

マルチフォーマット コンパクトスイッチャー

取扱説明書（Volume II 詳細設定編）

MCS-8M

ソフトウェアバージョン 1.03 以降

お買い上げいただきありがとうございます。



警告

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たを示してあります。
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。

HDMI

目次（本書）

第1章 概要

はじめに	II-5
システム構成例	II-5

第2章 ビデオスイッチング

概要	II-7
トランジションタイプの設定	II-8
トランジションの基本設定（[Misc] メニュー）	II-8
AUX ミックス	II-9
ワイプの設定	II-10
ワイプの基本操作	II-10
ワイプのパターンや方向を選択する	II-10
ワイプパターンを詳細に設定する	II-11
ワイプパターンにエッジを付ける	II-12
DME ワイプの設定	II-12
DME ワイプの基本操作	II-12
DME ワイプのパターンや方向を選択する	II-12
DME ワイプパターンを詳細に設定する	II-13
DME ワイプパターンにエッジを付ける	II-14
DME ワイプのバックグラウンドカラーを調整する	II-14
[Effect] メニューの詳細	II-15
[Effect] メニュー	II-15
[Wipe Modify] メニュー	II-16
[DME Wipe Modify] メニュー	II-17
キーの設定	II-19
キーの基本操作	II-19
キートランジションの設定をする	II-20
キーワイプのパターンや方向を選択する	II-20
キーワイプパターンを詳細に設定する	II-20
キー DME ワイプの設定をする	II-20
キー DME ワイプパターンを詳細に設定する	II-20
キータイプを選択する	II-21
ルミナンスキーを詳細に設定する	II-21
リニアキーを詳細に設定する	II-21
クロマキーを詳細に設定する	II-21
キーフィルとキーソースの設定をする	II-21
キーにマスクを設定する	II-22
キーにエッジを付ける	II-22
キーの大きさや位置を調整する	II-22
[Key] メニューの詳細	II-23
[Key] メニュー	II-23
[Resizer] メニュー	II-25
[Auto Chromakey] メニュー	II-27
[Manual Chromakey] メニュー	II-27
[Key Wipe Modify] メニュー	II-28
[Key DME Wipe Modify] メニュー	II-29

第3章 オーディオミキシング

概要	II-30
[Audio Channel] メニューの詳細	II-30

第4章 入力画像のフリーズとフレームメモリー

概要	II-32
入力画像をフリーズさせる	II-32
フレームメモリー映像（FM）として使用する フレームメモリーを選択する	II-33
画像をフレームメモリーに保存する	II-33
画像のインポート／エクスポート	II-34
画像をインポートする	II-34
フレームメモリーをエクスポートする	II-35

第5章 ファイルのインポート／エクスポート

構成データのインポート／エクスポート	II-36
構成データをエクスポートする	II-36
構成データをインポートする	II-37
スナップショットのインポート／エクスポート	II-37
スナップショットをエクスポートする	II-37
スナップショットをインポートする	II-38
USB メモリーをフォーマットする	II-38

第6章 3D システム

概要	II-39
必要な設定を行う	II-40
信号フォーマットと映像サイズを設定する	II-40
3D モードにする	II-40
3D 映像出力を確認する	II-40

第7章 外部機器の制御

外部機器からの操作を有効／無効にする	II-41
外部機器との接続	II-41
GPI 入力の設定をする	II-41
GPI 出力／タリーの設定をする	II-41
[GPI/Tally] メニュー一覧	II-42

第8章 セットアップ（[Setup] メニュー）	
概要	II-45
システムのセットアップ（System）	II-45
[System] メニューの詳細	II-46
オーディオのセットアップ（Audio）	II-47
[Audio] メニューの詳細	II-47
ビデオ入力のセットアップ（Video（Input））	II-49
[Video（Input）] メニューの詳細	II-49
ビデオ入力信号をクロスポイントボタンに割り当てる （Video（XPT））	II-50
Shift ボタン機能を使う	II-50
[Video（XPT）] メニューの詳細	II-50
ビデオ出力のセットアップ（Video（Output））	II-51
[Video（Output）] メニューの詳細	II-51
ビデオに関するその他のセットアップ （Video（Misc））	II-52
[Video（Misc）] メニューの詳細	II-52
各種情報を表示する（Information）	II-52
アプリケーションソフトウェアやファームウェアを インストールする（Install）	II-52

付録

メッセージ一覧	II-53
エラー（Error）	II-53
警告（Warning）	II-54
情報（Information）	II-55
索引	II-56

目次 （Volume I 基本操作編）

第1章 概要

はじめに
各部の名称

第2章 準備

各機器と接続する
システムに関する設定をする
ビデオ信号に関する設定をする
音声信号に関する設定をする
マルチビューアーの設定をする

第3章 基本操作

映像を切り換える
キーで映像を合成する
ピクチャーインピクチャー（PinP）を使って映像を
合成する
音声をミキシングする
スナップショット
設定の保存と選択

付録

エフェクトパターン一覧
困ったときには
メンテナンス
仕様
保証書とアフターサービス
索引

本書について

本書では、本機を高度に使いこなすための調整・設定方法について説明しています。

◆ 本機の基本的な操作方法については、『取扱説明書（Volume I 基本操作編）』をご覧ください。

本書の見かた

設定値について

太字で表示されている設定値は、工場出荷時の値です。

例)

つまみ	パラメーター	意味	設定範囲
V3	Format	信号フォーマット	108059 、108050、 720p59、720p50、 480i59、576i50、 Test1、Test2、Test3
V4	Aspect	アスペクト比	16：9 、4：3

参照先の表記について

『取扱説明書（Volume I 基本操作編）』に記載されている項目を示す場合は、次のように→で表記しています。

例 1)

チャンネルフェーダー（→ 基本操作編：各部の名称）

例 2)

◆ 詳しくは、「エフェクトパターン一覧」（→ 基本操作編）をご覧ください。

知りたいことを探すときは

巻末の「索引」（II-56 ページ）をご覧ください。

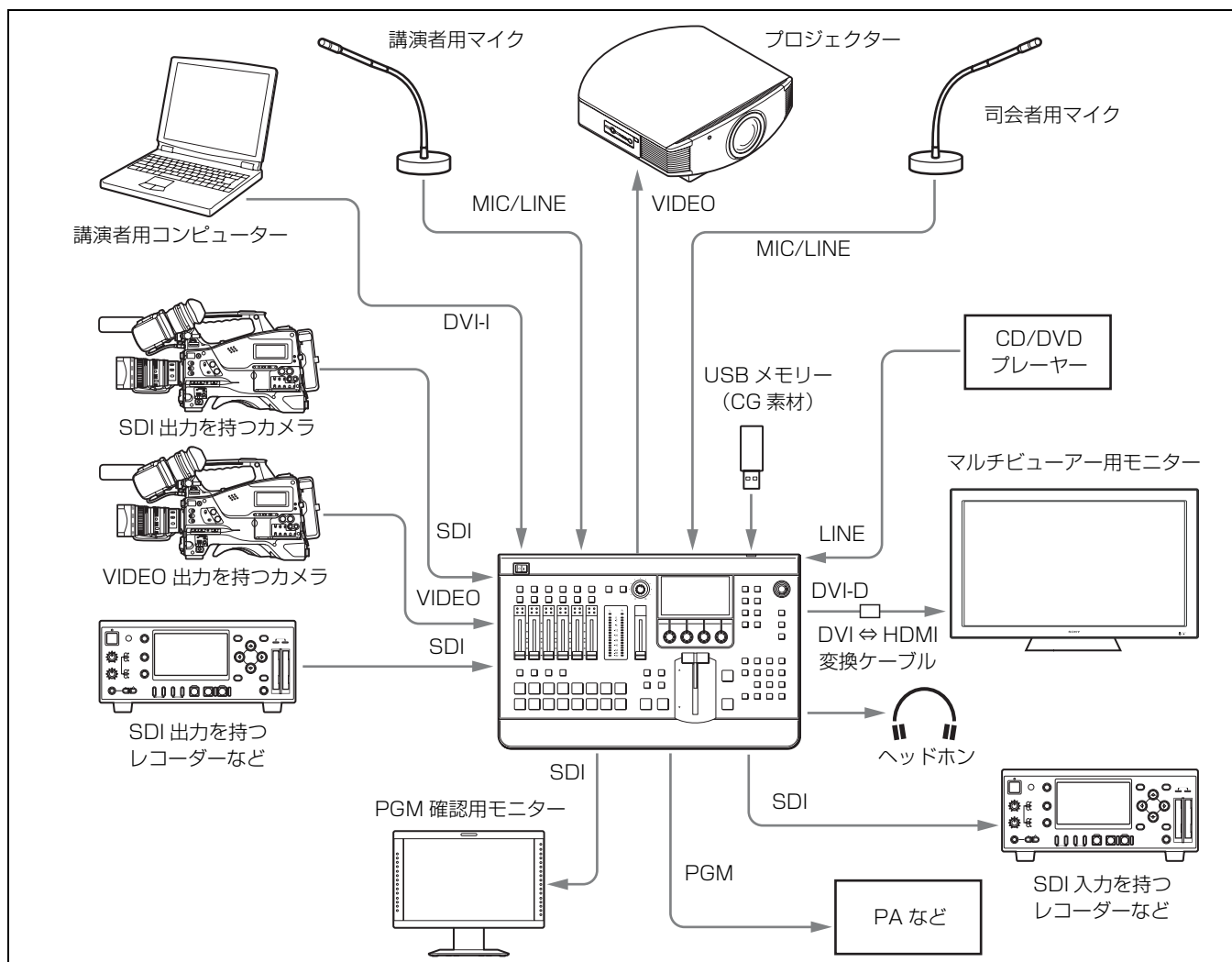
その項目が説明されている『Volume I 基本操作編』、
『Volume II 詳細設定編』のページ番号が記載されています。

はじめに

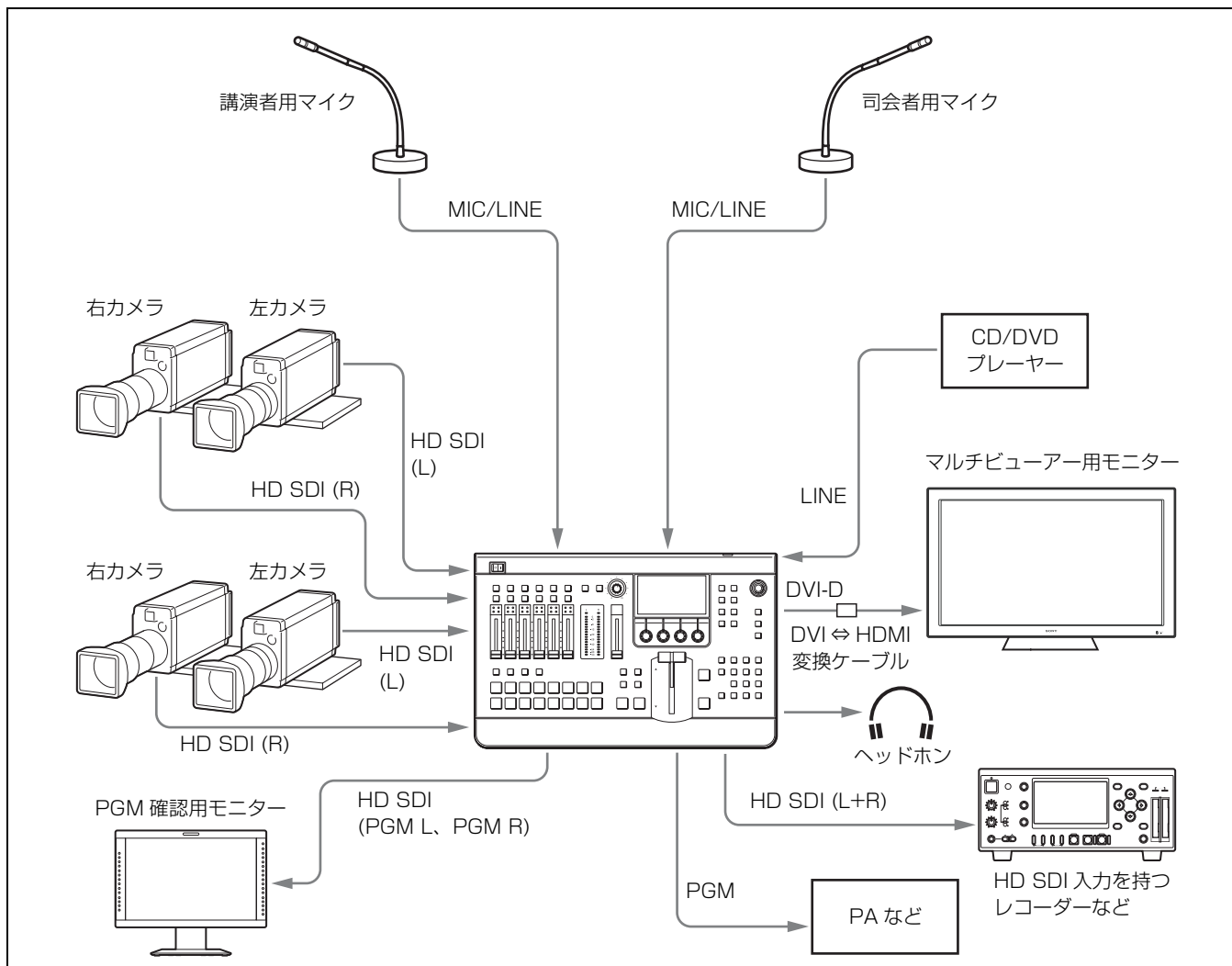
本機では、映像効果やトランジション、音声を詳細に調整・設定することで、より高度なスイッチングが行えます。また、3D 映像を切り換えたり、入力している映像の 1 画面をメモリーに書き込んで入力素材として利用するフレームメモリー機能を使用できます。

システム構成例

例 1) SD システムの場合



例2) 3Dシステムの場合



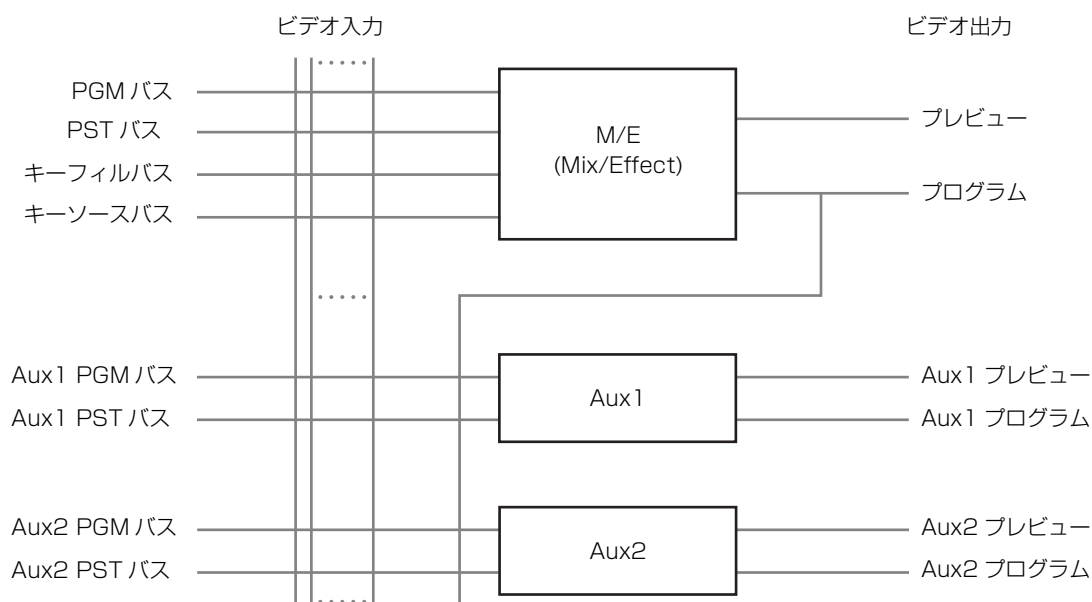
◆ 3Dシステムで運用するための設定について詳しくは、「第6章 3Dシステム」(II-39 ページ)をご覧ください。

ビデオスイッチング

第2章

概要

本機には、M/E (Mix/Effect)、Aux1、Aux2 の3つの映像合成用のブロックがあります。また、各ブロックのバスの中でトランジションを実行できます。



M/E ブロックでは、さまざまな映像効果を付けながら映像を切り換えたり、キーを使って映像を合成したりできます。また、Aux ブロック上では、ワイプやキーなどの効果は付けられませんが、映像をミックスで切り換えることができます。(AUX ミックス (II-9 ページ))

トランジションやエフェクト、キーの調整や設定は、以下のメニューから行います。

メニュー	内容	参照ページ
Misc	トランジションの基本設定（トランジションレート、カラーバックグラウンド）を行います。	II-8
Effect	トランジションタイプの設定を行います。	II-8
	ワイプの設定を行います。	II-10
	DME ワイプの設定を行います。	II-12
Key	キーの設定を行います。	II-19

トランジションタイプの設定

エフェクトトランジションを行う場合のトランジションタイプを設定します。

以下のトランジションタイプを選択できます。

Wipe：ワイプを使って、現在出力されている画像を新しい画像に切り換えます。

NAM（ノンアディティブミックス）：現在の画像と新しい画像の信号を比較し、輝度レベルが高い方の信号を優先して出力します。

トランジションの前半では、現在の画像が100%のまま、徐々に新しい画像がNAMされます。中間点では、両方とも100%のままNAMされます。後半では、新しい画像が100%のまま、徐々に現在の画像が減少しながらNAMされます。

DME（デジタルマルチエフェクト）：DMEのエフェクトを使用して、現在出力されている画像をワイプのように切り換えます（DMEワイプ）。

設定メニュー：[Effect] メニュー＞[Effect Transition]
(II-15 ページ)

トランジションの基本設定（[Misc] メニュー）

[Misc] メニューの各項目で、トランジションレートやカラーバックグラウンド（ColBg）の設定が行えます。

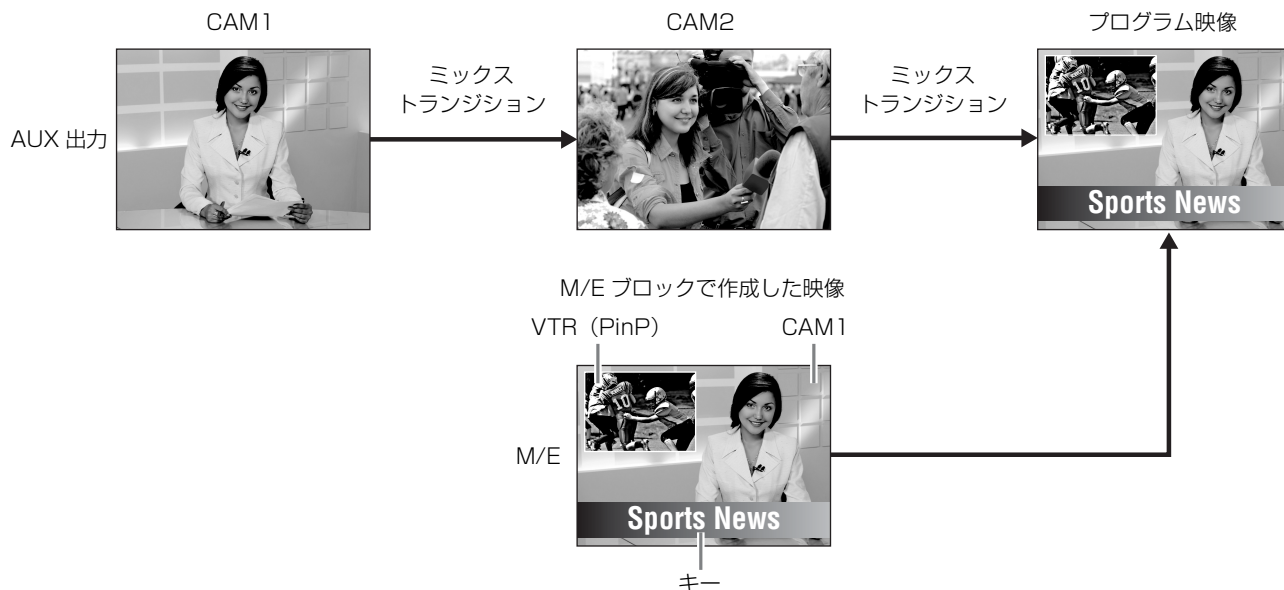
[Misc] メニューは、メニュー操作部の MISC ボタンを押すと表示されます。

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲
Transition Rate (1/2)	AUTO TRANS ボタン、KEY TRANS ボタン、FTB ボタンでトランジションを実行したときの映像が切り換わる時間（トランジションレート）をトランジションごとに設定します。 メモ ・エフェクトトランジションのトランジションレートは、[Effect] メニューの [Effect Transition] でも設定できます。（II-15 ページ参照） ・キーのトランジションレートは、[Key] メニューの [Key Transition] でも設定できます。（II-23 ページ参照）	V2	Effect	エフェクトトランジションのトランジションレート	1～999 フレーム (30)
		V3	Key	キートランジションのトランジションレート	1～999 フレーム (30)
		V4	FTB	FTB のトランジションレート	1～999 フレーム (30)
Transition Rate (2/2)		V3	Aux1	Aux1 のトランジションレート	1～999 フレーム (30)
		V4	Aux2	Aux2 のトランジションレート	1～999 フレーム (30)
Color BKGD	本機内部でカラー信号を発生させ、単色の背景として使用できます。カラー信号は、クロスポイントボタン（PGM ボタン、PST/KEY ボタン）に割り付けて使用します。	V2	Lum	輝度	0.00 ～ 100.00
		V3	Sat	彩度	0.00 ～ 100.00
		V4	Hue	色相	359.99 ～ 0.00
Port Enable	外部機器からの操作に使用する GPI ポートおよび RS-232C の有効／無効を設定します。 ◆外部機器の制御については、「第7章 外部機器の制御」（II-41 ページ）をご覧ください。	V3	GPI	GPI ポートの有効／無効	Enbl （有効）、 Disbl（無効）
		V4	RS232C	RS-232C ポートの有効／無効（将来拡張用）	Enbl （有効）、 Disbl（無効）

AUX ミックス

本機では、Aux ブロック上でも、映像をミックスで切り換えることができます（AUX ミックス）。

また、Aux ブロックは、M/E プログラム出力を入力信号として選択できるので、M/E ブロックで作成した映像を、Aux ブロック上で他の映像とミックスで切り換えるなど、2M/E スイッチャーのような柔軟な映像合成が可能です。



メモ

Aux ブロックからの出力をメイン出力映像として使用することもできます。上図のように、Aux ブロックからの出力をメイン出力している最中に、M/E ブロック上でエフェクトやキーを調整して、準備ができたならその映像に切り換えるような使いかたができます。

ここでは、メイン出力映像として Aux1 を使用するときの手順を例にとって説明します。

事前の設定

- 1 メイン出力映像（プログラム出力映像）として、Aux1 プログラムを選択する。

設定メニュー：[Setup] メニュー＞[Video (Output)] メニュー（II-51 ページ）

- 2 オンエアタリーの基準とする信号を Aux1 に設定する。

設定メニュー：[Setup] メニュー＞[GPI/Tally] メニュー＞[On Air Source]（II-44 ページ）

ミックス操作

- 1 バスデリゲーションボタンの AUX 1 ボタンを押す。
- 2 PGM クロスポイントボタンで、PGM バスの入力素材を選択する。
- 3 PST/KEY クロスポイントボタンで、M/E プログラム出力を選択する。
- 4 フェーダーレバー、CUT ボタン、または AUTO TRANS ボタンを使用して、トランジションを実行する。

メモ

Aux1、Aux2 の設定は、スナップショットには記憶されません。

ワイプの設定

ワイプとは、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るトランジションエフェクトです。

本機では、以下のような設定が行えます。

- ワイプのパターンや方向を選択する (II-10 ページ)
- ワイプパターンを詳細に設定する (II-11 ページ)
- ワイプパターンにエッジを付ける (II-12 ページ)

ここでは、ワイプの基本操作やワイプの効果について説明します。

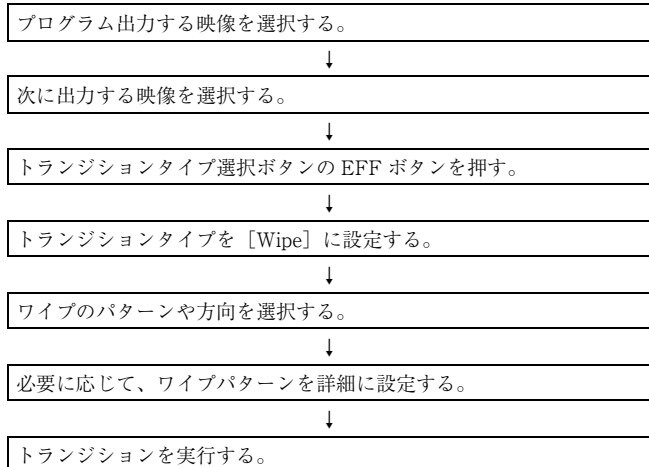
ワイプの設定は、[Effect] メニューから行います。

- ◆ メニュー項目の詳細については、「[Effect] メニューの詳細」(II-15 ページ) をご覧ください。

メモ

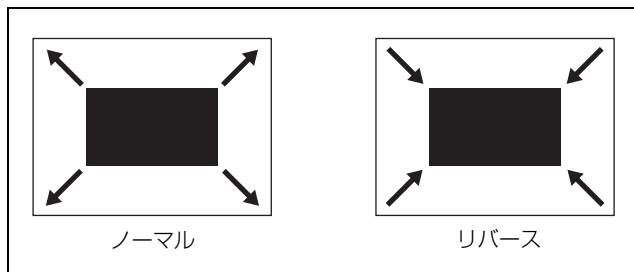
3D モード時は、[Effect] メニューは表示されません。

ワイプの基本操作



ワイプのパターンや方向を選択する

通常のワイプ方向（ノーマル）と逆の方向（リバース）にワイプを進行させることができます。また、トランジションが完了するたびにノーマルとリバースが切り換わるように指定することもできます（ノーマル／リバース）。



ワイプパターンを選択する

ワイプパターンの選択には、次の3通りの方法があります。

- テンキーに割り付けられているパターンを選択する。（ダイレクト選択）
 - ◆ 操作方法は、「テンキーで効果を選択する（ダイレクト選択）」（→ 基本操作編）をご覧ください。
- テンキーでパターン番号を設定する。
 - ◆ 操作方法は、「パターン番号で効果を指定するには」（→ 基本操作編）をご覧ください。
- メニュー（[Effect] メニュー）からパターン番号を設定する。

メニュー（[Effect] メニュー）からパターン番号を設定する

設定メニュー：[Wipe Adjust] (II-15 ページ)

- ◆ ワイプパターン番号については、「エフェクトパターン一覧」（→ 基本操作編）をご覧ください。

ワイプパターンを詳細に設定する

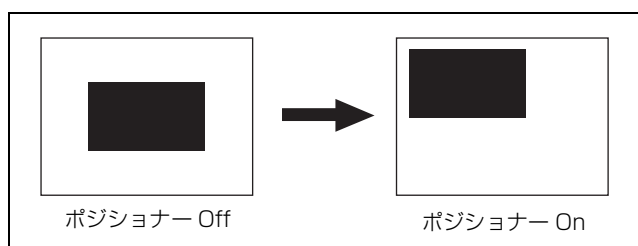
[Wipe Modify] メニューで、ワイプパターンの位置を設定したり、さまざまな変形や修飾（モディファイヤー）を付加することができます。

[Wipe Modify] メニューを表示するには

[Effect] メニューを表示し、V1 つまみで [Wipe Adjust] を選択して、つまみを押す。

ワイプの位置を設定する

ワイプの位置は、[Wipe Modify] メニュー、またはメニュー操作部の X-Y ポインターで設定できます。



設定メニュー：[Wipe Modify] メニュー＞ [Positioner]
(II-16 ページ)、[Positioner Adjust] (II-16 ページ)

X-Y ポインターで設定するには

メニュー操作部の POS ボタンを押して点灯させ、X-Y ポインターを操作して位置を調整します。

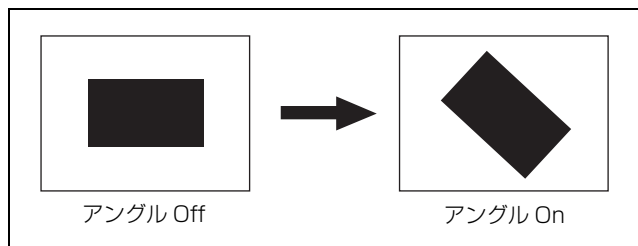
F1 ボタンがオレンジ色に点灯しているときは、F1 ボタンを押して緑に点灯させてください。

ワイプパターンの回転方法を設定する

ワイプパターンの回転方法は、以下の3通りから選択できます。

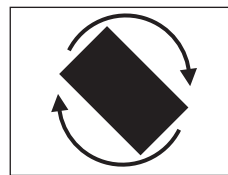
アングル

パターンを一定の角度に傾けた状態でワイプさせます。



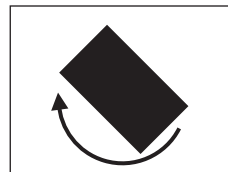
スピード

トランジション中、一定の速度でパターンを回転させます。



マグニチュード

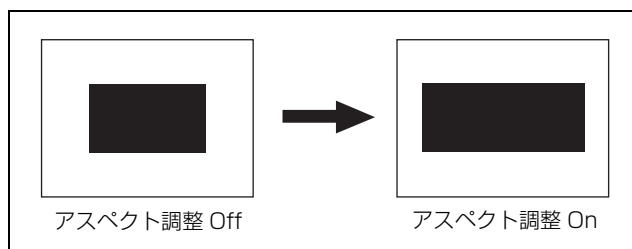
1回のトランジションで、設定した角度だけパターンを回転させます。



設定メニュー：[Wipe Modify] メニュー＞ [Rotation]
(II-16 ページ)、[Rotation Adjust] (II-17 ページ)

ワイプパターンの縦横比（アスペクト比）を設定する

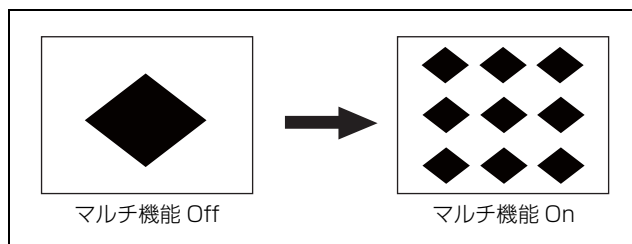
ワイプパターンの縦横比を自由に変えることができます。



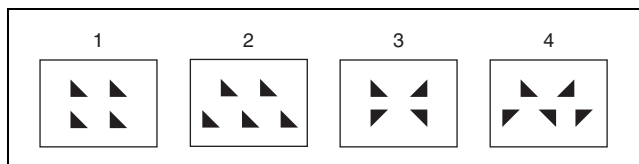
設定メニュー：[Wipe Modify] メニュー＞ [Aspect]
(II-17 ページ)

ワイプパターンを多重化する

同じパターンを水平、垂直、または両方向に最大 63 個まで並べることができます。



さらに、パターンの並べかたを以下の4通りから選択できます。



- 1: すべてのパターンが同じ向き
 2: 偶数行が水平方向に移動
 3: 偶数列と偶数行が反転
 4: 偶数列と偶数行が反転し、かつ偶数行が水平方向に移動

設定メニュー: [Wipe Modify] メニュー > [Multi] (II-17 ページ)、[Multi Adjust] (II-17 ページ)

ワイプパターンにエッジを付ける

パターンの周囲にボーダーをつけたり (ボーダー)、エッジをぼかしたり (ソフト)、付加したボーダーの縁をぼかしたり (ソフトボーダー) できます。

また、エッジの色を調整することもできます。



ボーダー: ボーダーの幅を調整できます。

ソフトエッジ: エッジのぼかし具合を調整できます。

ソフトボーダー: ボーダーの幅とボーダーの縁のぼかし具合を調整できます。

設定メニュー: [Wipe Edge] (II-15 ページ)、[Wipe Edge Color] (II-15 ページ)

DME ワイプの設定

DME ワイプとは、DME (デジタルマルチエフェクト) を使用して、現在出力されている画像をワイプのように切り換える効果です。

本機では、以下のような設定が行えます。

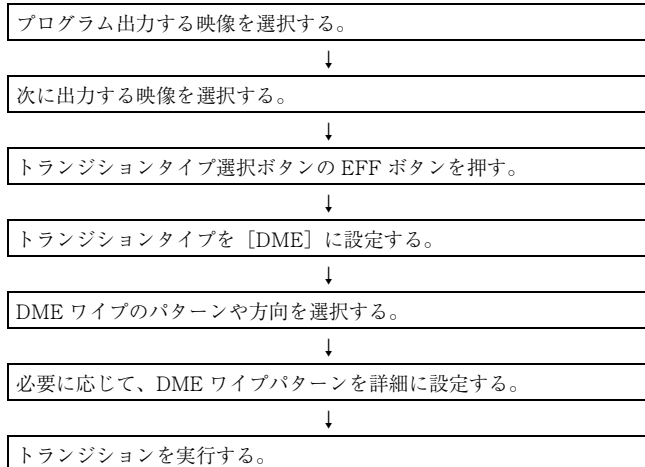
- DME ワイプのパターンや方向を選択する (II-12 ページ)
- DME ワイプパターンを詳細に設定する (II-13 ページ)
- DME ワイプパターンにエッジを付ける (II-14 ページ)
- DME ワイプのバックグラウンドカラーを調整する (II-14 ページ)

ここでは、DME ワイプの基本操作や DME ワイプの効果について説明します。

DME ワイプの設定は、[Effect] メニューから行います。

- ◆ メニュー項目の詳細については、「[Effect] メニューの詳細」 (II-15 ページ) をご覧ください。

DME ワイプの基本操作



DME ワイプのパターンや方向を選択する

- ◆ DME ワイプのパターンや方向については、「ワイプのパターンや方向を選択する」 (II-10 ページ) をご覧ください。

設定メニュー: [DME Wipe Adjust] (II-15 ページ)

DME ワイプパターンを詳細に設定する

[DME Wipe Modify] メニューで、DME ワイプパターンの位置調整や、PinP 時の子画面のサイズ調整、画像の端を切り取るクロップなどができます。

[DME Wipe Modify] メニューを表示するには

[Effect] メニューを表示し、V1 つまみで [DME Wipe Adjust] を選択して、つまみを押す。

DME ワイプの位置を設定する

DME ワイプの位置は、[DME Wipe Modify] メニュー、またはメニュー操作部の X-Y ポインターで設定できます。

設定メニュー：[DME Wipe Modify] メニュー＞
[Positioner] (II-17 ページ)、[Positioner Adjust]
(II-17 ページ)

X-Y ポインターで設定するには

メニュー操作部の POS ボタンを押して点灯させ、X-Y ポインターを操作して位置を調整します。

フレームインアウトや PinP 時の子画面のサイズを調整する

フレームインアウトや PinP の DME ワイプパターンを使用する場合に、子画面のサイズを調整できます。

設定メニュー：[DME Wipe Modify] メニュー＞ [Size]
(II-18 ページ)

画像の端を切り取る (クロップ)

画像の不要な部分を切り取ることができます。

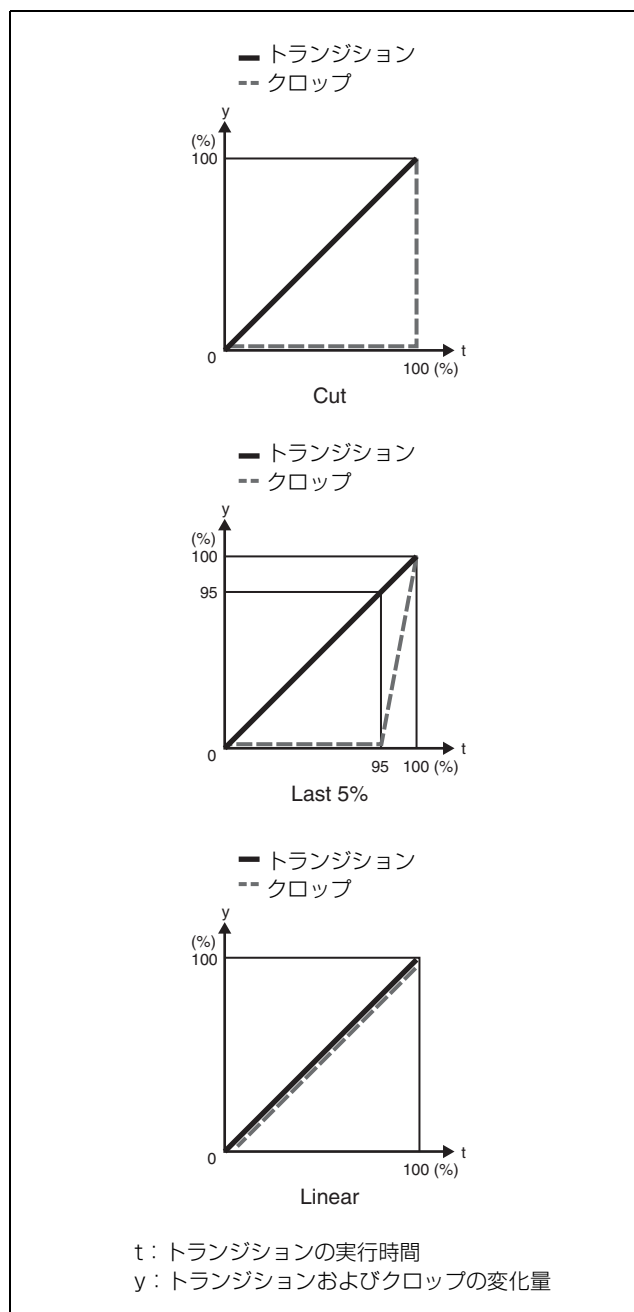
ご注意

次の場合、クロップは使用できません。

- モザイク、デフォーカスのエフェクトパターンを選択した場合
- ネクストランジションに KEY を選択した場合

設定メニュー：[DME Wipe Modify] メニュー＞ [Crop H]
(II-18 ページ)、[Crop V] (II-18 ページ)

ランジション実行時のクロップ動作は、以下のようになります。



Cut: トランジション実行中はクロップはそのまま、トランジションが終了した時点でクロップが解除されます。

Last 5%: トランジションが95%進行するまでクロップはそのまま、残り5%の間にクロップが解除されていきます。

Linear: トランジション開始時からトランジションの進行に従って、クロップが直線的に解除されていきます。

DME ワイブパターンにエッジを付ける

DME ワイブでは、パターンの周囲にボーダーをつけたり（ボーダー）、付加したボーダーの縁をぼかしたり（ソフトボーダー）できます。

また、エッジの色やバックグラウンドカラーを調整することもできます。

- ◆ エッジの付きかたについては、「ワイブパターンにエッジを付ける」（II-12 ページ）をご覧ください。

設定メニュー：[DME Wipe Edge]、[DME Wipe Edge Color]（II-16 ページ）

DME ワイブのバックグラウンドカラーを調整する

DME ワイブのバックグラウンドカラーを調整できます。

設定メニュー：[DME Wipe Bkgd Color]（II-16 ページ）

メモ

- DME ワイブのバックグラウンドカラーは、DME ワイブパターンがフリップタンブルのときのみ使用できます。
- DME ワイブのバックグラウンドカラーは、ワイブパターンのエッジの色と共用されます。

[Effect] メニューの詳細

[Effect] メニュー

[Effect] メニューは、メニュー操作部の EFF ボタンを押すと表示されます。

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	参照ページ
Effect Transition	エフェクトトランジションを行う場合のトランジションレートやトランジションタイプを設定します。	V3	Rate	AUTO TRANS ボタンで実行したときのトランジションレート	1 ～ 999 フレーム (30)	II-8
		V4	Type	トランジションタイプ	Wipe 、NAM、DME	
Wipe Adjust	ワイプの方向やワイプパターンを設定します。 また、V1 つまみを押すと、[Wipe Modify] メニュー (II-16 ページ) に移行します。	V1	Modify	つまみを押すと、 [Wipe Modify] メニューに移行	－	II-10
		V3	Direct	ワイプの方向	Norm (ノーマル)、 N/R (ノーマル／リバー ース)、Rev (リバー ース)	II-10
		V4	PtnNum	ワイプパターン番号	1 ～ 24	
Wipe Edge	パターンの周囲にボーダーをつけたり (ボー ダー)、エッジをぼかしたり (ソフト)、付加し たボーダーをぼかしたり (ソフトボーダー) し ます。	V2	Type	ワイプエッジの種類	Off 、Border (ボー ダー)、Soft (ソフト エッジ)、S-Brdr (ソフ トボーダー)	II-12
		V3	Width	ボーダー幅の調整	0.00 ～ 100.00	
		V4	Soft	エッジのぼかし具合	0.00 ～ 100.00	
Wipe Edge Color	ワイプエッジの色を調整します。	V2	Lum	輝度	0.00 ～ 100.00	II-12
		V3	Sat	彩度	0.00 ～ 100.00	
		V4	Hue	色相	359.99 ～ 0.00	
DME Wipe Adjust	DME ワイプの方向やワイプパターンを設定しま す。 また、V1 つまみを押すと、[DME Wipe Modify] メニュー (II-17 ページ) に移行します。 メモ ネクストトランジションが KEY のときは、1101 ～ 1102 (Flip Tumble)、1251 (PinP)、1701 (Mosaic)、1702 (Defocus) は使用できません。	V1	Modify	つまみを押すと、 [DME Wipe Modify] メニュー に移行	－	II-12
		V3	Direct	DME ワイプの方向	Norm (ノーマル)、 N/R (ノーマル／リ バーース)、Rev (リバー ース)	
		V4	PtnNum	ワイプパターン番号	1001 ～ 1008 (Slide)、 1021 ～ 1031 (Squeeze)、1041 ～ 1044 (Door)、1201 ～ 1208 / 1221 ～ 1224 (Frame In/Out)、1101 ～ 1102 (Flip Tumble)、1251 (PinP)、1701 (Mosaic)、1702 (Defocus)	

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	参照ページ
DME Wipe Edge	DME パターンの周囲にボーダーをつけたり（ボーダー）、付加したボーダーの縁をぼかしたり（ソフトボーダー）します。	V2	Type	DME ワイプエッジの種類	Off 、Border（ボーダー）、S-Brdr（ソフトボーダー）	II-14
		V3	Width	ボーダー幅の調整	0.00 ～ 100.00 (2.00)	
		V4	Soft	エッジのぼかし具合	0.00 ～ 100.00	
DME Wipe Edge Color	DME ワイプエッジの色を調整します。	V2	Lum	輝度	0.00 ～ 100.00 (14.63)	II-14
		V3	Sat	彩度	0.00 ～ 100.00 (50.09)	
		V4	Hue	色相	359.99 ～ 0.00 (349.83)	
DME Wipe Bkgd Color	DME ワイプのバックグラウンドカラーを調整します。	V2	Lum	バックグラウンドカラーの輝度	0.00 ～ 100.00	II-14
		V3	Sat	バックグラウンドカラーの彩度	0.00 ～ 100.00	
		V4	Hue	バックグラウンドカラーの色相	359.99 ～ 0.00	

[Wipe Modify] メニュー

[Wipe Modify] メニューは、[Wipe Adjust] で V1 つまみを押すと表示されます。

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	参照ページ
Positioner	ワイプの位置を調整するためのポジショナーのオン／オフを設定します。 また、V3つまみで [On] を選択すると、トランジションにともない、ポジショナーで移動した場所から画面の中央にパターンが移動します。	V3	AutoCT	自動センター機能のオン／オフ	Off 、On	II-11
		V4	Pos	ポジショナーのオン／オフ	Off 、On	
Positioner Adjust	ワイプの位置を調整します。 設定値を「0.00」に戻したいときは、V4 つまみを押します。	V2	Pos H	水平方向の位置調整	－ 200.00 ～ + 200.00 (0.00)（－で左に移動、＋で右に移動）	II-11
		V3	Pos V	垂直方向の位置調整	－ 200.00 ～ + 200.00 (0.00)（－で下に移動、＋で上に移動）	
		V4	Center	設定値を「0」に戻す	－	
Rotation	ワイプパターンの回転方法を設定します。	V4	Rotate	回転の種類	Off 、Angle（アングル）、Speed（スピード）、Mag（マグニチュード）	II-11

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	参照ページ
Rotation Adjust	[Rotation] で選択した回転の種類に応じて、パラメーターを設定します。 ・ [Angle] を選択したとき：[Angle] を設定。 ・ [Speed] を選択したとき：[Speed] を設定。 ・ [Mag] を選択したとき：[Angle] と [Mag] を設定。 設定値について Angle ：－100.00 で反時計回りに1回転した状態、＋100.00 で時計回りに1回転した状態です。0.00 は回転しない状態です。 Mag ：－200.00 で反時計回りに2回転、＋200.00 で時計回りに2回転します。0.00 では回転しません。 Speed ：－100.00 で反時計回りに1回転／秒のスピード、＋100.00 で時計回りに1回転／秒のスピードです。0.00 は静止した状態です。	V2	Angle	・ パターンを傾ける角度 ([Angle]) ・ トランジション開始時のパターンの傾角 ([Mag])	－100.00 ～＋100.00 (0.00)	II-11
		V3	Mag	トランジション中の回転量	－200.00 ～＋200.00 (0.00)	
		V4	Speed	パターンの回転速度	－100.00 ～＋100.00 (0.00)	
Aspect	ワイブパターンのアスペクト比（縦横比）を変更します。アスペクト比は、マイナスの値に設定するとパターンが垂直方向に引き伸ばされて縦長になり、プラスの値に設定すると水平方向に引き伸ばされて横長になります。	V3	Aspect	アスペクト調整のオン／オフ	Off 、On	II-11
		V4	Ratio	アスペクト比の調整	－100.00 ～＋100.00 (0.00)	
Multi	ワイブパターンを多重化するためのマルチ機能のオン／オフを設定します。	V4	Multi	マルチ機能のオン／オフ	Off 、On	II-11
Multi Adjust	同じパターンを水平、垂直、または両方向に最大63個まで並べることができます。	V2	H Mult	水平方向に配置するパターン数	1 ～ 63	II-11
		V3	V Mult	垂直方向に配置するパターン数	1 ～ 63	
		V4	InvTyp	パターンの並べかた	1 ～ 4	

[DME Wipe Modify] メニュー

[DME Wipe Modify] メニューは、[DME Wipe Adjust] で V1 つまみを押すと表示されます。

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	参照ページ
Positioner	DME ワイブの位置を調整するためのポジショナーのオン／オフを設定します。 <div>メモ</div> ポジショナーの使用が可能なパターンは、以下のとおりです。 1031、1201 ～ 1208、1221 ～ 1224、1251	V4	Pos	ポジショナーのオン／オフ	Off 、On	II-13
Positioner Adjust	DME ワイブの位置を調整します。設定値を「0.00」に戻したいときは、V4 つまみを押します。	V2	Pos H	水平方向の位置調整	－200.00 ～＋200.00 (0.00)（－で左に移動、＋で右に移動）	II-13
		V3	Pos V	垂直方向の位置調整	－200.00 ～＋200.00 (0.00)（－で下に移動、＋で上に移動）	
		V4	Center	設定値を「0」に戻す	－	

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	参照ページ
Size	1201 ～ 1208 (Frame In/Out)、1221 ～ 1224 (Frame In/Out)、1251 (PinP) の DME ワイブパターンを使用する場合に、子画面のサイズを調整できます。 設定値について Param : 拡大／縮小の倍率をパーセントで設定します。100.00 のときは、入力画像と同じサイズになります。	V3	Size	サイズ調整のオン／オフ	Off、On	II-13
		V4	Param	大きさの調整	0.00 ～ 200.00 (100.00)	
Crop H	クロップのオン／オフや、画像の不要な部分を切り取るときの左右の位置を設定します。	V2	Crop	クロップのオン／オフ	Off、On	II-13
		V3	Left	画像の左の部分を切り取る位置	－ 100.00 ～ + 100.00	
		V4	Right	画像の右の部分を切り取る位置	－ 100.00 ～ + 100.00	
Crop V	トランジション実行時のクロップの動作や、画像の不要な部分を切り取るときの上下の位置を設定します。	V2	Trans	トランジション実行時の動作	Cut、 Last5% 、Linear	II-13
		V3	Top	画像の上の部分を切り取る位置	－ 100.00 ～ + 100.00	
		V4	Bottom	画像の下部分を切り取る位置	－ 100.00 ～ + 100.00	

メモ

次の場合、クロップは使用できません。

- 1701 (Mosaic)、1702 (Defocus) のエフェクトパターンを選択した場合
- ネクストランジションに KEY を選択した場合

キーの設定

キーとは、バックグラウンド画像をくり抜き、その部分に画像や文字を挿入する機能です。バックグラウンドをくり抜くための信号をキーソース、くり抜いた部分を埋めるための信号をキーフィル、キーの処理を行うブロックをキーヤーといいます。

ここでは、キーを詳細に設定するときの方法について説明します。

本機では、キーに対して以下のような設定が行えます。

- キーの基本操作 (II-19 ページ)
- キートランジションの設定をする (II-20 ページ)
- キーワイプのパターンや方向を選択する (II-20 ページ)
- キーワイプパターンを詳細に設定する (II-20 ページ)
- キー DME ワイプの設定をする (II-20 ページ)
- キー DME ワイプパターンを詳細に設定する (II-20 ページ)
- キータイプを選択する (II-21 ページ)
- ルミナンスキーを詳細に設定する (II-21 ページ)
- リニアキーを詳細に設定する (II-21 ページ)
- クロマキーを詳細に設定する (II-21 ページ)
- キーフィルとキーソースの設定をする (II-21 ページ)
- キーにマスクを設定する (II-22 ページ)
- キーにエッジを付ける (II-22 ページ)
- キーの大きさや位置を調整する (II-22 ページ)

◆ ルミナンスキー、クロマキーの基本的な操作方法については、「キーで映像を合成する」(→ 基本操作編) をご覧ください。

キーやキートランジションの設定は、[Key] メニューで行います。

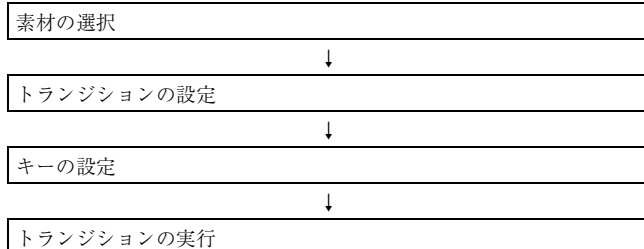
◆ [Key] メニューについては、「[Key] メニューの詳細」(II-23 ページ) をご覧ください。

メモ

3D モードのときは、[Key] メニューは表示されません。

キーの基本操作

キーの基本操作は、以下の手順で行います。

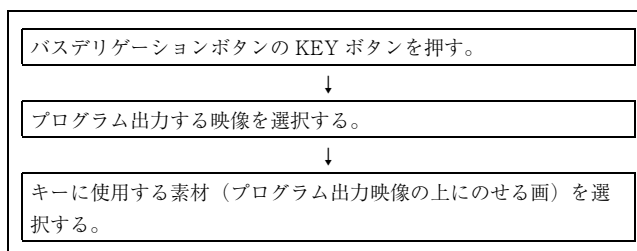


キーの操作には、キートランジションをどこで行うかによって、以下の2通りの方法があります。

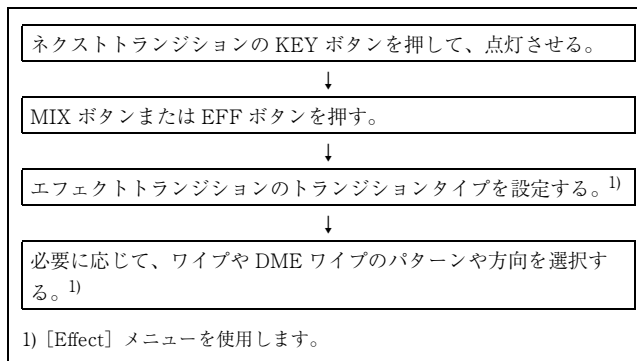
- エフェクトトランジション (ネクストトランジションで KEY を選択) (II-19 ページ)
- キートランジション (II-20 ページ)

エフェクトトランジション

素材の選択



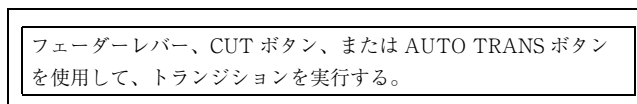
トランジションの設定



キーの設定

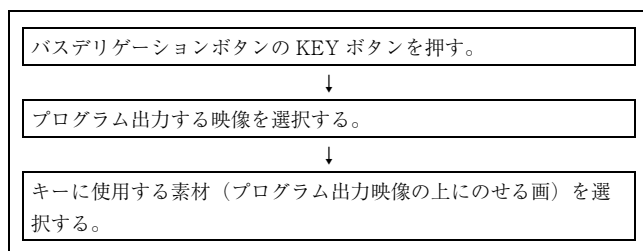


トランジションの実行

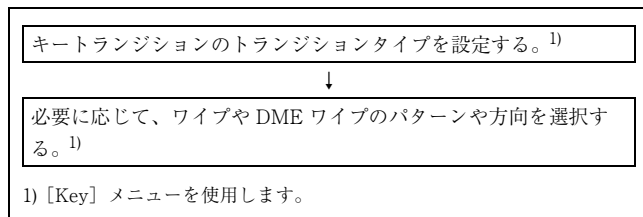


キーランジション

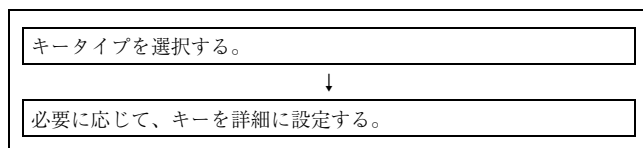
素材の選択



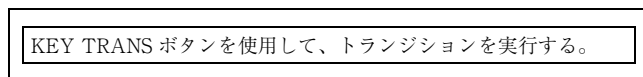
トランジションの設定



キーの設定



トランジションの実行



キーランジションの設定をする

キーランジションを行うときのトランジションレートやトランジションタイプを設定します。

以下のトランジションタイプを選択できます。

Cut：キーをカットで挿入（カットイン）または削除（カットアウト）します。

Mix：キーを徐々に挿入（フェードイン）、または徐々に削除（フェードアウト）します。

Wipe：ワイプを使ってバックグラウンドをくり抜き、キーをはめ込みます。

DME（デジタルマルチエフェクト）：DMEのエフェクトを使用して、キーにDMEワイプと同様の効果をかけます（キーDMEワイプ）。

設定メニュー：[Key Transition]（II-23 ページ）

キーワイプのパターンや方向を選択する

キーランジションで選択しているワイプパターンでバックグラウンドをくり抜き、キーをはめ込むことができます。

設定メニュー：[Key Wipe Modify]（II-24 ページ）

◆ ワイプの方向については、「ワイプのパターンや方向を選択する」（II-10 ページ）をご覧ください。

◆ ワイプパターン番号については、「エフェクトパターン一覧」（→ 基本操作編）をご覧ください。

キーワイプパターンを詳細に設定する

[Key Wipe] で、ワイプパターンの位置を設定したり、さまざまな変形や修飾（モディファイヤー）を付加することができます。

[Key Wipe] メニューを表示するには

[Key] メニューを表示し、V1 つまみで [Key Wipe] を選択して、つまみを押す。

◆ [Key Wipe Modify] メニューの設定項目は、[Effect] メニューの [Wipe Modify] と同じです。設定項目については、「ワイプパターンを詳細に設定する」（II-11 ページ）の各節をご覧ください。

キー DME ワイプの設定をする

キーにDMEワイプと同様の設定が行えます。

設定メニュー：[Key DME Wipe]（II-24 ページ）

◆ ワイプの方向については、「ワイプのパターンや方向を選択する」（II-10 ページ）をご覧ください。

◆ ワイプパターン番号については、「エフェクトパターン一覧」（→ 基本操作編）をご覧ください。

キー DME ワイプパターンを詳細に設定する

[Key DME Wipe Modify] メニューで、キーDMEワイプパターンの位置を調整したり、フレームインアウトやPinP時の子画面のサイズを調整できます。

[Key DME Wipe Modify] メニューを表示するには

[Key] メニューを表示し、V1 つまみで [Key DME Wipe] を選択して、つまみを押す。

- ◆ [Key DME Wipe Modify] メニューで設定できることは、DME ワイプの [DME Wipe Modify] と同様です（クロップを除く）。「DME ワイプパターンを詳細に設定する」（II-13 ページ）の各節をご覧ください。

キータイプを選択する

画像を切り抜くキーのタイプを選択します。

以下のキータイプを選択できます。

ルミナンスキー (Lum) / リニアキー (Lin)：画像にタイトルやロゴを入れるときに使います。
 キーソースには、白黒の文字などの輝度信号を使用します。

メモ

リニアキーは、ルミナンスキーに比べてゲインの可変範囲が狭く、調整の精度が高くなります。

クロマキー (Chr)：人物と背景などを合成するときに使います。
 キーソースは、入力画像の特定の色を元に生成します。

設定メニュー：[Key Type Select] (II-23 ページ)

ルミナンスキーを詳細に設定する

背景の抜き具合やキーの濃度の調整など、ルミナンスキーで合成させる映像を詳細に調整できます。

設定メニュー：[Lum Key Adjust (1/2)] (II-23 ページ)、
 [Lum Key Adjust (2/2)] (II-23 ページ)、[Lum Key Mode] (II-23 ページ)

リニアキーを詳細に設定する

背景の抜き具合やキーの濃度の調整など、リニアキーで合成させる映像を詳細に調整できます。

設定メニュー：[Lin Key Adjust (1/2)] (II-23 ページ)、
 [Lin Key Adjust (2/2)] (II-23 ページ)、[Lin Key Mode] (II-24 ページ)

クロマキーを詳細に設定する

[Manual Chromakey] メニューで、クロマキーの自動調整の結果を微調整したい場合などに、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。

- ◆ クロマキーの自動調整については、「クロマキーで映像を合成する」（→ 基本操作編）をご覧ください。

[Manual Chromakey] メニューを表示するには

[Key] メニューを表示し、V1 つまみで [Chromakey Manual Adj] を選択して、つまみを押す。

- ◆ [Manual Chromakey] メニューの詳細については、「[Manual Chromakey] メニュー」（II-27 ページ）をご覧ください。

キーフィルとキーソースの設定をする

キーフィルに使用する信号とキーソースに使用する信号の選択モードを選択します。

設定メニュー：[Key Fill/Src Select] (II-23 ページ)、[Key Fill Mat Adjust] (II-23 ページ)

キーソース選択モード

Self：キーソースにキーフィルバスの信号が選択されます。
 キータイプでクロマキーを選択している場合は、[Self] を選択してください。

Auto：キーソースに、キーフィルバスの信号とペアでクロスポイントボタンに割り付けられている信号が自動的に選択されます。

Split：キーフィルバスの信号とキーソースバスの信号を個別に選択できます。

- ◆ 選択方法については、「キーフィルとキーソースを個別に選択する場合」（→ 基本操作編）をご覧ください。

[Auto] 選択時のキーフィルとキーソースのペアは、以下のようになります。

キーフィル	キーソース
フレームメモリ映像	フレームメモリキー
ブラック映像	ホワイト映像 ¹⁾
上記以外の信号	キーフィルと同じ信号

- 1) ホワイトの映像をキーソースに使ってキーイングを行うと、全画面キーフィルの映像になります。

キーフィル選択モード

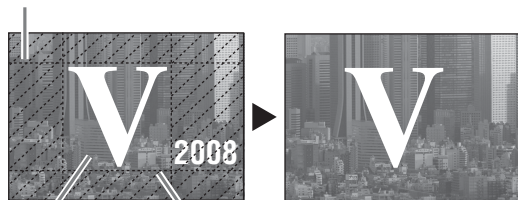
Bus：クロスポイントボタンで選択した信号

Matte：本機内部のカラーマットジェネレーターで発生させる信号（[Key Fill Mat Adjust] で色の調整が行えます）

キーにマスクを設定する

キーマスクとは、キー信号の一部分をマスクする機能です。

バックグラウンド



マスクの内側が
キーとして
使われます。

マスク部分

設定メニュー：[Key Mask] (II-24 ページ)

キーにエッジを付ける

キーのエッジにボーダーをつけたり（ボーダー）、エッジをぼかしたり（ソフト）できます。

ご注意

キーにボーダーを付けると、キーフィル／キーソースの位置が下がります。

キーエッジの修飾を設定する

ドロップモードのオン／オフや、修飾（モディファイヤー）の種類を設定します。

- ドロップモードをオンにしたときは、ボーダーの有無にかかわらず、キーの位置が下がります。キーボーダーのオン／オフでキーの位置を動かしたくないときにオンにします。
- 以下の修飾が選択できます。

ノーマル



ボーダー



ノーマル：キーの周囲にボーダーが付加されていない状態です。

ボーダー：キーの周囲にボーダーを付け、幅とボーダーの濃度を調整できます。

設定メニュー：[Key Edge Type] (II-25 ページ)、[Border Adjust] (II-25 ページ)、[Border Matte Adjust] (II-25 ページ)、[Key Soft Edge] (II-25 ページ)

キーの大きさや位置を調整する

[Resizer] メニューで、作成したキーの部分に、DME のように縮小／拡大、移動、アスペクト比の変更などの効果をかけることができます（リサイザー機能）。

ご注意

- キーにリサイザーの効果をかけると、画像は 1 フレーム遅延します。
- DME ワイプ、キー DME ワイプ、リサイザーは、いずれか 1 つのみ使用できます。

リサイザー機能をオンにするには

[Key] メニューを表示し、V1 つまみで [Resizer] を選択して、V4 つまみで [On] を選択する。(II-23 ページ参照)

[Resizer] メニューを表示するには

[Key] メニューを表示し、V1 つまみで [Resizer] を選択して、つまみを押す。

- ◆ [Resizer] メニューの詳細については、「[Resizer] メニュー」(II-25 ページ) をご覧ください。

[Key] メニューの詳細

[Key] メニュー

[Key] メニューは、メニュー操作部の KEY ボタンを押すと表示されます。

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	参照ページ
Key Transition	KEY TRANS ボタンでキートランジションを実行したときのトランジションレートやトランジションタイプを設定します。	V3	Rate	トランジションレート	1 ～ 999 (30)	II-20
		V4	Type	トランジションタイプ	Cut、 Mix 、Wipe、DME	
Key Type Select	画像を切り抜くキーのタイプを選択します。	V4	Type	キータイプ	Lum (ルミナンスキー)、Lin (リニアキー)、Chr (クロマキー)	II-21
Resizer	作成したキーの部分に、DME のように縮小、拡大、移動、アスペクト比の変更などの効果をかけるリサイザー機能を使用するかどうかを設定します。 また、V1 つまみを押すと、[Resizer] メニュー (II-25 ページ) に移行します。	V1	Select	つまみを押すと、[Resizer] メニューに移行	—	II-22
		V4	Resize	リサイザー機能のオン／オフ	Off 、On	
Key Fill/Src Select	キーフィルに使用する信号とキーソースに使用する信号の選択モードを選択します。	V3	Source	キーソースの選択モード	Self、 Auto 、Split	II-21
		V4	Fill	キーフィルに使用する信号	Bus 、Matte	
Key Fill Mat Adjust	キーフィルマットの色を調整します。	V2	Lum	カラーマットの輝度	0.00 ～ 100.00	II-21
		V3	Sat	カラーマットの彩度	0.00 ～ 100.00	
		V4	Hue	カラーマットの色相	359.99 ～ 0.00	
Lum Key Adjust (1/2)	ルミナンスキーの背景の抜き具合と輪郭の鋭さを調整します。	V3	Clip	背景の抜き具合 (クリップ値)	+ 109.59 ～ - 7.31 (0.00)	—
		V4	Gain	輪郭の鋭さ (ゲイン値)	- 100.00 ～ + 100.00 (0.00)	
Lum Key Adjust (2/2)	ルミナンスキーの濃度を調整します。	V4	Dens	キーの濃度	0 ～ 100.00	—
Lum Key Mode	ルミナンスキーのクリーンモードのオン／オフを設定します。クリーンモードをオンにすると、キーフィルをキーソースでくり抜かれずにそのままバックグラウンドに加算されます。 <div>メモ</div> クリーンモードは、キャラクタジェネレーターのようにキーフィルとキーソースがペアになった信号を使用する場合に有効です。	V4	Clean	クリーンモードのオン／オフ	Off 、On	—
Lin Key Adjust (1/2)	リニアキーの背景の抜き具合と輪郭の鋭さを調整します。	V3	Clip	背景の抜き具合 (クリップ値)	+ 109.59 ～ - 7.31 (0.00)	—
		V4	Gain	輪郭の鋭さ (ゲイン値)	- 100.00 ～ + 100.00 (0.00)	
Lin Key Adjust (2/2)	リニアキーの濃度を調整します。	V4	Dens	キーの濃度	0 ～ 100.00	—

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	参照ページ
Lin Key Mode	リニアキーのクリーンモードのオン／オフを設定します。クリーンモードをオンにすると、キーフィルをキーソースでくり抜かれずにそのままバックグラウンドに加算されます。 メモ クリーンモードは、キャラクタジェネレーターのようにキーフィルとキーソースがペアになった信号を使用する場合に有効です。	V4	Clean	クリーンモードのオン／オフ	Off 、On	－
Chromakey Auto Adj	フォアグラウンド画像の一部分（たとえば背景の青色）を指定し、それを基準にしてクロマキー画像が得られるように自動調整するための [Auto Chromakey] メニュー（II-27 ページ）を表示します。	V1	Auto	つまみを押すと、[Auto Chromakey] メニューに移行	－	基本操作編
Chromakey Manual Adj	クロマキーを詳細に設定するための [Manual Chromakey] メニュー（II-27 ページ）を表示します。	V1	Manual	つまみを押すと、[Manual Chromakey] メニューに移行	－	II-21
Key Invert	キーソースの白と黒を反転させます。	V4	Invert	キーソースの反転のオン／オフ	Off 、On	－
Key Wipe	キーワイプの方向やキーワイプパターンを設定します。 また、V1 つまみを押すと、[Key Wipe Modify] メニュー（II-28 ページ）に移行します。	V1	Modify	つまみを押すと、[Key Wipe Modify] メニューに移行	－	II-20
		V3	Direct	キーワイプの方向	Norm （ノーマル）、N/R（ノーマル／リバース）、Rev（リバース）	II-20
		V4	PtnNum	キーワイプパターン番号	1 ～ 24	
Key Wipe Edge	キーワイプパターンのエッジをぼかします（ソフトエッジ）。	V3	Soft	ソフトエッジのオン／オフ	Off 、On	－
		V4	Param	エッジのぼかし具合	0.00 ～ 100.00	
Key DME Wipe	キー DME ワイプの方向やキー DME ワイプパターンを設定します。 また、V1 つまみを押すと、[Key DME Wipe Modify] メニュー（II-29 ページ）に移行します。	V1	Modify	つまみを押すと、[Key DME Wipe Modify] メニューに移行	－	II-20
		V3	Direct	キー DME ワイプの方向	Norm（ノーマル）、 N/R （ノーマル／リバース）、Rev（リバース）	
		V4	PtnNum	キー DME ワイプパターン番号	1001 ～ 1008 (Slide)、1021 ～ 1031 (Squeeze)、1041 ～ 1044 (Door)、1201 ～ 1208、1221 ～ 1224 (Frame In/Out)	
Key Mask	キー信号の一部分をマスクするキーマスク機能を設定します。	V3	Mask	マスク機能のオン／オフ	Off 、On	II-22
		V4	Invert	マスクの反転のオン／オフ	Off 、On	
Key Mask Box H	マスクボックスの左右の位置を指定します。	V3	Left	左辺の位置	－ 100.00 ～ + 100.00 (－ 50.00)	II-22
		V4	Right	右辺の位置	－ 100.00 ～ + 100.00 (+ 50.00)	

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	参照ページ
Key Mask Box V	マスクボックスの上下の位置を指定します。	V3	Top	上辺の位置	- 100.00 ~ + 100.00 (+ 50.00)	II-22
		V4	Bottom	下辺の位置	- 100.00 ~ + 100.00 (- 50.00)	
Key Edge Type	ドロップモードのオン／オフや、キーエッジの修飾（モディファイヤー）を設定します。	V3	Drop	ドロップモードのオン／オフ	Off 、On	II-22
		V4	Type	キーエッジの種類	Norm （ノーマル）、 Border（ボーダー）	
Border Adjust	ボーダーの濃度や幅を調整します。	V3	Dens	ボーダーの濃度	0.00 ~ 100.00	II-22
		V4	Width	ボーダーの幅	0.00 ~ 4.00	
Border Matte Adjust	ボーダーマットの色を調整します。	V2	Lum	ボーダーマットの輝度	0.00 ~ 100.00	II-22
		V3	Sat	ボーダーマットの彩度	0.00 ~ 100.00	
		V4	Hue	ボーダーマットの色相	359.99 ~ 0.00	
Key Soft Edge	キーのエッジをぼかすことができます（ソフトエッジ）。ソフトエッジをオンにし、エッジのぼかし具合を調整します。	V3	Soft	ソフトエッジのオン／オフ	Off 、On	II-22
		V4	Param	エッジのぼかし具合	0.00 ~ 100.00	
Fine Key	キー信号のエッジの位置を微調整するためのファインキー機能のオン／オフを設定します。	V4	Fine	ファインキー機能のオン／オフ	Off 、On	-
Fine Key Adjust H	ファインキー機能がオンの場合に、キー信号のエッジの左右の位置を微調整します。	V3	Left	左辺の位置	- 2.00 ~ + 2.00 (0.00)	-
		V4	Right	右辺の位置	- 2.00 ~ + 2.00 (0.00)	
Fine Key Adjust V	ファインキー機能がオンの場合に、キー信号のエッジの上下の位置を微調整します。	V3	Top	上辺の位置	- 2.00 ~ + 2.00 (0.00)	-
		V4	Bottom	下辺の位置	- 2.00 ~ + 2.00 (0.00)	

[Resizer] メニュー

[Resizer] メニューは、[Resizer]（II-23 ページ）で V1 つまみを押すと表示されます。

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	参照ページ
Rotation Mode	リサイザーを2次元で動かすか、3次元で動かすかを設定します。 メモ ここでの設定によって、以降の [Location]、[Aspect]、[Rotation] の調整範囲が異なります。	V3	Axis	3次元トランスフォームの回転軸の選択	X 、Y	-
		V4	Enable	2次元トランスフォーム／3次元トランスフォームの切り換え	Off （2次元トランスフォーム）、On（3次元トランスフォーム）	

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	参照ページ
Location	キーを縮小／拡大、移動します。 <div>メモ</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 水平方向の設定範囲は、HD/SD 4:3、SD 16:9 で異なります。 ・ 垂直方向の設定範囲は、HD/SD 4:3、SD 16:9、3D で異なります。 ・ F1 ボタンがオレンジに点灯しているとき、X-Y ポインターでもキーを移動できます。 	V2	Loc X	水平方向のキーの移動	- 100.00 ～ + 100.00 (0.00)	-
		V3	Loc Y	垂直方向のキーの移動	<ul style="list-style-type: none"> ・ [Rotation Mode] が [Off] のとき - 100.00 ～ + 100.00 (0.00) ・ [Rotation Mode] が [On] のとき - 9.00 ～ + 9.00 (0.00) 	
		V4	Size	キーの縮小／拡大	<ul style="list-style-type: none"> ・ [Rotation Mode] が [Off] のとき 0.00 ～ 100.00 (1.00) ・ [Rotation Mode] が [On] のとき 0.00 ～ 1.00 	
Aspect	キーのアスペクト比を変更します。	V2	Asp X	水平方向のサイズの変更	<ul style="list-style-type: none"> ・ [Rotation Mode] が [Off] のとき 0.00 ～ 100.00 (1.00) ・ [Rotation Mode] が [On] のとき 1.00 固定 (設定は無効) 	-
		V3	Asp Y	垂直方向のサイズの変更	<ul style="list-style-type: none"> ・ [Rotation Mode] が [Off] のとき 0.00 ～ 100.00 (1.00) ・ [Rotation Mode] が [On] のとき 1.00 固定 (設定は無効) 	
		V4	Ratio	アスペクト比を変更	<ul style="list-style-type: none"> ・ [Rotation Mode] が [Off] のとき 0.00 ～ 2.00 (1.00) ・ [Rotation Mode] が [On] のとき 1.00 固定 (設定は無効) 	
Rotation	キー回転させたり、遠近感を調整します。	V2	Rot X	X 軸方向の回転量	<ul style="list-style-type: none"> ・ [Rotation Mode] が [Off] のとき 0.00 固定 (設定は無効) ・ [Rotation Mode] が [On] のとき - 100.00 ～ + 100.00 (0.00) 	-
		V3	Rot Y	Y 軸方向の回転量	<ul style="list-style-type: none"> ・ [Rotation Mode] が [Off] のとき 0.00 固定 (設定は無効) ・ [Rotation Mode] が [On] のとき - 100.00 ～ + 100.00 (0.00) 	
		V4	Pers	遠近感	<ul style="list-style-type: none"> ・ [Rotation Mode] が [Off] のとき 1.00 固定 (設定は無効) ・ [Rotation Mode] が [On] のとき 0.00 ～ 1.00 	

[Auto Chromakey] メニュー

[Auto Chromakey] メニューは、[Chromakey Auto Adj] (II-24 ページ) で V1 つまみを押すと表示されます。

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	参照ページ
Sample Mark	切り抜く色（クロマキーの基準となる色）を指定するためのサンプルマーク（白枠）を表示します。	V4	Mark	サンプルマーク表示のオン／オフ	Off 、On	基本操作編
Sample Mark Adjust	<div>メモ</div> サンプルマークの大きさや位置を調整します。サイズの設定により、水平方向と垂直方向の設定値の範囲が変わります。	V2	Pos H	水平方向の位置	- 100.00 ~ + 100.00 (0.00)	基本操作編
		V3	Pos V	垂直方向の位置	- 100.00 ~ + 100.00 (0.00)	
		V4	Size	大きさ	1.00 ~ 100.00 (25.00)	
Auto Adjust Execute	オートクロマキーを実行します。 V4つまみを押すと、サンプルマークで指定した色を基準にしてオートクロマキーが実行され、合成画像が出力されます。	V4	Start	つまみを押すと、オートクロマキーが実行されます。	-	基本操作編

[Manual Chromakey] メニュー

[Manual Chromakey] メニューは、[Chromakey Manual Adj] (II-24 ページ) で V1 つまみを押すと表示されます。

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	参照ページ
Chr Key Adjust (1/2)	背景の抜き具合や輪郭の鋭さを調整します。	V2	Hue	抜きたい色の色相	359.99 ~ 0.00 (0.00)	-
		V3	Clip	抜きたい色の彩度	0.00 ~ 100.00 (50.00)	
		V4	Gain	輪郭の鋭さ（ゲイン値）	0.00 ~ 100.00 (0.00)	
Chr Key Adjust (2/2)	クロマキーの濃度を調整します。	V4	Dens	キーの濃度	0 ~ 100.00	-
Color Cancel	合成する映像の被写体の輪郭に映り込んだ背景色（例えばブルーバック）を消すためのカラーキャンセル機能のオン／オフを設定します。	V4	Cancel	カラーキャンセル機能のオン／オフ	Off、 On	-
Color Cancel Adjust	カラーキャンセルする色を調整します。	V2	Lum	カラーキャンセルする色の輝度のオフセット	0.00 ~ 100.00	-
		V3	Sat	カラーキャンセルする色の彩度	0.00 ~ 100.00	
		V4	Hue	カラーキャンセルする色の色相	359.99 ~ 0.00	
Chr Key Window	抜きたい色の検出範囲を調整するためのウィンドウ機能のオン／オフを設定します。 <div>メモ</div> ウィンドウ機能がオフのときは、デフォルト値の範囲で画像調整が行われます。	V4	Window	ウィンドウ機能のオン／オフ	Off 、On	-
Chr Key Window Adj	ウィンドウの形状を調整します。	V3	Crop	ウィンドウの頂点を切り落とす位置ロップ	100.00 ~ 0.00 (75.00)	-
		V4	Angle	ウィンドウが開いた角度	180.00 ~ 0.00 (180.00)	

[Key Wipe Modify] メニュー

[Key Wipe Modify] メニューは、[Key Wipe] (II-24 ページ) で V1 つまみを押すと表示されます。

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	参照ページ
Positioner	キーワイプの位置を調整するためのポジションナーのオン／オフを設定します。 また、V3 つまみで [On] を選択すると、トランジションにともない、ポジションナーで移動した場所から画面の中央にパターンが移動します。 メモ ポジションナーの使用が可能なパターンは、以下のとおりです。 17、18、21、22、23、24	V3	AutoCT	自動センター機能のオン／オフ	Off 、On	-
		V4	Pos	ポジションナーのオン／オフ	Off 、On	
Positioner Adjust	キーワイプの位置を調整します。設定値を「0.00」に戻したいときは、V4 つまみを押します。 設定値について Pos H ：-で左に移動し、+で右に移動します。 Pos V ：-で下に移動し、+で上に移動します。	V2	Pos H	水平方向の位置調整	- 200.00 ～ + 200.00 (0.00)	-
		V3	Pos V	垂直方向の位置調整	- 200.00 ～ + 200.00 (0.00)	
		V4	Center	設定値を「0」に戻す	-	
Rotation	キーワイプパターンの回転方法を設定します。	V4	Rotate	回転の種類	Off 、Angle (アングル)、Speed (スピード)、Mag (マグニチュード)	-
Rotation Adjust	[Rotation] で選択した回転の種類に応じて、パラメーターを設定します。 ・ [Angle] を選択したとき：[Angle] を設定。 ・ [Speed] を選択したとき：[Speed] を設定。 ・ [Mag] を選択したとき：[Angle] と [Mag] を設定。 設定値について Angle ：- 100.00 で反時計回りに 1 回転した状態、+ 100.00 で時計回りに 1 回転した状態です。0.00 は回転しない状態です。 Mag ：- 200.00 で反時計回りに 2 回転、+ 200.00 で時計回りに 2 回転します。0.00 では回転しません。 Speed ：- 100.00 で反時計回りに 1 回転／秒のスピード、+ 100.00 で時計回りに 1 回転／秒のスピードです。0.00 は静止した状態です。	V2	Angle	・ パターンを傾ける角度 ([Angle]) ・ トランジション開始時のパターンの傾角 ([Mag])	- 100.00 ～ + 100.00 (0.00)	II-11
		V3	Mag	トランジション中の回転量	- 200.00 ～ + 200.00 (0.00)	
		V4	Speed	パターンの回転速度	- 100.00 ～ + 100.00 (0.00)	
Aspect	キーワイプパターンのアスペクト比 (縦横比) を変更します。アスペクト比は、マイナスの値に設定するとパターンが垂直方向に引き伸ばされて縦長になり、プラスの値に設定すると水平方向に引き伸ばされて横長になります。	V3	Aspect	アスペクト調整のオン／オフ	Off 、On	II-11
		V4	Ratio	アスペクト比の調整	- 100.00 ～ + 100.00 (0.00)	
Multi	キーワイプパターンを多重化するためのマルチ機能のオン／オフを設定します。	V4	Multi	マルチ機能のオン／オフ	Off 、On	II-11
Multi Adjust	同じパターンを水平、垂直、または両方向に最大 63 個まで並べることができます。	V2	H Mult	水平方向に配置するパターン数	1 ～ 63	II-11
		V3	V Mult	垂直方向に配置するパターン数	1 ～ 63	
		V4	InvTyp	パターンの並べかた	1 ～ 4	

[Key DME Wipe Modify] メニュー

[Key DME Wipe Modify] メニューは、[Key DME Wipe] (II-24 ページ) で V1 つまみを押すと表示されます。

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	参照ページ
Positioner	キー DME ワイプの位置を調整するためのポジショナーのオン／オフを設定します。 メモ ポジショナーの使用が可能なパターンは、以下のとおりです。 1031、1201 ～ 1208、1221 ～ 1224	V4	Pos	ポジショナーのオン／オフ	Off 、On	－
Positioner Adjust	キー DME ワイプの位置を調整します。設定値を「0.00」に戻したいときは、V4 つまみを押します。 設定値について Pos H ：－で左に移動し、＋で右に移動します。 Pos V ：－で下に移動し、＋で上に移動します。	V2	Pos H	水平方向の位置調整	－ 200.00 ～ + 200.00 (0.00)	－
		V3	Pos V	垂直方向の位置調整	－ 200.00 ～ + 200.00 (0.00)	
		V4	Center	設定値を「0」に戻す	－	
Size	1201 ～ 1208 (Frame In/Out)、1221 ～ 1224 (Frame In/Out) のキー DME ワイプパターンを使用する場合に、子画面のサイズを調整します。 設定値について Param ：拡大／縮小の倍率をパーセントで設定します。100.00 のときは、入力画像と同じサイズになります。	V3	Size	サイズ調整のオン／オフ	Off 、On	－
		V4	Param	大きさの調整	0.00 ～ 200.00 (100.00)	

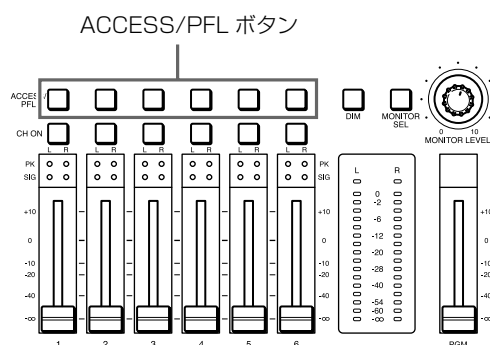
オーディオミキシング

概要

オーディオチャンネルごとに、音声入力を詳細に調整したり、音声を出力する端子や音声のレベルを設定できます。音声の調整と設定は、各オーディオチャンネルの [Audio Channel] メニューから行います。

[Audio Channel] メニューを表示するには

調整したい音声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/PFL ボタンを押します。



◆ 各チャンネルフェーダーへの入力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」(→ 基本操作編)をご覧ください。

[Audio Channel] メニューの詳細

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	参照ページ
Input Trim	音声入力信号レベルを調整します。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できます。	V4	Level	入力レベルの調整	- 15 dB ~ + 15 dB (0 dB)	—
Filter	高音域、低音域をカットします。雑音を抑える場合などに有効です。	V3	L Cut	低音域 (100 Hz 以下) をカット	Off、On	—
		V4	H Cut	高音域 (8 kHz 以上) をカット	Off、On	

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	参照ページ
Equalizer High	イコライザー機能を使って、音声の高域の周波数を設定することで、音質を調整します。	V2	EQ H	高域の音質調整のオン／オフ	Off 、On	-
		V3	Freq	高域の中心周波数 (kHz)	1.30 k ~ 17.40 k (4.75 k)	
		V4	Level	高域のレベル	- 15 dB ~ + 15 dB (0 dB)	
Equalizer Mid	イコライザー機能を使って、音声の中域の周波数を設定することで、音質を調整します。	V2	EQ M	中域の音質調整のオン／オフ	Off 、On	-
		V3	Freq	中域の中心周波数 (kHz)	260.0 k ~ 6.40 k (1.28 k)	
		V4	Level	中域のレベル	- 15 dB ~ + 15 dB (0 dB)	
Equalizer Low	イコライザー機能を使って、音声の低域の周波数を設定することで、音質を調整します。	V2	EQ L	低域の音質調整のオン／オフ	Off 、On	-
		V3	Freq	低域の中心周波数 (Hz)	31.0 ~ 420.0 (114.1)	
		V4	Level	低域のレベル	- 15 dB ~ + 15 dB (0 dB)	
Limiter/Compressor	レベル差の大きい音声を入力する場合に、リミッターやコンプレッサーの設定をします。 ・ 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（スレッシュホールド）以上の音を圧縮してスレッシュホー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、スレッシュホー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。	V3	Type	音声を圧縮する方法の選択	Off 、Lim（リミッター）、Comp（コンプレッサー）	-
		V4	Thresh	リミッターやコンプレッサーが効き始めるレベル（スレッシュホールド）	0 dB ~ - 60 dB (- 20 dB)	
Pan	音声の左右バランスを調整します。	V4	Bal	左右のバランス調整	15L ~ 15R (0)	-
PGM Assign	音声を PGM OUT 端子に出力します。 <div>メモ</div> PGM OUT 端子から出力される音声の出力レベルは、オーディオ操作部のプログラムフェーダーで調整します。	V4	PGM	PGM OUT 端子への出力のオン／オフ	Off、 On	-
MIX OUT Assign	音声を MIX OUT 端子に出力します。	V4	MIX	MIX OUT 端子への出力のオン／オフ	Off、 On	-
AUX1 OUT Assign	音声を AUX OUT 1 端子に出力します。 出力する音声の状態について Pre ：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出力します。 Post ：音声信号に、パン以外のすべての調整がかかった状態で出力します。	V2	AUX1	AUX OUT 1 端子への出力のオン／オフ	Off 、On	-
		V3	Level	音声レベルの調整	- ∞ ~ + 10 dB (0 dB)	
		V4	Type	出力する音声の状態	Pre、 Post	
AUX2 OUT Assign	音声を AUX OUT 2 端子に出力します。 出力する音声の状態について Pre ：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出力します。 Post ：音声信号に、パン以外のすべての調整がかかった状態で出力します。	V2	AUX2	AUX OUT 2 端子への出力のオン／オフ	Off 、On	-
		V3	Level	音声レベルの調整	- ∞ ~ + 10 dB (0 dB)	
		V4	Type	出力する音声の状態	Pre、 Post	

概要

インプットフリーズとは、入力信号ごとに画像をフリーズさせる機能です。

フレームメモリーとは、入力されている画像の1画面をフリーズして本機メモリーに書き込み、入力素材として利用できるようにする機能です。

フレームメモリーに保存された画像は、クロスポイントボタン（PGM ボタン、PST/KEY ボタン）のビデオ入力信号（FM）として利用できます。

メモ

- フレームメモリーの設定は、スナップショットに保存することができます。
- 3D モードのときは、インプットフリーズ、フレームメモリーは使用できません（[Frame Memory] メニューは表示されません）。

入力画像をフリーズさせる

- 1 メニュー操作部の FM ボタンを押して [Frame Memory] メニューを表示し、V1 つまみで [Input Freeze] を選択する。
- 2 V3 つまみで入力信号を選択→ V4 つまみで [On] を選択→ フリーズしたいタイミングで V4 つまみを押す。

入力画像がフリーズされます。

メモ

再度フリーズしたいときは、いったん [Off] を選択して V4 つまみを押してから、再度 [On] を選択してください。

つまみ	パラメーター	意味	設定範囲
V3	Input	入力信号の選択	SDI1、SDI2、SDI3、SDI4、DVI、H/V1、H/V2、H/V3
V4	Freeze	フリーズのオン／オフ	Off、On

フレームメモリー映像 (FM) として使用するフレームメモリーを選択する

[Frame Memory] メニューを表示し、V1 つまみで [Select] を選択して、V4 でフレームメモリー映像として使用する画像が保存されているフレームメモリーを選択する。

Frame Memory 1 は「FM1」、Frame Memory 2 は「FM2」...、Frame Memory 12 は「FM12」と表示されます。

つまみ	パラメーター	意味	設定範囲
V4	FM	フレームメモリー映像 (FM) として使用するフレームメモリーの選択	FM1 、FM2、FM3、FM4、FM5、FM6、FM7、FM8、FM9、FM10、FM11、FM12

画像をフレームメモリーに保存する

保存先のフレームメモリー (Frame Memory 1 ~ 12) を選択した後、フレームメモリーへの入力信号を選択し、入力画像をフリーズしてメモリーに書き込みます。

- 1 [Frame Memory] メニューを表示し、V1 つまみで [Frame Memory Freeze] を選択して、つまみを押す。

[Frame Memory Freeze] メニューが表示されます。

- 2 V1 つまみで画像を保存するフレームメモリー ([Frame Memory 1] ~ [Frame Memory 12]) を選択 → 各つまみでソース画像を選択 → V4 つまみで [On] を選択し、V4 つまみを押す。

つまみ	パラメーター	意味	設定範囲
V2	Src V	ビデオのソース画像の選択	Black、 SDI1 、SDI2、SDI3、SDI4、DVI、H/V1、H/V2、H/V3、ColBg、PGM、Aux1、Aux2、
V3	Src K	キーのソース画像の選択	Black 、SDI1、SDI2、SDI3、SDI4、DVI、H/V1、H/V2、H/V3、ColBg、PGM、Aux1、Aux2
V4	Store	入力画像の保存	Off 、On

入力画像がメモリーに保存されます。

メモ

- [Store] パラメーターを [Off] にすると、フレームメモリーの入力映像が出力されます。
- [Src K] で [Black] を選択すると、キーソース画像には、全面ホワイトの信号が割り付けられます。

- 3 トップメニュー選択ボタンの FM ボタンを押して、[Frame Memory Freeze] メニューを終了する。

ご注意

[Frame Memory Freeze] メニューの V1 つまみで選択したフレームメモリー ([Frame Memory 1] ~ [Frame Memory 12]) は、ビデオ入力信号の FM に自動的に割り付けられ、[Frame Memory] メニューの [Select] の選択状態に反映されます。

画像のインポート／エクスポート

USB メモリーを使って、画像をフレームメモリーとして本機にインポートしたり、本機に保存されているフレームメモリーをエクスポートできます。

画像をインポートする

インポート可能なファイル形式

- TGA
- TIFF
- BMP

ご注意

- ファイル名は、25 文字以内（拡張子を含む）の半角英数字にしてください。26 文字以上の名前前のファイルは表示されません。また、ファイル名に半角英数字以外の文字が含まれているファイルがある場合、エラーメッセージが表示されます。このとき、V3 つまみを押すと、ファイル名が半角英数字のファイルのみ、リスト表示されます。
- 画像サイズが大きい場合は、はみ出た部分が切り取られます。画像サイズが小さい場合は、ブラックで埋められます。
- レイヤー情報を持つ TGA ファイル、TIFF ファイルのインポート動作は保証していません。

- 1 インポートしたい画像を USB メモリーの以下のフォルダーにコピーし、本機の USB 端子に挿入する。

フォルダー名：\Sony\MCS\FM

- 2 [Frame Memory] メニューを表示し、V1 つまみで [Import] を選択して、つまみを押す。

USB メモリーが読み込まれ、インポート可能なファイルが表示されます。

- 3 V1 つまみでインポートする先頭のファイルを選択→各つまみでインポート先のフレームメモリーとファイル数を指定→V4 つまみを押してインポートを実行する。

V4 つまみを押すと、指定した数だけファイルがインポートされます。

つまみ	パラメーター	意味	設定範囲
V2	Dest	インポートする先頭のフレームメモリーを選択	FM1、FM2、FM3、FM4、FM5、FM6、FM7、FM8、FM9、FM10、FM11、FM12
V3	Num	インポートするファイル数	1～12

メモ

- アルファチャンネル付きの TGA ファイル、TIFF ファイルをインポートすると、キーソース付きのフレームメモリーができます。
- TGA ファイルは、RLE 圧縮されたものをインポートできます。
- 圧縮された TIFF ファイルはインポートできません。
- BMP ファイルやアルファチャンネルなしの TGA、TIFF ファイルをインポートすると、キーソースが全画面白のフレームメモリーができます。
- 指定したフレームメモリー番号にフレームメモリーが登録されている場合は、インポートした画像で上書きされます。

USB メモリー内のフレームメモリーを削除するには

- 1 上記「画像をインポートする」の手順 1～2 を行い、ファイルを表示させる。
- 2 V1 つまみで削除したいファイルを選択し、V1 つまみを長押しする。

V1 の表示が [Remove] から [OK?] に変わります。

- 3 再度 V1 つまみを長押しする。

選んだファイルが削除されます。

削除をやめるときは、V1 つまみを回すか、トップメニュー選択ボタンを押します。

メモ

ファイルの削除は 1 つずつ行ってください。複数のファイルをまとめて削除することはできません。

フレームメモリーをエクスポートする

本機に保存されているフレームメモリーを USB メモリーにエクスポートできます。

- 1 USB メモリーを本機の USB 端子に挿入する。
- 2 [Frame Memory] メニューを表示し、V1 つまみで [Export] を選択する。
- 3 各つまみでエクスポートするフレームメモリーを選択し、V4 つまみを押してエクスポートを実行する。

V4 つまみを押すと、指定した数だけフレームメモリーがエクスポートされます。

つまみ	パラメーター	意味	設定範囲
V2	Source	エクスポートする先頭のフレームメモリーを選択	FM1 、FM2、FM3、FM4、FM5、FM6、FM7、FM8、FM9、FM10、FM11、FM12
V3	Num	エクスポートするフレームメモリー数	1 ～ 12

メモ

- エクスポートされるファイル形式は、BMP のみです。
アルファチャンネルを付けることはできません。
- エクスポートされるフォルダー名とファイル名は、以下のようになります。
フォルダー名：\Sony\MCS\FM
ファイル名：YYMMDD-HHMMSS-##V.bmp
(# はフレームメモリーの番号 (01 ～ 12))

構成データのインポート／エクスポート

本機の各種設定が保存されている構成データを USB メモリーにエクスポートしたり、保存されている構成データを本機にインポートして復元できます。

メモ

構成データには、本機の各種設定が含まれます。以前の設定に戻りたいときなど、構成データをインポートすることによって簡単に設定を行うことができます。設定を変更したときは、構成データを保存しておくことをおすすめします。

構成データをエクスポートする

- 1 USB メモリーを本機の USB 端子に挿入する。
- 2 メニュー操作部の FILE ボタンを押して [File] メニューを表示し、V1 つまみで [Export Config] を選択→ V4 つまみを押してエクスポートを実行する。

メモ

エクスポートされるフォルダー名は、以下のようになります。

フォルダー名：

\\Sony\\MCS\\CONFIG\\YYMMDD-HHMMSS

で注意

構成データには、以下の設定は保存されません。

フロントパネルのボタン

- ACCESS/PFL (1 ～ 6)
- DIM
- MONITOR SEL
- CH ON (1 ～ 6)
- バスデリゲーションボタン (BKGD、KEY、AUX 1、AUX 2)
- トップメニュー選択ボタン
- テンキー (EFF、SNAPSHOT、DIRECT/ESC)

メニュー

メニュー	グループ	パラメーター
Frame Memory	Input Freeze	Input、Freeze
	Select	FM
	Export	Source、Num
Frame Memory > Freeze	すべて	—
Frame Memory > Import	すべて	—
Misc	Port Enable	GPI、RS232C
File	すべて	—
File > Import Config	すべて	—
File > Import Snapshot	すべて	—
Setup > System	Startup Mode	すべて
	Date	すべて
	Time	すべて

その他

- フレームメモリー映像
- フォルダー内のファイル数が 99 を超えないようにしてください。フォルダー内に 100 個以上のファイルがあっても、リスト表示されるのは 99 個までです。ファイルを削除する場合は、削除したいファイルを選択して V1 つまみを長押しします。

構成データをインポートする

- 1 復元したい構成データが保存されている USB メモリーを本機の USB 端子に挿入する。
- 2 [File] メニューを表示し、V1 つまみで [Import Config] を選択して、つまみを押す。

USB メモリーが読み込まれ、インポート可能な構成データが表示されます。
- 3 V1 つまみを回してインポートする構成データを選択し、V4 つまみを押してインポートを実行する。

インポートが完了すると、再起動を促すメッセージが表示されます。
- 4 V3 つまみ (OK) を押した後、本機の電源を入れなおす。

メモ

構成データをインポートすると、起動時のモード (Startup Mode) は、自動的に「User」に変更されます。

◆ 起動時のモード (Startup Mode) については、「Startup Mode」(II-46 ページ) をご覧ください。

スナップショットのインポート／エクスポート

本機に保存されているスナップショットを USB メモリーにエクスポートしたり、USB メモリーに保存されているスナップショットを本機にインポートできます。

メモ

3D モードを使用しているときは、スナップショットをインポート／エクスポートできません。

スナップショットをエクスポートする

- 1 USB メモリーを本機の USB 端子に挿入する。
- 2 [File] メニューを表示し、V1 つまみで [Export Snapshot] を選択→ 各つまみでエクスポートするファイルを指定→ V4 つまみを押してエクスポートを実行する。

V4 つまみを押すと、指定した数だけスナップショットがエクスポートされます。

つまみ	パラメーター	意味	設定範囲
V2	Source	エクスポートする先頭のスナップショット番号	SS1 ~ SS20
V3	Num	エクスポートするスナップショットの数	1 ~ 20

メモ

エクスポートされるフォルダー名とファイル名は、以下のようになります。

フォルダー名：\Sony\MCS\SNAPSHOT

ファイル名：YYMMDD-HHMMSS-##.SSS

(## はスナップショットの番号 (01 ~ 20))

ご注意

スナップショットをエクスポートするときは、フォルダー内のファイル数が 99 を超えないようにしてください。フォルダー内に 100 個以上のファイルがあっても、リスト表示されるのは 99 個までです。ファイルを削除する場合は、削除したいファイルを選択して V1 つまみを長押しします。

スナップショットをインポートする

1 インポートしたいスナップショットが保存されている USB メモリーを本機の USB 端子に挿入する。

2 [File] メニューを表示し、V1 つまみを回して [Import Snapshot] を選択し、つまみを押す。

USB メモリーが読み込まれ、インポート可能なスナップショットが表示されます。

メモ

スナップショットのファイルは、作成日が新しいほど後のほうに表示されます。

3 V1 つまみでインポートするスナップショットを選択→各つまみで登録するスナップショットを指定→V4 つまみを押してインポートを実行する。

V4 つまみを押すと、指定した数だけスナップショットがインポートされます。

つまみ	パラメーター	意味	設定範囲
V2	Dest	インポートする先頭のスナップショット番号	SS1 ~ SS20
V3	Num	インポートするスナップショットの数	1 ~ 20

メモ

指定したスナップショット番号にスナップショットが登録されている場合は、インポートしたスナップショットで上書きされます。

USB メモリー内のスナップショットを削除するには

1 上記「スナップショットをインポートする」の手順 **1** ~ **2** を行い、スナップショットを表示させる。

2 V1 つまみで削除したいスナップショットを選択し、V1 つまみを長押しする。

V1 の表示が [Remove] から [OK?] に変わります。

3 再度 V1 つまみを長押しする。

選んだスナップショットが削除されます。

削除をやめるときは、V1 つまみを回すか、トップメニュー選択ボタンを押します。

メモ

ファイルの削除は1つずつ行ってください。複数のファイルをまとめて削除することはできません。

USB メモリーをフォーマットする

1 USB メモリーを本機の USB 端子に挿入する。

2 [File] メニューを表示し、V1 つまみで [USB Memory Format] を選択し、V4 つまみを押してフォーマットを実行する。

メモ

フォーマットが実行されると、以下のようなフォルダーが構成されます。

フォルダー名： \Sony\MCS\Config
 \Sony\MCS\FM
 \Sony\MCS\Snapshot

3D システム

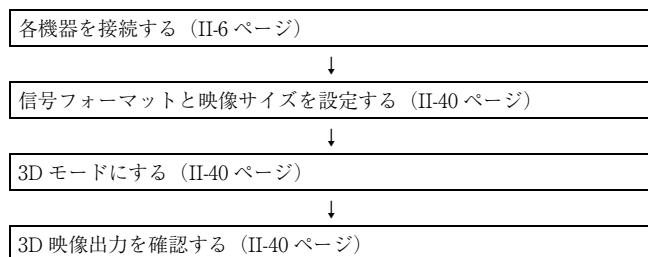
第 6 章

概要

本機では、左目用 (L) の映像と右目用 (R) の映像をペアにして入力することにより、3D 映像信号を作成できます。本章では、3D システムで使用する場合の接続と、必要な設定について説明します。

接続・設定の流れ

3D システムで使用する場合は、以下の流れで必要な接続と設定を行います。



- ◆ 3D 映像信号を入出力する端子は固定されています。3D システムを構成する場合は、「システム構成例」の「例 2) 3D システムの場合」(II-6 ページ)をご覧ください。

ご注意

3D モードでは MENU ボタンによるメニューの割り付け・呼び出しはできません。

注意・制限事項

本機で 3D システムを構成する場合は、以下の制限があります。

- 本機 1 台で 3D システムを構成します。本機 2 台を連動させて使用することはできません。
- 3D システムで運用する場合の信号フォーマットは、HD (1080i/59.94、1080i/50、720p/59.94、720p/50) のみとなります。信号フォーマットを HD から SD に変更すると、3D モードが解除されます。
- HDMI 入力のエンベデッドオーディオは使用できません。

- 3D 映像入力に使用する端子と、ビデオ信号を割り付けるクロスポイントボタンは、以下のように固定されます。

ビデオ入力端子	入力信号	クロスポイントボタン
SDI IN 1	SDI 1 (L)	1
SDI IN 2	SDI 1 (R)	
SDI IN 3	SDI 2 (L)	2
SDI IN 4	SDI 2 (R)	

- 3D 映像出力信号を割り付ける端子は、以下のように固定されます。

ビデオ出力端子	出力信号	備考
SDI OUT PGM	PGM (L)	
SDI OUT AUX 1	PGM (R)	
SDI OUT AUX 2	PGM (L + R)	Side by Side
SDI OUT MULTI VIEWER	Multi Viewer	
DVI-D OUT AUX	PGM (L + R)	Side by Side
DVI-D OUT MULTI VIEWER	Multi Viewer	

- 3D 映像入力機器と本機は、基準同期信号を使って、映像のタイミングを合わせてください。
- TALLY/GPI 端子は、TALLY 専用になります。TALLY は、IN1 (SDI IN 1、IN 2)、IN2 (SDI IN 3、IN 4) に固定されます。

必要な設定を行う

[Setup] メニューで、3D システムで運用するための設定を行います。

[Setup] メニューは、メニュー操作部の SETUP ボタンを押すと表示されます。

信号フォーマットと映像サイズを設定する

- 1 [Setup] メニューを表示し、[System] メニュー> [System Format] を選択→ 各つまみで以下の項目を設定する。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
V3	Format	信号フォーマット	108059 (1080i/59.94)、108050 (1080i/50)、720p59 (720p/59.94)、720p50 (720p/50)
V4	Aspect	映像のアスペクト比	16 : 9

メモ

[Aspect] (映像のアスペクト比) は、16 : 9 固定になります。

- ◆ 設定値については、「信号フォーマットとアスペクト比を設定する」(→ 基本操作編) をご覧ください。

- 2 V3 または V4 つまみを押す。
再起動を促すメッセージが表示されます。

- 3 V3 つまみ (OK) を押す。

3D モードにする

- 1 [Setup] メニューを表示し、[System] メニュー> [3D Mode] を選択→ V4 つまみで [On] を選択する。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
V4	3D	3D モードのオン/オフ	Off, On

- 2 V4 つまみを押す。
再起動を促すメッセージが表示されます。

- 3 V3 つまみ (OK) を押した後、本機の電源を入れなおす。

メモ

- 3D モードにすると、バスデリゲーションボタンは BKGD ボタンが点灯し、KEY、AUX 1、AUX 2 ボタンは選択できなくなります。
- ネクストランジションは、BKGD 固定となります。
- トランジションタイプは MIX 固定となります。
- トランジション操作部の FTB、KEY TRANS ボタンは操作できなくなります。
- テンキー操作部は使用できなくなります。
- メニュー操作部は、MISC、FILE、SETUP ボタンのみ使用可能です。
メニューの制限事項は、以下のとおりです。

[Misc] メニュー

メニュー項目	制限事項
Transition Rate (1/2)	・ [Effect] のトランジションレートのみ有効
Transition Rate (2/2)	・ 設定無効
Color BKGD	・ 設定無効
Port Enable	・ [GPI] が [Disbl] (無効) 固定 ・ [RS232C] のみ選択可能

[Setup] メニュー

メニュー項目	制限事項
Video (XPT)	・ 第2階層への移動不可 (クロスポイントボタンへの割り付けは固定)
Video (Output)	・ 第2階層への移動不可 (ビデオ出力への割り付けは固定)
Multi Viewer	・ 画面分割数のみ設定可能 ・ 分割画面への映像の割り付けは固定
GPI/Tally	・ 第2階層への移動不可

[File] メニュー

メニュー項目	制限事項
Import Snapshot	・ 第2階層への移動不可
Export Snapshot	・ エクスポートの実行不可

- 以下のデータは、[Setup] メニューの [Startup Define] の操作では保存されず、起動時は常に工場出荷時の値になります。
 - PGM バスクロスポイント : 1
 - PST バスクロスポイント : 1
 - エフェクトトランジションレート : 30

3D 映像出力を確認する

3D 映像入力、クロスポイントボタン (PGM ボタン、PST/KEY ボタン) 1、2 に割り付けられます。
クロスポイントボタン 1、2 を押して、3D 映像が出力されることを確認してください。

外部機器の制御

外部機器からの操作を有効／無効にする

外部機器からの操作に使用する GPI ポートを有効または無効にします。

- 1 [Misc] メニューを表示し、V1 つまみで [Port Enable] を選択し、V3 つまみで設定する。

つまみ	パラメーター	意味	設定範囲
V3	GPI	GPI ポートの有効／無効	Enbl (有効)、Disbl (無効)

外部機器との接続

外部機器との接続に関するセットアップは、[Setup] メニューの [GPI/Tally] で行います。

メモ

3D モードのときは、[GPI/Tally] は表示されません。

- ◆ [GPI/Tally] メニューの設定項目については、「[GPI/Tally] メニュー一覧」(II-42 ページ)をご覧ください。
- ◆ TALLY/GPI 端子のピン配列については、「TALLY/GPI 端子」(→ 基本操作編)をご覧ください。

GPI 入力の設定をする

GPI 入力の接点の動作とトリガータイプを設定します。

設定メニュー：[Setup] メニュー > [GPI/Tally] メニュー > [GPI Input 1] ～ [GPI Input 4] (II-42 ページ)

接点の動作は、以下の中から選択できます。

NotUse：何も動作しません

CT：Cut (カット)

AT：Auto Transition (オートトランジション)

KeyCT：Key Cut (キーカット)

KeyAT：Key Auto Transition (キーオートトランジション)

Aux1CT：Aux1 Cut (Aux1 カット)

Aux1AT：Aux1 Auto Transition (Aux1 オートトランジション)

Aux2CT：Aux2 Cut (Aux2 カット)

Aux2AT：Aux2 Auto Transition (Aux2 オートトランジション)

SS1 ～ SS20：Snapshot Recall (1 ～ 20) (スナップショットのリコール (1 ～ 20))

トリガータイプは、以下から選択できます。

NotUse：入力パルスを無視します。

Rise：入力パルスの立ち上がりエッジでトリガーをかけます。

Fall：入力パルスの立ち下がりエッジでトリガーをかけます。

Any：入力パルスの反転でトリガーをかけます。

GPI 出力／タリーの設定をする

GPI 出力またはタリーの設定を行います。

設定メニュー：[Setup] メニュー > [GPI/Tally] メニュー > [GPI Output/Tally 1] ～ [GPI Output/Tally 8] (II-43 ページ)

トリガータイプは、以下から選択できます。

NotUse：出力は、ハイレベル固定です。

Rise：トリガーによって、出力がローレベルになり、その状態が一定時間 (1 ～ 2 フレーム) だけ持続します。

Fall：トリガーによって、出力がハイレベルになり、その状態が一定時間 (1 ～ 2 フレーム) だけ持続します。

Any：トリガーが発生するたびに、出力レベルのハイ／ローが交互に切り換わります。

GPI 出力をタリーとして使用する場合の Tally 1 ～ 8 と入力信号の関係は、以下のようになります。

Tally	入力信号
1	SDI 1
2	SDI 2
3	SDI 3
4	SDI 4
5	DVI-1
6	HDMI-1/VIDEO 1
7	HDMI-2/VIDEO 2
8	HDMI-3/VIDEO 3

[GPI/Tally] メニュー一覧

[GPI/Tally] メニューは、[Setup] メニューを表示し、[GPI/Tally] を選択して V1 つまみを押すと表示されます。

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	参照ページ
GPI Input 1	GPI 入力 1 の接点の動作とトリガータイプを設定します。	V3	Action	接点の動作	NotUse、CT、 AT 、KeyCT、KeyAT、Aux1CT、Aux1AT、Aux2CT、Aux2AT、SS1 ～ SS20	II-41
		V4	Edge	トリガータイプ	NotUse 、Rise、Fall、Any	
GPI Input 2	GPI 入力 2 の接点の動作とトリガータイプを設定します。	V3	Action	接点の動作	NotUse、CT、AT、KeyCT、 KeyAT 、Aux1CT、Aux1AT、Aux2CT、Aux2AT、SS1 ～ SS20	II-41
		V4	Edge	トリガータイプ	NotUse 、Rise、Fall、Any	
GPI Input 3	GPI 入力 3 の接点の動作とトリガータイプを設定します。	V3	Action	接点の動作	NotUse、CT、AT、KeyCT、KeyAT、Aux1CT、 Aux1AT 、Aux2CT、Aux2AT、SS1 ～ SS20	II-41
		V4	Edge	トリガータイプ	NotUse 、Rise、Fall、Any	
GPI Input 4	GPI 入力 4 の接点の動作とトリガータイプを設定します。	V3	Action	接点の動作	NotUse、CT、AT、KeyCT、KeyAT、Aux1CT、Aux1AT、Aux2CT、 Aux2AT 、SS1 ～ SS20	II-41
		V4	Edge	トリガータイプ	NotUse 、Rise、Fall、Any	

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	参照ページ
GPI Output/ Tally 1	GPI 出力 1 またはタリー 1 の設定を行います。	V2	Use	タリーとして使用する か、GPI 出力として 使用するかを選択	Tally (タリー)、 GPIOOut (GPI 出力)	II-41
		V3	Action	GPI 出力として使用 する場合の接点の動 作	NotUse 、CT、AT、 KeyCT、KeyAT、 Aux1CT、Aux1AT、 Aux2CT、Aux2AT	
		V4	Edge	GPI 出力として使用 する場合のトリガー タイプ	NotUse 、Rise、Fall、 Any	
GPI Output/ Tally 2	GPI 出力 2 またはタリー 2 の設定を行います。	V2	Use	タリーとして使用する か、GPI 出力として 使用するかを選択	Tally (タリー)、 GPIOOut (GPI 出力)	II-41
		V3	Action	GPI 出力として使用 する場合の接点の動 作	NotUse 、CT、AT、 KeyCT、KeyAT、 Aux1CT、Aux1AT、 Aux2CT、Aux2AT	
		V4	Edge	GPI 出力として使用 する場合のトリガー タイプ	NotUse 、Rise、Fall、 Any	
GPI Output/ Tally 3	GPI 出力 3 またはタリー 3 の設定を行います。	V2	Use	タリーとして使用する か、GPI 出力として 使用するかを選択	Tally (タリー)、 GPIOOut (GPI 出力)	II-41
		V3	Action	GPI 出力として使用 する場合の接点の動 作	NotUse 、CT、AT、 KeyCT、KeyAT、 Aux1CT、Aux1AT、 Aux2CT、Aux2AT	
		V4	Edge	GPI 出力として使用 する場合のトリガー タイプ	NotUse 、Rise、Fall、 Any	
GPI Output/ Tally 4	GPI 出力 4 またはタリー 4 の設定を行います。	V2	Use	タリーとして使用する か、GPI 出力として 使用するかを選択	Tally (タリー)、 GPIOOut (GPI 出力)	II-41
		V3	Action	GPI 出力として使用 する場合の接点の動 作	NotUse 、CT、AT、 KeyCT、KeyAT、 Aux1CT、Aux1AT、 Aux2CT、Aux2AT	
		V4	Edge	GPI 出力として使用 する場合のトリガー タイプ	NotUse 、Rise、Fall、 Any	
GPI Output/ Tally 5	GPI 出力 5 またはタリー 5 の設定を行います。	V2	Use	タリーとして使用する か、GPI 出力として 使用するかを選択	Tally (タリー)、 GPIOOut (GPI 出力)	II-41
		V3	Action	GPI 出力として使用 する場合の接点の動 作	NotUse 、CT、AT、 KeyCT、KeyAT、 Aux1CT、Aux1AT、 Aux2CT、Aux2AT	
		V4	Edge	GPI 出力として使用 する場合のトリガー タイプ	NotUse 、Rise、Fall、 Any	

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	参照ページ
GPI Output/ Tally 6	GPI 出力 6 またはタリー 6 の設定を行います。	V2	Use	タリーとして使用する か、GPI 出力として 使用するかを選択	Tally (タリー)、 GPIOOut (GPI 出力)	II-41
		V3	Action	GPI 出力として使用 する場合の接点の動 作	NotUse 、CT、AT、 KeyCT、KeyAT、 Aux1CT、Aux1AT、 Aux2CT、Aux2AT	
		V4	Edge	GPI 出力として使用 する場合のトリガー タイプ	NotUse 、Rise、Fall、 Any	
GPI Output/ Tally 7	GPI 出力 7 またはタリー 7 の設定を行います。	V2	Use	タリーとして使用する か、GPI 出力として 使用するかを選択	Tally (タリー)、 GPIOOut (GPI 出力)	II-41
		V3	Action	GPI 出力として使用 する場合の接点の動 作	NotUse 、CT、AT、 KeyCT、KeyAT、 Aux1CT、Aux1AT、 Aux2CT、Aux2AT	
		V4	Edge	GPI 出力として使用 する場合のトリガー タイプ	NotUse 、Rise、Fall、 Any	
GPI Output/ Tally 8	GPI 出力 8 またはタリー 8 の設定を行います。	V2	Use	タリーとして使用する か、GPI 出力として 使用するかを選択	Tally (タリー)、 GPIOOut (GPI 出力)	II-41
		V3	Action	GPI 出力として使用 する場合の接点の動 作	NotUse 、CT、AT、 KeyCT、KeyAT、 Aux1CT、Aux1AT、 Aux2CT、Aux2AT	
		V4	Edge	GPI 出力として使用 する場合のトリガー タイプ	NotUse 、Rise、Fall、 Any	
On Air Source	<p>オンエアータリーの基準とする信号を設定します。</p> <p>設定値について PGM : PGM から出力されている入力信号に対して、タリーが出力されます。 Aux1 : AUX1 から出力されている入力信号に対して、タリーが出力されます。 Aux2 : AUX2 から出力されている入力信号に対して、タリーが出力されます。</p>	V4	Source	オンエアータリーの 基準とする信号	PGM 、Aux1、Aux2	—

セットアップ ([Setup] メニュー)

概要

システム全体のセットアップは、[Setup] メニューで行います。

[Setup] メニューには、以下のメニュー項目があります。

メニュー項目	内容	参照ページ
Startup Define	現在のセットアップデータを保存します。	基本操作編
System	システムに関する設定を行います。	II-45
Audio	オーディオに関するセットアップを行います。	II-47
Video (Input)	ビデオ入力に関するセットアップを行います。	II-49
Video (XPT)	ビデオ入力信号をクロスポイントボタンに割り当てます。	II-50
Video (Output)	ビデオ出力に関するセットアップを行います。	II-51
Video (Misc)	ビデオに関するその他のセットアップを行います。	II-52
Multi Viewer	マルチビューアーのセットアップを行います。	基本操作編
GPI/Tally	GPI やタリーに関するセットアップを行います。	II-41
Information	本機の各種情報を表示します。	II-52
Install	アプリケーションソフトウェアやファームウェアのインストールを行います。	II-52

[Setup] メニューを表示するには

メニュー操作部の SETUP ボタンを押して表示します。

メニュー項目を選択するには

[Setup] メニューを表示し、V1 つまみを回してメニュー項目を選択します。

システムのセットアップ (System)

[Setup] メニュー > [System] メニューの各項目で、システムに関する設定を行います。

本機で可以使用できる入力ファレンス信号

本機では、入力ファレンス信号として、以下の信号を使用できます。

	信号 フォーマット	入力ファレンス信号	
		HD Tri Sync	SD Black Burst
HD システム	1080i/59.94	59.94	59.94
	1080i/50	50	50
	720p/59.94	59.94	59.94
	720p/50	50	50
SD システム	480i/59.94	—	59.94
	576i/50	—	50

[System] メニューの詳細

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲	確定操作 (押す)
System Format	本機を動作させるフォーマットとアスペクト比を設定します。 (→ 基本操作編：「信号フォーマットとアスペクト比を設定する」参照)	V3	Format	信号フォーマット	108059 、108050、720p59、720p50、480i59、576i50、Test1、Test2、Test3	要
	メモ V3 または V4 つまみを押すと、再起動を促すメッセージが表示されます。V3 つまみ (OK) を押した後、本機の電源を入れなおしてください。	V4	Aspect	アスペクト比	16 : 9 、4 : 3	要
3D Mode	3D システムで使用する場合に、3D モードをオンにします。 (「3D モードにする」 (II-40 ページ) 参照)	V4	3D	3D モードのオン／オフ	Off 、On	要
System Reference	入力リファレンス信号を選択します。 BB (Black Burst) ：ブラックバースト信号 Tri (Tri Sync) ：HD システム用 3 値シンク INT (Internal) ：本機の内部基準信号 (「本機で 使用できる入力リファレンス信号」 (II-45 ページ) 参照) メモ V4 つまみを押すと、再起動を促すメッセージが表示されます。V3 つまみ (OK) を押した後、 本機の電源を入れなおしてください。	V4	Ref	入力リファレンス信号	BB、Tri、 INT	要
REF OUT Phase	出力ビデオを基準とした出力リファレンス信号位相を選択します。 設定値について － 1 ：出力ビデオに対して 1 ラインアドバンス します。 0 ：出力ビデオと同位相になります。 メモ V4 つまみを押すと、再起動を促すメッセージが表示されます。V3 つまみ (OK) を押した後、 本機の電源を入れなおしてください。	V4	Phase	出力リファレンス信号位相	－ 1 、0	要
Startup Mode	本機の起動時に使用されるセットアップの状態 (スタートアップモード) を選択します。 Fact (Factory) ：工場出荷時の状態で起動します。 User ：[Setup] メニュー＞ [Startup Define] で保存したセットアップデータを使用して起動します。 (→ 基本操作編：「設定の保存と選択」参照)	V4	Def	スタートアップモード	Fact 、User	要
Date	本機の内部時計の日付を設定します。 (→ 基本操作編：「日付と時刻を設定する」参照)	V2	Year	年 (西暦)	2000 ～ 2099	要
		V3	Month	月	1 ～ 12	要
		V4	Day	日	1 ～ 31	要
Time	本機の内部時計の時刻を設定します。 (→ 基本操作編：「日付と時刻を設定する」参照)	V3	Hour	時	0 ～ 23	要
		V4	Min	分	0 ～ 59	要
LCD Backlight	メニューディスプレイのバックライトの明るさを調整します。	V4	Bright	LCD バックライトの明るさ	Min (最小)、1、2、3、4、5、6、 Max (最大)	不要
Language	画面に表示される言語を英語・中国語 (簡体字) から選択します。	V4	Lang	言語	Eng 、Chi	要

オーディオのセットアップ (Audio)

[Setup] メニュー > [Audio] メニューの各項目で、音声信号入力をチャンネルフェーダーに割り当てたり、音声信号に関する設定などを行います。

SDI 出力のエンベデッドオーディオと音声信号の組み合わせ

出力可能な組み合わせは、以下のとおりです。

エンベデッドオーディオ	出力可能な組み合わせ									
SDI 1 ~ 4 (L)	PGM-L	MIX-L	AUX1	AUX2	AUX1	AUX2	AUX1	AUX2	なし	なし
SDI 1 ~ 4 (R)	PGM-R	MIX-R	AUX1	AUX2	AUX2	AUX1	なし	なし	AUX1	AUX2

メモ

PGM と MIX は、ペアで扱われます。

- L、R の一方を PGM/MIX を割り付けた場合は、自動的にもう一方も同じになります。例えば、L を「PGM-L」にすると、R も「PGM-R」になります。
- その後、一方を PGM/MIX 以外に変更すると、自動的にもう一方は「None」になります。

[Audio] メニューの詳細

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲
Audio Input Assign 1 : Audio Input Assign 6	AV Link 機能を設定します。オーディオ入力端子から入力される音声信号をチャンネルフェーダー 1 ~ 6 に割り当てます。 (→ 基本操作編：音声入力信号をチャンネルフェーダーに割り当てる) メモ HD モードのときは、SDI 1 ~ 4 と HDMI 1 ~ 3 は、ペアで扱われます。 ・ L、R の一方をエンベデッドオーディオを割り当てた場合は、自動的にもう一方も同じになります。例えば、L を「SDI1L」にすると、R も「SDI1R」になります。 ・ その後、一方を L8 などのエンベデッドオーディオ以外に変更すると、自動的にもう一方は「NotUse」になります。	V2	AVLink	AV Link のオン／オフ	Off 、On
		V3	Left	L の音声信号	NotUse、M/L1、M/L2、M/L3、M/L4、M/L5、M/L6、L7、L8、SDI1L、SDI2L、SDI3L、SDI4L、HDMI1L、HDMI2L、HDMI3L
		V4	Right	R の音声信号	NotUse、M/L1、M/L2、M/L3、M/L4、M/L5、M/L6、L7、L8、SDI1R、SDI2R、SDI3R、SDI4R、HDMI1R、HDMI2R、HDMI3R
MIC/LINE 1 Level : MIC/LINE 6 Level	チャンネルフェーダーごとにマイク／ラインレベルを調整します。ピーク表示が赤く点灯していたり、音声信号が入力されているにもかかわらず、インプットシグナル表示が点灯しないときなどに調整してください。 (→ 基本操作編：音声入力信号をチャンネルフェーダーに割り当てる)	V4	Level	入力レベル	- 44 dB、 - 20 dB 、+ 4 dB
SDI OUT PGM Assign	SDI OUT の PGM 端子から出力されるエンベデッドオーディオに、PGM OUT/MIX OUT/AUX OUT 1/AUX OUT 2 端子から出力される音声信号を割り付けます。 ◆ 出力可能な組合せについては、II-47 ページをご覧ください。	V3	Left	割り付ける音声信号	None (なし)、AUX1、AUX2、 PGM-L 、MIX-L
		V4	Right	割り付ける音声信号	None (なし)、AUX1、AUX2、 PGM-R 、MIX-R

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲
SDI OUT AUX1 Assign	SDI OUT の AUX 1 端子から出力されるエンベデッドオーディオに、PGM OUT/MIX OUT/AUX OUT 1/AUX OUT 2 端子から出力される音声信号を割り付けます。 ◆ 出力可能な組合せについては、II-47 ページをご覧ください。	V3	Left	割り付ける音声信号	None (なし)、AUX1、AUX2、PGM-L、MIX-L
		V4	Right	割り付ける音声信号	None (なし)、AUX1、AUX2、PGM-R、MIX-R
SDI OUT AUX2 Assign	SDI OUT の AUX 2 端子から出力されるエンベデッドオーディオに、PGM OUT/MIX OUT/AUX OUT 1/AUX OUT 2 端子から出力される音声信号を割り付けます。 ◆ 出力可能な組合せについては、II-47 ページをご覧ください。	V3	Left	割り付ける音声信号	None (なし)、AUX1、AUX2、PGM-L、MIX-L
		V4	Right	割り付ける音声信号	None (なし)、AUX1、AUX2、PGM-R、MIX-R
SDI OUT MULTI VIEWER Assign	SDI OUT の MULTI VIEWER 端子から出力されるエンベデッドオーディオに、PGM OUT/MIX OUT/AUX OUT 1/AUX OUT 2 端子から出力される音声信号を割り付けます。 ◆ 出力可能な組合せについては、II-47 ページをご覧ください。	V3	Left	割り付ける音声信号	None (なし)、AUX1、AUX2、PGM-L、MIX-L
		V4	Right	割り付ける音声信号	None (なし)、AUX1、AUX2、PGM-R、MIX-R
Audio Output Delay 1	PGM OUT 端子、MIX OUT 端子からの音声出力をフレーム単位で遅らせることができます。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。 ご注意 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。	V3	PGM	PGM OUT 端子から出力される音声の遅延時間	0.00 ~ 7.50 (1.00)
		V4	MIX	MIX OUT 端子から出力される音声の遅延時間	0.00 ~ 7.50 (1.00)
Audio Output Delay 2	AUX OUT 1、2 端子からの音声出力をフレーム単位で遅らせることができます。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。 ご注意 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。	V3	AUX1	AUX OUT 1 端子から出力される音声の遅延時間	0.00 ~ 7.50 (1.00)
		V4	AUX2	AUX2 AUX OUT 2 端子から出力される音声の遅延時間	0.00 ~ 7.50 (1.00)
Output Level	出力先ごとに出力される音声のレベルを調整します。 メモ SDI OUT PGM 端子から出力される音声の出力レベルは、オーディオ操作部のプログラムフェーダーで調整します。	V2	MIX	MIX OUT 端子から出力レベル	-∞ ~ + 10 dB (0 dB)
		V3	AUX1	AUX OUT 1 端子から出力レベル	-∞ ~ + 10 dB (0 dB)
		V4	AUX2	AUX OUT 2 端子から出力レベル	-∞ ~ + 10 dB (0 dB)
Oscillator	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。 メモ [Term] でオシレーター信号の出力先が設定されている状態で、[Freq] を「Off」以外に選択すると、DIM ボタンが点灯し、ヘッドホンやモニター出力のレベルが自動的に下がります。	V2	Freq	オシレーター信号の周波数	Off 、100 Hz、440 Hz、1 kHz、10 kHz
		V3	Level	オシレーター信号の出力レベル	-∞ ~ 0 dB (- 20 dB)
		V4	Term	オシレーター信号の出力先	None (なし)、 PGM 、MIX、AUX1、AUX2、All (すべての出力先)

ビデオ入力の設定アップ (Video (Input))

[Setup] メニュー > [Video (Input)] メニューの各項目で、ビデオ入力に関する設定を行います。

DVI 入力信号について

- 入力する DVI 信号の解像度は、本機の信号フォーマットの設定 (II-46 ページ) に応じて以下のいずれかに設定してください。そのほかの解像度では正常な画像が得られない場合があります。

	信号	解像度	1080i/59.94、 1080i/50	720p/59.94、720p/50、 480i/59.94、576i/50
アナログ	XGA (60 Hz)	1024 × 768	○	○
	WXGA (60 Hz)	1280 × 768	○	○
	SXGA (60 Hz)	1280 × 1024	○	○
デジタル	HDTV (50 Hz)	1920 × 1080	○	—
	HDTV (60 Hz)	1920 × 1080	○	—

メモ

DVI 入力信号をデジタルに設定している場合、1920 × 1080 以外の解像度の信号でも受けられることはありますが、動作は保証いたしません。

- DVI 入力信号は、映像のアスペクト比を保ったまま本機の信号フォーマットの画枠に収まるように、映像サイズが調整されます。

[Video (Input)] メニューの詳細

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲
SDI1 : SDI4	SDI IN 1 ~ 4 端子に入力する SDI 信号を設定します。	V3	FS	フレームシンクロナイザー	Off、On
		V4	Name	入力ソース名	IN1 ~ IN8、CAM1 ~ 8、VTR1 ~ 8、PC1 ~ 8、 SDI1 ~ 4 、DVI、HDMI1 ~ 3、VIDEO1 ~ 3
DVI	DVI-I IN 端子に入力する信号のフォーマットと入力ソース名を設定します。信号のフォーマットを変更したときは、V3 つまみを押して、確定操作をしてください。 ・ 入力する DVI 信号については、「DVI 入力信号について」(II-49 ページ) をご覧ください。 ・ DVI-I 入力映像信号のフォーマットについては、「DVI-I 端子に入力する信号のフォーマットを設定する」(→ 基本操作編) もあわせてご覧ください。	V3	Format	DVI-I 入力映像信号のフォーマット	XGA 、SXGA、WXGA、HDTV50、HDTV60
		V4	Name	入力ソース名	IN1 ~ IN8、CAM1 ~ 8、VTR1 ~ 8、PC1 ~ 8、SDI1 ~ 4、 DVI 、HDMI1 ~ 3、VIDEO1 ~ 3
HDMI1 : HDMI3	HDMI IN 1 ~ 3 端子から入力する HDMI 入力信号の入力ソース名を設定します。	V4	Name	入力ソース名	IN1 ~ IN8、CAM1 ~ 8、VTR1 ~ 8、PC1 ~ 8、SDI1 ~ 4、DVI、 HDMI1 ~ 3 、VIDEO1 ~ 3
VIDEO1 : VIDEO3	VIDEO IN 1 ~ 3 端子から入力するビデオ入力信号のベデスタルレベルと入力ソース名を設定します。 ベデスタルレベルを変更したときは、V3 つまみを押して、確定操作を行ってください。	V3	Setup	ベデスタルレベル	0IRE 、7.5IRE
		V4	Name	入力ソース名	IN1 ~ IN8、CAM1 ~ 8、VTR1 ~ 8、PC1 ~ 8、SDI1 ~ 4、DVI、HDMI1 ~ 3、 VIDEO1 ~ 3

ビデオ入力信号をクロス ポイントボタンに割り当 てる (Video (XPT))

[Setup] メニュー > [Video (XPT)] メニューの各項目で、クロスポイントボタン (PGM ボタン、PST/KEY ボタン) に映像信号を割り付けます。

- ◆ 設定方法は、「ビデオ信号をクロスポイントボタンに割り当てる」(→ 基本操作編) をご覧ください。

メモ

3D モード時は、このメニューは表示されません。

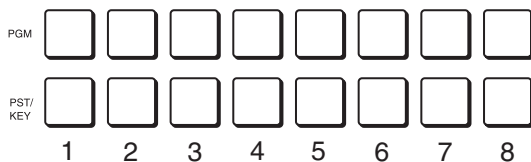
Shift ボタン機能を使う

クロスポイントボタン 8/SHIFT を Shift ボタンとして使用することで、14 の素材をクロスポイントボタン 1～7 と、クロスポイントボタン 1～7 + Shift ボタン (クロスポイントボタン 8/SHIFT) に割り当てることができます。

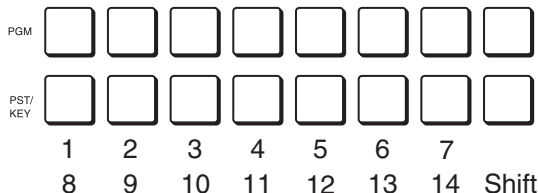
設定メニュー：[XPT Shift Mode] (II-50 ページ)

クロスポイントボタンには、Shift ボタン機能のオン／オフに応じて、以下のように番号が割り振られます。

Shift ボタン機能：オフ (ノンシフトモード)



Shift ボタン機能：オン (シフトモード)



工場出荷時では、以下のように割り当てられています。

PGM/PST クロスポイントボタン	初期値
1～4	SDI IN 1～4 (SDI1～SDI4)
5	DVI-I (DVI)
6～8	HD モードのとき： HDMI IN 1～3 (H/V1～H/V3) SD モードのとき： VIDEO IN 1～3 (H/V1～H/V3)
9	カラーバックグラウンド (ColBg)
10	フレームメモリー (FM)
11	プログラム出力 (PGM)
12～14	ブラック信号 (Black)

[Video (XPT)] メニューの詳細

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲
XPT Assign 1 : XPT Assign 14	映像入力端子から入力される映像信号や内部発生信号を、クロスポイントボタン 1～14 (PGM ボタン、PST/KEY ボタン) に割り当てます。	V4	Source	映像信号	Black、SDI1～4、 DVI、H/V1～3、 ColBg、FM、PGM
XPT Shift Mode	クロスポイントボタン 8 を Shift ボタンとして使用するかどうかを切り換えます。 Hold ：Shift ボタンとして動作し、ボタンを押している間、シフト側のクロスポイントが有効になります。 Lock ：Shift ボタンとして動作し、ボタンを押すたびにシフト側とノンシフト側の割り付けが切り換わります。 Off ：クロスポイントボタン 8 として動作します。	V4	Mode	シフト／ノンシフト の切り換え	Off 、Hold、Lock

ビデオ出力のセットアップ (Video (Output))

[Setup] メニュー > [Video (Output)] メニューの各項目で、各映像出力端子に割り付けるビデオ出力信号を設定します。

メモ

3D モード時は、このメニューは表示されません。

[Video (Output)] メニューの詳細

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲
SDI OUT PGM Assign	SDI OUT PGM 端子に割り付ける信号を選択します。 設定値について PGM ：プログラム PVW ：プレビュー Aux1PG ：Aux1 プログラム Aux1PV ：Aux1 プレビュー Aux2PG ：Aux2 プログラム Aux2PV ：Aux2 プレビュー MV ：マルチビューアー	V4	Output	出力映像信号	PGM 、PVW、 Aux1PG、Aux1PV、 Aux2PG、Aux2PV、 MV
SDI OUT AUX1 Assign	SDI OUT AUX 1 端子に割り付ける信号を選択します。	V4	Output	出力映像信号	PGM、PVW、 Aux1PG 、Aux1PV、 Aux2PG、Aux2PV、 MV
SDI OUT AUX2 Assign	SDI OUT AUX 2 端子に割り付ける信号を選択します。	V4	Output	出力映像信号	PGM、PVW、 Aux1PG、Aux1PV、 Aux2PG 、Aux2PV、 MV
SDI OUT MULTI VIEWER Assign	SDI OUT MULTI VIEWER 端子に割り付ける信号を選択します。	V4	Output	出力映像信号	PGM、PVW、 Aux1PG、Aux1PV、 Aux2PG、Aux2PV、 MV
DVI OUT AUX Assign	HD モード時は DVI-D OUT 端子に、SD モード時は VIDEO OUT AUX 端子に割り付ける信号を選択します。	V4	Output	出力映像信号	PGM、PVW、 Aux1PG 、Aux1PV、 Aux2PG、Aux2PV、 MV
DVI OUT MULTI VIEWER Assign	DVI-D OUT MULTI VIEWER 端子に割り付ける信号を選択します。	V4	Output	出力映像信号	PGM、PVW、 Aux1PG、Aux1PV、 Aux2PG、Aux2PV、 MV
VIDEO	VIDEO OUT AUX 端子から出力するビデオ出力信号のベダスタルレベルを設定します。 ベダスタルレベルを変更したときは、V4 つまみを押して、確定操作を行ってください。	V4	Setup	VIDEO OUT AUX 端子のベダスタルレベルの設定	0IRE 、7.5IRE

ビデオに関するその他のセットアップ (Video (Misc))

[Setup] メニュー > [Video (Misc)] メニューの各項目で、ビデオに関するその他のセットアップを行います。

[Video (Misc)] メニューの詳細

メニュー項目	説明	つまみ	パラメーター	意味	設定範囲
Switch Timing	映像を切り換えるタイミングを設定します。 メモ 信号フォーマットの設定が 720p の場合は、この選択は無効です。	V4	Timing	切り換えのタイミング	Any (処理可能な最も早いフィールド)、Field1 (第 1 フィールド)、Field2 (第 2 フィールド)
Fade To Black	トランジション操作部の FTB ボタンを有効にするかどうかを設定します。	V4	Button	FTB ボタンの有効 / 無効	Enbl (有効)、 Disbl (無効)

各種情報を表示する (Information)

[Setup] メニュー > [Information] の各項目で、アプリケーションソフトウェアやファームウェアの各種情報を確認できます。

アプリケーションソフトウェアやファームウェアをインストールする (Install)

本機にアプリケーションソフトウェアやファームウェアをインストールするときは、[Setup] メニュー > [Install] から行います。

メモ

インストールするアプリケーションソフトウェアやファームウェアは個別に選択できません。一括でインストールされます。

- 1 インストールするソフトウェアを USB メモリーにコピーし、本機の USB 端子に挿入する。

メモ

インストールするソフトウェアは、以下のフォルダにコピーしてください。
フォルダー名: \Sony\MCS\INSTALL

- 2 [Setup] メニュー > [Install] メニューを表示し、V4 つまみを押してインストールを実行する。

インストールが完了すると、再起動を促すメッセージが表示されるので、エラーが発生していないこと（「E」の表示がないこと）を確認します。

メモ

インストール完了時のメッセージについては、「メッセージ一覧」（II-53 ページ）をご覧ください。

- 3 V3 つまみ (OK) を押した後、本機の電源を入れなおす。
- 4 [Setup] メニューの [Information] の各項目で、アプリケーションソフトやファームウェアのバージョンを確認する。

ご注意

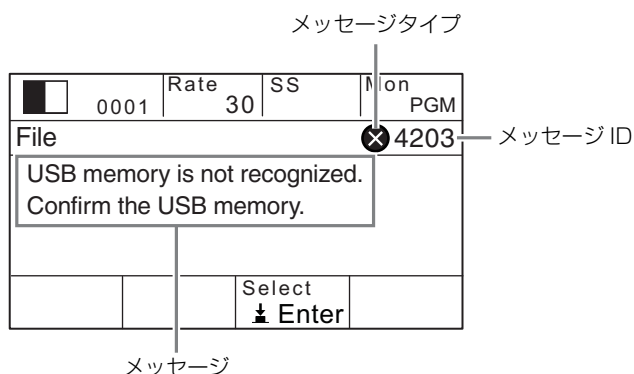
ソフトウェアのバージョンアップが正常に完了する前に電源を切ると、正常に起動しなくなります。この場合は、サービス窓口にお問い合わせください。

付録

メッセージ一覧

本機の動作中になんらかの問題が発生すると、以下のように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。

メッセージ例)



メッセージタイプには、以下の種類があります。

- ✖ (エラー)：操作を継続できない、正常動作しないなどの重度の警告
- ⚠ (警告)：処理を継続すると問題がある場合の警告
- i (情報)：お知らせ

エラー (Error)

ID	メッセージ (英語)	対訳	対処方法
4001	An internal fan is stopped. Please turn off the system immediately.	ファンが停止しました。 すぐに電源を切ってください。	ファンが停止していますので、直ちに電源を切って、ソニーサービス窓口に連絡してください。
4002	The temperature in the system is rising. Please turn off the system immediately.	システム内の温度が上昇しています。 すぐに電源を切ってください。	システム内の温度が上昇していますので、直ちに電源を切って、ソニーサービス窓口に連絡する。
4003	Unable to start. Please restart.	起動できません。 再起動してください。	電源を入れなおしても起動できない場合は、ソニーサービス窓口に連絡してください。
4004	Unable to start. Please restart.	起動できません。 再起動してください。	
4005	Unable to start. Please restart.	起動できません。 再起動してください。	
4201	Loading configuration file error.	構成データファイルのロードに失敗しました。	MCS-8M 以外の構成ファイルが選択されているか、構成ファイルが壊れている可能性があります。

ID	メッセージ (英語)	対訳	対処方法
4202	Saving configuration file error. Please retry.	構成データファイルの保存に失敗しました。 再実行してください。	構成ファイルの保存ができません。USB メモリーの故障または動作確認済みでない可能性があります。
4203	USB memory is not recognized. Confirm the USB memory.	USB メモリーを認識できません。 USB メモリーを確認してください。	対象の USB メモリーが動作確認済みか確認してください。
4204	Formatting USB memory error. Please retry.	USB メモリーのフォーマットに失敗しました。 再実行してください。	動作確認済みの USB メモリーを使用している場合、USB メモリーが壊れている可能性があります。
4205	Reading folder/file error. Confirm the folder/file.	フォルダーまたはファイルの読み込みに失敗しました。 フォルダーまたはファイルを確認してください。	
4206	Making folder/file error. Please retry.	フォルダーまたはファイルの作成に失敗しました。 再実行してください。	
4207	Importing error.Please retry.	インポートに失敗しました。 再実行してください。	
4208	Exporting error.Please retry.	エクスポートに失敗しました。 再実行してください。	
4209	More than 99 files exist in the folder.	フォルダー内のファイル数が 99 を超えています。	コンピューターなどで、フォルダー内のファイル数が 99 以下になるように削除してください。
4210	No file in the folder. Confirm the folder.	フォルダー内にファイルがありません。 フォルダーを確認してください。	インポート元の USB メモリーのフォルダーにファイルがありません。USB メモリーのフォルダーを確認してください。 ◆ フォルダーの構成については、「USB メモリーをフォーマットする」(II-38 ページ) をご覧ください。
4211	No data to export. Confirm the source.	エクスポートするデータがありません。 ソースを確認してください。	本機に指定されたエクスポート対象のデータがありません。フレームメモリーやスナップショットなどのエクスポート対象のデータが作成されていることを確認してください。
4212	Importing error. Unsupported format.	インポートに失敗しました。 非対応のフォーマットです。	インポート可能な TGA、TIFF、BMP ファイルの条件を確認してください。(II-34 ページ参照)
4213	Folder/File name error. The name can use only an alphanumeric character.	フォルダー名またはファイル名が読めません。 フォルダー名またはファイル名は英数字を使ってください。	フォルダー名またはファイル名が半角英数字になっていることを確認してください。

警告 (Warning)

ID	メッセージ (英語)	対訳	対処方法
3001	No reference signal input. Please confirm the reference cable properly configured.	リファレンス信号が入力されていません。 リファレンス信号の接続を確認してください。	入力リファレンス信号が、[BB] もしくは、[Tri] に設定されているにもかかわらず、リファレンス信号の入力がありません。 [System Reference] の設定を [INT] にするか、適切なりファレンス信号を接続してください。(II-46 ページ参照)
3002	Reference signal unlocked. Please confirm the reference cable properly connected.	リファレンス信号が Unlock です。 リファレンス信号の接続を確認してください。	入力リファレンス信号の周波数がシステムフォーマットの周波数と違っているか、ロックがはずれています。入力リファレンス信号を確認してください。 (「[System] メニューの詳細」(II-46 ページ) 参照)

ID	メッセージ (英語)	対訳	対処方法
3003	The signal format of HDMI IN 1 differs from the system format.	HDMI IN 1 端子の入力信号フォーマットが異なります。 システムフォーマットに合わせてください。	HDMI IN 1 端子の入力信号フォーマットがシステムフォーマットと異なります。システムフォーマットに合わせてください。
3004	The signal format of HDMI IN 2 differs from the system format.	HDMI IN 2 端子の入力信号フォーマットが異なります。 システムフォーマットに合わせてください。	HDMI IN 2 端子の入力信号フォーマットがシステムフォーマットと異なります。システムフォーマットに合わせてください。
3005	The signal format of HDMI IN 3 differs from the system format.	HDMI IN 3 端子の入力信号フォーマットが異なります。 システムフォーマットに合わせてください。	HDMI IN 3 端子の入力信号フォーマットがシステムフォーマットと異なります。システムフォーマットに合わせてください。

情報 (Information)

ID	メッセージ (英語)	対訳	対処方法
1101	The setting is changed. Perform "Startup Define", and then restart.	設定を変更しました。 "Startup Define" を実行後に再起動してください。	システムフォーマットや 3D モードを変更など、本機の再起動が必要な時に表示されます。 [Startup Define] を実行した後、本機を再起動してください。
1102	Finished. Please restart. M: xx/B: xx/F: xx/R: xx/Font: xx FPGA1: xx/2: xx/3: xx/4: xx M: Main B: Boot F: Firmware R: Register Font: Font xx: ・ "O" : OK ・ "E" : Error ・ " - " : Not installed	終了しました。再起動してください。 M: xx/B: xx/F: xx/R: xx/Font: xx FPGA1: xx/2: xx/3: xx/4: xx M: Main を示す B: Boot を示す F: Firmware を示す R: Register を示す Font: Font を示す xx: ・ "O" : OK ・ "E" : Error ・ " - " : インストール未実行	アプリケーションソフトウェアやファームウェアのインストールが終了すると、終了結果として表示されます。 「E」 (Error) の表示がある場合、再度インストールを行うか、ソニーサービス窓口にご連絡してください。
1103	Import Finished. Please restart.	インポートが終了しました。 再起動してください。	構成ファイルのインポートが終了すると表示されますので、本機を再起動してください。

索引

数字

3D Mode.....	II-46
3D システム	II-39
3D モード	II-40
8/SHIFT	I-13

あ

アスペクト比	I-19
--------------	------

い

イコライザー	II-31
インプットシグナル表示	I-11, I-25
インポート	II-34, II-37, II-38
画像	II-34
構成データ	II-37
スナップショット	II-38

え

映像の切り換え	I-28
エクスポート	II-35, II-36, II-37
構成データ	II-36
スナップショット	II-37
フレームメモリー	II-35
エフェクト	I-29
エフェクトパターン一覧	I-40
エンベデッドオーディオ	II-47

お

オーディオ出力部	I-15
オーディオ操作部	I-11
オーディオ入力信号	I-23
オーディオ入力部	I-15
オーディオミキシング	I-36, II-30
オーディオモニターエリア	I-12
オーディオレベルメーター	I-11, I-36
音声	I-36
音声入力	I-25

か

外部機器	II-41
------------	-------

き

キー	I-31, II-19
基本操作	II-19
詳細設定	II-20
キーエッジ	II-22
キーソース	II-21
キータイプ	II-21
キートランジション	II-20
キーフィル	II-21

基準同期信号入出力部	I-16
------------------	------

く

クロスポイント操作部	I-13
クロスポイントボタン	I-21, I-28
切り換える	I-28
信号の割り当て	I-21
クロップ	II-13
クロマキー	I-31, I-33, II-21

こ

効果	I-29
構成データ	II-36
困ったときには	I-41
コンプレッサー	II-31

し

システム構成例	I-10, II-5
3D システムの場合	II-6
HD システムの場合	I-10
SD システムの場合	II-5
仕様	I-42
信号フォーマット	I-19

す

数値ボタン (0～9)	I-14, I-30
スクイーズ	I-40
スナップショット	I-37, II-37
保存する	I-37
呼び出す	I-38
スライド	I-40

せ

設定の保存	I-39
セットアップ	II-45

た

ダイレクト選択	I-30
タリー出力	II-41
端子のピン配列	I-45

ち

チャンネルフェーダー	I-11, I-23, I-36, II-30
調整つまみ 1～4	I-12
微調整	I-13

て

ディマー	I-37
デジタルマルチエフェクト	II-8, II-20
デフォーカス	I-40
テンキー	I-31
テンキー操作部	I-14
電源を入れる／切る	I-18

と

ドア	I-40
トップメニュー選択ボタン	I-12
EFF ボタン	I-12, II-15
FILE ボタン	I-12, II-36
FM ボタン	I-12, II-32
KEY ボタン	I-12, II-23
MENU1、2 ボタン	I-12
MISC ボタン	I-12, II-8
SETUP ボタン	I-12, I-19, I-20, I-21, I-22, II-45
トランジションインジケーター	I-14, I-30
トランジション操作部	I-13
トランジションタイプ	II-8
トランジションタイプ	I-14
EFF ボタン	I-32, I-33, II-10, II-19
MIX ボタン	I-30, I-32, I-33, II-19
トランジションレート	I-30
トランジションレートエリア	I-12

に

入力リファレンス信号	II-45
------------------	-------

ね

ネクストトランジション	I-14
選択ボタン	I-14
BKGD ボタン	I-14
KEY ボタン	I-14

の

ノンアディティブミックス	I-40, II-8
--------------------	------------

は

バスデリゲーション	II-9
バスデリゲーションボタン	I-13, I-32, I-38, II-19, II-20
AUX 1 ボタン	I-13
AUX 2 ボタン	I-13
BKGD ボタン	I-13, I-38
KEY ボタン	I-13, I-32, I-38, II-19, II-20

ひ

ピーク表示	I-11, I-25
ピクチャーインピクチャー	I-40
日付と時刻	I-20
ビデオ出力部	I-16
ビデオスイッチング	I-28, II-7
ビデオ入力部	I-16

ふ

フェーダーレバー	I-29
フリーズ	II-32
フリップタンブル	I-40

プリフェーダーリッスン	I-36
フレームインアウト	I-29, I-40
フレームメモリー	II-32
プレビュー映像	I-26
プログラム映像	I-26
プログラムフェーダー	I-11, I-36
フロントパネル	I-11

ま

マイク／ラインレベル	I-25
マスク	II-22
マルチビューアー	I-26

み

ミックス	I-29, I-30, I-40
------------	------------------

め

メッセージ一覧	II-53
メニュー	
画面の見かた	I-12
操作のしかた	I-13
メニュー操作部	I-12

も

モザイク	I-40
モニターレベル調整つまみ	I-11, I-37

り

リニアキー	I-31, II-21
リミッター	II-31

る

ルミナンスキー	I-31, I-32, II-21
---------------	-------------------

わ

ワイプ	I-29, I-40, II-10
ワイプエッジ	II-12
ワイプパターン	II-11

A

ACCESS/PFL ボタン	I-11, I-37, II-30
Aspect	II-17, II-26, II-28
Audio	I-23
Audio Channel メニュー	II-30
AUX OUT Assign	II-31
Equalizer High	II-31
Equalizer Low	II-31
Equalizer Mid	II-31
Filter	II-30
Input Trim	II-30
Limiter/Compressor	II-31
MIX OUT Assign	II-31
Pan	II-31
PGM Assign	II-31
Audio Input Assign	I-23, II-47
Audio Output Delay	II-48

Audio メニュー	II-47
Audio Input Assign	II-47
Audio Output Delay	II-48
MIC/LINE Level	II-47
Oscillator	II-48
Output Level	II-48
SDI OUT AUX Assign	II-48
SDI OUT MULTI VIEWER Assign	II-48
SDI OUT PGM Assign	II-47
Auto Adjust Execute	I-35, II-27
Auto Chromakey メニュー	II-27
Auto Adjust Execute	II-27
Sample Mark	II-27
Sample Mark Adjust	II-27
AUTO TRANS ボタン	I-14, I-29, II-8
AUX 1 ボタン	I-13
AUX 2 ボタン	I-13
AUX OUT Assign	II-31
AV Link	I-24

B

BKGD ボタン	I-13, I-14, I-38
Border Adjust	II-25
Border Matte Adjust	II-25

C

CH ON ボタン	I-11, I-36
Chr	I-34
Chr Key Adjust	II-27
Chr Key Window	II-27
Chr Key Window Adj	II-27
Chromakey Auto Adj	I-34, II-24
Chromakey Manual Adj	II-24
Color BKGD	II-8
Color Cancel	II-27
Color Cancel Adjust	II-27
Crop H	II-18
Crop V	II-18
CUT ボタン	I-14, I-28

D

Date	I-20, II-46
Defocus	I-40
DIM ボタン	I-11, I-37
DIRECT/ESC ボタン	I-14, I-31
DME	II-8, II-20
DME Wipe Adjust	II-15
DME Wipe Bkgd Color	II-16
DME Wipe Edge	II-16
DME Wipe Edge Color	II-16
DME Wipe Modify メニュー	II-17
Crop H	II-18
Crop V	II-18
Positioner	II-17
Positioner Adjust	II-17

Size	II-18
DME ワイプ	II-12
基本操作	II-12
詳細設定	II-13
Door	I-40
DVI	I-22, II-49
DVI OUT AUX Assign	II-51
DVI OUT MULTI VIEWER Assign	II-51
DVI 入力映像	I-22
DVI 入力信号	II-49

E

EFF ボタン	I-12, I-14, I-31, I-32, I-33, II-10, II-15, II-19
Effect Transition	II-15
Effect メニュー	II-15
DME Wipe Adjust	II-15
DME Wipe Bkgd Color	II-16
DME Wipe Edge	II-16
DME Wipe Edge Color	II-16
Effect Transition	II-15
Wipe Adjust	II-15
Wipe Edge	II-15
Wipe Edge Color	II-15
ENTER ボタン	I-14, I-31, I-38
Equalizer High	II-31
Equalizer Low	II-31
Equalizer Mid	II-31
Export	II-35
Export Config	II-36
Export Snapshot	II-37

F

F1 ボタン	I-12
F2 ボタン	I-12
Fade To Black	II-52
FILE ボタン	I-12, II-36
File メニュー	II-36, II-37, II-38
Export Config	II-36
Export Snapshot	II-37
Import Config	II-37
Import Snapshot	II-38
USB Memory Format	II-38
Filter	II-30
Fine Key Adjust H	II-25
Fine Key Adjust V	II-25
Flip Tumble	I-40
FM ボタン	I-12, II-32
Frame In/Out	I-40
Frame Memory Freeze	II-33
Frame Memory メニュー	II-32, II-33, II-34, II-35
Export	II-35
Frame Memory Freeze	II-33
Import	II-34

Input Freeze	II-32
Select	II-33
FTB ボタン	I-14, II-8, II-52
G	
GPI Input	II-42
GPI Output/Tally	II-43
GPI/Tally メニュー	II-42
GPI Input	II-42
GPI Output/Tally	II-43
On Air Source	II-44
GPI 出力	II-41
GPI 入力	II-41
H	
HDMI	II-49
I	
Import	II-34
Import Config	II-37
Import Snapshot	II-38
Information	II-52
Input Freeze	II-32
Install	II-52
K	
Key DME Wipe	II-24
Key DME Wipe Modify	
メニュー	II-29
Positioner	II-29
Positioner Adjust	II-29
Size	II-29
Key Edge Type	II-25
Key Fill Mat Adjust	II-23
Key Fill/Src Select	II-23
Key Invert	II-24
Key Mask	II-24
Key Mask Box H	II-24
Key Mask Box V	II-25
Key Soft Edge	II-25
KEY TRANS ボタン	
.....	I-14, II-8, II-20, II-23
Key Transition	II-23
Key Type Select	I-32, I-34, II-23
Key Wipe	II-24
Key Wipe Edge	II-24
Key Wipe Modify メニュー	II-28
Aspect	II-28
Multi	II-28
Multi Adjust	II-28
Positioner	II-28
Positioner Adjust	II-28
Rotation	II-28
Rotation Adjust	II-28
KEY ボタン	I-12, I-13, I-14, I-32,
I-38, II-19, II-20, II-23	

Key メニュー	II-23
Border Adjust	II-25
Border Matte Adjust	II-25
Chromakey Auto Adj	II-24
Chromakey Manual Adj	II-24
Fine Key	II-25
Fine Key Adjust H	II-25
Fine Key Adjust V	II-25
Key DME Wipe	II-24
Key Edge Type	II-25
Key Fill Mat Adjust	II-23
Key Fill/Src Select	II-23
Key Invert	II-24
Key Mask	II-24
Key Mask Box H	II-24
Key Mask Box V	II-25
Key Soft Edge	II-25
Key Transition	II-23
Key Type Select	II-23
Key Wipe	II-24
Key Wipe Edge	II-24
Lin Key Adjust	II-23
Lin Key Mode	II-24
Lum Key Adjust	II-23
Lum Key Mode	II-23
Resizer	II-23
L	
LCD Backlight	II-46
Limiter/Compressor	II-31
Lin Key Adjust	II-23
Lin Key Mode	II-24
Location	II-26
Lum	I-32
Lum Key Adjust	II-23
Lum Key Mode	II-23
M	
Manual Chromakey メニュー	II-27
Chr Key Adjust	II-27
Chr Key Window	II-27
Chr Key Window Adj	II-27
Color Cancel	II-27
Color Cancel Adjust	II-27
MENU1、2 ボタン	I-12
MIC/LINE Level	I-25, II-47
Misc	II-8
MISC ボタン	I-12, II-8
Misc メニュー	
Color BKGD	II-8
Port Enable	II-8
Transition Rate	II-8
Mix	I-40, II-20
MIX OUT Assign	II-31
MIX ボタン	I-14, I-30, I-32, I-33, II-19
MONITOR	I-11
MONITOR SEL ボタン	I-11, I-36
Mosaic	I-40
Multi	II-17, II-28

Multi Adjust	II-17, II-28
Multi Viewer	I-27
N	
NAM	I-40, II-8
O	
On Air Source	II-44
Oscillator	II-48
Output Level	II-48
P	
Pan	II-31
PFL	I-37
PGM Assign	II-31
PGM クロスポイントボタン	
.....	I-13, I-21, I-28
PinP	I-40, II-13
Port Enable	II-8
POS ボタン	I-12, II-11, II-13
Positioner	II-16, II-17, II-28, II-29
Positioner Adjust	
.....	II-16, II-17, II-28, II-29
PST/KEY クロスポイントボタン	
.....	I-13, I-21, I-28
R	
REF OUT Phase	II-46
Resizer	II-23
Resizer メニュー	II-25
Aspect	II-26
Location	II-26
Rotation	II-26
Rotation Mode	II-25
Rotation	II-16, II-26, II-28
Rotation Adjust	II-17, II-28
Rotation Mode	II-25
S	
Sample Mark	I-34, II-27
Sample Mark Adjust	I-34, II-27
SDI	II-49
SDI OUT AUX Assign	II-48, II-51
SDI OUT MULTI VIEWER Assign	
.....	II-48, II-51
SDI OUT PGM Assign	II-47, II-51
Select	II-33
SETUP ボタン	
.....	I-12, I-19, I-20, I-21, I-22, II-45
Setup メニュー	II-42, II-45, II-47,
II-49, II-50, II-51, II-52	
Audio メニュー	II-47
GPI/Tally メニュー	II-42
Information メニュー	II-52
Install メニュー	II-52

Multi Viewer メニュー	I-26
Startup Define.....	I-39
System メニュー	II-45
Video (Input) メニュー	II-49
Video (Misc) メニュー	II-52
Video (Output) メニュー	II-51
Video (XPT) メニュー	II-50
SHIFT	II-50
Signal Assign.....	I-27
Size.....	II-18, II-29
Slide	I-40
SNAPSHOT ボタン	I-14, I-37
Squeeze	I-40
Startup Define.....	I-39
Startup Mode	II-46
STORE ボタン	I-14, I-38
Switch Timing	II-52
System Format	II-46
System Reference.....	II-46
System メニュー	II-46
3D Mode.....	II-46
Date	II-46
LCD Backlight	II-46
REF OUT Phase	II-46
Startup Mode	II-46
System Format	II-46
System Reference	II-46
Time	II-46
System Format	I-19

T

Time	I-20, II-46
Transition Rate	II-8

U

USB Memory Format.....	II-38
USB メモリーのフォーマット	II-38

V

V1	I-13
V2	I-13
V3	I-13
V4	I-13
VIDEO	II-49, II-51
Video (Input)	I-22
Video (Input) メニュー	II-49
DVI	II-49
HDMI.....	II-49
SDI	II-49
VIDEO.....	II-49
Video (Misc) メニュー	II-52
Fade To Black	II-52
Switch Timing	II-52
Video (Output) メニュー	II-51
DVI OUT AUX Assign.....	II-51
DVI OUT MULTI VIEWER Assign.....	II-51

SDI OUT AUX Assign	II-51
SDI OUT MULTI VIEWER Assign.....	II-51
SDI OUT PGM Assign.....	II-51
VIDEO	II-51
Video (XPT)	I-21
Video (XPT) メニュー	II-50
XPT Assign	II-50
XPT Shift Mode	II-50
Viewer Mode	I-27

W

Wipe	I-40, II-8, II-20
Wipe Adjust	II-15
Wipe Edge	II-15
Wipe Edge Color	II-15
Wipe Modify メニュー	II-16
Aspect	II-17
Multi	II-17
Multi Adjust.....	II-17
Positioner	II-16
Positioner Adjust.....	II-16
Rotation.....	II-16
Rotation Adjust	II-17

X

XPT Assign.....	I-21, II-50
XPT Shift Mode	II-50
X-Y ポインター	I-12, II-11, II-13

このマニュアルに記載されている事柄の著作権は当社にあり、説明内容は機器購入者の使用を目的としています。従って、当社の許可なしに無断で複写したり、説明内容（操作、保守等）と異なる目的で本マニュアルを使用することを禁止します。

商標について

HDMI、HDMI ロゴ、および High-Definition Multimedia Interface は、HDMI Licensing LLC の商標または登録商標です。

その他、本書に記載されているシステム名、製品名、会社名は一般に各開発メーカーの登録商標または商標です。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

「ソニー業務用商品相談窓口のご案内」にある窓口へ

ソニー株式会社 〒108-0075 東京都港区港南1-7-1

<http://www.sony.co.jp/>