

# TLG-70U プレビュー機能

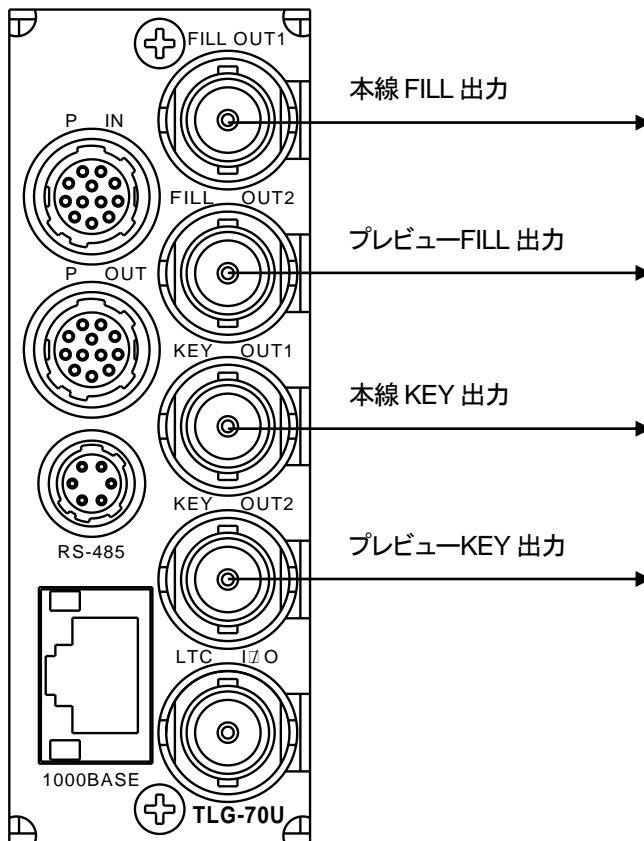
TLG-70U プレビュー機能は、既存 TLG-70U に標準で追加される機能で、映像フォーマットが HD 解像度するとき、OUT1 系統の出力とは別に、アプリケーションで作成した素材やパターンのプレビューを OUT2 系統で行うことができます。

## ■特長

- ✓ OUT1 での運用に影響を及ぼすことなく OUT2 で素材やパターンのプレビューが可能
- ✓ 全体プレビューでは時計、カレンダー、静止画、アニメーションそれぞれの位置を確認可能
- ✓ セーフティーマーカー、エリアマーカー表示対応
- ✓ 個別プレビューではアニメーションや時計運針エフェクト※1の確認が可能
- ✓ 任意の時刻情報でプレビューが可能

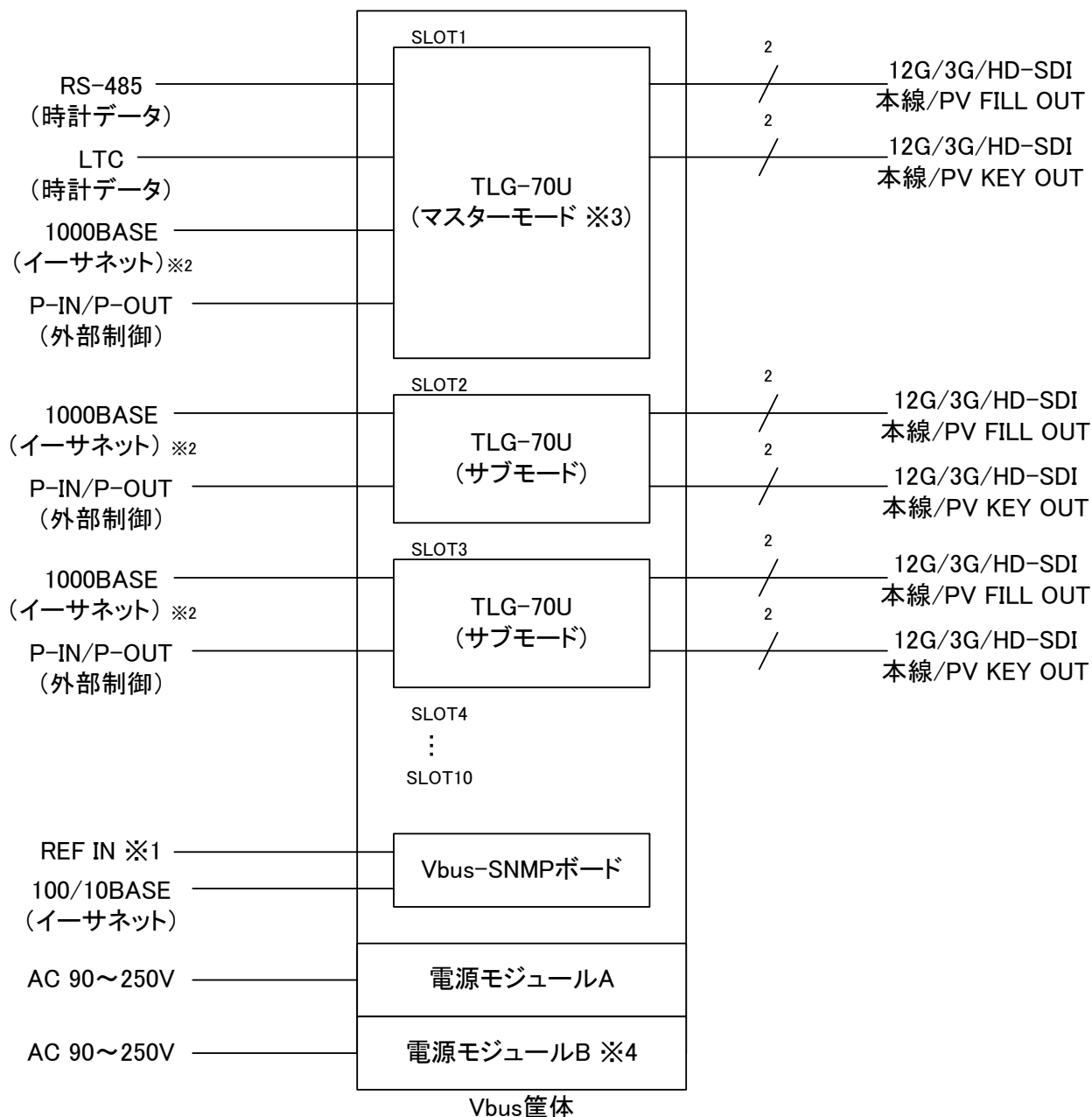
※1 BMP フォントによるユーザーエフェクトとディゾルブは未対応

系 統 図  
背 面



他系統は既存 TLG-70U と同一です。

## システム構成例



※1 REF 信号は内部バスを通して各モジュールに分配されます。(Vbus-71H では REF 信号入力できません。)

※2 文字の大きさ・位置・色などの各種設定は、パソコンから LAN を 1000BASE に接続して専用アプリケーションで設定します。

※3 一つの筐体で複数のマスターモジュールを使用することや、従来品である TLG-70HD、TLG-70V との併用はできません。

※4 電源モジュール B は Vbus シリーズの電源二重化オプションです。Vbus-71C、-71C-DC、-71H には電源二重化オプションはありません。

## 機能

プレビューモードは、映像フォーマットが 1080/59i、1080/59p-A、1080/59p-B のとき、OUT1 で本線映像を出力しながら、OUT2 からは OUT1 とは別の独立したパターンを映像出力することができます。プレビューモードは制御モードの 1 種です(本体設定「OUT2 出力」でプレビューモードを選択します)。

### プレビューモード

プレビュー用の設定は設定アプリ TLG70UPV で行います。

OUT2 をプレビュー用の系統とし、本線系統(OUT1)とは別に 32 種類のパターンを登録でき、外部制御によりパターンチェンジを行うことができます。独立モードの動作に近いですが、プレビュー描画時間に通常 3~4 秒程度、最大 10 秒程度かかるため、エフェクトやアニメーションの再生、時刻精度に制限があります。また、プレビュー系統における外部制御待ち時間は無効になります。

プレビュー機能として、プレビュー系統で表示中の配置設定の全パーツ(マーカー含む)を表示する全体プレビューと、各パーツいずれか(時計、静止画等の単体レイヤー)を表示する個別プレビューがあります。

アプリ上で配置設定を選択した場合は全体プレビューになり、各パーツを選択した場合は個別プレビューになります。

個別プレビュー時の各パーツの映像上のポジションは、プレビュー系統で表示中の配置設定に依存します。

プレビュー系統で表示中の配置設定で表示しない設定のパーツは、個別プレビューで該当パーツをプレビューしようとしても非表示になります。

起動直後、分替わり前後でのパターンチェンジ、設定変更で一時的に映像表示が乱れることがあります。

全体プレビューと個別プレビューについて利用できる機能は以下の通りです。

	個別	全体
時計レイヤー表示	○	○
カレンダーレイヤー表示	○	○
静止画(ロゴ)レイヤー表示	○	○
アニメーションレイヤー表示	○	○
時計運針(カット)	○	○
時計運針(ローテート)	×	×
時計運針(ディゾルブ)	×	×
時計運針(ユーザーエフェクト)	×	×
時計運針(秒表示)	×	×
アニメーション再生	○	×
アニメーション任意フレーム表示	×	○
パターン間トランジション	×	×
各種マーカー表示	×	○
任意の時刻表示	○	○

全体プレビューでは各パーツを合成したものの位置関係を確認する用途で利用します。また、任意の時刻表示や、各種マーカー(セーフティー、エリア、センター)の表示を行うことができます。

個別プレビューでは単体パーツのみを表示します。アニメーションの再生を行うことができます(全体リピートのみ)。

専用アプリに接続していない時のプレビュー状態は、全体プレビュー(マーカー非表示)になります。

## 外部制御

入力(P-IN コネクタ)は、送出画面番号セット、テイク(ストロープ)、アニメーションの再生/停止に使用します。

出力(P-OUT コネクタ)は、送出中画面番号、アニメーション再生中、自動送出実行中や、時計、カレンダー、ロゴ、アニメーションそれぞれの表示中ステータスに使用します。

ピンアサインは上記の機能から任意に指定することができます。

### (1)P-IN について

P-IN はエンコード+テイク (ストロープ) 信号 (レベル選択方式ではエンコードのみ) での表示画面の切り替えと、時計、カレンダー、ロゴ、アニメーションそれぞれの表示強制 OFF、アニメーションの再生、停止が制御できます。

ピン番号	信号	機能
1	B0	共通モード時: 既存機能
2	B1	独立モード時: 既存機能
3	B2	プレビューモード時:
4	B3	送出本線系 画面番号セット ビット 0~4
5	B4	送出 PV 系 画面番号セット ビット 0~4
6	B5	ダイレクト送出 本線系 画面 01~32
7	B6	ダイレクト送出 PV 系 画面 01~32
8	B7	本線系 テイク(ストロープ)
9	B8	PV 系 テイク(ストロープ)
10	B9	アニメーション再生
11	B10	アニメーション停止
12	GND	時計/カレンダー/ロゴ/アニメーション表示強制 OFF ※表示強制 OFF はそれぞれ一括指定可能
		グラウンド

※画面番号セットで同一ビットを複数のピンにまたがって設定した場合、OR 論理となります。

### (2)P-OUT について

P-OUT は送出中画面番号やアニメーション再生中、自動送出実行中や、時計、カレンダー、ロゴ、アニメーションそれぞれの表示中ステータスを出力します。

ピン番号	信号	機能
1	B0	共通モード時: 既存機能
2	B1	独立モード時: 既存機能
3	B2	プレビューモード時:
4	B3	送出中 本線系 画面番号 ビット 0~4
5	B4	送出中 PV 系 画面番号 ビット 0~4
6	B5	アニメーション再生中
7	B6	自動送出実行中
8	B7	時計/カレンダー/ロゴ/アニメーション表示中 ※時計/カレンダー/ロゴ/アニメーションはそれぞれ一括指定可能
9	B8	
10	B9	
11	B10	
12	GND	グラウンド