

HD/SD スーパータイトル

ST-390HS-V5

送出部

取扱説明書

必ずお読みください！

ビデオトロン株式会社

複写・転載を禁止します。

発行元の許可なく、この文書の記載内容の複写・転載することを禁止します。

本書に記載している商標

Microsoft, および Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国、日本およびその他の国における登録商標または商標です。

その他、本文中に記載されている会社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。

変更について

この文書の情報は単なる情報として提供されるものであり、将来予告なく変更される可能性があります。

この製品を安全にご使用いただくために



警告

誤った取扱いをすると死亡または重傷、火災など重大な結果を招く恐れがあります。

1、電源プラグ、コードは

- ・指定された電源電圧 (AC100V 50/60Hz) 以外では使用しないでください。
- ・AC 電源 (室内電源) の容量を超えて機械を接続し長時間使用すると火災の原因になります。
- ・差込みは確実に。ほこりの付着やゆるみは危険です。
- ・濡れた手でプラグの抜き差しを行わないでください。
- ・抜き差しは必ずプラグを持って行ってください。コードを持って引っ張らないでください。
- ・コードは他の機器の電源ケーブルや他のケーブル等にかませないでください。
- ・コードの上に重い物を載せないでください。電源がショートし火災の原因になります。
- ・機械の取り外しや清掃時等は必ず機械の電源スイッチを OFF にしてからプラグを抜いてください。

2、本体が熱くなったら、焦げ臭いにおいがしたら

- ・すぐに電源スイッチを切ってください。ただし、電源回路上、切れない場合があります。その時は電源プラグを正しく抜いてください。機械の保護回路により電源が切れた場合、あるいはブザーによる警報音がした場合にはすぐに電源スイッチを切るか、電源プラグを抜いてください。
- ・上下に設置されている機械の電源スイッチまたはメインのブレーカーを切ってください。
- ・空調設備を確認してください。
- ・しばらく、手や体を触れないでください。ファンの停止が考えられます。設置前にファンの取り付け場所を確認しておきファンが停止していないか確認をしてください。5年に一度はファンの交換をおすすめします。
- ・機械の通風孔をふさぐような設置をしないでください。熱がこもり火災の原因になります。
- ・消火器は必ず1本マシンルームに設置し緊急の場合に取り扱えるようにしてください。
- ・弊社にすぐ連絡ください。

3、機械の近くでは飲食やタバコ、火気を取り扱うことは絶対に行わないでください。

- ・特にタバコ、火気を取り扱うと電気部品に引火し火災の原因になります。
- ・機械の近く、またはマシンルーム等の密閉された室内で可燃性ガスを使用すると引火し火災の原因になります。
- ・コーヒーやアルコール類が電気部品にかかると危険です。

4、修理等は、ご自分で勝手に行わないでください。

下記のあやまちにより部品が発火し火災の原因になります。

- ・部品の取り付け方法 (極性の逆等) を誤ると危険です。
- ・電源が入っている時に行くと危険です。
- ・規格の異なる部品の交換は危険です。

5、その他

- ・長期に渡ってご使用にならない時は電源スイッチを切り、安全のため電源プラグを抜いてください。
 - ・重量のある機械は1人で持たないでください。最低2人でかかえてください。腰を痛めるなど、けがのもとになります。
 - ・ファンが回っている時は手でさわらないでください。必ず停止していることを確かめてから行ってください。
 - ・車載して使用する時は確実に固定してください。転倒し、けがの原因になります。
 - ・本体のラックマウントおよびラックの固定はしっかり建物に固定してください。地震などによる災害時危険です。
- また、地震の時は避難の状況によりブレーカーを切るか、火災に結び付かない適切な処置および行動を取ってください。そのためには日頃、防災対策の訓練を行っておいてください。
- ・機械内部に金属や導電性の異物を入れないでください。回路が短絡して火災の原因になります。
 - ・周辺の機材に異常が発生した場合にも本機の電源スイッチを切るか電源プラグを抜いてください。



注意

誤った取扱いをすると機械や財産の損害など重大な結果を招く恐れがあります。

1、本製品を取扱う際は

- ・直射日光、水濡れ、湿気、ほこりなどを避けて使用してください。
- ・身体の静電気を取り除いてから作業を行ってください。

2、操作卓の上では飲食やタバコは御遠慮ください。

コーヒーなどを操作器内にこぼしスイッチや部品の接触不良になります。

3、機械の持ち運びに注意してください。

落下等による衝撃は機械の故障の原因になります。

また、足元に落としたりしますと骨折等けがの原因になります。

4、フロッピーディスクやMOディスクを取り扱う製品については

- ・規格に合わないディスクの使用はドライブの故障の原因になります。
- マニュアルに記載されている規格の製品をご使用ください。
- ・長期に渡り性能を維持するために月に一回程度クリーニングキットでドライブおよびMOディスクをクリーニングしてください。
 - ・フィルターの付いている製品はフィルターの清掃を行ってください。
- 通風孔がふさがり機械の誤動作および温度上昇による火災の原因になります。
- ・強い磁場にかかる場所に置いたり近づけたりしないでください。内部データに影響を及ぼす場合があります。
 - ・湿気やほこりの多い場所での使用は避けてください。故障の原因になります。
 - ・大切なデータはバックアップを取ることをおすすめします。

●定期的なお手入れをおすすめします。

- ・ほこりや異物等の混入により接触不良や部品の故障が発生します。
- ・お手入れの際は必ず電源を切ってプラグを抜いてから行ってください。
- ・正面パネルから、または通風孔からのほこり、本体、操作器内部の異物等の清掃。
- ・ファンのほこりの清掃
- ・カードエッジコネクタタイプの基板はコネクタの清掃を一ヶ月に一度は行ってください。

また、電解コンデンサー、バッテリー他、長期使用劣化部品等は事故の原因につながります。
安心してご使用していただくために定期的な(5年に一度)オーバーホール点検をおすすめします。
期間、費用等につきましては弊社までお問い合わせください。

**上記現象以外でも故障かなと思われた場合は弊社にご連絡ください。

☆連絡先………ビデオトロン株式会社

〒193-0835 東京都八王子市千人町 2-17-16

TEL 042-666-6329

FAX 042-666-6330

受付時間 8:30~17:00

E-Mail cs@videotron.co.jp

◎土曜・日曜・祝祭日の連絡先

留守番電話042-666-6311

緊急時 ** 090-3230-3507

受付時間 9:00~17:00

**携帯電話の為、通話に障害を起こす場合がありますので、あらかじめご了承ください。

フォントの使用についてのお願い

フォントの使用については、フォントメーカーと使用契約を結んでください。

本製品でお使いになるフォントや本製品に映像信号として入力するフォントに関しては、フォントメーカーと使用契約を結んだフォントをご使用願います。フォントおよび本製品で編集あるいは制作された制作物の著作権に関し、当社は一切の責任を負いません。

..... 目 次

この製品を安全にご使用いただくために.....	I
フォントの使用についてのお願い.....	IV
1. 概 説.....	1
《特 長》.....	1
2. 起動画面と各ウインドウ.....	2
1. システム起動画面.....	2
(1)メニューとツールバー.....	3
2. 各ウインドウ.....	5
(1)素材一覧.....	5
(2)トランジションウインドウ.....	7
(3)タイムラインウインドウ.....	8
(4)プレビューウインドウ.....	10
(5)ナビゲータウインドウ.....	11
(6)プリセットウインドウ.....	12
3. 各ダイアログウインドウの説明.....	13
1. ドライブ指定.....	13
2. システムディレイ.....	14
3. 実行モード設定.....	14
(1)プレビュー(PV)モード.....	15
(2)GPIモード.....	15
(3)タイムコード(TC)モード.....	16
(4)テイクパネル(TP)モード.....	16
4. ライン表示切り替え.....	17
5. ビデオボード設定.....	18
6. カスタマイズ設定.....	20
7. エフェクト設定.....	21
(1)トランジションタイプ.....	22
(2)ポジションを有効にする(現在対応するエフェクトはありません).....	22
(3)エッジボーダーを有効にする(現在対応するエフェクトはありません).....	22
(4)キーフレームを有効にする.....	23
(5)フェード機能を有効にする.....	23
(6)ライトを有効にする(現在対応するエフェクトはありません).....	24
(7)ボタン機能.....	25
(8)総フレーム数.....	25
8. ユーザーエフェクト設定.....	26
(1)移動.....	26
(2)回転.....	27
(3)スケール.....	27

(4) 透過率.....	27
(5) 表示切り替え.....	27
(6) ON AIR.....	27
(7) R リセット.....	27
(8) プレビューボタンと表示.....	27
4. 操作方法.....	28
1. ファイル読み込み.....	28
2. タイムラインにスーパーを登録.....	30
3. タイムラインウインドウ編集.....	31
(1) 編集フレームの表示と移動.....	31
(2) 素材の情報.....	32
(3) 素材の選択と編集.....	33
(4) タイムオフセット.....	34
(5) タイムラインウインドウオプション.....	35
4. スーパーにトランジションの設定.....	35
5. スーパーの新規作成と編集.....	36
(1) 新規作成.....	36
(2) 再編集.....	36
(3) 編集後の保存.....	37
6. EDLデータの読み込み.....	39
7. テイクパネルによる送付(オプション).....	41
(1) 実行モード設定.....	41
(2) テイクパネルの各ボタンの動作.....	42
5. エフェクトプラグイン一覧.....	45
6. トラブルシューティング.....	57
7. 索引.....	59

1. 概 説

ST-390HD/SDはリニア編集室でも、ノンリニア編集室でも簡単かつ効率的にテロップ編集が行える文字発生装置です。タイムライン上にテロップ素材を配置し、映像(タイムコード)に合わせて送出することができます。

約300種類のテロップエフェクト機能があり、静止画のテロップ素材にエフェクト効果を追加することができます。レンダリングを必要とせず、リアルタイムで送出することができます。テロップ素材は素材ウインドウにあるフォルダーでまとめて管理することができます。

テロップの編集ではST-390からテロップ入力編集(ST-300V5)を開く事ができ、文字入力も縦書き、横書きともにバランスの取れた綺麗な文字を表示できます。

DSK基板を装備することにより映像信号にスーパー合成することができます。

《特 長》

●ノンリニアシステムとの連携

- ・タイムコード(LTC)を読み込むことで、テロップのIN/OUTが容易に決められます。
- ・GPIでのTAKE送出ができます。
- ・タイムラインにはソニーフォーマットEDLを読み込めます。

●リアルタイム 2D/3D エフェクト

- ・約 300 種類のエフェクトパターンがプラグイン形式で追加できます。

●DSK 機能

- ・ノンリニアシステムの映像に対して、DSK オプションボードを追加することにより、外部 SW'でスーパーすることなく、ST-390 1 台でスーパー入れまでできます。

●テロップ修正が容易

- ・任意のテロップを、送出メニューから選択することにより、簡単に文字の修正ができます。

2. 起動画面と各ウインドウ

1. システム起動画面

ST-390のアイコンをダブルクリックすると、ST-390のアプリケーションが起動します。



図 2-1-1 システム起動画面

素材一覧、トランジション、タイムライン、プレビュー、ナビゲーター、プリセットの6つのウインドウと、メニューとツールバーで構成されます。

(1)メニューとツールバー

メインウィンドウにはメニューとツールバーがあり、メニューにはそれぞれプルダウンメニューがあります。



図 2-1-2 メニューとツールバー

1)メニュー

ファイルメニュー

[新規プロジェクト作成]	プロジェクトを新規に作成します。
[開く]	既存のタイムラインのデータを開きます。
[上書き保存]	作業中のプロジェクトのタイムラインデータを「上書き保存」します。
[名前を付けて保存]	作業中のプロジェクトのタイムラインデータを「名前を付けて保存」します。
[EDL読み込み]	EDLデータを読み込みます。
[EDL削除]	EDLデータを削除します。
[アプリケーションの終了]	アプリケーションを終了します。

※ 「開く」、「名前を付けて保存」は現在対応しておりません。

編集メニュー

[やり直す]	[元に戻す]で取り消した操作を元に戻します。
[元に戻す]	直前に行った操作を元に戻します。
[コピー]	選択したデータをコピーします。
[切り取り]	選択したデータを切り取ります。
[貼り付け]	コピー、又は切り取りしたデータを貼り付けます。

※ 「やり直す」、「元に戻す」は現在タイムラインウィンドウのみ対応しており「コピー」、「切り取り」、「貼り付け」は現在対応しておりません。

表示メニュー

[ウインドウ]	各ウインドウの表示、非表示の切り替え、初期化を行います。
[ツールバー]	ツールバーの表示、非表示の切り替えを行います。
[ステータスバー]	ステータスバーの表示、非表示の切り替えを行います。
[プレビュー]	映像の出力をプレビューウインドウに出力させるか、またはON AIRに出力させるかの切り替えを行います。

オプションメニュー

[ドライブ指定]	ST-390のワークエリアのドライブを指定します。
[システムディレイ]	システムディレイのフレーム値を設定します。
[実行モード設定]	PV、GPI、TCの実行モードを設定します。
[ライン表示切り替え]	タイムラインの表示切り替えの設定をします。
[ボード設定]	実装しているボードの出力設定を行います。
[カスタマイズ設定]	ST-390の各種設定を行いません。

ヘルプメニュー

[バージョン情報]

ST-390アプリケーションのバージョン情報を表示します。

2) ツールバー

- PV** プレビュー実行
ST-390内部でタイムコードを発生して、タイムラインを再生します。
- GPI** 外部TAKE実行
外部からのGPI信号(TAKE)で、テロップを送出します。
このときのテロップ送出順は、タイムラインのIN点の早い順にTAKEされます。
- TC** タイムコード実行
外部からタイムコードを読み込んで実行します。
- TP** テイクパネル実行
オプションのテイクパネルからのGPI信号で、テロップを送出します。
- Super3** スーパー3の表示切り替え
スーパー3の表示又は、非表示の切り替えを行います。
- Super2** スーパー2の表示切り替え
スーパー2の表示又は、非表示の切り替えを行います。
- Super1** スーパー1の表示切り替え
スーパー1の表示又は、非表示の切り替えを行います。
- EDL** EDLデータ表示切り替え
EDLデータの表示又は、非表示の切り替えを行います。
EDLデータを読み込んでいない場合は、選択できません。
- ONAIR** ON AIRに出力。
- Preview** プレビューウインドウに出力。
ON AIR出力、プレビューウインドウへの出力の切り替えを行います。

2. 各ウインドウ

(1) 素材一覧

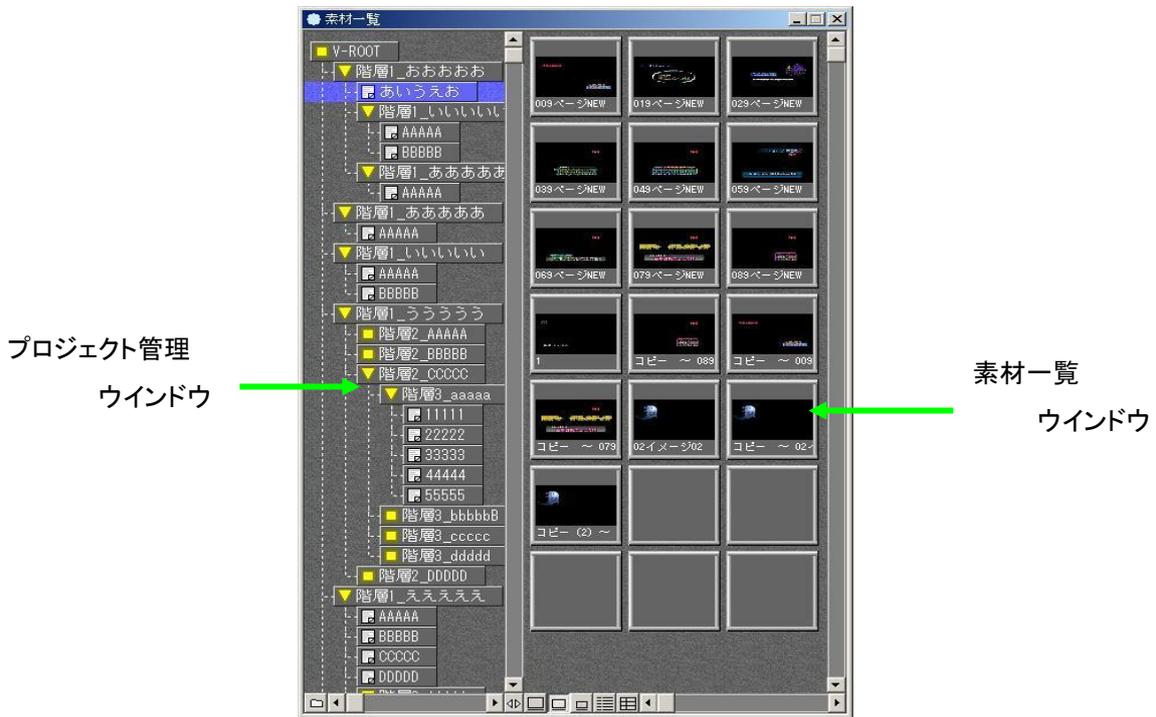


図 2-2-1 素材一覧ウィンドウ

素材一覧はプロジェクト管理ウィンドウ、素材一覧ウィンドウで構成されています。

プロジェクト管理ウィンドウは、番組とプロジェクトのフォルダーで構成されます。

素材一覧ウィンドウは、編集プロジェクト内にあるスーパーを表示します。

ST-300V5で作成したST5ファイル、ST-300で作成したSTWファイルを、素材一覧ウィンドウに登録できます。

1) ボタンの機能

- | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------------------------|
|  | 素材読み込み | テロップ素材を現在の編集プロジェクトに読み込みます |
|  | 移動 | プロジェクト管理と素材一覧の境を移動します。 |
|  | サムネイル大 | 素材一覧のリスト表示をサムネイル大に変更します。 |
|  | サムネイル中 | 素材一覧のリスト表示をサムネイル中に変更します。 |
|  | サムネイル小 | 素材一覧のリスト表示をサムネイル小に変更します。 |
|  | 一覧 | 素材一覧のリスト表示を一覧に変更します。 |
|  | 詳細 | 素材一覧のリスト表示を詳細に変更します。 |

2) 右メニュー

・V-ROOT 右メニュー

[新規番組作成]

新規番組を作成します。

・番組右メニュー

[コピー]

選択した番組をコピーします。

[貼り付け]

コピーした番組を貼り付けます。

[削除]

選択した番組を削除します。

[新規番組作成]

選択した番組の下に新規番組を作成します。

[新規 プロジェクト作成]

選択した番組の下に新規プロジェクトを作成します。

[名前変更]

選択した番組の名前を変更します。

・プロジェクト右メニュー

[コピー]

選択したプロジェクトをコピーします。

[削除]

選択したプロジェクトを削除します。

[読み込み]

選択したプロジェクトの下に ST5、STW ファイルを読み込みます。

[名前変更]

選択したプロジェクトの名前を変更します。

・素材右メニュー

[コピー]

選択した素材をコピーします。

[貼り付け]

コピーした素材を貼り付けます。

[削除]

選択した素材を削除します。

[デュレーション]

選択した素材のデュレーションを設定します。

[名前変更]

選択した素材の名前を変更します。

[再編集]

選択した素材を再編集します。

[新規作成]

素材を新規作成します。

[読み込み]

素材をファイルから読み込みます。

[プロパティ]

選択した素材のプロパティを表示します。

[リスト表示]

サムネイル大

リスト表示をサムネイル大に変更します。

サムネイル中

リスト表示をサムネイル中に変更します。

サムネイル小

リスト表示をサムネイル小に変更します。

一覧

リスト表示を一覧に変更します。

詳細

リスト表示を詳細に変更します。

[整列]

タイトル順

リストをタイトル順に並び替えます。

サイズ順

リストをサイズ順に並び替えます。

タイプ順

リストをタイプ順に並び替えます。

更新日時順

リストを更新日時順に並び替えます。

アイコンの自動整列

アイコンの自動整列を行います。

(2) トランジションウインドウ

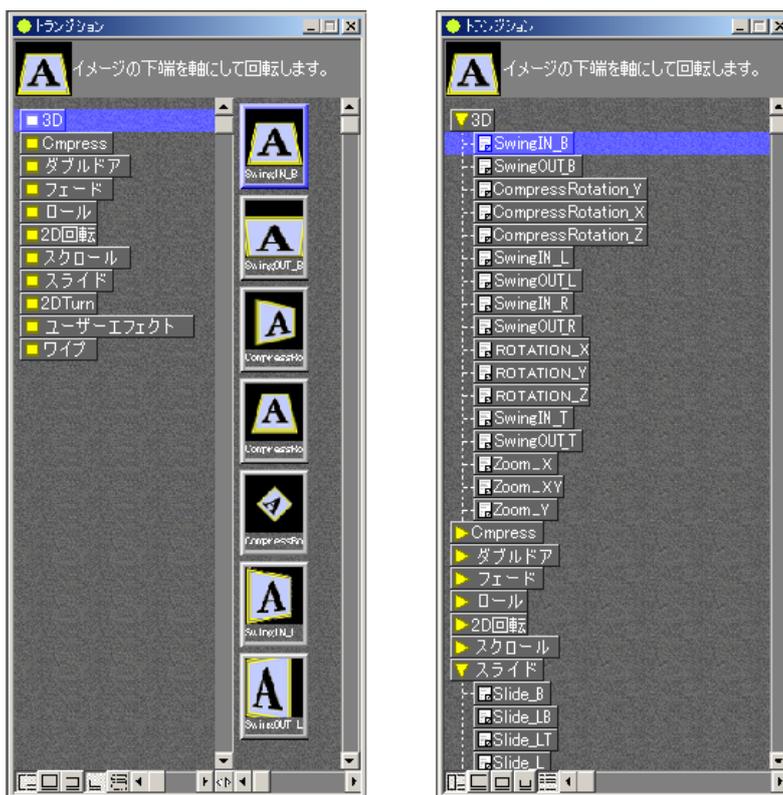


図 2-2-2 トランジションウインドウ(左:リスト表示、右:一覧表示)

表示されているトランジションはスーパーのIn、Out、Out/Inに設定することができます。

1) ボタン機能

	説明表示	説明表示の表示/非表示を切り替えます。
	サムネイル大	リスト表示をサムネイル大に変更します。
	サムネイル中	リスト表示をサムネイル中に変更します。
	サムネイル小	リスト表示をサムネイル小に変更します。
	一覧	リスト表示を一覧表示に変更します。
	移動	フォルダーとトランジションの境を移動します。

2) 右メニュー

[プロパティ]	トランジションのプロパティを表示します。
[リスト表示]	
サムネイル大	リスト表示をサムネイル大に変更します。
サムネイル中	リスト表示をサムネイル中に変更します。
サムネイル小	リスト表示をサムネイル小に変更します。
一覧	リスト表示を一覧表示に変更します。
アイコンの自動整列	アイコンの自動整列を設定します。

(3)タイムラインウインドウ

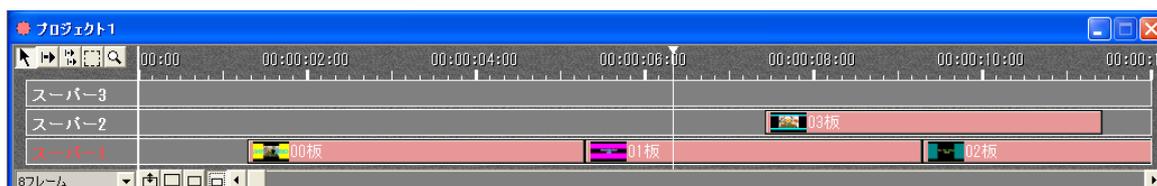


図 2-2-3 タイムラインウインドウ

タイムラインはスーパー1、スーパー2、スーパー3の3つのトラックで構成されます。編集プロジェクト内の素材一覧ウインドウにあるテロップ素材をタイムラインウインドウに配置して送出する事ができます。スーパーが表示される優先順位は、スーパー3、スーパー2、スーパー1の順になります。

1) ボタン機能

8フレーム	時間軸変更	タイムラインの時間軸の表示を変更します。
	個別移動	タイムライン上のすべてのデータを個別に移動します。
	連結移動	同一タイムライン上のデータを連結して移動します。
	全体移動	すべてのタイムライン上の全データを連結して移動します。
	グループ移動	選択範囲内のデータをグループ化してまとめて移動します。
	時間軸拡大	タイムラインの時間軸を拡大または縮小します。
	サムネイルサイズ変更	サムネイルのサイズを変更します。
	サムネイル大	リスト表示をサムネイル大に変更します。
	サムネイル中	リスト表示をサムネイル中に変更します。
	サムネイル小	リスト表示をサムネイル小に変更します。

2) 右メニュー

[切り取り]	選択したデータを切り取ります。
[コピー]	選択したデータをコピーします。
[貼り付け]	コピーしたデータをタイムライン上に貼り付けます。
[削除]	選択したデータをタイムライン上から削除します。
[編集]	選択したデータを編集します。
[表示位置設定]	選択したデータの表示位置を設定します。
[プロパティ]	選択したデータのプロパティを表示します。
[デュレーション]	選択したデータのデュレーションを設定します。
[インポイント]	選択したデータのインポイントを設定します。
[アウトポイント]	選択したデータのアウトポイントを設定します。
[タイムラインウインドウオプション]	タイムラインウインドウオプションを設定します。

[編集フレームに吸着]

IN 点吸着

選択されている素材のイン点をカーソル位置に吸着させます。
素材のデュレーションは変化しません。

OUT 点吸着

選択されている素材のアウト点をカーソル位置に吸着させます。
イン点の位置は変わりません。

[タイムオフセット]

開始時間以降の素材をオフセット移動させます。

[リスト表示]

サムネイル大

リスト表示をサムネイル大に変更します。

サムネイル中

リスト表示をサムネイル中に変更します。

サムネイル小

リスト表示をサムネイル小に変更します。

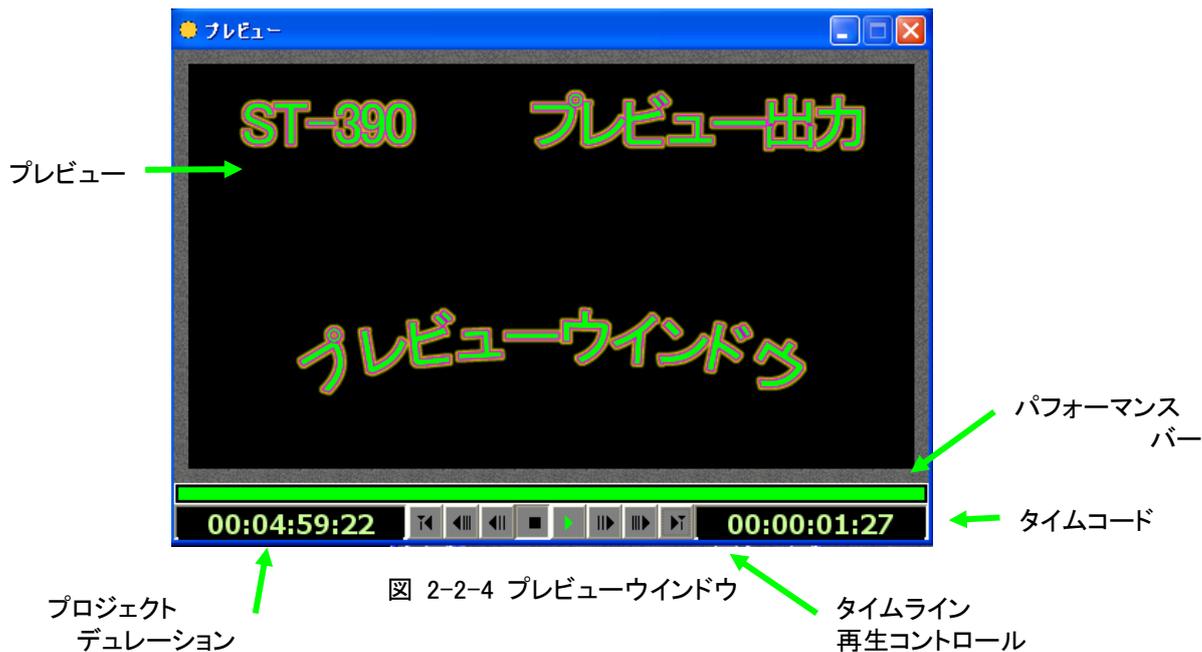
カスタム

サムネイルのサイズを任意に変更します。

[タイムラインウィンドオプション]

ドロップ、ノンドロップフレーム設定やゼロ点の設定を行います。

(4)プレビューウインドウ



ツールバーで「プレビューウインドウに出力」が選択されていると、タイムラインの実行結果をウインドウにプレビュー表示します。テロップ素材のスタンバイ状況を表示や現在のタイムコードを確認することができます。また、タイムラインの再生コントロールを行うことができます。

プレビュー	:タイムラインの実行結果をウインドウにプレビュー表示します。ツールバーにON AIRが表示されている時は表示されません。
パフォーマンスバー	:パフォーマンスバーはテロップ素材のスタンバイ(読み込み)状況を表示します。バー表示が緑に表示されたらイベントを再生することができます。(Ver2.0.6以降)
タイムライン再生コントロール	:タイムラインの再生、停止、コマ送り、頭だしなどの制御を行います。再生モードがプレビュー実行に設定されている時に操作できます。(GPIおよびTCモードでは動作しません。)
プロジェクトデュレーション	:プロジェクトのデュレーションを表示します。
タイムコード	:現在のタイムコードを表示します。

再生ボタンを押す事でウインドウに実行状態を出力します。

左側の時間表示は、タイムライン全体の時間を表します。

右側の時間表示は、タイムライン上にある編集フレームの位置を表します。

1) ボタン機能

	スーパーのIN点へ移動	編集フレームをスーパー1のスーパーのIN点へ移動します。
	10フレーム戻る	編集フレームを10フレーム分、戻します。
	前のフレームへ戻る	編集フレームを1フレーム分、戻します。
	停止	停止します。
	再生	再生します。
	次のフレームへ進む	編集フレームを1フレーム分、進みます。
	10フレーム進む	編集フレームを10フレーム分、進みます。
	スーパーのOUT点へ移動	編集フレームをスーパー1のスーパーのOUT点へ移動します。

(5) ナビゲータウインドウ

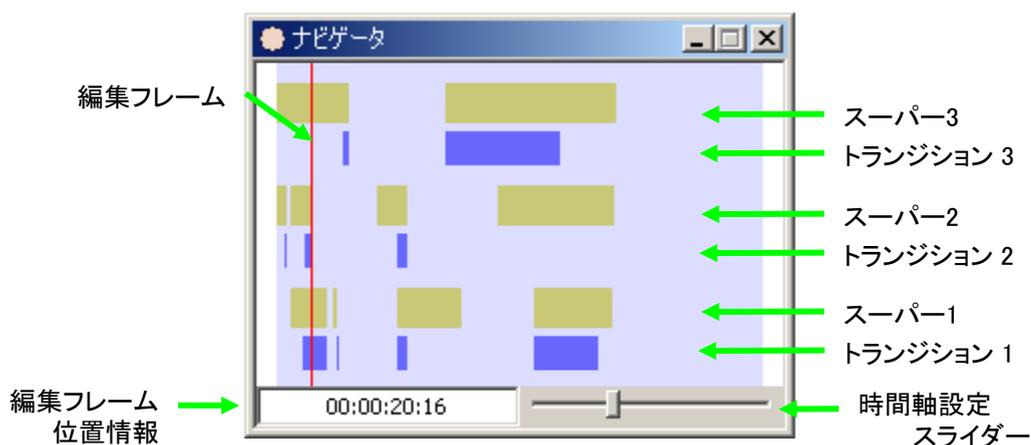


図 2-2-5 ナビゲータウインドウ

ナビゲータウインドウはタイムライン全体を表示して把握することができ、素早く編集フレームを移動することができます。再生モードがプレビューモードの時にウインドウ内をクリックすると編集フレームが移動します。

タイムライン上に登録されているスーパーと、スーパーに設定されているトランジションをデータとして簡易表示します。上から、スーパー3、トランジション3、スーパー2、トランジション2、スーパー1、トランジション1のデータを表します。

(6) プリセットウインドウ

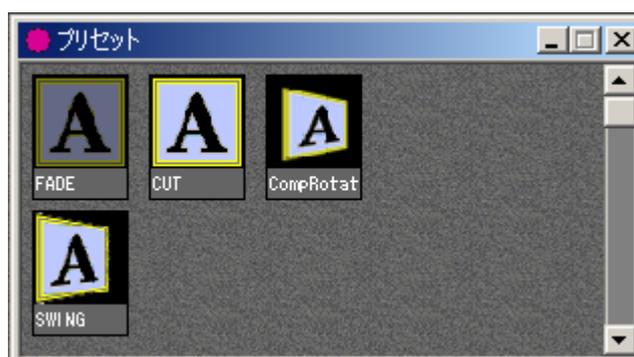


図 2-2-6 プリセットウインドウ

トランジションをプリセットとして登録することができます。トランジションウインドウから登録するエフェクトをプリセットウインドウにマウスでドラックします。右メニューの編集を行い、エフェクトの情報を編集します。プリセットに登録したトランジションはタイムラインにあるスーパーに貼り付けることができます。

1) 右メニュー

[コピー]	: プリセットのデータをコピーします。
[貼り付け]	: コピーしたプリセットのデータを貼り付けます。
[削除]	: プリセットのデータを削除します。 削除禁止が設定されている場合は削除されません。
[名前変更]	: プリセットの名前を変更します。
[編集]	: プリセットのエフェクト詳細設定を行います。
[削除禁止]	: プリセットの削除禁止、削除禁止解除を切り替えます。
[プロパティ]	: プリセットのプロパティを表示します。

3. 各ダイアログウィンドウの説明

1. ドライブ指定

オプションメニューから「ドライブ指定」でST-390のワークエリアのドライブ指定を行います。

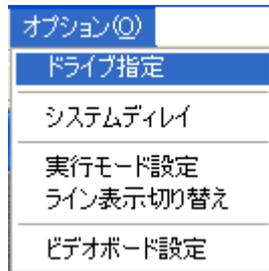


図 3-1-1 ドライブ指定



図 3-1-2 ドライブ指定のダイアログボックス

マイコンピュータに表示されるドライブ、リムーバブルディスクのボリューム名がST-390で指定できるドライブのワークエリアになります。

ST-390インストール後のワークエリアのドライブは、Dドライブに設定されます。

2. システムディレイ

オプションメニューの「システムディレイ」を設定する事で、再生時にタイムコードと映像が出力されるタイミングをフレーム単位で調整することができます。システム構成による信号の遅延を吸収させます。

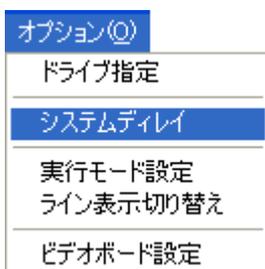


図 3-2-1 システムディレイ

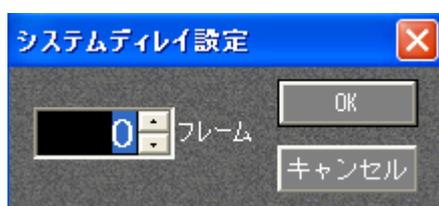


図 3-2-2 システムディレイ設定のダイアログ

3. 実行モード設定

オプションメニューの「実行モード設定」でタイムラインの実行モードを設定できます。実行モードにはプレビュー(PV)モード、GPIモード、タイムコード(TC)モード、テイクパネル(TP)モードがあります。

デフォルトの実行モードはプレビューモードです。

- プレビュー(PV)モード : 内部で発生したタイムコードで自走して再生します。外部からの接点信号で再生、停止を制御できます。
- GPIモード : 外部からの接点信号でタイムコードのデータを実行します。
- タイムコード(TC)モード : LTCまたはVITC信号でタイムコードのデータを実行します。タイムコードの読み込みにはオプションのTCR-435ボードを使用します。
- テイクパネル(TP)モード : オプションのテイクパネルでタイムコードのデータを実行します。チェンジ、スキップ、バック、トップなどの制御が行えます。

(1)プレビュー(PV)モード

内部で発生したタイムコードで自走して再生します。外部からの接点信号で再生、停止を制御できます。

1) プレビューモード設定画面

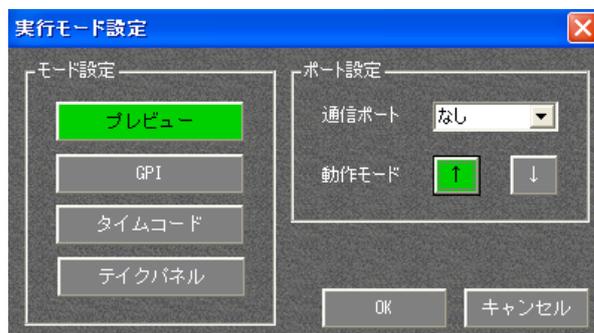


図 3-3-1 実行モード設定ダイアログ

通信ポート :接点信号を受ける通信ポート(COMポート)を設定します。接続には付属のGPIケーブルを使用します。

動作モード :接点信号の制御を立ち上がりで行うか立ち下りで行うかを設定します。

2) プレビューウインドウの「再生ボタン」を押すと、再生を開始します。



図 3-3-2 再生ボタン

(2)GPIモード

外部からの接点信号でタイムコードのデータを実行します。

1) GPIモード設定画面

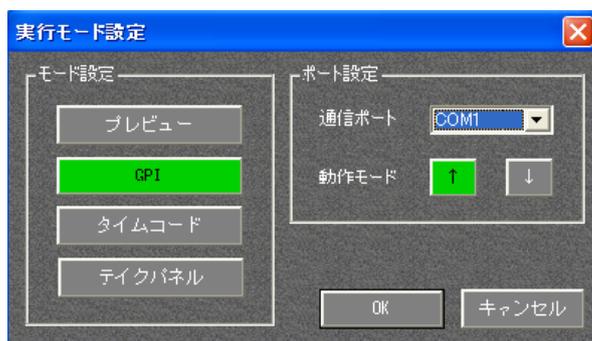


図 3-3-3 通信ポート設定

通信ポート :接点信号を受ける通信ポート(COMポート)を設定します。接続には付属のGPIケーブルを使用します。

動作モード :接点信号の制御を立ち上がりで行うか立ち下りで行うかを設定します。

(3) タイムコード(TC)モード

LTCまたはVITC信号でタイムコードのデータを実行します。タイムコード(TC)モードではプレビューウインドウの再生ボタンやタイムラインのカーソルをマウスで制御することはできません。タイムコードの読み込みにはオプションのTCR-435ボードを使用します。

1) タイムコード(TC)モード設定画面



図 3-3-4 通信ポート設定

通信ポート : LTCまたはVITC信号を受けるポートを指定します。通常は「TCR-435」を指定します。

動作モード : 使用しません。

(4) テイクパネル(TP)モード

オプションのテイクパネルでタイムコードのデータを実行します。チェンジ、スキップ、バック、トップなどの制御が行えます。

1) テイクパネル(TP)モード設定画面

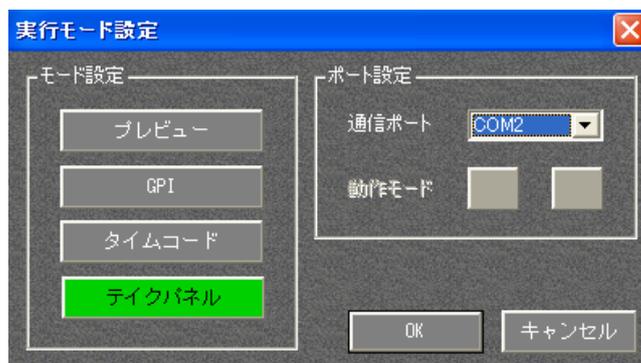


図 3-3-5 通信ポート設定

通信ポート : オプションのテイクパネルと接続するポートを指定します。

動作モード : 使用しません。

4. ライン表示切り替え

オプションメニューから「ライン表示切り替え」でラインの表示・非表示を行います。

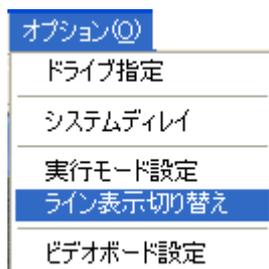


図 3-4-1 ライン表示切り替え

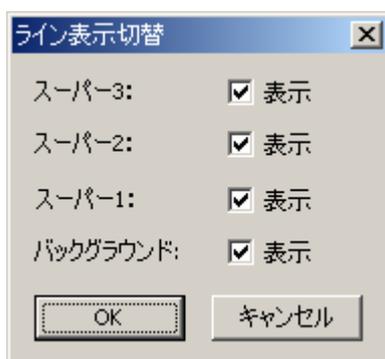


図 3-4-2 ライン表示切り替え設定ダイアログ

- | | |
|----------|----------------------------------------------------------|
| スーパー3 | :スーパー3のタイムラインの表示・非表示を切り替えます。 |
| スーパー2 | :スーパー2のタイムラインの表示・非表示を切り替えます。 |
| スーパー1 | :スーパー1のタイムラインの表示・非表示を切り替えます。 |
| バックグラウンド | :バックグラウンドの表示・非表示を切り替えます。
EDLデータが読み込まれていない時には、設定できません。 |

5. ビデオボード設定

ビデオボードのフォーマットや同期選択などの詳細を設定します。オプションメニューから「ビデオボード設定」でボードの設定を行います。

ST-390では「HS10-1G ビデオボード設定」または「FX5500ボード設定」を選択することができます。

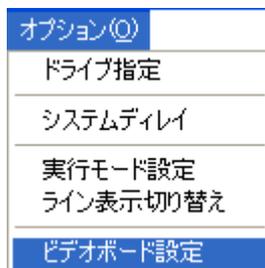


図 3-5-1 ビデオボード設定

1) FX5500 ボード設定



図 3-5-2 ビデオボード設定

●フォーマット

出力する映像信号のフォーマットを525i(D1)、1080i、24sF、720pに切り替えます。

●同期選択

REF(BB)・・・ SD Black Burst(BB)信号を同期信号として使用します。

(フォーマットに24sFまたは720pが選択されている場合は選択できません。)

3値SYNC・・・ HD 3値SYNC信号を同期信号として使用します。

(フォーマットに525iが選択されている場合は選択できません。)

●GenLockポジション

外部同期と内部同期とのGenLockポジションを設定します。

全体: カラーとKEYの両方に設定値が反映されます。

H・・・ Hポジションを0～2199の範囲で設定します。

V・・・ Vポジションを-10～10の範囲で設定します。

適用 .. 入力したHおよびVポジションを映像信号に適用します。

2) HS10-1Gビデオボード設定



図 3-5-3 HS10-1Gビデオボード設定

●フォーマット

出力する映像信号のフォーマットを525i(D1)、1080i、24sF、720pに切り替えます。

●同期選択

REF(BB)・・・ SD Black Burst(BB)信号を同期信号として使用します。

(フォーマットに24sFまたは720pが選択されている場合は選択できません。)

3値SYNC・・・ HD 3値SYNC信号を同期信号として使用します。

(フォーマットに525iが選択されている場合は選択できません。)

●GenLockポジション

外部同期と内部同期とのGenLockポジションを設定します。

全体: カラーとKEYの両方に設定値が反映されます。

H ・・・ Hポジションを-512～512の範囲で設定します。

V ・・・ Vポジションを-512～512の範囲で設定します。

適用 ・・・入力したHおよびVポジションを映像信号に適用します。

6. カスタマイズ設定

オプションメニューから「カスタマイズ設定」でST-390の各種設定を行います。

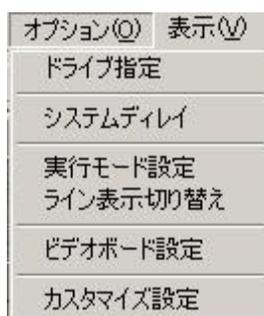


図 3-6-1 カスタマイズ設定

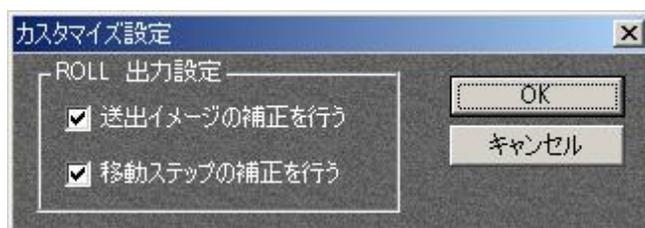


図 3-6-2 カスタマイズ設定

●ROLL 出力設定

ROLL実行中の設定を行いません。

ROLL を実行した時に、テロップ中の細い線やレベルが低い部分がインターレス処理によりフリッカーしてしまう現象を「送出イメージの補正」および「移動ステップの補正」を調整する事により改善することができます。

- ・送出イメージの補正を行なう・・・ ONにする事で出力イメージにフィルターをかけ、ROLL実行中のフリッカー、ちらつきを軽減します。この送出イメージの補正を行なう事によりROLL実行中のイメージが多少ぼやけて見えます。ぼけを解消したい時は設定をOFFにしてください。
- ・移動ステップの補正を行なう・・・ ONにする事でROLL実行中のフィールド間の移動量を調整し、ROLL実行中のフリッカー、ちらつきを軽減します。この移動ステップの補正を行なう事によりROLL実行中の動きが多少スムーズに動かなくなります。動きをスムーズにしたい時はOFFにしてください。

※ROLL実行中のフリッカー、ちらつき軽減の為、ONにしておく事を推奨します。

7. エフェクト設定

エフェクトプラグインの機能を設定する事ができます。

スーパーに設定されたトランジションを右クリックしてから「トランジション編集」を選択します。

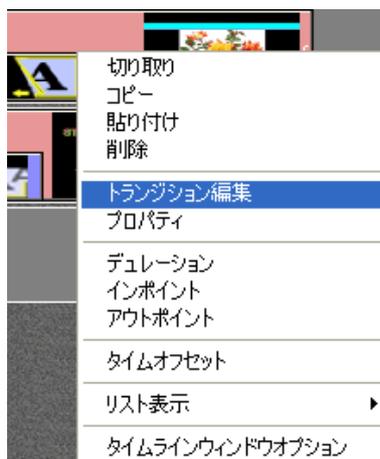


図 3-7-1 トランジションの編集

「トランジションの編集」を選択すると、「エフェクト設定ダイアログ」のウィンドウが起動します。

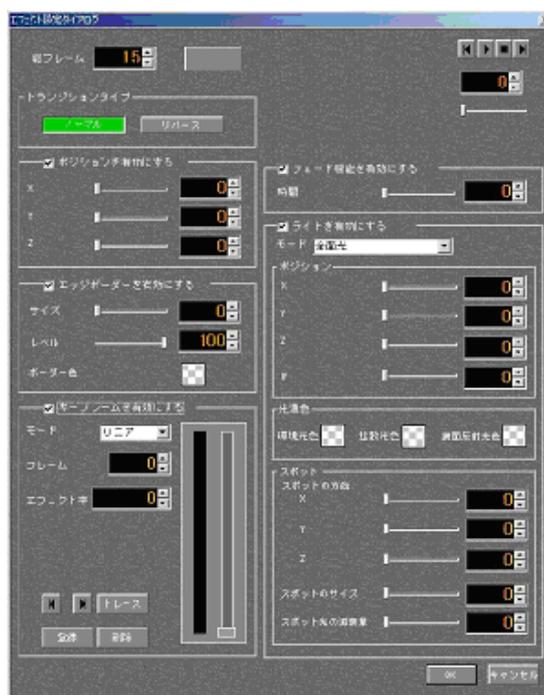


図 3-7-2 エフェクト設定ダイアログ

(1)トランジションタイプ



図 3-7-3 トランジションタイプ

エフェクトプラグインの動作モードを指定します。

トランジションを順方向に実行する「ノーマル」と逆向きに実行する「リバース」を設定できます。

エフェクトプラグインによってはトランジションタイプを設定できないものがあります。

(2)ポジションを有効にする(現在対応するエフェクトはありません)

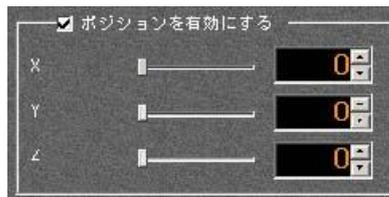


図 3-7-4 ポジションを有効にする

エフェクト効果を掛けるポジションを、X、Y、Z軸の方向に設定します。

(3)エッジボーダーを有効にする(現在対応するエフェクトはありません)

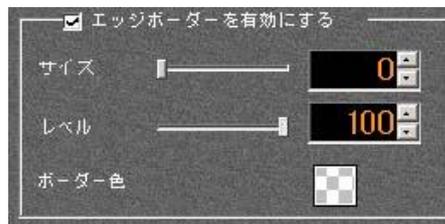


図 3-7-5 エッジボーダーを有効にする

スーパーに対して、エッジのサイズ、レベル、色を指定します。

サイズ	エッジの幅を指定します。 指定できる値は0～30です。
レベル	エッジのキーレベルを指定します。 指定できる値は0～100%です。
ボーダー色	エッジの色を指定します。

(4) キーフレームを有効にする

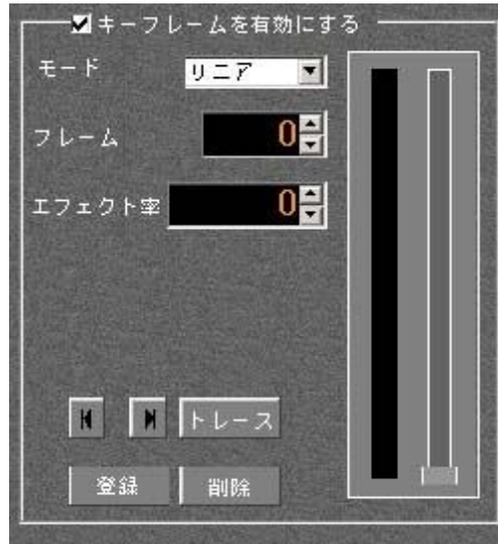


図 3-7-6 キーフレームを有効にする

エフェクトプラグインのエフェクトの効果率をキーフレームで任意に設定できます。

モード	スーパーの動作モードを設定します。リニア、スプラインのモードから選択します。
フレーム	エフェクトの総フレームの中で、エフェクトを掛けるフレーム値を指定します。
エフェクト率	指定したフレーム値までに、0～100%のエフェクト率をかけます。

ボタン機能



前に設定したキーフレームに戻ります。



次に設定したキーフレームに進みます。



選択状態にすることで、右側にあるエフェクトレバーを使ってキーフレームの設定が可能になります。マウスでレバーをクリックした時間から、総フレーム分までトレースします。



フレーム値とエフェクト率を指定しキーフレームとして登録します。



登録してあるキーフレームを削除します。

(5) フェード機能を有効にする

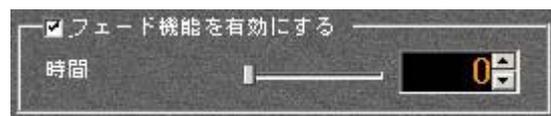


図 3-7-7 フェード機能を有効にする

エフェクト中のフェード機能を有効にします。時間 エフェクト中のフェード時間を指定します。指定できる値は0～30フレームです。

(6)ライトを有効にする（現在対応するエフェクトはありません）



図 3-7-8 ライトを有効にする

スーパーに対してライト機能を有効にします。

モード	スーパーに対してのライトするモードを指定します。
全面光	スーパー全面に対してライトを設定します。
スポット	スーパーにスポットで指定したライトを対して設定します。
ポジション	ライトする位置をX、Y、Z、W軸の方向を指定します。
X、Y	出力サイズの幅、高さを指定します。
Z	出力サイズの幅の2倍のサイズを指定します。
W	0.0～1.0の間で指定します。
光源色	環境光色、拡散光色、鏡面反射光色をRGBAで指定します。 光源色とは光源から発する光の事をいいます。
環境光色	かたち全体に均一の明るさを与える光色の事をいいます。
拡散光色	直射の光色を反射させたり散乱させたりする事で、あらゆる方向に広がる光色の事をいいます。
鏡面反射光色	光色が入射した角度の反射角に強く反射する光色の事をいいます。 それぞれ指定できる値は0.0～1.0です。
スポット	スポットの方向、スポットのサイズ、スポットの減衰量を指定します。
方向	X、Y、Z軸の方向にスポットの向きを指定します。 指定する値はそれぞれ、-1～1です。
サイズ	スポットのサイズは角度を指定する事でスポットの大きさを変える事ができます。スポットのサイズは0～90°で指定します。
減衰量	光の中心位置から外側に対しての色を減少させる量の事をいいます。 スポット光の減衰量は0.0～50.0の間で指定します。

(7) ボタン機能

詳細

各エフェクトプラグインの専用データを設定します。エフェクトにより設定できるものと出来ないものがあります。



エフェクト開始位置へ戻ります。



再生します。



停止します。



エフェクト終了位置へ進みます。

(8) 総フレーム数



図 3-7-9 総フレーム数

スーパーに貼られたエフェクトの総時間を、フレームで設定します。

スーパーにエフェクトを貼った時の値はデフォルト値の15フレームになります。

8. ユーザーエフェクト設定

ユーザーエフェクトは、移動、回転、スケール、スピード、透過率をユーザーが任意に設定できるプラグインエフェクトです。ユーザーエフェクトプラグインが無い場合は設定できません。

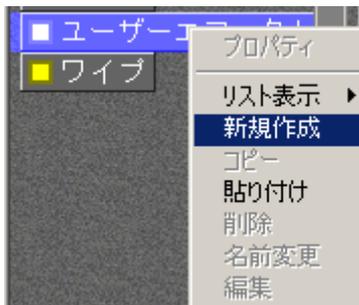


図 3-8-1 ユーザーエフェクトの新規作成

トランジションウインドウの「ユーザーエフェクト」のグループを右クリックしてから「新規作成」を選択すると、「ユーザーエフェクトプログラム設定」のウインドウが起動します。

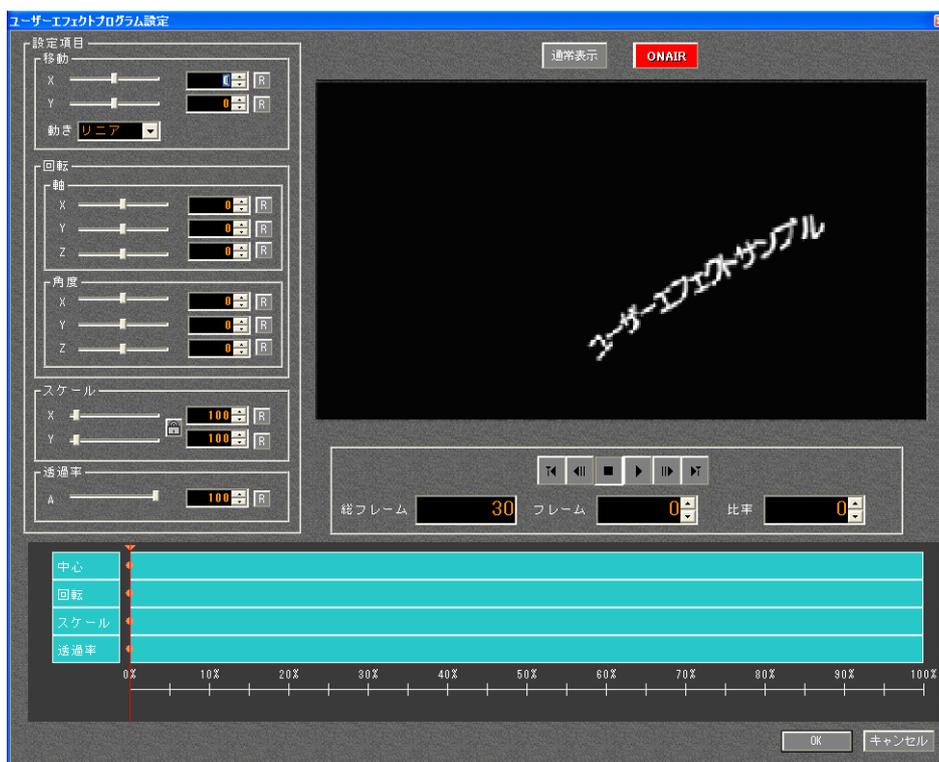


図 3-8-2 ユーザーエフェクトプログラム設定画面

設定項目

(1) 移動

X、Y軸方向のそれぞれの値を指定する事でスーパーの表示位置を設定します。

設定できる値はそれぞれ、-200~200です。(初期値は 0、0です。)

動き	スーパーの動作モードを設定します。
リニア	…通常の動きに設定します。
滑らかに	…動きをなめらかに設定します。

(2) 回転

X、Y、Z軸、X、Y、Z角度のそれぞれの値を指定する事で、スーパーの回転を設定します。

軸 スーパーが回転する軸を設定します。
設定できる値はそれぞれ、-200~200です。(初期値は 0、0、0です。)

角度 スーパーが回転する角度を設定します。
設定できる値はそれぞれ、-3600~3600です。(初期値は 0、0、0です。)

(3) スケール

X、Y軸方向のそれぞれの値を指定する事で、スーパーの拡大縮小を設定します。

設定できる値はそれぞれ、0~1000です。(初期値は100、100です。)

(4) 透過率

スーパーの透過率を設定します。

設定できる値は、0~100です。(初期値は100です。)

(5) 表示切り替え

プレビューの表示切り替えを行います。

通常表示、広域表示を設定します。

(6) ON AIR

出力のON AIRとPreviewを切り替えます。

(7) R リセット

設定した値を初期値に戻します。

(8) プレビューボタンと表示

 開始位置へ戻る	編集フレームを開始位置へ戻します。
 1フレーム戻る	編集フレームを1フレーム戻します。
 停止	停止します。
 再生	再生します。
 1フレーム進む	編集フレームを1フレーム進ませます。
 終了位置へ進む	編集フレームを終了位置へ進ませます。



エフェクトのフレーム総数を示します。



出力されているフレーム数を示します。



エフェクトの進行過程を%で示します。

4. 操作方法

1. ファイル読み込み

ST-390を立ち上げると、下図のようなウィンドウが立ち上がります。

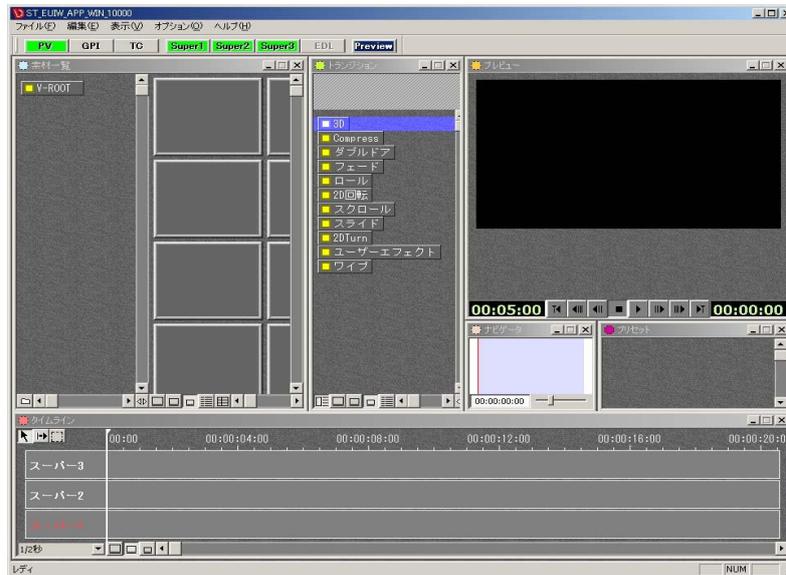


図 4-1-1 インストール後の起動画面

1)「V-ROOT」を右クリックして、「新規番組作成」を選択する事で番組を作成します。



図 4-1-2 新規番組作成

2)作成した番組を右クリックして、「新規プロジェクト作成」を選択する事でプロジェクトを新規作成します。

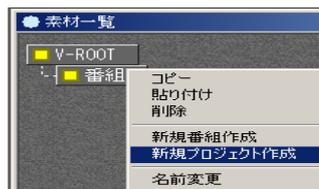


図 4-1-3 新規プロジェクト作成

3)プロジェクトを作成してから、プロジェクトの右メニューの「読み込み」を選択します。



図 4-1-4 ST5、STWファイルの読み込み

- 4) 「読み込み」を選択すると、「ファイルを開く」のウィンドウが立ち上がります。
読み込みたいST5ファイルまたはSTWファイルを開きます。

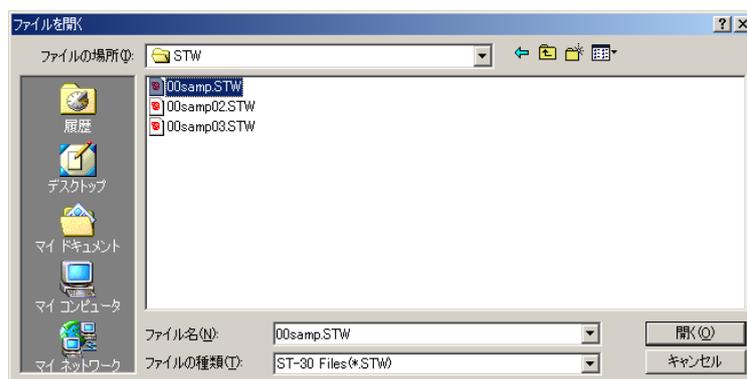


図 4-1-5 ST5、STWファイルを開く

- 5) 読み込みが完了すると、下図のようにST5ファイル、STWファイルが素材一覧ウィンドウに登録されます。
これでST5、STWファイルの読み込みは完了になります。

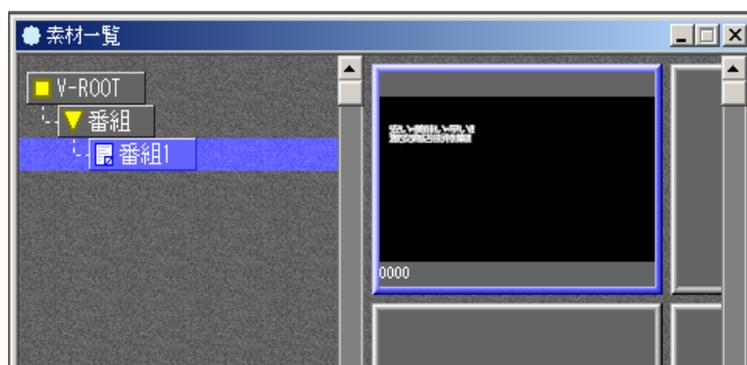


図 4-1-6 素材一覧ウィンドウに登録

2. タイムラインにスーパーを登録

素材一覧ウインドウに登録されているスーパーをタイムラインウインドウに登録します。

- 1) 登録したいスーパーを選択状態にします。



図 4-2-1 スーパーの選択状態

- 2) 選択したスーパーをクリックしたまま、タイムラインウインドウ上にドラッグし、登録したいポジションにドロップします。

※ 選択された素材がロール素材の場合、自動的にロールエフェクトが追加されます。(Ver2.4.2以降)



図 4-2-2 スーパーのドラッグ

3. タイムラインウィンドウ編集

タイムラインの時間軸に沿って素材を並べ、送出を行うためのイベントを作成していきます。タイムラインはスーパー1、スーパー2、スーパー3の3つのトラックで構成され、それぞれのトラックに素材を配置し送出することができます。

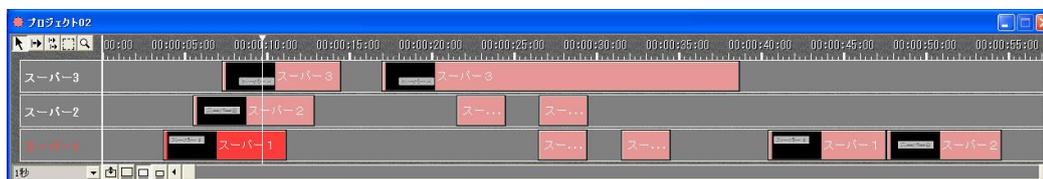


図 4-3-1 タイムラインウィンドウ

(1) 編集フレームの表示と移動

タイムライン上にある編集カーソルを移動させることで、指定された編集フレームの素材を出力します。実行モードがプレビュー(PV)モードの時には編集カーソルをマウスのクリックやドラッグで任意の位置に操作することができます。

GPI、テイクパネル(TP)モードの時にはマウスおよび外部からのコントロールによりカーソルが移動します。(移動方法については「4. 7. テイクパネルによる送出(オプション)」を参照してください。)

実行モードがタイムコード(TC)モードの時はLTCまたはVITC信号が出すフレーム位置に移動します。LTCまたはVITC信号を変化させることで編集フレームの移動を行います。

1) マウスによる移動(プレビュー(PV)、GPI、テイクパネル(TP)モードの時)

実行モードがプレビュー(PV)、GPI、テイクパネル(TP)モードの時にタイムコードのメモリ位置でマウスの右クリックまたはドラッグを行うと指定位置に編集カーソルが移動され編集フレームの素材を出力します。(GPI、テイクパネル(TP)モードの時は、接点信号またはTAKEされるまでテロップの送出は行われません。)



図 4-3-2 編集カーソル

(2) 素材の情報

1) タイムライン上の素材情報

タイムラインウインドウに配置された素材は、素材のサムネイルとタイトルおよびその送出タイミングを表示します。イン点は素材が画面に出力されるタイミングです。アウト点は素材が画面から消えるタイミングです。



図 4-3-3 タイムライン上の素材

2) 素材のプロパティ

タイムライン上の素材を右クリックして、「プロパティ」を選択することで素材情報の確認ができます。



図 4-3-4 素材のプロパティ

タイトル	素材に付けられたタイトルを表示します。 (タイトルは素材ウインドウで変更可)
更新時間	素材が更新された日時を表示します。
サイズ	HDD 上のデータサイズを表示します。
画面サイズ	作成された素材の画面サイズを表示します。
種類	静止画素材、ロール素材の種類を表示します。
ページ数	素材のページ数を表示します。
デュレーション	素材に設定されたデュレーションを時分秒フレームで表示します。

(3) 素材の選択と編集

1) 素材の選択と編集

タイムライン上の素材をマウスでクリックまたはツールボタンを使い範囲指定することで素材を選択することができます。選択された素材は赤く表示され移動や削除を行うことができます。

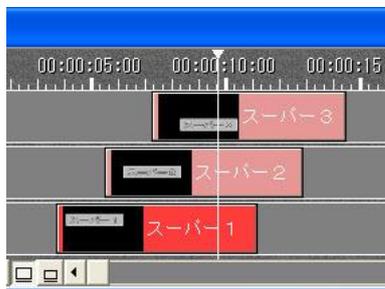


図 4-3-5 素材選択

[ツールボタン]



個別選択

素材を個別に選択することができます。Shift キーを押しながら選択することで複数の素材を範囲指定できます。Ctrl キーを押しながら選択することで複数の素材を個別に選択することができます。



連結選択

選択された素材より後の同一トラック上のデータを全て選択します。



全体選択

選択された素材より後の全トラック上のデータを全て選択します。



グループ選択

マウスをドラッグで選択した範囲内のデータを全て選択します。

2) インポイント、アウトポイント、デュレーション

素材を表示または非表示にするタイミング、「インポイント」、「アウトポイント」、「デュレーション」の編集を行います。

[マウスによる操作]

下図のイン点またはアウト点の領域をマウスでドラッグすることで、素材のインポイント、アウトポイントを変更することができます。同一トラックの他の素材に重ねることはできません。

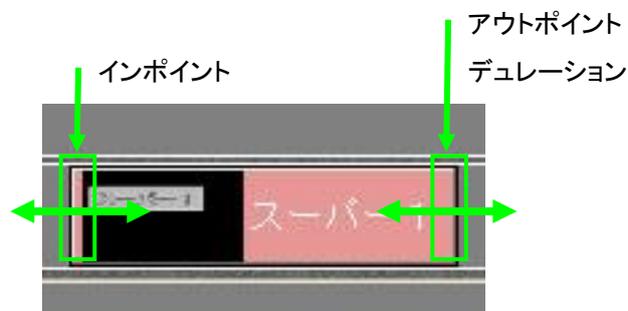


図 4-3-6 タイムライン上のインポイント、アウトポイント、デュレーション

[数値入力による操作]

素材ウインドウを右クリックして表示されるメニューから、変更を行う「デュレーション」または「インポイント」、「アウトポイント」を選択します。「デュレーション」は素材の長さを入力します。「インポイント」、「アウトポイント」はそれぞれのタイムコードの位置を入力します。同一トラックの他の素材に重ねることはできません。

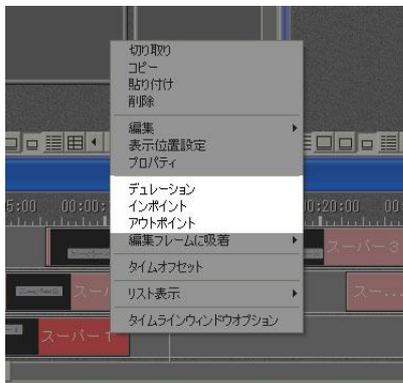


図 4-3-7 タイムライン上の素材

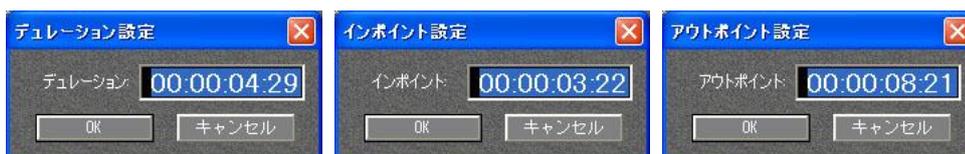


図 4-3-8 タイムライン上の素材

(4)タイムオフセット

タイムオフセットは指定されたタイムコード以降の素材のインポイントをオフセット時間だけ一括して移動させる事ができます。タイムライン上で右クリックを行い、メニューから「タイムオフセット」を選択します。



図 4-3-9 タイムオフセット

開始時間	指定されたタイムコード以降の素材を移動します。(時:分:秒:フレーム)
オフセット時間	移動させる時間。(時:分:秒:フレーム)

(5) タイムラインウインドウオプション

タイムラインウインドウでのタイムコードのDrop/NonDrop設定や開始時間などの動作を変更する為のオプション機能を設定することができます。タイムライン上で右クリックを行い、メニューから「タイムラインウインドウオプション」を選択します。



図 4-3-10 タイムラインウインドウオプション

ドロップ設定 [オプション]	タイムコードをドロップフレームまたはノンドロップフレームに設定します。
ゼロ点	タイムラインウインドウの先頭の位置(ゼロ点)のタイムコードを設定します。 VTR や編集機など対象に合わせて設定を変えます。(時分秒フレーム)
EDL ゼロ点加算	EDL データのタイムコードにここで設定されたゼロ点分のタイムを加算するか選択を行います。

4. スーパーにトランジションの設定

1) トランジション設定

トランジションウインドウに登録されているトランジションまたはプリセットウインドウに登録されているトランジションをタイムライン上のスーパー上にドラッグします。スーパーのIn、Out、Out/Inのいずれかのポイントにトランジションをドラッグします。

エフェクトの機能により、IN、OUTのみに登録が行えるもの、OUT/INのみしか登録できないものもあります。



図 4-4-1 スーパーのIn、Out、Out/Inにトランジションを設定(左から)

In	素材が表示されるときにエフェクト効果がかかります。
Out	素材が非表示にされるときにエフェクト効果がかかります。
In/Out	次の素材とチェンジするときにエフェクト効果がかかります。

5. スーパーの新規作成と編集

(1) 新規作成

素材一覧ウインドウで、右クリックメニューの「新規作成」を選択します。「ST-300」、「ST-300(16:9SDTV)」、「TW-300」(TW-300はオプションとなります)から新規作成するアプリケーションを選択するとアプリケーションが起動しテロップ素材の新規作成を行うことができます。



図 4-5-1 新規作成

ST-300	ST-390入力編集部(ST-300V5)を起動します。現在、設定されているフォーマットでテロップの新規作成を行います。
ST-300 (16:9SDTV)	ST-390入力編集部(ST-300V5)を起動します。16:9 SDTVフォーマットでテロップの新規作成を行います。
TW-300	TW-300(切り張りオプション)を起動します。現在、設定されているフォーマットでテロップの新規作成を行います。

(2) 再編集

素材一覧ウインドウで、既存のテロップ素材の上で右クリックを行い、メニューの「再編集」を選択、または、タイムライン上のテロップ素材の上で右クリックを行い、メニューの「再編集」を行います。「ST-300」、「TW-300」(TW-300はオプションとなります)から再編集するアプリケーションを選択するとアプリケーションが起動し選択したテロップ素材の再編集を行うことができます。



図 4-5-2 タイムライン上での編集

- ST-300 ST-390入力編集部(ST-300V5)を起動します。選択されたテロップのフォーマットで編集を行います。
- TW-300 TW-300(切り張りオプション)を起動します。選択されたテロップのフォーマットで編集を行います。



図 4-5-3 ST-390入力編集(ST-300V5)画面

(3) 編集後の保存

素材の編集が終わったらツールバーの[390]ボタンをクリックします。編集を行ったファイルの保存を確認しST-390に戻ります。素材一覧の表示およびタイムライン上の素材が新たなデータで更新されます。

- 1) 編集作業が終了したら下図の「390」ボタンをクリックします。

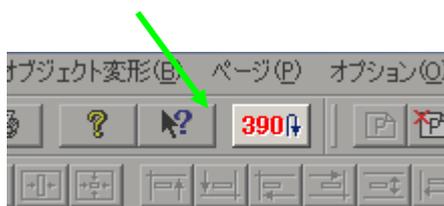


図 4-5-4 ST-390へ復帰のアイコン

2) 編集したテロップの保存の確認を行います。新規作成時と再編集時で表示される項目が異なります。

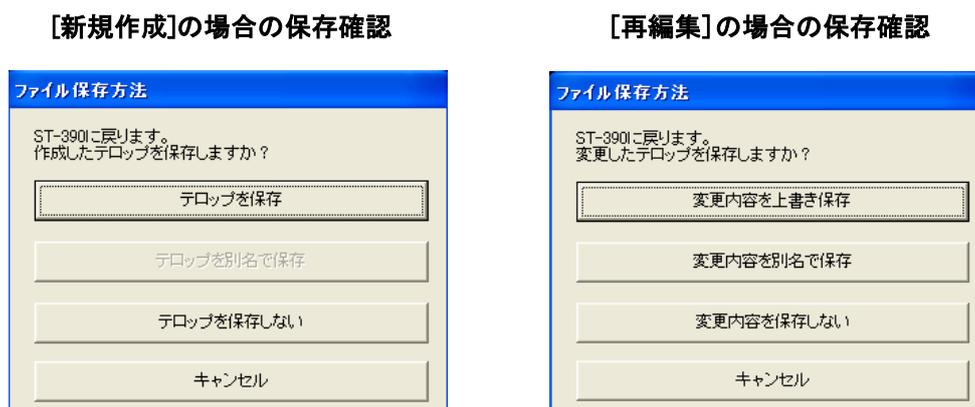


図 4-5-5 保存の確認

[新規作成] の場合

- | | |
|------------|---------------------------------------------------------------------|
| テロップを保存 | 作成したテロップファイルに名前を付け新規に保存します。ST5ファイルとしてDISKに保存すると、プロジェクトにコピーされ使用できます。 |
| テロップを別名で保存 | 新規作成では使用しません。 |
| テロップを保存しない | 保存を中止しST-390へ戻ります。 |
| キャンセル | 保存をキャンセルして編集画面に戻ります。 |

[再編集] の場合

- | | |
|------------|------------------------------------------------------------------------|
| 変更内容を上書き保存 | 選択したテロップファイルに変更内容が上書き保存されます。同じ素材を使用したタイムライン上のデータすべてが新しいデータで更新されます。 |
| 変更内容を別名で保存 | 作成したテロップファイルに名前を付け新規に保存します。ST5ファイルとしてDISKに保存すると、プロジェクトに別名でコピーされ使用できます。 |
| 変更内容を保存しない | 保存を中止しST-390へ戻ります。 |
| キャンセル | 保存をキャンセルして編集画面に戻ります。 |

6. EDLデータの読み込み

ST-390ではEDL(Edit Decision List)データを読み込みタイムラインに表示させることができます。EDLデータは、SONY BVE-9100形式のフォーマットに対応します。

1) ファイルメニューから「EDL読み込み」を選択し、ファイルブラウザからEDLデータを選択します。

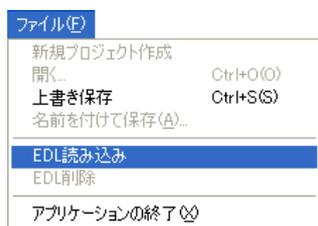


図 4-6-1 EDLデータ読み込み

2) 読込んだEDLデータは、タイムラインウィンドウにあるスーパー1のラインの下に、EDLラインとして表示されます。

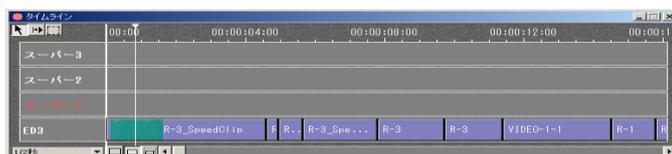


図 4-6-2 タイムラインに表示されるEDLライン

3) EDLのデータ内にQuickTimeの静止画フレームの情報がある場合に、編集フレームをEDLのデータがある部分に移動させると、背景として出力されます。



図 4-6-3 プレビューに出力

※EDLのデータ内にQuickTimeで保存したデータがないと、プレビューに出力されません。

QuickTimeで保存するデータのファイル名は、時・分・秒・フレーム指定します。

ファイル名: 00000000.mov
時分秒フレーム

図 4-6-4 EDLファイル名

4) ファイルメニューから「EDL削除」を選択すると、読込んだEDLデータを削除します。

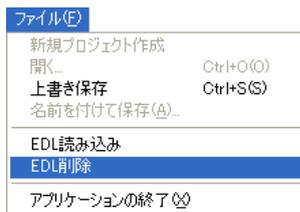


図 4-6-5 EDL削除

EDLデータを読込んだ状態で「EDL読み込み」を選択すると、現在読み込まれているEDLデータを削除してから、新しいEDLデータを読み込みます。

[EDLデータの内容]

「Notepad」又は、「ワードパッド」から、EDLデータの内容を確認する事ができます。
 以下はEDLデータの例になります。

```
@ED3
TIME CODE MODULES 30
EDT REL  MODE TYP P S  T  P-VTR IN  P-VTR OUT  R-VTR IN  R-VTR OUT
MASTER RECORDER REEL MASTER
BLOCK 001
    SONY BVE-9100 NTSC EDL
    TRACKS:V,
    XPRI EDL IMPORT/EXPORT TOOL v2.1.0.18
    A-MODE SORT, PRE-READ SAME REEL ONLY, HANDLE = TRANS
    RECORDER REEL IS DROP FRAME
    0001  : CLIP NAME: R-3_SpeedClip
0001 0001  V    C          03:27:28,14 03:27:33,02 00:00:00,00 00:00:04,18
    0001  : CLIP NAME: R-3_SpeedClip_001
0002 0001  V    C          03:23:04,02 03:23:04,13 00:00:04,18 00:00:04,29
    中略、
    0001  : CLIP NAME: R-3
1048 0001  V    C          03:27:27,20 03:27:29,08 00:33:08,20 00:33:10,08
    0001  : CLIP NAME: R-3
1049 0001  V    C          03:34:07,17 03:34:11,24 00:33:10,08 00:33:14,15
```

Original Name	Converted Name	Duplicate Name
0001	0001	
0001NDF	0001ND	
AUX	AUX_	
BLK	BLK	
MASTER	MASTER	(RECORDER REEL)
PREAD	PREAD	(PREREAD CROSSPOINT)

Notes: A Duplicate reel is indicated by adding
 a 'B' to the end of the Original reel name.
 Because of conflicting names, some Duplicate
 reels will be the Original Name plus 500.

```
0001ND: CLIP NAME: VIDEO-1-1
1050 0001ND V    C          01:02:04,29 01:02:13,14 00:33:14,15 00:33:23,00
```

END

7. テイクパネルによる送出(オプション)

タイムライン上に設定されているスーパーをテイクパネルからコントロールして送出します。テイクパネルとPC背面の通信ポート(RS-422)を付属の通信ケーブルで接続します。実行モード設定ダイアログのモード設定をテイクパネルにし、通信ポートを接続したポートに設定することで実行できます。

(1) 実行モード設定

テイクパネルでの送出実行モードに変更するには2つの方法があります。1つはオプションメニューの実行モード設定メニューを選択して実行モード設定ダイアログから設定する方法と、ツールバーのTPボタンを選択する方法があります。実行モード設定ダイアログから設定する場合、モード設定と通信ポートの設定をすることができ、ツールバーからはモード設定をすることができます。

1) 実行モード設定ダイアログからの設定方法

1. オプションメニューの実行モード設定メニューを選択する事により次のダイアログが表示されます。



図4-7-1 実行モード設定ダイアログ

2. モード設定項目内のテイクパネルを選択します。

(選択されているモードは緑色になります)

3. 次にポート設定項目内の通信ポート部分にあるCOMポート一覧からテイクパネルが接続されているポートを選択します。

4. モード設定と通信ポート設定が終わったらOKボタンを押す事でテイクパネルでの実行モードに設定されます。

又、キャンセルボタンを押す事で前回設定されていた実行モードに戻す事ができます。

2) ツールバーの設定方法



図4-7-2 ツールバー

1. ツールバーの **TP** ボタンを押す事によりテイクパネルでの実行モードに設定されます。

このとき設定される通信ポートは前回テイクパネル実行モード時に設定されていた通信ポートになる為、初めて設定をする場合やテイクパネルの接続ポートを変更した場合は、実行モード設定ダイアログから通信ポートの設定をする必要があります。

(2) テイクパネルの各ボタンの動作

・タイムライン上に設定された各イベントは9種類のタイプに分類され、それぞれ異なった制御点が設定されています。

制御点とはChange/Top/Back/Skipが押されたときON AIRカーソル及びNEXTカーソルが止まる位置を指します。

分類された9種類は次のようになります。(↑部分が制御点になります)

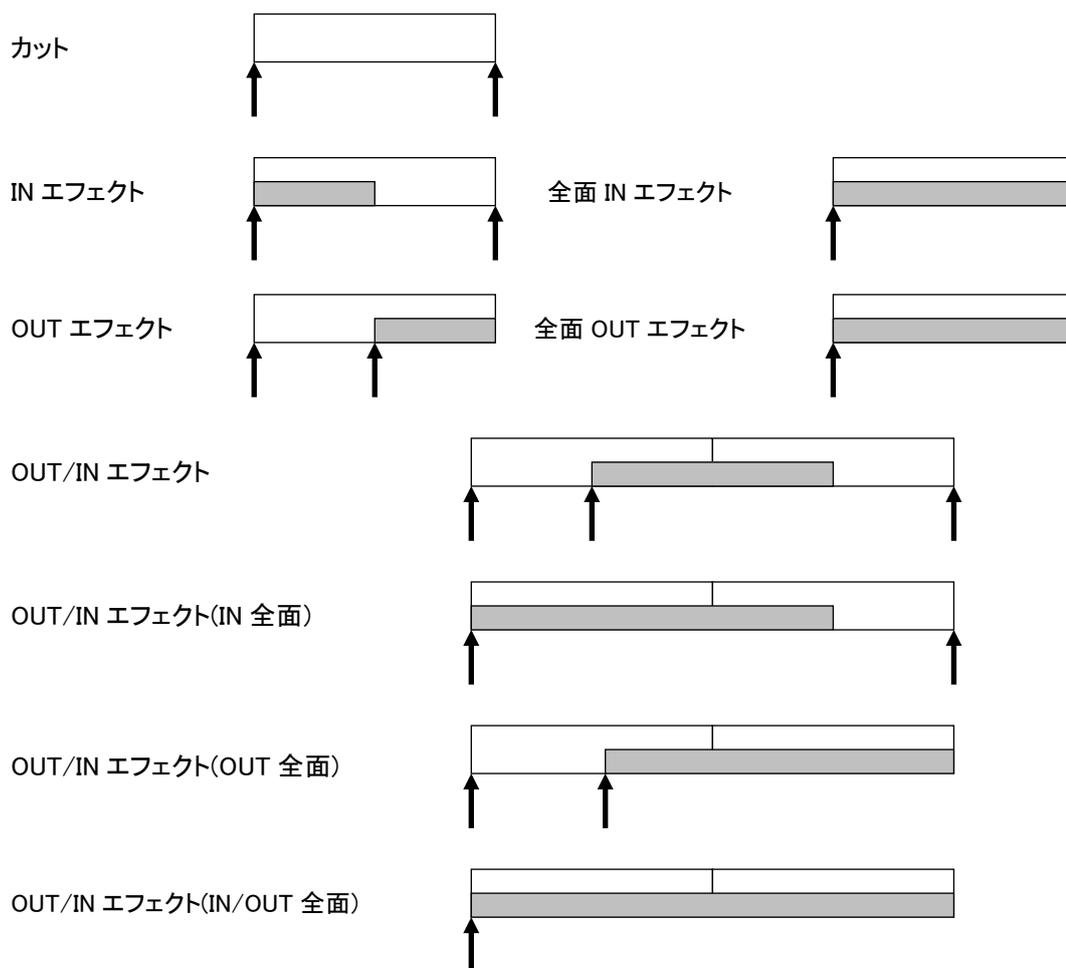


図4-7-3 イベントの分類及び制御点

- ・各ボタンの動作はタイムライン上に下記のようにテロップが貼り付けられて場合を例として説明します。
- 図2-2上にある①～⑪の数字はタイムライン上に次のイベントが配置されたときの制御点位置になります。

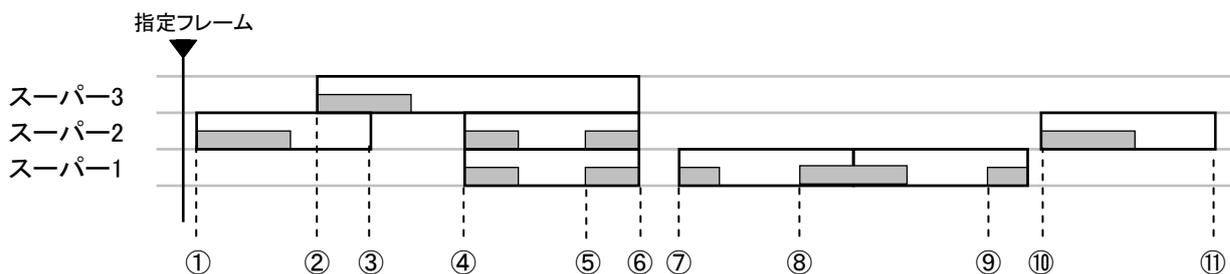


図4-7-4 タイムラインのテロップ設定状況

1)制御点①の前にカーソルを挿入してChangeボタンを押していった場合

- ・カーソルが挿入された時点でON AIR/NEXTが決定されNEXTカーソルが制御①の部分に表示されます。
- ・カーソルを挿入した時、ON AIR出力は必ずクリアされます。
これは今回のようにテロップが無い場所にカーソルを挿入した場合だけでなく、制御点①から②の間にカーソルを挿入した場合でも必ずON AIR出力はクリアされます。
- ・Changeボタンを押すたびに制御点①から順番に制御点⑪で実行されていきます。

1.1回目のChange実行で制御点①のINエフェクトが実行されます。

2.2回目のChange実行で制御点②のINエフェクトが実行されます。

制御点②のINエフェクトは制御点①のINエフェクトが実行中、実行完了(動きのない出力)にかかわらず実行をする事ができます。このことによりエフェクト実行中に別ラインのエフェクトを実行する事ができます。

3. 3回目のChange実行で制御点③が実行され1つ目のテロップが消えます。

制御点③の実行は制御点①/②のINエフェクトが実行中、実行完了にかかわらず実行をする事ができます。また、制御点①のINエフェクト実行中にChangeを実行した場合、制御点①のINエフェクトのキャンセル扱いになる為エフェクト実行途中でテロップが消えます。制御点②のINエフェクトは引き続き実行されます。

4.4回目のChange実行で制御点④のINエフェクトが2ライン同時に実行されます。

5.以降Change実行をするたびにテロップの表示/非表示が繰り返されます。

注1)制御点⑨のOUTエフェクト実行中にChange実行をした場合、実行中のテロップが消えるだけでなく制御点⑩のINエフェクトが実行されます。

2)制御点⑦にNEXTカーソルがある状態でTop/Back/Skipボタンを押していった場合

- ・Change実行したテロップのエフェクト実行中にTop/Back/Skipボタンを押して、NEXT位置を変更する事はできません。(注1)Top/Back/Skipを実行できるタイミングはテロップが出力されていない状態かテロップが停止中の時のみです。
- ・Skipボタンを押すたびに1つ次の制御点に、Backボタンを押すたびに1つ前の制御点にNEXTが移動していきます。NEXTが移動した状態でChangeボタンを押す事でON AIRにテロップが出力されます。(注2)
- ・Topボタンを押す事によりNEXTがどの位置にいても必ず制御点①(イベントの先頭)にNEXTが移動します。

- 1.1回目のSkip実行でNEXTが制御点⑧に移動します。続けてSkip実行で制御点⑨に移動します。
- 2.次にBack実行をすることで制御点⑧に戻ります。又、続けてBack実行で制御点⑦に移動します。
- 3.次にTop実行をすることにより制御点①にNEXTが移動します。

注1)エフェクト実行中はTop/Back/SkipのLEDは消灯します。

又、エフェクト実行中以外にも各ボタンが操作できない場合はLEDが消灯します。

注2)NEXTが指し示している制御点がOUTのみの場合はON AIRに黒が出力されます。

3)Back/SkipでNEXT移動後のChange実行(ON AIR 出力)について

- 1.制御点①から順番にChange実行していき制御点④にON AIR、制御点⑤にNEXTがある状態で1度Back実行をしてChange実行した場合のON AIR出力は、スーパー1/2のINエフェクトが再度実行されスーパー3のカット出力がされます。
(NEXT移動後、ON AIRにカット出力されているテロップにNEXTカーソルが引っかかっている場合、引き続きON AIRに出力されます。)
2. 制御点①から順番にChange実行していき制御点④にON AIR、制御点⑤にNEXTがある状態で、連続Back実行してNEXTカーソルが制御点①まで移動した状態にします。
次にChange実行せずにSkip実行で再度NEXTカーソルを制御点④まで移動してChange実行した場合、1の項目と同じようにスーパー1/2のINエフェクトが実行されスーパー3のカット出力がされます。
- 3.制御点①から順番にChange実行していき制御点⑥にON AIR、制御点⑦にNEXTがある状態で3回Back実行をしてChange実行した場合のON AIR出力は、スーパー1/2のINエフェクトが実行されスーパー3は出力されません。

5. エフェクトプラグイン一覧

グループ名	アイコン	名称	説明
3D		SwingIN_B	イメージの下端を軸にして回転します。(奥側に回転)
		SwingOUT_B	イメージの下端を軸にして回転します。(前側に回転)
		SwingIN_L	イメージの左端を軸にして回転します。(奥側に回転)
		SwingOUT_L	イメージの左端を軸にして回転します。(前側に回転)
		SwingIN_R	イメージの右端を軸にして回転します。(奥側に回転)
		SwingOUT_R	イメージの右端を軸にして回転します。(前側に回転)
		SwingIN_T	イメージの上端を軸にして回転します。(奥側に回転)
		SwingOUT_T	イメージの上端を軸にして回転します。(前側に回転)
		CompressRotation_X	イメージをX回転させながら拡大縮小させます。
		CompressRotation_Y	イメージをY回転させながら拡大縮小させます。
		CompressRotation_Z	イメージをZ回転させながら拡大縮小させます。
		ROTATION_X	イメージをX回転させます
		ROTATION_Y	イメージをY回転させます。
		ROTATION_Z	イメージをZ回転させます。
		Zoom_X	イメージを拡大、縮小させます。
		Zoom_XY	イメージを拡大、縮小させます。
		Zoom_Y	イメージを拡大、縮小させます。

		Wave Sine	オリジナル画像を3次元のSine曲面に変形します。
アコーディオン		Accordion L	左側に折り畳んでいたイメージを広げて表示します。
		Accordion T	上側に折り畳んでいたイメージを広げて表示します。
FADE		Fade	イメージが徐々に出てきます。(又は、消えていく)
		Dissolve	イメージが徐々に切り替わります。
フリップ タンプル		FlipTumble Center H	横方向に圧縮後、新テクスチャが同じく横方向に拡張されます。
		FlipTumble Center V	縦方向に圧縮後、新テクスチャが同じく縦方向に拡張されます。
		FlipTumble CompTurn H	縮小してから横方向に回転し、新テクスチャと入れ替わります。
		FlipTumble CompTurn V	縮小してから縦方向に回転し、新テクスチャと入れ替わります。
		FlipTumble Turn H	横方向に回転し、新テクスチャと入れ替わります。
		FlipTumble Turn V	縦方向に回転し、新テクスチャと入れ替わります。
		FlipTumble TwoTurn H	センターで分けたイメージを横方向に回転し、新テクスチャと入れ替わります。
		FlipTumble TwoTurn V	センターで分けたイメージを縦方向に回転し、新テクスチャと入れ替わります。
スライド		Side_B	下から上にスライドをします。
		Side_L	左から右へのスライドをします。
		Side_LB	左下から右上へのスライドをします。
		Side_LT	左上から右下へのスライドをします。
		Side_R	右から左へのスライドをします。
		Side_RB	右下から左上へのスライドをします。

		Side_RT	右上から左下へのスライドをします。	
		Side_T	上から下にスライドをします。	
スクロール		Side_B	イメージを下から上にスクロールします。	
		Side_L	イメージを左から右にスクロールします。	
		Side_LB	イメージを左下から右上にスクロールします。	
		Side_LT	イメージを左上から右下にスクロールします。	
		Side_R	イメージを右から左にスクロールします。	
		Side_RB	イメージを右下から左上にスクロールします。	
		Side_RT	イメージを右上から左下にスクロールします。	
		Side_T	イメージを上から下にスクロールします。	
	ロール		Roll_B	イメージを下から上にロールします。
			Roll_L	イメージを左から右にロールします。
		Roll_R	イメージを右から左にロールします。	
		Roll_T	イメージを上から下にロールします。	
2DTurn		Turn_CB_Left	下辺中央を基点に左(反時計)回りで2次元回転します。	
		Turn_CB_Right	下辺中央を基点に右(時計)回りで2次元回転します。	
		Turn_CL_Left	上辺中央を基点に左(反時計)回りで2次元回転します。	
		Turn_CL_Right	左辺中央を基点に右(時計)回りで2次元回転します。	
		Turn_CR_Left	右辺中央を基点に左(反時計)回りで2次元回転します。	

		Turn_CR_Right	右辺中央を基点に右(時計)回りで2次元回転します。
		Turn_CT_Left	上辺中央を基点に左(反時計)回りで2次元回転します。
		Turn_CT_Right	上辺中央を基点に右(時計)回りで2次元回転します。
		Turn_LB_Left	左下を基点に左(反時計)回りで2次元回転します。
		Turn_LB_Right	左下を基点に右(時計)回りで2次元回転します。
		Turn_LT_Left	左上を基点に左(反時計)回りで2次元回転します。
		Turn_LT_Right	左上を基点に右(時計)回りで2次元回転します。
		Turn_RB_Left	右下を基点に左(反時計)回りで2次元回転します。
		Turn_RB_Right	右下を基点に右(時計)回りで2次元回転します。
		Turn_RT_Left	右上を基点に左(反時計)回りで2次元回転します。
		Turn_RT_Right	右上を基点に右(時計)回りで2次元回転します。
2D回転		RotateSlide_B	回転しながら上側へスライドします。
		RotateSlide_L	回転しながら右側へスライドします。
		RotateSlide_LD	回転しながら右上側へスライドします。
		RotateSlide_LT	回転しながら右下側へスライドします。
		RotateSlide_R	回転しながら左へスライドします。
		RotateSlide_RD	回転しながら左上側へスライドします。
		RotateSlide_RT	回転しながら左下側へスライドします。
		RotateSlide_T	回転しながら下側へスライドします。

		RotationSlideToCompress	渦巻き状に回転しその後拡大します
		RotationZoom	回転しながら拡大します。
		SpiralRotationZoom	渦巻き状に回転しながら拡大します。
		SpiralRotationZoomToCompress	渦巻き状に回転しその後拡大します。
		Tricky	回転しながらいろいろな方向に動き回る。
		SpiralRotationZoomModified	渦巻き状に回転しつつ拡大します。
Compress		Comp_BToT	イメージを下から上へ拡大します。
		Comp_LToR	イメージを左から右へ拡大します。
		Comp_LB	イメージを左下から拡大します。
		Comp_LT	イメージを左上から拡大します。
		Comp_RTtoL	イメージを右から左へ拡大します。
		Comp_RB	イメージを右下から拡大します。
		Comp_RT	イメージを右上から拡大します。
		Comp_TTtoB	イメージを上から下へ拡大します。
		Comp_Center_H	イメージを左右から中央に拡大します。
		Comp_Center_HV	イメージを上下左右から中央に拡大します。
		Comp_Center_V	イメージを上下から中央に拡大します。
ダブルドア		DDoorHCenterClose_Inside	両開きドアの中央で横方向に画面の内側から閉じます。
		DDoorHCenterClose_Outside	両開きドアの中央で横方向に画面の外側から閉じます。

		DDoorHClose_Inside	両開きドアを画面の内側から閉じます。
		DDoorHClose_Outside	両開きドアを画面の外側から閉じます。
		DDoorVCenterClose_Inside	両開きドアの中央で縦方向に画面の内側から閉じます。
		DDoorVCenterClose_Outside	両開きドアの中央で縦方向に画面の外側から閉じます。
		DDoorVClose_Inside	両開きドアを縦方向に画面の内側から閉じます。
		DDoorVClose_Outside	両開きドアを縦方向に画面の外側から閉じます。
スプリッド スライド		Alt_Bold_H	イメージを左右交互に太くスライドします。
		Alt_Bold_V	イメージを上下交互に太くスライドします。
		Alt_Thin_H	イメージを左右交互に細くスライドします。
		Alt_Thin_V	イメージを上下交互に細くスライドします。
		Center_H	イメージを左右から中央にスライドします。
		Center_HV	イメージを上下左右から中央にスライドします。
		Center_V	イメージを上下から中央にスライドします。
		Cross_Bold_H	イメージを左右から太く重ね合わせます。
		Cross_Bold_V	イメージを上下から太く重ね合わせます。
		Cross_Thin_H	イメージを左右から細く重ね合わせます。
		Cross_Thin_V	イメージを上下から細く重ね合わせます。
		Cross_Turn	イメージを重ね合わせながら回転します。
		Stack_BToT	イメージを下から上へ積み上げます。

		Stack_LToR	イメージを左から右へ積み上げます。
		Stack_LB	イメージを左下へ積み上げます。
		Stack_LT	イメージを左上へ積み上げます。
		Stack_RToL	イメージを右から左へ積み上げます。
		Stack_RB	イメージを右下へ積み上げます。
		Stack_RT	イメージを右上へ積み上げます。
		Stack_TToB	イメージを上から下へ積み上げます。
		Cross Turn LargeWave	イメージを重ね合わせながら回転します。(画像の端は波打っています。)
		Cross Turn Normal	イメージを重ね合わせながら回転します。
		Cross Turn SmallWave	イメージを重ね合わせながら回転します。(画像の端は小さく波打っています。)
		Spiral Around	上下左右から分割したイメージが入ってきます。
		Spiral LB RT	左下と右上から分割したイメージが入ってきます。
3D回転		ArcR	右奥から弧を描いて移動してきます。
		Boomerrang	左からブーメランの様に回転しながら移動してきます。
		Boomerrang LT	左上からブーメランの様に回転しながら移動してきます。
		Boomerrang RT	右上からブーメランの様に回転しながら移動してきます。
		CapriceRotation	下から回転しながら入ってきて途中で回転方向を変えます。
		Fall RT	右上からイメージが倒れ込んできます。
		JumpZoom LB	左下から右下に飛び込んできて徐々に大きくなっていきます。

		RotateH T	上の奥から回転しながら現れて、起き上がります。
		RotateZoom T	上部分を基準に回転して徐々に大きくなります。
		RotationArcH	横回転しながら弧を描いて入ってきます。
		RotationArcV	縦回転しながら弧を描いて入ってきます。
ワイプ		WipeBrickAround	四隅から中心に煉瓦が積まれます。
		WipeBrickB	下から上に煉瓦が積まれます
		WipeBrickConcave	左右下から中心上に煉瓦が積まれます。
		WipeBrickConvex	中心下から左右上に煉瓦が積まれます。
		WipeBrickConvexSpiral	縦方向が凸状態になるように渦状のワイプをします。
		WipeBrickDoubleSpiral	2つの方向から渦を巻くようにワイプします。
		WipeBrickLB	左下から右上に煉瓦が積まれます。
		WipeBrickRB	右下から左上に煉瓦が積まれます。
		WipeBrickRandom	ランダムにワイプします。
		WipeBrickRandomL	左から右にかけてランダムにワイプします。
		WipeBrickRandomS	左上から右下にかけてランダムにワイプします。
		WipeBrickRandomT	上から下にかけてランダムにワイプします。
		WipeBrickSpiralLT	左上から渦を巻くようにワイプします。
		WipeBrickSpiralTurn	中心まで行くと反対方向に渦を巻くようにワイプします。
		WipeBrickStepSlideLB	左下から右上にかけて右下からの対角線のワイプをします。

	WipeBrickStepSlideRB	右下から左上にかけて左下からの対角線のワイプをします。
	WipeMeshL	左からメッシュ状のワイプをします。
	WipeMeshLT	左上からメッシュ状態のワイプをします。
	WipeMeshSpiral	メッシュ状態で渦を巻くようにワイプします。
	WipeMeshT	上からメッシュ状のワイプをします。
	WipeTileBottomL	下から上にかけて左から右へのタイル状のワイプをします。
	WipeTileConvexLeftB	右から左にかけて下から凸状のワイプをします。
	WipeTileConvexRightB	左から右にかけて下から凸状のワイプをします。
	WipeTileHCenter	左右から中央にかけて縦のワイプをします。
	WipeTileL	左からタイル状のワイプを、上から下にかけてワイプします。
	WipeTileT	上からのタイル状のワイプを、左から右にかけてワイプします。
	WipeTileTurnBottomL	下から上にかけて左から往復するタイル状のワイプをします。
	WipeTileTurnL	左から左右に往復するタイル状のワイプを、上から下にかけてワイプします。
	WipeTileTurnLT	左上から斜めにタイル状にワイプします。
	WipeTileTurnLT RB	左上と右下から斜めにワイプします。
	WipeTileTurnT	上から上下に往復するタイル状のワイプを、左から右にかけてワイプします。
	WipeTileVCenter	上下から中央にかけて、横のワイプをします。
	Side B	イメージを下から上にワイプします。
	Side L	イメージを左から右にワイプします。

		Wipe LB	イメージを左下から右上にワイプします。
		Wipe LT	イメージを左上から右下にワイプします。
		Side R	イメージを右から左にワイプします。
		Wipe RB	イメージを右下から左上にワイプします。
		Wipe RT	イメージを右上から左下にワイプします。
		Side T	イメージを上から下にワイプします。
Wipe		Barn Cross	上下左右にワイプします。
		BarnHorizontal	左右にワイプします
		Barn Vertical	上下にワイプします。
		Bottom to Top	下から上にワイプします。
		Left Down	右上から左下にワイプします
		Left Up	右下から左上にワイプします。
		Right Down	左上から右下にワイプします。
		Right Up	左下から右上にワイプします。
		Left to Right	左から右にワイプします
		Right to Left	右から左にワイプします。
		Sprinter	左から右にワイプする際、数ライン事にMIX位置を変更します。
		Top to Bottom	上から下にワイプします。

Mosaic		Mosaic	指定された画像データにモザイク処理を行います。
ページターン		PageTurn RT	右上からページをめくるように表示されてきます。
Mirror		Mirrored Bottom	指定された位置を中心にして、画像を上折り返します。
		Mirrored Bottom Left	指定された位置を中心にして、画像を右/上/右上に折り返します。
		Mirrored Bottom Right	指定された位置を中心にして、画像を左/上/左上に折り返します。
		Mirrored Left	指定された位置を中心にして、画像を右に折り返します。
		Mirrored Right	指定された位置を中心にして、画像を左に折り返します。
		Mirrored Top	指定された位置を中心にして、画像を下に折り返します。
		Mirrored Top Left	指定された位置を中心にして、画像を右/下/右下に折り返します。
		Mirrored Top Right	指定された位置を中心にして、画像を右/下/右下に折り返します。
ストリーム		Stream_B	イメージを下側に引き伸ばしながら表示します。
		Stream_L	イメージを左に引き伸ばしながら表示します。
		Stream_LB	イメージを左下側に引き伸ばしながら表示します。
		Stream_LT	イメージを左上側に引き伸ばしながら表示します。
		Stream_R	イメージを右に引き伸ばしながら表示します。
		Stream_RB	イメージを右下側に引き伸ばしながら表示します。
		Stream_RT	イメージを右上側に引き伸ばしながら表示します。
		Stream_T	イメージを上引き伸ばしながら表示します。

	Stream_Z_B	イメージを奥側に引き伸ばしながら、イメージを下から表示します。
	Stream_Z_L	イメージを奥側に引き伸ばしながら、イメージを左から表示します。
	Stream_Z_R	イメージを奥側に引き伸ばしながら、イメージを右から表示します。
	Stream_Z_T	イメージを奥側に引き伸ばしながら、イメージを上から表示します。

6. トラブルシューティング

現象 アプリケーション起動時にOSがフリーズしてしまう！

原因 ビデオボードのドライバーが正常にインストールできていない可能性があります。

→「ST-390HS-V5 ユーザーズマニュアル」を参照しながら、ビデオボードのドライバーをアンインストールしてから再インストールしてください

現象 起動時に「ST-390は既に起動しています！」のメッセージが表示される！

原因 ST-390アプリケーションが既に起動されています。前回の使用で正常に終了されなかった場合はアプリケーションのプロセスが残ってしまっている可能性があります。

→既に起動されている場合はタスクバーからアプリケーションを切り替えてご使用ください。タスクバーにアプリケーションが無い場合はPCの再起動をおこなう必要があります。

現象 プロジェクトが表示されない！

原因 ドライブの設定は変更されていませんか？

→メニューの[オプション]-[ドライブ指定]で選択されているドライブを確認してください。

現象 タイムラインウィンドウの編集カーソルが移動しない！

原因 実行モードがタイムコード(TC)に設定されていませんか？

→実行モードがタイムコード(TC)に設定されている時は、マウスで編集カーソルを移動できません。ツールメニューの実行モードを確認してください。

現象 タイムライン上の素材が映像に出力されない！

原因 ON AIRモード、PVモードの設定は適切ですか？

→ON AIRモード、PVモードの設定により、映像の出力先が異なります。ON AIRモードではビデオボードのみ出力されます。PVモードではPCのプレビューウィンドウのみに出力されます。

現象 編集カーソル上にあるテロップ素材が表示されない！

原因 実行モードがGPIまたはテイクパネル(TP)モードに設定されていませんか？

→実行モードがGPIまたはテイクパネル(TP)モードに設定されている時は、接点信号またはTAKEが押されるまで送出不がされません。プレビュー(PV)モードで実行を確認してください。

現象 タイムライン上の特定の素材が出力されない！

原因 元の素材は削除されていませんか？

→素材ウィンドウからタイムラインウィンドウにドロップされた素材は、元の素材が削除されると出力する事ができなくなります(サムネイルが×で表示される)。

現象 素材にエフェクトが張り付かない！

原因 そのエフェクトは素材への貼り付けに適切ですか？

→エフェクトの種類により素材のIn、Outのみに貼り付けられるものと、二つの素材のOut/Inに貼り付ける事のできるエフェクトがあります。

7. 索引

E	
EDL データーの読み込み	39
G	
GPI モード	15
H	
HS10-1G	18, 19
え	
エフェクト設定	21
エフェクトプラグイン一覧	45
お	
オプションメニュー	3, 57, 58
か	
概説	1
各ダイアログウィンドウの説明	13, 28
カスタマイズ設定	20
き	
起動画面と各ウィンドウ	2
し	
システム起動画面	2
じ	
実行モード	14
す	
スーパーにトランジションの設定	35, 41
スーパーの新規作成と編集	36
そ	
素材一覧ウィンドウ	5
た	
タイムコード	16
タイムラインウィンドウ	8
タイムラインウィンドウ編集	31
タイムラインにスーパーを登録	30
つ	
ツールバー	4
と	
トラブルシューティング	57
トランジションウィンドウ	7
ど	
ドライブ指定	13

な	
ナビゲータウィンドウ.....	11
ひ	
表示メニュー.....	3
び	
ビデオボード設定.....	18
ふ	
ファイルメニュー.....	3
ファイル読み込み.....	28
ぶ	
プリセットウィンドウ.....	12
プレビューウィンドウ.....	10
プレビューモード.....	15
へ	
ヘルプメニュー.....	4
編集メニュー.....	3
め	
メニュー.....	3
メニューとツールバー.....	3
ゆ	
ユーザーエフェクト.....	26
ら	
ライン表示切り替え.....	17

ご使用者各位

ビデオトロン株式会社
製造技術部

緊急時の連絡先について

日頃は、当社の製品をご使用賜わりまして誠にありがとうございます。
ご使用中の製品が故障する等の緊急時には、下記のところへご連絡いただければ
適切な処置を取りますので宜しくお願い申し上げます。

記

◎営業日の連絡先

ビデオトロン株式会社 製造技術部

〒193-0835 東京都八王子市千人町 2-17-16

TEL:042-666-6329

FAX:042-666-6330

e-mail:cs@videotron.co.jp

◎土曜・日曜・祝祭日の連絡先

留守番電話 042-666-6311

緊急時 090-3230-3507 9:00~17:00

※携帯電話の為、通話に障害を起こす場合がありますので、あらかじめご了承願います。

無断転写禁止

- ・このファイルの著作権はビデオトロン株式会社にあります。
- ・このファイルに含まれる文書および図版の流用を禁止します。