



<b>各部の名称とはたらき</b> .....	<b>2</b>
トップ・パネル／サイド・パネル.....	2
リア・パネル（機器の接続）.....	4
マルチ・ビュー・モニター表示.....	6
電源を入れる／切る.....	7
メニューを操作する.....	7

<b>映像の入出力設定</b> .....	<b>8</b>
映像の入出力フォーマットを設定する.....	8
出力映像を調整する.....	9
入力映像を調整する.....	9
映像バスの割り当てを変更する.....	10
著作権保護（HDCP）された映像を入力する.....	10

<b>映像の操作</b> .....	<b>11</b>
映像を切り替える.....	11
映像をスプリット（SPLIT）で合成する.....	17
ビジュアル・エフェクト（VFX）を使う.....	18
映像をピクチャーインピクチャー（PinP）で合成する.....	19
映像をダウンストリーム・キーヤー（DSK）で合成する.....	22
読み込んだ静止画を使う.....	29
USB メモリーに静止画を書き出す.....	31
入力映像を静止する（フリーズ）.....	32
出力映像にフェードをかける（アウトプット・フェード）.....	33

<b>音声の操作</b> .....	<b>34</b>
音量を調整する.....	34
入力音声にエフェクトをかける.....	35
出力音声にエフェクトをかける.....	36
映像の切り替えに音声の出力を連動させる （オーディオ・フォロー）.....	37
AUX バスの音声を出力する.....	38
特定の音声だけを消音する（ミュート）.....	39
特定の音声を確認する（ソロ）.....	40

<b>その他の機能</b> .....	<b>41</b>
設定を保存する／呼び出す（プリセット・メモリー）.....	41
複数の操作を記録して自動的に実行する（マクロ）.....	46
プリセット・メモリーやマクロを組み合わせて操作する （シーケンサー）.....	53

USB メモリーに本体の設定を保存する.....	59
USB メモリーをフォーマットする.....	60
フットスイッチを使う.....	61
エクスプレッション・ペダルを使う.....	62
USER [1] [2] ボタンの機能を設定する.....	63
誤操作を防止する（パネル・ロック）.....	63
V-8HD から外部レコーダーの録画スタート／ストップを コントロールする.....	64
設定を工場出荷時の状態に戻す（ファクトリー・リセット）.....	64

<b>メニュー一覧</b> .....	<b>65</b>
1：VIDEO INPUT.....	65
2：VIDEO OUTPUT.....	66
3：TRANSITION TIME.....	67
4：MIX/WIPE.....	67
5：SPLIT/VFX.....	68
6：PinP.....	71
7：DSK.....	74
8：AUDIO INPUT.....	75
9：AUDIO OUTPUT.....	76
10：AUDIO FOLLOW.....	77
11：PRESET MEMORY.....	78
12：MACRO.....	79
13：SEQUENCER.....	80
14：STILL IMAGE.....	81
15：FREEZE.....	81
16：AUTO SWITCHING.....	82
17：CTL/EXP.....	83
18：USB MEMORY.....	84
19：SYSTEM.....	85
ショートカット一覧.....	88

<b>資料</b> .....	<b>89</b>
トラブルシューティング.....	89
主な仕様.....	90
外形寸法図.....	92
MIDI インプリメンテーション.....	93
MIDI インプリメンテーション・チャート.....	108
VIDEO ブロック・ダイアグラム.....	109
AUDIO ブロック・ダイアグラム.....	110

# 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
1 [OUTPUT FADE] つまみ	プログラム出力映像と音声をフェード・イン／アウトします。 つまみを左に回すと黒フェード、右に回すと白フェードで出力されます。
	点灯 フェード・アウト完了
	点滅 フェード・イン／アウト中
2 [CAPTURE IMAGE] ボタン	入出力映像から、静止画をキャプチャーします。

3 USER	
[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。 工場出荷時は、以下の機能が割り当てられています。
[1]	<b>FREEZE:</b> 入力映像を静止（フリーズ）します。
[2]	<b>AUTO SWITCHING:</b> 入力映像を自動的に切り替えます。

4 DSK	
[LEVEL] つまみ	DSK 合成時、キーの抜け具合（透過度）を調整します。
[GAIN] つまみ	DSK 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。
[PVW] ボタン	オン（点灯）にすると、DSK 合成の結果をプレビュー出力します。
[ON] ボタン	DSK 合成をオン／オフします。
	点灯 DSK 合成オン
	点滅 映像切り替え中
消灯 オフ	

名称	説明
5 PinP 1	
[POSITION H] つまみ	PinP 1 合成時、子画面の水平方向の表示位置を調節します。
[POSITION V] つまみ	PinP 1 合成時、子画面の垂直方向の表示位置を調節します。
[PVW] ボタン	オン（点灯）にすると、PinP 1 合成の結果をプレビュー出力します。
[ON] ボタン	PinP 1 による映像合成をオン／オフします。
	点灯 PinP 1 合成オン
	点滅 映像切り替え中
	消灯 オフ

6 PinP 2	
[POSITION H] つまみ	PinP 2 合成時、子画面の水平方向の表示位置を調節します。
[POSITION V] つまみ	PinP 2 合成時、子画面の垂直方向の表示位置を調節します。
[PVW] ボタン	オン（点灯）にすると、PinP 2 合成の結果をプレビュー出力します。
[ON] ボタン	PinP 2 による映像合成をオン／オフします。
	点灯 PinP 2 合成オン
	点滅 映像切り替え中
	消灯 オフ

7 MODE		
[MODE] ボタン	AUX / PinP SOURCE / MEMORY [1] ~ [8] ボタンの機能を切り替えます。 ボタンの点灯色は、選んだ機能を示します。	
	押す	緑 AUX
		黄 PinP 1 SOURCE
		マゼンタ PinP 2 SOURCE
	青 MEMORY	
長押し	オレンジ	マクロ

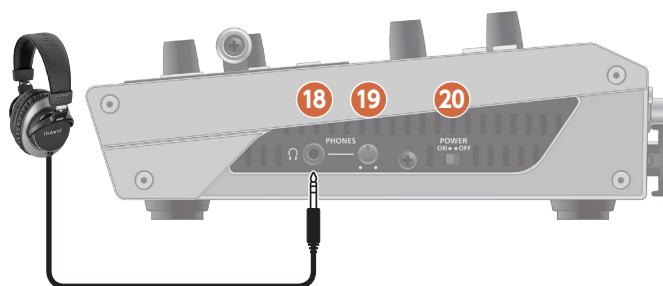
名称	説明						
<b>8 AUX / PinP SOURCE / MEMORY</b>							
[1] ~ [8] ボタン	[MODE] ボタンで選んだ機能に合わせて、操作の対象を選びます。 選んだボタンが点灯します。 また、各ボタンは、映像の入力状況を示すインジケータとしても機能します。						
	<table border="1"> <tr> <td>白点灯</td> <td>有効な映像が入力されています。</td> </tr> <tr> <td>白点滅</td> <td>システム・フォーマットの設定とは異なるフォーマットの映像が入力されています。</td> </tr> <tr> <td>消灯</td> <td>映像が入力されていません。</td> </tr> </table>	白点灯	有効な映像が入力されています。	白点滅	システム・フォーマットの設定とは異なるフォーマットの映像が入力されています。	消灯	映像が入力されていません。
白点灯	有効な映像が入力されています。						
白点滅	システム・フォーマットの設定とは異なるフォーマットの映像が入力されています。						
消灯	映像が入力されていません。						
[MODE] ボタン	説明						
AUX	AUX バス選択ボタンとして機能します。 AUX バスに送る映像 (チャンネル 1 ~ 8) を選びます。						
PinP 1 SOURCE	PinP 1 のソース画面選択ボタンとして機能します。 PinP 1 の子画面に表示させる映像 (チャンネル 1 ~ 8) を選びます。						
PinP 2 SOURCE	PinP 2 のソース画面選択ボタンとして機能します。 PinP 2 の子画面に表示させる映像 (チャンネル 1 ~ 8) を選びます。						
MEMORY	プリセット・メモリー選択ボタンとして機能します。 映像/音声の設定や操作パネルの状態など、現在の設定をプリセット・メモリーに保存したり、プリセット・メモリーに保存された設定を呼び出したりします。 ボタンを押すと設定の呼び出し、長押しすると設定の保存になります。						
マクロ	マクロ選択ボタンとして機能します。 マクロ (記録した一連の操作) を実行します。						

<b>9 SPLIT / VFX A、SPLIT / VFX B</b>	
SPLIT/VFX [A] つまみ	スプリット/ビジュアル・エフェクト A がオンのときの、効果のかけ具合を調整します。
SPLIT/VFX [B] つまみ	スプリット/ビジュアル・エフェクト B がオンのときの、効果のかけ具合を調整します。
※ SPLIT/VFX ボタンを押しながら SPLIT/VFX つまみを回すと、スプリット/ビジュアル・エフェクトのタイプを変更することができます。	
SPLIT/VFX [A] ボタン	オン(点灯)にすると、クロスポイント A [1] ~ [8] ボタンで選んだ映像にスプリット/ビジュアル・エフェクト A の効果がかけられます。
SPLIT/VFX [B] ボタン	オン(点灯)にすると、クロスポイント B [1] ~ [8] ボタンで選んだ映像にスプリット/ビジュアル・エフェクト B の効果がかけられます。
※ SPLIT/VFX のタイプがスプリットに設定されているときは、A、B 両方をオンにすることはできません。	

<b>10 A/PGM、B/PST</b>	
クロスポイント A [1] ~ [8] ボタン	ビデオ・ミキサーの A バスに入力する映像を選びます。選ばれたボタンは点灯します。  SPLIT/VFX [A] ボタンがオンのときは、映像にスプリット/ビジュアル・エフェクト A の効果がかけられます。
クロスポイント B [1] ~ [8] ボタン	ビデオ・ミキサーの B バスに入力する映像を選びます。選ばれたボタンは点灯します。 ※ 映像の合成中は赤点灯します。  SPLIT/VFX [B] ボタンがオンのときは、映像にスプリット/ビジュアル・エフェクト B の効果がかけられます。

名称	説明				
11 [TRANSITION] ボタン	映像の切り替え効果を選びます。 <table border="1"> <tr> <td>MIX</td> <td>2 つの映像が混ざり合いながら切り替わります。</td> </tr> <tr> <td>WIPE</td> <td>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。</td> </tr> </table>	MIX	2 つの映像が混ざり合いながら切り替わります。	WIPE	元の映像に次の映像が割り込んでくる形で切り替わります。
MIX	2 つの映像が混ざり合いながら切り替わります。				
WIPE	元の映像に次の映像が割り込んでくる形で切り替わります。				
12 [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。 <table border="1"> <tr> <td>[CUT]</td> <td>瞬時に映像が切り替わります。</td> </tr> <tr> <td>[AUTO]</td> <td>切り替え効果がかかり、映像が切り替わります。</td> </tr> </table>	[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。
[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。				
13 ビデオ・フェーダー トランジション・インジケータ	A バスと B バスに入力されている映像を手動で切り替えて、最終出力します。 最終出力されているバス側のインジケータが点灯します。				
14 モニター	入出力映像や静止画、メニュー画面などを表示します。				
15 [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、本体モニターと OUTPUT 3 端子に接続したディスプレイに表示されます。				
16 [EXIT] ボタン	上の階層のメニューに戻ります。				
17 [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認します。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認します。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認します。また、操作を実行します。				

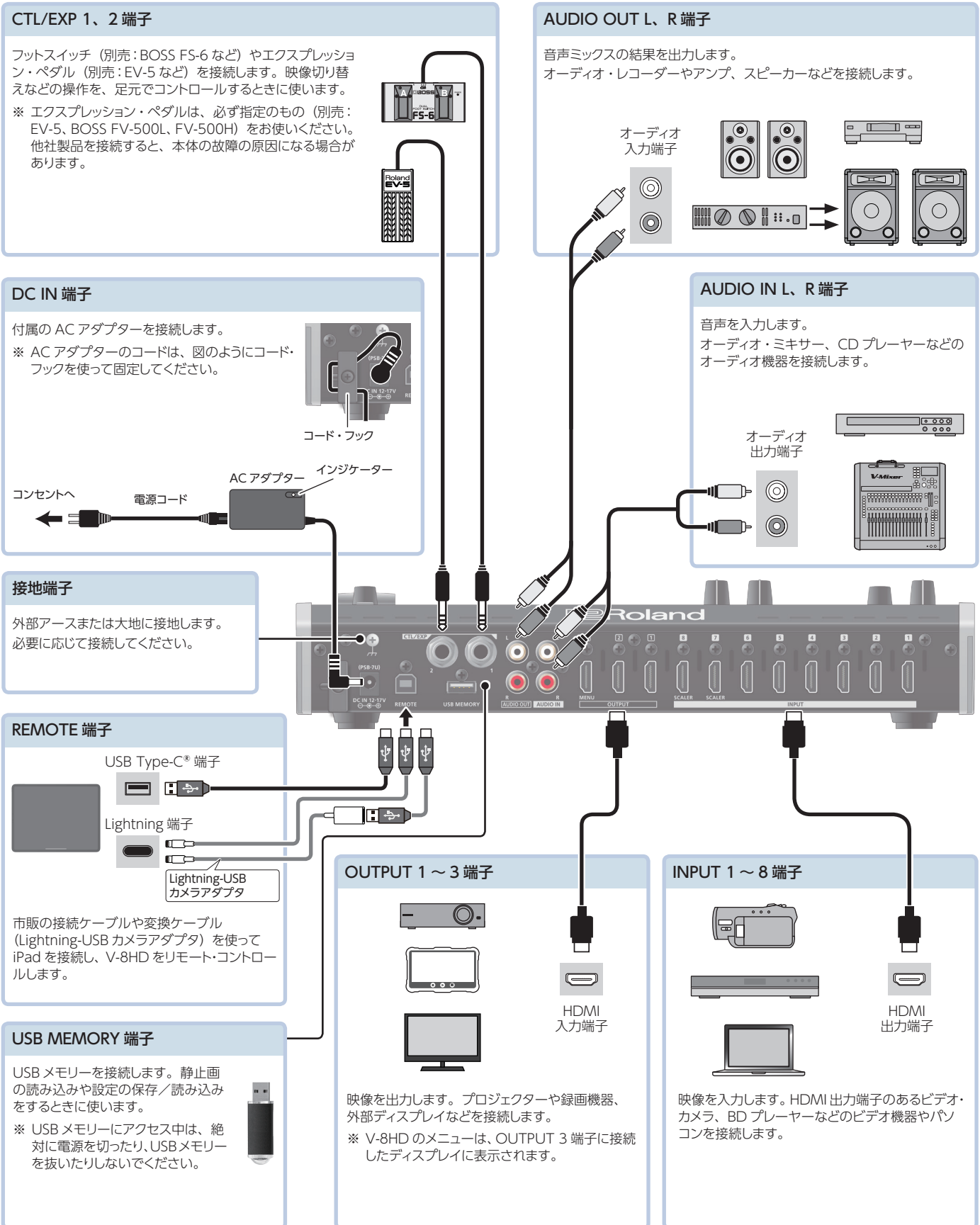
## サイド・パネル



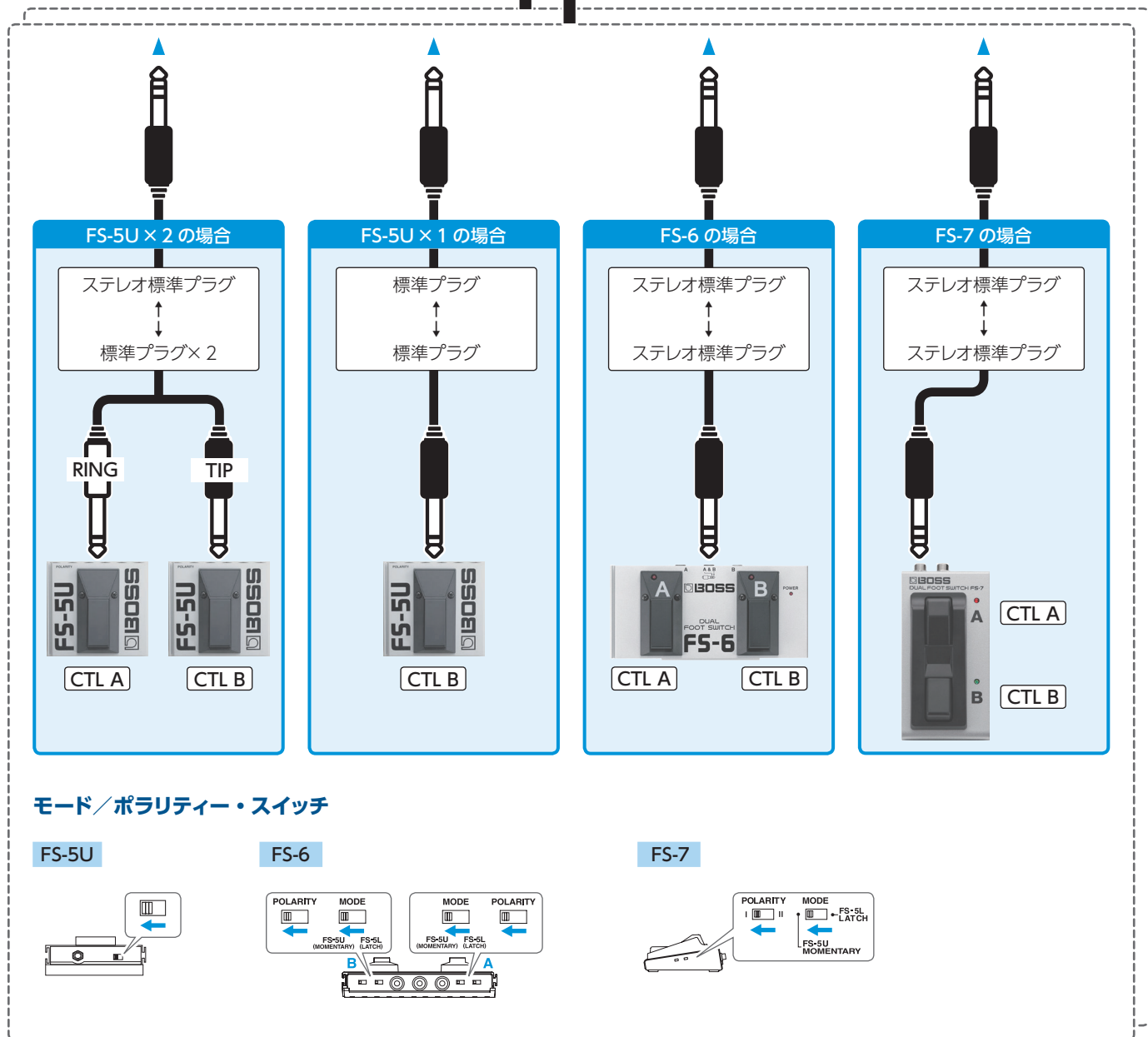
名称	説明
18 PHONES 端子 (ステレオ・ミニ)	ヘッドホンを接続します。
19 [PHONES] つまみ	ヘッドホンの音量を調節します。
20 [POWER] スイッチ	電源をオン/オフします。

リア・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、すべての機器の電源を切ってください。
- ※ お使いの機器の端子形状に合ったケーブルや変換プラグをご用意ください。



フットスイッチの接続



**注意**

BOSS FS-6 の A、B、A&B 端子は、電源スイッチを兼ねています。端子に接続プラグを差し込むと電源がオンになり、抜くとオフになります。電池の消耗を防ぐために、BOSS FS-6 を使わないときは、端子に接続しているプラグを抜いてください。


## マルチ・ビュー・モニター表示

本体のディスプレイに、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）、レベル・メーター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。



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	チャンネル・セクション	<p>チャンネル 1～8 に入力される映像をモニターします。 最終出力映像とプリセット映像（次に出力される映像）に、タリー枠を表示します。</p> <p><b>チャンネルの情報</b></p>  <p>外部ディスプレイのマルチ・ビュー・モニター表示の場合、オーディオのミュート機能 (P.39) がオンのときは「MT」マークを表示します。オーディオ・フォロー機能 (P.37) がオンのときは「A.F」マークを表示します。 ※ 本体モニターには、表示されません。</p>
4	AUDIO IN レベル・メーター	AUDIO IN のオーディオ・レベル・メーターを上部または下部に表示します。 ※ レベル・メーターの指標は、AUDIO OUT と同じです。

AUDIO OUT のオーディオ・レベル・メーターを表示します。



(dB)		
0	赤	(過大)
-6	黄	(適正)
-20	緑	(過小)
-30		
-50		

オーディオ・レベル・メーターを表示します。  
※ レベル・メーターの指標は、AUDIO OUT と同じです。

[MODE] ボタンで選んだ機能を表示します。

点灯色	説明
緑	AUX (AUX バス選択)
黄	PinP 1 SOURCE (PinP 1 のソース画面選択)
マゼンタ	PinP 2 SOURCE (PinP 2 のソース画面選択)

REC インジケータ表示します。  
HDMI REC TRIGGER 機能に対応したカメラを接続しているとき、カメラの REC ボタンが押されると表示されます。

**メモ**

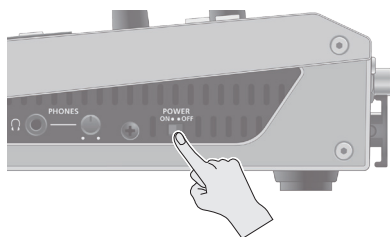
- 「ラベル名」「タリー枠」「オーディオ・レベル・メーター」「AUX インジケータ」「PinP インジケータ」「REC インジケータ」の表示/非表示を、SYSTEM メニューで設定することができます。
  - 「MULTI-VIEW LABEL」(ラベル名)
  - 「TALLY FRAME」(タリー枠)
  - 「AUDIO LEVEL METER」(オーディオ・レベル・メーター)
  - 「AUDIO IN」(AUDIO IN レベル・メーター)
  - 「AUX/PinP INDICATOR」(AUX / PinP インジケータ)
  - 「REC INDICATOR」(REC インジケータ)
- ラベル名を変更することができます。SYSTEM メニューの「MULTI-VIEW LABEL EDIT」で、ラベル名を変更します。
- REC インジケータ機能に対応したカメラについては、ローランドのホームページをご覧ください。  
<https://proav.roland.com/jp/>

## 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-8HD 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-8HD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-8HD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-8HD の [POWER] スイッチをオフにして、電源を切る。

#### オート・オフ機能について

V-8HDには、以下の状態のまま240分経過すると、自動的に電源が切れる「オート・オフ機能」が搭載されています。

- V-8HDが何も操作されない
- 音声／映像の入力がない
- OUTPUT端子に機器が接続されていない

工場出荷時、オート・オフ機能は、オフに設定されています。オート・オフ機能をオンにするときは、SYSTEMメニューの「AUTO OFF」を「ON」に設定します。

※ 電源が切れると保存していないデータは失われます。残しておきたいデータはあらかじめ保存しておいてください。

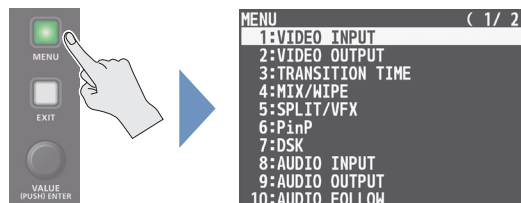
※ 電源を再びオンにするときは、電源を入れ直してください。

## メニューを操作する

メニューを表示して、映像に関する設定やV-8HD本体の設定をします。

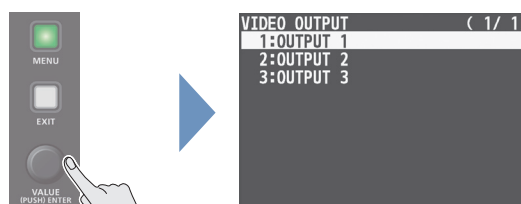
※ メニューはOUTPUT 3端子に接続したディスプレイにも表示されます。

1. [MENU] ボタンを押して、メニューを表示させる。



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

5. [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。

# 映像の入出力設定

## 映像の入出力フォーマットを設定する

入力する映像に合わせて、入出力フォーマットを設定します。

### システム・フォーマットを設定する

V-8HD では、システム・フォーマットによって、入出力フォーマットが決定されます。接続する機器に合わせて、システム・フォーマットを設定します。

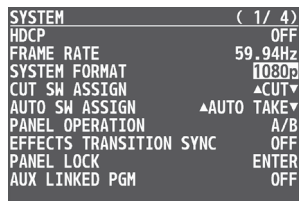
システム・フォーマット	入力フォーマット (*1)	出力フォーマット (*2)
	INPUT 1 ~ 6 端子	OUTPUT 1 ~ 2 端子
1080p	1080p, 1080i	1080p
1080i	1080p, 1080i	1080i
720p	720p	720p

(\*1) チャンネル 7 ~ 8 の入力端子は、システム・フォーマットに関係なく、個別に入力フォーマットを設定することができます。

詳しくは、このページの「チャンネル 7 ~ 8 の入力フォーマットを設定する」をご覧ください。

(\*2) OUTPUT 3 端子の出力フォーマットは、「1080p」固定です。

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



2. [VALUE] つまみで「1080p」、「1080i」または「720p」を選び、[VALUE] つまみを押す。
3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### 内部処理について

V-8HD の内部処理は、プログレッシブです。インターレースで入力された映像は、自動的にプログレッシブに変換されます。

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

これはプログレッシブ変換によるもので、故障ではありません。

### フレーム・レートについて

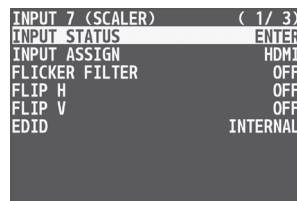
V-8HD のフレーム・レートは、[MENU] ボタン → [SYSTEM] → [FRAME RATE] で設定します。

### チャンネル 7 ~ 8 の入力フォーマットを設定する

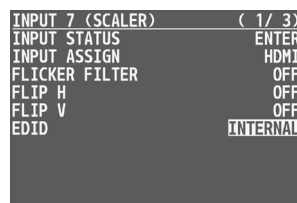
工場出荷時、チャンネル 7 ~ 8 の EDID 情報は、「INTERNAL」（すべての入力可能フォーマットの EDID 情報が送信される設定）になっています。

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

1. [MENU] ボタン → [VIDEO INPUT] → [INPUT 7 (SCALER)] または [INPUT 8 (SCALER)] を選び、[VALUE] つまみを押す。



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



3. [VALUE] つまみで、入力フォーマット（送信する EDID 情報）を設定し、[VALUE] つまみを押す。

設定値	
INTERNAL	すべての入力可能フォーマットの EDID 情報を送信します。
SVGA (800x600)	UXGA (1600x1200)
XGA (1024x768)	WUXGA (1920x1200)
WXGA (1280x800)	720p
FWXGA (1366x768)	1080i
SXGA (1280x1024)	1080p
SXGA+ (1400x1050)	

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。



## 出力映像を調整する

V-8HD の出力を受ける機器に合わせて、出力映像を調整します。

### メモ

ディスプレイの画質調整に便利なテスト・パターンを出力することができます。

[MENU] ボタン → [SYSTEM] → [TEST PATTERN] でテスト・パターンを設定します。

1. [MENU] ボタン → [VIDEO OUTPUT] → [OUTPUT 1] ~ [OUTPUT 3] のいずれかを選び、[VALUE] つまみを押す。

出力映像に関するメニューが表示されます。

```

OUTPUT 1 ( 1 / 1 )
OUTPUT STATUS CONNECTED
OUTPUT ASSIGN PROGRAM
COLOR SPACE YPbPr 4:4:4
DVI-D/HDMI SIGNAL HDMI
BRIGHTNESS 0
CONTRAST 0
SATURATION 0
RED 0
GREEN 0
BLUE 0

```

2. メニュー項目を選び、[VALUE] つまみで出力映像を調整し、[VALUE] つまみを押す。

```

OUTPUT 1 ( 1 / 1 )
OUTPUT STATUS NOT CONNECTED
OUTPUT ASSIGN PROGRAM
COLOR SPACE YPbPr 4:4:4
DVI-D/HDMI SIGNAL HDMI
BRIGHTNESS 2
CONTRAST 0
SATURATION 0
RED 0
GREEN 0
BLUE 0

```

メニュー項目	説明
OUTPUT STATUS	OUTPUT 端子の状態を示します。
OUTPUT ASSIGN	OUTPUT 端子に割り当てる映像バスを設定します。
COLOR SPACE	カラー・スペース（映像の色を表現するための方式）を設定します。
DVI-D/HDMI SIGNAL	HDMI 出力の出力モードを設定します。
BRIGHTNESS	明るさを調節します。
CONTRAST	コントラストを調節します。
SATURATION	彩度を調節します。
RED	赤レベルを調節します。
GREEN	緑レベルを調節します。
BLUE	青レベルを調節します。

3. [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

INPUT 1 ~ 8 端子に入力される映像の画質を調整します。

INPUT 7、8 端子については、スケーリングの調整もできます。

1. [MENU] ボタン → [VIDEO INPUT] → [INPUT 1] ~ [INPUT 8 (SCALER)] のいずれかを選び、[VALUE] つまみを押す。

入力映像に関するメニューが表示されます。

```

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

```

2. メニュー項目を選び、[VALUE] つまみで入力映像を調整し、[VALUE] つまみを押す。

```

INPUT 1 ( 1 / 1 )
INPUT STATUS ENTER
INPUT ASSIGN HDMI
FLIP H OFF
FLIP V OFF
BRIGHTNESS 3
CONTRAST 0
SATURATION 0

```

メニュー項目	説明
INPUT 1 ~ 8	
INPUT STATUS	入力されている信号の状態を表示します。
INPUT ASSIGN	入力ソースを選びます。
FLIP H	[ON] に設定すると、映像を左右反転させて入力します。
FLIP V	[ON] に設定すると、映像を上下反転させて入力します。
BRIGHTNESS	明るさを調節します。
CONTRAST	コントラストを調節します。
SATURATION	彩度を調節します。

INPUT 7 (SCALER) ( 2 / 3 )	INPUT 7 (SCALER) ( 3 / 3 )
ZOOM 100.0%	BRIGHTNESS 0
SCALING TYPE FULL	CONTRAST 0
-MANUAL SIZE H ---	SATURATION 0
-MANUAL SIZE V ---	RED 0
POSITION H 0	GREEN 0
POSITION V 0	BLUE 0

INPUT 7、8	
FLICKER FILTER	[ON] に設定すると、ちらつきを軽減します。
EDID	入力フォーマット (EDID) を設定します。
ZOOM	拡大/縮小率を設定します。
SCALING TYPE	スケーリング・タイプを設定します。
MANUAL SIZE H	スケーリング・タイプが [MANUAL] のときの水平方向のサイズを調節します。
MANUAL SIZE V	スケーリング・タイプが [MANUAL] のときの垂直方向のサイズを調節します。
POSITION H	水平方向の位置を調節します。
POSITION V	垂直方向の位置を調節します。
RED	赤レベルを調節します。
GREEN	緑レベルを調節します。
BLUE	青レベルを調節します。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### 映像バスの割り当てを変更する

V-8HD 内部には、4 つの映像バス（PROGRAM、PREVIEW、AUX、MULTI-VIEW）があります。

OUTPUT 1 ～ 3 端子に、どの映像バスを割り当てるかを設定することができます。

1. [MENU] ボタン → [VIDEO OUTPUT] → [OUTPUT 1] ～ [OUTPUT 3] のいずれかを選び、[VALUE] つまみを押す。

出力映像に関するメニューが表示されます。

OUTPUT 1	( 1 / 1 )
OUTPUT STATUS	CONNECTED
OUTPUT ASSIGN	PROGRAM
COLOR SPACE	YPbPr 4:4:4
DVI-D/HDMI SIGNAL	HDMI
BRIGHTNESS	0
CONTRAST	0
SATURATION	0
RED	0
GREEN	0
BLUE	0
REC CONTROL	ON

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

OUTPUT 1	( 1 / 1 )
OUTPUT STATUS	CONNECTED
OUTPUT ASSIGN	PROGRAM
COLOR SPACE	YPbPr 4:4:4
DVI-D/HDMI SIGNAL	HDMI
BRIGHTNESS	0
CONTRAST	0
SATURATION	0
RED	0
GREEN	0
BLUE	0
REC CONTROL	ON

3. [VALUE] つまみで映像バスを選び、[VALUE] つまみを押す。

※ OUTPUT 3 端子以外の端子を「MULTI-VIEW」に設定した場合、オーディオ・メーターやラベル、メニューなどは表示されません。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

#### メモ

- [EXIT] ボタンを押しながら [TRANSITION] ボタンを押すと、OUTPUT 3 端子に割り当てる映像バスを切り替えることができます。
- A/PGM バスと B/PST のバスの映像切り替えについて、詳しくは「映像を切り替える」(P.11) をご覧ください。
- AUX バスの映像切り替えについて、詳しくは「AUX 出力を切り替える」(P.16) をご覧ください。

### 映像バスの割り当てと音声の出力について

映像バスの割り当てを変更すると、割り当てられたバスに応じて、出力される音声も連動して切り替わります。

映像バスの割り当て	出力音声
PROGRAM PREVIEW MULTI-VIEW	MASTER OUTPUTバスの音声を出力します。
AUX	AUXバスの音声を出力します。

映像バスの割り当てにかかわらず、出力される音声を MASTER OUTPUT バスや AUX バスに固定することもできます (P.38)。

### 著作権保護 (HDCP) された映像を入力する

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

※ 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。

SYSTEM	( 1 / 4 )
HDCP	OFF
FRAME RATE	59.94Hz
SYSTEM FORMAT	1080p
CUT SW ASSIGN	▲CUT▼
AUTO SW ASSIGN	▲AUTO TAKE▼
PANEL OPERATION	A/B
EFFECTS TRANSITION SYNC	OFF
PANEL LOCK	ENTER
AUX LINKED PGM	OFF

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。

# 映像の操作

## 映像を切り替える

効果を付けて入力映像を切り替え、最終出力します。

### 映像切り替えの操作モード

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

※ 工場出荷時、操作モードは A/B モードに設定されています。

モード	説明
A/B	ビデオ・フェーダーを操作すると、常にビデオ・フェーダーが倒れているバス側の映像が最終出力されます。 [CUT] または [AUTO] ボタンを操作したときは、A バスと B バスの映像が交互に最終出力されます。
PGM/PST	常に PGM バスの映像が最終出力されます。 PST バスの映像が、プリセット映像（次に出力される映像）になります。 ビデオ・フェーダーや [CUT] [AUTO] ボタンを操作すると、最終出力映像とプリセット映像が入れ替わります。

### 操作モードを設定する

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

```
SYSTEM ( 1 / 4 )
HDCP OFF
FRAME RATE 59.94Hz
SYSTEM FORMAT 1080p
CUT SW ASSIGN ▲CUT▼
AUTO SW ASSIGN ▲AUTO TAKE▼
PANEL OPERATION A/B
EFFECTS TRANSITION SYNC OFF
PANEL LOCK ENTER
AUX LINKED PGM OFF
```

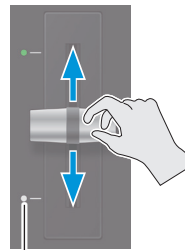
2. [VALUE] つまみで [A/B] または [PGM/PST] を選び、[VALUE] つまみを押す。
3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### ミックス／ワイプで切り替える

#### A/B モードのとき

常にビデオ・フェーダーが倒れているバス側の映像が最終出力されます。

1. ビデオ・フェーダーを、上端または下端まで動かす。



トランジション・インジケーター

2. ビデオ・フェーダーを倒していない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。



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。

3. [TRANSITION] ボタンを押して、切り替え効果を選ぶ。



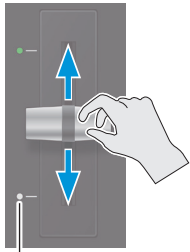
MIX または WIPE インジケーターが点灯します。

モード	説明
MIX (ミックス)	2つの映像が混ざり合いながら切り替わります。 A ▶ B ▶ B
WIPE (ワイプ)	元の映像に次の映像が割り込んでくる形で切り替わります。 A ▶ A ▶ B

4. ビデオ・フェーダーを、手順 1 と反対の方向に倒す。  
映像が切り替わります。

PGM/PST モードのとき

1. ビデオ・フェーダーを、上端または下端まで動かす。

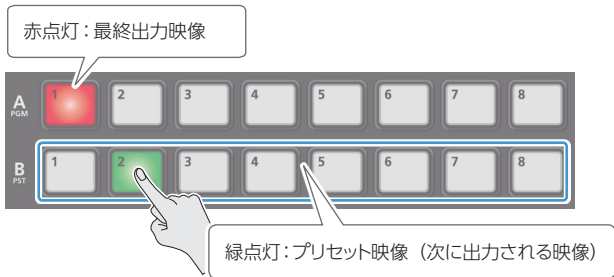


トランジション・インジケーター

2. [TRANSITION] ボタンを押して、切り替え効果を選ぶ。



3. クロスポイント B [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。



4. ビデオ・フェーダーを、手順 1 と反対の方向に倒す。

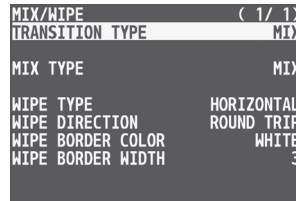
映像が切り替わります。

映像が完全に切り替わると、A [1] ~ [8] ボタンと B [1] ~ [8] ボタンの点灯が入れ替わります。

ミックス／ワイプのパターンを変更する

ミックス／ワイプの切り替えパターンやワイプの方向などを、MIX/WIPE メニューで設定することができます。

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



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

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

3. [VALUE] つまみで設定値を変更し、[VALUE] つまみを押す。

設定値の詳細については、P.67 をご覧ください。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

メモ

- [TRANSITION] ボタンを押しながら [MENU] ボタンを押すと、MIX/WIPE メニューが表示されます。
- [TRANSITION] ボタンを押しながら SPLIT/VFX [A] または [B] つまみを回すと、MIX/WIPE メニューの設定を変更することができます。

- ミックス選択時

操作	説明
[TRANSITION] ボタン+ SPLIT/VFX [A] つまみを回す	MIX TYPE

- ワイプ選択時

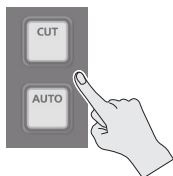
操作	説明
[TRANSITION] ボタン+ SPLIT/VFX [A] つまみを回す	WIPE TYPE
[TRANSITION] ボタン+ SPLIT/VFX [B] つまみを回す	WIPE DIRECTION
[TRANSITION] ボタン+ SPLIT/VFX [A] つまみを押しながら回す	WIPE BORDER COLOR
[TRANSITION] ボタン+ SPLIT/VFX [B] つまみを押しながら回す	WIPE BORDER WIDTH

## [CUT] [AUTO] ボタンで切り替える

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

※ [AUTO] [CUT] ボタンは、A/B モード、PGM/PST モードのどちらでも操作することができます。

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



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

#### メモ

[CUT] [AUTO] 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。この状態でビデオ・フェーダーを操作すると、ビデオ・フェーダーの位置と実際の出力が一致するまで、出力が変化しません。

## [CUT] [AUTO] ボタンの機能を変更する

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

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

```

SYSTEM ( 1 / 4 )
HDCP OFF
FRAME RATE 59.94Hz
SYSTEM FORMAT 1080p
CUT SW ASSIGN ▲CUT▼
AUTO SW ASSIGN ▲AUTO TAKE▼
PANEL OPERATION A/B
EFFECTS TRANSITION SYNC OFF
PANEL LOCK ENTER
AUX LINKED PGM OFF
    
```

### 2. [VALUE] つまみでボタンの機能を選び、[VALUE] つまみを押す。

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

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

### 3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 映像切り替えに連動させて PinP 合成や DSK 合成をオン/オフする

映像切り替えに連動させて、PinP 合成 (P.19) や DSK 合成 (P.22) をオン/オフすることができます。

### 1. [MENU] ボタン → [SYSTEM] → [EFFECTS TRANSITION SYNC] を選び、[VALUE] つまみを押す。

```

SYSTEM ( 1 / 4 )
HDCP OFF
FRAME RATE 59.94Hz
SYSTEM FORMAT 1080p
CUT SW ASSIGN ▲CUT▼
AUTO SW ASSIGN ▲AUTO TAKE▼
PANEL OPERATION A/B
EFFECTS TRANSITION SYNC OFF
PANEL LOCK ENTER
AUX LINKED PGM OFF
    
```

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

### 3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 自動的に映像を切り替える（オート・スイッチング）

INPUT 1～8の映像やプリセット・メモリーを自動的に切り替えます（オート・スイッチング機能）。映像を自動的に切り替えることで、オペレーションを省力化することができます。

### オート・スイッチングの動作モード

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

#### 指定した間隔で切り替える（インプット・スキャン）

あらかじめ指定した時間が経過すると、自動的に INPUT 1～8 の映像を切り替えます。

映像ごとに表示時間を変えたり、映像をランダムに切り替えたりすることもできます。

複数のカメラ映像を切り替えて、弾き語りをライブ配信するときなどに便利です。

※ 映像入力がないチャンネルは、スキップされます。

#### プリセット・メモリーを切り替える（プリセット・メモリー・スキャン）

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

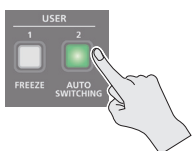
※ 設定が保存されていないプリセット・メモリーは、スキップされます。

#### BPM に合わせて切り替える（BPM シンク）

設定した BPM のタイミングで、映像を自動的に切り替えます。DJ パフォーマンスや音楽演奏のライブ配信などで、楽曲に同期した映像切り替えをすることができます。

### オート・スイッチング機能をオン／オフする

1. [AUTO SWITCHING] ボタンを押して、オート・スイッチング機能をオン（点灯）にする。



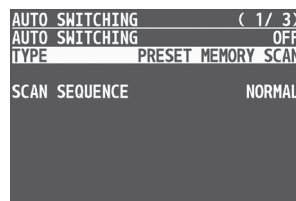
点灯色	説明
緑	インプット・スキャン
青	プリセット・メモリー・スキャン
赤	BPM シンク

2. オート・スイッチング機能をオフにするときは、もう一度 [AUTO SWITCHING] ボタンを押す。

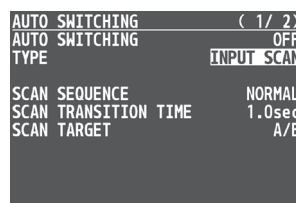
### 動作モードを設定する

#### インプット・スキャン

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



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



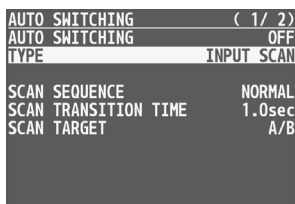
3. [VALUE] つまみでメニュー項目を選び、[VALUE] つまみを押す。

メニュー項目	説明
SCAN SEQUENCE	映像を表示する順番を設定します。 NORMAL : INPUT 1 ⇒ 8 の順に切り替わります。 REVERSE : INPUT 8 ⇒ 1 の順に切り替わります。 RANDOM : ランダムに切り替わります。
SCAN TRANSITION TIME	映像切り替え時間を設定します。
SCAN TARGET	切り替えに使う映像のバスを選びます。 A/B : A/PGM バスと B/PST のバスが切り替わります。 PinP 1、PinP 2 : PinP 1 または PinP 2 の子画面に出力する映像が切り替わります。
INPUT 1～8 TIME	INPUT 1～8 の映像の表示時間を設定します。

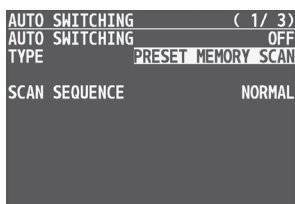
4. [VALUE] つまみで設定値を選び、[VALUE] つまみを押す。
5. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

プリセット・メモリー・スキャン

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



2. [VALUE] つまみで [PRESET MEMORY SCAN] を選び、[VALUE] つまみを押す。



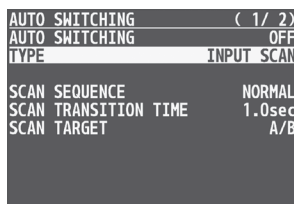
3. [VALUE] つまみでメニュー項目を選び、[VALUE] つまみを押す。

メニュー項目	説明
SCAN SEQUENCE	プリセット・メモリーを切り替える順番を設定します。 NORMAL : MEMORY 1 ⇒ 24 の順に切り替わります。 REVERSE : MEMORY 24 ⇒ 1 の順に切り替わります。 RANDOM : ランダムに切り替わります。
MEMORY 1 ~ 24 TIME	MEMORY 1 ~ 24 の映像の表示時間を設定します。

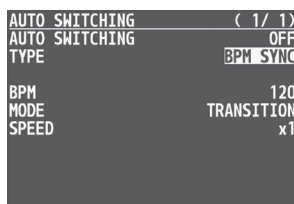
4. [VALUE] つまみで設定値を選び、[VALUE] つまみを押す。
5. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

BPM シンク

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



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



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

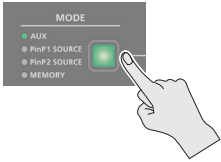
メニュー項目	説明
BPM	BPM を設定します。
MODE	映像の切り替えかたを設定します。 TRANSITION : 現在選ばれている切り替え効果（ミックスまたはワイプ）で、映像が切り替わります。 CUT : 瞬時に映像が切り替わります。
SPEED	設定した BPM の何倍で映像を切り替えるかを設定します。

4. [VALUE] つまみで設定値を選び、[VALUE] つまみを押す。
5. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## AUX 出力を切り替える

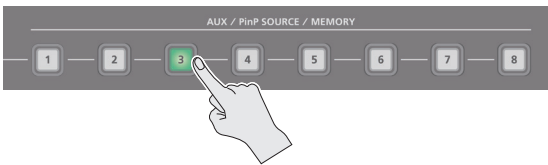
AUX バスに送る映像を、ボタン操作でダイレクトに選ぶことができます。

### 1. [MODE] ボタンを押して、「AUX」を選ぶ。



AUX / PinP SOURCE / MEMORY の [1] ~ [8] ボタンが AUX バス選択ボタンとして機能します。

### 2. AUX [1] ~ [8] ボタンを押して、AUX バスの映像を選ぶ。



AUX 出力が切り替わります。

#### メモ

- ディスプレイには、AUX バスに送られている入力チャンネルに緑の四角 (AUX インジケータ) が表示されます。
- AUX バスの音声の音量調節については、「AUX バスの出力音量を調節する」(P.34) をご覧ください。
- DSK モードを「アルファ・キー」(P.27) または「エクスターナル・キー」(P.28) に設定している場合、AUX バスには PGM バスと同じ映像が送られます。  
※ AUX [1] ~ [8] ボタンの選択が無効 (消灯) になります。

### AUX [1] ~ [8] ボタンの点灯色について

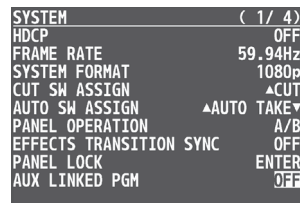
[MODE] ボタンが緑点灯しているとき、AUX [1] ~ [8] ボタンは、映像の入力状況を示すインジケータとしても機能します。

ボタン	説明
白点灯	有効な映像が入力されています。
白点滅	システム・フォーマットの設定とは異なるフォーマットの映像が入力されています。
消灯	映像が入力されていません。

## AUX 出力に PGM 出力と同じ映像を送る (AUX リンク)

AUX リンク機能を使うと、AUX バスに PGM バスと同じ映像 (最終出力映像) を送ることができます。

### 1. [MENU] ボタン → [SYSTEM] → [AUX LINKED PGM] を選び、[VALUE] つまみを押す。



### 2. [VALUE] つまみで「AUTO LINK」または「MANUAL LINK」を選び、[VALUE] つまみを押す。

AUX リンク機能を使わないときは、「OFF」にします。

### 3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## AUX 出力の選択操作

### 「OFF」の場合

AUX [1] ~ [8] ボタンを押して、AUX バスの映像を選びます。

### 「AUTO LINK」 「MANUAL LINK」の場合

AUX リンクが有効になり、AUX バスには PGM バスと同じ映像が送られます。

### AUX リンクを一時的に無効にする

AUX [1] ~ [8] ボタンを押すと、AUX [1] ~ [8] ボタンの選択が有効 (緑点灯) になります。

### 再度 AUX リンクを有効にする

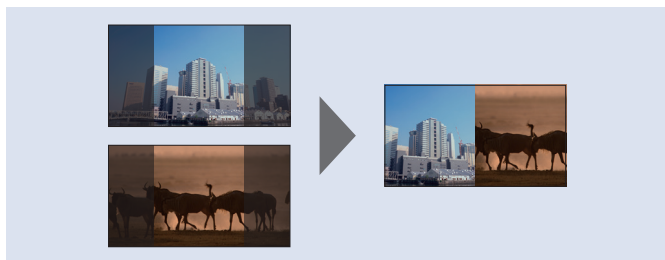
AUTO LINK	[AUTO] ボタンなどを操作して PGM バスの映像を切り替えると、AUX リンクが自動的に有効になります。
MANUAL LINK	選択中 (緑点灯) の AUX [1] ~ [8] ボタンを押すと、AUX リンクが有効になります。



## 映像をスプリット (SPLIT) で合成する

画面を2分割にして、2つの映像を合成します。

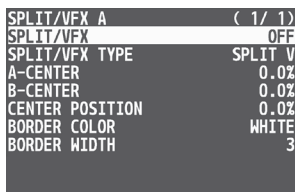
最終出力映像が上または左側、プリセット映像 (次に出力される映像) が下または右側に表示されます。



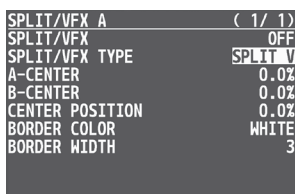
### スプリットの合成パターンを設定する

合成したい映像に合わせて、スプリットの合成パターンを設定します。

1. [MENU] ボタン → [SPLIT/VFX] → [SPLIT/VFX A] または [SPLIT/VFX B] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで [SPLIT/VFX TYPE] を選び、[VALUE] つまみを押す。



3. [VALUE] つまみで SPLIT のタイプを選び、[VALUE] つまみを押す。

[SPLIT V] または [SPLIT H] が選べます。

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

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

#### メモ

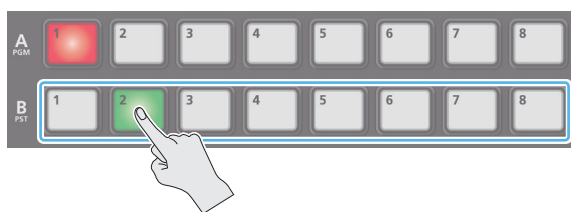
分割された画面のそれぞれについて、映像の表示位置を調整したり、境界線の色や幅を変えたりすることができます。詳細については、「メニュー一覧」の P.68 をご覧ください。

### スプリットで合成する

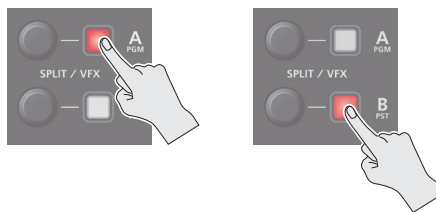
1. クロスポイント A [1] ~ [8] ボタンを押して、上または左側に表示させたい映像を選ぶ。



2. クロスポイント B [1] ~ [8] ボタンを押して、下または右側に表示させたい映像を選ぶ。

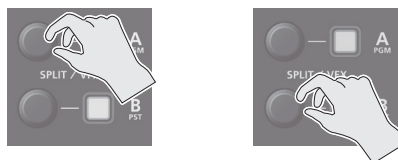


3. SPLIT/VFX [A] または [B] ボタンを押して、SPLIT をオン (点灯) にする。



手順 1 と 2 で選んだ映像が合成されます。

4. SPLIT/VFX [A] または [B] つまみで、映像の表示位置を調節する。



- つまみを押しながら回すと、2つの映像を分割している境界線の位置を調節することができます。

5. SPLIT をオフにするときは、もう一度 SPLIT/VFX [A] または [B] ボタンを押す。

## ビジュアル・エフェクト (VFX) を使う

映像の色調や形を変化させるなど、映像全体に効果を加えます。

A/PGMバスとB/PSTバスそれぞれに、ビジュアル・エフェクト (VFX) をかけることができます。

### ビジュアル・エフェクトを選ぶ

1. [MENU] ボタン → [SPLIT/VFX] → [SPLIT/VFX A] または [SPLIT/VFX B] を選び、[VALUE] つまみを押す。

SPLIT/VFX A	( 1 / 1 )
SPLIT/VFX	OFF
SPLIT/VFX TYPE	PART MOSAIC
POSITION H	0.0%
POSITION V	0.0%
AREA SIZE	40.0%
-CORRECTION H	100.0%
-CORRECTION V	100.0%
BLOCK SIZE	64x64
MIX LEVEL	255

2. [VALUE] つまみで [SPLIT/VFX TYPE] を選び、[VALUE] つまみを押す。

SPLIT/VFX A	( 1 / 1 )
SPLIT/VFX	OFF
SPLIT/VFX TYPE	PART MOSAIC
POSITION H	0.0%
POSITION V	0.0%
AREA SIZE	40.0%
-CORRECTION H	100.0%
-CORRECTION V	100.0%
BLOCK SIZE	64x64
MIX LEVEL	255

3. [VALUE] つまみでビジュアル・エフェクトのタイプを選び、[VALUE] つまみを押す。

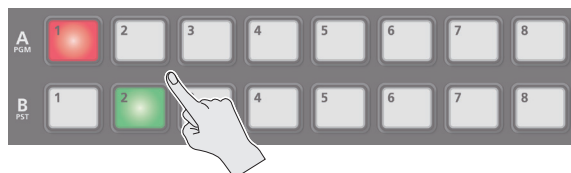
※ 工場出荷時には、「PART MOSAIC」が設定されています。

タイプ	説明
PART MOSAIC	選択範囲にモザイクをかけます。
BACKGROUND MOSAIC	選択範囲を除いた部分に、モザイクをかけます。
FULL MOSAIC	画面全体にモザイクをかけます。
WAVE	映像を波立たせます。
RGB REPLACE	色を置き換えます。
COLORPASS	特定の色を残して白黒映像にします。
NEGATIVE	輝度／彩度を反転します。
COLORIZE	映像へ着色します。
POSTERIZE	輝度階調を変化させます。
SILHOUETTE	映像を明るい部分と暗い部分に分け、暗い部分を黒く、明るい部分を別の色で着色します。
EMBOSS	凹凸の映像にします。
FIND EDGES	輪郭を抽出します。
MONOCOLOR	単色映像にします。
HUE OFFSET	色相をコントロールして、色味を変化させます。
SATURATION OFFSET	彩度をコントロールして、色味を変化させます。
VALUE OFFSET	明度をコントロールして、色味を変化させます。

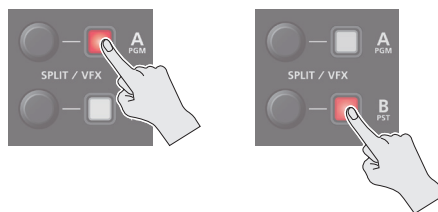
4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### ビジュアル・エフェクトをかける

1. クロスポイント A または B [1] ~ [8] ボタンを押して、効果をかけたい映像を出力する。

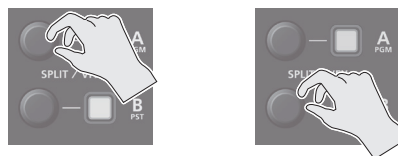


2. SPLIT/VFX [A] または [B] ボタンを押して、ビジュアル・エフェクトをオン (点灯) にする。



出力映像に、ビジュアル・エフェクトがかかります。

3. SPLIT/VFX [A] または [B] つまみで、エフェクトのかかり具合を調節する。



4. ビジュアル・エフェクトをオフにするときは、もう一度 SPLIT/VFX [A] または [B] ボタンを押す。

#### メモ

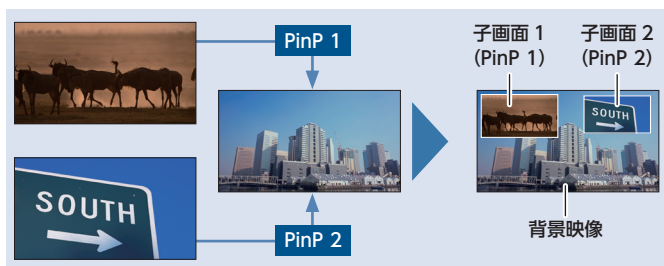
- 「PART MOSAIC」と「BACKGROUND MOSAIC」では、以下の設定を調節することができます。

つまみの操作	説明
回す	選択範囲の水平方向の位置を調節します。 A または B [1] ~ [8] ボタンを押しながら： 選択範囲のサイズを調節します。
押しながら回す	選択範囲の垂直方向の位置を調節します。 A または B [1] ~ [8] ボタンを押しながら： モザイクの細かさを調節します。

- SPLIT/VFX [A] または [B] つまみで操作できるエフェクトの設定は、VFXメニューで確認することができます。
- SPLIT/VFX [A] または [B] ボタンを押しながら [MENU] ボタンを押すと、SPLIT/VFX A または B メニューが表示されます。
- SPLIT/VFX [A] ([B]) ボタンを押しながら [SPLIT/VFX [A] ([B])] つまみを回すと、ビジュアル・エフェクトのタイプを変更することができます。

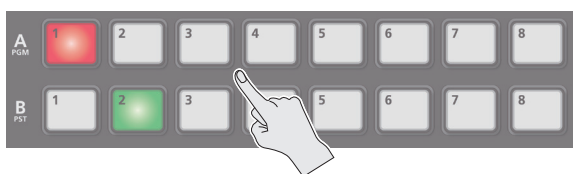
## 映像をピクチャーインピクチャー (PinP) で合成する

背景映像の上に子画面 (小さい別の画面) の映像を合成します。  
PinP 1 と PinP 2 を同時に使って、2 つの子画面を合成することができます。

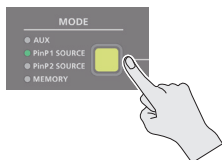


ここでは、「PinP 1」を使って映像を合成する操作を説明します。  
「PinP 2」を使う場合も、同じ操作で映像を合成することができます。

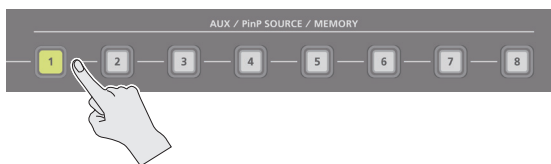
1. クロスポイント A または B [1] ~ [8] ボタンを押して、背景映像にしたい映像を選ぶ。



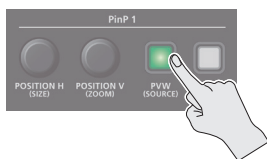
2. [MODE] ボタンを押して、「PinP 1 SOURCE」を選ぶ。



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



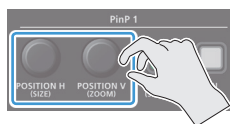
4. PinP 1 [PVW] ボタンを押して、子画面の映像をプレビュー出力させる。



PinP 1 [PVW] ボタンが緑点灯し、モニターの PVW セクションに子画面が表示され、子画面の位置や大きさを確認することができます。

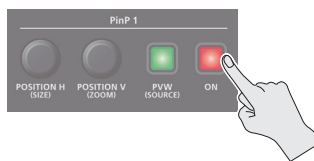
この段階では、最終出力には反映されません。

5. PinP 1 [POSITION H] と [POSITION V] つまみで、子画面の表示位置を調整する。



つまみ	説明
[POSITION H]	子画面の水平方向の表示位置を調節します。 押しながら回す： 子画面のサイズを調節します。
[POSITION V]	子画面の垂直方向の表示位置を調節します。 押しながら回す： 子画面に表示させる映像の拡大率を調節します。

6. PinP 1 [ON] ボタンを押して、PinP 合成をオン (点灯) にする。



PinP 1 [ON] ボタンが赤点灯し、子画面が背景映像と合成されて、最終出力されます。

7. PinP 合成をオフにするときは、もう一度 PinP 1 [ON] ボタンを押す。

### メモ

- PinP 1 (2) [PVW] ボタンを長押ししたままにすると、[MODE] ボタンを押して「PinP 1 SOURCE」または「PinP 2 SOURCE」を選ばなくても、子画面の映像を選ぶモードになります。PinP 1 (2) [PVW] ボタンを押している間に PinP SOURCE [1] ~ [8] ボタンを押して、子画面にしたい映像を選びます。
  - [ON] ボタンで子画面を出す/消すときのフェード時間は、TRANSITION TIME メニューの「PinP 1 TIME」または「PinP 2 TIME」で設定します。
  - PinP 1 (2) [PVW] ボタンを押しながら [MENU] ボタンを押すと、PinP 1 (2) メニューが表示されます。
  - 映像切り替えに連動させて、PinP 合成や DSK 合成 (P.22) をオン/オフすることができます。  
➔ 「映像切り替えに連動させて PinP 合成や DSK 合成をオン/オフする」 (P.13)
- 手順 5 のあとに、[AUTO] [CUT] ボタンやビデオ・フェーダーで映像を切り替えます。PinP 合成がオンになり、プレビューされていた合成結果が最終出力されます。

## 子画面の詳細を設定する

PinP 1 と PinP 2 の子画面それぞれについて、サイズや形、縁取り幅などを細かく設定することができます。

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

```

PinP 1 ( 1 / 2 )
PinP SOURCE HDMI 1
PinP TYPE PinP
COPY SETTINGS FROM PinP 2 EXEC
SWAP SETTINGS WITH PinP 2 EXEC

WINDOW
POSITION H 42.0%
POSITION V -31.0%
SIZE 35.0%
    
```

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

メニュー項目	説明
WINDOW	以下の項目で、子画面を調整します。
POSITION H	水平方向の表示位置を調節します。
POSITION V	垂直方向の表示位置を調節します。
SIZE	サイズを設定します。 背景映像の横幅に対する子画面の横幅の割合で設定します。
CROPPING H	水平方向のフレーム・サイズを調節します。
CROPPING V	垂直方向のフレーム・サイズを調節します。
SHAPE	子画面の形（長方形、丸、ひし形）を設定します。
BORDER COLOR	縁取りの色を設定します。
BORDER WIDTH	縁取りの幅を調節します。
VIEW	以下の項目で、子画面に表示される映像を調整します。
POSITION H	水平方向の表示位置を調節します。
POSITION V	垂直方向の表示位置を調節します。
ZOOM	拡大率を調節します。

3. [VALUE] つまみで設定値を変更し、[VALUE] つまみを押す。
4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## PinP の背景映像をキー合成で抜く

PinP のタイプを変更すると、PinP に「ルミナンス・キー」(P.23) や「クロマ・キー」(P.25) を加えた映像合成ができるようになります。

ルミナンス・キーの機能を加えた場合は、子画面映像の黒または白部分を透明にして文字や画像を切り抜き、背景映像に重ねて合成します。

クロマ・キーの機能を加えた場合、青や緑の背景で撮影した映像を子画面に選べば、子画面映像の青または緑部分を透明にして被写体のみを背景映像に重ねて合成することができます。

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

```

PinP 1 ( 1 / 2 )
PinP SOURCE HDMI 1
PinP TYPE PinP
COPY SETTINGS FROM PinP 2 EXEC
SWAP SETTINGS WITH PinP 2 EXEC

WINDOW
POSITION H 42.0%
POSITION V -31.0%
SIZE 35.0%
    
```

2. [VALUE] つまみで [PinP TYPE] 選び、[VALUE] つまみを押す。

```

PinP 1 ( 1 / 2 )
PinP SOURCE HDMI 1
PinP TYPE PinP
COPY SETTINGS FROM PinP 2 EXEC
SWAP SETTINGS WITH PinP 2 EXEC

WINDOW
POSITION H 42.0%
POSITION V -31.0%
SIZE 35.0%
    
```

3. [VALUE] つまみで PinP のタイプを設定し、[VALUE] つまみを押す。

タイプ	説明
LUMINANCE-WHITE KEY	ルミナンス・キーで合成します。 明るさを基準にして、白い部分を透明にします。
LUMINANCE-BLACK KEY	ルミナンス・キーで合成します。 明るさを基準にして、黒い部分を透明にします。
CHROMA KEY	クロマ・キーで合成します。 色味を基準にして、指定したキー色を透明にします。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## PinP の設定をコピーする

PinP 1 に PinP 2 の設定を、PinP 2 に PinP 1 の設定をコピーすることができます。

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

```
PinP 1 ( 1 / 2 )
PinP SOURCE HDMI 1
PinP TYPE PinP
COPY SETTINGS FROM PinP 2 EXEC
SWAP SETTINGS WITH PinP 2 EXEC

WINDOW
POSITION H 42.0%
POSITION V -31.0%
SIZE 35.0%
```

2. [VALUE] つまみで [COPY SETTINGS FROM PinP 2 (または PinP 1)] を選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。

```
PinP 1 ( 1 / 2 )
PinP SOURCE HDMI 1
PinP TYPE PinP
COPY SETTINGS FROM PinP 2 EXEC
SWAP SETTINGS WITH PinP 2 EXEC

WINDOW
POSITION H 42.0%
POSITION V -31.0%
SIZE 35.0%
```

UNSAVED SETTING  
WILL BE LOST.  
CANCEL OK

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

PinP の設定がコピーされます。

完了すると [COMPLETE] というメッセージが表示されます。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## PinP 1 と PinP 2 の設定を入れ替える

PinP 1 と PinP 2 の設定を入れ替えることができます。

この機能を使うと、たとえば PinP 1 の子画面が手前で PinP 2 の子画面が奥にある場合、設定を入れ替えることで PinP 2 の子画面映像を手前に PinP 1 の子画面映像を奥に配置することが可能になります。

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

```
PinP 1 ( 1 / 2 )
PinP SOURCE HDMI 1
PinP TYPE PinP
COPY SETTINGS FROM PinP 2 EXEC
SWAP SETTINGS WITH PinP 2 EXEC

WINDOW
POSITION H 42.0%
POSITION V -31.0%
SIZE 35.0%
```

2. [VALUE] つまみで [SWAP SETTINGS WITH PinP 2 (または PinP 1)] を選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。

```
PinP 1 ( 1 / 2 )
PinP SOURCE HDMI 1
PinP TYPE PinP
COPY SETTINGS FROM PinP 2 EXEC
SWAP SETTINGS WITH PinP 2 EXEC

WINDOW
POSITION H 42.0%
POSITION V -31.0%
SIZE 35.0%
```

SWAP PinP SETTINGS  
ARE YOU SURE?  
YES

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

PinP 1 と PinP 2 の設定が入れ替わります。

完了すると [COMPLETE] というメッセージが表示されます。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 映像をダウンストリーム・キーヤー (DSK) で合成する

映像の一部を透明にして、背景映像と合成します。黒または白背景のルミナンス・キー、青または緑背景のクロマ・キーを使うことができます。PinPなどで合成された映像に対して、さらに文字や画像を合成することができます。

### DSK モードについて

DSK 合成には、「セルフ・キー」「アルファ・キー」「エクスターナル・キー」の3つのモードがあります。DSK モードに応じて、以下の映像合成ができます。

#### セルフ・キー

##### ルミナンス・キー (P.23)

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



##### クロマ・キー (P.25)

青または緑部分を透明にして映像を切り抜き、背景映像に重ねて合成します。素材から色を選んで、キー・カラーを設定することもできます。



#### アルファ・キー (P.27)

アルファ・チャンネル (透過度情報を持つ領域) を利用して静止画を切り抜き、背景映像に重ねて合成します。



#### エクスターナル・キー (P.28)

キー信号 (切り抜く形状) とフィル映像 (合成される映像) を別々に設定します。キー信号でフィル映像を切り抜き、背景映像に重ねて合成します。



## ルミナンス・キーを使う

### ルミナンス・キー

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



### DSK モード/ソース/タイプを設定する

1. [MENU] ボタン → [DSK] → [DSK MODE] [DSK SOURCE] または [DSK TYPE] を選び、[VALUE] つまみを押す。

DSK	( 1 / 3 )
DSK MODE	SELF KEY
DSK SOURCE	STILL 1
DSK TYPE	LUMINANCE-WHITE
DSK LEVEL	30
DSK GAIN	62
MIX LEVEL	255

2. [VALUE] つまみで、以下のように設定する。

メニュー項目	説明
DSK MODE	SELF KEY
DSK SOURCE	上に重ねる文字や画像を選びます。
DSK TYPE	LUMINANCE-WHITE (明るさを基準にして、白い部分を透明にします。)
	LUMINANCE-BLACK (明るさを基準にして、黒い部分を透明にします。)

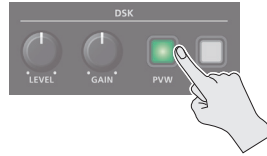
3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### ルミナンス・キーで合成する

1. 背景映像を出力する。

モニターの PVW セクションで、背景になる映像を確認しておきます。

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



DSK [PVW] ボタンが緑点灯し、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。

3. DSK [LEVEL] と [GAIN] つまみで、効果のかり具合を調整する。



つまみ	説明
[LEVEL]	キーの抜け具合 (透過度) を調節します。
[GAIN]	キーのエッジのぼかし具合 (半透過領域) を調節します。

4. DSK [ON] ボタンを押して、ルミナンス・キー合成をオン (点灯) にする。



DSK [ON] ボタンが赤点灯し、合成結果が最終出力されます。

5. ルミナンス・キー合成をオフにするときは、もう一度 DSK [ON] ボタンを押す。

#### メモ

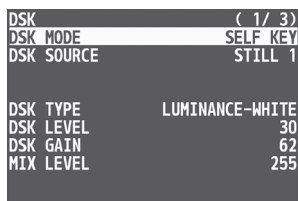
- DSK [ON] ボタンで文字や画像を出す/消すときのフェード時間は、TRANSITION TIME メニューの [DSK TIME] で設定します。
  - DSK [PVW] ボタンを押しながら [MENU] ボタンを押すと、DSK メニューが表示されます。
  - 映像切り替えに連動させて、DSK 合成や PinP 合成 (P.19) をオン/オフすることができます。
    - ➔ 「映像切り替えに連動させて PinP 合成や DSK 合成をオン/オフする」 (P.13)
- 手順 3 のあとに、[AUTO] [CUT] ボタンやビデオ・フェーダーで映像を切り替えます。DSK 合成がオンになり、プレビューされていた合成結果が最終出力されます。

### 上に重ねた映像を加工する

ルミナンス・キー合成時、上に重ねた映像を塗りつぶしたり、縁取りを付けたりすることができます。

※ クロマ・キーと共通の設定です。

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



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



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

3. [VALUE] つまみで設定値を変更し、[VALUE] つまみを押す。
4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。



## クロマ・キーを使う

### クロマ・キー

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



### DSK モード/ソース/タイプを設定する

1. [MENU] ボタン → [DSK] → [DSK MODE] [DSK SOURCE] [DSK TYPE] または [COLOR] を選び、[VALUE] つまみを押す。

DSK	( 1 / 3 )
DSK MODE	SELF KEY
DSK SOURCE	STILL 1
DSK TYPE	CHROMA
DSK LEVEL	30
DSK GAIN	62
MIX LEVEL	255

2. [VALUE] つまみで、以下のように設定する。

メニュー項目	説明
DSK MODE	SELF KEY
DSK SOURCE	上に重ねる映像を選びます。
DSK TYPE	CHROMA
COLOR	キー色 (抜き色) を「GREEN」(緑) または「BLUE」(青) に設定します。 任意の色をキー色に指定することもできます (P.26)。

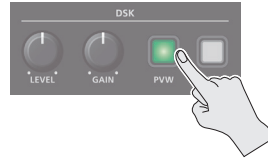
3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### クロマ・キーで合成する

1. 背景映像を出力する。

モニターの PVW セクションで、背景になる映像を確認しておきます。

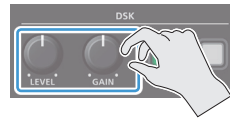
2. DSK [PVW] ボタンを押して、プレビュー出力をオン (点灯) にする。



DSK [PVW] ボタンが緑点灯し、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。

3. DSK [LEVEL] と [GAIN] つまみで、効果のかけ具合を調整する。



つまみ	説明
[LEVEL]	キーの抜け具合 (透過度) を調節します。
[GAIN]	キーのエッジのぼかし具合 (半透過領域) を調節します。

4. DSK [ON] ボタンを押して、クロマ・キー合成をオン (点灯) にする。



DSK [ON] ボタンが赤点灯し、合成結果が最終出力されます。

5. クロマ・キー合成をオフにするときは、もう一度 DSK [ON] ボタンを押す。

#### メモ

- DSK [ON] ボタンで映像を出す/消すときのフェード時間は、TRANSITION TIME メニューの [DSK TIME] で設定します。
  - DSK [PVW] ボタンを押しながら [MENU] ボタンを押すと、DSK メニューが表示されます。
  - 映像切り替えに連動させて、DSK 合成や PinP 合成 (P.19) をオン/オフすることができます。
    - ➔ 「映像切り替えに連動させて PinP 合成や DSK 合成をオン/オフする」 (P.13)
- 手順 3 のあとに、[AUTO] [CUT] ボタンやビデオ・フェーダーで映像を切り替えます。DSK 合成がオンになり、プレビューされていた合成結果が最終出力されます。

## キー色（抜き色）を微調整する

1. [MENU] ボタン → 「DSK」を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [VALUE] つまみで以下のメニュー項目を選び、[VALUE] つまみを押す。

DSK	( 2 / 3 )
CHROMA	
COLOR	BLUE
HUE WIDTH	0
HUE FINE	240
SATURATION WIDTH	0
SATURATION FINE	0

メニュー項目	説明
CHROMA	以下の項目で、キー色を微調整します。
HUE WIDTH	色相の幅を調整します。
HUE FINE	色相の中心位置を調整します。
SATURATION WIDTH	彩度の幅を調整します。
SATURATION FINE	彩度の中心位置を調整します。

3. [VALUE] つまみで設定値を変更し、[VALUE] つまみを押す。
4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 上に重ねた映像を加工する

クロマ・キー合成時、上に重ねた映像を塗りつぶしたり、縁取りを付けたりすることができます。

※ ルミナンス・キーと共通の設定です。

1. [MENU] ボタン → 「DSK」を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [VALUE] つまみで以下のメニュー項目を選び、[VALUE] つまみを押す。

DSK	( 3 / 3 )
FILL TYPE	BUS
-MATTE COLOR	---
EDGE TYPE	OFF
EDGE COLOR	BLACK
EDGE WIDTH	3

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

3. [VALUE] つまみで設定値を変更し、[VALUE] つまみを押す。
4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 任意の色をキー色に指定する（サンプリング・マーカー）

映像から透明にしたい色をサンプリング（検出）するだけで、キー色を指定することができます（サンプリング・マーカー機能）。緑や青以外の色をキー色に指定することもできます。

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

DSK	( 2 / 3 )
CHROMA	
COLOR	BLUE
HUE WIDTH	0
HUE FINE	240
SATURATION WIDTH	0
SATURATION FINE	0
SAMPLING MARKER	OFF
-POSITION H	---
-POSITION V	---
SAMPLING EXECUTE	---

2. [VALUE] つまみで「ON」を選び、[VALUE] つまみを押す。  
キー色をサンプリング（検出）するためのサンプリング・マーカー（十字カーソル）が、本体モニターとOUTPUT 3 端子の出力映像に表示されます。

3. [VALUE] つまみで「POSITION H」または「POSITION V」を選び、[VALUE] つまみを押す。
4. [VALUE] つまみで、サンプリング・マーカーの位置を調整する。

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

5. [VALUE] つまみで「SAMPLING EXECUTE」を選び、[VALUE] つまみを押す。  
確認メッセージが表示されます。

CHROMA SAMPLING
ARE YOU SURE?
NO YES

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

6. [VALUE] つまみで「YES」を選び、[VALUE] つまみを押す。  
キー色のサンプリングが実行されます。  
「HUE WIDTH」、「HUE FINE」、「SATURATION WIDTH」、「SATURATION FINE」の設定が自動的に調整されます。
7. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## アルファ・チャンネル付き静止画を合成する

### アルファ・キー

アルファ・チャンネル（透過度情報を持つ領域）を利用して静止画を切り抜き、背景映像に重ねて合成します。



### DSK モードや合成する静止画を設定する

1. [MENU] ボタン → [DSK] → [DSK MODE] または [DSK SOURCE] を選び、[VALUE] つまみを押す。

DSK	( 1 / 1 )
DSK MODE	ALPHA KEY
DSK SOURCE	STILL 1
DSK TYPE	---
DSK LEVEL	---
DSK GAIN	---
MIX LEVEL	255

2. [VALUE] つまみで以下のように設定する。

メニュー項目	設定
DSK MODE	ALPHA KEY
DSK SOURCE	アルファ・チャンネル付きの静止画を選びます。

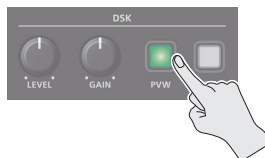
3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### DSK 合成する

1. 背景映像を出力する。

モニターの PVW セクションで、背景になる映像を確認しておきます。

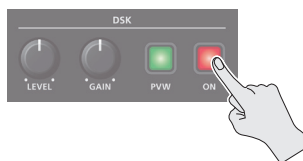
2. DSK [PVW] ボタンを押して、プレビュー出力をオン（点灯）にする。



DSK [PVW] ボタンが緑点灯し、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。

3. DSK [ON] ボタンを押して、DSK 合成をオン（点灯）にする。



DSK [ON] ボタンが赤点灯し、合成結果が最終出力されます。

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

#### メモ

- DSK [ON] ボタンで静止画を出す／消すときのフェード時間は、TRANSITION TIME メニューの [DSK TIME] で設定します。
- DSK [PVW] ボタンを押しながら [MENU] ボタンを押すと、DSK メニューが表示されます。

- 映像切り替えに連動させて、DSK 合成や PinP 合成 (P.19) をオン／オフすることができます。

➡ 「映像切り替えに連動させて PinP 合成や DSK 合成をオン／オフする」 (P.13)

手順 2 のあとに、[AUTO] [CUT] ボタンやビデオ・フェーダーで映像を切り替えます。DSK 合成がオンになり、プレビューされていた合成結果が最終出力されます。

- DSK モードを「アルファ・キー」または「エクスターナル・キー」(P.28) に設定している場合、AUX バスには PGM バスと同じ映像が送られます (P.16)。

※ AUX [1] ~ [8] ボタンの選択が無効（消灯）になります。

## エクスターナル・キーを使う

### エクスターナル・キー

キー信号（切り抜く形状）とフィル映像（合成される映像）を別々に設定します。キー信号でフィル映像を切り抜き、背景映像に重ねて合成します。



### DSK モードやキー／フィル映像を設定する

1. [MENU] ボタン → [DSK] → [DSK MODE] [KEY SOURCE] または [FILL SOURCE] を選び、[VALUE] つまみを押す。

DSK	( 1 / 1 )
DSK MODE	EXTERNAL KEY
KEY SOURCE	HDMI 8
FILL SOURCE	HDMI 8
DSK TYPE	---
DSK LEVEL	---
DSK GAIN	---
MIX LEVEL	255

2. [VALUE] つまみで以下のように設定する。

メニュー項目	設定
DSK MODE	EXTERNAL KEY
KEY SOURCE	キー信号として使用する映像を選びます。
FILL SOURCE	フィル映像のソースを選びます。

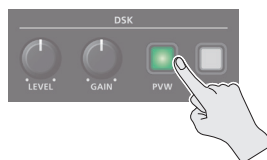
3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### DSK 合成する

1. 背景映像を出力する。

モニターの PVW セクションで、背景になる映像を確認しておきます。

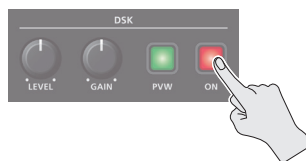
2. DSK [PVW] ボタンを押して、プレビュー出力をオン（点灯）にする。



DSK [PVW] ボタンが緑点灯し、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。

3. DSK [ON] ボタンを押して、DSK 合成をオン（点灯）にする。



DSK [ON] ボタンが赤点灯し、合成結果が最終出力されます。

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

#### メモ

- DSK [ON] ボタンで DSK 映像ソースを出す／消すときのフェード時間は、TRANSITION TIME メニューの [DSK TIME] で設定します。
  - DSK [PVW] ボタンを押しながら [MENU] ボタンを押すと、DSK メニューが表示されます。
  - 映像切り替えに連動させて、DSK 合成や PinP 合成 (P.19) をオン／オフすることができます。  
→ 「映像切り替えに連動させて PinP 合成や DSK 合成をオン／オフする」 (P.13)
- 手順 2 のあとに、[AUTO] [CUT] ボタンやビデオ・フェーダーで映像を切り替えます。DSK 合成がオンになり、プレビューされていた合成結果が最終出力されます。
- DSK モードを「アルファ・キー」 (P.27) または「エクスターナル・キー」に設定している場合、AUX パスには PGM パスと同じ映像が送られます (P.16)。  
※ AUX [1] ~ [8] ボタンの選択が無効（消灯）になります。

## 読み込んだ静止画を使う

入出力映像からキャプチャーした静止画や USB メモリーから読み込んだ静止画をチャンネル 1 ～ 8 に割り当てて、映像と同じように入力することができます。また、DSK 合成 (P.22) のソースとして使うこともできます。

静止画は 8 枚まで本体に保存することができます。

※ 工場出荷時、本体 (STILL 1) にはサンプル素材が保存されています。

サンプル素材を上書き／削除した場合、ファクトリー・リセットを実行すると (P.64)、元に戻すことができます。

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

## 入出力映像から静止画をキャプチャーする

入出力映像から静止画をキャプチャーして、本体に保存します。

### 注意

- 静止画キャプチャー中は、すべての音声が始まります。静止画の保存方法を「一時保存」にすることで、音声を止めずにキャプチャーすることができます。この場合、電源を切ると、読み込んだ静止画は削除されます。  
[MENU] ボタン → [STILL IMAGE] → [SAVE TO INTERNAL STORAGE] を [DISABLE] に設定します。
- 入力映像のフォーマットによっては、静止画キャプチャーの完了までに時間がかかります。

### 1. [CAPTURE IMAGE] ボタンを押してオン (点灯) にする。



モニターには、静止画の一覧 (STILL 1 ～ 8) が表示されます。また、クロスポイント A [1] ～ [8] ボタンが黄点滅します。

### 2. クロスポイント A [1] ～ [8] ボタンを押して、キャプチャーした静止画の保存先 (STILL 1 ～ 8) を選ぶ。

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。



- 静止画の保存先を選ぶと、静止画の一覧から入力映像の一覧 (HDMI 1 ～ 8) に切り替わります。
- 映像が入力されているチャンネルのクロスポイント A ボタンと、[CUT] ボタンが赤点滅します。

### 3. 赤点滅しているボタンを押して、静止画をキャプチャーする。

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

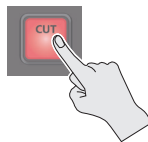
#### クロスポイント A [1] ～ [8] ボタンを押したとき

押したボタンのチャンネルに入力された映像から、静止画をキャプチャーします。



#### [CUT] ボタンを押したとき

PGM (最終出力) の映像から静止画をキャプチャーします。



- キャプチャーを実行すると、入力映像の一覧から静止画の一覧に切り替わります。

※ 「PLEASE WAIT」と表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。

### 4. 「COMPLETE」と表示されたら、[EXIT] ボタンを押して操作を終了する。

#### メモ

著作権保護 (HDCP) されている映像をキャプチャーしたとき、作成された静止画は、HDCP 付きの映像と同様に扱われます。HDCP のオン／オフ (P.10) により、静止画の表示／非表示が切り替わります。ただし、HDCP をオフからオンにするときは、保存先メモリーから静止画の再読み込みをするため、静止画の表示に時間がかかります。

## USB メモリーから静止画を読み込む

USB メモリーに保存した静止画を本体に読み込みます。

### 読み込みできる静止画の対応フォーマット／解像度

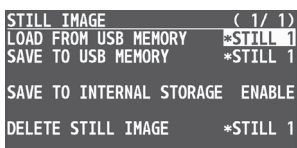
フォーマット	Bitmap ファイル (.bmp)、24ビットカラー、非圧縮
	PNG ファイル (.png)、24ビットカラー ※ αチャンネル対応
	JPEG ファイル (.jpg、.jpeg)、24ビットカラー
解像度	システム・フォーマット (P.8) に準拠
ファイル名	半角英数 28 文字以内 ※ 必ず拡張子を付けてください。

### 静止画を読み込む

#### 注意

- 静止画のファイル・サイズが大きい場合、読み込みに時間がかかります。
- USB メモリーを初めて使うときは、必ず V-8HD でフォーマットしてください (P.60)。
- 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. USB メモリーのルート・ディレクトリーに、静止画を保存する。
2. USB MEMORY 端子に、静止画を保存した USB メモリーを接続する。
3. [MENU] ボタン → [STILL IMAGE] → [LOAD FROM USB MEMORY] を選び、[VALUE] つまみを押す。



静止画が保存されているメモリーには、「\*」マークが表示されます。

4. [VALUE] つまみで静止画の保存先メモリー (STILL 1 ~ 8) を選び、[VALUE] つまみを押す。

USB メモリー内のファイル名が表示されます。

5. 読み込みたい静止画を選び、[VALUE] つまみを押す。  
確認メッセージが表示されます。



※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

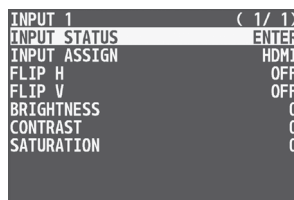
静止画が本体に読み込まれます。

7. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## チャンネル 1 ~ 8 に静止画を割り当てる

チャンネル 1 ~ 8 に、本体に保存した静止画 (STILL 1 ~ 8) を割り当てます。

1. [MENU] ボタン → [VIDEO INPUT] → [INPUT 1] ~ [INPUT 8 (SCALER)] を選び、[VALUE] つまみを押す。



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

3. [VALUE] つまみで [STILL 1] ~ [STILL 8] を選び、[VALUE] つまみを押す。



4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

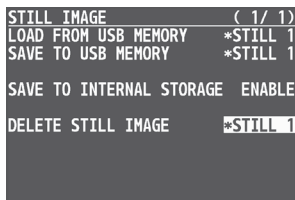
#### メモ

- [EXIT] ボタンを押しながらクロスポイント A または B [1] ~ [8] ボタンを押すと、ボタンを押すたびに、STILL 1 ~ 8 の静止画が切り替わり、押したボタンのチャンネルに割り当てる静止画を選ぶことができます。
- USER [1] または [2] ボタンを使って、指定した静止画を出力させることができます。  
チャンネルに割り当てずに、ダイレクトに PGM と PVW に静止画を出力することができます。  
設定方法については、「USER [1] [2] ボタンの機能を設定する」(P.63) をご覧ください。
- [OUTPUT FADE] つまみを使って、指定した静止画を出力させることができます。  
チャンネルに割り当てずに、ダイレクトに PGM と PVW に静止画を出力することができます。  
設定方法については、「[OUTPUT FADE] つまみの機能を設定する」(P.33) をご覧ください。
- フットスイッチやエクスペッション・ペダルを使って、指定した静止画を出力させることができます。チャンネルに割り当てずに、ダイレクトに PGM と PVW に静止画を出力することができます。  
設定方法については以下をご覧ください。
  - 「フットスイッチを使う」(P.61)
  - 「エクスペッション・ペダルを使う」(P.62)

## 静止画を削除する

本体に保存されている静止画を削除します。

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



2. [VALUE] つまみで削除する静止画を選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。



※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

静止画が削除されます。完了すると「COMPLETE」というメッセージが表示されます。

※ 「PLEASE WAIT」と表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## USB メモリーに静止画を書き出す

入出力映像からキャプチャーした静止画 (P.29) を、USB メモリーに書き出すことができます。

※ HDCP が ON の状態でキャプチャーされた画像は書き出しできません。

### 新規保存の場合

1. USB MEMORY 端子に、USB メモリーを接続する。
2. [MENU] ボタン → [STILL IMAGE] → [SAVE TO USB MEMORY] を選び、[VALUE] つまみを押す。



静止画が保存されているメモリーには、「\*」マークが表示されます。

3. [VALUE] つまみで書き出したい静止画のメモリー (STILL 1 ~ 8) を選び、[VALUE] つまみを押す。  
SAVE STILL IMAGE 画面が表示されます。

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

5. [VALUE] つまみでFILE TYPE (ファイル形式) を選び、[VALUE] つまみを押す。



- 1 [VALUE] つまみで、ファイル形式を選ぶ (BITMAP、PNG、JPEG)。

- 2 [VALUE] つまみを押す。

6. ファイル名を入力する。

※ 入力できる文字数は、16 文字までです。



- 1 [VALUE] つまみで、カーソルを移動させる。

[EXIT] ボタンを押すと、カーソル位置の文字が削除されます。

- 2 [VALUE] つまみを押して、カーソル位置の文字を反転させる。

- 3 [VALUE] つまみで文字を変更し、[VALUE] つまみを押す。

7. 入力を終わったら [VALUE] つまみで [SAVE] を選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。



※ 中止するときには、[EXIT] ボタンを押します。

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

USB メモリーに静止画が書き出されます。

9. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### 上書き保存の場合

1. USB MEMORY 端子に、USB メモリーを接続する。

2. [MENU] ボタン → [STILL IMAGE] → [SAVE TO USB MEMORY] 選び、[VALUE] つまみを押す。



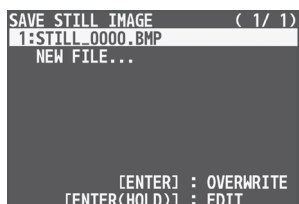
静止画が保存されているメモリーには、「\*」マークが表示されます。

3. [VALUE] つまみで書き出したい静止画のメモリー (STILL 1 ~ 8) を選び、[VALUE] つまみを押す。

SAVE STILL IMAGE 画面が表示されます。

4. [VALUE] つまみで上書き保存するファイルを選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。



※ 中止するときには、[EXIT] ボタンを押します。

※ [VALUE] つまみを長押しすると、ファイル名とファイル形式を引き継いだ状態で編集画面が開きます。

5. [VALUE] つまみを押す。

USB メモリーにファイル (.V08) が保存されます。

6. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 入力映像を静止する (フリーズ)

入力されている映像を一時的に静止します。

映像を静止させた状態で、切り替え効果やビジュアル・エフェクトをかけることができます。

### フリーズ・モードを設定する

フリーズには、「ALL」と「SELECT」の2つのモードがあります。

※ 工場出荷時は、「ALL」に設定されています。

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

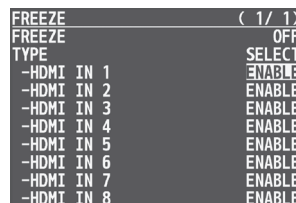
1. [MENU] ボタン → [FREEZE] → [TYPE] を選び、[VALUE] つまみを押す。



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

### [SELECT] を選んだ場合

3. [VALUE] つまみで [HDMI IN 1] ~ [HDMI IN 8] を選び、[VALUE] つまみを押す。



4. [VALUE] つまみで、「ENABLE」または「DISABLE」を選び、[VALUE] つまみを押す。

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

5. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。



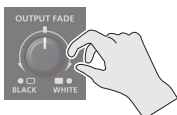
## 出力映像にフェードをかける (アウトプット・フェード)

出力映像にフェードをかけます。

プレゼンテーションやバンド演奏のインターバルなど、映像を出力したくないときに出力映像を黒映像 (または白映像) にすることができます。

### フェード・アウトする

1. [OUTPUT FADE] つまみを、右 (時計方向) または左 (反時計方向) いっぱいに回す。



[OUTPUT FADE] つまみを右に回すと白に、左に回すと黒にフェード・アウトします (工場出荷時の設定)。

フェードがかかると、つまみの左または右にあるインジケータが点滅します。

### フェード・インする

1. [OUTPUT FADE] つまみを中央の位置に戻す。

インジケータが点滅から消灯に変わり、出力が始まります。

### [OUTPUT FADE] つまみの機能を設定する

[OUTPUT FADE] つまみには、以下の機能を割り当てることができます。

- 出力映像にフェードをかける。
- 出力音声の音量を調節する。
- 指定した静止画を出力する。

1. [MENU] ボタン → [SYSTEM] → OUTPUT FADE ASSIGN の「TURN LEFT」または「TURN RIGHT」を選び、[VALUE] つまみを押す。

```

SYSTEM ( 2 / 4 )
OUTPUT FADE ASSIGN
-TURN LEFT BLACK&AUDIO
-TURN RIGHT WHITE&AUDIO
USER 1 SW
-CATEGORY FREEZE
-VALUE ---
USER 2 SW
-CATEGORY AUTO SWITCHING
-VALUE AUTO SWITCHING SW
LED DIMMER 8
LCD DIMMER 8

```

2. [VALUE] つまみで [OUTPUT FADE] つまみの機能を選び、[VALUE] つまみを押す。

設定値	説明
BLACK	黒にフェード・アウトします。
WHITE	白にフェード・アウトします。
AUDIO	出力音声の音量を調節します。
BLACK&AUDIO	黒にフェードをかける機能と、出力音声の音量を調節する機能が同時にはたらきます。
WHITE&AUDIO	白にフェードをかける機能と、出力音声の音量を調節する機能が同時にはたらきます。
STILL 1 ~ 8 OUTPUT	指定した静止画を出力します。

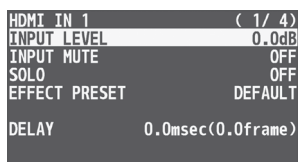
3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

# 音声の操作

## 音量を調整する

入力音声と出力音声の音量を調整します。

1. [MENU] ボタン → [AUDIO INPUT] → [HDMI IN 1] ~ [HDMI IN 8] または [AUDIO IN] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで [INPUT LEVEL] を選び、[VALUE] つまみを押す。
3. [VALUE] つまみで入力音量を調節し、[VALUE] つまみを押す。
4. [MENU] ボタンを押す。
5. [MENU] ボタン → [AUDIO OUTPUT] → [MASTER OUTPUT] → [OUTPUT LEVEL] を選び、[VALUE] つまみを押す。

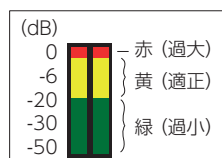


6. [VALUE] つまみで出力音量を調節し、[VALUE] つまみを押す。
7. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## レベル・メーター表示

マルチ・ビュー・モニターの各セクションには、音声のレベル・メーターが表示されます。

適正な音量に調整できているかどうかを、レベル・メーターの点灯色で確認することができます。



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

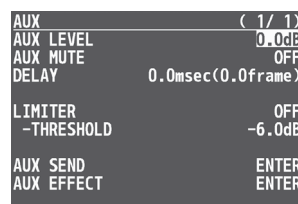
※ レベル・メーターが黄点灯する程度に調整しても、スピーカー出力の音量が適正でないときは、スピーカーやアンプで音量を調整してください。[OUTPUT LEVEL] で調整すると、歪みや音質劣化の原因となる場合があります。

### メモ

- OUTPUT FADE ASSIGN (P.33) の設定が [BLACK&AUDIO] または [WHITE&AUDIO] のときは、[OUTPUT FADE] つまみで出力映像をフェード・イン/アウトすると、出力音声も同時にフェード・イン/アウトします。
- OUTPUT FADE ASSIGN (P.33) の設定を [AUDIO] にすると、[OUTPUT FADE] つまみで出力音量だけを調整することができます。
- 音量の調整に便利なテスト・トーンを出力することができます。SYSTEMメニューの [TEST TONE] (P.87) で、出力するテスト・トーンを設定します。

## AUX バスの出力音量を調節する

1. [MENU] ボタン → [AUDIO OUTPUT] → [AUX] → [AUX LEVEL] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで出力音量を調節し、[VALUE] つまみを押す。
3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 入力音声にエフェクトをかける

入力音声にエフェクトをかけて、音質を調整します。

### エフェクト・プリセットを使う

V-8HDには、特定の環境に合わせて調整されたエフェクトが用意されています。これを「エフェクト・プリセット」と呼びます。エフェクト・プリセットは、3種類のエフェクト（ハイ・パス・フィルター、コンプレッサー、イコライザー）を組み合わせて作られています。エフェクト・プリセットを選ぶだけで、目的に応じたエフェクトを簡単に適用することができます。

#### メモ

- プリセットを変更すると、各エフェクトの設定が上書きされます。
- プリセットを微調整したいときは、AUDIO INPUTメニューでハイ・パス・フィルター、コンプレッサー、イコライザーの設定を変更します。  
ノイズ・ゲート（ノイズ除去の効果）は、プリセットに含まれていないため、個別に設定してください。  
エフェクトの詳細については、P.75をご覧ください。

- [MENU] ボタン → [AUDIO INPUT] → [HDMI IN 1] ~ [HDMI IN 8] または [AUDIO IN] を選び、[VALUE] つまみを押す。



- [VALUE] つまみで [EFFECT PRESET] を選び、[VALUE] つまみを押す。



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

設定値	説明
DEFAULT	ライン入力向け（初期値の設定）
MEETING	会議向け
INTERVIEW	インタビュー向け
AMBIENT MIC	環境音の集音向け
WINDY FIELD	風が強いエリアでの環境音の集音向け
DE-ESS & POPS SOFT	歯擦音を軽減
DE-ESS & POPS HARD	破裂音を軽減

確認メッセージが表示されます。



※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

- [VALUE] つまみで [OK] を選び、[VALUE] つまみを押す。

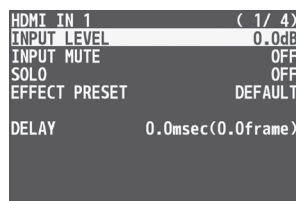
プリセットが読み込まれます。完了すると「COMPLETE」というメッセージが表示されます。

- [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

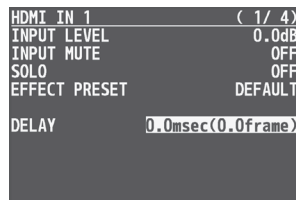
### 映像と音声のズレを補正する（ディレイ）

入力音声の出力を遅らせることで、映像と音声のズレを補正します。

- [MENU] ボタン → [AUDIO INPUT] → [HDMI IN 1] ~ [HDMI IN 8] または [AUDIO IN] を選び、[VALUE] つまみを押す。



- [VALUE] つまみで [DELAY] を選び、[VALUE] つまみを押す。



- [VALUE] つまみで音声を遅らせる時間を調節し、[VALUE] つまみを押す。

音声と映像が合うように、音声の出力を遅らせます。

- [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 出力音声にエフェクトをかける

出力音声にエフェクトをかけて、音質を調整します。

※ AUX バスの音声には、リミッター (LIMITER) を設定することができます。

1. [MENU] ボタン → 「AUDIO OUTPUT」 → 「MASTER OUTPUT」または「AUX」を選び、[VALUE] つまみを押す。

MASTER OUTPUT	( 1 / 3 )
OUTPUT LEVEL	0.0dB
OUTPUT MUTE	OFF
LIMITER	OFF
-THRESHOLD	-6.0dB

(AUX の場合)

AUX	( 1 / 1 )
AUX LEVEL	0.0dB
AUX MUTE	OFF
DELAY	0.0msec(0.0frame)
LIMITER	OFF
-THRESHOLD	-6.0dB
AUX SEND	ENTER
AUX EFFECT	ENTER

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

MASTER OUTPUT	( 2 / 3 )
EQUALIZER	OFF
-Hi GAIN	0.0dB
-Hi FREQUENCY	10.0kHz
-Mid GAIN	0.0dB
-Mid FREQUENCY	500Hz
-Mid Q	1.0
-Lo GAIN	0.0dB
-Lo FREQUENCY	100Hz

(AUX の場合)

AUX	( 1 / 1 )
AUX LEVEL	0.0dB
AUX MUTE	OFF
DELAY	0.0msec(0.0frame)
LIMITER	OFF
-THRESHOLD	-6.0dB
AUX SEND	ENTER
AUX EFFECT	ENTER

3. [VALUE] つまみで設定値を変更し、[VALUE] つまみを押す。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### ディレイ (DELAY)

\* AUX のみ

音声を遅らせて出力します。

音声の出力を遅らせることで、映像と音声の出力タイミングを合わせることができます。

メニュー項目	説明
DELAY	出力音声の遅延時間を調整します。

### リミッター (LIMITER)

設定したレベルを超えないように出力音量を制限します。

メニュー項目	説明
LIMITER	リミッターのオン/オフを設定します。
THRESHOLD	リミッターがかかる基準となるレベルを設定します。 スレッシュホールドを超えた音声に圧縮がかかります。出力される音声の音量は、スレッシュホールド以下に制限されます。

### イコライザー (EQUALIZER)

設定したレベルを超えないように出力音量を制限します。

メニュー項目	説明
EQUALIZER	イコライザーのオン/オフを設定します。
Hi GAIN	高域を増幅/減衰します。
Hi FREQUENCY	高域の音質を変化させるときの中心となる周波数を設定します。
Mid GAIN	中域を増幅/減衰します。
Mid FREQUENCY	中域の音質を変化させるときの中心となる周波数を設定します。
Mid Q	中域を増幅/減衰させるときの帯域幅を調節します。
Lo GAIN	低域を増幅/減衰します。
Lo FREQUENCY	低域の音質を変化させるときの中心となる周波数を設定します。

### マルチバンド・コンプレッサー (MULTI BAND COMPRESSOR)

帯域ごと個別にコンプレッサーをかけます。

メニュー項目	説明
MULTI BAND COMPRESSOR	マルチバンド・コンプレッサーのオン/オフを設定します。
Hi THRESHOLD Mid THRESHOLD Lo THRESHOLD	高域/中域/低域ごとに、コンプレッサーがかかる基準となるレベルを設定します。 スレッシュホールドを超えた音声に、圧縮がかかります。
Hi RATIO Mid RATIO Lo RATIO	高域/中域/低域ごとに、音声に対してどのくらいの圧縮をかけるか設定します。 圧縮していない状態を「1」と定義します。

## 映像の切り替えに音声の出力を連動させる (オーディオ・フォロー)

映像の切り替えに連動させて指定した音声だけを自動的に出力し、その他の音声を自動的にミュートします。

1. 「音量を調整する」(P.34)に従って、出力音量を調整する。

2. [MENU] ボタン → [AUDIO FOLLOW] を選び、[VALUE] つまみを押す。

AUDIO FOLLOW ( 1 / 1 )	
ALL AUDIO FOLLOW	OFF
INPUT 1	OFF
INPUT 2	OFF
INPUT 3	OFF
INPUT 4	OFF
INPUT 5	OFF
INPUT 6	OFF
INPUT 7	OFF
INPUT 8	OFF
AUDIO IN	OFF

3. [VALUE] つまみでオーディオ・フォローを使いたい入力チャンネルを選び、[VALUE] つまみを押す。

「ALL AUDIO FOLLOW」を選ぶと、すべての入力チャンネルが対象になります。

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

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、音声自動的にミュートされます。
OFF	オーディオ・フォロー機能を無効にします。

5. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

6. 映像を切り替える。

オーディオ・フォロー機能がオンの映像チャンネルは、他チャンネルの映像が出力されると、音声を自動的にミュートします。

### 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 FOLLOW] → [AUDIO IN] を選び、[VALUE] つまみを押す。

AUDIO FOLLOW ( 1 / 1 )	
ALL AUDIO FOLLOW	OFF
INPUT 1	OFF
INPUT 2	OFF
INPUT 3	OFF
INPUT 4	OFF
INPUT 5	OFF
INPUT 6	OFF
INPUT 7	OFF
INPUT 8	OFF
AUDIO IN	OFF

2. [VALUE] つまみでオーディオ・フォローを使いたい入力チャンネルを選び、[VALUE] つまみを押す。

設定値	説明
INPUT 1 ~ 8	入力音声に対してオーディオ・フォローを使う入力チャンネルを指定します。 指定した入力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。

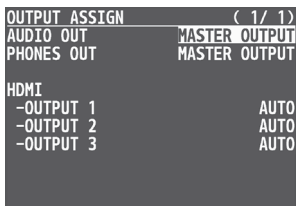
## AUX バスの音声を出力する

V-8HD には、「MASTER OUTPUT」と「AUX」の2種類の音声バスがあります。出力端子ごとに任意のバスを割り当てることができます。

音声バス	説明
MASTER OUTPUT	すべての入力音声をミックスして出力します（マスター出力）。
AUX	AUX バスに送られた入力音声だけをミックスして出力します。マスター出力とは異なる音声を出力することができます。 たとえば、ライブ会場では、すべての入力音声をミックスした音を出力し、録音やストリーミング配信には、ある特定の入力音声だけ（AUX バス）を出力するといった使いかたができます。

### AUX バスを割り当てる

1. [MENU] ボタン → [AUDIO OUTPUT] → [OUTPUT ASSIGN] → 出力端子を選び、[VALUE] つまみを押す。



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

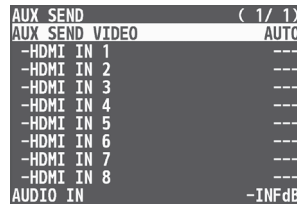
設定値	説明						
AUTO (*1)	映像バスの割り当て (P.10) に応じて、音声バスが自動的に切り替わります。 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>映像バス</th> <th>音声バス</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AUX 以外</td> <td>MASTER OUTPUT</td> </tr> <tr> <td>AUX</td> <td>AUX</td> </tr> </tbody> </table>	映像バス	音声バス	AUX 以外	MASTER OUTPUT	AUX	AUX
映像バス	音声バス						
AUX 以外	MASTER OUTPUT						
AUX	AUX						
MASTER OUTPUT	MASTER OUTPUT バスの音声を出力します。						
AUX	AUX バスの音声を出力します。						

(\*1) [HDMI OUTPUT 1] ~ [HDMI OUTPUT 3] のみ

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### AUX バスへ音声を送る

1. [MENU] ボタン → [AUDIO OUTPUT] → [AUX] → [AUX SEND] を選び、[VALUE] つまみを押す。  
AUX SEND メニューが表示されます。

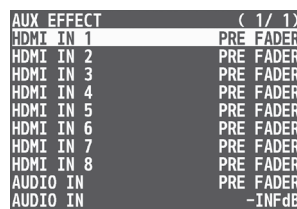


2. [VALUE] つまみを入力音声を選び、[VALUE] つまみを押す。  
※ HDMI IN 1 ~ 8 は、「AUX SEND VIDEO」を「MANUAL」に設定すると、選ぶことができます。  
「AUTO」のときは、AUX バスの映像選択に連動して、音声も自動的に AUX バスに送られます。
3. [VALUE] つまみで AUX バスへの送り量を調節し、[VALUE] つまみを押す。
4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### 音質を設定する

AUX バスに「元の音声」または「エフェクトがかかった音声」のどちらを送るかを選ぶことができます。

1. [MENU] ボタン → [AUDIO OUTPUT] → [AUX] → [AUX EFFECT] を選び、[VALUE] つまみを押す。  
AUX EFFECT メニューが表示されます。



2. [VALUE] つまみで入力音声を選び、[VALUE] つまみを押す。
3. [VALUE] つまみで「DRY」「PRE FADER」または「POST FADER」を選び、[VALUE] つまみを押す。

設定値	説明
DRY	エフェクトがかかっていない元の音声を送ります。
PRE FADER	エフェクトがかかった音声を送ります。 音量 (INPUT LEVEL) に関係なく、送り量は一定です。
POST FADER	エフェクトがかかった音声を送ります。 音量 (INPUT LEVEL) を調節することで、送り量を変更することができます。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 特定の音声だけを消音する（ミュート）

一時的に特定の入力音声や出力音声を消音します（ミュート機能）。

### 入力音声をミュートする

1. [MENU] ボタン → [AUDIO INPUT] → [HDMI IN 1] ~ [HDMI IN 8] または [AUDIO IN] を選び、[VALUE] つまみを押す。

HDMI IN 1	( 1 / 4 )
INPUT LEVEL	0.0dB
INPUT MUTE	OFF
SOLO	OFF
EFFECT PRESET	DEFAULT
DELAY	0.0msec(0.0frame)

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

HDMI IN 1	( 1 / 4 )
INPUT LEVEL	0.0dB
INPUT MUTE	ON
SOLO	OFF
EFFECT PRESET	DEFAULT
DELAY	0.0msec(0.0frame)

3. [VALUE] つまみで [ON] を選び、[VALUE] つまみを押す。
4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### 出力音声をミュートする

1. [MENU] ボタン → [AUDIO OUTPUT] → [MASTER OUTPUT] → [OUTPUT MUTE] を選び、[VALUE] つまみを押す。

MASTER OUTPUT	( 1 / 3 )
OUTPUT LEVEL	0.0dB
OUTPUT MUTE	OFF
LIMITER	OFF
-THRESHOLD	-6.0dB

2. [VALUE] つまみで [ON] を選び、[VALUE] つまみを押す。
3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### AUX バスの音声をミュートする

1. [MENU] ボタン → [AUDIO OUTPUT] → [AUX] → [AUX MUTE] を選び、[VALUE] つまみを押す。

AUX	( 1 / 1 )
AUX LEVEL	0.0dB
AUX MUTE	OFF
DELAY	0.0msec(0.0frame)
LIMITER	OFF
-THRESHOLD	-6.0dB
AUX SEND	ENTER
AUX EFFECT	ENTER

2. [VALUE] つまみで [ON] を選び、[VALUE] つまみを押す。
3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### 特定の音声を確認する（ソロ）

一時的に、特定の入力音声だけをヘッドホンでモニターします（ソロ機能）。

※ ソロ機能は、ヘッドホン出力に対して有効です。ヘッドホン以外の出力には影響しません。

1. [MENU] ボタン → [AUDIO INPUT] → [HDMI IN 1] ~ [HDMI IN 8] または [AUDIO IN] を選び、[VALUE] つまみを押す。

```
HDMI IN 1 ( 1 / 4 )
INPUT LEVEL 0.0dB
INPUT MUTE OFF
SOLO OFF
EFFECT PRESET DEFAULT
DELAY 0.0msec(0.0frame)
```

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

```
HDMI IN 1 ( 1 / 4 )
INPUT LEVEL 0.0dB
INPUT MUTE OFF
SOLO ON
EFFECT PRESET DEFAULT
DELAY 0.0msec(0.0frame)
```

3. [VALUE] つまみで [ON] を選び、[VALUE] つまみを押す。
4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。



# その他の機能

## 設定を保存する／呼び出す（プリセット・メモリー）

映像／音声の設定や操作パネルの状態など、現在の設定をプリセット・メモリーに保存し、必要なときに呼び出して使うことができます。V-8HDには、24個のプリセット・メモリーが用意されています。

※ 工場出荷時、デモ・データとして、あらかじめ設定が保存されているプリセット・メモリーがあります。

### ラスト・メモリー機能について

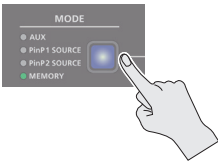
V-8HDには、ラスト・メモリー機能が搭載されています。ラスト・メモリー機能は、電源を切る直前の状態を保存しておいて、次に起動したときに自動的に前の状態に復帰させます。工場出荷時は、ラスト・メモリー機能が有効になっています。

指定したプリセット・メモリーを呼び出して起動したいときは、PRESET MEMORYメニューの「START UP」で、プリセット・メモリー番号を指定します。

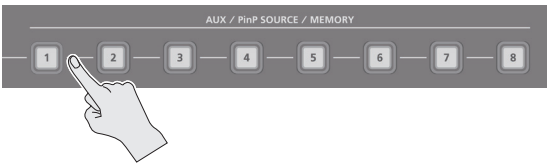
## プリセット・メモリーに保存する

### プリセット・メモリー 1～8

1. [MODE] ボタンを押して、「MEMORY」を選ぶ。



2. 設定を保存したい番号のMEMORY ボタンを長押しする。



MEMORY [1] ～ [8] ボタンすべてが一瞬水色に点灯し、選んだプリセット・メモリーに現在の設定が保存されます。



### プリセット・メモリー 9～24

1. [MENU] ボタン → [PRESET MEMORY] → [SAVE] → メモリー番号を選び、[VALUE] つまみを押す。

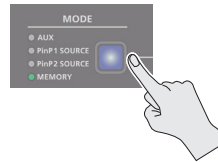
#### メモ

- [MENU] ボタン → [PRESET MEMORY] → [NUMBER OF MEMORY SW] を 8 から 24 へ変更すると、MODE が MEMORY のときに A [1] ～ [8] ボタン、および B [1] ～ [8] ボタンが MEMORY 9～16、MEMORY 17～24 のボタンとして機能します。
- 設定の保存や初期化 (P.42) の操作を禁止して、プリセット・メモリーの内容を保護することができます。  
[MENU] ボタン → [PRESET MEMORY] → [MEMORY PROTECT] を「ON」に設定します。
- システムやフリーズなどの設定は、共通設定 (本体に1つ) のため、メモリーに保存されません。  
詳しくは、「11:PRESET MEMORY」(P.78) の「SAVE」をご覧ください。

## プリセット・メモリーを呼び出す

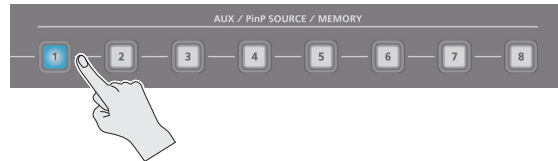
### プリセット・メモリー 1～8

1. [MODE] ボタンを押して、「MEMORY」を選ぶ。



MEMORY [1] ～ [8] ボタンの点灯色	
水色	現在選ばれているメモリー
青	データが保存されているメモリー
消灯	データがない (空) メモリー

2. 設定を呼び出したい番号のMEMORY ボタンを押す。



設定が呼び出されます。

### プリセット・メモリー 9～24

1. [MENU] ボタン → [PRESET MEMORY] → [LOAD] → メモリー番号を選び、[VALUE] つまみを押す。

#### メモ

プリセット・メモリーを呼び出すときに、プリセット・メモリーに含める内容をメニュー単位で設定することができます。  
[MENU] ボタン → [PRESET MEMORY] → [LOAD PARAMETER] で設定します。

## プリセット・メモリーを初期化する

プリセット・メモリーごとに初期化して、設定内容を消去します。

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



2. [VALUE] つまみで初期化するプリセット・メモリー (MEMORY 1 ~ 24) を選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。



※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

プリセット・メモリーが初期化されます。

完了すると「COMPLETE」というメッセージが表示されます。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### メモ

#### プリセット・メモリーのデモ・データについて

変更または消去されたデモ・データは、ファクトリー・リセットを実行すると (P.64)、工場出荷時の設定に復元されます。

## プリセット・メモリーの名前を変更する

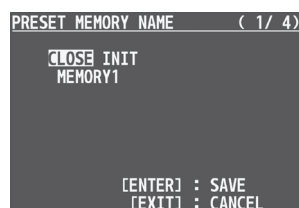
プリセット・メモリーの名前を変更します。各メモリーに最大 8 文字までの名前を付けることができます。

1. [MENU] ボタン → [PRESET MEMORY] → [NAME EDIT] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで名前を変更するプリセット・メモリー (MEMORY 1 ~ 24) を選び、[VALUE] つまみを押す。

PRESET MEMORY NAME 画面が表示されます。

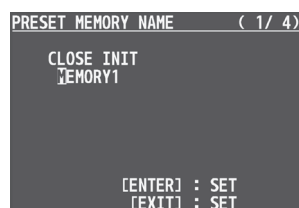


3. [VALUE] つまみで実行する項目を選び、[VALUE] つまみを押す。

項目	説明
CLOSE	メモリー名を保存して PRESET MEMORY NAME 画面を閉じます。
INIT	メモリー名を初期化します。
(メモリー名)	メモリー名を編集します (手順 4 へ)。

4. メモリー名を入力する。

※ 入力できる文字数は、8 文字までです。

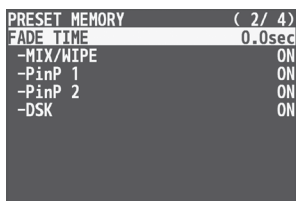


- 1 [VALUE] つまみで、カーソルを移動させる。  
[EXIT] ボタンを押すと、カーソル位置の文字が削除されます。
- 2 [VALUE] つまみを押して、カーソル位置の文字を反転させる。
- 3 [VALUE] つまみで文字を変更し、[VALUE] つまみを押す。
5. 入力を終わったら [VALUE] つまみで [CLOSE] を選び、[VALUE] つまみを押す。  
※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。
6. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## プリセット・メモリーの切り替え効果を設定する

プリセット・メモリーの切り替え時に MIX/WIPE や PinP / DSK のフェードをかけます。

1. [MENU] ボタン → [PRESET MEMORY] → [FADE TIME] を選ぶ。



2. [VALUE] つまみで設定する項目を選び、[VALUE] つまみを押す。

メニュー項目	説明
FADE TIME	プリセット・メモリー読み込み時の切り替え効果の時間を設定します。
MIX/WIPE	切り替え効果のオン／オフを切り替えます。
PinP 1	
PinP 2	
DSK	

3. [VALUE] つまみで設定を変更し、[VALUE] つまみを押す。
4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## USB メモリーにプリセット・メモリーを保存する

USB MEMORY 端子に接続した USB メモリーに、プリセット・メモリー (1 ~ 24) を 1 つのファイル (.V08preset) にして保存することができます。保存したプリセット・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。

### 注意

- USB メモリーを初めて使うときは、必ず V-8HD でフォーマットしてください (P.60)。
- 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。

## 保存する

### 新規保存の場合

1. USB MEMORY 端子に、USB メモリーを接続する。
2. [MENU] ボタン → [PRESET MEMORY] → [SAVE TO USB MEMORY] を選び、[VALUE] つまみを押す。

```
PRESET MEMORY ( 1 / 4)
LOAD          1: MEMORY1
SAVE          1: MEMORY1
INITIALIZE    1: MEMORY1
NAME EDIT     1: MEMORY1

START UP      LAST MEMORY
MEMORY PROTECT OFF

LOAD FROM USB MEMORY ENTER
SAVE TO USB MEMORY ENTER

NUMBER OF MEMORY SW 8
```

USB メモリー内のプリセット・ファイルが一覧表示されます。

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

```
SAVE PRESET DATA ( 1 / 1)
NEW FILE...

[ENTER] : ENTER
```

4. ファイル名を入力する。

※ 入力できる文字数は、16 文字までです。

```
SAVE PRESET DATA ( 1 / 1)
SAVE EXIT
PRESET_0000 .V08preset

[ENTER] : SET
[EXIT] : SET
```

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

5. ファイル名の入力が終わったら、[VALUE] つまみで [SAVE] を選び、[VALUE] つまみを押す。  
確認メッセージが表示されます。

```
SAVE PRESET DATA ( 1 / 1)
SAVE EXIT
PRESET_Live001 .V08preset

[ENTER] : SAVE
[EXIT] : EXIT
```

```
SAVE_PRESET_Live001.
ARE YOU SURE? NO YES
```

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

USB メモリーにプリセット・ファイル (.V08preset) が保存されます。完了すると「COMPLETE」と表示されます。

7. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### 上書き保存の場合

1. USB MEMORY 端子に、USB メモリーを接続する。
2. [MENU] ボタン → [PRESET MEMORY] → [SAVE TO USB MEMORY] を選び、[VALUE] つまみを押す。

USB メモリー内のプリセット・ファイルが一覧表示されます。

3. [VALUE] つまみで上書きしたいプリセット・ファイルを選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。

```
SAVE PRESET DATA ( 1 / 1)
1:PRESET_Live001.V08preset
2:PRESET_Show01.V08preset
NEW FILE...

[ENTER] : OVERWRITE
[ENTER(HOLD)] : EDIT
```

```
SAVE_PRESET_Show01.V
ARE YOU SURE? NO YES
```

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

プリセット・ファイルが上書き保存されます。完了すると「COMPLETE」と表示されます。

5. [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プリセット・メモリーを呼び出します。プリセット・メモリー（1～24）の設定が上書きされます。

1. [MENU] ボタン → [MACRO] → [LOAD FROM USB MEMORY] を選び、[VALUE] つまみを押す。

```
PRESET MEMORY ( 1 / 4 )
LOAD          1: MEMORY1
SAVE          1: MEMORY1
INITIALIZE    1: MEMORY1
NAME EDIT     1: MEMORY1

START UP      LAST MEMORY
MEMORY PROTECT OFF

LOAD FROM USB MEMORY ENTER
SAVE TO USB MEMORY  ENTER
NUMBER OF MEMORY SH  8
```

USB メモリー内のプリセット・ファイルが一覧表示されます。

2. [VALUE] つまみで呼び出したいプリセット・ファイルを選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。

```
LOAD PRESET DATA ( 1 / 1 )
1:PRESET_Live001.V08preset
2:PRESET_Show01.V08preset

LOAD PRESET_Show01.V
ARE YOU SURE?
  YES
```

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

プリセット・メモリーが呼び出されます。完了すると「COMPLETE」と表示されます。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 複数の操作を記録して自動的に実行する (マクロ)

複数の操作手順を記録して、自動的に実行することができます (マクロ機能)。あらかじめマクロに操作手順を記録しておけば、マクロを選ぶだけで記録した一連の操作が再現されます。オペレーターが変わっても同じ操作を実行できる便利な機能です。

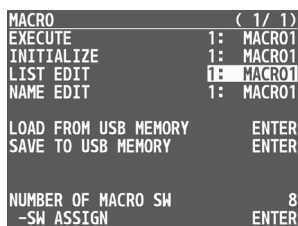
最大 100 個のマクロを作成することができます。

### マクロに記録する

1 つのマクロに、最大 10 個の操作を記録することができます。マクロの中に別のマクロを組み込むことで、1 つのマクロでより複雑な操作を実行できます。

※ 工場出荷時、デモ・データとしてあらかじめ操作が記録されているマクロがあります。

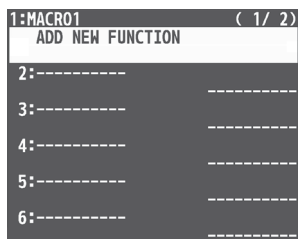
1. [MENU] ボタン → [MACRO] → [LIST EDIT] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで編集したいマクロ (1 ~ 100) を選び、[VALUE] つまみを押す。

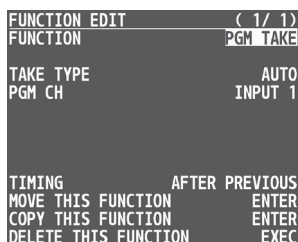
マクロに記録した操作のリストが表示されます。

3. [VALUE] つまみで [ADD NEW FUNCTION] を選び、[VALUE] つまみを押す。



FUNCTION EDIT メニューが表示されます。

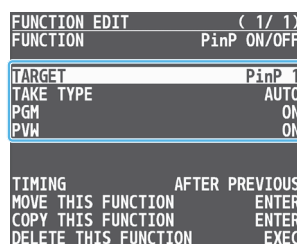
4. [VALUE] つまみで [FUNCTION] を選び、[VALUE] つまみを押す。



5. [VALUE] つまみでマクロに記録する操作を選び、[VALUE] つまみを押す。

※ 記録できる操作について、詳しくは「FUNCTION EDIT」(P.80)の「FUNCTION」をご覧ください。

6. [VALUE] つまみで関連するメニュー項目を設定する。



手順 5 で選んだ操作に応じて、関連するメニュー項目が表示されます。

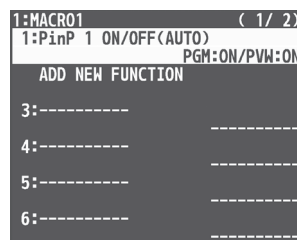
7. [VALUE] つまみで [TIMING] を選び、[VALUE] つまみを押す。

8. [VALUE] つまみで操作を実行するタイミングを設定し、[VALUE] つまみを押す。

設定値	説明
AFTER PREVIOUS	直前の操作のあとに実行します。リスト番号が連番になります。
SAME AS PREVIOUS	直前の操作と同時に実行します。直前の操作と同じリスト番号になります。

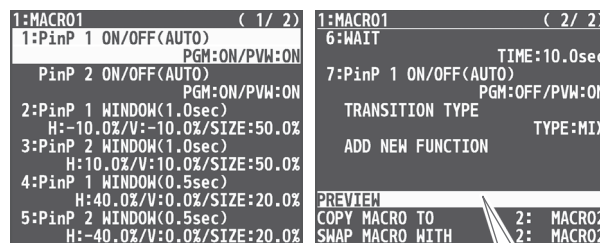
※ マクロの先頭に記録する操作の場合は、タイミングを設定しても効果はありません。

9. [EXIT] ボタンを押して、1 つ前の画面に戻す。



操作がリストに追加されます。

10. 手順 3 ~ 9 を繰り返し、マクロを完成させる。



PREVIEW : [VALUE] つまみを押すと、マクロをプレビューできます。

11. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## マクロを編集する

マクロの作成中や完成後に、操作の内容や並び順を変更したり、操作をコピー／削除したりすることができます。

1. 「マクロに記録する」(P.46) の手順 3 で、リストから編集したい操作を選び、[VALUE] つまみを押す。

```
1:MACRO1 ( 1 / 2)
1:PinP 1 ON/OFF(AUTO)
   PGM:ON/PVW:ON
   PinP 2 ON/OFF(AUTO)
   PGM:ON/PVW:ON
2:PinP 1 WINDOW(1.0sec)
   H:-10.0%/V:-10.0%/SIZE:50.0%
   PinP 2 WINDOW(1.0sec)
   H:10.0%/V:10.0%/SIZE:50.0%
3:PinP 1 WINDOW(0.5sec)
   H:40.0%/V:0.0%/SIZE:20.0%
4:PinP 2 WINDOW(0.5sec)
   H:-40.0%/V:0.0%/SIZE:20.0%
```

FUNCTION EDIT メニューが表示されます。

2. 選んだ操作を変更、移動、コピー、または削除する。

### 操作内容を変更する

- 1 「マクロに記録する」(P.46) の手順 4～9 に従って、操作内容を変更する。

```
FUNCTION EDIT ( 1 / 1)
FUNCTION PinP WINDOW
TARGET PinP 1
TAKE TIME 0.5sec
POSITION H 40.0%
POSITION V 0.0%
SIZE 20.0%
TIMING AFTER PREVIOUS
MOVE THIS FUNCTION ENTER
COPY THIS FUNCTION ENTER
DELETE THIS FUNCTION EXEC
```

### 操作を移動する

- 1 [VALUE] つまみで「MOVE THIS FUNCTION」を選び、[VALUE] つまみを押す。

MOVE FUNCTION 画面が表示されます。

```
FUNCTION EDIT ( 1 / 1)
FUNCTION PinP WINDOW
TARGET PinP 1
TAKE TIME 0.5sec
POSITION H 40.0%
POSITION V 0.0%
SIZE 20.0%
TIMING AFTER PREVIOUS
MOVE THIS FUNCTION ENTER
COPY THIS FUNCTION ENTER
DELETE THIS FUNCTION EXEC
```

```
MOVE FUNCTION ( 1 / 2)
1:PinP 1 ON/OFF(AUTO)
   PGM:ON/PVW:ON
   PinP 2 ON/OFF(AUTO)
   PGM:ON/PVW:ON
2:PinP 1 WINDOW(1.0sec)
   H:-10.0%/V:-10.0%/SIZE:50.0%
   PinP 2 WINDOW(1.0sec)
   H:10.0%/V:10.0%/SIZE:50.0%
PinP 1 WINDOW(0.5sec)
   H:40.0%/V:0.0%/SIZE:20.0%
4:PinP 2 WINDOW(0.5sec)
   H:-40.0%/V:0.0%/SIZE:20.0%
```

- 2 [VALUE] つまみで任意の位置に操作を移動し、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。

```
MOVE FUNCTION ( 1 / 2)
1:PinP 1 ON/OFF(AUTO)
   PGM:ON/PVW:ON
   PinP 2 ON/OFF(AUTO)
   PGM:ON/PVW:ON
PinP 1 WINDOW(0.5sec)
   H:40.0%/V:0.0%/SIZE:20.0%
2:PinP 1 WINDOW(1.0sec)
   H:-10.0%/V:-10.0%/SIZE:50.0%
   PinP 2 WINDOW(1.0sec)
   H:10.0%/V:10.0%/SIZE:50.0%
4:PinP 2 WINDOW(0.5sec)
   H:-40.0%/V:0.0%/SIZE:20.0%
```

```
MOVE FUNCTION
ARE YOU SURE?
NO YES
```

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

- 3 [VALUE] つまみで「YES」を選び、[VALUE] つまみを押す。操作が移動し、「COMPLETE」と表示されます。

### 操作をコピーする

※ 記録した操作が上限（10 個）に達しているときは、コピーできません。

- 1 [VALUE] つまみで「COPY THIS FUNCTION」を選び、[VALUE] つまみを押す。

COPY FUNCTION 画面が表示されます。

```
FUNCTION EDIT ( 1 / 1)
FUNCTION PinP WINDOW
TARGET PinP 1
TAKE TIME 0.5sec
POSITION H 40.0%
POSITION V 0.0%
SIZE 20.0%
TIMING AFTER PREVIOUS
MOVE THIS FUNCTION ENTER
COPY THIS FUNCTION ENTER
DELETE THIS FUNCTION EXEC
```

```
COPY FUNCTION ( 1 / 2)
1:PinP 1 ON/OFF(AUTO)
   PGM:ON/PVW:ON
   PinP 2 ON/OFF(AUTO)
   PGM:ON/PVW:ON
2:PinP 1 WINDOW(1.0sec)
   H:-10.0%/V:-10.0%/SIZE:50.0%
   PinP 2 WINDOW(1.0sec)
   H:10.0%/V:10.0%/SIZE:50.0%
PinP 1 WINDOW(0.5sec)
   H:40.0%/V:0.0%/SIZE:20.0%
3:PinP 1 WINDOW(0.5sec)
   H:40.0%/V:0.0%/SIZE:20.0%
```

- 2 [VALUE] つまみでコピー先の位置に操作を移動し、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。

```
COPY FUNCTION ( 1 / 2)
1:PinP 1 ON/OFF(AUTO)
   PGM:ON/PVW:ON
   PinP 2 ON/OFF(AUTO)
   PGM:ON/PVW:ON
PinP 1 WINDOW(0.5sec)
   H:40.0%/V:0.0%/SIZE:20.0%
2:PinP 1 WINDOW(1.0sec)
   H:-10.0%/V:-10.0%/SIZE:50.0%
   PinP 2 WINDOW(1.0sec)
   H:10.0%/V:10.0%/SIZE:50.0%
3:PinP 1 WINDOW(0.5sec)
   H:40.0%/V:0.0%/SIZE:20.0%
```

```
COPY FUNCTION
ARE YOU SURE?
NO YES
```

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

- 3 [VALUE] つまみで「YES」を選び、[VALUE] つまみを押す。操作がコピーされ、「COMPLETE」と表示されます。

### 操作を削除する

- 1 [VALUE] つまみで「DELETE THIS FUNCTION」を選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。

```
FUNCTION EDIT ( 1 / 1)
FUNCTION PinP WINDOW
TARGET PinP 1
TAKE TIME 0.5sec
POSITION H 40.0%
POSITION V 0.0%
SIZE 20.0%
TIMING AFTER PREVIOUS
MOVE THIS FUNCTION ENTER
COPY THIS FUNCTION ENTER
DELETE THIS FUNCTION EXEC
```

```
DELETE FUNCTION
ARE YOU SURE?
NO YES
```

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

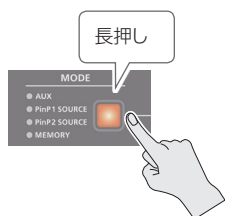
- 2 [VALUE] つまみで「YES」を選び、[VALUE] つまみを押す。操作が削除され、「COMPLETE」と表示されます。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## マクロを実行する

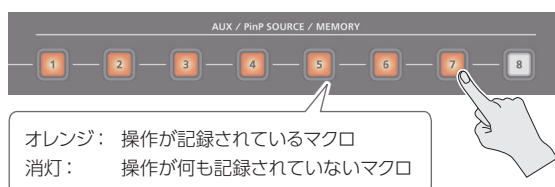
### ボタン操作 (マクロ 1 ~ 10)

1. [MODE] ボタンを長押しして、オレンジ点灯させる。



AUX / PinP SOURCE / MEMORY の [1] ~ [8] ボタンがマクロ選択ボタンとして機能します。

2. 実行したいマクロ番号の AUX / PinP SOURCE / MEMORY ボタンを押す。



マクロが実行されます。

### メモ

#### クロスポイント・ボタンをマクロ選択ボタンとして使う

MODE がマクロのときに ([MODE] ボタンがオレンジ点灯)、クロスポイント・ボタンをマクロ選択ボタンとして使うことができます。  
[MENU] ボタン → [MACRO] → [NUMBER OF MACRO SW] を「24」に設定します。

#### ボタンに割り当てるマクロを変更する

各ボタンに割り当てるマクロを変更することができます。

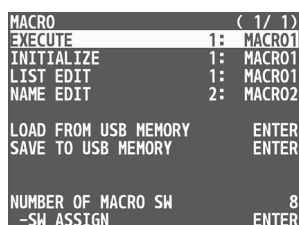
[MENU] ボタン → [MACRO] → [SW ASSIGN] → 以下のメニュー項目で各ボタンに割り当てるマクロ (1 ~ 100) を指定します。

メニュー項目	説明
MACRO 1 ~ 8	AUX / PinP SOURCE / MEMORY [1] ~ [8] ボタン
PGM/A 1 ~ 8 (*1)	クロスポイント A [1] ~ [8] ボタン
PST/B 1 ~ 8 (*1)	クロスポイント B [1] ~ [8] ボタン

(\*1) [NUMBER OF MACRO SW] が「24」のときに設定できます。

### メニュー操作

1. [MENU] ボタン → [MACRO] → [EXECUTE] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで実行したいマクロ (1 ~ 100) を選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。



※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

マクロが実行されます。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。



## マクロの設定をコピーする

マクロの設定を別のマクロにコピーします。

1. [MENU] ボタン → [MACRO] → [LIST EDIT] を選び、[VALUE] つまみを押す。

```
MACRO ( 1 / 1 )
EXECUTE 1: MACRO1
INITIALIZE 1: MACRO1
LIST EDIT 1: MACRO1
NAME EDIT 1: MACRO1

LOAD FROM USB MEMORY ENTER
SAVE TO USB MEMORY ENTER

NUMBER OF MACRO SW 8
-SW ASSIGN ENTER
```

2. [VALUE] つまみでコピー元のマクロ (1 ~ 100) を選び、[VALUE] つまみを押す。

マクロに記録した操作のリストが表示されます。

3. [VALUE] つまみで [COPY MACRO TO] を選び、[VALUE] つまみを押す。

```
1:MACRO1 ( 2 / 2 )
6:WAIT TIME:10.0sec
7:PinP 1 ON/OFF(AUTO) PGM:OFF/PVW:ON
TRANSITION TYPE TYPE:MIX
ADD NEW FUNCTION

PREVIEW
COPY MACRO TO 2: MACRO2
SWAP MACRO WITH 2: MACRO2
```

4. [VALUE] つまみでコピー先のマクロを選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。

```
COPY MACRO SETTINGS
ARE YOU SURE? NO YES
```

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

マクロの設定がコピーされます。完了すると [COMPLETE] と表示されます。

6. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## マクロの設定を入れ替える

マクロの設定を別のマクロに入れ替えます。

1. [MENU] ボタン → [MACRO] → [LIST EDIT] を選び、[VALUE] つまみを押す。

```
MACRO ( 1 / 1 )
EXECUTE 1: MACRO1
INITIALIZE 1: MACRO1
LIST EDIT 1: MACRO1
NAME EDIT 1: MACRO1

LOAD FROM USB MEMORY ENTER
SAVE TO USB MEMORY ENTER

NUMBER OF MACRO SW 8
-SW ASSIGN ENTER
```

2. [VALUE] つまみで交換元のマクロ (1 ~ 100) を選び、[VALUE] つまみを押す。

マクロに記録した操作のリストが表示されます。

3. [VALUE] つまみで [SWAP MACRO WITH] を選び、[VALUE] つまみを押す。

```
1:MACRO1 ( 2 / 2 )
6:WAIT TIME:10.0sec
7:PinP 1 ON/OFF(AUTO) PGM:OFF/PVW:ON
TRANSITION TYPE TYPE:MIX
ADD NEW FUNCTION

PREVIEW
COPY MACRO TO 2: MACRO2
SWAP MACRO WITH 2: MACRO2
```

4. [VALUE] つまみで交換先のマクロを選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。

```
SWAP MACRO SETTINGS
ARE YOU SURE? NO YES
```

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

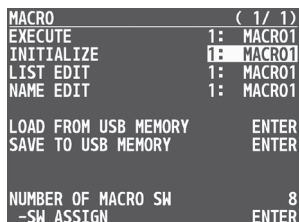
マクロの設定が入れ替わります。完了すると [COMPLETE] と表示されます。

6. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## マクロを初期化する

マクロを初期化して、設定内容をすべて消去します。

1. [MENU] ボタン → [MACRO] → [INITIALIZE] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで初期化したいマクロ (ALL、1～100) を選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。



※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

マクロが初期化されます。完了すると「COMPLETE」と表示されます。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### メモ

#### マクロのデモ・データについて

変更または消去されたデモ・データは、ファクトリー・リセットを実行すると (P.64)、工場出荷時の設定に復元されます。

## マクロの名前を変更する

マクロの名前を変更します。

1. [MENU] ボタン → [MACRO] → [NAME EDIT] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで名前を変更したいマクロ (1～100) を選び、[VALUE] つまみを押す。

MACRO NAME EDIT 画面が表示されます。

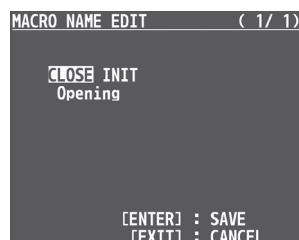
3. マクロの名前を入力する。

※ 入力できる文字数は、8文字までです。



INIT :  
名前を初期化します。

- 1 [VALUE] つまみで、カーソルを移動させる。  
[EXIT] ボタンを押すと、カーソル位置の文字が削除されます。
- 2 [VALUE] つまみを押して、カーソル位置の文字を反転させる。
- 3 [VALUE] つまみで文字を変更し、[VALUE] つまみを押す。
4. 名前の入力が終わったら、[VALUE] つまみで [CLOSE] を選び、[VALUE] つまみを押す。



※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

5. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## マクロの設定を保存する／呼び出す

USB MEMORY 端子に接続した USB メモリーに、マクロの設定 (1 ~ 100) を 1 つのファイル (.RMC) にして保存することができます。保存したマクロ設定ファイルは、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。

### 注意

- USB メモリーを初めて使うときは、必ず V-8HD でフォーマットしてください (P.60)。
- 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。

## 保存する

### 新規保存の場合

1. USB MEMORY 端子に、USB メモリーを接続する。
2. [MENU] ボタン → [MACRO] → [SAVE TO USB MEMORY] を選び、[VALUE] つまみを押す。

```
MACRO ( 1 / 1)
EXECUTE 1: MACRO1
INITIALIZE 1: MACRO1
LIST EDIT 1: MACRO1
NAME EDIT 1: MACRO1

LOAD FROM USB MEMORY ENTER
SAVE TO USB MEMORY ENTER

NUMBER OF MACRO SW 8
-SW ASSIGN ENTER
```

USB メモリー内のマクロ設定ファイルが一覧表示されます。

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

```
SAVE MACRO DATA ( 1 / 1)
NEW FILE...

[ENTER] : ENTER
[EXIT] : EXIT
```

4. ファイル名を入力する。

※ 入力できる文字数は、16 文字までです。

```
SAVE MACRO DATA ( 1 / 1)

SAVE EXIT
MACRO_DATA_0000 .RMC

[ENTER] : EDIT
[EXIT] : DELETE
```

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

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

確認メッセージが表示されます。

```
SAVE MACRO DATA ( 1 / 1)

SAVE EXIT
MACRO_Settings01.RMC

[ENTER] : SAVE
[EXIT] : EXIT
```

```
SAVE MACRO_settings0
ARE YOU SURE?
NO YES
```

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

USB メモリーにマクロ設定ファイル (.RMC) が保存されます。完了すると [COMPLETE] と表示されます。

7. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### 上書き保存の場合

1. USB MEMORY 端子に、USB メモリーを接続する。
2. [MENU] ボタン → [MACRO] → [SAVE TO USB MEMORY] を選び、[VALUE] つまみを押す。  
USB メモリー内のマクロ設定ファイルが一覧表示されます。
3. [VALUE] つまみで上書きしたいマクロ設定ファイルを選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。

```
SAVE MACRO DATA ( 1 / 1)
1:MACRO_Settings01.RMC
2:MACRO_Settings02.RMC
NEW FILE...

[ENTER] : OVERWRITE
[EXIT] : EXIT
```

```
SAVE MACRO_settings0
ARE YOU SURE?
NO YES
```

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

マクロ設定ファイルが上書き保存されます。完了すると [COMPLETE] と表示されます。

5. [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マクロの設定を呼び出します。設定を呼び出すと、マクロ（1～100）の設定は上書きされます。

1. [MENU] ボタン → [MACRO] → [LOAD FROM USB MEMORY] を選び、[VALUE] つまみを押す。

```
MACRO ( 1 / 1 )
EXECUTE 1: MACRO1
INITIALIZE 1: MACRO1
LIST EDIT 1: MACRO1
NAME EDIT 1: MACRO1
LOAD FROM USB MEMORY ENTER
SAVE TO USB MEMORY ENTER


NUMBER OF MACRO SW 8
-SW ASSIGN ENTER
```

USB メモリー内のマクロ設定ファイルが一覧表示されます。

2. [VALUE] つまみで呼び出したいマクロ設定ファイルを選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。

```
LOAD MACRO DATA ( 1 / 1 )
1:MACRO_Settings01.RMC
2:MACRO_Settings02.RMC
```



```
LOAD MACRO_settings0
ARE YOU SURE?
NO YES
```

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

マクロの設定が呼び出されます。完了すると「COMPLETE」と表示されます。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## プリセット・メモリーやマクロを組み合わせて操作する（シーケンサー）

プリセット・メモリーの呼び出しやマクロなどの操作を記録し、指定した順番で実行します（シーケンサー機能）。

画面構成の変更やタイトルの挿入など、イベントの進行に合わせた操作を事前に準備しておけば、[AUTO] ボタンを押すだけで目的の操作を再現することができます。現場でのオペレーションをスムーズに進められる便利な機能です。

### シーケンサーに記録する

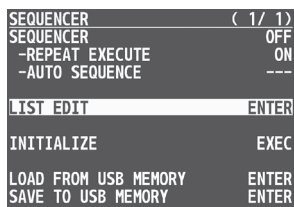
シーケンサーに記録できる操作は、「プリセット・メモリーの呼び出し」「マクロの実行」「最終出力映像の切り替え」の3種類です。実行したい操作を順番に並べて、リストを作成します。

リストには、最大 1,000 個まで操作を並べることができます。

#### メモ

工場出荷時、デモ・データとして操作がリストに記録されています。リストを初期化すると、リストの内容をすべて消去することができます（P.58）。

1. [MENU] ボタン → [SEQUENCER] → [LIST EDIT] を選び、[VALUE] つまみを押す。



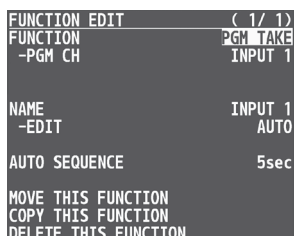
シーケンサーに記録した操作のリストが表示されます。

2. [VALUE] つまみで [ADD NEW FUNCTION] を選び、[VALUE] つまみを押す。



FUNCTION EDIT メニューが表示されます。

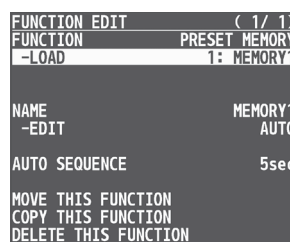
3. [VALUE] つまみで [FUNCTION] を選び、[VALUE] つまみを押す。



4. [VALUE] つまみでシーケンサーに記録する操作を選び、[VALUE] つまみを押す。

設定値	説明
PGM TAKE	最終出力映像を切り替えます。
PRESET MEMORY	プリセット・メモリーを呼び出します。
MACRO	マクロを実行します。

5. [VALUE] つまみで関連するメニュー項目を設定する。



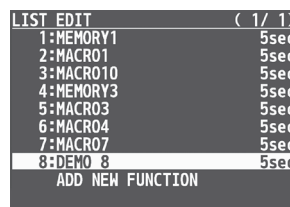
手順 4 で選んだ操作に応じて、関連するメニュー項目が表示されます。

6. [EXIT] ボタンを押して、1 つ前の画面に戻す。



操作がリストに追加されます。

7. 手順 2 ～ 6 を繰り返し、リストを完成させる。



8. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## リストを編集する

リストの作成中や完成後に、操作の内容や並び順を変更したり、操作をコピー／削除したりすることができます。

1. 「シーケンサーに記録する」(P.53) の手順 2 で、リストから編集したい操作を選び、[VALUE] つまみを押す。

LIST EDIT ( 1 / 1 )	
1:MEMORY2	5sec
2:MACRO1	5sec
3:MEMORY3	5sec
4:MACRO3	5sec
5:MACRO4	5sec
6:MACRO7	5sec
7:MACRO8	5sec
8:MACRO20	5sec
ADD NEW FUNCTION	

FUNCTION EDIT メニューが表示されます。

2. 選んだ操作を変更、移動、コピー、または削除する。

### 操作内容を変更する

- 1 「シーケンサーに記録する」(P.53) の手順 3～6 に従って、操作内容を変更する。

FUNCTION EDIT ( 1 / 1 )	
FUNCTION	PRESET MEMORY
-LOAD	3: MEMORY3
NAME MEMORY3	
-EDIT	AUTO
AUTO SEQUENCE	5sec
MOVE THIS FUNCTION	
COPY THIS FUNCTION	
DELETE THIS FUNCTION	

### 操作を移動する

- 1 [VALUE] つまみで「MOVE THIS FUNCTION」を選び、[VALUE] つまみを押す。

MOVE FUNCTION 画面が表示されます。

FUNCTION EDIT ( 1 / 1 )		MOVE FUNCTION ( 1 / 1 )	
FUNCTION	PRESET MEMORY	1:MEMORY2	5sec
-LOAD	3: MEMORY3	2:MACRO1	5sec
NAME MEMORY3		MEMORY3	5sec
-EDIT	AUTO	4:MACRO3	5sec
AUTO SEQUENCE	5sec	5:MACRO4	5sec
MOVE THIS FUNCTION		6:MACRO7	5sec
COPY THIS FUNCTION		7:MACRO8	5sec
DELETE THIS FUNCTION		8:MACRO20	5sec

- 2 [VALUE] つまみで任意の位置に操作を移動し、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。

MOVE FUNCTION ( 1 / 1 )	
1:MEMORY2	5sec
2:MACRO1	5sec
4:MACRO3	5sec
5:MACRO4	5sec
6:MACRO7	5sec
MEMORY3	5sec
7:MACRO8	5sec
8:MACRO20	5sec

MOVE FUNCTION ARE YOU SURE?	
NO	YES

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

- 3 [VALUE] つまみで「YES」を選び、[VALUE] つまみを押す。  
操作が移動し、「COMPLETE」と表示されます。

### 操作をコピーする

- 1 [VALUE] つまみで「COPY THIS FUNCTION」を選び、[VALUE] つまみを押す。

COPY FUNCTION 画面が表示されます。

FUNCTION EDIT ( 1 / 1 )		COPY FUNCTION ( 1 / 1 )	
FUNCTION	PRESET MEMORY	1:MEMORY2	5sec
-LOAD	3: MEMORY3	2:MACRO1	5sec
NAME MEMORY3		MEMORY3	5sec
-EDIT	AUTO	4:MACRO3	5sec
AUTO SEQUENCE	5sec	5:MACRO4	5sec
MOVE THIS FUNCTION		6:MACRO7	5sec
COPY THIS FUNCTION		7:MACRO8	5sec
DELETE THIS FUNCTION		8:MACRO20	5sec

- 2 [VALUE] つまみでコピー先の位置に操作を移動し、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。

COPY FUNCTION ( 1 / 1 )	
1:MEMORY2	5sec
2:MACRO1	5sec
3:MEMORY3	5sec
4:MACRO3	5sec
5:MACRO4	5sec
MEMORY3	5sec
6:MACRO7	5sec
7:MACRO8	5sec
8:MACRO20	5sec

COPY FUNCTION ARE YOU SURE?	
NO	YES

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

- 3 [VALUE] つまみで「YES」を選び、[VALUE] つまみを押す。  
操作がコピーされ、「COMPLETE」と表示されます。

### 操作を削除する

- 1 [VALUE] つまみで「DELETE THIS FUNCTION」を選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。

FUNCTION EDIT ( 1 / 1 )	
FUNCTION	PRESET MEMORY
-LOAD	3: MEMORY3
NAME MEMORY3	
-EDIT	AUTO
AUTO SEQUENCE	5sec
MOVE THIS FUNCTION	
COPY THIS FUNCTION	
DELETE THIS FUNCTION	

DELETE FUNCTION ARE YOU SURE?	
NO	YES

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

- 2 [VALUE] つまみで「YES」を選び、[VALUE] つまみを押す。  
操作が削除され、「COMPLETE」と表示されます。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## シーケンサーを実行する

ボタンを押して、シーケンサーに記録した操作を1つずつ実行します。

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

SEQUENCER	( 1 / 1 )
SEQUENCER	OFF
-REPEAT EXECUTE	ON
-AUTO SEQUENCE	---
LIST EDIT	ENTER
INITIALIZE	EXEC
LOAD FROM USB MEMORY	ENTER
SAVE TO USB MEMORY	ENTER

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

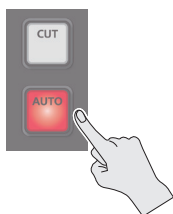
シーケンサー機能がオンになります。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

シーケンサーに記録した操作のリストが表示されます。

SEQUENCER	( 1 / 2 )
CURRENT	
START	
NEXT	
START(CURRENT)	
1:MEMORY1	5sec
2:MACRO1	5sec
3:MACRO10	5sec
4:MEMORY3	5sec
5:MACRO3	5sec
6:MACRO4	5sec
7:MACRO7	5sec

4. [AUTO] ボタンを押す。



リストの先頭の操作が実行されます。

操作の実行中は、ボタンが点滅します。操作が終わると、点灯に変わります。

5. 次の操作を実行するタイミングで、[AUTO] ボタンを押す。

操作が実行されます。

#### [CUT] ボタン

[CUT] ボタンを押すと、1つ前の操作が完了した状態に戻すことができます。

6. 手順5を繰り返す。

7. シーケンサー機能をオフにするときは、[MENU] ボタン → [SEQUENCER] → [SEQUENCER] を [OFF] に設定する。

8. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

#### メモ

##### リストの操作を繰り返し実行する

リストの操作を繰り返し実行することができます。最後の操作が完了したときに[AUTO] ボタンを押すと、先頭の操作が実行されます。  
[MENU] ボタン → [SEQUENCER] → [REPEAT EXECUTE] を [ON] に設定します。

##### リストの途中から操作を実行する

[VALUE] つまみでリストから操作を選び、[VALUE] つまみを押すと、選んだ操作が完了した状態になります。[AUTO] ボタンを押すと、そこから次の操作を実行することができます。

##### USER ボタンを使う

USER ボタンに機能を割り当てて、シーケンサーのオン/オフを切り替えることができます。

[MENU] ボタン → [SYSTEM] → [USER 1 SW 1] または [USER 1 SW 2] → 以下のメニュー項目で機能の割り当てを変更します。

メニュー項目	説明
CATEGORY	[SEQUENCER] に設定します。
VALUE	[MODE ON/OFF] に設定します。

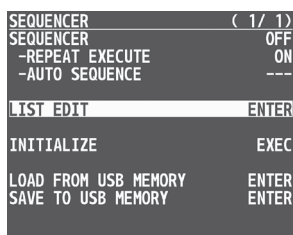
## 自動的にシーケンサーを実行する（オート・シーケンス）

シーケンサーに記録した操作を自動的に実行させることができます（オート・シーケンス機能）。

### オート・シーケンスの設定をする

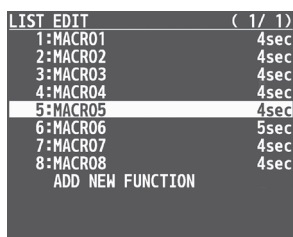
次の操作に移るときの動作を操作ごとに設定します。一定時間空けてから次の操作を実行させたり、操作の実行を一時停止させたりすることができます。

1. [MENU] ボタン → [SEQUENCER] → [LIST EDIT] を選び、[VALUE] つまみを押す。



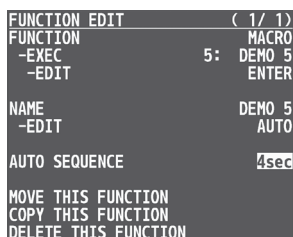
シーケンサーに記録した操作のリストが表示されます。

2. リストから操作を選び、[VALUE] つまみを押す。



FUNCTION EDIT メニューが表示されます。

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



4. [VALUE] つまみで次の操作に移るときの動作を設定し、[VALUE] つまみを押す。

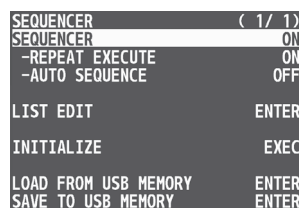
設定値	説明
PAUSE	オート・シーケンスを一時停止します。
AUTO	続けて次の操作を実行します。
1 ~ 120sec	指定した時間を空けて、次の操作を実行します。

5. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### オート・シーケンスを実行する

1. [MENU] ボタン → [SEQUENCER] → [SEQUENCER] を [ON] に設定する。

シーケンサー機能がオンになります。



2. [VALUE] つまみで [AUTO SEQUENCE] を選び、[ON] に設定する。

オート・シーケンスがオンになり、リストの先頭から自動的に操作が実行されます。操作の実行中は、[AUTO] ボタンが点滅します。

最後の操作が完了すると、自動的に停止します。

#### [PAUSE] に設定されている操作の場合

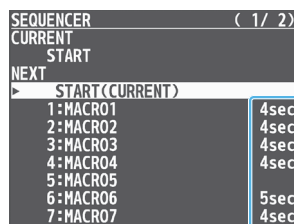
操作が完了すると、オート・シーケンスが一時停止します。[AUTO] ボタンを押すと、手動で次の操作を実行することができます。

※ [PAUSE] 以外に設定された操作を実行すると、オート・シーケンスが再開します。

3. オート・シーケンスをオフにするときは、[AUTO SEQUENCE] を [OFF] に設定する。
4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

#### メモ

- リストの操作を繰り返し実行することができます。最後の操作が完了すると、先頭に戻ります。  
[MENU] ボタン → [SEQUENCER] → [REPEAT EXECUTE] を [ON] に設定します。
- 手順 2 でオート・シーケンスをオンにしてからメニューを閉じると、シーケンサーに記録した操作のリストが表示されます。次の操作に移るときの動作を確認できます。



[PAUSE] に設定されているときは、空欄になります。

- USER ボタンに機能を割り当てて、オート・シーケンスのオン/オフを切り替えることができます (P.63)。



## シーケンサーの設定を保存する／呼び出す

USB MEMORY 端子に接続した USB メモリーに、シーケンサーの設定を 1 つのファイル (.RSQ) にして保存することができます。保存したシーケンス・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。

### 注意

- USB メモリーを初めて使うときは、必ず V-8HD でフォーマットしてください (P.60)。
- 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。

## 保存する

### 新規保存の場合

1. USB MEMORY 端子に、USB メモリーを接続する。
2. [MENU] ボタン → [SEQUENCER] → [SAVE TO USB MEMORY] を選び、[VALUE] つまみを押す。

```
SEQUENCER ( 1 / 1 )
SEQUENCER OFF
-REPEAT EXECUTE ON
-AUTO SEQUENCE ---
LIST EDIT ENTER
INITIALIZE EXEC
LOAD FROM USB MEMORY ENTER
SAVE TO USB MEMORY ENTER
```

USB メモリー内のシーケンス・ファイルが一覧表示されます。

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

```
SAVE SEQUENCER DATA ( 1 / 1 )
NEW FILE...

[ENTER] : ENTER
[EXIT] : EXIT
```

4. ファイル名を入力する。

※ 入力できる文字数は、16 文字までです。

```
SAVE SEQUENCER DATA ( 1 / 1 )
SAVE EXIT
SEQ_DATA_0000 .RSQ

[ENTER] : EDIT
[EXIT] : DELETE
```

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

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

確認メッセージが表示されます。

```
SAVE SEQUENCER DATA ( 1 / 1 )
SAVE EXIT
SEQ_Live001 .RSQ

[ENTER] : SAVE
[EXIT] : EXIT
```

```
SAVE SEQ_Live001.RSQ
ARE YOU SURE?
YES
```

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

USB メモリーにシーケンス・ファイル (.RSQ) が保存されます。完了すると「COMPLETE」と表示されます。

7. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### 上書き保存の場合

1. USB MEMORY 端子に、USB メモリーを接続する。
2. [MENU] ボタン → [SEQUENCER] → [SAVE TO USB MEMORY] を選び、[VALUE] つまみを押す。

USB メモリー内のシーケンス・ファイルが一覧表示されます。

3. [VALUE] つまみで上書きしたいシーケンス・ファイルを選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。

```
SAVE SEQUENCER DATA ( 1 / 1 )
1:SEQ_Live001.RSQ
2:SEQ_Show01.RSQ
NEW FILE...

[ENTER] : OVERWRITE
[EXIT] : EXIT
```

```
SAVE SEQ_Show01.RSQ
ARE YOU SURE?
YES
```

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

シーケンス・ファイルが上書き保存されます。完了すると「COMPLETE」と表示されます。

5. [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シーケンサーの設定を呼び出します。設定を呼び出すと、現在のシーケンサーの設定は上書きされます。

1. [MENU] ボタン → [SEQUENCER] → [LOAD FROM USB MEMORY] を選び、[VALUE] つまみを押す。

SEQUENCER	( 1 / 1 )
SEQUENCER	OFF
-REPEAT EXECUTE	ON
-AUTO SEQUENCE	---
LIST EDIT	ENTER
INITIALIZE	EXEC
LOAD FROM USB MEMORY	ENTER
SAVE TO USB MEMORY	ENTER

USB メモリー内のシーケンス・ファイルが一覧表示されます。

2. [VALUE] つまみで呼び出したいシーケンス・ファイルを選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。

LOAD SEQUENCER DATA	( 1 / 1 )
1:SEQ_Live001.RSQ	
2:SEQ_Show01.RSQ	

LOAD_SEQ_Show01.RSQ
ARE YOU SURE?
NO YES

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

シーケンサーの設定が呼び出されます。完了すると「COMPLETE」と表示されます。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## シーケンサーを初期化する

シーケンサーを初期化して、すべての設定内容を消去します。

1. [MENU] ボタン → [SEQUENCER] → [INITIALIZE] を選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。

SEQUENCER	( 1 / 1 )
SEQUENCER	OFF
-REPEAT EXECUTE	ON
-AUTO SEQUENCE	---
LIST EDIT	ENTER
INITIALIZE	EXEC
LOAD FROM USB MEMORY	ENTER
SAVE TO USB MEMORY	ENTER

SEQUENCER INITIALIZE
ARE YOU SURE?
NO YES

※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

シーケンサーが初期化されます。完了すると「COMPLETE」と表示されます。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### メモ

#### シーケンサーのデモ・データについて

変更または消去されたデモ・データは、ファクトリー・リセットを実行すると (P.64)、工場出荷時の設定に復元されます。

## 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 (.V08) にまとめて保存することができます。保存したファイル (.V08) 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。

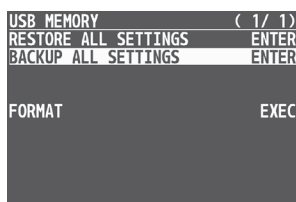
### 注意

- USB メモリーを初めて使うときは、必ず V-8HD でフォーマットしてください (P.60)。
- 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。

## 保存する

### 新規保存の場合

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

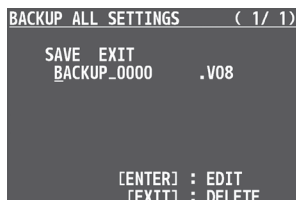


2. [VALUE] つまみで「NEW FILE...」を選び、[VALUE] つまみを押す。



3. ファイル名を入力する。

※ 入力できる文字数は、16 文字までです。



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

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

確認メッセージが表示されます。

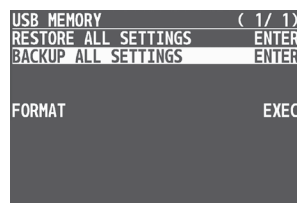


※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

5. [VALUE] つまみを押す。  
USB メモリーにファイル (.V08) が保存されます。
6. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

### 上書き保存の場合

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



2. [VALUE] つまみで上書き保存するファイルを選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。



※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

※ [VALUE] つまみを長押しすると、ファイル名を引き継いだ状態で編集画面が開きます。

3. [VALUE] つまみを押す。  
USB メモリーにファイル (.V08) が保存されます。
4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## 保存した設定を呼び出す

USB メモリーに保存した設定を呼び出します。設定を呼び出すと、本体の内容が上書きされます。

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



2. [VALUE] つまみで呼び出すファイルを選び、[VALUE] つまみを押す。

確認メッセージが表示されます。



※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

設定が呼び出され、本体の内容が上書きされます。

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 メモリーを初めてお使いになるときは、必ず V-8HD でフォーマットしてください。

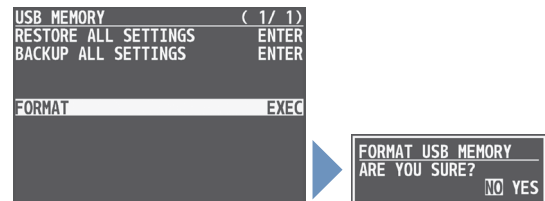
### 注意

- 他の機器でフォーマットした USB メモリーは、V-8HD では正常に使用できないことがあります。必ず V-8HD でフォーマットしてください (FAT32 形式)。
- ※ 元のフォーマット形式によっては、フォーマットに時間がかかる場合があります。  
「USB memory not ready.」などのエラー・メッセージが表示される場合は、V-8HD でフォーマットすることで、使用できるようになります。
- 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。

1. USB MEMORY 端子に、USB メモリーを接続する。

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

確認メッセージが表示されます。



※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

フォーマットが実行されます。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## フットスイッチを使う

V-8HD の CTL/EXP 1、2 端子に接続したフットスイッチを使って、V-8HD を足元でコントロールします。フットスイッチには、さまざまな機能を割り当てることができます。

1. P.5 参考にして、フットスイッチを接続する。
2. [MENU] ボタン → [CTL/EXP] → [CTL/EXP 1] または [CTL/EXP 2] → [CTL/EXP TYPE] を選び、[VALUE] つまみを押す。

CTL/EXP 1	( 1 / 1 )
CTL/EXP TYPE	OFF
ASSIGN	
-CTL A	
-CATEGORY	---
-VALUE	---
-CTL B	
-CATEGORY	---
-VALUE	---
-EXP	
-CATEGORY	---
-VALUE	---
EXP CALIBRATE	---

3. [VALUE] つまみで [CTL A & CTL B] を選び、[VALUE] つまみを押す。
4. [VALUE] つまみで CTL A または CTL B の [CATEGORY] [VALUE] を選び、[VALUE] つまみを押す。

CTL/EXP 1	( 1 / 1 )
CTL/EXP TYPE	CTL A & CTL B
ASSIGN	
-CTL A	
-CATEGORY	A/PGM CH SELECT
-VALUE	INPUT 1
-CTL B	
-CATEGORY	N/A
-VALUE	---
-EXP	
-CATEGORY	---
-VALUE	---
EXP CALIBRATE	---

5. [VALUE] つまみでフットスイッチの CTL A または CTL B に割り当てる機能を選び、[VALUE] つまみを押す。

### CATEGORY

設定値	説明
N/A	機能を割り当てません。
PGM CH SELECT	A/PGM バスに送る映像を切り替えます。
PST CH SELECT	B/PST バスに送る映像を切り替えます。
AUX CH SELECT	AUX バスに送る映像を切り替えます。
INPUT 1 ~ 8 ASSIGN	フットスイッチを踏むたびに、指定した入力チャンネルの映像ソースが切り替わります。
STILL OUTPUT	通常の出力を一時的に止めて、静止画をカットでプレビュー/最終出力します。
PinP 1、2 SOURCE	子画面の映像ソースを切り替えます。
DSK SOURCE	DSK の映像ソースを切り替えます。
SW CONTROL	[VALUE] で選んだボタンを押したときと同じ動作をします。
TAKE	A/PGM バスと B/PST のバスの映像を切り替えます。
AUDIO INPUT MUTE	入力音声のミュート機能をオン/オフします。
AUDIO OUTPUT MUTE	出力音声のミュート機能をオン/オフします。

設定値	説明
AUDIO INPUT SOLO	入力音声のソロ機能をオン/オフします。
OUTPUT FADE	[OUTPUT FADE] つまみを回したときと同じ動作をします。
LOAD MEMORY	プリセット・メモリーを呼び出します。
INPUT SCAN	フットスイッチを踏むたびに、INPUT 1 ~ 8 の映像が順番に切り替わります。
MEMORY SCAN	フットスイッチを踏むたびに、プリセット・メモリー 1 ~ 24 が順番に呼び出されます。
MACRO EXECUTE	マクロ (記録した一連の操作) を実行します。
SEQUENCER	<b>MODE ON/OFF :</b> シーケンサー機能をオン/オフします。
	<b>NEXT :</b> シーケンサー機能がオンのとき、[AUTO] ボタンを押したときと同じ動作をします。
	<b>PREVIOUS :</b> シーケンサー機能がオンのとき、[CUT] ボタンを押したときと同じ動作をします。
	<b>AUTO SEQUENCE :</b> オート・シーケンス機能をオン/オフします。

### VALUE

[CATEGORY] に関連する詳細な設定をします。

6. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## エクスプレッション・ペダルを使う

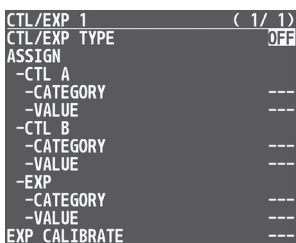
V-8HD の CTL/EXP 1、2 端子に接続したエクスプレッション・ペダルを使って、V-8HD を足元でコントロールします。

### ペダルを調整する (ペダル・キャリブレーション)

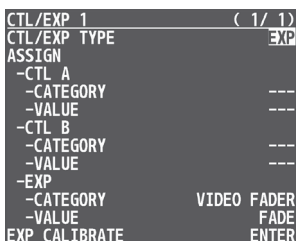
エクスプレッション・ペダルを初めてお使いになるときは、ペダルを最適な状態にするために、必ずペダルのキャリブレーション (調整) を実行してください。

また、エクスプレッション・ペダルは、経年変化や使用環境によって、最適な動作をしなくなる場合があります。「ペダルを軽く踏んだだけで、音量が大きく変化する」、「ペダルを踏んでも映像が切り替わらない」などの症状が現れたときにも、キャリブレーションを実行してください。

1. [MENU] ボタン → [CTL/EXP] → [CTL/EXP 1] または [CTL/EXP 2] → [CTL/EXP TYPE] を選び、[VALUE] つまみを押す。

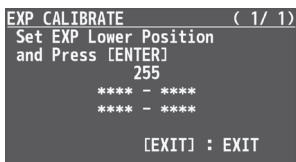


2. [VALUE] つまみで [EXP] を選び、[VALUE] つまみを押す。



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

EXP CALIBRATE 画面が表示されます。



4. 画面に表示される指示に従い、ペダルをかかと側いっぱい踏み込んで、[VALUE] つまみを押す。

5. 画面に表示される指示に従い、ペダルをつま先側いっぱい踏み込んで、[VALUE] つまみを押す。

[Complete] と表示されたら、キャリブレーションの完了です。

6. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

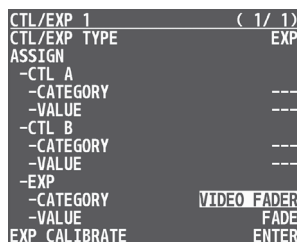
#### メモ

通常 EV-5 のミニмум・ボリュームつまみは、ゼロに合わせてお使いください。  
ミニмум・ボリュームつまみの位置を変更したときは、必ずキャリブレーションを実行してください。

### ペダルに機能を割り当てる

エクスプレッション・ペダルには、さまざまな機能を割り当てることができます。

1. [MENU] ボタン → [CTL/EXP] → [CTL/EXP 1] または [CTL/EXP 2] → [CTL/EXP TYPE] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [VALUE] つまみで [EXP] を選び、[VALUE] つまみを押す。
3. [VALUE] つまみで EXP の [CATEGORY] [VALUE] を選び、[VALUE] つまみを押す。



4. [VALUE] つまみでエクスプレッション・ペダルに割り当てる機能を選び、[VALUE] つまみを押す。

#### CATEGORY

設定値	説明
N/A	機能を割り当てません。
VIDEO FADER	<b>FADE:</b> ビデオ・フェーダーを操作します。 <b>▲ CUT ▼:</b> A/PGM バスと B/PST バスの映像をカットで切り替えます。
VFX MIX LEVEL	ビジュアル・エフェクトをかけた映像の濃度 (出力レベル) を調節します。
OUTPUT FADE	[OUTPUT FADE] つまみと同じ機能です。
STILL OUTPUT	通常の出力を一時的に止めて、静止画をカットでプレビュー/最終出力します。
AUDIO INPUT LEVEL	入力音量を調節します。
AUDIO OUTPUT LEVEL	出力音量を調節します。

#### VALUE

[CATEGORY] に関連する詳細な設定をします。

5. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## USER [1] [2] ボタンの機能を設定する

※ 工場出荷時、USER [1] ボタンにはフリーズ機能、USER [2] ボタンには、オート・スイッチング機能が割り当てられています。

1. [MENU] ボタン → [SYSTEM] → USER 1 SW または USER 2 SW の [CATEGORY] [VALUE] を選び、[VALUE] つまみを押す。

SYSTEM ( 2 / 4 )	
OUTPUT FADE ASSIGN	STILL 8 OUTPUT
-TURN LEFT	WHITE&AUDIO
-TURN RIGHT	
USER 1 SW	
-CATEGORY	FREEZE
-VALUE	---
USER 2 SW	
-CATEGORY	AUTO SWITCHING
-VALUE	AUTO SWITCHING SW
LED DIMMER	8
LCD DIMMER	8

2. [VALUE] つまみで USER [1] または [2] ボタンに割り当てる機能を選び、[VALUE] つまみを押す。

### CATEGORY

設定値	説明
N/A	機能を割り当てません。
FREEZE	フリーズ機能をオン/オフします。
AUTO SWITCHING	<b>AUTO SWITCHING SW :</b> オート・スイッチング機能をオン/オフします。 <b>BPM TAP :</b> AUTO SWITCHING が [BPM SYNC] のとき、ボタンを押す間隔で BPM を設定します。
INPUT 1 ~ 8 ASSIGN	ボタンを押すたびに、指定した入力チャンネルの映像ソースが切り替わります。
STILL OUTPUT	通常の出力を一時的に止めて、静止画をカットでプレビュー/最終出力します。
AUDIO INPUT MUTE	入力音声のミュート機能をオン/オフします。
AUDIO OUTPUT MUTE	出力音声のミュート機能をオン/オフします。
INPUT SCAN	ボタンを押すたびに、INPUT 1 ~ 8 の映像が順番に切り替わります。
MEMORY SCAN	ボタンを押すたびに、プリセット・メモリー 1 ~ 24 が順番に呼び出されます。
REC CONTROL	HDMI REC TRIGGER 機能対応のレコーダーを接続しているとき、レコーダーの録画スタート/ストップをコントロールします。
SEQUENCER	<b>MODE ON/OFF :</b> シーケンサー機能をオン/オフします。 <b>NEXT :</b> シーケンサー機能がオンのとき、[AUTO] ボタンを押したときと同じ動作をします。 <b>PREVIOUS :</b> シーケンサー機能がオンのとき、[CUT] ボタンを押したときと同じ動作をします。 <b>AUTO SEQUENCE :</b> オート・シーケンス機能をオン/オフします。

### VALUE

[CATEGORY] に関連する詳細な設定をします。

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-8HD 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。

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

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

PANEL LOCK メニューが表示されます。

PANEL LOCK ( 1 / 4 )	
ALL SW & VOLUME	OFF
A/PGM 1 SW	OFF
A/PGM 2 SW	OFF
A/PGM 3 SW	OFF
A/PGM 4 SW	OFF
A/PGM 5 SW	OFF
A/PGM 6 SW	OFF
A/PGM 7 SW	OFF
A/PGM 8 SW	OFF

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

メニュー項目	説明
ALL SW & VOLUME	以下のボタンとつまみの設定を、一括でオン/オフします。
A/PGM 1 ~ 8 SW	クロスポイント A [1] ~ [8] ボタン
B/PST 1 ~ 8 SW	クロスポイント B [1] ~ [8] ボタン
CUT SW	[CUT] ボタン
AUTO SW	[AUTO] ボタン
MODE SW	[MODE] ボタン
AUX SW	AUX [1] ~ [8] ボタン
PinP 1 SOURCE SW	PinP 1 [1] ~ [8] ボタン
PinP 2 SOURCE SW	PinP 2 [1] ~ [8] ボタン
MEMORY SW	MEMORY [1] ~ [8] ボタン
MACRO SW	AUX / PinP SOURCE / MEMORY [1] ~ [8] ボタン
TRANSITION SW	[TRANSITION] ボタン
VIDEO FADER	ビデオ・フェーダー
SPLIT/VFX A BLOCK	SPLIT/VFX [A] つまみ/ボタン
SPLIT/VFX B BLOCK	SPLIT/VFX [B] つまみ/ボタン
PinP 1 BLOCK	PinP 1 [POSITION H] [POSITION V] つまみ [PVW] [ON] ボタン
PinP 2 BLOCK	PinP 2 [POSITION H] [POSITION V] つまみ [PVW] [ON] ボタン
DSK BLOCK	DSK [LEVEL] [GAIN] つまみ [PVW] [ON] ボタン
USER 1 SW	USER [1] ボタン
USER 2 SW	USER [2] ボタン
CAPTURE IMAGE SW	[CAPTURE IMAGE] ボタン
OUTPUT FADE	[OUTPUT FADE] つまみ

3. [VALUE] つまみでパネル・ロックの有効 (ON) / 無効 (OFF) を設定し、[VALUE] つまみを押す。
4. 必要に応じて、手順 2 ~ 3 を繰り返す。
5. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

## V-8HD から外部レコーダーの録画 スタート/ストップをコントロールする

V-8HD の OUTPUT に「HDMI REC TRIGGER」機能対応のレコーダーを接続すると、レコーダーの録画スタート/ストップを、V-8HD の USER [1] または [2] ボタンで操作することができます。

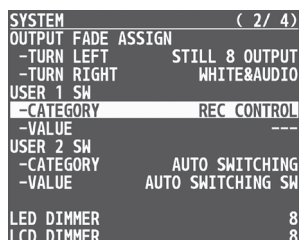
HDMI REC TRIGGER 機能に対応したレコーダーについては、ローランドのホームページをご覧ください。

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

1. [MENU] ボタン → [SYSTEM] → USER 1 SW  
または USER 2 SW の [CATEGORY] を選び、  
[VALUE] つまみを押す。



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



3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。
4. [REC CONTROL] を割り当てた USER [1] または [2]  
ボタンを押す。

ボタンを押すたびに、レコーダーの録画スタート/ストップが切り替わります。

録画中は USER [1] または [2] ボタンが赤点灯し、録画を停止すると消灯します。

### メモ

- USER [1] [2] ボタンの点灯/消灯は V-8HD の状態を示すもので、外部レコーダーの状態は反映されません。  
従って、USER [1] [2] ボタンが赤点灯しているときに、何らかの操作やストレージの状況で外部レコーダーの録画が止まっても、USER [1] [2] ボタンが連動して消灯することはありません。
- HDMI REC TRIGGER 機能対応レコーダーのコントロールを無効にしたいときは、VIDEO OUTPUT メニュー → OUTPUT 1 ~ 3 の「REC CONTROL」を「OFF」に設定してください。

## 設定を工場出荷時の状態に戻す (ファクトリー・リセット)

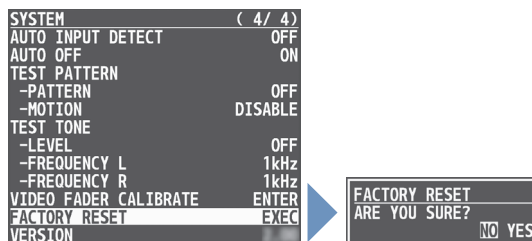
V-8HD で設定した内容を工場出荷時の状態に戻します。  
手順どおりに操作しても、取扱説明書に記載されている内容と違う動作をするときは、ファクトリー・リセットを実行してみてください。

### 注意

- ファクトリー・リセットを実行すると、それまでに設定した内容やプリセット・メモリー (P.41) に保存された設定、本体に保存された静止画 (P.29) は、すべて失われます。
- 「PLEASE WAIT」と表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。

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

確認メッセージが表示されます。



※ 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

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

ファクトリー・リセットが実行されます。

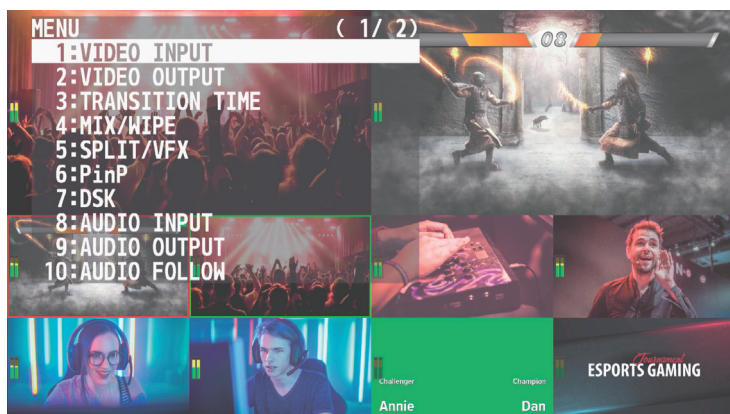
完了すると「COMPLETE」というメッセージが表示されます。

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、本体モニターと OUTPUT 3 端子に接続したディスプレイにメニューが表示されます。



## 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、設定値を大きく変更することができます。
- [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。

## 1: VIDEO INPUT

### INPUT 1 ~ 6

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
INPUT STATUS	ENTER	入力映像の情報 (映像フォーマットやサイズなど) を表示します。
INPUT ASSIGN	<b>HDMI</b> 、STILL 1 ~ 8	入力ソースを選びます。
FLIP H	<b>OFF</b> 、ON	[ON] に設定すると、映像を左右反転させて入力します。
FLIP V	<b>OFF</b> 、ON	[ON] に設定すると、映像を上下反転させて入力します。
BRIGHTNESS	-32 ~ <b>0</b> ~ 31	明るさを調節します。
CONTRAST	-32 ~ <b>0</b> ~ 31	コントラストを調節します。
SATURATION	-32 ~ <b>0</b> ~ 31	彩度を調節します。

### INPUT 7、8 (SCALER)

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
INPUT STATUS	ENTER	入力映像の情報 (映像フォーマットやサイズなど) を表示します。
INPUT ASSIGN	<b>HDMI</b> 、STILL 1 ~ 8	入力ソースを選びます。
FLICKER FILTER	<b>OFF</b> 、ON	[ON] に設定すると、ちらつきを軽減します。
FLIP H	<b>OFF</b> 、ON	[ON] に設定すると、映像を左右反転させて入力します。
FLIP V	<b>OFF</b> 、ON	[ON] に設定すると、映像を上下反転させて入力します。
EDID	<b>INTERNAL</b> SVGA (800x600) XGA (1024x768) WXGA (1280x800) FWXGA (1366x768) SXGA (1280x1024) SXGA+ (1400x1050) UXGA (1600x1200) WUXGA (1920x1200) 720p 1080i 1080p	入力フォーマット (EDID) を設定します。 [INTERNAL] に設定すると、V-8HD に入力できるすべてのフォーマットの EDID 情報を送信します。  <b>EDID とは?</b> V-8HD をソース機器に接続したときに、V-8HD からソース機器に送信されるデータです。EDID には、V-8HD に入力できるフォーマット (解像度、カラー・スペース、色深度) や音声情報などのデータが記録されています。 ソース機器は、受信した EDID 情報を元に V-8HD に最適な映像を出力します。
ZOOM	10.0 ~ <b>100.0</b> ~ 1000.0% (*1)	拡大/縮小率を設定します。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
SCALING TYPE	スケーリング・タイプを設定します。	
	<b>FULL</b>	入力映像のアスペクト比に関係なく、常に全画面 (フルスクリーン) に拡大して表示します。
	LETTERBOX	アスペクト比を保持したまま、全画面が表示されるように、入力映像を拡大/縮小します。
	CROP	アスペクト比を保持したまま、出力映像に余白がないように、入力映像を拡大/縮小します。はみ出した映像は、カットされます。
	DOT BY DOT	スケーリングをしません。
MANUAL	以下の「[MANUAL SIZE H]」と「[MANUAL SIZE V]」の設定に従って、スケーリングします。	
MANUAL SIZE H (*2)	-2000 ~ <b>0</b> ~ 2000 (*1)	水平方向のサイズを調節します。
MANUAL SIZE V (*2)	-2000 ~ <b>0</b> ~ 2000 (*1)	垂直方向のサイズを調節します。
POSITION H	-1920 ~ <b>0</b> ~ 1920	水平方向の位置を調節します。
POSITION V	-1920 ~ <b>0</b> ~ 1920	垂直方向の位置を調節します。
BRIGHTNESS	-32 ~ <b>0</b> ~ 31	明るさを調節します。
CONTRAST	-32 ~ <b>0</b> ~ 31	コントラストを調節します。
SATURATION	-32 ~ <b>0</b> ~ 31	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。

(\*1) 入出力フォーマットなどの条件により、設定値の有効な範囲が変わります。

(\*2) SCALING TYPE が「[MANUAL]」のときに有効です。

## 2: VIDEO OUTPUT









### OUTPUT 1 ~ 3

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
OUTPUT STATUS	—	OUTPUT 端子の状態を示します。 接続がない場合は、「NOT CONNECTED」と表示されます。
OUTPUT ASSIGN	OUTPUT 端子に割り当てる映像バスを設定します。	
	PROGRAM	プログラム映像を出力します。 <b>初期値</b>
	PREVIEW	プレビュー映像 (待機中の映像) を出力します。 OUTPUT 1: PROGRAM
	AUX	AUX バスの映像を出力します。 OUTPUT 2: PREVIEW
	MULTI-VIEW	マルチ・ビュー・モニターの映像を出力します。 OUTPUT 3: MULTI-VIEW
COLOR SPACE	<b>YPbPr 4:4:4</b> 、RGB (0-255)、RGB (16-235)、YPbPr 4:2:2	カラー・スペースを設定します。
DVI-D/HDMI SIGNAL	<b>HDMI</b> 、DVI-D	出力モードを設定します。
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。
REC CONTROL	OFF、 <b>ON</b>	HDMI REC TRIGGER 機能対応レコーダーの録画スタート/ストップを、V-8HD からコントロールする (ON) かしない (OFF) かを設定します。

## 3 : TRANSITION TIME

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
MIX/WIPE TIME	0.0 ~ <b>1.0</b> ~ 4.0sec	映像切り替え時間を設定します。
PinP 1 TIME	0.0 ~ <b>1.0</b> ~ 4.0sec	ピクチャーインピクチャー (PinP) 合成で、PinP 1 または PinP 2 の子画面を出す
PinP 2 TIME	0.0 ~ <b>1.0</b> ~ 4.0sec	／消すときのフェード時間を設定します。
DSK TIME	0.0 ~ <b>1.0</b> ~ 4.0sec	DSK 合成で、上に重ねるロゴや映像を出す／消すときのフェード時間を設定します。

## 4 : MIX/WIPE

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

## 5 : SPLIT/VFX

### SPLIT/VFX A、B

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
SPLIT/VFX	<b>OFF</b> 、ON	スプリット/ビジュアル・エフェクトのオン/オフを設定します。 SPLIT/VFX [A] または [B] ボタンでオン/オフすることもできます。
SPLIT/VFX TYPE	<b>SPLIT V</b> 、SPLIT H、PART MOSAIC、BACKGROUND MOSAIC、FULL MOSAIC、WAVE、RGB REPLACE、COLORPASS、NEGATIVE、COLORIZE、POSTERIZE、SILHOUETTE、EMBOSS、FIND EDGES、MONOCOLOR、HUE OFFSET、SATURATION OFFSET、VALUE OFFSET	スプリット/ビジュアル・エフェクトのタイプを設定します。 ※ タイプごとにメニュー項目が異なります。

#### ■ SPLIT/VFX TYPE : SPLIT V

映像の中央部を縦に切り出した 2 つの画像を合成します。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
A-CENTER	-25.0 ~ <b>0.0</b> ~ 25.0%	左側 (A/PGM 側) に表示される映像の、水平方向の位置を調節します。 SPLIT/VFX [A] つまみで調節することもできます。
B-CENTER	-25.0 ~ <b>0.0</b> ~ 25.0%	右側 (B/PST 側) に表示される映像の、水平方向の位置を調節します。 SPLIT/VFX [B] つまみで調節することもできます。
CENTER POSITION	-50.0 ~ <b>0.0</b> ~ 50.0%	境界線の位置を調節します。境界線をずらして、2 つの映像の大きさを変えることができます。 SPLIT/VFX [A] または [B] つまみを押しながら回して調節することもできます。
BORDER COLOR	<b>WHITE</b> 、YELLOW、CYAN、GREEN、MAGENTA、RED、BLUE、BLACK	境界線の色を設定します。
BORDER WIDTH	0 ~ <b>3</b> ~ 14	境界線の幅を設定します。

#### ■ SPLIT/VFX TYPE : SPLIT H

映像の中央部を横に切り出した 2 つの画像を合成します。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
A-CENTER	-25.0 ~ <b>0.0</b> ~ 25.0%	上側 (A/PGM 側) に表示される映像の、垂直方向の位置を調節します。 SPLIT/VFX [A] つまみで調節することもできます。
B-CENTER	-25.0 ~ <b>0.0</b> ~ 25.0%	下側 (B/PST 側) に表示される映像の、垂直方向の位置を調節します。 SPLIT/VFX [B] つまみで調節することもできます。
CENTER POSITION	-50.0 ~ <b>0.0</b> ~ 50.0%	境界線の位置を調節します。境界線をずらして、2 つの映像の大きさを変えることができます。 SPLIT/VFX [A] または [B] つまみを押しながら回して調節することもできます。
BORDER COLOR	<b>WHITE</b> 、YELLOW、CYAN、GREEN、MAGENTA、RED、BLUE、BLACK	境界線の色を設定します。
BORDER WIDTH	0 ~ <b>3</b> ~ 14	境界線の幅を設定します。

#### ■ SPLIT/VFX TYPE : PART MOSAIC

選択範囲にモザイクをかけます

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
POSITION H	-100.0 ~ <b>0.0</b> ~ 100.0%	選択範囲の水平方向の位置を調節します。 SPLIT/VFX [A] または [B] つまみで調節することもできます。
POSITION V	-100.0 ~ <b>0.0</b> ~ 100.0%	選択範囲の垂直方向の位置を調節します。 SPLIT/VFX [A] または [B] つまみを押しながら回して調節することもできます。
AREA SIZE	10.0 ~ <b>40.0</b> ~ 100.0%	選択範囲のサイズ (拡大/縮小) を調節します。
CORRECTION H	-2000 ~ <b>0</b> ~ 2000	選択範囲の水平方向のサイズを調節します。
CORRECTION V	-2000 ~ <b>0</b> ~ 2000	選択範囲の垂直方向のサイズを調節します。
BLOCK SIZE	OFF (1x1)、4x4、8x8、16x16、32x32、 <b>64x64</b> 、128x128、256x256	モザイクの細かさ (ブロック・サイズ) を設定します。
MIX LEVEL	0 ~ <b>255</b>	ビジュアル・エフェクトをかけた映像の濃度 (出力レベル) を調節します。

### ■ SPLIT/VFX TYPE : BACKGROUND MOSAIC 選択範囲を除いた部分に、モザイクをかけます。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
POSITION H	-100.0 ~ <b>0.0</b> ~ 100.0%	選択範囲の水平方向の位置を調節します。 SPLIT/VFX [A] または [B] つまみで調節することもできます。
POSITION V	-100.0 ~ <b>0.0</b> ~ 100.0%	選択範囲の垂直方向の位置を調節します。 SPLIT/VFX [A] または [B] つまみを押しながら回して調節することもできます。
AREA SIZE	10.0 ~ <b>40.0</b> ~ 100.0%	選択範囲のサイズ (拡大/縮小) を調節します。
CORRECTION H	-2000 ~ <b>0</b> ~ 2000	選択範囲の水平方向のサイズを調節します。
CORRECTION V	-2000 ~ <b>0</b> ~ 2000	選択範囲の垂直方向のサイズを調節します。
BLOCK SIZE	OFF (1x1)、4x4、8x8、16x16、 32x32、 <b>64x64</b> 、128x128、256x256	モザイクの細かさ (ブロック・サイズ) を設定します。
MIX LEVEL	0 ~ <b>255</b>	ビジュアル・エフェクトをかけた映像の濃度 (出力レベル) を調節します。

### ■ SPLIT/VFX TYPE : FULL MOSAIC 画面全体にモザイクをかけます。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
BLOCK SIZE	OFF (1x1)、4x4、8x8、16x16、 32x32、 <b>64x64</b> 、128x128、256x256	モザイクの細かさ (ブロック・サイズ) を設定します。
MIX LEVEL	0 ~ <b>255</b>	ビジュアル・エフェクトをかけた映像の濃度 (出力レベル) を調節します。

### ■ SPLIT/VFX TYPE : WAVE 映像を波立たせます。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
GAIN	0 ~ <b>127</b> ~ 255	波形の高さを調節します。
TYPE	1 ~ <b>4</b> ~ 7	波形の数を設定します。
MIX LEVEL	0 ~ <b>255</b>	ビジュアル・エフェクトをかけた映像の濃度 (出力レベル) を調節します。

### ■ SPLIT/VFX TYPE : RGB REPLACE 色を置き換えます。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
TYPE	OFF (R.G.B)、 <b>B.R.G.</b> 、G.B.R、R.B.G、 G.R.B、B.G.R	RGB リプレイスのタイプを設定します。
MIX LEVEL	0 ~ <b>255</b>	ビジュアル・エフェクトをかけた映像の濃度 (出力レベル) を調節します。

### ■ SPLIT/VFX TYPE : COLOR PASS 特定の色を残して白黒映像にします。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
TYPE	1 ~ <b>42</b> ~ 63	カラー・パスのタイプを設定します。
MIX LEVEL	0 ~ <b>255</b>	ビジュアル・エフェクトをかけた映像の濃度 (出力レベル) を調節します。

### ■ SPLIT/VFX TYPE : NEGATIVE 輝度/彩度を反転します。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
TYPE	Pr、Pb、PbPr、 <b>Y</b> 、YPr、YPb、YPbPr	ネガティブのタイプを設定します。
MIX LEVEL	0 ~ <b>255</b>	ビジュアル・エフェクトをかけた映像の濃度 (出力レベル) を調節します。

### ■ SPLIT/VFX TYPE : COLORIZE 映像へ着色します。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
TYPE	1 ~ <b>8</b>	カラライズのタイプを設定します。
MIX LEVEL	0 ~ <b>255</b>	ビジュアル・エフェクトをかけた映像の濃度 (出力レベル) を調節します。

■ SPLIT/VFX TYPE : POSTERIZE

輝度階調を変化させます。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
LEVEL	1 ~ <b>3</b> ~ 4	輝度の階調レベルを設定します。
MIX LEVEL	0 ~ <b>255</b>	ビジュアル・エフェクトをかけた映像の濃度 (出力レベル) を調節します。

■ SPLIT/VFX TYPE : SILHOUETTE

映像を明るい部分と暗い部分に分け、暗い部分を黒く、明るい部分を別の色で着色します。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
TYPE	1 ~ <b>128</b>	着色する色合いを設定します。
MIX LEVEL	0 ~ <b>255</b>	ビジュアル・エフェクトをかけた映像の濃度 (出力レベル) を調節します。

■ SPLIT/VFX TYPE : EMBOSS

凹凸の映像にします。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
TYPE	1 ~ <b>128</b>	エンボスのタイプを設定します。
CONTRAST	<b>0</b> ~ 15	コントラストを調節します。
MIX LEVEL	0 ~ <b>255</b>	ビジュアル・エフェクトをかけた映像の濃度 (出力レベル) を調節します。

■ SPLIT/VFX TYPE : FIND EDGES

輪郭を抽出します。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
FG COLOR	<b>0</b> ~ 15	輪郭の色を設定します。
BG COLOR	0 ~ <b>3</b> ~ 15	背景の色を設定します。
MIX LEVEL	0 ~ <b>255</b>	ビジュアル・エフェクトをかけた映像の濃度 (出力レベル) を調節します。

■ SPLIT/VFX TYPE : MONOCOLOR

単色映像にします。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Pb COLOR	<b>0</b> ~ 63	輪郭の色を設定します。
Pr COLOR	<b>0</b> ~ 63	背景の色を設定します。
MIX LEVEL	0 ~ <b>255</b>	ビジュアル・エフェクトをかけた映像の濃度 (出力レベル) を調節します。

■ SPLIT/VFX TYPE : HUE OFFSET

色相をコントロールして、色味を変化させます。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
VALUE	0 ~ <b>180</b> ~ 359	色相の基準値を設定します。
MIX LEVEL	0 ~ <b>255</b>	ビジュアル・エフェクトをかけた映像の濃度 (出力レベル) を調節します。

■ SPLIT/VFX TYPE : SATURATION OFFSET

彩度をコントロールして、色味を変化させます。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
VALUE	-256 ~ <b>0</b> ~ 255	彩度の基準値を設定します。
MIX LEVEL	0 ~ <b>255</b>	ビジュアル・エフェクトをかけた映像の濃度 (出力レベル) を調節します。

■ SPLIT/VFX TYPE : VALUE OFFSET

明度をコントロールして、色味を変化させます

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
VALUE	-256 ~ <b>0</b> ~ 255	明度の基準値を設定します。
MIX LEVEL	0 ~ <b>255</b>	ビジュアル・エフェクトをかけた映像の濃度 (出力レベル) を調節します。

## 6 : PinP

## PinP 1、2

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
PinP SOURCE	<b>HDMI 1</b> ~ 8、STILL 1 ~ 8	子画面の映像ソースを設定します。 MODE が「PinP 1 SOURCE」または「PinP 2 SOURCE」のときは、PinP SOURCE [1] ~ [8] ボタンで切り替えることもできます。
PinP TYPE	<b>PinP</b> LUMINANCE-WHITE KEY LUMINANCE-BLACK KEY CHROMA KEY	PinP 合成のタイプを設定します。 ※ タイプごとにメニュー項目が異なります。

## ■ PinP TYPE : PinP

背景映像の上に子画面の映像を合成します。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
COPY SETTINGS FROM PinP 2 (または PinP 1)	EXEC	もう一方の PinP の設定をコピーします。
SWAP SETTINGS WITH PinP 2 (または PinP 1)	EXEC	PinP 1 と PinP 2 の設定を入れ替えます。
WINDOW	子画面を調整します。	
POSITION H	-50.0 ~ <b>-40.0</b> ~ 50.0%	子画面の水平方向の表示位置を調節します。
POSITION V	-50.0 ~ <b>-40.0</b> ~ 50.0%	子画面の垂直方向の表示位置を調節します。
SIZE	10.0 ~ <b>35.0</b> ~ 100.0%	子画面のサイズ (拡大/縮小) を調節します。
CROPPING H	0.0 ~ <b>100.0%</b>	子画面の水平方向のサイズを調節します。
CROPPING V	0.0 ~ <b>100.0%</b>	子画面の垂直方向のサイズを調節します。
SHAPE	<b>RECTANGLE</b> 、CIRCLE、DIAMOND	子画面の形を設定します。
BORDER COLOR	<b>WHITE</b> 、YELLOW、CYAN、GREEN、MAGENTA、RED、BLUE、BLACK、SOFT EDGE	子画面に付ける縁取りの色を設定します。 [SOFT EDGE] に設定すると、子画面の縁をぼかします。
BORDER WIDTH	0 ~ <b>3</b> ~ 14	子画面に付ける縁取りの幅を調節します。
VIEW	子画面に表示される映像を調整します。	
POSITION H	-50.0 ~ <b>0.0</b> ~ 50.0%	子画面映像の水平方向の表示位置を調節します。
POSITION V	-50.0 ~ <b>0.0</b> ~ 50.0%	子画面映像の垂直方向の表示位置を調節します。
ZOOM	<b>100</b> ~ 400%	子画面映像の拡大率を調節します。

## ■ PinP TYPE : LUMINANCE-WHITE KEY

PinP に白い部分を透明にするルミナンス・キーを加えて、映像を合成します。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
COPY SETTINGS FROM PinP 2 (または PinP 1)	EXEC	もう一方の PinP の設定をコピーします。
SWAP SETTINGS WITH PinP 2 (または PinP 1)	EXEC	PinP 1 と PinP 2 の設定を入れ替えます。
WINDOW	子画面を調整します。	
POSITION H	-50.0 ~ <b>-40.0</b> ~ 50.0%	子画面の水平方向の表示位置を調節します。
POSITION V	-50.0 ~ <b>-40.0</b> ~ 50.0%	子画面の垂直方向の表示位置を調節します。
SIZE	10.0 ~ <b>35.0</b> ~ 100.0%	子画面のサイズ (拡大/縮小) を調節します。
CROPPING H	0.0 ~ <b>100.0%</b>	子画面の水平方向のサイズを調節します。
CROPPING V	0.0 ~ <b>100.0%</b>	子画面の垂直方向のサイズを調節します。
VIEW	子画面に表示される映像を調整します。	
POSITION H	-50.0 ~ <b>0.0</b> ~ 50.0%	子画面映像の水平方向の表示位置を調節します。
POSITION V	-50.0 ~ <b>0.0</b> ~ 50.0%	子画面映像の垂直方向の表示位置を調節します。
ZOOM	<b>100</b> ~ 400%	子画面映像の拡大率を調節します。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
KEY LEVEL	0 ~ <b>64</b> ~ 255	キーの抜け具合 (透過度) を調節します。
KEY 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。
MIX LEVEL	0 ~ <b>255</b>	キー全体の濃度 (出力レベル) を調節します。
FILL TYPE	<b>BUS</b> 、MATTE	「MATTE」に設定すると、キー合成時、上に重ねたロゴや映像を指定した色で塗りつぶします。塗りつぶし色は、下記の「MATTE COLOR」で設定します。
MATTE COLOR	WHITE、YELLOW、CYAN、GREEN、MAGENTA、 <b>RED</b> 、BLUE、BLACK	上に重ねたロゴや映像を塗りつぶすときの色を設定します。 ※ FILL TYPE が「MATTE」のときに設定できます。
EDGE TYPE	<b>OFF</b> 、BORDER、DROP、SHADOW、OUTLINE	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの種類を設定します。
EDGE COLOR	WHITE、YELLOW、CYAN、GREEN、MAGENTA、RED、BLUE、 <b>BLACK</b>	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの色を設定します。
EDGE WIDTH	0 ~ <b>3</b> ~ 14	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの幅を設定します。

■ PinP TYPE : LUMINANCE-BLACK KEY

PinP に黒い部分を透明にするルミナンス・キーを加えて、映像を合成します。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
COPY SETTINGS FROM PinP 2 (または PinP 1)	EXEC	もう一方の PinP の設定をコピーします。
SWAP SETTINGS WITH PinP 2 (または PinP 1)	EXEC	PinP 1 と PinP 2 の設定を入れ替えます。
WINDOW	子画面を調整します。	
POSITION H	-50.0 ~ <b>-40.0</b> ~ 50.0%	子画面の水平方向の表示位置を調節します。
POSITION V	-50.0 ~ <b>-40.0</b> ~ 50.0%	子画面の垂直方向の表示位置を調節します。
SIZE	10.0 ~ <b>35.0</b> ~ 100.0%	子画面のサイズ (拡大/縮小) を調節します。
CROPPING H	0.0 ~ <b>100.0%</b>	子画面の水平方向のサイズを調節します。
CROPPING V	0.0 ~ <b>100.0%</b>	子画面の垂直方向のサイズを調節します。
VIEW	子画面に表示される映像を調整します。	
POSITION H	-50.0 ~ <b>0.0</b> ~ 50.0%	子画面映像の水平方向の表示位置を調節します。
POSITION V	-50.0 ~ <b>0.0</b> ~ 50.0%	子画面映像の垂直方向の表示位置を調節します。
ZOOM	<b>100</b> ~ 400%	子画面映像の拡大率を調節します。
KEY LEVEL	0 ~ <b>64</b> ~ 255	キーの抜け具合 (透過度) を調節します。
KEY 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。
MIX LEVEL	0 ~ <b>255</b>	キー全体の濃度 (出力レベル) を調節します。
FILL TYPE	<b>BUS</b> 、MATTE	「MATTE」に設定すると、キー合成時、上に重ねたロゴや映像を指定した色で塗りつぶします。塗りつぶし色は、下記の「MATTE COLOR」で設定します。
MATTE COLOR	WHITE、YELLOW、CYAN、GREEN、MAGENTA、 <b>RED</b> 、BLUE、BLACK	上に重ねたロゴや映像を塗りつぶすときの色を設定します。 ※ FILL TYPE が「MATTE」のときに設定できます。
EDGE TYPE	<b>OFF</b> 、BORDER、DROP、SHADOW、OUTLINE	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの種類を設定します。
EDGE COLOR	WHITE、YELLOW、CYAN、GREEN、MAGENTA、RED、BLUE、 <b>BLACK</b>	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの色を設定します。
EDGE WIDTH	0 ~ <b>3</b> ~ 14	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの幅を設定します。



## ■ PinP TYPE : CHROMA KEY

PinP にクロマ・キーを加えて、映像を合成します。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
COPY SETTINGS FROM PinP 2 (または PinP 1)	EXEC	もう一方の PinP の設定をコピーします。
SWAP SETTINGS WITH PinP 2 (または PinP 1)	EXEC	PinP 1 と PinP 2 の設定を入れ替えます。
WINDOW	子画面を調整します。	
POSITION H	-50.0 ~ <b>-40.0</b> ~ 50.0%	子画面の水平方向の表示位置を調節します。
POSITION V	-50.0 ~ <b>-40.0</b> ~ 50.0%	子画面の垂直方向の表示位置を調節します。
SIZE	10.0 ~ <b>35.0</b> ~ 100.0%	子画面のサイズ (拡大/縮小) を調節します。
CROPPING H	0.0 ~ <b>100.0%</b>	子画面の水平方向のサイズを調節します。
CROPPING V	0.0 ~ <b>100.0%</b>	子画面の垂直方向のサイズを調節します。
VIEW	子画面に表示される映像を調整します。	
POSITION H	-50.0 ~ <b>0.0</b> ~ 50.0%	子画面映像の水平方向の表示位置を調節します。
POSITION V	-50.0 ~ <b>0.0</b> ~ 50.0%	子画面映像の垂直方向の表示位置を調節します。
ZOOM	<b>100</b> ~ 400%	子画面映像の拡大率を調節します。
KEY LEVEL	0 ~ <b>64</b> ~ 255	キーの抜け具合 (透過度) を調節します。
KEY 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。
MIX LEVEL	0 ~ <b>255</b>	キー全体の濃度 (出力レベル) を調節します。
CHROMA	クロマ・キーの詳細を設定します。	
COLOR	GREEN、 <b>BLUE</b>	キー色 (抜き色) を緑または青に設定します。緑や青以外の色を透明にしたい場合は、[SAMPLING MARKER] でキー色を設定します。
HUE WIDTH	-30 ~ <b>0</b> ~ 30	キー色の色相の幅を調節します。
HUE FINE	0 ~ <b>240</b> ~ 360	キー色の色相の中心位置を調節します。
SATURATION WIDTH	-30 ~ <b>0</b> ~ 30	キー色の彩度の幅を調節します。
SATURATION FINE	<b>0</b> ~ 255	キー色の彩度の中心位置を調節します。
SAMPLING MARKER	<b>OFF</b> 、ON	[ON] に設定すると、キー色をサンプリング (検出) するためのサンプリング・マーカー (十字カーソル) をプレビュー出力映像に表示します。サンプリングを実行すると、自動的に設定が [OFF] になります。
POSITION H	-50 ~ <b>0</b> ~ 50%	サンプリング・マーカーの水平方向の位置を調節します。
POSITION V	-50 ~ <b>0</b> ~ 50%	サンプリング・マーカーの垂直方向の位置を調節します。
SAMPLING EXECUTE	EXEC	キー色のサンプリングを実行します。 [HUE WIDTH]、[HUE FINE]、[SATURATION WIDTH]、[SATURATION FINE] の設定が自動的に調整されます。
FILL TYPE	<b>BUS</b> 、MATTE	[MATTE] に設定すると、キー合成時、上に重ねたロゴや映像を指定した色で塗りつぶします。塗りつぶし色は、下記の [MATTE COLOR] で設定します。
MATTE COLOR	WHITE、YELLOW、CYAN、GREEN、MAGENTA、 <b>RED</b> 、BLUE、BLACK	上に重ねたロゴや映像を塗りつぶすときの色を設定します。 ※ FILL TYPE が [MATTE] のときに設定できます。
EDGE TYPE	<b>OFF</b> 、BORDER、DROP、SHADOW、OUTLINE	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの種類を設定します。
EDGE COLOR	WHITE、YELLOW、CYAN、GREEN、MAGENTA、RED、BLUE、 <b>BLACK</b>	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの色を設定します。
EDGE WIDTH	0 ~ <b>3</b> ~ 14	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの幅を設定します。

7: DSK

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
DSK MODE	DSK モードを設定します。	
	SELF KEY	ルミナンス・キー (明るさ) やクロマ・キー (色) を使って映像を切り抜き、背景映像に重ねて合成します。
	ALPHA KEY	アルファ・チャンネル (透過度情報を持つ領域) を利用して静止画を切り抜き、背景映像に重ねて合成します。
	EXTERNAL KEY	キー信号 (切り抜き形状) とフィル映像 (合成される映像) を別々に設定します (エクスターナル・キー)。キー信号でフィル映像を切り抜き、背景映像に重ねて合成します。
DSK SOURCE	HDMI 1 ~ 8、 <b>STILL 1</b> ~ 8 ※ DSK MODE = SELF KEY 時	上に重ねるロゴや画像のソースを選びます。
	<b>STILL 1</b> ~ 8 ※ DSK MODE = ALPHA KEY 時	
KEY SOURCE (*3)	HDMI 1 ~ <b>8</b> 、STILL 1 ~ 8	キー信号 (切り抜き形状) として使用する映像を設定します。
FILL SOURCE (*3)	HDMI 1 ~ <b>8</b> 、STILL 1 ~ 8	フィル映像 (合成される映像) のソースを設定します。
DSK TYPE (*4)	DSK 合成のタイプを設定します。	
	LUMINANCE-WHITE	ルミナンス・キーで合成します。 明るさを基準にして、白い部分を透明にします。
	<b>LUMINANCE-BLACK</b>	ルミナンス・キーで合成します。 明るさを基準にして、黒い部分を透明にします。
	CHROMA	クロマ・キーで合成します。 色味を基準にして、指定したキー色を透明にします。
DSK LEVEL (*4)	0 ~ <b>64</b> ~ 255	キーの抜け具合 (透過度) を調節します。
DSK GAIN (*4)	<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。
MIX LEVEL	0 ~ <b>255</b>	キー全体の濃度 (出力レベル) を調節します。
CHROMA	クロマ・キーの詳細を設定します。 ※ DSK TYPE が [CHROMA] のときに設定できます。	
COLOR	GREEN、 <b>BLUE</b>	キー色 (抜き色) を緑または青に設定します。緑や青以外の色を透明にしたい場合は、[SAMPLING MARKER] でキー色を設定します。
HUE WIDTH	-30 ~ <b>0</b> ~ 30	キー色の色相の幅を調節します。
HUE FINE	0 ~ <b>240</b> ~ 360	キー色の色相の中心位置を調節します。
SATURATION WIDTH	-30 ~ <b>0</b> ~ 30	キー色の彩度の幅を調節します。
SATURATION FINE	<b>0</b> ~ 255	キー色の彩度の中心位置を調節します。
SAMPLING MARKER	<b>OFF</b> 、ON	[ON] に設定すると、キー色をサンプリング (検出) するためのサンプリング・マーカー (十字カーソル) をプレビュー出力映像に表示します。 サンプリングを実行すると、自動的に設定が [OFF] になります。
POSITION H	-50 ~ <b>0</b> ~ 50%	サンプリング・マーカーの水平方向の位置を調節します。
POSITION V	-50 ~ <b>0</b> ~ 50%	サンプリング・マーカーの垂直方向の位置を調節します。
SAMPLING EXECUTE	EXEC	キー色のサンプリングを実行します。 [HUE WIDTH]、[HUE FINE]、[SATURATION WIDTH]、[SATURATION FINE] の設定が自動的に調整されます。
FILL TYPE	<b>BUS</b> 、MATTE	[MATTE] に設定すると、キー合成時、上に重ねたロゴや映像を指定した色で塗りつぶします。塗りつぶし色は、下記の [MATTE COLOR] で設定します。
MATTE COLOR	WHITE、YELLOW、CYAN、GREEN、MAGENTA、 <b>RED</b> 、BLUE、BLACK	上に重ねたロゴや映像を塗りつぶすときの色を設定します。 ※ FILL TYPE が [MATTE] のときに設定できます。
EDGE TYPE	<b>OFF</b> 、BORDER、DROP、SHADOW、OUTLINE	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの種類を設定します。
EDGE COLOR	WHITE、YELLOW、CYAN、GREEN、MAGENTA、RED、BLUE、 <b>BLACK</b>	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの色を設定します。
EDGE WIDTH	0 ~ <b>3</b> ~ 14	上に重ねたロゴや映像に付ける縁取りの幅を設定します。

(\*3) [DSK MODE] が [EXTERNAL KEY] のときに設定できます。

(\*4) [DSK MODE] が [SELF KEY] のときに設定できます。

## 8 : AUDIO INPUT

## HDMI IN1 ~ 8、AUDIO INPUT

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
INPUT LEVEL	-INF ~ <b>0.0</b> ~ 10.0dB	入力音量を調節します。
INPUT MUTE	<b>OFF</b> 、ON	ミュート機能のオン/オフを設定します。「ON」に設定すると、一時的に入力音声をミュートします。
MONO	入力音声をステレオからモノに変換します。	
	<b>OFF</b>	ステレオ入力された音声をそのまま送ります。
	L ONLY	L チャンネルの音声を L と R に送ります。
	R ONLY	R チャンネルの音声を L と R に送ります。
	LR MIX	L チャンネルと R チャンネルの音声をミックスして、L と R に送ります。
SOLO	<b>OFF</b> 、ON	ソロ機能のオン/オフを設定します。「ON」にした音声だけをヘッドホンで聴くことができます。 ※ ソロ機能は、ヘッドホン出力に対して有効です。ヘッドホン以外の出力には影響しません。
EFFECT PRESET	エフェクト (ハイ・パス・フィルター、コンプレッサー、イコライザー) のプリセットを設定します。 ※ プリセットを変更すると、各エフェクトの設定が上書きされます。	
	<b>DEFAULT</b>	ライン入力向け (初期値の設定)
	MEETING	会議向け
	INTERVIEW	インタビュー向け
	AMBIENT MIC	環境音の集音向け
	WINDY FIELD	風が強いエリアでの環境音の集音向け
	DE-ESS & POPS SOFT	歯擦音を軽減
	DE-ESS & POPS HARD	破裂音を軽減
DELAY	<b>0.0</b> ~ 500.0msec ( <b>0.0</b> ~ 29.9/25.0frame)	音声の遅延時間を調節します。 <b>効果</b> 音声を遅らせて出力します。
HIGH PASS FILTER 75Hz	<b>OFF</b> 、ON	ハイ・パス・フィルターのオン/オフを設定します。 <b>効果</b> 不要な低域をカットします。カットオフ周波数は、75Hz です。
NOISE GATE	<b>OFF</b> 、ON	ノイズ・ゲートのオン/オフを設定します。 <b>効果</b> 設定したレベル以下の音声を除去します。
THRESHOLD	-80.0 ~ <b>-50.0</b> ~ 0.0dB	音声を除去するときの、基準となるレベルを設定します。スレッシュホールド以下の音声を除去します。
RELEASE	30 ~ <b>380</b> ~ 5000ms	音声のスレッシュホールドを下回ったあとに音声が減衰しきるまでの時間を調節します。
COMPRESSOR	<b>OFF</b> 、ON	コンプレッサーのオン/オフを設定します。 <b>効果</b> 設定したレベルを超えた音声を圧縮します。
THRESHOLD	-80.0 ~ <b>-50.0</b> ~ 0.0dB	コンプレッサーがかかる基準となるレベルを設定します。スレッシュホールドを超えた音身に圧縮がかかります。
RATIO	1.00:1、1.12:1、1.25:1、1.40:1、1.60:1、1.80:1、2.00:1、2.50:1、3.20:1、4.00:1、 <b>5.60:1</b> 、8.00:1、16.0:1、INF:1	音声に対して、どのくらいの圧縮をかけるかを設定します。圧縮していない状態を「1」と定義します。
ATTACK	0.2 ~ <b>1</b> ~ 100ms	スレッシュホールドを超える音声が入力されたときの圧縮を開始するまでにかける時間を設定します。
RELEASE	30 ~ <b>380</b> ~ 5000ms	音がスレッシュホールドを下回ったあとに圧縮をやめるまでの時間を調節します。
AUTO GAIN	OFF、 <b>ON</b>	オート・メイクアップ・ゲイン機能のオン/オフを設定します。 「ON」に設定すると、「THRESHOLD」と「RATIO」の設定に基づき、コンプレッサーをかけたあとの最終的な出力音量を自動的に調整します。 下記の「MAKEUP GAIN」の設定値とオート・メイクアップ・ゲインで算出された値の合計値が、最終的な出力音量になります (最大 +34dB)。
MAKEUP GAIN	-40 ~ <b>0</b> ~ 40dB	コンプレッサーをかけたあとの最終的な出力音量を調節します。
EQUALIZER	<b>OFF</b> 、ON	イコライザーのオン/オフを設定します。 <b>効果</b> 帯域ごとに音量を調節します。
Hi GAIN	-15.0 ~ <b>0.0</b> ~ 15.0dB	高域を増幅/減衰します。
Hi FREQUENCY	1.0 ~ <b>10.0</b> ~ 20.0kHz	高域の音量を変化させるときの中心周波数を設定します。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Mid GAIN	-15.0 ~ <b>0.0</b> ~ 15.0dB	中域を増幅／減衰します。
Mid FREQUENCY	20.0 ~ <b>500Hz</b> ~ 20.0kHz	中域の音量を変化させるときの中心周波数を設定します。
Mid Q	0.5 ~ <b>1.0</b> ~ 16.0	中域を増幅／減衰させるときの帯域幅を調節します。
Lo GAIN	-15.0 ~ <b>0.0</b> ~ 15.0dB	低域を増幅／減衰します。
Lo FREQUENCY	20.0 ~ <b>500Hz</b> ~ 20.0kHz	低域の音量を変化させるときの中心周波数を設定します。

## 9: AUDIO OUTPUT

### OUTPUT ASSIGN

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明						
AUDIO OUT	<b>MASTER OUTPUT</b> 、AUX	各端子に割り当てる音声バスを設定します。 <b>MASTER OUTPUT:</b> すべての入力音声をミックスして出力します (マスター出力)。 <b>AUX:</b> AUX バスに送られた入力音声だけをミックスして出力します。マスター出力とは異なる音声を出力することができます。						
PHONES OUT	<b>MASTER OUTPUT</b> 、AUX	<b>AUX:</b> AUX バスに送られた入力音声だけをミックスして出力します。マスター出力とは異なる音声を出力することができます。						
HDMI OUTPUT 1 ~ 3	<b>AUTO</b> 、MASTER OUTPUT、AUX	映像バスの割り当てに応じて、音声バスが自動的に切り替わります。 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>映像バス</th> <th>音声バス</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AUX 以外</td> <td>MASTER OUTPUT</td> </tr> <tr> <td>AUX</td> <td>AUX</td> </tr> </tbody> </table>	映像バス	音声バス	AUX 以外	MASTER OUTPUT	AUX	AUX
映像バス	音声バス							
AUX 以外	MASTER OUTPUT							
AUX	AUX							

### MASTER OUTPUT

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
OUTPUT LEVEL	-INF ~ <b>0.0</b> ~ 10.0dB	出力音量を調節します。
OUTPUT MUTE	<b>OFF</b> 、ON	ミュート機能のオン／オフを設定します。「ON」に設定すると、一時的に出力音声をミュートします。
LIMITER	<b>OFF</b> 、ON	リミッターのオン／オフを設定します。 <b>効果</b> 設定したレベルを超えないように出力音量を制限します。
THRESHOLD	-40.0 ~ <b>-6.0</b> ~ 0.0db	リミッターがかかる基準となるレベルを設定します。スレッシュホールドを超えた音声に圧縮がかかります。出力される音声の音量は、スレッシュホールド以下に制限されます。
EQUALIZER	<b>OFF</b> 、ON	イコライザーのオン／オフを設定します。 <b>効果</b> 帯域ごとに音量を調節します。
Hi GAIN	-15.0 ~ <b>0.0</b> ~ 15.0dB	高域を増幅／減衰します。
Hi FREQUENCY	1.0 ~ <b>10.0</b> ~ 20.0kHz	高域の音量を変化させるときの中心周波数を設定します。
Mid GAIN	-15.0 ~ <b>0.0</b> ~ 15.0dB	中域を増幅／減衰します。
Mid FREQUENCY	20.0 ~ <b>500Hz</b> ~ 20.0kHz	中域の音量を変化させるときの中心周波数を設定します。
Mid Q	0.5 ~ <b>1.0</b> ~ 16.0	中域を増幅／減衰させるときの帯域幅を調節します。
Lo GAIN	-15.0 ~ <b>0.0</b> ~ 15.0dB	低域を増幅／減衰します。
Lo FREQUENCY	20.0 ~ <b>500Hz</b> ~ 20.0kHz	低域の音量を変化させるときの中心周波数を設定します。
MULTI BAND COMPRESSOR	<b>OFF</b> 、ON	マルチバンド・コンプレッサーのオン／オフを設定します。 <b>効果</b> 帯域ごと個別にコンプレッサーをかけます。
Hi THRESHOLD	-40.0 ~ <b>-20.0</b> ~ 0.0dB	高域でコンプレッサーがかかる基準となるレベルを設定します。スレッシュホールドを超えた音声に圧縮がかかります。
Hi RATIO	1.00:1、1.12:1、1.25:1、1.40:1、1.60:1、1.80:1、2.00:1、2.50:1、 <b>3.20:1</b> 、4.00:1、5.60:1、8.00:1、16.0:1、INF:1	高域の音声に対してどのくらい圧縮をかけるか設定します。圧縮していない状態を「1」と定義します。
Mid THRESHOLD	-40.0 ~ <b>-16.0</b> ~ 0.0dB	中域でコンプレッサーがかかる基準となるレベルを設定します。スレッシュホールドを超えた音声に圧縮がかかります。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Mid RATIO	1.00:1、1.12:1、1.25:1、1.40:1、1.60:1、1.80:1、2.00:1、 <b>2.50:1</b> 、3.20:1、4.00:1、5.60:1、8.00:1、16.0:1、INF:1	中域の音声に対してどのくらい圧縮をかけるか設定します。圧縮していない状態を「1」と定義します。
Lo THRESHOLD	-40.0 ~ <b>-20.0</b> ~ 0.0dB	低域でコンプレッサーがかかる基準となるレベルを設定します。スレッシュホールドを超えた音声に圧縮がかかります。
Lo RATIO	1.00:1、1.12:1、1.25:1、1.40:1、1.60:1、1.80:1、2.00:1、2.50:1、 <b>3.20:1</b> 、4.00:1、5.60:1、8.00:1、16.0:1、INF:1	低域の音声に対してどのくらい圧縮をかけるか設定します。圧縮していない状態を「1」と定義します。

## AUX

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明	
AUX LEVEL	-INF ~ <b>0.0</b> ~ 10.0dB	AUX バスの出力音量を調節します。	
AUX MUTE	<b>OFF</b> 、ON	ミュート機能のオン/オフを設定します。「ON」に設定すると、一時的に AUX バスの出力音声をミュートします。	
DELAY	<b>0.0</b> ~ 500.0ms ( <b>0.0</b> ~ 29.9/25.0frame)	出力音声の遅延時間を調整します。	
LIMITER	<b>OFF</b> 、ON	リミッターのオン/オフを設定します。 <b>効果</b> 設定したレベルを超えないように出力音量を制限します。	
THRESHOLD	-40.0 ~ <b>-6.0</b> ~ 0.0db	リミッターがかかる基準となるレベルを設定します。スレッシュホールドを超えた音声に圧縮がかかります。出力される音声の音量は、スレッシュホールド以下に制限されます。	
AUX SEND	ENTER	AUX SEND メニューを表示します。	
	メニュー項目	設定値 (太字は初期値) 説明	
	AUX SEND VIDEO	<b>AUTO</b>	AUX バスの映像選択に連動して、音声自動的に AUX バスに送られます。
		MANUAL	送り量を手動で調節します。
	HDMI IN 1 ~ 8	<b>-INF</b> ~ 0dB	入力ごとに AUX バスへの音声の送り量を調節します。
AUDIO IN	<b>-INF</b> ~ 0dB	※ HDMI 1 ~ 8 は、AUX SEND VIDEO が「MANUAL」のときに設定できます。	
AUX EFFECT	ENTER	AUX EFFECT メニューを表示します。	
	メニュー項目	設定値 (太字は初期値) 説明	
	HDMI IN 1 ~ 8 AUDIO IN		各入力から AUX バスにエフェクトがかかった音声を送るかどうかを設定します。
		DRY	エフェクトがかかっていない元の音声を送ります。
		<b>PRE FADER</b>	エフェクトがかかった音声を送ります。音量 (INPUT LEVEL) に関係なく、送り量は一定です。
POST FADER		エフェクトがかかった音声を送ります。音量 (INPUT LEVEL) を調節することで、送り量を変更することができます。	

## 10: AUDIO FOLLOW

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
ALL AUDIO FOLLOW	<b>OFF</b> 、ON	INPUT 1 ~ 8 のオーディオ・フォロー機能のオン/オフを、一括で設定します。
INPUT 1 ~ 8		オーディオ・フォロー機能のオン/オフを設定します。オーディオ・フォローは、映像の切り替えに連動させて、音声の出力を自動的に切り替える機能です。
	<b>OFF</b>	映像の選択に関係なく、常に音声を出力します。
	ON	映像が選ばれたときのみ、音声を出力します。他の映像が選ばれたときは、自動的に消音します。
AUDIO IN	<b>OFF</b> 、INPUT 1 ~ 8	AUDIO IN の音声に対して、オーディオ・フォローを使う入力映像 (INPUT 1 ~ 8) を指定します。指定した入力映像が選ばれたときのみ、AUDIO IN の音声を出力します。「OFF」に設定すると、入力映像の選択に関係なく、常に AUDIO IN の音声を出力します。

## 11 : PRESET MEMORY

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
LOAD	<b>1 : MEMORY1</b> ~ 24 : MEMORY24 (*5)	呼び出すプリセット・メモリーを選びます。 [VALUE] つまみを押すと、プリセット・メモリーを呼び出すことができます。
SAVE	<b>1 : MEMORY1</b> ~ 24 : MEMORY24 (*5)	設定を保存するプリセット・メモリーを選びます。[VALUE] つまみを押すと、プリセット・メモリーに設定を保存することができます。 ※ OUTPUT FADE] つまみと [PHONES] つまみの状態 (ヘッドホンの音量) は、プリセット・メモリーに保存されません。 ※ 以下の設定メニューは共通設定 (本体に1つ) のため、プリセット・メモリーに保存されません。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• PRESET MEMORY                      • STILL IMAGE                      • CTL/EXP</li> <li>• MACRO                                      • FREEZE                              • USB MEMORY</li> <li>• SEQUENCER                              • AUTO SWITCHING                  • SYSTEM</li> </ul>
INITIALIZE	<b>1 : MEMORY1</b> ~ 24 : MEMORY24 (*5)	初期化するプリセット・メモリーを選びます。 [VALUE] つまみを押すと、プリセット・メモリーを初期化することができます。
NAME EDIT	<b>1 : MEMORY1</b> ~ 24 : MEMORY24 (*5)	名前を編集するプリセット・メモリーを選びます。[VALUE] つまみを押すと、名前を編集することができます。
START UP		起動時に呼び出す設定を指定します。
	<b>LAST MEMORY</b>	電源を切る直前の状態に復帰します (ラスト・メモリー機能)。 現在の設定 (ラスト・メモリー) は、4 秒ごと、またはメニューを閉じるタイミングで保存されます。
	<b>1 : MEMORY1</b> ~ 24 : MEMORY24 (*5)	選んだメモリー番号の設定を呼び出します。
MEMORY PROTECT	<b>OFF</b> 、ON	[ON] にすると、設定の保存や初期化の操作を禁止して、プリセット・メモリーの内容を保護します。
LOAD FROM USB MEMORY	ENTER	USB メモリー内のプリセット・ファイル (.V08preset) を一覧表示します。 プリセット・ファイルを選ぶと、本体にプリセット・メモリー (1 ~ 24) を呼び出すことができます。
SAVE TO USB MEMORY	ENTER	USB メモリー内のプリセット・ファイル (.V08preset) を一覧表示します。 プリセット・ファイルを選んで、プリセット・メモリー (1 ~ 24) を上書き保存することができます。[NEW FILE...] を選んだ場合は、プリセット・ファイルが新規保存されます。
NUMBER OF MEMORY SW		[MODE] ボタンで MEMORY を選んでいるときに、メモリー選択ボタンとして機能するボタンの数を設定します。
	<b>8</b>	プリセット・メモリー 1 ~ 8: MEMORY [1] ~ [8] ボタン
	24	プリセット・メモリー 1 ~ 8: MEMORY [1] ~ [8] ボタン
		プリセット・メモリー 9 ~ 16: クロスポイント A [1] ~ [8] ボタン プリセット・メモリー 17 ~ 24: クロスポイント B [1] ~ [8] ボタン
FADE TIME	<b>0.0</b> ~ 4.0sec	プリセット・メモリー読み込み時の切り替え効果の時間を設定します。
MIX/WIPE	OFF、 <b>ON</b>	切り替え効果のオン/オフを切り替えます。
PinP 1	OFF、 <b>ON</b>	
PinP 2	OFF、 <b>ON</b>	
DSK	OFF、 <b>ON</b>	
LOAD PARAMETER		プリセット・メモリー呼び出し時に反映させるメニューを設定します。
VIDEO INPUT	OFF、 <b>ON</b>	[OFF] に設定したメニューの内容は、プリセット・メモリーの呼び出し時に変更されません。
VIDEO OUTPUT	OFF、 <b>ON</b>	
TRANSITION TIME	OFF、 <b>ON</b>	
MIX/WIPE	OFF、 <b>ON</b>	
SPLIT/VFX	OFF、 <b>ON</b>	
PinP	OFF、 <b>ON</b>	
DSK	OFF、 <b>ON</b>	
VIDEO CROSSPOINT	OFF、 <b>ON</b>	
VIDEO FADER	<b>INITIALIZE</b> 、ON	ビデオ・フェーダーの位置をリセットした状態で読み込むか (INITIALIZE)、プリセット・メモリー保存時の状態を再現するか (ON) を切り替えます。
AUDIO INPUT	OFF、 <b>ON</b>	[OFF] に設定したメニューの内容は、プリセット・メモリーの呼び出し時に変更されません。
AUDIO OUTPUT	OFF、 <b>ON</b>	
AUDIO FOLLOW	OFF、 <b>ON</b>	

(\*5) [NAME EDIT] でプリセット・メモリーの名前を編集した場合は、編集後の名前が表示されます。

## 12:MACRO

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明	
EXECUTE	<b>1: DEMO 1</b> ~ 100:MACRO100 (*6)	実行するマクロ (記録した一連の操作) を選びます。 [VALUE] つまみを押すと、マクロを実行することができます。 MODE がマクロのときは ([MODE] ボタンがオレンジ点灯)、AUX / PinP SOURCE / MEMORY [1] ~ [8] ボタンでマクロを実行することもできます。	
INITIALIZE	ALL、 <b>1: DEMO 1</b> ~ 100:MACRO100 (*6)	初期化するマクロを選びます。 [VALUE] つまみを押すと、マクロを初期化することができます。	
LIST EDIT	<b>1: DEMO 1</b> ~ 100:MACRO100 (*6)	編集するマクロを選びます。 [VALUE] つまみを押すと、マクロに記録した操作が表示されます。	
	メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
	<b>1: (操作) ~ 10: (操作)</b>	—	マクロに記録した操作をリスト表示します。 操作の記録がない場合は、「-----」表示になります。 操作または「ADD NEW FUNCTION」を選び [VALUE] つまみを押すと、操作を編集する FUNCTION EDIT メニュー (P.80) が表示されます。
	PREVIEW	EXEC	マクロをプレビューします。
	COPY MACRO TO	<b>1: DEMO 1</b> ~ 100:MACRO100 (*6)	マクロのコピー元を指定します。 [VALUE] つまみを押すと、マクロをコピーすることができます。
SWAP MACRO WITH	<b>1: DEMO 1</b> ~ 100:MACRO100 (*6)	マクロの交換先を指定します。 [VALUE] つまみを押すと、マクロを入れ替えることができます。	
NAME EDIT	<b>1: DEMO 1</b> ~ 100:MACRO100 (*6)	名前を編集するマクロを選びます。 [VALUE] つまみを押すと、名前を編集する画面が表示されます。	
LOAD FROM USB MEMORY	ENTER	USB メモリー内のマクロ設定ファイル (.RMF) を一覧表示します。 マクロ設定ファイルを選ぶと、本体にマクロ (1 ~ 100) を呼び出すことができます。	
SAVE TO USB MEMORY	ENTER	USB メモリー内のマクロ設定ファイル (.RMF) を一覧表示します。 マクロ設定ファイルを選ぶと、マクロ (1 ~ 100) を上書き保存することができます。 「NEW FILE...」を選んだ場合は、マクロ設定ファイルが新規保存されます。	
NUMBER OF MACRO SW	MODE がマクロのときに ([MODE] ボタンがオレンジ点灯)、マクロ選択ボタンとして機能するボタンの数を設定します。		
	<b>8</b>	マクロ 1 ~ 8: AUX / PinP SOURCE / MEMORY [1] ~ [8] ボタン	
	24	マクロ 1 ~ 8: AUX / PinP SOURCE / MEMORY [1] ~ [8] ボタン マクロ 9 ~ 16: クロスポイント A [1] ~ [8] ボタン マクロ 17 ~ 24: クロスポイント B [1] ~ [8] ボタン	
SW ASSIGN	ENTER	SW ASSIGN メニューを表示します。	
	各ボタンに割り当てるマクロを設定します。		
	メニュー項目	設定値	説明
	<b>MACRO 1 ~ 8</b>	<b>1: DEMO 1</b> ~ 100:MACRO100 (*6)	AUX / PinP SOURCE / MEMORY [1] ~ [8] ボタン
PGM/A 1 ~ 8 (*7)		クロスポイント A [1] ~ [8] ボタン	
PST/B 1 ~ 8 (*7)		クロスポイント B [1] ~ [8] ボタン	

(\*6) 「NAME EDIT」でマクロの名前を編集した場合は、編集後の名前が表示されます。

(\*7) 「NUMBER OF MACRO SW」が「24」のときに設定できます。

FUNCTION EDIT

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
FUNCTION	PGM TAKE PGM/PST SELECT AUX SELECT INPUT ASSIGN TRANSITION TIME TRANSITION TYPE PinP ON/OFF PinP SOURCE PinP WINDOW DSK ON/OFF DSK SOURCE SPLIT/VFX ON/OFF	SPLIT/VFX TYPE SPLIT POSITION AUDIO INPUT LEVEL AUDIO INPUT MUTE AUDIO OUTPUT LEVEL AUDIO OUTPUT MUTE PRESET MEMORY MACRO OUTPUT FADE REC CONTROL WAIT
		マクロに記録する操作を設定します。 設定した操作に応じて、関連するメニュー項目が表示されます。
		<b>WAIT :</b> 次の操作を実行するまでの待ち時間を設定します。
TIMING	操作を実行するタイミングを設定します。	
	<b>AFTER PREVIOUS</b>	直前の操作のあとに実行します。リスト番号が連番になります
	SAME AS PREVIOUS	直前の操作と同時に実行します。直前の操作と同じリスト番号になります。
MOVE THIS FUNCTION	ENTER	編集中の操作を移動して、リストを並べ替えます。
COPY THIS FUNCTION	ENTER	編集中の操作をリストの任意の位置にコピーします。
DELETE THIS FUNCTION	EXEC	編集中の操作を削除します。

13 : SEQUENCER

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
SEQUENCER	<b>OFF</b> 、ON	シーケンサー機能をオン/オフします。
REPEAT EXECUTE	<b>OFF</b> 、ON	「ON」にすると、記録した操作を繰り返し実行します。
AUTO SEQUENCE	<b>OFF</b> 、ON	オート・シーケンス機能をオン/オフします。 ※ SEQUENCER が「ON」のときに設定できます。
LIST EDIT	ENTER	シーケンサーに記録した操作をリスト表示します。 操作または「ADD NEW FUNCTION」を選び [VALUE] つまみを押すと、操作を編集する FUNCTION EDIT メニューが表示されます。
	<b>メニュー項目</b>	<b>設定値</b>
	<b>FUNCTION</b>	シーケンサーに記録する操作を設定します。 設定した操作に応じて、関連するメニュー項目が表示されます。
	PGM TAKE	最終出力映像を切り替えます。
	PRESET MEMORY	プリセット・メモリーを呼び出します。
	MACRO	マクロ (記録した一連の操作) を実行します。
	<b>NAME</b>	—
	<b>EDIT</b>	名前を付けかたを設定します。
	<b>AUTO</b>	自動的に名前が付けられます。
	CUSTOM	任意の名前を付けることができます。 [VALUE] つまみを押すと、名前を編集する画面が表示されます。
	<b>AUTO SEQUENCE</b>	オート・シーケンスがオンのときの動作を設定します。
	PAUSE	オート・シーケンスを一時停止します。
	AUTO	続けて次の操作を実行します。
	1 ~ <b>5</b> ~ 120sec	指定した時間を空けて、次の操作を実行します。
	<b>MOVE THIS FUNCTION</b>	ENTER
	<b>COPY THIS FUNCTION</b>	ENTER
	<b>DELETE THIS FUNCTION</b>	ENTER
INITIALIZE	EXEC	シーケンサーを初期化します。
LOAD FROM USB MEMORY	ENTER	USB メモリー内のシーケンス・ファイル (.SEQ) を一覧表示します。 シーケンス・ファイルを選ぶと、本体にシーケンサーの設定を呼び出すことができます。現在のシーケンサーの設定は、上書きされます。
SAVE TO USB MEMORY	ENTER	USB メモリー内のシーケンス・ファイル (.SEQ) を一覧表示します。 シーケンス・ファイルを選ぶと、現在のシーケンサーの設定を上書き保存することができます。 [NEW FILE...] を選んだ場合は、シーケンス・ファイルが新規保存されます。



## 14: STILL IMAGE

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
LOAD FROM USB MEMORY	<b>STILL 1</b> ~ 8	USB メモリーから静止画を読み込んで、本体に保存します。 USB メモリーから読み込む静止画の保存先を設定します。 すでに静止画が保存されているときは、「*」が表示されます。 [VALUE] つまみを押すと、USB メモリーにある静止画のリストが表示されます。 読み込む静止画を選んで [VALUE] つまみを押すと、静止画が本体に保存されます。
SAVE TO USB MEMORY	<b>STILL 1</b> ~ 8	入出力映像からキャプチャーした静止画を、USB メモリーに書き出します。 書き出したい静止画のメモリー (「STILL 1」 ~ 「STILL 8」) を選びます。 静止画が保存されているメモリーには、「*」マークが表示されます。 FILE TYPE (ファイル形式) を選び、ファイル名を入力します。 [SAVE] を選び [VALUE] つまみを押すと、USB メモリーに静止画が書き出されます。 ※ HDCP が ON の状態でキャプチャーされた画像は書き出しできません。
SAVE TO INTERNAL STORAGE	静止画をキャプチャーしたり読み込んだりしたときに、本体メモリーに静止画を保存するかどうかを設定します。	
	DISABLE	本体メモリーに静止画を一時的に保存します。音声を止めずにキャプチャーすることができます。 ※ 電源を切ると、静止画は削除されます。
	<b>ENABLE</b>	本体メモリーに静止画を保存します。 ※ 静止画キャプチャー中は、すべての音声が止まります。
DELETE STILL IMAGE	ALL、 <b>STILL 1</b> ~ 8	削除する静止画を選びます。 [VALUE] つまみを押すと、静止画を削除することができます。

## 15: FREEZE

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
FREEZE	<b>OFF</b> 、ON	フリーズ機能のオン/オフを設定します。「ON」に設定すると、入力されている映像を一時的に静止します。 USER [1] または [2] ボタンに「FREEZE」が割り当てられているときは、ボタンを押して切り替えることもできます。
TYPE	フリーズ機能のタイプを設定します。	
	<b>ALL</b>	入力されているすべての映像が静止します。
	SELECT	指定した入力映像だけが静止します。
HDMI IN 1 ~ 8	<b>ENABLE</b> 、DISABLE	各入力で、フリーズ機能の有効 (ENABLE) / 無効 (DISABLE) を設定します。 ※ TYPE が「SELECT」のときに表示されます。

## 16 : AUTO SWITCHING

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
AUTO SWITCHING	<b>OFF</b> 、ON	オート・スイッチング機能のオン/オフを設定します。「ON」にすると INPUT 1～8 の映像やプリセット・メモリーを自動的に切り替えます。USER [1] または [2] ボタンに「AUTO SWITCHING」が割り当てられているときは、ボタンを押して切り替えることもできます。
TYPE	<b>INPUT SCAN</b> PRESET MEMORY SCAN BPM SYNC	オート・スイッチング機能のタイプを設定します。 ※ タイプごとにメニュー項目が異なります。

### ■ TYPE : INPUT SCAN

あらかじめ指定した時間が経過すると、自動的に INPUT 1～8 の映像を切り替えます。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
SCAN SEQUENCE	映像を表示する順番を設定します。 ※ 映像入力がないチャンネルは、スキップされます。	
	<b>NORMAL</b>	INPUT 1 ⇒ 8 の順に切り替わります。
	REVERSE	INPUT 8 ⇒ 1 の順に切り替わります。
	RANDOM	ランダムに切り替わります。
SCAN TRANSITION TIME	0.0 ～ <b>1.0</b> ～ 4.0sec	映像切り替え時間を設定します。
SCAN TARGET	切り替えに使う映像のバスを選びます。	
	<b>A/B</b> PinP 1、PinP 2	A/PGM バスと B/PST のバスが切り替わります。 PinP 1 または PinP 2 の子画面に出力する映像が切り替わります。
INPUT 1～8 TIME	OFF、1 ～ <b>5</b> ～ 120sec	映像の表示時間を設定します。 「OFF」にすると、映像切り替えの対象になりません。

### ■ TYPE : PRESET MEMORY SCAN

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

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
SCAN SEQUENCE	プリセット・メモリーを切り替える順番を設定します。 ※ 設定が保存されていないプリセット・メモリーは、スキップされます。	
	<b>NORMAL</b>	プリセット・メモリー 1 ⇒ 24 の順に切り替わります。
	REVERSE	プリセット・メモリー 24 ⇒ 1 の順に切り替わります。
	RANDOM	ランダムに切り替わります。
MEMORY 1～24 TIME	OFF、1 ～ <b>5</b> ～ 120sec	映像の表示時間を設定します。 「OFF」にすると、映像切り替えの対象になりません。

### ■ TYPE : BPM SYNC

設定した BPM のタイミングで、映像を自動的に切り替えます。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
BPM	20 ～ <b>120</b> ～ 250	BPM を設定します。
MODE	映像の切り替えかたを設定します。	
	<b>TRANSITION</b> CUT	現在選ばれている切り替え効果 (ミックスまたはワイプ) で、映像が切り替わります。 瞬時に映像が切り替わります。
SPEED	x1/4、x1/2、 <b>x1</b> 、x2	設定した BPM の何倍で映像を切り替えるかを設定します。

## 17: CTL/EXP

### CTL/EXP 1、2

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明	
CTL/EXP TYPE	CTL/EXP 端子に接続する機器 (フットスイッチ、エクスプレッション・ペダル) を設定します。		
	<b>OFF</b>	CTL/EXP 端子を無効にします。	
	CTL A & CTL B	フットスイッチを接続するときに選びます。	
	EXP	エクスプレッション・ペダルを接続するときに選びます。	
ASSIGN	フットスイッチの CTL A / CTL B に割り当てる機能を設定します。 ※ CTL/EXP TYPE が「CTL A & CTL B」のときに設定できます。		
CTL A CTL B	<b>CATEGORY</b>	<b>VALUE</b>	<b>説明</b>
	<b>N/A</b>	<b>---</b>	機能を割り当てません。
	A/PGM CH SELECT	INPUT 1 ~ 8	A/PGM バスに送る映像を切り替えます。
	B/PST CH SELECT	INPUT 1 ~ 8	B/PST バスに送る映像を切り替えます。
	AUX CH SELECT	INPUT 1 ~ 8	AUX バスに送る映像を切り替えます。
	INPUT ASSIGN	INPUT 1 ~ 8	フットスイッチを踏むたびに、指定した入力チャンネルの映像ソースが切り替わります。
	STILL OUTPUT	STILL 1 ~ 8	通常の実出力を一時的に止めて、静止画をカットでプレビュー/最終出力します。
	PinP 1、2 SOURCE	HDMI 1 ~ 8、STILL 1 ~ 8	PinP 1 または PinP 2 の子画面に表示させる映像を切り替えます。
	DSK SOURCE	HDMI 1 ~ 8、STILL 1 ~ 8	DSK の映像ソースを切り替えます。
	SW CONTROL	CUT SW、AUTO SW TRANSITION SW MODE SW SPLIT/VFX A、B SW PinP 1、2 PVW SW PinP 1、2 ON SW DSK PVW SW DSK ON SW USER 1、2 SW	[VALUE] で選んだボタンを押したときと同じ動作をします。
	TAKE	▲ AUTO TAKE ▼	A/PGM バスと B/PST バスの映像を自動的に切り替えます。
		▲ CUT ▼	A/PGM バスと B/PST バスの映像をカットで切り替えます。
	AUDIO INPUT MUTE	HDMI IN 1 ~ 8、AUDIO IN	入力音声のミュート機能をオン/オフします。
	AUDIO OUTPUT MUTE	MASTER OUTPUT、AUX	出力音声のミュート機能をオン/オフします。
	AUDIO INPUT SOLO	HDMI IN 1 ~ 8、AUDIO IN	入力音声のソロ機能をオン/オフします。
	OUTPUT FADE	LEFT、RIGHT	[OUTPUT FADE] つまみを左または右に回したときと同じ動作をします。
	LOAD MEMORY	MEMORY 1 ~ 24	プリセット・メモリーを呼び出します。
	INPUT SCAN	NORMAL	フットスイッチを踏むたびに、最終出力が INPUT 1 ⇒ 8 の順に切り替わります。
		REVERSE	フットスイッチを踏むたびに、最終出力を INPUT 8 ⇒ 1 の順に切り替わります。
	MEMORY SCAN	NORMAL	フットスイッチを踏むたびに、プリセット・メモリーが 1 ⇒ 24 の順に呼び出されます。
		REVERSE	フットスイッチを踏むたびに、プリセット・メモリーを 24 ⇒ 1 の順に呼び出されます。
	MACRO EXECUTE	MACRO 1 ~ 100	マクロ (記録した一連の操作) を実行します。
	SEQUENCER	MODE ON/OFF	シーケンサー機能をオン/オフします。
		NEXT	シーケンサー機能がオンのとき、[AUTO] ボタンを押したときと同じ動作をします。
		PREVIOUS	シーケンサー機能がオンのとき、[CUT] ボタンを押したときと同じ動作をします。
		AUTO SEQUENCE	オート・シーケンス機能をオン/オフします。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明	
EXP ASSIGN	エクスプレッション・ペダルに割り当てる機能を設定します。 ※ CTL/EXP TYPE が「EXP」のときに設定できます。		
	CATEGORY	VALUE	説明
	N/A	---	機能を割り当てません。
	VIDEO FADER	FADE	ビデオ・フェーダーを操作します。
		▲ CUT ▼	A/PGM バスと B/PST のバスの映像をカットで切り替えます。
	VFX MIX LEVEL	VFX A、VFX B	ビジュアル・エフェクト A または B をかけた映像の濃度 (出力レベル) を調節します。
	OUTPUT FADE	LEFT、RIGHT	[OUTPUT FADE] つまみを左または右に回したときと同じ動作をします。
	STILL OUTPUT	STILL 1 ~ 8	通常の出力を一時的に止めて、静止画をカットでプレビュー/最終出力します。
	AUDIO INPUT LEVEL	HDMI IN 1 ~ 8、AUDIO IN	入力音量を調節します。
AUDIO OUTPUT LEVEL	MASTER OUTPUT、AUX	出力音量を調節します。	
EXP CALIBRATE	ENTER	EXP CALIBRATE 画面を表示します。 画面の指示に従って、エクスプレッション・ペダルのキャリブレーション (調整) をします。 エクスプレッション・ペダルを初めてお使いになるときは、ペダルを最適な状態にするために、必ずキャリブレーションを実行してください。 また、経年変化や使用環境によって、エクスプレッション・ペダルが最適な動作をしなくなる場合があります。このようなときにも、エクスプレッション・ペダルのキャリブレーションを実行します。 ※ CTL/EXP TYPE が「EXP」のときに実行できます。	

## 18 : USB MEMORY

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
RESTORE ALL SETTINGS	ENTER	USB メモリーに保存した設定を呼び出します。 [VALUE] つまみを押すと、USB メモリーにあるファイルのリストが表示されます。 呼び出すファイルを選んで [VALUE] つまみを押すと、本体の内容が上書きされます。
BACKUP ALL SETTINGS	ENTER	USB メモリーに、現在の設定をファイルとして保存します。 [VALUE] つまみを押すと、USB メモリーにあるファイルのリストが表示されます。 新規保存の場合は、「NEW FILE...」を選んでファイル名を入力します。 上書き保存の場合は、リストの中からファイルを選びます。 [VALUE] つまみを押すと、ファイルが USB メモリーに保存されます。
FORMAT	EXEC	USB メモリーをフォーマットします。 [VALUE] つまみを押すと、フォーマットが実行されます。

## 19: SYSTEM

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明	
HDCP	<b>OFF</b> 、ON	HDCPの有効 (ON) / 無効 (OFF) を設定します。「ON」に設定すると、著作権保護 (HDCP) された映像を入力できます。また、出力される映像にHDCPを付加します。 ※ 設定の変更は、[VALUE] つまみを押しして確定するまで反映されません。	
FRAME RATE	60、 <b>59.94</b> 、50、30、29.97、25、24、23.976Hz	フレーム・レートを設定します。 ※ 設定の変更は、[VALUE] つまみを押しして確定後、再起動するまで反映されません。	
SYSTEM FORMAT	<b>1080p</b> 、1080i、720p	V-8HDのシステム・フォーマットを設定します。 ※ 設定の変更は、[VALUE] つまみを押しして確定するまで反映されません。	
CUT SW ASSIGN	[CUT] ボタンの機能を設定します。		
	▲ AUTO TAKE	B/PSTバスの映像が選ばれているときに、A/PGMバスの映像に切り替えます。	
	▲ AUTO TAKE ▼	A/PGMバスとB/PSTバスの映像を切り替えます。	
	▲ CUT	B/PSTバスの映像が選ばれているときに、A/PGMバスの映像にカットで切り替えます。	
	▲ CUT ▼	A/PGMバスとB/PSTバスの映像をカットで切り替えます。	
AUTO SW ASSIGN	[AUTO] ボタンの機能を設定します。		
	AUTO TAKE ▼	A/PGMバスの映像が選ばれているときに、B/PSTバスの映像に切り替えます。	
	▲ AUTO TAKE ▼	A/PGMバスとB/PSTバスの映像を切り替えます。	
	CUT ▼	A/PGMバスの映像が選ばれているときに、B/PSTバスの映像にカットで切り替えます。	
	▲ CUT ▼	A/PGMバスとB/PSTバスの映像をカットで切り替えます。	
PANEL OPERATION	<b>A/B</b> 、PGM/PST	映像切り替えの操作モードを設定します。	
EFFECTS TRANSITION SYNC	<b>OFF</b> 、ON	PinP合成やDSK合成のオン/オフを映像切り替えに連動させるかどうかを設定します。 「ON」にすると、映像切り替えに連動して、PinP/DSK合成がオン/オフします。映像を切り替えると、プレビュー出力されていた合成結果が最終出力されます。	
PANEL LOCK	ENTER	PANEL LOCKメニューを表示します。	
	パネル・ロックの有効 (ON) / 無効 (OFF) を設定します。		
	メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
	ALL SW & VOLUME	<b>OFF</b> 、ON	以下のボタンとつまみの設定を、一括でオン/オフします。
	A/PGM 1 ~ 8 SW	<b>OFF</b> 、ON	クロスポイント A [1] ~ [8] ボタン
	B/PST 1 ~ 8 SW	<b>OFF</b> 、ON	クロスポイント B [1] ~ [8] ボタン
	CUT SW	<b>OFF</b> 、ON	[CUT] ボタン
	AUTO SW	<b>OFF</b> 、ON	[AUTO] ボタン
	MODE SW	<b>OFF</b> 、ON	[MODE] ボタン
	AUX SW	<b>OFF</b> 、ON	AUX [1] ~ [8] ボタン
	PinP 1 SOURCE SW	<b>OFF</b> 、ON	PinP 1 SOURCE [1] ~ [8] ボタン
	PinP 2 SOURCE SW	<b>OFF</b> 、ON	PinP 2 SOURCE [1] ~ [8] ボタン
	MEMORY SW	<b>OFF</b> 、ON	MEMORY [1] ~ [8] ボタン
	MACRO SW	<b>OFF</b> 、ON	AUX / PinP SOURCE / MEMORY [1] ~ [8] ボタン
	TRANSITION SW	<b>OFF</b> 、ON	[TRANSITION] ボタン
	VIDEO FADER	<b>OFF</b> 、ON	ビデオ・フェーダー
	SPLIT/VFX A BLOCK	<b>OFF</b> 、ON	SPLIT/VFX [A] つまみ/ボタン
	SPLIT/VFX B BLOCK	<b>OFF</b> 、ON	SPLIT/VFX [B] つまみ/ボタン
	PinP 1 BLOCK	<b>OFF</b> 、ON	PinP 1 [POSITION H] [POSITION V] つまみ、[PVW] [ON] ボタン
	PinP 2 BLOCK	<b>OFF</b> 、ON	PinP 2 [POSITION H] [POSITION V] つまみ、[PVW] [ON] ボタン
DSK BLOCK	<b>OFF</b> 、ON	DSK [LEVEL] [GAIN] つまみ、[PVW] [ON] ボタン	
USER 1 SW	<b>OFF</b> 、ON	USER [1] ボタン	
USER 2 SW	<b>OFF</b> 、ON	USER [2] ボタン	
CAPTURE IMAGE SW	<b>OFF</b> 、ON	[CAPTURE IMAGE] ボタン	
OUTPUT FADE	<b>OFF</b> 、ON	[OUTPUT FADE] つまみ	

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明	
AUX LINKED PGM	AUX バスに PGM バスと同じ映像を送るかどうかを設定します (AUX リンク)。 <b>OFF</b>	AUX [1] ~ [8] ボタンを押して、AUX バスの映像を選びます。	
	AUTO LINK MANUAL LINK	AUX リンクが有効になり、AUX バスには PGM バスと同じ映像が送られます。 <b>AUX リンクを一時的に無効にする</b> AUX [1] ~ [8] ボタンを押すと、AUX [1] ~ [8] ボタンの選択が有効 (緑点灯) になります。 <b>再び AUX リンクを有効にする</b>	
	<b>AUTO LINK</b>	[AUTO] ボタンなどを操作して PGM バスの映像を切り替えると、AUX リンクが自動的に有効になります。	
	<b>MANUAL LINK</b>	選択中 (緑点灯) の AUX [1] ~ [8] ボタンを押すと、AUX リンクが有効になります。	
OUTPUT FADE ASSIGN	[OUTPUT FADE] つまみを左に回したとき (TURN LEFT) と右に回したとき (TURN RIGHT) の機能を設定します。		
TURN LEFT TURN RIGHT	BLACK	黒にフェード・アウトします。	
	WHITE	白にフェード・アウトします。	
	AUDIO	出力音声の音量を調節します。	
	<b>BLACK&amp;AUDIO</b> (TURN LEFT)	黒にフェードをかける機能と、出力音量を調節する機能が同時にはたります。	
	<b>WHITE&amp;AUDIO</b> (TURN RIGHT)	白にフェードをかける機能と、出力音量を調節する機能が同時にはたります。	
	STILL 1 ~ 8 OUTPUT	指定した静止画を出力します。	
USER 1 SW USER 2 SW	USER [1]、[2] ボタンの機能を設定します。		
ASSIGN	<b>CATEGORY</b>	<b>VALUE</b>	<b>説明</b>
	N/A	---	機能を割り当てません。
	<b>FREEZE</b> (USER 1)	---	フリーズ機能をオン/オフします。
	<b>AUTO SWITCHING</b> (USER 2)	<b>AUTO SWITCHING SW</b>	オート・スイッチング機能をオン/オフします。
		BPM TAP	AUTO SWITCHING が [BPM SYNC] のとき、ボタンを押す間隔で BPM を設定します。
	INPUT ASSIGN	INPUT 1 ~ 8	ボタンを押すたびに、指定した入力チャンネルの映像ソースが切り替わります。
	STILL OUTPUT	STILL 1 ~ 8	通常の出力を一時的に止めて、静止画をカットでプレビュー/最終出力します。
	AUDIO INPUT MUTE	HDMI IN 1 ~ 8、AUDIO IN	入力音声のミュート機能をオン/オフします。
	AUDIO OUTPUT MUTE	MASTER OUTPUT、AUX	出力音声のミュート機能をオン/オフします。
	INPUT SCAN	NORMAL	ボタンを押すたびに、最終出力が INPUT 1 ⇒ 8 の順に切り替わります。
		REVERSE	ボタンを押すたびに、最終出力が INPUT 8 ⇒ 1 の順に切り替わります。
	MEMORY SCAN	NORMAL	ボタンを押すたびに、プリセット・メモリーが 1 ⇒ 24 の順に呼び出されます。
		REVERSE	ボタンを押すたびに、プリセット・メモリーを 24 ⇒ 1 の順に呼び出されます。
	REC CONTROL	---	HDMI REC TRIGGER 機能対応のレコーダーを接続しているとき、レコーダーの録画スタート/ストップをコントロールします。
	SEQUENCER	MODE ON/OFF	シーケンサー機能をオン/オフします。
		NEXT	シーケンサー機能がオンのとき、[AUTO] ボタンを押したときと同じ動作をします。
		PREVIOUS	シーケンサー機能がオンのとき、[CUT] ボタンを押したときと同じ動作をします。
AUTO SEQUENCE		オート・シーケンス機能をオン/オフします。	
LED DIMMER	1 ~ <b>8</b>	ボタンやインジケータが点灯したときの明るさを調節します。	
LCD DIMMER	1 ~ <b>8</b>	本体ディスプレイの明るさを調節します。	
ON SCREEN MENU	<b>UPPER LEFT</b> 、UPPER RIGHT、 LOWER LEFT、LOWER RIGHT	マルチ・ビュー・モニターに表示する OSD メニューの位置を設定します。	
TALLY FRAME	OFF、 <b>ON</b>	マルチ・ビュー・モニターの、タリー枠表示 (ON) / 非表示 (OFF) を設定します。	

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明																			
AUX/PinP INDICATOR	OFF、 <b>ON</b>	「ON」に設定すると、マルチ・ビュー・モニターの CH 1 ～ 8 セクションにマークが表示されます。																			
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>[MODE] ボタン</th> <th>マークの色</th> <th>説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AUX</td> <td>緑</td> <td>AUX バスに送られている入力チャンネル</td> </tr> <tr> <td>PinP 1 SOURCE</td> <td>黄</td> <td>PinP 1 のソース画面に指定した入力チャンネル</td> </tr> <tr> <td>PinP 2 SOURCE</td> <td>マゼンタ</td> <td>PinP 2 のソース画面に指定した入力チャンネル</td> </tr> </tbody> </table>	[MODE] ボタン	マークの色	説明	AUX	緑	AUX バスに送られている入力チャンネル	PinP 1 SOURCE	黄	PinP 1 のソース画面に指定した入力チャンネル	PinP 2 SOURCE	マゼンタ	PinP 2 のソース画面に指定した入力チャンネル							
		[MODE] ボタン	マークの色	説明																	
		AUX	緑	AUX バスに送られている入力チャンネル																	
PinP 1 SOURCE	黄	PinP 1 のソース画面に指定した入力チャンネル																			
PinP 2 SOURCE	マゼンタ	PinP 2 のソース画面に指定した入力チャンネル																			
REC INDICATOR	OFF、 <b>ON</b>	HDMI REC TRIGGER 機能に対応したカメラを接続しているとき、カメラの REC ボタンが押されたことを示す REC インジケータの表示 (ON) / 非表示 (OFF) を設定します。																			
AUDIO LEVEL METER	OFF、 <b>ON</b>	マルチ・ビュー・モニターの、オーディオ・レベル・メーター表示 (ON) / 非表示 (OFF) を設定します。																			
AUDIO IN	<b>OFF</b> 、LOWER、UPPER	AUDIO IN のオーディオ・レベル・メーター表示 (LOWER または UPPER) / 非表示 (OFF) を設定します。																			
MULTI-VIEW LABEL	OFF、 <b>ON</b>	マルチ・ビュー・モニターの、ラベル表示 (ON) / 非表示 (OFF) を設定します。																			
MULTI-VIEW LABEL EDIT	<b>HDMI 1</b> ～ 8、STILL 1 ～ 8、PROGRAM、PREVIEW、AUX	マルチ・ビュー・モニターに表示するラベル名を変更します。 [VALUE] つまみを押すと、MULTI-VIEW LABEL EDIT 画面を表示します。																			
MULTI-VIEW LABEL SIZE	SMALL、 <b>NORMAL</b>	マルチ・ビュー・モニターに表示するラベルの文字サイズを設定します。																			
MULTI-VIEW LAYOUT	マルチ・ビュー・モニターに表示する PVW セクションと PGM セクションの画面レイアウトを設定します。																				
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PVW.PGM</th> <th>PGM.PVW</th> <th>BLACK.PGM</th> <th>PGM.BLACK</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PVW</td> <td>PGM</td> <td>PGM</td> <td>PVW</td> <td>PGM</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	PVW.PGM		PGM.PVW	BLACK.PGM	PGM.BLACK	PVW	PGM	PGM	PVW	PGM										
PVW.PGM		PGM.PVW	BLACK.PGM	PGM.BLACK																	
PVW	PGM	PGM	PVW	PGM																	
OUTPUT 3 OSD	ENTER	OUTPUT 3 OSD メニューを表示します。																			
	メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明																		
	ON SCREEN MENU	OFF、 <b>ON</b>	メニューの表示 (ON) / 非表示 (OFF) を設定します。																		
	TALLY FRAME	OFF、 <b>ON</b>	マルチ・ビュー・モニターの、タリー枠表示 (ON) / 非表示 (OFF) を設定します。 ※ OUTPUT ASSIGN が「MULTI-VIEW」のときに有効です。																		
LABEL/LEVEL METER/MARK	OFF、 <b>ON</b>	マルチ・ビュー・モニターの、「ラベル」「オーディオ・レベル・メーター」「AUX インジケータ」「REC インジケータ」の表示 (ON) / 非表示 (OFF) を設定します。 ※ OUTPUT ASSIGN が「MULTI-VIEW」のときに有効です。																			
AUTO INPUT DETECT	<b>OFF</b> 、ON	オート・インプット・ディテクト機能のオン/オフを設定します。 「ON」に設定すると、プログラム出力している映像の入力がなくなると、自動的にもう一方の入力映像に切り替わります。																			
AUTO OFF	<b>OFF</b> 、ON	オート・オフ機能のオン/オフを設定します。 「ON」に設定したときは、以下の状態のまま 240 分経過すると、自動的に V-8HD の電源が切れます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• V-8HD が何も操作されない</li> <li>• 音声/映像の入力がない</li> <li>• OUTPUT 端子に機器が接続されていない</li> </ul>																			
TEST PATTERN	テスト・パターンの設定をします。																				
PATTERN	<b>OFF</b> 、75% COLOR BAR、100% COLOR BAR、RAMP、STEP、HATCH	表示するテスト・パターンを選びます。																			
MOTION	<b>DISABLE</b> 、SLOW、FAST	テスト・パターンのスクロール速度を設定します。																			
TEST TONE	テスト・トーンの設定をします。																				
LEVEL	<b>OFF</b> 、-20dB、-10dB、0dB	テスト・トーンの音量レベルを設定します。																			
FREQUENCY L	400Hz、 <b>1kHz</b> 、2kHz	L チャンネルのテスト・トーンの周波数を設定します。																			
FREQUENCY R	400Hz、 <b>1kHz</b> 、2kHz	R チャンネルのテスト・トーンの周波数を設定します。																			
VIDEO FADER CALIBRATE	ENTER	VIDEO FADER SET 画面を表示します。 画面の指示に従って、ビデオ・フェーダーのキャリブレーション (調整) をします。 継続した使用や運搬などによって、ビデオ・フェーダーを上/下いっぱいまでスライドしても 100% の映像が出力されなくなる場合があります。このようなときは、ビデオ・フェーダーのキャリブレーションを実行してください。																			
FACTORY RESET	EXEC	工場出荷時の状態に戻します。																			
VERSION	—	システム・プログラムのバージョンを表示します。																			

## ショートカット一覧

以下の項目は、メニューを表示せずに設定することができます。

メニュー項目	操作	備考
<b>MIX/WIPE</b>		
MIX TYPE	[TRANSITION] ボタンを押しながら SPLIT/VFX [A] つまみを回す	TRANSITION TYPE : MIX
WIPE TYPE	[TRANSITION] ボタンを押しながら SPLIT/VFX [A] つまみを回す	TRANSITION TYPE : WIPE
WIPE DIRECTION	[TRANSITION] ボタンを押しながら SPLIT/VFX [B] つまみを回す	
WIPE BORDER COLOR	[TRANSITION] ボタンを押したまま、SPLIT/VFX [A] つまみを押しなが ら回す	
WIPE BORDER WIDTH	[TRANSITION] ボタンを押したまま、SPLIT/VFX [B] つまみを押しなが ら回す	
<b>SPLIT/VFX A</b>		
SPLIT/VFX TYPE	SPLIT/VFX [A] ボタンを押しながら SPLIT/VFX [A] つまみを回す	
AREA SIZE	クロスポイント A [1] ~ [8] ボタンを押しながら SPLIT/VFX [A] つま みを回す	VFX/SPLIT TYPE : PART MOSAIC、BACKGROUND MOSAIC
BLOCK SIZE	クロスポイント A [1] ~ [8] ボタンを押したまま、SPLIT/VFX [A] つま みを押しなが ら回す	
CENTER POSITION	SPLIT/VFX [A] つまみを押しなが ら回す	VFX/SPLIT TYPE : SPLIT V、SPLIT H
<b>SPLIT/VFX B</b>		
SPLIT/VFX TYPE	SPLIT/VFX [B] ボタンを押しながら SPLIT/VFX [B] つまみを回す	
AREA SIZE	クロスポイント B [1] ~ [8] ボタンを押しながら SPLIT/VFX [B] つま みを回す	VFX/SPLIT TYPE : PART MOSAIC、BACKGROUND MOSAIC
BLOCK SIZE	クロスポイント B [1] ~ [8] ボタンを押したまま、SPLIT/VFX [B] つま みを押しなが ら回す	
CENTER POSITION	SPLIT/VFX [B] つまみを押しなが ら回す	VFX/SPLIT TYPE : SPLIT V、SPLIT H
<b>INPUT 1 ~ 8</b>		
INPUT ASSIGN	[EXIT] ボタンを押したまま、クロスポイント A または B [1] ~ [8] ボタ ンを押す	各入力チャンネルに割り当てる静止画 (STILL 1 ~ 8) の切り替え
<b>OUTPUT 3</b>		
OUTPUT ASSIGN	[EXIT] ボタンを押しながら [TRANSITION] ボタンを押す	PROGRAM、PREVIEW、AUX、 MULTI-VIEW の各バスを順に切り替え

以下のメニュー画面は、ショートカット操作で表示することができます。

メニュー画面	操作
DSK	DSK [PVW] ボタンを押しながら [MEMU] ボタンを押す
PinP 1、PinP 2	PinP 1 (2) [PVW] ボタンを押しながら [MEMU] ボタンを押す
SPLIT/VFX A、 SPLIT/VFX B	SPLIT/VFX [A] ([B]) ボタンを押しながら [MEMU] ボタンを押す
MIX/WIPE	[TRANSITION] ボタンを押しながら [MEMU] ボタンを押す



## 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>			
映像が入力されない	AUX/PinP SOURCE/MEMORY [1] ~ [8] ボタンと、クロスポイント A、B [1] ~ [8] ボタンが点滅していませんか?	V-8HD の設定とは異なるフォーマットの映像が入力されています。接続する機器に合わせて、システム・フォーマットを設定してください。	P.8
	INPUT 1 ~ 8 に正しく映像ソースが割り当てられていますか?	INPUT 1 ~ 8 に割り当てる映像ソースを設定してください。	P.30 P.65
	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.10
パソコンから入力した映像が映らない	パソコンから出力される映像のフォーマットは、V-8HD の入力フォーマットに対応していますか?	チャンネル 1 ~ 6 の入力対応フォーマットは、1080p、1080i、または 720p です。 チャンネル 7 ~ 8 のみ、VESA 規格の解像度にも対応しています。	P.8
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、画像にズレ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	
映像が出力されない	[OUTPUT FADE] つまみを、左または右いっぱいに回していませんか?	[OUTPUT FADE] つまみを左または右いっぱいに回すと最終出力映像にフェードがかかります。映像を出力するときは、[OUTPUT FADE] つまみを中央に合わせてください。	P.33
	ディスプレイを正しく接続していますか?	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。	P.10
砂嵐のような映像が出力される	HDMI 信号が正常に送受信できていない可能性があります。	HDMI ケーブルを接続し直してください。	
接続したディスプレイの色がおかしい	接続したディスプレイと、V-8HD のカラー・スペースの設定は合っていますか?	VIDEO OUTPUT メニュー → 「OUTPUT 1 ~ 3」 → 「COLOR SPACE」 で設定を変更してください。 カラー・スペースは、機器によって DVI/HDMI の選択や、フォーマットの選択と連動している場合があります。この場合、出力先の機器でカラー・スペースを変更すると症状が改善されることがあります。	P.66
接続したディスプレイで、映像の周囲が切れている	ディスプレイの設定は合っていますか?	HDMI 信号の場合、ディスプレイによっては、自動的にオーバー・スキャンすることがあります。ディスプレイの設定を変更してください。	
ロゴや映像を合成できない	DSK 合成で、DSK タイプ (抜き色) を正しく選んでいますか?	DSK メニューの [DSK TYPE] で、ロゴや映像の背景色に合わせて、キー・タイプ (抜き色) を選んでください。	P.23
		[LEVEL] [GAIN] つまみで、ロゴや画像のちょうどよい抜け具合の位置を調整してください。	P.25
静止画を読み込めない	V-8HD 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-8HD が対応しているフォーマット/解像度の静止画を用意してください。	P.30
	静止画のファイル名を正しく付けていますか?	ファイル名は、半角英数字で 8 文字以内にしてください。また、必ず拡張子「.bmp」、「.png」、または「.jpg」を付けてください。 ファイル名が正しくない静止画は、認識されません。	
<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。	
	V-8HD の音量が下がっていませんか?	各入力を適正な音量に調整してください。	P.34
	ミュート (消音) されていませんか?	AUDIO INPUT メニューで、ミュートを解除してください。	P.39
<b>その他のトラブル</b>			
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?	[MENU] ボタンが点滅しているときは、パネル・ロックがオンになっています。 SYSTEM メニューの [PANEL LOCK] で、ロックを解除してください。	P.63
ビデオ・フェーダーを動かしても完全に切り替わらない	継続した使用や連搬などにより、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 (調整) をしてください。 SYSTEM メニューから [VIDEO FADER CALIBRATE] を選んで実行します。	P.87
USB メモリーが使えない	V-8HD で USB メモリーをフォーマットしていますか?	他の機器でフォーマットした USB メモリーは、V-8HD では正常に使用できないことがあります。必ず V-8HD でフォーマットしてください (FAT32 形式)。 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.60

## 主な仕様

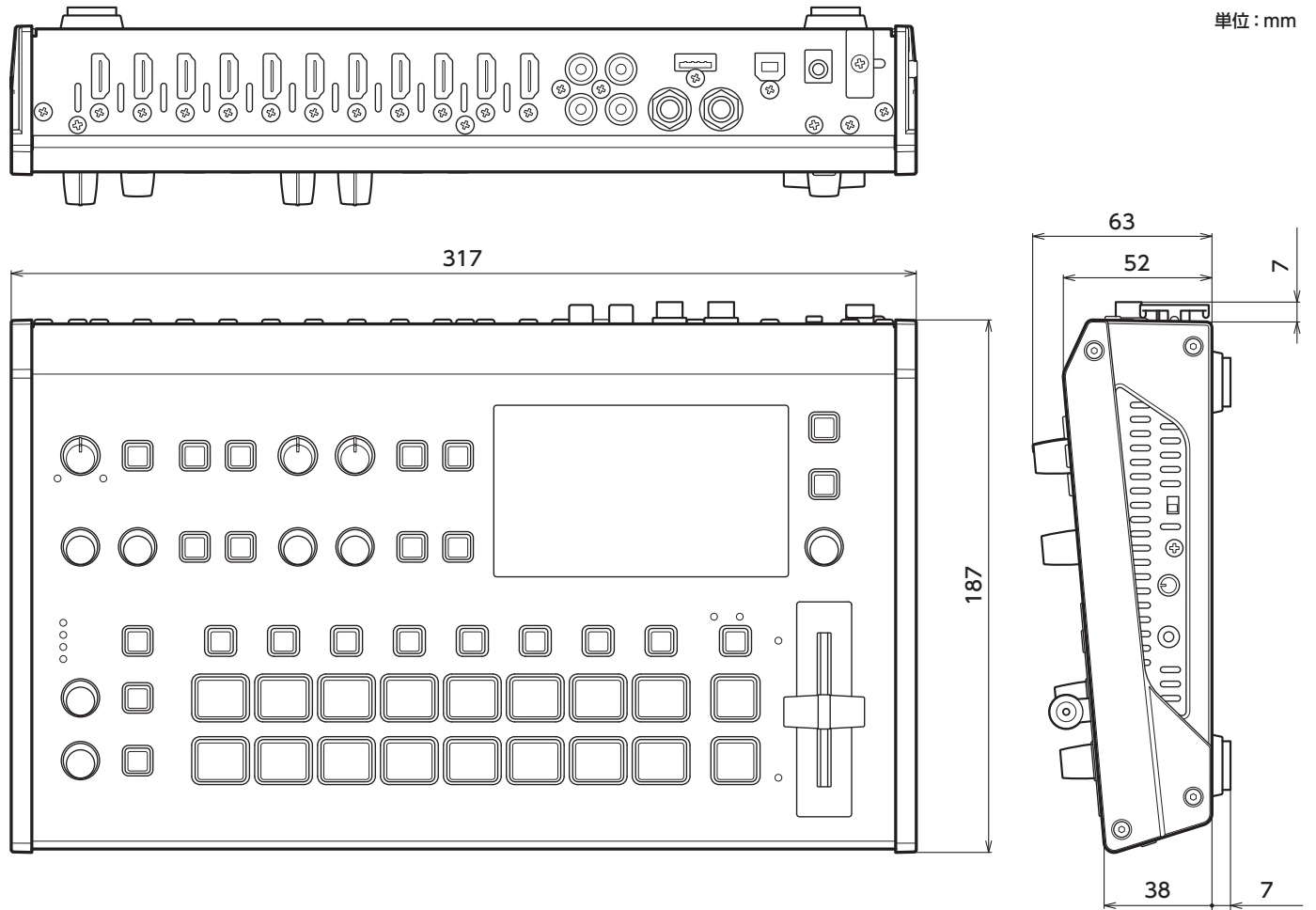
■ 映像				
映像処理	4:2:2 (Y/Pb/Pr)、8ビット			
入力端子	INPUT 1～6	HDMI タイプ A × 6 ※ HDCP 対応		
	INPUT 7～8	HDMI タイプ A × 2 ※ HDCP、マルチフォーマット対応		
出力端子	OUTPUT 1～3	HDMI タイプ A × 3 ※ HDCP 対応		
入力映像フォーマット	INPUT 1～6	720/59.94p、720/60p (*1) (*3)		
		720/50p (*1) (*4)		
		1080/59.94i、1080/60i、1080/59.94p、1080/60p、1080/29.97p、1080/30p (*2) (*3)		
		1080/50i、1080/50p、1080/25p (*2) (*4)		
		1080/23.98p、1080/24p (*2)		
	※ インターレースで入力された映像は、本体内の処理でプログレッシブに変換されます。			
	(*1) システム・フォーマット 720p 設定時			
	(*2) システム・フォーマット 1080i または 1080p 設定時			
	(*3) フレーム・レート 59.94Hz、60Hz、29.97Hz、30Hz 設定時			
	(*4) フレーム・レート 50Hz または 25Hz 設定時			
INPUT 7、8	480/59.94i、480/59.94p、720/59.94p、720/60p、1080/59.94i、1080/60i、1080/59.94p、1080/60p、1080/29.97p、1080/30p (*1)			
	576/50i、576/50p、720/50p、1080/50i、1080/50p、1080/25p (*2)			
	1080/23.98p、1080/24p			
	VGA (640 × 480/60Hz)	SVGA (800 × 600/60Hz)	XGA (1024 × 768/60Hz)	
	WXGA (1280 × 800/60Hz)	SXGA (1280 × 1024/60Hz)	FWXGA (1366 × 768/60Hz)	
	SXGA+ (1400 × 1050/60Hz)	UXGA (1600 × 1200/60Hz)	WUXGA (1920 × 1200/60Hz)	
	※ リフレッシュ・レートは、各解像度の最大値です。 ※ CEA-861-E、VESA DMT Version 1.0 Revision 11 準拠 ※ 1920 × 1200/60Hz: Reduced blanking ※ インターレースで入力された映像は、本体内の処理でプログレッシブに変換されます。			
(*1) フレーム・レート 59.94Hz、60Hz、29.97Hz、30Hz 設定時				
(*2) フレーム・レート 50Hz または 25Hz 設定時				
静止画 (Still Image)	Bitmap File (.bmp): 最大 1920 × 1080、24 ビットカラー、無圧縮			
	PNG File (.png): 最大 1920 × 1080、24 ビットカラー			
	JPEG File (.jpg、.jpeg): 最大 1920 × 1080、24 ビットカラー			
	※ 最大 8 枚まで内蔵不揮発メモリーに記憶可能 ※ USB メモリーに書き出し可能 ※ PNG アルファ・チャンネル対応 (AUX バスと排他)			
出力映像フォーマット	OUTPUT 1、2	720/59.94p (*1) (*4)	720/60p (*1) (*5)	720/50p (*1) (*8)
		1080/59.94i (*2) (*4)	1080/60i (*2) (*5)	1080/50i (*2) (*8)
		1080/59.94p (*3) (*4)	1080/60p (*3) (*5)	1080/29.97p (*3) (*6)
		1080/30p (*3) (*7)	1080/50p (*3) (*8)	1080/25p (*3) (*9)
		1080/23.98p (*3) (*10)	1080/24p (*3) (*11)	
	(*1) システム・フォーマット 720p 設定時			(*7) フレーム・レート 30Hz 設定時
	(*2) システム・フォーマット 1080i 設定時			(*8) フレーム・レート 50Hz 設定時
	(*3) システム・フォーマット 1080p 設定時			(*9) フレーム・レート 25Hz 設定時
	(*4) フレーム・レート 59.94Hz 設定時			(*10) フレーム・レート 23.98Hz 設定時
	(*5) フレーム・レート 60Hz 設定時			(*11) フレーム・レート 24Hz 設定時
(*6) フレーム・レート 29.97Hz 設定時				
OUTPUT 3	1080/59.94p (*1)	1080/60p (*2)	1080/29.97p (*3)	
	1080/30p (*4)	1080/50p (*5)	1080/25p (*6)	
	1080/23.98p (*7)	1080/24p (*8)		
	(*1) フレーム・レート 59.94Hz 設定時			(*5) フレーム・レート 50Hz 設定時
(*2) フレーム・レート 60Hz 設定時			(*6) フレーム・レート 25Hz 設定時	
(*3) フレーム・レート 29.97Hz 設定時			(*7) フレーム・レート 23.98Hz 設定時	
(*4) フレーム・レート 30Hz 設定時			(*8) フレーム・レート 24Hz 設定時	
映像エフェクト	切り替え	カット、ミックス (ディゾルブ / FAM / NAM)、ワイプ (8 種類)		
	合成	ピクチャー・イン・ピクチャー × 2: 四角型、丸型、菱形、スプリット (2 種類) キー × 2: ルミナンス・キー、クロマ・キー DSK: ルミナンス・キー、クロマ・キー、アルファ・キー (*1)、エクスターナル・キー (*1) (*1) AUX バスと排他		
	その他	左右反転、上下反転、静止画キャプチャー、静止画再生、アウトプット・フェード (音声、映像: 白または黒)、テスト・パターン出力		

■ 音声		
音声処理	サンプル・レート: 24 ビット / 48kHz	
音声フォーマット	リニア PCM, 24 ビット / 48kHz, 2ch	
入力端子	INPUT 1 ~ 8	HDMI タイプ A × 8
	AUDIO IN	RCA ピン・タイプ
出力端子	OUTPUT 1 ~ 3	HDMI タイプ A × 3
	AUDIO OUT	RCA ピン・タイプ
	PHONES	ステレオ・ミニ・タイプ
規定入力レベル	AUDIO IN: -10dBu (最大入力レベル: +8dBu)	
入力インピーダンス	AUDIO IN: 38k Ω	
規定出力レベル	AUDIO OUT	-10dBu (最大出力レベル: +8dBu)
	PHONES	92mW + 92mW (32 Ω負荷時)
出力インピーダンス	AUDIO OUT	1k Ω
	PHONES	10 Ω
オーディオ・エフェクト	ディレイ、ハイパスフィルター、コンプレッサー、ノイズゲート、イコライザー、マルチバンド・コンプレッサー、リミッター、テスト・トーン出力	
■ その他		
その他の端子	USB MEMORY	USB A タイプ (USB メモリー用)
	REMOTE	USB B Type (パソコンや iPad を接続してのリモート用)
	CTL/EXP × 2	TRS 標準タイプ (フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルを接続してのリモート用)
その他機能	プリセット・メモリー (24 個) マクロ・コントロール (100 個) シーケンサー・コントロール パネル・ロック機能 EDID エミュレーター オート・スイッチング オート・インプット・ディテクト REC コントロール	
ディスプレイ	4.3 インチ TFT カラー LCD: 480 × 272 ドット	
電源	AC アダプター	
消費電流	3.3A	
消費電力	39.6W	
動作温度	0 ~ +40°C	
外形寸法	317 (幅) × 193 (奥行) × 70 (高さ) mm	
質量	2.0kg (AC アダプターを除く)	
付属品	スタートアップ・ガイド、AC アダプター、電源コード、保証書	

※ 0dBu = 0.775Vrms

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

外形寸法図



# MIDI インプリメンテーション

Model: V-8HD  
Date: October 8, 2021  
Version: 2.00

記号	意味	設定範囲
n	MIDIチャンネル	00H固定

## 1. 受信データ

### ■ チャンネル・ボイス・メッセージ

#### ● コントロール・チェンジ

##### ○ パンポット (コントローラー・ナンバー 10)

ビデオ・フェーダーの位置をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	0AH	wH

w = 00H ~ 7FH (00H: 下端, 7FH: 上端)

##### ○ エクスプレッション (コントローラー・ナンバー 11)

TRANSITION TYPE の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	0BH	wH

w = 00H ~ 01H (MIX, WIPE)

##### ○ エフェクト・コントロール 1 (コントローラー・ナンバー 12)

MIX/WIPE TIME の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	0CH	wH

w = 00H ~ 28H (0.0 ~ 4.0sec)

##### ○ エフェクト・コントロール 2 (コントローラー・ナンバー 13)

PinP 1 TIME の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	0DH	wH

w = 00H ~ 28H (0.0 ~ 4.0sec)

##### ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 14)

PinP 2 TIME の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	0EH	wH

w = 00H ~ 28H (0.0 ~ 4.0sec)

##### ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 15)

DSK TIME の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	0FH	wH

w = 00H ~ 28H (0.0 ~ 4.0sec)

##### ○ 汎用操作子 1 (コントローラー・ナンバー 16)

PinP 1 SOURCE の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	10H	wH

w = 00H ~ 0FH (HDMI 1 ~ 8, STILL 1 ~ 8)

##### ○ 汎用操作子 2 (コントローラー・ナンバー 17)

PinP 1 POSITION H の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	11H	vvH

wv = 00H ~ 64H (-50 ~ 50%)

##### ○ 汎用操作子 3 (コントローラー・ナンバー 18)

PinP 1 POSITION V の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	12H	vvH

wv = 00H ~ 64H (-50 ~ 50%)

##### ○ 汎用操作子 4 (コントローラー・ナンバー 19)

PinP 1 SIZE の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	13H	vvH

wv = 0AH ~ 64H (10 ~ 100%)

##### ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 20)

PinP 1 VIEW ZOOM の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	14H	vvH

wv = 0AH ~ 64H (10 ~ 1000%)

##### ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 21)

PinP 2 SOURCE の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	15H	vvH

wv = 00H ~ 0FH (HDMI 1 ~ 8, STILL 1 ~ 8)

##### ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 22)

PinP 2 POSITION H の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	16H	vvH

wv = 00H ~ 64H (-50 ~ 50%)

##### ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 23)

PinP 2 POSITION V の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	17H	vvH

wv = 00H ~ 64H (-50 ~ 50%)

##### ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 24)

PinP 2 SIZE の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	18H	vvH

wv = 0AH ~ 64H (10 ~ 100%)

##### ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 25)

PinP 2 VIEW ZOOM の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	19H	vvH

wv = 0AH ~ 64H (10 ~ 1000%)

##### ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 26)

DSK SOURCE の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	1AH	vvH

wv = 00H ~ 0FH (HDMI 1 ~ 8, STILL 1 ~ 8)

## ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 27)

DSK LEVEL の値をコントロールします。

ステータス	第 2 バイト	第 3 バイト
BnH	1BH	vvH

w = 00H ~ 7FH (0 ~ 255 に変換されます)

## ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 28)

DSK GAIN の値をコントロールします。

ステータス	第 2 バイト	第 3 バイト
BnH	1CH	vvH

w = 00H ~ 7FH (0 ~ 255 に変換されます)

## ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 29)

DSK MIX LEVEL の値をコントロールします。

ステータス	第 2 バイト	第 3 バイト
BnH	1DH	vvH

w = 00H ~ 7FH (0 ~ 255 に変換されます)

## ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 30)

SPLIT/VFX A SW の値をコントロールします。

ステータス	第 2 バイト	第 3 バイト
BnH	1EH	vvH

w = 00H, 01H (OFF, ON)

## ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 31)

SPLIT/VFX A TYPE の値をコントロールします。

ステータス	第 2 バイト	第 3 バイト
BnH	1FH	vvH

w = 00H ~ 11H (P.99 参照)

## ○ バンク・セレクト (コントローラー・ナンバー 32)

SPLIT/VFX B SW の値をコントロールします。

ステータス	第 2 バイト	第 3 バイト
BnH	20H	vvH

w = 00H, 01H (OFF, ON)

## ○ モジュレーション (コントローラー・ナンバー 33)

SPLIT/VFX B TYPE の値をコントロールします。

ステータス	第 2 バイト	第 3 バイト
BnH	21H	vvH

w = 00H ~ 11H (P.99 参照)

## ○ ブレス・コントローラー (コントローラー・ナンバー 34)

[OUTPUT FADE] つまみを左に回したときと同じ効果が得られます。

ステータス	第 2 バイト	第 3 バイト
BnH	22H	vvH

w = 00H ~ 3FH

## ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 35)

[OUTPUT FADE] つまみを右に回したときと同じ効果が得られます。

ステータス	第 2 バイト	第 3 バイト
BnH	23H	vvH

w = 00H ~ 3FH

## ○ フット・コントローラー (コントローラー・ナンバー 36)

AUDIO INPUT LEVEL (INPUT 1) の値をコントロールします。

ステータス	第 2 バイト	第 3 バイト
BnH	24H	vvH

w = 00H ~ 7FH (「コントロール値 - 入力/出力レベル対応表」 P.95 参照)

## ○ ボルタメント・タイム (コントローラー・ナンバー 37)

AUDIO INPUT LEVEL (INPUT 2) の値をコントロールします。

ステータス	第 2 バイト	第 3 バイト
BnH	25H	vvH

w = 00H ~ 7FH (「コントロール値 - 入力/出力レベル対応表」 P.95 参照)

## ○ データ・エントリー (コントローラー・ナンバー 38)

AUDIO INPUT LEVEL (INPUT 3) の値をコントロールします。

ステータス	第 2 バイト	第 3 バイト
BnH	26H	vvH

w = 00H ~ 7FH (「コントロール値 - 入力/出力レベル対応表」 P.95 参照)

## ○ チャンネル・ボリューム (コントローラー・ナンバー 39)

AUDIO INPUT LEVEL (INPUT 4) の値をコントロールします。

ステータス	第 2 バイト	第 3 バイト
BnH	27H	vvH

w = 00H ~ 7FH (「コントロール値 - 入力/出力レベル対応表」 P.95 参照)

## ○ バランス (コントローラー・ナンバー 40)

AUDIO INPUT LEVEL (INPUT 5) の値をコントロールします。

ステータス	第 2 バイト	第 3 バイト
BnH	28H	vvH

w = 00H ~ 7FH (「コントロール値 - 入力/出力レベル対応表」 P.95 参照)

## ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 41)

AUDIO INPUT LEVEL (INPUT 6) の値をコントロールします。

ステータス	第 2 バイト	第 3 バイト
BnH	29H	vvH

w = 00H ~ 7FH (「コントロール値 - 入力/出力レベル対応表」 P.95 参照)

## ○ パンポット (コントローラー・ナンバー 42)

AUDIO INPUT LEVEL (INPUT 7) の値をコントロールします。

ステータス	第 2 バイト	第 3 バイト
BnH	2AH	vvH

w = 00H ~ 7FH (「コントロール値 - 入力/出力レベル対応表」 P.95 参照)

## ○ エクスプレッション (コントローラー・ナンバー 43)

AUDIO INPUT LEVEL (INPUT 8) の値をコントロールします。

ステータス	第 2 バイト	第 3 バイト
BnH	2BH	vvH

w = 00H ~ 7FH (「コントロール値 - 入力/出力レベル対応表」 P.95 参照)

## ○ エフェクト・コントロール 1 (コントローラー・ナンバー 44)

AUDIO INPUT LEVEL (AUDIO IN) の値をコントロールします。

ステータス	第 2 バイト	第 3 バイト
BnH	2CH	vvH

w = 00H ~ 7FH (「コントロール値 - 入力/出力レベル対応表」 P.95 参照)

## ○ エフェクト・コントロール 2 (コントローラー・ナンバー 45)

AUDIO OUTPUT LEVEL の値をコントロールします。

ステータス	第 2 バイト	第 3 バイト
BnH	2DH	vvH

w = 00H ~ 7FH (「コントロール値 - 入力/出力レベル対応表」 P.95 参照)

## ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 52)

[CUT] ボタンを押した (離れた) ときと同じ効果が得られます。

ステータス	第 2 バイト	第 3 バイト
BnH	34H	vvH

w = 00H, 01H (OFF, ON)

## ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 53)

[AUTO] ボタンを押した (離れた) ときと同じ効果が得られます。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	35H	wH

w = 00H, 01H (OFF, ON)

## ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 54)

[▲ CUT ▼] で映像を切り替えます。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	36H	wH

w = 任意 (00H ~ 7FH)

## ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 55)

[▲ AUTO TAKE ▼] で映像を切り替えます。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	37H	wH

w = 任意 (00H ~ 7FH)

## ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 56)

AUDIO INPUT MUTE (INPUT 1) の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	38H	wH

w = 00H, 01H (OFF, ON)

## ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 57)

AUDIO INPUT MUTE (INPUT 2) の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	39H	wH

w = 00H, 02H (OFF, ON)

## ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 58)

AUDIO INPUT MUTE (INPUT 3) の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	3AH	wH

w = 00H, 03H (OFF, ON)

## ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 59)

AUDIO INPUT MUTE (INPUT 4) の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	3BH	wH

w = 00H, 04H (OFF, ON)

## ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 60)

AUDIO INPUT MUTE (INPUT 5) の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	3CH	wH

w = 00H, 05H (OFF, ON)

## ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 61)

AUDIO INPUT MUTE (INPUT 6) の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	3DH	wH

w = 00H, 06H (OFF, ON)

## ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 62)

AUDIO INPUT MUTE (INPUT 7) の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	3EH	wH

w = 00H, 07H (OFF, ON)

## ○ 未定義 (コントローラー・ナンバー 63)

AUDIO INPUT MUTE (INPUT 8) の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	3FH	vvH

w = 00H, 08H (OFF, ON)

## ○ ホールド 1 (コントローラー・ナンバー 64)

AUDIO INPUT MUTE (AUDIO IN) の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	40H	vvH

w = 00H, 09H (OFF, ON)

## ○ ポルタメント・スイッチ (コントローラー・ナンバー 65)

AUDIO OUTPUT MUTE の値をコントロールします。

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	41H	vvH

w = 00H, 10H (OFF, ON)

## ■ コントロール値 - 入力/出力レベル対応表 (単位: dB)

0	-Inf	32	-33.1	64	-11.3	96	-0.3
1	-80.0	33	-32.3	65	-10.7	97	0.0
2	-76.7	34	-31.5	66	-10.3	98	0.3
3	-73.3	35	-30.8	67	-10.0	99	0.7
4	-70.0	36	-30.0	68	-9.7	100	1.0
5	-66.7	37	-29.3	69	-9.3	101	1.3
6	-63.3	38	-28.7	70	-9.0	102	1.7
7	-60.0	39	-28.0	71	-8.7	103	2.0
8	-58.6	40	-27.3	72	-8.3	104	2.3
9	-57.1	41	-26.7	73	-8.0	105	2.7
10	-55.7	42	-26.0	74	-7.7	106	3.0
11	-54.3	43	-25.3	75	-7.3	107	3.3
12	-52.9	44	-24.7	76	-7.0	108	3.7
13	-51.4	45	-24.0	77	-6.7	109	4.0
14	-50.0	46	-23.3	78	-6.3	110	4.3
15	-48.9	47	-22.7	79	-6.0	111	4.7
16	-47.8	48	-22.0	80	-5.7	112	5.0
17	-46.7	49	-21.3	81	-5.3	113	5.3
18	-45.6	50	-20.7	82	-5.0	114	5.7
19	-44.4	51	-20.0	83	-4.7	115	6.0
20	-43.3	52	-19.3	84	-4.3	116	6.3
21	-42.2	53	-18.7	85	-4.0	117	6.7
22	-41.1	54	-18.0	86	-3.7	118	7.0
23	-40.0	55	-17.3	87	-3.3	119	7.3
24	-39.2	56	-16.7	88	-3.0	120	7.7
25	-38.5	57	-16.0	89	-2.7	121	8.0
26	-37.7	58	-15.3	90	-2.3	122	8.3
27	-36.9	59	-14.7	91	-2.0	123	8.7
28	-36.2	60	-14.0	92	-1.7	124	9.0
29	-35.4	61	-13.3	93	-1.3	125	9.3
30	-34.6	62	-12.7	94	-1.0	126	9.7
31	-33.8	63	-12.0	95	-0.7	127	10.0

## ● プログラム・チェンジ

プリセット・メモリーを呼び出します。

ステータス	第2バイト
CnH	ppH

pp = メモリー番号: 00H ~ 07H (MEMORY 1 ~ MEMORY 8)

## ■ システム・エクスクルーシブ・メッセージ

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H
F0H:	システム・エクスクルーシブ・メッセージのステータス	
ii = ID ナンバー:	どのメーカーのエクスクルーシブ・メッセージであるかの識別をするための ID ナンバー (マニファクチャラー ID) です。 ローランドのマニファクチャラー ID は、41H です。 7EH と 7FH の ID ナンバーは、ユニバーサル・ノンリアルタイム・メッセージ (7EH)、ユニバーサル・リアルタイム・メッセージ (7FH) として MIDI 規格の拡張として使用されます。	
dd, ..., ee = データ:	00H ~ 7FH (0 ~ 127)	
F7H:	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)	

## ● データ要求 1 (RQ1)

相手の機器に対して「データを送れ」という要求をするメッセージです。アドレスとサイズで要求するデータの種類や量を指示します。データ要求メッセージを受信した場合、その機器がデータを送ることのできる状態にあり、アドレスとサイズが適当なものであれば、要求されたデータを「データ・セット 1 (DT1)」メッセージで送信します。そうでない場合は何も送信しません。

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	41H, 10H, 00H, 00H, 00H, 68H, 11H, aaH, bbH, ccH, ssH, ttH, uuH, sum	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
41H	ID ナンバー (Roland)
10H	デバイス ID
00H	モデル ID 第 1 バイト (V-8HD)
00H	モデル ID 第 2 バイト (V-8HD)
00H	モデル ID 第 3 バイト (V-8HD)
68H	モデル ID 第 4 バイト (V-8HD)
11H	コマンド ID (RQ1)
aaH	アドレス上位バイト
bbH	アドレス中位バイト
ccH	アドレス下位バイト
ssH	サイズ上位バイト
ttH	サイズ中位バイト
uuH	サイズ下位バイト
sum	チェックサム
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

※ データの種類により一度に転送するデータの量は決まっており、決められた先頭アドレスとサイズでデータ要求をする必要があります。「2. パラメーター・アドレス・マップ」(P.97)に記載されたアドレスとサイズを参照してください。

※ チェックサムについては、「エクスクルーシブ・メッセージの例とチェックサムの計算」(P.107)をご覧ください。

## ● データ・セット 1 (DT1)

実際のデータを転送するメッセージで、機器に対してデータを設定したい場合に使用します。

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	41H, 10H, 00H, 00H, 00H, 68H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ..., eeH, sum	F7H
バイト	解説	
F0H	エクスクルーシブ・ステータス	
41H	ID ナンバー (Roland)	
10H	デバイス ID	
00H	モデル ID 第 1 バイト (V-8HD)	
00H	モデル ID 第 2 バイト (V-8HD)	
00H	モデル ID 第 3 バイト (V-8HD)	
68H	モデル ID 第 4 バイト (V-8HD)	
12H	コマンド ID (DT1)	
aaH	アドレス上位バイト	
bbH	アドレス中位バイト	
ccH	アドレス下位バイト	
ddH	データ: 送信するデータの本体。複数バイトのデータはアドレス順に送信します。	
:	:	
eeH	データ	
sum	チェックサム	
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)	

※ データの種類により一度に転送するデータの量は決まっており、決められた先頭アドレスとサイズのデータ以外は受信しません。「2. パラメーター・アドレス・マップ」(P.97)に記載されたアドレスとサイズを参照してください。

※ チェックサムについては、「エクスクルーシブ・メッセージの例とチェックサムの計算」(P.107)をご覧ください。

※ 256 バイトを超えるサイズのデータは、256 バイト以下のパケットに区切って送信してください。「データ・セット 1」を続けて送る場合、パケット間は 20ms 以上の時間間隔をあげてください。



## 2. パラメーター・アドレス・マップ

Start Address	Description
00H 00H 00H	Video Parameter Area
01H 00H 00H	Audio Parameter Area
02H 00H 00H	System Parameter Area
0AH 00H 00H	Other Parameter Area
0CH 00H 00H	Tally Parameter Area
10H 00H 00H	Video Parameter (Memory 1)
11H 00H 00H	Audio Parameter (Memory 1)
12H 00H 00H	Video Parameter (Memory 2)
13H 00H 00H	Audio Parameter (Memory 2)
14H 00H 00H	Video Parameter (Memory 3)
15H 00H 00H	Audio Parameter (Memory 3)
16H 00H 00H	Video Parameter (Memory 4)
17H 00H 00H	Audio Parameter (Memory 4)

Start Address	Description
18H 00H 00H	Video Parameter (Memory 5)
19H 00H 00H	Audio Parameter (Memory 5)
1AH 00H 00H	Video Parameter (Memory 6)
1BH 00H 00H	Audio Parameter (Memory 6)
1CH 00H 00H	Video Parameter (Memory 7)
1DH 00H 00H	Audio Parameter (Memory 7)
1EH 00H 00H	Video Parameter (Memory 8)
1FH 00H 00H	Audio Parameter (Memory 8)
:	:
3EH 00H 00H	Video Parameter (Memory 24)
3FH 00H 00H	Audio Parameter (Memory 24)
60H 00H 00H	Preset Memoey Name Area

### ● Video Parameter Area

#### ○ Video Input

※ xxH は、以下のとおり、各チャンネルに対応します。

xxH : 00H ~ 05H (CH1 ~ CH6)

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
00H xxH 00H	INPUT ASSIGN	00H~08H	HDMI, STILL 1~8
00H xxH 01H	FLIP H	00H~01H	OFF, ON
00H xxH 02H	FLIP V	00H~01H	OFF, ON
00H xxH 03H	BRIGHTNESS	60H~00H~1FH	-32~0~31
00H xxH 04H	CONTRAST	60H~00H~1FH	-32~0~31
00H xxH 05H	SATURATION	60H~00H~1FH	-32~0~31

#### ○ Video Input (SCALER)

※ xxH は、以下のとおり、各チャンネルに対応します。

xxH : 06H ~ 05H (CH7 ~ CH8)

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
00H xxH 00H	INPUT ASSIGN	00H~08H	HDMI, STILL 1~8
00H xxH 01H	FLICKER FILTER	00H~01H	OFF, ON
00H xxH 02H	FLIP H	00H~01H	OFF, ON
00H xxH 03H	FLIP V	00H~01H	OFF, ON
00H xxH 04H	EDID	00H~0BH	INTERNAL, SVGA (800x600), XGA (1024x768), WXGA (1280x800), FWXGA (1366x768), SXGA (1280x1024), SXGA+ (1400x1050), UXGA (1600x1200), WUXGA (1920x1200), 720p, 1080i, 1080p
00H xxH 05H 06H	ZOOM	00H 64H~4EH 10H	10.0~1000.0%
00H xxH 07H	SCALING TYPE	00H~04H	FULL, LETTERBOX, CROP, DOT BY DOT, MANUAL
00H xxH 08H 09H	MANUAL SIZE H	70H 30H~00H~0FH 50H	-2000~0~2000
00H xxH 0AH 0BH	MANUAL SIZE V	70H 30H~00H~0FH 50H	-2000~0~2000
00H xxH 0CH 0DH	POSITION H	71H 00H~00H~0FH 00H	-1920~0~1920
00H xxH 0EH 0FH	POSITION V	76H 50H~00H~09H 30H	-1200~0~1200
00H xxH 10H	BRIGHTNESS	60H~00H~1FH	-32~0~31
00H xxH 11H	CONTRAST	60H~00H~1FH	-32~0~31
00H xxH 12H	SATURATION	60H~00H~1FH	-32~0~31
00H xxH 13H	RED	40H~00H~3FH	-64~0~63
00H xxH 14H	GREEN	40H~00H~3FH	-64~0~63
00H xxH 15H	BLUE	40H~00H~3FH	-64~0~63

## ○ Video Output

※ xxH は、以下のとおり、各チャンネルに対応します。  
xxH: 08H ~ 0AH (OUTPUT 1 ~ 3)

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
00H xxH 00H	OUTPUT ASSIGN	00H ~ 03H	PROGRAM, PREVIEW, AUX, MULTI VIEW
00H xxH 01H	COLOR SPACE	00H ~ 02H	YPbPr, RGB (0 ~ 255), RGB (16 ~ 235)
00H xxH 02H	DVI-D/HDMI SIGNAL	00H ~ 01H	HDMI, DVI-D
00H xxH 03H	BRIGHTNESS	40H ~ 00H ~ 3FH	-64 ~ 0 ~ 63
00H xxH 04H	CONTRAST	40H ~ 00H ~ 3FH	-64 ~ 0 ~ 63
00H xxH 05H	SATURATION	40H ~ 00H ~ 3FH	-64 ~ 0 ~ 63
00H xxH 06H	RED	40H ~ 00H ~ 3FH	-64 ~ 0 ~ 63
00H xxH 07H	GREEN	40H ~ 00H ~ 3FH	-64 ~ 0 ~ 63
00H xxH 08H	BLUE	40H ~ 00H ~ 3FH	-64 ~ 0 ~ 63
00H xxH 09H	REC CONTROL	00H ~ 01H	OFF, ON

## ○ TRANSITION TIME

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
00H 0BH 00H	MIX/WIPE TIME	00H ~ 28H	0.0 ~ 4.0sec
00H 0BH 01H	PinP 1 TIME	00H ~ 28H	0.0 ~ 4.0sec
00H 0BH 02H	PinP 2 TIME	00H ~ 28H	0.0 ~ 4.0sec
00H 0BH 03H	DSK TIME	00H ~ 28H	0.0 ~ 4.0sec

## ○ MIX/WIPE

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
00H 0CH 00H	TRANS TYPE	00H ~ 01H	MIX, WIPE
00H 0CH 01H	MIX TYPE	00H ~ 02H	MIX, FAM, NAM
00H 0CH 02H	WIPE TYPE	00H ~ 07H	HORIZONTAL, VERTICAL, UPPER LEFT, UPPER RIGHT, LOWER LEFT, LOWER RIGHT, H-CENTER, V-CENTER
00H 0CH 03H	WIPE DIRECTION	00H ~ 02H	NORMAL, REVERSE, ROUND TRIP
00H 0CH 04H	WIPE BORDER COLOR	00H ~ 08H	WHITE, YELLOW, CYAN, GREEN, MAGENTA, RED, BLUE, BLACK, SOFT EDGE
00H 0CH 05H	WIPE BORDER WIDTH	00H ~ 0EH	0 ~ 14

## ○ PinP

※ xxH は、以下のとおり、各チャンネルに対応します。  
xxH: 0DH ~ 0EH (PinP 1, 2)

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
00H xxH 00H	PGM SW	00H ~ 01H	OFF, ON
00H xxH 01H	PVW SW	00H ~ 01H	OFF, ON
00H xxH 02H	SOURCE	00H ~ 0FH	HDMI1 ~ 8, STILL1 ~ 8
00H xxH 03H	TYPE	00H ~ 03H	PinP, LUMINANCE-WHITE KEY, LUMINANCE-BLACK KEY, CHROMA KEY
00H xxH 04H 05H	POSITION H	7CH 0CH ~ 00H 00H ~ 03H 74H	-50.0 ~ 0.0 ~ 50.0%
00H xxH 06H 07H	POSITION V	7CH 0CH ~ 00H 00H ~ 03H 74H	-50.0 ~ 0.0 ~ 50.0%
00H xxH 08H 09H	SIZE	00H 64H ~ 07H 68H	10.0 ~ 100.0%
00H xxH 0AH 0BH	CROPPING H	00H 00H ~ 07H 68H	0.0 ~ 100.0%
00H xxH 0CH 0DH	CROPPING V	00H 00H ~ 07H 68H	0.0 ~ 100.0%
00H xxH 0EH	SHAPE	00H ~ 02H	RECTANGLE, CIRCLE, DIAMOND
00H xxH 0FH	BORDER COLOR	00H ~ 08H	WHITE, YELLOW, CYAN, GREEN, MAGENTA, RED, BLUE, BLACK, SOFT EDGE
00H xxH 10H	BORDER WIDTH	00H ~ 0EH	0 ~ 14
00H xxH 11H 12H	VIEW POSITION H	00H 64H ~ 07H 68H	10.0 ~ 100.0%
00H xxH 13H 14H	VIEW POSITION V	00H 64H ~ 07H 68H	10.0 ~ 100.0%
00H xxH 15H 16H	VIEW ZOOM	00H 64H ~ 03H 10H	100 ~ 400%
00H xxH 17H 18H	KEY LEVEL	00H 00H ~ 01H 7FH	0 ~ 255

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
00H xxH 19H 1AH	KEY GAIN	00H 00H ~ 01H 7FH	0 ~ 255
00H xxH 1BH 1CH	MIX LEVEL	00H 00H ~ 01H 7FH	0 ~ 255
00H xxH 1DH	CHROMA COLOR	00H ~ 01H	GREEN, BLUE
00H xxH 1EH	HUE WIDTH	62H ~ 00H ~ 1EH	-30 ~ 0 ~ 30
00H xxH 1FH 20H	HUE FINE	00H 00H ~ 02H 68H	0 ~ 360
00H xxH 21H 22H	SATURATION WIDTH	7FH 00H ~ 00H 00H ~ 00H 7FH	-128 ~ 0 ~ 127
00H xxH 23H 24H	SATURATION FINE	00H 00H ~ 01H 7FH	0 ~ 255
00H xxH 25H	FILL TYPE	00H ~ 01H	BUS, MATTE
00H xxH 26H	MATTE COLOR	00H ~ 07H	WHITE, YELLOW, CYAN, GREEN, MAGENTA, RED, BLUE, BLACK
00H xxH 27H	EDGE TYPE	00H ~ 04H	OFF, BORDER, DROP, SHADOW, OUTLINE
00H xxH 28H	EDGE COLOR	00H ~ 07H	WHITE, YELLOW, CYAN, GREEN, MAGENTA, RED, BLUE, BLACK
00H xxH 29H	EDGE WIDTH	00H ~ 0EH	0 ~ 14

## ○ DSK

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
00H 0FH 00H	PGM SW	00H ~ 01H	OFF, ON
00H 0FH 01H	PVW SW	00H ~ 01H	OFF, ON
00H 0FH 02H	FILL SOURCE	00H ~ 0FH	HDMI 1 ~ 8, STILL 1 ~ 8
00H 0FH 03H	TYPE	00H ~ 02H	LUMINANCE-WHITE, LUMINANCE-BLACK, CHROMA
00H 0FH 04H 05H	DSK LEVEL	00H 00H ~ 01H 7FH	0 ~ 255
00H 0FH 06H 07H	DSK GAIN	00H 00H ~ 01H 7FH	0 ~ 255
00H 0FH 08H 09H	MIX LEVEL	00H 00H ~ 01H 7FH	0 ~ 255
00H 0FH 0AH	CHROMA COLOR	00H ~ 01H	GREEN, BLUE
00H 0FH 0BH	HUE WIDTH	62H ~ 00H ~ 1EH	-30 ~ 0 ~ 30
00H 0FH 0CH 0DH	HUE FINE	00H 00H ~ 02H 68H	0 ~ 360
00H 0FH 0EH 0FH	SATURATION WIDTH	7FH 00H ~ 00H 00H ~ 00H 7FH	-128 ~ 0 ~ 127
00H 0FH 10H 11H	SATURATION FINE	00H 00H ~ 01H 7FH	0 ~ 255
00H 0FH 12H	FILL TYPE	00H ~ 01H	BUS, MATTE
00H 0FH 13H	MATTE COLOR	00H ~ 07H	WHITE, YELLOW, CYAN, GREEN, MAGENTA, RED, BLUE, BLACK
00H 0FH 14H	EDGE TYPE	00H ~ 04H	OFF, BORDER, DROP, SHADOW, OUTLINE
00H 0FH 15H	EDGE COLOR	00H ~ 07H	WHITE, YELLOW, CYAN, GREEN, MAGENTA, RED, BLUE, BLACK
00H 0FH 16H	EDGE WIDTH	00H ~ 0EH	0 ~ 14
00H 0FH 17H	DSK MODE	00H ~ 02H	SELF KEY, ALPHA KEY, EXTERNAL KEY
00H 0FH 18H	KEY SOURCE	00H ~ 0FH	HDMI 1 ~ 8, STILL 1 ~ 8
00H 0FH 19H	reserved		

## ○ SPLIT/VFX

※ xxHは、以下のとおり、各チャンネルに対応します。  
xxH: 10H ~ 11H (SPLIT/VFX A, B)

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
00H xxH 00H	SPLIT/VFX SW	00H ~ 01H	OFF, ON
00H xxH 01H	SPLIT/VFX TYPE	00H ~ 11H	SPLIT_V, SPLIT_H, PART MOSAIC, BACKGROUND MOSAIC, FULL MOSAIC, WAVE, RGB REPLACE, COLOR PASS, NEGATIVE, COLORIZE, POSTERIZE, SILHOUETTE, EMBOSS, FIND EDGES, MONOCOLOR, HUE OFFSET, SATURATION OFFSET, VALUE OFFSET
00H xxH 02H 03H	MIX LEVEL	00H 00H ~ 01H 7FH	0 ~ 255
00H xxH 04H	PART MOSAIC MODE	00H ~ 07H	OFF (1x1), 4 x 4, 8 x 8, 16 x 16, 32 x 32, 64 x 64, 128 x 128, 256 x 256
00H xxH 05H 06H	PART MOSAIC POSITION H	7CH 0CH ~ 00H 00H ~ 03H 74H	-50.0 ~ 0.0 ~ 50.0%

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
00H xxH 07H 08H	PART MOSAIC POSITION V	7CH 0CH ~ 00H 00H ~ 03H 74H	-50.0 ~ 0.0 ~ 50.0%
00H xxH 09H 0AH	PART MOSAIC AREA SIZE	00H 64H ~ 07H 68H	10.0 ~ 100.0%
00H xxH 0BH 0CH	PART MOSAIC AREA CORRECTION H	00H 64H ~ 07H 68H	10.0 ~ 100.0%
00H xxH 0DH 0EH	PART MOSAIC AREA CORRECTION V	00H 64H ~ 07H 68H	10.0 ~ 100.0%
00H xxH 0FH	BG MOSAIC MODE	00H ~ 07H	OFF (1x1), 4 x 4, 8 x 8, 16 x 16, 32 x 32, 64 x 64, 128 x 128, 256 x 256
00H xxH 10H 11H	BG MOSAIC POSITION H	7CH 0CH ~ 00H 00H ~ 03H 74H	-50.0 ~ 0.0 ~ 50.0%
00H xxH 12H 13H	BG MOSAIC POSITION V	7CH 0CH ~ 00H 00H ~ 03H 74H	-50.0 ~ 0.0 ~ 50.0%
00H xxH 14H 15H	BG MOSAIC AREA SIZE	00H 64H ~ 07H 68H	10.0 ~ 100.0%
00H xxH 16H 17H	BG MOSAIC AREA CORRECTION H	00H 64H ~ 07H 68H	10.0 ~ 100.0%
00H xxH 18H 19H	BG MOSAIC AREA CORRECTION V	00H 64H ~ 07H 68H	10.0 ~ 100.0%
00H xxH 1AH	FULL MOSAIC MODE	00H ~ 07H	OFF (1x1), 4 x 4, 8 x 8, 16 x 16, 32 x 32, 64 x 64, 128 x 128, 256 x 256
00H xxH 1BH 1CH	WAVE GAIN	00H 00H ~ 01H 7FH	0 ~ 255
00H xxH 1DH	WAVE TYPE	00H ~ 07H	0 ~ 7
00H xxH 1EH	RGB REPLACE TYPE	00H ~ 05H	OFF (R.G.B), B.R.G, G.B.R, R.B.G, G.R.B, B.G.R
00H xxH 1FH	COLOR PASS TYPE	01H ~ 3FH	1 ~ 63
00H xxH 20H	NEGATIVE TYPE	01H ~ 07H	Pr, Pb, PbPr, Y, YPr, YPb, YPbPr
00H xxH 21H	COLORIZE TYPE	00H ~ 07H	1 ~ 8
00H xxH 22H	POSTERIZE LEVEL	00H ~ 03H	1 ~ 4
00H xxH 23H	SILHOUETTE TYPE	00H ~ 7FH	1 ~ 128
00H xxH 24H	EMBOSS TYPE	00H ~ 7FH	1 ~ 128
00H xxH 25H	EMBOSS CONTRAST	00H ~ 0FH	0 ~ 15
00H xxH 26H	FIND EDGES FG COLOR	00H ~ 0FH	0 ~ 15
00H xxH 27H	FIND EDGES BG COLOR	00H ~ 0FH	0 ~ 15
00H xxH 28H	MONOCOLOR Pb COLOR	00H ~ 3FH	0 ~ 63
00H xxH 29H	MONOCOLOR Pr COLOR	00H ~ 3FH	0 ~ 63
00H xxH 2AH 2BH	HUE OFFSET VALUE	00H 00H ~ 02H 67H	0 ~ 359
00H xxH 2CH 2DH	SATURATION OFFSET VALUE	7EH 00H ~ 00H 00H ~ 01H 7FH	-256 ~ 0 ~ 255
00H xxH 2EH 2FH	VALUE OFFSET VALUE	7EH 00H ~ 00H 00H ~ 01H 7FH	-256 ~ 0 ~ 255
00H xxH 30H 31H	SPLIT CENTER A	7CH 0CH ~ 00H 00H ~ 03H 74H	-50.0 ~ 0.0 ~ 50.0%
00H xxH 32H 33H	SPLIT CENTER B	7CH 0CH ~ 00H 00H ~ 03H 74H	-50.0 ~ 0.0 ~ 50.0%
00H xxH 34H 35H	SPLIT CENTER POSITION	7CH 0CH ~ 00H 00H ~ 03H 74H	-50.0 ~ 0.0 ~ 50.0%
00H xxH 36H	SPLIT BORDER COLOR	00H ~ 07H	WHITE, YELLOW, CYAN, GREEN, MAGENTA, RED, BLUE, BLACK
00H xxH 37H	SPLIT BORDER WIDTH	00H ~ 0EH	0 ~ 14

## ○ Panel

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
00H 12H 00H	PGM Select	00H ~ 07H	INPUT1 ~ 8
00H 12H 01H	PST Select	00H ~ 07H	INPUT1 ~ 8
00H 12H 02H	AUX Select	00H ~ 07H	INPUT1 ~ 8
00H 12H 03H 04H	AB Fader Level	00H 00H ~ 0FH 7FH	0 ~ 2047
00H 12H 05H	AB Bus Select	00H ~ 01H	A, B

## ● Audio Parameter Area

### ○ Audio Input

※ xxHは、以下のとおり、各チャンネルに対応します。  
xxH: 00H ~ 08H (HDMI IN 1 ~ 8、AUDIO IN)

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
01H xxH 00H 01H 02H	INPUT LEVEL	7EH 00H 00H, 7FH 79H 60H ~ 00H 00H 00H ~ 00H 00H 64H	-INFdB, -80.0 ~ 0.0 ~ 10.0dB
01H xxH 03H	INPUT MUTE	00H ~ 01H	OFF、ON
01H xxH 04H	SOLO	00H ~ 01H	OFF、ON
01H xxH 05H	EFFECT PRESET	00H ~ 06H	DEFAULT、MEETING、INTERVIEW、AMBIENT MIC、 WINDY FIELD、DE-ESS/POPS SOFT、DE-ESS/POPS HARD
01H xxH 06H 07H	DELAY	00H 00H ~ 27H 08H	0.0 ~ 500.0ms
01H xxH 08H	HIGH PASS FILTER 75Hz	00H ~ 01H	OFF、ON
01H xxH 09H	NOISE GATE SW	00H ~ 01H	OFF、ON
01H xxH 0AH 0BH	NOISE GATE THRESHOLD	79H 60H ~ 00H 00H	-80.0 ~ 0.0dB
01H xxH 0CH	NOISE GATE RELEASE	00H ~ 7FH	30 ~ 5000ms
01H xxH 0DH	COMPRESSOR SW	00H ~ 01H	OFF、ON
01H xxH 0EH 0FH	COMPRESSOR THRESHOLD	7BH 28H ~ 00H 00H	-60.0 ~ 0.0dB
01H xxH 10H	COMPRESSOR RATIO	00H ~ 0DH	1.00:1、1.12:1、1.25:1、1.40:1、1.60:1、1.80:1、2.00:1、 2.50:1、3.20:1、4.00:1、5.60:1、8.00:1、16.0:1、INF:1
01H xxH 11H	COMPRESSOR ATTACK	00H ~ 19H	0.2 ~ 100ms
01H xxH 12H	COMPRESSOR RELEASE	00H ~ 7FH	30 ~ 5000ms
01H xxH 13H	COMPRESSOR AUTO GAIN	00H ~ 01H	OFF、ON
01H xxH 14H 15H	COMPRESSOR MAKEUP GAIN	7CH 70H ~ 00H 00H ~ 03H 10H	-40.0 ~ 0.0 ~ 40.0dB
01H xxH 16H	EQUALIZER SW	00H ~ 01H	OFF、ON
01H xxH 17H 18H	EQUALIZER Hi GAIN	7EH 6AH ~ 00H 00H ~ 01H 16H	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB
01H xxH 19H	EQUALIZER Hi FREQUENCY	44H ~ 78H	1.00 ~ 20.0kHz
01H xxH 1AH 1BH	EQUALIZER Mid GAIN	7EH 6AH ~ 00H 00H ~ 01H 16H	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB
01H xxH 1CH	EQUALIZER Mid FREQUENCY	00H ~ 78H	20Hz ~ 20.0kHz
01H xxH 1DH	EQUALIZER Mid Q	00H ~ 05H	0.5 ~ 16.0
01H xxH 1EH 1FH	EQUALIZER Lo GAIN	7EH 6AH ~ 00H 00H ~ 01H 16H	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB
01H xxH 20H	EQUALIZER Lo FREQUENCY	00H ~ 38H	20 ~ 500Hz
01H xxH 21H	MONO	00H ~ 03H	OFF、L ONLY、R ONLY、LR MIX

### ○ Audio Output Assign

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
01H 10H 00H	AUDIO OUT	00H ~ 01H	MASTER OUTPUT、AUX
01H 10H 01H	PHONES OUT	00H ~ 01H	MASTER OUTPUT、AUX
01H 10H 02H	HDMI OUTPUT 1	00H ~ 02H	AUTO、MASTER OUTPUT、AUX
01H 10H 03H	HDMI OUTPUT 2	00H ~ 02H	AUTO、MASTER OUTPUT、AUX
01H 10H 04H	HDMI OUTPUT 3	00H ~ 02H	AUTO、MASTER OUTPUT、AUX

### ○ Audio Master Output

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
01H 11H 00H 01H 02H	OUTPUT LEVEL	7EH 00H 00H, 7FH 79H 60H ~ 00H 00H 00H ~ 00H 00H 64H	-INFdB, -80.0 ~ 0.0 ~ 10.0dB
01H 11H 03H	OUTPUT MUTE	00H ~ 01H	OFF、ON
01H 11H 04H	LIMITER SW	00H ~ 01H	OFF、ON
01H 11H 05H 06H	LIMITER THRESHOLD	7CH 70H ~ 00H 00H	-40.0 ~ 0.0dB
01H 11H 07H	EQUALIZER SW	00H ~ 01H	OFF、ON
01H 11H 08H 09H	EQUALIZER Hi GAIN	7EH 6AH ~ 00H 00H ~ 01H 16H	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB
01H 11H 0AH	EQUALIZER Hi FREQUENCY	44H ~ 78H	1.00 ~ 20.0kHz

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
01H 11H 0BH 0CH	EQUALIZER Mid GAIN	7EH 6AH ~ 00H 00H ~ 01H 16H	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB
01H 11H 0DH	EQUALIZER Mid FREQUENCY	00H ~ 78H	20Hz ~ 20.0kHz
01H 11H 0EH	EQUALIZER Mid Q	00H ~ 05H	0.5 ~ 16.0
01H 11H 0FH 10H	EQUALIZER Lo GAIN	7EH 6AH ~ 00H 00H ~ 01H 16H	-15.0 ~ 0.0 ~ 15.0dB
01H 11H 11H	EQUALIZER Lo FREQUENCY	00H ~ 38H	20 ~ 500Hz
01H 11H 12H	MULTI BAND COMPRESSOR SW	00H ~ 01H	OFF, ON
01H 11H 13H 14H	MB COMP Hi THRESHOLD	7CH 70H ~ 00H 00H	-40.0 ~ 0.0dB
01H 11H 15H	MB COMP Hi RATIO	00H ~ 0DH	1.00:1, 1.12:1, 1.25:1, 1.40:1, 1.60:1, 1.80:1, 2.00:1, 2.50:1, 3.20:1, 4.00:1, 5.60:1, 8.00:1, 16.0:1, INF:1
01H 11H 16H 17H	MB COMP Mid THRESHOLD	7CH 70H ~ 00H 00H	-40.0 ~ 0.0dB
01H 11H 18H	MB COMP Mid RATIO	00H ~ 0DH	1.00:1, 1.12:1, 1.25:1, 1.40:1, 1.60:1, 1.80:1, 2.00:1, 2.50:1, 3.20:1, 4.00:1, 5.60:1, 8.00:1, 16.0:1, INF:1
01H 11H 19H 1AH	MB COMP Lo THRESHOLD	7CH 70H ~ 00H 00H	-40.0 ~ 0.0dB
01H 11H 1BH	MB COMP Lo RATIO	00H ~ 0DH	1.00:1, 1.12:1, 1.25:1, 1.40:1, 1.60:1, 1.80:1, 2.00:1, 2.50:1, 3.20:1, 4.00:1, 5.60:1, 8.00:1, 16.0:1, INF:1

### ○ Audio AUX Output

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
01H 12H 00H 01H 02H	OUTPUT LEVEL	7EH 00H 00H, 7FH 79H 60H ~ 00H 00H 00H ~ 00H 00H 64H	-INFdB, -80.0 ~ 0.0 ~ 10.0dB
01H 12H 03H	OUTPUT MUTE	00H ~ 01H	OFF, ON
01H 12H 04H	LIMITER SW	00H ~ 01H	OFF, ON
01H 12H 05H 06H	LIMITER THRESHOLD	7CH 70H ~ 00H 00H	-40.0 ~ 0.0dB
01H 12H 07H	AUX SEND VIDEO	00H ~ 01H	AUTO, MANUAL
01H 12H 08H	AUX SEND AUDIO IN	00H ~ 01H	OFF, ON
01H 12H 09H	AUX EFFECT HDMI IN 1	00H ~ 01H	DRY, WET
01H 12H 0AH	AUX EFFECT HDMI IN 2	00H ~ 01H	DRY, WET
01H 12H 0BH	AUX EFFECT HDMI IN 3	00H ~ 01H	DRY, WET
01H 12H 0CH	AUX EFFECT HDMI IN 4	00H ~ 01H	DRY, WET
01H 12H 0DH	AUX EFFECT HDMI IN 5	00H ~ 01H	DRY, WET
01H 12H 0EH	AUX EFFECT HDMI IN 6	00H ~ 01H	DRY, WET
01H 12H 0FH	AUX EFFECT HDMI IN 7	00H ~ 01H	DRY, WET
01H 12H 10H	AUX EFFECT HDMI IN 8	00H ~ 01H	DRY, WET
01H 12H 11H	AUX EFFECT AUDIO IN	00H ~ 01H	DRY, WET
01H 12H 12H 13H	AUX DELAY	00H 00H ~ 27H 08H	0.0 ~ 500.0ms
01H 12H 14H	AUX SEND HDMI IN 1	2FH ~ 00H	-INFdB, -80 ~ 0dB
01H 12H 15H	AUX SEND HDMI IN 2	2FH ~ 00H	-INFdB, -80 ~ 0dB
01H 12H 16H	AUX SEND HDMI IN 3	2FH ~ 00H	-INFdB, -80 ~ 0dB
01H 12H 17H	AUX SEND HDMI IN 4	2FH ~ 00H	-INFdB, -80 ~ 0dB
01H 12H 18H	AUX SEND HDMI IN 5	2FH ~ 00H	-INFdB, -80 ~ 0dB
01H 12H 19H	AUX SEND HDMI IN 6	2FH ~ 00H	-INFdB, -80 ~ 0dB
01H 12H 1AH	AUX SEND HDMI IN 7	2FH ~ 00H	-INFdB, -80 ~ 0dB
01H 12H 1BH	AUX SEND HDMI IN 8	2FH ~ 00H	-INFdB, -80 ~ 0dB
01H 12H 1CH	AUX SEND AUDIO IN	2FH ~ 00H	-INFdB, -80 ~ 0dB

### ○ Audio Follow

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
01H 20H 00H	INPUT 1	00H ~ 01H	OFF, ON
01H 20H 01H	INPUT 2	00H ~ 01H	OFF, ON
01H 20H 02H	INPUT 3	00H ~ 01H	OFF, ON
01H 20H 03H	INPUT 4	00H ~ 01H	OFF, ON
01H 20H 04H	INPUT 5	00H ~ 01H	OFF, ON
01H 20H 05H	INPUT 6	00H ~ 01H	OFF, ON
01H 20H 06H	INPUT 7	00H ~ 01H	OFF, ON
01H 20H 07H	INPUT 8	00H ~ 01H	OFF, ON
01H 20H 08H	AUDIO IN	00H ~ 08H	OFF, INPUT 1 ~ 8

## ● System Parameter Area

### ○ Version

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
02H 00H 00H	System Version Major	00H ~ 09H	Version Number (Read Only)
02H 00H 01H	System Version Minor (1)	00H ~ 09H	Version Number (Read Only)
02H 00H 02H	System Version Minor (2)	00H ~ 09H	Version Number (Read Only)

### ○ System

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
02H 01H 00H	HDCP	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 01H 01H	FRAME RATE	00H ~ 02H	60, 59.94, 50Hz
02H 01H 02H	SYSTEM FORMAT	00H ~ 02H	1080p, 1080i, 720p
02H 01H 03H	CUT SW ASSIGN	00H ~ 04H	▲ AUTO TAKE, ▲ AUTO TAKE ▼, ▲ CUT, ▲ CUT ▼, ▲ TRANSFORM
02H 01H 04H	AUTO SW ASSIGN	00H ~ 04H	AUTO TAKE ▼, ▲ AUTO TAKE ▼, CUT ▼, ▲ CUT ▼, TRANSFORM ▼
02H 01H 05H	PANEL OPERATION	00H ~ 01H	A/B, PGM/PST
02H 01H 06H	AUX LINKED PGM	00H ~ 02H	OFF, AUTO, MANUAL
02H 01H 07H	OUTPUT FADE LEFT ASSIGN	00H ~ 0CH	BLACK, WHITE, AUDIO, BLACK&AUDIO, WHITE&AUDIO, STILL 1 ~ 8 OUTPUT
02H 01H 08H	OUTPUT FADE RIGHT ASSIGN	00H ~ 0CH	BLACK, WHITE, AUDIO, BLACK&AUDIO, WHITE&AUDIO, STILL 1 ~ 8 OUTPUT
02H 01H 09H	USER 1 SW ASSIGN	00H ~ 27H	N/A, FREEZE, AUTO SWITCHING, BPM TAP, INPUT 1 ~ 8 ASSIGN, STILL 1 ~ 8 OUTPUT, HDMI IN 1 ~ 8 MUTE, AUDIO IN MUTE, OUTPUT MUTE, AUX MUTE, INPUT SCAN N, INPUT SCAN R, MEMORY SCAN N, MEMORY SCAN R, REC START/STOP, SEQUENCER MODE ON/OFF, SEQUENCER NEXT, SEQUENCER PREVIOUS, SEQUENCER AUTO SEQUENCE
02H 01H 0AH	USER 2 SW ASSIGN	00H ~ 27H	N/A, FREEZE, AUTO SWITCHING, BPM TAP, INPUT 1 ~ 8 ASSIGN, STILL 1 ~ 8 OUTPUT, HDMI IN 1 ~ 8 MUTE, AUDIO IN MUTE, OUTPUT MUTE, AUX MUTE, INPUT SCAN N, INPUT SCAN R, SEQUENCER MODE ON/OFF, SEQUENCER NEXT, SEQUENCER PREVIOUS, SEQUENCER AUTO SEQUENCE
02H 01H 0BH	LED DIMMER	01H ~ 08H	1 ~ 8
02H 01H 0CH	LCD DIMMER	01H ~ 08H	1 ~ 8
02H 01H 0DH	ON SCREEN MENU	00H ~ 03H	UPPER LEFT, UPPER RIGHT, LOWER LEFT, LOWER RIGHT
02H 01H 0EH	TALLY FRAME	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 01H 0FH	AUX/PinP MARK	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 01H 10H	REC MARK	00H ~ 02H	OFF, ON
02H 01H 11H	AUDIO LEVEL METER SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 01H 12H	AUDIO LEVEL METER AUDIO IN	00H ~ 02H	OFF, LOWER, UPPER
02H 01H 13H	MULTI-VIEW LABEL	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 01H 14H	MULTI-VIEW LAYOUT	00H ~ 03H	PVW.PGM, PGM.PVW, BLACK.PGM, PGM.BLACK
02H 01H 15H	OUTPUT 3 OSD ON SCREEN MENU	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 01H 16H	OUTPUT 3 OSD TALLY FRAME	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 01H 17H	OUTPUT 3 OSD LABEL/LEVEL METER/MARK	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 01H 18H	AUTO INPUT DETECT	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 01H 19H	AUTO OFF	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 01H 1AH	TEST PATTERN	00H ~ 05H	OFF, 75% COLOR BAR, 100% COLOR BAR, RAMP, STEP, HATCH
02H 01H 1BH	TEST TONE LEVEL	00H ~ 03H	OFF, -20dB, -10dB, 0dB
02H 01H 1CH	AUX SW MODE	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 01H 1DH	LABEL SIZE	00H ~ 01H	SMALL, NORMAL
02H 01H 1EH	TEST TONE FREQUENCY L	00H ~ 02H	400Hz, 1kHz, 2kHz
02H 01H 1FH	TEST TONE FREQUENCY R	00H ~ 02H	400Hz, 1kHz, 2kHz
02H 01H 20H	reserved		
02H 01H 21H	reserved		
02H 01H 22H	reserved		
02H 01H 23H	EFFECTS TRANSITION SYNC	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 01H 24H	TEST PATTERN MOTION	00H ~ 02H	DISABLE, SLOW, FAST

## ○ Panel Lock

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
02H 02H 00H	A/PGM 1 SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 01H	A/PGM 2 SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 02H	A/PGM 3 SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 03H	A/PGM 4 SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 04H	A/PGM 5 SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 05H	A/PGM 6 SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 06H	A/PGM 7 SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 07H	A/PGM 8 SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 08H	B/PST 1 SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 09H	B/PST 2 SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 0AH	B/PST 3 SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 0BH	B/PST 4 SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 0CH	B/PST 5 SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 0DH	B/PST 6 SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 0EH	B/PST 7 SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 0FH	B/PST 8 SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 10H	CUT SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 11H	AUTO SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 12H	AUX SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 13H	MODE SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 14H	TRANSITION SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 15H	VIDEO FADER	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 16H	VFX/SPLIT A BLOCK	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 17H	VFX/SPLIT B BLOCK	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 18H	PinP 1 BLOCK	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 19H	PinP 2 BLOCK	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 1AH	DSK BLOCK	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 1BH	USER 1 SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 1CH	USER 2 SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 1DH	CAPTURE IMAGE SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 1EH	OUTPUT FADE	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 02H 1FH	MACRO SW	00H ~ 01H	OFF, ON

## ○ Preset Memory

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
02H 03H 00H	START UP	00H ~ 18H	LAST MEMORY, MEMORY 1 ~ 24
02H 03H 01H	MEMORY PROTECT	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 03H 02H	PinP FADE TIME	00H ~ 0AH	0.0 ~ 1.0s
02H 03H 03H	LOAD PARAMETER / VIDEO INPUT	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 03H 04H	LOAD PARAMETER / VIDEO OUTPUT	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 03H 05H	LOAD PARAMETER / TRANSITION TIME	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 03H 06H	LOAD PARAMETER / MIX/WIPE	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 03H 07H	LOAD PARAMETER / PinP	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 03H 08H	LOAD PARAMETER / DSK	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 03H 09H	LOAD PARAMETER / VFX/SPLIT	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 03H 0AH	LOAD PARAMETER / AUDIO INPUT	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 03H 0BH	LOAD PARAMETER / AUDIO OUTPUT	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 03H 0CH	LOAD PARAMETER / AUDIO FOLLOW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 03H 0DH	LOAD PARAMETER / CROSSPOINT	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 03H 0EH	LOAD PARAMETER / T-Bar	00H ~ 01H	INITIALIZE, ON
02H 03H 0FH	NUM OF MEMORY SW	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 03H 10H	LOAD FADE SW / MIX/WIPE	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 03H 11H	LOAD FADE SW / PinP 1	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 03H 12H	LOAD FADE SW / PinP 2	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 03H 13H	LOAD FADE SW / DSK	00H ~ 01H	OFF, ON
02H 03H 14H	LOAD PARAMETER / AUX	00H ~ 01H	OFF, ON

## ○ FREEZE

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
02H 04H 00H	FREEZE TYPE	00H~01H	ALL, SELECT
02H 04H 01H	FREEZE_SELECT HDMI IN 1	00H~01H	DISABLE, ENABLE
02H 04H 02H	FREEZE_SELECT HDMI IN 2	00H~01H	DISABLE, ENABLE
02H 04H 03H	FREEZE_SELECT HDMI IN 3	00H~01H	DISABLE, ENABLE
02H 04H 04H	FREEZE_SELECT HDMI IN 4	00H~01H	DISABLE, ENABLE



Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
02H 04H 05H	FREEZE_SELECT HDMI IN 5	00H~01H	DISABLE、ENABLE
02H 04H 06H	FREEZE_SELECT HDMI IN 6	00H~01H	DISABLE、ENABLE
02H 04H 07H	FREEZE_SELECT HDMI IN 7	00H~01H	DISABLE、ENABLE
02H 04H 08H	FREEZE_SELECT HDMI IN 8	00H~01H	DISABLE、ENABLE

## ○ AUTO SWITCHING

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
02H 05H 00H	AUTO SWITCHING SW	00H ~ 01H	OFF、ON
02H 05H 01H	AUTO SWITCHING TYPE	00H ~ 02H	INPUT SCAN、PRESET MEMORY SCAN、BPM SYNC
02H 05H 02H	INPUT SCAN SEQUENCE	00H ~ 02H	NORMAL、REVERSE、RANDOM
02H 05H 03H	INPUT SCAN TRANSITION TIME	00H ~ 28H	0.0 ~ 4.0s
02H 05H 04H	INPUT SCAN TIME / INPUT 1	00H ~ 78H	0 ~ 120s
02H 05H 05H	INPUT SCAN TIME / INPUT 2	00H ~ 78H	0 ~ 120s
02H 05H 06H	INPUT SCAN TIME / INPUT 3	00H ~ 78H	0 ~ 120s
02H 05H 07H	INPUT SCAN TIME / INPUT 4	00H ~ 78H	0 ~ 120s
02H 05H 08H	INPUT SCAN TIME / INPUT 5	00H ~ 78H	0 ~ 120s
02H 05H 09H	INPUT SCAN TIME / INPUT 6	00H ~ 78H	0 ~ 120s
02H 05H 0AH	INPUT SCAN TIME / INPUT 7	00H ~ 78H	0 ~ 120s
02H 05H 0BH	INPUT SCAN TIME / INPUT 8	00H ~ 78H	0 ~ 120s
02H 05H 0CH	MEMORY SCAN SEQUENCE	00H ~ 02H	NORMAL、REVERSE、RANDOM
02H 05H 0DH	reserved		
02H 05H 0EH	reserved		
02H 05H 0FH	reserved		
02H 05H 10H	reserved		
02H 05H 11H	reserved		
02H 05H 12H	reserved		
02H 05H 13H	reserved		
02H 05H 14H	reserved		
02H 05H 15H 16H	BPM SYNC BPM	00H 14H ~ 01H 7AH	20 ~ 250
02H 05H 17H	BPM SYNC MODE	00H ~ 01H	TRANSITION、CUT
02H 05H 18H	BPM SYNC SPEED	00H ~ 03H	x1/4、x1/2、x1、x2
02H 05H 19H	MEMORY SCAN TIME / MEMORY 1	00H ~ 78H	0 ~ 120s
:	:		
02H 05H 30H	MEMORY SCAN TIME / MEMORY 24	00H ~ 78H	0 ~ 120s

## ○ CTL/EXP

※ xxHは、以下のとおり、各チャンネルに対応します。

xxH: 06H ~ 07H (CTL/EXP 1、2)

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
02H xxH 00H	CTL/EXP TYPE	00H ~ 02H	OFF、CTL A & CTL B、EXP
02H xxH 01H 02H	CTL A ASSIGN	00H 00H ~ 02H 02H	P.83 参照
02H xxH 03H 04H	CTL B ASSIGN	00H 00H ~ 02H 02H	
02H xxH 05H	EXP ASSIGN	00H ~ 19H	P.84 参照

## ○ STILL IMAGE

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
02H 08H 00H	SAVE TO INTERNAL STORAGE	00H ~ 01H	DISABLE、ENABLE

## ○ LABEL EDIT

※ xxHは、以下のとおり、各チャンネルに対応します。

xxH: 10H ~ 22H (HDMI 1 ~ 8、STILL 1 ~ 8、PROGRAM、PREVIEW、AUX)

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
02H xxH 00H	LABEL (0)	20H ~ 7EH	ラベルに表示する文字 (1 文字目)
02H xxH 01H	LABEL (1)	20H ~ 7EH	ラベルに表示する文字 (2 文字目)
02H xxH 02H	LABEL (2)	20H ~ 7EH	ラベルに表示する文字 (3 文字目)
02H xxH 03H	LABEL (3)	20H ~ 7EH	ラベルに表示する文字 (4 文字目)
02H xxH 04H	LABEL (4)	20H ~ 7EH	ラベルに表示する文字 (5 文字目)
02H xxH 05H	LABEL (5)	20H ~ 7EH	ラベルに表示する文字 (6 文字目)
02H xxH 06H	LABEL (6)	20H ~ 7EH	ラベルに表示する文字 (7 文字目)
02H xxH 07H	LABEL (7)	20H ~ 7EH	ラベルに表示する文字 (8 文字目)

## ● Other Parameter Area

### ○ Memory

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
0AH 00H 00H	Memory Load Trigger	00H ~ 17H	Memory 1 ~ 24 (Write Only)
0AH 00H 01H	Memory Save Trigger	00H ~ 17H	Memory 1 ~ 24 (Write Only)
0AH 00H 02H	Memory Initialize Trigger	00H ~ 17H	Memory 1 ~ 24 (Write Only)
0AH 00H 03H	Loaded Memory Number	00H ~ 17H, 7FH	Memory 1 ~ 24, Last Memory (Read Only)

## ● Tally Parameter Area

Address	Parameter Name	Sys.Ex.Value	Meaning of Value
0CH 00H 00H	HDMI IN 1 TALLY	00H ~ 02H	OFF, PGM, PST (Read Only)
0CH 00H 01H	HDMI IN 2 TALLY	00H ~ 02H	OFF, PGM, PST (Read Only)
0CH 00H 02H	HDMI IN 3 TALLY	00H ~ 02H	OFF, PGM, PST (Read Only)
0CH 00H 03H	HDMI IN 4 TALLY	00H ~ 02H	OFF, PGM, PST (Read Only)
0CH 00H 04H	HDMI IN 5 TALLY	00H ~ 02H	OFF, PGM, PST (Read Only)
0CH 00H 05H	HDMI IN 6 TALLY	00H ~ 02H	OFF, PGM, PST (Read Only)
0CH 00H 06H	HDMI IN 7 TALLY	00H ~ 02H	OFF, PGM, PST (Read Only)
0CH 00H 07H	HDMI IN 8 TALLY	00H ~ 02H	OFF, PGM, PST (Read Only)

## ● Preset Memory Area

プリセット・メモリーの記憶内容の読み込み／書き替えができます。

※ Preset Memory Area のアドレスの第 2 バイト、第 3 バイト、および値の範囲は、Video Parameter Area (00H 00H 00H)、Audio Parameter Area (01H 00H 00H) の内容と共通です。

Address	Parameter Name	Meaning of Value
10H 00H 00H	Video Parameter (Memory 1)	Memory 1 に記憶された Video パラメーターの読み出し／書き換え
11H 00H 00H	Audio Parameter (Memory 1)	Memory 1 に記憶された Audio パラメーターの読み出し／書き換え
12H 00H 00H	Video Parameter (Memory 2)	Memory 2 に記憶された Video パラメーターの読み出し／書き換え
13H 00H 00H	Audio Parameter (Memory 2)	Memory 2 に記憶された Audio パラメーターの読み出し／書き換え
14H 00H 00H	Video Parameter (Memory 3)	Memory 3 に記憶された Video パラメーターの読み出し／書き換え
15H 00H 00H	Audio Parameter (Memory 3)	Memory 3 に記憶された Audio パラメーターの読み出し／書き換え
16H 00H 00H	Video Parameter (Memory 4)	Memory 4 に記憶された Video パラメーターの読み出し／書き換え
17H 00H 00H	Audio Parameter (Memory 4)	Memory 4 に記憶された Audio パラメーターの読み出し／書き換え
18H 00H 00H	Video Parameter (Memory 5)	Memory 5 に記憶された Video パラメーターの読み出し／書き換え
19H 00H 00H	Audio Parameter (Memory 5)	Memory 5 に記憶された Audio パラメーターの読み出し／書き換え
1AH 00H 00H	Video Parameter (Memory 6)	Memory 6 に記憶された Video パラメーターの読み出し／書き換え
1BH 00H 00H	Audio Parameter (Memory 6)	Memory 6 に記憶された Audio パラメーターの読み出し／書き換え
1CH 00H 00H	Video Parameter (Memory 7)	Memory 7 に記憶された Video パラメーターの読み出し／書き換え
1DH 00H 00H	Audio Parameter (Memory 7)	Memory 7 に記憶された Audio パラメーターの読み出し／書き換え
1EH 00H 00H	Video Parameter (Memory 8)	Memory 8 に記憶された Video パラメーターの読み出し／書き換え
1FH 00H 00H	Audio Parameter (Memory 8)	Memory 8 に記憶された Audio パラメーターの読み出し／書き換え
:	:	
3EH 00H 00H	Video Parameter (Memory 24)	Memory 24 に記憶された Video パラメーターの読み出し／書き換え
3FH 00H 00H	Audio Parameter (Memory 24)	Memory 24 に記憶された Audio パラメーターの読み出し／書き換え

## ● Preset Memory Name Area

xxH : 00H ~ 17H (MEMORY 1 ~ 24)

Address	Parameter Name	Meaning of Value
60H xxH 00H	NAME (0)	Preset Memory xx 番の名前 (1 文字目)
60H xxH 01H	NAME (1)	Preset Memory xx 番の名前 (2 文字目)
60H xxH 02H	NAME (2)	Preset Memory xx 番の名前 (3 文字目)
60H xxH 03H	NAME (3)	Preset Memory xx 番の名前 (4 文字目)
60H xxH 04H	NAME (4)	Preset Memory xx 番の名前 (5 文字目)
60H xxH 05H	NAME (5)	Preset Memory xx 番の名前 (6 文字目)
60H xxH 06H	NAME (6)	Preset Memory xx 番の名前 (7 文字目)
60H xxH 07H	NAME (7)	Preset Memory xx 番の名前 (8 文字目)

### 3. 参考資料

#### ● 10 進数と 16 進数の対応表

(16 進数表記の数字の後ろには H をつけています。)

MIDI では、データ値や、エクスクルーシブ・メッセージのアドレスやサイズには、7 ビットごとの 16 進表記が使用されます。10 進表記との対応表は、以下のとおりです。

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: decimal (10 進表記)

H: hexadecimal (16 進表記)

※ MIDI チャンネル、バンク・セレクト、プログラム・チェンジなどの 10 進表記は、前表の 10 進数に 1 を足した値になっています。

※ 7 ビットごとの 16 進表記では、1 バイトのデータで表せる値は最大 128 段階です。それ以上の分解能のデータは複数のバイトを使います。たとえば、aa bbH と 2 バイトの 7 ビットごとの 16 進表記された値は、 $aa \times 128 + bb$  となります。

※ 「ニブル」と書かれたデータの場合は、4 ビットごとの 16 進表記が使用されます。0a 0bH と 2 バイトのニブル表記された値は、 $a \times 16 + b$  となります。

<例 1>

5AH の 10 進表記は？

前表より 5AH = 90 となります。

<例 2>

7 ビットごとの 16 進表記された値 12 34H の 10 進表記は？

前表より 12H = 18、34H = 52 ですから

$18 \times 128 + 52 = 2356$

となります。

<例 3>

0A 03 09 0D とニブル表記された値の 10 進表記は？

前表より 0AH = 10、03H = 3、09H = 9、0DH = 13 ですから

$((10 \times 16 + 3) \times 16 + 9) \times 16 + 13 = 41885$

となります。

<例 4>

10 進数表記の 1258 をニブル表記すると？

```

16) 1258
   78 ... 10
   4 ... 14
   0 ... 4

```

前表より 0 = 00H、4 = 04H、14 = 0EH、10 = 0AH ですから

00 04 0E 0AH

となります。

#### ● 実際の MIDI メッセージの例

<例 1> 92H 3EH 5FH

9n はノート・オンのステータスで、n は MIDI チャンネル・ナンバーです。2H = 2、3EH = 62、5FH = 95 ですから、これは MIDI CH = 3、ノート・ナンバー 62 (音名は D4)、ペロシティー 95 のノート・オン・メッセージです。

<例 2> CEH 49H

CnH はプログラム・チェンジのステータスで、n は MIDI チャンネル・ナンバーです。EH = 14、49H = 73 ですから、これは MIDI CH = 15、プログラム・ナンバー 74 (GS では Flute) のプログラム・チェンジ・メッセージです。

#### ● エクスクルーシブ・メッセージの例とチェックサムの計算

ローランドのエクスクルーシブ・メッセージでは、メッセージが正しく受信できているかどうかのチェックを行なうために、データの後ろ (F7 の前) にチェックサムを付けてメッセージを送ります。チェックサムの値は、送られるエクスクルーシブ・メッセージのアドレス、データ (またはサイズ) によって決まります。

○ チェックサムの計算のしかた (16 進表記の数字の後ろには H をつけています。)

チェックサムは、アドレス、サイズ、およびチェックサム自身を加算した値の下位 7 ビットがゼロになる値です。

具体的な計算は、送りたいエクスクルーシブ・メッセージのアドレスは aa bb ccH、データまたはサイズが dd ee ffH とすると、以下のようになります。

$aa + bb + cc + dd + ee + ff = \text{合計}$

合計  $\div 128 = \text{商} \dots \text{余り}$

128 - 余り = チェックサム

(ただし、余りが 0 のときはチェックサムは 0 とします。)

<例> MIDI Visual Control で Dissolve Time Ctrl Assign をコントロール・チェンジのモジュレーションにする場合

[パラメーター・アドレス・マップ] より、MIDI Visual Control の Dissolve Time Ctrl Assign のスタート・アドレスは 10H 10H 02H、コントロール・チェンジのモジュレーションはパラメーター値 00H 01H ですから

F0H	7EH	00H	0CH 01H	10H 10H 02H	00H 01H	??H	F7H
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)

(1) エクスクルーシブ・ステータス

(2) ID ナンバー (Universal SysEx Non Realtime)

(3) デバイス ID (0)

(4) サブ ID (MIDI Visual Control Version 1.0)

(5) アドレス

(6) データ

(7) チェックサム

(8) EOx

次にチェックサムの計算をします。(5) ~ (6) を足し合わせます。

$10H + 10H + 02H + 00H + 01H = 16 + 16 + 2 + 0 + 1 = 35 \text{ (sum)}$

$35 \text{ (合計)} \div 128 = 0 \text{ (商)} \dots 35 \text{ (余り)}$

チェックサム =  $128 - 35 \text{ (余り)} = 93 = 5DH$

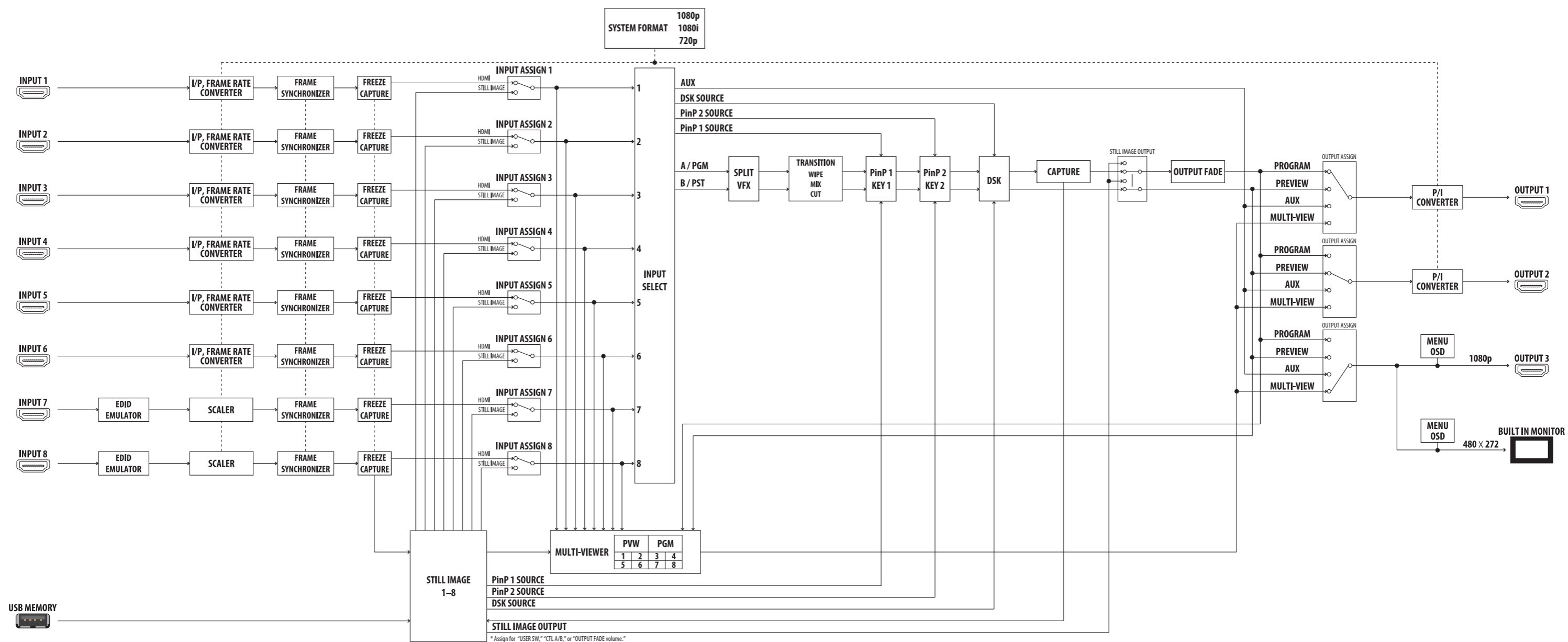
したがって、F0H 7EH 00H 0CH 01H 10H 10H 02H 00H 01H 5DH F7H が送信するメッセージです。

ファンクション		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源 ON 時 設定可能	1 1	1 1	
モード	電源 ON 時 メッセージ 代用	× × *****	× × *****	
ノート ナンバー	音域	×	×	
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	× ×	× ×	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	× ×	× ×	
ピッチ・ベンド		×	×	
コントロール チェンジ		0 ~ 9 ×	×	各種パラメーター・コントロール
		10 ~ 31 ×	○	
		32 ~ 46 ×	○	
		46 ~ 51 ×	×	
		52 ~ 65 ×	○	
		66 ~ 119 ×	×	
プログラム チェンジ	: 設定可能範囲	×	○ 1 ~ 8	
エクスクルーシブ		○	○	
コモン	: ソング・ポジション : ソング・セレクト : チューン	× × ×	× × ×	
リアル タイム	: クロック : コマンド	× ×	× ×	
その他	: オール・サウンド・オフ : リセット・オール・コントローラー : ローカル ON/OFF : オール・ノート・オフ : アクティブ・センシング : システム・リセット	× × × × × ×	× × × × × ×	
備考				

モード 1: オムニ・オン、ポリ      モード 2: オムニ・オン、モノ  
モード 3: オムニ・オフ、ポリ      モード 4: オムニ・オフ、モノ

○: あり  
×: なし

VIDEO ブロック・ダイアグラム



## AUDIO ブロック・ダイアグラム

