

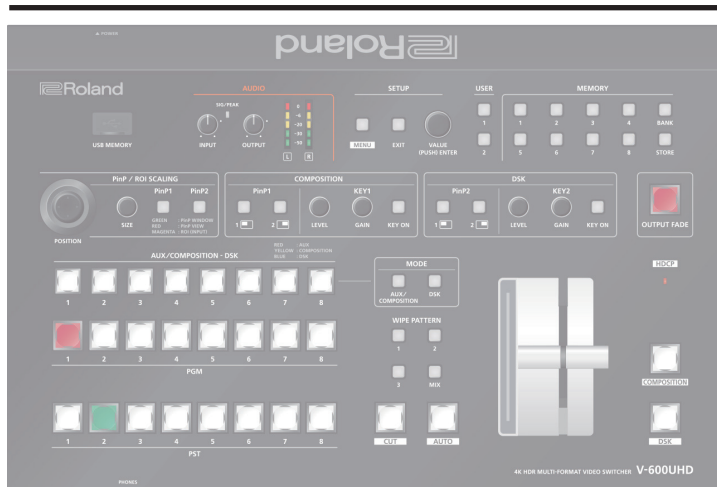
## V-600UHD

## リファレンス・マニュアル

### ■ 推奨ケーブル

4K 解像度 (2160p (UHD)、2160p (DCI)、3840×2160、4096×2160) の映像を入出力する場合は、HDMI 2.0 対応 (プレミアム・ハイスピード) HDMI ケーブル、12G SDI 対応の SDI ケーブルを使用してください。

※ 文中記載の会社名および製品名などは、各社の登録商標または商標です。



### システム・プログラム更新内容..... 2

### 各部の名称とはたらき..... 4

- トップ・パネル/サイド・パネル..... 4
- リア・パネル/フロント・パネル (機器の接続)..... 6
- マルチ・ビュー・モニター表示..... 8

### 基本操作..... 9

- 電源を入れる/切る..... 9
- メニューを操作する..... 9

### 対応フォーマット一覧..... 11

- 入力フォーマット..... 11
- 出力フォーマット..... 11

### 入出力の設定..... 12

- 出力フォーマットを設定する..... 12
- 入力チャンネルに映像ソースを割り当てる..... 12
- 映像ソースを共有する..... 12
- 出力端子にパスを割り当てる..... 13
- 最終出力映像を調整する..... 13
- 入力映像を調整する..... 14
- 著作権保護 (HDCP) された映像を入力する..... 15
- 基準クロックを設定する..... 16

### 映像の操作..... 17

- 映像を切り替える..... 17
- 読み込んだ静止画を使う..... 18
- 最終出力映像をフェード・イン/アウトする..... 20
- 最終出力映像を静止する (フリーズ)..... 20

### 映像合成の操作..... 21

- PinP (ピクチャー・イン・ピクチャー) で合成する..... 21
- ルミナンス・キー/クロマ・キーで合成する..... 22

### 音声の操作..... 24

- 入力/出力の音量を調整する..... 24
- 入力の音声をミュートする..... 24
- 入力/出力の音声と映像のタイミングを合わせる..... 24
- 映像の切り替えに音声出力を連動させる (オーディオ・フォロー)..... 24
- AUDIO IN の音声をオーディオ・フォローの対象にする..... 24
- 入力音声を HDMI 映像や SDI 映像にミックスさせる..... 25

### その他の操作..... 26

- 設定を保存する/呼び出す (メモリー)..... 26
- USB メモリーに本体の設定を保存する..... 27

- USB メモリーをフォーマットする..... 28
- クロスポイントの割り当てを変更する..... 28
- 誤操作を防止する (パネル・ロック)..... 29
- 工場出荷時の状態に戻す (ファクトリー・リセット)..... 29

### メニュー一覧..... 30

- Signal Status..... 31
- Input..... 33
- Output..... 36
- Transition..... 37
- Composition..... 38
- DSK..... 40
- Audio..... 42
- USER..... 44
- Still Image/Capture..... 45
- USB Memory..... 45
- Memory..... 46
- Remote Control..... 46
- System..... 50

### LAN/RS-232 コマンド・リファレンス..... 54

- LAN インターフェース..... 54
- RS-232 インターフェース..... 54
- コマンド・フォーマット..... 54
- コマンド一覧..... 55

### TALLY/GPI 端子を使った制御..... 56

- TALLY/GPI 端子の仕様..... 56
- 制御信号を入力する..... 56
- タリー信号を出力する..... 56

### カメラをリモートコントロールする..... 57

- カメラのネットワーク設定をする..... 57
- JVC/Panasonic/PTZOptics/Avonic 製カメラや VISCA over IP 対応カメラを操作する..... 57
- Canon 製カメラを操作する..... 58
- Automatic ROI の設定をする..... 58

### 資料..... 60

- トラブルシューティング..... 60
- ショートカット一覧..... 61
- 主な仕様..... 62
- 外形寸法図..... 64
- VIDEO ブロック・ダイアグラム..... 65
- AUDIO ブロック・ダイアグラム..... 66

# システム・プログラム更新内容

## Ver.2.00

### 機能追加

- Canon 社製カムコーダーの顔認識情報を取得し、V-600UHD の ROI 機能を制御できる「Automatic ROI」機能を搭載しました。  
対応ビデオ・カメラは、V-600UHD Ver.2.0 カメラ・リモート・コントロール対応情報をご確認ください。
- Canon 社製カムコーダー、JVC ケンウッド社製 PTZ カメラ およびカムコーダー、Panasonic 社製 PTZ カメラ、VISCA over IP 対応ビデオカメラ（SONY 社製 PTZ カメラ等）、PTZOptics 社製 PTZ カメラ、Avonic 社製 PTZ カメラを操作できる機能を追加しました。  
対応ビデオカメラは、V-600UHD Ver.2.0 カメラ・リモート・コントロール対応情報をご確認ください。
- マルチ・ビュー・モニターに表示されるラベルの表示のオン/オフ、位置、大きさ、背景の透過度を変更できるようにしました。
- 解像度や AUX ソースの選択などの情報をマルチ・ビュー・モニターに Status Bar として表示できるようにしました。
- メモリーから指定した設定だけを読み出す Recall Safe 機能を追加しました。
- 起動時に読み出すメモリーを指定する機能を追加しました。
- 誤操作を防止するパネル・ロック機能を追加しました。
- USER ボタンで、マルチ・ビュー・モニターの Status Bar 表示のオン・オフ、静止画選択の変更を行える機能を追加しました。
- Setup メニューのカテゴリーを再構築しました。

### 不具合修正

- Input Scaler の Zoom が 100% 以上の場合に、[POSITION] スティックで ROI の位置調整の不具合を修正しました。

## Ver.1.11

### 不具合修正

以下の不具合を修正しました。

- オーディオ・フォロー機能が正常に動作しないことがある。
- メモリー呼び出し時に、キー合成の設定内容が正しく反映されないことがある
- Cross-point Assign 設定を、「Blank」または「None」から、映像ソースが「STILL1」「PG/STILL2」のいずれかに設定されている入力チャンネルに変更すると、マルチ・ビュー・モニターに正常な色で表示されないことがある。

### 機能追加

- 設定ファイルのロード時に、静止画も一緒にロードするオプションを追加しました。

### 機能改善

- SDI 入力の SDR、HDR の判定方法を改善しました。
- ファクトリー・リセット実行後に、アウトプット・フェード、アウトプット・フリーズなどのボタンの状態も初期化するようにしました。
- ファクトリー・リセット実行後や設定ファイルのロード後に、システム設定変更中を示す「Processing...」メッセージを表示するようにしました。
- 設定ファイルや静止画ファイルの一覧表示で、ファイル名が長い場合はスクロール表示するようにしました。

## Ver.1.10

## 機能追加

- 最終出力映像（PGM または PVW）から静止画をキャプチャーする機能を追加しました。

キャプチャーした静止画を USB メモリーに保存し、起動時に USB メモリーから読み込ませることができます。

※ 著作権保護（HDCP）された映像からキャプチャーした静止画は、USB メモリーに保存できません。

- USB メモリーから読み込める静止画を、2 枚から 8 枚に増やしました。

最大 8 枚の静止画を読み込みまたはキャプチャーして、Ch.7 (STILL1) と Ch.8 (STILL2) のソースとして使うことができます。

- USB メモリーから読み込める画像フォーマットに、PNG ファイルを追加しました。

※ PNG ファイルのαチャンネルは、読み込めません。

- 最終出力映像（PGM）を静止する機能を追加しました。

- HDMI 出力に、以下のフォーマットを追加しました。

1920 × 1080/30Hz (FHD) (\*1)

3840 × 2160/30Hz (UHD 4K)

4096 × 2160/30Hz (DCI 4K)

(\*1) 「1920 × 1080/30Hz (FHD)」は、以下の設定時に出力されます。

- System メニュー → Processing → Format : 3840x2160
- System メニュー → Frame Rate : 30Hz
- Output メニュー → HDMI OUT 1 ~ 3 → Down Convert : Enabled

- HDMI 入力に、以下の解像度とフレーム・レートのサポートを追加しました。

720/50p、720/59.94p

1024 × 768/60Hz (XGA)

1280 × 768/60Hz (WXGA)

1280 × 1024/60Hz (SXGA)

1400 × 1050/60Hz (SXGA+)

1600 × 1200/60Hz (UXGA)

1920 × 1080/30Hz (FHD)

3840 × 2160/24Hz (UHD 4K)

4096 × 2160/24Hz (DCI 4K)

- HDMI 入力に EDID を選択する機能を追加しました。

- SDI 入力の Video Payload ID で、SDR または HDR の判定をするようにしました。

- SDI 出力に Video Payload ID を設定するパラメーターを追加しました。

- マルチ・ビュー・モニターに表示される ROI 枠の表示と色のパラメーターを追加しました。

- Input Scaling メニューに、ROI の切り出しサイズを FHD に設定する機能、設定をリセットする機能を追加しました。

- テスト・トーンに「L:1k + R:1k」を追加しました。

- 保存したメモリーを個別に消去する機能を追加しました。

- 読み込んだ静止画やキャプチャーした静止画を、消去する機能を追加しました。

## 機能改善

- 起動時とファクトリー・リセット後に、AUDIO の OUTPUT つまみの位置を反映させるように改善しました。

- 1080/50i、1080/59.94i 入力時の処理を改善しました。

- Reference Source が「SDI IN5」時の同期タイミングを調整しました。

## Ver.1.08

## 不具合修正

- ごくまれに V-600UHD がフリーズすることがある不具合を修正しました。

## Ver.1.07

## 機能追加

- SDI OUT 3G Level B での出力

- RS-232 端子、LAN 端子を使用する機能（LAN/RS-232 コマンド制御と WebRCS）

- SDI IN のオーディオ機能 (\*1)

(\*1) Ver.1.07 にアップデートした直後は、SDI IN オーディオのパラメーターがミュートされています。SDI IN オーディオを使用するには、以下のいずれかの操作をしてください。

- Audio メニュー → SDI IN 5/6 画面で、Mute、Level、Aux Send、Mix Ch.1 ~ 16 のパラメーターを操作する。
- Factory Reset を実行する。

## Ver.1.06

## 機能改善

- HDMI、SDI 入出力の安定性を向上しました。

- Mac が接続されたときの、Signal Status の表示内容を改善しました。

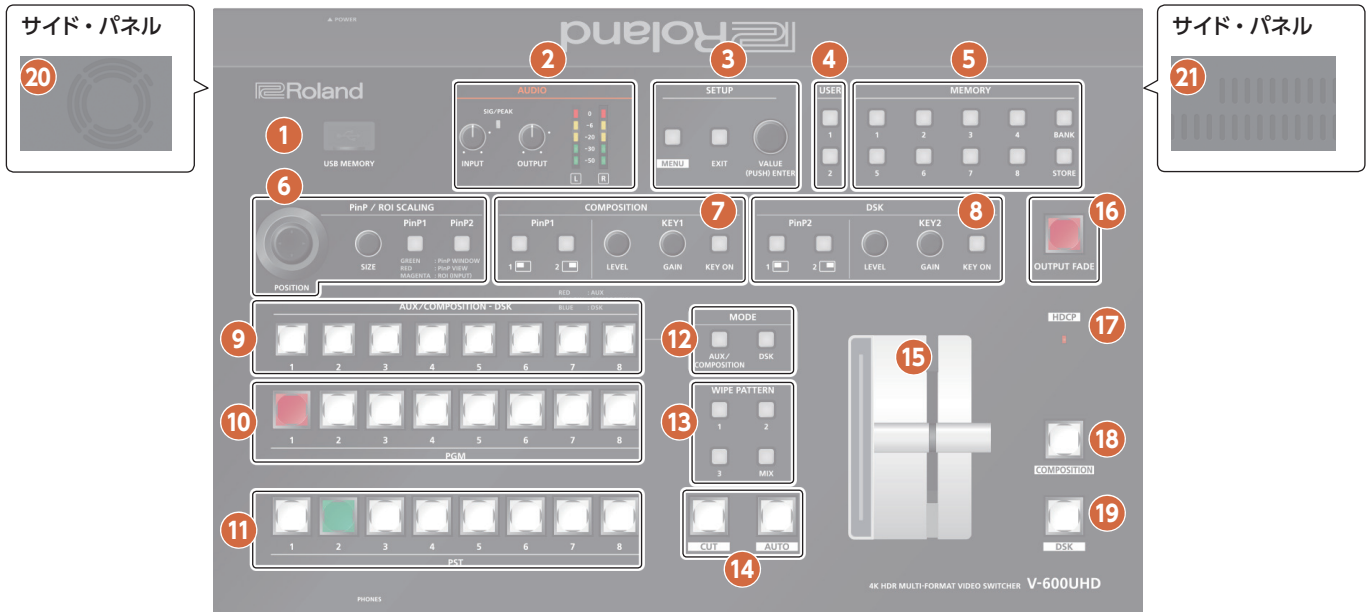
## Ver.1.05

## 不具合修正

- ごくまれに HDMI IN への信号を正常に受信できない可能性を回避しました。

# 各部の名称とはたらき

## トップ・パネル／サイド・パネル



名称	説明				
<b>1</b> USB MEMORY 端子	USB メモリーを接続します。静止画の読み込みや設定の保存／読み込み、キャプチャーした静止画を保存するときに使います。 ※ USB メモリーにアクセス中は、絶対に電源を切ったり、USB メモリーを抜いたりしないでください。				
<b>2 AUDIO</b>					
[INPUT] つまみ	AUDIO IN L / R の音量 (デジタル・ゲイン) を調節します。				
SIG/PEAK インジケーター	AUDIO IN L / R への入力を検知したときに緑点灯し、音量が過大になると赤点灯になります。				
[OUTPUT] つまみ	オーディオ出力／ヘッドホンの音量を調節します。				
レベル・メーター	オーディオ出力 (L / R) の音量レベルを表示します。				
<b>3 SETUP</b>					
[MENU] ボタン	メニューの表示 (点灯) / 非表示 (消灯) を切り替えます。 メニューは、MULTI-VIEW 端子に接続したマルチ・ビュー・モニターに表示されます。				
[EXIT] ボタン	上の階層のメニューに戻ります。				
[VALUE] つまみ	<table border="1"> <tr> <td>回す</td> <td>メニュー項目を選んだり、設定値を変更したりします。</td> </tr> <tr> <td>押す</td> <td>選んだメニュー項目や変更した設定を確定します。また、操作を実行します。</td> </tr> </table>	回す	メニュー項目を選んだり、設定値を変更したりします。	押す	選んだメニュー項目や変更した設定を確定します。また、操作を実行します。
回す	メニュー項目を選んだり、設定値を変更したりします。				
押す	選んだメニュー項目や変更した設定を確定します。また、操作を実行します。				
<b>4 USER</b>					
[1]、[2] ボタン	メニューの設定で割り当てた機能を実行します。				
<b>5 MEMORY</b>					
[1] ~ [8] ボタン	現在の設定 (映像の設定や操作パネルの状態など) をメモリーに保存したり、メモリーに保存された設定を呼び出したりします。 [STORE] ボタンのオン／オフによって、ボタンの機能が切り替わります。 <table border="1"> <tr> <td>[STORE] オン (点灯)</td> <td>現在の設定をメモリーに保存します。</td> </tr> <tr> <td>[STORE] オフ (消灯)</td> <td>メモリーに保存されている設定を呼び出します。</td> </tr> </table>	[STORE] オン (点灯)	現在の設定をメモリーに保存します。	[STORE] オフ (消灯)	メモリーに保存されている設定を呼び出します。
[STORE] オン (点灯)	現在の設定をメモリーに保存します。				
[STORE] オフ (消灯)	メモリーに保存されている設定を呼び出します。				

名称	説明																
[BANK] ボタン	オン (点灯) にすると、MEMORY [1] ~ [8] ボタンがメモリーのバンク選択ボタンとして機能します。																
[STORE] ボタン	オン (点灯) にすると、メモリーに設定を保存できる状態になります。																
<b>6 PinP / ROI SCALING</b>																	
[POSITION] スティック	入力映像、または PinP の子画面の表示位置を調整します。 カメラ・コントロールで、Pan、Tilt の調整ができます。																
[SIZE] つまみ	入力映像、または PinP の子画面を拡大／縮小します。 カメラ・コントロールで、Zoom、Focus の調整ができます。																
[PinP1]、[PinP2] ボタン (*1)	[POSITION] スティックと [SIZE] つまみの操作対象を選びます。 <b>[PinP1] ボタン</b> <table border="1"> <tr> <td>緑点灯</td> <td>PinP1 ウィンドウ</td> </tr> <tr> <td>赤点灯</td> <td>PinP1 の子画面内に表示される映像</td> </tr> <tr> <td>赤紫点灯</td> <td>ROI (入力映像)</td> </tr> <tr> <td>水色点灯</td> <td>カメラ・コントロール</td> </tr> </table> <b>[PinP2] ボタン</b> <table border="1"> <tr> <td>緑点灯</td> <td>PinP2 ウィンドウ</td> </tr> <tr> <td>赤点灯</td> <td>PinP2 の子画面内に表示される映像</td> </tr> <tr> <td>赤紫点灯</td> <td>ROI (入力映像)</td> </tr> <tr> <td>水色点灯</td> <td>カメラ・コントロール</td> </tr> </table>	緑点灯	PinP1 ウィンドウ	赤点灯	PinP1 の子画面内に表示される映像	赤紫点灯	ROI (入力映像)	水色点灯	カメラ・コントロール	緑点灯	PinP2 ウィンドウ	赤点灯	PinP2 の子画面内に表示される映像	赤紫点灯	ROI (入力映像)	水色点灯	カメラ・コントロール
緑点灯	PinP1 ウィンドウ																
赤点灯	PinP1 の子画面内に表示される映像																
赤紫点灯	ROI (入力映像)																
水色点灯	カメラ・コントロール																
緑点灯	PinP2 ウィンドウ																
赤点灯	PinP2 の子画面内に表示される映像																
赤紫点灯	ROI (入力映像)																
水色点灯	カメラ・コントロール																
※ ROI が選ばれている場合は、プリセット映像に選ばれている入力映像の調整ができます。																	
<b>7 COMPOSITION (*1)</b>																	
PinP1 [1]、[2] ボタン	PinP による映像合成をオン／オフします。オンにすると、選ばれたボタンが点灯します。 ボタンの点灯色は、合成結果の出力先を示します。 <table border="1"> <tr> <td>緑点灯</td> <td>PinP1 合成オン</td> </tr> <tr> <td>赤点灯</td> <td>最終出力</td> </tr> <tr> <td>消灯</td> <td>PinP1 合成オフ</td> </tr> </table>	緑点灯	PinP1 合成オン	赤点灯	最終出力	消灯	PinP1 合成オフ										
緑点灯	PinP1 合成オン																
赤点灯	最終出力																
消灯	PinP1 合成オフ																
KEY1 [LEVEL] つまみ	キー合成時、キーの抜け具合 (透過度) を調整します。																

名称	説明
KEY1 [GAIN] つまみ	キー合成時、キーのエッジのぼかし具合（半透過領域）を調整します。
KEY1 [KEY ON] ボタン	キー合成をオン/オフします。オンにすると、KEY1 [KEY ON] ボタンが点灯します。ボタンの点灯色は、合成結果の出力先を示します。
	緑点灯 KEY1 合成オン
	赤点灯 最終出力 消灯 KEY1 合成オフ

### 8 DSK

PinP2 [1]、[2] ボタン	PinPによる映像合成をオン/オフします。オンにすると、選ばれたボタンが点灯します。ボタンの点灯色は、合成結果の出力先を示します。
	緑点灯 PinP2 合成オン 赤点灯 最終出力 消灯 PinP2 合成オフ
KEY2 [LEVEL] つまみ	キー合成時、キーの抜け具合（透過度）を調整します。
KEY2 [GAIN] つまみ	キー合成時、キーのエッジのぼかし具合（半透過領域）を調整します。
KEY2 [KEY ON] ボタン	キー合成をオン/オフします。オンにすると、KEY2 [KEY ON] ボタンが点灯します。ボタンの点灯色は、合成結果の出力先を示します。
	緑点灯 KEY2 合成オン 赤点灯 最終出力 消灯 KEY2 合成オフ

### 9 AUX/COMPOSITION - DSK

クロスポイント [1] ~ [8] ボタン (*2)	映像のクロスポイントへの入力状況を示します。また、MODEの[AUX/COMPOSITION]ボタンと[DSK]ボタンで、選んだ対象に送る映像を選びます。	
	消灯 映像が入力されていません。	
	緑点灯 有効な映像が入力されています。	
	赤点灯 AUXに映像が送られています。[1] ~ [8] ボタンで、AUXに送る映像を変更することができます。	
	黄点灯 COMPOSITIONに映像が送られています。[1] ~ [8] ボタンで、COMPOSITIONに送る映像を変更することができます。	
	青点灯 DSKに映像が送られています。[1] ~ [8] ボタンで、DSKに送る映像を変更することができます。	
	Camera ID 選択の場合	
	消灯 Camera IDに選択されていません。	
	白点灯 有効なカメラが接続されている状態です。	
	水色点灯 Camera IDを選択しています。	
	Camera Preset 選択の場合	
	消灯 Camera Presetが呼び出されていません。	
	水色点灯 <b>All Cameras Recall が [Off] の場合</b> Camera Presetが呼び出された状態です。	
赤紫点灯 <b>All Cameras Recall が [On] の場合</b> Camera Presetが呼び出された状態です。		

### 10 PGM

クロスポイント [1] ~ [8] ボタン	最終出力映像を選びます。選ばれたクロスポイント・ボタンは赤点灯します。
-----------------------	-------------------------------------

名称	説明
11 PST	
クロスポイント [1] ~ [8] ボタン	プリセット映像（次に出力される映像）を選びます。選ばれたクロスポイント・ボタンは緑点灯します。映像の合成中は赤点灯になります。 ※ メニューが非表示のとき、[MENU] ボタンを押しながら PST のクロスポイント [1] ~ [8] ボタンを押すことで、入力ソースの設定を順番に切り替えることができます。

### 12 MODE

[AUX/COMPOSITION] ボタン [DSK] ボタン (*2)	映像の送り先を選びます。AUX/COMPOSITION - DSKのクロスポイント [1] ~ [8] ボタンで選んだ映像が送られます。
	[AUX/COMPOSITION] ボタン
	赤点灯 AUX 黄点灯 COMPOSITION 水色点灯 Camera ID 選択
[DSK] ボタン	消灯 DSK 水色点灯 Camera Preset 選択

### 13 WIPE PATTERN

[1] ~ [3] ボタン [MIX] ボタン	映像の切り替え効果を選びます。選ばれたボタンは点灯します。
	[1] ~ [3] 元の映像に次の映像が割り込んでくる形で切り替わります。 [MIX] 2つの映像が混ざり合いながら切り替わります。

14 [CUT] ボタン [AUTO] ボタン	プリセット映像（次に出力される映像）を最終出力します。
	[CUT] 瞬時に映像が切り替わります。 [AUTO] 切り替え効果がかかり、映像が切り替わります。
15 ビデオ・フェーダー	プリセット映像（次に出力される映像）を最終出力します。
16 [OUTPUT FADE] ボタン	最終出力映像にフェードをかけます。
	点灯 フェード・アウト 点滅 フェード・イン/アウト中 消灯 通常の出力
17 HDCP インジケータ	HDCP（著作権保護）の設定とHDCP対応機器の接続状態に合わせて、点灯/点滅/消灯します。
18 [COMPOSITION] ボタン	オン（点灯）にすると、COMPOSITION (PinP1/KEY1) 合成を最終出力します。
19 [DSK] ボタン	オン（点灯）にすると、DSK (PinP2/KEY2) 合成を最終出力します。
20 冷却ファン排気口	V-600UHD 内部の温度上昇を抑えるために、内部の熱を放出します。
21 冷却ファン吸気口	<b>注意</b> 冷却ファン吸気口/排気口を塞がないでください。吸気口/排気口を塞いでしまうと、V-600UHD 内部の温度が上昇し、熱によって故障する恐れがあります。

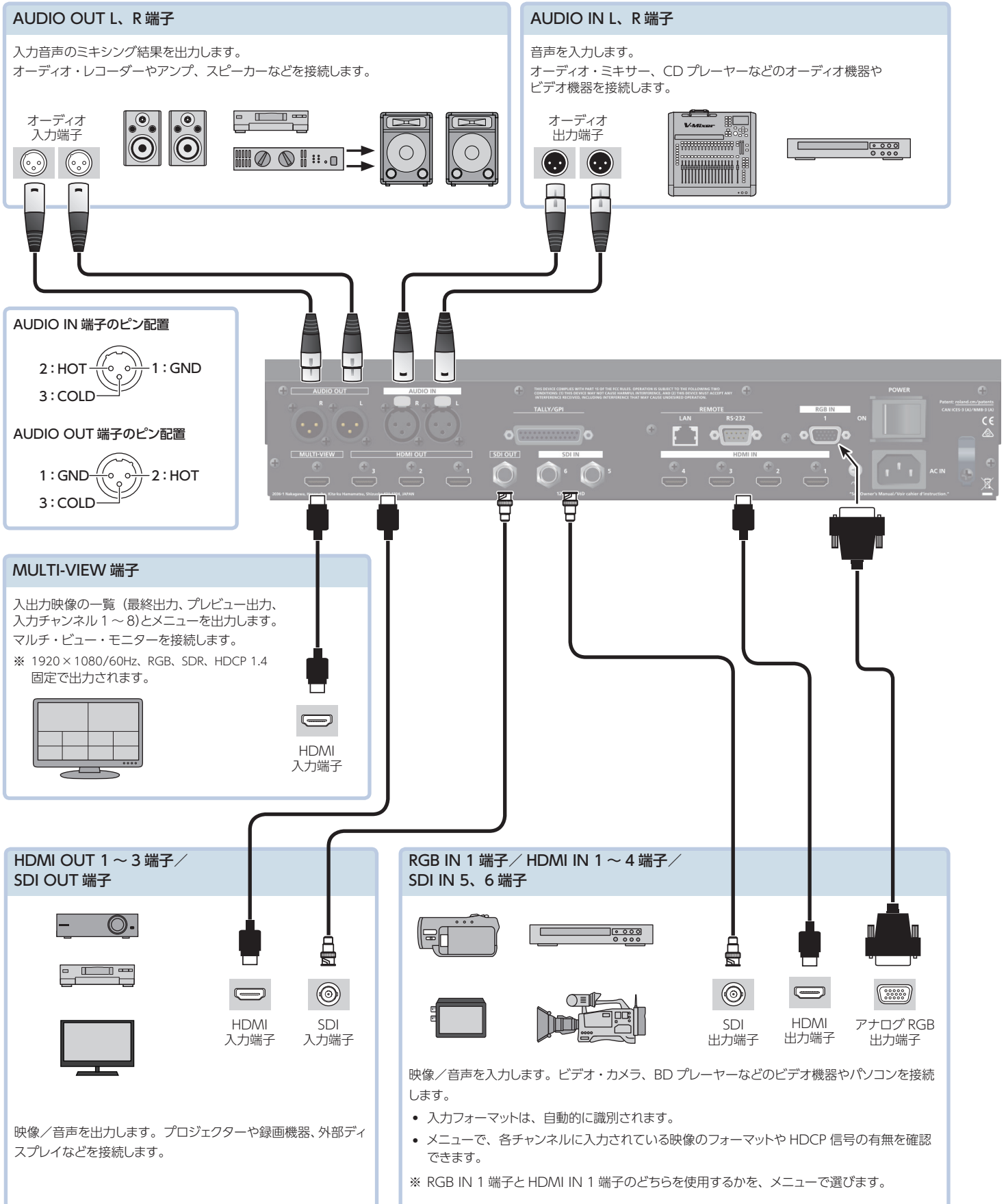
\*1 Aux/Composition の設定 (P.50) が [Aux] のときは、COMPOSITION (PinP1/KEY1) の操作はできません。

\*2 Aux/Composition の設定 (P.50) が [Aux] のときは AUX のみ、[Composition] のときは COMPOSITION のみが選べます。

## リア・パネル／フロント・パネル（機器の接続）

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

※ お使いの機器のコネクタ形状に合ったケーブルや変換プラグをご用意ください。



### TALLY/GPI 端子

タリー表示機能を備えた機器や制御信号の出力機能を搭載した機器を接続します。

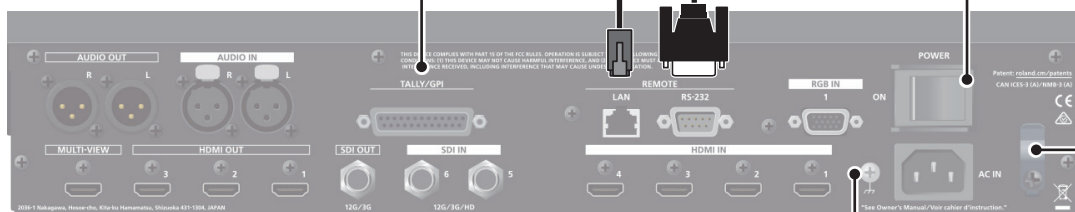
※ TALLY/GPI 端子の仕様については、P.56をご覧ください。

### LAN 端子、RS-232 端子

- Web ブラウザーやターミナル・ソフトウェアを使って、本機をリモート・コントロールします。
- RS-232 対応のパソコンなどを接続し、本機をリモート・コントロールします。

LAN 端子

RS-232 端子



### [POWER] スイッチ

電源をオン/オフします。

### コード・フック

電源コードをはさんで固定します。



### 接地端子

外部アースまたは大地に接地します。必要に応じて接続してください。

### AC IN 端子

付属の電源コードを接続します。

感電を防ぐために付属の電源コードを使用し、アースを確実に取り付けてください。

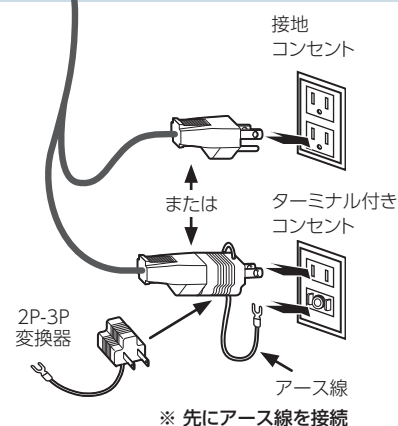
付属の電源コードには、感電と機器の損傷を防ぐためにアース用電極端子を加えた 3 端子のプラグがついています。

- **コンセントが接地コンセント（端子穴が 3 個）の場合**  
そのままコンセントにプラグを差し込んでください。
- **コンセントがアースターミナル付きコンセント（端子穴が 2 個）の場合**  
プラグに 2P-3P 変換器を付け、アース接続後コンセントに差し込みます。

#### 注意

- アースは、必ず電源プラグをコンセントに差し込む前に接続してください。
- アースは、必ず電源プラグをコンセントから抜いてからはずしてください。

※ コンセントにアース端子がない場合は、電気工事に接地工事を依頼してください。



※ 先にアース線を接続

## フロント・パネル



### PHONES 端子（ステレオ・ミニ）

ヘッドホンを接続します。

## マルチ・ビュー・モニター表示

MULTI-VIEW 端子に接続したマルチ・ビュー・モニターに、入出力映像の一覧（最終出力、プレビュー出力、入力チャンネル 1～8）とメニューを表示します。

メニューは、[MENU] ボタンを押すと、マルチ・ビューの上に重ねて表示されます（P.9）。



番号	名称	説明
①	PVW (プレビュー) セクション	プリセット映像（次に出力される映像）を表示します。
②	PGM (プログラム) セクション	最終出力映像を表示します。
③	CH 1～8 セクション	チャンネル 1～8 に入力される映像をモニターします。 最終出力映像の周りには、赤い枠が表示されます。プリセット映像（次に出力される映像）の周りには、緑色の枠が表示されます。 ※ スケーリングの設定 (P.14) は、反映されません。 ※ クロスポイントに割り当てるチャンネルを変更すると (P.28)、表示されるチャンネルの順番も入れ替わります。

### メモ

マルチ・ビュー・モニターに表示されるラベル名を変更することができます。

[MENU] ボタン → [System] → [Multi-view] → [Label] で、ラベル名を変更します。

文字の入力方法について、詳しくは「文字入力の操作」(P.10) をご覧ください。

マルチ・ビュー・モニターに表示されるラベルの表示のオン/オフ、上下の位置、大きさ、背景の透過度を変更できます。

また、解像度や AUX ソースの選択などの情報をマルチ・ビュー・モニターに Status Bar として表示することができます。



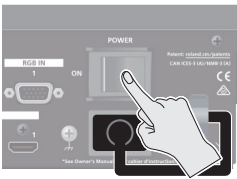
# 基本操作

## 電源を入れる／切る

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

### 電源を入れる

1. すべての機器の電源がオフになっていることを確認する。
2. V-600UHD の [POWER] スイッチをオンにして、電源を入れる。



3. ソース機器の電源を入れる。

ビデオ・カメラなど、V-600UHD の入力端子に接続したソース機器の電源を入れます。

4. 出力機器の電源を入れる。

プロジェクターなど、V-600UHD の出力端子に接続した機器の電源を入れます。

### 電源を切る

1. 出力機器 ⇒ ソース機器の順に電源を切る。
2. V-600UHD の [POWER] スイッチをオフにして、電源を切る。

#### 注意

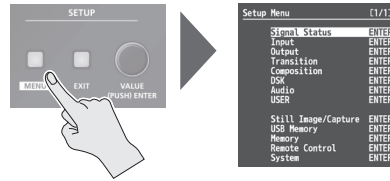
- マルチ・ビュー・モニターのメニュー表示部に「Executing...」などのメッセージが表示されている間は、電源を切らないでください。設定内容の保存に失敗する恐れがあります。
- 完全に電源を切る必要があるときは、V-600UHD の [POWER] スイッチをオフにしたあと、コンセントからプラグを抜いてください。

## メニューを操作する

メニューを表示して、映像に関する設定や V-600UHD 本体の設定をします。

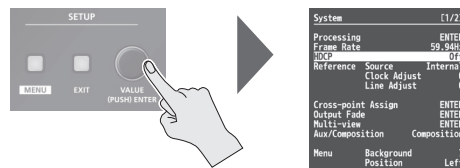
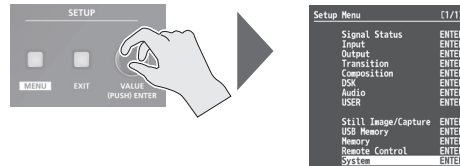
※ メニューは、MULTI-VIEW 端子に接続したマルチ・ビュー・モニターにのみ表示されます (P.8)。

1. [MENU] ボタンを押して、メニューを表示させる。



[MENU] ボタンが点灯し、メニューのカテゴリーが表示されます。

2. [VALUE] つまみを回してカテゴリーを選び、[VALUE] つまみを押して決定する。



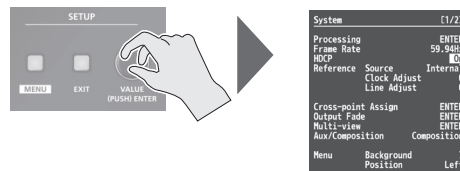
選んだカテゴリーのメニュー項目が表示されます。

3. [VALUE] つまみを回してメニュー項目を選び、[VALUE] つまみを押して決定する。

カーソルが設定値に移動します。

- メニュー階層が深い場合は、手順 3 を繰り返します。
- [EXIT] ボタンを押すと、1 つ上の階層に戻ります。

4. [VALUE] つまみを回して、設定値を変更する。



- [VALUE] つまみを押しながらかくと、設定値を大きく変えることができます。
- [VALUE] つまみを押し続けると、設定中のメニュー項目が初期値に戻ります。

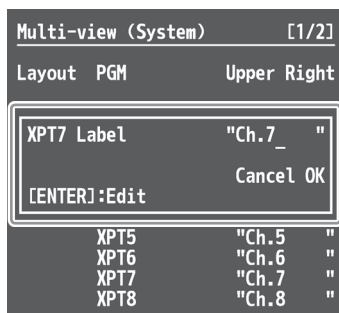
5. [VALUE] ボタンを押して、設定を確定させる。

カーソルがメニュー項目に戻ります。

6. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 文字入力操作

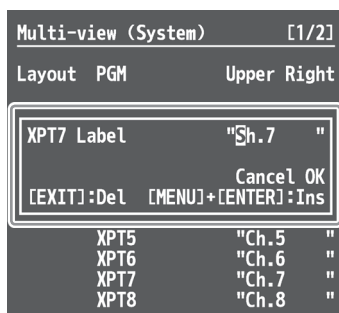
1. [VALUE] つまみを回して、カーソルを移動させる。



機能	操作
カーソルを先頭／末尾に移動する	[VALUE] つまみを押しなが ら回す。

2. [VALUE] つまみを押して、カーソル位置の文字を反転させる。

3. [VALUE] つまみを回して、文字を変更する。



機能	操作
編集する文字をスペース → 大文字 → 小文字 → 数字 → 記号の順に変更する	[VALUE] つまみを押しなが ら回す。
カーソル位置の文字を削除する	[EXIT] ボタンを押す。
カーソル位置に空白を挿入する	[MENU] ボタンを押しなが ら [VALUE] つまみを押す。

4. [VALUE] つまみを押して、文字を確定させる。
5. 必要に応じて、手順 1 ～ 4 を繰り返す。

# 対応フォーマット一覧

## 入力フォーマット

入力端子	フォーマット	対応規格	解像度	フレーム・レート	ビデオ (Y/Pb/Pr)	PC (RGB)
HDMI IN	1024 × 768 (XGA)	VESA DMT	1024 × 768p	60	○	○
	720p	CEA-861-F	1280 × 720p	50/59.94	○	○
	1280 × 768 (WXGA)	VESA CVT	1280 × 768p	60	○	○
	1280 × 1024 (SXGA)	VESA DMT	1280 × 1024p	60	○	○
	1400 × 1050 (SXGA+)	VESA CVT	1400 × 1050p	60	○	○
	1600 × 1200 (UXGA)	VESA DMT	1600 × 1200p	60	○	○
	1080i	CEA-861-F	1920 × 1080i	50/59.94	○	○
	1920 × 1080 (FHD)、1080p	CEA-861-F	1920 × 1080p	30/50/59.94/60	○	○
	1920 × 1200 (WUXGA)	VESA CVT	1920 × 1200p	60 RB	○	○
	2160p (UHD 4K) 3840 × 2160 (UHD 4K)	CEA-861-F	3840 × 2160p	24/30/50/59.94/60	○	○
	2160p (DCI 4K) 4096 × 2160 (DCI 4K)	CEA-861-F	4096 × 2160p	24/30/50/59.94/60	○	○
RGB IN	1600 × 1200 (UXGA)	VESA DMT	1600 × 1200p	60	-	○
	1920 × 1080 (FHD)	CEA-861-F	1920 × 1080p	60	-	○
SDI IN	1080i	SMPTE ST274	1920 × 1080i	50/59.94	○	-
	1080p	SMPTE ST274	1920 × 1080p	50/59.94	○	-
	2160p (UHD 4K)	SMPTE ST2036	3840 × 2160p	50/59.94	○	-
	2160p (DCI 4K)	SMPTE ST2048	4096 × 2160p	50/59.94	○	-

## 出力フォーマット

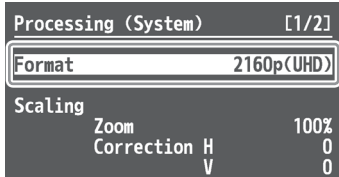
出力端子	フォーマット	フレーム・レート	対応規格	解像度	ビデオ / PC
HDMI OUT	1080p	50/59.94	CEA-861-F	1920 × 1080p	ビデオ (Y/Pb/Pr)
	2160p (UHD 4K) + Down Convert	50/59.94	CEA-861-F	1920 × 1080p	ビデオ (Y/Pb/Pr)
	2160p (UHD 4K)	50/59.94	CEA-861-F	4096 × 2160p	ビデオ (Y/Pb/Pr)
	2160p (DCI 4K)	50/59.94	CEA-861-F	4096 × 2160p	ビデオ (Y/Pb/Pr)
	1920 × 1080 (FHD)	60	CEA-861-F	1920 × 1080p	PC (RGB)
	3840 × 2160 (UHD 4K) + Down Convert	30/60	CEA-861-F	1920 × 1080p	PC (RGB)
	3840 × 2160 (UHD 4K)	30/60	CEA-861-F	3840 × 2160p	PC (RGB)
	4096 × 2160 (DCI 4K)	30/60	CEA-861-F	4096 × 2160p	PC (RGB)
SDI OUT	1080p	50/59.94	SMPTE ST274	1920 × 1080p	ビデオ (Y/Pb/Pr)
	2160p (UHD 4K) + Down Convert	50/59.94	SMPTE ST274	1920 × 1080p	ビデオ (Y/Pb/Pr)
	2160p (UHD 4K)	50/59.94	SMPTE ST2036	3840 × 2160p	ビデオ (Y/Pb/Pr)
	2160p (DCI 4K)	50/59.94	SMPTE ST2048	4096 × 2160p	ビデオ (Y/Pb/Pr)
MULTI-VIEW	1080p 固定	60 固定	CEA-861-F	1920 × 1080p	PC (RGB)

# 入出力の設定

## 出力フォーマットを設定する

V-600UHD に接続する機器に合わせて、出力フォーマットを設定します。

1. [MENU] ボタン → 「System」 → 「Processing」を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. 「Format」を選んで [VALUE] つまみを押し、[VALUE] つまみで出力フォーマットを選び、[VALUE] つまみを押す。



→ メニュー項目の詳細：P.50 参照。

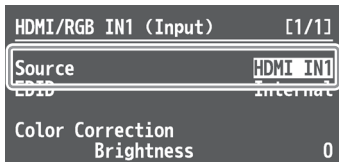
3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 入力チャンネルに映像ソースを割り当てる

入力チャンネルごとに、割り当てる映像ソースを設定します。以下の映像ソースを割り当てることができます。

チャンネル 1	HDMI IN1 端子または RGB IN1 端子から入力される映像
チャンネル 2～4	HDMI IN2～IN4 端子から入力される映像
チャンネル 5～6	SDI IN5～IN6 端子から入力される映像
チャンネル 7	静止画 1
チャンネル 8	パターン・ジェネレーターまたは静止画 2

1. [MENU] ボタン → 「Input」 → 「HDMI/RGB IN1」または「PG/STILL2」を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. 「Source」を選んで [VALUE] つまみを押し、[VALUE] つまみで割り当てる映像ソースを選び、[VALUE] つまみを押す。



### HDMI/RGB IN1

設定値	説明
HDMI IN1	HDMI IN1 端子から映像を入力します。
RGB IN1	RGB IN1 端子から映像を入力します。

### PG/STILL2

設定値	説明
PG	パターン・ジェネレーターを割り当てます。
STILL2	静止画 2 を割り当てます。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 映像ソースを共有する

1～8 チャンネルの間で、それぞれ映像ソースを共有することができます。映像ソースを共有すると、1つの映像ソースが複数のチャンネルに割り当てられます。

共有した映像ソースに対して、個別のスケーリング設定をすることができます。

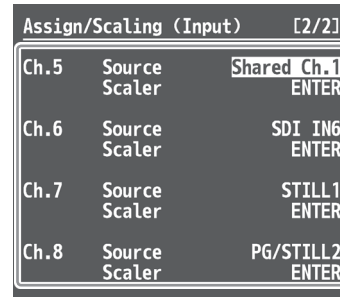
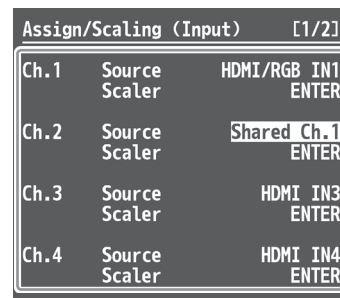
※ 以下の設定は、共有した映像ソースに対して、個別に設定することはできません。

- Color Correction
- Color Gamut
- Dynamic Range

1. [MENU] ボタン → 「Input」 → 「Assign/Scaling」を選び、[VALUE] つまみを押す。

2. 映像ソースを共有させるチャンネルの「Source」を選び、[VALUE] つまみで共有元のチャンネルを選ぶ。

たとえば、1チャンネルの映像ソースを共有させる場合は「Shared Ch.1」を選びます。



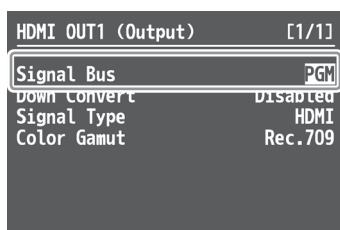
3. 必要な数だけ手順 2 を繰り返す。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 出力端子にバスを割り当てる

V-600UHD内部には、3つのバス(PGM、PVW、AUX)があります。出力端子ごとに、どのバスを出力するか選ぶことができます。

1. [MENU] ボタン → 「Output」 で、バスの割り当てを変更したい出力端子を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. 「Signal Bus」 を選び、[VALUE] つまみで「PGM」、「PVW」、または「AUX」を選んで、割り当てるバスを設定する。



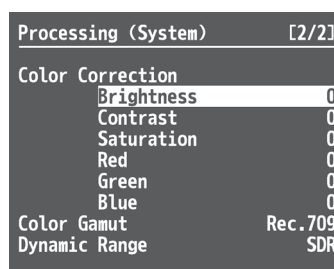
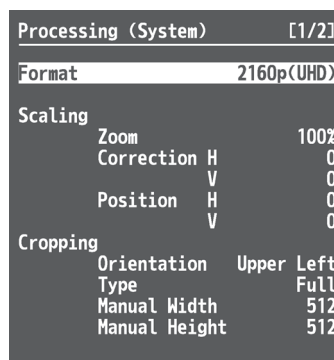
メニュー項目	Signal Bus 設定
HDMI OUT 1	PGM、PVW、AUX
HDMI OUT 2	PGM、PVW、AUX
HDMI OUT 3	PGM、PVW、AUX
SDI OUT	PGM 固定

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 最終出力映像を調整する

V-600UHD の出力を受ける機器に合わせて、最終出力映像を調整します。

1. [MENU] ボタン → 「System」 → 「Processing」 を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. メニュー項目を選び、[VALUE] つまみで出力映像を調整する。



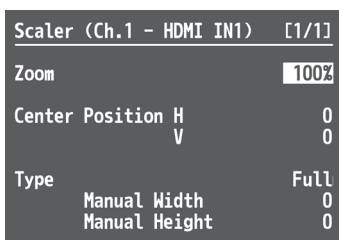
→ メニュー項目の詳細：P.50 参照。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 入力映像を調整する

チャンネル 1 ～ 8 に入力される映像の画質やスケーリングを調整します。

1. [MENU] ボタン → [Input] → [Assign/Scaling] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. Ch.1 ～ 8 の [Scaler] を選び、[VALUE] つまみを押す。
3. メニュー項目を選び、[VALUE] つまみで入力映像を調整する。



→ メニュー項目の詳細：P.33 参照。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

3. [POSITION] スティックで映像の表示位置を調節し、[SIZE] つまみで映像を拡大／縮小する。



入力映像の操作結果は、マルチ・ビュー・モニターの PVW セクションに反映されます。

※ マルチ・ビュー・モニターの CH 1 ～ 8 セクションの映像には反映されません。

### メモ

- マルチ・ビュー・モニターの CH 1 ～ 8 セクションでは、ROI で拡大表示している箇所に枠を表示させることができます。ROI の枠を表示させるときは、System メニュー → [Multi-view] → [ROI Border] を [Shared Ch] または [All On] に設定します (P.52)。
- 映像調整後のサイズ (幅×高さ) は、Signal Status メニュー → [Input Ch.1 ～ Ch.8] → [Scaling] で確認できます。

## ROI SCALING で入力映像を調整する

ROI (Region of Interest) 機能を使って、入力映像から必要な部分を抽出することができます。

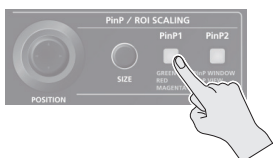
[POSITION] スティックと [SIZE] つまみを操作して、抽出する映像の位置と大きさを調整することができます。

### メモ

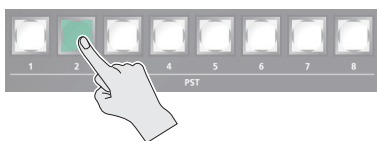
1 ～ 8 チャンネルの間で映像ソースを共有する設定 (P.12) にすると、1 つの入力映像から最大 8 つの部分の抽出することができます。

1. [PinP1] ボタンまたは [PinP2] ボタンを数回押して、両方のボタンを赤紫点灯させる。

ROI (INPUT) が選ばれます。



2. PST のクロスポイント [1] ～ [8] ボタンを押して、操作対象の映像を選ぶ。

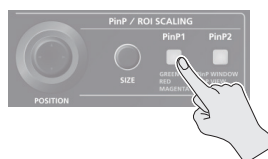


## PinP のサイズを調整する

[POSITION] スティックと [SIZE] つまみを操作して、PinP の子画面の位置やサイズを調整します。

※ PinP が最終出力映像に適用されている場合は操作できません。

1. [PinP1] ボタンまたは [PinP2] ボタンを押して、操作対象を選ぶ。



### [PinP1] ボタン

緑点灯	PinP1 ウィンドウ
赤点灯	PinP1 の子画面内に表示される映像

### [PinP2] ボタン

緑点灯	PinP2 ウィンドウ
赤点灯	PinP2 の子画面内に表示される映像

2. [POSITION] スティックで映像の表示位置を調節し、[SIZE] つまみで映像を拡大／縮小する。



入力映像の操作結果は、マルチ・ビュー・モニターの PVW セクションに反映されます。

## カメラ・コントロールで入力映像を調整する

[POSITION] スティックと [SIZE] つまみを操作して、カメラの Pan、Tilt、Zoom、Focus を調整することができます。

1. **MODE** の [AUX/COMPOSITION] ボタンを長押しして、水色点灯させる。  
Camera ID を選択できるようになります。
2. **AUX/COMPOSITION - DSK** 側のクロスポイント [1] ~ [6] ボタンを押して、操作するカメラを選ぶ。

3. [PinP1] ボタンまたは [PinP2] ボタンを数回押して、両方のボタンを水色点灯させる。

4. [POSITION] スティックで Pan と Tilt を調節し、[SIZE] つまみで Zoom あるいは Focus を調整する。

Remote Control メニュー → 「Camera Control」 の各 Camera ID の 「SCALING SIZE Knob Assign」 で、[SIZE] つまみで Zoom を調整するのか、Focus を調整するのかを設定します。

## 著作権保護 (HDCP) された映像を入力する

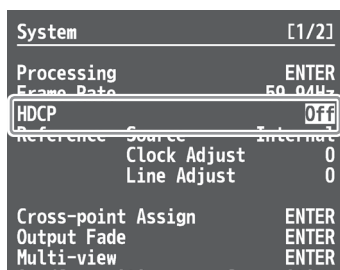
BD プレーヤーなどから著作権保護 (HDCP) された映像を入力するときは、HDCP の入力を「有効」に設定します。

※ 著作権保護 (HDCP) された映像を出力するときは、HDCP に対応したディスプレイを接続してください。

### HDCP とは?

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

1. [MENU] ボタン → 「System」 → 「HDCP」 を選び、[VALUE] つまみを押す。



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

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

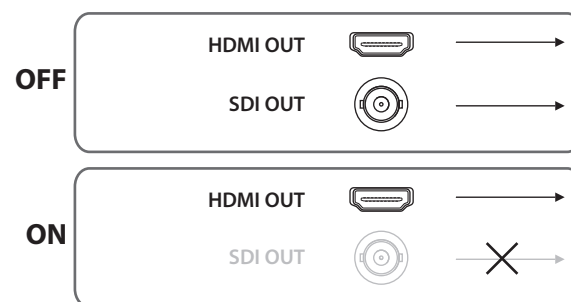
3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### HDCP 対応機器を確認する

HDCP が「On」のとき、ソース機器の HDCP 対応状況は、[MENU] ボタン → 「Signal Status」 → 「Input Ch.1 ~ 8」 → 「HDCP」で確認できます。

### 各端子からの出力

HDCP が 「On」 のとき、映像は HDMI OUT 端子からのみ出力されます。



### HDCP インジケータの動作

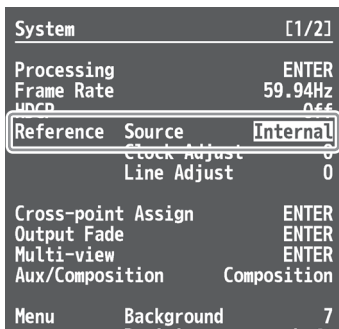


インジケータ	HDCP	説明
点灯	On	HDMI OUT 端子に HDCP 対応機器を接続しています。
	On	HDCP 非対応の機器を接続しています。
点滅	Off	HDMI IN 端子から、著作権保護 (HDCP) を有効にしなければならない映像が入力されています。
	Off	—

## 基準クロックを設定する

V-600UHD の動作の基準となるクロック（リファレンス・クロック）を設定します。

1. [MENU] ボタン → [System] → [Reference Source] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで基準クロックを選び、[VALUE] つまみを押す。

設定値	説明
Internal	V-600UHD の内部クロックを基準クロックにします。
SDI IN5	SDI IN5 端子に入力される信号を基準クロックにします。

基準クロックに「SDI IN5」を設定したときは、必要に応じて、以下のメニュー項目を設定します。

メニュー項目	説明
Clock Adjust	水平方向の位相を調節します。 同じクロックで動いている他の機器と比べて、出力が水平方向にずれている場合に調節します。
Line Adjust	垂直方向の位相を調節します。 同じクロックで動いている他の機器と比べ、出力が垂直方向にずれている場合に調節します。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。



# 映像の操作

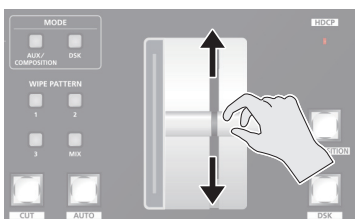
## 映像を切り替える

V-600UHD に入力されている映像を切り替えて出力します。

### ビデオ・フェーダーで映像を切り替える

常に PGM 側の映像が最終出力されます。PST 側でプリセット映像（次に出力される映像）を選び、確認してから映像を切り替えます。

#### 1. ビデオ・フェーダーをどちらかいっぱいに倒す。

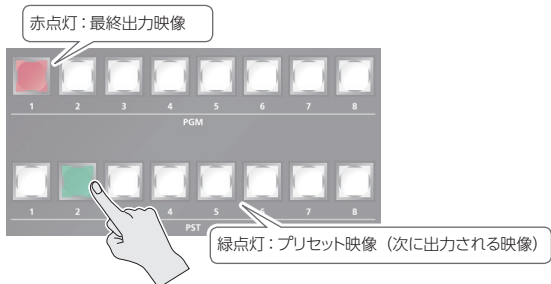


#### 2. WIPE PATTERN [1] ~ [3] ボタン、または [MIX] ボタンを押して、切り替え効果を選ぶ。

選ばれたボタンが点灯します。

	<b>WIPE PATTERN [1] ~ [3] ボタン</b>
	元の映像に次の映像が割り込んでくる形で切り替わります。
	<b>A ▶ A ▶ B</b>
	※ ワイプ・パターンやワイプ方向を変更することができます (P.37)。
	<b>[MIX] ボタン</b>
	2つの映像が混ざり合いながら切り替わります。
	<b>A ▶ B ▶ B</b>

#### 3. PST 側のクロスポイント [1] ~ [8] ボタンを押して、プリセット映像（次に出力される映像）を選ぶ。



マルチ・ビュー・モニターの PVW セクションに、プリセット映像が表示されます。

#### 4. ビデオ・フェーダーを手順 1 と反対の方向に倒す。

出力映像が切り替わります。

映像が完全に切り替わると、PGM 側と PST 側のボタンの点灯が入れ替わります。

### メモ

映像を出力中の PGM 側で直接クロスポイントを選ぶと、切り替え効果の選択に関係なく、カットで映像が切り替わります。

### [AUTO] [CUT] ボタンで映像を切り替える

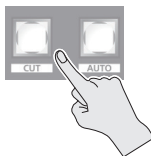
ビデオ・フェーダーを使わずに、[AUTO] [CUT] ボタンを使って映像を切り替えることができます。

#### 1. [MENU] ボタン → [Transition] → [Time] を選び、[VALUE] つまみで映像の切り替え時間を設定する。



#### 2. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

#### 3. 映像を切り替えたいタイミングで、[AUTO] ボタンまたは [CUT] ボタンを押す。



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

### メモ

[AUTO] [CUT] ボタンを使って映像を切り替えると、ビデオ・フェーダーの位置と実際の出力が異なる場合があります。

## 読み込んだ静止画を使う

チャンネル7または8に読み込んだ静止画を割り当てて、映像と同じように出力することができます。静止画の読み込みには、「出力映像をキャプチャーする方法」と「USBメモリーから読み込む方法」の2つの方法があります。

V-600UHDでは、8枚まで静止画を扱うことができます。

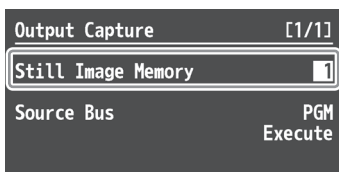
## 出力映像から静止画をキャプチャーする

出力映像から静止画をキャプチャーします。

## メモ

- キャプチャーした静止画は、本体に保存できません。電源を切ると、静止画のデータは失われます。  
キャプチャーした静止画をUSBメモリーに保存しておけば、起動時にUSBメモリーから静止画を自動的に読み込ませることができます。  
詳しくは、このページの「静止画をUSBメモリーに保存する」をご覧ください。
- 著作権保護（HDCP）された映像からキャプチャーした静止画には、以下の制約があります。
  - 「HDCP」（P.15）がオフのときは、映像ソースとして使用できません。
  - USBメモリーに保存できません。

- [MENU] ボタン → [Still Image/Capture] → [Output Capture] を選び、[VALUE] つまみを押す。
- [Still Image Memory] を選び、[VALUE] つまみで静止画のメモリー番号（1～8）を選ぶ。



※ 静止画があるメモリー番号には、「\*」マークが表示されます。

- [Source Bus] を選び、[VALUE] つまみで映像ソースのバス（PGM、PVW）を設定する。
- [Execute] を選び、[VALUE] つまみを押す。  
「Are you sure?」というメッセージが表示されます。  
中止するときは、「NO」を選んで [VALUE] つまみを押します。
- [YES] を選び、[VALUE] つまみを押す。  
キャプチャーが実行されます。
- [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 静止画をUSBメモリーに保存する

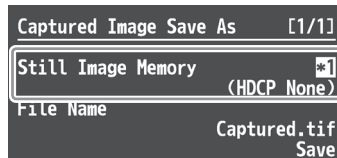
キャプチャーした静止画をUSBメモリーに保存します。

保存した静止画は、USBメモリーを接続した状態でV-600UHDを起動させることで、自動的に本体に読み込まれます。

## メモ

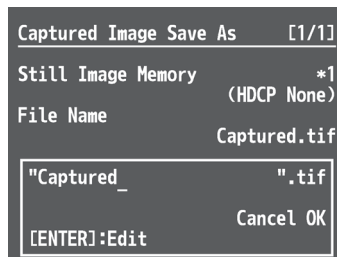
- USBメモリーによっては、認識されるまでに時間がかかる場合があります。
- USBメモリーを初めて使うときは、必ずV-600UHDでフォーマットしてください（P.28）。
- 静止画は、TIFFフォーマットで保存されます。静止画をパソコンなどで利用する場合は、出力フォーマット（P.12）を「1920×1080」、「3840×2160」、「4096×2160」に設定することをお勧めします。

- USB MEMORY 端子に、USBメモリーを接続する。
- [MENU] ボタン → [Still Image/Capture] → [Output Capture] の [Save As] を選び、[VALUE] つまみを押す。
- [Still Image Memory] を選び、[VALUE] つまみで、保存する静止画のメモリー番号（1～8）を選ぶ。



※ キャプチャーした静止画があるメモリー番号のみ表示されます。

- [File Name] を選び、ファイル名を設定する（P.10）。



ファイルの拡張子は「.tif」になります。

- [OK] を選んで [VALUE] つまみを押す。  
中止するときは、「Cancel」を選んで [VALUE] つまみを押します。
- File Name の [Save] を選んで [VALUE] つまみを押す。  
「Are you sure?」というメッセージが表示されます。  
中止するときは、「NO」を選んで [VALUE] つまみを押します。
- [YES] を選んで [VALUE] つまみを押す。

USB メモリーに静止画ファイル (.tif) が保存されます。

## 8. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### USB メモリーから静止画を読み込む

USB メモリーに保存した静止画を本体に読み込みます。

#### 読み込み対応フォーマット

##### BMP

フォーマット	Windows Bitmap ファイル (.bmp)、24 ビットカラー、非圧縮
解像度	最大 4096 × 2160 ピクセル
ファイル名	半角英数文字 ※ 必ず拡張子 [.bmp] を付けてください。

##### PNG

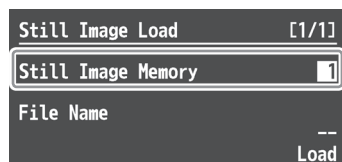
フォーマット	PNG ファイル (.png) ※ PNG αチャンネルは、非対応です。
解像度	最大 4096 × 2160 ピクセル
ファイル名	半角英数文字 ※ 必ず拡張子 [.png] を付けてください。

#### 静止画を読み込む

##### メモ

- USB メモリーによっては、認識されるまでに時間がかかる場合があります。
- USBメモリーを初めて使うときは、必ずV-600UHDでフォーマットしてください (P.28)。
- 読み込んだ静止画は、本体に保存できません。電源を切ると、静止画のデータは失われます。

1. USBメモリーのルート・ディレクトリーに、静止画を保存する。
2. USB MEMORY 端子に、静止画を保存した USB メモリーを接続する。
3. [MENU] ボタン → [Still Image/Capture] → Still Image Memory の [Load] を選び、[VALUE] つまみを押す。
4. [Still Image Memory] を選び、[VALUE] つまみで静止画のメモリー番号 (1 ~ 8) を選ぶ。



※ 静止画があるメモリー番号には、「\*」マークが表示されます。

5. [File Name] を選び、[VALUE] つまみを押す。  
USB メモリー内の静止画ファイルが一覧表示されます。
6. 読み込む静止画を選び、[VALUE] つまみを押す。
7. File Name の [Load] を選び、[VALUE] つまみを押す。  
[Are you sure?] というメッセージが表示されます。

中止するときは、「NO」を選んで [VALUE] つまみを押します。

## 8. [YES] を選び、[VALUE] つまみを押す。

静止画が本体に読み込まれます。

## 9. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

##### メモ

- 起動時に、前回読み込んだ静止画を自動的に読み込ませることができます。USB メモリーのルート・ディレクトリーに同じファイルを保存し、USB メモリーを接続した状態で、V-600UHD を起動します。
- 静止画を削除したい場合は、Still Image/Capture メニューの Still Image [Delete] → [Still Image Memory] で削除する静止画のメモリー番号を選択 → [Delete] を実行します。

### チャンネル 7/8 に静止画を割り当てる

チャンネル 7 または 8 に、USB メモリーから読み込んだ静止画、またはキャプチャーした静止画を割り当てます。

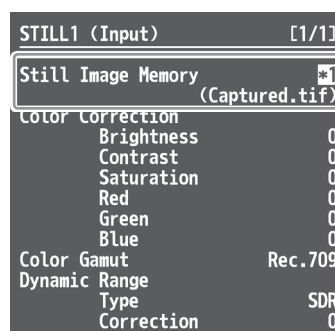
#### 1. チャンネル 7

[MENU] ボタン → [Input] → [STILL1] を選び、[VALUE] つまみを押す。

#### チャンネル 8

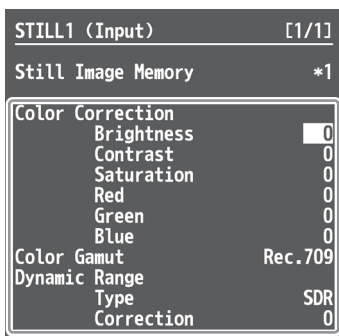
[MENU] ボタン → [Input] → [PG/STILL2] → ソースの割り当てを [STILL2] に設定 → [VALUE] つまみを押す。

2. [Still Image Memory] を選び、STILL1 または STILL2 に割り当てる静止画のメモリー番号を選ぶ。



※ 静止画があるメモリー番号には、「\*」マークが表示されます。

3. メニュー項目を選び、[VALUE] つまみで詳細を設定する。



→ メニュー項目の詳細：P.35 参照。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

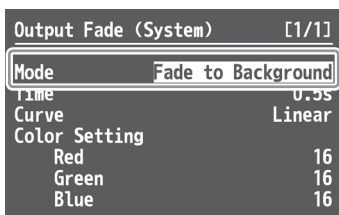
## 最終出力映像をフェード・イン／アウトする

最終出力映像にフェードをかけます。映像を出力したくない場面で、最終出力を単色映像（バックグラウンド・カラー）にすることができます。

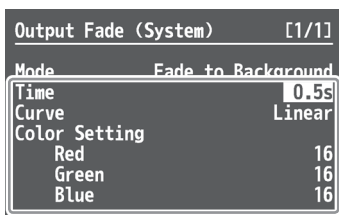
### 動作モードを設定する

[OUTPUT FADE] ボタンの動作モードを設定します。

1. [MENU] ボタン → [System] → [Output Fade] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [Mode] を選び、[VALUE] つまみで [OUTPUT FADE] ボタンの動作モードを、[Fade to Background] に設定する。



3. メニュー項目を選び、[VALUE] つまみで詳細を設定する。

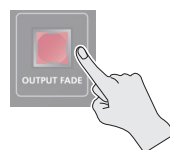


→ メニュー項目の詳細：P.50 参照。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 最終出力映像をフェード・イン／アウトする

1. [OUTPUT FADE] ボタンを押して、フェード・アウトさせる。



※ フェード中は、[OUTPUT FADE] ボタンが点滅します。

完全にフェード・アウトすると、[OUTPUT FADE] ボタンが点灯します。

2. フェード・インさせるときは、もう一度 [OUTPUT FADE] ボタンを押す。

完全にフェード・インすると、[OUTPUT FADE] ボタンが消灯します。

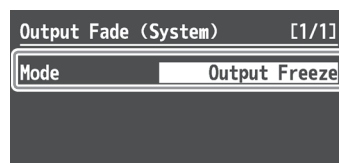
## 最終出力映像を静止する（フリーズ）

最終出力映像を一時的に静止します（フリーズ機能）。

### 動作モードを設定する

[OUTPUT FADE] ボタンの動作モードを設定します。

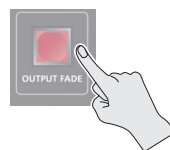
1. [MENU] ボタン → [System] → [Output Fade] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [Mode] を選び、[VALUE] つまみで [OUTPUT FADE] ボタンの動作モードを、[Output Freeze] に設定する。



3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 最終出力映像を静止する

1. [OUTPUT FADE] ボタンを押して、フリーズをオン（点灯）にする。



最終出力映像が静止します。

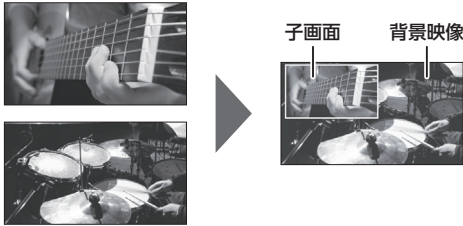
2. フリーズをオフにするときは、もう一度 [OUTPUT FADE] ボタンを押す。

[OUTPUT FADE] ボタンが消灯し、通常の出力に戻ります。

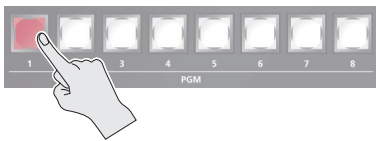
# 映像合成の操作

## PinP (ピクチャー・イン・ピクチャー) で合成する

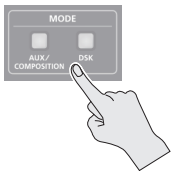
背景映像の上に子画面の映像を合成します。



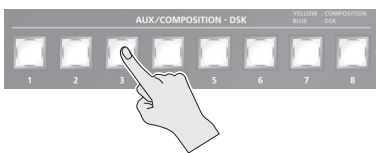
1. PGM 側のクロスポイント [1] ~ [8] ボタンを押して、背景映像にしたい映像を選ぶ。



2. MODE の [AUX/COMPOSITION] ボタンまたは [DSK] ボタンを押して、映像の送り先を選ぶ。



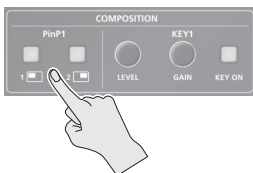
3. AUX/COMPOSITION - DSK 側のクロスポイント [1] ~ [8] ボタンを押して、子画面にしたい映像を選ぶ。



4. 手順 2 で押したボタンに合わせて以下のボタンを押し、映像合成をオン (点灯) にする。

### [AUX/COMPOSITION] ボタンを押した場合

COMPOSITION の PinP1 [1] または [2] ボタンを押す。



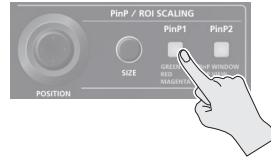
### [DSK] ボタンを押した場合

DSK の PinP2 [1] または [2] ボタンを押す。



選ばれたボタンが緑色に点灯し、マルチ・ビュー・モニターの PVW セクションに合成結果がプレビュー表示されます。この段階では、最終出力には反映されません。

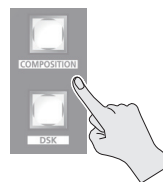
5. PinP/ROI SCALING の [PinP1] または [PinP2] ボタンを押して、操作対象を選ぶ。



6. [POSITION] スティックと [SIZE] つまみを操作して、子画面の位置とサイズを調整する。



7. 操作対象が PinP1 のときは [COMPOSITION] ボタン、PinP2 のときは [DSK] ボタンを押す。



子画面が背景映像と合成されて出力されます。このとき、PinP [1] または [2] ボタンが赤点灯します。

もう一度 [COMPOSITION] または [DSK] ボタンを押すと、子画面が消えます。

8. 映像合成をオフにするときは、[COMPOSITION] または [DSK] ボタンを消灯させてから、PinP [1] または [2] ボタンを押す。

## 子画面の詳細を設定する

COMPOSITION の PinP1 [1]、[2] ボタン、DSK の PinP2 [1]、[2] ボタンそれぞれについて、子画面の位置やサイズ、子画面に付ける縁取りなどの設定をすることができます。

### PinP1 [1]、[2] ボタン

[MENU] ボタン → [Composition] → PinP1 の [Position 1] または [Position 2] を選択

⇒ メニュー項目の詳細 : P.38 参照。

### PinP2 [1]、[2] ボタン

[MENU] ボタン → [DSK] → PinP2 の [Position 1] または [Position 2] を選択

⇒ メニュー項目の詳細 : P.40 参照。

## ルミナンス・キー／クロマ・キーで合成する

映像の一部を透明にし、背景映像と合成します。

### ルミナンス・キー

背景映像の上に、白色または黒色を透明にした映像を重ねて合成します。



黒または白

### クロマ・キー

背景映像の上にブルー・バックやグリーン・バックで撮影した映像を重ねて合成します。



青または緑

### キー・タイプと抜き色を設定する

合成したい映像に合わせて、キー・タイプと抜き色を設定します。

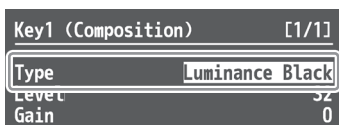
#### 1. COMPOSITION

[MENU] ボタン → [Composition] → [Key1] を選び、[VALUE] つまみを押す。

#### DSK

[MENU] ボタン → [DSK] → [Key2] を選び、[VALUE] つまみを押す。

#### 2. [Type] を選び、[VALUE] つまみで、合成時のキー・タイプ（抜き色）を設定する。

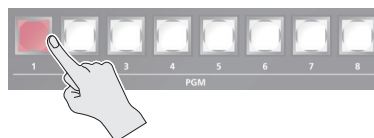


設定値	説明
Luminance White	明るさを基準にして、白色を透明にします。
Luminance Black	明るさを基準にして、黒色を透明にします。
Chroma Blue	色味を基準にして、青色を透明にします。
Chroma Green	色味を基準にして、緑色を透明にします。
Chroma Manual	色味を基準にして、指定色を透明にします。

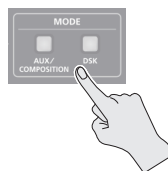
#### 3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### キー合成する

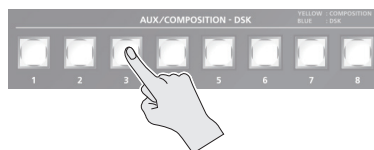
#### 1. PGM 側のクロスポイント [1] ~ [8] ボタンを押して、背景映像にしたい映像を選ぶ。



#### 2. MODE の [AUX/COMPOSITION] ボタンまたは [DSK] ボタンを押して、映像の送り先を選ぶ。

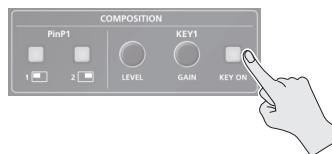


#### 3. AUX/COMPOSITION - DSK 側のクロスポイント [1] ~ [8] ボタンを押して、上に重ねる映像を選ぶ。



#### 4. 手順 2 で押したボタンに合わせて以下のボタンを押し、キー合成をオン（点灯）にする。

**[AUX/COMPOSITION] ボタンを押した場合**  
COMPOSITION の KEY1 [KEY ON] ボタンを押す。



#### **[DSK] ボタンを押した場合**

DSK の KEY2 [KEY ON] ボタンを押す。



KEY1 [KEY ON] または KEY2 [KEY ON] ボタンが緑色に点灯し、マルチ・ビュー・モニターの PVW セクションに合成結果がプレビュー表示されます。

この段階では、最終出力には反映されません。

## 5. KEY1 または KEY2 の KEY [LEVEL] [GAIN] つまみで、効果のかけ具合を調整する。



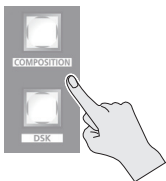
### KEY [LEVEL] つまみ

キーの抜け具合（透過度）を調節します。

### KEY [GAIN] つまみ

キーのエッジのぼかし具合（半透過領域）を調節します。

## 6. 操作対象が KEY1 のときは [COMPOSITION] ボタン、KEY2 のときは [DSK] ボタンを押す。



手順 1 と 3 で選んだ映像が合成されて出力されます。  
このとき、KEY1 または KEY2 の [KEY ON] ボタンが赤点灯します。  
もう一度 [COMPOSITION] または [DSK] ボタンを押すと、上に重なっている映像が消えます。

### メモ

- ルミナンス/クロマ・キーの合成結果に PinP (P.21) を組み合わせると、上に重なっている映像が子画面になります。  
[POSITION] スティックと [SIZE] つまみを操作して、上に重なっている映像の位置やサイズを調整することができます。

## クロマ・キーの詳細を設定する

キー・タイプが「Chroma Manual」のとき、Key メニューでキー色の微調整ができます。

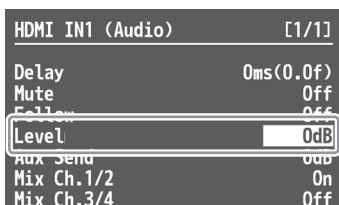
メニュー項目	説明	
Hue	Center	キー色の色相の中心位置を調節します。
	Width	キー色の色相の幅を調節します。
Saturation	Center	キー色の彩度の中心位置を調節します。
	Width	キー色の彩度の幅を調節します。

# 音声の操作

## 入力／出力の音量を調整する

V-600UHDに入力／出力される音声の音量(Level)を調整します。

1. [MENU] ボタン → [Audio] → [Input] / [Output] で音量を調整したい対象を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [Level] を選び、[VALUE] つまみで音量を調節する。

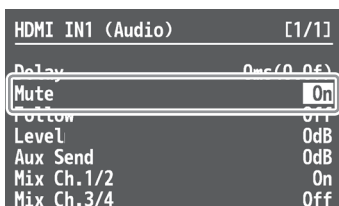


3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 入力の音声をミュートする

特定の入力音声を消音します (ミュート機能)。

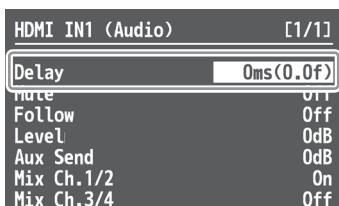
1. [MENU] ボタン → [Audio] → [Input] でミュートを設定したい対象を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [Mute] を選び、[VALUE] つまみで [On] にする。



3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 入力／出力の音声と映像のタイミングを合わせる

1. [MENU] ボタン → [Audio] → [Input] / [Output] でタイミングを調整したい対象を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [Delay] を選び、[VALUE] つまみで音声遅らせる時間を設定する。

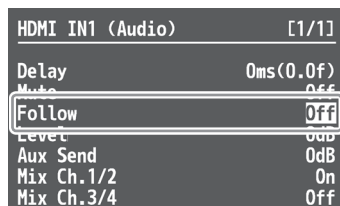


3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 映像の切り替えに音声出力を連動させる (オーディオ・フォロー)

映像の切り替えに連動させて、指定した音声を自動的に出力または消音します。

1. [MENU] ボタン → [Audio] → [Input] でオーディオ・フォロー機能を設定したい対象を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [Follow] を選び、[VALUE] つまみでオン／オフを設定する。

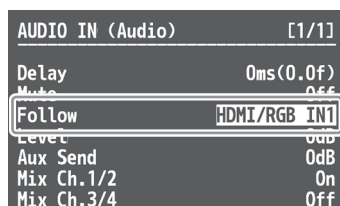


設定値	説明
On	オーディオ・フォロー機能を有効にします。他チャンネルの映像が出力されると、自動的にミュートします。
Off	オーディオ・フォロー機能を無効にします。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## AUDIO IN の音声をオーディオ・フォローの対象にする

1. [MENU] ボタン → [Audio] → [Input] → [AUDIO IN] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [Follow] を選び、[VALUE] つまみでオーディオ・フォローの対象にしたい入力を選ぶ。



設定値	説明
HDMI/RGB IN1 HDMI IN2 ~ 4 SDI IN5 ~ 6	入力音声に対して、オーディオ・フォローを使う映像チャンネルを指定します。 指定した映像チャンネル以外では AUDIO IN の音声 がミュートされます。
Off	オーディオ・フォロー機能を無効にします。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。



## 入力音声を HDMI 映像や SDI 映像にミックスさせる

V-600UHD の SDI 端子は、16 チャンネルのエンベデッド・オーディオに対応しています。HDMI 端子は、2 チャンネルのエンベデッド・オーディオに対応しています。

V-600UHD のオーディオ・ミキサーの MAIN バスは 16 チャンネル構成です。

### 入力音声をミックスさせるチャンネルを選ぶ

HDMI IN、SDI IN、AUDIO IN の音声を、MAIN バスのどのチャンネルにミックスさせるかを選ぶことができます。

1. [MENU] ボタン → [Audio] → [Input] で HDMI IN1 ~ 4、SDI IN5 ~ 6、または AUDIO IN を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [Mix Ch.1/2] ~ [Mix Ch.15/16] を選び、[VALUE] つまみでオン/オフを設定する。

SDI IN の音声は [Mix Ch.1 ~ 16] のオン/オフを設定できます。

HDMI IN1 (Audio) [1/1]	
Delay	0ms(0.0f)
Mute	Off
Follow	Off
Level	0dB
Aux Send	0dB
Mix Ch.1/2	On
Mix Ch.3/4	Off
Mix Ch.5/6	Off
Mix Ch.7/8	Off
Mix Ch.9/10	Off
Mix Ch.11/12	Off
Mix Ch.13/14	Off
Mix Ch.15/16	Off

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### 入力音声を AUX バスにミックスさせる

V-600UHD には 2 チャンネル構成の AUX バスがあり、入力音声を AUX バスにミックスさせるかを設定することができます。

※ SDI IN の音声は先頭の 2 チャンネルを AUX バスにミックスさせることができます。

1. [MENU] ボタン → [Audio] → [Input] で HDMI IN1 ~ 4、SDI IN5 ~ 6、または AUDIO IN を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [Aux Send] を選び、[VALUE] つまみで Aux バスに送る音量を設定する。

HDMI IN1 (Audio) [1/1]	
Delay	0ms(0.0f)
Mute	Off
Follow	Off
Level	0dB
Aux Send	0dB
Mix Ch.1/2	On
Mix Ch.3/4	Off

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### 音声を出力させるソースを選ぶ

出力端子ごとに、出力させるソースを、MAIN バスの任意のチャンネルにするか AUX バスにするかを選ぶことができます。

※ SDI OUT の音声については、MAIN バス全体か AUX バスかの選択になります。

1. [MENU] ボタン → [Audio] → [Output] → [Source] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. 設定対象の端子を選び、[VALUE] つまみでチャンネルを設定する。

Output Source (Audio) [1/1]	
SDI OUT	Ch.1-16
HDMI OUT1	Ch.1/2
HDMI OUT2	Ch.1/2
HDMI OUT3	Ch.1/2
MULTI-VIEW	Ch.1/2
AUDIO OUT/PHONES	Ch.1/2

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

# その他の操作

## 設定を保存する／呼び出す（メモリー）

映像の設定や操作パネルの状態など、現在の設定をメモリーに保存し、必要なときに呼び出して使うことができます。

V-600UHD 内部には、メモリーを保存するバンクが 8 個あります。

1 バンクにつき 8 個のメモリーを保存できるので、最大で 64 個のメモリーを保存することができます。

### ラスト・メモリー機能について

ラスト・メモリー機能を使うと、メニューを閉じたときや設定を変更したときに、現在の設定が自動的に保存されます。ラスト・メモリー機能を使うときは、Memory メニューの「Auto Memory」を「On」に設定します。

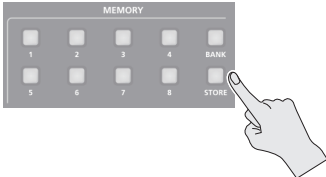
指定したメモリーを呼び出して起動したいときは、Memory メニュー → 「Start Up」で、メモリー番号を指定します。

## メモリーに保存する

### 注意

- Memory メニューの「Protect」を「On」に設定しているときは、メモリーに設定を保存できません。
- 以下の設定はメモリーに保存されません。
  - 操作パネルの以下のボタンの状態  
PinP SCALING [PinP1] [PinP2]  
MODE [AUX/COMPOSITION] [DSK]  
USER [1] [2]  
[OUTPUT FADE]
  - メニューの Output、USER、Still Image/Capture、USB Memory、Memory、Remote Control、System の項目

1. [STORE] ボタンを押して（赤点灯）、メモリーに設定を保存できる状態にする。



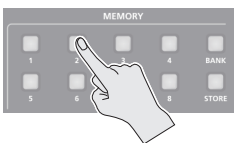
2. [BANK] ボタンを押してから（緑点灯）、保存先にしたいバンク番号の MEMORY ボタンを押す。



[BANK] ボタンを押して点灯させると、現在選ばれているバンク番号の MEMORY ボタンが、緑点灯します。

バンクが切り替わると、[BANK] ボタンと MEMORY ボタンが消灯します。

3. 設定を保存したい番号の MEMORY ボタンを押す。



### メモリー選択時のボタン点灯色

水色点灯	カレント・メモリー
青点灯	設定が保存されているメモリー
消灯	設定が保存されていないメモリー

[STORE] ボタンが点滅して現在の設定が保存され、[STORE]

ボタンが消灯します。

### メモ

保存先のバンクを変更しない場合は、手順 2 の操作は必要ありません。

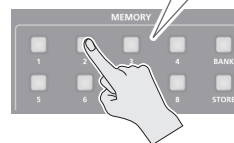
## メモリーを呼び出す

1. [BANK] ボタンを押してから（緑点灯）、呼び出したいバンク番号の MEMORY ボタンを押す。



2. 設定を呼び出したい番号の MEMORY ボタンを押す。

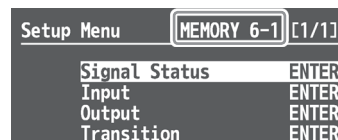
バンク切り替え後、設定が保存されている番号の MEMORY ボタンは、メモリーが呼び出されるまで青点滅します。



メモリーが呼び出されます。カレント・メモリーの MEMORY ボタンは、水色点灯します。

### メモ

- 呼び出し先のバンクを変更しない場合は、手順 1 の操作は必要ありません。
- メニューのトップ画面には、カレント・メモリーの「バンク番号 - メモリー番号」が表示されます。



## メモリーから指定した設定だけを読み出す

メモリーを呼び出すとき、あらかじめ呼び出す設定内容を指定することで、登録した設定の一部だけを呼び出すことができます。

「Memory メニュー」⇒「Recall Safe」で「Recall Safe」を「Enabled」に設定し、項目ごとに設定を呼び出す（Off）／呼び出さない（On）を指定します。

項目の詳細は、メニュー一覧でご確認ください。

Recall Safe の設定に関わらず、起動時に読み出すメモリーは全ての設定が読み込まれます。

## USB メモリーに本体の設定を保存する

USB MEMORY 端子に接続した USB メモリーに、本体の設定を 1 つのファイル (.prm) にまとめて保存することができます。保存したファイルは、必要なときに USB メモリーから本体に呼び出して使うことができます。

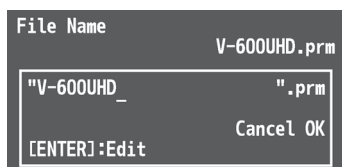
※ USB メモリーを初めて使うときは、必ず V-600UHD でフォーマットしてください (P.28)。

※ USB メモリーによっては、認識されるまでに時間がかかる場合があります。

※ 静止画 (P.18) は、ファイルに保存されません。

### 新規保存する

1. [MENU] ボタン → 「USB Memory」  
→ Parameter の [Save As] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [File Name] を選び、ファイル名を設定する (P.10)。



ファイルの拡張子は「.prm」になります。

3. [OK] を選んで [VALUE] つまみを押す。  
中止するときは、「Cancel」を選んで [VALUE] つまみを押します。
4. [Save] を選んで [VALUE] つまみを押す。  
「Are you sure?」というメッセージが表示されます。  
中止するときは、「NO」を選んで [VALUE] つまみを押します。
5. [YES] を選んで [VALUE] つまみを押す。  
USB メモリーにファイル (.prm) が新規保存されます。
6. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### 上書き保存する

1. [MENU] ボタン → 「USB Memory」  
→ Parameter の [Save] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. 上書きするファイルを選んでから、「Save」を選んで [VALUE] つまみを押す。  
「Are you sure?」というメッセージが表示されます。  
中止するときは、「NO」を選んで [VALUE] つまみを押します。
3. [YES] を選んで [VALUE] つまみを押す。  
ファイルが上書き保存されます。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### 呼び出す

USB メモリーに保存されている本体の設定を呼び出します。設定を呼び出すと、現在の設定は上書きされます。

1. [MENU] ボタン → 「USB Memory」  
→ Parameter の [Load] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. 呼び出したいファイルを選んでから、「Load」を選んで [VALUE] つまみを押す。  
「Are you sure?」というメッセージが表示されます。  
中止するときは、「NO」を選んで [VALUE] つまみを押します。
3. [YES] を選んで [VALUE] つまみを押す。  
設定が呼び出され、本体の設定が上書きされます。

### メモ

Include Still Image を「Enabled」にして USB メモリーから設定ファイルを呼び出すと、設定ファイルに登録されている静止画を一緒に読み込ませることができます。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### USB メモリーのファイルを削除する

1. [MENU] ボタン → 「USB Memory」  
→ Parameter の [Delete] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. 削除したいファイルを選んでから、「Delete」を選んで [VALUE] つまみを押す。  
「Are you sure?」というメッセージが表示されます。  
中止するときは、「NO」を選んで [VALUE] つまみを押します。
3. [YES] を選んで [VALUE] つまみを押す。  
USB メモリーからファイルが削除されます。
4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

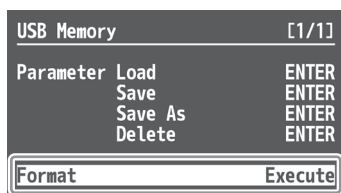
## USB メモリーをフォーマットする

USBメモリーを初めて使うときは、あらかじめV-600UHDでフォーマットしておく必要があります。

### 注意

- V-600UHD でフォーマットされていない USB メモリーは、認識されません。
- 市販の USB メモリーについて動作テストをしていますが、すべての USB メモリーの動作を保証するものではありません。USB メモリーのメーカーや種類によっては、正しく動作しないものがあります。
- フォーマットすると、USB メモリーに保存されているデータはすべて消去されます。必要なデータがある場合は、あらかじめパソコンなどにバックアップしてから、フォーマットしてください。
- USB メモリーによっては、認識されるまでに時間がかかる場合があります。

1. **[MENU] ボタン → [USB Memory] → [Format] を選び、[VALUE] つまみを押す。**



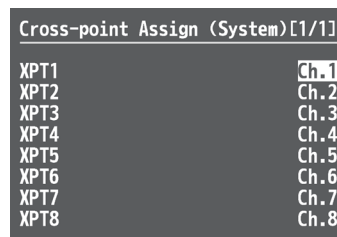
「Are you sure?」というメッセージが表示されます。中止するときは、「NO」を選んで [VALUE] つまみを押します。

2. **[YES] を選んで [VALUE] つまみを押す。**  
フォーマットが実行されます。
3. **[MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。**

## クロスポイントの割り当てを変更する

クロスポイント・ボタン [1] ~ [8] に割り当てるチャンネルを変更することができます。

1. **[MENU] ボタン → [System] → [Cross-point Assign] を選び、[VALUE] つまみを押す。**
2. **クロスポイント (XPT1 ~ 8) を選び、[VALUE] つまみで割り当てるチャンネル番号 (Ch.1 ~ 8) を設定する。**



設定値	説明
Ch.1 ~ 8	入力チャンネルを割り当てます。
Blank	入力チャンネルを割り当てません。クロスポイント・ボタンを押すと、黒画面が出力されます。
None	クロスポイント・ボタンの操作を無効にします。

3. **[MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。**

## 誤操作を防止する（パネル・ロック）

V-600UHD の誤操作を防ぐために、ボタンやつまみの操作をロックします。

1. [MENU] ボタン → [System] → [Panel Lock] を選び、[VALUE] つまみを押します。

Panel Lock メニューが表示されます。

2. パネル・ロックの対象を選び、[VALUE] つまみで、パネル・ロックの対象 (On) / 非対象 (Off) を設定します。

3. [VALUE] つまみを押して、設定を確定させる。

必要に応じて、手順 2～3 を繰り返します。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

5. [MENU] ボタンを押しながら、[EXIT] ボタンを長押し (3 秒以上) します。

「Panel Locked」と表示され、パネル・ロックがオンになります。手順 2 で対象 (On) に設定したボタンやつまみがロックされます。

6. パネル・ロックをオフにするときは、もう一度 [MENU] ボタンを押しながら、[EXIT] ボタンを長押し (3 秒以上) します。

「Lock Released」と表示され、パネル・ロックがオフになります。

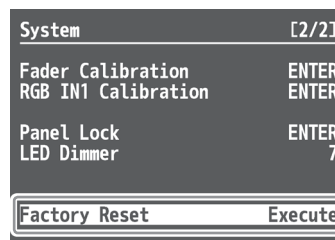
## 工場出荷時の状態に戻す（ファクトリー・リセット）

V-600UHD で設定した内容を工場出荷時の状態に戻します。

### 注意

ファクトリー・リセットを実行すると、それまでに設定した内容やメモリー (P.26) に保存された設定は、すべて失われます。

1. [MENU] ボタン → [System] → [Factory Reset] を選び、[VALUE] つまみを押す。



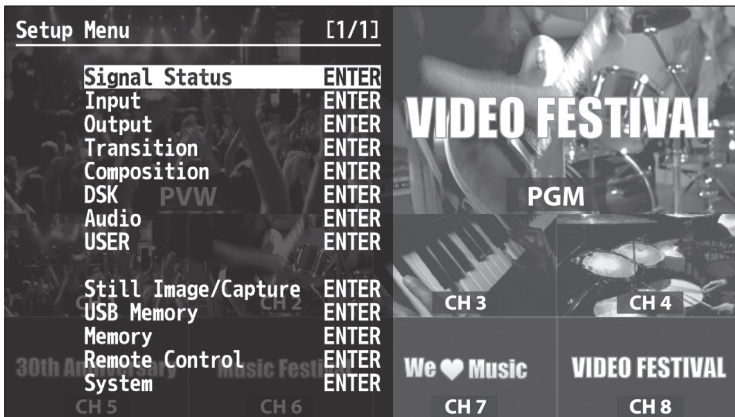
「Are you sure?」というメッセージが表示されます。中止するときは、「NO」を選んで [VALUE] つまみを押します。

2. [YES] を選んで [VALUE] つまみを押す。  
ファクトリー・リセットが実行されます。
3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

# メニュー一覧

[MENU] ボタンを押すと、V-600UHD に接続されたマルチ・ビュー・モニターにメニューが表示されます。

※ メニューは、MULTI-VIEW 端子に接続したマルチ・ビュー・モニターにのみ表示されます。



最初に以下のカテゴリーが表示されます。目的に応じて、カテゴリーを選びます。

カテゴリー	説明
Signal Status	現在入力されている信号フォーマット、出力フォーマットを表示します。
Input	ソースの割り当てなど、入力に関する設定をします。
Output	出力に関する設定をします。
Transition	切り替え効果の設定をします。
Composition	ピクチャー・イン・ピクチャー、ルミナンス・キー/クロマ・キーの詳細を設定します。
DSK	ピクチャー・イン・ピクチャー、ルミナンス・キー/クロマ・キーの詳細を設定します。
Audio	オーディオ機能の設定をします。
USER	USER 機能の設定をします。
Still Image/ Capture	静止画の読み込み、静止画のキャプチャーをします。
USB Memory	USB メモリーに関する操作をします。
Memory	設定の保存や呼び出しに関する操作をします。
Remote Control	リモート制御の設定をします。
System	出力フォーマットなどのシステム設定をします。

## メモ

- 設定値の部分に「ENTER」と表示されているときは、[VALUE] つまみを押して、下の階層に進みます。
- 操作を実行する場合は、[VALUE] つまみを押します。
- [VALUE] つまみを押しながら回すと、設定値を大きく変えることができます。
- [VALUE] つまみを長押しすると、選んでいるメニュー項目が初期値に戻ります。
- [MENU] ボタンを押しながら [VALUE] つまみを回すと、カーソル位置をジャンプさせることができます。

## Signal Status

メニュー項目	表示値	説明
Input Ch.1 ~ 8	現在入力されている信号フォーマットを表示します。[VALUE] つまみを押すと、詳細が表示されます。	
	■ Ch.1 ~ 4	
	No Signal	信号がない状態
	RESOLUTION	ビデオ・フォーマット： 720pRATE、1080iRATE、1080pRATE、2160p (UHD) RATE、2160p (DCI) RATE、Unsupported PC フォーマット： WxH@RATE、Unsupported RATE は整数部のみを表示 (例：59.94 → 59)
	Shared Ch.1 ~ 8	他チャンネルと入力を共有している状態
	■ Ch.5 ~ 6	
	No Signal	信号がない状態
	RESOLUTION	ビデオ・フォーマット： 1080iRATE、1080pRATE、2160p (UHD) RATE、2160p (DCI) RATE、Unsupported RATE は整数部のみを表示 (例：59.94 → 59)
	Shared Ch.1 ~ 8	他チャンネルと入力を共有している状態
	■ Ch.7 ~ 8	
	No Image	信号がない状態
	RESOLUTION	最大 4096 × 2160
Shared Ch.1 ~ 8	他チャンネルと入力を共有している状態	
Output	現在の出力信号フォーマットを表示します。[VALUE] つまみを押すと、詳細が表示されます。	
	RESOLUTION	ビデオ・フォーマット：1080pRATE、2160p (UHD) RATE、2160p (DCI) RATE PC フォーマット：WxH@RATE RATE は整数部のみを表示 (例：59.94 → 59)

### Input Ch.1 ~ Ch.8 → [VALUE]

メニュー項目	表示値	説明	
Source	Input Ch.1	HDMI IN1、RGB IN1、Shared Ch.2 ~ 8	
	Input Ch.2 ~ 4	HDMI IN2 ~ 4、Shared Ch.1 ~ 8	
	Input Ch.5 ~ 6	SDI IN5 ~ 6、Shared Ch.1 ~ 8	
	Input Ch.7	STILL1、Shared Ch.1 ~ 8	
	Input Ch.8	PG、STILL2、Shared Ch.1 ~ 7	
Resolution (*1)	Input Ch.1 ~ 4	1024x768 ~ 4096x2160、720p、1080i、1080p、2160p(UHD)、2160p(DCI)、No Signal	
	Input Ch.5 ~ 6	1080i、1080p、2160p(UHD)、2160p(DCI)、No Signal	
	Input Ch.7 ~ 8	最大 4096 × 2160、No Image	
Frame Rate (*1)	24、30、50、59.94、60、-	現在入力されている信号フォーマットを表示します。	
HDCP (*1)	1.x、2.2、None、-		
Color Gamut (*1)	Input Ch.1 ~ 6		Rec.709、Rec.2020、RGB Full、RGB Limited、-
	Input Ch.7 ~ 8		SDR
Dynamic Range (*1)	Input Ch.1 ~ 6		SDR、HDR PQ、HDR HLG、-
	Input Ch.7 ~ 8		RGB Full、RGB Limited
Scaling	Input Ch.1 ~ 8		(幅×高さ)

(\*1) サポート外の信号が入力されたときは、表示値が点滅します。

Output → [VALUE]

メニュー項目	表示値	説明	
Format	1920x1080、3840x2160、4096x2160、1080p、2160p(UHD)、2160p(DCI)	現在の出力信号フォーマットを表示します。	
Frame Rate	30、50、59.94、60		
HDCP	Off、On		
Color Gamut	Rec.709、Rec.2020、RGB Full、RGB Limited		
Dynamic Range	SDR、HDR PQ、HDR HLG		
<b>■ HDMI1</b>			
BUS	PGM、PVW、AUX	出力バスの設定、ダウン・コンバートの設定を表示します。	
Down Convert	Disabled、Enabled		
<b>■ HDMI2</b>			
BUS	PGM、PVW、AUX		
Down Convert	Disabled、Enabled		
<b>■ HDMI3</b>			
BUS	PGM、PVW、AUX		
Down Convert	Disabled、Enabled		
<b>■ SDI (*1)</b>			
BUS	PGM、-		
Down Convert	Disabled、Enabled		

(\*1) HDCP が「On」 のとき、SDI のメニュー項目は表示されません。



## Input

## Assign/Scaling → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
■ Ch.1		
Source	<b>HDMI/RGB IN1</b> 、Shared Ch.2 ~ 8	現チャンネルに割り当てる映像ソースを設定します。  <b>Ch.2 ~ 6 の初期値</b> Ch.2 : HDMI IN2 Ch.3 : HDMI IN3 Ch.4 : HDMI IN4 Ch.5 : SDI IN5 Ch.6 : SDI IN6
■ Ch.2 ~ 4		
Source	HDMI IN2 ~ 4、Shared Ch.1 ~ 8	
■ Ch.5 ~ 6		
Source	SDI IN5 ~ 6、Shared Ch.1 ~ 8	
■ Ch.7		
Source	<b>STILL1</b> 、Shared Ch.1 ~ 8	
■ Ch.8		
Source	<b>PG/STILL2</b> 、Shared Ch.1 ~ 7	
■ Ch.1 ~ 8		
Scaler	ENTER	[VALUE] つまみを押すと、詳細設定メニューを表示します。

## Scaler → [VALUE]

以下の項目で、スケーリングの設定をします。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Zoom	10 ~ <b>100</b> ~ 1000%	拡大/縮小率を設定します。
Center Position	H -4096 ~ <b>0</b> ~ +4096	水平方向の表示位置を調節します。
	V -2160 ~ <b>0</b> ~ +2160	垂直方向の表示位置を調節します。
Type	スケーリング・タイプを設定します。	
	<b>Full</b>	アスペクト比を保持せず、入力される映像全体を出力画面全体に合わせて表示します。
	Letterbox	アスペクト比を保持し、出力画面に入力される映像全体を表示します。
	Crop	アスペクト比を保持し、入力される映像を出力画面全体に表示します。
	DotByDot	スケーリングをしません。
	Manual	[Manual Width] と [Manual Height] の設定に従って、スケーリングします。
Manual Width (*1)	-4000 ~ <b>0</b> ~ +4000	水平方向の幅を設定します。
Manual Height (*1)	-4000 ~ <b>0</b> ~ +4000	垂直方向の幅を設定します。
Adjust to FHD (*2)	Execute	FHD (1920 × 1080) にスケーリングします。
Adjust to 2K (*3)	Execute	2K (2048 × 1080) にスケーリングします。
Reset	Execute	スケーリングの設定を初期値に戻します。Type の設定は、保持します。

(\*1) Type が [Manual] のときに有効です。

(\*2) Format が [2160p (DCI)] [4096x2160] 以外のときに表示されます。

(\*3) Format が [2160p (DCI)] または [4096x2160] のときに表示されます。

## メニュー一覧

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明	
Automatic ROI	<b>Disabled</b> 、Enabled	Automatic ROIの情報をスケーリングに反映させるかどうかを設定します。	
Zoom	ズーム方法を設定します。		
	Off	ズームしない (Scaler - Zoom の設定値のまま、位置のみ調整します。)	
	<b>Close Up</b>	顔のエリアをズーム	
	Up Shot	首から上のエリアをズーム	
	Bust Shot	胸から上のエリアをズーム	
	Group	グループがフレーム内に入るようにズーム	
	Center Fixed	中央位置固定で、顔がフレーム内にはいるようにズーム	
Area	検出対象とするエリアを設定します。		
	<b>All</b>	入力画像全体	
	Left	左側のみ	
	Right	右側のみ	
	Upper	上側のみ	
	Lower	下側のみ	
Face Number	<b>1</b> 、2	検出対象の人物を指定します。	
Adjust	-10% ~ <b>0%</b> ~ 10%	ズームのサイズを調整します。	
Lost Zoom Out	Automatic ROI で検出ができなくなった場合の処理を選択します。		
	<b>Off</b>	ズーム・アウトしない	
	Slow	ゆっくりズーム・アウトする	
	Fast	すばやくズーム・アウトする	
Tracking	検出の追尾の処理を選択します。		
	Off	追尾しない	
	<b>Slow</b>	ゆっくり追尾する	
Look Ahead	追尾の推測を設定します。		
	<b>Off</b>	推測しない	
Offset	H	-4096 ~ <b>0</b> ~ 4096	ズームの水平位置を調整します。
	V	-2160 ~ <b>0</b> ~ 2160	ズームの垂直位置を調整します。
Hold Time	0.0 ~ <b>0.5s</b> ~ 5.0s	ズームの保持時間を設定します。	

HDMI/RGB IN1、HDMI IN2 ~ 4、SDI IN5 ~ 6、STILL1、PG/STILL2 → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Source	<b>HDMI IN1</b> 、RGB IN1	Input Ch.1 に、HDMI IN1 または RGB IN1 を割り当てます。
	<b>PG</b> 、STILL2	Input Ch.8 に PG (テスト・パターン) または静止画を割り当てます。
EDID	<b>Internal</b> 4096x2160, 2160p(DCI) 3840x2160, 2160p(UHD) 1920x1080, 1080p 1080i 1920x1200 1600x1200	HDMI IN1 ~ 4 端子に設定する EDID を選びます。
Still Image Memory (*1)	1 ~ 8	静止画が保存されているメモリー番号を選び、STILL1 または STILL2 に静止画を割り当てます。 ※ 静止画があるメモリー番号には、「*」マークが表示されます。
Color Correction	色補正をします。 ※ Source が PG のときは無効です。	
Brightness	-64 ~ <b>0</b> ~ +63	明るさを調節します。
Contrast	-64 ~ <b>0</b> ~ +63	コントラストを調節します。
Saturation	-64 ~ <b>0</b> ~ +63	彩度を調節します。
Red	-64 ~ <b>0</b> ~ +63	赤レベルを調節します。
Green	-64 ~ <b>0</b> ~ +63	緑レベルを調節します。
Blue	-64 ~ <b>0</b> ~ +63	青レベルを調節します。
Color Gamut	Rec.709、Rec.2020、RGB Full、RGB Limited、 <b>Auto</b>	Input Ch.1 ~ Ch.6 の色域を設定します。
	<b>RGB Full</b> 、RGB Limited	Input Ch.7 ~ Ch.8 の色域を設定します。 ※ キャプチャーした静止画の場合は、画像の色域を表示します。
Dynamic Range		
Type	SDR、HDR PQ、HDR HLG、 <b>Auto</b>	Input Ch.1 ~ Ch.6 のダイナミック・レンジを設定します。 ※ Input Ch.7 ~ Ch.8 のダイナミック・レンジは、変更できません。 • USB メモリーから読み込んだ静止画の場合は、SDR 固定です。 • キャプチャーした静止画の場合は、画像のダイナミック・レンジを表示します。
Correction	-64 ~ <b>0</b> ~ +63	ダイナミック・レンジを調節します。
Sampling	サンプリングの設定をします。 ※ Source が「RGB IN1」のときに有効です。	
Auto Sampling	Execute	サンプリングの自動設定を実行します。 実行後は、以下のメニュー (Frequency、Phase、Gain、Position H、Position V) で設定値を調節することができます。
Frequency	-8 ~ <b>0</b> ~ +8 (*2)	サンプリング周波数を調節します。
Phase	-8 ~ <b>0</b> ~ +8 (*2)	サンプリングの位相を調節します。
Gain	-20 ~ <b>0</b> ~ +20 (*2)	サンプリングのゲインを調節します。
Position	H -16 ~ <b>0</b> ~ +16 (*2)	水平方向のサンプリング開始位置を設定します。
	V -16 ~ <b>0</b> ~ +16 (*2)	垂直方向のサンプリング開始位置を設定します。
Pattern (*3)	<b>Colorbar75%</b> 、Colorbar100%、Ramp、Step、Hatch、Frame、Circle、Red、Green、Blue、White、Black	テスト・パターンを設定します。
Motion (*3)	<b>Disabled</b> 、Slow、Medium、Fast	テスト・パターンのスクロール速度を設定します。

(\*1) STILL1、PG/STILL2 (Source:STILL2) のみ。

(\*2) Auto Sampling を実行しても、設定値は変化しません。

(\*3) Source が「PG」のときに有効です。

## Output

### HDMI OUT1 ~ 3 → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Signal Bus	PGM、PVW、AUX <b>(*1)</b>	HDMI OUT1 ~ 3 端子に出力するバスを設定します。
Down Convert	<b>Disabled</b> 、Enabled	ダウン・コンバートをするかどうかを設定します。 ※ Format が「2160p(UHD)」または「3840x2160」のときに選択可能です。
Signal Type	<b>HDMI</b> 、DVI-D	HDMI 出力の出力モードを設定します。 ※ Format が「1920x1080」のときに選択可能です。
Color Gamut	Rec.709、Rec.2020、RGB Full、RGB Limited	色域の設定を表示します。 ※ Format が「1920x1080」、「3840x2160」、または「4096x2160」、かつ Signal Type が「HDMI」のときに、「RGB Full」、「RGB Limited」を選択可能です。 ※ Format が「1080p」、「2160p(UHD)」、または「2160p(DCI)」のときに、「Rec.709」、「Rec.2020」を選択可能です。

(\*1) HDMI OUT 1 : PGM、HDMI OUT 2 : PVW、HDMI OUT 3 : AUX

### SDI OUT → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Signal Bus	PGM / Disabled	SDI OUT 端子に出力するバスを表示します。 ビデオ解像度のときは PGM 固定、PC 解像度のときは Disabled 固定になります。
Down Convert	<b>Disabled</b> 、Enabled	ダウン・コンバートをするかどうかを設定します。 ※ Format が「2160p(UHD)」のときに選択可能です。
3G-SDI Mapping	<b>Level A</b> 、Level B	3G-SDI 出力のマッピング・ストラクチャーを表示します。 ※ Format が「1080p」のときに選択可能です。 ※ Format が「2160p(UHD)」かつ Down Convert が「Enabled」のときに、選択可能です。
Video Payload ID	SMPTE SDR、 <b>SMPTE SDR/HDR</b>	SDI 出力の Video Payload ID に、HDR 情報を載せるかどうかを設定します。

## Transition

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Time	0.0 ~ <b>1.0</b> ~ 4.0s	切り替え時間を設定します。
Pattern	<b>Wipe1</b> 、Wipe2、Wipe3、Mix	切り替え効果を設定します。 ※ WIPE PATTERN [1] ~ [3] ボタンと [MIX] ボタンは、「Wipe Pattern」のショートカット・ボタンです。
Wipe Preset 1	ENTER	WIPE PATTERN [1] ~ [3] ボタンの詳細設定メニューを表示します。
Wipe Preset 2	ENTER	
Wipe Preset 3	ENTER	
Mix	FAM、NAM、 <b>MIX</b>	

## Wipe Preset 1 ~ 3 → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Pattern	Horizontal、Vertical、Horizontal Open、Vertical Open、Upper Left、Upper Right、Lower Left、Lower Right、Box <b>(*1)</b>	ワイプ・パターンを設定します。
Direction	<b>Normal</b> 、Reverse、N/R	ワイプの方向を設定します。
Curve	<b>Linear</b> 、Slow In、Cosine、Slow Out	ビデオ・フェーダー操作時の、ワイプ変化のカーブを設定します。
Position H (*2)	-100.0 ~ <b>0</b> ~ +100.0%	効果が開始される水平位置を設定します。
Position V (*3)	-100.0 ~ <b>0</b> ~ +100.0%	効果が開始される垂直位置を設定します。
Aspect ratio (*4)	1:1、4:3、3:2、 <b>16:9</b>	効果のアスペクト比を設定します。
Correction H (*2)	-100.0 ~ <b>0</b> ~ +100.0%	効果が開始される水平位置を設定します。
Correction V (*3)	-100.0 ~ <b>0</b> ~ +100.0%	効果が開始される垂直位置を設定します。
Border	ワイプのボーダーの設定をします。	
Width	<b>0</b> ~ 10pixel	ボーダーの幅を調整します。
Color H	<b>0</b> ~ 359deg.	ボーダーの色相を設定します。
Color S	<b>0</b> ~ 100%	ボーダーの彩度を設定します。
Color V	0 ~ <b>50</b> ~ 100%	ボーダーの明度を設定します。

(\*1) Wipe Preset 1 : Horizontal、Wipe Preset 2 : Vertical、Wipe Preset 3 : Box

(\*2) Pattern が「Horizontal」、[Vertical]、[Vertical Open] のときは無効です。

(\*3) Pattern が「Horizontal」、[Vertical]、[Horizontal Open] のときは無効です。

(\*4) Pattern が「Horizontal」、[Vertical]、[Horizontal Open]、[Vertical Open] のときは無効です。

## Composition

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Status PGM	Off、On	PinP1 / KEY1 合成の結果を、最終出力に送る (On) か送らない (Off) かを設定します。
	PVW Off、 <b>On</b>	PinP1 / KEY1 合成の結果を、プレビューに送る (On) か送らない (Off) かを設定します。
Source Channel	XPT1 ~ <b>XPT3</b> ~ XPT8	PinP1 / KEY1 合成の映像ソースを設定します。
Type	<b>None</b> 、PinP1-1、PinP1-2、Key1、PinP1-1+Key1、PinP1-2+Key1	PinP1 / KEY1 合成のタイプを設定します。
PinP1 Position 1	ENTER	PinP1 Position 1 の詳細設定メニューを表示します。
Position 2	ENTER	PinP1 Position 2 の詳細設定メニューを表示します。
Key1	ENTER	KEY1 の詳細設定メニューを表示します。

### PinP1 Position 1 ~ 2 → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
View	子画面内に表示される映像を調整します。	
Size	10.0 ~ <b>100.0</b> ~ 1000.0%	拡大 / 縮小率を調節します。
Position H	-4096 ~ <b>0</b> ~ +4095	水平方向の表示位置を調節します。
V	-2160 ~ <b>0</b> ~ +2159	垂直方向の表示位置を調節します。
Window	子画面の設定をします。	
Size	10.0 ~ <b>30.0</b> ~ 100.0%	拡大 / 縮小率を調節します。
Aspect ratio	1:1、4:3、16:9、 <b>System</b>	子画面のアスペクト比を設定します。
Correction H	-100.0 ~ <b>0</b> ~ +100.0%	子画面の水平方向の大きさを調節します。
V	-100.0 ~ <b>0</b> ~ +100.0%	子画面の垂直方向の大きさを調節します。
Position H	-4096 ~ +4096 <b>(*1)</b>	水平方向の表示位置を調節します。
V	-2160 ~ <b>-270</b> ~ +2160	垂直方向の表示位置を調節します。
Type	<b>Border</b> 、Shadow	縁取りのタイプを設定します。
Border	縁取りを調整します。 ※ Type が [Border] のときに有効です。	
Width	0 ~ <b>10</b> ~ 40pixel	縁取りの幅を調節します。
Color H	<b>0</b> ~ 359deg.	縁取りの色相を調節します。
S	<b>0</b> ~ 100%	縁取りの彩度を調節します。
V	0 ~ <b>50</b> ~ 100%	縁取りの明度を調節します。
Shadow	※ Type が [Shadow] のときに有効です。	
Position H	-10.0 ~ <b>0</b> ~ +10.0%	Window Size に対する影の水平方向の割合を設定します。
V	-10.0 ~ <b>0</b> ~ +10.0%	Window Size に対する影の垂直方向の割合を設定します。
Level	0 ~ <b>50</b> ~ 100%	影の濃さを調節します。

(\*1) Position 1 : -480、Position 2 : +480

## Key1 → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明	
Type	合成時のキー・タイプ (抜き色) を設定します。		
	Luminance White	明るさを基準にして、白色を透明にします。	
	<b>Luminance Black</b>	明るさを基準にして、黒色を透明にします。	
	Chroma Blue	色味を基準にして、青色を透明にします。	
	Chroma Green	色味を基準にして、緑色を透明にします。	
	Chroma Manual	色味を基準にして、指定色を透明にします。	
Level	0 ~ <b>32</b> ~ 255	キーの抜け具合 (透過度) を調節します。	
Gain	<b>0</b> ~ 255	キーのエッジのぼかし具合 (半透過領域) を調節します。	
Chroma Manual	※ Type が「Chroma Manual」 のときに有効です。		
Hue	Center	0 ~ <b>120</b> ~ 359deg.	キー色の色相の中心位置を調節します。
	Width	0 ~ <b>10</b> ~ 359deg.	キー色の色相の幅を調節します。
Saturation	Center	0 ~ <b>90</b> ~ 100%	キー色の彩度の中心位置を調節します。
	Width	0 ~ <b>10</b> ~ 100%	キー色の彩度の幅を調節します。
Shadow			
Position	H <b>0</b> ~ 32pixel	キー合成に付加する影の高さを設定します。	
Level	0 ~ <b>255</b>	キー合成に付加する影の抜け具合 (透過度) の調節をします。	

DSK

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Status PGM	Off、On	PinP2 / KEY2 合成の結果を、最終出力に送る (On) か送らない (Off) かを設定します。
	PVW Off、 <b>On</b>	PinP2 / KEY2 合成の結果を、プレビューに送る (On) か送らない (Off) かを設定します。
Source Channel	XPT1 ~ <b>XPT8</b>	PinP2 / KEY2 合成の映像ソースを設定します。
Type	<b>None</b> 、PinP2-1、PinP2-2、DSK、PinP2-1+Key2、PinP2-2+Key2	PinP2 / KEY2 合成のタイプを設定します。
PinP2 Position 1	ENTER	PinP2 Position 1 の詳細設定メニューを表示します。
Position 2	ENTER	PinP2 Position 2 の詳細設定メニューを表示します。
Key2	ENTER	KEY2 の詳細設定メニューを表示します。

PinP2 Position 1 ~ 2 → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
View	子画面内に表示される映像を調整します。	
Size	10.0 ~ <b>100.0</b> ~ 1000.0%	拡大 / 縮小率を調節します。
Position H	-4096 ~ <b>0</b> ~ +4095	水平方向の表示位置を調節します。
V	-2160 ~ <b>0</b> ~ +2159	垂直方向の表示位置を調節します。
Window	子画面の設定をします。	
Size	10.0 ~ <b>30.0</b> ~ 100.0%	拡大 / 縮小率を調節します。
Aspect ratio	1:1、4:3、16:9、 <b>System</b>	子画面のアスペクト比を設定します。
Correction H	-100.0 ~ <b>0</b> ~ +100.0%	子画面の水平方向の大きさを調節します。
V	-100.0 ~ <b>0</b> ~ +100.0%	子画面の垂直方向の大きさを調節します。
Position H	-4096 ~ +4096 <b>(*1)</b>	水平方向の表示位置を調節します。
V	-2160 ~ <b>-270</b> ~ +2160	垂直方向の表示位置を調節します。
Type	<b>Border</b> 、Shadow	縁取りのタイプを設定します。
Border	縁取りを調整します。 ※ Type が [Border] のときに有効です。	
Width	0 ~ <b>10</b> ~ 40pixel	縁取りの幅を調節します。
Color H	<b>0</b> ~ 359deg.	縁取りの色相を調節します。
S	<b>0</b> ~ 100%	縁取りの彩度を調節します。
V	0 ~ <b>50</b> ~ 100%	縁取りの明度を調節します。
Shadow	※ Type が [Shadow] のときに有効です。	
Position H	-10.0 ~ <b>0</b> ~ +10.0%	Window Size に対する影の水平方向の割合を設定します。
V	-10.0 ~ <b>0</b> ~ +10.0%	Window Size に対する影の垂直方向の割合を設定します。
Level	0 ~ <b>50</b> ~ 100%	影の濃さを調節します。

(\*1) Position 1 : -480、Position 2 : +480



## Key2 → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明	
Type	合成時のキー・タイプ (抜き色) を設定します。		
	Luminance White	明るさを基準にして、白色を透明にします。	
	<b>Luminance Black</b>	明るさを基準にして、黒色を透明にします。	
	Chroma Blue	色味を基準にして、青色を透明にします。	
	Chroma Green	色味を基準にして、緑色を透明にします。	
	Chroma Manual	色味を基準にして、指定色を透明にします。	
Level	0 ~ <b>32</b> ~ 255	キーの抜け具合 (透過度) を調節します。	
Gain	<b>0</b> ~ 255	キーのエッジのぼかし具合 (半透過領域) を調節します。	
Chroma Manual	※ Type が「Chroma Manual」のときに有効です。		
Hue	Center	0 ~ <b>120</b> ~ 359deg.	キー色の色相の中心位置を調節します。
	Width	0 ~ <b>10</b> ~ 359deg.	キー色の色相の幅を調節します。
Saturation	Center	0 ~ <b>90</b> ~ 100%	キー色の彩度の中心位置を調節します。
	Width	0 ~ <b>10</b> ~ 100%	キー色の彩度の幅を調節します。
Shadow			
Position	H <b>0</b> ~ 32pixel	キー合成に付加する影の高さを設定します。	
Level	0 ~ <b>255</b>	キー合成に付加する影の抜け具合 (透過度) の調節をします。	

## Audio

### Input : HDMI IN1 ~ 4 → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Delay	0 ~ 500ms	入力音声の遅延時間を調整します (フレーム値も表示します)。
Mute	<b>Off</b> , On	ミュート機能のオン/オフを設定します。 「On」に設定された入力音声を消音します。
Follow	<b>Off</b> , On	オーディオ・フォロー機能のオン/オフを設定します。 「On」に設定した映像チャンネルは、他チャンネルの映像が出力されると自動的に消音します。
Level	-INF ~ <b>0</b> ~ +10dB	入力音声を MAIN バスに送る音量を調整します。
Aux Send	-INF ~ <b>0</b> ~ +10dB	入力音声を AUX バスに送る音量を調整します。
Mix Ch.1/2	Off, <b>On</b>	入力音声を MAIN バスの Ch.1/2 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.3/4	<b>Off</b> , On	入力音声を MAIN バスの Ch.3/4 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.5/6	<b>Off</b> , On	入力音声を MAIN バスの Ch.5/6 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.7/8	<b>Off</b> , On	入力音声を MAIN バスの Ch.7/8 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.9/10	<b>Off</b> , On	入力音声を MAIN バスの Ch.9/10 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.11/12	<b>Off</b> , On	入力音声を MAIN バスの Ch.11/12 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.13/14	<b>Off</b> , On	入力音声を MAIN バスの Ch.13/14 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.15/16	<b>Off</b> , On	入力音声を MAIN バスの Ch.15/16 に送るかどうかを設定します。

### Input : SDI IN5 ~ 6 → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Delay	0 ~ 500ms	入力音声の遅延時間を調整します (フレーム値も表示します)。
Mute	<b>Off</b> , On	ミュート機能のオン/オフを設定します。 「On」に設定された入力音声を消音します。
Follow	<b>Off</b> , On	オーディオ・フォロー機能のオン/オフを設定します。 「On」に設定した映像チャンネルは、他チャンネルの映像が出力されると、自動的に消音します。
Level	-INF ~ <b>0</b> ~ +10dB	入力音声を MAIN バスに送る音量を調整します。
Aux Send	-INF ~ <b>0</b> ~ +10dB	入力音声を AUX バスに送る音量を調整します。
Mix Ch.1-16	Off, <b>On</b>	入力音声を MAIN バスに送るかどうかを設定します。

### Input : AUDIO IN → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Delay	0 ~ 500ms	入力音声の遅延時間を調整します (フレーム値も表示します)。
Mute	<b>Off</b> , On	ミュート機能のオン/オフを設定します。 「On」に設定された入力音声を消音します。
Follow	<b>Off</b> , HDMI/RGB IN1, HDMI IN2 ~ 4, SDI IN5 ~ 6	入力音声に対して、オーディオ・フォローを使う映像チャンネルを指定します。 指定した映像チャンネル以外では、AUDIO IN の音声が消音します。「Off」に設定すると、オーディオ・フォローを使う映像チャンネルを割り当てません。
Level	-INF ~ <b>0</b> ~ +10dB	入力音声を MAIN バスに送る音量を調整します。
Aux Send	-INF ~ <b>0</b> ~ +10dB	入力音声を AUX バスに送る音量を調整します。
Mix Ch.1/2	Off, <b>On</b>	入力音声を MAIN バスの Ch.1/2 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.3/4	<b>Off</b> , On	入力音声を MAIN バスの Ch.3/4 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.5/6	<b>Off</b> , On	入力音声を MAIN バスの Ch.5/6 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.7/8	<b>Off</b> , On	入力音声を MAIN バスの Ch.7/8 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.9/10	<b>Off</b> , On	入力音声を MAIN バスの Ch.9/10 に送るかどうかを設定します。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Mix Ch.11/12	<b>Off</b> , On	入力音声を MAIN バスの Ch.11/12 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.13/14	<b>Off</b> , On	入力音声を MAIN バスの Ch.13/14 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.15/16	<b>Off</b> , On	入力音声を MAIN バスの Ch.15/16 に送るかどうかを設定します。

## Input : Test Tone → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Test Tone	<b>Off</b> , L:1k+R:2k, L:1k+R:1k	テスト・トーンを設定します。
Level	-INF ~ <b>-20</b> ~ +10dB	テスト・トーンを MAIN バスに送る音量を調整します。
Aux Send	-INF ~ <b>-20</b> ~ +10dB	テスト・トーンを AUX バスに送る音量を調整します。
Mix Ch.1/2	Off, <b>On</b>	テスト・トーンを MAIN バスの Ch.1/2 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.3/4	<b>Off</b> , On	テスト・トーンを MAIN バスの Ch.3/4 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.5/6	<b>Off</b> , On	テスト・トーンを MAIN バスの Ch.5/6 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.7/8	<b>Off</b> , On	テスト・トーンを MAIN バスの Ch.7/8 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.9/10	<b>Off</b> , On	テスト・トーンを MAIN バスの Ch.9/10 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.11/12	<b>Off</b> , On	テスト・トーンを MAIN バスの Ch.11/12 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.13/14	<b>Off</b> , On	テスト・トーンを MAIN バスの Ch.13/14 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.15/16	<b>Off</b> , On	テスト・トーンを MAIN バスの Ch.15/16 に送るかどうかを設定します。

## Output : Level/Delay → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Main		
Delay	<b>0</b> ~ 500ms	MAIN バスの音声の遅延時間を設定します (フレーム値も表示します)。
Level	-INF ~ <b>0</b> ~ +10dB	MAIN バスの音声の音量を調節します。
Aux		
Delay	<b>0</b> ~ 500ms	AUX バスの音声の遅延時間を設定します (フレーム値も表示します)。
Level	-INF ~ <b>0</b> ~ +10dB	AUX バスの音声の音量を調節します。
AUDIO OUT		
Level	-INF ~ <b>0</b> ~ +10dB	AUDIO OUT 端子に出力する音量を調節します。
PHONES		
Level	-INF ~ <b>0</b> ~ +10dB	PHONES 端子に出力する音量を調節します。
OUTPUT Knob Assign	<b>Main</b> , AUDIO OUT, PHONES	[OUTPUT] つまみで音量調節をする出力を設定します。

## Output : Source → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
SDI OUT	<b>Ch.1-16</b> , AUX	SDI OUT 端子から出力するエンベデッド・オーディオ・チャンネルを設定します。
HDMI OUT1	<b>Ch.1/2</b> , Ch.3/4, Ch.5/6, Ch.7/8, Ch.9/10, Ch.11/12, Ch.13/14, Ch.15/16, AUX	HDMI OUT1 端子から出力するエンベデッド・オーディオ・チャンネルを設定します。
HDMI OUT2	<b>Ch.1/2</b> , Ch.3/4, Ch.5/6, Ch.7/8, Ch.9/10, Ch.11/12, Ch.13/14, Ch.15/16, AUX	HDMI OUT2 端子から出力するエンベデッド・オーディオ・チャンネルを設定します。
HDMI OUT3	<b>Ch.1/2</b> , Ch.3/4, Ch.5/6, Ch.7/8, Ch.9/10, Ch.11/12, Ch.13/14, Ch.15/16, AUX	HDMI OUT3 端子から出力するエンベデッド・オーディオ・チャンネルを設定します。
MULTI-VIEW	<b>Ch.1/2</b> , Ch.3/4, Ch.5/6, Ch.7/8, Ch.9/10, Ch.11/12, Ch.13/14, Ch.15/16, AUX	MULTI-VIEW 端子から出力するエンベデッド・オーディオ・チャンネルを設定します。
AUDIO OUT / PHONES	<b>Ch.1/2</b> , Ch.3/4, Ch.5/6, Ch.7/8, Ch.9/10, Ch.11/12, Ch.13/14, Ch.15/16, AUX	AUDIO OUT/PHONES 端子から出力するエンベデッド・オーディオ・チャンネルを設定します。

## USER

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
■ USER1		
Assign	USER [1] ボタンに割り当てる機能を設定します。	
	<b>None</b>	機能を割り当てません
	Follow SW	オーディオ・フォロー機能をオン/オフします。
	Mute Group	グループに登録されている音声のミュート機能を一括でオン/オフします。
	Output Capture	出力映像から静止画をキャプチャーします。
	Status Bar SW	Multi-View の Status Bar の表示をオン/オフします。
	STILL1 Image Select	STILL1 の静止画の選択を変更します。
STILL2 Image Select	STILL2 の静止画の選択を変更します。	
LED Color	<b>Red</b> , Green, Blue, Cyan, Magenta, Yellow	USER [1] ボタンの点灯色を設定します。
Mute Group Setup	ENTER	ミュート・グループの詳細設定メニューを表示します。
■ USER2		
Assign	USER [2] ボタンに割り当てる機能を設定します。	
	<b>None</b>	機能を割り当てません
	Follow SW	オーディオ・フォロー機能をオン/オフします。
	Mute Group	グループに登録されている音声のミュート機能を一括でオン/オフします。
	Output Capture	出力映像から静止画をキャプチャーします。
	Status Bar SW	Multi-View の Status Bar の表示をオン/オフします。
	STILL1 Image Select	STILL1 の静止画の選択を変更します。
STILL2 Image Select	STILL2 の静止画の選択を変更します。	
LED Color	Red, <b>Green</b> , Blue, Cyan, Magenta, Yellow	USER [2] ボタンの点灯色を設定します。
Mute Group Setup	ENTER	ミュート・グループの詳細設定メニューを表示します。

### Mute Group Setup → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
HDMI IN1 ~ 4、 SDI IN5 ~ 6、 AUDIO IN	<b>Off</b> , On	USER1 ~ 2 のミュート・グループに含めるかどうかを設定します。

## Still Image/Capture

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明	
Still Image	Load	ENTER	読み込みする静止画ファイルの選択画面を表示します。
	Delete	ENTER	削除する静止画の選択画面を表示します。
	Information	ENTER	静止画の情報を表示します。
Output Capture		ENTER	静止画キャプチャーの実行画面を表示します。
	Save As	ENTER	キャプチャーした静止画の保存画面を表示します。

## Output Capture

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Still Image Memory	1 ~ 8	キャプチャーした静止画の保存先のメモリー番号を選びます。 ※ 静止画があるメモリー番号には、「*」マークが表示されます。
	File Name	読み込まれている静止画、またはキャプチャーした静止画のファイル名を表示します。
Source Bus	<b>PGM</b> , PVW	静止画キャプチャーの対象となる映像ソースのバスを設定します。
	Execute	出力映像から静止画をキャプチャーします。

## USB Memory

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明	
USB Memory		USB メモリーに関する操作をします。	
Parameter	Load	ENTER	読み込みする設定ファイルの選択画面を表示します。 「Include Still Image」を「Enabled」にして、USB メモリーから設定ファイルを読み出すと、設定ファイルに登録されている静止画と一緒に読み込ませることができます。
	Save	ENTER	上書きする設定ファイルの選択画面を表示します。
	Save As	ENTER	新規保存する設定ファイルの名前入力画面を表示します。
	Delete	ENTER	削除する設定ファイルの選択画面を表示します。
Format	Execute	USB メモリーをフォーマットします。	

## Memory

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Protect	Off、On	「ON」に設定すると、メモリーに設定を保存できないように保護します。
Auto Memory	Off、 <b>On</b>	「ON」に設定すると、ラスト・メモリーに設定を保存します。
Start Up	<b>Last Memory</b> 、 MEMORY 1-1 ~ MEMORY 8-8	起動時に読み出すメモリーを指定します。
Recall Safe	ENTER	Recall Safe 画面を表示します。
Delete	ENTER	メモリー削除選択画面を表示します。

## Recall Safe

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Recall Safe	<b>Disabled</b> 、 Enabled	「Enabled」に設定すると、メモリーから指定した設定だけ呼び出します。 下記の項目ごとに設定を呼び出す (Off) / 呼び出さない (On) を指定します。
Video Input	Off、 <b>On</b>	映像入力の設定
Transition	Off、On	切り替え効果の設定
Composition	Off、On	Composition (PinP1、KEY1) の設定
DSK	Off、On	DSK (PinP2、KEY2) の設定
Cross-point	Off、 <b>On</b>	クロス・ポイント選択ボタンの設定
Audio Input	Off、 <b>On</b>	音声入力の設定
Audio Output	Off、 <b>On</b>	音声出力の設定

## Remote Control

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
RS-232	Off、On	RS-232 機器からのリモート制御の無効/有効を設定します。
Baudrate	9600、 <b>38400bps</b>	RS-232 端子の通信速度 (bps) を設定します。
LAN Control	ENTER	LAN コントロールの詳細設定メニューを表示します。
Camera Control	ENTER	カメラ・コントロールの詳細設定メニューを表示します。
GPI	ENTER	GPI の詳細設定メニューを表示します。

## LAN Control

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Configure	IP アドレス、サブネット・マスクの設定方法を選びます。 ※ 設定の変更は、次回起動時から適用されます。	
	<b>DHCP Server</b>	DHCP サーバー機能を有効にします。 LAN 内のパソコンなどに、ネットワーク接続に必要な情報を本機から自動的に割り当てます。
	DHCP Client	LAN 内の DHCP サーバーから IP アドレスなど、ネットワーク接続に必要な情報を自動取得します。
	Manually	IP アドレス、サブネット・マスクを手動で設定します。
IP Address (*1)	192.168.2.254	IP アドレスを表示します。
Subnet Mask (*1)	255.255.255.0	サブネット・マスクを表示します。
MAC Address		MAC アドレスを表示します。
Remote Control URL	<a href="http://192.168.2.254:8080/">http://192.168.2.254:8080/</a>	Web ブラウザーで Web アプリケーション WebRCS を起動するための URL を表示します。 ※ ネットワーク接続が確立していないと、URL は表示されません。

(\*1) Configure が「Manually」のときに、手動で設定できます。

## Camera Control

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Camera ID	<b>Camera 1</b> ~ Camera 6	操作対象のカメラを選びます。
Protocol	<b>N/A</b> , JVC, Panasonic, Canon, VISCA over IP, PTZOptics, Avonic	カメラのプロトコルを設定します。

### Protocol = JVC、Panasonic、VISCA over IP、PTZOptics、Avonic のとき

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
IP Address	Camera 1 : <b>192.168.2.101</b> Camera 2 : <b>192.168.2.102</b> Camera 3 : <b>192.168.2.103</b> Camera 4 : <b>192.168.2.104</b> Camera 5 : <b>192.168.2.105</b> Camera 6 : <b>192.168.2.106</b>	カメラの IP アドレスを入力します。
Login Name	ENTER	Login Name 画面を表示します。 [Protocol] が「JVC」のとき、カメラと接続するために必要なログイン名を入力します。
Password	ENTER	Password 画面を表示します。 [Protocol] が「JVC」のとき、カメラと接続するために必要なパスワードを入力します。
Camera Preset	<b>Off</b>	操作対象のカメラからプリセットを呼び出します。
All Cameras Recall	On	すべてのカメラ (Camera 1 ~ 6) からプリセットを同時に呼び出します。
Recall	ENTER	カメラの設定を登録したプリセットを Preset 1 ~ Preset 8 から選びます。 [Recall] を実行すると、カメラからプリセットを呼び出すことができます。
Store	ENTER	カメラの設定を登録するプリセットを Preset 1 ~ Preset 8 から選びます。 [Store] を実行すると、カメラの設定をプリセットに登録することができます。 ※ プリセットは、カメラ本体に保存されます。
Input Ch	Camera 1 : <b>Ch.1</b> Camera 2 : <b>Ch.2</b> Camera 3 : <b>Ch.3</b> Camera 4 : <b>Ch.4</b> Camera 5 : <b>Ch.5</b> Camera 6 : <b>Ch.6</b>	カメラの映像が入力されているチャンネルを指定します。 V-600UHD からカメラの映像が最終出力されると、カメラのタリールンプが点灯します。
SCALING SIZE Knob Assign	<b>Zoom</b> , Focus	PinP/ROI SCALING の [SIZE] つまみで、Zoom を制御するのか、Focus を制御するのかを設定します。
Pan	カメラの水平方向の位置を調整します。設定値にカーソルがあるとき、カメラを操作することができます。 <b>Left</b> Right	[VALUE] つまみを押している間、カメラが左を向きませます。 [VALUE] つまみを押している間、カメラが右を向きませます。
Tilt	カメラの垂直方向の位置を調整します。設定値にカーソルがあるとき、カメラを操作することができます。 <b>Down</b> Up	[VALUE] つまみを押している間、カメラが下を向きませます。 [VALUE] つまみを押している間、カメラが上を向きませます。
Speed	1 ~ <b>12</b> ~ 24	カメラの向きを変えるときに速度を調整します。
Zoom	カメラのズーム位置を調整します。設定値にカーソルがあるとき、カメラを操作することができます。 <b>Wide (Fast)</b> Wide (Slow) Tele (Slow) Tele (Fast) Reset	[VALUE] つまみを押している間、高速でズームアウトします。 [VALUE] つまみを押している間、低速でズームアウトします。 [VALUE] つまみを押している間、低速でズームインします。 [VALUE] つまみを押している間、高速でズームインします。 ズーム位置をリセットします。
Focus	カメラの焦点を調整します。設定値にカーソルがあるとき、カメラを操作することができます。 <b>Far</b> Near	[VALUE] つまみを押している間、焦点を遠くに合わせます。 [VALUE] つまみを押している間、焦点を近くに合わせます。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Auto	<b>Off</b> 、On	「On」に設定すると、焦点を自動的に合わせます。
Exposure	<b>Auto</b> 、Manual	露出モードを設定します。

Protocol = Canon のとき

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
IP Address	Camera 1 : <b>192.168.2.101</b> Camera 2 : <b>192.168.2.102</b> Camera 3 : <b>192.168.2.103</b> Camera 4 : <b>192.168.2.104</b> Camera 5 : <b>192.168.2.105</b> Camera 6 : <b>192.168.2.106</b>	カメラの IP アドレスを入力します。
Login Name	ENTER	Login Name 画面を表示します。カメラと接続するために必要なログイン名を入力します。
Password	ENTER	Password 画面を表示します。カメラと接続するために必要なパスワードを入力します。
SD Card Slot	<b>A</b> 、B	使用する SD カード・スロットを設定します。
REC Status	—	録画状態を表示します。
Remaining Time	—	残り録画可能時間を表示します。
Automatic ROI	<b>Disabled</b> 、Enabled	カメラから Automatic ROI の情報を取得するかどうかを設定します。
Input Ch	Camera 1 : <b>Ch.1</b> Camera 2 : <b>Ch.2</b> Camera 3 : <b>Ch.3</b> Camera 4 : <b>Ch.4</b> Camera 5 : <b>Ch.5</b> Camera 6 : <b>Ch.6</b>	カメラの映像が入力されているチャンネルを指定します。
SCALING SIZE Knob Assign	<b>Zoom</b> 、Focus	PinP/ROI SCALING の [SIZE] つまみで、Zoom を制御するのか、Focus を制御するのかを設定します。
Zoom	カメラのズーム位置を調整します。設定値にカーソルがあるとき、カメラを操作することができます。	
	<b>Wide</b>	[VALUE] つまみを押している間、ズームアウトします。
	Tele	[VALUE] つまみを押している間、ズームインします。
Position	<b>1</b> ~ 6	1 (Wide) ~ 6 (Tele) の 6 段階で、ズーム位置を調整します。
Focus	カメラの焦点を調整します。設定値にカーソルがあるとき、カメラを操作することができます。	
	<b>Far</b>	[VALUE] つまみを押している間、焦点を遠くに合わせます。
	Near	[VALUE] つまみを押している間、焦点を近くに合わせます。
Auto	<b>Off</b> 、On	「On」に設定すると、焦点を自動的に合わせます。
Guide	<b>Off</b> 、On	「On」に設定すると、フォーカス・ガイドを表示します。
Exposure	<b>Auto</b> 、Tv、Av、Manual	露出モードを設定します。
ND		ND フィルターの種類を設定します。
IRIS		絞り値を調整します。
Shutter	設定値は、お使いのカメラにより異なります。	シャッター・スピードを調整します。
Gain		ゲインを調整します。
AE Shift		オート露出時の露出補正量を調整します。
White Balance		<b>Auto</b> 、Daylight、Tungsten、Color Temperature、Set 1、Set 2
Temperature	2000K ~ <b>5600K</b> ~ 15000K	色温度を設定します。 [White Balance] が [Color Temperature] に設定されているとき、有効です。
Set White Balance	Execute	[VALUE] つまみを押すと、カメラに写った被写体から、基準となる白色を取り込んで登録します。 [White Balance] が [Set 1] または [Set 2] に設定されているとき、有効です。



## GPI

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
GPI1 ~ 8		GPI チャンネルに割り当てる機能を設定します。 外部から制御信号が入力されると、割り当てられた機能を実行します。 ※ GPI のトリガーは、立ち下がり固定 (Low: ON) です。 詳しくは、「制御信号を入力する」をご覧ください。
	<b>None</b>	機能を割り当てません。
	PGM XPT1 ~ 8	最終出力映像を切り替えます。
	PST XPT1 ~ 8	プリセット映像 (次に出力される映像) を切り替えます。
	Memory Load1-1 ~ 8	メモリーを呼び出します。呼び出せるのは BANK1 のみです。
DSK SRC Sel1 ~ 8	DSK 合成時、上に重なるロゴや画像のクロスポイントを切り替えます。	

## System

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Processing	ENTER	出力フォーマットの詳細設定メニューを表示します。
Frame Rate	50、 <b>59.94Hz</b>	フレーム・レートを設定します。
	30、60Hz	フォーマットとフレーム・レートの組み合わせについては、「出力フォーマットを設定する」(P.12)をご覧ください。
HDCP	<b>Off</b> 、On	HDCP の無効/有効を設定します。
Reference	V-600UHD の基準クロック (リファレンス・クロック) を設定します。	
Source	<b>Internal</b>	V-600UHD の内部クロックを基準クロックにします。
	SDI IN5	SDI IN5 端子に入力される信号を基準クロックにします。
Clock Adjust	-4096 ~ <b>0</b> ~ +4096	水平方向の位相を調節します。 同じクロックで動いている他の機器と比べて、出力が水平方向にずれている場合に調節します。
Line Adjust	-2160 ~ <b>0</b> ~ +2160	垂直方向の位相を調節します。 同じクロックで動いている他の機器と比べ、出力が垂直方向にずれていたたり、フィールドがずれていたりする場合に調節します。
Cross-point Assign	ENTER	クロスポイント・アサインの詳細設定メニューを表示します。
Output Fade	ENTER	アウトプット・フェードの詳細設定メニューを表示します。
Multi-view	ENTER	マルチ・ビューの詳細設定メニューを表示します。
Aux/Composition	<b>Composition</b> 、Aux	AUX 機能を使用するか、Composition 機能を使用するかを設定します。
Menu	メニューに関する設定をします。	
Background	0 ~ <b>4</b> ~ 7	メニューの背景の透過度を調整します。
Position	<b>Left</b> 、Right	メニューの表示位置を切り替えます。
Fader Calibration	ENTER	ビデオ・フェーダーを校正します。
RGB IN1 Calibration	ENTER	RGB 入力を校正します。RGB IN 1 に白のデータを入力して「Auto」を実行すると、赤/緑/青の受信レベルを自動校正します。 手動でも校正できます。[VALUE] つまみを長押しすると、赤/緑/青の値が校正された値に戻ります。
Panel Lock	ENTER	Panel Lock 画面を表示します。
LED Dimmer	0 ~ <b>7</b>	トップ・パネルにある LED の明るさを調整します。
Factory Reset	Execute	工場出荷時の状態に戻します。
Version		システム・プログラムのバージョンを表示します。

## Processing → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Format	1080p、 <b>2160p(UHD)</b> 、2160p(DCI)、1920x1080、3840x2160、4096x2160	出力フォーマットを設定します。
Scaling	スケーリングの設定をします。	
Zoom	10 ~ <b>100</b> ~ 1000%	縮小/拡大率を設定します。
Correction	H -4000 ~ <b>0</b> ~ +4000	縮小/拡大後の水平方向のサイズを調節します。
	V -4000 ~ <b>0</b> ~ +4000	縮小/拡大後の垂直方向のサイズを調節します。
Position	H -4096 ~ <b>0</b> ~ +4096	水平方向の表示位置を調節します。
	V -2160 ~ <b>0</b> ~ +2160	垂直方向の表示位置を調節します。
Cropping	クロッピングの設定をします。	
Orientation	<b>Upper Left</b> 、Upper Right、Lower Left、Lower Right、Center	クロッピングの基準点を設定します。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Type	クロッピングのタイプを選びます。	
	Full	「Zoom」の値が「100%」のとき、画面全体に表示します。
	4:3、5:4、16:9	指定の比率でクロッピングします。「Zoom」の値が「100%」のとき、縦または横のレターボックスが付きます。
	Manual	「Manual Width」と「Manual Height」の設定に従ってクロッピングします。
Manual Width	0 ~ <b>512</b> ~ 4096	水平方向の幅を調節します。
Manual Height	0 ~ <b>512</b> ~ 2160	垂直方向の幅を調節します。
Color Correction	色補正をします。	
Brightness	-64 ~ <b>0</b> ~ +63	明るさを調整します。
Contrast	-64 ~ <b>0</b> ~ +63	コントラストを調整します。
Saturation	-64 ~ <b>0</b> ~ +63	彩度を調整します。
Red	-64 ~ <b>0</b> ~ +63	赤レベルを調整します。
Green	-64 ~ <b>0</b> ~ +63	緑レベルを調整します。
Blue	-64 ~ <b>0</b> ~ +63	青レベルを調整します。
Color Gamut	<b>Rec.709</b> 、Rec.2020	色域を設定します。 ※ Format が「1080p」、「2160p(UHD)」、または「2160p(DCI)」のときに選択可能です。
Dynamic Range	<b>SDR</b> 、HDR PQ、HDR HLG	ダイナミック・レンジを設定します。 ※ Format が「1080p」、「2160p(UHD)」、または「2160p(DCI)」のときに選択可能です。

## Cross-point Assign → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
XPT1	<b>Ch.1</b> ~ 8、Blank、None	クロスポイント・ボタン (1 ~ 8) に割り当てる入力チャンネルを設定します。
XPT2	Ch.1 ~ <b>2</b> ~ 8、Blank、None	
XPT3	Ch.1 ~ <b>3</b> ~ 8、Blank、None	
XPT4	Ch.1 ~ <b>4</b> ~ 8、Blank、None	
XPT5	Ch.1 ~ <b>5</b> ~ 8、Blank、None	
XPT6	Ch.1 ~ <b>6</b> ~ 8、Blank、None	
XPT7	Ch.1 ~ <b>7</b> ~ 8、Blank、None	
XPT8	Ch.1 ~ <b>8</b> 、Blank、None	

## Output Fade → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Mode	[OUTPUT FADE] ボタンの操作モードを表示します。	
	<b>Fade to Background</b>	最終出力映像を単色映像 (バックグラウンド・カラー) にフェードします。
	Output Freeze	最終出力映像を静止します (フリーズ機能)。
Time	0 ~ <b>0.5</b> ~ 10.0s	フェード時間を設定します。
Curve	<b>Linear</b> 、Slow In、Cosine、Slow Out	フェードの変化のカーブを設定します。
Color Setting	バックグラウンド・カラーを調整します。	
Red	0 ~ <b>16</b> ~ 255	赤レベルを調節します。
Green	0 ~ <b>16</b> ~ 255	緑レベルを調節します。
Blue	0 ~ <b>16</b> ~ 255	青レベルを調節します。

Multi-view → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Layout	PGM Upper Left, <b>Upper Right</b> , Lower Left, Lower Right	マルチ・ビュー・モニターに表示する PGM セクションの位置を設定します。
Label	PGM <b>PGM</b>	[VALUE] つまみを押すと、ラベル入力画面を表示します。 マルチ・ビュー・モニターに表示されるラベル名を変更することができます。 [OK] を選んで [VALUE] つまみを押すと、ラベル名が確定されます。
	PVW <b>PVW</b>	
	XPT1 <b>Ch.1</b>	
	XPT2 <b>Ch.2</b>	
	XPT3 <b>Ch.3</b>	
	XPT4 <b>Ch.4</b>	
	XPT5 <b>Ch.5</b>	
	XPT6 <b>Ch.6</b>	
	XPT7 <b>Ch.7</b>	
XPT8 <b>Ch.8</b>		
Label	Off, <b>On</b>	ラベルの表示のオン/オフを設定します。
Background	0 ~ <b>5</b> ~ 7	ラベルの背景の透過度を調整します。
Position	<b>Lower</b> , Upper	ラベルの表示位置を切り替えます。
Font	Small, <b>Large</b>	ラベルの文字の大きさを設定します。
Status Bar	<b>Off</b> , On	ステータス表示のオン/オフを設定します。
ROI Border	ROI の枠を表示するかどうかを設定します。	
	Shared Ch	[Shared Ch.] に設定しているチャンネルのみ、枠を表示します。
	<b>All On</b>	すべてのチャンネルで枠を表示します。
	Off	枠を表示しません。
Color	<b>White</b> , Red, Green, Blue, Cyan, Magenta, Yellow, Black	ROI の枠の色を設定します。

## Panel Lock

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
		ボタンやつまみごとに、パネル・ロックの対象 (ON) / 非対象 (OFF) を設定します。
All	<b>Off</b> 、On	すべてのボタンとつまみ
CUT Switch	<b>Off</b> 、On	[CUT] ボタン
AUTO Switch	<b>Off</b> 、On	[AUTO] ボタン
COMPOSITION Switch	<b>Off</b> 、On	[COMPOSITION] ボタン
DSK Switch	<b>Off</b> 、On	[DSK] ボタン
OUTPUT FADE Switch	<b>Off</b> 、On	[OUTPUT FADE] ボタン
MENU Switch	<b>Off</b> 、On	[MENU] ボタン
Video Fader	<b>Off</b> 、On	ビデオ・フェーダー
PGM Switch 1 ~ 8	<b>Off</b> 、On	PGM バスのクロスポイント [1] ~ [8] ボタン
PST Switch 1 ~ 8	<b>Off</b> 、On	PST バスのクロスポイント [1] ~ [8] ボタン
MODE Block	<b>Off</b> 、On	MODE [AUX/COMPOSITION] [DSK] ボタン
AUX/COMPOSITION-DSK Block		
AUX Switch 1 ~ 8	<b>Off</b> 、On	AUX のクロスポイント [1] ~ [8] ボタン
COMPOSITION Switch	<b>Off</b> 、On	COMPOSITION ソース選択のクロスポイント [1] ~ [8] ボタン
DSK Switch	<b>Off</b> 、On	DSK ソース選択のクロスポイント [1] ~ [8] ボタン
Camera ID Switch	<b>Off</b> 、On	カメラ ID 選択の [1] ~ [8] ボタン
Camera Preset Switch	<b>Off</b> 、On	カメラ・プリセット選択の [1] ~ [8] ボタン
WIPE PATTERN Block	<b>Off</b> 、On	WIPE PATTERN [1] [2] [3] [MIX] ボタン
PinP/ROI SCALING Block	<b>Off</b> 、On	PinP/ROI SCALING ブロックのボタンとつまみ
COMPOSITION Block	<b>Off</b> 、On	COMPOSITION (PinP1、KEY1) ブロックのボタンとつまみ
DSK Block	<b>Off</b> 、On	DSK (PinP2、KEY2) ブロックのボタンとつまみ
MEMORY Block	<b>Off</b> 、On	MEMORY ブロックのボタン
USER1 Switch	<b>Off</b> 、On	USER [1] ボタン
USER2 Switch	<b>Off</b> 、On	USER [2] ボタン
AUDIO Block	<b>Off</b> 、On	AUDIO ブロックのつまみ

# LAN/RS-232 コマンド・リファレンス

V-600UHD は、LAN と RS-232 の 2 つのリモート・インターフェース通信に対応しています。

LAN 端子や RS-232 端子を利用して、制御機器から V-600UHD に特定のコマンドを送信することで、V-600UHD をリモート・コントロールすることができます。

## LAN インターフェース

V-600UHD の LAN 端子を使います。

LAN (TCP/IP プロトコル) 経由で Telnet を使って、V-600UHD をリモート・コントロールします。

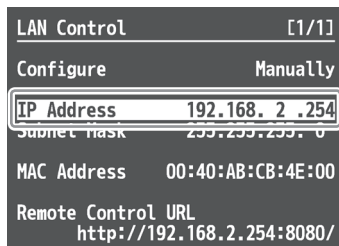
### 通信規格

端子	LAN 端子
プロトコル	TCP
ポート番号	8023

## V-600UHD の IP アドレスを設定する

IP アドレスの設定方法は、Configure の設定に依存します。Configure の設定が「Manually」のときは、以下の手順で設定します。

1. [MENU] ボタン → [Remote Control] → [LAN Control] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [IP Address] を選び、[VALUE] つまみで IP アドレスを設定する。

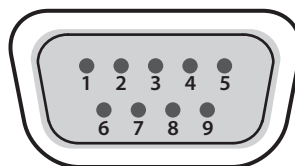


→ メニュー項目の詳細：P.46 参照。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## RS-232 インターフェース

### RS-232 端子ピン配列図



9ピン D-sub タイプ (オス)

### ピン・アサイン

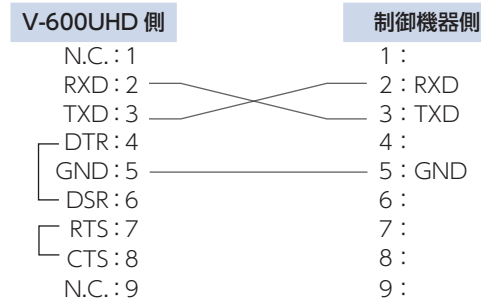
ピン番号	信号名
1	N.C.
2	RXD
3	TXD
4	DTR
5	GND
6	DSR
7	RTS
8	CTS
9	N.C.

### 通信規格

通信方式	調歩同期式 (非同期式) 全二重
通信速度	9,600bps / 38,400bps
パリティ	なし
データ長	8 ビット
ストップ・ビット長	1 ビット
コード体系	ASCII
フロー制御	XON/XOFF

### ケーブル結線図

V-600UHD と制御機器 (RS-232 対応のパソコンなど) は、RS-232 クロス・ケーブルで接続します。



※ 4 番と 6 番、7 番と 8 番は、V-600UHD 内部で結線されています。

## コマンド・フォーマット

コマンド・フォーマットは、以下のように構成されています。コマンドは、すべて ASCII コードです。

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

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

## コマンド一覧

※ 制御機器から V-600UHD に連続してコマンドを送信する場合、必ず「ACK」が返ってきてから次のコマンドを送信してください。

### 映像に関する操作

項目	送信コマンド	応答コマンド	説明
PGM チャンネルの選択	stxPGM:a;	ACK	a: 0 (XPT 1) ~ 7 (XPT 8)
PST チャンネルの選択	stxPST:a;	ACK	a: 0 (XPT 1) ~ 7 (XPT 8)
AUX バスに送るチャンネルを選択	stxAUX:a;	ACK	a: 0 (XPT 1) ~ 7 (XPT 8)
トランジション・パターンの選択	stxTRS:a;	ACK	a: 0 (WIPE 1)、1 (WIPE 2)、2 (WIPE 3)、3 (MIX)
切り替え時間の設定	stxTIM:a;	ACK	a: 0 (0.0sec) ~ 40 (4.0sec)
[AUTO] ボタンを押下	stxATO;	ACK	
[CUT] ボタンを押下	stxCUT;	ACK	
COMPOSITION のタイプを選択	stxCY:a;	ACK	a: 0 (None)、1 (PinP1-1)、2 (PinP1-2)、3 (Key1)、4 (PinP1-1+Key1)、5 (PinP1-2+Key1)
DSK のタイプを選択	stxDTY:a;	ACK	a: 0 (None)、1 (PinP2-1)、2 (PinP2-2)、3 (DSK)、4 (PinP2-1+Key2)、5 (PinP2-2+Key2)
[COMPOSITION] ボタンを押下	stxCMP;	ACK	
[DSK] ボタンを押下	stxDSK;	ACK	
アウトプット・フェードのオン/オフ	stxFDE:a;	ACK	a: 0 (OFF)、1 (ON)
アウトプット・フェード時間の設定	stxFDT:a;	ACK	a: 0 (0.0sec) ~ 100 (10.0sec)

### 音声に関する操作

項目	送信コマンド	応答コマンド	説明
入力音声の音量を調整	stxIAL:a,b;	ACK	a: 0 (HDMI IN1) ~ 7 (TEST TONE) b: -801 (-INF dB)、-800 (-80.0dB) ~ 0 (0.0dB) ~ 100 (10.0dB)
マスター・アウトの音量を調整	stxOAL:a;	ACK	a: -801 (-INF dB)、-800 (-80.0dB) ~ 0 (0.0dB) ~ 100 (10.0dB)
AUX バス音声の音量を調整	stxOAX:a;	ACK	a: -801 (-INF dB)、-800 (-80.0dB) ~ 0 (0.0dB) ~ 100 (10.0dB)

### システムに関する操作

項目	送信コマンド	応答コマンド	説明
メモリーの呼び出し	stxMEM:a;	ACK	a: 0 (1-1) ~ 63 (8-8)
機器の状態を取得	stxACS;	ACK	
バージョン情報	stxVER;	stxVER:V-600UHD,a;	a: バージョン ※ バージョン情報は ASCII 文字列です。
フロー制御	XON		
フロー制御	XOFF		

### V-600UHD から自発的に送信されるコマンド

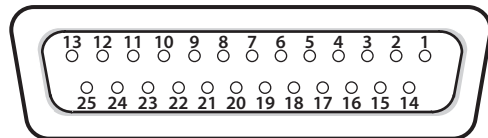
項目	送信コマンド	応答コマンド	説明
エラー検出		stxERR:a;	a: 0 (syntax error) 受信したコマンドに誤りがあります。 5 (out of range error) 受信したコマンドの引き数が範囲外です。
フロー制御		XON	
フロー制御		XOFF	

# TALLY/GPI 端子を使った制御

TALLY/GPI 端子に GPI による制御信号を入力して、外部機器から V-600UHD をリモート・コントロールすることができます。また、TALLY/GPI 端子からタリー信号を出力することができます。

## TALLY/GPI 端子の仕様

### ピン配列図



25ピン D-sub タイプ (メス)

### ピン・アサイン

ピン番号	機能	ピン番号	機能
1	TALLY 1 PGM	14	TALLY 7 PST
2	TALLY 1 PST	15	TALLY 8 PGM
3	TALLY 2 PGM	16	TALLY 8 PST
4	TALLY 2 PST	17	GND
5	TALLY 3 PGM	18	GPI 1
6	TALLY 3 PST	19	GPI 2
7	TALLY 4 PGM	20	GPI 3
8	TALLY 4 PST	21	GPI 4
9	TALLY 5 PGM	22	GPI 5
10	TALLY 5 PST	23	GPI 6
11	TALLY 6 PGM	24	GPI 7
12	TALLY 6 PST	25	GPI 8
13	TALLY 7 PGM		

### タリー出力

起動方式	オープン・コレクター
最大入力	12V/200mA

### 制御入力

起動方式	無電圧メイク接点
接点容量	DC 24V 0.1A 以上
入力方式	フォトカプラ方式

## 制御信号を入力する

制御信号を入力して、V-600UHD をリモート・コントロールするには、あらかじめ GPI チャンネル (1 ~ 8) に機能を割り当てておきます。

1. [MENU] ボタン → [Remote Control] → [GPI] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [VALUE] つまみで、GPI チャンネル 1 ~ 8 に割り当てる機能を設定する。



→ メニュー項目の詳細 : P.49 参照。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

外部から制御信号が入力されると、割り当てられた機能を実行します。GPI のトリガーは、立ち下がり固定 (Low:On) です。

## タリー信号を出力する

映像合成や切り替え効果も含めて、出力されている映像チャンネルに対応するコネクタ・ピンからタリー信号が出力されます。



# カメラをリモートコントロールする

LAN 端子を介して最大 6 台までカメラを接続し、V-600UHD からリモート・コントロールします。

JVC、Panasonic、PTZOptics、Avonic 製カメラや VISCA over IP 対応カメラ、Canon 製のカメラを操作できます。

※ お使いのカメラの取扱説明書も併せてご覧ください。

## カメラのネットワーク設定をする

V-600UHD からカメラを操作するために、カメラのネットワーク設定をします。最大 6 台までのカメラを登録することができます。

1. **[MENU] ボタン → [Remote Control] → [Camera Control] を選ぶ。**

2. **メニュー項目を選び、[VALUE] つまみでネットワークを設定する。**

※ [Protocol] が [N/A] のときは、[Protocol] 以降のメニュー項目は表示されません。

メニュー項目	説明
Camera ID	操作対象のカメラを選びます。
Protocol	カメラのプロトコルを設定します。 N/A: プロトコル選択無し JVC: JVC ケンウッド製カメラ Panasonic: パナソニック製カメラ Canon: キヤノン製カメラ VISCA over IP: VISCA over IP 対応カメラ (Sony 製カメラなど) PTZOptics: PTZOptics 製カメラ Avonic: Avonic 製カメラ
IP Address	カメラの IP アドレスを入力します。
Login Name	[VALUE] つまみを押して、Login Name 画面を表示させます。 カメラと接続するために必要なログイン名を入力します。 [Protocol] が [JVC] [Canon] のときに表示されます。
Password	[VALUE] つまみを押して、Password 画面を表示させます。 カメラと接続するために必要なパスワードを入力します。 [Protocol] が [JVC] [Canon] のときに表示されます。

3. **[VALUE] つまみを押して、設定を確定させる。**

4. **[MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。**

## JVC/Panasonic/PTZOptics/Avonic 製カメラや VISCA over IP 対応カメラを操作する

### カメラの設定をプリセットに登録する

カメラの位置やフォーカス設定などを、プリセットとして最大 8 個まで登録することができます。

登録したプリセットは、必要なときに呼び出すことができます。

※ プリセットは、カメラ本体に保存されます。

1. **[MENU] ボタン → [Remote Control] → [Camera Control] → [Camera ID] を選ぶ。**

2. **[VALUE] つまみで操作対象のカメラを選び、[VALUE] つまみを押して確定させる。**

3. **メニュー項目を選び、[VALUE] つまみでカメラの設定を操作する。**

Pan、Tilt、Zoom、Focusなどを調節します。

4. **[VALUE] つまみを押して、設定を確定させる。**

5. **Camera Preset の [Store] を選ぶ。**

6. **[VALUE] つまみで登録先のプリセット (Preset 1 ~ 8) を選び、[VALUE] つまみを押す。**

7. **[VALUE] つまみで [Store] を選び、[VALUE] つまみを押す。**

カメラの設定がプリセットに登録されます。

8. **[MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。**

### プリセットを呼び出す

#### 1 台のカメラから呼び出す

1. **[MENU] ボタン → [Remote Control] → [Camera Control] → Camera Preset の [All Cameras Recall] を [Off] に設定する。**

2. **MODE の [DSK] ボタンを長押しして、水色点灯させる。**

カメラ・プリセット・モードになります。

AUX/COMPOSITION - [DSK] ボタンが、プリセット選択ボタンとして機能します。

3. **[VALUE] つまみで [Camera ID] を変更し、プリセットを呼び出したいカメラを選ぶ。**

4. **設定を呼び出したいプリセット番号の AUX/COMPOSITION - DSK [1] ~ [8] ボタンを押す。**

カメラからプリセットが呼び出されます。

選んだボタンは水色点灯します。

5. **カメラ・プリセット・モードを終了するときは、MODE の [DSK] ボタンを押して、青点灯させる。**

## カメラをリモートコントロールする

### すべてのカメラから同時に呼び出す

1. [MENU] ボタン → [Remote Control] → [Camera Control] → Camera Preset の [All Cameras Recall] を [On] に設定する。
2. MODE の [DSK] ボタンを長押しして、水色点灯させる。  
カメラ・プリセット・モードになります。  
AUX/COMPOSITION - DSK ボタンが、プリセット選択ボタンとして機能します。
3. 設定を呼び出したいプリセット番号の AUX/COMPOSITION - DSK [1] ~ [8] ボタンを押す。  
すべてのカメラからプリセットが同時に呼び出されます。  
選択したボタンは赤紫点灯します。
4. カメラ・プリセット・モードを終了するときは、MODE の [DSK] ボタンを押して、青点灯させる。

### Canon 製カメラを操作する

接続したカメラの設定を V-600UHD から操作します。

1. [MENU] ボタン → [Remote Control] → [Camera Control] → [Camera ID] を選ぶ。
2. [VALUE] つまみで操作対象のカメラを選び、[VALUE] つまみを押しして確定させる。
3. メニュー項目を選び、[VALUE] つまみでカメラの設定を操作する。  
Zoom、Focusなどを調整します。
4. [VALUE] つまみを押しして、設定を確定させる。
5. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### Automatic ROI の設定をする

対応している Canon 製のカメラを HDMI IN1 に接続し、Input Ch.1 で左側の人物を、Input Ch.2 で右側の人物を Automatic ROI で検出する場合の設定例を説明します。

### V-600UHD とカメラを接続する

V-600UHD の LAN 端子と、Canon 製カメラの Ethernet 端子をネットワークケーブルで接続します。

V-600UHD の HDMI IN 1N 端子と、Canon 製カメラの HDMI OUT 端子を HDMI ケーブルで接続します。

### Canon 製カメラの設定をする

Network Settings で Ethernet 設定を追加し以下を設定します。

メニュー項目	設定値
IP address assignment method	Manually
IP Address	192.168.2.101
Subnet Mask	255.255.255.0

Network Settings で [Browser Remote] 機能を有効にします。

Display Setup で、[HDMI Max Resolution] を [3840x2160] にします。

Camera Setup で、[Face Detection & Tracking] を [On] にします。

### V-600UHD のネットワーク設定をする

1. [MENU] ボタン → [Remote Control] → [LAN Control] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. 各項目を以下のように設定する。

メニュー項目	設定値
Configure	Manually
IP Address	192.168.2.254
Subnet Mask	255.255.255.0

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。
4. [POWER] スイッチをオフにして電源を切ってから、[POWER] スイッチをオンにして電源を入れる。  
再起動後にネットワーク設定の変更が有効になります。

### V-600UHD のカメラ・コントロール設定をする

1. [MENU] ボタン → [Remote Control] → [Camera Control] → [Camera ID] を選ぶ。
2. [VALUE] つまみで [Camera 1] を選び、[VALUE] つまみを押しして確定させる。
3. 各項目を以下のように設定する。

メニュー項目	設定値
Protocol	Canon
IP Address	192.168.2.101
Automatic ROI	Enabled

メニュー項目	設定値
Input Ch	Ch.1

メニュー項目	設定値
Hold Time	0.5s

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## V-600UHD の Input Assign/Scaling 設定をする

1. [MENU] ボタン → [Input] → [Assign/Scaling] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. 各項目を以下のように設定する。

### Ch.1

メニュー項目	設定値
Source	HDMI/RGB IN1

### Ch.1 Scaler

メニュー項目	設定値
Automatic ROI	Enabled
Zoom	Close Up
Area	Left
Face Number	1
Adjust	0%
Lost Zoom Out	Off
Tracking	Slow
Look Ahead	Off
Offset H	0
Offset V	0
Hold Time	0.5s

### Ch.2

メニュー項目	設定値
Source	Shared Ch.1

### Ch.2 Scaler

メニュー項目	設定値
Automatic ROI	Enabled
Zoom	Close Up
Area	Right
Face Number	2
Adjust	0%
Lost Zoom Out	Off
Tracking	Slow
Look Ahead	Off
Offset H	0
Offset V	0

## トラブルシューティング

故障かな?と思ったら、お問い合わせになる前にもう一度、以下の点をチェックしてみてください。  
 チェックしても問題が解決しない場合は、お買い上げ店、またはお客様相談センターにお問い合わせください。

症状	確認	対策	ページ
<b>映像に関するトラブル</b>			
マルチ・ビュー・モニターに何も表示されない	接続しているモニターは、1920×1080 / 60Hz (プログレッシブ) の解像度/リフレッシュ・レート、HDCP に対応していますか?	対応していないモニターには表示されません。	-
映像が入力されない	著作権保護 (HDCP) された映像を入力していませんか?	著作権保護 (HDCP) された映像を入力する場合は、「HDCP」を「On」に設定してください。	P.15
アナログ RGB 入力が出力されない	HDMI/RGB IN1 の映像ソースが RGB IN1 になっていますか?	工場出荷時、HDMI/RGB IN1 は、HDMI IN1 入力に割り当てられています。RGB IN1 入力に割り当てを変更してください。	P.12
パソコンから入力した動画が乱れる	パソコンから動画を入力した場合、画像にずれやちらつきが生じるなど、映像が乱れることがあります。	これはティアリングという現象で、故障ではありません。	-
SDI OUT 端子から出力されない	HDCP 信号を入力する設定になっていませんか?	System メニューの「HDCP」を「On」に設定すると、映像は HDMI OUT 端子からのみ出力されます。SDI OUT 端子から、映像は出力されません。	P.15
COMPOSITION 合成ができない	System メニューの「Aux/Composition」が「Aux」に設定されていませんか?	System メニューの「Aux/Composition」を「Aux」に設定すると、COMPOSITION が使えなくなります。COMPOSITION を使う場合は、「Aux/Composition」を「Composition」に設定してください。	P.50
静止画を読み込めない	V-600UHD が対応しているフォーマット/解像度の静止画を読み込んでいますか?	非対応のフォーマット/解像度の静止画は、認識されません。V-600UHD が対応しているフォーマット/解像度の静止画をご用意ください。	P.18
<b>音声に関するトラブル</b>			
音声が出力されない 音声が小さい	接続しているアンプやスピーカーの音量が下がっていませんか?	適正な音量に調整してください。	-
	ミュート (消音) されていませんか?	Audio メニューで、ミュートを解除してください。	P.42
<b>その他のトラブル</b>			
ビデオ・フェーダーを動かしても完全に切り替わらない	継続した使用や運搬などにより、映像が完全に切り替わらなくなることがあります。	ビデオ・フェーダーのキャリブレーション (校正) をしてください。 System メニューから「Fader Calibration」を選んで実行します。	P.50
パネルのインジケータが明るすぎる/ 暗すぎる	インジケータの明るさを適正に調整していますか?	System メニューの「LED Dimmer」で、インジケータの明るさを調整してください。	P.50
USB メモリーが使えない	V-600UHD で USB メモリーをフォーマットしていますか?	本製品でフォーマットしていない USB メモリーを使うことはできません。 市販の USB メモリーについて動作テストをしていますが、すべての USB メモリーの動作を保証するものではありません。 USB メモリーのメーカーや種類によっては、正しく動作しないものがあります。	P.28
ボタンやつまみを操作できない	パネル・ロックがオンになっていませんか?	マルチ・ビュー・モニターに「Operation Locked.」と表示されるときは、パネル・ロックがオンになっています。 [MENU] ボタンを押しながら [EXIT] ボタンを長押し (3 秒以上) して、パネル・ロックをオフにしてください。	-

## ショートカット一覧

### メニューを表示しているとき

特定のメニューに移動します。

ショートカット	メニュー表示
[MENU] + USER [1]	USER (USER 1 Assign を選択) (*1)
[MENU] + USER [2]	USER (USER 2 Assign を選択) (*1)
[MENU] + COMPOSITION PinP1 [1]	PinP1 Position 1 (Comp.)
[MENU] + COMPOSITION PinP1 [2]	PinP1 Position 2 (Comp.)
[MENU] + COMPOSITION KEY1 [KEY ON]	Key1 (Composition)
[MENU] + DSK PinP2 [1]	PinP2 Position 1 (DSK)
[MENU] + DSK PinP2 [2]	PinP2 Position 2 (DSK)
[MENU] + DSK KEY2 [KEY ON]	Key2 (DSK)
[MENU] + [OUTPUT FADE]	Output Fade (System)
[MENU] + PST [1] ~ [8]	<p><b>Signal Status メニューを表示中</b> 各入力チャンネルの詳細設定メニューを表示します。</p> <p><b>Input メニューを表示中</b> 該当する入力端子の詳細設定メニューを表示します。</p> <p><b>Audio メニューを表示中</b> 該当する入力音声の詳細設定メニューを表示します。</p> <p><b>Still Image/Capture メニューの Still Image Information を表示中</b> 該当する静止画 (1 ~ 8) の情報を表示します。</p> <p><b>上記以外のメニューを表示中</b> 各入力チャンネルの Scaler の詳細設定メニューを表示します。</p>
[MENU] + MODE [AUX/COMPOSITION]	System (Aux/Composition を選択)
[MENU] + WIPE PATTERN [1]	Wipe Preset 1 (Transition)
[MENU] + WIPE PATTERN [2]	Wipe Preset 2 (Transition)
[MENU] + WIPE PATTERN [3]	Wipe Preset 3 (Transition)
[MENU] + WIPE PATTERN [MIX]	Transition (Pattern Mix を選択)
[MENU] + [COMPOSITION]	Composition
[MENU] + [DSK]	DSK

(\*1) USER1 と USER2 の設定が [Mute Group] で [Mute Group Setup] が表示されている場合、[MENU] + USER [1] で USER1 Mute Setup に、[MENU] + USER [2] で USER2 Mute Setup に移動します。

### メニューを表示していないとき

ショートカット	機能
[MENU] + PST [1] ~ [8] [MENU] + [EXIT] + PST [1] ~ [8]	<p>PST [1] ~ [8] ボタンの番号に該当する入力チャンネルの映像ソースを切り替えます。 [MENU] ボタンを押しながら PST ボタンを押すたびに、映像ソースが切り替わります。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Ch.1 Source <span style="float: right;">HDMI IN1</span></p> </div> <p>※ [EXIT] ボタンを押しながら同じ操作をすると、1 つ前の映像ソースに切り替わります。</p>
[EXIT] + USER [1] [EXIT] + USER [2]	<p>USER1 / USER2 の設定が [STILL1 Image Select] / [STILL2 Image Select] の場合に、[EXIT] ボタンを押しながら USER [1] / USER [2] ボタンを押すと、静止画の選択を 1 つ前に変更します。</p>

## 主な仕様

### ローランド V-600UHD : 4K HDR マルチフォーマット・ビデオ・スイッチャー

■ プロセッシング			
ビデオ・プロセッシング	4:4:4 (Y/Pb/Pr)、10ビット		
入力映像フォーマット (*1)	HDMI	ビデオ、CEA-861-F	720/50p、720/59.94p、1080/59.94i、1080/50i、1080/59.94p、1080/50p、2160/59.94p (UHD 4K)、2160/50p (UHD 4K)、2160/59.94p (DCI 4K)、2160/50p (DCI 4K)
		PC、VESA DMT	1600 × 1200/60Hz (UXGA)
		PC、VESA DMT	1024 × 768/60Hz (VGA)
		PC、VESA CVT	1280 × 768/60Hz (WXGA)
		PC、VESA DMT	1280 × 1024/60Hz (SXGA)
		PC、VESA CVT	1400 × 1050/60Hz (SXGA+)
		PC、CEA-861-F	1920 × 1080/60Hz (FHD)
		PC、VESA CVT	1920 × 1200/60Hz (WUXGA、Reduced blanking)
		PC、CEA-861-F	3840 × 2160/24Hz (UHD 4K)、3840 × 2160/30Hz (UHD 4K)、3840 × 2160/60Hz (UHD 4K)、4096 × 2160/24Hz (DCI 4K)、4096 × 2160/30Hz (DCI 4K)、4096 × 2160/60Hz (DCI 4K)
	RGB	PC、VESA DMT	1600 × 1200/60Hz (UXGA)
		PC、CEA-861-F	1920 × 1080/60Hz (FHD)
	SDI	ビデオ、SMPTE ST274	1080/59.94i、1080/50i、1080/59.94p、1080/50p
		ビデオ、SMPTE ST2036	2160/59.94p (UHD 4K)、2160/50p (UHD 4K)
		ビデオ、SMPTE ST2048	2160/59.94p (DCI 4K)、2160/50p (DCI 4K)
静止画	Windows Bitmap ファイル (.bmp)、最大 4096 × 2160 ピクセル、1 ピクセル 24 ビット、無圧縮 PNG ファイル (.png)、最大 4096 × 2160 ピクセル ※ PNG ファイルのαチャンネルは、読み込めません。		
パターン・ジェネレーター	12パターン、4 モーション		
出力映像フォーマット (*1)	HDMI	ビデオ、CEA-861-F	1080/59.94p、1080/50p、2160/59.94p (UHD 4K)、2160/50p (UHD 4K)、2160/59.94p (DCI 4K)、2160/50p (DCI 4K)
		PC、CEA-861-F	1920 × 1080/30Hz (FHD) (*2)、1920 × 1080/60Hz (FHD) 3840 × 2160/30Hz (UHD 4K)、3840 × 2160/60Hz (UHD 4K)、4096 × 2160/30Hz (DCI 4K)、4096 × 2160/60Hz (DCI 4K)
		MULTI-VIEW、PC、CEA-861-F	1920 × 1080/60Hz (FHD)
	SDI	ビデオ、SMPTE ST274	1080/59.94p、1080/50p
		ビデオ、SMPTE ST2036	2160/59.94p (UHD 4K)、2160/50p (UHD 4K)
		ビデオ、SMPTE ST2048	2160/59.94p (DCI 4K)、2160/50p (DCI 4K)
映像エフェクト	Transition	Mix、Cut、Wipe (9パターン)	
	Composition	PinP、Key (*3)、PinP + Key (*3)	
	DSK	PinP、Key (*3)、PinP + Key (*3)	
	その他	Output Fade、Output Freeze、Output Capture	
オーディオ・プロセッシング	24ビット / 48kHz		
オーディオ・フォーマット	SDI IN/OUT	リニア PCM、24ビット / 48kHz、16ch (SMPTE 299M 準拠)	
	HDMI IN/OUT	リニア PCM、24ビット / 48kHz、2ch	
オーディオ・エフェクト	マトリクス・ミキサー ディレイ (1ms 単位、最大 500ms) テスト・トーン出力		
その他の機能	メモリー (64 設定) EDID エミュレーター (HDMI IN) パネル・ロック機能 リモート・カメラ制御		

(\*1) VESA DMT、VESA CVT、CEA-861-F 準拠  
色域: Rec.709、Rec.2020  
輝度: SDR、HDR PQ (HDR10)、HDR HLG

(\*2) [1920 × 1080/30Hz (FHD)] は、以下の設定時に出力されます。

- System メニュー → Processing → Format : 3840x2160
- System メニュー → Frame Rate : 30Hz
- Output メニュー → HDMI OUT 1 ~ 3 → Down Convert : Enabled

(\*3) ルミナンス・キー、クロマ・キー

■ 接続端子		
入力端子	HDMI IN 1～4 端子	HDMI タイプ A (HDMI 2.0)
	SDI IN 5～6 端子	BNC タイプ (12G/3G/HD-SDI、SMPTE 2082、424M (Level-A、Level-B)、292M 準拠)
	RGB IN 1 端子	15 ピン・ミニ D-sub タイプ (アナログ RGB、HDMI IN 1 か RGB IN 1 かをメニューで選択)
	AUDIO IN L/R 端子 (*4)	XLR-3-31 タイプ (バランス)
出力端子	SDI OUT 端子	BNC タイプ (12G/3G-SDI、SMPTE 2082、424M (Level-A、Level-B) 準拠)
	HDMI OUT 1～3 端子	HDMI タイプ A (HDMI 2.0)
	MULTI-VIEW 端子	HDMI タイプ A (HDMI 1.4)
	AUDIO OUT L/R 端子 (*4)	XLR-3-32 タイプ (バランス)
	PHONES 端子	ステレオ・ミニ・タイプ
その他の端子	USB MEMORY 端子	USB A タイプ (USB メモリー用)
	RS-232 端子	9 ピン D-sub タイプ (オス) (外部制御用)
	LAN 端子	RJ45 タイプ、100BASE-TX (外部制御用)
	TALLY/GPI 端子	25 ピン D-sub タイプ (メス) (Tally: 16、GPI: 8)

(\*4) XLRタイプ: 1 GND、2 HOT、3 COLD

■ オーディオ入出力規格		
入力レベル	AUDIO IN L/R	+4dBu (最大入力レベル: +24dBu)
入力インピーダンス	AUDIO IN L/R	15k $\Omega$
出力レベル	AUDIO OUT L/R	+4dBu (最大出力レベル: +24dBu)
	PHONES	92mW + 92mW (32 $\Omega$ )
出力インピーダンス	AUDIO OUT L/R	600 $\Omega$
	PHONES	10 $\Omega$

■ その他	
電源	AC100V (50/60Hz)
消費電力	80 W
外形寸法	482 (幅) × 300 (奥行き) × 116 (高さ) mm ※ ラック・マウント・アングルを取り付けた状態
質量	5.3kg ※ ラック・マウント・アングルを含む
動作温度	+5 ~ +40°C
付属品	取扱説明書 電源コード (2P-3P 変換器) ラック・マウント・アングル× 2 保証書 ローランド ユーザー登録カード

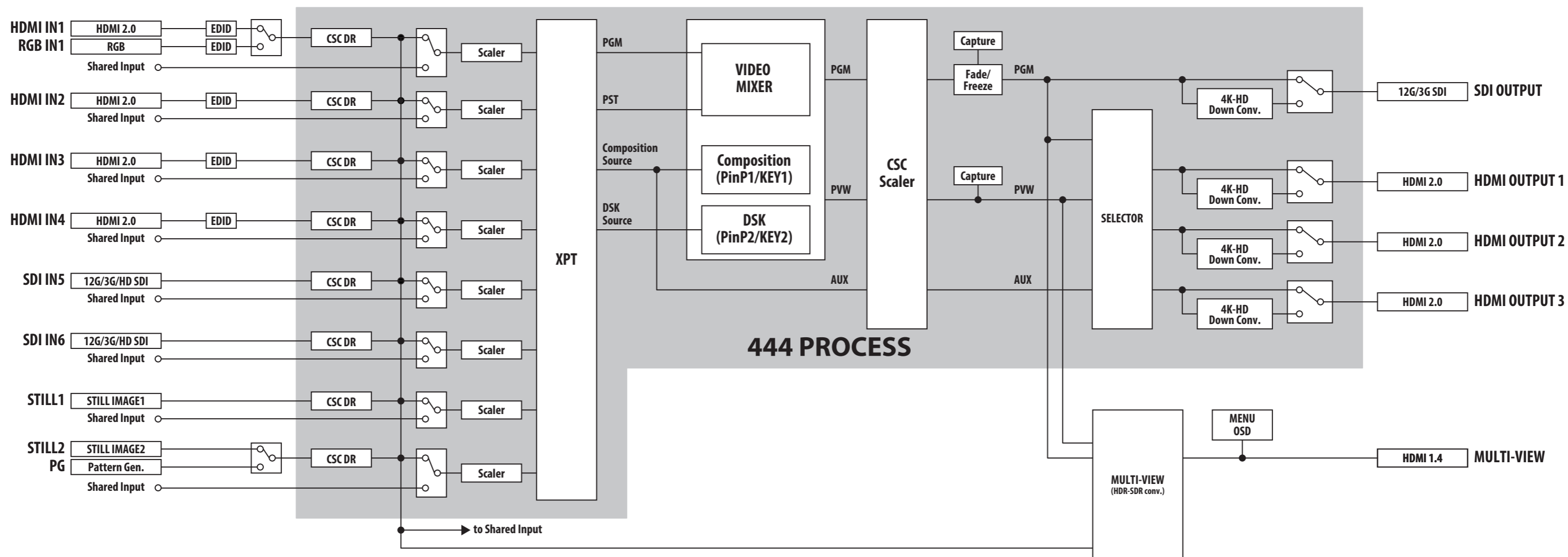
※ 0dBu = 0.775Vrms

※ 本製品の電磁適合性規格は、FCC Part 15 Class A です。





## VIDEO ブロック・ダイアグラム



AUDIO ブロック・ダイアグラム

