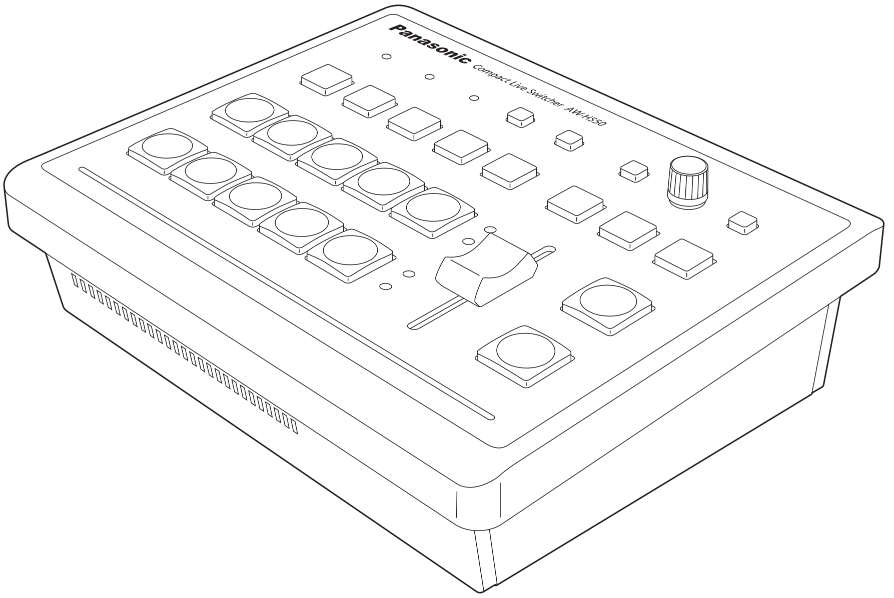
Panasonic

# 取扱説明書　操作・設定編

## コンパクトライブスイッチャー

## 品番 AW-HS50




JAPANESE

M0416TY0 -FJ

VQT5M80A

# もくじ


はじめに ........ 4
- 概　要 ........ 4
- 取扱説明書について ........ 4
- 商標および登録商標について ........ 4
- 著作権について ........ 4
- 定格表示について ........ 4
- 免責について ........ 4
- ネットワークに関するお願い ........ 4

1. 基本操作 ........ 5
- 1-1. バックグラウンドトランジション ........ 5
  - 1-1-1. バスの選択 ........ 5
  - 1-1-2. SHIFT 機能によるバスの選択 ........ 5
  - 1-1-3. クロスポイントのアサイン ........ 5
  - 1-1-4. バスモードの選択 ........ 6
  - 1-1-5. トランジションタイプの選択 ........ 6
  - 1-1-6. マニュアルトランジション ........ 6
  - 1-1-7. オートトランジション ........ 7
  - 1-1-8. カットトランジション ........ 7
- 1-2. ワイプ ........ 8
  - 1-2-1. ワイプパターンの選択 ........ 8
  - 1-2-2. ワイプ方向の選択 ........ 8
  - 1-2-3. ボーダー幅とソフト効果の設定 ........ 8
  - 1-2-4. ボーダーカラーの設定 ........ 9
  - 1-2-5. ボーダーカラーの調整 ........ 9
  - 1-2-6. ワイプ開始位置の設定 ........ 9
  - 1-2-7. プリセットメモリーの登録と再生 ........ 9
- 1-3. KEY（キー） ........ 10
  - 1-3-1. キー合成について ........ 10
  - 1-3-2. PinP と KEY のプライオリティ設定 ........ 10
  - 1-3-3. キー素材の選択 ........ 11
  - 1-3-4. キートランジション ........ 11
  - 1-3-5. キーのセットアップ ........ 12
  - 1-3-6. キーの調整 ........ 14
  - 1-3-7. クロマキーの調整 ........ 15
- 1-4. PinP（ピクチャーインピクチャー） ........ 17
  - 1-4-1. PinP 素材の選択 ........ 17
  - 1-4-2. PinP のトランジション ........ 17
  - 1-4-3. PinP の設定 ........ 18
  - 1-4-4. PinP 素材間のトランジション ........ 20
  - 1-4-5. エフェクトディゾルブ ........ 21
  - 1-4-6. Dot by Dot モードの併用 ........ 21
- 1-5. FTB（フェードトゥブラック） ........ 22
- 1-6. 内蔵カラー信号 ........ 22
- 1-7. AUX 出力の切り替え ........ 23
  - 1-7-1. AUX バス素材の選択 ........ 23
  - 1-7-2. AUX 素材間のトランジション ........ 23
- 1-8. USER ボタンの設定 ........ 24
- 1-9. フレームメモリー ........ 25
  - 1-9-1. AUX バスからの転送 ........ 25
  - 1-9-2. フラッシュメモリーへの保存 ........ 26

2. 入出力信号の設定 ........ 27
- 2-1. 入力信号の設定 ........ 27
  - 2-1-1. 入力モードの設定 ........ 28
  - 2-1-2. 素材名のタイプの設定 ........ 28
  - 2-1-3. 素材名の設定 ........ 29
  - 2-1-4. フリーズ方法の設定 ........ 29
  - 2-1-5. 入力映像のフリーズと解除 ........ 30
  - 2-1-6. ビデオプロセスの設定 ........ 30
  - 2-1-7. アップコンバーターの設定 ........ 30
  - 2-1-8. 入力映像のスケーリング設定 ........ 31
  - 2-1-9. 入力映像の情報表示 ........ 34
- 2-2. 出力信号の設定 ........ 35
  - 2-2-1. 出力信号のアサイン ........ 35
  - 2-2-2. 色領域の設定 ........ 35
  - 2-2-3. DVI-D 出力信号の設定 ........ 35

3. マルチビューディスプレイの設定 ........ 37
- 3-1. 画面のレイアウト ........ 37
- 3-2. 分割枠と文字の設定 ........ 38
- 3-3. タリー表示の設定 ........ 38
- 3-4. レベルメーターの設定 ........ 39
- 3-5. 入力信号マークの設定 ........ 39

4. システムの設定 ........ 40
- 4-1. システムメニューの設定 ........ 40
  - 4-1-1. ビデオフォーマットの設定 ........ 40
  - 4-1-2. アンシラリデータ、エンベデッド オーディオデータの設定 ........ 41
  - 4-1-3. システムの初期化 ........ 42
  - 4-1-4. ネットワークの設定 ........ 42
- 4-2. Operation Menu の設定 ........ 43
  - 4-2-1. OSD（オンスクリーンディスプレイ）の設定 ........ 43
  - 4-2-2. その他の設定 ........ 44
  - 4-2-3. バスステータス表示 ........ 45
  - 4-2-4. バージョン表示 ........ 45

# もくじ


5. 外部機器の制御インターフェース ......................46
5-1. LAN の接続 ......................46
5-2. TALLY/GPI ......................46

6. コンピューターとの接続......................47
6-1. データ転送機能 ......................47
6-2. 接　続......................47
6-3. ソフトウエアのインストール方法 ......................48
6-4. ソフトウエアの基本操作......................48
6-5. 画像データの転送 ......................49
6-5-1. コンピューターから本機へ画像データを転送する......................49
6-5-2. 本機の画像データをコンピューターに転送する......................50
6-6. セットアップデータの転送......................51
6-6-1. コンピューターから本機へセットアップデータを転送する......................51
6-6-2. 本機のセットアップデータをコンピューターへ転送する......................51
6-7. ログデータの取得 ......................52

7. リモートカメラコントローラーとのリンク機能....53
7-1. AW-RP50 との接続 ......................53
7-2. リンクできる機能 ......................54
7-2-1. スイッチャーバス素材の切り替え ......................54
7-2-2. フォーカスアシスト機能......................54
7-2-3. カメラ情報の表示 ......................55
7-2-4. カメラアイコンの表示 ......................56
7-2-5. AW-RP50 から本機のパラメーターを操作する...56
7-2-6. タリー情報の送受信 ......................56

メニュー項目一覧......................57

付　録【用語解説】......................65


## 取扱説明書の構成について

- 本機の取扱説明書は、操作・設定編（本書、CD-ROM）と基本編に分かれています。
  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。

# 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4系統、DVI-D入力1系統、SDI出力2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、キーヤーとPinPをそれぞれ1チャンネル搭載し、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10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。
IP接続することで、HDインテグレーテッドカメラAW-HE50とリモートカメラコントローラー AW-RP50と連携した操作環境を実現します。

## ■取扱説明書について

- 本書では、AW-HE50HNとAW-HE50SNを「AW-HE50」と記載しています。
- 本書では、特定した機器を示す場合を除いて、「回転台とカメラの組み合わせ」、または「回転台一体型カメラ」のことを、総称して「リモートカメラ」と記載しています。

## ■商標および登録商標について

- Microsoft、Windows、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。
- 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。

## ■著作権について

本機に含まれるソフトウエアの譲渡、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は禁じられています。

## ■定格表示について

本機の名称、品番、電気定格は、底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PC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ため、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。

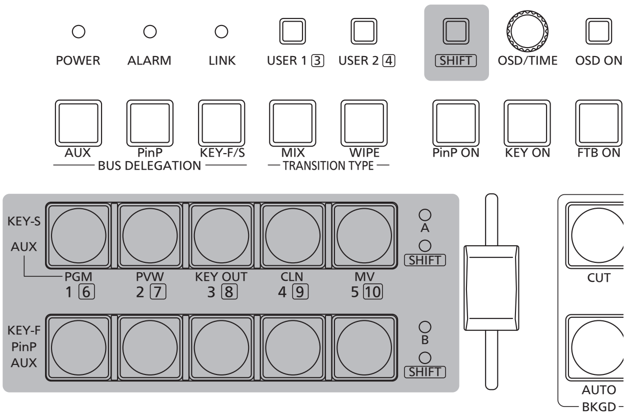
- ファイアウォールなどを使用し、安全性の確保されたネットワーク上で本機を使用する。
- PCが接続されているシステムで本機を使用する場合、コンピューターウイルスや不正プログラムの感染に対するチェックや駆除が定期的に行われていることを確認する。
- 公衆回線を利用した接続はしない。

# 1. 基本操作

## 1-1. バックグラウンドトランジション

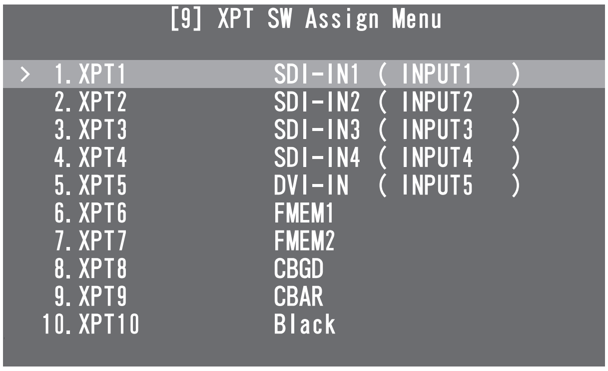
### 1-1-1. バスの選択

Aバス、またはBバスの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。
素材が選択されると、押したボタンが点灯します。




### 1-1-2. SHIFT機能によるバスの選択

SHIFTボタンを押している間は、クロスポイントボタン6～10が選択できます。
クロスポイントボタン6～10の素材が選択されていると、A、Bクロスポイントボタン右横のSHIFTランプが点灯します。




### 1-1-3. クロスポイントのアサイン

クロスポイントボタン1～10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。

**[9] XPT SW Assign Menu**
**1. XPT1 ～ 10. XPT10**

「1. XPT1」～「10. XPT10」の項目にアサイン状態が表示されます。
「1. XPT1」～「10. XPT10」の項目を設定して、下記の素材をアサインすることができます。

| クロスポイントボタン | 素材名 | 素材 |
|---|---|---|
| 1～10 | SDI-IN1 ～ SDI-IN4 | SDI入力1～4 |
| | DVI-IN | DVI-D入力 |
| | FMEM1、FMEM2 | フレームメモリーの画像 |
| | CBGD | 内部発生信号（カラーバックグラウンド） |
| | CBAR | 内部発生信号（カラーバー） |
| | Black | 内部発生信号（黒信号） |
| | NoAsign | アサイン無し |

- 「NoAsign」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。

# 1. 基本操作

## 1-1-4. バスモードの選択

下記のメニュー操作でバスモードを選択できます。

[13] Operation Menu
　5. Bus Mode

A/B：
　スライドレバーが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。
　スライドレバーが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。

## 1-1-5. トランジションタイプの選択

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。

## 1-1-6. マニュアルトランジション

スライドレバーを操作して、手動（マニュアル）でトランジションを行います。
オートトランジションを行っているときにスライドレバーを動かすと、スライドレバ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。
レバー左のバスタリーランプは、プログラム出力の状態を表示します。

**Aのランプのみ点灯**：Aバスのみを出力
**AとBのランプ点灯**：トランジション中
**Bのランプのみ点灯**：Bバスのみを出力

**<スライドレバーの機能設定>**

[13] Operation Menu
　7. Slide Lever

スライドレバーを操作してトランジションを行う対象を、次の中から設定することができます。

| | |
|---|---|
| BKGD | ：バックグラウンドトランジション |
| KEY | ：キートランジション |
| PinP | ：PinPトランジション |
| BKGD+KEY | ：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行う |
| NoAsign | ：スライドレバーを操作してもトランジションを行わない |

## 1-1-7. 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バックグラウンドのトランジションを自動で行います。スライドレバーが途中の位置にある場合、AUTO ボタンを押すと、途中からの残り時間でトランジションを行います。

下記のメニュー操作でトランジション時間を変更できます。

[1] TIME/CBGD Menu
1. AUTO Time

AUTO ボタンを長押しすると、OSD メニューに設定時間が表示されますので、表示を確認しながら変更できます。

下記のメニュー操作で TIME/CBGD Menu の表示単位を変更できます。

[13] Operation Menu
6. Time Unit

秒表示、またはフレーム表示が選択できます。
フレーム表示のときに設定できる時間は、0 ～ 999f です。
秒表示のときに設定できる時間は、ビデオフォーマットにより異なります。

| | |
|---|---|
| **59.94i** : max 33s09f | **50p** : max 19s49f |
| **59.94p** : max 16s39f | **24PsF** : max 41s15f |
| **50i** : max 39s24f | **23.98PsF** : max 41s15f |

- スライドレバーの機能設定が KEY、PinP、BKGD+KEY、NoAsign に設定されていても、オートトランジションを行う対象は、常にバックグラウンドになります。

## 1-1-8. カットトランジション

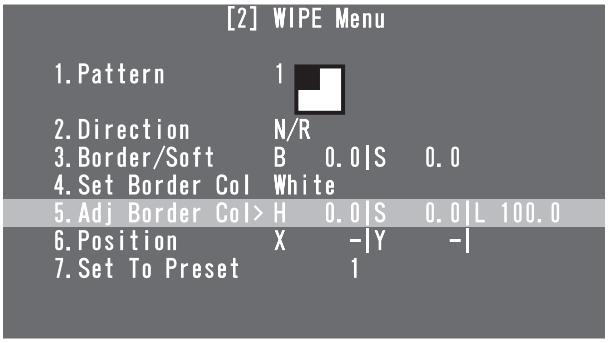
CUT ボタンを押すと、瞬時にバックグラウンドのトランジションを行います。

- スライドレバーの機能設定が KEY、PinP、BKGD+KEY、NoAsign に設定されていても、カットトランジションを行う対象は、常にバックグラウンドになります。

# 1. 基本操作

## 1-2. ワイプ

バックグラウンドのトランジションを行うときのワイプパターンやボーダーを設定することができます。




### 1-2-1. ワイプパターンの選択

[2] WIPE Menu
　1. Pattern

OSD/TIME ダイヤルを回すと、ワイプパターンを選択することができます。

| ワイプパターンと番号 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | | |

● メニューを操作しなくても、WIPE ボタンを押しながら OSD/TIME ダイヤルを回すことでワイプパターンを変更することができます。

### 1-2-2. ワイプ方向の選択

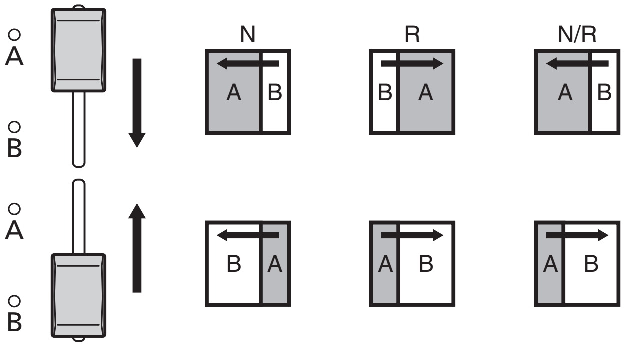
[2] WIPE Menu
　2. Direction

ワイプの方向を選択します。

N(Normal)：
ノーマル方向にワイプを行います。

R(Reverse)：
リバース方向にワイプを行います。

N/R(Normal/Reverse)：
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。




### 1-2-3. ボーダー幅とソフト効果の設定

[2] WIPE Menu
　3. Border/Soft

[B：ボーダー]
ワイプのボーダー幅を設定します。
ボーダーに効果をつけない場合は、“0.0” に設定してください。

[S：ソフト]
ワイプのソフト効果の量を設定します。
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、B（ボーダー）を “0.0” に設定してください。

## 1-2-4. ボーダーカラーの設定

[2] WIPE Menu
　4. Set Border Col

ボーダーの色を次の中から選びます。

| |
|---|
| White、Yellow、Cyan、Green、Magenta、Red、Blue、Black |

## 1-2-5. ボーダーカラーの調整

[2] WIPE Menu
　5. Adj Border Col

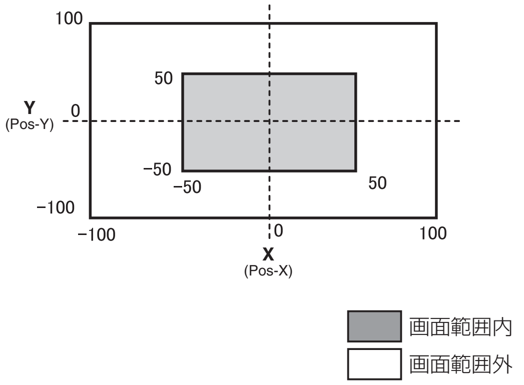
ボーダーに設定した色の色相（H：Hue）、彩度（S：Saturation）、輝度（L：Luminance）を調整します。

## 1-2-6. ワイプ開始位置の設定

[2] WIPE Menu
　6. Position

ワイプパターン番号 9、10、11、12、13 に対してトランジションを行う開始位置を X 座標、Y 座標で設定します。

**<X 座標、Y 座標の設定範囲>**




- サブメニューの [2] WIPE Menu を表示しているときは、USER ボタンと OSD/TIME ダイヤルでのダイレクト操作が有効になります。
  ⇒基本編「2-5-6. USER ボタンと OSD/TIME ダイヤルでのダイレクト操作」参照

  **<ダイレクト操作のステータス表示>**

| |
|---|
| U1：Pos-X（X 座標）、U2：Pos-Y（Y 座標）、U3：ー、U4：ー |

## 1-2-7. プリセットメモリーの登録と再生

[2] WIPE Menu
　7. Set To Preset

ワイプの設定を、４件までプリセットメモリーに登録することができます。

**<プリセットメモリーの登録>**

１～４を選択して OSD/TIME ダイヤルを押すと、選択したプリセット番号に、現在設定している状態が登録されます。

**<登録できる内容>**

- ワイプパターン
- ワイプの方向
- ワイプのボーダー幅
- ソフト効果の量
- ボーダーの色
- トランジションを行う開始位置

**<プリセットメモリーの再生>**

登録した設定は、USER ボタンで再生することができます。

- あらかじめ、下記のメニュー操作で「WIPE Preset」を選択して、USER ボタンにアサインされている必要があります。

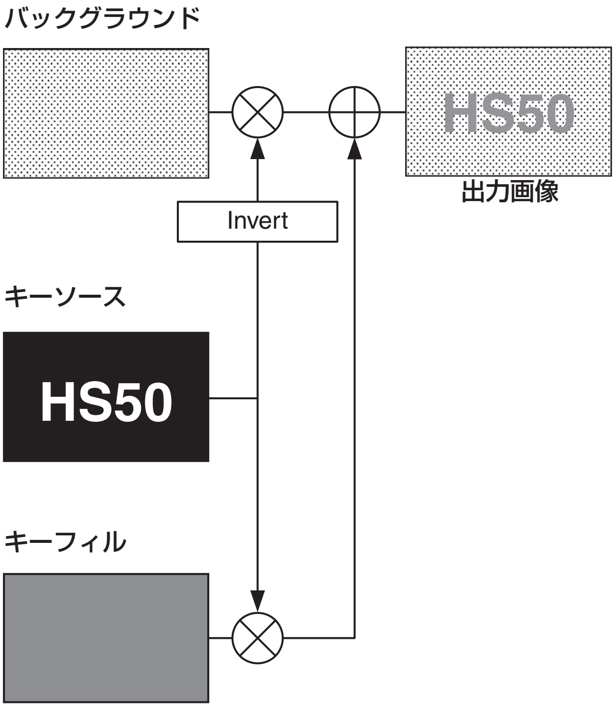
[12] USER/FMEM Menu
　1. USER1

## 1-3. KEY（キー）

### 1-3-1. キー合成について

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。
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＞



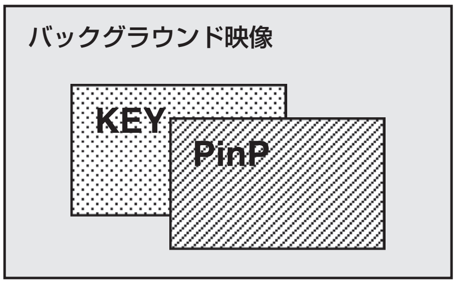

### 1-3-2. PinP と KEY のプライオリティ設定

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）があります。

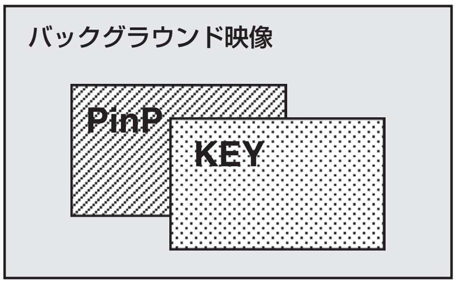
下記のメニュー操作で、表示順序のプライオリティを変更できます。

[13] Operation Menu
4. Key Priority

PinP over KEY




KEY over PinP



# 1. 基本操作

## 1-3-3. キー素材の選択

A バス、および B バスのクロスポイントボタンで、キー素材を選択します。

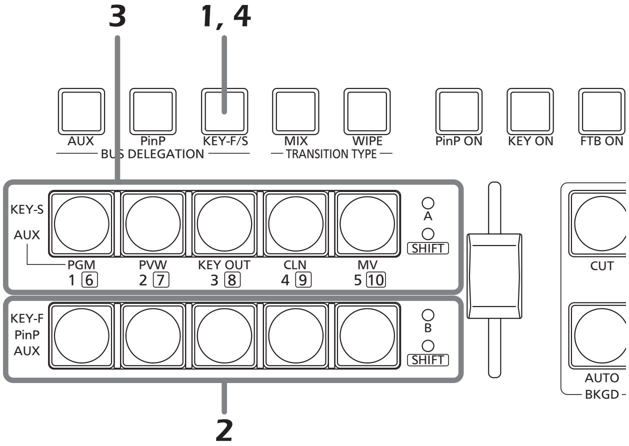
**1** **KEY-F/S ボタンを押して、クロスポイントボタンをキーバス素材の選択モードにする**

KEY-F/S ボタンが点滅します。

**2** **B バスのクロスポイントボタンでキーフィル信号を選択する**

**3** **A バスのクロスポイントボタンでキーソース信号を選択する**

**4** **KEY-F/S ボタンを押してクロスポイントボタンのバス選択モードを解除する**




## 1-3-4. キートランジション

KEY ON ボタンを押すと、設定されたトランジション時間でキーをトランジション（フェードイン）します。

**<トランジション時間の設定>**

[1] TIME/CBGD Menu
　3. KEY Time

- KEY ON ボタンを押しながら OSD/TIME ダイヤルを回しても、トランジション時間を変更できます。
  KEY ON ボタンを長押しすると、OSD メニューに設定時間が表示されますので、表示を確認しながら変更してください。

スライドレバーの操作で、キートランジションを行うこともできます。

**<スライドレバーの操作切り替え>**

[13] Operation Menu
　7. Slide Lever

## 1-3-5. キーのセットアップ

キーのタイプなどを設定することができます。

```
               [4] KEY Setup Menu

 >  1.Key Type          Luminance(ChrmOff)
    2.Fill              Bus
    3.PVW               On
    4.Set Fill Col      White
    5.Adj Fill Col      H    0.0|S    0.0|L 100.0
    6.Edge Type         Off
    7.Edge Direction    -
    8.Edge Width              -
    9.Set Edge Col      Black
   10.Adj Edge Col      H    0.0|S    0.0|L   0.0
```

### ●Key Type

[4] KEY Setup Menu
　1. Key Type

キーのタイプを選択します。

Luminance(ChrmOff)
(ルミナンスキー・クロマオフ / 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。

Luminance(ChrmOn)
(ルミナンスキー・クロマオン / セルフキー)：
　キーフィル信号の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。

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。
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、キーインバートの設定を ON に設定すると、キーのレベルを反転させて使用することができます。

**＜キーインバートの設定＞**

[5] KEY Adjust Menu
　4. Invert

### ●Fill

[4] KEY Setup Menu
　2. Fill

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。

### ●PVW

[4] KEY Setup Menu
　3. PVW

PVW 映像にキー効果を付加した映像を出力して、キーの調整や確認をすることができます。

On：PVW 映像にキー効果を付加した映像を出力します。
Off：PVW 映像にキー効果を付加しない映像を出力します。

### ●Set Fill Col

[4] KEY Setup Menu
　4. Set Fill Col

フィルマットに設定する色を次の中から選びます。

| |
|---|
| White、Yellow、Cyan、Green、Magenta、Red、Blue、Black |

### ●Adj Fill Col

[4] KEY Setup Menu
　5. Adj Fill Col

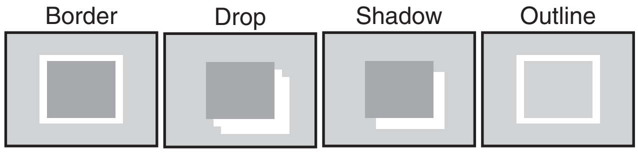
フィルマットに設定した色の色相 (H：Hue)、彩度 (S：Saturation)、輝度 (L：Luminance) を調整します。

## ●Edge Type

[4] KEY Setup Menu
　6. Edge Type

キーに、ボーダーやシャドウなどのエッジを付加します。

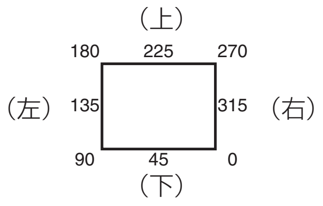
**Off**　：エッジを付加しません。
**Border**：全縁にボーダーを付加します。
**Drop**　：斜め方向のボーダーを付加します。
**Shadow**：シャドウを付加します。
**Outline**：アウトライン（フィルなしのボーダーのみ）を付加します。




## ●Edge Direction

[4] KEY Setup Menu
　7. Edge Direction

「Drop」と「Shadow」を付加する方向（45°単位）を設定します。




## ●Edge Width

[4] KEY Setup Menu
　8. Edge Width

エッジの幅を設定します。

## ●Set Edge Col

[4] KEY Setup Menu
　9. Set Edge Col

エッジに設定する色を次の中から選びます。

White、Yellow、Cyan、Green、Magenta、Red、Blue、Black

## ●Adj Edge Col

[4] KEY Setup Menu
　10. Adj Edge Col

エッジに設定した色の色相（H：Hue）、彩度（S：Saturation）、輝度（L：Luminance）を調整します。

## 1-3-6. キーの調整

キーの抜け具合を調整することができます。

```
        [5] KEY Adjust Menu

 > 1.Clip              0.0
   2.Gain            100.0
   3.Density         100.0
   4.Invert        Off
   5.Mask          Off
   6.Mask Adjust1  L     -|R    -
   7.Mask Adjust2  T     -|B    -
   8.Mask Invert   -
```

### ●Clip

[5] KEY Adjust Menu
1. Clip

ルミナンスキーとリニアキーを作成する基準レベルを設定します。

- キーのタイプでChroma（クロマキー / セルフキー）を選択しているときは、設定できません。

### ●Gain

[5] KEY Adjust Menu
2. Gain

ルミナンスキーとリニアキーの増幅度を設定します。

- キーのタイプでChroma（クロマキー / セルフキー）を選択しているときは、設定できません。

### ●Density

[5] KEY Adjust Menu
3. Density

キーの濃さを調整します。
「0」に設定すると、キーが表示されなくなります。

### ●Invert

[5] KEY Adjust Menu
4. Invert

キーインバートの設定をします。
**On**：内部で生成するキー信号を反転させます。
**Off**：キー信号を反転しません。

### ●Mask

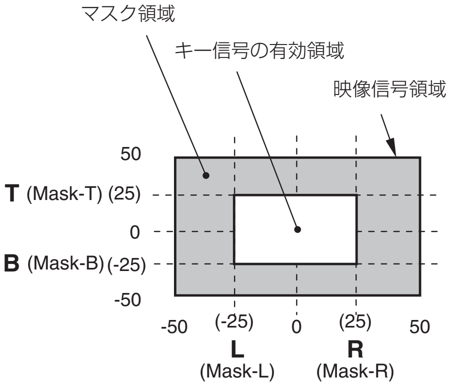
[5] KEY Adjust Menu
5. Mask

マスクを行う方法を設定します。
**On**：「6. Mask Adjust1」と「7. Mask Adjust2」の項目で設定する領域をマスクします。
**Off**：キー信号をマスクしません。

### ●Mask Adjust1、Mask Adjust2

[5] KEY Adjust Menu
6. Mask Adjust1
7. Mask Adjust2

マスクする領域を設定します。
**6. Mask Adjust1 項目：**
左（L：Left）と右（R：Right）を設定します。
**7. Mask Adjust2 項目：**
上（T：Top）と下（B：Bottom）を設定します。




- サブメニューの[5] KEY Adjust Menuを表示しているときは、USERボタンとOSD/TIMEダイヤルでのダイレクト操作が有効になります。
  ⇒基本編「2-5-6. USERボタンとOSD/TIMEダイヤルでのダイレクト操作」参照

**<ダイレクト操作のステータス表示>**

| |
|---|
| U1：Mask-L、U2：Mask-R、<br>U3：Mask-T、U4：Mask-B |

### ●Mask Invert

[5] KEY Adjust Menu
8. Mask Invert

マスク信号の反転を設定します。
**On**：マスク信号を反転させます。
**Off**：マスク信号を反転しません。

## 1-3-7. クロマキーの調整

クロマキーの抜け具合を調整することができます。

```
          [6] ChromaKey Menu

> 1.Marker          Off
  2.Sample          Start
  3.Marker Pos      X     -|Y     -|S     -
  4.Marker Aspect         -
  5.Ref Adjust      H 354.0|S 100.0|L   7.0
  6.Y-Influence         0.0
  7.Radius          H 100.0|S  50.0
  8.Soft                0.0
  9.Cancel              0.0
```

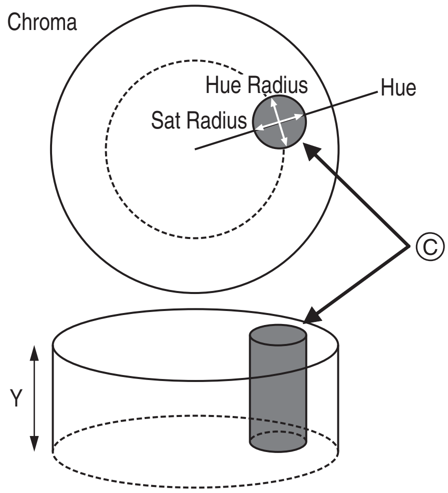
あらかじめ、下記のメニューでキーのタイプに "Chroma" を選択してから調整を行ってください。

- サンプルマーカーをONにしたときは、自動的にキーのタイプに "Chroma" が選択されます。

[4] KEY Setup Menu
　1. Key Type

クロマキーは、特定の色相を基準にしてキー信号を作成します。
例えば、特定の背景色の前に立っている人物の映像から、背景色を検出してキー信号を作成し、別の背景を合成します。

本機では、長方形の枠で指定するエリア方式を採用しており、エリア内の画素のカラーを平均化したものをクロマキーの基準色（キーリファレンス）とし、平均値からの最大偏差値をクロマキー楕円の半径（ラジウス）とします。
クロマ空間のサンプル標本（図中ⓒの部分）に対して忠実なクロマキーの生成が可能です。




楕円型クロマキー

### ■ オートサンプルの実行

バックグラウンドを挿入したい領域を指定し、クロマ成分をサンプリングします。

#### ●Marker

[6] ChromaKey Menu
　1. Marker

サンプルマーカーをONにし、PVW映像にマーカーを表示します。

#### ●Marker Pos

[6] ChromaKey Menu
　3. Marker Pos

サンプルマーカーのX座標、Y座標、サイズを調整します。

#### ●Sample

[6] ChromaKey Menu
　2. Sample

OSD/TIMEダイヤルを押して、サンプルマーカーで選択されているエリアの色相成分をサンプリングします。

- サンプリングが終了すると、PVW映像にクロマキーを合成した映像を出力します。（キーのPVW機能をONにしてください。）

- サンプルマーカーを表示しているときは、USERボタンとOSD/TIMEダイヤルでのダイレクト操作が有効になります。
  ⇒基本編「2-5-6. USERボタンとOSD/TIMEダイヤルでのダイレクト操作」参照

  **<ダイレクト操作のステータス表示>**

| |
|---|
| U1：Pos-X（X座標）、U2：Pos-Y（Y座標）、<br>U3：Size（サイズ）、U4：Aspect（アスペクト比） |

サンプルマーカーを調整したあと、OSD/TIMEダイヤルを押すと、サンプリングが行われます。

## ■ その他のクロマキーの設定

### ●Marker Aspect

[6] ChromaKey Menu
4. Marker Aspect

サンプルマーカーのアスペクト比を変更します。

### ●Ref Adjust

[6] ChromaKey Menu
5. Ref Adjust

サンプルした色からクロマキーの基準にする色を変更することができます。

H（Hue）：
基準にする色相
S（Saturation）：
基準にする色の濃さ
L（Luminance）：
基準にする明るさ

- オートサンプルを行ったあとは、サンプリングされた値が表示されます。

### ●Y-Influence

[6] ChromaKey Menu
6. Y-Influence

Y成分（Luminance）の影響度を設定します。
値が大きいほど影響度が大きくなり、0でY成分が影響しなくなります。

### ●Radius

[6] ChromaKey Menu
7. Radius

抜く色の範囲を設定します。

H（Hue-Radius）：
抜く色相の範囲の大きさ
S（Saturation-Radius）：
抜く彩度の範囲の大きさ

- オートサンプルを行ったあとは、サンプリングされた値が表示されます。

### ●Soft

[6] ChromaKey Menu
8. Soft

抜く色の境界のソフト効果の量を調整します。

### ●Cancel

[6] ChromaKey Menu
9. Cancel

色消し量を調整します。
フィル映像に背景色がかぶっている場合に調整します。

✐メモ✐

**クロマキー調整のコツ**
下記の手順で行うと、クロマキー調整を容易に行うことができます。
① オートサンプルを行って抜く色を決める。
②「7. Radius」項目で、背景色が完全に抜けるように調整する。
③「8. Soft」項目でキー信号の境界を微調整する。

# 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。

### 1-4-1. PinP 素材の選択

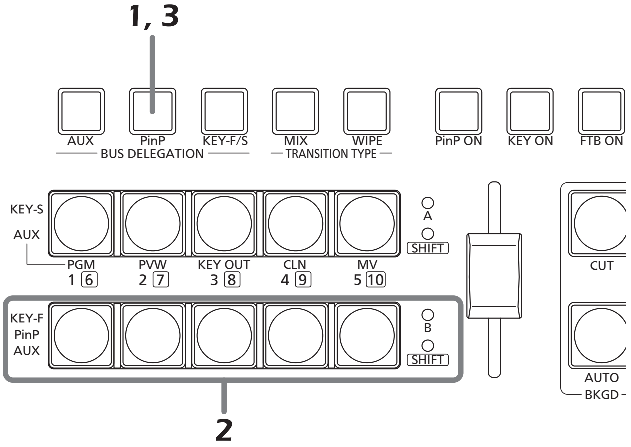
B バスのクロスポイントボタンで PinP 素材を選択します。

**1** **PinP ボタンを押してクロスポイントボタンのバス選択モードにする**

PinP ボタンが点滅します。

**2** **B バスのクロスポイントボタンで PinP 信号を選択する**

**3** **PinP ボタンを押してクロスポイントボタンのバス選択モードを解除する**




### 1-4-2. PinP のトランジション

PinP ON ボタンを押すと、設定されたトランジション時間で PinP 映像をトランジション（フェードイン）します。

**＜トランジション時間の設定＞**

[1] TIME/CBGD Menu
　2. PinP Time

- PinP ボタンを押しながら OSD/TIME ダイヤルを回しても、トランジション時間を変更できます。
  PinP ボタンを長押しすると、OSD メニューに設定時間が表示されますので、表示を確認しながら変更してください。

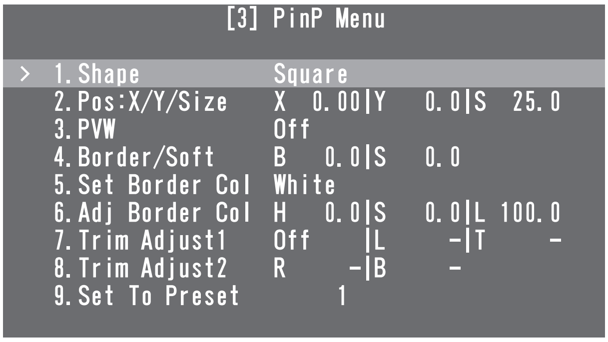
スライドレバーの操作で、PinP トランジションを行うこともできます。

**＜スライドレバーの操作切り替え＞**

[13] Operation Menu
　7. Slide Lever

## 1-4-3. PinP の設定

PinP映像の設定を行うことができます。




### ●Shape

[3] PinP Menu
1. Shape

PinP映像を合成するときの形を次の中から選びます。

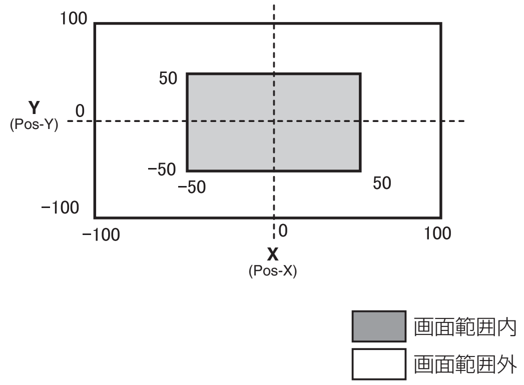
| PinPの形 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Square | Circle | Heart | Flower | Star |

### ●Pos:X/Y/Size

[3] PinP Menu
2. Pos:X/Y/Size

PinP映像の中心位置（X:X座標、Y:Y座標）とサイズ（S）を調整します。

**<X座標、Y座標の設定範囲>**




- サブメニューの[3] PinP Menuを表示しているときは、USERボタンとOSD/TIMEダイヤルでのダイレクト操作が有効になります。
  ⇒基本編「2-5-6. USERボタンとOSD/TIMEダイヤルでのダイレクト操作」参照

**<ダイレクト操作のステータス表示>**

| |
|---|
| U1：Pos-X（X座標）、U2：Pos-Y（Y座標）、U3：Size（サイズ）、U4：－ |

**ご注意**
PinP素材にDot by Dotモードを設定している場合は、サイズを変更することができません。

### ●PVW

[3] PinP Menu
3. PVW

PVW映像にPinP映像を出力する設定ができます。

### ●Border Width

[3] PinP Menu
4. Border/Soft

[B：ボーダー]
PinP映像のボーダー幅を設定します。
- ボーダー効果を付加しない場合は、“0.0” に設定してください。

[S：ソフト]
PinP映像のソフト効果の量を設定します。

### ●Set Border Col

[3] PinP Menu
5. Set Border Col

PinP映像のボーダーに設定する色を次の中から選びます。

| |
|---|
| White、Yellow、Cyan、Green、Magenta、Red、Blue、Black |

### ●Adj Border Col

[3] PinP Menu
6. Adj Border Col

PinP映像のボーダーに設定した色の色相（H：Hue）、彩度（S:Saturation）、輝度（L:Luminance）を調整します。

# 1. 基本操作

## ●Trim Adjust1、Trim Adjust2

[3] PinP Menu
　7. Trim Adjust1
　8. Trim Adjust2

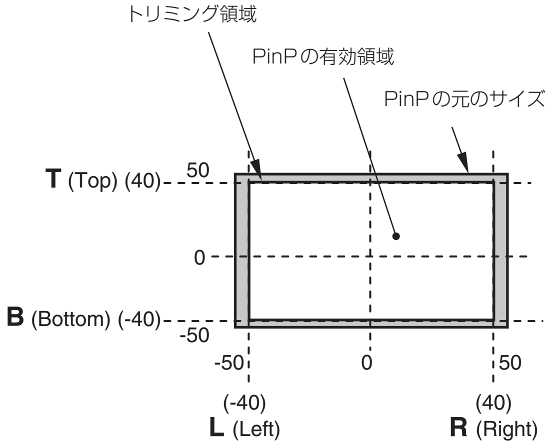
「7. Trim Adjust1」と「8. Trim Adjust2」項目で、PinP映像をトリミングする方法とトリミング領域を設定します。

**＜モードの設定＞**

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：「7. Trim Adjust1」と「8. Trim Adjust2」の項目で設定した領域でトリミングします。

**＜領域の設定＞**

トリミング領域の左（L：Left）、上（T：Top）、右（R：Right）、下（B：Bottom）の値を設定します。




## ●Set To Preset

[3] PinP Menu
　9. Set To Preset

PinP映像の設定を、4件までプリセットメモリーに登録することができます。

**＜プリセットメモリーの登録＞**

1～4を選択してOSD/TIMEダイヤルを押すと、選択したプリセット番号に、現在設定している状態が登録されます。

**＜登録できる内容＞**

- 合成するときの形
- 映像の位置（X、Y）
- 映像のサイズ
- ボーダー幅
- ボーダーの色
- ソフト効果の量
- トリミングの設定

**＜プリセットメモリーの再生＞**

登録した設定は、USERボタンで再生することができます。

- あらかじめ、下記のメニュー操作で「PinP Preset」を選択して、USERボタンにアサインされている必要があります。

[12] USER/FMEM Menu
　1. USER1

### 1-4-4. 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/CBGD Menu
#### 7. PinP BUS Trans

トランジション時間の設定とバストランジション機能の有効／無効を設定します。

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。

## 1-4-5. エフェクトディゾルブ

PinP映像の設定を登録したプリセットメモリーをUSERボタンで再生するときに、効果の切り替えをスムーズに変化させることができます。

- あらかじめ、下記のメニューでトランジション時間の設定とエフェクトディゾルブの有効／無効を設定しておいてください。

[1] TIME/CBGD Menu
8. PinP EFFDSLV

<エフェクトディゾルブの対象項目>

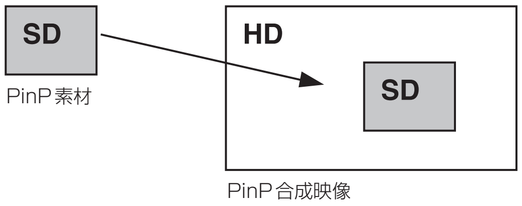
- 映像の位置（X、Y）
- 映像のサイズ
- ボーダー幅
- ボーダーの色
- ソフト効果の量
- トリミング領域の設定値
（Manualモードで設定した値）

## 1-4-6. Dot by Dotモードの併用

本機のビデオフォーマットが1080/59.94i、または1080/50iに設定されているときに、垂直周波数が同じSDフォーマットの映像（480/59.94i、または576/50i）をPinPの素材として選択します。その素材を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。

[10] Input Menu
1. Mode

Normal：システムフォーマットに合致した入力信号が有効になります。
DbyD：Dot by Dotモード（等倍の映像）で合成します。



# 1. 基本操作

## 1-5. FTB（フェードトゥブラック）

FTB ON ボタンを押すと、設定されたトランジション時間で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行います。

**<トランジション時間の設定>**

[1] TIME/CBGD Menu
4. FTB Time

**<画像の選択>**

[1] TIME/CBGD Menu
5. FTB Source

フェードアウトするときの画面は、下記の映像から選択することができます。

| FMEM1、FMEM2、CBGD、White、Black |
|---|

- FTB ON ボタンを押しながら OSD/TIME ダイヤルを回しても、トランジション時間を変更できます。
  FTB ON ボタンを長押しすると、OSD メニューに設定時間が表示されますので、表示を確認しながら変更してください。

## 1-6. 内蔵カラー信号

バスで使用するバックグラウンドの色を設定します。

### ●CBGD Color

[1] TIME/CBGD Menu
9. Set CBGD Col

バックグラウンド映像に設定する色を次の中から選びます。

| White、Yellow、Cyan、Green、Magenta、Red、Blue、Black |
|---|

### ●Color Adjust

[1] TIME/CBGD Menu
10. Adj CBGD Col

バックグラウンド映像に設定した色の色相 (H：Hue)、彩度 (S：Saturation)、輝度 (L：Luminance) を調整します。

## 1-7. AUX 出力の切り替え

### 1-7-1. AUX バス素材の選択

A バス、および B バスのクロスポイントボタンで、AUX 出力素材を選択します。

**1** **AUX ボタンを押して、クロスポイントボタンを AUX バス素材の選択モードにする**

AUX ボタンが点滅します。

**2** **A バス、または B バスのクロスポイントボタンで素材を選択する**

**[A バスクロスポイントボタン]**

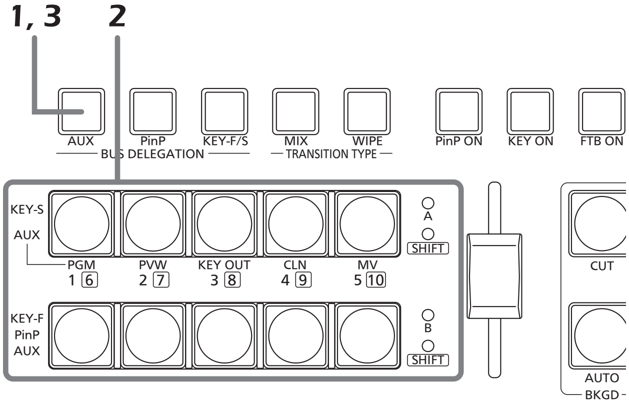
[1] ～ [5] を押すと、PGM、PVW、KEY OUT、CLN、MV がそれぞれ選択されます。

**[B バスクロスポイントボタン]**

[1] ～ [5] を押すと、XPT1 ～ 5 にアサインされた素材が選択されます。

SHIFT ボタンを押しながら [1] ～ [5] を押すと、XPT6 ～ 10 にアサインされた素材が選択されます。

**3** **AUX ボタンを押してクロスポイントボタンのバス選択モードを解除する**




### 1-7-2. AUX 素材間のトランジション

AUX 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）

**[1] TIME/CBGD Menu**
**6. AUX BUS Trans**

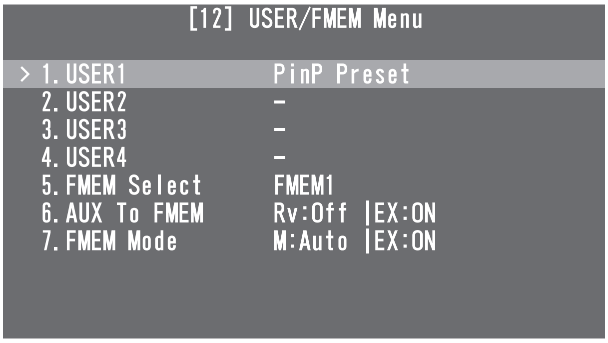
トランジション時間の設定とバストランジション機能の有効／無効を設定します。

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

## 1-8. USER ボタンの設定

USER 1[3] ボタンとUSER 2[4] ボタンに、メニュー項目の機能をアサインして使用することができます。
USER1 ～ USER4の４つまでアサインできます。




USER 1ボタンには[USER1]と[USER3]に登録した機能がアサインされ、USER 2ボタンには[USER2]と[USER4]に登録した機能がアサインされます。
SHIFTボタンを押している間は、[USER3]、または[USER4]に登録した機能が選択できます。
アサインされた機能が有効なときは点灯し、無効なときは消灯します。
USERボタンを押すごとに、機能の有効／無効が切り替わります。

USERボタン（USER 1、USER 2）にアサインされる機能は下記のとおりです。

| No. | 項目 | 機能 |
|---|---|---|
| 1 | PinP Preset | [USER1]のみに設定できます。<br>設定すると[USER1] ～ [USER4]すべてが、PinPプリセットメモリーの再生用になります。 |
| 2 | WIPE Preset | [USER1]のみに設定できます。<br>設定すると[USER1] ～ [USER4]すべてが、WIPEプリセットメモリーの再生用になります。 |
| 3 | PinP PVW | PVW映像にPinP映像を出力します。 |
| 4 | KEY PVW | PVW映像にKEYを出力します。 |
| 5 | GPI Input | GPI入力の有効／無効 |
| 6 | GPI Output | GPI出力の有効／無効 |
| 7 | CamCont Link | AW-RP50とのリンク制御ON/OFF |
| 8 | AUX Transition | AUXトランジションの有効／無効 |
| 9 | PinP Transition | PinPトランジションの有効／無効 |
| 10 | EFFDSLV | エフェクトディゾルブの有効／無効 |
| 11 | StrFMEM1 | フレームメモリー（FMEM1）へAUXバスの映像を取り込みます。 |
| 12 | StrFMEM2 | フレームメモリー（FMEM2）へAUXバスの映像を取り込みます。 |
| 13 | No Asign | アサイン無し |

USERボタンに機能がアサインされていても、下記の状態では、アサインされた機能が無効になり、USERボタンとOSD/TIMEダイヤルでのダイレクト操作が有効になります。

- クロマキーマーカーを表示しているとき
- サブメニュー [2] WIPE Menuを表示しているとき
- サブメニュー [3] PinP Menuを表示しているとき
- サブメニュー [5] KEY Adjust Menuを表示しているとき

⇒基本編「2-5-6. USERボタンとOSD/TIMEダイヤルでのダイレクト操作」参照

## 1-9. フレームメモリー

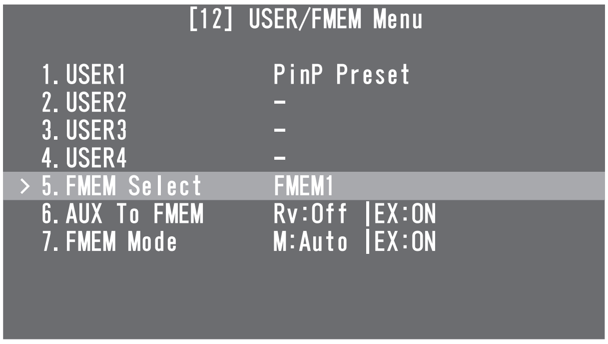
本機に内蔵されている２つのフレームメモリーに、静止画を保存して使用することができます。
フレームメモリーに静止画を転送する場合は、AUXバスまたはコンピューターから行います。

- コンピューターとのデータ転送機能は、「6. コンピューターとの接続」を参照ください。

フレームメモリーの画像は、クロスポイントボタンにFMEM1、FMEM2をアサインすることでバスの映像として使用することができます。
⇒「1-1-3. クロスポイントのアサイン」参照
またFTB（フェードトゥブラック）を行うときに、黒画面の代わりにフレームメモリーの画像を使用することもできます。
フレームメモリーの画像を本機に内蔵されている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。

### 1-9-1. AUX バスからの転送

フレームメモリーの設定をすることができます。




**[12] USER/FMEM Menu**
**5. FMEM Select**

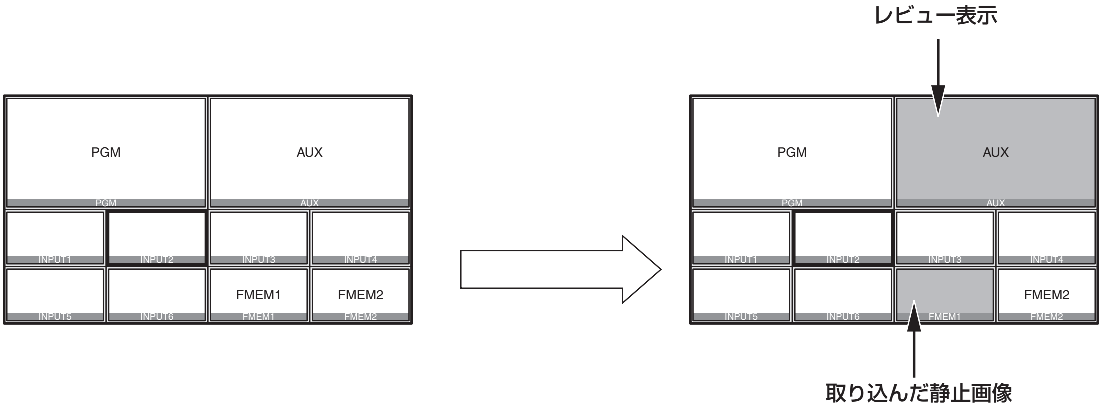
保存するフレームメモリーの番号をFMEM1、FMEM2から選択します。

**[12] USER/FMEM Menu**
**6. AUX To FMEM**

Rv（Review）：
レビュー表示を行う設定をします。

| | |
|---|---|
| On ： | 画像を取り込んだ後、AUXバスに選択したフレームメモリー（FMEM1 ～ FMEM2）の映像を約２秒間表示します。レビュー表示中でも、次の画像を取り込むことが可能です。 |
| Off ： | レビュー表示を行いません。 |

EX（Execute）：
OSD/TIMEダイヤルを押すと、フレームメモリーに静止画像を取り込みます。




- AUXバスでMV（マルチビューディスプレイ）を選択しても、下記の情報はフレームメモリーに保存されません。

| |
|---|
| マルチビューディスプレイの枠、素材名、タリー情報、オーディオレベルメーター |

## 1-9-2. フラッシュメモリーへの保存

フレームメモリーの画像を本機に内蔵されている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、フレームメモリー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。

[12] USER/FMEM Menu
7. FMEM Mode

M（Mode）：
画像データをフラッシュメモリー領域に保存する方法を設定します。

| | |
|---|---|
| Auto | ：自動的に保存します。 |
| Manu | ：手動で保存します。 |

EX（Execute）：
OSD/TIME ダイヤルを押すと、フレームメモリーの画像データが、フラッシュメモリー領域に保存されます。
- M（Mode）で「Manu」を選択しているときに有効になります。

**ご注意**
フラッシュメモリー領域に書き込みを行っているときは、OSD メニューに書き込み中のメッセージを表示します。
メッセージが表示されているときは、電源を切らないでください。

# 2. 入出力信号の設定

## 2-1. 入力信号の設定

SDI IN 1端子～ SDI IN 4端子はSDI信号の入力端子、DVI IN端子はDVI-D信号の入力端子です。
入力すべてにフレームシンクロナイザーを内蔵していますので、非同期の映像信号をショックなく切り替えることができます。

＜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 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | Mode | Name Type | Name | Freeze Select | Freeze |
| | 2-1-1 | 2-1-2 | 2-1-3 | 2-1-4 | 2-1-5 |
| SDI IN 1、SDI IN 2 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| SDI IN 3、SDI IN 4 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| DVI IN | — | ✓ | ✓ | — | ✓ |

| 入力端子 | 設定メニューと本書の項目 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | VPrc | UC | DVI-IN スケーリング | DVI-IN 情報表示 |
| | 2-1-6 | 2-1-7 | 2-1-8 | 2-1-9 |
| SDI IN 1、SDI IN 2 | ✓ | — | — | — |
| SDI IN 3、SDI IN 4 | ✓ | ✓ | — | — |
| DVI IN | — | — | ✓ | ✓ |

✓：有効、—：無効

入力信号の設定は、OSDメニューで[10] Input Menuを表示させ、設定したい入力信号を選択します。

```
             [10] Input Menu

> 1.SDI-IN1 ( INPUT1   )
  2.SDI-IN2 ( INPUT2   )
  3.SDI-IN3 ( INPUT3   )
  4.SDI-IN4 ( INPUT4   )
  5.DVI-IN  ( INPUT5   )
```

選択した入力信号によって、下記のようなメニュー表示に切り替わります。
メニュータイトルは、「Input Menu/入力端子（素材名）」になります。
「（素材名）」の部分には、後述の「4. Name Type」項目と「5. Name」項目で設定した内容が表示されます。

SDI-IN1、SDI-IN2：

```
  [10.1] Input Menu/SDI-IN1 ( INPUT1   )

>  1.Mode            Normal
   2.Freeze Select   Frame
   3.Freeze          Off
   4.Name Type       Default
   5.Name            INPUT1
   6.VPrc/YGain/Ped  Off    |Y     -|P     -
   7.VPrc:CGain/Hue  C     -|H     -
```

SDI-IN3、SDI-IN4：

```
  [10.3] Input Menu/SDI-IN3 ( INPUT3   )

>  1.Mode            Normal
   2.Freeze Select   Frame
   3.Freeze          Off
   4.Name Type       Default
   5.Name            INPUT3
   6.VPrc/YGain/Ped  Off    |Y     -|P     -
   7.VPrc:CGain/Hue  C     -|H     -
   8.UC:Scale/ECPos  -      |-
   9.UC:Size         S     -
  10.UC:Mvdet/Sharp  M     -|S     -
```

DVI-IN：

```
  [10.5] Input Menu/DVI-IN ( INPUT5   )

   1.Freeze          Off
   2.Name Type       Default
   3.Name            INPUT5
   4.Scale           Fit-V
 - - - - - -<DVI-IN Status>- - - - - - -
     Size            -
     H-Freq          -
     V-Freq          -
     Dot Clock       -
```

以下、各メニュー項目の設定について説明します。

# 2. 入出力信号の設定

## 2-1-1. 入力モードの設定

[10.1] Input Menu/SDI-IN1
1. Mode

[10.2] Input Menu/SDI-IN2
1. Mode

[10.3] Input Menu/SDI-IN3
1. Mode

[10.4] Input Menu/SDI-IN4
1. Mode

SDI-IN1とSDI-IN2では、「Normal」と「DbyD」の設定が可能です。
SDI-IN3とSDI-IN4には、UC（アップコンバーター）機能が搭載されているため、「Normal」、「UC」、「DbyD」、「Auto」の設定が可能です。

本機のビデオフォーマットが1080/59.94i、720/59.94p、または1080/50iに設定されている場合にのみ、入力端子ごとにモードを設定します。
他のビデオフォーマットに設定されている場合は、常に「Normal」の設定になります。

Normal：
本機のビデオフォーマットと合致した入力信号が有効になります。

DbyD：
本機のビデオ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。
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。
- 本機のビデオフォーマットが1080iの場合のみ、設定することが可能です。

UC：
本機のビデオ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：
本機のビデオ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、ビデオフォーマットがHDに設定されている場合は、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ときに映像が乱れる場合があります。

## 2-1-2. 素材名のタイプの設定

[10.1] Input Menu/SDI-IN1
4. Name Type

[10.2] Input Menu/SDI-IN2
4. Name Type

[10.3] Input Menu/SDI-IN3
4. Name Type

[10.4] Input Menu/SDI-IN4
4. Name Type

[10.5] Input Menu/DVI-IN
2. Name Type

各端子に入力される信号に、素材名を付けるときのタイプを設定します。

Default：
デフォルトの設定（INPUT1 ～ INPUT5）になります。

Preset：
あらかじめ用意されている素材名を使って設定します。
素材名の設定は、「Name」項目で行います。

User：
10文字以内で素材名を設定します。
実際の素材名の設定は、「Name」項目で設定します。

CAM Name：
AW-RP50とIP接続しているとき、AW-RP50が取得したリモートカメラの名称を素材名として設定します。

### 2-1-3. 素材名の設定

[10.1] Input Menu/SDI-IN1
5. Name

[10.2] Input Menu/SDI-IN2
5. Name

[10.3] Input Menu/SDI-IN3
5. Name

[10.4] Input Menu/SDI-IN4
5. Name

[10.5] Input Menu/DVI-IN
3. Name

素材名を設定します。
素材名のタイプが、「Preset」、または「User」のときは、素材名を設定することができます。

- 素材名のタイプが、「Default」、または「CAM Name」のときには、素材名を表示するだけになります。

**Preset時**

**"種類＋番号" 形式で素材名を設定します。**

種類 ： CAM、C、CG、CGV、CGK、PC、V、VTR、VCR
番号 ： 1 ～ 9

素材名のタイプが「Preset」のとき、「Name」項目は下記のように表示されます。

3. Name >CG | 1

**素材名の設定方法：**
OSD/TIMEダイヤルを押して、素材の種類を選択する位置に点滅部分を移動させます。
OSD/TIMEダイヤルを回して素材の種類を選択します。
OSD/TIMEダイヤルを押すと、点滅部分が番号を選択する位置に移動するので、OSD/TIMEダイヤルを回して番号を選択します。

**User時**

**10文字以内（アスキーコード表記可能な英数字、記号）で自由に素材名を設定します。**

素材名のタイプが「User」のとき、「Name」項目は下記のように表示されます。

3. Name >

**素材名の設定方法：**
素材名は、1文字ずつ設定します。
OSD/TIMEダイヤルを回して、文字入力位置に点滅部分を移動し、OSD/TIMEダイヤルを押します。
次に、OSD/TIMEダイヤルを回して文字を選択し、OSD/TIMEダイヤルを押して決定します。

### 2-1-4. フリーズ方法の設定

[10.1] Input Menu/SDI-IN1
2. Freeze Select

[10.2] Input Menu/SDI-IN2
2. Freeze Select

[10.3] Input Menu/SDI-IN3
2. Freeze Select

[10.4] Input Menu/SDI-IN4
2. Freeze Select

SDI入力信号の映像に対して、フリーズ（静止）させるときの単位を選択します。

**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、斜めの線や動きのある部分がギザギザに見えます。

# 2. 入出力信号の設定

## 2-1-5. 入力映像のフリーズと解除

[10.1] Input Menu/SDI-IN1
3. Freeze

[10.2] Input Menu/SDI-IN2
3. Freeze

[10.3] Input Menu/SDI-IN3
3. Freeze

[10.4] Input Menu/SDI-IN4
3. Freeze

[10.5] Input Menu/DVI-IN
1. Freeze

入力信号の映像に対して、フリーズと解除を行います。

On ： フリーズします。

Off ： フリーズを解除します。

● フリーズした映像の入力信号をマルチビューディスプレイに表示すると、その素材名の先頭に "F" マークが表示されます。

## 2-1-6. 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。

映像ごとに色調を変更することができます。

「VPrc/YGain/Ped」項目と「VPrc:CGain/Hue」項目で変更します。

| | | |
|---|---|---|
| VPrc/YGain/Ped | VPrc | ビデオプロセスの有効／無効を設定します。<br>On：有効<br>Off：無効 |
| | YGain | Y 信号のゲインの値を設定します。<br>0.0 ～ 200.0 |
| | Ped | ペデスタルレベルの値を設定します。<br>-20.0 ～ 20.0 |
| VPrc:CGain/Hue | CGain | 彩度（Saturation）のゲイン値を設定します。<br>0.0 ～ 200.0 |
| | Hue | 色相（Hue）の変化量を設定します。<br>0.0 ～ 359.9 |

## 2-1-7. アップコンバーターの設定

本機には、アップコンバーター機能が搭載されています。アップコンバーターの設定は、SDI-IN3 と SDI-IN4 で行います。

[10.3] Input Menu/SDI-IN3
8. UC:Scale/ECPos

[10.4] Input Menu/SDI-IN4
8. UC:Scale/ECPos

Scale ： スケーリング方法として「SQ」、「EC」、「LB」のいずれかを設定します。

| | |
|---|---|
| SQ<br>（スクィーズ） | 上下左右ともに画面いっぱいに拡大します。 |
| EC<br>（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。 |
| LB<br>（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。 |

ECPos ： 映像位置の微調整を行います。Scale で「EC」（エッジクロップ）を選択したときのみに設定します。

| | |
|---|---|
| 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。 |

[10.3] Input Menu/SDI-IN3
9. UC:Size

[10.4] Input Menu/SDI-IN4
9. UC:Size

100 ～ 110 % でアップコンバートした入力映像のサイズを調整します。

[10.3] Input Menu/SDI-IN3
10. UC:Mvdet/Sharp

[10.4] Input Menu/SDI-IN4
10. UC:Mvdet/Sharp

Mvdet：映像の動き検出感度を設定します。

1←→2←→3←→4←→5
静止画寄り　標準　動画寄り

Sharp：映像のエッジの強弱を設定します。

1←→2←→3←→4←→5
エッジ強調弱め　標準　エッジ強調強め

## 2-1-8. 入力映像のスケーリング設定

[10.5] Input Menu/DVI-IN
4. Scale

DVI-D 入力信号の映像に対して、スケーリングを設定します。
入力が可能な映像の解像度は、下記の通りです。

**対応解像度**

| | |
|---|---|
| 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 |

下記の中から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。<br>● アスペクト比は維持されません。<br>● 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、次ページの「DVI 入力のスケーリングサイズ一覧」を参照してください。

# 2. 入出力信号の設定

●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 1920 × 1080 | HD/720P 1280 × 720 | SD/NTSC 720 × 487 | SD/PAL 720 × 576 |
|---|---|---|---|---|---|
| XGA 1024 × 768 | Fit-V | 1440 1080 | 960 720 | 720 487 | 720 576 |
| | Fit-H | | | 720 487 | 720 576 |
| | FULL | 1920 1080 | 1280 720 | 720 487 | 720 576 |
| SXGA 1280 × 1024 | Fit-V | 1350 1080 | 900 720 | 675 487 | 675 576 |
| | Fit-H | | | | |
| | FULL | 1920 1080 | 1280 720 | 720 487 | 720 576 |
| 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. 入出力信号の設定

| DVI フォーマット | モード | HD/1080i 1920 × 1080 | HD/720P 1280 × 720 | SD/NTSC 720 × 487 | SD/PAL 720 × 576 |
|---|---|---|---|---|---|
| WSXGA+ 1680 × 1050 | Fit-V | 1728 1080 | 1152 720 | | |
| | Fit-H | | | | |
| | FULL | 1920 1080 | 1280 720 | 720 487 | 720 576 |
| UXGA 1600 × 1200 | Fit-V | 1440 1080 | 960 720 | 720 487 | 720 576 |
| | Fit-H | | | 720 487 | 720 576 |
| | FULL | 1920 1080 | 1280 720 | 720 487 | 720 576 |
| WUXGA 1920 × 1200 | Fit-V | 1728 1080 | 1152 720 | | |
| | Fit-H | | | | |
| | FULL | 1920 1080 | 1280 720 | 720 487 | 720 576 |

：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

## 2-1-9. 入力映像の情報表示

[10.5] Input Menu/DVI-IN
Size

[10.5] Input Menu/DVI-IN
H-Freq

[10.5] Input Menu/DVI-IN
V-Freq

[10.5] Input Menu/DVI-IN
Dot Clock

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。

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

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>

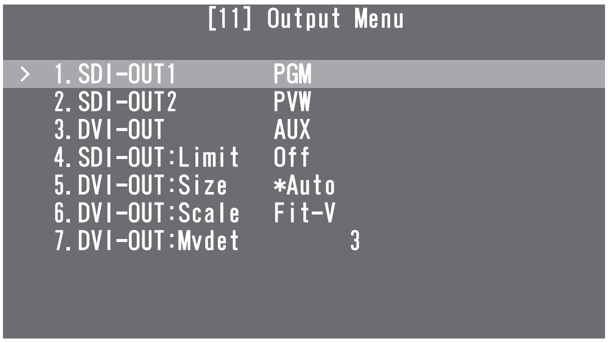
| 入力映像信号 | | | ドットクロック (MHz) | 周波数 | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 水平 (kHz) | 垂直 (Hz) |
| XGA | 1024 × 768 | デジタル | 65.0 | 48.36 | 60.00 |
| WXGA | 1280 × 768 | デジタル | 79.5 | 47.78 | 59.87 |
| SXGA | 1280 × 1024 | デジタル | 108.0 | 63.98 | 60.02 |
| WSXGA+ | 1680 × 1050 | デジタル | 148.3 | 65.29 | 59.95 |
| WUXGA | 1920 × 1200 | デジタル | 154.0 | 74.04 | 59.95 |
| UXGA | 1600 × 1200 | デジタル | 162.0 | 75.00 | 60.00 |
| 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 |

- 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

## 2-2. 出力信号の設定

SDI OUT 1、SDI OUT 2、DVI-D OUTの3系統からの出力が可能です。
出力信号の設定は、OSDメニューの[11] Output Menuで行います。




### 2-2-1. 出力信号のアサイン

[11] Output Menu
1. SDI-OUT1

[11] Output Menu
2. SDI-OUT2

[11] Output Menu
3. DVI-OUT

下記のアサインが可能です。

| | |
|---|---|
| PGM | スイッチャーの本線出力です。<br>ワイプ、ミックス、キー、PinPなど、効果を付加した映像を出力します。 |
| PVW | 次の操作を事前に確認できるPVW映像を出力します。 |
| CLN | クリーン信号（PGM信号からキーとPinPを除いた映像）を出力します。 |
| AUX | AUXバスで選択された信号を出力します。 |
| MV | マルチビューディスプレイ信号を出力します。 |
| KEY OUT | キー信号を出力します。 |

**ご注意**
SDI OUT 1端子（SDI-OUT1）からの出力には、マルチビューディスプレイの枠が表示されません。

### 2-2-2. 色領域の設定

[11] Output Menu
4. SDI-OUT:Limit

SDI出力信号の映像に対して、色の領域を設定します。

| | |
|---|---|
| Off | 色の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。 |

### 2-2-3. DVI-D出力信号の設定

DVI-D出力信号の映像に対して、下記の設定を行います。

[11] Output Menu
5. DVI-OUT:Size

出力する解像度を設定します。
対応する解像度は下記の通りです。

**対応解像度**

| | |
|---|---|
| Auto | DVI信号により出力先の機器情報を収集し、最適な解像度で出力します。<br>● 垂直周波数は60 Hzになり、最大解像度はWUXGAになります。 |
| XGA | 1024×768 |
| WXGA | 1280×768 |
| SXGA | 1280×1024 |
| WSXGA+ | 1680×1050 |
| UXGA | 1600×1200 |
| WUXGA | 1920×1200 |
| 1080/59.94p | 1920×1080 |
| 1080/50p | 1920×1080 |

# 2. 入出力信号の設定

### [11] Output Menu
### 6. DVI-OUT:Scale

下記の中から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。<br>● 映像の無い部分には、黒の映像を挿入します。<br>● 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。<br>● 映像の無い部分には黒の映像を挿入します。<br>● 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。<br>● アスペクト比は維持されません。<br>● 上下左右の拡大縮小率は異なります。 |

### [11] Output Menu
### 7. DVI-OUT:Mvdet

動画の動き検出感度を設定します。

1←→2←→3←→4←→5
静止画寄り　標準　動画寄り

# 3. マルチビューディスプレイの設定

外部モニターの画面を分割し、各入力映像、プログラム映像などを配置して表示することができます。

## 3-1. 画面のレイアウト

マルチビューディスプレイのレイアウトは、OSDメニューの[7] MultiView Pattern Menuで行います。

```
          [7] MultiView Pattern Menu

 >  1.Split              10-aSplit
    2.Pos1 Source        PGM
    3.Pos2 Source        PVW
    4.Pos3 Source        SDI-IN1 ( INPUT1   )
    5.Pos4 Source        SDI-IN2 ( INPUT2   )
    6.Pos5 Source        SDI-IN3 ( INPUT3   )
    7.Pos6 Source        SDI-IN4 ( INPUT4   )
    8.Pos7 Source        DVI-IN  ( INPUT5   )
    9.Pos8 Source        FMEM1
   10.Pos9 Source        FMEM2
   11.Pos10 Source       AUX
```

### [7] MultiView Pattern Menu
### 1. Split

分割画面のレイアウトは、下記８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 |

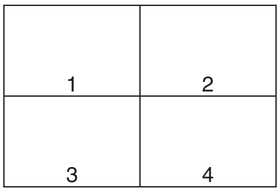
### [7] MultiView Pattern Menu
### 2. Pos1 Source ～ 11. Pos10 Source

分割画面の１～１0に表示する信号を設定します。

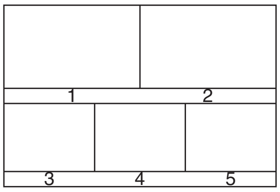
| | | | |
|---|---|---|---|
| SDI-IN1 ～4（素材名） | | DVI-IN（素材名） | |
| CBGD | FMEM1 | FMEM2 | PGM |
| PVW | | KEY OUT | AUX |

- 「1. Split」項目の設定により、「6. Pos5 Source」～「11. Pos10 Source」の項目が表示されない場合があります。

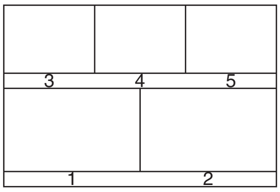
＜分割画面のレイアウト＞



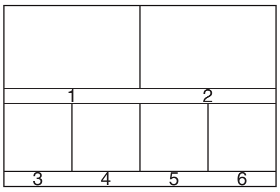
4Split



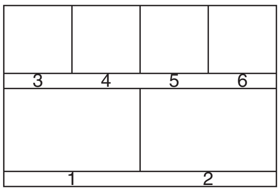
5-aSplit



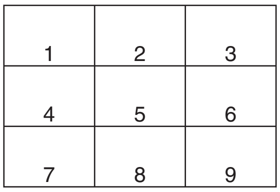
5-bSplit



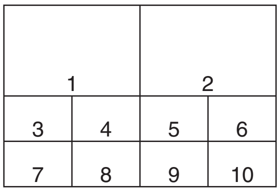
6-aSplit



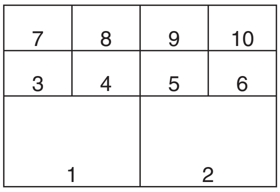
6-bSplit



9Split



10-aSplit

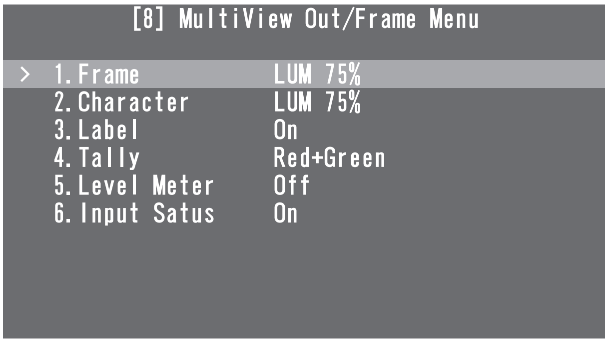


10-bSplit

# 3. マルチビューディスプレイの設定

## 3-2. 分割枠と文字の設定

分割画面の枠、文字の輝度と背景の設定を行います。
これらの設定は、OSD メニューの [8] MultiView Out/Frame Menu から行います。




**ご注意**
マルチビューディスプレイの枠にOSD メニューの一部が重なる場合は、分割画面の枠や文字が表示されません。

[8] MultiView Out/Frame Menu
1. Frame

分割枠の輝度および分割枠の表示を設定します。

LUM（0%、25%、50%、75%、100%）：
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。

[8] MultiView Out/Frame Menu
2. Character

文字の輝度および文字の表示を設定します。

LUM（0%、25%、50%、75%、100%）：
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。

[8] MultiView Out/Frame Menu
3. Label

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。

## 3-3. タリー表示の設定

分割画面の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。
グリーンタリーは、PST バスで選択されている素材を表示します。
枠が表示されている場合は、枠にレッドタリーもしくはグリーンタリーが表示されます。
枠が非表示の場合は、素材名の左右にレッドタリー、またはグリーンタリーが表示されます。

[8] MultiView Out/Frame Menu
4. Tally

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タ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。

- 本機のTALLY/GPI 端子からは、レッドタリーの信号が出力されます。
- 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、グリーンタリーを表示します。
ただし、下記のメニューでFMEM1、FMEM2、CBGD のいずれかを設定している場合は、レッドタリーが表示されます。

[1] TIME/CBGD Menu
5. FTB Source

## 3-4. 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

[8] MultiView Out/Frame Menu
5. Level Meter

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。

## 3-5. 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。

**カメラアイコン “”：**
AW-RP50 で制御しているリモートカメラからの信号が入力されているとき。
- 本機と AW-RP50 がリンクしているときのみに表示されます。

[8] MultiView Out/Frame Menu
6. Input Status

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。

# 4. システムの設定

## 4-1. システムメニューの設定

### 4-1-1. ビデオフォーマットの設定

本機のビデオフォーマットを設定します。

```
[14] SYSTEM Menu

>  1.Format          *1080/59.94i
   2.HiResMV         -
   3.16:9SQ          -
   4.AUX Anci        Off
   5.PGM Anci        Off
   6.PVW Anci        Off
   7.MV Anci         Off
   8.Initial         No
   9.IP Address        192.  168.    0.    8
  10.Subnet Mask       255.  255.  255.    0
  11.Gateway           192.  168.    0.    1
```

**ご注意**

[14] SYSTEM Menuは、下記のメニューで「Locked」が設定されていると、設定を変更することができません。

[13] Operation Menu
　11. SYSTEM Menu

#### [14] SYSTEM Menu
#### 1. Format

下記の対応フォーマットから選択します。

**対応フォーマット**

| | |
|---|---|
| 1080/59.94i | 1080/50i |
| 720/59.94p | 720/50p |
| 1080/24PsF | 1080/23.98PsF |
| 480/59.94i | 576/50i |

**<ビデオフォーマットを指定してシステムを起動する方法>**

電源が入っていない状態から、ビデオフォーマットを指定してシステムを起動することができます。
下記表のビデオフォーマットに対応したボタンを押した状態でPOWERスイッチをONにしてください。

| 同時に押すボタン | ビデオフォーマット |
|---|---|
| [OSD ON] + Aバスクロスポイント [1] | 1080/59.94i |
| [OSD ON] + Aバスクロスポイント [2] | 1080/50i |
| [OSD ON] + Aバスクロスポイント [3] | 720/59.94p |
| [OSD ON] + Aバスクロスポイント [4] | 720/50p |
| [OSD ON] + Aバスクロスポイント [5] | 1080/24PsF |
| [OSD ON] + Bバスクロスポイント [1] | 1080/23.98PsF |
| [OSD ON] + Bバスクロスポイント [2] | 480/59.94i |
| [OSD ON] + Bバスクロスポイント [3] | 576/50i |

- POWERスイッチをONにした後、映像が出力するまでボタンを押した状態のままにしてください。

#### [14] SYSTEM Menu
#### 2. HiResMV

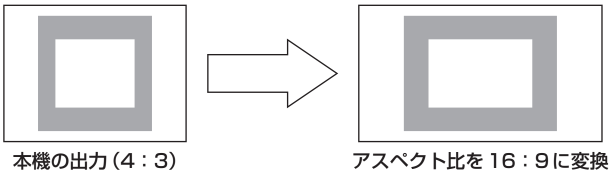
ハイレゾリューションマルチビューモードを設定します。
本機のビデオフォーマットがSD（480/59.94i、または576/50i）の場合、DVI-D出力に高解像度で映像を出力することができます。
このときDVI OUT端子の出力にマルチビューディスプレイが設定されます。
SDI OUT端子の出力にマルチビューディスプレイを設定することはできません。

**On**：ハイレゾリューションマルチビューモード有効
**Off**：ハイレゾリューションマルチビューモード無効

#### [14] SYSTEM Menu
#### 3. 16:9SQ

16：9スクィーズモードを設定します。
本機のビデオフォーマットがSD（480/59.94i、または576/50i）のときに設定が可能です。
本機から出力する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、ワイプやPinPのボーダー幅を調整します。

**<16:9SQモードを有効にしたときのボーダー幅（イメージ）>**



### 4-1-2. アンシラリデータ、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データを通過させます。

- 本機のビデオフォーマットが 1080/59.94i、720/59.94p、または 1080/50i 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 DbyD モードや UC モードで入力しても、アンシラリデータ、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。
⇒「2-1-1. 入力モードの設定」参照

#### [14] SYSTEM Menu 4. AUX Anci

AUX 出力信号に対する設定を行います。

**On：** AUX バスで選択された SDI 入力素材のアンシラリデータ、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。

- 選択された素材が KEY OUT、CLN のときは通過しません。

#### [14] SYSTEM Menu 5. PGM Anci

プログラム出力信号に対する設定を行います。

**On：** PGM バスで選択された SDI 入力素材のアンシラリデータ、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。

#### [14] SYSTEM Menu 6. PVW Anci

PVW 出力信号に対する設定を行います。

**On：** PST バスで選択された SDI 入力素材のアンシラリデータ、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。

#### [14] SYSTEM Menu 7. MV Anci

マルチビューディスプレイの出力信号に対する設定を行います。

**PGM：** PGM バスで選択された SDI 入力素材のアンシラリデータ、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。

**ご注意**
本機から出力されるエンベデッドオーディオデータには、映像信号が切り替わるときに発生する音が加わります。

# 4. システムの設定

## 4-1-3. システムの初期化

[14] SYSTEM Menu
8. Initial

「Yes」を選択してOSD/TIMEダイヤルを押すと、設定データを初期値に戻します。

- ただし、ビデオフォーマットの設定とネットワークの設定は初期化されません。

## 4-1-4. ネットワークの設定

ソフトウエアのバージョンアップなどを行うためのネットワークを設定します。

[14] SYSTEM Menu
9. IP Address

IPアドレスを設定します。
**初期値：**192.168.0.8

[14] SYSTEM Menu
10. Subnet Mask

サブネットマスクを設定します。
**初期値：**255.255.255.0

[14] SYSTEM Menu
11. Gateway

ゲートウェイを設定します。
**初期値：**192.168.0.1

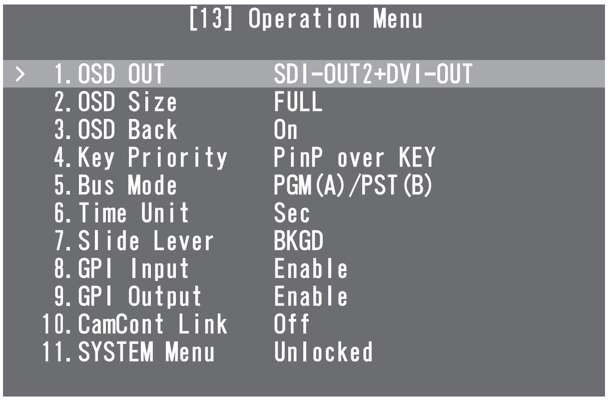
**ご注意**

- ネットワークの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。いったん電源を切って、再度電源を入れてください。
- 他の機器と同一のIPアドレスや不正なIPアドレスを設定すると、設定時に本機がエラーを返す、もしくは本機や他の機器が正しく動作しない場合があります。
  IPアドレスは、ネットワーク管理者とご相談のうえ設定してください。

## 4-2. Operation Menu の設定

### 4-2-1. OSD（オンスクリーンディスプレイ）の設定

メニュー画面をSDI OUT 2端子とDVI OUT端子からの出力映像に重ねて表示します。




**[13] Operation Menu**
**1. OSD OUT**

OSDの表示を出力する端子を下記から選択します。

| |
|---|
| SDI-OUT2 |
| DVI-OUT |
| SDI-OUT2+DVI-OUT |

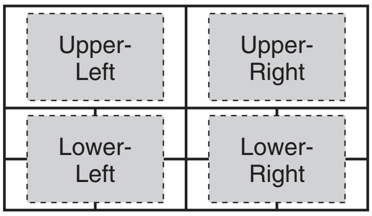
● SHIFTボタンを押しながらOSD ONボタンを押すと、SDI OUT2+DVI-OUTの設定がされます。
このとき、下記のメニュー設定が「Auto」になります。

**[11] Output Menu**
**5. DVI-OUT:Size**

**[13] Operation Menu**
**2. OSD Size**

OSDのサイズと位置を以下のように設定できます。

| | |
|---|---|
| FULL | 画面フルサイズ |
| Upper-Left<br>Upper-Right<br>Lower-Right<br>Lower-Left | 下図のとおり、1/4のサイズで各４象限の位置に配置します。 |




● マルチビューディスプレイの枠にOSDの一部が重なる場合は、枠の表示を消します。

**[13] Operation Menu**
**3. OSD Back**

**On**：OSDに黒背景を表示する
**Off**：OSDに黒背景を表示しない

# 4. システムの設定

## 4-2-2. その他の設定

### [13] Operation Menu<br>4. Key Priority

⇒「1-3. KEY（キー）」参照

### [13] Operation Menu<br>5. Bus Mode

⇒「1-1-4. バスモードの選択」参照

### [13] Operation Menu<br>6. Time Unit

⇒「1-1-7. オートトランジション」参照

### [13] Operation Menu<br>7. Slide Lever

⇒「1-1-6. マニュアルトランジション」参照

### [13] Operation Menu<br>8. GPI Input

GPI入力ポートからの制御の有効／無効を設定します。

**Enable** ：制御を有効にします。
**Disable**：制御を無効にします。

- 制御内容については、「5-2. TALLY/GPI」を参照してください。

### [13] Operation Menu<br>9. GPI Output

GPI出力ポートからの制御の有効／無効を設定します。

**Enable** ：制御を有効にします。
**Disable**：制御を無効にします。

- 制御内容については、「5-2. TALLY/GPI」を参照してください。

### [13] Operation Menu<br>10. CamCont Link

AW-RP50とのリンク機能をON/OFFします。

**On**：リンク機能をONにします。
**Off**：リンク機能をOFFにします。

- 詳しくは、「7. リモートカメラコントローラーとのリンク機能」を参照してください。

### [13] Operation Menu<br>11. SYSTEM Menu

この項目の設定で「Locked」を選択すると、
[14] SYSTEM Menuの設定を変更することができません。
[14] SYSTEM Menuの各設定を容易に変更したくないときに「Locked」に設定してください。

## 4-2-3. バスステータス表示

Aバス、またはBバスのクロスポイントボタンを長押しすると、OSDメニューにBUS Assign Statusメニューを表示します。

```
BUS Assign Status

XPT SW          1
XPT SW Asign    SDI-IN1 ( INPUT1   )
- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
PGM             SDI-IN1 ( INPUT1   )
PVW             SDI-IN2 ( INPUT2   )
AUX             MV
PinP            SDI-IN1 ( INPUT1   )
KEY Fill        CBGD
KEY Source      FMEM1
```

## 4-2-4. バージョン表示

OSDメニューの[15] SYSTEM Statusで、各バージョンナンバーを表示します

```
[15] SYSTEM Status

SYSTEM Ver.       *.**.**
SOFT Ver.         ****
GLUE FPGA Ver.    ****
MAIN FPGA Ver.    ****
FONT Ver.         ****
MAC Address       **-**-**-**-**-**
FAN               NoAlarm
Power             NoAlarm
Temperature       NoAlarm
```

### [15] SYSTEM Status<br>SYSTEM Ver.

システムのバージョン情報が表示されます。

### [15] SYSTEM Status<br>SOFT Ver.

本機のソフトウエアのバージョンが表示されます。

### [15] SYSTEM Status<br>GLUE FPGA Ver.

本機の起動を行うハードウエアのバージョンが表示されます。

### [15] SYSTEM Status<br>MAIN FPGA Ver.

映像処理を行うハードウエアのバージョンが表示されます。

### [15] SYSTEM Status<br>FONT Ver.

OSDメニューに使用しているフォントのバージョンが表示されます。

### [15] SYSTEM Status<br>MAC Address

MACアドレスを表示します。

### [15] SYSTEM Status<br>FAN

冷却ファンが異常状態のときに "Alarm" を表示します。

### [15] SYSTEM Status<br>Power

電源電圧の低下を検知したときに "Alarm" を表示します。

### [15] SYSTEM Status<br>Temperature

機器内部の温度が高温になったときに "Alarm" を表示します。

**アラームが発生した場合は、すぐに使用を中止し、必ず販売店へご連絡ください。**
**そのまま使用すると、本機が故障する原因となることがあります。**

# 5. 外部機器の制御インターフェース

## 5-1. LANの接続

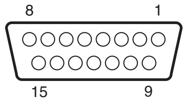
AW-HE50とAW-RP50、およびホストコンピューターをLANケーブルで接続します。
本機と他の機器を直接接続する場合は、クロスケーブルを使用してください。
ハブ（スイッチングハブ）等を経由してネットワーク接続する場合は、ストレートケーブルを使用してください。
ハブを使用しない場合、LANケーブルの最大の長さは100 m以内で使ってください。（カテゴリー５以上使用時）

- AW-HE50とAW-RP50の接続、および設定については、基本編の「2-2-2. 接続例」を参照してください。
- ホストコンピューターと接続した場合の機能については、「6. コンピューターとの接続」を参照してください。

## 5-2. TALLY/GPI

TALLY/GPI端子には、外部から本機の制御を行う接点入力ポートを５個、本機からタリー情報やステータス情報を外部に出力するオープン出力ポートを７個装備しています。

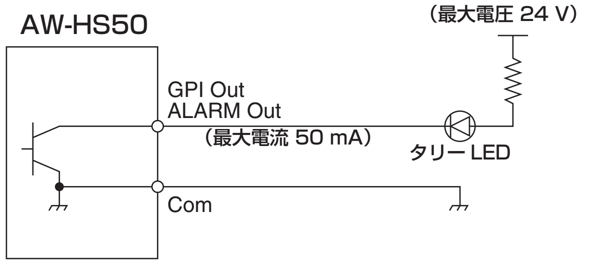
（D-sub 15ピン、メス、インチねじ）




| ピン番号 | 信号名 | 入出力 | 信号内容 | 動作 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | TALLY OUT1 | オープンコレクター出力 | 入力映像１のタリー出力 | タリー出力時にLowレベルを出力します。 |
| 2 | TALLY OUT2 | オープンコレクター出力 | 入力映像２のタリー出力 | |
| 3 | TALLY OUT3 | オープンコレクター出力 | 入力映像３のタリー出力 | |
| 4 | TALLY OUT4 | オープンコレクター出力 | 入力映像４のタリー出力 | |
| 5 | TALLY OUT5 | オープンコレクター出力 | 入力映像５のタリー出力 | |
| 6 | ALARM | オープンコレクター出力 | ファンアラームまたは電源アラーム出力 | 異常時にLowレベルを出力します。 |
| 7 | KEY ON | オープンコレクター出力 | キー合成のステータス出力 | キー合成時にLowレベルを出力します。 |
| 8 | (RESERVE) | 接点入力 | (RESERVE) | |
| 9 | NC | | 未使用 | |
| 10 | Tally Disable | 接点入力 | タリー信号の有効／無効 | 接点入力で有効になります。（オープン状態で無効） |
| 11 | AUTO | 接点入力 | トランジション部のAUTOボタン | 接点入力で動作します。（30 ms以上） |
| 12 | CUT | 接点入力 | トランジション部のCUTボタン | |
| 13 | KeyON | 接点入力 | トランジション部のKEY ONボタン | |
| 14 | PinPON | 接点入力 | トランジション部のPinPボタン | |
| 15 | GND | GROUND | グランド | |

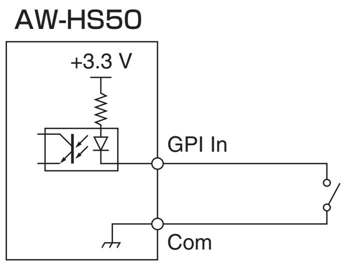
**オープンコレクター出力の接続例**

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




**接点入力の接続例**

接点入力を行ってください。



# 6. コンピューターとの接続

## 6-1. データ転送機能

本機とコンピューターをLANケーブルで接続すると、本機のデータをコンピューターに保存（ダウンロード）したり、コンピューターから本機にデータを書き込む（アップロード）ことができます。
下記のデータをダウンロード、およびアップロードすることができます。

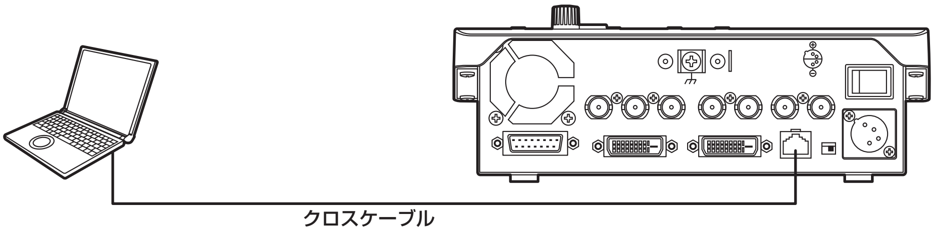
- ・フレームメモリー画像（FMEM1、FMEM2）
- ・メニュー設定
- ・パネルの状態

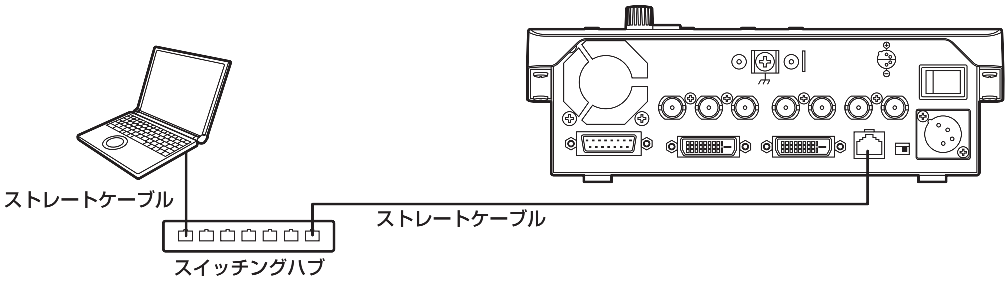
- ネットワークの情報（IPアドレス、サブネットマスク、ゲートウェイ、MACアドレス）は、アップロードすることができません。
- フレームメモリーに対応する画像のフォーマットは、ビットマップ形式（bmp）、JPEG形式（jpg）、TIFF形式（tif）、GIF形式（gif）、PNG形式（png）です。
  指定したフォーマットのサイズに自動的に変換することができます。

この機能をお使いいただくためには、付属のCD-ROMからデータ転送ソフトウエアをホストコンピューターにインストールする必要があります。
インストールの方法については、「6-3. ソフトウエアのインストール方法」を参照してください。

## 6-2. 接　続

LANケーブルで、本機のLAN端子にホストコンピューターを接続します。
ホストコンピューターと直接接続する場合は、クロスケーブルをご使用ください。
ハブ（スイッチングハブ）等を経由して接続する場合は、ストレートケーブルをご使用ください。
IPアドレス等のネットワークの設定に関しては、「4-1-4. ネットワークの設定」を参照してください。



# 6. コンピューターとの接続

## 6-3. ソフトウエアのインストール方法

データ転送ソフトウエア（Data Transmission Software）のインストール方法について説明します。

1. 本機に付属しているCD-ROMを、インストールするホストコンピューターのCD-ROMドライブに入れます。

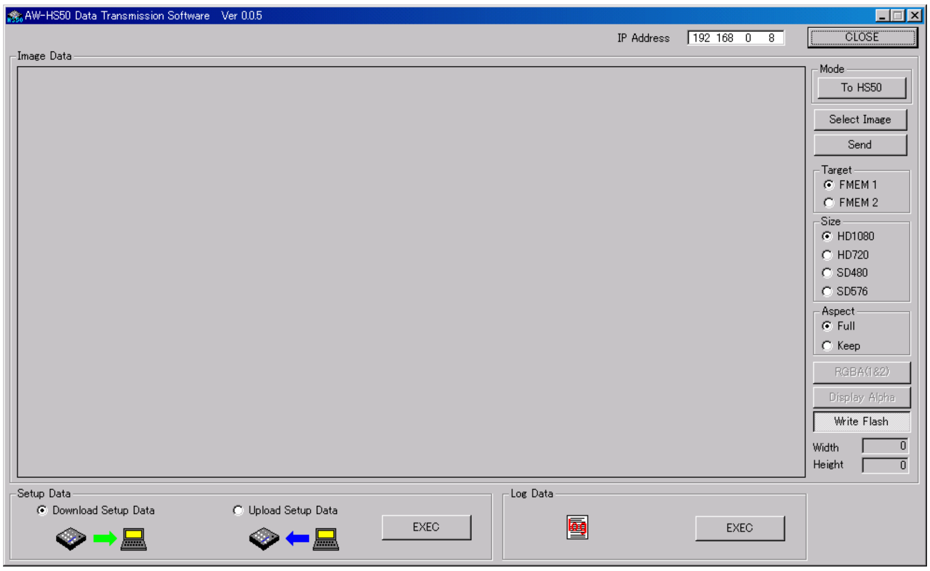
2. CD-ROMに収められている「Data Transmission Software」をフォルダーごとホストコンピューターのハードディスクにコピーします。

## 6-4. ソフトウエアの基本操作

データ転送ソフトウエア（Data Transmission Software）の操作方法について説明します。

### ＜起動＞

1. コピーした「Data Transmission Software」フォルダー内の「HS50Tool.exe」をダブルクリックします。




### ＜終了＞

[CLOSE]ボタンをクリックします。

### <IPアドレスの設定＞

IP Address設定ボックスで、本機のIPアドレスを設定します。

# 6. コンピューターとの接続

## 6-5. 画像データの転送

### 6-5-1. コンピューターから本機へ画像データを転送する

1. モードを選択します。
   Image Dataの[Mode]欄に[To HS50]が表示されていることを確認します。
   [From HS50]が表示されている場合は、[From HS50]ボタンをクリックすると、[To HS50]ボタンが表示されます。

2. [Select Image]ボタンをクリックすると、ファイル選択ダイアログが表示されますので、転送するデータファイルを選択し、[OK]をクリックします。画像表示エリアに画像が表示され、右下のWidth、Heightに画像の縦横サイズが表示されます。

3. [Target]欄でデータの転送先を選択します。
   **FMEM 1：**本機のフレームメモリー 1
   **FMEM 2：**本機のフレームメモリー 2

4. [Size]欄で本機に転送する画像サイズを選択します。
   画像サイズはHD1080：1920×1080、HD720：1280×720、SD480：720×487、SD576：720×576から選択します。
   本機の映像フォーマットと異なる場合、本機の出力は正しく表示されません。

5. [Aspect]欄で、スケーリングの方法を選択します。選択された画像と転送する画像のサイズが異なる場合に、下記のいずれかの方法で自動的にスケーリングします。
   **Full** ： [Size]欄で選択したサイズに合うように拡大または縮小します。
   選択された画像と転送する画像のアスペクト比が異なる場合は、縦横の比率が変わります。
   **Keep** ： アスペクト比を維持したまま、拡大または縮小します。
   画像の空きスペースは黒になります。

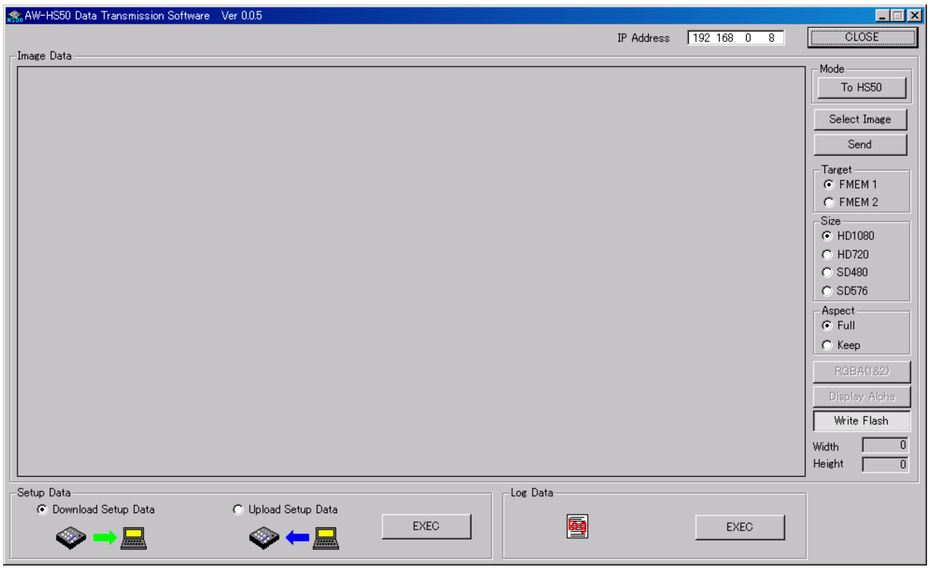
アルファチャンネルが含まれている画像を転送するときは、[RGBA(1&2)]ボタンを選択することができます。
[RGBA(1&2)]ボタンをクリックして[Target]欄でFMEM 1を選択すると、フレームメモリー 1（FMEM 1）にRGB画像が転送され、フレームメモリー 2（FMEM 2）にアルファチャンネルの画像が転送されます。
また、[Display Alpha]ボタンをクリックすると、アルファチャンネルの画像をプレビュー表示します。

6. [Send]ボタンをクリックすると、本機へデータを転送し、フレームメモリーとフラッシュメモリーにデータを保存します。
   - フラッシュメモリーにデータを保存しない場合は、[Write Flash]ボタンをクリックして、[Write Flash]ボタンの選択を解除した状態にしてください。

# 6. コンピューターとの接続

## 6-5-2. 本機の画像データをコンピューターに転送する

1. モードを選択します。
   [Mode] 欄に [From HS50] が表示されていることを確認します。
   [To HS50] が表示されている場合は、[To HS50] ボタンをクリックすると、[From HS50] ボタンが表示されます。




2. [Target] 欄でホストコンピューターに取り込むデータを選択します。
   **FMEM 1**：本機のフレームメモリー 1 のデータ
   **FMEM 2**：本機のフレームメモリー 2 のデータ

3. [Get] ボタンをクリックすると、本機からデータを取り込みます。
   画像表示エリアに画像が表示され、右下の Width、Height に画像の縦横サイズが表示されます。

4. [Save Image] ボタンをクリックすると、ファイル保存ダイアログが表示されますので、転送するデータファイルを選択し、[ 保存 ] をクリックします。

# 6. コンピューターとの接続

## 6-6. セットアップデータの転送

### 6-6-1. コンピューターから本機へセットアップデータを転送する

1. Setup DataのUpload Setup Dataを選択して[EXEC]ボタンをクリックします。

2. 表示された画面で、ホストコンピューターから本機へ転送するセットアップデータを選択します。
   セットアップデータが格納されているフォルダーとファイル名を指定し、[保存]をクリックします。
   （ファイルの拡張子は、*.m50）

3. データの転送が正しく行われると、下記の画面が表示されます。

### 6-6-2. 本機のセットアップデータをコンピューターへ転送する

1. Setup DataのDownload Setup Dataを選択して[EXEC]ボタンをクリックします。

2. 表示された画面で、セットアップデータを格納するフォルダーとファイル名を指定し、[保存]をクリックします。
   （ファイルの拡張子は、*.m50）

3. データの転送が正しく行われると、下記の画面が表示されます。

- IPアドレス、サブネットマスク、デフォルトゲートウェイ、MACアドレスは、転送されません。

# 6. コンピューターとの接続

## 6-7. ログデータの取得

本機に記録されたログデータをコンピューターに取り込むことができます。

1. Log Dataの[EXEC]ボタンをクリックします。

2. 表示された画面で、ログデータを格納するフォルダーとファイル名を指定し、[保存]をクリックします。
（ファイルの拡張子は、*.log）

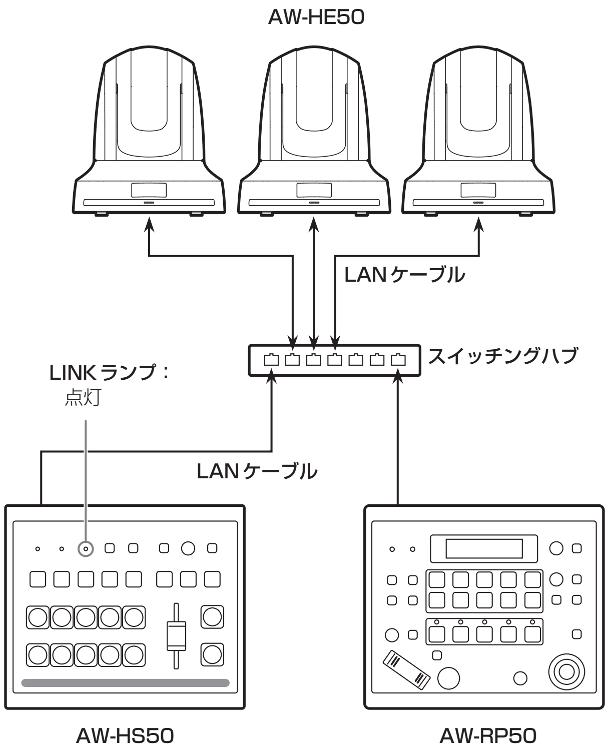
3. データの転送が正しく行われると、下記の画面が表示されます。

# 7. リモートカメラコントローラーとのリンク機能

本機と別売のリモートカメラコントローラー（AW-RP50）をリンクさせることにより、効率の良い操作環境を実現します。
ここでは、AW-RP50との接続方法と、リンクできる機能について説明します。
AW-RP50での各種設定方法は、AW-RP50の取扱説明書を参照してください。

## 7-1. AW-RP50 との接続

本機とAW-RP50をLANケーブルで接続してリンク機能の設定を行うと、本機のLINKランプが点灯し、リンク機能が使える状態になります。
AW-RP50からリンク機能が使えるスイッチャー（本機）の台数は1台のみです。




［本機側の設定］

**[13] Operation Menu**
**10. CamContLink**

On ： AW-RP50とのリンク機能を有効にします。
Off ： AW-RP50とのリンク機能を無効にします。

［AW-RP50側の設定］

- リンクするスイッチャー（本機）のIPアドレスを設定します。
- スイッチャーとのリンク機能を有効にします。

詳しい設定の方法は、AW-RP50の取扱説明書を参照してください。

# 7. リモートカメラコントローラーとのリンク機能

## 7-2. リンクできる機能

### 7-2-1. スイッチャーバス素材の切り替え

AW-RP50のカメラ選択操作に連動して、本機のバス素材を切り替えることができます。

[AW-RP50側の設定]

- 本機の映像入力に対応するリモートカメラを設定します。
  （AW-RP50では、SDI IN 1～4をINPUT1～4、DVI-INをINPUT5と表示します。）
- バスの切り替え機能を有効にします。
- 切り替え対象のバスとして、AUX、PVW、PinP、KEY（キーフィルバス）の何れかを設定します。

### 7-2-2. フォーカスアシスト機能

マルチビューディスプレイ画面と、カメラ映像のフル画面との切り替えを、AW-RP50のボタン操作一つで行うことができます。
AUXバスの素材が切り替え対象となります。

[AW-RP50側の設定]

- 本機の映像入力に対応するリモートカメラを設定します。
  （AW-RP50では、SDI IN 1～4をINPUT1～4、DVI-INをINPUT5と表示します。）
- AW-RP50のUSERボタンにフォーカスアシスト機能（FASIST）をアサインします。

[AW-RP50での操作]

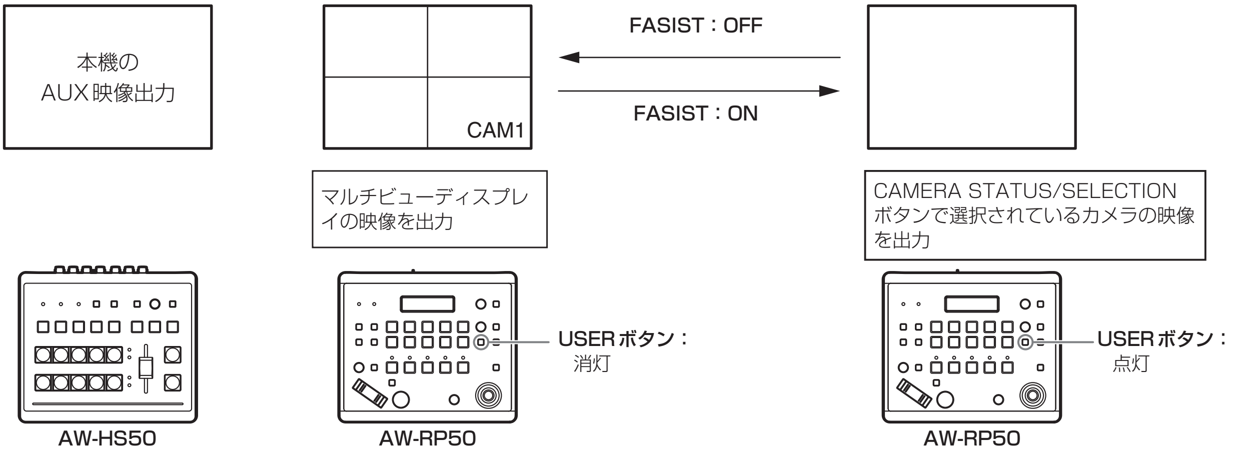
FASISTをアサインしたUSERボタンを押すごとに、そのUSERボタンが点灯／消灯し、AUXバスの素材が切り替わります。

**USERボタンが点灯したとき：**

CAMERA STATUS/SELECTIONボタンで選択されているリモートカメラの映像がAUXバス素材として選択されます。

**USERボタンが消灯したとき：**

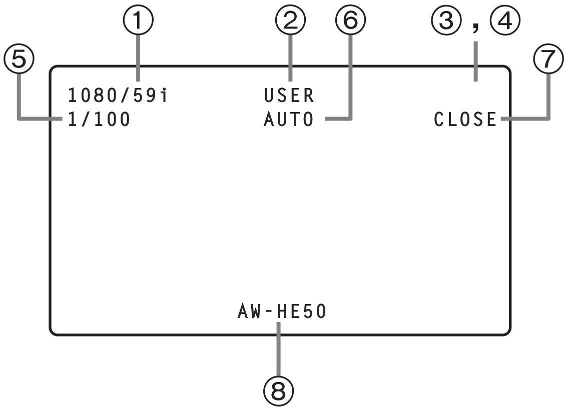
マルチビューディスプレイの映像がAUXバス素材として選択されます。



## 7-2-3. カメラ情報の表示

AW-RP50が取得したリモートカメラの設定情報を、本機のAUXバス出力映像、またはマルチビューディスプレイの映像に表示します。

① 映像フォーマット
② シーンファイルの名称（撮影モード）
③ フィルターの情報
④ リモートカメラのアラーム情報
⑤ シャッターの情報（ON/OFF、SHUTTER値）
⑥ GAINの値
⑦ IRISの値
⑧ リモートカメラの名称（最大10文字まで表示します。）




**[AW-RP50側の設定]**

- 本機の映像入力に対応するリモートカメラを設定します。
  （AW-RP50では、SDI IN 1～4をINPUT1～4、DVI-INをINPUT5と表示します。）
- カメラ情報表示機能（CAMINF）を有効にします。
- 表示させる項目（上記の①～⑧）それぞれに対し、表示／非表示を設定します。

**ご注意**

- SDI OUT 1端子からの出力には、この情報が表示されません。
- 6分割表示のPos3～Pos6、10分割表示のPos3～Pos10には、この情報が表示されません。
- AW-RP50とネットワーク接続したカメラの情報：
  AW-RP50で選択中のグループに含まれるカメラの情報のみが表示されます。
- AW-RP50とシリアル接続したカメラの情報：
  AW-RP50で選択されているカメラの情報のみが表示されます。

# 7. リモートカメラコントローラーとのリンク機能

## 7-2-4. カメラアイコンの表示

AW-RP50で選択しているリモートカメラからの信号が本機に入力されているとき、マルチビューディスプレイにカメラアイコン“ ”を表示することができます。
カメラアイコンは、分割画面に表示される素材名の先頭に表示されます。

**[本機側の設定]**

下記のメニュー操作で、入力信号の状態を表示(On)に設定します。

[8] MultiView Out/Frame Menu
6. Input Status

**[AW-RP50側の設定]**

- 本機の映像入力に対応するリモートカメラを設定します。
  (AW-RP50では、SDI IN 1～4をINPUT1～4、DVI-INをINPUT5と表示します。)
- AW-RP50でリモートカメラを選択したときに、選択情報を送信する機能(CAMSEL)を有効にします。

## 7-2-5. AW-RP50から本機のパラメーターを操作する

AW-RP50のPAN/TILTレバー、ZOOMボタンを操作することにより、本機の設定値を変更することができます。

**[AW-RP50側の設定]**

- PAN/TILTレバー、ZOOMボタンの操作対象を、スイッチャー(SW)に設定します。

**[操作が可能な本機のメニュー]**

本機側で、下記のサブメニューが表示されているときは、AW-RP50のPAN/TILTレバー、ZOOMボタンの操作が有効になります。

[3] PinP Menu

PAN/TILTレバーでPinPの位置、ZOOMボタンでPinPのサイズが変更できます。

[6] ChromaKey Menu

クロマキーマーカーが表示されているときに、PAN/TILTレバーでクロマキーマーカーの位置、ZOOMボタンでクロマキーマーカーのサイズが変更できます。

[2] WIPE Menu

PAN/TILTレバーで、ワイプの開始位置を変更できます。

## 7-2-6. タリー情報の送受信

本機がネットワーク経由で送信するON AIRタリーの情報を、AW-RP50が受信することができます。

**[AW-RP50側の設定]**

- 本機の映像入力に対応するリモートカメラを設定します。
  (AW-RP50では、SDI IN 1～4をINPUT1～4、DVI-INをINPUT5と表示します。)
- ネットワーク経由で送信されるON AIRタリーの情報を受信する機能を有効にします。

# メニュー項目一覧

| No. | サブメニュー | 設定項目 | | 設定値 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | TIME/CBGD Menu | 1 | AUTO Time | 範囲 | 0 〜 33s (59.94Hz) | 0 〜 999f | |
| | | | | 初期値 | 1s | 0f | |
| | | 2 | PinP Time | 範囲 | 0 〜 33s (59.94Hz) | 0 〜 999f | |
| | | | | 初期値 | 1s | 0f | |
| | | 3 | KEY Time | 範囲 | 0 〜 33s (59.94Hz) | 0 〜 999f | |
| | | | | 初期値 | 1s | 0f | |
| | | 4 | FTB Time | 範囲 | 0 〜 33s (59.94Hz) | 0 〜 999f | |
| | | | | 初期値 | 1s | 0f | |
| | | 5 | FTB Source | 範囲 | FMEM1, FMEM2, CBGD, White, Black | | |
| | | | | 初期値 | Black | | |
| | | 6 | AUX BUS Trans | 範囲 | 0 〜 33s (59.94Hz) | 0 〜 999f | Enable, Disable |
| | | | | 初期値 | 1s | 0f | Disable |
| | | 7 | PinP BUS Trans | 範囲 | 0 〜 33s (59.94Hz) | 0 〜 999f | Enable, Disable |
| | | | | 初期値 | 1s | 0f | Disable |
| | | 8 | PinP EFFDSLV | 範囲 | 0 〜 33s (59.94Hz) | 0 〜 999f | Enable, Disable |
| | | | | 初期値 | 1s | 0f | Disable |
| | | 9 | Set CBGD Col | 範囲 | White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black | | |
| | | | | 初期値 | White | | |
| | | 10 | Adj CBGD Col | 範囲 | H 0.0 〜 359.9 | S 0.0 〜 100.0 | L 0.0 〜 108.0 |
| | | | | 初期値 | 0.0 | 0.0 | 100.0 |
| 2 | WIPE Menu | 1 | Pattern | 範囲 | 1 〜 13 | | |
| | | | | 初期値 | 1 | | |
| | | 2 | Direction | 範囲 | N, R, N/R | | |
| | | | | 初期値 | N/R | | |
| | | 3 | Border/Soft | 範囲 | B 0.0 〜 100.0 | S 0.0 〜 100.0 | |
| | | | | 初期値 | 0.0 | 0.0 | |
| | | 4 | Set Border Col | 範囲 | White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black | | |
| | | | | 初期値 | White | | |
| | | 5 | Adj Border Col | 範囲 | H 0.0 〜 359.9 | S 0.0 〜 100.0 | L 0.0 〜 108.0 |
| | | | | 初期値 | 0.0 | 0.0 | 100.0 |
| | | 6 | Position | 範囲 | X –100.00 〜 100.00 | Y –100.00 〜 100.00 | |
| | | | | 初期値 | 0.00 | 0.00 | |
| | | 7 | Set To Preset | 範囲 | 1 〜 4 | | |
| | | | | 初期値 | 1 | | |
| 3 | PinP Menu | 1 | Shape | 範囲 | Square, Circle, Heart, Flower, Star | | |
| | | | | 初期値 | Square | | |
| | | 2 | Pos:X/Y/Size | 範囲 | X –100.00 〜 100.00 | Y –100.00 〜 100.00 | S 0.00 〜 100.00 |
| | | | | 初期値 | 0.00 | 0.00 | 25.00 |
| | | 3 | PVW | 範囲 | On, Off | | |
| | | | | 初期値 | Off | | |
| | | 4 | Border/Soft | 範囲 | B 0.0 〜 100.0 | S 0.0 〜 100.0 | |
| | | | | 初期値 | 0.0 | 0.0 | |
| | | 5 | Set Border Col | 範囲 | White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black | | |
| | | | | 初期値 | White | | |
| | | 6 | Adj Border Col | 範囲 | H 0.0 〜 359.9 | S 0.0 〜 100.0 | L 0.0 〜 108.0 |
| | | | | 初期値 | 0.0 | 0.0 | 100.0 |
| | | 7 | Trim Adjust1 | 範囲 | Manual, Off, 4:3 | L –50.00 〜 50.00 | T –50.00 〜 50.00 |
| | | | | 初期値 | Off | –40.00 | 40.00 |
| | | 8 | Trim Adjust2 | 範囲 | R –50.00 〜 50.00 | B –50.00 〜 50.00 | |
| | | | | 初期値 | 40.00 | –40.00 | |
| | | 9 | Set To Preset | 範囲 | 1 〜 4 | | |
| | | | | 初期値 | 1 | | |

# メニュー項目一覧

| No. | サブメニュー | 設定項目 | | | 設定値 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | KEY Setup Menu | 1 | Key Type | 範囲 | Luminance(ChrmOff), Luminance(ChrmOn), Linear, Chroma | | | | | |
| | | | | 初期値 | Luminance(ChrmOff) | | | | | |
| | | 2 | Fill | 範囲 | Bus, Matte | | | | | |
| | | | | 初期値 | Bus | | | | | |
| | | 3 | PVW | 範囲 | On, Off | | | | | |
| | | | | 初期値 | Off | | | | | |
| | | 4 | Set Fill Col | 範囲 | White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black | | | | | |
| | | | | 初期値 | White | | | | | |
| | | 5 | Adj Fill Col | 範囲 | H | 0.0 ～ 359.9 | S | 0.0 ～ 100.0 | L | 0.0 ～ 108.0 |
| | | | | 初期値 | | 0.0 | | 0.0 | | 100.0 |
| | | 6 | Edge Type | 範囲 | Off, Border, Drop, Shadow, Outline | | | | | |
| | | | | 初期値 | Off | | | | | |
| | | 7 | Edge Direction | 範囲 | 0, 45, 90, 135, 180, 225, 270, 315 | | | | | |
| | | | | 初期値 | 0 | | | | | |
| | | 8 | Edge Width | 範囲 | 0 ～ 4 | | | | | |
| | | | | 初期値 | 2 | | | | | |
| | | 9 | Set Edge Col | 範囲 | White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black | | | | | |
| | | | | 初期値 | Black | | | | | |
| | | 10 | Adj Edge Col | 範囲 | H | 0.0 ～ 359.9 | S | 0.0 ～ 100.0 | L | 0.0 ～ 108.0 |
| | | | | 初期値 | | 0.0 | | 0.0 | | 0.0 |
| 5 | KEY Adjust Menu | 1 | Clip | 範囲 | 0.0 ～ 108.0 | | | | | |
| | | | | 初期値 | 0.0 | | | | | |
| | | 2 | Gain | 範囲 | 0.0 ～ 200.0 | | | | | |
| | | | | 初期値 | 100.0 | | | | | |
| | | 3 | Density | 範囲 | 0.0 ～ 100.0 | | | | | |
| | | | | 初期値 | 100.0 | | | | | |
| | | 4 | Invert | 範囲 | On, Off | | | | | |
| | | | | 初期値 | Off | | | | | |
| | | 5 | Mask | 範囲 | On, Off | | | | | |
| | | | | 初期値 | Off | | | | | |
| | | 6 | Mask Adjust1 | 範囲 | L | –50.00 ～ 50.00 | R | –50.00 ～ 50.00 | | |
| | | | | 初期値 | | –25.00 | | 25.00 | | |
| | | 7 | Mask Adjust2 | 範囲 | T | –50.00 ～ 50.00 | B | –50.00 ～ 50.00 | | |
| | | | | 初期値 | | 25.00 | | –25.00 | | |
| | | 8 | Mask Invert | 範囲 | On, Off | | | | | |
| | | | | 初期値 | Off | | | | | |
| 6 | ChromaKey Menu | 1 | Marker | 範囲 | On, Off | | | | | |
| | | | | 初期値 | Off | | | | | |
| | | 2 | Sample | 範囲 | Start | | | | | |
| | | | | 初期値 | Start | | | | | |
| | | 3 | Marker Pos | 範囲 | X | –50.0 ～ 50.0 | Y | –50.0 ～ 50.0 | S | 1.0 ～ 80.0 |
| | | | | 初期値 | | 0.0 | | 0.0 | | 10.0 |
| | | 4 | Marker Aspect | 範囲 | –50.0 ～ 50.0 | | | | | |
| | | | | 初期値 | 0.0 | | | | | |
| | | 5 | Ref Adjust | 範囲 | H | 0.0 ～ 359.9 | S | 0.0 ～ 120.0 | L | 0.0 ～ 108.0 |
| | | | | 初期値 | | 354.0 | | 100.0 | | 7.0 |
| | | 6 | Y-Influence | 範囲 | 0.0 ～ 100.0 | | | | | |
| | | | | 初期値 | 0.0 | | | | | |
| | | 7 | Radius | 範囲 | H | 0.0 ～ 100.0 | S | 0.0 ～ 100.0 | | |
| | | | | 初期値 | | 100.0 | | 50.0 | | |
| | | 8 | Soft | 範囲 | 0.0 ～ 100.0 | | | | | |
| | | | | 初期値 | 0.0 | | | | | |
| | | 9 | Cancel | 範囲 | 0.0 ～ 100.0 | | | | | |
| | | | | 初期値 | 0.0 | | | | | |

# メニュー項目一覧

| No. | サブメニュー | 設定項目 | | 設定値 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | MultiView Pattern Menu<br><br>************:<br>現在設定されている<br>素材名 | 1 | Split | 範囲 | 4Split, 5-aSplit, 5-bSplit, 6-aSplit, 6-bSplit, 9Split, 10-aSplit, 10-bSplit |
| | | | | 初期値 | 10-aSplit |
| | | 2 | Pos1 Source | 範囲 | SDI-IN1 ～ 4(************), DVI-IN(************),<br>CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX |
| | | | | 初期値 | PGM |
| | | 3 | Pos2 Source | 範囲 | SDI-IN1 ～ 4(************), DVI-IN(************),<br>CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX |
| | | | | 初期値 | PVW |
| | | 4 | Pos3 Source | 範囲 | SDI-IN1 ～ 4(************), DVI-IN(************),<br>CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX |
| | | | | 初期値 | SDI-IN1(************) |
| | | 5 | Pos4 Source | 範囲 | SDI-IN1 ～ 4(************), DVI-IN(************),<br>CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX |
| | | | | 初期値 | SDI-IN2(************) |
| | | 6 | Pos5 Source | 範囲 | SDI-IN1 ～ 4(************), DVI-IN(************),<br>CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX |
| | | | | 初期値 | SDI-IN3(************) |
| | | 7 | Pos6 Source | 範囲 | SDI-IN1 ～ 4(************), DVI-IN(************),<br>CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX |
| | | | | 初期値 | SDI-IN4(************) |
| | | 8 | Pos7 Source | 範囲 | SDI-IN1 ～ 4(************), DVI-IN(************),<br>CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX |
| | | | | 初期値 | DVI-IN(************) |
| | | 9 | Pos8 Source | 範囲 | SDI-IN1 ～ 4(************), DVI-IN(************),<br>CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX |
| | | | | 初期値 | FMEM1 |
| | | 10 | Pos9 Source | 範囲 | SDI-IN1 ～ 4(************), DVI-IN(************),<br>CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX |
| | | | | 初期値 | FMEM2 |
| | | 11 | Pos10 Source | 範囲 | SDI-IN1 ～ 4(************), DVI-IN(************),<br>CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX |
| | | | | 初期値 | AUX |
| 8 | MultiView Out/Frame Menu | 1 | Frame | 範囲 | LUM0%, LUM25%, LUM50%, LUM75%, LUM100%, Off |
| | | | | 初期値 | LUM75% |
| | | 2 | Character | 範囲 | LUM0%, LUM25%, LUM50%, LUM75%, LUM100%, Off |
| | | | | 初期値 | LUM75% |
| | | 3 | Label | 範囲 | On, Off |
| | | | | 初期値 | On |
| | | 4 | Tally | 範囲 | Red, Red+Green, Off |
| | | | | 初期値 | Red+Green |
| | | 5 | Level Meter | 範囲 | On, Off |
| | | | | 初期値 | Off |
| | | 6 | Input Status | 範囲 | On, Off |
| | | | | 初期値 | On |
| 9 | XPT SW Assign Menu<br><br>************:<br>現在設定されている<br>素材名 | 1 | XPT1 | 範囲 | SDI-IN1 ～ 4(************), DVI-IN(************),<br>FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAsign |
| | | | | 初期値 | SDI-IN1(************) |
| | | 2 | XPT2 | 範囲 | SDI-IN1 ～ 4(************), DVI-IN(************),<br>FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAsign |
| | | | | 初期値 | SDI-IN2(************) |
| | | 3 | XPT3 | 範囲 | SDI-IN1 ～ 4(************), DVI-IN(************),<br>FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAsign |
| | | | | 初期値 | SDI-IN3(************) |
| | | 4 | XPT4 | 範囲 | SDI-IN1 ～ 4(************), DVI-IN(************),<br>FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAsign |
| | | | | 初期値 | SDI-IN4(************) |

# メニュー項目一覧

| No. | サブメニュー | 設定項目 | | 設定値 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 9 | XPT SW Assign Menu<br><br>***********:<br>現在設定されている<br>素材名 | 5 | XPT5 | 範囲 | SDI-IN1 〜 4(***********), DVI-IN(***********),<br>FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAsign |
| | | | | 初期値 | DVI-IN(***********) |
| | | 6 | XPT6 | 範囲 | SDI-IN1 〜 4(***********), DVI-IN(***********),<br>FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAsign |
| | | | | 初期値 | FMEM1 |
| | | 7 | XPT7 | 範囲 | SDI-IN1 〜 4(***********), DVI-IN(***********),<br>FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAsign |
| | | | | 初期値 | FMEM2 |
| | | 8 | XPT8 | 範囲 | SDI-IN1 〜 4(***********), DVI-IN(***********),<br>FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAsign |
| | | | | 初期値 | CBGD |
| | | 9 | XPT9 | 範囲 | SDI-IN1 〜 4(***********), DVI-IN(***********),<br>FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAsign |
| | | | | 初期値 | CBAR |
| | | 10 | XPT10 | 範囲 | SDI-IN1 〜 4(***********), DVI-IN(***********),<br>FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAsign |
| | | | | 初期値 | Black |
| 10 | Input Menu<br><br>***********:<br>現在設定されている<br>素材名 | 1 | SDI-IN1(***********) | 表示のみ | |
| | | 2 | SDI-IN2(***********) | | |
| | | 3 | SDI-IN3(***********) | | |
| | | 4 | SDI-IN4(***********) | | |
| | | 5 | DVI-IN(***********) | | |
| 10.1 | Input Menu/SDI-IN1<br>(***********)<br><br>***********:<br>現在設定されている<br>素材名 | 1 | Mode | 範囲 | Normal, DbyD |
| | | | | 初期値 | Normal |
| | | 2 | Freeze Select | 範囲 | Frame, Field |
| | | | | 初期値 | Frame |
| | | 3 | Freeze | 範囲 | On, Off |
| | | | | 初期値 | Off |
| | | 4 | Name Type | 範囲 | Default, Preset, User, CAM Name |
| | | | | 初期値 | Default |
| | | 5 | Name | 範囲 | 10文字まで設定可能 |
| | | | | 初期値 | INPUT1 |
| | | 6 | VPrc/YGain/Ped | 範囲 | On, Off / Y: 0.0 〜 200.0 / P: –20.0 〜 20.0 |
| | | | | 初期値 | Off / Y: 100.0 / P: 0.0 |
| | | 7 | VPrc:CGain/Hue | 範囲 | C: 0.0 〜 200.0 / H: 0.0 〜 359.9 |
| | | | | 初期値 | C: 100.0 / H: 0.0 |
| 10.2 | Input Menu/SDI-IN2<br>(***********)<br><br>***********:<br>現在設定されている<br>素材名 | 1 | Mode | 範囲 | Normal, DbyD |
| | | | | 初期値 | Normal |
| | | 2 | Freeze Select | 範囲 | Frame, Field |
| | | | | 初期値 | Frame |
| | | 3 | Freeze | 範囲 | On, Off |
| | | | | 初期値 | Off |
| | | 4 | Name Type | 範囲 | Default, Preset, User, CAM Name |
| | | | | 初期値 | Default |
| | | 5 | Name | 範囲 | 10文字まで設定可能 |
| | | | | 初期値 | INPUT2 |
| | | 6 | VPrc/YGain/Ped | 範囲 | On, Off / Y: 0.0 〜 200.0 / P: –20.0 〜 20.0 |
| | | | | 初期値 | Off / Y: 100.0 / P: 0.0 |
| | | 7 | VPrc:CGain/Hue | 範囲 | C: 0.0 〜 200.0 / H: 0.0 〜 359.9 |
| | | | | 初期値 | C: 100.0 / H: 0.0 |

# メニュー項目一覧

| No. | サブメニュー | | 設定項目 | 設定値 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10.3 | Input Menu/SDI-IN3<br>(✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻)<br><br>✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻:<br>現在設定されている<br>素材名 | 1 | Mode | 範囲 | | Normal, DbyD, UC, Auto | | | | |
| | | | | 初期値 | | Normal | | | | |
| | | 2 | Freeze Select | 範囲 | | Frame, Field | | | | |
| | | | | 初期値 | | Frame | | | | |
| | | 3 | Freeze | 範囲 | | On, Off | | | | |
| | | | | 初期値 | | Off | | | | |
| | | 4 | Name Type | 範囲 | | Default, Preset, User, CAM Name | | | | |
| | | | | 初期値 | | Default | | | | |
| | | 5 | Name | 範囲 | | 10文字まで設定可能 | | | | |
| | | | | 初期値 | | INPUT3 | | | | |
| | | 6 | VPrc/YGain/Ped | 範囲 | | On, Off | Y | 0.0 ～ 200.0 | P | –20.0 ～ 20.0 |
| | | | | 初期値 | | Off | | 100.0 | | 0.0 |
| | | 7 | VPrc:CGain/Hue | 範囲 | C | 0.0 ～ 200.0 | H | 0.0 ～ 359.9 | | |
| | | | | 初期値 | | 100.0 | | 0.0 | | |
| | | 8 | UC:Scale/ECPos | 範囲 | S | SQ, EC, LB | E | Center, Left, Right | | |
| | | | | 初期値 | | SQ | | Center | | |
| | | 9 | UC:Size | 範囲 | S | 100 ～ 110 | | | | |
| | | | | 初期値 | | 100 | | | | |
| | | 10 | UC:Mvdet/Sharp | 範囲 | M | 1 ～ 5 | S | 1 ～ 5 | | |
| | | | | 初期値 | | 3 | | 3 | | |
| 10.4 | Input Menu/SDI-IN4<br>(✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻)<br><br>✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻:<br>現在設定されている<br>素材名 | 1 | Mode | 範囲 | | Normal, DbyD, UC, Auto | | | | |
| | | | | 初期値 | | Normal | | | | |
| | | 2 | Freeze Select | 範囲 | | Frame, Field | | | | |
| | | | | 初期値 | | Frame | | | | |
| | | 3 | Freeze | 範囲 | | On, Off | | | | |
| | | | | 初期値 | | Off | | | | |
| | | 4 | Name Type | 範囲 | | Default, Preset, User, CAM Name | | | | |
| | | | | 初期値 | | Default | | | | |
| | | 5 | Name | 範囲 | | 10文字まで設定可能 | | | | |
| | | | | 初期値 | | INPUT4 | | | | |
| | | 6 | VPrc/YGain/Ped | 範囲 | | On, Off | Y | 0.0 ～ 200.0 | P | –20.0 ～ 20.0 |
| | | | | 初期値 | | Off | | 100.0 | | 0.0 |
| | | 7 | VPrc:CGain/Hue | 範囲 | C | 0.0 ～ 200.0 | H | 0.0 ～ 359.9 | | |
| | | | | 初期値 | | 100.0 | | 0.0 | | |
| | | 8 | UC:Scale/ECPos | 範囲 | S | SQ,EC,LB | E | Center, Left, Right | | |
| | | | | 初期値 | | SQ | | Center | | |
| | | 9 | UC:Size | 範囲 | S | 100 ～ 110 | | | | |
| | | | | 初期値 | | 100 | | | | |
| | | 10 | UC:Mvdet/Sharp | 範囲 | M | 1 ～ 5 | S | 1 ～ 5 | | |
| | | | | 初期値 | | 3 | | 3 | | |
| 10.5 | Input Menu/DVI-IN<br>(✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻)<br><br>✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻:<br>現在設定されている<br>素材名 | 1 | Freeze | 範囲 | | On, Off | | | | |
| | | | | 初期値 | | Off | | | | |
| | | 2 | Name Type | 範囲 | | Default, Preset, User, CAM Name | | | | |
| | | | | 初期値 | | Default | | | | |
| | | 3 | Name | 範囲 | | 10文字まで設定可能 | | | | |
| | | | | 初期値 | | INPUT5 | | | | |
| | | 4 | Scale | 範囲 | | Fit-V, Fit-H, FULL | | | | |
| | | | | 初期値 | | Fit-V | | | | |
| | | – – – – – – <DVI-IN Status> – – – – – – – | | | | | | | | |
| | | | Size | 表示のみ | | ＊＊＊＊×＊＊＊＊ | | | | |
| | | | H-Freq | | | ＊＊.＊ kHz | | | | |
| | | | V-Freq | | | ＊＊.＊ Hz | | | | |
| | | | Dot Clock | | | ＊＊.＊ MHz | | | | |

# メニュー項目一覧

| No. | サブメニュー | 設定項目 | | 設定値 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | Output Menu | 1 | SDI-OUT1 | 範囲 | PGM, PVW, CLN, AUX, MV, KEY OUT | | | | |
| | | | | 初期値 | PGM | | | | |
| | | 2 | SDI-OUT2 | 範囲 | PGM, PVW, CLN, AUX, MV, KEY OUT | | | | |
| | | | | 初期値 | PVW | | | | |
| | | 3 | DVI-OUT | 範囲 | PGM, PVW, CLN, AUX, MV, KEY OUT | | | | |
| | | | | 初期値 | AUX | | | | |
| | | 4 | SDI-OUT:Limit | 範囲 | Off, 108, 104, 100 | | | | |
| | | | | 初期値 | Off | | | | |
| | | 5 | DVI-OUT:Size | 範囲 | Auto, XGA, WXGA, SXGA, WSXGA+, UXGA, WUXGA, 1080/59.94p, 1080/50p | | | | |
| | | | | 初期値 | Auto | | | | |
| | | 6 | DVI-OUT:Scale | 範囲 | Fit-V, Fit-H, FULL | | | | |
| | | | | 初期値 | Fit-V | | | | |
| | | 7 | DVI-OUT:Mvdet | 範囲 | 1 ～ 5 | | | | |
| | | | | 初期値 | 3 | | | | |
| 12 | USER/FMEM Menu | 1 | USER1 | 範囲 | PinP Preset, WIPE Preset, PinP PVW, KEY PVW, GPI Input, GPI Output, CamCont Link, AUX Transition, PinP Transition, EFFDSLV, StrFMEM1, StrFMEM2, No Asign | | | | |
| | | | | 初期値 | PinP Preset | | | | |
| | | 2 | USER2 | 範囲 | PinP PVW, KEY PVW, GPI Input, GPI Output, CamCont Link, AUX Transition, PinP Transition, EFFDSLV, StrFMEM1, StrFMEM2, No Asign | | | | |
| | | | | 初期値 | — | | | | |
| | | 3 | USER3 | 範囲 | PinP PVW, KEY PVW, GPI Input, GPI Output, CamCont Link, AUX Transition, PinP Transition, EFFDSLV, StrFMEM1, StrFMEM2, No Asign | | | | |
| | | | | 初期値 | — | | | | |
| | | 4 | USER4 | 範囲 | PinP PVW, KEY PVW, GPI Input, GPI Output, CamCont Link, AUX Transition, PinP Transition, EFFDSLV, StrFMEM1, StrFMEM2, No Asign | | | | |
| | | | | 初期値 | — | | | | |
| | | 5 | FMEM Select | 範囲 | FMEM1, FMEM2 | | | | |
| | | | | 初期値 | FMEM1 | | | | |
| | | 6 | AUX To FMEM | 範囲 | Rv | On, Off | EX | On | |
| | | | | 初期値 | | Off | | On | |
| | | 7 | FMEM Mode | 範囲 | M | Auto, Manu | EX | On | |
| | | | | 初期値 | | Auto | | On | |

# メニュー項目一覧

| No. | サブメニュー | 設定項目 | | 設定値 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 | Operation Menu | 1 | OSD OUT | 範囲 | SDI-OUT2, DVI-OUT, SDI-OUT2+DVI-OUT |
| | | | | 初期値 | SDI-OUT2+DVI-OUT |
| | | 2 | OSD Size | 範囲 | FULL, Upper-Left, Upper-Right, Lower-Right, Lower-Left |
| | | | | 初期値 | FULL |
| | | 3 | OSD Back | 範囲 | On, Off |
| | | | | 初期値 | On |
| | | 4 | Key Priority | 範囲 | PinP over KEY, KEY over PinP |
| | | | | 初期値 | PinP over KEY |
| | | 5 | Bus Mode | 範囲 | A/B, PGM(A)/PST(B), PGM(B)/PST(A) |
| | | | | 初期値 | PGM(A)/PST(B) |
| | | 6 | Time Unit | 範囲 | Sec, Frame |
| | | | | 初期値 | Sec |
| | | 7 | Slide Lever | 範囲 | BKGD, KEY, PinP, BKGD+KEY, NoAsign |
| | | | | 初期値 | BKGD |
| | | 8 | GPI Input | 範囲 | Enable, Disable |
| | | | | 初期値 | Enable |
| | | 9 | GPI Output | 範囲 | Enable, Disable |
| | | | | 初期値 | Enable |
| | | 10 | CamCont Link | 範囲 | On, Off |
| | | | | 初期値 | Off |
| | | 11 | SYSTEM Menu | 範囲 | Unlocked, Locked |
| | | | | 初期値 | Unlocked |
| 14 | SYSTEM Menu | 1 | Format | 範囲 | 1080/59.94i, 1080/50i, 1080/24PsF, 1080/23.98PsF, 720/59.94p, 720/50p, 480/59.94i, 576/50i |
| | | | | 初期値 | 1080/59.94i |
| | | 2 | HiResMV | 範囲 | On, Off |
| | | | | 初期値 | Off |
| | | 3 | 16:9SQ | 範囲 | On, Off |
| | | | | 初期値 | Off |
| | | 4 | AUX Anci | 範囲 | On, Off |
| | | | | 初期値 | Off |
| | | 5 | PGM Anci | 範囲 | On, Off |
| | | | | 初期値 | Off |
| | | 6 | PVW Anci | 範囲 | On, Off |
| | | | | 初期値 | Off |
| | | 7 | MV Anci | 範囲 | PGM, PVW, Off |
| | | | | 初期値 | Off |
| | | 8 | Initial | 範囲 | Yes, No |
| | | | | 初期値 | No |
| | | 9 | IP Address | 範囲 | — |
| | | | | 初期値 | 192.168.0.8 |
| | | 10 | Subnet Mask | 範囲 | — |
| | | | | 初期値 | 255.255.255.0 |
| | | 11 | Gateway | 範囲 | — |
| | | | | 初期値 | 192.168.0.1 |
| 15 | SYSTEM Status | | SYSTEM Ver. | 表示のみ | ＊.＊＊.＊＊ |
| | | | SOFT Ver. | | ＊＊＊＊ |
| | | | GLUE FPGA Ver. | | ＊＊＊＊ |
| | | | MAIN FPGA Ver. | | ＊＊＊＊ |
| | | | FONT Ver. | | ＊＊＊＊ |
| | | | MAC Address | | ＊＊-＊＊-＊＊-＊＊-＊＊-＊＊ |
| | | | FAN | | Alarm, NoAlarm |
| | | | Power | | Alarm, NoAlarm |
| | | | Temperature | | Alarm, NoAlarm |

# メニュー項目一覧

| No. | サブメニュー | 設定項目 | | 設定値 | |
|---|---|---|---|---|---|
| | BUS Assign Status<br><br>***********:<br>現在設定されている<br>素材名 | | XPT SW | 表示のみ | 1 ～ 10 |
| | | | XPT SW Asign | | SDI-IN1 ～ 4(***********), DVI-IN(***********),<br>FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAsign |
| | | | PGM | | |
| | | | PVW | | |
| | | | AUX | | |
| | | | PinP | | |
| | | | KEY Fill | | |
| | | | KEY Source | | |

# 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<br>AB バス方式 | バス制御モードのひとつです。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<br>アンシラリデータ | 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アンシラリデータ（VANC）と呼びます。 |
| Aspect<br>アスペクト比 | 画面の縦と横の比率のことです。<br>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]<br>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。 |
| Border<br>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<br>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<br>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<br>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<br>カット | 次の映像へ瞬時に切り替える効果のことです。 |
| Density<br>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<br>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。 |
| DVI-D<br>[Digital Visual Interface Digital]<br>ディー・ブイ・アイ・ディー | ビデオインターフェース規格のひとつです。<br>DVI-D で扱う信号は、デジタル信号のみです。 |
| Embedded Audio<br>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<br>フリップフロップ方式<br>（PGM/PST 方式） | バス制御モードのひとつです。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。 |
| Frame Memory<br>フレームメモリー | １画面（フレーム）分の映像信号を保持できるメモリーのことです。 |
| Frame Synchronizer<br>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<br>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]<br>フェードトゥブラック | プログラム映像が黒画面へフェードアウトする効果のことです。 |
| GPI [General Purpose Interface]<br>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。 |

# 付　録【用語解説】

| 用　語 | 解　説 |
|---|---|
| Hue<br>ヒュー | 映像信号の色相（色合い）のことです。 |
| Key Edge<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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。<br>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<br>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。 |
| Linear Key<br>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]<br>ルミナンス | 映像信号の輝度（明るさ）のことです。 |
| Luminance Key<br>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]<br>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<br>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。<br>ディゾルブとも呼びます。 |
| Multi View Display<br>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。<br>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。 |
| OSD [On Screen Display]<br>オンスクリーンディスプレイ | モニター出力にメニュー画面が表示され、設定を行うことができる機能です。 |
| PinP [Picture in Picture]<br>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]<br>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。<br>PVW系統より出力されます。 |
| PGM [Program Bus]<br>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]<br>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。 |
| Sat [Saturation]<br>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。 |

# 付　録【用語解説】

| 用　語 | 解　説 |
|---|---|
| Self Key<br>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<br>セットアップデータ | コントロール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。<br>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<br>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。<br>コントロール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<br>トランジション | 画像を切り替える機能のことです。<br>切り替え時の効果は、ワイプ、ミックスなどがあります。 |
| Trimming<br>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<br>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。 |
| Wipe<br>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。 |

パナソニック株式会社　AVCネットワークス社
〒571-8504　大阪府門真市松生町1番15号　☎ (06) 6901－1161
© Panasonic Corporation 2016