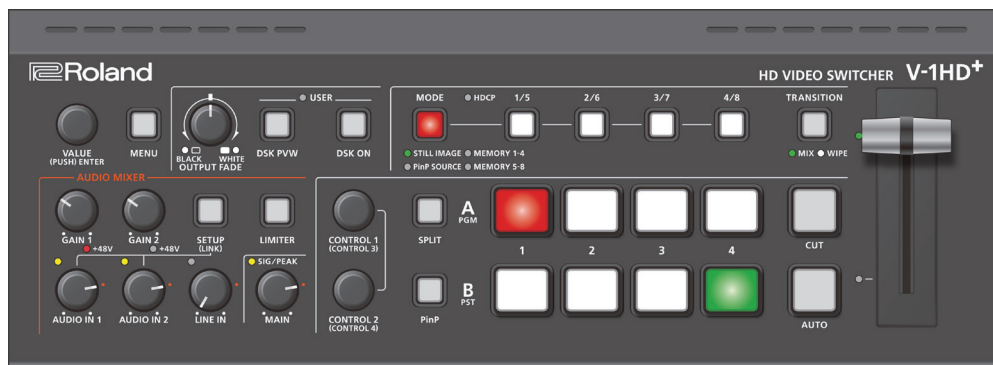


HD VIDEO SWITCHER

V-1HD+



- Roland は、日本国およびその他の国におけるローランド株式会社の登録商標または商標です。
- 文中記載の会社名および製品名などは、各社の登録商標または商標です。

目次

各部の名称とはたらき	4
トップ・パネル.....	5
リア・パネル（機器を接続する）.....	7
サイド・パネル（機器を接続する）.....	8
マルチビュー表示.....	9
基本操作	10
電源を入れる／切る.....	10
メニューを操作する.....	10
映像の入出力設定	11
映像の入出力フォーマットを設定する.....	11
システム・フォーマットを設定する.....	11
INPUT 4 端子の入力フォーマットを設定する.....	11
出力映像を調整する.....	12
入力映像を調整する.....	12
出力バスの割り当てを変更する.....	13
著作権保護（HDCP）された映像を入力する.....	13
映像の操作	14
映像を切り替える.....	14
操作モードを設定する.....	14
A/B モードで切り替える.....	14
PGM/PST モードで切り替える.....	15
ミックス／ワイプのパターンを変更する.....	16
[CUT] [AUTO] ボタンの機能を変更する.....	17
自動的に映像を切り替える（オート・スイッチング）.....	18
動作モードについて.....	18
オート・スイッチング機能をオン／オフする.....	18
動作モードを設定する.....	18
静止画を読み込む.....	20
USB メモリーから静止画を読み込む.....	20
入力映像から静止画をキャプチャーする.....	21
静止画を削除する.....	21
読み込んだ静止画を出力する.....	22
INPUT 1 ～ 4 に静止画を割り当てる.....	22
最終出力に静止画を挿入する.....	22
最終出力映像をフェード・イン／アウトする.....	23
入力映像を静止する（フリーズ）.....	23
映像合成の操作	24
スプリットで映像を合成する.....	24
ピクチャーインピクチャー（PinP）で映像を合成する.....	25
動作モードを設定する.....	25
子画面をすぐに最終出力する.....	25
合成結果を確認してから最終出力する.....	26
子画面の詳細を設定する.....	27
子画面をキー合成する.....	28
ダウンストリーム・キーヤー（DSK）で映像を合成する.....	29
ロゴや画像を合成する（ルミナンス・キー）.....	29
被写体と背景を合成する（クロマ・キー）.....	30

音声の操作	32
入力ゲイン（感度）を調節する.....	32
音量バランスを調整する.....	33
入力音声にエフェクトをかける.....	34
出力音声にエフェクトをかける.....	35
映像の切り替えに音声の出力を連動させる （オーディオ・フォロー）.....	36
特定の音声を確認する（ソロ）.....	36
特定の音声だけ消音する（ミュート）.....	37
映像と音声のズレを補正する（ディレイ）.....	37
その他の機能	38
設定を保存する／呼び出す（プリセット・メモリー）.....	38
USB メモリーをフォーマットする.....	39
USB メモリーに本体の設定をバックアップ／リストアする.....	40
[DSK PVW] [DSK ON] ボタンに別の機能を割り当てる.....	41
誤操作を防止する（パネル・ロック）.....	42
本機から外部レコーダーの録画開始／停止をコントロールする.....	42
設定を工場出荷時の状態に戻す（ファクトリー・リセット）.....	43
メニュー一覧	44
1：VIDEO INPUT.....	44
2：VIDEO OUTPUT.....	45
3：TRANSITION TIME.....	45
4：MIX/WIPE.....	45
5：SPLIT.....	46
6：PinP.....	47
7：DSK.....	49
8：AUDIO INPUT.....	50
9：AUDIO OUTPUT.....	54
10：AUDIO FOLLOW.....	55
11：PRESET MEMORY.....	55
12：STILL IMAGE.....	56
13：FREEZE.....	56
14：AUTO SWITCHING.....	57
15：USB MEMORY.....	57
16：TALLY/RS-232.....	58
17：SYSTEM.....	58
RS-232 コマンド・リファレンス	61
RS-232 インターフェース.....	61
コマンド・フォーマット.....	61
コマンド一覧.....	62
資料	65
主な仕様.....	65
外形寸法図.....	67
TALLY 端子仕様.....	67
ビデオ・ブロック・ダイアグラム.....	68
オーディオ・ブロック・ダイアグラム.....	68

各部の名称とはたらき

トップ・パネル

[OUTPUT FADE] つまみ (P.23)

最終出力映像と音声をフェード・イン/アウトします。

つまみを反時計方向に回すと黒画面、時計方向に回すと白画面でフェードします。

[OUTPUT FADE] つまみの左右にあるインジケータがフェード状態を示します。

赤点滅	フェード・イン/アウト中
赤点灯	フェード・アウト完了
消灯	通常の出力

USER (P.29、30)

[DSK PVW] ボタン

オン (点灯) にすると、DSK 合成の結果をプレビュー出力します。

[DSK ON] ボタン

DSK 合成をオン/オフします。

※上記は、工場出荷時の設定です。各ボタンに、別の機能を割り当てることもできます (P.41)。別の機能が割り当てられているときは、USER インジケータが点灯します。

メニュー (P.10)

[MENU] ボタン

オン (点灯) にすると、OUTPUT 2 端子に接続したディスプレイに、メニューを表示します。

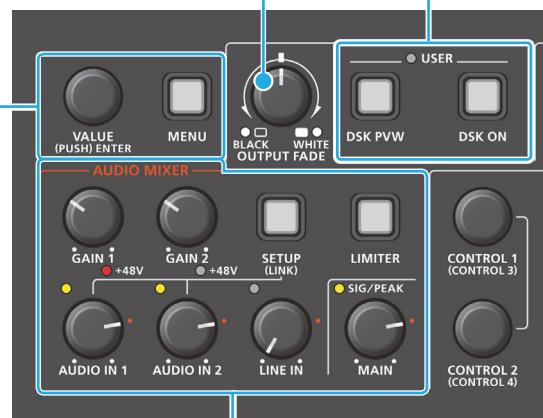
下の階層に移動しているときは、1 つ上の階層に戻します。

最上層のメニューを開いているときは、メニューを閉じます。

[VALUE] つまみ

メニュー項目を選んだり、設定値を変更したりします。

押すと、選んだメニュー項目や変更した設定値を決定します。



AUDIO MIXER

[GAIN 1] [GAIN 2] つまみ

AUDIO IN 1 / AUDIO IN 2 の入力ゲイン (感度) を調節します (P.32)。

+48V インジケータ (AUDIO IN 1、2)

ファンタム電源がオンのときに点灯します。

[SETUP] ボタン

AUDIO INPUT メニューを表示します。

長押しすると、ステレオ・リンク機能をオン/オフします (P.32)。オン (点灯) にすると、AUDIO IN 1 と 2 がリンクして、ステレオ・チャンネルとして動作します。

[AUDIO IN 1] [AUDIO IN 2] [LINE IN] つまみ

AUDIO IN 1 / AUDIO IN 2 / LINE IN の音量を調節します (P.33)。

SIG/PEAK インジケータ (AUDIO IN 1、2 / LINE IN)

音声の入力を感知すると、緑または黄点灯します。過大入力になると、赤点灯します (P.32)。

SIG/PEAK インジケータ (MAIN)

全体の音量レベルを表示します。

赤点灯	音量が過大
黄点灯	適正な音量
緑点灯	音量が過小

[MAIN] つまみ

全体の音量を調節します (P.33)。

[LIMITER] ボタン

リミッター (音割れ防止) をオン/オフします。オンのときは、ボタンが緑点灯します。

[MODE] ボタン、[1/5] ~ [4/8] ボタン

[MODE] ボタンで、[1/5] ~ [4/8] ボタンの機能を選びます。
[MODE] ボタンの下にあるインジケータが点灯して、現在の機能を示します。

インジケータ	機能
STILL IMAGE	静止画を出力します (P.22)。
PinP SOURCE	PinP 合成時、子画面の映像ソースを選びます (P.25、26)。
MEMORY 1-4	プリセット・メモリー (1 ~ 8) に保存した設定を呼び出します。
MEMORY 5-8	長押しすると、現在の設定をプリセット・メモリーに保存します (P.38)。

HDCP インジケータ (P.13)

HDCP (著作権保護) の設定と HDCP 対応機器の接続状態に合わせて、点灯/点滅/消灯します。

[TRANSITION] ボタン (P.14、15、16)

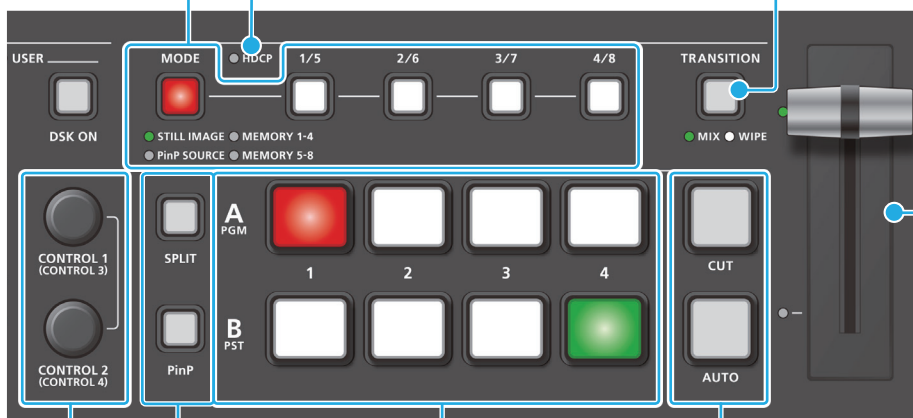
映像切り替え効果 (ミックス、ワイプ) を選びます。

ビデオ・フェーダー (P.14、15)

A/PGM バスと B/PST バスの映像を手動で切り替えて、最終出力します。

トランジション・インジケータ

最終出力されているバス側のインジケータが点灯します。



[SPLIT] [PinP] ボタン (P.24、25、26)

スプリットまたは PinP (ピクチャーインピクチャー) を適用した映像合成をオン/オフします。
オンのときは、[SPLIT] または [PinP] ボタンが点灯します。

[CUT] [AUTO] ボタン (P.14、15、17)

A/PGM バスと B/PST バスの映像を自動で切り替えて、最終出力します。

[CUT]	瞬時に映像が切り替わります。
[AUTO]	切り替え効果がかかり、映像が切り替わります。

[CONTROL 1] [CONTROL 2] つまみ (P.24、25、26)

スプリットや PinP 合成の設定を調整します。
押しながら回すと、[CONTROL 3] [CONTROL 4] つまみとして機能します。

つまみ	スプリット	PinP
[CONTROL 1]	A-CENTER	POSITION H
[CONTROL 2]	B-CENTER	POSITION V
[CONTROL 3]	CENTER POSITION	SIZE
[CONTROL 4]	SPLIT TYPE	ZOOM

A/PGM クロスポイント [1] ~ [4] ボタン

A/PGM バスに入力する映像を選びます。選ばれたボタンは、点灯します。

B/PST クロスポイント [1] ~ [4] ボタン

B/PST バスに入力する映像を選びます。選ばれたボタンは、点灯します。

リア・パネル（機器を接続する）

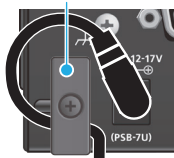
※他の機器と接続するときは、誤動作や故障を防ぐため、必ずすべての機器の音量を絞り、すべての機器の電源を切ってください。

DC IN 端子

付属の AC アダプターを接続します。

※ACアダプターのコードは、図のようにコード・フックを使って固定してください。

コード・フック

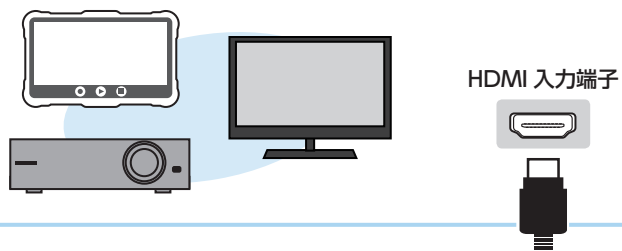


OUTPUT 1、2 端子

映像を出力します。プロジェクターやディスプレイ、録画機器などを接続します。

※本機のメニューは、OUTPUT 2 端子に接続したディスプレイに表示されます。

※端子ごとに出力バス（PROGRAM、PREVIEW、MULTI-VIEW）の割り当てを変更することができます。



RS-232 端子 (P.61)

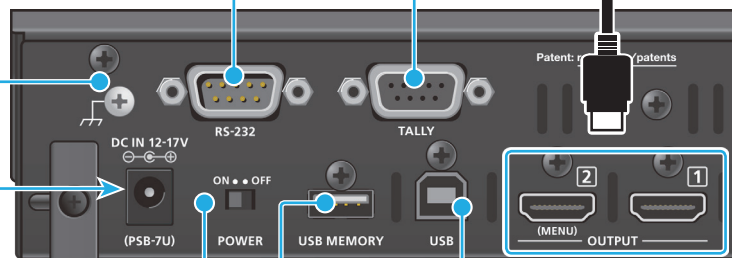
RS-232 対応のパソコンなどを接続し、本機をリモート・コントロールします。

TALLY 端子 (P.67)

タリー信号を出力します。タリー表示機能を備えた機器を接続します。

接地端子

外部アースまたは大地に接地します。必要に応じて接続してください。



[POWER] スイッチ (P.10)

電源をオン/オフします。

USB MEMORY 端子 (P.20、40)

USB メモリーを接続します。静止画の読み込みや設定の保存/読み込みをするときに使います。



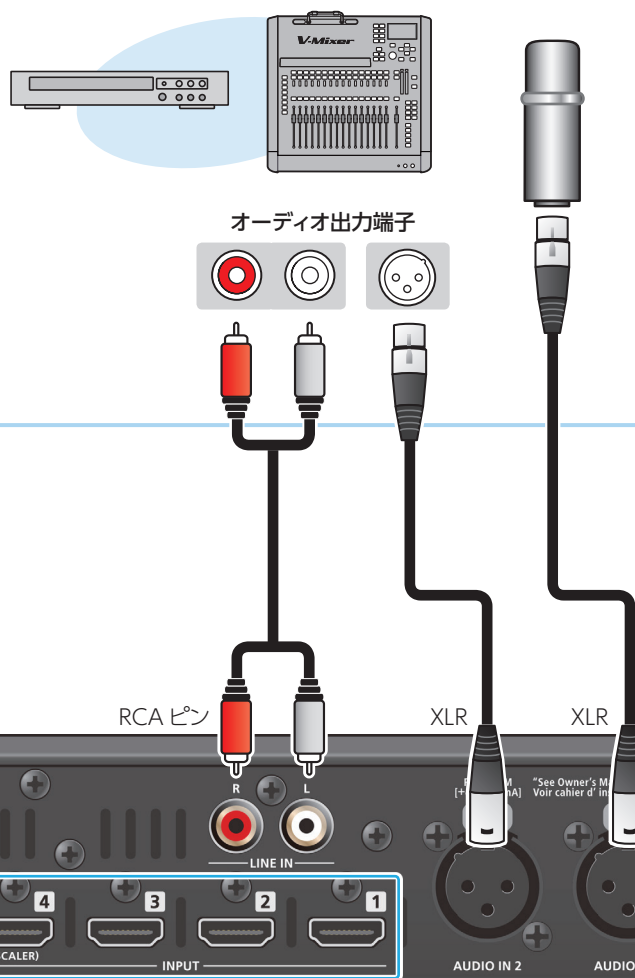
USB 端子

外部機器から本機をリモート・コントロールするときに使います。

※ 放熱口（フロント／サイド・パネルなどにあるスリット）をふさがないでください。放熱口をふさいでしまうと本体内部の温度が上昇し、熱によって故障する恐れがあります。

AUDIO IN 1、2 端子 / LINE IN L、R 端子

音声を入力します。マイクやオーディオ・ミキサー、CD プレーヤーなどのオーディオ機器を接続します。



ファンタム電源の設定

AUDIO IN 1、2 端子からは、ファンタム電源 (+48V) を供給することができます。ファンタム電源が必要なコンデンサー・マイクを使うときは、ファンタム電源をオンにしてください。

[SETUP] ボタン ⇒ [AUDIO IN 1] または [AUDIO IN 2] ⇒ [PHANTOM +48V] を [ON] にします。オンのときは、+48V インジケーターが点灯します。

注意

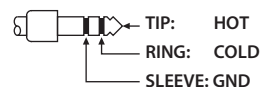
ファンタム電源が不要なときは、必ずファンタム電源をオフにしてください。ダイナミック・マイクやオーディオ再生装置などにファンタム電源を供給すると、故障の原因になります。

ピン配置

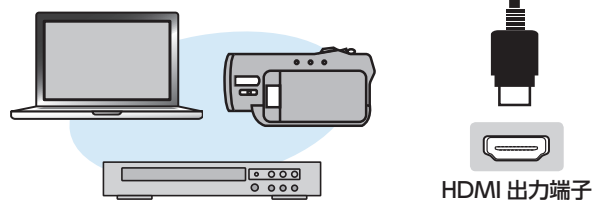
AUDIO IN 1、2 端子



AUDIO OUT L、R 端子

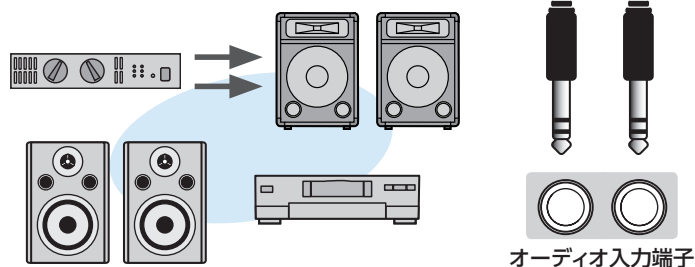


INPUT 1 ~ 4 端子



映像を入力します。ビデオ・カメラ、BD プレーヤーなどのビデオ機器やパソコンを接続します。

AUDIO OUT L、R 端子



音声ミックスの結果を出力します。オーディオ・レコーダーやアンプ、スピーカーなどを接続します。

サイド・パネル（機器を接続する）

※ 他の機器と接続するときは、誤動作や故障を防ぐため、必ずすべての機器の音量を絞り、すべての機器の電源を切ってください。

MIC/AUX IN 端子

音声を入力します。マイクやオーディオ・ミキサー、CD プレーヤーなどのオーディオ機器を接続します。

※ プラグイン・パワー方式のマイクに対応しています。

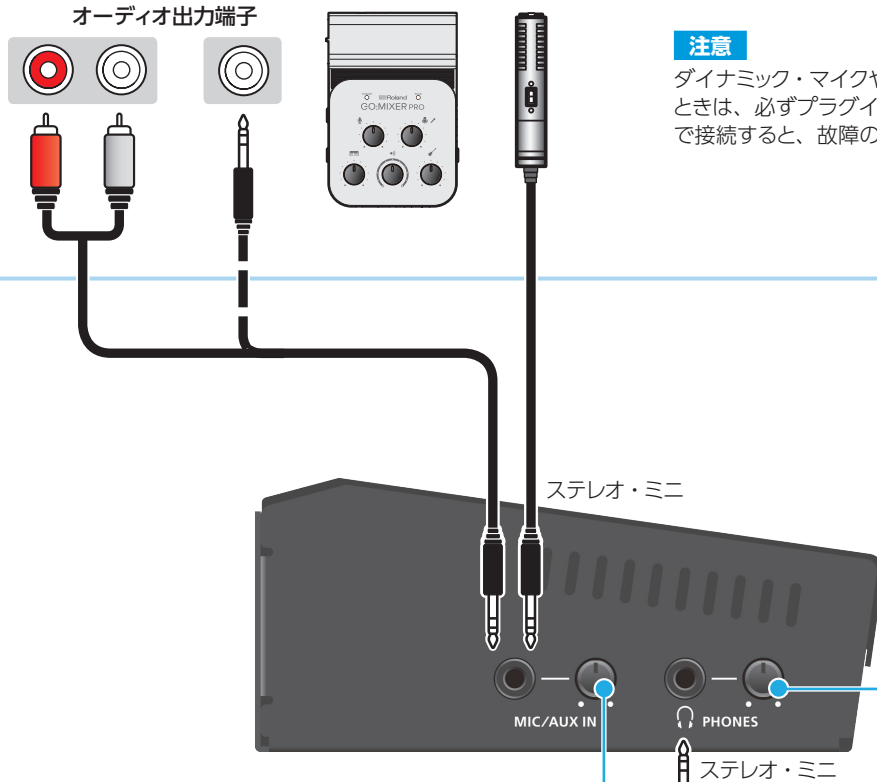
プラグイン・パワーの設定

プラグイン・パワー方式のマイクを使うときは、プラグイン・パワーをオンにしてください。

[SETUP] ボタン ⇒ [MIC/AUX IN] ⇒ [PLUG-IN POWER] を「ON」にします。

注意

ダイナミック・マイクやプラグイン・パワー非対応のマイクを接続するときは、必ずプラグイン・パワーをオフにしてください。オンの状態で接続すると、故障の原因になります。



[PHONES] つまみ

ヘッドホンの音量を調節します。

[MIC/AUX IN] つまみ (P.33)

MIC/AUX IN の音量を調節します。

PHONES (🎧) 端子

ヘッドホンに接続します。



マルチビュー表示

本機は、マルチビュー出力に対応しています。外部モニターに、最終出力映像やプレビュー映像、入力映像などを分割表示することができます。工場出荷時は、OUTPUT 2 端子からマルチビューが出力されます。



1 PVW (プレビュー) セクション

プレビュー出力映像 (次に出力される映像) を表示します。

※ フェード・イン/アウトの効果 (P.23) は、反映されません。

2 PGM (プログラム) セクション

最終出力映像を表示します。

3 オーディオ・レベル・メーター

音声端子から入力される音声のレベル・メーターを表示します。

4 入力映像セクション

INPUT 1 ~ 4 端子から入力される映像をモニターします。

最終出力映像とプレビュー出力映像 (次に出力される映像) に、タリ一枠を表示します。



1 REC インジケータ

REC ステータス機能対応カメラの接続時に、カメラの REC ボタンが押されたことを示します。

2 PinP インジケータ

PinP 合成の映像ソースに選ばれていることを示します。

5 静止画セクション

読み込んだ静止画 (P.20、21) を表示します。



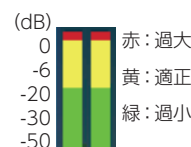
黄 PinP インジケータ

PinP 合成のソース画像に選ばれていることを示します。

赤 STILL インジケータ

静止画が出力中であることを示します。
※ [1/5] ~ [4/8] ボタンを押して、静止画を出力したときのみ (P.22)。

オーディオ・レベル・メーター表示



レベル・メーターの下に、以下の状態を示すマークを表示します。

MT	ミュート機能 (P.37) がオン
A.F	オーディオ・フォロー機能 (P.36) がオン

メモ

- REC ステータス機能に対応したカメラについては、ローランドのホームページをご覧ください。
<https://proav.roland.com/jp/>
- メニューは、OUTPUT 2 端子に接続したディスプレイに表示されます (P.10)。

基本操作

電源を入れる／切る

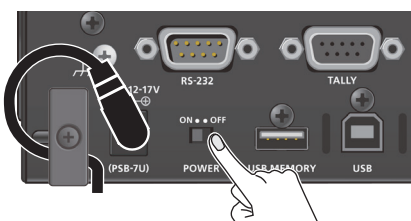
正しく接続したら、必ず次の手順で電源を入れてください。手順を間違えると、誤動作をしたり故障したりすることがあります。

※ 電源を入れる／切るときは、音量を絞ってください。音量を絞っても電源を入れる／切るときに音がすることがありますが、故障ではありません。

電源を入れる

※ 本体に静止画が保存されている場合 (P.20)、画像サイズや静止画の保存枚数に応じて、起動時間が長くなります。

1. すべての機器の電源がオフになっていることを確認する。
2. 本機の [POWER] スイッチをオンにして、電源を入れる。



3. ソース機器 ⇒ 出力機器の順に電源を入れる。

電源を切る

1. 出力機器 ⇒ ソース機器の順に電源を切る。
2. 本機の [POWER] スイッチをオフにする。

オート・オフ機能について

本機には、以下の状態のまま 240 分経過すると、自動的に電源が切れる「オート・オフ機能」が搭載されています。

- 本機が何も操作されない
- 音声／映像の入力がない
- OUTPUT 1、2 端子に機器が接続されていない

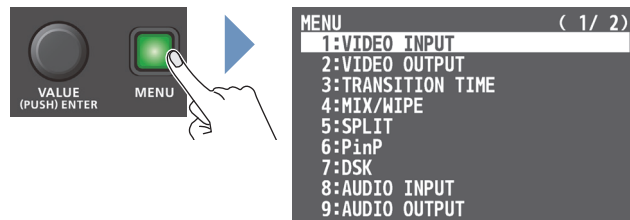
工場出荷時、オート・オフ機能は、オフに設定されています。オート・オフ機能を使うときは、[MENU] ボタン ⇒ [SYSTEM] ⇒ [AUTO OFF] を「ON」に設定します。

- ※ 電源が切れると保存していないデータは失われます。残しておきたいデータはあらかじめ保存しておいてください。
- ※ 電源を再びオンにするときは、電源を入れ直してください。

メニューを操作する

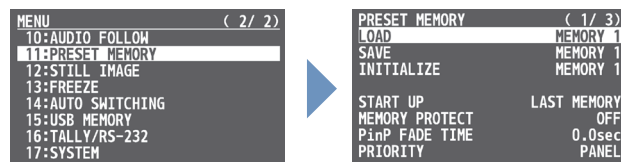
メニューを表示して、映像／音声に関する設定や本体の設定をします。メニューは、OUTPUT 2 端子に接続したディスプレイに表示されます。

1. [MENU] ボタンを押して、メニューを表示させる。



メニューは、機能ごとに分けられています。

2. [VALUE] つまみを回して変更したいメニュー項目を選び、[VALUE] つまみを押して決定する。



3. 必要に応じて、手順 2 を繰り返す。

[MENU] ボタンを押すと、1 つ上の階層に戻ります。

4. [VALUE] つまみを回して設定値を変更し、[VALUE] つまみを押して確定する。

- [VALUE] つまみを押しながら回すと、設定値を大きく変えることができます。
- [VALUE] つまみを長押しすると、設定中のメニュー項目が初期値に戻ります。

5. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

メモ

[SETUP] ボタンは、AUDIO INPUT メニューを表示するショートカット・ボタンです。

映像の入出力設定

映像の入出力フォーマットを設定する

接続する機器に合わせて、入出力フォーマットを設定します。

システム・フォーマットを設定する

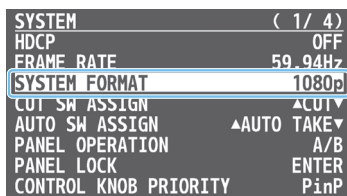
本機では、システム・フォーマットによって、入出力フォーマットが決定されます。接続する機器に合わせて、システム・フォーマットを設定します。

システム・フォーマット	入力フォーマット (*1) INPUT 1～3 端子	出力フォーマット OUTPUT 1、2 端子
1080p	1080p、1080i	1080p
1080i	1080p、1080i	1080i
720p	720p	720p

(*1) INPUT 4 端子は、システム・フォーマットに関係なく、個別に入力フォーマットを設定することができます。

詳しくは、このページの「INPUT 4 端子の入力フォーマットを設定する」をご覧ください。

1. [MENU] ボタン ⇒ [SYSTEM] ⇒ [SYSTEM FORMAT] を選び、[VALUE] ボタンを押す。



2. [VALUE] つまみで「1080p」、「1080i」、または「720p」を選び、[VALUE] つまみを押して確定する。

※ 設定の変更は、[VALUE] つまみを押して確定するまで反映されません。

3. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

内部処理について

本機の内部処理は、プログレッシブです。インターレースで入力された映像は、自動的にプログレッシブに変換されます。

このとき、映像がギザギザになったように見えたり、PinPの子画面やマルチビューの映像がぶれたりすることがあります。

これはプログレッシブ変換によるもので、故障ではありません。

フレーム・レートについて

入出力映像のフレーム・レートは、「59.94Hz」と「50Hz」に対応しています。

[MENU] ボタン ⇒ [SYSTEM] ⇒ [FRAME RATE] で設定します。

INPUT 4 端子の入力フォーマットを設定する

工場出荷時、INPUT 4 端子の EDID 情報は、「INTERNAL」（すべての入力可能フォーマットの EDID 情報が送信される設定）になっています。

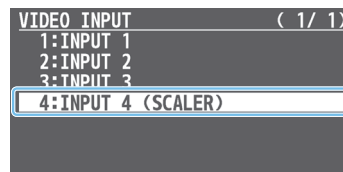
任意の入力フォーマットを指定したい場合は、入力する映像信号に合わせて、送信する EDID 情報の設定を変更します。

EDID とは？

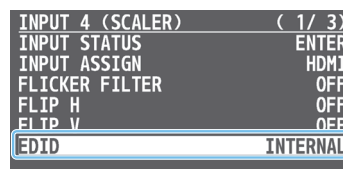
EDID とは、本機をソース機器に接続したときに、本機からソース機器に送信されるデータです。EDID には、本機に入力できるフォーマット（解像度、カラー・スペース、色深度）や音声情報などのデータが記録されています。

ソース機器は、受信した EDID 情報を元に本機に最適な映像を出力します。

1. [MENU] ボタン ⇒ [VIDEO INPUT] ⇒ [INPUT 4 (SCALER)] ⇒ [EDID] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで「EDID」を選び、[VALUE] つまみを押す。



3. [VALUE] つまみで入力フォーマット（送信する EDID 情報）を選び、[VALUE] つまみを押して確定する。

※ 設定の変更は、[VALUE] つまみを押して確定するまで反映されません。

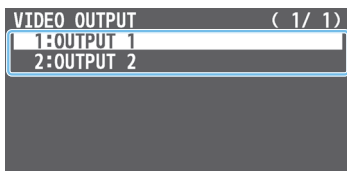
設定値	
INTERNAL (すべての入力可能なフォーマットの EDID 情報を送信します。)	
SXGA+ (1400 x 1050)	UXGA (1600 x 1200)
SVGA (800 x 600)	WUXGA (1920 x 1200)
XGA (1024 x 768)	720p
WXGA (1280 x 800)	1080i
FWXGA (1366 x 768)	1080p
SXGA (1280 x 1024)	

4. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

出力映像を調整する

本機の出力を受ける機器に合わせて、出力映像を調整します。

1. [MENU] ボタン ⇒ [VIDEO OUTPUT] ⇒ [OUTPUT 1] または [OUTPUT 2] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみでメニュー項目を選び、[VALUE] つまみを押す。

OUTPUT 1 (1 / 2)		OUTPUT 1 (2 / 2)	
OUTPUT STATUS	CONNECTED	BRIGHTNESS	0
OUTPUT ASSIGN	PROGRAM	CONTRAST	0
COLOR SPACE	YPbPr	SATURATION	0
DVI-D/HDMI SIGNAL	HDMI	RED	0
		GREEN	0
		BLUE	0
		REC CONTROL	ON

メニュー項目	説明
OUTPUT STATUS	OUTPUT 端子の接続状態を表示します。
OUTPUT ASSIGN	OUTPUT 端子に割り当てる出力バスを設定します (P.13)。
COLOR SPACE	カラー・スペース (映像の色を表現するための方式) を設定します。
DVI-D/HDMI SIGNAL	出力信号の種類を設定します。
BRIGHTNESS	明るさを調節します。
CONTRAST	コントラストを調節します。
SATURATION	彩度を調節します。
RED	赤レベルを調節します。
GREEN	緑レベルを調節します。
BLUE	青レベルを調節します。

3. [VALUE] つまみで設定値を変更する。
4. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

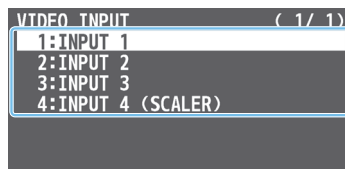
メモ

ディスプレイの画質調整に便利なテスト・パターンを出力することができます。
[MENU] ボタン ⇒ [SYSTEM] ⇒ [TEST PATTERN] でテスト・パターンの種類を選びます。

入力映像を調整する

入力映像の画質を調整します。
INPUT 4 端子の映像では、スケーリングの調整もできます。

1. [MENU] ボタン ⇒ [VIDEO INPUT] ⇒ [INPUT 1] ~ [INPUT 4 (SCALER)] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみでメニュー項目を選び、[VALUE] つまみを押す。

INPUT 1 ~ 3、INPUT 4 (SCALER)

INPUT 1 (1 / 1)	
INPUT STATUS	ENTER
INPUT ASSIGN	HDMI
FLIP H	OFF
FLIP V	OFF
BRIGHTNESS	0
CONTRAST	0
SATURATION	0

メニュー項目	説明
INPUT STATUS	入力映像の情報を表示します。
INPUT ASSIGN	映像ソースを選びます (P.22)。
FLIP H	[ON] にすると、映像を左右反転させて入力します。
FLIP V	[ON] にすると、映像を上下反転させて入力します。
BRIGHTNESS	明るさを調節します。
CONTRAST	コントラストを調節します。
SATURATION	彩度を調節します。

INPUT 4 (SCALER)

INPUT 4 (SCALER) (2 / 3)		INPUT 4 (SCALER) (3 / 3)	
ZOOM	100.0%	BRIGHTNESS	0
SCALING TYPE	FULL	CONTRAST	0
-MANUAL SIZE H	---	SATURATION	0
-MANUAL SIZE V	---	RED	0
POSITION H	0	GREEN	0
POSITION V	0	BLUE	0

メニュー項目	説明
FLICKER FILTER	[ON] にすると、ちらつきを軽減します。
EDID	入力フォーマット (EDID) を設定します (P.11)。
ZOOM	拡大/縮小率を設定します。
SCALING TYPE	スケーリング・タイプを設定します。
MANUAL SIZE H	スケーリング・タイプが [MANUAL] のときの水平方向のサイズを調節します。
MANUAL SIZE V	スケーリング・タイプが [MANUAL] のときの垂直方向のサイズを調節します。
POSITION H	水平方向の位置を調節します。
POSITION V	垂直方向の位置を調節します。
RED	赤レベルを調節します。
GREEN	緑レベルを調節します。
BLUE	青レベルを調節します。

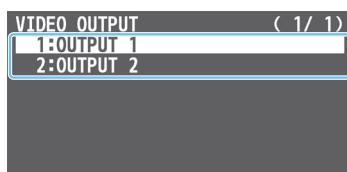
3. [VALUE] つまみで設定値を変更する。
4. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

出力バスの割り当てを変更する

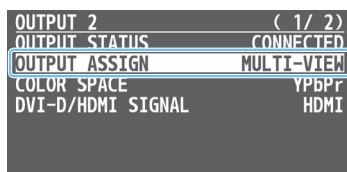
本機には、「PROGRAM」「PREVIEW」「MULTI-VIEW」の3種類の出力バスがあります。OUTPUT 1、2 端子それぞれに、任意の出力バスを割り当てることができます。

出力バス	説明
PROGRAM	映像合成など、すべての処理が反映された映像を出力します（最終出力映像）。
PREVIEW	映像合成まで処理された映像を出力します（プレビュー出力映像）。 フェード・イン／アウトの効果 (P.23) は、反映されません。
MULTI-VIEW	マルチビューを出力します。

1. [MENU] ボタン ⇒ [VIDEO OUTPUT] ⇒ [OUTPUT 1] または [OUTPUT 2] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで「OUTPUT ASSIGN」を選び、[VALUE] つまみを押す。



3. [VALUE] つまみで、割り当てる出力バスを選ぶ。
4. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

メモ

OUTPUT 1 端子からマルチビューを出力した場合、タリ枠やオーディオ・レベル・メーター、ラベル、メニューなどは表示されません。

著作権保護 (HDCP) された映像を入力する

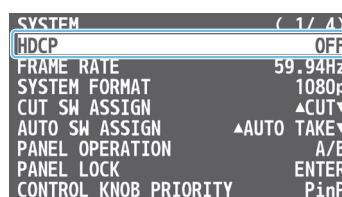
BD プレーヤーなどから著作権保護 (HDCP) された映像を入力するには、HDCP の入力を有効にする必要があります。

※ 著作権保護 (HDCP) された映像／音声を出力するときは、HDCP 対応の機器を接続してください。

HDCP とは？

ビデオ再生機器からディスプレイなどの表示機器にデジタル信号を送る際、その経路を暗号化し、コンテンツが不正にコピーされるのを防止するための著作権保護技術です。

1. [MENU] ボタン ⇒ [SYSTEM] ⇒ [HDCP] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで「ON」を選び、[VALUE] つまみを押して確定する。

設定値	説明
ON	著作権保護 (HDCP) された映像を入力できます。また、出力される映像に HDCP を付加します。
OFF	著作権保護 (HDCP) された映像は入力できません。

※ 設定の変更は、[VALUE] つまみを押して確定するまで反映されません。

3. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

HDCP 対応機器の確認

ソース機器

ソース機器の HDCP 対応状況は、[MENU] ボタン ⇒ [INPUT 1] ~ [INPUT 4 (SCALER)] ⇒ [INPUT STATUS] で確認できます。著作権保護 (HDCP) された映像が入力されているときは、「DETECT」と表示されます。



出力機器

HDCP インジケータの表示で、出力機器の HDCP 対応状況を確認できます。



インジケータ	HDCP	接続状態
点灯	ON	OUTPUT 端子のいずれかに、HDCP 対応機器が接続されています。
点滅	ON	OUTPUT 端子に HDCP 対応機器が接続されていません。または、OUTPUT 端子のいずれかに、HDCP に非対応の機器が接続されています。
消灯	OFF	—

映像の操作

映像を切り替える

A/PGMバスとB/PSTバスの映像を切り替えて、最終出力します。

操作モードを設定する

映像切り替えには、「A/Bモード」と「PGM/PSTモード」の2つの操作モードがあります。



A/Bモード (工場出荷時の設定)

ビデオ・フェーダーを操作すると、ビデオ・フェーダーがスライドしているバス側の映像が最終出力されます。

もう一方のバスの映像が、プレビュー出力映像 (次に出力される映像) になります。

[CUT] [AUTO] ボタンを操作したときは、A/PGMバスとB/PSTバスの映像が交互に最終出力されます。

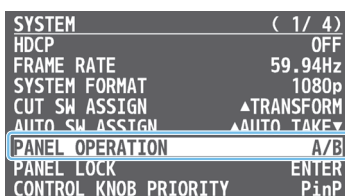
PGM/PSTモード

常にA/PGMバスの映像が最終出力されます。

B/PSTバスの映像が、プレビュー出力映像 (次に出力される映像) になります。

ビデオ・フェーダーや [CUT] [AUTO] ボタンを操作すると、最終出力映像とプレビュー出力映像が入れ替わります。

1. [MENU] ボタン ⇒ [SYSTEM] ⇒ [PANEL OPERATION] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで「A/B」または「PGM/PST」を選ぶ。

3. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

A/Bモードで切り替える

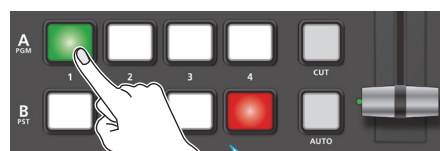
ここでは、操作モードの設定で「A/Bモード」を選んだ場合の手順を説明します。

操作モードについて、詳しくはこのページの「操作モードを設定する」をご覧ください。

1. ビデオ・フェーダーを上端または下端にスライドさせる。



2. ビデオ・フェーダーをスライドした方向とは反対側のクロスポイント [1] ~ [4] ボタンを押して、プレビュー出力映像 (次に出力される映像) を選ぶ。



赤点灯: 最終出力映像
緑点灯: プレビュー出力映像 (次に出力される映像)

3. [TRANSITION] ボタンを押して、切り替え効果 (ミックス、ワイプ) を選ぶ。



ミックス

2つの映像が混ざり合いながら切り替わります。



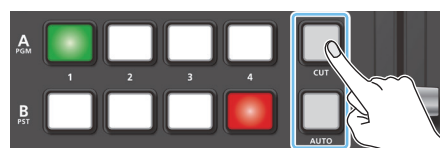
ワイプ

元の映像に次の映像が割り込んでくる形で切り替わります。



<ボタン操作で切り替える場合>

4. [CUT] または [AUTO] ボタンを押す。

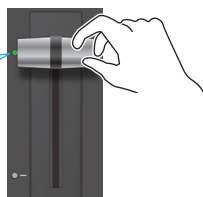


ボタン	説明
[CUT]	瞬時に映像が切り替わります。
[AUTO]	切り替え効果がかかり、自動的に映像が切り替わります。映像の切り替わり中、[AUTO] ボタンが点滅します。

<フェーダー操作で切り替える場合>

4. ビデオ・フェーダーを手順 1 と反対の方向にスライドさせる。

最終出力されているバス側のトランジション・インジケータが点灯します。



ビデオ・フェーダーの動きに合わせて、映像が切り替わります。

メモ

映像切り替え時間

[AUTO] ボタンで映像を切り替える場合、あらかじめ設定した時間で、映像が切り替わります。

映像切り替え時間は、[MENU] ボタン ⇒ [TRANSITION TIME] ⇒ [MIX/WIPE TIME] で設定します。

映像切り替え効果

ミックスやワイプの切り替えパターンを変更することができます。

⇒ [ミックス/ワイプのパターンを変更する] (P.16)

[CUT] [AUTO] ボタンの機能

[CUT] [AUTO] ボタンを押したときの動作を変更することができます。

⇒ [[CUT] [AUTO] ボタンの機能を変更する] (P.17)

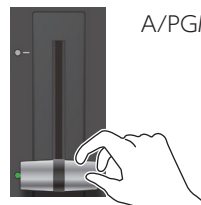
[AUTO] [CUT] ボタンを使って映像を切り替えると、ビデオ・フェーダーの位置と実際の出力が異なることがあります。この状態でビデオ・フェーダーを操作した場合、ビデオ・フェーダーの位置と実際の出力が一致するまで、出力は変化しません。

PGM/PST モードで切り替える

ここでは、操作モードの設定で「PGM/PST モード」を選んだ場合の手順を説明します。

操作モードについて、詳しくは「操作モードを設定する」(P.14)をご覧ください。

1. ビデオ・フェーダーを上端または下端にスライドさせる。



A/PGM バスの映像が最終出力されます。

2. B/PST クロスポイント[1]～[4] ボタンを押して、プレビュー出力映像（次に出力される映像）を選ぶ。



A/PGM バス
赤点灯：最終出力映像

B/PST バス
緑点灯：プレビュー出力映像（次に出力される映像）

3. [TRANSITION] ボタンを押して、切り替え効果（ミックス、ワイプ）を選ぶ。



ミックス

2つの映像が混ざり合いながら切り替わります。



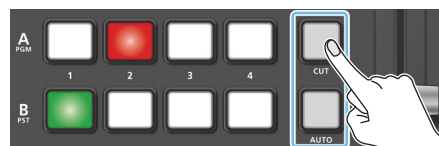
ワイプ

元の映像に次の映像が割り込んでくる形で切り替わります。



<ボタン操作で切り替える場合>

4. [CUT] または [AUTO] ボタンを押す。

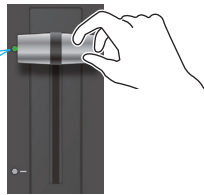


ボタン	説明
[CUT]	瞬時に映像が切り替わります。
[AUTO]	切り替え効果がかかり、自動的に映像が切り替わります。映像の切り替え中、[AUTO] ボタンが点滅します。

<フェーダー操作で切り替える場合>

4. ビデオ・フェーダーを手順1と反対の方向にスライドさせる。

フェーダーをスライドさせたバス側のトランジション・インジケータが点灯します。



ビデオ・フェーダーの動きに合わせて、映像が切り替わります。

メモ

• 映像切り替え時間

[AUTO] ボタンで映像を切り替える場合、あらかじめ設定した時間で、映像が切り替わります。

映像切り替え時間は、[MENU] ボタン ⇒ [TRANSITION TIME] ⇒ [MIX/WIPE TIME] で設定します。

• 映像切り替え効果

ミックスやワイプの切り替えパターンを変更することができます。

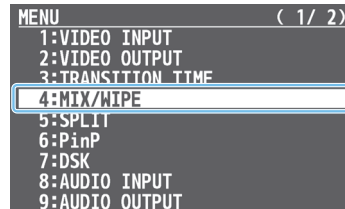
⇒ 「ミックス/ワイプのパターンを変更する」(P.16)

• [AUTO] [CUT] ボタンを使って映像を切り替えると、ビデオ・フェーダーの位置と実際の出力が異なることがあります。この状態でビデオ・フェーダーを操作した場合、ビデオ・フェーダーの位置と実際の出力が一致するまで、出力は変化しません。

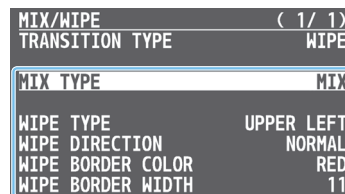
ミックス/ワイプのパターンを変更する

ミックス/ワイプの切り替えパターンやワイプの方向などを変更することができます。

1. [MENU] ボタン ⇒ [MIX/WIPE] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみでメニュー項目を選び、[VALUE] つまみを押す。



メニュー項目	説明
MIX TYPE	ミックスの切り替えパターンを設定します。
WIPE TYPE	ワイプの切り替えパターンを設定します。
WIPE DIRECTION	ワイプの方向を設定します。
WIPE BORDER COLOR	ワイプの周囲に付ける縁取りの色を設定します。
WIPE BORDER WIDTH	ワイプの周囲に付ける縁取りの幅を設定します。

3. [VALUE] つまみで設定値を変更する。

4. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

メモ

[TRANSITION] ボタンを押しながら [CONTROL 1] または [CONTROL 2] つまみを回すと、MIX/WIPE メニューの設定を変更することができます。

※ [CONTROL 1] [CONTROL 2] つまみを押しながら回すと、[CONTROL 3] [CONTROL 4] つまみとして機能します。

ミックス選択時

操作	説明
[TRANSITION] + [CONTROL 1]	MIX TYPE

ワイプ選択時

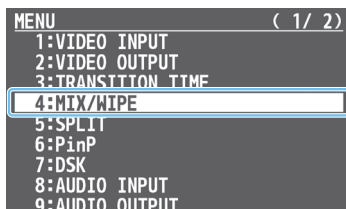
操作	説明
[TRANSITION] + [CONTROL 1]	WIPE TYPE
[TRANSITION] + [CONTROL 2]	WIPE DIRECTION
[TRANSITION] + [CONTROL 3]	WIPE BORDER COLOR
[TRANSITION] + [CONTROL 4]	WIPE BORDER WIDTH

[CUT] [AUTO] ボタンの機能を変更する

[CUT] [AUTO] ボタンを押したときの動作を変更することができます。

※ PGM/PST モードの場合 (P.15)、[CUT] [AUTO] ボタンの機能は固定です。

1. [MENU] ボタン ⇒ [SYSTEM] ⇒ [CUT SW ASSIGN] または [AUTO SW ASSIGN] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみでボタンの機能を選ぶ。

設定値	説明
CUT SW ASSIGN	
▲AUTO TAKE	B/PST バスの映像が選ばれているときに、A/PGM バスの映像に切り替えます。
▲AUTO TAKE▼	A/PGM バスと B/PST バスの映像を切り替えます。
▲CUT	B/PST バスの映像が選ばれているときに、A/PGM バスの映像にカットで切り替えます。
▲CUT▼	A/PGM バスと B/PST バスの映像をカットで切り替えます。
▲TRANSFORM	B/PST バスの映像が選ばれているときに、ボタンを押している間だけ、A/PGM バスの映像にカットで切り替えます。
AUTO SW ASSIGN	
AUTO TAKE▼	A/PGM バスの映像が選ばれているときに、B/PST バスの映像に切り替えます。
▲AUTO TAKE▼	A/PGM バスと B/PST バスの映像を切り替えます。
CUT▼	A/PGM バスの映像が選ばれているときに、B/PST バスの映像にカットで切り替えます。
▲CUT▼	A/PGM バスと B/PST バスの映像をカットで切り替えます。
TRANSFORM▼	A/PGM バスの映像が選ばれているときに、ボタンを押している間だけ、B/PST バスの映像にカットで切り替えます。

3. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

自動的に映像を切り替える（オート・スイッチング）

INPUT 1～4の映像やプリセット・メモリー（P.38）を自動的に切り替えます（オート・スイッチング機能）。映像を自動的に切り替えることで、オペレーションを省力化することができます。

動作モードについて

オート・スイッチングには、状況に合わせて選べる「インプット・スキャン」「プリセット・メモリー・スキャン」「BPMシンク」の3つの動作モードが用意されています。

指定した間隔で切り替える（インプット・スキャン）

あらかじめ指定した時間が経過すると、自動的にINPUT 1～4の映像を切り替えます。映像ごとに表示時間を変えたり、映像をランダムに切り替えたりすることもできます。

複数のカメラ映像を切り替えて、弾き語りをライブ配信するときなどに便利です。

※ 映像入力がない場合は、スキップされます。

プリセット・メモリーを切り替える（プリセット・メモリー・スキャン）

プリセット・メモリー 1～8 を自動的に切り替えます。各プリセット・メモリーに保存されている設定に従って、映像／音声切り替わります。

※ 設定が保存されていないプリセット・メモリーは、スキップされます。

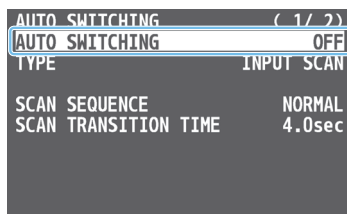
BPMに合わせて切り替える（BPMシンク）

設定したBPMのタイミングで、映像を自動的に切り替えます。

DJパフォーマンスや音楽演奏のライブ配信などで、楽曲に同期した映像切り替えをすることができます。

オート・スイッチング機能をオン／オフする

1. [MENU] ボタン ⇒ [AUTO SWITCHING] ⇒ [AUTO SWITCHING] を選び、[VALUE] つまみを押す。

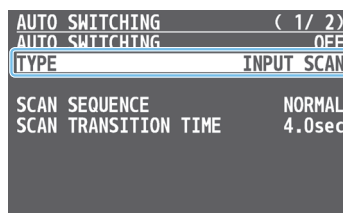


2. [VALUE] つまみで「ON」または「OFF」を選ぶ。
3. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

動作モードを設定する

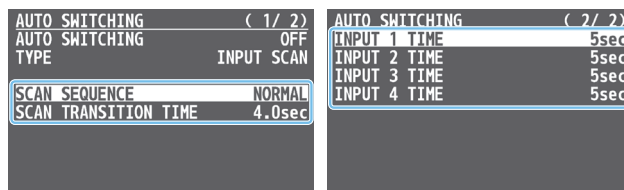
インプット・スキャン

1. [MENU] ボタン ⇒ [AUTO SWITCHING] ⇒ [TYPE] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで「INPUT SCAN」を選び、[VALUE] つまみを押す。

3. [VALUE] つまみでメニュー項目を選び、[VALUE] つまみを押す。

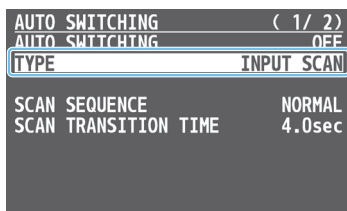


メニュー項目	説明
SCAN SEQUENCE	映像を表示する順番を設定します。 NORMAL: INPUT 1 → 4の順に切り替わります。 REVERSE: INPUT 4 → 1の順に切り替わります。 RANDOM: ランダムに切り替わります。
SCAN TRANSITION TIME	映像切り替え時間を設定します。
INPUT 1～4 TIME	映像の表示時間を設定します。「OFF」にすると、スキップされます。

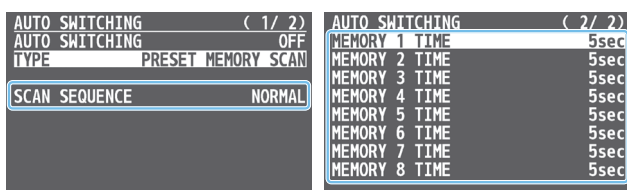
4. [VALUE] つまみで設定値を変更する。
5. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

プリセット・メモリー・スキャン

1. [MENU] ボタン ⇒ [AUTO SWITCHING] ⇒ [TYPE] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで「PRESET MEMORY SCAN」を選び、[VALUE] つまみを押す。
3. [VALUE] つまみでメニュー項目を選び、[VALUE] つまみを押す。

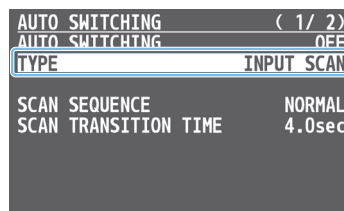


メニュー項目	説明
SCAN SEQUENCE	プリセット・メモリーを切り替える順番を設定します。 NORMAL: プリセット・メモリー 1 → 8 の順に切り替わります。 REVERSE: プリセット・メモリー 8 → 1 の順に切り替わります。 RANDOM: ランダムに切り替わります。
MEMORY 1 ~ 8 TIME	次のプリセット・メモリーに切り替えるまでの時間を設定します。「OFF」にすると、スキップされます。

4. [VALUE] つまみで設定値を変更する。
5. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

BPM シンク

1. [MENU] ボタン → [AUTO SWITCHING] → [TYPE] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで「BPM SYNC」を選び、[VALUE] つまみを押す。
3. [VALUE] つまみでメニュー項目を選び、[VALUE] つまみを押す。

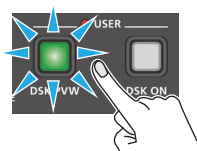


メニュー項目	説明
BPM	BPM を設定します。
MODE	映像の切り替わりかたを設定します。 TRANSITION: 映像の切り替わり時に、現在選ばれている切り替え効果（ミックスまたはワイプ）がかかります。 CUT: カットで映像が切り替わります。
SPEED	設定した切り替わりかたの何倍で映像を切り替えるかを設定します。
TAP RESET	[DSK PVW] または [DSK ON] ボタンで BPM を変更したときの映像切り替え動作を設定します。

4. [VALUE] つまみで設定値を変更する。
5. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

メモ

[DSK PVW] [DSK ON] ボタンに「BPM TAP」機能を割り当てると、ボタンを押す間隔で BPM を設定することができます (P.41)。現在の BPM に同期して、[DSK PVW] または [DSK ON] ボタンが点滅します。



静止画を読み込む

静止画を読み込んで、映像と同じように出力したり (P.22)、DSK 合成 (P.29) のソースとして使ったりすることができます。静止画の読み込みには、「USB メモリーから読み込む方法」と「入力映像をキャプチャーする方法」の 2 つの方法があります。

静止画は、4 枚まで本体に保存することができます。

※ 本体に静止画が保存されると、画像サイズと静止画の保存枚数に応じて、起動時間が長くなります。

USB メモリーから静止画を読み込む

USB メモリーに保存した静止画を本体に読み込みます。

注意

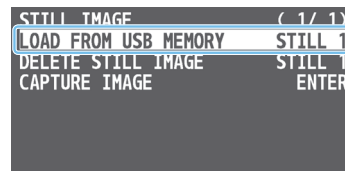
- 静止画はスケーリングができません。あらかじめ、出力フォーマットに合わせた解像度の静止画をご用意ください。
- USB メモリーを初めて使うときは、必ず本機でフォーマットしてください (P.39)。
- 「PLEASE WAIT」と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、USB メモリーを抜いたりしないでください。
- USB メモリーによっては、認識されるまでに時間がかかる場合があります。

読み込み対応フォーマット

フォーマット	Windows Bitmap File (.bmp)、24 ビットカラー、無圧縮 PNG File (.png)、24 ビットカラー ※ αチャンネルは非対応です。
解像度	最大 1920 × 1080 ピクセル
ファイル名	半角英数 28 文字以内 ※ 必ず拡張子「.bmp」「.png」を付けてください。

静止画を読み込む

1. USB メモリーのルート・ディレクトリーに、静止画を保存する。
2. USB MEMORY 端子に、静止画を保存した USB メモリーを接続する。
3. [MENU] ボタン ⇒ [STILL IMAGE] ⇒ [LOAD FROM USB MEMORY] を選び、[VALUE] つまみを押す。



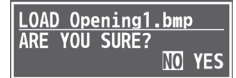
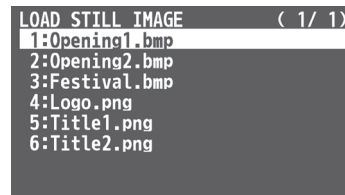
静止画が保存されているメモリーには、[*] マークが表示されます。

4. [VALUE] つまみで静止画の保存先メモリー (STILL 1 ~ 4) を選び、[VALUE] つまみを押す。

USB メモリー内の静止画が一覧表示されます。

5. [VALUE] つまみで読み込みたい静止画を選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。



※ 操作を中止したいときは、[MENU] ボタンを押します。

6. [VALUE] つまみで「YES」を選び、[VALUE] つまみを押す。

静止画が本体に読み込まれます。完了すると「COMPLETE」と表示されます。

※ ファイル・サイズが大きい静止画と PNG ファイルは、読み込みに時間がかかります。

7. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

入力映像から静止画をキャプチャーする

入力映像から静止画をキャプチャーして、本体に保存します。

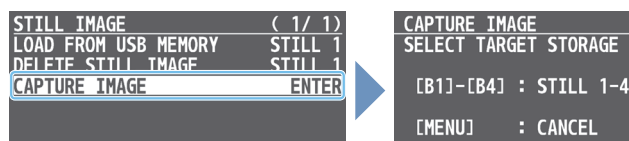
注意

「PLEASE WAIT」というメッセージが表示されている間は、電源を切らないでください。

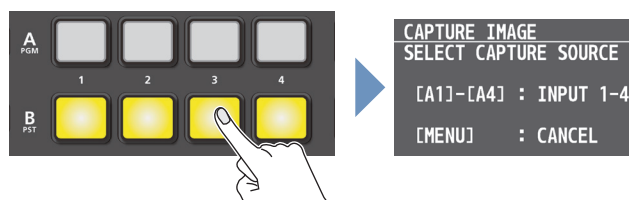
1. [MENU] ボタン ⇒ [STILL IMAGE] ⇒ [CAPTURE IMAGE] を選び、[VALUE] つまみを押す。

CAPTURE IMAGE 画面が表示されます。

また、B/PSTクロスポイント・ボタンが黄点滅します。



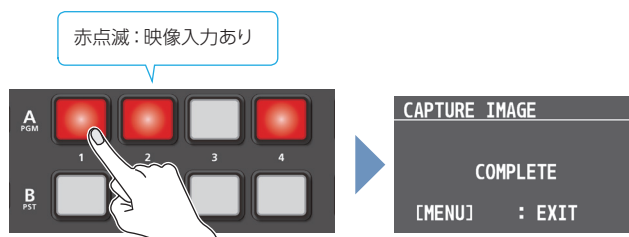
2. B/PSTクロスポイント [1] ~ [4] ボタンを押して、静止画の保存先メモリー (STILL 1 ~ 4) を選ぶ。



※ 操作を中止したいときは、[MENU] ボタンを押します。

3. 赤点滅している A/PGMクロスポイント [1] ~ [4] ボタンを押して、キャプチャーする入力映像を選ぶ。

キャプチャーが実行されます。完了すると「COMPLETE」と表示されます。



4. [MENU] ボタンを何回か押して、メニュー画面を閉じる。

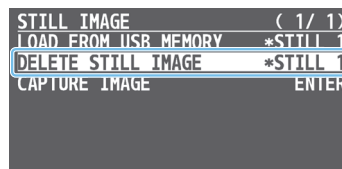
メモ

- 入力映像のフォーマットによっては、静止画キャプチャーの完了までに時間がかかります。
- HDCP (P.13) がオンのときにキャプチャーすると、作成された静止画は、HDCP 付きの映像と同様に扱われます。HDCP がオフのときは、使用できません。
- キャプチャーした静止画を USB メモリーに保存することはできません。

静止画を削除する

本体に保存されている静止画を削除します。

1. [MENU] ボタン ⇒ [STILL IMAGE] ⇒ [DELETE STILL IMAGE] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで削除したい静止画 (STILL 1 ~ 4) を選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。



※ 操作を中止したいときは、[MENU] ボタンを押します。

3. [VALUE] つまみで「YES」を選び、[VALUE] つまみを押す。

静止画が削除されます。完了すると「COMPLETE」と表示されます。

4. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

読み込んだ静止画を出力する

INPUT 1 ～ 4 に静止画を割り当てて映像と同じように出力したり、最終出力を一時的に止めて静止画を出力したりすることができます。

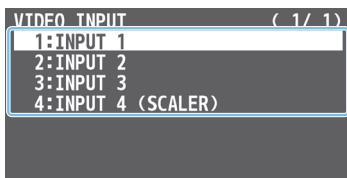
INPUT 1 ～ 4 に静止画を割り当てる

INPUT 1 ～ 4 の映像ソースに、本体に読み込んだ静止画を割り当てて、映像と同じように出力します。

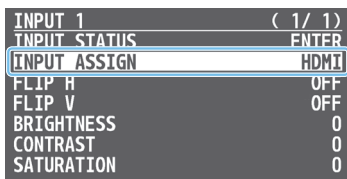
1. 以下の手順に従って、本体に静止画を読み込みます。

- ➔ 「USB メモリーから静止画を読み込む」 (P.20)
- ➔ 「入力映像から静止画をキャプチャーする」 (P.21)

2. [MENU] ボタン ⇒ [VIDEO INPUT] ⇒ [INPUT 1] ～ [INPUT 4 (SCALER)] を選び、[VALUE] つまみを押す。



3. [VALUE] つまみで [INPUT ASSIGN] を選び、[VALUE] つまみを押す。



4. [VALUE] つまみで、割り当てる静止画 (STILL 1 ～ 4) を選ぶ。

5. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

6. 「映像を切り替える」 (P.14) の手順に従って、静止画を出力する。

最終出力に静止画を挿入する

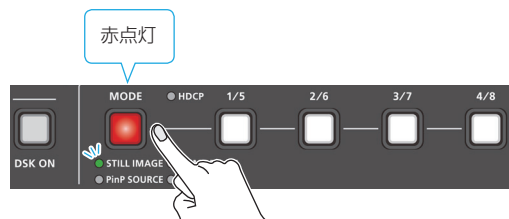
最終出力を一時的に止めて、任意の静止画を出力します。

※ プレビューにも最終出力と同じ静止画が出力されます。

1. 以下の手順に従って、本体に静止画を読み込みます。

- ➔ 「USB メモリーから静止画を読み込む」 (P.20)
- ➔ 「入力映像から静止画をキャプチャーする」 (P.21)

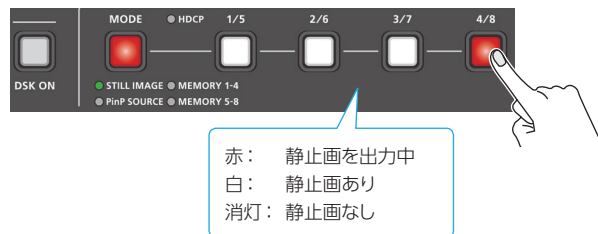
2. [MODE] ボタンを何回か押して、[STILL IMAGE] を選ぶ。



[1/5] ～ [4/8] ボタンが、静止画 (STILL 1 ～ 4) 選択ボタンとして機能します。

3. [1/5] ～ [4/8] ボタンを押して、出力したい静止画を選ぶ。

ボタンが赤点灯し、静止画がカットで出力されます。



4. 通常の出力に戻るときは、赤点灯している [1/5] ～ [4/8] ボタンを押す。

カットで通常の出力に戻ります。

メモ

- [1/5] ～ [4/8] ボタンを使って静止画を出力しているときは、マルチビューの静止画セクションに、赤色のインジケーターが表示されます。



- [OUTPUT FADE] つまみや [DSK PVW] [DSK ON] ボタンに機能を割り当てて、静止画を出力することもできます。
 - ➔ 「[OUTPUT FADE] つまみの機能」 (P.23 メモ欄)
 - ➔ 「[DSK PVW] [DSK ON] ボタンに別の機能を割り当てる」 (P.41)

最終出力映像をフェード・イン／アウトする

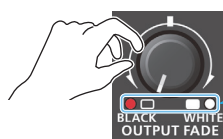
最終出力映像から黒画面／白画面へフェード・アウト、または黒画面／白画面から最終出力映像へフェード・インします。

映像出力したくない場面で、映像を黒画面／白画面にすることができます。

※ 工場出荷時の設定では、最終出力映像と音声と同時にフェード・イン／アウトします。

※ フェード・イン／アウトの効果が適用されるのは、最終出力のみです。

1. [OUTPUT FADE] つまみを時計方向、または反時計方向いっぱいに戻す。



消灯：通常の出力
点滅：フェード・イン／アウト中
点灯：フェード・アウト完了

[OUTPUT FADE] つまみを時計方向に戻すと白画面に、反時計方向に戻すと黒画面にフェード・アウトします。

2. フェード・インさせるときは、[OUTPUT FADE] つまみを中央の位置に戻す。

メモ

[OUTPUT FADE] つまみの機能

[OUTPUT FADE] つまみに、別の機能を割り当てて使うことができます。

[MENU] ボタン ⇒ [SYSTEM] ⇒ OUTPUT FADE ASSIGN 「TURN LEFT」(反時計方向)、「TURN RIGHT」(時計方向)で設定します。

設定値	説明
BLACK	最終出力映像を黒画面でフェード・イン／アウトします。
WHITE	最終出力映像を白画面でフェード・イン／アウトします。
AUDIO	出力音量を調節します。
BLACK&AUDIO	最終出力映像と音声を同時にフェード・イン／アウトします。映像は黒画面でフェードします。
WHITE&AUDIO	最終出力映像と音声を同時にフェード・イン／アウトします。映像は白画面でフェードします。
STILL 1 ~ 4 OUTPUT	指定した静止画をカットで最終出力／プレビュー出力します。

入力映像を静止する (フリーズ)

入力映像を一時的に静止します (フリーズ機能)。

映像を静止させた状態で、切り替え効果をかけることができます。

動作モードを設定する

フリーズには、入力映像をすべて静止する「ALL モード」と、指定した入力映像だけを静止する「SELECT モード」の2つの動作モードがあります。用途に合わせて動作モードを設定します。

1. [MENU] ボタン ⇒ [FREEZE] ⇒ [TYPE] を選び、[VALUE] つまみを押す。

設定値	説明
FREEZE	(1 / 1)
FREEZE	OFF
TYPE	ALL

2. [VALUE] つまみで「ALL」または「SELECT」を選び、[VALUE] つまみを押す。

設定値	説明
ALL	入力されているすべての映像が静止します。
SELECT	指定した入力映像だけが静止します。

[SELECT] を選んだ場合

3. [VALUE] つまみで「INPUT 1」～「INPUT 4」を選び、[VALUE] つまみを押す。

設定値	説明
FREEZE	(1 / 1)
FREEZE	OFF
TYPE	SELECT
-INPUT 1	ENABLE
-INPUT 2	ENABLE
-INPUT 3	ENABLE
-INPUT 4	ENABLE

4. [VALUE] つまみで、「ENABLE」または「DISABLE」を選ぶ。

設定値	説明
ENABLE	入力映像が静止します。
DISABLE	入力映像は静止しません。

5. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

入力映像を静止する

1. [MENU] ボタン ⇒ [FREEZE] ⇒ [FREEZE] を選び、[VALUE] つまみを押す。

設定値	説明
FREEZE	(1 / 1)
FREEZE	OFF
TYPE	ALL

2. [VALUE] つまみで「ON」を選ぶ。

フリーズ機能がオンになり、入力映像が静止します。

3. [MENU] ボタンを何回か押して、メニュー画面を閉じる。

メモ

[DSK PVW] [DSK ON] ボタンにフリーズ機能を割り当てて、オン／オフを切り替えることができます (P.41)。

映像合成の操作

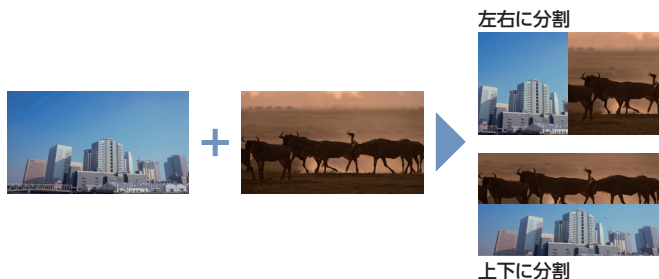
スプリットで映像を合成する

画面を左右／上下に分割して2つの映像を合成します。

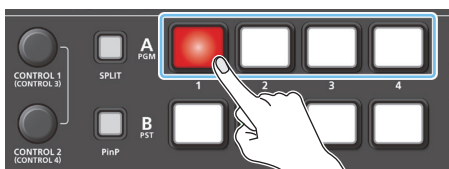
●映像の配置

左または上側：A/PGMバスの映像

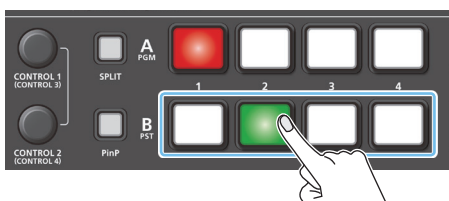
右または下側：B/PSTバスの映像



1. A/PGMクロスポイント [1] ~ [4] ボタンを押して、上または左側に表示させたい映像を選ぶ。



2. B/PSTクロスポイント [1] ~ [4] ボタンを押して、下または右側に表示させたい映像を選ぶ。



3. [SPLIT] ボタンを押して、スプリット合成をオン（点灯）にする。

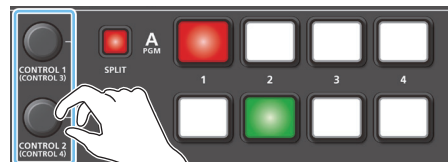
手順1と2で選んだ映像が合成されます。



4. [CONTROL 2] つまみを押しながら回して、合成タイプを選ぶ。



5. [CONTROL 1] [CONTROL 2] つまみで、映像や境界線の位置を調整する。



押しながら回すと、[CONTROL 3] [CONTROL 4] つまみとして機能します。

つまみ	説明
[CONTROL 1]	左または上側に配置された映像の位置を調節します。
[CONTROL 2]	右または下側に配置された映像の位置を調節します。
[CONTROL 3]	境界線の位置を調節します。
[CONTROL 4]	合成タイプを選びます（手順4）。

6. スプリットをオフにするときは、もう一度 [SPLIT] ボタンを押す。

メモ

● [CONTROL 1] [CONTROL 2] つまみの操作対象

スプリットと PinP 合成 (P.25) の両方がオンのときは、どちらか一方の設定を [CONTROL 1] [CONTROL 2] つまみで操作することができます。

操作対象は、[MENU] ボタン ⇒ [SYSTEM] ⇒ [CONTROL KNOB PRIORITY] で設定します。

- 境界線の色や幅を変更することができます。
[MENU] ボタン ⇒ [SPLIT] ⇒ [BORDER COLOR]、
[BORDER WIDTH] で設定します。

設定値	説明
SPLIT V	映像の中央部を縦に切り出して合成します。
SPLIT H	映像の中央部を横に切り出して合成します。

ピクチャーインピクチャー (PinP) で映像を合成する

背景映像の上に子画面 (小さい別の画面) の映像を合成します。



動作モードを設定する

PinP 合成には、「PVW.PGM モード」と「PVW モード」の2つの動作モードがあります。モードによって、子画面が最終出力されるタイミングが異なります。

PVW.PGM モード (工場出荷時の設定)

[PinP] ボタンで、PinP 合成をオン/オフします。PinP 合成をオンにすると、すぐに子画面が最終出力されます。

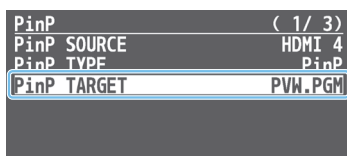
子画面は、プレビュー出力と最終出力の両方に表示されます。

PVW モード

[PinP] ボタンで、子画面のプレビュー出力をオン/オフします。オンにすると、子画面がプレビュー出力にのみ表示されます。最終出力する前に、合成結果を確認することができます。

[AUTO] [CUT] ボタンやビデオ・フェーダーで映像を切り替えると、PinP 合成がオンになり、合成結果が最終出力されます。

1. [MENU] ボタン ⇒ [PinP] ⇒ [PinP TARGET] を選び、[VALUE] つまみを押す。



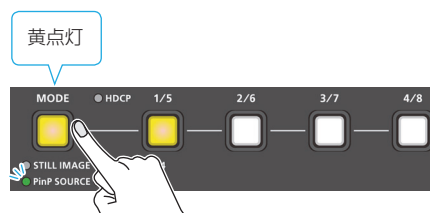
2. [VALUE] つまみで「PVW.PGM」または「PVW」を選ぶ。
3. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

子画面をすぐに最終出力する

ここでは、動作モードの設定で「PVW.PGM モード」を選んだ場合の手順を説明します。

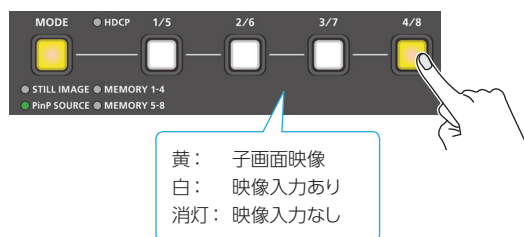
動作モードについて、詳しくはこのページの「動作モードを設定する」をご覧ください。

1. [MODE] ボタンを何回か押して、「PinP SOURCE」を選ぶ。

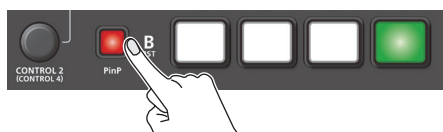


[1/5] ~ [4/8] ボタンが、子画面の映像選択ボタン (HDMI 1 ~ 4) として機能します。

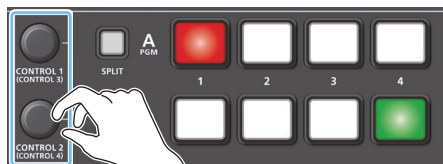
2. [1/5] ~ [4/8] ボタンを押して、子画面にしたい映像を選ぶ。



3. [PinP] ボタンを押して、PinP 合成をオン (点灯) にする。子画面がプレビュー出力/最終出力されます。



4. [CONTROL 1] [CONTROL 2] つまみで、子画面を調整する。



押しながら回すと、[CONTROL 3] [CONTROL 4] つまみとして機能します。

つまみ	説明
[CONTROL 1]	子画面の水平方向の位置を調節します。
[CONTROL 2]	子画面の垂直方向の位置を調節します。
[CONTROL 3]	子画面のサイズ (拡大/縮小) を調節します。
[CONTROL 4]	子画面映像の拡大率を調節します。

5. PinP 合成をオフにするときは、もう一度 [PinP] ボタンを押す。

メモ

- 子画面がフェード・イン／アウトする時間は、[MENU] ボタン ⇒ [TRANSITION] ⇒ [PinP TIME] で設定します。
- **[CONTROL 1] [CONTROL 2] つまみの操作対象**
 スプリット (P.24) と PinP 合成の両方がオンのときは、どちらか一方の設定を [CONTROL 1] [CONTROL 2] つまみで操作することができます。
 操作対象は、[MENU] ボタン ⇒ [SYSTEM] ⇒ [CONTROL KNOB PRIORITY] で設定します。
- 本体に読み込んだ静止画 (P.20) を子画面のソース画像にすることができます。
 [MENU] ボタン ⇒ [PinP] ⇒ [PinP SOURCE] を [STILL 1 ~ 4] に設定します。

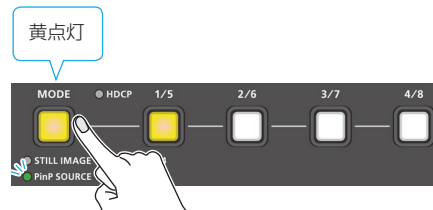
合成結果を確認してから最終出力する

ここでは、動作モードの設定で「PVW モード」を選んだ場合の手順を説明します。
 動作モードについて、詳しくは「動作モードを設定する」(P.25) をご覧ください。

1. 背景映像をプレビュー出力する。

マルチビューの PVW セクションで、背景映像を確認します。

2. [MODE] ボタンを何回か押して、[PinP SOURCE] を選ぶ。



[1/5] ~ [4/8] ボタンが、子画面の映像選択ボタン (HDMI 1 ~ 4) として機能します。

3. [1/5] ~ [4/8] ボタンを押して、子画面にしたい映像を選ぶ。

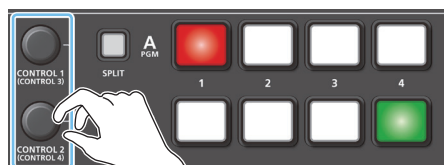


4. [PinP] ボタンを押して、子画面のプレビュー出力をオンにする。



マルチビューの PVW セクションに子画面が表示され、子画面の位置や大きさを確認することができます。
 この段階では、最終出力には反映されません。

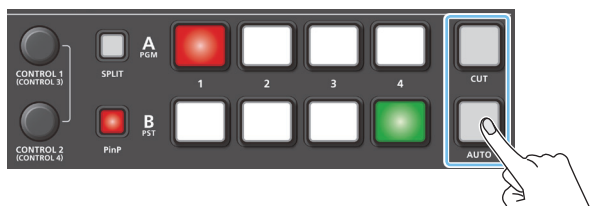
5. [CONTROL 1] [CONTROL 2] つまみで、子画面を調整する。



押しながら回すと、[CONTROL 3] [CONTROL 4] つまみとして機能します。

つまみ	説明
[CONTROL 1]	子画面の水平方向の位置を調節します。
[CONTROL 2]	子画面の垂直方向の位置を調節します。
[CONTROL 3]	子画面のサイズ (拡大／縮小) を調節します。
[CONTROL 4]	子画面映像の拡大率を調節します。

6. [AUTO] または [CUT] ボタンを押して、映像を切り替える。



[PinP] ボタンが点灯し、PinP 合成がオンになります。子画面が背景映像と合成されて、最終出力されます。

※ ビデオ・フェーダーでも同様に操作できます。

7. PinP 合成をオフにするときは、もう一度 [AUTO] または [CUT] ボタンを押す。

[PinP] ボタンが消灯します。

8. 子画面のプレビュー出力をオフにするときは、もう一度 [PinP] ボタンを押す。

メモ

- [PinP] ボタンを長押しすると、最終出力される子画面のみ表示 / 非表示を切り替えることができます。

子画面がフェード・イン/アウトする時間は、[MENU] ボタン ⇒ [TRANSITION] ⇒ [PinP TIME] の設定が適用されます。

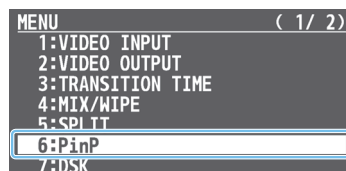


- **[CONTROL 1] [CONTROL 2] つまみの操作対象**
スプリット (P.24) と PinP 合成の両方がオンのときは、どちらか一方の設定を [CONTROL 1] [CONTROL 2] つまみで操作することができます。
操作対象は、[MENU] ボタン ⇒ [SYSTEM] ⇒ [CONTROL KNOB PRIORITY] で設定します。
- 本体に読み込んだ静止画 (P.20) を子画面のソース画像にすることができます。
[MENU] ボタン ⇒ [PinP] ⇒ [PinP SOURCE] を [STILL 1 ~ 4] に設定します。

子画面の詳細を設定する

子画面のサイズや形、縁取り幅などを細かく設定することができます。

1. [MENU] ボタン ⇒ [PinP] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみでメニュー項目を選び、[VALUE] つまみを押す。

PinP (2 / 3)		PinP (3 / 3)	
WINDOW		WINDOW	
POSITION H	-40.0%	SHAPE	RECTANGLE
POSITION V	-40.0%	BORDER COLOR	WHITE
SIZE	35.0%	BORDER WIDTH	3
CROPPING H	100.0%	VIEW	
CROPPING V	100.0%	POSITION H	0.0%
		POSITION V	0.0%
		ZOOM	100%

メニュー項目	説明
WINDOW	子画面を調整します。
POSITION H	水平方向の位置を調節します。
POSITION V	垂直方向の位置を調節します。
SIZE	サイズ (拡大/縮小) を調節します。
CROPPING H	水平方向のサイズを調節します。
CROPPING V	垂直方向のサイズを調節します。
SHAPE	子画面の形 (長方形、丸、ひし形) を設定します。
BORDER COLOR	縁取りの色を設定します。
BORDER WIDTH	縁取りの幅を調節します。
VIEW	子画面に表示される映像を調整します。
POSITION H	水平方向の位置を調節します。
POSITION V	垂直方向の位置を調節します。
ZOOM	拡大率を調節します。

3. [VALUE] つまみで設定値を変更する。

4. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

子画面をキー合成する

子画面の一部を透明にして、背景映像と合成します。

黒または白背景のルミナンス・キー、青または緑背景のクロマ・キーを使うことができます。

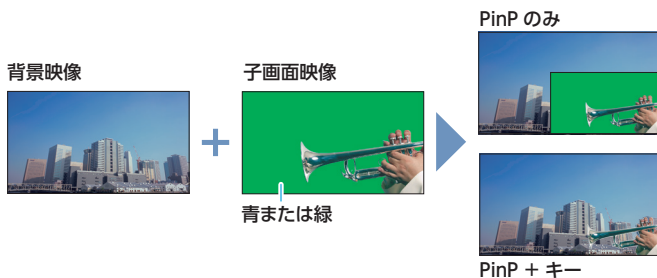
ルミナンス・キー

黒または白部分を透明にしてロゴや画像を切り抜き、背景映像に重ねて合成します。

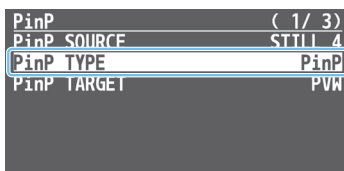


クロマ・キー

青または緑部分を透明にして映像を切り抜き、背景映像に重ねて合成します。



1. [MENU] ボタン ⇒ [PinP] ⇒ [PinP TYPE] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで、PinP 合成のタイプを選び、[VALUE] つまみを押す。

設定値	説明
LUMINANCE-WHITE KEY	PinP とルミナンス・キー（白）の組み合わせです。子画面映像の白い部分を透明にして、背景映像と合成します。
LUMINANCE-BLACK KEY	PinP とルミナンス・キー（黒）の組み合わせです。子画面映像の黒い部分を透明にして、背景映像と合成します。
CHROMA KEY	PinP とクロマ・キーの組み合わせです。子画面映像の青または緑部分を透明にして、背景映像と合成します。

3. メニュー項目を選び、効果のかかり具合を調整する。

※ メニュー項目の詳細については、「6: PinP」(P.47) をご覧ください。

4. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

ダウンストリーム・キーヤー（DSK）で映像を合成する

上流側（アップストリーム）で合成された映像に対して、下流側（ダウンストリーム）でさらに文字や映像をキー合成します（DSK 合成）。文字や映像を表示したまま、背景の映像を切り替えることができます。

DSK 合成では、黒または白背景のルミナンス・キー、青または緑背景のクロマ・キーを使うことができます。

ロゴや画像を合成する（ルミナンス・キー）

黒または白部分を透明にしてロゴや画像を切り抜き、背景映像に重ねて合成します。

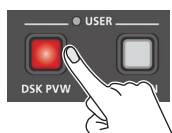


合成具合を調整する

1. 背景映像をプレビュー出力する。

マルチビューの PVW セクションで、背景映像を確認します。

2. [DSK PVW] ボタンを押して、DSK プレビュー出力をオン（点灯）にする。



マルチビューの PVW セクションに、合成結果がプレビュー表示されます。

この段階では、最終出力には反映されません。

3. [MENU] ボタン ⇒ [DSK] ⇒ 以下のメニュー項目を選び、[VALUE] つまみを押す。

DSK	(1 / 4)
DSK PVW	ON
DSK	OFF
DSK SOURCE	HDMI 4
DSK TYPE	LUMINANCE-WHITE
DSK LEVEL	64
DSK GAIN	0
MIX LEVEL	255

● DSK SOURCE

上に重ねるロゴや画像のソースを選びます。

設定値	説明
HDMI 1 ~ 4	INPUT 1 ~ 4 端子から入力される映像
STILL 1 ~ 4	本体に読み込んだ静止画 (P.20)

● DSK TYPE

[LUMINANCE-WHITE] または [LUMINANCE-BLACK] に設定します。

設定値	説明
LUMINANCE-WHITE	明るさを基準にして、白い部分を透明にします。
LUMINANCE-BLACK	明るさを基準にして、黒い部分を透明にします。

● DSK LEVEL

キーの抜け具合を調節します。

● DSK GAIN

キーのエッジのぼかし具合を調節します。

● MIX LEVEL

キー全体の濃度（ミックス・レベル）を調節します。

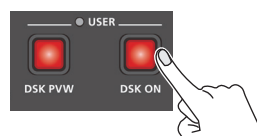
4. [VALUE] つまみで、設定値を変更する。

合成結果を確認しながら、各メニュー項目を設定します。

5. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じます。

DSK 合成する

1. [DSK ON] ボタンを押して、DSK 合成をオン（点灯）にする。



合成結果が最終出力されます。

2. DSK 合成をオフにするときは、もう一度 [DSK] ボタンを押します。

ロゴや画像を加工する

上に重ねたロゴや画像を塗りつぶしたり、縁取りを付けたりすることができます。

[MENU] ボタン ⇒ [DSK] で、以下のメニュー項目を設定します。

メニュー項目	説明
FILL TYPE	[MATTE] に設定すると、上に重ねたロゴや画像を指定した色で塗りつぶします。
MATTE COLOR	塗りつぶし色は、[MATTE COLOR] で設定します。
EDGE TYPE	縁取りの種類を設定します。
EDGE COLOR	縁取りの色を設定します。
EDGE WIDTH	縁取りの幅を設定します。

メモ

- ロゴや画像がフェード・イン／アウトする時間は、[MENU] ボタン ⇒ [TRANSITION] ⇒ [DSK TIME] で設定します。
- [DSK PVW] [DSK ON] ボタンに、別の機能を割り当てることができます (P.41)。USER インジケータが消灯しているときは、[DSK PVW] [DSK ON] ボタンとして機能します。

被写体と背景を合成する（クロマ・キー）

青または緑部分を透明にして映像を切り抜き、背景映像に重ねて合成します。ブルー・バックやグリーン・バックで撮影した被写体を合成することができます。

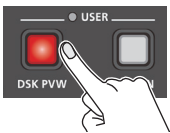


合成具合を調整する

1. 背景映像をプレビュー出力する。

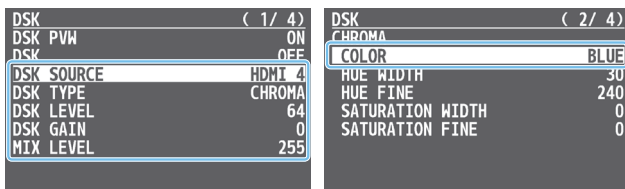
マルチビューのPVWセクションで、背景映像を確認します。

2. [DSK PVW] ボタンを押して、DSK プレビュー出力をオン（点灯）にする。



マルチビューのPVWセクションに、合成結果がプレビュー表示されます。この段階では、最終出力には反映されません。

3. [MENU] ボタン ⇒ [DSK] ⇒ 以下のメニュー項目を選び、[VALUE] つまみを押す。



● DSK SOURCE

上に重ねる映像を選びます。

設定値	説明
HDMI 1 ~ 4	INPUT 1 ~ 4 端子から入力される映像
STILL 1 ~ 4	本体に読み込んだ静止画 (P.20)

● DSK TYPE

「CHROMA」に設定します。

● DSK LEVEL

キーの抜け具合を調節します。

● DSK GAIN

キーのエッジのぼかし具合を調節します。

● MIX LEVEL

キー全体の濃度（ミックス・レベル）を調節します。

● COLOR

キー色（抜き色）を「GREEN」（緑）または「BLUE」（青）にします。

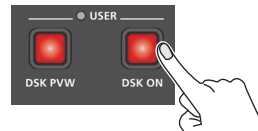
4. [VALUE] つまみで設定値を変更する。

合成結果を確認しながら、各メニュー項目を設定します。

5. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じます。

DSK 合成する

1. [DSK ON] ボタンを押して、DSK 合成をオン（点灯）にする。



合成結果が最終出力されます。

2. DSK 合成をオフにするときは、もう一度 [DSK] ボタンを押します。

キー色（抜き色）を微調整する

キー色を微調整することができます。

[MENU] ボタン ⇒ [DSK] で、以下のメニュー項目を設定します。

メニュー項目	説明
HUE WIDTH	色相の幅を調節します。
HUE FINE	色相の中心位置を調節します。
SATURATION WIDTH	彩度の幅を調節します。
SATURATION FINE	彩度の中心位置を調節します。

上に重ねた映像を加工する

上に重ねたロゴや画像を塗りつぶしたり、縁取りを付けたりすることができます。

[MENU] ボタン ⇒ [DSK] で、以下のメニュー項目を設定します。

メニュー項目	説明
FILL TYPE	「MATTE」に設定すると、上に重ねた映像を指定した色で塗りつぶします。
MATTE COLOR	塗りつぶし色は、「MATTE COLOR」で設定します。
EDGE TYPE	縁取りの種類を設定します。
EDGE COLOR	縁取りの色を設定します。
EDGE WIDTH	縁取りの幅を設定します。

メモ

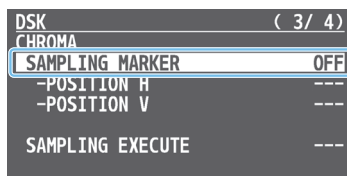
- 上に重ねる映像がフェード・イン/アウトする時間は、[MENU] ボタン ⇒ [TRANSITION] ⇒ [DSK TIME] で設定します。
- [DSK PVW] [DSK ON] ボタンには、別の機能を割り当てることができます (P.41)。USER インジケータが消灯しているときは、[DSK PVW] [DSK ON] ボタンとして機能します。

任意の色をキー色に指定したいときは (サンプリング・マーカー)


クロマ・キー合成をするときに、緑や青以外の色をキー色に指定することができます。

映像から透明にしたい色をサンプリング（検出）して、キー色を指定します（サンプリング・マーカー機能）。

1. [MENU] ボタン ⇒ [DSK] ⇒ [SAMPLING MARKER] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで「ON」を選び、[VALUE] つまみを押す。

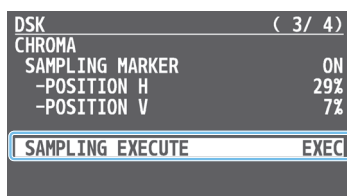
キー色をサンプリング（検出）するためのサンプリング・マーカー（）がプレビュー出力映像に表示されます。

3. [VALUE] つまみで「POSITION H」または「POSITION V」を選び、[VALUE] つまみを押す。

4. [VALUE] つまみで、サンプリング・マーカーの位置を調整し、[VALUE] つまみを押す。

メニュー項目	説明
POSITION H	水平方向の位置を調節します。
POSITION V	垂直方向の位置を調節します。

5. [VALUE] つまみで、「SAMPLING EXECUTE」を選び、[VALUE] つまみを押す。



確認メッセージが表示されます。

※ 操作を中止したいときは、[MENU] ボタンを押します。

6. [VALUE] つまみで「YES」を選び、[VALUE] つまみを押す。

キー色のサンプリングが実行されます。

[HUE WIDTH]、[HUE FINE]、[SATURATION WIDTH]、[SATURATION FINE] の設定が自動的に調整されます。

7. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

音声の操作

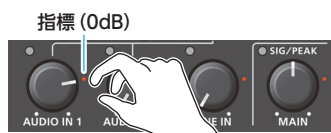
入力ゲイン（感度）を調節する

入力音声に適正なレベルになるように、入力ゲインを調節します。

AUDIO IN 1、2

ここでは、AUDIO IN 1 の音声を例にして説明します。

1. [AUDIO IN 1] つまみを指標（0dB）付近に合わせる。



2. [MAIN] つまみを指標（0dB）付近に合わせる。



3. [GAIN 1] つまみを反時計方向いっぱいまで回して、入力ゲインを最小（0dB）にする。



4. 実際に入力する音声を出しながら [GAIN 1] つまみを時計方向にゆっくり回して、入力ゲインを調節する。

最も大きな音量のときに、AUDIO IN 1 の SIG/PEAK インジケータが赤点灯しない範囲で、入力ゲインをできるだけ上げます。



メモ

ステレオ・リンク機能

AUDIO IN 1 と 2 をリンクさせて、ステレオ・チャンネルとして動作させることができます。

[SETUP] ボタンを長押しして、ステレオ・リンク機能をオン/オフします。

※ ステレオ・リンクをオンにすると、AUDIO IN 1 の設定が、AUDIO IN 2 の設定に反映されます。

※ ステレオ・リンクがオンのときは、[GAIN 2] つまみと [AUDIO IN 2] つまみの操作が無効になります。

※ ファンタム電源がオンのときに、ステレオ・リンクのオン/オフを切り替えると、ファンタム電源は自動的にオフになります。

長押し



マイクの定位（パン）調整

音声の左右の位置を定位（パン）といいます。2本のマイクを使って演奏会の様子を配信するときなど、定位を左右に振ることで、音に広がりを持たせることができます。

[SETUP] ボタン ⇒ [AUDIO IN 1] または [AUDIO IN 2] ⇒ [PAN] を調整します。

SIG/PEAK インジケータ表示

点灯色	説明
赤	過大入力になると点灯します（0dB 以上）。
黄	音声が入力されると点灯します（-20 ~ -1dB）。
緑	音声が入力されると点灯します（-50 ~ -21dB）。

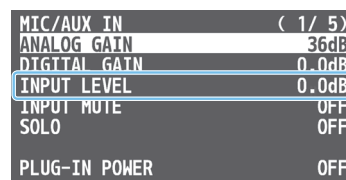
MIC/AUX IN

1. [MAIN] つまみを指標（0dB）付近に合わせる。

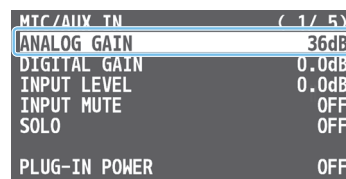


2. [SETUP] ボタン ⇒ [MIC/AUX IN] を選び、[VALUE] つまみを押す。

3. [MIC/AUX IN] つまみで、[INPUT LEVEL] を [0.0dB] に設定する。



4. [VALUE] つまみで [ANALOG GAIN] を選び、[VALUE] つまみを押す。



5. [VALUE] つまみを反時計方向いっぱいまで回して、入力ゲインを最小（0dB）にする。

6. 実際に入力する音声を出しながら [VALUE] つまみを時計方向にゆっくり回して、入力ゲインを調節する。

最も大きな音量のときに、レベル・メーターが赤点灯しない範囲で、入力ゲインをできるだけ上げます。

※ レベル・メーターは、マルチビューに表示されます。



7. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

音量バランスを調整する

各入力音量のバランスと全体の音量を調整します。

1. [MAIN] つまみを指標 (0dB) 付近に合わせる。



2. スピーカーやヘッドホンで音声を聴きながら、各入力音量のバランスを調整する。

たとえば、司会者用のマイクなど、強調したい音声の音量は上げて、他の音声の音量は下げます。

音声の入力がないときや使わない音声は、音量を最小 (-INFdB) にします。

AUDIO IN 1～2、LINE IN、MIC/AUX IN

① [AUDIO IN 1]、[AUDIO IN 2]、[LINE IN]、[MIC/AUX IN] つまみで音量を調節する。



INPUT 1～4

① [SETUP] ボタン ⇒ [INPUT 1] ～ [INPUT 4] ⇒ [INPUT LEVEL] を選び、[VALUE] つまみを押す。

INPUT 1	(1 / 4)
DIGITAL GAIN	0.0dB
INPUT LEVEL	0.0dB
INPUT MUTE	ON
SOLO	ON
MONO	OFF
REVERB SEND	0
DELAY	0.0msec(0.0frame)

② [VALUE] つまみで音量を調節する。

③ [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

3. [MAIN] つまみで、出力音量を調節する。



SIG/PEAK インジケーターが、黄点灯する程度が適正です。

レベル・メーター表示

マルチビューの各セクションには、音声のレベル・メーターが表示されます。適正な音量に調節できているかどうかを、レベル・メーターの点灯色で確認することができます。

(dB)	点灯色	状態
0	赤	0dB 以上で点灯します。音量が過大です。
-6	黄	-20 ～ -1dB で点灯します。適正な音量です。
-20	緑	-50 ～ -21dB で点灯します。音量が過小です。
-30		
-50		

メモ

- 工場出荷時の設定では、[OUTPUT FADE] つまみで、最終出力映像をフェード・イン/アウトすると (P.23)、出力音声も同時にフェード・イン/アウトします。

[OUTPUT FADE] つまみに割り当てる機能を変更すると、出力音量だけを調節することができます。

[MENU] ボタン ⇒ [SYSTEM] ⇒ OUTPUT FADE ASSIGN [TURN LEFT] (反時計方向) または [TURN RIGHT] (時計方向) を [AUDIO] に設定します。

- 音量の調節に便利なテスト・トーンを出力することができます。

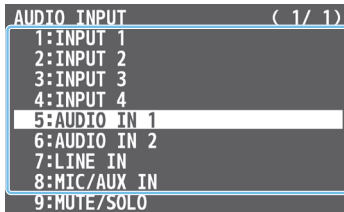
[MENU] ボタン ⇒ [SYSTEM] ⇒ [TEST TONE] で、出力するテスト・トーンの種類を選びます。

入力音声にエフェクトをかける

入力音声にエフェクトをかけて、音質を調整します。使えるエフェクトは下表の通りです。

入力音声	ハイパス・フィルター	ノイズ・ゲート	ディエッサー	コンプレッサー	イコライザー	リバーブ
INPUT 1～4	○	○	—	○	○	○
AUDIO IN 1、2	○	○	○	○	○	○
LINE IN	○	○	—	○	○	○
MIC/AUX IN	○	○	○	○	○	○

- [SETUP] ボタン ⇒ 「INPUT 1」～「MIC/AUX IN」を選び、[VALUE] つまみを押す。



- [VALUE] つまみで使いたいエフェクトのメニュー項目を選び、[VALUE] つまみを押す。

※ メニュー項目の詳細については、「8: AUDIO INPUT」(P.50) をご覧ください。

- [VALUE] つまみで設定値を調節する。
- [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

●ハイパス・フィルター

不要な低域をカットします。カットオフ周波数は、80Hz です。

●ノイズ・ゲート

設定した基準レベル以下の音声を除去します。残したい音声と取り除きたいノイズが分かれているときに有効で、無音時の「シャー」という音などを取り除くことができます。

●ディエッサー

歯擦音（サ行などの発声時に生じる耳障りな音）を軽減します。

●コンプレッサー

設定した基準レベルを超える音声を圧縮します。最大音量と最小音量の差が小さくなるため、音声聞き取りやすくなります。

●イコライザー

3バンド・イコライザーです。3つの周波数帯域を増幅/減衰させて、音量を調整します。

●リバーブ

音声に残響を加えます。

エフェクト・プリセットを使う

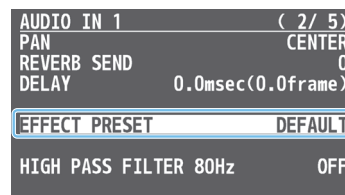
本機には、特定の環境に合わせて調整されたエフェクトが用意されています。これを「エフェクト・プリセット」と呼びます。

エフェクト・プリセットを選ぶだけで、目的に応じたエフェクトを簡単に適用することができます。

メモ

- エフェクト・プリセットは、リバーブ以外のエフェクトを組み合わせて作られています。プリセットを微調整したいときは、各エフェクトの設定を変更します。
エフェクトの詳細については、「8: AUDIO INPUT」(P.50) をご覧ください。
- エフェクト・プリセットは、上書きできません。変更したプリセットの設定は、プリセット・メモリーに保存してください (P.38)。
- エフェクト・プリセットを読み込むと、各エフェクトの設定は、プリセットの初期設定（工場出荷時の設定）に戻ります（リバーブを除く）。

- [SETUP] ボタン ⇒ 「INPUT 1」～「MIC/AUX IN」を選び、[VALUE] つまみを押す。
- [VALUE] つまみで「EFFECT PRESET」を選び、[VALUE] つまみを押す。



- [VALUE] つまみでエフェクト・プリセットを選び、[VALUE] つまみを押す。

設定値	説明
DEFAULT	ライン入力向け（初期値の設定）
MEETING	会議向け
INTERVIEW	インタビュー向け
AMBIENT MIC	環境音の集音向け

確認メッセージが表示されます。



※ 操作を中止したいときは、[MENU] ボタンを押します。

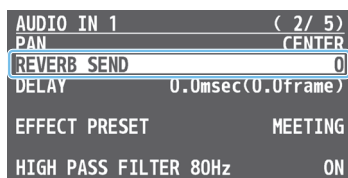
- [VALUE] つまみで「OK」を選び、[VALUE] つまみを押す。
エフェクト・プリセットが読み込まれます。完了すると「COMPLETE」と表示されます。
- [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

リバーブをかける

音声に残響を加えます。

リバーブへの送り量の調節

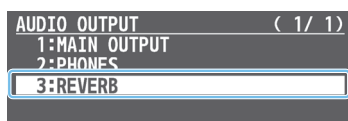
1. [SETUP] ボタン ⇒ [INPUT 1] ~ [MIC/AUX IN] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [VALUE] つまみで [REVERB SEND] を選び、[VALUE] つまみを押す。



3. [VALUE] つまみでリバーブへの音声の送り量（リバーブのかかり具合）を調節する。
4. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

リバーブからの戻り量の調節

1. [MENU] ボタン ⇒ [AUDIO OUTPUT] ⇒ [REVERB] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで [REVERB] を選び、[VALUE] つまみを押す。



3. [VALUE] つまみで [ON] を選び、[VALUE] つまみを押す。
リバーブがオンになります。
4. [VALUE] つまみで [LEVEL]、[TYPE]、または [SIZE] を選び、[VALUE] つまみを押す。

メニュー項目	説明
LEVEL	リバーブからの音声の戻り量（リターン・レベル）を設定します。全体にかかるリバーブの深さを調節します。
TYPE	リバーブ・タイプを選びます。 ROOM: 部屋の自然な残響が得られます。 HALL: コンサート・ホールなどで演奏しているような響きが得られます。
SIZE	空間の広さを設定します。数値が大きくなるほど、残響時間が長くなります。

5. [VALUE] つまみで設定値を変更する。
6. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

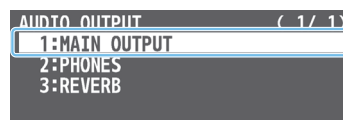
メモ

[DSK PVW] [DSK ON] ボタンに機能を割り当てて、リバーブのオン/オフを切り替えることができます (P.41)。

出力音声にエフェクトをかける

出力音声にエフェクトをかけて、音質を調整します。
リミッター、コンプレッサー、イコライザーを使うことができます。

1. [MENU] ボタン ⇒ [AUDIO OUTPUT] ⇒ [MAIN OUTPUT] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで使いたいエフェクトのメニュー項目を選び、[VALUE] つまみを押す。

※ メニュー項目の詳細については、[9: AUDIO OUTPUT] (P.54) をご覧ください。

3. [VALUE] つまみで設定値を調節する。
4. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

●リミッター

設定した基準レベルを超えないように出力音量を制限します。

※ リミッターの許容範囲を超える音声が入力された場合は、音割れが発生します。

●コンプレッサー

設定した基準レベルを超える音声を圧縮します。最大音量と最小音量の差が小さくなるため、音声聞き取りやすくなります。

●イコライザー

3バンド・イコライザーです。3つの周波数帯域を増幅/減衰させて、音量を調整します。

映像の切り替えに音声の出力を連動させる (オーディオ・フォロー)

映像の切り替えに連動させて、音声の出力を自動的に切り替えます (オーディオ・フォロー機能)。

- [MENU] ボタン ⇒ 「AUDIO FOLLOW」を選び、[VALUE] つまみを押す。
- [VALUE] つまみでオーディオ・フォローを使いたい入力映像 (INPUT 1 ~ 4) を選び、[VALUE] つまみを押す。

AUDIO FOLLOW (1 / 1)	
ALL AUDIO FOLLOW	OFF
INPUT 1	OFF
INPUT 2	OFF
INPUT 3	OFF
INPUT 4	OFF
AUDIO IN 1	OFF
AUDIO IN 2	OFF
LINE IN	OFF
MIC/AUX IN	OFF

「ALL AUDIO FOLLOW」を選ぶと、INPUT 1 ~ 4 の設定を一括で変更できます。

- [VALUE] つまみで「ON」を選ぶ。

設定値	説明
ON	映像が選ばれたときのみ、音声を出します。他の映像が選ばれたときは、自動的に消音します。
OFF	映像の選択に関係なく、常に音声を出します。

- [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

オーディオ・フォローの対象を追加する

INPUT 1 ~ 4 以外の入力音声をオーディオ・フォローの対象にすることができます。

- [MENU] ボタン ⇒ 「AUDIO FOLLOW」 ⇒ オーディオ・フォローの対象とする入力音声を選ぶ。

AUDIO FOLLOW (1 / 1)	
ALL AUDIO FOLLOW	ON
INPUT 1	ON
INPUT 2	ON
INPUT 3	ON
INPUT 4	ON
AUDIO IN 1	OFF
AUDIO IN 2	OFF
LINE IN	OFF
MIC/AUX IN	OFF

- [VALUE] つまみで「INPUT 1」 ~ 「INPUT 4」のいずれかを選ぶ。

設定値	説明
INPUT 1~4	各音声に対して、オーディオ・フォロー機能を使う入力映像 (INPUT 1 ~ 4) を指定します。指定した入力映像が選ばれたときのみ、音声を出します。
OFF	映像の選択に関係なく、常に音声を出します。

- [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じます。

メモ

マルチビューに表示されるレベル・メーターで、オーディオ・フォローの設定を確認できます。オーディオ・フォローがオンになっている音声には、「A.F」マークが表示されます。



特定の音声を確認する (ソロ)

一時的に特定の入力音声だけをヘッドホンでモニターします (ソロ機能)。
 ※ ソロ機能は、ヘッドホン出力に対して有効です。ヘッドホン以外の出力には影響しません。

- [SETUP] ボタン ⇒ 「MUTE/SOLO」を選び、[VALUE] つまみを押す。
- [VALUE] つまみでモニターしたい音声を選び、[VALUE] つまみを押す。

MUTE/SOLO (2 / 2)	
INPUT 1 SOLO	OFF
INPUT 2 SOLO	OFF
INPUT 3 SOLO	OFF
INPUT 4 SOLO	OFF
AUDIO IN 1 SOLO	OFF
AUDIO IN 2 SOLO	OFF
LINE IN SOLO	OFF
MIC/AUX IN SOLO	OFF
SOLO CLEAR	ENTER

- [VALUE] つまみで「ON」を選ぶ。

オンにした音声だけをヘッドホンで聴くことができます。

※ 「SOLO CLEAR」を選んで [VALUE] つまみを押すと、すべてのソロの設定を一括でオフにします。

- [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

メモ

クロスポイント・ボタンを長押ししている間、HDMI 音声のソロ機能をオンにすることができます。

[MENU] ボタン ⇒ 「AUDIO OUTPUT」 ⇒ 「PHONES」 ⇒ 「HDMI SOLO」を「USE CROSS-POINT SW」に設定します。



ボタンを押している間、最終出力映像またはプレビュー出力映像の音声をモニターします。

特定の音声だけ消音する（ミュート）

一時的に特定の音声を消音します（ミュート機能）。

入力音声をミュートする

1. [SETUP] ボタン ⇒ [MUTE/SOLO] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [VALUE] つまみでミュートしたい音声を選び、[VALUE] つまみを押す。

MUTE/SOLO (1 / 2)	
INPUT 1 MUTE	OFF
INPUT 2 MUTE	OFF
INPUT 3 MUTE	OFF
INPUT 4 MUTE	OFF
AUDIO IN 1 MUTE	OFF
AUDIO IN 2 MUTE	OFF
LINE IN MUTE	OFF
MIC/AUX IN MUTE	OFF

3. [VALUE] つまみで [ON] を選ぶ。
4. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

出力音声をミュートする

1. [MENU] ボタン ⇒ [AUDIO OUTPUT] ⇒ [MAIN OUTPUT] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [VALUE] つまみで [OUTPUT MUTE] を選び、[VALUE] つまみを押す。

MAIN OUTPUT (1 / 3)	
OUTPUT LEVEL	0.0dB
OUTPUT MUTE	OFF
LIMITER	OFF
-THRESHOLD	-6dB
-MAKEUP GAIN	0dB
-SOFT CLIP	OFF

3. [VALUE] つまみで [ON] を選ぶ。
4. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

メモ

- [DSK PVW] [DSK ON] ボタンにミュート機能を割り当てて、オン/オフを切り替えることができます (P.41)。
- マルチビューに表示されるレベル・メーターで、ミュートの設定を確認できます。
ミュート機能がオンになっている音声には、「MT」マークが表示されます。



映像と音声のズレを補正する（ディレイ）

映像と音声にズレが発生したときに、音声を遅らせて出力することで、映像と音声の出力タイミングを調節します。

1. [SETUP] ボタン ⇒ [INPUT 1] ~ [MIC/AUX IN] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [VALUE] つまみで [DELAY] を選び、[VALUE] つまみを押す。

INPUT 1 (1 / 4)	
DIGITAL GAIN	0.0dB
INPUT LEVEL	0.0dB
INPUT MUTE	OFF
SOLO	OFF
MONO	OFF
REVERB SEND	0
DELAY	0.0msec(0.0frame)

3. [VALUE] つまみで入力音声の遅延時間を調節する。
4. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

その他の機能

設定を保存する／呼び出す（プリセット・メモリー）

映像／音声の設定や操作パネルの状態など、現在の設定をプリセット・メモリーに保存し、必要ときに呼び出して使うことができます。本機には、8個のプリセット・メモリーが用意されています。

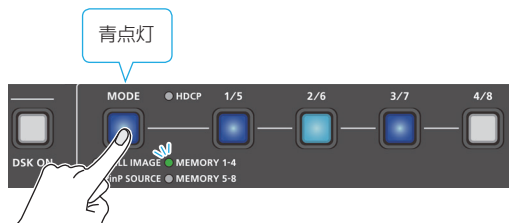
ラスト・メモリー機能について

本機にはラスト・メモリー機能が搭載されています。ラスト・メモリーは、電源を切る直前の状態を保存しておいて、次に起動したときに自動的に元の状態に復帰させる機能です。工場出荷時、ラスト・メモリー機能が有効になっています。

プリセット・メモリーを呼び出して起動したいときは、[MENU] ボタン ⇒ [PRESET MEMORY] ⇒ [START UP] で、プリセット・メモリー番号を指定します。

プリセット・メモリーに保存する

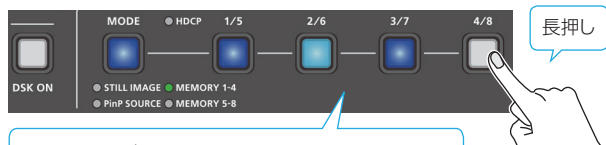
- [MODE] ボタンを何回か押して、「MEMORY 1-4」または「MEMORY 5-8」を選ぶ。



[1/5] ～ [4/8] ボタンが、メモリー選択ボタンとして機能します。

MEMORY 1-4	プリセット・メモリー 1～4 の選択ボタン
MEMORY 5-8	プリセット・メモリー 5～8 の選択ボタン

- [1/5] ～ [4/8] ボタンのいずれかを長押しして、保存先プリセット・メモリー番号を選ぶ。



青： 設定が保存されているメモリー
 水色： 現在選ばれているメモリー
 消灯： 設定が何も保存されていないメモリー

[1/5] ～ [4/8] ボタンがすべて一瞬水色に点灯し、選んだプリセット・メモリーに現在の設定が保存されます。

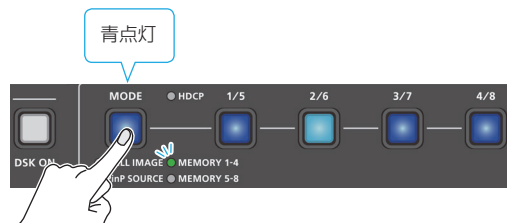
メモ

- 設定の保存や初期化 (P.39) の操作を禁止して、プリセット・メモリーの内容を保護することができます。
[MENU] ボタン ⇒ [PRESET MEMORY] ⇒ [MEMORY PROTECT] を「ON」に設定します。
- [OUTPUT FADE] つまみの状態や以下の設定は、プリセット・メモリーに保存されません。

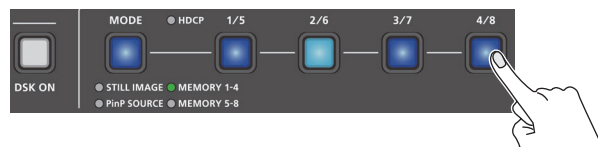
AUDIO OUTPUT	PHONES	OUTPUT LEVEL
	AUDIO IN 1, 2	SETUP (LINK) SW
	MIC/AUX IN	PHANTOM +48V
PRESET MEMORY		PLUG-IN POWER
STILL IMAGE	すべてのメニュー項目	
SYSTEM		

プリセット・メモリーを呼び出す

- [MODE] ボタンを何回か押して、「MEMORY 1-4」または「MEMORY 5-8」を選ぶ。



- [1/5] ～ [4/8] ボタンのいずれかを押し、呼び出したプリセット・メモリー番号を選ぶ。



設定が呼び出されます。

メモ

- つまみの設定値について
工場出荷時の設定では、プリセット・メモリーの呼び出し時、プリセット・メモリーの値はつまみに反映されず、つまみの現在の値が保持されます。
プリセット・メモリーの値を反映させるには、[MENU] ボタン ⇒ [PRESET MEMORY] ⇒ [PRIORITY] を [MEMORY] に設定します。
- プリセット・メモリーの呼び出し時に、特定の設定を呼び出さないことができます。
[MENU] ボタン ⇒ [PRESET MEMORY] ⇒ [LOAD PARAMETER] の項目ごとに、設定を呼び出すかどうかを設定します。
- PinP 合成が含まれるプリセット・メモリーの呼び出し時、子画面のフェード・イン時間を設定することができます。
[MENU] ボタン ⇒ [PRESET MEMORY] ⇒ [PinP FADE TIME] で設定します。

プリセット・メモリーを初期化する

プリセット・メモリーごとに設定内容を初期化して、工場出荷時の状態に戻すことができます。

1. [MENU] ボタン ⇒ [PRESET MEMORY] ⇒ [INITIALIZE] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで初期化したいプリセット・メモリー (MEMORY 1 ~ 8) を選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。



※ 操作を中止したいときは、[MENU] ボタンを押します。

3. [VALUE] つまみで [YES] を選び、[VALUE] つまみを押す。

プリセット・メモリーが初期化されます。完了すると「COMPLETE」と表示されます。

4. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

USBメモリーをフォーマットする

USBメモリーを初めて使うときは、本機であらかじめフォーマットする必要があります。

注意

- 本機でフォーマットしていないUSBメモリーは、認識されません。
- 「PLEASE WAIT」と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、USBメモリーを抜いたりしないでください。
- フォーマットすると、USBメモリーに保存されているデータはすべて消去されます。必要なデータがある場合は、あらかじめパソコンなどにバックアップしてから、フォーマットしてください。

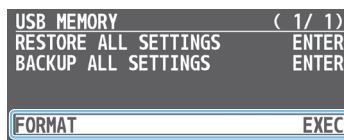
1. USB MEMORY 端子にUSBメモリーを接続する。



※ USBメモリーは、挿入方向や表裏に注意して、確実に奥まで差し込んでください。また、無理な挿入はしないでください。

2. [MENU] ボタン ⇒ [USB MEMORY] ⇒ [FORMAT] を選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。



※ 操作を中止したいときは、[MENU] ボタンを押します。

3. [VALUE] つまみで [YES] を選び、[VALUE] つまみを押す。

フォーマットが実行されます。完了すると「COMPLETE」と表示されます。

4. [MENU] ボタンを何回か押して、メニュー画面を閉じる。

USB メモリーに本体の設定をバックアップ／リストアする

USB MEMORY 端子に接続した USB メモリーに、本体の設定を 1 つのファイル (.V1P) にしてバックアップすることができます。バックアップした設定ファイルは、必要ときに USB メモリーから本体にリストア (復元) して使うことができます。

注意

- USB メモリーを初めて使うときは、必ず本機でフォーマットしてください (P.41)。
- 「PLEASE WAIT」と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、USB メモリーを抜いたりしないでください。
- USB メモリーによっては、認識されるまでに時間がかかる場合があります。

バックアップする

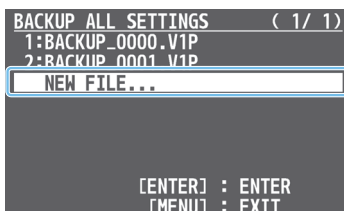
新規保存

1. [MENU] ボタン ⇒ 「USB MEMORY」 ⇒ 「BACKUP ALL SETTINGS」を選び、[VALUE] つまみを押す。



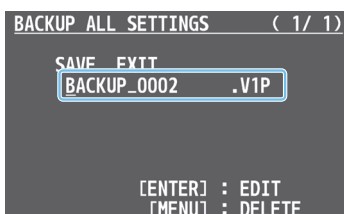
USB メモリー内の設定ファイルが一覧表示されます。

2. [VALUE] つまみで「NEW FILE...」を選び、[VALUE] つまみを押す。



3. ファイル名を入力する。

※ 入力できる文字数は、16 文字までとなります。



- ① [VALUE] つまみで、カーソルを移動させる。
[MENU] ボタンを押すと、カーソル位置の文字が削除されます。
- ② [VALUE] つまみを押して、カーソル位置の文字を反転させる。
- ③ [VALUE] つまみで文字を変更し、[VALUE] つまみを押す。

4. ファイル名の入力が終わったら、[VALUE] つまみで「SAVE」を選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。



※ 操作を中止したいときは、[MENU] ボタンを押します。

5. [VALUE] つまみで「YES」を選び、[VALUE] つまみを押す。

USB メモリーに設定ファイル (.V1P) がバックアップされます。完了すると「COMPLETE」と表示されます。

6. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

上書き保存

1. [MENU] ボタン ⇒ 「USB MEMORY」 ⇒ 「BACKUP ALL SETTINGS」を選ぶ。

USB メモリー内の設定ファイルが一覧表示されます。

2. [VALUE] つまみで上書きしたい設定ファイルを選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。



※ 操作を中止したいときは、[MENU] ボタンを押します。

3. [VALUE] つまみで「YES」を選び、[VALUE] つまみを押す。

設定ファイルが上書き保存されます。完了すると「COMPLETE」と表示されます。

4. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

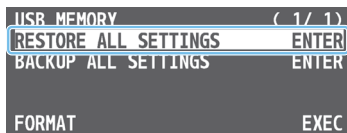
メモ

いくつかの設定は、ファイルに保存されません。
詳しくは、「15: USB MEMORY」(P.57) の「BACKUP ALL SETTINGS」をご覧ください。

リストア（復元）する

USB メモリーに保存されている本体の設定をリストア（復元）します。リストアすると、現在の設定は上書きされます。

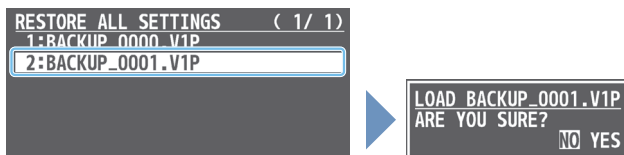
1. [MENU] ボタン ⇒ [USB MEMORY] ⇒ [RESTORE ALL SETTINGS] を選び、[VALUE] つまみを押す。



USB メモリー内の設定ファイルが一覧表示されます。

2. [VALUE] つまみでリストアしたい設定ファイルを選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。



※ 操作を中止したいときは、[MENU] ボタンを押します。

3. [VALUE] つまみで [YES] を選び、[VALUE] つまみを押す。

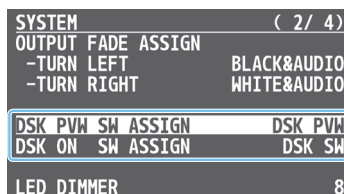
設定がリストアされます。完了すると「COMPLETE」と表示されます。

4. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

[DSK PVW] [DSK ON] ボタンに別の機能を割り当てる

[DSK PVW] [DSK ON] ボタンに、別の機能を割り当てて使うことができます。

1. [MENU] ボタン ⇒ [SYSTEM] ⇒ [DSK PVW SW ASSIGN] または [DSK ON SW ASSIGN] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで、[DSK PVW] または [DSK ON] ボタンに割り当てる機能を選ぶ。

設定値	説明
N/A	機能を割り当てません。
DSK SW	DSK 合成をオン/オフします。
DSK PVW	DSK 合成結果のプレビュー出力をオン/オフします。
FREEZE	フリーズ機能をオン/オフします。
AUTO SWITCHING	オート・スイッチング機能をオン/オフします。
BPM TAP	AUTO SWITCHING メニューの [TYPE] が [BPM SYNC] のときに、ボタンを押す間隔で BPM を設定します。
INPUT 1 ~ 4 ASSIGN	ボタンを押すたびに、指定した INPUT に割り当てる映像ソースを HDMI → STILL 1 → 4 の順に切り替えます。
STILL 1 ~ 4 OUTPUT	指定した静止画を出力します。
INPUT 1 ~ 4 MUTE	
AUDIO IN 1, 2 MUTE	指定した入力音声のミュート機能をオン/オフします。
LINE IN MUTE	
MIC/AUXIN MUTE	
OUTPUT MUTE	出力音声のミュート機能をオン/オフします。
REVERB SW	リバーブをオン/オフします。
INPUT SCAN N	ボタンを押すたびに、最終出力を INPUT 1 → 4 の順に切り替えます。
INPUT SCAN R	ボタンを押すたびに、最終出力を INPUT 4 → 1 の順に切り替えます。
MEMORY SCAN N	ボタンを押すたびに、プリセット・メモリーを 1 → 8 の順に呼び出します。
MEMORY SCAN R	ボタンを押すたびに、プリセット・メモリーを 8 → 1 の順に呼び出します。
REC START/STOP	REC コントロール機能対応のレコーダーを接続しているとき、レコーダーの録画開始/停止をコントロールします (P.42)。

3. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

メモ

[DSK PVW] または [DSK ON] ボタンに、別の機能が割り当てられると、USER インジケータが点灯します。

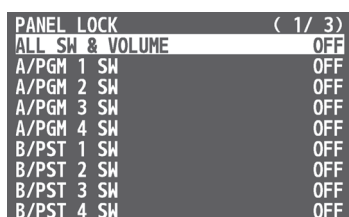
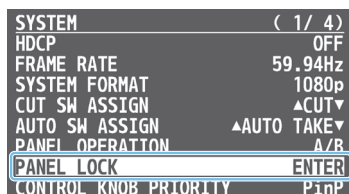


誤操作を防止する (パネル・ロック)

操作パネルのボタンやつまみの操作を禁止して、誤操作を防ぐことができます (パネル・ロック機能)。

1. [MENU] ボタン ⇒ [SYSTEM] ⇒ [PANEL LOCK] を選び、[VALUE] つまみを押す。

PANEL LOCK メニューが表示されます。



2. [VALUE] つまみでパネル・ロックの対象を選び、[VALUE] つまみを押す。

メニュー項目	説明
ALL SW & VOLUME	以下の設定を一括でオン/オフします。
A/PGM 1 ~ 4 SW	A/PGMクロスポイント [1] ~ [4] ボタン
B/PST 1 ~ 4 SW	B/PSTクロスポイント [1] ~ [4] ボタン
CUT SW	[CUT] ボタン
AUTO SW	[AUTO] ボタン
1/5-4/8 SW	[1/5] ~ [4/8] ボタン
MODE SW	[MODE] ボタン
TRANSITION SW	[TRANSITION] ボタン
VIDEO FADER	ビデオ・フェーダー
PinP SW	[PinP] ボタン
SPLIT SW	[SPLIT] つまみ
CONTROL KNOB	[CONTROL 1] [CONTROL 2] つまみ
DSK PVW SW	[DSK PVW] ボタン
DSK ON SW	[DSK ON] ボタン
OUTPUT FADE	[OUTPUT FADE] つまみ
AUDIO LEVEL	[AUDIO IN 1] [AUDIO IN 2] つまみ [LINE IN] [MAIN] つまみ
AUDIO GAIN	[AUDIO GAIN 1] [AUDIO GAIN 2] つまみ
SETUP (LINK) SW	[SETUP] ボタン
LIMITER SW	[LIMITER] ボタン

3. [VALUE] つまみでパネル・ロックの有効 (ON) / 無効 (OFF) を設定する。

4. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

メモ

ロックされたボタンやつまみなどを操作すると、[MENU] ボタンが点滅します。

本機から外部レコーダーの録画開始/停止をコントロールする

REC コントロール機能対応のレコーダーをHDMI 接続することで、本機からレコーダーの録画開始/停止をコントロールすることができます。

REC コントロール機能に対応したレコーダーについては、ローランドのホームページをご覧ください。

<https://proav.roland.com/jp/>

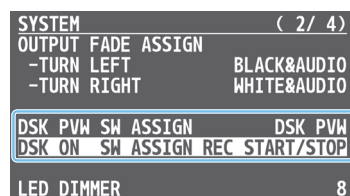
設定

[DSK PVW] [DSK ON] ボタンの機能

REC コントロール機能を使うには、[DSK PVW] または [DSK ON] ボタンに、録画開始/停止の機能を割り当てる必要があります。

→ [[DSK PVW] [DSK ON] ボタンに別の機能を割り当てる (P.41)

1. [DSK PVW] または [DSK ON] ボタンの機能を「REC START/STOP」に設定する。



REC コントロール機能のオン/オフ

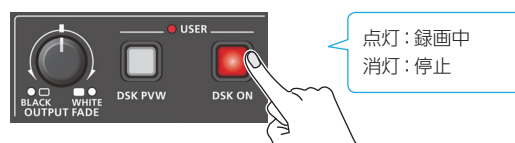
1. [MENU] ボタン ⇒ [VIDEO OUTPUT] ⇒ [OUTPUT 1] または [OUTPUT 2] ⇒ [REC CONTROL] を「ON」に設定する。



操作

1. 録画開始/停止の機能を割り当てた [DSK PVW] または [DSK ON] ボタンを押す。

ボタンを押すたびに、レコーダーの録画開始/停止が切り替わります。



注意

[DSK PVW] [DSK ON] ボタンの点灯/消灯は、本機の状態を示すもので、レコーダーの状態とは連動していません。

たとえば、[DSK PVW] [DSK ON] ボタンが点灯中に、何らかの原因でレコーダーの録画が停止しても、[DSK PVW] [DSK ON] ボタンが連動して消灯することはありません。

設定を工場出荷時の状態に戻す (ファクトリー・リセット)

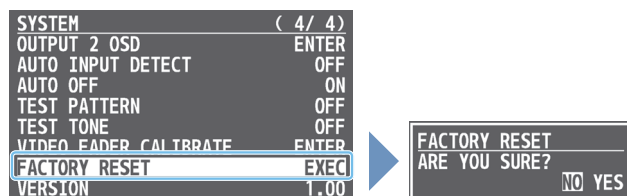
本機で設定した内容を工場出荷時の状態に戻します。
手順どおりに操作をしても、取扱説明書に記載されている内容と違う動作をするときは、ファクトリー・リセットを実行してみてください。

注意

- ファクトリー・リセットを実行すると、それまでに設定した内容やプリセット・メモリーに保存されている設定 (P.38)、本体に保存されている静止画 (P.20) は、すべて失われます。
- 「PLEASE WAIT」というメッセージが表示されている間は、電源を切らないでください。

1. [MENU] ボタン ⇒ [SYSTEM] ⇒ [FACTORY RESET] を選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。



※ 操作を中止したいときは、[MENU] ボタンを押します。

2. [VALUE] つまみで [YES] を選び、[VALUE] つまみを押す。

ファクトリー・リセットが実行されます。完了すると「COMPLETE」と表示されます。

3. [MENU] ボタンを何回か押して、メニューを閉じる。

1 : VIDEO INPUT

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
INPUT 1 ~ 3	INPUT 1 ~ 3 端子から入力される映像を調整します。	
INPUT STATUS (*1)	ENTER	入力映像の情報 (フォーマットやサイズなど) を表示します。
INPUT ASSIGN	INPUT 1 ~ 3 の映像ソースを選びます。	
	HDMI	INPUT 端子から入力される映像
	STILL 1 ~ 4	本体に保存されている静止画
FLIP H (*1)	OFF、ON	「ON」 にすると、映像を左右反転させて入力します。
FLIP V (*1)	OFF、ON	「ON」 にすると、映像を上下反転させて入力します。
BRIGHTNESS (*1)	-32 ~ 0 ~ 31	明るさを調節します。
CONTRAST (*1)	-32 ~ 0 ~ 31	コントラストを調節します。
SATURATION (*1)	-32 ~ 0 ~ 31	彩度を調節します。
INPUT 4 (SCALER)	INPUT 4 端子から入力される映像を調整します。	
INPUT STATUS (*1)	ENTER	入力映像の情報 (フォーマットやサイズなど) を表示します。
INPUT ASSIGN	INPUT 4 の映像ソースを選びます。	
	HDMI	INPUT 4 端子から入力される映像
	STILL 1 ~ 4	本体に保存されている静止画
FLICKER FILTER (*1)	OFF、ON	「ON」 にすると、ちらつきを軽減します。
FLIP H (*1)	OFF、ON	「ON」 にすると、映像を左右反転させて入力します。
FLIP V (*1)	OFF、ON	「ON」 にすると、映像を上下反転させて入力します。
EDID (*1) (*2)	INTERNAL	入力フォーマット (EDID) を設定します。 「INTERNAL」 に設定すると、本機に入力できるすべてのフォーマットの EDID 情報を送信します。 EDID とは ? EDID とは、本機をソース機器に接続したときに、本機からソース機器に送信されるデータです。EDID には、本機に入力できるフォーマット (解像度、カラー・スペース、色深度) や音声情報などのデータが記録されています。 ソース機器は、受信した EDID 情報を元に本機に最適な映像を出力します。
	SVGA (800 x 600)	
	XGA (1024 x 768)	
	WXGA (1280 x 800)	
	FWXGA (1366 x 768)	
	SXGA (1280 x 1024)	
	SXGA+ (1400 x 1050)	
	UXGA (1600 x 1200)	
	WUXGA (1920 x 1200)	
720p、1080i、1080p		
ZOOM (*1)	10.0 ~ 100.0 ~ 1000.0% (*3)	拡大/縮小率を設定します。
SCALING TYPE (*1)	スケーリング・タイプを設定します。	
	FULL	入力映像のアスペクト比に関係なく、常に全画面に拡大して表示します。
	LETTERBOX	アスペクト比を保持したまま、全画面が表示されるように、入力映像を拡大/縮小します。
	CROP	アスペクト比を保持したまま、出力映像に余白がないように、入力映像を拡大/縮小します。はみ出した映像は、カットされます。
	DOT BY DOT	スケーリングをしません。
	MANUAL	以下の「MANUAL SIZE H」と「MANUAL SIZE V」の設定に従って、スケーリングします。
	MANUAL SIZE H (*4)	-2000 ~ 0 ~ 2000 (*3)
MANUAL SIZE V (*4)	-2000 ~ 0 ~ 2000 (*3)	垂直方向のサイズを調節します。
POSITION H (*1)	-1920 ~ 0 ~ 1920	水平方向の位置を調節します。
POSITION V (*1)	-1200 ~ 0 ~ 1200	垂直方向の位置を調節します。
BRIGHTNESS (*1)	-32 ~ 0 ~ 31	明るさを調節します。
CONTRAST (*1)	-32 ~ 0 ~ 31	コントラストを調節します。
SATURATION (*1)	-32 ~ 0 ~ 31	彩度を調節します。
RED (*1)	-64 ~ 0 ~ 63	赤レベルを調節します。
GREEN (*1)	-64 ~ 0 ~ 63	緑レベルを調節します。
BLUE (*1)	-64 ~ 0 ~ 63	青レベルを調節します。

(*1) 「INPUT ASSIGN」 が「HDMI」 のときに設定できます。

(*2) 設定の変更は、[VALUE] つまみを押して確定するまで反映されません。

(*3) 入出力フォーマットなどの条件により、設定値の有効な範囲が変わります。

(*4) 「SCALING TYPE」 が「MANUAL」 のときに設定できます。




2 : VIDEO OUTPUT

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
OUTPUT 1、2	OUTPUT 1、2 端子から出力される映像を調整します。	
OUTPUT STATUS	—	OUTPUT 端子の接続状態を表示します。
OUTPUT ASSIGN	OUTPUT 端子に割り当てる出力バスを設定します。	
	PROGRAM	最終出力映像。「OUTPUT 1」の初期値です。
	PREVIEW	プレビュー出力映像 (次に出力される映像)
	MULTI-VIEW	マルチビュー。「OUTPUT 2」の初期値です。
COLOR SPACE	YPbPr 、RGB (0-255)、RGB (16-235)	カラー・スペース (映像の色を表現するための方式) を設定します。
DVI-D/HDMI SIGNAL	HDMI 、DVI-D	出力信号の種類を設定します。
BRIGHTNESS	-64 ~ 0 ~ 63	明るさを調節します。
CONTRAST	-64 ~ 0 ~ 63	コントラストを調節します。
SATURATION	-64 ~ 0 ~ 63	彩度を調節します。
RED	-64 ~ 0 ~ 63	赤レベルを調節します。
GREEN	-64 ~ 0 ~ 63	緑レベルを調節します。
BLUE	-64 ~ 0 ~ 63	青レベルを調節します。
REC CONTROL	OFF、 ON	REC コントロール機能のオン/オフを設定します。「ON」にすると、REC コントロール機能対応のレコーダーに、録画開始/停止のコマンドを送ることができます。 ※ REC コントロール機能を使うには、[DSK PVW] または [DSK ON] ボタンに、録画開始/停止の機能を割り当てる必要があります。SYSTEM メニューの「[DSK PVW SW ASSIGN]」または「[DSK ON SW ASSIGN]」を「[REC START/STOP]」に設定します。



3 : TRANSITION TIME

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
MIX/WIPE TIME	0.0 ~ 1.0 ~ 4.0sec	映像切り替え時間を設定します。
PinP TIME	0.0 ~ 1.0 ~ 4.0sec	PinP 合成時に、子画面がフェード・イン/アウトする時間を設定します。
DSK TIME	0.0 ~ 1.0 ~ 4.0sec	DSK 合成時に、上に重ねるロゴや映像がフェード・イン/アウトする時間を設定します。

4 : MIX/WIPE

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
TRANSITION TYPE	切り替え効果を選びます。 [TRANSITION] ボタンで、ミックスとワイプを切り替えることもできます。	
	MIX	2つの映像が混ざり合いながら切り替わります。 
	WIPE	元の映像に次の映像が割り込んでくる形で切り替わります。 
MIX TYPE	ミックスの切り替えパターンを設定します。	
	MIX	2つの映像が混ざり合いながら切り替わります。
	FAM	2つの映像の輝度レベルを一定に保ちながら、映像が切り替わります。 フル・アディティブ・ミックスの略です。
	NAM	2つの映像を比較し、輝度レベルの高い部分を表示しながら、映像が切り替わります。 ノン・アディティブ・ミックスの略です。
WIPE TYPE	ワイプの切り替えパターンを設定します。	
	HORIZONTAL VERTICAL UPPER LEFT UPPER RIGHT LOWER LEFT LOWER RIGHT H-CENTER V-CENTER	
WIPE DIRECTION	NORMAL、REVERSE、 ROUND TRIP	ワイプの方向を設定します。
WIPE BORDER COLOR	WHITE 、YELLOW、CYAN、GREEN、MAGENTA、RED、BLUE、BLACK、SOFTEDGE	ワイプの周囲に付ける縁取りの色を設定します。 「SOFTEDGE」にすると、ワイプの境界をぼかします。
WIPE BORDER WIDTH	0 ~ 3 ~ 14	ワイプの周囲に付ける縁取りの幅を設定します。

5 : SPLIT


メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
SPLIT	OFF 、ON	スプリット合成のオン/オフを設定します。 [SPLIT] ボタンでオン/オフすることもできます。
SPLIT TYPE	スプリットの合成タイプを選びます。 [CONTROL 2] つまみを押しながら回して、合成タイプを切り替えることもできます。(*5)	
	SPLIT V	映像の中央部を縦に切り出して合成します。 
	SPLIT H	映像の中央部を横に切り出して合成します。 
A-CENTER	-50.0 ~ 0.0 ~ 50.0%	<ul style="list-style-type: none"> • SPLIT V のとき 左側に配置された映像の水平方向の位置を調節します。 [CONTROL 1] つまみで、調節することもできます。(*5) • SPLIT H のとき 上側に配置された映像の垂直方向の位置を調節します。 [CONTROL 2] つまみで、調節することもできます。(*5) ※ 左または上側には、A/PGM バスの映像が配置されます。
B-CENTER	-50.0 ~ 0.0 ~ 50.0%	<ul style="list-style-type: none"> • SPLIT V のとき 右側に配置された映像の水平方向の位置を調節します。 [CONTROL 1] つまみで、調節することもできます。(*5) • SPLIT H のとき 下側に配置された映像の垂直方向の位置を調節します。 [CONTROL 2] つまみで、調節することもできます。(*5) ※ 右または下側には、B/PST バスの映像が配置されます。
CENTER POSITION	-50.0 ~ 0.0 ~ 50.0%	境界線の位置を調節します。 [CONTROL 1] つまみを押しながら回して、調節することもできます。(*5)
BORDER COLOR	WHITE 、YELLOW、CYAN、GREEN、MAGENTA、RED、BLUE、BLACK	境界線の色を設定します。
BORDER WIDTH	0 ~ 3 ~ 14	境界線の幅を設定します。

(*5) スプリットと PinP 合成の両方がオンのときは、SYSTEM メニューの「CONTROL KNOB PRIORITY」で選ばれている効果进行操作します。

6 : PinP

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
PinP SOURCE	HDMI 1 ~ 4、STILL 1 ~ 4	子画面の映像ソースを設定します。 [MODE] ボタンが黄点灯時、[1/5] ~ [4/8] ボタンで、HDMI 1 ~ 4 を選ぶこともできます。
PinP TYPE	PinP 合成のタイプを設定します。	
	PinP	背景映像の上に子画面の映像を合成します。
	LUMINANCE-WHITE KEY	PinP とルミナンス・キー (白) の組み合わせです。 子画面映像の白い部分を透明にして、背景映像と合成します。
	LUMINANCE-BLACK KEY	PinP とルミナンス・キー (黒) の組み合わせです。 子画面映像の黒い部分を透明にして、背景映像と合成します。
PinP TARGET	CHROMA KEY	PinP とクロマ・キーの組み合わせです。 子画面映像の指定したキー色部分を透明にして、背景映像と合成します。
	[PinP] ボタンを押したときの動作を設定します。	
	PVW.PGM	PinP 合成をオン/オフします。オンにすると、子画面がプレビュー出力と最終出力の両方に表示されます。
PVW	子画面のプレビュー出力をオン/オフします。オンにすると、子画面がプレビュー出力にのみ表示されます。最終出力する前に、合成結果を確認することができます。 [AUTO] [CUT] ボタンやビデオ・フェーダーで映像を切り替えると、PinP 合成がオンになり、合成結果が最終出力されます。	
PinP TYPE = PinP のとき		
WINDOW	子画面を調整します。	
POSITION H	-50.0 ~ -40.0 ~ 50.0%	子画面の水平方向の位置を調節します。 [CONTROL 1] つまみで、調節することもできます。(*6)
POSITION V	-50.0 ~ -40.0 ~ 50.0%	子画面の垂直方向の位置を調節します。 [CONTROL 2] つまみで、調節することもできます。(*6)
SIZE	10.0 ~ 35.0 ~ 100.0%	子画面のサイズ (拡大/縮小) を調節します。 [CONTROL 1] つまみを押しながら回して、調節することもできます。(*6)
CROPPING H	0.0 ~ 100.0%	子画面の水平方向のサイズを調節します。
CROPPING V	0.0 ~ 100.0%	子画面の垂直方向のサイズを調節します。
SHAPE	RECTANGLE 、CIRCLE、DIAMOND	子画面の形 (長方形、丸、ひし形) を設定します。
BORDER COLOR	WHITE 、YELLOW、CYAN、GREEN、MAGENTA、RED、BLUE、BLACK、SOFTEDGE	子画面に付ける縁取りの色を設定します。 [SOFTEDGE] にすると、子画面の縁をぼかします。
BORDER WIDTH	0 ~ 3 ~ 14	子画面に付ける縁取りの幅を調節します
VIEW	子画面に表示される映像を調整します。	
POSITION H	-50.0 ~ 0.0 ~ 50.0%	子画面映像の水平方向の位置を調節します。
POSITION V	-50.0 ~ 0.0 ~ 50.0%	子画面映像の垂直方向の位置を調節します。
ZOOM	100 ~ 400%	子画面映像の拡大率を調節します。 [CONTROL 2] つまみを押しながら回して、調節することもできます。(*6)
PinP TYPE = LUMINANCE-WHITE KEY、LUMINANCE-BLACK KEY のとき		
WINDOW	子画面を調整します。	
POSITION H	-50.0 ~ -40.0 ~ 50.0%	子画面の水平方向の位置を調節します。 [CONTROL 1] つまみで、調節することもできます。(*6)
POSITION V	-50.0 ~ -40.0 ~ 50.0%	子画面の垂直方向の位置を調節します。 [CONTROL 2] つまみで、調節することもできます。(*6)
SIZE	10.0 ~ 35.0 ~ 100.0%	子画面のサイズ (拡大/縮小) を調節します。 [CONTROL 1] つまみを押しながら回して、調節することもできます。(*6)
CROPPING H	0.0 ~ 100.0%	子画面の水平方向のサイズを調節します。
CROPPING V	0.0 ~ 100.0%	子画面の垂直方向のサイズを調節します。
VIEW	子画面に表示される映像を調整します。	
POSITION H	-50.0 ~ 0.0 ~ 50.0%	子画面映像の水平方向の位置を調節します。
POSITION V	-50.0 ~ 0.0 ~ 50.0%	子画面映像の垂直方向の位置を調節します。
ZOOM	100 ~ 400%	子画面映像の拡大率を調節します。 [CONTROL 2] つまみを押しながら回して、調節することもできます。(*6)
KEY LEVEL	0 ~ 64 ~ 255	キーの抜け具合 (透過度) を調節します。
KEY GAIN	0 ~ 255	キーのエッジのぼかし具合 (半透過領域) を調節します。
MIX LEVEL	0 ~ 255	キー全体の濃度 (出力レベル) を調節します。

(*6) スプリットと PinP 合成の両方がオンのときは、SYSTEM メニューの「CONTROL KNOB PRIORITY」で選ばれている効果进行操作します。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
FILL TYPE	BUS 、MATTE	[MATTE] に設定すると、キー合成時、上に重ねたロゴや映像を指定した色で塗りつぶします。塗りつぶし色は、下記の [MATTE COLOR] で設定します。
MATTE COLOR (*7)	WHITE、YELLOW、CYAN、GREEN、MAGENTA、 RED 、BLUE、BLACK	上に重ねたロゴや映像を塗りつぶすときの色を設定します。
EDGE TYPE	OFF 、BORDER、DROP、SHADOW、OUTLINE	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの種類を設定します。
EDGE COLOR	WHITE、YELLOW、CYAN、GREEN、MAGENTA、RED、BLUE、 BLACK	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの色を設定します。
EDGE WIDTH	0 ~ 3 ~ 14	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの幅を設定します。
PinP TYPE = CHROMA KEY のとき		
WINDOW	子画面を調整します。	
POSITION H	-50.0 ~ -40.0 ~ 50.0%	子画面の水平方向の位置を調節します。 [CONTROL 1] つまみで、調節することもできます。(*8)
POSITION V	-50.0 ~ -40.0 ~ 50.0%	子画面の垂直方向の位置を調節します。 [CONTROL 2] つまみで、調節することもできます。(*8)
SIZE	10.0 ~ 35.0 ~ 100.0%	子画面のサイズ (拡大/縮小) を調節します。 [CONTROL 1] つまみを押しながら回して、調節することもできます。(*8)
CROPPING H	0.0 ~ 100.0%	子画面の水平方向のサイズを調節します。
CROPPING V	0.0 ~ 100.0%	子画面の垂直方向のサイズを調節します。
VIEW	子画面に表示される映像を調整します。	
POSITION H	-50.0 ~ 0.0 ~ 50.0%	子画面映像の水平方向の位置を調節します。
POSITION V	-50.0 ~ 0.0 ~ 50.0%	子画面映像の垂直方向の位置を調節します。
ZOOM	100 ~ 400%	子画面映像の拡大率を調節します。 [CONTROL 2] つまみを押しながら回して、調節することもできます。(*8)
KEY LEVEL	0 ~ 64 ~ 255	キーの抜け具合 (透過度) を調節します。
KEY GAIN	0 ~ 255	キーのエッジのぼかし具合 (半透過領域) を調節します。
MIX LEVEL	0 ~ 255	キー全体の濃度 (出力レベル) を調節します。
CHROMA	クロマ・キーの詳細を設定します。	
COLOR	GREEN、 BLUE	キー色 (抜き色) を緑または青に設定します。緑や青以外の色を透明にしたい場合は、[SAMPLING MARKER] でキー色を設定します。
HUE WIDTH	-30 ~ 0 ~ 30	キー色の色相の幅を調節します。
HUE FINE	0 ~ 240 ~ 360	キー色の色相の中心位置を調節します。
SATURATION WIDTH	-128 ~ 0 ~ 127	キー色の彩度の幅を調節します。
SATURATION FINE	0 ~ 255	キー色の彩度の中心位置を調節します。
SAMPLING MARKER	OFF 、ON	[ON] にすると、キー色をサンプリング (検出) するためのサンプリング・マーカー () をプレビュー出力映像に表示します。サンプリングを実行すると、自動的に設定が [OFF] になります。
POSITION H (*9)	-50 ~ 0 ~ 50%	サンプリング・マーカーの水平方向の位置を調節します。
POSITION V (*9)	-50 ~ 0 ~ 50%	サンプリング・マーカーの垂直方向の位置を調節します。
SAMPLING EXECUTE (*9)	EXEC	キー色のサンプリングを実行します。 [HUE WIDTH]、[HUE FINE]、[SATURATION WIDTH]、[SATURATION FINE] の設定が自動的に調整されます。
FILL TYPE	BUS 、MATTE	[MATTE] に設定すると、キー合成時、上に重ねたロゴや映像を指定した色で塗りつぶします。塗りつぶし色は、下記の [MATTE COLOR] で設定します。
MATTE COLOR (*7)	WHITE、YELLOW、CYAN、GREEN、MAGENTA、 RED 、BLUE、BLACK	上に重ねたロゴや映像を塗りつぶすときの色を設定します。
EDGE TYPE	OFF 、BORDER、DROP、SHADOW、OUTLINE	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの種類を設定します。
EDGE COLOR	WHITE、YELLOW、CYAN、GREEN、MAGENTA、RED、BLUE、 BLACK	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの色を設定します。
EDGE WIDTH	0 ~ 3 ~ 14	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの幅を設定します。

(*7) [FILL TYPE] が [MATTE] のときに設定できます。

(*8) スプリットと PinP 合成の両方がオンのはときは、SYSTEM メニューの [CONTROL KNOB PRIORITY] で選ばれている効果を操作します。

(*9) [SAMPLING MARKER] が [ON] のときに設定できます。

7: DSK

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
DSK PVW	OFF 、ON	DSK 合成結果のプレビュー出力をオン/オフします。 [DSK PVW] ボタンに「DSK PVW」機能が割り当てられているときは、ボタンを押してオン/オフすることもできます。
DSK	OFF 、ON	DSK 合成をオン/オフします。 [DSK ON] ボタンに「DSK SW」機能が割り当てられているときは、ボタンを押してオン/オフすることもできます。
KEY SOURCE	HDMI 1 ~ 4 、STILL 1 ~ 4	DSK 合成時、上に重ねるロゴや映像のソースを設定します。
KEY TYPE	DSK 合成のキー・タイプを設定します。	
	LUMINANCE-WHITE	ルミナンス・キーで合成します。 明るさを基準にして、白い部分を透明にします。
	LUMINANCE-BLACK	ルミナンス・キーで合成します。 明るさを基準にして、黒い部分を透明にします。
	CHROMA	クロマ・キーで合成します。 色味を基準にして、指定したキー色を透明にします。
KEY LEVEL	0 ~ 64 ~ 255	キーの抜け具合 (透過度) を調節します。
KEY GAIN	0 ~ 255	キーのエッジのぼかし具合 (半透過領域) を調節します。
MIX LEVEL	0 ~ 255	キー全体の濃度 (出力レベル) を調節します。
CHROMA	クロマ・キーの詳細を設定します。	
COLOR (*10)	GREEN、 BLUE	キー色 (抜き色) を緑または青に設定します。緑や青以外の色を透明にしたい場合は、[SAMPLING MARKER] でキー色を設定します。
HUE WIDTH (*10)	-30 ~ 0 ~ 30	キー色の色相の幅を調節します。
HUE FINE (*10)	0 ~ 240 ~ 360	キー色の色相の中心位置を調節します。
SATURATION WIDTH (*10)	-128 ~ 0 ~ 127	キー色の彩度の幅を調節します。
SATURATION FINE (*10)	0 ~ 255	キー色の彩度の中心位置を調節します
SAMPLING MARKER (*10)	OFF 、ON	[ON] にすると、キー色をサンプリング (検出) するためのサンプリング・マーカー (十字) をプレビュー出力映像に表示します。 サンプリングを実行すると、自動的に設定が「OFF」になります。
POSITION H (*11)	-50 ~ 0 ~ 50%	サンプリング・マーカーの水平方向の位置を調節します。
POSITION V (*11)	-50 ~ 0 ~ 50%	サンプリング・マーカーの垂直方向の位置を調節します。
SAMPLING EXECUTE (*11)	EXEC	キー色のサンプリングを実行します。 [HUE WIDTH]、[HUE FINE]、[SATURATION WIDTH]、[SATURATION FINE] の設定が自動的に調整されます。
FILL TYPE	BUS 、MATTE	[MATTE] に設定すると、キー合成時、上に重ねたロゴや映像を指定した色で塗りつぶします。塗りつぶし色は、下記の「MATTE COLOR」で設定します。
MATTE COLOR (*12)	WHITE、YELLOW、CYAN、GREEN、MAGENTA、 RED 、BLUE、BLACK	上に重ねたロゴや映像を塗りつぶすときの色を設定します。
EDGE TYPE	OFF 、BORDER、DROP、SHADOW、OUTLINE	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの種類を設定します。
EDGE COLOR	WHITE、YELLOW、CYAN、GREEN、MAGENTA、RED、BLUE、 BLACK	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの色を設定します。
EDGE WIDTH	0 ~ 3 ~ 14	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの幅を設定します。

(*10) [KEY TYPE] が [CHROMA] のときに設定できます。

(*11) [SAMPLING MARKER] が [ON] のときに設定できます。

(*12) [FILL TYPE] が [MATTE] のときに設定できます。

8 : AUDIO INPUT

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明	
INPUT 1 ~ 4	INPUT 1 ~ 4 端子 (HDMI) から入力される音声を調整します。		
DIGITAL GAIN	-42.0 ~ 0.0 ~ 42.0dB	デジタル・ゲインを調整します。	
INPUT LEVEL	-INF ~ 0.0 ~ 10.0dB	入力音量を調整します。	
INPUT MUTE	OFF 、ON	ミュート機能のオン/オフを設定します。「ON」にすると、一時的に入力音声を消音します。	
SOLO	OFF 、ON	ソロ機能のオン/オフを設定します。「ON」にした音声だけをヘッドホンで聴くことができます。 ※ ソロ機能は、ヘッドホン出力に対して有効です。ヘッドホン以外の出力には影響しません。	
MONO	入力音声をステレオからモノに変換します。		
	OFF	ステレオ入力された音声をそのまま送ります。	
	L MONO	L チャンネルの音声を L と R に送ります。	
	R MONO	R チャンネルの音声を L と R に送ります。	
	LR MIX	L チャンネルと R チャンネルの音声をミックスして、L と R に送ります。	
REVERB SEND	0 ~ 127	リバーブへの音声の送り量を調整します。	
DELAY	0.0 ~ 500msec (0 ~ 25.0/29.9frame)	音声の遅延時間を調整します。	
		効果 音声を遅らせて出力します。	
EFFECT PRESET	エフェクト (ハイ・パス・フィルター、ノイズ・ゲート、コンプレッサー、イコライザー) のプリセットを設定します。 ※ エフェクト・プリセットを変更すると、各エフェクトの設定が上書きされます。		
	DEFAULT	ライン入力向け (初期値の設定)	
	MEETING	会議向け	
	INTERVIEW	インタビュー向け	
	AMBIENT MIC	環境音の集音向け	
HIGH PASS FILTER 80Hz	OFF 、ON	ハイ・パス・フィルターのオン/オフを設定します。	
		効果 不要な低域をカットします。カットオフ周波数は、80Hz です。	
NOISE GATE	OFF 、ON	ノイズ・ゲートのオン/オフを設定します。	
		効果 設定したレベル以下の音声を除去します。残したい音声と取り除きたいノイズが分かれているときに有効で、無音時の「シャー」という音などを取り除くことができます。	
THRESHOLD	-80 ~ -48 ~ 0dB	音声を除去するときの、基準レベルを設定します。スレッシュホールド以下の音声を除去します。	
RELEASE	30 ~ 500 ~ 5000ms	音声のスレッシュホールドを下回ったあとに、音声が減衰しきるまでの時間を調整します。	
COMPRESSOR	OFF 、ON	コンプレッサーのオン/オフを設定します。	
		効果 設定したレベルを超えた音声を圧縮します。最大音量と最小音量の差が小さくなるため、音声が聞き取りやすくなります。	
THRESHOLD	-50 ~ -8 ~ 0dB	コンプレッサーがかかる基準レベルを設定します。スレッシュホールドを超えた音声に圧縮がかかります。	
RATIO	1.00 : 1、1.12 : 1、1.25 : 1、1.40 : 1、1.60 : 1、1.80 : 1、2.00 : 1、 2.50 : 1 、3.20 : 1、4.00 : 1、5.60 : 1、8.00 : 1、16.0 : 1、INF : 1	音声に対して、どのくらいの圧縮をかけるかを設定します。圧縮していない状態を「1」と定義します。	
ATTACK	0.0 ~ 30 ~ 100ms	スレッシュホールドを超える音声が入力されたときの圧縮を開始するまでにかける時間を設定します。	
RELEASE	30 ~ 250 ~ 5000ms	音声のスレッシュホールドを下回ったあとに、圧縮をやめるまでの時間を調整します。	
MAKEUP GAIN	-40 ~ 0 ~ 40dB	コンプレッサーをかけたあとの最終的な出力音量を調整します。	
EQUALIZER	OFF 、ON	イコライザーのオン/オフを設定します。	
		効果 帯域ごとに音量を調整します。	
	Hi GAIN	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB	高域を増幅/減衰します。
	Hi FREQUENCY	1.0 ~ 10.0 ~ 20.0kHz	高域の音量を変化させるときの中心となる周波数を調整します。
	Mid GAIN	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB	中域を増幅/減衰します。
	Mid FREQUENCY	20.0Hz ~ 2.00kHz ~ 20.0kHz	中域の音量を変化させるときの中心となる周波数を調整します。
	Mid Q	0.5 ~ 1.0 ~ 16.0	中域を増幅/減衰させるときの帯域幅を調整します。
	Lo GAIN	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB	低域を増幅/減衰します。
	Lo FREQUENCY	20.0Hz ~ 100Hz ~ 2.00kHz	低域の音量を変化させるときの中心となる周波数を調整します。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明	
AUDIO IN 1、2 AUDIO IN 1/2 (LINKED)	AUDIO IN 1、2 端子から入力される音声を調整します。 ※ [SETUP (LINK) SW] が「ON」のときは、「AUDIO IN 1/2 (LINKED)」と表示されます。		
ANALOG GAIN	0 ~ 64dB	アナログ領域の入力ゲイン (感度) を調節します。 [GAIN 1] [GAIN 2] つまみで調節することもできます。(*13)	
DIGITAL GAIN	-42.0 ~ 0.0 ~ 42.0dB	デジタル領域 (アナログからデジタルに変換後) の入力ゲイン (感度) を調節します。	
INPUT LEVEL	-INF ~ 0.0 ~ 10.0dB	入力音量を調節します。 [AUDIO IN 1] [AUDIO IN 2] つまみで調節することもできます。(*13)	
INPUT MUTE	OFF 、ON	ミュート機能のオン/オフを設定します。「ON」にすると、一時的に入力音声を消音します。	
SOLO	OFF 、ON	ソロ機能のオン/オフを設定します。「ON」にした音声だけをヘッドホンで聴くことができます。 ※ ソロ機能は、ヘッドホン出力に対して有効です。ヘッドホン以外の出力には影響しません。	
PHANTOM +48V (*14)	OFF 、ON	ファンタム電源のオン/オフを設定します。「ON」にすると、AUDIO IN 端子からファンタム電源が供給されます。	
SETUP (LINK) SW	OFF 、ON	ステレオ・リンク機能のオン/オフを設定します。「ON」にすると、AUDIO IN 1 と 2 がリンクして、ステレオ・チャンネルとして動作します。 [SETUP] ボタンを長押しして、ステレオ・リンク機能をオン/オフすることもできます。	
PAN (*15)	L50 ~ CENTER ~ R50	定位 (パン) を調節します。	
REVERB SEND	0 ~ 127	リバーブへの音声の送り量を調節します。	
DELAY	0.0 ~ 500msec (0 ~ 25.0/29.9frame)	音声の遅延時間を調節します。 効果 音声を遅らせて出力します。	
EFFECT PRESET	エフェクト (ハイ・パス・フィルター、ノイズ・ゲート、ディエッサー、コンプレッサー、イコライザー) のプリセットを設定します。 ※ エフェクト・プリセットを変更すると、各エフェクトの設定が上書きされます。		
	DEFAULT	ライン入力向け (初期値の設定)	
	MEETING	会議向け	
	INTERVIEW	インタビュー向け	
AMBIENT MIC	環境音の集音向け		
HIGH PASS FILTER 80Hz	OFF 、ON	ハイ・パス・フィルターのオン/オフを設定します。 効果 不要な低域をカットします。カットオフ周波数は、80Hz です。	
NOISE GATE	OFF 、ON	ノイズ・ゲートのオン/オフを設定します。 効果 設定したレベル以下の音声を除去します。残したい音声と取り除きたいノイズが分かれているときに有効で、無音時の「シャー」という音などを取り除くことができます。	
	THRESHOLD	-80 ~ -48 ~ 0dB	音声を除去するときの基準レベルを設定します。スレッシュホールド以下の音声を除去します。
	RELEASE	30 ~ 500 ~ 5000ms	音声のスレッシュホールドを下回ったあとに、音声が減衰しきるまでの時間を調節します。
DE-ESSER	OFF 、ON	ディエッサーのオン/オフを設定します。 効果 歯擦音 (サ行などの発声時に生じる耳障りな音) を軽減します。	
SENS	0 ~ 80 ~ 100	歯擦音を検出する感度を調節します。	
DEPTH	0 ~ 64 ~ 100	効果のかかり具合を調節します。	
COMPRESSOR	OFF 、ON	コンプレッサーのオン/オフを設定します。 効果 設定したレベルを超えた音声を圧縮します。最大音量と最小音量の差が小さくなるため、音声聞き取りやすくなります。	
	THRESHOLD	-50 ~ -8 ~ 0dB	コンプレッサーがかかる基準レベルを設定します。スレッシュホールドを超えた音声に圧縮がかかります。
	RATIO	1.00 : 1、1.12 : 1、1.25 : 1、1.40 : 1、1.60 : 1、1.80 : 1、2.00 : 1、 2.50 : 1 、3.20 : 1、4.00 : 1、5.60 : 1、8.00 : 1、16.0 : 1、INF : 1	音声に対して、どのくらいの圧縮をかけるかを設定します。圧縮していない状態を「1」と定義します。
	ATTACK	0.0 ~ 30 ~ 100ms	スレッシュホールドを超える音声が入力されたときの圧縮を開始するまでにかける時間を設定します。
	RELEASE	30 ~ 250 ~ 5000ms	音声のスレッシュホールドを下回ったあとに、圧縮をやめるまでの時間を調節します。
	MAKEUP GAIN	-40 ~ 0 ~ 40dB	コンプレッサーをかけたあとの最終的な出力音量を調節します。
	EQUALIZER	OFF 、ON	イコライザーのオン/オフを設定します。 効果 帯域ごとに音量を調節します。
Hi GAIN	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB	高域を増幅/減衰します。	
Hi FREQUENCY	1.0 ~ 10.0 ~ 20.0kHz	高域の音量を変化させるときの中心となる周波数を調節します。	
Mid GAIN	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB	中域を増幅/減衰します。	
Mid FREQUENCY	20.0Hz ~ 2.00kHz ~ 20.0kHz	中域の音量を変化させるときの中心となる周波数を調節します。	
Mid Q	0.5 ~ 1.0 ~ 16.0	中域を増幅/減衰させるときの帯域幅を調節します。	
Lo GAIN	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB	低域を増幅/減衰します。	
Lo FREQUENCY	20.0Hz ~ 100Hz ~ 2.00kHz	低域の音量を変化させるときの中心となる周波数を調節します。	

(*13) [SETUP (LINK) SW] が「ON」のときは、[GAIN 2] つまみと [AUDIO IN 2] つまみの操作が無効になります。

(*14) [SETUP (LINK) SW] の設定を変更すると、「PHANTOM +48V」の設定は自動的に「OFF」になります。

(*15) [SETUP (LINK) SW] が「OFF」のときに設定できます。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明	
LINE IN LINE IN 端子から入力される音声を調整します。			
DIGITAL GAIN	-42 ~ 0.0 ~ 42dB	デジタル・ゲインを調節します。	
INPUT LEVEL	-INF ~ 0.0 ~ 10.0dB	入力音量を調節します。	
INPUT MUTE	OFF 、ON	ミュート機能のオン/オフを設定します。「ON」にすると、一時的に入力音声を消音します。	
SOLO	OFF 、ON	ソロ機能のオン/オフを設定します。「ON」にした音声だけをヘッドホンで聴くことができます。 ※ソロ機能は、ヘッドホン出力に対して有効です。ヘッドホン以外の出力には影響しません。	
入力音声をステレオからモノに変換します。			
MONO	OFF	ステレオ入力された音声をそのまま送ります。	
	L MONO	Lチャンネルの音声をLとRに送ります。	
	R MONO	Rチャンネルの音声をLとRに送ります。	
	LR MIX	LチャンネルとRチャンネルの音声をミックスして、LとRに送ります。	
REVERB SEND	0 ~ 127	リバーブへの音声の送り量を調節します。	
DELAY	0.0 ~ 500msec (0 ~ 25.0/29.9frame)	音声の遅延時間を調節します。 効果 音声を遅らせて出力します。	
	エフェクト (ハイ・パス・フィルター、ノイズ・ゲート、コンプレッサー、イコライザー) のプリセットを設定します。 ※エフェクト・プリセットを変更すると、各エフェクトの設定が上書きされます。		
EFFECT PRESET	DEFAULT	ライン入力向け (初期値の設定)	
	MEETING	会議向け	
	INTERVIEW	インタビュー向け	
	AMBIENT MIC	環境音の集音向け	
HIGH PASS FILTER 80Hz	OFF 、ON	ハイ・パス・フィルターのオン/オフを設定します。 効果 不要な低域をカットします。カットオフ周波数は、80Hzです。	
NOISE GATE	OFF 、ON	ノイズ・ゲートのオン/オフを設定します。 効果 設定したレベル以下の音声を除去します。残したい音声と取り除きたいノイズが分かれているときに有効で、無音時の「シャー」という音などを取り除くことができます。	
	THRESHOLD	-80 ~ -48 ~ 0dB	音声を除去するときの基準レベルを設定します。スレッシュホールド以下の音声を除去します。
	RELEASE	30 ~ 500 ~ 5000ms	音声のスレッシュホールドを下回ったあとに、音声が減衰しきるまでの時間を調節します。
COMPRESSOR	OFF 、ON	コンプレッサーのオン/オフを設定します。 効果 設定したレベルを超えた音声を圧縮します。最大音量と最小音量の差が小さくなるため、音声聞き取りやすくなります。	
	THRESHOLD	-50 ~ -8 ~ 0dB	コンプレッサーがかかる基準レベルを設定します。スレッシュホールドを超えた音声に圧縮がかかります。
RATIO	1.00 : 1、1.12 : 1、1.25 : 1、1.40 : 1、1.60 : 1、1.80 : 1、2.00 : 1、 2.50 : 1 、3.20 : 1、4.00 : 1、5.60 : 1、8.00 : 1、16.0 : 1、INF : 1	音声に対して、どのくらいの圧縮をかけるかを設定します。圧縮していない状態を「1」と定義します。	
ATTACK	0.0 ~ 30 ~ 100ms	スレッシュホールドを超える音声が入力されたときの圧縮を開始するまでにかける時間を設定します。	
RELEASE	30 ~ 250 ~ 5000ms	音声のスレッシュホールドを下回ったあとに、圧縮をやめるまでの時間を調節します。	
MAKEUP GAIN	-40 ~ 0 ~ 40dB	コンプレッサーをかけたあとの最終的な出力音量を調節します。	
EQUALIZER	OFF 、ON	イコライザーのオン/オフを設定します。 効果 帯域ごとに音量を調節します。	
	Hi GAIN	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB	高域を増幅/減衰します。
	Hi FREQUENCY	1.0 ~ 10.0 ~ 20.0kHz	高域の音量を変化させるときの中心となる周波数を調節します。
	Mid GAIN	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB	中域を増幅/減衰します。
	Mid FREQUENCY	20.0Hz ~ 2.00kHz ~ 20.0kHz	中域の音量を変化させるときの中心となる周波数を調節します。
	Mid Q	0.5 ~ 1.0 ~ 16.0	中域を増幅/減衰させるときの帯域幅を調節します。
	Lo GAIN	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB	低域を増幅/減衰します。
	Lo FREQUENCY	20.0Hz ~ 100Hz ~ 2.00kHz	低域の音量を変化させるときの中心となる周波数を調節します。
	MIC/AUX IN MIC/AUX IN 端子から入力される音声を調整します。		
ANALOG GAIN	0 ~ 55dB	アナログ領域の入力ゲイン (感度) を調節します。	
DIGITAL GAIN	-42.0 ~ 0.0 ~ 42.0dB	デジタル領域 (アナログからデジタルに変換後) の入力ゲイン (感度) を調節します。	
INPUT LEVEL	-INF ~ 0.0 ~ 10.0dB	入力音量を調節します。 [MIC/AUX IN] つまみで調節することもできます。	
INPUT MUTE	OFF 、ON	ミュート機能のオン/オフを設定します。「ON」にすると、一時的に入力音声を消音します。	
SOLO	OFF 、ON	ソロ機能のオン/オフを設定します。「ON」にした音声だけをヘッドホンで聴くことができます。 ※ソロ機能は、ヘッドホン出力に対して有効です。ヘッドホン以外の出力には影響しません。	
PLUG-IN POWER	OFF 、ON	プラグイン・パワーのオン/オフを設定します。「ON」にすると、MIC/AUX IN 端子から電源が供給されます。	

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明	
MONO	入力音声をステレオからモノに変換します。		
	OFF	ステレオ入力された音声をそのまま送ります。	
	L MONO	Lチャンネルの音声をLとRに送ります。	
	R MONO	Rチャンネルの音声をLとRに送ります。	
	LR MIX	LチャンネルとRチャンネルの音声をミックスして、LとRに送ります。	
REVERB SEND	0 ~ 127	リバーブへの音声の送り量を調節します。	
DELAY	0.0 ~ 500msec (0 ~ 25.0/29.9frame)	音声の遅延時間を調節します。 効果 音声を遅らせて出力します。	
EFFECT PRESET	エフェクト (ハイ・パス・フィルター、ノイズゲート、ディエッサー、コンプレッサー、イコライザー) のプリセットを設定します。 ※ エフェクト・プリセットを変更すると、各エフェクトの設定が上書きされます。		
	DEFAULT	ライン入力向け (初期値の設定)	
	MEETING	会議向け	
	INTERVIEW	インタビュー向け	
	AMBIENT MIC	環境音の集音向け	
HIGH PASS FILTER 80Hz	OFF、ON	ハイ・パス・フィルターのオン/オフを設定します。 効果 不要な低域をカットします。カットオフ周波数は、80Hzです。	
NOISE GATE	ノイズ・ゲートのオン/オフを設定します。		
	OFF、ON	効果 設定したレベル以下の音声を除去します。残したい音声と取り除きたいノイズが分かれているときに有効で、無音時の「シャー」という音などを取り除くことができます。	
	THRESHOLD	-80 ~ -48 ~ 0dB	音声を除去するときの基準レベルを設定します。スレッシュホールド以下の音声を除去します。
RELEASE	30 ~ 500 ~ 5000ms	音声のスレッシュホールドを下回ったあとに、音声が減衰しきるまでの時間を調節します。	
DE-ESSER	ディエッサーのオン/オフを設定します。		
	OFF、ON	効果 歯擦音 (サ行などの発声時に生じる耳障りな音) を軽減します。	
	SENS	0 ~ 80 ~ 100	歯擦音を検出する感度を調節します。
DEPTH	0 ~ 64 ~ 100	効果のかかり具合を調節します。	
COMPRESSOR	コンプレッサーのオン/オフを設定します。		
	OFF、ON	効果 設定したレベルを超えた音声を圧縮します。最大音量と最小音量の差が小さくなるため、音声聞き取りやすくなります。	
	THRESHOLD	-50 ~ -8 ~ 0dB	コンプレッサーがかかる基準レベルを設定します。スレッシュホールドを超えた音声に圧縮がかかります。
	RATIO	1.00:1、1.12:1、1.25:1、1.40:1、1.60:1、1.80:1、2.00:1、 2.50:1 、3.20:1、4.00:1、5.60:1、8.00:1、16.0:1、INF:1	音声に対して、どのくらいの圧縮をかけるかを設定します。圧縮していない状態を「1」と定義します。
	ATTACK	0.0 ~ 30 ~ 100ms	スレッシュホールドを超える音声が入力されたときの圧縮を開始するまでにかける時間を設定します。
	RELEASE	30 ~ 250 ~ 5000ms	音声のスレッシュホールドを下回ったあとに、圧縮をやめるまでの時間を調節します。
	MAKEUP GAIN	-40 ~ 0 ~ 40dB	コンプレッサーをかけたあとの最終的な出力音量を調節します。
	EQUALIZER	OFF、ON	イコライザーのオン/オフを設定します。 効果 帯域ごとに音量を調節します。
Hi GAIN	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB	高域を増幅/減衰します。	
Hi FREQUENCY	1.0 ~ 10.0 ~ 20.0kHz	高域の音量を変化させるときの中心となる周波数を調節します。	
Mid GAIN	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB	中域を増幅/減衰します。	
Mid FREQUENCY	20.0Hz ~ 2.00kHz ~ 20.0kHz	中域の音量を変化させるときの中心となる周波数を調節します。	
Mid Q	0.5 ~ 1.0 ~ 16.0	中域を増幅/減衰させるときの帯域幅を調節します。	
Lo GAIN	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB	低域を増幅/減衰します。	
Lo FREQUENCY	20.0Hz ~ 100Hz ~ 2.00kHz	低域の音量を変化させるときの中心となる周波数を調節します。	
MUTE/SOLO	入力音声のミュート/ソロ機能を設定します。 ※ 各入力音声のメニューにある「INPUT MUTE」と「SOLO」を抜粋したメニューです。設定値は連動して変更されます。		
INPUT 1 ~ 4 MUTE	OFF、ON	ミュート機能のオン/オフを設定します。「ON」にすると、一時的に入力音声を消音します。	
AUDIO IN 1、2 MUTE	OFF、ON		
LINE IN MUTE	OFF、ON		
MIC/AUX IN MUTE	OFF、ON		
INPUT 1 ~ 4 SOLO	OFF、ON	ソロ機能のオン/オフを設定します。「ON」にした音声だけをヘッドホンで聴くことができます。 ※ ソロ機能は、ヘッドホン出力に対して有効です。ヘッドホン以外の出力には影響しません。	
AUDIO IN 1、2 SOLO	OFF、ON		
LINE IN SOLO	OFF、ON		
MIC/AUX IN SOLO	OFF、ON		
SOLO CLEAR	ENTER	すべてのソロの設定を一括でオフにします。	

9: AUDIO OUTPUT

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
MAIN OUTPUT AUDIO OUT 端子から出力される音声进行调整します。		
OUTPUT LEVEL	-INF ~ 0.0 ~ 10.0dB	出力音量を調整します。 [MAIN] つまみで調整することもできます。
OUTPUT MUTE	OFF 、ON	ミュート機能のオン/オフを設定します。「ON」にすると、一時的に出力音声を消音します。
LIMITER	OFF 、ON	リミッターのオン/オフを設定します。 [LIMITER] ボタンでオン/オフすることもできます。 効果 設定した基準レベルを超えないように出力音量を制限します。 ※ リミッターの許容範囲を超える音声が入力された場合は、音割れが発生します。
THRESHOLD	-40.0 ~ -6.0 ~ 0.0dB	リミッターがかかる基準レベルを設定します。スレッシュホールドを超えた音声に圧縮がかかります。出力される音声の音量は、スレッシュホールド以下に制限されます。
MAKEUP GAIN	-40 ~ 0 ~ 40dB	リミッターをかけたあとの最終的な出力音量を調整します。
SOFT CLIP	OFF 、ON	[ON] にすると、リミッターの効果が極端にかけられたときに、目立つ歪みを抑えます。
EQUALIZER イコライザーのオン/オフを設定します。 効果 帯域ごとに音量を調整します。		
Hi GAIN	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB	高域を増幅/減衰します。
Hi FREQUENCY	1.0 ~ 10.0 ~ 20.0kHz	高域の音量を変化させるときの中心となる周波数を調整します。
Mid GAIN	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB	中域を増幅/減衰します。
Mid FREQUENCY	20.0Hz ~ 500Hz ~ 20.0kHz	中域の音量を変化させるときの中心となる周波数を調整します。
Mid Q	0.5 ~ 1.0 ~ 16.0	中域を増幅/減衰させるときの帯域幅を調整します。
Lo GAIN	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB	低域を増幅/減衰します。
Lo FREQUENCY	20.0Hz ~ 500Hz ~ 20.0kHz	低域の音量を変化させるときの中心となる周波数を調整します。
COMPRESSOR コンプレッサーのオン/オフを設定します。 効果 設定したレベルを超えた音声を圧縮します。最大音量と最小音量の差が小さくなるため、音声が聞き取りやすくなります。		
THRESHOLD	-50 ~ -8 ~ 0dB	コンプレッサーがかかる基準レベルを設定します。スレッシュホールドを超えた音声に圧縮がかかります。
RATIO	1.00 : 1、1.12 : 1、1.25 : 1、1.40 : 1、1.60 : 1、1.80 : 1、2.00 : 1、 2.50 : 1 、3.20 : 1、4.00 : 1、5.60 : 1、8.00 : 1、16.0 : 1、INF : 1	音声に対して、どのくらいの圧縮をかけるかを設定します。圧縮していない状態を「1」と定義します。
ATTACK	0.0 ~ 30 ~ 100ms	スレッシュホールドを超える音声が入力されたときの圧縮を開始するまでにかける時間を設定します。
RELEASE	30 ~ 250 ~ 5000ms	音声のスレッシュホールドを下回ったあとに、圧縮をやめるまでの時間を調整します。
MAKEUP GAIN	-40 ~ 0 ~ 40dB	コンプレッサーをかけたあとの最終的な出力音量を調整します。
PHONES PHONES 端子から出力される音声の設定をします。		
OUTPUT LEVEL	0 ~ 127	出力音量を調整します。 [PHONES] つまみで調整することもできます。
SOLO SETUP ソロ機能の対象とする HDMI 音声の選びかたを設定します。		
HDMI SOLO	NORMAL	AUDIO メニューからソロ機能のオン/オフを設定します。
	USE CROSS-POINT SW	クロスポイント・ボタンを長押ししている間、ソロ機能がオンになります。ボタンを押している間、最終出力映像またはプレビュー出力映像の音声をモニターすることができます。
REVERB 音声に残響を加えます。		
REVERB	OFF 、ON	リバーブのオン/オフを設定します。
LEVEL	0 ~ 127	リバーブからの音声の戻り量 (リターン・レベル) を設定します。全体にかかるリバーブの深さを調整します。
TYPE	リバーブ・タイプを設定します。	
	ROOM	部屋の自然な残響が得られます。
	HALL	コンサート・ホールなどで演奏しているような響きが得られます。
SIZE	1 ~ 10 ~ 20	空間の広さを設定します。数値が大きくなるほど、残響時間が長くなります。

10 : AUDIO FOLLOW

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
ALL AUDIO FOLLOW	OFF , ON	INPUT 1 ~ 4 のオーディオ・フォロー機能のオン/オフを一括で設定します。
INPUT 1 ~ 4	オーディオ・フォロー機能のオン/オフを設定します。オーディオ・フォローは、映像の切り替えに連動させて、音声の出力を自動的に切り替える機能です。	
	OFF	映像の選択に関係なく、常に音声を出力します。
	ON	映像が選ばれたときのみ、音声を出力します。他の映像が選ばれたときは、自動的に消音します。
AUDIO IN 1, 2	OFF , INPUT 1 ~ 4	各音声に対して、オーディオ・フォロー機能を使う映像 (INPUT 1 ~ 4) を指定します。指定した映像が選ばれたときのみ、音声を出力します。 「OFF」にすると、映像の選択に関係なく、常に音声を出力します。
LINE IN		
MIC/AUX IN		

11 : PRESET MEMORY

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明																	
LOAD	MEMORY 1 ~ 8	呼び出すプリセット・メモリーを選びます。 [VALUE] つまみを押すと、プリセット・メモリーを呼び出すことができます。 [MODE] ボタンが青点灯時、[1/5] ~ [4/8] ボタンで、プリセット・メモリーを呼び出すこともできます。																	
SAVE	MEMORY 1 ~ 8	設定を保存するプリセット・メモリーを選びます。 [VALUE] つまみを押すと、プリセット・メモリーに設定を保存することができます。 [MODE] ボタンが青点灯時、[1/5] ~ [4/8] ボタンの長押しで、プリセット・メモリーに設定を保存することもできます。 ※ 以下の設定は、プリセット・メモリーに保存されません。 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>AUDIO OUTPUT</td> <td>PHONES</td> <td>OUTPUT LEVEL</td> </tr> <tr> <td></td> <td>AUDIO IN 1, 2</td> <td>SETUP (LINK) SW</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>PHANTOM +48V</td> </tr> <tr> <td></td> <td>MIC/AUX IN</td> <td>PLUG-IN POWER</td> </tr> <tr> <td>PRESET MEMORY</td> <td colspan="2" rowspan="3">すべてのメニュー項目</td> </tr> <tr> <td>STILL IMAGE</td> </tr> <tr> <td>SYSTEM</td> </tr> </table>	AUDIO OUTPUT	PHONES	OUTPUT LEVEL		AUDIO IN 1, 2	SETUP (LINK) SW			PHANTOM +48V		MIC/AUX IN	PLUG-IN POWER	PRESET MEMORY	すべてのメニュー項目		STILL IMAGE	SYSTEM
AUDIO OUTPUT	PHONES	OUTPUT LEVEL																	
	AUDIO IN 1, 2	SETUP (LINK) SW																	
		PHANTOM +48V																	
	MIC/AUX IN	PLUG-IN POWER																	
PRESET MEMORY	すべてのメニュー項目																		
STILL IMAGE																			
SYSTEM																			
INITIALIZE	MEMORY 1 ~ 8	初期化するプリセット・メモリーを選びます。 [VALUE] つまみを押すと、プリセット・メモリーを初期化することができます。																	
START UP	起動時に呼び出す設定を指定します。																		
	LAST MEMORY	電源を切る直前の状態に復帰します (ラスト・メモリー機能)。 現在の設定 (ラスト・メモリー) は、4 秒ごと、またはメニューを閉じるタイミングで保存されます。																	
	MEMORY 1 ~ 8	選んだプリセット・メモリーを呼び出します。																	
MEMORY PROTECT	OFF , ON	「ON」にすると、設定の保存や初期化の操作を禁止して、プリセット・メモリーの内容を保護します。 ※ ファクトリー・リセット時は、保護されたプリセット・メモリーの内容も消去されます。																	
PinP FADE TIME	0.0 ~ 1.0sec	PinP 合成を含むプリセット・メモリーを呼び出したときの子画面のフェード・イン時間を設定します。																	
PRIORITY	プリセット・メモリーの呼び出し時に、プリセット・メモリーの値をつまみに反映させるかどうかを設定します。																		
	PANEL	現在の値を保持します。プリセット・メモリーの値は、反映されません。																	
	MEMORY	プリセット・メモリーの値を反映します。つまみの位置と実際の値が異なるときがあります。																	
LOAD PARAMETER	プリセット・メモリーの呼び出し時に、以下の項目を呼び出すかどうかを設定します。 「OFF」にした項目は、プリセット・メモリーの呼び出しから除外されます。																		
VIDEO INPUT	OFF , ON	VIDEO INPUT メニュー																	
VIDEO OUTPUT	OFF , ON	VIDEO OUTPUT メニュー																	
TRANSITION TIME	OFF, ON	TRANSITION TIME メニュー																	
MIX/WIPE	OFF, ON	MIX/WIPE メニュー																	
SPLIT	OFF, ON	SPLIT メニュー																	
PinP	OFF, ON	PinP メニュー																	
DSK	OFF, ON	DSK メニュー																	
VIDEO CROSSPOINT	OFF, ON	クロスポイント・ボタンの状態																	
STILL IMAGE OUTPUT	OFF, ON	静止画の出力 ([MODE] ボタンが赤点灯時の [1/5] ~ [4/8] ボタンの状態)																	
AUDIO INPUT	OFF, ON	AUDIO INPUT メニュー																	
AUDIO OUTPUT	OFF, ON	AUDIO OUTPUT メニュー																	
AUDIO FOLLOW	OFF, ON	AUDIO FOLLOW メニュー																	

12: STILL IMAGE

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明						
LOAD FROM USB MEMORY	STILL 1 ~ 4	<p>USB メモリーから静止画を読み込むときに、保存先の本体メモリーを指定します。 [VALUE] つまみを押すと、静止画を読み込むことができます。 ※ 静止画が保存されている本体メモリーには、「*」マークが表示されます。</p> <p>読み込み対応フォーマット</p> <table border="1"> <tr> <td>フォーマット</td> <td>Windows Bitmap File (.bmp)、24 ビットカラー、無圧縮 PNG File (.png)、24 ビットカラー ※ αチャンネルは非対応です。</td> </tr> <tr> <td>解像度</td> <td>最大 1920 × 1080 ピクセル</td> </tr> <tr> <td>ファイル名</td> <td>半角英数 28 文字以内 ※ 必ず拡張子「.bmp」「.png」を付けてください。</td> </tr> </table>	フォーマット	Windows Bitmap File (.bmp)、24 ビットカラー、無圧縮 PNG File (.png)、24 ビットカラー ※ αチャンネルは非対応です。	解像度	最大 1920 × 1080 ピクセル	ファイル名	半角英数 28 文字以内 ※ 必ず拡張子「.bmp」「.png」を付けてください。
フォーマット	Windows Bitmap File (.bmp)、24 ビットカラー、無圧縮 PNG File (.png)、24 ビットカラー ※ αチャンネルは非対応です。							
解像度	最大 1920 × 1080 ピクセル							
ファイル名	半角英数 28 文字以内 ※ 必ず拡張子「.bmp」「.png」を付けてください。							
DELETE STILL IMAGE	STILL 1 ~ 4	<p>消去する静止画を選びます。 [VALUE] つまみを押すと、静止画を削除することができます。 ※ 静止画が保存されている本体メモリーには、「*」マークが表示されます。</p>						
CAPTURE IMAGE	ENTER	<p>CAPTURE IMAGE 画面を表示します。 画面の指示に従って、入力映像から静止画をキャプチャーします。</p>						

13: FREEZE

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
FREEZE	OFF 、ON	フリーズ機能のオン/オフを設定します。「ON」にすると、入力映像を一時的に静止します。
TYPE	フリーズの動作モードを設定します。	
	ALL	すべての入力映像が静止します。
	SELECT	指定した入力映像だけが静止します。
INPUT 1 ~ 4 (*16)	DISABLE、 ENABLE	各入力で、フリーズ機能の有効 (ENABLE) / 無効 (DISABLE) を設定します。

(*16) 「TYPE」が「SELECT」のときに設定できます。

14: AUTO SWITCHING

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
AUTO SWITCHING	OFF、ON	オート・スイッチング機能のオン/オフを設定します。「ON」にすると映像やプリセット・メモリーが自動的に切り替わります。
TYPE	オート・スイッチングの動作モードを設定します。	
	INPUT SCAN	指定した間隔で、INPUT 1～4の映像が自動的に切り替わります。
	PRESET MEMORY SCAN	指定した間隔で、プリセット・メモリー 1～8を自動的に呼び出します。各プリセット・メモリーに保存されている設定に従って、映像/音声切り替わります。
	BPM SYNC	設定したBPM (1分間の拍数)に同期して、A/PGMバスとB/PSTバスの映像が自動的に切り替わります。
TYPE = INPUT SCAN のとき		
SCAN SEQUENCE	映像を表示する順番を設定します。 ※映像入力がない場合は、スキップされます。	
	NORMAL	INPUT 1 → 4の順に切り替わります。
	REVERSE	INPUT 4 → 1の順に切り替わります。
	RANDOM	ランダムに切り替わります。
SCAN TRANSITION TIME	0.0 ~ 1.0 ~ 4.0sec	映像切り替え時間を設定します。
INPUT 1 ~ 4 TIME	OFF、1 ~ 5 ~ 120sec	映像の表示時間を設定します。「OFF」にすると、スキップされます。
TYPE = PRESET MEMORY SCAN のとき		
SCAN SEQUENCE	プリセット・メモリーを切り替える順番を設定します。 ※設定が保存されていないプリセット・メモリーは、スキップされます。	
	NORMAL	プリセット・メモリー 1 → 8の順に切り替わります。
	REVERSE	プリセット・メモリー 8 → 1の順に切り替わります。
	RANDOM	ランダムに切り替わります。
MEMORY 1 ~ 8 TIME	OFF、1 ~ 5 ~ 120sec	次のプリセット・メモリーに切り替わるまでの時間を設定します。「OFF」にすると、スキップされます。
TYPE = BPM SYNC のとき		
BPM	20 ~ 120 ~ 250	BPM (1分間の拍数)を設定します。 [DSK PVW] または [DSK ON] ボタンに「BPM TAP」機能が割り当てられているときは、ボタンを押す間隔でBPMを設定することもできます。現在のBPMに同期して、ボタンが点滅します。
MODE	映像の切り替わりかたを設定します。	
	TRANSITION	映像の切り替わり時に、現在選ばれている切り替え効果 (ミックスまたはワイプ) がかかります。
	CUT	カットで映像が切り替わります。
SPEED	x1/4、x1/2、 x1 、x2	設定したBPMの何倍で映像を切り替えるかを設定します。
TAP RESET	[DSK PVW] または [DSK ON] ボタンでBPMを変更したときの映像切り替え動作を設定します。	
	OFF	切り替え動作を継続したまま、BPMの変更を反映します。
	ON	切り替え動作をリセットし、変更後のBPMで切り替えを始めます。

15: USB MEMORY

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
RESTORE ALL SETTINGS	ENTER	USBメモリー内の設定ファイル (.V1P) を一覧表示します。 設定ファイルを選ぶと、本体に設定をリストア (復元) することができます。現在の設定は、上書きされます。
BACKUP ALL SETTINGS	ENTER	USBメモリー内の設定ファイル (.V1P) を一覧表示します。 設定ファイルを選ぶと、USBメモリーに現在の設定をバックアップすることができます。 既存の設定ファイルを選んだ場合は、上書き保存されます。「NEW FILE...」を選んだ場合は、新しい設定ファイルが保存されます。 ファイルに保存されない内容 <ul style="list-style-type: none"> SYSTEMメニューの「TEST PATTERN」、[TEST TONE] 設定。常に「OFF」で起動します。 FREEZEメニューの「FREEZE」設定。常に「OFF」で起動します。 [STILL 1～4 OUTPUT] [REC START/STOP] 機能を割り当てた [DSK PVW] [DSK ON] ボタンの状態。常に消灯した状態で起動します。 [OUTPUT FADE] つまみの状態。 本体に読み込んだ静止画。
FORMAT	EXEC	USBメモリーをフォーマットします。

16: TALLY/RS-232

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
TALLY	OFF、 ON	タリー信号の出力をオン/オフします。「ON」にすると、TALLY 端子からタリー信号が出力されます (P.67)。
RS-232	OFF、 ON	「ON」にすると、RS-232 コマンドの送受信ができます。
RATE	38400、 115200	RS-232 端子の通信速度 (bps) を設定します。

17: SYSTEM

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明	
HDCP (*17)	OFF 、ON	HDCPの有効/無効を設定します。「ON」にすると、著作権保護(HDCP)された映像を入力できます。また、出力される映像にHDCPを付加します。	
FRAME RATE (*17)	59.94 、50Hz	フレーム・レートを設定します。	
SYSTEM FORMAT (*17)	1080p 、1080i、720p	システム・フォーマットを設定します。 ※ 出力フォーマットは、システム・フォーマットと同一です。	
CUT SW ASSIGN (*18)	[CUT] ボタンの機能を設定します。		
	▲AUTO TAKE	B/PST バスの映像が選ばれているときに、A/PGM バスの映像に切り替えます。映像切り替え時間は、TRANSITION TIME メニューの「WIPE/MIX TIME」で設定します。	
	▲AUTO TAKE▼	A/PGM バスと B/PST バスの映像を切り替えます。映像切り替え時間は、TRANSITION TIME メニューの「WIPE/MIX TIME」で設定します。	
	▲CUT	B/PST バスの映像が選ばれているときに、A/PGM バスの映像にカットで切り替えます。	
	▲CUT▼	A/PGM バスと B/PST バスの映像をカットで切り替えます。	
AUTO SW ASSIGN (*18)	[AUTO] ボタンの機能を設定します。		
	AUTO TAKE▼	A/PGM バスの映像が選ばれているときに、B/PST バスの映像に切り替えます。映像切り替え時間は、TRANSITION TIME メニューの「WIPE/MIX TIME」で設定します。	
	▲AUTO TAKE▼	A/PGM バスと B/PST バスの映像を切り替えます。映像切り替え時間は、TRANSITION TIME メニューの「WIPE/MIX TIME」で設定します。	
	CUT▼	A/PGM バスの映像が選ばれているときに、B/PST バスの映像にカットで切り替えます。	
	▲CUT▼	A/PGM バスと B/PST バスの映像をカットで切り替えます。	
PANEL OPERATION	映像切り替えの操作モードを設定します。		
	A/B	ビデオ・フェーダーがスライドしているバス側の映像を最終出力します。	
	PGM/PST	常に A/PGM バス側の映像を最終出力します。B/PST バス側では、プレビュー出力映像 (次に出力される映像) を選びます。	
PANEL LOCK	ENTER	PANEL LOCK メニューを表示します。	
	パネル・ロックの有効 (ON) / 無効 (OFF) を設定します。		
	メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
	ALL SW & VOLUME	OFF 、ON	以下の設定を一括でオン/オフします。
	A/PGM 1 ~ 4 SW	OFF 、ON	A/PGM クロスポイント [1] ~ [4] ボタン
	B/PST 1 ~ 4 SW	OFF 、ON	B/PST クロスポイント [1] ~ [4] ボタン
	CUT SW	OFF 、ON	[CUT] ボタン
	AUTO SW	OFF 、ON	[AUTO] ボタン
	1/5-4/8 SW	OFF 、ON	[1/5] ~ [4/8] ボタン
	MODE SW	OFF 、ON	[MODE] ボタン
	TRANSITION SW	OFF 、ON	[TRANSITION] ボタン
	VIDEO FADER	OFF 、ON	ビデオ・フェーダー
	PinP SW	OFF 、ON	[PinP] ボタン
	SPLIT SW	OFF 、ON	[SPLIT] つまみ
	CONTROL KNOB	OFF 、ON	[CONTROL 1] [CONTROL 2] つまみ
	DSK PVW SW	OFF 、ON	[DSK PVW] ボタン
	DSK ON SW	OFF 、ON	[DSK ON] ボタン
	OUTPUT FADE	OFF 、ON	[OUTPUT FADE] つまみ
AUDIO LEVEL	OFF 、ON	[AUDIO IN 1] [AUDIO IN 2] [LINE IN] [MAIN] つまみ	
AUDIO GAIN	OFF 、ON	[AUDIO GAIN 1] [AUDIO GAIN 2] つまみ	
SETUP (LINK) SW	OFF 、ON	[SETUP] ボタン	
LIMITER SW	OFF 、ON	[LIMITER] ボタン	

(*17) 設定の変更は、[VALUE] つまみを押しして確定するまで反映されません。

(*18) 「PANEL OPERATION」が「A/B」のときに設定できます。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明																	
CONTROL KNOB PRIORITY	スプリットとPinP 合成の両方がオンのときに、[CONTROL 1] [CONTROL 2] つまみでどちらの設定を操作するかを選びます。																		
	<table border="1"> <tr> <td rowspan="2">SPLIT</td> <td>つまみ</td> <td>SPLIT</td> <td>PinP</td> </tr> <tr> <td>[CONTROL 1]</td> <td>A-CENTER</td> <td>POSITION H</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">PinP</td> <td>[CONTROL 2]</td> <td>B-CENTER</td> <td>POSITION V</td> </tr> <tr> <td>[CONTROL 3]</td> <td>CENTER POSITION</td> <td>SIZE</td> </tr> <tr> <td></td> <td>[CONTROL 4]</td> <td>SPLIT TYPE</td> <td>ZOOM</td> </tr> </table> <p>※ つまみを押しながら回すと、[CONTROL 3] [CONTROL 4] つまみとして機能します。</p>	SPLIT	つまみ	SPLIT	PinP	[CONTROL 1]	A-CENTER	POSITION H	PinP	[CONTROL 2]	B-CENTER	POSITION V	[CONTROL 3]	CENTER POSITION	SIZE		[CONTROL 4]	SPLIT TYPE	ZOOM
SPLIT	つまみ		SPLIT	PinP															
	[CONTROL 1]	A-CENTER	POSITION H																
PinP	[CONTROL 2]	B-CENTER	POSITION V																
	[CONTROL 3]	CENTER POSITION	SIZE																
	[CONTROL 4]	SPLIT TYPE	ZOOM																
OUTPUT FADE ASSIGN	[OUTPUT FADE] つまみを反時計方向 (TURN LEFT) / 時計方向 (TURN RIGHT) に回したときの機能を設定します。																		
TURN LEFT TURN RIGHT	BLACK	最終出力映像を黒画面でフェード・イン/アウトします。																	
	WHITE	最終出力映像を白画面でフェード・イン/アウトします。																	
	AUDIO	出力音量を調節します。																	
	BLACK&AUDIO	最終出力映像と音声を同時にフェード・イン/アウトします。映像は黒画面でフェードします。「TURN LEFT」の初期値です。																	
	WHITE&AUDIO	最終出力映像と音声を同時にフェード・イン/アウトします。映像は白画面でフェードします。「TURN RIGHT」の初期値です。																	
	STILL 1 ~ 4 OUTPUT	指定した静止画をカットで最終出力/プレビュー出力します。																	
DSK PVW SW ASSIGN DSK ON SW ASSIGN	[DSK PVW]、[DSK ON] ボタンの機能を設定します。																		
	N/A	機能を割り当てません。																	
	DSK SW	DSK 合成をオン/オフします。「DSK ON SW ASSIGN」の初期値です。																	
	DSK PVW	DSK 合成結果のプレビュー出力をオン/オフします。「DSK PVW SW ASSIGN」の初期値です。																	
	FREEZE	フリーズ機能をオン/オフします。																	
	AUTO SWITCHING	オート・スイッチング機能をオン/オフします。																	
	BPM TAP	AUTO SWITCHING メニューの「TYPE」が「BPM SYNC」のときに、ボタンを押す間隔でBPMを設定します。現在のBPMに同期して、ボタンが点滅します。																	
	INPUT 1 ~ 4 ASSIGN	ボタンを押すたびに、指定した INPUT に割り当てる映像ソースを HDMI → STILL 1 → STILL 4 の順に切り替えます。 ※ 映像入力がない場合や、静止画が保存されていない場合は、スキップされます。																	
	STILL 1 ~ 4 OUTPUT	指定した静止画を出力します。																	
	INPUT 1 ~ 4 MUTE	指定した入力音声のミュート機能をオン/オフします。																	
	AUDIO IN 1、2 MUTE																		
	LINE IN MUTE																		
	MIC/AUXIN MUTE																		
	OUTPUT MUTE	出力音声のミュート機能をオン/オフします。																	
	REVERB SW	リバーブをオン/オフします。																	
	INPUT SCAN N	ボタンを押すたびに、最終出力を INPUT 1 → 4 の順に切り替えます。 ※ 映像入力がない場合は、スキップされます。																	
	INPUT SCAN R	ボタンを押すたびに、最終出力を INPUT 4 → 1 の順に切り替えます。 ※ 映像入力がない場合は、スキップされます。																	
MEMORY SCAN N	ボタンを押すたびに、プリセット・メモリーを 1 → 8 の順に呼び出します。 ※ 設定が保存されていないプリセット・メモリーは、スキップされます。																		
MEMORY SCAN R	ボタンを押すたびに、プリセット・メモリーを 8 → 1 の順に呼び出します。 ※ 設定が保存されていないプリセット・メモリーは、スキップされます。																		
REC START/STOP	REC コントロール機能対応のレコーダーを接続しているとき、レコーダーの録画開始/停止をコントロールします。																		
LED DIMMER	1 ~ 8	ボタンやインジケータが点灯したときの明るさを調節します。																	
ON SCREEN MENU	UPPER LEFT 、UPPER RIGHT、LOWER LEFT、LOWER RIGHT	マルチビューに表示するメニューの位置を設定します。																	
TALLY FRAME	OFF、 ON	マルチビューにタリイ枠を表示するかどうかを設定します。																	
STILL/PinP INDICATOR	OFF、 ON	「ON」にすると、マルチビューの静止画/入力映像セクションに、以下の状態を示すインジケータを表示します。																	
		<table border="1"> <tr> <th>色</th> <th>説明</th> </tr> <tr> <td>黄</td> <td>PinP の子画面映像に選ばれていることを示します。</td> </tr> <tr> <td>赤</td> <td>静止画が出力されていることを示します。 ※ [1/5] ~ [4/8] ボタンを押して、静止画を出力したときのみ。</td> </tr> </table>	色	説明	黄	PinP の子画面映像に選ばれていることを示します。	赤	静止画が出力されていることを示します。 ※ [1/5] ~ [4/8] ボタンを押して、静止画を出力したときのみ。											
色	説明																		
黄	PinP の子画面映像に選ばれていることを示します。																		
赤	静止画が出力されていることを示します。 ※ [1/5] ~ [4/8] ボタンを押して、静止画を出力したときのみ。																		
REC INDICATOR	OFF、 ON	マルチビューに REC インジケータを表示するかどうかを設定します。 「ON」にすると、REC ステータス機能対応カメラの接続時に、カメラの REC ボタンが押されたことを示す REC インジケータを表示します。																	

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明																																
AUDIO LEVEL METER	OFF、 ON	マルチビューにオーディオ・レベル・メーターを表示するかどうかを設定します。																																
AUDIO IN/LINE IN	OFF、LOWER、 UPPER	音声端子から入力される音声のレベル・メーターの位置を設定します。 [OFF] にすると、常に非表示となります。																																
MULTI-VIEW LABEL	OFF、 ON	マルチビューにラベルを表示するかどうかを設定します。																																
MULTI-VIEW LABEL EDIT	HDMI 1 ~ 4、STILL 1 ~ 4	マルチビューに表示するラベル名を変更します。 [VALUE] つまみを押すと、LABEL EDIT 画面を表示します。																																
MULTI-VIEW LAYOUT	マルチビューに表示する PVW セクションと PGM セクションの画面レイアウトを設定します。 <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><th colspan="2">PVW.PGM</th></tr> <tr><td>PVW</td><td>PGM</td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><th colspan="2">PGM.PVW</th></tr> <tr><td>PGM</td><td>PVW</td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><th colspan="2">BLACK.PGM</th></tr> <tr><td> </td><td>PGM</td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><th colspan="2">PGM.BLACK</th></tr> <tr><td>PGM</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	PVW.PGM		PVW	PGM					PGM.PVW		PGM	PVW					BLACK.PGM			PGM					PGM.BLACK		PGM						<p>PGM.PVW</p> <p>BLACK.PGM</p> <p>PGM.BLACK</p> <p>PVW セクションを表示しません。 PVW セクションを表示しません。</p>
PVW.PGM																																		
PVW	PGM																																	
PGM.PVW																																		
PGM	PVW																																	
BLACK.PGM																																		
	PGM																																	
PGM.BLACK																																		
PGM																																		
OUTPUT 2 OSD	ENTER	OUTPUT 2 OSD メニューを表示します。																																
	OUTPUT 2 端子からマルチビュー出力するときの表示について設定します。																																	
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>メニュー項目</th> <th>設定値 (太字は初期値)</th> <th>説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TALLY FRAME</td> <td>OFF、ON</td> <td>マルチビューにタリー枠を表示するかどうかを設定します。</td> </tr> <tr> <td>LABEL/LEVEL METER/MARK</td> <td>OFF、ON</td> <td>マルチ・ビューに「ラベル」「オーディオ・レベル・メーター」「REC インジケーター」を表示するかどうかを設定します。</td> </tr> </tbody> </table>	メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明	TALLY FRAME	OFF、 ON	マルチビューにタリー枠を表示するかどうかを設定します。	LABEL/LEVEL METER/MARK	OFF、 ON	マルチ・ビューに「ラベル」「オーディオ・レベル・メーター」「REC インジケーター」を表示するかどうかを設定します。																								
メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明																																
TALLY FRAME	OFF、 ON	マルチビューにタリー枠を表示するかどうかを設定します。																																
LABEL/LEVEL METER/MARK	OFF、 ON	マルチ・ビューに「ラベル」「オーディオ・レベル・メーター」「REC インジケーター」を表示するかどうかを設定します。																																
AUTO INPUT DETECT	OFF 、ON	オート・インプット・ディテクト機能のオン/オフを設定します。 [ON] にすると、最終出力している映像の入力が途切れたとき、自動的に入力を検知して映像を切り替えます。																																
AUTO OFF	OFF 、ON	オート・オフ機能のオン/オフを設定します。 [ON] にしたときは、以下の状態のまま 240 分経過すると、自動的に本機の電源が切れます。 <ul style="list-style-type: none"> 本機が何も操作されない 音声/映像の入力がない OUTPUT 1、2 端子に機器が接続されていない 																																
TEST PATTERN	OFF 、75% COLOR BAR、100% COLOR BAR、RAMP、STEP、HATCH	テスト・パターンを設定します。																																
TEST TONE	OFF 、-20dB@1kHz、-10dB@1kHz、0dB@1kHz、-20dB@1kHz: 500Hz、-10dB@1kHz: 500Hz、0dB@1kHz: 500Hz	テスト・トーンを設定します。																																
VIDEO FADER CALIBRATE	ENTER	VIDEO FADER SET 画面を表示します。 画面の指示に従って、ビデオ・フェーダーのキャリブレーション (調整) をします。 継続した使用や運搬などによって、ビデオ・フェーダーを上端または下端までスライドしても 100% の映像が出力されなくなる場合があります。このようなときは、ビデオ・フェーダーのキャリブレーションを実行してください。																																
FACTORY RESET	EXEC	工場出荷時の状態に戻します。																																
VERSION	—	システム・プログラムのバージョンを表示します。																																

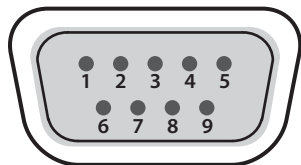
RS-232 コマンド・リファレンス

本機は、RS-232 のリモート・インターフェース通信に対応しています。RS-232 端子を利用して、制御機器から本機に特定のコマンドを送信することで、本機をリモート・コントロールすることができます。

※ RS-232 コマンドを送受信するときは、[MENU] ボタン ⇒ [TALLY/RS-232] ⇒ [RS-232] を [ON] に設定してください。

RS-232 インターフェース

RS-232 端子ピン配列図



9ピン D-sub タイプ (オス)

ピン・アサイン

ピン番号	信号名
1	N.C.
2	RXD
3	TXD
4	DTR
5	GND
6	DSR
7	RTS
8	CTS
9	N.C.

通信規格

通信方式	調歩同期式 (非同期式) 全二重
通信速度	38,400、115,200bps
パリティ	なし
データ長	8 ビット
ストップ・ビット長	1 ビット
コード体系	ASCII
フロー制御	XON/XOFF

ケーブル結線図

本機と制御機器 (RS-232 対応のパソコンなど) は、RS-232 クロス・ケーブルで接続します。

本機側	制御機器側
N.C.: 1	1 :
RXD: 2	2 : RXD
TXD: 3	3 : TXD
DTR: 4	4 :
GND: 5	5 : GND
DSR: 6	6 :
RTS: 7	7 :
CTS: 8	8 :
N.C.: 9	9 :

(クロス結線)

※ 4 番と 6 番、7 番と 8 番は、本機内部で結線されています。

コマンド・フォーマット

コマンド・フォーマットは、以下のように構成されています。

コマンドは、すべて ASCII コードです。

`stx` `コマンド・コード` : `パラメーター` , `パラメーター` ;

stx	ASCII コードの [02H] で、コマンド開始を示す制御コードです。H は 16 進数を示します。
コマンド・コード	コマンドの種類 (半角英数 3 文字) を指定します。
パラメーター	パラメーターが必要なコマンドに付けます。 コマンドとパラメーターは、「:」(コロン) で区切ります。 複数のパラメーターがある場合は、「,」(コンマ) で区切ります。
;	コマンドの終了を示すコードです。

※ stx (02H)、ack (06H)、XON (11H) / XOFF (13H) は、制御コードです。

コマンド一覧

※ 制御機器から本機に連続してコマンドを送信する場合、必ず「ack」が返ってきてから次のコマンドを送信してください。

映像の操作

項目	送信コマンド	応答コマンド	パラメーター
INPUT 1 ～ 4 の映像ソースを選択	stxIPS:a,b;	ack	a = 0 (INPUT 1)、1 (INPUT 2)、2 (INPUT 3)、3 (INPUT 4) b = 0 (HDMI)、1 (STILL 1)、2 (STILL 2)、3 (STILL 3)、4 (STILL 4)
OUTPUT 1 端子の出力映像を選択	stxOH1:a;	ack	a = 0 (PGM)、1 (PVW)、2 (Multi-View)
OUTPUT 2 端子の出力映像を選択	stxOH2:a;	ack	a = 0 (PGM)、1 (PVW)、2 (Multi-View)
最終出力映像を選択	stxPGM:a;	ack	a = 0 (INPUT 1)、1 (INPUT 2)、2 (INPUT 3)、3 (INPUT 4)
プレビュー出力映像を選択	stxPST:a;	ack	a = 0 (INPUT 1)、1 (INPUT 2)、2 (INPUT 3)、3 (INPUT 4)
映像切り替え効果の選択	stxTRS:a;	ack	a = 0 (MIX)、1 (WIPE)
映像切り替え時間を設定	stxTIM:a;	ack	a = 0 (0.0sec) ～ 40 (4.0sec)
[CUT] ボタンを押す	stxCUT;	ack	
[AUTO] ボタンを押す	stxATO;	ack	
[PinP] ボタンを押す	stxP1S;	ack	
[SPLIT] ボタンを押す	stxSPS;	ack	
[DSK ON] ボタンを押す	stxDSK;	ack	
[DSK PVW] ボタンを押す	stxDVW;	ack	
PinP 子画面の位置を調節	stxPP1:a,b;	ack	a = -500 ～ 500 水平方向の位置 b = -500 ～ 500 垂直方向の位置
	stxPPS:a;	ack	a = 100 (10.0%) ～ 1000 (100.0%)
	stxPPZ:a;	ack	a = 100 (100.0%) ～ 400 (400.0%)
	stxPTM:a;	ack	a = 0 (0.0sec) ～ 40 (4.0sec)
スプリット 映像の位置を調節	stxSPT:a,b;	ack	スプリットの合成タイプが [SPLIT V] のとき 水平方向の位置を調節します。 a = -500 ～ 500 左側の映像 (A/PGM バスの映像) b = -500 ～ 500 右側の映像 (B/PST バスの映像)
			スプリットの合成タイプが [SPLIT H] のとき 垂直方向の位置を調節します。 a = -500 ～ 500 上側の映像 (A/PGM バスの映像) b = -500 ～ 500 下側の映像 (B/PST バスの映像)
境界線の位置を調節	stxSCP:a;	ack	a = -500 ～ 500
DSK キー・レベル (透過度) を調節	stxKYL:a;	ack	a = 0 ～ 255
	stxKYG:a;	ack	a = 0 ～ 255
	stxPTM:a;	ack	a = 0 (0.0sec) ～ 40 (4.0sec)
ソース映像のフェード・イン/アウト時間を設定			
[OUTPUT FADE] つまみを回す	stxOFD:a;	ack	a = -63 ～ 64

音声の操作

項目	送信コマンド	応答コマンド	パラメーター
入力音量レベルを調節	stxIAL:a,b;	ack	a = 0 (INPUT 1)、1 (INPUT 2)、2 (INPUT 3)、3 (INPUT 4)、4 (AUDIO IN 1) 5 (AUDIO IN 2)、6 (LINE IN)、7 (MIC/AUX IN) b = -801 (-INF dB)、-800 (-80.0dB) ~ 0 (0.0dB) ~ 100 (10.0dB)
出力音量レベルを調節	stxOAL:a;	ack	a = -801 (-INF dB)、-800 (-80.0dB) ~ 0 (0.0dB) ~ 100 (10.0dB)
AUDIO IN 1 ~ 2、MIC/AUX IN のアナログ・ゲインを調節	stxIAG:a,b;	ack	a = 0 (INPUT 1)、1 (INPUT 2)、2 (MIC/AUX IN) b = 0 (0dB) ~ 64 (64dB) a = 0 または 1 のとき b = 0 (0dB) ~ 55 (55dB) a = 2 のとき
入力音声の遅延時間 (ディレイ) を調節	stxADT:a,b;	ack	a = 0 (INPUT 1)、1 (INPUT 2)、2 (INPUT 3)、3 (INPUT 4)、4 (AUDIO IN 1) 5 (AUDIO IN 2)、6 (LINE IN)、7 (MIC/AUX IN) b = 0 (0.0ms) ~ 5000 (500.0ms)
[LIMITER] ボタンを押す	stxLIM;	ack	
[SETUP] ボタンを長押しする (ステレオ・リンク機能のオン/オフ)	stxLNK;	ack	
音量レベルの情報を取得	stxQAL:a;	stxQAL:b;	送信コマンドのパラメーター a = 0 (INPUT 1)、1 (INPUT 2)、2 (INPUT 3)、3 (INPUT 4)、4 (AUDIO IN 1) 5 (AUDIO IN 2)、6 (LINE IN)、7 (MIC/AUX IN)、8 (ALL) 応答コマンドのパラメーター a = 0、b = -801 ~ 100 INPUT 1 a = 1、b = -801 ~ 100 INPUT 2 a = 2、b = -801 ~ 100 INPUT 3 a = 3、b = -801 ~ 100 INPUT 4 a = 4、b = -801 ~ 100 AUDIO IN 1 a = 5、b = -801 ~ 100 AUDIO IN 2 a = 6、b = -801 ~ 100 LINE IN a = 7、b = -801 ~ 100 MIC/AUX IN a = 8、b = 上記の音量レベルをすべて返します。 (例) stxQAL:100,80,70,60,50,40,30,20; ※ b = -801 (-INF dB)、-800 (-80.0dB) ~ 0 (0.0dB) ~ 100 (10.0dB)
入力音声のミュート機能を設定	stxIAM:a, b;	ack	a = 0 (INPUT 1)、1 (INPUT 2)、2 (INPUT 3)、3 (INPUT 4)、4 (AUDIO IN 1) 5 (AUDIO IN 2)、6 (LINE IN)、7 (MIC/AUX IN) b = 0 (MUTE OFF)、1 (MUTE ON)
入力音声のソロ機能を設定	stxIAS:a, b;	ack	a = 0 (INPUT 1)、1 (INPUT 2)、2 (INPUT 3)、3 (INPUT 4)、4 (AUDIO IN 1) 5 (AUDIO IN 2)、6 (LINE IN)、7 (MIC/AUX IN) b = 0 (SOLO OFF)、1 (SOLO ON)

その他の操作

項目	送信コマンド	応答コマンド	パラメーター
[1/5] ~ [4/8] ボタンの機能を選択	stxMOD:a;	ack	a = 0 (STILL IMAGE)、1 (PinP SOURCE)、2 (MEMORY 1-4)、3 (MEMORY 5-8)
[1/5] ~ [4/8] ボタンを押す	stxMNS:a;	ack	a = 0 (1/5) ~ 3 (4/8)
HDCP のオン/オフを設定	stxHCP:a;	ack	a = 0 (OFF)、1 (ON)
プリセット・メモリーを呼び出す	stxMEM:a;	ack	a = 0 (1)、1 (2)、2 (3)、3 (4)、4 (5)、5 (6)、6 (7)、7 (8)
プリセット・メモリー呼び出し時の子画面のフェード・イン時間を設定	stxPFT:a;	ack	a = 0 (0.0sec) ~ 10 (1.0sec)
テスト・パターンを設定	stxTPT:a;	ack	a = 0 (OFF)、1 (75% COLOR BAR)、2 (100% COLOR BAR)、3 (RAMP)、4 (STEP) 5 (HATCH)
テスト・トーンを設定	stxTTN:a;	ack	a = 0 (OFF)、1 (-20dB@1kHz:1kHz)、2 (-10dB@1kHz:1kHz) 3 (0dB@1kHz:1kHz)、4 (-20dB@1kHz:500Hz)、5 (-10dB@1kHz:500Hz) 6 (0dB@1kHz:500Hz)
操作子の状態を取得	stxQPL:a;	stxQPL:b;	<p>送信コマンドのパラメーター</p> <p>a = 0 (A/PGM)、1 (B/PST)、2 (MODE 1/5 ~ 4/8)、3 (MODE)、4 (TRANSITION) 5 (SPLIT)、6 (PinP)、7 (DSK PVW)、8 (DSK ON)、9 (LIMITER)、10 (LINK) 11 (映像フェード・レベル)、12 (ALL)</p> <p>応答コマンドのパラメーター</p> <p>a = 0、 b = 0 (INPUT 1) ~ 4 (INPUT 4) A/PGM クロスポイント・ボタン a = 1、 b = 0 (INPUT 1) ~ 4 (INPUT 4) B/PST クロスポイント・ボタン a = 2、 b = 0 (1/5) ~ 4 (4/8) [1/5] ~ [4/8] ボタン a = 3、 b = 0 (STILL IMAGE) [MODE] ボタン 1 (PinP SOURCE) 2 (MEMORY 1-4) 3 (MEMORY 5-8)</p> <p>a = 4、 b = 0 (MIX)、1 (WIPE) [TRANSITION] ボタン a = 5、 b = 0 (Off)、1 (On) [SPLIT] ボタン a = 6、 b = 0 (Off)、1 (On) [PinP] ボタン a = 7、 b = 0 (Off)、1 (On) DSK 合成結果のプレビュー出力 a = 8、 b = 0 (Off)、1 (On) DSK 合成 a = 9、 b = 0 (Off)、1 (On) [LIMITER] ボタン a = 10、 b = 0 (Off)、1 (On) [SETUP] ボタン (ステレオ・リンク機能) a = 11、 b = 0 ~ 2047 a = 12、 b = 上記の情報をすべて返します。 (例) stxQPL:0,3,2,1,1,0,0,0,0,0;</p>
INPUT 1 ~ 4 の出力状態を取得	stxTLY;	stxTLY:a,b,c,d;	a ~ d = 0 (消灯)、1 (赤:最終出力)、2 (緑:プレビュー出力) INPUT 1 ~ 4 の出力状態を返します。 (例) stxTLY:1,2,0,0;
本機の状態を取得	stxACS;	ack	
バージョン情報	stxVER;	VER:V-1HD PLUS,a;	a = バージョン ※ バージョン情報は ASCII 文字列です。
フロー制御	XON		
フロー制御	XOFF		

本機から自動的に送信されるコマンド

項目	送信コマンド	応答コマンド	パラメーター
エラー検出		stxERR:a;	a = 0 (syntax error) 受信したコマンドに誤りがあります。 5 (out of range error) 受信したコマンドのパラメーターが範囲外です。
フロー制御		XON	
フロー制御		XOFF	

主な仕様

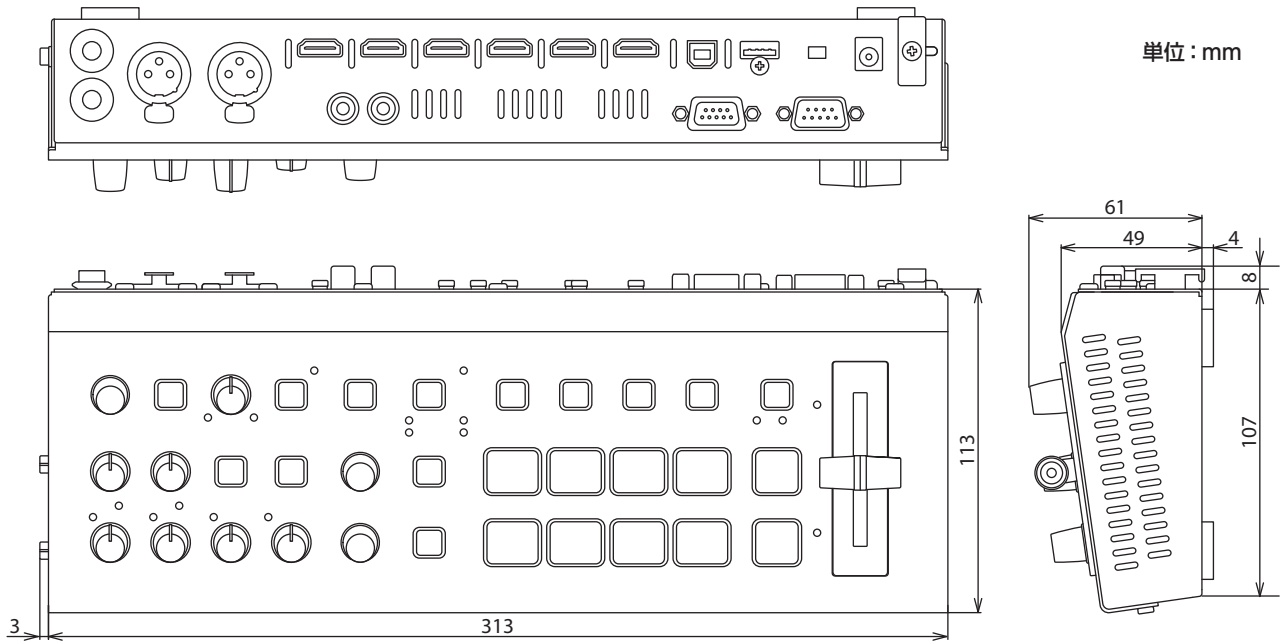
■ 映像																																																											
映像処理	4:2:2 (Y/Pb/Pr)、8ビット																																																										
入力端子	INPUT 1～3	HDMI タイプ A × 3 ※ HDCP 対応																																																									
	INPUT 4	HDMI タイプ A ※ HDCP、マルチフォーマット対応																																																									
出力端子	OUTPUT 1、2 HDMI タイプ A × 2																																																										
入力映像フォーマット	INPUT 1～3	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">システム・フォーマット設定：720p</th> <th colspan="2">システム・フォーマット設定：1080iまたは1080p</th> </tr> <tr> <th colspan="2">フレーム・レート設定</th> <th colspan="2">フレーム・レート設定</th> </tr> <tr> <th>59.94Hz</th> <th>50Hz</th> <th>59.94Hz</th> <th>50Hz</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>720/59.94p</td> <td>720/50p</td> <td>1080/59.94i</td> <td>1080/29.97p</td> </tr> <tr> <td>720/60p</td> <td></td> <td>1080/60i</td> <td>1080/30p</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>1080/59.94p</td> <td>1080/23.98p</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>1080/60p</td> <td>1080/24p</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1080/50i</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1080/50p</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1080/25p</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1080/23.98p</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1080/24p</td> </tr> </tbody> </table>	システム・フォーマット設定：720p		システム・フォーマット設定：1080iまたは1080p		フレーム・レート設定		フレーム・レート設定		59.94Hz	50Hz	59.94Hz	50Hz	720/59.94p	720/50p	1080/59.94i	1080/29.97p	720/60p		1080/60i	1080/30p			1080/59.94p	1080/23.98p			1080/60p	1080/24p				1080/50i				1080/50p				1080/25p				1080/23.98p				1080/24p									
		システム・フォーマット設定：720p		システム・フォーマット設定：1080iまたは1080p																																																							
	フレーム・レート設定		フレーム・レート設定																																																								
59.94Hz	50Hz	59.94Hz	50Hz																																																								
720/59.94p	720/50p	1080/59.94i	1080/29.97p																																																								
720/60p		1080/60i	1080/30p																																																								
		1080/59.94p	1080/23.98p																																																								
		1080/60p	1080/24p																																																								
			1080/50i																																																								
			1080/50p																																																								
			1080/25p																																																								
			1080/23.98p																																																								
			1080/24p																																																								
	INPUT 4	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="3">フレーム・レート設定</th> </tr> <tr> <th>59.94Hz</th> <th colspan="2">50Hz</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>480/59.94i</td> <td colspan="2">576/50i</td> </tr> <tr> <td>480/59.94p</td> <td colspan="2">576/50p</td> </tr> <tr> <td>720/59.94p</td> <td colspan="2">720/50p</td> </tr> <tr> <td>720/60p</td> <td colspan="2">1080/50i</td> </tr> <tr> <td>1080/59.94i</td> <td>1080/29.97p</td> <td>1080/50p</td> </tr> <tr> <td>1080/60i</td> <td>1080/30p</td> <td>1080/25p</td> </tr> <tr> <td>1080/59.94p</td> <td>1080/23.98p</td> <td>1080/23.98p</td> </tr> <tr> <td>1080/60p</td> <td>1080/24p</td> <td>1080/24p</td> </tr> <tr> <td>VGA (640×480/60Hz)</td> <td colspan="2">VGA (640×480/60Hz)</td> </tr> <tr> <td>SVGA (800×600/60Hz)</td> <td colspan="2">SVGA (800×600/60Hz)</td> </tr> <tr> <td>XGA (1024×768/60Hz)</td> <td colspan="2">XGA (1024×768/60Hz)</td> </tr> <tr> <td>WXGA (1280×800/60Hz)</td> <td colspan="2">WXGA (1280×800/60Hz)</td> </tr> <tr> <td>SXGA (1280×1024/60Hz)</td> <td colspan="2">SXGA (1280×1024/60Hz)</td> </tr> <tr> <td>FWXGA (1366×768/60Hz)</td> <td colspan="2">FWXGA (1366×768/60Hz)</td> </tr> <tr> <td>SXGA+ (1400×1050/60Hz)</td> <td colspan="2">SXGA+ (1400×1050/60Hz)</td> </tr> <tr> <td>UXGA (1600×1200/60Hz)</td> <td colspan="2">UXGA (1600×1200/60Hz)</td> </tr> <tr> <td>WUXGA (1920×1200/60Hz)</td> <td colspan="2">WUXGA (1920×1200/60Hz)</td> </tr> </tbody> </table>	フレーム・レート設定			59.94Hz	50Hz		480/59.94i	576/50i		480/59.94p	576/50p		720/59.94p	720/50p		720/60p	1080/50i		1080/59.94i	1080/29.97p	1080/50p	1080/60i	1080/30p	1080/25p	1080/59.94p	1080/23.98p	1080/23.98p	1080/60p	1080/24p	1080/24p	VGA (640×480/60Hz)	VGA (640×480/60Hz)		SVGA (800×600/60Hz)	SVGA (800×600/60Hz)		XGA (1024×768/60Hz)	XGA (1024×768/60Hz)		WXGA (1280×800/60Hz)	WXGA (1280×800/60Hz)		SXGA (1280×1024/60Hz)	SXGA (1280×1024/60Hz)		FWXGA (1366×768/60Hz)	FWXGA (1366×768/60Hz)		SXGA+ (1400×1050/60Hz)	SXGA+ (1400×1050/60Hz)		UXGA (1600×1200/60Hz)	UXGA (1600×1200/60Hz)		WUXGA (1920×1200/60Hz)	WUXGA (1920×1200/60Hz)	
フレーム・レート設定																																																											
59.94Hz	50Hz																																																										
480/59.94i	576/50i																																																										
480/59.94p	576/50p																																																										
720/59.94p	720/50p																																																										
720/60p	1080/50i																																																										
1080/59.94i	1080/29.97p	1080/50p																																																									
1080/60i	1080/30p	1080/25p																																																									
1080/59.94p	1080/23.98p	1080/23.98p																																																									
1080/60p	1080/24p	1080/24p																																																									
VGA (640×480/60Hz)	VGA (640×480/60Hz)																																																										
SVGA (800×600/60Hz)	SVGA (800×600/60Hz)																																																										
XGA (1024×768/60Hz)	XGA (1024×768/60Hz)																																																										
WXGA (1280×800/60Hz)	WXGA (1280×800/60Hz)																																																										
SXGA (1280×1024/60Hz)	SXGA (1280×1024/60Hz)																																																										
FWXGA (1366×768/60Hz)	FWXGA (1366×768/60Hz)																																																										
SXGA+ (1400×1050/60Hz)	SXGA+ (1400×1050/60Hz)																																																										
UXGA (1600×1200/60Hz)	UXGA (1600×1200/60Hz)																																																										
WUXGA (1920×1200/60Hz)	WUXGA (1920×1200/60Hz)																																																										
	静止画 (Still Image)	Bitmap File (.bmp)：最大 1920×1080、24ビットカラー、無圧縮 PNG File (.png)：最大 1920×1080、24ビットカラー ※ PNG αチャンネル非対応 ※ 最大 4 枚まで内蔵不揮発メモリーに記憶可能																																																									
出力映像フォーマット	OUTPUT 1、2	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">システム・フォーマット設定</th> <th colspan="2">フレーム・レート設定</th> </tr> <tr> <th>59.94Hz</th> <th>50Hz</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>720p</td> <td>720/59.94p</td> <td>720/50p</td> </tr> <tr> <td>1080i</td> <td>1080/59.94i</td> <td>1080/50i</td> </tr> <tr> <td>1080p</td> <td>1080/59.94p</td> <td>1080/50p</td> </tr> </tbody> </table>	システム・フォーマット設定	フレーム・レート設定		59.94Hz	50Hz	720p	720/59.94p	720/50p	1080i	1080/59.94i	1080/50i	1080p	1080/59.94p	1080/50p																																											
システム・フォーマット設定	フレーム・レート設定																																																										
	59.94Hz	50Hz																																																									
720p	720/59.94p	720/50p																																																									
1080i	1080/59.94i	1080/50i																																																									
1080p	1080/59.94p	1080/50p																																																									
映像エフェクト	切り替え	カット、ミックス (ディゾルブ/FAM/NAM)、ワイプ (8 種類)																																																									
	合成	ピクチャーインピクチャー (四角型、丸型、ひし型)、スプリット (2 種類)、キー (ルミナンス・キー、クロマ・キー) DSK (ルミナンス・キー、クロマ・キー)																																																									
	その他	左右反転、上下反転、静止画キャプチャー、静止画再生、アウトプット・フェード (音声、映像：白または黒) テスト・パターン出力																																																									

■ 音声		
音声処理	サンプル・レート	24ビット/48kHz
音声フォーマット	リニアPCM、24ビット/48kHz、2ch	
入力端子	INPUT 1～4	HDMI タイプ A × 4
	AUDIO IN 1、2	XLR-3-31 タイプ (バランス、ファンタム電源 DC 48V、14mA Max)
	LINE IN	RCA ピン・タイプ
	MIC/AUX IN	ステレオ・ミニ・タイプ (プラグイン・パワー対応)
出力端子	OUTPUT 1、2	HDMI タイプ A × 2
	AUDIO OUT L、R	TRS 標準タイプ
	PHONES	ステレオ・ミニ・タイプ
規定入力レベル	AUDIO IN 1、2	-60～+4dBu (最大入力レベル:+24dBu)
	LINE IN	-10dBu (最大入力レベル:+10dBu)
	MIC/AUX IN	-51～-10dBu (最大入力レベル:+10dBu)
入力インピーダンス	AUDIO IN 1、2	10k Ω
	LINE IN	15k Ω
	MIC/AUX IN	10k Ω
規定出力レベル	AUDIO OUT L、R	+4dBu (最大出力レベル:+24dBu)
	PHONES	72mW + 72mW (32 Ω負荷時)
出力インピーダンス	AUDIO OUT L、R	600 Ω
	PHONES	10 Ω
オーディオ・エフェクト	ディレイ、ハイ・パス・フィルター、ディエッサー、コンプレッサー、ノイズゲート、イコライザー、リミッター、リバース、テスト・トーン出力	
■ その他		
その他の端子	USB MEMORY	USB A タイプ (USB メモリー用)
	USB	USB B タイプ (外部制御用)
	RS-232	9ピンD-sub タイプ (オス、外部制御用)
	TALLY	9ピンD-sub タイプ (メス、タリー出力用)
その他の機能	プリセット・メモリー (8 個)、パネル・ロック機能、EDID エミュレーター、オート・スイッチング、オート・インプット・ディテクト	
電源	AC アダプター	
消費電流	2.1A	
消費電力	25.2W	
動作温度	0～+40℃	
外形寸法	316 (幅) × 121 (奥行) × 65 (高さ) mm	
質量	1.4kg (AC アダプターを除く)	
付属品	スタートアップ・ガイド、「安全上のご注意」チラシ、AC アダプター、電源コード、保証書	

※ 0dBu = 0.775Vrms

※ 本書は、発行時点での製品仕様を説明しています。最新情報についてはローランド・ホームページをご覧ください。

外形寸法図

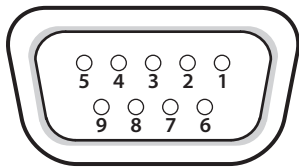


TALLY 端子仕様

クロスポイント・ボタンの選択に連動して、タリー信号がコネクタ・ピンから出力されます。

※ タリー信号を出力するときは、[MENU] ボタン ⇒ [TALLY/RS-232] ⇒ [TALLY] を「ON」に設定してください。

TALLY 端子ピン配列図



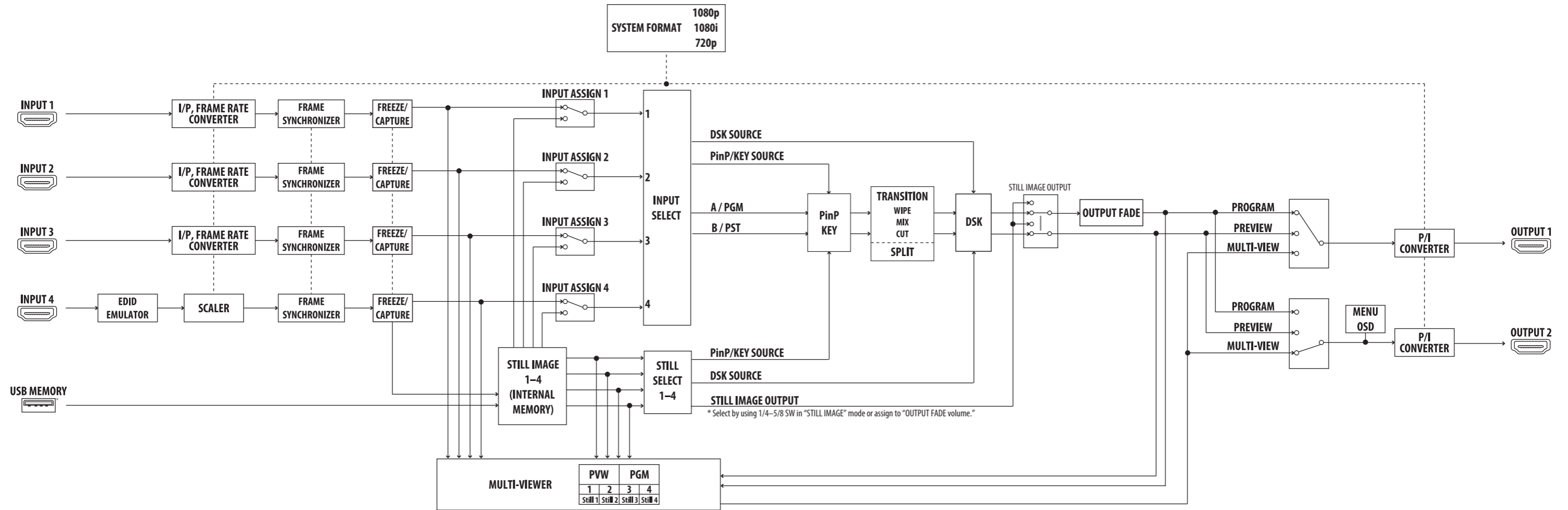
ピン・アサイン

ピン番号	対象
1	GND
2	A/PGM クロスポイント [1] ボタン
3	A/PGM クロスポイント [2] ボタン
4	A/PGM クロスポイント [3] ボタン
5	A/PGM クロスポイント [4] ボタン
6	B/PST クロスポイント [1] ボタン
7	B/PST クロスポイント [2] ボタン
8	B/PST クロスポイント [3] ボタン
9	B/PST クロスポイント [4] ボタン

タリー出力

起動方式	オープン・コレクター
最大入力	12V/200mA

ビデオ・ブロック・ダイアグラム



オーディオ・ブロック・ダイアグラム

