

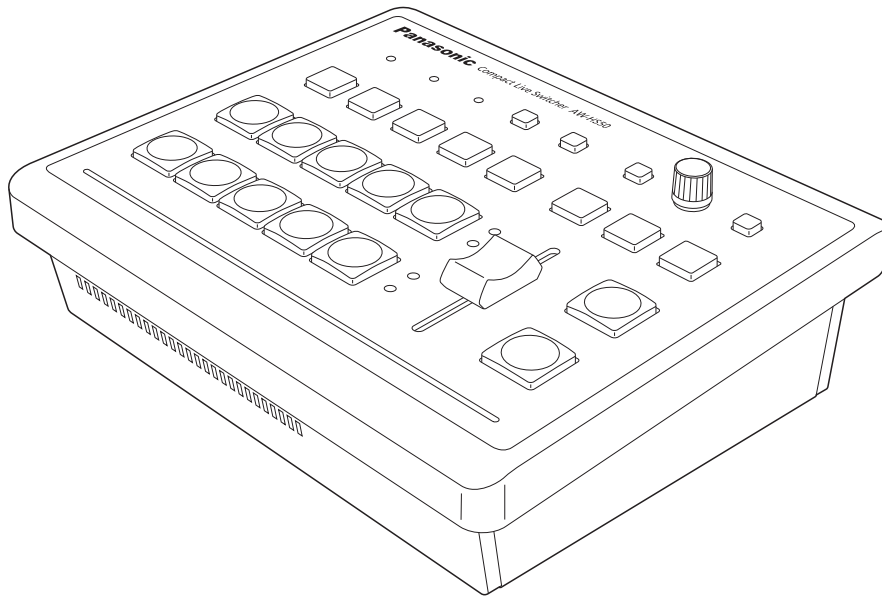
# Panasonic<sup>®</sup>

## Operating Instructions <Operations and Settings>

---

### Compact Live Switcher

Model No. **AW-HS50N**



# Contents

---

<b>Before use</b> .....	<b>4</b>	1-5. FTB (fade to black) .....	22
Overview .....	4	1-6. Internal color signals .....	22
Concerning the Operating Instructions .....	4	1-7. Switching the AUX output.....	23
Trademarks and registered trademarks .....	4	1-7-1. Selecting the AUX bus material.....	23
About copyright and licence .....	4	1-7-2. Transitions between AUX materials.....	23
Concerning the ratings display.....	4	1-8. Setting the USER buttons .....	24
Disclaimer of warranty.....	4	1-9. Frame memories .....	25
Network security.....	4	1-9-1. Transferring images from the AUX bus.....	25
1-9-2. Saving images in the flash memory .....	26		
<b>1. Basic operations</b> .....	<b>5</b>	<b>2. Input/output signal settings</b> .....	<b>27</b>
1-1. Background transitions.....	5	2-1. Input signal settings .....	27
1-1-1. Selecting the bus.....	5	2-1-1. Setting the input mode .....	28
1-1-2. Select the bus using the SHIFT function.....	5	2-1-2. Setting the material name type .....	28
1-1-3. Assigning signals to the crosspoint buttons .....	5	2-1-3. Setting the material names .....	29
1-1-4. Selecting the bus mode.....	6	2-1-4. Setting the freeze method .....	29
1-1-5. Selecting the transition type .....	6	2-1-5. Freezing and canceling the freezing of the input	
1-1-6. Manual transitions .....	6	images.....	30
1-1-7. Auto transition .....	7	2-1-6. Setting the video process function .....	30
1-1-8. Cut transition .....	7	2-1-7. Setting the up-converter.....	30
1-2. Wipe .....	8	2-1-8. Setting the input image scaling .....	31
1-2-1. Selecting the wipe pattern.....	8	2-1-9. Displaying the input image information .....	34
1-2-2. Selecting the wipe direction .....	8	2-2. Setting the output signals.....	35
1-2-3. Setting the border width and soft effect.....	8	2-2-1. Assigning the output signals .....	35
1-2-4. Setting the border color.....	9	2-2-2. Setting the color areas .....	35
1-2-5. Adjusting the border color .....	9	2-2-3. Setting the DVI-D output signals .....	35
1-2-6. Setting the wipe start position.....	9		
1-2-7. Registering and recalling the preset memories.....	9	<b>3. Setting the multi view display</b> .....	<b>37</b>
1-3. KEY .....	10	3-1. Screen layout .....	37
1-3-1. Concerning key combinations .....	10	3-2. Setting the split frames and characters.....	38
1-3-2. Setting the PinP and KEY priority .....	10	3-3. Setting the tally displays.....	38
1-3-3. Selecting the key materials .....	11	3-4. Setting the level meters.....	39
1-3-4. Key transition.....	11	3-5. Setting the input signal marks.....	39
1-3-5. Key setup .....	12		
1-3-6. Key adjustments.....	14	<b>4. System settings</b> .....	<b>40</b>
1-3-7. Chroma key adjustments.....	15	4-1. System menu settings.....	40
1-4. PinP (picture in picture).....	17	4-1-1. Setting the video format .....	40
1-4-1. Selecting the PinP material.....	17	4-1-2. Setting the ancillary data and embedded audio	
1-4-2. PinP transition .....	17	data .....	41
1-4-3. PinP settings .....	18	4-1-3. System initialization.....	42
1-4-4. Transition between PinP materials .....	20	4-1-4. Network settings.....	42
1-4-5. Effect dissolve .....	21	4-2. Operation menu settings .....	43
1-4-6. Selecting the Dot by Dot mode .....	21	4-2-1. OSD (on-screen display) settings.....	43
		4-2-2. Other settings.....	44
		4-2-3. Bus status displays .....	45
		4-2-4. Version displays.....	45

# Contents

---

<b>5. External device control interfaces .....</b>	<b>46</b>
5-1. LAN connection.....	46
5-2. TALLY/GPI .....	46
<b>6. Connections with a computer .....</b>	<b>47</b>
6-1. Data transmission functions.....	47
6-2. Connections .....	47
6-3. How to install the software .....	48
6-4. Basic operations of software .....	48
6-5. Transferring the image data.....	49
6-5-1. Transferring the image data from the computer to the unit.....	49
6-5-2. Transferring the unit's image data to the computer .....	50
6-6. Transferring the setup data.....	51
6-6-1. Transferring the setup data from the computer to the unit.....	51
6-6-2. Transferring the unit's setup data to the computer .....	51
6-7. Importing the log data .....	52
<b>7. Function for linking up with the remote camera controller.....</b>	<b>53</b>
7-1. Connecting the unit to the AW-RP50.....	53
7-2. Linkable functions .....	54
7-2-1. Switching the switcher bus materials .....	54
7-2-2. Focus assist function.....	54
7-2-3. Displaying the camera information .....	55
7-2-4. Displaying the camera icon .....	56
7-2-5. Operating the unit's parameters from the AW-RP50 .....	56
7-2-6. Sending and receiving the tally information .....	56
<b>Table of menu items .....</b>	<b>57</b>
<b>Appendix (glossary).....</b>	<b>65</b>

## How the model's Operating Instructions manuals are configured

- The manual of this Compact Live Switcher (hereafter, "the unit") is divided into two manuals: one is the <Operations and Settings> (this manual in the CD-ROM), and the other is the <Basics>. Before installing the unit, be sure to read the <Basics> to ensure that the unit is installed correctly.

# Before use

---

## ■ Overview

This unit is a 1 ME digital video switcher which supports a multiple number of HD and SD formats.

Despite its compact size, it comes with four SDI inputs, one DVI-D input, two SDI outputs and one DVI-D output.

In addition to its background transition capabilities that use the cut, mix and wipe functions, one keyer channel and one PinP channel are provided to enable video productions in a wide variety of forms.

Furthermore, using the multi view display settings, the screen of a monitor can be split into a number of sections to accommodate up to ten images, enabling the number of monitors to be reduced and a space-saving system to be configured at low cost.

By means of the IP connection, an operating environment where the unit is tied in with the AW-HE50 HD integrated camera and AW-RP50 remote camera controller is achieved.

## ■ Concerning the Operating Instructions

- For the purposes of these instructions, AW-HS50N is referred to as “AW-HS50”. Similarly, “AW-HE50HN” and “AW-HE50SN” are referred as “AW-HE50,” and AW-RP50N is referred to as “AW-RP50”.
- In these instructions, the phrases “pan-tilt head and camera combination” and “camera integrated with a pan-tilt head” are both referred to collectively as “**remote camera**” except in places where specific equipment is mentioned.

## ■ Trademarks and registered trademarks

- Microsoft, Windows, Windows Vista, Windows 7 and Internet Explorer are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and other countries.
- Intel and Intel Core are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation in the United States and other countries.
- Adobe and Reader are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.
- Other names of companies and products contained in these Operating Instructions may be trademarks or registered trademarks of their respective owners.

## ■ About copyright and licence

Distributing, copying, disassembling, reverse compiling, reverse engineering, and also exporting in violation of export laws of the software provided with this unit are expressly prohibited.

## ■ Concerning the ratings display

The unit's name, model number and electrical ratings are indicated on its bottom panel.

## ■ Disclaimer of warranty

IN NO EVENT SHALL Panasonic Corporation BE LIABLE TO ANY PARTY OR ANY PERSON, EXCEPT FOR REPLACEMENT OR REASONABLE MAINTENANCE OF THE PRODUCT, FOR THE CASES, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO BELOW:

- ① ANY DAMAGE AND LOSS, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, DIRECT OR INDIRECT, SPECIAL, CONSEQUENTIAL OR EXEMPLARY, ARISING OUT OF OR RELATING TO THE PRODUCT;
- ② PERSONAL INJURY OR ANY DAMAGE CAUSED BY INAPPROPRIATE USE OR NEGLIGENT OPERATION OF THE USER;
- ③ UNAUTHORIZED DISASSEMBLE, REPAIR OR MODIFICATION OF THE PRODUCT BY THE USER;
- ④ INCONVENIENCE OR ANY LOSS ARISING WHEN IMAGES ARE NOT DISPLAYED, DUE TO ANY REASON OR CAUSE INCLUDING ANY FAILURE OR PROBLEM OF THE PRODUCT;
- ⑤ ANY PROBLEM, CONSEQUENTIAL INCONVENIENCE, OR LOSS OR DAMAGE, ARISING OUT OF THE SYSTEM COMBINED BY THE DEVICES OF THIRD PARTY;
- ⑥ ANY INCONVENIENCE, DAMAGES OR LOSSES RESULTING FROM ACCIDENTS CAUSED BY AN INADEQUATE INSTALLATION METHOD OR ANY FACTORS OTHER THAN A DEFECT IN THE PRODUCT ITSELF;
- ⑦ LOSS OF REGISTERED DATA CAUSED BY ANY FAILURE;
- ⑧ ANY DAMAGES, CLAIMS, ETC. DUE TO LOSS OR LEAKAGE OF IMAGE DATA OR SETTING DATA SAVED ON THIS UNIT OR IN A PERSONAL COMPUTER.

## ■ Network security

As you will use this unit connected to a network, your attention is called to the following security risks.

- ① Leakage or theft of information through this unit
- ② Use of this unit for illegal operations by persons with malicious intent
- ③ Interference with or stoppage of this unit by persons with malicious intent

It is your responsibility to take precautions such as those described below to protect yourself against the above network security risks.

- Use this unit in a network secured by a firewall, etc.
- If this unit is connected to a network that includes PCs, make sure that the system is not infected by computer viruses or other malicious entities (using a regularly updated antivirus program, anti-spyware program, etc.).
- Refrain from connections that use public lines.

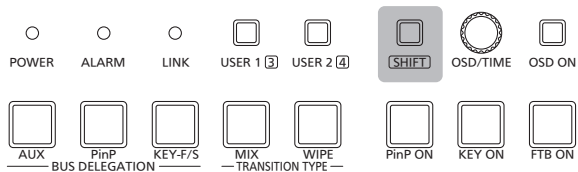
# 1. Basic operations

## 1-1. Background transitions

### 1-1-1. Selecting the bus

Press one of the A bus or B bus crosspoint buttons to select the material for which the background transition is to be executed.

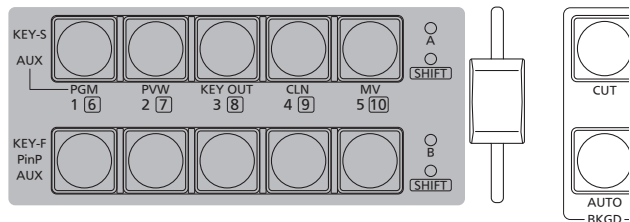
When the material is selected, the indicator of the button that has been pressed lights.



### 1-1-2. Select the bus using the SHIFT function

Crosspoint buttons 6 to 10 can be selected while the SHIFT button is held down.

When the crosspoint button 6 to 10 materials have been selected, the SHIFT lamps on the right of the A and B crosspoint buttons light.



### 1-1-3. Assigning signals to the crosspoint buttons

External video input signals and internally generated signals can be assigned to crosspoint buttons 1 to 10.

#### [9] XPT SW Assign Menu

1. XPT1  
to  
10. XPT10

[9] XPT SW Assign Menu	
> 1. XPT1	SDI-IN1 ( INPUT1 )
2. XPT2	SDI-IN2 ( INPUT2 )
3. XPT3	SDI-IN3 ( INPUT3 )
4. XPT4	SDI-IN4 ( INPUT4 )
5. XPT5	DVI-IN ( INPUT5 )
6. XPT6	FMEM1
7. XPT7	FMEM2
8. XPT8	CBGD
9. XPT9	CBAR
10. XPT10	Black

The signal assignment statuses are displayed in the “1. XPT1” to “10. XPT10” items.

The “1. XPT1” to “10. XPT10” items can be set, and the following materials can be assigned.

Crosspoint button	Name of material	Material
1 to 10	SDI-IN1 to SDI-IN4	SDI inputs 1 to 4
	DVI-IN	DVI-D input
	FMEM1, FMEM2	Frame memory images
	CBGD	Internally generator signal (color background)
	CBAR	Internally generator signal (color bars)
	Black	Internally generator signal (black signal)
	NoAssign	No signal assigned

- The video signals will not be switched even if a button with the “NoAssign” assigned to it is pressed.

# 1. Basic operations

---

## 1-1-4. Selecting the bus mode

The bus mode can be set by the following menu operations.

[13] Operation Menu  
5. Bus Mode

---

### A/B:

When the slide lever is at side A, the signals selected by the A bus are replaced PGM materials.

When the slide lever is at side B, the signals selected by the B bus are replaced PGM materials.

### PGM (A)/PST (B):

Using a flip-flop system, the signals selected by the A bus are always replaced PGM materials, and the signals selected by the B bus are always replaced PST materials.

### PGM (B)/PST (A):

Using a flip-flop system, the signals selected by the B bus are always replaced PGM materials, and the signals selected by the A bus are always replaced PST materials.

## 1-1-5. Selecting the transition type

Use the MIX button and WIPE button to select the background transition mode.

## 1-1-6. Manual transitions

Operate the slide lever to execute transitions manually. If the slide lever is moved while an auto transition is executed, operation will switch to manual as soon as the position of the slide lever has gone beyond the amount of the transition which has been executed.

The bus tally indicators on the left of the lever show the program output statuses.

### When only indicator A is lighted:

Only the A bus is output

### When both indicators A and B are lighted:

Transition underway

### When only indicator B is lighted:

Only the B bus is output

### <Setting the slide lever function>

[13] Operation Menu  
7. Slide Lever

---

Any of the following targets for which the transition is to be executed can be set by operating the slide lever.

<b>BKGD:</b>	Background transition
<b>KEY:</b>	Key transition
<b>PinP:</b>	PinP transition
<b>BKGD+KEY:</b>	Background transition and key transition will be executed concurrently.
<b>NoAssign:</b>	Transitions are not executed even when the slide lever is operated.

# 1. Basic operations

---

## 1-1-7. Auto transition

When the AUTO button is pressed, the background transition is executed automatically for the transition duration which has been set.

When it is pressed while the slide lever is at a midway setting, the transition is executed for the duration remaining from the midway setting.

The transition duration can be set using the following menu operation.

### [1] TIME/CBGD Menu 1. AUTO Time

---

When the AUTO button is held down, the time setting is displayed on the OSD menu so the setting can now be changed while checking what is displayed.

The display unit of TIME/CBGD Menu can be changed using the following menu operation.

### [13] Operation Menu 6. Time Unit

---

Either seconds or frames can be selected as the display unit.

Any time from “0f” to “999f” can be set when using frames as the display unit. The time that can be set when using seconds as the display unit differs depending on the video format.

<b>59.94i:</b> max 33s09f	<b>50p:</b> max 19s49f
<b>59.94p:</b> max 16s39f	<b>24PsF:</b> max 41s15f
<b>50i:</b> max 39s24f	<b>23.98PsF:</b> max 41s15f

- Even when the “KEY”, “PinP”, “BKGD+KEY” or “NoAssign” has been selected as the setting of the slide lever function, the background always serves as the target for executing auto transitions.

## 1-1-8. Cut transition

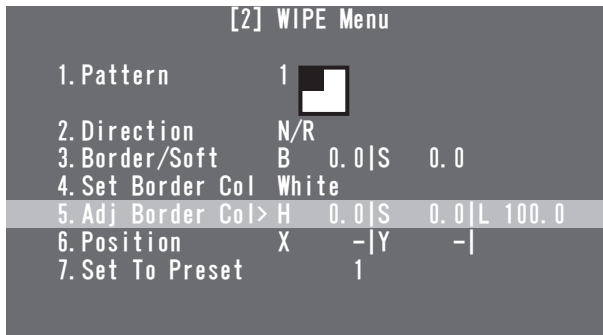
When the CUT button is pressed, the background transition is executed instantly.

- Even when the “KEY”, “PinP”, “BKGD+KEY” or “NoAssign” has been selected as the setting of the slide lever function, the background always serves as the target for executing cut transitions.

# 1. Basic operations

## 1-2. Wipe

Wipe patterns or borders can be set for executing the background transition.



### 1-2-1. Selecting the wipe pattern

#### [2] WIPE Menu 1. Pattern

The wipe pattern can be selected by turning the OSD/TIME dial.

Wipe patterns and their numbers				
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13		

- The wipe pattern can also be changed by turning the OSD/TIME dial while pressing the WIPE button without performing a menu operation.

### 1-2-2. Selecting the wipe direction

#### [2] WIPE Menu 2. Direction

This item is used to select the wipe direction.

##### N(Normal):

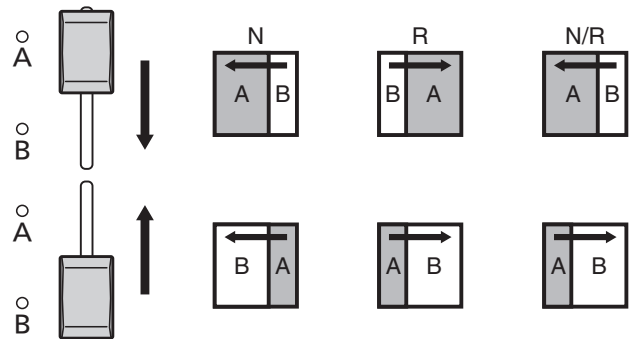
Wiping proceeds in the normal direction.

##### R(Reverse):

Wiping proceeds in the reverse direction.

##### N/R(Normal/Reverse):

The normal direction is replaced with the reverse direction (or vice versa) when the transition is completed.



### 1-2-3. Setting the border width and soft effect

#### [2] WIPE Menu 3. Border/Soft

##### [B: Border]

This is used to set the border width for wiping. Select "0.0" as the setting if no effects are to be added to the borders.

##### [S: Soft]

This is used to set the amount of the soft effects.

This amount indicates the ratio of the soft effect to the border width.

When only the soft effect is to be added to wipe, set B (border) to "0.0".



# 1. Basic operations

## 1-2-4. Setting the border color

### [2] WIPE Menu 4. Set Border Col

This item is used to select any of the following colors for the borders.

White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black

## 1-2-5. Adjusting the border color

### [2] WIPE Menu 5. Adj Border Col

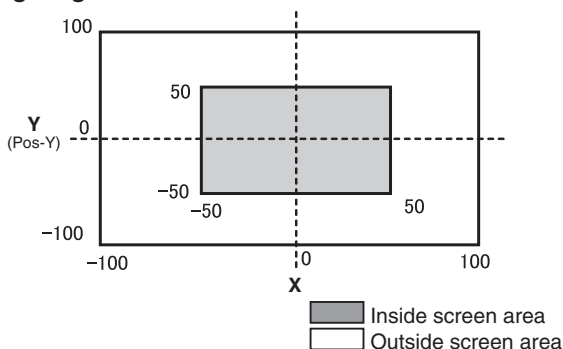
This item is used to adjust the hue (H), saturation (S) and luminance (L) of the color which has been set for the borders.

## 1-2-6. Setting the wipe start position

### [2] WIPE Menu 6. Position

This item is used to set the position where the transition is to start for wipe patterns No.9, 10, 11, 12 and 13 using the X and Y coordinates.

#### <Setting range of the X and Y coordinates>



- When the submenu [2] WIPE Menu is displayed, direct operations using the USER buttons and OSD/TIME dial are enabled.

☞ Refer to “2-5-6. Direct operations using the USER buttons and OSD/TIME dial” (<Basics> Operating Instructions).

#### <Direct operation status display>

U1: Pos-X (X coordinate), U2: Pos-Y (Y coordinate),  
U3: —, U4: —

## 1-2-7. Registering and recalling the preset memories

### [2] WIPE Menu 7. Set To Preset

Up to four sets of wipe settings can be registered in the preset memories.

#### <Registering the settings in the preset memories>

Select 1, 2, 3 or 4, and press the OSD/TIME dial.

The status currently set is now registered in the selected preset number.

#### <What can be registered in the preset memories>

- Wipe patterns
- Wipe directions
- Border width of wipe
- Soft effect amount
- Border colors
- Position at which the transition starts

#### <Calling the preset memory settings>

What has been registered in the preset memories can be called using the USER buttons.

- Before any settings are registered or recalled, “WIPE Preset” must be selected by operating the menu item below and the settings must be assigned to the USER buttons.

### [12] USER/FMEM Menu 1. USER1

# 1. Basic operations

## 1-3. KEY

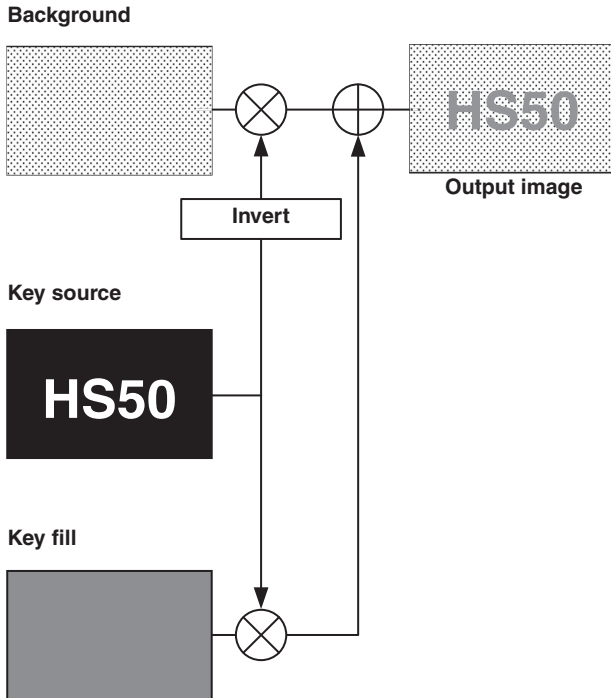
### 1-3-1. Concerning key combinations

This operation combines another image with the background image.

In addition, how the key is to be defined can be adjusted, and an edge can be added to the image to be combined with the background.

How key combinations work is shown in the figure below.

#### <How key combination works>



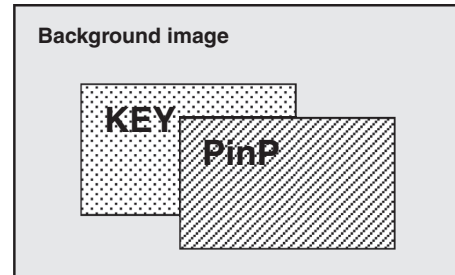
### 1-3-2. Setting the PinP and KEY priority

Besides keys, PinP (picture in picture) is also available as material to be combined with the background image.

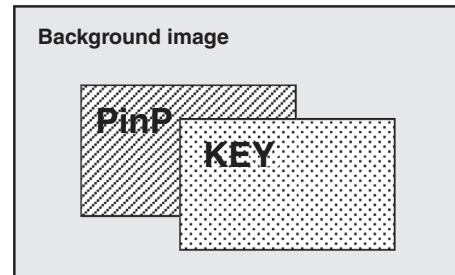
The display priority of the images (that is, which images are shown in front of which images) can be changed using the following menu operation.

[13] Operation Menu  
4. Key Priority

#### PinP over KEY



#### KEY over PinP



# 1. Basic operations

## 1-3-3. Selecting the key materials

Select the key materials using the A bus and B bus crosspoint buttons.

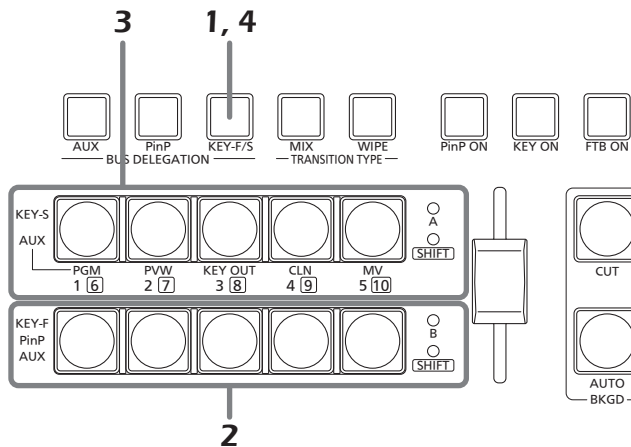
**1** Press the KEY-F/S button to set the crosspoint buttons to the key bus material selection mode.

The indicator of the KEY-F/S button blinks.

**2** Select the key fill signal using the B bus crosspoint buttons.

**3** Select the key source signal using the A bus crosspoint buttons.

**4** Press the KEY-F/S button to release the bus selection mode of the crosspoint buttons.



## 1-3-4. Key transition

When the KEY ON button is pressed, the key transitions (fades in) for the transition duration which has been set.

<Setting the transition duration>

### [1] TIME/CBGD Menu 3. KEY Time

- The transition duration can also be changed by turning the OSD/TIME dial while pressing the KEY ON button. When the KEY ON button is held down, the duration setting is displayed on the OSD menu so the setting can now be changed while checking what is displayed.

The key transition can also be executed by operating the slide lever.

<Selecting the slide lever operation>

### [13] Operation Menu 7. Slide Lever

# 1. Basic operations

## 1-3-5. Key setup

The key type and other settings can be selected.

[4] KEY Setup Menu	
> 1. Key Type	Luminance (ChrmOff)
2. Fill	Bus
3. PVW	On
4. Set Fill Col	White
5. Adj Fill Col	H 0.0 S 0.0 L 100.0
6. Edge Type	Off
7. Edge Direction	-
8. Edge Width	-
9. Set Edge Col	Black
10. Adj Edge Col	H 0.0 S 0.0 L 0.0

### ● Key Type

#### [4] KEY Setup Menu 1. Key Type

This item is used to select the key type.

##### **Luminance(ChrmOff)**

##### **(luminance key/chroma off: Self key):**

The key signal is created from the luminance component of the key fill signal.

##### **Luminance(ChrmOn)**

##### **(luminance key/chroma on: Self key):**

The key signal is created from the luminance and chrominance components of the key fill signal.

##### **Linear (linear key: EXT key):**

The key signal is created from the luminance component of the key source signal.

This setting is used when the key source signal and key fill signal are different.

##### **Chroma (Chroma key: Self key):**

The key signal is created using a specific hue of the key fill signal as a reference.

Since the luminance key and chrominance key function as self keys, the key fill signal is used as the key source signal. When the luminance key or chrominance key has been selected as the key type, the key signal remains unchanged even when the key source signal is switched.

When the linear key is used, use a material with a black background and white characters or shapes to be used for the key combination as the key source signal. The key combination may not be achieved neatly with materials having colors other than black and white.

With materials with a white background and black characters, for example, the key level can be reversed and used by selecting ON for the key invert setting.

### <Setting the key invert>

#### [5] KEY Adjust Menu 4. Invert

### ● Fill

#### [4] KEY Setup Menu 2. Fill

This item is used to select the fill type.

##### **Bus:**

The bus signal is used for the key fill signal.

##### **Matte:**

The internal fill matte is used for the key fill signal.

### ● PVW

#### [4] KEY Setup Menu 3. PVW

This item enables an image with key effects added to be output for the PVW image to adjust and check the key.

**On:** An image with key effects added is output for the PVW image.

**Off:** An image with no key effects added is output for the PVW image.

### ● Set Fill Col

#### [4] KEY Setup Menu 4. Set Fill Col

This item is used to select any of the following colors for the fill matte.

White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black

### ● Adj Fill Col

#### [4] KEY Setup Menu 5. Adj Fill Col

This item is used to adjust the hue (H), saturation (S) and luminance (L) of the color which has been set for the fill matte.

# 1. Basic operations

---

## ● Edge Type

[4] KEY Setup Menu  
6. Edge Type

---

This item is used to add borders, shadows or other edges to the key.

**Off:**

An edge is not added.

**Border:**

A border is added around the entire frame.

**Drop:**

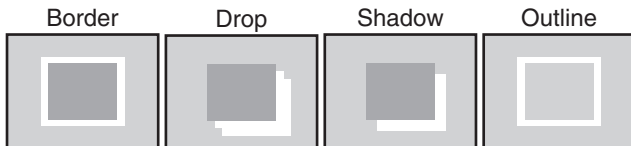
A diagonal border is added.

**Shadow:**

A shadow is added.

**Outline:**

An outline (only a border with no fill) is added.

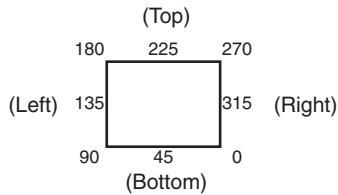


## ● Edge Direction

[4] KEY Setup Menu  
7. Edge Direction

---

This item is used to set the direction (in 45-degree increments) in which to add “Drop” or “Shadow”.



## ● Edge Width

[4] KEY Setup Menu  
8. Edge Width

---

This item is used to set the edge width.

## ● Set Edge Col

[4] KEY Setup Menu  
9. Set Edge Col

---

This item is used to select any of the following colors for the edges.

White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black

## ● Adj Edge Col

[4] KEY Setup Menu  
10. Adj Edge Col

---

This item is used to adjust the hue (H), saturation (S) and luminance (L) of the color which has been set for the edges.

# 1. Basic operations

## 1-3-6. Key adjustments

How the key is to be defined can be adjusted.

[5] KEY Adjust Menu			
> 1. Clip		0.0	
2. Gain		100.0	
3. Density		100.0	
4. Invert		Off	
5. Mask		Off	
6. Mask Adjust1	L	- R	-
7. Mask Adjust2	T	- B	-
8. Mask Invert	-		

### ● Clip

#### [5] KEY Adjust Menu 1. Clip

This item is used to set the reference level for creating the luminance key and linear key.

- The item cannot be used when Chroma (chroma key/self key) has been selected as the key type.

### ● Gain

#### [5] KEY Adjust Menu 2. Gain

This item is used to set the amplification level of the luminance key and linear key.

- The item cannot be used when Chroma (chroma key/self key) has been selected as the key type.

### ● Density

#### [5] KEY Adjust Menu 3. Density

This item is used to adjust key density.  
When "0" is selected as the setting, the keys will no longer be displayed.

### ● Invert

#### [5] KEY Adjust Menu 4. Invert

This item is used to set key invert.  
**On:** The internally generated key signal is inverted.  
**Off:** The key signal is not inverted.

### ● Mask

#### [5] KEY Adjust Menu 5. Mask

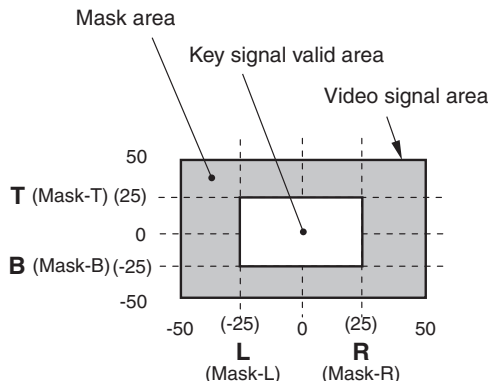
This item is used to set the masking method.  
**On:** The area set using the "6. Mask Adjust1" and "7. Mask Adjust2" items is masked.  
**Off:** The key signal is not masked.

### ● Mask Adjust1, Mask Adjust2

#### [5] KEY Adjust Menu 6. Mask Adjust1 7. Mask Adjust2

This item is used to set the area to be marked.

- 6. Mask Adjust1 item:**  
This sets the left (L) and right (R) of the area.
- 7. Mask Adjust2 item:**  
This sets the top (T) and bottom (B) of the area.



- When the submenu [5] KEY Adjust Menu is displayed, direct operations using the USER buttons and OSD/TIME dial are enabled.  
Refer to "2-5-6. Direct operations using the USER buttons and OSD/TIME dial" (<Basics> Operating Instructions).

#### <Direct operation status display>

U1: Mask-L, U2: Mask-R, U3: Mask-T, U4: Mask-B

### ● Mask Invert

#### [5] KEY Adjust Menu 8. Mask Invert

This item is used to set the mask signal inversion.  
**On:** The mask signal is inverted.  
**Off:** The mask signal is not inverted.

# 1. Basic operations

## 1-3-7. Chroma key adjustments

How the chroma key is to be defined can be adjusted.

[6] ChromaKey Menu				
> 1. Marker	Off			
2. Sample	Start			
3. Marker Pos	X	- Y	- S	-
4. Marker Aspect	-			
5. Ref Adjust	H	354.0	S 100.0	L 7.0
6. Y-Influence	0.0			
7. Radius	H	100.0	S 50.0	
8. Soft	0.0			
9. Cancel	0.0			

Before proceeding with the adjustments, select "Chroma" as the key type using the menu item below.

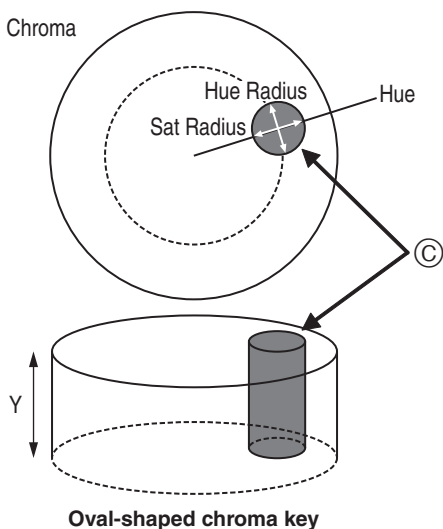
- When ON has been selected as the sample marker setting, "Chroma" is automatically selected as the key type.

### [4] KEY Setup Menu 1. Key Type

As the chroma key, a key signal is created using a specific hue as a reference.

For instance, the key signal is created by detecting the color of the background from the image of a person standing in front of a specific background color, and another background is combined.

This unit uses an area system whose area is designated by a rectangular frame. The result of averaging the colors of the pixels inside that area is used as the chroma key reference color (key reference), and the maximum deviation from the average value is used as the radius of the chroma key oval. Chroma keys faithful to the chroma space sample (area ③ in the figure) can be generated.



## ■ Executing the sampling automatically

By specifying the area where the background is to be inserted, the chroma components are sampled.

### ● Marker

#### [6] ChromaKey Menu 1. Marker

This item is used to set the sample marker to ON to display the marker on the PVW image.

### ● Marker Pos

#### [6] ChromaKey Menu 3. Marker Pos

This item is used to adjust the X coordinate, Y coordinate and size of the sample marker.

### ● Sample

#### [6] ChromaKey Menu 2. Sample

Press the OSD/TIME dial to sample the hue components of the area selected by the sample marker.

- When sampling is completed, the image obtained by combining the chroma key with the PVW image is output. (Set the PVW function of the key to ON.)
- While the sample marker is displayed, direct operations using the USER buttons and OSD/TIME dial are enabled. Refer to "2-5-6. Direct operations using the USER buttons and OSD/TIME dial" (<Basics> Operating Instructions).

#### <Direct operation status display>

U1: Pos-X (X coordinate), U2: Pos-Y (Y coordinate),  
U3: Size, U4: Aspect (Aspect ratio)

Sampling is initiated when the OSD/TIME dial is pressed after the sample marker has been adjusted.

# 1. Basic operations

---

## ■ Other chroma key settings

### ● Marker Aspect

#### [6] ChromaKey Menu 4. Marker Aspect

---

This item is used to change the aspect ratio of the sample marker.

### ● Ref Adjust

#### [6] ChromaKey Menu 5. Ref Adjust

---

This item makes it possible to change the color to be used as the chroma key reference from the sampled color.

#### H (Hue):

Hue to be used as the reference

#### S (Saturation):

Color saturation to be used as the reference

#### L (Luminance):

Luminance to be used as the reference

- After auto sampling is finished, the sampled values are displayed.

### ● Y-Influence

#### [6] ChromaKey Menu 6. Y-Influence

---

This item is used to set the extent of the influence to be exerted by the Y (luminance) component. The higher the value set, the greater the influence, and with a “0” setting, the luminance component has no influence.

### ● Radius

#### [6] ChromaKey Menu 7. Radius

---

This item is used to set the range of the color to be defined.

#### H (Hue-Radius):

Extent of the range of the hue to be defined

#### S (Saturation-Radius):

Extent of the range of the color saturation to be defined

- After auto sampling is finished, the sampled values are displayed.

### ● Soft

#### [6] ChromaKey Menu 8. Soft

---

This item is used to adjust the amount of the soft effect on the boundary of the color to be defined.

### ● Cancel

#### [6] ChromaKey Menu 9. Cancel

---

This item is used to adjust the amount of color muting. The color muting is adjusted when the background color is superimposed over the fill image.

---

#### Memo

#### **Knack of adjusting the chroma key**

The chroma key adjustments are facilitated by following the steps below.

- ① Initiate automatic sampling, and decide on the color to be defined.
  - ② Using the “7. Radius” item, adjust so that the background color is completely defined.
  - ③ Using the “8. Soft” item, finely adjust the key signal boundary.
-



# 1. Basic operations

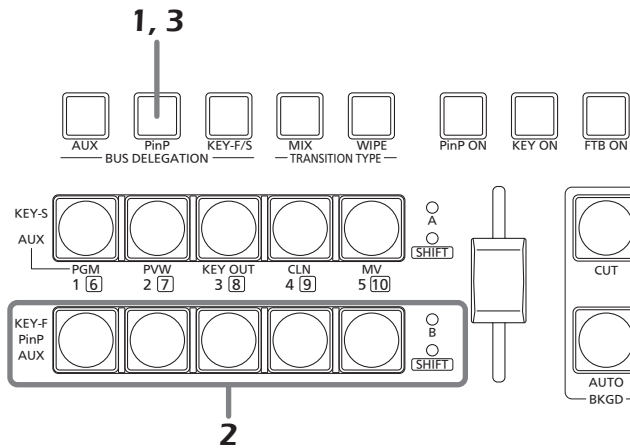
## 1-4. PinP (picture in picture)

This function involves combining another image with the background image.

### 1-4-1. Selecting the PinP material

Select the PinP material using the B bus crosspoint buttons.

- 1 Press the PinP button to establish the bus selection mode for the crosspoint buttons.**  
The indicator of the PinP button blinks.
- 2 Select the PinP signal using the B bus crosspoint buttons.**
- 3 Press the PinP button to release the bus selection mode for the crosspoint buttons.**



### 1-4-2. PinP transition

When the PinP button is pressed, the PinP image transitions (fades in) for the transition duration which has been set.

<Setting the transition duration>

#### [1] TIME/CBGD Menu

##### 2. PinP Time

- The transition duration can also be changed by turning the OSD/TIME dial while pressing the PinP button. When the PinP button is held down, the duration setting is displayed on the OSD menu so that the setting can now be changed while checking what is displayed.

The PinP transition can also be initiated by operating the slide lever.

<Selecting the slide lever operation>

#### [13] Operation Menu

##### 7. Slide Lever

# 1. Basic operations

## 1-4-3. PinP settings

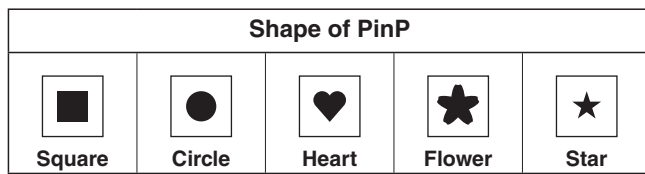
Settings can be selected for the PinP images.

[3] PinP Menu				
> 1. Shape	Square			
2. Pos:X/Y/Size	X 0.00 Y	0.0 S	25.0	
3. PVW	Off			
4. Border/Soft	B 0.0 S	0.0		
5. Set Border Col	White			
6. Adj Border Col	H 0.0 S	0.0 L	100.0	
7. Trim Adjust1	Off	L	- T	-
8. Trim Adjust2	R	- B	-	
9. Set To Preset	1			

### ● Shape

#### [3] PinP Menu 1. Shape

This item enables any of the following shapes to be selected when combining the PinP image.

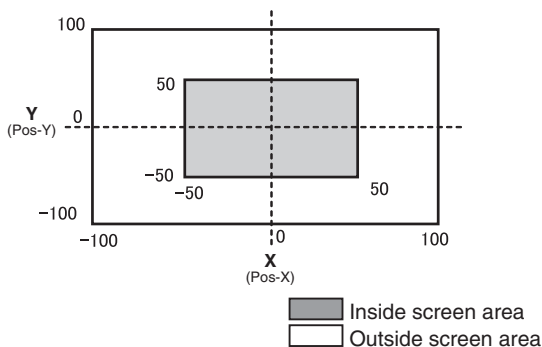


### ● Pos:X/Y/Size

#### [3] PinP Menu 2. Pos:X/Y/Size

This item is used to adjust the center position (X: X coordinate and Y: Y coordinate) and size (S) of the PinP image.

#### <Setting range of the X and Y coordinates>



- When the submenu [3] PinP Menu is displayed, direct operations using the USER buttons and OSD/TIME dial are enabled.  
☞ Refer to “2-5-6. Direct operations using the USER buttons and OSD/TIME dial” (<Basics> Operating Instructions).

#### <Direct operation status display>

U1: Pos-X (X coordinate), U2: Pos-Y (Y coordinate),  
 U3: Size, U4: —

#### Note

The size of the image cannot be changed when the Dot by Dot mode has been set for the PinP material.

### ● PVW

#### [3] PinP Menu 3. PVW

This item makes it possible to establish the setting for outputting the PinP image to the PVW image.

### ● Border Width

#### [3] PinP Menu 4. Border/Soft

#### [B: Border]

This is used to set the width of the PinP image border.  
 • Set “0.0” when the border effect is not going to be added.

#### [S: Soft]

This is used to set the amount of the PinP image’s soft effect.

### ● Set Border Col

#### [3] PinP Menu 5. Set Border Col

This item is used to select any of the following colors for the borders of the PinP image.

White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black

### ● Adj Border Col

#### [3] PinP Menu 6. Adj Border Col

This item is used to adjust the hue (H), saturation (S) and luminance (L) of the color which has been set for the borders of the PinP image.

# 1. Basic operations

## ● Trim Adjust1, Trim Adjust2

[3] PinP Menu  
7. Trim Adjust1  
8. Trim Adjust2

The method of trimming the PinP image and the area to be trimmed are set using the “7. Trim Adjust1” and “8. Trim Adjust2” items.

### <Mode settings>

#### Off:

The image is not trimmed.

#### 4:3:

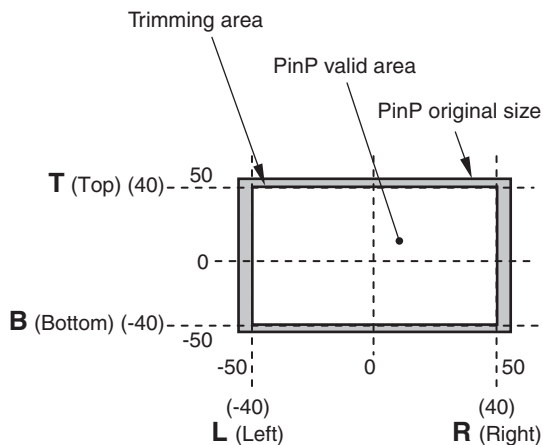
The image is automatically trimmed so that its aspect ratio is 4:3.

#### Manual:

The image is trimmed in the area which has been set using the “7. Trim Adjust1” and “8. Trim Adjust2” items.

### <Area settings>

Set the values for left (L), top (T), right (R) and bottom (B) of the trimming area.



## ● Set To Preset

[3] PinP Menu  
9. Set To Preset

Up to four sets of PinP image settings can be registered in the preset memories.

### <Registering the settings in the preset memories>

Select 1, 2, 3 or 4, and press the OSD/TIME dial.

The status currently set is now registered in the selected preset number.

### <What can be registered in the preset memories>

- Shape used when combining the images
- Image position (X, Y)
- Image size
- Border width
- Border color
- Soft effect amount
- Trimming setting

### <Calling the preset memory settings>

What has been registered in the preset memories can be called using the USER buttons.

- Before any settings are registered or recalled, “PinP Preset” must be selected by operating the menu item below and the settings must be assigned to the USER buttons.

[12] USER/FMEM Menu  
1. USER1

# 1. Basic operations

---

## 1-4-4. Transition between PinP materials

When a PinP bus material has been selected, the effect to be produced when images are switched can be executed as a MIX transition. (Bus transition function)

- When one material set to the Dot by Dot mode and another material have been switched, cut switching where the images change in an instant is performed.

### [1] TIME/CBGD Menu 7. PinP BUS Trans

---

Set the transition duration, and set the bus transition function to "Enable" or "Disable".

While the transition is underway, the indicator of the transition source button lights, and the indicator of the transition destination button blinks.

When the transition is completed, the indicator of the transition source button goes off, and the indicator of the transition destination button lights.

When another signal has been selected while a transition is underway, the processing for the transition will continue from the interim point.

# 1. Basic operations

## 1-4-5. Effect dissolve

This function enables one effect to be switched to another smoothly when the data in the preset memory where the PinP image settings were registered is called using the USER buttons.

- Before using the function, set the transition duration and either enable or disable for effect dissolve using the menu below.

### [1] TIME/CBGD Menu 8. PinP EFFDSL

#### <Items covered by effect dissolve>

- Image position (X, Y)
- Image size
- Border width
- Border color
- Soft effect amount
- Trimming area setting  
(Value which has been set in the Manual mode)

## 1-4-6. Selecting the Dot by Dot mode

When 1080/59.94i or 1080/50i has been selected as the unit's video format setting, the images of the SD format having the same frequency (480/59.94i or 576/50i) are selected as the PinP materials. These materials can also be combined in the Dot by Dot mode (actual size images). In this mode, the SD format images are not up-converted so image deterioration can be prevented.

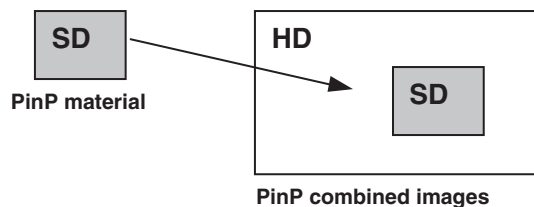
### [10] Input Menu 1. Mode

#### Normal:

The input signals in conformity with the system format are enabled.

#### DbyD:

The images are combined in the Dot by Dot mode (actual size images).



# 1. Basic operations

---

## 1-5. FTB (fade to black)

Pressing the FTB ON button initiates fade-out from the program image to a black screen or fade-in from a black screen to the program image for the transition duration which has been set.

<Setting the transition duration>

[1] TIME/CBGD Menu  
4. FTB Time

---

<Selecting the image>

[1] TIME/CBGD Menu  
5. FTB Source

---

One of the following images can be selected to appear on the screen when fading out.

FMEM1, FMEM2, CBGD, White, Black

- The transition duration can also be changed by turning the OSD/TIME dial while pressing the FTB ON button. When the FTB ON button is held down, the duration setting is displayed on the OSD menu so the setting can now be changed while checking what is displayed.

## 1-6. Internal color signals

These signals allow the color of the background used by the bus to be set.

### ● CBGD Color

[1] TIME/CBGD Menu  
9. Set CBGD Col

---

Any of the following colors can be selected for the background image.

White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black

### ● Color Adjust

[1] TIME/CBGD Menu  
10. Adj CBGD Col

---

This item is used to adjust the hue (H), saturation (S) and luminance (L) of the color which has been set for the background image.

# 1. Basic operations

## 1-7. Switching the AUX output

### 1-7-1. Selecting the AUX bus material

The AUX output material is selected using the A bus and B bus crosspoint buttons.

- 1 Press the AUX button to set the crosspoint buttons to the AUX bus material selection mode.**

The indicator of the AUX button blinks.

- 2 Select the material using the A bus or B bus crosspoint buttons.**

#### [A bus crosspoint buttons]

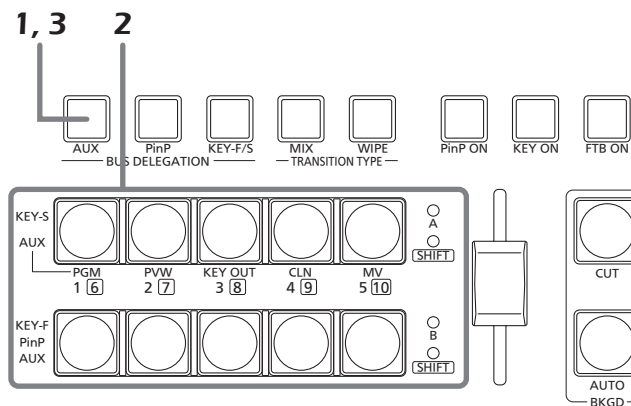
When buttons [1], [2], [3], [4] and [5] are pressed, PGM, PVW, KEY OUT, CLN or MV are selected, respectively.

#### [B bus crosspoint buttons]

When the buttons from [1] to [5] are pressed, the materials assigned to the corresponding XPT1 to XPT5 are selected.

When the button from [1] to [5] are pressed while the SHIFT button is held down, the materials assigned to the corresponding XPT6 to XPT10 are selected.

- 3 Press the AUX button to release the bus selection mode for the crosspoint buttons.**



### 1-7-2. Transitions between AUX materials

When an AUX bus material has been selected, the effect to be produced when images are switched can be executed as a MIX transition. (Bus transition function)

#### [1] TIME/CBGD Menu

#### 6. AUX BUS Trans

Set the transition duration, and set the bus transition function to "Enable" or "Disable".

While the transition is underway, the indicator of the transition source button lights, and the indicator of the transition destination button blinks.

When the transition is completed, the indicator of the transition source button goes off, and the indicator of the transition destination button lights.

When another signal has been selected while a transition is underway, the processing for the transition will continue from the interim point.

# 1. Basic operations

## 1-8. Setting the USER buttons

Menu item functions can be assigned to the USER 1[3] button and USER 2[4] button for use later.

Up to four functions can be assigned from USER1 to USER4.

[12] USER/FMEM Menu	
> 1. USER1	PinP Preset
2. USER2	-
3. USER3	-
4. USER4	-
5. FMEM Select	FMEM1
6. AUX To FMEM	Rv:Off  EX:ON
7. FMEM Mode	M:Auto  EX:ON

The functions registered in [USER1] and [USER3] are assigned to the USER 1 button, and the functions registered in [USER2] and [USER4] are assigned to the USER 2 button.

While the SHIFT button is held down, the function registered in [USER3] or [USER4] can be selected.

The button indicator is lighted when the functions assigned to the button are enabled, and it is off when the functions are disabled.

Each time a USER button is pressed, its functions are switched between enabled and disabled.

The following functions can be assigned to the USER buttons (USER 1 and USER 2).

No.	Item	Function
1	PinP Preset	This item can be set in the [USER1] only. When it is set, [USER1] to [USER4] can all be used for calling the data in the PinP preset memories.
2	WIPE Preset	This item can be set in the [USER1] only. When it is set, [USER1] to [USER4] can all be used for calling the data in the WIPE preset memories.
3	PinP PVW	The PinP image is output to the PVW image.
4	KEY PVW	KEY is output to the PVW image.
5	GPI Input	The GPI input is enabled or disabled.
6	GPI Output	The GPI output is enabled or disabled.
7	CamCont Link	Link control with the AW-RP50 is set to ON or OFF.
8	AUX Transition	The AUX transitions are enabled or disabled.
9	PinP Transition	The PinP transitions are enabled or disabled.
10	EFFDSLVL	Effect dissolve is enabled or disabled.
11	StrFMEM1	The images of the AUX bus are imported into the frame memory (FMEM1).
12	StrFMEM2	The images of the AUX bus are imported into the frame memory (FMEM2).
13	No Assign	No item assigned

Even when functions have been assigned to the USER button, the assigned functions will be disabled in the following situations, and direct operations using the USER buttons and OSD/TIME dial will be enabled.

- When the chroma key marker is displayed
- When the submenu [2] WIPE Menu is displayed
- When the submenu [3] PinP Menu is displayed
- When the submenu [5] KEY Adjust Menu is displayed

☞ Refer to “2-5-6. Direct operations using the USER buttons and OSD/TIME dial” (<Basics> Operating Instructions).



# 1. Basic operations

## 1-9. Frame memories

Still images can be stored in the unit's two internal frame memories for use later.

The still images are transferred to the frame memories from the AUX bus or computer.

- For details on the function for transferring data to and from a computer, refer to "6. Connections with a computer".

The images in the frame memories can be used as bus images by assigning FMEM1 and FMEM2 in the crosspoint buttons.

☞ Refer to "1-1-3. Assigning signals to the crosspoint buttons".

In addition, the frame memory images can be used instead of the black screen with the FTB (fade to black) function.

The data for the images stored in the frame memories can be retained even when the power is turned off by saving it in the flash memory area which is incorporated inside the unit.

### 1-9-1. Transferring images from the AUX bus

The frame memory settings can be selected.

[12] USER/FMEM Menu	
1. USER1	PinP Preset
2. USER2	-
3. USER3	-
4. USER4	-
> 5. FMEM Select	FMEM1
6. AUX To FMEM	Rv:Off   EX:ON
7. FMEM Mode	M:Auto   EX:ON

#### [12] USER/FMEM Menu 6. AUX To FMEM

##### Rv (Review):

This setting determines whether the review display is shown.

**On:** After an image has been imported, the image in the frame memory (FMEM1 or FMEM2) selected for the AUX bus is displayed for about 2 seconds. Even when the review display appears, the next image can be imported.

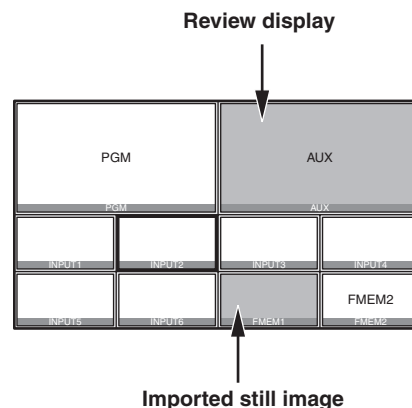
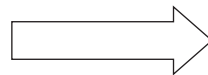
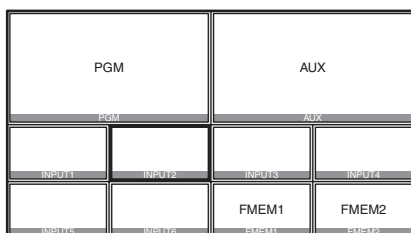
**Off:** The review display is not shown.

##### EX (Execute):

When the OSD/TIME dial is pressed, still images are imported into the frame memory.

#### [12] USER/FMEM Menu 5. FMEM Select

Select FMEM1 or FMEM2 as the number of the frame memory in which to store the images.



- Even when MV (multi view display) is selected by the AUX bus, the following information is not stored in the frame memory.

Multi view display frame, names of the materials, tally information, audio level meter

# 1. Basic operations

---

## 1-9-2. Saving images in the flash memory

The data of the images stored in the frame memories can be retained even when the unit's power is turned off by saving it in the flash memory area which is incorporated inside the unit.

Whether to automatically save the image data stored in the frame memories or save it manually is set when the data is to be transferred from the AUX bus.

### [12] USER/FMEM Menu 7. FMEM Mode

---

#### **M (Mode):**

This is used to set the method of storing the image data in the flash memory area.

**Auto:** The images are stored automatically.  
**Manu:** The images are stored manually.

#### **EX (Execute):**

When the OSD/TIME dial is pressed, the image data in the frame memory is stored in the flash memory area.

- This takes effect when "Manu" has been selecting as the M (Mode) setting.

#### **Note**

When data is being written in the flash memory area, a message that the writing is underway is displayed on the OSD menu.

Do not turn off the power while this message is displayed.

## 2. Input/output signal settings

### 2-1. Input signal settings

The SDI IN 1 to SDI IN 4 connectors are the SDI signal input connectors, and the DVI IN connector is the DVI-D signal input connector.

A frame synchronizer is incorporated for each of the inputs so that asynchronous video signals can be selected with no accompanying shocks.

#### <List of settings by input signal>

Input connector	Setting menu items and sections in this manual				
	Mode	Name Type	Name	Freeze Select	Freeze
	2-1-1	2-1-2	2-1-3	2-1-4	2-1-5
SDI IN 1, SDI IN 2	✓	✓	✓	✓	✓
SDI IN 3, SDI IN 4	✓	✓	✓	✓	✓
DVI IN	—	✓	✓	—	✓

Input connector	Setting menu items and sections in this manual			
	VPrC	UC	DVI-IN scaling	DVI-IN information display
	2-1-6	2-1-7	2-1-8	2-1-9
SDI IN 1, SDI IN 2	✓	—	—	—
SDI IN 3, SDI IN 4	✓	✓	—	—
DVI IN	—	—	✓	✓

✓: Can be set; —: cannot be set

To set the input signals, display the [10] Input Menu using the OSD menu, and select the input signals.

```

[10] Input Menu
> 1. SDI-IN1 ( INPUT1 )
  2. SDI-IN2 ( INPUT2 )
  3. SDI-IN3 ( INPUT3 )
  4. SDI-IN4 ( INPUT4 )
  5. DVI-IN ( INPUT5 )
    
```

The display is switched to a menu display such as the one shown below by the input signals selected.

The menu title changes to “**Input Menu/Input Connectors (Material Names)**”.

The settings selected using the “4. Name Type” and “5. Name” items described below are displayed in the “(Material Names)” area.

#### SDI-IN1, SDI-IN2:

```

[10.1] Input Menu/SDI-IN1 ( INPUT1 )
> 1. Mode Normal
  2. Freeze Select Frame
  3. Freeze Off
  4. Name Type Default
  5. Name INPUT1
  6. VPrC:YGain/Ped Off |Y -|P -
  7. VPrC:CGain/Hue C -|H -
    
```

#### SDI-IN3, SDI-IN4:

```

[10.3] Input Menu/SDI-IN3 ( INPUT3 )
> 1. Mode Normal
  2. Freeze Select Frame
  3. Freeze Off
  4. Name Type Default
  5. Name INPUT3
  6. VPrC:YGain/Ped Off |Y -|P -
  7. VPrC:CGain/Hue C -|H -
  8. UC:Scale/ECPos - -| -
  9. UC:Size S -
  10. UC:Mvdet/Sharp M -|S -
    
```

#### DVI-IN:

```

[10.5] Input Menu/DVI-IN ( INPUT5 )
  1. Freeze Off
  2. Name Type Default
  3. Name INPUT5
  4. Scale Fit-V
  - - - - -<DVI-IN Status>- - - - -
    Size -
    H-Freq -
    V-Freq -
    Dot Clock -
    
```

The settings of each menu item will now be described.

## 2. Input/output signal settings

---

### 2-1-1. Setting the input mode

[10.1] Input Menu/SDI-IN1  
1. Mode

---

[10.2] Input Menu/SDI-IN2  
1. Mode

---

[10.3] Input Menu/SDI-IN3  
1. Mode

---

[10.4] Input Menu/SDI-IN4  
1. Mode

---

“Normal” or “DbyD” can be set for the SDI-IN1 and SDI-IN2 connector signals.

An up-converter (UC) function is provided for the SDI-IN3 and SDI-IN4 connectors so “Normal”, “UC”, “DbyD” or “Auto” can be set for these connectors.

The mode is set for each input connector only when 1080/59.94i, 720/59.94p or 1080/50i has been selected as the unit’s video format setting.

When any other video format has been selected, the “Normal” setting is always established.

**Normal:**

The input signals in conformity with the unit’s video format take effect.

**DbyD:**

When SD signals with the same frame rate as the unit’s video format have been input, they are input on a dot by dot (equal size) basis with no up-conversion. In this mode, there is minimal deterioration in the image quality and, as such, the mode is used to combine SD format materials using the PinP function.

- This mode can be set only when 1080i is used as the unit’s video format.

**UC:**

When SD signals with the same frame rate as the unit’s video format have been input, they are up-converted.

**Auto:**

The input signals in conformity with the unit’s video format take effect.

Furthermore, if SD signals with the same frame rate as the video format are input when HD is selected as the video format, they are up-converted.

- In the Auto mode, the images may be disturbed when the input signals are switched.

### 2-1-2. Setting the material name type

[10.1] Input Menu/SDI-IN1  
4. Name Type

---

[10.2] Input Menu/SDI-IN2  
4. Name Type

---

[10.3] Input Menu/SDI-IN3  
4. Name Type

---

[10.4] Input Menu/SDI-IN4  
4. Name Type

---

[10.5] Input Menu/DVI-IN  
2. Name Type

---

These items are for setting the type used when providing material names for the signals which are input to each connector.

**Default:**

The default settings (INPUT1 to INPUT5) are used.

**Preset:**

The material names provided ahead of time are used. The names are set using the “Name” item.

**User:**

A material name is set using up to 10 characters. The actual material names are set using the “Name” item.

**CAM Name:**

When an IP connection is established with the AW-RP50, the remote camera names captured by the AW-RP50 are set as the material names.

## 2. Input/output signal settings

### 2-1-3. Setting the material names

[10.1] Input Menu/SDI-IN1  
5. Name

[10.2] Input Menu/SDI-IN2  
5. Name

[10.3] Input Menu/SDI-IN3  
5. Name

[10.4] Input Menu/SDI-IN4  
5. Name

[10.5] Input Menu/DVI-IN  
3. Name

These are used to set the material names.  
Material names can be set when “Preset” or “User” has been selected as the material name type setting.

- The material names are merely displayed (they cannot be set) when “Default” or “CAM Name” has been selected as the material name type setting.

#### When “Preset” is selected

The materials names are set using the “type + number” format.

Type: CAM, C, CG, CGV, CGK, PC, V, VTR, VCR  
Numbers: 1 to 9

When “Preset” is selected as the material name type setting, the “Name” item will be displayed as shown below.

3. Name >CG | 1

#### How to set the material names:

Press the OSD/TIME dial, and move the blinking part to the position where the material type is to be selected.  
Turn the OSD/TIME dial to select the material type.  
Press the OSD/TIME dial to move the blinking part to the position where the number is to be selected. Turn the OSD/TIME dial to select the number.

#### When “User” is selected

Any material names consisting of not more than 10 characters (alphanumerics and symbols which can be expressed in ASCII codes) can be set.

When “User” is selected as the material name type setting, the “Name” item will be displayed as shown below.

3. Name >

#### How to set the material names:

Material names are set one character at a time.  
Turn the OSD/TIME dial to move the blinking part to the character input position, and press the OSD/TIME dial.  
Next, turn the OSD/TIME dial to select the character, and press the OSD/TIME dial to enter the selection.

### 2-1-4. Setting the freeze method

[10.1] Input Menu/SDI-IN1  
2. Freeze Select

[10.2] Input Menu/SDI-IN2  
2. Freeze Select

[10.3] Input Menu/SDI-IN3  
2. Freeze Select

[10.4] Input Menu/SDI-IN4  
2. Freeze Select

These are used to select the increment in which the SDI input signal images are to be frozen (turned into still images).

#### Frame:

The images are frozen in 1-frame increments.

#### Field:

The images are frozen in 1-field increments.

This is used when freezing moving images.

With interlace signals, however, diagonal lines and moving parts appear jagged.

## 2. Input/output signal settings

### 2-1-5. Freezing and canceling the freezing of the input images

[10.1] Input Menu/SDI-IN1  
3. Freeze

[10.2] Input Menu/SDI-IN2  
3. Freeze

[10.3] Input Menu/SDI-IN3  
3. Freeze

[10.4] Input Menu/SDI-IN4  
3. Freeze

[10.5] Input Menu/DVI-IN  
1. Freeze

These are used to freeze the input signal images or cancel the freezing of these images.

**On:** The images are frozen.

**Off:** The image freezing is canceled.

- When the multi view display is used to show the input signals of frozen images, the "F" mark appears in front of the material names.

### 2-1-6. Setting the video process function

The video process function works for all the SDI input signal images.

The color tones can be changed on an image by image basis.

The "VPrc:YGain/Ped" and "VPrc:CGain/Hue" items are used to change them.

VPrc:YGain/Ped	VPrc	This is used to enable or disable the video process function. <b>On:</b> Function enabled <b>Off:</b> Function disabled
	YGain	This is used to set the gain of the Y signal. 0.0 to 200.0
	Ped	This is used to set the pedestal level value. -20.0 to 20.0
VPrc:CGain/Hue	CGain	This is used to set the gain value of the saturation. 0.0 to 200.0
	Hue	This is used to set the amount of change in the hue. 0.0 to 359.9

### 2-1-7. Setting the up-converter

This unit features an up-converter function.

The up-converter is set on the SDI-IN3 and SDI-IN4 menus.

[10.3] Input Menu/SDI-IN3  
8. UC:Scale/ECPos

[10.4] Input Menu/SDI-IN4  
8. UC:Scale/ECPos

**Scale:** "SQ," "EC" or "LB" is set as the scaling method.



Input image

SQ

EC

LB

<b>SQ (squeeze)</b>	The image is enlarged both horizontally and vertically to fill the entire screen.
<b>EC (edge crop)</b>	The aspect ratio of the image is maintained, the image size is increased in accordance with the vertical resolution, and black bands are added at the left and right.
<b>LB (letter box)</b>	The aspect ratio of the image is maintained, the image size is increased in accordance with the horizontal resolution, and the image is cropped at the top and bottom.

**ECPos:** The image position is finely adjusted.

This can be set only when "EC" (edge crop) has been selected as the Scale setting.

<b>Center</b>	The image is positioned in the center, and black images are added at the left and right.
<b>Right</b>	The image is positioned at the right, and a black image is added at the left.
<b>Left</b>	The image is positioned at the left, and a black image is added at the right.

[10.3] Input Menu/SDI-IN3  
9. UC:Size

[10.4] Input Menu/SDI-IN4  
9. UC:Size

The size of the up-converted input image is adjusted using a percentage from 100 % to 110 %.

## 2. Input/output signal settings

[10.3] Input Menu/SDI-IN3  
10. UC:Mvdet/Sharp

[10.4] Input Menu/SDI-IN4  
10. UC:Mvdet/Sharp

**Mvdet:** This is used to set the motion detection sensitivity of the image.

1 ← 2 ← 3 ← 4 ← 5  
Toward still images      Standard      Toward moving images

**Sharp:** This is used to enhance the sharpness of the image edges.

1 ← 2 ← 3 ← 4 ← 5  
Not sharp edges      Standard      Very sharp edges

### 2-1-8. Setting the input image scaling

[10.5] Input Menu/DVI-IN  
4. Scale

This is used to set the scaling for the DVI-D input signal images.

Listed below are the resolutions of the images which can be input.

#### Resolutions supported

XGA	1024 × 768/60 Hz
WXGA	1280 × 768/60 Hz
SXGA	1280 × 1024/60 Hz
WSXGA+	1680 × 1050/60 Hz
UXGA	1600 × 1200/60 Hz
WUXGA	1920 × 1200/60 Hz
1080/59.94p	1920 × 1080/59.94 Hz
1080/50p	1920 × 1080/50 Hz


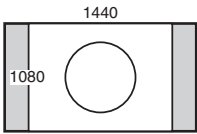
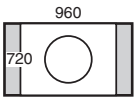
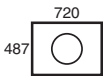
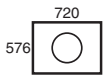
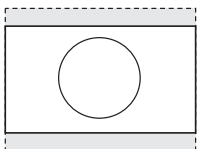
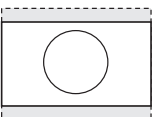
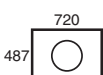
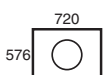
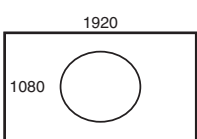
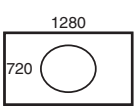
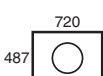
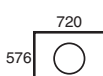
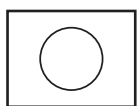
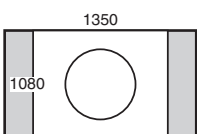
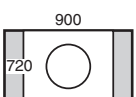
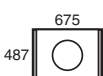
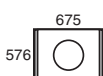
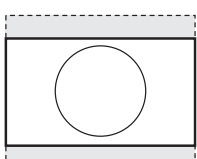
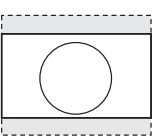


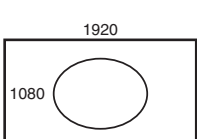
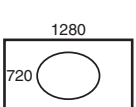
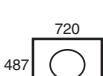
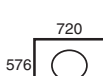
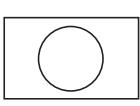
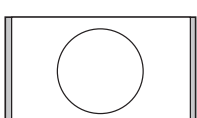
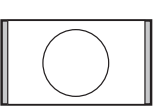


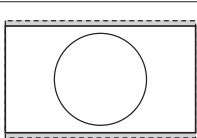
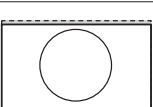


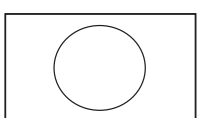
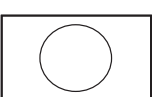


Select the scaling method from among the options listed below.



<b>Fit-V</b>	The aspect ratio of the input image is maintained, and the size of the image is enlarged or reduced in accordance with the vertical resolution.
<b>Fit-H</b>	The aspect ratio of the input image is maintained, and the size of the image is enlarged or reduced in accordance with the horizontal resolution.
<b>FULL</b>	The size of the image is enlarged or reduced in accordance with the system resolution. <ul style="list-style-type: none"> <li>• The aspect ratio of the image is not maintained.</li> <li>• The enlargement and reduction ratios differ between the horizontal and vertical directions.</li> </ul>

- For details on which sizes are supported for which formats, refer to “Table of DVI input scaling sizes” on the next page.

## 2. Input/output signal settings

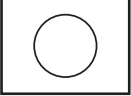
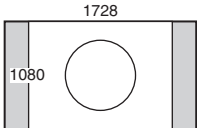
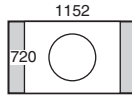
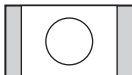
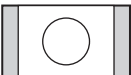
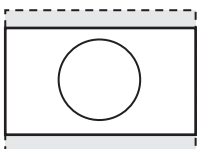
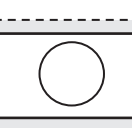


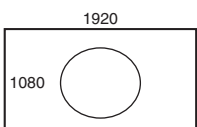
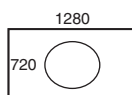
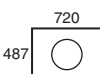

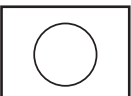
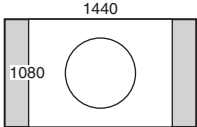
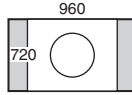
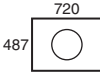

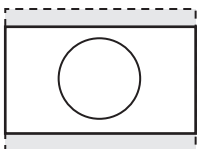
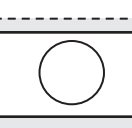


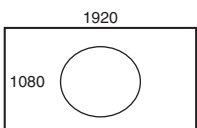
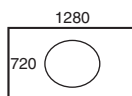
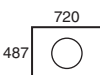

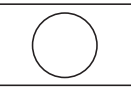
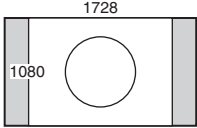
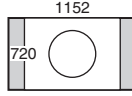


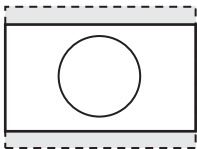
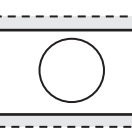


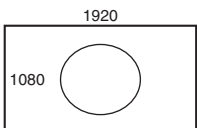
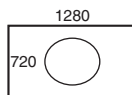
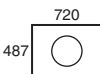

● Table of DVI input scaling sizes



DVI format	Mode	HD/1080i	HD/720P	SD/NTSC	SD/PAL
		1920 × 1080	1280 × 720	720 × 487	720 × 576
<b>XGA</b> 1024 × 768 	Fit-V				
	Fit-H				
	FULL				
<b>SXGA</b> 1280 × 1024 	Fit-V				
	Fit-H				
	FULL				
<b>WXGA</b> 1280 × 768 	Fit-V				
	Fit-H				
	FULL				

 : Black images are inserted into these areas.  
 : Parts of images protruding in these areas are cropped.



## 2. Input/output signal settings

DVI format	Mode	HD/1080i	HD/720P	SD/NTSC	SD/PAL
		1920 × 1080	1280 × 720	720 × 487	720 × 576
<b>WSXGA+</b> <b>1680 × 1050</b> 	Fit-V				
	Fit-H				
	FULL				
<b>UXGA</b> <b>1600 × 1200</b> 	Fit-V				
	Fit-H				
	FULL				
<b>WUXGA</b> <b>1920 × 1200</b> 	Fit-V				
	Fit-H				
	FULL				

 : Black images are inserted into these areas.  
 : Parts of images protruding in these areas are cropped.

## 2. Input/output signal settings

---

### 2-1-9. Displaying the input image information

[10.5] Input Menu/DVI-IN  
Size

---

[10.5] Input Menu/DVI-IN  
H-Freq

---

[10.5] Input Menu/DVI-IN  
V-Freq

---

[10.5] Input Menu/DVI-IN  
Dot Clock

---

These are used to display the information concerning the DVI-D input signal images.  
The information cannot be changed.

**Size:**

This indicates the pixel count of the images.

**H-Freq:**

This indicates the horizontal frequency of the images.

**V-Freq:**

This indicates the vertical frequency of the images.

**Dot Clock:**

This indicates the dot clock frequency of the images.

The formats supported are listed below.

<DVI-D formats supported>

Input video signal			Dot clock frequency (MHz)	Frequency	
				Horizontal (kHz)	Vertical (Hz)
XGA	1024 × 768	Digital	65.0	48.36	60.00
WXGA	1280 × 768	Digital	79.5	47.78	59.87
SXGA	1280 × 1024	Digital	108.0	63.98	60.02
WSXGA+	1680 × 1050	Digital	148.3	65.29	59.95
WUXGA	1920 × 1200	Digital	154.0	74.04	59.95
UXGA	1600 × 1200	Digital	162.0	75.00	60.00
1080/50p	1920 × 1080	Digital (RGB)	148.5	56.25	50.00
1080/59.94p	1920 × 1080	Digital (RGB)	148.5/1.001	67.50/1.001	60.00/1.001

- If the format of the input signals is not supported, it may not be possible to import the signals properly, and a black image or disturbed image may appear.

## 2. Input/output signal settings

### 2-2. Setting the output signals

Signals can be output from the three connectors: SDI OUT 1, SDI OUT 2 and DVI-D OUT.

The output signals are set on the [11] Output Menu of the OSD menu.

[11] Output Menu	
> 1. SDI-OUT1	PGM
2. SDI-OUT2	PVW
3. DVI-OUT	AUX
4. SDI-OUT:Limit	Off
5. DVI-OUT:Size	*Auto
6. DVI-OUT:Scale	Fit-V
7. DVI-OUT:Mvdet	3

#### 2-2-1. Assigning the output signals

[11] Output Menu  
1. SDI-OUT1

[11] Output Menu  
2. SDI-OUT2

[11] Output Menu  
3. DVI-OUT

The following assignment options are available.

<b>PGM</b>	This is the main line output of the switcher. Images with wipe, mix, key, PinP or other effects added are output.
<b>PVW</b>	The PVW images which enable the next operation to be checked are output.
<b>CLN</b>	Clean signals (images resulting when the key and PinP effects have been removed from the PGM signal) are output.
<b>AUX</b>	The signal selected using the AUX bus is output.
<b>MV</b>	The multi view display signal is output.
<b>KEY OUT</b>	The key signal is output.

#### Note

The multi view display frames are not displayed in what is output from the SDI OUT 1 connector (SDI-OUT1).

#### 2-2-2. Setting the color areas

[11] Output Menu  
4. SDI-OUT:Limit

This is used to set the color area for the SDI output signal images.

<b>Off</b>	The color area is not subject to any limitations.
<b>108</b>	The amplitude level of each of the colors (R, G, B) is limited to between 0 % and 108 %.
<b>104</b>	The amplitude level of each of the colors (R, G, B) is limited to between 0 % and 104 %.
<b>100</b>	The amplitude level of each of the colors (R, G, B) is limited to between 0 % and 100 %.

#### 2-2-3. Setting the DVI-D output signals

The following setting is selected for DVI-D output signal images.

[11] Output Menu  
5. DVI-OUT:Size

This is used to set the resolution to be output. The following resolutions are supported.

#### Supported resolutions

Auto	Using the DVI signals, the information of the device at the output destination is gathered, and the images are output at the optimum resolution. ● The vertical frequency is set to 60 Hz, and the maximum resolution is WUXGA.
XGA	1024 × 768
WXGA	1280 × 768
SXGA	1280 × 1024
WSXGA+	1680 × 1050
UXGA	1600 × 1200
WUXGA	1920 × 1200
1080/59.94p	1920 × 1080
1080/50p	1920 × 1080

## 2. Input/output signal settings

---

### [11] Output Menu

#### 6. DVI-OUT:Scale

---

This is used to select one of the scaling methods listed below.

<b>Fit-V</b>	The aspect ratio of the output image is maintained, and the size of the image is enlarged or reduced in accordance with the vertical resolution. <ul style="list-style-type: none"><li>• Black images are inserted into areas where there are no images.</li><li>• Parts of images that protrude are cropped.</li></ul>
<b>Fit-H</b>	The aspect ratio of the output image is maintained, and the size of the image is enlarged or reduced in accordance with the horizontal resolution. <ul style="list-style-type: none"><li>• Black images are inserted into areas where there are no images.</li><li>• Parts of images that protrude are cropped.</li></ul>
<b>FULL</b>	The size of the output image is enlarged or reduced in accordance with the system resolution. <ul style="list-style-type: none"><li>• The aspect ratio of the image is not maintained.</li><li>• The enlargement and reduction ratios differ between the horizontal and vertical directions.</li></ul>

### [11] Output Menu

#### 7. DVI-OUT:Mvdet

---

This is used to set the sensitivity with which the motion of moving images is to be detected.

1 ← → 2 ← → 3 ← → 4 ← → 5  
Toward still images      Standard      Toward moving images

# 3. Setting the multi view display

The screen of an external monitor can be split into a number of sections, and images such as input images and program image can be positioned in the sections and displayed.

## 3-1. Screen layout

The multi view display layout is set using the [7] MultiView Pattern Menu of the OSD menu.

[7] MultiView Pattern Menu	
> 1. Split	10-aSplit
2. Pos1 Source	PGM
3. Pos2 Source	PVW
4. Pos3 Source	SDI-IN1 ( INPUT1 )
5. Pos4 Source	SDI-IN2 ( INPUT2 )
6. Pos5 Source	SDI-IN3 ( INPUT3 )
7. Pos6 Source	SDI-IN4 ( INPUT4 )
8. Pos7 Source	DVI-IN ( INPUT5 )
9. Pos8 Source	FMEM1
10. Pos9 Source	FMEM2
11. Pos10 Source	AUX

### [7] MultiView Pattern Menu 1. Split

The following eight options are available as split screen layouts.

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

### [7] MultiView Pattern Menu 2. Pos1 Source to 11. Pos10 Source

This is used to set the signals to be displayed in split screens 1 to 10.

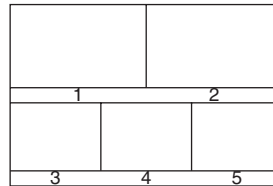
SDI-IN1 to 4 (material names)		DVI-IN (material names)	
CBGD	FMEM1	FMEM2	PGM
PVW		KEY OUT	AUX

- Depending on the setting selected for the "1. Split" item, the "6. Pos5 Source" to "11. Pos10 Source" items may not be displayed.

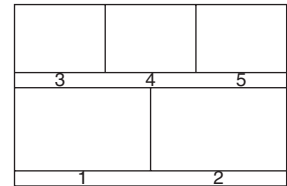
### <Split screen layouts>



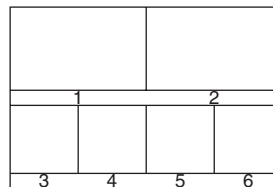
4Split



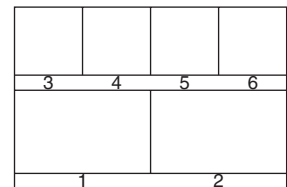
5-aSplit



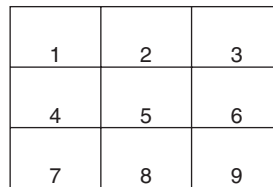
5-bSplit



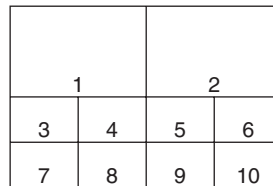
6-aSplit



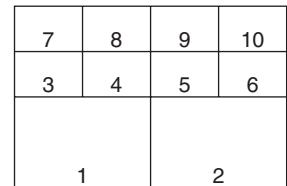
6-bSplit



9Split



10-aSplit



10-bSplit

# 3. Setting the multi view display

## 3-2. Setting the split frames and characters

The frames, character luminance and background to be used for the split screens can be set. The settings are selected on the [8] MultiView Out/Frame Menu of the OSD menu.

[8] MultiView Out/Frame Menu	
> 1. Frame	LUM 75%
2. Character	LUM 75%
3. Label	On
4. Tally	Red+Green
5. Level Meter	Off
6. Input Satus	On

### Note

If parts of the OSD menus overlap the multi view display frame, the split screen frames and characters will not be displayed.

### [8] MultiView Out/Frame Menu 1. Frame

This is used to set the split frame brightness and, if the frame is to be displayed, to decide whether the split frames are to be displayed.

#### LUM (0%, 25%, 50%, 75%, 100%):

The split frame (gray scale) luminance is set.

#### Off:

The split frame is not displayed.

### [8] MultiView Out/Frame Menu 2. Character

This is used to set the character brightness and, if the frame is to be displayed, decide whether the characters are to be displayed.

#### LUM (0%, 25%, 50%, 75%, 100%):

The character (gray scale) luminance is set.

#### Off:

The characters are not displayed.

### [8] MultiView Out/Frame Menu 3. Label

This is used to decide whether to display the character background (half tones).

**On:** The character background is displayed.

**Off:** The character background is not displayed.

## 3-3. Setting the tally displays

The tally displays to be superimposed onto the split screen frames can be set.

The red tally indicates the material consisting of program outputs.

The green tally indicates the material selected by the PST bus.

If frames are displayed, the red tally or green tally is displayed on the frames.

If the frames are not displayed, the red tally or green tally are displayed on the left and right of the material names.

### [8] MultiView Out/Frame Menu 4. Tally

This is used to set the tally displays.

#### Red+Green:

Both the red tally and green tally are displayed.

**Red:** Only the red tally is displayed.

**Off:** No tally displays are shown.

- The red tally signals are output from the unit's TALLY/GPI connector.
- The red tally is not displayed during FTB operations while the program images have been completely faded out to a black screen.

During times like this, the green tally is displayed for images consisting of program images.

However, the red tally will be displayed if FMEM1, FMEM2 or CBGD has been selected using the menu item below.

### [1] TIME/CBGD Menu 5. FTB Source

## 3. Setting the multi view display

---

### 3-4. Setting the level meters

Level meters for the embedded audio signals transferred by the SDI input can be displayed on the split screens.

**Left display:**

Channel 1 of group 1

**Right display:**

Channel 2 of group 1

**[8] MultiView Out/Frame Menu**

**5. Level Meter**

---

**On:** The level meters are displayed.

**Off:** The level meters are not displayed.

### 3-5. Setting the input signal marks


The status of the input signals can be displayed in front of the material names displayed on the split screens.

**“F” mark:**

This appears when the input signals are frozen.

**“ ! ” mark:**

This appears when there are no input signals.

**Camera icon “”:**

This appears when the signals from a remote camera controlled by the AW-RP50 are input.

- It appears only when the unit and the AW-RP50 are linked.

**[8] MultiView Out/Frame Menu**

**6. Input Status**

---

**On:** The input signal status is displayed.

**Off:** The input signal status is not displayed.

# 4. System settings

## 4-1. System menu settings

### 4-1-1. Setting the video format

The unit's video format can be set.

[14] SYSTEM Menu				
> 1. Format	*1080/59.94i			
2. HiResMV	-			
3. 16:9SQ	-			
4. AUX Anci	Off			
5. PGM Anci	Off			
6. PVW Anci	Off			
7. MV Anci	Off			
8. Initial	No			
9. IP Address	192.	168.	0.	8
10. Subnet Mask	255.	255.	255.	0
11. Gateway	192.	168.	0.	1

#### Note

The [14] SYSTEM Menu settings cannot be changed if "Locked" has been set using the menu item below.

[13] Operation Menu  
11. SYSTEM Menu

#### [14] SYSTEM Menu 1. Format

Select the supported format from among the options provided below.

##### Supported formats

1080/59.94i	1080/50i
720/59.94p	720/50p
1080/24PsF	1080/23.98PsF
480/59.94i	576/50i

#### <How to specify the video format and then start the system>

With the unit in the power-off status, the video format can be specified and the system started.

Set the POWER switch to ON while holding down one combination of the buttons listed below that corresponds to the video format.

Button to press at the same time	Video format
[OSD ON] + A bus crosspoint [1]	1080/59.94i
[OSD ON] + A bus crosspoint [2]	1080/50i
[OSD ON] + A bus crosspoint [3]	720/59.94p
[OSD ON] + A bus crosspoint [4]	720/50p
[OSD ON] + A bus crosspoint [5]	1080/24PsF
[OSD ON] + B bus crosspoint [1]	1080/23.98PsF
[OSD ON] + B bus crosspoint [2]	480/59.94i
[OSD ON] + B bus crosspoint [3]	576/50i

- After the POWER switch has been set to ON, keep holding down the buttons until an image is output.

#### [14] SYSTEM Menu 2. HiResMV

This is used to decide whether to set the high-resolution multi view mode.

When an SD video format (480/59.94i or 576/50i) has been selected for the unit, the images can be output at high resolution to the DVI-D output.

If this is the case, the multi view display is set for the DVI OUT connector output.

The multi view display cannot be set for the SDI OUT connector output.

- On:** The high-resolution multi view mode is enabled.
- Off:** The high-resolution multi view mode is disabled.

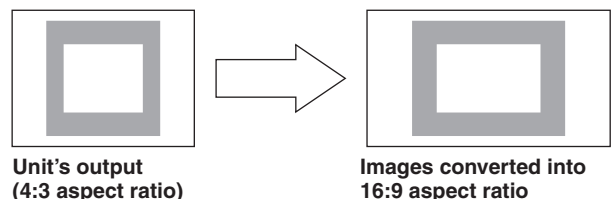
#### [14] SYSTEM Menu 3. 16:9SQ

This is used to set the 16:9 squeeze mode.

It can be set when an SD video format (480/59.94i or 576/50i) has been selected for the unit.

When adjusting the wipe and PinP border width, bear in mind that the SD format images that are output from the unit will be converted into the 16:9 aspect ratio and used.

#### <Border width when the 16:9SQ mode has been enabled (graphical representation)>





# 4. System settings

---

## 4-1-2. Setting the ancillary data and embedded audio data

A function for allowing the V ancillary data and embedded audio data of the SDI input signals to pass through can be set.

### When an HD format is used:

The ancillary data starting with line 9 is allowed to pass through.

### When an SD format is used:

The ancillary data starting with line 12 is allowed to pass through.

- When 1080/59.94i, 720/59.94p or 1080/50i has been selected as the unit's video format setting, it is not possible to allow the ancillary data and embedded audio data to pass through even if SD format signals (480/59.94i or 576/50i) have been input in the Dot by Dot mode or up-converter (UC) mode.  
☞ Refer to "2-1-1. Setting the input mode".

## [14] SYSTEM Menu

### 4. AUX Anci

---

On or Off is selected here as the setting for the AUX output signals.

- On:** The ancillary data and embedded audio data of the SDI input materials selected by the AUX bus are allowed to pass through.
- Off:** The ancillary data and embedded audio data are not allowed to pass through.
- The data is not allowed to pass through when KEY OUT or CLN material has been selected.

## [14] SYSTEM Menu

### 5. PGM Anci

---

On or Off is selected here as the setting for the program output signals.

- On:** The ancillary data and embedded audio data of the SDI input materials selected by the PGM bus are allowed to pass through.
- Off:** The ancillary data and embedded audio data are not allowed to pass through.

## [14] SYSTEM Menu

### 6. PVW Anci

---

On or Off is selected here as the setting for the PVW output signals.

- On:** The ancillary data and embedded audio data of the SDI input materials selected by the PST bus are allowed to pass through.
- Off:** The ancillary data and embedded audio data are not allowed to pass through.

## [14] SYSTEM Menu

### 7. MV Anci

---

PGM, PVW or Off is selected here as the setting for the output signals of the multi view display.

- PGM:** The ancillary data and embedded audio data of the SDI input materials selected by the PGM bus are allowed to pass through.
- PVW:** The ancillary data and embedded audio data of the SDI input materials selected by the PST bus are allowed to pass through.
- Off:** The ancillary data and embedded audio data are not allowed to pass through.

### Note

The sounds generated when the video signals are switched will be added to the embedded audio data which is output from the unit.

# 4. System settings

---

## 4-1-3. System initialization

### [14] SYSTEM Menu 8. Initial

---

Select "Yes" and press the OSD/TIME dial, the setting data is returned to the initial values.

- However, the video format settings and the network settings will not be initialized.

## 4-1-4. Network settings

The network settings for upgrading the software versions and other data can be selected.

### [14] SYSTEM Menu 9. IP Address

---

This is used to set the IP address.

**Initial value:** 192.168.0.8

### [14] SYSTEM Menu 10. Subnet Mask

---

This is used to set the subnet mask.

**Initial value:** 255.255.255.0

### [14] SYSTEM Menu 11. Gateway

---

This is used to set the gateway.

**Initial value:** 192.168.0.1

#### Notes

- For the network settings to take effect, the unit must be rebooted. Turn off the power, and then turn it back on.
- When the same IP address as the IP address of another device or an illegal IP address is set, the unit may return an error when the IP address setting is selected or the unit or other device may not operate properly.  
Consult the network administrator before setting the IP address.

# 4. System settings

## 4-2. Operation menu settings

### 4-2-1. OSD (on-screen display) settings

The menu screens can be superimposed onto the images output from the SDI OUT 2 connector and DVI OUT connector, and displayed.

[13] Operation Menu	
> 1. OSD OUT	SDI-OUT2+DVI-OUT
2. OSD Size	FULL
3. OSD Back	On
4. Key Priority	PinP over KEY
5. Bus Mode	PGM(A)/PST(B)
6. Time Unit	Sec
7. Slide Lever	BKGD
8. GPI Input	Enable
9. GPI Output	Enable
10. CamCont Link	Off
11. SYSTEM Menu	Unlocked

#### [13] Operation Menu 1. OSD OUT

Select the connector to be used for outputting the OSD displays from the options listed below.

SDI-OUT2
DVI-OUT
SDI-OUT2+DVI-OUT

- The SDI OUT2+DVI-OUT option is selected when the OSD ON button is pressed while the SHIFT button is held down.

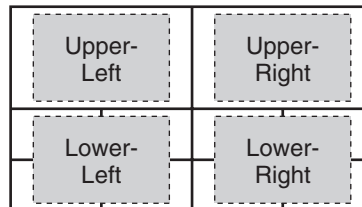
When this is done, "Auto" is selected as the following menu setting.

#### [11] Output Menu 5. DVI-OUT:Size

#### [13] Operation Menu 2. OSD Size

The OSD size and position can be selected from the options listed below.

FULL	Full size of screen
Upper-Left Upper-Right Lower-Right Lower-Left	As shown in the figure below, the menu appears in one-fourth of the full size of the screen, and it is positioned in one of the four quadrants.



- If the frame of the OSD overlaps the multi view display frames, the frame displays will be hidden.

#### [13] Operation Menu 3. OSD Back

**On:** A black background is displayed for the OSD.

**Off:** A black background is not displayed for the OSD.

# 4. System settings

---

## 4-2-2. Other settings

### [13] Operation Menu 4. Key Priority

---

☞ Refer to “1-3. KEY”.

### [13] Operation Menu 5. Bus Mode

---

☞ Refer to “1-1-4. Selecting the bus mode”.

### [13] Operation Menu 6. Time Unit

---

☞ Refer to “1-1-7. Auto transition”.

### [13] Operation Menu 7. Slide Lever

---

☞ Refer to “1-1-6. Manual transitions”.

### [13] Operation Menu 8. GPI Input

---

This is used to enable or disable control from the GPI input port.

**Enable:** Control is enabled.

**Disable:** Control is disabled.

- For details on what is controlled, refer to “5-2. TALLY/GPI”.

### [13] Operation Menu 9. GPI Output

---

This is used to enable or disable control from the GPI output port.

**Enable:** Control is enabled.

**Disable:** Control is disabled.

- For details on what is controlled, refer to “5-2. TALLY/GPI”.

### [13] Operation Menu 10. CamCont Link

---

This is used to set the link function with the AW-RP50 to ON or OFF.

**On:** Link function is set to ON.

**Off:** Link function is set to OFF.

- Refer to “7. Function for linking up with the remote camera controller”.

### [13] Operation Menu 11. SYSTEM Menu

---

When “Locked” is selected as this item’s setting, it is not possible to change the [14] SYSTEM Menu settings. Select this setting when it is not desirable for the [14] SYSTEM Menu settings to be changed easily.

# 4. System settings

## 4-2-3. Bus status displays

When the A bus or B bus crosspoint buttons are held down, the BUS Assign Status menu appears for the OSD menu.

BUS Assign Status	
XPT SW	1
XPT SW Assign	SDI-IN1 ( INPUT1 )
-----	
PGM	SDI-IN1 ( INPUT1 )
PVW	SDI-IN2 ( INPUT2 )
AUX	MV
PinP	SDI-IN1 ( INPUT1 )
KEY Fill	CBGD
KEY Source	FMEM1

## 4-2-4. Version displays

The numbers of the versions are displayed on the [15] SYSTEM Status of the OSD menu.

[15] SYSTEM Status	
SYSTEM Ver.	*. **. **
SOFT Ver.	****
GLUE FPGA Ver.	****
MAIN FPGA Ver.	****
FONT Ver.	****
MAC Address	**--**--**--**--**
FAN	NoAlarm
Power	NoAlarm
Temperature	NoAlarm

**[15] SYSTEM Status**  
**SYSTEM Ver.**

The system version information is displayed here.

**[15] SYSTEM Status**  
**SOFT Ver.**

The unit's software version is displayed here.

**[15] SYSTEM Status**  
**GLUE FPGA Ver.**

The version of the hardware used to start the unit is displayed here.

**[15] SYSTEM Status**  
**MAIN FPGA Ver.**

The version of the hardware that processes the images is displayed here.

**[15] SYSTEM Status**  
**FONT Ver.**

The version of the font used for the OSD menu is displayed here.

**[15] SYSTEM Status**  
**MAC Address**

The MAC address is displayed.

**[15] SYSTEM Status**  
**FAN**

This displays "Alarm" when something is wrong with the cooling fan.

**[15] SYSTEM Status**  
**Power**

This displays "Alarm" when a drop in the supply voltage has been detected.

**[15] SYSTEM Status**  
**Temperature**

This displays "Alarm" when the temperature inside the unit has risen.

**If an alarm has occurred, stop using the unit immediately, and be sure to contact your dealer. Continuing to use the unit in this condition could damage it.**

# 5. External device control interfaces

## 5-1. LAN connection

Use LAN cables to connect the AW-HE50, AW-RP50 and host computer.

When connecting the unit directly to another device, use a crossover cable.

For network connections via a device such as a hub (switching hub), use straight cables.

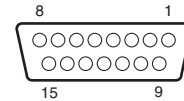
When a hub is not going to be used, ensure that the length of the LAN cable does not exceed 100 meters [328 ft.] (when a cable of category 5 or above is used).

- For further details on the AW-HE50 and AW-RP50 connections and settings, refer to “2-2-2. Example of connections” (<Basics> Operating Instructions).
- For details on the functions available when connection has been made to the host computer, refer to “6. Connections with a computer”.

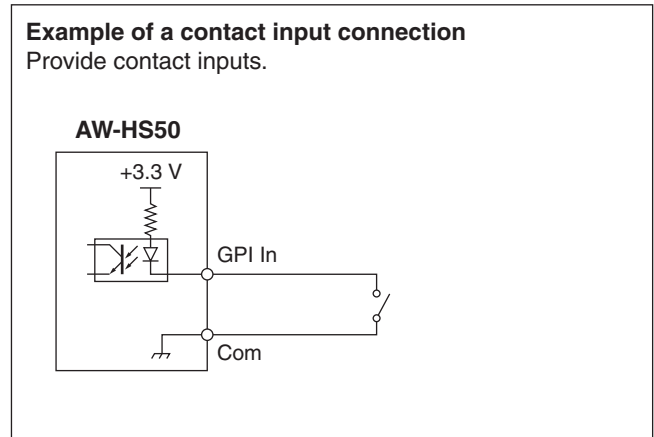
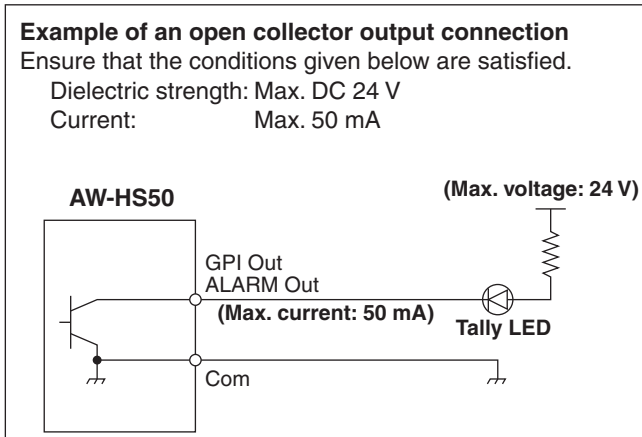
## 5-2. TALLY/GPI

The TALLY/GPI connector features five contact input ports for controlling the unit from an external device and seven open collector output ports for outputting the tally and status information from the unit to an external device.

(D-sub 15-pin, female, inch thread)



Pin No.	Signal	Input/output	Details of signal	Operation
1	TALLY OUT1	Open collector output	Tally output of input image 1	A low-level signal is output during tally output.
2	TALLY OUT2	Open collector output	Tally output of input image 2	
3	TALLY OUT3	Open collector output	Tally output of input image 3	
4	TALLY OUT4	Open collector output	Tally output of input image 4	
5	TALLY OUT5	Open collector output	Tally output of input image 5	
6	ALARM	Open collector output	Fan alarm or power alarm output	A low-level signal is output when trouble has occurred.
7	KEY ON	Open collector output	Key combination status output	A low level is output during key combinations.
8	(RESERVE)	Contact input	(Reserve)	
9	NC		Not used	
10	Tally Disable	Contact input	Tally signal enable/disable	This signal is enabled by the contact input (and disabled when open).
11	AUTO	Contact input	AUTO button of transition part	The signal is made operational by the contact input (30 ms or more).
12	CUT	Contact input	CUT button of transition part	
13	KeyON	Contact input	KEY ON button of transition part	
14	PinPON	Contact input	PinP button of transition part	
15	GND	Ground	Ground	



# 6. Connections with a computer

## 6-1. Data transmission functions

When the unit and computer are connected using a LAN cable, the unit's data can be saved in (downloaded to) the computer and data can be written (uploaded) from the computer to the unit.

The following kinds of data can be downloaded and uploaded.

- Frame memory images (FMEM1, FMEM2)
  - Menu settings
  - Panel statuses
- 
- Network information (IP address, subnet mask, gateway and MAC address) cannot be uploaded.
  - The image formats compatible with the frame memories include bitmap (bmp), JPEG (jpg), TIFF (tif), GIF (gif) and PNG (png).  
Images can be converted automatically to the size of the format specified.

In order to use this function, the "Data transmission software" must be installed into the host computer from the CD-ROM provided.

For details on how to install the application, refer to "6-3. How to install the software".

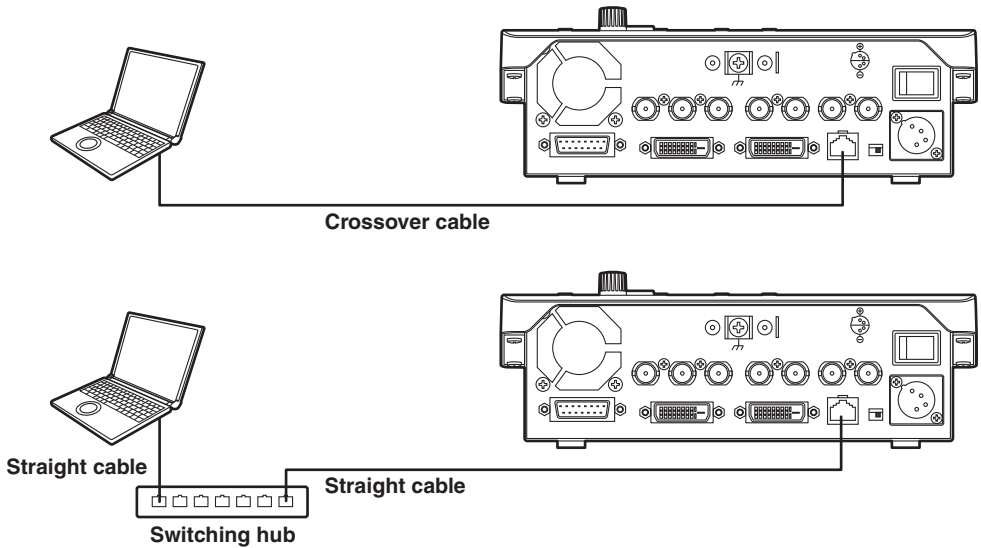
## 6-2. Connections

A LAN cable is used to connect the host computer to the unit's LAN connector.

When connecting the unit directly to the host computer, use a crossover cable.

When making the connection through a device such as a hub (switching hub), use a straight cable.

For details on the IP address and other network settings, refer to "4-1-4. Network settings".



## 6. Connections with a computer

---

### 6-3. How to install the software

This section describes how to install the Data Transmission Software.

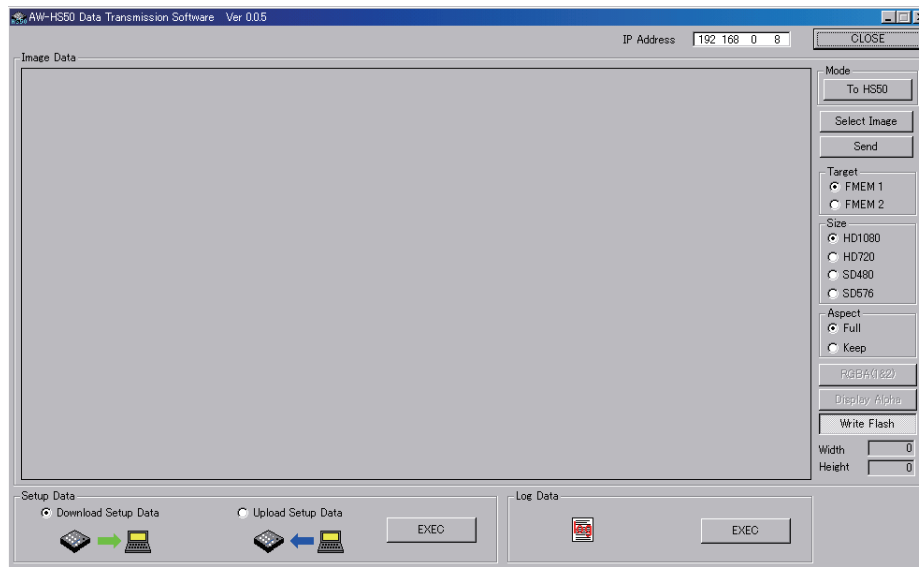
1. Insert the CD-ROM supplied with the unit into the CD-ROM drive of the host computer in which the program will be installed.
2. Copy the entire folder containing “Data Transmission Software” on the CD-ROM onto the hard disk drive of the host computer.

### 6-4. Basic operations of software

This section describes how to operate the Data Transmission Software.

#### <Startup>

1. Double-click on “HS50Tool.exe” in the “Data Transmission Software” folder which was copied.



#### <Exit>

Click the [CLOSE] button.

#### <Setting the IP address>

Set the unit's IP address in the IP Address setting box.



# 6. Connections with a computer

---

## 6-5. Transferring the image data

### 6-5-1. Transferring the image data from the computer to the unit

1. Select the mode.  
Check that [To HS50] appears in the [Mode] field in the "Image Data".  
If [From HS50] appears instead, click the [From HS50] button so that [To HS50] appears.
2. When the [Select Image] button is clicked, the file selection dialog box appears on the screen.  
Select the data files to be transmitted, and click [OK].  
The image is now displayed in the image display area, and its horizontal and vertical dimensions appear in the [Width] and [Height] fields at the bottom right.
3. Select the transmission destination of the data in the [Target] field.  
**FMEM 1:** Unit's frame memory 1  
**FMEM 2:** Unit's frame memory 2
4. In the [Size] field, select the size of the image to be transmitted to the unit.  
HD1080 (1920×1080), HD720 (1280×720), SD480 (720×487) or SD576 (720×576) can be selected as the size.  
If the image is in a different video format from the ones supported by the unit, the output will not be displayed properly.
5. In the [Aspect] field, select the scaling method.  
If the size of the image to be transmitted and the selected image differ, the image will be automatically scaled according to one of the following methods.  
**Full:** The size of the image is increased or reduced so that it fits the size selected in the [Size] field.  
If the aspect ratio of the image to be transmitted differs from that of the selected image, the ratio between the horizontal and vertical dimensions will be changed.  
**Keep:** The image is expanded or reduced while its original aspect ratio is kept unchanged.  
Any empty spaces in the image will appear black.

The [RGBA(1&2)] button can be selected when images containing the alpha channel are to be transmitted.

Click the [RGBA(1&2)] button and select FMEM 1 in the [Target] field to transmit the RGB images to frame memory 1 (FMEM 1) and the alpha channel images to frame memory 2 (FMEM 2).

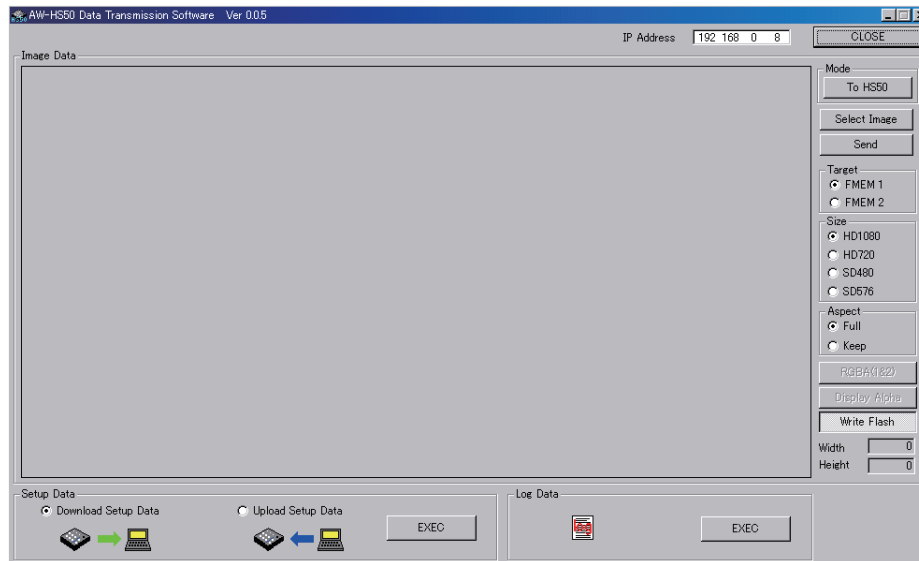
When the [Display Alpha] button is clicked, the alpha channel images appear as a preview display.

6. When the [Send] button is clicked, data is transmitted to the unit and data is saved in frame memory and flash memory.
  - When not saving data in the flash memory, click the [Write Flash] button to deselect the [Write Flash] button.

## 6. Connections with a computer

### 6-5-2. Transferring the unit's image data to the computer

1. Select the mode.  
Check that [From HS50] appears in the [Mode] field.  
If [To HS50] appears instead, click the [To HS50] button so that [From HS50] appears.



2. Select the data to be imported to the host computer in the [Target] field.  
**FMEM 1:** Data in unit's frame memory 1  
**FMEM 2:** Data in unit's frame memory 2
3. When the [Get] button is clicked, the data is imported from the unit.  
The image is now displayed in the image display area, and its horizontal and vertical dimensions appear in the Width and Height fields at the bottom right.
4. When the [Save Image] button is clicked, the file save dialog box appears on the screen.  
Select the data file to be transmitted, and click [Save].

# 6. Connections with a computer

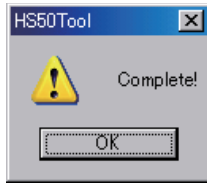
## 6-6. Transferring the setup data

### 6-6-1. Transferring the setup data from the computer to the unit

1. Select "Upload Setup Data" under "Setup Data", and click the [EXEC] button.



2. On the screen which is now displayed, select the setup data to be transferred from the host computer to the unit. Select the folder and file containing the setup data, and click [Save]. (The file extension is \*.m50.)
3. When the data has been transferred successfully, the screen below is displayed.

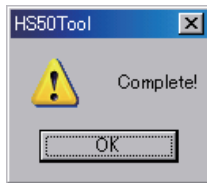


### 6-6-2. Transferring the unit's setup data to the computer

1. Select "Download Setup Data" under "Setup Data", and click the [EXEC] button.



2. On the screen which is now displayed, select the folder and file containing the setup data, and click [Save]. (The file extension is \*.m50.)
3. When the data has been transferred successfully, the screen below is displayed.



- The IP addresses, subnet masks, default gateways and MAC addresses are not transferred.

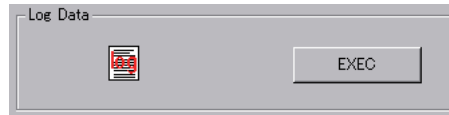
## 6. Connections with a computer

---

### 6-7. Importing the log data

The log data recorded in the unit can be imported to a computer.

1. Click the [EXEC] button under “Log Data”.



2. On the screen which is now displayed, select the folder and file containing the log data, and click [Save].  
(The file extension is \*.log.)
3. When the data has been transferred successfully, the screen below is displayed.



# 7. Function for linking up with the remote camera controller

A highly efficient operating environment can be established by linking the unit with the remote camera controller (AW-RP50) sold separately.

This section describes how the unit is to be connected to the AW-RP50 and the what kind of functions can be linked.

For details to how to establish the settings at the AW-RP50, refer to the Operating Instructions accompanying the AW-RP50.

## 7-1. Connecting the unit to the AW-RP50

When the unit and AW-RP50 are connected using a LAN cable and the link function is set, the indicator of the unit's LINK lamp lights, and the state in which the link function can be used is established.

Only one switcher (this unit) can be used by the link function from the AW-RP50.

### [Settings established at the unit]

#### [13] Operation Menu 10. CamContLink

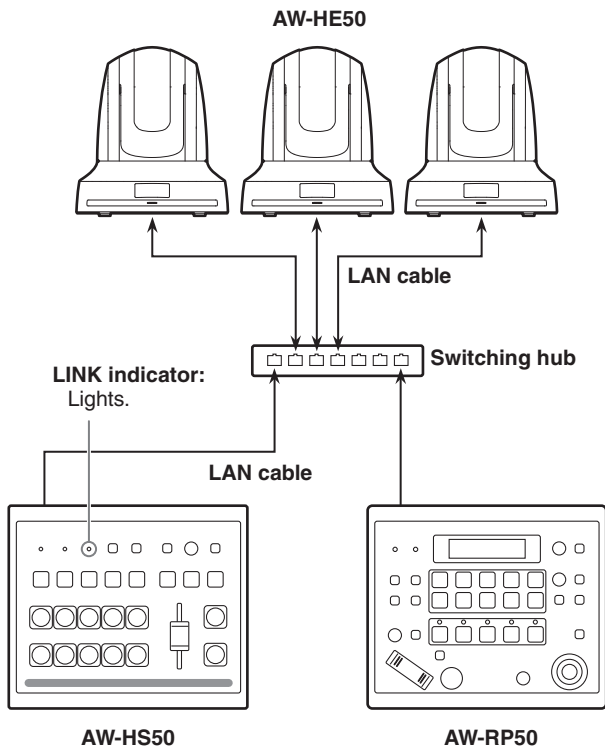
**On:** The function for linking with the AW-RP50 is enabled.

**Off:** The function for linking with the AW-RP50 is disabled.

### [Settings established at the AW-RP50]

- Set the IP address of the switcher (this unit) to be linked.
- Enable the function for linking with the switcher.

For further details on the setting methods, refer to the Operating Instructions accompanying the AW-RP50.



# 7. Function for linking up with the remote camera controller

## 7-2. Linkable functions

### 7-2-1. Switching the switcher bus materials

The unit's bus materials can be switched in tandem with the camera selection operations performed by the AW-RP50.

#### [Settings established at the AW-RP50]

- Set the remote cameras that correspond to the unit's image input.  
(On the AW-RP50, SDI IN 1 to 4 are displayed as INPUT1 to 4 while DVI-IN is displayed as INPUT5.)
- Enable the bus switching function.
- Set AUX, PVW, PinP or KEY (key fill bus) as the bus targeted for switching.

### 7-2-2. Focus assist function

It is possible to switch between the multi view display screen and camera image full screen with a single AW-RP50 button operation.

It is the AUX bus materials that are targeted for switching.

#### [Settings established at the AW-RP50]

- Set the remote cameras that correspond to the unit's image input.  
(On the AW-RP50, SDI IN 1 to 4 are displayed as INPUT1 to 4 while DVI-IN is displayed as INPUT5.)
- Assign the focus assist function (FASIST) to one of the USER buttons on the AW-RP50.

#### [Operations performed at the AW-RP50]

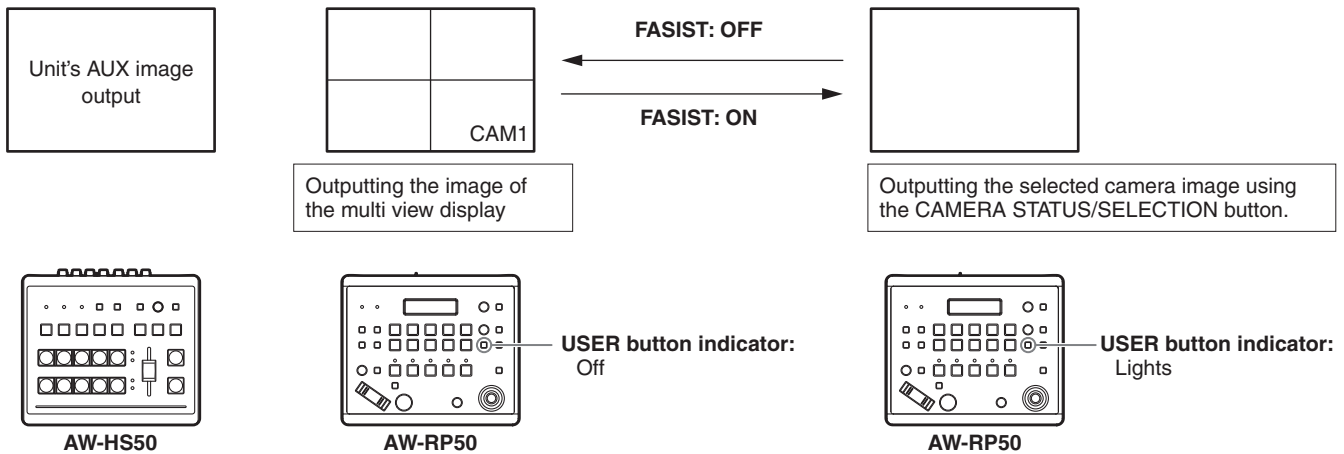
Each time the USER button to which FASIST has been assigned is pressed, the indicator of the USER button turns on or off, and the AUX bus material is switched.

#### When the USER button indicator has lighted:

The image of the remote camera selected by the CAMERA STATUS/SELECTION button is selected as the AUX bus material.

#### When the USER button indicator has gone off:

The image of the multi view display is selected as the AUX bus material.

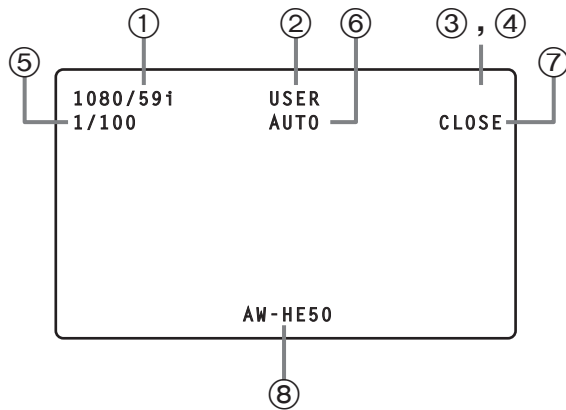


# 7. Function for linking up with the remote camera controller

## 7-2-3. Displaying the camera information

The following setting information of the remote cameras captured by the AW-RP50 can be displayed on the unit's AUX bus output image or multi view display image.

- ① Video format
- ② Scene file name (shooting mode)
- ③ Filter information
- ④ Remote camera alarm information
- ⑤ Shutter information (ON/OFF, shutter value)
- ⑥ Gain value
- ⑦ Iris value
- ⑧ Remote camera name (displayed with up to 10 characters)



### [Settings established at the AW-RP50]

- Set the remote cameras that correspond to the unit's image input.  
(On the AW-RP50, SDI IN 1 to 4 are displayed as INPUT1 to 4 while DVI-IN is displayed as INPUT5.)
- Enable the camera information display function (CAMINF).
- Set whether to display each of the items (① to ⑧ listed above).

### Notes

- The information is not displayed for outputs from the SDI OUT 1 connector.
- The information is not displayed in Pos3 to Pos6 for screens split into a 6-part layout or in Pos3 to Pos10 for screens split into a 10-part layout.
- Information of the cameras connected in the network to the AW-RP50:  
Only the information of the cameras included in the group now selected by the AW-RP50 is displayed.
- Information of the cameras connected serially to the AW-RP50:  
Only the information of the cameras selected by the AW-RP50 is displayed.

# 7. Function for linking up with the remote camera controller

## 7-2-4. Displaying the camera icon

When signals from the remote camera selected using the AW-RP50 are supplied to the unit, the “**i**” camera icon can be displayed on the multi view display.

The camera icon is displayed in front of the name of the material which is displayed on the split screen.

### [Settings established at the unit]

Set the input signal status to “On” (display) by operating the menu item below.

#### **[8] MultiView Out/Frame Menu** **6. Input Status**

---

### [Settings established at the AW-RP50]

- Set the remote cameras which will correspond with the unit's image inputs.  
(On the AW-RP50, SDI IN 1 to 4 are displayed as INPUT1 to 4 while DVI-IN is displayed as INPUT5.)
- When a remote camera has been selected by the AW-RP50, the function (CAMSEL) for sending the selection information is enabled.

## 7-2-5. Operating the unit's parameters from the AW-RP50

The unit's settings can be changed by operating the PAN/TILT lever and ZOOM button on the AW-RP50.

### [Settings established at the AW-RP50]

- Set what is to be targeted by the PAN/TILT lever and ZOOM button operations in the switcher (SW).

### [Unit's menu items which can be operated]

When the following submenus are displayed on the unit, the PAN/TILT lever and ZOOM button on the AW-RP50 operations take effect.

#### **[3] PinP Menu**

---

The PinP position can be changed using the PAN/TILT lever, and the PinP size can be changed using the ZOOM button.

#### **[6] ChromaKey Menu**

---

While the chroma key marker is displayed, the chroma key marker position can be changed using the PAN/TILT lever, and the chroma key marker size can be changed using the ZOOM button.

#### **[2] WIPE Menu**

---

The wipe start position can be changed using the PAN/TILT lever.

## 7-2-6. Sending and receiving the tally information

The information of the ON AIR tally sent by the unit over the network can be received by the AW-RP50.

### [Settings established at the AW-RP50]

- Set the remote cameras that correspond to the unit's image input.  
(On the AW-RP50, SDI IN 1 to 4 are displayed as INPUT1 to 4 while DVI-IN is displayed as INPUT5.)
- Enable the function used to receive the information of the ON AIR tally sent by the unit over the network.



# Table of menu items

No.	Sub menu	Setting item	Setting						
1	TIME/CBGD Menu	1 AUTO Time	Setting range	0 to 33s (59.94Hz)		0 to 999f			
			Initial value	1s		0f			
		2 PinP Time	Setting range	0 to 33s (59.94Hz)		0 to 999f			
			Initial value	1s		0f			
		3 KEY Time	Setting range	0 to 33s (59.94Hz)		0 to 999f			
			Initial value	1s		0f			
		4 FTB Time	Setting range	0 to 33s (59.94Hz)		0 to 999f			
			Initial value	1s		0f			
		5 FTB Source	Setting range	FMEM1, FMEM2, CBGD, White, Black					
			Initial value	Black					
6 AUX BUS Trans	Setting range	0 to 33s (59.94Hz)	0 to 999f	Enable, Disable					
	Initial value	1s	0f	Disable					
7 PinP BUS Trans	Setting range	0 to 33s (59.94Hz)	0 to 999f	Enable, Disable					
	Initial value	1s	0f	Disable					
8 PinP EFFDSLV	Setting range	0 to 33s (59.94Hz)	0 to 999f	Enable, Disable					
	Initial value	1s	0f	Disable					
9 Set CBGD Col	Setting range	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black							
	Initial value	White							
10 Adj CBGD Col	Setting range	H	0.0 to 359.9	S	0.0 to 100.0	L	0.0 to 108.0		
	Initial value		0.0		0.0		100.0		
2	WIPE Menu	1 Pattern	Setting range	1 to 13					
			Initial value	1					
		2 Direction	Setting range	N, R, N/R					
			Initial value	N/R					
		3 Border/Soft	Setting range	B	0.0 to 100.0	S	0.0 to 100.0		
			Initial value		0.0		0.0		
		4 Set Border Col	Setting range	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black					
Initial value	White								
5 Adj Border Col	Setting range	H	0.0 to 359.9	S	0.0 to 100.0	L	0.0 to 108.0		
	Initial value		0.0		0.0		100.0		
6 Position	Setting range	X	-100.00 to 100.00	Y	-100.00 to 100.00				
	Initial value		0.00		0.00				
7 Set To Preset	Setting range	1 to 4							
	Initial value	1							
3	PinP Menu	1 Shape	Setting range	Square, Circle, Heart, Flower, Star					
			Initial value	Square					
		2 Pos:X/Y/Size	Setting range	X	-100.00 to 100.00	Y	-100.00 to 100.00	S	0.00 to 100.00
			Initial value		0.00		0.00		25.00
		3 PVW	Setting range	On, Off					
			Initial value	Off					
		4 Border/Soft	Setting range	B	0.0 to 100.0	S	0.0 to 100.0		
			Initial value		0.0		0.0		
		5 Set Border Col	Setting range	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black					
Initial value	White								
6 Adj Border Col	Setting range	H	0.0 to 359.9	S	0.0 to 100.0	L	0.0 to 108.0		
	Initial value		0.0		0.0		100.0		
7 Trim Adjust1	Setting range	Manual, Off, 4:3							
	Initial value	Off							
8 Trim Adjust2	Setting range	R	-50.00 to 50.00	B	-50.00 to 50.00				
	Initial value		40.00		-40.00				
9 Set To Preset	Setting range	1 to 4							
	Initial value	1							

# Table of menu items

No.	Sub menu	Setting item	Setting						
4	KEY Setup Menu	1 Key Type	Setting range	Luminance(ChrmOff), Luminance(ChrmOn), Linear, Chroma					
			Initial value	Luminance(ChrmOff)					
		2 Fill	Setting range	Bus, Matte					
			Initial value	Bus					
		3 PVW	Setting range	On, Off					
			Initial value	Off					
		4 Set Fill Col	Setting range	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black					
			Initial value	White					
		5 Adj Fill Col	Setting range	H	0.0 to 359.9	S	0.0 to 100.0	L	0.0 to 108.0
			Initial value		0.0		0.0		100.0
6 Edge Type	Setting range	Off, Border, Drop, Shadow, Outline							
	Initial value	Off							
7 Edge Direction	Setting range	0, 45, 90, 135, 180, 225, 270, 315							
	Initial value	0							
8 Edge Width	Setting range	0 to 4							
	Initial value	2							
9 Set Edge Col	Setting range	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black							
	Initial value	Black							
10 Adj Edge Col	Setting range	H	0.0 to 359.9	S	0.0 to 100.0	L	0.0 to 108.0		
	Initial value		0.0		0.0		0.0		
5	KEY Adjust Menu	1 Clip	Setting range	0.0 to 108.0					
			Initial value	0.0					
		2 Gain	Setting range	0.0 to 200.0					
			Initial value	100.0					
		3 Density	Setting range	0.0 to 100.0					
			Initial value	100.0					
		4 Invert	Setting range	On, Off					
			Initial value	Off					
5 Mask	Setting range	On, Off							
	Initial value	Off							
6 Mask Adjust1	Setting range	L	-50.00 to 50.00	R	-50.00 to 50.00				
	Initial value		-25.00		25.00				
7 Mask Adjust2	Setting range	T	-50.00 to 50.00	B	-50.00 to 50.00				
	Initial value		25.00		-25.00				
8 Mask Invert	Setting range	On, Off							
	Initial value	Off							
6	ChromaKey Menu	1 Marker	Setting range	On, Off					
			Initial value	Off					
		2 Sample	Setting range	Start					
			Initial value	Start					
		3 Marker Pos	Setting range	X	-50.0 to 50.0	Y	-50.0 to 50.0	S	1.0 to 80.0
			Initial value		0.0		0.0		10.0
		4 Marker Aspect	Setting range	-50.0 to 50.0					
			Initial value	0.0					
		5 Ref Adjust	Setting range	H	0.0 to 359.9	S	0.0 to 120.0	L	0.0 to 108.0
Initial value			354.0		100.0		7.0		
6 Y-Influence	Setting range	0.0 to 100.0							
	Initial value	0.0							
7 Radius	Setting range	H	0.0 to 100.0	S	0.0 to 100.0				
	Initial value		100.0		50.0				
8 Soft	Setting range	0.0 to 100.0							
	Initial value	0.0							
9 Cancel	Setting range	0.0 to 100.0							
	Initial value	0.0							

# Table of menu items

No.	Sub menu	Setting item	Setting
7	MultiView Pattern Menu  *****: Name of the currently set material	1 Split	Setting range 4Split, 5-aSplit, 5-bSplit, 6-aSplit, 6-bSplit, 9Split, 10-aSplit, 10-bSplit
			Initial value 10-aSplit
		2 Pos1 Source	Setting range SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX
			Initial value PGM
		3 Pos2 Source	Setting range SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX
			Initial value PVW
		4 Pos3 Source	Setting range SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX
			Initial value SDI-IN1(*****)
		5 Pos4 Source	Setting range SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX
			Initial value SDI-IN2(*****)
		6 Pos5 Source	Setting range SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX
Initial value SDI-IN3(*****)			
7 Pos6 Source	Setting range SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX		
	Initial value SDI-IN4(*****)		
8 Pos7 Source	Setting range SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX		
	Initial value DVI-IN(*****)		
9 Pos8 Source	Setting range SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX		
	Initial value FMEM1		
10 Pos9 Source	Setting range SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX		
	Initial value FMEM2		
11 Pos10 Source	Setting range SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX		
	Initial value AUX		
8	MultiView Out/Frame Menu	1 Frame	Setting range LUM0%, LUM25%, LUM50%, LUM75%, LUM100%, Off
			Initial value LUM75%
		2 Character	Setting range LUM0%, LUM25%, LUM50%, LUM75%, LUM100%, Off
			Initial value LUM75%
		3 Label	Setting range On, Off
			Initial value On
4 Tally	Setting range Red, Red+Green, Off		
	Initial value Red+Green		
5 Level Meter	Setting range On, Off		
	Initial value Off		
6 Input Status	Setting range On, Off		
	Initial value On		
9	XPT SW Assign Menu  *****: Name of the currently set material	1 XPT1	Setting range SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign
			Initial value SDI-IN1(*****)
		2 XPT2	Setting range SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign
			Initial value SDI-IN2(*****)
		3 XPT3	Setting range SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign
			Initial value SDI-IN3(*****)
		4 XPT4	Setting range SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign
			Initial value SDI-IN4(*****)

# Table of menu items

No.	Sub menu	Setting item	Setting					
9	XPT SW Assign Menu  *****: Name of the currently set material	5 XPT5	Setting range	SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign				
			Initial value	DVI-IN(*****)				
		6 XPT6	Setting range	SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign				
			Initial value	FMEM1				
		7 XPT7	Setting range	SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign				
			Initial value	FMEM2				
		8 XPT8	Setting range	SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign				
			Initial value	CBGD				
		9 XPT9	Setting range	SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign				
			Initial value	CBAR				
		10 XPT10	Setting range	SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign				
			Initial value	Black				
10	Input Menu  *****: Name of the currently set material	1 SDI-IN1(*****)	Display only					
		2 SDI-IN2(*****)						
		3 SDI-IN3(*****)						
		4 SDI-IN4(*****)						
		5 DVI-IN(*****)						
10.1	Input Menu/SDI-IN1 (*****)  *****: Name of the currently set material	1 Mode	Setting range	Normal, DbyD				
			Initial value	Normal				
		2 Freeze Select	Setting range	Frame, Field				
			Initial value	Frame				
		3 Freeze	Setting range	On, Off				
			Initial value	Off				
		4 Name Type	Setting range	Default, Preset, User, CAM Name				
			Initial value	Default				
		5 Name	Setting range	Max. 10 characters can be set				
			Initial value	INPUT1				
		6 VPrc/YGain/Ped	Setting range	On, Off	Y	0.0 to 200.0	P	-20.0 to 20.0
			Initial value	Off		100.0		0.0
		7 VPrc:CGain/Hue	Setting range	C 0.0 to 200.0	H	0.0 to 359.9		
			Initial value	100.0		0.0		
10.2	Input Menu/SDI-IN2 (*****)  *****: Name of the currently set material	1 Mode	Setting range	Normal, DbyD				
			Initial value	Normal				
		2 Freeze Select	Setting range	Frame, Field				
			Initial value	Frame				
		3 Freeze	Setting range	On, Off				
			Initial value	Off				
		4 Name Type	Setting range	Default, Preset, User, CAM Name				
			Initial value	Default				
		5 Name	Setting range	Max. 10 characters can be set				
			Initial value	INPUT2				
		6 VPrc/YGain/Ped	Setting range	On, Off	Y	0.0 to 200.0	P	-20.0 to 20.0
			Initial value	Off		100.0		0.0
		7 VPrc:CGain/Hue	Setting range	C 0.0 to 200.0	H	0.0 to 359.9		
			Initial value	100.0		0.0		

# Table of menu items

No.	Sub menu	Setting item	Setting					
10.3	Input Menu/SDI-IN3 (***** *****: Name of the currently set material	1 Mode	Setting range	Normal, DbyD, UC, Auto				
			Initial value	Normal				
		2 Freeze Select	Setting range	Frame, Field				
			Initial value	Frame				
		3 Freeze	Setting range	On, Off				
			Initial value	Off				
		4 Name Type	Setting range	Default, Preset, User, CAM Name				
			Initial value	Default				
		5 Name	Setting range	Max. 10 characters can be set				
			Initial value	INPUT3				
6 VPrc/YGain/Ped	Setting range	On, Off	Y	0.0 to 200.0	P	-20.0 to 20.0		
	Initial value	Off		100.0		0.0		
7 VPrc:CGain/Hue	Setting range	C 0.0 to 200.0	H	0.0 to 359.9				
	Initial value	100.0		0.0				
8 UC:Scale/ECPos	Setting range	S SQ, EC, LB	E	Center, Left, Right				
	Initial value	SQ		Center				
9 UC:Size	Setting range	S 100 to 110						
	Initial value	S 100						
10 UC:Mvdet/Sharp	Setting range	M 1 to 5	S	1 to 5				
	Initial value	M 3		3				
10.4	Input Menu/SDI-IN4 (***** *****: Name of the currently set material	1 Mode	Setting range	Normal, DbyD, UC, Auto				
			Initial value	Normal				
		2 Freeze Select	Setting range	Frame, Field				
			Initial value	Frame				
		3 Freeze	Setting range	On, Off				
			Initial value	Off				
		4 Name Type	Setting range	Default, Preset, User, CAM Name				
			Initial value	Default				
		5 Name	Setting range	Max. 10 characters can be set				
			Initial value	INPUT4				
6 VPrc/YGain/Ped	Setting range	On, Off	Y	0.0 to 200.0	P	-20.0 to 20.0		
	Initial value	Off		100.0		0.0		
7 VPrc:CGain/Hue	Setting range	C 0.0 to 200.0	H	0.0 to 359.9				
	Initial value	100.0		0.0				
8 UC:Scale/ECPos	Setting range	S SQ,EC,LB	E	Center, Left, Right				
	Initial value	SQ		Center				
9 UC:Size	Setting range	S 100 to 110						
	Initial value	S 100						
10 UC:Mvdet/Sharp	Setting range	M 1 to 5	S	1 to 5				
	Initial value	M 3		3				
10.5	Input Menu/DVI-IN (***** *****: Name of the currently set material	1 Freeze	Setting range	On, Off				
			Initial value	Off				
		2 Name Type	Setting range	Default, Preset, User, CAM Name				
			Initial value	Default				
		3 Name	Setting range	Max. 10 characters can be set				
			Initial value	INPUT5				
		4 Scale	Setting range	Fit-V, Fit-H, FULL				
			Initial value	Fit-V				
		----- <DVI-IN Status> -----						
			Size	Display only	*****			
	H-Freq	**.* kHz						
	V-Freq	**.* Hz						
	Dot Clock	**.* MHz						

# Table of menu items

No.	Sub menu	Setting item	Setting				
11	Output Menu	1 SDI-OUT1	Setting range	PGM, PVW, CLN, AUX, MV, KEY OUT			
			Initial value	PGM			
		2 SDI-OUT2	Setting range	PGM, PVW, CLN, AUX, MV, KEY OUT			
			Initial value	PVW			
		3 DVI-OUT	Setting range	PGM, PVW, CLN, AUX, MV, KEY OUT			
			Initial value	AUX			
		4 SDI-OUT:Limit	Setting range	Off, 108, 104, 100			
			Initial value	Off			
		5 DVI-OUT:Size	Setting range	Auto, XGA, WXGA, SXGA, WSXGA+, UXGA, WUXGA, 1080/59.94p, 1080/50p			
			Initial value	Auto			
		6 DVI-OUT:Scale	Setting range	Fit-V, Fit-H, FULL			
			Initial value	Fit-V			
		7 DVI-OUT:Mvdet	Setting range	1 to 5			
			Initial value	3			
12	USER/FMEM Menu	1 USER1	Setting range	PinP Preset, WIPE Preset, PinP PVW,, KEY PVW, GPI Input, GPI Output, CamCont Link, AUX Transition, PinP Transition, EFFDSL, StrFMEM1, StrFMEM2, No Assign			
			Initial value	PinP Preset			
		2 USER2	Setting range	PinP PVW, KEY PVW, GPI Input, GPI Output, CamCont Link, AUX Transition, PinP Transition, EFFDSL, StrFMEM1, StrFMEM2, No Assign			
			Initial value	—			
		3 USER3	Setting range	PinP PVW, KEY PVW, GPI Input, GPI Output, CamCont Link, AUX Transition, PinP Transition, EFFDSL, StrFMEM1, StrFMEM2, No Assign			
			Initial value	—			
		4 USER4	Setting range	PinP PVW, KEY PVW, GPI Input, GPI Output, CamCont Link, AUX Transition, PinP Transition, EFFDSL, StrFMEM1, StrFMEM2, No Assign			
			Initial value	—			
		5 FMEM Select	Setting range	FMEM1, FMEM2			
			Initial value	FMEM1			
		6 AUX To FMEM	Setting range	Rv	On, Off	EX	On
			Initial value		Off		On
		7 FMEM Mode	Setting range	M	Auto, Manu	EX	On
			Initial value		Auto		On

# Table of menu items

No.	Sub menu	Setting item	Setting	
13	Operation Menu	1 OSD OUT	Setting range	SDI-OUT2, DVI-OUT, SDI-OUT2+DVI-OUT
			Initial value	SDI-OUT2+DVI-OUT
		2 OSD Size	Setting range	FULL, Upper-Left, Upper-Right, Lower-Right, Lower-Left
			Initial value	FULL
		3 OSD Back	Setting range	On, Off
			Initial value	On
		4 Key Priority	Setting range	PinP over KEY, KEY over PinP
			Initial value	PinP over KEY
		5 Bus Mode	Setting range	A/B, PGM(A)/PST(B), PGM(B)/PST(A)
			Initial value	PGM(A)/PST(B)
		6 Time Unit	Setting range	Sec, Frame
Initial value	Sec			
7 Slide Lever	Setting range	BKGD, KEY, PinP, BKGD+KEY, NoAssign		
	Initial value	BKGD		
8 GPI Input	Setting range	Enable, Disable		
	Initial value	Enable		
9 GPI Output	Setting range	Enable, Disable		
	Initial value	Enable		
10 CamCont Link	Setting range	On, Off		
	Initial value	Off		
11 SYSTEM Menu	Setting range	Unlocked, Locked		
	Initial value	Unlocked		
14	SYSTEM Menu	1 Format	Setting range	1080/59.94i, 1080/50i, 1080/24PsF, 1080/23.98PsF, 720/59.94p, 720/50p, 480/59.94i, 576/50i
			Initial value	1080/59.94i
		2 HiResMV	Setting range	On, Off
			Initial value	Off
		3 16:9SQ	Setting range	On, Off
			Initial value	Off
		4 AUX Anci	Setting range	On, Off
			Initial value	Off
		5 PGM Anci	Setting range	On, Off
			Initial value	Off
		6 PVW Anci	Setting range	On, Off
Initial value	Off			
7 MV Anci	Setting range	PGM, PVW, Off		
	Initial value	Off		
8 Initial	Setting range	Yes, No		
	Initial value	No		
9 IP Address	Setting range	—		
	Initial value	192.168.0.8		
10 Subnet Mask	Setting range	—		
	Initial value	255.255.255.0		
11 Gateway	Setting range	—		
	Initial value	192.168.0.1		
15	SYSTEM Status	SYSTEM Ver.	Display only	*.*.*.*
		SOFT Ver.		****
		GLUE FPGA Ver.		****
		MAIN FPGA Ver.		****
		FONT Ver.		****
		MAC Address		**--**--**--**--**--**
		FAN		Alarm, NoAlarm
		Power		Alarm, NoAlarm
Temperature	Alarm, NoAlarm			

# Table of menu items

No.	Sub menu	Setting item	Setting	
	BUS Assign Status	XPT SW	Display only	1 to 10
	*****:	XPT SW Assign		SDI-IN1 to 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign
	Name of the currently set material	PGM		
		PVW		
		AUX		
		PinP		
		KEY Fill		
		KEY Source		



## Appendix (glossary)

Defined below are the terms used in this manual.

Word	Explanation
<b>AB Bus system</b>	A bus control mode. By executing a transition, the A bus and B bus signals are output to the program images alternately.
<b>Ancillary Data</b>	The auxiliary data other than the video signals which is transmitted inside the data stream of the video serial interface. The data superimposed on the vertical blanking period is referred to as the V ancillary data (VANC).
<b>Aspect ratio</b>	The ratio between the horizontal and vertical dimensions of the screen. It is 16:9 for the HD format and 4:3 for the SD format.
<b>AUX [Auxiliary Bus]</b>	A spare bus which can be switched by signals other than the main line output signals.
<b>Border</b>	The area or margin that is added to the edge of a wipe or key. Its width and color can be adjusted. The defocusing of the area around a border is referred to as the soft effect.
<b>Chroma key</b>	This refers to the function for creating the key signals based on the color information of the video signals and combining the keys.
<b>Clip</b>	The threshold level of the luminance when key signals are created from a key source.
<b>Color Background</b>	The signals which are output from the internal color generator and used as the background image.
<b>Cut</b>	This refers to the effect where the display is instantly switched to the next image.
<b>Density</b>	A parameter which is used to adjust the density of the key signals.
<b>Dot by Dot</b>	This treats images as actual size (1×) images. With PinP, it allows SD images to be combined with HD images with no accompanying deterioration in the images themselves.
<b>DVI-D [Digital Visual Interface Digital]</b>	This is a video interface standard. Only digital signals are handled by DVI-D.
<b>Embedded Audio</b>	This refers to the audio data packets which are transferred inside the data stream of the video serial interface.
<b>Flip Flop system (PGM/PST system)</b>	A bus control mode. The signals selected by the program bus are always output as the program images. By executing a transition, the program bus and preset bus signals are switched over.
<b>Frame Memory</b>	A memory which can hold the video signals equivalent to one frame.
<b>Frame Synchronizer</b>	A function which matches the synchronization of non-synchronized video input signals.
<b>Freeze</b>	A function which continues the display of the same image, creating the impression that the image has been "frozen".
<b>FTB [Fade to Black]</b>	This is the effect where the program image is faded out to the black screen.
<b>GPI [General Purpose Interface]</b>	Interface signals which control auto transition from an external source.
<b>Hue</b>	The color tone of the video signals.
<b>Key Edge</b>	The border or shadow added to the edges of keys.
<b>Key Fill</b>	The signal that uses key combination processing to fill in the areas left blank by the key signals.
<b>Key Gain</b>	A parameter which is used to adjust the amplitude of the key signals.
<b>Key Invert</b>	A function which inverts the key signals.
<b>Key Mask</b>	This is the function that specifies the area for key combination using the box pattern, etc. When only part of the area of the key signals is used, key combination is executed with the unnecessary area masked.
<b>Key Source</b>	The video signals for creating the key signals.

## Appendix (glossary)

Word	Explanation
<b>Linear Key</b>	The function which combines keys using monochrome key signals with gradations in its outlines as a reference.
<b>Lum [Luminance]</b>	The brightness portion of the video signals.
<b>Luminance Key</b>	The function which creates key signals based on the luminance (brightness) information of the video signals to combine keys.
<b>ME [Mix Effect]</b>	A video effect device which combines a number of video signals to create mix, wipe, key and other video signals.
<b>Mix</b>	The picture-changing effect produced by overlapping one image with the next. It is also referred to as "dissolve".
<b>Multi View Display</b>	This function combines multiple materials and displays them on one screen. PGM, PVW and the input material can be previewed at the same time on a single screen.
<b>OSD [On Screen Display]</b>	This function enables settings to be performed on the menu screens which are displayed in the monitor output.
<b>PinP [Picture in Picture]</b>	This function combines a sub screen image with the background image.
<b>PVW [Preview]</b>	The function for checking ahead of time the image which will be output after the next transition. The image is output from the PVW system.
<b>PGM [Program Bus]</b>	The bus which always carries the program output signals.
<b>PST [Preset Bus]</b>	The bus which carries the program output signals after the next background transition.
<b>Sat [Saturation]</b>	This refers to the intensity of the color chrominance level of video signals.
<b>SDI [Serial Digital Interface]</b>	The standard by which video signals in various SD and HD formats are transmitted along a single coaxial cable.
<b>Self Key</b>	A function that creates key signals from key fill signals for combining keys.
<b>Setup Data</b>	The memory in which the control panel statuses can be saved and recalled. The button selection statuses as well as the border, color and other setting information can be saved in this memory.
<b>Tally</b>	The signal which outputs the program output statuses of the input signals to an external device. The LED that indicates the program output status on the control panel is also referred to as tally.
<b>Transition</b>	A function that switches from one image to another. Wipe, mix and other effects are available for the images during switching.
<b>Trimming</b>	This is the function that eliminates the unnecessary parts at the top, bottom, left and/or right of the images which are combined using the PinP function.
<b>Up Converter</b>	This is the function that converts material in the SD format into the HD format which yields a high resolution.
<b>Wipe</b>	A video effect in which one image is gradually replaced by another as the boundary between the two is moved using a preselected pattern.



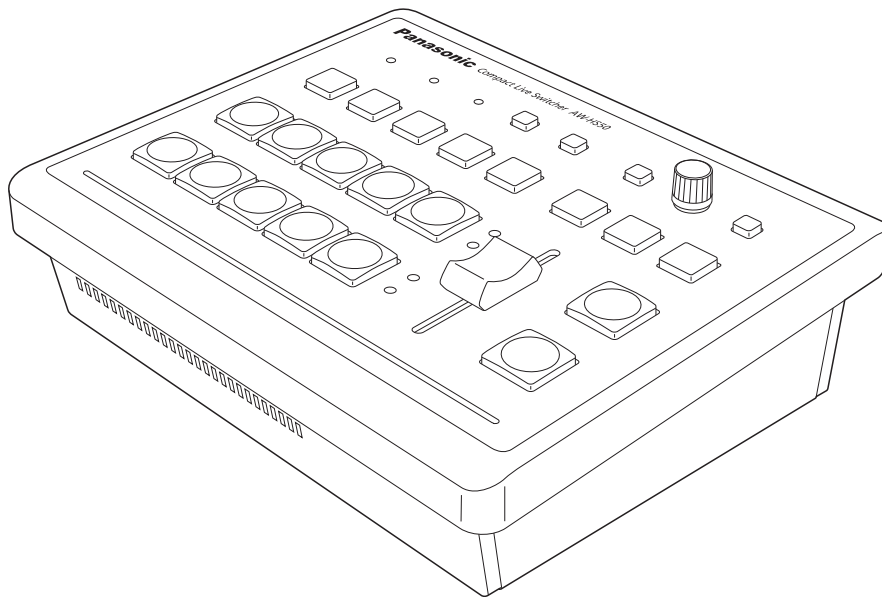


# Panasonic<sup>®</sup>

## 取扱説明書 操作・設定編

コンパクトライブスイッチャー

品番 **AW-HS50N**



# もくじ

はじめに .....	4	1-5. FTB (フェードトッブラック) .....	22
概要 .....	4	1-6. 内蔵カラー信号 .....	22
取扱説明書について .....	4	1-7. AUX 出力の切り替え .....	23
商標および登録商標について .....	4	1-7-1. AUX バス素材の選択 .....	23
著作権について .....	4	1-7-2. AUX 素材間のトランジション .....	23
定格表示について .....	4	1-8. USER ボタンの設定 .....	24
免責について .....	4	1-9. フレームメモリー .....	25
ネットワークに関するお願い .....	4	1-9-1. AUX バスからの転送 .....	25
1-9-2. フラッシュメモリーへの保存 .....	26		
<b>1. 基本操作 .....</b>	<b>5</b>	<b>2. 入出力信号の設定 .....</b>	<b>27</b>
1-1. バックグラウンドトランジション .....	5	2-1. 入力信号の設定 .....	27
1-1-1. バスの選択 .....	5	2-1-1. 入力モードの設定 .....	28
1-1-2. SHIFT 機能によるバスの選択 .....	5	2-1-2. 素材名のタイプの設定 .....	28
1-1-3. クロスポイントのアサイン .....	5	2-1-3. 素材名の設定 .....	29
1-1-4. バスモードの選択 .....	6	2-1-4. フリーズ方法の設定 .....	29
1-1-5. トランジションタイプの選択 .....	6	2-1-5. 入力映像のフリーズと解除 .....	30
1-1-6. マニュアルトランジション .....	6	2-1-6. ビデオプロセスの設定 .....	30
1-1-7. オートトランジション .....	7	2-1-7. アップコンバーターの設定 .....	30
1-1-8. カットトランジション .....	7	2-1-8. 入力映像のスケーリング設定 .....	31
1-2. ワイブ .....	8	2-1-9. 入力映像の情報表示 .....	34
1-2-1. ワイブパターンの選択 .....	8	2-2. 出力信号の設定 .....	35
1-2-2. ワイブ方向の選択 .....	8	2-2-1. 出力信号のアサイン .....	35
1-2-3. ボーダー幅とソフト効果の設定 .....	8	2-2-2. 色領域の設定 .....	35
1-2-4. ボーダーカラーの設定 .....	9	2-2-3. DVI-D 出力信号の設定 .....	35
1-2-5. ボーダーカラーの調整 .....	9		
1-2-6. ワイブ開始位置の設定 .....	9	<b>3. マルチビューディスプレイの設定 .....</b>	<b>37</b>
1-2-7. プリセットメモリーの登録と再生 .....	9	3-1. 画面のレイアウト .....	37
1-3. KEY (キー) .....	10	3-2. 分割枠と文字の設定 .....	38
1-3-1. キー合成について .....	10	3-3. タリー表示の設定 .....	38
1-3-2. PinP と KEY のプライオリティ設定 .....	10	3-4. レベルメーターの設定 .....	39
1-3-3. キー素材の選択 .....	11	3-5. 入力信号マークの設定 .....	39
1-3-4. キートランジション .....	11		
1-3-5. キーのセットアップ .....	12	<b>4. システムの設定 .....</b>	<b>40</b>
1-3-6. キーの調整 .....	14	4-1. システムメニューの設定 .....	40
1-3-7. クロマキーの調整 .....	15	4-1-1. ビデオフォーマットの設定 .....	40
1-4. PinP (ピクチャーインピクチャー) .....	17	4-1-2. アンシラリデータ、エンベデッド オーディオデータの設定 .....	41
1-4-1. PinP 素材の選択 .....	17	4-1-3. システムの初期化 .....	42
1-4-2. PinP のトランジション .....	17	4-1-4. ネットワークの設定 .....	42
1-4-3. PinP の設定 .....	18	4-2. Operation Menu の設定 .....	43
1-4-4. PinP 素材間のトランジション .....	20	4-2-1. OSD (オンスクリーンディスプレイ) の設定 .....	43
1-4-5. エフェクトディゾルブ .....	21	4-2-2. その他の設定 .....	44
1-4-6. Dot by Dot モードの併用 .....	21	4-2-3. バスステータス表示 .....	45
		4-2-4. バージョン表示 .....	45

# もくじ

---

5. 外部機器の制御インターフェース .....	46
5-1. LAN の接続 .....	46
5-2. TALLY/GPI .....	46
6. コンピューターとの接続 .....	47
6-1. データ転送機能 .....	47
6-2. 接 続 .....	47
6-3. ソフトウェアのインストール方法 .....	48
6-4. ソフトウェアの基本操作 .....	48
6-5. 画像データの転送 .....	49
6-5-1. コンピューターから本機へ画像データを 転送する .....	49
6-5-2. 本機の画像データをコンピューターに 転送する .....	50
6-6. セットアップデータの転送 .....	51
6-6-1. コンピューターから本機へセットアップデータを 転送する .....	51
6-6-2. 本機のセットアップデータをコンピューターへ 転送する .....	51
6-7. ログデータの取得 .....	52
7. リモートカメラコントローラーとのリンク機能 .....	53
7-1. AW-RP50 との接続 .....	53
7-2. リンクできる機能 .....	54
7-2-1. スイッチャーバス素材の切り替え .....	54
7-2-2. フォーカスアシスト機能 .....	54
7-2-3. カメラ情報の表示 .....	55
7-2-4. カメラアイコンの表示 .....	56
7-2-5. AW-RP50 から本機のパラメーターを操作する .....	56
7-2-6. タリール情報の送受信 .....	56
メニュー項目一覧 .....	57
付 録【用語解説】 .....	65

## 取扱説明書の構成について

- 本機の取扱説明書は、操作・設定編（本書、CD-ROM）と基本編に分かれています。  
本機を設置する前に、必ず基本編をお読みいただき、正しく設置してください。

# はじめに

## ■概要

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

コンパクトサイズながら、SDI入力4系統、DVI-D入力1系統、SDI出力2系統、DVI-D出力1系統を装備しています。

カット、ミックス、ワイプによるバックグラウンドトランジションに加え、キーヤーとPinPをそれぞれ1チャンネル搭載し、多彩な映像制作を可能にします。

また、マルチビューディスプレイの設定により、最大10系統の映像を1台のモニターに分割して表示することができるため、モニターの数減らし、低コストで省スペースのシステムが構築できます。

IP接続することで、HDインテグレートドカメラAW-HE50とリモートカメラコントローラーAW-RP50と連携した操作環境を実現します。

## ■取扱説明書について

- 本書ではAW-HS50Nを「AW-HS50」と記載しています。同様に、AW-RP50Nを「AW-RP50」、AW-HE50HN、AW-HE50SNを「AW-HE50」と記載しています。
- 本書では、特定した機器を示す場合を除いて、「回転台とカメラの組み合わせ」、または「回転台一体型カメラ」のことを、総称して「リモートカメラ」と記載しています。

## ■商標および登録商標について

- Microsoft、Windows、Windows Vista、Windows 7 および Internet Explorer は、米国 Microsoft Corporation の、米国、日本およびその他の国における登録商標または商標です。
- Intel、Intel Core は、アメリカ合衆国およびその他の国におけるインテルコーポレーションまたはその子会社の商標または登録商標です。
- Adobe および Reader は、Adobe Systems Incorporated（アドビシステムズ社）の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
- その他、本文中の社名や商品名は、各社の登録商標または商標です。

## ■著作権について

本機に含まれるソフトウェアの譲渡、コピー、逆アセンブル、逆コンパイル、リバースエンジニアリング、並びに輸出法令に違反した輸出行為は禁じられています。

## ■定格表示について

本機の名称、品番、電気定格は、底面に表示されています。

## ■免責について

- 弊社はいかなる場合も以下に関して一切の責任を負わないものとします。
  - ①本機に関連して直接または間接に発生した、偶発的、特殊、または結果的損害・被害
  - ②お客様の誤使用や不注意による障害または本機の破損など
  - ③お客様による本機の分解、修理または改造が行われた場合
  - ④本機の故障・不具合を含む何らかの理由または原因により、映像が表示できないことによる不便・損害・被害
  - ⑤第三者の機器などと組み合わせたシステムによる不具合、あるいはその結果被る不便・損害・被害
  - ⑥取付方法の不備など、本商品の不良によるもの以外の事故に対する不便・損害・被害
  - ⑦登録した情報内容が何らかの原因により、消失してしまうこと
  - ⑧本体やPCに保存された画像データ、設定データの消失あるいは漏えいなどによるいかなる損害、クレームなど

## ■ネットワークに関するお願い

本機はネットワークへ接続して使用するため、以下のような被害を受けることが考えられます。

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

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

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



# 1. 基本操作

## 1-1. バックグラウンドトランジション

### 1-1-1. バスの選択

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

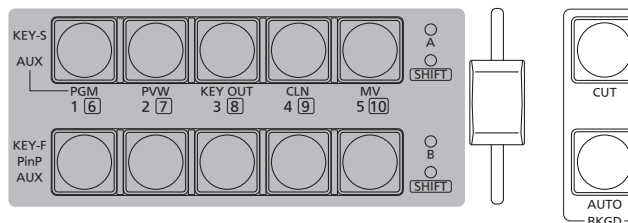
素材が選択されると、押したボタンが点灯します。



### 1-1-2. SHIFT 機能によるバスの選択

SHIFT ボタンを押している間は、クロスポイントボタン 6～10が選択できます。

クロスポイントボタン 6～10の素材が選択されていると、A、Bクロスポイントボタン右横のSHIFTランプが点灯します。



### 1-1-3. クロスポイントのアサイン

クロスポイントボタン 1～10には、外部映像入力信号および、内部発生信号をアサインすることができます。

#### [9] XPT SW Assign Menu

##### 1. XPT1～10. XPT10

「1. XPT1」～「10. XPT10」の項目にアサイン状態が表示されます。

「1. XPT1」～「10. XPT10」の項目を設定して、下記の素材をアサインすることができます。

[9] XPT SW Assign Menu	
> 1. XPT1	SDI-IN1 ( INPUT1 )
2. XPT2	SDI-IN2 ( INPUT2 )
3. XPT3	SDI-IN3 ( INPUT3 )
4. XPT4	SDI-IN4 ( INPUT4 )
5. XPT5	DVI-IN ( INPUT5 )
6. XPT6	FMEM1
7. XPT7	FMEM2
8. XPT8	CBGD
9. XPT9	CBAR
10. XPT10	Black

クロスポイントボタン	素材名	素材
1～10	SDI-IN1～SDI-IN4	SDI入力1～4
	DVI-IN	DVI-D入力
	FMEM1、FMEM2	フレームメモリーの画像
	CBGD	内部発生信号 (カラーバックグラウンド)
	CBAR	内部発生信号 (カラーバー)
	Black	内部発生信号 (黒信号)
	NoAsign	アサイン無し

- 「NoAsign」がアサインされているボタンを押しても、映像は切り替わりません。

# 1. 基本操作

## 1-1-4. バスモードの選択

下記のメニュー操作でバスモードを選択できます。

### [13] Operation Menu

#### 5. Bus Mode

##### A/B :

スライドレバーがA側のときは、Aバスで選択された信号がPGMバスの素材になります。

スライドレバーがB側のときは、Bバスで選択された信号がPGMバスの素材になります。

##### PGM(A)/PST(B) :

フリップフロップ方式で、Aバスで選択された信号が常にPGMバスの素材になり、Bバスで選択された信号が常にPSTバスの素材になります。

##### PGM(B)/PST(A) :

フリップフロップ方式で、Bバスで選択された信号が常にPGMバスの素材になり、Aバスで選択された信号が常にPSTバスの素材になります。

## 1-1-5. トランジションタイプの選択

MIX ボタン、WIPE ボタンでバックグラウンドトランジションのモードを選択します。

## 1-1-6. マニュアルトランジション

スライドレバーを操作して、手動(マニュアル)でトランジションを行います。

オートトランジションを行っているときにスライドレバーを動かすと、スライドレバーの位置が実行中のトランジション量を追い越した時点でマニュアル動作に切り替わりません。

レバー左のバスタリールランプは、プログラム出力の状態を表示します。

**Aのランプのみ点灯** : Aバスのみを出力

**AとBのランプ点灯** : トランジション中

**Bのランプのみ点灯** : Bバスのみを出力

### <スライドレバーの機能設定>

#### [13] Operation Menu

#### 7. Slide Lever

スライドレバーを操作してトランジションを行う対象を、次の中から設定することができます。

<b>BKGD</b>	: バックグラウンドトランジション
<b>KEY</b>	: キートランジション
<b>PinP</b>	: PinP トランジション
<b>BKGD+KEY</b>	: バックグラウンドトランジションとキートランジションを同時に行う
<b>NoAssign</b>	: スライドレバーを操作してもトランジションを行わない

# 1. 基本操作

## 1-1-7. オートトランジション

AUTO ボタンを押すと、設定されたトランジションタイムでバックグラウンドのトランジションを自動で行います。スライドレバーが途中の位置にある場合、AUTO ボタンを押すと、途中からの残り時間でトランジションを行います。

下記のメニュー操作でトランジション時間を変更できます。

### [1] TIME/CBGD Menu

#### 1. AUTO Time

AUTO ボタンを長押しすると、OSDメニューに設定時間が表示されますので、表示を確認しながら変更できます。

下記のメニュー操作でTIME/CBGD Menuの表示単位を変更できます。

### [13] Operation Menu

#### 6. Time Unit

秒表示、またはフレーム表示が選択できます。フレーム表示のときに設定できる時間は、0～999fです。秒表示のときに設定できる時間は、ビデオフォーマットにより異なります。

<b>59.94i</b> : max 33s09f	<b>50p</b> : max 19s49f
<b>59.94p</b> : max 16s39f	<b>24PsF</b> : max 41s15f
<b>50i</b> : max 39s24f	<b>23.98PsF</b> : max 41s15f

- スライドレバーの機能設定がKEY、PinP、BKGD+KEY、NoAssignに設定されていても、オートトランジションを行う対象は、常にバックグラウンドになります。

## 1-1-8. カットトランジション

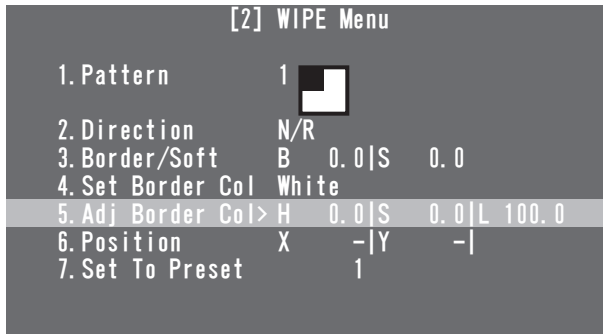
CUT ボタンを押すと、瞬時にバックグラウンドのトランジションを行います。

- スライドレバーの機能設定がKEY、PinP、BKGD+KEY、NoAssignに設定されていても、カットトランジションを行う対象は、常にバックグラウンドになります。

# 1. 基本操作

## 1-2. ワイプ

バックグラウンドのトランジションを行うときのワイプパターンやボーダーを設定することができます。



### 1-2-1. ワイプパターンの選択

#### [2] WIPE Menu

##### 1. Pattern

OSD/TIME ダイヤルを回すと、ワイプパターンを選択することができます。

ワイプパターンと番号				
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13		

- メニューを操作しなくても、WIPE ボタンを押しながら OSD/TIME ダイヤルを回すことでワイプパターンを変更することができます。

### 1-2-2. ワイプ方向の選択

#### [2] WIPE Menu

##### 2. Direction

ワイプの方向を選択します。

##### N(Normal) :

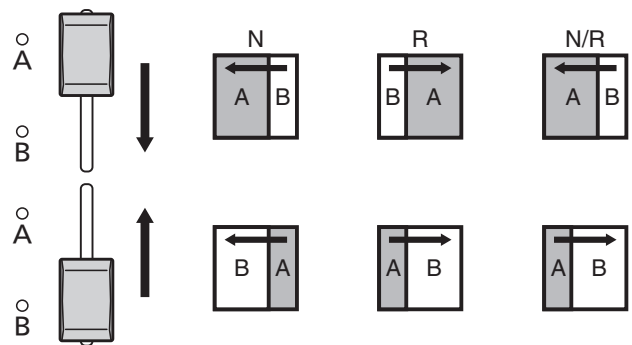
ノーマル方向にワイプを行います。

##### R(Reverse) :

リバース方向にワイプを行います。

##### N/R(Normal/Reverse) :

トランジション完了時にノーマル方向とリバース方向を入れ替えます。



### 1-2-3. ボーダー幅とソフト効果の設定

#### [2] WIPE Menu

##### 3. Border/Soft

##### [B : ボーダー]

ワイプのボーダー幅を設定します。

ボーダーに効果をつけない場合は、“0.0” に設定してください。

##### [S : ソフト]

ワイプのソフト効果の量を設定します。

ソフト効果の量は、ボーダーの幅に対するソフト効果の割合を示します。

ソフト効果のみをワイプに付加する場合は、B (ボーダー) を“0.0” に設定してください。

# 1. 基本操作

## 1-2-4. ボーダーカラーの設定

### [2] WIPE Menu 4. Set Border Col

ボーダーの色を次の中から選びます。

White、Yellow、Cyan、Green、Magenta、Red、  
Blue、Black

## 1-2-5. ボーダーカラーの調整

### [2] WIPE Menu 5. Adj Border Col

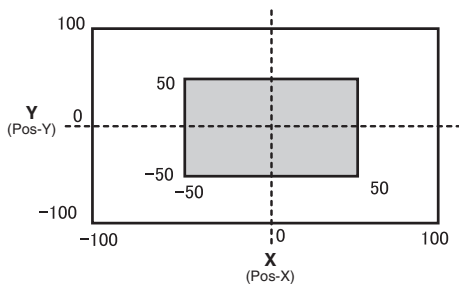
ボーダーに設定した色の色相 (H : Hue)、彩度 (S : Saturation)、輝度 (L : Luminance) を調整します。

## 1-2-6. ワイプ開始位置の設定

### [2] WIPE Menu 6. Position

ワイプパターン番号9、10、11、12、13に対してトランジションを行う開始位置をX座標、Y座標で設定します。

#### <X座標、Y座標の設定範囲>



■ 画面範囲内  
□ 画面範囲外

- サブメニューの[2] WIPE Menuを表示しているときは、USERボタンとOSD/TIMEダイヤルでのダイレクト操作が有効になります。  
⇒基本編「2-5-6. USERボタンとOSD/TIMEダイヤルでのダイレクト操作」参照

#### <ダイレクト操作のステータス表示>

U1 : Pos-X (X座標)、U2 : Pos-Y (Y座標)、  
U3 : -、U4 : -

## 1-2-7. プリセットメモリーの登録と再生

### [2] WIPE Menu 7. Set To Preset

ワイプの設定を、4件までプリセットメモリーに登録することができます。

#### <プリセットメモリーの登録>

1～4を選択してOSD/TIMEダイヤルを押すと、選択したプリセット番号に、現在設定している状態が登録されます。

#### <登録できる内容>

- ワイプパターン
- ワイプの方向
- ワイプのボーダー幅
- ソフト効果の量
- ボーダーの色
- トランジションを行う開始位置

#### <プリセットメモリーの再生>

登録した設定は、USERボタンで再生することができます。

- あらかじめ、下記のメニュー操作で「WIPE Preset」を選択して、USERボタンにアサインされている必要があります。

### [12] USER/FMEM Menu 1. USER1

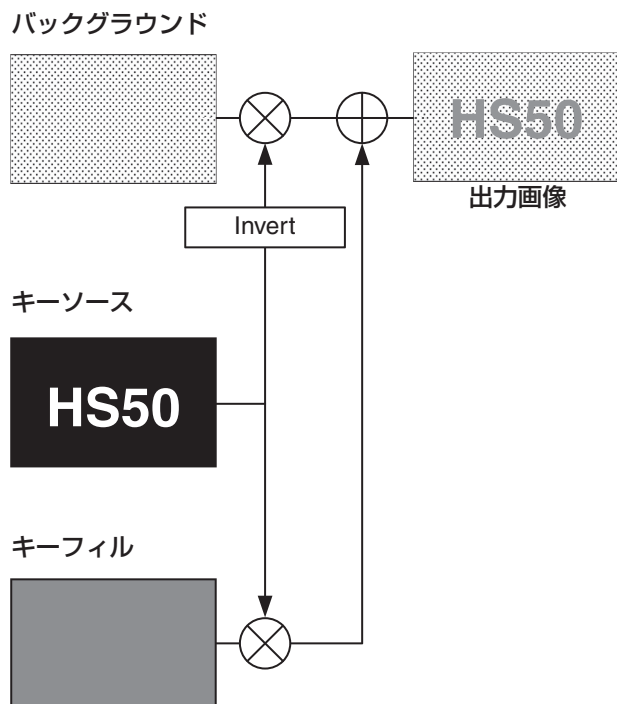
# 1. 基本操作

## 1-3. KEY (キー)

### 1-3-1. キー合成について

バックグラウンド映像に別の映像を合成します。  
また、キーの抜け具合の調整や、合成した映像にエッジを付加することができます。  
キー合成のしくみは、下図のようになります。

<キー合成のしくみ>



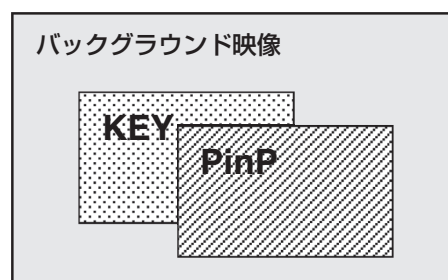
### 1-3-2. PinP と KEY のプライオリティ設定

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

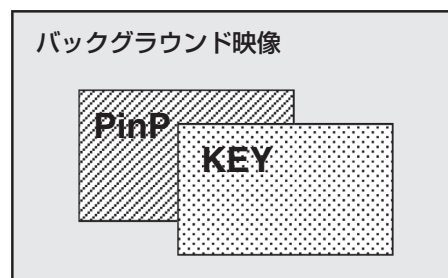
下記のメニュー操作で、表示順序のプライオリティを変更できます。

[13] Operation Menu  
4. Key Priority

#### PinP over KEY



#### KEY over PinP



# 1. 基本操作

## 1-3-3. キー素材の選択

Aバス、およびBバスのクロスポイントボタンで、キー素材を選択します。

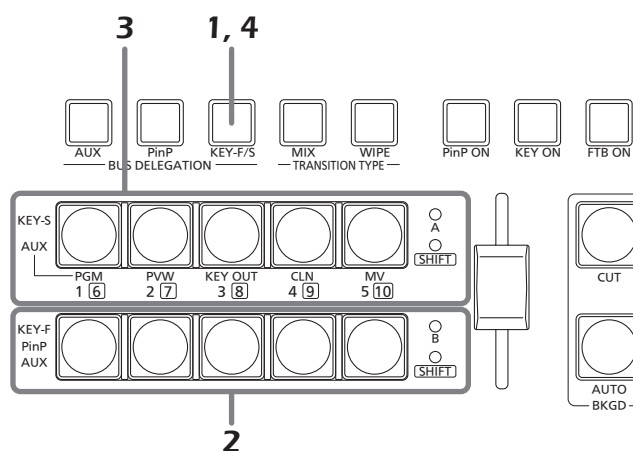
### 1 KEY-F/S ボタンを押して、クロスポイントボタンをキーバス素材の選択モードにする

KEY-F/S ボタンが点滅します。

### 2 Bバスのクロスポイントボタンでキーフィル信号を選択する

### 3 Aバスのクロスポイントボタンでキーソース信号を選択する

### 4 KEY-F/S ボタンを押してクロスポイントボタンのバス選択モードを解除する



## 1-3-4. キートランジション

KEY ON ボタンを押すと、設定されたトランジション時間でキーをトランジション (フェードイン) します。

### <トランジション時間の設定>

#### [1] TIME/CBGD Menu 3. KEY Time

- KEY ON ボタンを押しながら OSD/TIME ダイヤルを回しても、トランジション時間を変更できません。KEY ON ボタンを長押しすると、OSD メニューに設定時間が表示されますので、表示を確認しながら変更してください。

スライドレバーの操作で、キートランジションを行うこともできます。

### <スライドレバーの操作切り替え>

#### [13] Operation Menu 7. Slide Lever

# 1. 基本操作

## 1-3-5. キーのセットアップ

キーのタイプなどを設定することができます。

[4] KEY Setup Menu	
> 1. Key Type	Luminance (ChrmOff)
2. Fill	Bus
3. PVW	On
4. Set Fill Col	White
5. Adj Fill Col	H 0.0 S 0.0 L 100.0
6. Edge Type	Off
7. Edge Direction	-
8. Edge Width	-
9. Set Edge Col	Black
10. Adj Edge Col	H 0.0 S 0.0 L 0.0

### ●Key Type

#### [4] KEY Setup Menu

##### 1. Key Type

キーのタイプを選択します。

#### Luminance(ChrmOff)

(ルミナンスキー・クロマオフ/セルフキー) :

キーフィル信号の輝度成分からキー信号を作成します。

#### Luminance(ChrmOn)

(ルミナンスキー・クロマオン/セルフキー) :

キーフィル信号の輝度成分とクロマ成分からキー信号を作成します。

#### Linear (リニアキー /EXTキー) :

キーソース信号の輝度成分からキー信号を作成します。

キーソース信号とキーフィル信号が異なる場合に使用します。

#### Chroma (クロマキー /セルフキー) :

キーフィル信号の特定の色相を基準にしてキー信号を作成します。

ルミナンスキーとクロマキーは、セルフキーとして運用されるためキーフィル信号をキーソース信号として使用しません。

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

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

また、背景が白色で黒の文字などの素材は、キーインバートの設定をONに設定すると、キーのレベルを反転させて使用することができます。

#### <キーインバートの設定>

#### [5] KEY Adjust Menu

##### 4. Invert

### ●Fill

#### [4] KEY Setup Menu

##### 2. Fill

フィルのタイプを選択します。

**Bus** : キーフィル信号にバスの信号を使用します。

**Matte** : キーフィル信号に内蔵のフィルマットを使用します。

### ●PVW

#### [4] KEY Setup Menu

##### 3. PVW

PVW映像にキー効果を付加した映像を出力して、キーの調整や確認をすることができます。

**On** : PVW映像にキー効果を付加した映像を出力します。

**Off** : PVW映像にキー効果を付加しない映像を出力します。

### ●Set Fill Col

#### [4] KEY Setup Menu

##### 4. Set Fill Col

フィルマットに設定する色を次の中から選びます。

White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black

### ●Adj Fill Col

#### [4] KEY Setup Menu

##### 5. Adj Fill Col

フィルマットに設定した色の色相 (H : Hue)、彩度 (S : Saturation)、輝度 (L : Luminance) を調整します。



# 1. 基本操作

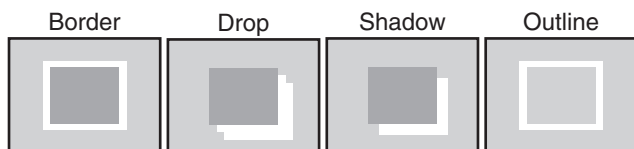
## ●Edge Type

[4] KEY Setup Menu

### 6. Edge Type

キーに、ボーダーやシャドウなどのエッジを付加します。

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

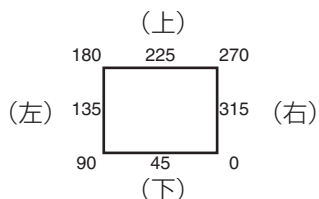


## ●Edge Direction

[4] KEY Setup Menu

### 7. Edge Direction

「Drop」と「Shadow」を付加する方向 (45° 単位) を設定します。



## ●Edge Width

[4] KEY Setup Menu

### 8. Edge Width

エッジの幅を設定します。

## ●Set Edge Col

[4] KEY Setup Menu

### 9. Set Edge Col

エッジに設定する色を次の中から選びます。

White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black

## ●Adj Edge Col

[4] KEY Setup Menu

### 10. Adj Edge Col

エッジに設定した色の色相 (H : Hue)、彩度 (S : Saturation)、輝度 (L : Luminance) を調整します。

# 1. 基本操作

## 1-3-6. キーの調整

キーの抜け具合を調整することができます。

[5] KEY Adjust Menu			
> 1. Clip			0.0
2. Gain			100.0
3. Density			100.0
4. Invert			Off
5. Mask			Off
6. Mask Adjust1	L	- R	-
7. Mask Adjust2	T	- B	-
8. Mask Invert			-

### ●Clip

#### [5] KEY Adjust Menu

##### 1. Clip

ルミナンスキーとリニアキーを作成する基準レベルを設定します。

- キーのタイプでChroma (クロマキー/セルフキー) を選択しているときは、設定できません。

### ●Gain

#### [5] KEY Adjust Menu

##### 2. Gain

ルミナンスキーとリニアキーの増幅度を設定します。

- キーのタイプでChroma (クロマキー/セルフキー) を選択しているときは、設定できません。

### ●Density

#### [5] KEY Adjust Menu

##### 3. Density

キーの濃さを調整します。

「0」に設定すると、キーが表示されなくなります。

### ●Invert

#### [5] KEY Adjust Menu

##### 4. Invert

キーインバートの設定をします。

**On** : 内部で生成するキー信号を反転させます。

**Off** : キー信号を反転しません。

### ●Mask

#### [5] KEY Adjust Menu

##### 5. Mask

マスクを行う方法を設定します。

**On** : 「6. Mask Adjust1」と「7. Mask Adjust2」の項目で設定する領域をマスクします。

**Off** : キー信号をマスクしません。

### ●Mask Adjust1、Mask Adjust2

#### [5] KEY Adjust Menu

##### 6. Mask Adjust 1

##### 7. Mask Adjust2

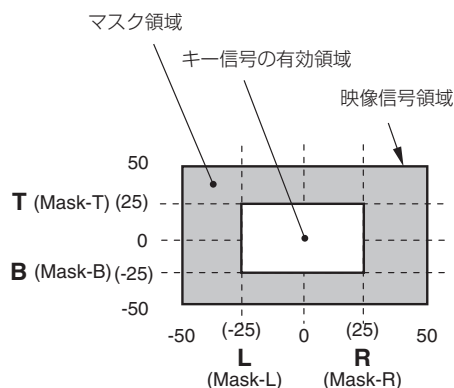
マスクする領域を設定します。

**6. Mask Adjust 1 項目** :

左 (L : Left) と右 (R : Right) を設定します。

**7. Mask Adjust2 項目** :

上 (T : Top) と下 (B : Bottom) を設定します。



- サブメニューの [5] KEY Adjust Menu を表示しているときは、USER ボタンと OSD/TIME ダイヤルでのダイレクト操作が有効になります。

⇒基本編「2-5-6. USER ボタンと OSD/TIME ダイヤルでのダイレクト操作」参照

<ダイレクト操作のステータス表示>

U1 : Mask-L、U2 : Mask-R、

U3 : Mask-T、U4 : Mask-B

### ●Mask Invert

#### [5] KEY Adjust Menu

##### 8. Mask Invert

マスク信号の反転を設定します。

**On** : マスク信号を反転させます。

**Off** : マスク信号を反転しません。

# 1. 基本操作

## 1-3-7. クロマキーの調整

クロマキーの抜け具合を調整することができます。

> 1. Marker	Off
2. Sample	Start
3. Marker Pos	X - Y - S -
4. Marker Aspect	-
5. Ref Adjust	H 354.0  S 100.0  L 7.0
6. Y-Influence	0.0
7. Radius	H 100.0  S 50.0
8. Soft	0.0
9. Cancel	0.0

あらかじめ、下記のメニューでキーのタイプに“Chroma”を選択してから調整を行ってください。

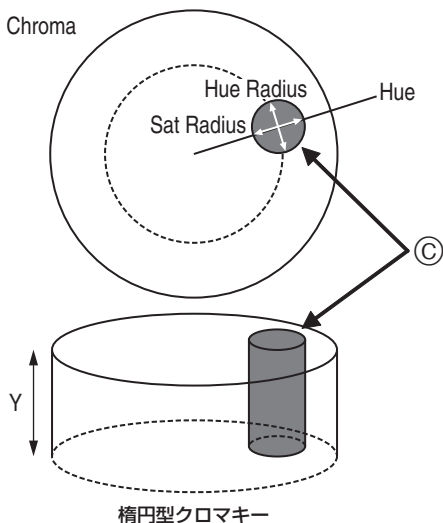
- サンプルマーカーをONにしたときは、自動的にキーのタイプに“Chroma”が選択されます。

### [4] KEY Setup Menu 1. Key Type

クロマキーは、特定の色相を基準にしてキー信号を作成します。

例えば、特定の背景色の前に立っている人物の映像から、背景色を検出してキー信号を作成し、別の背景を合成します。

本機では、長方形の枠で指定するエリア方式を採用しており、エリア内の画素のカラーを平均化したものをクロマキーの基準色（キーリファレンス）とし、平均値からの最大偏差値をクロマキー楕円の半径（ラジウス）とします。クロマ空間のサンプル標本（図中◎の部分）に対して忠実なクロマキーの生成が可能です。



## ■ オートサンプルの実行

バックグラウンドを挿入したい領域を指定し、クロマ成分をサンプリングします。

### ● Marker

#### [6] ChromaKey Menu 1. Marker

サンプルマーカーをONにし、PVW映像にマーカーを表示します。

### ● Marker Pos

#### [6] ChromaKey Menu 3. Marker Pos

サンプルマーカーのX座標、Y座標、サイズを調整します。

### ● Sample

#### [6] ChromaKey Menu 2. Sample

OSD/TIMEダイヤルを押して、サンプルマーカーで選択されているエリアの色相成分をサンプリングします。

- サンプリングが終了すると、PVW映像にクロマキーを合成した映像を出力します。（キーのPVW機能をONにしてください。）
- サンプルマーカーを表示しているときは、USERボタンとOSD/TIMEダイヤルでのダイレクト操作が有効になります。  
⇒基本編「2-5-6. USERボタンとOSD/TIMEダイヤルでのダイレクト操作」参照

#### <ダイレクト操作のステータス表示>

U1 : Pos-X (X座標)、U2 : Pos-Y (Y座標)、 U3 : Size (サイズ)、U4 : Aspect (アスペクト比)
--

サンプルマーカーを調整したあと、OSD/TIMEダイヤルを押すと、サンプリングが行われます。

# 1. 基本操作

---

## ■ その他のクロマキーの設定

### ● Marker Aspect

[6] ChromaKey Menu  
4. Marker Aspect

---

サンプルマーカのアスペクト比を変更します。

### ● Ref Adjust

[6] ChromaKey Menu  
5. Ref Adjust

---

サンプルした色からクロマキーの基準にする色を変更することができます。

H (Hue) :

基準にする色相

S (Saturation) :

基準にする色の濃さ

L (Luminance) :

基準にする明るさ

- オートサンプルを行ったあとは、サンプリングされた値が表示されます。

### ● Y-Influence

[6] ChromaKey Menu  
6. Y-Influence

---

Y成分 (Luminance) の影響度を設定します。  
値が大きいほど影響度が大きくなり、0でY成分が影響しなくなります。

### ● Radius

[6] ChromaKey Menu  
7. Radius

---

抜く色の範囲を設定します。

H (Hue-Radius) :

抜く色相の範囲の大きさ

S (Saturation-Radius) :

抜く彩度の範囲の大きさ

- オートサンプルを行ったあとは、サンプリングされた値が表示されます。

### ● Soft

[6] ChromaKey Menu  
8. Soft

---

抜く色の境界のソフト効果の量を調整します。

### ● Cancel

[6] ChromaKey Menu  
9. Cancel

---

色消し量を調整します。

フィル映像に背景色がかぶっている場合に調整します。

---

### ✎ メモ ✎

#### クロマキー調整のコツ

下記の手順で行うと、クロマキー調整を容易に行うことができます。

- ① オートサンプルを行って抜く色を決める。
  - ② 「7. Radius」項目で、背景色が完全に抜けるように調整する。
  - ③ 「8. Soft」項目でキー信号の境界を微調整する。
-

# 1. 基本操作

## 1-4. PinP (ピクチャーインピクチャー)

バックグラウンド映像に別の映像を合成します。

### 1-4-1. PinP 素材の選択

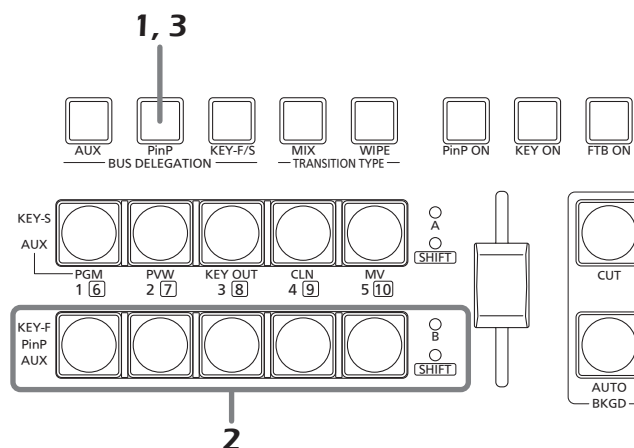
BバスのクロスポイントボタンでPinP素材を選択します。

#### 1 PinP ボタンを押してクロスポイントボタンのバス 選択モードにする

PinP ボタンが点滅します。

#### 2 BバスのクロスポイントボタンでPinP信号を選 択する

#### 3 PinP ボタンを押してクロスポイントボタンのバス 選択モードを解除する



### 1-4-2. PinP のトランジション

PinP ON ボタンを押すと、設定されたトランジション時間でPinP映像をトランジション(フェードイン)します。

<トランジション時間の設定>

#### [1] TIME/CBGD Menu 2. PinP Time

- PinP ボタンを押しながらOSD/TIMEダイヤルを回しても、トランジション時間を変更できます。PinP ボタンを長押しすると、OSDメニューに設定時間が表示されますので、表示を確認しながら変更してください。

スライドレバーの操作で、PinP トランジションを行うこともできます。

<スライドレバーの操作切り替え>

#### [13] Operation Menu 7. Slide Lever

# 1. 基本操作

## 1-4-3. PinP の設定

PinP 映像の設定を行うことができます。

[3] PinP Menu				
> 1. Shape	Square			
2. Pos:X/Y/Size	X 0.00 Y 0.0 S 25.0			
3. PVW	Off			
4. Border/Soft	B 0.0 S 0.0			
5. Set Border Col	White			
6. Adj Border Col	H 0.0 S 0.0 L 100.0			
7. Trim Adjust1	Off	L - T -		
8. Trim Adjust2	R - B -			
9. Set To Preset	1			

### ● Shape

#### [3] PinP Menu 1. Shape

PinP 映像を合成するときの形を次の中から選びます。

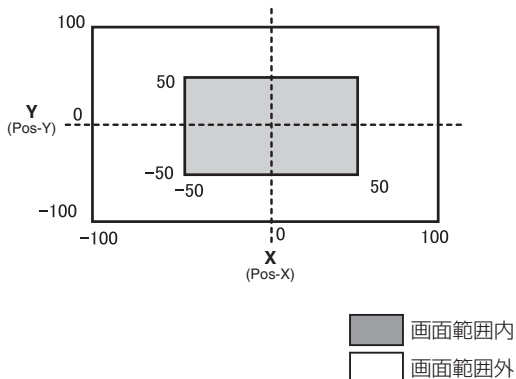


### ● Pos:X/Y/Size

#### [3] PinP Menu 2. Pos:X/Y/Size

PinP 映像の中心位置 (X:X座標、Y:Y座標) とサイズ (S) を調整します。

<X座標、Y座標の設定範囲>



- サブメニューの[3] PinP Menuを表示しているときは、USER ボタンとOSD/TIME ダイヤルでのダイレクト操作が有効になります。

⇒基本編「2-5-6. USER ボタンとOSD/TIME ダイヤルでのダイレクト操作」参照

<ダイレクト操作のステータス表示>

U1 : Pos-X (X座標)、U2 : Pos-Y (Y座標)、  
U3 : Size (サイズ)、U4 : -

### ●注意

PinP素材にDot by Dotモードを設定している場合は、サイズを変更することができません。

### ● PVW

#### [3] PinP Menu 3. PVW

PVW 映像にPinP 映像を出力する設定ができます。

### ● Border Width

#### [3] PinP Menu 4. Border/Soft

[B : ボーダー]

PinP 映像のボーダー幅を設定します。

- ボーダー効果を付加しない場合は、“0.0” に設定してください。

[S : ソフト]

PinP 映像のソフト効果の量を設定します。

### ● Set Border Col

#### [3] PinP Menu 5. Set Border Col

PinP 映像のボーダーに設定する色を次の中から選びます。

White、Yellow、Cyan、Green、Magenta、Red、Blue、Black

### ● Adj Border Col

#### [3] PinP Menu 6. Adj Border Col

PinP 映像のボーダーに設定した色の色相 (H : Hue)、彩度 (S : Saturation)、輝度 (L : Luminance) を調整します。

# 1. 基本操作

## ●Trim Adjust1、Trim Adjust2

- [3] PinP Menu
- 7. Trim Adjust1
- 8. Trim Adjust2

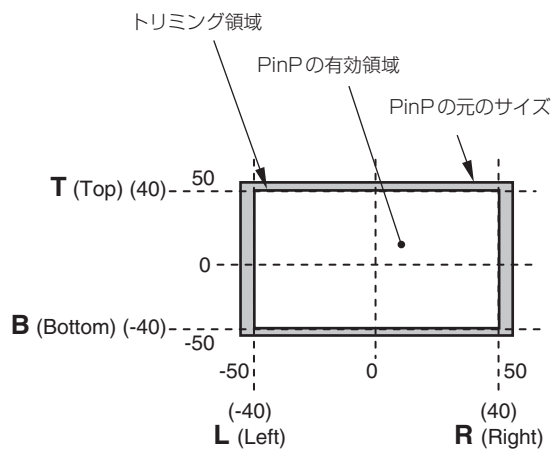
「7. Trim Adjust1」と「8. Trim Adjust2」項目で、PinP映像をトリミングする方法とトリミング領域を設定します。

### <モードの設定>

- Off** : トリミングをしません。
- 4:3** : アスペクト比が4:3になるように自動的にトリミングします。
- Manual** : 「7. Trim Adjust1」と「8. Trim Adjust2」の項目で設定した領域でトリミングします。

### <領域の設定>

トリミング領域の左 (L : Left)、上 (T : Top)、右 (R : Right)、下 (B : Bottom) の値を設定します。



## ●Set To Preset

- [3] PinP Menu
- 9. Set To Preset

PinP映像の設定を、4件までプリセットメモリーに登録することができます。

### <プリセットメモリーの登録>

1～4を選択してOSD/TIMEダイヤルを押すと、選択したプリセット番号に、現在設定している状態が登録されます。

### <登録できる内容>

- 合成するときの形
- 映像の位置 (X、Y)
- 映像のサイズ
- ボーダー幅
- ボーダーの色
- ソフト効果の量
- トリミングの設定

### <プリセットメモリーの再生>

登録した設定は、USERボタンで再生することができます。

- あらかじめ、下記のメニュー操作で「PinP Preset」を選択して、USERボタンにアサインされている必要があります。

- [12] USER/FMEM Menu
- 1. USER1

# 1. 基本操作

---

## 1-4-4. PinP 素材間のトランジション

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

(バストランジション機能)

- Dot by Dotモードに設定されている素材と他の素材を切り替えた場合は、映像が瞬時に変わるカットの切り替え動作になります。

### [1] TIME/CBGD Menu

#### 7. PinP BUS Trans

---

トランジション時間の設定とバストランジション機能の有効/無効を設定します。

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

トランジションが完了すると、トランジション元のボタンが消灯し、トランジション先のボタンが点灯します。

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



# 1. 基本操作

## 1-4-5. エフェクトディゾルブ

PinP映像の設定を登録したプリセットメモリーをUSERボタンで再生するとき、効果の切り替えをスムーズに変化させることができます。

- あらかじめ、下記のメニューでトランジション時間の設定とエフェクトディゾルブの有効/無効を設定しておいてください。

### [1] TIME/CBGD Menu

#### 8. PinP EFFDSL

#### <エフェクトディゾルブの対象項目>

- 映像の位置 (X、Y)
- 映像のサイズ
- ボーダー幅
- ボーダーの色
- ソフト効果の量
- トリミング領域の設定値  
(Manualモードで設定した値)

## 1-4-6. Dot by Dot モードの併用

本機のビデオフォーマットが1080/59.94i、または1080/50iに設定されているときに、垂直周波数が同じSDフォーマットの映像(480/59.94i、または576/50i)をPinPの素材として選択します。その素材をDot by Dotモード(等倍の映像)で合成することができます。

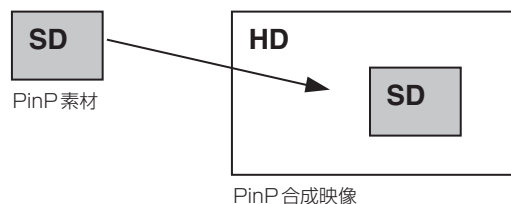
このモードでは、SDフォーマットの映像をアップコンバートしないため、画像の劣化を防ぐことができます。

### [10] Input Menu

#### 1. Mode

**Normal** : システムフォーマットに合致した入力信号が有効になります。

**DbyD** : Dot by Dotモード(等倍の映像)で合成します。



# 1. 基本操作

## 1-5. FTB（フェードトゥブラック）

FTB ON ボタンを押すと、設定されたトランジション時間でプログラム映像から黒画面へのフェードアウト、または黒画面からプログラム映像へのフェードインを行います。

<トランジション時間の設定>

[1] TIME/CBGD Menu

4. FTB Time

<画像の選択>

[1] TIME/CBGD Menu

5. FTB Source

フェードアウトするときの画面は、下記の映像から選択することができます。

FMEM1、FMEM2、CBGD、White、Black

- FTB ON ボタンを押しながら OSD/TIME ダイヤルを回しても、トランジション時間を変更できます。FTB ON ボタンを長押しすると、OSD メニューに設定時間が表示されますので、表示を確認しながら変更してください。

## 1-6. 内蔵カラー信号

バスで使用するバックグラウンドの色を設定します。

### ●CBGD Color

[1] TIME/CBGD Menu

9. Set CBGD Col

バックグラウンド映像に設定する色を次の中から選びます。

White、Yellow、Cyan、Green、Magenta、Red、Blue、Black

### ●Color Adjust

[1] TIME/CBGD Menu

10. Adj CBGD Col

バックグラウンド映像に設定した色の色相 (H : Hue)、彩度 (S : Saturation)、輝度 (L : Luminance) を調整します。

# 1. 基本操作

## 1-7. AUX 出力の切り替え

### 1-7-1. AUX バス素材の選択

Aバス、およびBバスのクロスポイントボタンで、AUX出力素材を選択します。

#### 1 AUX ボタンを押して、クロスポイントボタンをAUXバス素材の選択モードにする

AUXボタンが点滅します。

#### 2 Aバス、またはBバスのクロスポイントボタンで素材を選択する

[Aバスクロスポイントボタン]

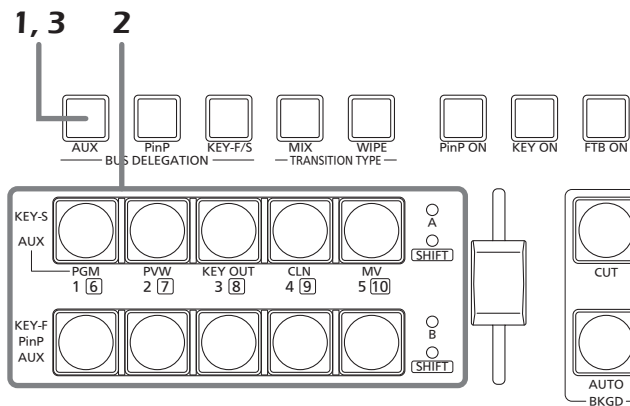
[1]～[5]を押すと、PGM、PVW、KEY OUT、CLN、MVがそれぞれ選択されます。

[Bバスクロスポイントボタン]

[1]～[5]を押すと、XPT1～5にアサインされた素材が選択されます。

SHIFTボタンを押しながら[1]～[5]を押すと、XPT6～10にアサインされた素材が選択されます。

#### 3 AUXボタンを押してクロスポイントボタンのバス選択モードを解除する



### 1-7-2. AUX 素材間のトランジション

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

#### [1] TIME/CBGD Menu

##### 6. AUX BUS Trans

トランジション時間の設定とバストランジション機能の有効/無効を設定します。

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

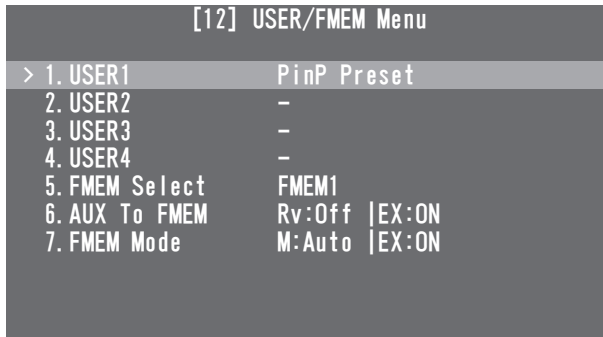
トランジションが完了すると、トランジション元のボタンが消灯し、トランジション先のボタンが点灯します。

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

# 1. 基本操作

## 1-8. USER ボタンの設定

USER 1 [3] ボタンと USER 2 [4] ボタンに、メニュー項目の機能をアサインして使用することができます。  
USER1 ~ USER4 の4 つまでアサインできます。



[12] USER/FMEM Menu	
> 1. USER1	PinP Preset
2. USER2	-
3. USER3	-
4. USER4	-
5. FMEM Select	FMEM1
6. AUX To FMEM	Rv:Off  EX:ON
7. FMEM Mode	M:Auto  EX:ON

USER 1 ボタンには [USER1] と [USER3] に登録した機能がアサインされ、USER 2 ボタンには [USER2] と [USER4] に登録した機能がアサインされます。  
SHIFT ボタンを押している間は、[USER3]、または [USER4] に登録した機能が選択できます。  
アサインされた機能が有効なときは点灯し、無効なときは消灯します。  
USER ボタンを押すごとに、機能の有効/無効が切り替わります。

USER ボタン (USER 1、USER 2) にアサインされる機能は下記のとおりです。

No.	項目	機能
1	PinP Preset	[USER1] のみに設定できます。 設定すると [USER1] ~ [USER4] すべてが、PinP プリセットメモリの再生用になります。
2	WIPE Preset	[USER1] のみに設定できます。 設定すると [USER1] ~ [USER4] すべてが、WIPE プリセットメモリの再生用になります。
3	PinP PVW	PVW 映像に PinP 映像を出力します。
4	KEY PVW	PVW 映像に KEY を出力します。
5	GPI Input	GPI 入力の有効/無効
6	GPI Output	GPI 出力の有効/無効
7	CamCont Link	AW-RP50 とのリンク制御 ON/OFF
8	AUX Transition	AUX トランジションの有効/無効
9	PinP Transition	PinP トランジションの有効/無効
10	EFFDSLVL	エフェクトディゾルブの有効/無効
11	StrFMEM1	フレームメモリー (FMEM1) へ AUX バスの映像を取り込みます。
12	StrFMEM2	フレームメモリー (FMEM2) へ AUX バスの映像を取り込みます。
13	No Assign	アサイン無し

USER ボタンに機能がアサインされていても、下記の状態では、アサインされた機能が無効になり、USER ボタンと OSD/TIME ダイヤルでのダイレクト操作が有効になります。

- クロマキーマーカを表示しているとき
- サブメニュー [2] WIPE Menu を表示しているとき
- サブメニュー [3] PinP Menu を表示しているとき
- サブメニュー [5] KEY Adjust Menu を表示しているとき

⇒基本編「2-5-6. USER ボタンと OSD/TIME ダイヤルでのダイレクト操作」参照

# 1. 基本操作

## 1-9. フレームメモリー

本機に内蔵されている2つのフレームメモリーに、静止画を保存して使用することができます。

フレームメモリーに静止画を転送する場合は、AUXバスまたはコンピューターから行います。

- コンピューターとのデータ転送機能は、「6. コンピューターとの接続」を参照ください。

フレームメモリーの画像は、クロスポイントボタンにFMEM1、FMEM2をアサインすることでバスの映像として使用することができます。

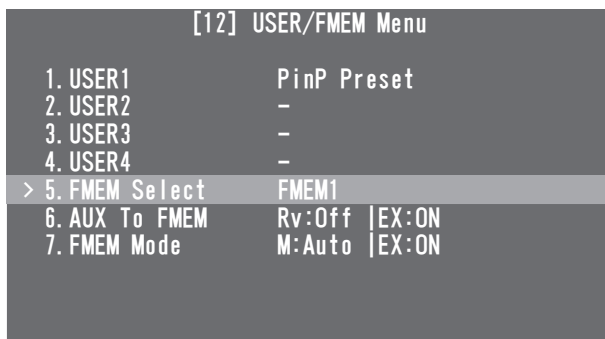
⇒「1-1-3. クロスポイントのアサイン」参照

またFTB（フェードトゥブラック）を行うときに、黒画面の代わりにフレームメモリーの画像を使用することもできます。

フレームメモリーの画像を本機に内蔵されているフラッシュメモリー領域に保存すると、電源を切ってもデータを保持することができます。

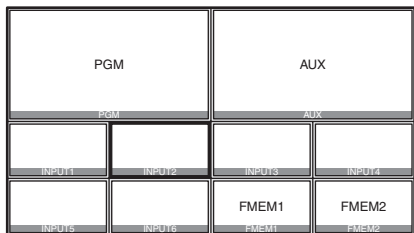
### 1-9-1. AUXバスからの転送

フレームメモリーの設定をすることができます。



#### [12] USER/FMEM Menu 5. FMEM Select

保存するフレームメモリーの番号をFMEM1、FMEM2から選択します。



- AUXバスでMV（マルチビューディスプレイ）を選択しても、下記の情報はフレームメモリーに保存されません。

マルチビューディスプレイの枠、素材名、タリー情報、オーディオレベルメーター

#### [12] USER/FMEM Menu 6. AUX To FMEM

Rv (Review) :

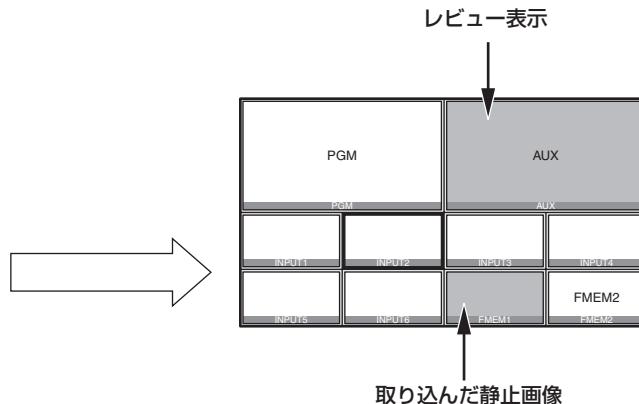
レビュー表示を行う設定をします。

**On** : 画像を取り込んだ後、AUXバスに選択したフレームメモリー（FMEM1～FMEM2）の映像を約2秒間表示します。レビュー表示中でも、次の画像を取り込むことが可能です。

**Off** : レビュー表示を行いません。

EX (Execute) :

OSD/TIMEダイヤルを押すと、フレームメモリーに静止画像を取り込みます。



# 1. 基本操作

---

## 1-9-2. フラッシュメモリーへの保存

フレームメモリーの画像を本機に内蔵されているフラッシュメモリー領域に保存すると、電源を切ってもデータを保持することができます。

AUXバスからデータを転送するときに、フレームメモリーの画像データを自動的に保存するか、手動で保存するかを設定します。

### [12] USER/FMEM Menu

#### 7. FMEM Mode

---

#### M (Mode) :

画像データをフラッシュメモリー領域に保存する方法を設定します。

<b>Auto</b> : 自動的に保存します。
<b>Manu</b> : 手動で保存します。

#### EX (Execute) :

OSD/TIMEダイヤルを押すと、フレームメモリーの画像データが、フラッシュメモリー領域に保存されます。

- M (Mode) で「Manu」を選択しているときに有効になります。

#### ご注意

フラッシュメモリー領域に書き込みを行っているときは、OSDメニューに書き込み中のメッセージを表示します。

メッセージが表示されているときは、電源を切らないでください。

## 2. 入出力信号の設定

### 2-1. 入力信号の設定

SDI IN 1 端子～ SDI IN 4 端子は SDI 信号の入力端子、DVI IN 端子は DVI-D 信号の入力端子です。  
 入力すべてにフレームシンクロナイザーを内蔵していますので、非同期の映像信号をショックなく切り替えることができます。

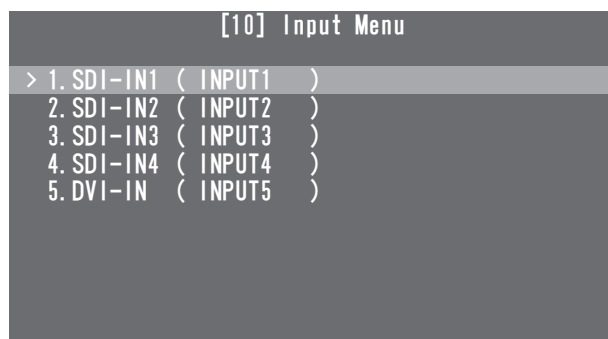
#### <入力信号別の設定一覧>

入力端子	設定メニューと本書の項目				
	Mode	Name Type	Name	Freeze Select	Freeze
	2-1-1	2-1-2	2-1-3	2-1-4	2-1-5
SDI IN 1、 SDI IN 2	✓	✓	✓	✓	✓
SDI IN 3、 SDI IN 4	✓	✓	✓	✓	✓
DVI IN	—	✓	✓	—	✓

入力端子	設定メニューと本書の項目			
	VPrC	UC	DVI-IN スケーリング	DVI-IN 情報表示
	2-1-6	2-1-7	2-1-8	2-1-9
SDI IN 1、 SDI IN 2	✓	—	—	—
SDI IN 3、 SDI IN 4	✓	✓	—	—
DVI IN	—	—	✓	✓

✓：有効、—：無効

入力信号の設定は、OSDメニューで [10] Input Menu を表示させ、設定したい入力信号を選択します。

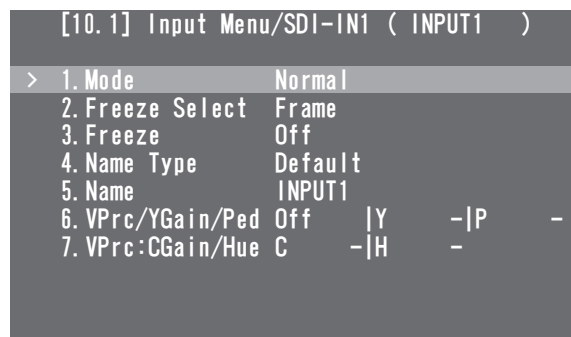


選択した入力信号によって、下記のようなメニュー表示に切り替わります。

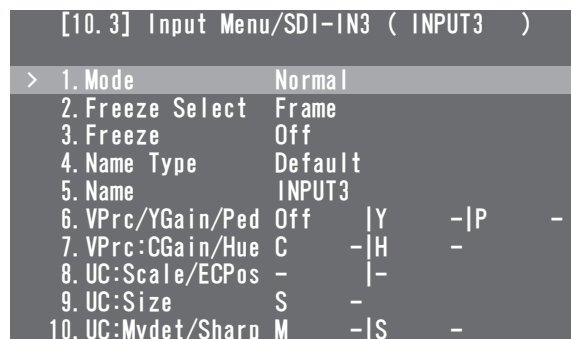
メニュータイトルは、「Input Menu/入力端子(素材名)」になります。

「(素材名)」の部分には、後述の「4. Name Type」項目と「5. Name」項目で設定した内容が表示されます。

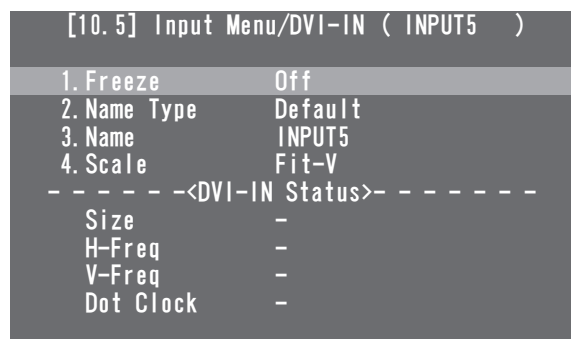
#### SDI-IN1、SDI-IN2：



#### SDI-IN3、SDI-IN4：



#### DVI-IN：



以下、各メニュー項目の設定について説明します。

## 2. 入出力信号の設定

### 2-1-1. 入力モードの設定

[10.1] Input Menu/SDI-IN1

1. Mode

[10.2] Input Menu/SDI-IN2

1. Mode

[10.3] Input Menu/SDI-IN3

1. Mode

[10.4] Input Menu/SDI-IN4

1. Mode

SDI-IN1 と SDI-IN2 では、「Normal」と「DbyD」の設定が可能です。

SDI-IN3 と SDI-IN4 には、UC（アップコンバーター）機能が搭載されているため、「Normal」、「UC」、「DbyD」、「Auto」の設定が可能です。

本機のビデオフォーマットが 1080/59.94i、720/59.94p、または 1080/50i に設定されている場合にのみ、入力端子ごとにモードを設定します。

他のビデオフォーマットに設定されている場合は、常に「Normal」の設定になります。

#### Normal :

本機のビデオフォーマットと合致した入力信号が有効になります。

#### DbyD :

本機のビデオフォーマットと同じフレームレートの SD 信号が入力されたとき、アップコンバートを行わずにドットバイドット（等倍）で入力します。

画質劣化がなく、SD フォーマットの素材を PinP 機能で合成する場合に使用します。

- 本機のビデオフォーマットが 1080i の場合のみ、設定することが可能です。

#### UC :

本機のビデオフォーマットと同じフレームレートの SD 信号が入力されたとき、その信号をアップコンバートします。

#### Auto :

本機のビデオフォーマットと合致した入力信号が有効になります。

また、ビデオフォーマットが HD に設定されている場合は、同じフレームレートの SD 信号が入力されたとき、その信号をアップコンバートします。

- Auto モードでは、入力信号が切り替わるときに映像が乱れる場合があります。

### 2-1-2. 素材名のタイプの設定

[10.1] Input Menu/SDI-IN1

4. Name Type

[10.2] Input Menu/SDI-IN2

4. Name Type

[10.3] Input Menu/SDI-IN3

4. Name Type

[10.4] Input Menu/SDI-IN4

4. Name Type

[10.5] Input Menu/DVI-IN

2. Name Type

各端子に入力される信号に、素材名を付けるときのタイプを設定します。

#### Default :

デフォルトの設定 (INPUT1 ~ INPUT5) になります。

#### Preset :

あらかじめ用意されている素材名を使って設定します。

素材名の設定は、「Name」項目で行います。

#### User :

10 文字以内で素材名を設定します。

実際の素材名の設定は、「Name」項目で設定します。

#### CAM Name :

AW-RP50 と IP 接続しているとき、AW-RP50 が取得したリモートカメラの名称を素材名として設定します。



## 2. 入出力信号の設定

### 2-1-3. 素材名の設定

[10.1] Input Menu/SDI-IN1  
5. Name

[10.2] Input Menu/SDI-IN2  
5. Name

[10.3] Input Menu/SDI-IN3  
5. Name

[10.4] Input Menu/SDI-IN4  
5. Name

[10.5] Input Menu/DVI-IN  
3. Name

素材名を設定します。

素材名のタイプが、「Preset」、または「User」のときは、素材名を設定することができます。

- 素材名のタイプが、「Default」、または「CAM Name」のときには、素材名を表示するだけになります。

#### Preset時

“種類 + 番号”形式で素材名を設定します。

種類 : CAM、C、CG、CGV、CGK、PC、V、VTR、  
VCR

番号 : 1 ~ 9

素材名のタイプが「Preset」のとき、「Name」項目は下記のように表示されます。

3. Name >CG | 1

#### 素材名の設定方法 :

OSD/TIME ダイヤルを押して、素材の種類を選択する位置に点滅部分を移動させます。

OSD/TIME ダイヤルを回して素材の種類を選択します。  
OSD/TIME ダイヤルを押すと、点滅部分が番号を選択する位置に移動するので、OSD/TIME ダイヤルを回して番号を選択します。

#### User時

10文字以内 (アスキーコード表記可能な英数字、記号) で自由に素材名を設定します。

素材名のタイプが「User」のとき、「Name」項目は下記のように表示されます。

3. Name >

#### 素材名の設定方法 :

素材名は、1文字ずつ設定します。

OSD/TIME ダイヤルを回して、文字入力位置に点滅部分を移動し、OSD/TIME ダイヤルを押します。

次に、OSD/TIME ダイヤルを回して文字を選択し、OSD/TIME ダイヤルを押して決定します。

### 2-1-4. フリーズ方法の設定

[10.1] Input Menu/SDI-IN1  
2. Freeze Select

[10.2] Input Menu/SDI-IN2  
2. Freeze Select

[10.3] Input Menu/SDI-IN3  
2. Freeze Select

[10.4] Input Menu/SDI-IN4  
2. Freeze Select

SDI入力信号の映像に対して、フリーズ (静止) させるときの単位を選択します。

**Frame** : フレーム単位でフリーズさせます。

**Field** : フィールド単位でフリーズさせます。

動いている映像をフリーズさせるときに使用します。

ただし、インターレース信号では、斜めの線や動きのある部分がギザギザに見えます。

## 2. 入出力信号の設定

### 2-1-5. 入力映像のフリーズと解除

[10.1] Input Menu/SDI-IN1  
3. Freeze

[10.2] Input Menu/SDI-IN2  
3. Freeze

[10.3] Input Menu/SDI-IN3  
3. Freeze

[10.4] Input Menu/SDI-IN4  
3. Freeze

[10.5] Input Menu/DVI-IN  
1. Freeze

入力信号の映像に対して、フリーズと解除を行います。

**On** : フリーズします。

**Off** : フリーズを解除します。

- フリーズした映像の入力信号をマルチビューディスプレイに表示すると、その素材名の先頭に "F" マークが表示されます。

### 2-1-6. ビデオプロセスの設定

SDI入力信号の映像すべてに、ビデオプロセス機能が有効になります。

映像ごとに色調を変更することができます。

[VPrc/YGain/Ped] 項目と [VPrc:CGain/Hue] 項目で変更します。

VPrc/YGain/Ped	VPrc	ビデオプロセスの有効/無効を設定します。 <b>On</b> : 有効 <b>Off</b> : 無効
	YGain	Y信号のゲインの値を設定します。 0.0 ~ 200.0
	Ped	ペダスタルレベルの値を設定します。 -20.0 ~ 20.0
VPrc:CGain/Hue	CGain	彩度 (Saturation) のゲイン値を設定します。 0.0 ~ 200.0
	Hue	色相 (Hue) の変化量を設定します。 0.0 ~ 359.9

### 2-1-7. アップコンバーターの設定

本機には、アップコンバーター機能が搭載されています。アップコンバーターの設定は、SDI-IN3とSDI-IN4で行います。

[10.3] Input Menu/SDI-IN3  
8. UC:Scale/ECPos

[10.4] Input Menu/SDI-IN4  
8. UC:Scale/ECPos

**Scale** : スケーリング方法として「SQ」、「EC」、「LB」のいずれかを設定します。



<b>SQ</b> (スクイーズ)	上下左右ともに画面いっぱいに拡大します。
<b>EC</b> (エッジクロップ)	アスペクト比を維持して垂直解像度に合わせて拡大し、左右に黒の映像を付加します。
<b>LB</b> (レターボックス)	アスペクト比を維持して水平解像度に合わせて拡大し、上下の映像をカットします。

**ECPos** : 映像位置の微調整を行います。Scaleで「EC」(エッジクロップ)を選択したときのみ設定します。

<b>Center</b>	映像を中央に配置し左右に黒の映像を付加しません。
<b>Right</b>	映像を右側に配置し左側に黒の映像を付加します。
<b>Left</b>	映像を左側に配置し右側に黒の映像を付加します。

[10.3] Input Menu/SDI-IN3  
9. UC:Size

[10.4] Input Menu/SDI-IN4  
9. UC:Size

100 ~ 110 % でアップコンバートした入力映像のサイズを調整します。

## 2. 入出力信号の設定

### [10.3] Input Menu/SDI-IN3

10. UC:Mvdet/Sharp

### [10.4] Input Menu/SDI-IN4

10. UC:Mvdet/Sharp

**Mvdet** : 映像の動き検出感度を設定します。

1 ←→ 2 ←→ 3 ←→ 4 ←→ 5  
静止画寄り                      標準                      動画寄り

**Sharp** : 映像のエッジの強弱を設定します。

1 ←→ 2 ←→ 3 ←→ 4 ←→ 5  
エッジ強調弱め                      標準                      エッジ強調強め

### 2-1-8. 入力映像のスケーリング設定

#### [10.5] Input Menu/DVI-IN

##### 4. Scale

DVI-D 入力信号の映像に対して、スケーリングを設定します。

入力が可能な映像の解像度は、下記の通りです。

##### 対応解像度

XGA	1024 × 768/60 Hz
WXGA	1280 × 768/60 Hz
SXGA	1280 × 1024/60 Hz
WSXGA+	1680 × 1050/60 Hz
UXGA	1600 × 1200/60 Hz
WUXGA	1920 × 1200/60 Hz
1080/59.94p	1920 × 1080/59.94 Hz
1080/50p	1920 × 1080/50 Hz


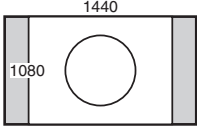
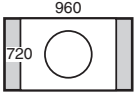
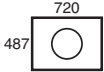
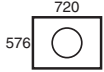
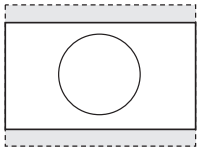
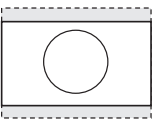
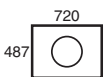
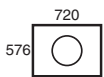
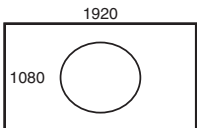
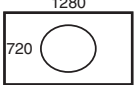
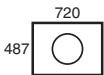
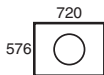
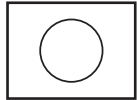
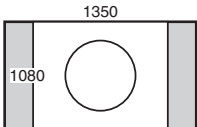
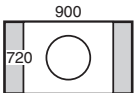
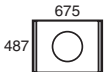
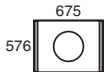
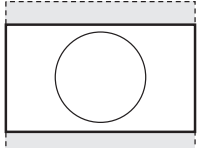
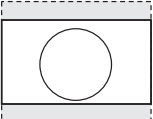


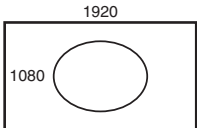
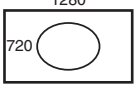
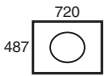
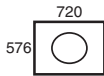
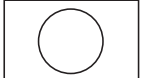
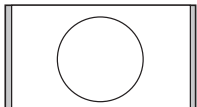
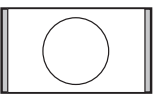


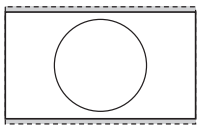
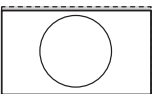


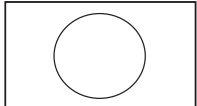
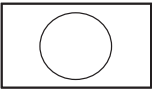


下記の中からスケーリング方法を選択します。



Fit-V	入力映像のアスペクト比を維持して、垂直解像度に合わせて拡大または縮小します。
Fit-H	入力映像のアスペクト比を維持して、水平解像度に合わせて拡大または縮小します。
FULL (フル)	入力映像をシステムの解像度に合わせて、拡大または縮小します。 <ul style="list-style-type: none"><li>● アスペクト比は維持されません。</li><li>● 上下左右の拡大縮小率は異なります。</li></ul>

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

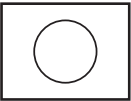
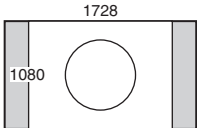
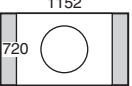
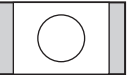
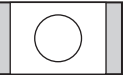
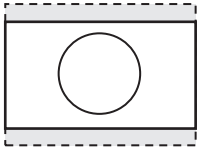
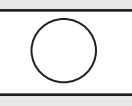


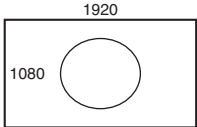
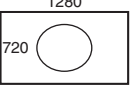


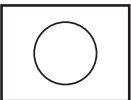
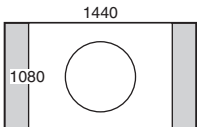
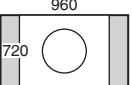
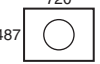

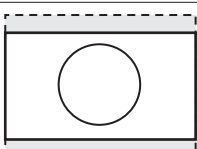
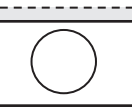
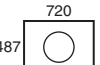

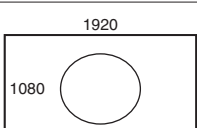
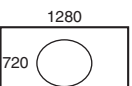
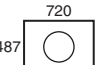

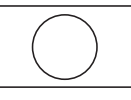
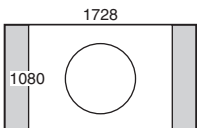
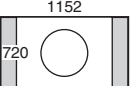


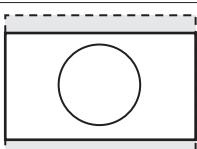
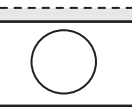


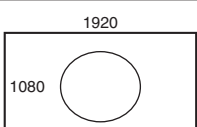
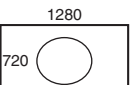
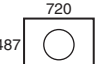

## 2. 入出力信号の設定



### ●DVI入力のスケーリングサイズ一覧

DVI フォーマット	モード	HD/1080i	HD/720P	SD/NTSC	SD/PAL
		1920 × 1080	1280 × 720	720 × 487	720 × 576
XGA 1024 × 768 	Fit-V				
	Fit-H				
	FULL				
SXGA 1280 × 1024 	Fit-V				
	Fit-H				
	FULL				
WXGA 1280 × 768 	Fit-V				
	Fit-H				
	FULL				

 : 黒の映像を挿入します。  
 : はみ出した部分の映像は、切り取ります。

## 2. 入出力信号の設定

DVI フォーマット	モード	HD/1080i	HD/720P	SD/NTSC	SD/PAL
		1920 × 1080	1280 × 720	720 × 487	720 × 576
WSXGA+ 1680 × 1050 	Fit-V				
	Fit-H				
	FULL				
UXGA 1600 × 1200 	Fit-V				
	Fit-H				
	FULL				
WUXGA 1920 × 1200 	Fit-V				
	Fit-H				
	FULL				

-  : 黒の映像を挿入します。
-  : はみ出した部分の映像は、切り取ります。

## 2. 入出力信号の設定

### 2-1-9. 入力映像の情報表示

[10.5] Input Menu/DVI-IN  
Size

[10.5] Input Menu/DVI-IN  
H-Freq

[10.5] Input Menu/DVI-IN  
V-Freq

[10.5] Input Menu/DVI-IN  
Dot Clock

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

- Size** : 映像の画素数を表示します。
- H-Freq** : 映像の水平周波数を表示します。
- V-Freq** : 映像の垂直周波数を表示します。
- Dot Clock** : 映像のドットクロックを表示します。

対応フォーマットは以下の通りです。

#### <DVI-D対応フォーマット>

入力映像信号			ドットクロック (MHz)	周波数	
				水平 (kHz)	垂直 (Hz)
XGA	1024 × 768	デジタル	65.0	48.36	60.00
WXGA	1280 × 768	デジタル	79.5	47.78	59.87
SXGA	1280 × 1024	デジタル	108.0	63.98	60.02
WSXGA+	1680 × 1050	デジタル	148.3	65.29	59.95
WUXGA	1920 × 1200	デジタル	154.0	74.04	59.95
UXGA	1600 × 1200	デジタル	162.0	75.00	60.00
1080/50p	1920 × 1080	デジタル (RGB)	148.5	56.25	50.00
1080/59.94p	1920 × 1080	デジタル (RGB)	148.5/1.001	67.50/1.001	60.00/1.001

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

## 2. 入出力信号の設定

### 2-2. 出力信号の設定

SDI OUT 1、SDI OUT 2、DVI-D OUTの3系統からの出力が可能です。

出力信号の設定は、OSDメニューの[1 1] Output Menuで行います。

[11] Output Menu	
> 1. SDI-OUT1	PGM
2. SDI-OUT2	PVW
3. DVI-OUT	AUX
4. SDI-OUT:Limit	Off
5. DVI-OUT:Size	*Auto
6. DVI-OUT:Scale	Fit-V
7. DVI-OUT:Mvdet	3

#### 2-2-1. 出力信号のアサイン

[1 1] Output Menu  
1. SDI-OUT1

[1 1] Output Menu  
2. SDI-OUT2

[1 1] Output Menu  
3. DVI-OUT

下記のアサインが可能です。

PGM	スイッチャーの本線出力です。 ワイプ、ミックス、キー、PinPなど、効果を付加した映像を出力します。
PVW	次の操作を事前に確認できるPVW映像を出力します。
CLN	クリーン信号 (PGM信号からキーとPinPを除いた映像) を出力します。
AUX	AUXバスで選択された信号を出力します。
MV	マルチビューディスプレイ信号を出力します。
KEY OUT	キー信号を出力します。

#### ご注意

SDI OUT 1 端子 (SDI-OUT1) からの出力には、マルチビューディスプレイの枠が表示されません。

#### 2-2-2. 色領域の設定

[1 1] Output Menu  
4. SDI-OUT:Limit

SDI出力信号の映像に対して、色の領域を設定します。

Off	色の領域を制限しません。
108	各色 (R、G、B) の振幅レベルを0～108%に制限します。
104	各色 (R、G、B) の振幅レベルを0～104%に制限します。
100	各色 (R、G、B) の振幅レベルを0～100%に制限します。

#### 2-2-3. DVI-D 出力信号の設定

DVI-D出力信号の映像に対して、下記の設定を行います。

[1 1] Output Menu  
5. DVI-OUT:Size

出力する解像度を設定します。

対応する解像度は下記の通りです。

#### 対応解像度

Auto	DVI信号により出力先の機器情報を収集し、最適な解像度で出力します。 ● 垂直周波数は60 Hzになり、最大解像度はWUXGAになります。
XGA	1024 × 768
WXGA	1280 × 768
SXGA	1280 × 1024
WSXGA+	1680 × 1050
UXGA	1600 × 1200
WUXGA	1920 × 1200
1080/59.94p	1920 × 1080
1080/50p	1920 × 1080

## 2. 入出力信号の設定

---

### [11] Output Menu

#### 6. DVI-OUT:Scale

---

下記の中からスケーリング方法を選択します。

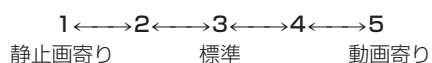
Fit-V	出力映像のアスペクト比を維持して、垂直解像度に合わせて拡大、または縮小します。 <ul style="list-style-type: none"><li>● 映像の無い部分には、黒の映像を挿入します。</li><li>● はみ出した部分の映像は切り取ります。</li></ul>
Fit-H	出力映像のアスペクト比を維持して、水平解像度に合わせて拡大、または縮小します。 <ul style="list-style-type: none"><li>● 映像の無い部分には黒の映像を挿入します。</li><li>● はみ出した部分の映像は切り取ります。</li></ul>
FULL (フル)	出力映像をシステムの解像度に合わせて拡大、または縮小します。 <ul style="list-style-type: none"><li>● アスペクト比は維持されません。</li><li>● 上下左右の拡大縮小率は異なります。</li></ul>

### [11] Output Menu

#### 7. DVI-OUT:Mvdet

---

動画の動き検出感度を設定します。





### 3. マルチビューディスプレイの設定

外部モニターの画面を分割し、各入力映像、プログラム映像などを配置して表示することができます。

#### 3-1. 画面のレイアウト

マルチビューディスプレイのレイアウトは、OSDメニューの[7] MultiView Pattern Menuで行います。

[7] MultiView Pattern Menu	
> 1. Split	10-aSplit
2. Pos1 Source	PGM
3. Pos2 Source	PVW
4. Pos3 Source	SDI-IN1 ( INPUT1 )
5. Pos4 Source	SDI-IN2 ( INPUT2 )
6. Pos5 Source	SDI-IN3 ( INPUT3 )
7. Pos6 Source	SDI-IN4 ( INPUT4 )
8. Pos7 Source	DVI-IN ( INPUT5 )
9. Pos8 Source	FMEM1
10. Pos9 Source	FMEM2
11. Pos10 Source	AUX

#### [7] MultiView Pattern Menu

##### 1. Split

分割画面のレイアウトは、下記8通りの中から選択します。

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

#### [7] MultiView Pattern Menu

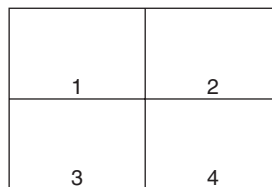
##### 2. Pos1 Source ~ 11. Pos10 Source

分割画面の1 ~ 10に表示する信号を設定します。

SDI-IN1 ~ 4 (素材名)		DVI-IN (素材名)	
CBGD	FMEM1	FMEM2	PGM
PVW		KEY OUT	AUX

- 「1. Split」項目の設定により、「6. Pos5 Source」～「11. Pos10 Source」の項目が表示されない場合があります。

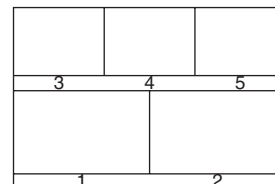
#### <分割画面のレイアウト>



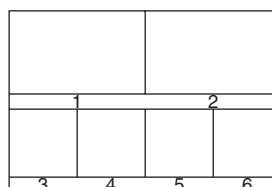
4Split



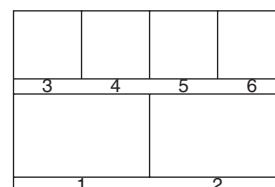
5-aSplit



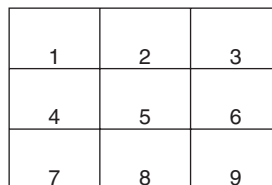
5-bSplit



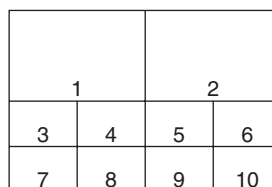
6-aSplit



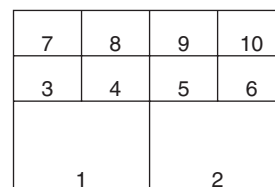
6-bSplit



9Split



10-aSplit



10-bSplit

## 3. マルチビューディスプレイの設定

### 3-2. 分割枠と文字の設定

分割画面の枠、文字の輝度と背景の設定を行います。  
これらの設定は、OSDメニューの[8] MultiView Out/Frame Menuから行います。

[8] MultiView Out/Frame Menu	
> 1. Frame	LUM 75%
2. Character	LUM 75%
3. Label	On
4. Tally	Red+Green
5. Level Meter	Off
6. Input Satus	On

#### ご注意

マルチビューディスプレイの枠にOSDメニューの一部が重なる場合は、分割画面の枠や文字が表示されません。

#### [8] MultiView Out/Frame Menu

##### 1. Frame

分割枠の輝度および分割枠の表示を設定します。

**LUM (0%、25%、50%、75%、100%) :**

分割枠 (グレースケール) の輝度を設定します。

**Off :** 分割枠を表示しません。

#### [8] MultiView Out/Frame Menu

##### 2. Character

文字の輝度および文字の表示を設定します。

**LUM (0%、25%、50%、75%、100%) :**

文字 (グレースケール) の輝度を設定します。

**Off :** 文字を表示しません。

#### [8] MultiView Out/Frame Menu

##### 3. Label

文字背景 (ハーフトーン) の表示を設定します。

**On :** 文字背景を表示します。

**Off :** 文字背景を表示しません。

### 3-3. タリー表示の設定

分割画面の枠に重ねるタリー表示の設定を行います。  
レッドタリーは、プログラム出力を構成している素材を表示します。

グリーントアリーは、PSTバスで選択されている素材を表示します。

枠が表示されている場合は、枠にレッドタリーもしくはグリーントアリーが表示されます。

枠が非表示の場合は、素材名の左右にレッドタリー、またはグリーントアリーが表示されます。

#### [8] MultiView Out/Frame Menu

##### 4. Tally

タリー表示の設定を行います。

#### Red+Green :

レッドタリーとグリーントアリーの両方を表示します。

**Red :** レッドタリーのみを表示します。

**Off :** タリー表示を行いません。

- 本機のTALLY/GPI端子からは、レッドタリーの信号が出力されます。

- FTBの動作で、プログラム映像が完全に黒画面にフェードアウトした状態では、レッドタリーが表示されません。

このときプログラム映像を構成している映像には、グリーントアリーを表示します。

ただし、下記のメニューでFMEM1、FMEM2、CBGDのいずれかを設定している場合は、レッドタリーが表示されます。

#### [1] TIME/CBGD Menu

##### 5. FTB Source

## 3. マルチビューディスプレイの設定

---

### 3-4. レベルメーターの設定

各分割画面上に、SDI入力で伝送されるエンベデッドオーディオ信号のレベルメーターを表示することができます。

左側の表示：グループ1の1 ch

右側の表示：グループ1の2 ch

#### [8] MultiView Out/Frame Menu

##### 5. Level Meter

---

On：レベルメーターの表示を行います。

Off：レベルメーターの表示を行いません。

### 3-5. 入力信号マークの設定


各分割画面に表示される素材名の先頭に、入力信号の状態を表示することができます。

“F” マーク：

入力信号がフリーズ状態のとき。

“!” マーク：

入力信号がないとき。

カメラアイコン “”：

AW-RP50で制御しているリモートカメラからの信号が入力されているとき。

- 本機とAW-RP50がリンクしているときのみに表示されます。

#### [8] MultiView Out/Frame Menu

##### 6. Input Status

---

On：入力信号状態を表示します。

Off：入力信号状態を表示しません。

## 4. システムの設定

### 4-1. システムメニューの設定

#### 4-1-1. ビデオフォーマットの設定

本機のビデオフォーマットを設定します。

[14] SYSTEM Menu				
> 1. Format	*1080/59.94i			
2. HiResMV	-			
3. 16:9SQ	-			
4. AUX Anci	Off			
5. PGM Anci	Off			
6. PVW Anci	Off			
7. MV Anci	Off			
8. Initial	No			
9. IP Address	192.	168.	0.	8
10. Subnet Mask	255.	255.	255.	0
11. Gateway	192.	168.	0.	1

#### ご注意

[14] SYSTEM Menuは、下記のメニューで「Locked」が設定されていると、設定を変更することができません。

[13] Operation Menu  
11. SYSTEM Menu

#### [14] SYSTEM Menu

##### 1. Format

下記の対応フォーマットから選択します。

#### 対応フォーマット

1080/59.94i	1080/50i
720/59.94p	720/50p
1080/24PsF	1080/23.98PsF
480/59.94i	576/50i

<ビデオフォーマットを指定してシステムを起動する方法>  
電源が入っていない状態から、ビデオフォーマットを指定してシステムを起動することができます。

下記表のビデオフォーマットに対応したボタンを押した状態でPOWERスイッチをONにしてください。

同時に押すボタン	ビデオフォーマット
[OSD ON] + Aバスクロスポイント [1]	1080/59.94i
[OSD ON] + Aバスクロスポイント [2]	1080/50i
[OSD ON] + Aバスクロスポイント [3]	720/59.94p
[OSD ON] + Aバスクロスポイント [4]	720/50p
[OSD ON] + Aバスクロスポイント [5]	1080/24PsF
[OSD ON] + Bバスクロスポイント [1]	1080/23.98PsF
[OSD ON] + Bバスクロスポイント [2]	480/59.94i
[OSD ON] + Bバスクロスポイント [3]	576/50i

- POWERスイッチをONにした後、映像が出力するまでボタンを押した状態のままにしてください。

#### [14] SYSTEM Menu

##### 2. HiResMV

ハイレゾリューションマルチビューモードを設定します。本機のビデオフォーマットがSD (480/59.94i、または576/50i) の場合、DVI-D出力に高解像度で映像を出力することができます。

このときDVI OUT端子の出力にマルチビューディスプレイが設定されます。

SDI OUT端子の出力にマルチビューディスプレイを設定することはできません。

**On** : ハイレゾリューションマルチビューモード有効

**Off** : ハイレゾリューションマルチビューモード無効

#### [14] SYSTEM Menu

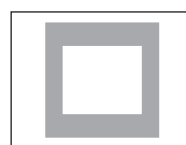
##### 3. 16:9SQ

16:9スクイーズモードを設定します。

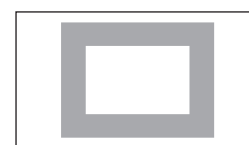
本機のビデオフォーマットがSD (480/59.94i、または576/50i) のときに設定が可能です。

本機から出力するSDフォーマットの映像を、16:9のアスペクトに変換して使用する場合を考慮し、ワイプやPinPのボーダー幅を調整します。

<16:9SQモードを有効にしたときのボーダー幅 (イメージ) >



本機の出力 (4:3)



アスペクト比を16:9に変換

## 4. システムの設定

### 4-1-2. アンシラリデータ、エンベデッドオーディオデータの設定

SDI入力信号のVアンシラリデータ、およびエンベデッドオーディオデータを通過させる機能を設定します。

#### HDフォーマットの場合：

9ライン以降のアンシラリデータを通過させます。

#### SDフォーマットの場合：

12ライン以降のアンシラリデータを通過させます。

- 本機のビデオフォーマットが1080/59.94i、720/59.94p、または1080/50iに設定されているときに、SDフォーマットの信号(480/59.94i、または576/50i)をDbyDモードやUCモードで入力しても、アンシラリデータ、およびエンベデッドオーディオデータを通過させることができません。  
⇒「2-1-1. 入力モードの設定」参照

#### [14] SYSTEM Menu

##### 4. AUX Anci

AUX出力信号に対する設定を行います。

**On**：AUXバスで選択されたSDI入力素材のアンシラリデータ、およびエンベデッドオーディオデータを通過させます。

**Off**：通過させません。

- 選択された素材がKEY OUT、CLNのときは通過しません。

#### [14] SYSTEM Menu

##### 5. PGM Anci

プログラム出力信号に対する設定を行います。

**On**：PGMバスで選択されたSDI入力素材のアンシラリデータ、およびエンベデッドオーディオデータを通過させます。

**Off**：通過させません。

#### [14] SYSTEM Menu

##### 6. PVW Anci

PVW出力信号に対する設定を行います。

**On**：PSTバスで選択されたSDI入力素材のアンシラリデータ、およびエンベデッドオーディオデータを通過させます。

**Off**：通過させません。

#### [14] SYSTEM Menu

##### 7. MV Anci

マルチビューディスプレイの出力信号に対する設定を行います。

**PGM**：PGMバスで選択されたSDI入力素材のアンシラリデータ、およびエンベデッドオーディオデータを通過させます。

**PVW**：PSTバスで選択されたSDI入力素材のアンシラリデータ、およびエンベデッドオーディオデータを通過させます。

**Off**：通過させません。

#### ご注意

本機から出力されるエンベデッドオーディオデータには、映像信号が切り替わる時に発生する音が変わります。

## 4. システムの設定

---

### 4-1-3. システムの初期化

#### [14] SYSTEM Menu

##### 8. Initial

---

「Yes」を選択してOSD/TIMEダイヤルを押すと、設定データを初期値に戻します。

- ただし、ビデオフォーマットの設定とネットワークの設定は初期化されません。

### 4-1-4. ネットワークの設定

ソフトウェアのバージョンアップなどを行うためのネットワークを設定します。

#### [14] SYSTEM Menu

##### 9. IP Address

---

IPアドレスを設定します。

初期値：192.168.0.8

#### [14] SYSTEM Menu

##### 10. Subnet Mask

---

サブネットマスクを設定します。

初期値：255.255.255.0

#### [14] SYSTEM Menu

##### 11. Gateway

---

ゲートウェイを設定します。

初期値：192.168.0.1

#### ご注意

- ネットワークの設定を有効にするためには、システムの再起動が必要です。いったん電源を切って、再度電源を入れてください。
- 他の機器と同一のIPアドレスや不正なIPアドレスを設定すると、設定時に本機がエラーを返す、もしくは本機や他の機器が正しく動作しない場合があります。  
IPアドレスは、ネットワーク管理者とご相談のうえ設定してください。

## 4. システムの設定

### 4-2. Operation Menu の設定

#### 4-2-1. OSD (オンスクリーンディスプレイ) の設定

メニュー画面をSDI OUT 2端子とDVI OUT 端子からの出力映像に重ねて表示します。

[13] Operation Menu	
> 1. OSD OUT	SDI-OUT2+DVI-OUT
2. OSD Size	FULL
3. OSD Back	On
4. Key Priority	PinP over KEY
5. Bus Mode	PGM(A)/PST(B)
6. Time Unit	Sec
7. Slide Lever	BKGD
8. GPI Input	Enable
9. GPI Output	Enable
10. CamCont Link	Off
11. SYSTEM Menu	Unlocked

#### [13] Operation Menu

##### 1. OSD OUT

OSDの表示を出力する端子を下記から選択します。

SDI-OUT2
DVI-OUT
SDI-OUT2+DVI-OUT

- SHIFT ボタンを押しながら OSD ON ボタンを押すと、SDI OUT2+DVI-OUT の設定がされます。  
このとき、下記のメニュー設定が「Auto」になります。

#### [11] Output Menu

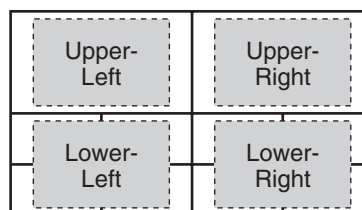
##### 5. DVI-OUT:Size

#### [13] Operation Menu

##### 2. OSD Size

OSDのサイズと位置を以下のように設定できます。

FULL	画面フルサイズ
Upper-Left	下図のとおり、1/4のサイズで各4象限の位置に配置します。
Upper-Right	
Lower-Right	
Lower-Left	



- マルチビューディスプレイの枠にOSDの一部が重なる場合は、枠の表示を消します。

#### [13] Operation Menu

##### 3. OSD Back

**On** : OSDに黒背景を表示する

**Off** : OSDに黒背景を表示しない

## 4. システムの設定

---

### 4-2-2. その他の設定

#### [13] Operation Menu 4. Key Priority

---

⇒「1-3. KEY (キー)」参照

#### [13] Operation Menu 5. Bus Mode

---

⇒「1-1-4. バスモードの選択」参照

#### [13] Operation Menu 6. Time Unit

---

⇒「1-1-7. オートトランジション」参照

#### [13] Operation Menu 7. Slide Lever

---

⇒「1-1-6. マニュアルトランジション」参照

#### [13] Operation Menu 8. GPI Input

---

GPI入力ポートからの制御の有効／無効を設定します。

**Enable** : 制御を有効にします。

**Disable** : 制御を無効にします。

- 制御内容については、「5-2. TALLY/GPI」を参照してください。

#### [13] Operation Menu 9. GPI Output

---

GPI出力ポートからの制御の有効／無効を設定します。

**Enable** : 制御を有効にします。

**Disable** : 制御を無効にします。

- 制御内容については、「5-2. TALLY/GPI」を参照してください。

#### [13] Operation Menu 10. CamCont Link

---

AW-RP50とのリンク機能をON/OFFします。

**On** : リンク機能をONにします。

**Off** : リンク機能をOFFにします。

- 詳しくは、「7. リモートカメラコントローラーとのリンク機能」を参照してください。

#### [13] Operation Menu 11. SYSTEM Menu

---

この項目の設定で「Locked」を選択すると、

[14] SYSTEM Menuの設定を変更することができません。

[14] SYSTEM Menuの各設定を容易に変更したくないときに「Locked」に設定してください。



## 4. システムの設定

### 4-2-3. バスステータス表示

Aバス、またはBバスのクロスポイントボタンを長押しすると、OSDメニューにBUS Assign Statusメニューを表示します。

BUS Assign Status	
XPT SW	1
XPT SW Assign	SDI-IN1 ( INPUT1 )
-----	
PGM	SDI-IN1 ( INPUT1 )
PVW	SDI-IN2 ( INPUT2 )
AUX	MV
PinP	SDI-IN1 ( INPUT1 )
KEY Fill	CBGD
KEY Source	FMEM1

### 4-2-4. バージョン表示

OSDメニューの[15] SYSTEM Statusで、各バージョンナンバーを表示します

[15] SYSTEM Status	
SYSTEM Ver.	*. **. **
SOFT Ver.	****
GLUE FPGA Ver.	****
MAIN FPGA Ver.	****
FONT Ver.	****
MAC Address	**-*-*-*-*-*
FAN	NoAlarm
Power	NoAlarm
Temperature	NoAlarm

#### [15] SYSTEM Status SYSTEM Ver.

システムのバージョン情報が表示されます。

#### [15] SYSTEM Status SOFT Ver.

本機のソフトウェアのバージョンが表示されます。

#### [15] SYSTEM Status GLUE FPGA Ver.

本機の起動を行うハードウェアのバージョンが表示されま

#### [15] SYSTEM Status MAIN FPGA Ver.

映像処理を行うハードウェアのバージョンが表示されま

#### [15] SYSTEM Status FONT Ver.

OSDメニューに使用しているフォントのバージョンが表

#### [15] SYSTEM Status MAC Address

MACアドレスを表示します。

#### [15] SYSTEM Status FAN

冷却ファンが異常状態のときに“Alarm”を表示します。

#### [15] SYSTEM Status Power

電源電圧の低下を検知したときに“Alarm”を表示します。

#### [15] SYSTEM Status Temperature

機器内部の温度が高温になったときに“Alarm”を表示し

アラームが発生した場合は、すぐに使用を中止し、必ず販売店へご連絡ください。  
そのまま使用すると、本機が故障する原因となることがあります。

# 5. 外部機器の制御インターフェース

## 5-1. LAN の接続

AW-HE50とAW-RP50、およびホストコンピュータをLANケーブルで接続します。

本機と他の機器を直接接続する場合は、クロスケーブルを使用してください。

ハブ（スイッチングハブ）等を経由してネットワーク接続する場合は、ストレートケーブルを使用してください。

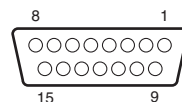
ハブを使用しない場合、LANケーブルの最大の長さは100 m以内で使ってください。（カテゴリ 5以上使用時）

- AW-HE50とAW-RP50の接続、および設定については、基本編の「2-2-2. 接続例」を参照してください。
- ホストコンピュータと接続した場合の機能については、「6. コンピューターとの接続」を参照してください。

## 5-2. TALLY/GPI

TALLY/GPI端子には、外部から本機の制御を行う接点入力ポートを5個、本機からタリー情報やステータス情報を外部に出力するオープン出力ポートを7個装備しています。

(D-sub 15ピン、メス、インチねじ)



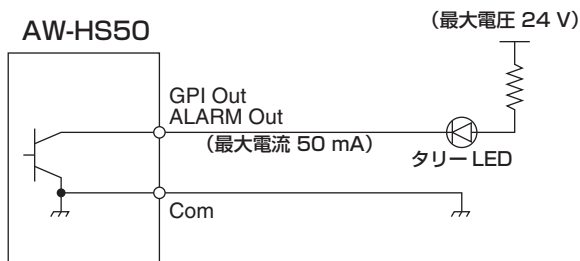
ピン番号	信号名	入出力	信号内容	動作
1	TALLY OUT1	オープンコレクター出力	入力映像1のタリー出力	タリー出力時にLowレベルを出力します。
2	TALLY OUT2	オープンコレクター出力	入力映像2のタリー出力	
3	TALLY OUT3	オープンコレクター出力	入力映像3のタリー出力	
4	TALLY OUT4	オープンコレクター出力	入力映像4のタリー出力	
5	TALLY OUT5	オープンコレクター出力	入力映像5のタリー出力	
6	ALARM	オープンコレクター出力	ファンアラームまたは電源アラーム出力	異常時にLowレベルを出力します。
7	KEY ON	オープンコレクター出力	キー合成のステータス出力	キー合成時にLowレベルを出力します。
8	(RESERVE)	接点入力	(RESERVE)	
9	NC		未使用	
10	Tally Disable	接点入力	タリー信号の有効/無効	接点入力で有効になります。 (オープン状態で無効)
11	AUTO	接点入力	トランジション部のAUTOボタン	接点入力で動作します。 (30 ms 以上)
12	CUT	接点入力	トランジション部のCUTボタン	
13	KeyON	接点入力	トランジション部のKEY ONボタン	
14	PinPON	接点入力	トランジション部のPinPボタン	
15	GND	GROUND	グラウンド	

### オープンコレクター出力の接続例

次の条件を守ってください。

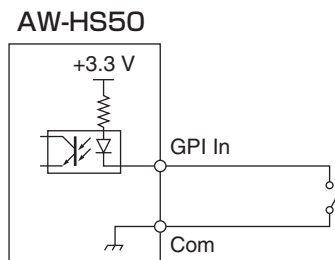
耐圧：最大 DC 24 V

電流：最大 50 mA



### 接点入力の接続例

接点入力を行ってください。



## 6. コンピューターとの接続

### 6-1. データ転送機能

本機とコンピューターをLANケーブルで接続すると、本機のデータをコンピューターに保存（ダウンロード）したり、コンピューターから本機にデータを書き込む（アップロード）ことができます。

下記のデータをダウンロード、およびアップロードすることができます。

- フレームメモリ画像 (FMEM1、FMEM2)
- メニュー設定
- パネルの状態

- ネットワークの情報 (IPアドレス、サブネットマスク、ゲートウェイ、MACアドレス) は、アップロードすることができません。
- フレームメモリに対応する画像のフォーマットは、ビットマップ形式 (bmp)、JPEG形式 (jpg)、TIFF形式 (tif)、GIF形式 (gif)、PNG形式 (png) です。  
指定したフォーマットのサイズに自動的に変換することができます。

この機能をお使いいただくためには、付属のCD-ROMからデータ転送ソフトウェアをホストコンピューターにインストールする必要があります。

インストールの方法については、「6-3. ソフトウェアのインストール方法」を参照してください。

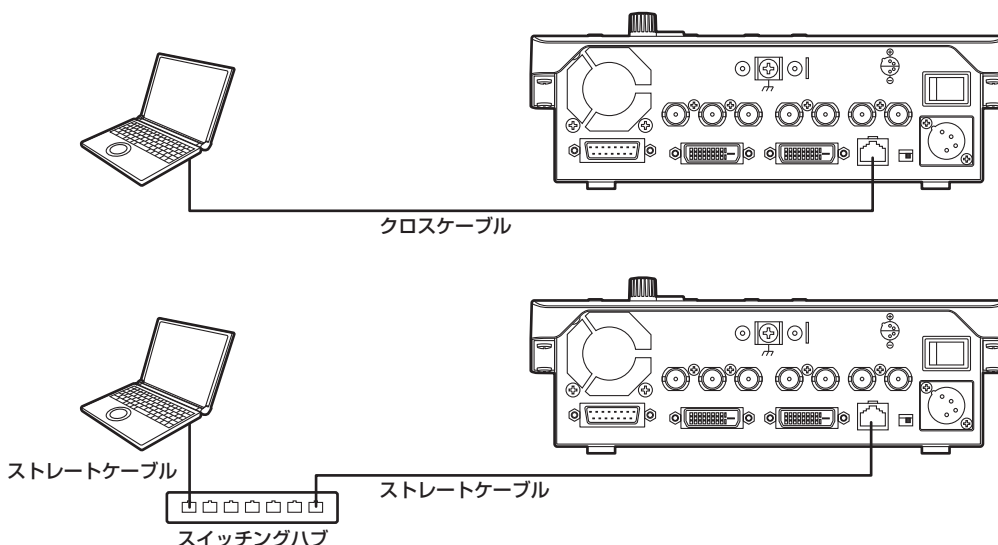
### 6-2. 接 続

LANケーブルで、本機のLAN端子にホストコンピューターを接続します。

ホストコンピューターと直接接続する場合は、クロスケーブルをご使用ください。

ハブ（スイッチングハブ）等を経由して接続する場合は、ストレートケーブルをご使用ください。

IPアドレス等のネットワークの設定に関しては、「4-1-4. ネットワークの設定」を参照してください。



## 6. コンピューターとの接続

### 6-3. ソフトウェアのインストール方法

データ転送ソフトウェア (Data Transmission Software) のインストール方法について説明します。

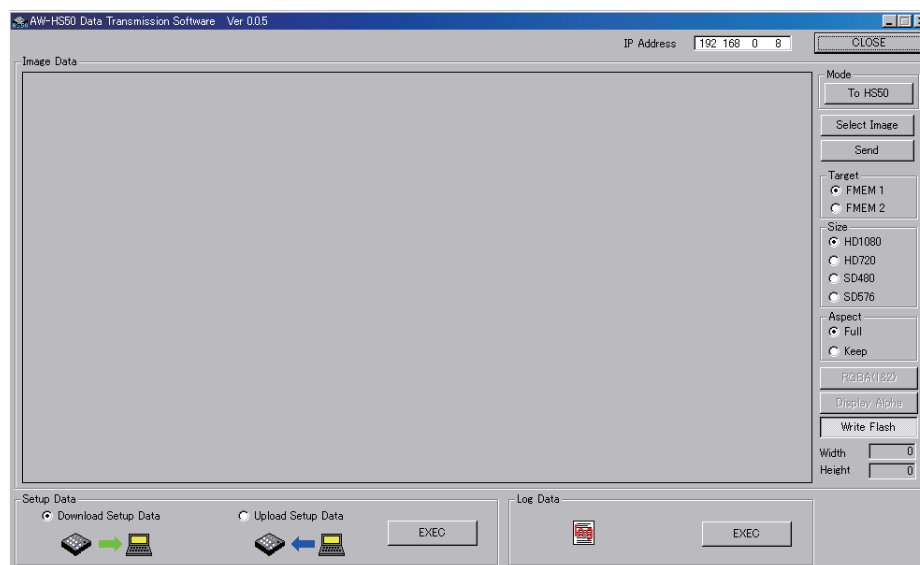
1. 本機に付属している CD-ROM を、インストールするホストコンピューターの CD-ROM ドライブに入れます。
2. CD-ROM に収められている「Data Transmission Software」をフォルダーごとホストコンピューターのハードディスクにコピーします。

### 6-4. ソフトウェアの基本操作

データ転送ソフトウェア (Data Transmission Software) の操作方法について説明します。

#### <起動>

1. コピーした「Data Transmission Software」フォルダー内の「HS50Tool.exe」をダブルクリックします。



#### <終了>

[CLOSE] ボタンをクリックします。

#### <IPアドレスの設定>

IP Address 設定ボックスで、本機の IP アドレスを設定します。

## 6. コンピューターとの接続

---

### 6-5. 画像データの転送

#### 6-5-1. コンピューターから本機へ画像データを転送する

1. モードを選択します。  
Image Dataの[Mode]欄に[To HS50]が表示されていることを確認します。  
[From HS50]が表示されている場合は、[From HS50]ボタンをクリックすると、[To HS50]ボタンが表示されます。
2. [Select Image]ボタンをクリックすると、ファイル選択ダイアログが表示されますので、転送するデータファイルを選択し、[OK]をクリックします。画像表示エリアに画像が表示され、右下のWidth、Heightに画像の縦横サイズが表示されます。
3. [Target]欄でデータの転送先を選択します。  
**FMEM 1**：本機のフレームメモリー 1  
**FMEM 2**：本機のフレームメモリー 2
4. [Size]欄で本機に転送する画像サイズを選択します。  
画像サイズはHD1080：1920×1080、HD720：1280×720、SD480：720×487、SD576：720×576から選択します。  
本機の映像フォーマットと異なる場合、本機の出力は正しく表示されません。
5. [Aspect]欄で、スケーリングの方法を選択します。選択された画像と転送する画像のサイズが異なる場合に、下記のいずれかの方法で自動的にスケーリングします。  
**Full**：[Size]欄で選択したサイズに合うように拡大または縮小します。  
選択された画像と転送する画像のアスペクト比が異なる場合は、縦横の比率が変わります。  
**Keep**：アスペクト比を維持したまま、拡大または縮小します。  
画像の空きスペースは黒になります。

アルファチャンネルが含まれている画像を転送するときは、[RGBA(1&2)]ボタンを選択することができます。

[RGBA(1&2)]ボタンをクリックして[Target]欄でFMEM 1を選択すると、フレームメモリー 1 (FMEM 1)にRGB画像が転送され、フレームメモリー 2 (FMEM 2)にアルファチャンネルの画像が転送されます。  
また、[Display Alpha]ボタンをクリックすると、アルファチャンネルの画像をプレビュー表示します。

6. [Send]ボタンをクリックすると、本機へデータを転送し、フレームメモリーとフラッシュメモリーにデータを保存します。
  - フラッシュメモリーにデータを保存しない場合は、[Write Flash]ボタンをクリックして、[Write Flash]ボタンの選択を解除した状態にしてください。

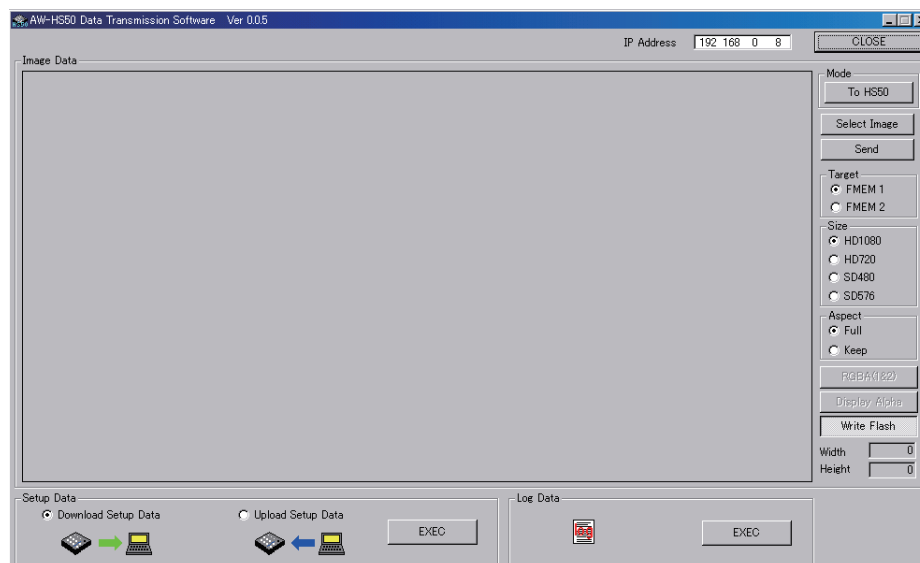
## 6. コンピューターとの接続

### 6-5-2. 本機の画像データをコンピューターに転送する

1. モードを選択します。

[Mode] 欄に [From HS50] が表示されていることを確認します。

[To HS50] が表示されている場合は、[To HS50] ボタンをクリックすると、[From HS50] ボタンが表示されます。



2. [Target] 欄でホストコンピューターに取り込むデータを選択します。

**FMEM 1** : 本機のフレームメモリー 1 のデータ

**FMEM 2** : 本機のフレームメモリー 2 のデータ

3. [Get] ボタンをクリックすると、本機からデータを取り込みます。

画像表示エリアに画像が表示され、右下の Width、Height に画像の縦横サイズが表示されます。

4. [Save Image] ボタンをクリックすると、ファイル保存ダイアログが表示されますので、転送するデータファイルを選択し、[保存] をクリックします。

## 6. コンピューターとの接続

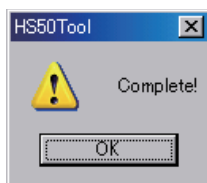
### 6-6. セットアップデータの転送

#### 6-6-1. コンピューターから本機へセットアップデータを転送する

1. Setup DataのUpload Setup Dataを選択して[EXEC]ボタンをクリックします。

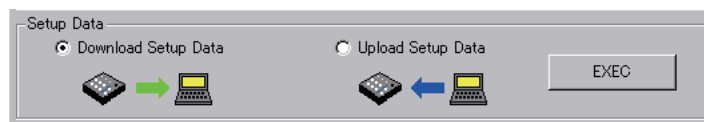


2. 表示された画面で、ホストコンピューターから本機へ転送するセットアップデータを選択します。  
セットアップデータが格納されているフォルダーとファイル名を指定し、[保存]をクリックします。  
(ファイルの拡張子は、\*.m50)
3. データの転送が正しく行われると、下記の画面が表示されます。

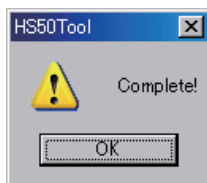


#### 6-6-2. 本機のセットアップデータをコンピューターへ転送する

1. Setup DataのDownload Setup Dataを選択して[EXEC]ボタンをクリックします。



2. 表示された画面で、セットアップデータを格納するフォルダーとファイル名を指定し、[保存]をクリックします。  
(ファイルの拡張子は、\*.m50)
3. データの転送が正しく行われると、下記の画面が表示されます。



- IPアドレス、サブネットマスク、デフォルトゲートウェイ、MACアドレスは、転送されません。

## 6. コンピューターとの接続

---

### 6-7. ログデータの取得

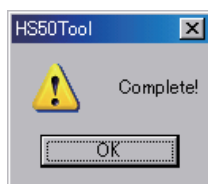
本機に記録されたログデータをコンピューターに取り込むことができます。

1. Log Dataの[EXEC]ボタンをクリックします。



2. 表示された画面で、ログデータを格納するフォルダーとファイル名を指定し、[保存]をクリックします。  
(ファイルの拡張子は、\*.log)

3. データの転送が正しく行われると、下記の画面が表示されます。





## 7. リモートカメラコントローラーとのリンク機能

本機と別売のリモートカメラコントローラー(AW-RP50)をリンクさせることにより、効率の良い操作環境を実現します。

ここでは、AW-RP50との接続方法と、リンクできる機能について説明します。

AW-RP50での各種設定方法は、AW-RP50の取扱説明書を参照してください。

### 7-1. AW-RP50 との接続

本機とAW-RP50をLANケーブルで接続してリンク機能の設定を行うと、本機のLINKランプが点灯し、リンク機能が使える状態になります。

AW-RP50からリンク機能が使えるスイッチャー(本機)の台数は1台のみです。

#### [本機側の設定]

#### [13] Operation Menu

#### 10. CamContLink

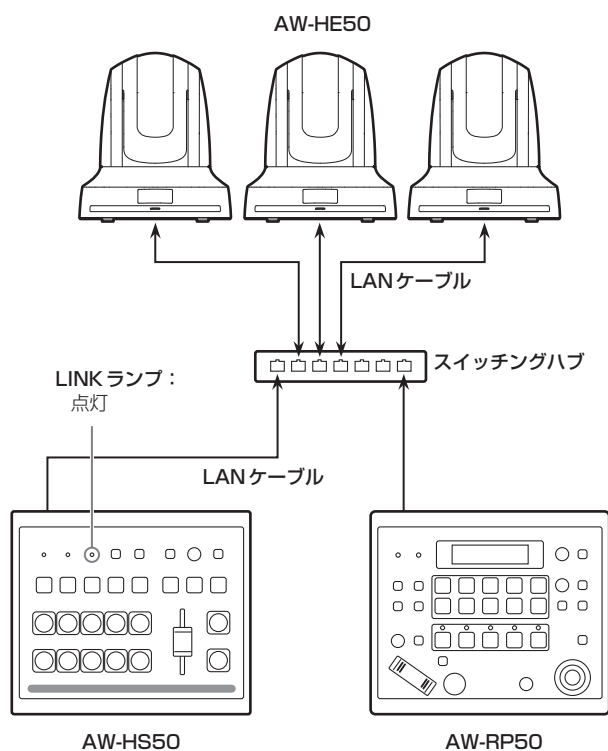
**On** : AW-RP50 とのリンク機能を有効にします。

**Off** : AW-RP50 とのリンク機能を無効にします。

#### [AW-RP50側の設定]

- リンクするスイッチャー(本機)のIPアドレスを設定します。
- スwitchャーとのリンク機能を有効にします。

詳しい設定の方法は、AW-RP50の取扱説明書を参照してください。



# 7. リモートカメラコントローラーとのリンク機能

## 7-2. リンクできる機能

### 7-2-1. スイッチャーバス素材の切り替え

AW-RP50のカメラ選択操作に連動して、本機のバス素材を切り替えることができます。

#### [AW-RP50側の設定]

- 本機の映像入力に対応するリモートカメラを設定します。  
(AW-RP50では、SDI IN 1～4をINPUT1～4、DVI-INをINPUT5と表示します。)
- バスの切り替え機能を有効にします。
- 切り替え対象のバスとして、AUX、PVW、PinP、KEY (キーフィルバス)の何れかを設定します。

### 7-2-2. フォーカスアシスト機能

マルチビューディスプレイ画面と、カメラ映像のフル画面との切り替えを、AW-RP50のボタン操作一つで行うことができます。

AUXバスの素材が切り替え対象となります。

#### [AW-RP50側の設定]

- 本機の映像入力に対応するリモートカメラを設定します。  
(AW-RP50では、SDI IN 1～4をINPUT1～4、DVI-INをINPUT5と表示します。)
- AW-RP50のUSERボタンにフォーカスアシスト機能 (FASIST) をアサインします。

#### [AW-RP50での操作]

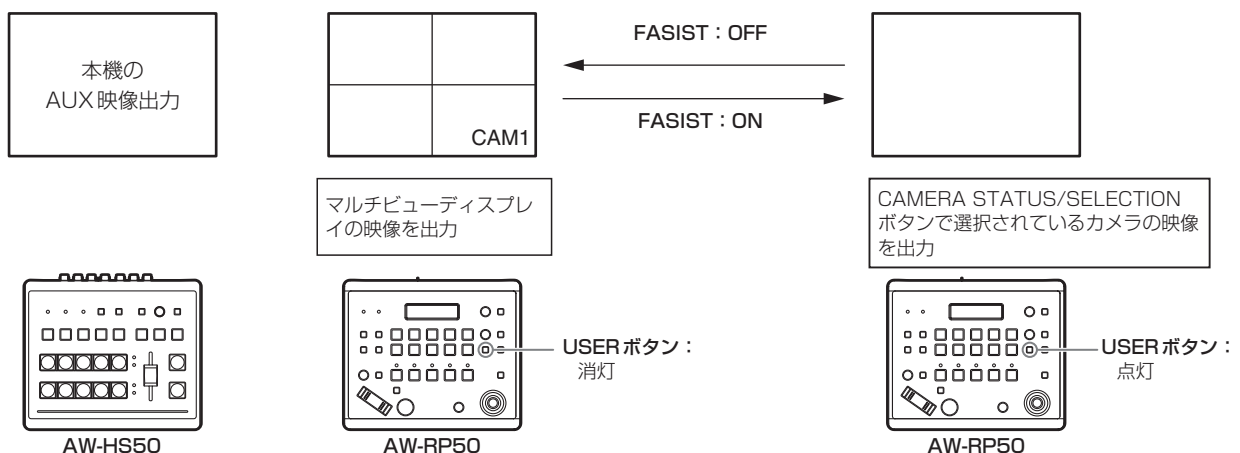
FASISTをアサインしたUSERボタンを押すごとに、そのUSERボタンが点灯/消灯し、AUXバスの素材が切り替わります。

#### USERボタンが点灯したとき：

CAMERA STATUS/SELECTION ボタンで選択されているリモートカメラの映像がAUXバス素材として選択されます。

#### USERボタンが消灯したとき：

マルチビューディスプレイの映像がAUXバス素材として選択されます。

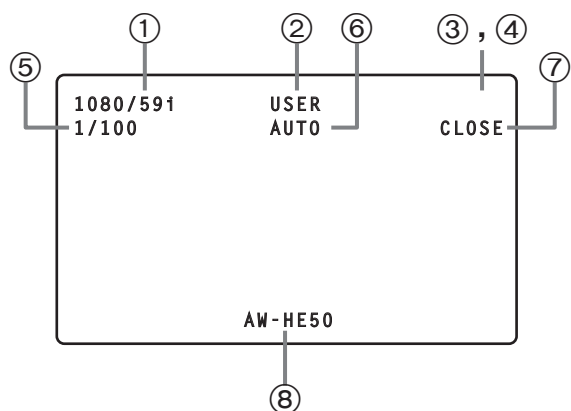


# 7. リモートカメラコントローラーとのリンク機能

## 7-2-3. カメラ情報の表示

AW-RP50が取得したリモートカメラの設定情報を、本機のアUXバス出力映像、またはマルチビューディスプレイの映像に表示します。

- ① 映像フォーマット
- ② シーンファイルの名称 (撮影モード)
- ③ フィルターの情報
- ④ リモートカメラのアラーム情報
- ⑤ シャッターの情報 (ON/OFF、SHUTTER 値)
- ⑥ GAIN の値
- ⑦ IRIS の値
- ⑧ リモートカメラの名称 (最大 10 文字まで表示します。)



### [AW-RP50 側の設定]

- 本機の映像入力に対応するリモートカメラを設定します。  
(AW-RP50では、SDI IN 1～4をINPUT1～4、DVI-INをINPUT5と表示します。)
- カメラ情報表示機能 (CAMINF) を有効にします。
- 表示させる項目 (上記の①～⑧) それぞれに対し、表示/非表示を設定します。

### ご注意

- SDI OUT 1 端子からの出力には、この情報が表示されません。
- 6分割表示のPos3～Pos6、10分割表示のPos3～Pos10には、この情報が表示されません。
- AW-RP50とネットワーク接続したカメラの情報：  
AW-RP50で選択中のグループに含まれるカメラの情報のみが表示されます。
- AW-RP50とシリアル接続したカメラの情報：  
AW-RP50で選択されているカメラの情報のみが表示されます。

## 7. リモートカメラコントローラーとのリンク機能

### 7-2-4. カメラアイコンの表示

AW-RP50で選択しているリモートカメラからの信号が本機に入力されているとき、マルチビューディスプレイにカメラアイコン「**1**」を表示することができます。カメラアイコンは、分割画面に表示される素材名の先頭に表示されます。

#### [本機側の設定]

下記のメニュー操作で、入力信号の状態を表示 (On) に設定します。

#### [8] MultiView Out/Frame Menu 6. Input Status

#### [AW-RP50側の設定]

- 本機の映像入力に対応するリモートカメラを設定します。  
(AW-RP50では、SDI IN 1～4をINPUT1～4、DVI-INをINPUT5と表示します。)
- AW-RP50でリモートカメラを選択したときに、選択情報を送信する機能 (CAMSEL) を有効にします。

### 7-2-5. AW-RP50から本機のパラメーターを操作する

AW-RP50のPAN/TILTレバー、ZOOMボタンを操作することにより、本機の設定値を変更することができます。

#### [AW-RP50側の設定]

- PAN/TILTレバー、ZOOMボタンの操作対象を、スイッチャー (SW) に設定します。

#### [操作が可能な本機のメニュー]

本機側で、下記のサブメニューが表示されているときは、AW-RP50のPAN/TILTレバー、ZOOMボタンの操作が有効になります。

#### [3] PinP Menu

PAN/TILTレバーでPinPの位置、ZOOMボタンでPinPのサイズが変更できます。

#### [6] ChromaKey Menu

クロマキーマーカーが表示されているときに、PAN/TILTレバーでクロマキーマーカーの位置、ZOOMボタンでクロマキーマーカーのサイズが変更できます。

#### [2] WIPE Menu

PAN/TILTレバーで、ワイプの開始位置を変更できます。

### 7-2-6. タリー情報の送受信

本機がネットワーク経由で送信するON AIRタリーの情報を、AW-RP50が受信することができます。

#### [AW-RP50側の設定]

- 本機の映像入力に対応するリモートカメラを設定します。  
(AW-RP50では、SDI IN 1～4をINPUT1～4、DVI-INをINPUT5と表示します。)
- ネットワーク経由で送信されるON AIRタリーの情報を受信する機能を有効にします。

# メニュー項目一覧

No.	サブメニュー	設定項目	設定値								
1	TIME/CBGD Menu	1 AUTO Time	範囲	0 ~ 33s (59.94Hz)		0 ~ 999f					
		初期値	1s		0f						
		2 PinP Time	範囲	0 ~ 33s (59.94Hz)		0 ~ 999f					
		初期値	1s		0f						
		3 KEY Time	範囲	0 ~ 33s (59.94Hz)		0 ~ 999f					
		初期値	1s		0f						
		4 FTB Time	範囲	0 ~ 33s (59.94Hz)		0 ~ 999f					
		初期値	1s		0f						
		5 FTB Source	範囲	FMEM1, FMEM2, CBGD, White, Black							
		初期値	Black								
2	WIPE Menu	1 Pattern	範囲	1 ~ 13							
		初期値	1								
		2 Direction	範囲	N, R, N/R							
		初期値	N/R								
		3 Border/Soft	範囲	B	0.0 ~ 100.0		S	0.0 ~ 100.0			
		初期値	B	0.0		S	0.0				
		4 Set Border Col	範囲	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black							
		初期値	White								
		5 Adj Border Col	範囲	H	0.0 ~ 359.9		S	0.0 ~ 100.0			
		初期値	H	0.0		S	0.0				
3	PinP Menu	1 Shape	範囲	Square, Circle, Heart, Flower, Star							
		初期値	Square								
		2 Pos:X/Y/Size	範囲	X	-100.00 ~ 100.00		Y	-100.00 ~ 100.00			
		初期値	X	0.00		Y	0.00				
		3 PVW	範囲	On, Off							
		初期値	Off								
		4 Border/Soft	範囲	B	0.0 ~ 100.0		S	0.0 ~ 100.0			
		初期値	B	0.0		S	0.0				
		5 Set Border Col	範囲	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black							
		初期値	White								
3	PinP Menu	6 Adj Border Col	範囲	H	0.0 ~ 359.9		S	0.0 ~ 100.0			
		初期値	H	0.0		S	0.0				
		7 Trim Adjust1	範囲	Manual, Off, 4:3		L	-50.00 ~ 50.00		T	-50.00 ~ 50.00	
		初期値	Off		L	-40.00		T	40.00		
		8 Trim Adjust2	範囲	R	-50.00 ~ 50.00		B	-50.00 ~ 50.00			
		初期値	R	40.00		B	-40.00				
		9 Set To Preset	範囲	1 ~ 4							
		初期値	1								

# メニュー項目一覧

No.	サブメニュー	設定項目	設定値						
4	KEY Setup Menu	1 Key Type	範囲	Luminance(ChrmOff), Luminance(ChrmOn), Linear, Chroma					
		初期値	Luminance(ChrmOff)						
		2 Fill	範囲	Bus, Matte					
		初期値	Bus						
		3 PVW	範囲	On, Off					
		初期値	Off						
		4 Set Fill Col	範囲	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black					
		初期値	White						
		5 Adj Fill Col	範囲	H	0.0 ~ 359.9	S	0.0 ~ 100.0	L	0.0 ~ 108.0
		初期値		0.0		0.0		100.0	
6 Edge Type	範囲	Off, Border, Drop, Shadow, Outline							
初期値	Off								
7 Edge Direction	範囲	0, 45, 90, 135, 180, 225, 270, 315							
初期値	0								
8 Edge Width	範囲	0 ~ 4							
初期値	2								
9 Set Edge Col	範囲	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black							
初期値	Black								
10 Adj Edge Col	範囲	H	0.0 ~ 359.9	S	0.0 ~ 100.0	L	0.0 ~ 108.0		
初期値		0.0		0.0		0.0			
5	KEY Adjust Menu	1 Clip	範囲	0.0 ~ 108.0					
		初期値	0.0						
		2 Gain	範囲	0.0 ~ 200.0					
		初期値	100.0						
		3 Density	範囲	0.0 ~ 100.0					
		初期値	100.0						
		4 Invert	範囲	On, Off					
		初期値	Off						
5 Mask	範囲	On, Off							
初期値	Off								
6 Mask Adjust1	範囲	L	-50.00 ~ 50.00	R	-50.00 ~ 50.00				
初期値		-25.00		25.00					
7 Mask Adjust2	範囲	T	-50.00 ~ 50.00	B	-50.00 ~ 50.00				
初期値		25.00		-25.00					
8 Mask Invert	範囲	On, Off							
初期値	Off								
6	ChromaKey Menu	1 Marker	範囲	On, Off					
		初期値	Off						
		2 Sample	範囲	Start					
		初期値	Start						
		3 Marker Pos	範囲	X	-50.0 ~ 50.0	Y	-50.0 ~ 50.0	S	1.0 ~ 80.0
		初期値		0.0		0.0		10.0	
		4 Marker Aspect	範囲	-50.0 ~ 50.0					
		初期値	0.0						
		5 Ref Adjust	範囲	H	0.0 ~ 359.9	S	0.0 ~ 120.0	L	0.0 ~ 108.0
初期値		354.0		100.0		7.0			
6 Y-Influence	範囲	0.0 ~ 100.0							
初期値	0.0								
7 Radius	範囲	H	0.0 ~ 100.0	S	0.0 ~ 100.0				
初期値		100.0		50.0					
8 Soft	範囲	0.0 ~ 100.0							
初期値	0.0								
9 Cancel	範囲	0.0 ~ 100.0							
初期値	0.0								

# メニュー項目一覧

No.	サブメニュー	設定項目	設定値	
7	MultiView Pattern Menu *****: 現在設定されている 素材名	1 Split	範囲	4Split, 5-aSplit, 5-bSplit, 6-aSplit, 6-bSplit, 9Split, 10-aSplit, 10-bSplit
			初期値	10-aSplit
		2 Pos1 Source	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX
			初期値	PGM
		3 Pos2 Source	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX
			初期値	PVW
		4 Pos3 Source	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX
			初期値	SDI-IN1(*****)
		5 Pos4 Source	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX
			初期値	SDI-IN2(*****)
		6 Pos5 Source	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX
初期値	SDI-IN3(*****)			
7 Pos6 Source	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX		
	初期値	SDI-IN4(*****)		
8 Pos7 Source	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX		
	初期値	DVI-IN(*****)		
9 Pos8 Source	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX		
	初期値	FMEM1		
10 Pos9 Source	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX		
	初期値	FMEM2		
11 Pos10 Source	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), CBGD, FMEM1, FMEM2, PGM, PVW, KEY OUT, AUX		
	初期値	AUX		
8	MultiView Out/Frame Menu	1 Frame	範囲	LUM0%, LUM25%, LUM50%, LUM75%, LUM100%, Off
			初期値	LUM75%
		2 Character	範囲	LUM0%, LUM25%, LUM50%, LUM75%, LUM100%, Off
			初期値	LUM75%
		3 Label	範囲	On, Off
			初期値	On
4 Tally	範囲	Red, Red+Green, Off		
	初期値	Red+Green		
5 Level Meter	範囲	On, Off		
	初期値	Off		
6 Input Status	範囲	On, Off		
	初期値	On		
9	XPT SW Assign Menu *****: 現在設定されている 素材名	1 XPT1	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign
			初期値	SDI-IN1(*****)
		2 XPT2	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign
			初期値	SDI-IN2(*****)
		3 XPT3	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign
			初期値	SDI-IN3(*****)
		4 XPT4	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign
			初期値	SDI-IN4(*****)

# メニュー項目一覧

No.	サブメニュー	設定項目	設定値					
9	XPT SW Assign Menu *****: 現在設定されている 素材名	5 XPT5	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign				
			初期値	DVI-IN(*****)				
		6 XPT6	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign				
			初期値	FMEM1				
		7 XPT7	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign				
			初期値	FMEM2				
		8 XPT8	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign				
			初期値	CBGD				
		9 XPT9	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign				
			初期値	CBAR				
10 XPT10	範囲	SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign						
	初期値	Black						
10	Input Menu *****: 現在設定されている 素材名	1 SDI-IN1(*****)		表示のみ				
		2 SDI-IN2(*****)						
		3 SDI-IN3(*****)						
		4 SDI-IN4(*****)						
		5 DVI-IN(*****)						
10.1	Input Menu/SDI-IN1 (*****) *****: 現在設定されている 素材名	1 Mode	範囲	Normal, DbyD				
			初期値	Normal				
		2 Freeze Select	範囲	Frame, Field				
			初期値	Frame				
		3 Freeze	範囲	On, Off				
			初期値	Off				
		4 Name Type	範囲	Default, Preset, User, CAM Name				
			初期値	Default				
		5 Name	範囲	10文字まで設定可能				
			初期値	INPUT1				
		6 VPrc/YGain/Ped	範囲	Y	0.0 ~ 200.0		P	-20.0 ~ 20.0
			初期値		100.0			0.0
		7 VPrc:CGain/Hue	範囲	C	0.0 ~ 200.0		H	0.0 ~ 359.9
			初期値		100.0			0.0
10.2	Input Menu/SDI-IN2 (*****) *****: 現在設定されている 素材名	1 Mode	範囲	Normal, DbyD				
			初期値	Normal				
		2 Freeze Select	範囲	Frame, Field				
			初期値	Frame				
		3 Freeze	範囲	On, Off				
			初期値	Off				
		4 Name Type	範囲	Default, Preset, User, CAM Name				
			初期値	Default				
		5 Name	範囲	10文字まで設定可能				
			初期値	INPUT2				
		6 VPrc/YGain/Ped	範囲	Y	0.0 ~ 200.0		P	-20.0 ~ 20.0
			初期値		100.0			0.0
		7 VPrc:CGain/Hue	範囲	C	0.0 ~ 200.0		H	0.0 ~ 359.9
			初期値		100.0			0.0



# メニュー項目一覧

No.	サブメニュー	設定項目	設定値			
10.3	Input Menu/SDI-IN3 (***** *****: 現在設定されている 素材名	1 Mode	範囲	Normal, DbyD, UC, Auto		
			初期値	Normal		
		2 Freeze Select	範囲	Frame, Field		
			初期値	Frame		
		3 Freeze	範囲	On, Off		
			初期値	Off		
		4 Name Type	範囲	Default, Preset, User, CAM Name		
			初期値	Default		
		5 Name	範囲	10文字まで設定可能		
			初期値	INPUT3		
6 VPrc/YGain/Ped	範囲		Y	0.0 ~ 200.0	P	-20.0 ~ 20.0
	初期値			100.0		0.0
7 VPrc:CGain/Hue	範囲	C		0.0 ~ 200.0	H	0.0 ~ 359.9
	初期値			100.0		0.0
8 UC:Scale/ECPos	範囲	S		SQ, EC, LB	E	Center, Left, Right
	初期値			SQ		Center
9 UC:Size	範囲	S		100 ~ 110		
	初期値			100		
10 UC:Mvdet/Sharp	範囲	M		1 ~ 5	S	1 ~ 5
	初期値			3		3
10.4	Input Menu/SDI-IN4 (***** *****: 現在設定されている 素材名	1 Mode	範囲	Normal, DbyD, UC, Auto		
			初期値	Normal		
		2 Freeze Select	範囲	Frame, Field		
			初期値	Frame		
		3 Freeze	範囲	On, Off		
			初期値	Off		
		4 Name Type	範囲	Default, Preset, User, CAM Name		
			初期値	Default		
		5 Name	範囲	10文字まで設定可能		
			初期値	INPUT4		
6 VPrc/YGain/Ped	範囲		Y	0.0 ~ 200.0	P	-20.0 ~ 20.0
	初期値			100.0		0.0
7 VPrc:CGain/Hue	範囲	C		0.0 ~ 200.0	H	0.0 ~ 359.9
	初期値			100.0		0.0
8 UC:Scale/ECPos	範囲	S		SQ,EC,LB	E	Center, Left, Right
	初期値			SQ		Center
9 UC:Size	範囲	S		100 ~ 110		
	初期値			100		
10 UC:Mvdet/Sharp	範囲	M		1 ~ 5	S	1 ~ 5
	初期値			3		3
10.5	Input Menu/DVI-IN (***** *****: 現在設定されている 素材名	1 Freeze	範囲	On, Off		
			初期値	Off		
		2 Name Type	範囲	Default, Preset, User, CAM Name		
			初期値	Default		
		3 Name	範囲	10文字まで設定可能		
			初期値	INPUT5		
		4 Scale	範囲	Fit-V, Fit-H, FULL		
			初期値	Fit-V		
		----- <DVI-IN Status> -----				
	Size			*****		
	H-Freq	表示のみ		**.* kHz		
	V-Freq			**.* Hz		
	Dot Clock			**.* MHz		

# メニュー項目一覧

No.	サブメニュー	設定項目	設定値				
11	Output Menu	1 SDI-OUT1	範囲	PGM, PVW, CLN, AUX, MV, KEY OUT			
			初期値	PGM			
		2 SDI-OUT2	範囲	PGM, PVW, CLN, AUX, MV, KEY OUT			
			初期値	PVW			
		3 DVI-OUT	範囲	PGM, PVW, CLN, AUX, MV, KEY OUT			
			初期値	AUX			
		4 SDI-OUT:Limit	範囲	Off, 108, 104, 100			
初期値	Off						
5 DVI-OUT:Size	範囲	Auto, XGA, WXGA, SXGA, WSXGA+, UXGA, WUXGA, 1080/59.94p, 1080/50p					
	初期値	Auto					
6 DVI-OUT:Scale	範囲	Fit-V, Fit-H, FULL					
	初期値	Fit-V					
7 DVI-OUT:Mvdet	範囲	1 ~ 5					
	初期値	3					
12	USER/FMEM Menu	1 USER1	範囲	PinP Preset, WIPE Preset, PinP PVW, KEY PVW, GPI Input, GPI Output, CamCont Link, AUX Transition, PinP Transition, EFFDSL, StrFMEM1, StrFMEM2, No Assign			
			初期値	PinP Preset			
		2 USER2	範囲	PinP PVW, KEY PVW, GPI Input, GPI Output, CamCont Link, AUX Transition, PinP Transition, EFFDSL, StrFMEM1, StrFMEM2, No Assign			
			初期値	—			
		3 USER3	範囲	PinP PVW, KEY PVW, GPI Input, GPI Output, CamCont Link, AUX Transition, PinP Transition, EFFDSL, StrFMEM1, StrFMEM2, No Assign			
			初期値	—			
		4 USER4	範囲	PinP PVW, KEY PVW, GPI Input, GPI Output, CamCont Link, AUX Transition, PinP Transition, EFFDSL, StrFMEM1, StrFMEM2, No Assign			
			初期値	—			
		5 FMEM Select	範囲	FMEM1, FMEM2			
			初期値	FMEM1			
		6 AUX To FMEM	範囲	Rv	On, Off	EX	On
			初期値		Off		On
		7 FMEM Mode	範囲	M	Auto, Manu	EX	On
			初期値		Auto		On

# メニュー項目一覧

No.	サブメニュー	設定項目	設定値	
13	Operation Menu	1 OSD OUT	範囲	SDI-OUT2, DVI-OUT, SDI-OUT2+DVI-OUT
			初期値	SDI-OUT2+DVI-OUT
		2 OSD Size	範囲	FULL, Upper-Left, Upper-Right, Lower-Right, Lower-Left
			初期値	FULL
		3 OSD Back	範囲	On, Off
			初期値	On
		4 Key Priority	範囲	PinP over KEY, KEY over PinP
			初期値	PinP over KEY
		5 Bus Mode	範囲	A/B, PGM(A)/PST(B), PGM(B)/PST(A)
			初期値	PGM(A)/PST(B)
		6 Time Unit	範囲	Sec, Frame
	初期値	Sec		
7 Slide Lever	範囲	BKGD, KEY, PinP, BKGD+KEY, NoAssign		
	初期値	BKGD		
8 GPI Input	範囲	Enable, Disable		
	初期値	Enable		
9 GPI Output	範囲	Enable, Disable		
	初期値	Enable		
10 CamCont Link	範囲	On, Off		
	初期値	Off		
11 SYSTEM Menu	範囲	Unlocked, Locked		
	初期値	Unlocked		
14	SYSTEM Menu	1 Format	範囲	1080/59.94i, 1080/50i, 1080/24PsF, 1080/23.98PsF, 720/59.94p, 720/50p, 480/59.94i, 576/50i
			初期値	1080/59.94i
		2 HiResMV	範囲	On, Off
			初期値	Off
		3 16:9SQ	範囲	On, Off
			初期値	Off
		4 AUX Anci	範囲	On, Off
			初期値	Off
		5 PGM Anci	範囲	On, Off
			初期値	Off
		6 PVW Anci	範囲	On, Off
	初期値	Off		
7 MV Anci	範囲	PGM, PVW, Off		
	初期値	Off		
8 Initial	範囲	Yes, No		
	初期値	No		
9 IP Address	範囲	—		
	初期値	192.168.0.8		
10 Subnet Mask	範囲	—		
	初期値	255.255.255.0		
11 Gateway	範囲	—		
	初期値	192.168.0.1		
15	SYSTEM Status	SYSTEM Ver.		*.*.*.*
		SOFT Ver.		****
		GLUE FPGA Ver.		****
		MAIN FPGA Ver.		****
		FONT Ver.	表示のみ	****
		MAC Address		**-*-*-**-*-*-**
		FAN		Alarm, NoAlarm
		Power		Alarm, NoAlarm
		Temperature		Alarm, NoAlarm

# メニュー項目一覧

No.	サブメニュー	設定項目	設定値
	BUS Assign Status	XPT SW	1 ~ 10
	*****: 現在設定されている 素材名	XPT SW Assign	表示のみ  SDI-IN1 ~ 4(*****), DVI-IN(*****), FMEM1, FMEM2, CBGD, CBAR, Black, NoAssign
		PGM	
		PVW	
		AUX	
		PinP	
		KEY Fill	
		KEY Source	

## 付 録【用語解説】

本書で使用している用語について説明します。

用 語	解 説
AB Bus AB バス方式	バス制御モードのひとつです。トランジションの実行により、Aバス、Bバスの信号が交互にプログラム映像に出力されます。
Ancillary Data アンシラリデータ	映像シリアルインターフェースのデータストリームの内部で伝送される、映像信号以外の補助データのことです。垂直ブランキング期間に重畳されるデータをVアンシラリデータ (VANC) と呼びます。
Aspect アスペクト比	画面の縦と横の比率のことです。 HD フォーマットは 16 : 9、SD フォーマットは 4 : 3 です。
AUX [Auxiliary Bus] オグジュアリバス	本線出力以外でスイッチング可能な予備バスのこと。
Border ボーダー	ワイプやキーの縁に付加する縁取りのことで、幅や色を調整することができます。ボーダーの周りをぼかすことをソフト効果と呼びます。
Chroma Key クロマキー	映像信号の色情報を基にキー信号を作成し、キー合成を行う機能のことです。
Clip クリップ	キーソースからキー信号を作成するときの、輝度のしきい値のことです。
Color Background カラーバックグラウンド	バックグラウンド画像として使用する、内蔵のカラージェネレーターから出力される信号のことです。
Cut カット	次の映像へ瞬時に切り替える効果のことです。
Density デンシティ	キー信号の濃さを調整するパラメーターのことです。
Dot by Dot ドットバイドット	等倍で映像を扱うことです。PinPで、SDの映像をHDの映像に合成する場合に、画像を劣化させることなく合成します。
DVI-D [Digital Visual Interface Digital] ディー・ブイ・アイ・ディー	ビデオインターフェース規格のひとつです。 DVI-Dで扱う信号は、デジタル信号のみです。
Embedded Audio エンベデッドオーディオ	映像シリアルインターフェースのデータストリームの内部で伝送される、オーディオデータパケットのことです。
Flip Flop フリップフロップ方式 (PGM/PST 方式)	バス制御モードのひとつです。プログラムバスで選択されている信号は常にプログラム映像として出力されます。トランジションの実行により、プログラムバスとプリセットバスの信号が入れ替わります。
Frame Memory フレームメモリー	1画面 (フレーム) 分の映像信号を保持できるメモリーのことです。
Frame Synchronizer フレームシンクロナイザー	非同期の映像信号入力の同期を合わせる機能のことです。
Freeze フリーズ	映像信号を静止させる機能のことです。
FTB [Fade to Black] フェードトゥブラック	プログラム映像が黒画面へフェードアウトする効果のことです。
GPI [General Purpose Interface] ジー・ピー・アイ	外部からオートトランジションを制御するインターフェース信号のことです。

## 付 録【用語解説】

用 語	解 説
Hue ヒュー	映像信号の色相（色合い）のことです。
Key Edge キーエッジ	キーの縁に付加する縁取り（ボーダー）や影（シャドウ）のことです。
Key Fill キーフィル	キー合成処理で、キー信号で抜いた部分を埋め合わせる信号のことです。
Key Gain キーゲイン	キー信号の増幅度を調整するパラメーターのことです。
Key Invert キーインバート	キー信号を反転させる機能のことです。
Key Mask キーマスク	ボックスパターンなどでキー合成する領域を指定する機能のことです。 キー信号の一部の領域だけを使用する場合に、不要な領域をマスクして合成します。
Key Source キーソース	キー信号を作成するための映像信号のことです。
Linear Key リニアキー	輪郭に階調を持っているモノクロのキー信号を基準にキー合成する機能のことです。
Lum [Luminance] ルミナンス	映像信号の輝度（明るさ）のことです。
Luminance Key ルミナンスキー	映像信号の輝度（明るさ）情報を基にキー信号を作成し、キー合成を行う機能のことです。
ME [Mix Effect] ミックスエフェクト	いくつかの映像信号を合成し、ミックス、ワイプ、キーなどの映像信号を作り出す映像効果装置のことです。
Mix ミックス	次の画像とオーバーラップさせながら画面を切り替える効果のことです。 ディゾルブとも呼びます。
Multi View Display マルチビューディスプレイ	複数の素材を合成して、1つの画面に表示する機能のことです。 PGM、PVWと入力素材を、1つの画面で同時にプレビューすることができます。
OSD [On Screen Display] オンスクリーンディスプレイ	モニター出力にメニュー画面が表示され、設定を行うことができる機能です。
PinP [Picture in Picture] ピクチャー・イン・ピクチャー	バックグラウンド映像に、子画面映像を合成する機能のことです。
PVW [Preview] プレビュー	次のトランジションの後に出力される映像を事前に確認するための機能です。 PVW系統より出力されます。
PGM [Program Bus] プログラムバス	常にプログラム出力されるバスのことです。
PST [Preset Bus] プリセットバス	次のバックグラウンドトランジションの後にプログラム出力されるバスのこと です。
Sat [Saturation] サチュレーション	映像信号の彩度（色の濃さ）のことです。
SDI [Serial Digital Interface]	SD、HDの各フォーマットの映像信号を1本の同軸ケーブルで伝送する規格の ことです。

## 付 録【用語解説】

用 語	解 説
Self Key セルフキー	キーフィル信号からキー信号を作成して、キー合成する機能のことです。
Setup Data セットアップデータ	コントロールパネルの状態を保存し、呼び出すことができるメモリーのことです。ボタンの選択状態やボーダー、色などの設定情報を保存します。
Tally タリー	各入力信号のプログラム出力の状態を外部機器へ出力する信号のことです。コントロールパネル上でプログラム出力の状態を示すLEDもタリーと呼びます。
Transition トランジション	画像を切り替える機能のことです。切り替え時の効果は、ワイプ、ミックスなどがあります。
Trimming トリミング	PinP で合成する映像の上下左右の不要な部分をカットする機能のことです。
Up Converter アップコンバーター	SDフォーマットの素材を、解像度の高いHDフォーマットへ変換する機能のことです。
Wipe ワイプ	特定のパターンに従って、現在の画面と次の画面の境界を移動させながら、画面を切り替える効果のことです。

パナソニック株式会社 プロフェッショナルAVビジネスユニット

〒571-8503 大阪府門真市松葉町2番15号 ☎(06)6901-1161

© Panasonic Corporation 2011