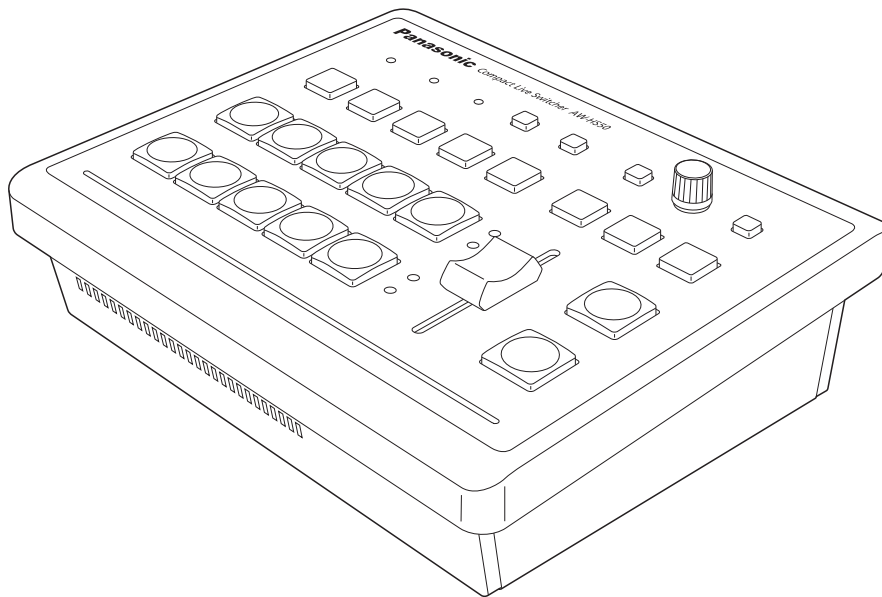


Panasonic[®]

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-HS50N**



もくじ

はじめに	4	1-5. FTB (フェードトッブラック)	22
概要	4	1-6. 内蔵カラー信号	22
取扱説明書について	4	1-7. AUX 出力の切り替え	23
商標および登録商標について	4	1-7-1. AUX バス素材の選択	23
著作権について	4	1-7-2. AUX 素材間のトランジション	23
定格表示について	4	1-8. USER ボタンの設定	24
免責について	4	1-9. フレームメモリー	25
ネットワークに関するお願い	4	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		
1. 基本操作	5	2. 入出力信号の設定	27
1-1. バックグラウンドトランジション	5	2-1. 入力信号の設定	27
1-1-1. バスの選択	5	2-1-1. 入力モードの設定	28
1-1-2. SHIFT 機能によるバスの選択	5	2-1-2. 素材名のタイプの設定	28
1-1-3. クロスポイントのアサイン	5	2-1-3. 素材名の設定	29
1-1-4. バスモードの選択	6	2-1-4. フリーズ方法の設定	29
1-1-5. トランジションタイプの選択	6	2-1-5. 入力映像のフリーズと解除	30
1-1-6. マニュアルトランジション	6	2-1-6. ビデオプロセスの設定	30
1-1-7. オートトランジション	7	2-1-7. アップコンバーターの設定	30
1-1-8. カットトランジション	7	2-1-8. 入力映像のスケーリング設定	31
1-2. ワイブ	8	2-1-9. 入力映像の情報表示	34
1-2-1. ワイブパターンの選択	8	2-2. 出力信号の設定	35
1-2-2. ワイブ方向の選択	8	2-2-1. 出力信号のアサイン	35
1-2-3. ボーダー幅とソフト効果の設定	8	2-2-2. 色領域の設定	35
1-2-4. ボーダーカラーの設定	9	2-2-3. DVI-D 出力信号の設定	35
1-2-5. ボーダーカラーの調整	9		
1-2-6. ワイブ開始位置の設定	9	3. マルチビューディスプレイの設定	37
1-2-7. プリセットメモリーの登録と再生	9	3-1. 画面のレイアウト	37
1-3. KEY (キー)	10	3-2. 分割枠と文字の設定	38
1-3-1. キー合成について	10	3-3. タリ表示の設定	38
1-3-2. PinP と KEY のプライオリティ設定	10	3-4. レベルメーターの設定	39
1-3-3. キー素材の選択	11	3-5. 入力信号マークの設定	39
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	4. システムの設定	40
1-3-6. キーの調整	14	4-1. システムメニューの設定	40
1-3-7. クロマキーの調整	15	4-1-1. ビデオフォーマットの設定	40
1-4. PinP (ピクチャーインピクチャー)	17	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
1-4-1. PinP 素材の選択	17	4-1-3. システムの初期化	42
1-4-2. PinP のトランジション	17	4-1-4. ネットワークの設定	42
1-4-3. PinP の設定	18	4-2. Operation Menu の設定	43
1-4-4. PinP 素材間のトランジション	20	4-2-1. OSD (オンスクリーンディスプレイ) の設定	43
1-4-5. エフェクトディゾルブ	21	4-2-2. その他の設定	44
1-4-6. Dot by Dot モードの併用	21	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. ソフトウェアのインストール方法	48
6-4. ソフトウェアの基本操作	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. タリール情報の送受信	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インテグレートドカメラ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-HS50Nを「AW-HS50」と記載しています。同様に、AW-RP50Nを「AW-RP50」、AW-HE50HN、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ェアの譲渡、コピー、逆アセンブル、逆コンパイル、リバースエンジニアリング、並びに輸出法令に違反した輸出行為が禁じられています。

■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。

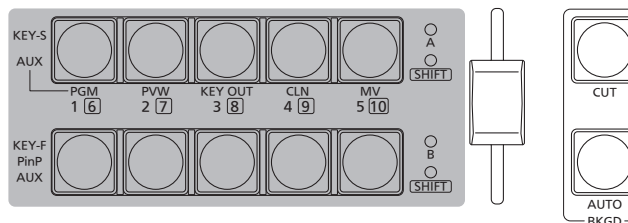
素材が選択されると、押したボタンが点灯します。



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。

[9] XPT SW Assign Menu	
> 1. XPT1	SDI-IN1 (INPUT1)
2. XPT2	SDI-IN2 (INPUT2)
3. XPT3	SDI-IN3 (INPUT3)
4. XPT4	SDI-IN4 (INPUT4)
5. XPT5	DVI-IN (INPUT5)
6. XPT6	FMEM1
7. XPT7	FMEM2
8. XPT8	CBGD
9. XPT9	CBAR
10. XPT10	Black

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せん。

レバー左のバスタリールランプは、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
NoAssign	: 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. 基本操作

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、NoAssign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

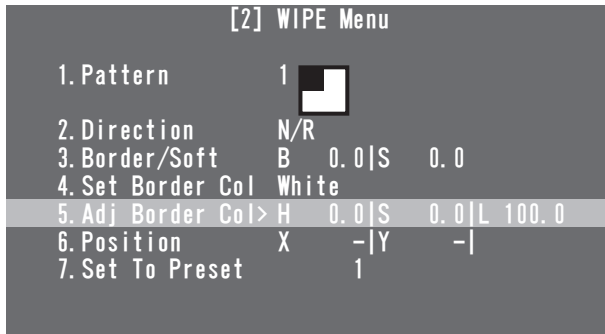
CUT ボタンを押すと、瞬時にバックグラウンドのトランジションを行います。

- スライドレバーの機能設定がKEY、PinP、BKGD+KEY、NoAssign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) :

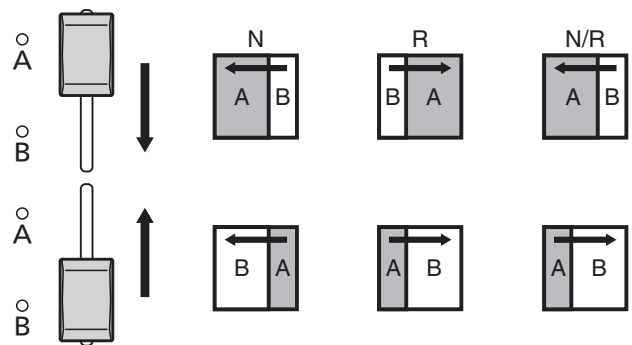
ノーマル方向にワイプを行います。

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. 基本操作

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

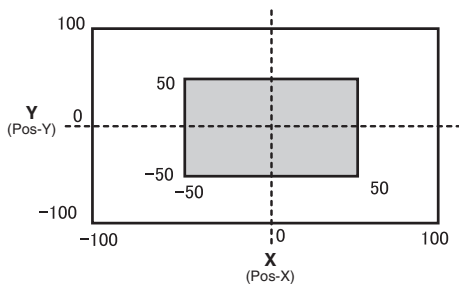
ボーダーに設定した色の色相 (H : Hue)、彩度 (S : Saturation)、輝度 (L : Luminance) を調整します。

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>



■ 画面範囲内
□ 画面範囲外

- 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 : -、U4 : -

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

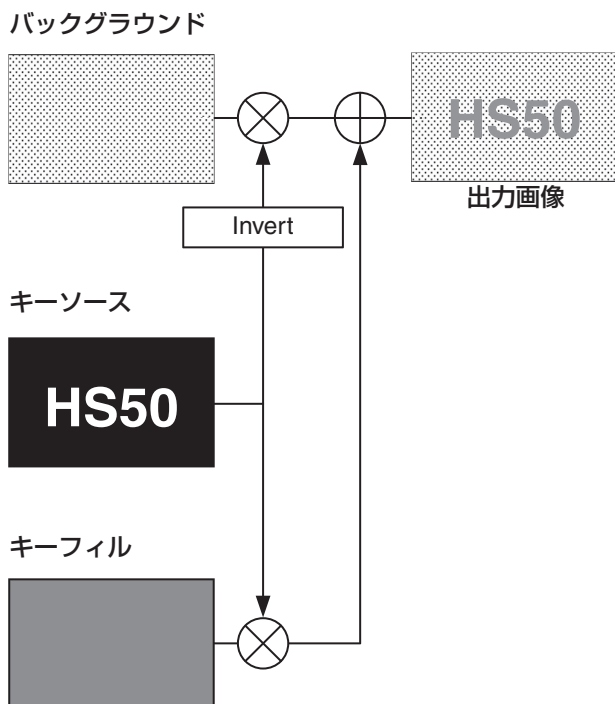
1. 基本操作

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>



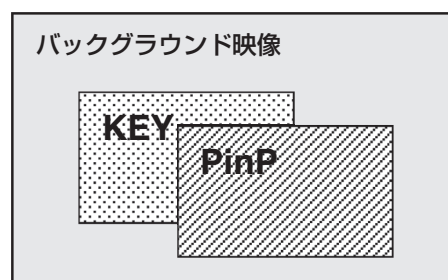
1-3-2. PinP と KEY のプライオリティ設定

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。

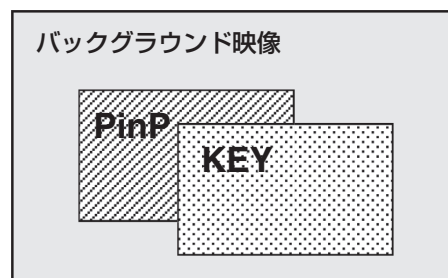
下記のメニュー操作で、表示順序のプライオリティを変更できます。

[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。

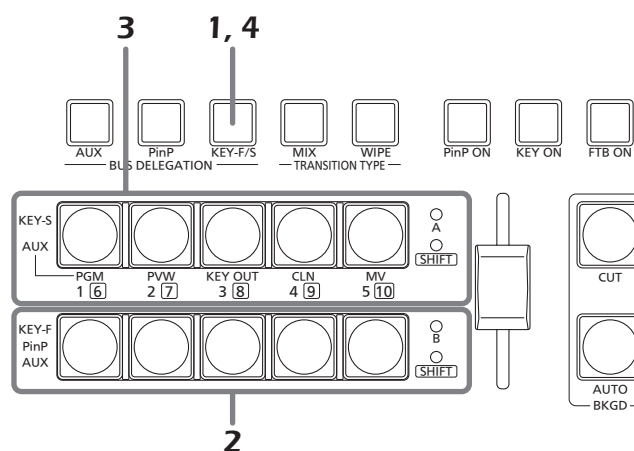
1 KEY-F/S ボタンを押して、クロスポイントボタンをキーバス素材の選択モードにする

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せん。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. 基本操作

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せん。

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。

1. 基本操作

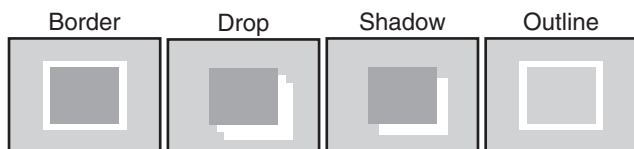
●Edge Type

[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。

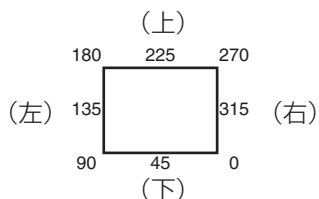


●Edge Direction

[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. 基本操作

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 Adjust 1 7. Mask Adjust2

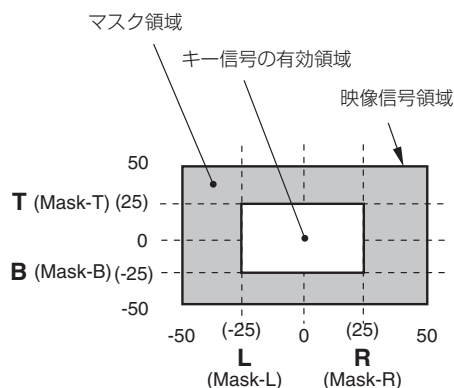
マスクする領域を設定します。

6. Mask Adjust 1 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、 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. 基本操作

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。

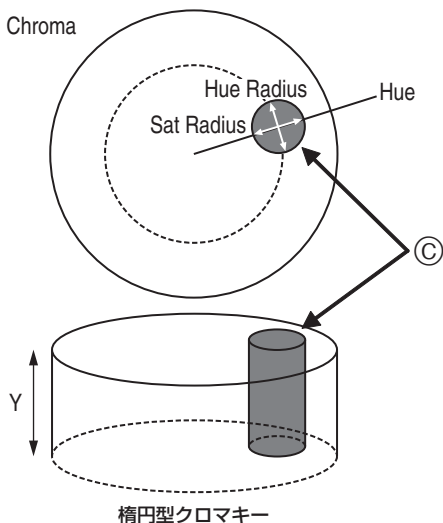
- サンプルマーカーをONにしたときは、自動的にキーのタイプに“Chroma”が選択されます。

[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。



■ 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)、
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。

1. 基本操作

■ 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

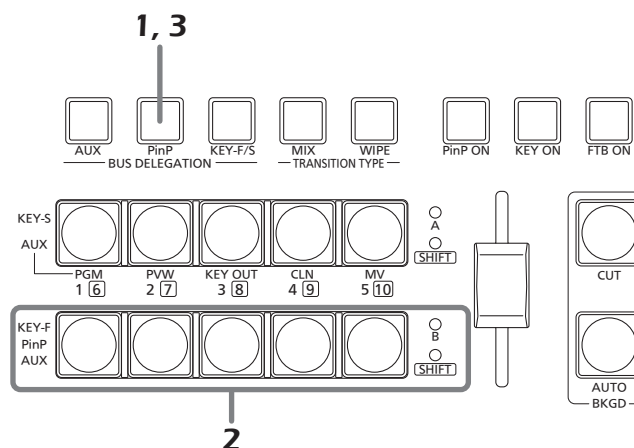
BバスのクロスポイントボタンでPinP素材を選択します。

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. 基本操作

1-4-3. PinP の設定

PinP 映像の設定を行うことができます。

[3] PinP Menu				
> 1. Shape	Square			
2. Pos:X/Y/Size	X 0.00 Y 0.0 S 25.0			
3. PVW	Off			
4. Border/Soft	B 0.0 S 0.0			
5. Set Border Col	White			
6. Adj Border Col	H 0.0 S 0.0 L 100.0			
7. Trim Adjust1	Off	L - T -		
8. Trim Adjust2	R - B -			
9. Set To Preset	1			

● 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。

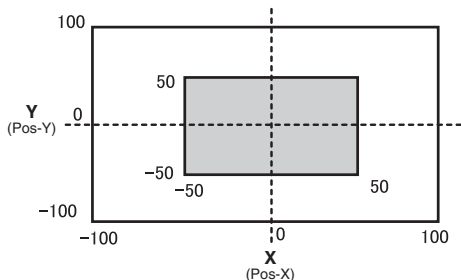


● Pos:X/Y/Size

[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 : -

●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

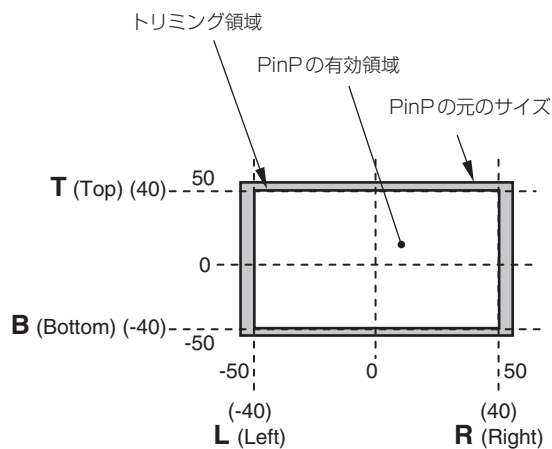
「7. Trim Adjust1」と「8. Trim Adjust2」項目で、PinP映像をトリミングする方法とトリミング領域を設定します。

<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. 基本操作

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. 基本操作

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 EFFDSL

<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。

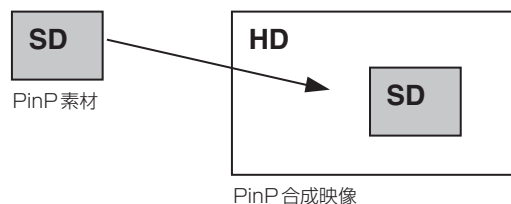
このモードでは、SDフォーマットの映像をアップコンバートしないため、画像の劣化を防ぐことができます。

[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. 基本操作

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]

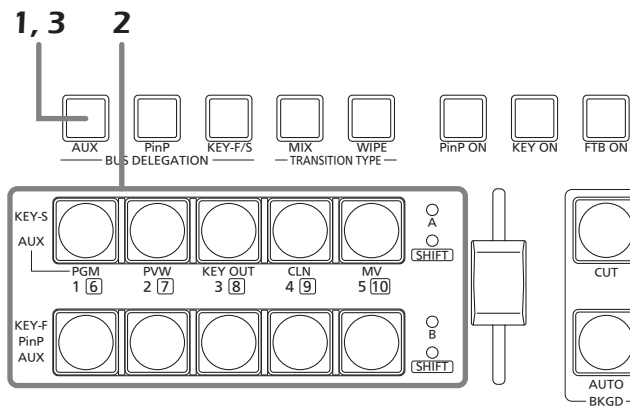
[1]～[5]を押すと、PGM、PVW、KEY OUT、CLN、MVがそれぞれ選択されます。

[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。

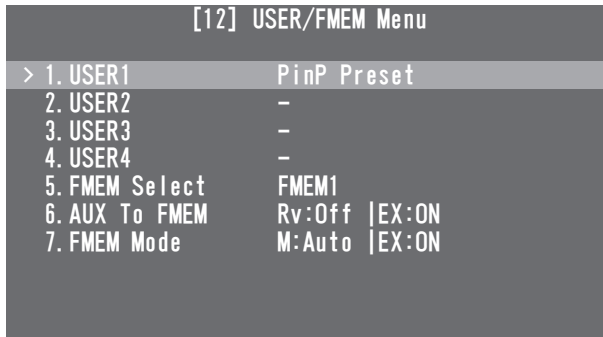
トランジションが完了すると、トランジション元のボタンが消灯し、トランジション先のボタンが点灯します。

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。



[12] USER/FMEM Menu	
> 1. USER1	PinP Preset
2. USER2	-
3. USER3	-
4. USER4	-
5. FMEM Select	FMEM1
6. AUX To FMEM	Rv:Off EX:ON
7. FMEM Mode	M:Auto EX:ON

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。 設定すると [USER1] ~ [USER4] すべてが、PinP プリセットメモリの再生用になります。
2	WIPE Preset	[USER1] のみに設定できます。 設定すると [USER1] ~ [USER4] すべてが、WIPE プリセットメモリ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	EFFDSLVL	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 Assign	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 ダイア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 ダイアルでのダイレクト操作」参照

1. 基本操作

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。

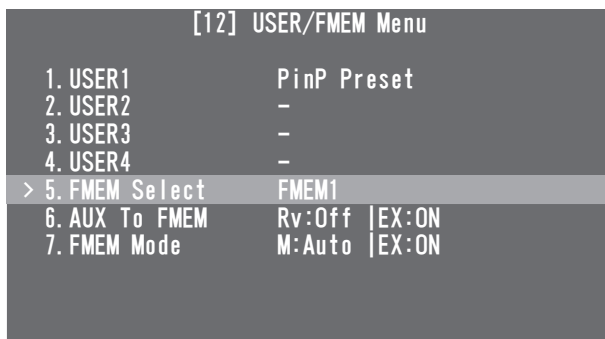
⇒「1-1-3. クロスポイントのアサイン」参照

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。

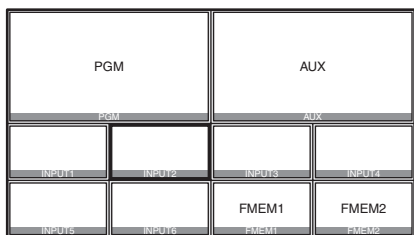
1-9-1. AUXバスからの転送

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。



- 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

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

Rv (Review) :

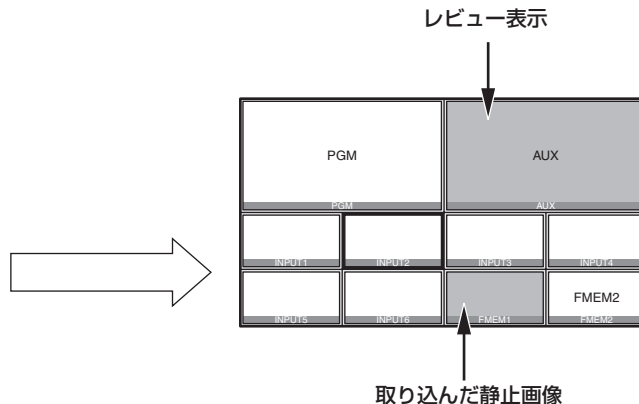
レビュー表示を行う設定をします。

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。



1. 基本操作

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。

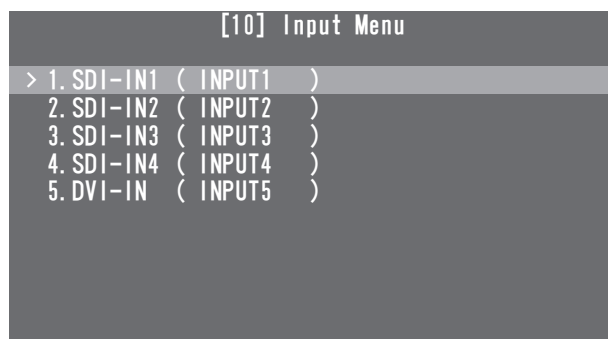
<入力信号別の設定一覧>

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。

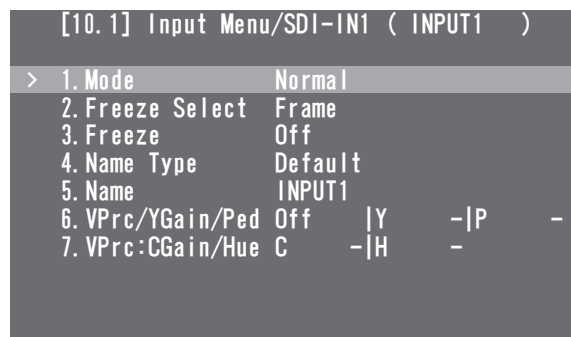


選択した入力信号によって、下記のようなメニュー表示に切り替わります。

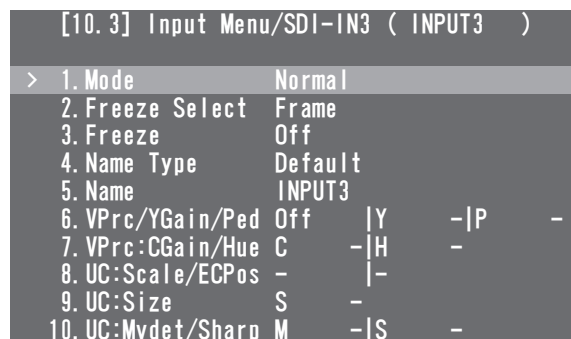
メニュータイトルは、「Input Menu/入力端子(素材名)」になります。

「(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。

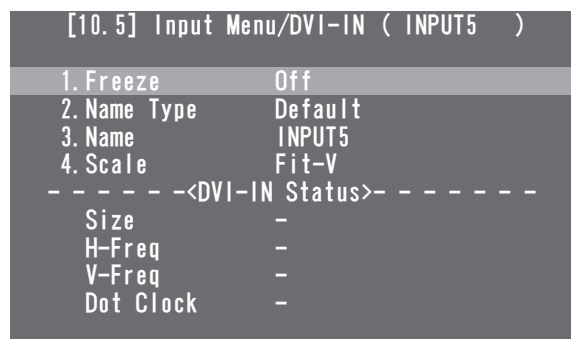
SDI-IN1、SDI-IN2：



SDI-IN3、SDI-IN4：



DVI-IN：



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. 入出力信号の設定

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。 On : 有効 Off : 無効
	YGain	Y信号のゲインの値を設定します。 0.0 ~ 200.0
	Ped	ペダスタルレベルの値を設定します。 -20.0 ~ 20.0
VPrc:CGain/Hue	CGain	彩度 (Saturation) のゲイン値を設定します。 0.0 ~ 200.0
	Hue	色相 (Hue) の変化量を設定します。 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 (スクイーズ)	上下左右ともに画面いっぱいに拡大します。
EC (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 (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せん。
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。

2. 入出力信号の設定

[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


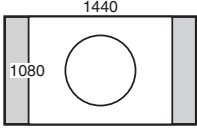
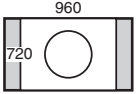
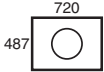
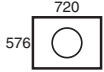
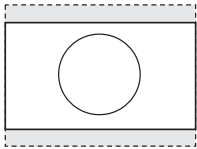
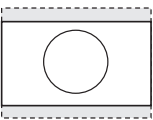
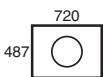
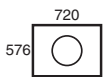
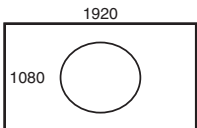
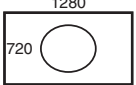
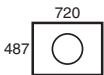
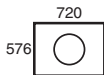
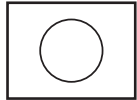
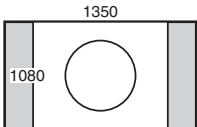
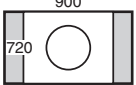
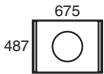
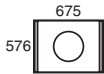
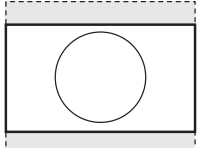
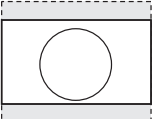


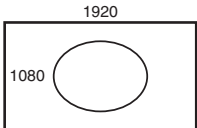
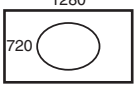
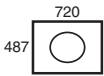
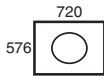
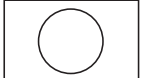
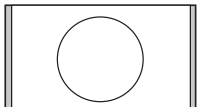
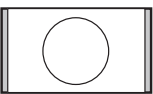


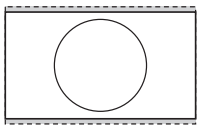
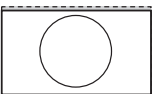


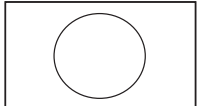
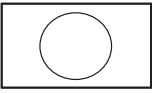


下記の中からスケーリング方法を選択します。



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。 <ul style="list-style-type: none">● アスペクト比は維持されません。● 上下左右の拡大縮小率は異なります。

- 各フォーマットに対応するサイズについては、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。

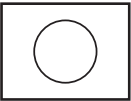
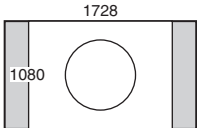
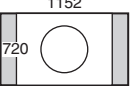
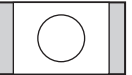
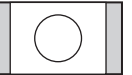
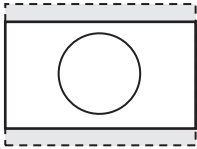
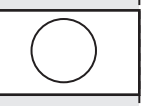


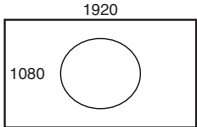
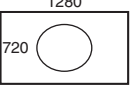


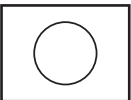
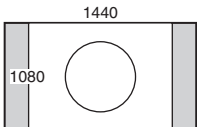
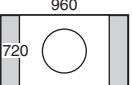
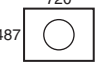

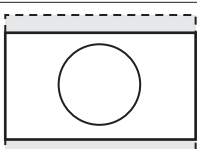
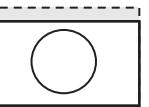
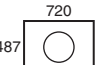

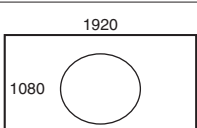
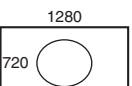
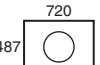

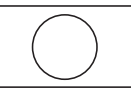
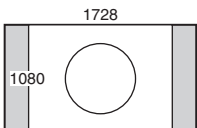
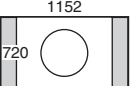


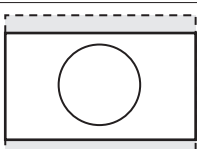
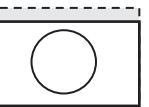


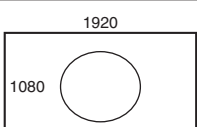
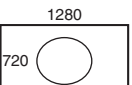
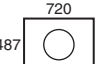

2. 入出力信号の設定



●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	HD/720P	SD/NTSC	SD/PAL
		1920 × 1080	1280 × 720	720 × 487	720 × 576
XGA 1024 × 768 	Fit-V				
	Fit-H				
	FULL				
SXGA 1280 × 1024 	Fit-V				
	Fit-H				
	FULL				
WXGA 1280 × 768 	Fit-V				
	Fit-H				
	FULL				

 : 黒の映像を挿入します。
 : はみ出した部分の映像は、切り取ります。

2. 入出力信号の設定

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

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

2. 入出力信号の設定

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

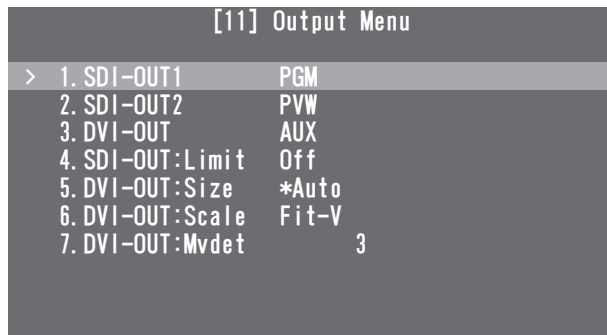
- 対応フォーマットに合致しない入力信号の場合、その信号を正しく取り込むことができず、黒の映像や乱れた映像になる場合があります。

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[1 1] Output Menuで行います。



[11] Output Menu	
> 1. SDI-OUT1	PGM
2. SDI-OUT2	PVW
3. DVI-OUT	AUX
4. SDI-OUT:Limit	Off
5. DVI-OUT:Size	*Auto
6. DVI-OUT:Scale	Fit-V
7. DVI-OUT:Mvdet	3

2-2-1. 出力信号のアサイン

[1 1] Output Menu
1. SDI-OUT1

[1 1] Output Menu
2. SDI-OUT2

[1 1] 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。 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

[1 1] 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。

[1 1] 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。 ● 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

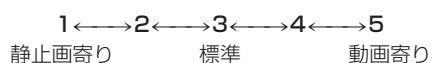
下記の中からスケーリング方法を選択します。

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。 <ul style="list-style-type: none">● 映像の無い部分には、黒の映像を挿入します。● はみ出した部分の映像は切り取ります。
Fit-H	出力映像のアスペクト比を維持して、水平解像度に合わせて拡大、または縮小します。 <ul style="list-style-type: none">● 映像の無い部分には黒の映像を挿入します。● はみ出した部分の映像は切り取ります。
FULL (フル)	出力映像をシステムの解像度に合わせて拡大、または縮小します。 <ul style="list-style-type: none">● アスペクト比は維持されません。● 上下左右の拡大縮小率は異なります。

[11] Output Menu

7. DVI-OUT:Mvdet

動画の動き検出感度を設定します。



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

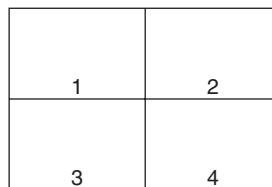
2. Pos1 Source ~ 11. Pos10 Source

分割画面の1 ~ 10に表示する信号を設定します。

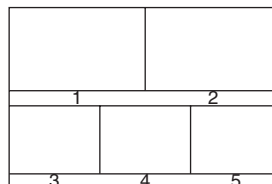
SDI-IN1 ~ 4 (素材名)		DVI-IN (素材名)	
CBGD	FMEM1	FMEM2	PGM
PVW		KEY OUT	AUX

- 「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。

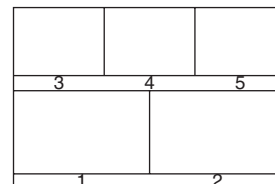
<分割画面のレイアウト>



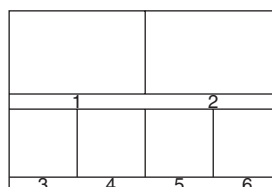
4Split



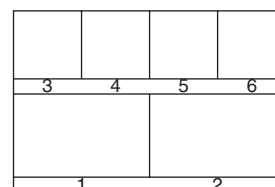
5-aSplit



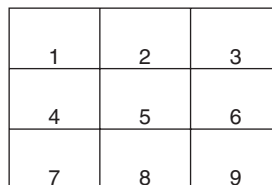
5-bSplit



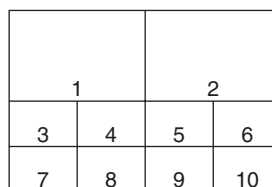
6-aSplit



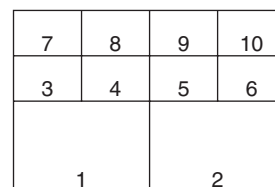
6-bSplit



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。

[8] MultiView Out/Frame Menu	
> 1. Frame	LUM 75%
2. Character	LUM 75%
3. Label	On
4. Tally	Red+Green
5. Level Meter	Off
6. Input Satus	On

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。

グリーントアリーは、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トア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、またはグリーントア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トアリーの両方を表示します。

Red : レッドタリーのみを表示します。

Off : タリー表示を行いません。

- 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、グリーントアリーを表示します。

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. マルチビューディスプレイの設定

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

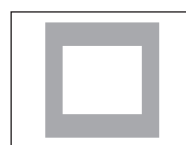
3. 16:9SQ

16:9スクイーズモードを設定します。

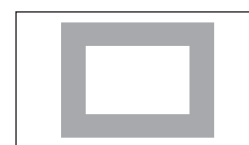
本機のビデオフォーマットがSD (480/59.94i、または576/50i) のときに設定が可能です。

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) >



本機の出力 (4:3)



アスペクト比を16:9に変換

4. システムの設定

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時に発生する音が変わります。

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

ソフトウェ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. システムの設定

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	SDI-OUT2+DVI-OUT
2. OSD Size	FULL
3. OSD Back	On
4. Key Priority	PinP over KEY
5. Bus Mode	PGM(A)/PST(B)
6. Time Unit	Sec
7. Slide Lever	BKGD
8. GPI Input	Enable
9. GPI Output	Enable
10. CamCont Link	Off
11. SYSTEM Menu	Unlocked

[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

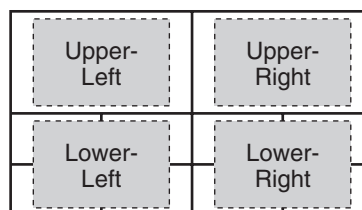
5. DVI-OUT:Size

[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	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。
Upper-Right	
Lower-Right	
Lower-Left	



- 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 4. Key Priority

⇒「1-3. KEY (キー)」参照

[13] Operation Menu 5. Bus Mode

⇒「1-1-4. バスモードの選択」参照

[13] Operation Menu 6. Time Unit

⇒「1-1-7. オートトランジション」参照

[13] Operation Menu 7. Slide Lever

⇒「1-1-6. マニュアルトランジション」参照

[13] Operation Menu 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 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 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 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. システムの設定

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 Assign	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 SYSTEM Ver.

システムのバージョン情報が表示されます。

[15] SYSTEM Status SOFT Ver.

本機のソフトウェアのバージョンが表示されます。

[15] SYSTEM Status GLUE FPGA Ver.

本機の起動を行うハードウェアのバージョンが表示されま

[15] SYSTEM Status MAIN FPGA Ver.

映像処理を行うハードウェアのバージョンが表示されま

[15] SYSTEM Status 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

[15] SYSTEM Status MAC Address

MACアドレスを表示します。

[15] SYSTEM Status 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 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 Temperature

機器内部の温度が高温になったときに“Alarm”を表示し

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。

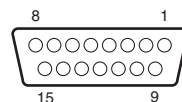
ハブを使用しない場合、LANケーブルの最大の長さは100 m以内で使ってください。（カテゴリ 5以上使用時）

- 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)



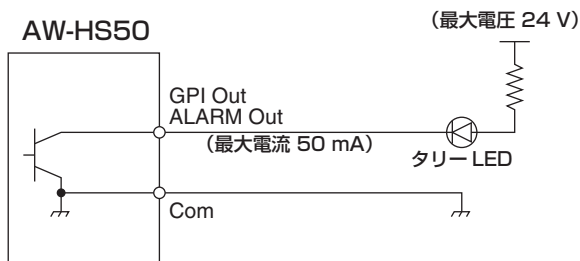
ピン番号	信号名	入出力	信号内容	動作
1	TALLY OUT1	オープンコレクター出力	入力映像1のタリー出力	タリー出力時にLowレベルを出力します。
2	TALLY OUT2	オープンコレクター出力	入力映像2のタリー出力	
3	TALLY OUT3	オープンコレクター出力	入力映像3のタリー出力	
4	TALLY OUT4	オープンコレクター出力	入力映像4のタリー出力	
5	TALLY OUT5	オープンコレクター出力	入力映像5のタリー出力	
6	ALARM	オープンコレクター出力	ファンアラームまたは電源アラーム出力	異常時にLowレベルを出力します。
7	KEY ON	オープンコレクター出力	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	グラウンド	

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。

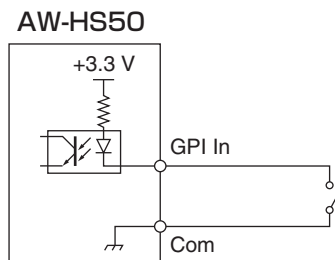
耐圧：最大 DC 24 V

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ェ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. ソフトウェアのインストール方法」を参照してください。

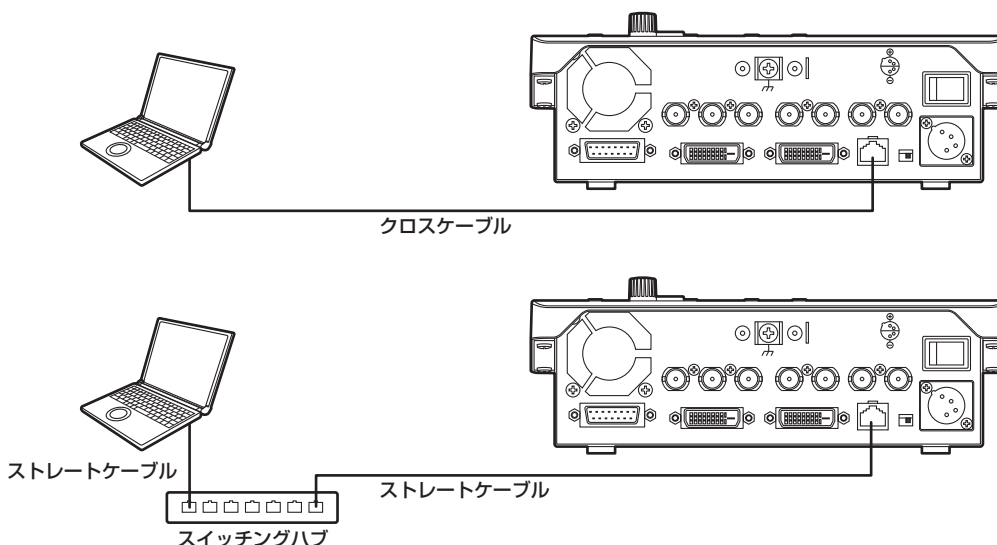
6-2. 接 続

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. ソフトウェアのインストール方法

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

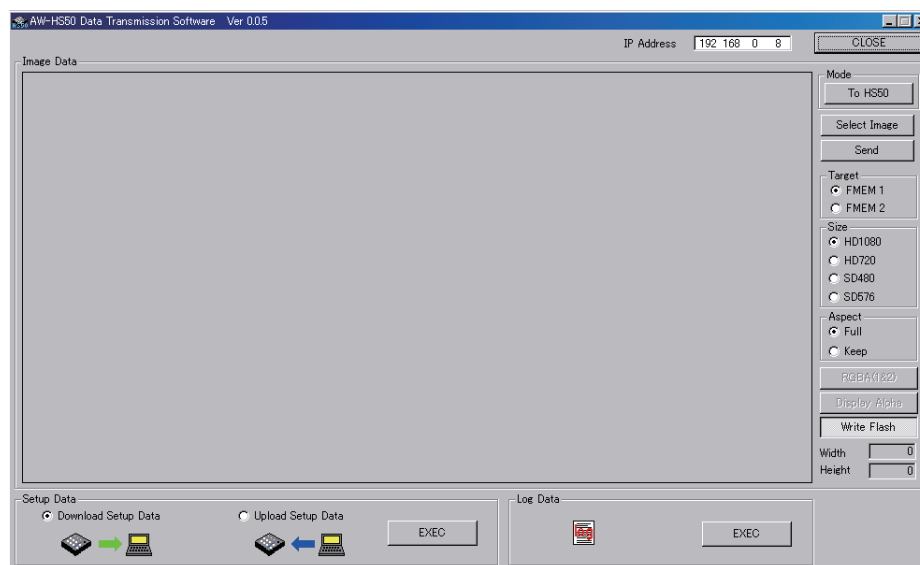
1. 本機に付属している CD-ROM を、インストールするホストコンピューターの CD-ROM ドライブに入れます。
2. CD-ROM に収められている「Data Transmission Software」をフォルダーごとホストコンピューターのハードディスクにコピーします。

6-4. ソフトウェアの基本操作

データ転送ソフトウェア (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。

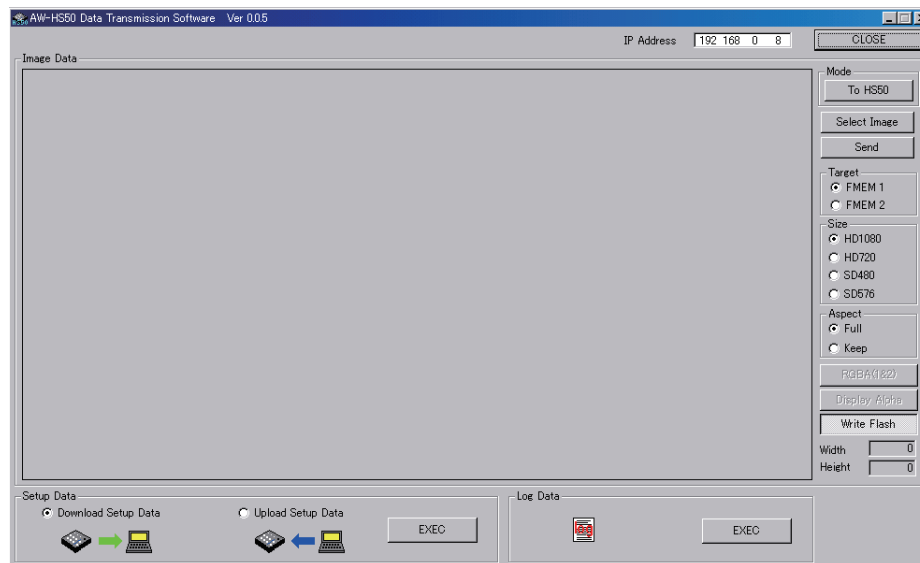
6. コンピューターとの接続

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。

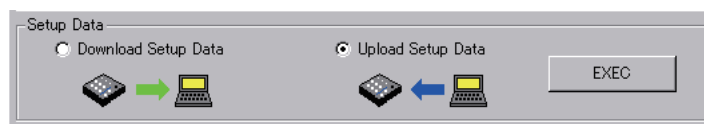
4. [Save Image] ボタンをクリックすると、ファイル保存ダイアログが表示されますので、転送するデータファイルを選択し、[保存] をクリックします。

6. コンピューターとの接続

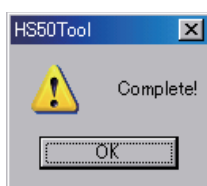
6-6. セットアップデータの転送

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。

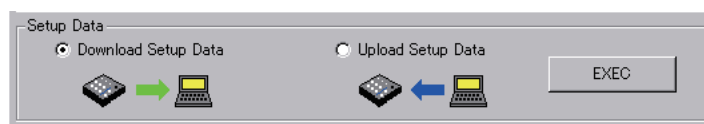


2. 表示された画面で、ホストコンピューターから本機へ転送するセットアップデータを選択します。
セットアップデータが格納されているフォルダーとファイル名を指定し、[保存]をクリックします。
(ファイルの拡張子は、*.m50)
3. データの転送が正しく行われると、下記の画面が表示されます。

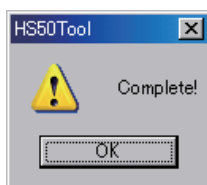


6-6-2. 本機のセットアップデータをコンピューターへ転送する

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

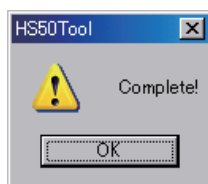
本機に記録されたログデータをコンピューターに取り込むことができます。

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

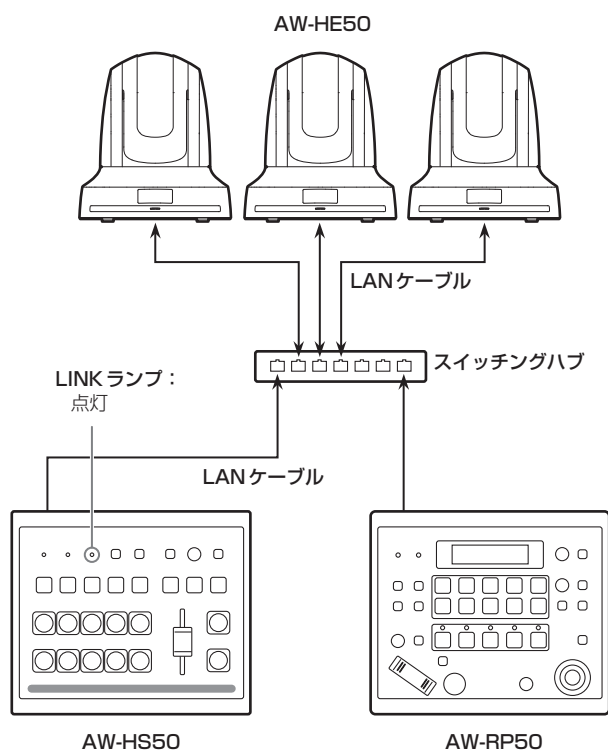
On : AW-RP50 とのリンク機能を有効にします。

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witch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]

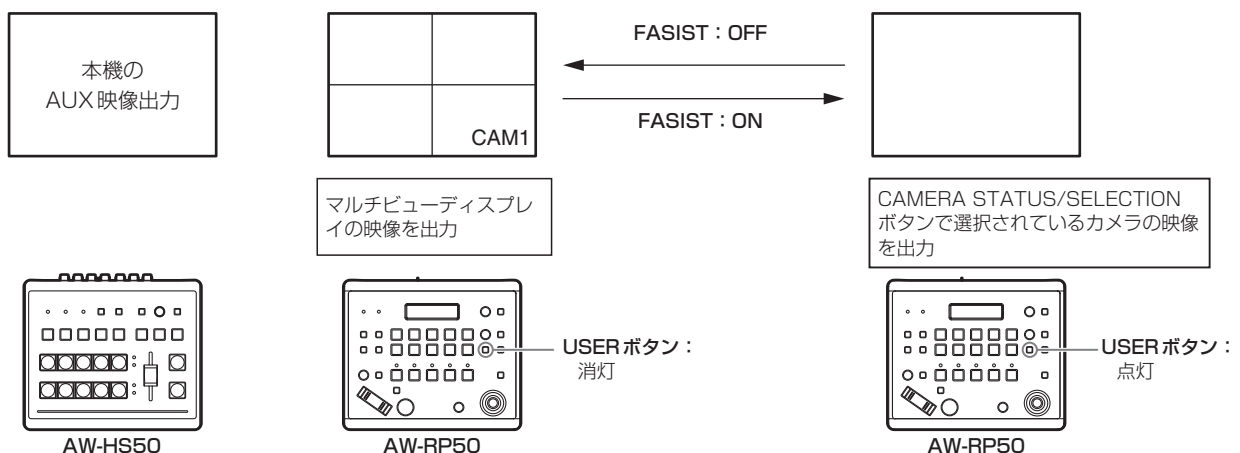
FASISTをアサインしたUSERボタンを押すごとに、そのUSERボタンが点灯/消灯し、AUXバスの素材が切り替わります。

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。

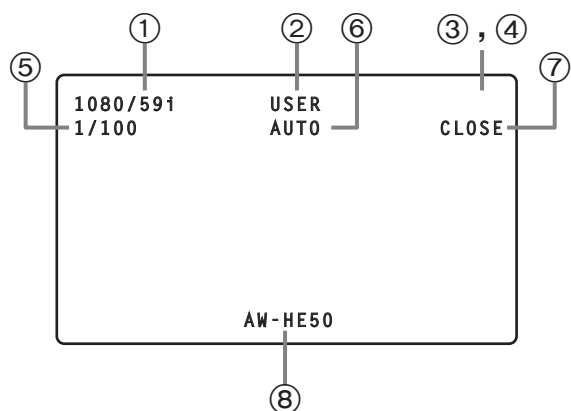


7. リモートカメラコントローラーとのリンク機能

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、本機のアUX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。)



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。

[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。

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 **[1]** 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						
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	
		初期値	0.0		0.0		L	0.0 ~ 108.0	
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	
		初期値	0.00		0.00		S	0.00 ~ 100.00	
		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		
		初期値	0.0		0.0		L	0.0 ~ 108.0	
7	Trim Adjust1	範囲	Manual, Off, 4:3						
		初期値	Off		L	-50.00 ~ 50.00			
8	Trim Adjust2	範囲	R	-50.00 ~ 50.00		B	-50.00 ~ 50.00		
		初期値	40.00		-40.00		T	-50.00 ~ 50.00	
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							
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 *****: 現在設定されている 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(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX
			初期値	PGM
		3 Pos2 Source	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX
			初期値	PVW
		4 Pos3 Source	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX
			初期値	SDI-IN1(*****)
		5 Pos4 Source	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX
			初期値	SDI-IN2(*****)
		6 Pos5 Source	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX
初期値	SDI-IN3(*****)			
7 Pos6 Source	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX		
	初期値	SDI-IN4(*****)		
8 Pos7 Source	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX		
	初期値	DVI-IN(*****)		
9 Pos8 Source	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX		
	初期値	FMEM1		
10 Pos9 Source	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX		
	初期値	FMEM2		
11 Pos10 Source	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), 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 *****: 現在設定されている 素材名	1 XPT1	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign
			初期値	SDI-IN1(*****)
		2 XPT2	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign
			初期値	SDI-IN2(*****)
		3 XPT3	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign
			初期値	SDI-IN3(*****)
		4 XPT4	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign
			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 *****: 現在設定されている 素材名	5 XPT5	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign				
			初期値	DVI-IN(*****)				
		6 XPT6	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign				
			初期値	FMEM1				
		7 XPT7	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign				
			初期値	FMEM2				
		8 XPT8	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign				
			初期値	CBGD				
		9 XPT9	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign				
			初期値	CBAR				
10 XPT10	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign						
	初期値	Black						
10	Input Menu *****: 現在設定されている 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 (*****) *****: 現在設定されている 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	Y	0.0 ~ 200.0		P	-20.0 ~ 20.0
			初期値		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
10.2	Input Menu/SDI-IN2 (*****) *****: 現在設定されている 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	Y	0.0 ~ 200.0		P	-20.0 ~ 20.0
			初期値		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

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 (***** *****: 現在設定されている 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		Y	0.0 ~ 200.0	P	-20.0 ~ 20.0
	初期値			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 (***** *****: 現在設定されている 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		Y	0.0 ~ 200.0	P	-20.0 ~ 20.0
	初期値			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 (***** *****: 現在設定されている 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			*****		
	H-Freq	表示のみ		**.* 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, EFFDSL, StrFMEM1, StrFMEM2, No Assign			
			初期値	PinP Preset			
		2 USER2	範囲	PinP PVW, KEY PVW, GPI Input, GPI Output, CamCont Link, AUX Transition, PinP Transition, EFFDSL, StrFMEM1, StrFMEM2, No Assign			
			初期値	—			
		3 USER3	範囲	PinP PVW, KEY PVW, GPI Input, GPI Output, CamCont Link, AUX Transition, PinP Transition, EFFDSL, StrFMEM1, StrFMEM2, No Assign			
			初期値	—			
		4 USER4	範囲	PinP PVW, KEY PVW, GPI Input, GPI Output, CamCont Link, AUX Transition, PinP Transition, EFFDSL, StrFMEM1, StrFMEM2, No Assign			
			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, NoAssign		
	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	XPT SW	1 ~ 10
	*****: 現在設定されている 素材名	XPT SW Assign	表示のみ SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign
		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 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 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 アスペクト比	画面の縦と横の比率のことです。 HD フォーマットは 16 : 9、SD フォーマットは 4 : 3 です。
AUX [Auxiliary Bus] オグジュアリバス	本線出力以外でスイッチング可能な予備バスのことです。
Border ボーダー	ワイプやキーの縁に付加する縁取りのことで、幅や色を調整することができます。ボーダーの周りをぼかすことをソフト効果と呼びます。
Chroma Key クロマキー	映像信号の色情報を基にキー信号を作成し、キー合成を行う機能のことです。
Clip クリップ	キーソースからキー信号を作成するときの、輝度のしきい値のことです。
Color Background カラーバックグラウンド	バックグラウンド画像として使用する、内蔵のカラージェネレーターから出力される信号のことです。
Cut カット	次の映像へ瞬時に切り替える効果のことです。
Density デンシティ	キー信号の濃さを調整するパラメーターのことです。
Dot by Dot ドットバイドット	等倍で映像を扱うことです。PinPで、SDの映像をHDの映像に合成する場合に、画像を劣化させることなく合成します。
DVI-D [Digital Visual Interface Digital] 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。 DVI-Dで扱う信号は、デジタル信号のみです。
Embedded Audio エンベデッドオーディオ	映像シリアルインターフェースのデータストリームの内部で伝送される、オーディオデータパケットのことです。
Flip Flop フリップフロップ方式 (PGM/PST 方式)	バス制御モードのひとつです。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 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 フレームシンクロナイザー	非同期の映像信号入力の同期を合わせる機能のことです。
Freeze フリーズ	映像信号を静止させる機能のことです。
FTB [Fade to Black] フェードトゥブラック	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] 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 ヒュー	映像信号の色相（色合い）のことです。
Key Edge キーエッジ	キーの縁に付加する縁取り（ボーダー）や影（シャドウ）のことです。
Key Fill キーフィル	キー合成処理で、キー信号で抜いた部分を埋め合わせる信号のことです。
Key Gain キーゲイン	キー信号の増幅度を調整するパラメーターのことです。
Key Invert キーインバート	キー信号を反転させる機能のことです。
Key Mask キーマスク	ボックスパターンなどでキー合成する領域を指定する機能のことです。 キー信号の一部の領域だけを使用する場合に、不要な領域をマスクして合成します。
Key Source キーソース	キー信号を作成するための映像信号のことです。
Linear Key リニアキー	輪郭に階調を持っているモノクロのキー信号を基準にキー合成する機能のことです。
Lum [Luminance] ルミナンス	映像信号の輝度（明るさ）のことです。
Luminance Key ルミナンスキー	映像信号の輝度（明るさ）情報を基にキー信号を作成し、キー合成を行う機能のことです。
ME [Mix Effect] ミックスエフェクト	いくつかの映像信号を合成し、ミックス、ワイプ、キーなどの映像信号を作り出す映像効果装置のことです。
Mix ミックス	次の画像とオーバーラップさせながら画面を切り替える効果のことです。 ディゾルブとも呼びます。
Multi View Display マルチビューディスプレイ	複数の素材を合成して、1つの画面に表示する機能のことです。 PGM、PVWと入力素材を、1つの画面で同時にプレビューすることができます。
OSD [On Screen Display] 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] ピクチャー・イン・ピクチャー	バックグラウンド映像に、子画面映像を合成する機能のことです。
PVW [Preview] プレビュー	次のトランジションの後に出力される映像を事前に確認するための機能です。 PVWシステムより出力されます。
PGM [Program Bus] プログラムバス	常にプログラム出力されるバスのことです。
PST [Preset Bus] プリセットバス	次のバックグラウンドトランジションの後にプログラム出力されるバスのこと です。
Sat [Saturation] サチュレーション	映像信号の彩度（色の濃さ）のことです。
SDI [Serial Digital Interface]	SD、HDの各フォーマットの映像信号を1本の同軸ケーブルで伝送する規格の ことです。

付 録【用語解説】

用 語	解 説
Self Key セルフキー	キーフィル信号からキー信号を作成して、キー合成する機能のことです。
Setup Data セットアップデータ	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。ボタンの選択状態やボーダー、色などの設定情報を保存します。
Tally タリー	各入力信号のプログラム出力の状態を外部機器へ出力する信号のことです。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 トランジション	画像を切り替える機能のことです。切り替え時の効果は、ワイプ、ミックスなどがあります。
Trimming トリミング	PinPで合成する映像の上下左右の不要な部分をカットする機能のことです。
Up Converter アップコンバーター	SDフォーマットの素材を、解像度の高いHDフォーマットへ変換する機能のことです。
Wipe ワイプ	特定のパターンに従って、現在の画面と次の画面の境界を移動させながら、画面を切り替える効果のことです。

パナソニック株式会社 プロフェッショナルAVビジネスユニット

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

© Panasonic Corporation 2011