# Panasonic®

## 取扱説明書

<操作・設定編>

ライブスイッチャー 品番 AV-HS410N

●取扱説明書の構成について
・基本編:
必要な機器との接続や、設置について説明しています。
本機を設置する前に、必ず基本編をお読みいただき、正しく設置してください。
・操作・設定編(本書):
本機の操作や設定のしかたについて説明しています。
●基本的なメニューの操作方法は、基本編の「2-2.メニューの基本操作」を参照してください。







#### ● 本製品に関するソフトウェア情報

 本製品には、GNU General Public License (GPL)ならびにGNU Lesser General Public License (LGPL)に基づきライセンスされるソフトウェアが含まれており、お客様は、これらのソフトウェアのソ ースコードの入手・改変・再配布の権利があることをお知らせいたします。 ソースコードの入手については、下記のホームページをご覧ください。 http://panasonic.biz/sav/

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

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

これらの内容については、本機に付属したCDに収められています。「LDOC」という名前のフォルダーを参照してください(原文(英文)で記載しております)。

### 商標および登録商標について

- Microsoft<sup>®</sup>、Windows<sup>®</sup> XP、Windows Vista<sup>®</sup>、
   Windows<sup>®</sup> 7 および Internet Explorer<sup>®</sup> 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<sup>®</sup>、Intel<sup>®</sup> Core<sup>TM</sup>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<sup>®</sup> および Reader<sup>®</sup> は、Adobe Systems Incorporated (アドビシステムズ社)の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
- SDHCロゴはSD-3C, LLCの商標です。
- Primatte<sup>®</sup>は、株式会社IMAGICAデジックスの登録商標です。
- Primatte<sup>®</sup>の著作権は、株式会社 IMAGICA デジックスが 保有しています。
- Primatte<sup>®</sup>の特許は、株式会社IMAGICAデジックスが保有しています。
- その他、本文中の社名や商品名は、各社の登録商標または 商標です。

### 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は禁じられています。

### 略称について

本書では、以下の略称を使用しています。

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

### 本書内のイラストや画面表示について

• イラストや画面表示は、実際と異なる場合があります。

## <u>もくじ</u>

はじめに 概 要… 定格表示 免責につ ネットワ・	について いて ークに関するお願い	.5 <sup>1</sup> 5 5 5
1. 基本操	作	.6
<b>1-1. バッ</b>	<b>クグラウンドトランジション</b>	6
1-1-1.	バスの選択	6 1
1-1-2. 1-1-3. 1-1-4	バスモードの選択	0 1 7 7 1
1-1-5.	マニュアルトランジション	8
1-1-6.	オートトランジション	8
1-1-7.	カットトランジション	8
<b>1-2. ワイ</b>	<b>プ</b>	9
1-2-1.	ワイプパターンの選択	9
1-2-2.	ワイプ方向の選択	10
1-2-3	ワイプの装飾(ボーダー、ソフト)	10
1-2-4.	ワイプの開始位置設定	11 <b>1</b>
1-2-5.	ワイプのモディファイ	11
1-2-6.	レイテンシーの設定	13
1-3. Key 1-3-1. 1-3-2. 1-3-3. 1-3-4. 1-3-5. 1-3-6. 1-3-6. 1-3-7. 1-3-8. 1-3-9. 1-3-10.	(キー)	<ol> <li>14</li> <li>15</li> <li>16</li> <li>18</li> <li>19</li> <li>25</li> <li>26</li> <li>27</li> <li>1</li> <li>27</li> </ol>
<b>1-4. PinF</b>	<b>ウ (ピクチャーインピクチャー)</b>	<b>28</b>
1-4-1.	PinP チャンネルと素材の選択	28
1-4-2.	PINP 茶村间のトランジション	28
1-4-3.	Shape の選択	29 <b>1</b>
1-4-4.	PinP のプレビュー	29
1-4-5.	PinP のトランジション	29
1-4-6.	PinP の調整	30
1-4-7.	PinP1 と PinP2 の連動	31
1-4-8.	PinP の装飾	32
1-4-9.	トリミングの設定	33 1

1-5. DSK (ダウンストリームキー)	. 34
1-5-1. DSK タイプの選択	. 34
1-5-2. DSK 素材の選択	. 35
1-5-3. DSK のトランジション	. 36
1-5-4. DSKのプレビュー	. 36
1-5-5. DSK の調整	. 36
1-5-6. DSK の装飾	. 37
1-5-7. DSK のマスク	. 38
1-6. Key Link	. 39
1-7. FTB (Fade to Black)	. 40
1-8. 内蔵カラー信号	.41
1-8-1. カラーバックグラウンドの設定	.41
1-8-2. Washの設定	.41
1-9. AUX 出力の切り替え	. 43
1-9-1. AUX 出力素材の選択	. 43
1-9-2. AUX1のトランジション	. 43
1-9-3. AUX1のトランジション有効/無効	
設定	. 44
1-10. メモリー	. 45
1-10-1. メモリーの登録、呼び出し項目	. 46
1-10-2. メモリーの登録(Store)	. 46
1-10-3. メモリー動作の呼び出し (Recall)	. 47
1-10-4. メモリープレビュー	. 48
1-10-5. メモリーの削除 (Delete)	. 49
1-10-6. 登録対象バスと再生対象バスの選択	. 50
1-10-7. 素材選択項目の登録	.51
1-10-8. エフェクトディゾルブの設定	<b>–</b> 1
	.51
I-10-9. イベノトメモリーのダイムフイノ編集	. 52
1-10-10. メモリーの官珪(Register)	. 00
1-11. ビデオメモリー	. 59
1-11-1. 静止画(Still)を記録する	. 60
1-11-2. 動画(Clip)を記録する	.61
1-11-3. フラッシュメモリーへの保存	. 62
1-11-4. 動画(Clip)を冉生する	. 63
1-12. メモリーカード	. 66
1-12-1. メモリーカードのイニシャライズ	. 68
1-12-2. メモリーカードへの保存	. 68
1-12-3. メモリーカードからの読み込み	. 69
1-12-4. メモリーカードのファイル削除	. 70
1-12-5. メモリーカードの情報表示	. 70
1-13. 波形モニターの設定	.71
1-14. ステータス表示の設定	. 72

2. 入出力	信号の設定	73
2-1. 入力	信号の設定	. 73
2-1-1.	フレームシンクロナイザーの設定	. 75
2-1-2.	入力モードの設定	. 76
2-1-3.	遅延量の設定	. 77
2-1-4.	入力信号のフリーズ	. 77
2-1-5.	素材名の設定	. 77
2-1-6.	アップコンバーターの設定	. 78
2-1-7.	ビデオプロセスの設定	. 79
2-1-8.	アナログ入力のゲイン設定 (オプション)	79
2-1-9.	アナログコンポジット入力信号の設定	.,
	(オプション)	. 80
2-1-10.	DVI 入力信号の設定	. 81
2-1-11.	DVI 入力信号の情報表示	. 85
2-1-12.	DVI 入力信号の調整	. 86
2-1-13.	黒レベルと白レベルの自動調整 (アナログ入力信号)	. 86
2-2. 出力	信号の設定	. 87
2-2-1.	出力信号のアサイン	. 88
2-2-2.	SDI 出力の色領域の設定	. 88
2-2-3.	DVI 出力の設定	. 89
2-2-4.	ダウンコンバーターの設定	01
2-3. 同期	信号の設定	. 92
2-4. 出力	信号の位相調整	. 92
2-5. マル	チビューディスプレイの設定	. 96
2-5-1.	画面レイアウトの設定	. 96
2-5-2.	分割枠と文字の設定	. 97
2-5-3.	タリー表示の設定	. 97
2-5-4.	素材名の変更	. 98
2-5-5.	レベルメーターの設定	. 99
2-5-6. 0 F 7	人刀信号マークの設定	. 99
2-5-7.	マーリーの設定	. 99
∠-⊃-ర.	ハ 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	. 99
2-6. アン デー	シラリーデータ、エンベデッドオーディオ 々の設定	100
		. 55

3. システムの設定	101
3-1. システムフォーマットの設定	101
<b>3-2. クロスポイントの設定</b> 3-2-1. クロスポイントのアサイン 3-2-2. クロスポイント切り替えの設定	<b>102</b> 102 103
<b>3-3. ボタンアサイン</b> 3-3-1. ユーザーボタンの設定	<b>104</b> 104
3-4. 日付と時刻の設定	105
3-5. ネットワークの設定	105
3-6. 内蔵ディスプレイとイルミネーションの設定	È106
<ul> <li>3-7. ステータス表示</li> <li>3-7-1. アラーム状態の表示</li> <li>3-7-2. アラームメッセージ</li> <li>3-7-3 バージョン情報 / オプション情報の</li> </ul>	<b>107</b> 107 107
表示	108
3-8. 初期化         3-8-1.       設定データの初期化         3-8-2.       フェーダーの初期化	<b>109</b> 109 109
4. 外部インターフェース	110
4-1. GPI I/O の設定	110
4-2. LAN	114
4-3. EDITOR	114
4-4. COM	114
4-5. プラグイン	115
5. セッティングメニュー一覧	116
付 録【用語解説】	138
さくいん	141

### はじめに

### ■概 要

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

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

さらにDSK1系統、PinP2系統を搭載し、動画の録画・再 生など多彩な映像制作を可能にします。

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

### ■定格表示について

本機の名称、品番、電気定格は、側面に表示されています。

### ■免責について

弊社はいかなる場合も以下に関して一切の責任を負わない ものとします。

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

### ■ネットワークに関するお願い

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

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

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

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

また、以下の点にもご注意ください。

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

### 1-1. バックグラウンドトランジション

### 1-1-1. バスの選択

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

押したボタンは、動作状態により2種類の色で点灯します。

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





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

CROSS I	POINT.	ASSIG	N									
XPT: SIG:	1 BLK	2 IN1	3 IN2	4 1N3	5 IN4	6 IN5	7 IN6	8 IN7	9 IN8	10 DVI	11 A1	12 Shift
XPT: SIG:	13 A2	14 B1	15 B2	16 CBAR	17 CBD1	18 ST1V	19 ST2V	20 None	21 Kout	22 CLN	23 None	24 Shift

### 1-1-2. SHIFT 機能によるバスの選択

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

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

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

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

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

### 一括 SHIFT

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

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

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

### 個別 SHIFT

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

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

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

### ■ SHIFT 機能のアサイン

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

MENU: XPI					
VDT Or the s	Shift	Shift-Lock			
XPT Setting	Right 🔻	Off On			

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

Right	12番のボタン
Left	1番のボタン
Off	アサインしない

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

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

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

### 1-1-3. バスモードの選択

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

① (デデデ ボタンを押して点灯させ、Config メニューを表示します。

② [F1]を操作して Operate サブメニューを表示します。

MENU: Config				
<b>A 1</b>	Bus Mode	Key Link	Time Unit	Delegation
Operate	PGM-A/PST-B 🔻	Off 🔻	Sec 🔻	Off On

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

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

### 1-1-4. トランジションモードの選択

トランジョンモードをミックス(MIX)とワイプ(WIPE)から選択します。

- トランジション部の [BKGD] ボタンを押してアンバ 一色に点灯させます。
   [BKGD] ボタンと [KEY] ボタンを同時に押した場合 は、両方選択されます。
- トランジション部の [MIX] ボタン、[WIPE] ボタンで バックグラウンドトランジションのモードを選択しま す。
   選択されているボタンは、アンバー色に点灯します。

### 1-1-5. マニュアルトランジション

フェーダーレバーを操作してマニュアルでトランジション を実行します。

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

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

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

### 1-1-6. オートトランジション

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

② [F1] を操作して BKGD サブメニューを表示します。



- ③ トランジションタイムを設定します。
  - フレーム単位で設定する場合:

[F4] を操作してトランジションタイムを設定します。

#### 秒単位で設定する場合:

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

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

Sec	秒単位で表示します。
Frame	フレーム単位で表示します。

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

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

### 1-1-7. カットトランジション

[CUT] ボタンを押すと、瞬時にトランジションを実行します。

### 1-2. ワイプ

1-2-1. ワイプパターンの選択

ワイプパターンは、テンキーで選択します。

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

### ■ ワイプパターン一覧





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

### 1-2-2. ワイプ方向の選択

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

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

⇒「1-3-3. キートランジション」参照



### [R] 消灯時:

ノーマル方向にワイプを行います。

### [R] 点灯時:

リバース方向にワイプを行います。

### [N/R] 点灯時:

トランジション完了時にノーマル方向とリバース方向 を入れ替えます。

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

### 1-2-3. ワイプの装飾(ボーダー、ソフト)

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

### ボーダー、ソフトを設定する

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

② [F1] を操作して Border サブメニューを表示します。

MENU : Background Border Width 5.0 Soft () Off On

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

ボーダーの色を設定する

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

#### MENU : Background Border Hue 0.0 Sat 0.0 Lum 100.0 Load Color White White

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

### ■ プリセットカラーを呼び出す場合

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

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

### 1-2-4. ワイプの開始位置設定

ワイプの開始位置を任意に設定することができます。

対象パタ-	ーン	:		
WIPE1:	5			
WIPE2 :	4、	5、	6、	7
SQ1:	5			
SQ2 :	4、	5、	6、	7

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

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



③ ポジショナーを操作するか、[F2] と [F3] を操作して、
 X-Pos 項目と Y-Pos 項目でワイプの開始位置を設定します。
 バックグラウンド、またはキーパターンで対象パター

ンを選択している場合にのみ、設定が可能です。

- ④ フェーダーレバーを操作するか、[AUTO] ボタンを押して、ワイプの動作を確認します。
   (例えば、X-Pos: 50、Y-Pos: 50を設定した場合は、次の画面(またはキー)が左下から現れて、 画面中心に移動しながらワイプを行います。)
- <X-Pos、Y-Pos の設定範囲>



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

### 1-2-5. ワイプのモディファイ

3D (ページターン)効果の設定

ワイプパターンにライティング効果を付加することができます。

また、ページターン効果のパラメーターを設定することが できます。

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

**対象パターン:** 3D1:1、3、7、9

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

MENU: Background

3D Modify

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

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

100.0 Radius

0.500 An

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

### トリミングの設定

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

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

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

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

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

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

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

### 1-2-6. レイテンシーの設定

バックグラウンド映像、またはキー映像の遅延量を設定し ます。

① 🗺 ボタンを押して点灯させ、Config メニューを表示します。

②[F1]を操作してLatency サブメニューを表示します。

•

MENU : Config BKGD Key Latency Minimum v Minimum

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

また、[F3] を操作して、Key 項目でキー映像の遅延 量を設定します。

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

### ■ BKGD 項目

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

### ■ Key 項目

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

### 1-3. Key (+-)

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

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

プライオリティ(映像の配置)の初期設定は、下図のよう になります。

### <プライオリティの初期設定>



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

⇒「1-3-10. プライオリティの設定」参照

また、キー合成のしくみは下図のようになります。

<キー合成のしくみ>



- 1-3-1. キータイプの選択
  - (1) (ボタンを押して点灯させ、Key メニューを表示します。

② [F1] を操作して Key サブメニューを表示します。

MENU: Key				
14	Туре	Lum Key	Fill	PVW
Ney	Linear 🔻	Chroma Off 🔹 🔻	Bus 🔻	Auto ▼

#### ③ [F2] を操作して Type 項目を選択します。

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

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

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

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

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

④ ルミナンスキーを選択した場合、セルフキー用途を考慮して、キー信号の生成にクロマ成分を含めることができます。(リニアキーには適用されません。)
 [F3]を操作してしいm Key 項目で設定します。

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

⑤ [F4] を操作して Fill 項目でフィルのタイプを選択します。

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

### 1-3-2. キー素材の選択

#### キーフィル、キーソース信号を選択する

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

### < キーフィル信号の選択 >

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

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



アンバー色で点灯

### < キーソース信号の選択 >

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

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

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



緑色で点灯

### キーフィル信号とキーソース信号の選択を連動させる

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

MENU: Config			
Key Signal	Key Fill/Src	DSK Fill/Src	
Coupling	Independent 🔹	Independent 🔻	

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

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

#### <Independent>

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

### <Fill To Source>

キーフィル信号を選択したときにキーソース信号も自 動的に切り替わります。

最初、キーソース信号とキーフィル信号は、同じ信号 になります。

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

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

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

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

#### <Source To Fill>

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

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

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

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

初期値は、キーソース信号とキーフィル信号が同じです。

フィルマットの色を設定する

- (1) (単一) ボタンを押して点灯させ、Key メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して Fill Matte サブメニューを表示します。



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

### ■ プリセットカラーを呼び出す場合

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

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

### 1-3-3. キートランジション

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

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



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

7 NEW STILL 1 4 INS CLIP 1 < CLIP 1 < < 0/10 << <<	8 COPY STILL 2 5 DEL CLIP 2 > > > > > > > >	9 PASTE TRIM IN 6 MOD TRIM OUT 3 REV REV C UNDO TRIM OFF	XPT DSBL REC -/+ PAGE STOP TAKE ENTER	MENU INPUT VMEM BKGD PATT KEY PATT
MORY / V	VIPE PATT	ERN / 10 K	EY	

ME

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

### ④ワイプの方向を設定します。

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

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

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

< パターン例 >

	パターン例 1	パターン例 2	パターン例 3 ● WIPE1:5 ● WIPE2:1 ~ 7	パターン例4 • SQ1 : 5 • SQ2 : 1、2、4~7 • 3D1 : 5 • 3D2 : 1、2、3
キーイン	$\rightarrow$	SQ		SQ
キーアウト (ノーマル)	<b>←</b>	sa		SQ
キーアウト (リバース)	$\rightarrow$	SQ		SQ

: キー合成されている領域を示します。

• 「WIPE1:5」、「WIPE2:1~7」は、パターン例3の動作を行います。

- [SQ1:5]、[SQ2:1、2、4~7]、[3D1:5]、[3D2:1~3]は、パターン例4の動作を行い、ノーマル とリバースが同じ動作になります。
- ⑤ トランジションを実行します。

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

または、フェーダーレバーを操作して手動でトランジションを実行します。

### キーオートトランジション

トランジション部の [KEY ON] ボタンを押すと、設定されたトランジションタイムでトランジションを自動で実行します。 キーイン中は、[KEY ON] ボタンが赤色に点滅し、トランジションが完了すると赤色に点灯します。 完全にキーインした状態で [KEY ON] ボタンを押すと、KEY 映像がトランジション(キーアウト)します。 キーアウト中は、[KEY ON] ボタンが赤色に点灯し、トランジションが終了すると消灯します。 トランジションの途中で [KEY ON] ボタンを押すと、トランジションの方向が反転します。

### 1-3-4. キープレビュー

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

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

MENU: Key	y							
12	Туре		Lum Key		Fill		PVW	
кеу	Linear	٧	Chroma Off	۲	Bus	v	Auto	

② [F5] を操作して、PVW 項目でプレビューのモードを 設定します。

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

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

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

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

### 1-3-5. ルミナンスキー/リニアキーの調整

ルミナンスキーとリニアキーの抜け具合を調整します。

(1) (単語) ボタンを押して点灯させ、Key メニューを表示します。

② [F1] を操作して Adjust サブメニューを表示します。

MENU :	Key								
		Clip	0.0	Gain	100.0	Density	100.0	Inv	ert
Adjust								Off	

- ③ [F2]、[F3]、[F4] を操作してキーの抜け具合を調整 します。
- ④ [F5] を操作してキーインバートの設定をします。
   On の場合は、内部で生成するキー信号を反転させます。

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

### 1-3-6. クロマキーの調整

選択したキー素材に対してサンプリングを行い、キーの抜 け具合を調整します。

ステップ 1

### ■ 自動でサンプリングを実行する場合

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

MENU : Chr	oma Key	
Auto	Auto Compute	Reset
Compute	Execute	Execute

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

- 手動でサンプリングを実行する場合
  - ① 🚟 ボタンを押して点灯させ、Chroma Key メニュ ーを表示します。
  - ② [F1] を操作して、Sample サブメニューを表示させ ます。

MENU: Ch	Chroma Key					
	View	Mode		Undo		
Sample	Composite 🔻	Select BG Color 🔻		Execute		

- ③ [F2] を操作して、View 項目で"Composite" (バッ クグラウンド映像とキーの合成映像)を選択します。
- ④ [F3] を操作して、Mode 項目で "Select BG Color" を選択します。

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

⑤ ポジショナーを使って、サンプルマーカーの位置を移 動させます。

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

- ⑥ 設定したサンプル領域で良ければ、ロータリーエンコ ーダー [Z] を押します。
   設定した領域がサンプリングされます。
- ⑦ サンプリングを実行したあと、サンプリング前の状態
   に戻す場合は、[F5] を押します。
   元に戻すことができる操作の回数は、1 度だけです。

MENU: Chrom a Key

Composite

Sample

### ステップ 2

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

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

> Undo Execut

② [F2] を操作して、View 項目で "Matte" (マット映像)
 を選択します。

Mode ▼ Select BG Color ▼

③ [F3] を操作して、Mode 項目で"Clean BG Noise" を選択します。

Clean BG	バックグラウンド映像のノイズを除去しま
Noise	す。

④ ポジショナーを使って、バックグラウンド映像のノイズ(白い点)の位置にサンプルマーカーの位置を移動させます。
 サンプルマーカーのサイズを変更する場合は、ロータ

リーエンコーダー [Z] を回します。

- ⑤ 設定したサンプル領域で良ければ、ロータリーエンコ ーダー [Z] を押します。
   設定した領域のノイズが除去されます。
- ⑥サンプリングを実行したあと、サンプリング前の状態 に戻す場合は、[F5]を押します。 元に戻すことができる操作の回数は、1度だけです。



ノイズ除去前



ノイズ除去後

ステップ 3

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

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

	n en a r ce y		Chrom a Key					
Sample	View		Mode		Undo			
	Matte	٣	Clean BG Noise		Execute			

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

Clean FG	フォアグラウンド映像のノイズを除去しま
Noise	す。

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





ノイズ除去前

ノイズ除去後

### ステップ 4

ステップ1~ステップ3の操作では、下の映像のように髪 の毛の付近など細部にノイズが残ってしまいます。 ステップ4では、細部に残っているノイズを除去します。 ノイズの数が多い場合は、数回この操作を行って、ノイズ を除去します。

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



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



② [F3] を操作して、Mode 項目で"Spill Sponge"を 選択します。

Spill	細部に残っているノイズを除去します。
Sponge	

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

- ④ 設定したサンプル領域で良ければ、ロータリーエンコ ーダー [Z] を押します。
   設定した領域のノイズが除去され、より自然な色に変 わります。
- ⑤ サンプリングを実行したあと、サンプリング前の状態 に戻す場合は、[F5] を押します。 元に戻すことができる操作の回数は、1 度だけです。
- サンプル領域は、明るい部分と暗い部分の両方でそれ ぞれサンプリングしてください。
- 上記の操作を行っても、フォアグラウンド映像のノイズが完全に除去されない場合は、FineTuning サブメニューの操作を行ってください。

ステップ 5

ノイズの調整や透明度など、映像の微調整を行います。

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

MENU: Chroma	Chrom a Key						
Sample	View	Mode		Undo			
	Composite 🔻	Spill Sponge 🔹 🔻		Execute			

② [F2] を操作して、View 項目で調整を行う映像を選択 します。

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

- ③ [F3] を操作して、Mode 項目で調整機能を選択します。 各項目の詳細は、次ページを参照してください。
- ④ ポジショナーを使って、サンプリングする位置にサン プルマーカーの位置を移動させます。
   サンプルマーカーのサイズを変更する場合は、ロータ リーエンコーダー [Z] を回します。
- ⑤ 設定したサンプル領域で良ければ、ロータリーエンコ ーダー [Z] を押します。
   設定した領域のサンプリングが行われます。
- ⑥ 調整を行ったあと、1 段階前の状態に戻す場合は、
   [F5] を押します。
   元に戻すことができる操作の回数は、1 度だけです。

### [Spill-] [Spill+]

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



### [Matte-] [Matte+]

マット情報の調整を行います。

たとえば、フォアグラウンド映像の影の領域を薄くする場合には、[Matte-]を使用して調整します。 影の領域を濃くする場合には、[Matte+]を使用します。 煙や水など半透明な映像をより際立たせることができます。





### [Detail-] [Detail+]

バックグラウンド映像のノイズを、段階的に除去することができます。 他のサンプリング操作で失われた映像などを調整し、映像の質感や透明度を調整する場合に有効です。



### [Matte Sponge]

フォアグラウンド映像にある被写体の半透明な部分を選択して不透明にします。 Sample サブメニューの [Clean FG Noise] と異なり、色情報を変更しません。 [Clean FG Noise] は、選択部分の色がオリジナルの色に戻りますが、[Matte Sponge] の場合、半透明になっている キーを不透明にするだけで、色はそのままとなりオリジナルの色には戻りません。

### [Make FG Trans]

フォアグラウンド映像で、透明度が低い領域の透明度を高くします。 たとえば、フォアグラウンドの映像で、濃い煙や雲などに覆われた部分を半透明にする場合に有効です。

### [Restore Detail]

バックグラウンド映像で、透明度が高い領域の透明度を低くします。 たとえば、Sample サブメニューの [Clean BG Noise] などの操作で、失われた微細な映像(ほつれた髪の毛や煙など) を元に戻す場合に有効です。

### [FineTuning]

微細な映像の調整を行います。

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



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



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

で失われた微細な映像(ほつれた髪の毛や煙など)を 元に戻す場合に有効です。

### ステップ 6

生成したクロマキー信号の微調整を行います。

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

MENU:	Chrom a	Key			
		Narrow	Phase 0.0		
Adjust		Off		1	

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

移動することができます。

### 1-3-7. キーの装飾

キーに、ボーダーやシャドウなどのエッジを付加します。

### キーのエッジを設定する

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

③ [F2] を操作してエッジのタイプを選択します。

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





Shadow

Outline	

④ [F3] を操作してエッジの幅を設定します。

⑤ [F4] を操作して "Drop"、"Shadow" を付加する方
 向(45<sup>°</sup>単位)を設定します。



⑥[F5]を操作してエッジの濃さ(Density)を設定します。

### エッジフィルを設定する

エッジとして挿入する素材を設定します。

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

MENU: Key Edge Fill Color +

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

Color	Edge Color で設定した色を使用します。								
CBGD1									
CBGD2	<i>ハラーバッククラウクトを</i> 使用しよす。 								
Still 1	静止画ビデオメモリー(Still1)を使用しま す。								
Still2	静止画ビデオメモリー(Still2)を使用しま す。								
Clip1	動画ビデオメモリー(Clip1)を使用します。								
Clip2	動画ビデオメモリー(Clip2)を使用します。								

### エッジの色を設定する

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

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

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

### ■ プリセットカラーを呼び出す場合

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

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

### 1-3-8. キーのマスク

- BOX パターンのマスク信号で、キー信号をマスクします。
  - ボタンを押して点灯させ、Key メニューを表示します。
  - ② [F1] を操作して Mask サブメニューを表示させます。

MENU: Key Mask Invert Off ▼ Off ∩n

③ [F2] を操作して、Mask 項目でマスクの方法を設定 します。

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

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

On	マスク信号を反転させます。
Off	マスク信号を反転させません。

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

MENU: Key								
Mask Adiust	Left	-25.00	Тор	25.00	Bottom	-25.00	Right	25.00
Master lajust								

⑥ [F2] ~ [F5] を操作して、マスクする領域を設定します。

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

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

### <キーマスクの設定>(図はデフォルト値の場合)



### 1-3-9. フライングキー

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

キートランジションを実行すると、フライングキーのメニ ューで設定したキー信号でキー合成を行います。 (トランジション効果は、MIX に固定です。)

フライングキーでは、DVE 効果を利用しているため、映像が1フレーム遅れます。

- (1) (単一) ボタンを押して点灯させ、Key メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して Flying Key サブメニューを表示させ ます。

MENU : Key Flying Key X-Pos 0.00 Y-Pos 0.00 Size 100.0

- ③ [F2] を操作して、X-Pos 項目でキー信号の X 座標を 設定します。
- ④ [F3] を操作して、Y-Pos 項目でキー信号のY座標を 設定します。
- ⑤ [F4] を操作して、Size 項目でキー信号の変更サイズ (最大 400: 400 %)を設定します。



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

### フライングキーを利用した PinP 合成

「1-3-1. キータイプの選択」の Type 項目で "Full" を選択 すると、フライングキーを利用して PinP 合成を行うこと ができます。

(このとき、Adjust サブメニューで Clip 項目と Gain 項目 の設定ができません。)

フルキーは、全画面の映像がキーソース信号となるため、 そのままではエッジが付加されません。

エッジを付加する場合は、キーソース信号が全画面より小 さくなるようにマスクを行ってください。 ⇒マスクのしかたは、「1-3-8. キーのマスク」を参照して ください。

### 1-3-10. プライオリティの設定

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

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

MENU: Key								
Kau Driatitu	Low		Middle		High			
Key Phonty	Key y	7	PinP1 י	•	PinP2 🔹			

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

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



### 1-4. PinP(ピクチャーインピクチャー)

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

### 1-4-1. PinP チャンネルと素材の選択

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

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

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

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

#### 

### 1-4-2. PinP 素材間のトランジション

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

- Dot by Dot モードに設定されている素材と他の素材を 切り替えた場合は、映像が瞬時に変わるカットの切り替 え動作になります。
  - ① ■■ ボタンを押して点灯させ、Time メニューを表示します。
  - ② [F1] を操作して PinP1 BUS Trans (または、
     PinP2 BUS Trans) サブメニューを表示させます。

MENU: Time

 PinP1
 TransTime
 Sec
 1
 Frame
 0
 Transition

 BUS Trans
 Disable
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •
 •

- ③ [F3] と [F4] を操作して、トランジションタイムを設定します。
- ④ [F5] を操作して、バストランジション機能の有効/ 無効を設定します。

Enable	有効
Disable	無効

トランジション中は、トランジション元のボタンが点灯し、 トランジション先のボタンが点滅します。

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

### 1-4-3. Shape の選択

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

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



- ③ [F2] を操作して、Shape 項目で映像を合成するときの形を選択します。
- ④ [F3] を操作して、Density 項目で映像を合成するときの透過率(濃さ)を調整します。

### 1-4-4. PinP のプレビュー

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

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

ME	NU: PinP1								
PinP		Shape		Density	100.0			P\	W
		Square						Off	On
	On		プレビ	ユー出ス	力に、	PinP1	(また	:は Pii	רP2)
			の効果	を付加し	した映	像を出っ	カしま	ます。	
	Off		プレビ	ユー出ス	力に、	PinP1	(また	こは Pii	רP2)
			の効果	を付加し	っない	映像を出	出力し	,ます。	

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

### 1-4-5. PinP のトランジション

 トランジションの時間を設定します。
 Time メニューより、[F1] を操作して PinP1 サブメ ニュー(または PinP2 サブメニュー)を表示します。
 バックグラウンドトランジションと同様に、トランジ ションタイムを設定します。
 ⇒「1-1-6. オートトランジション」参照

② トランジション部の [PinP1 ON] ボタン(または [PinP2 ON] ボタン)を押すと、設定されたトランジ ションタイムで PinP1 映像(または PinP2 映像)が トランジション(フェードイン)します。 フェードイン中は、[PinP1 ON] ボタン(または [PinP2 ON] ボタン)が赤色に点滅し、トランジショ ンが完了すると赤色に点灯します。 完全にフェードインした状態で [PinP1 ON] ボタン (または [PinP2 ON] ボタン)を押すと、PinP1 映像 (または PinP2 映像)がトランジション(フェードア ウト) します。 フェードアウト中は、[PinP1 ON] ボタン(または [PinP2 ON] ボタン)が赤色に点灯し、トランジショ ンが終了すると消灯します。 トランジションの途中で [PinP1 ON] ボタン (または [PinP2 ON] ボタン)を押すと、トランジションの方

向が反転します。

### 1-4-6. PinP の調整

### 位置とサイズを調整する

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

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

MENU : PinP1 Position X-Pos 0.00 Y-Pos 0.00 Size 25.00

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

### Dot by dot モードを選択する

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

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

- Position サブメニューの Size 項目で"100.00"を設定した場合、合成するサイズが SD フォーマットの映像のライン数と同じになります。
  - ボタンを押して点灯させ、Input メニューを表示 します。
  - [F2] を操作して、Select 項目で PinP 素材を入力する信号を選択します。

③ [F1] を操作して、FS サブメニューを表示します。



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



PinP 合成映像

### 1-4-7. PinP1とPinP2の連動

座標および回転角度を設定した軸に対して、PinP1と PinP2の映像が対称な動作をします。 基準になる映像は、操作しているメニューの PinP 映像に なります。

### プライオリティを設定する

キーと PinP1、PinP2 の映像が重なったときの位置関係 を設定します。 ⇒ [1-3-10. プライオリティの設定|参照

### PinP1 と PinP2 を連動させる

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



 ③ [F2] を操作して、Symmetry 項目で基準にする位置 を選択します。

基準になる映像は、操作しているメニューの PinP 映 像になります。





### 設定値をコピーする

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

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



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

– NOTE –

- 下記の設定値は、コピーされません。
  - Trim サブメニュー

1-4-8. PinP の装飾

PinP にボーダーやソフト効果を付加します。

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

② [F1] を操作して Border サブメニューを表示します。

MENU : PinP1 Border Width 5.0 Soft 0.0 Mode Off On Fix

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

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

#### ボーダーの色を設定する

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

MENU :	PinP1								
Border		Hue	0.0	Sat	0.0	Lum	100.0	Load	
Color								White	•

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

### ■ プリセットカラーを呼び出す場合

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

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

### 1-4-9. トリミングの設定

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

#### MENU: PinP1 Trim Manual Off v Free v

 [F2] を操作して、Trim 項目でトリミングの種類を選 択します。

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

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

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

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

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

### < トリミングの設定 > (図はデフォルト値の場合)



### 1-5. DSK (ダウンストリームキー)

バックグラウンド映像に文字や別の映像を合成します。

### 1-5-1. DSK タイプの選択

 ① ■■ ボタンを押して点灯させ、DSK メニューを表示 します。

② [F1] を操作して DSK サブメニューを表示します。



#### ③ [F2] を操作して Type 項目を選択します。

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

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

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

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

④ ルミナンスキーを選択した場合、セルフキー用途を考慮して、キー信号の生成にクロマ成分を含めることができます。(リニアキーには適用されません。)
 [F3] を操作して Lum Key 項目で設定します。

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

⑤ [F4] を操作して Fill 項目でフィルのタイプを選択します。

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

### フィルマットの色を設定する

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

									_
r in Matte							-	White	
Fill Matte		Hue	0.0	Sat	0.0	Lum	100.0	Load	
MENU :	DSK								

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

#### ■ プリセットカラーを呼び出す場合

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

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

### 1-5-2. DSK 素材の選択

### DSK フィル信号と DSK ソース信号を選択する

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

### <DSK フィル信号の選択 >

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

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



アンバー色で点灯

#### <DSK ソース信号の選択 >

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

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

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



緑色で点灯

#### DSK フィル信号と DSK ソース信号の選択を連動させる

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

MENU: Config			
Key Signal	Key Fill/Src	DSK Fill/Src	
Coupling	Independent 🔹	Independent 🔻	

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

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

#### <Independent>

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

### <Fill To Source>

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

最初、DSK ソース信号とDSK フィル信号は、同じ 信号になります。

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

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

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

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

### <Source To Fill>

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

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

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

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

初期値は、DSK ソース信号と DSK フィル信号が同じです。

### 1-5-3. DSK のトランジション

- トランジションの時間を設定します。
   ボタンを押して点灯させ、Time メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して DSK サブメニューを表示します。
   バックグラウンドトランジションと同様に、トランジションタイムを設定します。
   ⇒ [1-1-6. オートトランジション」参照
- ③ トランジション部の [DSK ON] ボタンを押すと、設 定されたトランジションタイムで DSK 映像を合成(フ ェードイン)します。

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

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

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

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

### 1-5-4. DSK のプレビュー

プレビュー出力に DSK のプレビュー映像を出力するかどうかを選択します。

 ① ■■ ボタンを押して点灯させ、DSK メニューを表示 します。

② [F1] を操作して DSK サブメニューを表示します。

MENU: D	DSK					
		Туре		Lum Key	Fill	PVW
DSK		Linear	۲	Chroma Off 🔹 🔻	Bus 🔻	Off On

③ [F5] を操作して、PVW 項目を設定します。

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

PVW の On/Off は、ユーザーボタンにアサインすることができます。

⇒ [3-3-1. ユーザーボタンの設定」参照

### 1-5-5. DSK の調整

DSK の抜け具合を調整します。

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

MENU : DSK Adjust Clip 0.0 Gain 100.0 Density 100.0 Invert Off Or

- ③[F2]、[F3]、[F4]を操作してDSK(ダウンストリームキー)の抜け具合を調整します。
- ④ [F5] を操作してキーインバートの設定をします。
   On の場合は、内部で生成するキー信号を反転させます。

操作 / パラメーター	設定内容	設定範囲
F2/ Clip	キー信号作成の基準レベル	0.0~108.0
F3/ Gain	キーの増幅度	0.0~200.0
F4/ Density	キーの濃さ	0.0~100.0
F5/ Invert	キー信号の反転	On、Off
### 1-5-6. DSK の装飾

DSK に、ボーダーやシャドウなどのエッジを付加します。

#### エッジを設定する

① ■ ボタンを押して点灯させ、DSK メニューを表示します。

② [F1] を操作して Edge1 サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作してエッジのタイプを選択します。

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



④ [F3] を操作してエッジの幅を設定します。

⑤ [F4] を操作して "Drop"、"Shadow" を付加する方
 向(45<sup>°</sup>単位)を設定します。



⑥[F5] を操作してエッジの濃さ(Density)を設定します。

エッジフィルを設定する

エッジとして挿入する素材を設定します。

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

MENU : DSK Edge Fill Color T

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

Color	Edge Color で設定した色を使用します。
CBGD1	
CBGD2	<i>ハラーバッククラウクトを</i> 使用しよす。 
Still 1	静止画ビデオメモリー(Still1)を使用しま す。
Still2	静止画ビデオメモリー(Still2)を使用しま す。
Clip1	動画ビデオメモリー(Clip1)を使用します。
Clip2	動画ビデオメモリー(Clip2)を使用します。

#### エッジの色を設定する

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

MENU: DSK						
<b>F</b> 1 <b>O</b> 1	Hue 0	.0 Sat	0.0 Lum	100.0	Load	
Edge Color					Black	•
						-

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

### ■ プリセットカラーを呼び出す場合

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

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

1-5-7. DSK のマスク

BOX パターンのマスク信号で、DSK をマスクします。

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

MENU: DSK Mask Invert Off ▼ Off On

③ [F2] を操作して、Mask 項目でマスクの方法を設定 します。

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

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

On	マスク信号を反転させます。
Off	マスク信号を反転させません。

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

MENU: DSK								
Mask Adjust	Left	-25.00	Тор	25.00	Bottom	-25.00	Right	25.00

⑥ [F2] ~ [F5] を操作して、マスクする領域を設定します。

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

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

#### <DSK マスクの設定 > (図はデフォルト値の場合)



## 1-6. Key Link

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



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

MENU : Config Operate Bus Mode Key Link Time Unit Delegation PGM-A/PST-B + Off • Sec • Off On

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

Off	[KEY ON] ボタンとの連動を解除します。
DSK	[KEY ON] ボタンの On/Off に合わせて、 [DSK ON] ボタンの On/Off を連動させま す。 ● [DSK ON] ボタンが "On"のときは、
	[KEY ON] ボタンを"On"にしても [DSK ON] ボタンは"On"のままです。
	<ul> <li>[DSK ON] ボタンが "Off" のときは、</li> <li>[KEY ON] ボタンを "Off" にしても</li> <li>[DSK ON] ボタンは "Off" のままです。</li> </ul>
	<ul> <li>● [KEY] ボタン選択時に [AUTO] ボタンを "On" にして行うオートトランジション操 作には連動しません。</li> </ul>
PinP 1	<ul> <li>[KEY ON] ボタンの On/Off に合わせて、</li> <li>[PinP1 ON] ボタンの On/Off を連動させます。</li> <li>● [PinP1 ON] ボタンが "On"のときは、[KEY ON] ボタンを "On" にしても[PinP1 ON] ボタンは "On"のままです。</li> </ul>
	<ul> <li>● [PinP1 ON] ボタンが "Off" のとき は、[KEY ON] ボタンを "Off" にしても [PinP1 ON] ボタンは "Off" のままです。</li> </ul>
	● [KEY] ボタン選択時に [AUTO] ボタンを "On"にして行うオートトランジション操 作には連動しません。

PinP2	<ul> <li>[KEY ON] ボタンの On/Off に合わせて、</li> <li>[PinP2 ON] ボタンの On/Off を連動させます。</li> <li>● [PinP2 ON] ボタンが "On"のときは、[KEY ON] ボタンを "On"にしても[PinP2 ON] ボタンは "On"のままです。</li> <li>● [PinP2 ON] ボタンが "Off"のときは、[KEY ON] ボタンを "Off"にしても[PinP2 ON] ボタンは "Off"のままです。</li> </ul>
	● [KEY] ボタン選択時に [AUTO] ボタンを "On" にして行うオートトランジション操 作には連動しません。
PinP1/2	<ul> <li>[KEY ON] ボタンの On/Off に合わせて、</li> <li>[PinP1 ON] ボタンと [PinP2 ON] ボタン</li> <li>の On/Off を連動させます。</li> <li>● [PinP1 ON] ボタンと [PinP2 ON] ボタンが "On" のときは、[KEY ON] ボタン</li> <li>を "On" にしても [PinP1 ON] ボタンと</li> <li>[PinP2 ON] ボタンは "On" のままです。</li> </ul>
	<ul> <li>[PinP1 ON] ボタンと [PinP2 ON] ボタンが "Off" のときは、[KEY ON] ボタンを "Off" にしても [PinP1 ON] ボタンと [PinP2 ON] ボタンは "Off" のままです。</li> </ul>
	● [KEY] ボタン選択時に [AUTO] ボタンを "On" にして行うオートトランジション操 作には連動しません。

### 1-7. FTB (Fade to Black)

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

トランジションの時間を設定します。

■▲ ボタンを押して点灯させ、Time メニューを表示します。

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

⇒「1-1-6. オートトランジション」参照



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

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

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

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

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

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

#### 映像の選択

フェードアウトするときの映像を選択することができます。

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

MENU : Config FTB Source CLN Black + Key +

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

Still 1	静止画ビデオメモリー(Still1)を使用しま す。
Still2	静止画ビデオメモリー(Still2)を使用しま す。
Clip1	動画ビデオメモリー(Clip1)を使用します。
Clip2	動画ビデオメモリー(Clip2)を使用します。
CBGD1	
CBGD2	リノーバッククラウントを使用しより。
White	白背景
Black	黒背景

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

### 1-8. 内蔵カラー信号

本機は2系統の内蔵カラー信号に対応しています。

### 1-8-1. カラーバックグラウンドの設定

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

#### 色を調整する

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



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

#### ■ プリセットカラーを呼び出す場合

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

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

#### 1-8-2. Wash の設定

カラーバックグラウンドのグラデーション効果を設定し ます。

#### Wash の選択と色の設定

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

MENU: Color Background CBGD1 Wash Color R\_Sat 100.0 R\_Lum 100.0 Wash Off On Dual V

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

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

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

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

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

/IENU : Color Ba	ckground						
	Hue 0.	0 Sat	0.0	Lum	100.0	Load	
CBGD1 Sub					•	White	

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

#### Wash の波形の調整

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

MENU :	Color Ba	ckground					
CBGD1		Patterm	Cycle	Phase	0.0	Angle	
Wave		Sine		 			_

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

Sine	サイン波を選択します。
Saw	のこぎり波を選択します。

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

#### Wash の動きの設定

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

MENU	: Color Ba	Color Background					
CBGD	1	Move		Speed	1.0		
Move		Off					

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

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

 ③ [F3] を操作して、Speed 項目で動きの速さを設定し ます。

### 1-9. AUX 出力の切り替え

### 1-9-1. AUX 出力素材の選択

AUX バス(AUX1 ~ AUX4)の出力信号を選択します。

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

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



AUX1 で選択された信号がアンバー色に点灯

#### <AUX バスで選択できる信号 >

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

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

### 1-9-2. AUX1のトランジション

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

- AUX バス選択ボタンの [AUX1] ボタンを押します。 選択したボタンとそのボタンに対応している AUX バ スクロスポイントボタンがアンバー色に点灯します。
- ② 切り替える出力信号の AUX バスクロスポイントボタンを押します。

このとき、Time メニューで設定されているトランジ ションタイムで MIX トランジションを行います。 トランジション中は、トランジション元の AUX ボタ ンが緑色に点灯し、トランジション先の AUX ボタン がアンバー色で点滅します。

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

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



緑色で点灯

### 1-9-3. AUX1のトランジション有効/無効設定

AUX1のトランジションタイムとトランジションの有効/ 無効を設定します。

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



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

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

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

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

Enable	有効
Disable	無効

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

### 1-10. メモリー

#### ■ ショット (SHOT) メモリー

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

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

#### ■ イベント (EVENT) メモリー

ショットメモリーに登録できる映像効果をイベントとして複数登録し、イベントとイベントを補間しながら連続して再生することにより、なめらかに遷移する効果を得ることができます。そのイベントの集まりをイベントメモリーと呼びます。 1つのイベントメモリーには、最大で64のイベントを登録することができます。

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



ショットメモリーとイベントメモリーは、それぞれ 100 個ずつ登録することができます。 操作はテンキーで行います。

メモリーのページ番号は、1ページ~10ページまで指定することができます。

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

#### メモリー番号の選択方法

① 選択するメモリーのボタン [SHOT MEM]、または [EVENT MEM] を押して選択します。

② ② ボタンを押します。

 ボタンが点灯し、メモリーのページ番号を指定するモードになります。

 現在選択されているページのテンキーが、アンバー色に点灯します。

 このとき、1つ以上のメモリーが登録されているページ番号のテンキーは、緑色に点灯します。

 メモリーが登録されていないページ番号のテンキーは、消灯します。

③ページ番号のテンキー(1~10)を押します。

ページ番号が決まると 🖾 ボタンが消灯し、メモリー番号を指定するモードになります。 ページ番号を変更しない場合は、テンキーを押さずに 🖾 ボタンを押して消灯させると、メモリー番号を指定するモ ードになります。

④ メモリー番号のテンキー(1~10)を押します。
 (メモリーを登録するときや削除するときにメモリー番号を指定するときは、テンキーを長押しします。)

### 1-10-1. メモリーの登録、呼び出し項目

対象バス	素材選択	トランジション	パターン	<b>-</b> ב=×
BKGD	● PGM/A バス ● PST/B バス	<ul> <li>● フェーダー量</li> <li>● ワイプの方向</li> </ul>	<ul> <li>BKGD パターン (MIX、ワイプ)</li> </ul>	<ul><li>Background</li><li>Color Background</li></ul>
Кеу	● Key Fill バス ● Key Source バス	<ul> <li>● フェーダー量</li> <li>● ワイプの方向</li> </ul>	<ul> <li>● KEY パターン (MIX、ワイプ)</li> </ul>	<ul><li>Key</li><li>Chroma Key</li></ul>
PinP1	● PinP1 バス	・PinP1のON/OFF		• PinP1
PinP2	● PinP2 バス	・PinP2のON/OFF		• PinP2

### 1-10-2. メモリーの登録 (Store)

登録しておきたい映像や動作の設定を行い、メモリーに登録します。



- ① 登録しておきたい映像や動作を本機で設定します。
   イベントメモリーを登録する場合には、「1-10-9. イ
   ベントメモリーのタイムライン編集」の「■ 新規にタ
   イムラインを作成する」を参照してください。
- ② 登録するメモリーのボタン [SHOT MEM]、または [EVENT MEM] を押して選択します。 前回の操作に応じて、[STORE] ボタン、[RECALL] ボタン、[DEL] ボタン、[EDIT] ボタンのいずれかが 点灯します。
- ③ メモリーに登録するバス(BKGD、KEY、PinP1、 PinP2)を選択します。
   Shot Memory メニュー(または Event Memory メニュー) → Store Select サブメニューで "On"を 選択します。
  - ⇒「1-10-1. メモリーの登録、呼び出し項目」と 「1-10-6. 登録対象バスと再生対象バスの選択」参 照
- ④ BKGD (PGM/A、PST/Bバス)、KEYバス、
   PinP1 バス、PinP2 バスを登録するときに「素材選択」
   項目を保存するかどうかを設定します。
   Shot Memory メニュー (または Event Memory メニュー) → XPT Disable サブメニューで "Off" を
   選択します。
   ⇒ [1,10,1] メモリーの登録 呼び出し項目した
  - ⇒「1-10-1. メモリーの登録、呼び出し項目」と 「1-10-7. 素材選択項目の登録」参照

- ⑤ [STORE] ボタンを押します。
   [STORE] ボタンが点灯し、他のメモリーボタン
   [EVENT MEM] (または [SHOT MEM])、
   [PLUGIN MEM1]、[PLUGIN MEM2] の操作が無効
   になります。
- ⑥ ば ボタンを押して、ページ番号のテンキー(1~ 10)を押します。
- ⑦ 登録するメモリー番号のテンキー(1~10)を長押しします。(約2秒間)
   登録が完了すると、メモリー番号のテンキーが緑色に点灯します。
  - 緑色に点灯しているテンキーには、すでにメモリー が登録されています。メモリーの削除を行ってから 登録し直してください。
- ⑧上記の操作を繰り返し行い、何種類かの設定をメモリーに登録します。

### 1-10-3. メモリー動作の呼び出し(Recall)



- MEMORY / WIPE PATTERN / 10 KEY -

- 呼び出すメモリーのボタン [SHOT MEM]、または [EVENT MEM] を押して選択します。
   前回の操作に応じて、[STORE] ボタン、[RECALL] ボタン、[DEL] ボタン、[EDIT] ボタンのいずれかが 点灯します。
- ② メモリーから呼び出すバス(BKGD、KEY、PinP1、 PinP2)を選択します。
   Shot Memory メニュー(または Event Memory メニュー)→ Recall Select サブメニューで "On"を 選択します。
   ⇒ 「1,10,6,登録対象バスト更生対象バスの窓中し会)
  - ⇒ [1-10-6. 登録対象バスと再生対象バスの選択」参照
- ③ 登録されている「素材選択」項目の素材を使わずに、 操作パネルのクロスポイントボタンで素材を選択する 場合は、[XPT DSBL] ボタンを押して赤色に点灯さ せます。

⇒「1-10-1. メモリーの登録、呼び出し項目」参照

④ [RECALL] ボタンを押します。

[RECALL] ボタンが点灯し、メモリーが登録されてい るテンキーのボタンが緑色に点灯します。 他のメモリーボタン [EVENT MEM](または [SHOT MEM])、[PLUGIN MEM1]、[PLUGIN MEM2] の 操作が無効になります。

⑤ 🔐 ボタンを押して、ページ番号のテンキー (1~10)を押します。 ⑥ 呼び出すメモリー番号のテンキー(1~10)を押します。

- ショットメモリーでは、映像効果が呼び出されて再 生を開始します。
   再生中は、メモリー番号のテンキーが緑色に点滅し ます。
- イベントメモリーでは、イベントが呼び出されて再 生を開始します。
   再生中は、メモリー番号のテンキーが緑色に点滅し ます。
   PAUSE イベントがある場合は、そのイベントでー
   時停止し、メモリー番号のテンキーがアンバー色に 点滅します。
   メモリー番号のテンキーを押すごとに、再生と一時
   停止を繰り返します。
- ⑦ 呼び出されたメモリー番号の再生を開始すると いいのボタンが有効になり、いいのボタンが点灯します。 再生中にいいのボタンを押すと、再生を終了します。

1-10-4. メモリープレビュー

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

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

MENU : Shot Memory MEM PVW PGM

 [F2] を操作して、Mode 項目で"MEM-PVW"を選 択します。

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



メモリーの出力映像は、通常よりも解像度が低くなります。

#### メモリーの呼び出し

- 呼び出すメモリーのボタン [SHOT MEM]、または [EVENT MEM] を押して選択します。
   (プレビュー再生するメモリーのボタンを押します。)
   前回の操作に応じて、[STORE] ボタン、[RECALL]
   ボタン、[DEL] ボタン、[EDIT] ボタンのいずれかが 点灯します。
- ② メモリーから呼び出すバス(BKGD、Key、PinP1、 PinP2)を選択します。
   Shot Memory メニュー(または Event Memory メニュー) → Recall Select サブメニューで On/Off を 選択します。
   ⇒「1-10-6. 登録対象バスと再生対象バスの選択」参 照
- ③ 登録されている「素材選択」項目の素材を使わずに、 操作パネルのクロスポイントボタンで素材を選択する 場合は、[XPT DSBL] ボタンを押して赤色に点灯さ せます。

④ [RECALL] ボタンを押します。
 [RECALL] ボタンが点灯し、メモリーが登録されているテンキーのボタンが緑色に点灯します。
 他のメモリーボタン [EVENT MEM] (または [SHOT MEM])、[PLUGIN MEM1]、[PLUGIN MEM2]の操作が無効になります。

⑤ (述: ボタンを押して、ページ番号のテンキー(1~10)を押します。

### プレビュー再生(メモリープレビュー信号に出力する)

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

<sup>⇒「1-10-1.</sup> メモリーの登録、呼び出し項目」参照

### プログラム出力(プログラム信号に出力する)

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

<ボタンの点灯状態>

プレビュー再生	時		
ボタン	再生中	一時停止	停止
メモリー番号 のテンキー	点滅 (緑色)	点滅 (アンバー色)	点灯 (アンバー色)
TAKE ENTER V PLAY	_	_	点灯 (アンバー色)
	_	_	_

プログラム出た	プログラム出力時					
ボタン	出力中	一時停止	停止			
メモリー番号 のテンキー	点滅 (緑色)	点滅 (アンバー色)	点灯 (アンバー色)			
TAKE ENTER T PLAY	点滅 (緑色)	点滅 (アンバー色)	点灯 (アンバー色)			
C UNDO TRIM OFF	点灯 (アンバー色)		_			

### 1-10-5. メモリーの削除 (Delete)



 削除するメモリーのボタン [SHOT MEM]、または [EVENT MEM] を押して選択します。
 選択されたボタンがアンバー色に点灯します。
 前回の操作に応じて、[STORE] ボタン、[RECALL]
 ボタン、[DEL] ボタン、[EDIT] ボタンのいずれかが 点灯します。

#### ② [DEL] ボタンを押します。

[DEL] ボタンが赤色に点灯します。 また、メモリーが登録されているテンキーのボタンが 緑色に点灯します。

- ページ番号を変更する場合は、(点) ボタンを押して、 ページ番号のテンキー(1~10)を押します。
   次に、削除するメモリー番号のテンキー(1~10)を押します。
- ③ 削除するメモリー番号のテンキー(1~10)を長押し(2秒程度)します。
   押したテンキーのボタンが消灯します。
- ④ メモリーを削除した時点で いの ボタンが有効になり、
   いの ボタンが点灯します。

### 1-10-6. 登録対象バスと再生対象バスの選択

#### メモリーを登録するときのバスの選択

ショットメモリーやイベントメモリーを登録するときのバ スを選択します。

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

MENU : Shot Memory

 BKGD
 KEY
 PinP1
 PinP2

 Select
 Off
 On
 Off
 On</td

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

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

メモリーを再生するときのバスの選択

ショットメモリーやイベントメモリーを再生するときのバスを選択します。

メモリーを再生するときは、登録されているバスを再生し ます。

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



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

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

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

#### < メモリーの情報表示例 >

Page:1  $(1 \sim 10)$ 

No.	Name	EVENT	Bk	GD	K	ey	Pi	nP1	Pi	nP2
			SEL	XPT	SEL	XPT	SEL	XPT	SEL	XPT
1-1	SHOT001		On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-2	SHOT002	1	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-3	SHOT003		On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-4	SHOT004	1	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-5	SHOT005		On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-6	SHOT006	1	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-7	SHOT007		On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-8										
1-9							12253			
1-10	يتغبر ويستجهدهم والم									

### 1-10-7.素材選択項目の登録

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

- (1) 「「「「「「「「」」」」
   (または Event Memory メニュー)を表示します。
- ② [F1] を操作して XPT Disable サブメニューを表示します。

MENU : Shot Memory XPT Disable BKGD KEY PinP1 PinP2 Off On Off On Off On Off On

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

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

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

### 1-10-8. エフェクトディゾルブの設定 (ショットメモリー)

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

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



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

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

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

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

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

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

下記の Hue が対象になります。

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

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

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

### 1-10-9. イベントメモリーのタイムライン編集

イベントの挿入や修正などをタイムライン上で編集するこ とができます。

### ■ タイムライン

各イベントメモリーのイベントを時間軸上に並べたものを タイムラインと呼びます。

#### ■ イベント点と編集点

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

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

(図ではイベントn)



### ■ イベントデュレーションとトータルデュレーション

次のイベントまでの長さをイベントデュレーションと呼び ます。

すべてのイベントデュレーションの合計をトータルデュレ ーションと呼びます。

また、現在のタイムライン上の時間をカレントタイムと呼びます。



#### タイムライン編集の流れ

#### ■ 登録済のイベントメモリーを修正する

① [EVENT MEM] ボタンを押して点灯させます。

#### [EVENT MEM] ボタン



- ② [RECALL] ボタンを押して点灯させ、 ば ボタンとテンキー(1~10) で修正するイベントメモリーを選択します。
  - ⇒ [1-10-3. メモリー動作の呼び出し(Recall)]参 照
- ③ [EDIT] ボタンを押して、編集モードに入ります。 (この時点で、選択したイベントメモリーのタイムラ インがワーク領域にコピーされます。) 内蔵ディスプレイにタイムラインが表示され、イベン トの挿入や修正などを行うことができます。
- ④ タイムラインの編集、確認を行います。
   ⇒後述の操作を参照してください。
- ⑤ 修正が完了したイベントメモリーを登録します。
   ⇒「1-10-2. メモリーの登録(Store)」参照

#### ■ 新規にタイムラインを作成する

この操作を行うと、現在ワーク領域にあるタイムラインが 削除されます。

必要な場合は、イベントメモリーに登録を行ってください。

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

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

#### 再生方法の設定

### ■ 再生モードを設定する

① [EVENT MEM] ボタンを押して点灯させます。

### [EVENT MEM] ボタン



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

MENU : Event Memory Play Mode Auto Once \* Disable \*

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

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

### ■ 表示モードを設定する

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

② [F1]を操作してTimelineサブメニューを表示します。

/IENU:	Event M	emory			
		View			
Imeline		Wide	Ŧ		

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

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

< タイムライン表示(内蔵ディスプレイ)>

MEM-PVW	
EVENT:02/06	CURRENT TIME:00m01s00f
DCM	
PGIVI	
PGIWI	

イベント点は、緑色の"△"でタイムラインの下側に表示 されます。

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

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

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

イベントに"GPI-Out"(GPI-O1~GPI-O19)を登録した場合は、イベント点の上側に"**そ**"が表示されます。

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

再生しているときは、先頭部分から現在の位置までを赤色 で表示します。

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

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

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

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



新規のタイムラインを作成します。 7 NEW STILL ' イベントをコピーします。 8 COPY STILL 2 編集点がイベント上にない場合は、コピーできません。 コピーしたイベントを貼り付けます。 9 PASTE 編集点がイベント点の場合は、そのイベント点の次にコ TRIM IN ピーしたイベントを挿入します。 編集点がイベントの途中にある場合は、編集点にイベント を挿入します。 イベントを挿入します。 4 INS 編集点がイベント点の場合は、そのイベント点の次にイベ ントを挿入します。 編集点がイベントの途中にある場合は、編集点にイベント を挿入します。 イベントを削除します。 5 DEL イベントを修正します。 6 MOD TRIM OU 編集点がイベント点上にない場合は、操作できません。 先頭のイベント点に移動します。 0/10 最終のイベント点に移動します。 \_\_\_\_ 次のイベント点に移動します。 2 > 前のイベント点に移動します。 1 再生方向を逆(イベント番号の逆順)にします。 3 REV イベントの編集操作を戻します。 ボタンを押すと、直前の操作が1回だけ取り消されます。 イベントを再生します。 このボタンが有効なときは、ボタンがアンバー色に点灯し TAKE ENTER ます。 ボタンを押すごとに、再生と一時停止を繰り返します。 PLAY 再生時は緑色に点滅し、一時停止のときはアンバー色に点 滅します。

#### イベントを挿入する (Insert)

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

- イベントを挿入すると、カレントイベントメモリー以降の イベント番号が1つずつ送られます。
  - ① 2. (1)、(2)、(3)、(5)を操作して、イベントを挿入 するイベント点(カレントイベントメモリー)を選択 します。 イベントの途中に挿入する場合は、挿入したいところ までイベントを再生して編集点を停止させます。
  - ②パネルを操作してイベントを作成します。
  - ③ 【 を押して、作成したイベントを挿入します。 イベントの挿入を取り消す場合は、 [ ふう ボタンを押し ます。
    - タイムラインのイベント数が64に達した場合は、 イベントを挿入することができません。
    - 編集点がイベント点上にある場合は、カレントイベントメモリーと同じデュレーションで新しく作成したイベントが挿入されます。
    - 編集点がイベント点とイベント点の間にある場合は、編集点の位置でカレントイベントメモリーを分割し、新しく作成したイベントを挿入します。
    - イベントメモリーに"CLIP"(Clip1、Clip2)を 登録する場合、Clip1(またはClip2)のCurrent timeを先頭(Video memory2 サブメニューで [F2](LEAD)を押す)にしてください。 クリップが再生されないことがあります。

### イベントを修正する(Modify)

すでに登録されているイベントを修正します。

- ① 2000、 2000、 3000 (1)、 3000 を操作して、修正するイベントのイベント点を選択します。
- ②パネルを操作してイベントを修正します。
- ③ 🔊 を押して修正内容を確定(ボタンが点滅)します。 イベントの修正を取り消す場合は、 😡 ボタンを押し ます。

イベントをコピーする (Copy)

- すでに登録されているイベントをコピーします。
  - ① 💯、 1、 3、 🔊 を操作して、コピーするイベントのイベント点を選択します。
  - ② Learning を押してイベントをコピー(ボタンが点滅)します。

#### イベントを貼り付ける(Paste)

コピーしたイベントを貼り付けます。

- ① 2. (1)、(2)、(3)、(5)を操作して、コピーしたイベントを挿入するイベント点を選択します。
   イベント点とイベント点の間に挿入する場合は、挿入したいところまでイベントを再生して停止させます。
- ② 感 を押して、コピーしたイベントを貼り付けます。 イベントの貼り付けを取り消す場合は、 いの ボタンを 押します。
  - タイムラインのイベント数が64に達した場合は、 イベントを挿入することができません。
  - 編集点がイベント点上にある場合は、カレントイベントメモリーと同じデュレーションでコピーしたイベントが挿入されます。
  - 編集点がイベント点とイベント点の間にある場合は、編集点の位置でカレントイベントメモリーを分割しコピーしたイベントを挿入します。

#### イベントを削除する(Delete)

すでに登録したイベントを削除します。

- ① 💯、 1、 3、 🔊 を操作して、削除するイベントのイベント点を選択します。
- ② 2 を押してイベントを削除します。 削除を取り消す場合は、 いの ボタンを押します。
  - 編集点がイベントの途中にある場合も、カレントイベントメモリーが削除されます。

#### 編集前の状態に戻す(Undo)

#### イベントをメニューで設定する

#### ■ マークの登録

- イベント点にマークの登録やイベントの挿入を行います。
  - ポーズ
  - クリップ再生
  - GPI-Out 出力
  - ① 2000、 2000、 3000 (1)、 3000 を操作して、マークを登録または挿入するイベントを選択します。
  - ② 👹 ボタンを押して、Event Memory メニューを表示します。
  - ③ [F1] を操作して Mark サブメニューを表示します。

# MENU: Event Memory PAUSE CLIP GPI-Out Mark Off 0ff •

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

PAUSE	"On"を選択してマークをイベント点に登録 すると、イベントの再生時にマークの位置で 再生を一時停止させます。 タイムライン上には、"II" マークを表示しま す。
CLIP	"Clip1"、または "Clip2" を選択してマー クをイベント点に登録すると、イベントの再 生時にマークの位置でクリップの再生を行い ます。 タイムライン上には、"①"マークを表示し ます。
GPI-Out	"GPI-O1" ~ "GPI-O19"を選択してマー クをイベント点に登録すると、イベントの再 生時にマークの位置で GPI Output ポート からパルス信号を出力します。 タイムライン上には、"≹"マークを表示し ます。 • 選択した GPI Output ポートが Config メ ニュー → GPI-Out Port 1/5 ~ GPI-Out Port 5/5 サブメニュー → Assign 項目で "Event MEM" に設定されていることを確 認してください。

⑤ 📠 を押してマークを登録します。

また、 🕼 を押してイベントを挿入します。 マークの登録やイベントの挿入を取り消す場合は、 崎 ボタンを押します。 ■ イベントデュレーションの設定

イベントの長さを設定します。

- ① 🖤 、 1、 3、 🝌 を操作して、修正するイベントを選択します。
- ② ₩ ボタンを押して、Event Memory メニューを表示します。
- ③ [F1] を操作して Event Duration サブメニューを表示します。

MENU : Event Memory Event minute second frame Set Duration 0 v 1 v 0 v Execute

- ④ [F2] (minute 項目:分)、[F3] (second 項目:秒)、
   [F4] (frame 項目:フレーム)を操作してイベントの
   長さを設定します。
- ⑤ [F5] を押してデュレーションを確定します。 修正内容を取り消す場合は、 いっ ボタンを押します。

#### ■ トータルデュレーションの設定

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

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

- ① [EVENT MEM] ボタンを押して点灯させます。
- ② [RECALL] ボタンを押して点灯させ、
   ジキー(1~10)で修正するイベントメモリーを選択します。
  - ⇒「1-10-3. メモリー動作の呼び出し(Recall)」参 照
- ③ 🚟 ボタンを押して、Event Memory メニューを表示します。
- ④ [F1] を操作して Total Duration サブメニューを表示 します。

MENU : Event Memory Total minute second frame Set Duration 0 + 1 + 0 + Execute

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

⑥ [F5] を押してデュレーションを確定します。

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

### ■ イベント切り替え効果(パス)の設定

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

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

MENU :	Event M	emory							
Path		Effect		Pin PBus		Trans Path		Hue Path	
		Dissolve	۲	Dissolve 🔻	7	Linear	۲	CW	

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

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

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

Dissolve	PinP バスの映像をディゾルブ効果で切り替
	んまり。
Cut	PinP バスの映像をカット効果で切り替えま
	9.

- ⑤ [F4] を操作して、Trans Path 項目で次のイベント にトランジションする方法を設定します。
   下記のトランジションが対象になります。
  - ボーダーの幅
  - ボーダーのソフト効果
  - ボーダーの色
  - 映像の位置
  - トリミングの値

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

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

下記の Hue が対象になります。

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

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

### 1-10-10. メモリーの管理 (Register)

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

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

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

メモリーの名前を変更する

- メモリーの名前(最大で16文字まで)を変更します。
  - Register サブメニューより [F2] を操作して、Page 項目で登録されているメモリーのページ番号を選択し ます。
  - ② [F3] を操作して、No. 項目でメモリー番号を選択します。
  - ③ [F4] を押して、キーボード画面を表示します。

④ [F1] ~ [F3] を使って名前を入力し、[F4] を押します。
 入力した名前を取り消してキーボード画面を閉じる場合は、[F5] を押します。
 ⇒ 基本編「2-2-2. キーボード画面の操作」参照

#### メモリーをコピーする

メモリーをコピーします。

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

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

## 1-11. ビデオメモリー

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

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

ビデオメモリーの操作		現在の状態						
		Clip 1			Clip2			
		記録中	再生中	停止中	記録中	再生中	停止中	
Still 1	記録	_	0	0	_	0	0	
Still2	記録	-	0	0	—	0	0	
	記録				_	0	0	
Clip 1	再生				0	0	0	
	停止				0	0	0	
	記録	-	0	0				
Clip2	再生	0	0	0				
	停止	0	0	0				

○:有効-: 無効

#### ■ ビデオメモリーの入出力

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

キーの素材は、KeyOutの出力信号から入力します。

<ビデオメモリーの映像系統>



1-11-1.静止画 (Still) を記録する

- ① 🚟 ボタンを押して点灯させ、Video Memory メニ ューを表示します。
- ② [F1] を操作して Video Memory3 サブメニューを表示します。



- ③ [F5] を操作して、Rec Lock 項目で"Off"を選択し ます。
  - 本機の電源を切った後、再度電源を入れたときは、 Rec Lock 項目が "On" に戻ります。
- ④ [F1] を操作して Video Memory 1 サブメニューを表示します。



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

⑥ [F1] を操作して Rec1 サブメニューを表示します。

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

On	DISP バスに選択した素材ではなく、記録す る映像(V Source 項目で選択した AUX 1 ~ 4)に強制的に切り替わります。
Off DISP バスに選択している映像ソース ビュー表示します。	

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

- DISP ボタンと V Source 項目で選択されている AUX1~4の AUX バス選択ボタン(AUX BUS DELEGATION)が連動して点灯/消灯します。
- DISP バスの素材を変更すると DISP バスと選択されている AUX バスの素材が同時に変更されます。
   同様に、選択されている AUX バスの素材を変更すると DISP バスの素材も同時に変更されます。
- ⑧ [F3] を操作して、V Source 項目でビデオメモリー
   に記録する映像を設定します。

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

 ⑨ [F5] を操作して、Review 項目でレビュー表示を設定 します。

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

⑩ [F1] を操作して Video Memory 1 サブメニューを表示します。

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

① [F3] (Rec) を押すと同時に、静止画を記録します。

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

### 1-11-2. 動画(Clip)を記録する

- ① 🚟 ボタンを押して点灯させ、Video Memory メニ ューを表示します。
- ② [F1] を操作して Video Memory3 サブメニューを表示します。



- ③ [F5] を操作して、Rec Lock 項目で "Off" を選択し ます。
  - 本機の電源を切った後、再度電源を入れたときは、 Rec Lock 項目が "On" に戻ります。
- ④ [F1] を操作して Video Memory 1 サブメニューを表示します。



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

⑥[F1]を操作して Rec1 サブメニューを表示します。



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

On	DISP バスに選択した素材ではなく、記録す る映像(V Source 項目で選択した AUX 1 ~ 4)に強制的に切り替わります。
Off	DISP バスに選択している映像ソースをプレ ビュー表示します。

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

- DISP ボタンと V Source 項目で選択されている AUX1~4の AUX バス選択ボタン(AUX BUS DELEGATION)が連動して同時に点灯/消灯しま す。
- DISP バスの素材を変更すると DISP バスと選択されている AUX バスの素材が同時に変更されます。
   同様に、選択されている AUX バスの素材を変更すると DISP バスの素材も同時に変更されます。
- ⑧ [F3] を操作して、V Source 項目でビデオメモリー
   に記録する映像を設定します。

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

 ⑨ [F5] を操作して、Review 項目でレビュー表示を設定 します。

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

⑩ [F1] を操作して Rec2 サブメニューを表示します。

MENU :	Video Memory							
		Loop		Quality	Limit(s) 20		Limit(f) 0	
Rec2		Off	On	Standard 🔹		_		

#### (1) [F2] を操作して、Loop 項目で記録の繰り返しを設定 します。

On	<ul> <li>停止操作を行うまで映像の記録を続けます。</li> <li>記録中に下記の操作を行うと、最終フレームまで映像を記録して停止します。</li> <li>Loop 項目を "Off" に設定する。</li> <li>[Stop] (Video Memory サブメニューの[F5])を押す。</li> </ul>
Off	最大記録時間(Limit 項目で設定)まで映像 を記録して、自動的に停止します。

 ② [F3] を操作して、Quality 項目で記録する映像の画質 を設定します。

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

- [F4] を操作して、Limit 項目で最大記録時間を設定し ます。
- ④ [F1] を操作して Video Memory 1 サブメニューを表示します。

Video Select Rec Play Stop Memory1 Still1 ▼ Execute Execute Execute	MENU : Video Memory					
Memory1 Still1 TExecute Execute Execute	Video	Select		Rec	Play	Stop
	Memory1	Still1	•	Execute	Execute	Execute

⑮ [F3] (Rec)を押すと同時に、動画の記録を開始します。

⑩ [F5] (Stop)を押すと、動画の記録を停止します。

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

サムネールを表示しているときは、下記の情報もサ ムネール画面に表示します。

現在の再生位置(時間)、IN 点の位置、OUT 点の位置

- キー信号が記録された動画は、サムネールのアイコンに白色の〇印が表示されます。
- Video Memory3 サブメニューの Total Time 項目には、記録時間が表示されます。ただし、トリミングを行った場合には、トリミング後の IN 点からのUT 点までの時間が表示されます。
   また、キー信号が記録されたときには、Key 項目が"On"の表示になります。

#### 1-11-3. フラッシュメモリーへの保存

ビデオメモリーの画像をフラッシュメモリー領域に保存すると、電源を切ってもデータを保持することができます。 AUX バスからデータを転送するときに、ビデオメモリーの 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。

#### 注意—

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

② [F1] を操作して Memory サブメニューを表示します。

MENU : Video Memory Mode Select Save Auto 
ALL

Execute

③ [F2] を操作して、Mode 項目で保存方法を選択します。

Auto	自動的に保存する
Manual	手動で保存する

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

- ⑤ [F5] (Save) を押してフラッシュメモリー領域に保存します。
  - [F3] (Select) と [F5] (Save) は、Mode 項目 で "Manual" を選択したときに有効になります。
  - Mode 項目で "Auto"を選択した場合、ビデオメ モリーの記録が停止すると、その直後にビデオメモ リーをフラッシュメモリー領域に保存します。
     ただし、記録中に電源を切った場合は、フラッシュ メモリー領域に保存されません。

### 1-11-4. 動画(Clip)を再生する

再生モードの設定

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



③ [F2] を操作して、Mode 項目で再生モードを選択し ます。

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

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

On	逆方向に再生します。
Off	正方向に再生します。

- テンキーの右に配置されている [VMEM] ボタンを 押してビデオメモリーの操作モードにしているとき は、テンキーの (記) と連動します。
- ⑤[F4] を操作して、Variable 項目で可変速再生を行う ときの速度を選択します。

選択速	度:						
×1,	x2、	×4、	×8、	×1/2、	$\times 1/4$ ,	×1/8	

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

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

⑦[F1] を操作して Trans Sync サブメニューを表示します。

MENU: Video Memory				
<b>T</b> 0	Clip1	Clip2		
Trans Sync	Off 🔹	Off ▼		

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

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

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

#### 動画を再生する

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

MENU: Video M	lem ory			
Video	Select	Rec	Play	Stop
Memory1	Still1 🔹	Execute	Execute	Execute

- ③ [F2] を操作して、Select 項目で Clip1 または Clip2 を選択します。
- ④ [F4] (Play)を押すと、動画の再生を開始します。
  - テンキーの右に配置されている [VMEM] ボタンを 押してビデオメモリーの操作モードにしているとき は、テンキーの [TAKE/ENTER] ボタンと連動し ます。
  - Video Memory3 サブメニューの Current Time 項目には、現在の再生位置(時間)が表示されます。

先頭フレームや最終フレームに移動する

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

MENU: Video Memory LEAD LAST Execute Execute

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

#### 動画をトリミングする

Video Memory2

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

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

9 PASTE TRIM IN	トリミングの IN 点を設定します。
6 MOD TRIM OUT	トリミングの OUT 点を設定します。
	トリミングの設定を解除します。

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

■ テンキーでの操作



MEMORY / WIPE PATTERN / 10 KEY

7 NEW STILL 1	操作の対象に Still 1 を選択します。
8 COPY STILL 2	操作の対象に Still2 を選択します。
4 INS CLIP 1	操作の対象に Clip 1 を選択します。
5 DEL CLIP 2	操作の対象に Clip2 を選択します。
9 PASTE TRIM IN	トリミングの IN 点を設定します。
6 MOD TRIM OUT	トリミングの OUT 点を設定します。
C UNDO TRIM OFF	トリミングの設定を解除します。
1 < <	1 フレームずつ逆方向に再生します。
2 > >	1 フレームずつ正方向に再生します。
3 REV REV	再生の方向を逆方向にします。 (点灯:逆方向、消灯:正方向)
0/10 << <<	動画の先頭フレームに移動して停止します。
>> >>	動画の最終フレームに移動して停止します。
TAKE ENTER PLAY	動画を再生します。
XPT DSBL REC	動画の記録を開始します。
-/+ PAGE STOP	動画の記録や再生を停止します。

#### サムネールを表示する

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







### 1-12. メモリーカード

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

逆に、メモリーカードから本機に、これらのデータを読み 込むことも可能です。

また、本機のソフトウェアのアップグレードを行うことも できます。

 高画質で記録時間が長い動画や高画質の静止画ファイル をメモリーカードに保存する際には、しばらく時間がか かる場合があります。

(一括ファイルで保存した場合、保存対象のデータの総サ イズが約 490 MByte のとき、Panasonic 製 Class 8 SDHC メモリーカードへの保存に約 10 分程度時間を要 します。)

#### ビデオメモリー(静止画データ:Still1、Still2):

< 対応ファイル形式 >

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

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

#### <適正なサイズ>

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

- "適正なサイズ"と一致しないサイズの画像は、自動的にサイズを変換します。
- SD フォーマットの画像は正方画素ではないので、コンピューターに表示した画像とビデオメモリーに読み込んだ画像で、縦横比が変わります。(NTSC方式では、縦長になります。)
   忠実に映像を再現させるには、元の画像を720×540で作成して、NTSC方式のときは、720×487に縮小した画像を使用してください。
   PAL方式のときは、720×576に拡大した画像を使用してください。
- ビデオメモリー(動画データ:Clip1、Clip2): 本機のオリジナル形式です。

データの保存と読み込みを行います。

- **ショットメモリーデータ (Shot)**: データの保存と読み込みを行います。
- イベントメモリーデータ (Event): データの保存と読み込みを行います。

#### セットアップデータ (Set Up):

下記のデータを除いて、本機に保存されている全てのデ ータを指します。

セットアップデータの拡張子は、"h41"になります。

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

#### ー括ファイル (All):

下記のデータを一括で保存します。

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

#### プラグインソフトウェア (Plug-in):

プラグインソフトウェアのデータを読み込みます。 保存することはできません。

#### アップグレード用ソフトウェア (Upgrade):

アップグレード用ソフトウェアの読み込みを行います。 アップグレード用ソフトウェアは、下記のホームページ の「サポート&ダウンロード」から入手することができ ます。

#### http://panasonic.biz/sav/

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

#### ログファイル (Log):

本機が保持しているログファイルを保存することができ ます。

#### ●メモリーカードについて

本機で使用するメモリーカードは、SD 規格 /SDHC 規 格に準拠したものをお使いください。 また、メモリーカードのフォーマットは、必ず本機で行 ってください。 本機では、下記の容量のメモリーカードが使用できます。 なお、SDXC メモリーカードには対応していません。 SD (8 MB~2 GB まで)

# SDHC (4 GB ~ 32 GB まで)

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

(日本語) http://panasonic.biz/sav/ (英語) http://pro-av.panasonic.net/

- 使用時、保管時は以下の点にお気をつけください。
  - ・高温・多湿を避ける。
  - ・水滴を付けない。
  - ・帯電を避ける。

各データは、メモリーカードの下記のフォルダーに保存されます。 データを読み込むときは、それぞれのフォルダーに保存してからファイルの読み込みを行ってください。

#### < データフォルダーの構成 >

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

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

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

各データは、以下のファイル名で保存されます。

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

#### メモリーカード取り扱い時の注意

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

### 1-12-1. メモリーカードのイニシャライズ

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

- 本機のメモリーカードスロットにメモリーカードを挿入します。
- ② 瞬間 ボタンを押して点灯させ、SD Card メニューを 表示します。
- ③ [F1] を操作して File1 サブメニューを表示します。



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

メモリーカードが挿入されていない場合は、Mode 項目に"No Card"と表示されます。

⑤[F1] (OK)を押してイニシャライズを行います。

本機で使用するためには、メモリーカードのイニシャラ イズを行ってください。

また、本機は、SDHC メモリーカードにも対応しています。

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

- 1-12-2. メモリーカードへの保存
  - 本機でイニシャライズを行ったメモリーカードをメモ リーカードスロットに挿入します。
  - ② (認識) ボタンを押して点灯させ、SD Card メニューを 表示します。
  - ③ [F1] を操作して File1 サブメニューを表示します。

MENU : SD Card				
<b>E</b> 8-4	Mode	Save Type	File Name	Save
riie i	No Card 🔹 🔻	<b>.</b>	hs001	Execute

- ④ [F2] を操作して、Mode 項目で Save を選択し、
   [F2] を押します。
- ⑤ [F3] を操作して、Save Type 項目でメモリーカード に保存するデータを選択します。 自動付与されたファイル名が File Name 項目に表示 されます。 ファイル名は、下記のように通し番号で自動的に付与

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

hs001.xxx  $\sim$  hs100.xxx

されます。

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

#### <一括ファイルとログファイルの場合>

hs001~hs100

- 一括ファイルとログファイルのファイル名は、保存 されているフォルダーの名称になります。
   一括ファイルとログファイルのファイルは、キーボ
   ード画面でファイル名を変更することができません。
- ⑥ [F5] (Save) を押すと、メモリーカードにファイル を保存します。

データの保存先は、<データフォルダーの構成>を 参照してください。

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

MENU: SD Card				
<b>F</b> 1 0	Sort	Format		
File2	Name ▼	bmp 🔻		

### 1-12-3. メモリーカードからの読み込み

 データが保存されているメモリーカードをメモリーカ ードスロットに挿入します。

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

他のフォルダーに保存したデータは、本機では認識で きません。

データの保存先は、<データフォルダーの構成>を 参照してください。

② SD Card メニューより、[F1] を操作して File1 サブ メニューを表示します。

MENU: SD Card File1 Mode Save Type File Name Save No Card • hs001 Execute

③ [F2] を操作して、Mode 項目で Load を選択し、
 [F2] を押します。

[F2]を押すとファイル選択画面が表示されます。

<ファイル選択画面表示例>

TOTAL: 6FILES	5					
FILE NAME	SIZE	TYPE	FRAME	KEY	DATE	
hs001.bmp	1920 * 1080	Still	1		12-02-2009 19:38	
hs002.bmp	1920 * 1080	Still	1		12-02-2009 19:38	
hs003.png	1920 * 1080	Still	1		12-02-2009 19:39	
hs004.png	1920 * 1080	Still	1	•	12-02-2009 19:40	
hs005.jpg	1920 * 1080	Still	1		12-02-2009 19:40	
hs006.jpg	1920 * 1080	Still	1		12-02-2009 19:40	
						4
						Ц.
F1:SELECT Still1	F2:SELECT FI	LE F3:LI	ST VIEW	F4:OK(LC	AD) F5:CANCEL	

④ [F1] を操作して、SELECT 項目で読み込むファイルの種類を選択します。

 ファイル選択画面での [F1] (SELECT 項目での選 択) と [F3] の関係

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

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

#### < 使用可能な文字 >

A~Z、a~z、O~9、!#\$%&'()-.@^ \_ `{ }

⑥[F4]を操作して、ファイルを読み込みます。

サムネール	表示			
TOTAL: 2FILES	1- 2 Pis002.ping 1922 * 1080 03-16-2012			
			F4.0K(10.4D)	FRANCI
F1:SELECT Still1	F2:SELECT FILE	F3:LIST VIEW Thumbnail	F4:OK(LOAD)	F5:CANCEL

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

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

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

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

 サムネール表示処理中は、絶対にメモリーカードを抜か ないでください。

#### ソートモードを変更する

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

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

	MENU :	SD Card					
	<b>F</b> 1 0		Sort		Format		
File2		Name		bmp			

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

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

- 1-12-4. メモリーカードのファイル削除
  - データが保存されているメモリーカードをメモリーカ ードスロットに挿入します。
  - ② SD Card メニューより、[F1] を操作して File1 サブ メニューを表示します。

MENU :	SD Card					
<b>E</b> 04		Mode		Save Type	File Name	Save
File I		No Card	۲	•	hs001	Execute

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

[F2] を押すとファイル選択画面が表示されます。

<ファイル選択画面表示例>

TOTAL: 6FILES	5					
FILE NAME	SIZE	TYPE	FRAME	KEY	DATE	
hs001.bmp	1920 * 1080	Still	1		12-02-2	2009 19:38
hs002.bmp	1920 * 1080	Still	1		12-02-3	2009 19:38
hs003.png	1920 * 1080	Still	1	•	12-02-2	2009 19:39
hs004.png	1920 * 1080	Still	1	•	12-02-2	2009 19:40
hs005.jpg	1920 * 1080	Still	1		12-02-	2009 19:40
hs006.jpg	1920 * 1080	Still	1		12-02-2	2009 19:40
				-		
F1:SELECT Still	F2:SELECT FI	LE F3:LI List	ST VIEW	F4:OK(DE	LETE) F	5:CANCEL

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

### 1-12-5. メモリーカードの情報表示

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

ME	NU: SD Card					
Ca Info	rd orm ation	Free Sp 0/0	ace			
	Free Spa	ace	メモリ	ーカードの容	量と空き容量	<sup>量</sup> を MB 単位
			で表示	します。		
			(空き客	容量/カードの	の容量)	

### 1-13. 波形モニターの設定

WFM(波形モニター)の設定



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



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

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

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

YPbPr	Y、PB、PR の信号を表示します。
RGB	R、G、Bの信号を表示します。
Y	Y信号のみを表示します。

#### VECTOR(ベクトルスコープ)の設定



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

MENU: Config Vector BarTarget 100%

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

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

### 1-14. ステータス表示の設定

#### オーディオステータスの表示

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

#### SDI 入力信号選択時:

エンベデッドオーディオのステータスを表示します。

#### PGM、PVW、MV、AUX 選択時:

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


# 2-1.入力信号の設定

SDI IN1 ~ SDI IN8 は、SDI 信号の入力になります。 DVI IN は、DVI-D 信号の入力になります。 IN A1、IN A2、IN B1、IN B2 は、下記のオプションボードが接続されている場合のみ設定することができます。

- AV-HSO4M1(SDI入力ボード)
- AV-HSO4M2(アナログ入力ボード)
- AV-HS04M3(DVI入力ボード)
- AV-HSO4M6 (アナログコンポジット入力ボード)
- AV-HS04M8(フル HD DVI 入力ボード)

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

① 🔤 ボタンを押して点灯させ、Input メニューを表示します。

② [F1] を操作して、Input サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作して、Select 項目で入力信号を選択します。

選択した入力信号によって、メニュー表示が切り替わります。 メニューのタイトルは、「MENU: Input(信号の種類)/入力端子(素材名)」になります。

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

<メニューの例 (SDI) >

MENU :	Input(SDI)/SDI IN1(SDI-INPUT1)			
Name	Туре	Name		
Name	Default 🔻			

### < 入力信号別の設定一覧 >

		設定メニューと本書の項目						
入力端子		FS	Mode	Delay	Freeze	Name	Up Converter	
		2-1-1	2-1-2	2-1-3	2-1-4	2-1-5	2-1-6	
SDI IN 1 ~ SDI IN4	-	0	Dot by Dot のみ選択可能	_	0	0	_	
SDI IN5、 SDI IN6	標準 SDI × 8	0	0	_	0	0	0	
SDI IN7、 SDI IN8		0	0	0	0	0	0	
DVI IN	標準 DVI-D × 1	_	_	_	0	0	_	
	AV-HSO4M1 SDI × 2	0	0	_	0	0	0	
オプション スロット	AV-HSO4M2 アナログコンポーネント× 2	0	0	_	0	0	0	
IN A1、 IN A2、	AV-HSO4M3 DVI-I × 2	_	_	_	0	0	_	
IN B1、 IN B2	AV-HSO4M6 アナログコンポジット× 2	0	0	_	0	0	0	
	AV-HS04M8 DVI-D × 2	_	-	_	0	0	_	
			設定>	くニューと本書の	の項目		]	
入力端子		Video Process (SDI)	Gain	Video Process (Composite)	DVI Input (Digital)	DVI Input (Analog)	-	
		2-1-7	2-1-8	2-1-9	2-1-10	2-1-10		
SDI IN1 ~ SDI IN4	-	0	-	_	_	_		
SDI IN5、 SDI IN6	標準 SDI × 8	0	-	-	_	-		
SDI IN7、 SDI IN8		0	-	_	_	_		
DVI IN	標準 DVI-D × 1	_	-	_	0	_		
	AV-HS04M1 SDI × 2	_	_	_	_	_		
オプション スロット	AV-HS04M2 アナログコンポーネント× 2	_	0	_	_	_		
							1	
IN AT. IN A2.	AV-HS04M3 DVI-I × 2	_	_	—	0	0		
IN A1. IN A2. IN B1. IN B2	AV-HSO4M3 DVI-I × 2 AV-HSO4M6 アナログコンポジット× 2	_	-	-	0	0		

○:有効-:無効

## 2-1-1. フレームシンクロナイザーの設定

入力ごとにフレームシンクロナイザーの On/Off を設定す ることができます。 DVI 入力のフレームシンクロナイザーは常に On となり、

On/Off の設定はできません。

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

② [F1] を操作して FS サブメニューを表示します。

 MENU:
 Input(SDIJVSDI IN1(SDI-INPUT1)

 Fs
 Mode
 Delay

 Fs
 Off
 Auto
 0 f

- ③ [F2] を操作して、FS 項目でフレームシンクロナイザ 一の On/Off を設定します。
  - 出力信号の位相が OH に設定されている場合は、FS 項目を Off にすることができません。

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

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

詳細は、「2-4. 出力信号の位相調整」を参照してください。

## 2-1-2. 入力モードの設定

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

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

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

### <入力モード対応一覧>

						入力				
	システム	Mode	480/	576/	1080/	1080/	1080/	1080/	720/	720/
			59.94i	50i	59.94i	50i	24PsF	23.98PsF	59.94p	50p
SD	480/59.94i		0							
	576/50i	_		0						
HD	1080/59.94i	Normal			0					
		Dot by Dot	0							
		Up Convert	0							
		Auto	0		0					
			(Up Convert)							
	1080/50i	Normal				0				
		Dot by Dot		0						
		Up Convert		0						
		Auto		0		$\bigcirc$				
				(Up Convert)						
	1080/24PsF	Normal					0			
		Dot by Dot								
		Up Convert								
		Auto								
	1080	Normal						0		
	/23.98PsF	Dot by Dot								
		Up Convert								
		Auto								
	720/59.94p	Normal							0	
		Up Convert	0							
		Auto	0						0	
			(Up Convert)							
	720/50p	Normal								0
		Up Convert		0						
		Auto		0						0
				(Up Convert)						

● ■は黒画面になります。

• 入力 1 ~ 4 は、Up Convert モードと Auto モードを選択することができません。

• Dot by Dot、Up Convert、Autoの各モードを設定した場合、フレームシンクロナイザーが On の状態になります。

• フリーズの設定が On の状態のときは、入力モードを変更することができません。

### 2-1-3. 遅延量の設定

入力信号を遅延させることができます。

• SDI IN7 と SDI IN8 の入力信号のみが対象です。

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

②[F1]を操作して、FS サブメニューを表示します。

 MENU:
 Input(SDI)/SDI IN1(SDI-INPUT1)

 Fs
 FS
 Mode
 Delay

 Off
 On
 Auto
 V
 0f
 V

③ [F4] を操作して、Delay 項目で遅延量を設定します。

## 2-1-4. 入力信号のフリーズ

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

### フリーズの設定

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

② [F1] を操作して、Freeze サブメニューを表示します。

MENU : Input(SDI)/SDI IN1(SDI-INPUT1) Freeze Select Freeze Frame TOff On

③ [F2] を操作して、Select 項目でフリーズ方法を選択 します。

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

映像がフリーズしている状態でも、選択することがで きます。 ④ [F3] を押して入力映像のフリーズおよび解除を行います。

表示が"Off"のときに [F3] を押すと、映像信号がフ リーズして表示が"On"になります。 表示が"On"のときに [F3] を押すと、映像信号のフ リーズを解除して表示が"Off"になります。 マルチビューディスプレイの出力に設定されている信 号をフリーズすると、素材名の前に"F"マークが表 示されます。

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

## 2-1-5. 素材名の設定

入力信号に、素材名を付けることができます。 素材名は、デフォルト設定、またはユーザー設定から選択 することができます。

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

② [F1] を操作して、Name サブメニューを表示します。

MENU : Input(SDI)/SDI IN1(SDI-INPUT1)

 Name
 Type

 Default
 ▼

(3) [F2] を操作して Type 項目で素材名の種類を選択します。

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

## 2-1-6. アップコンバーターの設定

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

- AV-HSO4M1 (SDI入力ボード)
- AV-HSO4M2 (アナログ入力ボード)
- AV-HSO4M6 (アナログコンポジット入力ボード)
- ① Input サブメニューより [F2] を操作して、Select 項目で設定する入力を選択します。
   ⇒ [2-1. 入力信号の設定」参照
- ② [F1] を操作して、Up Converter 1 サブメニューを選 択します。

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

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

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

入力映像	Squeeze
Edge Crop	Letter Box

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

1	静止画寄り
5	\$
3	標準
\$	\$
5	動画寄り

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

1	エッジ強調弱め
S	\$
3	標準
Ş	\$
5	エッジ強調強め

⑥[F5]を操作して、入力映像のサイズ(100%~110%)を調整します。

### 映像位置の微調整

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

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

Limit

Off

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

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

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

### ガマットリミッターの設定

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

MENU	1ENU : Input(SDI)/SDI IN5(SDI-INPUT5)						
Edge(		Edge Crop Pos		Limiter			
Op Co	riverter2	Center		Off ▼			
C	Off	色領域	ばを制限しまt	さん。			
1	08	各色	(R、G、B) (	の振幅レベルな	ואד		
		0%	$\sim 108 \%$ (3	制限します。			
1	04	各色	(R、G、B) (	の振幅レベルな	זא		
		0%	~104 %13	制限します。			
1	00	各色	(R、G、B) (	の振幅レベルな	1×1		
		0 %	$\sim 100 \%$ (5	制限します。			

### 2-1-7. ビデオプロセスの設定

SDI 入力信号の映像すべてに、ビデオプロセス機能が有効になります。

入力ごとに色調を変更することができます。

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

MENU : Input(SDI)/SDI IN1(SDI-INPUT1) Video Process 1 Video Process Y-Gain 100.0 Ped

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

MENU : Input(SDI)SDI IN1(SDI-INPUT1)
Video Process2
C-Gain 100.0 Hue 0.0 Copy From
SDI IN1

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

#### 設定値をコピーする

設定したビデオプロセスの値を、他の入力信号に設定する ことができます。

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



## 2-1-8. アナログ入力のゲイン設定 (オプション)

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

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

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

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

MENU : Input(Analog)/IN A1(ANA-INPUT1)
Video Process
Gain 0

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

## 2-1-9. アナログコンポジット入力信号の設定 (オプション)

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

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

⇒「2-1.入力信号の設定」参照

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

 MENU:
 Input(Composite)/IN A1(Composite1)

 Video Process
 Gain
 0
 Ped
 Hue

 0
 +
 0
 +
 0
 +

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

その他の設定は、オプションボードの取扱説明書を参照 してください。

## 2-1-10. DVI 入力信号の設定

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

入力可能な解像度の信号は下記のとおりです。

DVI 入力信号	標準 (デジタル)	DVI 入力ボード (デジタル/アナログ): AV-HSO4M3	フル HD DVI 入力ボード (デジタル): AV-HSO4M8
XGA (1024 × 768) /60 Hz	0	0	0
WXGA (1280 × 768) /60 Hz	0	0	0
SXGA (1280 × 1024) /60 Hz	0	0	0
WSXGA+ (1680 × 1050) /60 Hz	0	_	0
UXGA (1600 × 1200) /60 Hz	0	_	0
WUXGA (1920 × 1200) /60 Hz	0	_	0
1080/59.94p (1920 × 1080) /59.94 Hz	0	_	0
1080/50p (1920 × 1080) /50 Hz	0	_	0
1080/59.94i (1920 × 1080) /59.94 Hz	0	_	_
1080/50i (1920 × 1080) /50 Hz	0	_	_
720/59.94p (1280 × 720) /59.94 Hz	0	_	_
720/50p (1280 × 720) /50 Hz	0	_	_

():有効 -: 無効

- 他の解像度の信号や他の周波数の信号が入力された場合は、入力された信号を正しく取り込むことができません。 このとき出力される映像は、黒の映像や乱れた映像になる場合があります。
- HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection) には対応していません。
- ① Input サブメニューより [F2] を操作して、Select 項 ④ [F3] を操作して、スケーリング方法を選択します。 目で設定する入力を選択します。 ⇒「2-1.入力信号の設定」参照
- ② [F1] を操作して、DVI Input サブメニューを表示し ます。

MENU :	: Input(DVI)/DVI IN(DVI-INPUT1)							
DVI Input		Mode		Scale			Auto	
		Digital	•	Full	•		Black	

③ [F2] を操作して、Mode 項目で信号方式を選択します。 DVI 入力ボード(AV-HSO4M3)が接続されてい る場合に設定してください。

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

	1
Fit-V	入力映像のアスペクト比を維持して、垂直解
	像度に合わせて拡大または縮小します。
Fit-H	入力映像のアスペクト比を維持して、水平解
	像度に合わせて拡大または縮小します。
Full(フル)	入力映像をシステムの解像度に合わせて、拡
	大または縮小します。
	(アスペクト比は維持されません。上下左右
	の拡大縮小率は異なります。)

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

DVI	==-×	HD/1080i	HD/720P	SD/NTSC	SD/PAL
フォーマット		1920 × 1080	1280 × 720	720 × 487	720 × 576
XGA 1024 × 768	Fit-V	1440	960	487	576
	Fit-H			487	576
	Full	1920	720	487	576
SXGA 1280 × 1024	Fit-V	1350	900	487	576
	Fit-H				
	Full	1920	720	487	576
WXGA 1280 × 768	Fit-V				
	Fit-H			$\bigcirc$	
	Full				
				<ul><li>: 黒の映像を挿入しま</li><li>: はみ出した部分の映</li></ul>	す。 像は、切り取ります。

■ DVI 入力のスケーリングサイズ一覧

	モード	HD/1080i 1920 × 1080	HD/720P	SD/NTSC 720 × 487	SD/PAL 720 × 576
WSXGA+ 1680 × 1050	Fit-V				
	Fit-H			$\bigcirc$	$\bigcirc$
	Full	1920	720	487	576
UXGA 1600 × 1200	Fit-V	1440	960	487	576
	Fit-H			487	576
	Full	1920	720	487	576
WUXGA 1920 × 1200	Fit-V	1728	720		
	Fit-H			$\bigcirc$	$\bigcirc$
	Full	1920	720	487	576
				<ul> <li>: 黒の映像を挿入しま</li> <li>: はみ出した部分の映</li> </ul>	す。 像は、切り取ります。

DVI	モード	HD/1080i	HD/720P	SD/NTSC	SD/PAL
フォーマット		1920 × 1080	1280 × 720	720 × 487	720 × 576
1080/59.94p 1080/50p 1080/59.94i 1080/50i	Fit-V	1920	720	$\bigcirc$	
1920 × 1080	Fit-H	1920	720	$\bigcirc$	$\bigcirc$
	Full	1920	720		
720/59.94p 720/50p 1280 × 720	Fit-V	1920	720		
	Fit-H	1920	720	$\bigcirc$	$\bigcirc$
	Full	1920	720		$\bigcirc$
				<ul> <li>: 黒の映像を挿入しま</li> <li>: はみ出した部分の咖</li> </ul>	す。 侮け 切り取ります

## 2-1-11. DVI 入力信号の情報表示

DVI-D 入力信号の映像に関する情報を表示します。 各情報を変更することはできません。

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

②[F1]を操作して、DVI Status サブメニューを表示します。

ME	MENU : Input(DVI)/DVI IN(DVI-INPUT1)								
DVI Status Size			Dot Clock ***.*MHz	H-Frequency **.*kHz	V-Frequency **.^Hz				
Size			映像の画素数を表示します。						
	Dot Clock 映像のドットクロックを表示します。					ま。			
	H-Frequency 映像の水平周波数を表示します。								
	<b>V-Frequency</b> 映像の垂直周波数を表示します。								

対応フォーマットは以下の通りです。

<dvi-d< th=""><th>対応フ</th><th>ォーマ</th><th>ッ</th><th><b>ト</b></th><th>&gt;</th></dvi-d<>	対応フ	ォーマ	ッ	<b>ト</b>	>
---	-----	-----	---	----------	---

	2 古咖海/三里		ドットクロック	周波数		
	入力映像信号		(MHz)	水平(kHz)	垂直(Hz)	
XGA	1024 × 768	デジタル	65.0	48.36	60.00	
WXGA	1280 × 768	デジタル	79.5	47.78	59.87	
SXGA	1280 × 1024	デジタル	108.0	63.98	60.02	
WSXGA+	1680 × 1050	デジタル	146.2	65.29	59.95	
UXGA	1600 × 1200	デジタル	162.0	75.00	60.00	
WUXGA	1920 × 1200	デジタル	154.0	74.04	59.95	
1080/50p	1920 × 1080	デジタル(RGB)	148.5	56.25	50.00	
1080/59.94p	1920 × 1080	デジタル(RGB)	148.5/1.001	67.50/1.001	60.00/1.001	
1080/50i	1920 × 1080	デジタル(RGB)	74.25	28.13	50.00	
1080/59.94i	1920 × 1080	デジタル(RGB)	74.25/1.001	33.72	60.00/1.001	
720/50p	1280 × 720	デジタル(RGB)	74.25	37.50	50.00	
720/59.94p	1280 × 720	デジタル(RGB)	74.25/1.001	44.96	60.00/1.001	

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

## 2-1-12. DVI 入力信号の調整

DVI-I 入力信号のクロックフェーズ、位置を調整します。 DVI 入力ボード(AV-HSO4M3)が接続されている場合に 設定してください。

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

② [F1] を操作して DVI Phase サブメニューを表示します。

MENU : Input(DVI)/DVI IN(DVI-INPUT1) DVI Phase Clk Phs 0 H-Pos 0 V-Pos

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

⑤ [F4] を操作して V-Pos 項目で垂直位置を調整します。

## 2-1-13. 黒レベルと白レベルの自動調整 (アナログ入力信号)

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

• DVI 入力ボード(AV-HSO4M3)が接続されている場合に設定してください。

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

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

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

全画面黒の信号または全画面白の信号を使用する場合は、

画面中央から 80 % 以上の領域に黒または白を表示してく ださい。

調整を行う場合は、「黒レベルの自動調整」を先に行ってく ださい。

### 黒レベルの自動調整

黒白信号(BW.bmp)または全画面黒の信号を入力します。

[F5] を操作して Auto 項目で"Black"を選択して [F5] を押すと、黒レベルの自動調整を行います。 調整を行っているときは、内蔵ディスプレイに 「Auto Setting」が表示されます。

### 白レベルの自動調整

黒白信号(BW.bmp)または全画面白の信号を入力します。

[F5] を操作して Auto 項目で"White"を選択して
[F5] を押すと、白レベルの自動調整を行います。
調整を行っているときは、内蔵ディスプレイに
[Auto Setting] が表示されます。

### 調整値の初期化

[F5] を操作して Auto 項目で"Init"を選択して [F5] を 押すと、調整値を工場出荷状態に戻します。 調整を行っているときは、内蔵ディスプレイに 「Auto Setting」が表示されます。

# 2-2. 出力信号の設定

SDI OUT1 ~ SDI OUT5 は、SDI 信号の出力になります。 DVI OUT は、DVI-D 信号の出力になります。 OUT A1、OUT A2、OUT B1、OUT B2は、下記のオプションボードが接続されている場合のみ設定することができます。

- AV-HSO4M4(アナログ出力ボード)
- AV-HS04M5(DVI/アナログ出力ボード)
- AV-HSO4M7 (SDI 出力ボード)

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

① 🔐 ボタンを押して点灯させ、Output メニューを表示します。

②[F1]を操作して、Output サブメニューを表示します。

MENU : Output SDI Limit Output SDI OUT1 Off

③ [F2] を操作して、Select 項目で出力信号を選択します。

選択した出力信号によって、メニュー表示が切り替わります。

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

信号の種類 SDI、Analog、DVI-D、DVI-I

<メニューの例 (SDI) >

MENU : Output(SDI)/SDI OUT1						
Assign	s	Source		Mode		
		PGM(OUT1)		Normal 🔹		

### < 出力信号別の設定一覧 >

出力端子		設定メニューと本書の項目				
		Assign	SDI Output	DVI Output (Digital)	DVI Output (Analog)	Down Converter
		2-2-1	2-2-2	2-2-3	2-2-3	2-2-4
SDI OUT 1 $\sim$ SDI OUT5	標準 SDI×5	0	0	_	_	_
DVI OUT	標準 DVI-D × 1	0	_	0	_	_
+	AV-HSO4M4 アナログコンポーネント× 2	0	_	_	_	_
オフション スロット OUT A1、 OUT A2	AV-HS04M5 DVI-I × 1、 アナログコンポーネント× 1	0	_	_	0	_
	AV-HS04M7 SDI × 2	0	0	_	_	$\bigcirc$
+	AV-HS04M4 アナログコンポーネント× 2	0	_	_	_	_
スロット OUT B1、	AV-HS04M5 DVI-I × 1、 アナログコンポーネント× 1	0	_	_	0	_
SST DE	AV-HS04M7 SDI × 2	0	0	_	_	0

○:有効

## 2-2-1. 出力信号のアサイン

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

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

② [F1] を操作して、Assign サブメニューを表示します。

MENU: O	Output(SDI)/SDI OUT1			
	Source		Mode	
Assign	PGM(OUT1) 🔻	'	Norm al 🔹 🔻	

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

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

④ [F3] を操作して、Mode 項目で出力モードを設定します。

Normal	システムフォーマットと同一の信号を出力し
	ます。
Down	SDI 出力ボード(オプション:AV-HSO4M7)
Convert	が接続されている場合に選択できます。
(ダウンコン	システムフォーマットが 1080/59.94i、
バーター)	720/59.94p のときは、480/59.94i の
	フォーマットで出力します。
	システムフォーマットが 1080/50i、
	720/50pのときは、576/50iのフォー
	マットで出力します。
	システムフォーマットが SD(480/59.94i、
	576/50i)のときは、選択することができ
	ません。

CLN のアサイン

CLN 出力を KEYCLN、DSKCLN のいずれかに設定します。

① 🗺 ボタンを押して点灯させ、Config メニューを表示します。

② [F1] を操作して、Assign サブメニューを表示します。

MENU : Config FTB Source CLN Black • Key •

③ [F3] を操作して、CLN 項目で出力信号の種類を設定 します。

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

## 2-2-2. SDI 出力の色領域の設定

SDI 出力信号の映像に対して、色の領域を設定します。 • SDI 出力信号のすべてを同じ設定にします。

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

ME	NU: Output		
Ou	tput	Select SDI OUT1 •	SDI Limit
	Off	色領域を制限しません。	
	108	各色 (R、G、B) の振幅レベル	しを
		0%~108%に制限します	0
	104	各色 (R、G、B)の 振幅レベル	しを
		0 %~104 %に制限します	0
	100	各色 (R、G、B)の 振幅レベノ	ν ν ε
		0%~100%に制限します	o

## 2-2-3. DVI 出力の設定

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

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

② [F1] を操作して、DVI Output サブメニューを表示します。

MENU : Output(DVI-I)/OUT A2				
	Mode	Size	Scale	
DVI Output	Digital 🔻	Auto ▼	Full 🔻	

③ [F2] を操作して、Mode 項目で信号の方式を選択します。

● DVI/ アナログ出力ボード(AV-HSO4M5)が接続されている場合に設定してください。

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

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

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

その他の信号は下記のとおりです。

### <DVI 出力信号設定一覧 >

DVI 出力信号		標準出力(DVI OUT)	DVI/ アナログ出力ボード: AV-HSO4M5	
Size	出力	(デジタル)	(デジタル)	(アナログ)
XGA	(1024 × 768)/60 Hz	0	0	0
WXGA	(1280 × 768)/60 Hz	0	0	0
SXGA	(1280 × 1024)/60 Hz	0	0	0
WSXGA+	(1680 × 1050)/60 Hz	0	0	_
UXGA	(1600 × 1200)/60 Hz	0	0	—
WUXGA	(1920 × 1200)/60 Hz	0	0	_
1080/59.94i	(1920 × 1080)/59.94 Hz	0	_	—
1080/50i	(1920 × 1080)/50 Hz	0	—	_
720/59.94p	(1280 × 720)/59.94 Hz	0	_	_
720/50p	(1280 × 720)/50 Hz	0	_	—

○:有効

-:無効

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

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

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

Full、Fullx80%、Fullx90%では、アスペクト比は維持されません。

上下左右の拡大縮小率が異なります。

### ■ 映像の動きを検出する感度の設定

① [F1] を操作して、Assign サブメニューを表示します。

MENU : Output(DVI-I)/OUT A2 Source Move Detect AUX1 \* 3 \*

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

1	静止画寄り
S	Ş
3	標準
S	\$
5	動画寄り

## 2-2-4. ダウンコンバーターの設定 (オプション)

SDI 出力ボード(オプション:AV-HSO4M7)に内蔵され ている、ダウンコンバーターの設定を行います。

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

MENU: Output(SDI)/SDIOUT1 Down Scale Delay Sharp Converter Squeeze v 90H(75H v 3

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

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



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

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

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

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

1	標準
S	\$
5	エッジ強調強め

その他の設定は、オプションボードの取扱説明書を参照 してください。

# 2-3. 同期信号の設定

システムで使用する同期信号を選択します。

### 外部同期:

外部同期信号に同期します(ゲンロック)。

リファレンス入力信号は、ループスルー出力します。

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

- 1080/24PsF フォーマット時は、Reference サ ブメニューの Sync 項目で INT(内部同期)を選択 できません。
- 本機は、システムフォーマットと同じフィールド周 波数の同期信号に対応します。
   ただし、1080/23.98PsF フォーマット時は、
   10F-ID 付きブラックバースト信号 (SMPTE318M 準拠)にも対応します。
- ① 🗺 ボタンを押して点灯させ、System メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して Reference サブメニューを表示します。

MENU : System/Unlocked Sync BB Setup Gen Lock BB T.5IRE UnLock T

- ③ [F2] を操作して Sync 項目で同期信号を選択し、[F2] を押して選択内容を確定します。
- ④ [F3] を操作して、BB Setup 項目で内部同期モード時におけるブラックバースト信号のセットアップレベルを選択します。
   この設定は、映像方式が 59.94i または 59.94pのときに有効になります。
   50i または 50p のときは、0 IRE 固定になります。
- ⑤ Gen Lock 項目には、ゲンロックの状態を表示します。

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

# 2-4. 出力信号の位相調整

出力ビデオ信号の位相を調整します。

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

MENU : System/Unlocked				
Output Phase	System	H-Phase 0	V-Phase 0	
	он 🔻			4

 [F2] を操作して、System 項目で "OH" または "1H" を選択します。

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

④ [F3] を操作して H-Phase 項目で H 位相の調整をします。

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

- システムフォーマットにより、メニューに表示される設定値が異なります。
- ⑤ [F4] を操作して V-Phase 項目で V 位相の調整をします。

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

< 位相調整のしくみ >



ラインシンクロナイザー範囲: 自動位相調整可能な引き込み範囲です。

### <HD フォーマット使用時における入出力信号の位相と遅延量>



Output Phase	Inpu	t	非同期 入力	出力信 <sup>録</sup> Norm	≓① nal	出力信 <sup>兵</sup> Down Cor (90H	릉② nverter H)	出力信 Down C (1	雪号② onverter F)
System	Mode	FS		位相	遅延量	位相	遅延量	位相	遅延量
同期信号(F	Reference):ブ	ラックバース	ト信号(BB	)、3 値シンク信	号(Tri-leve	l sync)、内部基	準信号(Int	ernal)	
1H	Normal	Off	不可	Reference +1H	1H	①+90H	1H+90H	①と同相	1H+1F
	Normal	On	可能	Reference	最大	1+90H	最大	①と同相	最大
	Up Convert/ Dot by Dot	On (強制)	可能	+1H	1F+1H		1F+1H +90H		2F+1H
OH <b>(例1)</b>	Normal/ Up Convert/ Dot by Dot	On (強制)	可能	Reference と同相	最大 1F	①+90H	最大 1F+90H	①と同相	最大 2F
同期信号(F	Reference):ブ	ラックバース	ト信号(BB	Advanced)					
lН	Normal	Off	不可	Reference -90H+1H	1H	①+90H	1H+90H	①と同相	1F+1H
	Normal	On	可能	Reference	最大	1+90H	最大	①と同相	最大
	Up Convert/ Dot by Dot	On (強制)	可能	-90H+1H	1F-90H +1H		1F+1H		2F-90H +1H
OH (例2)	Normal/ Up Convert/ Dot by Dot	On (強制)	可能	Reference -90H	最大 1F-90H	①+90H (Reference と同相)	最大 1F	①と同相	最大 2F-90H

• 1080/50i、720/50pの場合は、上記の 90H が 75H になります。

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

## < 入力信号と出力信号の位相関係 > (1080/59.94iの場合)





最大 2F-90H

# 2-5. マルチビューディスプレイの設定

## 2-5-1. 画面レイアウトの設定

分割画面のレイアウトは、下記9通りの中から選択します。

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

子画面の1~16には、下記の信号の表示をアサインする ことが可能です。

#### アサイン可能な信号

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





4Split





5-aSplit





6-bSplit





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

- (1) 一ボタンを押して点灯させ、Multi View Display メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して、MV Split サブメニューを表示します。

MENU : Multi View Display

 MV Split
 Split

 10-a Split
 T

- ③ [F2] を操作して Split 項目で分割の表示モードを設定します。
- ④ [F1] を操作して MV Pattern 1/4 ~ 4/4 サブメニ ューを表示します。

MENU : Multi View Display MV Pattern Pos1 Signal Pos2 Signal Pos3 Signal Pos4 Signal 1/4 PGM v PVW v SDI IN1 v SDI IN2

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

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

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

AUX1でIN1(CAM1)を選択したときの表示: AUX1[CAM1] AUX2でIN2(CAMERA2)を選択したときの表示: AUX2[CAME]

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

## 2-5-2. 分割枠と文字の設定

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

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



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

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

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

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

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

On	文字背景を表示します。
Off	文字背景を表示しません。

### 2-5-3. タリー表示の設定

マルチビューディスプレイの分割枠に重ねるタリー表示の 設定を行います。

レッドタリーは、プログラム出力を構成している素材を表示します。

グリーンタリーは、プリセットバスで選択されている素材 を表示します。

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

ИE	NU: MultiVie	w Displa	/						
	E	Frame		Character		La	bel	Tally	
MV Frame		LUM759	6 ▼	LUM75%	•	Off	On	Red+Green	
	Red+Green		レッド	タリーと	:グリ-	ーンタ	リーの	D両方を表	示
			します	0					
	Red		レッド	タリーの	)みを	表示し	ます。		
	Off		タリー	表示を行	ういま-	せん。			

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

### 2-5-4. 素材名の変更

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

素材名は、デフォルト設定、またはユーザー設定から選択 することができます。

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

② [F1] を操作して、Name サブメニューを表示します。

MENU : Input(SDI)/SDI IN1(SDI-INPUT1) Name Type Name Default •

 [F2] を操作して Type 項目で素材名の種類を選択し ます。

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

### Preset タイプの設定方法

MENU :	Input(SD	I)/SDI IN1(SDI-INF	٧	T1)
Nerre		Туре		Name
Name		Default	•	

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

### User タイプの設定方法

MENU : Input(SDI)/SDI IN1(SDI-INPUT1)
Name Type Name
Default

 Name サブメニューより、[F2] を操作して Type 項 目で"User"を選択します。

② [F3] を押して、キーボード画面を表示します。

③[F1]~[F3]を使って名前を入力し、[F4]を押します。
 入力した名前を取り消してキーボード画面を閉じる場合は、[F5]を押します。

⇒ 基本編「2-2-2. キーボード画面の操作」参照

## 2-5-5. レベルメーターの設定

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

**左側の表示**: グループ1の1ch

**右側の表示**: グループ1の2ch

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

Marker Size

Level Meter Input Stat

MENU: MultiView Display

Display

③ [F2] を操作して、Level Meter 項目でレベルメータ 一の表示を設定します。

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

## 2-5-6. 入力信号マークの設定

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

"F"マーク:

入力信号がフリーズ状態のとき。

"!" マーク:

入力信号がないときやフォーマットの異なる信号が入 力されているとき。

 "F"マークが表示されているときは、"!"マーク は表示されません。

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

MEI	MENU : Multi View Display									
Display		LevelN		IMeter Input Status		Marker	Marker		Marker Size	
		Off	On	Off	On	Off	٣	95%	¥	
	On			入力信号状態を表示します。						
	Off			入力信号状態を表示しません。						

### 2-5-7. マーカーの設定

マルチビューの素材にセーフティマーカーを表示すること ができます。

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

4 分割	1~4の子画面
5/6/10分割	1の子画面または2の子画面

① Display サブメニューより [F4] を操作して、Marker 項目でマーカー表示の設定を行います。

ME	NENU : Multi View Display									
Lev		Leve	Meter	Input S	tatus	Marker		Marker Size		
Dis	piay	Off	On	Off	On	Off	٣	95%	v	
	4:3		4:30	のアス⁄	ペクト	·比でマ	アーカー	を表示	しま	
			す。							
	16:9		16:5	のアフ	スペク	ト比で	マーカ	ーを表	示し	
			ます。							
	Off		マーカ	ーを表	示しま	ません。				

[F5] を操作して、Marker Size 項目でマーカーの大きな設定します。

## 2-5-8. ハイレゾリューションマルチビュー モード

マルチビューディスプレイの出力映像を高解像度で DVI-D 出力に出力することができます。

- システムモードが SD モードのときに設定が可能です。
  - ① 🗺 ボタンを押して点灯させ、System メニューを表示します。

② [F1] を操作して、Format サブメニューを表示します。

IENU :	System/Unlocked							
ormat		Format		Hi Resolution		16:9 Squeeze		
		1080/59.94i	•	Off		Off	On	

- ③ [F3] を操作して、Hi Resolution 項目で On/Off を 設定し、[F3] を押します。
  - この設定 On に設定すると、Output メニュー
     → Assign サブメニュー→ Source 項目で下記の
     出力信号が MV に設定されているときは、Source
     項目が初期値に切り替わります。

SDI OUT1 ~ SDI OUT5、OUT-A1、OUT-A2、 OUT-B1、OUT-B2

 AUX バスまたは DISP バスにマルチビューディス プレイの信号を出力しているときにこの設定 On に 設定すると、黒信号(内部発生信号)に切り替わり ます。

## 2-6. アンシラリーデータ、エンベデッ ドオーディオデータの設定

SDI入力信号のVアンシラリーデータ、およびエンベデッドオーディオデータを通過させる機能を設定します。

HD フォーマットの場合:

9 ライン以降のアンシラリーデータを通過させます。 SD フォーマットの場合:

12 ライン以降のアンシラリーデータを通過させます。

- 本機のシステムフォーマットが 1080/59.94i、 720/59.94p、1080/50i、または 720/50p に 設定されているときに、SD フォーマットの信号 (480/59.94i、または 576/50i)を Dot by Dot モ ードや Up Convert モードで入力しても、アンシラリー データ、およびエンベデッドオーディオデータを通過さ せることができません。
  - ⇒「2-1-2. 入力モードの設定」参照
  - ① 🗺 ボタンを押して点灯させ、System メニューを表示します。
  - ② [F1] を操作して Ancillary サブニューを表示します。



### プログラム出力信号に対する設定

③ [F3] を操作して、PGM 項目で On/Off を選択します。

On	PGM バスで選択された SDI 入力素材のア ンシラリーデータ、およびエンベデッドオー ディオデータを通過させます。
Off	通過させません。

### プレビュー出力信号に対する設定

④ [F4] を操作して、PVW 項目で On/Off を選択します。

On	PST バスで選択された SDI 入力素材のアン
	シラリーデータ、およびエンベデッドオー
	ディオデータを通過させます。
Off	通過させません。

### マルチビューディスプレイの出力信号に対する設定

 [F5] を操作して、MV 項目で PGM/PVW/Off を選 択します。

PGM	PGM バスで選択された SDI 入力素材のア
	ンシラリーデータ、およびエンベデッドオー
	ディオデータを通過させます。
PVW	PST バスで選択された SDI 入力素材のアン
	シラリーデータ、およびエンベデッドオー
	ディオデータを通過させます。
Off	通過させません。

### AUX バス(AUX1 ~ AUX4)の出力信号に対する設定

⑥ [F2] を操作して、AUX 項目で On/Off を選択します。

On	AUX バス(AUX1 ~ AUX4)で選択され た SDI 入力素材のアンシラリーデータ、お よびエンベデッドオーディオデータを通過さ せます。
Off	通過させません。

# 3. システムの設定

# 3-1. システムフォーマットの設定

システムのフォーマット(入出力信号)を1つ選択します。

- 次の動作中には、フォーマットを変更しないでください。
- メモリーカードからの読み込み中、またはメモリーカ ードへの保存中
- ビデオメモリーの復帰中、またはフラッシュメモリーへの保存中
- 動画や静止画の記録中
- 動画の再生中
- ① デデデデデデジョンを押して点灯させ、System メニューを表示します。

② [F1] を操作して Format サブメニューを表示します。



③ [F2] を操作して、Format 項目でフォーマットを選択 し、[F2] を押して選択内容を確定します。

16:9スクィーズモードの設定

16:9スクィーズモードを選択すると、SDフォーマット の映像を、16:9のアスペクトに変換して使用する場合を 考慮したボーダー幅(ワイプ、PinP)になります。 システムフォーマットが SD のときに設定が可能です。

Format サブメニューより [F4] を操作して、

16:9 Squeeze 項目でスクィーズモードの対応を選択します。

On	スクィーズモードに対応します。
Off	スクィーズモードに対応しません。



# 3-2. クロスポイントの設定

## 3-2-1. クロスポイントのアサイン

クロスポイントボタン1~24には、外部映像入力信号および、内部発生信号をアサインすることができます。 クロスポイントボタン1~24を長押しすると、押している間、アサイン状態が内蔵ディスプレイに表示されます。

現在クロスポイントボタンで選択されている信号のアサインを変更すると、変更に合わせてクロスポイントボタンの点灯位 置が変わります。このとき出力されている映像は変わりません。

信号名	ディスプレイの表示	説明
SDI IN 1 $\sim$ SDI IN8	$IN1 \sim IN8$	SDI入力1~8
DVI IN	DVI	DVI-D 入力
IN-A1、IN-A2、 IN-B1、IN-B2	A1、A2、 B1、B2	オプションスロット (SDI、アナログコンポーネント、アナログコンポジット、DVI)
Black	BLK	内部発生信号(黒信号)
CBGD1、CBGD2	CBD1、CBD2	内部発生信号(カラーバックグラウンド)
CBAR	CBAR	内部発生信号(カラーバー)
Still1V、Still1K、 Still2V、Still2K	STIV, STIK, ST2V, ST2K	静止画ビデオメモリー
Clip1V、Clip1K、 Clip2V、Clip2K	CLIV, CLIK, CL2V, CL2K	動画ビデオメモリー
MEM-PVW	MPV	メモリープレビュー(AUX バスと内蔵ディスプレイの映像のみ)
AUX1 ~ AUX4	AUX1~AUX4	AUX バス出力(内蔵ディスプレイの映像のみ)
CLN	CLN	CLN(AUX バスと内蔵ディスプレイの映像のみ)
KeyOut	KOUT	KeyOut(AUX バスと内蔵ディスプレイの映像のみ)
Shift	SHIFT	SHIFT 機能
None	None	アサイン無し

アサインされる素材は下記のようになります。

• "None"がアサインされているボタンを押しても、映像は切り替わりません。

デフォルトは下記の設定になります。

ボタン	ディスプレイの表示	ボタン	ディスプレイの表示	ボタン	ディスプレイの表示
XPT 1	BLK	XPT9	IN8	XPT17	CBD 1
XPT2	IN 1	XPT10	DVI	XPT18	STIV
XPT3	IN2	XPT11	A1	XPT19	ST2V
XPT4	IN3	XPT12	None	XPT20	None
XPT5	IN4	XPT13	A2	XPT21	KOUT
XPT6	IN5	XPT14	B1	XPT22	CLN
XPT7	IN6	XPT15	B2	XPT23	None
XPT8	IN7	XPT16	CBAR	XPT24	None

# 3. システムの設定

## 3-2-2. クロスポイント切り替えの設定

۲

クロスポイント切り替えのタイミングを設定します。 クロスポイントボタンと [Cut] ボタンの操作が対象になり ます。

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

MENU: XPT XPT Switch

Timing Any

③ [F2] を操作して、Timing 項目で切り替えのタイミン グを選択します。

Any	最寄りのフィールドで切り替えます。ライブ 用途向きです。
Field 1	フィールド 1 で切り替えます。編集用途向 きです。
Field2	フィールド 2 で切り替えます。編集用途向 きです。

## 3-3. ボタンアサイン

## 3-3-1. ユーザーボタンの設定

メニュー項目で設定可能ないくつかの機能を、8つのユー ザーボタン (U1 ~ U8) にアサインすることができます。 各ユーザーボタンは、アサインされた機能が ON の状態の ときはアンバー色に点灯し、OFF の状態のときは消灯しま す。ユーザーボタンを押すごとに機能の ON/OFF が切り替 わります。

ユーザーボタン(U1~U8)にアサインされる機能は下記のとおりです。

機能名称	機能
Key PVW	KEY をプレビューに出力します。
PinP PVW	PinP1 と PinP2 を同時にプレビューに出力 します。
PinP1 PVW	PinP1 をプレビューに出力します。
PinP2 PVW	PinP2 をプレビューに出力します。
DSK PVW	DSK をプレビューに出力します。
GPII-EN	GPI-In の有効/無効を切り替えます。
GPIO-EN	GPI-Out の有効/無効を切り替えます。
SHIFT	A/B バスと AUX バスのクロスポイントを一 括で表/裏を切り替えます。
AUX Trans	AUX バストランジションの有効/無効を切り 替えます。
PinP Trans	PinP バストランジションの有効/無効を切 り替えます。
EFF DSLV	エフェクトディゾルブの ON/OFF を切り替 えます。

### ■ デフォルト設定

ボタン	機能名称	ボタン	機能名称
U1	KEY PVW	U5	AUX Trans
U2	PinP PVW	U6	EFF DSLV
U3	DSK PVW	U7	SHIFT
U4	PinP Trans	U8	None

プラグインソフトウェアを導入すると、アサインされる機能としてプラグインソフトウェア固有の機能が追加される場合があります。

### <設定方法>

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

### • User Button1 サブメニュー

User User1 User2 User3 User	
	ser4
Button1 KEY PVW v PinP PVW v DSK PVW v PinP	nPTrans 🔻

- ③ [F2] を操作して、User1項目で [U1] ボタンにアサ インする機能を選択します。
- ④ [F3] を操作して、User2 項目で [U2] ボタンにアサ インする機能を選択します。
- ⑤ [F4] を操作して、User3 項目で [U3] ボタンにアサ インする機能を選択します。
- ⑥ [F5] を操作して、User4 項目で [U4] ボタンにアサインする機能を選択します。

### • User Button2 サブメニュー

MENU : Config	I					
User	User5		User6	User7	User8	
Button2	AUX Trans	•	EFF DSLV 🔹	SHIFT 🔻	None	۲

- ⑦ [F2] を操作して、User5 項目で [U5] ボタンにアサ インする機能を選択します。
- ⑧ [F3] を操作して、User6 項目で [U6] ボタンにアサインする機能を選択します。
- ⑨ [F4] を操作して、User7 項目で [U7] ボタンにアサインする機能を選択します。
- ⑩ [F5] を操作して、User8 項目で [U8] ボタンにアサインする機能を選択します。

# 3. システムの設定

## 3-4. 日付と時刻の設定

メモリーカードのタイムスタンプに使用する日付と時刻を 設定します。

メモリーカードを使用する際は、必ず設定をしてください。

### 日付を設定する

① (デジア) ボタンを押して点灯させ、System メニューを表示します。

② [F1] を操作して Date サブメニューを表示します。



- ③ [F2] を操作して、Year 項目で年を設定します。
- ④ [F3] を操作して、Month 項目で月を設定します。
- ⑤ [F4] を操作して、Day 項目で日を設定します。

⑥ [F5] を押して、年・月・日を確定します。

#### 時刻を設定する

① System メニューから、[F1] を操作して Time サブ メニューを表示します。

MENO .	Systemic	JHIOCKEG					
Time		Hour	0 Minute	0	Second	0	Set
Thine							Execute

- ② [F2] を操作して、Hour 項目で時を設定します。
- ③ [F3] を操作して、Minute 項目で分を設定します。
- ④ [F4] を操作して、Second 項目で秒を設定します。
- ⑤ [F5] を押して、時・分・秒を確定させます。

## 3-5. ネットワークの設定

LAN 経由でソフトウェアバージョンアップなどを行うため のネットワークの設定を行います。

初期設定は、IPアドレス:192.168.0.8、サブネットマスク:255.255.255.0です。

ホストコンピューター側の設定を初期設定に合わせてご使 用になる場合は、メニューでの設定は必要ありません。

設定を有効にするためには、システムの再起動が必要です。 いったん電源を OFF にして、再度電源を ON してください。

### IP アドレスの入力

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

MENU: System/Unlocked IP Address Network1 192.168.0.8

③ [F2] ~ [F5] を操作して IP アドレスを入力し、[F5]
 (Save)を押して確定します。

サブネットマスクの入力

① System メニューから、[F1] を操作して Network2 サブメニューを表示します。

MENU : System/Unlocked Subnet Mask 255.255.255.0

② [F2] ~ [F5] を操作してサブネットマスクを入力し、
 [F5] (Save)を押して確定します。

### ゲートウエイの設定

① System メニューから、[F1] を操作して Network3 サブメニューを表示します。

MENU : System/Unlocked Default Gatewa 192.168.0.1

② [F2] ~ [F5] を操作してゲートウエイを設定し、[F5]
 (Save)を押して確定します。

#### MAC アドレスを表示する

① System メニューから、[F1] を操作して Network4 サブメニューを表示します。 MAC アドレスが表示されます。

# 3-6. 内蔵ディスプレイとイルミネーションの設定

### 内蔵ディスプレイのバックライトの設定

内蔵ディスプレイのバックライトの ON/OFF を設定します。

また、設定した時間内にパネルの操作が行われないと、自動的に内蔵ディスプレイのバックライトを消灯させることもできます。

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



③ [F2] を操作して、Light 項目でバックライトの設定を 行います。

On	常にバックライトを点灯します。
Off	"Off"に設定した瞬間は、バックライトを消 灯します。 パネルを操作すると、バックライトが点灯し
	ます。(設定は"On"の状態になります。)
60、120、 180	設定した時間内(60分、120分、180分) にパネルの操作が行われないと、自動的に内 蔵ディスプレイのバックライトを消灯しま す。 時間が経過してバックライトが消灯しても、 パネルの操作を行うとバックライトが点灯し ます。

 ④ [F3] を操作して、Adjust 項目でバックライトの明る さ設定を行います。 ボタンのイルミネーション

下記のボタン照明を常に点灯させることができます。 暗い場所で操作するときでも、ボタンに表示している文字 が見やすくなります。

- メモリー/ワイプパターン/テンキー部
- ユーザーボタン部
- ディスプレイ部
- ① 🗺 ボタンを押して点灯させ、Config メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して Button Illumination サブメニュー を表示します。

MENU : Config Button Illumination Adjust Illumination Off On 100%

③ [F2] を操作して、Illumination 項目でボタンのイル ミネーションを設定します。

On	ボタンのイルミネーションを点灯させます。
Off	ボタンのイルミネーションを点灯させませ
	ho

④ [F3] を操作して、Adjust 項目でイルミネーションの 明るさを設定します。

# 3. システムの設定

# 3-7. ステータス表示

## 3-7-1. アラーム状態の表示

本機の電源および、冷却ファンの異常状態(アラーム)を内蔵ディスプレイに表示します。

① 🗺 ボタンを押して点灯させ、System メニューを表示します。

② [F1] を操作して Alarm サブメニューを表示します。

MENU : System/Unlocked Alarm Power Fan Temperature No Alarm No Alarm No Alarm

Power 項目には、電源の異常状態を表示します。 Fan 項目には、冷却ファンの異常状態を表示します。 Temperature 項目には、内部温度の異常状態を表示します。

No Alarm	異常なし
Alarm	異常あり

## 3-7-2. アラームメッセージ

アラームが発生した場合、内蔵ディスプレイにメッセージを表示します。

アラームメッセージ	異常の内容	動作
ALARM ! Fan Stop	冷却ファンの停止	OK を押すと、アラームメッセージが消え
ALARM ! Power Failure	電源電圧の低下	ます。
ALARM ! Temperature	機器内部の温度が上昇	● 直ちに販売店に連絡してください。

# 3. システムの設定

## 3-7-3. バージョン情報/オプション情報の表示

本機のソフトウェアおよびハードウェアのバージョン情報、 およびオプションのバージョンを表示します。

#### バージョン情報の表示

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



- System Version 項目には、本機のシステムバー ジョンが表示されます。
- ③ [F3] を操作して、Module Type 項目でバージョン表示をする種類(Soft、または FPGA)を選択します。
  - 選択した種類に該当するモジュールの項目が Select 項目として [F4] で選択できます。
     [F4] を操作すると、選択した項目のバージョンが
     [F5] の Version 項目に表示されます。

#### オプション情報の表示

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

MENU : System/Unlocked Option Version Select Board Version SLOTA ▼ SDI-IN V 1.00.00

⑤ [F2] を操作して、Select 項目でオプションスロット を選択します。

SLOT A	オプションスロットA
SLOT B	オプションスロットB

- ⑥ Board 項目に、接続されているオプションボードの種類が表示されます。
- ⑦ Version 項目にオプションボードのバージョン情報が 表示されます。
### 3. システムの設定

#### 3-8. 初期化

#### 3-8-1. 設定データの初期化

設定データを工場出荷状態に戻します。 初期化するモードは、Mode A と Mode B の2種類から選択します。

設定データを初期化した場合、フラッシュメモリーに保存 されたビデオメモリーは消去されます。

#### <初期化の対象から除外される内容>

 Plug-in メニュー全般 (Mode A では、初期化の対象になります。)

Mode A では、プラグインソフトウェアが削除さ れますのでご注意ください。

- Systemメニューの下記項目 Network1、Network2、Network3、Date、Time
- (1) (1) ボタンを押して点灯させ、System メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して Initial サブメニューを表示します。

MENU : System/Unlocked Initial Initial Fader Initia All TExecute

 ③ [F2] を操作して、初期化のモード(Mode A、または Mode B)を選択します。

④ [F2] を押して初期化を行います。

 初期化が完了すると自動的に本機の電源が切れ、再度 電源が入ります。

#### 3-8-2. フェーダーの初期化

フェーダーレバーを操作してトランジションを行う範囲を 初期化します。

フェーダーレバーを最後まで倒しているのに、トランジションが最後まで完了しない場合に初期化を行ってください。

Initial サブメニューより [F3] を押して、初期化を行います。



② 初期化する場合は、[F3] を操作して Yes を選択し、
 [F3] を押します。
 初期化しない場合は、[F3] を操作して No を選択し、
 [F3] を押します。

#### 4-1. GPI I/O の設定

GPI ポートから制御を行う機能と、制御を有効にするかどうかの設定をします。

- ① デデデデデジョンを押して点灯させ、Config メニューを表示します。
- ② [F1] を操作して、GPI-In Setting サブメニュー(または GPI-Out Setting サブメニュー)を表示しします。

MENU :	Config					
GPI-In		GPI-In E	Enable	AUX Sel		
Setting		Off	On	AUX1		
				_		
MENU :	Config					
GPI-Out		GPI-Out	Enable	AUX Sel		
Setting		Off	On	AUX1	•	

- ③ [F2] を操作して、GPI-In Enable 項目(または、 GPI-Out Enable 項目)で各ポートから行う制御の 有効(On)と無効(Off)を設定します。
- ④ [F3] を操作して、AUX Sel 項目でタリーを通知する AUX バスを設定します。
- ⑤ [F1] を操作して、GPI-In Port1/2 サブメニュー、
   GPI-In Port2/2 サブメニュー(または、GPI-Out Port1/5~GPI-Out Port5/5 サブメニュー)を表示します。

MENU :	Config								
GPI-In		Port1Assign		Port2Assign		Port3Assign		Port4Assign	
Port 1/2		No Assign		No Assign	۲	No Assign		No Assign	
•									
MENU :	Config								
GPI-In		Port5Assign		Port6Assign		Port7Assign		Port8Assign	
Port 2/2		No Assign	•	No Assign	۲	No Assign	۲	No Assign	۲
MENU :	Config								
GPI-Out		Port1Assign		Port2Assign		Port3Assign		Port4Assign	
Port 1/5		No Assign	•	No Assign	۲	No Assign	۲	No Assign	•
MENU :	Config								
GPI-Out		Port5Assign		Port6Assign		Port7Assign		Port8Assign	
Port 2/5		No Assign	•	No Assign	۲	No Assign	۲	No Assign	•
MENU :	Config								
GPI-Out		Port9Assign		Port10Assign		Port11Assign		Port12Assign	
Port 3/5		No Assign	•	No Assign	۲	No Assign	۲	No Assign	•
MENU :	Config								
GPI-Out		Port13Assign		Port14Assign		Port15Assign		Port16Assign	
Port 4/5		No Assign		No Assign	۲	No Assign		No Assign	
MENU :	Config								
GPI-Out		Port17Assign		Port18Assign		Port19Assign			
Port 5/5		No Assign	۲	No Assign	۲	No Assign	۲		

- ⑥ [F2] ~ [F5] を操作して、それぞれのピン番号にアサインする機能を割り当てます。
   ⇒ [GPI Input ポートでの制御] と [GPI Output ポ
  - ートからの出力」を参照
- GPI-In Enable 項目(または GPI-Out Enable 項目)の設定は、ユーザーボタンにアサインすることができます。
   ⇒ [3-3-1. ユーザーボタンの設定]参照

#### ■ GPI Input ポートでの制御

Assign 項目	アサインする機能	制御方法	
AUTO	トランジション部の AUTO ボタン		
CUT	トランジション部の CUT ボタン		
KEY ON	トランジション部の KEY ON ボタン		
DSK ON	トランジション部の DSK ON ボタン		
PinP1 ON	トランジション部の PinP1 ON ボタン		
PinP2 ON	トランジション部の PinP2 ON ボタン		
FTB	トランジション部の FTB ボタン		
BKGD AUTO	バックグラウンドが選択されているときの AUTO ボタン		
BKGD CUT	バックグラウンドが選択されているときの CUT ボタン		
KEY AUTO	キーが選択されているときの AUTO ボタン	┃   接点入力で動作します。   (30 ms 以上)	
KEY CUT	キーが選択されているときの CUT ボタン		
REC Still 1	Still1の記録		
REC Still2	Still2の記録		
REC Clip 1	Clip1の記録開始		
REC Clip2	Clip2の記録開始		
STOP Clip 1	Clip1の記録停止、または再生停止		
STOP Clip2	Clip2 の記録停止、または再生停止		
PLAY Clip 1	Clip1の再生開始		
PLAY Clip2	Clip2の再生開始		
AUX XPT	AUX バスを切り替えるクロスポイントボタン(1 ~ 24)		
1~24	● 制御する AUX バス (AUX1 ~ AUX4)をメニューで選択します。		
REDTIy DSBL	レッドタリー信号を出力しない	接占しもで方効にたります	
GRNTIy DSBL	グリーンタリー信号を出力しない	なホハリに有効になりより。 (オープン状態で無効)	
AUXTIy DSBL	AUX のタリー信号を出力しない		
No Assign	アサインなし		

 プラグインソフトウェアを導入すると、アサインされる機能としてプラグインソフトウェア固有の機能が追加される 場合があります。

#### ■ GPI Output ポートからの出力

Assign 項目	アサインする機能	出力		
CUT	カットトランジションを行ったとき			
KEY ON	キーのトランジションを開始			
DSK ON	DSK のトランジションを開始			
PinP1 ON	PinP1 のトランジションを開始			
PinP2 ON	PinP2 のトランジションを開始	LOW ハルスを出力します。 (約 50 $\sim$ 60 ms)		
FTB ON	FTB のトランジションを開始	(#) 50 - 60 ms/		
BKGD CUT	バックグラウンドのカットトランジションを行ったとき			
KEY CUT	キーのカットトランジションを行ったとき			
EVENTMEM	イベントメモリーで設定したイベントを実行したとき			
AUTO	オートトランジションが実行中			
BKGD AUTO	バックグラウンドのオートトランジションが実行中			
KEY AUTO	キーのオートトランジションが実行中			
KEY Trans	キーのトランジションが実行中			
DSK Trans	DSK のトランジションが実行中	LUW レイルを出力します。		
PinP1 Trans	PinP1 のトランジションが実行中			
PinP2 Trans	PinP2 のトランジションが実行中			
FTB Trans	FTBのトランジションが実行中			
REDTly1~13	INPUT1~INPUT13*のレッドタリー	タリー出力時に Low レベルを出力		
GRNTly1 $\sim$ 13	INPUT1 ~ INPUT13* のグリーンタリー	します。		
AUXTly1 $\sim$ 13	AUX バスで INPUT1 ~ INPUT13*を選択しているとき	選択中にLow レベルを出力します。		
	●出力する AUX バス (AUX1 ~ AUX4)をメニューで選択します。			
No Assign	アサインなし			

- \*: INPUT1~INPUT13は、下記の入力になります。
  - INPUT1 ~ INPUT8 : SDI IN1 ~ SDI IN8
  - INPUT9 : DVI IN
  - INPUT10、INPUT11: IN A1、IN A2
  - INPUT12、INPUT13: IN B1、IN B2
- プラグインソフトウェアを導入すると、アサインされる機能としてプラグインソフトウェア固有の機能が追加される 場合があります。



#### TALLY/GPI 1

#### TALLY/GPI 2

8		7	6 (	5 .	4 ;	3	2 0	1 0
	15 O	14 O	13 ()	12 O	11 O	10 O	ð	

	7	6	5 4	3	2	1
$\int_{0}^{0}$	15 1 0 (	4 13 0 0	12 0	11 1	5 8	

ļ

ピン番号		信号名	ピン	番号	信号名
1		GPI-Out 1	1		GPI-Out10
	9	GPI-Out9		9	GPI-Out18
2		GPI-Out2	2		GPI-Out 1 1
	10	ALARM Out		10	GPI-Out 19
3		GPI-Out3	3		GPI-Out12
	11	GPI-In 1		11	GPI-In5
4		GPI-Out4	4		GPI-Out13
	12	GPI-In2		12	GPI-In6
5		GPI-Out5	5		GPI-Out14
	13	GPI-In3		13	GPI-In7
6		GPI-Out6	6		GPI-Out 15
	14	GPI-In4		14	GPI-In8
7		GPI-Out7	7		GPI-Out16
	15	GPI-Com		15	GPI-Com
8		GPI-Out8	8		GPI-Out 17

### 4. 外部インターフェース

#### 4-2. LAN

本機とコンピューター、または本機と外部機器\*を接続します。

- \*:本機から外部機器を制御することができます。
- 直接接続する場合は、クロスケーブル(カテゴリー5以上)
   を使用してください。
- ハブ(スイッチングハブ)などを経由して接続する場合は、 ストレートケーブル(カテゴリー5以上)を使用してく ださい。
- プラグインソフトウェア対応です。

#### 4-3. EDITOR

外部機器を EDITOR 端子に接続して、本機を制御すること ができます。

プラグインソフトウェア対応です。

下記の設定で使用してください。

ボーレート
 : 38400 bps
 キャラクター長
 : 8 bit
 パリティ
 : 奇数(ODD)
 ストップビット
 : 1 bit
 フロー制御
 : 無し

 $\begin{smallmatrix}5&4&3&2&1\\0&0&0&0&0\end{smallmatrix}$ 9 8 7 6 0 0 0 0

#### RS-422、D-sub 9 ピン、メス、インチねじ

ピン番号	信号名	信号内容
1	FRAME GROUND	フレームグランド
2	TXD-	送信データ (-)
3	RXD+	受信データ(+)
4	GROUND	グランド
5	NC	未使用
6	GROUND	グランド
7	TXD+	送信データ(+)
8	RXD-	受信データ (-)
9	FRAME GROUND	フレームグランド

#### 4-4. COM

本機から外部機器を制御することができます。

プラグインソフトウェア対応です。

設定メニューで通信方式を選択することができます。

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

MENU: Config

③[F2]を操作して、Mode項目で通信方式を選択します。

	<b>Mode: 1</b> (初期設定)	Mode: 2	Mode: 3
ボーレート	9600 bps	38400 bps	38400 bps
キャラクター長	8 bit	8 bit	8 bit
パリティ	無し	奇数(ODD)	無し
ストップビット	1 bit	1 bit	1 bit
フロー制御	無し	無し	無し



#### RS-422、D-sub 9 ピン、メス、インチねじ

ピン番号信号名		信号内容
1	FRAME GROUND	フレームグランド
2	RXD-	受信データ(-)
3	TXD+	送信データ(+)
4	GROUND	グランド
5	NC	未使用
6	GROUND	グランド
7	RXD+	受信データ(+)
8	TXD-	送信データ(-)
9	FRAME GROUND	フレームグランド

• EDITOR 端子とはピンアサインが異なります。

### 4. 外部インターフェース

#### 4-5. プラグイン

本機では、プラグインソフトウェアを登録して、機能を追加することができます。

 プラグインソフトウェアに関する詳しい情報は、お買い 上げの販売店にお問い合わせください。

#### ■ プラグインの登録

メモリーカードからプラグインソフトウェアを読み込み、 本機に登録することができます。

⇒「1-12-3. メモリーカードからの読み込み」参照

プラグインソフトウェアを登録すると、個別メニューの操 作を行うことができます。

また、登録したプラグインソフトウェアを削除することも できます。

#### ■ プラグインの個別メニューを開く

① Even ボタンを押して、Plug-in メニューを表示します。

- ②[F1]を操作してプラグインソフトウェアを選択します。
  - サブメニューには、登録されているプラグインソフ
     トウェアのプラグイン名称が表示されます。



③ [F2] を押してプラグインソフトウェアのメニューを 開きます。

#### ■ プラグインの起動設定

本機を起動したときにプラグインソフトウェアを起動す る設定を行います。

"プラグイン名称"サブメニューより、[F3] を操作して、 Enable 項目で起動時の設定を行います。

ME	NU : Plug-in							
Plug-in Soft1		Open Menu Execute	Enable Off	On Version	i 10	Delete Execute		
_								
	On	本機を	本機を起動したときにプラグインソフトウェ					
		アを起	アを起動します。					
	Off	本機を	本機を起動したときにプラグインソフトウェ					
		アを起	動しませ	h.				

 プラグインの起動設定は、次回に本機を起動したとき に有効になります。

#### ■ バージョン情報

"プラグイン名称"サブメニューの Version 項目に、プ ラグインソフトウェアのバージョンを表示します。

MENU : Plug-in					
Plug-in Soft1	Open Menu	Enable		Version	Delete
	Execute	Off	On	V1.00.00	Execute

#### ■ プラグインを削除する

① Emer ボタンを押して、Plug-in メニューを表示します。

② [F1] を操作して削除する "プラグイン名称"サブメ ニューを表示し、[F5] を押します。

MENU : Plug-in Plug-in Soft Open Menu Enable Version Delete Execute Off On V1.00.00 Execute

- 選択した"プラグイン名称"サブメニューの行が薄 いグレーの表示(グレーアウト)に切り替わります。
- 該当のプラグインソフトウェアは、次回に本機を起動したときに削除されます。

#### ■ プラグインの登録情報

Plug-in メニューを表示しているときにディスプレイ部の[MENU MODE] ボタンを押して表示モードを「メニュー表示/子画面/映像表示」にすると、プラグインソフトウェアの登録情報が一覧で内蔵ディスプレイに表示されます。

 プラグインリストの何番に、どのプラグインソフトウ ェアが登録されているかを確認することができます。

Plug	Plug-in List							
No.	Plug-in name	Version						
1	Plug-in 1	0.00						
2	(No File)							
3	Plug-in 3	0.00						
4	(No File)							
5	Plug-in 5	0.00						
6	(No File)							
7	(No File)							
8	(No File)							
9	(No File)							
10	(No File)							

v	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
~	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Background	Border	パラメーター	Border	Width	Soft	
		設定範囲	On, Off	0.1 ~ 100.0	0.0~100.0	
		初期値	Off	5.0	0.0	
	Border Color	パラメーター	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		設定範囲	0.0~359.9	0.0~100.0	0.0~108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		初期値	0.0	0.0	100.0	White
	WIPE Position	パラメーター	X-Pos	Y-Pos		Сору То Кеу
		設定範囲	- 100.00 ~	- 100.00 ~		Execute
			100.00	100.00		
		初期値	0.00	0.00		
	SQ Position	パラメーター	X-Pos	Y-Pos		Сору То Кеу
		設定範囲	- 100.00 ~	- 100.00 ~		Execute
		  初期値	0.00	0.00	+	
	Modify	パラメーター	Trim	4:3 Auto		
		設定範囲	Off, 16:9(On), 4:3, 4:3Smth	On, Off (システムフォー マットが HD フォーマットのと きに有効)		
		初期値	Off	Off		
	3D Modify	パラメーター	Light	Size	Radius	Angle
		設定範囲	On, Off	0.0~100.0	0.000 ~ 1.000	- 45 ~ +45
		初期値	Off	100.0	0.500	0

#### ●(↓)の表示されている項目は、項目を選択して [F2] ~ [F5] を押すと設定が反映されます。

×	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
×	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Color Background	CBGD1 Main	パラメーター	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		設定範囲	0.0~359.9	0.0~100.0	0.0~108.0	White, Yellow,
						Cyan, Green,
						Rhuo Black
		 初期値	120.0	100 0	100 0	
	CBGD1 Sub	パラメーター	Hue	Sat	lum	Load (1)
	00001000	設定範囲	$0.0 \sim 359.9$	$0.0 \sim 100.0$	$0.0 \sim 108.0$	White, Yellow,
			010 00010			Cyan, Green,
						Magenta, Red,
						Blue, Black
		初期値	0.0	0.0	100.0	White
	CBGD1 Wash	パラメーター	Wash	Color	R-Sat	R-Lum
		設定範囲	On, Off	Dual, Rainbow	0.0~100.0	0.0~108.0
		初期値	Off	Dual	100.0	100.0
	CBGD1 Wave	パラメーター	Pattern	Cycle	Phase	Angle
		設定範囲	Sine, Saw	0~100	- 180.0 ~ 180.0	0.0~360.0
		初期値	Sine	0	0.0	0.0
	CBGD1 Move	パラメーター	Move	Speed		
		設定範囲	Off, Roll,	- 50.0 ~ 50.0		
			Rotation	1.0		
	CDCD2 MA	初期1恒	Off	1.0		
	CBGD2 Main	ハフメーター	Hue	Sat	Lum	Load ( J)
		改, 上, 則, 田,	$0.0 \sim 359.9$	0.0~100.0	0.0~108.0	Cuan Groop
						Magenta Red
						Blue, Black
			0.0	100.0	100.0	Red
	CBGD2 Sub	パラメーター	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		設定範囲	0.0~359.9	0.0~100.0	0.0~108.0	White, Yellow,
						Cyan, Green,
						Magenta, Red,
						Blue, Black
	CDCD2 M/	初期値	0.0	0.0	100.0	White
	CBGD2 Wash	ハラメーター	Wash	Color	R-Sat	R-Lum
			On, Off	Dual, Kainbow	$0.0 \sim 100.0$	$0.0 \sim 108.0$
		初期1恒	Detterre	Dual	100.0	100.0
		ハフスーツー			190.0 100.0	
		改化乳口 	Sine		$1^{-180.0} \sim 180.0$	0.0~300.0
		パラメーター	Movo	Speed	0.0	0.0
		ハフ <b>ハ</b> ーノー 	Off Poll	- 50.0 ex 50.0		
			Rotation	50.0~ 50.0		
			Off	1 0	+	+

	v =	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
	×	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Key		Кеу	パラメーター	Туре	Lum Key	Fill	PVW
			設定範囲	Lum, Linear,	Chroma On,	Bus, Matte	Auto, Off, On
				Chroma, Full	Chroma Off		
			初期値	Linear	Chroma Off	Bus	Auto
		Adjust	パラメーター	Clip	Gain	Density	Invert
			設定範囲	0.0~108.0	0.0~200.0	0.0~100.0	On, Off
			初期値	0.0	100.0	100.0	Off
		Fill Matte	パラメーター	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
			設定範囲	0.0 ~ 359.9	0.0~100.0	0.0~108.0	White, Yellow,
							Cyan, Green,
							Magenta, Red,
							Blue, Black
			初期值	0.0	0.0	100.0	White
		Edge1	パラメーター	Туре	Width	Direction	Density
			設定範囲	Off, Border,	0~4	0, 45, 90, 135,	25, 50, 75,
				Drop, Shadow,		180, 225, 270,	100%
				Outline		315	
			初期值	Off	2	0	100%
		Edge2	バラメーター	Edge Fill			
			設定範囲	Color,			
				CBGD1, CBGD2,			
				Still I, StillZ,			
					+	+	+
		Edge Color	パラメーター	Hue	Sat	lum	load (   )
			設定範囲	$0.0 \sim 359.9$	$0.0 \sim 100.0$	$0.0 \sim 108.0$	White Yellow
				0.0 333.3	100.0	0.0 100.0	Cvan. Green.
							Magenta, Red,
							Blue, Black
			初期値	0.0	0.0	0.0	Black
		Transition	パラメーター	Keyout Pattern			
			設定範囲	Normal, Reverse			
			初期値	Normal			
		WIPE Position	パラメーター	X-Pos	Y-Pos		Copy To BKGD
			設定範囲	- 100.00 ~	- 100.00 ~		Execute
				100.00	100.00		
		初期値	0.00	0.00			
	SQ Position	パラメーター	X-Pos	Y-Pos		Copy To BKGD	
		設定範囲	- 100.00 ~	- 100.00 ~		Execute	
			100.00	100.00			
		初期値	0.00	0.00			
	Flying Key	パラメーター	X-Pos	Y-Pos	Size		
		設定範囲	- 100.00 ~	- 100.00 ~	0.0~400.0		
			100.00	100.00	+	+	
		初期値	0.00	0.00	100.0		
		3D Modify	パラメーター	Light	Size	Radius	Angle
			設定範囲	On, Off	0.0~100.0	0.000 ~ 1.000	- 45 ~ +45
			初期値	Off	100.0	0.500	0

v =	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター2	パラメーター3	パラメーター 4
×_1-	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Key	Mask	パラメーター	Mask	Invert		
		設定範囲	Off, Manual, 4:3	On, Off		
		初期値	Off	Off		
	Mask Adjust	パラメーター	Left	Тор	Bottom	Right
		設定範囲	- 50.00 ~ 50.00	- 50.00 ~ 50.00	- 50.00 ~ 50.00	- 50.00 ~ 50.00
		初期値	- 25.00	25.00	- 25.00	25.00
	Key Priority	パラメーター	Low	Middle	High	
		設定範囲	Key, PinP1, PinP2	Key, PinP1, PinP2	Key, PinP1, PinP2	
		初期値	Key	PinP1	PinP2	
Chroma Key	Auto Compute	パラメーター	Auto Compute			Reset
		設定範囲 初期値	Execute			Execute
	Adjust	パラメーター	Narrow	Phase		
		設定範囲	Off, 0.5, 1.0, 1.5	-4.0~4.0		
		初期値	Off	0.0		
	Sample	パラメーター	View	Mode		Undo
		設定範囲	Composite, Matte, Proc.FG, FG	Select BG Color, Clean BG Noise, Clean FG Noise, Spill Sponge, Spill - , Spill+, Matte - , Matte+, Detail-, Detail+, Matte Sponge, Make FG Trans, Restore Detail, FineTuning		Execute
	Fine Tuning	パラメーター	Spill	Trans	Detail	
	g	設定範囲	- 1000 ~ 1000	- 1000 ~ 1000	- 1000 ~ 1000	
		初期値	0	0	0	

×	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
~	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
PinP1	PinP	パラメーター	Shape	Density		PVW
		設定範囲	Square, Circle, Heart, Flower,	0.0~100.0		On, Off
			Star			
			Square	100.0		Off
	Border	パラメーター	Border	Width	Soft	Mode
		設定範囲	Off, On	0.1 ~ 100.0	0.0~100.0	Fix, Variable
		初期値	Off	5.0	0.0	Fix
	Border Color	パラメーター	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		設定範囲	0.0~359.9	0.0~100.0	0.0~108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red
						Blue. Black
			0.0	0.0	100.0	White
	Position	パラメーター	X-Pos	Y-Pos	Size	
		設定範囲	- 100.00 ~	- 100.00 ~	0.00~100.00	
			100.00	100.00		
		初期値	0.00	0.00	25.00	
	Trim	パラメーター	Trim	Manual		
		設定範囲	Off, 4:3,	Free, Pair		
			Manual			
			(PinP サブメ			
			_ユーの Shape			
			項日を Square 以 外に設定したとき			
			はの所に固定され			
			ます。)			
			Off	Free		
	Trim Adjust	パラメーター	Left	Тор	Bottom	Right
		設定範囲	- 50.00 ~ 50.00	- 50.00 ~ 50.00	- 50.00 ~ 50.00	- 50.00 ~ 50.00
		初期値	- 40.00	40.00	- 40.00	40.00
	Sync	パラメーター	Symmetry			Copy To PinP2
	PinP2 メニュー	設定範囲	Off, X, Y,			Execute
	の設定と同期しま		Center			
	<b>ब</b> .	初期値	Off			

×	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
~	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
PinP2	PinP	パラメーター	Shape	Density		PVW
		設定範囲	Square, Circle,	0.0~100.0		On, Off
			Heart, Flower,			
			Star			
		初期値	Square	100.0		Off
	Border	パラメーター	Border	Width	Soft	Mode
		設定範囲	Off, On	0.1 ~ 100.0	0.0~100.0	Fix, Variable
		初期値	Off	5.0	0.0	Fix
	Border Color	パラメーター	Hue	Sat	Lum	Load ( $\downarrow$ )
		設定範囲	0.0~359.9	0.0~100.0	0.0~108.0	White, Yellow,
						Cyan, Green, <sub>.</sub>
						Magenta, Red,
					400.0	Blue, Black
		初期値	0.0	0.0	100.0	VVhite
	Position	バラメーター	X-Pos	Y-Pos	Size	
		設定範囲	- 100.00 ~	- 100.00 ~	$0.00 \sim 100.00$	
			100.00	100.00	25.00	
		初期値	0.00	0.00	25.00	
	Irim	バラメーター	Irim	Manual		
		設定範囲	Off, 4:3,	Free, Pair		
			回日を Square 以			
			外に設定したとき			
			は Off に固定され			
			ます。)			
		初期値	Off	Free		
	Trim Adjust	パラメーター	Left	Тор	Bottom	Right
		設定範囲	- 50.00 ~ 50.00	- 50.00 ~ 50.00	- 50.00 ~ 50.00	- 50.00 ~ 50.00
		初期値	- 40.00	40.00	- 40.00	40.00
	Sync	パラメーター	Symmetry			Copy To PinP1
	PinP1 メニュー	設定範囲	Off, X, Y,			Execute
	の設定と同期しま		Center			
	す。	初期値	Off			

	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
×	[F1]で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
DSK	DSK	パラメーター	Туре	Lum Key	Fill	PVW
		設定範囲	Lum, Linear	Chroma On, Chroma Off	Bus, Matte	On, Off
		初期値	Linear	Chroma Off	Bus	Off
	Adjust	パラメーター	Clip	Gain	Density	Invert
		設定範囲	0.0~108.0	0.0 ~ 200.0	0.0~100.0	On, Off
		初期値	0.0	100.0	100.0	Off
	Fill Matte	パラメーター	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		設定範囲	0.0~359.9	0.0~100.0	0.0~108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		初期値	0.0	0.0	100.0	White
	Edge1	パラメーター	Туре	Width	Direction	Density
		設定範囲	Off, Border, Drop, Shadow, Outline	0~4	0, 45, 90, 135, 180, 225, 270, 315	25, 50, 75, 100%
		初期値	Off	2	0	100%
	Edge2	パラメーター	Edge Fill			
		設定範囲 	Color, CBGD1, CBGD2, Still1, Still2, Clip1, Clip2			
	Edge Color	パラメーター	Hup	Sat	Lum	$load(\perp)$
		<u>ハンバーン</u> 設定範囲	0.0~359.9	0.0~100.0	0.0 ~ 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		初期値	0.0	0.0	0.0	Black
	Mask	パラメーター	Mask	Invert		
		設定範囲	Off, Manual, 4:3	On, Off		
		初期値	Off	Off		
	Mask Adjust	パラメーター	Left	Тор	Bottom	Right
		設定範囲 初期値	- 50.00 ~ 50.00 - 25.00	- 50.00 ~ 50.00 25.00	- 50.00 ~ 50.00 - 25.00	- 50.00 ~ 50.00 25.00

	_ サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
×_	<b>ユー</b> [F1]で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Time	BKGD	パラメーター	TransTime	Sec	Frame	
		設定範囲		0~33	0~999	
				(59.94 Hz 時)		
		初期値		1	0	
	Key	パラメーター	TransTime	Sec	Frame	
		設定範囲		0~33	0~999	
				(59.94 Hz 時)		
		初期値	I	1	0	
	PinP1	パラメーター	TransTime	Sec	Frame	
		設定範囲		0~33	0~999	
				(59.94 Hz 時)		
		初期値	1	1	0	
	PinP2	パラメーター	TransTime	Sec	Frame	
		設定範囲		0~33	0~999	
				(59.94 Hz 時)		
		 初期値	+	1	0	
	DSK	パラメーター	TransTime	Sec	Frame	
		設定範囲		0~33	0~999	
				(59.94 Hz 時)	0 000	
		  初期値	+	1	0	
	AUX1	パラメーター	TransTime	Sec	Frame	Transition
	BUS Trans		Transfille	5000	1 runic	
		設定範囲		0~33	0~999	Enable Disable
				(59.94 Hz 時)	0 000	
			+	1	0	Disable
	PinP1	パラメーター	TransTime	Sec	Frame	Transition
	BUS Trans		Transfille	500	riance	Transicion
		設定範囲		0~33	0~999	Enable Disable
				(59.94 Hz 時)	0 333	
		 初期値	+	1	0	Disable
	PinP2	パラメーター	TransTime	Sec	Frame	Transition
	BUS Trans		Transfille	500	riance	Transicion
		設定範囲		0~33	0~999	Enable Disable
				(59.94 Hz 時)	0 333	
			+	1	0	Disable
	Effect Dissolve	パラメーター	TransTime	Sec	Frame	
		設定範囲	Transfille	$0 \sim 33$	$0 \sim 999$	
				(59.94 Hz 時)	0 333	
			+	1	0	
	FTB	パラメーター	TransTime	Sec	Frame	
		設定範囲	Transmite	$0 \sim 33$	$0 \sim 999$	
				(59 94 Hz 時)	0 - 333	
			+	1		+
Plug in	+		Open Menu	Enable	Version	Doloto
Flug-III	リンクニューに は 登録されてい		Execute		まーのユ	Execute
	るプラグインハフ		Execute		衣小のの	Execute
	ー マンフィンファ トウェアのプラグ					
	イン名称が表示さ					
	れます。		+		+	+

	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター3	パラメーター 4
×_1-	[F1]で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Video Memory	Video	パラメーター	Select	Rec	Play	Stop
	Memory1					
		設定範囲	Still1, Still2,	Execute	Execute	Execute
			Clip1, Clip2			
		初期値	Still1			
	Video	パラメーター	LEAD	LAST		
	Memory2					
		設定範囲	Execute	Execute		
		初期値				
	Video	パラメーター	Total Time	Current time	Kev	Rec Lock
	Memory3					
		設定範囲	フォーマットごと	に設定範囲が異な	On Off	On Off
			ります。			
			1080/59 94i	$0.0 \le 0.1 $ f $\sim 2.0 \le 0.0 $ f		
			1080/50i	$0.05011 \sim 2.05001$		
			1000/001	$00s011 \sim 24s001$		
			1000/24 31.	$0.00011 \sim 25001$		
			700/E0.04m	00s011 ~ 25s001		
			720/59.94p.	$005011 \sim 105001$		
			720/50p:	$005017 \sim 125007$		
			480/59.941:	$00s01f \sim 20s00f$		
			576/501:	$00s01t \sim 24s00t$		
		初期値	00s01f	00s01f	On	On
	Rec1	パラメーター	Preview	V Source	Key Enable	Review
		設定範囲	On, Off	AUX1~4	On, Off	On, Off
		初期値	Off	AUX1	On	On
	Rec2	パラメーター	Loop	Quality	Limit (s)	Limit (f)
		設定範囲	On, Off	High, Standard	0~20	0~600
					(59.94i 時)	
		初期値	Off	Standard	20	0
	Clip1	パラメーター	Mode	Reverse	Variable	Freeze
	Play Mode					
		設定範囲	Lead, Last, Loop	On, Off	$\times$ 1, $\times$ 2, $\times$ 4,	Frame, Field
				,	$\times$ 8. $\times$ 1/2.	,
					$\times 1/4. \times 1/8$	
		  初期値	l ast	Off	× 1	Frame
	Clip2	パラメーター	Mode	Reverse	Variable	Freeze
	Play Mode				- dridbie	
	i lay mode	設定範囲	lead last loon	On Off	$\times 1 \times 2 \times 1$	Frame Field
					$\times$ 1, $\times$ 2, $\times$ 4, $\times$ 2, $\times$ 4, $\times$ 2, $\times$ 4, $\times$ 1/2	
					$\times 1/1 \times 1/8$	
					$\times 1/4, \times 1/6$	 Framo
						Flame
	Trans Sync					
		設定配囲	Off, AUTO,	Off, AUTO,		
			KEY ON,	KEY ON,		
			PinP1 ON,	PinP1 ON,		
			PinP2 ON,	PinP2 ON,		
			DSK ON,	DSK ON,		
			FTB_ON	FTB_ON		
		初期値	Off	Off		
	Memory	パラメーター	Mode	Select		Save
		設定範囲	Auto, Manual	Still1, Still2,		Execute
				Clip1, Clip2, All		
		初期値	Auto	All	+	+
L		The second	1	F	1	1

×	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター3	パラメーター 4
~	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
SD Card	File1	パラメーター	Mode (↓)	Save Type	File Name	Save
		設定範囲	Load, Save, Init,	Still1, Still2,		Execute
			Delete, No Card	Clip1, Clip2,		
				Shot, Event,		
				Set Up, All, Log		
		初期值	No Card	All		
	File2	パラメーター	Sort	Format		
		設定範囲	Newest, Oldest,	bmp, tga, png,		
			Name	jpg,_tif,_gif		
		初期値	Name	png		
	Card Information	パラメーター	Free Space			
		設定範囲	0 / 0			
		初期值	表示のみ			
Shot Memory	Store Select	パラメーター	BKGD	KEY	PinP1	PinP2
		設定範囲	On, Off	On, Off	On, Off	On, Off
		初期値	On	On	On	On
	Recall Select	パラメーター	BKGD	KEY	PinP1	PinP2
		設定範囲	On, Off	On, Off	On, Off	On, Off
		初期値	On	On	On	On
	XPT Disable	パラメーター	BKGD	KEY	PinP1	PinP2
		設定範囲	On, Off	On, Off	On, Off	On, Off
		初期値	Off	Off	Off	Off
	Register	パラメーター	Page	No.	Name	CopyTo (↓)
		設定範囲	1~10	1~10		1~100
		初期値	1	1		1
	Path	パラメーター	Effect	PinP Bus	Hue Path	
		設定範囲	Cut, Dissolve	Cut, Dissolve	Short, Long,	
		初期値	Dissolve	Dissolve	Short	
	MEM PVW	バフメーター	Mode			
		設定範囲	MEM-PVW,			
			PGM			
		初期値	PGM			

×	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
×-1-	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Event Memory	Mark	パラメーター	PAUSE	CLIP	GPI-Out	
		設定範囲	On, Off	Clip1, Clip2, Off	GPI-01 ~	
					GPI-019, Off	
		初期値	Off	Off	Off	
	<b>Event Duration</b>	パラメーター	minute	second	frame	Set
		設定範囲				Execute
		初期値	0	1	0	
	Total Duration	パラメーター	minute	second	frame	Set
		設定範囲				Execute
		初期値	0	1	0	
	Timeline	パラメーター	View			
		設定範囲	Normal, Wide			
		初期値	Wide			
	Play	パラメーター	Play Mode			
		設定範囲	Once, Loop			
		初期値	Once			
	Store Select	パラメーター	BKGD	KEY	PinP1	PinP2
		設定範囲	On, Off	On, Off	On, Off	On, Off
		初期値	On	On	On	On
	Recall Select	パラメーター	BKGD	KEY	PinP1	PinP2
		設定範囲	On, Off	On, Off	On, Off	On, Off
		初期値	On	On	On	On
	XPT Disable	パラメーター	BKGD	KEY	PinP1	PinP2
		設定範囲	On, Off	On, Off	On, Off	On, Off
		初期値	Off	Off	Off	Off
	Register	パラメーター	Page	No.	Name	CopyTo (↓)
		設定範囲	1~10	1~10		1~100
		初期値	1	1		1
	Path	パラメーター	Effect	PinP Bus	Trans Path	Hue Path
		設定範囲	Cut, Dissolve	Cut, Dissolve	Linear, Spline,	Short, Long,
			Discription	Discription	Step	Cvv, CCvv, Step
		が知恒	Dissolve	Dissolve	Linear	CVV
	IVIEIVI PVW	ハフメーダー	NIODE			
		設.E.配田 	IVIEIVI-PVVV,			
				+		
		初期1値	PGM			

v	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4		
×	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択		
XPT	XPT Assign 1/6	パラメーター	XPT1Signal	XPT2Signal	XPT3Signal	XPT4Signal		
		設定範囲	SDI IN1 ~ 8, DV CBGD2, CBAR, S Clip2V, Clip2K, M	I IN, IN-A1, IN-A2 Still1V, Still1K, Sti MEM-PVW/ CLN	, IN-B1, IN-B2, Bla ll2V, Still2K, Clip1 KevOut, None	ack, CBGD1, V, Clip1K,		
			Black					
	XPT Assign 2/6	パラメーター	XPT5Signal	XPT6Signal	XPT7Signal	XPT8Signal		
		設定範囲	パラメーター1パラメーター2パラメーター3パラ[F2] で選択[F3] で選択[F4] で選択[F5]ーターXPT1SignalXPT2SignalXPT3SignalXPT4囲SDI IN1 ~ 8, DVI IN, IN-A1, IN-A2, IN-B1, IN-B2, Black, CE CBGD2, CBAR, Still1V, Still2V, Still2V, Still2K, Clip1V, Clip Clip2V, Clip2V, Clip2K, MEM-PVW, CLN, KeyOut, None BlackSDI IN1SDI IN2SDI INーターXPT5SignalXPT6SignalXPT7SignalXPT8囲設定範囲は、XPT Assign 1/6 サブメニューと同じです。SDI IN4SDI IN5SDI IN6SDI INーターXPT9SignalXPT10SignalXPT11SignalXPT17囲設定範囲は、XPT Assign 1/6 サブメニューと同じです。SDI IN8DVI ININ-A1NoneーターXPT13SignalXPT14SignalXPT15SignalXPT17囲設定範囲は、XPT Assign 1/6 サブメニューと同じです。IN-A2IN-B1IN-B2CBARーターXPT17SignalXPT18SignalXPT19SignalXPT20囲設定範囲は、XPT Assign 1/6 サブメニューと同じです。CBGD1Still1VStill2VNoneーターXPT17SignalXPT2SignalXPT22SignalXPT23SignalXPT20囲設定範囲は、XPT Assign 1/6 サブメニューと同じです。KeyOutCLNNoneNoneーターXPT21SignalXPT22SignalXPT23SignalXPT24囲設定範囲は、XPT Assign 1/6 サブメニューと同じです。KeyOutCLNNoneーターShiftShift-LockII囲Qf, Right, LeftOn. OffIIーターTimingIII田Any, Field1, Field2 </th <th>j.</th>			j.		
		初期値	SDI IN4	SDI IN5	SDI IN6	SDI IN7		
	XPT Assign 3/6	パラメーター	XPT9Signal	XPT10Signal	XPT11Signal	XPT12Signal		
		設定範囲	XPT9SignalXPT10SignalXPT11SignalXPT12S設定範囲は、XPT Assign 1/6 サブメニューと同じです。SDI IN8DVI ININ-A1NoneXPT13SignalXPT14SignalXPT15SignalXPT16S					
		初期値	SDI IN8	DVI IN	IN-A1	None		
	XPT Assign 4/6	パラメーター	XPT13Signal	XPT14Signal	XPT15Signal	XPT16Signal		
-		設定範囲	設定範囲は、XPT Assign 1/6 サブメニューと同じです。					
		初期値	IN-A2	IN-B1	IN-B2	CBAR		
	XPT Assign 5/6	パラメーター	XPT17Signal	XPT18Signal	XPT19Signal	XPT20Signal		
		設定範囲	XPT17SignalXPT18SignalXPT19SignalXPT20Sign設定範囲は、XPT Assign 1/6 サブメニューと同じです。					
		初期値	CBGD1	Still1V	Still2V	パラメーター4         [F5] で選択         XPT4Signal         ack, CBGD1,         V, Clip1K,         SDI IN3         XPT8Signal         5.         SDI IN7         XPT12Signal         5.         None         XPT16Signal         5.         None         XPT20Signal         5.         None         XPT24Signal         5.         None         XPT24Signal         5.         None         XPT24Signal         5.         None		
	XPT Assign 6/6	パラメーター	XPT21Signal	XPT22Signal	XPT23Signal	選択 [F5] で選択 al XPT4Signal B2, Black, CBGD1, K, Clip1V, Clip1K, one SDI IN3 al XPT8Signal 同じです。 SDI IN7 nal XPT12Signal 同じです。 None nal XPT16Signal 同じです。 CBAR nal XPT20Signal 同じです。 None nal XPT24Signal 同じです。 None		
		設定範囲	設定範囲は、XPT	Assign 1/6サブ	メニューと同じです	t。 		
		初期値	KeyOut	CLN	None	None		
	XPT Setting	パラメーター	Shift	Shift-Lock				
		設定範囲	Off, Right, Left	On, Off				
		初期値	Right	Off				
	XPT Switch	パラメーター	Timing					
		設定範囲	Any, Field1, Field2					
		初期值	Any					

	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター2	パラメーター 3	パラメーター4		
	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択		
Multi View Display	MV Split	パラメーター	Split					
		設定範囲	4Split,					
			5-aSplit,					
			5-bSplit,					
			6-aSplit,					
			6-bSplit,					
			9Split,					
			10-aSplit,					
			10-bSplit,					
			16Split					
		初期値	10-aSplit					
	MV Pattern 1/4	パラメーター	Pos1Signal	Pos2Signal	Pos3Signal	Pos4Signal		
		設定範囲	パラメーター1         パラメーター2         パラメーター3         パラメーター4           [F2] で選択         [F3] で選択         [F4] で選択         [F5] で選択           Split         4Split,         5         5           4Split,         5         5         5           5-bSplit,         6         6         5           6-bSplit,         9         9         9           10-aSplit,         10-aSplit,         10         10           10-aSplit,         10-aSplit,         10         10           Pos1Signal         Pos2Signal         Pos3Signal         Pos4Signal           SDI IN1 ~ 8, DVI IN, IN-A1, IN-A2, IN-B1, IN-B2, CBGD1, CBGD2, Still1V, Still2V, Still2V, Clip1V, Clip1K, Clip2V, Clip2K, PGM         PVW, MEM-PVW, Key Out, AUX1 ~ 4, Clock           PGM         PVW         SDI IN1         SDI IN2           Pos5Signal         Pos6Signal         Pos7Signal         Pos8Signal           設定範囲は、MV Pattern 1/4 サブメニューと同じです。         SDI IN6         Pos10Signal         Pos16Signal           Pos1Signal         Pos10Signal         Pos15Signal         Pos16Signal           設定範囲は、MV Pattern 1/4 サブメニューと同じです。         SDI IN6         Pos16Signal           設定範囲は、MV Pattern 1/4 サブメニューと同じです。         Still1V         Pos16Signal           Pos13Signal			GD1, CBGD2,		
			パラメーター1         パラメーター2         パラメーター3         パラ           [F2] で選択         [F3] で選択         [F4] で選択         [F4]           4Split,         5-aSplit,         5-aSplit,         5-aSplit,         5-aSplit,           5-aSplit,         6-aSplit,         5-aSplit,         5-aSplit,         5-aSplit,           10-aSplit,         10-aSplit,         10-aSplit,         10-aSplit,           10-aSplit         VV         Still2X, Clip1X, Clip1X, Clip2X, Clip2X, Clip2X, Clip2X, Split,           Still1X, Still1K, Still2V			V, Clip2K, PGM,		
			PVW, MEM-PVV	/, Key Out, AUX1	~ 4, Clock	I Pos4Signal 32, CBGD1, CBGD2, Clip2V, Clip2K, PGM, SDI IN2 I Pos8Signal じです。 SDI IN6 al Pos12Signal じです。 Still1V al Pos16Signal		
		初期値	PGM	PVW	SDI IN1	SDI IN2		
	MV Pattern 2/4	パラメーター	Pos5Signal	Pos6Signal	Pos7Signal	Pos8Signal		
		設定範囲	設定範囲は、MV Pattern 1/4 サブメニューと同じです。 SDI IN3 SDI IN4 SDI IN5 SDI IN6					
		初期値	SDI IN3	SDI IN4	SDI IN5	SDI IN6		
	MV Pattern 3/4	パラメーター	Pos9Signal	Pos10Signal	Pos11Signal	Pos12Signal		
		設定範囲	SDI IN3SDI IN4SDI IN5SDI IN6Pos9SignalPos10SignalPos11SignalPos12Signal設定範囲は、MV Pattern 1/4 サブメニューと同じです。					
		初期値	SDI IN7	SDI IN8	DVI IN	Still1V		
	MV Pattern 4/4	パラメーター	Pos13Signal	Pos14Signal	Pos15Signal	Pos16Signal		
		設定範囲	設定範囲は、MVI	- 0				
		初期値	Still2V	Clip1V	Clip2V	AUX1		
	MV Frame	パラメーター	Frame	Character	Label	Tally		
		設定範囲	LUM0%,	LUM0%,	On, Off	Red,		
			LUM25%,	LUM25%,		Red+Green,		
			LUM50%,	LUM50%,		Off		
			LUM75%,	LUM75%,				
			LUM100%,	LUM100%,				
			Off	Off				
		初期値	LUM75%	LUM75%	On	Red+Green		
	Display	パラメーター	Level Meter	Input Status	Marker	Marker Size		
		設定範囲	On, Off	On,_Off	4:3, 16:9, Off	80~100%		
		初期値	Off	On	Off	95%		

	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
×_1-	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Input	Input	パラメーター	Select ( $\downarrow$ )			
		設定範囲	SDI IN1 ~ 8,			
			DVI IN,			
			IN-A1, IN-A2,			
			IN-B1, IN-B2			
		初期値	SDI IN1			
Input (SDI)	FS	パラメーター	FS	Mode	Delay	
/ X (***)		設定範囲	On, Off	Normal,	0~8f	
				Dot by Dot,	(SDI IN7、	
				Up Convert,	SDI IN8 のみか	
				Auto	刈家)	
				L "Auto" It		
● <b>***</b> 部分には素材名						
を表示します。				SDI IN8 のみが		
(10 文字まで)				刘象)		
		  初期値	On	SDI IN1~	0	
				SDI IN4 :		
				Normal		
				Auto		
	Freeze	パラメーター	Select	Freeze		
		設定範囲	Frame, Field	On. Off		
		初期値	Frame	Off		
	Name	パラメーター	Туре	Name		
		設定範囲	Default, User			
		初期値	Default			
	Up Converter1	パラメーター	Scale	Move Detect	Sharp	Size
	(SDI IN5 $\sim$	設定範囲	Squeeze,	1~5	1~5	100~110
	SDI IN8、		Edge Crop,			
	IN A1、IN A2、		Letter Box			
	IN B1、IN B2の	初期値	Squeeze	3	3	100
	み)					
	Up Converter2	バフメーター	Edge Crop Pos		Limiter	
	(SDI IN5~	設正範囲	Center, Right,		Utt, 108, 104,	
			Lett			
					みが対象)	
		⊢------------ 初期値	Center	+	Off	+
	Video Process1	パラメーター	Video Process	Y-Gain	Ped	
		設定範囲	On. Off	$0.0 \sim 200.0$	$-20.0 \sim 20.0$	
		初期値	Off	100.0	0.0	+
	Video Process2	パラメーター		C-Gain	Hue	Copy From (↓)
		設定範囲		0.0~200.0	0.0~359.9	SDI IN1 ~
				200.0		SDI IN8
		  初期値	+	100.0	0.0	Input サブメ
						ニューの Select
						項目の選択により
						初期値が異なりま
						す。*

\*: Select 項目が SDI IN1: SDI IN2

Select 項目が SDI IN1 以外: SDI IN1

×=¬_	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
×=-1	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Input (Analog)	FS	パラメーター	FS	Mode		
/ X (***)		設定範囲	On, Off	Normal,		
				Dot by Dot,		
				Up Convert		
		初期値	On	Normal		
	Freeze	パラメーター	Select	Freeze		
● *** 部分には系付着 たまテレキオ		設定範囲	Frame, Field	On, Off		
		初期值	Frame	Off		
	Name	パラメーター	Туре	Name		
		設定範囲	Default, User			
		初期値	Default			
	Up Converter1	パラメーター	Scale	Move Detect	Sharp	Size
		設定範囲	Squeeze,	1~5	1~5	100~110
			Edge Crop,			
			Letter Box		+	
		初期値	Squeeze	3	3	100
	Up Converter2	パラメーター	Edge Crop Pos		Limiter	
		設定範囲	Center, Right,		Off, 108, 104,	
			Left		100	
		初期值	Center		Off	
	Video Process	パラメーター	Gain			
		設定範囲	- 30 ~ 30			
		初期値	0			
Input (DVI)	Freeze	パラメーター	Select	Freeze		
/ X (***)		設定範囲	Frame, Field	On, Off		
		初期値	Frame	Off		
● X 部分には、DVI IN、	Name	パラメーター	Туре	Name		
		設定範囲	Default, User			
		初期値	Default			
	DVI Input	パラメーター	Mode	Scale		Auto (↓)
<ul> <li>◆ *** 部分には素材名 を表示します。 (10 文字まで)</li> </ul>		設定範囲	Digital, Analog	Fit-V, Fit-H, Full		Black, White
			(AV-HSO4M3			(AV-HSO4M3
			接続時に有効)			接続時に有効),
						Init
		初期値	Digital	Full		Black
	DVI Phase	パラメーター	Clk Phs	H-Pos	V-Pos	
	(AV-HSO4M3	設定範囲	- 16 ~ 15	- 100 ~ 100	- 100 ~ 100	+
	接続時に有効)	初期値	0	0	0	
	DVI Status	表示のみ	Size	Dot Clock	H-Frequency	V-Frequency
			****	***.*MHz	<b>**.*</b> kHz	**.*Hz

×	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター3	パラメーター 4
~	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Input (Composite)	FS	パラメーター	FS	Mode		
/ X (***)		設定範囲	On, Off	Dot by Dot,		
				Up Convert		
● X 部分には、IN A1、				(システム		
IN A2、IN B1、				フォーマットが		
IN B2 を表示します。				1080/59.94i、		
● *** 部分には素材名				1080/24PsF、		
を表示します。				1080/23.98PsF、		
(10 文字まで)				720/59.94pのと		
				きに有効)		
		初期値	On	Up Convert		
	Freeze	パラメーター	Select	Freeze		
		設定範囲	Frame, Field	On, Off		
		初期値	Frame	Off		
	Name	パラメーター	Туре	Name		
		設定範囲	Default, User			
		初期値	Default			
	Up Converter1	パラメーター	Scale	Move Detect	Sharp	Size
		設定範囲	Squeeze,	1~5	1~5	100~110
			Edge Crop,			
			Letter Box			
		初期値	Squeeze	3	3	100
	Up Converter2	パラメーター	Edge Crop Pos		Limiter	
		設定範囲	Center, Right,		Off, 108, 104,	
			Left		100	
		初期値	Center		Off	
	Video Process	パラメーター	Gain	Chroma	Ped	Hue
		設定範囲	- 30 ~ 30	-8~7	- 100 ~ 100	- 30 ~ 30
						(システム
						フォーマットが
						1080/59.94i、
						720/59.94p、
						480/59.94iの
			+	+	+	ときに有効)
		初期値	0	0	0	0

v =	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター2	パラメーター3	パラメーター 4
-1-	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Output	Output	パラメーター	Select ( $\downarrow$ )			SDI Limit
		設定範囲	SDI OUT1 ~ 5,			Off, 108, 104,
			DVI OUT,			100
			OUT-A1,			
			OUT-A2,			
			OUT-B1,			
			OUT-B2			
		初期値	SDI OUT1			Off
Output (SDI) / Y	Assign	パラメーター	Source	Mode		
		設定範囲	PGM, PVW,	Normal,		
Y部分には、			CLN,	Down Convert		
SDI OUT 1~			AUX1 $\sim$ 4,	(Down Convert		
SDI OUT5、			MV, KeyOut,	は、AV-HSO4M7		
OUT A1, OUT A2,			MEM-PVW,	接続時に有効)		
OUT B1、OUT B2 を			Proc.FG			
表示します。		初期値	PGM(OUT1),	Normal		
			PVW(OUT2),			
			AUX1(OUT3),			
AV-HSU4M/接続時			AUX2(OUT4),			
に有効)			AUX3(OUT5),			
			AUX1(OUTA1),			
			AUX2(OUTA2),			
			AUX3(OUTB1),			
	_		AUX4(OUTB2)			
	Down	バラメーター	Scale	Delay	Sharp	
	Converter					
	(AV-HSO4M7	設定範囲	Squeeze,	90H(75H), 1F	1~5	
	接続時に有効)		Edge Crop,			
			Letter Box			
		初期値	Squeeze	90H(75H)	3	
Output (Analog) / Y	Assign	パラメーター	Source			
		設定範囲	PGM, PVW,			
			CLN,			
			$AUX1 \sim 4$ ,			
UUT B2 を表示しま			MV, Key Out,			
			MEM-PVW,			
			Proc.FG			
				+		
A V - 1 3 U 4 I V 1 4 按		彻 期 恒	AUX1(OUTA1),			
			AUX2(OUTA2),			
A V - N O U H VIO 按			AUX3(OUTB1),			
			AUX4(OUTB2)			

シーユ*         [F1] で選択         [F2] で選択         [F2] で選択         [F2] で選択         [F4] で選択         [F4] で選択         [F5] で選択           Output (DVI-D) / DVI OUT         Assign         パラメーター         Source         Move Detect            NULL         Assign         パラメーター         Source         Move Detect             Output (DVI-D) / DVI OUT         Assign         パラメーター         Size (1)         Scale             DVI Output         パラメーター         Size (1)         Scale              DVI Output         パラメーター         Size (1)         Scale              DVI Output         パラメーター         Size (1)         Scale              DVI Output         パラメーター         Size (1)         Scale              DVI Output         パラメーター         Source         Auto         Full Fullx90%            UXSG(1a, OUT A1, または OUT A1, スス         Aux1 ~ 4, AUX1 ~ 4, AUX1 ~ 4, AUX3(OUTA1), AUX3(AUX3(A, SCAA, Fullx90%, Fullx90%, WXGA, SXGA, Fullx90%, WXGA, SXGA, Ful		サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
Output (DVI-D) / DVI OUT         Assign         パラメーター         Source         Move Detect           設定範囲         26M, PVW, CLN, AUX1 ~ 4, MV, Key Out, MEM-PVW, Proc.FG         1~5         1~5           DVI Output         パラメーター         Size (J)         Scale           Output (DVI-I)         バラメーター         Size (J)         Scale           WXGA, WUXGA, 1080/59.94p, 720/59	~	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
ノ DVI OUT         設定範囲         PGM, PVW, CLN, AUX1 ~ 4, MV, Key Out, MEM-PVW, Proc.FG         1~5           DVI Output         バラメーター         Size ( 1 )         Scale           DVI Output         パラメーター         Size ( 1 )         Scale           DVI Output         パラメーター         Size ( 1 )         Scale           DVI Output         パラメーター         Nuto, XGA, WXGA, SKGA, Full, Fullx80%, Fullx90%         FibV, Fit-H, Fullx90%           Output (DVI-I) / Y WB分には、OUT A1, または OUT A1, または OUT B1 を表示, U.a30.         Assign         パラメーター         Source         Move Detect           初期値         Auto / Full         B注範囲         PGM, PVW, 1080/50, 1080/5	Output (DVI-D)	Assign	パラメーター	Source	Move Detect		
Proc.PG         Proc.PG           初明値         MV         3           DVI Output         パラメーター         Size (↓)         Scale           酸定範囲         Auto, XGA, WXGA, SKGA, WUKGA, 1080/59,941, 1080/59,941, 1080/59,944, 720/59,944, 720/59,944, 720/59,944, 720/59,944, 720/50,6         Full. Full.80%, Full.80%, WUKGA, 1080/50	/ DVI OUT		設定範囲	PGM, PVW, CLN, AUX1 ~ 4, MV, Key Out, MEM-PVW,	1~5		
DVI Output         パラメーター         Size (1)         Scale           DVI Output         パラメーター         Size (1)         Scale           B注電部の         Auto, XGA, WSXGA+, UXGA, WUXGA, SXGA, WUXGA, SXGA, WXGA, SXGA,				Proc.FG			
DVI Output         パラメーター         Size (1)         Scale           酸定範囲         級定範囲         Auto, XGA, WXGA, SXGA, UXGA, WXGA, SXGA, UXGA, WXXGA, 1080/59.94p, 720/59.94p, 720/59.94p, 720/59.94p, 720/50p, 1080/50p, 1080/50p, 1080/50p, 1080/50p, 1080/50p, 1080/50p,         Full, Full, S0%, Full, 90%           Output (DVI-I) / Y Y 部分には, OUT A1, または OUT B1 を表示 (AV-HSO4M5 接続時 (AV-HSO4M5 接続時 (AV-HSO4M5 接続時 LT 有効)         Assign         パラメーター         Source         Move Detect           DVI Output         パラメーター         Source         Move Detect            DVI Output         パラメーター         Source         Move Detect            DVI Output         パラメーター         Move AUX1 ~ 4, MV, Key Out, MEM-PVW, Proc.FG             DVI Output         パラメーター         Mode         Size         Scale           DVI Output         パラメーター         Mode         Size			初期値	MV	3		
Bit With Stream         Auto, XGA, With With Stream         Firl, Firl, With Full, Full Stream         Full, Full Stream           Output (DVI-I)         /Y         Assign         Jith Stream         Auto         Full           Output (DVI-I)         /Y         Assign         Jith Stream         More Detect         More Detect           Y         部分には、OUT A1, または OUT B1 を表示 します。 (AV-HSO4M5 接続時 に有効)         Jith Stream         PGM, PVW, CLN, AUX1 ~ 4, MV, Key Out, MEM-PVW, Proc.FG         1 ~ 5         Full           DVI Output         /(ラメーター         Mode         Size         Scale           初期値         AUX3(OUTA1), AUX3(OUTA1), 3         3         Scale           DVI Output         /(ラメーター         Mode         Size         Scale           初期値         AUX3(OUTA1), AUX3(OUTA1), AUX3(OUTA1), AUX3(OUTA1), AUX3(OUTA1), AUX3(OUTA1), AUX3(OUTA1)         Fit-V, Fit-H, Full, Full, S0%, WixGA, SXGA, WixGA, SXGA, WixGA, SXGA, WixGA, SXGA, WixGA, SXGA, WixGA, SXGA, WixGA, SXGA, WixGA, SXGA, WixGA, SXGA, WixGA, WuxGA         Full		DVI Output	バラメーター		Size (↓)	Scale	
Output (DVI-I) /Y         Assign         パラメーター         Source         Move Detect           Y 部分には、OUT A1、 または OUT B1を表示 します。 (AV-HSO4M5 接続時 に有効)         副定範囲         PGM, PVW, CLN, AUX1~4, MV, Key Out, MEM-PVW, Proc.FG         1~5         I           初期値         AUX1(OUTA1), AUX3(OUTB1)         3         I         I           DVI Output         パラメーター         Mode         Size         Scale           Digital, Analog         - Analog - Auto, XGA, WXGA, SXGA         Full, Fullx80%, WXGA, SXGA, WXGA, SXGA, WXGA, SXGA, WXGA, SXGA, WXGA, SXGA, WXGA, SXGA,         - Digital - Auto, XGA, WXGA, WUXGA			設定範囲		Auto, XGA, WXGA, SXGA, WSXGA+, UXGA, WUXGA, 1080/59.94i, 1080/59.94p, 720/59.94p, 720/50p, 1080/50p, 1080/50i	Fit-V, Fit-H, Full, Fullx80%, Fullx90%	
Output (DVI-I)         / Y         Assign         パラメーター         Source         Move Detect           Y 部分には、OUT A1, または OUT B1 を表示 します。 (AV-HSO4M5 接続時 に有効)         副定範囲         PGM, PVW, CLN, AUX1~4, MV, Key Out, MEM-PVW, Proc.FG         1~5         I			  初期値	+	Auto	Full	
Y部分には、OUT A1、 または OUT B1 を表示 します。 (AV-HSO4M5 接続時 に有効)     設定範囲     PGM, PVW, CLN, AUX1~4, MV, Key Out, MEM-PVW, Proc.FG     1~5       初期値     AUX1(OUTA1), AUX3(OUTB1)     3       DVI Output     パラメーター     Mode       Size     Scale       設定範囲     Digital, Analog     - Analog - Auto, XGA, WXGA, SXGA, WXGA, SXGA, WXGA, SXGA, WXGA, SXGA, WXGA, SXGA, WXGA, SXGA, WXGA, WXGA,	Output (DVI-I) / Y	Assign	パラメーター	Source	Move Detect		
DVI Output     パラメーター     Mode     Size     Scale       設定範囲     Digital, Analog     - Analog – Auto, XGA, WXGA, SXGA     Full, Fullx80%, Fullx90%       - Digital – Auto, XGA, WXGA, SXGA, WXGA, SXGA, WXGA, SXGA, WXGA, SXGA, WXSA, SXGA,     - Digital – Auto, XGA, WXGA, SXGA, WXGA, SXGA,	Y 部分には、OUT A1、 または OUT B1 を表示 します。 (AV-HSO4M5 接続時 に有効)		設定範囲  初期値	PGM, PVW, CLN, AUX1 ~ 4, MV, Key Out, MEM-PVW, Proc.FG AUX1(OUTA1), AUX3(OUTB1)	1~5 3		
設定範囲 設定範囲 Digital, Analog 一 Analog — Analog — Fit-V, Fit-H, Auto, XGA, Full, Fullx80%, WXGA, SXGA - Digital — Auto, XGA, WXGA, SXGA, WXGA, SXGA, State - Analog — Fit-V, Fit-H, Auto, XGA, WXGA, SXGA - Digital — Auto, XGA, WXGA, SXGA, - Digital — - Auto, XGA, - Digital — - Auto, - Digital — - Auto, XGA, - Digital — - Digita			パラメーター	Mode	Size	Scale	
			<u>・</u>	Digital, Analog	<ul> <li>Analog –</li> <li>Auto, XGA,</li> <li>WXGA, SXGA</li> <li>Digital –</li> <li>Auto, XGA,</li> <li>WXGA, SXGA,</li> <li>WSXGA+,</li> <li>UXGA, WUXGA</li> </ul>	Fit-V, Fit-H, Full, Fullx80%, Fullx90%	

	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター 3	パラメーター 4
×	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
Config	Operate	パラメーター	Bus Mode	Key Link	Time Unit	Delegation
		設定範囲	A/B, PGM-A/PST-B, PGM-B/PST-A	Off, DSK, PinP1, PinP2, PinP1/2	Sec, Frame	On, Off
			PGM-A/PST-B	Off	Sec	On
	Assign	パラメーター	FTB Source	CLN		
		設定範囲	Still1, Still2, Clip1, Clip2, CBGD1, CBGD2, White, Black	Key, DSK		
		初期値	Black	Key		
	Latency	パラメーター	BKGD	Key		
		設定範囲	1F Fix, Minimum	1F Fix, Minimum		
		初期値	Minimum	Minimum		
	LCD BL	パラメーター	Light (↓)	Adjust		
		設定範囲 	On, Off, 60, 120, 180	80~150%		
		初期値	On	100%		
	Button Illumination	パラメーター	Illumination	Adjust		
		設定範囲	On,_Off	80~150%		
		初期値	On	100%		
	WFM	パラメーター	Style	Mode		
		設定範囲 初期値	Parade, Overlay Parade	YPbPr, RGB, Y YPbPr		
	Vector	パラメーター	Bar Target			
		設定範囲 初期値	75%, 100% 100%			
	User Button1	パラメーター	User1	User2	User3	User4
		設定範囲	KEY PVW, PinP F GPIO-EN, SHIFT,	PVW, PinP1PVW, AUX Trans, PinP	PinP2PVW, DSK Trans, EFF DSLV,	PVW, GPII-EN, None
		初期値	KEY PVW	PinP PVW	DSK PVW	PinP Trans
	User Button2	パラメーター	User5	User6	User7	User8
		設定範囲	設定範囲は、Use	r Button 1 サブメニ	ニューと同じです。	
		初期値	AUX Trans	EFF DSLV	SHIFT	None

×	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター3	パラメーター 4		
	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択		
Config	GPI-In Setting	パラメーター	GPI-In Enable	AUX Sel				
		設定範囲	On, Off	AUX1~4				
		初期値	On	AUX1				
	GPI-In Port 1/2	パラメーター	Port1Assign	Port2Assign	Port3Assign	Port4Assign		
		設定範囲	AUTO, CUT, KEY	′ ON, DSK ON, Pi	nP1 ON, PinP2 O	N, FTB,		
			BKGD AUTO, BK	GD CUT, KEY AL	JTO, KEY CUT, RE	EC Still1,		
			REC Still2, REC C	LIP1, PLAY Clip1,		Clip2,		
			CONTWOSE A	ר כווףצ, אטא איז איז דע ספע אס	$1 \sim 24$ , RED TIY I	DSBL,		
			No Assian	No Assign	No Assign			
	GPI-In Port 2/2	パラメーター	Port5Assian	Port6Assign	Port7Assian	Port8Assign		
	GITINT OIC 2/2	設定範囲				T OT to Assign		
			設定範囲は、GPI-	In Port 1/2サノ>	メニューと同じです	o 		
		初期値	No Assign	No Assign	No Assign	No Assign		
	GPI-Out	パラメーター	GPI-Out Enable	AUX Tly Sel				
	Setting							
		設定範囲	On, Off	AUX1~4				
		初期値	On	AUX1				
	GPI-Out Port 1/5	バラメーター	Port1Assign	Port2Assign	Port3Assign	Port4Assign		
		設定範囲	バラメーター1         バラメーター2         バラメーター3         パラメーター4           [F2] で選択         [F3] で選択         [F4] で選択         [F5] で選択           GPI-In Enable         AUX Sel         [F4] で選択         [F5] で選択           On, Off         AUX1 ~ 4					
			BKGD AUTO, BKGD CUT, KEY AUTO, KEY CUT, KEY Trans,         DSK Trans, PinP1Trans, PinP2Trans, FTB Trans, RED Tly1 ~ 13,         GRN Tly1 ~ 13, AUX Tly1 ~ 13, Event MEM, No Assign         No Assign       No Assign         No Assign       No Assign         Port5Assign       Port6Assign					
			DSK Trans, PinP	1Trans, PinP2Trar	ns, FTB Trans, REL	⊃ Tly1 ~ 13,		
			GRN II y 1 ~ 13,	AUX IIYI $\sim$ 13, E	vent MEM, NO A	ssign		
		10月11日	No Assign	No Assign	No Assign	No Assign		
	2/5		PortSAssign	PortoAssign	Port/Assign	PortoAssign		
2	2/3	設定範囲	GRN Tly DSBL, AUX Tly DSBL, No AssignNo AssignNo AssignNo AssignNo AssignPort6AssignPort7AssignPort5AssignPort6AssignPort7AssignB定範囲は、GPI-In Port 1/2 サブメニューと同じです。No AssignNo AssignNo AssignGPI-Out EnableAUX Tly SelOn, OffAUX1~4OnAUX1Port1AssignPort2AssignPort3AssignAUTO, CUT, KEY ON, DSK ON, PinP1 ON, PinP2 ON, FTB ON, BKGD AUTO, BKGD CUT, KEY AUTO, KEY CUT, KEY Trans, DSK Trans, PinP1Trans, PinP2Trans, FTB Trans, RED Tly1~13, GRN Tly1~13, AUX Tly1~13, Event MEM, No AssignNo AssignB定範囲は、GPI-Out Port 1/5 サブメニューと同じです。No AssignNo AssignNo AssignNo AssignB定範囲は、GPI-Out Port 1/5 サブメニューと同じです。No AssignNo AssignNo AssignNo AssignPort13AssignPort14AssignPort15AssignPort17AssignPort14AssignPort19AssignB定範囲は、GPI-Out Port 1/5 サブメニューと同じです。No AssignNo Assign<					
						Port4Assign J, FTB, C Still 1, Clip2, DSBL, No Assign Port8Assign No Assign Port4Assign Port4Assign Port4Assign Port4Assign Port8Assign Port8Assign Port8Assign Port8Assign Port8Assign Port12Assign J, FTB ON, Y Trans, Tly1 ~ 13, Sign Port12Assign Port12Assign Port16Assign J. No Assign Port16Assign J. No Assign		
		初期值	No Assign	No Assign	No Assign	No Assign		
	GPI-Out Port 3/5	NJX-9-	Port9Assign	Port10Assign	Port11Assign	Port12Assign		
		設定範囲	設定範囲は、GPI-	Out Port 1/5サフ	ブメニューと同じで	す。 		
		初期値	No Assign	No Assign	No Assign	No Assign		
	GPI-Out Port 4/5	パラメーター	Port13Assign	Port14Assign	Port15Assign	Port16Assign		
		設定範囲	設定範囲は、GPI-Out Port 1/5 サブメニューと同じです。 No Assign No Assign No Assign No Assign Port13Assign Port14Assign Port15Assign Port16Ass 設定範囲は、GPI-Out Port 1/5 サブメニューと同じです。					
		初期値	No Assign	No Assign	No Assign	No Assign		
	GPI-Out Port 5/5	パラメーター	Port17Assign	Port18Assign	Port19Assign			
		設定範囲	設定範囲は、GPI-	Out Port 1/5サ	ブメニューと同じで	<u>す。</u>		
		初期値	No Assign	No Assign	No Assign			
	COM-Port	パラメーター	Mode (↓)					
		設定範囲	1~3					
		初期値	1					
	System Menu	パラメーター	Lock					
		設定範囲	On, Off	+	+	+		
		初期值	Off					
	Key Signal Coupling	バラメーター	Key Fill/Src	DSK Fill/Src				
		設定範囲	Independent,	Independent,				
			Source to Fill,	Source to Fill,				
		 	Fill to Source	Fill to Source		+		
		初期値	Independent	Independent				

×	サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター 2	パラメーター3	パラメーター 4
×-1-	[F1] で選択		[F2] で選択	[F3] で選択	[F4] で選択	[F5] で選択
System /Locked (ロック時)	(Message)	表示のみ		System me	nu is locked	
System /Unlocked	Format	パラメーター	Format (↓)	Hi Resolution	16:9 Squeeze	
(ロック解除時)		設定範囲	1080/59.94i, 1080/50i, 1080/24PsF, 1080/23.98PsF, 720/59.94p, 720/50p, 480/59.94i, 576/50i	On, Off (システムフォー マットが SD フォーマットのと きに有効)	On, Off (システムフォー マットが SD フォーマットのと きに有効)	
		↓	1080/59 94i	Off	0ff	
	Output Phase	パラメーター	System	H-Phase	V-Phase	
		<u> </u>	он, 1н	フォーマットごと に設定範囲が異な ります。 1080/59.94i: - 1100 ~ 1099 1080/50i: - 1320 ~ 1319 1080/24PsF: - 1375 ~ 1374 1080/23.98PsF: - 1375 ~ 1374 720/59.94p: - 825 ~ 824 720/50p: - 990 ~ 989 480/59.94i: - 429 ~ 428 576/50i: - 432 ~ 431	- 100 ~ 100	
		初期値	ОН	0	0	
	Reference	パラメーター	Sync (↓)	BB Setup	Gen Lock	
		設定範囲	BB, BB Advanced, Tri-level sync, Internal	0IRE, 7.5IRE	Locked, UnLock	
		初期値	BB	7.5IRE	UnLock	
	Ancillary	バラメーター	AUX	PGM	PVW	MV
		設正配田  初期値		Off	lon, ott	IFGIVI, FVVV, Ott
	Alarm	パラメーター	Power	Fan	Temperature	
		表示のみ	Alarm, No Alarm	Alarm, No Alarm	Alarm, No Alarm	
	Initial	パラメーター	Initial ( $\downarrow$ )	Fader Initial		
		設定範囲 	Mode A, Mode B	Execute		

		サブメニュー		パラメーター 1	パラメーター2	パラメーター3	パラメーターム
×.	ニュー			「F2] で選択	「F3] で選択	F41で選択	「F51で選択
System	/Unlocked	Network1	パラメーター	IP Address			
	》 除 は )		設定範囲	0~255			
(ロツク脾	(赤時)		初期値	192.168.0.8			
		Network2	パラメーター	Subnet Mask			
			設定範囲	0~255			
			初期値	255.255.255.0			
		Network3	パラメーター	Default Gatewa	ay		
			設定範囲	0~255			
			初期値	192.168.0.1			
		Network4	パラメーター	MAC Address		• 	
			表示のみ	表示のみ			
		Date	パラメーター	Year	Month	Day	Set
			設定範囲	2011 ~ 2035	1~12	1~31	Execute
			初期値	-	-	-	
		Time	パラメーター	Hour	Minute	Second	Set
			設定範囲	0~23	0~59	0~59	Execute
			初期値	-	-	-	
		Main Version	パラメーター	System Version	Module Type	Select	Version
			設定範囲	Version number	Soft, FPGA	- Soft - Main1, Main2, BKGD, KEY, PinP, DSK, TIME, Plugin, VMEM, Memory, XPT/MV, Input, Output, Config, System, BKGDPat, XPTStat, HsifLibrary - FPGA - Main1, Main2, SDI, DVI, Control, Papol	Version number
					Soft	Main1	
		Option Version	パラメーター	Select	Board	Version	
		設定範囲	SLOT A, SLOT B	SDI-IN, Ana-IN, DVI-IN, DVID-IN, SDI-OUT, Ana-OUT, D/A-OUT, Csit-IN, None	Version number		
			 初期値			+	
1				JLUI A	1	1	

### 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	バス制御モードの1つです。トランジションの実行により、Aバス、Bバスの信号が
AB バス方式	交互にプログラム映像に出力されます。
Ancillary Data	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
アンシラリーデータ	外の補助データのことです。垂直ブランキング期間に重畳されるデータを V アンシラ
	リーデータ(VANC)と呼びます。
Aspect	画面の縦と横の比率のことです。
アスペクト比	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]	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。
オグジュアリバス	
BB	BlackBurst(ブラックバースト)信号の略です。全画面黒レベルのコンポジット信号
ブラックバースト	のことで、Genlock(ゲンロック)用途の基準信号として利用されます。
Border	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
ボーダー	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	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。
クロマキー	
Clip	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。
クリップ	
Color Background	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
カラーバックグラウンド	信号のことです。
Cut	次の映像へ瞬時に切り替える効果のことです。
カット	
Density	キー信号の濃さを調整するパラメーターのことです。
デンシティ	
Dot by Dot	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
ドットバイドット	像を劣化させることなく合成します。
Down Converter	HD フォーマットの素材を、SD フォーマットへ変換する機能のことです。
ダウンコンバーター	
DSK [Downstream Key]	ミックスエフェクトの最後に行われるキー合成処理のことです。
ダウンストリームキー	常に映像の一番手前に合成されます。
DVE [Digital Video Effect]	縮小やスライド効果を伴うトランジションパターンのことです。
デジタルビデオエフェクト	
DVI	デジタル方式のビデオインターフェース規格です。ただし、DVI-I はデジタル信号とア
[Digital Visual Interface]	ナログ信号の両方を扱うことができます。
ディー・ブイ・アイ	
Embedded Audio	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
エンベデッドオーディオ	データパケットのことです。
Flip Flop	バス制御モードの 1 つです。プログラムバスで選択されている信号は常にプログラム
フリップフロップ方式	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
(PGM/PST 方式)	トバスの信号が入れ替わります。
Flying Key	DVE 効果を利用して、キー信号の移動や拡大、縮小を行う機能のことです。
フライングキー	
Frame Synchronizer	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。
フレームシンクロナイザー	
Freeze	映像信号を静止させる機能のことです。
フリーズ	
FTB [Fade to Black]	バックグラウンド映像が黒画面へフェードアウトする効果のことです。
フェードトゥブラック	

## 付 録 【用語解説】

用語	解。説
Genlock	外部同期信号を基準に映像信号を同期させる機能のことです。
ゲンロック	
GPI	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。
[General Purpose Interface]	
ジー・ピー・アイ	
Hue	映像信号の色相(色合い)のことです。
ヒュー	
IRE	映像信号レベルの単位のことです。信号のセットアップレベル(黒レベル)を、
アイ・アール・イー	O IRE、7.5 IRE などと表します。
Key Edge	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。
キーエッジ	
Key Fill	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。
キーフィル	
Key Gain	キー信号の増幅度を調整するパラメーターのことです。
キーゲイン	
Key Invert	キー信号を反転させる機能のことです。
キーインバート	
Key Mask	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。
キーマスク	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	キー信号を作成するための映像信号のことです。
キーソース	
Line Synchronizer	入力映像信号の位相を水平同期基準信号の位相に合わせて自動的に調整
ラインシンクロナイザー	する機能です。
Linear Key	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。
リニアキー	
Lum [Luminance]	映像信号の輝度(明るさ)のことです。
ルミナンス	
Luminance Key	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
ルミナンスキー	です。
ME [Mix Effect]	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
ミックスエフェクト	像効果装置のことです。
Mix	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。
ミックス	ディゾルフとも呼びます。
Multi View Display	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。
マルチビューディスプレイ	PGM、PVW と入力素材を、1 つの画面で同時にブレビューすることができます。
PinP [Picture in Picture]	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。
ビクチャー・イン・ビクチャー	
PVW	次のトランジションの後に出力される映像を事前に確認するための機能です。PVW系
	統より出力されます。
PGM [Program Bus]	常にノロクラム出力される八人のことです。
PSI [Preset Bug]	次のハッククフワントトランンンヨンの後にフロクラム出力される八人のことです。 
	ミルフルノンク フェーフの相投の 1 つべす 毎年燃せ いんが逃回 かたっ ノーイ・
KO-422	ンリアル1ノダーフェースの規格の   フビ9 。編集機はと外部機器から人イツナヤー
	を前脚するにののインツーノエー人です。

### 付 録 【用語解説】

用語	解。說
Sat [Saturation]	映像信号の彩度(色の濃さ)のことです。
サチュレーション	
SDI	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
[Serial Digital Interface]	す。
Self Key	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。
セルフキー	
Setup Data	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。
セットアップデータ	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	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。
タリー	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	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
トランジション	ります。
Tri-level Sync	HD フォーマット用の同期信号のことです。
トライレベルシンク	
(3 値シンク)	
Trimming	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。
トリミング	
Up Converter	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。
アップコンバーター	
Video Memory	キー信号付きの映像(静止画と動画)を保持することができるメモリーのことです。
ビデオメモリー	
Wipe	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
ワイプ	り替える効果のことです。

### В

3D Modify 1	16
Border 1	16
Border Color 1	16
Modify 1	16
SQ Position1	16
WIPE Position1	16

### С

メニュー Chroma Key Adjust Auto Compute FineTuning Sample	• • • •	<b>]</b> . ] .	<b>19</b> 19 19 19
★=ユ— Color Background	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	<b>1</b> · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	<b>17</b> 17 17 17 17 17 17
★= ユ — Config			<b>3</b> <b>4</b> <b>4</b> <b>4</b> <b>5</b> <b>5</b> <b>5</b> <b>5</b> <b>5</b> <b>5</b> <b>5</b> <b>5</b>

### D ×=

<ニュー DSK	122
Adjust	122
DSK	122
Edgel	122
Edge2	122
Edge Color	122
Fill Matt	122
Mask	122
Mask Adjust	122

### Е

メニュー Event Memory	126
Event Duration	126
Mark	126
MEM PVW	126
Path	126
Play	126
Recall Select	126
Register	126
Store Select	126
Timeline	126
Total Duration	126
XPT Disable	126

#### I

メ	ニュー Input Input	<b>129</b> 129
×	<b>ニュー Input (Analog)</b> FreezeFSNameUp Converter 1Up Converter2Video Process	130 130 130 130 130 130 130
X	<b>ニュー Input (Composite)</b> FreezeFSNameUp Converter1Up Converter2Video Process	<b>131</b> 131 131 131 131 131 131
×	<b>Lat</b> Input (DVI)DVI InputDVI PhaseDVI StatusFreezeName	<b>130</b> 130 130 130 130 130

# さくいん

メニ	ユー Input (SDI)	129
Fi	reeze	129
F	S	129
Ν	ame	129
U	p Converter 1	129
U	p Converter2	129
V	ideo Process 1	129
V	ideo Process2	129

### K

メニュー Key	1	18
3D Modify	1	18
Adjust	1	18
Edgel	1	18
Edge2	1	18
Edge Color	1	18
Fill Matte	1	18
Flying Key	1	18
Кеу	1	18
Key Priority	1	19
Mask	1	19
Mask Adjust	1	19
SQ Position	1	18
Transition	1	18
WIPE Position	1	18

#### Μ

メニュー Multi View Display	128
Display	128
MV Frame	128
MV Pattern 1/4	128
MV Pattern 2/4	128
MV Pattern 3/4	128
MV Pattern 4/4	128
MV Split	128

### 0

メニュー Output	<b>132</b>
Output	132
メニュー Output (Analog)	<b>132</b>
Assign	132
メニュー Output (DVI-D)	<b>133</b>
Assign	133
DVI Output	133
メニュー Output (DVI-I)	<b>133</b>
Assign	133
DVI Output	133
メニュー Output (SDI)	<b>132</b>
Assign	132
Down Converter	132

### Ρ

メニュー PinP1	120
Border	120
Border Color	120
PinP	120
Position	120
Sync	120
Trim	120
Trim Adjust	120
メニュー PinP2	121
Border	121
Border Color	121
PinP	121
Position	121
Sync	121
Trim	121
Trim Adjust	121
メニュー Plug-in	123

### S x:

メニュー SD Card	<b>125</b>
Card Information	125
File 1	125
File 2	125
メニュー Shot Memory	125
MEM PVW	125
Path	125
Recall Select	125
Register	125
Store Select	125
XPT Disable	125
★= = — System	136 136 137 136 136 137 137 137 137 137 137 136 136 136

### Т

メニュー Time	123
AUX1 BUS Trans	123
BKGD	123
DSK	123
Effect Dissolve	123
FTB	123
Кеу	123
PinP1	123
PinP1 BUS Trans	123
PinP2	123
PinP2 BUS Trans	123

### V

Х <sup>—</sup> – Video Memory	124
	124
Clip1 Play Mode	124
Clip2 Play Mode	124
Memory	124
Rec1	124
Rec2	124
Trans Sync	124
Video Memory 1	124
Video Memory2	124
Video Memory3	124

### Х

メニュー XPT	127
XPT Assign 1/6	127
XPT Assign 2/6	127
XPT Assign 3/6	127
XPT Assign 4/6	127
XPT Assign 5/6	127
XPT Assign 6/6	127
XPT Setting	127
XPT Switch	127

#### パナソニック株式会社 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