



# ライブコンテンツ プロデューサー

## 取扱説明書

ソフトウェアバージョン 2.25 以降

お買い上げいただきありがとうございます。



電気製品は安全のための注意事項を守らないと、火災や人身事故になることがあります。

この取扱説明書には、事故を防ぐための重要な注意事項と製品の取り扱いかけたを示しております。この取扱説明書をよくお読みのうえ、製品を安全にお使いください。お読みになったあとは、いつでも見られるところに必ず保管してください。

**Anycast Station**



**AWS-G500E**

# 安全のために

ソニー製品は安全に充分配慮して設計されています。しかし、電気製品は、まちがった使いかたをすると、火災や感電などにより死亡や大けがなど人身事故につながることがあり、危険です。

事故を防ぐために次のことを必ずお守りください。

## 安全のための注意事項を守る

9～16ページの注意事項をよくお読みください。製品全般の注意事項が記されています。

## 定期点検をする

長期間、安全にお使いいただくために、定期点検をすることをおすすめします。点検の内容や費用については、お買い上げ店またはソニーのサービス窓口にご相談ください。

## 故障したら使わない

すぐに、お買い上げ店またはソニーのサービス窓口にご連絡ください。

## サービストレーニングを受けた技術者以外はサービスを行わない

一般使用者が機器内部に触ると、感電やけがの原因となることがあります。

## 万一、異常が起きたら

- ・煙が出たら
- ・異常な音、においがしたら
- ・内部に水、異物が入ったら
- ・製品を落としたり、キャビネットを破損したときは



- ①電源を切る。
- ②電源コードや接続ケーブルを抜く。
- ③お買い上げ店またはソニーのサービス窓口に連絡する。

## 警告表示の意味

取扱説明書および製品では、次のような表示をしています。表示の内容をよく理解してから本文をお読みください。



## 警告

この表示の注意事項を守らないと、火災や感電などにより死亡や大けがなど人身事故につながることがあります。



## 注意

この表示の注意事項を守らないと、感電やその他の事故によりけがをしたり周辺の物品に損害を与えることがあります。

## 注意を促す記号



火災



感電



注意



手を挟ま  
ないよう注意

## 行為を禁止する記号



禁止



分解禁止



ぬれ手禁止

## 行為を指示する記号



指示



プラグをコン  
セントから抜く



アース線を  
接続せよ

# 目次

警告 .....	9
注意 .....	10
使用上のご注意 .....	14

---

## 第1章 概要

本機の特長 .....	17
本機の使用例 .....	19
各部の名称とはたらき .....	21
前面パネル .....	21
背面パネル .....	26
側面パネル .....	30
その他の部分 .....	31
オペレーション画面 .....	32
メニューの操作 .....	39
オペレーション画面 (テキストタイピングツールソフトウェア) .....	42

---

## 第2章 準備

設置・初期設定 .....	49
設置する .....	49
オプションモジュールを取り付ける .....	50
電源コードを接続する .....	51
キーボードを取り付ける .....	52
本機を起動／終了する .....	54
言語を切り換える .....	55
日本語を入力する .....	57
タイムゾーンを設定する .....	57
日付と時刻を設定する .....	58
ディスプレイの明るさを調整する .....	59
映像出力信号フォーマットを設定する .....	59
PGM 出力アスペクトを設定する .....	60
システムタイムコードを設定する .....	62
接続 .....	64
VISCA 対応カメラを接続する .....	66
マイクを接続する .....	67
コンピューターを接続する (RGB 入力) .....	67
カムコーダーを接続する .....	68
VTR を接続する .....	69
外付ハードディスクを接続する .....	69

プラズマディスプレイ／プロジェクター／モニターを接続する	70
アンプを接続する	72
ケーブル抜けを防止する	72
<b>入力信号に関する設定をする</b>	<b>73</b>
入力信号と各部の関係	73
映像信号に関する設定をする	74
コントロールするカメラを登録する	76
16：9 SQ 素材を 16：9 に引き伸ばす	77
音声信号に関する設定をする	78

## 第3章 操作

<b>ビデオスイッ칭</b>	<b>85</b>
<b>基本</b> ビデオスイッ칭の基本	85
<b>基本</b> カットで映像を切り換える	86
<b>基本</b> 効果を付けて映像を切り換える	
(トランジションエフェクト)	89
トランジションタイムを変更する	93
エフェクトパターンを変更する	93
ピクチャーインピクチャー (PinP) を使って映像を合成する	94
ピクチャーインピクチャー (PinP) を調整する	96
フェードトゥブラック (FTB) を使う	98
カラーバーやカラーマットを使う	99
<b>基本</b> ダウンストリームキー (DSK) を使って文字や画像を合成する	100
CG ファイルを素早く呼び出す	104
画面にロゴを表示させる	106
ルミナンスキーを利用して映像を合成する	109
クロマキーを利用して映像を合成する	113
合成される映像の不要な部分をトリミングする	
(クロップ)	119
エフェクト効果にエッジを付ける	120
合成の結果を確認する (エフェクトプレビュー)	121
プレビュービューアーを優先して表示するように設定する	124
映像効果を瞬時に呼び出す (ビデオエフェクトスナップショット)	124
<b>テキストタイピングツールで CG を作成する</b>	<b>128</b>
テキストタイピングツールソフトウェアの特長	128
操作の流れ	129
起動する	130
終了する	131
共通操作	132
ファイルの操作	136
テキストオブジェクトの操作	142

ラインオブジェクトの操作 .....	151
影の操作 .....	154
背景色の操作 (テロップとフリップの作成) .....	156
色の操作 .....	158
オブジェクトの配置 .....	162
シートの追加と削除 .....	165
キー合成のイメージを見る .....	166
メインソフトウェアでキー合成する .....	168
フォントファイルをインポートする .....	169
フォントを削除する .....	171
<b>カメラをコントロールする .....</b>	<b>172</b>
カメラを手動でコントロールする .....	172
カメラの状態を登録する (カメラプリセット) .....	175
カメラコントロールに関する設定 .....	177
カメラをリセットする .....	180
本機の電源オフに VISCA カメラの電源オフを 連動させる .....	180
<b>FACTORY USE 端子を利用する .....</b>	<b>181</b>
カメラタリーを利用する .....	181
外部機器から PGM 選択ボタンや NEXT 選択ボタンを 切り換える .....	183
<b>音声をミキシングする .....</b>	<b>186</b>
<b>外付ハードディスクに映像と音声を記録する .....</b>	<b>187</b>
外付ハードディスクをフォーマットする .....	187
外付ハードディスクへの記録の準備をする .....	189
<input type="checkbox"/> 入力素材とプログラム出力を同時に外付ハードディスクに 記録する (ON LINE 記録) .....	192
外付ハードディスクにプログラム出力を手動で記録する ...	192
外付ハードディスクに各入力素材をマニュアルで 記録する .....	193
<b>外付ハードディスク内のファイルを操作する .....</b>	<b>196</b>
ファイルを再生する .....	196
その他の再生操作をする .....	198
オートリピート再生をする .....	199
ファイルを閉じる .....	201
ファイルの削除について .....	201
ビューアーにシステムタイムコードを表示する .....	201
キューアップポイントを登録する .....	202
キューアップポイントを呼び出す .....	203
キューアップポイントを削除する .....	203
外付ハードディスクを取りはずす .....	204
外付ハードディスクを修復する .....	204
<b>VTR に映像と音声を記録する .....</b>	<b>206</b>
VTR にプログラム出力を記録する .....	206
VTR へのプログラム出力記録を本機で操作する .....	210

<b>本機で VTR の再生操作をする</b>	212
再生操作をする VTR を登録する	212
再生操作のしかた	212
その他の再生操作をする	213
キューアップポイントを登録する	214
キューアップポイントを呼び出す	215
キューアップポイントを削除する	216
<b>本機以外の機器で作成された AVI ファイルを利用する</b>	217
<b>外付ハードディスクに記録したファイルをコンピューターで再生する</b>	220
<b>インターラム機能を使う</b>	221
インターラムシステムを接続する	221
インターラムシステムで会話する	222
<b>音声をモニターする</b>	223
音声信号の出力先を決める	223
音声信号の出力先を表示する	225
各出力先の音声をモニターする	225
特定チャンネルの音声のみモニターする	226
<b>映像／音声信号の調整や設定をする</b>	227
アナログ映像入力信号を調整する	227
SDI 入力信号のグラデーションを滑らかに表示する (シリアルデジタルインターフェースモジュール、 HD シリアルデジタルインターフェースモジュール使用時)	228
4:3 素材をワイドズームにして使用する	228
RGB 信号のクロックフェーズを調整する	229
RGB 信号の画面サイズを調整する	229
RGB 信号の画面位置を調整する	229
カラーマットを調整する	230
プログラム出力映像にオフセットをつける	230
RGB 出力信号フォーマットを設定する	231
コンポジット /S ビデオ出力信号にアスペクト情報を付加する	232
プログラム出力映像にフィルターをかける	233
音声入力信号レベルを調整する	233
高音域または低音域をカットする	234
イコライザーを調整する	234
リミッターやコンプレッサーを使う	235
音声の左右バランスを調整する	235
出力先ごとのレベルを調整する	236
出力される映像が音声よりも遅れたら	237
オシレーター信号を利用して出力を調整する	238
<b>各種設定データの保存／呼び出し</b>	239
保存できるデータ	239
各種設定データを保存する	240
保存した各種設定データを呼び出す	240

保存した各種設定データを削除する .....	241
各種設定データをエクスポートする .....	242
各種設定データをインポートする .....	243
<b>本機でのスイッチング情報をノンリニア編集システムで 利用する .....</b>	<b>244</b>
EDL を作成する .....	244
EDL をエクスポートする .....	246
EDL ファイルを削除する .....	248
本機で作成した EDL をノンリニア編集システムで 利用する .....	248
<b>ファイルのインポートや名前の変更、削除を行う .....</b>	<b>249</b>
インポート可能なファイルについて .....	249
CG ファイルをインポートする .....	250
ロゴファイルをインポートする .....	251
ファイル名を変更する .....	252
VOD ファイルをエクスポートする .....	253
ファイルを削除する .....	254
内蔵ハードディスクの残容量を確認する .....	256
「メモリースティック」をフォーマットする .....	257
USB フラッシュメモリーをフォーマットする .....	259
<b>ストリーミング .....</b>	<b>261</b>
ストリーミング配信について .....	261
ネットワーク設定をする .....	262
<b>ライブストリーミング配信の設定をする .....</b>	<b>265</b>
ライブストリーミング配信を VOD 用ファイルとして 保存する .....	272
ストリーミングを開始／終了する .....	275
ストリーミングの視聴に必要な設定をする .....	277
ストリーミングを Web ページで公開する .....	279
<b>ON LINE ボタンで各種機能を一斉に開始する .....</b>	<b>280</b>
ON LINE ボタンで開始する .....	280
ON LINE ボタンで停止する .....	281

---

## 付録

<b>メンテナンス .....</b>	<b>283</b>
オペレーティングソフトウェアのバージョンを確認する ...	283
オペレーティングソフトウェアをバージョンアップする ...	284
<b>メニュー項目一覧 .....</b>	<b>288</b>
トップメニュー .....	288
アクセスメニュー .....	296
<b>ローマ字かな変換規則定義表 .....</b>	<b>297</b>
<b>トラブル時の対処 .....</b>	<b>299</b>
各種メッセージ .....	299
メッセージ一覧 .....	301

おかしいな？と思ったら .....	312
「メモリースティック」についてのご注意 .....	315
「メモリースティック」使用上のご注意 .....	315
データについて .....	315
「メモリースティック デュオ」使用上のご注意 .....	315
メモリーセレクト機能に関するご注意 .....	316
保証書とアフターサービス .....	316
仕様 .....	317
寸法図 .....	321
用語集 .....	322
数字 .....	322
五十音順 .....	322
アルファベット順 .....	324
索引 .....	326

## ！警告



火災

感電

下記の注意を守らないと、火災や感電により  
死亡や大けがにつながることがあります。



### 電源コードを傷つけない

電源コードを傷つけると、火災や感電の原因となることがあります。

- ・設置時に、製品と壁やラック、棚などの間に、はさみ込んだりしない。
  - ・電源コードを加工したり、傷つけたりしない。
  - ・重いものをのせたり、引っ張ったりしない。
  - ・熱器具に近づけたり、加熱したりしない。
  - ・電源コードを抜くときは、必ずプラグを持って抜く。
- 万一、電源コードが傷んだら、お買い上げ店またはソニーのサービス窓口に交換をご依頼ください。



### 油煙、湯気、湿気、ほこりの多い場所には設置しない

上記のような場所に設置すると、火災や感電の原因となることがあります。

取扱説明書に記されている仕様条件以外の環境での使用は、火災や感電の原因となることがあります。



### 電源コードのプラグおよびコネクターは突き当たるまで差し込む

真っ直ぐに突き当たるまで差し込まないと、火災や感電の原因となります。



下記の注意を守らないと、**けが**をしたり  
周辺の物品に**損害**を与えることがあります。



**指示**

### 付属の電源コードを使う

付属の電源コードを使わないと、火災や感電の原因となることがあります。



**禁止**

### 通風孔をふさがない

通風孔をふさぐと内部に熱がこもり、火災や故障の原因となることがあります。風通しをよくするために次の項目をお守りください。

- ・壁から 30 cm 以上離して設置する。
- ・密閉された狭い場所に押し込めない。
- ・毛足の長い敷物（じゅうたんや布団など）の上に設置しない。
- ・布などで包まない。
- ・あお向けや横倒し、逆さまにしない。



**指示**

### 安定した場所に設置する

ぐらついた台の上や傾いたところに設置すると、倒れたり落ちたりしてけがの原因となることがあります。また、設置・取り付け場所の強度を充分にお確かめください。



**禁止**

### 製品の上に乗らない、重い物を載せない

倒れたり、落ちたり、壊れたりして、けがの原因となることがあります。



**禁止**

### 内部に水や異物を入れない

水や異物が入ると火災や感電の原因となることがあります。

万一、水や異物が入ったときは、すぐに電源を切り、電源コードや接続ケーブルを抜いて、お買い上げ店またはソニーのサービス窓口にご相談ください。



**ぬれ手禁止**

### ぬれた手で電源プラグをさわらない

ぬれた手で電源プラグを抜き差しすると、感電の原因となることがあります。



指示

### 接続するときは電源を切る

電源コードや接続ケーブルを接続するときは、電源を切ってください。感電の原因となることがあります。



禁止

### ディスプレイを長時間連続して見ない

ディスプレイなどの画面を長時間連続して見続けると、目が疲れたり、視力が低下するおそれがあります。ディスプレイ画面を見続けて体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐに本機の使用をやめて休息してください。万一、休息しても不快感や痛みが取れないときは医師の診察を受けてください。



禁止

### キーボードを使いすぎない

キーボードを長時間連続して使用すると、腕や手首が痛くなったりすることがあります。キーボードの使用中、体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐに本機の使用をやめて休息してください。万一、休息しても不快感や痛みが取れないときは医師の診察を受けてください。



手を挟まれ  
ないよう注意

### 指はさみに注意する

表示パネルを閉めるとき、表示パネルと操作パネルの間や把手と操作パネルの間に指をはさみ、けがをすることがあります。



注意

### 突き指に注意する

ジョグローラーを勢いよく操作すると、突き指の原因となることがあります。



指示

### 接続ケーブル類を正しく配置する

電源コードや接続ケーブル類を足に引っかけると、本機が落下・転倒してけがの原因となることがあります。充分注意して接続、配置してください。



指示

### 運搬前に把手に緩みがないことを確認する

把手がはずれて本機が落下してけがの原因となることがあります。



フラグをコンセントから抜く

### お手入れの際は、電源を切って電源プラグを抜く

電源を接続したままお手入れをすると、感電の原因となることがあります。



指示

### 専用ブレーカーまたはスイッチを設ける

ご使用の際は、本機の近くの容易に接近できる屋内配線内に専用ブレーカーまたはスイッチを設けるか、または本機の使用中でも容易に抜き差しできるコンセントに電源コードを接続してください。

万一、異常が起きた場合は火災や感電の原因となることがあります。



指示

### 移動の際は電源コードや接続ケーブルを抜く

接続したまま移動させるとコードが傷つき、火災や感電の原因となることがあります。



分解禁止

### 外装をはずさない、改造しない

外装をはずしたり、改造したりすると、感電の原因となります。内部の調整や設定および点検を行う必要がある場合は、必ずソニーのサービス窓口にご依頼ください。



アース線を接続せよ

### 安全アースを接続する

安全アースを接続しないと、感電の原因となることがあります。次の方法でアースを接続してください。

- 電源コンセントが3極の場合  
付属の電源コードを使用することで安全アースが接続されます。
- 電源コンセントが2極の場合  
付属の3極→2極変換プラグを使用し、変換プラグから出ている緑色のアース線を建物に備えられているアース端子に接続してください。

安全アースを取り付けることができない場合は、お買い上げ店またはソニーのサービス窓口にご相談ください。

# 電池についての安全上のご注意

電池の使いかたを誤ると、液漏れ・発熱・破裂・発火・誤飲による大けがや失明の原因となるので、次のことを必ず守ってください。

ここでは、本機で使用可能な（コイン型）リチウム電池についての注意事項を記載しています。

## ⚠ 警告

- ・乳幼児の手の届かないところに置く。
- ・電池は充電しない。
- ・火の中に入れたり、加熱・分解・改造をしない。
- ・電池の（+）と（-）を正しく入れる。
- ・電池の液が目に入ったときは、失明の原因となるので、こすらずにすぐに水道水などのきれいな水で充分に洗った後、医師の治療を受ける。
- ・電池の液をなめた場合には、すぐにうがいをして医師に相談する。
- ・ショートの原因となるので、金属製のネックレス、ヘアピンなどと一緒に持ち運んだり、保管しない。
- ・電池に液漏れや異臭があるときは、すぐに火気から遠ざける。
- ・電池に直接はんだ付けをしない。
- ・電池を保管する場合および廃棄する場合は、テープなどで端子（金属部分）を絶縁する。
- ・皮膚に障害を起こすおそれがあるので、テープなどで貼り付けない。

## ⚠ 注意

- ・電池を落下させたり、強い衝撃を与えたり、変形させたりしない。
- ・直射日光の強いところや炎天下の車内などの高温・多湿の場所で使用、放置、保管しない。
- ・電池を水で濡らさない。
- ・ショートさせないように機器に取り付ける。

# その他の安全上のご注意

## 警告

設置の際には、容易にアクセスできる固定配線内に専用遮断装置を設けるか、使用中に、容易に抜き差しできる、機器に近いコンセントに電源プラグを接続してください。  
万一、異常が起きた際には、専用遮断装置を切るか、電源プラグを抜いてください。

## 重要

機器の名称と電気定格は、底面に記載されています。

### 注意

指定以外の電池に交換すると、破裂する危険があります。

必ず指定の電池に交換してください。

使用済みの電池は、国または地域の法令に従って処理してください。

# 使用上のご注意

## 著作権について

本機を使用して映像や音声を切り換える、インターネット等で配信したりする場合、それらの映像、音声について著作権者の承諾が必要な場合があります。

著作権保護のため、本製品をご使用の際は下記の点に充分ご注意ください。

- 映像、音声の記録を目的とした機器を本製品に接続して映像、音声を記録する場合は、著作権に関する法律に充分ご注意ください。
- 権利者の許諾を得ずに、第三者の著作物である映像、音声素材を上映、配信したり、本機のHDD（ハードディスク）に記録してフォルダーを共有状態にし、特定多数または不特定多数からアクセス可能とすることは法律で禁止されています。
- 上映、配信の権利がある場合でも本製品を使用してワイプやディゾルブなどオリジナルコンテンツに編集などの加工を行う行為が法律により禁止されている場合があります。

- ソフトウェアバージョンアップや機能拡張に伴い、著作権保護の目的のため、入力可能な映像、音声信号の仕様等について予告なく変更されることがあります。
- あなたが録画・録音したものは、個人として楽しむなどのほかは、著作権法上、権利者に無断では使用できません。なお、実演や興行、展示物などのうちには、個人として楽しむなどの目的であっても撮影を制限している場合がありますのでご注意ください。

## 各機器の事前確認等について

- 大切なデータの記録やストリーミングをする場合は、必ず事前に各機器の接続やストリーミングその他についてテストを行い、正常に動作することを確認してください。
- カメラやビデオカセットレコーダー、テープなどを使用中、万一これらの不具合により記録されなかった場合の記録内容の補償については、ご容赦ください。

## ケーブル類全般について

ケーブル類（特に規定のないRGB）はできるだけ短いものをご使用ください。

## IEEE1394(i.LINK) ケーブルについて

シールド強化、フェライトコア付きなどのノイズ対策されたものをご使用ください。

## 液晶ディスプレイについて

- 液晶ディスプレイの表面をぬれたもので拭かないでください。内部に水が入ると故障の原因となります。
- 液晶ディスプレイに物をのせたり、落としたりしないでください。また、手やひじをつくなどして力を加えないでください。
- 本機を戸外など寒冷な場所から室内へ持ち込むと、液晶ディスプレイに結露が生じことがあります。結露が生じたら、水滴をよく拭き取つてからご使用ください。水滴を拭き取るときは、ティッシュペーパーをお使いになることをおすすめします。液晶が冷えているときは、水滴を拭き取っても、また結露が生じてしまいます。液晶面が室温に温まるまでお待ちください。
- 本機の液晶パネルは有効画素99.99%以上の非常に精密度の高い技術で作られていますが、画面上に黒い点が現れたり（画素欠け）、常時点灯している輝点（赤、青、緑など）や減点がある場合があります。また、液晶パネルの特性上、長期間ご使用の間に画素欠けが生じこともあります。これらの現象は故障ではありませんので、ご了承の上本機をお使いください。

## HDD搭載機器に対する注意事項

本機には、ハードディスクドライブ（以下HDDと称する）が搭載されています。HDDは精密部品であり、衝撃・振動・静電気・温度・湿度が原因で故障したり、HDD内のデータが破損するおそれがあります。本機を設置・使用するときは、以下の注意事項をよくお読みのうえ、慎重に取り扱ってください。

## 衝撃・振動を与えない

衝撃・振動が加わるとHDDが故障あるいはHDD内のデータが破損されるおそれがあります。

- 本機を搬送する場合は、指定の梱包材料で梱包してください。台車などで搬送する場合は、振動の少ない台車を使用してください。過度な衝撃・振動が加わるとHDDが故障するおそれがあります。
- 通電中は本機を移動しないでください。
- 本機の外装を取り外さないでください。
- 本機を床などに置くときは、静かに降ろしてください。
- 振動を発生する機器の近くに置かないでください。

## 電源 OFF 後 30 秒間は作業しない

電源をOFFにした後もしばらくの間は、HDD内のディスクは惰性で回転しており、ヘッドは不安定な状態にあります。この期間は、通電中以上に衝撃・振動に弱い状態です。電源OFF後、最低30秒間は軽い衝撃も与えないようにご注意ください。30秒以上経過すれば、（ディスクが静止するので）作業を開始できます。

## HDDに不良症状が現れた場合

万一、本機のHDDが故障した（不良症状が現れた）と思われる場合でも、本機の取り扱いは、上記と同様に行ってください。不良内容の確認や不良解析を行うまでの損傷の拡大を防ぎます。

## HDDの交換

HDD、ファン、内蔵リチウム電池は消耗品です。常温でのご使用の場合、3年（内蔵リチウム電池は5年）を目安に交換してください。この時間はあくまでも交換の目安であり、部品の寿命を保証するものではありません。交換の際には販売店にご相談ください。

## 外付ハードディスクについて

- ハードディスクは振動、衝撃に弱い特性があります。ハードディスクに付属の取扱説明書に従って、必ず最適な環境で設置を行ってください。
- 推奨ハードディスクをご使用の場合でも、ご使用の環境や条件、経年変化等によってハード

ディスクの性能が充分に発揮されない場合があります。

- 推奨ハードディスクを使って素材を記録する場合でも、ハードディスクの性能によってはコマ落ちなどが起こる場合があります。
- 推奨ハードディスクと本機との接続は、推奨ハードディスクに付属のケーブルをご使用ください。

## 輸送のときは

付属のkarton、または同等品で梱包し、急激な衝撃を与えないように注意してください。

## 本機の性能を維持するために

### 使用・保管場所

次のような場所での使用および保管は避けてください。

- 極端に寒いところや暑いところ（使用温度は5°C ~ 40°Cです。）
- 直射日光が長時間当たるところや暖房器具の近く（真夏の窓を締め切った自動車内では60°Cを越えることがありますので、ご注意ください。）
- 湿気、ほこりの多いところ
- 激しく振動するところ
- 強い磁気を発生するものの近く
- 強力な電波を発生するテレビ、ラジオの送信所の近く

### 水平位置で使用してください

本機は水平位置で使用するように設計しております。垂直にしたり、極端に（20度以上）傾けて使うことは避けてください。

### 強い衝撃を与えないでください

落としたりして強い衝撃を与えると故障することがあります。

### 通気孔をふさがないようにしてください

温度上昇を防ぐため、動作中に布などで包まないでください。

### お手入れ

キャビネットやパネルの汚れは、乾いた柔らかい布で軽く拭き取ってください。汚れがひどいときは、中性洗剤溶液を少し含ませた布で汚れを拭き取り、乾いた布で仕上げてください。アルコール、ベンジン、シンナー、殺虫剤など、揮発性のものをかけると、変質したり塗装がはげたりすることがあります。

## 本機の特長

Anycast Station ライブコンテンツプロデューサー AWS-G500E は、ビデオスイッチングやカメラコントロール、インターネットライブ配信機能を備えた A/V 制作機器です。本機の主な特長を、以下に紹介します。

### オールインワン

本機は、どこにでも気軽に持ち運べる小さなボディに、ビデオスイッチング、オーディオミキシング、ビデオモニター、カメラコントロールといったライブ映像制作やイベント収録に必要な機能を凝縮させた、オールインワンタイプの制作機器です。

これまでのよう、多くの機材を用意する必要がなく、機材の設置、配線、調整にかかっていた手間と時間を大幅に削減できます。

### ビデオスイッチング

- 別売りのインターフェースモジュールを装着することにより、アナログ、DV、SDI、HD アナログ、HD SDI、RGB による最大 6 系統の入力映像を切り換えできます。
- ミックスやワイプのトランジションエフェクト（映像の切り換え効果）、ピクチャーインピクチャーによる合成、ルミナンスキーやクロマキーを使ったキーイング（映像の切り抜き）機能を装備しています。
- 画像を切り換える前に、次に映し出すように選択した入力画像を、あらかじめプレビュービューアーで確認できます。
- ワイプなどでスイッチングしている 2 つの映像に、別の映像を切り抜いて合成（キーイング）し、さらに文字などを合成（ダウンストリーム

キー）させ、著作権ロゴも表示させておくという、最大 5 つの効果を同時に使って映像を構成できます。



ダウンストリームキーによる文字

- 映像効果の状態をビデオエフェクツナップショットとして登録しておき、必要な効果を瞬時に呼び出すことができます。

### テキストタイピングツールソフトウェア

本機には、簡単なタイトルを作成することができるテキストタイピングツールソフトウェアがインストールされています。

テキストタイピングツールソフトウェアで作成したタイトルは、DSK（ダウンストリームキー）やルミナンスキーとしてすぐに使うことができます。

### オーディオミキシング

最大 6 系統の入力音声をミキシングできます。各チャンネルには、フェーダー、インプットトリム、フィルター、イコライザー、リミッター、コンプレッサー、パン（バランス）などのさまざまな機能が装備されていますので、チャンネルごとに音質やレベルを調整できます。

また、各チャンネルでは、フェーダーによる調整が効いていない状態でモニターできるプリフェーダーリッスン機能を、各出力では、ビデオ／オーディオ

ディオ間で発生する遅延を補正できるディレイ機能を装備しています。

## カメラ遠隔コントロール

- VISCA 対応カメラに対して、パン、チルト、ズームなどの遠隔コントロールが行えます。
- パン、チルト、ズームなどの状態を記憶させておけるカメラプリセット機能を搭載しています。カメラプリセット機能を利用すると、必要なときにボタンを押すだけで、カメラが自動的にあらかじめ記憶させておいた状態になります。

## 外付ハードディスク記録

SD ビデオインターフェースモジュール (BKAW-570) またはシリアルデジタルインターフェースモジュール (BKAW-580) の iLINK 端子に接続した外付ハードディスクに、プログラム出力や本機に入力している映像素材 (映像と音) を記録 (.avi) できます。

素材を記録した外付ハードディスクをノンリニア編集システムに接続すると、ビデオテープのデータをノンリニア編集システムに取り込む作業なしで、すぐに編集作業に入ることができます。

また、外付ハードディスクに記録したファイルを、入力素材として再生することができます。

本機では、オプションモジュールの構成により最大 3 台の外付ハードディスクに、最大 6 素材の同時記録が可能です。

### ご注意

すべてのノンリニア編集機との接続を保証するものではありません。ハードディスクを認識させるために、コンピューター側に他社製有料ソフトウェアのインストールが必要となります。

## EDL の作成／エクスポート

本機で行ったスイッチングの情報を EDL (Edit Decision List) として保存し、「メモリースティック」や USB フラッシュメモリーにエクスポートしてノンリニア編集システムで利用することができます。

EDL を作成しながらスイッチングを行い、同時に素材 (映像と音) を外付ハードディスクに記録しておけば、作成した EDL と外付ハードディス

クをノンリニア編集システムに渡すことで、編集作業を一から始める手間を省くことができます。

## ストリーミング配信

Real Media ストリーミングファイルフォーマット (rm) にリアルタイムエンコードし、ライブ配信できます。また、ライブ配信を VOD ファイルとして本機の内蔵ハードディスクに保存し、内部サーバーを利用して配信を行ったり、VOD ファイルをエクスポートして別のサーバーから配信することもできます。

## PGM 出力アスペクトの切り換え

本機は、4:3、16:9 の両方の出力モードに対応しています。

モードの切り換えによって、メニューの項目やビューアー表示、本機からの各プログラム出力がそれぞれのモードに対応します。入力素材に関しては、どちらのモードでも混在が可能です。

## VTR の再生操作

本機から SD ビデオインターフェースモジュール (BKAW-570) の DV 端子に接続されている VTR の再生操作ができます。また、テープ上の任意の位置を登録し、必要に応じて呼び出すことができます。

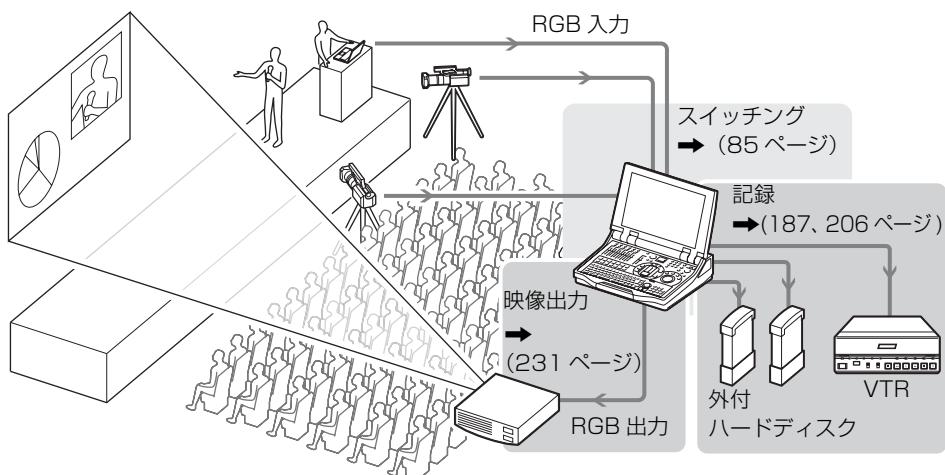
# 本機の使用例

本機が搭載している各種機能は、以下のような用途に活用できます。

## イベント、プレゼンテーション支援

セミナーやイベント、プレゼンテーションなどでは、カメラ入力やコンピューターからの入力を切り換えながら、プロジェクターや大型モニターに出力するための切り替え機として利用できます。

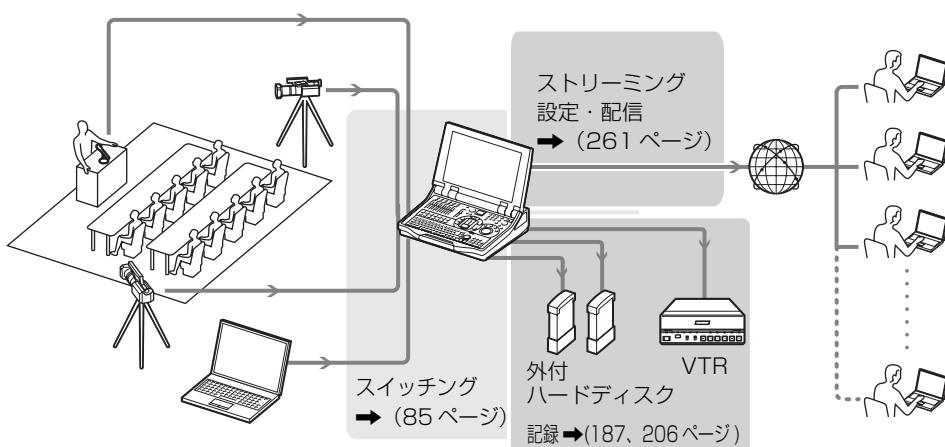
**主に使用する機能：**ビデオスイッティング（カット切り替えやピクチャーアンピクチャなど）、オーディオミキシング、RGB入出力



## インターネットライブ配信

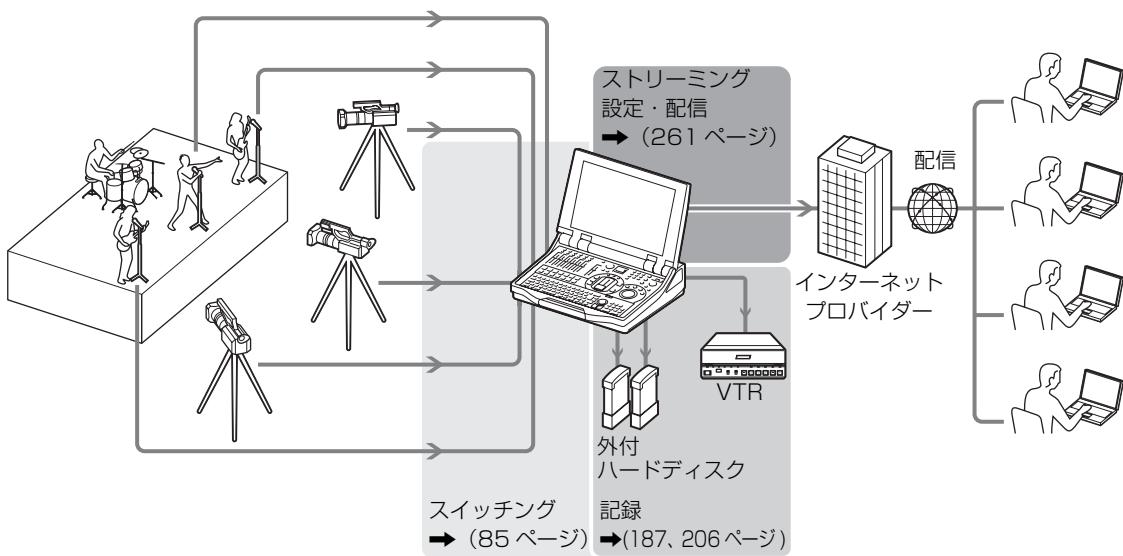
本機は、ストリーミングサーバー機能を備えています。社内 LAN などを使って 20 名前後の少人数の視聴者に配信する場合には、外部のストリーミングサーバーを利用しなくとも、本機自体をサーバーにしてライブ配信できます。

**主に使用する機能：**ビデオスイッティング（ワイプなど）、オーディオミキシング、ストリーミングエンコード、ストリーミングサーバー



ライブイベントなどを大人数の視聴者に配信する場合には、ストリーミングサーバー（Helix Server）経由でライブ配信できます。

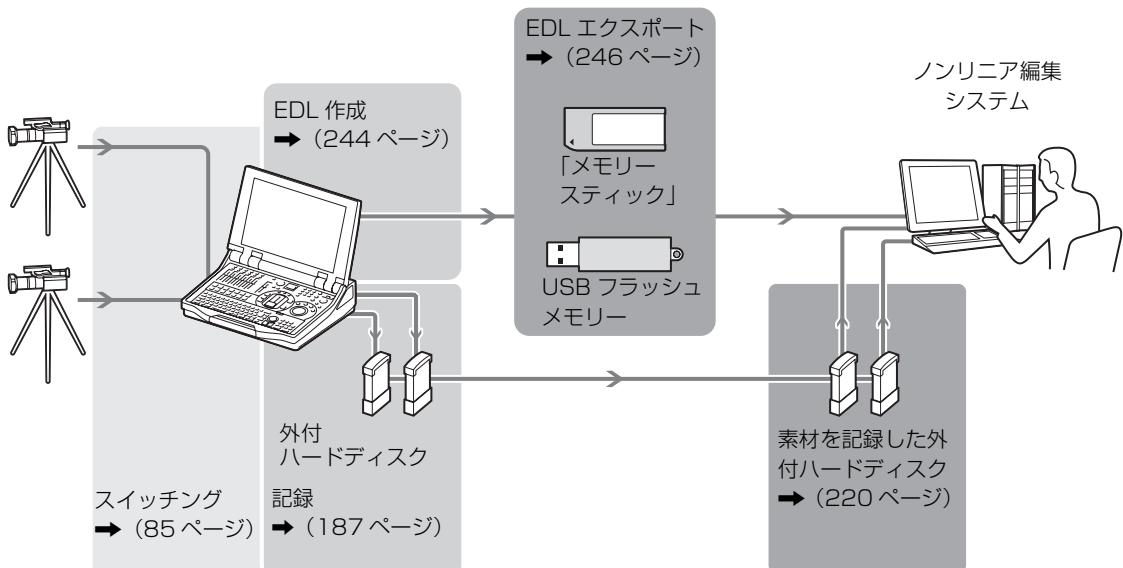
**主に使用する機能：**ビデオスイッティング（ミックスなど）、オーディオミキシング、ストリーミングエンコード、カメラプリセット



### イベント後の再編集の簡略化

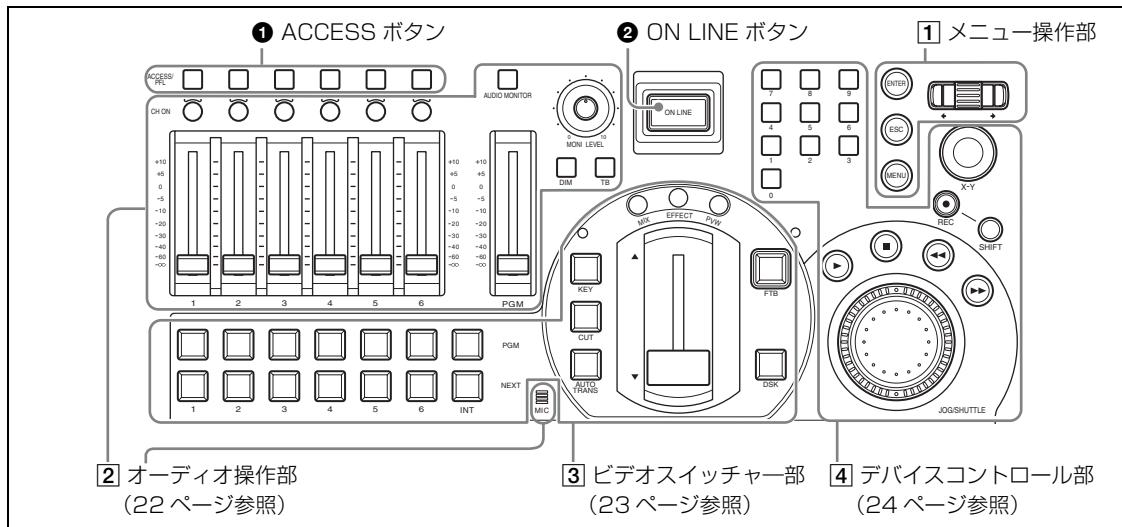
イベントでのスイッティングの情報を保存した EDL (Edit Decision List) ファイルをエクスポートし、外付ハードディスクに記録した素材ファイルと共にノンリニア編集システムで使用すれば、再編集の作業を EDL の修正作業のみで済むことができます。

**主に使用する機能：**EDL の作成、EDL のエクスポート



# 各部の名称とはたらき

## 前面パネル



### ① ACCESS ボタン

アクセスメニュー（39 ページ）の表示と、音声のモニター（226 ページ）に使うボタンです。1～6列の ACCESS ボタンを押すと、押したボタンと同じ列の選択ボタンやオーディオチャンネルフェーダーに割り当てている入力を調整するためのアクセスメニューが表示されます。

メニューの左側には、入力信号の情報が表示されます。また、1～6 の列の ACCESS ボタンを 0.5 秒以上押すと、押している間、同じ列のチャンネルフェーダーに割り当てた音声がモニターでき、そのチャンネルだけをオーディオレベルメーターに表示できます。

ほかの ACCESS ボタンを同時に押し続けることで、複数の音声をモニターすることもできます。

### ② ON LINE ボタン

ON LINE ボタンには、以下の機能があります。

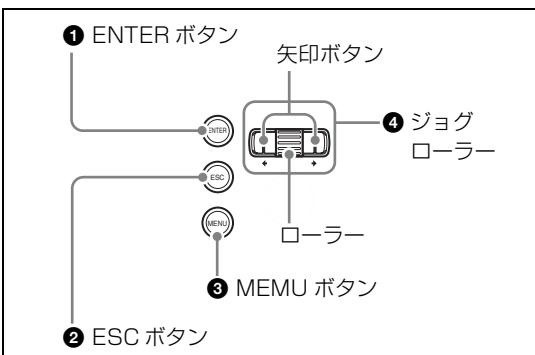
- ストリーミング配信の実行／停止（275 ページ）
- 素材やプログラム出力の外付ハードディスクへの記録の開始／停止（192 ページ）
- DV 端子に接続された VTR への記録の開始／停止（210 ページ）
- EDL 作成の開始／終了（245 ページ）

これらの機能すべてを同時に開始させることもできます（280 ページ）。

### ③ メニュー操作部

トップメニュー や アクセスメニュー の操作に使います。

◆ 詳しい操作は、「メニューの操作」（39 ページ）をご覧ください。



### ④ メニュー操作部

メニュー操作で項目や入力値を確定します。

**② ESC ボタン**

トップメニューやアクセスメニューを閉じたり、数値入力や文字入力をキャンセルして1階層上に戻る場合に使います。

また、ESC ボタンを押しながら ON LINE ボタンを押すと、以下の機能を強制終了します。

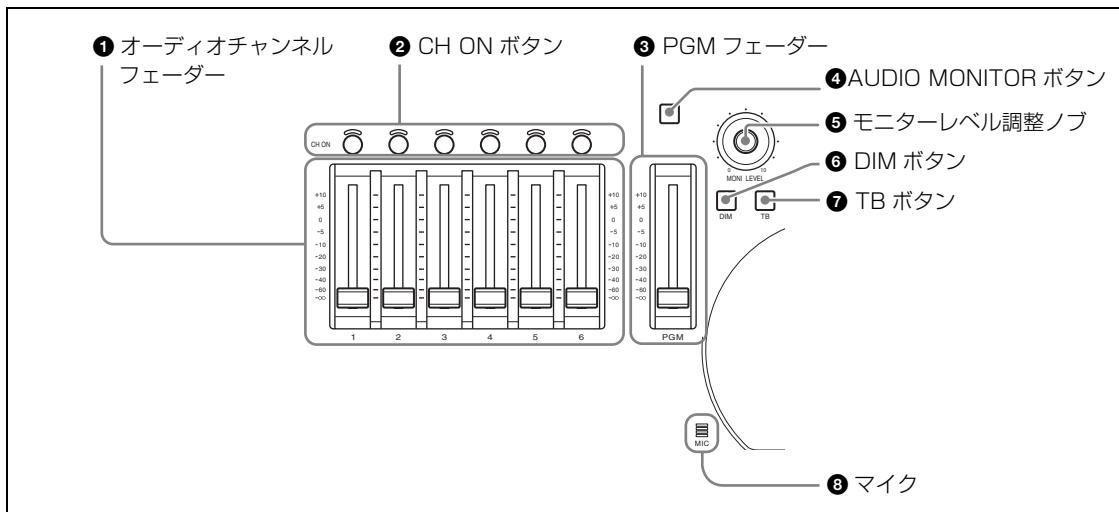
ESC + ON LINE ボタン	<ul style="list-style-type: none"> <li>・外付ハードディスク記録の停止</li> <li>・VTR 記録の停止</li> <li>・ストリーミングの停止</li> <li>・EDL 作成の停止</li> </ul>
-------------------	--

**③ MENU ボタン**

トップメニューを表示、非表示します。

**② オーディオ操作部**

オーディオの設定や操作に使います。

**① オーディオチャンネルフェーダー**

1～6 に割り当てられた音声の入力レベルを、  
-∞～+10dB の範囲で調整します（186 ページ）。

◆音声信号の割り当てについては、「音声入力信号を  
チャンネルフェーダーに割り当てる」（78 ページ）  
をご覧ください。

**② CH ON ボタン**

1～6 のオーディオチャンネルを有効にするか無効にするかを選択します。

ボタンを押して点灯させると、そのオーディオ  
チャンネルに割り当てた音声が有効になります。  
ボタンが点灯していないチャンネルは無効になります（186 ページ）。

また、PGM 選択ボタンの切り換えに連動させることもできます（81 ページ）。

**④ ジョグローラー**

ローラーを上下に回転させてメニュー項目を選びます。ローラーをボタンのように押すと、ENTER ボタンと同じ操作ができます。  
矢印ボタンは、メニュー操作で左右移動が必要な場合に使います。

**③ PGM フェーダー**

PGM 音声出力端子から出力（プログラム出力）  
される音声の出力レベルを、-∞～+10dB の範  
囲で調整します（186 ページ）。

**④ AUDIO MONITOR ボタン**

モニター対象を切り替えます。ボタンを押すごとに、モニターする音声が PGM → AUX1 → AUX2 → MIX → PGM…の順に切り換えられます（226 ページ）。

**⑤ モニターレベル調整ノブ**

モニター出力と内蔵スピーカーからの出力、ヘッドホン出力のレベルを調整します（226 ページ）。

## ⑥ DIM ボタン

音声のディマー機能を有効にするボタンです。モニター出力と内蔵スピーカーからの出力、ヘッドホン出力のレベルがそれぞれ -20 dB されます。

## ⑦ TB ボタン

外部インターラムシステム使用中に、相手と話すときに使うボタンです。TB ボタン点灯中は、前面パネルのマイクまたはヘッドセットのマイクに

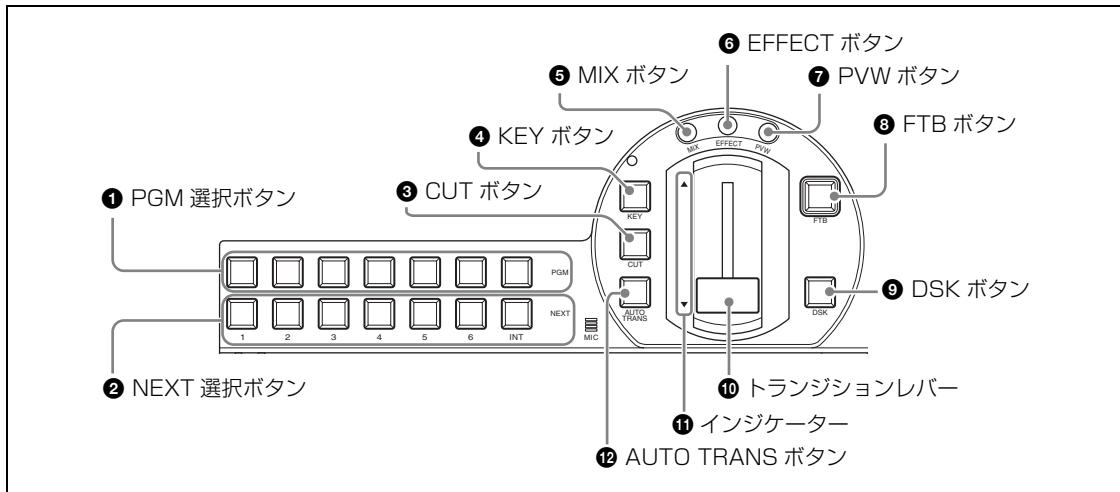
話した声が、インターラムシステムに出力されます (222 ページ)。

## ⑧ マイク

外部インターラムシステム使用中に、相手と話すときに使うボタンです。TB ボタン点灯中に、マイクに話した声がインターラムシステムに出力されます (222 ページ)。

## ③ ビデオスイッチャー部

映像のスイッチングに使います。



### ① PGM 選択ボタン

PGM 出力端子から出力 (プログラム出力) する映像を選択します (86 ページ)。

1 ~ 6 はボタンに割り当てられた映像を選択するボタンで、INT は本機の内部で生成された画像 (カラーマット/カラーバー/CG ファイル) を選択するボタンです。

ボタンを押すと赤く点灯し、そのボタンに割り当てられている映像がプログラム出力されます。

◆ 映像の割り当てについては、「映像入力信号を選択ボタンに割り当てる」 (74 ページ) をご覧ください。

### ② NEXT 選択ボタン

NEXT 選択ボタンには、以下の機能があります。

- ・ 現在のプログラム出力映像の次にプログラム出力する映像の選択 (87 ページ)
- ・ ピクチャーインピクチャーを実行する映像の選択 (95 ページ)
- ・ 次にプログラム出力するキー合成用映像の選択 (94 ページ)

- ・ カメラコントロール (172 ページ) でコントロールするカメラの指定

- ・ 記録または再生する映像の選択 (194、196 ページ)

1 ~ 6 はボタンに割り当てられた映像を選択するボタンで、INT は本機の内部で生成された画像 (カラーマット/カラーバー/CG ファイル) を選択するボタンです。

CG ファイルには、セーフエリアを表示するためのファイル (SD\_Safe\_Area.tga (直線: 90%、点線: 80%)) が用意されています。

### ③ CUT ボタン

映像を、カットで瞬時に切り換えるボタンです (85 ページ)。

### ④ KEY ボタン

キー合成を行うときに使うボタンです (110 ページ)。

このキーが緑点灯している間は、NEXT 選択ボタン、MIX ボタン、AUTO TRANS ボタン、

CUT ボタン、トランジションレバーがキー合成用になります。

## ⑤ MIX ボタン

切り換えや合成に付ける効果を、ミックス（映像が次の映像とオーバーラップしながら徐々に変わる効果）にするボタンです（90 ページ）。

## ⑥ EFFECT ボタン

切り換えや合成に付ける効果を、ミックス以外にするボタンです（91 ページ）。

「エフェクトパターン」メニューへのショートカットにも使います（93 ページ）。

## ⑦ PVW ボタン

キー合成とピクチャーインピクチャーの実行結果をプレビュービューアーで事前に確認するボタンです（121 ページ）。

## ⑧ FTB ボタン

映像を、黒画面にフェードアウトまたは黒画面からフェードインさせるボタンです（98 ページ）。

## ⑨ DSK ボタン

プログラム出力される映像に画像や文字を合成するためのボタンです（100 ページ）。文字のスーパーインポーズなどに使います。

## ⑩ トランジションレバー

切り換えや合成を手動で行うレバーです（89 ページ）。

## ⑪ インジケーター（△▽）

トランジションレバーを動かす方向を示します。点灯している側にトランジションレバーを動かすと、切り換えや合成が始まります。

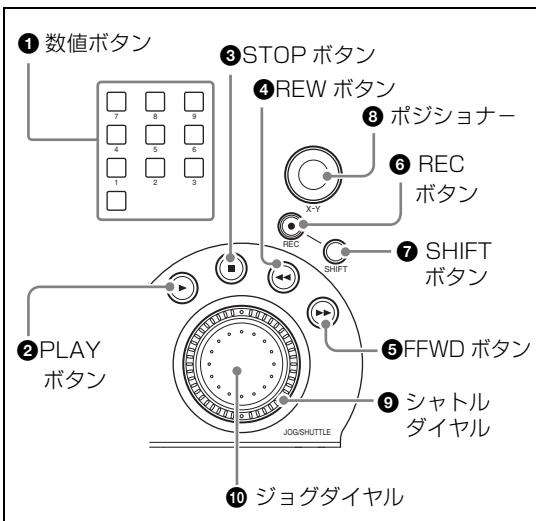
ただし、例えば、トランジションレバーを途中まで動かしてから AUTO TRANS ボタンを押したときなど、効果のかかり具合とフェーダーの位置に不一致が生じた場合には両方とも点灯することができます。

## ⑫ AUTO TRANS ボタン

効果を付けた切り換えや合成を、あらかじめ指定しておいた時間（トランジションタイム）で自動実行するボタンです（89 ページ）。

## ④ デバイスコントロール部

本機に接続した VISCA 対応カメラの遠隔コントロール（172 ページ）やハードディスクの操作（素材の記録、ファイル再生）（194、196 ページ）、VTR の再生操作（212 ページ）、CG ファイルの簡易呼び出し（104 ページ）に使います。



### ① 数値ボタン

CG ファイルの簡易呼び出し、ビデオエフェクトスナップショットの登録や呼び出し、カメラプリセットの登録や呼び出し、カメラリセット、ファイルのキューアップに使います（104、124、175、180、202 ページ）。

### ② PLAY ボタン

一倍速でファイルを再生します。REC ボタンを押しながらこのボタンを押すと、ハードディスクへの記録を開始します（194 ページ）。

### ③ STOP ボタン

ファイルの再生を停止します。また、ハードディスク内のファイルから通常の入力へ戻るときは、SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押します（201 ページ）。

ハードディスクへの記録中に REC ボタンを押しながらこのボタンを押すと、記録を停止します（195 ページ）。

プログラム出力の記録中に SHIFT ボタンと REC ボタンを押しながらこのボタンを押すと、記録を停止します（193 ページ）。

**④ REW ボタン**

ファイル再生時に、巻き戻し再生します。押すたびに、巻き戻しスピードが速くなります（6段階まで）（198 ページ）。

**⑤ FFWD ボタン**

ファイル再生時に、早送り再生します。押すたびに、早送りスピードが速くなります（6段階まで）（198 ページ）。

**⑥ REC ボタン**

外付ハードディスクへの記録の開始と停止に使い  
ます（194 ページ）。

REC + NEXT 選択ボタン	素材記録の予約と解除
REC + PLAY ボタン	素材記録の開始
REC + STOP ボタン	素材記録の停止
SHIFT + REC + PLAY ボ タン	プログラム出力記録の開始
SHIFT + REC + STOP ボ タン	プログラム出力記録の停止

**⑦ SHIFT ボタン**

SHIFT ボタンを押しながらほかのボタンやダイ  
ヤルを操作すると、以下の操作ができます。

SHIFT + ジョグダイヤル	VISCA 対応カメラの アイリス調整
SHIFT + 数値ボタン (1 ~ 6)	<ul style="list-style-type: none"> <li>カメラプリセット登録</li> <li>ハードディスク、VTR の キューアップポイントの登録</li> </ul>
SHIFT + 数値ボタン (1 ~ 9)	<ul style="list-style-type: none"> <li>CG ファイル簡易呼び出しの 登録</li> <li>ビデオエフェクトスナップ ショットの登録</li> </ul>
SHIFT + 数値ボタン (0)	カメラリセット
SHIFT + 数値ボタン (8)	オートリピートの開始点登録
SHIFT + 数値ボタン (9)	オートリピートの終了点登録
SHIFT + REW ボタン	<ul style="list-style-type: none"> <li>ファイルの先頭へ飛ぶ</li> <li>VTR を 1 フレーム戻す</li> </ul>
SHIFT + FFWD ボタン	<ul style="list-style-type: none"> <li>ファイルの最後尾へ飛ぶ</li> <li>VTR を 1 フレーム進める</li> </ul>
SHIFT + STOP ボタン	<ul style="list-style-type: none"> <li>ファイルを閉じる</li> <li>VTR の一時停止</li> </ul>
SHIFT + ENTER ボタン	<ul style="list-style-type: none"> <li>プリセットデータの一括消去</li> <li>上書き対象ファイルを含むす べてのファイルを一括処理</li> </ul>
SHIFT + ESC ボタン	上書き対象以外のファイルを 一括処理
SHIFT + REC + PLAY ボ タン	プログラム出力記録の開始
SHIFT + REC + STOP ボ タン	プログラム出力記録の停止

**⑧ ポジショナー**

上下左右を押すことで、カメラのパン（左右の動  
き）とチルト（上下の動き）をコントロールしま  
す。押すときの力の加減によってスピードのコン  
トロールもできます（173 ページ）。

ピクチャーアンピクチャーやロゴの表示位置の変  
更（97、108 ページ）、オートクロマキーのカ  
ーソル移動（116 ページ）に使うこともできます。

**⑨ シャトルダイヤル**

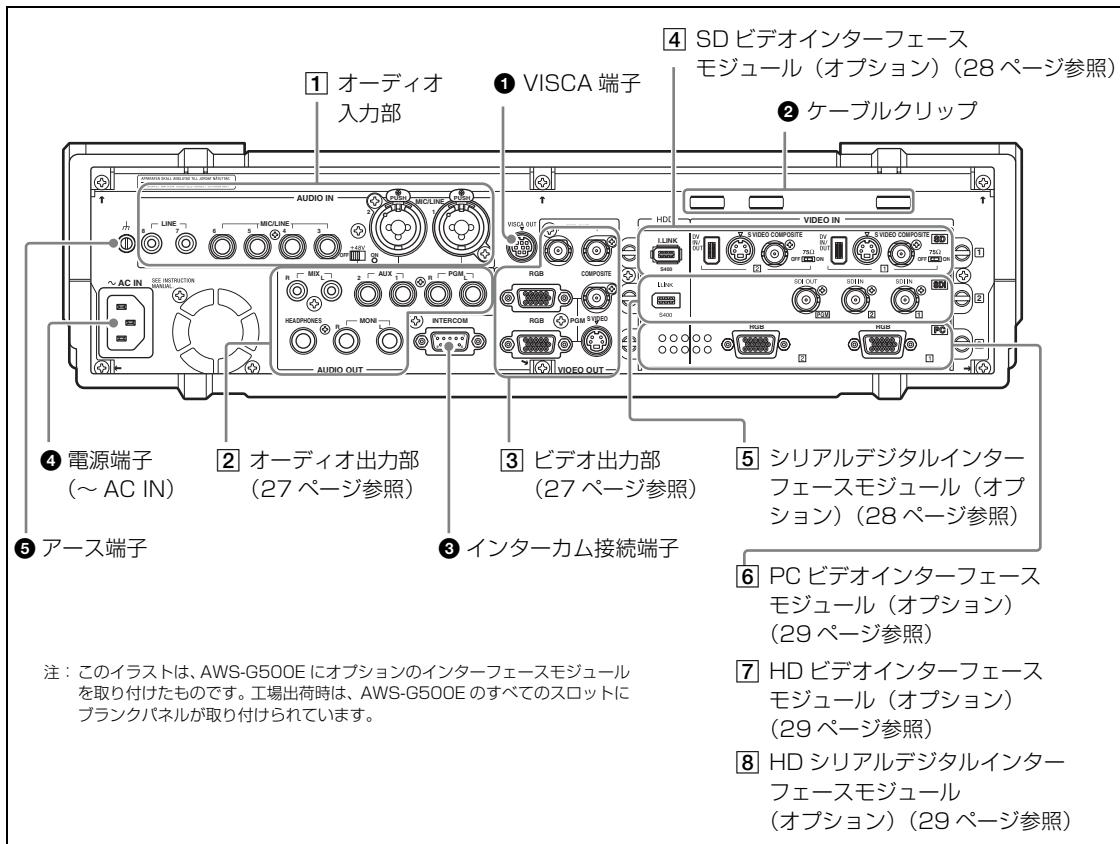
カメラのズームをコントロールします。

ファイルや VTR 再生時には、右に回すと回した  
量に応じた速度で再生します。左に回すと、回  
した量に応じた速度で巻き戻し再生します（173、  
198 ページ）。

**⑩ ジョグダイヤル**

カメラのフォーカスやアイリスをコントロールし  
たり（173 ページ）、外付ハードディスク内の  
ファイルや VTR の再生操作を行います（198  
ページ）。

## 後面パネル

**① VISCA 端子**

VISCA 対応カメラを本機から遠隔コントロールする場合に、VISCA ケーブルを接続します (66 ページ)。

**② ケーブルクリップ**

ケーブル抜けを防止するためのケーブル留め具です (72 ページ)。

**③ インターカム接続端子**

外部インターラムシステムを接続します (221 ページ)。

**④ 電源端子 (~ AC IN)**

付属の電源コードを使って、AC 電源に接続します (51 ページ)。

**ご注意**

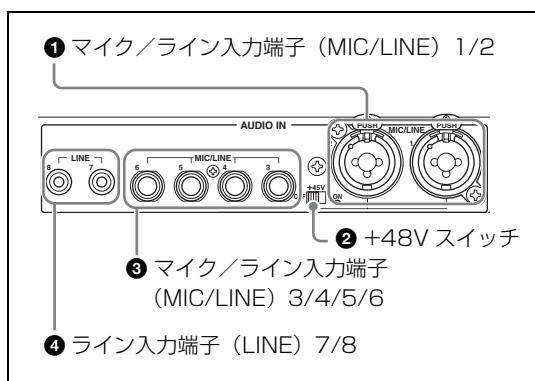
DC-AC インバーターを使用する場合は、50 Hz ( $\pm 3\%$ ) または 60 Hz ( $\pm 3\%$ ) の正弦波 (正弦波) を使用することをお勧めします。出力波形が方形波の市販インバーターは使用しないでください。

**⑤ アース端子**

本機をご使用の際は、アース端子にアース線を接続してください。

**ご注意**

アース端子はオーディオ入力端子の近くに位置しているため、オーディオ入力端子に接触しないようにアース線を接続してください。

**① オーディオ入力部**

## ① マイク／ライン入力端子 (MIC/LINE) 1/2 (XLR 3 ピン、TRS 共用 バランスタイプ)

マイクやオーディオ機器からのアナログ音声信号を入力します。

## ② +48V スイッチ

電源供給が必要なコンデンサマイクをマイク／ライン入力端子 (MIC/LINE) 1/2 に接続する場合に使います。ON にすると、+48V の電源が供給されます。

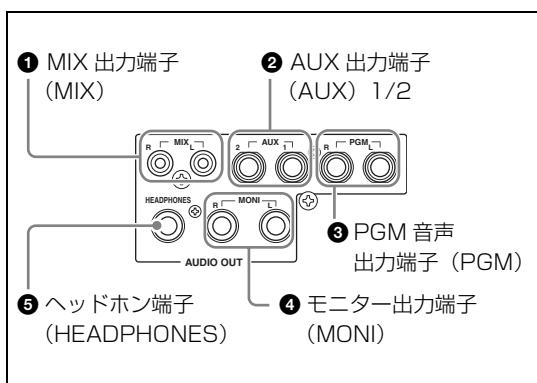
## ③ マイク／ライン入力端子 (MIC/LINE) 3/4/5/6 (TRS バランスタイプ)

ダイナミックマイクやオーディオ機器からのアナログ音声信号を入力します。

## ④ ライン入力端子 (LINE) 7/8 (RCA)

オーディオ機器からのアナログ音声信号を入力します。

## ② オーディオ出力部



### ① MIX出力端子 (MIX) L/R (RCA)

外部音響機器につないで音声信号を出力します (224 ページ)。

### ② AUX出力端子 (AUX) 1/2 (TRS バランスタイプ)

外部音響機器につないで音声信号を出力します。センドレベルの調整が可能です (223 ページ)。

### ③ PGM音声出力端子 (PGM) L/R (TRS バランスタイプ)

本機内部で処理した最終的な音声 (プログラム音声) を出力します (223 ページ)。

## ④ モニター出力端子 (MONI) L/R (TRS バランスタイプ)

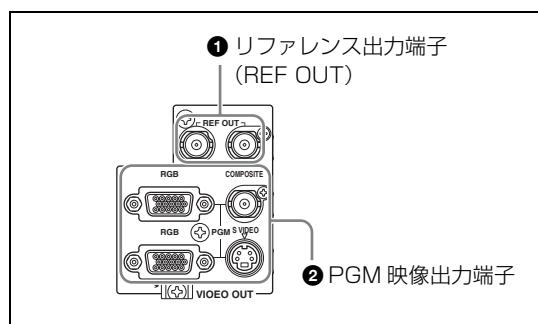
PGM/AUX1/AUX2/MIX のいずれかの音声をモニター出力します (225 ページ)。

## ⑤ ヘッドホン端子 (HEADPHONES) (標準PHONE)

PGM/AUX1/AUX2/MIX のいずれかの音声を出力できます (225 ページ)。

出力レベルは、前面パネルのモニターレベル調整ノブ (MONI LEVEL) で調整します (226 ページ)。

## ③ ビデオ出力部



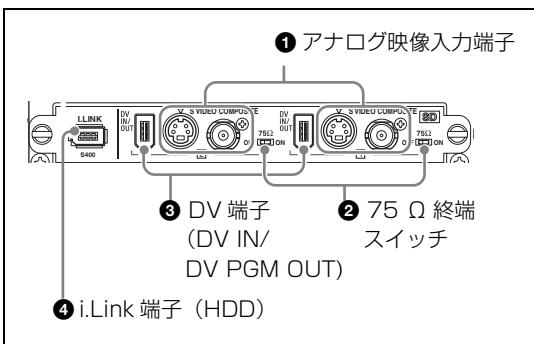
### ① リファレンス出力端子 (REF OUT) × 2

プログラム出力される信号に合わせて 60 Hz (NTSC) / 50 Hz (PAL) どちらか 1 つのリファレンス信号を出力します。

### ② PGM映像出力端子

- コンポジット映像出力端子 (COMPOSITE) (BNC) × 1
- S 映像出力端子 (S VIDEO) (S 端子) × 1 最終的な映像 (プログラム映像) を出力します。NTSC (60 Hz) / PAL (50 Hz) の切り替えが可能です (59 ページ)。
- RGB 出力端子 (RGB) (D-sub 15 ピン) × 2 アナログ RGB 信号とビデオ RGB 信号で、最終的な映像 (プログラム映像) を出力します。プロジェクターや外部ディスプレイを接続します。出力できる信号は、以下のとおりです (231 ページ)。
  - XGA (1,024 × 768) 60 Hz/75 Hz
  - SXGA (1,280 × 1,024) 60 Hz
  - WXGA (1,280 × 768) 60 Hz/75 Hz
  - 15k RGB 50 Hz/59.94 Hz

## 4 SDビデオインターフェースモジュール (BKAW-570) (オプション)



### ① アナログ映像入力端子

コンポジット映像入力端子 (COMPOSITE)

(BNC) × 2

S 映像入力端子 (S VIDEO) (S 端子) × 2

アナログ映像信号を入力します。

### ② 75 Ω 終端スイッチ

コンポジット映像入力端子に分岐コネクターなどを接続して、ビデオモニターなどにループスルーさせる場合は、このスイッチを Off にしてください。

#### メモ

工場出荷時には On に設定されています。  
スイッチは、ペンなどの先の細いもので切り換えてください。

### ③ DV 端子 (DV IN/DV PGM OUT) (i.LINK 6 ピン) × 2

デジタル映像音声信号を入出力します。

#### メモ

- IN1, IN2 は、それぞれコンポジット / S ビデオ / DV のうちの 1 つだけを使うことができます。
- DV 端子を出力用として設定した場合は、コンポジット / S ビデオからの素材を記録することはできません (206 ページ)。

### ④ i.LINK 端子 (HDD) (i.LINK 6 ピン) × 1

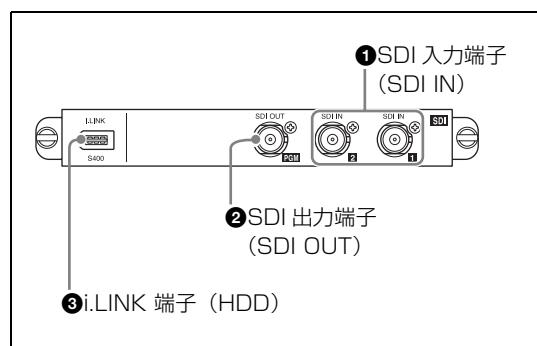
外付ハードディスクを接続すると、素材やプログラム出力を記録することができます。

外付ハードディスクへの記録には、以下の 3 種類があります。

- 同じインターフェースモジュールに入力されている映像に、映像と同じ素材番号の音声を組み合わせて手動で記録する (193 ページ)。
- プログラム出力を手動で記録する (192 ページ)

- 素材とプログラム出力を同時に記録する (ON LINE 記録) (192 ページ)

## 5 シリアルデジタルインターフェース モジュール (BKAW-580) (オプション)



### ① SDI 入力端子 (SDI IN) (BNC) × 2

SDI 信号を入力します。

### ② SDI 出力端子 (SDI OUT) (BNC) × 1

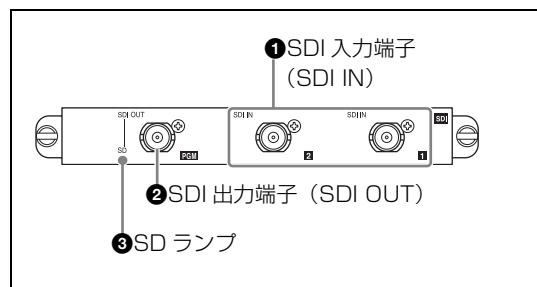
最終的な映像と音声 (プログラム映像 + 音声) を SDI 信号で出力します (208 ページ)。

### ③ i.LINK 端子 (HDD) (i.LINK 6 ピン) × 1

外付ハードディスクを接続すると、素材やプログラム出力を記録することができます。  
外付ハードディスクへの記録には、以下の 3 種類があります。

- 同じインターフェースモジュールに入力されている映像に、映像と同じ素材番号の音声を組み合わせて手動で記録する (193 ページ)。
- プログラム出力を手動で記録する (192 ページ)
- 素材とプログラム出力を同時に記録する (ON LINE 記録) (192 ページ)

## シリアルデジタルインターフェース モジュール (BKAW-581) (オプション)



### ① SDI 入力端子 (SDI IN) (BNC) × 2

SDI 信号を入力します。

## ② SDI 出力端子 (SDI OUT) (BNC) × 1

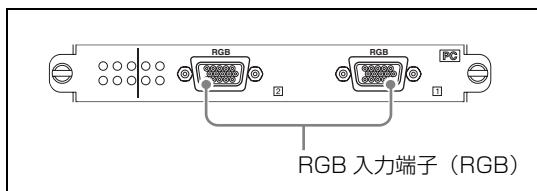
最終的な映像と音声 (プログラム映像+音声) を SDI 信号で出力します (208 ページ)。

## ③ SD ランプ

以下の場合に点灯／消灯します。

点灯	SDI 信号の出力が可能なとき (4:3 モード、16:9 SD モード時 (60 ページ))
消灯	SDI 信号の出力が不可のとき (16:9 HD モード時 (60 ページ)) Black 信号が出力されます。

## ⑥ PC ビデオインターフェースモジュール (BKAW-550) (オプション)



### RGB 入力端子 (RGB) (D-sub 15 ピン) × 2

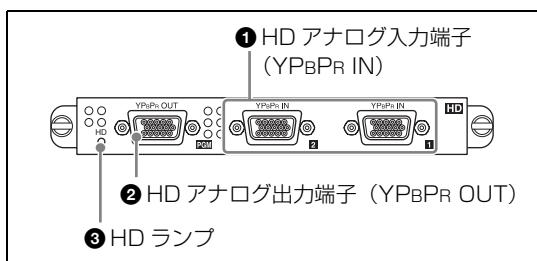
コンピューターなどからのアナログ RGB 信号を入力します。入力できる画像サイズと周波数は、以下のとおりです。

- XGA (1,024 × 768) 60 Hz, 70 Hz, 75 Hz
- SXGA (1,280 × 1,024) 60 Hz, 75 Hz
- WXGA (1,280 × 768) 60 Hz

## ご注意

WXGA の入力は、縦方向のみ約 6% 縮小されます。

## ⑦ HD ビデオインターフェースモジュール (BKAW-560) (オプション)



### ① HD アナログ入力端子 (YPbPr IN) (D-sub 15 ピン) × 2

HD アナログ信号を入力します。入力できる信号のフォーマットは、以下のとおりです。

- 720/59.94p, 720/50p

- 1080/59.94i, 1080/50i

## ② HD アナログ出力端子 (YPbPr OUT) (D-sub 15 ピン) × 1

HD アナログ信号を出力します。出力できる信号のフォーマットは、以下のとおりです。

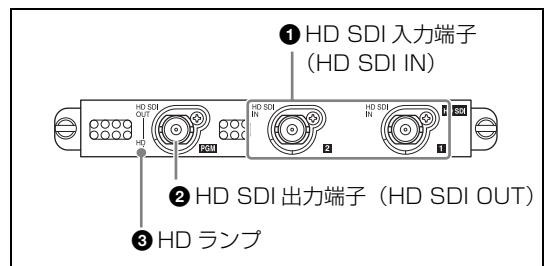
- 720/59.94p, 720/50p
- 1080/59.94i, 1080/50i

## ③ HD ランプ

以下の場合に点灯／消灯します。

点灯	HD アナログ信号の出力が可能なとき (16:9 HD モード時 (60 ページ))
消灯	HD アナログ信号の出力が不可のとき (4:3 モード、16:9 SD モード時 (60 ページ)) Black 信号が出力されます。

## ⑧ HD シリアルデジタルインターフェースモジュール (BKAW-590) (オプション)



### ① HD SDI 入力端子 (HD SDI IN) (BNC) × 2

HD SDI 信号を入力します。入力できる信号のフォーマットは、以下のとおりです。

- 720/59.94p, 720/50p
- 1080/59.94i, 1080/50i

### ② HD SDI 出力端子 (HD SDI OUT) (BNC) × 1

HD SDI 信号を出力します。出力できる信号のフォーマットは、以下のとおりです。

- 720/59.94p, 720/50p
- 1080/59.94i, 1080/50i

## ③ HD ランプ

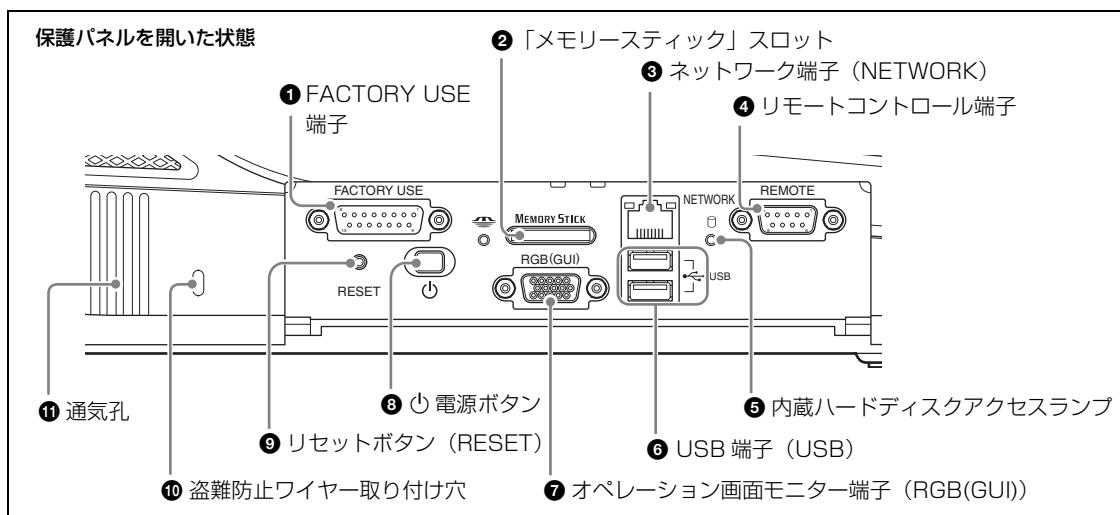
以下の場合に点灯／消灯します。

点灯	HD SDI 信号の出力が可能なとき (16:9 HD モード時 (60 ページ))
消灯	HD SDI 信号の出力が不可のとき (4:3 モード、16:9 SD モード時 (60 ページ)) Black 信号が出力されます。

**ご注意**

HDシリアルデジタルインターフェースモジュールのHD SDI入力端子がオープンになっていると、周囲のノイズ等の影響により、HD SDI回路

が誤動作する場合があります。HDシリアルデジタルインターフェースモジュールをご使用の際は、HD SDI入力端子がオープンにならないよう、75Ω終端器を取り付けてください。

**側面パネル****① FACTORY USE 端子**

GPI信号を入出力します。

- CCU（カメラコントロールユニット）などのタリーランプを点灯させることができます（181ページ）。
- 外部機器と接続することで、外部機器からPGM選択ボタンやNEXT選択ボタンの切り換えができます（183ページ）。

**② 「メモリースティック」スロット**

「メモリースティック」を挿入するスロットです。オペレーティングソフトウェアのバージョンアップ（284ページ）、フォントファイルのインポート（169ページ）、ジョブデータのエクスポート／インポート（242、243ページ）、EDLのエクスポート、CGファイル／ロゴファイルのインポート（250ページ）、テキストタイピングツールで作成したCGファイルのエクスポート（140ページ）、VODファイルのエクスポート（253ページ）などに使用します。

「メモリースティック」のアクセス中は、スロット左のアクセスランプが点灯します。

**③ ネットワーク端子 (NETWORK) (RJ-45)**

外部ネットワーク変換アダプターやルーターなどと接続します。10Base-T、100Base-TXのイーサネットに対応しています。

通信中は緑色のランプが点滅します。100Base-TXで接続している場合は、オレンジ色のランプが点灯します。

**ご注意**

安全のために、周辺機器を接続する際は、過大電圧を持つ可能性があるコネクターをこの端子に接続しないでください。

接続については本書の指示に従ってください。

**ご注意**

ネットワークケーブルご使用の際は、輻射ノイズによる誤動作を防ぐため、シールドタイプのケーブルを使用してください。

**④ リモートコントロール端子 (REMOTE)**

将来の機能拡張のために用意された端子です。

**⑤ 内蔵ハードディスクアクセスランプ**

本機の内蔵ハードディスクへのアクセス中に点灯します。

## ⑥ USB 端子 (USB) (USB 準拠)

上の端子を「1」、下の端子を「2」とします。  
USB キーボードを接続して使用します。  
また、USB フラッシュメモリーを接続し、オペレーティングソフトウェアのバージョンアップ (284 ページ)、フォントファイルのインポート (169 ページ)、ジョブデータのエクスポート/インポート (242、243 ページ)、EDL のエクスポート、CG ファイル/ロゴファイルのインポート (250 ページ)、テキストタイピングツールで作成した CG ファイルのエクスポート (140 ページ)、VOD ファイルのエクスポート (253 ページ) などにも使用します。  
使用可能なキーボードについては、お買い上げ店もしくはソニーのサービス窓口へお問い合わせください。  
テキストタイピングツールソフトウェア使用時には、USB マウスを接続して使用することができます。

### ご注意

- USB カメラからの入力には対応していません。
- メインソフトウェアでは、USB マウスは使えません。

## ⑦ オペレーション画面モニター端子 (RGB(GUI)) (D-Sub 15 ピン)

本機のオペレーション画面を、外部ディスプレイなどに WXGA (1,280 × 800) 60 Hz で出力します。  
使用可能な機器の情報は、お買い上げ店もしくはソニーのサービス窓口へお問い合わせください。

## ⑧ ⌂ 電源ボタン

本機の電源を入／切します。電源を切る場合、4 秒以上押すと強制終了となります。  
強制終了した場合は、本機の設定データが保存されないことがあります。

## ⑨ リセットボタン (RESET)

将来の機能拡張のために用意されたボタンです。

## ⑩ 盗難防止ワイヤー取り付け穴

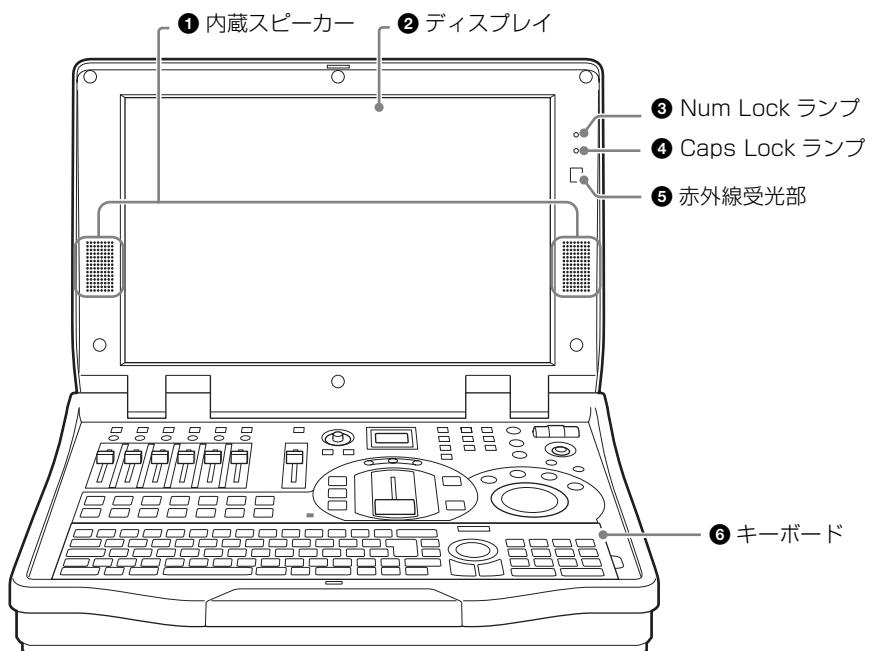
盗難防止のために、市販の盗難防止ワイヤーを取り付けるための穴 (3 mm × 7 mm) です。

## ⑪ 通気孔

### ⚠ 注意

通気孔をふさがないように注意してください。通気孔をふさぐと内部に熱がこもり、火災や故障の原因となることがあります。

## その他の部分



## ① 内蔵スピーカー

音声をモニターする場合に、このスピーカーで聞くことができます。

ヘッドホン端子にヘッドホンを接続している場合は、内蔵スピーカーからは出力されません。

## ② ディスプレイ

オペレーション画面が表示されます（32 ページ）。

## ③ Num Lock ランプ

NumLock モードになると、緑色に点灯します。

## ④ Caps Lock ランプ

CapsLock モードになると、緑色に点灯します。

## ⑤ 赤外線受光部

本機の付属キーボードからの信号を受信します（53 ページ）。

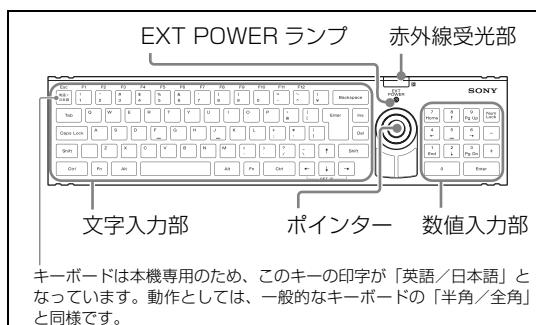
## ⑥ キーボード

各種文字、数値の入力に使用します。

また、メニューの操作に使うこともできます（40 ページ）。

キーボードを本機に装着すると、キーボードの EXT POWER ランプが緑色に点灯します。

ESC と F1 ~ F12 を操作するときは、Fn キーを押しながら最上段の対象キーを押します。



◆キーボードの言語の切り替えについては、「言語を切り換える」（55 ページ）をご覧ください。

## オペレーション画面



## ① メニュー表示部

トップメニュー（39 ページ）や INT 素材選択メニュー（100、230 ページ）、CG プリセットメニュー（104 ページ）、カメラガイドメニュー（172、175 ページ）、HDD ファイルガイドメニュー（196 ページ）、VTR ガイドメニュー（212 ページ）が表示されます。

## ② ガイド対象表示

ガイド対象表示の色には、以下の意味があります。

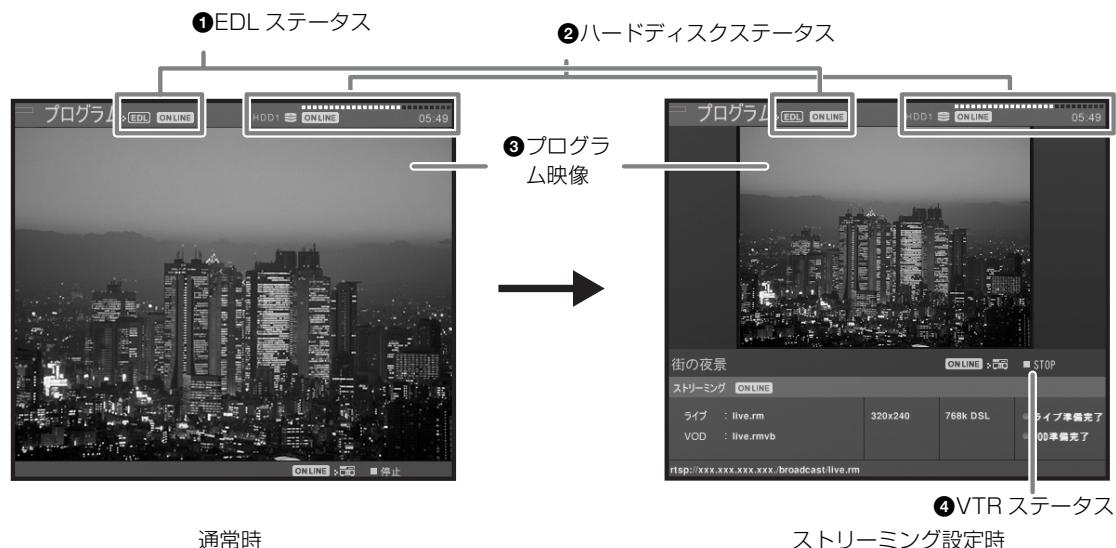
**オレンジ色**：NEXT 選択ボタンで、カメラコントロール（172 ページ）や外付ハードディスクのコントロール（193 ページ）、VTR の再生コントロール（212 ページ）ができる映像または INT が指定されたとき（KEY ボタン消灯時）

**緑**：NEXT 選択ボタンで、カメラコントロールや外付ハードディスクのコントロール、VTR の再生コントロールができる映像または INT が指定されたとき（KEY ボタン点灯時）

**消灯**：NEXT 選択ボタンで、カメラコントロールや外付ハードディスクのコントロールできる映像と INT 以外が指定されたとき

## ① プログラムビューアー

プログラム出力している映像を表示します。



## ③ オーディオレベルメーター

PGM/AUX1/AUX2/MIX や PFL 中のいずれかの出力音声をモニターしているときに、その音声のレベルが表示されます。メーターの下部には、PGM/AUX1/AUX2/MIX や PFL のどれをモニターしているかが表示されます（225 ページ）。レベルがオーバーした場合は、最上位のインジケーターが赤く点灯します。

## ④ キー状態表示部

プログラム出力映像にキー合成している間、赤点灯します。キー合成用に選ばれた素材の番号（1～6）または「INT」を表示します。

また、「ビデオエフェクト」メニューの「キータイプ」で、「クロマキー」（115 ページ）が選択されているときは「クロマ」、「ルミナスキー」（111 ページ）が選択されているときは「ルミナス」と表示されます。



## ① EDL ステータス

EDL 作成時に、作成操作の状態を表示します。

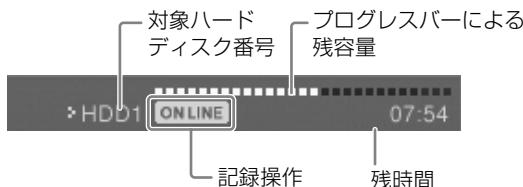
### 作成操作の表示

▶ EDL **ON LINE** : ON LINE 予約中

▶ EDL **書き込み中** : ON LINE 実行中 (EDL 作成中)

## ② ハードディスクステータス

プログラム出力の記録時に、ハードディスクの状態、残容量、記録操作を表示します。



### 記録操作の表示

● REC PAUSE : 記録のスタンバイ中

● REC : 記録中

**ON LINE** : ON LINE 記録予約状態 (ON LINE ボタンを押せば記録が開始される状態)

未フォーマット : フォーマットが必要な場合

残容量なし : ディスクに空き容量がない場合 (200 MB 以下)

記録数の限界 : ファイル数が記録できる限度を超えた場合

デバイスエラー : 記録中にハードディスクが認識できなくなった場合

## ③ プログラム映像

プログラム出力映像を表示します。表示される映像のサイズは、PGM 出力アスペクトの設定 (60 ページ) により異なります。

### • 4:3 モードのとき

480 × 360 サイズ、約 30 フレーム (PAL 設定時は約 25 フレーム) で表示します。ストリーミング設定時は 320 × 240 サイズになります。

### • 16:9 SD モード、16:9 HD モードのとき

426 × 240 サイズ、約 30 フレーム (PAL 設定時は約 25 フレーム) で表示します。

### ご注意

- ・ プログラムビューアーの映像は、PGM 映像出力端子からの出力映像より数フレーム遅延して表示されます。

- ・ オペレーション画面のすべてのビューアー (プログラム/プレビュー/素材) に表示される映像が乱れる場合がありますが、これは表示の仕組みによるものです。PGM 映像出力端子からの出力映像に影響することはありません。

## ④ VTR ステータス

VTR への記録時に、記録操作の状態を表示します。

### 記録操作の表示

▶ **ON LINE** **STOP** : ON LINE 予約中 (ON LINE ボタンを押すと記録の開始が可能)

▶ **REC** : ON LINE 実行中 (VTR に記録中)

▶ **STOP** : テープエンドなどにより記録が停止している状態

カセットなし : テープやディスクなどのメディアが挿入されていない状態

応答なし : 本機からの再生コントロールができない状態

### 記録コントロールの設定中にマニュアル操作で再生コントロールが行われたときの表示

▶ **REC** : 記録中

● REC PAUSE : 記録のスタンバイ中

▶ **STOP** : 停止中

カセットなし : テープやディスクなどのメディアが挿入されていない状態

応答なし : インターフェースが確立されていない状態

▶ **PLAY** : 再生中

■ **STILL** : スタンバイ中

▶ : 早送り中

◀ : 卷き戻し中

## ② プレビュー・ビューアー

映像のプレビューを表示します。

次に映し出すために選択された入力映像、またはキー合成やピクチャーインピクチャーの結果を、プログラム出力する前にあらかじめ確認できます。



### ① プレビュー対象表示

オレンジ色：NEXT 選択ボタンで選ばれた映像  
を表示している場合

緑：KEY ボタン点灯時に NEXT 選択ボタンで選んだ映像（キーを利用して合成する映像）を表示している場合

### ② プレビュー映像

通常は、NEXT 選択ボタンで選ばれた映像を表示します。表示される映像のサイズは、PGM 出力アスペクトの設定（60 ページ）により異なります。

#### ・ 4:3 モードのとき

320 × 240 サイズ、約 15 フレーム（PAL 設定時は約 12 ~ 13 フレーム）で表示します。

・ 16:9 SD モード、16:9 HD モードのとき  
426 × 240 サイズ、約 15 フレーム（PAL 設定時は約 12 ~ 13 フレーム）で表示します。

### ③ ステータス

プレビュー表示する映像によって、表示される内容が以下のように変わります。

#### 遠隔コントロールしている VISCA 対応カメラからの映像を表示しているとき

VISCA 対応カメラの状態を表示します。

応答なし：カメラとの通信ができない状態

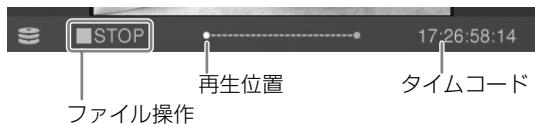
初期化中：システム起動時とカメラリセット時

#### INT の CG ファイルを表示するとき

読み込み中：CG ファイルのロード中

外付ハードディスク内のファイルを再生しているとき

ファイル操作の状態を表示します。



#### ファイル操作の表示

オープン中：ファイルのオープン中

▶ PLAY：再生中

■ STOP：停止中

⏸ STILL：シャトルダイヤルによる再生速度が 0 になったとき。または、ジョグダイヤルによる再生が止まったとき

JOG：ジョグダイヤルの操作中

▶ x2：早送り中（x2、x4、x8、x16、x32、x64）

◀ x2：巻き戻し中（x2、x4、x8、x16、x32、x64）

#### メモ

シャトルダイヤルによる再生操作中には、x 1/8、x 1/2、x 1 も表示されます。

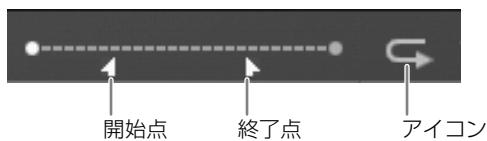
#### 再生位置

ファイルの再生位置を表示します。

再生位置が先頭または最後尾にあるときは、両端の●が点灯します。



オートリピート再生の設定中は右側にアイコンが表示され、さらに、開始点／終了点が設定されていればそれらの位置も表示されます（199ページ）。



### VTR の再生操作をしているとき



### VTR の再生操作の表示

- ▶ PLAY : 再生中
- STOP : 停止中
- STILL : シャトルダイヤルによる再生速度が0になったとき。または、ジョグダイヤルによる再生が止まったとき
- JOG : ジョグダイヤルの操作中
- ▶▶ : 早送り中
- ◀◀ : 卷き戻し中
- カセットなし : テープやディスクなどのメディアが挿入されていない状態
- 応答なし : インターフェースが確立されていない状態
- REC : 記録中
- REC PAUSE : 記録のスタンバイ中

### ③ストリーミング表示

ストリーミング配信の設定や状態が表示されます。



### ① VOD アイコン

VOD ファイルが保存され、内部サーバーが起動している場合に表示されます。

### ② ON LINE 対象アイコン

ON LINE ボタンを押すとストリーミングが開始できる状態のときに表示されます。

### ③情報表示

以下の情報が表示されます。

- ・トップメニューで登録したファイル名
- ・トップメニューで選択したビデオサイズ
- ・トップメニューで選択した転送レート
- ・サーバーやエンコーダーの状態

初期化中	サーバーまたはエンコーダー起動中
ライブ準備中、 VOD 準備中	サーバー起動完了、およびエンコーダー準備 OK
接続中	エンコーダーがサーバーへ接続中
配信中、記録中	エンコード中
停止中	エンコーダーの終了中
再接続中	サーバーへの再接続実行中
失敗	本機の設定やネットワーク、外部サーバーの状態などにより、接続に失敗した場合
エラー	エンコーダーの異常終了、または致命的なエラー

### ④ ライブアクセス URL

本機をサーバーとして映像を配信している場合に表示されます。視聴者はこの URL にアクセスし、配信を視聴します。

### ⑤ タイトル

ストリーミングのタイトルが表示されます。

## 4 素材ビューアー

### ① サムネイル



### ① サムネイル

選択ボタンに割り当てた映像を  $160 \times 120$  サイズ、約 10 フレーム (PAL 設定時約 8 ~ 9 フレーム) で表示します。

#### メモ

16:9 素材が入力されている場合は、収縮されたスクイーズ表示となります。

### ② 素材番号

映像や音声を割り当てている番号です。  
「1」～「6」と「INT」があり、PGM 選択ボタンと NEXT 選択ボタン、オーディオチャンネルフェーダーの番号に対応しています。

### ③ 入力オーディオ名

チャンネルフェーダーに割り当てた音声信号の名前 (78 ページ) や外付ハードディスク内のファイル名 (196 ページ) を表示します。

### ④ 入力ビデオ名

「1」～「6」のビューアーでは、選択ボタンに割り当てた映像信号の名前 (74 ページ) や外付ハードディスク内のファイル名 (196 ページ) を表示します。

「INT」のビューアーでは、INT 素材選択メニューで選んだカラーマットやカラーバー、CG ファイルのファイル名を表示します。

### ⑤ インプットシグナル表示

チャンネルフェーダーに割り当てた音声の入力レベルが  $-60$  dBFS 以上のときに緑色に点灯し、音声の入力があることを確認できます。

### ⑤ インプットシグナル表示

#### ⑥ ピーク表示

ステレオの場合はチャンネル (L/R) ごとに確認でき、モノラルの場合は L/R に同じものが表示されます。

### ⑥ ピーク表示

チャンネルフェーダーに割り当てた音声の入力レベルが  $-8$  dBFS 以上のときに赤く点灯します。  
ステレオの場合はチャンネル (L/R) ごとに確認でき、モノラルの場合は L/R に同じものが表示されます。

### ⑦ 選択枠

選択状態によって、枠の色が変わります。

赤 : PGM 選択ボタンで選ばれている映像

オレンジ色 : NEXT 選択ボタンで選ばれている映像

緑 : KEY ボタン点灯時に NEXT 選択ボタンで選んでいる映像 (キーを利用して合成する映像)

### ⑧ ハードディスクステータス

外付ハードディスクの接続時に、ハードディスクの状態、残容量、記録操作を表示します。



#### 記録操作の表示

**REC PAUSE** : 記録のスタンバイ中

● 信号なし：映像信号の入力がなく、記録が停止した状態

● REC：記録中

ON LINE：ON LINE 記録予約状態 (ON LINE ボタンを押せば記録が開始される状態)

未フォーマット：フォーマットが必要な場合

残容量なし：ディスクに空き容量がない場合 (200 MB 以下)

記録数の限界：ファイル数が記録できる限度を超えた場合

デバイスエラー：記録中にハードディスクが認識できなくなったり場合

### ⑨ デバイスステータス

素材によって、表示される内容が以下のように変わります。

### 遠隔コントロールしている VISCA 対応カメラからの映像

VISCA 対応カメラの状態を表示します。

応答なし：カメラとの通信ができない状態

初期化中：システム起動時とカメラリセット時

### INT の CG ファイル

読み込み中：CG ファイルのロード中

### 外付ハードディスク内のファイルを再生しているとき

ファイル操作や VTR 再生中の状態を表示します。



### ファイル操作や VTR 再生中の表示

応答なし：VTR からの応答がない状態

カセットなし：VTR にテープが挿入されていない状態

オープン中：ファイルのオープン中

▶ PLAY：再生中

■ STOP：停止中

### II STILL：ファイル操作中の場合

- シャトルダイヤルによる再生速度が 0 の状態
- ジョグダイヤルによる再生が止まっている状態

### VTR の場合

- シャトルダイヤルによる再生速度が 0 の状態
- ジョグダイヤルによる再生が止まっている状態
- SHIFT + STOP ボタンによる一時停止中
- SHIFT + REW ボタンで 1 フレーム戻した後の状態
- SHIFT + FFWD ボタンで 1 フレーム進めた後の状態

JOG：ジョグダイヤルの操作中

▶ x8：早送り中 (x2、x4、x8、x16、x32、x64)

◀ x8：巻き戻し中 (x2、x4、x8、x16、x32、x64)

### メモ

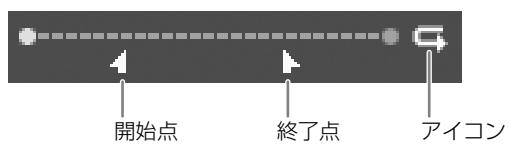
- シャトルダイヤルによる再生操作中には、x1/8、x1/2、x1 も表示されます。
- VTR 再生中の場合は、▶、◀のみ表示されます。

### 再生位置

ファイルの再生位置を表示します。

再生位置が先頭または最後尾にあるときは、両端の●が点灯します。

オートリピート再生の設定中は右側にアイコンが表示され、さらに、開始点／終了点が設定されていればそれらの位置も表示されます (199 ページ)。



### 5 エフェクト表示

映像の切り換えに付ける効果 (トランジション) の種類やパターン、トランジションタイム (93 ページ) が表示されます。

## メニューの操作

本機には、操作に関するさまざまな設定を行うトップメニューと、本機に入力している映像や音声の調整を行うアクセスメニューが搭載されています。ここでは、各メニューに共通の基本的な操作を説明します。

### トップメニューとアクセスメニューの表示

#### トップメニュー

MENU ボタンを押すと、メニュー表示部にトップメニューが表示されます。



トップメニューの項目を選んで確定すると、サブメニューが3階層で表示されます。

#### サブメニュー



#### メモ

サブメニューを開いたときにプレビュービューアーを優先して表示するように設定することができます（124 ページ）。

#### アクセスメニュー

調整したい入力の素材番号列の ACCESS ボタンを押すと、素材ビューアーの部分にその番号のビューアーと3階層のメニューが表示されます。

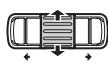


## ご注意

ソフトウェアバージョン 2.00 より、使用しているインターフェースモジュールや映像信号の割り当てによって、各メニューの表示が異なります。

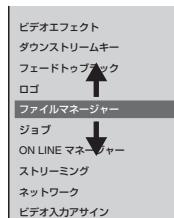
## メニュー操作のしかた

## メニューの項目を選ぶ



ジョグローラーのローラーを上下に回す。

キーボードの↑↓キーでも操作できます。

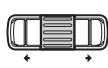


## 項目を確定して下の階層に移る



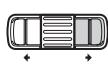
ENTER ボタンを押す。

または



ジョグローラーのローラーを押す。

または

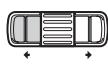


ジョグローラーの→ボタンを押す。

キーボードの→キー、ENTER キーでも操作できます。



## 上の階層に戻る

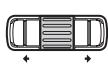


ジョグローラーの←ボタンを押す。

キーボードの←キーでも操作できます。



## 選択肢の確定

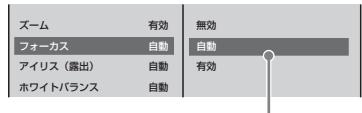


ENTER ボタンを押す。

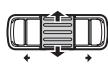
または

ジョグローラーのローラーを押す。

キーボードのENTERキーでも操作できます。



## スライダーの操作



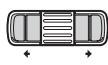
ジョグローラーのローラーを上下に回す。

キーボードの↑↓キーでも操作できます。



## 数値や文字入力

セグ移動： ジョグローラーの ← ボタンや → ボタンを押す。



2007/01/01 00:00



キーボードの Ctrl キーを押しながら ←→ キーでも操作できます。

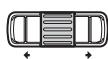
### 数値、文字入力：

キーボードで入力。

### 確定：



ENTER ボタンを押す。



または

ジョグローラーのローラーを押す。

キーボードの ENTER キーでも操作できます。

## メニューを閉じる

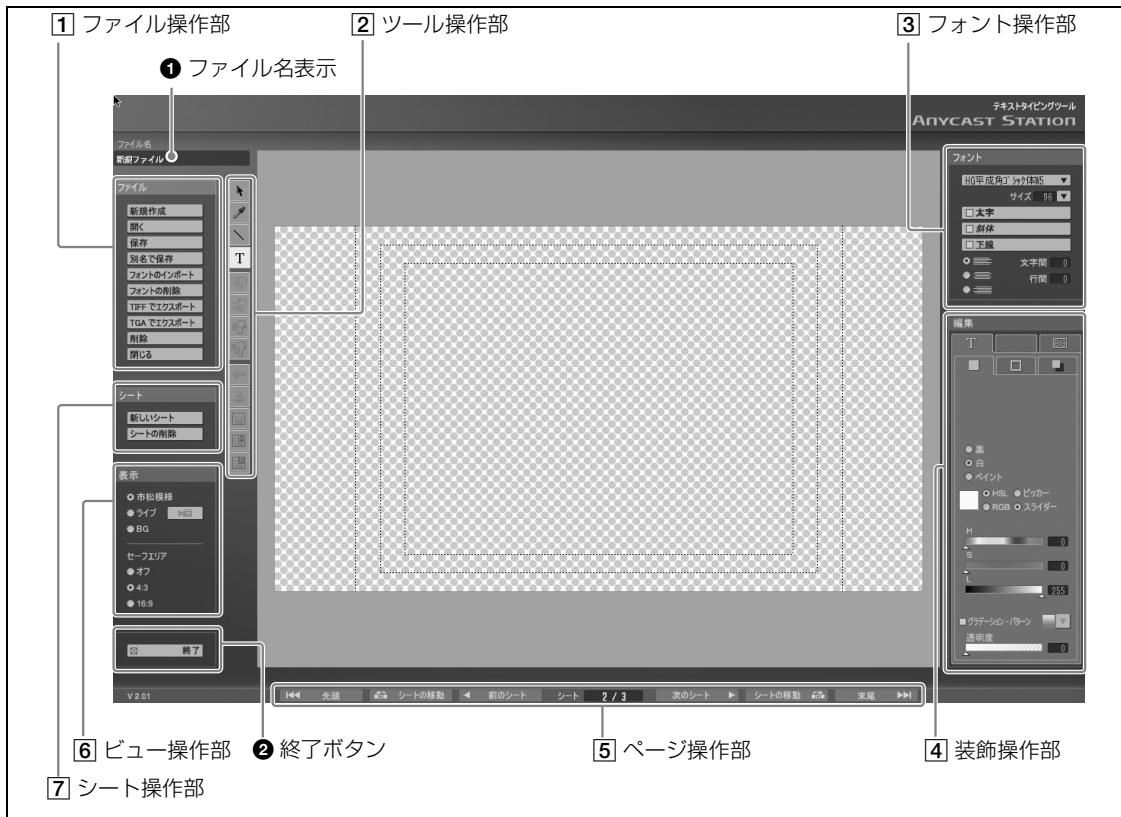
トップメニューの場合： MENU ボタンまたは ESC ボタンを押す。

アクセスメニューの場合：表示させたときと同じ ACCESS ボタンまたは ESC ボタンを押す。

### メモ

- トップメニューの表示中に ACCESS ボタンを押すと、トップメニューが閉じ、アクセスメニューが開きます。
- アクセスメニューの表示中に MENU ボタンを押すと、アクセスメニューが閉じ、トップメニューが開きます。

## オペレーション画面（テキストタイピングツールソフトウェア）



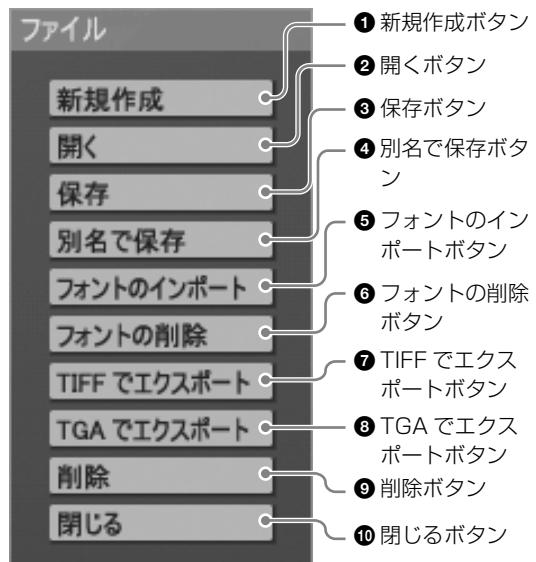
### ① ファイル名表示

開いているファイル名を表示します。

### ② 終了ボタン

クリックすると、テキストタイピングツールのソフトウェアを終了し、メインソフトウェアを起動します。

### ① ファイル操作部



### ① 新規作成ボタン

新規のファイルを作成します（136 ページ）。

**② 開くボタン**

保存されているファイルを開きます。既存のファイルが一覧表示されます（136 ページ）。

**③ 保存ボタン**

ファイルを保存します（137 ページ）。

同時にメインソフトウェア側にもファイルを保存し、INT 選択メニューに表示します。

**④ 別名で保存ボタン**

ファイルを別名で保存します（138 ページ）。

**⑤ フォントのインポートボタン**

フォントファイルを「メモリースティック」や USB フラッシュメモリーからインポートします（169 ページ）。

**⑥ フォントの削除ボタン**

不要なフォントファイルを削除します（171 ページ）。

**⑦ TIFF でエクスポートボタン**

開いているファイルを TIFF 形式で「メモリースティック」や USB フラッシュメモリーに保存します（140 ページ）。

**⑧ TGA でエクスポートボタン**

開いているファイルを TARGA 形式で「メモリースティック」や USB フラッシュメモリーに保存します（140 ページ）。

**⑨ 削除ボタン**

不要なファイルを削除します（139 ページ）。

**⑩ 閉じるボタン**

開いているファイルを閉じて、新規のシートを表示します。

**② ツール操作部**

オブジェクトの作成や編集に必要なツールを選びます。



① 矢印ツール



② スポイトツール



③ 直線ツール



④ テキストツール

**① 矢印ツール**

クリックするとマウスポインターが に変わり、オブジェクトの選択や調整、移動ができます（135 ページ）。

選択したオブジェクトには、オレンジ色の枠が付きます。

**② スポイトツール**

クリックするとマウスポインターが に変わり、選択されているオブジェクトの色をほかのオブジェクトや背景画と同じにすることができます（159 ページ）。

**③ 直線ツール**

直線を作成できます（151 ページ）。

実線、破線、点線の 3 種類の線が作成できます。

**④ テキストツール**

クリックするとテキスト入力モードになり、テキストオブジェクトを作成できます（142 ページ）。

**メモ**

矢印ツールが選ばれているときは、選択されているオブジェクトをキーボードの矢印キーで移動することができます。その場合、Shift キーを押しながら矢印キーを押すと、移動速度が速くなります。



⑤ 最前面移動ツール



⑥ 前面移動ツール



⑦ 背面移動ツール



⑧ 最背面移動ツール

**⑤ 最前面移動ツール**

選択されているオブジェクトを最前面に移動します（162 ページ）。

**⑥ 前面移動ツール**

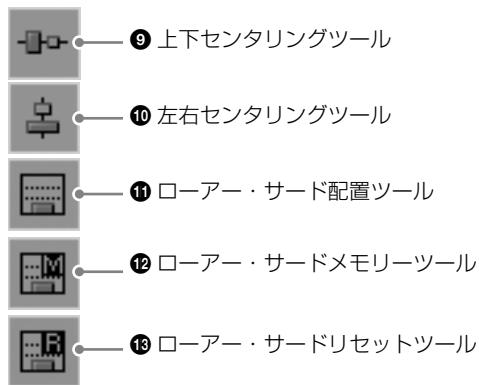
選択されているオブジェクトを 1 つ前面に移動します（162 ページ）。

**⑦ 背面移動ツール**

選択されているオブジェクトを 1 つ背面に移動します（163 ページ）。

## ⑧ 最背面移動ツール

選択されているオブジェクトを最背面に移動します（163 ページ）。



### ⑨ 上下センタリングツール

選択されているオブジェクトを、画面の上下に対して中央の位置に移動します（163 ページ）。

### ⑩ 左右センタリングツール

選択されているオブジェクトを、画面の左右に対して中央の位置に移動します（164 ページ）。

### ⑪ ローラー・サード配置ツール

選択しているオブジェクトの最下部があらかじめ決められた位置にそろいうように移動します（164 ページ）。

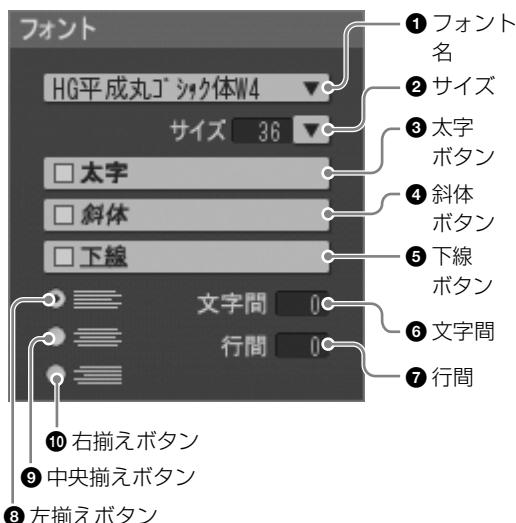
### ⑫ ローラー・サードメモリツール

オブジェクトを選択してこのツールをクリックすると、選択したオブジェクトの最下部をローラー・サード位置として設定します。

### ⑬ ローラー・サードリセットツール

ローラー・サード位置をデフォルト設定に戻します。

## ③ フォント操作部



### ① フォント名

テキストオブジェクトのフォントを選択します（143 ページ）。選択中のフォントが常に表示されます。

### ② サイズ

テキストオブジェクトのサイズを選択します（144 ページ）。

### ③ 太字ボタン

テキストオブジェクトを太字にします（145 ページ）。

### ④ 斜体ボタン

テキストオブジェクトを斜体にします（145 ページ）。

### ⑤ 下線ボタン

テキストオブジェクトに下線を付けます（145 ページ）。

### ⑥ 文字間

テキストオブジェクトの文字間隔を設定します（146 ページ）。

### ⑦ 行間

テキストオブジェクトの行間隔を設定します（146 ページ）。

### ⑧ 左揃えボタン

複数行で作成したテキストオブジェクトを左端に揃えます（147 ページ）。

## ⑨ 中央揃えボタン

複数行で作成したテキストオブジェクトを中央に揃えます（147 ページ）。

## ⑩ 右揃えボタン

複数行で作成したテキストオブジェクトを右端に揃えます（147 ページ）。

## 4 装飾操作部

マークをクリックすると、選択したタブが最前面に表示されます。

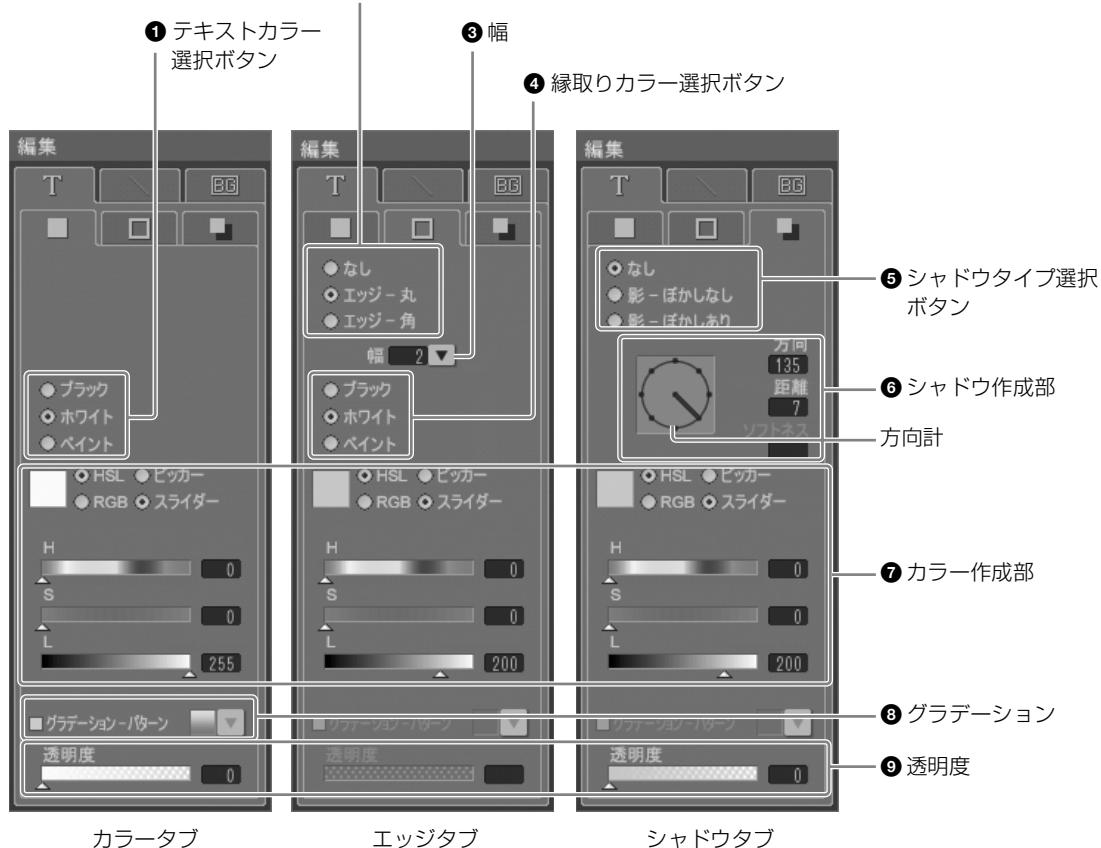
装飾操作部には、[テキスト]、[ライン]、[BG] の3つのタブがあり、[テキスト] タブと [ライン] タブは、さらに3つのタブに分かれています。

### ■テキストタブ

テキストオブジェクトの色や装飾を設定することができます。

カラータブ、エッジタブ、シャドウタブに分かれています。

#### ② 縁取りタイプ選択ボタン



#### ① テキストカラー選択ボタン

テキストオブジェクトの色を選択します（147 ページ）。

#### ② 縁取りタイプ選択ボタン

オブジェクトに縁取りするかどうか（[なし] は縁取りなし）、または縁取りの角の形状を選択します（148 ページ）。

#### ③ 幅

縁取りの幅を設定します。数値を選択するか、入力して決定します（149 ページ）。

#### ④ 縁取りカラー選択ボタン

縁取りの色を選択します（148 ページ）。

#### ⑤ シャドウタイプ選択ボタン

オブジェクトに影を付けるかどうか（[なし] は影なし）、または影のタイプを選択します（154 ページ）。

## ⑥ シャドウ作成部

影の角度や距離、ぼかし具合を調整します（154ページ）。

**方向計**：クリックすると針が移動し、オブジェクトの影が針と同じ方向に変わります。

**方向**：影の方向を数値で設定します。

**距離**：オブジェクトから影までの距離を数値で設定します。

**ソフトネス**：影のぼかし具合を数値で設定します。

## ⑦ カラー作成部

カラータブ、エッジタブで【ペイント】を選択した場合のオブジェクトや縁取りの色、影の色を自分で作成することができます（158ページ）。

## ⑧ グラデーション - パターン

オブジェクトの色にグラデーションを付けます（161ページ）。

## ⑨ 透明度

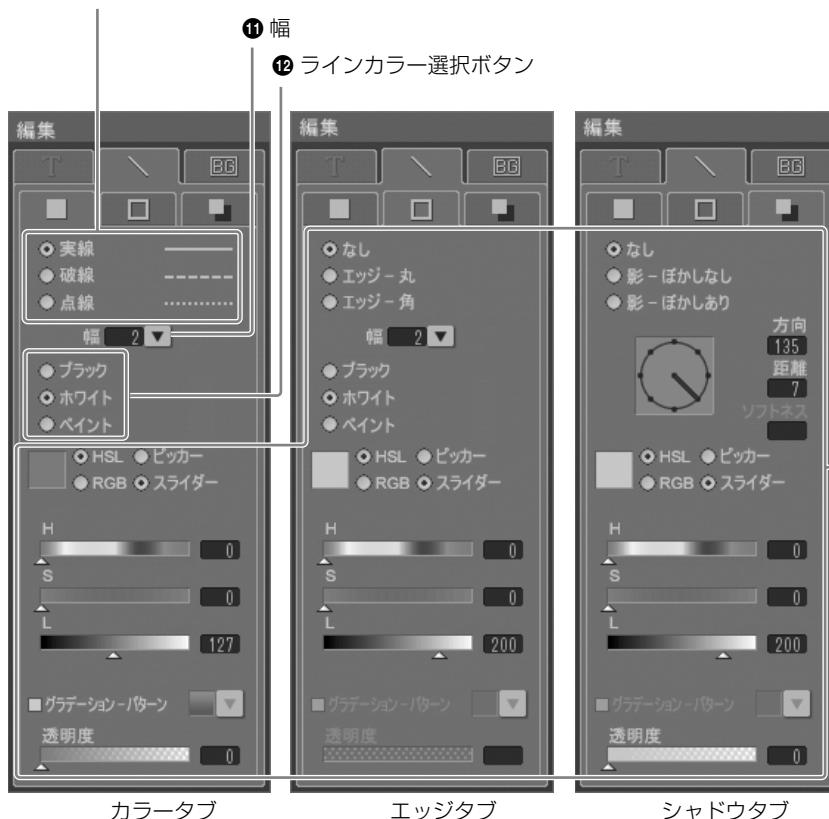
オブジェクトの色と影、ペイントで作成した背景のそれぞれの透明度を設定します（160ページ）。

### ■ ラインタブ

ラインオブジェクトの色や装飾を設定することができます。

カラータブ、エッジタブ、シャドウタブに分かれています。

#### ⑩ ラインタイプ選択ボタン



ほかの部分は【テキスト】タブの②～⑨と同じ機能です。

#### ⑩ ラインタイプ選択ボタン

ラインオブジェクトの線種を選択します（152ページ）。

#### ⑪ 幅

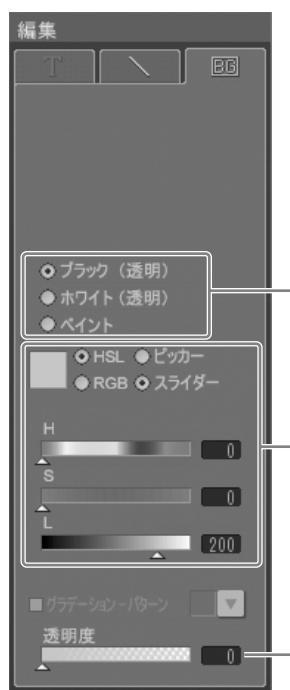
ラインオブジェクトの線幅を設定します。数値を選択するか、入力して決定します（152ページ）。

#### ⑫ ラインカラー選択ボタン

ラインオブジェクトの色を選択します（153ページ）。

## ■BG タブ

背景色を設定することができます。



### ⑬ 背景カラー選択ボタン

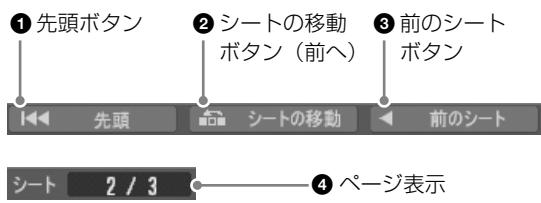
背景の色を選択します（156 ページ）。

### ⑭ 透明度

ペイントで作成した背景の透明度を設定します。

## ■5 ページ操作部

シートのページ表示、ページめくりや順序の入れ替えを行います。



### ① 先頭ボタン

クリックすると、先頭のシートを表示します。

### ② シートの移動ボタン（前へ）

クリックすると、表示中のシートを現在より 1 つ前のページと入れ替えます。

### ③ 前のシートボタン

クリックすると、1 つ前のページを表示します。

### ④ ページ表示

表示中のシートのページ数を表示します。

### ⑤ 次のシートボタン

クリックすると、1 つ後のページを表示します。

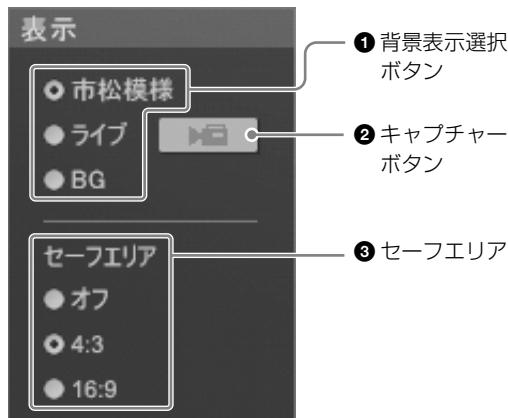
### ⑥ シートの移動ボタン（後へ）

クリックすると、表示中のシートを現在より 1 つ後ろのページと入れ替えます。

### ⑦ 末尾ボタン

クリックすると、最後尾のシートを表示します。

## 6 ビュー操作部



### ① 背景表示選択ボタン

背景の表示を設定します (167 ページ)。

**市松模様**：背景に市松模様を表示します。

**ライブ**：メインソフトウェアのプログラム出力映像を表示します (166 ページ)。

**BG**：[BG] タブで選択した背景を表示します (156、157 ページ)。

### ② キャプチャー ボタン

クリックするたびにメインソフトウェアのプログラム出力映像をキャプチャーします (167 ページ)。

### ③ セーフエリア

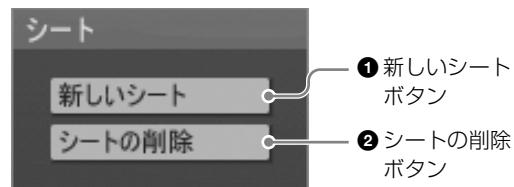
チェックを付けると、セーフエリアを表す点線を表示します (167 ページ)。

**オフ**：表示しません。

**4:3**：4:3 用のセーフエリアを表す点線を表示します。

**16:9**：16:9 用のセーフエリアを表す点線を表示します。

## 7 シート操作部



### ① 新しいシート ボタン

開いているファイルにシートを追加します (165 ページ)。最大 99 枚のシートが作成できます。

### ② シートの削除 ボタン

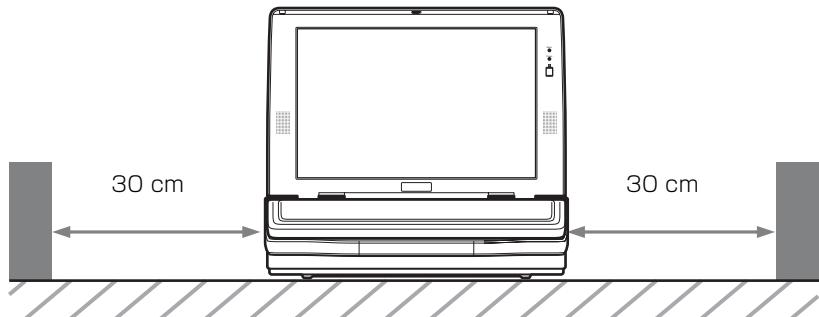
開いているシートを削除します (165 ページ)。

## 設置・初期設定

ここでは、本機を設置して、電源の接続と起動を行い、本機の日付や時刻、映像出力信号フォーマットなどを設定するまでの手順を説明します。

### 設置する

本機を平らなところに設置します。本機の質量は約 8 kg です。あらかじめ設置場所の強度とスペースを充分確認してから、設置してください。  
また、本機の両側面には通気孔があります。空気が循環するように 30 cm 以上のスペースを空けてください。

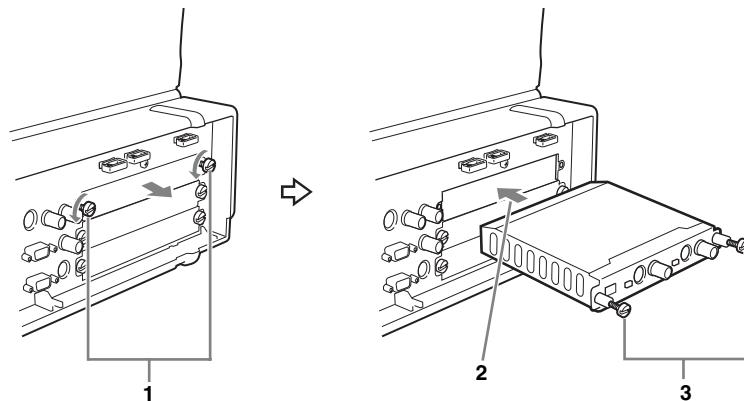


## オプションモジュールを取り付ける

オプションモジュールを取り付ける場合は、本機に取り付けられているプランクパネルを取りはずし、そのスロットに取り付けます。

### メモ

オプションモジュールは、どのスロットに取り付けても問題ありません。



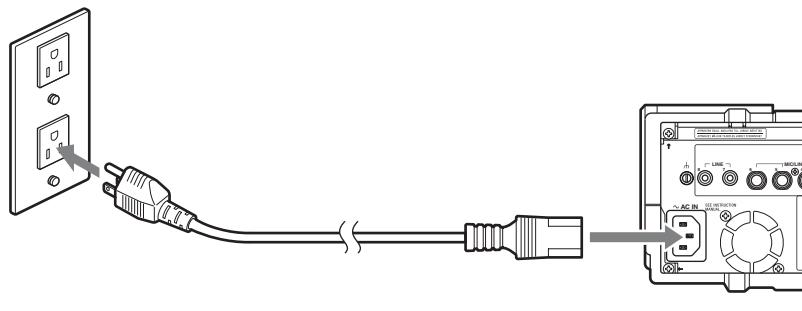
- 1 標準で取り付けられているプランクパネルを取りはずす。
- 2 オプションモジュールをスロットに差し込む。
- 3 ネジをしめて固定する。

### ご注意

オプションモジュールの取り付けは、必ず本機の電源を切ってから行ってください。電源が入った状態で取り付けると、オプションモジュールが壊れるおそれがあります。

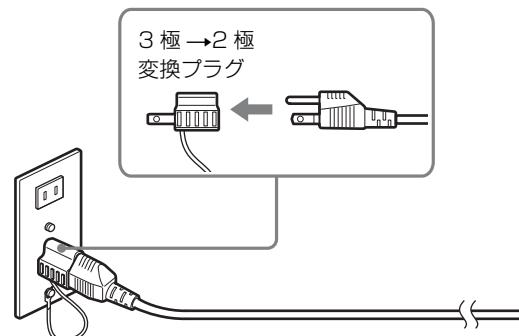
## 電源コードを接続する

電源コードの一方を本機の電源コネクターに接続し、もう一方をコンセントに接続します。



### メモ

必要に応じて3極→2極変換プラグを使用してください。

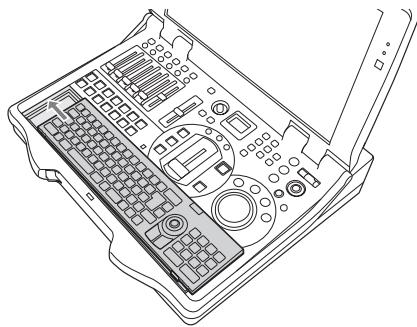


### ⚠ 注意

3極→2極変換プラグのアース線をアース端子に接続してください。  
アースを取り付けることができない場合は、お買い上げ店もしくはソニーのサービス窓口にご相談ください。

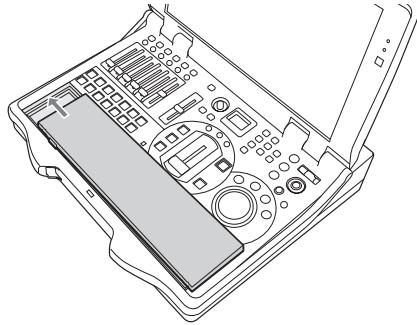
## キーボードを取り付ける

キーボードを本機に取り付けて使用する場合は、キーを表に向けて、キーボード取り付け部に合わせ、矢印の方向にスライドさせます。この場合、キーボードの電源は本体から供給され、キーボードのEXT POWER ランプが点灯します。



### メモ

キーボードを使用しないときは、裏返して取り付けることができます。この場合は、キーボードには電源供給されません。



## キーボードを本機からはずして使用する

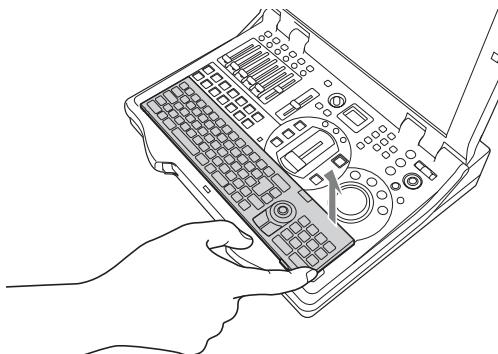
キーボードは、本機からはずして使用することができます。この場合、キーボードの電源供給のため、同梱のボタン電池（CR2032 × 2個）をキーボードに入れる必要があります。

### ご注意

工場出荷時には、キーボードにボタン電池が装着されています。ご使用になる前に、絶縁シートを取り除いてください。

### キーボードを取りはずすには

キーボード取り付け部の右にあるくぼみに指をかけて持ち上げます。



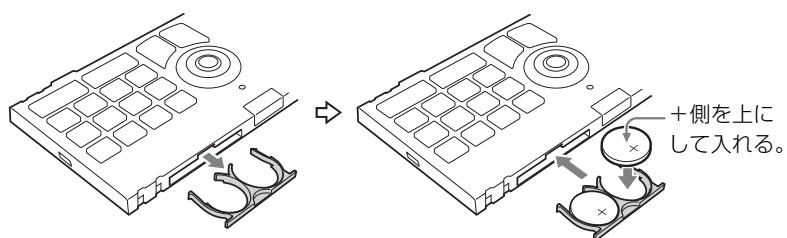
## キーボードに電池を入れるには

- 1 キーボードを本機から取りはずす。
- 2 キーボードから電池ホルダーを取りはずす。

### ご注意

電池ホルダーを取りはずす際は、ペンなど先の細いものを使用してください。

- 3 電池ホルダーにボタン電池（CR2032 × 2個）を入れて、キーボードに取り付ける。



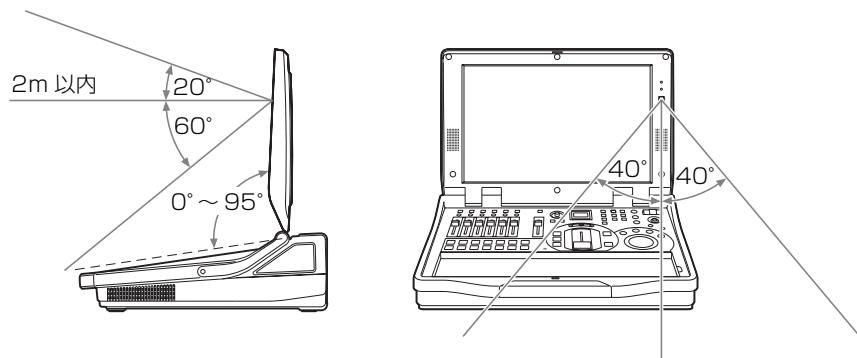
### ⚠️ 警告

電池の使いかたを誤ると、液もれや破損のおそれがあります。次のことを必ず守ってください。

- +と-の向きを正しく入れてください。
- 新しい電池と使った電池、または種類の違う電池を混ぜて使わないでください。
- 電池は充電しないでください。
- 長い間キーボードを使わないとときは、電池を取り出してください。
- 電池が液もれしたときは、電池入れについていた液をよく拭き取ってから新しい電池を入れてください。

## 赤外線の受信範囲

本機側の赤外線の受信範囲は、下図のとおりです。



## 本機を起動／終了する

### 起動する

側面パネルの  電源ボタンを押します。

スタートアップ画面が表示されます。



起動が完了すると、オペレーション画面が表示されます。

#### ご注意

本機を起動させたままディスプレイを閉じると、温度が上昇し、故障の原因になります。

### 終了する

側面パネルの  電源ボタンを押します。

以下のようなメッセージが表示されます。



#### メモ

- 最後の設定データが保存されます。
- 外付ハードディスクが接続されていた場合、自動で取りはずし処理（204 ページ）を行います。

オペレーティングソフトウェアが終了し、電源が切れます。

画面が消えてから電源が切れるまでには、多少時間がかかります。

#### ご注意

- 電源ボタンを 4 秒以上押し続けてから離すと、強制終了になります。強制終了した場合は、本機の設定データが保存されないことがあります。
- 終了後すぐに起動し直す場合は、5 秒以上の間隔を空けてから電源ボタンを押してください。
- アプリケーション終了中にボタン操作などを行っても、システムに正しく反映されません。

## タイマーを使って本機を終了する／設定を解除する

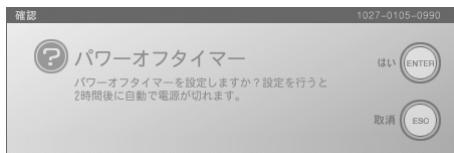
タイマーを使って本機を終了することができます。

### ご注意

外付ハードディスクへの記録中は、タイマーを使った終了を行わないでください。記録したファイルが壊れ、操作できなくなる場合があります。

- 1** メインソフトウェアが起動しているときに、キーボードの Alt キーと Ctrl キーを押しながら T キーを押す。

以下のような確認メッセージが表示されます。



### メモ

テキストタイピングツールソフトウェアの起動中は、この機能は使えません。

- 2** タイマーを設定するときは、ENTER ボタンを押す。  
設定を解除するときは、ESC ボタンを押す。

### タイマーを設定したとき

「ローカルタイム」の右側にタイマーが表示されます。



テキストタイピングツールを起動するとタイマー表示が消えますが、タイマー機能は継続します。

### メモ

– 120 分からカウントダウンが表示されます。

2 時間後に電源が切れます。

### タイマーを解除したとき

タイマー表示が消えます。

## 言語を切り換える

使用するキーボードに合わせて、言語を設定します。

デフォルト設定では、「英語（米国）」に設定されています。[日本語] に設定すると、画面が表示となり、日本語入力ができるようになります。

日本語入力が可能になるのは、以下の入力メニューです。

- ・[ビデオ入力アサイン] の [素材名]
- ・[オーディオ入力アサイン] の [素材名]

- ・カメラプリセットの [データ名]
- ・外付ハードディスクファイルのキューアップの [データ名]
- ・VTR ガイドのキューアップの [データ名]
- ・CG ファイルプリセットの [データ名]
- ・外付ハードディスクファイルの [名前の変更] (論理名)
- ・[ストリーミング] の [クリップ情報]

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [システム] を選ぶ。
- 3 ① [言語] を選んで確定 → ② リスト中の言語を選んで確定する。



オペレーション画面に以下のように表示されます。



- 4 メッセージを確認し、ENTER ボタンを押す。
- 5 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。
- 6 システムを再起動する。

## 画面の一部を英語表示のままにする

画面の一部を英語表示のままにしておくことができます。

### メモ

メニューとステータスは各言語で表示されます。

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [画面] を選ぶ。
- 3 [英語パネル] を選んで確定する。  
選択するたびにオン／オフが切り替わります。



#### 4 システムを再起動する。

再起動すると、画面の一部が英語表示になります。

## 日本語を入力する

あらかじめ前項「言語を切り換える」の手順で、日本語モードに切り換えておきます。

#### 1 入力可能なメニューに入る。

#### 2 キーボード左上の英語／日本語キー（または Alt + Tab キー）を押す。

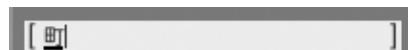
日本語入力モードになり、画面右下に下記が表示されます。



#### 3 キーボードで文字を入力する。



漢字に変換する場合はスペースキーを押します。



#### 4 ほかの漢字にする場合は、もう一度スペースキーを押す。

変換選択リストが表示されます。



#### 5 変換リストから漢字を選ぶ。

#### 6 他の文字を入力して文章を作成する。



## タイムゾーンを設定する

地域別標準時間帯の設定をします。

#### 1 MENU ボタンを押す。

- 2 トップメニューの【システム】を選ぶ。
- 3 ①【タイムゾーン】を選んで確定→②エリアを選んで確定→③地域を選んで確定する。



- 4 MENUボタンを押して、メニューを閉じる。

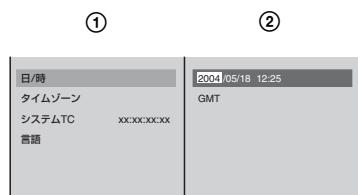
### メモ

タイムゾーンデータでGMTに対する記数法は、東に移動すると時間を引き、西に移動すると時間を足すPOSIXのminutes-west-of-GMTの取り決めに準じています。したがって、例えば日本で設定を行う場合は、「GMT-9」を選択することになります。

## 日付と時刻を設定する

本機の内部時計を設定します。

- 1 MENUボタンを押す。
- 2 トップメニューの【システム】を選ぶ。
- 3 ①【日/時】を選んで確定→②入力ボックスで日付と時刻を設定し、確定する。



ジョグローラーの矢印ボタン（またはキーボードのCtrlキーを押しながら←→キー）で変更する数値を選び、キーボードで数値を入力します。

2007/01/01 00:00

選ばれている数値は、区切り（/、:、スペース）内で全選択されます。

設定した時間が、オペレーション画面左上の「ローカルタイム」に表示されます。



- 4 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

**ご注意**

本機を長時間使用していると、時刻がずれてしまうことがあります。定期的に再設定することをお勧めします。

## ディスプレイの明るさを調整する

オペレーション画面を表示するディスプレイのバックライトの明るさを調整します。

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [画面] を選ぶ。
- 3 ① [LCD バックライト] を選んで確定 → ② スライダーを動かして明るさを調整する。



- 4 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 映像出力信号フォーマットを設定する

後面パネルの PGM 出力端子 (COMPOSITE/S VIDEO) や SD ビデオインターフェースモジュールの DV 端子、SDI 出力端子、HD アナログ出力端子、HD SDI 出力端子、リファレンス出力端子から出力される信号のフォーマットを設定します。

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [ビデオ出力] を選ぶ。
- 3 ① [PGM OUT] を選んで確定 → ② 信号フォーマットを選んで確定する。



確認メッセージが表示されます。

- 4 ENTER ボタンを押す。
- シャットダウンメッセージが表示され、システムが終了します。

**ご注意**

- この設定を行うと、各出力映像が一瞬乱れる場合があります。
- [PAL/50Hz] に設定すると、PAL の入力映像の上下が少し欠けてしまします。RGB 出力信号フォーマットを [ビデオ RGB] に設定することで回避できます (231 ページ)。

**メモ**

ここでの設定と異なる信号フォーマットの入力映像を表示 ([NTSC] に設定しているときに PAL の入力映像を表示、または [PAL] に設定しているときに NTSC の入力映像を表示) することもできますが、画質においては保証の限りではありません。

## PGM 出力アスペクトを設定する

プログラム出力する映像のサイズ（縦横比）を設定します。

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [ビデオ出力] を選ぶ。
- 3 ① [PGM OUT アスペクト] を選んで確定 → ② プログラム出力する映像のサイズを選んで確定する。



**[4:3]**：縦横比 4:3 でプログラムを作成します。

主要な出力先が SD (4:3) である場合に選択します。

**[16:9 SD]**：縦横比 16:9 でプログラムを作成します。

主要な出力先が SD (4:3) であったり、外付ハードディスクへの PGM 記録を優先する場合に選択します。

**[16:9 HD]**：縦横比 16:9 でプログラムを作成します。

主要な出力先が HD (16:9) である場合に選択します。

- 4 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## アスペクト設定による出力信号

		出力端子／HDD PGM 記録			
		SD 出力 <sup>1</sup>	HD 出力 <sup>2</sup>	RGB 出力 <sup>3</sup>	外付ハードディスクへの PGM 記録
出力信号	4:3 モード	 4:3	 Black & 消音信号	 4:3	 4:3
	16:9SD モード	 16:9 スクイーズ	 Black & 消音信号	XGA/SXGA  16:9 スクイーズ WXGA  16:9	 16:9 スクイーズ
	16:9HD モード	コンポジット、 S-Video  16:9 スクイーズ DV は無信号 SDI  Black & 消音信号	 16:9	XGA/SXGA  16:9 スクイーズ WXGA  16:9	外付ハードディスクへの PGM 記録はできません

\*1 本機に標準装備されているコンポジットやS映像出力端子、SDビデオインターフェースモジュールやシリアルデジタルインターフェースモジュールからの出力

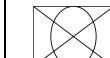
\*2 HDビデオインターフェースモジュール、HDシリアルデジタルインターフェースモジュールからの出力

\*3 本機に標準装備されているRGB出力端子からの出力

**ご注意**

- [4:3] や [16:9 SD] を選択した場合は、HDビデオインターフェースモジュール (BKAW-560) や HDシリアルデジタルインターフェースモジュール (BKAW-590) からのプログラム出力はできません。
- [16:9 HD] を選択した場合は、SDビデオインターフェースモジュール (BKAW-570) やシリアルデジタルインターフェースモジュール (BKAW-580/BKAW-581) からのプログラム出力や、外付ハードディスクへの記録はできません。

## アスペクト設定による入力信号ごとのビューアー表示

		入力信号					
		SD 入力	HD 入力	RGB 入力		CG	
		4:3*1	16:9 スクイーズ*1	16:9	XGA/SXGA	WXGA	4:3/5:4
プログラム/ プレビューアー表示	4:3 モード						
	16:9SD モード	 *2			 *3		 *4
	16:9HD モード	 *2			 *3		 *4

\*1 入力している信号のアスペクトは、トップメニューの「ビデオ入力アサイン」の「素材アスペクト」で指定します。

\*2 アクセスメニューの「ワイドズーム」によって切り替わります。

\*3 センターにしたい場合は、アクセスメニューの「リサイズ」で設定します。

\*4 INT 素材選択メニューの「CG ワイドズーム」設定によって切り替わります。

## システムタイムコードを設定する

外付ハードディスクに記録するファイルや出力信号に付加するためのシステムタイムコードを設定します。

システムタイムコードは、以下の機能で使用されます。

- ・プログラム出力を記録したファイルのタイムコード
- ・EDL のタイムコード
- ・素材を記録したファイルのタイムコード (DV 素材を除く)
- ・DV 出力端子から出力される DV 信号に付加するタイムコード
- ・SDI 出力端子から出力される SDI 信号に付加するタイムコード

## メモ

本機で付加されるシステムタイムコードは、ドロップフレーム方式です (PAL 設定時は除く)。

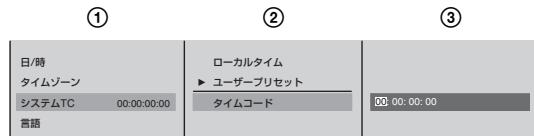
## 任意に設定した時間をシステムタイムコードとして使用する

システムタイムコードの時間を任意に設定することができます。

## メモ

工場出荷時には、トップメニューの「日 / 時」で設定した時間 (ローカルタイム) をシステムタイムコードとして使用するように設定されています。

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [システム] を選ぶ。
- 3 ① [システム TC] を選んで確定 → ② [ユーザープリセット] を選んで確定し、[タイムコード] を選ぶ → ③ 入力ボックスで時間を設定し、確定する。



[システム TC] のタイムコード表示が、設定した値に更新されます。

**メモ**

この設定を行った場合、設定時や本機の起動時にプリセットされ、それ以後カウントが増加します。

- 4 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

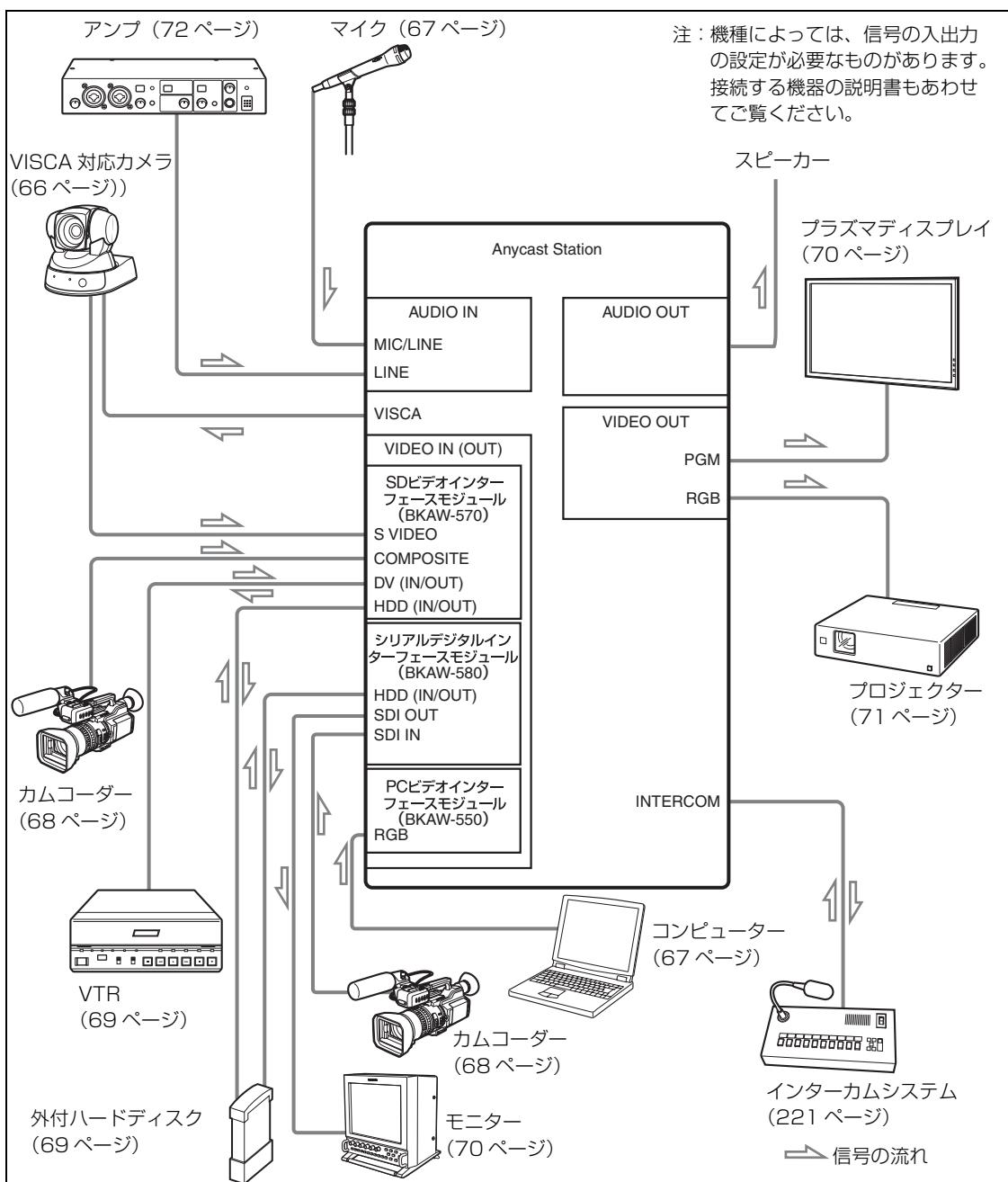
# 接続

ここでは、映像や音声の入出力に必要な機器の接続について説明します。

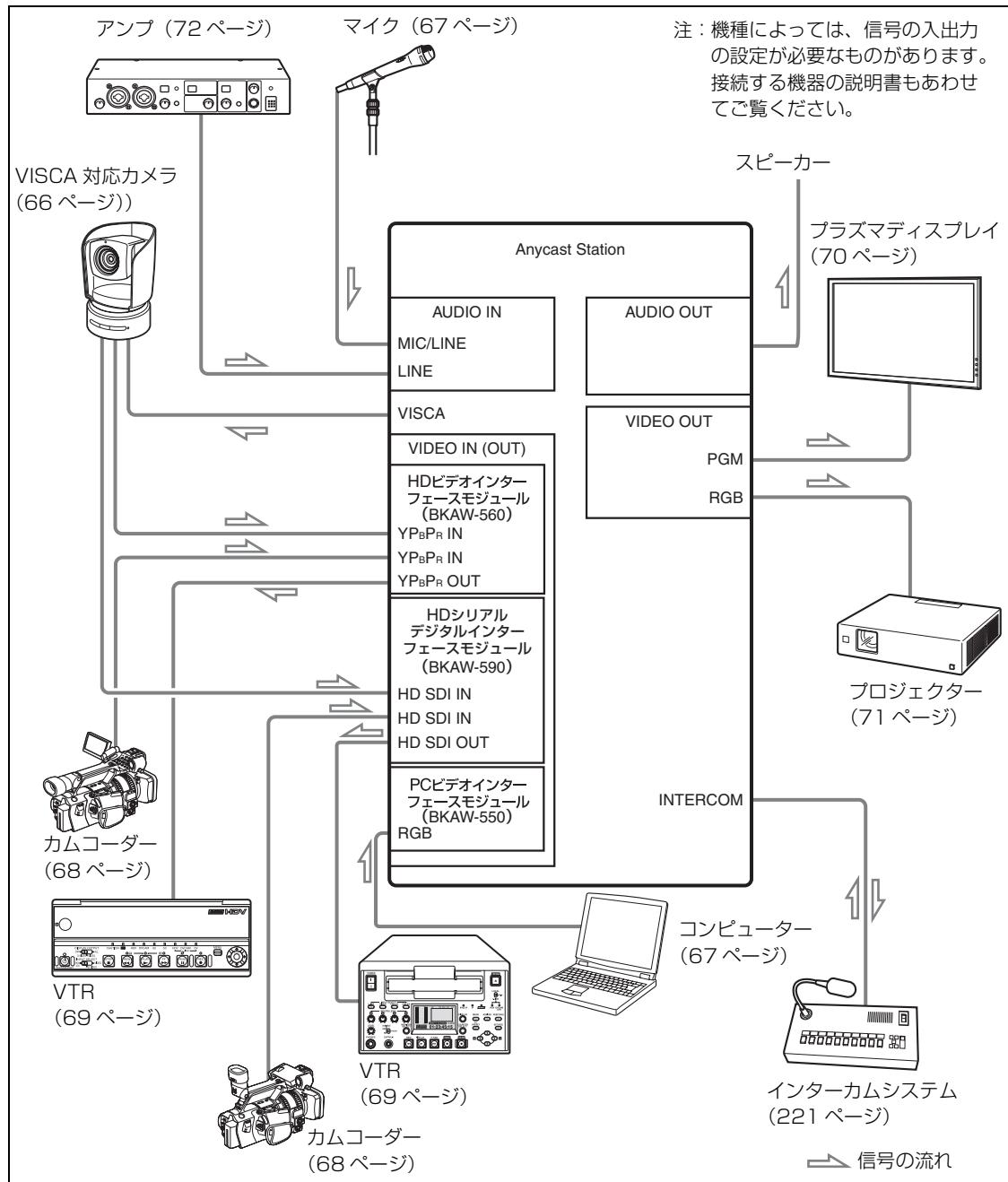
以下の図では、システム構成例と信号の流れを示します。接続のしかたについては、各参照先をご覧ください。

また、各機器を接続した後、各入出力信号を本機で設定する必要があります。各入出力信号の設定については 73 ページをご覧ください。

## システム構成例 1：シリアルデジタルインターフェースモジュールを接続した場合



## システム構成例 2 : HD ビデオ /HD シリアルデジタルインターフェースモジュールを接続した場合



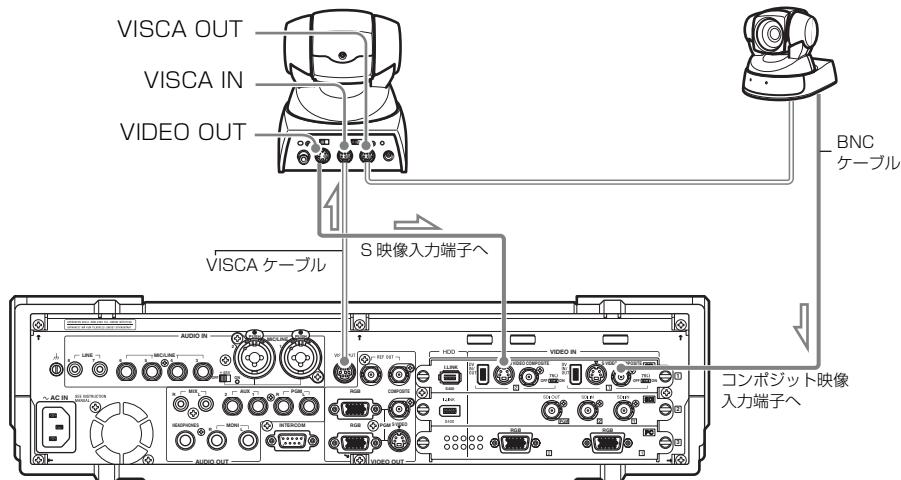
### ご注意

- ケーブル類（特に規定のないRGB）は、できるだけ短いものを使用してください。一般に、機器間の接続で長いケーブルを使用するとノイズの影響が発生する場合があるため、ケーブルは短いものが推奨されています。本機とその他の機器を接続するときにも、できるだけ短いケーブルを使用することをお勧めします。
- 各インターフェースモジュールの端子部分は、使用環境や使用方法によって高温になる場合がありますのでご注意ください。

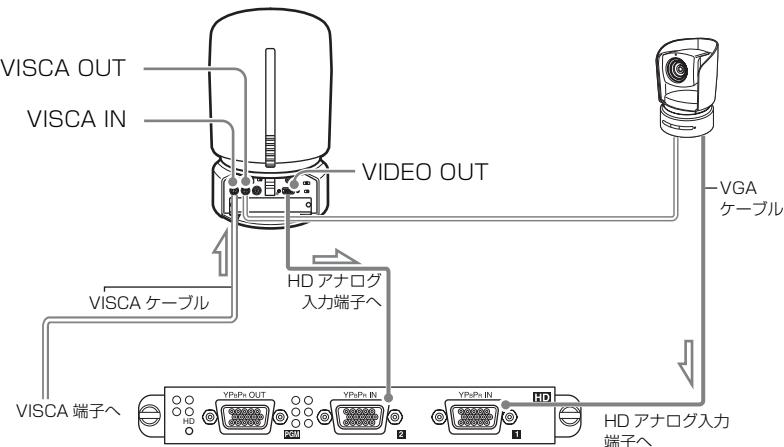
## VISCA 対応カメラを接続する

### SD ビデオインターフェースモジュールを接続した場合

カラービデオカメラ BRC-H700、BRC-300 など



### HD ビデオインターフェースモジュールを接続した場合

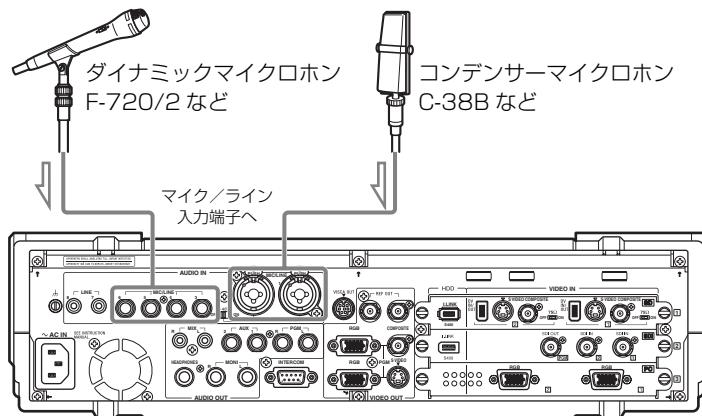


#### メモ

- VISCA ケーブルは、15 m までを推奨します。
- BNC ケーブルを接続する場合は、RCA – BNC 変換コネクターが必要です。
- BRC-300 を接続する場合は、カメラのオプションボードに合わせて DV 入力端子や RGB 入力端子、SDI 入力端子、SDI 入力端子、HD アナログ入力端子に接続します。
- BRC-H700 を接続する場合は、カメラのオプションボードに合わせて RGB 入力端子や SDI 入力端子、HD アナログ入力端子に接続します。
- 接続可能な VISCA カメラに関する情報は、以下の Anycast Station ポータルサイトでお知らせします。

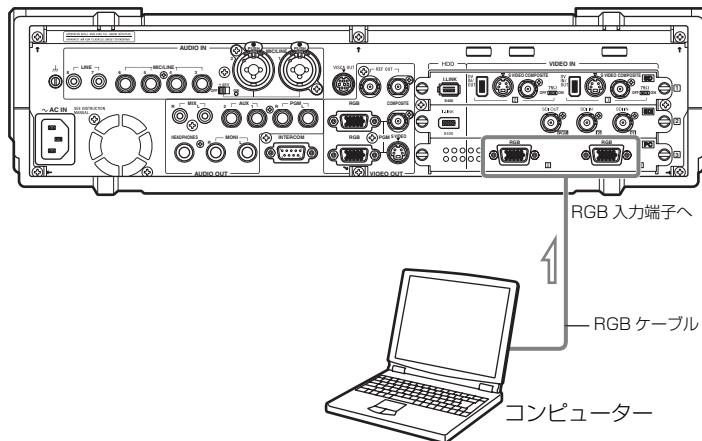
[http://www.sony.co.jp/anycast\\_station](http://www.sony.co.jp/anycast_station)

## マイクを接続する



## コンピューターを接続する (RGB 入力)

PCビデオインターフェースモジュールを接続した場合

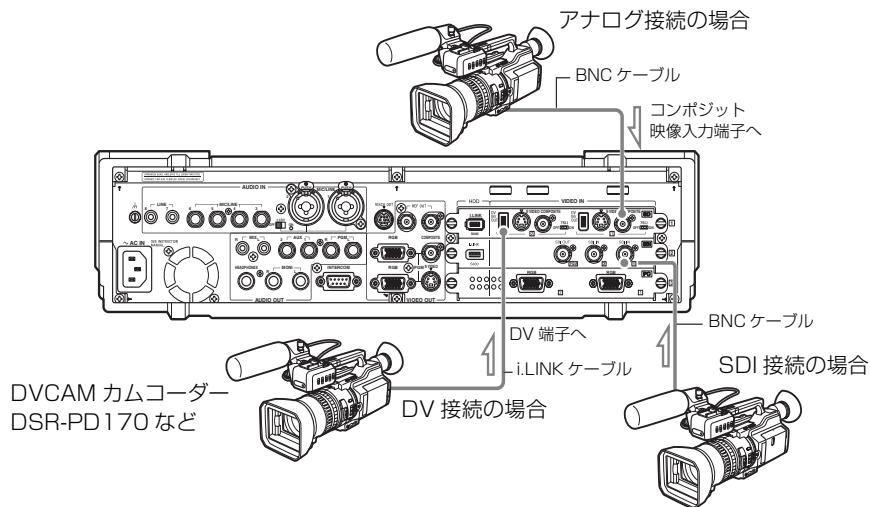


### メモ

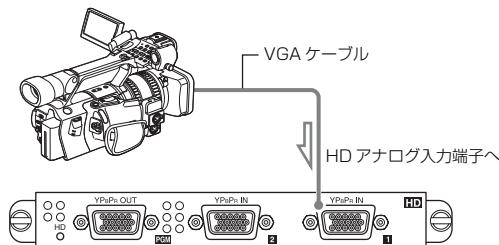
外来ノイズを低減させるため、フェライトコア付きのケーブルを使用してください。

## カムコーダーを接続する

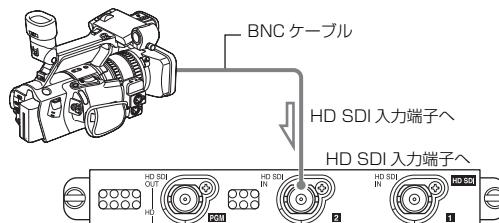
### SD ビデオインターフェースモジュールを接続した場合



### HD ビデオインターフェースモジュールを接続した場合



### HD シリアルデジタルインターフェースモジュールを接続した場合



#### メモ

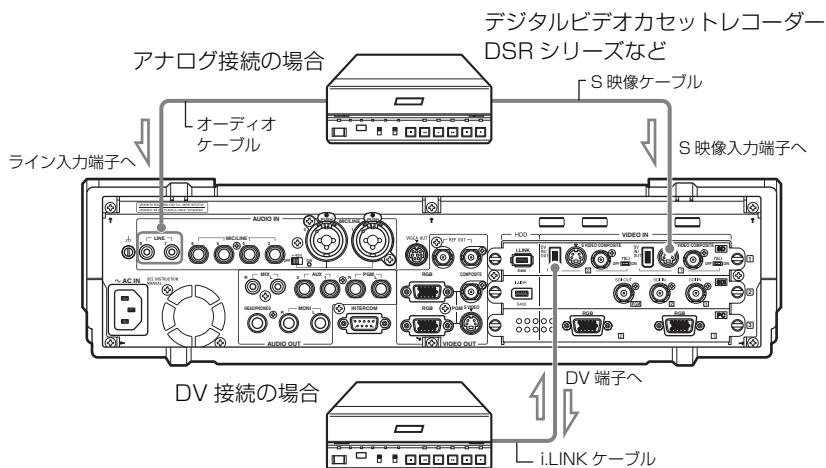
i.LINK ケーブルは、80 cm ~ 3.5 m までを推奨します。

#### ご注意

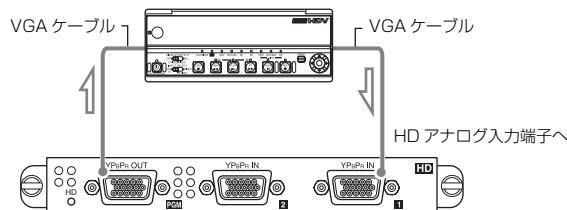
- リファレンス出力信号の周波数精度は 50 ppm 以内です。Gen Lock 入力付カメラなどとシステムを構成する場合は、充分に検証した上でお使いください。
- プログラム出力信号のカラーフレームは、リファレンス出力信号のカラーフレームシーケンスを反映していません。
- ほかのDV機器との接続時に映像や音声が出なかったりノイズが発生したときは、再度ケーブルを差し直すか、DV 機器または本機の電源を入れ直すことで解決する場合があります。

## VTR を接続する

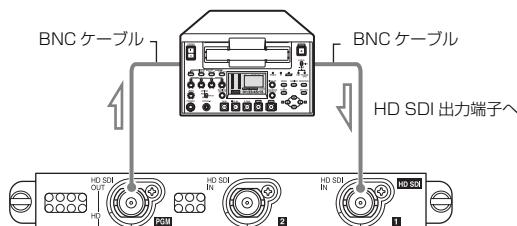
### SD ビデオインターフェースモジュールを接続した場合



### HD ビデオインターフェースモジュールを接続した場合



### HD シリアルデジタルインターフェースモジュールを接続した場合



#### メモ

i.LINK ケーブルは、80 cm ~ 3.5 m までを推奨します。

#### ご注意

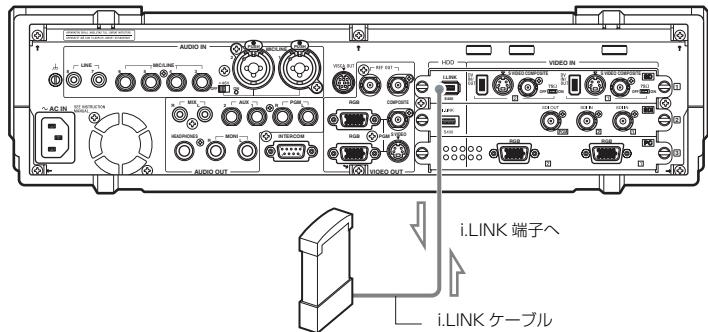
- ほかのDV機器との接続時に映像や音声が出なかったりノイズが発生したりする場合は、再度ケーブルを差し直すか、DV機器または本機の電源を入れ直すことで解決する場合があります。
- 1つのDV端子に複数のVTRを接続することはできません。

## 外付ハードディスクを接続する

外付ハードディスクに関する情報は、以下の Anycast Station ポータルサイトでお知らせします。

[http://www.sony.co.jp/anycast\\_station](http://www.sony.co.jp/anycast_station)

## SDビデオインターフェースモジュールまたはシリアルデジタルインターフェースモジュール (BKAW-580) を接続した場合

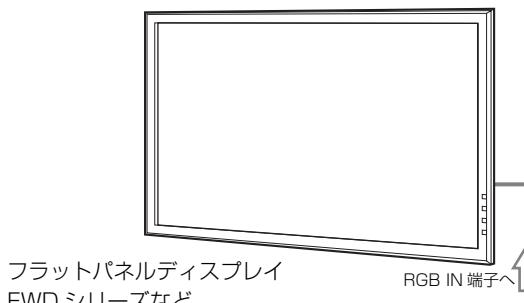


## ご注意

- スタンバイ機能のあるハードディスクをご使用の場合は、必ずスタンバイ機能を解除してから本機と接続してください。
- 接続したハードディスクの電源を先に入れてから、本機の電源を入れてください。
- i.LINK 端子とハードディスクは直接接続してください。
- 1つのi.LINK 端子に複数のハードディスクを接続することはできません(シリアル接続不可)。
- 取りはずし処理を行わずにi.LINK ケーブルを抜いたりハードディスクの電源を切ると、ファイルが壊れたり、ディスクの修復が必要になる場合があります。取りはずし処理については、「外付ハードディスクを取りはずす」(204ページ)をご覧ください。

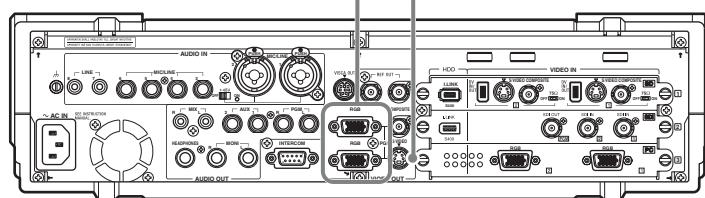
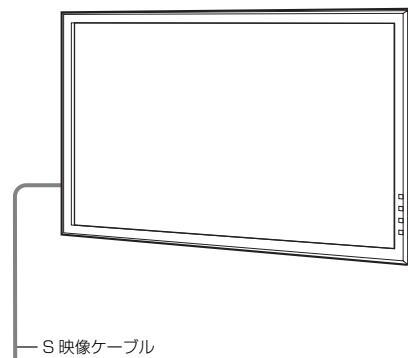
## プラズマディスプレイ／プロジェクター／モニターを接続する

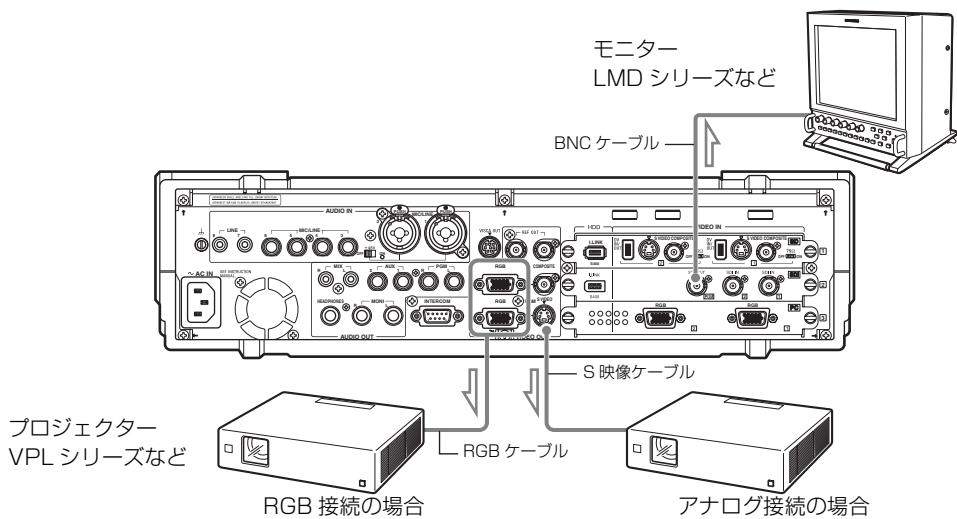
## RGB 接続の場合



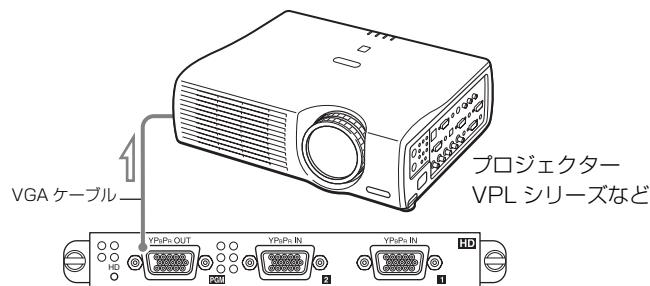
フラットパネルディスプレイ  
FWD シリーズなど

## アナログ接続の場合

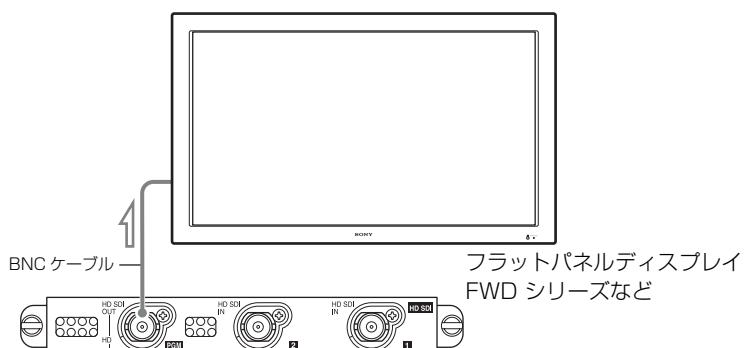




HD ビデオインターフェースモジュールを接続した場合

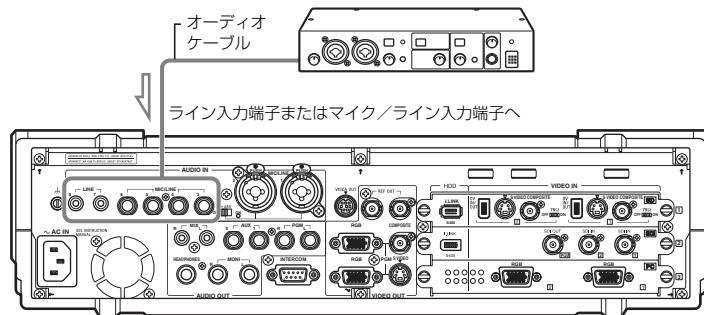


HD シリアルデジタルインターフェースモジュールを接続した場合

**メモ**

- 解像度、周波数やフォーマットの設定に関しては、「RGB 出力信号フォーマットを設定する」(231 ページ)をご覧ください。
- 外来ノイズを低減させるため、フェライトコア付きのケーブルを使用してください。

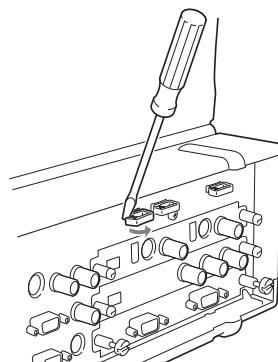
## アンプを接続する



## ケーブル抜けを防止する

ケーブルクリップにケーブルをかけて、ケーブル抜けを防止します。必要に応じてご使用ください。

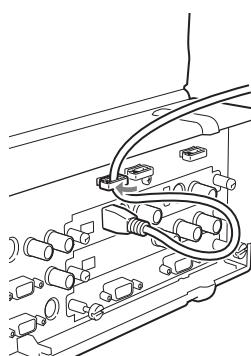
- マイナスドライバーなどを使って、下図のようにレバー部を開く。



- ケーブルをケーブルクリップに通す。

ケーブルは、無理に折れ曲がらないように、余裕を持たせて引き廻してください。

- レバー部を閉じる。



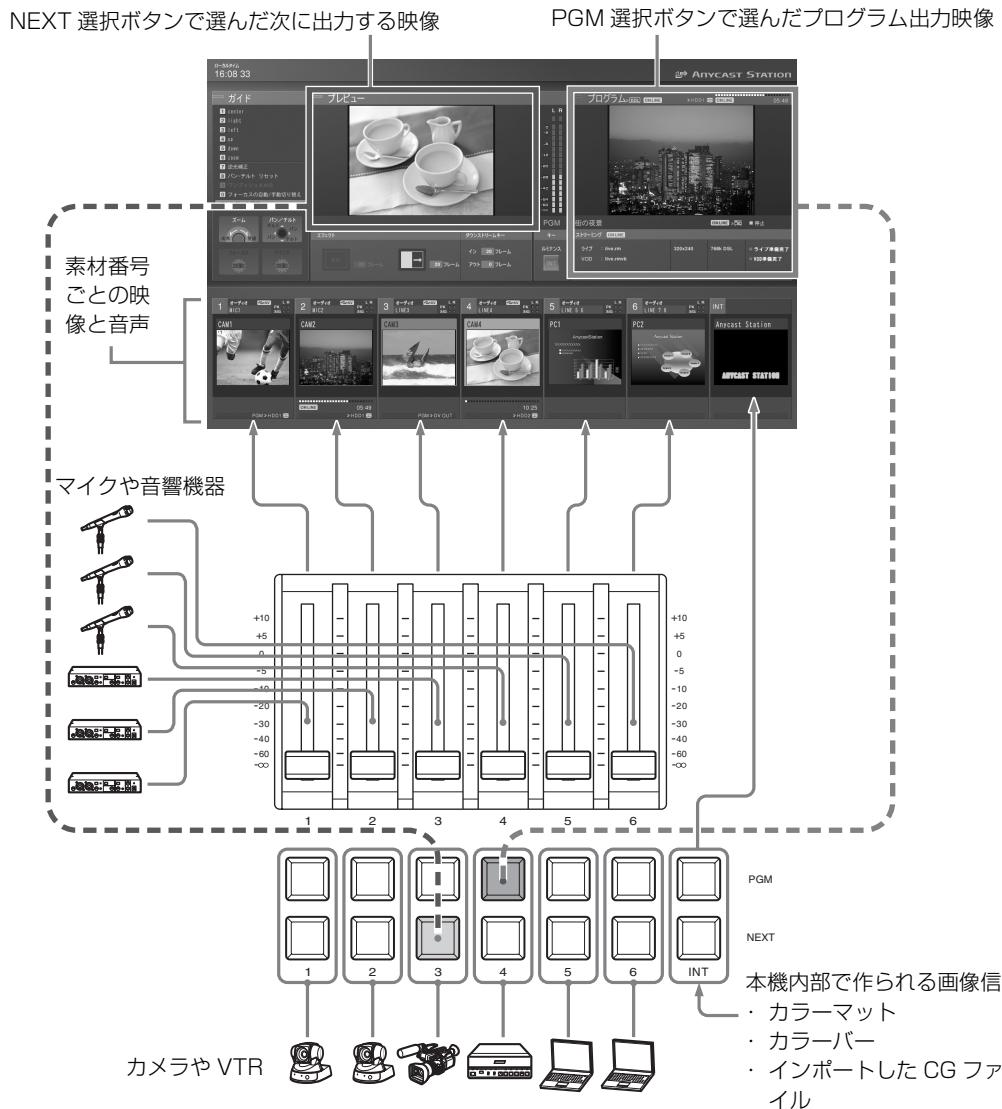
# 入力信号に関する設定をする

本機に接続した機器から入力される映像信号や音声信号を、本機で扱えるようにするための設定を行います。

## 入力信号と各部の関係

入力した映像信号や音声信号を、前面パネルのボタンやチャンネルフェーダーに割り当て、それらを操作することで、スイッチングやミキシング、合成を行います。オペレーション画面上には、本機に入力されている映像や音声の情報と、プログラム出力されている映像や音声が、常時表示されます。

入力される信号と本機各部、オペレーション画面表示の関係を、以下に示します。



## 映像信号に関する設定をする

映像信号を本機で扱うための準備をします。

### 映像入力信号を選択ボタンに割り当てる

後面パネルのビデオ入力端子から入力される映像信号を、1～6の選択ボタン（PGM選択ボタンとNEXT選択ボタン）に割り当てます。

#### メモ

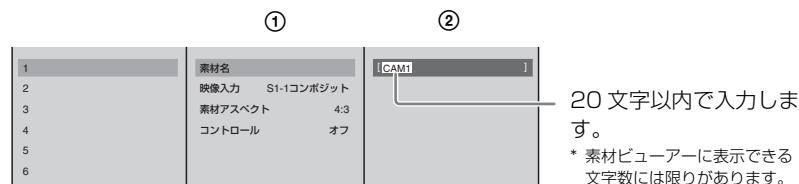
アサインや入力している信号情報は、各アクセスメニューで確認できます。ここに表示される信号名は、本機が受付可能と判断したものであり、一般にあるすべての信号名称を表示するものではありません。

- 1 MENUボタンを押す。
- 2 トップメニューの「ビデオ入力アサイン」を選ぶ。
- 3 リストから選択ボタンの番号を選んで確定し、サブメニューで以下の項目を設定する。

#### 名前を付ける

映像に名前を付けます。ここで付けた名前は、選択ボタンと同じ番号の素材ビューアーに表示されます。

- ①「素材名」を選んで確定 → ②名前を入力ボックスに入力して確定します。



#### ビデオ入力端子を指定する

選択ボタンに割り当てる映像信号が入力されているビデオ入力端子を指定します。

- ①「映像入力」を選んで確定 → ②リストからビデオ入力端子を選んで確定します。
- SDビデオインターフェースモジュール、PCビデオインターフェースモジュールを取り付けた場合



• シリアルデジタルインターフェースモジュールを取り付けた場合

SDI 入力端子が表示されます。



スロット2に取り付けた場合

• HD ビデオインターフェースモジュールを取り付けた場合

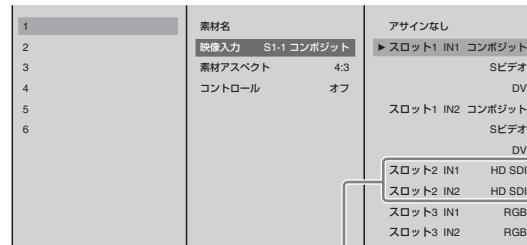
HD アナログ入力端子が表示されます。



スロット2に取り付けた場合

• HD シリアルデジタルインターフェースモジュールを取り付けた場合

HD SDI 入力端子が表示されます。



スロット2に取り付けた場合

**ご注意**

- SD ビデオインターフェースモジュールの同じビデオ入力からは、コンポジット（コンポジット映像入力端子）/S ビデオ（S 映像入力端子）/DV (DV 端子) のうち、1つだけを使うことができます。
- 1つのビデオ入力端子を2つの選択ボタンに割り当てることはできません。すでに選択ボタンに割り当てるビデオ入力端子を別の選択ボタンに割り当てるようになると、確認メッセージが表示されます。そのとき [OK] を選択すると、割り当たが新しい選択ボタンに移り、最初に割り当ていた選択ボタンの素材ビューアーには「入力信号の割り当たがありません」と表示されます。

• **DV 信号ロック時間について**

入力映像に DV を選んだ場合、DV 信号がロックして映像が表示されるまでにはしばらく時間がかかります。

**メモ**

- リストの項目は、本機に取り付けられているインターフェースモジュールによって変わります。
- ①のメニューの「コントロール」については「カメラを手動でコントロールする」(172 ページ) を、「素材アスペクト」については「4:3 素材をワイドズームにして使用する」(228 ページ) をご覧ください。

**4** 必要に応じて、残りの選択ボタンについても同様に、手順 3 の設定を行う。

**5** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

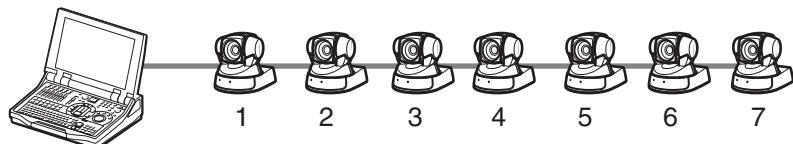
## コントロールするカメラを登録する

VISCA プロトコル対応カメラを、本機に登録してコントロールできるようにします。

本機には、最大 7 台の VISCA プロトコル対応カメラをデイジーチェーン接続することができ、それぞれのカメラには、本機側から順番に VISCA1 ~ VISCA7 のアドレス番号がふられます。本機では、このアドレス番号を使ってコントロールするカメラを指定します。

**ご注意**

映像を本機に同時に入力できるのは、最大 6 台までです。



**1** VISCA プロトコル対応カメラを本機に接続する。

◆カメラの接続については、「VISCA 対応カメラを接続する」(66 ページ) をご覧ください。

**2** カメラからの入力信号を選択ボタンに割り当てる。

◆入力信号の割り当てについては、「映像入力信号を選択ボタンに割り当てる」(74 ページ) をご覧ください。

- 3** ①VISCA プロトコル対応カメラが割り当てられている選択ボタンの番号を選んで確定 → ②【コントロール】を選んで確定 → ③カメラのアドレス番号を選んで確定する。



**メモ**

**VISCA カメラ情報表示**

カメラのアドレス番号を選んだ状態でジョグローラーの→ボタン、またはキーボードの→キーを押すと、押している間カメラの機種名が以下のように表示されます。

BRG-H700

- 4** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 16:9 SQ 素材を 16:9 に引き伸ばす

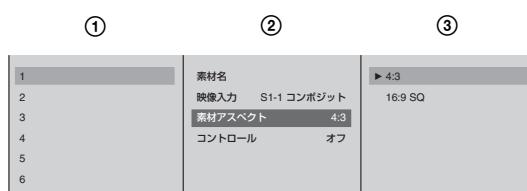
出力アスペクト設定が 16:9 SD モード、16:9 HD モードの場合に、アナログ映像入力端子や SDI 入力端子からの 16:9 SQ 素材を 16:9 に引き伸ばすための設定ができます。

また、この設定を行った素材を外付ハードディスクに素材記録した場合には、本機や一部のコンピューターでの再生でも自動的に 16:9 に引き伸ばして再生されます。

**ご注意**

入力される素材の種類は、自動検出されません。

- 1** MENU ボタンを押す。
- 2** トップメニューの【ビデオ入力アサイン】を選ぶ。
- 3** ①リストから選択ボタンの番号を選んで確定 → ②【素材アスペクト】を選んで確定 → ③入力される素材の種類を選んで確定する。



項目の内容は、以下のとおりです。

**[4:3]** : 入力される SD/SDI 信号が 4:3 素材の場合に選択します。

入力された素材は、そのまま 4:3 素材として使用されます。

**[16:9 SQ]**：入力される SD/SDI 信号が 16:9 スクイーズ素材の場合に選択します。

入力された素材は、16:9 素材として扱われます。[16:9 SQ] に設定して外付ハードディスクに素材記録を行うと、再生時には自動的に 16:9 で再生されます。

### メモ

入力が DV の 16:9 スクイーズの場合は、以下のようになります。

- ワイドズームの設定で引き伸ばして表示することができます (228 ページ)。
- 素材記録したファイルを再生した場合は、自動で 16:9 に引き伸ばします。

**4** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 音声信号に関する設定をする

音声信号を本機で扱うための準備をします。

### 音声入力信号をチャンネルフェーダーに割り当てる

後面パネルのオーディオ入力端子から入力される音声信号、またはインターフェースモジュールから入力される信号を、1～6 のチャンネルフェーダーに割り当てます。

チャンネルフェーダーの左右のチャンネル (L/R) に、別々の音声を割り当てるステレオフェーダーとなり、左右とも同じ音声を割り当てるモノラルフェーダーとなります。

### ご注意

DV 信号または SDI 信号、HD SDI 信号を割り当てた場合は、ステレオフェーダーになります。

### メモ

アサインや入力している信号情報は、各アクセスメニューで確認できます。

**1** MENU ボタンを押す。

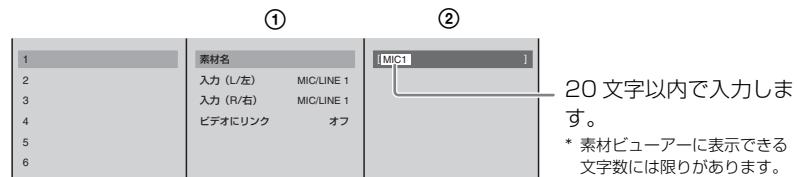
**2** トップメニューの [オーディオ入力アサイン] を選ぶ。

**3** リストからチャンネルフェーダーの番号を選んで確定し、サブメニューで以下の項目を設定する。

### 名前を付ける

音声信号に名前を付けます。ここで付けた名前は、チャンネルフェーダーと同じ番号の素材ビューアーに表示されます。

① [素材名] を選んで確定 → ② 名前を入力ボックスに入力して確定します。



### オーディオ入力端子を指定する

チャンネルフェーダーに割り当てる音声信号が入力されているオーディオ入力端子を指定します。左右のチャンネル (L/R) ごとに入力端子を指定します。

モノラル音声の場合は、L/R の両方に同じ入力端子を指定してください。

① [入力 (L/ 左)] を選んで確定 → ② リストからオーディオ入力端子を選んで確定します。



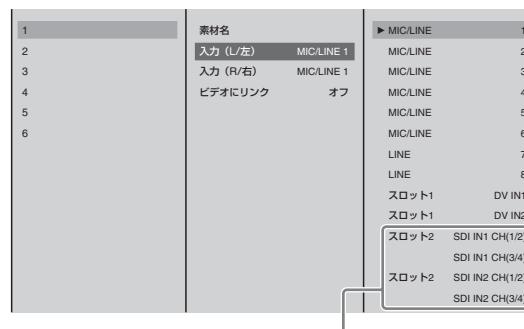
### メモ

#### • SDビデオインターフェースモジュールを取り付けた場合

- [入力 (L/ 左)] で DV 入力端子を選んだ場合は、[入力 (R/ 右)] にも同じ DV 入力端子が割り当てられます。

#### • シリアルデジタルインターフェースモジュールを取り付けた場合

- SDI 入力端子がチャンネル別に表示されます。



スロット 2 に取り付けた場合

- [入力 (L/ 左)] または [入力 (R/ 右)] のいずれかで SDI 入力端子の CH (1/2) を選ぶと、[入力 (L/ 左)] に SDI 入力端子の CH (1)、[入力 (R/ 右)] に CH (2) が自動的に割り当てられます。

SDI 入力端子の CH (3/4) を選んだ場合は、[入力 (L/ 左)] に SDI 入力端子の CH (3)、[入力 (R/ 右)] に CH (4) が自動的に割り当てられます。

1	素材名	MIC/LINE	1
2	入力 (L/左) S2 SDI IN1 CH1	MIC/LINE	2
3	入力 (R/右) S2 SDI IN1 CH2	MIC/LINE	3
4	ビデオにリンク	MIC/LINE	4
5	オフ	MIC/LINE	5
6		LINE	6
		LINE	7
		スロット1	DV IN1
		スロット1	DV IN2
	▶ スロット2 SDI IN1 CH(1/2)	SDI IN1 CH(3/4)	
		スロット2 SDI IN2 CH(1/2)	
		SDI IN2 CH(3/4)	

SDI IN1 の CH(1/2) を割り当てた場合

- **HD シリアルデジタルインターフェースモジュールを取り付けた場合**
  - HD SDI 入力端子がチャンネル別に表示されます。

1	素材名	MIC/LINE	1
2	入力 (L/左) MIC/LINE 1	MIC/LINE	2
3	入力 (R/右) MIC/LINE 1	MIC/LINE	3
4	ビデオにリンク	MIC/LINE	4
5	オフ	MIC/LINE	5
6		LINE	6
		LINE	7
		スロット1	DV IN1
		スロット1	DV IN2
	▶ スロット2 HD SDI IN1 CH(1/2)	HD SDI IN1 CH(3/4)	
		スロット2 HD SDI IN2 CH(1/2)	
		HD SDI IN2 CH(3/4)	

スロット 2 に取り付けた場合

- [入力 (L/ 左)] または [入力 (R/ 右)] のいずれかで HD SDI 入力端子の CH (1/2) を選ぶと、[入力 (L/ 左)] に HD SDI 入力端子の CH (1)、[入力 (R/ 右)] に CH (2) が自動的に割り当てられます。HD SDI 入力端子の CH (3/4) を選んだ場合は、[入力 (L/ 左)] に HD SDI 入力端子の CH (3)、[入力 (R/ 右)] に CH (4) が自動的に割り当てられます。

1	素材名	MIC/LINE	1
2	入力 (L/左) S2 HD SDI IN1 CH1	MIC/LINE	2
3	入力 (R/右) S2 HD SDI IN1 CH2	MIC/LINE	3
4	ビデオにリンク	MIC/LINE	4
5	オフ	MIC/LINE	5
6		LINE	6
		LINE	7
		スロット1	DV IN1
		スロット1	DV IN2
	▶ スロット2 HD SDI IN1 CH(1/2)	HD SDI IN1 CH(3/4)	
		スロット2 HD SDI IN2 CH(1/2)	
		HD SDI IN2 CH(3/4)	

HD SDI IN1 の CH(1/2) を割り当てた場合

## ご注意

- **SDビデオインターフェースモジュールを取り付けた場合**
  - DV入力の場合、1つのDV入力端子を2つの選択ボタンに割り当てることはできません。すでに選択ボタンに割り当てているDV入力端子を別の選択ボタンに割り当てるようになると、確認メッセージが表示されます。そのとき [OK] を選択すると、割り当てる新しい選択ボタンに移り、最初に割り当てる選択ボタンの設定はデフォルト値になります。
  - DV信号ロック時間について  
入力音声にDVを選んだ場合、DV信号がロックして音が聞こえるまでにはしばらく時間がかかります。
- **シリアルデジタルインターフェースモジュールやHDシリアルデジタルリンクインターフェースモジュールを取り付けた場合**
  - SDI/HD SDI エンベデッドオーディオを割り当てられるのは、同じ SDI 入力端子や HD SDI 入力端子に入力されている映像が割り当てられている素材番号のチャンネルフェーダーのみです。アナログ入力映像や DV 入力映像、別の SDI 入力端子や HD SDI 入力端子の映像と組み合わせることはできません。
  - 同じ SDI 入力端子や HD SDI 入力端子の CH (1/2) と CH (3/4) を同時に割り当てるることはできません。

同様に [入力 (R/右)] を選んで確定 → リストからオーディオ入力端子を選んで確定します。

レベルが基準値に達している音声信号の入力があるとき、素材ビューアーのインプットシグナル表示が緑点灯し、音声の入力があることを確認できます。



- 4 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

### 映像のプログラム出力に同じ素材番号の音声をリンクさせて同時に出力する

映像のプログラム出力への切り替えに合わせて、映像と同じ素材番号にアサインされている音声を有効にし、同時にプログラム出力する場合に設定します。

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [オーディオ入力アサイン] を選ぶ。
- 3 ① リストから映像にリンクさせるチャンネルフェーダーの番号を選んで確定 → ② [ビデオにリンク] を選んで確定する。  
選択するたびにオン／オフが切り替わります。



- 4 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

リンクが設定された素材番号の素材ビューアーに [LINK] が表示されます。アイコンの表示されているビューアーの映像が PGM 出力されると、同時に CH ON ボタンが点灯し、オーディオチャンネルが有効になります。

PGM 出力されなくなると、CH ON ボタンは消灯します。

## 音声入力のマイク／ラインレベルを設定する

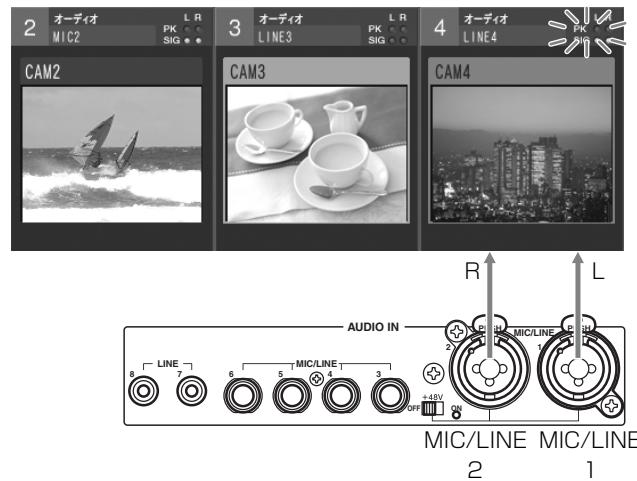
### ピーク表示が点灯した場合

(マイク／ラインレベルが初期設定「中 (-20dB)」のとき)

入力した音声信号が大き過ぎるとき、素材ビューアーのピーク表示が赤く点灯します。

この場合、マイク／ラインレベルが基準入力レベルを超えていましたので、以下の手順で調整します。

例： 下図のように、MIC/LINE 2 を R、MIC/LINE 1 を L に接続していてピーク表示が点灯した場合

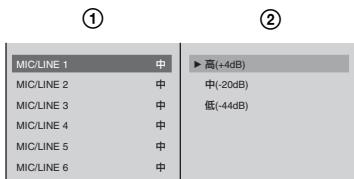


- 1 MENU ボタンを押す。

- 2 トップメニューの [オーディオ MIC/LINE レベル] を選ぶ。

- 3** ① ピーク表示中の音声信号が入力されているマイク／ライン入力端子の番号を選んで確定 → ② [高 (+4dB)] を選んで確定する。

この例では、[MIC/LINE 1] と [MIC/LINE 2] の両方を [高 (+4dB)] に設定します。



- 4** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

#### インプットシグナル表示が点灯しない場合

(マイク／ラインレベルが初期設定「中（-20dB）」のとき)

音声信号が入力されているにもかかわらず、素材ビューアーのインプットシグナル表示が点灯しないときは、マイク／ラインレベルが基準値に達していません。上記の「ピーク表示が点灯した場合」と同じ手順でマイク／ライン入力端子の番号を選び、手順3の②で [低（-44dB）] を選んで確定します。



## ビデオスイッチング

ビデオスイッチングでは、本機へ入力している映像の切り換えを行い、最終的な映像として PGM 出力端子から出力（プログラム出力）します。  
また、本機では、映像を合成することもできます。

### メモ

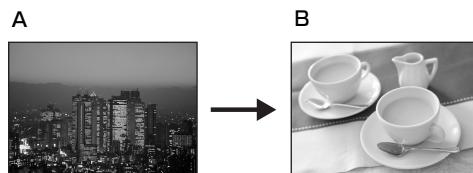
あらかじめ、「映像信号に関する設定をする」（74 ページ）で設定を行ってください。

### ビデオスイッチングの基本

ここでは、最も基本的なスイッチングを紹介します。スイッチングや合成の詳しい操作については、各項目をご覧ください。

#### カット切り換え

最も基本的で、よく使われているスイッチングの方法です。映像が A から B に瞬時に変わります。詳しくは、「カットで映像を切り換える」（86 ページ）をご覧ください。



#### トランジションエフェクトを使った切り換え

さまざまな効果（エフェクト）を付けて徐々に映像が変わっていくことをトランジションエフェクトと呼びます。詳しくは、「効果を付けて映像を切り換える（トランジションエフェクト）」（89 ページ）をご覧ください。

## カットで映像を切り換える

何の効果も付けず、瞬時に映像を切り替えます。最も基本的なスイッチングの方法です。

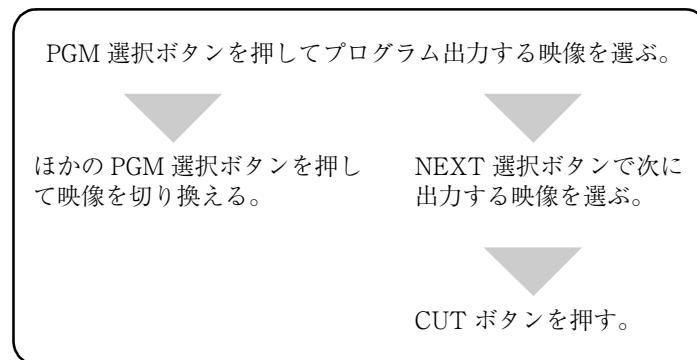


### カットで映像を切り換える基本操作

カット切り換えには、以下の2つの方法があります。

- PGM選択ボタンで直接切り換える
- プレビュービューアーで次の映像を確認してからCUTボタンで切り換える

カットで映像を切り換える操作の流れは、以下のようになります。



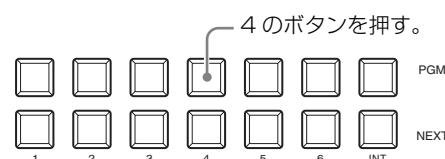
### PGM選択ボタンで直接切り換える

単に映像を切り換えるだけなら、ほかの映像が割り当てられているPGM選択ボタンを押すことでカット切り換えができます。

- 1 素材ビューアーで、プログラム出力する映像を決める。



- 2 決めた映像と同じ番号のPGM選択ボタンを押す。



押したPGM選択ボタンが赤点灯し、選んだ映像がプログラムビューアーに表示されます。

プログラムビューアーの表示と同じ映像が PGM 出力端子から出力されます。



選んだ映像の素材ビューアーには、赤枠が付きます。

### 3 次の映像を決め、手順 2 の操作を繰り返す。

#### プレビュービューアーで次の映像を確認してから CUT ボタンで切り換える

切り換える映像をプレビュービューアーで確認して切り換える場合は、CUT ボタンを使って切り替えます。

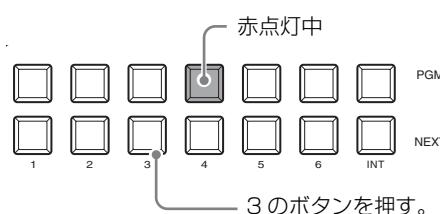
### 1 素材ビューアーで、切り換える（次にプログラム出力する）映像を決める。



例：3 の映像に切り換える

プログラム出力中の映像

### 2 切り換える映像と同じ番号の NEXT 選択ボタンを押す。



押した NEXT 選択ボタンがオレンジ色点灯し、選んだ映像がプレビュービューアーに表示されます。

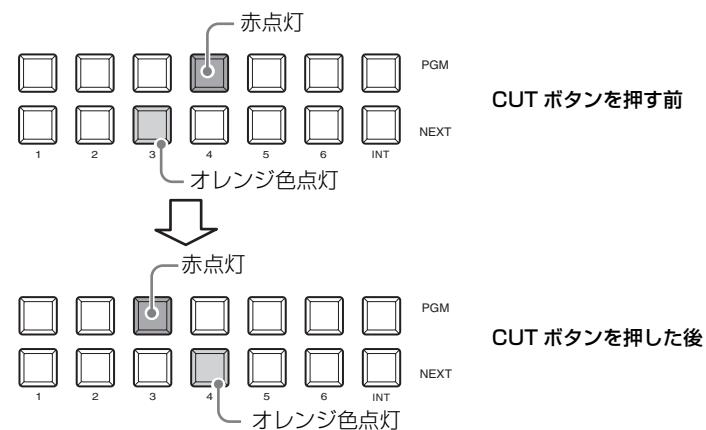


選んだ映像の素材ビューアーには、オレンジ色の枠が付きます。

### 3 CUT ボタンを押す。

プログラムビューアーとプレビュービューアーの映像が入れ替わり、プログラム出力の映像が切り換えられます。

同時に、PGM 選択ボタンと NEXT 選択ボタンの点灯が入れ替わり、素材ビューアーの枠の色も入れ替わります。



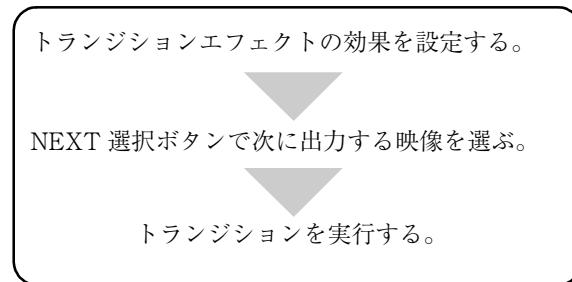
CUT ボタンを押すたびに、プログラム出力の映像と NEXT 選択の映像が入れ替わります。

## 効果を付けて映像を切り換える（トランジションエフェクト）

カット切り換えるのように瞬時に映像が変わるのでなく、さまざまな効果（エフェクト）を付けて徐々に映像が変わっていくことをトランジションエフェクトと呼びます。

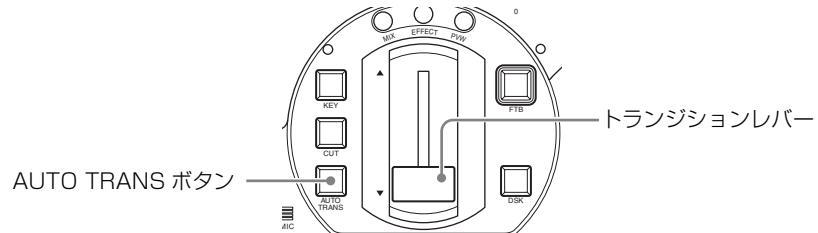
### トランジションエフェクトの基本操作

効果を付けた切り換えの基本的な操作の流れは、以下のようにになります。



トランジションの実行には、以下の2つの方法があります。

- AUTO TRANS ボタンを押して自動で実行する
- トランジションレバーを使って手動で実行する



#### AUTO TRANS ボタン

AUTO TRANS ボタンを押すと、あらかじめ設定された時間（トランジションタイム）でトランジションを実行します。

#### トランジションレバー

トランジションレバーを、インジケーター（△▽）の点灯している側に動かすと、レバーの動きに合わせてトランジションが実行されます。

## ミックスで切り換える

映像を、オーバーラップさせながら次の映像に切り替えます。

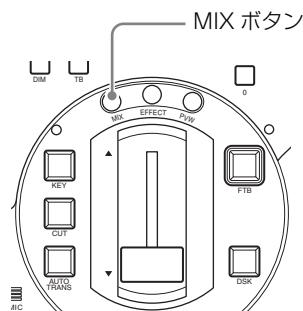


### ミックスで映像を切り換えるときの基本操作

ミックスで映像を切り換える操作の流れは、以下のようにになります。



#### 1 MIXボタンを押す。



MIXボタンがオレンジ色点灯し、エフェクト表示に現在のミックスエフェクトの情報が表示されます。



**メモ**

- ミックスエフェクトの情報には、トランジションタイムの設定が表示されます。
- トランジションタイムは変更することができます。変更する場合は、「トランジションタイムを変更する」(93ページ)の手順で変更してください。

**2** 次にプログラム出力する映像を決め、NEXT 選択ボタンを押して指定する。選んだ映像がプレビュービューアーに表示されます。

**3** AUTO TRANS ボタンまたはトランジションレバーで、トランジションを実行する。

プログラム出力の映像と NEXT 選択の映像がミックスで切り換えられます。



AUTO TRANS ボタンを押すたび、または、トランジションレバーを動かすたびに、プログラム出力の映像と NEXT 選択の映像がミックスで切り換えられます。

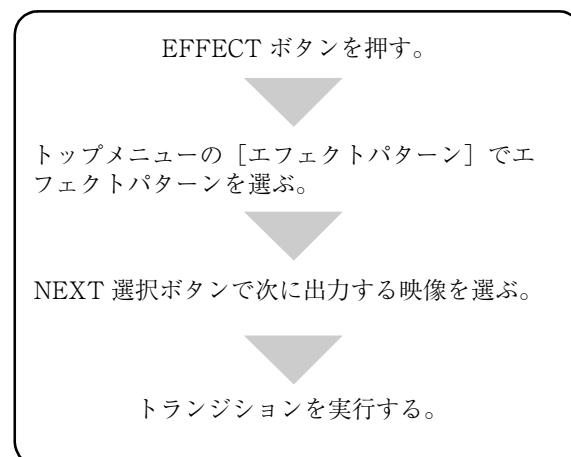
### ワイプで切り換える

プログラム出力映像を、次に出力する映像でぬぐい去るように消していく効果を付けて、次の映像に切り換えます。16種類のパターンから選択できます。

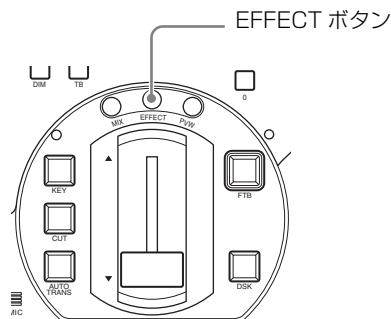


### ワイプで映像を切り換えるときの基本操作

ワイプで映像を切り換える操作の流れは、以下のようになります。



## 1 EFFECT ボタンを押す。



EFFECT ボタンがオレンジ色点灯し、エフェクト表示に現在のエフェクトの情報が表示されます。



## メモ

- エフェクトの情報には、トランジションタイムやエフェクトパターンの設定が表示されます。
- トランジションタイムは変更できます。変更する場合は、「トランジションタイムを変更する」(93 ページ) の手順で変更してください。

## 2 エフェクトパターンを選ぶ。

エフェクトパターンを変更する場合は、「エフェクトパターンを変更する」(93 ページ) の手順で変更します。

## 3 次にプログラム出力する映像を決め、NEXT 選択ボタンを押して指定する。選んだ映像がプレビュービューアーに表示されます。

## 4 AUTO TRANS ボタンまたはトランジションレバーでトランジションを実行する。

プログラム出力の映像と NEXT 選択の映像がワイプで切り換えられます。



AUTO TRANS ボタンを押すたび、またはトランジションレバーを動かすたびに、プログラム出力の映像と NEXT 選択の映像がワイプで切り換えられます。

### メモ

切り換えていくときの映像の境界には、エッジを付けることができます。詳しくは、「エフェクト効果にエッジを付ける」（120 ページ）をご覧ください。

## トランジションタイムを変更する

AUTO TRANS ボタンでトランジションを実行する場合のトランジションタイムを設定します。

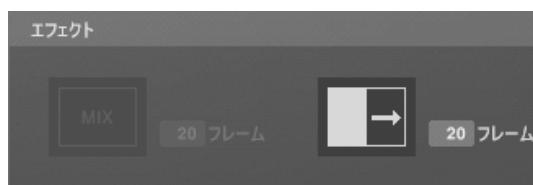
- 1 MIX ボタンまたは EFFECT ボタンを押す。  
現在の設定がエフェクト表示に表示されます。
- 2 MENU ボタンを押す。
- 3 トップメニューの [ビデオエフェクト] を選ぶ。
- 4 ① [トランジションタイム] を選んで確定 → ② スライダーを動かしてトランジションタイムを設定する。  
トランジションタイムは、フレーム単位で設定します。



- 5 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。  
設定したトランジションタイムがエフェクト表示に表示されます。

## エフェクトパターンを変更する

- 1 EFFECT ボタンを押す。  
現在の設定がエフェクト表示に表示されます。

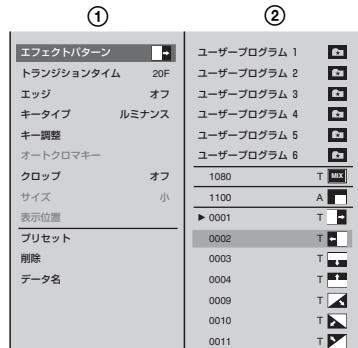


### メモ

ここでもう一度 EFFECT ボタンを押すと、[エフェクトパターン] を呼び出すことができ、以降の 2～4—① までの手順を省略できます。

- 2 MENU ボタンを押す。

- 3** トップメニューの【ビデオエフェクト】を選ぶ。
- 4** ①【エフェクトパターン】を選んで確定→②リストからワイプのパターンを選んで確定する。



- 5** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

**メモ**

EFFECT ボタンを押しても、メニューを閉じることができます。

設定したエフェクトパターンがエフェクト表示に表示されます。

## ピクチャーインピクチャー (PinP) を使って映像を合成する

映像の中に別の映像をはめ込むピクチャーインピクチャー効果で合成することができます。

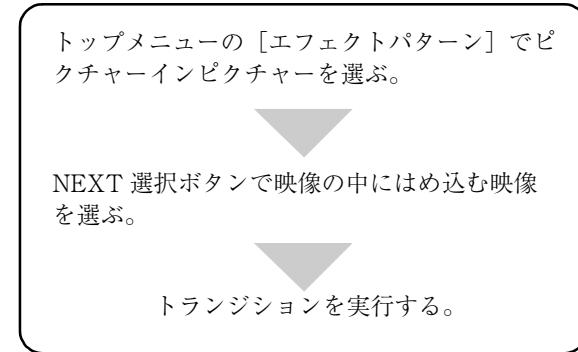


**メモ**

ピクチャーインピクチャーで映像を合成する場合は、プログラム出力する前にプレビュービューアーで合成の結果を確認することができます。詳しくは、「合成の結果を確認する（エフェクトプレビュー）」（121 ページ）をご覧ください。

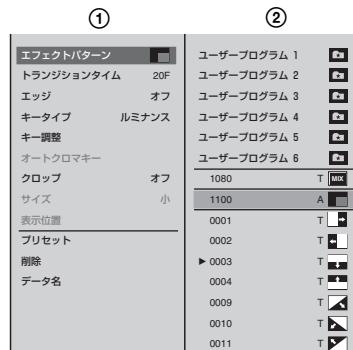
## ピクチャーインピクチャーの基本操作

ピクチャーインピクチャーで映像を合成する操作の流れは、以下のようになります。



◆トランジションの実行については、「トランジションエフェクトの基本操作」（89ページ）をご覧ください。

- 1 MENUボタンを押す。
- 2 トップメニューの「ビデオエフェクト」を選ぶ。
- 3 ①「エフェクトパターン」を選んで確定→②リストからピクチャーインピクチャーを選んで確定する。



エフェクト表示にピクチャーインピクチャーの情報が表示されます。



- 4 MENUボタンを押して、メニューを閉じる。
  - 5 はめ込む映像を決め、NEXT選択ボタンを押して指定する。
- 選んだ映像がプレビュービューアーに表示されます。

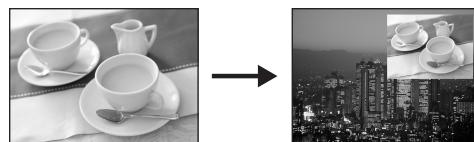
### ご注意

以下の素材を選んだ場合は、NEXT選択ボタンが点滅し、ピクチャーインピクチャーは実行されません。

- ・「INT」に割り当てられている素材
- ・プログラム出力中の素材

- キー合成中の素材

- 6** AUTO TRANS ボタン、CUT ボタン、またはトランジションレバーで、トランジションを実行する。
- プログラム出力の映像に NETX 選択の映像がはめ込まれます。



トランジションすると、NEXT 選択ボタンの点灯が赤色に変わります。

もう一度 AUTO TRANS ボタンまたは CUT ボタンを押すか、トランジションレバーを反対側に戻すと、はめ込まれた映像が消え、NEXT 選択ボタンの点灯がオレンジ色に戻ります。

#### ご注意

トランジションタイムは常に 0 となります。

#### メモ

- はめ込む映像の不要部分をトリミングすることができます。詳しくは、「合成される映像の不要な部分をトリミングする（クロップ）」（119 ページ）をご覧ください。
- はめ込む映像の枠にエッジを付けることができます。詳しくは、「エフェクト効果にエッジを付ける」（120 ページ）をご覧ください。

## ピクチャーアンピクチャー (PinP) を調整する

ピクチャーアンピクチャーではめ込む映像の大きさや、表示する位置を設定します。

#### メモ

ピクチャーアンピクチャーの調整は、プログラム出力する前にプレビュービューアーに表示して行うことができます。詳しくは、「合成の結果を確認する（エフェクトプレビュー）」（121 ページ）、「プレビュービューアーを優先して表示するように設定する」（124 ページ）をご覧ください。

### はめ込む映像の大きさを変更する

- 「ピクチャーアンピクチャーの基本操作」（94 ページ）の手順 1～6 の操作を行なう。
- MENU ボタンを押す。
- トップメニューの [ビデオエフェクト] を選ぶ。

- 4 ① [サイズ] を選んで確定 → ② サイズを選んで確定する。



項目の内容は、以下のとおりです。

[大]：大 (1/4 サイズ)

[中]：中 (9/64 サイズ)

[小]：小 (1/16 サイズ)

大



中



小



- 5 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 映像をはめ込む位置を指定する

- 1 「ピクチャーインピクチャーの基本操作」(94 ページ)の手順 1 ~ 6 の操作を行う。
- 2 MENU ボタンを押す。
- 3 トップメニューの [ビデオエフェクト] を選ぶ。
- 4 ① [表示位置] を選んで確定 → ② [X] または [Y] を選んで確定 → ③ スライダーで位置を指定する。



項目の内容は、以下のとおりです。

[X]：左右の位置を指定します。

[Y]：上下の位置を指定します。

### メモ

①の操作後にポジショナーを使うと、ポジショナーの上下左右を押す操作だけで上下左右の位置を指定することができます（この場合、[X]、[Y]を選ぶ必要はありません）。

## ご注意

ピクチャーインピクチャーの画像の位置を上下左右に調整する場合、画像は10ポイントごとに移動します。

- 5 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## フェードトゥブラック (FTB) を使う

映像を、黒画面にフェードアウトさせたり黒画面からフェードインさせたりします。

FTB ボタンを押すと、プログラム出力されているロゴ以外の映像が、黒画面にフェードアウトします。



もう一度 FTB ボタンを押すと、黒画面から元の映像にフェードインします。



## メモ

黒画面の間は、PGM 選択ボタンがオレンジ色点灯に変わります。

### フェードアウトした後、別の映像にフェードインする

- 1 黒画面にフェードアウトした後、PGM 選択ボタンで別の映像を選択する。
  - 2 FTB ボタンを押す。
- 新しく選んだ別画面にフェードインします。

### フェードトゥブラック用のトランジションタイムを設定する

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの「フェードトゥブラック」を選ぶ。
- 3 ①「トランジションタイム」を選んで確定 → ②スライダーを動かしてトランジションタイムを設定する。



- 4 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

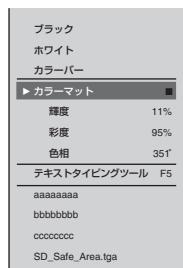
## カラーバーやカラーマットを使う

調整やテスト配信に使うカラーバーや背景に使うカラーマットなどの内蔵映像信号を選択します。

- 1** NEXT 選択ボタンの「INT」を押す。

メニュー表示部に INT 素材選択メニューが表示されます。

- 2** 表示させたいカラーバーやカラーマットを選んで確定する。



### メモ

本機では、映像出力信号フォーマットや PGM 出力アスペクトの設定ごとに以下のカラーバーを出すことができます。

PGM 出力アスペクト	映像出力信号フォーマット	
	NTSC/60 Hz	PAL/50 Hz
4:3 モード	SMPTE カラーバー (75%)	EBU カラーバー (100%)
16:9 SD モード	SMPTE カラーバー	EBU カラーバー
16:9 HD モード		EBU カラーバー

選んだ内蔵映像信号が、素材ビューアーの「INT」に表示されます。

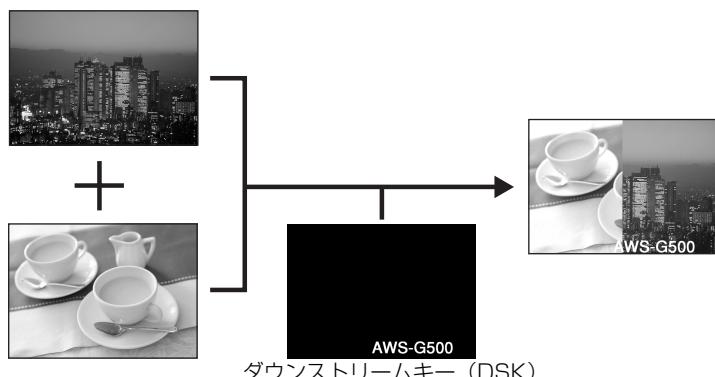
### メモ

カラーマットの色は変更することができます。詳しくは、「カラーマットを調整する」(230 ページ) をご覧ください。

## ダウンストリームキー (DSK) を使って文字や画像を合成する

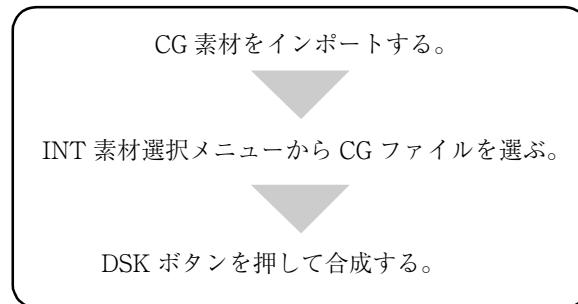
すでにエフェクトをかけたり合成が行われている映像に、さらに画像や文字を合成します。

文字をスーパーインポーズする場合などに使います。



### ダウンストリームキーでの基本操作

ダウンストリームキーでの操作の流れは、以下のようになります。



### ダウンストリームキーを表示する

ダウンストリームキーを利用するには、あらかじめ文字や画像の CG ファイルを本機の内蔵ハードディスクにインポートしておく必要があります。

- ◆CG ファイルを作成するには「テキストタイピングツールで CG を作成する」(128 ページ) をご覧ください。
- ◆CG ファイルのインポートについては、「CG ファイルをインポートする」(250 ページ) をご覧ください。

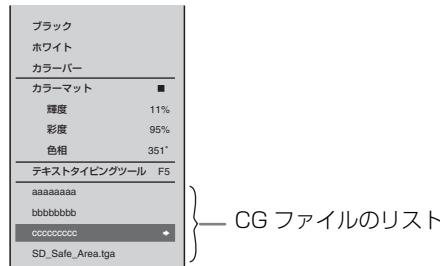
#### メモ

CG ファイルを前面パネルの数値ボタンに登録し、必要に応じて呼び出すこともできます。詳しくは、「CG ファイルを素早く呼び出す」(104 ページ) をご覧ください。

1 NEXT 選択ボタンの「INT」を押す。

INT 素材選択メニューが表示されます。

- 2 INT 素材選択メニューの下部に表示される CG ファイルをジョグローラーで選び確定する。



選んだ CG ファイルが、素材ビューアーの「INT」に表示されます。



### メモ

- CG ファイルを呼び出している間は、プレビュービューアーの下部と素材ビューアーのデバイスステータスに「読み込み中」と表示されます。
- ファイル情報表示**  
CG ファイルを選んだ状態でジョグローラーの→ボタン、またはキーボードの→キーを押すと、押している間 CG ファイルの情報とサムネイルが以下のように表示されます。



- 3 DSK ボタンを押す。

DSK ボタンが赤点灯し、CG ファイル画像がプログラムビューアーに挿入されます。



もう一度 DSK ボタンを押すと、挿入した画像が消えます。DSK ボタンを押すたびに、挿入されたり消えたりします。

**メモ**

フェードトゥブラックを使ってプログラム映像を黒画面にしたときは、ダウンストリームキーも出力されません。この場合は、DSK ボタンがオレンジ色点灯します。

**ダウンストリームキー用のトランジションタイムを設定する**

ダウンストリームキーでは、文字や画像を完全に表示させるまでにかかる時間と、完全に消すまでにかかる時間を、それぞれ各フレーム単位で設定できます。

**1** MENU ボタンを押す。

**2** トップメニューの [ダウンストリームキー] を選ぶ。

**3** ① [イン・トランスタイム] を選んで確定 → ② スライダーを動かして、表示するまでの時間を設定する。



**4** ① [アウト・トランスタイム] を選んで確定 → ② スライダーを動かして、消すまでの時間を設定する。



**5** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

ダウンストリームキー用トランジションタイムの設定は、オペレーション画面のエフェクト表示のダウンストリームキー表示に表示されます。

**ダウンストリームキーを調整する**

合成する文字や図形の調整や不要な部分をトリミングします。

**1** DSK ボタンを押して画像を挿入する。

**2** MENU ボタンを押す。

**3** トップメニューの [ダウンストリームキー] を選ぶ。

## 4 サブメニューで以下の調整項目を設定する。

### 文字や図形の輪郭を調整する

① [キー調整] を選んで確定 → ② 調整する項目を選んで確定 → ③ スライダーで調整します。



調整項目の内容は、以下のとおりです。

[クリップ]：文字や図形の抜け具合を調整します。

[ゲイン]：輪郭の鋭さを調整します。

[濃度]：合成する文字や図形の濃度を調整します。

#### メモ

CG ファイルを呼び出して調整を行った場合、次に呼び出すファイルによって CG ファイルの調整値が以下のようになります。

- $\alpha$  チャンネルなしのファイルを呼び出す場合…そのまま調整値を保持する。
- $\alpha$  チャンネルありのファイルを呼び出す場合…初期値に戻す。

### キーを反転させる

合成した素材の表示されている部分と表示されていない部分が入れ替わります。

① [キー調整] を選んで確定 → ② [キー反転] を選んで確定します。  
選択するたびにオン／オフが切り替わります。



### 文字や図形の不要な部分をトリミングする

① [クロップ] を選んで確定 → ② [オン] を選んで確定 → ③ 表示する部分（上下左右）を選んで確定 → ④ スライダーを動かしてトリミングします。



## 5 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

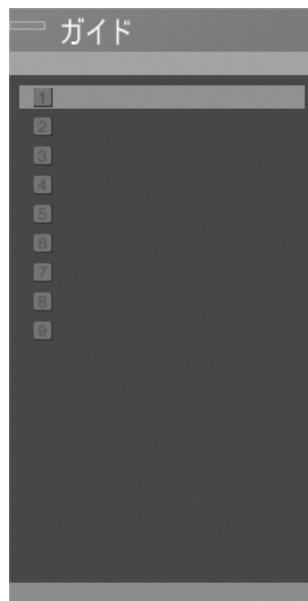
## CG ファイルを素早く呼び出す

CG ファイルを前面パネルの数値ボタンに登録しておくと、必要に応じて CG ファイルを素早く呼び出すことができます。

### CG ファイルをプリセットとして登録する

- 1 NEXT 選択ボタンの「INT」を押して INT 素材選択メニューを表示した後、もう一度 NEXT 選択ボタンを押す。

CG プリセットメニューが表示されます。



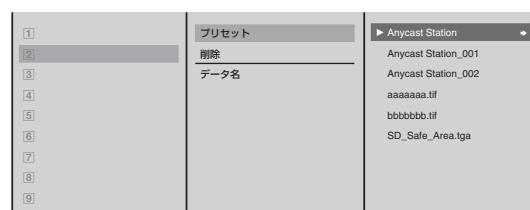
- 2 ①CG ファイルを登録する番号を選んで確定→② [プリセット] を選んで確定する。

登録可能な CG ファイルのリストが表示されます。

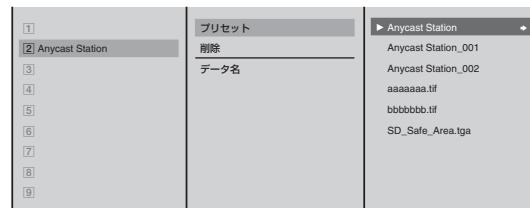
例：数値ボタン [2] に登録する場合



- 3 CG ファイルを選んで確定する。



CG ファイルがプリセットとして登録され、番号の横にファイル名が表示されます。



- 4** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

### メニューを使用せずに CG ファイルを登録する

CG プリセットメニューを表示しなくても、CG ファイルを登録することができます。

- 1 NEXT 選択ボタンの「INT」を押す。  
どちらのメニューが表示されていてもかまいません。
- 2 登録する CG ファイルを INT 素材ビューアーに表示する。
- 3 SHIFT ボタンを押しながら任意の数値ボタン（①～⑨ の内のいずれか）を押す。



### データ名付ける

CG プリセットメニューで、① データ名を登録するプリセットの番号を選んで確定→② [データ名] を選んで確定→③ データ名を入力ボックスに入力して確定する。



20 文字以内で入力します。

データ名が登録されます。



### CG ファイルを呼び出す

- 1 NEXT 選択ボタンの「INT」を押す。  
どちらのメニューが表示されていてもかまいません。

- 2** CG ファイルが登録されている番号の数値ボタンを押す。  
呼び出された CG ファイルが INT の素材ビューアーに表示されます。

### プリセット登録を削除する

- 1** NEXT 選択ボタンの「INT」を押して INT 素材選択メニューを表示した後、もう一度 NEXT 選択ボタンを押す。  
CG プリセットメニューが表示されます。
- 2** ① 登録を削除したい番号を選んで確定→② [削除] を選んで確定する。



以下のような確認メッセージが表示されます。



#### メモ

SHIFT ボタンを押しながら ENTER ボタンを押すと、①～⑨ の数値ボタンにプリセット登録されたすべての情報を一括して削除できます。

- 3** ENTER ボタンを押す。  
プリセット登録が削除され、番号がグレー表示になります。

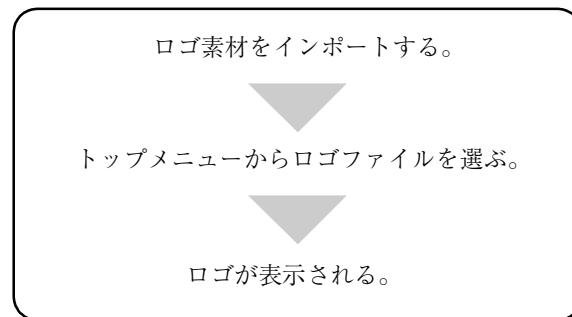
### 画面にロゴを表示させる

著作権保護を目的として、ロゴなどの画像（160 × 120 サイズの CG）を、映像上にスーパーインポーズします。ロゴの設定を行うと、常時、プログラム出力映像にロゴが表示されます。



## ロゴを表示させるときの基本操作

ロゴを表示させる操作の流れは、以下のようになります。

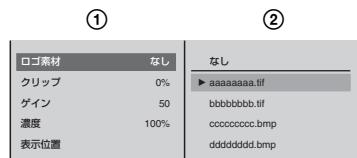


## ロゴを表示する

ロゴを表示する場合は、あらかじめロゴファイルを本機の内蔵ハードディスクにインポートしておく必要があります。

◆ロゴファイルのインポートについては、「ロゴファイルをインポートする」(251ページ)をご覧ください。

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [ロゴ] を選ぶ。
- 3 ① [ロゴ素材] を選んで確定 → ② リストからロゴのファイルを選んで確定する。



プログラムビューアーとプレビュービューアーの両方に画像が挿入されます。

### メモ

- リストからロゴのファイルを指定すると、常時、プログラム出力映像にロゴが表示されます。表示させない場合は、[なし] を選択してください。

### • ファイル情報表示

ロゴファイルを選んだ状態でジョグローラーの→ボタン、またはキーボードの→キーを押すと、押している間ロゴファイルの情報とサムネイルが以下のように表示されます。



- 4 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

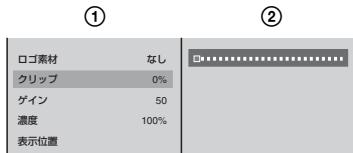
## ロゴ表示を調整する

合成するロゴの調整や、表示する位置を設定します。

- 1 ロゴを表示する。  
◆詳しい操作は、「ロゴを表示する」（107 ページ）をご覧ください。
- 2 MENU ボタンを押す。
- 3 トップメニューの [ロゴ] を選ぶ。
- 4 サブメニューで以下の調整項目を設定する。

### ロゴの輪郭を調整する

① [クリップ]、[ゲイン]、[濃度] のいずれかを選んで確定 → ② スライダーで調整します。



調整項目の内容は、以下のとおりです。

[クリップ]：ロゴの抜け具合を調整します。

[ゲイン]：輪郭の鋭さを調整します。

[濃度]：合成する文字の濃度を調整します。

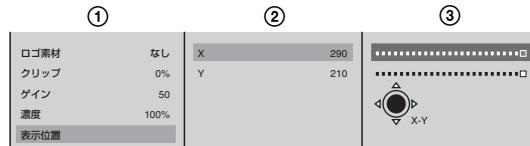
### メモ

ロゴファイルを呼び出して調整を行った場合、次に呼び出すファイルによってロゴファイルの調整値が以下のようになります。

- αチャンネルなしのファイルを呼び出す場合…そのまま調整値を保持します。
- αチャンネルありのファイルを呼び出す場合…初期値に戻します。

### ロゴの表示位置を指定する

① [表示位置] を選んで確定 → ② [X] または [Y] を選んで確定 → ③ スライダーで位置を指定します。



項目の内容は、以下のとおりです。

[X]：左右の位置を指定します。

[Y]：上下の位置を指定します。

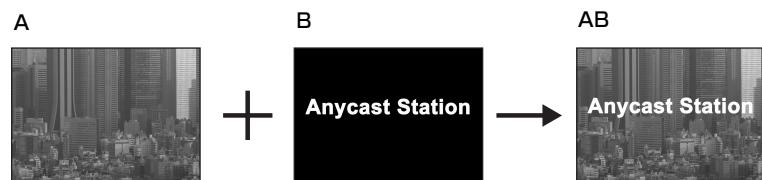
### メモ

①の操作後にポジショナーを使うと、ポジショナーの上下左右を押す操作だけで上下左右の位置を指定することができます（この場合、[X]、[Y]を選ぶ必要はありません）。

**5** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## ルミナンスキーを利用して映像を合成する

明るさ（ルミナンス）の成分差を利用して映像信号から不要な部分を切り抜いた画像 B を、映像 A に重ねて合成します。一般には、黒い背景に明るい色で文字などを描き、キーとして使います。

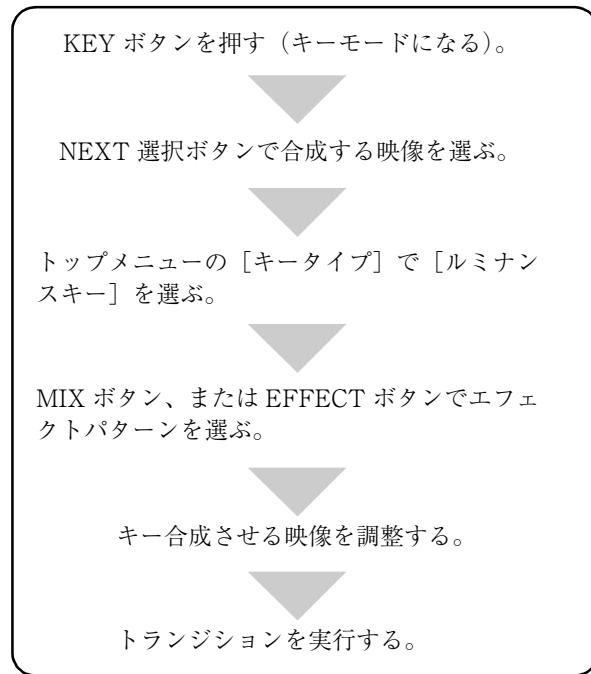


### メモ

- KEY ボタンを押すと、キーモード（KEY ボタン、NEXT 選択ボタン、MIX ボタンまたは EFFECT ボタンが緑点灯し、AUTO TRANS ボタン、CUT ボタン、トランジションレバーがキー実行用になること）になります。
- CG ファイルを前面パネルの数値ボタンに登録し、必要に応じて呼び出すこともできます。詳しくは、「CG ファイルを素早く呼び出す」（104 ページ）をご覧ください。

## ルミナンスキーで映像を合成するときの基本操作

ルミナンスキーで映像を合成する操作の流れは、以下のようにになります。



1 KEY ボタンを押す。

KEY ボタン、NEXT 選択ボタン、MIX ボタンまたは EFFECT ボタンが、緑点灯してキー合成する映像用になります。

2 合成する映像が割り当てられている NEXT 選択ボタンを押す。

選んだ映像の素材ビューアーには緑色の枠が付きます。



5を選んだ場合

3 MENU ボタンを押す。

4 トップメニューの [ビデオエフェクト] を選ぶ。

- 5 ① [キータイプ] を選んで確定 → ② [ルミナンスキー] を選んで確定する。

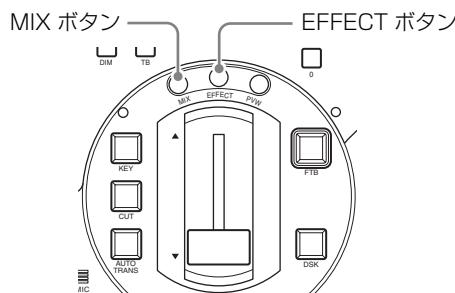


オペレーション画面のキー状態表示部に「ルミナンス」と表示されます。



- 6 MIX ボタン、または EFFECT ボタンを押す。

ボタンが緑点灯し、エフェクト表示に現在のエフェクトの情報が表示されます。



#### メモ

- トランジションタイムは変更できます。変更する場合は、「トランジションタイムを変更する」(93 ページ) の手順で変更してください。
- エフェクトパターンは変更できます。変更する場合は、「エフェクトパターンを変更する」(93 ページ) の手順で変更してください。
- キーモードでは、トランジションタイム、エフェクトパターン、エッジの調整値をキー合成用に保持することができます。

- 7 [キー調整] を選んで確定し、サブメニューでキー合成させる映像を調整する。

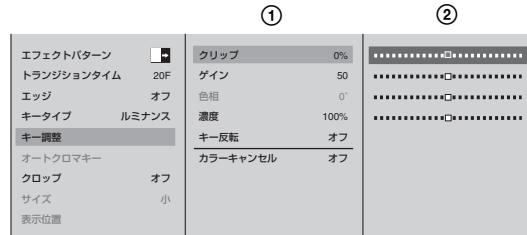
#### メモ

キー合成の調整は、プログラム出力する前にプレビュービューアーに表示して行うことができます。詳しくは「合成の結果を確認する (エフェクト

レビュー)」(121 ページ)、「レビュービューアーを優先して表示するように設定する」(124 ページ)をご覧ください。

### 合成させる映像の輪郭を調整する

①表示される調整項目から【クリップ】、【ゲイン】、【濃度】のいずれかを選んで確定→②スライダーで調整します。



調整項目の内容は、以下のとおりです。

【クリップ】：背景の抜け具合を調整します。

【ゲイン】：輪郭の鋭さを調整します。

【濃度】：合成する映像の濃度を調整します。

### メモ

CG ファイルを呼び出して調整を行った場合、次に呼び出すファイルによって CG ファイルの調整値が以下のようになります。

- $\alpha$  チャンネルなしのファイルを呼び出す場合…そのまま調整値を保持する。
- $\alpha$  チャンネルありのファイルを呼び出す場合…初期値に戻す。

### 合成させる映像のキーを反転させる

表示される調整項目から【キー反転】を選んで確定します。

選択するたびにオン／オフが切り替わります。



8 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

9 AUTO TRANS ボタン、CUT ボタン、またはトランジションレバーで、合成を実行する。

プログラム出力の映像に NEXT 選択の映像が合成されます。



オペレーション画面の「キー」が赤点灯します。



もう一度 AUTO TRANS ボタンまたは CUT ボタンを押す、またはトランジションレバーを反対側に戻すと、合成された映像が消えます。オペレーション画面の「キー」も消えます。

AUTO TRANS ボタンまたは CUT ボタンを押すたび、またはトランジションレバーを動かすたびに、映像が合成されたり消えたりします。

## クロマキーを利用して映像を合成する

特定の色（クロマ）の成分が含まれているビデオ信号映像 B から、その色を基準に一部を切り抜いた映像を映像 A（背景）に重ねて合成します。一般には、ブルーバックと呼ばれる青い背景の前で被写体を撮影し、青の成分が含まれている背景を切り抜いて、被写体のみを合成します。

クロマキーの設定のしかたには、カーソルで色を指定して自動で行う方法と、各設定値を手動で指定する方法があります。自動で行った後に、手動で調整することもできます。

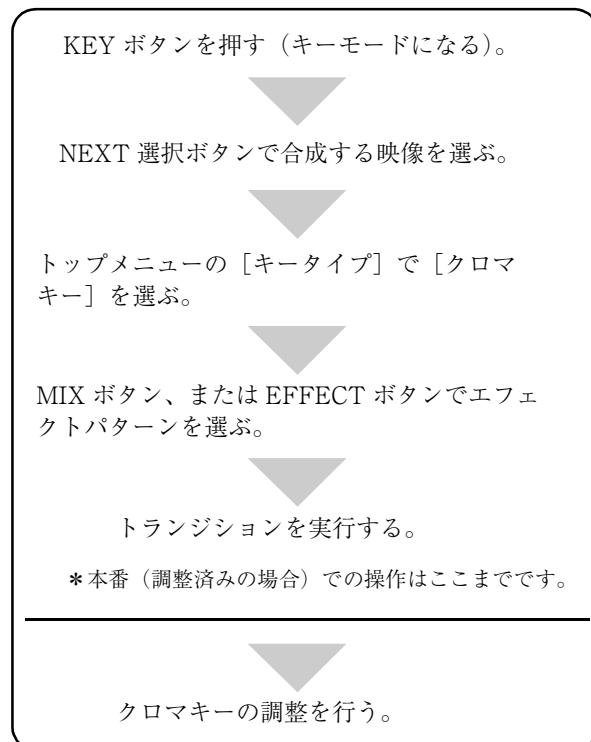


### メモ

- KEY ボタンを押すと、キーモード（KEY ボタン、NEXT 選択ボタン、MIX ボタンまたは EFFECT ボタンが緑点灯し、AUTO TRANS ボタン、CUT ボタン、トランジションレバーがキー実行用になること）になります。
- CG ファイルを前面パネルの数値ボタンに登録し、必要に応じて呼び出すこともできます。詳しくは、「CG ファイルを素早く呼び出す」（104 ページ）をご覧ください。

## クロマキーで映像を合成するときの基本操作

クロマキーで映像を合成する操作の流れは、以下のようになります。

**1** KEY ボタンを押す。

KEY ボタン、NEXT 選択ボタン、MIX ボタンまたは EFFECT ボタンが、緑点灯してキー合成する映像用になります。

**2** 合成する映像が割り当てられている NEXT 選択ボタンを押す。

選んだ映像の素材ビューアーには緑色の枠が付きます。



5を選んだ場合

**3** MENU ボタンを押す。**4** トップメニューの [ビデオエフェクト] を選ぶ。

**5** ① [キータイプ] を選んで確定 → ② [クロマキー] を選んで確定する。

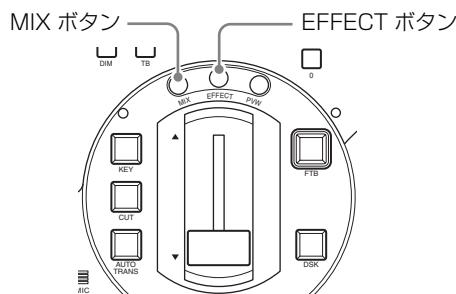


オペレーション画面のキー状態表示部に「クロマ」と表示されます。



**6** MIX ボタン、または EFFECT ボタンを押す。

ボタンが緑点灯し、エフェクト表示に現在のエフェクトの情報が表示されます。



**メモ**

- トランジションタイムは変更できます。変更する場合は、「トランジションタイムを変更する」(93 ページ) の手順で変更してください。
- エフェクトパターンは変更できます。変更する場合は、「エフェクトパターンを変更する」(93 ページ) の手順で変更してください。
- キーモードでは、トランジションタイム、エフェクトパターン、エッジの調整値をキー合成用に保持することができます。

**7** AUTO TRANS ボタン、CUT ボタン、またはトランジションレバーで、合成を実行する。

デフォルト値または前回の設定値で合成結果が表示されます。

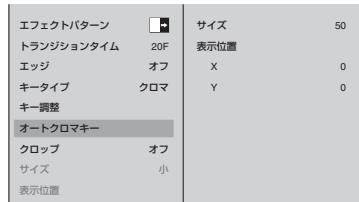
**8** クロマキーの設定を調整する。

自動で調整する場合は、「クロマキーを自動で調整する」(116 ページ) をご覧ください。

手動で調整する場合は、「各設定値を手動で調整する」（117ページ）をご覧ください。

## クロマキーを自動で調整する

- 1 [オートクロマキー] を選んで確定する。



オートクロマキーモードになり、プログラムビューアーにカーソルが表示されます。

カーソルで指定した色で切り抜いた結果がプログラムビューアーに表示されます。

### プログラムビューアー



- 2 カーソルを動かして切り抜く色を指定する。

以下の操作で、色を指定する枠の大きさやカーソルの位置を調整できます。

### 枠の大きさを変更するには

- ① [サイズ] を選んで確定 → ② スライダーで設定します。



## カーソルの位置を調整する

① [表示位置] を選んで確定 → ② [X] または [Y] を選んで確定 → ③ スライダーで位置を指定します。



項目の内容は、以下のとおりです。

[X]：左右の位置を指定します。

[Y]：上下の位置を指定します。

### メモ

オートクロマキー モード中は、ポジショナーの上下左右を押す操作だけで上下左右の位置を指定することができます。

**3** ジョグローラーの←ボタンまたはキーボードの←キーを押して第1階層に戻る。

オートクロマキー モードが終了します。

## 各設定値を手動で調整する

クロマキーの自動調整の結果をさらに微調整したい場合に、各設定値を手動で指定できます。また、合成する映像の輪郭部（髪の毛など）に背景色（通常は青）が映り込んでいる場合には、映り込んだ色をグレーなどの他の色に変えて、目立たないようにすることもできます。

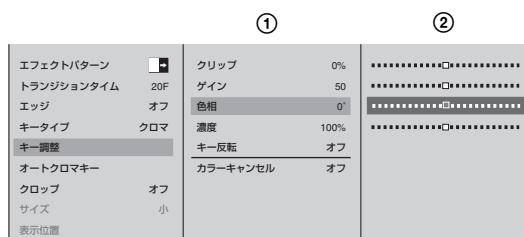
### メモ

オートクロマキーの実行後は、[クリップ]、[ゲイン]、[色相] に、オートクロマキーの設定値が引き継がれて表示されます。

**1** [キー調整] を選んで確定し、サブメニューで以下の設定をする。

### 自動調整の結果をさらに微調整する

① 表示される調整項目から [クリップ]、[ゲイン]、[色相] のいずれかを選んで確定 → ② スライダーで調整します。



項目の内容は、以下のとおりです。

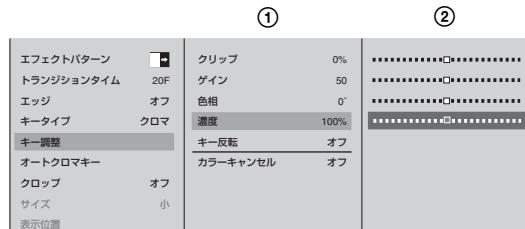
【クリップ】：背景の抜け具合を調整します。

【ゲイン】：輪郭の鋭さを調整します

【色相】：色相を調整します

### 合成する映像の濃度を調整する

① 表示される調整項目から【濃度】を選んで確定 → ② スライダーで調整します。



### 合成させる映像のキーを反転させる

表示される調整項目から【キー反転】を選んで確定します。

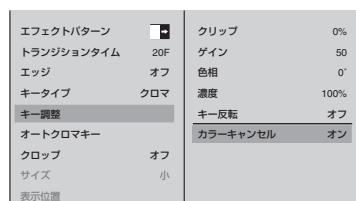
選択するたびにオン／オフが切り替わります。



### 合成する映像の輪郭部に映り込んだ背景色を目立たなくする

表示される項目から【カラーキャンセル】を選んで確定します。

選択するたびにオン／オフが切り替わります。



### ご注意

この機能は、オートクロマキーの実行後の調整に使用してください。

手動でクロマキーを調整した後にこの機能を実行すると、適切な効果が得られない場合があります。

**2** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## プログラム出力中にキー合成を調整する

プログラム出力に影響を与えずに、キー合成の調整ができます。

### メモ

プレビュービューアーの表示を優先して表示するように設定してください。詳しくは、「プレビュービューアーを優先して表示するように設定する」（124ページ）をご覧ください。

- 1 「クロマキーで映像を合成するときの基本操作」（114ページ）の手順1～5を行う。
- 2 PVWボタンを押す。
- 3 クロマキーの設定を調整する。

操作方法は、「クロマキーを自動で調整する」（116ページ）の手順1～2、「各設定値を手動で調整する」（117ページ）の手順1をご覧ください。

### メモ

プレビュービューアーの優先表示中に【オートクロマキー】を【オン】にしたときは、プレビュービューアーにのみカーソルが表示されます。

#### 【オン】のとき



プレビュービューアー

#### 【オフ】のとき



プレビュービューアー

- 4 AUTO TRANSボタン、CUTボタン、またはトランジションレバーで、合成を実行する。

## 合成される映像の不要な部分をトリミングする（クロップ）

- 1 ピクチャーパンピクチャーやキーを利用した合成を実行する。
- 2 MENUボタンを押す。
- 3 トップメニューの【ビデオエフェクト】を選ぶ。

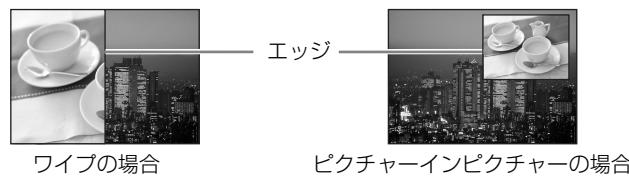
- 4 ① [クロップ] を選んで確定 → ② [オン] を選んで確定 → ③ トリミングする部分（上下左右）を選んで確定 → ④ スライダーを動かしてトリミングする。



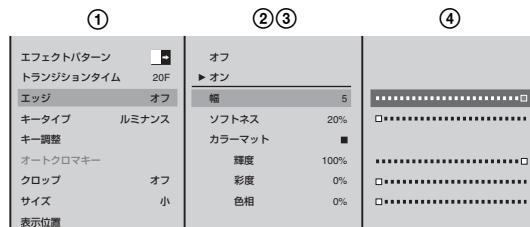
- 5 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## エフェクト効果にエッジを付ける

ワイプエフェクトを使ったときの映像の境界や、ピクチャーインピクチャーの枠にエッジを付けます。



- 1 あらかじめエフェクトのエフェクトパターンを設定しておく。
- 2 MENU ボタンを押す。
- 3 トップメニューの [ビデオエフェクト] を選ぶ。
- 4 ① [エッジ] を選んで確定 → ② [オン] を選んで確定 → ③ 設定する項目を選んで確定 → ④ スライダーで設定する。



項目の内容は以下のとおりです。

**[幅]**：エッジの幅を変えます。

**[ソフトネス]**：エッジのぼかし具合を調整します。

**[カラーマット]**：エッジの色を変えます。[輝度]、[彩度]、[色相]を選んで、スライダーで調整します。

## 合成の結果を確認する（エフェクトプレビュー）

ピクチャーインピクチャーやキー合成の実行結果を、プログラム出力する前にプレビュービューアーで確認・調整することができます。

調整する場合は、メニューを表示したときにプレビュービューアーが隠れないように設定できます。詳しくは、「プレビュービューアーを優先して表示するように設定する」（124 ページ）をご覧ください。

### メモ

PVW ボタンを押すと、プレビューモード（プレビュービューアーがエフェクトのプレビュー用になること）になります。

### プレビュービューアーで確認するときの基本操作

プレビュービューアーで確認する操作の流れは、以下のようになります。

#### ピクチャーインピクチャーの場合：

トップメニューの「ビデオエフェクト」でピクチャーインピクチャーを選ぶ。

#### キー合成の場合：

KEY ボタンを押す（NEXT 選択ボタンがキー合成映像の選択用に変わる）。

NEXT 選択ボタンで合成する映像を選ぶ。

PVW ボタンを押す（プレビューモードになる）。

トランジションを実行する  
(プログラム出力実行)。

### ピクチャーインピクチャーの場合

- 1 「ピクチャーインピクチャーの基本操作」（94 ページ）の手順 1～5 の操作を行う。

**2** PVW ボタンを押す。

PVW ボタンがオレンジ点灯し、プレビュービューアーに合成結果のプレビューが表示されます。



合成結果を確認・調整し、以下の操作でプログラム出力を実行します。

◆ピクチャーインピクチャーの調整については、「ピクチャーインピクチャー(PinP)を調整する」(96 ページ)をご覧ください。

**3** AUTO TRANS ボタン、CUT ボタン、またはトランジションレバーで、合成を実行する。

合成結果がプログラム出力され、プログラムビューアーに表示されます。プレビュービューアーのプレビューは消えます(次のトランジション実行結果に変わります)。

**4** PVW ボタンを押し、プレビューモードを終了する。

プレビュービューアーが、NEXT 選択ボタンで選んでいる映像に戻ります。

**キー合成の場合****1** KEY ボタンを押す。

KEY ボタン、NEXT 選択ボタン、MIX または EFFECT ボタンが、緑点灯してキー合成する映像用になります。

- 2** 合成する映像が割り当てられている NEXT 選択ボタンを押す。  
選んだ映像の素材ビューアーには緑色の枠が付き、プレビュービューアーにその映像が表示されます。



- 3** PVW ボタンを押し、プレビューモードにする。  
PVW ボタンがオレンジ色点灯し、プレビュービューアーに合成結果のプレビューアーが表示されます。



### オートクロマキーでの調整

#### メモ

プレビュービューアーの表示を優先して表示するように設定してください。  
詳しくは、「プレビュービューアーを優先して表示するように設定する」(124 ページ) をご覧ください。

プレビュービューアーの優先表示中にオートクロマキーを実行すると、NEXT 選択中の映像と色を指定するカーソルが表示されます。  
色を指定し、オートクロマキーモードから抜けると、キーの合成結果を確認することができます。

合成結果を確認・調整し、手順 4 の操作でプログラム出力を実行します。

- ◆ルミナンスキー合成の調整については、「合成させる映像の輪郭を調整する」(112 ページ) をご覧ください。
- ◆クロマキーを手動で調整する場合は、「各設定値を手動で調整する」(117 ページ) をご覧ください。

- 4** AUTO TRANS ボタン、CUT ボタン、またはトランジションレバーで、合成を実行する。  
合成結果がプログラム出力され、プログラムビューアーに表示されます。  
プレビュービューアーのプレビューは消えます(次のトランジション実行結果に変わります)。



## 5 PVW ボタンを押し、プレビューモードを終了する。

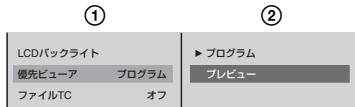
プレビュービューアーが、NEXT 選択ボタンで選んでいる映像に戻ります。

## プレビュービューアーを優先して表示するように設定する

デフォルト設定では、トップメニューのサブメニューが3階層表示されると、左側のプレビュービューアーがサブメニューに隠れてしまいます。

プレビュービューアーの表示を優先させることで、サブメニューが3階層表示されたときにはプレビュービューアーを右側に移動し、常にプレビューが見られるようにすることができます（この場合、プログラムビューアーは隠れます）。なお、プレビュービューアーの下にあるエフェクト表示もプレビュービューアーと一緒に移動します。

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの【画面】を選ぶ。
- 3 ①【優先ビューア】を選んで確定 → ②【プレビュー】を選んで確定する。



## 映像効果を瞬時に呼び出す（ビデオエフェクトスナップショット）

【ビデオエフェクト】メニューで設定した映像効果をビデオエフェクトスナップショットとして登録しておくと、必要な効果を瞬時に呼び出すことができます。

## 映像効果をビデオエフェクトスナップショットとして登録する

映像効果は、ユーザープログラム1～6の各フォルダーに9個ずつ、計54個登録できます。また、キー用（KEYボタンを押した状態）としても同様に、同じ数の登録ができます。

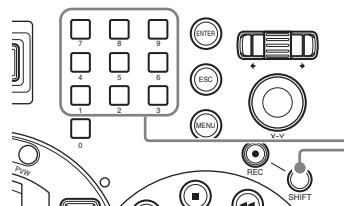
- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの【ビデオエフェクト】を選ぶ。
- 3 【ビデオエフェクト】の各項目を希望の値に設定する。

- 4 ① [プリセット] を選んで確定→② 設定を登録するフォルダー（ユーザー プログラム）の番号を選んで確定→③ 設定を登録する番号を選んで確定する。



**メモ**

SHIFT ボタンを押しながら、設定を登録する番号と同じ数値ボタン（[1]～[9] の内のいずれか）を押しても登録できます。この操作は、[エフェクトパターン]、[削除]、[データ名] メニューでも有効です。



SHIFT ボタンを押しながら、[1]～[9] のいずれかの数値ボタンを押す。

映像効果がビデオエフェクトスナップショットとして登録されます。

- 5 ① [データ名] を選んで確定→② フォルダー（ユーザー プログラム）の番号を選んで確定→③ データ名を入力ボックスに入力して確定する。



20 文字以内で入力します。

\* 表示できる文字数には限りがあります。

データ名が登録されます。



## 6 MENU ボタンを押してメニューを閉じる。

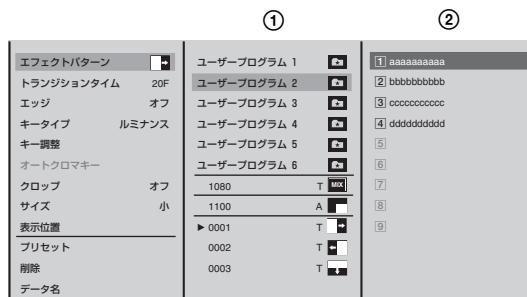
### 映像効果を呼び出す

#### 1 EFFECT ボタンを押す。

##### メモ

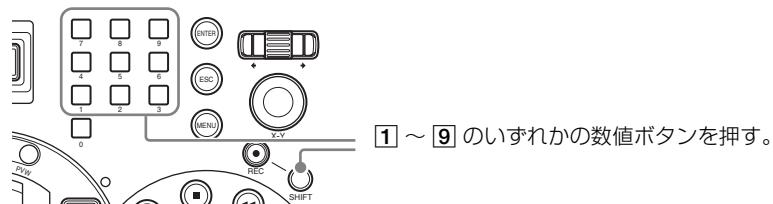
手順1の前にMIXボタンが点灯していた場合は、もう一度EFFECTボタンを押してください。

#### 2 ① フォルダー（ユーザープログラム）の番号を選んで確定→② スナップショットを選んで確定する。



##### メモ

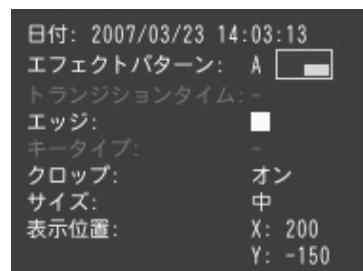
- スナップショットと同じ数値ボタン（①～⑨の内のいずれか）を押しても呼び出すことができます。この操作は、[プリセット]、[削除]、[データ名]メニューでも有効です。



#### ・データ情報表示

スナップショットを選んだ状態でジョグローラーの→ボタン、またはキー ボードの→キーを押すと、押している間スナップショットの情報が以下のように表示されます。

例：ピクチャーインピクチャーの場合



トランジションレバーや AUTO TRANS ボタン操作で、呼び出された効果を付けて映像が切り換えられます。

## スナップショット登録を削除する

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの「ビデオエフェクト」を選択。
- 3 ①「削除」を選んで確定→②フォルダー（ユーザープログラム）を選んで確定→③削除するスナップショットを選んで確定する。



以下のような確認メッセージが表示されます。



### メモ

SHIFT ボタンを押しながら ENTER ボタンを押すと、選択しているフォルダ（ユーザープログラム）内の ①～⑨ の数値ボタンにスナップショット登録されたすべての情報を一括して削除できます。

- 4 ENTER ボタンを押す。

スナップショット登録が削除され、番号がグレー表示になります。

# テキストタイピングツールでCGを作成する

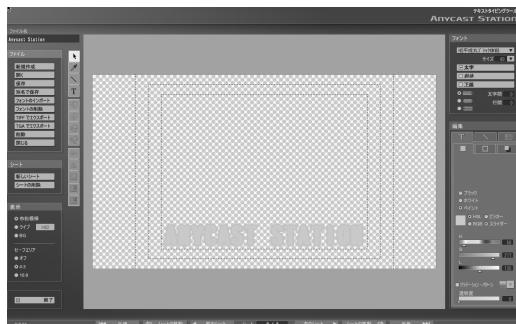
## テキストタイピングツールソフトウェアの特長

テキストタイピングツールソフトウェアは簡単なタイトルを作成するためのアプリケーションです。

Anycast Station メインソフトウェア（以下メインソフトウェア）と切り換えるながら使うことができます。

- テキストタイピングツールソフトウェアで保存されたファイルは、同時にメインソフトウェアにも保存され、DSK（ダウンストリームキー）やルミナスキーの素材として使うことができます。

### テキストタイピングソフトウェア



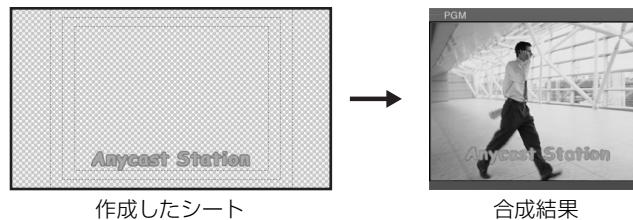
### Anycast Station メインソフトウェア



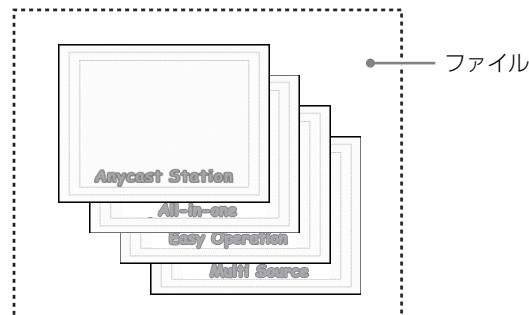
- プログラム出力映像の1場面をキャプチャーして背景に表示し、キー合成のイメージを確認することができるため、正確な位置にオブジェクト（文字や線）を配置できます。

## シートとファイルについて

テキストタイピングツールソフトウェアでは、1つのタイトルを1枚のシートとして作成します。



関連のある複数のシート（例えば1プログラム分）を1つのファイルとしてまとめて保存することができます。



類似したタイトルを作る場合などは、オブジェクトがコピーされたシートを作ることができるため、新しいファイルで始めから作り直す手間を省くことができます。

## 操作の流れ

テキストタイピングツールソフトウェアを使用するには、最初にオペレーティングソフトウェアをバージョンアップする必要があります（お使いのソフトウェアバージョンが1.00の場合）。

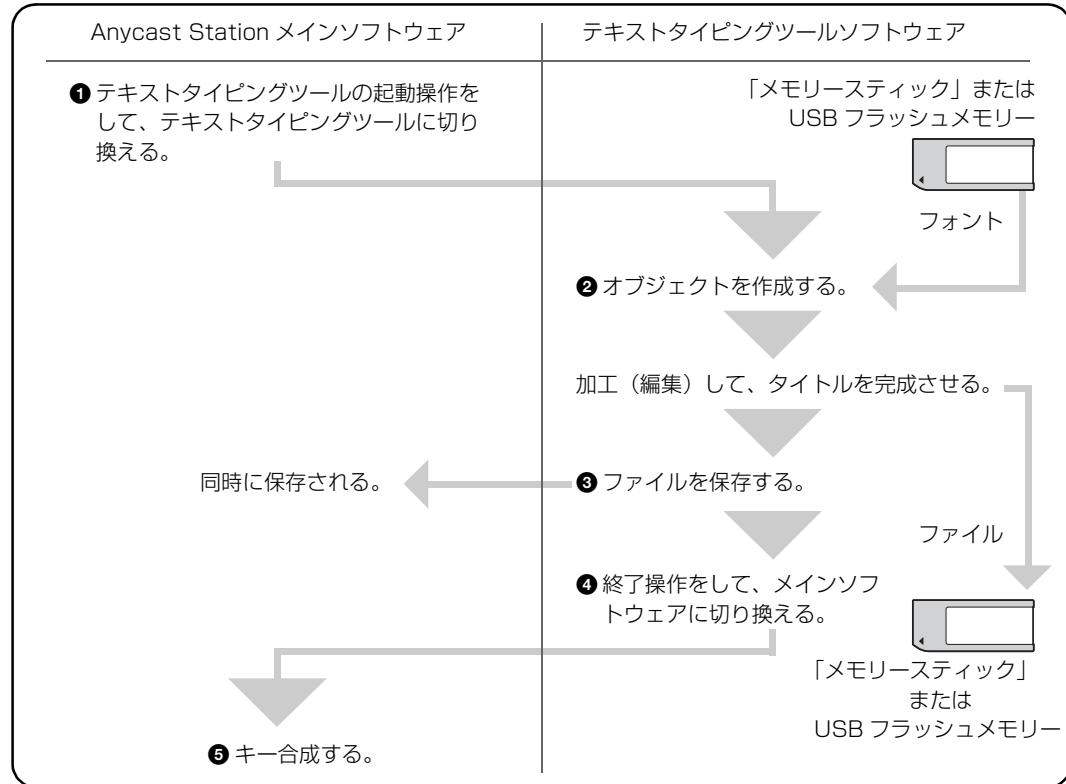
◆バージョンアップのしかたは、「オペレーティングソフトウェアをバージョンアップする」（284ページ）をご覧ください。

**1** 側面パネルの電源ボタンを押す。

オペレーション画面が表示されます。

**2** キーボードのF5 (Fn + 5) キーを押す。

メインソフトウェアとテキストタイピングツールソフトウェアを切り換えて作業します。

**メモ**

「メモリースティック」または USB フラッシュメモリーを介して、フォントファイルのインポートや、作成したタイトルのエクスポートが行えます。エクスポートしたファイルは、コンピューターなどで使用することができます。

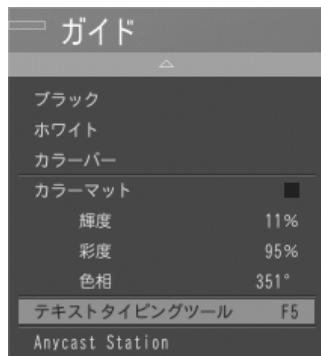
**ご注意**

- ・メインソフトウェアでは、USB マウスは使えません。
- ・テキストタイピングツールソフトウェアで USB マウスが反応しないときは、もう一方の USB 端子に接続してください。
- ・PGM 出力アスペクトは、メインソフトウェアでの設定が引き継がれます。ただし、テキストタイピングツールソフトウェアで設定を変更した場合は、メインソフトウェアには引き継がれません。

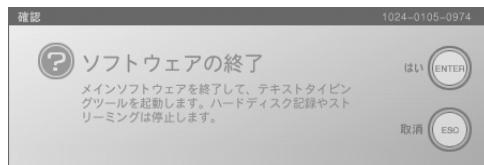
**起動する**

- 1 メインソフトウェアで、NEXT 選択ボタンの「INT」を押す。  
メニュー表示に INT 素材選択メニューが表示されます。

**2** [テキストタイピングツール] を選択する。



以下のような確認メッセージが表示されます。



**3** 前面パネルの ENTER ボタンを押す。

画面が黒くなり、テキストタイピングツールソフトウェアが起動します。

**ご注意**

- メインソフトウェア使用中に切り換えると、画像や音が乱れますのでご注意ください。
- メインソフトウェアの起動中に切り換えると、正常に動作しないことがあります。すべてのビューアー（プログラム / プレビュー / 素材）が立ち上がったことを確認してから、テキストタイピングツールソフトウェアの切り換えを行ってください。
- アプリケーション終了中にボタン操作などを行っても、システムに正しく反映されません。

**メモ**

キーボードの F5 (Fn + 5) キーを押しても、テキストタイピングツールソフトウェアに切り換えることができます。

## 終了する

### 本機の電源も切る場合

側面パネルの  電源ボタンを押します。

以下のようなメッセージが表示され、テキストタイピングツールソフトウェアが終了し、電源が切れます。



**ご注意**

作成中のファイルがあった場合、保存されずに終了します。

**テキストタイピングツールソフトウェアを終了してメインソフトウェアを起動する場合**

- 1** 画面左下にある〔終了〕ボタンをクリックする。



画面が黒くなり、メインソフトウェアが起動します。

**メモ**

キーボードの F5 (Fn + 5) キーを押しても、メインソフトウェアに切り換えることができます。

その場合は以下のような確認メッセージが表示されます。



作成中のファイルがあった場合は、保存するかどうかの確認メッセージが表示されます。

- 2** [Enter] をクリックする。

**共通操作**

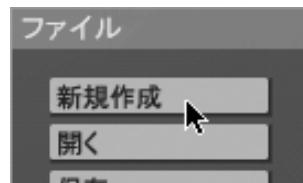
テキストタイピングツールソフトウェアにおける、共通操作について説明します。

**マウスの操作**

- 側面パネルの USB 端子に USB マウスを接続すると、マウス操作ができます。
- 付属キーボードのポインターを使ってマウス操作ができます。

**ボタンの共通操作**

クリックすると、ボタンの機能が動作します。

**チェックボックスの共通操作**

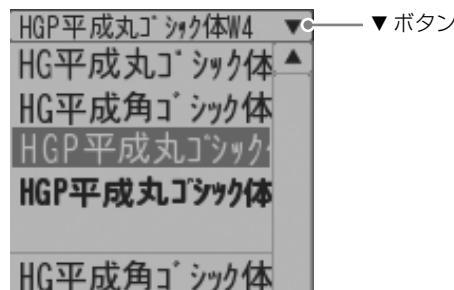
チェックボックスをクリックして、チェックマークの付け／はずしを行います。チェックマークが付いている間は機能が継続します。



## プルダウンリストの共通操作

プルダウンリストでの共通操作を説明します。

▼ボタンをクリックすると、プルダウン形式のリストが表示されます。



### キーボードの共通操作

- ↑↓キーでプルダウンリスト内のフォーカス（反転部分）が移動します。
- Enterキーを押すとフォーカスのある項目が確定されます。
- Fn+「英語／日本語」キー（Esc）を押すと、選択はキャンセルされ、プルダウンリストが閉じます。

## 文字入力時の共通操作

文字入力時のキーボードの共通操作は以下のとおりです。



キー	操作
←、→	カーソルの位置を左右に1つずつ移動 複数の文節がある場合のみ、文節間を左右に1つずつ移動
↑	カーソルの位置を上に1つずつ移動
↓	カーソルの位置を下に1つずつ移動 日本語入力モード（実線の下線あり）の場合のみ、変換リストを表示
Shift+←、 Shift+→	カーソルの位置から左右に1文字ずつ選択
Shift+↓	日本語入力モード（実線の下線あり）の場合のみ、先頭の文節を確定
Delete	文字選択している場合：選択文字を削除 文字選択していない場合：カーソル直後の1文字を削除
Backspace	文字選択している場合：選択文字を削除 文字選択していない場合：カーソル直前の1文字を削除
Enter	直接入力モードの場合：改行 日本語入力モード（実線の下線あり）の場合：その文字を確定 変換選択リスト表示中の場合：フォーカスされている文字を確定 日本語入力モード（下線なし）の場合：改行
Esc	直接入力モードの場合：文字はそのまままでカーソルが消える 日本語入力モード（実線の下線あり）の場合：1つ前の状態に戻る 日本語入力モード（下線なし）の場合：文字はそのまままでカーソルが消える
Space	直接入力モードの場合：空白を入れる 日本語入力モード（実線の下線あり）の場合：変換モードに入る 日本語入力モード（下線なし）の場合：空白を入れる
Home	カーソルを行頭へ移動
End	カーソルを行末へ移動

キー	操作
Alt + Enter	文字を確定し、入力モードから抜ける
F6 (Fn + 6)	日本語入力モード（実線の下線あり）の場合のみ「ひらがな」に変換
F7 (Fn + 7)	日本語入力モード（実線の下線あり）の場合のみ「カタカナ」に変換
F8 (Fn + 8)	日本語入力モード（実線の下線あり）の場合のみ「半角」に変換
F9 (Fn + 9)	日本語入力モード（実線の下線あり）の場合のみ「全角英数」に変換
F10 (Fn + 0)	日本語入力モード（実線の下線あり）の場合のみ「半角英数」に変換

### USB キーボードを接続して使用する場合

キー	操作
無変換	押すたびに「全角カタカナ」→「半角カタカナ」→「ひらがな」→「全角カタカナ」の順番で切り換える
Shift + 無変換	押すたびに「全角英数」→「半角英数」の間で切り換える
変換	日本語入力モード（実線の下線あり）の場合：変換モードに入る

## ツールの共通操作

ツール操作部のツールをクリックすると、ツールの機能が使用できます。ほかのツールを選択するまで、そのツールの操作を続けることができます。

## その他の共通操作

キーボードだけで行える共通操作は以下のとおりです。

キー	操作
Ctrl + z	1つ前の状態に戻る（Undo 機能）
Ctrl + y	1つ後の状態に進む（Redo 機能）
Ctrl + x	オブジェクトの切り取り
Ctrl + c	オブジェクトのコピー テキスト入力モードのとき：選択した文字列をコピーする。
Ctrl + v	オブジェクトの貼り付け テキスト入力モードのとき：コピーまたは切り取った文字列を貼り付け先の属性で貼り付ける。
Ctrl + a	すべてのオブジェクトを選択
Delete、 Backspace	オブジェクトの削除

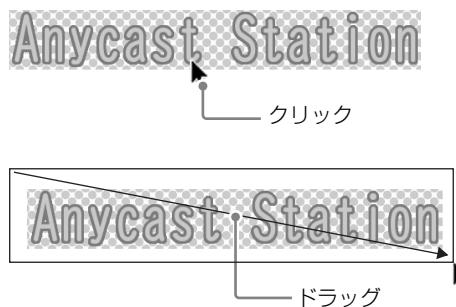
## オブジェクトの選択操作

1 矢印ツールをクリックする。

アイコンが緑色になり、オブジェクトを選択できる状態になります。



2 オブジェクトをクリックするか、ドラッグで範囲指定する。



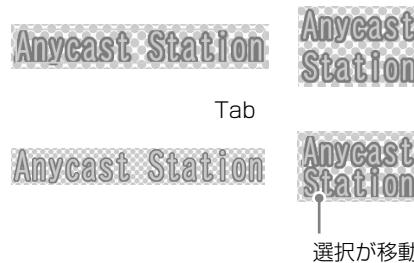
オブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。

これが選択された状態です。



### メモ

- ドラッグで範囲指定すると、範囲内のオブジェクトがすべて選択されます。
- 複数のオブジェクトがある場合、キーボードの Tab キーを押すと、選択が次のオブジェクトへ移ります。



Shift + Tab キーを押すと、選択が戻ります。

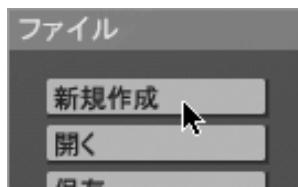
- Shift キーを押しながらオブジェクトをクリックすると、追加選択されます。
- 選択されているテキストオブジェクトをダブルクリックすると、テキスト入力モードになります (144 ページ)。

## ファイルの操作

テキストタイピングツールソフトウェアで作成したタイトルの保存や削除、エクスポートなど、ファイル操作について説明します。

### 新しいファイルを作る

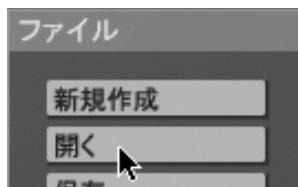
- 1 ファイル操作部の「新規作成」ボタンをクリックする。



新しいシートが表示されます。

### 既存のファイルを開く

- 1 ファイル操作部の「開く」ボタンをクリックする。



「開く」画面が表示されます。

- 2 一覧リストでファイル名を選ぶ。



選択したファイルを最後に  
保存した日時

- 3 [Enter] をクリックする。

指定したファイルが開きます。

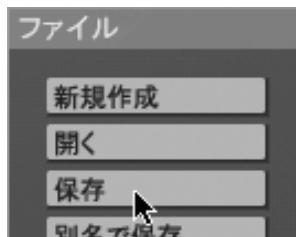
**メモ**

開こうとするファイルで使用されているフォントが1つでも本機から削除されている場合は、本機にある別のフォントを代用して表示するかどうかの確認メッセージが表示されます。

[Enter] をクリックすると、フォント選択リストが表示されます。フォントを1つ選択して [Enter] をクリックすると、選択したフォントを使用してファイルが開きます。複数のフォントが削除されている場合、すべてのフォントが選択したフォントで代用されます。

## ファイルを保存する

- 1 ファイル操作部の【保存】ボタンをクリックする。



「保存」画面が表示されます。

- 2 [ファイル名] にファイル名を入力する。

**ご注意**

ファイル名は半角英数字で最大20文字まで入力できますが、テキストボックスや一覧リスト、またはメインソフトウェア側のINT素材選択メニューなどに表示しきれない場合があります。

- 3 [Enter] をクリックする。

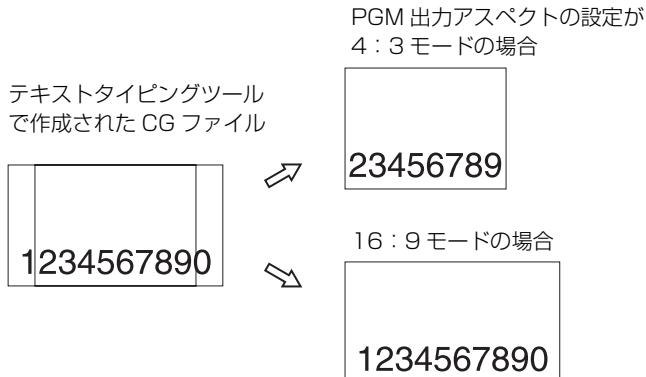
保存中のメッセージが表示され、ファイルが保存されます。



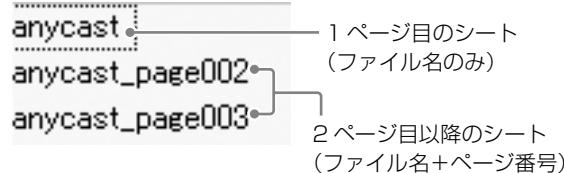
同時にメインソフトウェア側にも保存されます。メインソフトウェアでは、保存したファイルはNEXT選択ボタンの「INT」を押すと表示されます。

**ご注意**

- ・メインソフトウェア側に同じ名前のファイルがあった場合は上書き保存されます。
- ・テキストタイピングツールソフトウェアで16:9のサイズで作成されたCGファイルは、PGM出力アスペクトの設定によって、見えかたが異なります。通常のCGファイルのインポートとは見えかたが異なりますので、注意してください。

**メモ**

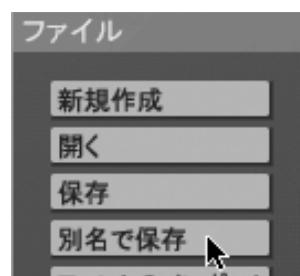
- ・複数のシートで構成されているファイルを保存した場合、メインソフトウェア側では、2ページ目以降のシートに以下のようにファイル名+ページ番号の名称が付けられます。



- ・保存したTIFF/TARGAファイルは、アルファチャンネル付きで保存されます。

**ファイルを別名で保存する**

- 1 ファイル操作部の「別名で保存」ボタンをクリックする。



「保存」画面が表示されます。

**2** [ファイル名] にファイル名を入力する。



**ご注意**

ファイル名は半角英数字で最大 20 文字まで入力できますが、テキストボックスや一覧リスト、またはメインソフトウェア側の INT 素材選択メニューなどに表示しきれない場合があります。

**3** [Enter] をクリックする。

保存中のメッセージが表示され、ファイルが保存されます。



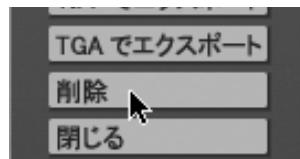
同時にメインソフトウェア側にも保存されます。メインソフトウェアでは、保存したファイルは NEXT 選択ボタンの「INT」を押すと表示されます。

**ご注意**

メインソフトウェア側に同じ名前のファイルがあった場合は上書き保存されます。

## ファイルを削除する

**1** ファイル操作部の [削除] ボタンをクリックする。



「削除」画面が表示されます。

**2** 一覧リストでファイル名を選ぶ。

**メモ**

Shift キーを押しながらクリックする（または↑、↓キーを押す）かファイル名をドラッグすることで、複数のファイルを選択できます。

**3** [Enter] をクリックする。

以下のような確認メッセージが表示されます。

**4** [Enter] をクリックする。

指定したファイルが削除されます。

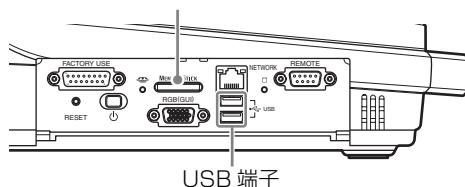
**ファイルをエクスポートする**

テキストタイピングツールソフトウェアで作成したファイルを「メモースティック」やUSB フラッシュメモリーにエクスポートすると、ほかのシステムでそのファイルを利用することができます。  
TIFF 形式または TARGA 形式、サイズは 1,280 × 960 (4:3) または 1,706 × 960 (16:9) でエクスポートすることができます。

**1** 「メモースティック」または USB フラッシュメモリーを、側面パネルの「メモースティック」スロットまたは USB 端子に挿入する。

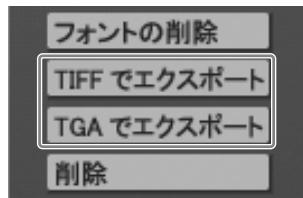
USB 端子は、上の端子を「1」、下の端子を「2」とします。

## 「メモースティック」スロット

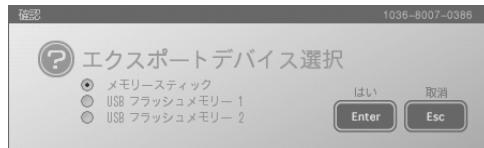
**2** エクスポートするファイルを開く。

◆ファイルの開きかたについては、「既存のファイルを開く」（136 ページ）をご覧ください。

- 3** ファイル操作部の [TIFF でエクスポート] ボタン、または [TGA でエクスポート] ボタンをクリックする。



以下のような確認メッセージが表示されます。



- 4** 保存先を選択し、[Enter] をクリックする。

以下のような確認メッセージが表示されます。



- 5** 開いているファイルに複数のシートがある場合は、[すべてのシート] と [現在のシート] のどちらかを選択する。

**すべてのシート**：ファイル中のすべてのシートをエクスポートします。

**現在のシート**：現在表示しているシートのみエクスポートします。

### メモ

シートが1枚のみのファイルの場合は、このメッセージは表示されません。

- 6** [Enter] をクリックする。

以下のようなメッセージが表示されます。



- 7** アスペクト比を選択し、[Enter] をクリックする。

「保存」画面が表示されます。

8 [ファイル名] にファイル名を入力する。



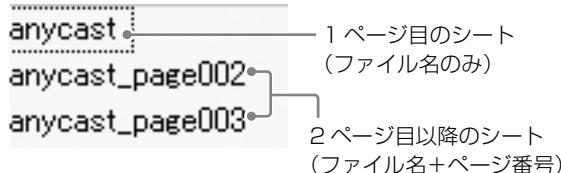
9 [Enter] をクリックする。

以下のようなメッセージが表示され、ファイルが「メモリースティック」や USB フラッシュメモリーにエクスポートされます。



### メモ

- 複数のシートで構成されているファイルをエクスポートした場合、2ページ目以降のシートには、以下のようにファイル名+ページ番号の名称が付けられます。



- エクスポートした TIFF/TARGA ファイルは、アルファチャンネル付きで保存されます。

## テキストオブジェクトの操作

テキストオブジェクトの作成と、文字修飾の付けかたについて説明します。

### テキストオブジェクトを作成する

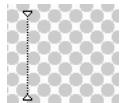
1 テキストツールをクリックする。

アイコンが緑色になり、テキスト入力モード（文字入力できる状態）になります。



2 文字を入力する場所をクリックする。

カーソルが表示されます。



**3** キーボードで文字を入力する。

入力中の文字には、ピンクと黒の点線枠が表示されます。



**メモ**

- 文字の確定については、「文字入力時の共通操作」（133 ページ）をご覧ください。
- 数字にしか対応していないフォントで入力した場合は、空白が入力されます。

## 文字のフォントを変更する

**1** 矢印ツールをクリックし、テキストオブジェクトを選択する（135 ページ）。

テキストオブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。

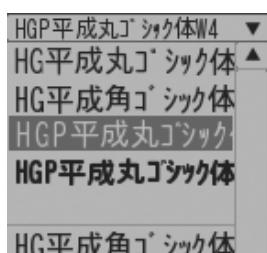


**2** フォント操作部のフォント名の▼ボタンをクリックする。



プルダウンリストが表示されます。

**3** フォントを選択する。



選択したフォントに変わります。



## 文字を修正する

- 1 矢印ツールをクリックし、テキストオブジェクトを選択する（135 ページ）。テキストオブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。



- 2 選択されたテキストオブジェクトをダブルクリックする。枠がピンクと黒の点線に変わってカーソルが表示され、テキスト入力モードになります。



- 3 文字を修正する。

## 文字のサイズを変更する

- 1 矢印ツールをクリックし、テキストオブジェクトを選択する（135 ページ）。テキストオブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。



- 2 フォント操作部の「[サイズ]」の▼ボタンをクリックする。



- 3 サイズを選択する。



選択したサイズに変わります。

**Anycast Station**

**メモ**

[サイズ] のボックスに数値を直接入力してサイズを変更することもできます。

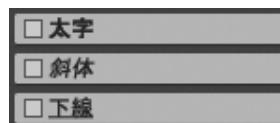
ボックスをクリックし、キーボードで数値を入力して Enter キーを押します。

## 文字のスタイルを変更する

- 1 矢印ツールをクリックし、テキストオブジェクトを選択する (135 ページ)。テキストオブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。

**Anycast Station**

- 2 フォント操作部のいずれかのスタイルにチェックを付ける。



選択したスタイルに変わります。

太字

**Anycast Station**

斜体

**Anycast Station**

下線

**Anycast Station**

## 文字の間隔を変更する

- 矢印ツールをクリックし、テキストオブジェクトを選択する（135 ページ）。  
テキストオブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。



- フォント操作部の【文字間】入力ボックスをクリックし、キーボードで数値を入力する。



- Enter キーを押す。

指定した間隔に変わります。



### メモ

数値「0」が基本の間隔です。マイナスの数値を入力すると、間隔を狭くすることができます。

## 行の間隔を変更する

- 矢印ツールをクリックし、テキストオブジェクトを選択する（135 ページ）。  
テキストオブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。



- フォント操作部の【行間】入力ボックスをクリックし、キーボードで数値を入力する。



- Enter キーを押す。

指定した間隔に変わります。



**メモ**

数値「0」が基本の間隔です。マイナスの数値を入力すると、間隔を狭くすることができます。

## 文字の行を揃える

複数行からなるテキストオブジェクトの行に対して、左揃え、中央揃え、右揃えを行います。

- 矢印ツールをクリックし、複数行からなるテキストオブジェクトを選択する（135 ページ）。

テキストオブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。

**メモ**

下図は左揃えの例です。



- フォント操作部の中央揃えボタンをクリックする。



以下のように文字が中央揃えになります。



## 文字の色を変更する

- 矢印ツールをクリックし、テキストオブジェクトを選択する（135 ページ）。

テキストオブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。



- [テキスト] タブのカラータブにあるテキストカラー選択ボタンのいずれかをクリックする。



以下のように表示されます。

ブラック

**Anycast Station**

ホワイト

**Anycast Station**

ペイント

**Anycast Station**

◆[ペイント] を選択した場合の色の調整については、「カラー作成部で色を作成する」(158 ページ) をご覧ください。

## 文字の縁取りを変更する

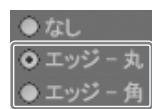
- 矢印ツールをクリックし、テキストオブジェクトを選択する (135 ページ)。  
テキストオブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。

**Anycast Station**

- [テキスト] タブのエッジタブを選択する。
- 縁取りの方法に応じて、以下のように設定する。

### 縁取りのタイプを変更する場合

縁取りタイプ選択ボタンの [エッジ - 丸] を選ぶと角の丸い縁取り、[エッジ - 角] を選ぶと角のある縁取りになります。



### 縁取りの色を変更する場合

黒または白にする場合は、縁取りカラー選択ボタンの [ブラック] または [ホワイト] で選びます。

好きな色に変更する場合は、カラー作成部で色を作成します。

**Anycast Station**

◆詳しくは、「カラー作成部で色を作成する」(158 ページ) をご覧ください。

### 縁取りをしない場合

縁取りタイプ選択ボタンの [なし] を選択します。  
縁取りがなくなります。



### 縁取りの太さを変更する場合

[幅] の▼ボタンをクリックし、太さを選択します。



## 日本語入力モードに切り換える

テキストタイピングツールソフトウェアで日本語を入力する場合は、あらかじめメインソフトウェアで日本語モードに切り換える必要があります。

- 1 メインソフトウェアで MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [システム] を選ぶ。
- 3 ① [言語] を選んで確定 → ② [日本語] を選んで確定する。
- 4 メインソフトウェアを終了し、テキストタイピングツールソフトウェアを起動する。  
◆詳しくは、「起動する」(130 ページ) をご覧ください。

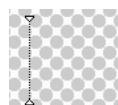
## 日本語を入力する

あらかじめ前項「日本語入力モードに切り換える」の手順で日本語入力モードに切り換えておきます。

- 1 テキストツールをクリックする。  
アイコンが緑色になり、テキスト入力モード（文字を入力できる状態）になります。



- 2 文字を入力する場所をクリックする。  
カーソルが表示されます。



- 3 キーボード左上の英語／日本語キー（または Alt + Tab キー）を押す。  
日本語入力モードになります。  
日本語入力モードにすると、カーソルの形が以下のように変わります。



## 4 キーボードで文字を入力する。

入力中（確定前）の文字には、ピンクと黒の点線枠が表示されます。



## ご注意

英数文字にしか対応していないフォントで日本語入力した場合は、「□□□」や空白が表示されます。

## 5 漢字に変換する場合は、スペースキーを押す。

文字が変換されます。



## 6 ほかの漢字にする場合は、もう一度スペースキーを押す。

変換選択リストが表示されます。



## 7 変換選択リストから漢字を選ぶ。



## 8 ほかの文字を入力して文章を作成する。

## メモ

改行する場合は Enter キーを押します。Enter キーのみを押しても確定されません。

## 9 Alt + Enter キーを押して確定する。

## ラインオブジェクトの操作

ラインオブジェクトの作成と、線種や色の変更のしかたを説明します。

### 直線を作成する

1 直線ツールをクリックする。

アイコンが緑色になり、線を描ける状態になります。



2 線を描く。

始点の位置をクリックし、ドラッグして線を引きます。



#### メモ

- ドラッグ時に Shift キーを押すと、水平や垂直の線が描けます。
- オレンジ色の選択枠を解除する場合は、右クリックします。

### 直線の長さや方向を変更する

ラインオブジェクトを作成した直後の場合

ラインオブジェクトの作成直後には、直線ツールを選んだままで長さや方向の変更ができます。

1 線の両端どちらかにマウスポインターを置く。

マウスポインターが に変わります。



2 クリックし、ドラッグする。

ラインオブジェクトにオレンジ色の枠が表示され、線の長さや方向が変えられます。

以前に作成されたラインオブジェクトの場合

すでに作成されているラインオブジェクトの長さや方向を変更する場合は、矢印ツールを使います。

1 矢印ツールをクリックし、ラインオブジェクトを選択する (135 ページ)。

ラインオブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。

2 線の両端どちらかにマウスポインターを置く。

マウスポインターが に変わります。

**3** クリックし、ドラッグする。

## 線の種類を変更する

**1** 矢印ツールをクリックし、ラインオブジェクトを選択する（135 ページ）。  
ラインオブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。

**2** [ライン] タブのカラータブにあるラインタイプ選択ボタンのいずれかをクリックする。



以下のように表示されます。

実線



破線



点線



## 線の太さを変更する

**1** 矢印ツールをクリックし、ラインオブジェクトを選択する（135 ページ）。  
ラインオブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。

**2** [ライン] タブのカラータブにある [幅] の▼ボタンをクリックする。



プルダウンリストが表示されます。

**3** 太さを選択する。

線が選択した太さに変わります。

**メモ**

[幅] のボックスに数値を直接入力してサイズを変更することもできます。  
ボックスをクリックし、キーボードで数値を入力して Enter キーを押します。

## 線の色を変更する

1 矢印ツールをクリックし、ラインオブジェクトを選択する（135 ページ）。  
ラインオブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。

2 [ライン] タブのカラータブにあるラインカラー選択ボタンのいずれかをクリックする。



◆[ペイント] を選択した場合の色の調整については、「カラー作成部で色を作成する」（158 ページ）をご覧ください。

## ラインオブジェクトを縁取りする

1 矢印ツールをクリックし、ラインオブジェクトを選択する（135 ページ）。  
ラインオブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。

2 [ライン] タブのエッジタブにある縁取りタイプ選択ボタンで、[エッジ-丸] または [エッジ-角] をクリックする。



[エッジ-丸] を選ぶと角の丸い縁取り、[エッジ-角] を選ぶと角のある縁取りになります。

3 必要に応じて縁取りの色や太さを設定する。

### 縁取りの色を変更する場合

黒または白にする場合は、縁取りカラー選択ボタンの [ブラック] または [ホワイト] で選びます。

好きな色に変更する場合は、カラー作成部で色を作成します。

◆詳しくは、「カラー作成部で色を作成する」（158 ページ）をご覧ください。

### 縁取りの太さを変更する場合

[幅] の▼ボタンをクリックし、太さを選択します。

## 影の操作

影の作成と方向や距離、ぼかし具合の変更のしかたを説明します。

### メモ

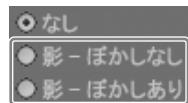
ここでは、テキストオブジェクトの例で説明します。

## 影を付ける

- 1 矢印ツールをクリックし、オブジェクトを選択する（135 ページ）。オブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。



- 2 [テキスト] タブの [シャドウ] タブを選択する。
- 3 シャドウタイプ選択ボタンの [影-ぼかしなし] または [影-ぼかしあり] を選択する。



以下のように表示されます。

影-ぼかしなし



影-ぼかしあり



## 影の角度を変える

- 1 矢印ツールをクリックし、影を付けたオブジェクトを選択する（135 ページ）。
- オブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。



- 2 方向計の針をドラッグして、変えたい方向へ動かす。



以下のように影の方向が変わります。

## ANYCAST STATION

### メモ

- Shift キーを押しながら方向計の針をドラッグすると、45° 単位で動かすことができます。
- [方向] に数値を入力することでも、方向を変えることができます。

### 影の距離を変える

- 矢印ツールをクリックし、影を付けたオブジェクトを選択する (135 ページ)。

オブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。

## ANYCAST STATION

- [距離] に数値を入力する。



以下のように影の距離が変わります。

## ANYCAST STATION

### 影のぼかし具合を変更する

- 矢印ツールをクリックし、影（影-ぼかしあり）の付いたオブジェクトを選択する (135 ページ)。

オブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。

## ANYCAST STATION

- [ソフトネス] に数値を入力する。



以下のように影のぼかし具合が変わります。

## ANYCAST STATION

## 背景色の操作（テロップとフリップの作成）



### テロップを作成する（キーイング時、背景は透明になる）

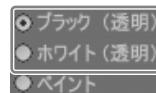
作成したオブジェクトをメインソフトウェアでキー合成する際、背景を透明（アルファ値 100%）にし、オブジェクトのみをキーイングします。



#### メモ

メインソフトウェアのビューアーは、設定どおり黒または白の背景で表示されますが、実際のキーイングでは背景が透明になります。

- 1 [BG] タブを選択する。
- 2 カラー選択ボタンの [ブラック（透明）] または [ホワイト（透明）] を選択する。

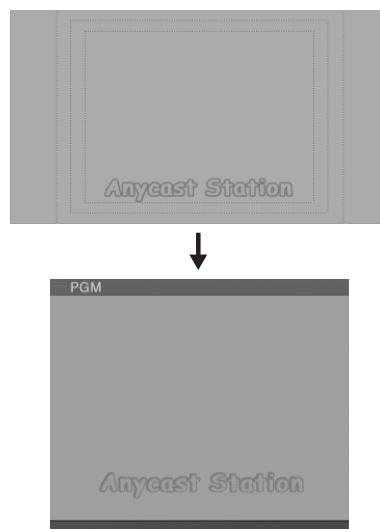


#### メモ

背景が黒または白のフリップを作成する場合は、[ペイント] を選択し、黒や白の色を設定します。詳しくは、次頁「フリップを作成する（キーイング時、背景に色を付ける）」をご覧ください。

## フリップを作成する（キーイング時、背景に色を付ける）

背景に任意の色を設定すると、メインソフトウェアでキー合成する際に、背景色の付いたまままでキーイングします。



- 1 [BG] タブを選択する。
- 2 カラー選択ボタンの [ペイント] を選択する。



- 3 カラー作成部で色を作成する。

◆色の作成のしかたについては、「カラー作成部で色を作成する」（158 ページ）をご覧ください。

背景が指定した色に変わります。

### メモ

- 透明度を設定した場合は、[ライブ] を選んで透明度のイメージを確認してください。
- 透明度を設定しても、ビュー操作部の [BG] ボタンを選んだときの画面やメインソフトウェアのビューアーは、透明度がない状態で表示されますが、実際のキーイングでは背景に透明度が設定されます。
- 背景には、シートごとに違う色を設定できます。

## 色の操作

色の作成のしかたについて説明します。

### カラー作成部で色を作成する

装飾操作部の各タブにあるカラー作成部では、任意の色を作成することができます。



色作成の手順は以下のとおりです。

**1** [HSL] または [RGB] のどちらかのカラー方式を選択する。

以下のように、それぞれ 3 要素を指定することで、色を作成します。

#### [HSL]

**H (Hue)** : 色相

**S (Saturation)** : 彩度

**L (Luminance)** : 明度

#### [RGB]

**R (Red)** : 赤

**G (Green)** : 緑

**B (Blue)** : 青

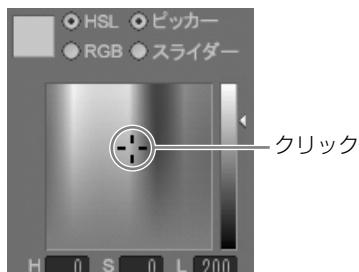
**2** [ピッカー] または [スライダー] のどちらかの指定方式を選択し、色を指定する。

色指定のしかたは、以下のとおりです。

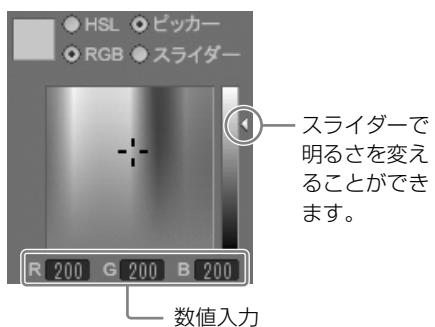
#### [ピッカー] の場合

マウスポインターをカラーフィールドの任意の点に置いてクリックするか、数値入力で色を指定します。

## [HSL] のとき



## [RGB] のとき



## メモ

スライダー（カラーフィールド右側）を一番上か一番下に動かすと、カラーを選んでも白か黒しか表示されません。数値を [200] 程度に設定しておくと、色の変化がわかりやすくなります。

## [スライダー] の場合

各スライダーを動かすか、数値入力で色を指定します。

## [HSL] のとき



## [RGB] のとき



## メモ

[HSL] の [スライダー] を選択した場合、[L] と [S] の数値を [200] 程度に設定してから [H] を動かすと、色の変化がわかりやすくなります。

## スポットツールを使って色を変更する

オブジェクトの色を、ほかのオブジェクトで使っている色を拾ってその色と同じにすることができます。

- 1 スポイトツールをクリックする。



マウスポインターがスポットに変わります。

- 2 スポイトで拾いたい色を左クリックする。



スポット横の窓の色が、拾った色に変わります。

**メモ**

スポットで色を指定する部分は、背景、文字、文字の縁取り、ラインオブジェクト、キャプチャー画像のどこでも指定できます。

- 3 変更したい場所を右クリックする。

拾った色に変わります。



**メモ**

スポットツールで色を選んだ後に、カラー作成部にある色のプレビューの矩形内にマウスポインターを置いて右クリックすると、カラー作成部の色をスポットツールで選んだ色に変えることができます。



### 透明度を変更する

オブジェクトの色に透明度を設定することができます。

**メモ**

ここでは、テキストオブジェクトの色の例で説明します。

- 1 矢印ツールをクリックし、オブジェクトを選択する（135ページ）。
- オブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。



- 2 [テキスト] タブのカラータブを選択する。

**メモ**

- テキストオブジェクトの影を透明色にする場合は、[テキスト] タブのシャドウタブを選択します。
- ラインオブジェクトを透明色にする場合は、[ライン] タブのカラータブ（ラインオブジェクトの色）、シャドウタブ（影）のいずれかを選択します。
- 背景を透明色にする場合は、[BG] タブを選択します。

- 3 [透明度] のスライダーを動かすか、数値入力で透明度を指定する。



以下のように文字の色が透明になります。



## 色にグラデーションを付ける

オブジェクトの色にグラデーションを付けることができます。

**メモ**

ここでは、テキストオブジェクトの色の例で説明します。

- 1 矢印ツールをクリックし、オブジェクトを選択する（135ページ）。
- オブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。



- 2 [テキスト] タブのカラータブを選択する。

**メモ**

ラインオブジェクトにグラデーションを付ける場合は、[ライン] タブのカラータブ（ラインオブジェクトの色）を選択します。

- 3 [グラデーション-パターン] のチェックボックスにチェックを付ける。



以下のように、色にグラデーションが付きます。



## グラデーションのパターンを変更する

- 1 矢印ツールをクリックし、グラデーションを付けたオブジェクトを選択する（135 ページ）。

オブジェクトにオレンジ色の枠が表示されます。



- 2 [テキスト] タブのカラータブを選択する。

- 3 [グラデーション-パターン] の▼ボタンをクリックする。

以下のようなパターンが表示されます。



- 4 パターンを選択する。

パターンが変更されます。



## オブジェクトの配置

オブジェクトの重ね順の変更や、配置調整について説明します。

### オブジェクトの重ね順を入れ替える

重ね順の入れ替えに使用する各ツールとその機能は以下のとおりです。



C を選択した場合



最前面移動



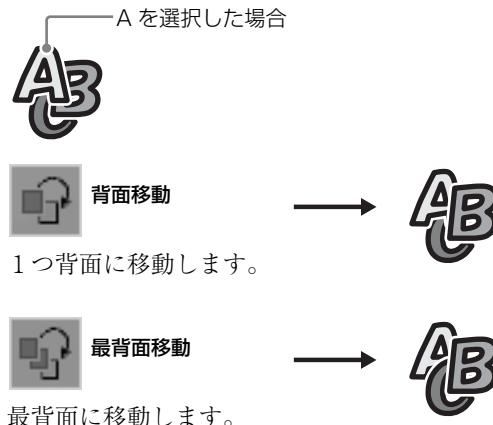
最前面に移動します。



前面移動



1 つ前面に移動します。



## 例：

最背面のオブジェクトを最前面に移動する場合

1 矢印ツールをクリックし、移動するオブジェクトを選択する。

最背面のオブジェクトを選択



オブジェクトにオレンジ色の枠が付きます。

2 最前面移動ツールをクリックする。

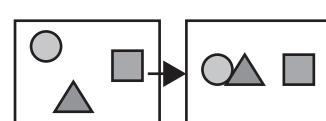
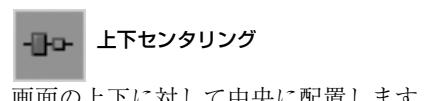
選択したオブジェクトが最前面に移動します。



## オブジェクトの位置をそろえる

選択したオブジェクトを、画面の上下または左右に対してセンタリングすることができます。

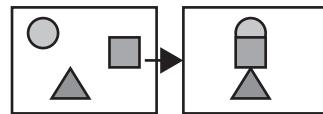
使用する各ツールとその機能は以下のとおりです。





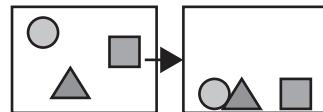
左右センタリング

画面の左右に対して中央に配置します。



ローアー・サード配置

あらかじめ決められた位置にオブジェクトの最下部がそろいうように配置します。



#### ローアー・サード位置を設定するには

オブジェクトを選択してローアー・サードメモリーツールをクリックすると、選択したオブジェクトの最下部をローアー・サード位置として設定します。

ローアー・サード位置をデフォルト設定に戻す場合は、ローアー・サードリセットツールをクリックします。

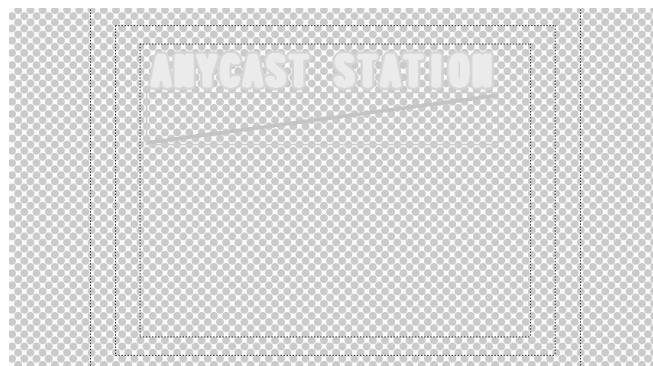


デフォルト設定では、シートの内側のセーフゾーンの底辺の位置にオブジェクトの最下部がそろいうように移動します。

#### 例：

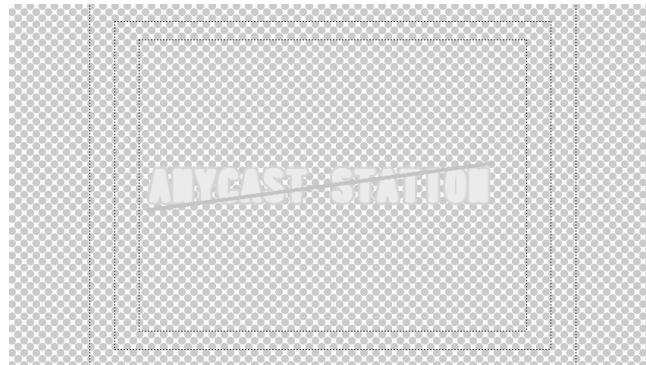
#### オブジェクトを画面上下に対してセンタリングする場合

- 矢印ツールをクリックし、位置をそろえるオブジェクトを選択する。



## 2 上下センタリングツールをクリックする。

選択したオブジェクトが、画面の上下に対してセンタリングされます。

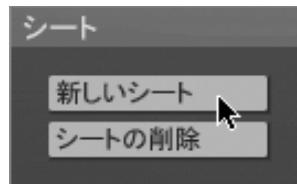


## シートの追加と削除

テキストタイピングツールソフトウェアは、1つのファイルで複数のシートを扱うことができます。

### 新しいシートを追加する

#### 1 シート操作部の【新しいシート】ボタンをクリックする。



以下のような確認のメッセージが表示されます。



#### 2 【現シートの複製】または【新規シートの作成】を選ぶ。

**現シートの複製**：現在開いているシートのオブジェクトをコピーして新しいシートを作成します。

**新規シートの作成**：何もない新しいシートを作成します。

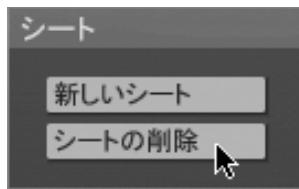
#### 3 [Enter] をクリックする。

開いていたシートの次ページに、新しいシートが挿入されます。

### シートを削除する

#### 1 ページ操作部（47ページ）を操作して、削除するシートを表示させる。

- 2 シート操作部の【シートの削除】ボタンをクリックする。



表示されていたシートが削除されます。

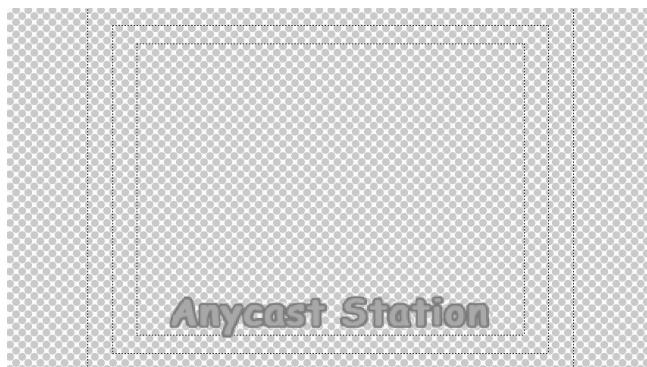
## キー合成のイメージを見る

プログラム出力映像をキャプチャーした画像や市松模様を背景に表示して、作成したオブジェクトのキー合成イメージを確認することができます。

### プログラム出力映像のキャプチャー画像を背景に表示する

- 1 キー合成のイメージを見るファイルを開く。

◆ファイルの開きかたについては、「既存のファイルを開く」（136ページ）をご覧ください。



- 2 ビュー操作部の【ライブ】を選ぶ。

【ライブ】を選んだ時点で、メインソフトウェアからの切り替え時にキャプチャーされたプログラム出力映像が背景に表示されます。



### 3 ビュー操作部のキャプチャーボタンをクリックする。

クリックするたびにその時点のキャプチャー画像が表示されます。

## 背景の表示を設定する

ビュー操作部の背景表示選択ボタンを選ぶことで、背景の表示を以下のように設定することができます。

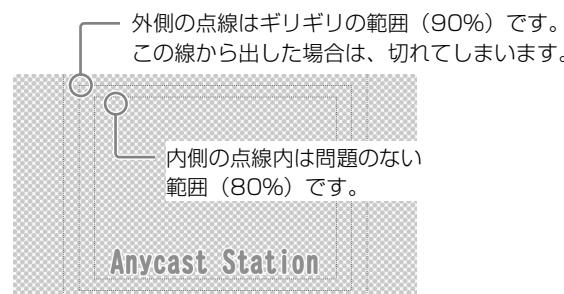
背景表示選択ボタン	表示される背景
市松模様	市松模様 + オブジェクト [BG] タブのカラー選択ボタンが [ペイント] の場合：市松模様 + 自分で作成した背景色の背景（透明度およびグラデーションの設定：確認可）+ オブジェクト
ライブ	プログラム出力キャプチャー画像 + オブジェクト [BG] タブのカラー選択ボタンが [ペイント] の場合：プログラム出力キャプチャー画像 + 自分で作成した背景色の背景（透明度およびグラデーションの設定：確認可）+ オブジェクト
BG	[BG] タブで設定した背景色（透明度の設定：確認不可）+ オブジェクト

◆[BG] タブの設定と背景表示設定の詳細については、「背景色の操作（テロップとフリップの作成）」（156 ページ）をご覧ください。

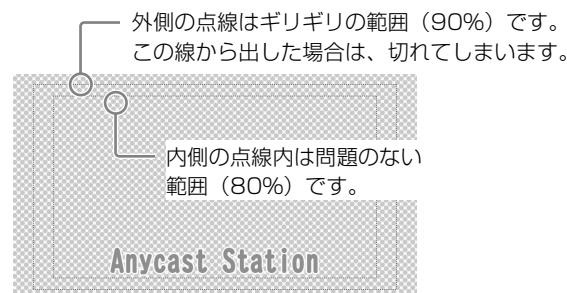
## セーフエリアを表示する

セーフエリアとは、オブジェクトがプログラム出力映像にキー合成されたときに、接続した出力用機器の画面からはみ出ない安全な範囲を示しています。

ビュー操作部のボタンを選択すると、セーフエリアが表示されます。  
[オフ] を選択すると、セーフエリアは消えます。



4:3 の場合



16:9 の場合

## メインソフトウェアでキー合成する

メインソフトウェアを起動し、テキストタイピングツールソフトウェアで作成したファイルをキー合成に使います。

**1** 画面左下の「[終了]」ボタンをクリックする。

メインソフトウェアが起動します。

### メモ

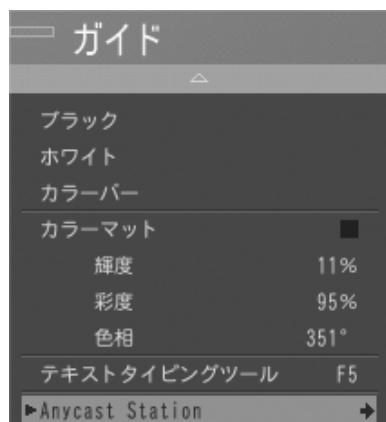
キーボードの F5 (Fn + 5) キーを押しても、メインソフトウェアに切り換えることができます。

◆詳しくは、「テキストタイピングツールソフトウェアを終了してメインソフトウェアを起動する場合」(132 ページ) をご覧ください。

**2** NEXT 選択ボタンの「INT」を押す。

INT 素材選択メニューが表示されます。

**3** ファイルやシートを選んで確定する。



### メモ

- ファイルが複数のシートで構成されている場合、1 ページ目のシートにはファイル名、2 ページ目以降のシートにはファイル名+ページ番号の名称が付けられます。
- テキストタイピングツールソフトウェアで作成したファイルには拡張子が付きません。

指定したシートが素材ビューアーの「INT」とプレビュービューアーに表示されます。



ダウンストリームキー (DSK) やルミナスキーとして合成できます。

◆詳しくは、「ダウンストリームキー (DSK) を使って文字や画像を合成する」(100 ページ) や「ルミナスキーを利用して映像を合成する」(109 ページ) をご覧ください。

## フォントファイルをインポートする

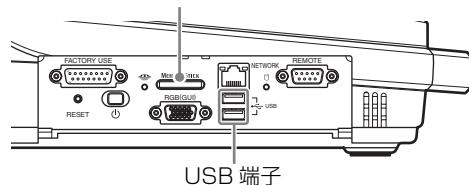
「メモリースティック」や USB フラッシュメモリーに保存されているフォントファイルをインポートすることができます。

フォントファイルは、あらかじめフォント用の特定フォルダー MSSONY/PRO/LPS/ANYCAST/FONT に入れておく必要があります。

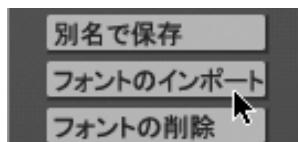
**1** フォントファイルの入った「メモリースティック」または USB フラッシュメモリーを、側面パネルの「メモリースティック」スロットまたは USB 端子に挿入する。

USB 端子は、上の端子を「1」、下の端子を「2」とします。

「メモリースティック」スロット



**2** ファイル操作部の [フォントのインポート] ボタンをクリックする。



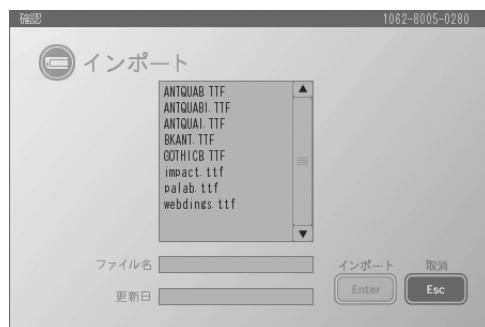
以下のような確認メッセージが表示されます。



**3** 挿入したメディアを選択し、[Enter] をクリックする。

フォントリストが表示されます。

**4** フォントリストでインポートするフォントファイルを選ぶ。



**5** [Enter] をクリックする。

以下のようなインポート中のメッセージが表示されます。



インポートが完了すると、完了のメッセージが表示され、フォントがフォント名の一覧に追加されます。



**6** [Enter] をクリックする。

### ご注意

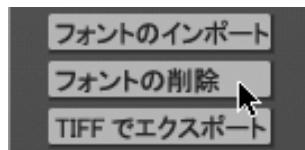
- 「メモリースティック」やUSBフラッシュメモリーのFONTディレクトリ内のすべてのフォントファイルがインポートされます。本機に同じフォントファイルが存在する場合は、上書き保存されます。
- インポートできるフォントファイルは、拡張子が「.ttf」または「.ttc」のトゥルータイプフォントのみです。
- インポートするフォントは、たとえお客様が購入されたものであっても、放送用テロップなどとして商用利用する場合は、フォントの商用使用としてフォントの提供者から承諾を受ける必要がある場合があります。ただし、テキストタイピングツールに標準で組み込まれている9書体は特別の手続きなし

しで商用使用が可能です。なお、これらの書体は、株式会社リコーが製作・販売した True Type Font を使用しています。

## フォントを削除する

本機にインポートしたフォントファイルを削除することができます。

- 1 ファイル操作部の【フォントの削除】ボタンをクリックする。



フォントリストが表示されます。

- 2 フォントリストで削除するフォントファイルを選ぶ。



### メモ

- Shift キーを押しながらクリックする（または↑、↓キーを押す）かファイル名をドラッグすることで、複数のフォントファイルを選択できます。
- ファイルを開いている状態でフォントファイルの削除を行う場合、現在開いているファイルで使用しているフォントに属するフォントファイルは選択できません。
- 同じ .ttc ファイルに含まれるフォントは同時に選択されます。

- 3 [Enter] をクリックする。

確認のメッセージが表示されます。



- 4 [Enter] をクリックする。

指定したフォントファイルが削除されます。

### ご注意

フォントの削除を行うと、Undo/Redo のための情報はクリアされます。

# カメラをコントロールする

本機には、VISCA 端子が装備されています。VISCA (VIdeo System Control Architecture) は、映像機器とコンピューターを接続し、コンピューターから映像機器をコントロールする技術です。本機では、VISCA 端子に接続した VISCA プロトコル対応カメラを、遠隔コントロールすることができます。遠隔コントロールできる操作には、以下のようなものがあります。

- パン
- チルト
- ズーム
- フォーカス
- アイリス調整
- ホワイトバランス調整
- バックライト

## メモ

- 使用するカメラによって、コントロールできる範囲は異なります。
- 接続可能な VISCA カメラに関する情報は、以下の Anycast Station ポータルサイトでお知らせします。  
[http://www.sony.co.jp/anycast\\_station](http://www.sony.co.jp/anycast_station)

## カメラを手動でコントロールする

本機からの操作で、VISCA プロトコル対応カメラを手動でコントロールします。

本機のデフォルト設定では、フォーカスとアイリスは自動に、ホワイトバランスは操作しない設定になっています。これらを手動でコントロールするには、メニューの設定が必要です。

### 手動コントロールのしかた

- 1 カメラ映像が割り当てられている NEXT 選択ボタンを押す。

メニュー表示部にカメラガイドメニューが表示されます。

## メモ

カメラガイドメニューが表示されない場合は、「コントロールするカメラを登録する」(76 ページ) を行ってください。

操作の案内が、カメラコントロールガイドに表示されます。

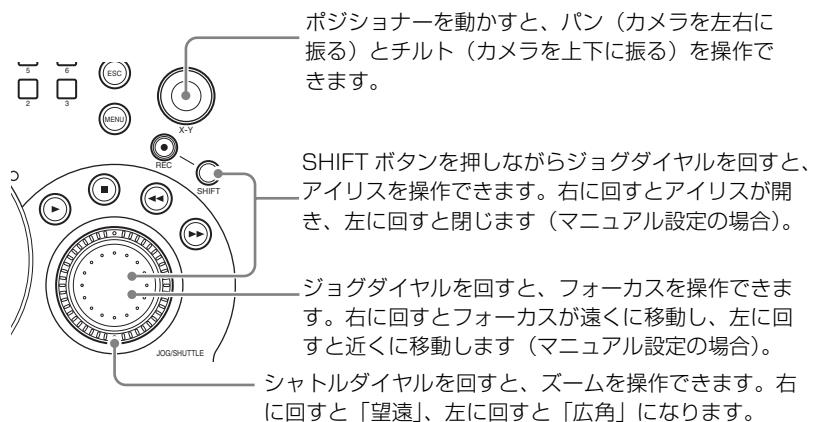


カメラコントロールガイド

フォーカスとアイリスは、自動に設定されている場合、「自動」と表示されます。

設定をマニュアルに変更する場合は、「カメラコントロールに関する設定」(177 ページ) をご覧ください。

## 2 ガイドに従って、前面パネルのボタンやダイヤルで、カメラを操作する。



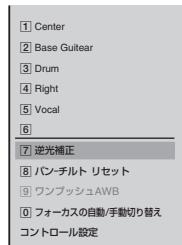
## バックライト機能を使用する

アイリスがオートに設定されている場合（178 ページ）に、バックライト（逆光補正）機能を使用できます。被写体の背後に光源があり、被写体が暗く映る場合などに、バックライト機能をオンにすると、被写体が明るく映ります。

### 1 カメラ映像が割り当てられている NEXT 選択ボタンを押す。

メニュー表示部にカメラガイドメニューが表示されます。

- 2 [7] 逆光補正] を選んで、確定する。  
選択するたびにオン／オフが切り替わります。



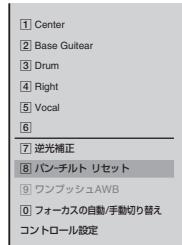
## パン、チルト位置をリセットする

[パンーチルト] (177 ページ) を [有効] にしている場合に、カメラのパン、チルト位置を初期値に戻します。

この機能は、カメラを使用中に何らかの原因でカメラのヘッド部分が動かされたり、物や指がはさまるなどしてカメラの STANDBY ランプが点滅したり、パン、チルト操作が不能になったときなどに使用します。

- 1 カメラ映像が割り当てられている NEXT 選択ボタンを押す。  
メニュー表示部にカメラガイドメニューが表示されます。

- 2 [8] パンーチルト リセット] を選んで、確定する。

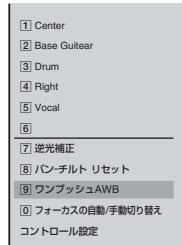


## ホワイトバランスを自動調整する

[ホワイトバランス] (178 ページ) が [ワンプッシュ] に設定されている場合に、数値ボタンを押したタイミングでホワイトバランスを自動調整できます。

- 1 カメラ映像が割り当てられている NEXT 選択ボタンを押す。  
メニュー表示部にカメラガイドメニューが表示されます。

- 2 [9] ワンプッシュ AWB] を選んで、確定する。



## カメラの状態を登録する（カメラプリセット）

カメラプリセットは、VISCA プロトコル対応カメラの状態を、前面パネルの数値ボタンに登録しておく機能です。登録した数値ボタンを押すと、自動的にカメラを動かして登録されている状態にします。

例えば、講演中継などの場合では、あらかじめ講演者のアップ、講演者の全身、ゲスト、観客席というような決まったショットを登録しておくと、ショットを切り替えるたびにカメラを操作する手間が省けます。

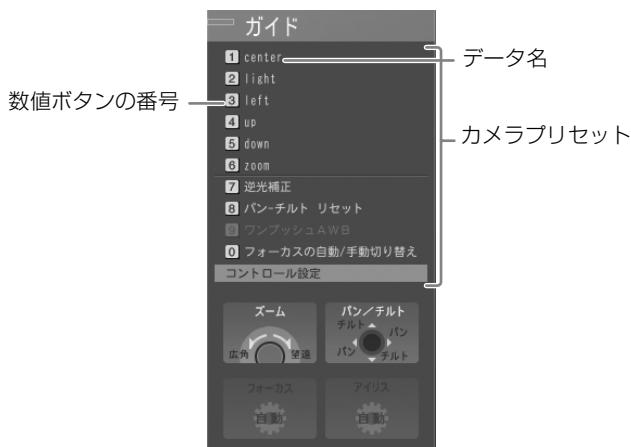
カメラプリセットには、パン、チルト、ズーム、フォーカスの状態やアイリス、ホワイトバランスの調整、コントロールの状態（自動／手動など）を設定することができます。

### カメラの状態をプリセットとして登録する

1 カメラ映像が割り当てられている NEXT 選択ボタンを押す。

メニュー表示部にカメラガイドメニューが表示されます。

カメラガイドメニューの上部には、カメラプリセットが表示されます。



2 カメラをコントロールし、ショットを決める。

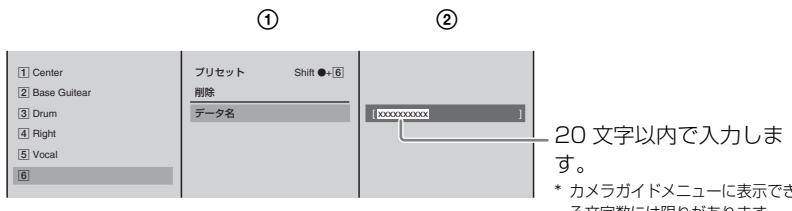
3 ジョグローラーでカメラプリセットの番号（①～⑥ の内のいずれか）を選んで確定する。

カメラプリセット設定メニューが表示されます。

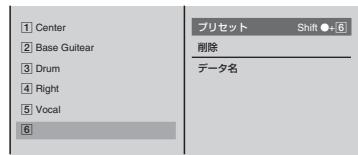
4 必要に応じて、以下の項目を設定する。

#### データ名を付ける

① [データ名] を選んで確定 → ② データ名を入力ボックスに入力して確定します。



## 5 [プリセット] を選んで確定する。

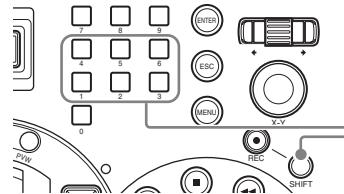


数値ボタンにプリセットが登録されます。

登録されたプリセットは、カメラガイドメニューに表示されます。

### メモ

カメラガイドメニューを表示しなくても、SHIFTボタンを押しながら任意の数値ボタン（①～⑥の内のいずれか）を押すことで、プリセットを登録することができます。



SHIFTボタンを押しながら、①～⑥のいずれかの数値ボタンを押す。

## 登録したプリセットを呼び出す

### 1 カメラ映像が割り当てられているNEXT選択ボタンを押す。

メニュー表示部にカメラガイドメニューが表示されます。

### 2 前面パネルの数値ボタンでプリセット登録されている番号を押す。

数値ボタンがオレンジ色点灯し、登録されているデータに従ってカメラが動きます。



## 登録したプリセットを削除する

### 1 カメラ映像が割り当てられているNEXT選択ボタンを押す。

メニュー表示部にカメラガイドメニューが表示されます。

- 2** 削除するプリセットの番号をジョグローラーで選んで確定する。  
カメラプリセット設定メニューが表示されます。
- 3** [削除] を選んで確定する。



以下のような確認メッセージが表示されます。



### メモ

SHIFT ボタンを押しながら ENTER ボタンを押すと、すべてのプリセットを一括して削除できます。

- 4** ENTER ボタンを押す。  
プリセットが削除され、番号がグレー表示になります。

## カメラコントロールに関する設定

本機のデフォルト設定を変更したい場合や、パンとチルトの動作を天井吊りのカメラにも対応させたい場合には、以下の手順で設定します。

- 1** カメラ映像が割り当てられている NEXT 選択ボタンを押す。  
メニュー表示部にカメラガイドメニューが表示されます。
- 2** ジョグローラーで [コントロール設定] を選んで確定する。  
サブメニューが表示されます。



- 3** サブメニューで以下の項目を設定する。

### パンとチルト、ズームコントロールをしない場合

[パン - チルト] または [ズーム] を選んで [無効] にし、確定します。  
選択するたびに有効 / 無効が切り替わります。

パン・チルト	有効
パン反転	オフ
チルト反転	オフ
ズーム	有効

### 天井吊り使用時に動作を反転させる

カメラを天井吊りする場合は、パンやチルトの動作を反対にすることができます。

[パン反転] または [チルト反転] を選んで [オン] にし、確定します。選択するたびにオン／オフが切り替わります。

パン・チルト	有効
パン反転	オフ
チルト反転	オフ
ズーム	有効

### フォーカスやアイリスをマニュアルでコントロールできるようにする

① [フォーカス] または [アイリス] を選んで確定 → ② [手動] を選んで確定します。

①	②																								
<table border="1"> <tr> <td>パン・チルト</td> <td>有効</td> </tr> <tr> <td>パン反転</td> <td>オフ</td> </tr> <tr> <td>チルト反転</td> <td>オフ</td> </tr> <tr> <td>ズーム</td> <td>有効</td> </tr> <tr> <td>フォーカス</td> <td>自動</td> </tr> <tr> <td>アイリス</td> <td>自動</td> </tr> <tr> <td>ホワイトバランス</td> <td>自動</td> </tr> </table>	パン・チルト	有効	パン反転	オフ	チルト反転	オフ	ズーム	有効	フォーカス	自動	アイリス	自動	ホワイトバランス	自動	<table border="1"> <tr> <td>無効</td> <td>自動</td> </tr> <tr> <td>自動</td> <td>手動</td> </tr> <tr> <td>室内</td> <td></td> </tr> <tr> <td>屋外</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ワンブッシュ</td> <td></td> </tr> </table>	無効	自動	自動	手動	室内		屋外		ワンブッシュ	
パン・チルト	有効																								
パン反転	オフ																								
チルト反転	オフ																								
ズーム	有効																								
フォーカス	自動																								
アイリス	自動																								
ホワイトバランス	自動																								
無効	自動																								
自動	手動																								
室内																									
屋外																									
ワンブッシュ																									

#### メモ

フォーカスは数値ボタンの「0」を押すことで、自動と手動を切り換えられます。

### ホワイトバランスをマニュアルでコントロールできるようにする

① [ホワイトバランス] を選んで確定 → ② [手動] を選んで確定します。

①	②																												
<table border="1"> <tr> <td>パン・チルト</td> <td>有効</td> </tr> <tr> <td>パン反転</td> <td>オフ</td> </tr> <tr> <td>チルト反転</td> <td>オフ</td> </tr> <tr> <td>ズーム</td> <td>有効</td> </tr> <tr> <td>フォーカス</td> <td>自動</td> </tr> <tr> <td>アイリス</td> <td>自動</td> </tr> <tr> <td>ホワイトバランス</td> <td>自動</td> </tr> <tr> <td>R ゲイン</td> <td>210</td> </tr> <tr> <td>B ゲイン</td> <td>155</td> </tr> </table>	パン・チルト	有効	パン反転	オフ	チルト反転	オフ	ズーム	有効	フォーカス	自動	アイリス	自動	ホワイトバランス	自動	R ゲイン	210	B ゲイン	155	<table border="1"> <tr> <td>無効</td> <td>自動</td> </tr> <tr> <td>自動</td> <td>手動</td> </tr> <tr> <td>室内</td> <td></td> </tr> <tr> <td>屋外</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ワンブッシュ</td> <td></td> </tr> </table>	無効	自動	自動	手動	室内		屋外		ワンブッシュ	
パン・チルト	有効																												
パン反転	オフ																												
チルト反転	オフ																												
ズーム	有効																												
フォーカス	自動																												
アイリス	自動																												
ホワイトバランス	自動																												
R ゲイン	210																												
B ゲイン	155																												
無効	自動																												
自動	手動																												
室内																													
屋外																													
ワンブッシュ																													

③ [R ゲイン]、[B ゲイン] を選んで確定 → ④ スライダーを動かして調整します。

③	④																			
<table border="1"> <tr> <td>パン・チルト</td> <td>有効</td> </tr> <tr> <td>パン反転</td> <td>オフ</td> </tr> <tr> <td>チルト反転</td> <td>オフ</td> </tr> <tr> <td>ズーム</td> <td>有効</td> </tr> <tr> <td>フォーカス</td> <td>自動</td> </tr> <tr> <td>アイリス</td> <td>自動</td> </tr> <tr> <td>ホワイトバランス</td> <td>手動</td> </tr> <tr> <td>R ゲイン</td> <td>210</td> </tr> <tr> <td>B ゲイン</td> <td>155</td> </tr> </table>	パン・チルト	有効	パン反転	オフ	チルト反転	オフ	ズーム	有効	フォーカス	自動	アイリス	自動	ホワイトバランス	手動	R ゲイン	210	B ゲイン	155	<table border="1"> <tr> <td>.....</td> </tr> </table>	.....
パン・チルト	有効																			
パン反転	オフ																			
チルト反転	オフ																			
ズーム	有効																			
フォーカス	自動																			
アイリス	自動																			
ホワイトバランス	手動																			
R ゲイン	210																			
B ゲイン	155																			
.....																				

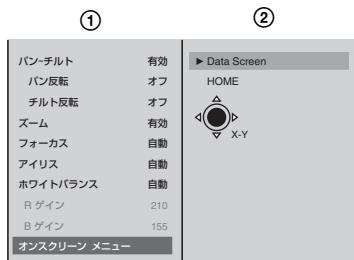
**メモ**

- 本機からコントロールしない場合は〔無効〕に設定します。
- 室内用のホワイトバランスに調整したいときは〔室内〕を、屋外用のホワイトバランスに調整したいときは〔屋外〕を選択します。
- ホワイトバランスを自動調整したいときは、〔ワンプッシュ〕を選択します。詳しくは、「ホワイトバランスを自動調整する」(174 ページ)をご覧ください。

**カメラに付属のリモコン (RM-EV100) の操作を画面上で行う**

カメラの機種によっては、この項目は使用できません。

- ① [オンスクリーン メニュー] を選んで確定 → ② 操作したい項目をポジショナーで選んで変更します。



項目の内容は、以下のとおりです。

**[Data Screen]** : データスクリーン (VISCA カメラの画像上に表示されるメニュー) の表示／非表示の切り換えや、メニューの階層を上に移すときに使用します (RM-EV100 の Data Screen ボタンと同じです)。

**[HOME]** : メニューの階層を下に移すときに使用します (RM-EV100 の HOME ボタンと同じです)。

**ご注意**

本機で設定可能な項目を [オンスクリーン メニュー] やリモコンで操作すると、本機の設定値と不一致になりますのでご注意ください。

**メモ**

- ポジショナーの上下を押すことでカーソルの上下移動が、左右を押すことで設定の変更ができます (RM-EV100 のパンチルトボタンと同じです)。
- [データスクリーン] が表示されている間は、ポジショナーでカメラのパン、チルトの操作はできません。

- 4** ESC ボタンを押して、サブメニューを閉じる。

## カメラをリセットする

本機を起動した後に、VISCA プロトコル対応カメラの電源をオン／オフした場合や VISCA ケーブルの抜き差しを行った場合に実行します。

カメラステータスが「応答なし」と表示されている場合も、この操作を行ってください。

**1** カメラ映像が割り当てられている NEXT 選択ボタンを押す。

メニュー表示部にカメラガイドメニューが表示されます。

**2** ジョグローラーで [コントロール設定] を選んで確定する。

**3** サブメニューで [リセット] を選んで確定する。



### メモ

カメラのリセットは、SHIFT ボタンを押しながら数値ボタンの「0」を押しても実行できます。

## 本機の電源オフに VISCA カメラの電源オフを連動させる

本機の電源オフに連動させて、VISCA カメラの電源をオフにすることができます。

### メモ

本機の電源がオンになったときは、VISCA 端子に接続されているすべての VISCA カメラの電源がオンになります。

**1** MENU ボタンを押す。

**2** トップメニューの [ビデオユーティリティ] を選ぶ。

**3** [VISCA 電源制御] を選んで [オン] にし、確定する。

選択するたびにオン／オフが切り替わります。



**4** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

# FACTORY USE 端子を利用する

本機の FACTORY USE 端子と CCU（カメラコントロールユニット）などのタリー端子を接続してカメラのタリーランプを点灯させたり、外部機器と接続して外部機器から PGM 選択ボタンや NEXT 選択ボタンを切り換えたりすることができます。

## カメラタリーを利用する

### カメラタリー機能に対応したカメラ（BRC- シリーズ）の場合

カメラからの入力がプログラム出力されているときには、そのカメラのタリーが点灯します。

#### ご注意

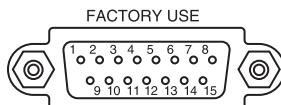
- ・[ビデオ入力アサイン] の [コントロール] 設定は、複数設定ができます。その場合は、[コントロール] 設定されているすべての素材ビューアーの映像がプログラム出力されている間、カメラのタリーは点灯します。
- ・本機の起動中は、タリー出力が正しく動作しません。

### CCU などを使用する場合

本機の FACTORY USE 端子と CCU（カメラコントロールユニット）などのタリー端子を接続すると、前面パネルの PGM 選択ボタン、NEXT 選択ボタンに割り当てられたカメラの映像がプログラム出力されている（ボタンが赤く点灯している）間、そのカメラのタリーが点灯します。

## FACTORY USE 端子の仕様

各ピンの仕様は以下のとおりです。



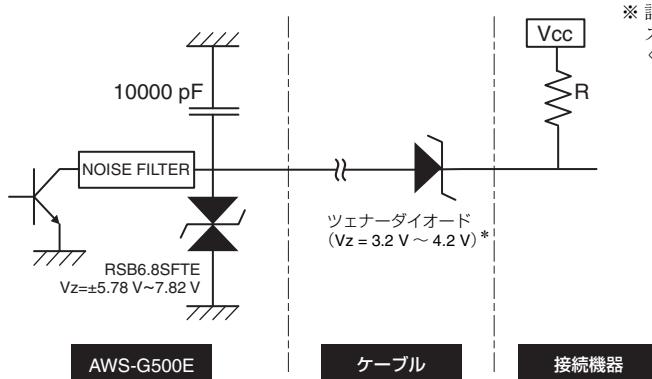
ピン NO	I / O	信号名	説明
1	I	GPIO0	GPI IN1: 素材番号1にアサインされた素材のPGM選択ボタンまたはNEXT選択ボタンに切り換える。 5V TTL
2	I	GPIO1	GPI IN2: 素材番号2にアサインされた素材のPGM選択ボタンまたはNEXT選択ボタンに切り換える。 5V TTL
3	I	GPIO2	GPI IN3: 素材番号3にアサインされた素材のPGM選択ボタンまたはNEXT選択ボタンに切り換える。 5V TTL
4	I	GPIO3	GPI IN4: 素材番号4にアサインされた素材のPGM選択ボタンまたはNEXT選択ボタンに切り換える。 5V TTL
5	I	GPIO4	GPI IN5: 素材番号5にアサインされた素材のPGM選択ボタンまたはNEXT選択ボタンに切り換える。 5V TTL
6	I	GPIO5	GPI IN6: 素材番号6にアサインされた素材のPGM選択ボタンまたはNEXT選択ボタンに切り換える。 5V TTL
7	-	GND	GROUND
8	-	GND	GROUND
9	O	GPO0	GIP OUT1: 素材番号1にアサインされたカメラのタリー制御を行う。 On:GND Off: オープン
10	O	GPO1	GIP OUT2: 素材番号2にアサインされたカメラのタリー制御を行う。 On:GND Off: オープン
11	O	GPO2	GIP OUT3: 素材番号3にアサインされたカメラのタリー制御を行う。 On:GND Off: オープン
12	O	GPO3	GIP OUT4: 素材番号4にアサインされたカメラのタリー制御を行う。 On:GND Off: オープン
13	O	GPO4	GIP OUT5: 素材番号5にアサインされたカメラのタリー制御を行う。 On:GND Off: オープン
14	-	GND	GROUND
15	-	GND	GROUND

## ご注意

本機のFACTORY USE端子のGPOは保護回路を内蔵しているため、接続対象機器の入力回路構成によっては正常に動作しないことがあります。

次の図を参考にして、ケーブルを作成してください。

CCU-D50/CCU-M7/CCU-M5/HFU-X310 の参考図



\* HFU-X310 の場合は、ダイオードは使用せず直結してください。

### ご注意

CCU を使用している際、カメラのタリーの制御は、素材番号 1 ~ 5 に割り当ったカメラにのみ行えます。素材番号 6 にカメラを割り当たした場合、そのカメラのタリーを点灯することはできません。

### メモ

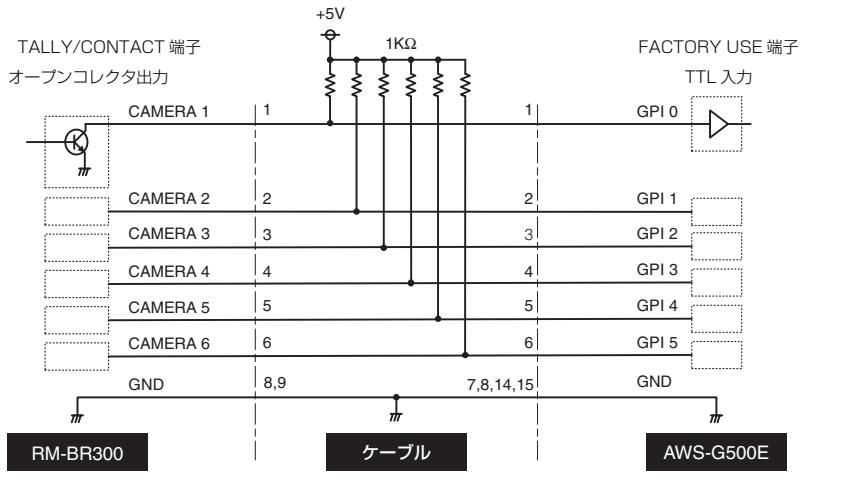
- タリーポンプ中のカメラ映像がプログラム出力されているときに FTB ボタンを押すと、タリーは消灯します。
- タリーポンプ中のカメラ映像が割り当てられている素材ビューアーでハードディスクのファイルを開いたときは、タリーは消灯します。

## 外部機器から PGM 選択ボタンや NEXT 選択ボタンを切り換える

本機の FACTORY USE 端子に外部機器を接続し、外部機器から PGM 選択ボタンや NEXT 選択ボタンを切り換えることができます。

次の図を参考にして、ケーブルを作成してください。

## RM-BR300 の参考図



※ 詳細は、ソニーサービス窓口にお問い合わせください。

## ご注意

- 全信号線のプルアップが必要です。
- 本機では、[ビデオユーティリティ] の [リモート切替え] で、[トリガー] を [ローレベル] に設定してください。
- RM-BR300 では、TALLY/CONTACT スイッチを CONTACT にしてください。

1 FACTORY USE 端子に外部機器を接続する。

2 MENU ボタンを押す。

3 トップメニューの [ビデオユーティリティ] を選ぶ。

4 ① [リモート切替え] を選んで確定 → ② 外部機器から操作するボタンを選んで確定する。



項目の内容は、以下のとおりです。

[オフ]：外部機器からのスイッチングは行いません。

[PGM]：外部機器から [1] ～ [6] の PGM 選択ボタンを切り換えます。

[NEXT]：外部機器から [1] ～ [6] の NEXT 選択ボタンを切り換えます。

VISCA カメラコントロールを行いたい場合などに使用します。

KEY ボタンが点灯しているときは、キー素材を選択できます。

## ご注意

この設定は外部機器を接続してから行ってください。

## メモ

[リモート切替え] を設定すると、以下のアイコンが表示されます。

例：[PGM] を設定した場合



- 5 ① [トリガー] を選んで確定→② 入力レベルを選んで確定する。



項目の内容は、以下のとおりです。

**[ローレベル]**：入力がローレベルになったときにリモートスイッチングを実行します。

**[ハイレベル]**：入力がハイレベルになったときにリモートスイッチングを実行します。

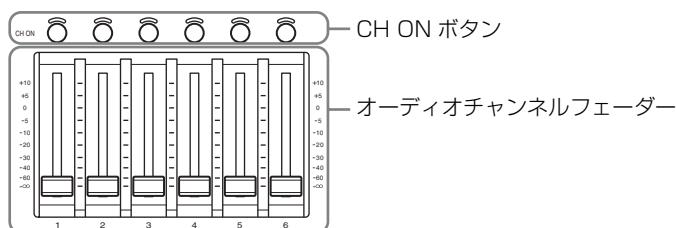
- 6 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

# 音声をミキシングする

ここでは、本機へ入力している音声のミキシングを行い、最終的な音声として PGM 音声出力端子から出力（プログラム出力）します。

あらかじめ「音声信号に関する設定をする」（78 ページ）で、オーディオ信号をチャンネルフェーダーに割り当ててください。

- 1 前面パネルの CH ON ボタンを押して、ミキシングするチャンネルを選択する。



- 2 各オーディオチャンネルフェーダーでレベルを調整し、ミキシングする。

◆音声入出力信号の各微調整や設定については、「映像／音声信号の調整や設定をする」（227 ページ）をご覧ください。

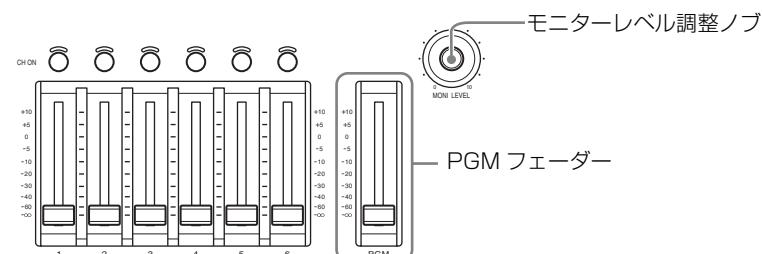
## プログラム出力される音声のレベルを調整する

PGM 音声出力端子から出力される音声のレベルは、前面パネルの PGM フェーダーで調整します。

## モニターされる音声のレベルを調整する

内蔵スピーカー、ヘッドホン、モニター出力端子に接続された機器へのレベルは、前面パネルのモニターレベル調整ノブで調整します。

◆モニターする音声の選択については、「各出力先の音声をモニターする」（225 ページ）をご覧ください。



# 外付ハードディスクに映像と音声を記録する

SD ビデオインターフェースモジュール (BKAW-570) やシリアルデジタルインターフェースモジュール (BKAW-580) の iLINK 端子 (HDD) を使って、本機からのプログラム出力や、本機への各入力素材を外付ハードディスクに記録できます。

**iLINK 端子 (HDD)**：外付ハードディスクを接続して、各入力素材（映像+音声）の記録（193 ページ）や、プログラム出力（映像+音声）の記録（192 ページ）が行えます。記録操作は本機で行います。プログラム出力と各入力素材を同時に記録することもできます（ON LINE 記録）（192 ページ）。

## ご注意

外付ハードディスクへの記録を行う際には、必ず「外付ハードディスクについて」（15 ページ）をご覧ください。

## 外付ハードディスクをフォーマットする

外付ハードディスクをフォーマットして、本機で使用できるようにします。本機では、ext3 ファイルシステムにフォーマットします。

## メモ

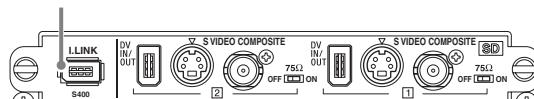
外付ハードディスクは、ファイルの断片化によるパフォーマンスの低下を避けるため、定期的にフォーマットし直すことをお勧めします。

**1** 外付ハードディスクをインターフェースモジュールの iLINK 端子（6 ピン）に接続する。

## ご注意

外付ハードディスクは、必ず本機を起動する前に接続してください。

### iLINK 端子（6 ピン）



**2** 外付ハードディスクの電源を入れる。

**3** 側面パネルの  電源ボタンを押して、本機を起動する。  
オペレーション画面が表示されます。

**4** MENU ボタンを押す。

**5** トップメニューの [ファイルマネージャー] を選ぶ。

- 6** ① [フォーマット] を選んで確定 → ② ハードディスク番号を選んで確定 → ③ 容量を選んで確定する。



項目の内容は以下のとおりです。

**[全領域]**：全領域をフォーマットします。

**[270 GB]**：270 GB の領域を使用できるようにフォーマットします（約 20 時間記録可能）。

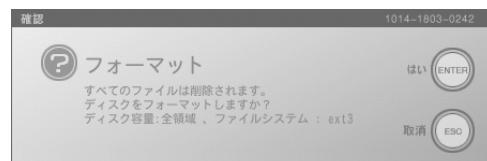
**[140 GB]**：140 GB の領域を使用できるようにフォーマットします（約 10 時間記録可能）。

**[90 GB]**：90 GB の領域を使用できるようにフォーマットします（約 7 時間記録可能）。

### メモ

コンピューターによっては、接続できるハードディスクの最大容量が決まっている場合があります。複数のハードディスクを利用する場合などには、お使いのコンピューターに合った方法でフォーマットしてください（例：Windows コンピューターに 3 台のハードディスクを接続する場合、90 GB でフォーマットする）。

以下のようなメッセージが表示されます。



- 7** ENTER ボタンを押す。

フォーマットが開始されます。



フォーマットが終了すると、以下のようなメッセージが表示されます。



- 8 ENTER ボタンを押す。  
メッセージが閉じます。
- 9 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 外付ハードディスクへの記録の準備をする

外付ハードディスクにプログラム出力や素材を記録する場合、以下の手順で外付ハードディスクを接続し、記録のための設定を行います。

### ご注意

記録の前に、必ず本機で外付ハードディスクのフォーマットを行ってください。

◆外付ハードディスクのフォーマットについては、「外付ハードディスクをフォーマットする」(187 ページ)をご覧ください。

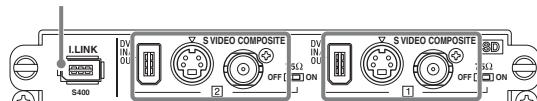
## 外付ハードディスクを接続する

- 1 外付ハードディスクをインターフェースモジュールの i.LINK 端子 (HDD) (6 ピン) に接続する。

### プログラム出力を記録する場合

どのインターフェースモジュールに接続しても構いませんが、接続したインターフェースモジュールの 2 つの入力のうち 1 つは入力素材の記録および DV 入力が不可能になりますので、記録を行わないアナログ素材を入力しているインターフェースモジュールに接続することをおすすめします。

i.LINK 端子 (6 ピン)



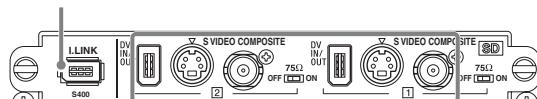
「1」か「2」のどちらかはプログラム出力記録に使われ、素材記録や DV 入力ができなくなります。

\*シリアルデジタルインターフェースモジュール (BKAW-580) の i.LINK 端子 (6 ピン) に接続しても記録できます。

### 素材を記録する場合

記録する素材の入力と同じインターフェースモジュールに接続してください。

i.LINK 端子 (6 ピン)



いずれかの端子に、ハードディスクに記録する素材が入力されている必要があります。  
「1」と「2」の 2 つの入力を同時に記録することも可能です。

\*シリアルデジタルインターフェースモジュール (BKAW-580) の i.LINK 端子 (6 ピン) に接続しても記録できます。

- 2 ハードディスクの電源を入れる。

**ご注意**

ハードディスクは、必ず本機を起動する前に接続し、電源を入れてください。

- 3 側面パネルの電源ボタンを押して、本機を起動する。

オペレーション画面が表示され、素材ビューアーに、ハードディスク番号と残容量、記録可能時間が表示されます。



**ご注意**

残容量は、2つの素材を同時に記録している場合には倍の速度で容量が減るため、記録できる時間が記録可能時間表示の約半分となります。

### プログラム出力記録に使う端子を選ぶ

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [ON LINE マネージャー] を選ぶ。
- 3 ① [PGM 記録] を選んで確定 → ② プログラム出力を記録する外付ハードディスクと記録に使用する入力の組み合わせを選んで確定する。



**メモ**

PGM 出力アスペクトの設定が 16:9 HD モードのときは、[PGM 記録] は表示されません。

プログラムビューアーのハードディスクステータスに、対象ハードディスク番号と ON LINE 記録予約アイコンが表示されます。



プログラム出力記録用に指定した入力（スロット x-x）の素材ビューアーは、プログラム出力記録用のデバイスステータスに変わります。



### ご注意

ここで選んだ端子はプログラム出力の記録用となり、入力信号の記録およびDV入力には使えなくなります。

- 4 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 記録する素材を選ぶ

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [ON LINE マネージャー] を選ぶ。  
① [素材記録] を選んで確定 → ② 記録する入力映像の素材番号を選んで確定する。



### メモ

記録する素材は、複数選択することができます。

選択した番号の素材ビューアーのデバイスステータスに、ON LINE 記録予約アイコンが表示されます。



- 3 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 素材選択のショートカット

記録する素材の選択は、上記のようにトップメニューを開いて行うほかに、以下の操作で行うこともできます。

REC ボタンを押しながら NEXT 選択ボタンを押すと、そのボタンに割り当てられている素材が ON LINE 記録の対象になります。

解除する場合は、もう一度 REC ボタンを押しながら NEXT 選択ボタンを押します。

---

## 入力素材とプログラム出力を同時に外付ハードディスクに記録する (ON LINE 記録)

ON LINE ボタンを使うことで、各入力素材とプログラム出力を外付ハードディスクに同時に記録することができます。

ON LINE 記録の操作については、「ON LINE ボタンで各種機能を一斉に開始する」(280 ページ) をご覧ください。

### ご注意

- PGM 出力アスペクトの設定が 16:9 HD モードのときは、プログラム出力の記録はできません。
- ON LINE 記録を開始する前に、システムタイムコードをプリセットしてください。システムタイムコードをプリセットしないと、各素材間でタイムコードずれを起こす可能性があります。操作方法については、「システムタイムコードを設定する」(62 ページ) をご覧ください。

### メモ

- 記録される入力素材のファイルについては「記録される調整値とファイルの条件について」(194 ページ)、記録されるプログラム出力のファイルについては「記録されるファイルについて」(193 ページ) をご覧ください。
- ストリーミング、EDL の作成、DV OUT の記録が予約されている場合は、ON LINE ボタンを押すことでそれらも同時に開始します。
- ON LINE 記録の実行中でも、入力素材のマニュアル記録(193 ページ)を追加して行うことができます。その逆も可能です。

---

## 外付ハードディスクにプログラム出力を手動で記録する

インターフェースモジュールの iLINK 端子 (HDD) に接続した外付ハードディスクに、プログラム出力 (映像+音声) を手動で記録します。

何らかの原因で ON LINE 記録が開始できなかった場合や、意図的に後から別にプログラム出力記録を開始したい場合などに使う機能です。

### ご注意

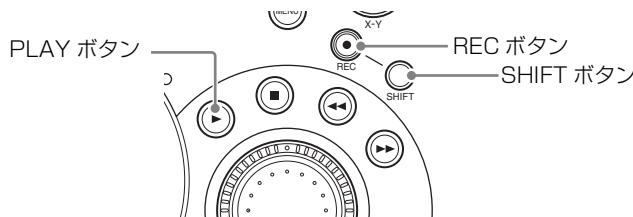
- プログラム出力記録では、外付ハードディスクをどのインターフェースモジュールに接続してもかまいませんが、接続したインターフェースモジュールの 2 つの入力のうち 1 つはプログラム出力の記録用に使われ、入力信号の記録には使えなくなります。
- PGM 出力アスペクトの設定が 16:9 HD モードのときは、プログラム出力の記録はできません。

## 記録されるファイルについて

ファイル名	YYMMDD - P - 3桁のサフィックス番号.avi
ファイルフォーマット	DV フォーマット (.avi)
信号フォーマット (NTSC/PAL)	トップメニューの [ビデオ出力] → [PGM OUT] の設定と同じになります。
タイムコード	システムタイムコード (62 ページ)

## プログラム出力記録を開始する

- 1 「外付ハードディスクへの記録の準備をする」 (189 ページ) の各種設定を行なう。
- 2 SHIFT ボタンと REC ボタンを押しながら PLAY ボタンを押す。



プログラムビューアーのハードディスクステータスに「REC PAUSE」と表示され、以下のような確認メッセージが表示されます。



- 3 ENTER または PLAY ボタンを押す。
- ハードディスクステータスの表示が「REC」に変わり、記録が開始します。

## プログラム出力記録を停止する

SHIFT ボタンと REC ボタンを押しながら STOP ボタンを押すと、記録が停止します。

## 外付ハードディスクに各入力素材をマニュアルで記録する

インターフェースモジュールの iLINK 端子 (HDD) に接続した外付ハードディスクに、同じインターフェースモジュールに入力されている映像とその映像と同じ素材番号の音声の組み合わせをマニュアルで記録します。何らかの原因で ON LINE 記録が開始できなかった場合や、意図的に後から別に素材記録を開始したい場合などに使う機能です。

なお、1つの外付ハードディスクに、インターフェースモジュールの 2つの入力を同時に記録することができます。

◆外付ハードディスクのフォーマットについては、「外付ハードディスクをフォーマットする」 (187 ページ) をご覧ください。

**ご注意**

iLINK 端子 (HDD) に外部のレコーダーを接続しても、素材記録はできません。

**記録される調整値とファイルの条件について****記録される調整値**

映像	アクセスメニューの調整値 (DV 映像は調整できません)
音声	アクセスメニューの [入力トリム] の調整値 (アナログのみ)
	トップメニューの [オーディオ MIC/LINE レベル] の設定

**ファイルの条件**

ファイル名	YYMMDD- 素材番号 - 3 衔のサフィックス番号 .avi	
ファイルフォーマット	DV フォーマット (.avi)	
信号フォーマット (NTSC/PAL)	トップメニューの [ビデオ出力] → [PGM OUT] の設定と同じになります。	
タイムコード	DV 素材	DV 素材に付加されているムタイムコードが記録されます。
	DV 以外の素材	システムタイムコード (208 ページ)

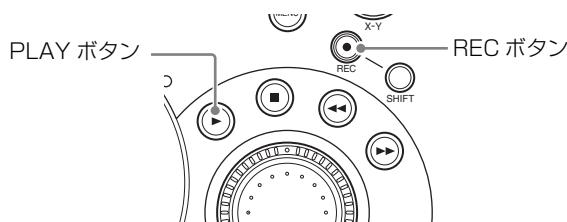
**素材の記録を開始する**

- 1 「外付ハードディスクへの記録の準備をする」 (189 ページ) の各種設定を行う。
- 2 NEXT 選択ボタンで、記録する素材を選択する。

**ご注意**

記録可能な入力は、外付ハードディスクが接続されているインターフェースモジュールへの入力 (素材ビューアーにハードディスク番号や記録ステータスが表示されている入力) のみです。

- 3 REC ボタンを押しながら PLAY ボタンを押す。



素材ビューアーのデバイスステータスに「REC PAUSE」と表示されます。



以下のような確認メッセージも同時に表示されます。



- 4** ENTER または PLAY ボタンを押す。

デバイスステータスの表示が「REC」に変わり、記録が開始します。



**メモ**

続けて手順 1～3 の操作を別の素材に対して行うと、複数の入力を同時記録することができます。



**記録される内容について**

**音声 :**

- 映像と同じ素材番号に割り当てた音声を組み合わせて記録します。音声のみの記録はできません。
- DV の映像とアナログの音声を組み合わせて記録することはできません。この組み合わせの記録を開始すると確認メッセージが表示され、映像に付いている DV の音声を組み合わせて記録します。

**素材の記録を停止する**

- 1** NEXT 選択ボタンで、記録を停止する素材を選択する。

- 2** REC ボタンを押しながら STOP ボタンを押す。

素材ビューアーのデバイスステータスの「REC」表示が消え、記録が停止します。

# 外付ハードディスク内のファイルを操作する

インターフェースモジュールに接続した外付ハードディスクに保存されているファイルの操作を行います。

## メモ

旧バージョンで記録した.dv ファイルも操作できます。

◆接続方法については、「外付ハードディスクを接続する」（189 ページ）をご覧ください。

## ファイルを再生する

1 ハードディスク番号が表示されている素材ビューアーの NEXT 選択ボタンを押す。

メニュー表示部に HDD ファイルガイドメニューが表示されます。

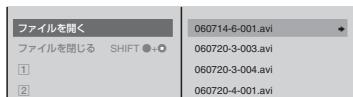


## メモ

外付ハードディスクを接続している SD ビデオインターフェースモジュールの DV 端子が、「ビデオ出力」メニューの [DV OUT] → [PGM 出力] でプログラム出力記録用に設定されている場合、HDD ファイルガイドメニューは表示されません。

2 [ファイルを開く] を選んで確定する。

ファイルリストが表示されます。



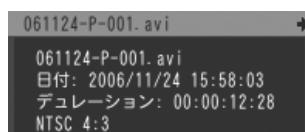
## ご注意

- 本機で記録したファイル以外は表示されません。
- 記録中のファイルを開くことはできません。

## メモ

### ファイル情報表示

ファイルを選んだ状態でジョグローラーの→ボタン、またはキーボードの→キーを押すと、押している間ファイルの情報が以下のように表示されます。



**3** ファイルを選んで確定する。

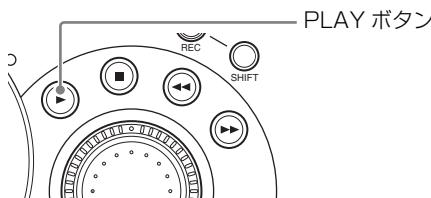
素材ビューアーとプレビュービューアーにファイルの画像が表示され、停止します。

**ご注意**

ファイルが開くまでに時間がかかる場合があります。



**4** PLAY ボタンを押す。



素材ビューアーとプレビュービューアーで再生が開始します。



**直前に再生したファイルをすばやく呼び出す**

直前に再生したファイルであれば、ファイルリストから選択することなく呼び出すことができます。その場合、ファイルを再生した素材ビューアーのNEXT選択ボタンを押してPLAYボタンを押すだけで（ファイルリストを表示させなくても）続きが再生されます。

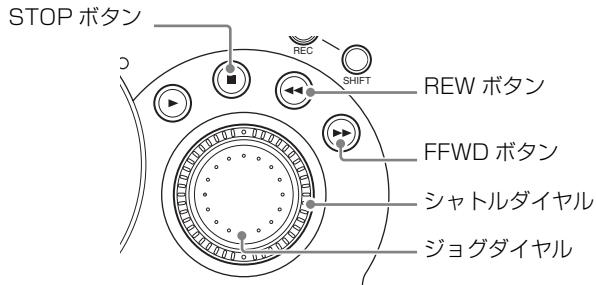
### ご注意

外付ハードディスクへの記録中に同じハードディスク内のファイルを再生すると、グレー画やブロックノイズが発生する場合があります。

## その他の再生操作をする

1 操作するファイルの素材ビューアーと同じ番号のNEXT選択ボタンを押す。

2 以下の各ボタンを押して操作する。



### STOP ボタン

ファイル再生中に押すと、再生中のファイルが停止します。

### REW ボタン

ファイルオープン中に押すと、巻き戻し再生になります。

#### メモ

- 押すたびに、巻き戻しスピードが速くなります (x2、x4、x8、x16、x32、x64)。
- SHIFT ボタンを押しながら REW ボタンを押すと、再生位置がファイルの先頭に飛びます。

### FFWD ボタン

ファイルオープン中に押すと、早送り再生になります。

#### メモ

- 押すたびに、早送りスピードが速くなります (x2、x4、x8、x16、x32、x64)。
- SHIFT ボタンを押しながら FFWD ボタンを押すと、再生位置がファイルの最後尾に飛びます。

### シャトルダイヤル

右に回すと回した量に応じた7段階の速度 (x1/8、x1/2、x1、x2、x4、x8、x16) で再生します。左に回すと、回した量に応じた7段階の速度 (x1/8、x1/2、x1、x2、x4、x8、x16) で巻き戻し再生します。

### ジョグダイヤル

ファイルを開いた状態で回すと、回す速さに応じて低速再生します。

**メモ**

各操作によるスピードは、素材ビューアーとプレビュービューアーのデバイスステータスに表示されます。

## オートリピート再生をする

ファイルが最後まで再生されると、自動的に初めに戻って再生を続けるように設定できます。

再生開始点／終了点を指定することで、ファイルの一部のみをオートリピート再生することもできます。

**1** ハードディスク番号が表示されている素材ビューアーの NEXT 選択ボタンを押す。

メニュー表示部に HDD ファイルガイドメニューが表示されます。

**2** ファイルを開く。

◆ファイルの開きかたは、「ファイルを再生する」（196 ページ）をご覧ください。

**3** [自動繰り返し] を選ぶ。

選択するたびにオン／オフが切り替わります。



[8] 始点] と [9] 終点] が選択できる状態になり、素材ビューアーとプレビュービューアーのデバイスステータスにアイコンが表示されます。

**メモ**

数値ボタンの [0] を押すことで、オートリピートのオン／オフを切り換えることができます。

## オートリピート範囲を設定する

ファイルの一部をオートリピート再生する場合は、開始点／終了点を設定します。

**1** [自動繰り返し] をオンにする。

- 2** オートリピート再生を開始したい位置で SHIFT ボタンを押しながら数値ボタンの [8] を押す。

**メモ**

HDD ファイルガイドメニューの操作で指定することもできます。

- ① [8] 始点] を選んで確定 → ② [始点マーク] を選んで確定します。



- 3** 終了させたい位置で SHIFT ボタンを押しながら数値ボタンの [9] を押す。

**メモ**

HDD ファイルガイドメニューの操作で指定することもできます。

- ① [9] 終点] を選んで確定 → ② [終点マーク] を選んで確定します。



オートリピート範囲を設定すると、HDD ファイルガイドメニューの [8] 始点] に開始点、[9] 終点] に終了点のタイムコードが表示されます。

また、素材ビューアーとプレビュービューアーの再生位置表示に、開始点と終了点が表示されます。



**メモ**

開始点／終了点を設定している場合、数値ボタンの [8] または [9] を押すと、ファイルの再生位置が開始点または終了点に移動します。設定していない場合は、ファイルの先頭または最後尾に移動します。

### 開始点／終了点をクリアする

- 1** 開始点／終了点が設定されているファイルを開く。

- 2** 開始点をクリアする場合は、① [⑧ 始点] を選んで確定 → ② [始点クリア] を選んで確定する。



- 3** 終了点をクリアする場合は、同様に ① [⑨ 終点] を選んで確定 → ② [終点クリア] を選んで確定する。

## ファイルを閉じる

以下のいずれかの方法でファイルを閉じることができます。ファイルを閉じると、割り当てられている入力の映像と音声に戻ります。

- HDD ファイルガイドメニューの [ファイルを閉じる] を選ぶ。
- SHIFT ボタンを押しながら STOP ボタンを押す。

## ファイルの削除について

◆ファイルの削除については、「ファイルを削除する」（254 ページ）をご覧ください。

## ビューアーにシステムタイムコードを表示する

ファイルに付加されたシステムタイムコードが、ファイル再生時に素材ビューアーやプレビュービューアーに表示されるように設定します。

◆ファイルの再生については、「外付ハードディスク内のファイルを操作する」（196 ページ）をご覧ください。

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [画面] を選ぶ。
- 3 [ファイル TC] を選んで確定する。  
選択するたびにオン／オフが切り替わります。



- 4** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

### メモ

[ファイル TC] を [オフ] に設定している場合は、ファイルの先頭を 00:00:00:00 とするタイムコードを表示します。

## ご注意

ソフトウェアバージョン 1.40 より前のバージョンで記録されたファイルは、[ファイル TC] を [オン] に設定していても、常にファイルの先頭を 00:00:00:00 とするタイムコードが表示されます。

## キューアップポイントを登録する

ファイルの任意の位置を数値ボタン 1～6 に登録しておくと、数値ボタンを押すだけでその位置を頭出しすることができます。

**1** ファイルを開く。

◆ファイルの開きかたについては、「ファイルを再生する」（196 ページ）をご覧ください。

**2** 頭出ししたい位置まで再生する。

**3** HDD ファイルガイドメニューで、① キューアップポイントを登録する番号を選んで確定 → ② [プリセット] を選んで確定する。

例：数値ボタン [2] に登録する場合



前面パネルの同じ番号の数値ボタンに登録されます。

## メモ

SHIFT ボタンを押しながら数値ボタンの [2] を押して登録することもできます。

キューアップポイントが登録され、頭出しする位置のタイムコードが表示されます。



## メモ

頭出し位置を変更する場合は、上記の手順 2、3 を繰り返してください。

## キューアップポイントに名前を付ける

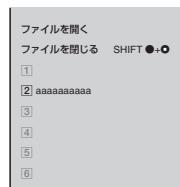
**1** キューアップポイントが登録されているファイルを開く。

- 2** HDD ファイルガイドメニューで、① キューアップポイントを選んで確定  
→ ② [データ名] を選んで確定 → ③ キューアップポイントの名前を入力  
ボックスに入力して確定する。



英数半角 20 文字以内で入力します。  
日本語モードでは 6 文字以内で入力します。

手順 2 で選んだ番号の表示が、タイムコードからキューアップポイント名に変わります。

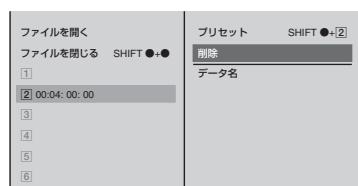


## キューアップポイントを呼び出す

- 1** キューアップポイントが登録されているファイルを開く。
- 2** キューアップポイントが登録された数値ボタンを押す。  
キューアップポイントの映像が表示され、停止画面になります。  
押された数値ボタンは点灯します。

## キューアップポイントを削除する

- 1** HDD ファイルガイドメニューで、削除したいキューアップポイントを選択。
- 2** [削除] を選んで確定する。



以下のような確認メッセージが表示されます。



**メモ**

SHIFT ボタンを押しながら ENTER ボタンを押すと、すべてのキューアップポイントを一括して削除できます。

**3** ENTER ボタンを押す。

キューアップポイントが削除されます

**外付ハードディスクを取りはずす**

外付ハードディスクを取りはずす際には、安全に取りはずすために以下の操作を行います。

**1** MENU ボタンを押す。**2** トップメニューの [ファイルマネージャー] を選ぶ。**3** ① [取りはずし] を選んで確定 → ② 取りはずすハードディスクを選んで確定する。**メモ**

複数のハードディスクを一度に取りはずす場合は、[すべて] を選びます。

以下のようなメッセージが表示されます。

**4** ENTER ボタンを押してメッセージを閉じる。**5** ハードディスクの電源を切り、取りはずす。**外付ハードディスクを修復する**

以下の操作の結果、外付ハードディスクがほかのコンピューターや本機で認識できなくなってしまった場合、ディスクの修復を行います。

- ・本機で取りはずし処理を行わずに、ハードディスクを取りはずした
- ・コンピューターでハードディスクの取りはずし処理を行わずに、ハードディスクを取りはずした

**1** MENU ボタンを押す。

- 2** トップメニューの【ファイルマネージャー】を選ぶ。
- 3** ①【修復】を選んで確定 → ②修復するハードディスクを選んで確定する。



以下のような確認メッセージが表示されます。



- 4** ENTERボタンを押す。  
修復処理が開始されます。  
修復処理が終了すると、以下のようなメッセージが表示されます。



- 5** ENTERボタンを押す。  
メッセージが閉じます。
- 6** MENUボタンを押して、メニューを閉じる。

### ご注意

【取りはずし】を行わずにハードディスクを取りはずした場合、表示されるメッセージに従って【修復】を行ってください。【修復】を行わなくてもハードディスクを使用できる場合がありますが、ハードディスク内のファイルは保障されません。

# VTR に映像と音声を記録する

SD ビデオインターフェースモジュール (BKAW-570) の DV 端子、シリアルデジタルインターフェースモジュール (BKAW-580/BKAW-581) の SDI 出力端子、HD ビデオインターフェースモジュール (BKAW-560) の HD アナログ出力端子または HD シリアルデジタルインターフェースモジュール (BKAW-590) の HD SDI 出力端子を使って、本機からのプログラム出力を VTR に記録することができます。

## メモ

- DV 端子と SDI 出力端子、HD アナログ出力端子、HD SDI 出力端子では、接続できる機器や記録できる内容が異なります。
- システムタイムコードの付加については、「システムタイムコードを設定する」(62 ページ) をご覧ください。

**DV 端子 (DV IN/DV PGM OUT)** : VTR を接続して、プログラム出力 (映像 + 音声) を記録できます。記録操作は VTR または本機側で行います。

**SDI 出力端子 (SDI OUT)** : SDI 入力対応の VTR を接続して、プログラム出力の映像と音声を記録できます。記録操作は VTR 側で行います。

**HD アナログ出力端子 (YPbPr OUT)** : HD アナログ入力対応の VTR を接続して、プログラム出力の映像を記録できます。対応している信号のフォーマットは、720p と 1080i です。記録操作は VTR 側で行います。

**HD SDI 出力端子 (HD SDI OUT)** : HD SDI 入力対応の VTR を接続して、プログラム出力の映像と音声を記録できます。対応している信号のフォーマットは、720p と 1080i です。記録操作は VTR 側で行います。

## ご注意

同期信号に特殊な加工が施された信号を入力したときは、正常に記録できない場合があります。

# VTR にプログラム出力を記録する

## DV 端子の場合

VTR を後面パネルの SD ビデオインターフェースモジュール (BKAW-570) の DV 端子 (DV IN/OUT) に接続すると、プログラム出力映像を DV フォーマットで記録することができます。

### VTR への記録操作

記録用として使う DV 端子を選択し、VTR への記録を開始します。ON LINE ボタンを使って、入力素材とプログラム出力を同時に VTR に記録することもできます。

◆詳しくは、「VTR へのプログラム出力記録を本機で操作する」(210 ページ) をご覧ください。

## ご注意

- DV 端子を記録用に設定すると、同じモジュールのコンポジット映像入力端子と S 映像入力端子から入力素材のハードディスク記録ができなくなります。
- PGM 出力アスペクトの設定が 16:9 HD モードのときは、DV 端子からの出力はできません。

1 DV 端子に VTR を接続する。

## メモ

VTR の機種によっては、信号の入出力設定が必要な場合があります。接続する機器の取扱説明書もあわせてご覧ください。

2 MENU ボタンを押す。

3 トップメニューの [ビデオ出力] を選ぶ。

4 ① [DV OUT] を選んで確定 → ② [PGM 出力] を選んで確定 → ③ リストから VTR を接続している DV 端子を選んで確定する。



選んだ DV 端子がプログラム出力用に設定され、プログラム映像が出力されます。

## メモ

- このとき、「ビデオ入力アサイン」メニューと「オーディオ入力アサイン」メニューでは、選択した DV 端子がグレー表示となり、選択できません。
- 選択した DV 端子と同じインターフェースモジュールの iLINK 端子に外付ハードディスクを接続していた場合、そのモジュールの各入力端子からの映像を割り当てる素材ビューアーのハードディスクステータスが消えます。

5 ① [オーディオモード] を選んで確定 → ② プログラム出力する音声のサンプリング周波数を選んで確定する。



項目の内容は、以下のとおりです。

**Fs32kHz(4ch)** : 12 bit 32 kHz でサンプリングし、4 ch 出力します（音声ダビング機能を持った機器で後から 3/4 ch に録音を行いたい場合に選

択します)。

出力される音声は以下のようになります。

**1 ch** : L

**2 ch** : R

**3 ch** : L (1 ch と同じ)

**4 ch** : R (2 ch と同じ)

**Fs48kHz(2ch)** : 16 bit 48 kHz でサンプリングし、2 ch 出力します。

**6** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

**7** VTR を操作して記録を始める。

### メモ

- タイムコードを付加するには、接続する機器の設定が必要な場合がありますのでご注意ください。
- DV 機器との接続時に、映像や音声が出なかったりノイズが発生したりするときは、再度ケーブルを差し直すか、DV 機器または本機の電源を入れ直すことで解決する場合があります。

## SDI 端子の場合

シリアルデジタルインターフェースモジュールを取り付けた場合は、SDI 出力端子 (SDI OUT) に SDI 入力対応の VTR を接続すると、プログラム出力を記録することができます。

### VTR への記録操作

SDI 出力端子からは、プログラム映像 + 音声が SDI 信号で常時出力されています。

SDI 出力端子に VTR を接続し、VTR を操作して記録してください。

### ご注意

PGM 出力アスペクトの設定が 16 : 9 HD モードのときは、SDI 出力端子からのプログラム出力はできません (Black & 消音信号が出力されます)。

## SDI 信号にシステムタイムコードを付加する (シリアルデジタルインターフェースモジュール使用時)

**1** MENU ボタンを押す。

**2** トップメニューの [ビデオ出力] を選ぶ。

**3** ① [TC 付加] を選んで確定 → ② [SDI] を選んで [オン] にし、確定する。

選択するたびにオン／オフが切り替わります。



【オン】：SDI 信号にシステムタイムコードを付加します。

【オフ】：SDI 信号にシステムタイムコードを付加しません。

**4** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## HD アナログ出力端子の場合

HD ビデオインターフェースモジュールを取り付けた場合は、HD アナログ出力端子 (YPBPR OUT) に HD アナログ入力対応の VTR を接続すると、プログラム出力を記録することができます。

### VTR への記録操作

HD アナログ出力端子からは、プログラム映像が HD アナログ信号で常時出力されています。

HD アナログ出力端子に VTR を接続し、VTR を操作して記録してください。

#### メモ

PGM 出力アスペクトの設定が 16:9 HD のときに記録が可能です。可能なときは、HD アナログ出力端子の左側にある HD ランプが点灯します。

## HD SDI 出力端子の場合

HD シリアルデジタルインターフェースモジュールを取り付けた場合は、HD SDI 出力端子 (HD SDI OUT) に HD SDI 入力対応の VTR を接続すると、プログラム出力を記録することができます。

### VTR への記録操作

HD SDI 出力端子からは、プログラム映像 + 音声が HD SDI 信号で常時出力されています。

HD SDI 出力端子に VTR を接続し、VTR を操作して記録してください。

#### メモ

PGM 出力アスペクトの設定が 16:9 HD のときに記録が可能です。可能なときは、HD SDI 出力端子の左側にある HD ランプが点灯します。

## HD 出力信号フォーマットを設定する (HD ビデオインターフェースモジュール、HD シリアルデジタルインターフェースモジュール使用時)

PGM 出力アスペクトの設定が 16:9 HD モードのときに、HD アナログ出力端子から出力される信号のフォーマットを設定します。

**1** MENU ボタンを押す。

**2** トップメニューの [ビデオ出力] を選ぶ。

### 3 ① [HD OUT] を選んで確定 → ② 信号のフォーマットを選んで確定する。



**[1080i]** : 1080 インターレス信号を出力します。

**[720p]** : 720 プログレッシブ信号を出力します。

◆NTSC/60 Hz、PAL/50 Hz の設定は、「映像出力信号フォーマットを設定する」(59 ページ) をご覧ください。

### 4 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## VTR へのプログラム出力記録を本機で操作する

SD ビデオインターフェースモジュール (BKA-W-570) の DV 端子に接続されている VTR へのプログラム出力記録を本機で操作できます。

### ご注意

- PGM 出力アスペクトの設定が 16:9HD モードのときは、プログラム出力の記録はできません。
- ステータスが「STOP」以外の場合は、記録を開始することができません。

### メモ

- ハードディスクへの記録、ストリーミング、EDL の作成が予約されている場合は、ON LINE ボタンを押すことでそれらも同時に開始します。操作については、「ON LINE ボタンで各種機能を一斉に開始する」(280 ページ) をご覧ください。
- 次の機器はコントロールできません。
  - カメラモードに設定されているカメラ (再生機能付き)
  - リモート切り換えのある機器で、リモート設定されていない場合
  - AV/C プロトコル未対応機器

### 1 「VTR にプログラム出力を記録する」の「DV 端子の場合」(206 ページ) の各種設定を行う。

### 2 MENU ボタンを押す。

### 3 トップメニューの [ON LINE マネージャー] を選ぶ。

### 4 [DV OUT 記録] を選んで [オン] にし、確定する。

選択するたびにオン／オフが切り替わります。



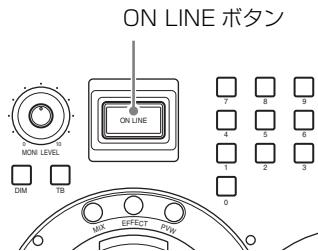
### 5 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## メモ

【DV OUT 記録】をオンにすると、プログラムビューアーにVTR用のON LINEアイコンが表示されます。



- 6 ON LINE ボタンを押す。



プログラムビューアーからVTR用のON LINEアイコンが消えて、VTRステータスに「REC」表示され、記録が開始します。

# 本機で VTR の再生操作をする

本機から SD ビデオインターフェースモジュール (BKAW-570) の DV 端子に接続されている VTR の再生操作をすることできます。また、テープ上の任意の位置を数値ボタン 1 ~ 6 に登録して、必要に応じて呼び出すこともできます。

## メモ

次の機器はコントロールできません。

- ・カメラモードに設定されているカメラ（再生機能付き）
- ・リモート切り替えのある機器で、リモート設定されていない場合
- ・AV/C プロトコル未対応機器

## 再生操作をする VTR を登録する

1 VTR を SD ビデオインターフェースモジュールの DV 端子に接続する。

◆ VTR の接続については、「VTR を接続する」（69 ページ）をご覧ください。

2 VTR からの入力信号を選択ボタンに割り当てる。

◆ 入力信号の割り当てについては、「映像入力信号を選択ボタンに割り当てる」（74 ページ）をご覧ください。

3 ①VTR が割り当てられている選択ボタンの番号を選んで確定 → ② [コントロール] を選んで確定 → ③ [AV/C プレーヤー] を選んで確定する。

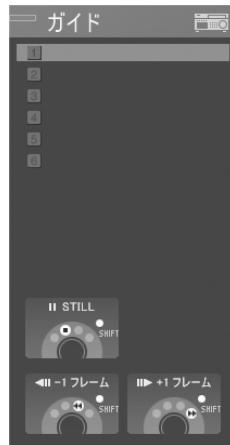


4 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 再生操作のしかた

1 再生操作する VTR が割り当てられている NEXT 選択ボタンを押す。

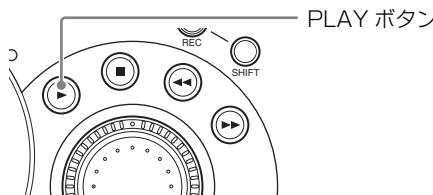
メニュー表示部に VTR ガイドメニューが表示されます。



## メモ

VTR を接続しても VTR ガイドメニューが表示されない場合は、もう一度 NEXT 選択ボタンを押してください。

## 2 PLAY ボタンを押す。



素材ビューアーとプレビュービューアーで再生が開始します。

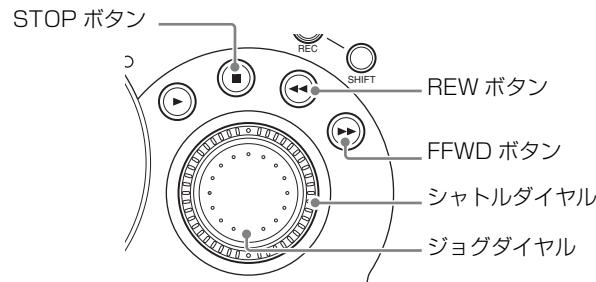
## その他の再生操作をする

- 1 再生操作する VTR が割り当てられている NEXT 選択ボタンを押す。  
メニュー表示部に VTR ガイドメニューが表示されます。

## メモ

VTR を接続しても VTR ガイドメニューが表示されない場合は、もう一度 NEXT 選択ボタンを押してください。

## 2 以下の各ボタンを押して操作する。



**STOP ボタン**

再生が停止します。

**メモ**

SHIFT ボタンを押しながら STOP ボタンを押すと、一時停止します。

**REW ボタン**

テープを巻き戻します。

**メモ**

SHIFT ボタンを押しながら REW ボタンを押すと、1 フレーム戻ります  
(戻った後は静止画になります)。

**FFWD ボタン**

テープを早送りします。

**メモ**

SHIFT ボタンを押しながら FFWD ボタンを押すと、1 フレーム進みます  
(進んだ後は静止画になります)。

**シャトルダイヤル**

右に回すと回した量に応じた速度で再生します。左に回すと、回した量に応じた速度で巻き戻し再生します。

**ジョグダイヤル**

回す速さに応じて低速再生します。

**メモ**

- VTR によっては、上記の性能が保証されない場合があります。
- 各機能の動作スピードは、機器によって異なります。

---

## キューアップポイントを登録する

テープ上の任意の位置を数値ボタン 1 ~ 6 に登録しておくと、数値ボタンを押すだけでその位置を頭出しすることができます。

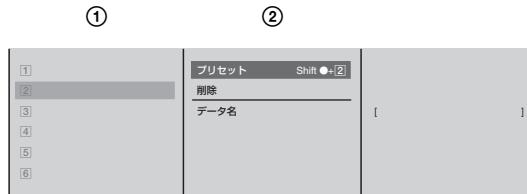
- 1 再生操作する VTR が割り当てられている NEXT 選択ボタンを押す。
- 2 頭出ししたい位置まで再生し、STILL (PAUSE) の状態にする。

**ご注意**

STILL 以外の状態で登録を行うと、キューアップの精度が悪くなります。  
また、STILL の状態で登録を行っても、キューアップの精度は機種によって異なります。

- 3 VTR ガイドメニューで、① キューアップポイントを登録する番号を選んで確定 → ② [プリセット] 選んで確定する。

例：数値ボタン [2] に登録する場合



前面パネルの同じ番号の数値ボタンに登録されます。

### メモ

SHIFT ボタンを押しながら数値ボタンの [2] を押して登録することもできます。

キューアップポイントが登録され、頭出しその位置のタイムコードが表示されます。

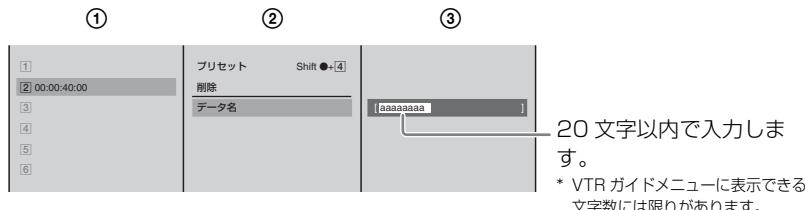


### メモ

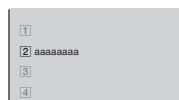
頭出し位置を変更する場合は、上記の手順 2、3 を繰り返してください。

## キューアップポイントに名前を付ける

- 1 再生操作する VTR が割り当てられている NEXT 選択ボタンを押す。
- 2 VTR ガイドメニューで、① キューアップポイントを選んで確定 → ② [データ名] を選んで確定 → ③ キューアップポイントの名前を入力ボックスに入力して確定する。



手順 2 で選んだ番号の表示が、タイムコードからキューアップポイント名に変わります。



## キューアップポイントを呼び出す

- 1 再生操作する VTR が割り当てられている NEXT 選択ボタンを押す。メニュー表示部に VTR ガイドメニューが表示されます。

- 2** 前面パネルの数値ボタンで登録されているキューアップポイントの番号を押す。

キューアップポイントの映像が表示され、停止画面になります。  
押された数値ボタンは点灯します。

**ご注意**

キューアップポイントを登録したときと違うテープがVTRに挿入されている場合など、キューアップできないときの動作は、VTRによって異なります。

## キューアップポイントを削除する

- 1** VTRガイドメニューで、削除したいキューアップポイントを選ぶ。
- 2** [削除]を選んで確定する。



以下のような確認メッセージが表示されます。



**メモ**

SHIFTボタンを押しながらENTERボタンを押すと、すべてのキューアップポイントを一括して削除できます。

- 3** ENTERボタンを押す。  
キューアップポイントが削除されます。

# 本機以外の機器で作成された AVI ファイルを利用する する

コンピューターなど、本機以外の機器で作成された AVI ファイルを外付ハードディスクにコピーし、本機で利用することができます。

## メモ

- すべてのノンリニア編集機との接続を保証するものではありません。ハードディスクを認識させるために、コンピューター側に他社製有料ソフトウェアのインストールが必要となります。
- ドライバーソフトやファイルフォーマット (.avi) に関する情報は、以下の Anycast Station ポータルサイトでお知らせします。  
[http://www.sony.co.jp/anycast\\_station](http://www.sony.co.jp/anycast_station)

## 本機で利用できる AVI ファイルについて

本機では、DV をキャプチャーして作成した AVI ファイルや、ノンリニアエディターなどで DV AVI ファイルとして出力されたファイルを利用できます。

## ご注意

- オーディオについては、48 kHz/44.1 kHz/32 kHz のいずれの周波数も利用可能です。
- ファイル名が英数半角 20 文字以内のファイルのみ利用できます。
- 以下のファイルは利用できません。

ファイルの種類	説明
AVI 以外のファイル	拡張子が .avi 以外のファイル (.dv、.mov、.mpg、.mp3、.wav、.m2t など)
コーデックが DV-SD 以外	AVI ファイル内のコーデック識別コード (FourCC) が dvsd 以外のファイル

## 本機以外の機器で作成された AVI ファイルを本機で利用できるようにする

ここでは例として、コンピューターから AVI ファイルをコピーし、本機で利用できるようにファイルを変換します。

## ご注意

- 使用する外付ハードディスクは、あらかじめ本機でフォーマットされている必要があります。フォーマットについては、「外付ハードディスクをフォーマットする」(187 ページ) をご覧ください。
- 外付ハードディスクを使用する際には、必ず「外付ハードディスクについて」(15 ページ) をご覧ください。

- コンピューターにドライバーソフトをインストールする。
- IEEE1394 ケーブルで、外付ハードディスクをコンピューターに接続する。ボリュームラベル system と data の 2 つのドライブが読み書きできるようになります (これをマウントと呼びます)。

**ご注意**

- 自動的にマウントされない場合は、ドライバーソフトで手動マウントを行ってください。
- 外付ハードディスクの容量によっては、マウントできない場合があります。コンピューターに接続できるハードディスクの容量に合わせてフォーマットを行ってください。詳しくは、「外付ハードディスクをフォーマットする」(187 ページ)をご覧ください。

**3** ポリュームラベルがdataと書かれたドライブのanycast/tmp フォルダーの中に、本機で利用したい AVI ファイルをコピーする。

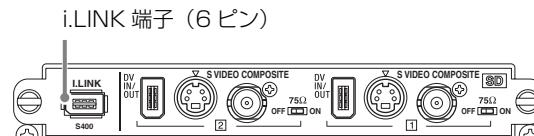
**メモ**

ソフトウェアバージョン 2.20 より前のバージョンの AWS-G500 シリーズでフォーマットした外付ハードディスクを使用する場合は、一度本機に接続して、マウントしてください。

**4** コンピューターから外付ハードディスクを取りはずし、本機のインターフェースモジュールの iLINK 端子 (6 ピン) に接続する。

**ご注意**

外付ハードディスクは、必ず本機を起動する前に接続してください。



**5** 外付ハードディスクの電源を入れる。

**6** 側面パネルの  電源ボタンを押して、本機を起動する。  
オペレーション画面が表示されます。

**7** MENU ボタンを押す。

**8** トップメニューの [ファイルマネージャー] を選ぶ。

- 9** ① [AVI 変換] を選んで確定→② ハードディスク番号を選んで確定→③ ファイルを選んで確定する。



**メモ**

- メニューには、ファイル名が20文字以内の半角英数字のファイルのみ表示されます。また、表示されるファイルは255個までです。
- ハードディスク番号を選択した後、ファイル名が表示されるまで時間がかかる場合があります。

ファイルの変換が完了すると、以下のようなメッセージが表示されます。



- 10** ENTER ボタンを押す。

AVI ファイルが本機で利用可能になります。

**変換後のファイル情報について**

論理名 (本機でのみ表示されるファイル名)	元ファイルのファイル名(20文字以下の半角英数字) ・この名称でリスト表示されます。
物理名 (変換時に本機が自動的に作成するファイル名)	ファイルの種類により、次のように変わります(物理名は、ファイル情報表示で確認できます)。 AVI Type-1: 変換が行われた日時 -CNV1-XXX AVI Type-2: 変換が行われた日時 -CNV-XXX 例: 20070701-CNV-001
作成日	変換された日時

# 外付ハードディスクに記録したファイルをコンピューターで再生する

本機で記録したファイルをコンピューターで再生することができます。

## メモ

- すべてのノンリニア編集機との接続を保証するものではありません。ハードディスクを認識させるために、コンピューター側に他社製有料ソフトウェアのインストールが必要となります。
- ドライバーソフトやファイルフォーマット (.avi) に関する情報は、以下の Anycast Station ポータルサイトでお知らせします。  
[http://www.sony.co.jp/anycast\\_station](http://www.sony.co.jp/anycast_station)

**1** コンピューターにドライバーソフトをインストールする。

**2** IEEE1394 ケーブルで、外付ハードディスクをコンピューターに接続する。ボリュームラベル system と data の 2 つのドライブが読み書きできるようになります（これをマウントと呼びます）。

## ご注意

- 自動的にマウントされない場合は、ドライバーソフトで手動マウントを行ってください。
- 外付ハードディスクの容量によっては、マウントできない場合があります。コンピューターに接続できるハードディスクの容量に合わせてフォーマットを行ってください。詳しくは、「外付ハードディスクをフォーマットする」（187 ページ）をご覧ください。
- ご使用になるアプリケーションによっては、ファイルに記録されたタイムコードが読めない場合があります。その場合、ファイルの先頭を 00:00:00:00 とするタイムコードを表示します。

**3** ボリュームラベルが data と書かれたドライブの anycast/data 以下に置かれたファイルを選んで再生する。

## パーティションについて

本機で外付ハードディスクをフォーマットすると、メタパーティションとデータパーティションの 2 つのパーティションが作成されます。

**メタパーティション**：管理情報、ボリュームラベル：system

**データパーティション**：作成したファイルの格納、ボリュームラベル：data

## ご注意

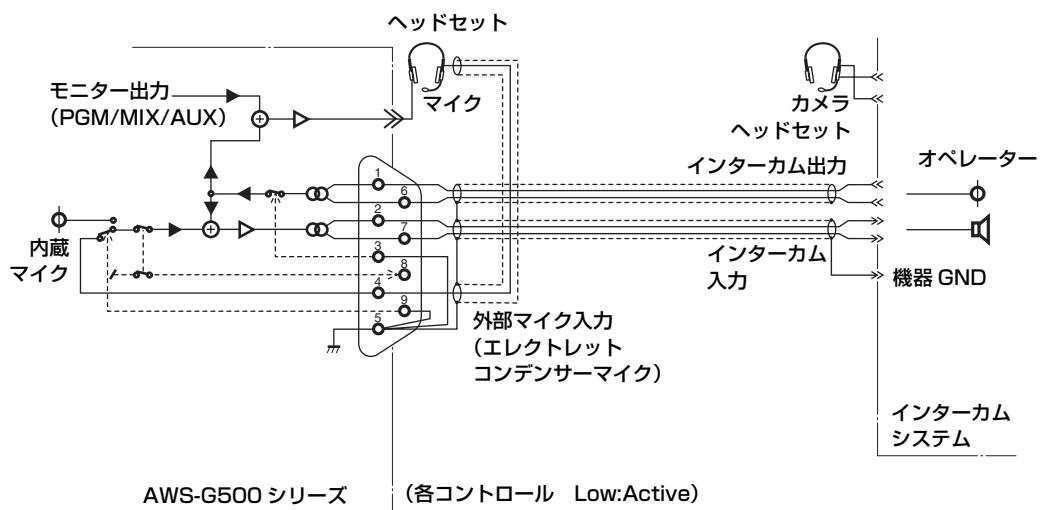
コンピューターで管理情報やファイル名の変更／編集を行うと、本機で再生できなくなります。

# インターラム機能を使う

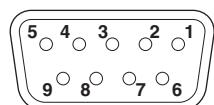
外部インターラムシステムを接続するには、お客様による接続作業が必要です。インターラムシステムは、ディレクターと離れた場所にいるカメラマンなどのスタッフが会話をするシステムです。本機では、内蔵スピーカーと前面パネルのマイクを使います。

## インターラムシステムを接続する

インターラムシステムは、後面パネルの INTERCOM 端子に接続します。インターラムシステムの接続例を以下に示します。



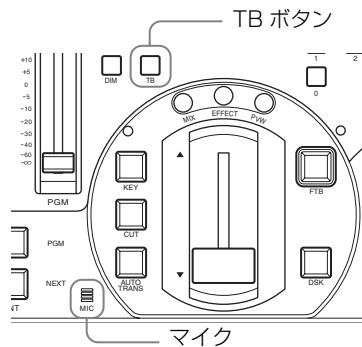
ヘッドセットを使う場合は、マイクの端子を INTERCOM 端子に接続し、ヘッドホンの端子を HEADPHONE 端子に接続します。



ピン NO	I/O	信号名	説明
1	I	AUDIO IN (H)	INTERCOM AUDIO SIGNAL INPUT (H)
2	O	AUDIO OUT (H)	INTERCOM AUDIO SIGNAL OUTPUT(H)
3	I	CONTROL IN	INTERCOM RECEIVE CONTROL (LOW ACTIVE)
4	I	MIC IN (+)	ELECTRET CONDENSER MICROPHONE INPUT
5	-	GND	GROUND
6	I	AUDIO IN (C)	INTERCOM AUDIO SIGNAL INPUT (L)
7	O	AUDIO OUT (C)	INTERCOM AUDIO SIGNAL OUTPUT (L)
8	O	CONTROL OUT	TB CONTROL (LOW ACTIVE)
9	I	CONTROL IN	EXT MIC ACTIVE CMD (LOW ACTIVE)

## インターラムシステムで会話する

- 1 外部インターラムシステムを接続する。
- 2 TB ボタンを押し、前面パネルのマイク（またはヘッドセットのマイク）に向かって話す。



外部インターラムシステムに声が出力されます。

外部インターラムシステムからの声は、本機の内蔵スピーカーまたはヘッドホンで聞くことができます。

- 3 TB ボタンを押し、会話を終了する。

### メモ

TB ボタン点灯中は、DIM ボタンが点灯します。TB ボタンの状態と内蔵スピーカー、ヘッドホン、モニター出力の関係は、以下のようになります。

### インターラム使用時のモニター状態

モニター出力 端子の接続	TB ボタン の状態	内蔵スピーカー		ヘッドホン出力		モニター出力
		モニター 対象*	インターラムシス テムからの声	モニター 対象*	インターラムシ ステムからの声	
あり	オン（点灯）	消音	ディマー出力**	ディマー出力**	出力	常にモニター 対象*のみ出 力
	オフ（消灯）	消音	出力	出力	出力	
なし	オン（点灯）	ディマー出力**	ディマー出力**	ディマー出力**	出力	
	オフ（消灯）	出力	出力	出力	出力	

\* トップメニューの「オーディオユーティリティ」の「オーディオモニター」で選択されている PGM、AUX1、AUX2、MIX のいずれかを指します。

\*\* ディマー機能により、出力レベルが通常より - 20dB されます。

# 音声をモニターする

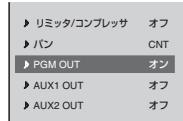
本機に入力されている音声や本機から出力される音声を、内蔵スピーカーやヘッドホンで聞いて確認することができます。

## 音声信号の出力先を決める

音声信号の出力先を、チャンネルフェーダーに割り当てられた音声ごとに設定します。出力先には、PGM 出力端子、AUX 出力端子、MIX 出力端子を選ぶことができます。

### PGM 出力端子から出力する

- 1 プログラム出力する音声が割り当てられているチャンネルフェーダーと同じ列の ACCESS ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [PGM OUT] を選んで確定する。  
選択するたびにオン／オフが切り替わります。



- 3 ESC ボタンを押して、アクセスメニューを閉じる。

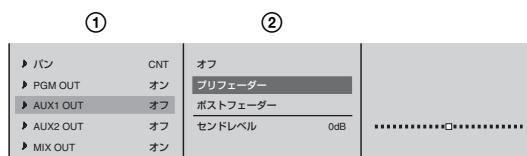
### メモ

同じ ACCESS ボタンを押すことで、メニューを閉じることもできます。

### AUX 出力端子から出力する

本機には AUX 出力端子が 2 系統 (AUX1、AUX2) 装備されており、プログラム出力や MIX 出力とは異なるレベルによるミックスバランスを作ることができます。

- 1 AUX 出力する音声が割り当てられているチャンネルフェーダーと同じ列の ACCESS ボタンを押す。
- 2 ① トップメニューの [AUX1 OUT] または [AUX2 OUT] を選ぶ → ② サブメニューで [プリフェーダー] または [ポストフェーダー] を選んで確定する。



項目の意味は、以下のとおりです。

**[プリフェーダー]**：チャンネルフェーダーで調整される前の音声を出力します。この場合、CH ON ボタンをオフにしても音声が出力されます。

**[ポストフェーダー]**：チャンネルフェーダーで調整された後の音声を出力します。

### メモ

どちらの場合も、アクセスメニューで調整を行っている場合、それらの調整（パンを除く）が効いた状態で出力されます。

**3** [プリフェーダー] または [ポストフェーダー] を選んで確定したら、① [センドレベル] を選んで確定 → ② スライダーで出力レベルを調整する。



ESC ボタンを押して、アクセスメニューを閉じる。

### ご注意

AUX 出力端子からは、各チャンネルの L と R の音声をミックスして出力します。

## MIX 出力端子から出力する

**1** MIX 出力する音声が割り当てられているチャンネルフェーダーと同じ列の ACCESS ボタンを押す。

**2** トップメニューの [MIX OUT] を選んで [オン] にし、確定する。  
選択するたびにオン／オフが切り替わります。



**3** ESC ボタンを押して、アクセスメニューを閉じる。

## 音声信号の出力先を表示する

出力先がどこに設定されているかを確認します。

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [オーディオ出力] を選ぶ。
- 3 出力先表示で確認する。

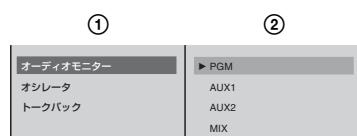
音声信号の出力先の設定（223ページ）で [オン] に設定されていると、緑点灯します。



## 各出力先の音声をモニターする

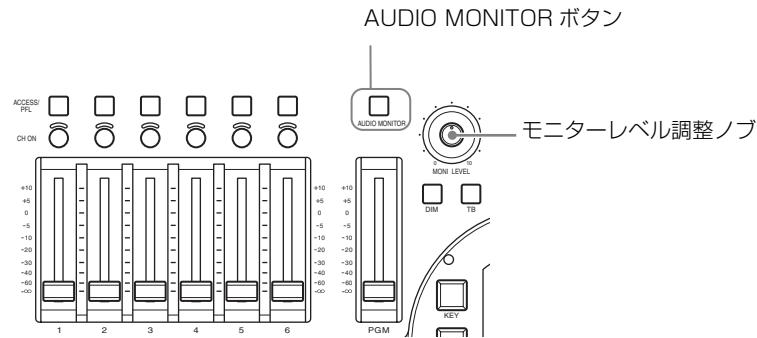
本機から出力される音声（プログラム（PGM）出力、AUX 出力、MIX 出力）の 1 つを選んで、内蔵スピーカーまたはモニター出力端子に接続されたスピーカー、ヘッドホン端子に接続したヘッドホンなどで聞くことができます。オペレーション画面のオーディオレベルメーターにも表示されます。

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [オーディオユーティリティ] を選ぶ。
- 3 ① [オーディオモニター] を選んで確定 → ② モニター対象を選んで確定する。

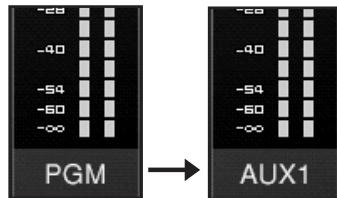


### メモ

- レベルの調整は、モニターレベル調整ノブで行います。
- AUDIO MONITOR ボタンを押すたびに、以下の順でモニターの対象が変わります。また、オーディオレベルメーターの下の出力先表示も変わります。



PGM → AUX1 → AUX2 → MIX → PGM …



## 特定チャンネルの音声のみモニターする

各チャンネルの音声を、フェーダーによる調整が効いていない状態で、内蔵スピーカーなどで聞くことができます（PFL）。入力している音声を確かめる場合などに使います。

モニターするチャンネルの ACCESS ボタンを 0.5 秒以上押すと、ボタンを押している間、そのチャンネル音声のみをモニターします。

ACCESS ボタンを離すと、そのモニターは解除されます。

### メモ

- PFL 中に別の ACCESS ボタンを 0.5 秒以上押すと、PFL 中だった音に後から指定したチャンネルの音が追加されます。
- プログラム出力、AUX 出力、MIX 出力への影響はありません。

## 映像／音声信号の調整や設定をする

ここでは、映像／音声信号の調整と設定について説明します。

本機への各入力は、撮影される条件などによってそれぞれ画質、音質が異なります。そのため本機には、映像や音声を調整する機能があり、入力ごとに画質や音質を調整できます。

アクセスマenuを使って入力映像を調整する場合は、プログラム映像を外部モニターに出力して、結果を確認しながら調整することをおすすめします。

## アナログ映像入力信号を調整する

選択ボタンに割り当てている映像のうち、コンポジット入力端子またはS映像入力端子から入力されているアナログ映像信号の画質を調整します。

- 1 調整する映像の選択ボタンと同じ列の ACCESS ボタンを押す。
  - 2 ① トップメニューの画質調整の項目を選ぶ → ② スライダーで調整する。



調整できる項目は、以下のとおりです。

[輝度レベル]：輝度を調整します。

**[輝度オフセット]** : 7.5 IRE 設定の映像を本機へ入力した場合は [7.5 IRE] を選択します。

[彩度レベル]：彩度を調整します。

[色相]：色相を調整します。

**[自動ゲイン調整]**：ルミナンス信号を適切なレベルに調整します。

×モ

プログラム出力映像にオフセットをつける場合は、「プログラム出力映像にオフセットをつける」(230 ページ) をご覧ください。

### ご注意

- ここでの調整値は参考値であり、実動作において理論的な値と一致するものではありません。
  - [自動ゲイン調整] を [オン] に設定していると、例えば明るい背景に暗いものが入り込むような場面を撮影した場合や、許容レベル以上の信号が入力された場合などに画乱れを起こす場合があります。その場合は、同メニューの輝度レベル調整でレベルを少し下げる調整を行ってください。それでも現象が改善されない場合は、[自動ゲイン調整] を [オフ] に設定してください。

- 3 ESC ボタンを押して、アクセスメニューを閉じる。

### メモ

同じ ACCESS ボタンを押すことで、メニューを閉じることもできます。

## SDI 入力信号のグラデーションを滑らかに表示する（シリアルデジタルインターフェースモジュール、HD シリアルデジタルインターフェースモジュール使用時）

SDI 入力端子、HD SDI 入力端子から入力されている映像信号にダイナミックラウンディング処理を行い、グラデーションを滑らかに表示します。

工場出荷時には、ダイナミックラウンディング処理を行うように設定されています。ダイナミックラウンディング処理を行わない場合は、以下の手順で [Off] にしてください。

**1** 調整する映像信号の選択ボタンと同じ列の ACCESS ボタンを押す。

**2** トップメニューの [ダイナミック・ラウンド] を選んで確定する。  
選択するたびにオン／オフが切り替わります。



**3** ESC ボタンを押して、アクセスメニューを閉じる。

### メモ

本機では、SDI 信号、HD SDI 信号を入力する際に 10 bit のうち下 2 bit を丸める処理を行っているため、ダイナミックラウンディング処理を行わない場合は、映像のグラデーションに階段状の縞模様が見えます。

## 4:3 素材をワイドズームにして使用する

PGM 出力アスペクトの設定が 16:9SD モード、16:9HD モードの場合に、4:3 素材を入力した際にワイドズームにして使用するときは、以下の設定を行います。

**1** 設定する映像の選択ボタンと同じ列の ACCESS ボタンを押す。

**2** トップメニューの [ワイドズーム] を選んで [オン] にし、確定する。  
選択するたびにオン／オフが切り替わります。



### ご注意

この設定は、素材ビューアーで確認することはできません。

**3** ESC ボタンを押して、アクセスメニューを閉じる。

## RGB 信号のクロックフェーズを調整する

選択ボタンに割り当てている映像のうち、RGB 入力端子から入力されている RGB 信号を調整します。小さな文字を鮮明に表示させるために行う調整です。

- 1 調整する RGB 信号の選択ボタンと同じ列の ACCESS ボタンを押す。
- 2 ① トップメニューで [フェーズ] を選んで確定 → ② スライダーで調整する。

①

②



## RGB 信号の画面サイズを調整する

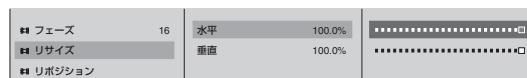
RGB 入力端子から入力されている RGB 信号の画面サイズを調整します。

- 1 調整する RGB 信号の選択ボタンと同じ列の ACCESS ボタンを押す。
- 2 ① トップメニューで [リサイズ] を選んで確定 → ② [水平] または [垂直] を選んで確定 → ③ スライダーで調整する。

①

②

③



項目の内容は、以下のとおりです。

[水平]：横の縮小率を調整します。

[垂直]：縦の縮小率を調整します。

- 3 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

### メモ

ここでの設定は、入力される RGB 信号のフォーマットが変わっても維持されます。

## RGB 信号の画面位置を調整する

RGB 入力端子から入力されている RGB 信号の画面位置を調整します。

- 1 調整する RGB 信号の選択ボタンと同じ列の ACCESS ボタンを押す。
- 2 ① トップメニューで [リポジション] を選んで確定 → ② [水平] または [垂直] を選んで確定 → ③ スライダーで調整する。

①

②

③



項目の内容は、以下のとおりです。

【水平】：水辺方向の位置を調整します。

【垂直】：垂直方向の位置を調整します。

- 3 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

### メモ

ここでの設定は、入力される RGB 信号のフォーマットが変わっても維持されます。

## カラーマットを調整する

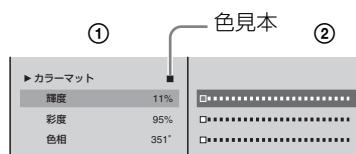
単色の背景などとして使うカラーマットの色を調整します。

- 1 NEXT 選択ボタンの「INT」を押す。

INT 素材選択メニューが表示されます。

- 2 ① [カラーマット] の下に表示されている調整項目を選んで確定 → ② スライダーで調整する。

スライダーを動かすと、メニューに表示されている色見本が変化するので、確認しながら調整することができます。



調整できる項目は、以下のとおりです。

【輝度】：輝度を調整します。

【彩度】：彩度を調整します。

【色相】：色相を調整します。

## プログラム出力映像にオフセットをつける

プログラム出力する映像に、7.5 IRE のオフセットをつけて出力します。

- 1 MENU ボタンを押す。

- 2 トップメニューの [ビデオ出力] を選ぶ。

- 3 ① [PGM OUT レベル] を選んで確定 → ② サブメニューから [輝度オフセット] を選んで確定 → ③ [7.5 IRE] を選んで確定する。



**メモ**

PAL にはオフセット機能がないため、この設定は [PGM OUT] が [NTSC] のときのみ有効になります。

- 4** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## RGB 出力信号フォーマットを設定する

後面パネルの RGB 出力端子から出力される信号のフォーマットを設定します。

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [ビデオ出力] を選ぶ。
- 3 ① [RGB OUT] を選んで確定 → ② 画像サイズと周波数の組み合わせ、または [ビデオ RGB] を選んで確定する。



**[XGA]、[SXGA]、[WXGA]**：コンピューターモニター用のフォーマット (PC RGB 信号) を出力します。

**[ビデオ RGB]**：ビデオモニター用のフォーマット (ビデオ RGB 信号) を出力します。

- 4** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

**ご注意**

- この設定を行うと、各出力映像や出力しているリファレンス信号が一瞬乱れる場合があります。
- 映像出力信号フォーマットが PAL の場合に [XGA]、[SXGA]、[WXGA] の設定を行うと、コンポジット映像および S 映像出力端子から出力される映像の上下が欠けてしまします。[ビデオ RGB] に設定することで回避できますが、コンピューターモニター用の出力はできなくなります。
- RGB 信号を外部ディスプレイに入力する場合、接続するディスプレイ機器によっては、RGB 信号のフレーム周波数と異なる周波数で表示することがあります。これら機器では表示映像がわずかに上下変動して見えることがあります。

**メモ**

- [XGA]、[SXGA]、[WXGA] を選んだ場合、映像の出力信号フォーマットが NTSC のときは 60 Hz、PAL のときは 75 Hz に設定することをおすすめします。

- ・[ビデオ RGB] を選んだ場合、映像出力信号フォーマットが NTSC のときは有効走査線数 480 / 周波数 60Hz、PAL のときは有効走査線数 576 / 周波数 50Hz に自動で設定されます。
- ・出力信号フォーマットの詳細は、「仕様」のビデオ出力（317 ページ）をご覧ください。
- ・各信号に対する映像の画質は以下のとおりです。目的に合った設定を選んでください。

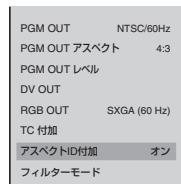
信号名（端子名）	微細な文字などのある RGB 映像	動きのある映像
PC RGB 信号 (RGB 出力端子)	非常にはっきり	組み合わせにより、動きが若干滑らかではない*
ビデオ RGB 信号 (RGB 出力端子)	スタンダードビデオの画質（微妙にはぼやける）	滑らか
コンポジット／S ビデオ信号 (コンポジット映像出力端子／S 映像出力端子)	スタンダードビデオの画質（ビデオ RGB 信号よりも多少ぼやける）	滑らか

\* 投影されたビデオ画像のオリジナルフレーム周波数が、RGB 出力のフレーム周波数やプラズマディスプレイまたはプロジェクター内の信号処理周波数と倍数の関係ではない場合の現象です。

## コンポジット／S ビデオ出力信号にアスペクト情報を付加する

コンポジット／S ビデオ出力信号に、本機に設定された出力アスペクトに合わせた情報を付加することができます。

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [ビデオ出力] を選ぶ。
- 3 [アスペクト ID 付加] を選んで [オン] にし、確定する。  
選択するたびにオン／オフが切り替わります。



[PGM OUT アスペクト] の設定が 4:3 の場合は付加される情報も 4:3 となり、16:9 SD または 16:9 HD の場合は、付加される情報は 16:9 スケイズとなります。

### メモ

アスペクト情報を受け取ることができる機器では、16:9 スケイズ情報の付加された信号は、自動的に 16:9 に引き伸ばされて表示されます。

- 4 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## プログラム出力映像にフィルターをかける

プログラム出力映像がぼやけたり、ちらついている場合に調整します。

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [ビデオ出力] を選ぶ。
- 3 ① [フィルターモード] を選んで確定 → ② サブメニューから [SD ビデオ] または [RGB] を選んで確定 → ③ [ソフト]、[ノーマル]（[SD ビデオ] を選択した場合）または [シャープ] を選んで確定する。



### ご注意

RGB 出力信号フォーマットの設定で [SXGA]、[WXGA] を選んだ場合、フィルターを設定することはできません。

### メモ

- ぼやけている場合は [シャープ] を、ちらついている場合には [ソフト] を選択します。
- RGB 出力信号フォーマットの設定で [ビデオ RGB] を選んだ場合、[SD ビデオ] のフィルター設定が適用されます。

## 音声入力信号レベルを調整する

本機に入力されている音声信号を、割り当てられたチャンネルごとに調整します。

- 1 調整する音声が割り当てられているチャンネルフェーダーと同じ列の ACCESS ボタンを押す。
- 2 ① トップメニューの [入力トリム] を選ぶ → ② スライダーで調整する。



- 3 ESC ボタンを押して、アクセスマenu を閉じる。

### メモ

同じ ACCESS ボタンを押すことで、メニューを閉じることもできます。

### ご注意

外付ハードディスク内のファイルを開いている場合、[入力トリム] の調整値はファイル再生用となります。

## 高音域または低音域をカットする

高い周波数または低い周波数を遮断します。雑音を抑える場合などに有効です。

### メモ

- 高い周波数を遮断する場合は〔高域カット〕、低い周波数を遮断する場合は〔低域カット〕を選びます。
- 〔高域カット〕と〔低域カット〕の両方を設定することもできます。

**1** 調整する音声が割り当てられているチャンネルフェーダーと同じ列のACCESSボタンを押す。

**2** ① トップメニューの〔フィルター〕を選ぶ → ② 〔高域カット (8kHz)〕、〔低域カット (100Hz)〕を選んで確定する。



**3** ESCボタンを押して、アクセスメニューを閉じる。

## イコライザーを調整する

音声の高域、中域、低域の周波数を設定することで、音質を調整します。

**1** 調整する音声が割り当てられているチャンネルフェーダーと同じ列のACCESSボタンを押す。

**2** ① トップメニューの〔イコライザ〕を選ぶ → ② 〔オン〕を選んで確定する。



**3** ①〔オン〕の下に表示される調整項目を選んで確定 → ②スライダーで調整する。



調整できる項目は、以下のとおりです。

- 【高域周波数】：高域の中心周波数を調整します。
- 【高域レベル】：高域のレベルを調整します。
- 【中域周波数】：中域の中心周波数を調整します。
- 【中域レベル】：中域のレベルを調整します。
- 【低域周波数】：低域の中心周波数を調整します。
- 【低域レベル】：低域のレベルを調整します。

**4** ESC ボタンを押して、アクセスマニューを閉じる。

## リミッターやコンプレッサーを使う

リミッターやコンプレッサーは、レベル差の大きい音声を入力する場合に使います。

リミッターは、レベル差の大きい音声信号のピーク成分を抑え、一定の音量(スレッショルド)以上の音を圧縮してスレッショルドレベルを超えないようにし、過大出力を防ぎます。

コンプレッサーは、スレッショルドレベル以上の音声をなだらかにレベル圧縮し、レベル差の大きい音声信号を平均化します。

**1** 調整する音声が割り当てられているチャンネルフェーダーと同じ列の ACCESS ボタンを押す。

**2** ① トップメニューの【リミッタ / コンプレッサ】を選ぶ → ②【リミッタ】または【コンプレッサ】を選んで確定 → ③【しきい値】を確定し、スライダーでリミッターやコンプレッサーが効き始めるレベルを指定する。

### メモ

メニューの右にゲインリダクションメーターが表示され、現在の圧縮量が確認できます。



**3** ESC ボタンを押して、アクセスマニューを閉じる。

## 音声の左右バランスを調整する

**1** 調整する音声が割り当てられているチャンネルフェーダーと同じ列の ACCESS ボタンを押す。

- 2** ① トップメニューの「パン」を選ぶ → ② スライダーで左右のバランスを調整する。



- 3** ESC ボタンを押して、アクセスメニューを閉じる。

## 出力先ごとのレベルを調整する

出力される音声のレベルを、出力先ごとに調整します。

- 1** MENU ボタンを押す。
- 2** トップメニューの「オーディオ出力」を選ぶ。  
「オーディオ出力」メニューが表示されます。

### メモ

このメニューは、「音声信号の出力先を決める」（223 ページ）で設定した各チャンネルの出力先をグラフィック表示しています。



- 3** ① レベル調整する項目を選んで確定 → ② スライダーで調整する。



レベル調整できる項目は、以下のとおりです。

**[AUX1 OUT レベル]**：AUX1 端子から出力される音声の出力レベルを設定します。

**[AUX2 OUT レベル]** : AUX2 端子から出力される音声の出力レベルを設定します。

**[MIX OUT レベル]** : MIX 出力する音声の出力レベルを設定します。

**メモ**

PGM 音声出力端子から出力される音声の出力レベルは、前面パネルの PGM フェーダーで調整します（186 ページ）。

- 4 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 出力される映像が音声よりも遅れたら

出力されている映像が音声よりも遅れている場合は、音声を遅らせることで映像に合わせることができます。

- 1 PGM 映像出力端子に、モニター機器を接続する。
- 2 PGM/AUX/MIX 音声出力端子に、モニター機器を接続する。
- 3 MENU ボタンを押す。
- 4 トップメニューの「[オーディオ出力]」を選ぶ。  
「オーディオ出力」メニューが表示されます。
- 5 ①手順2で接続した端子の項目を選んで確定→②手順1で接続した映像を見ながらライダーで調整する。



遅延調整できる項目は、以下のとおりです。

**[PGM OUT 遅延]** : プログラム出力する音声の遅延時間をフレーム単位で設定します。

**[AUX1 OUT 遅延]** : AUX1 端子から出力される音声の遅延時間をフレーム単位で設定します。

**[AUX2 OUT 遅延]** : AUX2 端子から出力される音声の遅延時間をフレーム単位で設定します。

**[MIX OUT 遅延]** : MIX 出力する音声の遅延時間をフレーム単位で設定します。

**ご注意**

- 720p の 1 フレームの時間は 1080i の 1 フレームの時間の半分になるため、720p に設定しているときは、1080i で設定した音声遅延時間の半分に設定する必要があります。
- 遅延時間の調整によって、ノイズが発生することがあります。

- ・プログラムビューアーの映像は、PGM 映像出力端子からの出力映像より数フレーム遅延して表示されます。

**6** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## オシレーター信号を利用して出力を調整する

調整用に使うオシレーター信号を出力するための設定を行います。

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [オーディオユーティリティ] を選ぶ。
- 3 [オシレータ] を選んで確定し、オシレーター信号の出力を設定する。

### オシレーター信号の周波数を設定する

① [オシレータ周波数] を選んで確定 → ② サブメニューから周波数を選んで確定する。



#### メモ

[オシレータ出力] で出力先が設定された状態で、[オフ] 以外を選択したときは、DIM ボタンが点灯し、内蔵スピーカーとヘッドホン、モニター出力のレベルが自動的に下がります。

### オシレーター信号の出力レベルを設定する

① [出力レベル] を選んで確定 → ② スライダーで出力レベルを調整する。



### オシレーター信号の出力先を設定する

① [オシレータ出力] を選んで確定 → ② オシレーター信号が出力される出力先を選んで確定する。



#### メモ

複数の出力先を選択することができます。

**4** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

# 各種設定データの保存／呼び出し

本機の各種設定やカメラプリセットの情報をジョブデータとして一括保存し、必要に応じて呼び出すことができます。

あらかじめ最適な設定を保存しておくと、作業場所やイベントの構成が複数にわたる場合などに、毎回設定し直す手間を省くことができます。

## 保存できるデータ

保存できる設定や調整のデータは、以下のとおりです。

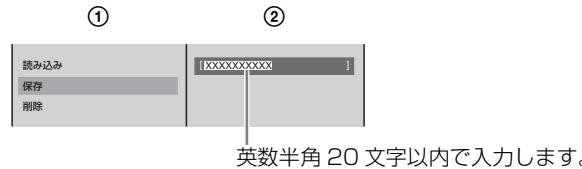
保存できる設定・調整		内容の詳細
入出力	オーディオ入出力設定および調整	[オーディオ入力アサイン] の設定 [オーディオ MIC/LINE レベル] の設定 [オーディオ出力] の設定
	ビデオ入出力設定および調整	[ビデオ入力アサイン] の設定 [ビデオ出力] の設定
プリセットデータ	カメラプリセットデータ	カメラガイドメニューに登録された カメラプリセットの設定
	VTR キューアップポイントデータ	VTR ガイドメニューに登録された キューアップポイント
	CG ファイル	CG プリセットメニューに登録された CG ファイル
	ビデオエフェクトスナップ ショットデータ	[エフェクトパターン] に登録された 映像効果の状態
各種調整	オーディオ調整	1～6 の入力に対するアクセスメニューの設定
	ビデオ調整	1～6 の入力に対するアクセスメニューの設定
ストリーミング	ストリーミング設定ファイル	[ストリーミング] の設定 ただし、[出力] の設定は対象外 (データ呼び出し時には [オフ] になります)
ビデオユーティリティ		[VISCA 電源制御] メニューの設定
オーディオ ユーティリティ		[オーディオユーティリティ] の設定
エフェクト	ビデオエフェクト設定	[ビデオエフェクト] の設定
	ダウンストリームキー設定	[ダウンストリームキー] の設定
	フェードトゥブラック設定	[フェードトゥブラック] の設定
	ロゴファイル設定	[ロゴ] の設定
その他	ネットワーク設定	[ネットワーク] の設定
	EDL ファイル名	[EDL] の [ファイル名] の設定
	カメラコントロールの設定	カメラガイドメニューの設定
	外付ハードディスクのファイルコントロール設定	HDD ファイルガイドメニューの [自動繰り返し] の設定
	システムタイムコードの設定	[システム] の [システム TC] の設定
	言語設定	[言語] の設定
	ディスプレイ設定	[画面] の設定

保存できる設定・調整		内容の詳細
その他	4:3 の CG ファイルのアスペクト比	INT ガイドメニューの [ワイドズーム] の設定
	オーディオチャンネルの選択状態	CH ON ボタンのオン／オフ状態

## 各種設定データを保存する

本機の現在の設定を一括保存します。

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [ジョブ] を選ぶ。
- 3 ① [保存] を選んで確定 → ② データ名を入力ボックスに入力して確定する。



以下のような確認メッセージが表示されます。



- 4 ENTER ボタンを押す。  
メッセージが閉じ、保存が完了します。
- 5 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 保存した各種設定データを呼び出す

保存されているジョブデータを呼び出します。

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [ジョブ] を選ぶ。
- 3 ① [読み込み] を選んで確定 → ② 呼び出すデータ名を選んで確定する。



**メモ**

- データ名は、上からアルファベット順に並べられています。
- 【デフォルト】を選ぶと、デフォルト設定に戻すことができます。

以下のような確認メッセージが表示されます。



**4** ENTER ボタンを押す。

終了のメッセージが表示されます。

オペレーティングソフトウェアが終了し、電源が切れます。

**5** 側面パネルの ⌂ 電源ボタンを押す。

呼び出した設定で本機が起動します。

## 保存した各種設定データを削除する

不要なジョブデータを削除します。

**1** MENU ボタンを押す。

**2** トップメニューの 【ジョブ】 を選ぶ。

**3** ① 【削除】 を選んで確定 → ② 削除するデータ名を選んで確定する。

①

②

**メモ**

- データ名は、上からアルファベット順に並べられています。
- 【すべて】を選ぶと、すべてのジョブデータを削除します。

以下のような確認メッセージが表示されます。



**4** ENTER ボタンを押す。

ジョブデータが削除されます。

**5** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

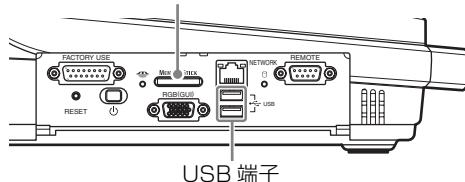
## 各種設定データをエクスポートする

本機に保存しているジョブデータを「メモリースティック」やUSBフラッシュメモリーにエクスポートすることができます。

- 1** 「メモリースティック」またはUSBフラッシュメモリーを、側面パネルの「メモリースティック」スロットまたはUSB端子に挿入する。

USB端子は、上の端子を「1」、下の端子を「2」とします。

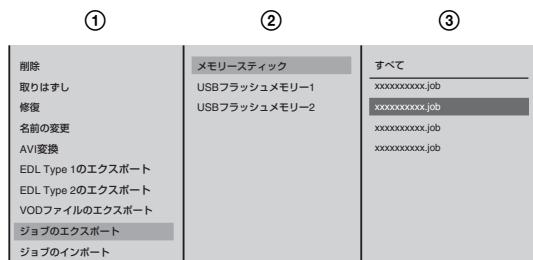
「メモリースティック」スロット



- 2** MENUボタンを押す。

- 3** トップメニューの「[ファイルマネージャー]」を選ぶ。

- 4** ①「[ジョブのエクスポート]」を選んで確定→②「[メモリースティック]」、「[USBフラッシュメモリー1]」、「[USBフラッシュメモリー2]」を選んで確定→③エクスポートするジョブデータを選んで確定する。



### メモ

- データ名は、上からアルファベット順に並べられています。
- ③で「すべて」を選択すると、すべてのファイルをエクスポートします。その際、すでに同じ名前のファイルが「メモリースティック」やUSBフラッシュメモリーに存在している場合は、上書きを確認するメッセージが表示されます。対象となるすべてのファイルを上書きするときは、SHIFTボタンを押しながらENTERボタンを押します。上書き対象となるすべてのファイルをスキップし、それ以外のファイルだけをエクスポートするときは、SHIFTボタンを押しながらESCボタンを押します。

ジョブデータが「メモリースティック」やUSBフラッシュメモリーにエクスポートされます。

エクスポートが完了すると、完了のメッセージが表示されます。

- 5** ENTERボタンを押す。

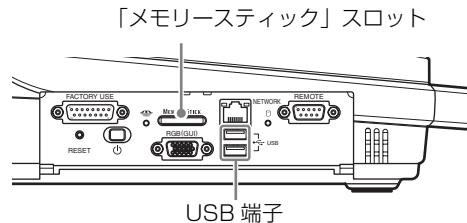
- 6** MENUボタンを押して、メニューを閉じる。

## 各種設定データをインポートする

「メモリースティック」やUSBフラッシュメモリーに保存されているジョブデータをインポートすることができます。

ジョブデータの入った「メモリースティック」またはUSBフラッシュメモリーを、側面パネルの「メモリースティック」スロットまたはUSB端子に挿入する。

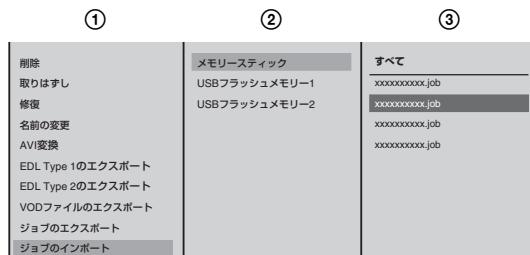
USB端子は、上の端子を「1」、下の端子を「2」とします。



**1** MENUボタンを押す。

**2** トップメニューの「[ファイルマネージャー]」を選ぶ。

**3** ①「[ジョブのインポート]」を選んで確定 → ②「[メモリースティック]」、「[USBフラッシュメモリー1]」、または「[USBフラッシュメモリー2]」を選んで確定 → ③インポートするジョブデータを選んで確定する。



### メモ

- データ名は、上からアルファベット順に並べられています。
- ③で「[すべて]」を選ぶと、すべてのジョブデータをインポートします。その際、すでに同じ名前のファイルが内蔵ハードディスクに存在している場合は、上書きを確認するメッセージが表示されます。対象となるすべてのファイルを上書きするときは、SHIFTボタンを押しながらENTERボタンを押します。上書き対象となるすべてのファイルをスキップし、それ以外のファイルだけをインポートするときは、SHIFTボタンを押しながらESCボタンを押します。

ジョブデータがインポートされます。

インポートが完了すると、完了のメッセージが表示されます。

**4** ENTERボタンを押す。

**5** MENUボタンを押して、メニューを閉じる。

# 本機でのスイッチング情報をノンリニア編集システムで利用する

本機で行ったスイッチングのタイミングや使った素材の情報を、EDL (Edit Decision List) として保存することができます。

作成した EDL を「メモリースティック」や USB フラッシュメモリーにエクスポートし、外付ハードディスクに記録した素材と併せてノンリニア編集システムで利用することで、編集作業をより簡単にすることができます。

## EDL を作成する

### 作成される EDL について

EDL のフォーマットは、CMX3600 です。

ノンリニア編集システムやその他 EDL に関する情報は、以下の Anycast Station ポータルサイトでお知らせします。

[http://www.sony.co.jp/anycast\\_station](http://www.sony.co.jp/anycast_station)

#### EDL の条件

- 音声は、映像信号に組み込まれたものがビデオスイッチングと同じタイミングでデータとして出力されます。
- ミックス／ワイプ／ピクチャーインピクチャーは、カット情報に置き換わります。
- キー合成、ダウンストリームキー、ロゴ、フェードトゥブラックなどの情報は出力されません。

#### ご注意

- ノンリニア編集システムで利用する場合は、ON LINE 記録で外付ハードディスクに同時に記録したファイルを使用してください。マニュアルで記録したファイルを使用すると、EDL とファイルのタイムコードが不整合となり、正しく利用できない可能性があります。
- 本機のリファレンス出力端子から出力されるリファレンス信号を使って、カメラなどの入力機器と同期させてください。

### EDL 作成の準備をする

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [ON LINE マネージャー] を選ぶ。
- 3 ① [EDL] を選んで確定 → ② [オン] を選んで確定する。



- 4 ① [ファイル名] を選んで確定 → ②EDL ファイルに付ける名前を入力ボックスに入力して確定する。



英数半角 20 文字以内で入力します。

- 5 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

EDL の作成を開始できる状態になります。

**メモ**

[EDL] の [出力] をオンにすると、プログラムビューアーに VTR 用の ON LINE アイコンが表示されます。

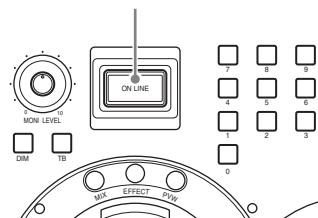


ON LINE アイコン

### EDL の作成を開始する

ON LINE ボタンを押すと、EDL の作成が開始され、以降のスイッチング操作の情報が記録されます。

ON LINE ボタン



**メモ**

ON LINE ボタンを使って、予約されている各種機能を一斉に開始することもできます。詳しくは、「ON LINE ボタンで各種機能を一斉に開始する」(280 ページ)をご覧ください。

### EDL の作成を終了する

- 1 ON LINE ボタンを押す。

以下のような確認メッセージが表示されます。



- 2** ENTER ボタンを押す。  
EDL の作成が終了します。

**ご注意**

ENTER ボタンを押してから EDL の作成が完全に終了するまで、約 10 秒かかります。その間は、システムの終了やテキストタイピングツールの起動は行わないでください。

**メモ**

- 手順1で ESC ボタンを押しながら ON LINE ボタンを押すと、確認メッセージを表示せずに EDL の作成を終了します。
- EDL のファイル名には、続けて次の EDL が作成できるように自動的に枝番（1～999）が付加されます。

### 続けて新しい EDL を作成するには

続けて別の EDL を作成する場合は、ON LINE ボタンを押します。

EDL のファイル名には自動的に枝番が付加されますので、新たにファイル名を入力する必要はありません。

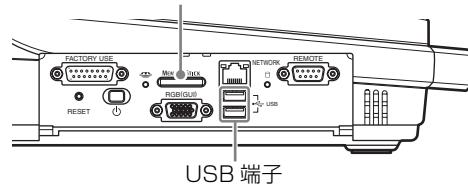
別のファイル名の EDL を作成する場合は、「EDL 作成の準備をする」（244 ページ）の手順4 からやり直してください。

### EDL をエクスポートする

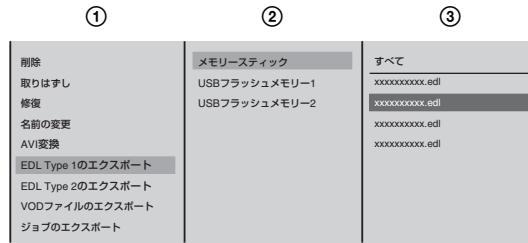
EDL ファイルは、「メモリースティック」や USB フラッシュメモリーにエクスポートすることができます。

- 1** 「メモリースティック」または USB フラッシュメモリーを、側面パネルの「メモリースティック」スロットまたは USB 端子に挿入する。  
USB 端子は、上の端子を「1」、下の端子を「2」とします。

「メモリースティック」スロット



- 2** MENU ボタンを押す。
- 3** トップメニューの「[ファイルマネージャー]」を選ぶ。
- 4** ①「[EDL Type 1 のエクスポート]」または「[EDL Type 2 のエクスポート]」を選んで確定 → ②「[メモリースティック]」、「[USB フラッシュメモリー 1]」、または「[USB フラッシュメモリー 2]」を選んで確定 → ③ EDL ファイルを選んで確定する。



**Type 1**：この EDL は、Final Cut Pro 5 と互換性があります。

Final Cut Pro は、Apple Computer, Inc. の米国およびその他の国における登録商標です。

**Type 2**：この EDL は、Adobe Premiere Pro 2.0 と互換性があります。

Adobe Premiere Pro は、Adobe Systems Incorporated の米国およびその他の国における登録商標です。

### ご注意

本機でエクスポートした EDL は、Apple Computer, Inc. および Adobe Systems Incorporated が動作を保証するものではありません。

### メモ

- ファイル名は、上からアルファベット順に並べられています。
- ③で「すべて」を選択すると、すべてのファイルをエクスポートします。その際、すでに同じ名前のファイルが「メモリースティック」や USB フラッシュメモリーに存在している場合は、上書きを確認するメッセージが表示されます。対象となるすべてのファイルを上書きするときは、SHIFT ボタンを押しながら ENTER ボタンを押します。上書き対象となるすべてのファイルをスキップし、それ以外のファイルだけをエクスポートするときは、SHIFT ボタンを押しながら ESC ボタンを押します。

以下のような確認メッセージが表示されます。



## 5 ENTER ボタンを押す。

EDL ファイルが「メモリースティック」や USB フラッシュメモリーにエクスポートされます。

エクスポートが完了すると、完了のメッセージが表示されます。

## 6 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

### メモ

エクスポートされたファイル名には、タイプが付加されます。

例：「aaa.edl」を Type 1 でエクスポートした場合

「aaa-type1.edl」となります。

## EDL ファイルを削除する

本機の内蔵ハードディスクに保存されている EDL ファイルの削除については、「ファイルを削除する」(254 ページ) をご覧ください。

## 本機で作成した EDL をノンリニア編集システムで利用する

本機で作成した EDL ファイルと本機で ON LINE 記録した各入力素材を、ノンリニア編集システムで利用することができます。

### メモ

- すべてのノンリニア編集機との接続を保証するものではありません。ハードディスクを認識させるために、コンピューター側に他社製有料ソフトウェアのインストールが必要となります。
- ドライバーソフト情報など、この機能に関する情報は、以下の Anycast Station ポータルサイトでお知らせします。  
[http://www.sony.co.jp/anycast\\_station](http://www.sony.co.jp/anycast_station)

- 1 コンピューターにドライバーソフトをインストールする。
- 2 EDL ファイルの入った「メモリースティック」または USB フラッシュメモリーと、記録した素材の入った外付ハードディスクをコンピューターに接続する。  
**メモ**  
ハードディスクのボリュームラベル system と data の 2 つのドライブがマウントされたことを確認してください。
- 3 ノンリニア編集システムを起動する。
- 4 EDL の読み込みを行う。
- 5 表示された各入力素材の .avi ファイルすべてに対して、メディアのリンク(再接続)を行う。
- 6 編集作業を行う。

# ファイルのインポートや名前の変更、削除を行う

「File Manager」メニューでは、以下のファイル操作をすることができます。

- ・CG ファイルやロゴファイルの「メモリースティック」や USB フラッシュメモリーからのインポート
- ・ファイル名の変更
- ・VOD ファイルのエクスポート
- ・本機の内蔵ハードディスクに保存されている EDL ファイルや CG ファイル、ロゴファイルの削除
- ・外付ハードディスクに記録されたファイルの削除
- ・内蔵ハードディスクの残容量確認
- ・「メモリースティック」、USB フラッシュメモリー、外付ハードディスクのフォーマット

## インポート可能なファイルについて

以下のサイズの CG ファイルがインポートできます。CG ファイルのサイズによっては、インポート時にリサイズされます。

### インポート可能サイズ

横幅が 720 ~ 1,920 で、縦横比 4:3/5:4/5:3/16:9/16:10 のファイルであれば、どのサイズでもインポート可能。

### インポート可能なファイルと拡張子について

ファイルタイプ	拡張子
Targa	.tga .vda .icb .vst
Tiff	.tif .tiff
BMP	.bmp
JPEG	.jpeg .jpg .jpe

### メモ

- ・CG ファイルは、 $\alpha$  チャンネルをキースースとして使用できるので、より高品質な素材を挿入することができます。
- ・CG ファイルの出力表示についての詳細は、「アスペクト設定による出力信号」(61 ページ) をご覧ください。
- ・Microsoft PowerPoint で、センチ (cm) で指定して CG ファイルを作成した場合、本機で対応できないファイルになることがあります。インチ (inch) で指定した場合は問題ありません。なお、センチで指定するときの推奨サイズは、45.15 cm × 25.4 cm です。

### ご注意

ダウンストリームキーラミナンスキーとして使用する CG ファイルを Microsoft PowerPoint で作成する場合は、BMP 形式で保存してください。

## CG ファイルをインポートする

CG ファイルを内蔵ハードディスクにインポートすることで、ダウンストリームキーやルミナンスキーの合成に利用できます。

- 1 CG ファイルの入った「メモリースティック」または USB フラッシュメモリーを、側面パネルの「メモリースティック」スロットまたは USB 端子に挿入する。

### ご注意

- ・「メモリースティック」または USB フラッシュメモリーは、本機でフォーマットしたものを使用してください。
  - ・CG ファイルはあらかじめ CG 用の特定フォルダー MSSONY/PRO/LPS/ANYCAST/CG に入れる必要があります。
- ◆「メモリースティック」のフォーマットについては「「メモリースティック」をフォーマットする」(257 ページ)、USB フラッシュメモリーのフォーマットについては「USB フラッシュメモリーをフォーマットする」(259 ページ)をご覧ください。

- 2 MENU ボタンを押す。
- 3 トップメニューの [ファイルマネージャー] を選ぶ。
- 4 ① [CG ファイルのインポート] を選んで確定 → ② [メモリースティック]、[USB フラッシュメモリー 1]、または [USB フラッシュメモリー 2] を選んで確定 → ③ インポートする CG ファイルを選んで確定する。

USB 端子は、上の端子を「1」、下の端子を「2」とします。



### メモ

③で [すべて] を選択すると、すべてのファイルをインポートします。その際、すでに同じ名前のファイルが内蔵ハードディスクに存在している場合は、上書きを確認するメッセージが表示されます。対象となるすべてのファイルを上書きするときは、SHIFT ボタンを押しながら ENTER ボタンを押します。上書き対象となるすべてのファイルをスキップし、それ以外のファイルだけをインポートするときは、SHIFT ボタンを押しながら ESC ボタンを押します。ただし、内蔵ハードディスク内のファイルの順番によっては、再度上書きを確認するメッセージが表示される場合があります。

**ご注意**

- 半角英数字以外の文字は正しく表示されません。
- インポート中にオートトランジションやフェードトゥブラックを実行すると、プログラム出力画が乱れる場合があります。

CG ファイルがインポートされます。

インポートが完了すると、完了のメッセージが表示されます。

**5** ENTER ボタンを押す。

**6** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

**メモ**

インポートした CG ファイルは、「ダウンストリームキー (DSK) を使って文字や画像を合成する」(100 ページ)、「ルミナンスキーを利用して映像を合成する」(109 ページ)、「クロマキーを利用して映像を合成する」(113 ページ) で利用します。

## ロゴファイルをインポートする

ロゴファイルを内蔵ハードディスクにインポートすることで、著作権保護を目的とした静止画（ロゴ）を表示できます。

**1** ロゴファイルの入った「メモリースティック」または USB フラッシュメモリーを、側面パネルの「メモリースティック」スロットまたは USB 端子に挿入する。

**ご注意**

- 「メモリースティック」または USB フラッシュメモリーは、本機でフォーマットしたものを使用してください。
- ロゴファイルはあらかじめロゴ用の特定フォルダ MSSONY/PRO/LPS/ANYCAST/LOGO に入れる必要があります。

◆「メモリースティック」のフォーマットについては「「メモリースティック」をフォーマットする」(257 ページ)、USB フラッシュメモリーのフォーマットについては「USB フラッシュメモリーをフォーマットする」(259 ページ) をご覧ください。

**2** MENU ボタンを押す。

**3** トップメニューの「[ファイルマネージャー]」を選ぶ。

**4** ①「[ロゴファイルのインポート]」を選んで確定 → ②「[メモリースティック]」、「[USB フラッシュメモリー 1]」、または「[USB フラッシュメモリー 2]」を選んで確定 → ③インポートするロゴファイルを選んで確定する。

USB 端子は、上の端子を「1」、下の端子を「2」とします。

**メモ**

③で「すべて」を選択すると、すべてのファイルをインポートします。その際、すでに同じ名前のファイルが内蔵ハードディスクに存在している場合は、上書きを確認するメッセージが表示されます。対象となるすべてのファイルを上書きするときは、SHIFTボタンを押しながらENTERボタンを押します。上書き対象となるすべてのファイルをスキップし、それ以外のファイルだけをインポートするときは、SHIFTボタンを押しながらESCボタンを押します。

**ご注意**

半角英数字以外の文字は正しく表示されません。

ロゴファイルがインポートされます。

インポートが完了すると、完了のメッセージが表示されます。

**5** ENTERボタンを押す。

**6** MENUボタンを押して、メニューを閉じる。

**メモ**

インポートしたロゴファイルは、「画面にロゴを表示させる」(106ページ)で利用します。

## ファイル名を変更する

次のファイルの名前を変更できます。

- 外付ハードディスクに記録されたAVIファイル(.avi)
- VODファイル(.rmvb)

**ご注意**

変更したAVIファイルの名前は、本機でのみ表示されます。外付ハードディスクをコンピューターに接続した場合は、ファイル情報表示で確認できる名前(物理名)が表示されます。

**1** MENUボタンを押す。

**2** トップメニューの「[ファイルマネージャー]」を選ぶ。

- 3** ① [名前の変更] を選んで確定 → ② ハードディスク番号または [VOD ファイル] を選んで確定 → ③ ファイル名を変更するファイルを選び、ファイル名を入力し直して確定する。

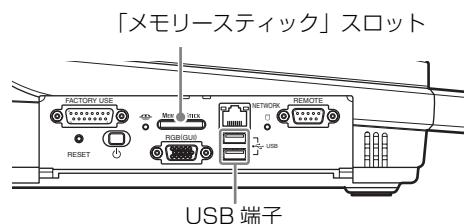


- 4** ENTER ボタンを押す。
- 5** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

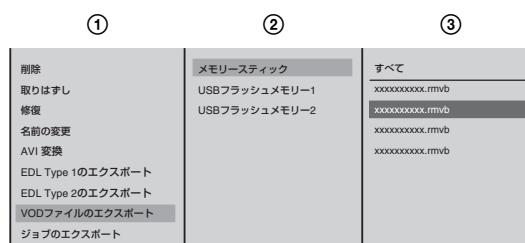
## VOD ファイルをエクスポートする

VOD ファイルは、「メモリースティック」や USB フラッシュメモリーにエクスポートすることができます。

- 1** 「メモリースティック」または USB フラッシュメモリーを、側面パネルの「メモリースティック」スロットまたは USB 端子に挿入する。  
USB 端子は、上の端子を「1」、下の端子を「2」とします。



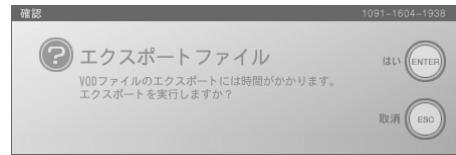
- 2** MENU ボタンを押す。
- 3** トップメニューの [ファイルマネージャー] を選ぶ。
- 4** ① [VOD ファイルのエクスポート] を選んで確定 → ② [メモリースティック]、[USB フラッシュメモリー 1]、または [USB フラッシュメモリー 2] を選んで確定 → ③ エクスポートする VOD ファイルを選んで確定する。



**メモ**

- ファイル名は、上からアルファベット順に並べられています。
- ③で「すべて」を選択すると、すべてのファイルをエクスポートします。その際、すでに同じ名前のファイルが「メモリースティック」やUSBフラッシュメモリーに存在している場合は、上書きを確認するメッセージが表示されます。対象となるすべてのファイルを上書きするときは、SHIFTボタンを押しながらENTERボタンを押します。上書き対象となるすべてのファイルをスキップし、それ以外のファイルだけをエクスポートするときは、SHIFTボタンを押しながらESCボタンを押します。

以下のような確認メッセージが表示されます。



- 5** ENTERボタンを押す。

VODファイルが「メモリースティック」やUSBフラッシュメモリーにエクスポートされます。

エクスポートが完了すると、完了のメッセージが表示されます。

- 6** MENUボタンを押して、メニューを閉じる。

**ご注意**

VODファイルのエクスポートには時間がかかります。所要時間は、128 MBのファイルでおおよそ3分、2 GBのファイルでおおよそ1時間です。

---

## ファイルを削除する

- 1 MENUボタンを押す。
- 2 トップメニューの「ファイルマネージャー」を選ぶ。
- 3 ①「削除」を選んで確定→②「EDLファイル」、「VODファイル」、「CGファイル」、「ロゴファイル」、またはハードディスク番号を選んで確定→③削除するファイルを選んで確定する。



**メモ**

- 記録に使われているハードディスク内のファイルは削除できません。記録が完了してから削除してください。
- ファイル名は、上からアルファベット順に並べられています。
- ③で【すべて】を選択すると、すべてのファイルを削除します。
- ファイル情報表示 (ハードディスク、EDL ファイル、CG ファイル、ロゴファイル、VOD ファイルの場合)**

ファイルを選んだ状態でジョグローラーの→ボタン、またはキーボードの→キーを押すと、押している間ファイルの情報やサムネイルが以下のように表示されます。

**ハードディスク**

060720-4-003. avi  
日付: 2006/07/20 17:17:22  
デュレーション: 01:44:20:24  
NTSC 4:3

**EDL ファイル**

日付: 2006/10/05 15:22:44  
デュレーション: 00:12:16:14  
NTSC

**CG ファイル**

日付: 2006/12/11 11:53:05  
フォーマット: TTT + α Ch  
アスペクト比: 4:3.16:9


**ロゴファイル**

日付: 2006/10/31 16:17:31  
フォーマット: TARGA + α Ch  
アスペクト比: 4:3



## VOD ファイル

日付: 2006/12/15 13:45:07  
デュレーション: 00:00:08  
ファイルサイズ: 0.11MB  
428x240 1M Download

以下のような確認メッセージが表示されます。



- 4 ENTER ボタンを押す。

削除中のメッセージが表示され、ファイルが削除されます。

### ご注意

ハードディスク内のファイルの削除中に、システムを終了したりテキストタイピングツールを起動したりすると、ハードディスクの修復が必要になります。

- 5 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 内蔵ハードディスクの残容量を確認する

- 1 MENU ボタンを押す。

- 2 トップメニューの「[ファイルマネージャー]」を選ぶ。

「[ファイルマネージャー]」メニューの「[内蔵 HDD の残容量]」に残容量が表示されます。

削除	17.215MB	残容量
取りはずし		
修復		
名前の変更		
AVI 変換		
EDL Type 1 のエクスポート		
EDL Type 2 のエクスポート		
VOD ファイルのエクスポート		
ジョブのエクスポート		
ジョブのインポート		
CG ファイルのインポート		
ロゴファイルのインポート		
フォーマット		
内蔵HDDの残容量		

# 「メモリースティック」をフォーマットする

「メモリースティック」をフォーマットして本機で使用できるようにします。

本機では、次の「メモリースティック」を使用できます。

「メモリースティック」の種類	本機での書き込み／呼び出し
メモリースティック メモリースティック（メモリーセレクト機能付） メモリースティック デュオ	○
メモリースティック（マジックゲート／高速データ転送対応） メモリースティック デュオ (マジックゲート／高速データ転送対応)	○*
マジックゲート メモリースティック マジックゲート メモリースティック デュオ	○*
メモリースティック PRO	○*、**
メモリースティック PRO デュオ	○*、**

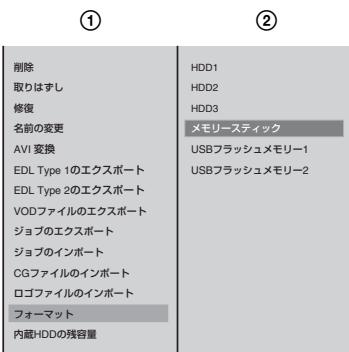
\* マジックゲート機能が必要なデータの記録や再生はできません。

\*\* 本機はパラレルデータ転送（高速データ転送）には対応していません。

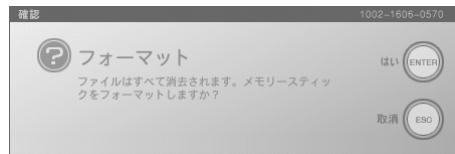
## ご注意

すべてのメモリースティック・メディアの動作を保証するものではありません。

- 1 「メモリースティック」を側面パネルの「メモリースティック」スロットに挿入する。
- 2 MENU ボタンを押す。
- 3 トップメニューの「[ファイルマネージャー]」を選ぶ。
- 4 ①「[フォーマット]」を選んで確定 → ②「[メモリースティック]」を選んで確定する。



以下のようなメッセージが表示されます。



**5** ENTER ボタンを押す。

フォーマットが開始されます。

フォーマットが終了すると、以下のようなメッセージが表示されます。



**6** ENTER ボタンを押す。

メッセージが閉じます。

**メモ**

本機で「メモリースティック」をフォーマットすると、「メモリースティック」内に以下の構造のフォルダーが自動的に作成されます。

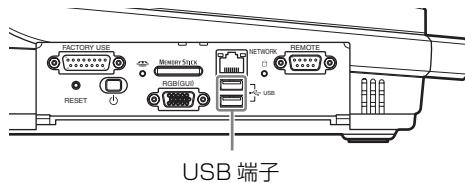
MSSONY/PRO/LPS/ANYCAST/INSTALL  
/JOB  
/LICENCE  
/CG  
/LOGO  
/VOD  
/EDL  
/FONT

**7** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

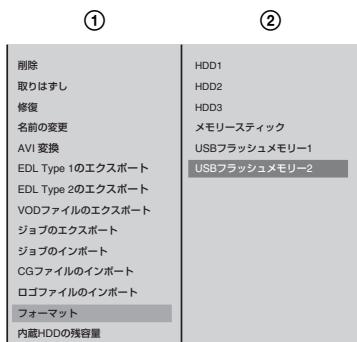
# USB フラッシュメモリーをフォーマットする

USB フラッシュメモリーをフォーマットして、本機で使用できるようにします。

- 1 USB フラッシュメモリーを側面パネルの USB 端子に挿入する。  
上の端子を「1」、下の端子を「2」とします。



- 2 MENU ボタンを押す。
- 3 トップメニューの「[ファイルマネージャー]」を選ぶ。
- 4 ①「[フォーマット]」を選んで確定 → ②「[USB フラッシュメモリー 1]」または「[USB フラッシュメモリー 2]」を選んで確定する。



以下のような確認メッセージが表示されます。



- 5 ENTER ボタンを押す。  
フォーマットが開始されます。  
フォーマットが終了すると、以下のようなメッセージが表示されます。



**6** ENTER ボタンを押す。

メッセージが閉じます。

**メモ**

本機でUSB フラッシュメモリーをフォーマットすると、USB フラッシュメモリー内に以下の構造のフォルダーが自動的に作成されます。

MSSONY/PRO/LPS/ANYCAST/INSTALL

/JOB  
/LICENCE  
/CG  
/LOGO  
/VOD  
/EDL  
/FONT

**7** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

# ストリーミング

プログラム出力のデータを本機内部で Real Media ストリーミングファイルフォーマット (.rm) にエンコードして、配信します。

## ストリーミング配信について

ストリーミングとは、マルチメディアデータの視聴方式のひとつです。ネットワークを介して映像や音のデータを受け取りながら、リアルタイムに再生することができます。

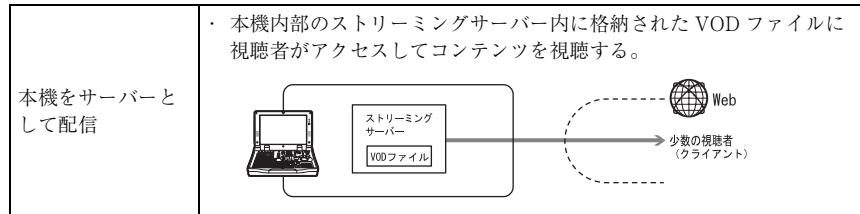
本機でライブストリーミングを行うには、プログラム出力信号をエンコードして (Real プレイヤーで再生できる形式にして)、その結果を配信します。エンコードは本機で行いますが、配信の方法には以下の 2 つがあります。

### ライブの場合

配信方法	特長
プロバイダーの提供するストリーミングサーバーを利用して配信	<ul style="list-style-type: none"> <li>本機からプロバイダーの提供するストリーミングサーバーにエンコード結果を送り、視聴者はストリーミングサーバーにアクセスしてライブコンテンツを視聴する。</li> </ul>
本機をサーバーとして配信	<ul style="list-style-type: none"> <li>本機内部のストリーミングサーバーにエンコード結果を送り、視聴者は本機にアクセスしてライブコンテンツを視聴する。</li> </ul>

### VOD の場合

配信方法	特長
プロバイダーの提供するストリーミングサーバーを利用して配信	<ul style="list-style-type: none"> <li>本機で作成した VOD ファイルをエクスポートし、プロバイダーの提供するストリーミングサーバーにファイルを置く。視聴者はそのストリーミングサーバーにアクセスしてコンテンツを視聴する。</li> </ul>

**ご注意**

Real Media ストリーミングファイルフォーマット (.rm) 以外のフォーマットでエンコードを行うことはできません。その他のフォーマットでエンコードするには、本機のプログラム出力を別のエンコーダーに入力し、エンコードする必要があります。

## ネットワーク設定をする

ネットワーク環境が整っているという条件で、本機のネットワークを設定します。

**1** 本機のネットワーク端子にネットワークケーブルを接続する。

**ご注意**

EMC の基準を満たすため、STP タイプのイーサネットケーブルを使用してください。

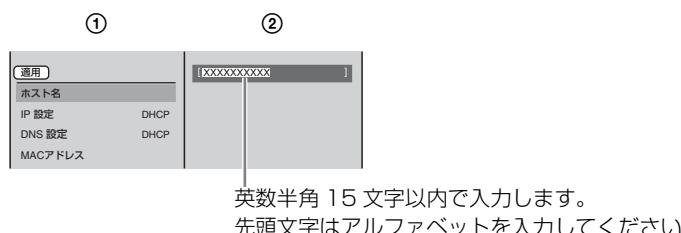
**2** MENU ボタンを押す。

**3** トップメニューの [ネットワーク] を選ぶ。

**4** サブメニューで以下の項目を設定する。

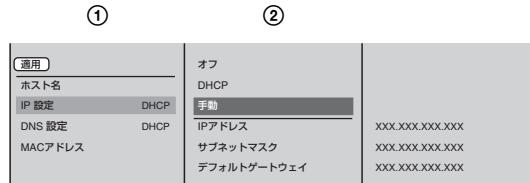
### ホスト名を入力する

① [ホスト名] を選んで確定 → ② ホスト名を入力ボックスに入力して確定します。



### IP アドレスを設定する

① [IP 設定] を選んで確定 → ② いずれかを選んで確定します。



**[オフ]** : IP アドレスを設定しない場合

**[DHCP]** : DHCP サーバーから自動取得する場合

**[手動]** : アドレスを入力して設定する場合

[手動] を選んだ場合は、以下の項目のアドレスを入力して確定します。

[デフォルトゲートウェイ] は必要に応じて入力してください。

**[IP アドレス]** : IP アドレスを入力します。

**[サブネットマスク]** : サブネットマスクを入力します。

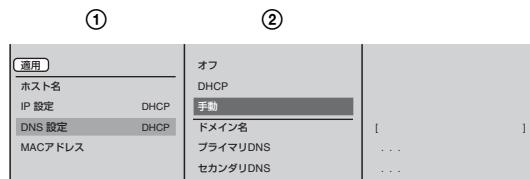
**[デフォルトゲートウェイ]** : デフォルトゲートウェイのアドレスを入力します。

### ご注意

本機の内部で使用しているため、「172.27.72.0 netmask 255.255.255.0」を含む設定を行った場合は正しく動作しません。

### DNS を設定する

① [DNS 設定] を選んで確定 → ② いずれかを選んで確定します。



**[オフ]** : DNS を設定しない場合

**[DHCP]** : DHCP サーバーから自動取得する場合

**[手動]** : アドレスを入力して設定する場合

[手動] を選んだ場合は、以下の項目のアドレスを入力して確定します。

**[ドメイン名]** : ドメイン名を入力します。英数半角 3 ~ 63 文字の範囲内で入力します。先頭文字はアルファベットを入力してください。

**[プライマリ DNS]** : プライマリ DNS サーバーのアドレスを入力します。

**[セカンダリ DNS]** : セカンダリ DNS サーバーのアドレスを入力します(必要に応じて入力してください)。

**5** [適用] を選んで確定する。

ネットワーク設定更新中のメッセージが表示されます。

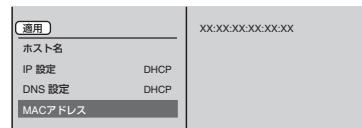
### メモ

ネットワーク設定に変更がない場合、[適用] はグレー表示となり、選択できません。

## MAC アドレスを表示する

[MAC アドレス] を選ぶと、内蔵ネットワークカードの MAC アドレスを表示します。

①



②

6 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

# ライブストリーミング配信の設定をする

## メニューの設定をする

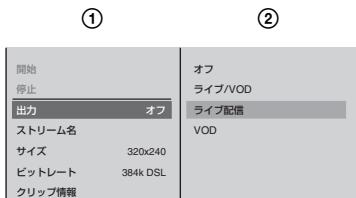
本機からのプログラム出力を Real Media ストリーミングファイルフォーマット (.rm) にエンコードし、ライブストリーミング配信するための設定を行います。また、ライブストリーミング配信すると同時に、ライブコンテンツを VOD (Video On Demand) 用ファイルとして本機の内蔵ハードディスクに保存するための設定も行えます。

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [ストリーミング] を選ぶ。
- 3 サブメニューで以下の項目を設定する。

### ライブ配信を選ぶ

① [出力] を選んで確定 → ② [ライブ配信] または [ライブ /VOD] を選んで確定します。

ライブ配信と共に VOD 用ファイルを本機の内蔵ハードディスクに保存する場合は、[ライブ /VOD] を選びます。



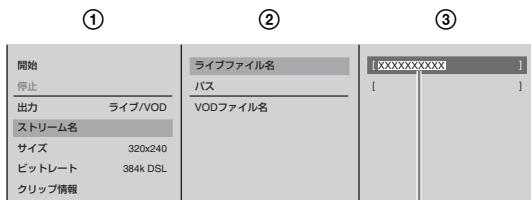
### ご注意

- このとき、オペレーション画面のプログラムビューアーのサイズが小さくなります。
- [ライブ] または [ライブ /VOD] に設定したままにしても、本機を再起動すると [オフ] に戻ります。
- ライブ配信と VOD ファイルの作成をともに実行している際に、内蔵ハードディスクの空き容量がなくなり、VOD ファイルの作成が停止した場合は、ライブ配信も同時に停止します。



## ファイル名を入力する

① [ストリーム名] を選んで確定 → ② [ライブファイル名] を選んで確定 → ③ ファイル名を入力ボックスに入力して確定します。

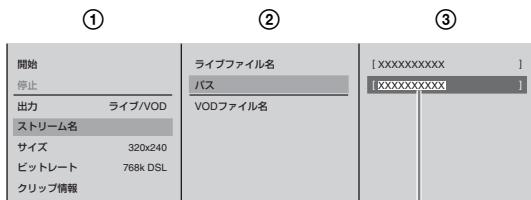


英数半角 20 文字以内で入力します。

## ストリーミング出力のパスを設定する

ストリーミングサーバーに複数のエンコーダーが接続される場合、識別のためにパスを指定します。必要に応じて設定してください。

① [ストリーム名] を選んで確定 → ② [パス] を選んで確定 → ③ デフォルトのマウントポイント (/broadcast/) 以下のパスを入力ボックスに入力して確定します。



英数半角 50 文字以内で入力します。

### 例：

「anycast/test」と入力した場合、クライアントは `rtsp://xxx.xxx.xxx.xxx/broadcast/anycast/test/xxx.rm` へアクセスして視聴します。

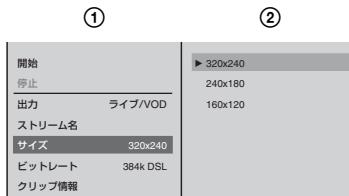
### ご注意

VOD ファイルにパスの設定はできません。

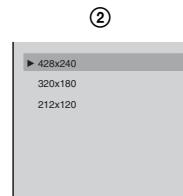
## ビデオサイズを設定する

① [サイズ] を選んで確定 → ② 出力する映像のサイズを選んで確定します。

### 4:3 の場合

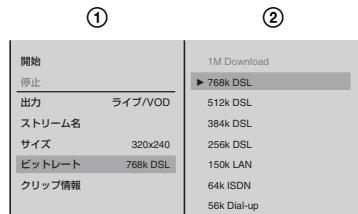


### 16:9 の場合



## 転送レートを設定する

① [ビットレート] を選んで確定 → ② 転送レートを選んで確定します。



### メモ

- 実際の転送レートは以下のようになります。

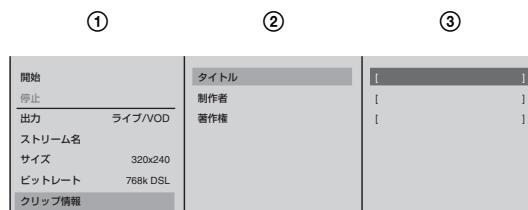
1M Download	→ 1000 kbps (Video: 903.5 kbps Audio: 96.5 kbps)
768 k DSL	→ 700 kbps (Video: 603.5 kbps Audio: 96.5 kbps)
512 k DSL	→ 450 kbps (Video: 353.5 kbps Audio: 96.5 kbps)
384 k DSL	→ 350 kbps (Video: 285.9 kbps Audio: 64.1 kbps)
256 k DSL	→ 225 kbps (Video: 180.9 kbps Audio: 44.1 kbps)
150 k LAN	→ 150 kbps (Video: 118.0 kbps Audio: 32.0 kbps)
64 k ISDN	→ 50 kbps (Video: 39.0 kbps Audio: 11.0 kbps)
56 k Dial-up	→ 34 kbps (Video: 26.0 kbps Audio: 8.0 kbps)

- ビデオサイズと転送レートの組み合わせとして、以下をお勧めします。

320 × 240 (428 × 240)	384 k DSL
240 × 180 (320 × 180)	256 k DSL
160 × 120 (212 × 120)	150 k DSL

## コンテンツ情報を入力する

① [クリップ情報] を選んで確定 → ② 情報設定項目を選んで確定 → ③ 情報を入力ボックスに入力して確定します。



設定できる項目は、以下のとおりです。

**[タイトル]**：タイトル名を 50 字以内で入力します。

**[製作者]**：作成者を 100 字以内で入力します。

**[著作権]**：所有者を 100 字以内で入力します。

**1** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## サーバーとの接続設定をする

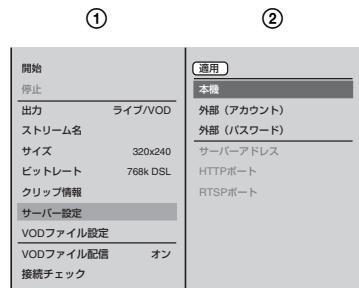
### 内部サーバーを利用する場合

本機内部のサーバーを使用してストリーミング配信を行います。

**1** MENU ボタンを押す。

**2** トップメニューの [ストリーミング] を選ぶ。

**3** ① [サーバー設定] を選んで確定 → ② [本機] を選んで確定する。



**4** [適用] を選んで確定する。

#### 外部サーバーを利用する場合

ストリーミング配信に使用する外部サーバー（リアルネットワークス社の Helix Server）に接続できるようにするための設定を行います。配信方法には「Account-Based Login」と「Password-Only Login」の2通りがあります。以降の操作では、Account-Based Login で配信する場合は [外部（アカウント）]、Password-Only Login で配信する場合は [外部（パスワード）] を選んでください。

ここで設定する情報（IP アドレス、ポート、リッスンアドレス、ポート範囲、プロトコル、ユーザー名、パスワード）は、サーバー管理者にお問い合わせください。

#### メモ

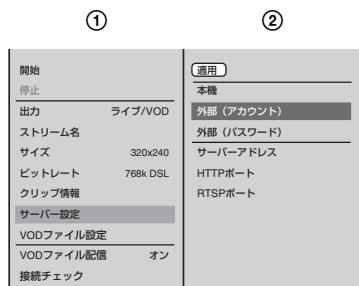
以下の文中にある「Helix Administrator」は、Helix Server の設定・管理画面です。

**1** MENU ボタンを押す。

**2** トップメニューの [ストリーミング] を選ぶ。

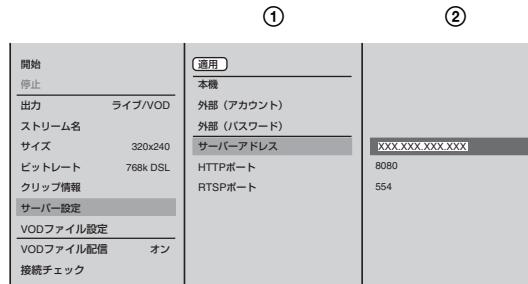
**3** ① [サーバー設定] を選んで確定 → ② [外部（アカウント）] または [外部（パスワード）] を選んで確定する。

[外部（アカウント）] と [外部（パスワード）] では、以降の設定項目が異なります。



[サーバーアドレス] 以下の項目が設定可能状態になります。

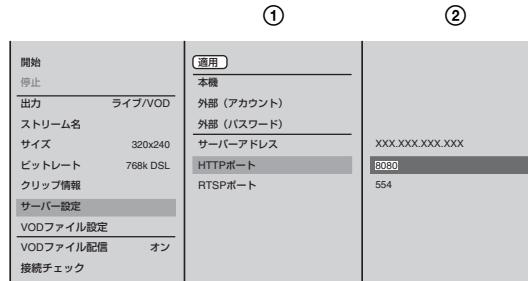
- 4 ① [サーバーアドレス] を選んで確定 → ② 外部サーバーの IP アドレスを入力ボックスに入力して確定する。



**メモ**

[外部 (パスワード)] の場合、Helix Administrator の [Broadcast-Distribution] 設定の [Receiver] にある [Transmitter Address] に本機 (ネットワーク変換 (NAT) を使用している場合は外部サーバーから見た本機) の IP アドレスを入力してください。

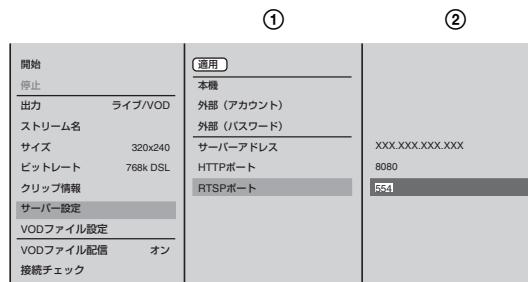
- 5 ① [HTTP ポート] を選んで確定 → ② 外部サーバーで設定されている HTTP ポートを入力ボックスに入力して確定する。



**メモ**

Helix Administrator の [Server Setup] 設定の [Ports] にある HTTP ポートを入力します。

- 6 ① [RTSP ポート] を選んで確定 → ② 外部サーバーで設定されている RTSP ポートを入力ボックスに入力して確定する。



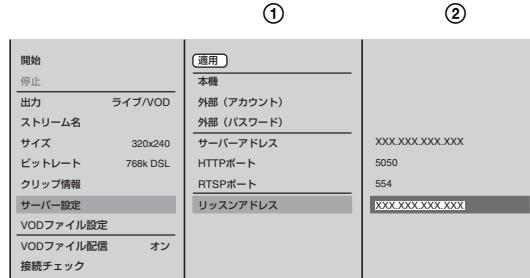
**メモ**

Helix Administrator の [Server Setup] 設定の [Ports] にある RTSP ポートを入力します。

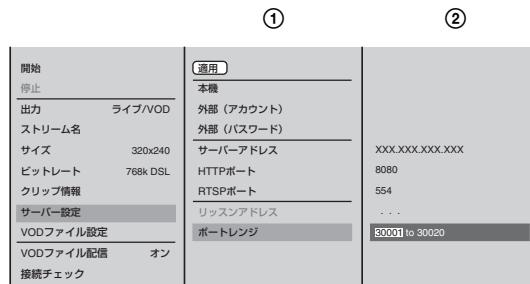
- 7 [外部 (アカウント)] の場合、① [リッスンアドレス] を選んで確定 → ② ネットワーク変換 (NAT) を使用している場合の外部サーバーから見た本機の IP アドレスを入力して確定する。

## メモ

ネットワーク変換を使用していない場合は、入力する必要はありません。



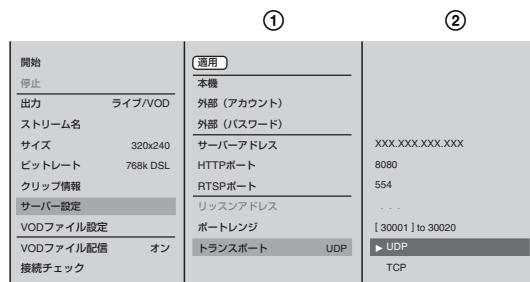
- 8 [外部 (パスワード)] の場合、① [ポートレンジ] を選んで確定 → ② 外部サーバーで設定されているポート範囲を入力ボックスに入力して確定する。



## メモ

- Helix Administrator の [Broadcast-Distribution] 設定の [Receiver] にある Port Range と同じポート範囲を入力します。なお、設定したポート範囲での本機と Helix Administrator の通信が拒否されないように、ファイアウォールなどの設定も確認してください。
- [外部 (アカウント)] の場合、本機でのポート範囲設定は不要ですが、ファイアウォールなどの設定は、この場合に本機が通信する Helix Administrator の [Broadcasting] 設定の [RealNetworks Encoding] にある Port Range に合わせてください。

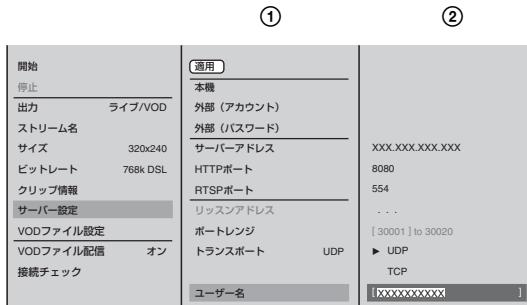
- 9 ① [トランスポート] を選んで確定 → ② 外部サーバーとの通信に使用するプロトコルを選んで確定する。



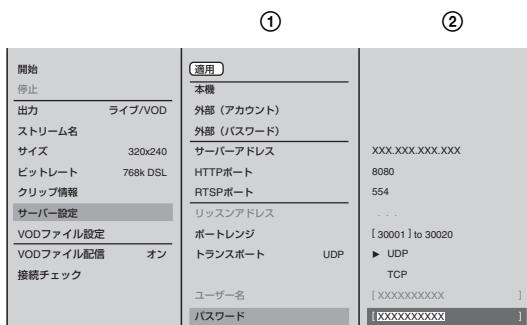
**メモ**

[外部 (パスワード)] の場合、Helix Administrator の [Broadcast-Distribution] 設定の [Receiver] にある Transport と合わせます。UDP は「udp/unicast」と通信します。ファイアウォールなどの設定も確認してください。

**10** [外部 (アカウント)] の場合、① [ユーザー名] を選んで確定 → ② 外部サーバーへ接続するためのユーザー名を入力ボックスに入力して確定する。



**11** ① [パスワード] を選んで確定 → ② 外部サーバーへ接続するためのパスワードを入力ボックスに入力して確定する。

**メモ**

Helix Administrator の [Broadcast-Distribution] 設定の [Receiver] にある Password と合わせます。

**12** 手順 3、4、5、6 を変更した場合は、[適用] を選んで確定する。

手順 7、8、9、10、11 のみを変更した場合は、この操作は必要ありません。

**13** MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

**他の機器との接続をチェックする**

トップメニュー [ネットワーク] の [IP 設定] で設定したデフォルトゲートウェイ、トップメニュー [ストリーミング] の [サーバー設定] で設定した外部サーバー、その他のコンピューターと接続できるかどうかをチェックします。

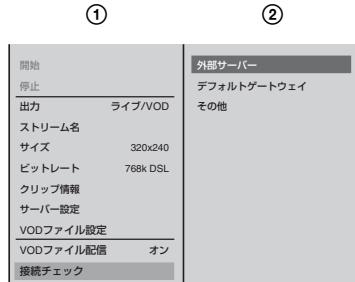
**1** MENU ボタンを押す。

2 トップメニューの「ストリーミング」を選ぶ。

3 サブメニューで各コンピューターとの接続をチェックする。

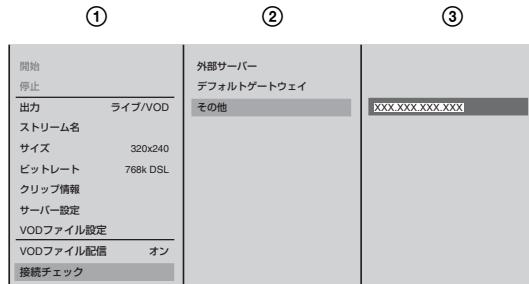
#### デフォルトゲートウェイまたは外部サーバーの場合

①「接続チェック」を選んで確定→②リストから接続をチェックする機器を選んで確定する。



#### 上記以外の機器の場合

①「接続チェック」を選んで確定→②「その他」を選んで確定→③接続をチェックする機器のIPアドレスを入力ボックスに入力して確定する。



以下のようなメッセージが表示され、接続チェックを開始します。



成功または失敗のメッセージが表示されます。

4 ENTERボタンを押す。

5 MENUボタンを押して、メニューを閉じる。

## ライブストリーミング配信をVOD用ファイルとして保存する

ライブストリーミング配信をVOD(Video On Demand)用ファイルとして本機の内蔵ハードディスクに保存できます。

### メモ

保存されたファイルリストは「ファイルマネージャー」の「名前の変更」や「VODファイルのエクスポート」で確認できます。

## VOD 用ファイルを作成するための設定をする

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの「ストリーミング」を選ぶ。
- 3 ①「出力」を選んで確定 → ②「VOD」または「ライブ/VOD」を選んで確定する。

### 【注意】

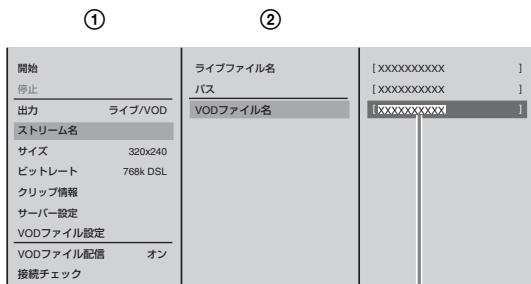
ライブ配信と VOD ファイルの作成をともに実行している際に、サーバーのエラーなどによりライブ配信が停止した場合は、VOD ファイルの作成も同時に停止します。



- 4 VOD ファイルを作成するための設定をする。

### ファイル名を入力する

①「ストリーム名」を選んで確定 → ②「VOD ファイル名」を選んで確定 → ③ファイル名を入力ボックスに入力して確定します。



英数半角 20 文字以内で入力します。

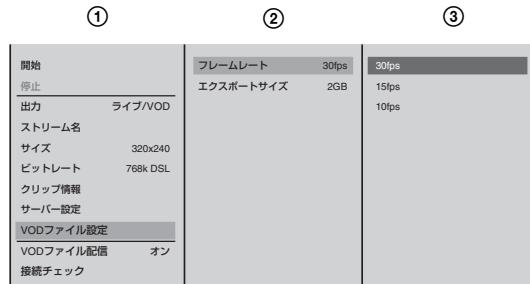
### ビデオサイズ、転送レート、コンテンツ情報を設定する

設定方法はライブ配信のときと同じです。

◆「メニューの設定をする」の手順 3 の「ビデオサイズを設定する」(266 ページ)、「転送レートを設定する」(267 ページ)、「コンテンツ情報を入力する」(267 ページ)をご覧ください。

### フレームレートを選ぶ

①「VOD ファイル設定」を選んで確定 → ②「フレームレート」を選んで確定 → ③フレームレートを選んで確定します。



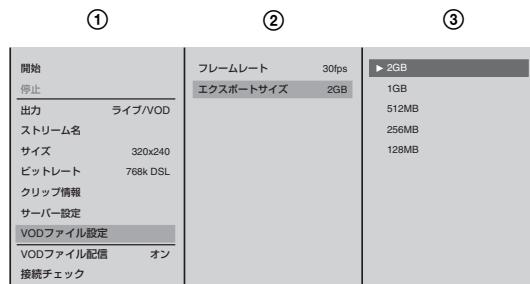
## ご注意

[出力] で [ライブ /VOD] を選択している場合、フレームレートの設定はできません。

## ファイルの分割サイズを選ぶ

長時間記録をする場合に、作成するファイルの分割サイズを指定します。

① [VOD ファイル設定] を選んで確定→② [エクスポートサイズ] を選んで確定→③ ファイルの分割サイズを選んで確定します。



分割時間の目安は、以下のとおりです。

例：[サイズ] が「320 × 240」、[ビットレート] が「1M Download」、[フレームレート] が「30 fps」に設定されている場合

ファイルサイズ	分割時間
2 GB	4 時間
1 GB	2 時間
512 MB	1 時間
256 MB	30 分
128 MB	20 分

\* 映像や設定によって分割時間は変わります。目安としてご覧ください。

## メモ

ファイルの容量が指定したサイズに達した時点で分割され、次のファイルが作成されます。ファイル名は、設定したファイル名の後に 1～連番で数字が付加されます。

例：

live1.rmvb

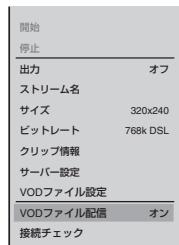
5 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 保存されている VOD ファイルを配信する

本機の内部サーバーを起動し、本機の内蔵ハードディスクに保存されている VOD ファイルを配信します。

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの「ストリーミング」を選ぶ。
- 3 [VOD ファイル配信] を選んで確定する。

選択するたびにオン／オフが切り替わります。



VOD ファイルが配信されます。

### メモ

視聴者は、Real Player から rtsp:// 本機のアドレス /VOD/ 設定したファイル名.rmvb にアクセスすることで VOD ファイルコンテンツを視聴できます。

内部サーバーが起動している間は、以下のように VOD アイコンが表示されます。内部サーバーの起動中はグレー表示されます。



### ご注意

公開を取り消したいコンテンツが保存されている場合は、ファイルを削除するか、ファイル名を変更してください。

## ストリーミングを開始／終了する

### ご注意

ストリーミング中に CG ファイルのインポートを行うと画像が乱れます。VOD ファイル作成中は特に注意してください。

## ストリーミングを開始する

- 1 「ネットワーク設定をする」(262 ページ)、「ライブストリーミング配信の設定をする」(265 ページ) の各種設定を行う。
- 2 MENU ボタンを押す。

**3** トップメニューの【ON LINE マネージャー】を選ぶ。

**4** 【ストリーミング】を選んで【オン】にし、確定する。

選択するたびにオン／オフが切り替わります。

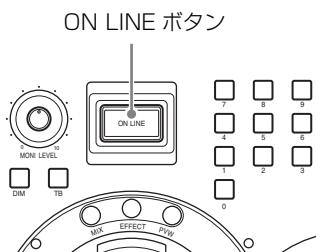


【ストリーミング】をオンにすると、ストリーミング用のON LINE アイコンが表示されます。



**5** ON LINE ボタンを押す。

ON LINE ボタンが赤点灯し、配信が開始されます。



#### 【ご注意】

必ずクライアント用のコンピューターを準備し、配信されているかどうかを Real Player で確認してください。

#### 【メモ】

ON LINE ボタンを使って、予約されている各種機能を一斉に開始することもできます。詳しくは、「ON LINE ボタンで各種機能を一斉に開始する」(280 ページ) をご覧ください。

#### 【メモ】

配信開始は、メニュー操作で行うこともできます。

**1** MENU ボタンを押す。

**2** トップメニューの【ストリーミング】を選ぶ。

**3** 【開始】を選んで確定する。



以下のような確認メッセージが表示されます。



- 4 ENTER ボタンを押す。

配信が開始されます。

## ストリーミングを終了する

- 1 ON LINE ボタンを押す。

確認メッセージが表示されます。

- 2 ENTER ボタンを押す。

ON LINE ボタンが消灯し、配信が終了します。

### メモ

手順1でESCボタンを押しながらON LINEボタンを押すと、確認メッセージを表示させずに配信が終了します。

### メモ

配信終了は、メニュー操作で行うこともできます。

- 1 MENU ボタンを押す。

- 2 トップメニューの「ストリーミング」を選択。

- 3 「停止」を選んで確定する。



配信が終了します。

## ストリーミングの視聴に必要な設定をする

ここでは、本機から配信するストリーミングを視聴するために、コンピューター側の設定を行います。ネットワーク環境の整ったコンピューターで設定してください。

## Real Player をダウンロードする

リアルネットワークス社のWebサイトの手順に従って、Real Player をダウンロードしてください。

## 本機からのストリーミングを視聴する

- 1 Real Player を起動する。

**2** [ファイル] メニューー [開く] をクリックする。

**3** 下記に従って URL を入力する。

**rtsp プロトコルでアクセスする場合**

rtsp://Server Address[:Port]/broadcast/[Stream Path]/File Name.rm

注：ポート番号 554 を使用する場合、Server Address の後の [:Port] は省略できます。

**http プロトコルでアクセスする場合**

http://Server Address[:Port]/ramgen/broadcast/[Stream Path]/File Name.rm

注：ポート番号 80 を使用する場合、Server Address の後の [:Port] は省略できます。

**メモ**

「Server Address」「Stream Path」「File Name」には、本機と同じ設定文字列を入力してください。

**4** Enter キーを押す。

**メモ**

Real Player の [ツール] メニューー [環境設定] で、ネットワーク環境に合った設定を行ってください。

**転送レート別 Real Player 接続数の目安 (Own の場合)**

下記の表は、転送レート別の接続可能な Real Player 数を示しています。  
数字は目安であり、ネットワークの環境によって異なります。

転送レート	768k/512k	384k/256k	150k/64k/56k
Real Player 接続数	5	10	20

**視聴中の映像／音声の乱れや停止について**

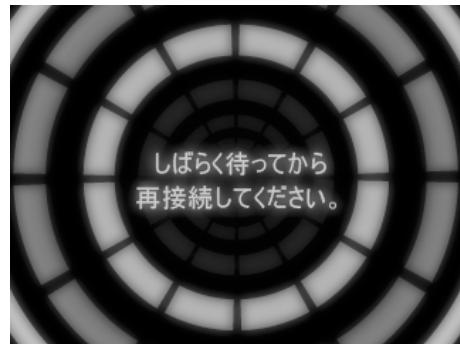
ストリーミング視聴中の映像／音声の乱れや停止は、主にネットワークのトラフィック、プレーヤーのソフトウェアや設定環境、プレーヤー側のコンピューターの性能に起因すると考えられます。

このような症状が発生した場合には、上記内容の確認を行ってください。

**「しばらく待ってから再接続してください。」について**

内部サーバー設定 (Own) で [出力] → [ライブ配信] または [ライブ / VOD] 時、ON LINE ボタンが押されていない状態で Real Player から本機へ接続すると、下記のような「しばらく待ってから再接続してください。」というスタンバイクリップが再生されます。

外部サーバー設定 (Ext) 時には、スタンバイクリップは再生されません。



## ストリーミングを Web ページで公開する

ストリーミングコンテンツを、Web ページを利用して視聴者へ公開する方法です。

ネットワーク環境の整ったコンピューターで設定してください。

- 1 メモ帳などのテキストエディタを開き、以下のように Real Media 形式のコンテンツの URL を記述する。

rtsp:// 本機または外部サーバー (Helix Server) の IP アドレス /broadcast  
(パス) / 設定したファイル名.ram

例 rtsp://xxx.xxx.xxx.xxx/broadcast/live.ram

- 2 拡張子を「.ram」としてファイルを保存する。

### メモ

このファイルが、Real Media 形式のメタファイルになります。

- 3 手順 2 で保存したメタファイルを Web サーバーにアップロードする。
- 4 公開する Web ページに、メタファイルへのリンクをはる。

# ON LINE ボタンで各種機能を一斉に開始する

ON LINE ボタンを押すことで、予約されている 5 つの機能を同時に開始することができます。

## はじめに

以下を参照し、各種機能に対して ON LINE ボタンで開始するための準備を行ってください。

- ・ [PGM 記録]、[素材記録]：「外付ハードディスクへの記録の準備をする」（189 ページ）
- ・ [EDL]：「EDL 作成の準備をする」（244 ページ）
- ・ [ストリーミング]：「ライブストリーミング配信の設定をする」（265 ページ）
- ・ [DV OUT 記録]：「VTR へのプログラム出力記録を本機で操作する」（210 ページ）、「VOD 用ファイルを作成するための設定をする」（273 ページ）

## ON LINE ボタンで開始する

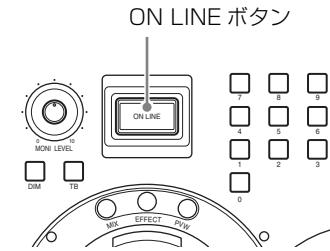
- 1 各種機能の準備を行う。
- 2 MENU ボタンを押す。
- 3 トップメニューの [ON LINE マネージャー] を選ぶ。
- 4 開始する機能がオンになっているか、または選択されているかを確認する。



- 5 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。  
開始用の ON LINE アイコンが表示されます。



- 6 ON LINE ボタンを押す。



ON LINE アイコンが消え、各ステータス表示が変わります。

## ON LINE ボタンで停止する

- 1 ON LINE ボタンを押す。

以下のような確認メッセージが表示されます。



メッセージが表示されている間、ON LINE アイコンが点滅表示します。

### メモ

ESC ボタンを押しながら ON LINE ボタンを押すと、確認メッセージを表示せずに各機能が停止します。

- 2 ENTER ボタンを押す。

各機能が停止し、ON LINE アイコンが表示されます。



# 付録

## メンテナンス

オペレーティングソフトウェアのバージョンの確認と、バージョンアップについて説明します。

### オペレーティングソフトウェアのバージョンを確認する

オペレーティングソフトウェアと本機を構成しているハードウェア、本機に取り付けられているインターフェースモジュールのバージョンと本機のシリアルナンバーを確認することができます。

- 1 MENU ボタンを押す。
- 2 トップメニューの [バージョン] を選び、表示されるバージョンを確認する。

確認できる項目は、以下のとおりです。

**メインアプリケーション**：オペレーティングソフトウェアのバージョンが確認できます。

**テキストタイピングツール**：テキストタイピングツールソフトウェアのバージョンが確認できます。

**エフェクトボード**：エフェクトボードについて、ファームウェアとハードウェアのバージョンが確認できます。

**オーディオボード**：オーディオボードについて、ファームウェアとハードウェアのバージョンが確認できます。

**IF モジュール 1-3**：後面パネルのインターフェースモジュールについて、ファームウェアとハードウェアのバージョンが確認できます。

**パネル**：前面パネルのファームウェアのバージョンが確認できます。

**シリアル番号 XXXXX**

- 3 MENU ボタンを押して、メニューを閉じる。

## オペレーティングソフトウェアをバージョンアップする

オペレーティングソフトウェアやハードウェアのファームウェアに改良が加えられた場合のバージョンアップについて説明します。

### ご注意

外付ハードディスクを接続している場合は、必ず取りはずしてからバージョンアップを行ってください。

### バージョンアップに関する情報

ソフトウェアのバージョンアップに関する情報は、以下の Anycast Station ポータルサイトでお知らせします。

[http://www.sony.co.jp/anycast\\_station](http://www.sony.co.jp/anycast_station)

「メモリースティック」または USB フラッシュメモリーへのダウンロードを行ってください。

### バージョンアップの方法

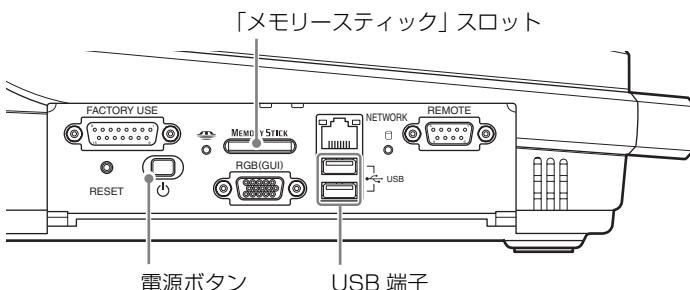
- 1 インストールプログラムが入った「メモリースティック」または USB フラッシュメモリーを、側面パネルの「メモリースティック」スロットまたは USB 端子に挿入する。

### ご注意

インストールに使用する「メモリースティック」スロットや USB 端子にのみデバイスを挿し、ほかのデバイスは抜いてから次の操作を行ってください。

- 2 側面パネルの  電源ボタンを押す。

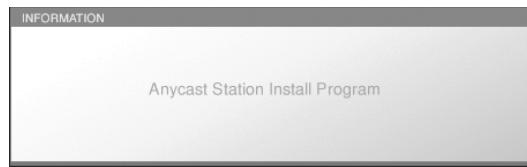
本機の電源が入ります。



- 3 スタートアップの画面の後、ファンクションキーを受け付け可能なメッセージが表示されている間に、キーボードの F10 (Fn+0) キーを押す。

▶ [ F10 ] インストールモード.....

画面に以下のように表示されます。



しばらくすると、「インストール」画面が表示され、「C: プログラムファイルのコピー中 ....」と表示されます。

### メモ

- すでに同じバージョンがインストールされている場合、そのオブジェクトはグレー表示され、バージョンアップ対象外となります。
- 「C: プログラムファイルのコピー中 ....」の「C:」は「メモリースティック」、「D:」、「E:」はそれぞれ上のポート、下のポートに接続されたUSBフラッシュメモリーを意味します。



#### 4 100%になったことを確認し、キーボードのENTERキーを押す。

インストールが始まります。前面パネルのEnterボタンでは開始しません。



#### メモ

「ステータス」には、インストールの実行中\*が点滅し、インストールが成功すると「完了」、失敗すると「エラー」と表示されます。

#### ご注意

データの読み込み、書き込み中は、本機の電源を切ったり、「メモリースティック」またはUSBフラッシュメモリーを抜いたりしないでください。ファイルが壊れことがあります。

インストールが完了すると、以下のメッセージが表示されます。



#### 5 インストール完了のメッセージを確認し、キーボードのENTERキーを押す。

本機の電源が切れます。

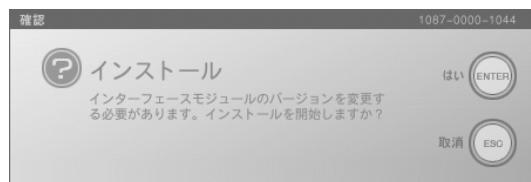
電源を入れ直すと、オペレーティングソフトウェアが起動します。

### ご注意

- インストールの実行中、「ステータス」に「エラー」と表示された場合は、インストールを最初からやりなおしてください。やりなおしても「エラー」が表示される場合は、ソニーサービス窓口へお問い合わせください。
- オプションのインターフェースモジュールをご購入されたお客様は、それらを取り付けた上、同様のバージョンアップを行ってください。

### 起動時に古いバージョンのインターフェースモジュールが装着されていた場合

本機の起動時に、古いバージョンのインターフェースモジュールが装着されていた場合は、自動的に本機とのバージョンが比較され、以下のようなメッセージが表示されます。



ENTER ボタンを押し、「バージョンアップの方法」(284 ページ) の手順 3 以降 (F10 (Fn + 0) キーを押した後) の操作を行ってください。これにより、インターフェースモジュールと本機のバージョンが一致します。



# メニュー項目一覧

## トップメニュー

大項目	中項目	小項目	説明	初期値
ビデオエフェクト	エフェクトパターン	ユーザー プログラム 1 ~ 6	登録されているビデオエフェクトスナップショット名が表示されます。	-
		1080 (ミックス)		1080 (ミックス)
		1100 (ピクチャーインピクチャー)		
		0001 ~ 0022 (ワイプ)		
	トランジションタイム			20F
	エッジ	オフ		オフ
		オン		-
		幅		5
		ソフトネス		20%
		カラーマット		-
		輝度		100%
		彩度		0%
キー調整	キータイプ	ルミナスキー		ルミナスキー
		クロマキー		-
	キー調整	クリップ		0%
		ゲイン		50
		色相	クロマキーの場合のみ設定できます。	0°
		濃度		100%
	オートクロマキー	キー反転	オフ／オン	オフ
		カラーキャンセル	オフ／オン クロマキーの場合のみ設定できます。	オフ
		サイズ	・ クロマキーの場合のみ設定できます。 ・ X/Y はポジショナーによる操作も可能。	50
オートクロマキー	表示位置			-
		X/Y		X=0, Y=0
	クロップ	オフ		オフ
		オン		-
		上		270
		左		-350
		右		350
		下		-270
サイズ	サイズ	大		中
		中		
		小		

大項目	中項目	小項目	説明	初期値
ビデオエフェクト	表示位置	X/Y	ポジショナーによる操作も可能。	X=200、Y=-150
	プリセット	ユーザー プログラム 1～6	登録されているビデオエフェクトスナップショット名が表示されます。	-
	削除	ユーザー プログラム 1～6	登録されているビデオエフェクトスナップショット名が表示されます。	-
	データ名	ユーザー プログラム 1～6	登録されているビデオエフェクトスナップショット名が表示されます。	-
ダウンストリームキー	イン・トランストラム			20F
	アウト・トランスマップ			0F
	キー調整	クリップ		0%
		ゲイン		50
		濃度		100%
		キー反転	オフ／オン	オフ
	クロップ	オフ		オフ
		オン		-
		上		270
		左		-350
		右		350
		下		-270
フェードトゥブラック	トランジションタイム			20F
ロゴ	ロゴ素材	なし	[ファイルマネージャー] - [CG ファイルのインポート] でインポートされているファイル名が一覧表示されます。	-
	クリップ			0%
	ゲイン			50
	濃度			100%
	表示位置	X/Y	ポジショナーによる操作も可能。	X=290、Y=210
	ファイルマネージャー	削除	HDD1～3 ・マウントされている HDD のファイル選択が可能。 ・All 以下にファイル名が一覧表示されます。	-
		EDL ファイル	[すべて] 以下にファイル名が一覧表示されます。	-
		VOD ファイル	[すべて] 以下にファイル名が一覧表示されます。	-
		CG ファイル	[すべて] 以下にファイル名が一覧表示されます。	-
		ロゴファイル	[すべて] 以下にファイル名が一覧表示されます。	-
		取りはずし	すべて／HDD1～3 マウントされている HDD の選択が可能。	-
	修復	HDD1～3	マウントされている HDD の選択が可能。	-

大項目	中項目	小項目	説明	初期値
ファイルマネージャー	名前の変更	HDD1～3	マウントされている HDD のファイル選択が可能。	－
		VOD ファイル		－
	AVI 変換	HDD1～3	[すべて] 以下にファイル名が一覧表示されます。	－
		メモリースティック	[すべて] 以下にファイル名が一覧表示されます。	－
		USB フラッシュメモリー 1		－
		USB フラッシュメモリー 2		－
	EDL Type1 のエクスポート	メモリースティック	[すべて] 以下にファイル名が一覧表示されます。	－
		USB フラッシュメモリー 1		－
		USB フラッシュメモリー 2		－
	EDL Type2 のエクスポート	メモリースティック	[すべて] 以下にファイル名が一覧表示されます。	－
		USB フラッシュメモリー 1		－
		USB フラッシュメモリー 2		－
	VOD ファイルのエクスポート	メモリースティック	[すべて] 以下にファイル名が一覧表示されます。	－
		USB フラッシュメモリー 1		－
		USB フラッシュメモリー 2		－
	ジョブのエクスポート	メモリースティック	[すべて] 以下にファイル名が一覧表示されます。	－
		USB フラッシュメモリー 1		－
		USB フラッシュメモリー 2		－
	ジョブのインポート	メモリースティック	[すべて] 以下にファイル名が一覧表示されます。	－
		USB フラッシュメモリー 1		－
		USB フラッシュメモリー 2		－
	CG ファイルのインポート	メモリースティック	[すべて] 以下にファイル名が一覧表示されます。	－
		USB フラッシュメモリー 1		－
		USB フラッシュメモリー 2		－
	ロゴファイルのインポート	メモリースティック	[すべて] 以下にファイル名が一覧表示されます。	－
		USB フラッシュメモリー 1		－
		USB フラッシュメモリー 2		－
	フォーマット	HDD1～3	マウントされている HDD の選択が可能。	－
		全領域		－
		270 GB		－
		140 GB		－
		90 GB		－
		メモリースティック		－
		USB フラッシュメモリー 1		－
		USB フラッシュメモリー 2		－
		内蔵 HDD の残容量		－
ジョブ	読み込み	[デフォルト] 以下にファイルが一覧表示されます。		－
	保存			－
	削除	[すべて] 以下にファイルが一覧表示されます。		－

大項目	中項目	小項目	説明	初期値
ON LINE マネージャー	PGM 記録	オフ	・ 16:9 HD モードのときは表示されません。 ・ 記録できるインターフェースモジュールがないときは、ハードディスク名やスロット番号は表示されません。	オフ
		HDD1 ~ 3 ヒスロット番号		
	素材記録	1 ~ 6 のオフ／オン		オフ
	EDL	オフ		オフ
		オン		
	ストリーミング	ファイル名	半角 20 文字以内。	Anycast.edl
		オフ／オン		オフ
	DV OUT 記録	オフ／オン		オフ
	ストリーミング	開始		—
	ストリーミング	停止		—
ストリーミング	出力	オフ		オフ
		ライブ／VOD		
		ライブ配信		
		VOD		
	ストリーム名	ライブファイル名	【出力】が【VOD】のときは表示されません。	—
		パス		—
		VOD ファイル名	【出力】が【ライブ配信】のときは表示されません。	—
	サイズ	320×240 (428×240)		320×240 (428×240)
		240×180 (320×180)		—
		160×120 (212×120)		—
	ビットレート	1M Download	【出力】が【ライブ配信】または【ライブ／VOD】のときは選択できません。	384k DSL
		768k DSL		—
		512k DSL		—
		384k DSL		—
		256k DSL		—
		150k LAN		—
		64k ISDN		—
		56k Dial-up		—
	クリップ情報	タイトル		—
		製作者		—
		著作権		—

大項目	中項目	小項目	説明	初期値
ストリーミング	サーバー設定	本機		本機
		外部（アカウント）		–
		外部（パスワード）		–
		サーバーアドレス	以下は【サーバー設定】が【本機】のときは設定できません。	–
		HTTP ポート		80
		RTSP ポート		554
		リッスンアドレス	以下は【サーバー設定】が【外部（パスワード）】のときは設定できません。	–
		ポートレンジ	以下は【サーバー設定】が【外部（アカウント）】のときは設定できません。	30001 ~ 30020
		トランスポート		–
		UDP		UDP
	VOD ファイル設定	TCP		–
		ユーザー名	以下は【サーバー設定】が【外部（パスワード）】のときは設定できません。	–
		パスワード		–
		フレームレート	【出力】が【ライブ配信】のときは表示されません。	15 fps
		30 fps		
	VOD ファイル配信	15 fps		
		10 fps		
		エクスポートサイズ		2 GB
		2 GB		
		1 GB		
		512 MB		
	接続チェック	256 MB		128 MB
		128 MB		
		オフ／オン		
		外部サーバー		
ネットワーク	IP 設定	デフォルトゲートウェイ		–
		その他		–
		ホスト名		anycast
		オフ		–
		DHCP		–
		手動		–
		IP アドレス		–
		サブネットマスク		–
		デフォルトゲートウェイ		–
	DNS 設定	オフ		–
		DHCP		–
		手動		–
		ドメイン名		–
		プライマリ DNS		–
		セカンダリ DNS		–



大項目	中項目	小項目	説明	初期値
ネットワーク	MAC アドレス			—
ビデオ入力 アサイン	素材名		20 文字以内。	—
	映像入力	アサインなし		—
		スロット 1 ~ 2 (IN1 ~ 2)	装着されているインターフェースモジュールによって表示が異なります。	—
		コンポジット		
		S ビデオ		
		DV		
		スロット 3 (IN1 ~ 2)		—
		RGB		—
	素材アスペクト	4:3		4:3
		16:9 SQ		—
	コントロール	オフ	DV 信号がアサインされると有効になります。	オフ
		VISCA 1 ~ 7		
		AV/C プレーヤー		
オーディオ入力 アサイン	素材名		20 文字以内。	—
	入力 (L/ 左)	MIC/LINE (1 ~ 6)	装着されているインターフェースモジュールによって表示が異なります。	—
		LINE (7 ~ 8)		
		スロット (1 ~ 3)		
	入力 (R/ 右)	MIC/LINE (1 ~ 6)	装着されているインターフェースモジュールによって表示が異なります。	—
		LINE (7 ~ 8)		
		スロット (1 ~ 3)		
	ビデオにリンク	オフ / オン		オフ
ビデオ出力	PGM OUT	NTSC/60 Hz		NTSC/60 Hz
		PAL/50 Hz		
	PGM OUT アスペクト	4:3	HD ビデオ / HD シリアルデジタルインターフェースモジュールが装着されている場合に表示されます。	4:3
		16:9 SD		
		16:9 HD		
	PGM OUT レベル	ルミナンスオフセット		0 IRE
		0 IRE		
		7.5 IRE		
	DV OUT	PGM 出力		オフ
		オフ		
		スロット 1 ~ 3		
		オーディオモード	Fs48 kHz (4ch)	Fs48 kHz (4ch)
		Fs32 kHz (4ch)		
		Fs48 kHz (2ch)		

大項目	中項目	小項目	説明	初期値
ビデオ出力	RGB OUT	XGA (1024×768)		SXGA (1280×1024) 60 Hz
		60 Hz		
		75 Hz		
		SXGA (1280×1024) 60 Hz		
		WXGA (1280×768)		
		60 Hz		
		75 Hz		
		ビデオ RGB		
	HD OUT	1080i		1080i
		720p		
	TC 付加	SDI		オフ
	アスペクト ID 付加	オフ／オン		オフ
	フィルター モード	SD ビデオ		ノーマル
		ソフト		-
		ノーマル		
		シャープ		
		RGB		シャープ
		ソフト		
		シャープ		
オーディオ出力	PGM OUT 遅延			2F
	AUX1 OUT 遅延			2F
	AUX1 OUT レベル			0 dB
	AUX2 OUT 遅延			2F
	AUX2 OUT レベル			0 dB
	MIX OUT 遅延			2F
	MIX OUT レベル			0 dB
オーディオ MIC/ LINE レベル	MIC/LINE 1～6	高 (+4 dB)		中 (-20 dB)
		中 (-20 dB)		-
		低 (-44 dB)		
ビデオ ユーティリティ	リモート切替え	オフ		オフ
		PGM		-
		NEXT		-
		トリガー		ローレベル
		ローレベル		-
		ハイレベル		
	VISCA 電源制御	オフ／オン		オン
オーディオ ユーティリティ	オーディオ モニター	PGM		PGM
		AUX1～2		-
		MIX		-

大項目	中項目	小項目	説明	初期値
オーディオ ユーティリティ	オシレータ	オシレータ周波数		オフ
		オフ		
		100 Hz		
		440 Hz		
		1 kHz		
		10 kHz		
		出力レベル		-20 dBFS
		オシレータ出力		-
		PGM		-
		AUX1～2		-
トーカバック	トーカバック	トーカバック出力		-
		PGM		-
		AUX1～2		-
		MIX		-
		トーカバック出力レベル		-20 dB
システム	日 / 時			-
	タイムゾーン			-
	システム TC	ローカルタイム	[日 / 時] で設定した時間を使 用します。	ローカルタイム
		ユーザープリセット		-
		タイムコード		
	言語	中国語（簡体）		英語（米国）
		中国語（繁体）		
		英語（英国）		
		英語（米国）		
		フランス語		
		ドイツ語		
		イタリア語		
		日本語		
		韓国語		
		ポルトガル語		
		スペイン語		
画面	LCD バックライト			
	優先ビューア	プログラム		プログラム
		プレビュー		
	ファイル TC	オフ / オン		オフ
	英語パネル	オフ / オン		オフ
バージョン	ソフトウェア	メインアプリケーション		-
		テキストタイピングツール		-
	ハードウェア	エフェクトボード		-
		オーディオボード		-
		I/F モジュール	装着されているインターフェー スマジュールが表示されます。	-
		パネル		-
		シリアル番号		-

## アクセスメニュー

大項目	中項目	説明	初期値
輝度レベル			100%
輝度オフセット	0 IRE		0 IRE
	7.5 IRE		—
彩度レベル			100%
色相			0°
フェーズ			16
自動ゲイン調整	オフ／オン		オン
ワイドズーム	オフ／オン		オン
リサイズ	水平		100%
	垂直		100%
リポジション	水平		0
	垂直		0
ダイナミック・ラウンド	オフ／オン		オン
入力トリム			0 dB
フィルター	オフ		オフ
	高域カット (8 kHz)		—
	低域カット (100 Hz)		—
イコライザ	オフ		オフ
	オン		—
	高域周波数		4.75 kHz
	高域レベル		0 dB
	中域周波数		1.28 kHz
	中域レベル		0 dB
	低域周波数		114.10 Hz
	低域レベル		0 dB
リミッタ／コンプレッサ	オフ		オフ
	リミッタ (100 : 1)		—
	コンプレッサ (2 : 1)		—
	しきい値		-20dB
パン			CNT (Center)
PGM OUT	オフ／オン		オン
AUX1 OUT	オフ		オフ
	プリフェーダー		—
	ポストフェーダー		—
	センドレベル		0 dB
AUX2 OUT	オフ		オフ
	プリフェーダー		—
	ポストフェーダー		—
	センドレベル		0 dB
MIX OUT	オフ／オン		オン

# ローマ字かな変換規則定義表

A	あ	TA	た	HA	は	RA	ら	ZA	ざ
I	い	TI	ち	HI	ひ	RI	り	ZI	じ
U	う	TU	つ	HU	ふ	RU	る	ZU	す
E	え	TE	て	HE	へ	RE	れ	ZE	ぜ
O	お	TO	と	HO	ほ	RO	ろ	ZO	ぞ
		TSA	た	HYA	ひゃ	LA	ら	ZYA	じゃ
KA	か	TSI	ち	HYI	ひ	LI	り	ZYI	じ
KI	き	TSU	つ	HYU	ひゅ	LU	る	ZYU	じゅ
KU	く	TSE	て	HYE	ひえ	LE	れ	ZYE	じえ
KE	け	TSO	と	HYO	ひょ	LO	ろ	ZYO	じょ
KO	こ	THA	たあ	FA	ふあ	RYA	りや	JA	じゃ
CA	か	THI	てい	FI	ふい	RYI	り	JI	じ
CI	き	THU	とう	FU	ふ	RYU	りゅ	JU	じゅ
CU	く	TYA	ちゃ	FE	ふえ	RYE	りえ	JE	じえ
CE	け	TYI	ち	FO	ふお	RYO	りょ	JO	じょ
CO	こ	TYU	ちゅ	FYA	ふや	LYA	りや	JYA	じゃ
KYA	きゃ	TYE	ちえ	FYI	ふい	LYI	り	JYI	じ
KYI	き	TYO	ちょ	FYU	ふゅ	LYU	りゅ	JYU	じゅ
KYU	きゅ	TSYA	ちゃ	FYE	ふえ	LYE	りえ	JYE	じえ
KYE	きえ	TSYI	ち	FYO	ふよ	LYO	りょ	JYO	じょ
KYO	きよ	TSYU	ちゅ						
QYA	きゃ	TSYE	ちえ	MA	ま	WA	わ	DA	だ
QYI	き	TSYO	ちょ	MI	み	WI	うい	DI	ぢ
QYU	きゅ	CHA	ちゃ	MU	む	WU	う	DU	づ
QYE	きえ	CHI	ち	ME	め	WE	うえ	DE	で
QYO	きよ	CHU	ちゅ	MO	も	WO	を	DO	ど
		CHE	ちえ	MYA	みゃ			DYA	ぢゃ
SA	さ	CHO	ちょ	MYI	み	GA	が	DYI	ぢ
SI	し	CYA	ちゃ	MYU	みゅ	GI	ぎ	DYU	ぢゅ
SU	す	CYI	ち	MYE	みえ	GU	ぐ	DYE	ぢえ
SE	せ	CYU	ちゅ	MYO	みよ	GE	げ	DYO	ぢょ
SO	そ	CYE	ちえ			GO	ご	DHA	だあ
SYA	しゃ	CYO	ちょ	YA	や	GYA	ぎゃ	DHI	でい
SYI	し			YI	い	GYI	ぎ	DHU	どう
SYU	しゅ	NA	な	YU	ゅ	GYU	ぎゅ	DHYU	でゅ
SYE	しぇ	NI	に	YE	いえ	GYE	ぎえ		
SYO	しょ	NU	ぬ	YO	よ	GYO	ぎよ		
SHA	しゃ	NE	ね						
SHI	し	NO	の						
SHU	しゅ	NYA	にゃ						
SHE	しぇ	NYI	に						
SHO	しょ	NYU	にゅ						
		NYE	にえ						
		NYO	によ						

BA	ば	N	ん	X,	、	!	！
BI	び	NN	ん	X.	。	"	"
BU	ぶ			-	～	#	#
BE	べ	KK	っK			\$	\$
BO	ぼ	SS	っS	-	-	%	%
BYA	びや	TT	っT	,	、	&	&
BYI	び	HH	っH	.	。	'	'
BYU	びゅ	MM	っM	[	「	(	(
BYE	びえ	YY	っY	】	」	)	)
BYO	びょ	RR	っR			=	=
VA	ヴあ	LL	っL	/	・	፣	፤
VI	ヴい	WW	っW	0	0	፣、	፤、
VU	ヴ	GG	っG	1	1	{	{
VE	ヴえ	ZZ	っZ	2	2	}	}
VO	ヴお	DD	っD	3	3	+	+
VYA	びや	BB	っB	4	4	*	*
VYI	び	PP	っP	5	5	<	<
VYU	びゅ	CC	っC	6	6	>	>
VYE	びえ	FF	っF	7	7	?	?
VYO	びょ	JJ	っJ	8	8	-^	-^
		VV	っV	9	9	\	¥
PA	ぱ	QQ	っQ			@	@
PI	ぴ	XX	っX			[	[
PU	ぷ					:	:
PE	ペ	XA	あ			:	:
PO	ぼ	XI	い			:	:
PYA	ぴや	XU	う			]	]
PYI	ぴ	XE	え				
PYU	ぴゅ	XO	お				
PYE	ぴえ	XYA	や				
PYO	ぴょ	XYI	い				
		XYU	ゅ				
QA	くあ	XYE	え				
QI	くい	XYO	よ				
QU	くう	XTU	つ				
QE	くえ	XTSU	つ				
QO	くお	XWA	わ				
		XKA	カ				
		XKE	ケ				

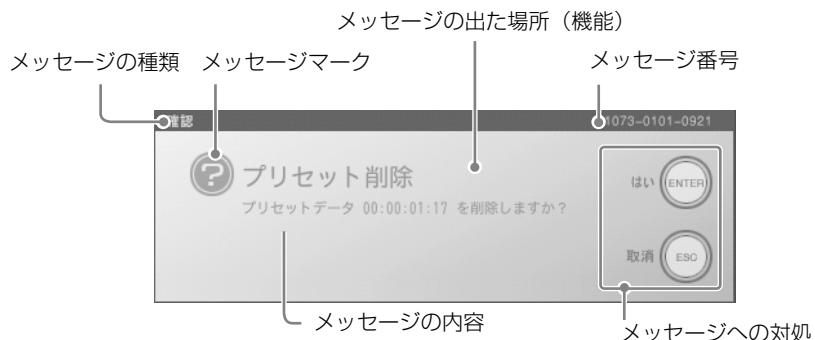
# トラブル時の対処

本機の動作中になんらかの問題が発生すると、メッセージが表示されます。ソニーサービス窓口にお問い合わせいただく前に、以下の一覧をご覧になり、対処方法を確認してください。それでも解決しないときは、表示されているメッセージ番号を控え、ソニーサービス窓口にご相談ください。

## 各種メッセージ

本機の操作時に表示されるメッセージの各部の意味は以下のとおりです。

### メインソフトウェアのメッセージ



[はい] を選ぶ場合は、ENTER ボタンまたはキーボードの Enter キーを押します。  
[取消] を選ぶ場合は、ESC ボタンまたはキーボードの Esc キーを押します。

### テキストタイピングツールソフトウェアのメッセージ



[はい] を選ぶ場合は、[Enter] をクリックするか、キーボードの Enter キーを押します。

[いいえ] を選ぶ場合は、[Esc] をクリックするか、キーボードの Esc キー (Fn + 英語／日本語キー) を押します。



[はい] を選ぶ場合は、[Y] をクリックするか、キーボードの Y キーを押します。

[いいえ] を選ぶ場合は、[N] をクリックするか、キーボードの N キーを押します。

[取消] を選ぶ場合は、[Esc] をクリックするか、キーボードの Esc キー (Fn + 英語／日本語キー) を押します。

## メッセージの種類

メッセージの種類と意味は、以下のとおりです。

### エラーメッセージ

メッセージの種類：エラー

メッセージ番号：4xxx-〇〇〇〇-△△△△（4で始まる）

操作の結果、エラーが発生した場合に表示されます。

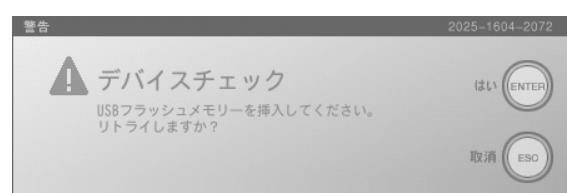


### 警告メッセージ

メッセージの種類：警告

メッセージ番号：2xxx-〇〇〇〇-△△△△（2で始まる）

操作実行前の事前チェックで不備を検出した場合に表示します。



### 確認メッセージ

メッセージの種類：確認

メッセージ番号：1xxx-〇〇〇〇-△△△（1で始まる）

ユーザーに確認を求めるメッセージで、キャンセルが可能です。



### 情報メッセージ

メッセージの種類：情報

メッセージ番号：0xxx-〇〇〇〇-△△△△（0で始まる）

ユーザーに情報を提供します。



## メッセージ一覧

リスト内のメッセージが表示されたとき、再度試しても同じメッセージが出る場合は、ソニーサービス窓口にご相談ください。

ID	英文メッセージ	日本語
0001	Data has been exported to directory xx:xx.	ファイルは xx:xx にエクスポートされました。
0002	Deleting... Please wait. xx	削除実行中です。しばらくお待ちください。xx
0003	Exporting... Please wait. xx	エクスポート実行中です。しばらくお待ちください。xx
0004	Format completed. 0005	フォーマットが終了しました。
0005		
0006	Formatting... Please wait. 0007	フォーマット中です。
0007		
0008	Import completed.	インポートが終了しました。
0009	Importing... Please wait. xx	実行中です。しばらくお待ちください。xx
0010	Shutting Down. Saving System Settings.	終了します。各種設定データを保存中です。
0011	Updating Network Settings.	ネットワークの設定を変更中です。
0012	Installation finished. Please reboot for changes to take effect.	インストールが終了しました。電源を入れなおして、再起動してください。
0013	Anycast Station Install Program	Anycast Station インストール プログラム
0014	Checking Memory Device.	メモリーデバイスを確認中。
0015	“Memory Stick” device was found.	「メモリースティック」を確認しました。
0016	USB Flash Memory device was found.	USB フラッシュメモリーを確認しました。
0017	Installation canceled. Shutting down.	インストールはキャンセルされました。電源が落ちます。
0018	Shutting Down.	シャットダウン中です。
0020	The changes will take effect after the next reboot.	変更を反映するには電源を入れ直す必要があります。
0021	It is now safe to remove HDDX.	HDDX は安全に取りはずすための処理が終了しました。
0022	Format completed.	フォーマットが終了しました。
0023	Formatting... Please wait.	フォーマット中です。
0024	To re-mount the HDD, please ensure it is properly connected and re-start the unit.	HDD を再び使用するには、HDD 接続後、本体の再起動が必要です。
0025	Recovery completed.	修復が終了しました。
0026	Recovering... Please wait.	ディスク修復中です。
0027	Shutting Down. Cannot save the file during editing.	終了します。編集中のファイルは保存できません。
0028	One font file was copied.	1 個のフォントファイルがコピーされました。
0029	xx font files were copied.	xx 個のフォントファイルがコピーされました。
0030	Please wait.	お待ちください。
0031	Please wait. Importing... xx/xx fonts.	xx/xx 個目のフォントをインポート中です。お待ちください。
0032	Please wait. 0033	お待ちください。
0033		
0034	Please wait. Exporting... xx/xx sheets.	xx/xx 枚目のシートをエクスポート中です。お待ちください。
0035	Please wait.	お待ちください。
0036	Please wait. Saving... xx/xx sheets.	xx/xx 枚目のシートを保存中です。お待ちください。
0038	One or more frames were dropped during recording file xx. Please check that the recording quality is sufficient.	ファイル xx は記録中に信号のフレームの一部が抜け落ちました。記録ファイルをご確認ください。
0039	Deleting... Please wait. xx	削除実行中です。しばらくお待ちください。xx
0040	Loading has been canceled.	ロードはキャンセルされました。
0041	Please reboot for changes to take effect.	変更を反映するには電源を入れ直す必要があります。

ID	英文メッセージ	日本語
0042	Checking xxx.xxx.xxx.xxx ...Please wait.	xxx.xxx.xxx.xxx への接続確認中です。しばらくお待ちください。
0043	No answer from xxx.xxx.xxx.xxx.	xxx.xxx.xxx.xxx への接続に失敗しました。
0044	xxx.xxx.xxx.xxx is alive.	xxx.xxx.xxx.xxx への接続に成功しました。
0045	Data has been save to file xx.	データは xx に保存されました。
0046	File xx has not been recorded because video input signal was not detected.	xx はビデオ入力信号が未入力であったため、作成されませんでした。
0047	EDL data has been divided into the following files. xx-xx.	EDL データは下記の通りに分割されました。xx-xx
0048	EDL data has been divided into some files.	EDL データは複数ファイルに分割されました。
0049	An error occurred again. The problem persists. Please contact the service center.	再びインストール中にエラーが発生しました。サービスセンターにご相談ください。
0053	Setting has been canceled.	設定はキャンセルされました。
0055	Aborting... Please wait.	中断しています。しばらくお待ちください。
0056	Converting... Please wait.	ファイル変換中です。しばらくお待ちください。
0057	Convert completed. xx file(s)	ファイルが利用可能になりました。xx 個のファイル
0058	The changes will take effect after the next reboot.	変更を反映するには電源を入れ直す必要があります。
0059	Starting...	Starting...
0060	VOD File Distribution will also be started simultaneously.	VOD ファイル配信も同時に開始されます。
0061	Deleting... Please wait.	削除実行中です。しばらくお待ちください。
1001	Abort Installation? All Software will be returned to Previous Version.	インストールを中断します。中断して、インストール前のバージョンに戻しますか？
1002	All files will be deleted. Are you sure you want to format "Memory Stick"?	ファイルはすべて消去されます。「メモリースティック」をフォーマットしますか？
1004	Delete xx?	xx を削除しますか？
1005	File xx already exists. Overwrite?	xx はすでに存在します。上書きしますか？
1006	xx is currently being used as the LOGO or INT source. Do you really wish to delete this file?	xx はロゴまたは INT 素材として使用されています。削除しますか？
1007	xx is currently being used as the LOGO or INT source. Do you really wish to overwrite this file?	xx はロゴまたは INT 素材として使用されています。上書きしますか？
1009	Start Installation?	インストールを開始しますか？
1010	Audio Source also will be set to Analog. L:xx R:xx	オーディオもアナログが選択されます。 (左) xx (右) xx
1011	When selecting DV Audio, Embedded DV Video will be selected automatically.	DV オーディオを選択するとビデオも同じ DV が選択されます。
1012	When selecting DV Video, Embedded DV Audio will be selected automatically.	DV ビデオを選択するとオーディオも同じ DV が選択されます。
1013	Delete xx? All files on HDDX will be closed.	xx を削除しますか？ HDDX のすべてのファイルは閉じられます。
1014	All files will be deleted. Are you sure you want to format disk? xx File System:ext3	すべてのファイルは削除されます。ディスクをフォーマットしますか？ xx、ファイルシステム : ext3
1015	A file on HDDX is currently being used. Do you really wish to format the HDD?	HDDX のファイルは素材として使用されています。フォーマットしますか？
1016	Start recording xx.xxxx.avi.	xx の記録を開始します。xxxx.avi.
1017	Slot xx-xx DV interface has already been assigned as an input. Would you like to cancel the assignment and re-assign to the PGM Output.	スロット xx-xx の DV は、入力用にアサインされています。入力アサインをキャンセルしてプログラム出力を行いますか？
1018	When the audio input assignment is changed, opened files will be closed automatically.	ファイル再生中にオーディオ入力アサインの変更を行うとファイルは閉じられます。
1020	When the PGM Output assignment is changed, any opened files will be closed automatically.	ファイル再生中にプログラム出力設定の変更を行うとファイルは閉じられます。

ID	英文メッセージ	日本語
1021	When the video input assignment is changed, opened files will be closed automatically.	ファイル再生中にビデオ入力アサインの変更を行うとファイルは閉じられます。
1024	Main software will be closed to start Text Typing Tool. Recording and Streaming will be stopped.	メインソフトウェアを終了して、テキストタイピングツールを起動します。ハードディスク記録やストリーミングは停止します。
1025	A file in HDDX is currently being used. Do you really wish to disconnect the HDD?	HDDX のファイルは素材として使用されています。取りはずしますか？
1026	All files will be deleted. Are you sure you want to format USB Flash Memory?	ファイルはすべて消去されます。USB フラッシュメモリーをフォーマットしますか？
1027	Are you sure you want to set the Power Off Timer? The system will be shutdown in 2 hours.	パワーオフタイマーを設定しますか？設定を行うと 2 時間後に自動で電源が切れます。
1029	Recording of the audio assigned to Source xx is not supported. The DV embedded audio will be recorded.	素材 xx に割り当てた音声は記録できません。DV の音声が記録されます。
1030	This source has already been assigned to Source No. xx. Would you like to assign it to Source No. xx instead?	素材番号 xx のアサインと重複しています。素材番号 xx にアサインを変更しますか？
1031	Disk recovery may take a considerable time to complete. Do you really wish to run the recovery tool?	HDD の修復には時間がかかります。修復を実行しますか？
1032	Disk recovery may take a considerable time to complete. Do you really wish to run the recovery tool? All files will be closed.	HDD の修復には時間がかかります。修復を実行しますか？すべてのファイルは閉じられます。
1033	Do you want to delete xx?	削除しますか？ xx
1034	File Name, Saved Day	ファイル名、更新日
1035	Text Typing Tool will be closed to start main software.	テキストタイピングツールはメインソフトウェアを開始するために終了します。
1036	<input type="radio"/> Memory Stick <input type="radio"/> USB Flash Memory 1 <input type="radio"/> USB Flash Memory 2	<input type="radio"/> メモリースティック <input type="radio"/> OUSB フラッシュメモリー 1 <input type="radio"/> OUSB フラッシュメモリー 2
1037	File Name, Saved Day	ファイル名、更新日
1038		
1039	<input type="radio"/> all sheets <input type="radio"/> current sheet	<input type="radio"/> すべてのシート <input type="radio"/> 現在のシート
1040	<input type="radio"/> Memory Stick <input type="radio"/> USB Flash Memory 1 <input type="radio"/> USB Flash Memory 2	<input type="radio"/> メモリースティック <input type="radio"/> OUSB フラッシュメモリー 1 <input type="radio"/> OUSB フラッシュメモリー 2
1041	<input type="radio"/> Duplicate current sheet <input type="radio"/> Create a blank sheet	<input type="radio"/> 現在シートの複製 <input type="radio"/> 新規シートの作成
1042	Do you want to save changes before creating a new file?	ファイルを作成する前に変更を保存しますか？
1043	Do you want to save changes before opening a new file?	ファイルを開く前に変更を保存しますか？
1044	A file with this name already exists. Overwrite?	この名前のファイルはすでに存在します。上書きしますか？
1045	File Name, Saved Day	ファイル名、更新日
1046	Do you want to save changes before exiting?	終了する前に変更を保存しますか？
1047	File Name, Saved Day	ファイル名、更新日
1048	<input type="radio"/> 4:3 <input type="radio"/> 16:9	<input type="radio"/> 4:3 <input type="radio"/> 16:9
1051	When selecting SDI Audio, Embedded SDI Video will be selected automatically.	SDI を選択すると、ビデオも同じ SDI が選択されます。
1052	When selecting SDI Video, Embedded SDI Audio will be selected automatically.	SDI を選択すると、オーディオも同じ SDI が選択されます。

ID	英文メッセージ	日本語
1053	CH1/2 and CH3/4 of the same source may not be assigned simultaneously. X/X is already assigned. Would you like to assign Y/Y instead?	同じ入力の CH1/2 と CH3/4 は同時にアサインできません。X/X はすでにアサインされています。Y/Y をアサインし直しますか？
1054	Are you sure you want to delete xx?	xx を削除しますか？
1055	xx already exists. Overwrite?	xx はすでに存在します。上書きしますか？
1057	Do you want to delete xx?	削除しますか？ xx
1059	xx were not found. Do you want to select an alternative font?	xx ファイルがありません。別のフォントを選択しますか？
1060	One or more interface modules require a firmware upgrade.	インターフェースモジュールのバージョンを変更する必要があります。
1061 1062	File Name, Saved Day	ファイル名、更新日
1063	Are you sure you want to stop ON LINE?	ON LINE を中止しますか？
1064	Slot xx-xx DV interface has already been assigned as an input. Would you like to cancel the assignment and record PGM Output?	スロット xx-xx の DV は入力用にアサインされています。入力アサインをキャンセルしてプログラムの記録を行いますか？
1065	When the PGM Output is assigned, recording of xx will be canceled.	設定を行うと、xx の記録予約は取り消されます。
1066	Slot xx-xx DV interface has already been assigned as DV OUT. Would you like to cancel the assignment and record PGM Output?	スロット xx-xx の DV はプログラム出力用にアサインされています。出力アサインをキャンセルしてプログラムの記録を行いますか？
1067	When the PGM Recording is assigned, recording of xx will be canceled.	設定を行うと、xx の記録予約は取り消されます。
1069	xx already exists. Overwrite?	xx はすでに存在します。上書きしますか？
1070	An error occurred during installation. Retry installation?	インストール中にエラーが発生しました。再インストールしますか？
1071	Please reboot for changes to take effect.	変更を反映するには電源を入れ直す必要があります。
1073	Are you sure you want to delete Preset Data xx?	プリセットデータ xx を削除しますか？
1074	Start Streaming?	ストリーミングを開始しますか？
1075	When selecting HD SDI Audio, Embedded Video will be selected automatically.	HD SDI を選択するとビデオも同じ HD SDI が選択されます。
1076	When selecting HD SDI Video, Embedded Audio will be selected automatically.	HD SDI を選択するとオーディオも同じ HD SDI が選択されます。
1077	When selecting 16:9HD, DV / SDI Output and PGM recording will be not available.	16:9 HD を選択すると、DV や SDI の出力およびプログラム記録は行えなくなります。
1078	When the input assignment is changed, recording of source xx xx will be canceled.	アサインを変更すると、素材 xx と xx 記録の予約は取り消されます。
1079	When selecting "Live", the transmission rate of 1M cannot be selected. It changes the maximum rate which can be selected.	ライブ選択時に 1M の転送レートは選択できません。選択可能な最大レートに変更します。
1080	Are you sure you want to abort?	中断しますか？
1083	Distribution of VOD File is stopped.	VOD ファイルの配信が停止します。
1084	xx was not found. Do you want to select an alternative font?	xx ファイルがありません。別のフォントを選択しますか？
1085	Slot xx-xx DV interface has already been scheduled for DV OUT recording. Would you like to cancel recording?	スロット xx-xx の DV は DV OUT 記録予約されています。記録をキャンセルしますか？
1086	Are you sure you want to export EDL for xx?	xx 用の EDL をエクスポートしますか？
1087	One or more interface modules require a firmware upgrade. Start Installation?	インターフェースモジュールのバージョンを変更する必要があります。インストールを開始しますか？
1088	Are you sure you want to delete all Preset Data (1 - xx)?	1 から xx のすべてのプリセットデータを削除しますか？

ID	英文メッセージ	日本語
1090	Streaming of ON LINE Manager will also be halted.	ON LINE マネージャーのストリーミングもオフになります。
1091	VOD File export may take a considerable time to complete. Do you really wish to run the export tool?	VOD ファイルのエクスポートには時間がかかります。エクスポートを実行しますか？
1092	The settings of Streaming will also be halted.	ストリーミングの設定もオフになります。
2001	Could not find file xx.	xx が見つかりませんでした。
2002	Please insert "Memory Stick" or USB flash memory containing Installation Software and select OK to retry installation.	インストールプログラムの入った「メモリースティック」または USB フラッシュメモリーを挿入してください。インストールを続行しますか？
2004	Cannot read this type of "Memory Stick".	この「メモリースティック」には対応していません。
2005	This "Memory Stick" needs formatting by the Anycast Station.	この「メモリースティック」は本機でフォーマットする必要があります。
2006	This USB Flash Memory needs formatting by the Anycast Station.	この USB フラッシュメモリーは本機でフォーマットする必要があります。
2007	This "Memory Stick" needs formatting by the Anycast Station.	この「メモリースティック」は本機でフォーマットする必要があります。
2008	Cannot read this type of "Memory Stick".	この「メモリースティック」には対応していません。
2009	This type of compressed image file is not supported. xx	このタイプの圧縮ファイルは使用できません。xx
2011	Insufficient Space on "Memory Stick". xx (xx)	「メモリースティック」の容量が不足しています。xx (xx)
2012	Internal Disk Full.	内蔵ディスクの残容量が足りません。
2013		
2014	Invalid Date and Time. YYYY/MM/DD HH:MM	不正な日時、時間のデータが入力されました。YYYY/MM/DD HH:MM
2015	Less than 500 MB of free space remaining on Internal Hard Disk.	内蔵ディスクの残容量が 500 MB 以下です。
2016	"Memory Stick" is Write Protected. Please remove Write Protection and re-insert.	この「メモリースティック」は書き込み禁止になっています。ロックをはずしてから操作してください。
2018	Only images of size 160×120 are supported. xx	サイズエラーです。160 × 120 サイズのファイルのみ使用可能です。xx
2019	Only the following sizes of CG file are supported. Width 720 - 1920 Aspect 4:3 5:4 5:3 16:9 16:10	以下のサイズの CG を使用してください。 幅 720 - 1920 アスペクト比 4:3 5:4 5:3 16:9 16:10
2020	Please complete the current transiting before pressing the KEY button.	トランジションを終了させてから行ってください。
2021	Please complete the Network Settings before starting streaming.	ネットワーク設定の変更を完了してから行ってください。
2022	Please complete the Streaming Settings before starting streaming.	ストリーミング設定を完了してから行ってください。
2024	Please enter Network Settings for Streaming.	ストリーミングを行うにはネットワーク設定が必要です。
2025	Please insert a USB Flash Memory and select OK to retry.	USB フラッシュメモリーを挿入してください。リトライしますか？
2026	The characters ¥\ / : ; * ? " < >   [ ] = cannot be used.	¥\ / : ; * ? " < >   [ ] = は使用できません。
2027	Streaming, EDL and Recording functions currently unavailable. Please enter the necessary settings to continue.	ON LINE ボタンは無効です。ストリーミング、EDL、記録の設定がありません。
2031	To use the DSK, a CG file must be selected as the INT source. Please select a CG file.	DSK 素材として CG ファイルが選択されていません。INT にて CG ファイルを選択してください。
2035	HDDX has been removed. To avoid file corruption before removing the HDD, please execute "Disconnect" from the File Manager menu.	HDDX が取りはずされました。安全に取りはずすためにはファイルマネージャーメニューの「取りはずし」を実行してください。

ID	英文メッセージ	日本語
2036	HDDX is full.	HDDX の容量が足りません。
2037	Cannot record to HDDX. The disk is not formatted, or has been formatted with an unrecognized file system.	HDDX には記録できません。ディスクがフォーマットされていないか、使用できないファイルシステムでフォーマットされています。
2038	HDDX is not recognized.	HDDX を認識できません。
2041	The number of files on HDDX has exceeded the system limit.	HDDX に記録可能なファイル数を超えました。
2042	Cannot change the audio input assignment while recording to HDD.	HDD 記録中はオーディオ入力アサインの変更を行うことはできません。
2043	Cannot change the video input assignment while recording to HDD.	HDD 記録中はビデオ入力アサインの変更を行うことはできません。
2044	Cannot change the PGM Output assignment while recording to HDD.	HDD 記録中は、プログラム出力の設定を変更することはできません。
2046	Insufficient Space on USB Flash Memory. xx (xx)	この USB フラッシュメモリーの容量が不足しています。xx (xx)
2047	This USB Flash Memory needs formatting by the Anycast Station.	この USB フラッシュメモリーは本機でフォーマットする必要があります。
2048	Cannot change Disk Recording settings while recording to HDD.	記録中に設定を変更することはできません。
2049	Please insert a "Memory Stick" and select OK to retry.	「メモリースティック」を挿入してください。リトライしますか？
2051	USB Flash Memory is Write Protected. Please remove Write Protection and re-insert.	この USB フラッシュメモリーは書き込み禁止になっています。ロックをはずしてから操作してください。
2052	Problems have been found on HDDX. To avoid errors during HDD recording and playback, please run the recover tool from the File Manager menu.	HDDX は修復が必要です。ファイルマネージャーメニューの「修復」を実行してください。修復しない場合、ファイルの再生・記録ができない場合があります。
2053	More than one device is connected to the HDD port (HDDX). Only one HDD can be connected.	HDDX ポートに複数のデバイスが接続されています。HDD ポートに複数のデバイスを接続することはできません。取りはずしてください。
2054	Capture function is not ready. Please start main application first.	キャプチャー機能が動作しません。メインアプリケーションを先に開始させてください。
2055	Internal Disk Full.	内蔵ディスクの残容量が足りません。
2056	Could not create directory xx.	xx のディレクトリを作成するときにエラーが発生しました。
2057	USB Flash Memory full.	この USB フラッシュメモリーは残容量がありません。
2058	"Memory Stick" full.	この「メモリースティック」は残容量がありません。
2059	This USB Flash Memory is write protected. Please remove Write Protection and re-insert.	この USB フラッシュメモリーは書き込み禁止になっています。ロックをはずしてから操作し直してください。
2060	This "Memory Stick" is write protected. Please remove Write Protection and re-insert.	この「メモリースティック」は書き込み禁止になっています。ロックをはずしてから操作し直してください。
2062	This USB Flash Memory needs formatting by the Anycast Station.	この USB フラッシュメモリーは本機でフォーマットする必要があります。
2063	This "Memory Stick" needs formatting by the Anycast Station.	この「メモリースティック」は本機でフォーマットする必要があります。
2065	Please insert a USB Flash Memory and select OK to retry.	USB フラッシュメモリーを挿入してください。リトライしますか？
2066	Please insert a "Memory Stick" and select OK to retry.	「メモリースティック」を挿入してください。リトライしますか？
2067	There was an invalid Font file, "xx.ttf."	xx.ttf の無効なフォントファイルがありました。
2068	No Font file were found on the USB Flash Memory. Please ensure the Font files are placed in directory. xx:/MSSONY/PRO/LPS/ANYCAST/FONT/	USB フラッシュメモリーにフォントファイルが見つかりませんでした。フォントファイルを以下のディレクトリに置いてください。xx:/MSSONY/PRO/LPS/ANYCAST/FONT/

ID	英文メッセージ	日本語
2069	No Font file were found on the “Memory Stick”. Please ensure the Font files are placed in directory. c:/MSSONY/PRO/LPS/ANYCAST/FONT/	「メモリースティック」にフォントファイルが見つかりませんでした。フォントファイルを以下のディレクトリに置いてください。xx:/MSSONY/PRO/LPS/ANYCAST/FONT/
2070	File Name contains illegal characters. The characters ¥\/:;*?"<> [ ]=% cannot be used.,	不正なファイル名が指定されました。¥\/:;*?"<> [ ]=% の文字は使用できません。
2071	There were invalid Font files, “xx.ttf, xx.ttc, ...”.	無効なフォントファイルがありました。xx.ttf, xx.ttc, ...
2072	Recording of this type of source to HDD is not possible.	この素材は記録することはできません。
2073	No files were found on the “Memory Stick”. Please ensure the files are placed in directory. c:xx	この「メモリースティック」にファイルは見つかりませんでした。ファイルが入っているか確認してください。c:xx
2074	No files were found on the USB Flash Memory. Please ensure the files are placed in directory. x:xx	このUSBフラッシュメモリーにファイルは見つかりませんでした。ファイルが入っているか確認してください。x:xx
2075	Recording of this source to HDD is not possible while DV (Slot xx-xx) is being used for DV OUT.	DV出力の設定が行われているため(スロット xx-xx)、この素材は記録することはできません。
2076	Could not find file xx.	xxが見つかりませんでした。
2077	HDDX has been formatted by a later version of Anycast Station, and is incompatible with this version.	HDDXはAnycast Stationの新しいバージョンでフォーマットされており、このバージョンで使用することはできません。
2078	More than two storage devices were found. Please ensure only one device is inserted.	複数のデバイスが見つかりました。対象のデバイスを1つだけ挿入してください。
2079	Internal Disk Full. Please delete unwanted files.	内蔵ディスクの残容量が足りません。不要なファイルを削除してください。
2080	Please enter the Job file name.	ジョブ名を入力してください。
2081	Could not find Job xx.	xxが見つかりませんでした。
2082	Please enter xx Settings, then select “Apply”.	xxの設定が必要です。設定後にもう一度「適用」してください。
2083	Please enter Default Gateway Settings, then execute “Connection Check”.	デフォルトゲートウェイ設定を完了してから「接続チェック」を行ってください。
2084	Please enter Other Settings, then execute “Connection Check”.	「その他」の設定を完了してから「接続チェック」を行ってください。
2085	Please enter Server Address Settings, then execute “Connection Check”.	サーバーアドレス設定を完了してから「接続チェック」を行ってください。
2086	Connection to external server failed. Please check the Anycast Setup, and the status of the External Server and Network. (xx)	外部サーバーに接続できません。本機の設定、ネットワーク環境や外部サーバーの確認を行ってください。(xx)
2087	Please enter xx Settings.	xxの設定が必要です。
2090	Please turn off the PinP effect before pressing the PVW button.	PVWボタンを押す前に、ピクチャーインピクチャーエフェクトを消してください。
2093	Please enter IP Address Settings, then select “Apply”.	IPアドレスの設定が必要です。設定後にもう一度「適用」してください。
2094	Please enter Primary DNS Settings, then select “Apply”.	プライマリDNSの設定が必要です。設定後にもう一度「適用」してください。
2095	Please enter Subnet Mask Settings, then select “Apply”.	サブネットマスクの設定が必要です。設定後にもう一度「適用」してください。
2096	The Subnet Mask contains an invalid bit pattern. Please re-enter then select “Apply”.	サブネットマスクのビットパターンが不正です。設定後にもう一度「適用」してください。
2097	Invalid Default Gateway address. Please re-enter then select “Apply”.	デフォルトゲートウェイにアクセスできない設定です。設定後にもう一度「適用」してください。
2098	When using DHCP to assign DNS Server settings, IP address settings must also be assigned by DHCP. Please re-enter then select “Apply”.	DNSにDHCPを使用する場合は、IP設定もDHCPを設定する必要があります。設定後にもう一度「適用」してください。
2099	Domain Names must be 3 characters or longer. Please re-enter then select “Apply”.	DNSドメイン名が不正です。3文字以上入力してください。設定後にもう一度「適用」してください。

ID	英文メッセージ	日本語
2100	Domain Names must start with an alphabetic character. Please re-enter then select "Apply".	DNS ドメイン名が不正です。先頭はアルファベット以外使用できません。設定後にもう一度「適用」してください。
2101	Host Names must start with an alphabetic character. Please re-enter then select "Apply".	ホスト名が不正です。先頭はアルファベット以外使用できません。設定後にもう一度「適用」してください。
2102	Domain Name cannot end with a hyphen or a period. Please re-enter then select "Apply".	DNS ドメイン名が不正です。末尾に- (ハイフン) または. (ピリオド) は使用できません。設定後にもう一度「適用」してください。
2103	Host Names cannot end with a hyphen. Please re-enter then select "Apply".	ホスト名が不正です。末尾に- (ハイフン) は使用できません。設定後にもう一度「適用」してください。
2105	Please close opened file before performing this operation.	ファイルを閉じてから行ってください。
2108	Recording of this source to HDD is not possible while Slot xx-xx is being used for PGM Recording.	スロット xx-xx にはプログラム記録の設定が行われているため、この素材の記録を行うことはできません。
2111	Please make sure the device is ready to record before executing ON LINE.	ON LINE を実行する前までに、記録デバイスを記録可能な状態にしてください。
2112	Please select DV OUT port before performing this operation.	設定を行う前に DV の出力先を設定してください。
2113	xx is an unsupported file.	xx はサポート外ファイルです。
2114	Recording PGM Output to HDD is not possible while DV (Slot xx-xx) is being recorded.	DV OUT (スロット xx-xx) が記録中、PGM 記録することはできません。
2116	The number of files on HDDX has exceeded the system limit (255). xx file(s) can be converted.	HDDX に記録可能なファイル数 (255) を超えました。 xx のファイルがコンバート可能です。
2117	Please set Streaming Output before performing this operation.	ストリーミングの出力先を設定してから行ってください。
2118	The character " " cannot be used.	" " は使用できません。
2119	File xx already exists. Please input other file names.	xx はすでに存在します。他のファイル名を入力してください。
2120	Less than 500 MB of free space remaining on Internal Disk. Please ensure this is sufficient. Do you wish to continue?	内蔵ディスクの残容量が 500 MB 以下です。容量が十分であるかの確認をしてください。実行しますか？
2121	Less than 500 MB of free space remaining on Internal Disk. Live distribution is also stopped when capacity is lost during file creation. Do you wish to continue?	内蔵ディスクの残容量が 500 MB 以下です。ファイル作成中に容量がなくなった場合はライブ配信も停止します。 実行しますか？
2122	It is incompatible with this version.	現在のバージョンでは使用することができません。
2123	Filename xx has been reserved for VOD generation. Please input other file name.	ファイル名 xx は作成中のファイルから派生する可能性があります。他のファイル名を入力してください。
2124	No files were found on HDDX. Please ensure the files are placed in the directory. data:/anycast/tmp	HDDX にファイルは見つかりませんでした。ファイルが入っているか確認してください。 data:/anycast/tmp
2125	xx unsupported file(s) found. Make sure that the file name is within 20 alphanumeric characters. Only AVI files can be converted.	xx 個のサポート外ファイルがありました。 ファイル名が半角英数で 20 文字以内か確認してください。AVI ファイルだけがコンバート可能です。
2126	SD_Safe_Area.tga is protected by the system.	SD_Safe_Area.tga はシステムにより保護されています。
4001	An error occurred during formatting.	フォーマットに失敗しました。
4002	An error occurred when loading file.	ファイルをロードできませんでした。
4003	An error occurred when reading file.	ファイルの読み込みに失敗しました。
4004	An error occurred when writing file.	ファイルの書き込みに失敗しました。
4005	An error occurred while deleting the file. xx	削除に失敗しました。xx
4006	An error occurred while exporting. xx	エクスポートに失敗しました。xx
4007	An error occurred while importing. xx	インポートに失敗しました。xx

ID	英文メッセージ	日本語
4008	An error occurred while opening CG file.	CG ファイルを開くのに失敗しました。
4009	Cannot execute encode process. Please restart the unit.	エンコーダーの起動に失敗しました。システムを再起動してください。
4010	An error occurred while applying Network Settings.	ネットワーク設定中にエラーが発生しました。
4012	Unable to start due to Hardware Fault.	起動することができません。ハードウェアの一部に障害があります。
4013		
4014		
4015	FATAL ERROR:Helix DNA Server.	致命的なエラー : Helix DNA サーバー
4016	Unable to start due to Hardware Fault.	起動することができません。ハードウェアの一部に障害があります。
4017		
4020		
4021		
4023		
4025		
4026		
4027		
4028		
4029		
4030		
4031		
4032		
4033		
4034		
4035		
4036		
4037		
4038		
4039		
4040		
4041		
4042		
4043		
4047		
4048		
4049	Failed to acquire Network Settings from DHCP server. To retry please select “Apply” from the Network Menu.	DHCP によるネットワーク設定の取得に失敗しました。再取得するにはネットワークメニューの「適用」を選択してください。
4051	Unable to start due to Hardware Fault. Installation canceled.	起動することができません。ハードウェアの一部に障害があります。インストールをキャンセルします。
4062	Invalid executable program for installation.	インストールの実行ファイルが不正です。
4063	Unable to start due to Hardware Fault.	起動することができません。ハードウェアの一部に障害があります。
4064	Invalid program file was detected. Installation canceled. Shutting down.	インストールプログラムファイルが不正です。
4069	Unable to start due to Hardware Fault.	起動することができません。ハードウェアの一部に障害があります。
4070	HDDX is full. Recording stopped.	HDDX の容量が足りません。記録は中断されました。
4071	HDDX is not recognized. Recording stopped.	HDDX を認識できません。記録は中断されました。
4072	Recording failed due to unspecified error.	原因不明のエラーにより、記録に失敗しました。

ID	英文メッセージ	日本語
4075	An error occurred during disconnecting. (HDDX)	取りはずしに失敗しました。(HDDX)
4077	HDDX is not recognized.	HDDX を認識できません。
4078	An error occurred while recovering.	修復に失敗しました。
4079	More than one device is connected to the HDD port (HDDX). Only one HDD can be connected. Recording stopped.	HDDX ポートに複数のデバイスが接続されました。記録は中断されました。HDD ポートに複数のデバイスを接続することはできません。取りはずしてください。
4080	An error occurred while deleting xx.	xx ファイルの削除に失敗しました。
4082	An error occurred when opening xx.	xx ファイルはロードできませんでした。
4083	An error occurred when reading xx.	xx ファイルの読み込みに失敗しました。
4084	An error occurred when writing xx.	xx ファイルの書き込みに失敗しました。
4085	Memory allocation error.	メモリが確保できません。
4086	An error occurred while opening TTF font file xx.	xx ファイルの TTF フォントを開けません。
4087	An error occurred while reading file xx. Read permission denied or file does not exist.	xx ファイルの読み込み許可が得られないか、ファイルが見つかりません。
4088	An error occurred while checking the version compatibility of xx.	xx ファイルのバージョンの整合性が取れません。
4089	Opening file failed.	ファイルを開くのに失敗しました。
4091	Signal format of input source xx has been changed. Recording stopped.	素材 xx の入力信号のフォーマットが変わりました。記録は中断されました。
4092	Connection timeout between encoder and server.	エンコーダーとサーバー間での接続に失敗しました。
4093	The unusual end of the encoder was carried out.	エンコーダーが異常終了しました。
4094	Cannot connect to the wnn server.	Wnn サーバーに接続できません。
4095	An error occurred connecting to the wnn server.	Wnn サーバーに接続する時、エラーが発生しました。
4096	An error occurred while loading Job.	ジョブの読み込みに失敗しました。
4097	An error occurred while saving Job.	ジョブの作成に失敗しました。
4098	The system had failed in last shutdown. Please restart the unit.	前回異常終了した可能性があります。再起動してください。
4101	Cannot start recording xx. HDDX is not recognized.	HDDX を認識できないため、xx の記録は開始できませんでした。
4102	Cannot start recording xx. HDDX is full.	HDDX の残容量が足りません。xx の記録は開始できませんでした。
4103	Cannot start recording xx. A file is opened.	ファイルが開いていたため、xx の記録は開始できませんでした。
4104	An error occurred while saving EDL.	EDL の作成に失敗しました。
4106	Cannot start recording xx. The number of files on HDDX has exceeded the system limit.	HDDX はファイル数が上限を超えていたため、xx の記録は開始できませんでした。
4107	An error occurred while setting.	設定時にエラーが発生しました。
4110	An error occurred while converting a file. xx	変換中にエラーが発生しました。xx
4111	An error occurred while renaming.	名前の変更に失敗しました。
4113	Cannot start recording. The device is not ready to record.	VTR の準備ができていないため、記録を開始できませんでした。
4114	Cannot read Time code.	タイムコードが読み取れませんでした。
4115	Internal disk is full. Creating file was stopped.	内蔵ディスクの容量がありません。ファイルの作成は中断されました。
4116	The device is not recognized. DV OUT recording stopped.	記録デバイスを認識できません。記録は中断されました。
4117	Cannot start recording xx.	xx の記録は開始できませんでした。

以下のメッセージが表示された場合は、直ちに電源を切り、ソニーサービス窓口にご相談ください。

番号	英文メッセージ	日本語
4045	A fault has developed with the internal fan.	
4046	To avoid damage please shutdown the system as soon as possible.	ファンが異常停止しました。発熱により故障する危険がありますので、すぐにシステムを終了してください。
4081		



# おかしいな？と思ったら

お問い合わせの前に、もう一度点検してみましょう。それでも正常に動作しないときは、ソニーサービス窓口へご相談ください。

こんなときは	これが原因です	次のことを点検してください	参照ページ
<b>映像関係</b>			
素材ビューアーに映像が出ない	接続機器の電源が入っていない。	機器の電源を入れる。	-
	ケーブルの接続に問題がある。	ケーブルを正しく接続する。	64
	入力信号の割り当てが違う。	入力信号の割り当てを正しく設定する。	73
プログラムビューアーに映像がでない	FTB ボタンが点灯している。	FTB ボタンを消灯する。	98
PGM が切り替わらない	オペレーション画面の「キー」が赤点灯している。	前面パネルの KEY ボタンが緑点灯している状態で CUT ボタンを押す。	113
素材ビューアーの映像が縮んでいる。	4:3 モードのとき、16:9 の素材はスクイーズ表示される。	16:9 モードに設定する。	60
4:3 素材がワイドズーム表示される。	16:9 モードのとき、4:3 の素材はワイドズーム表示される。	4:3 モードに設定する。	62
選択ボタンが勝手に切り替わった	FACTORY USE 端子に外部機器が接続されていないのに、[ビデオユーティリティ] の [リモート切替え] が [オフ] 以外になっている。	[リモート切替え] を [オフ] にする。	183
<b>音声関係</b>			
スピーカーやヘッドホンから音が出ない（オーディオレベルメーターが動いていない）	接続機器の電源が入っていない。	機器の電源を入れる。	-
	ケーブルの接続に問題がある。	ケーブルを正しく接続する。	64
	入力信号の割り当てが違う。	入力信号の割り当てを正しく設定する。	73
	CH ON ボタンが消灯している。	CH ON ボタンを点灯させる。	186
	オーディオチャンネルフェーダーが下がったまま。	オーディオチャンネルフェーダーを上げる。	186
	PGM フェーダーが下がったまま。	PGM フェーダーを上げる。	186
	モニター対象が AUX になっている。	オーディオレベルメーターの下に表示されているモニター先を PGM にする。	226
スピーカーやヘッドホンから音が出ない（オーディオレベルメーターが動いている）	モニター出力のレベルが下がっている。	モニターレベル調整ノブでレベルを上げる。	186
	TB ボタンや DIM ボタンが点灯している。	TB ボタンや DIM ボタンを消灯する。	222
内蔵スピーカーから音が出ない	モニター出力端子に機器を接続している。		-
ピーク表示が消えない	入力音声が DV や SDI の場合、ピーク表示のコントロールはできません。	入力信号を確認する。	-
<b>DV 入力</b>			
映像や音声にノイズが発生する。映像や音声が出ない。	信号がうまく受け取れていない。	ケーブルの抜き差しをする。 ケーブルの抜き差し後に、本機に接続している DV 機器または本機を再起動する。	-
<b>DV 出力</b>			
DV 信号が出力されない。	DV 出力設定がされていない。	DV 出力設定をする。	206
	16:9HD モードに設定されている。	4:3 または 16:9 SD モードに設定する。	60
<b>SDI 出力</b>			
SDI 信号が出力されない。	16:9HD モードに設定されている。	4:3 または 16:9 SD モードに設定する。	60

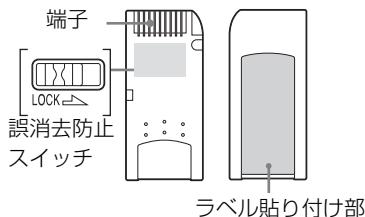
こんなときは	これが原因です	次のことを点検してください	参照ページ
<b>ピクチャーインピクチャー</b>			
NEXT 選択ボタンが点滅し、ピクチャーインピクチャーが実行されない。	キー合成中の画像と同じ画像をピクチャーインピクチャーに使おうとした。 「INT」に割り当てられている画像をピクチャーインピクチャーに使おうとした。 プログラム出力中の画像と同じ画像をピクチャーインピクチャーに使おうとした。	別の画像を選ぶ。	95
		別の画像を選ぶ。	95
		別の画像を選ぶ。	95
<b>ルミナنسキーやクロマキー、ダウントリームキー</b>			
キーが合成されない。	クロップの設定によりキーが隠れている。 クリップ／ゲイン／濃度の設定によりキーが隠れている。	クロップの設定値を変更する。 クリップ／ゲイン／濃度の設定値を変更する。	119 102, 112
キーの調整が効かない。	Power Point で作成したキー素材を Tiff 形式で保存した。	Power Point で作成したキー素材は bmp 形式で保存する。	249
KEY ボタンを押してもキーが消えない。	KEY ボタンはキーのオン／オフボタンではない。	KEY ボタンを緑点灯させ、CUT ボタンなどでトランジションを実行する。	113
DSK ボタンを押してもキー合成が消えない。	ルミナنسキーやクロマキーによるキー合成がされている。	KEY ボタンを緑点灯させ、CUT ボタンなどでトランジションを実行する。	110
KEY ボタン点灯中にトランジションを実行してもキー合成が消えない。	ダウントリームキーによるキー合成がされている。	DSK ボタンを消灯する。	102
カーソルで指定した色が抜けない。	カーソル枠が小さいため、正しい色を読み取れない。	カーソル枠を大きくする。	116
<b>ロゴ</b>			
キーが合成されない。	クリップ／ゲイン／濃度の設定によりキーが隠れている。	クリップ／ゲイン／濃度の設定値を変更する。	107
<b>カメラコントロール</b>			
コントロールできない。	VISCA ケーブルの接続に問題がある。 コントロールのための登録がされていない。 コントロールするカメラの映像が割り当てられた NEXT 選択ボタンを選択していない。 ステータスが「応答なし」になっている。	VISCA ケーブルを正しく接続する(本機の VISCA 端子とカメラの VISCA IN 端子を接続)。 コントロールのための登録をする。 コントロールするカメラの映像が割り当てられた NEXT 選択ボタンを選択する。 カメラをリセットする。	64 172 172 180
<b>ストリーミング</b>			
Real Player で「しばらく待ってから再接続してください。」の映像が出る。	ON LINE ボタンが押されていない。 ファイル名が間違っている。	ON LINE ボタンを押す。 本機で設定したファイル名と Real Player で設定したファイル名が同じであることを確認する。	275 266, 277, 278
ON LINE ボタンが消灯しない。	ON LINE ボタンのみを押している。	ESC ボタンを押しながら ON LINE ボタンを押す。	275
Real Player で視聴できない。	視聴に必要な設定がされていない。 Real Player が停止している。 ストリーミングサーバーがそのネットワーク上で Stream を流していない。	視聴に必要な設定をする。 Real Player を再生する。 トップメニューの【ストリーミング】→【出力】をいったん【オフ】にし、再度【ライブ配信】または【ライブ/VOD】を設定する。	277 - 265
ステータスに「再接続中」が出続ける	本機の設定、ネットワーク環境、外部サーバーの状態などによって、通信が確立できない。	本機の設定、ネットワーク環境、外部サーバーの状態を確認する。	-

こんなときは	これが原因です	次のことを点検してください	参照ページ
<b>USB デバイス接続</b>			
USB キーボードの抜き差しを行ってもキーボードから文字入力ができない。	ソフトウェア処理の負荷が高いタイミングで接続したため、USB キーボードが認識されない。	もう片方の USB 端子で試すか、トップメニューの【ストリーミング】→【出力】をいったん【オフ】にする。または、あらかじめ電源起動時に USB キーボードを接続しておく。	31, 265
<b>テキストタイピングツール</b>			
[BG] タブの【ペイント】の透明度を設定しても、背景が透明にならない。	ビューオperation 部で [BG] が選択されている。	ビューオperation 部で【市松模様】または【ライブ】を選択する。	156, 167
[BG] タブの【ブラック（透明）】や【ホワイト（透明）】を設定しても、背景が黒や白にならない。	ビューオperation 部で【市松模様】または【ライブ】が選択されている。	ビューオperation 部で [BG] を選択する。	156, 167
日本語が入力できない。	Anycast Station メインソフトウェアの【言語】設定が違う。	Anycast Station メインソフトウェア、トップメニューの【言語】を【日本語】に設定する。	149
<b>外付ハードディスク</b>			
素材ビューアーにハードディスク番号が表示されない。	素材ビューアーが「アサインなし」になっている。	トップメニューの【ビデオ入力アサイン】で入力を設定する。	74
	素材ビューアーが「モジュールなし」になっている。	インターフェースモジュールを正しく取り付ける。	50
	ハードディスクを認識していない。	一度ケーブルを抜き、再度挿してから本機を再起動する。	189, 204
	プログラム出力記録の予約がされている。	トップメニューの【ON LINE メージャー】→【PGM 記録】を【オフ】にする。	190
	DV 端子がプログラム出力記録用に設定されている。	トップメニューの【ビデオ出力】→【DV OUT】→【PGM 出力】を【オフ】にする。	207
修復を何度実行しても「修復に失敗しました。」が出る。	ハードディスクデータが修復できない状態になっている。	トップメニューの【ファイルマネージャー】→【フォーマット】を実行する。 注：データは消去されます。	187
[PGM 記録] メニューが表示されない。	16:9HD モードに設定されている。	4:3 または 16:9 SD モードに設定する。	60
ハードディスク番号がグレー表示のままになっている。	自動で修復している。	しばらく待っても表示されない場合は、本機を再起動する。	-
<b>HD ビデオインターフェースモジュール、HD シリアルデジタルインターフェースモジュール</b>			
HD ランプが点灯しない。	16:9HD モードに設定されていない。	16:9HD モードに設定する。	29, 60
<b>キーボード</b>			
キーボードが効かない。	赤外線の受信範囲外で操作している。	範囲内で操作する。	53
	キーボードの電池がない（キーボードをはずして使用している場合）。	電池を交換する。	53

# 「メモリースティック」についてのご注意

## 「メモリースティック」使用上のご注意

- 誤消去防止スイッチを「LOCK」にすると記録や編集、消去ができません。



誤消去防止スイッチの位置や形状は、お使いの「メモリースティック」によって異なることがあります。

- データの読み込み中、書き込み中には「メモリースティック」を取り出さないでください。
- 以下の場合、データが破壊されることがあります。
  - 読み込み中、書き込み中に「メモリースティック」を取り出したり、本機の電源を切った場合
  - 静電気や電気的ノイズの影響を受ける場所で使用した場合
- 大切なデータは、バックアップを取っておくことをおすすめします。
- ラベル貼り付け部には、専用ラベル以外は貼らないでください。
- ラベルを貼るときは、所定のラベル貼り付け部に貼ってください。はみ出さないようにご注意ください。
- 持ち運びや保管の際は、付属の収納ケースに入れてください。
- 端子部には手や金属で触れないでください。
- 強い衝撃を与える、曲げたり、落としたりしないでください。
- 分解したり、改造したりしないでください。
- 水に濡らさないでください。

- 以下のような場所でのご使用や保存は避けてください。

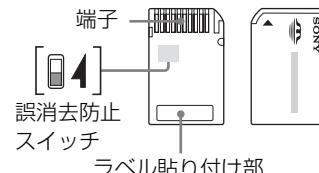
- 高温になった車の中や炎天下などの気温の高い場所
- 直射日光のあたる場所
- 湿気の多い場所や腐食性のものがある場所

## データについて

- 「メモリースティック」の誤消去防止スイッチを「LOCK」にすると、データの記録や編集、消去ができなくなります。本機のデータを「メモリースティック」へ移動やコピーをしたり、「メモリースティック」内のデータを消去する場合は、「LOCK」をはずしてください。
- 大切なデータは、パソコンなどを使ってほかの「メモリースティック」やハードディスクにコピーし、保存（バックアップ）しておくことをおすすめします。

## 「メモリースティック デュオ」使用上のご注意

- 「メモリースティック デュオ」の誤消去防止スイッチを動かすときは、先の細いもので動かしてください。
- 「メモリースティック デュオ」のメモエリアに書きこむときは、あまり強い圧力をかけないでください。
- 「メモリースティック デュオ」を本機でお使いになるときは、必ず「メモリースティック デュオ」に付属のアダプターに取り付けてお使いください。



## メモリーセレクト機能に関するご注意

- ・各メモリーを同時に、また連続でご使用することはできません。
- ・本機の「メモリースティック」スロットに挿入した状態で、メモリーセレクトスイッチを切り換えると、故障の原因になりますので、決して行わないでください。万一上記の操作を行い故障した場合の保証は致しかねます。
- ・メモリーセレクトスイッチを切り換える際は、確実にスイッチを端まで移動させてください。切り換えが不充分な場合、故障、誤動作の原因となります。
- ・本機の「メモリースティック」スロットに挿入する前に、ご使用になるメモリーが選択されていることをご確認ください。
- ・メモリーセレクト機能付「メモリースティック」では、「メモリースティック」内部のメモリーを切り換えスイッチにより選択してご使用いただけます。対応機器では、選択されているメモリーのみを認識しますので、下記のような場合にご注意ください。
  - －フォーマット（初期化）処理は選択されたメモリーのみに行われます。
  - －残容量表示は選択されたメモリーのみの残容量です。
  - －エラー表示は選択されたメモリーに対してのエラー表示です。
  - －それぞれ選択されていないメモリーとは独立で扱われます。

## 保証書とアフターサービス

### 保証書

- ・この製品には保証書が添付されていますので、お買い上げの際お受け取りください。
- ・所定事項の記入および記載内容をお確かめのうえ、大切に保存してください。

### アフターサービス

#### 調子が悪いときはまずチェックを

この説明書をもう一度ご覧になってお確かめください。特に、本章の「おかしいな？と思ったら」に該当する項目がないか、お調べください。それでも具合の悪いときはお買い上げ店またはお近くのソニーサービス窓口にご相談ください。

#### 保証期間中の修理は

保証書の記載内容に基づいて修理させていただきます。詳しくは保証書をご覧ください。

#### 保証期間経過後の修理は

修理によって機能が維持できる場合は、ご要望により有料修理させていただきます。

保証期間中の修理など、アフターサービスについてご不明な点は、お買い上げ店またはお近くのソニーサービス窓口にお問い合わせください。

# 仕様

## 一般

電源	AC 100 ~ 240 V、50/60 Hz
消費電力	1.6 A ~ 0.8 A
動作温度	5 °C ~ 40 °C
外形寸法	424 × 114 × 339 mm (幅／高さ／奥行き、突起部含まず)
質量	約 7.0 kg

## 映像信号

### ビデオ出力

コンポジット	BNC × 1 VIDEO : 1.0 Vp-p (75 Ω) 同期負
S-VIDEO	DIN × 1 Y: 1.0 Vp-p (75 Ω) 同期負 C (BURST) : 0.286 Vp-p (75 Ω) (NTSC) C (BURST) : 0.3 Vp-p (75 Ω) (PAL)
RGB (VIDEO OUT)	15k RGB (50 Hz/59.94 Hz) R: 0.7 Vp-p (75 Ω) G: 0.7 Vp-p (75 Ω) B: 0.7 Vp-p (75 Ω) SYNC : 複合同期 TTL 出力
RGB	D-Sub Shrink (15 ピン) × 2 (凹) XGA (1,024 × 768 60 Hz、 75 Hz) SXGA (1,280 × 1,024 60 Hz) WXGA (1,280 × 768 60 Hz、75 Hz)

メニュー設定		信号 フォーマット	FH (kHz)	FV (Hz)	同期
RGB OUT *	PGM OUT **				
XGA 60Hz	-	XGA VESA (DMT) 60 Hz	48.363	60.004	H- 負 V- 負
XGA 75Hz	-	XGA VESA (DMT) 75 Hz	60.023	75.029	H- 正 V- 正
SXGA 60Hz	-	SXGA VESA (DMT) 60 Hz	67.500	60.020	H- 正 V- 正
Video RGB	NTSC	15k RGB 60 Hz	15.734	59.940	コンポジット シンク
	PAL	15k RGB 50 Hz	15.625	50.000	コンポジット シンク
RGB OUT		WXGA 60 Hz	47.693	59.992	H- 負 V- 正
		WXGA 75 Hz	60.091	74.926	H- 負 V- 正

\* RGB OUT の設定については「RGB 出力信号フォーマットを設定する」(231 ページ) をご覧ください。

\*\* PGM OUT の設定については「映像出力信号フォーマットを設定する」(59 ページ) をご覧ください。

REF OUT	BNC × 2 Sync: 0.286 Vp-p (75 Ω) (NTSC) Sync: 0.3 Vp-p (75 Ω) (PAL) C (BURST) : 0.286 Vp-p (75 Ω) (NTSC) C (BURST) : 0.3 Vp-p (75 Ω) (PAL)
---------	---

## 音声信号

### オーディオ入力

アナログ入力 1-2	XLR/TRS Combo × 2 基準レベル : +4 dBu、 - 20 dBu、- 44 dBu Mic. Power : +48 V
アナログ入力 3-6	TRS × 4/ 基準レベル : +4 dBu、- 20 dBu、 - 44 dBu
アナログ入力 7-8	Pin × 2/ 基準レベル : - 10 dBu

### オーディオ出力

PGM OUT	TRS × 2/ 基準レベル : + 4 dBu/ インピーダンス : 150 Ω
MIX OUT	Pin × 2/ 基準レベル : - 10 dBu/ インピーダンス : 470 Ω



AUX OUT	TRS × 2/ 基準レベル： + 4 dBu/ インピーダンス： 150 Ω
MONITOR OUT	TRS × 2/ 基準レベル： + 4 dBu/ インピーダンス： 150 Ω
HEADPHONES	1/4 インチ ステレオ標準 ジャック × 1 70 mW × 2/ インピーダンス： 47 Ω
INTERCOM	D-Sub 9 ピン × 1 (凹) / Original Parallel I/O

## 付属品

CD-ROM (1)	
CD-ROM の使い方 (1)	
電源コード (1)	
3 極 → 2 極変換プラグ (電源) (1)	
取扱説明書 (1)	
キーボード (1)	85 キー + ポインター / 赤外線通信
	電源 (AWS-G500 シリーズから供給) : +5 V
	バッテリー : CR2032 または CR2032H × 2

## その他インターフェース

ネットワーク	RJ-45 × 1、10 Base-T/100 Base-TX
USB	USB A × 2、USB 準拠
RGB (GUI)	D-Sub Shrink (15 ピン) × 1 (凹)、WXGA 1,280 × 800 60 Hz
REMOTE	D-Sub 9 ピン (凸) × 1、 (将来の拡張機能です) RS-232C
FACTORY USE	D-Sub 15 ピン × 1 (凸) / Original Parallel I/O

### 「メモリースティック」

「メモリースティック」

スロット

VISCA	DIN 8 ピン × 1、RS-232C Sony VISCA カメラコマンド をサポートしています。
LCD	15.4 型 WXGA (1,440 × 900 * 60 Hz)
スピーカー	内蔵スピーカー × 2、サイズ : 20 × 40 mm

\*シリアル番号 33001 以降の Anycast Station に搭載された LCD パネルの仕様です。シリアル番号 33001 以前の LCD パネルの仕様は、WXGA 1,280 × 800 60 Hz です。「その他インターフェース」の RGB (GUI) の仕様は、シリアル番号にかかわらず WXGA 1,280 × 800 60 Hz です。

## 別売りアクセサリー

### BKAW-550 PC ビデオインターフェースモジュール

RGB	D-Sub Shrink (15 ピン) × 2 (凹)
	XGA (1,024 × 768 60 Hz、 70 Hz、75 Hz)
	SXGA (1,280 × 1,024 60 Hz、75 Hz)
	VESA (DMT) 準拠
	WXGA (1,280 × 768 60 Hz)

PC RGB 入力信号一覧						
フォーマット	fH	fV	ドットクロック	同期極性		
	[kHz]	[Hz]	[MHz]	水平	垂直	
1,024 × 768	XGA VESA 60 Hz	48.363	60.004	65	負	負
	XGA VESA 70 Hz	56.476	70.069	75	負	負
	XGA VESA 75 Hz	60.023	75.029	78.75	正	正
1,280 × 1,024	SXGA VESA 60 Hz	63.981	60.02	108	正	正
	SXGA VESA 75 Hz	79.976	75.025	135	正	正
1,280 × 768	WXGA * 60 Hz	47.693	59.992	80.125	負	正

\* Macintosh からの入力には対応していません。

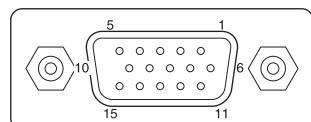
## BKAW-560 HD ビデオインターフェースモジュール

YPBPR IN	D-Sub Shrink (15 ピン) × 2 (凹) 720/59.94p、720/50p、 1080/59.94i、1080/50i Y: 1.0 Vp-p (75 Ω) 同期付 き PB: 0.7 Vp-p (75 Ω) PR: 0.7 Vp-p (75 Ω)
YPBPR OUT	D-Sub Shrink (15 ピン) × 1 (凹) 720/59.94p、720/50p、 1080/59.94i、1080/50i Y: 1.0 Vp-p (75 Ω) 同期付 き PB: 0.7 Vp-p (75 Ω) PR: 0.7 Vp-p (75 Ω)

### HD 入力信号一覧

ビデオフォーマット	fH (kHz)	fV (Hz)	同期
1080/60i	33.750	59.94	S on Y
1080/50i	28.130	50.000	S on Y
720/60p	45.000	59.94	S on Y
720/50p	37.500	50.000	S on Y

### コネクターピンアサイン一覧



ピン	信号	ピン	信号	ピン	信号
1	Pr (X)	6	Pr (GND)	11	NC
2	Y (X)	7	Y (GND)	12	NC
3	Pb (X)	8	Pb (GND)	13	未使用
4	NC	9	NC	14	未使用
5	GND	10	GND	15	NC

## BKAW-570 SD ビデオインターフェースモジュール

コンポジット	BNC × 2 VIDEO : 1.0 Vp-p (75 Ω) 同期負
S-VIDEO	DIN × 2 Y: 1.0 Vp-p (75 Ω) 同期負 C (BURST) : 0.286 Vp-p (75 Ω) (NTSC) C (BURST) : 0.3 Vp-p (75 Ω) (PAL)
DV IN/OUT	i.LINK : IEEE1394 (6 ピン) × 2 IEC 61883-2 準拠 オーディオ入力 : 基準レベル : - 20 dBFS サンプリング周波数 : 12 bit 32 kHz 4 ch のうち 1,2 ch のみ採用 16 bit 48 kHz 2 ch オーディオ出力 : 基準レベル : - 20 dBFS サンプリング周波数 : 12 bit 32 kHz 4 ch 16 bit 48 kHz 2 ch
HDD	i.LINK : IEEE1394 (6 ピン) × 1 HDD IF : SBP2

## BKAW-580/BKAW-581<sup>\*1</sup> シリアルデジタルインターフェースモジュール

SDI IN	BNC × 2 VIDEO : 800 mVp-p (75 Ω) SMPTE259M-C ITU-R656 準拠 AUDIO : オーディオサンプリング周波数 : 20 bit 48 kHz 2 ch (1/2 ch または 3/4 ch) SMPTE272M-A 準拠
SDI OUT	BNC × 1 VIDEO : 800 mVp-p (75 Ω) SMPTE259M-C ITU-R656 準拠 AUDIO :

オーディオサンプリング周波数：

20 bit 48 kHz 2 ch  
(1/2 ch)

SMPTE272M-A 準拠

HDD<sup>\*2</sup> iLINK : IEEE1394 S400  
(6 ピン) × 1  
HDD IF : SBP2

\* 1 ソフトウェアバージョン 2.30 以降で対応

\* 2 BKAW-580 のみ

### BKAW-590 HD シリアルデジタルインターフェースモジュール

HD SDI IN BNC × 2  
720/59.94p, 720/50p,  
1080/59.94i, 1080/50i  
VIDEO : 800 mVp-p (75 Ω)  
SMPTE292M 準拠  
AUDIO :  
オーディオサンプリング周波数：20 bit 48 kHz  
2 ch (1/2 ch または 3/4 ch)  
SMPTE299M 準拠  
HD SDI OUT BNC × 1  
720/59.94p, 720/50p,  
1080/59.94i, 1080/50i  
VIDEO : 800 mVp-p (75 Ω)  
SMPTE292M 準拠  
AUDIO :  
オーディオサンプリング周波数：20 bit 48 kHz  
2 ch (1/2 ch)  
SMPTE299M 準拠

この装置は、情報処理装置等電波障害自主規制協議会（VCCI）の基準に基づくクラス A 情報技術装置です。この装置を家庭環境で使用すると電波妨害を引き起こすことがあります。この場合には使用者が適切な対策を講ずるよう要求されることがあります。

- 必ず事前に記録テストを行い、正常に記録されていることを確認してください。本機や記録メディア、外部ストレージなどを使用中、万一これらの不具合により記録されなかった場合の記録内容の補償については、ご容赦ください。
- お使いになる前に、必ず動作確認を行ってください。故障その他に伴う営業上の機会損失等は保証期間中および保証期間経過後にかかるらず、補償はいたしかねますのでご了承ください。

### ご注意

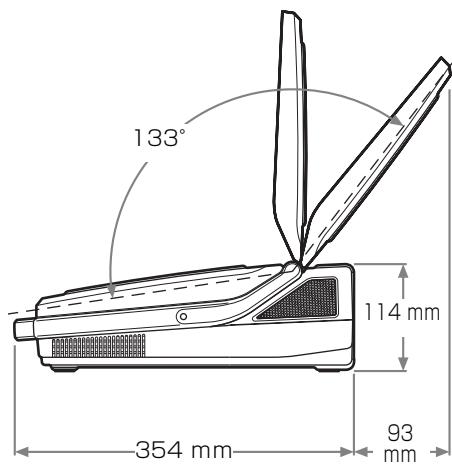
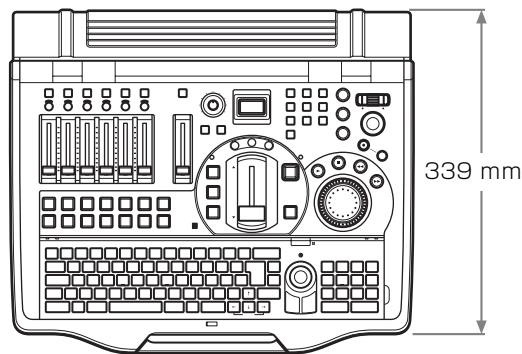
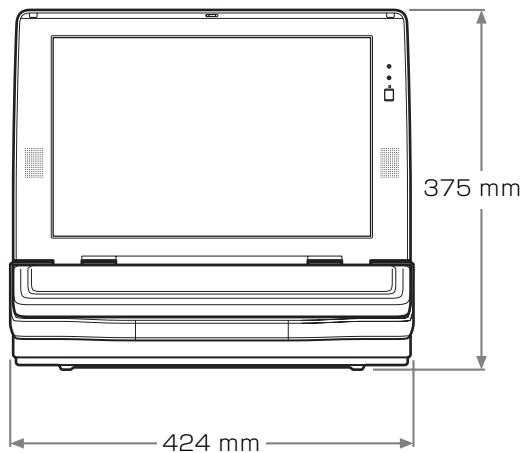
AWS-G500 シリーズの映像信号処理では、SDI 信号の入力対出力に対して透過性\*は確保されていません。

\* 量子化された数値がまったく同一なこと。

仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがありますが、ご了承ください。

本機は「高調波電流規格 JIS C 61000-3-2 適合品」です。

# 寸法図



## 数字

### 16:9スクイーズ

縦横比 16:9 の映像を 4:3 に縮めた SD 信号のこと。

## 五十音順

### イコライザー (EQ)

高域・中域・低域の特定周波数のレベルをコントロールする機能のこと。聞きやすい音を作るために特定周波数を強調、除去するなどの用途に使用します。

### インターラム

番組制作中にスタッフ間などで会話するために使用する装置のこと。

### エンコード

圧縮技術を使い、帯域に応じたビットレートごとのストリーミングファイルを作成すること。

### エンベデッドオーディオ

映像信号に組み込まれた音声のこと。

### オートゲインコントロール

ルミナンス信号のシンクのレベルを基準に、ルミナンス信号を適切なレベルに合わせる機能。ルミナンス信号のレベルが大きくずれている場合に使用します。

### オシレータ

一定の周波数で正弦波などを発振する発信器のこと。本機では、オーディオ用オシレータを内蔵しています。

### カラーバー

画面上に垂直の色の縞で表示されるテスト信号のこと。ビデオカメラやモニターの色相や彩度の調整に使います。

### カラーマット

本機内部で生成するカラー信号のこと。マットの Hue (色相)、Sat (彩度)、Lum (輝度) を調整することができます。

### クロマキー

特定の色 (クロマ) の成分が含まれている部分を切り抜いた映像を合成する手法。一般には、ブルーバックと呼ばれる青い背景の前で被写体を撮影し、青の成分が含まれている背景を切り抜いて、被写体のみを合成します。

### コンプレッサー

一定のレベルを超えた音量をなだらかに押さえ込む機能。レベル差の大きい音声信号を平均化するために使用します。

### サブネットマスク

ネットワーク内の住所にあたる IP アドレスは、ネットワークアドレスとホスト (個々のコンピューター) アドレスで構成されますが、IP アドレスのうち、何ビットをネットワークアドレスに使用するかを定義する数値をサブネットマスクといいます。サブネットとは、大きなネットワークを、いくつかに小さく分割したネットワークのこと。

### サムネイル

多数の画像を一覧表示するためには、縮小して表示される画像のこと。

### スーパーインポーズ

ビデオ編集の特殊効果の1つ。映像上に文字や切り抜いた画像を重ねて表示します。

### ストリーミング

ネットワークを介して音声やデータを受け取りながら、リアルタイムに再生すること。データをすべて受け取ってから再生する「ダウンロード」と呼ばれる方法に対し、こま切れに受け取ったデータを順次再生することができます。ストリーミングを可能とする方式として、Real Media、Windows Media、Quick Time などがありますが、本機ではストリーミング形式として RealMedia ストリーミングファイルフォーマット (.rm) をサポートしています。

### スレッシュホールド (Threshold)

リミッターやコンプレッサーが動作を開始するレベルのこと。

### ダウンストリームキー (DSK)

すでにエフェクトをかけたり合成が行われている映像に、さらに画像や文字を合成する機能のこと。画像処理の流れの中で最も下流 (ダウンストリーム) で行われるため、ダウンストリームキーと呼ばれています。

### チルト (Tilt)

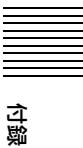
カメラを上下に振ること。

### ディマー (Dimmer)

画面表示を薄暗くしたり、音声のレベルを少し落としたりすること。

### デフォルトゲートウェイ

所属するネットワークの外のネットワークへアクセスする際に、出入り口となるルーターやコンピューターのこと。



## テロップ

テレビの字幕などに用いる文字やイメージ素材のこと。映像と合成されている文字やイメージのことをさす場合もあります。

## トークバック (Talk Back)

ディレクターなどからの指示を伝えること。本機では、前面パネル上のマイクに向かって話した声を本機に接続したインターラムシステムに出力し、インターホンのように会話することができます。

## ドメイン名

インターネット上に存在するコンピューターやネットワークにつける識別子のこと。「.」で区切られた階層構造になっており、右側からトップレベルドメイン、セカンドレベルドメイン、サードレベルドメイン…と並んでいます。

## トランジション

ある程度の時間かけて、ある映像から次の映像に切り換えること。キーを利用した文字や画像の合成や消去を、トランジションによって行うこともあります。

## トランジションエフェクト

さまざまな効果（エフェクト）を付けて、徐々に映像が変わっていくこと。本機では、ミックスとワイプの2つのトランジションエフェクトが使用できます。

## パン (Pan)

オーディオ用語では、音の左右バランスを調整すること。カメラ用語では、カメラを左右に振ること。

## ピクチャーアンピクチャー (PinP)

映像の中に別の映像をはめ込む効果のこと。

## フィルター (Filter)

高域・低域周波数を除去する機能のこと。ケーブルノイズなどのノイズを除去するなどの用途に使用します。

## フェードトゥブラック (FTB)

映像が黒画面にフェードアウトする効果のこと。

## ブラックバースト信号

外部同期（GenLock）を取る場合の基準信号のこと。

## プリセット

複数の電気的な設定を、一組のデータとして記憶し、まとめて再現する機能。本機には、カメラプリセット機能が搭載されています。

## フリップ

文字やイラスト、グラフ、地図などを使った説明図のこと。映像に映し出して内容の説明に使います。

## プリフェーダー (Pre-Fader)

音声信号に、オーディオチャンネルフェーダーのコントロール調整がかからっていない状態のこと。その他の調整はポストフェーダーと同じです。AUX出力端子から出力することができます。

## プログラム (PGM) 出力信号

エフェクトなどをかけて本機から出力される映像・音声信号のこと。視聴者が見る映像となるもの。

## ホスト名

ネットワークに接続されたコンピューターを識別しやすいように付けた名前のこと。システムによって異なりますが、多くは数文字の英数字で設定されています。最も一般的に使われるものは、インターネットなどで使われるドメイン名の左端部分の端末識別子です。

## ポストフェーダー (Post-Fader)

音声信号に、パン以外のすべての調整がかかった状態のこと。

## ミックス

トランジションエフェクトの1つ。映像がオーバーラップしながら、古い映像から新しい映像に入れ替わる効果のこと。

## モニター

映像や音声を監視すること。または、監視装置のこと。

## リミッター

一定のレベルを超えた音量を完全に押さえ込む機能。レベル差の大きい音を入力する場合に使用します。

## ルミナンスキー

明るさ（ルミナンス）の成分差を利用して不要な部分を切り抜いた画像を、映像に重ねて合成する手法。一般には、黒い背景に明るい色で文字などを描き、文字だけを合成する場合に使います。

## ロゴ (LOGO)

著作権保護を目的として、映像上に常時表示するマークなどの画像のこと。

## ワイプ

トランジションエフェクトの1つ。映像をぬぐい去るように消していく効果を付けて、古い映像から新しい映像に入れ替わる効果のこと。

## アルファベット順

### Delay

映像が音声に対して遅れて入力されている場合、音声を遅らせて映像と同期を保つために使用する機能のこと。

### DHCP

インターネットに接続するクライアントに、起動時に自動的にIPアドレスを割り当て、終了時にIPアドレスを回収するためのプロトコル。

### DNS

インターネット上のホスト名とIPアドレスを対応させるシステムのこと。

### EDL (Edit Decision List)

映像の中から取り出したいカットの並びをタイムコード（あらかじめ映像に付与された時刻情報）を使って指定する編集指示データのこと。

### EMC (Electro-Magnetic Compatibility)

電気機器などが備える、電磁的な不干渉性および耐性のこと。電磁的な不干渉性とは、機器が動作することによってほかの機器の動作を阻害したり、人体に影響を与えることによる一定レベル以上の干渉源となる電磁妨害を生じないこと。また、電磁的な耐性とは、ほかの電気機器から発生する電磁波などによって、自身の動作が阻害されない電磁感受性を持つこと。

### ext3 (イーエックスティースリー)

Linuxで広く使用されているファイルシステムの1つで、ext2ファイルシステムに

ジャーナリング機能（データ変更をトランザクションとして管理する機能）を追加したもの。マシントラブルからの復旧に要する時間が短くなっています。

### FTB (Fade to Black)

「フェードトゥブラック」の項を参照。

### GPI (General Purpose Interface)

汎用インターフェースのこと。正規のインターフェースを持たない機器との制御のやりとりに使用する。

### GUI (Graphical User Interface)

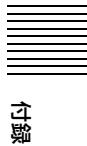
伝統的な文字ベースのインターフェースではなく、ボタンやメニューなどのグラフィックスの部品を使って設計されたユーザーインターフェースのこと。

### IEEE1394 (the Institute of Electrical and Electronics Engineers 1394)

コンピューターの周辺機器だけでなく、デジタル機器同士の接続も可能にした高速シリアルバスの規格。アップルでは「FireWire」と呼び、ソニーでは「iLINK（アイ・リンク）」と呼んでいます。

### iLINK (アイリンク)

高速シリアルバスの規格「IEEE1394」のこと。FireWireとも呼ばれています。コンピューターの周辺機器だけでなく、デジタルカメラのようなデジタル機器どうしの接続も可能です。



## IRE (International Radio Engineers)

映像の輝度レベルの単位のこと。0～100の範囲があり、黒の輝度レベルを0IREにする場合と7.5IREにする場合があります。

## PFL (Pre-Fader Listen)

オーディオチャンネルフェーダーによるレベルコントロール前の音をモニターすること。入力されている音を確かめる場合などに使用します。本機では、Trim、Filter、EQ、パン、レベルコントロールを設定しても、PFLでモニターされる音にはパンとレベルコントロールは効きません。

## RCA ピン

家庭用オーディオ機器に使用されているコネクタ。白が音声左チャンネル、赤が音声右チャンネル、黄が映像信号となっています。

## RGB

Red(赤)／Green(緑)／Blue(青)の3原色をもとに画像を表示する出力画像信号方式のこと。

## SDI (シリアルデジタルインターフェース)

同軸線1本で非圧縮デジタル映像信号とエンベデッドオーディオ信号を伝送する規格のこと。

## STP (Shielded Twisted Pair cable)

通信ケーブルの種類の1つ。銅でできた線材を2本ずつより合わせてシールドしたもの。

## TB (Talk Back)

「トークバック」の項を参照。

## Trim (トリム)

音声信号の入力レベル調整のこと。オーディオチャンネルフェーダーによるレベルコントロールとは別で、各種調整がかかる前の入力段階での調整となります。

## TRS

ヘッドホンなどに使われているジャックのこと。

## VISCA

ソニーが開発した、ビデオ機器とコンピューターを接続するためのプロトコル。

## VOD (Video On Demand)

ネットワーク上にコンテンツを掲載し、視聴者の見たいときにさまざまな映像コンテンツを配信するシステムのこと。視聴者はパソコンでインターネットからデータをダウンロードして見ることができます。

## XLR

キャノンコネクタと呼ばれる3ピンのコネクタ型式。ロック機構が付いていてケーブルを引っ張っても抜けないように工夫されています。また、簡単な構造の割にぐらつきが少なく、マイクなどに使用した場合でもハンドリングノイズが出にくくなっています。

# 索引

## 記号

+48V スイッチ ..... 27

## 数字

16:9 HD モード ..... 60

16:9 SD モード ..... 60

75 Ω 終端スイッチ ..... 28

## あ

アクセスメニュー ..... 39

イコライザ ..... 234

輝度オフセット ..... 227

輝度レベル ..... 227

彩度レベル ..... 227

色相 ..... 227

自動ゲイン調整 ..... 227

ダイナミック・ラウンド ..... 228

入力トリム ..... 233

パン ..... 236

フィルター ..... 234

フェーズ ..... 229

リサイズ ..... 229

リポジション ..... 229

リミッタ / コンプレッサ ..... 235

ワイドズーム ..... 228

AUX1 OUT ..... 223

AUX2 OUT ..... 223

MIX OUT ..... 224

PGM OUT ..... 223

アナログビデオ信号の調整 ..... 227

アナログ映像入力端子 ..... 28

アンプの接続 ..... 72

## い

イコライザー

高域周波数 ..... 235

高域レベル ..... 235

中域周波数 ..... 235

中域レベル ..... 235

低域周波数 ..... 235

低域レベル ..... 235

インターラム ..... 221

インターラム接続端子 ..... 26

## え

エッジ ..... 120

エフェクトプレビュー ..... 121

## お

オーディオ出力 ..... 225, 236

AUX OUT 遅延 ..... 237

AUX OUT レベル ..... 236

MIX OUT 遅延 ..... 237

MIX OUT レベル ..... 237

PGM OUT 遅延 ..... 237

オーディオチャンネル

フェーダー ..... 22

オーディオ入力アサイン

素材名 ..... 79

入力 (L/左) ..... 79

入力 (R/右) ..... 79

ビデオにリンク ..... 81

オーディオユーティリティ

オーディオモニター

..... 225

オシレータ ..... 238

オシレータ周波数 ..... 238

オシレータ出力 ..... 238

出力レベル ..... 238

トーカバック ..... 295

オーディオレベルメーター

..... 33

オーディオ MIC/LINE レベル

高 (+4dB) ..... 83

中 (-20dB) ..... 83

低 (-44dB) ..... 83

MIC/LINE ..... 83

オーディオ信号の出力先を

決める ..... 223

オーディオ信号の設定 ..... 78

オシレーター信号 ..... 238

音域のカット ..... 234

音質の調整 ..... 234

音声の左右バランス ..... 235

## か

各部の名称 ..... 21

画質の調整 ..... 230

カット ..... 86

カット切り換え ..... 85

カメラガイドメニュー

アイリス ..... 178

オンスクリーン メニュー

..... 179

逆光補正 ..... 174

コントロール設定

..... 177, 180

削除 ..... 177

手動 ..... 178

ズーム ..... 177

チルト反転 ..... 178

パン反転 ..... 178

パンチルト ..... 177

パンチルト リセット

..... 174

フォーカス ..... 178

ホワイトバランス ..... 178

リセット ..... 180

ワンプッシュ AWB ..... 174

B ゲイン ..... 178

Data Screen ..... 179

HOME ..... 179

R ゲイン ..... 178

カメラコントロール ..... 172

カメラの接続 ..... 66

カメラプリセット ..... 175

カメラプリセット設定メニュー

データ名 ..... 175

プリセット ..... 176

画面

英語パネル ..... 56

ファイル TC ..... 201

プレビュー ..... 124

優先ビューア ..... 124

LCD バックライト ..... 59

カラーバー ..... 99

カラーマット ..... 99

カラーマットの調整 ..... 230

## き

キーボード ..... 52

起動する ..... 54

記録する ..... 206

## く

クロマキー ..... 113

## こ

コンピューターの接続 ..... 67

コンプレッサー ..... 235

<b>し</b>	出力 ..... 273
時刻 ..... 58	ストリーミングの視聴 ..... 277
システム	ストリーミング表示 ..... 36
言語 ..... 56, 149	寸法図 ..... 321
システム TC ..... 63	
タイムコード ..... 63	
タイムゾーン ..... 58	
日 / 時 ..... 58	
ユーザープリセット ..... 63	
システムタイムコード ..... 201	
シャトルダイヤル ..... 25	
終了する ..... 54	
出力音声の調整 ..... 236	
仕様 ..... 317	
使用例 ..... 19	
ジョグダイヤル ..... 25	
ジョグローラー ..... 22	
ジョブ	
削除 ..... 241	
保存 ..... 240	
読み込み ..... 240	
シリアルデジタルインター	
フェースモジュール ..... 28	
<b>す</b>	
ストリーミング ..... 261	
開始 ..... 276	
外部 (アカウント)	
..... 268, 270	
外部 (パスワード)	
..... 268, 270	
クリップ情報 ..... 267	
サーバーアドレス ..... 269	
サーバー設定 ..... 268	
サイズ ..... 266	
出力 ..... 265	
ストリーム名	
..... 266, 273	
接続チェック ..... 272	
停止 ..... 277	
トランスポート ..... 270	
パス ..... 266	
パスワード ..... 271	
ビットレート ..... 267	
フレームレート ..... 273	
ポートレンジ ..... 270	
ユーザー名 ..... 271	
ライブ配信 ..... 265	
ライブファイル名 ..... 266	
ライブ/VOD ..... 265	
リッスンアドレス ..... 270	
HTTP ポート ..... 269	
RTSP ポート ..... 269	
VOD ファイル配信 ..... 275	
VOD ファイル名 ..... 273	
<b>れ</b>	
電源ボタン ..... 31	
<b>と</b>	
トップメニュー ..... 39	
オーディオ出力	
..... 225, 236, 237	
オーディオ入力アサイン	
..... 78	
オーディオユーティリティ	
..... 238	
オーディオ MIC/LINE	
レベル ..... 82	
画面 ..... 124	
システム ..... 56, 58	
ジョブ ..... 240	
<b>れ</b>	
ストリーミング ..... 265	
ネットワーク ..... 262	
バージョン ..... 283	
ビデオエフェクト	
..... 93, 120	
ビデオ出力 ..... 59, 207,	
..... 230, 231	
ビデオ入力アサイン ..... 74	
ファイルマネージャー	
..... 187, 205,	
..... 250, 254,	
..... 256, 257, 251	
フェードトゥブラック	
..... 98	
ロゴ ..... 107, 108	
DSK ..... 101, 102	
トランジション ..... 89	
トランジションエフェクト	
..... 89	
トランジションタイム	
..... 93, 102	
トランジションレバー	
..... 24, 89	
トリミング ..... 119	
<b>な</b>	
内蔵ハードディスクの残容量	
..... 256	
<b>に</b>	
入出力信号 ..... 73	
<b>ね</b>	
ネットワーク	
サブネットマスク ..... 263	
手動 ..... 263	
セカンダリ DNS ..... 263	
デフォルトゲートウェイ	
..... 263	
ドメイン名 ..... 263	
プライマリ DNS ..... 263	
ホスト名 ..... 262	
DHCP ..... 263	
DNS 設定 ..... 263	
IP アドレス ..... 263	
IP 設定 ..... 262	
MAC アドレス ..... 264	
ネットワーク設定 ..... 262	
ネットワーク端子	
(NETWORK) ..... 30	
<b>は</b>	
バージョン ..... 283	

エフェクトボード	283	ビデオ RGB	231	VOD ファイルのエクスポート	253
オーディオボード	283	フィルターモード	233	フィルター	
シリアル番号	283	DV OUT	207	高域カット (8kHz)	234
テキストタイピングツール	283	HD OUT	210	低域カット (100Hz)	234
パネル	283	PGM OUT	59	フェードアウト	98
メインアプリケーション	283	PGM OUT アスペクト	60	フェードイン	98
I/F モジュール	283	PGM OUT レベル	230	フェードトゥブラック	
バージョンアップ	284	PGM 出力	207	トランジションタイム	98
<b>ひ</b>		RGB	233	付属品	318
ピクチャーインピクチャー	94	RGB OUT	231	フェードトゥブラック	98
日付と時刻の設定	58	SD ビデオ	233	プラズマディスプレイの接続	70
ビデオエフェクト	124	TC 付加	208	プレビュービューアー	
エッジ	120	ビデオスイッチング	85	..... 35, 87, 121, 124	
エフェクトパターン	94, 95	ビデオ入力アサイン		プログラムビューアー	33
オートクロマキー	116	映像入力	74	プログラム出力	85
カラーキャンセル	118	コントロール	77, 212		
カラーマット	120	素材アスペクト	77		
キータイプ	115	素材名	74		
キー調整	117	AV/C プレーヤー	212		
キー反転	118	ビデオユーティリティ			
クリップ	112, 118	トリガー	185		
クロップ	120	ハイレベル	185		
クロマキー	115	リモート切替え	184		
ゲイン	112, 118	ローレベル	185		
サイズ	97, 116	VISCA 電源制御	180		
削除	127	NEXT	184		
色相	118	PGM	184		
ソフトネス	120	ビデオ信号の設定	74		
データ名	125				
トランジションタイム	93				
濃度	112, 118				
幅	120				
表示位置	97, 117				
プリセット	125				
ユーザープログラム	125				
ルミナンスキー	111				
ビデオエフェクトスナップ					
ショット	124				
ビデオ出力					
1080i	210				
16:9 HD	60				
16:9 SD	60				
4:3	60				
720p	210				
アスペクト ID 付加	232				
オーディオモード	207				
輝度オフセット	230				
シャープ	233				
ソフト	233				
ノーマル	233				

<b>も</b>	
モニターレベル調整ノブ	22
モニター出力端子 (MONI) (RCA)	27
<b>ら</b>	
ラインレベルの設定	82
ライン入力端子 (LINE) 7/8 (RCA)	27
<b>り</b>	
リセットボタン (RESET)	31
リファレンス出力端子 (REF OUT)	27
リミッタ / コンプレッサ	
コンプレッサ	235
リミッタ	235
リミッター	235
<b>る</b>	
ルミナنسキー	109
<b>ろ</b>	
ロゴ	
クリップ	108
ゲイン	108
濃度	108
表示位置	108
ロゴ素材	107
ロゴの表示	106
ロゴファイルのインポート	251
<b>わ</b>	
ワイプ	91
<b>ア</b>	
ACCESS ボタン	21
AUTO TRANS ボタン	24, 89
AUX OUT	
プリフェーダー	223, 224
ポストフェーダー	223, 224
AUX 出力端子	223
AUX 出力端子 (AUX) 1/2 (TRS)	27

<b>C</b>	
CG ファイルのインポート	250
CG プリセットメニュー	
削除	106
データ名	105
プリセット	104
CH ON ボタン	22
CUT ボタン	23, 87
<b>D</b>	
DIM ボタン	23
DSK ボタン	24
DV 端子 (DV)	28, 206
<b>E</b>	
EDL	244
EFFECT ボタン	24, 92
ENTER ボタン	21
ESC ボタン	22
<b>F</b>	
FACTORY USE 端子	30
FTB	98
FTB ボタン	24
<b>H</b>	
HDD ファイルガイドメニュー	
削除	203
自動繰り返し	199
データ名	203
ファイルを開く	196
プリセット	202
<b>I</b>	
iLINK 端子 (HDD)	
28, 187	
<b>K</b>	
KEY ボタン	23
<b>M</b>	
MENU ボタン	22
MIX ボタン	24, 90
MIX 出力端子	224
MIX 出力端子 (MIX) L/R (RCA)	27
<b>N</b>	
NEXT 選択ボタン	23
<b>O</b>	
ON LINE ボタン	21
ON LINE マネージャー	
ストリーミング	276
素材記録	191
ファイル名	245
DV OUT 記録	210
EDL	244
PGM 記録	190
<b>P</b>	
Pan	236
PC ビデオインターフェース モジュール	29
PGM OUT	223
PGM フェーダー	22
PGM ボタン	86
PGM 映像出力端子	27
PGM 音声出力端子 (PGM) L/R (TRS)	27
PGM 出力端子	223
PGM 選択ボタン	23
PVW ボタン	24
<b>R</b>	
Real Player	277
RGB 出力	231
RGB 出力端子 (RGB)	27
RGB 入力端子 (RGB)	29
<b>S</b>	
SD ビデオインターフェース モジュール	28
<b>T</b>	
TB ボタン	23
<b>U</b>	
USB 端子 (USB)	31
<b>V</b>	
VISCA カメラの接続	66
VISCA プロトコル対応カメラ	76
VISCA 端子	26

VTR ガイドメニュー

削除	216
データ名	215
プリセット	214
VTR の接続	69

## 商標について

- Anycast Station、**Anycast Station**はソニー株式会社の登録商標です。
- 「メモリースティック」、、「マジックゲート メモリースティック」、**MAGIC GATE**はソニー株式会社の登録商標です。
- 「メモリースティック デュオ」および**MEMORY STICK DUO**はソニー株式会社の商標です。
- “MagicGate Memory Stick Duo”（「マジックゲート メモリースティック デュオ」）はソニー株式会社の商標です。
- 「メモリースティック PRO」および**MEMORY STICK PRO**はソニー株式会社の商標です。
- 「メモリースティック PRO デュオ」および**MEMORY STICK PRO DUO**はソニー株式会社の商標です。
- 「iLINK」および「iLINK」ロゴはソニー株式会社の商標です。
- その他、本書に記載されているシステム名、製品名は、一般に各開発メーカーの登録商標あるいは商標です。なお、本文中では™、®マークは明記していません。

お問い合わせは  
「ソニー業務用製品ご相談窓口のご案内」にある窓口へ

<http://www.sony.co.jp/>