

Panasonic[®]

取扱説明書 Vol.1

デジタル AV ミキサー

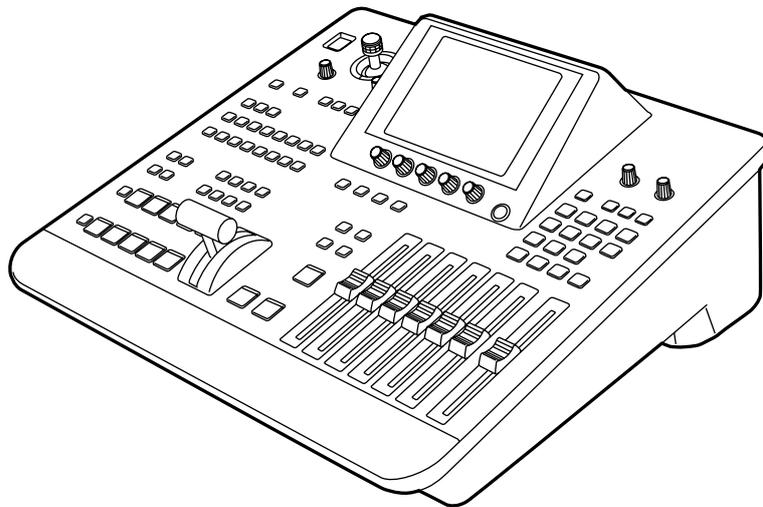
品番 **AG-HMX100**

Volume **1**

初めにお読みください。

本書は、デジタルAVミキサーの基本操作について説明しています。

より詳しい操作説明は、同梱のCD-ROM内に収録の「取扱説明書 Volume 2」(PDF)をご覧ください。



3D
PROFESSIONAL

HDMI[™]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

このたびは、“パナソニック製品”をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。

■取扱説明書をよくお読みのうえ、正しく安全にお使いください。

■ご使用前に「安全上のご注意」(3～4ページ)を必ずお読みください。

■保証書は「お買い上げ日・販売店名」などの記入を確かめ、取扱説明書とともに大切に保管してください。

保証書別添付

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

目次

Volume 1 (本書)

安全上のご注意 必ずお守りください.....3	[INT VIDEO]メニュー (インターナルビデオ設定)画面 24
電源プラグの接地に関するご注意.....4	バックマットの設定 [BACK MATTE] 24
ご使用上のお願い 5	カラーバーの出力 [COLOR BAR] 25
概要 6	インターナルビデオとして静止画・動画を使う [MEMORY] 25
特長 6	コンピューターからの映像を使う [PC1] 28
AVミキサーの操作例 7	映像の切り替え/合成 29
付属品 8	ソース映像・音声を選択する 29
各部の名称と機能 9	映像・音声を確認 (プレビュー) する 29
操作パネル (前面) 9	音声レベルを調整する 29
背面接続端子部 (背面) 11	ABトランジション 30
基本操作 12	プログラムプリセットトランジション 31
システム構成例 12	キーイング 31
SD映像を使うシステム 12	ダウンストリームキー (DSK) 32
HD映像を使うシステム 13	フェード 34
外部コントローラーを使うシステム 14	お問い合わせになる前に 35
電源の入れ方 15	故障かな?...と思うときは (トラブルシューティング) 35
電源の切り方 15	保証とアフターサービス (よくお読み ください) 36
基本セットアップ 15	保証とアフターサービスについて 36
HD/SDの設定について 15	定格 37
設定画面 16	対応信号フォーマット 39
メニューの基本操作 17	3Dモード時の対応信号フォーマット 39
[SETUP]メニュー (セットアップ操作) 画面 18	さくいん 40
起動モードの設定 [MODE] 18	
ダイレクトパターンの変更 [DIRECT PATTERN] 19	
映像・音声入力の設定 [AUDIO VIDEO] 20	
ビデオフォーマットの設定 [VIDEO FORMAT] .. 22	
バスの設定 [BUS] 22	
音声チャンネルの設定 [AUDIO CH] 23	
オーディオフェーダーの設定 [AUDIO FADER] . 23	

Volume 2 (CD)

第1章 映像・音声中に効果を加える	さくいん
第2章 設定や効果を登録する	トランジションパターン一覧
第3章 3D映像を切り替える	キーパターン一覧
第4章 操作環境の設定	

■ HDMI、HDMIロゴ、およびHigh-Definition multimedia interfaceは、HDMI Licensing LLCの商標または、登録商標です。

■ その他、この説明書に記載されている各種名称、会社名、商品名などは各社の商標または登録商標です。

参照ページについて

■ 本書では参照ページを (→00ページ) のように示しています。

安全上のご注意 必ずお守りください

人への危害、財産の損害を防止するため、必ずお守りいただくことを説明しています。

■ 誤った使い方をしたときに生じる危害や損害の程度を区分して、説明しています。

 警告	「死亡や重傷を負うおそれがある内容」です。
 注意	「傷害を負うことや、財産の損害が発生するおそれがある内容」です。

■ お守りいただく内容を次の図記号で説明しています。

    	してはいけない内容です。
 	実行しなければならない内容です。

 警告	
異常、故障時には直ちに使用を中止する	
 電源プラグを抜く	<p>■ 異常があったときは、電源プラグを抜く [内部に金属や水などの液体、異物が入ったとき、落下などで外装ケースが破損したとき、煙や異臭、異音などが出たとき] (そのまま使用すると、火災や感電の原因になります。) ⇒本機を電源コンセントの近くに設置し、電源プラグに簡単に手が届くようにしてください。 ⇒本機を電源から完全に遮断するには、電源プラグを抜く必要があります。 ⇒お買い上げの販売店にご相談ください。</p>
	<p>■ 電源プラグは、根元まで確実に差し込む (差し込みが不完全ですと、感電や発熱による火災の原因になります。) ⇒傷んだプラグやゆるんだコンセントのまま使用しないでください。</p> <p>■ 電源プラグのほこりなどは、定期的にとる (プラグにほこりなどがたまると、湿気などで絶縁不良となり、火災や感電の原因になります。) ⇒半年に一度はプラグを抜いて、乾いた布で拭いてください。</p> <p>■ 付属品は、指定の製品を使用する (本体に誤って指定外の製品を使用すると、火災や事故を起こす原因になります。)</p>
	<p>■ 電源コード・プラグが破損するようなことはしない [傷つける、加工する、高温部や熱機器に近づける、無理に曲げる、ねじる、引っ張る、重いものを載せる、束ねるなど] (傷んだまま使用すると、火災・感電・ショートの原因になります。) ⇒電源コードやプラグの修理は、お買い上げの販売店にご相談ください。</p> <p>■ コンセントや配線機器の定格を超える使い方や、交流 100 V ~ 240 V 以外での使用はしない (たこ足配線等で、定格を超えると、発熱による火災の原因になります。)</p> <p>■ 内部に金属物を入れたり、水などの液体をかけたりぬらしたりしない (ショートや発熱により、火災・感電・故障の原因になります。) ⇒機器の上や近くに液体の入った花瓶などの容器や金属物を置かないでください。</p> <p>■ 不安定な場所に置かない (落ちたり、倒れたりして、けがの原因になります。)</p>
 分解禁止	<p>■ 分解や改造をしない (内部には電圧の高い部分があり、感電や火災の原因になります。また、使用機器を損傷することがあります。) ⇒内部の点検や修理などは、お買い上げの販売店にご相談ください。</p>
 接触禁止	<p>■ 雷が鳴り出したら、本機や電源プラグには触れない (感電の原因になります。)</p>

⚠ 警告 (つづき)

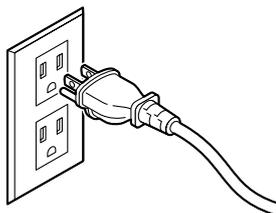
 水場使用 禁止	<p>■ 水場で使用しない (火災や感電の原因になります。)</p>
 ぬれ手 禁止	<p>■ ぬれた手で電源プラグやコネクターに触れない (感電の原因になります。)</p>

⚠ 注意

	<p>■ 本機の放熱を妨げない [押し入れや本箱など狭いところに入れない、テーブルクロスを掛けたりじゅうたんや布団の上に置かない、通風孔やファンは、ふさがない、横倒し、逆さまにしない] (内部に熱がこもり、火災の原因になります。)</p>
	<p>■ ヘッドホン使用時は音量を上げすぎない (ヘッドホンから大きな音量で聞くと、聴力に悪い影響を与えることがあります。)</p>
	<p>■ 油煙や湯気の当たるところ、湿気やほこりの多いところに置かない (電気が油や水分、ほこりを伝わり、火災・感電の原因になることがあります。たばこの煙なども製品の故障の原因になることがあります。)</p>
	<p>■ 直射日光の当たる場所や異常に温度が高くなる場所に置かない (特に真夏の車内、車のトランクの中は、想像以上に高温 (約60℃以上) になりますので、外装ケースや内部部品が劣化するほか、火災の原因になります。) ⇒本機を絶対に放置しないでください。</p>
	<p>■ 電源プラグやコネクターを抜くときは、コードを引っ張らない (コードが傷つき、火災や感電の原因になります。) ⇒必ずプラグやコネクターを持って抜いてください。</p>
	<p>■ 本機の上に重いものを置いたり、乗ったりしない (落下したり倒れたりして壊れ、けがの原因になります。また、重量で外装ケースが変形し、内部部品が破損すると、火災・故障の原因になります。)</p>
 電源プラグ を抜く	<p>■ 長期間使用しないときや、お手入れのときは、電源プラグをコンセントから抜く (火災や感電の原因になります。)</p>
	<p>■ コードを接続した状態で移動しない (コードが傷つき、火災や感電の原因になります。また、コードが引っかかって、けがの原因になります。)</p>
	<p>■ 1年に1度ぐらいは、販売店に内部の掃除の相談をする (本機の内部にほこりがたまったまま使用すると、火災や故障の原因になります。)</p>

電源プラグの接地に関するご注意

- ・ 本機に付属されている電源コードは、接地端子を備えた3ピンのコンセントに接続してください。



海外で使用する場合は、その国に合った接地端子付電源コードを準備してください。

ご使用上のお願い

本機を無線送信機、高電圧機器などの近くで使用したり、静電気を与えたりすると、画像、音声、動作、LED（表示）等に悪影響をおよぼす可能性があります。

本機は磁気や電磁波を発生する機器から離してご使用ください。

スピーカーや大型モーターなどが発生する強力な磁場は、画像や音声に悪影響をおよぼす可能性があります。

液晶部は精密度の高い技術で作られています。99.99 %以上の有効画素がありますが、0.01 %以下の画素欠けや常時点灯するものがあります。これは故障ではありません。

- 液晶部の応答速度、輝度、コントラストは使用環境温度や視野角によって変化します。
- ご使用の際に、画面が見づらい場合は、CONTRAST ボリュームを調整してください。

ご使用中は、本機に振動、衝撃や静電気を与えないでください。

また、移動させる場合は、必要以上に振動、衝撃を与えないように注意してください。

概要

本機は、スイッチャー、デジタルビデオエフェクター、オーディオミキサーの機能をコンパクトにまとめたHD/SD対応のデジタルAVミキサーです。

特長

映像切り替え／合成効果

ワイプ、ミックス、クロマキー、ルミナンスキー、DVE（デジタルビデオエフェクト）合成とDSK（ダウンストリームキー）、フェードを実行できます。

多彩なデジタル効果

スチル、ストロボ、ネガ、モノ、マルチストロボ（4、9、16分割）、ミラー、モザイク、ペイントなどの効果を付けることができます。スチル、ストロボ、マルチストロボの使用時は、画面をフィールド表示にするか、フレーム表示にするかを選択できます。

音声ミキシング

10系統の音声入力を調整、ミキシングできます。

イベントメモリー

本機の設定状態を「イベント」として、100パターンまで記憶できます。

マルチビュー出力、AUX出力

プログラム出力^{*1}、プレビュー出力^{*2}用の端子に加えて、すべての入力をまとめて表示できるマルチビュー用の出力端子と、出力情報を選択できるAUX端子を搭載しています。

ウェーブフォームモニター

マルチビュー出力には、入力信号の輝度を確認するためのウェーブフォームモニターが表示されます。

3Dカメラ対応

3Dカメラの映像をL/Rのペアで2系統入力し、切り替えることができます。

外部コントローラーの接続

GPI端子、RS-232C端子に、外部コントローラーを接続できます。

プロジェクターのコントロール

パナソニック製プロジェクターを使う場合、電源のオン/オフやシャッターのオン/オフを本機からコントロールできます（RS-232Cコントロール）。

フレームシンクロナイザー

内蔵のフレームシンクロナイザーで全入力系統のフレーム合わせを行えるため、入力信号を同期させる必要がありません。

アドバンストリファレンス

入力信号用に垂直位相を進めたりファレンス信号を出力します。

*1 プログラム出力：効果を適用して本機から出力される、最終の映像・音声出力です。

*2 プレビュー出力：効果を実際に適用する前に効果の状態を確認するための出力です。

AVミキサーの操作例

AVミキサーの機能をご使用いただく場合の、操作の流れを以下に示します。

基本操作（本書「取扱説明書 Volume 1」をご覧ください。）

システムの構成（→12ページ）



本機の起動（→15ページ）

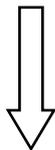


セットアップ（→15ページ）

- ・ 起動モードの設定（→18ページ）
- ・ ダイレクトパターンの変更（→19ページ）
- ・ 映像・音声入力の設定（→20ページ）
- ・ ビデオフォーマットの設定（→22ページ）
- ・ バス^{*1}の設定（→22ページ）
- ・ 音声チャンネルの設定（→23ページ）
- ・ オーディオフェーダーの設定（→23ページ）
- ・ インターナルビデオの設定（→25ページ）
- ・ コンピューター映像入力の設定（→28ページ）



使用する映像の選択（→29ページ）



- ・ 映像切り替え効果（トランジション）の設定（→30ページ）
- ・ 映像と文字や図形の合成（キーイング）（→31ページ）
- ・ ダウンストリームキーの設定（→32ページ）
- ・ フェードの設定（→34ページ）



映像切り替え／合成効果の実行（→29～33ページ）



映像・音声の確認（プレビュー）（→29ページ）

応用操作（CD-ROM内のpdf「取扱説明書 Volume 2」をご覧ください。）

環境設定（→Vol.2の25ページ）

- ・ システムの設定（→Vol.2の25ページ）
- ・ メモリーの設定（→Vol.2の25ページ）
- ・ 音声レベルの設定（→Vol.2の26ページ）
- ・ 外部同期に関する設定（→Vol.2の27ページ）
- ・ コンピューター接続時の詳細設定（→Vol.2の27ページ）
- ・ 外部インターフェースに関する設定（→Vol.2の27ページ）

3D映像の使用（→Vol.2の21ページ）

- ・ 映像の調整（→Vol.2の13ページ）
- ・ 音声の調整、ミキシング（→Vol.2の17ページ）

- ・ トランジション（ワイプ）パターンの設定（→Vol.2の3ページ）
- ・ パターンキーの設定（→Vol.2の5ページ）
- ・ クロマキーの設定（→Vol.2の6ページ）
- ・ ルミナンスキーの設定（→Vol.2の7ページ）
- ・ タイトルキーの設定（→Vol.2の8ページ）
- ・ ダウンストリームキーの詳細設定（→Vol.2の10ページ）

設定状態の登録（→Vol.2の19ページ）

*1 バス：本機に入出力される信号の経路です。本機では、A/Bバス方式とプリセット／プログラムバス方式を選択できます（→22ページ）。

付属品

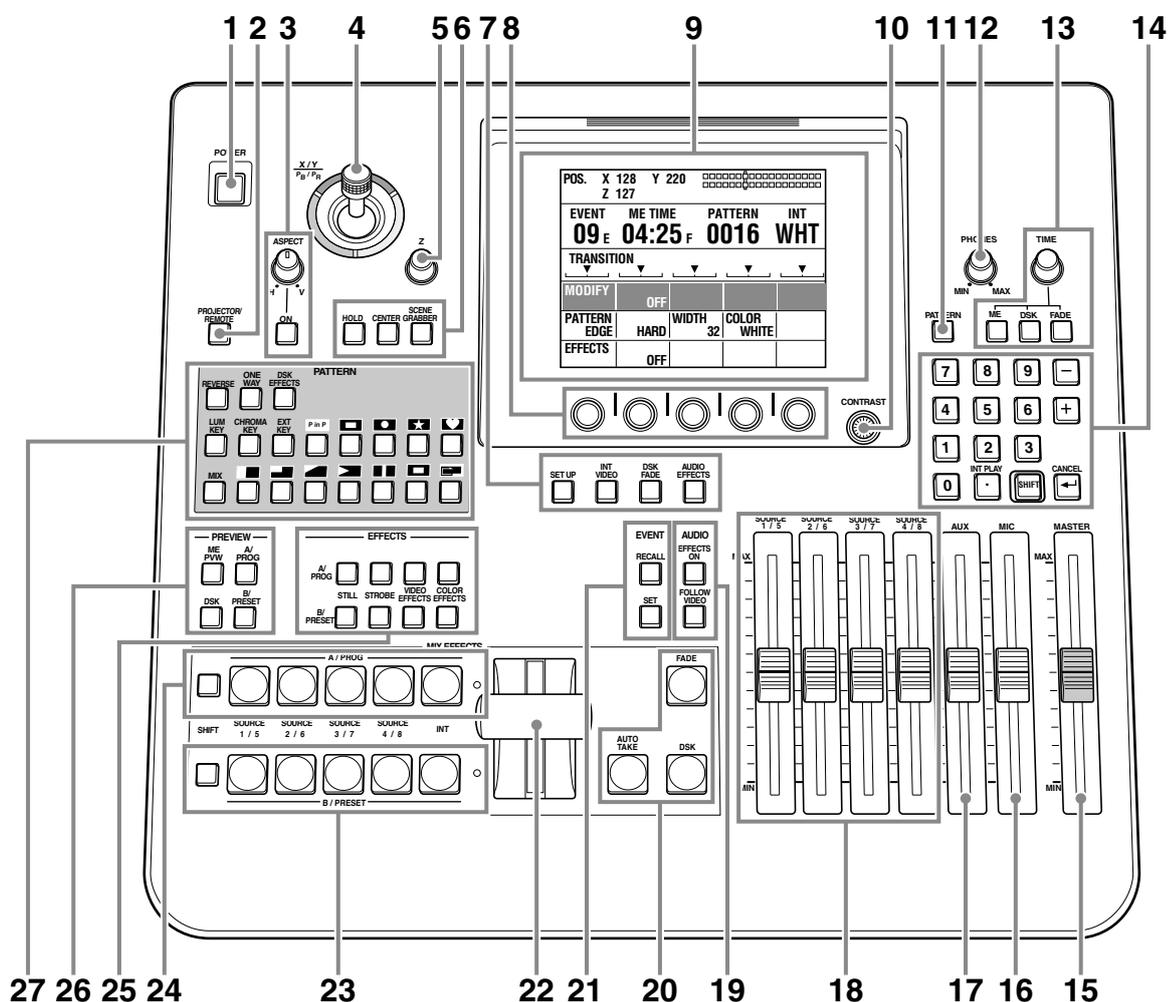
電源コード (3芯)	1
CD-ROM.....	1

◆NOTE

- 包装材料は商品を取り出したあと、適切に処理してください。
- 付属品の追加購入は販売店にご相談ください。

各部の名称と機能

操作パネル（前面）



- | | |
|---|---|
| <p>1 POWER ボタン (→15ページ)</p> <p>2 PROJECTOR/REMOTE ボタン (→14、Vol.2の27、28ページ)</p> <p>3 ASPECT ボリューム／ボタン (→32ページ)</p> <p>4 ジョイスティック (→16、24、25、30、32、Vol.2の4、6、13ページ)</p> <p>5 ロータリー Z (→16、24、25、32、Vol.2の13ページ)</p> <p>6 HOLD ボタン (→30、32ページ)
CENTER ボタン (→30、32、Vol.2の13ページ)
SCENE GRABBER ボタン (→32ページ)</p> <p>7 メニューボタン</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ SETUP ボタン (→18ページ) ・ INT VIDEO ボタン (→24ページ) ・ DSK FADE ボタン (→Vol.2の11ページ) ・ AUDIO EFFECTS ボタン (→Vol.2の17ページ) | <p>8 ロータリー 1 (左端)、2、3、4、5 (右端) (→17ページ)</p> <p>9 LCD表示 (→16ページ)</p> <p>10 CONTRAST ボリューム (→17ページ)</p> <p>11 PATTERN ボタン (→31ページ)</p> <p>12 PHONES ボリューム (→29ページ)</p> <p>13 TIME ロータリー／ボタン</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ TIME ロータリー (→31、33、34、Vol.2の9ページ) ・ ME*1 ボタン (→31ページ) ・ DSK ボタン (→33ページ) ・ FADE ボタン (→34ページ) |
|---|---|

*1 ME:MはMix (合成)、EはEffect (効果) を表します。AとBの2つの入力を合成したり、切り替えたりする機能です。

14 テンキー

- ・ 数字 (0 ~ 9) キー (→ 31、33、34、Vol.2の9、20ページ)
- ・ - (マイナス) キー (→ 31、Vol.2の20ページ)
- ・ + (プラス) キー (→ 31、Vol.2の20ページ)
- ・ . (ピリオド) キー *1 (→ 27、Vol.2の20ページ)
- ・ SHIFTキー (→ 23 ~ 25、27、29、Vol.2の4、9、10、13、15ページ)
- ・  (確定) キー *2

15 MASTER フェーダー (→ 29ページ)

16 MIC フェーダー (→ 23、24、29ページ)

17 AUX フェーダー (→ 23、24、29ページ)

18 SOURCE1/5、2/6、3/7、4/8 フェーダー (→ 23ページ)

19 AUDIO EFFECTS 実行ボタン (→ Vol.2の17ページ)
AUDIO FOLLOW VIDEO ボタン (→ 23、30、33、Vol.2の17ページ)

20 FADE 実行ボタン (→ 34ページ)

DSK 実行ボタン (→ 33ページ)

AUTO TAKE ボタン (→ 30、31、Vol.2の20ページ)

21 EVENT RECALL ボタン (→ Vol.2の20ページ)

EVENT SET ボタン (→ Vol.2の20ページ)

22 トランジションレバー (→ 19、30、31ページ)

23 B/PRESET バスソース選択ボタン (→ 20ページ)

- ・ SHIFT ボタン
- ・ SOURCE1/5、2/6、3/7、4/8 ボタン
- ・ INT ボタン

24 A/PROG バスソース選択ボタン (→ 20ページ)

- ・ SHIFT ボタン
- ・ SOURCE1/5、2/6、3/7、4/8 ボタン
- ・ INT ボタン

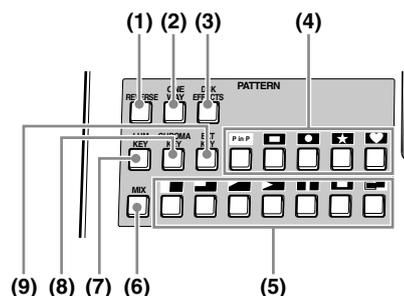
25 A/PROG および B/PRESET EFFECTS ボタン (→ Vol.2の13、15ページ)

- ・ STILL ボタン (→ Vol.2の15ページ)
- ・ STROBE ボタン (→ Vol.2の15ページ)
- ・ VIDEO EFFECTS ボタン (→ Vol.2の13ページ)
- ・ COLOR EFFECTS ボタン (→ Vol.2の13ページ)

26 PREVIEW ボタン (→ 29ページ)

- ・ ME PVW ボタン
- ・ A/PROG 選択ボタン
- ・ B/PRESET 選択ボタン
- ・ DSK 選択ボタン

27 PATTERN部 (→ 19、30 ~ 32、Vol.2の6、7ページ)



(1) REVERSE ボタン (→ 32ページ)

(2) ONE WAY ボタン (→ 30ページ)

(3) DSK EFFECTS ボタン (→ 32ページ)

(4) ダイレクトキーパターンボタン (→ 19、31ページ)

(5) ダイレクトトランジションパターンボタン (→ 19、30ページ)

(6) MIX ボタン (→ Vol.2の3ページ)

(7) LUM KEY ボタン (→ Vol.2の7ページ)

(8) CHROMA KEY ボタン (→ Vol.2の6ページ)

(9) EXT KEY ボタン (→ Vol.2の7ページ)

*1 SHIFTキーと同時に押すと、INT PLAYキーとして機能します。

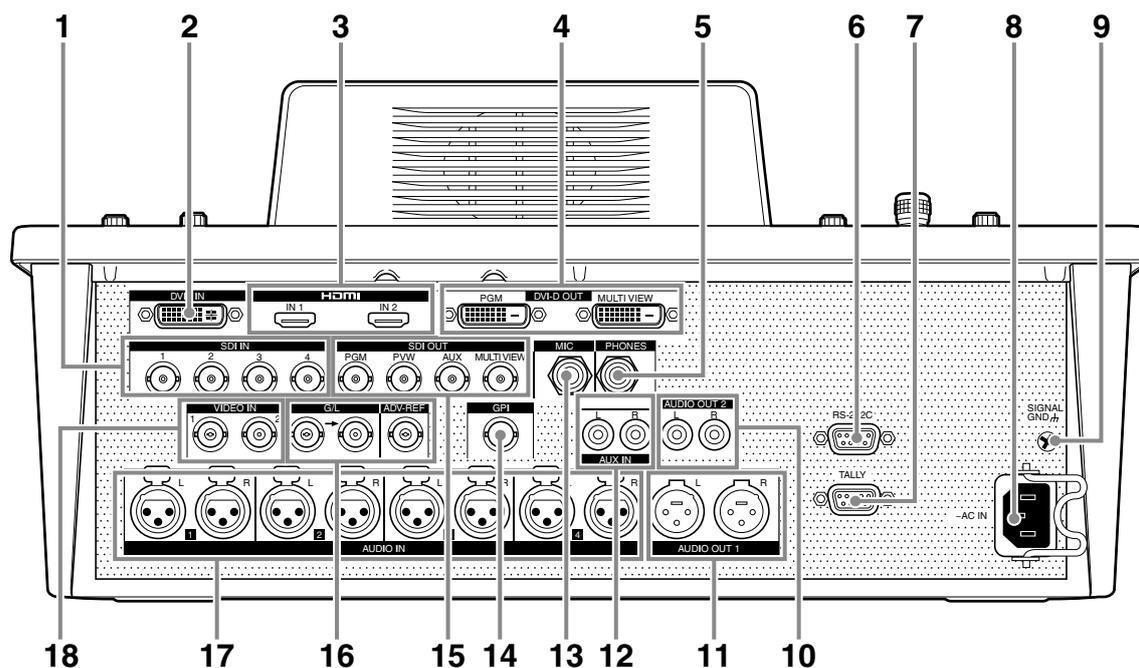
*2 SHIFTキーと同時に押すと、CANCEL (キャンセル) キーとして機能します。

背面接続端子部（背面）

各端子に接続できる機器や信号については、「システム構成例」（→12～14ページ）および「3Dカメラとの接続例」（→Vol.2の21～23ページ）をご覧ください。

◆ NOTE

- DVI-I IN端子およびDVI-D IN端子に接続するケーブルは、通常のシールドに加え、コアでノイズ対策が施されたDVIケーブルをお勧めします。
- SDI IN 1～4端子およびSDI OUT端子を使ってHD-SDI信号を送信する場合は、5C-FB、5C-FW以上のケーブルをお勧めします。
- HDMI IN端子やDVI-I IN端子、VIDEO IN端子にコピーガード機能が付加された信号を入力すると、映像と音声が出されません。（映像は黒になります。）



- | | |
|--|---|
| 1 SDI IN 1～4端子 | 12 AUX IN L/R端子 |
| 2 DVI-I IN端子（→28、Vol.2の27ページ） | 13 MIC端子 |
| 3 HDMI IN 1、2端子 | 14 GPI端子（→Vol.2の25ページ） |
| 4 DVI-D OUT端子
・PGM端子
・MULTI VIEW端子 | 15 SDI OUT端子
・PGM端子
・PVW端子
・AUX端子
・MULTI VIEW端子 |
| 5 PHONES端子（→29ページ） | 16 G/L端子（→Vol.2の27ページ）
ADV-REF端子（→Vol.2の27ページ） |
| 6 RS-232C端子（→Vol.2の27ページ） | 17 AUDIO IN 1～4 L/R端子 |
| 7 TALLY端子（→Vol.2の28ページ） | 18 VIDEO IN 1、2端子 |
| 8 AC IN端子 | |
| 9 GND端子 | |
| 10 AUDIO OUT 2 L/R端子（アンバランス出力） | |
| 11 AUDIO OUT 1 L/R端子（バランス出力） | |

基本操作

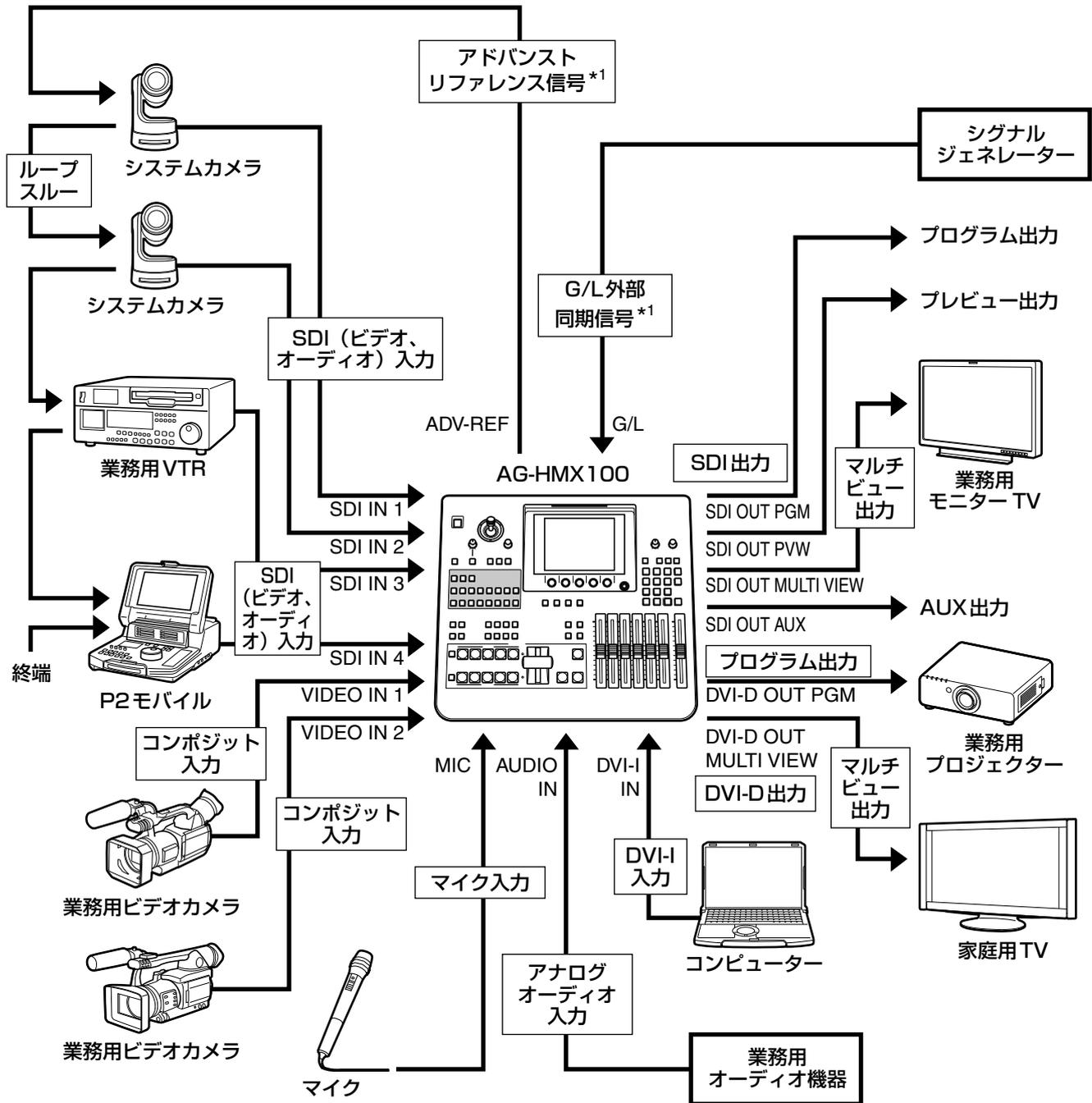
本機で、映像の加工や音声のミキシングを行うためのセットアップ操作と、映像・音声の選択、基本的な映像切り替え効果の操作について説明します。

基本操作

システム構成例

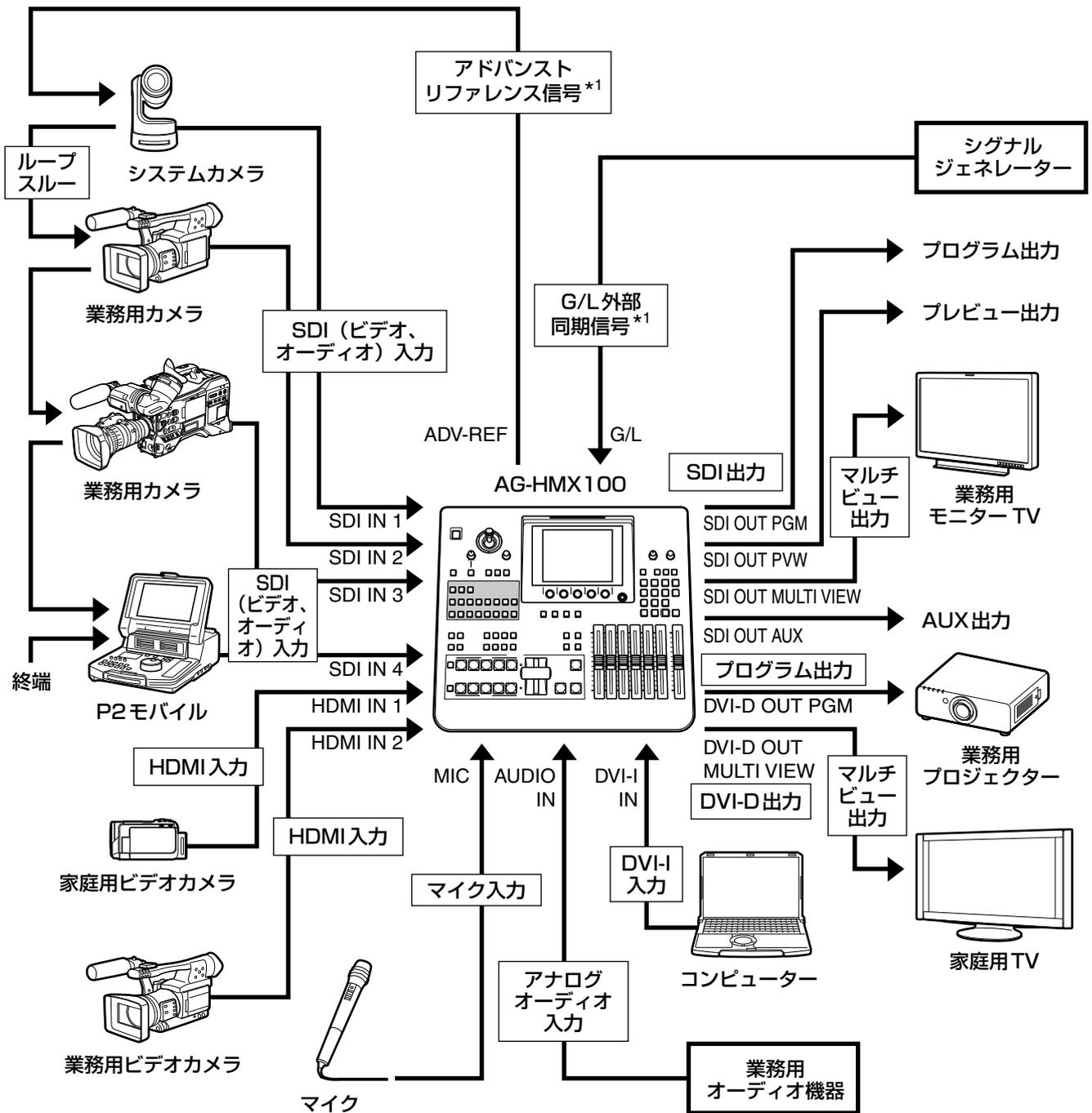
本機にカメラ、P2機器、VTRなどの映像機器を接続し、映像や音声を入力してデジタル処理することができます。ここでは、SD映像を使うシステム、HD映像を使うシステム、外部コントローラーから操作するシステムを構成する場合について、本機と各機器の接続例を示します。

SD映像を使うシステム



*1 アドバンストリファレンス信号、G/L外部同期信号を必ずしも接続する必要はありません。

HD映像を使うシステム



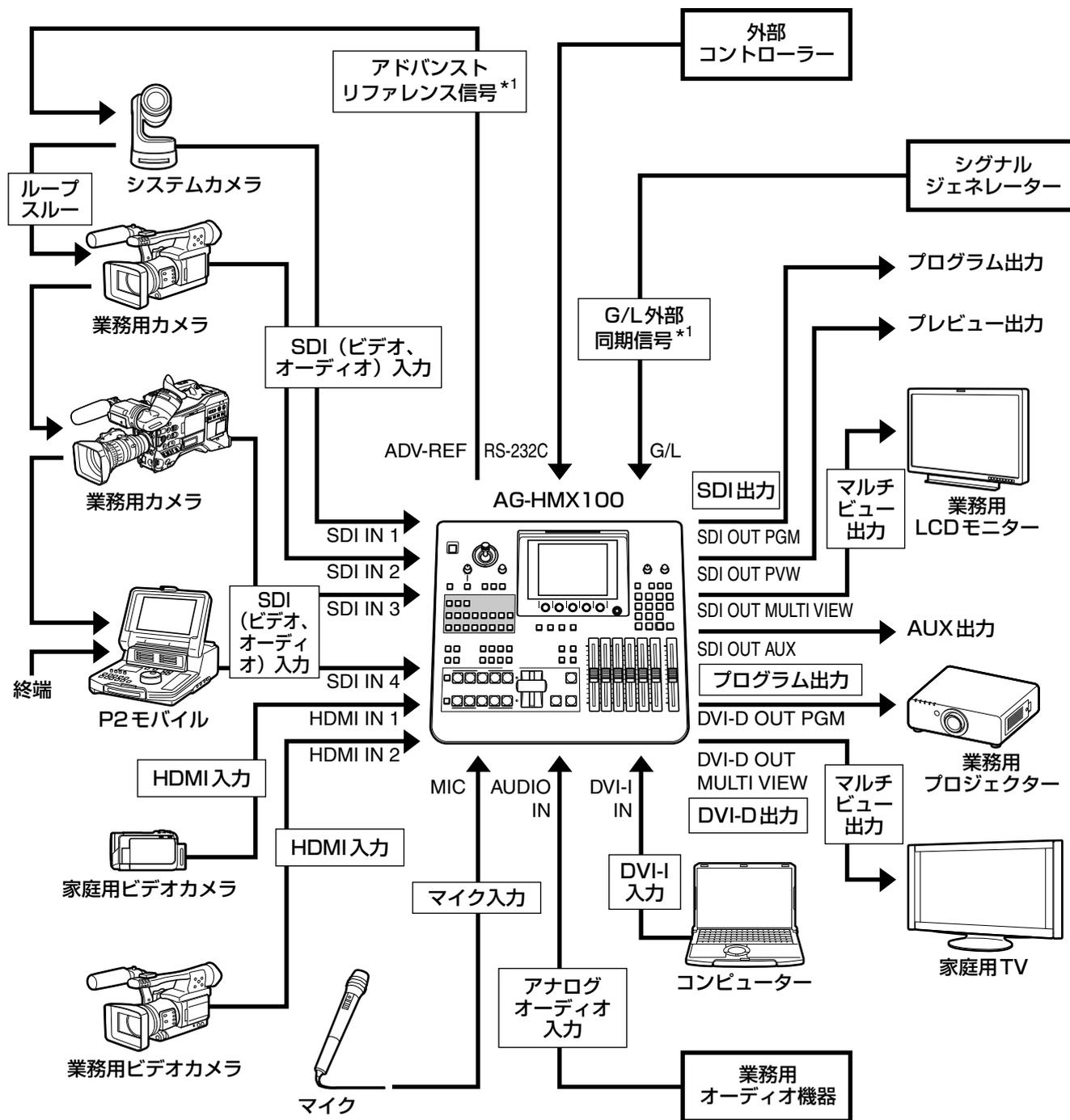
*1 アドバンストリファレンス信号、G/L外部同期信号を必ずしも接続する必要はありません。

外部コントローラーを使うシステム

基本操作

外部コントローラーを使うときは、あらかじめ以下の操作が必要です。

- [SETUP]メニューの「RS-232C」を使って(→Vol.2の28ページ)、本機をリモートモードにします。
- PROJECTOR/REMOTEボタンを押して点灯させ、RS-232C制御を有効にします。



*1 アドバンストリファレンス信号、G/L外部同期信号を必ずしも接続する必要はありません。

電源の入れ方

- 1 付属の電源コードで、本機をAC電源に接続する。
- 2 POWERボタンを押す。

本機を次回起動するときの状態を設定するには

[SETUP]メニューの[MODE]で、起動モードを設定します (→18ページ)。

プリセットモード：再起動時に、前回終了時の状態を再現します。工場出荷時にはプリセットモードに設定されています。

リセットモード：再起動時に、工場出荷時の状態を再現します。ただし、[SETUP]メニューの設定など、一部前回の設定が残ります。

工場出荷時モード：再起動時に、工場出荷時の状態を再現します。

電源の切り方

電源が入っている状態で、POWERボタンを3秒以上押したままにすると、電源が切れます。

基本セットアップ

本機を初めて使うときは、[SETUP]メニュー (→18ページ) と [INT VIDEO] メニュー (→24ページ) で以下の設定を行い、本機をセットアップします。

- 起動モードの設定 (→18ページ)
- ダイレクトパターンの変更 (→19ページ)
- 映像・音声入力の設定 (→20ページ)
- ビデオフォーマットの設定 (→22ページ)
- バスの設定 (→22ページ)
- 音声チャンネルの設定 (→23ページ)
- オーディオフェーダーの設定 (→23ページ)
- バックマット映像の設定 (→24ページ)
- カラーバーの出力 (→25ページ)
- 静止画・動画の設定 (→25ページ)
- コンピューター映像入力の設定 (→28ページ)

HD/SDの設定について

本機では、異なるフォーマットの入力信号を混在にしてミキシングすることはできません。このため、HD映像とSD映像を一緒に入力し、ミキシングすることはできません。

入力ソースとしてHD映像を入力する場合は、本機のシステムフォーマットを、以下の方法でHDに設定します。

入力ソースとしてSD映像を入力する場合は、本機のシステムフォーマットを、以下の方法でSDに設定します。

システムフォーマットの設定は、[SETUP]メニューの[VIDEO FORMAT]で変更できます (→22ページ)。

システムフォーマットをHDに設定するには：720/50p、720/59p、1080/50i、1080/59iのいずれかを選択します。

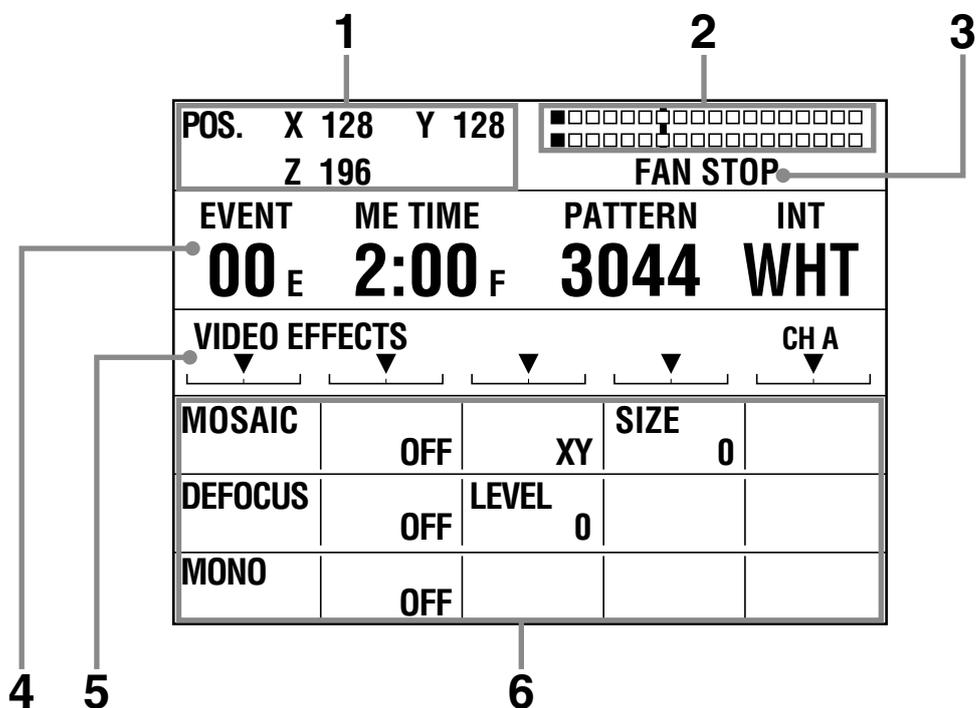
システムフォーマットSDに設定するには：480/59iまたは576/50iを選択します。

設定画面

本機のセットアップ時や様々な機能の調整時は、LCD表示で、本機の設定状態を確認します。

設定画面の基本的な構成を以下に示します。

基本操作



1 ジョイスティック、ロータリーZ設定、3D表示部
 ジョイスティックやロータリーZの設定値を表示します。
 位置を設定するときはX/Y/Zの設定値を、色を設定するときはPB/PR/C GAINの設定値を表示します。
 本機を3Dモードに設定しているときは(→Vol.2の24ページ)、[3D]が表示されます。

2 音声レベルメーター
 音声出力レベルを表示します。

3 エラーメッセージ
 以下の場合にエラーメッセージが表示されます。

メッセージ	状況
FAN STOP	何らかの原因でファンが停止しました。 すぐに電源を切り修理を依頼してください(→35ページ)。

メッセージ	状況
CHANGE HDMI FORMAT	本機のシステムフォーマット設定(→22ページ)と異なるフォーマットのHDMI入力ソースを接続しています。
CHANGE HDMI1 FORMAT	CHANGE HDMI FORMAT : 両方のHDMI IN端子で異なるフォーマットになっている場合
CHANGE HDMI2 FORMAT	CHANGE HDMI1 FORMAT : HDMI IN 1端子で異なるフォーマットになっている場合
	CHANGE HDMI2 FORMAT : HDMI IN 2端子で異なるフォーマットになっている場合
	システムフォーマットの設定を変更するか、入力ソースの設定を変更してください。

◆ NOTE

「FAN STOP」のエラーメッセージは、マルチビュー画面にも表示されます。ただし、本機を3Dモードに設定しているときは(→Vol.2の24ページ)マルチビュー画面が表示されませんので、ファンが停止してもエラーメッセージは表示されません。LCD表示に現れるメッセージに注意してください。二つのエラーが同時に発生した場合は、「FAN STOP」を優先的に表示します。

4 イベントナンバー、トランジション時間、パターンナンバー、インターナルビデオ表示部

EVENT：イベントナンバーを表示します（→Vol.2の20ページ）。

ME TIME：トランジション時間の設定値（→31ページ）を表示します。

ダウンストリームキーの設定時（→32ページ）はDSK TIMEの設定値（→32ページ）、フェードの設定時（→34ページ）はFADE TIMEの設定値を表示します。

表示を切り替えるには、各時間設定ボタン（ME、DSK、FADE）を押して点灯させます。

PATTERN：現在選択しているパターン（→31ページ）の番号を表示します。

INT：現在選択しているインターナル（内部発生）ビデオ（→24ページ）の種類を表示します。

5 メニュータイトル、関連情報、ロータリー1～5パラメーター表示部

現在選択しているメニュー（→次項「メニューの基本操作」）のタイトル（例：VIDEO EFFECTS）とパス（A、B）や、カラー設定データなどの関連情報、ロータリー1～5の設定位置を表示します。

6 メニュー表示部

現在選択しているメニューの設定項目と設定値を表示します。

左端の列が設定項目、2列目～4列目が設定値です。（[COLOR EFFECTS]メニューを選択しているときは、左端の列も設定値になります。）

設定項目は3行ずつ表示されます。

ロータリー1または2を回して表示をスクロールできます。

現在選択している設定項目は白黒反転表示されます。

LCD表示のコントラストを調整するには

CONTRASTボリュームで調整します。

調整を行うときは、「ご使用上のお願い」をご確認ください（→5ページ）。

メニューの基本操作

本機のセットアップや様々な機能の調整にはメニューを使います。ここでは、メニューを選択したり、設定内容を変更する方法を説明します。

本機で利用できるメニューのタイトルと設定内容を下表に示します。

メニュー一覧

メニュータイトル	設定内容
[SETUP]	セットアップ（→18ページ）
[INT VIDEO]	インターナルビデオの設定（→24ページ）
[DSK FADE]	ダウンストリームキー/フェードの設定（→Vol.2の10ページ）
[AUDIO EFFECTS]	オーディオ効果の設定（→Vol.2の17ページ）

[COLOR EFFETCS]	カラー効果の設定（→Vol.2の13ページ）
[VIDEO EFFETCS]	ビデオ効果の設定（→Vol.2の13ページ）
[LUMINANCE KEY]	ルミナンスキーの設定（→Vol.2の7ページ）
[CHROMA KEY]	クロマキーの設定（→Vol.2の6ページ）
[EXT KEY]	外部キーの設定（→Vol.2の7ページ）
[BASIC PATTERN KEY]	基本パターンキーの設定（→Vol.2の5ページ）
[PATTERN KEY]	パターンキーの設定（→Vol.2の5ページ）
[TRANSITION]	トランジション（ワイプ）の設定（→Vol.2の3ページ）
[KEY LEARN]	キーラーンの設定（→Vol.2の9ページ）
[TITLE KEY]	タイトルキーの設定（→Vol.2の8ページ）
[PROJECTOR]	プロジェクターの設定（→Vol.2の28ページ）

メニューを選択するには

[SETUP]メニュー、[INT VIDEO]メニュー、[DSK FADE]メニュー、[AUDIO EFFECTS]メニューについては、専用のメニューボタンを押します。

その他のメニューについては、その設定内容に関連する操作ボタンを押すことにより表示されます。

詳しくは、「メニュー一覧」の表に示す、各設定の説明をご覧ください。

メニューを選択すると、メニュータイトルとメニューの設定項目、設定値が、設定画面（→16ページ）に表示されます。

設定項目を選択するには

メニュー表示部に表示されている設定項目は、ロータリー1（左端）を回して選択します。

選択された項目は白黒反転表示されます。

設定項目は3行ずつ表示されます。

選択したい設定項目が表示されていないときは、ロータリー1を回して、画面をスクロールします。（[AUDIO EFFECTS]メニューを選択している場合は、ロータリー2を回して画面をスクロールします。）

設定値を変更するには

メニュー表示部で白黒反転表示されている設定項目の設定値を変更できます。

- ・ 時間設定値 (トランジション/DSK/フェード)
工場出荷時の[MODE]の設定は[PRESET]です。

ダイレクトパターンの変更 [DIRECT PATTERN]

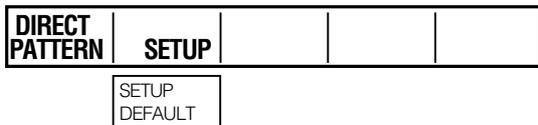
トランジションやキーによく使用するパターンは、PATTERN部のダイレクトトランジション (またはキー) パターンボタンを押して選択することができます。(「ダイレクトパターン」)として登録されています。)

ダイレクトパターンとして登録されたパターンについては、各パターンに適用された効果や位置の設定がメモリーに保存され、次回パターンを呼び出したときに設定が反映されます ([SETUP]メニューの[MODE]の設定が[PRESET]の場合)。

ダイレクトパターンとして登録されていないパターンに対して設定を行っても、設定値はメモリーに保存されません。また、パターンを呼び出したときに表示されるメニュー設定は各パターンに共通の設定値がメニューに表示されます。

[SETUP]メニューの[DIRECT PATTERN]を使って、各ボタンから呼び出せるダイレクトパターンを変更することができます。

ロータリー 1 ロータリー 2 ロータリー 3 ロータリー 4 ロータリー 5



ダイレクトパターンを変更するには

- 1 ロータリー 2 を回して [SETUP] を選択し、
[↵]キーを押す。
- 2 [OK?]のメッセージが表示されたら、再度 [↵]
キーを押す。
操作を中断するときは、SHIFT キーを押した
まま [↵]キーを押す。
PATTERN部の、選択可能なダイレクトトランジ
ションパターンボタンおよびダイレクトキーパター
ンボタンがすべて点滅します。
- 3 パターンを変更したいダイレクトトランジショ
ン (またはキー) パターンボタンを押す。
選択したボタンが点滅します。

- 4 数字キーを押して、トランジションまたはキー
用に設定したいパターンのナンバーを入力す
る。

トランジションパターン 0XXX、1XXX、2XXX、
またはキーパターン 3XXXとキーライン 9000 ~
9019から選択できます。

設定画面がDIRECT PATTERN TRANSITION画
面またはDIRECT PATTERN KEY選択画面に変わ
ります。

入力した番号が、パターンナンバーの位置に
表示されます。

→パターンの番号については、Vol.2 巻末の「ト
ランジションパターン一覧」、「キーパターン一
覧」をご覧ください。

◆ NOTE

- ・ 入力したナンバーのパターンが別のボタンに割
り当てられている場合、そのボタンが点滅し
ます。手順3に戻ってボタンを選択し、別の
パターンナンバーを入力してください。
- ・ ダイレクトキーパターンボタンにキーパター
ンが、ダイレクトトランジションパターンボ
タンにトランジションパターンが登録されま
す。ダイレクトキーパターンボタンにトラン
ジションパターンを登録したり、トランジ
ションパターンボタンにキーパターンを登録
することはできません。

- 5 トランジションレバーを操作して、SDI OUT
PVW端子に接続したモニターでパターンを確
認する。

- 6 [↵]キーを押す。

[SETUP]メニュー画面に戻ります。

DIRECT PATTERN TRANSITION 画面の例

POS.	X 128	Y 128	■□□□□□□□□□□□□□□□□	
	Z 196		■□□□□□□□□□□□□□□□□	
EVENT	ME TIME	PATTERN	INT	
00 _E	1:00 _F	0016	WHT	
DIRECT PATTERN TRANSITION		ENTER TO EXIT		
MODIFY	OFF			
PATTERN EDGE	HARD	WIDTH 0	COLOR WHITE	
EFFECTS	OFF			

トランジションパターンを7パターンまで記憶させる
ことができます。
各パターンのエッジの設定を変更したり、エフェク
トを設定して、記憶させることもできます (→Vol.2
の3ページ)。

映像・音声入力を設定するには

映像・音声入力設定画面で、入力ソースの番号1～8に映像・音声を割り当てます。

- [V S-1]、[V S-2]、[V S-3]、[V S-4]の名称を付けた映像入力ソースを、1～8のいずれかの番号に割り当て、どの映像入力を使用するかを設定します。
- [A S-1]、[A S-2]、[A S-3]、[A S-4]の名称を付けた音声入力ソースを、1～8のいずれかの番号に割り当て、どの音声入力を使用するかを設定します。

映像入力と音声入力を一致させるように設定することもできます。「映像入力と音声入力を一致させるには」をご覧ください(→21ページ)。

選択した番号に映像・音声を割り当てるには

ロータリー2を回して、[V S-1]、[V S-2]、[V S-3]、[V S-4]のいずれかの映像入力ソースを選択します。

ロータリー3を回して、[V S-1]～[V S-4]の映像入力ソースとして使用する映像を、[SDI]、[HDMI]、[VIDEO]、[DVI-I] (SDI入力、HDMI入力、コンジット入力、DVI入力) から選択します。

各入力の対応可能な信号フォーマットは次のとおりです。

入力	フォーマット
SDI	全フォーマット
HDMI	720/50p、720/59p、1080/50i、1080/59i、1080/23.98PsF ([3D]が[MODE1]または[MODE2]の場合のみ)
VIDEO	480/59i、576/50i
DVI-I	XGA、WXGA、SXGA、1080/50p、1080/60p

ロータリー4を回して、[A S-1]、[A S-2]、[A S-3]、[A S-4] (SDI入力1～4)のいずれかの音声入力ソースを選択します。

ロータリー5を回して、[A S-1]～[A S-4]の音声入力ソースとして使用する音声を、[SDI]、[HDMI]、[ANALOG] (SDI入力、HDMI入力、アナログ入力) から選択します。

◆ NOTE

- システムフォーマットの設定がSDの場合は(→16ページ)、[HDMI]を表示しません。システムフォーマットの設定がHDの場合は、[VIDEO]を表示しません。
- 下表に示す映像入力と音声入力の組み合わせを設定することはできません。(設定は自動的に変更されます。)映像入力がHDMIの場合、オーディオは2チャンネルのみです。

映像入力	音声入力
SDI1	SDI2、SDI3、SDI4、HDMI1、HDMI2
SDI2	SDI1、SDI3、SDI4、HDMI1、HDMI2
SDI3	SDI1、SDI2、SDI4、HDMI1、HDMI2
SDI4	SDI1、SDI2、SDI3、HDMI1、HDMI2
HDMI1	SDI1、SDI2、SDI3、SDI4、HDMI2
HDMI2	SDI1、SDI2、SDI3、SDI4、HDMI1
DVI-I	SDI1、SDI2、SDI3、SDI4、HDMI1、HDMI2

設定を確定して[AUDIO VIDEO]画面に戻るには

↵キーを押します。

設定を確定しないで[AUDIO VIDEO]画面に戻るときは、SHIFTキーを押したまま↵キーを押します。

◆ NOTE

映像・音声入力設定画面で設定を確定しないまま他のメニュー画面を表示すると、その時点までに行った設定は破棄され、反映されません。

音声入力と映像入力を一致させるには

1 ロータリー2を回して[INPUT]を[V-LINK]に設定し、↵キーを押す。

2 [OK?]のメッセージが表示されたら、再度↵キーを押す。

1～8に設定されている映像入力に一致する音声入力の設定されます。

設定をキャンセルするときは、SHIFTキーを押したまま↵キーを押す。

[SETUP]メニュー画面に戻ります。

◆ NOTE

3Dモードでの入力設定時は、映像入力と音声入力が一致した組み合わせのみ選択できます。3Dモードを[OFF]以外に設定した場合、[V-LINK]は設定項目として表示されません。

工場出荷時の設定を使用するときは

1 ロータリー2を回して、[INPUT]を[DEFAULT]に設定し、↵キーを押す。

2 [OK?]のメッセージが表示されたら、再度↵キーを押す。

設定をキャンセルするときは、SHIFTキーを押したまま↵キーを押す。

[SETUP]メニュー画面に戻ります。

AUX端子の出力を設定するには

SDI OUT端子のAUX端子は、[AUDIO VIDEO]の設定にかかわらず、入力されたソースをそのまま出力させることができます。

ロータリー4を回して、出力したいソースが接続された入力端子を選択します。

[PGM]、[PVW]、[M VIEW]の選択時は、PGM端子、PVW端子、MULTI VIEW端子と同じ出力がAUX端子からも出力されます。

◆ NOTE

- [AUX]の設定は、システムフォーマットの設定がSDの場合(→15ページ)、HDの場合(3Dモード含む)、それぞれ個別のメモリーに保存され、システムフォーマットを切り替えたときに、フォーマットに合わせて呼び出されされます。
- DVI-I入力を選択することはできません。

ウェーブフォームモニター (WFM) の対象となる入力を設定するには

ロータリー 5 を回して、マルチビュー出力のウェーブフォームモニターの対象となる入力ソースを選択します。

◆ NOTE

[WFM]の設定は、システムフォーマットがHDの場合(3Dモード含む)と、SDの場合それぞれについて設定値が保存されます。[VIDEO FORMAT]で設定したシステムフォーマットに応じて、保存された設定値が呼び出されます。

ビデオフォーマットの設定 [VIDEO FORMAT]

本機を使用する地域や映像出力の方法に応じて、本機から出力される映像信号に関する設定(ビデオフォーマットの設定)を行う必要があります。

本機でのシステム全体のビデオフォーマットの設定(以下「システムフォーマット」)には、[SETUP]メニューの[VIDEO FORMAT]を使います。

システムフォーマットを変更すると、現在の設定が初期化され、[INT VIDEO]メニュー(→24ページ)の設定やタイトル用メモリー(→25ページ)がクリアされます。

ロータリー 1 ロータリー 2 ロータリー 3 ロータリー 4 ロータリー 5

VIDEO FORMAT	1080/59i	ASPECT 16:9	SET UP 0
	480/59i	4:3	0
	576/50i	16:9	7.5
	720/50p		
	720/59p		
	1080/50i		
	1080/59i		
	HDMI		

アスペクト比を選択するには

ロータリー 2 で480/59i、576/50iを選択している場合は、ロータリー 3 を回して、[4:3]または[16:9]を選択できます。

アスペクト比を設定できないシステムフォーマットを選択している場合は、[---]が表示されます。

工場出荷時の設定は[4:3]です。

セットアップレベル (黒レベル) を選択するには

ロータリー 2 で480/59iを選択している場合は、ロータリー 4 を回して、[0]または[7.5]を選択できます。

セットアップレベルを設定できないシステムフォーマットを選択している場合は、[---]が表示されます。

工場出荷時の設定は[0]です。

システムフォーマットを変更するには

1 ロータリー 2 を回して、希望のシステムフォーマットを選択する。

現在のシステムフォーマットと異なる設定値を選択すると、設定値に*が表示されます。

2 キーを押す。

3 [OK?]のメッセージが表示されたら、 キーを押す。

設定をキャンセルするときは、SHIFTキーを押したまま キーを押す。

4 「TURN POWER OFF」のメッセージが表示されたら、電源を切り、本機を再度起動する。

◆ NOTE

- 設定を確認しないまま他のメニュー画面を表示すると、その時点までに行った設定は破棄され、反映されません。3Dモードを[OFF]以外に設定している場合は、[-]が表示され、システムフォーマットを変更することはできません。
- [HDMI]を選択した場合は、HDMI入力信号が、そのままDVI-D OUT端子から出力されますので、映像切り替え効果などAVミキサーとしての機能が働かなくなります。
- 3Dモードが[OFF]の場合(→Vol.2の24ページ)、本機のシステムフォーマットは[VIDEO FORMAT]で設定したフォーマットです。[OFF]以外の場合は、[3D]の[3DFORMAT]で設定したフォーマットです。

バスの設定 [BUS]

[SETUP]メニューの[BUS]を使って、本機の出力方式を以下のいずれかに設定します。

- 映像Aと映像Bを切り替える方式(A/Bバス方式)
- プログラム出力(ベースの映像)、プリセット出力(効果として使用する映像)を切り替える方式(プログラム/プリセット方式)

プログラム/プリセット方式を選択した場合、トランジションパターンに使用するソースとして、PGM端子から出力されているソースに対応するPROGバスソース選択ボタンが必ず点灯/点滅します。したがって、PRESETバスソース選択ボタンの操作だけで、次に表示させたい入力ソースを選択することができます。

→入力ソースの選択操作について詳しくは、29ページをご覧ください。

ロータリー 1 ロータリー 2 ロータリー 3 ロータリー 4 ロータリー 5

BUS	TYPE			
	AB			
	AB PRG/PRE			

ロータリー 2 を回して、[TYPE]を[AB](ABバス方式)または[PRG/PRE](プログラム/プリセット方式)のいずれかに設定します。

工場出荷時の設定は[AB]です。

音声チャンネルの設定 [AUDIO CH]

[SETUP]メニューの[AUDIO CH]を使って、SDI入力上の各音声入力を、L、Rチャンネルのどちらに割り当てるかを選択します。

システムフォーマットの設定がHDの場合は（→15ページ）、音声入力1～8を割り当てます。システムフォーマット設定がSDの場合は、音声入力1～4を割り当てます。

ロータリー 1 ロータリー 2 ロータリー 3 ロータリー 4 ロータリー 5

AUDIO CH	CH SDI1	L-CH 1	R-CH 2	OSD ON
SDI1 SDI2 SDI3 SDI4		1-8 (1-4)	1-8 (1-4)	OFF ON

- 1 ロータリー 2 を回して、[CH] を [SDI1]、[SDI2]、[SDI3]、[SDI4] (SDI 入力 1～4) のいずれかに設定する。
- 2 ロータリー 3 を回して、手順 1 で選択した SDI 入力上の音声入力のうち、Lチャンネルに割り当てたい音声入力を選択する ([L-CH] を希望する音声入力の番号に設定する)。
- 3 ロータリー 4 を回して、手順 1 で選択した SDI 入力上の音声入力のうち、Rチャンネルに割り当てたい音声入力のチャンネルを選択する ([R-CH] を希望する音声入力の番号に設定する)。
- 4 手順 1～3 を繰り返して、SDI 入力 1～4 の各音声入力を、Lチャンネル、Rチャンネルに割り当てる。

◆ NOTE

設定されたチャンネルは、システムフォーマットがSDの場合、HDの場合（→15ページ）、それぞれ個別のメモリーに保存され、システムフォーマットを切り替えたときに、フォーマットに合わせて呼び出されます。

マルチビュー出力時に音声レベルメーターを表示しないときは

ロータリー 5 を回して、[OSD] を [OFF] に設定します。工場出荷時の設定は [ON] で、マルチビュー出力をモニターすると、音声レベルメーターが表示されます。

オーディオフィューダーの設定 [AUDIO FADER]

音声入力のレベルは、SOURCE 1/5、2/6、3/7、4/8 フェーダー（オーディオフィューダー）で調整します。入力ソース 5～8 のレベルを調整するときは、SHIFT キーを押したまま操作します。

AUX 入力のレベルは AUX フェーダーで、マイク入力のレベルは MIC フェーダーで調整します。

オーディオフィューダー、AUX フェーダー、MIC フェーダーの動作を設定するには、[SETUP]メニューの[AUDIO FADER]を使います。

ロータリー 1 ロータリー 2 ロータリー 3 ロータリー 4 ロータリー 5

AUDIO FADER	SOURCE BUS SEP1	AUX/MIC PAIR		
	CP PAIR BUS SEP1 BUS SEP2 12 PAIR 12 SEPA.	PAIR SEPA.		

音声の出力形式とオーディオフィューダーの動作を設定するには

ロータリー 2 を回して、[SOURCE] を [CP PAIR]、[BUS SEP1]、[BUS SEP2]、[12 PAIR]、[12 SEPA.] のいずれかに設定します。

各設定での出力方式とフェーダーに割り付けられる音声入力については、下表をご覧ください。

設定	出力方式	1/5フェーダー	2/6フェーダー	3/7フェーダー	4/8フェーダー
CP PAIR	選択された入力ソースの音声を出力	ソース 1 (または 5) の L/R チャンネル	ソース 2 (または 6) の L/R チャンネル	ソース 3 (または 7) の L/R チャンネル	ソース 4 (または 8) の L/R チャンネル
BUS SEP1		A/PROG ソースの L チャンネル	A/PROG ソースの R チャンネル	B/PRESET ソースの L チャンネル	B/PRESET ソースの R チャンネル
BUS SEP2	A/B バス方式時	A バスソースの L チャンネル	A バスソースの R チャンネル	B バスソースの L チャンネル	B バスソースの R チャンネル
	プログラム/プリセット方式選択時	プレビューボタン点灯時: PROG ソースの L チャンネル プレビューボタン点滅時: PRESET ソースの L チャンネル	プレビューボタン点灯時: PROG ソースの R チャンネル プレビューボタン点滅時: PRESET ソースの R チャンネル	プレビューボタン点灯時: PRESET ソースの L チャンネル プレビューボタン点滅時: PROG ソースの L チャンネル	プレビューボタン点灯時: PRESET ソースの R チャンネル プレビューボタン点滅時: PROG ソースの R チャンネル
12 PAIR	入力ソース 1、2 の音声に固定	ソース 1 の L/R チャンネル	ソース 2 の L/R チャンネル	機能しません	機能しません
12 SEPA.		ソース 1 の L チャンネル	ソース 1 の R チャンネル	ソース 2 の L チャンネル	ソース 2 の R チャンネル

- 4** 手順2で[CUSTOM1]、[CUSTOM2]を選択した場合は、ジョイスティックとロータリーZを使って、[P_B]、[P_R]の値を0～255、[Y]の値を16～235の範囲で設定し、バックマツトカラーを選択する。

手順2で[CUSTOM1]、[CUSTOM2]以外を選択した場合は、ロータリー3を回して、カラーレベル（白の場合はY信号レベル）を設定する。

バックマツト映像にグラデーションを設定するには

- 1** 映像を確認するため、A/PROG（またはB/PROG）INTボタンを押して、表示するパスをインターナルビデオに設定する。

- 2** ロータリー2を回して、[COLOR]（色）を下表のいずれかに設定する。

設定	色
[WHITE]（工場出荷時の設定）	白
[YELLOW]	黄
[CYAN]	シアン
[GREEN]	緑
[MAGENTA]	マゼンタ
[RED]	赤
[BLUE]	青
[BLACK]	黒
[CUSTOM1]（カスタム1）、 [CUSTOM2]（カスタム2）	工場出荷時の設定 ではグレー

ジョイスティック、ロータリーZ設定、3D表示部（→16ページ）が、P_B/P_R/Y表示になります。

- 3** ロータリー4を回して、[PATTERN]（グラデーションパターン）を設定する。

設定	グラデーションパターン
[OFF]	グラデーションなし
[H1]	水平グラデーション1
[H2]	水平グラデーション2
[H3]	水平グラデーション3
[V1]	垂直グラデーション1
[V2]	垂直グラデーション2
[V3]	垂直グラデーション3
[DIAG1]	斜めグラデーション1
[DIAG2]	斜めグラデーション2

- 4** 手順2で[CUSTOM1]、[CUSTOM2]を選択した場合は、ロータリー3を回して、[SET]（設定）を[WASH]（ウォッシュカラー＝グラデーションの相手色）に設定する。

手順2で[CUSTOM1]、[CUSTOM2]以外を選択した場合は、自動的にウォッシュカラーが選択されます。

- 5** ジョイスティックとロータリーZを使って、[P_B]、[P_R]の値を0～255、[Y]の値を16～235の範囲で設定し、ウォッシュカラーを選択する。

手順2で[CUSTOM1]、[CUSTOM2]以外を選択した場合は、ロータリー3を回して、カラーレベル（白の場合はY信号レベル）を設定する。

- 6** ロータリー5を回して、[GRADE]（グラデーションの合成レベル）の値を、0～255の範囲で設定する。

- 7** SHIFTキーを押したままロータリー5を回して、グラデーションの位置を設定する。

◆NOTE

バックマツトの各種設定は、各色ごとにメニューの設定値（[P_B]、[P_R]、[Y]）とともに保存されます。（ただし、[SETUP]メニューの[POWER]で[RESET]を選択している場合は、起動時に工場出荷状態にリセットされます。）

カラーバーの出力 [COLOR BAR]

インターナルビデオとしてカラーバーを出力するときは、ロータリー1を回して、[INT VIDEO]メニューの[COLOR BAR]を選択します。

インターナルビデオとして静止画・動画を使う [MEMORY]

本機に内蔵されたバックマツト映像（→24ページ）やカラーバー出力の他に、外部からの映像入力を内部のメモリーに記憶させ、静止画や動画を作成することができます。

作成した静止画・動画は、1フレームの映像を1ページとして保存されます。静止画・動画の保存に使用できるページ数（フレーム数）は、映像入力のビデオフォーマット（→20ページ）の設定に応じて変わります。

フォーマット	最大ページ数（フレーム数）
480i	30
576i	30
720p	14
1080i	6

ただし、タイトルキーやダウンストリームキーとして作成するタイトルをページとして保存すると、静止画・動画の保存に使用できるページ数が少なくなります。タイトルと静止画・動画に使用するページ数の割合は、[SETUP]メニューの[MEMORY]を使って変更することができます(→Vol.2の25ページ)。

静止画・動画を作成、表示するには、[INT VIDEO]メニューの[MEMORY]を使います。設定画面上部のインターナルビデオ表示部に、静止画を作成した場合は「ST (STILL)」とページ番号、動画を作成した場合は「MV (MOVE)」とページ番号が表示されます。

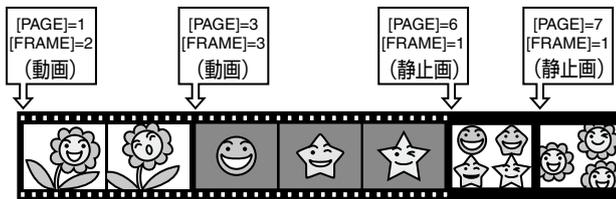
インターナルビデオの保存と内部メモリーの関係

インターナルビデオの映像を保存するときは、[SETUP]メニューの[MEMORY]で、

- ・ PAGE：保存先頭ページ
- ・ FRAME：保存ページ枚数

を設定して、内部メモリーに保存します。保存ページ枚数が1枚([FRAME]の設定が1)の場合は静止画、2枚以上([FRAME]の設定が2以上)の場合は動画として保存されます。静止画と動画の両方を保存することはできませんが、保存ページ枚数の合計を最大ページ数以下にしないと保存できません。例えば、[SETUP]メニューの[MEMORY]でインターナルビデオ用に割り当てられたメモリー数が4の場合、静止画(保存ページ枚数が1)の場合、4点の静止画を保存できます。保存ページ枚数が4枚の動画の場合、1点の動画しか保存できません。

最大メモリーが8の場合の保存例



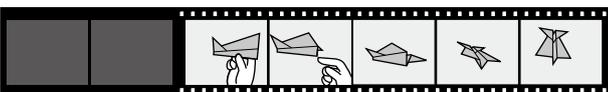
◆ NOTE

すでに保存されているメモリー領域にまたいで保存した場合は、上書きとなりますが、残りの領域はクリアされ、黒映像となります。

変更前 (PAGE:1、FRAME:5で保存済み)



再保存後 (PAGE:3、FRAME:5で再保存)



使用する静止画をインターナルビデオとして保存するには

ロータリー 1 ロータリー 2 ロータリー 3 ロータリー 4 ロータリー 5

MEMORY	PAGE 1	FRAME 1	FRAME	MODE WRITE
1-30 (480i)	1-30 (480i)	1-30 (480i)	FIELD FRAME	WRITE PREVIEW EXIT
1-30 (576i)	1-30 (576i)	1-30 (576i)		
1-14 (720p)	1-14 (720p)	1-14 (720p)		
1-6 (1080i)	1-6 (1080i)	1-6 (1080i)		

◆ NOTE

[PAGE]の設定値は、[SETUP]メニューの[MEMORY]で[INT V]で設定されたページ数が表示され、最大値までの設定が可能です。

- 1 ロータリー 2 を回して、[PAGE] (ページ番号) を設定する。
- 2 ロータリー 3 を回して、[FRAME] (フレーム数) を 1 に設定する。
- 3 A/PROG (または B/PRESET) バスソース選択ボタンを押して、静止画を作成する映像を選択し、選択した映像を PGM 端子から出力する。
- 4 ロータリー 5 を回して、[MODE] を [WRITE] (書き込み) に設定する。
- 5 手順 3 で選択した映像を本機に入力している機器で再生を開始する。
- 6 再生画をモニターし、静止画を作成したい映像が表示されたら、 キーを押す。
手順 1 で選択したページ番号で、プログラム出力映像が静止画として作成され、保存されます。
- 7 A/PROG (または B/PRESET) INT ボタンを押して表示をインターナルビデオに切り替え、保存された静止画を確認する。

◆ NOTE

システムフォーマットを 720 に設定している場合、プログレッシブ映像のため、FIELD、FRAME を切り替えても映像は変化しません。

使用する動画をインターナルビデオとして保存するには

ロータリー 1 ロータリー 2 ロータリー 3 ロータリー 4 ロータリー 5

MEMORY	PAGE 1	FRAME 2	REPEAT	MODE WRITE
1-30 (480i)	1-30 (480i)	REPEAT	WRITE	
1-30 (576i)	1-30 (576i)	ONCE	PREVIEW	
1-14 (720p)	1-14 (720p)		EXIT	
1-6 (1080i)	1-6 (1080i)			

- ロータリー 2 を回して、[PAGE] (ページ番号) を設定する。
- ロータリー 3 を回して、[FRAME] (フレーム数) を 2 以上の値に設定する。
- A/PROG (または B/PRESET) バスソース選択ボタンを押して、動画を作成する映像を選択し、選択した映像を PGM 端子から出力する。
- ロータリー 5 を回して、[MODE] を [WRITE] (書き込み) に設定する。
- 手順 3 で選択した映像を本機に入力している機器で再生を開始する。
- 再生画をモニターし、動画を作成したい映像が表示されたら、 キーを押す。
手順 2 で選択したフレーム数 (ページ数) の動画が作成され、保存されます。手順 1 で選択したページ番号が、動画の開始フレームとなります。
- A/PROG (または B/PRESET) INT ボタンを押して表示をインターナルビデオに切り替え、保存された動画を確認する。

静止画・動画をプレビュー (確認) するには

- ロータリー 5 を回して、[MODE] を [PREVIEW] (プレビュー) に設定する。
- ロータリー 2 を回して、[PAGE] (ページ番号) を設定する。
- ロータリー 3 を回して、[FRAME] をプレビューするフレーム数に設定する。
動画をプレビューする場合、動画のフレーム数以下の数値を選択する。

- 静止画をプレビューする場合、ロータリー 4 を回して、[FRAME] (フレーム表示する) または [FIELD] (フィールド表示する) を選択する。

動画をプレビューする場合、ロータリー 4 を回して、[REPEAT] (繰り返し再生する) または [ONCE] (1 回のみ再生する) を選択する。

-  キーを押す。

静止画をプレビューする場合、手順 2 で選択したページの静止画が表示されます。
動画をプレビューする場合、手順 2 で選択したフレーム数の動画が再生されます。

◆ NOTE

- 静止画・動画の保存後は、上書きを防止するため [MODE] を [EXIT] に設定してください。
- 保存した動画の再生中に [EXIT] を選択して  キーを押すと、最終フレームの映像を表示して動画の再生が停止します。
- [INT VIDEO] メニューで別のインターナルビデオ (バックマット、カラーバー) を選択しても、再度 [MEMORY] を選択すれば以前に保存した静止画・動画を読み出せます。ただし、保存した静止画・動画は電源を切ると消去されます。

[INT VIDEO] メニューを使わずに動画を停止・再生するには

- SHIFT キーを押したまま、(ピリオド) キーを押す。
- 確定させたインターナルビデオの再生方法に従って、再生を開始する。
- 再度 SHIFT キーを押したまま、(ピリオド) キーを押して、再生を停止する。

コンピューターからの映像を使う [PC1]

コンピューターからの映像は、DVI-I IN端子から本機に入力できます。

コンピューターで作成した映像を使うときは、[SETUP]メニューの[AUDIO VIDEO]で、いずれかの入力ソース番号にDVI-I入力を割り付けておきます (→20ページ)。

コンピューターからの入力を設定するには、[SETUP]メニューの[PC1]を使います。

ロータリー 1 ロータリー 2 ロータリー 3 ロータリー 4 ロータリー 5

PC1	ANALOG	FORMAT SXGA	A.SET ON
	ANALOG DIGITAL	XGA WXGA SXGA 1080/50p 1080/60p	-- ON OFF

DVI-I IN端子の入力を選択するには

ロータリー 2 を回して、[ANALOG] (アナログ) または [DIGITAL] (デジタル) のいずれかを選択します。

入力信号フォーマットを選択するには

ロータリー 3 を回して、[FORMAT] を設定します。

コンピューターからの入力は、選択された信号フォーマットで表示されますが、ビデオフォーマット (→22ページ) の設定に応じてリサイズされます。

アナログ入力のオートセットアップを実行するには

ロータリー 5 を回して ON を選択し、 キーを押します。

[OK?] のメッセージが表示されたら、再度 キーを押します。

実行をキャンセルするときは、SHIFT キーを押したまま キーを押します。

◆ NOTE

- [ANALOG] と [DIGITAL] の切り替え中は、「Please Wait...」のメッセージが表示され、完了すると消えます。
- オートセットアップは、画面表示可能エリア全体に画像が表示されている状態で実行してください。オートセットアップの実行中は、「Please Wait...」のメッセージが表示され、完了すると消えます。
オートセットアップを完了できなかった場合は、[A.SET] の表示に * が表示されます。入力画像によっては、画面の自動調整が不十分なため完了しない場合があります。その場合は、ロータリー 1 を回して [PC2] を選択し、[H POS]、[V POS]、[PHASE]、[CLOCK] を調整してください。
- DIGITAL 選択時および ANALOG 選択時にシステムフォーマットが 1080/50p または 1080/60p の場合、オートセットアップは動作しません。この場合、[A.SET] の表示が [---] になります。

映像の切り替え／合成

映像の切り替えや合成の手順を説明します。

ソース映像・音声を選択する

本機で効果を付けたり、ミキシングする対象となる映像や音声（ソース映像・音声）を選択します。

入力ソースを選択するには

- 1 [SETUP]メニューの[AUDIO VIDEO]で、8系統の入力ソースに映像・音声を割り付ける（→20ページ）。
- 2 [SETUP]メニューの[BUS]で（→22ページ）、[TYPE]を[AB]または[PRG/PRE]に設定する。
- 3 A/PROG SOURCE（またはB/PRESET SOURCE）1/5、2/6、3/7、4/8ボタンのうち、選択したい入力ソースのボタンを押す。
入力ソース5～8を選択するときは、SHIFTキーを押したまま、いずれかのSOURCEボタンを押す。

押したボタンが点灯します。

インターナルビデオを選択するには

- 1 [INT VIDEO]メニューで、以下のいずれかのインターナルビデオを表示する。
バックマット映像：[BACK MATTE]を選択する（→24ページ）。
カラーバー出力：[COLOR BAR]を選択する（→25ページ）。
静止画／動画：[MEMORY]を選択する（→25ページ）。
- 2 A/PROG（またはB/PRESET）INTボタンを押す。
A/PROG SOURCE（またはB/PRESET SOURCE）INTボタンが点灯し、A/PROG SOURCE（またはB/PRESET SOURCE）1/5、2/6、3/7、4/8の選択されているボタンが点滅します。
手順1で選択したインターナルビデオが呼び出され、再生されます。

映像・音声を確認（プレビュー）する

SDI PVW OUT端子にプレビュー用のモニターを接続して、映像を確認することができます。SDI信号から音声出力できるモニターの場合は、音声も確認することができます。

また、PHONES端子にヘッドホンを接続して、音声を確認することができます。

SDI PVW OUT端子からの出力は、PREVIEWボタンを押して切り替えます。

ME PVW ボタン：切り替え・合成効果を確認するときに使用します。切り替え後の映像と切り替え実行中の映像を確認したり（→30ページ）、合成される映像と合成実行中の映像を確認することができます（→31ページ）。

A/PROG 選択ボタン：バスAの入力（プログラム入力）ソースを確認することができます。

B/PRESET 選択ボタン：バスBの入力（プリセット入力）ソースを確認することができます。

DSK 選択ボタン：DSK（ダウンストリームキー）を使用するときに、DSKが合成された状態の映像を確認することができます。

音声レベルを調整する

入力音声のレベルは、SOURCE 1/5、2/6、3/7、4/8フェーダー（オーディオフィーダー）で調整します。

入力ソース5～8のレベルを調整するときは、SHIFTキーを押したまま操作します。

AUX入力のレベルはAUXフェーダーで、マイク入力のレベルはMICフェーダーで調整します。

音声入力ソースに関する設定は、[SETUP]メニューの[AUDIO VIDEO]、[AUDIO CH]、[AUDIO FADER]で行います（→20ページ、23ページ）。

プログラム出力の音声レベルは、MASTERフェーダーで調整します。

音声出力レベルは、設定画面（→16ページ）の音声レベルメーターで確認できます。

音声に効果をかけるときは[AUDIO EFFECTS]メニューを使用します（→Vol.2の17ページ）。

ヘッドホンでモニターする音声のレベルは、PHONESボリュームを回して調整します。

映像効果と音声を同期させるには

トランジション（→30ページ）やフェード（→34ページ）など映像効果の実行時に、音声を映像に連動させて調整したいときは、AUDIO FOLLOW VIDEOボタンを押して点灯させます。トランジションレバーを操作すると、オーディオフィーダーが連動します。

◆ NOTE

AUDIO FOLLOW VIDEO ボタンを押して点灯させ、オーディオフェーダーをトランジションレバーに連動させている場合や、SHIFT キーを押して入力ソース5～8のレベルを調整している場合は、オーディオフェーダーの設定と実際の音声レベルが一致しないことがあります。

このような場合、オーディオフェーダーの操作に応じて、音声レベルは以下のように調整されます。

- 実際の音声レベルとの差が小さくなる方向にオーディオフェーダーを動かしたときは、オーディオフェーダーの位置と実際の音声レベルが一致するまで、音声レベルは変化しません。
- 実際の音声レベルとの差が広がる方向にオーディオフェーダーを動かしたときは、オーディオフェーダーの位置に合わせて音声レベルが変化します。
- MASTER フェーダーは、設定に応じて常に音声レベルが変化します。

AB トランジション

AB トランジションは、ソース映像Aからソース映像B（またはソース映像Bからソース映像A）への映像切り替え効果です。

映像の切り替え方として、「ワイプ」と「ミックス」の2種類の方法があります。

- **トランジションワイプ**
ソース映像A（またはB）をぬぐい去るように消しながら、ソース映像B（またはA）が現れます。
- **トランジションミックス**
ソース映像A（またはB）にオーバーラップしながら、ソース映像B（またはA）が現れます。

トランジションワイプの例を下図に示します。



トランジションレバーまたはAUTO TAKE ボタンを使って、トランジションを実行します。

- 1 [SETUP] メニューの[BUS]で(→22ページ)、[TYPE]を[AB]に設定する。
- 2 ソース映像Aとソース映像Bを選択する(→29ページ)。
- 3 トランジションレバーをA側（またはB側）に倒す。
- 4 使用するトランジションパターンを選択する(→31ページの「パターンを選択するには」)。
あらかじめ登録したダイレクトパターンを使用することもできます(→19ページ)。
- 5 縁取り（ボーダー）を付けたり、シャドウ、トレイルなどの効果を適用して、パターンを加工する(→Vol.2の3ページ)。

- 6 ジョイスティックを使って、パターンの位置（トランジション開始位置）を設定する。

CENTER ボタンを押して点灯させると、パターンの位置をセンターに設定することができます。

HOLD ボタンを押して点灯させると、ジョイスティックを現在の位置で固定することができます。

◆ NOTE

- 一部ジョイスティックで位置調整できないパターンがあります。
→詳しくは、Vol.2巻末の「トランジションパターン一覧」をご覧ください。
- ダイレクトパターンとして登録されたパターンについては、各パターンに適用された効果や位置の設定がメモリーに保存され、次回パターンを呼び出したときに設定が反映されます（[SETUP]メニューの[MODE]の設定が[PRESET]の場合）。ダイレクトパターンとして登録されていないパターンに対して設定を行っても、設定値はメモリーに保存されません。

- 7 トランジション時間（切り替え開始から終了までの時間）を設定する(→31ページの「トランジション時間を設定するには」)。

- 8 トランジションレバーをB側（またはA側）に倒すか、AUTO TAKE ボタンを押す。

AUTO TAKE ボタンを押すと、ボタンが点灯し、ソース映像Aからソース映像B（またはソース映像Bからソース映像A）の切り替えが自動的に実行されます（オートトランジション）。

オートトランジションを一時停止するには

再度AUTO TAKE ボタンを押します。

ボタンが点滅し、切り替えが一時停止します。

再度AUTO TAKE ボタンを押すと、ボタンが点灯し、切り替えが続行されます。

トランジションを一方向に限定するには

PATTERN部のONE WAY ボタンを押して点灯させると、トランジションレバーの操作方向にかかわらず、トランジションの方向が同じになります。（リバースが実行されません。）

ただし、元々リバースされないトランジションパターンを選択しているときにONE WAY ボタンを押すと、ボタンが点滅します。

オーディオフェーダーをトランジションレバーに連動させるには

AUDIO FOLLOW VIDEO ボタンを押して点灯させます。

パターンを選択するには

現在選択されているパターンの番号は、設定画面(→16ページ)のイベントナンバー、トランジション時間、パターンナンバー、インターナルビデオ表示部に、表示されています。

PATTERN
0001

- 1 PATTERNボタンを押して点灯させる。
- 2 数字キーで数値を入力するか、+キー、-キーを押してパターン番号を設定する。

→パターンの番号については、Vol.2巻末の「トランジションパターン一覧」または「キーパターン一覧」をご覧ください。

- 3 キーを押す。

◆ NOTE

パターンの存在しない番号(無効ナンバー)を指定すると、最も近い有効なパターンナンバーにジャンプします。

トランジション時間を設定するには

現在設定されているトランジション時間(ME TIME)は設定画面(→16ページ)のイベントナンバー、トランジション時間、パターンナンバー、インターナルビデオ表示部に表示されています。

工場出荷時の設定は[02:00F](2秒)です。

ME TIME
02:00F

設定できる時間の最大値は、秒+フレーム表示の場合[33:09F](1080/59i、720/59p、480/59i)または[39:24F](1080/50i、720/50p、576/50i)、フレーム表示の場合「0999F」です。

◆ NOTE

最大値を超える値を選択しても、自動的に最大値に設定されます。

- 1 MEボタンを押して点灯させる。
- 2 テンキーで数値を入力するか、TIMEロータリーを回してトランジション時間を設定する。

例「2:05」(2秒5フレーム)に設定したいときは、「2.5」と入力する。

時間を「秒+フレーム」で表示するか、「フレーム」で表示するかを、[SETUP]メニューの[SYSTEM1]を使って選択できます(→Vol.2の26ページ)。

- 3 キーを押す。

プログラムプリセットトランジション

プログラムプリセットトランジションは、プログラム映像(ベースの映像)からプリセット映像(効果として使用する映像)またはプリセット映像からプログラム映像への映像切り替え効果です。

「ABトランジション」(→30ページ)と同じ操作で実行できますが、手順1では[TYPE]を[PRG/PRE]に設定します。また、プリセット映像からプログラム映像への切り替えに方向が限定されるため、ONE WAYボタンは無効です(押すと点滅します)。

◆ NOTE

プログラムプリセットトランジション時は、トランジションを行うたびにバスが入り替わります。

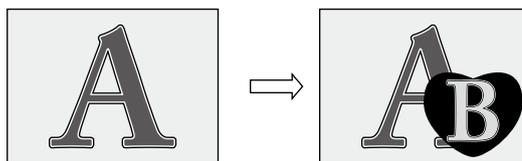
このバス状態を、ME PVWボタンの点灯/点滅で確認できます。初期状態と同様の状態のときは、ME PVWボタンが点灯します。トランジションを1回行い、バスのソースが入り替わった状態のときは、ME PVWボタンが点滅します。

キーイング

ソース映像Aにソース映像B(またはソース映像Bにソース映像A)を「キー」として合成する効果です。

基本パターンキー(→Vol.2の5ページ)、クロマキー(→Vol.2の7ページ)、ルミナンスキー(→Vol.2の7ページ)、タイトルキー(→Vol.2の8ページ)などの方法があります。

基本パターンキーの例を下図に示します。



トランジションレバーまたはAUTO TAKEボタンを使って、キーを合成します。

- 1 ソース映像Aとソース映像Bを選択する(→30ページ)。
- 2 トランジションレバーをA側(またはB側)に倒します。
- 3 使用するキーパターンを選択する(→31ページの「パターンを選択するには」)。

あらかじめ登録されたダイレクトパターンを使用することもできます(→19ページ)。

4 縁取り（ボーダー）を付けたり、シャドウ、トレイルなどの効果を適用して、パターンを加工する（→Vol.2の3ページ）。

ルミナンスキー、クロマキー、エクスターナルキーの実行時は、キー映像にスライスやスロープなどの効果を適用する（→Vol.2の6、8ページ）。

5 ジョイスティックを使って、パターンの位置（キーを挿入する位置）を設定する。

CENTER ボタンを押して点灯させると、パターンの位置をセンターに設定することができます。HOLD ボタンを押して点灯させると、ジョイスティックを現在の位置で固定することができます。

◆ NOTE

- 一部ジョイスティックで位置調整できないパターンがあります。
→詳しくは、Vol.2巻末の「キーパターン一覧」をご覧ください。
- ダイレクトパターンとして登録されたパターンについては、各パターンに適用された効果や位置の設定がメモリーに保存され、次回パターンを呼び出したときに設定が反映されます（[SETUP]メニューの[MODE]の設定が[PRESET]の場合）。ダイレクトパターンとして登録されていないパターンに対して設定を行っても、設定値はメモリーに保存されません。

6 ローターリーZを回して、パターンのサイズ（キーの大きさ）を設定する。

特定のキーパターンを選択しているときは、ASPECT ボタンを押して点灯させると、ASPECT ボリュームを回して、パターンのアスペクトを一時的に変更できます。（H方向へ回すと横長、V方向へ回すと縦長になります。）ASPECT ボタンをオフにすると、アスペクトは元の状態に戻ります。

→アスペクト変更機能を使用できるパターンについては、Vol.2巻末の「キーパターン一覧」をご覧ください。

7 トランジション時間（合成開始から終了までの時間）を設定する（→31ページ）。

8 トランジションレバーをB側（またはA側）に倒すか、AUTO TAKE ボタンを押す。

AUTO TAKE ボタンを押すと、ボタンが点灯し、ソース映像Aがソース映像Bに（またはソース映像Bがソース映像Aに）自動的に合成されます。

シーングラバー機能を使うには

SCENE GRABBER ボタンを押して点灯させます
シーングラバーは、特定のキーパターンを選択しているときに、キーの中に表示されている映像をパターンと一緒に移動できる機能です。

→シーングラバー機能を使用できるパターンについては、Vol.2巻末の「キーパターン一覧」をご覧ください。

◆ NOTE

マルチストロボ効果（→Vol.2の15ページ）とシーングラバー機能を同時に使用することはできません。後から選択された方が優先され、前に選択された方はキャンセルされます。

キーを反転させるには

PATTERN部のREVERSE ボタンを押して点灯させると、キーパターンを反転させたり、フレームイン/アウトを反転させることができます。

ダウストリームキー（DSK）

効果が適用された映像に、さらにキーを挿入する効果です。

DSKの例を下図に示します。

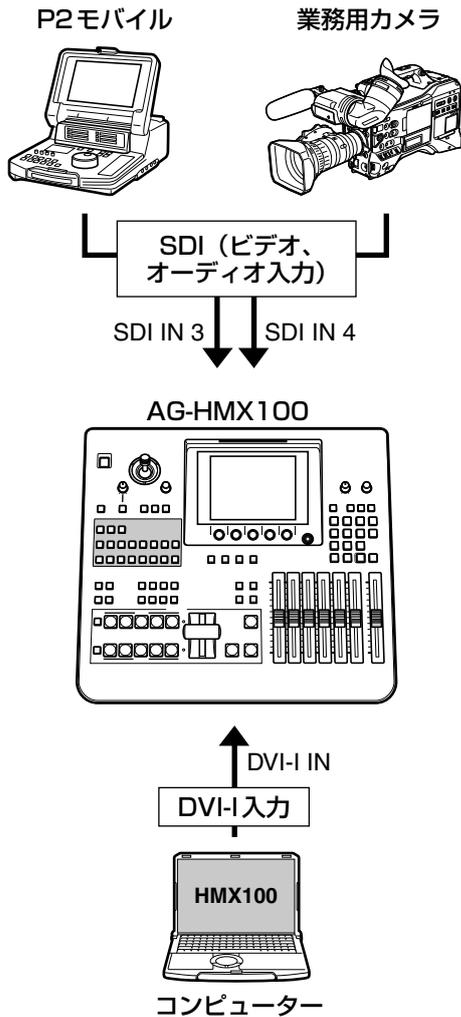


コンピューターからの素材を使用してDSKを作成するには

コンピューターで1つの色を背景にして作成した文字などの素材をDVI-I IN端子に入力し、DSKのキー素材としてDVI-I入力を選択（[DSK FADE]メニューの[DSK SOURCE]で[KEY]を[DVI-I]に設定）することにより、カメラで撮影した素材などに効果を適用した映像上にキーを挿入することができます。

また、元の素材から抜き出したキーに他の素材を「FILL（フィル）」として埋め込んだり、SHADOW（シャドウ）を付けるなどの効果をつけることもできます。

本機とソース機器、コンピューターの接続例を下図に示します。



DSK を実行するには

DSK 実行ボタンを使います。

- 1 DSK 実行ボタンが消灯していることを確認する。
- 2 挿入するキー映像およびキーにはめ込むフィルム映像を入力する映像端子を選択する (→Vol.2 の11ページ)。
- 3 DSK 選択ボタンを押す。
DSK が挿入された映像をプレビュー出力で確認することができます。

- 4 キー映像の検出レベルを、スライスやスロープで設定する (→Vol.2 の11ページ)。

- 5 DSK 遷移時間 (挿入開始から終了までの時間) を設定する (→32ページ)。

- 6 DSK 実行ボタンを押す。

ボタンが点灯し、キーが挿入されている間点滅します。

トランジションパターンをDSKに使用するには
DSK 効果に使用するトランジションパターンを選択し (→31ページ)、DSK EFFECTS ボタンを押して点灯させます。
ディソルブの効果が付加されます。

◆ NOTE

トランジションパターン以外は、DSK 効果に使用することができません。
DSK に使用できないパターンを選択すると、DSK EFFECTS ボタンが点滅します。

DSK 遷移時間を設定するには

現在設定されている DSK 遷移時間 (DSK TIME) は、設定画面 (→16ページ) のイベントナンバー、トランジション時間、パターンナンバー、インターナルビデオ表示部に表示されています。
工場出荷時の設定は [02:00] (2秒) です。

- 1 テンキーの上にある DSK ボタンを押して点灯させる。

- 2 テンキーで数値を入力するか、TIME ロータリーを回して DSK 遷移時間を設定する。

例「2:05」(2秒5フレーム) に設定したいときは、「2.5」と入力する。

時間を「秒+フレーム」で表示するか、「フレーム」で表示するかを、[SETUP] メニューの [SYSTEM1] を使って選択できます (→Vol.2 の25ページ)。

- 3  キーを押す。

フェード

映像や音声を徐々に消したり（フェードアウトする）、徐々に発生させる（フェードインする）効果です。

フェードアウトの例を下図に示します。



FADE実行ボタンを使います。

- 1 [DSK FADE]メニューの[FADE]で、フェードの方法を設定する（→Vol.2の11ページ）。
- 2 FADE 遷移時間（フェード開始から終了までの時間）を設定する（→次項の「FADE 遷移時間を設定するには」）。
- 3 FADE実行ボタンを押す。
FADE実行ボタンが点灯し、フェードアウトすると点滅します。
- 4 再度FADE実行ボタンを押す。
FADE実行ボタンが消灯し、フェードインを実行します。

オーディオフェーダーをトランジションレバーに連動させるには

AUDIO FOLLOW VIDEO ボタンを押して点灯させます。

FADE 遷移時間を設定するには

現在設定されているFADE 遷移時間（FADE TIME）は、設定画面（→16ページ）のイベントナンバー、トランジション時間、パターンナンバー、インターナルビデオ表示部に表示されています。

工場出荷時の設定は[02:00F]（2秒）です。

- 1 FADE ボタンを押して点灯させる。
- 2 テンキーで数値を入力するか、TIMEロータリーを回してFADE 遷移時間を設定する。
例「2:05」（2秒5フレーム）に設定したいときは、「2.5」と入力する。
時間を「秒+フレーム」で表示するか、「フレーム」で表示するかを、[SETUP]メニューの[SYSTEM1]を使って選択できます（→Vol.2の25ページ）。

- 3 キーを押す。

お問い合わせになる前に

故障かな？…と思うときは（トラブルシューティング）

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

AG-HMX100に関するトラブル

症状	処方
• 電源が入らない	電源プラグが AC コンセントに確実に差し込まれていますか？
• 映像が出ない	・ 接続機器の電源は入っていますか？ ・ ケーブルが正しく接続されていますか？ ・ ビデオがフェードアウトされていませんか？ ・ ソース入力が正しく行われていますか？
• 色につかない	・ ビデオエフェクトかカラーエフェクトがONになっていませんか？ ・ コンポジット信号の代わりにコンポーネントのY信号が入力されていませんか？ ・ ソース入力が正しく行われていますか？
• 音が出ない	・ 音声フェードアウトされていませんか？ ・ ソース入力が正しく行われていますか？
• トランジションレバーを動かしても 画像が変化しない	・ A側、B側に同じ信号を選択していませんか？

保証とアフターサービス（よくお読みください）

保証とアフターサービスについて

故障・修理・お取り扱いなどのご相談は、まず、お買い上げの販売店にお申し付けください。

お買い上げの販売店がご不明の場合は、当社（裏表紙）までご連絡ください。
※ 内容により、お近くの窓口をご紹介させていただく場合がございますので、ご了承ください。

保証書（別添付）

お買い上げ日・販売店名などの記入を必ずお確かめのうえ、お買い上げの販売店からお受け取りください。内容をよくお読みいただいたうえ、大切に保管してください。

万一、保証期間内に故障が生じた場合には、保証書記載内容に基づき、無料修理させていただきます。

補修用性能部品の保有期間 **8年**

当社は、このデジタルAVミキサーの補修用性能部品を、製造打ち切り後、8年保有しています。

※ 補修用性能部品とは、その製品の機能を維持するために必要な部品です。

保守・点検

- 保守・点検は機器の機能を常に良好な状態に維持し、お客様が安心してご使用していただくためのものです。
- 部品の劣化、ごみ、ホコリの付着などにより突発的な故障、トラブルを未然に防ぐとともに、安定した機能、性能の維持のために、定期的な保守・点検を行ってください。
- 保守・点検（有料）についての詳しい内容は、お買い上げの販売店にご相談ください。

修理を依頼されるとき

この取扱説明書を再度ご確認のうえ、お買い上げの販売店までご連絡ください。

■ 保証期間中の修理は...
保証書の記載内容に従って、修理させていただきます。詳しくは、保証書を参照してください。

■ 保証期間経過後の修理は...
修理により、機能、性能の回復が可能な場合は、ご希望により有料で修理させていただきます。

ご連絡いただきたい内容

品名	デジタルAVミキサー
品番	AG-HMX100
製造番号	
お買い上げ日	
故障の状況	

定格

電源：	AC 100 – 240 V 50 / 60 Hz
消費電力：	60 W

は安全項目です。

[一般]

操作周囲温度：	5 °C ~ 40 °C
操作周囲湿度：	10 % ~ 80 %以下 (結露なし)
保存周囲温度：	- 20 °C ~ 60 °C
保存周囲湿度：	10 % ~ 80 %以下 (結露なし)
外形寸法：	424 mm (幅) × 197 mm (高さ) × 400 mm (奥行き)
質量：	7.9 kg

[システム]

システムフォーマット：	480/59.94i、576/50i、720/59.94p、720/50p、1080/59.94i、1080/50i、1080/23.98PsF (3Dモードが[MODE1]、[MODE2]の場合のみ) (システム混在での動作は保証されません。)
-------------	---

[ビデオ]

サンプリング周波数

SDフォーマット：	Y:13.5 MHz Pb/Pr:6.75 MHz
HDフォーマット：	Y:74.176 MHz Pb/Pr:37.088 MHz (1080/59.94i、720/59.94p、1080/23.98PsF) Y:74.25 MHz Pb/Pr:37.125 MHz (1080/50i、720/50p)
ビデオフォーマット：	SD 480/59.94i、576/50i HD 720/59.94p、720/50p、1080/59.94i、1080/50i、1080/23.98PsF (3Dのみ)
量子化：	10 bits
内部処理：	4 : 2 : 2 : 4 12 bits

[オーディオ]

サンプリング周波数：	48 kHz (デジタル入力はビデオ信号に同期)
量子化：	アナログ入力：20 bit、SDI入力：24 bit、HDMI入力：16 bit
周波数特性：	- 3.5 dB ~ +1.0 dB at 20 Hz ~ 20 kHz (アナログ) - 1.0 dB ~ +1.0 dB at 20 Hz ~ 20 kHz (デジタル)
ダイナミックレンジ：	85 dB以上 at 1 kHz (アナログ) 90 dB以上 at 1 kHz (デジタル)
歪率：	0.08 %以下 at 1 kHz (アナログ) 0.05 %以下 at 1 kHz (デジタル)
クロストーク：	- 70 dB以下 at 1 kHz、2チャンネル間 (アナログ) - 80 dB以下 at 1 kHz、2チャンネル間 (デジタル)
ヘッドルーム：	20/18 dB 切り替え可

[ビデオ入出力]

アナログコンポジット (VIDEO IN) 入力：	BNC × 2系統、1.0 V[p-p]、75 Ω終端
SDI入力：	BNC × 4系統
	SDシリアルデジタル信号：SMPTE259M-C/272M-A、ITU-R BT.656-4規格に準拠
	HDシリアルデジタル信号：SMPTE292M/296M/299M規格に準拠

HDMI入力：	HDMI端子×2系統 (Type A端子) HDCP非対応
DVI-I入力：	TMDSシングルリンク (HDCP非対応) デジタル/アナログRGB対応
外部同期リファレンス用 (G/L) 入力：	BNC×2 (ループスルーあり)、1.0 V[p-p]、75 Ω自動終端
プログラム (PGM) 出力：	SDI×1 SDシリアルデジタル信号: SMPTE259M-C/272M-A、ITU-R BT.656-4規格に準拠 HDシリアルデジタル信号: SMPTE292M/296M/299M規格に準拠 DVI-D×1、TMDSシングルリンク (HDCP非対応) 3Dモード時: MODE1ではL側の信号、MODE2ではSide by Sideの信号
プレビュー (PVW) 出力：	SDI×1 SDシリアルデジタル信号: SMPTE259M-C/272M-A、ITU-R BT.656-4規格に準拠 HDシリアルデジタル信号: SMPTE292M/296M/299M規格に準拠
AUX出力：	SDI×1 SDシリアルデジタル信号: SMPTE259M-C/272M-A、ITU-R BT.656-4規格に準拠 HDシリアルデジタル信号: SMPTE292M/296M/299M規格に準拠
マルチビュー (MULTI VIEW) 出力：	SDI×1 SDシリアルデジタル信号: SMPTE259M-C、ITU-R BT.656-4規格に準拠 HDシリアルデジタル信号: SMPTE292M/296M/299M規格に準拠 DVI-D×1、TMDSシングルリンク (HDCP非対応) 3Dモード時: MODE1ではR側の信号、MODE2ではSide by Sideの信号
アドバンストリファレンス (ADV-REF) 出力：	BNC×1、75 Ω アナログコンポジットシンク: 0.286 V[p-p] (NTSC) /0.3 V[p-p] (PAL) ト信号 バースト: 0.286 V[p-p] (NTSC) /0.3 V[p-p] (PAL)

[オーディオ入出力]

オーディオ (AUDIO IN) 入力：	XLR: 4系統 (LRペア)、+4/0/-3 dBmから切り替え可、平衡、600 Ω SDI (Embedded Audio): 4系統 SDシリアルデジタル信号: SMPTE259M-C/272M-A、ITU-R BT.656-4規格に準拠 HDシリアルデジタル信号: SMPTE292M/296M/299M規格に準拠 HDMI (Embedded Audio): 2系統、TypeA端子 (HDCP非対応)
AUX入力：	ピンジャック 1系統 (LRペア)、-10 dBV、ハイインピーダンス、不平衡
マイク (MIC) 入力：	M6×1、-60 dBV、2 kΩ、モノラル、不平衡
オーディオ (AUDIO OUT) 出力：	プログラム (PGM) 出力: XLR 1系統 (LRペア)、+4/0/-3 dBmから切り替え可、ローインピーダンス、平衡 SDI×1 (Embedded Audio) SDシリアルデジタル信号: SMPTE259M-C/272M-A、ITU-R BT.656-4規格に準拠 HDシリアルデジタル信号: SMPTE292M/296M/299M規格に準拠 ピンジャック 1系統 (LRペア)、-10 dBV、ローインピーダンス、不平衡
プレビュー (PVW) 出力：	SDI×1 (Embedded Audio) SDシリアルデジタル信号: SMPTE259M-C/272M-A、ITU-R BT.656-4規格に準拠 HDシリアルデジタル信号: SMPTE292M/296M/299M規格に準拠
AUX出力：	SDI×1 (Embedded Audio) SDシリアルデジタル信号: SMPTE259M-C/272M-A、ITU-R BT.656-4規格に準拠 HDシリアルデジタル信号: SMPTE292M/296M/299M規格に準拠
ヘッドホン (PHONES) 出力：	M6×1、8 Ω、ステレオ、不平衡、-∞ dBu ~ -20 dBu

[その他]

タリー (TALLY) 出力：	D-sub 9ピン、8クロスポイント、オープンコレクター 最大電流、50 mA以下 最大電圧、35 V DC
GPI入力：	BNC×1、メイク接点
RS-232C：	D-sub 9ピン

対応信号フォーマット

フォーマット	VIDEO	SDI	HDMI	DVI-D	DVI-I
NTSC	○	—	—	—	—
PAL	○	—	—	—	—
480/59.94i	—	○	—	○	—
480/59.94p	—	—	○	—	—
576/50i	—	○	—	○	—
576/50p	—	—	—	—	—
720/50p	—	○	○	○	—
720/59.94p	—	○	○	○	—
1035/59.94i* ¹	—	○	—	—	—
1080/25p over 50i	—	○	—	—	—
1080/29.97p over 59.94i	—	○	—	—	—
1080/50i	—	○	○	○	—
1080/59.94i	—	○	○	○	—

*¹ 1080/59.94iとして処理されます。

フォーマット	VIDEO	SDI	HDMI	DVI-D	DVI-I
640 × 480(60Hz)	—	—	○* ¹	—	—
1024 × 768(60Hz)	—	—	—	—	○
1280 × 768(60Hz)	—	—	—	—	○
1280 × 1024(60Hz)	—	—	—	—	○
1920 × 1080(50Hz)	—	—	—	—	○
1920 × 1080(60Hz)	—	—	—	—	○

*¹ HDMIを選択した場合は、HDMI入力信号がそのままDVI-D OUT 端子から出力されるため、映像切り替え効果などAVミキサーとしての機能は働きません。

3Dモード時の対応信号フォーマット

フォーマット	VIDEO	SDI	HDMI	DVI-D	DVI-I
NTSC	—	—	—	—	—
PAL	—	—	—	—	—
480/59.94i	—	—	—	—	—
480/59.94p	—	—	—	—	—
576/50i	—	—	—	—	—
576/50p	—	—	—	—	—
720/50p	—	○	—	—	—
720/59.94p	—	○	—	—	—
1035/59.94i* ¹	—	—	—	—	—
1080/23.98PsF	—	○	—	—	—
1080/23.98p over 59.94i	—	○	—	—	—
1080/25PsF	—	○	—	—	—
1080/25p over 50i	—	○	—	—	—
1080/29.97PsF	—	○	—	—	—
1080/29.97p over 59.94i	—	○	—	—	—
1080/50i	—	○	—	—	—
1080/59.94i	—	○	—	—	—

*¹ 1080/59.94iとして処理されます。

記号

☐キー	10
ーキー	10, 31, 20
+キー	10, 31, 20
・(ピリオド) キー	10, 27

番号

[3D]	24
3D映像	21
3Dカメラ出力	
L/R同時表示	21
SIDE BY SIDE信号	22
3Dモード	24

アルファベット

A

AB トランジション	30
AC IN 端子	11
ADV-REF 端子	11, 12, 13, 14, 21, 22, 27
A/PROGおよびB/PRESET EFFECTS ボタン	10, 13, 15
COLOR EFFECTS ボタン	10
STILL ボタン	10
STROBE ボタン	10
VIDEO EFFECTS ボタン	10
A/PROG 選択ボタン	10, 29
A/PROG バスソース選択ボタン	10, 20
INT ボタン	10
SHIFT ボタン	10
SOURCE 1/5、2/6、3/7、4/8 ボタン	10
ASPECT ボリューム/ボタン	9, 32
[AUDIO CH]	23
AUDIO EFFECTS 実行ボタン	10, 17
AUDIO EFFECTS ボタン	9, 17
[AUDIO EFFECTS] メニュー	17
[AUDIO FADER]	23
AUDIO FOLLOW VIDEO ボタン	10, 23, 30, 34, 17
AUDIO IN 1 ~ 4 L/R 端子	11, 12, 13, 14
[AUDIO LEVEL]	26
AUDIO OUT 1 L/R 端子	11
AUDIO OUT 2 L/R 端子	11
AUTO TAKE ボタン	10, 30, 31, 20
AUX IN L/R 端子	11, 12, 13, 14
AUX フェーダー	10, 23, 24, 29

B

[BACK MATTE]	24
[BASIC PATTERN KEY] メニュー	5
[BORDER]	7, 8, 9
B/PRESET 選択ボタン	10, 29
B/PRESET バスソース選択ボタン	10, 20
INT ボタン	10
SHIFT ボタン	10
SOURCE 1/5、2/6、3/7、4/8 ボタン	10
[BUS]	22

C

CENTER ボタン	9, 30, 32, 13
CHROMA KEY ボタン	10, 6
[CHROMA KEY] メニュー	6
[COLOR BAR]	25
[COLOR CANCEL]	6
COLOR EFFECTS ボタン	13
[COLOR EFFECTS] メニュー	13
CONTRAST ボリューム	9, 17
[CROP]	5, 7, 8, 12

D

[DECAY]	16
[DEFOCUS]	14
[DIRECT PATTERN]	19
[DSK EFFECTS]	12
DSK EFFECTS ボタン	10, 33
DSK FADE ボタン	9, 11
[DSK FADE] メニュー	11, 12
[DSK ON/OFF]	12
[DSK KEY]	11
[DSK SOURCE]	11
DSK 実行ボタン	10, 33
DSK 遷移時間の設定	33
DSK 選択ボタン	10, 29, 11
DSK ボタン	9, 33
DVI-D OUT 端子	11, 12, 13, 14, 21, 22, 23
MULTI VIEW 端子	11
PGM 端子	11
DVI-I IN 端子	11, 12, 13, 14, 27
入力の選択	28

E

[EFFECTS] (基本パターンキー)	5
[EFFECTS] (クロマキー)	7
[EFFECTS] (タイトルキー)	9
[EFFECTS] (トランジションパターン)	4
[EFFECTS] (ルミネンスキー)	8
[EQ]	17
[EQ MID]	17
EVENT RECALL ボタン	10, 20
EVENT SET ボタン	10, 20
EXT KEY ボタン	10, 7
[EXT KEY] メニュー	7

F

[FADE]	12
FADE 実行ボタン	10, 34
FADE ボタン	9, 34
[FILE]	19

G

[GEN LOCK]	27
G/L 端子	11, 12, 13, 14, 23, 27
GND 端子	11
GPI 制御	25
GPI 端子	11, 25

H	
HDMI IN 1、2 端子	11, 13, 14
HD 映像システム構成例	13
HOLD ボタン	9, 30, 32
I	
INT VIDEO ボタン	9, 24
[INT VIDEO] メニュー	24
K	
[KEY]	6, 8
[KEY LEARN]	9
L	
LCD 表示	9, 16
コントラスト調整	17
[LUMINANCE KEY] メニュー	7
LUM KEY ボタン	10, 7
M	
MASTER フェーダー	10, 29
[MEMORY]	25, 25
ME PVW ボタン	10, 29, 34
ME ボタン	9, 31
MIC 端子	11, 12, 13, 14
MIC フェーダー	10, 23, 24, 29
[MIRROR]	16
MIX ボタン	10, 3
[MODE]	18
[MODIFY]	3
[MONO]	14
[MOSAIC]	14
[MUTE]	18
N	
[NEGA]	16
O	
ONE WAY ボタン	10, 30
P	
[PAINT]	16
[PAN]	17
[PATTERN EDGE] (キーパターン)	5
[PATTERN EDGE] (トランジションパターン)	4
[PATTERN KEY] メニュー	5
PATTERN 部	10, 19, 30, 31, 32, 6, 7
PATTERN ボタン	9, 31
[PC1]	28
[PC2]	27
PHONES 端子	11, 29
PHONES ボリューム	9, 29
POWER ボタン	9, 15
PREVIEW ボタン	10, 29
PROJECTOR/REMOTE ボタン	9, 14, 27, 28

R	
REVERSE ボタン	10, 32
[RS-232C]	28
RS-232C 端子	11, 14, 23, 27
RS-232C の設定	28
S	
SCENE GRABBER ボタン	9, 32
SDI IN1 ~ 4 端子	11, 12, 13, 14, 21, 22, 23
SDI OUT 端子	11, 12, 13, 14, 21, 22, 23
AUX 端子	11
MULTI VIEW 端子	11
PGM 端子	11
PVW 端子	11, 29
SD 映像システム構成例	12
SETUP ボタン	9, 18
[SETUP] メニュー	18, 25
SHIFT キー	10, 23, 24, 25, 27, 29, 4, 9, 10, 13, 15
SOURCE 1/5、2/6、3/7、4/8 フェーダー	10, 23
STILL ボタン	15
STROBE ボタン	15
[SYSTEM1]	25
[SYSTEM2]	25
T	
TALLY 端子	11, 28
[TIME EFFECTS]	15
TIME ロータリー	9, 31, 33, 34, 9
TIME ロータリー/ボタン	9, 31, 33, 34
[TITLE KEY] メニュー	8
[TRANSITION] メニュー	3
V	
VIDEO EFFECTS ボタン	13
[VIDEO EFFECTS] メニュー	13
[VIDEO FORMAT]	20, 22
VIDEO IN 1、2 端子	11, 12
[VOICE]	18
かな	
あ	
アワーズメーター	25
い	
イコライザー	17
中域の設定	17
イベント	
消去	20
登録	20
呼び出し	20
イベントメモリー	20
消去	20
色の調整	13
インターナルビデオ	29
設定画面	24

え

映像・音声の選択	
入力ソース	29
映像切り替え・合成効果	3
映像効果	13
映像の切り替え／合成	29
映像の選択	
インターナルビデオ	29
コンピューターで作成	28
静止画	25
動画	25

お

オーディオ効果	17
オーディオフィーダー	23
音声チャンネル	23
音声レベル	26

か

外部インターフェース	27
外部キー	7
外部コントローラー接続例	14
外部同期	27
カラーバー出力	25
環境設定	25

き

キーイング	31
キーラン	9
起動モード	18
基本パターンキー	5
キーラン	5
クロップ	5
効果を付ける	5
パターンエッジ	5

く

グラデーション	25
クロマキー	6
カラーキャンセル	6
キー設定	6
クロップ	7
効果を付ける	7
ボーダー設定	7

こ

コンピューター	
詳細設定	27
コンピューター映像を使う	28

し

時間表示	25
システム構成例	12
システム設定	25
シャドウ	4
ジョイスティック	9, 16, 24, 25, 30, 32, 4, 6, 13

す

数字 (0～9) キー	10, 31, 33, 34, 9, 20
スクリーンセーバー	25
スチル	15
ストロボ	15

せ

静止画	
プレビュー	27
保存	26
接続例	12
3Dカメラ (2台)	21, 22
3Dカメラ (4台)	23
設定画面	16
セットアップ	15
操作画面	18

た

タイトルキー	8
タイムエフェクト	15
ダイレクトキーパターンボタン	10, 19, 31
ダイレクトトランジションパターンボタン	10, 19, 30
ダイレクトパターン	19
ダウンストリームキー	10
DSK ON/OFF	12
DSK キー設定	11
DSK ソース設定	11
クロップ	12
効果を付ける	12
ダウンストリームキー (DSK)	32
タリー出力端子	28

て

ディケイ	16
デフォーカス	14
テンキー	10, 31, 33, 34, 9, 20

と

動画	
表示	27
プレビュー	27
保存	27
トランジション	
時間の設定	31
設定画面	3
トランジションパターン	
効果を付ける	4
パターン選択	3
トランジションレバー	10, 19, 30, 31
トレイル	4

に

入力ソース	29
設定	20

ね

ネガ	16
----	----

は

バス.....	22
パターンエッジ.....	4
パターンキー.....	5
バックマット.....	24
パワーマネージメントモード.....	25
パン.....	17

ひ

ビデオフォーマット.....	20, 22
----------------	--------

ふ

ファイル操作.....	19
フェード.....	34, 12
FADE 遷移時間の設定.....	34
プリセットパターンキー.....	5
プレビュー.....	29
選択ボタン.....	10, 29
プログラムプリセットトランジション.....	31
プロジェクター設定画面.....	28

へ

ペイント.....	16
ヘッドホンボリューム.....	9, 29

ほ

ボイスチェンジャー.....	18
----------------	----

み

ミュート.....	18
ミラー.....	16

め

メニュー	
一覧.....	17
基本操作.....	17
ボタン.....	9, 17
メモリーの設定.....	25

も

モザイク.....	14
モディファイ設定.....	3
モノクロ設定.....	14

る

ルミナンスキー.....	7
キー設定.....	8
クロップ.....	8
効果を付ける.....	9
ボーダー設定.....	9

ろ

ロータリー 1 ~ 5.....	9, 17
ロータリー Z.....	9, 16, 24, 25, 32, 13

わ

ワイプパターン選択.....	3
----------------	---

パナソニック株式会社 AVCネットワークス社 システム事業グループ

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

