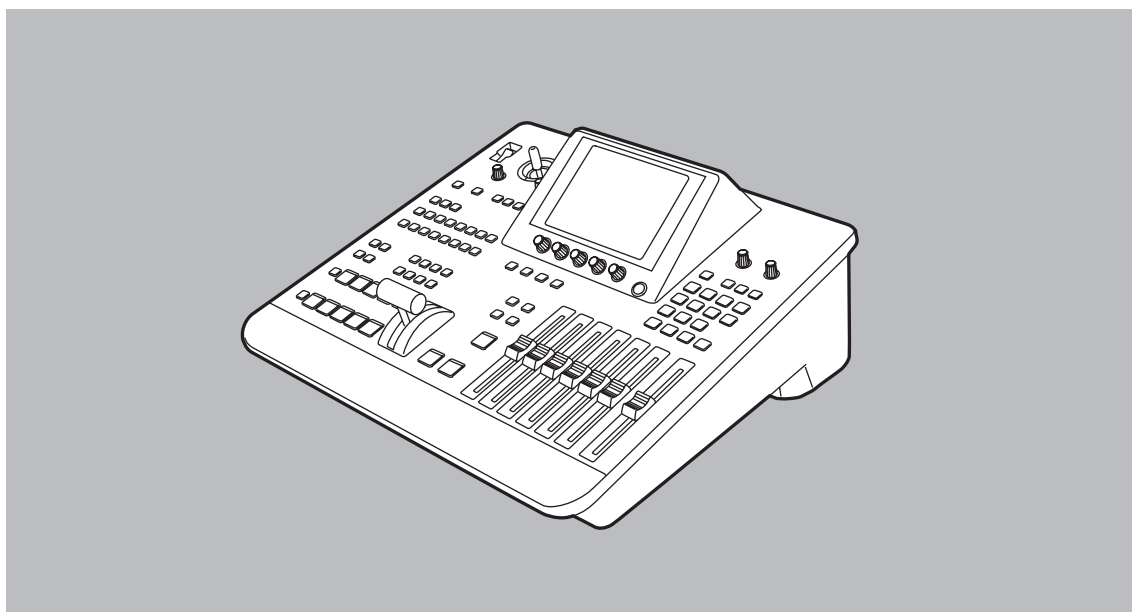


# Инструкция по эксплуатации

Цифровой аудио/видео микшер

AG-MX70E



## Panasonic

Перед включением, запуском в работу или настройкой данного изделия,  
пожалуйста, внимательно изучите настоящую инструкцию.



# Меры предосторожности при работе с сетью

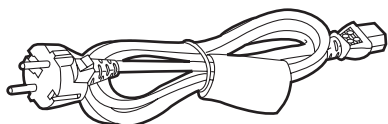
**В ЦЕЛЯХ БЕЗОПАСНОСТИ ПРОСИМ ВАС ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧЕСТЬ ПРИВЕДЕННЫЙ НИЖЕ ТЕКСТ.**

Это изделие оснащено 2 типами кабелей для подключения к сети переменного тока. Один предназначен для использования в континентальной Европе и других странах, второй — только для Великобритании.

В зависимости от региона пользуйтесь соответствующим кабелем, входящим в комплект поставки, т.к. другие типы кабелей не подходят.

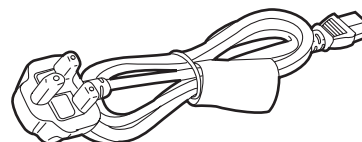
## ДЛЯ КОНТИНЕНТАЛЬНОЙ ЕВРОПЫ И Т.Д.

Не использовать в Великобритании



## ТОЛЬКО ДЛЯ ВЕЛИКОБРИТАНИИ

Если входящая в комплект поставки вилка не подходит к Вашим розеткам, ее следует отрезать и установить не ее место другую.



## Только для Великобритании

Для Вашего удобства и безопасности прибор поставляется с литой трехконтактной вилкой. Вилка оборудована предохранителем на 13А.

При необходимости замены предохранителя убедитесь в том, что новый предохранитель рассчитан на 13А и имеет разрешение ASTA или BSI в соответствии со стандартом BS1362.

Проверьте наличие значка ASTA или BSI на корпусе предохранителя.

Если на вилке имеется съемная крышка предохранителя, необходимо установить ее на место после замены предохранителя. Если крышка предохранителя утеряна, нельзя пользоваться вилкой до тех пор, пока не будет установлена новая крышка. Крышку предохранителя можно приобрести у Вашего дилера компании Panasonic.

ЕСЛИ ЛИТАЯ ВИЛКА НЕ ПОДХОДИТ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В УСТАНОВЛЕННЫХ В ВАШЕМ ДОМЕ РОЗЕТКАХ, ПРЕДОХРАНИТЕЛЬ НЕОБХОДИМО ИЗВЛЕЧЬ, ВИЛКУ ОТРЕЗАТЬ И УТИЛИЗИРОВАТЬ БЕЗОПАСНЫМ СПОСОБОМ. СУЩЕСТВУЕТ ОПАСНОСТЬ СЕРЬЕЗНОГО ПОРАЖЕНИЯ ЭЛЕКТРИЧЕСКИМ ТОКОМ ПРИ ВКЛЮЧЕНИИ ОТРЕЗАННОЙ ВИЛКИ В РОЗЕТКУ НА 13А.

Если вам необходимо установить новую вилку, воспользуйтесь приведенной ниже кодировкой выводов кабеля. При любых неясностях проконсультируйтесь с квалифицированным электриком.

**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:** ДАННОЕ ОБОРУДОВАНИЕ ДОЛЖНО БЫТЬ ЗАЗЕМЛЕНО.

**ВАЖНО:** Провода сетевого кабеля окрашены в соответствии со следующей кодировкой:

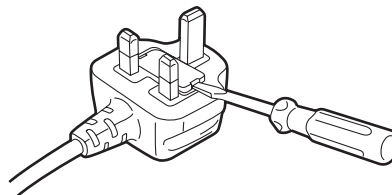
Зеленый/Желтый:	Земля
Голубой:	Ноль
Коричневый:	Фаза

Поскольку цвета проводов в сетевом кабеле этого аппарата могут не соответствовать цветовым обозначениям выводов в Вашей вилке, действуйте следующим образом:

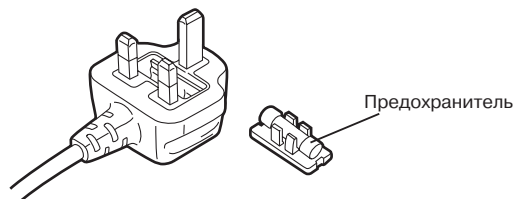
- **ЗЕЛЕНый/ЖЕЛТый** провод должен быть подключен к выводу вилки, обозначенному буквой E или символом заземления « $\perp$ » или имеющему **ЗЕЛЕНый** или **ЗЕЛЕНый/ЖЕЛТый** цвет.
- **ГОЛУБОЙ** провод должен быть присоединен к выводу вилки, обозначенному буквой N или имеющему **ЧЕРНый** цвет.
- **КОРИЧНЕВый** провод должен быть присоединен к выводу вилки, обозначенному буквой L или имеющему **КРАСНый** цвет.

## Как заменить предохранитель

1. Открыть отсек предохранителя отверткой.



2. Заменить предохранитель



**ОСТОРОЖНО:**

Не устанавливайте аппарат в книжный шкаф, встроенные шкафы и другие ограниченные пространства, где не будет обеспечена достаточная вентиляция. Во избежание риска поражения электрическим током или возгорания от перегрева убедитесь, что шторы и прочие материалы не нарушают вентиляцию.

**ОСТОРОЖНО:**

Для снижения риска пожара или поражения электрическим током, а также возникновения нежелательных помех используйте только рекомендуемые принадлежности и приспособления.

**ОСТОРОЖНО:**

Для снижения риска пожара или поражения электрическим током в целях установки дополнительной интерфейсной платы обратитесь к квалифицированному персоналу сервисного центра.

**■ НЕ СНИМАЙТЕ КРЫШКУ ПАНЕЛИ, НЕ ОТКРУЧИВАЙТЕ ВИНТЫ**

Для снижения риска поражения электрическим током не снимайте крышку. Внутри нет элементов, допускающих обслуживание пользователем.

При необходимости ремонта обратитесь к квалифицированному персоналу.

**ВНИМАНИЕ:**

Для снижения риска пожара или поражения электрическим током не размещайте аппарат в местах, где используются жидкости, храните его только в местах, где исключено проливание или разбрызгивание жидкостей, не размещайте сосуды с жидкостями на аппарате.

**ОСТОРОЖНО:**

Даже когда выключатель находится в положении «выключено», через силовой контур фильтра проходит небольшой ток.



Означает информацию по безопасности.

# Содержание

## AG-MX70

Обзор.....	5	Настройки [Audio Effects] (звуковые эффекты) .....	49
Компоненты и их функции .....	6	Настройка [PAN] .....	49
Органы управления передней панели .....	6	Настройка [EQ] (эквалайзер).....	50
Разъемы на задней панели .....	14	Настройка [EQ Mid] (средний диапазон эквалайзера) .....	50
Внешние интерфейсы .....	17	Настройка [Voice Change] (преобразование голоса) .....	50
GPI (интерфейс общего назначения) .....	17	Настройка [Mute] (подавление).....	50
RS-422A .....	17	Экран начальных установок [Setup] ....	51
RS-232C .....	17	Настройки [Power] (включение питания) ....	52
Схема системы .....	18	Настройка [Direct Pattern] (прямой шаблон) .	52
Источник питания и резервирование		Настройки [Audio Video Input] (вход звука/видео).....	54
настроек .....	20	Настройка [Memory] (память) .....	55
Экран установок панели .....	20	Настройка [Gen Lock] (внешняя принудительная синхронизация двух видеосигналов одним общим сигналом) .....	55
[INTVideo] Экран настроек		Настройка [Video Format] (формат видео) ...	55
внутреннего видео .....	20	Настройка [System1].....	56
[Color Effects] Экран настроек		Настройка [System2].....	56
цветовых эффектов.....	23	Настройка [Bus] (шина) .....	56
[Video Effects] Экран настроек		Настройка [Audio Level] (уровень звука) ....	57
видеоэффектов.....	24	Настройка [File] (файл).....	57
Выполнение эффектов .....	30	Другие установки.....	58
Экраны настроек эффектов у эффектов .	31	Память событий.....	58
Настройки [Transition] (переход шаблона вытеснения) .....	31	Настройка шаблонов.....	58
Настройка [Chroma Key] (цветовое замещение) .....	34	Установка времени перехода .....	59
Настройки [Luminance Key] (яркостное замещение) и [EXT Key] (внешняя рипроекция) .....	36	Переходные шаблоны .....	61
Настройка [Title Key] (ввод титров с помощью рипроекции) .....	37	Шаблоны изображения переднего плана рипроекции.....	69
Установка [Basic Pattern Key] (основные шаблоны рипроекции) .....	38		
Установка других изображений переднего плана рипроекций .....	39		
Настройки DSK/Fade .....	46		
Настройки [DSK Source] (источник DSK).....	46		
Настройки [DSK Key] (рипроекции DSK) .....	47		
Настройки [Crop] (обрезания изображения) .	47		
Настройки [DSK On/Off] (включение/ выключение DSK) .....	47		
Установки [Fade] (фединга) .....	48		

- Microsoft и Windows являются зарегистрированными торговыми марками, принадлежащими Microsoft Corporation в США и других странах.
- Dynamic Rounding лицензировано у Quantel let. Логотип DR является торговой маркой, принадлежащей Quantel Ltd.

# Содержание

---

## МХ-Navi

<b>О программном обеспечении</b> . . . . .	75	<b>Работа с данными Title</b> . . . . .	87
Описание программного обеспечения . . . . .	75	Передача данных Title в процессе	
Системные требования . . . . .	75	воспроизведения . . . . .	87
<b>Обзор МХ-Navi</b> . . . . .	75	Регистрация данных Title	
<b>Обработка видеоданных</b> . . . . .	76	в списке передачи . . . . .	87
По типу данных . . . . .	76	Установка свойств воспроизведения	
Способы отображения . . . . .	76	данных Title . . . . .	87
DSK эффекты . . . . .	76	Ручная передача и воспроизведение	
Размер изображений . . . . .	76	данных Title . . . . .	89
Поддерживаемый формат изображений . . . . .	76	Автоматическая передача и	
Управление памятью изображений . . . . .	77	воспроизведение данных титров . . . . .	89
<b>Перед работой</b> . . . . .	78	Очистка данных Title . . . . .	89
Подключение AG-MX70 . . . . .	78	Проверка изображения данных Title . . . . .	90
Установка USB драйвера . . . . .	78	Изменение сортировки списка передачи . . . . .	90
Для Windows 98 и Windows 2000 . . . . .	78	Сохранение списка передачи . . . . .	90
Для Windows ME . . . . .	79	Открытие списка передачи . . . . .	90
Для Windows XP . . . . .	79	Удаление данных Title из списка передачи . . . . .	90
Установка МХ-Navi . . . . .	80	<b>Прочие операции</b> . . . . .	91
Подтверждение операции . . . . .	80	Проверка состояния памяти AG-MX70 . . . . .	91
<b>Запуск и выключение</b> . . . . .	81	Изменение установок памяти AG-MX70 . . . . .	91
Как запустить МХ-Navi . . . . .	81	Передача и воспроизведение данных	
Как выключить МХ-Navi . . . . .	81	IntVideo . . . . .	92
<b>Описания экранов</b> . . . . .	81	Стирание данных IntVideo . . . . .	92
Главное окно . . . . .	81	Сохранение данных . . . . .	92
Режим иконок . . . . .	81	Вызов событий . . . . .	92
Режим списка . . . . .	83	Установка начальных свойств . . . . .	93
<b>Описания меню</b> . . . . .	84	Настройка рабочего окружения . . . . .	94
Меню File (работа с файлами) . . . . .	84	<b>Список горячих клавиш</b> . . . . .	95
Меню Edit (редактирование) . . . . .	84	<b>Перед обращением в сервис</b> . . . . .	96
Меню View (просмотр) . . . . .	85	<b>Технические характеристики</b> . . . . .	98
Меню Cursor (курсор) . . . . .	85		
Меню Operation (управление) . . . . .	86		
Меню Tool (средства) . . . . .	86		
Меню Help (помощь) . . . . .	86		

# Обзор

---

Цифровой аудио/видео микшер спроектирован как ведущее устройство для различных приложений, включая случаи, когда видеосигналы видеооборудования комбинируются с цифровой обработкой сигнала (ЦОС), или при добавлении различных эффектов. Он включает два синхронизатора кадров, что позволяет обойтись без необходимости синхронизировать два видеосигнала. Специализированное программное обеспечение MX-Navі позволяет загружать титры с компьютера, что облегчает вставку титров. В дополнение к эффектам вытеснения, смешения и другим цифровым эффектам это устройство поставляется со встроенными функциями яркостного и цветового замещения. Поскольку также могут быть использованы его вторичная рирпроекция, управление федингом и звуковые микшеры, эффекты, для которых требуется редактирование воспроизведения с двух видеоманитонов, могут быть добавлены при использовании только одного этого устройства. Также предусмотрены разъемы для подключения внешних контроллеров.

- **Система последовательного видеомонтажа с введением видеоэффектов**

Система последовательного видео монтажа с введением видео эффектов возможна благодаря двум встроенным синхронизаторам кадра.

- **Подключение внешнего редактирующего устройства**

Устройство оборудовано интерфейсом общего назначения GPI (General Purpose Interface) и разъемами RS-422/RS-232C для подключения внешнего редактирующего устройства.

- **Функции цифровых эффектов**

Используя внутреннюю цифровую память устройства, возможно запустить функции стоп-кадра, стробирования, негатива, черно-белого изображения, множественного стробирования (разделение на 4, 9 или 16 субэкранов), зеркалирования, мозаики и окрашивания. Переключение полукадра/кадра возможно для функций стоп-кадра, стробирования и множественного изображения. Специальные эффекты колебания, множественного изображения, вспышки и другие могут быть предусмотрены с добавлением дополнительной платы 3D (AG-VE70).

- **Микширование звука**

Устройство поставляется с четырьмя наборами входных устройств.

- **Эффекты смешивания**

Устройство предоставляет ряд функций смешанных эффектов, делая возможными комбинации цветового замещения, яркостного замещения, смешения, вытеснения и комбинаций цифровых видеоэффектов, а также DSK и постепенного исчезновения изображений (фединга).

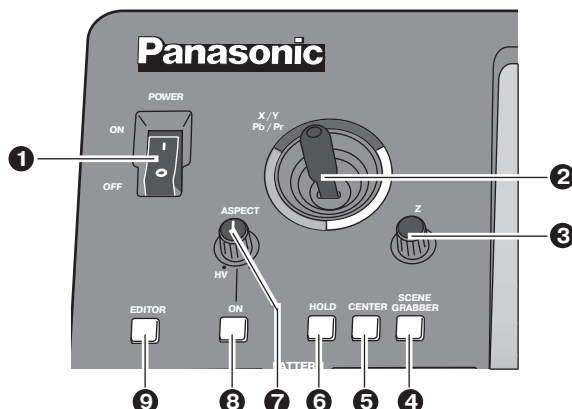
- **Внутренняя память на события**

Устройство имеет встроенную память, которая содержит 100 шаблонов.

- **Улучшенный опорный сигнал 1, показываемый на выходе**

# Компоненты и их функции

## Органы управления передней панели



### ❶ Переключатель питания

Используется для включения и выключения питания переменного тока.  
Выберите POWER из пункта SETUP на экране первоначальных установок:  
для установок по умолчанию при включении питания выберите RESET, выберите PRESET для начала работы с использованием тех же установок, которые имели место при завершении предыдущей операции. Когда выбрано [Demo], после включения питания запускается демонстрационный режим. Из демонстрационного режима можно выйти выбором [Enter].  
Когда питание выключено, установки панели управления сохраняются в памяти.

### ❷ Джойстик

Используется как для позиционирования по осям XY, так и для управления настройками цвета. Он может устанавливать X, Y и Z для шаблонов, которые могут быть позиционированы.  
С его помощью можно также установить цветовую коррекцию UV баланса белого и насыщенности цвета.  
Можно использовать как контроллер позиционирования X/Y для выбора синего задника, когда установлено замещение по цвету.

### ❸ Управление вращающейся ручкой Z

Используется для установки позиции Z изображения переднего плана и для задания величины яркости Y среди цветовых установок.

### ❹ Кнопка SCENE GRABBER (механизм захвата монтажного кадра)

Когда эта кнопка включена вместе со специальным шаблоном изображения переднего плана рирпроекции, она может вставить определенное изображение на переднем плане в шаблон и двигать его.

#### Примечание

Возможно также выбрать либо множественное стробирование либо захват монтажного кадра (но не оба сразу). Какая бы функция ни была выбрана, последняя имеет преимущество, а выбранные ранее эффекты отменяются.

### ❺ Кнопка CENTRE (центрирование)

Центрирование выполняется, когда эта кнопка устанавливается на ВКЛ.  
В случае установки цветовой насыщенности цвета устанавливается на ноль.  
В случае установки позиционирования центрируется шаблон.

### ❻ Кнопка HOLD (удержание)

Работа джойстика останавливается, когда эта кнопка включена. Однако, даже когда эта кнопка включена, может использоваться кнопка Centre. Обновление значения джойстика происходит, когда эта кнопка выключена.

### ❼ Вращающаяся ручка ASPECT RATIO (управление пропорциями)

Используется для установки пропорций для шаблона изображения переднего плана рирпроекции, чьи пропорции могут быть изменены. Когда повернута в направлении H, ширина (горизонталь) увеличивается; когда повернута в направлении V, высота (вертикаль) увеличивается.

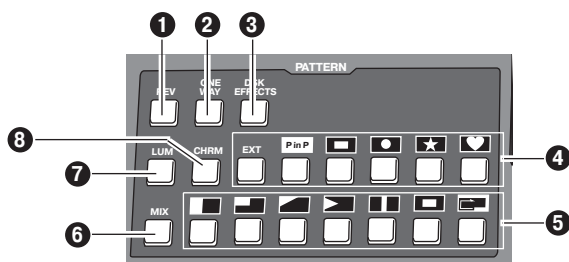
### ❽ Кнопка Aspect ON (включение пропорции)

Когда она включена, начинают действовать установки, выполненные вращающейся ручкой ASPECT RATIO. Когда она выключена, пропорции устанавливаются по умолчанию (центральное значение).

### ❾ Кнопка включения EDITOR

Данная кнопка может включить или отключить управление с использованием интерфейса RS-422 или, когда управление отключено, настройки могут быть осуществлены вручную даже во время работы по редактированию с использованием RS-422.  
Когда горит (включена) лампочка этой кнопки, настройки от внешнего пульта принимаются; когда она выключена, настройки отменяются, и все настройки могут быть выполнены вручную.

# Компоненты и их функции



## ❶ Кнопка REV (обратное направление)

Используется для придания обратного хода изображениям переднего плана рирпроекции и переходным шаблонам изображения переднего плана рирпроекции, реверсирования сигналов введения/выведения кадра, цветового замещения, яркостного замещения, внешней рирпроекции и ввода титров с помощью рирпроекции.

Лампочка этой кнопки мигает с теми изображениями переднего плана рирпроекции, у которых нет операции реверсирования, показывая, что этим изображениям не может быть придан обратный ход.

## ❷ Кнопка ONE WAY (одно направление)

На стадии установки АВ шины эта кнопка устанавливает переходные шаблоны рирпроекции на любой шаблон с одного направления.

Лампочка этой кнопки мигает с предустановленной шиной или программной шиной или с теми изображениями переднего плана рирпроекции, у которых нет операции реверсирования, указывая, что эти эффекты не могут быть выполнены.

## ❸ Кнопка DSK EFFECTS (эффекты DSK)

Когда эта кнопка включена, переходный шаблон и 3D-DVE (трехмерные цифровые видео эффекты) используются для DSK. ME установлено на Diss (наплыв).

Когда эффекты DSK включены, не могут быть выбраны ни яркостное, ни цветовое замещения.

Эта кнопка выключена по умолчанию, и некоторые изображения переднего плана рирпроекции не могут быть использованы для эффектов DSK.

### Примечание

Если эффекты DSK включены для шаблона, который не поддерживается DSK с использованием номера шаблона вытеснения, лампочка этой кнопки мигает, показывая, что эффекты DSK не могут быть приложены.

## ❹ Кнопки прямого вызова шаблона переднего плана рирпроекции

Используются для вызова шаблона переднего плана рирпроекции напрямую. С первоначальными установками в меню шаблоны переднего плана могут быть заданы из настроек по умолчанию для любых шаблонов.

Настройки сопровождающих границ также хранятся в памяти для каждой кнопки.

## ❺ Кнопки прямого вызова переходного шаблона изображения переднего плана рирпроекции

Используются для вызова переходных шаблонов напрямую. С первоначальными установками в меню переходные шаблоны могут быть заданы из настроек по умолчанию для любых шаблонов. Настройки сопровождающих границ также хранятся в памяти для каждой кнопки.

## ❻ Кнопка MIX

Используется для вызова переходов смешения.

## ❼ Кнопка LUM (яркостное замещение)

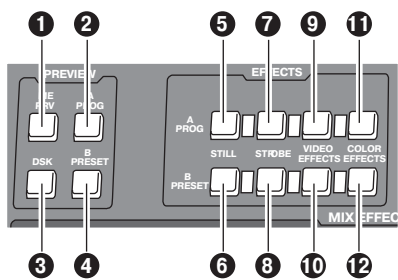
Используется для вызова яркостного замещения. При вызове предыдущее значение сохраняется в памяти.

## ❽ Кнопка CHRM (цветовое замещение)

Используется для вызова цветового замещения. При вызове предыдущее значение сохраняется в памяти.



# Компоненты и их функции



## Область выбора предпросмотра

Эти кнопки управления используются для того, чтобы определять какие изображения из предпросмотра переходят, DSK и изображения шины A/B должны выдаваться на выходной разъем PREVIEW на задней панели.

### ❶ Селекторная кнопка ME PRV

Используется для выбора предпросмотра ME как изображения, которое должно выдаваться на разъем предпросмотра. При наличии перехода можно предварительно просматривать изображение назначения перехода; при наличии рирпроекции могут быть предварительно просмотрены комбинированные изображения.

### ❷ Селекторная кнопка шины A/PROG

Используется для выбора шины A/PROG в качестве изображения на выходе разъема предпросмотра.

### ❸ Селекторная кнопка шины B/PRESET

Используется для выбора шины B/PRESET в качестве изображения на выходе разъема предпросмотра.

### ❹ Селекторная кнопка DSK

Используется для выбора комбинированного изображения DSK в качестве изображения на выходе разъема предпросмотра.

## Группа кнопок исполнения эффектов

### ❺ Кнопка исполнения STILL шины A/PROG

Эта кнопка принудительно прилагает эффект стоп-кадра к шине A/PROG. Когда она нажата, на дисплее появляется экран настроек видеоэффектов A/PROG.

### ❻ Кнопка исполнения STILL шины B/PRESET

Эта кнопка принудительно прилагает эффект стоп-кадра к шине B/PRESET. Когда она нажата, на дисплее появляется экран настроек видеоэффектов B/PRESET.

### ❼ Кнопка исполнения STROBE шины A/PROG

Эта кнопка принудительно прилагает стробирование к шине A/PROG. Настройка осуществляется как экран установок [Video Effects]. Когда эта кнопка нажата, на дисплее появляется экран настроек видеоэффектов A/PROG.

### ❽ Кнопка исполнения STROBE шины B/PRESET

Эта кнопка принудительно прилагает стробирование к шине B/PRESET.

Когда эта кнопка нажата, на дисплее появляется экран настроек видеоэффектов B/PRESET. Установка функций стоп-кадр и стробирование по полукадру/кадру выполняется с использованием настроек эффектов времени на экране установок [Video Effects].

#### Примечание

Стоп-кадр и стробирование не могут быть выбраны в одно и то же время. Какая бы функция не была выбрана, последняя приобретает преимущество. В случае ручного выбора функции стробирования она накладывается посредством нажатия этой кнопки вместе с кнопкой Shift.

### ❾ Кнопка исполнения VIDEO EFFECTS шины A/PROG

Накладывает мозаику, затухание и другие видеоэффекты, устанавливаемые в [Video Effects], на шину A/PROG.

Когда эта кнопка нажата, на жидкокристаллическом дисплее появляется экран настроек видеоэффектов A/PROG. Когда эта кнопка нажата вместе с кнопкой Shift, экран настроек видеоэффектов A/PROG может быть отображена на дисплее без изменения значений ВКЛ/ВЫКЛ настроек эффектов.

### ❿ Кнопка исполнения VIDEO EFFECTS шины B/PRESET

Накладывает мозаику, затухание и другие видеоэффекты, устанавливаемые в [Video Effects], на шину B/PRESET.

Когда эта кнопка нажата вместе с кнопкой Shift, экран настроек видеоэффектов B/PRESET может быть отображена на дисплее без изменения значений ВКЛ/ВЫКЛ настроек эффектов.

### ⓫ Кнопка исполнения цветowych эффектов шины A/PROG

Прикладывает баланс белого, регулировку яркости и другие цветочные эффекты, устанавливаемые в меню [Color Effects], на шину A/PROG.

Когда эта кнопка нажата вместе с кнопкой Shift, экран настроек цветочных эффектов A/PROG может быть отображена на дисплее без изменения значений ВКЛ/ВЫКЛ настроек эффектов.

### ⓬ Кнопка исполнения цветowych эффектов шины B/PRESET

Прикладывает баланс белого, регулировку яркости и другие цветочные эффекты, устанавливаемые в меню [Color Effects], на шину B/PRESET.

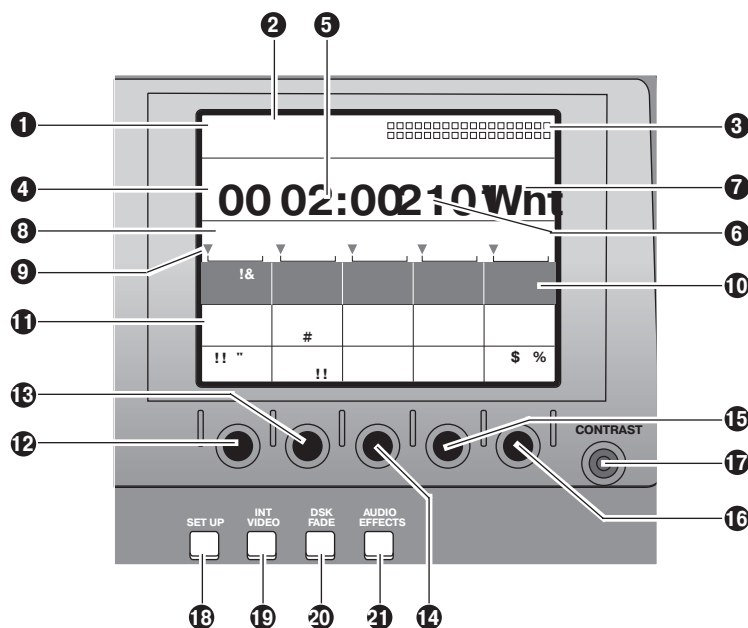
Когда эта кнопка нажата вместе с кнопкой Shift, экран настроек цветочных эффектов B/PRESET может быть отображена на дисплее без изменения значений ВКЛ/ВЫКЛ настроек эффектов.

#### Примечание

Цветочные эффекты и моноцветные эффекты не могут быть выбраны одновременно. При выборе обоих эффектов преимущество всегда имеют моноцветные.

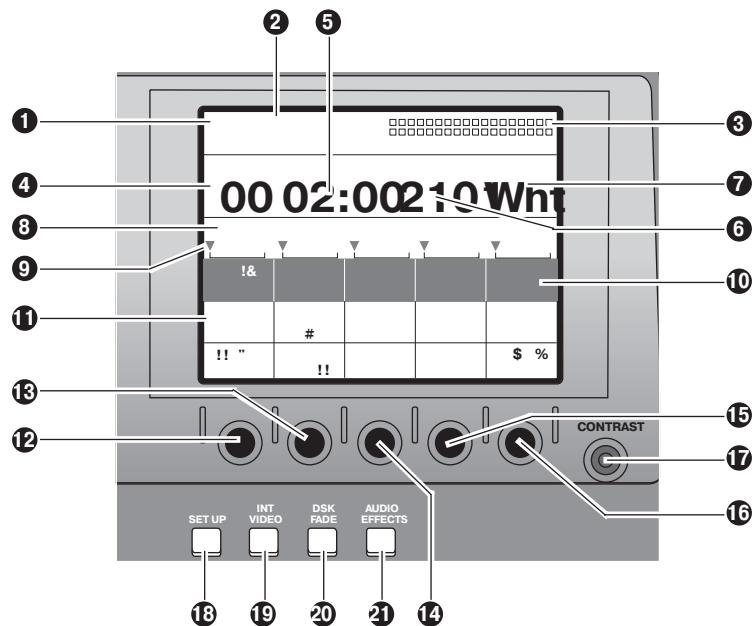
# Компоненты и их функции

## Группа настройки панели



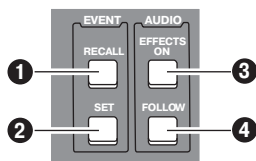
- ❶ Жидкокристаллический дисплей**  
На этом дисплее отображаются параметры эффекта, настройки времени и другая информация.
- ❷ Джойстик, место отображения параметра Z**  
Во время позиционирования здесь отображаются параметры X/Y/Z; во время настроек цвета здесь отображаются параметры компонентного сигнала Pb/Pr/Y.
- ❸ Индикатор уровня звука**  
Показывает уровень выходного звука.
- ❹ Место отображения номера события**  
Здесь отображаются номера события.
- ❺ Место отображения времени**  
Здесь отображаются время переходов ME, DSK и FADE.
- ❻ Место отображения номера шаблона**  
Здесь отображаются переходные номера и номера изображения переднего плана рирпроекции.
- ❼ Место отображения внутренне сгенерированного видео**  
Здесь отображаются установки для внутренних видеосигналов.
- ❽ Место отображения экрана настроек**  
Здесь отображается наименование экрана, которое было настроено действиями, производимыми с помощью кнопок.
- ❾ Место отображения позиции вращающихся ручек**  
Здесь отображаются текущие позиции установки вращающихся ручек 1, 2, 3, 4 и 5.
- ❿ Scroll bar (полоса прокрутки)**  
Отображает положение на экране того пункта, который отображается в данный момент.
- ⓫ Пункт, место настройки параметра**  
Здесь отображаются детали настроек, которые выполняются с использованием установочных экранов. Выбранные установки отображаются инверсией, а параметры могут быть изменяться с использованием вращающихся ручек 1, 2, 3, 4 и 5.
- ⓬ Вращающаяся ручка 1**  
Эта ручка используется для установки параметра выбранного пункта.
- ⓭ Вращающаяся ручка 2**  
Эта ручка используется для установки параметра выбранного пункта.
- ⓮ Вращающаяся ручка 3**  
Эта ручка используется для установки параметра выбранного пункта.
- ⓯ Вращающаяся ручка 4**  
Эта ручка используется для установки параметра выбранного пункта.
- ⓰ Вращающаяся ручка 5**  
Эта ручка используется для установки параметра выбранного пункта.

# Компоненты и их функции



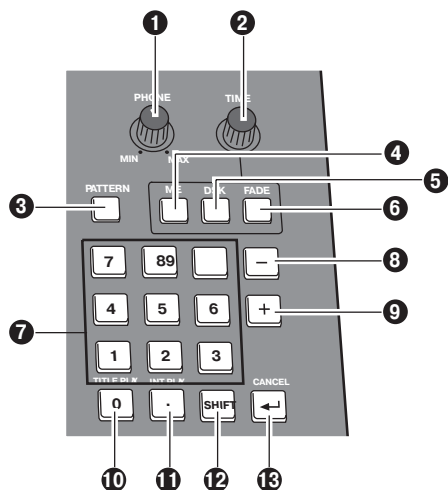
- 17 Настройка контраста дисплея**  
Используется для регулировки контраста дисплея.
- 18 Кнопка SET UP (отображение экрана начальных установок)**  
Эта кнопка включает отображение экрана начальных установок.
- 19 Кнопка INT VIDEO (отображение экрана настроек внутреннего видео)**  
Эта кнопка включает отображение экрана настроек внутреннего видео.

- 20 Кнопка DSK FADE (отображение экрана настроек фединга DSK)**  
Эта кнопка включает отображение экрана настроек фединга DSK.
- 21 Кнопка AUDIO EFFECTS (отображение экрана настроек звуковых эффектов)**  
Эта кнопка включает отображение экрана настроек звуковых эффектов.



- 1 Кнопка EVENT RECALL (вызов события)**  
Используется для вывода на экран списка событий.
- 2 Кнопка EVENT SET (установка события)**  
Используется для сохранения события в памяти.
- 3 Кнопка AUDIO EFFECTS ON (исполнение звуковых эффектов)**  
При включении этой кнопки исполняются эффекты, которые были установлены на экране настроек звуковых эффектов.
- 4 Кнопка AUDIO FOLLOW (звук следует за видео)**  
Эта кнопка позволяет сделать так, чтобы звук совпадал с видео во время перехода ME или во время фединга. Эта функция поддерживается в положении ВКЛ. ВКЛ или ВЫКЛ предустанавливается на экране настроек фединга DSK.

# Компоненты и их функции



## 1 Вращающаяся ручка PHONE (управление громкостью наушников)

Используется для настройки уровня на выходе наушников (PHONE) на задней панели.

Звук порции для фединга с использованием настройки фединга DSK может быть прослушан перед федингом с тем, чтобы он мог быть слышен даже при использовании фединга звука.

Звук выводится через заднюю панель. Т.к. индикатор уровня звука показывает программный выходной уровень, он останется без изменения даже при изменении уровня наушников.

## 2 Вращающаяся ручка TIME (установка времени)

Используется для установки времени перехода для эффектов ME, DSK и FADE.

## 3 Кнопка PATTERN (установка номера шаблона перехода/шаблона рирпроекции)

Включите эту кнопку для установки номеров с использованием цифровых кнопок. Когда эта кнопка находится в положении ВЫКЛ, с помощью цифровых кнопок можно установить время.

## 4 Установочная кнопка ME (время перехода ME/перехода рирпроекции)

Переключите эту кнопку в положение ВКЛ чтобы с помощью вращающейся ручки для установки времени задать время, которое должно быть приложено к ME переходу/рирпроекции.

Когда установочная кнопка номера шаблона выключена, время может быть установлено с использованием цифровых кнопок.

## 5 Кнопка установки DSK (время перехода для DSK)

Переключите эту кнопку в положение ВКЛ для установки времени, которое должно быть приложено к DSK, с использованием вращающейся ручки для установки времени.

Когда установочная кнопка номера шаблона выключена, время может быть установлено с использованием цифровых кнопок.

## 6 Кнопка установки FADE (время перехода фединга)

Переключите эту кнопку в положение ВКЛ для установки времени, которое должно быть приложено к FADE, с использованием вращающейся ручки для установки времени.

Когда установочная кнопка номера шаблона выключена, время может быть установлено с использованием цифровых кнопок.

## 7 Цифровые кнопки от 1 до 9

Эти кнопки могут быть использованы для ввода цифровых значений для номеров события, когда кнопка вызова события или кнопка установки события включена, для номеров шаблонов, когда кнопка вызова события или кнопка установки события выключена и кнопка установки номера шаблона включена, и для времени перехода, когда кнопка установки номера шаблона выключена.

## 8 Кнопка «-»

Используется для уменьшения номеров события, когда кнопка вызова события или кнопка установки события включена; для уменьшения номеров шаблонов, когда кнопка вызова события или кнопка установки события выключена и кнопка установки номера шаблонов включена; для уменьшения времени перехода, когда кнопка установки номера шаблона выключена.

## 9 Кнопка «+»

Используется для увеличения номеров события, когда кнопка вызова события или кнопка установки события включена, для номеров шаблона, когда кнопка вызова события или кнопка установки события выключена и кнопка установки номера шаблона включена, и для времени перехода, когда кнопка установки номера шаблона выключена.

## 10 Кнопка «0»

Используется для ввода нулей. Когда она нажата вместе с клавишей Shift, начинает проигрываться анимация памяти для титров, выбираемых в данный момент.

## 11 Кнопка «.»

Используется для ввода секунд при введении времени.

Например: [2][.] [5] - 2 секунды, 5 кадров.

Когда она нажата вместе с клавишей Shift, начинает воспроизводиться внутреннее видео.

## 12 Клавиша Shift

Когда эта клавиша нажата вместе с другой клавишей, получаемый эффект отличается от того, который был получен нажатием просто соответствующей клавиши.

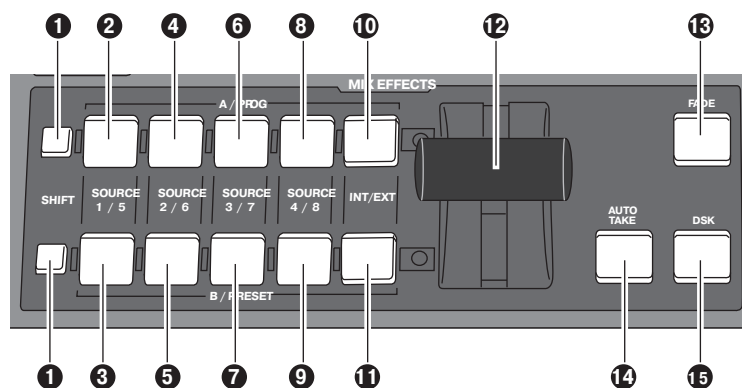
## 13 Клавиша ENTER (ввод)

Используется для ввода цифровых значений.

Когда на жидкокристаллическом дисплее появляется надпись «OK?», нажмите эту клавишу для ввода значения.

Ввод отменяется при нажатии его вместе с Shift.

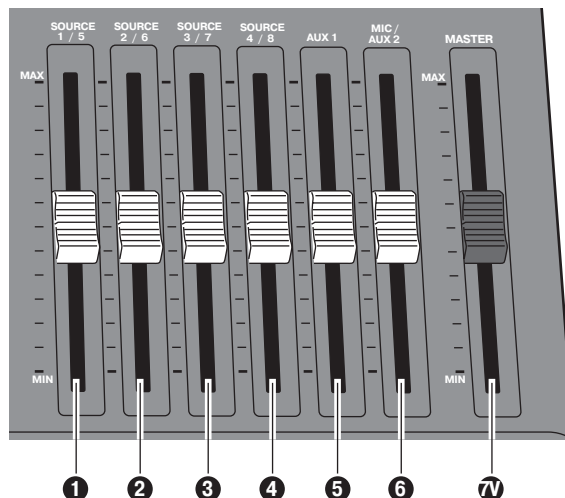
# Компоненты и их функции



- ❶ Клавиша SHIFT**  
Имеет такую же функцию, как и клавиша Shift для цифровых клавиш.
- ❷ Кнопка выбора A/PROG/SOURCE 1/5**  
Используется для выбора источника 1, выбираемого в начальных настройках для шины A/PROG. Когда она нажата вместе с клавишей Shift, выбирается источник 5.
- ❸ Кнопка выбора B/PRESET/SOURCE 1/5**  
Используется для выбора источника 1, выбираемого в начальных настройках для шины B/PRESET. Когда она нажата вместе с клавишей Shift, выбирается источник 5.
- ❹ Кнопка выбора A/PROG/SOURCE 2/6**  
Используется для выбора источника 2, выбираемого в начальных настройках для шины A/PROG. Когда она нажата вместе с Shift клавишей, выбирается источник 6.
- ❺ Кнопка выбора B/PRESET/SOURCE 2/6**  
Используется для выбора источника 2, выбираемого в начальных настройках для шины B/PRESET. Когда она нажата вместе с клавишей Shift, выбирается источник 6.
- ❻ Кнопка выбора A/PROG/SOURCE 3/7**  
Используется для выбора источника 3, выбираемого в начальных настройках для шины A/PROG. Когда она нажата вместе с клавишей Shift, выбирается источник 7.
- ❼ Кнопка выбора B/PRESET/SOURCE 3/7**  
Используется для выбора источника 3, выбираемого в начальных настройках для шины B/PRESET. Когда она нажата вместе с клавишей Shift, выбирается источник 7.
- ❽ Кнопка выбора A/PROG/SOURCE 4/8**  
Используется для выбора источника 4, выбираемого в начальных настройках для шины A/PROG. Когда она нажата вместе с клавишей Shift, выбирается источник 8.
- ❾ Кнопка выбора B/PRESET/SOURCE 4/8**  
Используется для выбора источника 4, выбираемого в начальных настройках для шины B/PRESET. Когда она нажата вместе с клавишей Shift, выбирается источник 8.
- ❿ Кнопка выбора A/PROG/INT/EXT**  
Используется для выбора изображения (INT) на странице настроек внутреннего видео для шины A/PROG. Когда она нажата вместе с клавишей Shift, выбирается внешний вход (EXT).
- ⓫ Кнопка выбора B/PRESET/INT/EXT**  
Используется для выбора изображения (INT) на странице настроек внутреннего видео для шины B/PRESET. Когда она нажата вместе с клавишей Shift, выбирается внешний вход (EXT).
- ⓬ Рычаг выполнения перехода**  
Позволяет производить переходы вручную.
- ⓭ Кнопка FADE (исполнение фединга)**  
Разрешает плавное выведение изображения в цвет, настроенный на установочном экране [DSK/FADE].  
Во время исполнения фединга горит лампочка этой кнопки, во время выведения изображения она мигает.
- ⓮ Кнопка AUTO TAKE**  
Разрешает автоматические ME переходы и переходные рипроекции. Ее лампочка горит во время исполнения. Когда кнопку нажимают еще раз во время перехода, переход останавливается на позиции, на которой была нажата кнопка. Когда переход заканчивается, лампочка кнопки мигает. При нажатии еще раз переход возобновляется.
- ⓯ Кнопка исполнения DSK**  
Разрешает исполнение DSK, которое было настроено на установочном экране [DSK/FADE].  
Во время исполнения ее лампочка горит, во время DSK лампочка мигает.

# Компоненты и их функции

## Группа аудиомикшера



### ❶ Регулятор уровня источника 1/5

Этот регулятор уровня используется для регулирования аудио уровня входа 1, который задается на странице начальных установок; когда он используется вместе с клавишей Shift, он используется для регулировки аудио уровня входа 5.

Работа рычажка регулятора уровня начинается с того места, где внутренний уровень и положение рычажка совпадают или где высокое к низкому отношение между ними перевернуто при переключении входа.

### ❷ Регулятор уровня источника 2/6

Этот регулятор уровня используется для регулирования аудио уровня входа 2, который задается на странице начальных установок; когда он используется вместе с клавишей Shift, он используется для регулировки аудио уровня входа 6.

Работа рычажка регулятора уровня начинается с того места, где внутренний уровень и положение рычажка совпадают или где высокое к низкому отношение между ними перевернуто при переключении входа.

### ❸ Регулятор уровня источника 3/7

Этот регулятор уровня используется для регулирования аудио уровня входа 3, который задается на странице начальных установок; когда он используется вместе с клавишей Shift, он используется для регулировки аудио уровня входа 7.

Работа рычажка регулятора уровня начинается с того места, где внутренний уровень и положение рычажка совпадают или где высокое к низкому отношение между ними перевернуто при переключении входа.

### ❹ Регулятор уровня источника 4/8

Этот регулятор уровня используется для регулирования аудио уровня входа 4, который задается на странице начальных установок; когда он используется вместе с клавишей Shift, он используется для регулировки аудио уровня входа 8.

Работа рычажка регулятора уровня начинается с того места, где внутренний уровень и положение рычажка совпадают или где высокое к низкому отношение между ними перевернуто при переключении входа.

### Примечание

Отрегулированные звуки от 1 до 8 выбираются в точках пересечения и комбинируются.

Когда [FOLLOW] включено, переход сочетается с видео. Когда [FOLLOW] выключено, переход не сочетается с видео. Звуки и от А, и от В сочетаются.

Выходной уровень может быть отрегулирован с использованием регулятора уровня MASTER.

Эффекты, которые были установлены, исполняются нажатием кнопки включения звуковых эффектов.

### ❺ Регулятор уровня AUX 1

Используется для установки уровня звука входа AUX 1.

### ❻ Регулятор уровня MIC/AUX 2

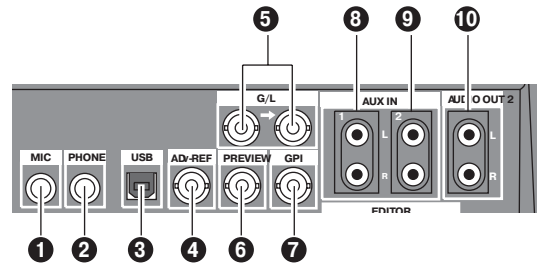
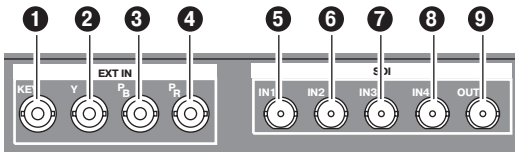
Используется для установки уровня звука входа AUX 2, выбранного на странице начальных установок, или от микрофона (звук, заданный в установочном меню).

### ❼ Регулятор уровня MASTER

Используется для регулировки выходного уровня. Он исполняет те эффекты, которые установлены кнопкой включения звуковых эффектов.

# Компоненты и их функции

## Разъемы на задней панели



### Группа входа внешних рирпроекции — EXT IN

#### ❶ Входной разъем внешней рирпроекции

Может быть использован для рирпроекции или DSK приложений. Также может быть использован для принудительной синхронизации двух видеосигналов одним общим сигналом с использованием настройки на экране начальных установок.

#### ❷ Внешний разъем входа Y

Точка пересечения сигнала EXT или DSK Y является входным сигналом на этот разъем. Источник DSK также может быть настроен на экране установок DSK/FADE.

#### ❸ Внешний разъем входа PB

Точка пересечения сигнала EXT или DSK PB является входным сигналом на этот разъем.

#### ❹ Внешний разъем входа PR

Точка пересечения сигнала EXT или DSK PR является входным сигналом на этот разъем.

##### Примечания

- Нестандартные сигналы не принимаются.
- Поскольку входные сигналы не проходят через синхронизаторы кадров, они могут быть синхронизированы с помощью этого устройства.

### SDI (дополнительные разъемы SDI)

#### ❺ Разъем IN1

#### ❻ Разъем IN2

#### ❼ Разъем IN3

#### ❽ Разъем IN4

#### ❾ Разъем OUT

Разъемы, перечисленные выше, используются, когда установлена дополнительная плата AG-YA70.

#### ❶ Входной разъем MIC (микрофон)

Этот разъем может быть настроен как микрофон или вспомогательный вход 2 на странице начальных установок.

#### ❷ Выходной разъем PHONE (наушники)

Наушники подключаются к этому разъему.

#### ❸ Разъем интерфейса USB

Используется для подключения компьютера и загрузки файлов.

#### ❹ Выходной разъем ADV-REF (расширенный опорный сигнал)

Этот разъем выдает опорный сигнал с расширенной вертикальной фазой для применения в источниках входных сигналов.

#### ❺ Входные разъемы G/L (опорный сигнал принудительной синхронизации двух видеосигналов одним общим сигналом)

Это автоматически замыкаемые разъемы проходного типа.

Они обеспечивают сигналы к источнику видеоматрицы или камеры и инициирует функцию принудительной синхронизации двух видеосигналов одним общим сигналом.

При установке на экране начальных настроек они обеспечивают опорный сигнал для входов G/L или EXTKEY.

#### ❻ Выходной разъем PREVIEW

Сигналы, выбранные кнопкой выбора предпросмотра, подаются на выход через этот разъем.

#### ❼ Входной разъем GPI

В соответствии с выбором на экране начальных настроек прикладывается пусковая импульс и становится возможным переход для ME, DSK или фединга. Эффект применяется спустя 3 кадра.

#### ❽ Входные разъемы левый (L) и правый (R) AUX IN (запасной) 1

и

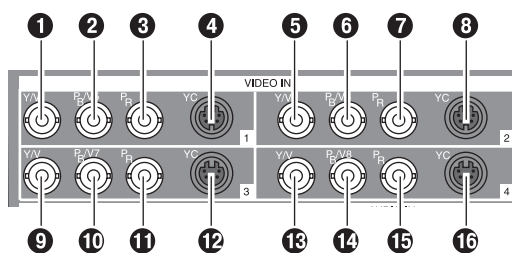
#### ❾ Входные разъемы левый (L) и правый (R) AUX IN (запасной) 2

Эти разъемы могут использоваться в зависимости от установок на экране начальных настроек.

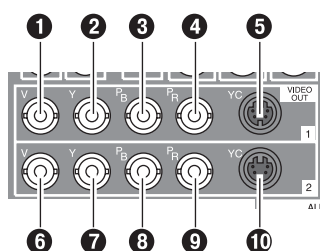
#### ❿ Выходные разъемы левый (L) и правый (R) AUDIO OUT 2

Это несбалансированные выходные разъемы для звука.

# Компоненты и их функции



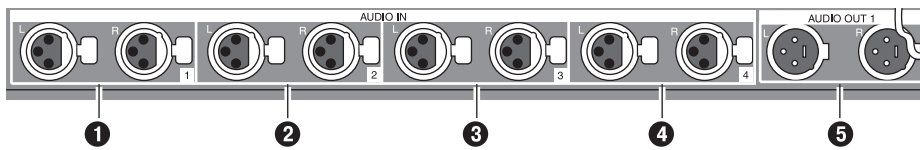
- |   |   |
|---|---|
| <p>❶ Входной разъем 1 композитного/компонентного Y сигнала</p> <p>❷ Входной разъем 1 композитного 5/компонентного PB сигнала</p> <p>❸ Входной разъем 1 компонентного PR сигнала</p> <p>❹ Входной разъем 1 сигнала YC</p> <p>❺ Входной разъем 2 композитного/компонентного Y сигнала</p> <p>❻ Входной разъем 2 композитного 6/компонентного PB сигнала</p> <p>❼ Входной разъем 2 компонентного PR сигнала</p> <p>❽ Входной разъем 2 сигнала YC</p> | <p>❾ Входной разъем 3 композитного/компонентного Y сигнала</p> <p>❿ Входной разъем 3 композитного 7/компонентного PB сигнала</p> <p>⓫ Входной разъем 3 компонентного PR сигнала</p> <p>⓬ Входной разъем 3 сигнала YC</p> <p>⓭ Входной разъем 4 композитного/компонентного Y сигнала</p> <p>⓮ Входной разъем 4 композитного 8/компонентного PB сигнала</p> <p>⓯ Входной разъем 1 компонентного PR сигнала</p> <p>⓰ Входной разъем 1 сигнала YC</p> |
|---|---|



- |  |  |
|--|--|
| <p>❶ Выходной разъем 1 композитного сигнала</p> <p>❷ Выходной разъем 1 компонентного Y сигнала</p> <p>❸ Выходной разъем 1 компонентного PB сигнала</p> <p>❹ Выходной разъем 1 компонентного PR сигнала</p> <p>❺ Выходной разъем 1 сигнала YC</p> | <p>❻ Выходной разъем 2 композитного сигнала</p> <p>❼ Выходной разъем 2 компонентного Y сигнала</p> <p>❽ Выходной разъем 2 компонентного PB сигнала</p> <p>❾ Выходной разъем 2 компонентного PR сигнала</p> <p>⓫ Выходной разъем 1 сигнала YC</p> |
|--|--|

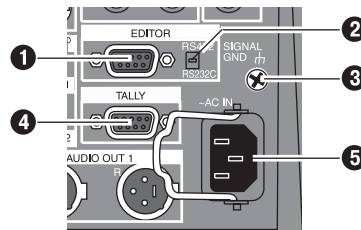


# Компоненты и их функции



- ❶ Входные разъемы аналогового звука 1**  
Звуковые сигналы, подаваемые на эти разъемы, являются входом для точки пересечения, выбираемой на экране начальных настроек.
- ❷ Входные разъемы аналогового звука 2**  
Звуковые сигналы, подаваемые на эти разъемы, являются входом для точки пересечения, выбираемой на экране начальных настроек.
- ❸ Входные разъемы аналогового звука 3**  
Звуковые сигналы, подаваемые на эти разъемы, являются входом для точки пересечения, выбираемой на экране начальных настроек.

- ❹ Входные разъемы аналогового звука 4**  
Звуковые сигналы, подаваемые на эти разъемы, являются входом для точки пересечения, выбираемой на экране начальных настроек.
- ❺ Выходные разъемы аналогового звука**



- ❶ 9-штырьковый разъем редакторского интерфейса**  
Используется для подключения устройства с контроллером RS-422 или RS-232C.
- ❷ Селекторный переключатель RS-422/RS-232C**  
Используется для переключения между протоколами RS-422 и RS-232C.
- ❸ Сигнал заземления — GND**

- ❹ Разъем TALLY (выход цепи сигнализации)**  
Выход цепи сигнализации на задней панели для точек пересечения 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8. Разъем, используемый точкой пересечения, включен.

## Пример подключения цепи сигнализации



- ❺ Разъем подключения переменного тока**

# Внешние интерфейсы

Это устройство поставляется с тремя разъемами для поддержания четырех внешних интерфейсов: входной разъем GPI, 9-штырьковый разъем RS-422/RS-232C и выходной разъем цепи сигнализации. Выберите разъем, который подходит к применяемой вами модели пульта редактирования.

## ■ GPI (интерфейс общего назначения)

Позволяет использовать автоматическое взятие сигнала, подаваемого через GPI с выхода внешнего контроллера. При пропадании сигнала GPI выполняются эффекты вытеснения/смещения, установленные на панели, или DSK или фединг.

## ■ RS-422A

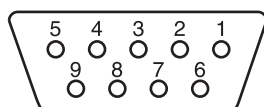
Позволяет подключать к устройству внешние монтажные пульты и дистанционно управляемые видеомагнитофоны.

### • Функции, которыми можно управлять с AG-A850

- Установки эффектов вытеснения
- Микширование
- Настройки времени автовзятия и времени автофединга
- Введение и выведение изображения для многослойной рипроекции
- Переключение точек пересечения источник 1/источник 2 (источник 2/источник 3 или источник 3/источник 4)  
(Переключение режима пересечения производится селекторным переключателем RS-422A/RS-232C на задней панели. Ниже показано как поддерживаются монтажные пульты.)

### • Соединения

- 1) Установите селекторный переключатель RS-422A/RS-232C в положение «RS-422».
- 2) Подключите кабель, применяемый для соединения AG-A850 и монтажного пульта, к разъему данного устройства.
- 3) Расположение штырьков на разъеме видеомонтажного пульта показано ниже.



Разъем (9 штырьков)

№ штырька	Сигнал
1	FRAME GROUND –земля
2	TRANSMIT A — передача A
3	RECEIVE B — прием B
4	RECEIVE COMMON — общий прием
5	SPARE — резервный
6	TRANSMIT COMMON — передача общая
7	TRANSMIT B — передача B
8	RECEIVE A — прием A
9	FRAME GROUND –земля

## ■ RS-232C

Позволяет управлять устройством с помощью персонального компьютера. Могут быть установлены все функции устройства, за исключением AUX1 и AUX 2.

### • Подсоединение переходного кабеля

RS-232C 25 штырьков	AG-MX70 9 штырьков
1 TXD (Transmit Data) передача данных	1 Резервный
3 RXD (Receive Data) прием данных	2 RXD (Receive Data) прием данных
4 RTS (Request To Send) готовность к передаче	3 TXD (Transmit Data) передача данных
5 CTS (Clear To Send) готовность к приему	4 DTR (Data Terminal Ready) сигнал готовности терминала
6 DSR (Device Status Report) отчет о состоянии устройства	5 Сигнальная земля
7 Сигнальная земля	6 DSR (Device Status Report) отчет о состоянии устройства
20 DTR (Data Terminal Ready) сигнал готовности терминала	9 Резервный

Соединение DCE (Data Communications Equipment — аппаратура передачи данных)

Применяйте указанные кодировки также с 9-штырьковым кабелем.

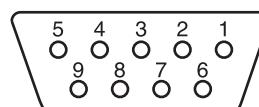
### Примечания:

#### Редактирование с использованием интерфейсных разъемов RS-422, RS-232 и GPI

- Команды получаются и затем исполняются спустя 3 кадра.
- Если при установленной дополнительной плате 3D выбирается режим 1-Frame Dly (задержка в один кадр) с помощью установки системы 1 (см. стр. 56) на экране первоначальных установок, изображение и звук от источника всегда выходят с задержкой в 1 кадр.
- При выборе шаблона цифровых видеоэффектов установите продолжительность перехода более, чем на 2 кадра. Если установка времени меньше указанной, не будет никакой гарантии по точности отсчета кадров.

## ■ Цепь сигнализации (Tally)

Это открытый разъем для лампы цепи сигнализации.



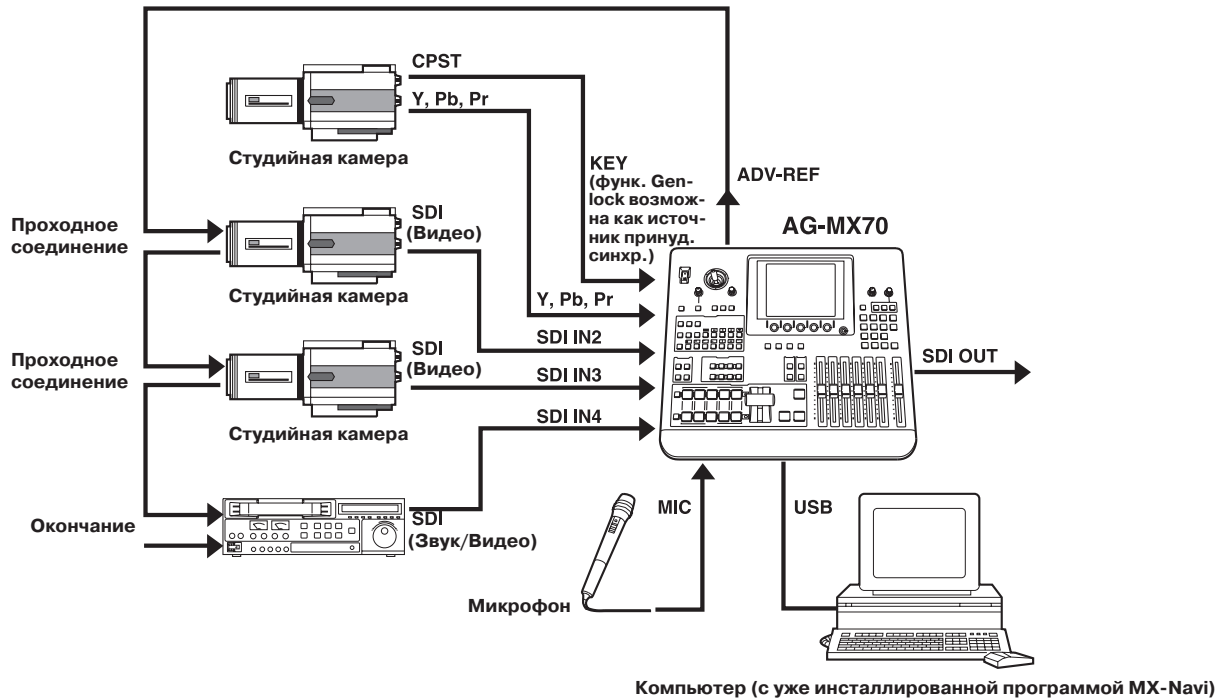
Разъем (9 штырьков)

№ штырька	Сигнал
1	Выход для точки пересечения 1
2	Выход для точки пересечения 2
3	Выход для точки пересечения 3
4	Выход для точки пересечения 4
5	Выход для точки пересечения 5
6	Выход для точки пересечения 6
7	Выход для точки пересечения 7
8	Выход для точки пересечения 8 или EXT
9	Земля

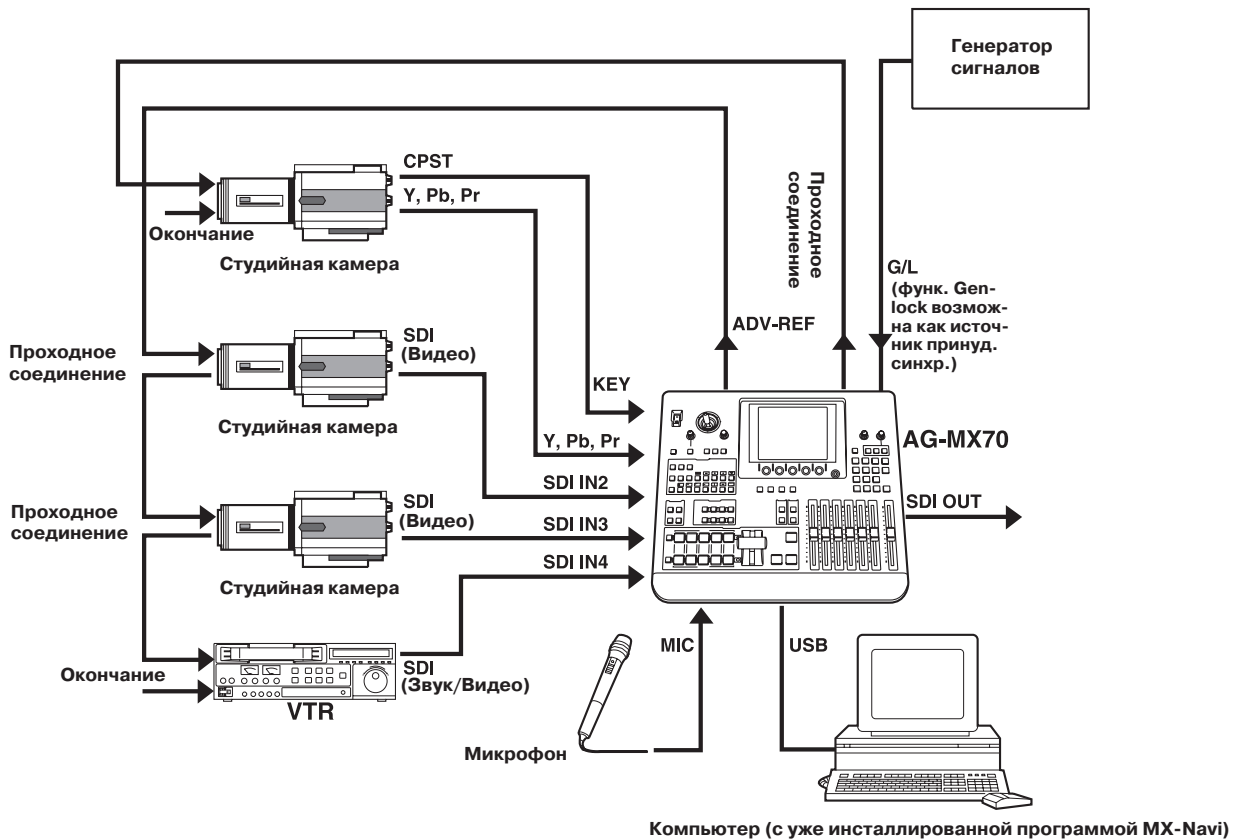
# Схема системы

При подключении камер, видеомagneтофонов и других видеоустройств данный прибор может выполнять цифровую обработку поступающих видеосигналов.

## Пример 1. Живое применение (1)

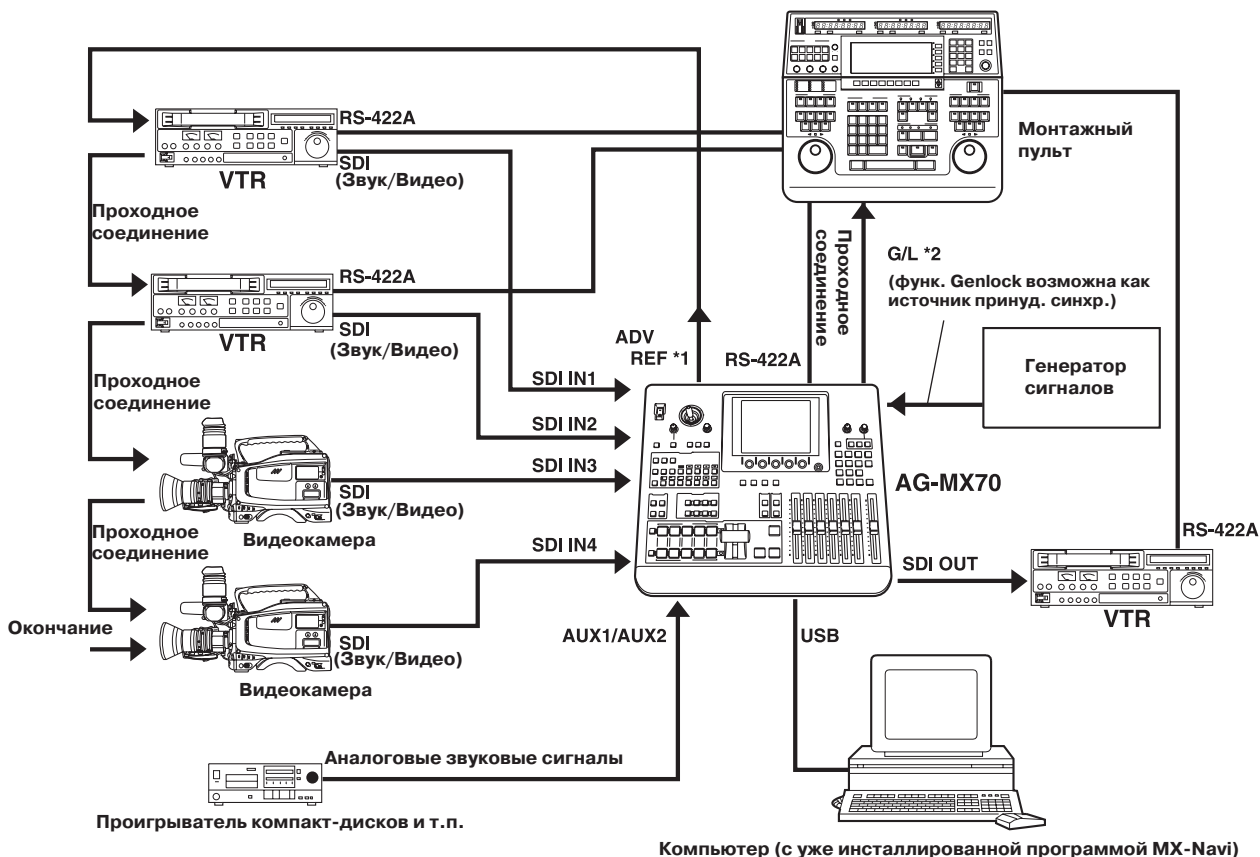


## Пример 2. Живое применение (2)



# Схема системы

## Пример 3. Применение для редактирования



- \*1: Подключение улучшенного опорного сигнала (ADF REF) не является абсолютно необходимым, но, когда этот сигнал подключен, функция StillOff может быть выбрана установкой шины (см. стр. 56) на экране первоначальных настроек, и вход может быть переключен напрямую, используя кнопку точки пересечения.
- \*2: Улучшенный опорный сигнал ADF REF также может быть использован как альтернатива проходному сигналу принудительной синхронизации двух видеосигналов одним общим сигналом в качестве синхронизирующего сигнала, подаваемого на монтажный пульт AG-A850.

## Источник питания и резервирование настроек

При выключении электропитания установки рабочей панели сохраняются в памяти.

При возобновлении питания путем выбора [Power] - [Reset] на экране начальных настроек [Setup] устанавливаются настройки по умолчанию, а при выборе [Power] - [Preset] работа системы начинается с установок, которые были установлены в предыдущей сессии. Если в панели [Setup] был выбран режим [Demo], с включением питания начинает работать демонстрационный режим.

Для перезапуска системы во время демонстрационного режима выберите [Reset] или [Preset] на панели [Setup]. Из демонстрационного режима можно выйти путем нажатия кнопки Enter.

Сохраняются настройки панели, установочные настройки и их файлы, настройки кнопок и данные памяти событий. Эти установки и данные сохраняются в флеш-памяти даже когда питание выключено.

## Экран установок панели

На экране установок панели настраиваются различные функции устройства. В основном этот экран настраивается следующим образом.

- В верхней части экрана отображаются значения XY джойстика, значения поворота Z и уровень звука.
- Во второй строке экрана отображаются номер события, время перехода, номер шаблона и установка внутреннего видео.
- В третьей строке экрана отображаются название текущего меню и диапазоны настроек пунктов.
- Установки отображаются от середины вниз. На одной странице отображаются установки для четырех пунктов. Если для пункта существует больше четырех установок, они могут быть пролистаны и отображены с помощью вращающихся ручек 1 и 2. На каждый пункт отводится две линии и приблизительно 7 символов. В некоторых случаях для отображения используются сокращения.
- Выбранный пункт настроек отображается в режиме негатива.
- Выбранные пункты возвращаются к установкам по умолчанию при одновременном нажатии кнопок Shift и Enter.

## [INTVideo] Экран настроек внутреннего видео

Wash Pb 128 Pr 128		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Y 128		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Event	ME Time	Pattern	INT	
00E	10:00F	3015	Blue	
INT Video			Grade Pos 80	
Back	Color	Level	Pattern	Grade
Matte	White	255	H1	0
Color	Bar			
Memory	Page	Frame	Field	Mode
	1	1F		Write
R1	R2	R3	R4	R5

Wht  
Yelw  
Cyan  
Gren  
Mgt  
Red  
Blue  
Blk  
Cst1  
Cst2  
CL Br  
St 1-30  
Mv 1-30

На этом экране выполняются установки внутреннего видео.

Это меню появляется при нажатии кнопки INTVideo под дисплеем. Оно не выбирается при использовании режиме INT в точке пересечения. Во время выполнения этих установок режим настроек цвета осуществляется джойстиком XYZ и вращающейся ручкой Z. Установка цвета показывается в правом верхнем углу экрана.

Устанавливаемые пункты

Пункты [Back Matte], [Color Bar] и [Memory] память выбираются с использованием вращающейся ручки 1.

# [INTVideo] Экран настроек внутреннего видео

## Когда выбран пункт [Back Matte]

Значения XY джойстика и Z вращающейся ручки устанавливаются на Wash, и устанавливается цвет размытия, являющийся сопутствующим для градации.

Значения [X][Y] джойстика и [Z] вращающейся ручки изменяются на [Pb], [Pr] и [Y] и можно настроить цвет. Значение [Pb][Pr] может быть установлено на любое от 0 до 255, а значение [Y] — на любое от 16 до 255, но только когда с использованием вращающейся ручки 2 были выбраны установки [Custom1] или [Custom2].

Цвета выбираются с использованием вращающейся ручки 2. Имеется 10 вариантов: Белый, Желтый, Голубой, Зеленый, Пурпуровый, Красный, Синий, Черный, Custom1, Custom2.

Уровень цвета (уровень Y (яркости) для Белого) задается с использованием вращающейся ручки 3. Когда выбраны [Custom1] или [Custom2], устанавливается либо Back Matte, либо Wash.

[Pattern] (шаблон градации) устанавливается с использованием вращающейся ручки 4.

Имеются следующие 9 вариантов:

- [Off]: Нет градации
- [H1]: Горизонтальная градация 1
- [H2]: Горизонтальная градация 2
- [H3]: Горизонтальная градация 3
- [V1]: Вертикальная градация 1
- [V2]: Вертикальная градация 2
- [V3]: Вертикальная градация 3
- [Diag 1]: Диагональная градация 1
- [Diag 2]: Диагональная градация 2

Комбинированный уровень градации [Grade] устанавливается с использованием вращающейся ручки 5. Может быть установлено любое значение от 0 до 255. Положение градации устанавливается с использованием Shift и вращающейся ручки 5.

## Когда выбрано [Custom 1,2]

С помощью вращающейся ручки 3 выбирается, что будет устанавливаться с помощью джойстика — BackM (цвет подложки) либо Wash (цвет отмытки). При установке BackM значения XY джойстика и Z вращающейся ручки вверху экрана появляются как «Matte», а при установке Wash они появляются как «Wash», позволяя редактировать соответствующие цвета. Цвет по умолчанию для Custom1 и Custom2 — черный.

R1	R2	R3	R4	R5
Back Matte	Color White	Level 255	Pattern H1	Grade 0
	White	Level 0 - 255	Off	0 - 255
	Yellow	Set BackM Wash	H1	
	Cyan		H2	
	Green		H3	
	Magenta		V1	
	Red		V2	
	Blue		V3	
	Black		Diag1	
	Custom1		Diag2	
	Custom2			

R1	R2	R3	R4	R5
Black Matte	Color Custom1	Set BackM	Pattern H1	Grade 0
		Set BackM Wash	Off	0 - 255
			H1	
			H2	
			H3	
			V1	
			V2	
			V3	
			Diag1	
			Diag2	

# [INTVideo] Экран настроек внутреннего видео

## Когда выбран пункт [Memory]

Имеется возможность записать в память программные выходные изображения, используя [Still] (стоп-кадр) или [Movie] (видеоряд), а затем воспроизвести записанные изображения. Можно установить количество кадров (количество страниц), которое будет максимально равно 30 (для NTSC) или 26 (для PAL). Однако, если страницы предназначены для титров, количество страниц будет уменьшено на соответствующее число. Размещение страницы может быть изменено на экране начальных установок.

- Процедура записи

Используйте вращающуюся ручку 5 для установки режима «Запись».

Используйте вращающуюся ручку 2 для выбора страницы, на которой будет записано изображение.

Используйте вращающуюся ручку 3 для установки номера записываемых кадров. Установите 1 как количество кадров для записи стоп-кадров, и количество, большее чем 1, для записи видеоряда.

Проверьте изображение, которое должно быть записано, на программном выходе, и когда появится изображение, которое должно быть записано, запишите его, нажав кнопку «Enter». В случае видеоряда изображения будут непрерывно записываться начиная со страницы, назначенной вращающейся ручкой 2, вплоть до страницы, равной количеству кадров, назначенного вращающейся ручкой 3. Любые уже имеющиеся изображения в процессе записи будут стерты.

### Когда Кадр = 1

R1	R2	R3	R4	R5
Memory	Page 1	Frame 1	Field	Mode Write
	1 - 30/26 (NTSC/PAL)	1 - 30/26 (NTSC/PAL)	Field Frame	Write Preview Exit

### Когда Кадр > 1

R1	R2	R3	R4	R5
Memory	Page 1	Frame 5F	Repeat	Mode Write
	1 - 30/26 (NTSC/PAL)	1 - 30/26 (NTSC/PAL)	Repeat Once	Write Preview Exit

- Процедура воспроизведения

Установите режим на [Preview], используя вращающуюся ручку 5.

Выберите страницу для воспроизведения, используя вращающуюся ручку 2.

Если воспроизводятся стоп-кадры, выбирайте выход [Field] или [Frame], используя вращающуюся ручку 4.

Если воспроизводятся записи видеоряда, установите количество кадров, используя вращающуюся ручку 3, и выберите [Repeat] (повторяющееся воспроизведение) или [Once] (однократное воспроизведение), используя вращающуюся ручку 4. Если установка количества кадров превышает номер, записанный вращающейся ручкой 3, она будет проигнорирована.

Начинайте проигрывание, используя кнопку «Enter». Даже если страница, выбранная вращающейся ручкой 2, находится в середине воспроизведения видеоряда, запись видеоряда будет воспроизводиться с начала.

Если установки приемлемы, используйте вращающуюся ручку 5 для выбора режима «Exit», затем войдите в установки, используя кнопку «Enter». Установка страницы вызывается и воспроизводится кнопкой «INTVideo».

Даже когда сделан другой выбор «Matte» или «Custom Color» с использованием кнопки «INTVideo» по завершении установок, изображения, записанные в память ранее, могут быть снова прочитаны выбором «Memory», но они будут стерты после выключения питания.

Кнопка воспроизведения применяется нажатием одновременно «Shift» и «.».

Установка «Grade», которая была сделана в экране «BackMatte», также имеет эффект для «Memory».

## Примечание

Изображения не могут быть записаны во время воспроизведения видеоряда. Если необходимо записать изображение, сначала установите режим на «Exit» и нажмите кнопку «Enter», чтобы выйти из режима воспроизведения видеоряда, затем выполните запись.

## [Color Effects] Экран настроек цветовых эффектов

Color Pb 128 Pr 128		■ ■ ■ ■ ■		
Effect C Gain 0		■ ■ ■ ■ ■		
Event	ME Time	Pattern	INT	
00E	10:00F	3015	Blue	
Color Effects		ch A		
Y Setup	Y Gain	Pb	Pr	C Gain
0	0	128	128	0
R1	R2	R3	R4	R5

Это меню выбирается использованием кнопки [Color Effects] шины A или B. Если в текущем режиме состояние кнопки [Color Effects] не должно меняться, нажмите кнопку [Color Effects] той шины, которая должна быть установлена, при одновременно нажатой клавише Shift.

Установки могут осуществляться отдельно для шины A и для шины B.

Предпросмотр устанавливается на A нажатием кнопки [Color Effects] для A.

Предпросмотр устанавливается на B нажатием кнопки [Color Effects] для B.

Установка Y (-128 до 127) может быть выполнено с помощью вращающейся ручки 1. По умолчанию установлено в 0.

Коэффициент усиления сигнала яркости (-128 до 127) может быть установлен вращающейся ручкой 2 (0dB=0). По умолчанию установлено в 0.

Баланс цвета Pb и Pr может быть установлен с использованием джойстика в направлении X (для настройки Pb) и вращающейся ручкой 3 или с использованием джойстика в направлении X (для настройки Pr) и вращающейся ручкой 4, коэффициент усиления насыщенности цвета может быть установлено вращающимися ручками Z и 5.

В это время отображение значений XYZ переключается на значения Pb/Pr/C Gain.

Используя номера переходных шаблонов с 200 до 211, с 215 до 220 и 222, эффекты применяются к шине B или Pre-set, используя установки, установленные для этого канала, и шаблон меняется на MIX(56).

### Примечания

- В случае шаблонов с номерами 221, 222, 1068 и 1069, цветовые эффекты могут быть приложены к каналу B и переходы могут быть инициированы. Когда это сделано, шаблон меняется на MIX (56). (С шиной A/шиной B.) С шиной предустановок/программной шиной эффекты применяются к предустановкам, и они выключаются установкой кнопки обратного направления в положение ВКЛ.
- Цветовые эффекты не могут быть приложены к выходам INT EXT.



# [Video Effects] Экран настроек видеоэффектов

Pos. X 128 Y 128		□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □		
Z 128		□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □		
Event	ME Time	Pattern	INT	
00E	10:00F	3015	Blue	
Video Effects			ch A	
Mosaic	OFF	XY	Size	0
Defocus	Off	Level		0
Mono	Off			
Time Effects	Off	Field	Screen	Time
			1	10F
Decay	Off	Time		
		16		
Paint	Off	Level		
		4		
Nega	Y	C		
	Off	Off		
Mirror	H	V		
	Off	Off		
3D	Ripple	Level	Time	Width
		0	16	1
R1	R2	R3	R4	R5

Индикация канала

Прокручиваемый экран

Это меню вызывается нажатием кнопки [Video Effects] шины A или B. Если в текущем режиме состояние кнопки [Video Effects] не должно меняться, нажмите кнопку [Video Effects] той шины, которая должна быть установлена, при одновременно нажатой клавише Shift. Установки могут применяться отдельно для шины A или B.

В то же время выбранная шина автоматически становится источником для предпросмотра.

Следующие эффекты могут быть выбраны с помощью вращающейся ручки 1: [Mosaic], [Defocus], [Mono], [Time Effects], [Decay], [Paint], [Nega], [Mirror] и [3D]. [OFF], [Ripple], [Multi] и [Spark] могут быть выбраны для 3D.

## Примечание

Видео эффекты не могут быть приложены к входам INT EXT.

# [Video Effects] Экран настроек видеоэффектов

## Настройки эффекта [Mosaic] (мозаика)

Выберите [On] (Вкл.) или [Off] (Выкл.) для этого эффекта, используя вращающуюся ручку 2.

По умолчанию установлено в [Off] (Выкл.).

Выберите размерность для установки [XY] (одновременно горизонтальная и вертикальная), [X] (только горизонтальная) или [Y] (только вертикальная), используя вращающуюся ручку 3.

Установите размер, используя вращающуюся ручку 4. Для размера могут быть заданы любые величины от 0 до 30 с шагом 2. По умолчанию установлено 8.

Установка этого уровня используется для уровня шаблонов с номерами 1001, 1002 и 1003 (200, 201 и 202).

R1	R2	R3	R4	R5
Mosaic	Off	XY	Size 8	
		X Y XY	0 - 30	

## Настройки [Defocus] (размытие)

Выберите [On] (Вкл.) или [Off] (Выкл.) для этого эффекта, используя вращающуюся ручку 2.

По умолчанию установлено в [Off] (Выкл.).

Установите уровень размытия от 0 до 7, используя вращающуюся ручку 3. По умолчанию установлено 2.

Установка этого уровня используется для уровня шаблонов с номером 1004 (203). В то же самое время не возможно произвести эффект шаблона сжатия по двум координатам (2D).

R1	R2	R3	R4	R5
Defocus	Off	Level 2		
		0 - 7		

## Примечание

Могут выбраны либо [Mosaic], либо [Defocus]. Имеет преимущество эффект, выбранный последним, а ранее выбранный эффект отменяется.

## Настройка [Mono] (монохроматическое изображение)

Выберите [On] (Вкл.) или [Off] (Выкл.) для этого эффекта, используя вращающуюся ручку 2.

По умолчанию установлено в [Off] (Выкл.).

Установка этого эффекта имеет преимущество над установками эффектов, заданными в [Color Effects].

R1	R2	R3	R4	R5
Mono	Off			
	On Off			

# [Video Effects] Экран настроек видеоэффектов

## Настройки эффектов стоп-кадр/стробирование [Time Effects] (временные эффекты)

Выберите эффект стоп-кадра или стробирование с включенной кнопкой [Video Effects] используя вращающуюся ручку 2.

R1	R2	R3	R4	R5
Time Effects	Still	Field	Screen 1	Time 10F
	Off Still Strobe	Field Frame	1 @4 @9 @16 R4 R9 R16	2 - 124 Manual

- Когда выбрано [Off]  
На выходе появляется обычный экран.

R1	R2	R3	R4	R5
Time Effects	Off			

- Когда выбрано [Still]  
Выберите [Field] или [Frame] в качестве типа, используя вращающуюся ручку 3. По умолчанию установлено [Field].

R1	R2	R3	R4	R5
Time Effects	Still	FIELD		
		Field Frame		

- Когда выбрано [Strobe]  
Выберите количество экранов для стробирования и повторение операции, используя вращающуюся ручку 4. По умолчанию установлена 1.  
Задайте продолжительность стробирования от 2 до 124, используя вращающуюся ручку 5. По умолчанию установлено 20. Установка времени меняется с шагом 2.  
Установите от @4 до @16 для однократной операции. Установите от R4 до R16 для повторяющихся операций. Номер указывает на количество экранов. При настройках вручную экран может быть установлен нажатием кнопки точки пересечения [Strobe] с клавишей [Shift]. Эта установка времени используется для уровней переходов с номерами 1062, 1063, 1064 и 1065 (215, 216, 217 и 218). Стоп-кадр и стробирование (включая множественное стробирование) не могут применяться одновременно с применением шаблона 2D-сжатия.

R1	R2	R3	R4	R5
Time Effects	Strobe	Field	Screen 1	Time 10F
		Field Frame	1 @4 @9 @16 R4 R9 R16	2 - 124 Manual

### Примечания

- Только один из трех эффектов, а именно — смягченное изображение, окантовка или неконтрастная окантовка — может быть задан и для множественного стробирования, и для границ шаблонов, когда выбран любой из указанных ниже специальных шаблонов. Эффект, выбранный последним, имеет преимущество, а ранее выбранный эффект отменяется.
  - от 1541 до 1550 (от 32 до 35, от 130 до 133, от 141 до 142)
  - от 1601 до 2617
  - от 3303, 3314, 3324, от 3501 до 3378
  - от 4601 до 6716
- Может быть выбран только множественное стробирование или механизм захвата монтажного кадра. Эффект, выбранный последним, имеет преимущество, а ранее выбранный эффект отменяется.
- На экране может оставаться шум в то время, когда видеоманитофон поставлен в режим специального проигрывания (например, быстрая перемотка вперед или назад).

# [Video Effects] Экран настроек видеоэффектов

## Настройки [Decay] (затухание)

И А, и В множественное стробирование, переход, изображение переднего плана рирпроекции, DSK-затемнение и шлейф не могут быть выбраны в одно и то же время. В каждый момент времени применим только один из этих эффектов. Задайте [On] (Вкл.) или [Off] (Выкл.) для эффекта, используя вращающуюся ручку 2.

Может быть выбрана установка любого времени от 0 до 32 с использованием вращающейся ручки 3. Установка по умолчанию 16.

Настройка уровня используется для уровня перехода с номером 1066 (219).

R1	R2	R3	R4	R5
Decay	Off	Time 16		
	On Off	0 - 32		

## Настройка [Paint] (закраска)

Задайте [On] (Вкл.) или [Off] (Выкл.) для эффекта, используя вращающуюся ручку 2.

Может быть выбрана установка любого уровня от 0 до 7, используя вращающуюся ручку 3. Установка по умолчанию 4.

Настройка уровня используется для уровня перехода с номером 1034 (211).

R1	R2	R3	R4	R5
Paint	Off	Level 4		
	On Off	0 - 7		

## Настройка [Nega] (негатив)

Установка Y негатива и установка негатива цветовой рирпроекции могут быть выбраны по отдельности, используя соответственно вращающуюся ручку 2 или 3. В обоих случаях настройка по умолчанию [Off] (Выкл.).

R1	R2	R3	R4	R5
Nega	Y Off	C Off		
	On Off	On OFF		

## Настройка [Mirror] (зеркалирование)

Настройки H (горизонтальное направление) и V (вертикальное направление) зеркалирования могут быть выбраны по отдельности, используя соответственно вращающуюся ручку 2 или 3. В обоих случаях настройка по умолчанию [Off] (Выкл.).

R1	R2	R3	R4	R5
Mirror	H Off	V Off		
	On Off	On Off		

## Примечание

Только один из эффектов — множественное стробирование, затухание, шлейф или аппаратная тень — может быть выбран. Эффект, выбранный последним, имеет преимущество; ранее выбранный эффект отменяется.

# [Video Effects]Экран настроек видеоэффектов

## Настройка [3D] (3-мерные эффекты)

Выберите [Off], [Ripple], [Multi] или [Spark] для 3D, используя вращающуюся ручку 2. Эта настройка работает только, когда установлена дополнительная плата 3D (AG-VE70). Одновременно не могут быть установлены 3-мерный переход и шаблон изображения переднего ряда рирпроекции. Настройка по умолчанию [Off] (Выкл.).

R1	R2	R3	R4	R5
3D	Ripple	Level 32	Time 64	Width 1
	Off Ripple Multi Spark	0 - 255	0 - 255	0 - 5

- Когда выбрано [Ripple]

Величина [Level] эффекта может быть установлена на любое значение от 0 до 255 с использованием вращающейся ручки 3. Установка по умолчанию 32.

[Time] (время) может быть установлено на любое значение от 0 до 255, используя вращающуюся ручку 4. Установка по умолчанию 64.

[Width] (ширина) может быть установлено на любое значение от 0 до 5, используя вращающуюся ручку 5. Установка по умолчанию 1.

Позиция волнообразного искажения может быть задана значениями XY джойстика.

Установки уровня и другие используются как настройки перехода с номером 1981.

R1	R2	R3	R4	R5
3D	Ripple	Level 32	Time 64	Width 1
		0 - 255	0 - 255	0 - 5

- Когда выбрано [Multi] (множественное изображение)

[Size] (размер) может быть задан на любое значение от 0 до 15, используя вращающуюся ручку 3. Установка по умолчанию 8.

[Pitch] может быть установлено на любое значение от 0 до 255, используя вращающуюся ручку 4. Установка по умолчанию 16.

[Reserve] может быть установлено на [On] (Вкл.) или [Off] (Выкл.), используя вращающуюся ручку 5. Установка по умолчанию [Off] (Выкл.).

Установки уровня и другие используются как настройки перехода с номером 1983.

R1	R2	R3	R4	R5
3D	Multi	Size 8	Pitch 16	Reverse Off
		0 - 15	0 - 255	On Off

- Когда выбрано [Spark] (искра)

[Width] (ширина) может быть установлена на любое значение от 0 до 5, используя вращающуюся ручку 3. Установка по умолчанию 32.

[Size] (размер) может быть задан на любое значение от 0 до 3, используя вращающуюся ручку 4. Установка по умолчанию 2.

[Time] (время) может быть установлено на любое значение от 0 до 255, используя вращающуюся ручку 5. Установка по умолчанию 255.

Установки уровня и другие используются как настройки перехода с номером 1982.

R1	R2	R3	R4	R5
3D	Spark	Width 32	Size 2	Time 255
		0 - 255	1 - 3	0 - 255

# **[Video Effects]Экран настроек видеоэффектов**

---

## **Примечания**

- В случае шаблонов с номерами с 200 по 211, с 1001 по 1034, с 213 по 220, 222, с 1060 по 1067 и 1069 переходы могут быть начаты с параметрами установок DVE, прикладываемых к В каналу. Когда это сделано, шаблон меняется на MIX (56). (С шиной А/ шиной В)
- [Ripple], [Multi], [Spark] и другие 3D шаблоны\*1 могут быть выбраны только для одного канала — либо А, либо В. Эффект, выбранный последним, имеет преимущество, а ранее выбранный эффект отменяется.

\*1 «другие 3D шаблоны» следующие:

- |  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| • с 1501 по 1533 (с 28 по 31, с 36 по 42, 128 и 129)             | 2Dcomp                              |
| • с 1301 по 1333 (с 43 по 46, с 51 по 54, с 138 по 140)          | Slide                               |
| • с 1401 по 1498 (с 143 по 182)                                  | 2Dcomp/Move                         |
| • с 3301 по 3303, с 3311 по 3313, с 3321 по 3323, с 3401 по 3478 | 2Dcomp/Key                          |
| • с 3601 по 3623   | Bounce keys                         |
| • с 1601 по 2999   | Шаблоны переходов                   |
| • с 4601 по 6999   | Шаблоны изображений переднего плана |

# Выполнение эффектов

## Переход АВ

### 1) Подготовка

Передвиньте рычажок перехода на сторону А.

### 2) Выбор входа и предпросмотра

Выберите входной источник назначения перехода, используя кнопку точки пересечения шины В.

Выбор предпросмотра может быть установлен как МЕ и изображения назначения перехода могут быть предварительно просмотрены на разъеме Preview.

### 3) Выбор шаблона

Выберите шаблон, используя кнопку прямого перехода или цифровые клавиши. Шаблоны с номерами 2999 или меньше являются переходными шаблонами.

Осуществите настройки окантовки, тени, шлейфа и другие на экране установок жидкокристаллического дисплея.

Отдельные настройки окантовки, шлейфа и других хранятся в каждой кнопке прямого вызова и считываются по нажатию.

### 4) Выполнение

Передвиньте рычажок перехода на противоположную сторону и установите время перехода МЕ, а затем нажмите кнопку Автовзятие.

Чтобы выполнить переход от В к А, установите вход шины А в шаге 2) и следуйте той же процедуре

## Предустановленный программный переход

### 1) Подготовка

Когда рычажок перехода сдвинут полностью к одному концу, установка кнопки точка пересечения переключается с помощью Prog/Preset.

### 2) Выбор входа и предпросмотра

Так же как и для АВ-перехода.

### 3) Выбор шаблона

Так же как и для АВ-перехода.

### 4) Выполнение

Так же как и для АВ-перехода.

Переход можно осуществить повторением шагов 2), 3) и 4).

## Изображение переднего плана рирпроекции

### 1) Подготовка

Передвиньте рычажок перехода на сторону А. Шина А становится подложкой.

### 2) Выбор входа и предпросмотра

Выберите входной источник, который будет накладываться, используя кнопку точку пересечения шины В.

Выбор предпросмотра теперь может быть установлен как МЕ и изображения рирпроекции могут быть просмотрены на разъеме Preview. В случае цветowego замещения цвета выбираются с использованием курсора на экране предпросмотра.

### 3) Выбор шаблона

Выберите шаблон, используя кнопку прямого перехода или цифровые клавиши. Шаблоны с номерами 3000 или больше являются шаблонными изображениями переднего плана рирпроекции.

Осуществите установки окантовки, тени, шлейфа и другие на экране установок жидкокристаллического дисплея.

Отдельные настройки окантовки, шлейфа и других хранятся в каждой кнопке прямого вызова и считываются по нажатию.

### 4) Настройка изображения переднего плана рирпроекции

Настройте срезание, склонение и другие настройки на экране установок дисплея.

### 5) Выполнение

Передвиньте рычажок перехода на сторону В или установите продолжительность перехода МЕ и нажмите кнопку Auto Take.

## Рирпроекция DSK

### 1) Подготовка

Убедитесь, что лампочка кнопки DSK не горит и не мигает. Если она горит или мигает, это означает, статус DSK уже установлен в ВКЛ., поэтому необходимо нажать кнопку DSK, чтобы выключить лампочку.

### 2) Установка

Выберите источник входа назначения перехода, используя кнопку точки пересечения шины Preset.

Выбор предпросмотра теперь может быть установлен как МЕ и изображения назначения перехода могут быть предварительно просмотрены на разъеме Preview.

### 3) Выполнение

Нажмите кнопку DSK/Fade и выполните DSK/Fade настройки.

Выберите источник DSK и выполните настройки срезания и склонения.

Установите время перехода DSK.

Когда кнопка нажата снова, переход выполняется до тех пор, пока статус DSK не станет ВКЛ. Установите DSK на ВЫКЛ, нажмите кнопку DSK, чтобы выключить его лампочку.

## Фединг

### 1) Подготовка

Выполните настройки цвета назначения фединга и фединга звука, используя настройки DSK/Fade.

### 2) Выполнение

Нажмите кнопку FADE. Когда лампа начнет мигать, это означает, что установлена точка выхода фединга. Для установки точки входа фединга нажмите кнопку FADE, чтобы выключить ее лампочку.

# Экраны настроек эффектов у эффектов

На этих экранах выполняются настройки для перехода и шаблонов изображения переднего плана рирпроекции. Пункты, которые можно установить, отличаются один от другого в зависимости от шаблона. Индикация на дисплее изменяется, как только выбран один из шаблонов. Настройки срезания рирпроекции, склонения, уровень рирпроекции, обрезания кадра, края, эффектов и DVEPlus хранятся в памяти для каждой группы эффектов. Если система была запущена с использованием Reset, устанавливаются настройки по умолчанию. Кроме того, установки модификаций 3D сохраняются для каждой группы шаблонов.

## Настройки [Transition] (переход шаблона вытеснения)

Переходные шаблоны вытеснения (с номерами от 1 до 2999) открываются напрямую или выбираются с использованием цифровых клавишей.

### Примечание

Когда выбираются номера с 200 по 222 (с 1001 по 1004, с 1021 по 1023, с 1030 по 1034 и с 1059 по 1069) и с 1981 по 1983 шаблон меняется на MIX (56).

Pos. X 128 Y 128		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Z 196		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Event	ME Time	Pattern	INT	
00E	10:00F	0013	Wht	
<b>Transition</b>				
Modify	Off			
Pattern	Hard	Width	Color	
Edge		32	White	
Effects	Off			
R1	R2	R3	R4	R5

## Настройки [Modify] (модификация)

Параметр, который может быть изменен в шаблоне, выбирается из установок [Off] (Выкл.), [Comp] (сжатие), [Slide], [Multi] и [Blinds], используя вращающуюся ручку 2. Установка по умолчанию [Off] (Выкл.).

R1	R2	R3	R4	R5
Modify	Off			

Прилагаемые уровни, когда настройки выбраны, устанавливаются, используя вращающуюся ручку 3.

- С установкой [Comp] .....[Single] или [Both]
- С установкой [Slide] .....[Single] или [Both]
- С установкой [Multi] .....[H3], [V3], [HV3], [H6], [V6], [HV6], [Pair], [H3 Pair], [V3 Pair], [HV3 Pair], [H6 Pair], [V6 Pair], [HV6 Pair]

С установкой [Blinds] .....Никаких

Могут быть установлены только базовые и связанные с ними шаблоны.

- Off
- Comp
- Slide
- Multi
- Blinds



# Экраны настроек эффектов у эффектов

## Настройки [Pattern Edge]

Используется для настройки рамок шаблонов. Установка цвета рамки используется здесь как кайма для шлейфа. Обновляется цветом, который считывается для шаблона напрямую.

Выберите [Hard], [Soft], [Border] или [Soft Border], используя вращающуюся ручку 2. Установка по умолчанию — Hard.

Когда установлено [Soft] или [Soft Border], могут быть выбраны шаблоны с номерами с 2001 по 2195 и с 6008 по 6010.

Когда установлен [Soft Border], не могут быть выбраны шаблоны с номерами с 701 по 707 (с 24 по 27) и с 801 по 814 (с 183 по 196).

Величина жесткости [Width] может быть установлена на любое значение от 1 до 255, используя вращающуюся ручку 3.

Установка по умолчанию — 32. Для [Width] можно установить только 1 или 2, если выбраны любой из следующих шаблонов:

- с номерами с 701 по 707 (с 24 по 27), с 801 по 814 (с 183 по 196)

Выберите цвет рамки [Color], используя вращающуюся ручку 4.

Могут быть выбраны [White], [Yellow], [Cyan], [Green], [Magenta], [Red], [Blue], [Black], [Custom1] или [Custom2]. Custom1 и Custom2 — цвета, которые заданы установкой INT Matte.

R1	R2	R3	R4	R5
Pattern Edge	Hard	Width 32	Color White	
	Hard Soft Border Soft Border	1 - 255	White Yellow Cyan Green Magenta Red Blue Black Custom1 Custom2	

## Примечание

Когда выбран PinP шаблон и эффект STILL выполняется через шину В, рамка не может быть зеркалирована.

# Экраны настроек эффектов у эффектов

## Настройка [Effects]

Используется для выполнения настроек цифровых видеоэффектов.

Выберите [Off] эффекты [Shadow] или [Trail], используя вращающуюся ручку 2.

Установите [Light] (освещение), используя вращающуюся ручку 5. Работает, только если установлена дополнительная плата 3D (AG-VE70).

- Когда установлено [Shadow]

Когда установлено [Shadow], позиция тени может быть установлена путем установки положения с удерживаемой нажатой клавишей Shift.

В таком случае временно мигают кнопки центрирования, захвата монтажного кадра и удержания.

- Когда установлено [Trail]

Установите цвет шлейфа и переливание, используя вращающуюся ручку 3.

Выберите исходное изображение [Self], [Self-spark], цвет рамки [BodM] или переливание рамки [BodM-spark].

Продолжительность может быть выставлена на любое значение от 1 до 32, используя вращающуюся ручку 4.

Когда задан шлейф, позиция смещения шлейфа может быть настроена при установке положения с удерживаемой нажатой клавишей Shift. В таком случае временно мигают кнопки центрирования, захвата монтажного кадра и удержания. Какой бы эффект не был установлен последним из эффектов шлейфа и тени, будет применен заданный последним, а предыдущий эффект отменяется.

## Примечание

Только одна из трех установок — [Soft], [Border] или [Soft Border] — может быть выбрана и для множественного стробирования, и для края шаблона, когда выбран специальный шаблон. Более подробная информация на стр.26.

R1	R2	R3	R4	R5
Effects	Off			LIGHT On
	Off Shadow Trail			Lights when 3D board has been installed.

R1	R2	R3	R4	R5
Effects	Shadow			Light On
				Lights when 3D board has been installed.

R1	R2	R3	R4	R5
Effects	Trail	Self	Time 16	Light On
		Self Self-spark BodM BodM-spark	1 - 32	Lights when 3D board has been installed.



# Экраны настроек эффектов у эффектов

## Настройка [Color Cancel] (отмена цвета)

Используется для выполнения настроек отмены цвета. Смещение [Offset] рирпроекции может быть установлено на любое значение от 0 до 255 с помощью вращающейся ручки 2. Величина [C Slice] (отмена срезания) может быть установлена на любое значение от 0 до 255 с помощью вращающейся ручки 3.

Величина [C-Area] (участок отмены) может быть установлена на любое значение от 0 до 3 с помощью вращающейся ручки 4. Параметр [Mono L] (монохромный уровень) может быть установлен на любое значение от 0 до 15 с помощью вращающейся ручки 5.

R1	R2	R3	R4	R5
Color Cancel	Offset 128	C Slice 128	C-Area 3	Mono L 6
	0 - 255	0 - 255	0 - 3	0 - 15

## Настройка [Crop] (обрезание кадра)

Используется для выполнения настроек обрезания кадра для изображений переднего плана рирпроекции.

Эти установки могут быть выполнены отдельно с [LumKey], [EXTKey] и [PatternKey].

Верхняя часть изображения может быть установлена на любое значение от 2 до 230 (NTSC) или до 277 (PAL) с помощью вращающейся ручки 2. Установка по умолчанию 6.

Нижняя часть изображения может быть установлена на любое значение от 2 до 230 (NTSC) или до 277 (PAL) с помощью вращающейся ручки 3. Установка по умолчанию 2.

Левая часть изображения может быть установлена на любое значение от 0 до 680 с помощью вращающейся ручки 4.

Правая часть изображения может быть установлена на любое значение от 0 до 680 с помощью вращающейся ручки 5. Настройка по умолчанию для обоих параметров — 12.

Если верхняя настройка изменяется, нижняя установка тоже изменится, и наоборот, так что суммарная величина не превысит 230 (NTSC) или 277 (PAL). Точно так же, если изменяется левая настройка, правая настройка тоже изменится, и наоборот, так что суммарная установка не превысит 680. Левые и правые настройки меняются с шагом 1.

R1	R2	R3	R4	R5
Crop	6	2	12	12
	2 - 230 (NTSC) 2 - 277 (PAL)	2 - 230 (NTSC) 2 - 277 (PAL)	0 - 680	0 - 680

## Настройки [Border] (граница)

Выберите цвет границы [Color] с помощью вращающейся ручки 2. Можно выбрать из 10 цветов: Белый, Желтый, Голубой, Зеленый, Пурпуровый, Красный, Синий, Черный, Custom1 и Custom2. По умолчанию установлен [White] (белый). Custom1 и Custom2 — цвета, которые могут быть установлены с помощью установки INT Matte.

## Настройки [Effects] (эффекты)

Эффекты могут быть добавлены так же, как основные шаблоны. По умолчанию настройка [Off] (Выкл.).

## [DVE Plus] (расширенные цифровые видео эффекты)

Работают, только если установлена дополнительная плата 3D (AG-VE70).

Возможно добавить цифровые видео эффекты (DVE) в рирпроекции с номерами с 3401 по 3478, с 3601 по 3623, с 6001 по 6003, 6006, 6007 и с 6009 по 6634.

Выберите [On] (Вкл.) или [Off] (Выкл.) с помощью вращающейся ручки 2. По умолчанию настройка [Off] (Выкл.).

Номера вводятся с помощью вращающихся ручек 3, 4 и 5. Параметры для шаблонов с номерами с 6001 по 6438 и с 6601 по 6716 могут быть изменены с помощью установки [3D Modify].







# Экраны настроек эффектов у эффектов

## Установка других изображений переднего плана рирпроекций (номера 3001 и выше)

Шаблоны рирпроекции открываются напрямую или выбираются цифровыми клавишами.

Размер устанавливается с помощью вращающейся ручки Z. С шаблонами, чьи позиции могут быть изменены, позиция может быть установлена с помощью джойстика.

Pos X 128 Y 128 Z 196				
Event 00E ME Time 10:00F Pattern 3301 INT Wht				
Pattern Key				
Pattern Edge	Hard	Width 16	Color White	K Level 255
Crop	6	2	12	12
Effects	Off			Light On
3D Modify	Rotate 0	Amp 16	Time 16	
Key Learn	Empty 9000		Set up	
R1	R2	R3	R4	R5

Прокручиваемый дисплей

Отображается только со специальными шаблонами во время 3D эффектов

Действительно только со специальными шаблонами

### Установка [Pattern Edge] (края шаблона)

Используется для установки края шаблона.

Выберите [Hard], [Soft], [Border] или [Soft Border] с помощью вращающейся ручки 2. Установка по умолчанию [Hard].

Когда выбраны [Soft] или [Soft Border], шаблоны с номерами с 2001 по 2195 и с 6008 по 6010 не могут быть выбраны.

Когда выбрано [Soft Border], шаблоны с номерами с 701 по 707 (с 24 по 27), с 801 по 814 (с 183 по 196) не могут быть выбраны.

Толщина [Width] может быть установлена в любое значение от 0 до 255 с помощью вращающейся ручки 3. Установка по умолчанию 16. Только 1 или 2 могут быть заданы для установки толщины, если выбран один из следующих шаблонов:

- номера с 701 по 707 (с 24 по 27), с 801 по 814 (с 183 по 196)

Выберите цвет границы [Color] с помощью вращающейся ручки 4. Могут быть выбраны [White], [Yellow], [Cyan], [Green], [Magenta], [Red], [Blue], [Black], [Custom1] и [Custom2].

По умолчанию установлен [White] (белый).

Уровень прозрачности может быть установлен в любое значение от 0 до 255 с помощью вращающейся ручки 5. Это может быть сделано отдельно от других рирпроекций. Установка по умолчанию 255.

Настройки обрезания кадра также могут быть выполнены отдельно от других рирпроекций. Эффекты могут быть добавлены к установкам эффектов таким же образом, как для других шаблонов.

R1	R2	R3	R4	R5
Pattern Edge	Hard	Width 8	Color White	K Level 255
	Hard Soft Border Soft Border	1 - 255	White Yellow Cyan Green Magenta Red BLUE Black Custom1 Custom2	0 - 255



# Экраны настроек эффектов у эффектов

## Настройки [3Dmodify] (трехмерные искажения)

Работает только для специальных 3D шаблонов (с номерами с 6001 по 6438 и с 6601 по 6716), когда установлена дополнительная плата 3D (AG-VE70).

Параметры шаблона для 3D рирпроекции могут быть изменены с помощью вращающихся ручек 2, 3, 4 и 5. Они могут быть сохранены в памяти для каждого шаблона.

- Со группой сферы (номера 6001, с 6301 по 6438)

R2: [Rotate] настройка вращения  
R4: [Time] настройка продолжительности  
R5: [Transf] настройка трансформации

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D Modify</b>	<b>Rotate</b> 128		<b>Time</b> 0	<b>TransF</b> 255
	<input type="text" value="0 - 255"/>		<input type="text" value="0 - 255"/>	<input type="text" value="0 - 255"/>

- С группой флага (номера 6002, с 6101 по 6139)

R2: [Width] настройка ширины флага  
R3: [Angle] настройка угла  
R4: [Time] настройка продолжительности  
R5: [Amp] настройка амплитуды

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D Modify</b>	<b>Width</b> 192	<b>Angle</b> 96	<b>Time</b> 48	<b>Amp</b> 32
	<input type="text" value="0 - 255"/>	<input type="text" value="0 - 255"/>	<input type="text" value="0 - 255"/>	<input type="text" value="0 - 255"/>

- С группой эффекта «гармошки» (номера 6003, с 6201 по 6239)

R2: [Width] настройка ширины «гармошки»  
R3: [Angle] настройка угла  
R5: [Amp] настройка амплитуды

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D Modify</b>	<b>Width</b> 160	<b>Angle</b> 96		<b>Amp</b> 48
	<input type="text" value="0 - 255"/>	<input type="text" value="0 - 255"/>		<input type="text" value="0 - 255"/>

- С перспективами (номера 6006 и 6007, с 6601 по 6634 и с 6501 по 6532)  
С группами эффекта «двери» (номера 6004 и 6005, с 6701 по 6716)

R2: [Rotate] настройка вращения  
R3: [Axis] настройка оси вращения  
R4: [View] настройка просмотра  
R5: [Depth] настройка глубины

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D Modify</b>	<b>Rotate</b> 128	<b>Axis</b> 0	<b>View</b> 128	<b>Depth</b> 64
	<input type="text" value="0 - 255"/>	<input type="text" value="0 - 255"/>	<input type="text" value="0 - 255"/>	<input type="text" value="0 - 255"/>

С 6007 по 6007: Могут быть установлены все параметры.  
С 6601 по 6634: Могут быть установлены только [View] и [Depth].  
С 6501 по 6532: Могут быть установлены только [View] и [Depth].  
Эффект «двери»  
С 6004 по 6005: Могут быть установлен только параметр [Depth].  
С 6701 по 6716: Могут быть установлены только [View] и [Depth].

# Экраны настроек эффектов у эффектов

- С группой сворачивания страницы (номер 6008)

R2: [Rotate] настройка поворота  
 R3: [Angle] настройка угла  
 R4: [Turn] настройка степени сворачивания  
 R5: [Radius] настройка радиуса

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D</b>	<b>Rotate</b>	<b>Angle</b>	<b>Turn</b>	<b>Radius</b>
<b>Modify</b>	128	32	64	3
	0 - 255	0 - 255	0 - 255	0 - 7

- С группой волнообразного эффекта (номер 6031)

R2: [Level] настройка амплитуды  
 R3: [Time] настройка времени  
 R4: [Width] настройка ширины  
 Позиция центра волнообразного эффекта может быть изменена с помощью Shift + XY.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D</b>	<b>Level</b>	<b>Time</b>	<b>Width</b>	
<b>Modify</b>	32	64	1	
	0 - 255	0 - 255	0 - 5	

- С группой вспышки (номер 6032)

R2: [Width] настройка ширины  
 R3: [Size] настройка размера  
 R4: [Time] настройка времени

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D</b>	<b>Width</b>	<b>Size</b>	<b>Time</b>	
<b>Modify</b>	32	2	255	
	0 - 255	1 - 3	0 - 255	

- С группой оплавления (номера от 6033 до 6034)

R2: [Level] настройка уровня

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D</b>	<b>Level</b>			
<b>Modify</b>	128			
	0 - 255			

- С группой скручивания (номера от 6009 до 6010)

R2: [Rotate] настройка поворота  
 R3: [Turn] настройка сворачивания  
 R4: ([Tilt] настройка наклона

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D</b>	<b>Rotate</b>	<b>Turn</b>	<b>Tilt</b>	
<b>Modify</b>	128	128	128	
	0 - 255	0 - 255	0 - 255	

# Экраны настроек эффектов у эффектов

## Настройка [Key Learn] (запоминание ключей)

Используется для настройки запоминания ключей. Настройка не может делаться для номеров с 3001 по 3006, с 3301 по 3305, с 6001 по 6003 и с 6006 по 6010.

Настройки XYZ ключа, уровня ключа и 3D-модификации хранятся в памяти для каждого кадра рирпроекции.

Шаблоны изображений переднего плана рирпроекции выбираются с использованием вращающихся ручек 2 и 3. Настройка выполняется для номеров с 9000 по 9019.

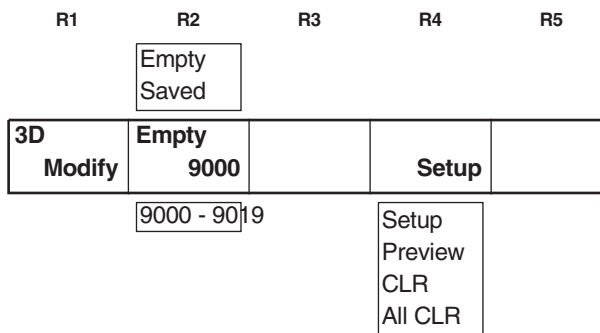
[Saved] (сохранено) отображается для шаблона, как только номер был установлен, [Empty] (пустой) отображается для шаблона, который еще не был установлен.

Выберите [Setup], [Preview], [CLR] (стереть) или [All CLR] (стереть все) с помощью вращающейся ручки 4 и подтвердите выбор клавишей [Enter].

Работа набора рирпроекции репродуцируется выбором шаблона с индикацией [Saved], а затем выбором [Preview], за которым следует [Enter].

Когда выбран шаблон с индикацией [Saved], и либо [CLR] или [All CLR], за которыми следует [Enter], появляется надпись [OK?]. Выбрав [Enter] на этом этапе, стирается выбранный шаблон с запомненным ключом, если было выбрано [CLR], или все шаблоны, если было выбрано [All CLR]. Стирание отменяется клавишами [Shift] + [Enter].

С любыми шаблонами, как с индикацией [Empty], так и с индикацией [Saved], режим редактирования устанавливается выбором [Setup], за которым следует [Enter], и дисплей переключается. Когда должен быть установлен шаблон [Saved], появляется надпись [OK?]: используйте [Enter] для установки шаблона или [Shift] + [Enter] для отмены установки.



# Экраны настроек эффектов у эффектов

Pos. X 128 Y 128		□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □			
Z 196		□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □			
Event <b>00E</b>		ME Time <b>10:00F</b>		Pattern <b>3013</b>	
INT <b>Wh</b>					
Key Learn	9000				
Insert Replace	Basic				
CLR KF Copy	K Frame 00			K Level 255	
Paste Exit					
R1	R2	R3	R4	R5	

В режиме редактирования запомненных ключей номер кадра рирпроекции отображается в [K Frame]. Вращающейся ручкой 1 выбираются редактируемые пункты и устанавливаются кадры рирпроекции. Кадры рирпроекции могут быть установлены с 0 по 19 и они отображаются во время редактирования в месте индикации вращающейся ручки 2.

Установки времени для кадров рирпроекции, которые будут датироваться, могут быть установлены с помощью [ME Time]. Это применимо и для дополнительного кадра рирпроекции [KeyFrame]. Во время запоминания для времени автоматически выбирается ME.

Редактируемые пункты могут быть выбраны вращающейся ручкой 1.

- Insert: (вставка) кадр рирпроекции вставляется в пространство следующего кадра рирпроекции. Вставка осуществляется нажатием клавиши [Enter].
- Replace: (замена) заменяется текущий кадр рирпроекции. Замена осуществляется нажатием клавиши [Enter].
- CLR KF: (стирание кадра рирпроекции) стирается текущий кадр рирпроекции. Стирание осуществляется нажатием клавиши [Enter].
- Copy: (копирование) копируется текущий кадр рирпроекции. Копирование осуществляется нажатием клавиши [Enter].
- Paste: (вставка фрагмента) кадр рирпроекции вставляется из буфера обмена путем записи поверх. Вставка фрагмента осуществляется нажатием клавиши [Enter]. Если кадр рирпроекции не был скопирован, меню выполнения нельзя выбрать.
- Exit: (выход) Запоминаемый ключ сохраняется в памяти после выхода из режима редактирования. Выход осуществляется нажатием клавиши [Enter].

В режиме редактирования возможно установить параметры с использованием вращающихся ручек 2, 3, 4 и 5, параметры XYZ — с использованием джойстика XY и вращающейся ручки Z, коэффициент сжатия — с помощью кнопки [Aspect], кадры рирпроекции — с помощью [Shift] и вращающейся ручки 2, и уровень рирпроекции — с помощью [Shift] и вращающейся ручки 5.

Для установки другого шаблона рирпроекции сначала выйдите из этого экрана, осуществите ввод с помощью шаблона рирпроекции и выполните запоминание ключа.

**С базовыми шаблонами (№№ 3001-3006), которые могут позиционироваться, и базовыми сжатыми шаблонами (№№ 3301-3304)**

R1	R2	R3	R4	R5
Insert Replace	Basic			
CLR KF Copy	K Frame 00			K Level 255
Paste Exit				

**Со сферой (№6001)**

R1	R2	R3	R4	R5
Insert Replace	Sphere			
CLR KF Copy	K Frame 00			K Level 255
Paste Exit	Rotate 128		Time 0	TransF 255

- R2: [Rotate] настройка поворота
  - R4: [Time] настройка времени
  - R5: [TransF] настройка трансформации
- Положение XY  
3D параметры такие же, как с 3D-модификацией.

# Экраны настроек эффектов у эффектов

## С флагом (№ 6002)

	R1	R2	R3	R4	R5
Insert	Flag				
Replace	Flag				
CLR KF	K Frame				K Level
Copy	00				255
Paste	Width	Angle	Time	Amp	
Exit	192	64	48	32	

R2: [Width] настройка ширины флага  
 R3: [Angle] настройка угла поворота  
 R4: [Time] настройка продолжительности  
 R5: [Amp] настройка амплитуды  
 3D параметры такие же, как с 3D-модификацией

## С эффектом «гармошки» ( № 6003)

	R1	R2	R3	R4	R5
Insert	Accordion				
Replace	Accordion				
CLR KF	K Frame				K Level
Copy	00				255
Paste	Width	Angle		Amp	
Exit	192	64		32	

R2: [Width] настройка ширины  
 R3: [Angle] настройка угла поворота  
 R5: [Amp] настройка амплитуды  
 3D параметры такие же, как с 3D-модификацией

## С группой перспективы (№ 6006-6007)

	R1	R2	R3	R4	R5
Insert	Perspective				
Replace	Perspective				
CLR KF	K Frame				K LEVEL
Copy	00				255
Paste	Rotate	Axis	View	Depth	
Exit	128	0	128	64	

R2: [Rotate] настройка поворота  
 R3: [Axis] настройка оси  
 R4: [View] настройка точки взгляда  
 R5: [Depth] настройка глубины  
 3D параметры такие же, как с 3D-модификацией. Запоминание ключа невозможно для эффектов «двери».

## С переворачиванием страницы (№ 6008)

	R1	R2	R3	R4	R5
Insert	Page Turn				
Replace	Page Turn				
CLR KF	K Frame				K Level
Copy	00				255
Paste	Rotate	Angle	Turn	Radius	
Exit	128	32	64	3	

R2: [Rotate] настройка вращения  
 R3: [Angle] настройка угла поворота  
 R4: [Turn] настройка переворачивания  
 R5: [Radius] настройка радиуса  
 3D параметры такие же, как с 3D-модификацией

## С группой скручивания (3 6009-6010)

	R1	R2	R3	R4	R5
Insert	Twist				
Replace	Twist				
CLR KF	K Frame				K Level
Copy	00				255
Paste	Rotate	Turn	Tilt		
Exit	128	128	128		

R2: [Rotate] настройка поворота  
 R3: [Turn] настройка скручивания  
 R4: [Tilt] настройка наклона

# Экраны настроек эффектов у эффектов

## Примечания

Когда к изображениям применяется эффект компрессии, некоторые из эффектов могут быть автоматически отменены.

- Когда прикладываются эффекты 2D-компрессии к каналу А  
При описанных ниже условиях для канала А выключаются эффекты стоп-кадра, стробирования и множественного стробирования, когда меняются уровень перехода или параметр Z размера рипроекции или изменяется скорость компрессии посредством коэффициента сжатия.  
Условия: Когда [DSK-Effects] в состоянии OFF (выкл.) и выбраны любые из Rev или Dual PinP шаблонов, приведенных ниже
  - 2DcompKey (2D+ включая 3Dcomp) + Rev
  - 2DcompTrans + Rev
  - 2Dcomp2Trans (+Rev)
  - 2Dslide1Trans (+ Rev)
  - 2Dslide2Trans (+Rev)
- Когда прикладываются эффекты 2D-компрессии к каналу В  
При описанных ниже условиях для канала В выключаются эффекты стоп-кадра, стробирования и множественного стробирования, когда меняются уровень перехода или параметр Z размера рипроекции или изменяется скорость компрессии посредством коэффициента сжатия.  
Условия: Когда [DSK-Effects] в состоянии OFF (выкл.) и выбраны любые из Norm или Dual PinP шаблонов, приведенных ниже
  - 2DcompKey (2D + включая 3Dcomp) + Rev
  - 2DcompTrans
  - 2Dcomp2Trans
  - 2Dslide1Trans
  - 2Dslide2Trans

Процедура обработки данных отличается в зависимости от того, установлена или нет дополнительная плата 3D (AG-VE70). Подробности следующие:

### • \* Когда дополнительная плата 3D (AG-VE70) не установлена

Выбранный номер шаблона	Обработка после операции отмены
1501-1533 (28-31, 36-42, 128-129)	2Dcomp
1541-1550 (32-35, 130-133, 141-142)	2chComp
1301-1333 (43-46, 51-54, 138-140)	2Dslide 1 (только множественное стробирование устанавливается на ВЫКЛ)
1341-1348 (47-50, 134-137)	2Dslide 2 (только множественное стробирование устанавливается на ВЫКЛ)
1401-1498 (143-182)	2Dcomp/MoveKey
3301-3303, 3311-3313, 3501-3578	2DcompKey
3304, 3314, 3324, 3501-3378	Dual PinP
3401-3478	2DcompMoveKey (OFF, когда меняется Z)
3601-3623	Bounce Key (OFF, когда меняется Z)

### • Когда установлена дополнительная плата 3D (AG-VE70)

Выбранный номер шаблона	Обработка после операции отмены
1341-1348(47-50, 134-137)	2Dslide (только множественное стробирование устанавливается на ВЫКЛ)
1541-1550 (32-35, 130-133, 141-142)	2chComp
3304, 3314, 3324, 3501-3378	Dual PinP
4601- 5614, 6031-6037)	3D +2Dcomp Key (OFF, когда меняется Z)

# Настройки DSK/Fade

Эти установки открываются, когда нажата кнопка DSK/Fade или выбран предпросмотр DSK. Могут быть выполнены настройки и DSK, и фединга.

Вращающейся ручкой 1 выберите [DSK Source], [DSK Key], [Crop], [DSK On/Off], [DSK Effects] или [Fade]. Когда память титров равна 0, отменяются настройки [KeyMemory], [Source Memory], [Memory], [Mode] и [Slide].

Pos. X 128 Y 128		□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □		
Z 196		□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □		
Event <b>00E</b>		ME Time <b>10:00F</b>		
Pattern <b>3015</b>		INT <b>Wht</b>		
DSK Fade		Still		
DSK Source	Key EXT	Fill EXT	Page 1-1	Mode Write
DSK Key	Slice 0	Slope 0		K Level 255
Crop	6	2	12	12
DSK On/Off	ME Trig Off	Slide In Off	Slide Out Off	Speed 8
DSK Effects	Off			Light On
Fade	To Black	Audio On	Phone After	
R1	R2	R3	R4	R5

Still  
Crawl  
Roll  
Movie

## Настройки [DSK Source] (источник DSK)

Используются для выбора сигналов DSK [Key] и [Fill].

Вращающейся ручкой 2 выберите сигналы рирпроекции.

Можно выбрать либо [EXT] (внешний), либо [Title].

Вращающейся ручкой 3 выберите сигналы заполнения рирпроекции. Можно выбрать [EXT] (внешний) вход, [Title] или [BodMat].

Вращающейся ручкой 4 выберите номер страницы памяти титров. Общее количество страниц может быть изменено на экране установок [Setup].

Вращающейся ручкой 5 установите операцию. Можно выбрать либо проверку записи [Write] ( ), либо проверку предпросмотра [Preview].

Установите режим [Mode] на [Write] (запись) и записывайте в память внешние входные сигналы KEY, Y, Pb и Pr, используя клавишу [Enter].

Все, что записывается, представляет собой целые кадры изображения. Субкадры игнорируются. Если страница, на которую производится запись, используется как группа, будут также стираться страницы всей группы. Поскольку сохранение, которое инициируется функцией [Write], поддерживает только [EXT] внешние входы, установите [Key] и [Fill] на [EXT].

Установите режим [Mode] на предпросмотр [Preview] и выберите [Enter], чтобы отобразить дисплей предпросмотра. Теперь возможно проверить слайды или видеоряды от включения до выключения. Установка по умолчанию [Preview].

Когда для [Key] выбраны [Title], и инициированы [Fill] и предпросмотр, рирпроекции титров, звезды и ядра отменяются и изменяются на MIX (56).

Страница титров может быть выбрана вращающейся ручкой 4. Первая цифра — номер страницы, вторая цифра — номер подстраниц.

Если выбрана часть группы, воспроизведение инициируется с начала этой части.

Тип воспроизведения титров отображается в верхней части. Предпросмотр для [Movie], [Crawl] и [Roll] инициируются комбинацией клавиш [Shift] + [0].

R1	R2	R3	R4	R5
DSK Source	Key EXT	Fill EXT	Page 1-1	Mode Write
	EXT Title	EXT Title BodMat	1-30/26 (NSTC/PAL) - 1-8	Write Preview

# Настройки DSK/Fade

## Настройки [DSK Key] (проекции DSK)

Используются для установки сигналов рирпроекции DSK (для внешних приложений). Рирпроекции памяти используются в своей оригинальной форме.

Уровень [Slice] может быть установлен вращающейся ручкой 2 на любое значение от 0 до 255. Настройка по умолчанию — 0. [Slope] можно установить вращающейся ручкой 3 на любое значение от 0 до 15. Настройка по умолчанию — 0.

Уровень [K Level] (рирпроекции) может быть установлен вращающейся ручкой 5 на любое значение от 0 до 255. Настройка по умолчанию — 255.

R1	R2	R3	R4	R5
DSK Key	Slice 0	Slope 0		K Level 255
	0 - 255	0 - 15		0 - 255

## Настройки [Crop] (обрезания изображения)

Используется для установки обрезания для DSK.

Верхний край может быть установлен вращающейся ручкой 2 на любое значение от 2 до 200. Настройка по умолчанию — 6.

Нижний край может быть установлен вращающейся ручкой 3 на любое значение от 2 до 200. Настройка по умолчанию — 2.

Левый край может быть установлен вращающейся ручкой 4 на любое значение от 0 до 680.

Правый край может быть установлен вращающейся ручкой 5 на любое значение от 0 до 680.

Настройка по умолчанию для каждого из этих случаев — 12.

Если настройки верха изменились, настройки низа тоже меняются, и наоборот, таким образом, что суммарные установки не будут превышать 200. Аналогично, если настройки левого края изменились, настройки правого края тоже изменятся, таким образом, что суммарная установка не будет превышать 680. Настройки левого и правого краев меняются с шагом 1.

R1	R2	R3	R4	R5
Crop	6	2	12	12
	0 - 200	0 - 200	0 - 680	0 - 680

## Настройки [DSK On/Off] (включение/выключение DSK)

Используется для включения/выключения DSK. [Slide IN/OUT] работает только когда [Title] выбрано для [Key] и [Fill].

Вращающейся ручкой 2 устанавливается, какая операция будет инициироваться во время перехода ME— ввод или вывод. При установленном DSK ON вращающейся ручкой 2 инициируется ввод слайдинга либо в горизонтальном, либо в вертикальном направлении.

При установленном DSK OFF вращающейся ручкой 4 инициируется вывод скольжения либо в горизонтальном, либо в вертикальном направлении.

- ▶ Скольжение в правую сторону
- ◀ Скольжение в левую сторону
- ▲ Скольжение вверх
- ▼ Скольжение вниз

Установка по умолчанию для каждого из этих случаев [Off] (Выкл.).

Скорость скольжения устанавливается вращающейся ручкой 5. Может быть выбрано любое четное число от 2 до 64. Установка по умолчанию — 8.

Когда выбрано скольжение, время DSK меняется на 0. Во время скольжения кнопки DSK не работают, но вновь становятся рабочими после завершения операции скольжения.

Эти настройки также могут быть изменены на компьютере.

R1	R2	R3	R4	R5
DSK On/Off	ME Trig Off	Slide In Off	Slide Out Off	Speed 8
	On Off	Off	Off	2 - 64

### Примечание

Скольжение в вертикальном направлении не может использоваться, когда данные, выбранные для источника DSK, отличаются от DIVIDE 1. Более подробно о DIVIDE см. стр.78.



# Настройки DSK/Fade

## Установки [Fade] (фединга)

Используются для настройки фединга.

Изображение, к которому следует применить фединг, выбирается из [Black], [White] или [Blue] вращающейся ручкой 2. Установка по умолчанию — [Black].

[On] (Вкл.) или [Off] (Выкл.) выбираются для звукового фединга вращающейся ручкой 3. Установка по умолчанию — [On] (Вкл.).

[After] или [Pre] выбираются для фединга [Phone] вращающейся ручкой 4. В режиме [After] слышен звук с эффектом фединга, приложенного к изображениям, в режиме [Pre] звук слышен без эффекта фединга, приложенного к изображениям. Установка по умолчанию [After].

R1	R2	R3	R4	R5
Fade	To Black	Audio On	Phone After	
	Black White Blue	On Off	After Pre	

### Примечание

Может быть выбрана только одна из трех настроек, а именно: память DSK, ввод титров с помощью рирпроекции или рирпроекции звезды/ядра. Шаблон, выбранный последним, имеет преимущество, и ранее выбранный шаблон отменяется.

Когда должен быть отменен ввод титров с помощью рирпроекции или рирпроекции звезды/ядра, шаблон меняется на MIX (56). Во время титров DSK не может использоваться рирпроекция звезды/ядра.



# Настройки [Audio Effects] (звуковые эффекты)

## Настройка [EQ] (эквалайзер)

Используется для настройки эквалайзеров. Выберите [On] (Вкл.) или [Off] (Выкл.) для всех эквалайзеров вращающейся ручкой 3. Установка по умолчанию — [On] (Вкл.). Уровень басов [L level] может быть установлен с интервалом в 2 дБ на любое значение от -14 дБ до 0 и до +14 дБ вращающейся ручкой 5. Установка по умолчанию 0. Уровень верхов [H level] может быть установлен с интервалом в 2 дБ на любое значение от -14 дБ до 0 и до +14 дБ вращающейся ручкой 4. Установка по умолчанию 0.

R1	R2	R3	R4	R5
1	EQ	On	L Level 0	H Level 0
		On Off	∅14 - +14	∅14 - +14

## Настройка [EQ Mid] (средний диапазон эквалайзера)

Средний диапазон [M level] может быть установлен с интервалом в 2 дБ на любое значение от -14 дБ до 0 и до +14 дБ вращающейся ручкой 3. Установка по умолчанию 0. Уровень средних частот может быть установлен на любое значение от 100 Гц до 10,2 кГц вращающейся ручкой 4. Установка по умолчанию 1,01 кГц. Выберите [0.5], [1], [2] или [5] для Q вращающейся ручкой 5. Установка по умолчанию [0.5].

R1	R2	R3	R4	R5
1	EQ Mid	M Level 0	Freq 1.01 KHz	Q 0.5
		∅14 - +14	100 Hz - 10.2 KHz	0.5 1 2 5

## Настройка [Voice Change] (преобразование голоса)

Используется для настройки преобразования голоса. Выберите [On] (Вкл.) или [Off] (Выкл.) вращающейся ручкой 3. По умолчанию значение [Off] (Выкл.). Выберите [Up] или [Down] для [Pitch] (высота тона) вращающейся ручкой 4. По умолчанию значение [Up]. [Level] (уровень) может быть установлен на любое значение от 0 до 10 вращающейся ручкой 5. По умолчанию значение 5.

R1	R2	R3	R4	R5
1	Voice Change	Off	Pitch Up	Level 5
		On Off	Up Down	0 - 10

## Настройка [Mute] (подавление)

Выберите уровень подавления вращающейся ручкой 3. Может быть установлено [Off] (Выкл.), [-12 dB], [-20 dB] или [-60 dB]. По умолчанию значение [Off] (Выкл.). Вращающейся ручкой 4 выберите канал, который будет подавляться. Может быть выбрано [AB] (только шина AB), [ABA-ux1] (шина AB и Вспомогательный 1) или [All]. По умолчанию установка [All].

R1	R2	R3	R4	R5
	Mute	∅12dB	AB	
		Off ∅12dB ∅20dB ∅60dB	AB ABAUX1 All	



# Экран начальных установок [Setup]

## Настройки [Power] (включение питания)

Вращающейся ручкой 2 можно выбрать в каком режиме будет запускаться система: [Reset], [Preset] или [Demo].

При запуске с [Reset] иницируются настройки за исключением памяти событий, первоначальных установок, файловая память и установки запоминания ключей.

При запуске с [Preset] система после включения питания стартует в том же состоянии, который был на момент выключения питания.

Если до выключения питания не было никакого состояния (когда, например, система используется в самый первый раз после сборки или ее память была стерта), система стартует с заводскими установками.

При запуске с [Demo] система после включения питания стартует в демонстрационном режиме. В демонстрационном режиме меню отображается таким образом, что, когда система перезапускается выбором [Preset] или [Reset,] на дисплее появится экран обычной работы. С другой стороны, при нажатии [Enter] демонстрационный режим приостанавливается и начинается работа. Для повторного запуска демонстрационного режима выключите и включите питание снова. Регуляторы уровня звука могут использоваться даже в демонстрационном режиме.

По умолчанию установка [Preset].

R1	R2	R3	R4	R5
Power	Reset			

Reset
Preset
Demo

## Настройка [Direct Pattern] (прямой шаблон)

Используется для установки шаблона, которая будет вызываться как прямой шаблон.

Когда вращающейся ручкой 2 выбран [Setup] и нажата клавиша [Enter], появляется надпись [OK?], так что нажмите [Enter], чтобы изменить режим установок. Используйте [Shift] и [Enter] для отмены.

Когда вращающейся ручкой 2 выбран [Default] (по умолчанию) и нажата клавиша [Enter], появляется надпись [OK?], так что нажмите [Enter], чтобы изменить установку значения по умолчанию. Используйте [Shift] и [Enter] для отмены.

R1	R2	R3	R4	R5
Direct Pattern	Setup			

Setup
Default

## Метод настройки в установочном режиме

Для предпросмотра выбрано [ME], так что его можно использовать для проверки.

1. Нажмите кнопку прямого шаблона.
2. Лампочка выбранной кнопки начнет мигать. [Mix], [Chrm] (цветовое замещение) и [Lum] (яркостное замещение) не могут быть установлены.
3. Используйте цифровые кнопки для ввода номера шаблона, который должен быть назначен. (Шаблон отобразится в области шаблонов). Программный выход можно проверить с помощью рычажка шторки.



# Экран начальных установок [Setup]

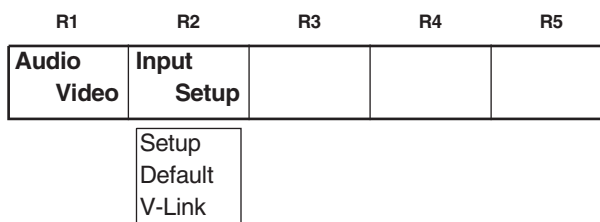
## Настройки [Audio Video Input] (вход звука / видео)

Используются для настройки звукового и видео входов.

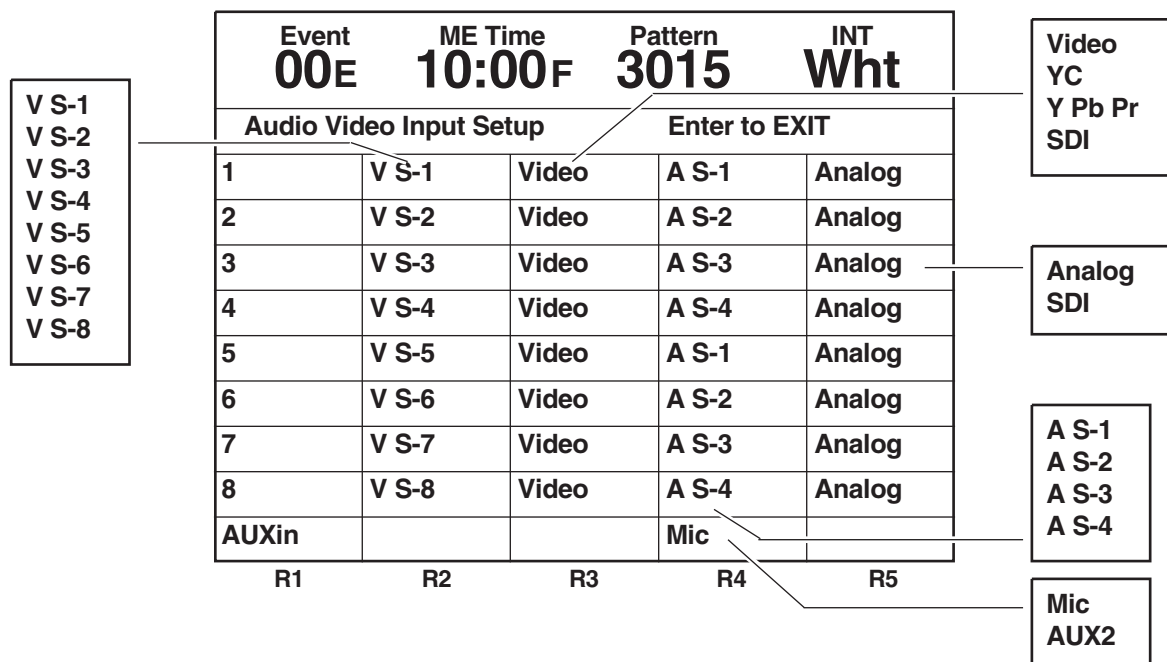
Когда вращающейся ручкой 2 выбрано [Setup] и нажата клавиша [Enter], появляется надпись [OK?], так что нажмите [Enter], для того чтобы изменить режим установок. Для отмены используйте [Shift] + [Enter].

Когда вращающейся ручкой 2 выбрано [Default] (по умолчанию) и нажата клавиша [Enter], появляется надпись [OK?], так что нажмите [Enter], для того чтобы изменить установки по умолчанию.

Когда вращающейся ручкой 2 выбрано [V-Link] и нажата клавиша [Enter], появляется надпись [OK?], так что нажмите [Enter], для того чтобы изменить работу так, чтобы аудиовход совпадал с видеовходом.



## Заводские установки



## Способ установки

Нажмите кнопку точки пересечения, которая будет настраиваться. Либо выберите кнопку точки пересечения, которая должна быть установлена вращающейся ручкой 1. Загорается лампочка выбранной кнопки, и А шина будет выдаваться на предпросмотр.

Вращающейся ручкой 2 выберите V S-1, V S-2, V S-3, V S-4, V S-5, V S-6, V S-7 или V S-8 как видеовход.

Вращающейся ручкой 3 выберите композитный сигнал [Video], [YC], компонентный сигнал [Y Pb Pr] или [SDI].

За исключением [Video] источники сдвигаются от S-1 до S-4 таким образом, что [5] меняется на [1], [6] — на [2], [7] — на [3] и [8] — на [4]. Если операция настройки обрывается на полпути, установки, выполненные до этого момента, не будут сохранены в памяти. Они вводятся клавишей [Enter], и работа возвращается к установкам [Audio Video Input].

Вращающейся ручкой 4 выберите A S-1, A S-2, A S-3 или A S-4 в качестве звукового входа.

Вращающейся ручкой 5 выберите [ANALOG] или [SDI].

Комбинация видеовхода, которая не может быть установлена: от S-5 до S-8 + YC/Y Pb Pr/SDI

Комбинация звукового входа, которая не может быть установлена: комбинация SDI с различными номерами источника

Например: SDI от S-1 для видео и SDI от S-2 для аудио

Вращающейся ручкой 4 можно установить [Mic] или [AUX2] для [AUXIn]. Установка по умолчанию [Mic].

# Экран начальных установок [Setup]

## Настройка [Memory] (память)

Используется для настройки памяти, используемой для INT-Video и DSK. Когда настройки изменены, все содержимое памяти стирается. Вращающимися ручками 2 и 3 устанавливается сколько памяти будет использовано для [INTV] и сколько — для [Title] на DSK и TitleKey.

Если размещение в одной памяти изменено, то размещение в другой памяти автоматически изменится таким образом, что общее количество останется равным 30. Когда изменение сделано, появляется надпись [OK?]. Подтвердите изменение нажатием клавиши [Enter] или отмените нажатием [Shift] + [Enter].

По умолчанию установка каждого пункта равна 15 для [INTV] и [Title] с NTSC и 13 для [INTV] и [Title] с PAL.

R1	R2	R3	R4	R5
Memory	Int V 15	Title 15		
	0 - 30/26	0 - 30/26		

## Настройка [Gen Lock] (внешняя принудительная синхронизация двух видеосигналов одним общим сигналом)

Вращающейся ручкой 2 выберите [G/L] (принудительную синхронизацию двух видеосигналов одним общим сигналом) или [ExtKey] как источник [Ref In]. Установка по умолчанию [G/L].

Вращающейся ручкой 3 отрегулируйте [H-Phase] (горизонтальную фазу). Установка по умолчанию 128.

Вращающейся ручкой 4 отрегулируйте [SC Phase] (поднесущую фазу), Установка по умолчанию 512.

[H\_Phase] и [SC phase] хранятся в памяти отдельно в соответствии с тем, что подается на вход — [G/L] или [ExtKey].

R1	R2	R3	R4	R5
Gen Lock	Ref In G/L	H Phase 128	SC Phase 512	
	G/L Ext Key	28 - 228	0 - 1023	

## Настройка [Video Format] (формат видео)

Вращающейся ручкой 2 выбирается либо [NTSC], либо [PAL]. По умолчанию устанавливается формат, который используется в том регионе, где данная система была приобретена.

Перед тем как будет сделано изменение, появляется надпись [OK?]. Подтвердите изменение клавишей [Enter] или отмените изменение комбинацией [Shift] + [Enter].

Установите [4:3] или [16:9] как коэффициент [Aspect] (соотношения) для шаблона вращающейся ручкой 3. Установка по умолчанию 4:3.

Вращающейся ручкой 4 выберите [0] или [7.5] для [Setup]. Установка по умолчанию 0.

Вращающейся ручкой 5 выберите [BCAM] или [MII] для компонентного уровня [Pb Pr]. Установка по умолчанию BCAM.

Когда изменяется формат на NTSC или PAL, система инициализируется, а память [INTV] и титров очищается.

R1	R2	R3	R4	R5
Video Format	NTSC	Aspect 4:3	Setup 0	Pb Pr BCAM
	NTSC PAL	4:3 16:9	0 7.5	BCAM MII



# Экран начальных установок [Setup]

## Настройка [System 1]

Используется для осуществления разнообразных настроек.

Вращающаяся ручка 2 используется для установки величины задержки для входа источника, когда улучшенный опорный сигнал [AdvRef] заведен на установленную дополнительную плату 3D (AG-VE70). Если выбрано [0 Frame], величина задержки видео когда эффекты 3D приложены отличается от того, когда эти эффекты не приложены. Значение по умолчанию [1 Frame]. Значение устанавливается на [0 Frame], когда не установлена дополнительная плата 3D. Величина задержки для источника звука всегда устанавливается в соответствии с этой настройкой.

Только [Sec] (секунды + кадры) или [Frame] (кадры) выбираются вращающейся ручкой 3 для отображения времени. Установка по умолчанию [Sec].

Вращающейся ручкой 4 можно установить, что будет осуществлять интерфейс общего назначения [GPI] — [ME], [DSK] или [Fade]. Установка по умолчанию [ME].

Вращающейся ручкой 5 можно выбрать [GVG] или [SONY] в качестве протокола RS-422. Установка по умолчанию [GVG].

R1	R2	R3	R4	R5
<b>System1</b>	<b>Dly</b> 1Frame	<b>Time</b> Sec	<b>GPI</b> ME	<b>RS422</b> GVG
	1Frame 0Frame	Sec Frame	ME DSK Fade	GVG SONY

## Настройка [System2]

Время перехода жидкокристаллического дисплея в режим энергосбережения может быть установлено вращающейся ручкой 2.

С установкой 0 дисплей всегда включен. Время может быть установлено от 0 до 60 с шагом 10. Установка по умолчанию 0. [On] (Вкл.) или [Off] (Выкл.) выбирается вращающейся ручкой 3, чтобы установить будет выполняться или нет очистка во время вертикального периода мигания [VBlk]. Установка по умолчанию [Off] (Выкл.).

[On] (Вкл.) или [Off] (Выкл.) выбирается вращающейся ручкой 4, чтобы установить будет выполняться или нет [DR] (динамическое округление). Установка по умолчанию [On] (Вкл.).

[On] (Вкл.) или [Off] (Выкл.) выбирается вращающейся ручкой 5, чтобы установить будут ли ограничения применяться к [SDI] и компонентному выходу насыщенности цвета. Если выбрано [On] (Вкл.), насыщенность цвета ограничивается 100% уровнем цветных полос. Установка по умолчанию [Off] (Выкл.).

R1	R2	R3	R4	R5
<b>System2</b>	<b>LCDStby</b> 0	<b>VBClean</b> Off	<b>DR</b> On	<b>Chr. Lmt</b> Off
	0 - 60	On Off	On Off	On Off

### Примечание

Выбор [Off] (Выкл.) для [VBClean] может привести к изменению величины задержки между видеосигналами и сигналами вертикального мигания, в зависимости от значения пункта [Dly] среди настроек [System 1] и установлена ли дополнительная плата 3D (AG-VE70).

## Настройка [Bus] (шина)

AB (шина AB) или PrgPre (программная/предустановленная система) может быть выбрана вращающейся ручкой 2 как система шины. Значение по умолчанию AB.

Вращающейся ручкой 3 выбирается инициализировать ([On]) или нет ([Off]) стоп-кадр, когда должны измениться точки пересечения. Значение по умолчанию [On] (Вкл.).

Вращающейся ручкой 4 можно выбрать систему Аудио MIX.

При установке [CP] на выход подаются два аудиосигнала, размещенные на выбранной точке пересечения. При установке [1,2] аудиосигналы, размещенные на точке пересечения, все время смешиваются. Значение по умолчанию [CP].

Вращающейся ручкой 5 можно выбрать [8] или [EXT] как установки для восьми выходов цепи сигнализации. При установке [8] сигнал цепи сигнализации выдается, когда выбрана точка пересечения 8; при установке [EXT] он выдается, когда выбрано EXT.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Bus</b>	<b>Type</b> AB	<b>Still</b> On	<b>Audio</b> CP	<b>Tally</b> 8
	AB Prg Pre	On Off	CP 1, 2	8 EXT

### Примечание

Когда эффект стоп-кадра установлен на [Off] (Выкл.), может происходить нарушение изображения, если произведено прямое переключение между SDI/компонентный и YC/компонентный. Эта установка должна всегда использоваться либо как система только-SDI/компонентный, либо как система только-YC/компонентный.

# Экран начальных установок [Setup]

## Настройка [Audio Level] (уровень звука)

Уровень сигнала [Alignment] (выравнивание) устанавливается вращающейся ручкой 2. Могут быть выбраны [-3 dB, [0 dB] или [4 dB]. Значение по умолчанию установлено как [4 dB] для NTSC и [0 dB] для PAL.

Габаритная высота [Head] устанавливается вращающейся ручкой 5. Могут быть выбраны либо [18 dB], либо [20 dB]. Значение по умолчанию установлено как [20 dB] для NTSC и [18 dB] для PAL.

R1	R2	R3	R4	R5
Audio Level	Alignment dB			Head dB
	-3dB 0dB 4dB			18dB 20dB

## Настройка [File] (файл)

Состояния, устанавливаемые [Setup], могут сохраняться в памяти.

Вращающейся ручкой 2 выберите от 1 до 8. Пустой файл помечен как [Empty]. Файл с установками помечен как [Saved] (сохраненный).

Вращающейся ручкой 3 выберите [Save], [Recall] или [AllCLR] и подтвердите клавишей [Enter]. [Save] сохраняет установки и производит запись поверх существующих установок, [Recall] загружает установки и [AllCLR] стирает все установки.

Когда выбрано [Save] или [AllCLR], появляется надпись [OK?]. Снова подтвердите выбор клавишей [Enter] или отмените его комбинацией [Shift] + [Enter].

Также можно стереть все установки, удерживая [Shift] + [Enter] при включается питание, таким образом восстанавливаются заводские установки.

R1	R2	R3	R4	R5
	Empty Saved			
File	Empty 1	Save		
	1 - 8	Save Recall AllCLR		

# Другие установки

---

## Память событий

### Метод настройки

100 состояний панели может быть сохранено в памяти событий от 0 до 99. Нажмите кнопку [Set], задайте номер события цифровыми кнопками и подтвердите установку клавишей [Enter].

Кнопка [Set]: ее лампочка горит во время процесса установки. При нажатии [Enter] она мигает в течение 2 сек и гаснет.



Во время процесса установки Event отображается в обратном видео и событие вводится в память клавишей [Enter]. Номер события может увеличиваться и уменьшаться кнопками «+» и «-». Пустые события отображаются как [E], появляющимся рядом с номером события.

### Метод повторного вызова

Нажмите кнопку [Recall], цифровыми кнопками выберите номер события для загрузки и повторите вызов, подтвердив его клавишей [Enter] или кнопкой [AutoTake].

Кнопка повторного вызова: ее лампочка мигает во время прохождения вызова. Она загорается, когда кнопка установлена на [On] (Вкл.), и гаснет, когда кнопка установлена на [Off] (Выкл.) или когда повторение вызова завершено.

Поскольку установки входа не отражаются во время загрузки, события осуществляются относительно входа, предусмотренного ранее.

События 50-59, 60-69, 70-79, 80-89 и 90-99 могут быть установлены последовательно в разделах на 10 событий и также последовательно вызываться, поэтому они также могут служить установками кадра рирпроекции. События осуществляются кнопкой [AutoTake]. С повторением вызова событий 50-99 действителен статус главного события [Setup].

### Стирание событий

Установите номер события для стирания кнопкой [Recall] и выполните стирание комбинацией [Shift] + [Enter]. Стирание всех событий возможно при дважды нажатой кнопке точки «.» в процессе повторения вызова и дальнейшим нажатием [Shift] + [Enter]. Также этого можно достичь при запуске системы с нажатыми [Shift] + [Enter] при включении питания — тогда восстанавливаются заводские настройки.

## Настройка шаблонов

Нажмите кнопку [Pattern], цифровыми клавишами введите номер шаблона и подтвердите клавишей [Enter]. Если шаблон не существует, процесс перейдет к шаблону с ближайшим номером.

Каждый раз когда нажата кнопка [Pattern], функция устанавливается на [On] (Вкл.) или [Off] (Выкл.). По умолчанию установлен MIX (56).

Номера шаблона увеличиваются и уменьшаются клавишами «+» и «-». Несуществующие шаблоны пропускаются и отображаются по очереди.



## Другие установки

### Установка времени перехода

Выберите пункт для установки и нажмите кнопку [ME], [DSK] или [FADE].

Цифровыми клавишами введите цифровое значение и нажмите [Enter].

Цифровое значение может быть увеличено или уменьшено вращающейся ручкой TIME или клавишами «+» и «-».

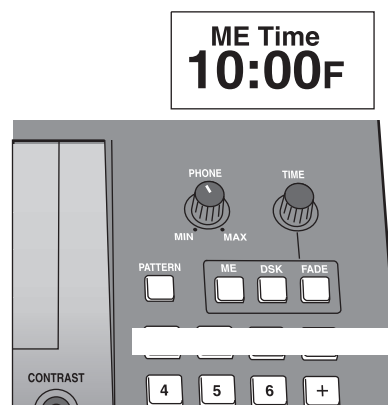
Установите ME (обратная, переходная рипроекция), DSK или время фединга.

Установите время пункта, выбранного для ME, DSK или фединга, с помощью цифровых клавиш.

Время отображается на жидкокристаллическом дисплее. Оно также может быть введено или выведено цифровыми клавишами.

Когда отображается x:xx, можно ввести [2][.][5], чтобы отобразить 2:05, где [.] используется как разделитель.

Значение по умолчанию 60F.



### Соотношение между установками номера рипроекции и кнопкой [Pattern]

[Pattern] имеет преимущество над [ME], [DSK] и [Fade].

Пункты, выбранные ME, DSK или Fade, могут быть установлены вращающимися ручками. Цифровые клавиши могут также использоваться, когда шаблон установлен в [Off] (Выкл.). Выбранные пункты появляются на жидкокристаллическом дисплее.

Имеются три варианта — ME, DSK или Fade и они могут быть установлены на [Off] (Выкл.) нажатием кнопки [On] (Вкл.). В таком случае ни вращающиеся ручки, ни цифровые клавиши не могут использоваться.

### Приоритеты цифровых клавиш

Приоритеты цифровых клавиш: память событий → установки шаблонов → установки времени перехода → установки жидкокристаллического дисплея.

В памяти событий цифровые клавиши не могут использоваться для установок шаблона, установок времени перехода и установок жидкокристаллического дисплея.



# Переходные шаблоны

<b>Basic</b>												
	1234			5678				91	0	11		
<b>Pair</b>												
	63	64	65	66	67	68	69	70				
<b>Blinds</b>												
	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	
<b>Multi H3</b>												
	301	302		303	304	305	306	307		308		
<b>Multi V3</b>												
		321		322	323	324	325	326		327	328	
<b>Multi H6</b>												
<b>Overlap</b>	103 341		342	343	344	345	346	347		348		
<b>Multi V6</b>												
		104 361		362	363	364	365	366		367	368	
<b>Multi HV3</b>												
				381	382	383	384				385	
<b>Multi HV6</b>												
				105 398	106 399	107 400	108 401				109 402	
<b>Multi PairH3</b>												
<b>Overlap</b>	122 415			416	417	418	419					
<b>Multi PairV3</b>												
<b>Overlap</b>		123 428		429	430	431	432					

# Переходные шаблоны

Basic												
	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Pair												
					71	72	73	74	75	76	77	78
Blinds												
	90	91	92	93	94	95	96	97	98	100	101	102
Multi H3												
	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
Multi V3												
	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340
Multi H6												
	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360
Multi V6												
	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380
Multi HV3												
	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397
Multi HV6												
Overlap	110 403	111 404	112 405	113 406	114 407	115 408	116 409	117 410	118 411	119 412	120 413	121 414
Multi PairH3												
					420	421	422	423	424	425	426	427
Multi PairV3												
Overlap					124 433	125 434	435	436	126 437	127 438	439	440

# Переходные шаблоны

Multi PairH6												
	441				442	443	444	445				
Multi PairV6												
		454			455	456	457	458				
Multi PairHV3												
					467	468	469	470				
Multi PairHV6												
					479	480	481	482				
Mtrix												
Overlap	24 701	25 702	26 703	27 704	705	706	707					
Basic2												
Overlap	183 801	184 802	185 803	186 804	187 805	188 806	189 807	190 808	191 809	192 810		
DVE BPreset	Mosaic XY	Mosaic X	Mosaic Y	Defocus	H Mirror	V Mirror	HV Mirror	Nega YC	Nega Y	Nega C	Mono	Paint
Overlap	200 1001	201 1002	202 1003	203 1004	204 1021	205 1022	206 1023	207 1030	208 1031	209 1032	210 1033	211 1034
Shutter												
Overlap	223 1091	224 1092	225 1093	226 1094								
Direct Pattern	DT 1	DT 2	DT 3	DT 4	DT 5	DT 6	DT 7					
	241	242	243	244	245	246	247					
Comp1												
Overlap +Diss	28 1501 1521	29 1502 1522	30 1503 1523	31 1504 1524	36 1505 1525	37 1506 1526	38 1507 1527	39 1508 1528	40 1509 1529	41 1510 1530		
Comp2												
Overlap	32 1541	33 1542	34 1543	35 1544	130 1545	131 1546	132 1547	133 1548				

## Примечания:

- Шаблоны цифровых видеоэффектов и шаблоны обтюлятора не могут применяться для DSK эффекта. Шаблоны Comp1 и Comp2 могут применяться для DSK эффекта только когда установлена дополнительная плата 3D (AG-VE70).
- Шаблон MIX (56) применяется для цифрового видеоэффекта Bpreset.
- С Comp2 изображение назначения перехода не может быть проверено с помощью предпросмотра ME, когда рычажок находится в конечной точке.



# Переходные шаблоны

Multi PairH6												
					446	447	448	449	450	451	452	453
Multi PairV6												
					459	460	461	462	463	464	465	466
Multi HV3												
					471	472	473	474	475	476	477	478
Multi PairHV6												
					483	484	485	486	487	488	489	490
Panel	Panel Setting	Panel Setting										
	0	99										
Basic2						LUM	CUT MIX	SAT MIX				
	193 811	194 812	195 813	196 814		197 1082	198 1083	199 1084				
DVE BPreset	CUT	Still Field	Still Fram	Strobe	4Multi Strob	9Multi Strob	16Multi Strob	Decay	Video F B	Color F B	V+C F B	
	212 1059	213 1060	214 1061	215 1062	216 1063	217 1064	218 1065	219 1066	220 1067	221 1068	222 1069	
							NAM					
			55 1010	56 1080	57	58	60 1081					
Direct Pattern	DK 1	DK 2	DK 3	DK 4	DK 5	DK 6						
	248	249	250	251	252	253						
Comp1												
Overlap +Diss	42 1511 1531	128 1512 1532		129 1513 1533								
Tumble												
Overlap	141 1549	142 1550										

+ DISS: так обозначен шаблон, к которому не применим эффект наплыва.

## Примечание:

С шаблонами 60 и 1081 и Tumble (переворот) изображение назначения перехода не может быть проверено с помощью предпросмотра ME, когда рычажок находится в конечной точке.

# Переходные шаблоны

Slide1												
Overlap +Diss	43 1301 1311	44 1302 1312	45 1303 1313	46 1304 1314	51 1305 1315	52 1306 1316	53 1307 1317	54 1308 1318				
Slide2												
Overlap	47 1341	48 1342	49 1343	50 1344	134 1345	135 1346	136 1347	137 1348				
2D Move1												
Overlap +Diss	143 1401 1411	144 1402 1412	145 1403 1413	146 1404 1414	147 1405 1415	148 1406 1416	149 1407 1417	150 1408 1418				
2D Move2 /Exp												
Overlap +Diss	151 1421 1431	152 1422 1432	153 1423 1433	154 1424 1434	155 1425 1435	156 1426 1436	157 1427 1437	158 1428 1438				
2D move2 /Exp Curve2												
Overlap +Diss	167 1461 1471	168 1462 1472	169 1463 1473	170 1464 1474	171 1465 1475	172 1466 1476	173 1467 1477	174 1468 1478				
Rotate												
+Diss	1601 1611	1602 1612	1603 1613	1604 1614								
Split Slide												
+Diss	1620 1660	1621 1661	1622 1662	1623 1663	1624 1664	1625 1665	1626 1666	1627 1667	1628 1668	1629 1669	1630 1670	
Split												
+Diss	1639 1679	1640 1680	1641 1681	1642 1682	1643 1683	1644 1684	1645 1685	1646 1686	1647 1687	1648 1688	1649 1689	1650 1690
Pers1												
+Diss	1701 1741	1702 1742	1703 1743	1704 1744	1705 1745	1706 1746	1707 1747	1708 1748	1730 1750	1731 1751	1732 1752	1733 1753
PersMove1												
+Diss	1761 1781	1762 1782	1763 1783	1764 1784	1765 1785	1766 1786	1767 1787	1768 1788				
PersMove2												
+Diss	1801 1821	1802 1822	1803 1823	1804 1824	1805 1825	1806 1826	1807 1827	1808 1828				

## Примечания:

- Шаблоны 2D Move2/EXP не могут применяться для DSK эффекта. Шаблоны Slide1, Slide2, 2D Move1, 2D Move2 могут применяться для DSK эффекта, только когда установлена дополнительная плата 3D (AG-VE70).
- Шаблоны перехода 1601-2617 могут применяться, только когда установлена дополнительная плата 3D (AG-VE70).
- Со Slide2 изображение назначения перехода не может быть проверено с помощью предпросмотра ME, когда рычажок находится в конечной точке.

# Переходные шаблоны

<b>Bounce</b>												
<b>Overlap +Diss</b>	138 1321 1331	139 1322 1332	140 1323 1333									
<b>2D Move2 /Exp</b>												
<b>Overlap +Diss</b>	159 1441 1451	160 1442 1452	161 1443 1453	162 1444 1454	163 1445 1455	164 1446 1456	165 1447 1457	166 1448 1458				
<b>2D Move2 /Exp Curve2</b>												
<b>Overlap +Diss</b>	175 1481 1491	176 1482 1492	177 1483 1493	178 1484 1494	179 1485 1495	180 1486 1496	181 1487 1497	182 1488 1498				
<b>Split Slide</b>												
<b>2DComp +Diss</b>	1631 1671	1632 1672	1633 1673	1634 1674	1635 1675	1636 1676	1637 1677	1638 1678				
<b>Split</b>												
<b>+Diss</b>	1651 1691	1652 1692	1653 1693	1654 1694	1655 1695	1656 1696	1657 1697	1658 1698	1659 1699			
<b>Pers1</b>												
<b>+Diss</b>	1734 1754	1735 1755	1736 1756	1737 1757	1738 1758	1739 1759						
<b>PersMove1</b>												
<b>+Diss</b>	1769 1789	1770 1790	1771 1791	1772 1792	1773 1793							

+ **DISS**: так обозначен шаблон, к которому применим эффект наплыва.

# Переходные шаблоны

Spin												
+Diss	1841 1851	1842 1852	1843 1853	1844 1854	1845 1855	1846 1856						
Flip Tumble												
Overlap	1902	1903	1904	1905	1906		1960	1961	1962	1963		
Twist												
+Diss	2001 2011	2002 2012	2003 2013	2004 2014	2005 2015	2006 2016	2007 2017	2008 2018	2009 2019			
Roll												
+Diss	2051 2071	2052 2072	2053 2073	2054 2074	2055 2075	2056 2076	2057 2077	2058 2078				
Page1												
+Diss	2101 2151	2102 2152	2103 2153	2104 2154	2105 2155	2106 2156	2107 2157	2108 2158				
Page2												
+Diss	2118 2168	2119 2169	2120 2170	2121 2171	2122 2172	2123 2173	2124 2174	2125 2175				
Page3												
+Diss	2131 2183	2132 2184	2133 2185	2134 2186	2135 2187	2136 2188	2137 2189	2138 2190				
Sphere												
2DComp +Diss	2201 2231	2202 2232	2203 2233	2204 2234	2205 2235	2206 2236	2207 2237	2208 2238	2209 2239			
Accordion Flag1												
2DComp +Diss	2401 2461	2402 2462	2403 2463	2404 2464	2405 2465	2406 2466	2407 2467	2408 2468	2409 2469	2410 2470	2411 2471	2412 2472
Flag2												
2DComp +Diss	2431 2491	2432 2492	2433 2493	2434 2494	2435 2495	2436 2496	2437 2497	2438 2498	2439 2499	2440 2500		
Ripple												
2DComp +Diss	2601 2611	2602 2612	2613	2604 2614	2605 2615	2606 2616	2617					

## Примечания:

- Шаблоны Flip Tumble, Twist и Roll и Page1, 2, 3 не могут применяться для DSK эффекта.
- Шаблоны перехода 1601-2617 могут применяться, только когда установлена дополнительная плата 3D (AG-VE70).
- С Flip Tumble изображение назначения перехода не может быть проверено с помощью предпросмотра ME, когда рычажок находится в конечной точке.

# Переходные шаблоны

Spin												
2DComp +Diss	1861 1871	1862 1872	1863 1873	1864 1874	1865 1875	1866 1876	1881 1891	1882 1892	1883 1893	1884 1894		
Flip Tumble												
Overlap	1964	1965	1966	1967								
Shutter						3D DVE	Ripple	Spark	Multi Move			
Overlap	1971	1972	1973	1974			1981	1982	1983			
Roll												
+Diss	2059 2079	2060 2080	2061 2081	2062 2082	2063 2083	2064 2084	2065 2085	2066 2086	2067 2087	2068 2088		
Page1												
+Diss	2109 2159	2110 2160	2111 2161	2112 2162	2113 2163	2114 2164	2115 2165	2116 2166	2117 2167			
Page2												
+Diss	2126 2176	2127 2177	2128 2178	2129 2179								
Page3												
+Diss	2139 2191	2140 2192	2141 2193	2142 2194	2143 2195							
Sphere												
+Diss	2210 2240	2211 2241	2212 2242	2213 2243	2214 2244	2215 2245	2216 2246	2217 2247	2218 2248	2219 2249	2220 2250	
Accordion Flag1												
+Diss	2413 2473	2414 2474	2415 2475	2416 2476	2417 2477	2418 2478	2419 2479	2420 2480	2421 2481	2422 2482	2423 2483	
Flag2												
+Diss	2441 2501	2442 2502	2443 2503									

+ **DISS**: так обозначен шаблон, к которому применим эффект наплыва.

## Примечания:

С Flip Tumble изображение назначения перехода не может быть проверено с помощью предпросмотра ME, когда рычажок находится в конечной точке.

# Шаблоны изображения переднего плана рирпроекции

BasicPattern Key																						
Diss	3001	3002	3003	3004	3005	3006																
Exp	3021	3022	3023	3024	3025	3026																
Exp+Diss	3041	3042	3043	3044	3045	3046																
Basic Key	CHR	LUM	EXT																			
Overlap	62 3101	61 3102	59 3103																			
PinP																						
Diss	3301	3302	3303	3304																		
Exp	3311	3312	3313	3314																		
Exp+Diss	3321	3322	3323	3324																		
2D Move																						
Exp	3401	3402	3403	3404	3405	3406	3407	3408														
+Diss	3411	3412	3413	3414	3415	3416	3417	3418														
2D Move2																						
ExpCurve2	3441	3442	3443	3444	3445	3446	3447	3448														
+Diss	3451	3452	3453	3454	3455	3456	3457	3458														
DualPinP																						
Move	3501	3502	3503	3504	3505	3506	3507	3508														
+Diss	3511	3512	3513	3514	3515	3516	3517	3518														
DualPinP																						
Move	3541	3542	3543	3544	3545	3546	3547	3548														
+Diss	3551	3552	3553	3554	3555	3556	3557	3558														
Slide1 +Comp																						
Move	3601	3602	3603																			
+Diss	3621	3622	3623																			
Rotate																						
2DComp	4601	4602	4603	4604																		
+Diss	4611	4612	4613	4614																		
3D Slide																						
2DCOMP	4620	4621	4622	4623	4624	4625	4626	4627	4628	4629	4630											
+Diss	4660	4661	4662	4663	4664	4665	4666	4667	4668	4669	4670											
Split																						
2DComp	4639	4640	4641	4642	4643	4644	4645	4646	4647	4648	4649	4650										
+Diss	4679	4680	4681	4682	4683	4684	4685	4686	4687	4688	4689	4690										

## Примечания:

- Шаблоны изображения переднего плана рирпроекции, которые могут применяться для DSK эффекта: 6001, 6002, 6003, 6006, 6007 и с 6101 по 6634.
- Rev может использоваться только для шаблонов переднего плана рирпроекции BasicPattern Key, Basic Key и Title.
- Шаблоны изображения переднего плана рирпроекции с 4601 по 6716 могут быть использованы только при установленной дополнительной плате 3D (AG-VE70).

# Шаблоны изображения переднего плана рирпроекции

<b>Spot Light</b>													
<b>Diss</b>	<b>3305</b>	<b>3315</b>											
<b>Exp+Diss</b>		<b>3325</b>											
<b>2D Move</b>													
<b>Exp +Diss</b>	<b>3421</b> <b>3431</b>	<b>3422</b> <b>3432</b>	<b>3423</b> <b>3433</b>	<b>3424</b> <b>3434</b>	<b>3425</b> <b>3435</b>	<b>3426</b> <b>3436</b>	<b>3427</b> <b>3437</b>	<b>3428</b> <b>3438</b>					
<b>2D Move2</b>													
<b>ExpCurve2 +Diss</b>	<b>3461</b> <b>3471</b>	<b>3462</b> <b>3472</b>	<b>3463</b> <b>3473</b>	<b>3464</b> <b>3474</b>	<b>3465</b> <b>3475</b>	<b>3466</b> <b>3476</b>	<b>3467</b> <b>3477</b>	<b>3468</b> <b>3478</b>					
<b>DualPinP</b>													
<b>Move +Diss</b>	<b>3521</b> <b>3531</b>	<b>3522</b> <b>3532</b>	<b>3523</b> <b>3533</b>	<b>3524</b> <b>3534</b>	<b>3525</b> <b>3535</b>	<b>3526</b> <b>3536</b>	<b>3527</b> <b>3537</b>	<b>3528</b> <b>3538</b>					
<b>DualPinP</b>													
<b>Move +Diss</b>	<b>3561</b> <b>3571</b>	<b>3562</b> <b>3572</b>	<b>3563</b> <b>3573</b>	<b>3564</b> <b>3574</b>	<b>3565</b> <b>3575</b>	<b>3566</b> <b>3576</b>	<b>3567</b> <b>3577</b>	<b>3568</b> <b>3578</b>					
<b>3D Slide</b>													
<b>2DComp +Diss</b>	<b>4631</b> <b>4671</b>	<b>4632</b> <b>4672</b>	<b>4633</b> <b>4673</b>	<b>4634</b> <b>4674</b>	<b>4635</b> <b>4675</b>	<b>4636</b> <b>4676</b>	<b>4637</b> <b>4677</b>	<b>4638</b> <b>4678</b>					
<b>Split</b>													
<b>2DComp +Diss</b>	<b>4651</b> <b>4691</b>	<b>4652</b> <b>4692</b>	<b>4653</b> <b>4693</b>	<b>4654</b> <b>4694</b>	<b>4655</b> <b>4695</b>	<b>4656</b> <b>4696</b>	<b>4657</b> <b>4697</b>	<b>4658</b> <b>4698</b>	<b>4659</b> <b>4699</b>				

+ **DISS**: так обозначен шаблон, к которому применим эффект наплыва.

**EXP**: так обозначен шаблон, который становится все больше и больше.

# Шаблоны изображения переднего плана рирпроекции

Pers1												
2DComp +Diss	4701 4741	4702 4742	4703 4743	4704 4744	4705 4745	4706 4746	4707 4747	4708 4748	4730 4750	4731 4751	4732 4752	4733 4753
PersMove1												
2DComp +Diss	4761 4781	4762 4782	4763 4783	4764 4784	4765 4785	4766 4786	4767 4787	4768 4788				
PersMove2												
2DComp +Diss	4801 4821	4802 4822	4803 4823	4804 4824	4805 4825	4806 4826	4807 4827	4808 4828				
Spin												
2DComp +Diss	4841 4851	4842 4852	4843 4853	4844 4854	4845 4855	4846 4856						
Sphere												
2DComp +Diss	5201 5231	5202 5232	5203 5233	5204 5234	5205 5235	5206 5236	5207 5237	5208 5238	5209 5239			
Flag1												
2DComp +Diss	5401 5461	5402 5462	5403 5463	5404 5464	5405 5465	5406 5466	5407 5467	5408 5468	5409 5469	5410 5470	5411 5471	5412 5472
Flag2												
2DComp +Diss	5431 5491	5432 5492	5433 5493	5434 5494	5435 5495	5436 5496	5437 5497	5438 5498	5439 5499	5440 5500		
Ripple												
2DComp +Diss	5601 5611	5602 5612	5613	5614								
3DBasic												
+Diss	6001	6002	6003	6004	6005	6006	6007	6008	6009	6010		
Ripple												
2DComp +Diss	6031	6032										
Flag Move												
Move +Diss	6101 6111	6102 6112	6103 6113	6104 6114	6105 6115	6106 6116	6107 6117	6108 6118	6109 6119			

## Примечания:

- Шаблоны изображения переднего плана рирпроекции, которые могут применяться для DSK эффекта: 6001, 6002, 6003, 6006, 6007 и с 6101 по 6634.
- Шаблоны изображения переднего плана рирпроекции 4601-6716 могут применяться, только когда установлена дополнительная плата 3D (AG-VE70).



# Шаблоны изображения переднего плана рирпроекции

Pers1												
2DComp +Diss	4734 4754	4735 4755	4736 4756	4737 4757	4738 4758	4739 4759						
PersMove1												
2DComp +Diss	4769 4789	4770 4790	4771 4791	4772 4792	4773 4793							
Spin												
2DComp +Diss	4861 4871	4862 4872	4863 4873	4864 4874	4865 4875	4866 4876	4881 4891	4882 4892	4883 4893	4884 4894		
Sphere												
2DComp +Diss	5210 5240	5211 5241	5212 5242	5213 5243	5214 5244	5215 5245	5216 5246	5217 5247	5218 5248	5219 5249	5220 5250	
Flag1												
2DComp +Diss	5413 5473	5414 5474	5415 5475	5416 5476	5417 5477	5418 5478	5419 5479	5420 5480	5421 5481	5422 5482	5423 5483	
Flag2												
2DComp +Diss	5441 5501	5442 5502	5443 5503									
Melt												
2DComp +Diss	6033	6034										
Flag Move												
Move +Diss	6121 6131	6122 6132	6123 6133	6124 6134	6125 6135	6126 6136	6127 6137	6128 6138	6129 6139			

+ **DISS**: так обозначен шаблон, к которому применим эффект наплыва.

**EXP**: так обозначен шаблон, который становится все больше и больше.

# Шаблоны изображения переднего плана рирпроекции

Accordion												
Move +Diss	6201 6211	6202 6212	6203 6213	6204 6214	6205 6215	6206 6216	6207 6217	6208 6218	6209 6219			
Sphere												
Move +Diss	6301 6311	6302 6312	6303 6313	6304 6314	6305 6315	6306 6316	6307 6317	6308 6318				
Sphere Curve												
Move +Diss	6401 6411	6402 6412	6403 6413	6404 6414	6405 6415	6406 6416	6407 6417	6408 6418				
Spin to Pers												
Move +Diss	6501 6521	6502 6522	6503 6523	6504 6524	6505 6525	6506 6526	6507 6527	6508 6528	6509 6529	6510 6530	6511 6531	6512 6532
Pers In												
Move +Diss	6601 6611	6602 6612	6603 6613	6604 6614	6605 6615	6606 6616	6607 6617	6608 6618				
Pers In 2												
Move +Diss	6701 6711	6702 6712	6703 6713	6704 6714	6705 6715	6706 6716						
Key Learn	Key Learn1	Key Learn2	Key Learn3	Key Learn4	Key Learn5	Key Learn6	Key Learn7	Key Learn8	Key Learn9	Key Learn10		
	9000	9001	9002	9003	9004	9005	9006	9007	9008	9009		
Title	T-1	T-2	T-3	T-4	T-5	T-6	T-7	T-8	T-9	T-10	T-11	T-12
Diss	9501	9511	9521	9531	9541	9551	9561	9571	9581	9591	9601	9611
Title	T-25	T-26	T-27	T-28	T-29	T-30						
Diss	9741	9751	9761	9771	9781	9791						

## Примечания:

- Шаблоны изображения переднего плана рирпроекции, которые могут применяться для DSK эффекта: 6001, 6002, 6003, 6006, 6007 и с 6101 по 6634.
- Шаблоны изображения переднего плана рирпроекции 4601-6716 могут применяться, только когда установлена дополнительная плата 3D (AG-VE70).

# Шаблоны изображения переднего плана рирпроекции

Accordion												
Move +Diss	6221 6231	6222 6232	6223 6233	6224 6234	6225 6235	6226 6236	6227 6237	6228 6238	6229 6239			
Sphere												
Move +Diss	6321 6331	6322 6332	6323 6333	6324 6334	6325 6335	6326 6336	6327 6337	6328 6338	6329 6339			
Sphere Curve												
Move +Diss	6421 6431	6422 6432	6423 6433	6424 6434	6425 6435	6426 6436	6427 6437	6428 6438				
Pers In												
Move +Diss	6621 6631	6622 6632	6623 6633	6624 6634								
Title	Key Learn11	Key Learn12	Key Learn13	Key Learn14	Key Learn15	Key Learn16	Key Learn17	Key Learn18	Key Learn19	Key Learn20		
Diss	9010	9011	9012	9013	9014	9015	9016	9017	9018	9019		
Title	T-13	T-14	T-15	T-16	T-17	T-18	T-19	T-20	T-21	T-22	T-23	T-24
Diss	9621	9631	9641	9651	9661	9671	9681	9691	9701	9711	9721	9731

+ **DISS**: так обозначен шаблон, к которому применим эффект наплыва.

**EXP**: так обозначен шаблон, который становится все больше и больше.

# О программном обеспечении

---

## Описание программного обеспечения

Ниже описано программное обеспечение, содержащееся на компакт-диске.

### ■ Драйвер USB

Данный драйвер предназначен для установления соединения, когда AG-MX70 подключен к компьютеру через порт USB.

### ■ MX Navi

Эта программа используется при передаче изображений с персонального компьютера на AG-MX70 и их воспроизведении и при переносе стоп-кадров с AG-MX70 на персональный компьютер. Установка этого программного обеспечения позволяет осуществлять следующее:

#### Передача изображений с персонального компьютера на AG-MX70

- Изображения с персонального компьютера могут быть переданы на AG-MX70 как данные Title или Int-Video.
- С передаваемыми данными могут быть выполнены операции воспроизведения и паузы.

#### Передача стоп-кадров с AG-MX70 на персональный компьютер

- Изображения, показываемые на AG-MX70, могут быть переданы в персональный компьютер как стоп-кадры.

#### Управление памятью AG-MX70

- Возможно проверить состояние и изменить настройки памяти изображений AG-MX70.

Обратитесь к разделу «Перед началом работы» на стр. 78–80 при установке этого программного обеспечения.

## Системные требования

Используемый ПК должен удовлетворять следующим требованиям:

ПК	DOS/V с USB портом
Операционная система	Windows 98 Windows ME Windows 2000 Professional Windows XP Home Edition Windows XP Professional
ЦПУ	Pentium II 300 МГц или мощнее
Оперативная память	64 Мб или больше
Дисплей	True Color (24 бита, 32 бита) с разрешением 800 x 600 или более
Жесткий диск	Не менее 5 Мб свободного пространства
Прочее	Привод CD-ROM

## Обзор MX-Navi

---

MX-Navi — программа, используемая для передачи изображений с персонального компьютера на AG-MX70 и отображения их, а также для передачи стоп-кадров с AG-MX70 на персональный компьютер.

Когда персональный компьютер подключен к AG-MX70, возможно следующее:

- DSK-отображение экрана персонального компьютера в качестве telop или анимации
- Отображение экрана персонального компьютера с внутренней маской.
- Изображения на входе AG-MX70 могут быть переданы на персональный компьютер в качестве стоп-кадра и преобразованы в файлы изображения.

# Обработка видеоданных

## ■ По типу данных

Видеоданные обрабатываются AG-MX70 либо как данные Title, или данные INTVideo, в зависимости от приложений. Когда видеоданные передаются в AG-MX70, сначала необходимо выбрать один из этих двух типов данных.

### • Данные Title

Данные, которые будут использоваться для DSK-воспроизведения, должны передаваться как данные Title. Данные RGB и данные альфа-канала используются данными Title. Когда используется изображение, имеющее альфа-канал, изображение становится прозрачным в зависимости от значения альфа-канала. Когда используется изображение, не имеющее альфа-канала, операция прозрачности не выполняется.

### • Данные INTVideo

Когда изображение воспроизводится в качестве внутренней маски, оно передается как данные INTVideo. Изображение использует только данные RGB. Т.к. альфа-канал не используется, операция прозрачности не выполняется.

## ■ Способы отображения

Можно выбрать один из нескольких способов отображения в зависимости от того, как будет воспроизводиться видео изображение.

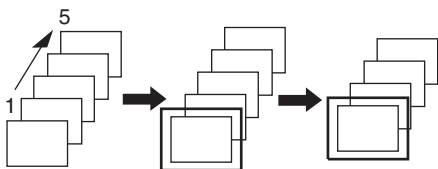
### • STILL (стоп-кадр)

При использовании этого метода одиночное изображение воспроизводится как стоп-кадр. Могут использоваться как данные Title, так и IntVideo. Когда используются данные Title, можно установить горизонтальное и вертикальное положение картинки.



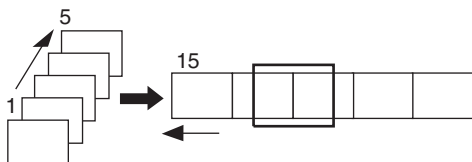
### • MOVIE (двигающееся изображение)

При использовании этого метода 2 или более изображений показываются последовательно (одно за другим). Одно изображение обрабатывается как один кадр. Можно выбрать режим воспроизведения ONCE (один раз) или REPEAT (повтор). Могут использоваться как данные Title, так и IntVideo. Когда используются данные Title, можно установить горизонтальное и вертикальное положение картинки.



### • CRAWL (горизонтальная прокрутка)

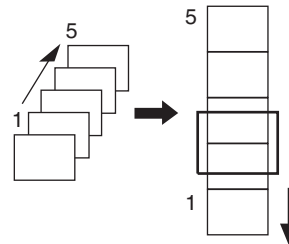
Два или более изображений выстраиваются в линию одно за другим и воспроизводятся (прокручиваются) горизонтально на экране. Можно установить направление и скорость прокрутки. С



этим методом могут использоваться только данные Title. Можно установить вертикальное положение картинки.

### • ROLL (вертикальная прокрутка)

Два или более изображений выстраиваются в линию одно за другим по вертикали и воспроизводятся (прокручиваются) вертикально на экране. Можно установить направление и скорость прокрутки. С этим методом могут использоваться только данные Title. Можно установить горизонтальное положение картинки.



## ■ DSK эффекты

Когда изображение отображается (DSK ON) или стирается (DSK OFF) с экрана, можно применить наплыв или другие двух- и трехмерные эффекты перехода.

## ■ Размер изображений

Соответствующий размер изображения для экрана монитора 1 различается в зависимости от установки видео формата AG-MX70 и MX-NAVI.

NTSC: экран монитора 1 = 640 × 480

PAL: экран монитора 1 = 768 × 576

Возможно выбрать любой размер для воспроизведения изображения, однако, если выбранный размер изображения больше, чем экран монитора 1, будет передана и воспроизведена только та часть изображения, которая помещается на экран.

## ■ Поддерживаемый формат изображений

Возможно использовать изображения следующих форматов для воспроизведения с AG-MX70.

### • TARGA (.tga)

Могут использоваться данные: 24 бита на пиксель (без альфа-канала) и 32 бита на пиксель (с альфа-каналом).

### • JPEG (.jpg)

### • BMP (.bmp)

Могут использоваться данные: 24 бита на пиксель (без альфа-канала).

Для работы с прозрачным изображением следует использовать формат TARGA 32 бита на пиксель. При показе изображений в режимах Movie, Roll или Crawl необходимо использовать последовательно пронумерованные имена файлов.

(Например: image001.tga — image015.tga).

# Обработка видеоданных

## ■ Управление памятью изображений

### • Емкость памяти

Изображения, передаваемые с персонального компьютера, хранятся в памяти изображений AG-MX70. Емкость памяти различается в зависимости от настроек видеоформата AG-MX70.

NTSC: 30 страниц  
(1 страница = количество памяти, требуемой для одного изображения на экране монитора 1)

PAL: 26 страниц

Память для изображений делится на отдельные зоны для данных Title и IntVideo, и емкость может свободно распределяться по необходимости.

### • DIVIDE

Количество использованных страниц памяти различается в зависимости от количества вертикальных пикселей, однако, это применимо, только когда изображение передается как данные Title. Количество используемых страниц памяти может быть уменьшено регулировкой размера изображения для DSK-воспроизведения, так, что может быть показано большое количество изображений.

	Количество вертикальных пикселей	Количество используемых страниц
NTSC	От 1 до 60	1/8
	61 — 120	1/4
	121 — 240	1/2
	241 — 480	1
PAL	1-72	1/8
	73-144	1/4
	145-288	1/2
	289-576	1

### Примечания

- Когда установлена вертикальная позиция, изображения с небольшим числом вертикальных пикселей могут быть воспроизведены в нижней части экрана. Это эффективно для DSK-воспроизведения telop или логотипов в нижней части экрана.
- Данные IntVideo всегда используют одну страницу памяти независимо от размера изображения.

# Перед работой

## Подключение AG-MX70

Перед установкой программного обеспечения необходимо соединить USB кабелем компьютер и AG-MX70. Следуйте инструкции, указанной ниже.

- 1) Выключите питание AG-MX70.
- 2) Подключите компьютер к AG-MX70, используя USB кабель.  
Вставьте разъем USB кабеля в соответствующее гнездо на компьютере и на задней панели AG-MX70.

На этом подключение завершается. Когда оба устройства подключаются в первый раз, установите драйвер USB, следуя шагам инструкции «Установка USB драйвера», приведенной ниже.

### Примечание

С этим устройством USB кабель не поставляется. Используйте продающиеся кабели длиной не более 3 м. Обратите внимание, что если кабель длиннее 3 м, то связь может осуществляться неправильно.

## Установка USB драйвера

Этот драйвер необходимо установить на компьютер для того, чтобы заработало USB-соединение между компьютером и AG-MX70, после их первого подключения. (USB драйвер необходимо установить только один раз.) Следуйте инструкции, указанной ниже.

### ■ Для Windows 98 и Windows 2000

#### Примечания

- Ниже приведены шаги для Windows 98. Для Windows 2000 экраны будут немного отличаться, но установка может быть осуществлена по той же инструкции.
- Удостоверьтесь, что Вы вошли в систему с правами Администратора, когда инсталлируете это программное обеспечение на компьютере с Windows 2000.
  - 1) Правильно подсоедините компьютер к AG-MX70.
  - 2) Включите компьютер. Убедитесь, что запущена система Windows.
  - 3) Установите компакт-диск в привод CD-ROM компьютера.
  - 4) Включите AG-MX70. Через некоторое время появится диалоговое окно «Add new hardware wizard» (Мастер установки нового оборудования).
  - 5) Нажмите кнопку «Next».



- 6) Выберите «Search the best driver for your device», и затем кликните на кнопке «Next».



- 7) Поставьте галочку напротив «Specify location», введите папку USB\_DRV на компакт-диске в качестве места для поиска и кликните на кнопку «Next».



- 8) Если поиск драйвера прошел успешно, будет отображен экран, сходный с показанным ниже.



- 9) Когда покажется экран, сигнализирующий об окончании установки, нажмите кнопку «Finish».



# Перед работой

## ■ Для Windows ME

- 1) Правильно подсоедините компьютер к AG-MX70.
- 2) Включите компьютер. Убедитесь, что запущена система Windows.
- 3) Установите компакт-диск в привод CD-ROM компьютера.
- 4) Включите AG-MX70. Через некоторое время появится диалоговое окно «Add new hardware wizard» (Мастер установки нового оборудования).
- 5) Выберите «Automatic search for a better driver» и нажмите кнопку «Next».



- 6) Когда покажется экран, сигнализирующий об окончании установки, нажмите кнопку «Finish».



## ■ Для Windows XP

### Примечание

Удостоверьтесь, что Вы вошли в систему с правами Администратора, когда устанавливаете это программное обеспечение на компьютере с Windows XP.

- 1) Правильно подсоедините компьютер к AG-MX70.
- 2) Включите компьютер. Убедитесь, что запущена система Windows.
- 3) Установите компакт-диск в привод CD-ROM компьютера.
- 4) Включите AG-MX70. Через некоторое время появится диалоговое окно «Found new hardware wizard».
- 5) Выберите «Install the software automatically» и нажмите кнопку «Next».



- 6) Если появится предупреждающий экран, нажмите кнопку «Continue anyway».



- 7) Когда покажется экран, сигнализирующий об окончании установки, нажмите кнопку «Finish».





# Перед работой

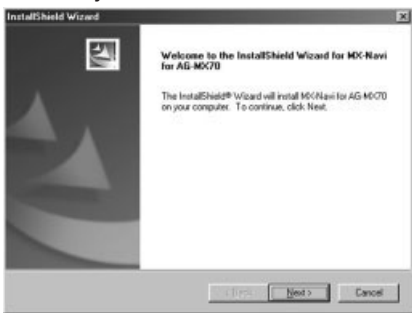
## Установка программного обеспечения MX-Navi

После установки USB драйвера установите MX-Navi, программное обеспечение, необходимое для управления обменом изображениями с AG-MX70. Следуйте инструкции, указанной ниже.

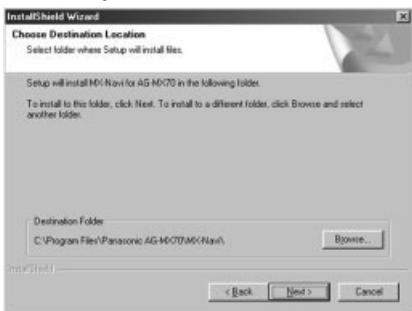
- 1) Выберите «Run...» из меню «Start». Нажмите кнопку «Browse», выберите setup.exe в папке MX-Navi на установочном компакт-диске, и нажмите кнопку «OK».



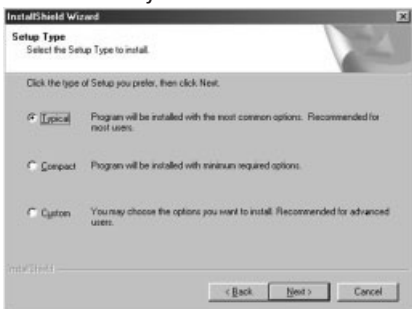
- 2) Будет показан начальный экран установки. Нажмите кнопку «Next».



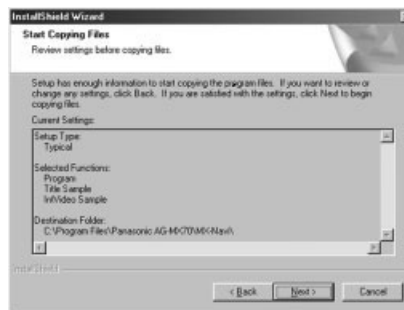
- 3) Будет показан экран для выбора места установки MX-Navi. Если указано требуемое место установки, просто нажмите кнопку «Next». Для изменения места установки нажмите кнопку «Browse», измените место установки и нажмите кнопку «Next».



- 4) Будет показан экран для выбора типа установки. При выборе «Typical» будут установлены файлы программы MX-Navi и тестовые изображения. При выборе «Compact» будут установлены только файлы программы MX-Navi. Выберите тип и нажмите кнопку «Next».



- 5) Появится экран подтверждения установки. Для продолжения установки выбранных компонентов нажмите кнопку «Next». Для изменения выбранных компонентов, используйте кнопку «Back» для возврата на предыдущий экран и измените настройки.



- 6) После того как файлы были скопированы, появится экран окончания установки. Установка завершается нажатием на кнопку «Finish».

## Подтверждение операции

Это завершает установку всего программного обеспечения. Используйте следующую процедуру, чтобы удостовериться, что программное обеспечение установлено правильно.

- 1) Убедитесь, что компьютер и AG-MX70 соединены правильно, и питание AG-MX70 включено.
- 2) Выберите в стартовом меню Windows «Programs» → «Panasonic AG-MX70» → «MX-Navi». Запустится MX-Navi.
- 3) Когда в строке состояния в левой нижней части экрана в главном окне MX-Navi появится надпись «Connecting», это означает, что программное обеспечение установлено правильно.

Проверьте, что в этой ячейке отображается «Connecting».



## Примечания

Если показывается «Not connecting», проверьте следующее:

- Персональный компьютер и AG-MX70 должны быть соединены правильно.
  - Питание AG-MX70 должно быть включено.
  - Длина USB кабеля должна быть не более 3 м.
- При использовании USB-хаба можно достичь правильной работы, если убрать хаб и подключить кабель непосредственно к порту USB компьютера.

# Запуск и выключение

## Как запустить MX-Navi

Выберите в стартовом меню Window: «Programs» → «Panasonic AG-MX70» → «MX-Navi».

## Как выключить MX-Navi

Выключить можно двумя способами.

- Кликните кнопку «крестик» в верхнем правом углу главного окна.
- Выберите «Exit» из меню «File» главного окна.

# Описания экранов

## Главное окно

В главном окне показывается список данных Title, называемый список передачи. Главное окно MX-Navi имеет два режима отображения: режим иконок и режим списка. Режимы могут переключаться с использованием меню «View».

## Режим иконок



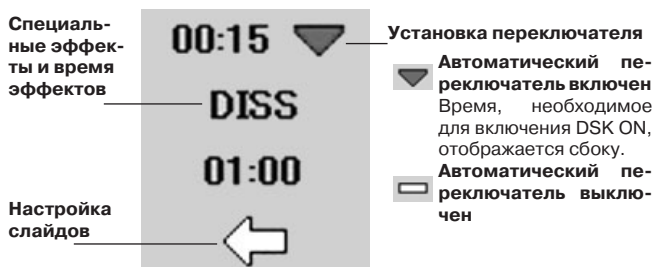
- ① Для данных с установкой Mark отображается номер Mark. Для более подробной информации по установке Mark обратитесь к стр. 88.
- ② Это отображается для данных с установкой Protect. Для более подробной информации по установке Protect обратитесь к стр. 88.
- ③ **O (Порядок)**  
Отображается порядок данных в списке передачи. Изменение цвета соответствует состоянию передачи.
- |                     |                                      |
|---------------------|--------------------------------------|
| Не передано         | Темно-серый                          |
| Передано            | Светло-серый                         |
| Передача невозможна | Темно-красный (нехватка памяти MX70) |

# Описания экранов

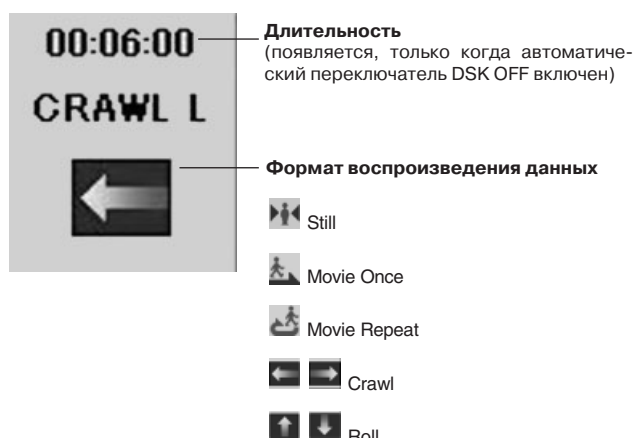
④ **D, F**  
Верхняя линия показывает значение Divide для данных, а нижняя линия показывает количество изображений данных.

⑤ **ICON (иконка)**  
Показывается уменьшенное изображение. Когда несколько файлов используются с одним заголовком, для отображения будет использоваться один из них. Коэффициент сжатия уменьшенного изображения меняется в зависимости от установок памяти (16:9/4:3) главного устройства.  
При двойном клике открывается экран показа изображения (стр. 90) и может быть проверено оригинальное изображение.

⑥ **ON**  
Будет отображена операция во время DSK ВКЛ.  
При двойном клике, откроется окно Properties (Свойства) (стр. 87).



⑦ **TYPE (тип)**  
Отображается формат воспроизведения данных.  
При двойном клике, откроется окно Properties (Свойства) (стр. 87).

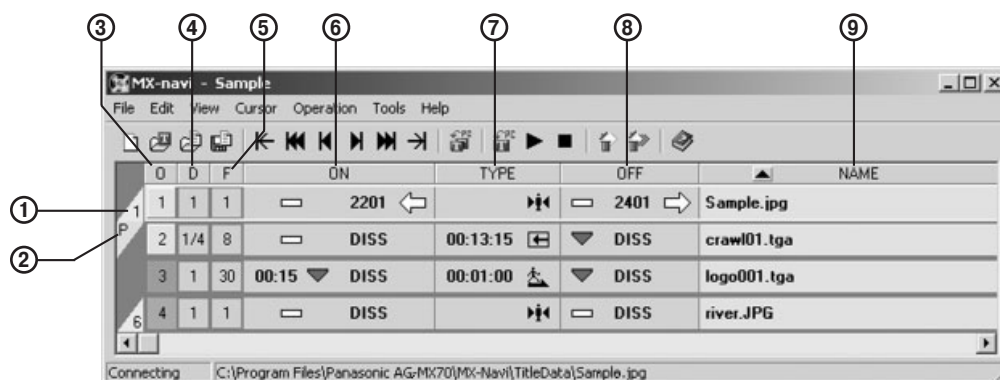


⑧ **OFF**  
Будет отображена операция во время DSK OFF.  
Содержимое дисплея такое же, как и для DSK ON.  
При двойном клике, откроется окно Properties (Свойства) (стр. 87).

⑨ **NAME/COMMENT (имя/комментарий)**  
Отображается имя данных и строка комментария.  
При двойном клике, откроется окно Properties (Свойства) (стр. 87).

# Описания экранов

## Режим списка



① Для данных с установкой Mark отображается номер Mark.

② Это отображается для данных с установкой Protect.

③ **O (Порядок)**  
Отображается порядок данных в списке передачи. Такой же, как и для режима иконок.

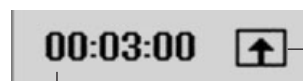
④ **D**  
Показывает значение Divide для данных.

⑤ **F**  
Показывает количество изображений данных.

⑥ **ON**  
Будет отображена операция во время DSK ON. При двойном клике, откроется окно Properties (Свойства) (стр. 87).



⑦ **TYPE**  
Отображается формат воспроизведения данных. При двойном клике, откроется окно Properties (Свойства) (см. стр. 87).



**Длительность**  
(появляется, только когда автоматический переключатель DSK OFF включен)

**Формат воспроизведения данных**

Still

Movie Once

Movie Repeat

Crawl

Roll

⑧ **OFF**  
Будет отображена операция во время DSK OFF. Содержимое дисплея такое же, как и для DSK ON. При двойном клике, откроется окно Properties (Свойства) (стр. 87).

⑨ **NAME/COMMENT (имя/комментарий)**  
Отображается наименование, назначенное данным. При двойном клике откроется окно Properties (Свойства) (стр. 87).

Желтая рамка — это курсор. Данные, обозначенные курсором, являются объектом для передачи, удаления, очистки памяти, установки свойств и так далее.

Когда левой кнопкой мыши кликают по данным, курсор перемещается на эти данные. Удерживая Ctrl и кликая левой кнопкой можно выделить несколько заголовков, а при удерживаемой клавише Shift будут выделены заголовки между первым и последним кликом.

Когда выбрано несколько заголовков, данные, выбранные первыми, будут объектом для установки свойств и отображения на экране. Для всех прочих операций все выделенные заголовки будут объектом.


### Примечание

Для установки содержимого DSK ON и DSK OFF, обратитесь к «Установка свойств воспроизведения данных Title» (стр. 87).


# Описания меню

## Меню File (работа с файлами)


### Creation of a new list (создание нового списка)

Очищает текущий список передачи и создает новый (см. стр. 87). Эта же операция может быть произведена при помощи управляющей кнопки .


### Open image (открытие изображения)

Открывает изображение и добавляет данные заголовка в конец списка передачи. Эта же операция может быть произведена при помощи управляющей кнопки .

### Open list (открытие списка)

Очищает текущий список передачи и открывает предварительно сохраненный список передачи. Эта же операция может быть произведена при помощи управляющей кнопки .

### Save list (сохранение списка)

Перезаписывает и сохраняет текущий список передачи. Если текущий список передачи не имеет имени, операция становится такой же, как и «Save list as ...». Эта же операция может быть произведена при помощи управляющей кнопки .

### Save list as ... (сохранение списка как...)

Сохраняет текущий список передачи под новым именем.

### Preview (предпросмотр)

Открывает экран показа изображения и показывает изображение, заголовок которого был выделен курсором. Эта же операция может быть произведена двойным кликом на столбце ICON отображаемых данных и выбора «Preview» во всплывающем меню.

### Property (свойства)

Открывает установочный экран свойств для выделенного курсором заголовка. Эта же операция может быть произведена двойным кликом на столбце ON, TYPE, OFF, NAME заголовка отображаемых данных или кликом правой кнопкой мыши по данным заголовка и выбора «Property» во всплывающем меню.

### Read flash memory (считывание флэш-памяти)

Считывает данные (настройки меню SETUP, настройки управляющей панели, и т.д.) из флэш-памяти AG-MX70 и сохраняет их в файлах.

Выберите этот пункт меню после включения питания, удерживая кнопки «0» и «5» на панели управления AG-MX70 и установки AG-MX70 в режим сохранения флэш-памяти. Появится диалоговое окно, введите имя файла и кликните кнопку «OK» для сохранения данных флэш-памяти.

### Write flash memory (запись в флэш-память)

Записывает данные из сохраненного файла во флэш-память AG-MX70.

Выберите этот пункт меню после включения питания, удерживая кнопки «0» и «5» на панели управления AG-MX70 и установки AG-MX70 в режим сохранения

флэш-памяти. Появится диалоговое окно, введите имя файла и кликните кнопку «OK» для записи данных из файла. По завершении операции все данные во флэш-памяти AG-MX70 будут заменены.

### Exit (выход)

Выключает программу.

## Меню Edit (редактирование)

### Undo (отмена действия)

Отменяет добавление данных, удаление и прочие действия.

Может быть отменено до 16 шагов.

Эта же операция может быть произведена нажатием «Ctrl» + «Z».

### Redo (повторное выполнение)

Возвращает изменения, сделанные командой Undo.

Эта же операция может быть произведена нажатием «Ctrl» + «Y».

### Cut (вырезать в буфер)

Удаляет выбранный заголовок из списка передачи и сохраняет его в буфер обмена. Сохраненный заголовок может быть добавлен к списку передачи через меню «Paste».

В буфере обмена сохраняется только последний вырезанный заголовок.

Эта же операция может быть произведена нажатием «Ctrl» + «X» или кликом правой кнопкой мыши по столбцу данных заголовка и выбора «Cut» во всплывающем меню.

### Copy (копировать в буфер)

Копирует выбранный заголовок в буфер обмена.

Сохраненный заголовок может быть добавлен к списку передачи через меню «Paste».

В буфере обмена сохраняется только последний скопированный заголовок.

Эта же операция может быть произведена нажатием «Ctrl» + «C» или кликом правой кнопкой мыши по столбцу данных заголовка и выбора «Copy» во всплывающем меню.

### Paste (вставить из буфера)

Добавляет заголовок, сохраненный в буфере обмена, к списку передачи.

Эта же операция может быть произведена нажатием «Ctrl» + «V» или кликом правой кнопкой мыши по столбцу данных заголовка и выбора «Paste» во всплывающем меню.

# Описания меню

---

## Delete (удаление)

Удаляет выбранный заголовок из списка передачи. Эта же операция может быть произведена нажатием «Del» или кликом правой кнопкой мыши по столбцу данных заголовка и выбора «Delete» во всплывающем меню.

## Select All (выбрать все)

Выбирает все заголовки из списка передачи. Эта же операция может быть произведена нажатием «Ctrl» + «A».

## Меню View (просмотр)

### ICON view (просмотр в виде иконок)

Переключает режим отображения для главного экрана на режим иконок. Эта же операция может быть произведена кликом правой кнопкой мыши по столбцу данных заголовка и выбора «View» → «ICON» во всплывающем меню.

### LIST view (просмотр в виде списка)

Переключает режим отображения для главного экрана на режим списка. Эта же операция может быть произведена кликом правой кнопкой мыши по столбцу данных заголовка и выбора «View» → «LIST view» во всплывающем меню.

### Sort by name (сортировка по имени)


Сортирует данные списка передачи по именам. Эта же операция может быть произведена при помощи кнопок ▲ и ▼ в заголовке Name отображения данных.

### Sort by comments (сортировка по комментариям)


Сортирует данные списка передачи по полю Comment. Эта же операция может быть произведена при помощи кнопок ▲ и ▼ в заголовке Comment отображения данных.

## Меню Cursor (курсор)


### Top (на верх списка)

Перемещает курсор на начало списка передачи данных. Эта же операция может быть произведена при помощи кнопки  или клавиши «HOME».


### Jump to 10th previous (переход на 10-ю предыдущую)

Перемещает курсор на 10 позиций вверх от текущей позиции. Эта же операция может быть произведена при помощи кнопки  или клавиши «Стрелка влево».


### Previous (предыдущий)

Перемещает курсор на 1 позицию вверх от текущей позиции. Эта же операция может быть произведена при помощи кнопки  или клавиши «Стрелка вверх».


### Next (следующий)

Перемещает курсор на 1 позицию вниз от текущей позиции. Эта же операция может быть произведена при помощи кнопки  или клавиши «Стрелка вниз».

### Jump to 10th next (переход на 10-ю следующую)

Перемещает курсор на 10 позиций вверх от текущей позиции. Эта же операция может быть произведена при помощи кнопки  или клавиши «Стрелка вправо».

### Bottom (в конец списка)

Перемещает курсор на конец списка передачи данных. Эта же операция может быть произведена при помощи кнопки  или клавиши «END».

### Jump to the Current DSK Title (переход на текущий заголовок DSK)

Перемещает курсор на заголовок, который сейчас воспроизводится. Эта же операция может быть произведена при помощи кнопки «0».

### Jump to the marked Title (переход на маркированный заголовок)

Перемещает курсор на заголовок с отметкой Mark. Выберите в подменю от Mark1 до Mark9. Эта же операция может быть произведена при помощи кнопок от 1 до 9.

# Описания меню


---

## Меню Operation (управление)

(функционирует только, когда подключен AG-MX70)


### Auto load (автоматическая загрузка)

Автоматически передает данные, начиная с выбранных и до конца списка, и выполняет DSK-воспроизведение. Для более подробной информации обратитесь к разделу «Автоматическая передача и воспроизведение данных Title» (стр. 89).

Эта же операция может быть произведена при помощи кнопки  или клавиш «Shift» + «Space».


### Load Title (загрузка Title)

Передаёт выбранные данные. Для более подробной информации обратитесь к разделу «Ручная передача и воспроизведение данных Title» (стр. 89).

Эта же операция может быть произведена при помощи кнопки  или клавиши «L».


### Play (воспроизведение)

Осуществляет DSK-воспроизведение выбранных данных. Если данные ещё не переданы, то воспроизведение начнётся сразу после передачи. Для более подробной информации обратитесь к разделу «Ручная передача и воспроизведение данных Title» (стр. 89).

Эта же операция может быть произведена при помощи кнопки  или клавиши «Space».


### Stop (стоп)

Останавливает DSK-воспроизведение.

Эта же операция может быть произведена при помощи управляющей кнопки .


### Clear the selected title (стереть выбранные данные)

Стирает выбранные данные из памяти для изображений AG-MX70. Для более подробной информации обратитесь к разделу «Стирание данных Title» (стр. 89).

Эта же операция может быть произведена при помощи кнопки  или клавиш «Ctrl» + «R».

### Clear all titles (стереть все данные)

Стирает все данные в списке передачи из памяти для изображений AG-MX70. Для более подробной информации обратитесь к разделу «Стирание данных Title» (стр. 89).

Эта же операция может быть произведена при помощи кнопки  или клавиш «Ctrl» + «T».

### Auto Take (автозахват)

Выполняет функцию автозахвата с использованием AG-MX70.

## Меню Tool (средства)

### Memory status (состояние памяти)

Выводит экран состояния памяти. Для более подробной информации обратитесь к разделу «Проверка состояния памяти AG-MX70» (стр. 91).

### AG-MX70 setup (настройка AG-MX70)

Отображает экран установок памяти. Для более подробной информации обратитесь к разделам «Изменение установок памяти AG-MX70» (стр. 91) и «Recalling events» (стр. 92).

### Properties initial values setting (настройка начальных значений свойств)

Отображает экран установок начальных значений свойств. Для более подробной информации обратитесь к разделу «Начальная установка данных свойств» (стр. 93).


### Operating environment (рабочее окружение)

Отображает экран рабочего окружения. Для более подробной информации обратитесь к разделу «Установка рабочего окружения» (стр. 94).

## Меню Help (помощь)

### Help (помощь)

Отображает содержимое файла помощи.

Эта же операция может быть произведена при помощи кнопки .

### Version (версия)

Отображает версию этой программы.

# Работа с данными Title

## Передача данных Title в процессе воспроизведения

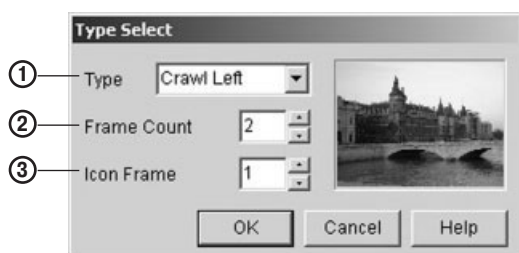
Процедура для передачи изображений с компьютера в качестве данных Title и DSK-воспроизведения следующая:

- 1) Зарегистрируйте изображение в списке данных Title для передачи в AG-MX70 (список передачи).
- 2) Выполните настройки воспроизведения данных.
- 3) Воспроизведите и передайте данные вручную или автоматически.

## Регистрация данных Title в списке передачи

Список передачи — это список данных Title для передачи в AG-MX70. В списке передачи данных может быть зарегистрировано до 99 пунктов данных Title. Изображения могут быть зарегистрированы в списке передачи как данные Titles использованием следующей процедуры.

- 1) Выберите «Open image» из меню «File» главного окна. Откроется диалоговое окно «Open File».
- 2) Выберите изображение для передачи. Когда требуется воспроизведение в режимах MOVIE, ROLL или CRAWL, выберите из серии изображений то изображение, которое будет отображаться первым.
- 3) Установите формат воспроизведения данных и т.д.



- ① Установите формат воспроизведения данных.
- ② Установите номер кадра данных (количество изображений).
- ③ Установите номер кадра для изображения отображаемого в ряду Icon.

### Примечание

Когда указанное изображение не входит в серию изображений, то оно будет автоматически зарегистрировано как данные STILL, так что этот экран не появится.

- 4) Данные добавляются в список передачи и отображаются в главном окне.

## Установка свойств воспроизведения данных Title

Настройка специальных эффектов с DSK ON, DSK OFF, позиции отображения данных, и т.д. будет осуществляться автоматически в соответствии со значениями первоначальных установок в момент регистрации данных в списке передачи.

Эти настройки могут быть изменены на экране свойств данных. Экран свойств данных открывается в следующем порядке.

- 1) Наведите курсор мыши на данные, настройки которых надо изменить, и нажмите левую клавишу мыши. Желтая каемка курсора передвинется, и данные будут выбраны.
- 2) Выберите «Property» из меню «File» главного окна.  
Откроется окно свойств.



# Работа с данными Title



Описание устанавливаемых пунктов (в зависимости от формата воспроизведения данных некоторые пункты могут не отображаться или их невозможно будет настроить):

**Icon:** Используется для установки номера кадра изображения, используемого для отображения в ряду ICON главного окна.

**Mode:** Используется для выбора ONCE или REPEAT, когда используется режим MOVIE.

**On:** Используется для настройки работы, когда данные отображаются на экране (DSK ON).

- **Auto Trigger:** Устанавливает начало операции  
Не установлено: DSK ON будет осуществлено, когда будет нажата кнопка воспроизведения в главном окне или будет нажата кнопка DSK на главном устройстве.  
Установлено: DSK ON будет выполнено по прошествии указанного времени после операции воспроизведения данных.

- **Effect:** Устанавливает специальные эффекты  
**Pattern:** Указанный шаблон будет использоваться на DSK ON.  
**Diss:** Будет использоваться наплыв.  
**Time:** Устанавливает период выполнения специальных эффектов от 00:00 до 00:30.

- **Slide:** Используется для настроек отображения слайдов  
**Dir:** Кликните стрелку, чтобы выбрать направление соскальзывания. Когда для DIVIDE выбрана настройка, отличная от 1, соскальзывание в вертикальном направлении невозможно.  
**Speed:** Установите скорость соскальзывания (количество смещаемых пикселей за кадр).

**Off:** Используется для установки операции, которая будет выполняться, когда данные стираются с экрана (DSK OFF).

- **Auto Trigger:** Устанавливает начало работы.  
Не установлено: DSK OFF будет осуществлено, когда будет нажата кнопка воспроизведения в главном окне или будет нажата кнопка DSK на главном устройстве.  
Установлено: DSK OFF будет выполнено по прошествии времени указанного для Duration.

• **Effect:** такие же как и для DSK ON.

• **Slide:** такие же как и для DSK ON.

**Duration:** Используется для установки продолжительности воспроизведения данных. Время воспроизведения также включает время для DSK ON и DSK OFF. Работает, только если установлен AutoTrigger для DSK OUT.

**Position:** Используется для установки положения отображения данных как смещение (в пикселях) от верхнего левого угла экрана.

X и Y могут быть установлены для STILL и MOVIE, для CRAWL может быть установлен Y, для ROLL может быть установлен X.

• **X:** Для NTSC, так же как и для PAL, может быть установлено значение от 0 до 719.

• **Y:** Может быть установлено значение от 0 до 480 для NTSC и может быть установлено значение от 0 до 576 для PAL (только четные числа).

**Protect:** Когда отмечен этот пункт, данные не стираются из памяти обычной операцией очистки.

**Mark:** может быть установлено любое число от 1 до 9. Когда номер устанавливается посредством «Cursor» → «Jump to Mark», можно сразу перейти к желаемым данным.

**Name:** Используется для задания имени данным. Может быть введено до 128 однобайтных символов.

**Comment:** Используется для задания комментария для данных. Может быть введено до 128 однобайтных символов.

## Примечания

- Первоначальное значение для установки воспроизведения может быть изменено на экране «Предварительная установка свойств данных» (см. стр. 93).
- Когда шаблон, введенный для DSK ON и DSK OFF, не может использоваться с DSK, будет произведена автоматическая коррекция на похожий шаблон.
- Когда используется 3000 или более шаблонов, для DSK ON и DSK OFF должен использоваться один и тот же шаблон. Для шаблонов от 0 до 2999 комбинация для DSK ON и DSK OFF может быть выбрана свободно.
- Установите Time как 00:00, когда не будет использоваться никаких специальных эффектов с DSK ON и DSK OFF.
- Когда 1 выбрано для DIVIDE с данными CRAWL, значение позиции Y не может быть задано.

# Работа с данными Title

## Ручная передача и воспроизведение данных Title

Данные, зарегистрированные в списке передачи, могут быть переданы в AG-MX70 с использованием следующей процедуры.

- 1) Наведите курсор на перемещаемые данные и кликните левой кнопкой на данных. Желтая рамка курсора переместится на выбранные данные.
- 2) Выберите «Operation» → «Load title» из меню главного окна. Данные передаются в AG-MX70.

### Примечания

- Время, требуемое для передачи, различается в зависимости от размера изображения и количества изображений.
- Передача невозможна, когда память для изображений AG-MX70 не имеет достаточно свободного места. Сотрите ненужные данные из памяти для изображений (см. «Стирание данных Title») и повторите операцию передачи.
- Изображения не могут быть переданы в то время, как на жидкокристаллическом дисплее горит надпись «Loading...», сразу после включения питания AG-MX70 или сразу после изменения настроек памяти для изображений.
- Во время передачи жидкокристаллический дисплей AG-MX70 гаснет.

DSK воспроизведение переданных данных осуществляется с использованием следующей процедуры.

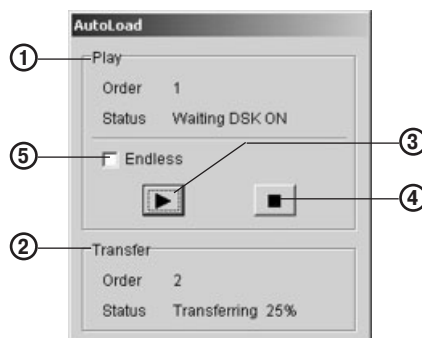
- 1) Переместите курсор на данные для DSK-воспроизведения и кликните левой кнопкой на данных. Желтая рамка курсора переместится на выбранные данные.
- 2) Выберите «Operation» → «Play» из меню главного окна. Начнется DSK-воспроизведение данных.

### Примечание

Для того чтобы осуществить DSK-воспроизведение данных, необходимо установить Key и Fill для Title, используя пункт DSK/Fade в меню DSK Fade AG-MX70. Для более подробной информации обратитесь к стр. 46.

## Автоматическая передача и воспроизведение данных титров

Данные с текущей позиции курсора до конца списка передачи могут быть переданы автоматически, и DSK-воспроизведение может осуществляться автоматически. Выберите «Operation» → «Autoload» из меню главного окна.



- ① Здесь отображается состояние DSK.
- ② Здесь отображается состояние передачи.
- ③ Выполняет DSK ON/OFF.
- ④ Останавливает автоматическую загрузку.
- ⑤ Когда здесь поставлена галочка, происходит возврат к исходным данным и воспроизведение продолжается после того, как были воспроизведены последние данные из списка передачи.

### Примечания

- Любые данные, которые не были переданы, будут переданы автоматически. Передача также будет выполняться во время воспроизведения других данных.
- Если передача данных не была завершена к тому времени, когда достигнута стадия DSK-воспроизведения, состояние ожидания сохранится до тех пор, пока передача данных не будет завершена.
- После DSK-воспроизведения данные, для которых не установлена защита, будут стерты из памяти.

## Очистка данных Title

Данные, записанные в память для изображений AG-MX70, будут стираться только операцией очистки или когда выключается питание AG-MX70. Когда требуется место для передачи новых данных, сотрите любые ненужные данные. Стирание осуществляется с использованием следующей процедуры.

- 1) Переместите курсор на данные, которые необходимо стереть и кликните левой кнопкой мыши по данным. Желтая рамка курсора переместится на выбранные данные.
- 2) Выберите «Operation» → «Clear selected title» из меню главного окна. Данные будут стерты.

### Примечания

- Когда в меню главного окна выбрано «Operation» → «Clear all title», будут стерты все переданные данные.
- Данные, для которых установлена защита, не будут стерты с использованием этой процедуры. Стирание данных, для которых установлена защита, должно осуществляться из экрана состояния памяти. (См. стр. 91).

# Работа с данными Title

## Проверка изображения данных Title

Изображения выбранных данных на экране показа изображений могут быть показаны в оригинальном размере, и их можно проверить.

Экран показа изображений может отображаться с помощью одного из следующих методов.

- Выберите «Preview» из меню «File» главного окна.
- Выберите «Preview» из всплывающего меню при правом клике мышкой по данным.
- Дважды кликните на разделе ICON в колонке отображения данных.



Когда выбранные данные были изменены в главном окне, изображение изменяется, отображая изменения.

### ① Order (порядок)

Это порядок данных, которым принадлежит показываемое изображение. Порядок отображения данных может быть изменен либо прямым вводом номеров, либо щелкая по стрелкам.

### ② Frame (кадр)

Показывает кадр данных, к которому относится показываемое изображение. Показываемый кадр может быть изменен либо прямым вводом номеров, либо щелкая по стрелкам.

## Изменение сортировки списка передачи

Список передачи может быть отсортирован любым из следующих методов.

- Выберите метод пересортировки, такой как «Sort by name» (сортировка по имени) или «Sort by comments» (сортировка по комментарию), из меню «Display».
- Щелкните по кнопкам ▲ и ▼ в верхней части столбца NAME/COMMENT списка передачи. Когда включен режим отображения иконок, режим сортировки по именам осуществляется левой кнопкой, а сортировка по комментарию правой кнопкой. Когда включен режим отображения списка, можно сортировать только по имени.
- Данные могут быть перетащены в другое место путем нажатия левой кнопки на данных и отпускания кнопки после перемещения курсора на новое место. Данные будут перемещены в то место, где была отпущена кнопка.

## Сохранение списка передачи

Созданный список передачи может быть сохранен в файл.

- 1) Выберите «Save list as...» (сохранить список как...) из меню «File» главного окна. Появится диалоговое окно «Save list as...»
- 2) Введите имя списка и кликните на кнопке «Save».

## Открытие списка передачи

Сохраненный список передачи может быть открыт следующим образом.

- 1) Выберите «Open list» (открыть список) из меню «File» главного окна. Появится диалоговое окно «Open file».
- 2) Выберите список, который надо открыть, и кликните кнопку «Open».

## Удаление данных Title из списка передачи

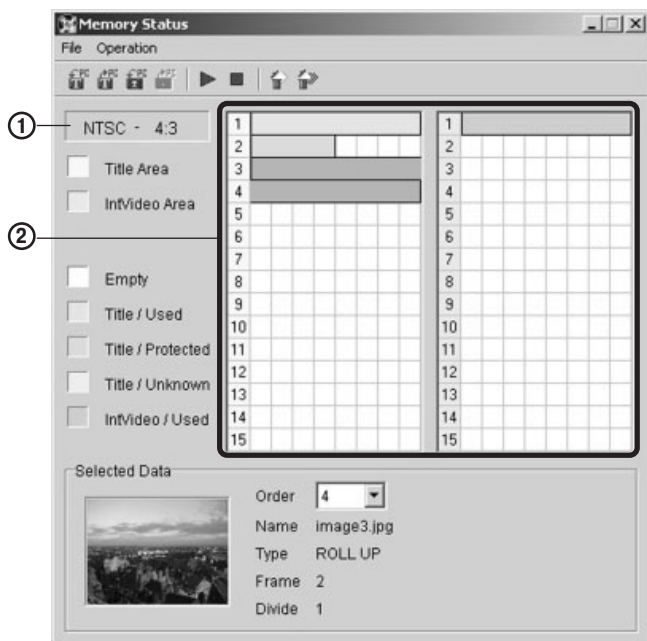
Данные, зарегистрированные в списке передачи, могут быть удалены из списка с использованием следующей процедуры.

- 1) Переместите курсор на данные, которые необходимо стереть, и кликните левой кнопкой мыши по данным. Желтая рамка курсора переместится на выбранные данные.
- 2) Выберите «Edit» → «Delete» из меню главного окна. Данные будут стерты из списка передачи.

## Прочие операции

### Проверка состояния памяти AG-MX70

Состояние памяти для изображений AG-MX70 может быть проверено на экране состояния памяти. Выберите «Tools» → «Memory status» из меню главного окна для открытия экрана состояния памяти.



- ① Здесь отображается состояние системных установок AG-MX70.
- ② Это столбец состояния памяти.
  - Одна строка соответствует одной странице.
  - Столбец с желтыми номерами строк — это зона данных Title, голубая колонка показывает зону данных IntVideo.
  - У данных Title цвет отличается в зависимости от типа данных.
    - Оранжевый: Обычные данные
    - Розовый: Данные с установленной защитой
    - Зеленый: Данные, которые не могут быть распознаны MX-Navi (данные, записанные на стороне AG-MX70, данные, переданные в предыдущей сессии MX-Navi и.д.)
  - Данные могут быть выбраны левым кликом по данным в столбце отображения состояния. Выбранные данные становятся объектом для стирания и считывания в персональном компьютере.

#### Примечания

- На этом экране выберите данные для стирания и затем выберите «Operation» → «Clear specified area» из меню. Данные Title с установленной защитой тоже будут стерты этой операцией.
- Все данные Title и IntVideo могут быть стерты выбором «Operation» → «All clear» из меню на этом экране.

### Изменение установок памяти AG-MX70

Установки AG-MX70 (переключение между NTSC и PAL, переключение между 4:3 и 16:9, изменение распределения страниц между данными Title и IntVideo) могут быть изменены с персонального компьютера.

- 1) Из меню главного окна, выберите «Tools» → «AG-MX70 setup» для того, чтобы открыть экран установок микшера.
- 2) Измените установки памяти в столбце Memory на экране установок микшера.
  - Signal Эта установка может быть переключена между NTSC и PAL.
  - Aspect Эта установка может быть переключена между 4:3 и 16:9.
  - Allocation Здесь можно изменить распределение страниц между данными Title и IntVideo.
- 3) Изменения отображаются при нажатии кнопки «Set».

#### Примечания

- Когда установки памяти были переключены на 4:3 или было изменено распределение страниц между данными Title и IntVideo, все данные будут стерты из памяти для изображений.
- Когда установки памяти были переключены с NTSC на PAL и наоборот, текущий список передачи будет закрыт и будет открыт новый.

# Прочие операции

## Передача и воспроизведение данных IntVideo

Операции для передачи и воспроизведения изображений персонального компьютера как данных IntVideo описаны ниже.

- 1) Выберите «Tools» → «Memory status» из меню главного окна и откройте экран отображения состояния памяти.
- 2) Выберите «File» → «Load IntVideo» из меню экрана отображения состояния памяти. Появится диалоговое окно «Open file».
- 3) Для передачи STILL изображения в AG-MX70 выберите изображение и кликните «Open». Для воспроизведения изображений MOVIE выберите первое из серии изображений для воспроизведения и кликните «Open» для отображения экрана установок формата воспроизведения. Когда будет установлен формат воспроизведения и количество кадров для передачи и будет кликута кнопка «OK», изображения будут переданы в AG-MX70.
- 4) Кликните левой кнопкой мыши на данные, которые надо воспроизвести в столбце показа состояния на экране управления памятью. Данные станут выбранными (состояние, в котором цвет темнее).
- 5) Выберите «Operation» → «Preview» из меню экрана отображения состояния памяти. Данные начнут воспроизводиться.

## Примечания

- Для данных IntVideo не могут использоваться форматы воспроизведения Crawl и Roll.
- Изображения не могут быть переданы сразу после включения питания AG-MX70 или сразу после изменения настроек памяти для изображений.
- В то время как идет передача, дисплей AG-MX70 гаснет.
- Перед воспроизведением на AG-MX70 следует выбрать INT/EXT.

## Стирание данных IntVideo

Операция для стирания переданных данных IntVideo из памяти для изображений AG-MX70 описана ниже.

- 1) Выберите «Tools» → «Memory status» из меню главного окна, чтобы открыть экран отображения состояния памяти.
- 2) Выберите данные, которые нужно стереть, щелкая левой клавишей на данных в столбце показа состояния на экране отображения состояния памяти. Данные перейдут в состояние выбранных (цвет станет темнее).
- 3) Выберите «Operation» → «Clear specified area» из меню экраноотображения состояния памяти. Данные стерт.

## Сохранение данных

Данные Title или IntVideo могут быть считаны в компьютер из памяти изображений AG-MX70 и могут быть сохранены как стоп-кадры. Используйте следующую процедуру.

- 1) Выберите «Tools» → «Memory Status» из меню главного окна для того, чтобы открыть экран отображения состояния памяти.
- 2) Кликните левой кнопкой мыши на данных для считывания в ПК в столбце показа состояния на экране отображения состояния памяти. Данные перейдут в состояние выбранных (цвет станет темнее).



Выберите данные щелчком левой кнопкой мыши в столбце показа состояния.

- 3) Выберите «File» → «Capture Title» из меню экрана отображения состояния памяти для считывания данных Title. Выберите «File» → «Capture IntVideo» из меню экрана отображения состояния памяти для считывания данных IntVideo.
- 4) Введите формат изображения и имя файла и нажмите «Save» (сохранить). Когда данные для считывания состоят из нескольких изображений, номер будет автоматически добавлен в конце имени файла.

## Примечания

- Для сохранения данных Title в качестве формата изображения фиксируется TARGA (32 бита/пиксель, с альфа-каналом).
- Для сохранения данных IntVideo формат изображения может быть выбран из TARGA, JPEG или BMP (все 24 бита/пиксель, без альфа-канала).
- Записывайте данные IntVideo после того, как воспроизведение данных IntVideo было остановлено на главном устройстве AG-MX70.
- Изображения не могут быть переданы в то время, как «Loading...» появляется на дисплее, сразу после того, как питание AG-MX70 было включено или сразу после изменения настроек памяти изображений.
- В то время как идет передача, дисплей AG-MX70 гаснет.

## Вызов событий

События AG-MX70 могут быть вызваны с персонального компьютера.

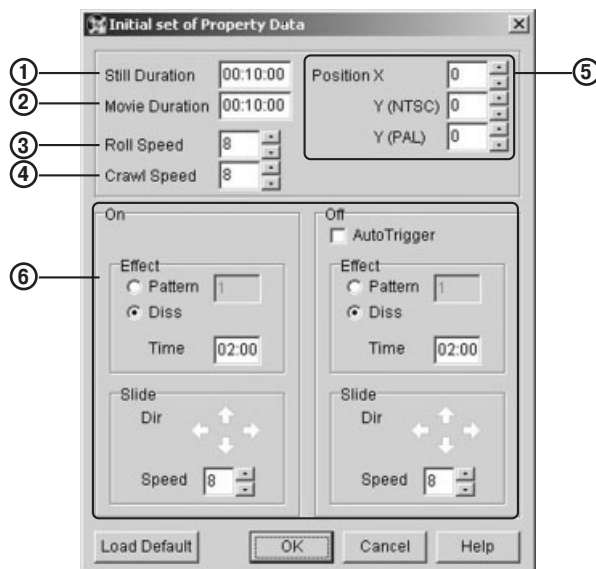
- 1) Выберите «AG-MX70 setup» из меню «Tools» главного окна.
- 2) Введите номер события, которое надо вызвать в столбце «Event Recall» в окне установок микшера, и нажмите кнопку «Recall». Событие вызвано.

# Прочие операции

## Установка начальных свойств

Начальные значения свойств для использования с новыми данными могут быть заданы на экране «Initial set of Properties Data».

- 1) Выберите «Properties initial value setting» из меню Tools главного окна. Появится экран «Initial set of Properties Data».
- 2) Установите отдельные пункты и кликните кнопку ОК для изменения установок. Все установки могут быть возвращены к первоначальным значениям нажатием кнопки «Load Default».



### ① Still Duration (продолжительность неподвижного изображения)

Длительность устанавливается, когда Still используется как формат воспроизведения данных.

### ② Movie Duration (длительность движущегося изображения)

Длительность устанавливается, когда Movie Repeat используется как формат воспроизведения данных.

### ③ Roll speed (скорость вертикальной прокрутки)

Скорость устанавливается, когда Roll используется как формат воспроизведения данных.

### ④ Crawl speed (скорость горизонтальной прокрутки)

Скорость устанавливается, когда Crawl используется как формат воспроизведения данных.

### ⑤ Position (позиция)

Здесь устанавливается позиция показа. Вертикальная величина позиции различается для NTSC и PAL.

X: Горизонтальная позиция может быть установлена от 0 до 719.

Y: (NTSC) Для NTSC вертикальная позиция может быть установлена от 0 до 480. (только четные числа).

Y: (PAL) Для PAL вертикальная позиция может быть установлена от 0 до 576. (только четные числа).

### ⑥ Установки ON, OFF

Устанавливается работа во время DSK ON и DSK OFF. Для более подробной информации по каждому пункту смотрите раздел «Установка свойств воспроизведения данных» (стр. 87).

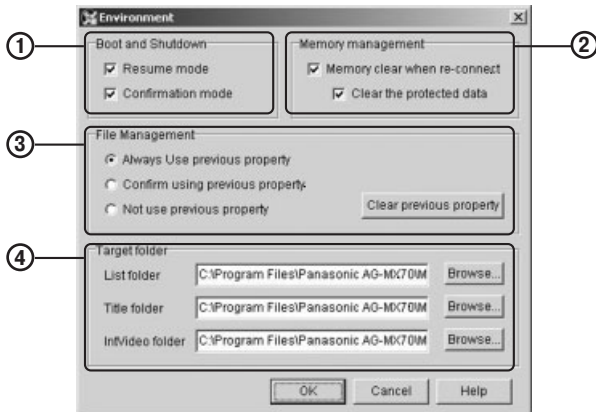
- Auto Trigger (только OFF)  
Если выбрано, автоматический переключатель для OFF установлен.
- Effect  
Здесь устанавливается шаблон и время спецэффектов.
- Slide  
Здесь устанавливается направление и скорость соскальзывания.

# Прочие операции

## Настройка рабочего окружения

Рабочие настройки для этого приложения могут быть установлены на экране рабочего окружения.

- 1) Выберите «Operating Environment» из меню Tools главного окна. Будет показан экран окружения.
- 2) Установите отдельные пункты и кликните кнопку «OK» для изменения установок.



### ① Boot and shutdown (загрузка и выключение)

Устанавливается операция при загрузке и выключении этого приложения.

- **Resume mode (режим продолжения)**  
Когда отмечен этот пункт, при загрузке будет открыт список передачи будет восстановлено состояние, которые были в тот момент, когда приложение было закрыто последний раз.  
Если этот пункт не отмечен, при запуске будет открыт новый список передачи.
- **Confirmation mode (режим подтверждения)**  
Когда этот пункт отмечен, при закрытии приложения будет выводиться экран подтверждения.

### ② Memory management (управление памятью)

Устанавливается операция, когда AG-MX70 подключен к персональному компьютеру.

Когда отмечено «Memory clear when re-connect», все данные Title и IntVideo будут стерты при подключении AG-MX70.

Отметьте «Clear the protected data», чтобы данные, для которых установлена защита, тоже стирались.

### ③ File management (управление файлами)

При добавлении изображения, которое однажды было использовано как данные Title в списке передачи, выберите, использовать ли предыдущие установки свойств.

Предыдущие свойства могут быть стерты, используя кнопку «Clear previous property».

- **Always use previous property (всегда использовать предыдущие свойства)**  
Когда предыдущие свойства еще доступны, предыдущие установки свойств будут использоваться снова и снова.
- **Confirm using previous properties (подтверждать использование предыдущих свойств)**  
Когда предыдущие свойства еще доступны, будет появляться экран с запросом использовать или нет предыдущие свойства.  
Если предыдущие свойства не будут использоваться, данные будут обрабатываться как новые данные.
- **Not use the previous property (не использовать предыдущие данные)**  
Данные всегда обрабатываются как новые данные

### ④ Target folder (целевая папка)

Здесь устанавливается папка, которая будет открываться первой при открытии или сохранении данных.

Непосредственно введите путь к папке или нажмите кнопку «Browse» и выберите ее на показанном экране выбора папки.

- **List Folder (папка списка)**  
Папка, которая будет открываться первой при открытии или сохранении списка передачи.  
По умолчанию это папка «Listdata», созданная там же, где установлено приложение.
- **Title Folder (папка данных Title)**  
Папка, которая будет открываться первой при открытии или сохранении данных Title.  
По умолчанию это папка «Titledata», созданная там же, где установлено приложение.
- **IntVideo Folder (папка данных IntVideo)**  
Папка, которая будет открываться первой при открытии или сохранении данных IntVideo.  
По умолчанию это папка «IntVideodata», созданная там же, где установлено приложение.

## Список горячих клавиш

Перемещение курсора в начало	Home	Выделение всех данных	Ctrl+A
Перемещение курсора назад на 10 записей	Стрелка влево	Удаление выбранных данных	Delete
Перемещение курсора назад	Стрелка вверх	Вырезание выбранных данных	Ctrl+X
Перемещение курсора вперед	Стрелка вниз	Копирование выбранных данных	Ctrl+C
Перемещение курсора вперед на 10 записей	Стрелка вправо	Вставка выбранных данных	Ctrl+V
Перемещение курсора в конец	End	Стирание выбранных данных	Ctrl+R
Переход к данным в DSK	0	Стирание всех данных	Ctrl+T
Переход к данным с соответствующей меткой Mark	От 1 до 9	Отмена действия	Ctrl+Z
Открытие свойств выбранных данных	Enter	Повтор действия	Ctrl+Y
Перенос выбранные данные	L		
Воспроизведение выбранные данные	Пробел		
Остановка воспроизведения данных	S		
Автоматическое воспроизведение данных	Shift+пробел		



# Перед обращением в сервис

## Устранение неисправностей

Обратитесь к вашему дилеру, если проблема сохранилась после того, как вы проверили все следующие пункты.

### Проблемы, связанные с AG-MX70

Проблема	Что проверить?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Не включается электропитание.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Правильно ли штепсель силового кабеля вставлен в розетку?</li><li>• Перестал ли работать вентилятор?</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Нет картинки.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Включено ли питание видеомагнитофона или другого подсоединенного оборудования?</li><li>• Правильно ли подсоединены провода?</li><li>• Применяется ли фединг?</li><li>• Правильно ли был введен источник?</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Нет цвета.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Установлен ли переключатель монохроматического изображения на ON?</li><li>• Установлен ли только «Y» в качестве входа вместо композитного сигнала?</li><li>• Правильно ли введен источник?</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Нет звука.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Применяется ли выведение (fade-out) для звука?</li><li>• Правильно ли введен источник?</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Изображение не меняется, даже когда рычажок перехода перемещается во время режима смещения/вытеснения.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Выбраны ли одинаковые сигналы для сторон А и В?</li></ul>

### Проблемы, связанные с MX-Naví

Проблема	Что проверить?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Меню для загрузки титров или воспроизведения делается серым и не функционирует.</li></ul>	<p>AG-MX70 не распознается компьютером. Проверьте следующие пункты.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Включено ли питание AG-MX70?</li><li>• Правильно ли соединены AG-MX70 и компьютер кабелем USB?</li><li>• Проверьте, что длина USB кабеля не более 3 м.</li></ul> <p>Если работа по-прежнему невозможна даже после проверки вышеперечисленных пунктов, то возможно, что USB драйвер установлен неправильно. Выполните DrvUninstaller.exe в папке DrvUninstaller установочного компакт-диска для того, чтобы удалить USB драйвер (при этом может появиться сообщение о невозможности удаления некоторых файлов «Can not delete some files», это не указывает на проблему). После этого снова установите драйвер USB.</p>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Производится передача или считывания изображения, но обработка останавливается, и появляется сообщение «AG-MX70 is not ready to transfer. Please, check power and connection and try again» (AG-MX70 не готов к передаче. Проверьте питание и соединение и попробуйте еще раз).</li></ul>	<p>Изображения не могут передаваться или считываться, если надисплее есть надпись, сигнализирующая о загрузке — «Loading», которая появляется сразу после включения питания AG-MX70, или сразу после изменения настроек памяти для изображений. Подождите, пока надпись «Loading...» не исчезнет, и затем попробуйте снова.</p>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Изображение не меняется на DSK, даже когда осуществляется операция DSK-воспроизведения.</li></ul>	<p>Проверьте, что пункты Key и Fill в меню DSK/Fade AG-MX70 установлены на Title.</p>

# Перед обращением в сервис


## Проблемы, связанные с MX-Navі

Проблема	Что проверить?
<ul style="list-style-type: none"><li>Шаблоны, установленные для DSK ON и DSK OFF для данных Title, изменены.</li></ul>	Когда заданный шаблон не может использоваться для DSK, шаблон автоматически меняется на другой.
<ul style="list-style-type: none"><li>Данные Title были стерты, но не были удалены из памяти изображений.</li></ul>	Когда установлена защита данных, они не стираются, даже когда стирание осуществляется из меню главного окна. Для того чтобы стереть данные, для которых установлена защита, осуществите операцию стирания из окна состояния памяти.
<ul style="list-style-type: none"><li>Кнопки в главном окне отображаются неправильно</li></ul>	В среде Windows-98 с определенными видеокартами отображение кнопок может быть неправильным. Даже если появляется эта проблема, это не влияет на работу программного обеспечения. Возможно, эта проблема решается одним из следующих способов: <ul style="list-style-type: none"><li>Обновите драйвера для видеокарты на последнюю версию.</li><li>Откройте «Мой компьютер» «Панель управления» «Экран», кликните «Дополнительно» на странице «Настройка», откройте экран «Быстродействие» и переставьте опцию «Аппаратное ускорение» на «Основные функции ускорения» или «Функции ускорения не задействованы».</li></ul>

# Технические характеристики

## [ОБЩИЕ]

<b>Источник питания:</b>	220 — 240 В переменного тока, 50/60 Гц
<b>Потребляемая мощность:</b>	52 Вт (без установленных дополнительных принадлежностей). 70 Вт (со всеми установленными дополнительными принадлежностями)

 Указывает на информацию по безопасности.

<b>Рабочая температура:</b>	от +5 до +40°C.
<b>Рабочая влажность:</b>	Менее 80% (относительная влажность).
<b>Размеры (ширина/высота/глубина):</b>	424×197×400 мм
<b>Вес:</b>	8,2 кг (без установленных дополнительных принадлежностей) 8,7 кг (со всеми установленными дополнительными принадлежностями)

## [ВИДЕО]

<b>Формат видео:</b>	Переключаемый 525 (NTSC)/625 (PAL)
<b>Квантование:</b>	Главный вход: 9 бит Внешний вход (EXT): 8 бит
<b>Внутренняя обработка:</b>	4:2:2:4 8 бит (переключение вкл/выкл для динамической обработки округления) Ключ: 13,5 МГц Y: 13,5 МГц Pb/Pr: 6,75 МГц
<b>Отношение сигнал/шум:</b>	Компонентный сигнал, Y: Менее -54 дБ Pb/Pr: Менее -52 дБ Композитный сигнал, Y/C: Менее -50 дБ
<b>Ширина диапазона:</b>	Главный вход, Y: От 0,5 МГц до 4,5 МГц (± 1 дБ) Pb/Pr: От 0,2 МГц до 2,0 МГц (от +0,5 дБ до -3,0 дБ) Внешний вход (EXT), Y: От 0,5 МГц до 4,5 МГц (± 1 дБ) Pb/Pr: От 0,2 МГц до 2,0 МГц (± 1 дБ)
<b>Коэффициент нелинейности:</b>	Менее 1%
<b>Dg/Dp:</b>	Менее 4%/2°

## [АУДИО]

<b>Частота выборки:</b>	48 КГц
<b>Квантование:</b>	Аналоговый вход: 20 бит Цифровой вход (опционально): 24 бита
<b>Частотная характеристика:</b>	от 20 Гц до 20 КГц (от -1,0 дБ до +1,0 дБ)
<b>Динамический диапазон:</b>	Более 85 дБ (аналоговый вход/выход)
<b>Коэффициент нелинейных искажений:</b>	Менее 0,08% (1 кГц)
<b>Перекрестные помехи:</b>	Менее -70 дБ (1 кГц, между любыми двумя каналами)
<b>Высота:</b>	20 дБ/18 дБ, переключаемый

# Технические характеристики

---

## [ВИДЕО ВХОД/ВЫХОД]

<b>Разъемы компонентного входа:</b>	BNC * 4 (источники 1/2/3/4) Y: 1,0 Вp-p, 75 Ом Pb/Pr (525): 0,525/0,757 Вp-p переключаемый, 75 Ом Pb/Pr (625): 0,7 Вp-p, 75 Ом
<b>Разъемы композитного входа:</b>	P BNC * 8 (источники от 1 до 8), 1 Вp-p, 75 Ом
<b>Входные разъемы Y/C</b>	Mini-DIN * 4 (источники 1/2/3/4) Y: 1,0 Вp-p, 75 Ом C: 0,286 Вp-p, 75 Ом (525)/ 0,3 Вp-p, 75 Ом (625)
<b>Разъемы EXT (внешний вход)</b>	BNC * 1 (Y/Pb/Pr), Аналоговые компонентные сигналы Y: 1,0 Вp-p, 75 Ом Pb/Pr (525): 0,757 Вp-p, 75 Ом Pb/Pr (625): 0,7 Вp-p, 75 Ом Рирпроекция: BNC * 1, 1,0 Вp-p, 75 Ом Аналоговый композитный сигнал (положительная принудительная синхронизация двух видеосигналов одним общим сигналом)
<b>Входные разъемы G/L</b>	BNC * 1 (с конфигурацией проходного входа) 1,0 Вp-p, 75 Ом Композитный сигнал (выбор принудительной синхронизации возможен с G/L, EXT-Key)
<b>Разъемы компонентного выхода</b>	BNC * 2 Y: 1,0 Вp-p, 75 Ом Pb/Pr (525): 0,525/0,757 Вp-p переключаемый, 75 Ом Pb/Pr (625): 0,7 Вp-p, 75 Ом
<b>Разъемы композитного выхода:</b>	BNC * 8 (источники от 1 до 8), 1 Вp-p, 75 Ом
<b>Входные разъемы Y/C</b>	Mini-DIN * 4 Y: 1,0 Вp-p, 75 Ом C: 0,286 Вp-p, 75 Ом (525)/ 0,3 Вp-p, 75 Ом (625)
<b>Выходной разъем предпросмотра</b>	BNC * 1, 1,0 Вp-p, 75 Ом
<b>Входной разъем улучшенного опорного сигнала</b>	BNC * 1 (с конфигурацией проходного входа), 75 Ом, Композитные сигналы Синхр.: 0,286 Вp-p (525)/ 0,3 Вp-p (625) Вспышка: 0,286 Вp-p (525)/ 0,3 Вp-p (625)

## [АУДИО ВХОДЫ/ВЫХОД]

<b>Входные аудио разъемы (L/R)</b>	XLR * 4 набора, +4/0/-3 дБи, переключаемый, 10 кОм, сбалансированный
<b>Вспомогательные входные разъемы AUX (L/R)</b>	RCA * 2 набора, -10 дБи, 10 кОм, несбалансированный MIC
<b>Входное гнездо микрофона</b>	M6*1, -60 дБ, 2 кОм, несбалансированный, (переключаемый с AUX 2)
<b>Выходные аудио разъемы (L/R)</b>	Программный 1: XLR* 1 набор, +4/0/-3 дБи, переключаемый, 47 кОм, сбалансированный Программный 2: RCA* 1 набор, 10 дБи, 47 Ом, несбалансированный
<b>Выходной разъем для наушников</b>	M6*1, 8 Ом, несбалансированный

# Технические характеристики

---

## [ПРОЧЕЕ]

<b>Звукомонтажный пульт</b>	D-sub, 9 штырьковый, переключаемый RS-422A/232C; Протокол RS-422; переключаемый GVG/Sony
<b>Подключаемый звукомонтажный пульт</b>	Panasonic: AG-A850 SONY: BVE-2000, BE-910, PVE-500
<b>Выход цепи сигнализации</b>	D-sub, 9 штырьковый, с открытым коллектором * 8 каналов Ток коллектора: менее 50 мА, Максимальное напряжение: 35 В постоянного тока.
<b>GPI</b>	BNC * 1, с замыкающим контактом
<b>USB</b>	B * 1, USB версия 1.1 (длина кабеля максимум 3 м)

## [SDI] (дополнительно)

<b>Входные видео разъемы</b>	BNC * 4 (источники 1/2/3/4), SMPTE 259M-C
<b>Выходные видео разъемы</b>	BNC * 1, SMPTE 259M-C
<b>Входные аудио разъемы</b>	Встроенное аудио (каналы 1/2)
<b>Выходные аудио разъемы</b>	Встроенное аудио (каналы 1/2)

## [ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ]

Шнур питания (для континентальной Европы) . . . . .	1
(для Великобритании) . . . . .	1
Инструкция по эксплуатации . . . . .	1
Установочный компакт-диск MX-Naví . . . . .	1
Гарантийный талон . . . . .	1

**Матсушита Электрик Индастриал Ко., Лтд.**

Интернет-сайт: <http://www.panasonic.co.jp/global/>

2003 © Матсушита Коммуникейшн Индастриал Ко., Лтд. Все права защищены

**(095) 258-4205    [www.panasonic.ru](http://www.panasonic.ru)    Panasonic (СНГ)**