

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 2.11

AWS-750

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。

Anycast Touch **HDMI**

目次

必ずお読みください	5
著作権について	5
結露について	5
LCD（液晶）パネルについて	5
各機器の事前確認等について	5
設置について	5
本書で使用している画像について	5
バージョンアップの履歴と詳細	6
V2.1 で追加された機能	6
V2.0 で追加された機能	6
V1.3 で追加された機能	6
V1.2 で追加された機能	6

概要

こんなことができます	8
システム構成例と設定の流れ	10
各種イベントで使う	10
授業やセミナーで使う	11
各部の名称	12
正面	12
左側面	13
右側面	14
後面	15
メインディスプレイの開きかた／閉じかた	18
メインディスプレイを開く	18
メインディスプレイを閉じる	19
タッチパネル保護フィルムの貼りかた	19
タッチパネルの使いかた	21

さっそく使ってみる

操作の流れ	23
Step 1 機器を接続する	24
Step 2 電源を入れる	25
Step 3 初期設定をする	26
映像信号フォーマットを設定する	26
日付と時刻を設定する	26
ディスプレイの明るさを調整する	27
Step 4 映像を切り換える	28
プレビュー映像を確認してから切り換える	28
PGM を直接切り換える（Direct Take）	29
効果を付けて切り換える	30
Step 5 音声をミキシングする	32

使いこなす

画面の使いかた	34
メイン画面	34
サブ画面	39
リストを作成する	41
素材を準備する	41
リストに入力素材を追加する（Add Source）	42
リストに静止画を追加する（Add Still Picture）	42
リストに Media Player を追加する （Add Media Player）	43
新規にタイトルを作成して追加する （Create New）	43
Titler で作成した文字を編集する（Edit）	44
リストから素材ボタンを削除する（Delete）	45
リストの表示順を変更する	45
タイトルを入れる	46
タイトルを準備する	46
タイトルの合成を確認する	46
ロゴを入れる	48
ロゴを準備する	48
ロゴの合成を確認する	48
リモートカメラを制御する	49
カメラを制御する	49
調整結果をプリセットに保存する	51
プリセットを呼び出す	52
RM-IP10 を使用する際のご注意	53
GUI タリー機能を使う	53
カメラタリー機能を使う	54
リモートカメラのタリーを点灯させる	54
GPI 接続でカメラのタリーを点灯させる	54
Media Player でファイル素材を再生する	55
ファイルを再生する	55
リピート再生する	56
文字入力のしかた	58
ソフトウェアキーボードの使いかた	59

高度な使いかた

ピクチャーインピクチャー（PinP）を使って映像を合成する	61
合成の種類を選択する	61
合成素材を選択する	62
オーバーレイ映像を調整する	62
人物と背景を合成する（クロマキー）	65
合成の種類を選択する	65
合成素材を選択する	66
オーバーレイ映像 1 を調整する	66
オーバーレイ映像 2 を調整する	68

Scene (シーン) を作成する	69
新規に Scene を作成する	69
Scene を変更する	70
サムネイルの画像を変更する	70
Scene にオプションを含めないようにする	70
Scene を呼び出す	71
対象物を追尾する (トラッキング機能)	71
事前準備	71
トラッキング機能をオンにする	72
トラッキングモードで使う	72
フレーミングモードで使う	74
第 2 の出力を切り換える (AUX)	75
AUX の設定をする	76
映像を切り換える	76
音声を詳細に調整する	78
チャンネルごとに音質を調整する	78
モニターする音声を切り換える	79
MIX OUT の出力レベルを調整する	80
入力素材のエンベデッドオーディオを調整する	80
本機の出力を内蔵ストレージに記録する	81
記録に関する設定をする	81
記録を開始する / 停止する	82
ストリーミングを行う	83
ストリーミングサーバーについて	83
ネットワークの設定をする	83
Ustream に接続してストリーミングを行う	83
YouTube に接続してストリーミングを行う	84
スタンドアロンサーバーに接続してストリーミングを行う	85
カスタム設定を行う	86
エンコードするソースを選択する	87
ライブストリーミングを開始する / 停止する	87
VOD 用ファイルとして記録する	88
映像の切り換えなどに外部デバイスを使う	89
キーボードを使ってできる操作	89
X-keys を使ってできる操作	90
タイトルを作成する (Titler)	91
Titler を起動する / 終了する	91
「Titler」画面の見かたと使いかた	93
タイトルを作成する	94
作成したタイトルをテンプレートとして保存する	95
ファイルを管理する (File Manager)	96
「File Manager」画面を表示する	96
「File Manager」画面の見かたと使いかた	97
ファイル名を変更する	98
ファイルをインポートする	98
ファイルをエクスポートする	100
外部ドライブをフォーマットする	100

本機の設定を保存する / 読み出す	101
本機の設定を保存する	101
設定を読み出す	102
初期状態に戻す	102

設定

ネットワークの設定をする	103
LAN 1、LAN 2 を設定する	103
ネットワークの共通設定を行う	104
リモートカメラの接続と設定	105
シリアル接続の場合	105
LAN 接続の場合	106
リモートカメラを割り付ける	107
システムに関する設定をする ([System Setup] メニュー)	109
[System Setup] メニューを表示する	109
「Language」画面	109
「Video Setup」画面	109
「Audio Setup」画面	112
「Others」画面	113
「About Anycast」画面	113
「Service Log」画面	114

付録

ソフトウェアアップデート	115
本機のバージョンを確認する	115
ソフトウェアをアップデートする	115
こんなときには	116
メッセージが表示されたときは	116
リストに  マークが表示されたときは	116
困ったときには	116
メンテナンス	119
保証書とアフターサービス	119
仕様	119
本体	119
性能	121
機能	121
入力対応フォーマット	122
出力対応フォーマット	123
ファイルフォーマット	124
「Project」に保存されるデータ	126
外付けキーボードについて	127
端子のピン配列	127
トランジションの主な制限事項	130
用語集	131
五十音順	131
アルファベット順	132
索引	134

権利者の許諾を得ることなく、このソフトウェアおよび取扱説明書の内容の全部または一部を複製すること、およびこのソフトウェアを賃貸に使用することは、著作権法上禁止されております。

© 2013 Sony Corporation

ソフトウェアを使用したことによるお客様の損害、または第三者からのいかなる請求についても、当社は一切その責任を負いかねます。

万一、製造上の原因による不良がありましたらお取り替えいたします。それ以外の責はご容赦ください。

このソフトウェアの仕様は、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。

- ・ Anycast はソニー株式会社の登録商標です。
- ・ HDMI、HDMI High-Definition Multimedia Interface および HDMI ロゴは、HDMI Licensing LLC の商標もしくは米国およびその他の国における登録商標です。
- ・ USTREAM の名称およびそのロゴは、米国およびその他の国における Ustream,Inc. の登録商標または商標です。
- ・ Adobe および Adobe ロゴは、アドビシステムズ社の米国ならびにその他の国における登録商標または商標です。
- ・ YouTube および YouTube ロゴは、Google Inc の商標または登録商標です。
- ・ QR コードは、株式会社デンソーウェーブの登録商標です。

URL: <http://www.qrcode.com/faqpatent.html>

- ・ Wowza、Wowza Media Server および関連のロゴはアメリカ合衆国および他の国における Wowza の登録商標または商標です。

その他、本書で登場するシステム名、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 ®、TM マークは明記しておりません。

必ずお読みください

著作権について

本機を使用して映像や音声を切り換えたり、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、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ウェブやディジタル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他は、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。

結露について

本機を寒いところから急に暖かいところに持ち込んだときなど、機器表面や内部に水滴がつくことがあります。これを結露といいます。結露が起きたときは電源を切り、結露がなくなるまで放置し、結露がなくなってからご使用ください。結露時のご使用は機器の故障の原因となる場合があります。

LCD（液晶）パネルについて

本機のLCD（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。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、LCD（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ることもあります。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。なお、これらの点が記録されることはありません。

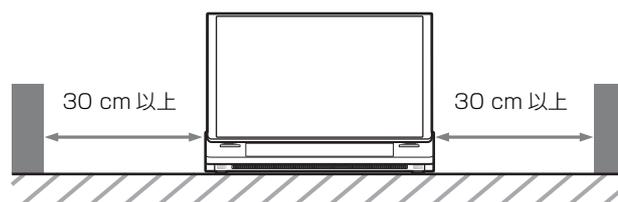
各機器の事前確認等について

- ・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。
- ・動画ファイルは、事前に本機で再生できることを確認してください。
- ・本機の記録機能を使用中に内蔵ストレージに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。

設置について

平らな接地面に置いてください。

本機の両側には、通風孔があります。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。



本書で使用している画像について

本書で使用している画像は、説明の参考用に作成したものです。実際の表示／出力とは異なる場合があります。

バージョンアップの履歴と詳細

V2.1 で追加された機能

AWS-750 V2.1 では、以下の機能が追加されました。

ストリーミングサーバーの接続先の追加

YouTube に接続してストリーミングが行えるようになりました。

- ◆ 詳しくは、「ストリーミングを行う」(83 ページ) をご覧ください。

外部デバイスを使ってできる操作の追加

キーボードや X-Keys を使ってできる操作の種類が増えました。

- ◆ 詳しくは、「映像の切り換えなどに外部デバイスを使う」(89 ページ) をご覧ください。

V2.0 で追加された機能

AWS-750 V2.0 では、以下の機能が追加されました。

リモートカメラの IP 制御対応およびサポ ート機種追加

リモートカメラの IP 制御ができるようになりました。IP リモートコントローラー RM-IP10 との併用も可能です。また、新たに SRG-300SE/301SE、SRG-120DH をサポートするようになりました。

- ◆ 詳しくは、「リモートカメラを制御する」(49 ページ)、「リモートカメラの接続と設定」(105 ページ) をご覧ください。

LAN 2 端子が使用可能

LAN 2 端子も使用できるようになりました。LAN 1 端子とは、設定できる機能が異なります。

- ◆ 詳しくは、「各部の名称」の「右側面」(14 ページ)、「ネットワークの設定をする」(103 ページ) をご覧ください。

ストリーミング機能の充実

HD ストリーミング対応

HD 画質でのストリーミングができるようになりました。HD 用のエンコードプリセットも追加されました。

カスタム設定対応

接続先のストリーミングサーバーごとに、ビットレートやフレームレートなどを詳細に設定し、プリセットとして4つまで保存できるようになりました。

ストリーミングサーバーの接続先の追加

Ustream に加えて、その他のスタンドアロンサーバーに接続して、ストリーミングが行えるようになりました。

- ◆ 詳しくは、「ストリーミングを行う」(83 ページ) をご覧ください。

Media Player にリピート再生機能追加

ファイルの再生開始位置と再生停止位置を指定して、リピート再生ができるようになりました。

- ◆ 詳しくは、「Media Player でファイル素材を再生する」(55 ページ) をご覧ください。

V1.3 で追加された機能

AWS-750 V1.3 では、以下の機能が追加されました。

HD SDI 720p 入出力対応

HD SDI 入力端子、HD SDI 出力端子から HD SDI 720p (50p、59.94p) ビデオ信号およびエンベデッドオーディオ信号を入出力できるようになりました。

- ◆ 詳しくは、[System Setup] メニューの「Video Setup」画面 - [Input] (109 ページ)、[Output] (111 ページ) をご覧ください。

ご注意

- ・ SDI PGM 端子のビデオフォーマットに影響されることなく、記録フォーマットは常に 1080i です。
- ・ HD SDI 端子 (PGM/AUX) は、HD (720p) には切り換えられません。

V1.2 で追加された機能

AWS-750 V1.2 では、以下の機能が追加されました。

トラッキング機能

本機と VISCA ケーブルで接続しているカメラの映像内の指定したオブジェクト (人など) を、自動で追尾 (トラッキング) させることができるようになりました。また、オブジェクトを指定して、それが映像の中央付近になるように VISCA 対応カメラを制御する、フレーミング機能もサポートしました。

- ◆ 詳しくは、「対象物を追尾する (トラッキング機能)」(71 ページ) をご覧ください。

GUI タリー機能

メイン画面の [Input] リストの素材が NEXT、PGM に選択されているときに、その素材のボタンにタリーを表示するモードが追加されました。

- ◆ 詳しくは、「GUI タリー機能を使う」(53 ページ) をご覧ください。

カメラタリー機能

カメラの映像が NEXT、PGM に選択されているときに、本機後面の GPI 端子の出力ピンからカメラのタリーを点灯／消灯させることができます。また、PGM 出力時は、VISCA 端子に接続しているリモートカメラのタリーを点灯／消灯させることができます。

- ◆ 詳しくは、「カメラタリー機能を使う」(54 ページ) をご覧ください。

ピクチャーインピクチャー (PinP) の機能拡張

「Effect」リストで選択するエフェクトパターンのピクチャーインピクチャーに以下の機能が拡張されました。

- ・ ボーダーの色、幅の調整
- ・ オーバーレイ映像サイズの自由設定と遠近感をともなう回転
- ・ 不透明度の調整、重なる場合の上下関係の入れ替え
- ・ クロップの調整

- ◆ 詳しくは、「ピクチャーインピクチャー (PinP) を使って映像を合成する」(61 ページ) をご覧ください。

Titler にユーザーテンプレートを追加

静止画ファイルを「Titler Template」のカテゴリーにインポートできるようになりました。インポートした静止画ファイルに文字を載せるなどの編集をして、ユーザーテンプレートとして保存したり、使用することが可能です。

また、プリセットテンプレートでも文字を変更するなどして、ユーザーテンプレートとして保存できるようになりました。

- ◆ 詳しくは、「タイトルを作成する (Titler)」(91 ページ) をご覧ください。

SD 信号の画角処理

SD 信号 (SD SDI/Composite) の入力形式が 4:3 (Center) に加えて、16:9 (Wide Zoom) も選べるようになりました。

また、SD 信号 (SD SDI) の出力形式が「Letter Box」に加えて、「Squeeze」、「Edge Crop」も選べるようになりました。

- ◆ 詳しくは、「入力対応フォーマット」(122 ページ)、「出力対応フォーマット」(123 ページ) をご覧ください。

リモートカメラのサポート機種追加

新たに SRG-300H、EVI-H100S、EVI-H100V をサポートするようになりました。

また、サポート外カメラは、デバイス名に「Unknown」と表示されます。

- ◆ 詳しくは、「リモートカメラの接続と設定」(105 ページ) をご覧ください。

同時可能操作

以下の機能について、同時操作が可能となりました。

- ・ リモートカメラのパン／チルト操作とズーム操作
- ・ 複数のオーディオフェーダーで、同時にチャンネルのオン、オフ

「HDCP Handling」機能の追加 (HDCP 対応)

「HDCP Handling」機能をオンにすることにより、HDMI 端子 (IN4) から入力された HDCP 素材を HDMI 出力端子 (PGM/AUX) に出力できるようになりました。

ただし HDCP コンプライアンスに従うため、この機能をオンにすると HDMI 出力端子以外からは、映像およびデジタル音声信号は出力されないなどの制限が生じます。

- ◆ 詳しくは、「System」の「[HDCP Handling]」(110 ページ) をご覧ください。

ご注意

この機能は、HDCP に対応した AWS-750 本体 (以下のシリアル番号) でのみ動作します。

シリアル番号：11001 以降

タイムコード出力機能

HD SDI 出力にタイムコードが重畳されました。

概要

こんなことができます

ライブコンテンツプロデューサー AWS-750 は、ビデオスイッチングやカメラコントロール、オーディオミキサー、インターネットライブ配信機能を備えたオールインワンタイプの A/V 制作機器です。ビデオスイッチングや、音声のミキシングが簡単な操作で行えます。

また、タッチパネル方式の 2 ディスプレイを採用。メイン画面では素材のモニターや切り換え操作を行い、サブ画面ではオーディオミキシングや各種設定を行うなど、操作性にも配慮しています。

メイン画面
映像を切り換えるための操作を行います。



サブ画面
オーディオミキシングや各種設定などを行います。

ビデオスイッチング

最大 7 つの素材を同時に合成

映像にタイトルやロゴを合成したり、映像（バックグラウンド映像）の中に別の映像（オーバーレイ映像）をはめ込むピクチャーインピクチャー（PinP）による合成で、バックグラウンド映像の上に、最大 6 つの映像をオーバーレイできます。



オーバーレイ映像 1 オーバーレイ映像 2
タイトル、ロゴ、オーバーレイ映像とも、各 2 つまで同時に合成できます。

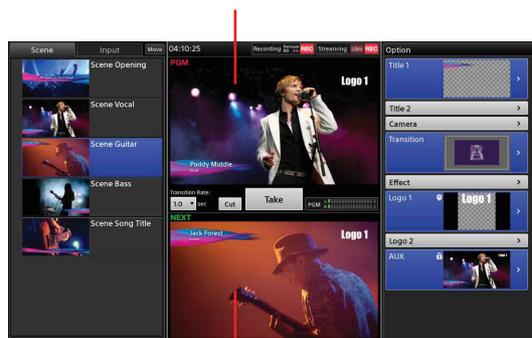
多彩な映像入力

映像は 6 系統の入力（HD/SD-SDI、コンポジット、RGB、HDMI）に対応しており、HD/SD ビデオ、PC 信号の混在運用ができる他、さまざまな映像合成が可能で、ビジュアル効果の高い多彩な演出が行えます。

映像のプレビュー

次にプログラム出力する映像を事前に [NEXT] ビューアーで確認できます。

[PGM] ビューアー
プログラム出力している映像が表示されます。



[NEXT] ビューアー
次にプログラム出力する映像が表示されます。

映像合成の状態を Scene（シーン）に保存

合成状態をシーンとして保存し、いつでも呼び出すことができます。

タイトルの作成

本機には、タイトルを簡単に作成できる「Titler」機能があります。

Titler でタイトルを作成して、素早く映像に合成したり、必要に応じて修正することができます。

内蔵ストレージへの記録

合成された映像とミックスダウンされた音声を本機の内蔵ストレージに記録できます。記録したファイルは、各種ノンリニアエディターで編集できます。

2 系統の出力が可能 (AUX)

本機には、PGM の他に AUX というもうひとつの映像の出力があります。

プロジェクターを 2 台使って別々の映像を出力しながら進行するような場合や、プログラム映像からタイトルやロゴを外した映像を出力したい場合に使います。

オーディオミキシング

最大 5 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。

リモートカメラコントロール

VISCA 対応カメラに対して、パン、チルト、ズームなどのリモート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プリセットとして保存しておき、必要ときにいつでも呼び出して利用できます。

また、人物などを追尾（トラッキング）したり、[NEXT] ビューアーでタップした位置がセンターポジションになるようにカメラを動かすこともできます。

タリー機能

カメラの映像が PGM 出力または NEXT 選択されているときに、カメラのタリーを点灯させることができます。また、PGM 出力や NEXT 選択されている [Input] リストの素材にタリーを表示させることもできます。

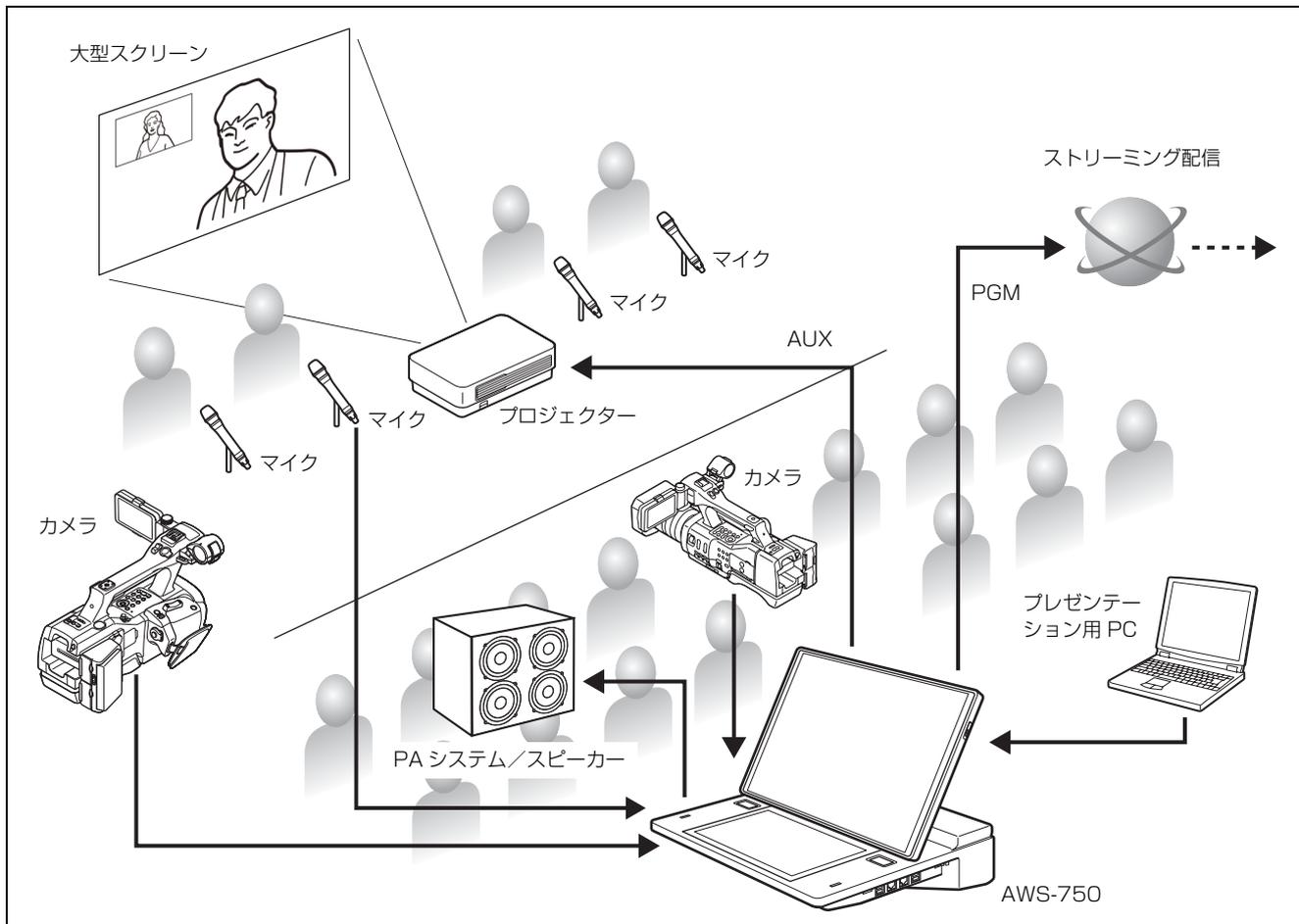
ストリーミング配信

合成された映像とミックスダウンされた音声をエンコードし、外部サーバーを利用してライブストリーミングしたり、VOD（Video On Demand）用ファイルとして本機の内蔵ストレージに記録できます。

システム構成例と設定の流れ

ここでは、用途別にシステム構成と必要な設定などについて説明します。

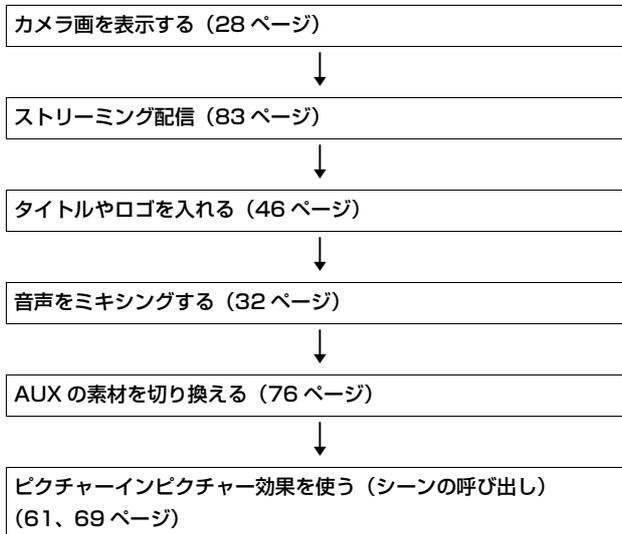
各種イベントで使う



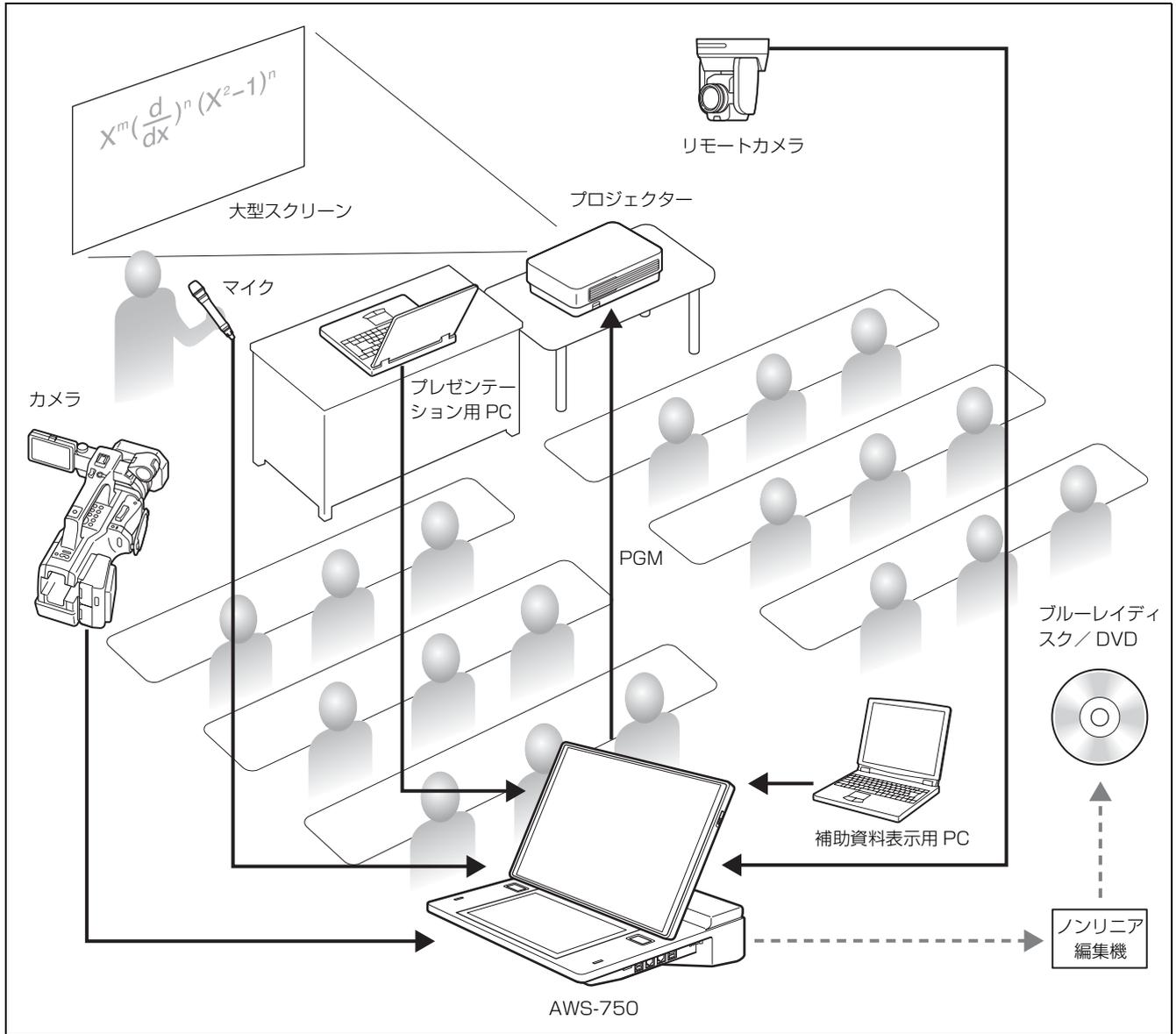
事前にしておく設定

- ・映像の入出力の設定 (109 ページ)
- ・音声の入出力の設定 (112 ページ)
- ・タイトルの作成 (46、91 ページ)
- ・ロゴの準備 (46、98 ページ)
- ・シーンの作成・保存 (69 ページ)
- ・映像入力を Input に割り当てる (41、109 ページ)
- ・ストリーミングの設定 (83 ページ)
- ・AUX の設定 (75 ページ)

操作の流れ



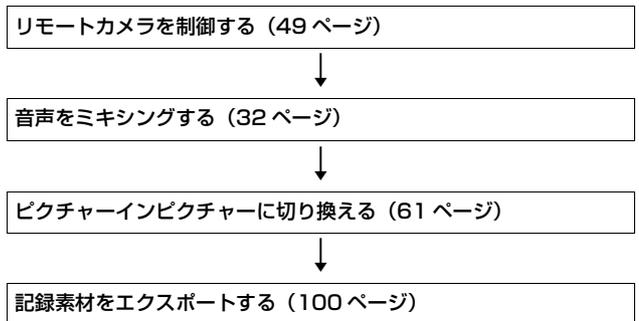
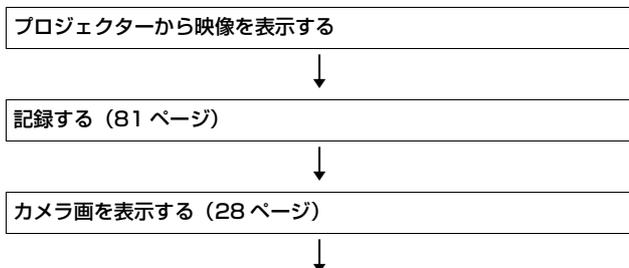
授業やセミナーで使う



事前にしておく設定

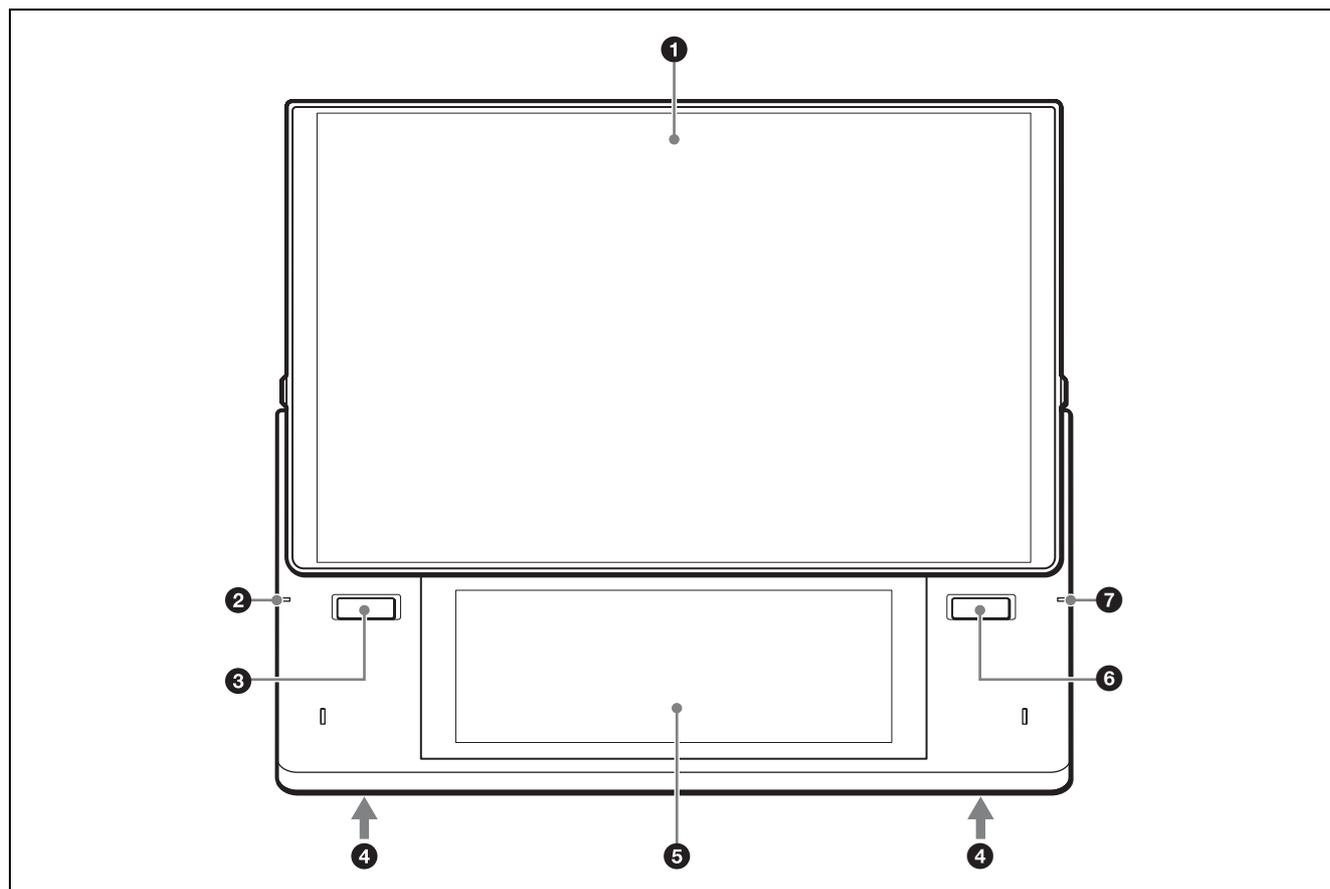
- ・ 記録に関する設定 (81 ページ)
- ・ リモートカメラの設定 (105 ページ)
- ・ カメラのアングルの設定 (49 ページ)

操作の流れ



各部の名称

正面



◆ 本機のディスプレイはタッチパネルです。操作については、「タッチパネルの使いかた」(21 ページ) をご覧ください。

1 メインディスプレイ

映像を切り換えるための操作を行うメイン画面が表示されます。

◆ 基本操作については、「メイン画面」(34 ページ) をご覧ください。

2 電源インジケータ

本機の電源が入っているときに緑色に点灯します。

3 L ボタン

素材の切り換えなどの操作を実行します。
このボタンの機能は、メイン画面の [Take] ボタンと同じです。

4 内蔵スピーカー (L/R)

モニター対象の音声 (L/R) を出力します。
HEADPHONES 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。

5 サブディスプレイ

各種調整や設定などを行うためのサブ画面が表示されます。

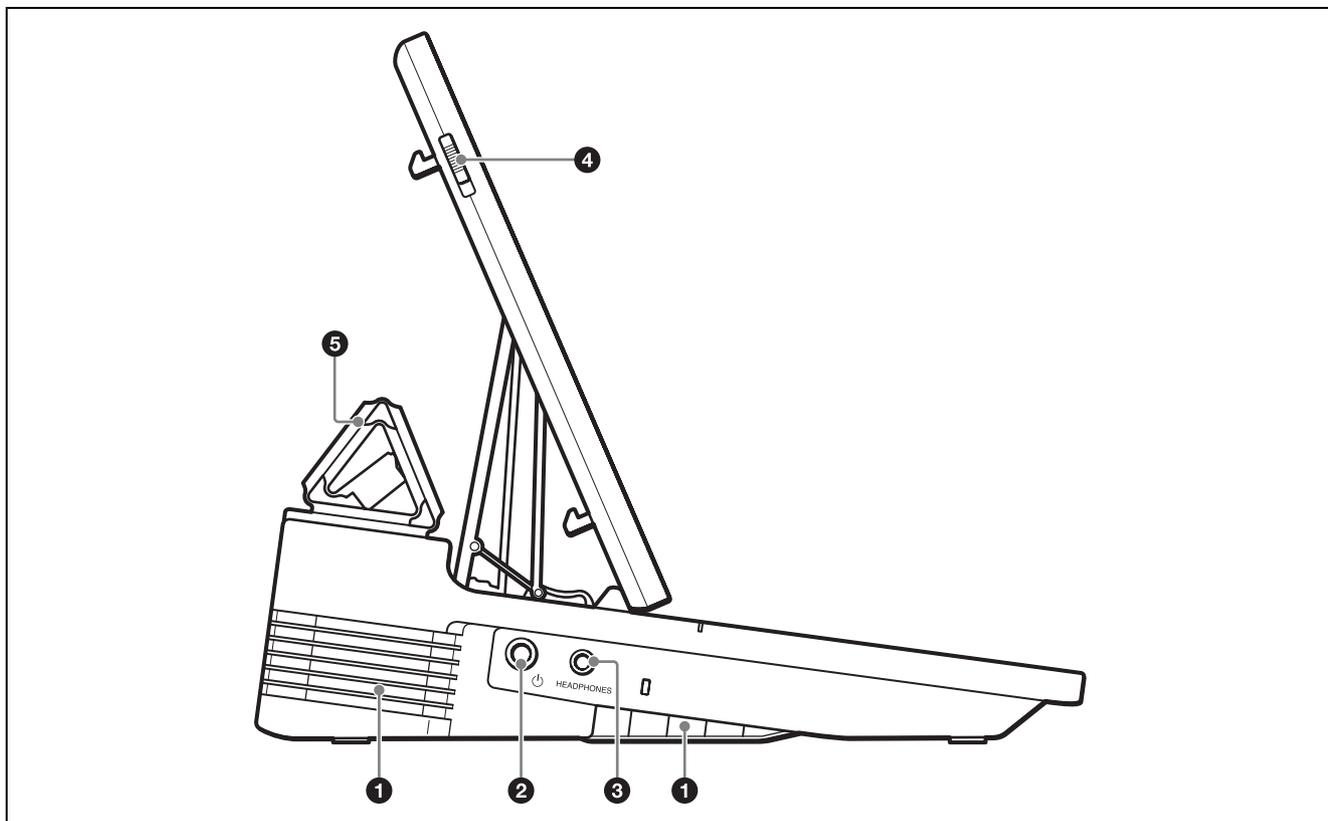
◆ 基本操作については、「サブ画面」(39 ページ) をご覧ください。

6 R ボタン

素材の切り換えなどの操作を実行します。
このボタンの機能は、メイン画面の [Take] ボタンと同じです。

7 Access インジケータ

内蔵ストレージにアクセスしているときにオレンジ色に点滅します。



① 通風孔

通風孔をふさがないように注意してください。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。

ご使用後に本体を移動させる場合は、充分冷えるのを待ってから行ってください。

② ㊤ (電源) スイッチ

本機の電源を入/切します。(25 ページ)

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。

③ HEADPHONES (ヘッドホン) 端子 (標準 Stereo Phone)

モニター対象の音声を出力します。

出力レベルは、「Audio Mixer」画面の [Monitor Level] で調整できます。(33 ページ)

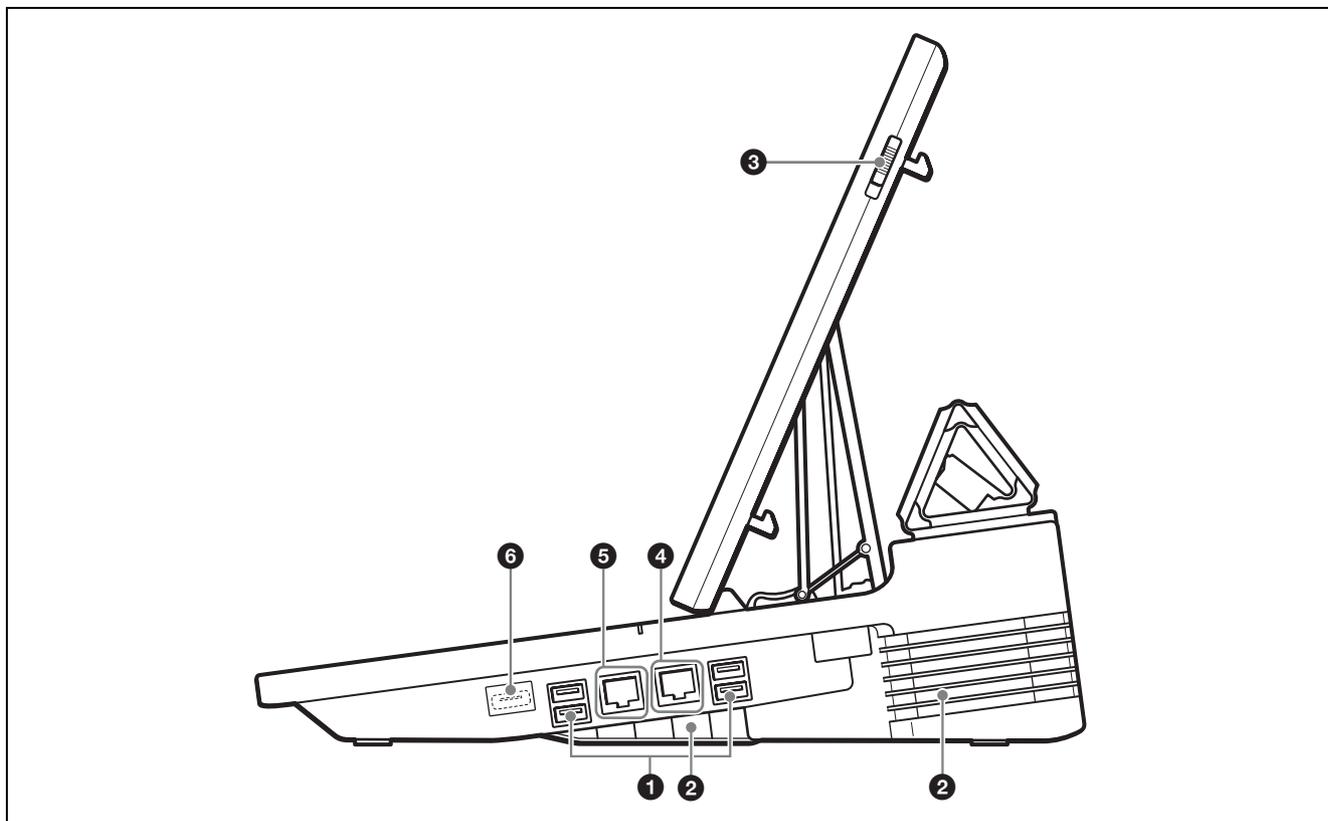
④ リリースレバー

メインディスプレイの収納状態のロックを解除します。

◆「メインディスプレイの開きかた/閉じかた」(18 ページ) をご覧ください。

⑤ パネルカバー

メインディスプレイの保護カバーです。



1 USB 端子× 4

USB メモリーや外付けキーボードなどの外部デバイスを接続します。
SuperSpeed USB (USB3.0) に対応しています。
USB カメラなど、本書で特に説明していない USB デバイスには対応していません。

ご注意

USB 端子からは、各ポートに最大 900 mA の電流が供給可能ですが、4 ポート合計で 6 W (5 V 1200 mA) 以内でご使用ください。6 W を超えて使用すると、動作が不安定になったり、本体の起動ができなくなったりする場合があります。また、予定外に発熱量が多くなる場合があります。

◆ 映像の切り換えに外付けキーボードなどを使う場合は、「映像の切り換えなどに外部デバイスを使う」(89 ページ) をご覧ください。

2 通風孔

通風孔をふさがないように注意してください。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。
ご使用後に本体を移動させる場合は、充分冷えるのを待ってから行ってください。

3 リリースレバー

メインディスプレイの収納状態のロックを解除します。

◆ 「メインディスプレイの開きかた／閉じかた」(18 ページ) をご覧ください。

4 LAN 1 端子 (RJ-45 モジュージャック)

5 LAN 2 端子 (RJ-45 モジュージャック)

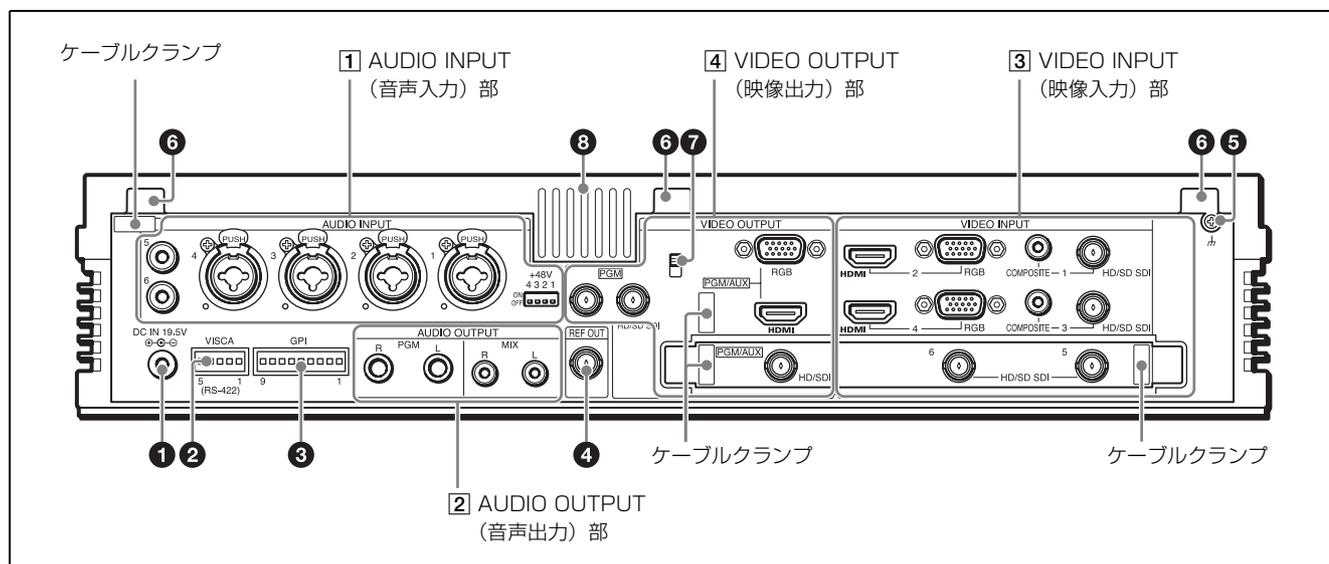
リモートカメラを IP 制御するときや、ストリーミング配信を行うときなどに、ネットワークに接続します。

LAN 1 端子では主にストリーミング配信を、LAN 2 端子では主にカメラコントロールを想定しています。

6 予備端子

製造用の端子です。
使用できません。

後面

**① DC IN 19.5V (DC 電源入力) 端子**

本機に付属の AC アダプターを接続します。
必ず近くのケーブルクランプを使って、抜け止め処理を行ってください。
AC アダプターには、AC 電源コードは付いていません。

◆ AC 電源コードについては、「別売アクセサリ」(121 ページ)をご覧ください。

② VISCA 端子 (RS-422、5 ピン)

VISCA 対応カメラを本機からコントロールする場合に、VISCA ケーブルを接続します。(105 ページ)

◆ 端子のピン配列については、「VISCA 端子」(127 ページ)をご覧ください。

③ GPI 端子

カメラコントロールユニット (CCU) などの TALLY 端子と接続します。
PGM 出力や NEXT 選択されているカメラのタリールランプを点灯させることができます。

◆ 設定については、「GPI 接続でカメラのタリールランプを点灯させる」(54 ページ)をご覧ください。

◆ 端子のピン配列については、「GPI 端子」(127 ページ)をご覧ください。

④ REF OUT (基準同期信号出力) 端子 (BNC 型)

ブラックバースト (BB) 信号が出力されます。

⑤ ㏐ (アース) 端子

システムの接地線に接続します。

⑥ パネルカバー取り付け部

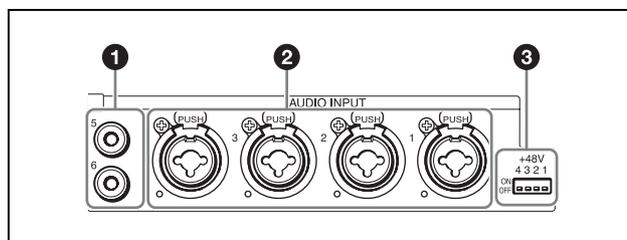
パネルカバーのフックを引っ掛けます。(18 ページ)

⑦ 盗難防止ワイヤー取り付けスロット

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。

⑧ 通風孔

通風孔をふさがないように注意してください。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。

① AUDIO INPUT (音声入力) 部

① LINE IN (ライン入力) 5、6 端子 (ピンジャック)
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 MIC/LINE IN (マイク/ライン入力) 1、2、3、4 端子 (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。

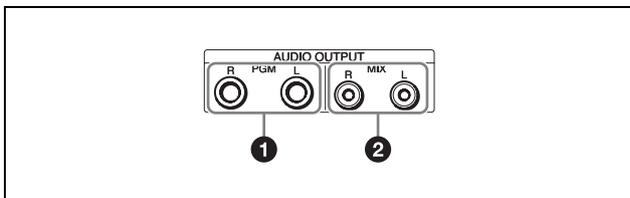
③ +48V スイッチ

外部電源方式に対応のマイクを MIC/LINE IN 入力端子 1～4 に接続する場合に使います。ON にすると、インジケータが点灯し、+48 V の電源が供給されます。ただし、XLR コネクタ用の接点のみに供給され、TRS の接点には供給されません。ON/OFF を切り換えるときは、絶縁素材の棒をお使いください。

ご注意

外部電源方式に対応のマイク以外をお使いの場合は、必ず OFF にしてください。

② AUDIO OUTPUT (音声出力) 部



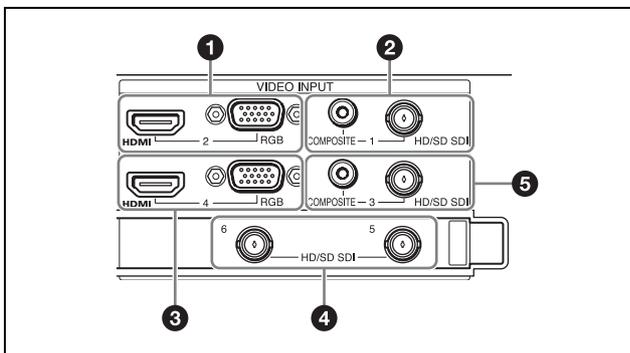
① PGM (PGM 音声出力) 端子 L, R (TRS バランスタイプ)

本機内部でミックスダウンされたプログラム音声を出します。

② MIX (MIX 音声出力) 端子 L, R (ピンジャック)

プログラム音声とは別のミックスダウン音声を出力します。

③ VIDEO INPUT (映像入力) 部



◆ 対応信号フォーマットについては、「入力対応フォーマット」(122 ページ) をご覧ください。

① HDMI (HDMI 入力) 端子 2 (Type A)

HDMI 信号を入力します。

ご注意

- ・ HDMI ケーブルは、ソニー製のケーブルをご使用ください。
推奨ケーブル例：HIGH SPEED HDMI ケーブル DLC-HJ20 (2 m)
- ・ 著作権保護 (HDCP) された信号を入力するときは、HDMI 端子 4 を使用してください。

RGB (RGB 映像入力) 端子 2 (ミニ D-sub 15 ピン)

RGB 信号を入力します。

メモ

HDMI 端子 2 と RGB 端子 2 は、同時に使用できません。どちらか一方を選択して使用してください。

② COMPOSITE (コンポジット映像入力) 端子 1 (ピンジャック)

アナログ映像信号を入力します。

HD/SD SDI (SDI 入力) 端子 1 (BNC 型)

HD/SD-SDI 信号を入力します。

メモ

COMPOSITE 端子 1 と HD/SD SDI 端子 1 は、同時に使用できません。どちらか一方を選択して使用してください。

③ HDMI (HDMI 入力) 端子 4 (Type A)

HDMI 信号を入力します。

ご注意

HDMI ケーブルは、ソニー製のケーブルをご使用ください。
推奨ケーブル例：HIGH SPEED HDMI ケーブル DLC-HJ20 (2 m)

◆ 著作権保護 (HDCP) された信号の入力については、「System」の「[HDCP Handling]」(110 ページ) をご覧ください。

RGB (RGB 映像入力) 端子 4 (ミニ D-sub 15 ピン)

RGB 信号を入力します。

メモ

HDMI 端子 4 と RGB 端子 4 は、同時に使用できません。どちらか一方を選択して使用してください。

4 HD/SD SDI (SDI 入力) 端子 5、6 (BNC 型)

HD/SD-SDI 信号を入力します。

5 COMPOSITE (コンポジット映像入力) 端子 3 (ピンジャック)

アナログ映像信号を入力します。

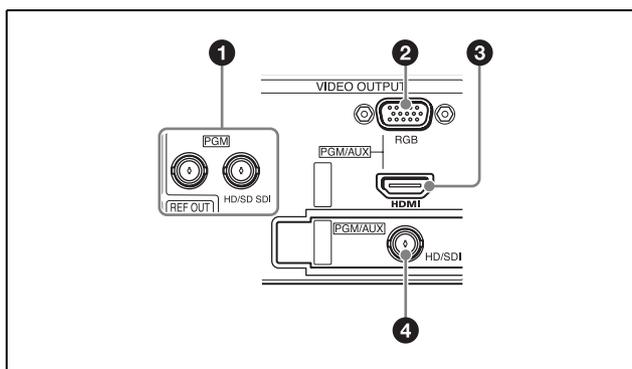
HD/SD SDI (SDI 入力) 端子 3 (BNC 型)

HD/SD-SDI 信号を入力します。

メモ

COMPOSITE 端子 3 と HD/SD SDI 端子 3 は、同時に使用できません。どちらか一方を選択して使用してください。

4 VIDEO OUTPUT (映像出力) 部



◆ 対応信号フォーマットについては、「出力対応フォーマット」(123 ページ) をご覧ください。

1 HD/SD SDI (SDI 出力) 端子 (PGM 専用) (BNC 型) × 2

本機内部で処理した最終的な映像 (プログラム映像) を HD/SD-SDI 信号で出力します。

2 RGB (RGB 出力) 端子 (PGM/AUX) (ミニ D-sub 15 ピン)

PGM/AUX の選択により、以下の映像を RGB 信号で出力します。

PGM : PGM 映像

AUX : AUX 映像

◆ PGM/AUX の選択については、「[Video Setup] 画面」(109 ページ) をご覧ください。

3 HDMI (HDMI 出力) 端子 (Type A)

PGM/AUX の選択により、以下の映像や音声を HDMI 信号で出力します。

・映像

PGM : PGM 映像

AUX : AUX 映像

・音声

PGM : PGM 音声

AUX : MIX 音声

◆ PGM/AUX の選択については、「[Video Setup] 画面」(109 ページ) をご覧ください。

ご注意

HDMI ケーブルは、ソニー製のケーブルをご使用ください。

推奨ケーブル例 : HIGH SPEED HDMI ケーブル
DLC-HJ20 (2 m)

4 HD SDI (SDI 出力) 端子 (PGM/AUX) (BNC 型)

PGM/AUX の選択により、以下の映像や音声を HD SDI 信号で出力します。

・映像

PGM : PGM 映像

AUX : AUX 映像

・音声

PGM : PGM 音声

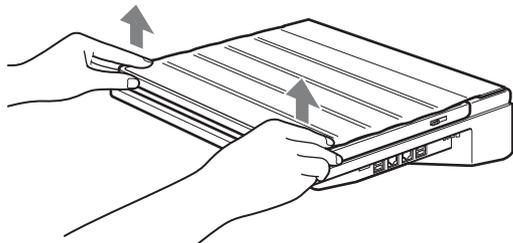
AUX : MIX 音声

◆ PGM/AUX の選択については、「[Video Setup] 画面」(109 ページ) をご覧ください。

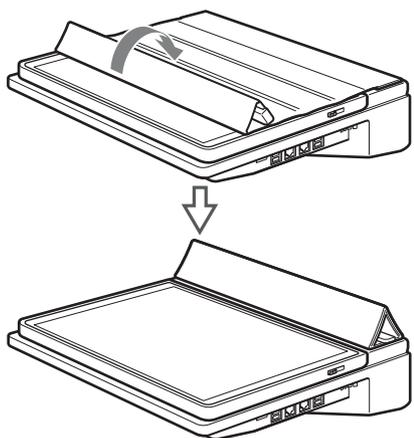
メインディスプレイの開きかた／閉じかた

メインディスプレイを開く

- 1 パネルカバーの手前を持ち上げて、ロックを外す。



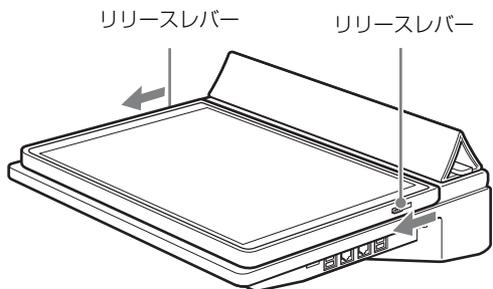
- 2 パネルカバーを開く。



ご注意

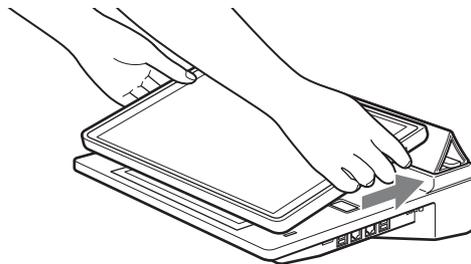
使い始めは弾力があるため、パネルカバーが戻る可能性があります。

- 3 左右のリリースレバーを矢印の方向に引く。

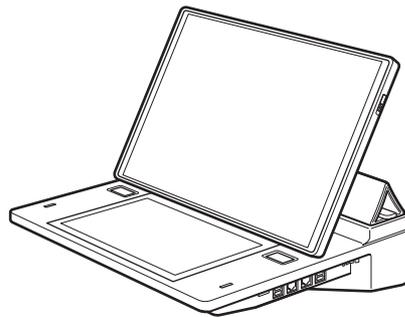


左右のロックが外れます。

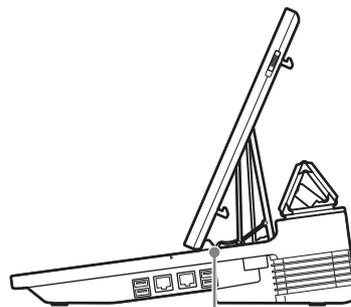
- 4 リリースレバー付近の側面を持ち上げて、矢印の方向にメインディスプレイを移動させる。



マグネットロックの磁力によって、固定されます。



マグネットロック

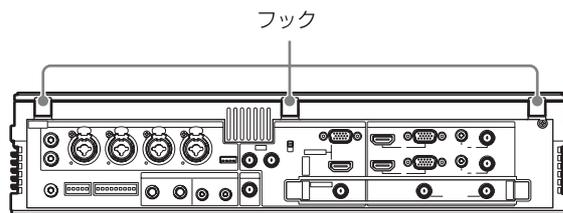


マグネットロック (左右2箇所)

メモ

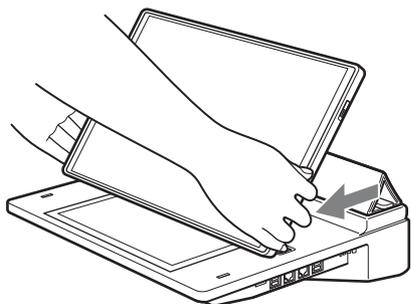
パネルカバーには、着脱のためのフックが付いています。

本機の背面にフックを掛ける／取り外すことで、着脱が可能です。

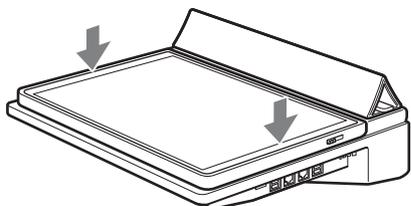


メインディスプレイを閉じる

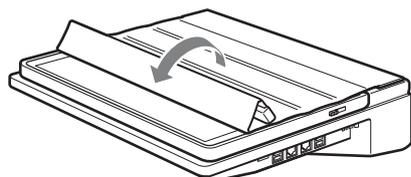
- 1 図のようにメインディスプレイの側面を持ち、手前（矢印の方向）に引いて移動させる。
磁力によるロックが外れます。



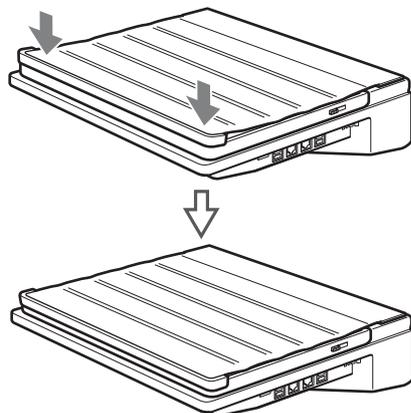
- 2 メインディスプレイを図の位置まで移動させたら、矢印の方向に押し、確実にロックする。
4か所（左右2か所ずつ）の爪がきちんとはまっています、メインディスプレイが浮かないことを確認してください。



- 3 パネルカバーを閉じる。



- 4 矢印部を押して、パネルカバーをメインディスプレイにロックさせる。



タッチパネル保護フィルムの貼りかた

本機には、ディスプレイを保護するためのタッチパネル保護フィルムが付属されています。

静電気によるほこりの付着を防ぐため、ほこりが少ないところで作業してください。また、気泡がよく見えるように、明るいところで作業してください。

ご注意

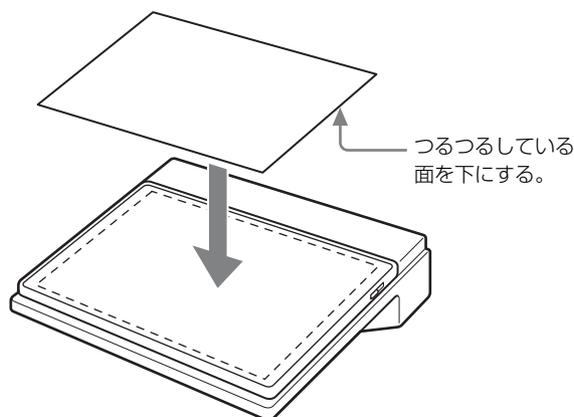
- ・ タッチパネル保護フィルムの貼りなおしはできません。タッチパネル保護フィルムを貼るときは、細心の注意を払うようご注意ください。
- ・ 細かなほこりが液晶表面に残ると、気泡の原因になります。

用意するもの

- ・ 液晶クリーナー
- ・ ワイパークロス（不織布）
- ・ 幅3 cm以上のビニールテープ

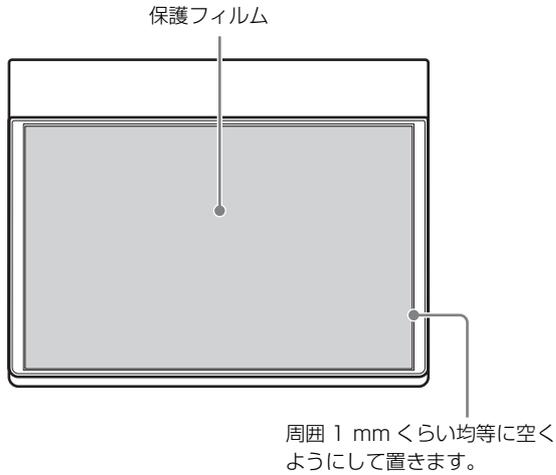
メインディスプレイに貼る

- 1 メインディスプレイに出荷用保護シートが貼られている場合ははがす。
- 2 液晶クリーナーとワイパークロスを使って、メインディスプレイに付着している指紋や汚れ、ほこりなどを拭き取る。
出荷用保護シートのテープをはがしたときに残っているのりも、よく拭き取ってください。
- 3 タッチパネル保護フィルムの光沢のある面（つるつるしている面）を下にして、メインディスプレイに置く。



置きかた

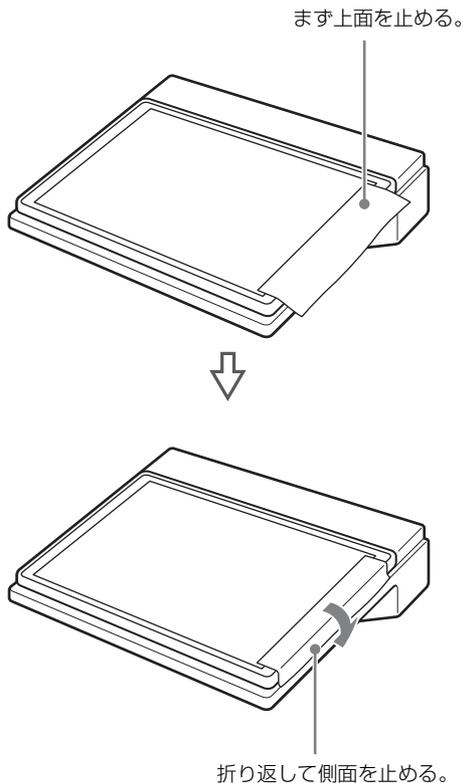
周囲の隙間が均等になるようにして置きます。



ご注意

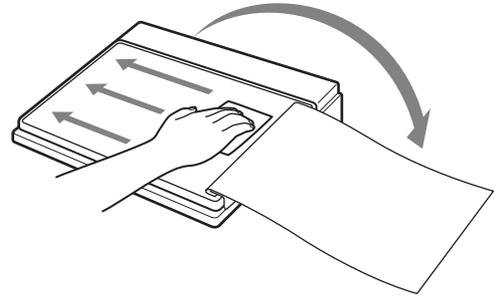
一方の辺にぴったりと付けると、貼っていくうちにずれて、きちんと貼ることができません。

- 4** タッチパネル保護フィルムの右辺をビニールテープで止める。



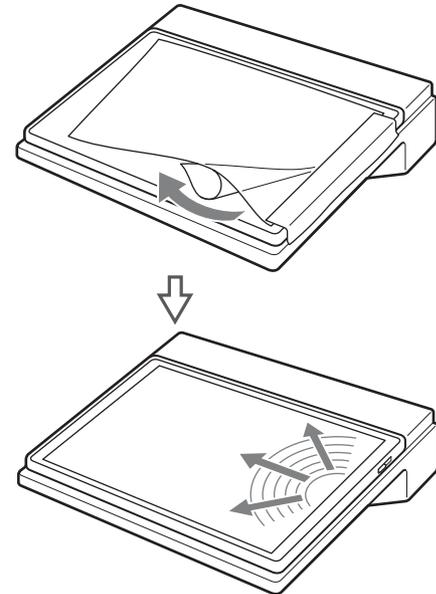
- 5** タッチパネル保護フィルムを裏返し、液晶クリーナーとワイパークロスを使ってほこり拭き取る。右から左に向かって、一方向に拭き取ってください。

細かなほこりがメインディスプレイの表面に残っていないことを確認してください。



- 6** タッチパネル保護フィルムをメインディスプレイに戻す。

- 7** ビニールテープを貼ったほうの側（内側）から剥離シートを少しはがし、ワイパークロスを使って、右辺の中央から気泡を追い出すように、少しずつ貼っていく。少しずつはがしながら、貼ってください。



気泡やほこりが入ったときは

- ・ その位置まで戻り、気泡やほこりを追い出しながら貼りなおしてください。その際、全部はがさないでください。全部はがすと、貼りなおができません。
- ・ タッチパネル保護フィルムの内側にほこりが付いたときは、ビニールテープの接着面を使って、ほこりを取り除いてください。

- 8** 最後まで貼ったら、タッチパネル保護フィルムの周囲をしっかりと押さえる。

- 9** 気泡やほこりが入っていないことを確認し、ビニールテープをはがす。

10 液晶クリーナーとワイパークロスを使って、タッチパネル保護フィルムを拭く。

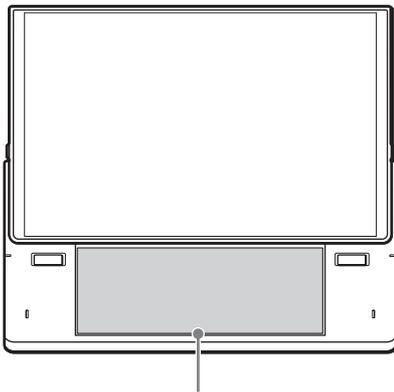
サブディスプレイに貼る

メインディスプレイと同様の手順で、サブディスプレイにタッチパネル保護フィルムを貼ります。

サブディスプレイには、以下のようにタッチパネル保護フィルムを置いてください。

置きかた

手前の辺に合わせて置きます。



手前の3辺が1 mm くらい空くようにして置きます。

タッチパネルの使いかた

本機のメインディスプレイとサブディスプレイは、マウスやキーボードを使う代わりに、指などで画面を直接タッチして操作します。

ここでは、タッチパネルの基本的な操作方法を説明します。

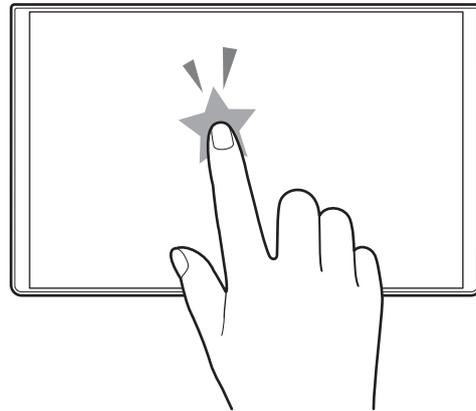
メモ

タッチパネルの近傍にトランシーバーなど高出力の電波を発生させる機器を近づけると、誤動作する場合があります。誤動作が発生しない距離まで十分に離してください。

タップ

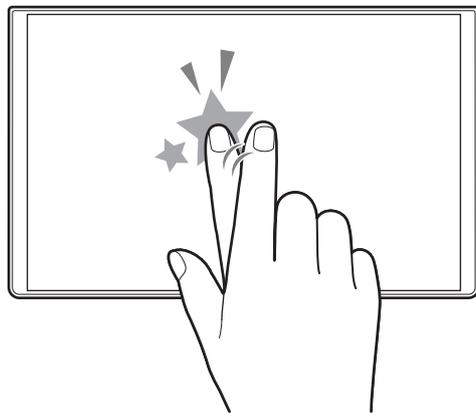
画面の任意の場所を軽くたたくことを「タップ」といいます。マウスのクリックと同じ操作です。

選択や確定などに使用します。



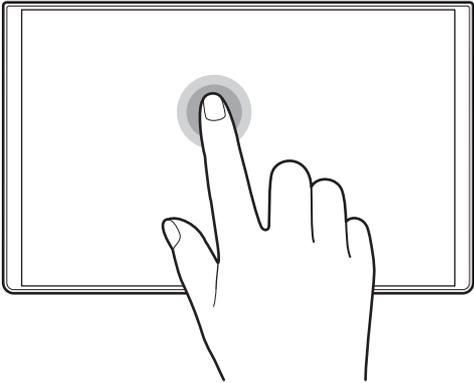
ダブルタップ

画面の任意の場所を軽く2回たたくことを「ダブルタップ」といいます。マウスのダブルクリックと同じ操作です。



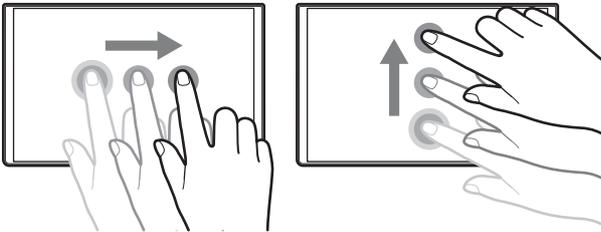
タップ&ホールド

タップした状態のまま1秒以上押し続けることを「タップ&ホールド」といいます。
コンテキストメニューを表示したり、末尾が「...」となっているファイル名の全体を表示させるときなどに使います。



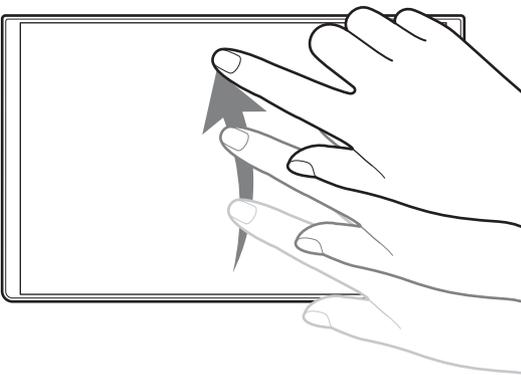
ドラッグ

画面を押したままの状態、指をスライドさせることを「ドラッグ」といいます。マウスのドラッグと同じ操作です。
リストをスクロールしたり、スライダーを動かしたりするときなどに使用します。



フリック

指を「はらう」ように、スライドさせながらすぐ離すことを「フリック」といいます。
リストを素早くスクロールさせるときなどに使用します。



操作の流れ

本章では、本機を初めてお使いになるときの、機器の接続から、映像を切り換えたり、音声を調整したりするまでの流れを説明します。

まずは、本章のステップを順に行って、映像を切り換えてみましょう。



◆ タッチパネルの操作に慣れていない方は、「タッチパネルの使いかた」(21 ページ) をご覧になりながら操作することをお勧めします。

本機のデフォルトの状態

・映像入力

[Input] リスト表示	端子番号	入力信号
IN1	1	SDI
IN2	2	HDMI
IN3	3	SDI
IN4	4	HDMI
IN5	5	SDI
IN6	6	SDI
Black (ブラック)		本機内部で生成されるブラック信号
Color Bars (カラーバー)		本機内部で生成されるカラーバー信号

・システムフォーマット

1080 60i

・チャンネルフェーダーの割り当て

名称	信号名	入力 (L)	入力 (R)
Fader 1	MIC1	MIC/LINE1	MIC/LINE1
Fader 2	MIC2	MIC/LINE2	MIC/LINE2
Fader 3	MIC3	MIC/LINE3	MIC/LINE3
Fader 4	MIC4	MIC/LINE4	MIC/LINE4
Fader 5	SDI や HDMI、Media Player で再生する映像に乗っているオーディオ (エンベデッドオーディオ) 用		

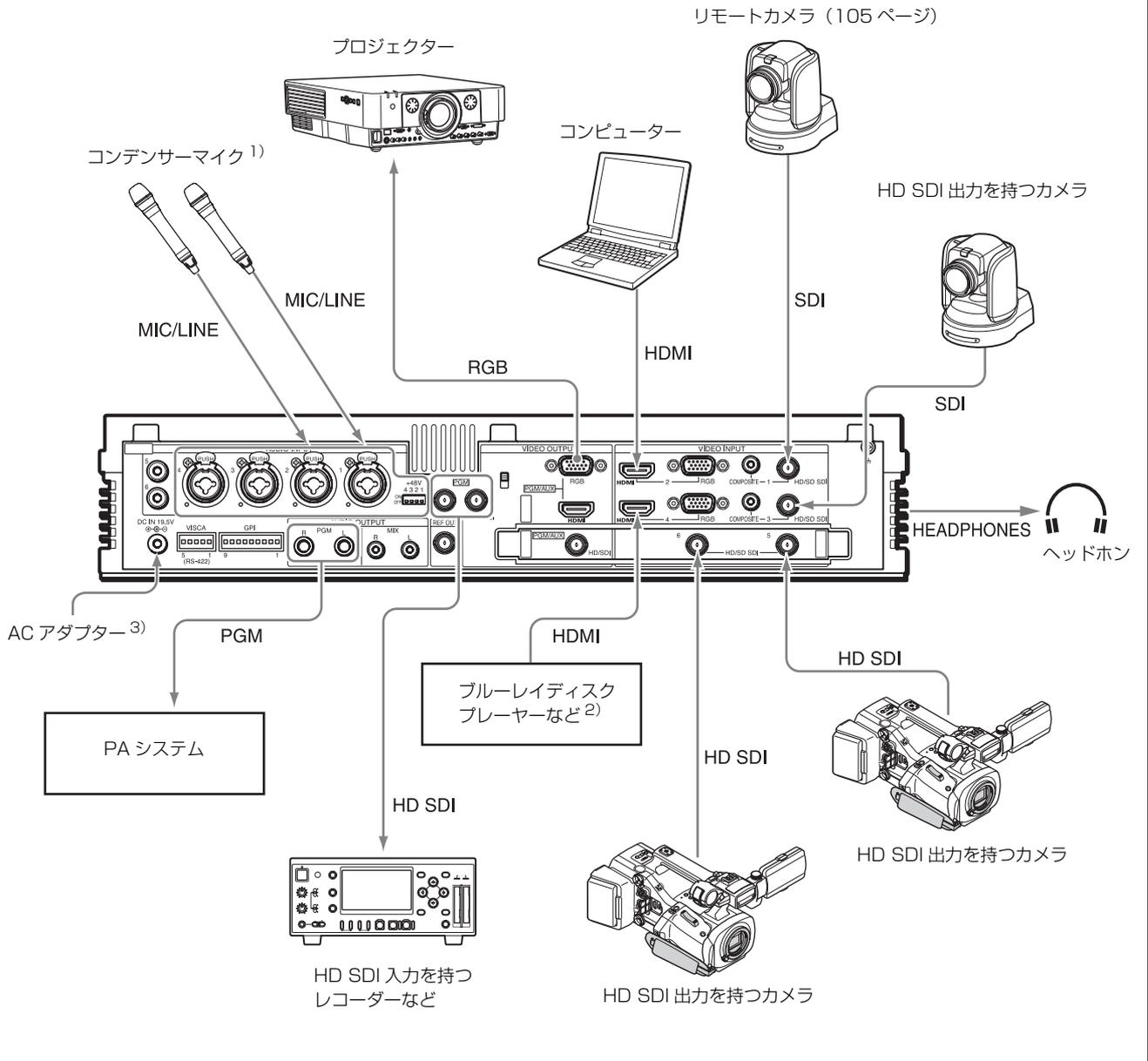
◆ 設定の変更については、「設定」(103 ページ) をご覧ください。

Step 1 機器を接続する

本機後面に各機器を接続します。

すでに接続が済んでいる場合は、「Step 2 電源を入れる」(25 ページ)に進んでください。

接続例



1) コンデンサマイク 48 V (外部電源方式) が必要な場合には、本機背面の +48V スイッチをオンにして使用してください。

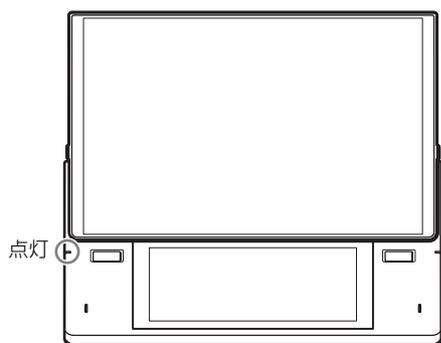
2) 著作権保護 (HDCP) された信号の入力の可、不可については、「System」の「[HDCP Handling]」(110 ページ)をご覧ください。

3) AC アダプターについては、「後面」の「① DC IN 19.5V (DC 電源入力) 端子」(15 ページ)をご覧ください。

Step 2 電源を入れる

電源を入れるには

- 1 本機に付属の AC アダプターの DC 出力プラグを本機後面の DC IN 19.5V 端子に接続し、電源に接続する。
- 2 本機のディスプレイを開く。
 - ◆「メインディスプレイの開きかた／閉じかた」(18 ページ)をご覧ください。
- 3 本機左側面の  スイッチを押す。
電源が入ると、前面左側の電源インジケータが緑色に点灯し、本機が起動します。



スタートアップ画面が表示されます。
起動が完了すると、メイン画面とサブ画面が表示され、操作可能な状態になります。

メイン画面



カメラなどからの映像が入力されているときは、すぐに映像が表示されます。

ご注意

本機は、メインディスプレイを立てた状態で操作を行うことが前提になっています。メインディスプレイを閉じた状態で操作を行わないでください。

電源を切るには

本機左側面の  スイッチを押します。
確認メッセージが表示されます。
最後の状態が保存され、本機が終了して、電源が切れます。(電源インジケータは消灯します。)

ご注意

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。

Step 3 初期設定をする

本機が扱う映像信号のフォーマットや、日付と時刻の設定を行います。また、必要に応じて、ディスプレイの明るさを調整します。

すでに設定が済んでいる場合は、「Step 4 映像を切り換える」(28 ページ)に進んでください。

映像信号フォーマットを設定する

必要に応じて、本機が扱う映像信号のフォーマット（システムフォーマット）を設定します。

工場出荷時は、「1080 60i」に設定されています。

メモ

「60i」は、正確には「59.94i」のことです。

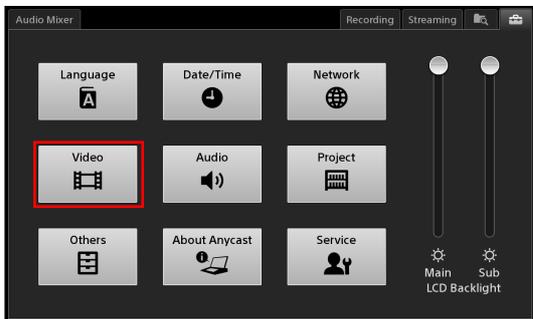
設定の操作は、サブ画面で行います。

- 1 サブ画面右上にある  タブをタップする。



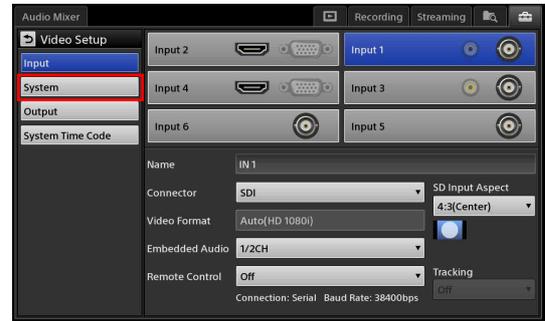
「System Setup」画面が表示されます。

- 2 「Video」をタップする。



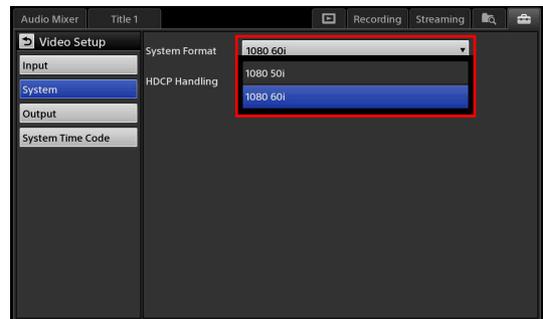
「Video Setup」画面が表示されます。

- 3 左側のメニューで「System」をタップする。



「System」画面が表示されます。

- 4 「System Format」のプルダウンリストからシステムフォーマットを選択する。



再起動の確認メッセージが表示されます。

- 5 「Shutdown」をタップする。
本機がシャットダウンします。

- 6 本機左側面の  スイッチを押して、電源を入れる。
システムフォーマットの変更は、本機の再起動後に有効になります。

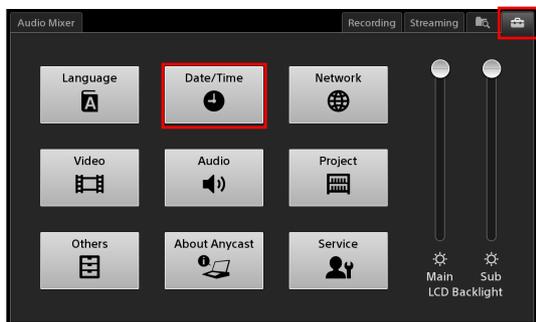
日付と時刻を設定する

本機の内部時計を設定します。

ここでの設定は、以下で使用されます。

- ・メイン画面の時計表示
- ・ファイルの作成／更新日時
- ・システムタイムコード

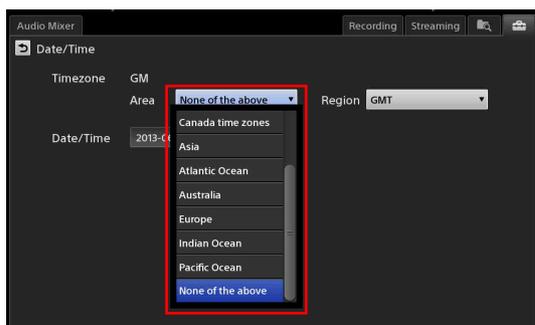
- 1  タブをタップし、表示される「System Setup」画面で、[Date/Time] をタップする。



「Date/Time」画面が表示されます。

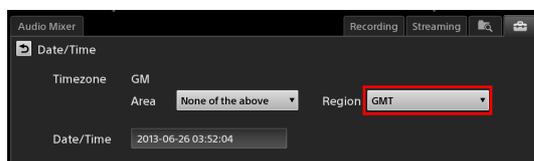
- 2 タイムゾーンを選択する。

- ① [Area] のプルダウンリストからエリアを選択する。



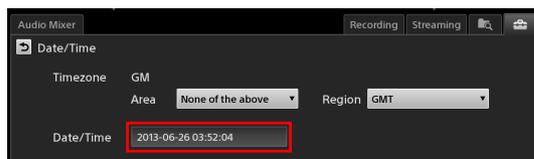
選択したエリアに応じて、[Region] の設定値が変わります。

- ② 同様にして、[Region] のプルダウンリストから地域を選択する。



- 3 現在の日付と時刻を設定する。

- ① [Date/Time] 欄をタップする。

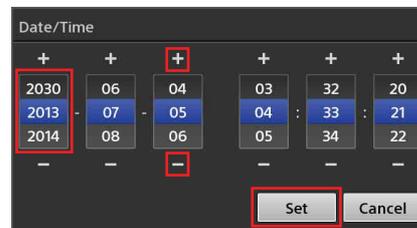


設定ダイアログが表示されます。

- ② 月日年、時分秒の順に設定し、[Set] をタップする。

青色でハイライトされている値が、現在設定されている値です。

目的の値が表示されていないときは、上方向または下方向にドラッグするか、[+] または [-] をタップすると、順に表示されます。



確認メッセージが表示されます。

- ③ [Shutdown] をタップする。

本機がシャットダウンします。

- ④ 本機左側面の  スイッチを押して、電源を入れる。日付と時刻の変更は、本機の再起動後に有効になります。

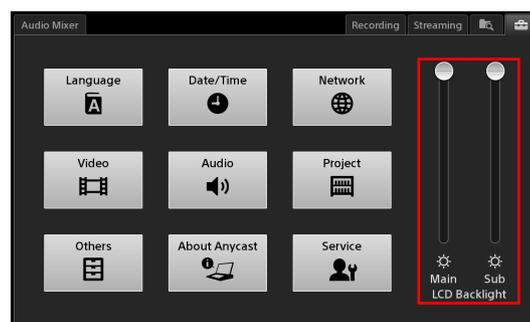


ディスプレイの明るさを調整する

ディスプレイのバックライトを調整できます。

「System Setup」画面で、[LCD Backlight] のスライダーをドラッグして、明るさを調整します。

メイン画面を調整するときは [Main] のスライダーで、サブ画面を調整するときは [Sub] のスライダーで調整します。



Step 4 映像を切り換える

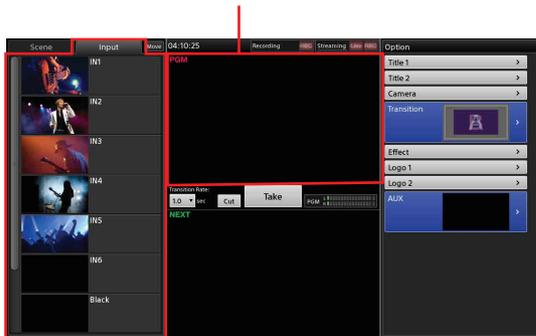
ここでは、[Input] リストの入力素材を選択し、簡単な操作でプログラム出力する映像を切り換える方法について説明します。
映像の切り換えは、メイン画面で行います。

プレビュー映像を確認してから切り換える

次にプログラム出力させたい映像をプレビュー映像で確認してから切り換えます。
次にプログラム出力される映像は、[NEXT] ビューアーに表示されます。

1 [Input] をタップし、[Input] リストを表示する。

[PGM] ビューアーには、現在プログラム出力されている映像が表示されます。
初期状態では、Black 信号が出力されています。



[Input] リスト

本機に入力されている映像（入力素材）が表示されます。

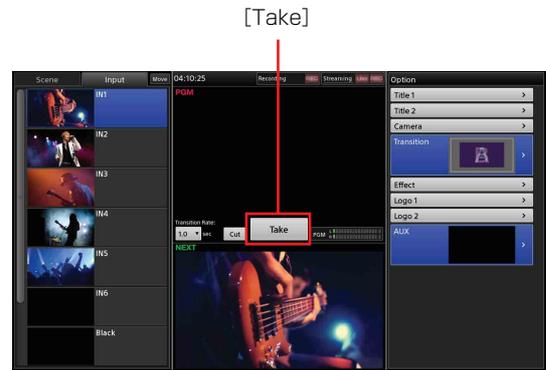
2 [Input] リストで、プログラム出力させたい入力素材を選択する。

選択した入力素材が、次にプログラム出力される映像として、[NEXT] ビューアーに表示されます。



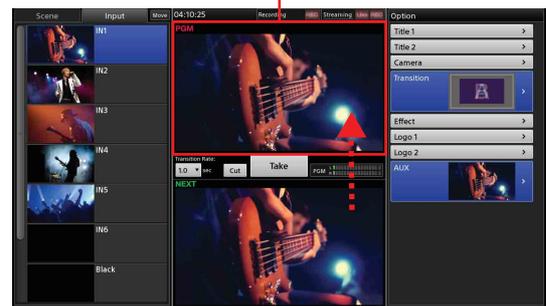
次にプログラム出力される映像として、[NEXT] ビューアーに表示されます。

3 [Take] をタップする。



[NEXT] ビューアーの映像が [PGM] ビューアーに現れ、同時に PGM 出力にその映像が出力されます。

プログラム映像



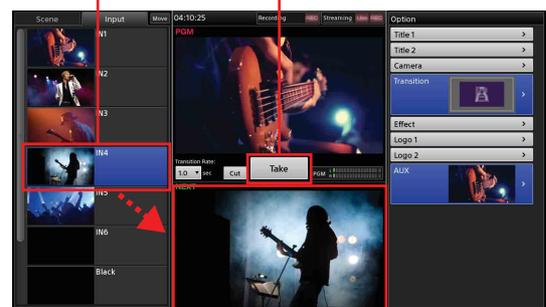
メモ

[Take] の代わりに、サブディスプレイの左右にある L ボタンまたは R ボタンを押しても、同じように動作します。

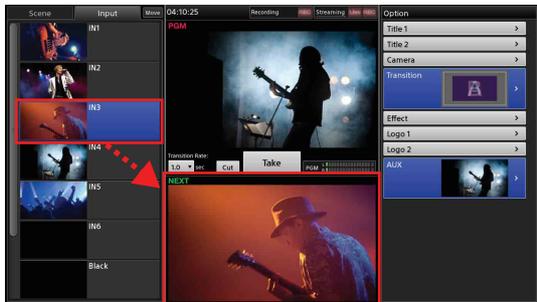
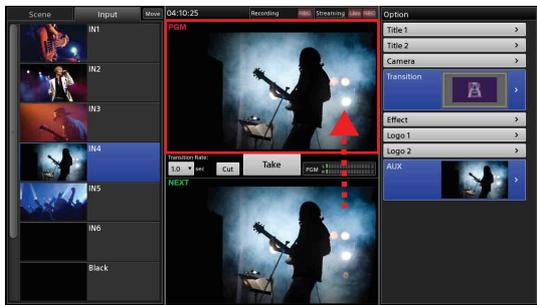
4 手順 2～3 を繰り返して、映像を次々に切り換える。

① 選ぶ

② タップする



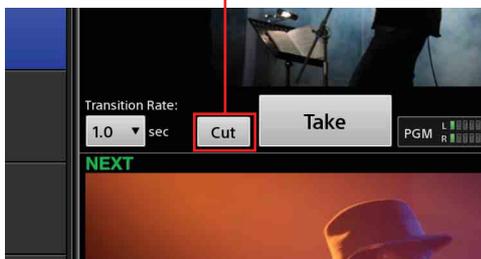
映像が次々に切り換わります。



メモ

初期状態では、[Take] をタップすると、映像をオーバーラップさせながら切り換える「ミックス」というトランジションタイプで映像が切り換わります。何も効果を付けずに、瞬時に切り換えたいときは、[Cut] をお使いください。

[Cut]



- ◆ ミックス以外のトランジションの方法を選択する操作については、「効果を付けて切り換える」(30 ページ)をご覧ください。

PGM を直接切り換える (Direct Take)

[NEXT] ビューアーでプレビューせずに、直接プログラム映像を切り換えることもできます。この操作を「Direct Take」と呼びます。

「Direct Take」は、ダイレクトモードで操作します。

- 1 [PGM] ビューアーの中をタップして、ダイレクトモードにする。

中をタップする



ダイレクトモードになり、[NEXT] ビューアーが暗くなります。ダイレクトモード中は、[NEXT] ビューアーに「Direct Mode」と表示されます。



ダイレクトモード時は暗くなります。

- 2 [Input] リストで、プログラム出力したい入力素材を選択する。
入力素材を選択すると、設定されているトランジションで、プログラム映像が切り換わります。



- 3 手順 2 を繰り返して、映像を次々に切り換える。

- ◆ 他のトランジションの方法を選択する操作については、「効果を付けて切り換える」(30 ページ)をご覧ください。

ダイレクトモードを解除するには

再度 [PGM] ビューアーの中をタップします。

ダイレクトモードが解除されると、[NEXT] ビューアーの表示が明るくなります。

メモ

ダイレクトモードは、[Input] リスト以外での切り換えにも使用できます。

効果を付けて切り換える

本機では、以下の切り換えかた（トランジション）を選択できます。

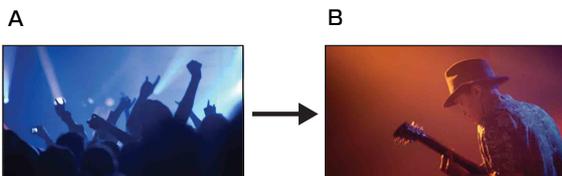
メモ

トランジション機能には、トランジションの動作に制限がある場合があります。

◆ 詳しくは、「トランジションの主な制限事項」（130 ページ）をご覧ください。

カット

何も効果を付けずに、瞬時に映像 A から B に切り換えます。



ミックス

映像を、オーバーラップさせながら次の映像に切り換えます。



ワイプ

プログラム映像を、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。



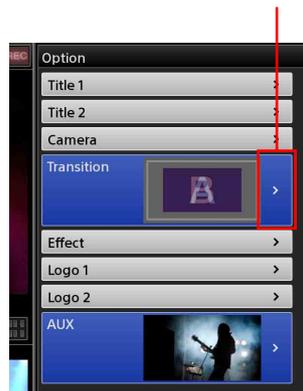
1 [Input] リストで、次にプログラム出力したい入力素材を選択する。



選択した映像が [NEXT] ビューアーに表示されます。

2 [Option] メニューで、[Transition] ボタンの右側のエリアをタップする。

この部分をタップします。



[Transition] リストが表示されます。

3 実行したいトランジションタイプを選択し、**→** をタップする。

ワイプでは、4種類の方向を選択できます。

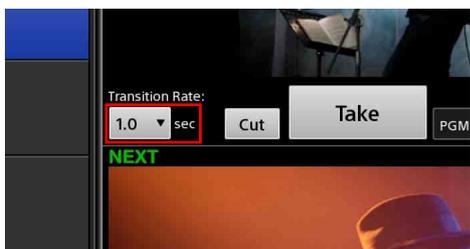
② [Option] メニュー
に戻る。

① トランジションタイプ
を選択する。



[Transition] リストが閉じて、[Option] メニューに戻ります。

4 トランジションレートを変更したいときは、
[Transition Rate] のプルダウンリストからトランジ
ションレートを選択する。
デフォルトのトランジションレートは、1.0 秒です。



メモ

手順3で [Cut] を選択した場合は、トランジション
レートを設定しても、瞬時に切り換わります。

5 [Take] をタップして、トランジションを実行する。



選択したトランジションでプログラム映像が切り換
わります。

◆ [Transition Rate] の選択肢の設定値を変更できます。
[Transition Rate] (113 ページ) をご覧ください。

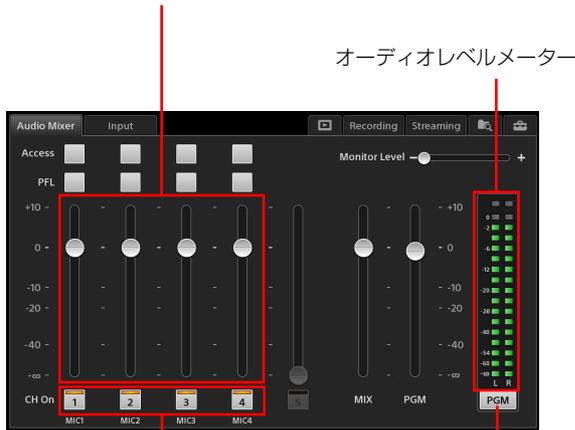
Step 5 音声をミキシングする

本機に入力している音声をミキシングし、ステレオのプログラム音声にミックスダウンします。
音声の操作は、サブ画面で行います。

ここでは、各マイクの音を調整してから、複数の音声をミキシングする操作について説明します。

1 各マイクの音を調整する。
調整は、マイクごとに行います。
出力される音声やオーディオレベルメーターを確認しながら、スライダーを動かしてください。

② オンにしたチャンネルフェーダーのスライダーをドラッグして、音声レベルを調整する。



① マイクが割り当てられているチャンネルフェーダーのボタンをタップしてオンにする。
タップするたびに、モニター対象が切り換わります。

メモ

- 同時に操作できるチャンネルフェーダーは5本です。
- チャンネル5は、SDIやHDMI、Media Playerで再生する映像に乗っているオーディオ（エンベデッドオーディオ）用です。
◆ 詳しくは、「入力素材のエンベデッドオーディオを調整する」(80ページ)をご覧ください。
- チャンネルがオフの場合でも、フェーダーの操作は可能です。次にオンにしたときに、調整が有効になります。
- チャンネルフェーダーを最大まで上げて、音がわずかにしか聞こえない場合は、「Audio Setup」画面で、MIC/LINEの入力レベルを「Low (-44dB)」に変更してみてください。「Access」画面の「Input Trim」(79ページ)でも調整できます。

◆ 設定方法は、「Input Channel Assign」(112ページ)をご覧ください。

オーディオレベルメーターの見かた



2 PGM OUT フェーダーのスライダーを動かして、プログラム出力レベルを調整する。



入力している音声を確認するには

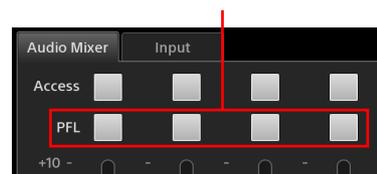
[PFL] ボタンで、各チャンネルの音声を HEADPHONES 端子または内蔵スピーカーで聞くことができます (Pre-Fader Listen)。

[PFL] ボタンをタップ&ホールドすると、ボタンを押している間、そのチャンネルの音声のみをモニターできます。ボタンを離すと、モニターが解除されます。

メモ

Pre-Fader Listen 中は、プログラム出力、AUX 出力、MIX 出力への影響はありません。

[PFL] ボタン

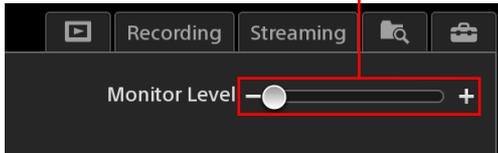


また、[PFL] ボタンを押している間は、オーディオレベルメーターが PFL 用になり（ボタンの表示が [PFL] になります）、入力している音声のレベルを確認できます。

モニターする音声のレベルを調整するには

[Monitor Level] 調整のスライダーをドラッグして、HEADPHONES 端子または内蔵スピーカーからの出力レベルを 0 ～ 255 の範囲で調整できます。

[Monitor Level] 調整



- ◆ この他の操作や調整については、「音声を詳細に調整する」(78 ページ) をご覧ください。

このあとは

「使いこなす」(34 ページ) に進み、本機のいろいろな機能を知ったり、使いかたをマスターしましょう。

画面の使いかた

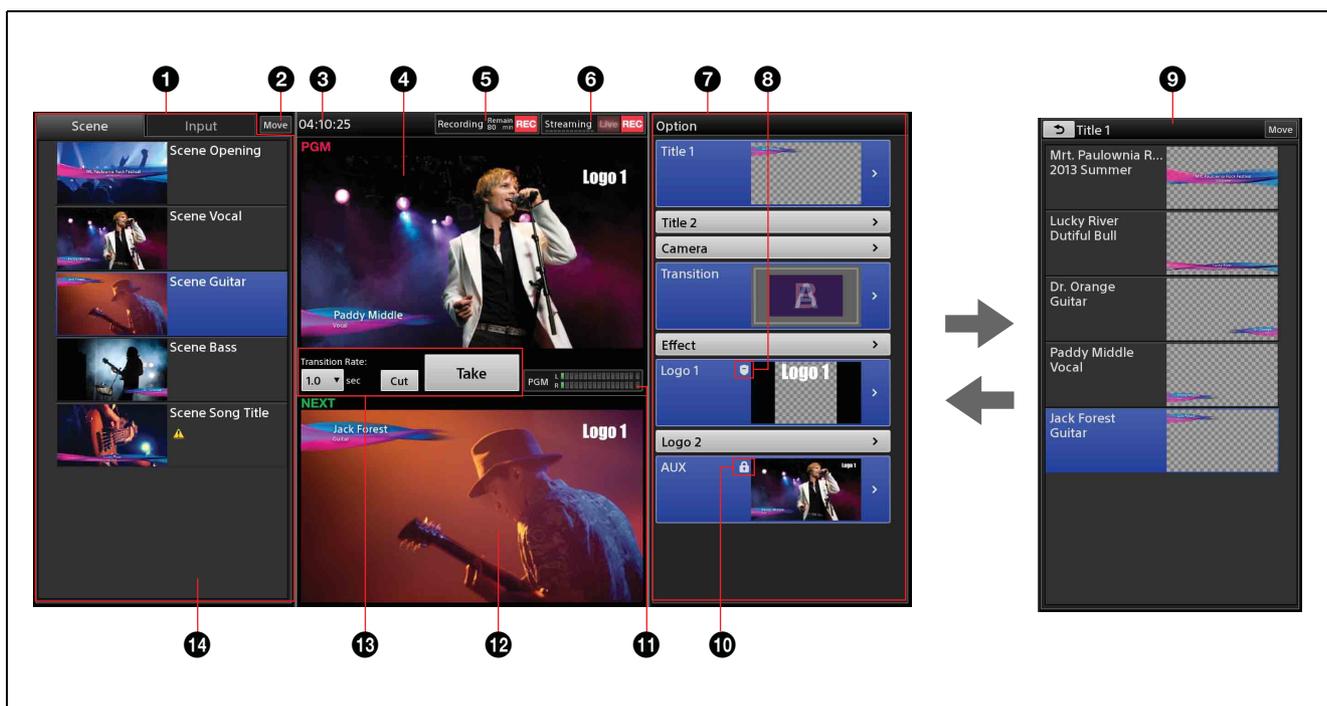
ここでは、メイン画面とサブ画面の機能と操作方法について説明します。

映像の切り換えはメイン画面で、各種調整や設定はサブ画面で行います。調整や設定の結果は、すぐにメイン画面に反映されます。調整や設定によっては、メイン画面を見ながらサブ画面を操作します。

メイン画面

メイン画面では、映像を切り換えるための操作を行います。

各部の名称と働き



① [Scene] リスト / [Input] リスト

このエリアには、プログラム出力できる映像が表示されます。各リストからプログラム映像として選択したい映像のボタンを選択します。

- ・ 現在 NEXT で選択されている素材は、背景が青色でハイライト表示されます。



- ・ 削除などの操作対象となっている素材には、水色の枠が表示されます。



[Scene] リスト：登録されている Scene がリスト表示されます。

- ◆ 保存されている Scene の呼び出しかたについては「Scene を呼び出す」(71 ページ) を、Scene の保存については「Scene (シーン) を作成する」(69 ページ) をご覧ください。

[Input] リスト：本機の入力端子に入力されている映像や、本機内部で生成された信号 (Black、カラーバー) などの入力素材がリスト表示されます。リストに素材を追加したり、編集したりすることもできます。

- ◆ 「リストを作成する」(41 ページ) をご覧ください。

タリーの表示をオンにしているときは PGM 出力や NEXT に選択されている [Input] リストの素材に、タリーが表示されます。タリーは、[Input] リストにのみ表示されます。

- ・ PGM 出力している素材：赤色のタリー



- ・ NEXT に選択されている素材：緑色のタリー



- ・ PGM 出力と NEXT の両方で選択されている素材：赤色のタリー



- ◆ 設定については、「GUI タリー機能を使う」(53 ページ) をご覧ください。

② [Move]

[Scene] リストや [Input] リストに表示されるリストの表示順を変更できます。(45 ページ)

③ 時刻表示 (26 ページ)

④ [PGM] ビューアー

現在プログラム出力している映像が表示されます。

⑤ 記録ステータス

本機では、プログラム出力や AUX 出力を内蔵ストレージに高画質・高音質で記録できます。このエリアには、記録に関する以下の状況が表示されます。



[Remain Time]：記録中は、記録可能時間が表示されます。時間は、内蔵ストレージの状況に応じて、随時更新されます。

[REC]：記録中、赤色に点灯します。記録可能時間が 10 分以下になると、点滅が変わります。記録していないときは消灯します。

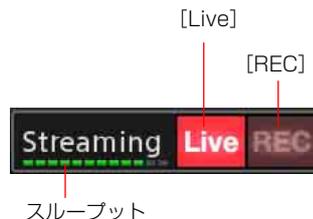
また、このエリア (枠内) をタップすると、サブ画面に「Recording」画面 (81 ページ) が表示されます。

- ◆ 記録については、「本機の出力を内蔵ストレージに記録する」(81 ページ) をご覧ください。

⑥ ストリーミングステータス

本機では、プログラム映像をエンコードし、外部サーバーを利用してライブストリーミングしたり、VOD (Video On Demand) 用ファイルとして記録できます。

このエリアには、ストリーミングに関する以下の状況が表示されます。



[Live]：ライブストリーミング配信中は、赤色に点灯します。配信していないときは消灯します。

[REC]：記録中、赤色に点灯します。記録していないときは消灯します。

スループット：配信中のスループットをインジケータで表示します。設定したビットレートを満たしているときは、インジケータの右端まで緑色に点灯します。スループットが低下して配信が滞ると、黄色、赤色と変わります。配信していないときは消灯します。

また、このエリア (枠内) をタップすると、サブ画面に「Streaming」画面 (83 ページ) が表示されます。

- ◆ ストリーミングについては、「ストリーミングを行う」(83 ページ) をご覧ください。

⑦ [Option] メニュー

次に出力する素材に対して加えることができる、以下のオプションが一覧表示されます。

[Title 1] / [Title 2]：映像にタイトルを合成できます。(46 ページ)

[Camera]：カメラ映像にリモートコントロールが設定されている場合に、プリセットの保存と呼び出しができます。(52 ページ)

[Transition]：トランジションタイプを選択できます。(30 ページ)

[Effect]：映像の中に別の映像をオーバーレイするピクチャーインピクチャー (PinP) で映像を合成したり (61 ページ)、クロマキーで人物と背景などの合成ができます。また、PinP とクロマキーを組み合わせることも可能です (65 ページ)。

[Logo 1] / [Logo 2]：映像にロゴを合成できます。(46 ページ)

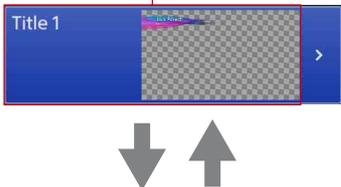
[AUX]：Take 後に AUX に出力する素材を選択できます。(75 ページ)

オプションのオン／オフを切り換えるには
ボタンの以下のエリアをタップするたびに、オン／オフが切り換わります。

オン

NEXT で選択されている状態です。

このエリアをタップします。



オフ

素材は用意されていますが、NEXT で選択されていない状態です。



閉じているボタンは

素材の用意ができていないオプションや NEXT から除外されている（使用しない）オプションは、ボタンが閉じた状態になります。



ボタンを閉じるには

目的のボタンでコンテキストメニューを表示し、[Remove] を選択します。

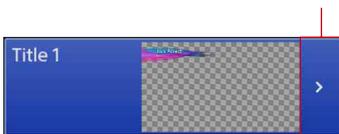


オプションの各リストを表示するには

ボタンの以下のエリアをタップすると、それぞれのリスト (8 参照) が表示され、オプションの内容を設定できます。

・ ボタンが開いているとき

このエリアをタップします。



・ ボタンが閉じているとき

どの部分をタップしてもリストが表示されます。



8 (プロテクト) アイコン

現在のタイトルやロゴの状態がプロテクトされているときに表示されます。

プロテクト対象は現在の状態が保持されるため、Scene の呼び出しにより切り換わることがありません。

タイトルやロゴがプロテクトされているときに Scene を呼び出すと、映像の合成は以下のようになります。



プロテクトされているロゴ素材が合成されます。

プロテクトの状態にするには

[Option] メニューの [Title 1] / [Title 2] ボタンまたは [Logo 1] / [Logo 2] ボタンでコンテキストメニューを表示し、[Protect] を選択します。

プロテクトを解除するには

[Option] メニューの [Title 1] / [Title 2] ボタンまたは [Logo 1] / [Logo 2] ボタンでコンテキストメニューを表示し、[Unprotect] を選択します。

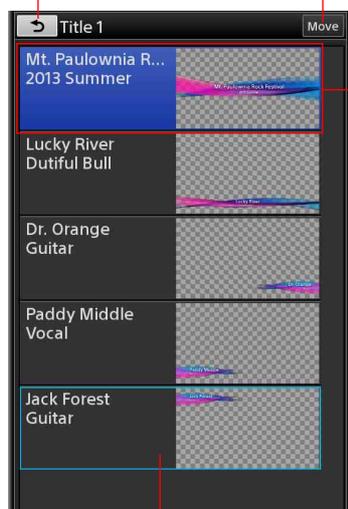
9 オプションリスト

各オプションの内容が一覧表示されます。このリストで、映像に加える内容を選択します。

例) [Title 1] リスト

[Option] メニューに戻ります。

リストの表示順を変更できます。(45 ページ)



現在オンになっているボタンは、背景が青色でハイライト表示されます。

操作対象となっているオプションには、水色の枠が表示されます。

◆ リストの編集については、「リストを作成する」(41 ページ)をご覧ください。

10 (AUX ロック) アイコン

AUX リストの選択操作がロックされているときに表示されます。

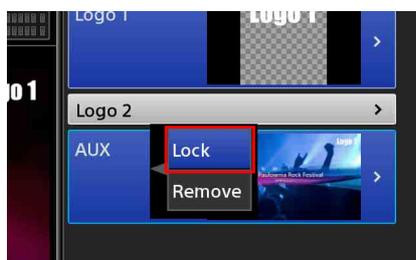
この機能は、AUX 映像を録画などで使用する場合に切り換えたくないときに使用します。

メモ

- ・ ロック中にダイレクトモードで操作しても、[AUX] リストへの影響はありません。
- ・ AUX ロックは AUX リストの選択操作に対するロックのため、ロックする前に AUX 出力と異なる素材を選択している場合は、Take 後その素材が AUX 出力されます。

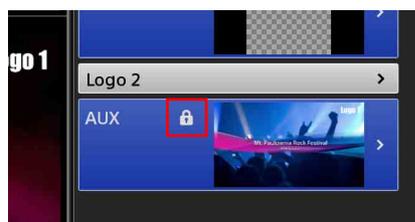
ロックの状態にするには

[AUX] ボタンでコンテキストメニューを表示し、[Lock] を選択します。

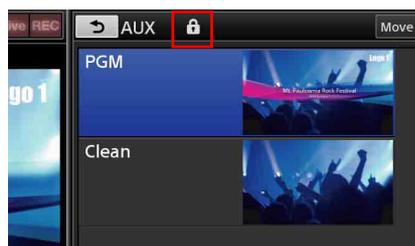


ロックすると、メイン画面の [Option] メニューと [AUX] リストに  が表示されます。

・ [Option] メニューの [AUX] ボタン



・ [AUX] リストの上部



ロックを解除するには

コンテキストメニューで、[Unlock] を選択します。

11 オーディオレベルメーター

プログラム出力または MIX 出力している音声のレベルが -60 dB から 0 dB の範囲で表示されます。

オーディオレベルメーターの見かた

左端は、 $-\infty$ として常に緑色に点灯しています。オーバーレベル表示 0 dB になると、赤色に点灯します。



現在のレベルまで緑色に点灯します。

サブ画面の「Audio Mixer」画面での設定が表示されます。

12 [NEXT] ビューアー

次にプログラム出力する映像が表示されます。オプションのプレビューも行えます。

13 プログラム出力操作部

プログラム出力するための操作が行えます。

[Transition Rate]：プログラム映像の切り換わり時間（トランジションレート）を変更できます。

[Cut]：カットでプログラム映像を切り換えます。

[Take]：選択されているトランジションタイプとトランジションレートでプログラム映像を切り換えます。

- ◆ トランジションタイプは、[Option] メニューの [Transition] で選択します。「効果を付けて切り換える」(30 ページ) をご覧ください。

14  **マーク**

[Scene] リストや [Option] メニューで、素材に問題があるときに表示される警告マークです。

- ◆ 「リストに  マークが表示されたときは」(116 ページ) をご覧ください。

サブ画面

サブ画面では、各種調整や設定、文字入力などを行います。
各タブをタップすると、該当画面が表示されます。



1 「Audio Mixer」画面

音声の調整やミキシングを行います。
本機の起動直後は、この「Audio Mixer」画面が表示されます。

◆「Step 5 音声をミキシングする」(32 ページ)をご覧ください。

2 メイン画面での選択や状況に応じて表示されるタブ

【Input】タブ

メイン画面の【Input】リストで選択した入力素材に音声が付いているときに表示されます。
エンベデッドオーディオのオン/オフを設定します。

メモ

PinP やクロマキーで合成しているときは、【Input [1]】リストの入力素材を選択したときのみ、【Input】タブが表示されます。【Input [2]】リスト、【Input [3]】リストの入力素材の場合は、エンベデッドオーディオは使用できません。

◆「入力素材のエンベデッドオーディオを調整する」(80 ページ)をご覧ください。

【Camera】タブ

メイン画面の【Input】リストで、リモートカメラが割り付けられた入力素材を選択しているときに表示されます。

リモートカメラのマニュアル制御や、トラッキング機能の設定や調整が行えます。

◆「リモートカメラを制御する」(49 ページ)をご覧ください。

【Title】タブ

メイン画面で、【Title 1】リストまたは【Title 2】リストを表示しているときに表示されます。
タイトルの表示の具合を調整できます。

◆「タイトルの合成を確認する」の「合成の具合を調整するには」(47 ページ)をご覧ください。

【Effect】タブ

メイン画面で、【Effect】リストを表示しているときに表示されます。
オーバーレイ映像の位置や大きさ、クロマキーでの合成具合などを調整できます。

◆「ピクチャーインピクチャー (PinP) を使って映像を合成する」(61 ページ)、「人物と背景を合成する (クロマキー)」(65 ページ)をご覧ください。

【Logo】タブ

メイン画面で、【Logo 1】リストまたは【Logo 2】リストを表示しているときに表示されます。
ロゴの位置を調整できます。

- ◆「ロゴの合成を確認する」の「位置を調整するには」(48ページ)をご覧ください。

3 (Media Player) タブ

メイン画面の [Input] リスト、[AUX] リストで、「Media Player」が登録されているときに表示されます。

Media Player を使って、動画（または静止画）の再生操作が行えます。

- ◆「Media Player でファイル素材を再生する」(55ページ)をご覧ください。

4 [Recording] タブ

本機では、出力を内蔵ストレージに高画質・高音質で記録できます。「Recording」画面では、記録に関する操作や設定を行います。

- ◆「本機の出力を内蔵ストレージに記録する」(81ページ)をご覧ください。

5 [Streaming] タブ

本機では、出力をエンコードし、外部サーバーを利用してライブストリーミングしたり、VOD (Video On Demand) 用ファイルとして記録できます。

「Streaming」画面では、ストリーミングに関する操作や設定を行います。

- ◆「ストリーミングを行う」(83ページ)をご覧ください。

6 (ファイルマネージャー) タブ

本機の内蔵ストレージに保存されているファイルの操作を行います。

- ◆「ファイルを管理する (File Manager)」(96ページ)をご覧ください。

7 (システムセットアップ) タブ

本機のシステムに関する設定を行います。

リストを作成する

[Input] リストや [Title 1] / [Title 2] リスト、[Logo 1] / [Logo 2] リスト、[AUX] リストに素材を追加して、リストを作成します。

リストの作成は、リスト内をタップ&ホールドして表示されるコンテキストメニューから行います。リストによって、行える操作や追加できる素材などが異なります。

リスト	最大登録数	アルファチャンネルの利用	コンテキストメニューの操作					
			Add Source ¹⁾ (42 ページ)	Add Still Picture (42 ページ)	Add Media Player (43 ページ)	Create New (43 ページ)	Edit (44 ページ)	Delete (45 ページ)
[Input]	99	不可	可	可	可	可	可	可
[Title 1] / [Title 2]	99	可	可 ²⁾	可	不可	可	可	可
[Logo 1] / [Logo 2]	7	可	不可	可 ³⁾	不可	不可	不可	可
[AUX]	9	不可	可	不可 ⁴⁾	可	不可	不可	可

1) 本機では、[System Setup] の「Video Setup」画面で設定されている外部信号や、本機内部で生成される信号を「Source」(素材)と呼んでいます。

2) 外部信号のみ追加できます。

3) [Logo] カテゴリにインポートされたファイルのみ追加できます。

4) 静止画を追加する場合は、[Add Media Player] を使用してください。

映像の表示について

アスペクト比が 16:9 以外の素材は、アスペクト比を保持したまま上下にフィット (左右ブラック) して、リストのサムネイルや [NEXT] ビューアー、[PGM] ビューアーに表示されます。

表示例) リストのサムネイル

・ 16:9 の素材



・ 16:9 以外の素材



メモ

本機内部で生成される信号は 16:9 です。

素材を準備する

リストに追加する素材を準備します。

入力素材

[System Setup] メニューの「Video Setup」画面 - [Input] で、映像入力信号の割り当てやエンベデッドオーディオの入力チャンネル、カメラのリモートコントロールの設定などを行います。

◆ 設定方法については、「Input」(109 ページ) をご覧ください。

ファイル素材

静止画ファイル、動画ファイル

静止画ファイル (ロゴや別のツールで作成したタイトルを含む) や動画ファイルは、本機の内蔵ストレージにインポートします。

◆ 「ファイルをインポートする」(98 ページ) をご覧ください。

タイトル

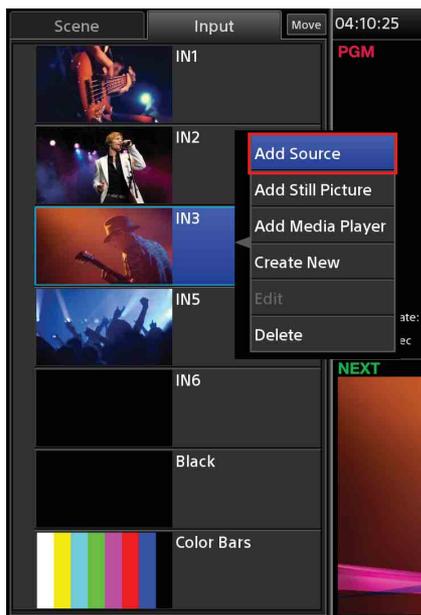
Titler でタイトルを作成します。

◆ 「タイトルを作成する (Titler)」(91 ページ) をご覧ください。

リストに入力素材を追加する (Add Source)

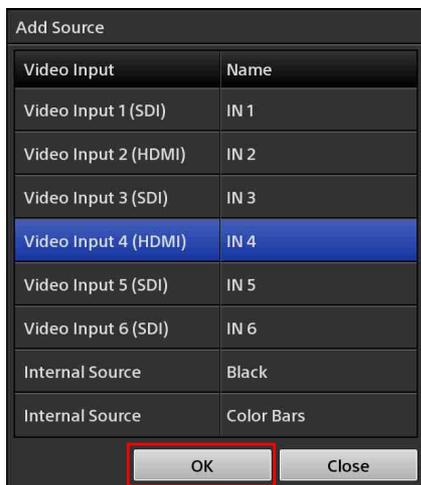
[System Setup] メニューの「Video Setup」画面で設定されている外部信号や、本機内部で生成される信号をリストに追加します。

- 1 入力素材を追加したい位置でコンテキストメニューを表示し、[Add Source] を選択する。
ボタン上で操作したときは、そのボタンの下に追加されます。



「Add Source」ダイアログが表示されます。

- 2 追加したい入力素材を選択し、[OK] をタップする。



- 3 [Close] をタップして、ダイアログを閉じる。
指定した位置に、入力素材が追加されます。



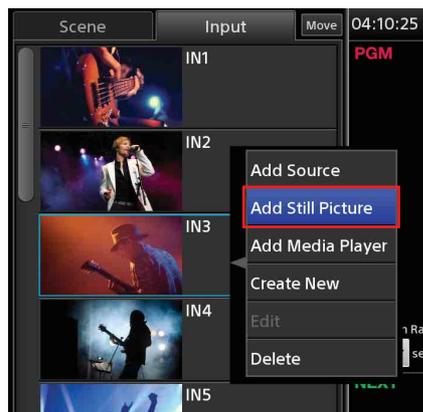
- ◆ 必要に応じて、入力端子や名称を変更できます。詳しくは、「[Video Setup] 画面」(109 ページ) をご覧ください。

リストに静止画を追加する (Add Still Picture)

本機の内蔵ストレージにインポートした静止画や、Titler で作成した静止画をリストに追加します。

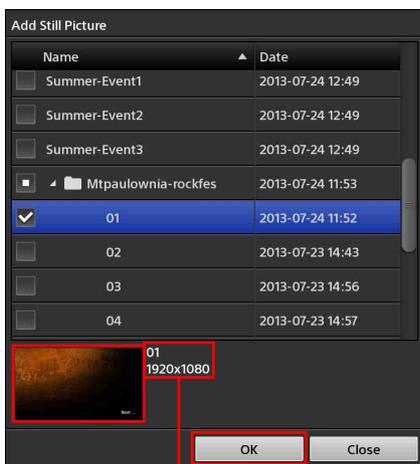
- ◆ ファイルのインポートについては、「ファイルを管理する (File Manager)」(96 ページ) をご覧ください。
- ◆ Titler については、「タイトルを作成する (Titler)」(91 ページ) をご覧ください。

- 1 静止画を追加したい位置でコンテキストメニューを表示し、[Add Still Picture] を選択する。
ボタン上で操作したときは、そのボタンの下に追加されます。



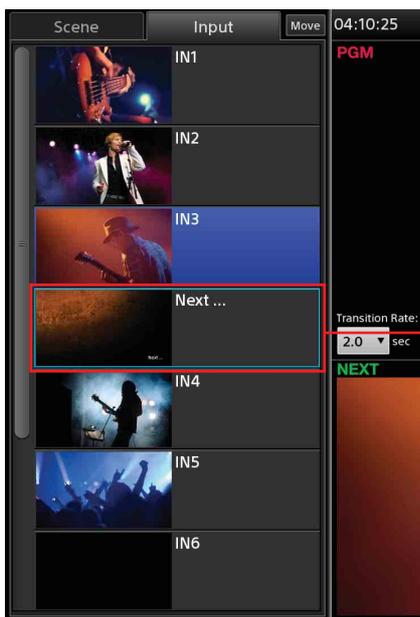
「Add Still Picture」ダイアログが表示されます。

- 2 追加したいファイルをタップしてチェックマークを付け、[OK] をタップする。
複数のファイルを選択できます。



青色でハイライト表示しているファイルのサムネイルと解像度を確認できます。

- 3 [Close] をタップして、ダイアログを閉じる。
指定した位置に、静止画が追加されます。



新たに追加された静止画

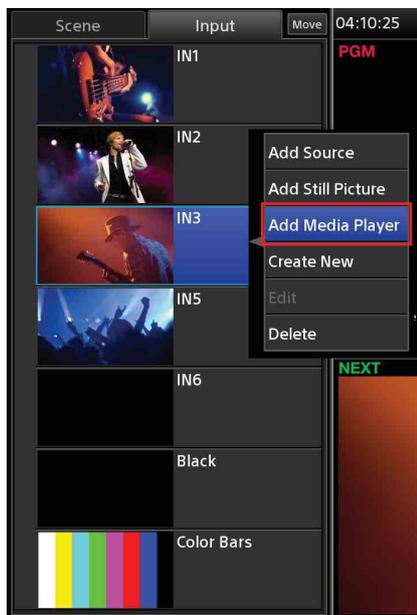
リストに Media Player を追加する (Add Media Player)

本機の内蔵ストレージにインポートした動画や「Recording」機能、「Streaming」機能で本機の内蔵ストレージに記録したファイルをリストに追加する場合に、Media Player を追加します。
また、PinP のオーバーレイ映像に使用する静止画を追加する場合や、[AUX] リストに静止画を追加する場合も、リストに Media Player を追加してください。

メモ

1つのリストに追加できる Media Player は、1つだけです。

Media Player を追加したい位置でコンテキストメニューを表示し、[Add Media Player] を選択します。
ボタン上で操作したときは、そのボタンの下に追加されます。



リストに「Media Player」のボタンが追加されます。

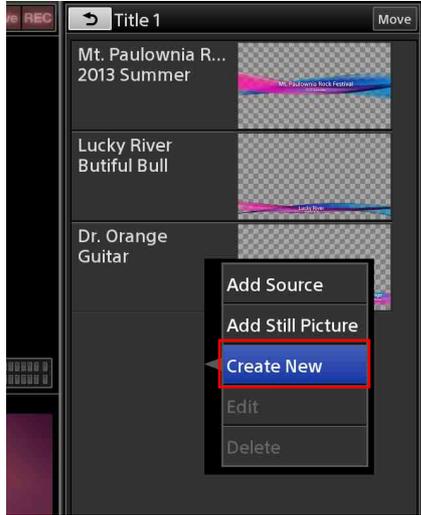
- ◆ Media Player の操作方法は、「Media Player でファイル素材を再生する」(55 ページ) をご覧ください。

新規にタイトルを作成して追加する (Create New)

リストから直接 Titler を起動して、タイトルなどの静止画を作成し、リストに追加できます。
あらかじめ登録先を指定して、タイトルを作成したいときに便利です。

- 1 タイトルを追加したい位置でコンテキストメニューを表示し、[Create New] を選択する。

ボタン上で操作したときは、そのボタンの下に追加されます。



Titler が起動し、ファイルを保存するためのフォルダー選択用の「Folder」ダイアログが表示されます。

2 Titler でタイトルを作成する。

◆ 詳しくは、「[File Manager] 画面から起動するには」手順 3 (91 ページ) 以降と、「[Titler] 画面の見かたと使いかた」(93 ページ) を参照してください。

3 続けて複数枚のタイトルを新規に作成したいときは、「Titler」画面のファイルリスト内でコンテキストメニューを表示し、[Create New] を選択する。既存のファイルをコピーして作成するときは、同様にコンテキストメニューから [Copy]、[Paste] を選択します。

4 作成が終了したら、「Titler」画面を閉じて、メイン画面に戻る。
新規に作成した静止画がリストに追加されます。

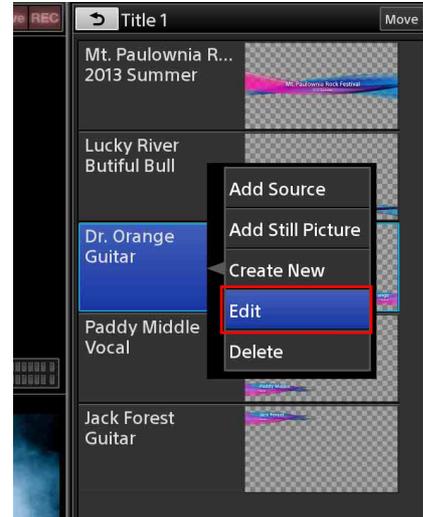
メモ

リストから [Create New] で Titler を起動して作成した場合は、直接リストに追加されます。[Add Still Picture] の操作は必要ありません。

Titler で作成した文字を編集する (Edit)

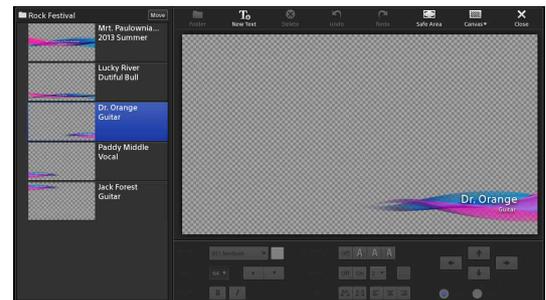
Titler で作成した静止画は、直接リストから Titler を起動してテキスト編集ができます。

1 編集したい静止画のボタン上でコンテキストメニューを表示し、[Edit] を選択する。



Titler が起動し、選択した静止画の編集画面が表示されます。

2 テキストを編集する。



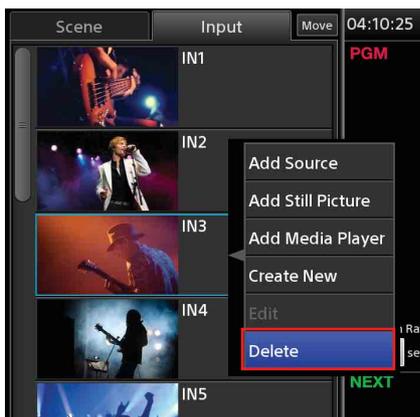
メモ

フォルダー内の他のタイトルも編集できますが、リストに反映されるのは、すでにリストに登録されているファイルだけです。

3 編集が終わったら、「Titler」画面を閉じて、メイン画面に戻る。
編集した内容がリストに反映されます。

リストから素材ボタンを削除する (Delete)

削除したい素材のボタン上でコンテキストメニューを表示し、[Delete] を選択する。



リストの表示順を変更する

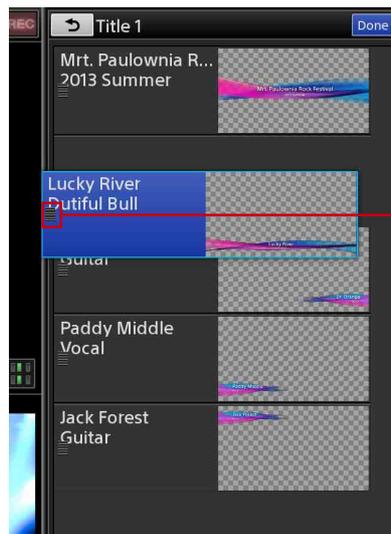
各リストの表示順を変更できます。

- 1 リストの右上にある [Move] をタップする。



Move ハンドルが各ボタンに表示されます。
[Move] は [Done] に変わり、Move モードになります。

- 2 移動したいボタンの Move ハンドルを、目的の位置までドラッグする。
Move ハンドル以外の場所をドラッグしても移動できません。



Move ハンドルをドラッグする。

- 3 表示順を変更したら、[Done] をタップする。
Move モードが解除され、[Done] が [Move] に戻ります。

タイトルを入れる

以下の3種類の方法で、プログラム映像にタイトルを合成できます。

- ・ 本機で作成したタイトルを合成する
- ・ 別のツールで作成した静止画タイトルを合成する
- ・ 外部信号を合成する

タイトルに使用する素材によって、以下のように合成されます。

・ アルファチャンネル付きの静止画を合成する場合

アルファチャンネルで限定されたエリアがタイトルとして表示されます。

バックグラウンド映像



+

アルファチャンネル付きタイトル



合成結果



メモ

アルファチャンネルが含まれない静止画を合成する場合は、クリップ、ゲイン、デンシティの調整が必要です。

- ◆ クリップ、ゲイン、デンシティの設定については、「合成の具合を調整するには」(47ページ)をご覧ください。

・ 外部信号を合成する場合

SDIやHDMIで接続されたコンピューターからの信号などを合成に使用します。映像内の輝度が高い部分がタイトルとして表示されます。

バックグラウンド映像



+

タイトル



合成結果



メモ

意図した映像にするためには、クリップ、ゲイン、デンシティの調整が必要です。

- ◆ クリップ、ゲイン、デンシティの設定については、「合成の具合を調整するには」(47ページ)をご覧ください。

タイトルを準備する

タイトルの素材を用意して、オプションの [Title] リストに追加します。

用途に応じて、以下の方法でタイトル素材を用意します。

・ 本機で作成したタイトルを合成する場合

Titlerを使って、タイトルを作成します。

- ◆ 作成方法は、「タイトルを作成する (Titler)」(91ページ)をご覧ください。

・ 別のツールで作成した静止画タイトルを合成する場合

あらかじめ別のツールでアルファチャンネル付きタイトルのファイルを作成し、本機の内蔵ストレージにインポートします。

- ◆ 詳しくは、「ファイルをインポートする」(98ページ)をご覧ください。

・ 外部入力信号を使う場合

- ◆ 外部入力信号を使う場合は、「Input」(109ページ)をご覧ください。

[Title] リストを作成する

タイトル素材を [Title 1] リストや [Title 2] リストに追加して、リストを作成します。

- ◆ 作成方法は、「リストを作成する」(41ページ)をご覧ください。

タイトルの合成を確認する

[NEXT] ビューアーで、映像にタイトルを合成したときの表示具合を確認します。

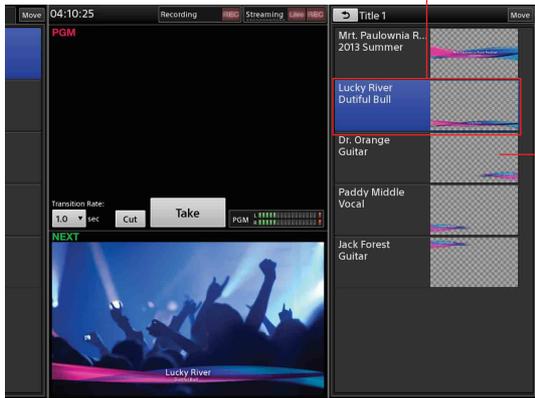
ここでは、[Title 1] リストを例にとって説明します。

1 [Input] リストで、タイトルを合成したいバックグラウンド映像を選択し、[NEXT] ビューアーに表示させる。

2 [Title 1] リストを表示する。

- 3** 合成したいタイトルを選択し、表示の具合を調整する。
 [Title 1] リストでタイトルを選択すると、[NEXT] ビューアーにタイトルが表示されます。

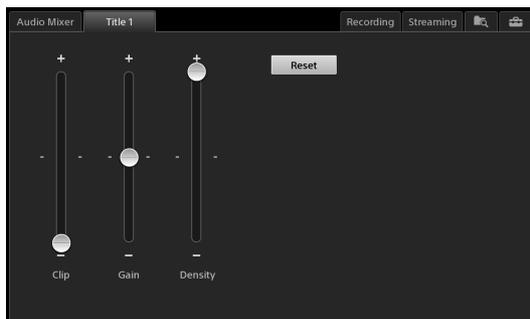
合成したいタイトルを選択する。



アルファチャンネル付きの画像の場合は、バックグラウンドが表示される部分が、チェッカーパターンで表示されます。

合成の具合を調整するには

[Title 1] リストで調整したいタイトルを選択すると、サブ画面に [Title 1] タブが表示されます。
 [Title 1] タブをタップして「Title 1」画面を表示し、各スライダをドラッグして調整します。



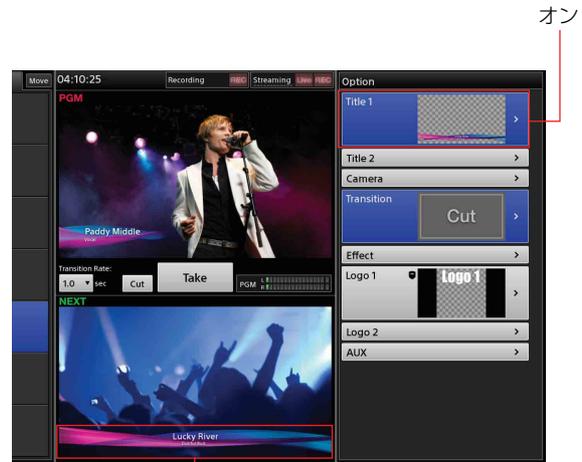
- [Clip] : 背景の抜き具合 (クリップ値) を 0.00 ~ 100.00 の範囲で調整できます。
- [Gain] : 輪郭の鋭さ (ゲイン値) を - 100.00 ~ +100.00 の範囲で調整できます。
- [Density] : タイトルの透過具合を 0.00 ~ 100.00 の範囲で調整できます。

メモ

各設定値によっては、タイトルが表示されなくなる場合があります。その場合は、[Reset] をタップし、いったん元の状態に戻してから、再度調整してください。

- 4**  をタップする。
 [Title 1] リストが閉じて、[Option] メニューに戻ります。

[Title 1] のボタンに選択したタイトルのサムネイルが表示されます。
 ボタンを再度タップすると、タイトルが非表示 (オフの状態) になります。



表示

ロゴを入れる

320 × 320 サイズの静止画をロゴとして、同時に2つまで映像に合成できます。ロゴには、アルファチャンネル付きの画像をおすすめします。

アルファチャンネルで限定されたエリアがロゴとして表示されます。

アルファチャンネル付きロゴ



合成結果



使いこなし

ロゴを準備する

あらかじめ別のツールでアルファチャンネル付きのロゴファイルを作成し、本機の内蔵ストレージにインポートします。

- ◆ 詳しくは、「ファイルをインポートする」(98 ページ)をご覧ください。

[Logo] リストを作成する

ロゴ素材を [Logo 1] リストや [Logo 2] リストに追加して、リストを作成します。

- ◆ 作成方法は、「リストを作成する」(41 ページ)をご覧ください。

ロゴの合成を確認する

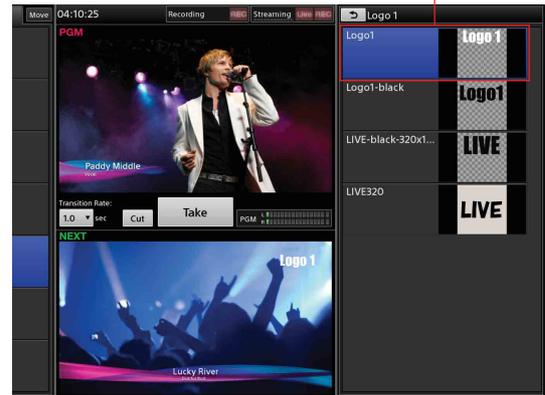
[NEXT] ビューアーで、映像にロゴを表示したときの状態を確認します。

ここでは、[Logo 1] リストを例にとって説明します。

- 1 [Input] リストで、ロゴを表示したいバックグラウンド映像を選択し、[NEXT] ビューアーに表示させる。
- 2 [Logo 1] リストを表示する。

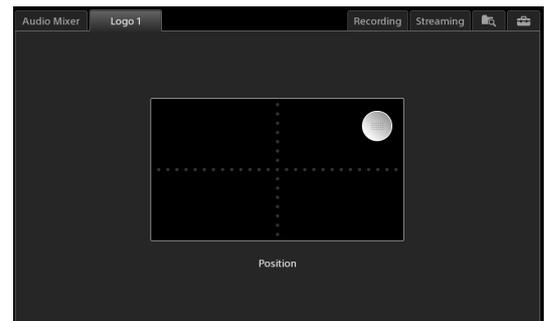
- 3 表示したいロゴを選択し、位置を調整する。
[Logo 1] リストでロゴを選択すると、[NEXT] ビューアーにロゴが表示されます。

合成したいロゴを選択する。



位置を調整するには

[Logo 1] リストで調整したいロゴを選択すると、サブ画面に [Logo 1] タブが表示されます。[Logo 1] タブをタップして「Logo 1」画面を表示し、調整ハンドルをドラッグして位置を調整します。

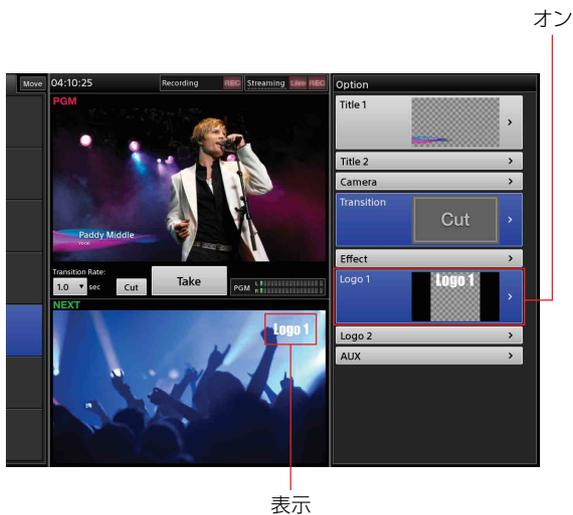


4 をタップする。

[Logo 1] リストが閉じて、[Option] メニューに戻ります。

[Logo 1] のボタンに選択したロゴのサムネイルが表示されます。

ボタンを再度タップすると、タイトルが非表示（オフの状態）になります。



リモートカメラを制御する

本機は、リモートカメラに対して VISCA ケーブル（シリアル接続）または LAN ケーブル（LAN 接続）で制御することができ、その接続を VISCA 接続と呼びます。

VISCA 接続では、以下の制御が行えます。

- ・カメラの制御や調整を行う（49 ページ）
- ・調整結果をプリセットに保存する（51 ページ）
- ・プリセットを呼び出す（52 ページ）
- ・リモートカメラのタリーを点灯させる（54 ページ）

◆ カメラを制御するには、あらかじめ [Input] リストの入力素材にカメラ画像を割り当て、リモートコントロールを可能にするための設定が必要です。詳しくは、「リモートカメラの接続と設定」（105 ページ）をご覧ください。

◆ IP リモートコントローラー RM-IP10 をネットワークに接続して、RM-IP10 からリモートカメラを制御することもできます。その場合の注意制限事項については、「RM-IP10 を使用する際のご注意」（53 ページ）をご覧ください。

メモ

- ・本機で設定できない項目は、カメラのリモコンで設定してください。設定を変更した場合は、カメラの再起動をしてください。
- ・カメラの種類によって、カメラの動作に違いがあります。
- ・カメラは、電源を入れたときに [Preset_1] に記憶された設定内容で起動します。次回起動時に、電源を切る前のカメラの状態やパン／チルト位置を反映させたいときは、[Preset_1] に設定を保存してください。

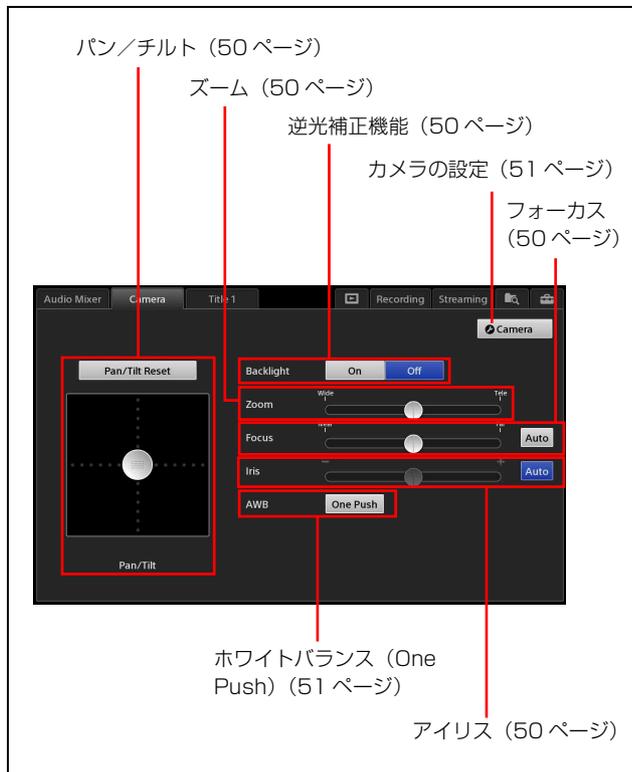
カメラを制御する

1 メイン画面の [Input] リストで、操作対象のカメラ入力素材を選択し、[NEXT] ビューアーに映像を表示させる。

サブ画面に [Camera] タブが表示されます。

2 [Camera] タブをタップする。
[Camera] 画面が表示されます。

3 [NEXT] ビューアーの映像を見ながら、パン／チルトやズーム、アイリスなどの操作を行う。



◆ 各操作方法については、以降の項をご覧ください。

メモ

- ・「Camera」画面の表示中に [NEXT] ビューアーをタップすると、[NEXT] ビューアー上に調整ハンドルが表示され、パン／チルト、ズームの操作が行えます。もう一度 [NEXT] ビューアーをタップすると、操作が「Camera」画面に戻ります。



ただし、トラッキング機能を使用するように設定されているカメラ映像の場合は、調整ハンドルは表示されません。

- ◆ 設定については、[System Setup] の「Video Setup」画面 - [Input] - [Tracking] (110 ページ) をご覧ください。

- ・サブ画面ではパン／チルト操作とズーム操作が同時に行えますが、メイン画面では [Pan/Tilt] の調整ハンドルと [Zoom] のスライダーは同時に操作できません。

パン／チルトを調整するには

[Pan/Tilt] の調整ハンドルをドラッグして、カメラのパン／チルトを調整します。

- ・斜めの方向に動かすと、パンとチルトが同時に変化します。指を離すと、調整ハンドルが元の位置に戻ります。
- ・調整をホームポジションからやり直したいときは、[Pan/Tilt Reset] をタップすると、パン／チルトの位置をリセットできます。

ズームを調整するには

[Zoom] のスライダーをドラッグして調整します。指を離すと、スライダーが中央に戻ります。

フォーカスを調整するには

[Focus] で、フォーカスを自動にするか手動にするかを切り換えます。

[Auto] をタップするたびに、自動／手動が切り換わります。

Auto : 自動

Auto : 手動

フォーカスを手動にした場合は、スライダーをドラッグして調整します。指を離すと、スライダーが中央に戻ります。

アイリスを調整するには

[Iris] で、アイリス調整を自動にするか手動にするかを切り換えます。

[Auto] をタップするたびに、自動／手動が切り換わります。

Auto : 自動

Auto : 手動

アイリスを手動にした場合は、スライダーをドラッグして調整します。指を離すと、スライダーが中央に戻ります。

逆光補正機能を使うには

[Backlight] の [On] をタップして、逆光補正機能を有効にします。

[Off] をタップすると、無効になります。

メモ

[Iris] が自動の場合のみ、本機能を有効にできます。

[Iris] が手動の場合は、設定できません。

現在の状態でホワイトバランスを自動調整するには

[AWB] (Auto White Balance) の [One Push] をタップします。

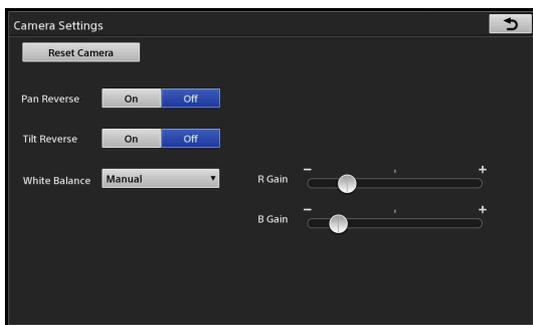
この機能は、「Camera Settings」画面 (51 ページ) で、[White Balance] が [One Push] に設定されているときに使用できます。

[One Push] をタップすると、その時点の被写体の状態に応じたホワイトバランスに調整されます。

その際、[NEXT] ビューアーの映像で、自動調整の結果、映像の白の部分が正しい白になっていることを確認してください。

カメラの設定を行うには

- 1 「Camera」画面で、 をタップする。「Camera Settings」画面が表示されます。
- 2 各項目を設定する。



[Pan Reverse] / [Tilt Reverse] : カメラを上
下逆にして天井吊りしている場合など、上下左右
の動きが逆になるときに使用します。
[On] にすると上下左右逆の動きになり、[Off]
にすると通常の動きになります。

メモ

[Pan Reverse] / [Tilt Reverse] の設定を変更した場合は、[Camera] リストの「Preset_1」に設定を保存してください。次回起動時から「Preset_1」に保存した状態で起動します。「Preset_1」に保存しない場合は、元の設定に戻ります。

[White Balance] : 以下のホワイトバランスの種類を選択できます。

- ・ [Auto] : 自動調整
- ・ [Indoor] : 室内用
- ・ [Outdoor] : 屋外用

- ・ [One Push] : 被写体を照らす照明条件で強制的に白を引き込み、その条件のまま撮影する。
[One Push] が選択されているときのみ、「Camera」画面の [AWB] が有効になります。
- ・ [Manual] : 手動で調整する。
[Manual] が選択されているときのみ、[R Gain] と [B Gain] の調整が有効になります。
- [R Gain]** : スライダーをドラッグして、Red ゲインを調整します。
- [B Gain]** : スライダーをドラッグして、Blue ゲインを調整します。

- 3 設定が終了したら、 をタップする。「Camera」画面に戻ります。

リモートカメラを初期化するには

カメラの VISCA ID などを変更して、カメラと再接続を行いたいときは、「Camera Settings」画面で、[Reset Camera] をタップします。

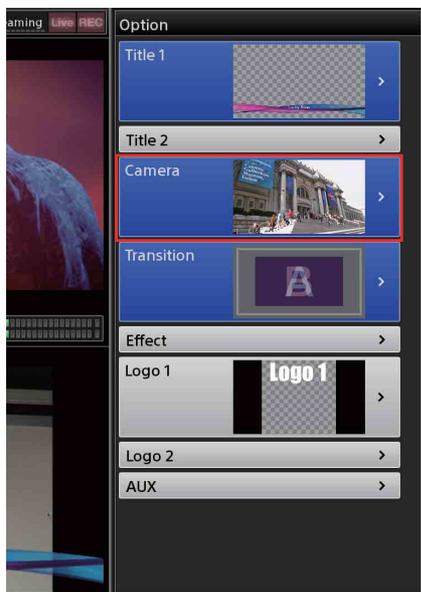
機種によっては、パン/チルトがデフォルトの位置に戻ります。[Reset Camera] を行うと、VISCA コントロール接続されているすべてのカメラと再接続が行われます。

調整結果をプリセットに保存する

カメラごとに最大 16 個 (EVI-H100S、EVI-H100V は最大 6 個) のプリセットを保存できます。

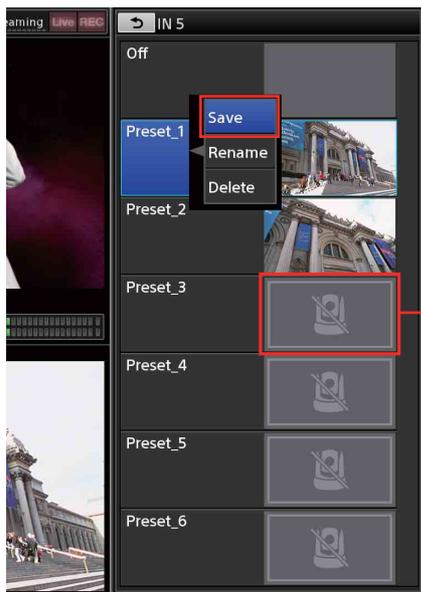
- 1 [Input] リストで、操作対象のカメラ入力素材を選択し、[NEXT] ビューアーに映像を表示させる。サブ画面に [Camera] タブが表示されます。
- 2 [Camera] タブをタップして「Camera」画面を表示し、パン/チルトやアイリス、ズームなどの操作を行う。

3 [Option] メニューで、[Camera] を選択する。



[Camera] リストが表示されます。

4 プリセットを追加したい位置でコンテキストメニューを表示し、[Save] を選択する。



プリセットが保存されていないボタンには、この画像が表示されます。

プリセットが追加され、サムネイルが表示されます。

ご注意

- ・ 設定値は、カメラ側に保存されます。
- ・ [Preset_1] には、カメラの電源投入時のみ設定が反映される項目が含まれています。カメラは次回起動時、[Preset_1] に保存した状態で起動します。

プリセット名を変更するには

プリセット名を変更したいプリセットでコンテキストメニューを表示し、[Rename] を選択します。ソフトウェアキーボードが表示されるので、20 文字以内の半角英数字で入力します。

リストからプリセットを削除するには

削除したいプリセットでコンテキストメニューを表示し、[Delete] を選択します。

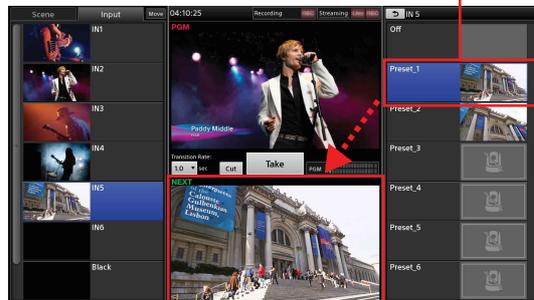
プリセットを呼び出す

1 [Input] リストで、操作対象のカメラ入力素材を選択し、[NEXT] ビューアーに映像を表示させる。

2 [Option] メニューで、[Camera] を選択する。
[Camera] リストが表示されます。

3 [Camera] リストで、呼び出したいプリセットを選択する。
[NEXT] ビューアーにプリセットの映像が呼び出されます。

プリセットを選択すると ...



プリセットが呼び出されます。

ご注意

[Camera] タブの [Tracking Settings] - [Pan/Tilt Limit Setting] (73 ページ) の設定により、プリセットが範囲外になる場合は、カメラの映像が呼び出されないことがあります。

プリセットをオフにするには

以下の方法があります。

- ・ [Camera] リストで [Off] を選択します。
- ・ [Option] メニューで、[Camera] ボタンのコンテキストメニューを表示し、[Remove] を選択して、ボタンを閉じます。

RM-IP10 を使用するときのご注意

- ・ RM-IP10 と本機で、同じカメラを同時にマニュアル制御しないでください。
- ・ RM-IP10 でプリセットごとにポジション移動時の速度を設定した場合に、本機からプリセットを呼び出すと、RM-IP10 で設定した速度でプリセットが呼び出されます。(ポジション移動速度は、カメラ内部のメモリー内に記憶されるため)
- ・ RM-IP10 でパン／チルトの最高速度を制限する機能を設定している場合でも、本機からパン／チルトの操作をしたときは無効になります。(RM-IP10 で記憶している機能のため)

GUI タリー機能を使う

[Input] リストの素材が PGM 出力や NEXT 選択されたときに、その素材のボタンにタリーを表示できます。

タリーの表示例)

PGM 出力：赤色



NEXT 選択：緑色

メモ

- ・ [Input] リスト以外のリストには、タリーは表示されません。
- ・ タリーの表示／非表示は、トランジションの設定に関わらず Take 実行時に行われます。

- 1 サブ画面で、「System Setup」画面を表示し、[Others] をタップする。
- 2 [Customize GUI] をタップして、「Customize GUI」画面を表示する。
- 3 [Tally] で [On] を選択する。



カメラタリー機能を使う

[Input] リストや [Title] リストで、カメラの映像が PGM 出力や NEXT 選択されたときに、本機後面の VISCA 端子や GPI 端子の出力ピン、および LAN 端子経由でカメラのタリーを点灯／消灯させることができます。

タリー機能に対応しているカメラと点灯条件は、以下のようになります。

カメラ	点灯条件	設定
リモートカメラ (VISCA 接続)	・ PGM 出力中	不要
本機の GPI 端子と CCU などの TALLY 端子を接続しているカメラ (GPI 接続)	・ PGM 出力中 ・ NEXT 選択中	要

メモ

- ・ リモートカメラでは、NEXT 選択時のタリーには対応していません。
- ・ タリーの点灯／消灯は、トランジションの設定に関わらず Take 実行時に行われます。
- ・ [AUX] リストでの選択は対象外です。

リモートカメラのタリーを点灯させる

リモートカメラを接続し、映像入力端子にリモートカメラを割り付けます。

- ◆ カメラの接続と映像入力端子への割り付けについては、「リモートカメラの接続と設定」(105 ページ)をご覧ください。

RM-IP10 を使用する際のご注意

RM-IP10 使用時は、RM-IP10 側でタリー機能をオフにする必要があります。

- ◆ 「IP リモートコントローラーのタリーの設定」(107 ページ)をご覧ください。

GPI 接続でカメラのタリーを点灯させる

本機の GPI 端子と CCU などの TALLY 端子を接続し、GPI 出力する条件を設定します。GPI 出力によって、カメラのタリーを点灯させます。

メモ

本機能は、4 台までのカメラに対応しています。

- 1 カメラを本機に接続する。

- 2 本機の GPI 端子と CCU の TALLY 端子を接続する。

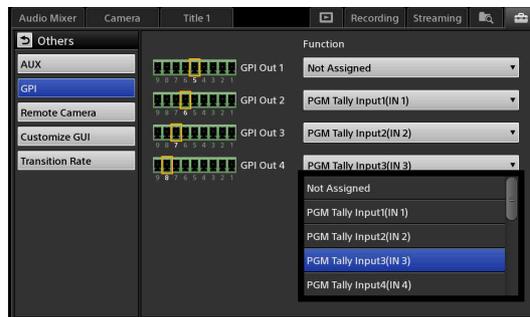
- ◆ GPI 端子のピン配列については、「端子のピン配列」の「GPI 端子」(127 ページ)をご覧ください。

- 3 メイン画面の [Input] リストで、カメラの入力素材を選択し、映像を確認する。

- 4 サブ画面で、「System Setup」画面を表示し、[Others] をタップする。

- 5 [GPI] をタップして、「GPI」画面を表示する。

- 6 GPI 端子のピンごとに、GPI 出力する条件を設定する。



[GPI OUT 1] ~ [GPI OUT 4] : GPI 出力する条件を選択します。

- ・ [Not Assigned] : 本機能を使用しません。
- ・ [PGM Tally Input1] ~ [PGM Tally Input6] : 選択したカメラの映像が PGM 出力されると、GPI 出力します。
- ・ [NEXT Tally Input1] ~ [NEXT Tally Input6] : 選択したカメラの映像が NEXT 選択されると、GPI 出力します。

Media Player でファイル素材を再生する

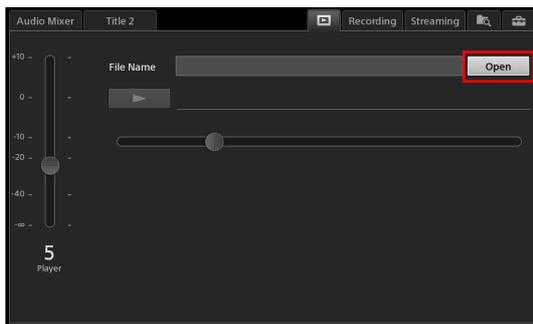
Media Player では、以下のファイル素材を再生できます。

- ・ 本機の内蔵ストレージにインポートされた動画、静止画
- ・ Titler で作成された静止画
- ・ 「Recording」機能によって本機の内蔵ストレージに記録されたファイル
- ・ 「Streaming」機能によって本機の内蔵ストレージに記録されたファイル

- ◆ ファイル素材のインポートについては、「ファイルをインポートする」(98 ページ) をご覧ください。
- ◆ リストに Media Player を追加する方法については、「リストに Media Player を追加する (Add Media Player)」(43 ページ) をご覧ください。

ファイルを再生する

- 1 メイン画面のリストで、[Media Player] を選択する。
- 2 サブ画面の  タブをタップする。
「Media Player」画面が表示されます。
- 3 [Open] をタップする。



「Open」ダイアログが表示されます。

- 4 ファイルが分類されているカテゴリーを選択し、再生するファイルを選択して、[OK] をタップする。



選択しているファイルのサムネイルと解像度を確認できます。

- ◆ カテゴリーについては、「ファイルを管理する (File Manager)」(96 ページ) をご覧ください。

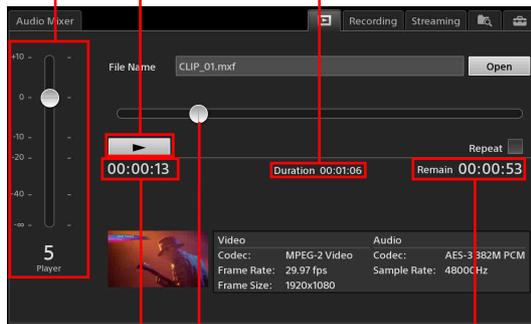
「Media Player」画面とリストのボタンに、サムネイルとファイル名が表示されます。

- 5 「Media Player」画面で、ファイルの再生開始位置や音声レベルを調整する。

チャンネルフェーダー 5

 (再生) /  (一時停止)
タップするたびに、 /  が切り替わります。

ファイルの再生時間



スライダー

再生点のタイムコード

再生の残り時間

ファイルの再生位置を調整するには

再生点のタイムコードや画像を見ながらスライダーを動かして、再生位置を調整します。

メモ

タイムコードは、ファイルの先頭を「00:00:00」とする相対タイムコードになります。

音声を調整するには

動画に音声（エンベデッドオーディオ）が付いている場合は、チャンネルフェーダーをドラッグして音声レベルを調整します。

メモ

- ・エンベデッドオーディオは、自動的にチャンネルフェーダー5に割り当てられます。
- ・[Media Player] タブの表示中は、自動的に Audio Preview モードとなり、HEADPHONES 端子または内蔵スピーカーで聞くことができます。Audio Preview は、PGM OUT や MIX OUT には影響しません。

6  をタップして、ファイルの再生を確認する。ファイルが安定して再生されることを確認してください。

7 メイン画面で、[Take] または [Cut] をタップして、映像を「Take」する。

エンベデッドオーディオをミキシングするには

「Take」によりエンベデッドオーディオが出力されると、自動的にエンベデッドオーディオがチャンネルフェーダー5に割り当てられます。

「Take」後は、「Audio Mixer」画面で、チャンネル5の sliders をドラッグして音声レベルを調整します。



メモ

Input と Media Player の両方でチャンネルフェーダー5が使用されている場合は、Media Player が優先されます。

再生を止めるには

「Media Player」画面で、 をタップします。

リピート再生する

再生する範囲を指定して、繰り返し再生できます。

リピート範囲を設定するには

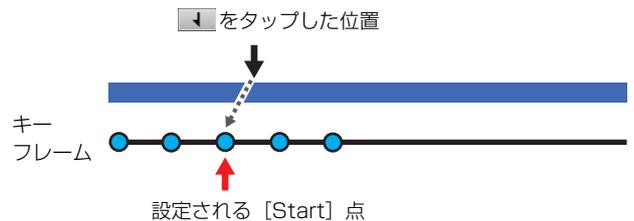
1 「Media Player」画面で、[Repeat] にチェックマークを付ける。

[Start] 点、[End] 点を設定するためのボタンと再生範囲を示すバーが表示されます。

2 [Start] 点を設定する。



- ① ファイルを再生するか、スライダーを動かして、リピート開始位置でファイルを止める。
- ②  (開始) をタップする。タップした位置の直前のキーフレームに [Start] 点が設定されます。



再生範囲を示すバーの  がリピート開始位置に移動します。

メモ

 をタップした位置から映像が少し戻る場合があります。

3 [End] 点を設定する。



- ① ファイルを再生するか、スライダーを動かして、リピート範囲の終了位置でファイルを止める。
- ②  (終了) をタップする。
タップした位置に [End] 点が設定されます。

再生範囲を示すバーの  がリピート範囲の終了位置に移動します。

メモ

- ・ [Start] 点と [End] 点の位置を逆に設定したり、[Start] 点と [End] 点を同じ位置に設定をすることはできませんが、リピート範囲はファイル全体となります。
- ・ リピート再生のときは、再生の残り時間は表示されません。

4 ([Start] 点へ) をタップして、[Start] 点に移動する。

メモ

リピート再生するときは、あらかじめ  で [Start] 点に移動しておいてください。[Start] 点に移動しておかないと、現在位置からの再生となります。

5 をタップして、ファイルの再生範囲を確認する。 ファイルが安定して再生されることを確認してください。

- ◆ 音声の調整については、「ファイルを再生する」(55 ページ) をご覧ください。

6 メイン画面で、[Take] または [Cut] をタップして、映像を「Take」する。 設定した範囲が繰り返して再生されます。

メモ

リピート回数は設定できません。

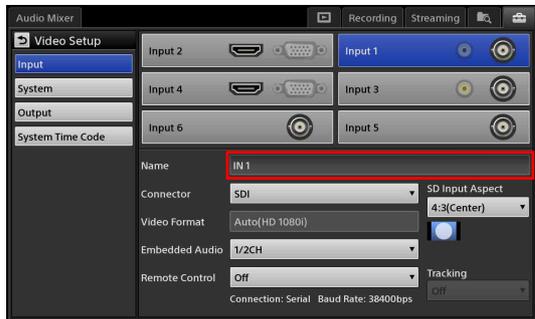
リピート再生をやめるには

「Media Player」画面で、[Repeat] のチェックマークを外します。

文字入力のしかた

文字入力、サブ画面に表示されるソフトウェアキーボードで行います。

- 1 メイン画面またはサブ画面で、文字入力の対象をタップする。

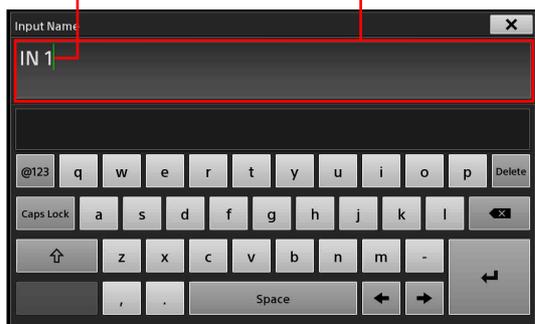


サブ画面にソフトウェアキーボードが表示されます。

- 2 文字列を入力する。

入力した確定前の文字列は、
いったんここに表示されます。

キャレット



入力中の文字列は、ソフトウェアキーボードに表示されます。

- 3  (Enter) をタップして、入力を確定する。
ソフトウェアキーボードが閉じ、文字列が入力されます。

メモ

- ・ソフトウェアキーボードの  をタップすると、入力が確定します。
- ・Titler で文字入力している場合は、余白部分をタップすると、入力が確定します。

ソフトウェアキーボードの使いかた

以下の画面はソフトウェアキーボードの一例です。使用している機能によって、表示されるキーボードの種類が異なります。

◆ 入力言語によって、表示されるキーボードが異なります。入力言語の切り換えについては、[Language] にある [Input Language] (109 ページ) をご覧ください。



使いかた

1 [@123] 数字ボタン

数字キーボードに切り換えます。

2 キャレット (緑色)

3 未確定マーク (緑色)

確定前の文字に表示されます。

4 変換候補表示部

文字の入力中、変換候補の文字があるときは、ここに並びます。

- ・ 変換候補から希望の文字を選ぶには、**10** スペースボタンを何度かタップして、希望の文字をハイライト表示させます。
- ・ 希望の文字が変換候補表示部にない場合は、スペースボタンを続けてタップすると、次の変換候補群が表示されます。
- ・ 変換候補から希望の文字を選ぶには、ハイライト表示させた状態で Enter ボタンをタップするか、その文字をタップします。
- ・ ▼ をタップすると、表示部が拡大し、一度に多くの変換候補を表示できます。元の表示に戻すには、▲ をタップします。



5 [X]

文字入力を終了し、ソフトウェアキーボードを閉じます。

6 [Delete]

文字を選択している場合は、選択した文字を消去します。
文字を選択していない場合は、キャレット直後の文字を1文字ずつ消去します。

7 [X] (Back Space)

キャレットの手前の文字を1文字ずつ消去します。

- 8  (Enter)
文字入力の確定、文字変換候補の確定、改行などの動作を行います。
- 9 [←] / [→]
カーソルの位置を左右に1つずつ移動します。
- 10 スペース / [次候補]
スペースを入力します。
文字変換中は、タップするたびに、変換候補群が切り換わります。
- 11 [ABC あいう]
タップするたびに、アルファベット入力とローマ字入力（日本語入力）が切り換わります。

アルファベット入力するとき



ローマ字入力するとき



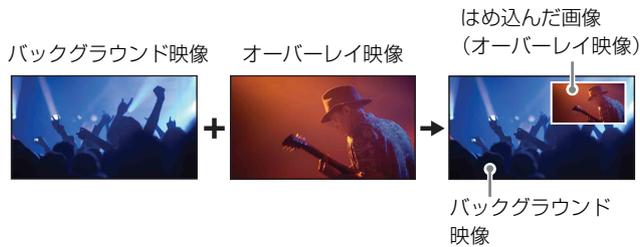
メモ

日本語入力は、ローマ字方式です。

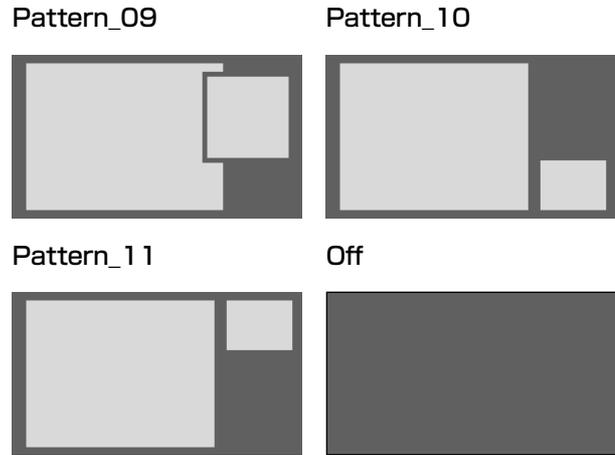
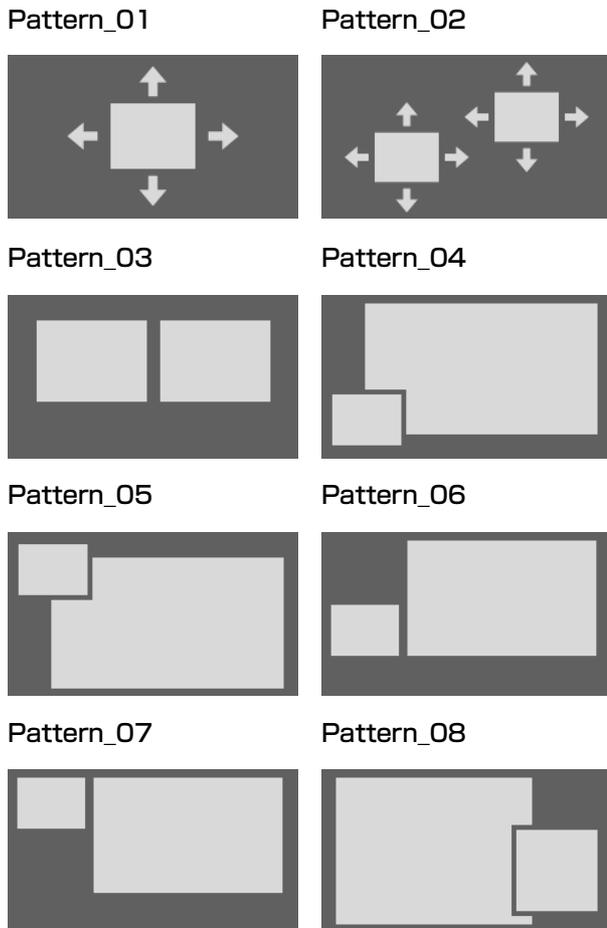
- 12 [↑] (Shift)
タップするたびに、大文字キーボードと小文字キーボードが切り換わります。
大文字キーボードに切り換わった後、1文字入力すると、再び小文字キーボードに切り換わります。
- 13 [Caps Lock]
オンにすると、大文字キーボードに切り換わります。
オフにすると、小文字キーボードに戻ります。

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（バックグラウンド映像）の中に別の映像（オーバーレイ映像）をはめ込むピクチャーインピクチャー効果で、映像を合成できます。オーバーレイ映像は、2つまで使用できます。

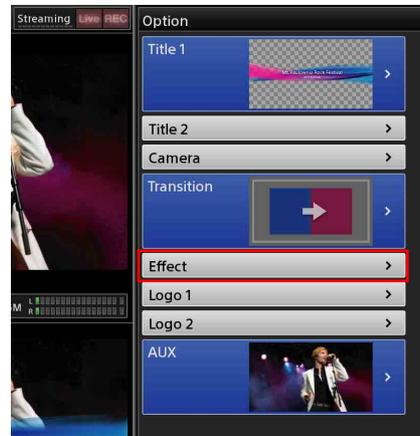


以下の PinP のパターンを選択できます。



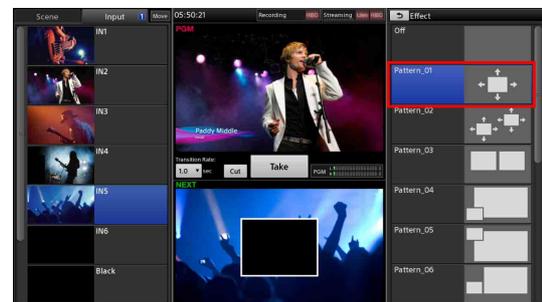
合成の種類を選択する

- 1 [Option] メニューで、[Effect] を選択する。



「Effect」リストが表示されます。

- 2 使用するパターンを選択する。
[NEXT] ビューアーに選択したエフェクトパターンによる合成画像が表示されます。



- 3 をタップする。
[Option] メニューに戻ります。

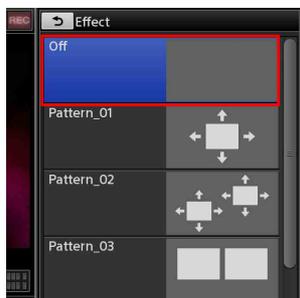
合成をやめるには

以下の方法があります。

- ・ [Effect] リストで [Off] を選択する

1 [Off] を選択する。

合成されていたオーバーレイ映像が消えます。

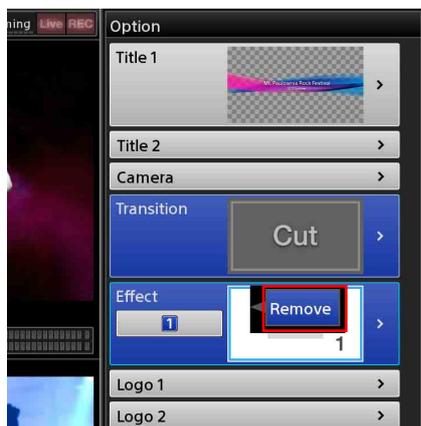


2 [Back] をタップする。

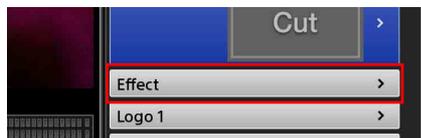
[Option] メニューに戻ります。

[Effect] ボタンが閉じた状態になります。

- ・ [Option] メニューの [Effect] ボタンを閉じる
コンテキストメニューを表示し、[Remove] を選択します。



[Effect] ボタンが閉じた状態になり、合成されなくなります。



合成素材を選択する

[Input] リストで、合成したい映像を選択します。

1 [Option] メニューの [Effect] ボタンで、Input の操作対象の番号ボタンをタップする。

[Option] メニューと [Input] リストに、操作対象の番号が表示されます。

タップするたびに、番号が切り換わります。

[1] : バックグラウンド映像

[2] : オーバーレイ映像 1

[3] : オーバーレイ映像 2 (2つの場合)

操作対象の番号 操作対象の番号



選択されている操作対象の番号が示す部分に水色の枠が表示されます。

- ### 2 Input の操作対象の番号を確認し、バックグラウンド映像やオーバーレイ映像にしたい入力素材を選択する。
- [NEXT] ビューアーに選択した映像が表示されます。



メモ

オーバーレイ映像に静止画を使用する場合は、Media Player を使用してください。

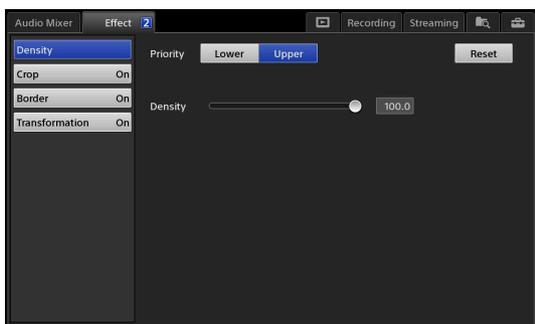
- ◆ Media Player の追加方法は「リストに Media Player を追加する (Add Media Player)」(43 ページ) をご覧ください。

オーバーレイ映像を調整する

- ### 1 [Option] メニューの [Effect] ボタンで、Input の操作対象の番号ボタンをタップする。

- ### 2 [Effect] リストを表示する。

- 3 サブ画面で、[Effect] タブをタップして「Effect」画面を表示し、左側のメニューで調整したい項目を選択する。



選択したパターンによって、設定できる項目が異なります。

Pattern_03 ~ Pattern_11 の場合は、[Border] のみ設定できます。

- ・ **[Density]** : 合成する映像の不透明度を設定します。
- ・ **[Crop]** : オーバーレイ映像のうち、合成したくない部分を切り取ります。
- ・ **[Border]** : オーバーレイ映像のエッジに縁を付けるかどうかを設定します。
- ・ **[Transformation]** : オーバーレイ映像の大きさや位置などを調整します。

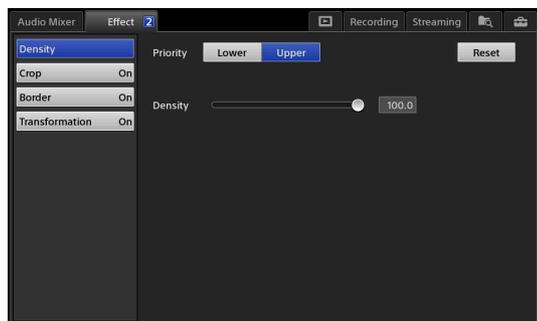
メモ

オーバーレイ映像が2つの場合は、Input の操作対象番号の選択により、サブ画面での調整の対象が以下のようになります。

Input の操作対象番号	調整対象
[1]	オーバーレイ映像 1
[2]	オーバーレイ映像 1
[3]	オーバーレイ映像 2

[Density] を設定する

合成する映像の不透明度を設定します。



- [Priority]** : オーバーレイ映像 1 とオーバーレイ映像 2 が重なる場合の上下関係を設定します。
この項目は、[Pattern_01] の場合は設定できません。

- ・ **[Lower]** : オーバーレイ映像 1 を設定する場合は、オーバーレイ映像 1 がオーバーレイ映像 2 より下になります。
オーバーレイ映像 2 を設定する場合は、オーバーレイ映像 2 がオーバーレイ映像 1 より下になります。
- ・ **[Upper]** : オーバーレイ映像 1 を設定する場合は、オーバーレイ映像 1 がオーバーレイ映像 2 より上になります。
オーバーレイ映像 2 を設定する場合は、オーバーレイ映像 2 がオーバーレイ映像 1 より上になります。

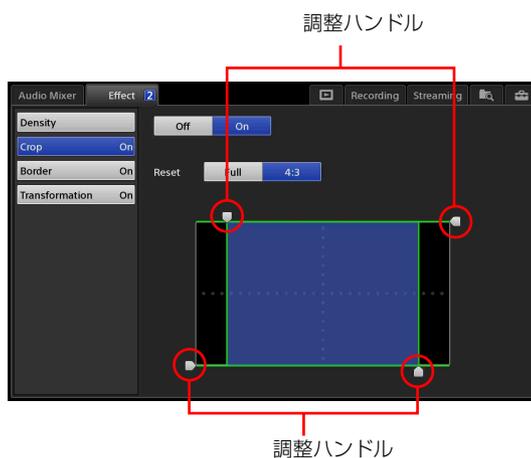
[Density] : スライダーを動かして、合成する映像の不透明度を設定します。

調整値を元に戻すには

[Reset] をタップすると、デフォルトの値に戻ります。

[Crop] を設定する

オーバーレイ映像のうち、合成したくない部分を切り取ります。



[Crop] : [Crop] 機能を使用するかどうかを選択します。

- ・ **[On]** : 使用します。
- ・ **[Off]** : 使用しません。

[Reset] : 切り取る映像の範囲を、以下の値に設定します。

項目	設定値			
	左	上	下	右
[Full]	- 100	+ 100	- 100	+ 100
[4 : 3]	- 75	+ 100	- 100	+ 75

メモ

[Full] または [4 : 3] をタップしてボタンを青点灯させた後、ハンドルを操作するとボタンが消灯し、本設定から外れたことがわかります。

調整ハンドル：各ハンドルを動かして、切り取る映像の範囲を設定します。

[Border] を設定する

オーバーレイ映像のエッジに縁を付けるかどうかを設定します。



[Border]：切り取った映像のエッジに縁を付けるかどうかを選択します。

- ・ **[On]**：縁を付けます。
- ・ **[Off]**：縁を付けません。

各項目のスライダーを動かして調整します。

[Width]：縁の幅を設定します。

[Luminance]：縁の明るさを調整します。

[Saturation]：縁の飽和度を調整します。

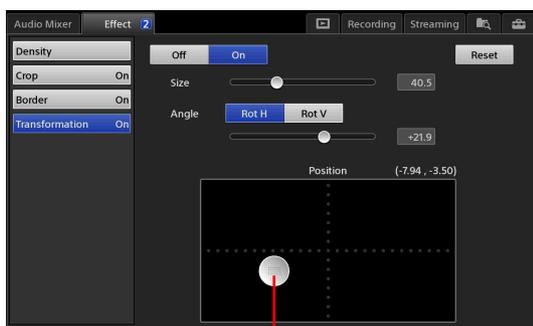
[Hue]：縁の色相を調整します。

調整値を元に戻すには

[Reset] をタップすると、デフォルトの値に戻ります。

[Transformation] を設定する

オーバーレイ映像の大きさや位置などを調整します。



調整ハンドル

[Off] / [On]：[Transformation] 機能を使用するかどうかを選択します。

- ・ **[On]**：使用します。
- ・ **[Off]**：使用しません。

[Size]：スライダーを動かして、合成する映像の大きさを設定します。

[Angle]：合成する映像を回転させる場合に、動く方向を選択し、スライダーを動かして回転角を指定します。

- ・ **[Rot H]**：映像を水平方向に回転させます。
- ・ **[Rot V]**：映像を垂直方向に回転させます。

[Position]：調整ハンドルをドラッグして、合成する映像の位置を調整します。

調整値を元に戻すには

[Reset] をタップすると、デフォルトの値に戻ります。

人物と背景を合成する (クロマキー)

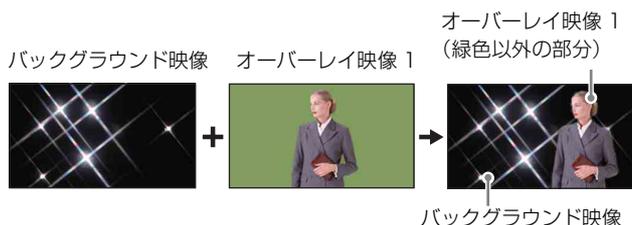
クロマキーを使って、人物と背景などを合成できます。クロマキーとは、オーバーレイ映像の単色部分（以下の合成例では緑色）を特定し、それ以外の部分（以下の例では人物）をバックグラウンド映像の上に合成する効果です。オーバーレイ映像のサイズや位置を調整したり、クロマキーと PinP を組み合わせることもできます。

以下のパターンを選択できます。

Pattern_12



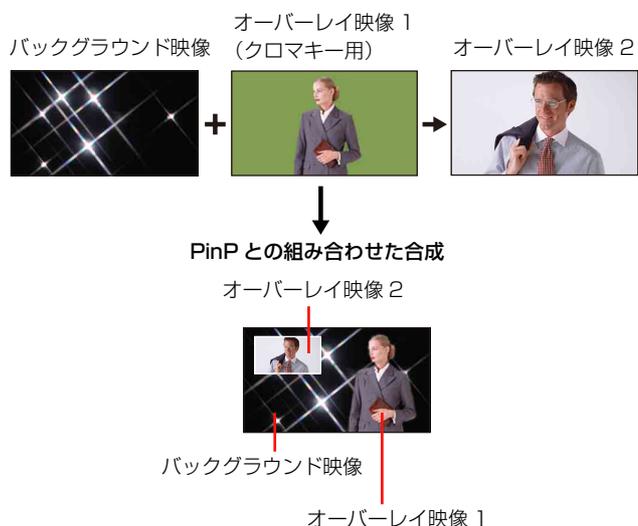
合成例)



Pattern_13



合成例)

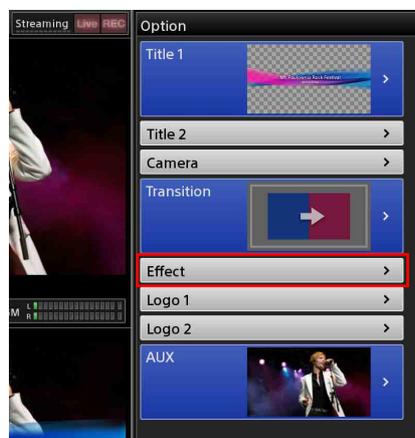


メモ

クロマキー用の PinP で合成できるオーバーレイ映像は 1 つです。

合成の種類を選択する

- 1 [Option] メニューで [Effect] を選択する。



[Effect] リストが表示されます。

- 2 [Pattern_12] または [Pattern_13] を選択する。

[NEXT] ビューアーに選択したエフェクトパターンによる合成画像が表示されます。



- 3  をタップする。
[Option] メニューに戻ります。

合成をやめるには

- ◆ 「ピクチャーインピクチャー (PinP) を使って映像を合成する」の「合成をやめるには」(62 ページ) をご覧ください。

合成素材を選択する

[Input] リストで、合成したい映像を選択します。

- 1 [Option] メニューの [Effect] ボタンで、Input の操作対象の番号ボタンをタップする。
[Option] メニューと [Input] リストに、操作対象の番号が表示されます。
タップするたびに、番号が切り換わります。
[1]: バックグラウンド映像
[2]: オーバーレイ映像 1
[3]: オーバーレイ映像 2 (2つの場合)



選択されている操作対象の番号が示す部分に水色の枠が表示されます。

- 2 Input の操作対象の番号を確認し、バックグラウンド映像やオーバーレイ映像にしたい入力素材を選択する。

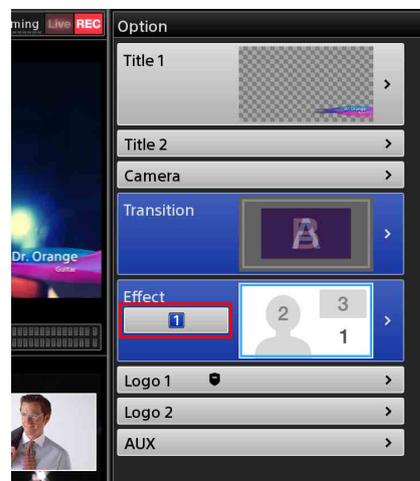
メモ

オーバーレイ映像に静止画を使用する場合は、Media Player を使用してください。

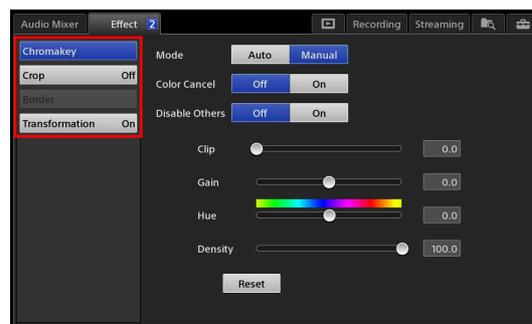
- ◆ Media Player の追加方法は「リストに Media Player を追加する (Add Media Player)」(43 ページ) をご覧ください。

オーバーレイ映像 1 を調整する

- 1 [Option] メニューの [Effect] ボタンで、[1] (バックグラウンド映像) または [2] (オーバーレイ映像 1) をタップする。



- 2 [Effect] リストを表示する。
- 3 サブ画面で、[Effect] タブをタップして「Effect」画面を表示し、左側のメニューで調整したい項目を選択する。
ボタン [1] (バックグラウンド映像) を選択している場合も、オーバーレイ映像 1 を調整できます。



オーバーレイ映像 1 では、以下の項目を設定できます。

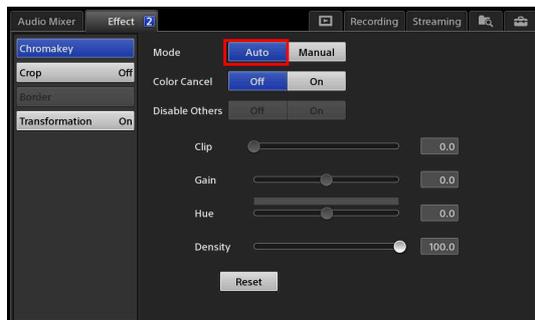
- ・ **[Chromakey]**: バックグラウンド映像に合成しない単色部分を特定し、合成の具合を調整します。単色部分の調整には、[Auto] モードと [Manual] モードがあります。(67 ページ)

- ・ **[Crop]**：オーバーレイ映像1のうち、合成したくない部分を切り取ります。(68 ページ)
- ・ **[Transformation]**：オーバーレイ映像1の大きさや位置などを調整します。(68 ページ)

[Chromakey] を [Auto] モードで調整する

[Auto] モードでは、[NEXT] ビューアー上で、バックグラウンド映像に合成しない色を指定して、自動的に調整を行います。

- 1 [Mode] で、[Auto] をタップする。



[Auto] モードになり、[NEXT] ビューアーにカラーピッカー (白枠) が表示されます。

- 2 切り取りたい色のある場所をタップして、カラーピッカーを移動する。

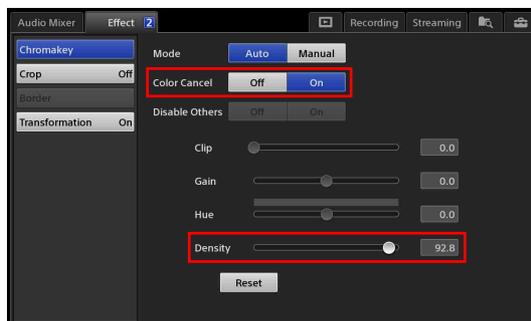


カラーピッカー (白枠)

メモ

[Auto] モード中は、オーバーレイ映像1とバックグラウンド映像のみが合成された状態で [NEXT] ビューアーに表示されます。タイトルやロゴなどは表示されません。

- 3 必要に応じて、合成する映像の輪郭部や濃度を調整する。



[Color Cancel]：合成する映像の輪郭部（髪の毛など）に、切り取られるべき色が薄く残っている場合に使います。

[On] にすると、輪郭部に残っている単色を無色（通常グレーに見える）にして、目立たなくさせます。

[Density]：スライダーを動かして、合成する映像の濃度を調整します。

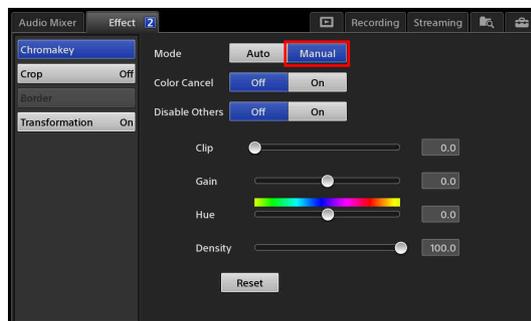
調整値を元に戻すには

[Reset] をタップすると、デフォルトの値に戻ります。

[Chromakey] を [Manual] モードで調整する

[Manual] モードでは、各設定値を手動で指定して調整します。[Auto] モードで自動調整した後に、[Manual] モードで微調整することもできます。

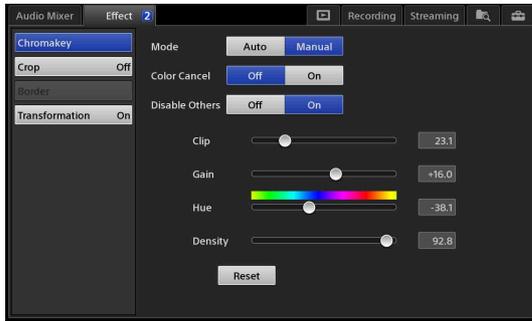
- 1 [Mode] で、[Manual] をタップする。



メモ

[Auto] モードで自動調整した後に [Manual] モードにしたときは、[Clip]、[Gain]、[Hue] には、[Auto] モードでの設定値が引き継がれて表示されます。

2 各項目を設定する。



- ◆ [Color Cancel] と [Density] については、「[[Chromakey] を [Auto] モードで調整する」の手順 3 (67 ページ) をご覧ください。

[Disable Others] : クロマキーの調整中に、タイトルやロゴを合成するかどうかを選択します。

- ・ **[On]** : 合成しません。
タイトルやロゴが合成されないので、マニュアル調整がしやすくなります。
- ・ **[Off]** : 合成します。
タイトルやロゴとの合成状態を確認したいときに便利です。

各項目のスライダーを動かして調整します。

[Clip] : バックグラウンド映像の抜け具合を調整します。

[Gain] : 輪郭の鋭さを調整します。

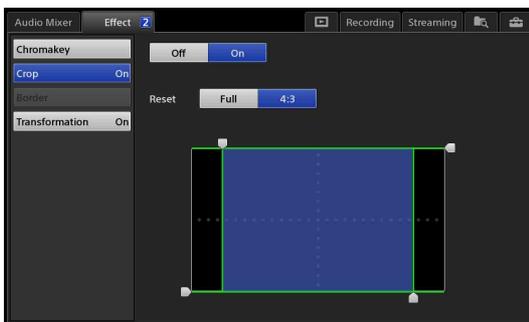
[Hue] : 色相を調整します。

調整値を元に戻すには

[Reset] をタップすると、デフォルトの値に戻ります。

[Crop] を設定する

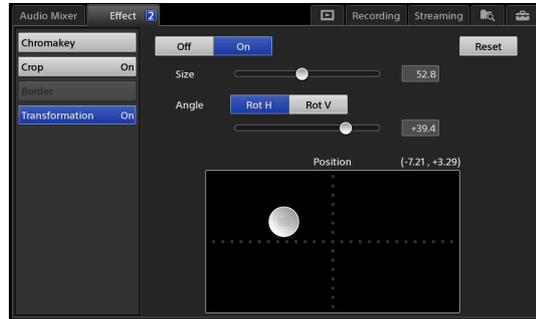
オーバーレイ映像 1 のうち、合成したくない部分を切り取ります。



- ◆ [Crop] と [Reset]、調整ハンドルについては、「オーバーレイ映像を調整する」の「[[Crop] を設定する」(63 ページ) をご覧ください。

[Transformation] を設定する

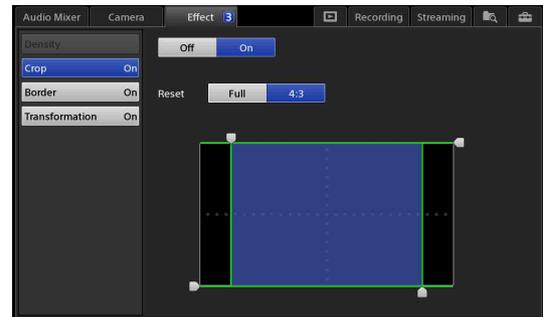
オーバーレイ映像 1 の大きさや位置などを調整します。



- ◆ 設定項目については、「オーバーレイ映像を調整する」の「[[Transformation] を設定する」(64 ページ) をご覧ください。

オーバーレイ映像 2 を調整する

- 1 [Option] メニューの [Effect] ボタンで、[3] (オーバーレイ映像 2) をタップする。
- 2 [Effect] リストを表示する。
- 3 サブ画面で、[Effect] タブをタップして「Effect」画面を表示し、左側のメニューで調整したい項目を選択する。

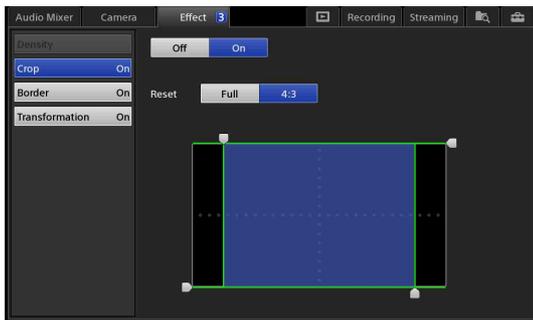


オーバーレイ映像 2 では、以下の項目を設定できます。

- ・ **[Crop]** : オーバーレイ映像 2 のうち、合成したくない部分を切り取ります。
- ・ **[Border]** : オーバーレイ映像 2 のエッジに縁を付けるかどうかを設定します。
- ・ **[Transformation]** : オーバーレイ映像 2 の大きさや位置などを調整します。

[Crop] を設定する

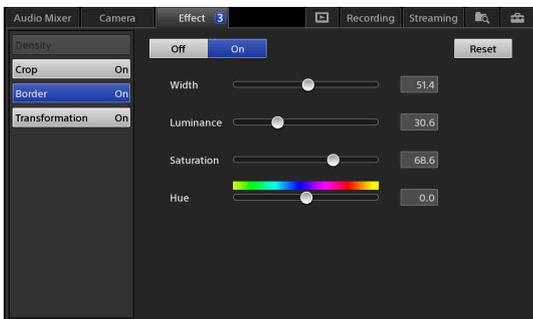
オーバーレイ映像 2 のうち、合成したくない部分を切り取ります。



◆ 設定項目については、「オーバーレイ映像を調整する」の「[Crop] を設定する」(63 ページ) をご覧ください。

[Border] を設定する

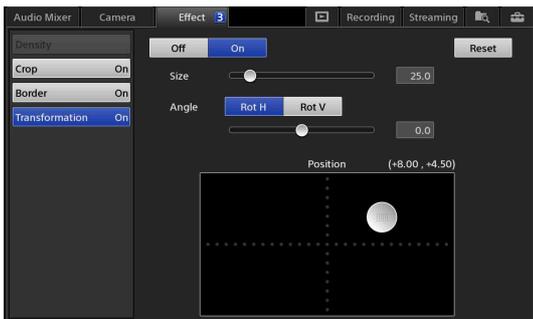
オーバーレイ映像 2 のエッジに縁を付けるかどうかを設定します。



◆ 設定項目については、「オーバーレイ映像を調整する」の「[Border] を設定する」(64 ページ) をご覧ください。

[Transformation] を設定する

オーバーレイ映像 2 の大きさや位置などを調整します。



◆ 設定項目については、「オーバーレイ映像を調整する」の「[Transformation] を設定する」(64 ページ) をご覧ください。

Scene (シーン) を作成する

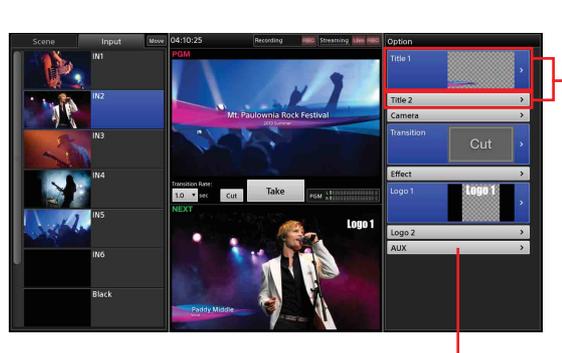
現在の [Input] リスト、[Option] メニューの状態、トランジションレートを Scene として、[Scene] リストに保存できます (最大 99 個)。保存したシーンは、いつでも呼び出して利用できます。

◆ Scene の呼び出しかたについては、「Scene を呼び出す」(71 ページ) をご覧ください。

新規に Scene を作成する

1 [Input] リスト、[Option] メニュー、トランジションレートを操作して、Scene として保存したい状態を [NEXT] ビューアで作る。

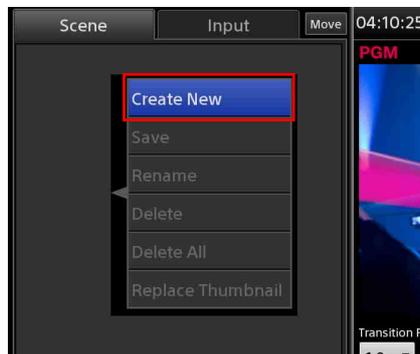
オプションのオン/オフを選択する。



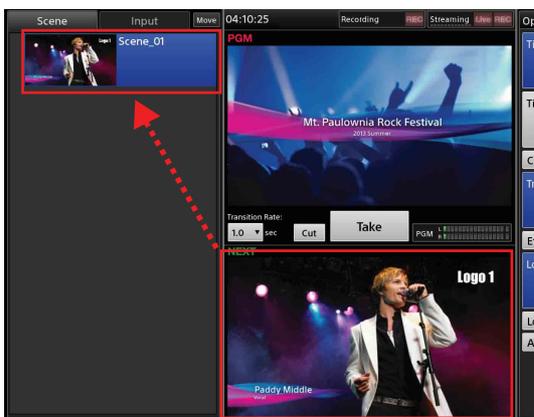
Scene に含めないオプションは、ボタンを閉じて対象外にする。

◆ オプションを Scene の対象外にする方法については、「Scene にオプションを含めないようにする」(70 ページ) をご覧ください。

2 [Scene] リストの中でコンテキストメニューを表示し、[Create New] を選択する。



[Scene] リストにボタンが追加されます。サムネイルには、そのときの [NEXT] ビューアーの画像が表示されます。



作成した Scene には、自動的に「Scene_01」～「Scene_99」まで連番で名前が付きます。必要に応じて名前を変更できます。

メモ

Scene に「Effect」がなく、入力信号のみの場合はサムネイルにその入力信号が動画として表示されます。

Scene 名を変更するには

名前を変更したい Scene でコンテキストメニューを表示し、[Rename] を選択します。ソフトウェアキーボードが表示されるので、20 文字以内の半角英数字で入力します。

リストから Scene を削除するには

削除したい Scene でコンテキストメニューを表示し、[Delete] を選択します。

リストからすべての Scene を削除するには

いずれかの Scene でコンテキストメニューを表示し、[Delete All] を選択します。確認メッセージが表示されるので、[Yes] をタップします。

Scene を変更する

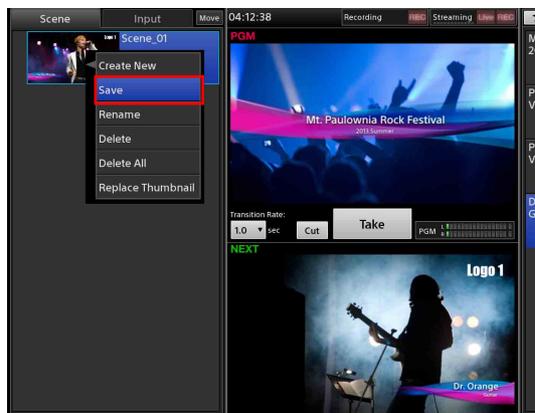
すでに作成されている Scene の映像を変更できます。

- 1 [Scene] リストで、変更したい Scene をタップして、[NEXT] ビューアーに呼び出す。

- 2 Scene として保存したい状態を変更する。

◆ オプションを Scene の対象外にする方法については、「Scene にオプションを含めないようにする」(70 ページ)をご覧ください。

- 3 [Scene] リストで、作成した Scene を保存したいボタンのコンテキストメニューを表示し、[Save] を選択する。



Scene が上書き保存されます。

サムネイルの画像を変更する

Scene ボタンでコンテキストメニューを表示し、[Replace Thumbnail] を選択すると、現在 [NEXT] ビューアーに表示されている画像に置き換わります。

Scene にオプションを含めないようにする

- ・ [Option] メニューのボタンを閉じる
Scene に含めないオプションのコンテキストメニューを表示し、[Remove] を選択します。



ボタンが閉じた状態になり、Scene の対象外になります。

・オプションが [Effect] と [Camera] の場合

次の方法でも、Scene に含めないようにすることができます。

[Effect] リストまたは [Camera] リストで [Off] を選択します。



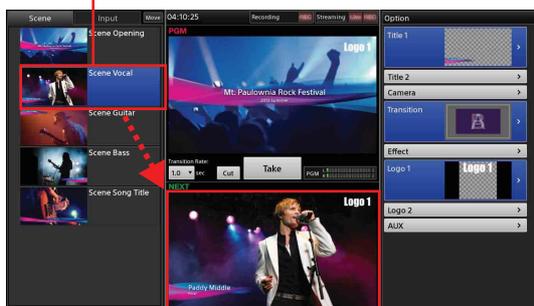
Scene を呼び出す

Scene として保存されている映像の状態をプログラム映像として選択できます。保存されている Scene は、[Scene] リストに表示されます。

◆ Scene の保存については「Scene (シーン) を作成する」(69 ページ) をご覧ください。

1 [Scene] リストで、呼び出したい Scene を選択する。
[NEXT] ビューアーに Scene が表示されます。

Scene を選択すると ...



選択した Scene が [NEXT] ビューアーに表示されます。

2 [Take] または [Cut] をタップして、映像を切り換える。

タイトルやロゴがプロテクトされている場合

[Option] メニューのタイトルやロゴのボタンに  が表示されているときは、現在のタイトルやロゴの内容がプロテクトされています。

その場合は、Scene の呼び出しに影響されずに、現在のタイトルやロゴの設定が保持されます。

◆ 詳しくは、「 (プロテクト) アイコン」(36 ページ) をご覧ください。

対象物を追尾する (トラッキング機能)

トラッキング機能を使うと、以下の制御ができるようになります。

- ・ [NEXT] ビューアー上でタップした人物などの対象物を追尾する。(トラッキングモード)
- ・ [NEXT] ビューアーでタップした位置がセンターポジションになるようにカメラを動かす。(フレーミングモード)

本機のトラッキング機能は、以下のような場合には、追尾できなかつたり、追尾性能が悪くなつたりすることがあります。

- ・ 被写体
 - 被写体の動きが速すぎる場合
 - 被写体がカメラから見て奥行き方向に移動した場合
 - 被写体の大きさが大きく変化する場合
 - 被写体の服の見た目が見る方向によって大きく変化する場合
 - 被写体の姿勢が大きく変わる場合
 - 被写体が小さすぎる・大きすぎる場合
- ・ 環境
 - カメラ本体が大きく揺れている場合
 - さまざまな色に富む背景の場合
 - 被写体と背景のコントラストが低い場合
 - 被写体と背景の色が似ている場合
 - 被写体の一部が障害物などで見えなくなる場合
 - 被写体が他の人とすれ違う場合
 - 被写体がライト (プロジェクターなど) により照度が変わる場合

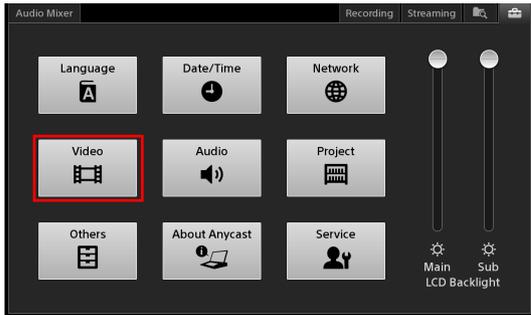
事前準備

トラッキングモードで使用する際は、事前に以下の準備を行ってください。

- ・ カメラは、被写体から見て正面になるような位置に設置する。
- ・ カメラの位置が速すぎる場合、滑らかな追尾ができないことがあるので、[Speed] 設定で調整しきれない場合は、カメラの位置を調整する。
- ・ カメラの「IMG-FLIP」がオンのときは「Pan Reverse」、「Tilt Reverse」をオンに、「IMG-FLIP」がオフのときは「Pan Reverse」、「Tilt Reverse」をオフにして [Preset_1] に保存する。

トラッキング機能をオンにする

- 1 「System Setup」画面を表示し、[Video] をタップする。



「Video Setup」画面が表示されます。

- 2 [Input] をタップし、操作対象のリモートカメラの映像入力端子を選択する。
- 3 [Remote Control] で制御対象のリモートカメラを選択し、[Tracking] で [On] を選択する。

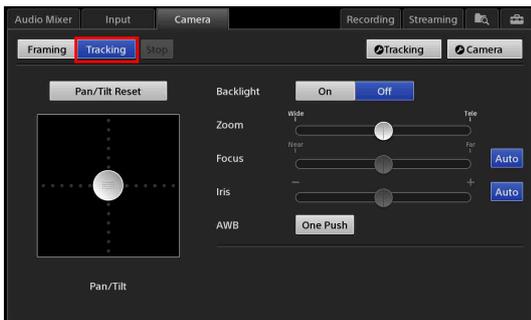


メモ

トラッキング機能は、1つの映像入力にのみ設定可能で、最後に設定した映像入力が優先されます。

トラッキングモードで使う

「Camera」画面で、[Tracking] をタップしてオンにします。



トラッキングモードになります。

メモ

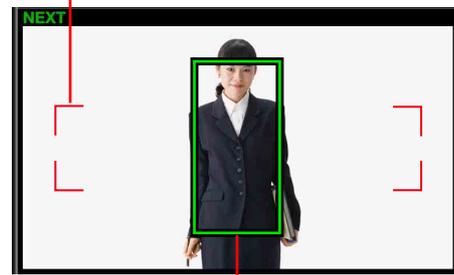
カメラの移動中は、モードを変更できません。カメラが停止してから、[Tracking] をタップしてください。

トラッキングモード中は、[NEXT] ビューアーにトラッキングステータスが表示されます。

ご注意

[Effect] が設定されている場合は、トラッキングステータスは表示されません。また、トラッキングステータスが表示されていないときは、追尾を開始することはできません。

サーチエリア表示



追尾品質表示

サーチエリア表示：追尾開始時に追尾対象を探すことができる範囲です。

追尾品質表示：枠線の色で、トラッキング待機時や追尾品質を示します。

枠の大きさは、「Tracking Settings」画面の [Size] (73 ページ) で設定します。

- ・ ：トラッキング待機時
- ・ ：良好
- ・ ：警告

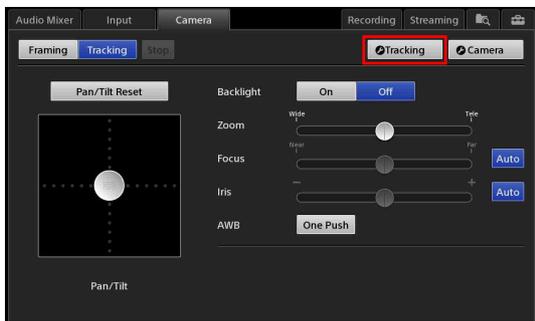
トラッキングの設定を行うには

追尾対象に関する設定を行います。

最初に追尾対象の動きをプリセットから選択し、その後微調整します。

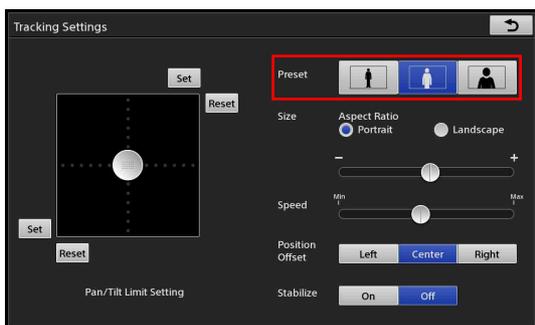
- 1 [Input] リストで、トラッキング機能をオンにしている入力素材をタップし、[NEXT] ビューアーに映像を表示させる。
サブ画面に [Camera] タブが表示されます。

- 2 [Camera] タブをタップして「Camera」画面を表示し、**Tracking** をタップする。



「Tracking Settings」画面が表示されます。

- 3 [Preset] で、追尾対象の大きさに応じて、プリセットを選択する。



メモ

プリセットを選択してボタンを青点灯させた後、その他の設定値を変更するとボタンが消灯し、プリセットの設定から外れたことがわかります。

- 4 [Size] で、追尾対象の幅を調整する。
ここで設定した大きさが、[NEXT] ビューアーに表示される追尾品質表示枠の大きくなります。

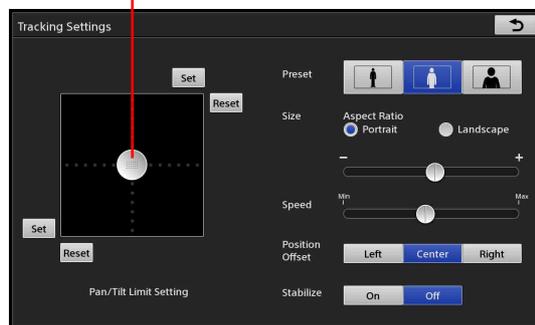
[Aspect Ratio]：アスペクト比を選択します。

- ・ **[Portrait]**：全身、半身用
- ・ **[Landscape]**：バストショット用

スライダー：枠の幅が追尾対象の幅（人物であれば肩幅）くらいになるように調整します。

- 5 [Pan/Tilt Limit Setting] で、カメラの移動範囲（追尾する範囲）を設定する。
移動範囲を設定することにより、トラッキング中にカメラが意図しない方向に動くことを防ぎ、追尾対象がカメラの映像から切れないようにすることができます。

調整ハンドル



- ① 調整ハンドルを使ってカメラコントロールを行い、被写体を画面の中心に配置する。
- ② カメラを上方向に動かして、上側の範囲としたい位置まで移動させ、その状態のままカメラを右方向に動かして、右側の範囲としたい位置まで移動させ、右上の [Set] をタップする。
右側と上側の両方の値が設定されます（ボタンの色は変わりません）。

メモ

[Reset] をタップすると、右側と上側の両方の値が解除されます。

- ③ 再度調整ハンドルを使ってカメラコントロールを行い、被写体を画面の中心に配置する。
- ④ カメラを下方向に動かして、下側の範囲としたい位置まで移動させ、その状態のままカメラを左方向に動かして、左側の範囲としたい位置まで移動させ、左下の [Set] をタップする。
左側と下側の両方の値が設定されます（ボタンの色は変わりません）。

メモ

[Reset] をタップすると、左側と下側の両方の値が解除されます。

- 6 [Camera] リストの「Preset_1」に保存する。

- ◆ 保存方法については、「調整結果をプリセットに保存する」(51 ページ) をご覧ください。

メモ

[Pan/Tilt Limit Setting] を設定した場合は、必ず「Preset_1」に保存してください。次回起動時から「Preset_1」に保存した状態で起動します。「Preset_1」に保存しない場合は、元の設定に戻ります。

7 [Position Offset] で、追尾対象のオフセット位置を選択する。

例えば、PinPのバックグラウンド映像としてカメラ映像を使用する場合に、[Left] または [Right] を選択すると、オーバーレイ映像を避けて配置することが可能になります。

[Left] : 左にオフセットする。

[Center] : オフセットしない。

[Right] : 右にオフセットする。

メモ

[Left] や [Right] に設定した場合、[Size] の設定が大きすぎると、画面の端で追尾されないことがあります。カメラが意図したとおりに動かないときは、追尾対象の大きさを調整してください。

8  をタップして、「Camera」画面に戻る。

追尾を開始するには

[NEXT] ビューアーで、追尾対象をタップして、追尾を開始します。

メモ

- ・ 追尾対象が静止しているときにタップして、追尾を開始することをおすすめします。
- ・ 追尾中は、本機からはすべてのリモートカメラのマニュアル操作ができません。追尾を停止してから、マニュアル操作をしてください。
- ・ RM-IP10からは追尾中もリモートカメラの制御はできませんが、追尾中のカメラに対してはRM-IP10でも操作しないでください。
- ・ [Effect] が設定されている場合は、トラッキングステータスは表示されず、追尾を開始することはできません。

ご注意

以下の場合、追尾が自動的に停止します。

- ーカメラのプリセットを保存、削除、呼び出した場合

追尾が外れたときは

追尾対象をタップすると、再度追尾が開始されます。

追尾を停止するには

[Stop] をタップします。

追尾を再開するには

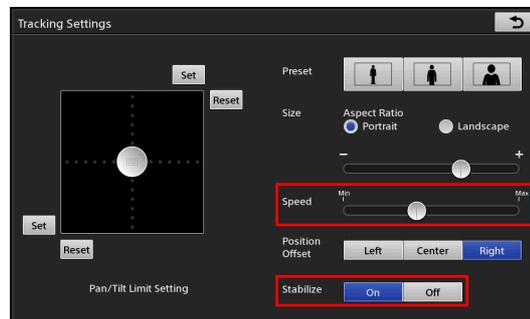
[NEXT] ビューアーで、追尾対象を再度タップします。

対象物の動きに合わせて調整するには

「Tracking Settings」画面で調整します。

メモ

追尾中の調整はできません。追尾を停止してから、調整してください。



[Speed] : スライダーを使って追尾速度を調整します。

追尾対象の動きにカメラの移動が追いつかないときは、少し速くします。速すぎると、追尾が滑らかにできないことがあります。

追尾対象の動きよりもカメラの移動が速いときは、少し遅くします。

[Stabilize] : 以下のような状況で、安定した映像にしたときに [On] を選択します。

- ・ 追尾対象がわずかに動く状況での撮影
- ・ 追尾対象が止まっても、追尾結果としてカメラが微動する場合

メモ

[Stabilize] を [On] にしてもカメラが微動するときは、[Speed] を遅くしてみてください。

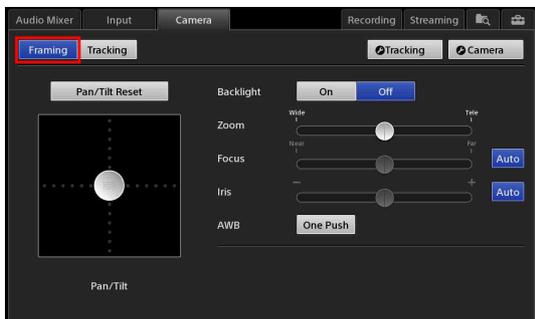
フレーミングモードで使う

メモ

[Effect] が設定されている場合は、フレーミングモードは動作しません。

- 1 [Input] リストで、トラッキング機能をオンにしている入力素材をタップし、[NEXT] ビューアーに映像を表示させる。
サブ画面に [Camera] タブが表示されます。

- 2 [Camera] タブをタップして「Camera」画面を表示し、[Framing] をタップしてオンにする。



フレーミングモードになります。

メモ

カメラの移動中は、モードを変更できません。カメラが停止してから、[Framing] をタップしてください。

- 3 [NEXT] ビューアーで、対象物をタップする。タップした位置がセンターポジションに移動します。

メモ

カメラの移動中にタップした場合は無効になります。その場合は、カメラが停止してから、再度対象物をタップしてください。

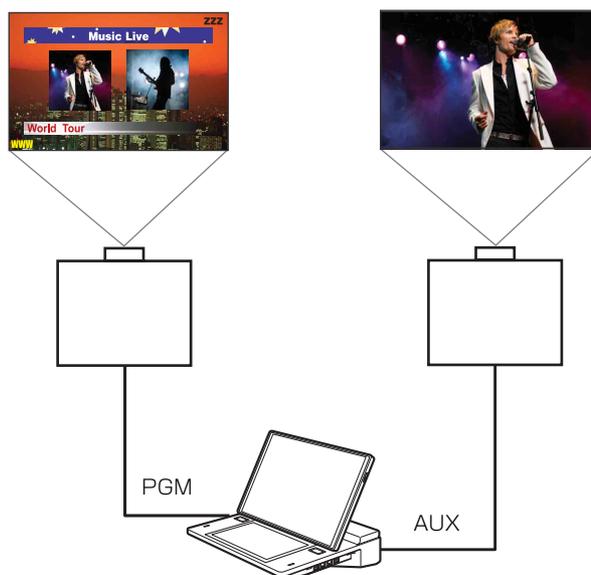
第2の出力を切り換える (AUX)

本機には、PGM の他に AUX というもう1つの映像合成用の出力があります。

AUX は、入力素材と PGM から選択して出力が可能です。PGM から一部の合成を除いたクリーン映像 (Clean) も選択することができます。

プロジェクターを2台使って別々の映像を出力しながら進行するような場合や、PGM とは別にタイトルやロゴを削除した映像も出力したい場合に使います。

使用例 1) プロジェクターを2台接続して、別々の映像を出力する



高度な使いかた

使用例 2) 録画用に「LIVE」表示を消す

「Logo 1」で「LIVE」と表示している場合に、録画用に「LIVE」を消して出力する。

・ PGM



・ AUX

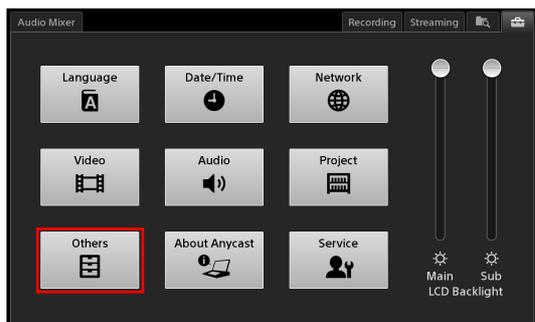


AUX の設定をする

「Clean」の設定を行う

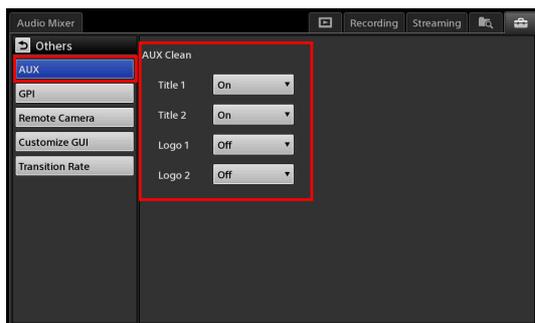
PGM 出力からタイトルやロゴを除いた信号を出力するときは、[AUX] リストで [Clean] を選択します。出力からどの信号を除くかは [AUX Clean] で設定します。設定は、「System Setup」で行います。

- 1 「System Setup」画面を表示し、[Others] をタップする。



「Others」画面が表示されます。

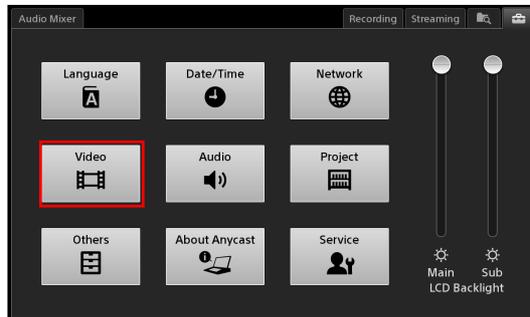
- 2 [AUX] をタップし、[AUX Clean] で「Clean」映像に「Title 1」、「Title 2」、「Logo 1」、「Logo 2」を表示させるかどうかを選択する。表示させるときは「On」を、表示させないときは「Off」を選択します。



PGM/AUX 出力端子から AUX を出力する

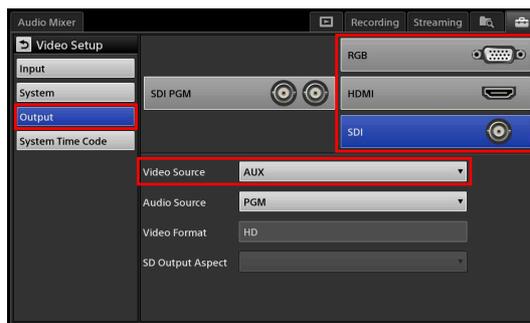
AUX 出力に使用する端子（RGB 出力端子、HDMI 出力端子、SDI 出力端子）を「AUX」に設定します。

- 1 「System Setup」画面を表示し、[Video] をタップする。



「Video Setup」画面が表示されます。

- 2 左側のメニューで [Output] をタップして、表示される画面で AUX を出力させたい端子を選択し、[Video Source] で [AUX] を選択する。



映像を切り換える

[AUX] リストを作成する

入力信号や静止画などの素材をオプションの [AUX] リストに追加して、リストを作成します。

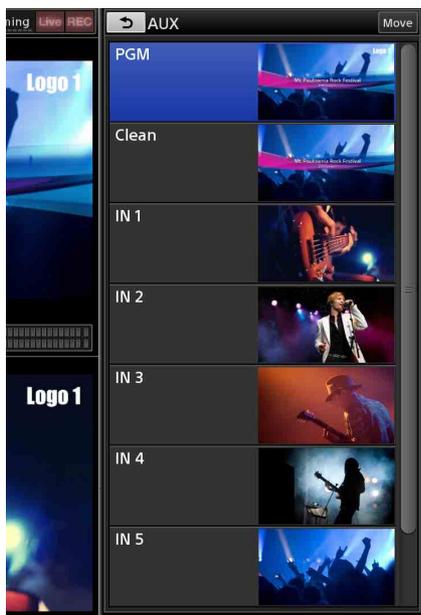
- ◆ 作成方法は、「リストを作成する」(41 ページ)をご覧ください。

メモ

[PGM] と [Clean] は、[AUX] リストから削除できません。

映像を切り換える

- 1 [Option] メニューの [AUX] リストで、AUX 出力する素材を選択する。
[PGM] を選択すると、PGM 出力と同じ出力になります。
[Clean] を選択すると、[System Setup] メニューの [Others] - [AUX] で設定した [AUX Clean] の出力となります。



- 2 [Take] または [Cut] をタップして、映像を切り換える。
- 3 AUX の出力を確認する。
AUX の出力は、[PGM] ビューアーや [NEXT] ビューアーには表示されません。AUX 出力にモニターなどを接続して、出力された映像を確認してください。

AUX の選択状態がプロテクトされている場合

[Option] メニューの [AUX] ボタンに  が表示されているときは、AUX リストの選択操作がロックされています。
その場合は、AUX 映像の切り換えができません。

- ◆ 詳しくは、「メイン画面」の「  (AUX ロック) アイコン」(37 ページ) をご覧ください。

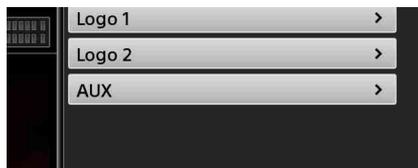
Scene に AUX を含めないようにするには

ボタンが開いている状態で Scene を保存すると、AUX も一緒に保存されます。AUX を Scene の呼び出しの対象外にするには、AUX の設定を解除します。

[AUX] ボタン上でコンテキストメニューを表示し、[Remove] を選択します。



[AUX] ボタンが閉じて、対象外となります。



音声を詳細に調整する

チャンネルごとに音質を調整したり、入力素材のエンベデッドオーディオを調整するなど、音声を詳細に調整できます。

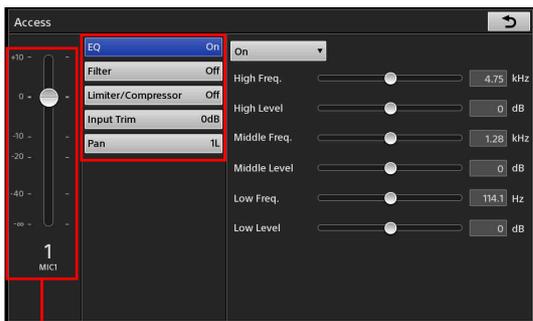
チャンネルごとに音質を調整する

- 1 「Audio Mixer」画面で、調整したい音声割り当てられているチャンネル（1～4）の「Access」ボタンをタップする。



選択したチャンネルの「Access」画面が表示されます。

- 2 左側のメニューで項目をタップし、表示される画面で調整する。



ここで該当チャンネルのレベル調整もできます。

「Access」画面では、以下の項目を設定できます。

- 【EQ】：イコライザー機能を使って、音声の高域、中域、低域の周波数とレベルを設定することで、音質を調整します。（78 ページ）
- 【Filter】：フィルター機能を使って、高い周波数または低い周波数を遮断します。（79 ページ）
- 【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を設定します。（79 ページ）
- 【Input Trim】：音声入力信号レベルを調整します。（79 ページ）

【Pan】：音声の左右バランスを調整します。（79 ページ）

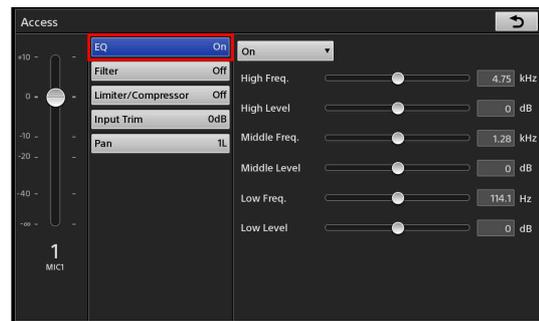
- 3 設定が終了したら、 をタップする。「Access」画面に戻ります。

以降では、「Access」画面の各設定項目について説明します。

【EQ】

イコライザー機能を使って、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。

イコライザー機能を [On] にしてから、各項目を設定します。



イコライザー：[On] にすると、以降の項目が有効になります。

【High Freq.】：高域の中心周波数を 1.3 kHz ～ 17.4 kHz の範囲で調整します。

【High Level】：高域のレベルを - 15 dB ～ + 15 dB の範囲で調整します。

【Middle Freq.】：中域の中心周波数を 260 Hz ～ 6.4 kHz の範囲で調整します。

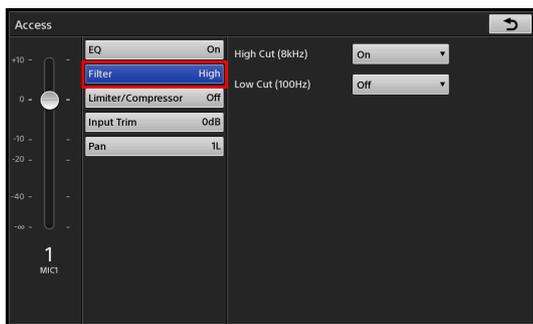
【Middle Level】：中域のレベルを - 15 dB ～ + 15 dB の範囲で調整します。

【Low Freq.】：低域の中心周波数を 31 Hz ～ 420 Hz の範囲で調整します。

【Low Level】：低域のレベルを - 15 dB ～ + 15 dB の範囲で調整します。

[Filter]

フィルター機能を使って、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。



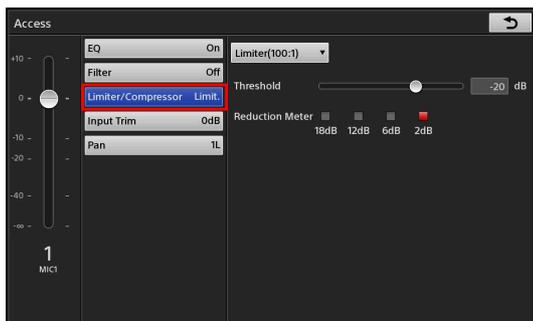
[High Cut (8kHz)] : [On] にすると、高域 (8 kHz) の周波数を 12 dB/Oct の遮断特性で遮断します。

[Low Cut (100Hz)] : [On] にすると、低域 (100 Hz) の周波数を 12 dB/Oct の遮断特性で遮断します。

[Limiter/Compressor]

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。



リミッター／コンプレッサー : 音声を圧縮する方法を選択します。

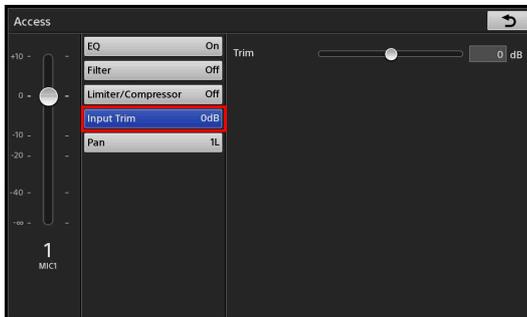
- ・ **[Limiter (100:1)]** : リミッター (100 : 1) を有効にします。
- ・ **[Compressor (2:1)]** : コンプレッサー (2 : 1) を有効にします。
- ・ **[Off]** : オフ。

[Threshold] : 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) を -60 dB ~ 0 dB の範囲で調整します。

[Reduction Meter] : 入力信号に対して何 dB ゲインを下げているか (どのくらい効いているか) が表示されます。

[Input Trim]

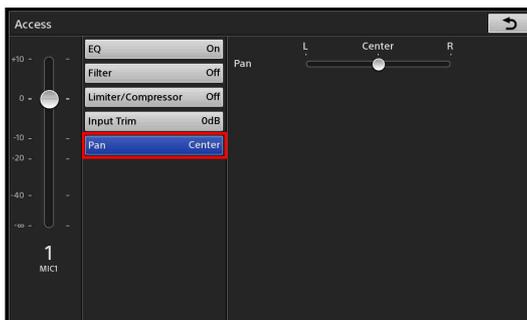
フェーダーを 0 dB のポジションに置いた場合に、適正な入力レベルになるように入力信号レベルを調整します。



[Trim] : 入力レベルを -15 dB ~ +15 dB の範囲で調整します。

[Pan]

主にモノラル音声であるマイク入力を、ステレオのどの場所に定位させるかを設定します。



[Pan] : 音声の左右バランスを 15L ~ Center ~ 15R で調整します。

モニターする音声を切り換える

本機から出力される音声 (プログラム (PGM) 出力、MIX 出力) を HEADPHONES 端子または内蔵スピーカーで聞くことができます。

「Audio Mixer」画面の [PGM] / [MIX] をタップして、PGM 出力と MIX 出力を切り換えます。



タップするたびに、[PGM] と [MIX] が切り換わります。

PGM : PGM 端子 L、R から出力される音声です。

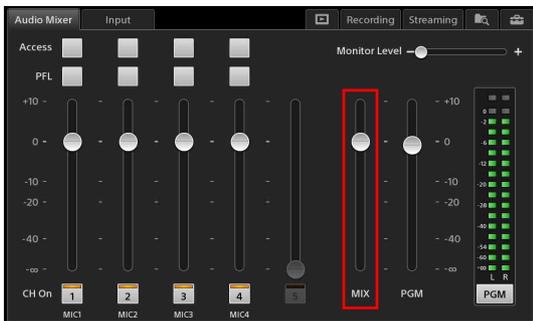
[PGM] が表示されているときは、オーディオレベルメーターも PGM 用になります。

MIX : MIX 端子 L、R から出力される音声です。

[MIX] が表示されているときは、オーディオレベルメーターも MIX 用になります。

MIX OUT の出力レベルを調整する

「Audio Mixer」画面の MIX OUT フェーダーで、MIX OUT の L/R の出力レベルを $-\infty \sim +10$ dB の範囲で調整します。



入力素材のエンベデッドオーディオを調整する

[Input] リストの入力素材に付いているエンベデッドオーディオは、自動的にチャンネルフェーダー 5 に割り当てられます。[Input] リストの入力素材に音声が付いている場合は、あらかじめ音声レベルを調整しておくことができます。

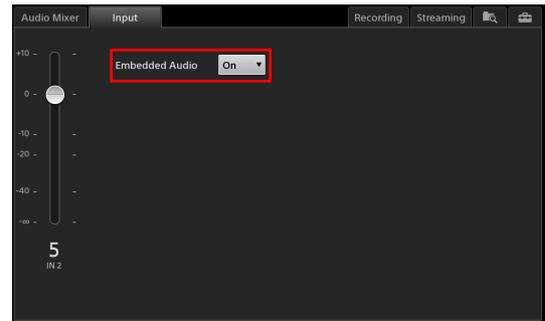
メモ

PinP やクロマキーで合成しているときは、[Input [1]] リストの入力素材を選択したときのみ、[Input] タブが表示されます。[Input [2]] リスト、[Input [3]] リストの

入力素材の場合は、エンベデッドオーディオは使用できません。

エンベデッドオーディオを使用するには

- 1 メイン画面の [Input] リストで、エンベデッドオーディオが付いている入力素材を選択する。サブ画面に [Input] タブが表示されます。
- 2 [Input] タブをタップして「Input」画面を表示し、[Embedded Audio] を [On] にする。



音声を調整するには

動画に音声（エンベデッドオーディオ）が付いている場合は、スライダーをドラッグして音声レベルを調整します。

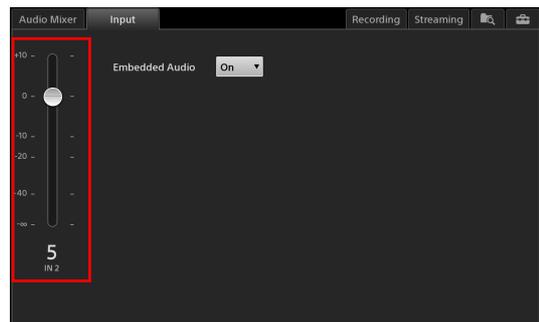
メモ

- ・エンベデッドオーディオは、自動的にチャンネルフェーダー 5 に割り当てられます。
- ・[Input] タブの表示中は、自動的に AudioPreview モードとなり、HEADPHONES 端子または内蔵スピーカーで聞くことができます。AudioPreview は、PGM OUT や MIX OUT には影響しません。

事前に音声レベルを調整しておくときは

[Input] 画面のチャンネルフェーダーで音声レベルを調整します。

入力素材ごとに音声レベルが保存されます。



「Take」後にエンベデッドオーディオをミキシングするとき

「Audio Mixer」画面のチャンネルフェーダー 5 で音声レベルを調整します。

「Take」によりエンベデッドオーディオが出力されると、自動的にエンベデッドオーディオがチャンネルフェーダー 5 に割り当てられます。



メモ

Input と Media Player の両方でチャンネルフェーダー 5 が使用されている場合は、Media Player が優先されます。

本機の出力を内蔵ストレージに記録する

プログラム出力や AUX 出力、オーディオ出力 (PGM または MIX) を本機の内蔵ストレージに高画質・高音質で記録できます。記録したファイルは、各種ノンリニアエディターで編集できます。

ご注意

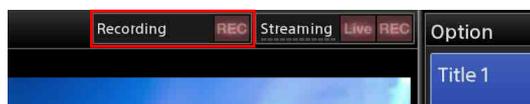
すべてのノンリニア編集機とのデータ互換を保証するものではありません。

- ◆ 本機で記録されるファイルのフォーマットについては、「記録フォーマット」(125 ページ) をご覧ください。
- ◆ 詳しくは、お買い上げ店またはソニーのサービス窓口にお問い合わせください。

記録に関する設定をする

サブ画面の「Recording」画面で、記録に関する設定を行います。

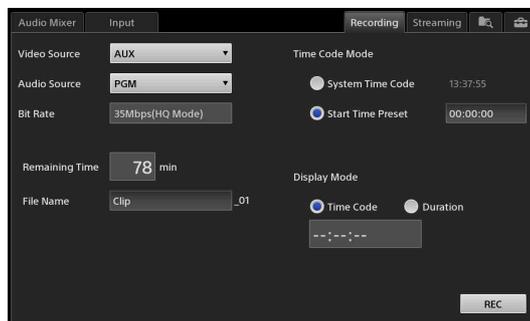
「Recording」画面は、メイン画面上部中央の記録ステータスをタップしても表示できます。



メモ

「System」画面で、[HDCP Handling] (110 ページ) が [On] に設定されている場合は、サブ画面の [Recording] タブやメイン画面の記録ステータスをタップしても、「Recording」画面は表示されません。

「Recording」画面で、各項目を設定します。



【Video Source】：記録したい映像を [PGM]、[AUX] から選択します。

【Audio Source】：記録したい音声を [PGM]、[MIX] から選択します。

[Bit Rate] : 35 Mbps (HQ Mode) 固定です。

[Remaining Time] : 記録可能な残り時間を分単位で表示します。

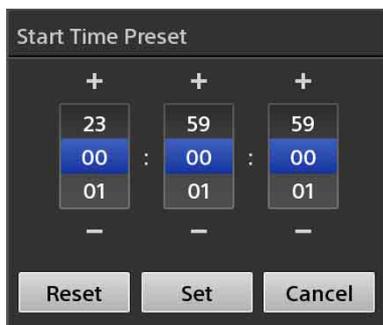
残り時間が 10 min (分) になると、時間表示が赤色になります。

[File Name] : 記録するファイルの名前を 20 文字以内の半角英数字で入力します。

同じ名前を上書きすることはできません。

[Time Code Mode] : 記録する開始タイムコードを選択します。

- ・ **[System Time Code]** : [System Setup] の [Date/Time] で設定されている時刻を使用するときに選択します。
- ・ **[Start Time Preset]** : 特定のタイムコードから開始したいときに選択します。[Start Time Preset] を選択したときは、タイムコード表示欄をタップし、表示される「Start Time Preset」ダイアログで設定します。



[Display Mode] : 記録中、時間表示欄にタイムコードを表示するか、記録時間を表示するかを選択します。

タイムコードを表示するときは [Time Code] を、記録時間を表示するときは [Duration] を選択します。

記録が始まると、[REC] が [Stop] に変わり、メイン画面上部の記録ステータスの [REC] が赤色に点灯します。

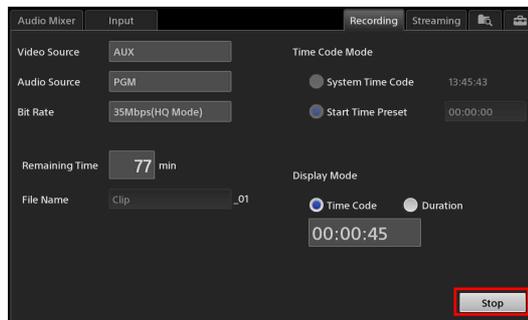


以下のようなときは、記録が自動的に停止します。

- ・ 記録可能時間が「0」分になったとき
- ・ 1 ファイルの記録時間が 6 時間を越えたとき

記録を停止するには

[Stop] をタップします。

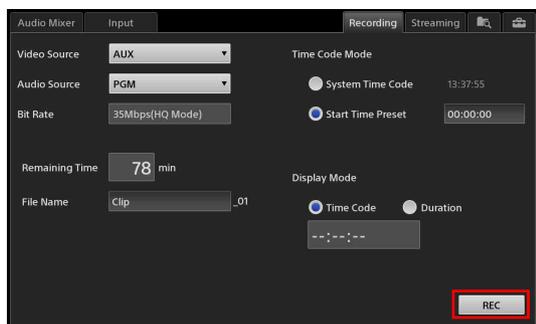


確認メッセージが表示されます。[Yes] をタップすると、記録が停止し、記録ステータスの [REC] が消灯します。[Stop] が [REC] に戻り、メイン画面上部の記録ステータスの [REC] が消灯します。

記録を開始する／停止する

記録を開始するには

[Recording] 画面にある [REC] をタップします。



記録が開始されます。

ストリーミングを行う

本機では、プログラム映像をエンコードし、外部サーバーを利用してライブストリーミングしたり、本機のストレージに保存したりできます。保存されたデータは VOD (Video On Demand) 用ファイルとして USB メモリーなどの外部ドライブにエクスポートし、コンピューター経由で動画サイトなどにアップロードして再生できます。

ご注意

本機で採用しているストリーミング機能は、通信中にストリーミングデータが第三者にアクセスされる可能性を伴っています。また、推奨接続先は誰でもコンテンツを視聴できるサイトとなっています。配信データの秘匿性を確保したい場合には、専門知識を持つ機関などに相談することをおすすめします。

ストリーミングサーバーについて

本機は、ストリーミングデータをエンコードする機能を持っていますが、サーバー機能がありません。そのため、ストリーミングサーバーに接続する必要があります。

2015 年 12 月現在の接続確認済みサーバーは、以下のとおりです。

- ・ 外部サーバー
 - Ustream
 - YouTube
- ・ スタンドアロンサーバー
 - Adobe Media Server 5
 - Wowza Media Server 3.5

接続先の URL やログインのための情報など、外部サーバーに接続するための情報は、ストリーミングサーバーの管理者から入手してください。

- ◆ Ustream と YouTube からの入手方法については、「Ustream に接続してストリーミングを行う」(83 ページ)、「YouTube に接続してストリーミングを行う」(84 ページ)をご覧ください。

ネットワークの設定をする

本機のネットワークを設定します。

ストリーミングを行うには、本機のネットワークを設定する必要があります。LAN 1 端子に接続することをおすすめします。

- ◆ 設定方法については、「ネットワークの設定をする」(103 ページ)をご覧ください。

Ustream に接続してストリーミングを行う

事前準備

接続先の URL と Stream Key の情報を入手します。

- 1 コンピューターなどで Ustream のサイトに接続し、「番組」を作成する。
- 2 URL と Stream Key の情報を入手する。
 - ・ 本機にインポートする場合は、XML ファイルをダウンロードして USB メモリーなどにコピーし、USB 端子に接続しておきます。
 - ・ 手入力の場合は、メモを取ります。

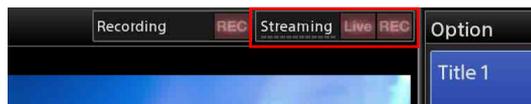
ご参考

Ustream との接続のための XML ファイルは、Ustream の Web サイトに事前に登録したアカウントでログインし、「ダッシュボード」→「チャンネル設定」→「ライブ配信設定」→「エンコーダ設定」に移動して取得できます。

ストリーミングの設定をする

サブ画面の「Streaming」画面で、Ustream に接続してストリーミングするために必要な設定を行います。

「Streaming」画面は、メイン画面上部中央のストリーミングステータスをタップしても表示できます。



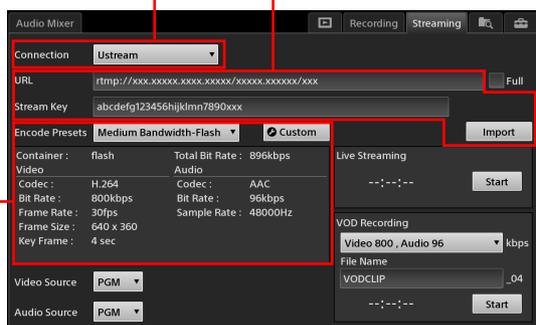
メモ

「System」画面で、[HDCP Handling] (110 ページ) が [On] に設定されている場合は、サブ画面の [Streaming] タブやメイン画面のストリーミングステータスをタップしても、「Streaming」画面は表示されません。

「Streaming」画面の [Connection] で [Ustream] を選択し、各項目を設定します。

[Connection] で [Ustream] を選択すると、表示される設定項目が Ustream 用に変わります。

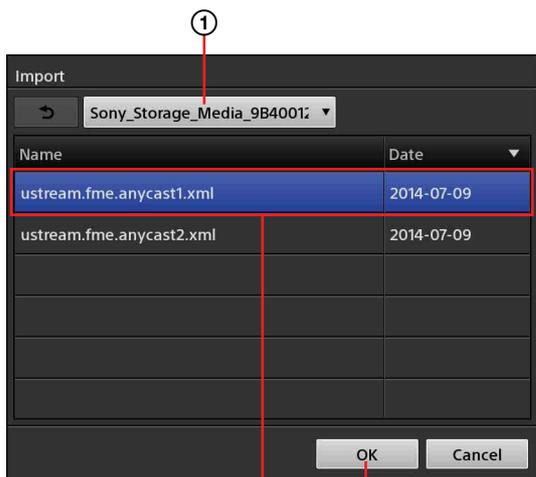
[Ustream] を選択する。①



②

① [URL]、[Stream Key]

番組の URL と Stream Key を入力します。Ustream からダウンロードした XML ファイルをインポートする場合は、[Import] をタップし、表示される「Import」ダイアログで XML ファイルをインポートします。



- ① XML ファイルが格納されている外部ドライブを選択する。
- ② インポートする XML ファイルを選択する。
- ③ [OK] をタップして、ダイアログを閉じる。XML ファイルがインポートされ、自動的に URL と Stream Key が入力されます。

メモ

- ・ [Full] は、URL 情報に Stream Key などの情報を加えた形式で入力する場合に利用します。通常は使用しません。
- ・ XML ファイルは、現在 Ustream から提供される形式をサポートしています。

② [Encode Presets]

プリセットされた設定（エンコードプリセット）を選択します。エンコードプリセットを選択すると、下のエリアに設定内容が表示されます。

- ・ [HD Bandwidth-Flash]：HD 用、Flash の設定
- ・ [High Bandwidth-Flash]：高帯域用、Flash の設定
- ・ [Medium Bandwidth-Flash]：中帯域用、Flash の設定
- ・ [Low Bandwidth-Flash]：低帯域用、Flash の設定
- ・ [Ustream Custom 1]：[Ustream] のカスタム設定 1
- ・ [Ustream Custom 2]：[Ustream] のカスタム設定 2
- ・ [Ustream Custom 3]：[Ustream] のカスタム設定 3
- ・ [Ustream Custom 4]：[Ustream] のカスタム設定 4

Custom (カスタムセッティング)

ビットレートやフレームレートなどを詳細に設定できます。

設定は、接続先のストリーミングサーバーごとにプリセットとして「Custom 1」～「Custom 4」の4つを保存できます。

◆ 設定方法については、「カスタム設定を行う」(86 ページ)をご覧ください。

YouTube に接続してストリーミングを行う

事前準備

YouTube のサイトで、以下の事前準備を行います。

- 1 コンピューターなどで YouTube のサイトに接続し、ライブイベントを作成する。
- 2 「種類」を「カスタム」にして、「取り込み設定」でビットレートの設定を行う。

メモ

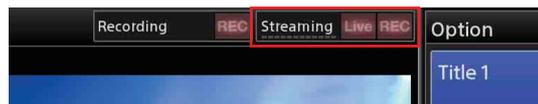
このとき「カスタム取り込み」で設定を行うと、イベントを作成するたびに毎回ストリーム名が変更されるのを防ぐことができます。

- 3 エンコーダーを選択する。本機の場合は、「その他」を選択します。URL とストリーム名が表示されます。

ストリーミングの設定をする

サブ画面の「Streaming」画面で、YouTube に接続してストリーミングするために必要な設定を行います。

「Streaming」画面は、メイン画面上部中央のストリーミングステータスをタップしても表示できます。



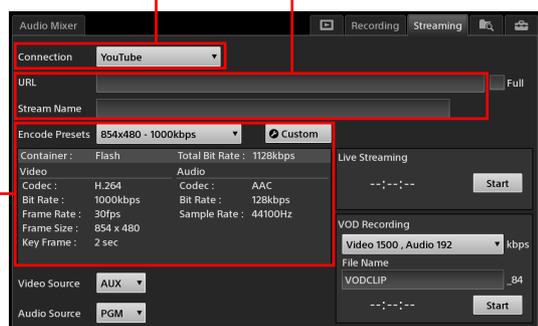
メモ

「System」画面で、[HDCP Handling] (110 ページ) が [On] に設定されている場合は、サブ画面の [Streaming] タブやメイン画面のストリーミングステータスをタップしても、「Streaming」画面は表示されません。

「Streaming」画面の [Connection] で [YouTube] を選択し、各項目を設定します。

[Connection] で [YouTube] を選択すると、表示される設定項目が YouTube 用になります。

[YouTube] を選択する。



1 [URL]、[Stream Name]

アップロード先の URL とストリーム名を入力します。

メモ

[Full] は、URL 情報に Stream Name などの情報を加えた形式で入力する場合に利用します。通常は使用しません。

2 [Encode Presets]

プリセットされた設定 (エンコードプリセット) を選択します。

エンコードプリセットを選択すると、下のエリアに設定内容が表示されます。

- ・ [1280 × 720 - 1500kbps] : HD 用の設定
- ・ [854 × 480 - 1000kbps] : 高帯域用の設定
- ・ [640 × 360 - 750kbps] : 中帯域用の設定

- ・ [426 × 240 - 400kbps] : 低帯域用の設定
- ・ [YouTube Custom 1] : [YouTube] のカスタム設定 1
- ・ [YouTube Custom 2] : [YouTube] のカスタム設定 2
- ・ [YouTube Custom 3] : [YouTube] のカスタム設定 3
- ・ [YouTube Custom 4] : [YouTube] のカスタム設定 4

Custom (カスタムセッティング)

ビットレートやフレームレートなどを詳細に設定できます。

設定は、接続先のストリーミングサーバーごとにプリセットとして「Custom 1」～「Custom 4」の4つを保存できます。

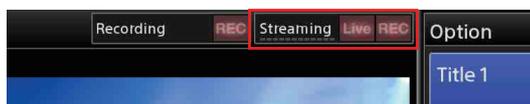
- ◆ 設定方法については、「カスタム設定を行う」(86 ページ) をご覧ください。

スタンドアロンサーバーに接続してストリーミングを行う

ストリーミングの設定をする

サブ画面の「Streaming」画面で、スタンドアロンサーバーに接続してストリーミングするために必要な設定を行います。

「Streaming」画面は、メイン画面上部中央のストリーミングステータスをタップしても表示できます。



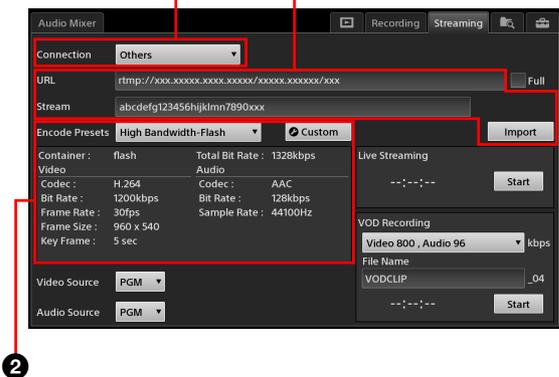
メモ

「System」画面で、[HDCP Handling] (110 ページ) が [On] に設定されている場合は、サブ画面の [Streaming] タブやメイン画面のストリーミングステータスをタップしても、「Streaming」画面は表示されません。

「Streaming」画面の [Connection] で [Others] を選択し、各項目を設定します。

[Connection] で [Others] を選択すると、表示される設定項目が Ustream や YouTube 以外のサーバー用に変わります。

[Others] を選択する。



1 [URL]、[Stream]

アップロード先の URL と Stream を入力します。事前にダウンロードした XML ファイルをインポートする場合は、[Import] をタップし、表示される「Import」ダイアログで XML ファイルをインポートします。

- ① XML ファイルが格納されている外部ドライブを選択する。
- ② インポートする XML ファイルを選択する。
- ③ [OK] をタップしてダイアログを閉じる。XML ファイルがインポートされ、自動的に URL と Stream が入力されます。

メモ

- ・ [Full] は URL 情報に Stream などの情報を加えた形式で入力する場合に利用します。通常は使用しません。
- ・ XML ファイルは、UTF-8 形式で記述され、かつ Ustream の XML インポート機能で使用されるものと同じ形式をサポートしています。

2 [Encode Presets]

プリセットされた設定（エンコードプリセット）を選択します。

エンコードプリセットを選択すると、下のエリアに設定内容が表示されます。

- ・ [HD Bandwidth-Flash] : HD 用、Flash の設定
- ・ [High Bandwidth-Flash] : 高帯域用、Flash の設定
- ・ [Medium Bandwidth-Flash] : 中帯域用、Flash の設定
- ・ [Low Bandwidth-Flash] : 低帯域用、Flash の設定

- ・ [Others Custom 1] : [Others] のカスタム設定 1
- ・ [Others Custom 2] : [Others] のカスタム設定 2
- ・ [Others Custom 3] : [Others] のカスタム設定 3
- ・ [Others Custom 4] : [Others] のカスタム設定 4

Custom (カスタムセッティング)

ビットレートやフレームレートなどを詳細に設定できます。

設定は、接続先のストリーミングサーバーごとにプリセットとして「Custom 1」～「Custom 4」の4つを保存できます。

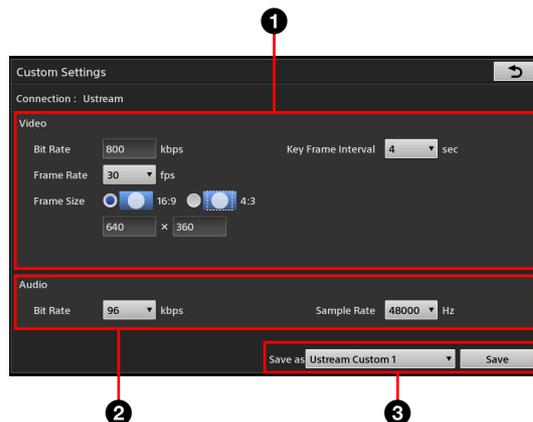
- ◆ 設定方法については、「カスタム設定を行う」(86 ページ)をご覧ください。

カスタム設定を行う

ビットレートやフレームレートなどを詳細に設定できます。

設定は、接続先のストリーミングサーバーごとにプリセットとして「Custom 1」～「Custom 4」の4つを保存できます。

- 1 「Streaming」画面の [Encode Presets] で、元にしたエンコードプリセットを選択する。
- 2 **Custom** をタップする。「Custom Settings」画面が表示されます。画面には、[Encode Presets] で選択されているプリセットの設定値が表示されます。
- 3 各項目を設定する。



① [Video]

映像に関する設定を行います。

[Bit Rate]：映像のビットレートを 200 kbps ～ 1,500 kbps の範囲で入力します。(10 kbps 単位)

[Frame Rate]：映像のフレームレートを選択します。

[Frame Size]：映像のアスペクト比を選択し、映像のサイズを入力します。

映像のサイズは、以下の範囲で設定できます。(2ピクセル単位)

16:9 のとき：106 × 60 ～ 1280 × 720

4:3 のとき：80 × 60 ～ 960 × 720

メモ

- ・ 縦または横を入力すると、アスペクト比に合わせて、もう一方も自動的に入力されます。
- ・ 数値が入力されている状態でアスペクト比を変更すると、縦を基準に横の数値も自動的に変更されます。

[Key Frame Interval]：キーフレームの間隔を 1 秒～ 5 秒の範囲で選択します。

② [Audio]

音声に関する設定を行います。

[Bit Rate]：音声のビットレートを選択します。

[Sample Rate]：音声のサンプルレートを選択します。

③ [Save as]

設定をプリセットとして保存します。

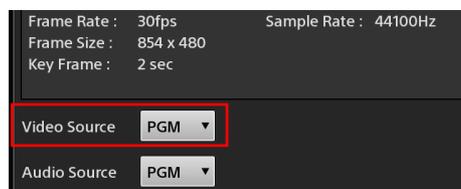
プリセット名を選択し、[Save] をタップします。

4  をタップして、[Streaming] 画面に戻る。

エンコードするソースを選択する

ビデオソースを選択するには

[Video Source] で、本機でエンコードしたい映像を [PGM] または [AUX] から選択します。



オーディオソースを選択するには

[Audio Source] で、本機でエンコードしたい音声を [PGM] または [MIX] から選択します。

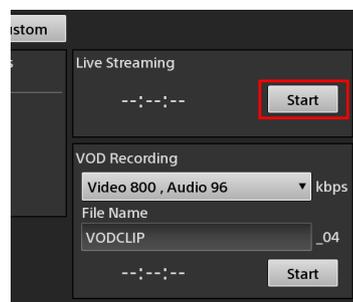


ライブストリーミングを開始する／停止する

[Streaming] 画面右下の [Live Streaming] エリアで操作します。

配信を開始するには

[Start] をタップします。



ストリーミングサーバーに接続された後、ストリーミング配信が開始されます。

YouTube の場合は、[Live Streaming] の [Start] をタップした後、YouTube のサイトのライブコントロールルームから配信を開始してください。

メモ

ストリーミングの設定で [Frame Size] の縦が 542 以上に設定されている場合、[VOD Recording] と同時利用はできません。先に開始したほうが優先されます。

配信中は、[Start] が [Stop] に変わり、配信時間 (hh:mm:ss) が表示されます。また、メイン画面上部のストリーミングステータスの [Live] が赤色に点灯し、現在のネットワークのスループットを示すインジケータが点灯します。



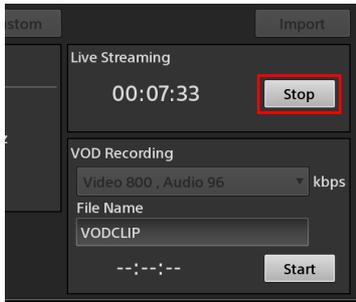
スループット

以下のようなときは、配信が自動的に停止します。

- ・ストリーミングサーバーとの接続が10秒間確認できないとき

配信を停止するには

[Stop] をタップします。



確認メッセージが表示されます。[Yes] をタップすると、配信が停止し、ストリーミングステータスの [Live] とスループットを示すインジケーターが消灯します。

VOD 用ファイルとして記録する

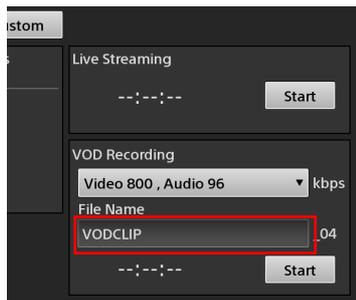
選択したビデオソースとオーディオソースを、VOD 用ファイルとして本機の内蔵ストレージに記録できます。

◆ ファイルフォーマットについては、「VOD 記録フォーマット」(125 ページ) をご覧ください。

記録する VOD ファイルの名前を設定するには

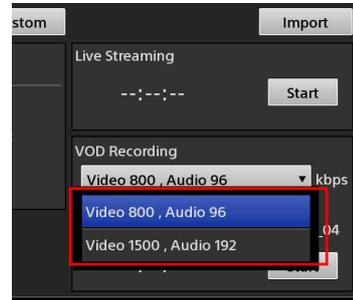
「Streaming」画面右下の [VOD Recording] エリアで、[File Name] の欄をタップし、20 文字以内の半角英数字でファイル名を入力します。

同じ名前を上書きすることはできません。



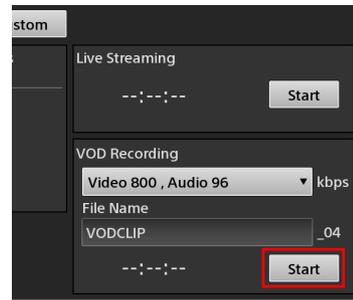
記録用のビットレートを変更するには

プルダウンリストからビットレートを選択します。



記録を開始するには

[Start] をタップします。



記録が開始されます。

メモ

ストリーミングの設定で [Frame Size] の縦が 542 以上に設定されている場合、[Streaming] と同時利用はできません。先に開始したほうが優先されます。

記録中は、[Start] が [Stop] に変わり、記録時間 (hh:mm:ss) が表示されます。また、メイン画面上部のストリーミングステータスの [REC] が赤色に点灯します。

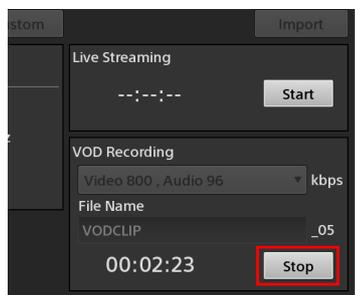


以下のようなときは、記録が自動的に停止します。

- ・記録可能時間が「0」になるとき
- ・記録時間が6時間を超えるとき

記録を停止するには

[Stop] をタップします。



確認メッセージが表示されます。[Yes] をタップすると、記録が停止し、ストリーミングステータスの [REC] が消灯します。

映像の切り換えなどに外部デバイスを使う

本機の USB 端子にキーボードや X-keys などの外部デバイスを接続して、映像の切り換えなど、メイン画面での一部の操作が行えます。

キーボードを使ってできる操作

以下のような操作に使用できます。

項目	キー	内容
Scene/Input	Tab	[Scene] リストと [Input] リストを切り換えます。
	Shift + Tab	[Scene] リストを表示します。
	Ctrl + Tab	[Input] リストを表示します。
Take	Space	Take を実行します。 ただし、文字入力中に Space キーを押しても、Take は実行されません。
Button 1	F1	[Scene] リストまたは [Input] リストの表示されているボタンで、1 番目のボタンを選択します。
Button 2	F2	[Scene] リストまたは [Input] リストの表示されているボタンで、2 番目のボタンを選択します。
Button 3	F3	[Scene] リストまたは [Input] リストの表示されているボタンで、3 番目のボタンを選択します。
Button 4	F4	[Scene] リストまたは [Input] リストの表示されているボタンで、4 番目のボタンを選択します。
Button 5	F5	[Scene] リストまたは [Input] リストの表示されているボタンで、5 番目のボタンを選択します。
Button 6	F6	[Scene] リストまたは [Input] リストの表示されているボタンで、6 番目のボタンを選択します。
Button 7	F7	[Scene] リストまたは [Input] リストの表示されているボタンで、7 番目のボタンを選択します。
Page Up	Page Up	[Scene] リストまたは [Input] リストで、前のページのボタンを7つ表示します。
Page Down	Page Down	[Scene] リストまたは [Input] リストで、次のページのボタンを7つ表示します。
Home	Home	[Scene] リストまたは [Input] リストで、最初のページのボタンを7つ表示します。
End	End	[Scene] リストまたは [Input] リストで、最後のページのボタンを7つ表示します。

項目	キー	内容
Go to Option Menu	F8	[Option] メニューを表示します。 [Option] メニューの各リストを表示しているときにこのキーを押すと、[Option] メニューに戻ります。
Title/Logo On/Off ¹⁾	F9	[Title 1] のオン/オフを切り換えます。
	F10	[Title 2] のオン/オフを切り換えます。
	F11	[Logo 1] のオン/オフを切り換えます。
	F12	[Logo 2] のオン/オフを切り換えます。
Media Player	Shift + F1	「Media Player」画面で Open されているファイルを再生します。
	Shift + F2	現在再生されているファイルを一時停止します。
	Shift + F3	「Media Player」画面で Open されているファイルの、リピート [Start] 点に移動します。
	Shift + F4	「Media Player」画面で Open されているファイルの、リピート範囲の [Start] 点を設定します。
	Shift + F5	「Media Player」画面で Open されているファイルの、リピート範囲の [End] 点を設定します。
	Shift + F6	「Media Player」画面で Open されているファイルの、リピート [End] 点に移動します。
Recording	Shift + F7	Recording 機能で記録を開始します。
	Shift + F8	Recording 機能で記録を停止します。
Streaming	Shift + F9	Live Streaming を開始します。
	Shift + F10	Live Streaming を停止します。
	Shift + F11	VOD Recording で記録を開始します。
	Shift + F12	VOD Recording で記録を停止します。

1) [Option] メニューを表示しているときは、F9～F12のすべてのキーが有効になります。各リストを表示しているときは、該当するキーのみ有効になります。

X-keys を使ってできる操作

X-keys は、ボタンを押した際に発行される ASCII コードを自由にアサインすることが可能なデバイスです。「キーボードを使ってできる操作」(89 ページ) で使用できるキーを X-keys のキーに割り当てて使用できます。ここでは、24 キーモデルを例にとって、アサイン例を示します。

◆ キーの割り当てかたについては、X-keys のマニュアルをご覧ください。

例)

Option Menu (F8)	Scene List (Shift + Tab)	Scene/Input (Tab)	Button 1 (F1)
Title 1 On/Off (F9)	Input List (Ctrl + Tab)	Home	Button 2 (F2)
Title 2 On/Off (F10)		Page Up	Button 3 (F3)
Logo 1 On/Off (F11)		Page Down	Button 4 (F4)
Logo 2 On/Off (F12)		End	Button 5 (F5)
Take (Space)		Button 7 (F7)	Button 6 (F6)

タイトルを作成する (Titler)

本機には、タイトルの素材を簡単に作成するための「Titler」機能があります。

Titler で作成したタイトルは、各素材リストに登録し、必要に応じて映像に合成できます。Titler で作成したタイトルは、簡単に文字の変更が行えます。

また、作成したタイトルをユーザーテンプレートとして保存することもできます。

◆ 本機にインポートした静止画ファイルもユーザーテンプレートに追加することができます。詳しくは、「ファイルを管理する (File Manager)」(96 ページ) をご覧ください。

メモ

Titler の操作結果は、自動的に保存されます。保存のための操作はありません。

Titler を起動する / 終了する

Titler を起動するには、以下の方法があります。

- ・「File Manager」画面から起動する (91 ページ)
- ・メイン画面の [Input] リスト、[Option] メニューの [Title] リストから起動する (43 ページ)

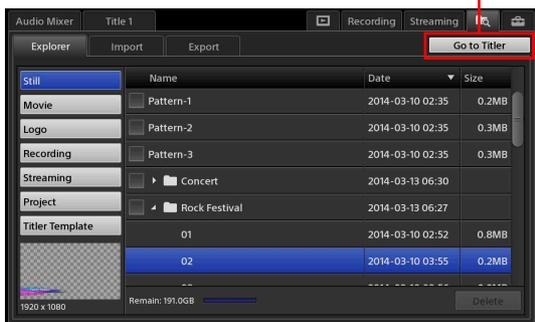
◆ 各リストで、作成済みのタイトルから Titler を起動して、文字を編集することもできます。「Titler で作成した文字を編集する (Edit)」(44 ページ) をご覧ください。

「File Manager」画面から起動するには

事前にまとめてタイトルを作成しておくときは、File Manager から起動すると便利です。

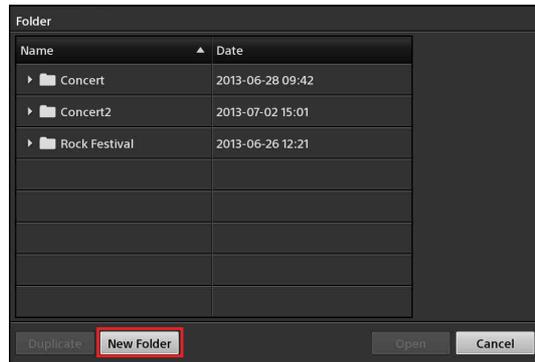
- 1 サブ画面右上にある  タブをタップする。「File Manager」画面が表示されます。
- 2 画面右上の [Go to Titler] をタップする。

[Go to Titler]

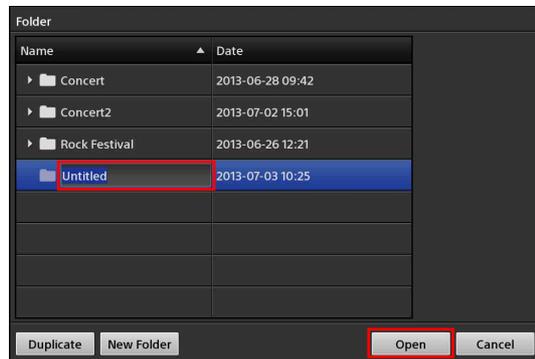


Titler が起動し、ファイルを保存するためのフォルダー選択用の「Folder」ダイアログが表示されます。サブ画面には、文字を入力するためのソフトウェアキーボードが表示されます。

- 3 新規にフォルダーを作成するときは、[New Folder] をタップする。
リストの最後に「Untitled」という名前のフォルダーが追加されます。
既存のフォルダー内に作成するときは、フォルダーを選択して [Open] をタップします。その場合は、テンプレートの選択なしで Titler が起動します。



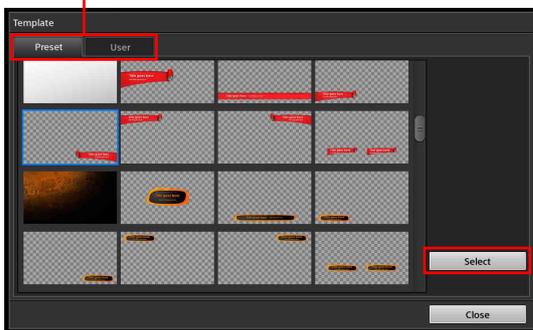
- 4 新しいフォルダ名を入力しなおし、作成したフォルダーを選択し、[Open] をタップする。



「Template」ダイアログが表示されます。

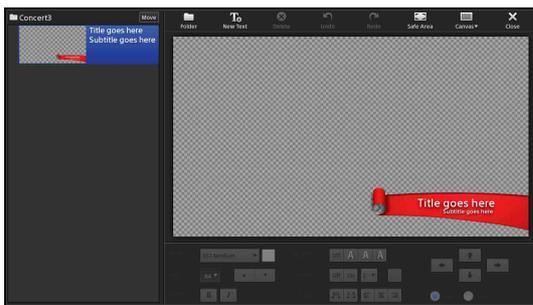
- 5 使用したいテンプレートを選択し、[Select] をタップする。
[Preset] タブをタップすると本機であらかじめ用意されているプリセットテンプレートが、[User] タブをタップするとユーザーテンプレートが一覧表示されます。

[Preset] タブ / [User] タブ



- ◆ ユーザーテンプレートについては、「作成したタイトルをテンプレートとして保存する」(95 ページ) をご覧ください。

選択したテンプレートで「Titler」画面が表示されます。

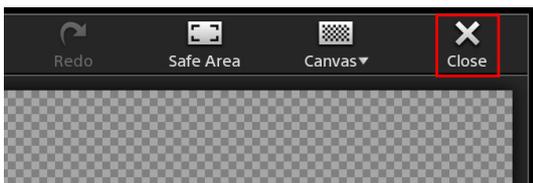


メモ

プリセットテンプレート、ユーザーテンプレートとも、図形部分の変更はできません。

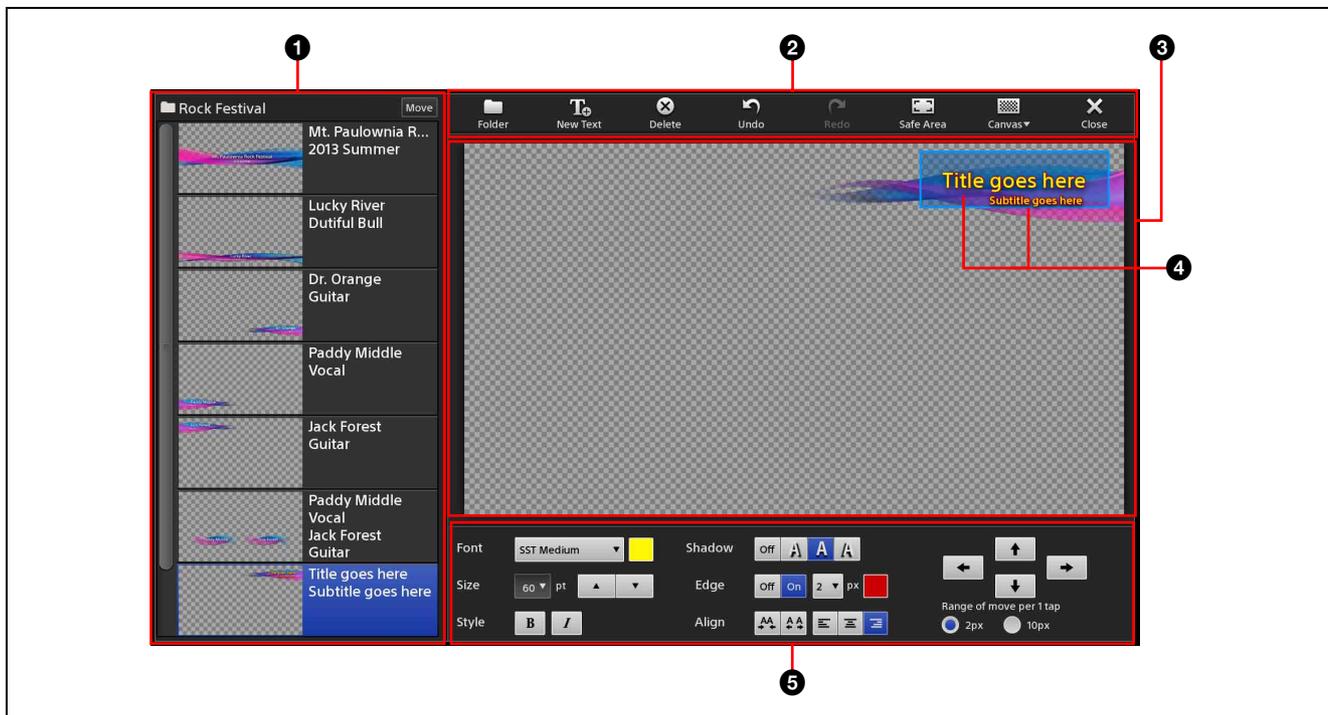
Titler を終了するには

「Titler」画面右上の [Close] をタップします。



「Titler」画面が閉じ、メイン画面に戻ります。

「Titler」画面の見かたと使いかた

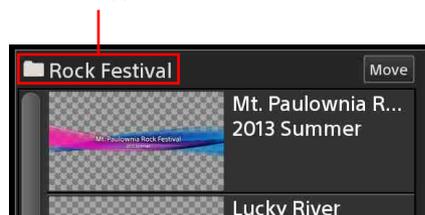


① ファイルリスト

現在開いているフォルダーに保存されているタイトルが一覧表示されます。

フォルダー名は左上に表示されます。

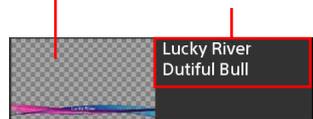
フォルダー名



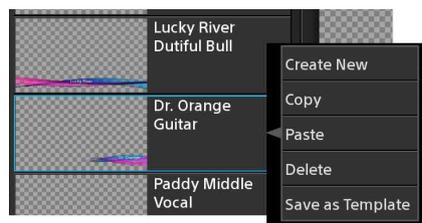
ボタンには、サムネイルとファイルに含まれているテキストオブジェクトが表示されます。

サムネイル

テキストオブジェクト



また、ボタン上でコンテキストメニューを表示し、ファイルの操作を行うこともできます。



[Create New]：新規にタイトルのファイルを作成します。(94 ページ)

[Copy]：選択したファイルをコピーします。

[Paste]：コピーしたファイルを選択しているボタンの下に挿入します。

[Delete]：選択したファイルを削除します。

[Save as Template]：選択したファイルをユーザーテンプレートとして保存します。

◆ リストの表示順を変更できます。「リストの表示順を変更する」(45 ページ)をご覧ください。

② ツールボタン

[Folder]：「Folder」ダイアログを表示します。

「File Manager」画面から [Go to Titler] で起動したときのみ、フォルダーを選択できます。

[New Text]：テキストオブジェクトを4つまで追加します。

[Delete]：選択したテキストオブジェクトを削除します。

[Undo]：1つ前に操作に戻します。

[Redo]：操作をやり直します。

[Safe Area]：③ 編集エリア上に16:9のセーフエリア(90%ゾーンと80%ゾーン)が点線で表示されます。

ボタンをタップするたびに、表示/非表示が切り換わります。

[Canvas]：編集エリアに表示する下地のパターンを、ブラック、ホワイト、チェッカーパターンか

ら選択します。

ここで選択するパターンは、編集エリアでのみ有効です。そのタイトルの背景にはなりません。

[Close] : Titler を終了します。

③ 編集エリア (94 ページ)

タイトルを編集する領域です。

④ テキストオブジェクト

文字入力されたオブジェクトです。

1つのファイルに最大4つのテキストオブジェクトを作成できます。1つのオブジェクトには300文字まで入力でき、改行することも可能です。

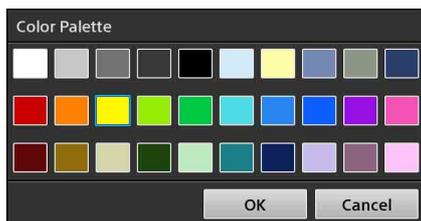
⑤ テキストプロパティエリア

テキストオブジェクトの文字種や大きさ、色などを設定できます。

[Font] : フォントの種類を選択できます。

プルダウンリストには、プリセットフォントと File Manager でインポートしたフォントが表示されます。

文字の色 : [Font] の色のボックスをタップすると、カラーパレットが表示され、文字の色を選択できます。



[Size] : 文字の大きさを選択できます。

ダブルタップして数値を入力したり、▲ / ▼ をタップして数値を変更することもできます。

[Style] : 文字のスタイルを設定できます。

太字とイタリックのボタンをタップするたびに、オン/オフが切り換わります。

[Shadow] : 文字に影を付けることができます。

[Edge] : 文字に縁取りができます。縁の太さと色も設定できます。

・ 縁の太さは、1ピクセル～10ピクセルの範囲で設定できます。

・ [Edge] の色のボックスをタップすると、カラーパレットが表示されます。

[Align] : 字間を1文字単位で調整できます。

AA をタップすると字間が狭くなり、AA をタップすると広がります。

☰ ☰ ☰ : 文字の配置を左揃え (☰)、中央揃え (☰)、右揃え (☰) から選択できます。

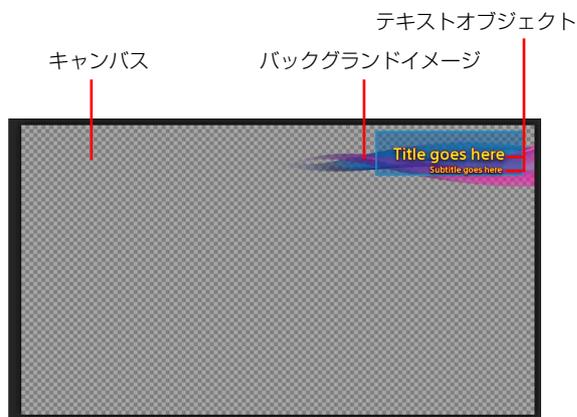


☰ ☰ ☰ : 矢印の方向にテキストオブジェクトを移動できます。

[Range of move per 1 tap] : 1タップで移動する量を設定できます。

タイトルを作成する

- 1 ファイルリストでコンテキストメニューを表示し、[Create New] を選択する。
[Template] ダイアログが表示されます。
- 2 使用したいテンプレートをタップし、[Select] をタップする。
選択したテンプレートが編集エリアに表示されます。
- 3 テキストオブジェクトを編集する。



テキストオブジェクトに対して、以下の操作が行えます。

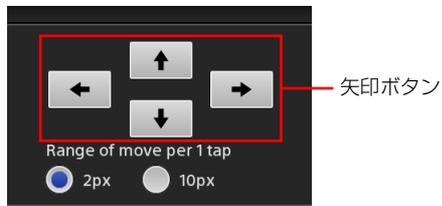
◆ テキストプロパティエリアでの操作については、「[Titler] 画面の見かたと使いかた」(93 ページ) をご覧ください。

・ テキストオブジェクトを移動する

テキストオブジェクトをタップすると、選択モードになり、対象のテキストオブジェクトが実線で囲まれます。ドラッグしたり、テキストプロパティエリアの矢印ボタンを使って移動できます。



最初に目的の位置までドラッグし、必要に応じて矢印ボタンを使って微調整します。



・テキストを入力する

テキストオブジェクトをタップすると、テキスト入力モードになり、対象のテキストオブジェクトが破線で囲まれます。キャレットが表示されテキストが入力できるようになります。



・テキストを入力する (全選択)

テキストオブジェクトをダブルタップすると、テキスト入力モードの全選択状態になります。



・テキストを入力する (部分選択)

文字をタップ&ホールドすると、テキスト入力モードの部分選択状態になります。ハンドルをドラッグして、選択範囲を変更します。



・テキストの入力を終了する

余白部分をタップします。
ソフトウェアキーボードの  (Enter) は、入力確定ではなく、改行になります。

・テキストオブジェクトの選択を解除する

余白部分をタップします。

作成したタイトルをテンプレートとして保存する

Titler で作成した静止画をユーザーテンプレートとして保存できます。

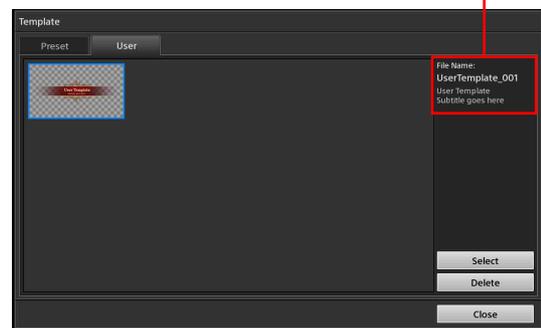
メモ

- ・ File Manager で、[Titler Template] カテゴリに分類されている静止画もユーザーテンプレートの一覧に表示されます。
- ・ ユーザーテンプレートは、999 ファイルまで作成できます (File Manager の [Titler Template] カテゴリにインポートしたファイルを含む)。

1 ユーザーテンプレートとして保存したいタイトルでコンテキストメニューを表示し、[Save as Template] を選択する。
[Template] ダイアログの [User] タブが表示されます。

2 選択したタイトルがユーザーテンプレートの一覧に追加されていることを確認する。
ユーザーテンプレートの名前は、自動的に「UserTemplate_番号」になります。

[User] タブの場合、選択したテンプレートの情報が表示されます。



3 [Close] をタップする。

ユーザーテンプレートを削除するには

削除したいユーザーテンプレートを選択し、[Delete] をタップします。確認メッセージが表示されるので、[Yes] をタップします。

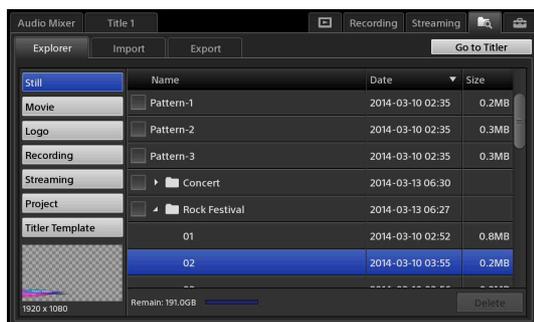
ファイルを管理する (File Manager)

「File Manager」では、本機の内蔵ストレージに保存されている以下のファイルの管理が行えます。

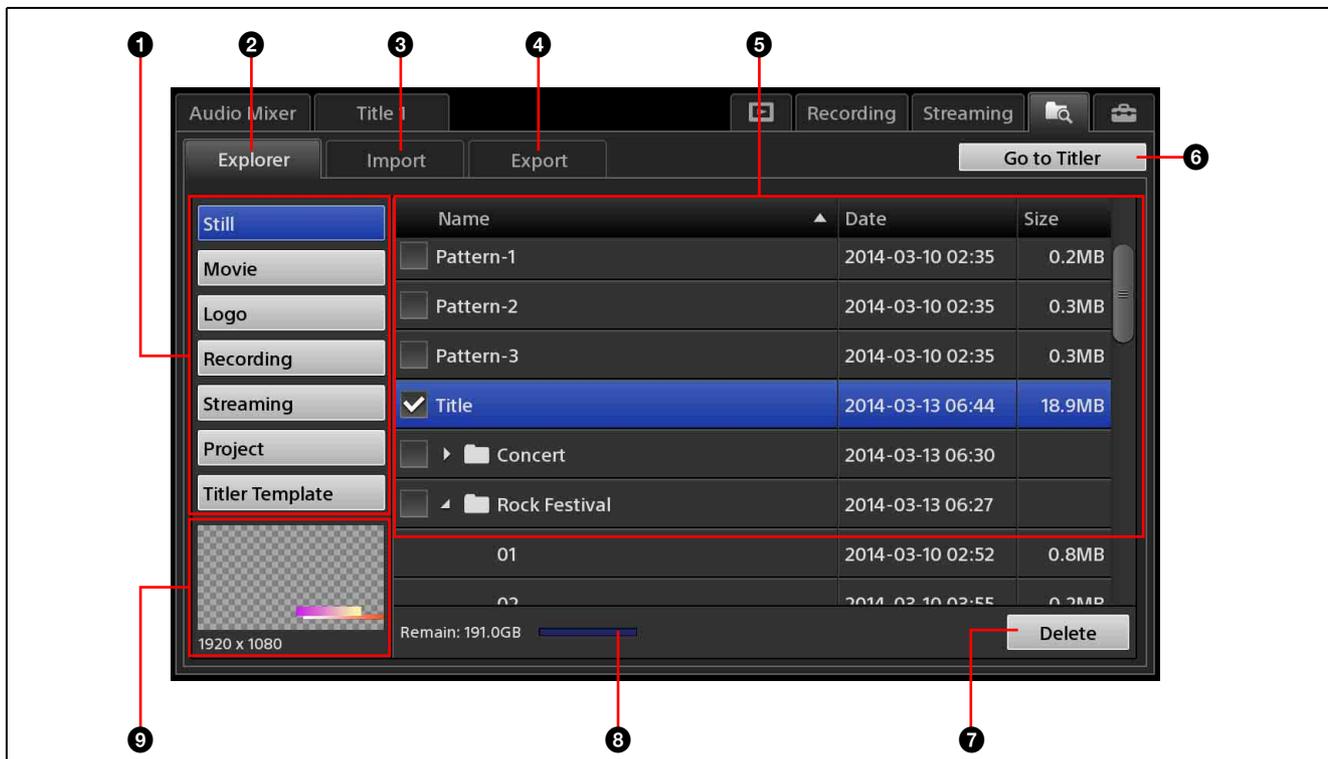
- ・ 外部ドライブからインポートした静止画ファイル
- ・ Titler 作成したタイトル
- ・ 外部ドライブからインポートした動画ファイル
- ・ ロゴ
- ・ 「Recording」機能や「Streaming」機能で記録されたファイル
- ・ プロジェクトファイル
- ・ フォント
- ・ Titler で作成したユーザーテンプレート

「File Manager」画面を表示する

サブ画面右上にある  タブをタップすると「File Manager」画面が表示されます。



「File Manager」画面の見かたと使いかた



① カテゴリー

内蔵ストレージ内のファイルは、以下のカテゴリーに分かれています。カテゴリーを選択すると、⑤ファイルリストにファイルが一覧表示されます。

- ・ **[Still]**：内蔵ストレージにインポートされた静止画ファイルが分類されています。Titler で作成された素材も、このカテゴリーに分類されます。
- ・ **[Movie]**：内蔵ストレージにインポートされた動画ファイルが分類されています。
- ・ **[Logo]**：内蔵ストレージにインポートされたロゴファイル（静止画ファイル）が分類されています。[Logo] リストには、ここに分類されているファイルを追加します。
- ・ **[Recording]**：「Recording」機能で記録した記録ファイルが分類されています。
- ・ **[Streaming]**：「Streaming」機能で記録したファイルが分類されています。
- ・ **[Project]**：[System Setup] の [Project] で保存したプロジェクトファイルが分類されています。
- ・ **[Titler Template]**：Titler のユーザーテンプレート用にインポートされたファイルや、Titler でユーザーテンプレート用に保存されたファイルが分類されています。

② [Explorer] タブ

ファイルの一覧表示や削除、リネームなどの操作が行えます。

③ [Import] タブ

USB メモリーなどの外部ドライブに格納されているファイルを本機の内蔵ストレージにインポートできます。（98 ページ）

④ [Export] タブ

本機の内蔵ストレージに保存されているファイルを外部ドライブにエクスポートできます。（100 ページ）

⑤ ファイルリスト

① カテゴリーで選択した項目に含まれているフォルダーやファイルが一覧表示されます。フォルダーを選択すると、フォルダー以下のファイルが表示されます。

リストには、ファイル名、ファイル更新日、ファイルサイズが表示されます。

リストをソートするには、タイトル部分（[Name]、[Date]、[Size]）をタップして、▲または▼をタップします。タップするたびに、昇順（▲）／降順（▼）が切り換わります。

⑥ [Go to Titler]

Titler を起動します。

- ◆ Titler については、「タイトルを作成する (Titler)」(91 ページ) をご覧ください。

7 [Delete]

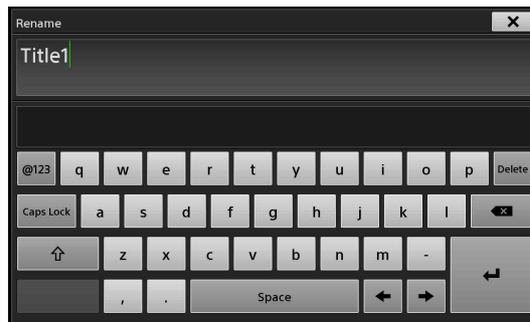
一覧でチェックマークを付けたファイルを削除できます。

8 [Remain]

内蔵ストレージの残り容量を表示します。

9 ファイル情報

一覧で選択しているファイルのサムネイルと解像度が表示されます。



ソフトウェアキーボードが閉じ、ファイル名が変更されます。

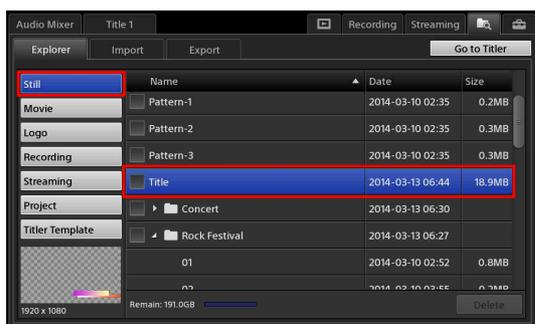
ファイル名を変更する

本機の内蔵ストレージに保存されているファイルの名前を変更できます。

メモ

Titler で作成したファイルの名前は変更できません。

- 1 [Explorer] タブをタップし、「Explorer」画面を表示する。
- 2 リネームしたいファイルの行を選択する。



- 3 再度フォーカスのある行の [Name] 欄をタップする。
編集モードになり、サブ画面にソフトウェアキーボードが表示されます。
- 4 ファイル名を入力しなおし、 をタップして入力を確定する。

メモ

インポートしたファイルなどで、変更前のファイル名に入力禁止文字が含まれている場合は、メッセージが表示されます。その場合は、入力禁止文字を削除してから、リネームしてください。

ファイルをインポートする

静止画や動画のファイルの本機の内蔵ストレージにインポートして、素材として利用できます。

◆ インポートしたファイルの名前を変更できます。「ファイル名を変更する」(98 ページ) をご覧ください。

ファイルを用意する

用途に合わせて、以下の仕様のファイルを用意します。

静止画を使用する場合

推奨サイズ	1920 × 1080
ファイルフォーマット	.tiff、.tif、.png、.jpeg、.jpg、.jpe (アルファチャンネル対応可)
ファイル名長	64 文字以内 (拡張子を含めない)

動画を使用する場合¹⁾

ファイルフォーマット	.mxf (MPEG HD422、LPCM) ²⁾ .mxf (MPEG HD、LPCM) ²⁾ f4v (H.264、AAC) ³⁾ .mov (MPEG4、AAC) ³⁾ .mov (H.264、AAC) ³⁾ mp4 (H.264、AAC または LPCM) ³⁾ m2ts (H.264、AC-3) ³⁾
	2) 50/59.94i 3) 1920 × 1080 まで、30p まで
ファイル名長	64 文字以内 (拡張子を含めない)

1) ファイルフォーマットは変更される場合があります。事前に本機で再生できることを確認してください。

ロゴを使用する場合

推奨サイズ	320 × 320
ファイルフォーマット	.tiff、.tif、.png、.jpeg、.jpg、.jpe (アルファチャンネル対応可)
ファイル名長	64 文字以内 (拡張子を含めない)

フォントを使用する場合

拡張子	.ttf、.pfb、.otf
-----	----------------

Titler のユーザーテンプレートとして使用する場合

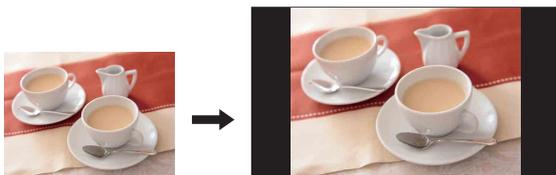
推奨サイズ	1920 × 1080
ファイルフォーマット	.tiff、.tif、.png、.jpeg、.jpg、.jpe（アルファチャンネル対応可）
ファイル名長	64 文字以内（拡張子を含めない）

メモ

サイズが 1920 × 1080 以下のファイルであればインポート可能ですが、リサイズまたは再配置されます。

・ 静止画、動画の場合

- 16 : 9 より縦長のファイル：アスペクト比を保持したまま、左右にブラックが付きます。

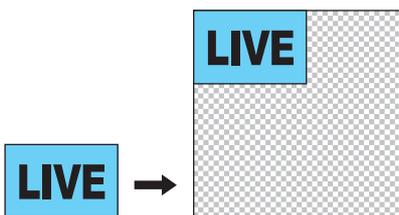


- 16 : 9 より横長のファイル：アスペクト比を保持したまま、上下に拡大され、左右が削除されます。

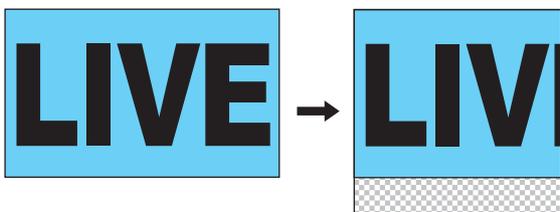


・ ロゴの場合

- 320 × 320 より小さいファイル：左上寄せで配置され、残りの部分は透明になります。



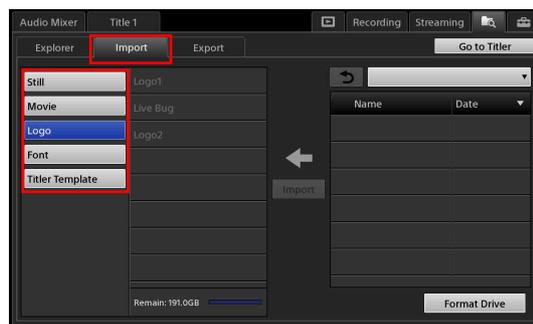
- 320 × 320 より大きいファイル：320 × 320 内に左上寄せで配置され、320 を越える部分は削除されます。



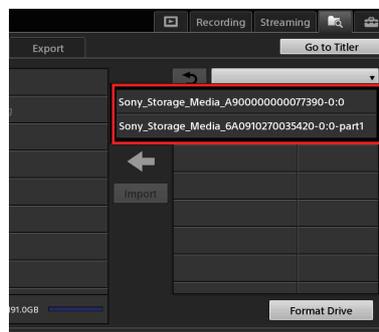
ファイルをインポートする

あらかじめ、インポートするファイルを外部ドライブにコピーしておいてください。

- 1 [Import] タブをタップし、「Import」画面を表示する。
- 2 インポートするファイルのカテゴリを選択する。
[Still] : [Input] リストや [Title] リストで使用する静止画
[Movie] : Media Player で使用する動画
[Logo] : [Logo] リストで使用する静止画
[Font] : Titler で使用するフォント
[Titler Template] : Titler のユーザーテンプレートで使用する静止画

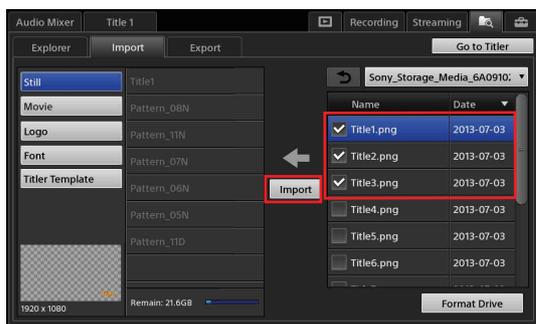


- 3 インポートするファイルが格納されている外部ドライブを USB 端子に接続する。
- 4 右側のリストで▼をタップし、表示されるリストからインポート元の外部ドライブを選択する。



外部ドライブに格納されているファイルが一覧表示されます。

- 5 インポートするファイルやフォルダーにチェックマークを付け、[Import] をタップする。複数のファイルを選択できます。

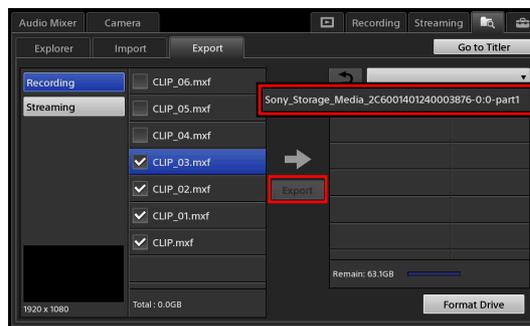


ファイルがインポートされます。

メモ

フォルダーごとインポートした場合でも、本機ではフォルダーなしで管理されます。

- 4 右側のリストで▼をタップし、表示されるリストからエクスポート先の外部ドライブを選択し、[Export] をタップする。



ファイルがエクスポートされます。

外部ドライブをフォーマットする

必要に応じて、外部ドライブをフォーマットします。

メモ

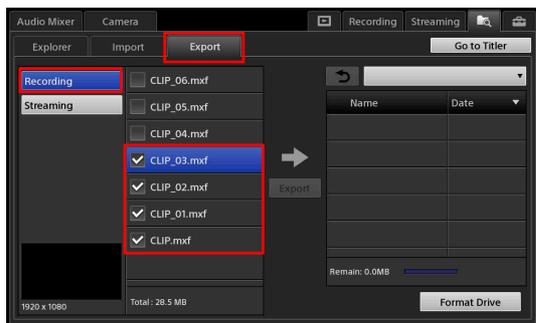
- ・本機では FAT32 をサポートしています。
- ・4 GB を超えるファイルをエクスポートするには、コンピュータで exFAT にフォーマットしてください。
- ・本機では、2 TB を超える外部ドライブのフォーマットはサポートしていません。
- ・フォーマット時は、外部ドライブは1つだけ接続してください。また、外部ドライブのパーティションは3つまでをお勧めします。

ファイルをエクスポートする

本機の内蔵ストレージに保存されている録画ファイルや VOD ファイルを外部ドライブにコピーします。必要に応じて、あらかじめ外部ドライブをフォーマットしてください。

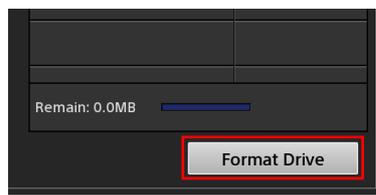
- ◆ フォーマットについては、「外部ドライブをフォーマットする」(100 ページ) をご覧ください。

- 1 [Export] タブをタップし、「Export」画面を表示する。
- 2 エクスポートするファイルのカテゴリーを選択し、エクスポートするファイルにチェックマークを付ける。複数のファイルを選択できます。



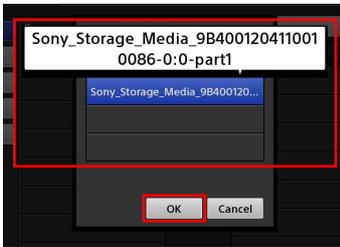
- 3 外部ドライブを USB 端子に接続する。

- 1 フォーマットしたい USB メモリーなどの外部ドライブを USB 端子に接続する。
- 2 [Import] タブまたは [Export] タブをタップし、「Import」画面または「Export」画面を表示する。
- 3 画面右下の [Format Drive] をタップする。



「Format Drive」ダイアログが表示されます。

- 4 目的の外部ドライブを選択し、[OK] をタップする。



メモ

外部ドライブにパーティションがある場合は、パーティションも1つのドライブとして表示されます。

- ・パーティションの1つをフォーマットする場合は、「xxxxxx-part1」などの「part」という文字を含む行を選択します。
- ・ドライブ全体を1つのパーティションとしてフォーマットする場合は、「part」という文字を含まない行を選択します。

外部ドライブがフォーマットされます。

本機の設定を保存する／読み出す

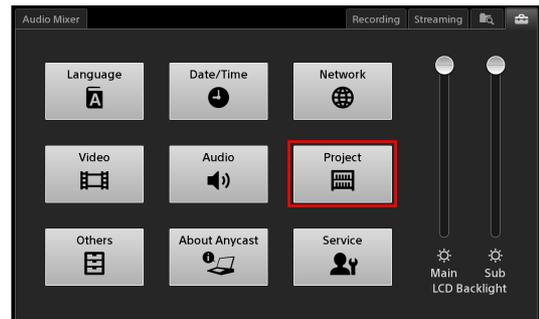
現在の設定内容を内蔵ストレージにファイルとして保存できます（最大99個）。このファイルを「Project」と呼びます。

メモ

タブの選択状態など、保存されない項目もあります。

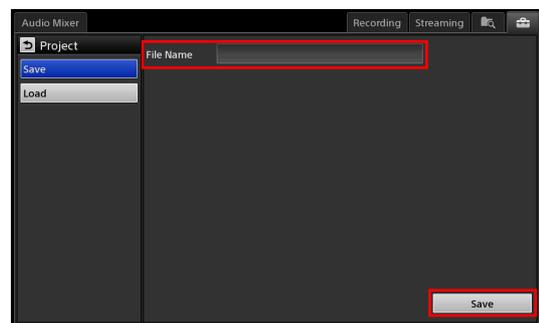
本機の設定を保存する

- 1 「System Setup」画面を表示し、[Project] をタップする。



「Project」画面が表示されます。

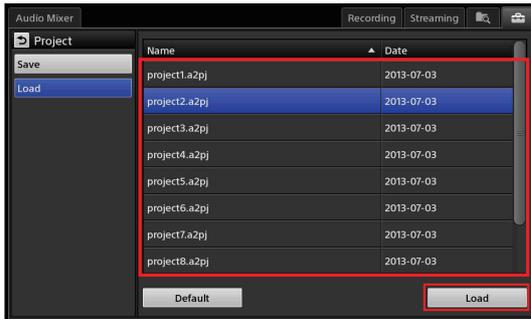
- 2 [Save] をタップして、「Save」画面を表示する。
- 3 ファイル名を20文字以内の半角英数字で入力し、[Save] をタップする。



Project が保存されます。

設定を読み出す

- 1 「Project」の「Load」画面で、読み出したいProjectファイルを選択し、「Load」をタップする。



再起動の確認メッセージが表示されます。

- 2 「OK」をタップする。
本機がシャットダウンします。
- 3 本機左側面の電源スイッチを押して、電源を入れる。
プロジェクトの変更は、本機の再起動後に有効になります。

初期状態に戻す

各リストや「System Setup」の内容を初期状態に戻すときは、「Default」プロジェクトをロードします。

- 1 「Load」画面で「Default」をタップする。
再起動の確認メッセージが表示されます。
- 2 「OK」をタップする。
本機がシャットダウンします。
- 3 本機左側面の電源スイッチを押して、電源を入れる。
プロジェクトの変更は、本機の再起動後に有効になります。

メモ

初期状態に戻しても、内蔵ストレージにインポートしたファイルや Titler で作成した静止画などのファイルは残ります。

ネットワークの設定をする

リモートカメラの IP 制御やストリーミングを行う場合などに必要な、本機をネットワークに接続するための設定を行います。

[LAN 1]、[LAN 2]、[Common] の各項目を設定してから、最後に [Apply] をタップして、設定を適用します。

LAN 1、LAN 2 を設定する

ここでは、LAN 1 の設定を例にとって説明しますが、LAN 2 では一部設定できない項目があります。

ご注意

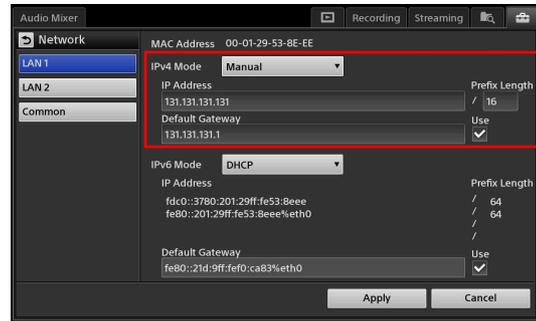
- ・ リモートカメラのコントロールを行う場合は、IPv4 のネットワーク環境を構築してください。LAN 2 で設定することをおすすめします。
- ・ パケットロスや遅延の原因となるため、ストリーミングのネットワークとリモートカメラのコントロールのネットワークは、異なるネットワークポートを利用してください。

- 1 LAN ケーブルを使って、本機右側面の LAN 1 端子や LAN 2 端子をネットワークのハブなどに接続する。
 - ◆ リモートカメラを IP 制御するときの接続については、「LAN 接続の場合」(106 ページ)をご覧ください。
- 2 サブ画面で、「System Setup」画面を表示し、「Network」をタップする。「Network」画面が表示されます。
- 3 [LAN 1] をタップして、「LAN 1」画面を表示する。「LAN 1」画面が表示され、端子の MAC アドレスと設定内容が表示されます。
- 4 お使いのネットワーク環境に応じて、IPv4 または IPv6 の設定を行う。設定項目については、以降をご覧ください。

「LAN 1」画面、「LAN 2」画面での設定が終了したら、「Common」画面 (104 ページ) で LAN 1、LAN 2 共通の設定を行います。

IPv4 のネットワーク環境でお使いの場合

以下の項目を設定します。



[IPv4 Mode] : IP アドレスなどの設定モードを選択します。ここでの選択に応じて、以降の設定項目が変わります。

- ・ **[Off]** : IPv4 を使用しません。
- ・ **[Manual]** : 手動で入力します。ここを選択したときは、IP アドレス、プレフィックス長、デフォルトゲートウェイを入力します。IP アドレス、デフォルトゲートウェイはピリオド (.) で区切って入力します。プレフィックス長は、8 ~ 30 の範囲 (整数) で入力します。例えば、「255.255.255.0」は「/24」となります。

メモ

LAN 2 では、デフォルトゲートウェイは設定できません。

- ・ **[DHCP]** : DHCP サーバーの情報で自動で設定します。

メモ

LAN 2 では、DHCP は設定できません。

[Off] 以外を選択したときに、IPv4 でこの端子のデフォルトゲートウェイを使用する場合は、[Use] にチェックマークを付けます。

メモ

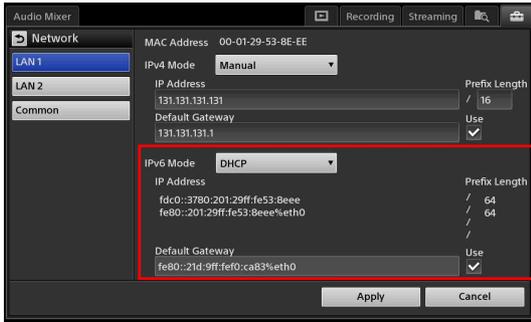
「Common」画面の [Default Gateway to be Used] の設定と連動しているため、後から設定したほうが有効となります。

IPv6 のネットワーク環境でお使いの場合

以下の項目を設定します。

メモ

IPv6 は、LAN 1 のみの設定となります。



[IPv6 Mode] : IP アドレスなどの設定モードを選択します。ここでの選択に応じて、以降の設定項目が変わります。

- ・ **[Off]** : IPv6 を使用しません。
- ・ **[Manual]** : 手動で入力します。ここを選択したときは、IP アドレス、プレフィックス長、デフォルトゲートウェイを入力します。IP アドレス、デフォルトゲートウェイはコロン (:) で区切って入力します。プレフィックス長は 3 ~ 126 の範囲 (整数) で入力します。
- ・ **[DHCP]** : DHCP サーバーの情報で自動で設定します。
- ・ **[Auto]** : 自動で設定します。

[Off] 以外を選択したときに、IPv6 でこの端子のデフォルトゲートウェイを使用する場合は、[Use] にチェックマークを付けます。

メモ

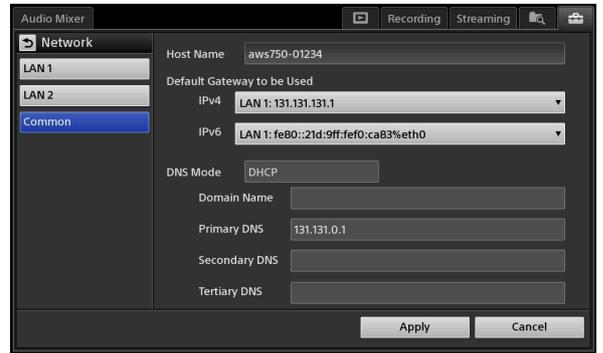
「Common」画面の [Default Gateway to be Used] の設定と連動しているため、後から設定したほうが有効となります。

ネットワークの共通設定を行う

ホスト名や DNS サーバーの設定など、LAN 1、LAN 2 で共通の設定を行います。

- 1 「Common」をタップして、「Common」画面を表示する。

2 各項目を設定する。



[Host Name] : ホスト名を 63 文字以内の半角英数字で入力します。

[Default Gateway to be Used] : IPv4、IPv6 で、どのデフォルトゲートウェイを使用するかを選択します。

選択肢は、[IPv4]、[IPv6] と同じです。

- ・ **[Off]** : デフォルトゲートウェイを使用しません。
- ・ **[LAN 1]** : LAN 1 のデフォルトゲートウェイを使用します。

メモ

- ・ DHCP サーバーを使用している場合、[Apply] をタップした後に DHCP サーバーから取得された値が表示されます。
- ・ この項目は、「LAN 1」画面の [Default Gateway] の「Use」の設定と連動しているため、後から設定したほうが有効となります。

[DNS Mode] : DNS サーバーの設定をします。

- ・ **[Off]** : DNS を使用しません。
- ・ **[Manual]** : 手動で入力します。ここを選択したときは、ドメイン名を 253 文字以内の半角英数字で入力し、プライマリー DNS、セカンダリー DNS を入力します。ターシャリー DNS は設定できません。
- ・ **[DHCP]** : DHCP サーバーの情報で自動で設定します。

- 3 「Network」画面でのすべての項目を設定したら、[Apply] をタップする。

リモートカメラの接続と設定

ここでは、VISCA 対応カメラを制御するために必要な接続や設定について説明します。

対応機種

2015 年 7 月現在の確認済み機種は、以下のとおりです。

カメラ、リモートコントローラー	オプションボード	対応出力	接続方法
BRC-H900	–	HD/SD 切り換え SDI	Serial RS-422
	BRBK-SA1	SD アナログ出力	
	BRBK-HSD2	HD/SD 切り換え SDI	LAN
	BRBK-IP10	HD/SD 切り換え SDI	
BRC-H700	HFBK-HD1	HD-SDI	Serial RS-422
	HFBK-SD1	SD-SDI	
BRC-Z700	–	コンポジット、S ビデオ	Serial RS-422
	BRBK-HSD1	HD/SD 切り換え SDI	
	BRBK-IP7Z	HD/SD 切り換え SDI	LAN
BRC-Z330	–	コンポジット、S ビデオ	Serial RS-422
	BRBK-HSD2	HD/SD 切り換え SDI	
	BRBK-IP10	HD/SD 切り換え SDI	LAN
SRG-300H/301H	–	HDMI	Serial RS-422/LAN ¹⁾
SRG-300SE/301SE	–	SDI	Serial RS-422/LAN ¹⁾
SRG-120DH	–	HDMI	LAN
EVI-H100S	–	HD-SDI	Serial RS-422
EVI-H100V	–	HDMI	Serial RS-422
RM-IP10 (IP リモートコントローラー)	–	–	LAN

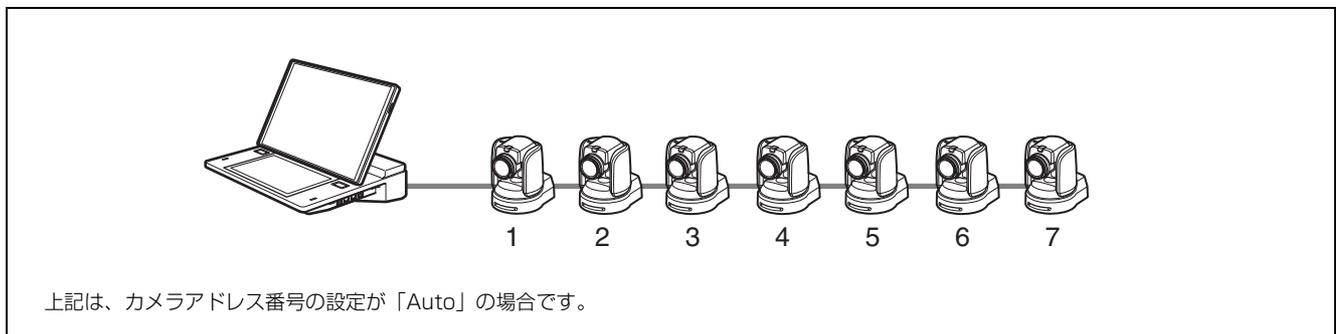
1) Serial RS-422 接続と LAN 接続は、どちらか一方になります。両方を同時に接続することはできません。

シリアル接続の場合

本機では、最大 7 台の VISCA 対応カメラをデジチェーン接続して、コントロールできます。それぞれのカメラのアドレス番号を設定し、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。

◆ アドレス番号の設定については、リモートカメラの取扱説明書をご覧ください。

接続例)



◆ VISCA 端子のピン配列と接続例については、「端子のピン配列」の「VISCA 端子」(127 ページ)をご覧ください。

メモ

カメラからの映像を同時に入力できるのは、6 台までです。

接続方法を設定する

- 1 サブ画面で、「System Setup」画面を表示し、
[Others] をタップする。
[Others] 画面が表示されます。
- 2 [Remote Camera] をタップして、「Remote
Camera」画面を表示する。
- 3 [Connection] で [Serial RS-422] を選択し、
[Apply] をタップする。

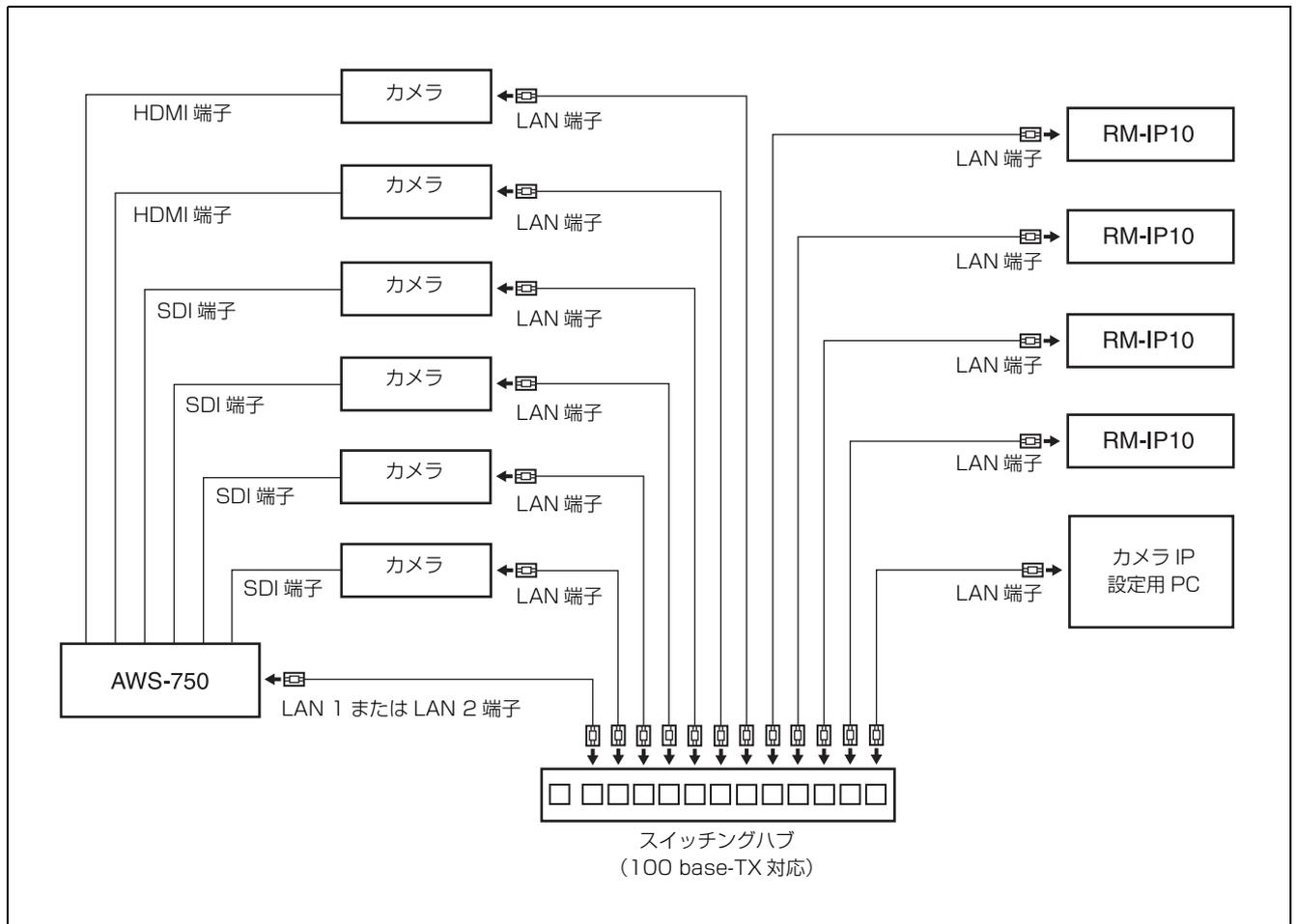


LAN 接続の場合

以下のように、スイッチングハブ（100 base-TX 対応）を介して、ネットワークを構築します。

同一ネットワーク内には、最大7台のリモートカメラと最大4台の IP リモートコントローラー（RM-IP10）、カメラ IP 設定用 PC を接続できます。

接続例)



リモートカメラと IP リモートコントローラーの IP アドレスの設定

リモートカメラと IP リモートコントローラーの IP アドレスの設定は、カメラ設定ツールを使ってカメラ IP 設定用 PC で行います。

◆ 詳しくは、カメラの取扱説明書をご覧ください。

メモ

カメラ設定ツールでは、本機の IP アドレスは設定できません。また、カメラ設定ツールからは、本機は見えません。

IP リモートコントローラーのタリーの設定

IP リモートコントローラーを本機とともに使用する場合は、カメラタリーの制御を本機から行うため、DIP スイッチ 2 の 5 番を ON にしてください。

で注意

- ・ カテゴリー 5 規格以上の LAN ケーブルを使用してください。
- ・ パケットロスや遅延の原因となるため、ストリーミングのネットワークとは異なるネットワークポートを利用してください。
- ・ スイッチングハブのスタックは、2 段までにしてください。それ以上に多段接続すると、ネットワークの遅延が多くなります。
- ・ リモートカメラや IP リモートコントローラーは、公衆回線には接続できません。
- ・ LAN 1/LAN 2 のどちらか一方に接続してください。LAN 2 に接続することをおすすめします。
- ・ 同一ネットワーク内には、本機 1 台、リモートカメラ 7 台、IP リモートコントローラー 4 台、設定用 PC 1 台以外は接続しないでください。
- ・ カメラ制御に関して、ゲートウェイを越えてカメラを配置する接続はしないでください。

ネットワークの設定を行う

本機とリモートカメラ、IP リモートコントローラー、カメラ IP 設定用 PC が同一ネットワークになるように、本機のネットワークの設定を行います。

リモートカメラ用ネットワークの設定例)

[IPv4 Mode] : Manual
[IP Address] : 192.168.0.11
[Prefix Length] : /24
[Default Gateway] : 空欄
[IPv6 Mode] : Off

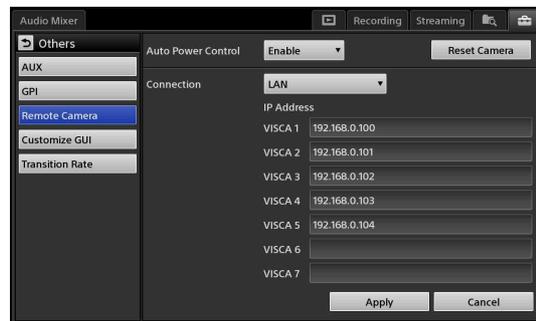
◆ 設定方法については、「ネットワークの設定をする」(103 ページ)をご覧ください。

で注意

リモートカメラのコントロールは、IPv4 のネットワークにのみ対応しています。

接続方法を設定する

- 1 サブ画面で、「System Setup」画面を表示し、[Others] をタップする。
[Others] 画面が表示されます。
- 2 [Remote Camera] をタップして、「Remote Camera」画面を表示する。
- 3 [Connection] で [LAN] を選択し、リモートカメラのアドレス (VISCA 1 ~ VISCA 7) に各カメラの IP アドレスを入力する。
IP アドレスは、ピリオド (.) で区切って入力してください。



メモ

IP リモートコントローラーの IP アドレスは、本機に設定する必要はありません。

- 4 設定が終了したら、[Apply] をタップする。
カメラの初期化が実行されます。

リモートカメラを割り付ける

メイン画面の [Input] リストで各カメラの映像が選択できるようにした後、リモートカメラのリモートコントロールを可能にするための設定を行います。設定は、リモートカメラを本機に接続した状態で行います。

- 1 リモートカメラを本機に接続する。
- 2 メイン画面の [Input] リストで、カメラの入力素材を選択し、映像を確認する。
- 3 サブ画面で、「System Setup」画面を表示し、[Video] をタップする。

「Video Setup」画面が表示されます。

- 4 [Input] をタップして、「Input」画面を表示する。
- 5 接続したリモートカメラの映像入力信号に関する設定をする。
 - ◆ 映像入力信号の設定については、「Input」(109 ページ)をご覧ください。
- 6 端子ごとに、[Remote Control] で接続したリモートカメラのアドレス (VISCA 1 ~ VISCA 7) を選択する。



カメラを割り付けた入力端子の [Remote Control] のプルダウンリストに、カメラの機種名が表示されていない場合は、カメラの初期化を行ってください。

- ◆ 操作方法については、「リモートカメラを初期化するには」(108 ページ)をご覧ください。



リモートコントロールが可能なカメラは、「アドレス (機種名)」と表示されます。

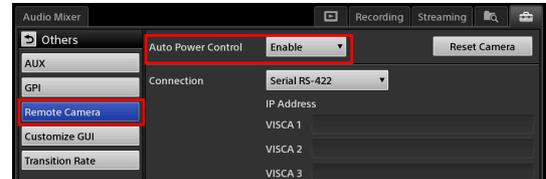
メモ

本機でサポートしていないリモートカメラが接続されている場合は、機種名に「Unknown」と表示されます。その場合、一部の機能は動作しません。

本機とリモートカメラの電源オン／オフを連動させるには

本機の電源のオン／オフに連動して、リモートカメラの電源をオン／オフさせるように設定できます。

- 1 サブ画面で、「System Setup」画面を表示し、[Others] をタップする。
- 2 [Remote Camera] をタップして、「Remote Camera」画面を表示する。
- 3 連動させるときは、[Auto Power Control] で [Enable] を選択する。



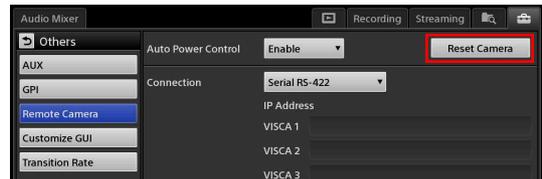
メモ

SRG-300SE/301SE は、[Auto Power Control] には対応していません。

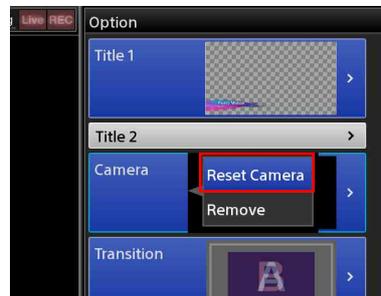
リモートカメラを初期化するには

リモートカメラと再接続を行いたいときは、以下の方法でリモートカメラを初期化します。

- 「Remote Camera」画面で、[Reset Camera] をタップする



- [Option] メニューで、[Camera] のコンテキストメニューを表示し、[Reset Camera] を選択する



初期化を行うと、リモートコントロール接続されているすべてのカメラと再接続が行われます。また、機種によっては、パン／チルトがデフォルトの位置に戻ります。

システムに関する設定をする ([System Setup] メニュー)

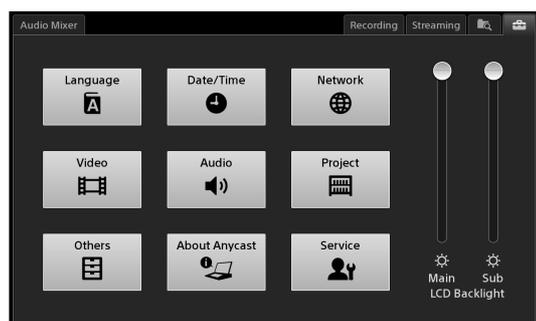
[System Setup] メニューでは、システムに関する以下の設定が行えます。

画面	内容	参照先
Language	画面に表示する言語や文字入力する際の言語を切り換えます。	109 ページ
Date/Time	本機の内部時計を設定します。	26 ページ
Network	本機のネットワークの設定を行います。	103 ページ
Video Setup	映像の入出力や映像信号に関する設定をします。	109 ページ
Audio Setup	音声の入出力の設定や各種調整を行います。	112 ページ
Project	現在の設定内容を内蔵ストレージにファイルとして保存します。本機の Project をデフォルトの状態に戻すときもここでを行います。	101 ページ
Others	AUX やリモートカメラ、[PGM] / [NEXT] ビューアーの表示位置、トランジションレートの設定を行います。	113 ページ
About Anycast	本機のバージョンの確認やソフトウェアアップデートを行います。SNMP で本機を管理する場合に必要な設定もここでを行います。	113 ページ
Service Log	サービス用のログをエクスポートします。	114 ページ

以降では、[System Setup] メニューの各設定項目について、画面ごとに説明します。

[System Setup] メニューを表示する

[System Setup] メニューは、サブ画面右上にある  タブをタップすると表示されます。



ボタンをタップすると、ボタンに応じた設定画面が表示されます。

「Language」画面

「Language」画面では、画面に表示する言語や文字入力する際の言語の切り換えを行います。



[System Language] : 画面に表示する言語を選択します。

[Input Language] : Titler で文字入力する際の言語を選択します。

「Video Setup」画面

「Video Setup」画面では、映像の入出力や映像信号に関する設定が行えます。

「Video Setup」画面には、以下の項目があります。

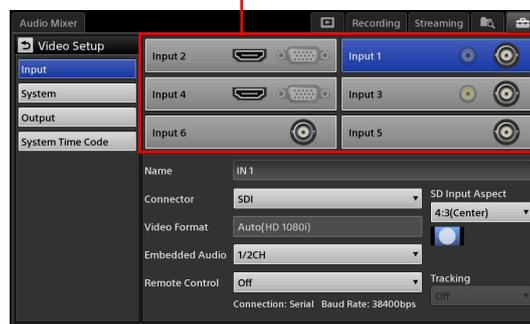
項目	内容	参照先
Input	映像入力に関する設定を行います。	109 ページ
System	システム全般に関わる映像信号の設定を行います。	26 ページ、110 ページ
Output	映像出力に関する設定を行います。	111 ページ
System Time Code	システムタイムコードを設定します。	111 ページ

Input

映像入力に関する設定を行います。

映像入力端子を選択してから、各項目を設定します。

映像入力端子



[Input 1] ~ [Input 6] : 映像入力を選択します。

[Name] : 映像入力の名前を 20 文字以内の半角英数字で入力します。

ここで設定した名前がメイン画面の各リストなどに表示されます。

[Connector] : [Input 1] ~ [Input 4] の場合に、各映像入力番号に割り当てる映像入力端子を選択します。

・ **[Input 1]、[Input 3] の場合** : [SDI] または [Composite] から選択します。

- ・ [Input 2]、[Input 4] の場合：[RGB] または [HDMI] から選択します。

メモ

[Input 5]、[Input 6] は、SDI 固定です。

[SD Input Aspect]：入力信号がSDの場合に、入力信号のアスペクト比を選択します。

- ・ **[4:3 (Center)]**：4：3のアスペクト比で中央に表示します（上下にフィット、左右ブラック）。



- ・ **[16:9 (Wide Zoom)]**：16：9に引き伸ばして表示します（左右にフィット）。



メモ

トラッキングモードで追尾中のカメラがある場合は、アスペクト比を変更することはできません。

[Video Format]：各映像入力端子に入力する信号フォーマットを選択します。

メモ

RGBとHDMIの場合、[Auto]を選択すると、入力元の機器との間で最適な信号を決定し、その解像度が表示されます。

[Embedded Audio]：使用するエンベデッドオーディオの入力チャンネルを設定します。

- ・ **[1/2Ch]**：エンベデッドオーディオの1、2チャンネルを使用します。
- ・ **[3/4Ch]**：エンベデッドオーディオの3、4チャンネルを使用します。

メモ

映像入力端子によっては、設定できない項目があります。

- ・ HDMIの場合は、[1/2Ch]固定となります。
- ・ CompositeとRGBは、エンベデッドオーディオがないので設定できません。

[Remote Control]：リモートカメラをコントロールする場合に設定します。

- ・ **[Off]**：リモートコントロールを行いません。

- ・ **[VISCA 1] ~ [VISCA 7]**：コントロールするリモートカメラのアドレスを選択します。

- ◆ リモートカメラの設定については、「リモートカメラの接続と設定」（105ページ）をご覧ください。

メモ

本機でサポートしていないリモートカメラが接続されている場合は、機種名に「Unknown」と表示されます。その場合、一部の機能は動作しません。

[Tracking]：リモートカメラでトラッキング機能を使用するかどうかを選択します。トラッキング機能は、最後に設定したカメラにのみ有効になります。

- ・ **[On]**：トラッキング機能を使用する。
- ・ **[Off]**：トラッキング機能を使用しない。

- ◆ トラッキングについては、「対象物を追尾する（トラッキング機能）」（71ページ）をご覧ください。

System

システム全般に関わる映像信号の設定を行います。



[System Format]：本機が扱う映像信号のフォーマット（システムフォーマット）を選択します。システムフォーマットを変更した場合は、本機がシャットダウンします。

メモ

- ・ 「[60i]」は、正確には「[59.94i]」のことです。
- ・ システムフォーマットの変更は、本機の再起動後に有効になります。

[HDCP Handling]：HDCPで保護されているHDMI入力素材の扱いかたを設定します。本設定は、Input 4にのみ有効です。

- ・ **[Off]**：HDCPで保護されている素材を扱いません。HDCPで保護されているHDMI入力素材は、Black・無音入力となります。
- ・ **[On]**：HDCPで保護されている素材の保護状態を保ちながら扱います。

ご注意

- ・ [On]に設定した場合は、以下の制約があります。
 - HDMI出力以外の出力は行えません。グレーの単色画で代用されます。

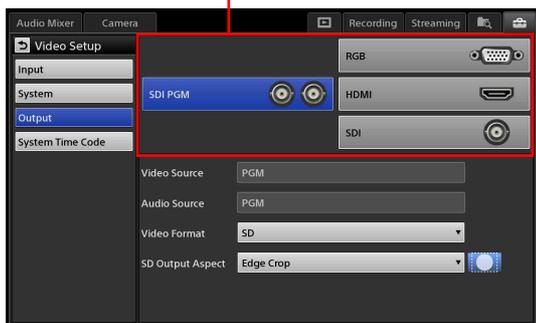
- 「Recording」機能、「Streaming」機能は使用できません。また、記録中、ストリーミング中は、「HDCP Handling」の設定はできません。
- ・本設定に関わらず、Input 2 に HDCP で保護されている素材が入力された場合は、Black・無音となります。
- ・お使いの AWS-750 本体が「HDCP Handling」に対応しているかどうかについては、「仕様」の「HDMI (HDMI 入力) 端子 2、4」の「HDCP Handling」(123 ページ) で確認してください。

Output

映像出力に関する設定を行います。

映像出力端子を選択してから、各項目を設定します。

映像出力端子



ご注意

「System」で、「HDCP Handling」を「On」に設定している場合は、HDMI 出力以外の出力は行えません。

映像出力端子：設定したい映像出力端子を選択します。

映像出力端子を選択すると、各項目に現在の設定値が表示されます。

「Video Source」：設定対象の映像出力端子から出力する映像を PGM、AUX から選択します。出力端子によって、選択できる映像信号が異なります。

- ・ **「SDI PGM」の場合**：PGM 固定となります。
- ・ **「RGB」、「SDI」、「HDMI」の場合**：「PGM」または「AUX」から選択します。

「Audio Source」：設定対象の映像出力端子から出力するエンベデッドオーディオ信号を「PGM」または「MIX」から選択します。出力端子によって、選択できるエンベデッドオーディオ信号が異なります。

- ・ **「SDI PGM」の場合**：PGM 固定となります。
- ・ **「HDMI」、「SDI」の場合**：「PGM」または「MIX」から選択します。

「Video Format」：各映像出力端子に出力する信号フォーマットを選択します。

メモ

- ・ RGB と HDMI の場合、「Auto」を選択すると、出力先の機器と連携して最適な信号を出力し、その信号の解像度が表示されます。
- ・ HD SDI 出力端子 (PGM/AUX) のビデオフォーマットは、720p には切り換えられません。

「SD Output Aspect」：SDI PGM 端子からの出力信号が SD の場合に、出力信号のアスペクト比を選択します。

- ・ **「Letter Box」**：上下にブラックを挿入して出力します。



- ・ **「Squeeze」**：4:3 のアスペクト比に縮めて出力します。



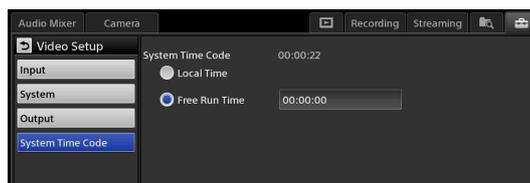
- ・ **「Edge Crop」**：両サイドを切り取って出力します。



System Time Code

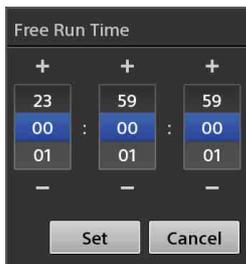
システムタイムコードを設定します。

ここで設定したシステムタイムコードは、HD-SDI 出力 (PGM 専用および PGM/AUX) にのみ重畳されます。また、Recording 機能で記録時に使用可能です。



「System Time Code」：システムタイムコードとして使用する時間を選択します。

- ・ **「Local Time」**：「System Setup」の「Date/Time」で設定した時間をシステムタイムコードとして使用します。
- ・ **「Free Run Time」**：「Local Time」とは異なる任意の時刻をプリセットします。ここを選択したときは、設定値の欄をタップし、表示される「Free Run Time」ダイアログで時間をプリセットします。



「Audio Setup」画面

「Audio Setup」画面では、音声の入出力の設定や各種調整が行えます。

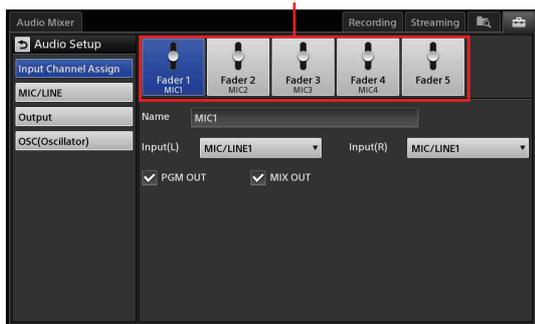
「Audio Setup」画面には、以下の項目があります。

項目	内容	参照先
Input Channel Assign	チャンネルフェーダーに音声信号を割り当てます。	112 ページ
MIC/LINE	マイク／ラインレベルを設定します。	112 ページ
Output	PGM OUT や MIX OUT のディレイを調整します。	112 ページ
OSC (Oscillator)	オシレーターの設定を行います。	113 ページ

Input Channel Assign

チャンネルフェーダーに音声信号を割り当てます。チャンネルを選択してから、各項目を設定します。

チャンネル



[Name] : チャンネル 1～4 の名前を変更できます。

チャンネルの名前を 6 文字以内の半角英数字で入力します。

[Input (L)] / **[Input (R)]** : チャンネルの L、R に割り当てる入力信号を選択します。

- ・ **[MIC/LINE 1]** ～ **[MIC/LINE 4]** : MIC/LINE IN 1～4 端子からの信号を割り当てます。
- ・ **[LINE 5]** / **[LINE 6]** : LINE IN 5、6 端子からの信号を割り当てます。
- ・ **[HDMI 2]** / **[HDMI 4]** : HDMI 端子 2、4 からの信号を割り当てます。
- ・ **[SDI 1]** / **[SDI 3]** / **[SDI 5]** / **[SDI 6]** : SDI 端子 1、3、5、6 からの信号を割り当てます。

メモ

- ・ 「Video Setup」画面の [Input] の設定で、HDMI 端子 2、4 に「RGB」が、SDI 端子 1、3 に「Composite」が使用されているときは変更できません。
- ・ HDMI や SDI のエンベデッドオーディオ素材のときは、L チャンネル、R チャンネルのどちらかで選択すると、もう一方も自動的にペアとなる音声を選択されます。

[PGM OUT] : チャンネルフェーダー 1～5 の音声を PGM OUT に出力するときにチェックマークを付けます。

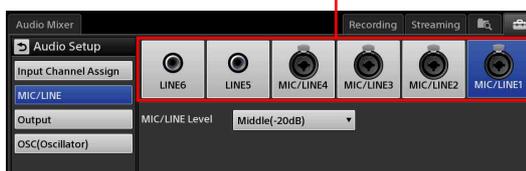
[MIX OUT] : チャンネルフェーダー 1～5 の音声を MIX OUT に出力するときにチェックマークを付けます。

MIC/LINE

入力した音声信号が大きすぎるときや小さすぎるときに、マイク／ラインレベルを調整します。

音声入力端子を選択してから、マイク／ラインレベルを設定します。

音声入力端子

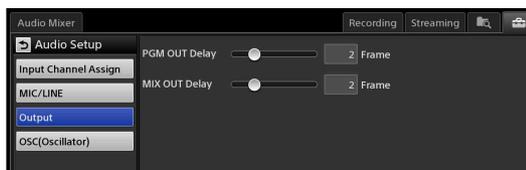


[MIC/LINE Level] : 入力デバイスの基準レベルを参考に、[High (+4dB)]、[Middle (-20dB)]、[Low (-44dB)] から選択します。

マイク／ラインレベルを設定できるのは、[MIC/LINE 1] ～ [MIC/LINE 4] だけです。

Output

PGM OUT や MIX OUT のディレイを設定し、映像と音声がか合うように調整します。



[PGM Delay] : PGM OUT の遅延時間を調整します。

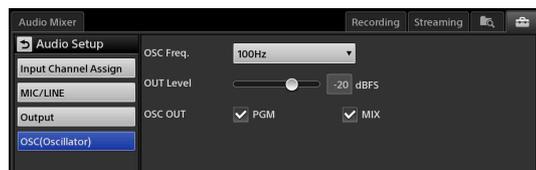
スライダーをドラッグして、遅延時間を 0 フレーム～7.5 フレームの範囲 (0.25 単位) で調整します。

[MIX Delay] : MIX OUT の遅延時間を調整します。

スライダーをドラッグして、遅延時間を 0 フレーム～7.5 フレームの範囲 (0.25 単位) で調整します。

OSC (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。



[OSC Freq.]：オシレーターの周波数を選択します。
[Off] (使用しない)、[100Hz]、[1kHz]、[10kHz] から選択できます。

[OUT Level]：オシレーター信号の出力レベルを調整します。
スライダーをドラッグして、 $-\infty \sim 0$ dBFS の範囲で調整します。

[OSC OUT]：オシレーター信号の出力先にチェックマークを付けます。

「Others」画面

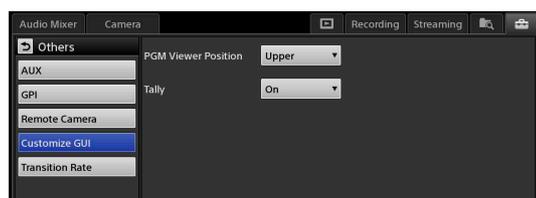
「Others」画面では、AUX やリモートカメラ、[PGM] / [NEXT] ビューアーの表示位置、トランジションレートの設定が行えます。

「Others」画面には、以下の項目があります。

項目	内容	参照先
AUX	AUX 出力するときに、必要に応じて設定します。	75 ページ
GPI	GPI 出力により、PGM 出力や NEXT に選択されているカメラのタリーランプを点灯させるための設定を行います。	54 ページ
Remote Camera	VISCA 対応カメラをリモートコントロールするときに設定します。	105 ページ
Customize GUI	[PGM] ビューアーと [NEXT] ビューアーの表示位置の入れ替えや、[Input] リストにタリーを表示させるかどうかを設定できます。	113 ページ
Transition Rate	メイン画面のトランジションレートの選択肢を設定します。	113 ページ

Customize GUI

[PGM] ビューアーと [NEXT] ビューアーの表示位置の入れ替えや、[Input] リストにタリーを表示させるかどうかを設定できます。



[PGM Viewer Position]：[PGM] ビューアーを上下どちらの位置に表示するかを選択します。

- ・ **[Upper]**：[PGM] ビューアーを上に表示します。
- ・ **[Lower]**：[PGM] ビューアーを下に表示します。

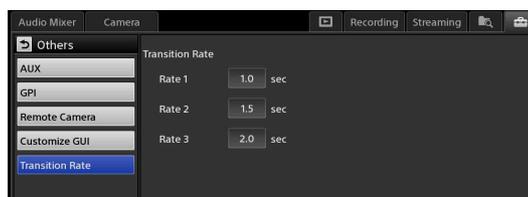
[Tally]：[Input] リストの素材にタリーを表示させるかどうかを設定します。

- ・ **[Off]**：表示させません。
- ・ **[On]**：表示させます。

◆ タリーについては、「GUI タリー機能を使う」(53 ページ)をご覧ください。

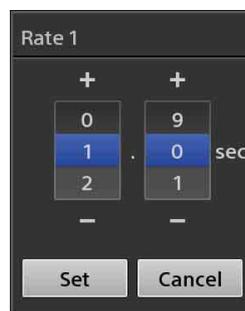
Transition Rate

メイン画面のトランジションレートの選択肢を設定します。



[Rate 1] ~ [Rate 3]：プルダウンリストの3つの選択肢を設定します。

各設定値をタップし、表示されるダイアログでトランジションレートを 0.0 秒 ~ 4.9 秒の範囲で設定し、[Set] をタップします。



「About Anycast」画面

「About Anycast」画面では、本機のバージョンの確認やソフトウェアアップデート、SNMP で本機を管理する場合に必要な設定が行えます。

「About Anycast」画面には、以下の項目があります。

項目	内容	参照先
Information	本機のシステムのバージョンやシリアル番号、機器固有 ID を確認できます。	115 ページ
Update	本機のソフトウェアのアップデートを行います。	115 ページ
SNMP	SNMP で本機を管理する場合に必要な設定を行います。	114 ページ

項目	内容	参照先
License	ソフトウェア使用許諾書 (EULA) が表示されます。	-
Open Source	オープンソースソフトウェア (OSS : Open Source Software) ライセンスの一覧が表示されます。	-

SNMP

SNMP を利用して本機を管理する場合に必要な設定を行います。

各項目を設定したら、[Apply] をタップします。



[SNMP Agent Service] : SNMP エージェントサービスを有効にするかどうかを設定します。

- ・ **[Disable]** : SNMP エージェントサービスを使用しません。
- ・ **[Enable]** : SNMP エージェントサービスを使用します。ここを選択したときは、以降の項目を設定します。

[SNMP MIB-2 Variables] : MIB-2 情報を入力します。

- ・ **[sysName]** : ホスト名を表示します。
sysName を修正したい場合は、[Network] の「Common」画面でホスト名を修正してください。
- ・ **[sysContact]** : 管理者名を入力します。
- ・ **[sysLocation]** : 本機の設置場所を入力します。

[Community Names] : コミュニティ名を設定します。

- ・ **[Read-only Community]** : 読み出しコミュニティ名を入力します。
- ・ **[Read-write Community]** : 読み出し／書き込みコミュニティ名を入力します。

[Communication Hosts] : SNMP マネージャーの IP アドレスを設定します。2 つまで設定できます。

- ・ **[IP Address 1]** / **[IP Address 2]** : IP アドレスまたはネットワークアドレスを入力します。ピリオド (.) で区切って入力してください。

[Apply] : 設定内容を適用します。

メモ

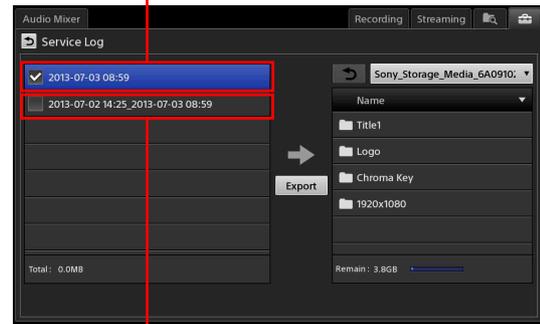
さらに詳細な情報が必要な場合は、ソニーサービス窓口にお問い合わせください。

「Service Log」画面

「Service Log」画面では、サービス用のログをエクスポートできます。

左側のエリアには、ログファイルが一覧表示されます。現在取得中のログのファイル名は「ログ取得開始日時」に、過去のログファイル名は「ログ取得開始日時-ログ取得終了日時」になります。

現在取得中のログ



過去のログ

- ◆ エクスポート手順は、File Manager での操作と同じです。「ファイルをエクスポートする」(100 ページ) をご覧ください。

メモ

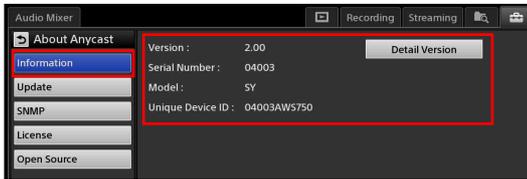
一定の期間が経過するか容量を超えると、そのログは消去されます。ログ消去の処理は起動時に行われ、いつもより起動に時間がかかることがあります。

ソフトウェアアップデート

本機のバージョンを確認し、ソフトウェアアップデートを行います。

本機のバージョンを確認する

[System Setup] メニューの [About Anycast] - [Information] で、本機のシステムのバージョンやシリアル番号、機器固有 ID を確認できます。
[Detail Version] をタップすると、システムの詳細なバージョンを確認できます。



ソフトウェアをアップデートする

バージョンアップに関する情報は、各販売会社のポータルサイトで取得してください。

以下の URL からアクセスすることができます。

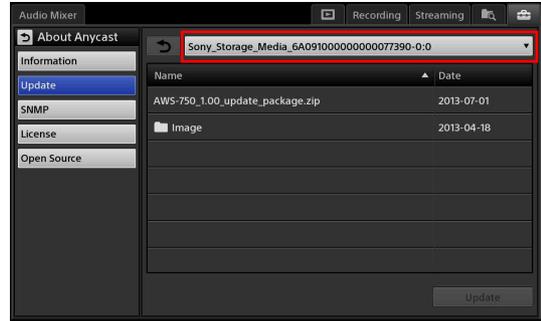
<http://www.sony.net/>

ご注意

- ・ アップデート中は、途中でキャンセルできません。
- ・ アップデートが終了すると、自動的に本機がシャットダウンします。シャットダウンしても支障がないときに行ってください。

- 1 アップデートパッケージを外部ドライブに保存し、本機右側面の USB 端子に接続する。
- 2 [System Setup] メニューの「About Anycast」画面を表示し、左側のメニューで [Update] をタップする。
「Update」画面が表示されます。

- 3 アップデートパッケージが格納されている外部ドライブを選択する。

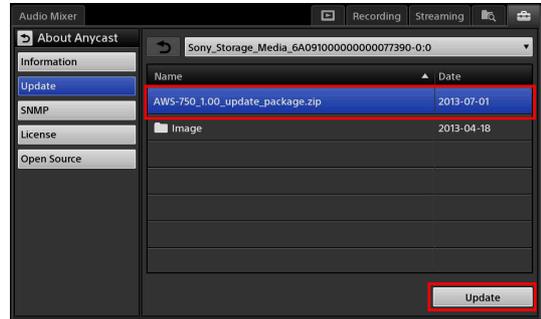


外部ドライブを選択すると、格納されているファイルの内容が表示されます。

メモ

アップデートパッケージの名称を変更すると、リストに表示されません。

- 4 ファイルを選択し、[Update] をタップする。



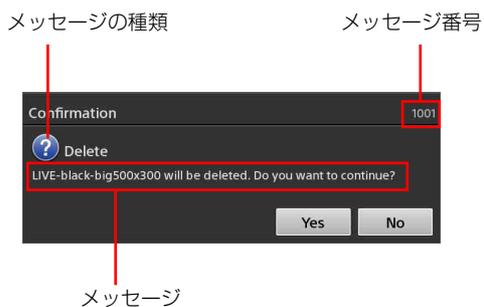
現在インストールされているバージョンと、アップデートパッケージのバージョンが表示されます。

- 5 バージョンを確認し、インストールしてよければ [Yes] をタップする。
インストールが開始されます。
インストールが終了すると、メッセージが表示されます。
- 6 [OK] をタップする。
本機がシャットダウンします。
- 7 外部ドライブを取り外す。

こんなときには

メッセージが表示されたときは

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。メッセージの内容を確認して対処してください。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。



メモ

メッセージには、以下の種類があります。

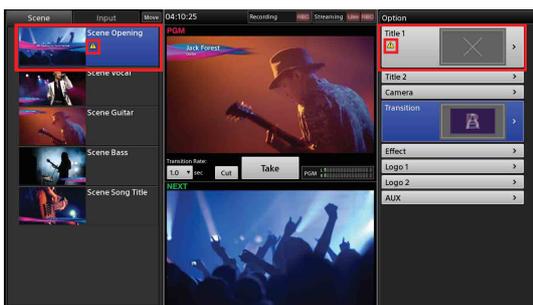
- (情報)：お知らせ
- (確認)：確認を求めるメッセージ
- (警告)：処理を継続すると問題がある場合の警告
- (エラー)：操作を継続できない、正常動作しないなどの重度の警告

リストに マークが表示されたときは

[Scene] リストや [Option] メニューで、素材に問題があるときは、警告を示す マークが表示されます。[Option] メニューでのステータスを確認し、対処してください。

メモ

各リストの「File Not Found」のボタンは、次に起動したときはリストから削除されます。



困ったときには

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にご相談ください。

症状	想定される問題	対処方法
電源が入らない（正常に起動しない）。	USB 接続機器に過大電流が供給されている。	USB 接続機器を取り外してください。その際、いったん AC アダプターの AC 電源コードをコンセントから抜いてください。 ◆「USB 端子」(14 ページ) 参照。

症状	想定される問題	対処方法
リストに映像が出ない。	接続機器の電源が入っていない。	機器の電源を入れなおしてください。
	ケーブルの接続に問題がある。	ケーブルを正しく接続してください。
	映像入力信号の割り当てが違う。	映像入力信号の割り当てを正しく設定してください。 ◆「Input」(109 ページ) 参照。
サブ画面に操作したいタブが表示されない。	該当するリストが開いていない。	[Option] メニューから目的のオプションのリストを表示する。
	[Option] メニューが開いている。	◆「サブ画面」(39 ページ) 参照。
タイトルをきれいに合成できない。	アルファチャンネル付きの画像ファイルが正しく作成されていない。	適切なアルファチャンネル付きの画像ファイルを作成しなおしてください。
	調整が適正に行われていない。	サブ画面の「Title 1」 / 「Title 2」画面で調整してください。 ◆「合成の具合を調整するには」(47 ページ) 参照。
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。	機器の電源を入れてください。
	ケーブルの接続に問題がある。	ケーブルを正しく接続してください。
	音声信号の割り当てが違う。	音声信号の割り当てを正しく設定してください。 ◆「Input Channel Assign」(112 ページ) 参照。
	CH On ボタンが消灯している。	CH On ボタンを点灯させてください。 ◆「Step 5 音声をミキシングする」(32 ページ) 参照。
	チャンネルフェーダーが下がったままになっている。	チャンネルフェーダーを上げてください。 ◆「Step 5 音声をミキシングする」(32 ページ) 参照。
	PGM OUT フェーダーが下がったままになっている。	PGM OUT フェーダーを上げてください。 ◆「Step 5 音声をミキシングする」(32 ページ) 参照。
期待どおりの音が聞こえない。PGM (または MIX) の音が聞こえない。	モニター対象が違う。	オーディオレベルメーターの下にある [PGM] (または [MIX]) をタップして、希望のモニター対象に切り換えてください。 ◆「モニターする音声を切り換える」(79 ページ) 参照。
	出力設定が間違っている。	[System Setup] - [Audio] - [Input Channel Assign] の [PGM OUT]、[MIX OUT] にチェックマークを付けてください。 ◆「Input Channel Assign」(112 ページ) 参照。
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は動いている)。	モニター出力のレベルが下がっている。	[Monitor Level] 調整でレベルを上げてください。 ◆「モニターする音声のレベルを調整するには」(33 ページ) 参照。
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。	HEADPHONES 端子使用時は、内蔵スピーカーからの出力は中断します。機器を取り外してください。
カメラのコントロールができない。	リモートコントロールのための登録がされていない。	リモートコントロールのための設定を行ってください。 ◆「リモートカメラの接続と設定」(105 ページ) 参照。
	接続ケーブルが不良。	正しく配線された接続ケーブルを使用しているか確認してください。 ◆「端子のピン配列」(127 ページ) 参照。
	接続するカメラのボーレートの設定が正しくない。	接続するカメラのボーレートを 38400 bps に設定してください。 ◆ カメラの取扱説明書参照。
	本機に登録したカメラの IP アドレスとカメラ自体の IP アドレスが一致していない、もしくは本機のネットワーク設定とカメラのネットワークセグメントが一致していない。	ネットワークに関連する設定を再度確認してください。 ◆「ネットワークの設定をする」(103 ページ) 参照。 ◆「リモートカメラの接続と設定」の「LAN 接続の場合」(106 ページ) 参照。

症状	想定される問題	対処方法
[Camera] タブで、コントロール用のボタンが有効にならない。	トラッキングモードで追尾中。	追尾を停止してください。 ◆ 「トラッキングモードで使う」の「追尾を停止するには」(74 ページ) 参照。
トラッキングモードで動作しているカメラが、追尾中に、突然上を向いたり、下を向いたりしてしまう。	カメラの「Pan/Tilt Limit」を設定していない。	「Pan/Tilt Limit」を設定してください。それにより、追尾中に画面から切れることを防ぎます。 ◆ 「トラッキングの設定を行うには」(72 ページ) 参照。
カメラコントロール (パン/チルト) 時に、カメラの稼動範囲が小さい。	カメラの「Pan/Tilt Limit」が設定されている。	「Tracking Settings」画面で「Pan/Tilt Limit Setting」をリセットするか、カメラのリモコンを使って「Pan/Tilt Limit」設定をオフにしてください。 ◆ 「Tracking Settings」画面での設定については「トラッキングの設定を行うには」(72 ページ) 参照。
カメラの映像が上下逆に表示される。	カメラ側の設定が上下逆になっている。	カメラ側で画像上下反転の設定をしておしてください。 ◆ カメラの取扱説明書参照。
カメラの制御方向が上下左右逆になる。	「Camera Settings」画面の「Pan Reverse」／「Tilt Reverse」が正しく設定されていない。	「Camera Settings」画面で、「Pan Reverse」／「Tilt Reverse」の設定をしてください。 ◆ 「カメラの設定を行うには」(51 ページ) 参照。
Titler で日本語が入力できない。	「System Setup」メニューの「Input Language」の設定が「日本語」になっていない。	「System Setup」メニューの「Input Language」の設定を「日本語」にしてください。 ◆ 「[Language]」の「[Input Language]」(109 ページ) 参照。
工場出荷時の状態に戻したい。	—	ソニーのサービス窓口にご相談ください。
日付や時刻を設定した後、電源を入れないと、その値が変わっている。	日付や時刻が正しくない場合は、内蔵の電池が切れている可能性がある。	ソニーのサービス窓口にご相談ください。
画面をタップしても操作ができない。	操作に関係ない画面に触れている。	操作に関係ない画面に触れないようにしてください。
以下のメッセージが表示され、ストリーミングサーバーと接続できない。 ID-3002 Streaming cannot start. Connection to the streaming server failed.	サーバー側が本機からの Stream を受け付けられない状態です。 例) ・ サーバーがダウンしている。 ・ サーバーがネットワークから外されている。	サーバー管理者にお問い合わせください。
以下のメッセージが表示され、ストリーミングサーバーと接続できない。 ID-3003 Streaming cannot start. The streaming server is not responding.	サーバーが見つかったが、サーバー側が本機からの Stream を受け付けられない状態です。 例) ・ サーバーのストリーミングサービスが停止中。 ・ サービスが起動途中。	サーバー管理者にお問い合わせください。
以下のメッセージが表示され、ストリーミングサーバーと接続できない。 ID-3004 Streaming cannot start. Cannot resolve the hostname of streaming server. If the setting is correct, try restarting the unit.	ネットワーク設定、特に DNS サーバーの設定が正しくない。	ネットワーク設定を確認してください。 設定が正しいときは、本機および周辺のネットワーク機器を再起動することで、接続が可能となる場合があります。 なお、パケットフィルタリングを行っているネットワークや、プロキシサーバーの設定を必要とするネットワークでは、サーバーへの接続ができないことがあるので、ネットワークを専門とする機関に相談してください。
以下のメッセージが表示されストリーミングが終了した後に [Start] をタップしても同じメッセージが表示されてストリーミングを開始できない。 ID-0020 The connection to Streaming Server has been lost. Streaming will be stopped.	ネットワーク環境の状態などにより、ストリーミングサーバーとの接続が途切れた際に、切断処理に時間がかかっている。	最初のメッセージが表示されてから配信スタートするまで、30 秒ほど時間をおいてください。問題が続くようなら本機を再起動することで、接続が可能となる場合があります。

メンテナンス

1か月に1回、汚れたときはその都度、通風孔のほこりを取り除いてください。

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。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

本体

一般

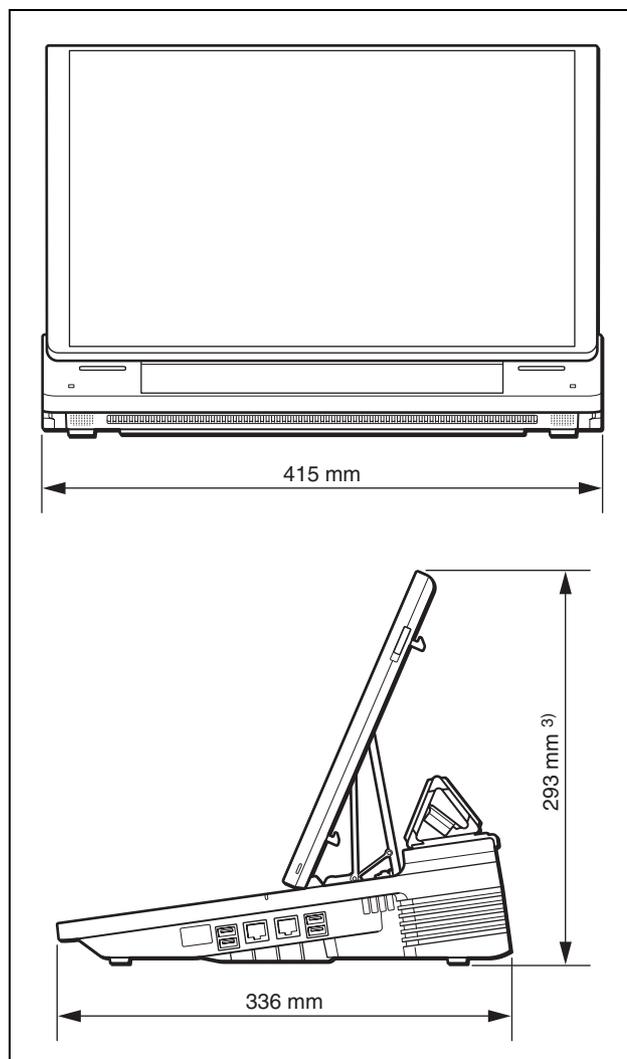
電源	DC 19.5 V、9.2 A
AC アダプター	動作時電圧：AC 100-240 V、2.5 A、 50-60 Hz
消費電力	160 W
動作温度	5℃～35℃
外形寸法	415 mm × 102 mm ¹⁾ × 336 mm (幅/高さ/奥行き)
質量	約 7.2 kg ²⁾

1) 97 mm：シリアル番号 10001～11139

99 mm：シリアル番号 11140～11999

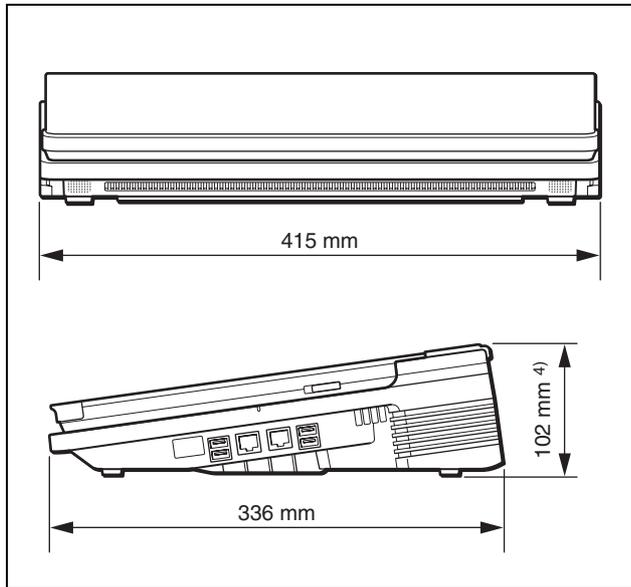
2) 6.5 kg：シリアル番号 10001～11999

メインディスプレイを開いているとき



3) 291 mm：シリアル番号 10001～11139

メインディスプレイを閉じているとき



- 4) 97 mm : シリアル番号 10001 ~ 11139
99 mm : シリアル番号 11140 ~ 11999

映像信号

映像入力

HD/SD SDI	BNC 型 (4) SMPTE ST 292-1、SMPTE ST 259-C
コンポジット	ピンジャック (2)
RGB	D-Sub 15 ピン Type (2) (凹)
HDMI	HDMI (Type A) (2)

映像出力

HD/SD SDI	BNC 型 (2) SMPTE ST 292-1、SMPTE ST 259-C
HD SDI	BNC 型 (1) SMPTE ST 292-1
RGB	D-Sub 15 ピン (1) (凹)
HDMI	HDMI (Type A) (1)
REF OUT	BNC 型 (1) アナログブラックバースト信号 NTSC : 0.286 V _{p-p} 、75 Ω、同期負 PAL : 0.3 V _{p-p} 、75 Ω、同期負

音声信号

音声入力

アナログ入力 1 ~ 4	XLR/TRS 複合 (4) 基準入力レベル : + 4 dBu、- 20 dBu、 - 44 dBu 入力インピーダンス : 3.3 kΩ 以上 マイク電源 : + 48 V On/Off
--------------	---

アナログ入力 5 ~ 6

ピンジャック (2)
基準入力レベル : - 10 dBu、
入力インピーダンス : 10 kΩ 以上

音声出力

PGM OUT	TRS フォン (2) 基準レベル : + 4 dBu (10 kΩ ロード)、 最大出力レベル : + 24 dBu、 出力インピーダンス : 150 Ω
MIX OUT	ピンジャック (2) 基準レベル : - 10 dBu (10 kΩ ロード)、 最大出力レベル : + 10 dBu、 出力インピーダンス : 470 Ω
HEADPHONES	1/4" ステレオホンジャック (1) 最大出力 : 35 mW × 2 インピーダンス : 47 Ω
スピーカー	内蔵スピーカー 1W (2) 大きさ : 直径 20 mm

その他インターフェース

LAN	RJ45 Type (2) 100 base-TX、1000 base-T
USB	USB A Type (4) SuperSpeed USB (USB3.0) 最大電流出力能力 1200 mA (4 ポート合計)
GPI	9 ピンインラインコネクター 入力 (4) : TTL Level (VIH=2.4 V、VIL=0.8 V) GPI 入力は、本バージョンでは未対応。 出力 (4) : オープンコレクター I _c = 5 mA (typ.)、 V _{CEO} = 45 V (max.)
VISCA	5 ピンインラインコネクター (1) RS-422 準拠 ソニー VISCA カメラコマンド対応 ボーレート : 38400 bps
LCD	メインディスプレイ : 15.6 インチ高輝度 LCD 1920 × 1080 60 Hz、静電容量方式 サブディスプレイ : 10.6 インチ高輝度 LCD 1280 × 768 60 Hz、静電容量方式

付属品

ご使用になる前に (1)

AC アダプター (1)

タッチパネル保護フィルム

393 mm × 236 mm¹⁾ (1)

266 mm × 156 mm (1)

パネルカバー (1)

コネクター Phoenix Contact 5 ピン (1) (凸)

Phoenix Contact 9 ピン (1) (凸)

保証書 (1)

1) 373 mm × 238 mm : シリアル番号 10001 ~ 11999

別売アクセサリ

AC 電源コード (125 V、7 A、2.4 m)

部品番号 : 1-791-041-32

AC プラグ変換アダプター (3 極 → 2 極)

部品番号 : 1-793-461-12

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。

- 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わらず、補償はいたしかねますのでご了承ください。
- 本製品を使用したことによるお客様、または第三者からのいかなる請求についても、当社は一切の責任を負いかねます。
- 本機内、記録メディア、外部のストレージ等に記録されたデータの損失、修復、複製の責任は負いかねます。
- 諸事情による本製品に関連するサービスの停止、中断について、一切の責任を負いかねます。

性能

映像信号

映像プロセス	10 ビット、422、1920 × 1080 59.94/50i
REF OUT サブキャリア周波数	50 ppm 以下

音声信号

サンプリング周波数	48 kHz
量子化	24 ビット (A/D、D/A) 40 ビット (DSP)
周波数特性 (MIC/LINE)	20 Hz ~ 20 kHz、+ 0.5 dB ~ - 2 dB
THD (MIC/LINE - 20 dBu 1 kHz)	0.25% 以下
ダイナミックレンジ	94 dB 以上

機能

ビデオスイッチング

構成	入力 : 6 プライマリー映像入力 + 内部コンテンツ 1 M/E + 4 キーヤー (2 × PinP、2 × タイトル) + 2 Logo 出力 : PGM OUTPUT、PGM/AUX OUTPUT
ビデオエフェクト	トランジション : Mix、Wipe (4 パターン) PinP : 1 (2 パターン)、2 (9 パターン) クロマキー : 標準、クロマキー + PinP
キーツース	タイトル : 入力信号または内部静止画 (1920 × 1080 まで) ロゴ : 内部静止画 (320 × 320)
キータイプ	タイトル : ルミナンスキー / アルファチャンネル ロゴ : アルファチャンネル
内部コンテンツ	ブラック信号、カラーバー (非標準の 7 バイタイプ)、内蔵ストレージにインポートされたファイル
外部コントローラー	USB キーボード (US 101、104 キータイプ)

オーディオミキサー

構成	入力 : 6 モノラル / 6 ステレオエンベデッドオーディオ入力 ミキシング : 5 ステレオミキシング 出力 : PGM (ステレオ) / MIX (ステレオ)
入力コントロール	インプットトリム : - 15 dB ~ + 15 dB フィルター : High Cut 8 kHz、Low Cut 100 Hz (12 dB/Oct) EQ : 3 バンドイコライザー リミッター : 100:1 コンプレッサー : 2:1 パン : 31 ポジション
オシレーター	100 Hz、1 kHz、10 kHz
エンベデッドオーディオ	SDI、HDMI からの入力 : 2 チャンネル SDI、HDMI への出力 : 2 チャンネル リニア PCM

カメラコントロール

コントロールプロトコル	VISCA
接続方法	Serial RS-422、LAN
推奨カメラ、リモートコントローラー	カメラ：BRC-Z330、BRC-Z700、BRC-H700、BRC-H900、SRG-300H/301H、SRG-300SE/301SE、SRG-120DH、EVI-H100S、EVI-H100V IP リモートコントローラー：RM-IP10 ◆ オプションボードとの組み合わせについては、「対応機種」（105 ページ）参照。
最大コントロールカメラ数	6 台
プリセットメモリー	メモリー：16（EVI-H100S、EVI-H100V は 6） 項目：パン／チルト／ズーム／フォーカス／アイリス

Titler

プリインストールフォント	SST Medium、DFHei-W5-A、SST Japanese Pro Regular、YD Gothic 100 Pro を含む 17 フォント
プリインストールテンプレート	100 パターン以上
インポート可能なフォントフォーマット	Vector Fonts（.ttf、.pfb、.otf）
入力言語	10 言語 英語、中国語（簡体字）、中国語（繁体字）、日本語、韓国語、ドイツ語、スペイン語、イタリア語、ポルトガル語、フランス語
IME（Input Method Editor）	Pin Yin（中国語（簡体字）） Changjie（中国語（繁体字）） ローマ字入力（日本語） Jamo 入力（韓国語）

Media Player

再生可能ファイル	1 静止画ファイルまたは 1 動画ファイル
アプリケーションデータ容量	192 GB

入力対応フォーマット

メモ

入力信号が SD の場合は、[System Setup] の「Video Setup」画面 - [Input] - [SD Input Aspect] の設定により、以下の 2 つの出力から選択できます。

4 : 3 (Center)

16:9 (Wide Zoom)



HD/SD SDI (SDI 入力) 端子 1、3、5、6

映像

HD/SD	解像度	周波数 / ip
HD	システムフォーマットが 1080	50i の場合
	1920 × 1080	50i
	1280 × 720	50p
	システムフォーマットが 1080	60i の場合
SD	1920 × 1080	59.94i
	1280 × 720	59.94p
	システムフォーマットが 1080	50i の場合
	720 × 576 (D1 625)	50i
SD	システムフォーマットが 1080	60i の場合
	720 × 480 (D1 525)	59.94i

音声

HD SDI 24 ビット、SD SDI 20 ビット、48 kHz、2 ch（1/2 ch または 3/4 ch から選択して使用）、L-PCM

COMPOSITE (コンポジット映像入力) 端子 1、3

解像度	周波数 / ip
システムフォーマットが 1080	50i の場合
720 × 576 (PAL)	50i
システムフォーマットが 1080	60i の場合
720 × 480 (NTSC)	59.94i

RGB (RGB 入力) 端子 2、4

解像度	周波数 / ip
640 × 480 (VGA)	60p
1024 × 768 (XGA)	60p 75p
1600 × 1200 (UXGA)	60p
1280 × 1024 (SXGA)	60p
1280 × 768 (WXGA)	60p
1600 × 900	60p
1920 × 1080 (HD)	60p

HDMI (HDMI入力) 端子 2、4

映像

解像度	周波数 / ip
640 × 480 (VGA)	59.94p 60p
1024 × 768 (XGA)	60p 75p
1600 × 1200 (UXGA)	60p
1280 × 1024 (SXGA)	60p
1280 × 768 (WXGA)	60p
1600 × 900	60p
システムフォーマットが 1080 50i の場合	
720 × 576 (SD)	50p
1920 × 1080 (HD)	50i
1920 × 1080 (HD)	50p
1920 × 1080 (HD)	60p
システムフォーマットが 1080 60i の場合	
720 × 480 (SD)	60p
720 × 480 (SD)	59.94p
1920 × 1080 (HD)	59.94i
1920 × 1080 (HD)	60i
1920 × 1080 (HD)	59.94p
1920 × 1080 (HD)	60p

24 ビット / ピクセル

RGB 444、YCbCr 422、YCbCr 444 (自動選択)

音声

32 kHz、44.1 kHz、48 kHz (自動選択)

16 ビット、20 ビット、24 ビット (自動選択)

L-PCM、2 ch

HDCP Handling

HDMI 端子 2：非サポート

HDMI 端子 4：HDCP に対応した AWS-750 本体 (以下のシリアル番号) でのみ動作します。

シリアル番号：11001 以降

出力対応フォーマット

メモ

出力信号が SD の場合は、[System Setup] の「Video Setup」画面 - [Output] - [SD Output Aspect] の設定により、以下の 3 つの出力から選択できます。

Letter Box



Squeeze



Edge Crop



HD/SD SDI (SDI 出力) 端子 (PGM 専用)

映像

HD/SD	解像度	周波数 / ip
HD	システムフォーマットが 1080	50i の場合
	1920 × 1080	50i
	1280 × 720	50p
	システムフォーマットが 1080	60i の場合
	1920 × 1080	59.94i
SD	1280 × 720	59.94p
	システムフォーマットが 1080	50i の場合
	720 × 576 (D1 625)	50i
	システムフォーマットが 1080	60i の場合
720 × 480 (D1 525)	59.94i	

音声

HD SDI 24 ビット、SD SDI 20 ビット、48 kHz、4 ch (3/4 ch は 1/2 ch と同じ)、L-PCM

Time Code

アンシラリデータに System Time Code を重畳。
システムフォーマットが 1080 60i のとき、付加されるタイムコードはドロップフレームです。

SDI PGM 端子から出力される HD SDI ビデオ信号には、LTC、VITC が重畳されます。

タイムコードが重畳されているラインナンバーは、以下のとおりです。

		システムフォーマット	ラインナンバー
HD SDI	VITC	60i	9 ライン、 571 ライン (1080i)
		50i	9 ライン、 571 ライン (1080i)
	LTC	60i	10 ライン
		50i	10 ライン

HD SDI (SDI 出力) 端子 (PGM/AUX)

映像

解像度	周波数 / ip
システムフォーマットが 1080 50i の場合	
1920 × 1080	50i
システムフォーマットが 1080 60i の場合	
1920 × 1080	59.94i

音声

24 ビット、48 kHz、4 ch (3/4 ch は 1/2 ch と同じ)、L-PCM

Time Code

アンシラリデータに System Time Code を重畳。
システムフォーマットが 1080 60i のとき、付加されるタイムコードはドロップフレームです。

タイムコードが重畳されているラインナンバーは、以下のとおりです。

	システムフォーマット	ラインナンバー
VITC	60i	9 ライン、571 ライン
	50i	9 ライン、571 ライン
LTC	60i	10 ライン
	50i	10 ライン

RGB (出力) 端子 (PGM/AUX)

解像度	周波数 / ip
640 × 480 (VGA)	60p
1024 × 768 (XGA)	60p
	75p
1280 × 1024 (SXGA)	60p
1280 × 768 (WXGA)	60p
1920 × 1080	60p

HDMI (HDMI 出力) 端子

映像

解像度	周波数 / ip
640 × 480 (VGA)	60p
1024 × 768 (XGA)	60p
	75p
1280 × 1024 (SXGA)	60p
1280 × 768 (WXGA)	60p
システムフォーマットが 1080 50i の場合	
1920 × 1080 (HD)	50i
1920 × 1080 (HD)	50p
システムフォーマットが 1080 60i の場合	
1920 × 1080 (HD)	59.94i
1920 × 1080 (HD)	59.94p

24 ビット / ピクセル

RGB 444、YCbCr 422 (自動選択)

音声

24 ビット、48 kHz、2 ch、L-PCM

ファイルフォーマット

インポート可能な静止画、動画

静止画ファイルフォーマット	.tiff、.tif、.png、.jpeg、.jpg、.jpe
動画ファイルフォーマット ¹⁾	.mxf (MPEG HD422、LPCM) ²⁾ .mxf (MPEG HD、LPCM) ²⁾ .f4v (H.264、AAC) ³⁾ .mov (MPEG4、AAC) ³⁾ .mov (H.264、AAC) ³⁾ .mp4 (H.264、AAC または LPCM) ³⁾ .m2ts (H.264、AC-3) ³⁾
	2) 50/59.94i 3) 1920 × 1080 まで、30p まで
アプリケーションデータ容量	192 GB

1) ファイルフォーマットは変更される場合があります。事前に本機で再生できることを確認してください。

「Recording」機能

記録されるビデオフォーマット

[System Setup] メニューの [Video Setup] - [System] - [System Format] (110 ページ) の設定に従います。

記録フォーマット

フォーマット	MPEG HD (.mxf) * VOD ファイルとの同時記録可能。
コンテナフォーマット	MXF
拡張子	.mxf
ビデオコーデック	MPEG-2 (Main Profile & High Level)、 HD Long 1920 × 1080 420、8 ビット、35 Mbps
オーディオコーデック	LPCM 2CH (全4CH)、48 kHz、16 bit
記録ソース	映像：PGM または AUX 音声：PGM または MIX
アプリケーションデータ容量	192 GB
最大記録時間	約 600 分 1 ファイル 360 分まで

「Streaming」機能

フォーマット	Flash
プロトコル	RTMP
ビデオコーデック	H.264
オーディオコーデック	AAC

配信フォーマット (エンコーダープリセット)

・ [Ustream] の場合

項目	解像度 (W × H)	映像+音声ビットレート	フレームレート	サンプルレート	キーフレームインターバル
HD Bandwidth-Flash	1280 × 720	1,500 kbps + 96 kbps	30 fps または 25 fps ¹⁾	48,000 Hz	4 秒
High Bandwidth-Flash	960 × 540	1,000 kbps + 96 kbps	30 fps または 25 fps ¹⁾	48,000 Hz	4 秒
Medium Bandwidth-Flash	640 × 360	800 kbps + 96 kbps	30 fps または 25 fps ¹⁾	48,000 Hz	4 秒
Low Bandwidth-Flash	480 × 270	400 kbps + 64 kbps	30 fps または 25 fps ¹⁾	48,000 Hz	4 秒

・ [YouTube] の場合

項目	解像度 (W × H)	映像+音声ビットレート	フレームレート	サンプルレート	キーフレームインターバル
1280 × 720-1500 kbps	1280 × 720	1,500 kbps + 128 kbps	30 fps または 25 fps ¹⁾	44,100 Hz	2 秒
854 × 480-1000 kbps	854 × 480	1,000 kbps + 128 kbps	30 fps または 25 fps ¹⁾	44,100 Hz	2 秒
640 × 360-750 kbps	640 × 360	750 kbps + 128 kbps	30 fps または 25 fps ¹⁾	44,100 Hz	2 秒
426 × 240-400 kbps	426 × 240	400 kbps + 128 kbps	30 fps または 25 fps ¹⁾	44,100 Hz	2 秒

・ [Others] の場合

項目	解像度 (W × H)	映像+音声ビットレート	フレームレート	サンプルレート	キーフレームインターバル
HD Bandwidth-Flash	1280 × 720	1,500 kbps + 128 kbps	30 fps または 25 fps ¹⁾	44,100 Hz	5 秒
High Bandwidth-Flash	960 × 540	1,200 kbps + 128 kbps	30 fps または 25 fps ¹⁾	44,100 Hz	5 秒
Medium Bandwidth-Flash	640 × 360	800 kbps + 128 kbps	30 fps または 25 fps ¹⁾	44,100 Hz	5 秒
Low Bandwidth-Flash	426 × 240	500 kbps + 128 kbps	30 fps または 25 fps ¹⁾	44,100 Hz	5 秒

1) フレームレートは、[System Setup] - [Video Setup] - [System] - [System Format] (110 ページ) の設定によって、以下ようになります。

選択肢	フレームレート
1080 50i	25 fps
1080 60i	30 fps

VOD 記録フォーマット

拡張子	.f4v
ビデオコーデック	H.264 フレームサイズ：960 × 540 フレームレート：システムの設定に応じて 30/25 fps ビットレート：800/1500 kbps キーフレームインターバル：2 秒
オーディオコーデック	AAC サンプルレート：48,000 Hz ビットレート：96/192 kbps
記録ソース	映像：PGM または AUX 音声：PGM または MIX
最大記録時間	1 ファイル 360 分まで

対応外部ドライブのファイルシステム

NTFS、HFS+、FAT、FAT32、exFAT

メモ

4 GB を超えるファイルをエクスポートするには、あらかじめコンピューターで外部ドライブを exFAT でフォーマットしてください。

本機でフォーマット可能なファイルシステム

FAT32 のみ

メモ

本機では、2 TB を超える外部ドライブのフォーマットはサポートしていません。

「Project」に保存されるデータ

メイン画面

対象		保存の可否
場所	設定	
[Input] / [Scene]	タブの選択	○
[Input] リスト	素材のリスト	○
[Scene] リスト	素材のリスト	○
[Option] メニュー	リスト表示	○
[Camera] リスト	プリセットのリスト	○
[Title 1] / [Title 2] リスト	素材のリスト	○
[Effect] リスト	エフェクトのリスト	○
[Logo 1] / [Logo 2] リスト	素材のリスト	○
[AUX] リスト	素材のリスト	○
	素材の選択	○
[Transition] リスト	素材のリスト	○
	素材の選択	○
トランジションレート	時間の選択	×
[PGM] ビューアー	映像の再現	×
[NEXT] ビューアー	映像の再現	×
	[NEXT] ビューアーにオーバーレイ表示された調整ハンドルでの選択	×
Titler	各種設定	×

サブ画面

対象		保存の可否
場所	設定	
タブ	タブの選択	×

対象		保存の可否
場所	設定	
「Audio Mixer」画面	各フェーダーのレベル 各フェーダーの [Ch On] [Monitor Level] モニター対象	×
「Access」画面 (「Audio Mixer」)	[EQ] [Filter] [Limiter/Compressor] [Input Trim] [Pan]	○
「Input」画面	[Embedded Audio] [Audio Level]	×
「Camera」画面	制御	×
	トラッキング機能の各種設定	×
「Camera Settings」画面	各種設定	×
「Tracking Settings」画面	各種設定	×
「Title 1」、「Title 2」画面	各種設定	×
「Effect」画面	各種設定	○
「Logo 1」、「Logo 2」画面	各種設定	○
「Media Player」タブ	画面内の表示	×
「Recording」画面	各種設定	○
「Streaming」画面	各種設定 ¹⁾	○
	[Custom Settings]	×
「File Manager」画面	画面内の表示	×
	各種素材	×
「System Setup」メニュー	[Language]	○
	[Date/Time]	×
	[Network]	○
	[Video Setup]	○
	[Audio Setup]	○
	[Others]	○
	[LCD Backlight]	○
	[Project]	×
	[About Anycast]	×
	[Service Log]	×
ソフトウェアキーボード	ページ選択 モード選択 Shift Caps Lock	×

1) V1.32 以前のバージョンで保存された Project ファイルを V2.0 以降に読み出した場合は、初期設定値で起動します。

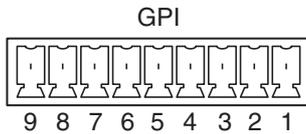
外付けキーボードについて

- ・ 外付けキーボードは、101、104 キーボード（英語圏用）をサポートしています。
- ・ Ctrl キーなどの制御キーは、利用できない場合があります。

端子のピン配列

GPI 端子

9 ピン

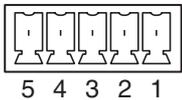


ピン No.	説明
1	(Reserved)
2	(Reserved)
3	(Reserved)
4	(Reserved)
5	GPI OUT 1 On : ショート、Off : オープン
6	GPI OUT 2 On : ショート、Off : オープン
7	GPI OUT 3 On : ショート、Off : オープン
8	GPI OUT 4 On : ショート、Off : オープン
9	GND

VISCA 端子

RS-422、5 ピン

VISCA RS-422

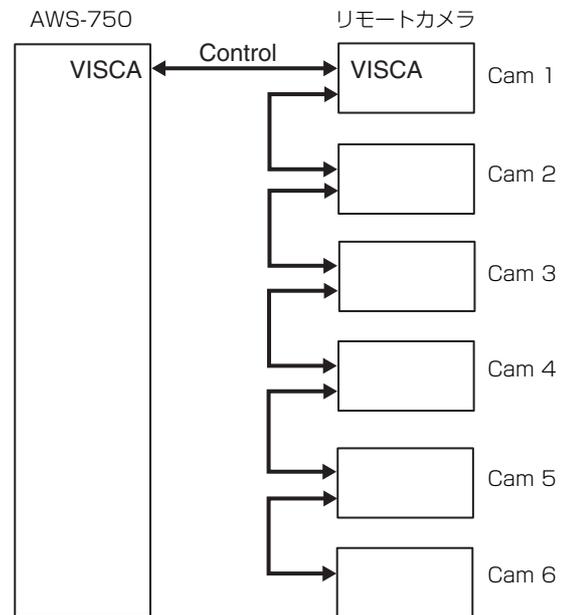


型番 Phoenix Contact : MC 1,5 / 5-ST-3,5

ご注意

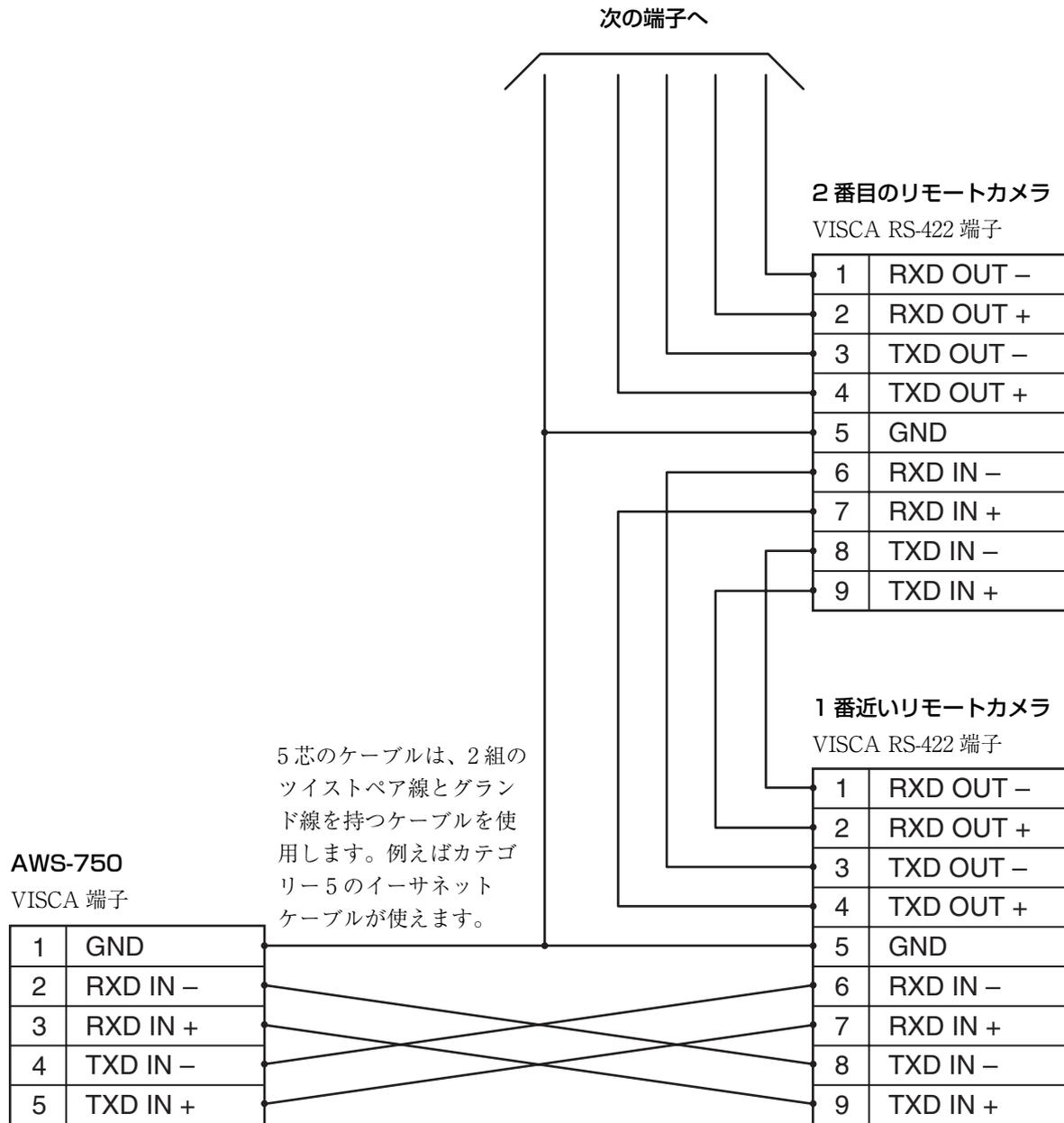
ボーレートは 38400 bps 固定のため、リモートカメラ側で設定を合わせてください。

接続例)

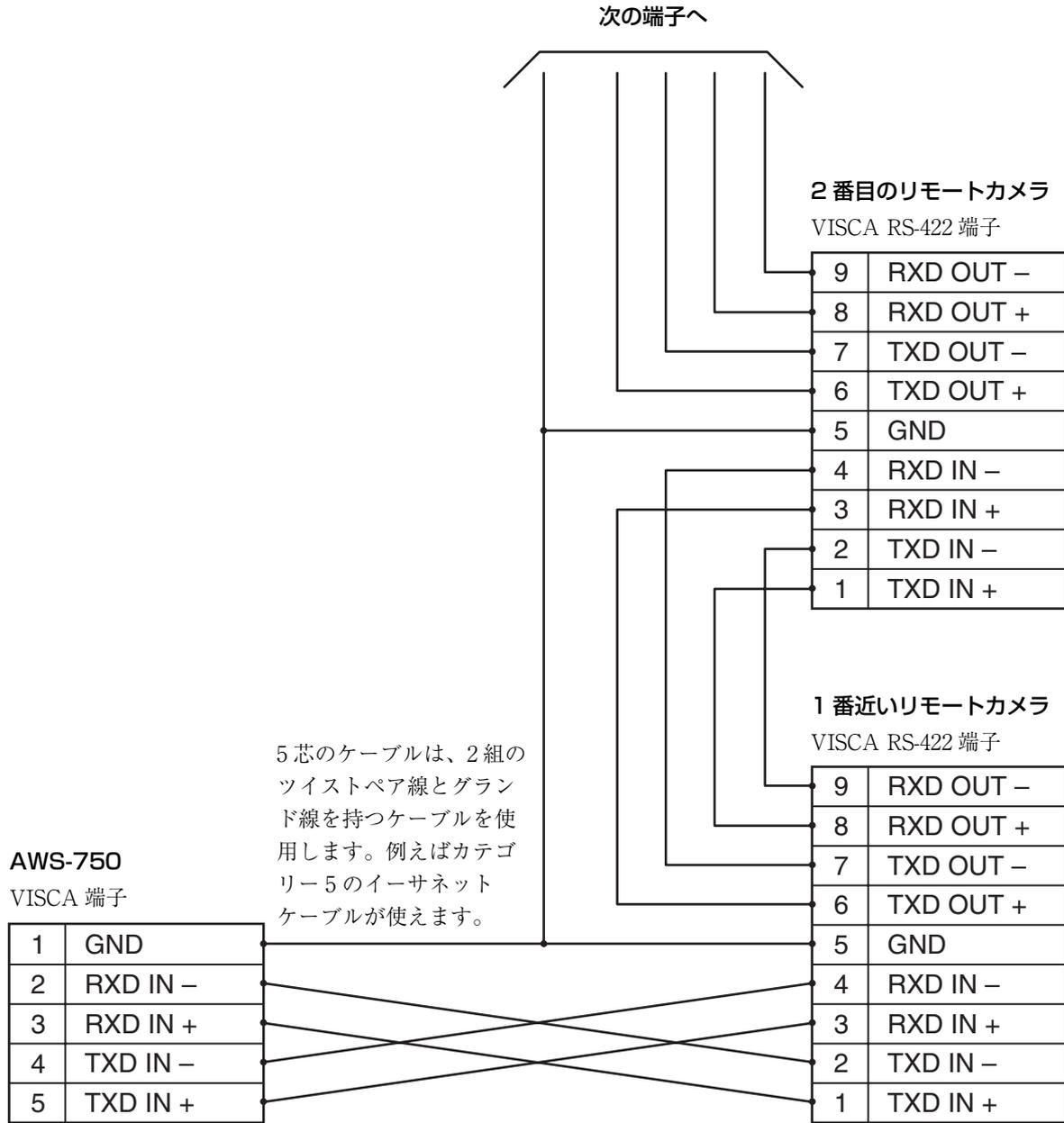


VISCA RS-422 接続の配線図

・ BRC-H700、BRC-H900、BRC-Z330、BRC-Z700 の場合



・ SRG-300H/301H、SRG-300SE/301SE、EVI-H100S、EVI-H100V の場合



◆ その他の機種の場合は、カメラ側の取扱説明書をご覧ください。

トランジションの主な制限事項

以下のような合成の際に、トランジションが設定されていてもカットになったり、トランジション中に合成が表示されないことがあります。

また、以下の条件に1つでも該当すると、他のトランジションも同様の動作になる場合があります。

条件 1

同じタイトル間でトランジションを実行したとき

例) Title 1 (ABC) → Title 1 (XYZ)

条件 2

[Input] リストのバックグラウンド映像が、どちらも静止画ファイルのとき

例) Input [1] (123) → Input [1] (789)

条件 3

エフェクトパターン同士でトランジションを実行したとき

例 1) Pattern_03 → Pattern_04

例 2) Pattern_03 (調整 A) → Pattern_03 (調整 B)

用語集

五十音順

イコライザー (EQ)

高域・中域・低域の周波数を選んで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、抑制するなどの用途に使用します。

エンコード

圧縮技術を使い、伝送帯域や記録メディア容量を踏まえたデータレートに変換すること。

エンベデッドオーディオ

映像信号に重畳された音声のこと。

オシレーター

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、オーディオ用にオシレーターを内蔵しています。

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。

キーフレーム

圧縮された映像データには、そのフレームのデータだけで画を構築できるフレームと、そのフレームとの差分データのみを持つフレームがあります。キーフレームは前者を意味し、MPEG の場合は I ピクチャーが、H.264 の場合は IDR フレームがキーフレームとなります。キーフレームの間隔は、圧縮時の設定により、数フレームから数秒となります。ストリーミングのエンコード設定では、[Key Frame Interval] として設定が可能です。

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。レベルの大きい音声信号がゆがむのを防ぐために使用します。

サムネイル

多数の画像を一覧表示するために、縮小して表示される画像のこと。

ストリーミング

ネットワークを介して音声やデータをリアルタイムに伝送し、再生する仕組み。

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。

チルト (Tilt)

カメラを上下に振ること。

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などのこと。

トランジション

決められた時間で、映像や音声を切り換えること。

パン (Pan)

オーディオ用語では、音の左右の定位置を調整すること。カメラ用語では、カメラを左右に振ること。

ピクチャーインピクチャー (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)

周波数領域を決めて、その中の信号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。

ブラックバースト (BB) 信号

外部同期 (GenLock) を取る場合の基準信号のこと。黒のコンポジット信号。

プリセット

複数の電氣的な設定を、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。

プレフィックス長

ネットワーク内の住所にあたる IP アドレスは、サブネット¹⁾を示すネットワーク部と個々の機器を示すホスト部で構成されます。プレフィックス長とは、ネットワーク部の長さを先頭からのビット数で表したもので、「/ 数値」と表記します。

1) サブネットとは、大きなネットワークを、いくつか小さく分割したネットワークのこと。

プログラム (PGM)

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。

ミックス

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。

ミックスダウン

複数のチャンネルから入力された音声を、一つのチャンネルにまとめること。

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。

ロゴ (Logo)

著作権の主張などを目的として、映像上に常時表示するマークなどの画像のこと。

ワイプ

映像をぬぐい去るように消していく効果を付けて、現在の映像から次の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機器に、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。

GPI (General Purpose Interface)

汎用インターフェースのことで、そのポートの論理をオンとオフに変えることによって接続先を制御します。

HDCP

デジタル信号を送受信する経路を暗号化し、コンテンツが不正にコピーされるのを防止する著作権保護技術のこと。

HDMI

映像と音声をデジタル信号で伝送する通信インターフェースの標準規格のこと。

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認す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。

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。

SNMP (Simple Network Management Protocol)

ネットワークに接続された機器をネットワーク経由で監視・制御するためのプロトコルです。SNMP を利用することにより、ネットワークに障害が発生した場合に、障害が発生している機器をすぐに突き止められるなどの利点があります。

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

Tip、Ring、Shield の 3 つの接点を持つジャックのこと。

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。

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 16

あ

アース端子 15

アップデート 115

い

イコライザー機能 78

インポート 98

え

映像信号フォーマット 26

映像の切り換え 28

エクスポート 100

エンコーダープリセット 125

エンベデッドオーディオ 56, 80

お

オーディオ出力部 16

オーディオ入力部 15

オーディオレベルメーター 32, 37

オシレーター 113

オプションリスト 37

音声 32

音声の調整 78

か

外部デバイス 89

外部デバイスを使う 89

各部の名称 12

カット 30

カメラ制御 49

カメラタリ 54

カメラプリセット 51

き

キーボード 89

記録 81

記録されるビデオフォーマット 125

記録ステータス 35

記録設定 81

記録フォーマット 125

く

クロマキー 65

け

警告マーク 116

こ

コンプレッサー 79

さ

サブ画面 39

サブディスプレイ 12

し

システム構成例 10

[システムセットアップ] タブ 40

出力対応フォーマット 123

仕様 119

初期状態に戻す 102

す

スタンドアロンサーバー 85

ストーリーミング 83

ストーリーミングステータス 35

せ

静止画 98

接続する 24

そ

操作の流れ 23

外付けキーボード 89, 127

ソフトウェアアップデート 115

ソフトウェアキーボード 58, 59

た

タイトル 46

タイトルを作成する 91

ダイレクトモード 29

タッチパネルの使いかた 21

タッチパネル保護フィルム 19

タップ 21

タップ&ホールド 22

ダブルタップ 21

ち

チャンネルフェーダー 32

つ

追尾 71

て

ディスプレイの明るさ 27

デフォルトの状態 23

電源インジケータ 12

電源スイッチ 13

電源を入れる 25

電源を切る 25

テンプレート 92

と

動画 98

盗難防止ワイヤー取り付け

スロット 15

トラッキング機能 71

トラッキングステータス 72

トラッキングモード 72

ドラッグ 22

トラブルシューティング 116

トランジションレート 31

な

内蔵ストレージ 42, 43, 55, 81, 96, 101

に

入力素材 42

入力対応フォーマット 122

は

バージョン 115

配信フォーマット 125

パネルカバー 13

ひ

ピクチャーインピクチャー
(PinP) 61

日付と時刻 26

ビデオ出力部 17

ビデオ入力部 16

ふ

ファイル素材 55

ファイルフォーマット 124

[ファイルマネージャー] タブ 40

ファイルを管理する 96

フィルター機能 79

フォーマット 100

プリセット 51, 52

プリセットテンプレート 92

フリック 22

フレーミングモード 74

プレビュー映像 28

プログラム出力映像 28

プロテクト 36

ほ

ホワイトバランス 51

み

ミキシング 32

ミックス 30

め

メイン画面 34

メインディスプレイ 12, 18

メッセージ 116

も

文字入力のしかた 58

モニタースピーカー 12

モニターする音声のレベル 33

ゆ

ユーザーテンプレート 92, 95

り

リストの作成 41

リストの表示順 45

リピート再生	56
リミッター	79
リモートカメラ	49, 105
リリースレバー	13, 14

ろ

ロゴ	48, 98
ロック	37

わ

ワイプ	30
-----	----

A

Access インジケータ	12
「Access」画面	78
Add Media Player	43
Add Source	42
Add Still Picture	42
Adobe Media Server	83
AUDIO INPUT	15
「Audio Mixer」画面	78
AUDIO OUTPUT	16
「Audio Setup」画面	112
AUX	75
[AUX] リスト	76
AUX ロック	37

C

[Camera Settings]	51
「Camera Settings」画面	51
「Camera」画面	49
「Camera」タブ	39, 49
COMPOSITE (コンポジット映像入力) 端子 1	16
COMPOSITE (コンポジット映像入力) 端子 3	17
[Compressor]	79
Create New	43
[Customize GUI]	113
[Cut]	38

D

[Date/Time]	27
DC 電源入力端子	15
Delete	45
Direct Take	29

E

Edit	44
[Effect] タブ	39
「Effect」リスト	61, 65
[EQ]	78

F

File Manager	96
[Filter]	79
[Framing]	75

G

GPI 端子	15
GUI タリ	53

H

HD/SD SDI (SDI 出力) 端子 (PGM/AUX)	17
HD/SD SDI (SDI 出力) 端子 (PGM 専用)	17
HD/SD SDI (SDI 入力) 端子 1	16
HD/SD SDI (SDI 入力) 端子 3	17
HD/SD SDI (SDI 入力) 端子 5、6	17
[HDCP Handling]	110
HDMI (HDMI 出力) 端子	17
HDMI (HDMI 入力) 端子 2	16
HDMI (HDMI 入力) 端子 4	16
HEADPHONES (ヘッドホン) 端子	13

I

Input	109
Input Channel Assign	112
[Input Trim]	79
[Input] タブ	39
[Input] リスト	34

L

L ボタン	12
LAN 端子	14
「Language」画面	109
[LCD Backlight]	27
[Limiter]	79
[Limiter/Compressor]	79
[Logo] 画面	48
[Logo] タブ	39
[Logo] リスト	48

M

Media Player	55
[Media Player] タブ	40, 55
MIC/LINE	112
MIC/LINE IN (マイク/ライン入力) 端子	15
MIX OUT	80
MIX OUT の出力レベル	80
[Monitor Level]	33
[Move]	35

N

「Network」画面	103
[NEXT] ビューアー	38

O

[Option] メニュー	35
OSC (Oscillator)	113
「Others」画面	113

Output	111, 112
--------	----------

P

[Pan]	79
[PFL] ボタン	32
PGM OUT フェーダー	32
[PGM] / [MIX]	80
[PGM] ビューアー	35
PinP	61
Pre-Fader Listen	32
「Project」	101, 126

R

R ボタン	12
[Recording] タブ	40
REF OUT (基準同期信号出力) 端子	15
[Remote Camera]	108
[Reset Camera]	51
RGB (出力) 端子 (PGM/AUX)	17
RGB (RGB 映像入力) 端子 2	16
RGB (RGB 映像入力) 端子 4	16

S

Scene	69
[Scene] リスト	34
Scene (シーン)	69
「Service Log」画面	114
SNMP	114
[Streaming] 画面	83
[Streaming] タブ	40
[System]	26, 110
[System Setup] メニュー	109
System Time Code	111

T

[Title] 画面	47
[Title] タブ	39
[Title] リスト	46
Titler	91
[Titler Template]	97
「Titler」画面	93
[Tracking]	72
「Tracking Settings」画面	73
Transition Rate	113
[Transition Rate]	31

U

USB 端子	14
Ustream	83

V

[Video Format]	110
VIDEO INPUT	16
VIDEO OUTPUT	17
「Video Setup」画面	109
VISCA カメラ	105

VISCA 端子..... 15, 127
VOD 記録フォーマット 125
VOD 用ファイル..... 88

W

[White Balance]..... 51

X

X-Keys..... 90

Y

YouTube..... 84



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/>