
		初期値	Square	100.0		Off
	Border	パラメーター	Border	Width	Soft	Mode
		設定範囲	Off, On	0.1 ~ 100.0	0.0 ~ 100.0	Fix, Variable
		初期値	Off	5.0	0.0	Fix
	Border Color	パラメーター	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		設定範囲	0.0 ~ 359.9	0.0 ~ 100.0	0.0 ~ 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		初期値	0.0	0.0	100.0	White
	Position	パラメーター	X-Pos	Y-Pos	Size	
		設定範囲	- 100.00 ~ 100.00	- 100.00 ~ 100.00	0.00 ~ 100.00	
		初期値	0.00	0.00	25.00	
	Trim	パラメーター	Trim	Manual		
		設定範囲	Off, 4:3, Manual (PinP サブメニューの Shape 項目を Square 以外に設定したときは Off に固定されます。)	Free, Pair		
		初期値	Off	Free		
	Trim Adjust	パラメーター	Left	Top	Bottom	Right
		設定範囲	- 50.00 ~ 50.00	- 50.00 ~ 50.00	- 50.00 ~ 50.00	- 50.00 ~ 50.00
		初期値	- 40.00	40.00	- 40.00	40.00
Sync	パラメーター	Symmetry			Copy To PinP1	
	設定範囲	Off, X, Y, Center			Execute	
	初期値	Off				

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
DSK	DSK	パラメーター	Type	Lum Key	Fill	PVW
		設定範囲	Lum, Linear	Chroma On, Chroma Off	Bus, Matte	On, Off
		初期値	Linear	Chroma Off	Bus	Off
	Adjust	パラメーター	Clip	Gain	Density	Invert
		設定範囲	0.0 ~ 108.0	0.0 ~ 200.0	0.0 ~ 100.0	On, Off
		初期値	0.0	100.0	100.0	Off
	Fill Matte	パラメーター	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		設定範囲	0.0 ~ 359.9	0.0 ~ 100.0	0.0 ~ 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		初期値	0.0	0.0	100.0	White
	Edge1	パラメーター	Type	Width	Direction	Density
		設定範囲	Off, Border, Drop, Shadow, Outline	0 ~ 4	0, 45, 90, 135, 180, 225, 270, 315	25, 50, 75, 100%
		初期値	Off	2	0	100%
	Edge2	パラメーター	Edge Fill			
		設定範囲	Color, CBGD1, CBGD2, Still1, Still2, Clip1, Clip2			
		初期値	Color			
	Edge Color	パラメーター	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		設定範囲	0.0 ~ 359.9	0.0 ~ 100.0	0.0 ~ 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		初期値	0.0	0.0	0.0	Black
	Mask	パラメーター	Mask	Invert		
		設定範囲	Off, Manual, 4:3	On, Off		
	初期値	Off	Off			
Mask Adjust	パラメーター	Left	Top	Bottom	Right	
	設定範囲	-50.00 ~ 50.00	-50.00 ~ 50.00	-50.00 ~ 50.00	-50.00 ~ 50.00	
	初期値	-25.00	25.00	-25.00	25.00	

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Time	BKGD	パラメーター	TransTime	Sec	Frame	
		設定範囲		0 ~ 33 (59.94 Hz 時)	0 ~ 999	
		初期値		1	0	
	Key	パラメーター	TransTime	Sec	Frame	
		設定範囲		0 ~ 33 (59.94 Hz 時)	0 ~ 999	
		初期値		1	0	
	PinP1	パラメーター	TransTime	Sec	Frame	
		設定範囲		0 ~ 33 (59.94 Hz 時)	0 ~ 999	
		初期値		1	0	
	PinP2	パラメーター	TransTime	Sec	Frame	
		設定範囲		0 ~ 33 (59.94 Hz 時)	0 ~ 999	
		初期値		1	0	
	DSK	パラメーター	TransTime	Sec	Frame	
		設定範囲		0 ~ 33 (59.94 Hz 時)	0 ~ 999	
		初期値		1	0	
	AUX1 BUS Trans	パラメーター	TransTime	Sec	Frame	Transition
		設定範囲		0 ~ 33 (59.94 Hz 時)	0 ~ 999	Enable, Disable
		初期値		1	0	Disable
	PinP1 BUS Trans	パラメーター	TransTime	Sec	Frame	Transition
		設定範囲		0 ~ 33 (59.94 Hz 時)	0 ~ 999	Enable, Disable
	初期値		1	0	Disable	
PinP2 BUS Trans	パラメーター	TransTime	Sec	Frame	Transition	
	設定範囲		0 ~ 33 (59.94 Hz 時)	0 ~ 999	Enable, Disable	
	初期値		1	0	Disable	
Effect Dissolve	パラメーター	TransTime	Sec	Frame		
	設定範囲		0 ~ 33 (59.94 Hz 時)	0 ~ 999		
	初期値		1	0		
FTB	パラメーター	TransTime	Sec	Frame		
	設定範囲		0 ~ 33 (59.94 Hz 時)	0 ~ 999		
	初期値		1	0		
Plug-in	サブメニューに	パラメーター	Open Menu	Enable	Version	Delete
	は、登録されてい	設定範囲	Execute	On, Off	表示のみ	Execute
	るプラグインソフト	初期値		On		
	ウェアのプラグ					
	イン名称が表示さ					
	れます。					

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Video Memory	Video Memory1	パラメーター	Select	Rec	Play	Stop
		設定範囲	Still1, Still2, Clip1, Clip2	Execute	Execute	Execute
		初期値	Still1			
	Video Memory2	パラメーター	LEAD	LAST		
		設定範囲	Execute	Execute		
		初期値				
	Video Memory3	パラメーター	Total Time	Current time	Key	Rec Lock
		設定範囲	フォーマットごとに設定範囲が異なります。 1080/59.94i: 00s01f ~ 20s00f 1080/50i: 00s01f ~ 24s00f 1080/24PsF: 00s01f ~ 25s00f 1080/23.98PsF: 00s01f ~ 25s00f 720/59.94p: 00s01f ~ 10s00f 720/50p: 00s01f ~ 12s00f 480/59.94i: 00s01f ~ 20s00f 576/50i: 00s01f ~ 24s00f		On, Off	On, Off
		初期値	00s01f	00s01f	On	On
	Rec1	パラメーター	Preview	V Source	Key Enable	Review
		設定範囲	On, Off	AUX1 ~ 4	On, Off	On, Off
		初期値	Off	AUX1	On	On
	Rec2	パラメーター	Loop	Quality	Limit (s)	Limit (f)
		設定範囲	On, Off	High, Standard	0 ~ 20 (59.94i 時)	0 ~ 600
		初期値	Off	Standard	20	0
	Clip1 Play Mode	パラメーター	Mode	Reverse	Variable	Freeze
		設定範囲	Lead, Last, Loop	On, Off	× 1, × 2, × 4, × 8, × 1/2, × 1/4, × 1/8	Frame, Field
		初期値	Last	Off	× 1	Frame
	Clip2 Play Mode	パラメーター	Mode	Reverse	Variable	Freeze
		設定範囲	Lead, Last, Loop	On, Off	× 1, × 2, × 4, × 8, × 1/2, × 1/4, × 1/8	Frame, Field
		初期値	Last	Off	× 1	Frame
	Trans Sync	パラメーター	Clip1	Clip2		
		設定範囲	Off, AUTO, KEY ON, PinP1 ON, PinP2 ON, DSK ON, FTB ON	Off, AUTO, KEY ON, PinP1 ON, PinP2 ON, DSK ON, FTB ON		
	初期値	Off	Off			
Memory	パラメーター	Mode	Select		Save	
	設定範囲	Auto, Manual	Still1, Still2, Clip1, Clip2, All		Execute	
	初期値	Auto	All			

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー [F1]で選択		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
			[F2]で選択	[F3]で選択	[F4]で選択	[F5]で選択
SD Card	File1	パラメーター	Mode (↓)	Save Type	File Name	Save
		設定範囲	Load, Save, Init, Delete, No Card	Still1, Still2, Clip1, Clip2, Shot, Event, Set Up, All, Log		Execute
	初期値	No Card	All			
	File2	パラメーター	Sort	Format		
		設定範囲	Newest, Oldest, Name	bmp, tga, png, jpg, tif, gif		
	初期値	Name	png			
Card Information	パラメーター	Free Space				
	設定範囲	0 / 0				
初期値	表示のみ					
Shot Memory	Store Select	パラメーター	BKGD	KEY	PinP1	PinP2
		設定範囲	On, Off	On, Off	On, Off	On, Off
	初期値	On	On	On	On	
	Recall Select	パラメーター	BKGD	KEY	PinP1	PinP2
		設定範囲	On, Off	On, Off	On, Off	On, Off
	初期値	On	On	On	On	
	XPT Disable	パラメーター	BKGD	KEY	PinP1	PinP2
		設定範囲	On, Off	On, Off	On, Off	On, Off
	初期値	Off	Off	Off	Off	
	Register	パラメーター	Page	No.	Name	CopyTo (↓)
		設定範囲	1 ~ 10	1 ~ 10		1 ~ 100
	初期値	1	1		1	
	Path	パラメーター	Effect	PinP Bus	Hue Path	
		設定範囲	Cut, Dissolve	Cut, Dissolve	Short, Long, CW, CCW	
初期値	Dissolve	Dissolve	Short			
MEM PVW	パラメーター	Mode				
	設定範囲	MEM-PVW, PGM				
初期値	PGM					

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Event Memory	Mark	パラメーター	PAUSE	CLIP	GPI-Out	
		設定範囲	On, Off	Clip1, Clip2, Off	GPI-O1 ~ GPI-O19, Off	
		初期値	Off	Off	Off	
	Event Duration	パラメーター	minute	second	frame	Set
		設定範囲				Execute
		初期値	0	1	0	
	Total Duration	パラメーター	minute	second	frame	Set
		設定範囲				Execute
		初期値	0	1	0	
	Timeline	パラメーター	View			
		設定範囲	Normal, Wide			
		初期値	Wide			
	Play	パラメーター	Play Mode			
		設定範囲	Once, Loop			
		初期値	Once			
	Store Select	パラメーター	BKGD	KEY	PinP1	PinP2
		設定範囲	On, Off	On, Off	On, Off	On, Off
		初期値	On	On	On	On
	Recall Select	パラメーター	BKGD	KEY	PinP1	PinP2
		設定範囲	On, Off	On, Off	On, Off	On, Off
	初期値	On	On	On	On	
XPT Disable	パラメーター	BKGD	KEY	PinP1	PinP2	
	設定範囲	On, Off	On, Off	On, Off	On, Off	
	初期値	Off	Off	Off	Off	
Register	パラメーター	Page	No.	Name	CopyTo (↓)	
	設定範囲	1 ~ 10	1 ~ 10		1 ~ 100	
	初期値	1	1		1	
Path	パラメーター	Effect	PinP Bus	Trans Path	Hue Path	
	設定範囲	Cut, Dissolve	Cut, Dissolve	Linear, Spline, Step	Short, Long, CW, CCW, Step	
	初期値	Dissolve	Dissolve	Linear	CW	
MEM PVW	パラメーター	Mode				
	設定範囲	MEM-PVW, PGM				
	初期値	PGM				

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー [F1]で選択		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
			[F2]で選択	[F3]で選択	[F4]で選択	[F5]で選択
XPT	XPT Assign 1/6	パラメーター	XPT1Signal	XPT2Signal	XPT3Signal	XPT4Signal
		設定範囲	SDI IN1 ~ 8, DVI IN, IN-A1, IN-A2, IN-B1, IN-B2, Black, CBGD1, CBGD2, CBAR, Still1V, Still1K, Still2V, Still2K, Clip1V, Clip1K, Clip2V, Clip2K, MEM-PVW, CLN, KeyOut, None			
		初期値	Black	SDI IN1	SDI IN2	SDI IN3
	XPT Assign 2/6	パラメーター	XPT5Signal	XPT6Signal	XPT7Signal	XPT8Signal
		設定範囲	設定範囲は、XPT Assign 1/6 サブメニューと同じです。			
		初期値	SDI IN4	SDI IN5	SDI IN6	SDI IN7
	XPT Assign 3/6	パラメーター	XPT9Signal	XPT10Signal	XPT11Signal	XPT12Signal
		設定範囲	設定範囲は、XPT Assign 1/6 サブメニューと同じです。			
		初期値	SDI IN8	DVI IN	IN-A1	None
	XPT Assign 4/6	パラメーター	XPT13Signal	XPT14Signal	XPT15Signal	XPT16Signal
		設定範囲	設定範囲は、XPT Assign 1/6 サブメニューと同じです。			
		初期値	IN-A2	IN-B1	IN-B2	CBAR
	XPT Assign 5/6	パラメーター	XPT17Signal	XPT18Signal	XPT19Signal	XPT20Signal
		設定範囲	設定範囲は、XPT Assign 1/6 サブメニューと同じです。			
		初期値	CBGD1	Still1V	Still2V	None
	XPT Assign 6/6	パラメーター	XPT21Signal	XPT22Signal	XPT23Signal	XPT24Signal
		設定範囲	設定範囲は、XPT Assign 1/6 サブメニューと同じです。			
		初期値	KeyOut	CLN	None	None
	XPT Setting	パラメーター	Shift	Shift-Lock		
		設定範囲	Off, Right, Left	On, Off		
	初期値	Right	Off			
XPT Switch	パラメーター	Timing				
	設定範囲	Any, Field1, Field2				
	初期値	Any				

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Multi View Display	MV Split	パラメーター	Split			
		設定範囲	4Split, 5-aSplit, 5-bSplit, 6-aSplit, 6-bSplit, 9Split, 10-aSplit, 10-bSplit, 16Split			
		初期値	10-aSplit			
	MV Pattern 1/4	パラメーター	Pos1Signal	Pos2Signal	Pos3Signal	Pos4Signal
		設定範囲	SDI IN1 ~ 8, DVI IN, IN-A1, IN-A2, IN-B1, IN-B2, CBGD1, CBGD2, Still1V, Still1K, Still2V, Still2K, Clip1V, Clip1K, Clip2V, Clip2K, PGM, PVW, MEM-PVW, Key_Out, AUX1 ~ 4, Clock			
		初期値	PGM	PVW	SDI IN1	SDI IN2
	MV Pattern 2/4	パラメーター	Pos5Signal	Pos6Signal	Pos7Signal	Pos8Signal
		設定範囲	設定範囲は、MV Pattern 1/4 サブメニューと同じです。			
		初期値	SDI IN3	SDI IN4	SDI IN5	SDI IN6
	MV Pattern 3/4	パラメーター	Pos9Signal	Pos10Signal	Pos11Signal	Pos12Signal
		設定範囲	設定範囲は、MV Pattern 1/4 サブメニューと同じです。			
		初期値	SDI IN7	SDI IN8	DVI IN	Still1V
	MV Pattern 4/4	パラメーター	Pos13Signal	Pos14Signal	Pos15Signal	Pos16Signal
		設定範囲	設定範囲は、MV Pattern 1/4 サブメニューと同じです。			
	初期値	Still2V	Clip1V	Clip2V	AUX1	
MV Frame	パラメーター	Frame	Character	Label	Tally	
	設定範囲	LUM0%, LUM25%, LUM50%, LUM75%, LUM100%, Off	LUM0%, LUM25%, LUM50%, LUM75%, LUM100%, Off	On, Off	Red, Red+Green, Off	
	初期値	LUM75%	LUM75%	On	Red+Green	
Display	パラメーター	Level Meter	Input Status	Marker	Marker Size	
	設定範囲	On, Off	On, Off	4:3, 16:9, Off	80 ~ 100%	
	初期値	Off	On	Off	95%	

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー	パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択
Input	Input	パラメーター	Select (↓)		
		設定範囲	SDI IN1 ~ 8, DVI IN, IN-A1, IN-A2, IN-B1, IN-B2		
		初期値	SDI IN1		
Input (SDI) / X (***)	FS	パラメーター	FS	Mode	Delay
		設定範囲	On, Off	Normal, Dot by Dot, Up Convert, Auto ("Up Convert" と "Auto" は、 SDI IN5 ~ SDI IN8 のみが 対象)	0 ~ 8f (SDI IN7、 SDI IN8 のみが 対象)
<ul style="list-style-type: none"> ● X 部分には、SDI IN1 ~ SDI IN8、IN A1、IN A2、IN B1、IN B2 を表示します。 ● *** 部分には素材名を表示します。(10 文字まで) 		初期値	On	SDI IN1 ~ SDI IN4 : Normal SDI IN5 ~ SDI IN8 : Auto	0
	Freeze	パラメーター	Select	Freeze	
	設定範囲	Frame, Field	On, Off		
	初期値	Frame	Off		
Name	パラメーター	Type	Name		
	設定範囲	Default, User			
	初期値	Default			
Up Converter1	パラメーター	Scale	Move Detect	Sharp	Size
(SDI IN5 ~ SDI IN8、 IN A1、IN A2、 IN B1、IN B2 の み)	設定範囲	Squeeze, Edge Crop, Letter Box	1 ~ 5	1 ~ 5	100 ~ 110
	初期値	Squeeze	3	3	100
Up Converter2	パラメーター	Edge Crop Pos		Limiter	
(SDI IN5 ~ SDI IN8、 IN A1、IN A2、 IN B1、IN B2 の み)	設定範囲	Center, Right, Left		Off, 108, 104, 100 (IN A1、IN A2、 IN B1、IN B2 の みが対象)	
	初期値	Center		Off	
Video Process1	パラメーター	Video Process	Y-Gain	Ped	
	設定範囲	On, Off	0.0 ~ 200.0	-20.0 ~ 20.0	
	初期値	Off	100.0	0.0	
Video Process2	パラメーター		C-Gain	Hue	Copy From (↓)
	設定範囲		0.0 ~ 200.0	0.0 ~ 359.9	SDI IN1 ~ SDI IN8
	初期値		100.0	0.0	Input サブメ ニューの Select 項目の選択により 初期値が異なります。 *

* : Select 項目が SDI IN1: SDI IN2
Select 項目が SDI IN1 以外: SDI IN1

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Input (Analog) / X (***) ● X 部分には、IN A1、IN A2、IN B1、IN B2 を表示します。 ● *** 部分には素材名を表示します。 (10 文字まで)	FS	パラメーター	FS	Mode		
		設定範囲	On, Off	Normal, Dot by Dot, Up Convert		
		初期値	On	Normal		
	Freeze	パラメーター	Select	Freeze		
		設定範囲	Frame, Field	On, Off		
		初期値	Frame	Off		
	Name	パラメーター	Type	Name		
		設定範囲	Default, User			
		初期値	Default			
	Up Converter1	パラメーター	Scale	Move Detect	Sharp	Size
	設定範囲	Squeeze, Edge Crop, Letter Box	1 ~ 5	1 ~ 5	100 ~ 110	
	初期値	Squeeze	3	3	100	
Up Converter2	パラメーター	Edge Crop Pos		Limiter		
	設定範囲	Center, Right, Left		Off, 108, 104, 100		
	初期値	Center		Off		
Video Process	パラメーター	Gain				
	設定範囲	- 30 ~ 30				
	初期値	0				
Input (DVI) / X (***) ● X 部分には、DVI IN、IN A1、IN A2、IN B1、IN B2 を表示します。 ● *** 部分には素材名を表示します。 (10 文字まで)	Freeze	パラメーター	Select	Freeze		
		設定範囲	Frame, Field	On, Off		
		初期値	Frame	Off		
	Name	パラメーター	Type	Name		
		設定範囲	Default, User			
		初期値	Default			
	DVI Input	パラメーター	Mode	Scale		Auto (↓)
		設定範囲	Digital, Analog (AV-HSO4M3 接続時に有効)	Fit-V, Fit-H, Full		Black, White (AV-HSO4M3 接続時に有効), Init
	初期値	Digital	Full		Black	
DVI Phase (AV-HSO4M3 接続時に有効)	パラメーター	Clk Phs	H-Pos	V-Pos		
	設定範囲	- 16 ~ 15	- 100 ~ 100	- 100 ~ 100		
	初期値	0	0	0		
DVI Status	表示のみ	Size	Dot Clock	H-Frequency	V-Frequency	
		x	***.MHz	***.kHz	***.Hz	

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー	パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4	
	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Input (Composite) / X (***) ● X 部分には、IN A1、 IN A2、IN B1、 IN B2 を表示します。 ● *** 部分には素材名 を表示します。 (10 文字まで)	FS	パラメーター	FS	Mode		
		設定範囲	On, Off	Dot by Dot, Up Convert (システム フォーマットが 1080/59.94i、 1080/24PsF、 1080/23.98PsF、 720/59.94p のと きに有効)		
		初期値	On	Up Convert		
	Freeze	パラメーター	Select	Freeze		
		設定範囲	Frame, Field	On, Off		
		初期値	Frame	Off		
	Name	パラメーター	Type	Name		
		設定範囲	Default, User			
		初期値	Default			
	Up Converter1	パラメーター	Scale	Move Detect	Sharp	Size
		設定範囲	Squeeze, Edge Crop, Letter Box	1 ~ 5	1 ~ 5	100 ~ 110
		初期値	Squeeze	3	3	100
	Up Converter2	パラメーター	Edge Crop Pos		Limiter	
		設定範囲	Center, Right, Left		Off, 108, 104, 100	
	初期値	Center		Off		
Video Process	パラメーター	Gain	Chroma	Ped	Hue	
	設定範囲	- 30 ~ 30	- 8 ~ 7	- 100 ~ 100	- 30 ~ 30 (システム フォーマットが 1080/59.94i、 720/59.94p、 480/59.94i の ときに有効)	
	初期値	0	0	0	0	

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー	パラメーター	パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Output	Output	パラメーター	Select (↓)			SDI Limit
		設定範囲	SDI OUT1 ~ 5, DVI OUT, OUT-A1, OUT-A2, OUT-B1, OUT-B2			Off, 108, 104, 100
		初期値	SDI OUT1			Off
Output (SDI) / Y Y 部分には、 SDI OUT1 ~ SDI OUT5、 OUT A1、OUT A2、 OUT B1、OUT B2 を 表示します。 (OUT A1、OUT A2、 OUT B1、OUT B2 は、 AV-HS04M7 接続時 に有効)	Assign	パラメーター	Source	Mode		
		設定範囲	PGM, PVW, CLN, AUX1 ~ 4, MV, KeyOut, MEM-PVW, Proc.FG	Normal, Down Convert (Down Convert は、AV-HS04M7 接続時に有効)		
		初期値	PGM(OUT1), PVW(OUT2), AUX1(OUT3), AUX2(OUT4), AUX3(OUT5), AUX1(OUTA1), AUX2(OUTA2), AUX3(OUTB1), AUX4(OUTB2)	Normal		
	Down Converter	パラメーター	Scale	Delay	Sharp	
	(AV-HS04M7 接続時に有効)	設定範囲	Squeeze, Edge Crop, Letter Box	90H(75H), 1F	1 ~ 5	
	初期値	Squeeze	90H(75H)	3		
Output (Analog) / Y Y 部分には、OUT A1、 OUT A2、OUT B1、 OUT B2 を表示しま す。 (OUT A1、OUT A2、 OUT B1、OUT B2 は、 AV-HS04M4 接続時 に有効。 AV-HS04M5 接続時 は、OUT A2 と OUT B2 が有効。)	Assign	パラメーター	Source			
		設定範囲	PGM, PVW, CLN, AUX1 ~ 4, MV, Key Out, MEM-PVW, Proc.FG			
		初期値	AUX1(OUTA1), AUX2(OUTA2), AUX3(OUTB1), AUX4(OUTB2)			

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Output (DVI-D) / DVI OUT	Assign	パラメーター	Source	Move Detect		
		設定範囲	PGM, PVW, CLN, AUX1 ~ 4, MV, Key Out, MEM-PVW, Proc.FG	1 ~ 5		
		初期値	MV	3		
	DVI Output	パラメーター		Size (↓)	Scale	
	設定範囲			Auto, XGA, WXGA, SXGA, WSXGA+, UXGA, WUXGA, 1080/59.94i, 1080/59.94p, 720/59.94p, 720/50p, 1080/50p, 1080/50i	Fit-V, Fit-H, Full, Fullx80%, Fullx90%	
	初期値			Auto	Full	
Output (DVI-I) / Y Y 部分には、OUT A1、 または OUT B1 を表示 します。 (AV-HSO4M5 接続時 に有効)	Assign	パラメーター	Source	Move Detect		
		設定範囲	PGM, PVW, CLN, AUX1 ~ 4, MV, Key Out, MEM-PVW, Proc.FG	1 ~ 5		
		初期値	AUX1(OUTA1), AUX3(OUTB1)	3		
	DVI Output	パラメーター	Mode	Size	Scale	
	設定範囲	Digital, Analog		– Analog – Auto, XGA, WXGA, SXGA – Digital – Auto, XGA, WXGA, SXGA, WSXGA+, UXGA, WUXGA	Fit-V, Fit-H, Full, Fullx80%, Fullx90%	
	初期値	Digital	Digital	Auto	Full	

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Config	Operate	パラメーター	Bus Mode	Key Link	Time Unit	Delegation
		設定範囲	A/B, PGM-A/PST-B, PGM-B/PST-A	Off, DSK, PinP1, PinP2, PinP1/2	Sec, Frame	On, Off
		初期値	PGM-A/PST-B	Off	Sec	On
	Assign	パラメーター	FTB Source	CLN		
		設定範囲	Still1, Still2, Clip1, Clip2, CBGD1, CBGD2, White, Black	Key, DSK		
		初期値	Black	Key		
	Latency	パラメーター	BKGD	Key		
		設定範囲	1F Fix, Minimum	1F Fix, Minimum		
		初期値	Minimum	Minimum		
	LCD BL	パラメーター	Light (↓)	Adjust		
		設定範囲	On, Off, 60, 120, 180	80 ~ 150%		
		初期値	On	100%		
	Button Illumination	パラメーター	Illumination	Adjust		
		設定範囲	On, Off	80 ~ 150%		
		初期値	On	100%		
	WFM	パラメーター	Style	Mode		
		設定範囲	Parade, Overlay	YPbPr, RGB, Y		
		初期値	Parade	YPbPr		
	Vector	パラメーター	Bar Target			
		設定範囲	75%, 100%			
	初期値	100%				
User Button1	パラメーター	User1	User2	User3	User4	
	設定範囲	KEY PVW, PinP PVW, PinP1PVW, PinP2PVW, DSK PVW, GPII-EN, GPIO-EN, SHIFT, AUX Trans, PinP Trans, EFF DSLV, None				
	初期値	KEY PVW	PinP PVW	DSK PVW	PinP Trans	
User Button2	パラメーター	User5	User6	User7	User8	
	設定範囲	設定範囲は、User Button1 サブメニューと同じです。				
	初期値	AUX Trans	EFF DSLV	SHIFT	None	

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー [F1]で選択		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
			[F2]で選択	[F3]で選択	[F4]で選択	[F5]で選択
Config	GPI-In Setting	パラメーター	GPI-In Enable	AUX Sel		
		設定範囲 初期値	On, Off On	AUX1 ~ 4 AUX1		
	GPI-In Port 1/2	パラメーター	Port1Assign	Port2Assign	Port3Assign	Port4Assign
		設定範囲 初期値	AUTO, CUT, KEY ON, DSK ON, PinP1 ON, PinP2 ON, FTB, BKGD AUTO, BKGD CUT, KEY AUTO, KEY CUT, REC Still1, REC Still2, REC Clip1, PLAY Clip1, STOP Clip1, REC Clip2, PLAY Clip2, STOP Clip2, AUX XPT1 ~ 24, RED Tly DSBL, GRN Tly DSBL, AUX Tly DSBL, No Assign			
	GPI-In Port 2/2	パラメーター	Port5Assign	Port6Assign	Port7Assign	Port8Assign
		設定範囲 初期値	設定範囲は、GPI-In Port 1/2 サブメニューと同じです。 No Assign No Assign No Assign No Assign			
	GPI-Out Setting	パラメーター	GPI-Out Enable	AUX Tly Sel		
		設定範囲 初期値	On, Off On	AUX1 ~ 4 AUX1		
	GPI-Out Port 1/5	パラメーター	Port1Assign	Port2Assign	Port3Assign	Port4Assign
		設定範囲 初期値	AUTO, CUT, KEY ON, DSK ON, PinP1 ON, PinP2 ON, FTB ON, BKGD AUTO, BKGD CUT, KEY AUTO, KEY CUT, KEY Trans, DSK Trans, PinP1Trans, PinP2Trans, FTB Trans, RED Tly1 ~ 13, GRN Tly1 ~ 13, AUX Tly1 ~ 13, Event MEM, No Assign			
	GPI-Out Port 2/5	パラメーター	Port5Assign	Port6Assign	Port7Assign	Port8Assign
		設定範囲 初期値	設定範囲は、GPI-Out Port 1/5 サブメニューと同じです。 No Assign No Assign No Assign No Assign			
	GPI-Out Port 3/5	パラメーター	Port9Assign	Port10Assign	Port11Assign	Port12Assign
		設定範囲 初期値	設定範囲は、GPI-Out Port 1/5 サブメニューと同じです。 No Assign No Assign No Assign No Assign			
	GPI-Out Port 4/5	パラメーター	Port13Assign	Port14Assign	Port15Assign	Port16Assign
		設定範囲 初期値	設定範囲は、GPI-Out Port 1/5 サブメニューと同じです。 No Assign No Assign No Assign No Assign			
	GPI-Out Port 5/5	パラメーター	Port17Assign	Port18Assign	Port19Assign	
		設定範囲 初期値	設定範囲は、GPI-Out Port 1/5 サブメニューと同じです。 No Assign No Assign No Assign			
	COM-Port	パラメーター	Mode (↓)			
		設定範囲 初期値	1 ~ 3 1			
	System Menu	パラメーター	Lock			
		設定範囲 初期値	On, Off Off			
	Key Signal Coupling	パラメーター	Key Fill/Src	DSK Fill/Src		
		設定範囲 初期値	Independent, Source to Fill, Fill to Source Independent	Independent, Source to Fill, Fill to Source Independent		

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
System /Locked (ロック時)	(Message)	表示のみ	System menu is locked			
System /Unlocked (ロック解除時)	Format	パラメーター	Format (↓)	Hi Resolution	16:9 Squeeze	
		設定範囲	1080/59.94i, 1080/50i, 1080/24PsF, 1080/23.98PsF, 720/59.94p, 720/50p, 480/59.94i, 576/50i	On, Off (システムフォーマットがSDフォーマットのときに有効)	On, Off (システムフォーマットがSDフォーマットのときに有効)	
		初期値	1080/59.94i	Off	Off	
	Output Phase	パラメーター	System	H-Phase	V-Phase	
		設定範囲	0H, 1H	フォーマットごとに設定範囲が異なります。 1080/59.94i: - 1100 ~ 1099 1080/50i: - 1320 ~ 1319 1080/24PsF: - 1375 ~ 1374 1080/23.98PsF: - 1375 ~ 1374 720/59.94p: - 825 ~ 824 720/50p: - 990 ~ 989 480/59.94i: - 429 ~ 428 576/50i: - 432 ~ 431	- 100 ~ 100	
		初期値	0H	0	0	
	Reference	パラメーター	Sync (↓)	BB Setup	Gen Lock	
		設定範囲	BB, BB Advanced, Tri-level sync, Internal	OIRE, 7.5IRE	Locked, UnLock	
		初期値	BB	7.5IRE	UnLock	
	Ancillary	パラメーター	AUX	PGM	PVW	MV
		設定範囲	On, Off	On, Off	On, Off	PGM, PVW, Off
		初期値	Off	Off	Off	Off
	Alarm	パラメーター	Power	Fan	Temperature	
		表示のみ	Alarm, No Alarm	Alarm, No Alarm	Alarm, No Alarm	
	Initial	パラメーター	Initial (↓)	Fader Initial		
		設定範囲	Mode A, Mode B	Execute		
		初期値	Mode A			

5. セッティングメニュー一覧

メニュー	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
System /Unlocked (ロック解除時)	Network1	パラメーター	IP Address			
		設定範囲	0 ~ 255			
		初期値	192.168.0.8			
	Network2	パラメーター	Subnet Mask			
		設定範囲	0 ~ 255			
		初期値	255.255.255.0			
	Network3	パラメーター	Default Gateway			
		設定範囲	0 ~ 255			
		初期値	192.168.0.1			
	Network4	パラメーター	MAC Address			
		表示のみ	表示のみ			
	Date	パラメーター	Year	Month	Day	Set
		設定範囲	2011 ~ 2035	1 ~ 12	1 ~ 31	Execute
		初期値	-	-	-	-
	Time	パラメーター	Hour	Minute	Second	Set
	設定範囲	0 ~ 23	0 ~ 59	0 ~ 59	Execute	
	初期値	-	-	-	-	
Main Version	パラメーター	System Version	Module Type	Select	Version	
	設定範囲	Version number	Soft, FPGA	- Soft - Main1, Main2, BKGD, KEY, PinP, DSK, TIME, Plugin, VMEM, Memory, XPT/MV, Input, Output, Config, System, BKGDPat, XPTStat, HsifLibrary - FPGA - Main1, Main2, SDI, DVI, Control, Panel	Version number	
	初期値		Soft	Main1		
Option Version	パラメーター	Select	Board	Version		
	設定範囲	SLOT A, SLOT B	SDI-IN, Ana-IN, DVI-IN, DVID-IN, SDI-OUT, Ana-OUT, D/A-OUT, Csit-IN, None	Version number		
	初期値	SLOT A				

付 録【用語解説】

本書で使用している用語について説明します。

用 語	解 説
AB Bus AB バス方式	バス制御モードの 1 つです。トランジションの実行により、A バス、B バスの信号が交互にプログラム映像に出力されます。
Ancillary Data アンシラリーデータ	映像シリアルインターフェースのデータストリームの内部で伝送される、映像信号以外の補助データのことです。垂直ブランキング期間に重畳されるデータを V アンシラリーデータ (VANC) と呼びます。
Aspect アスペクト比	画面の縦と横の比率のことです。 HD フォーマットは 16 : 9、SD フォーマットは 4 : 3 です。
AUX [Auxiliary Bus] オグジュアリバス	本線出力以外でスイッチング可能な予備バスのことです。
BB ブラックバースト	BlackBurst (ブラックバースト) 信号の略です。全画面黒レベルのコンポジット信号のことで、Genlock (ゲンロック) 用途の基準信号として利用されます。
Border ボーダー	ワイプやキーの縁に付加する縁取りのことで、幅や色を調整することができます。ボーダーの周りをぼかすことをソフト効果と呼びます。
Chroma Key クロマキー	映像信号の色情報を基にキー信号を作成し、キー合成を行う機能のことです。
Clip クリップ	キーソースからキー信号を作成するときの、輝度のしきい値のことです。
Color Background カラーバックグラウンド	バックグラウンド画像として使用する、内蔵のカラージェネレーターから出力される信号のことです。
Cut カット	次の映像へ瞬時に切り替える効果のことです。
Density デンシティ	キー信号の濃さを調整するパラメーターのことです。
Dot by Dot ドットバイドット	等倍で映像を扱うことです。PinP で、SD の映像を HD の映像に合成する場合に、画像を劣化させることなく合成します。
Down Converter ダウンコンバーター	HD フォーマットの素材を、SD フォーマットへ変換する機能のことです。
DSK [Downstream Key] ダウンストリームキー	ミックスエフェクトの最後に行われるキー合成処理のことです。 常に映像の一番手前に合成されます。
DVE [Digital Video Effect] デジタルビデオエフェクト	縮小やスライド効果を伴うトランジションパターンのことです。
DVI [Digital Visual Interface] ディー・バイ・アイ	デジタル方式のビデオインターフェース規格です。ただし、DVI-I はデジタル信号とアナログ信号の両方を扱うことができます。
Embedded Audio エンベデッドオーディオ	映像シリアルインターフェースのデータストリームの内部で伝送される、オーディオデータパケットのことです。
Flip Flop フリップフロップ方式 (PGM/PST 方式)	バス制御モードの 1 つです。プログラムバスで選択されている信号は常にプログラム映像として出力されます。トランジションの実行により、プログラムバスとプリセットバスの信号が入れ替わります。
Flying Key フライングキー	DVE 効果を利用して、キー信号の移動や拡大、縮小を行う機能のことです。
Frame Synchronizer フレームシンクロナイザー	非同期の映像信号入力の同期を合わせる機能のことです。
Freeze フリーズ	映像信号を静止させる機能のことです。
FTB [Fade to Black] フェードトゥブラック	バックグラウンド映像が黒画面へフェードアウトする効果のことです。

付 録【用語解説】

用 語	解 説
Genlock ゲンロック	外部同期信号を基準に映像信号を同期させる機能のことです。
GPI [General Purpose Interface] ジー・ピー・アイ	外部からオートトランジションを制御するインターフェース信号のことです。
Hue ヒュー	映像信号の色相（色合い）のことです。
IRE アイ・アール・イー	映像信号レベルの単位のことです。信号のセットアップレベル（黒レベル）を、0 IRE、7.5 IRE などと表します。
Key Edge キーエッジ	キーの縁に付加する縁取り（ボーダー）や影（シャドウ）のことです。
Key Fill キーフィル	キー合成処理で、キー信号で抜いた部分を埋め合わせる信号のことです。
Key Gain キーゲイン	キー信号の増幅度を調整するパラメーターのことです。
Key Invert キーインバート	キー信号を反転させる機能のことです。
Key Mask キーマスク	ボックスパターンなどでキー合成する領域を指定する機能のことです。 キー信号の一部の領域だけを使用する場合に、不要な領域をマスクして合成します。
Key Source キーソース	キー信号を作成するための映像信号のことです。
Line Synchronizer ラインシンクロナイザー	入力映像信号の位相を水平同期基準信号の位相に合わせて自動的に調整する機能です。
Linear Key リニアキー	輪郭に階調を持っているモノクロのキー信号を基準にキー合成する機能のことです。
Lum [Luminance] ルミナンス	映像信号の輝度（明るさ）のことです。
Luminance Key ルミナンスキー	映像信号の輝度（明るさ）情報を基にキー信号を作成し、キー合成を行う機能のことです。
ME [Mix Effect] ミックスエフェクト	いくつかの映像信号を合成し、ミックス、ワイプ、キーなどの映像信号を作り出す映像効果装置のことです。
Mix ミックス	次の画像とオーバーラップさせながら画面を切り替える効果のことです。 ディゾルブとも呼びます。
Multi View Display マルチビューディスプレイ	複数の素材を合成して、1つの画面に表示する機能のことです。 PGM、PVW と入力素材を、1つの画面で同時にプレビューすることができます。
PinP [Picture in Picture] ピクチャー・イン・ピクチャー	バックグラウンド映像に、子画面映像を合成する機能のことです。
PVW [Preview] プレビュー	次のトランジションの後に出力される映像を事前に確認するための機能です。PVW 系統より出力されます。
PGM [Program Bus] プログラムバス	常にプログラム出力されるバスのことです。
PST [Preset Bus] プリセットバス	次のバックグラウンドトランジションの後にプログラム出力されるバスのことです。
RS-422	シリアルインターフェースの規格の1つです。編集機など外部機器からスイッチャーを制御するためのインターフェースです。

付 録【用語解説】

用 語	解 説
Sat [Saturation] サチュレーション	映像信号の彩度（色の濃さ）のことです。
SDI [Serial Digital Interface]	SD、HD の各フォーマットの映像信号を 1 本の同軸ケーブルで伝送する規格のことです。
Self Key セルフキー	キーフィル信号からキー信号を作成して、キー合成する機能のことです。
Setup Data セットアップデータ	パネルの状態を保存し、呼び出すことができるメモリーのことです。 ボタンの選択状態やボーダー、色などの設定情報を保存します。
Tally タリー	各入力信号のプログラム出力の状態を外部機器へ出力する信号のことです。 パネル上でプログラム出力の状態を示す LED もタリーと呼びます。
Transition トランジション	画像を切り替える機能のことです。切り替え時の効果は、ワイプ、ミックスなどがあります。
Tri-level Sync トライレベルシンク (3 値シンク)	HD フォーマット用の同期信号のことです。
Trimming トリミング	PinP で合成する映像の上下左右の不要な部分をカットする機能のことです。
Up Converter アップコンバーター	SD フォーマットの素材を、解像度の高いHD フォーマットへ変換する機能のことです。
Video Memory ビデオメモリー	キー信号付きの映像（静止画と動画）を保持することができるメモリーのことです。
Wipe ワイプ	特定のパターンに従って、現在の画面と次の画面の境界を移動させながら、画面を切り替える効果のことです。

B		D	
メニュー Background	116	メニュー DSK	122
3D Modify	116	Adjust	122
Border	116	DSK	122
Border Color	116	Edge1	122
Modify	116	Edge2	122
SQ Position	116	Edge Color	122
WIPE Position	116	Fill Matt	122
		Mask	122
		Mask Adjust	122
C		E	
メニュー Chroma Key	119	メニュー Event Memory	126
Adjust	119	Event Duration	126
Auto Compute	119	Mark	126
FineTuning	119	MEM PVW	126
Sample	119	Path	126
メニュー Color Background	117	Play	126
CBGD1 Main	117	Recall Select	126
CBGD1 Move	117	Register	126
CBGD1 Sub	117	Store Select	126
CBGD1 Wash	117	Timeline	126
CBGD1 Wave	117	Total Duration	126
CBGD2 Main	117	XPT Disable	126
CBGD2 Move	117		
CBGD2 Sub	117	I	
CBGD2 Wash	117	メニュー Input	129
CBGD2 Wave	117	Input	129
メニュー Config	134	メニュー Input (Analog)	130
Assign	134	Freeze	130
Button Illumination	134	FS	130
COM-Port	135	Name	130
GPI-In Port 1/2	135	Up Converter1	130
GPI-In Port 2/2	135	Up Converter2	130
GPI-In Setting	135	Video Process	130
GPI-Out Port 1/5	135	メニュー Input (Composite)	131
GPI-Out Port 2/5	135	Freeze	131
GPI-Out Port 3/5	135	FS	131
GPI-Out Port 4/5	135	Name	131
GPI-Out Port 5/5	135	Up Converter1	131
GPI-Out Setting	135	Up Converter2	131
Key Signal Coupling	135	Video Process	131
Latency	134	メニュー Input (DVI)	130
LCD BL	134	DVI Input	130
Operate	134	DVI Phase	130
System Menu	135	DVI Status	130
User Button1	134	Freeze	130
User Button2	134	Name	130
Vector	134		
WFM	134		

メニュー Input (SDI)	129
Freeze	129
FS	129
Name	129
Up Converter1	129
Up Converter2	129
Video Process1	129
Video Process2	129

K

メニュー Key	118
3D Modify	118
Adjust	118
Edge1	118
Edge2	118
Edge Color	118
Fill Matte	118
Flying Key	118
Key	118
Key Priority	119
Mask	119
Mask Adjust	119
SQ Position	118
Transition	118
WIPE Position	118

M

メニュー Multi View Display	128
Display	128
MV Frame	128
MV Pattern 1/4	128
MV Pattern 2/4	128
MV Pattern 3/4	128
MV Pattern 4/4	128
MV Split	128

O

メニュー Output	132
Output	132
メニュー Output (Analog)	132
Assign	132
メニュー Output (DVI-D)	133
Assign	133
DVI Output	133
メニュー Output (DVI-I)	133
Assign	133
DVI Output	133
メニュー Output (SDI)	132
Assign	132
Down Converter	132

P

メニュー PinP1	120
Border	120
Border Color	120
PinP	120
Position	120
Sync	120
Trim	120
Trim Adjust	120

メニュー PinP2	121
Border	121
Border Color	121
PinP	121
Position	121
Sync	121
Trim	121
Trim Adjust	121

メニュー Plug-in	123
---------------------------	------------

S

メニュー SD Card	125
Card Information	125
File1	125
File2	125

メニュー Shot Memory	125
MEM PVW	125
Path	125
Recall Select	125
Register	125
Store Select	125
XPT Disable	125

メニュー System	136
Alarm	136
Ancillary	136
Date	137
Format	136
Initial	136
Main Version	137
Network1	137
Network2	137
Network3	137
Network4	137
Option Version	137
Output Phase	136
Reference	136
Time	137

T

メニュー Time	123
AUX1 BUS Trans	123
BKGD	123
DSK	123
Effect Dissolve	123
FTB	123
Key	123
PinP1	123
PinP1 BUS Trans	123
PinP2	123
PinP2 BUS Trans	123

V

メニュー Video Memory	124
Clip1 Play Mode	124
Clip2 Play Mode	124
Memory	124
Rec1	124
Rec2	124
Trans Sync	124
Video Memory1	124
Video Memory2	124
Video Memory3	124

X

メニュー XPT	127
XPT Assign 1/6	127
XPT Assign 2/6	127
XPT Assign 3/6	127
XPT Assign 4/6	127
XPT Assign 5/6	127
XPT Assign 6/6	127
XPT Setting	127
XPT Switch	127

パナソニック株式会社 コネクティッドソリューションズ社

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

© Panasonic Corporation 2011