

USER MANUAL



LSM-VIA

Version 1.7 | May 2023

Corporate +32 4 361 7000

North & Latin America +1 973 575 7811

Asia & Pacific +852 2914 2501

Other regional offices evs.com/contact/offices



免責事項

本マニュアルは、オリジナルマニュアルLSM-VIA_userman_1.7.pdfの理解の補助用に作成されています。 本マニュアルの内容は、予告なく変更することがあります。

本マニュアルは、正確/最新/信頼できるように注意を払い作成しておりますが、株式会社フォトロンは本マニュア ルの内容/品質については如何なる保証も行っておらず、間違い/エラーおよびそれらが原因となり発生した損失 や損害については一切責任を負いません。

著作権

本マニュアルは、LSM-VIA_userman_1.7.pdfの日本語翻訳版です。 本マニュアルの著作権は、株式会社フォトロンに帰属します。

商標

すべての製品およびブランド名は、EVS、または、各所有者の商標または登録商標です。

改良要求

本マニュアルの内容に間違いがあれば、株式会社フォトロンまでご連絡下さい。 より良いマニュアル作成のために、ご協力お願いします。

目次

目次	005
新着情報	009
1. はじめに	011
1.1. 製品概要	011
1.2. LSM-VIAを開始する	014
2. ユーザーインターフェースのツアー	017
2.1. LSM-VIA リモートパネルコンソール	017
2.2. LSM-VIA リモートパネルタッチスクリーン	022
2.3. LSM-VIA Viewer	025
3. チャンネルコントロールの設定	029
3.1. チャンネルコントロールモードの選択	029
3.2. コントロールチャンネルの選択	032
3.3. Multi-Operatorモード	038
4. LSM-VIA リモートパネルのコマンド	039
4.1. メインメニュー内のコマンド	039
4.2. 左側の操作ブロック上のコマンド	043
4.3. 右側の操作ブロック上のコマンド	045
4.4. 下部の操作ブロック上のコマンド	048
4.5. 割り当て可能なショートカットキーからのコマンド	051
4.6. LSM-VIA リモートパネルのロック	060
5. レコードトレインでの作業	061
5.1. 概要	061
5.2. LSM-VIA リモートパネルタッチスクリーン上のLiveスクリーンの概要	062
5.3. PGMへのカメラ割り当ての変更	066
5.4. レコードトレインの再生とブラウズ	070
5.5. レコードトレインの同期	074
5.6. レコードトレイン上にマーカーを追加する	075
5.7. トレインのサーチ	075
5.8. トレイン上のMarkポイントの管理	076
5.9. レコードトレインのエクスポート	080

6.	クリップの	D操作	083
	6.1.	クリップ番号付け階層	083
	6.2.	クリップ固有の機能とインターフェース	085
		6.2.1. 概要	085
		6.2.2. LSM-VIA リモートパネルタッチスクリーン上のClipスクリーンの概要	085
		6.2.3. LSM-VIA Viewer上のClipグリッド	089
		6.2.4. LSM-VIA Viewer上のSearchウィンドウ	094
		6.2.5. LSM-VIA リモートパネルコンソール上のClipモードコマンド	097
	6.3.	クリップの管理	100
		6.3.1. ページとバンク内でのナビゲーション	101
		6.3.2. クリップの作成	105
		6.3.3. クリップの選択	108
		6.3.4. クリップの削除	112
		6.3.5. クリップのサーチ	115
		6.3.6. クリップのコピーと移動	133
		6.3.7. クリップ上のMarkポイントの管理	139
	6.4.	クリップの編集	143
		6.4.1. クリップへのメタデータの追加	143
		6.4.2. クリップに名前を付ける	150
		6.4.3. クリップデュレーションの編集	151
		6.4.4. クリップのリストライピング	152
		6.4.5. クリップのPref Camの変更	156
	6.5.	クリップのロード/ブラウズ/再生	157
		6.5.1. クリップのロード	157
		6.5.2. クリップのブラウズと再生	165
	6.6.	クリップの転送とアーカイブ	170
		6.6.1. クリップのエクスポート	170
		6.6.2. クリップのアーカイブ	174
7.	プレイリス	ストの操作	177
	71	プレイリスト番号付け階層	177
	7.1.	プレイリスト国有の機能とインターフェース	178
	<i></i>	701 概要	178
		7.2.1 mlx 7.2.2 Playlist于一ド	170
		7.2.2.1 haylist こ - 1 7.2.3 SM-VIA リモートパネルタッチスクリーントのPlaylistスクリーン	183
		724 I SM-VIA Viewer トのPlaylict グリッド	185
		7.2.7. Lenn VD (Viewer 上の) Hayner シックリー 7.2.5. Viewer 上のPhylict枠	187
		7.2.6 LSM-VIA リモートパネルコンソール 上のPlaylistモードコマンド	192
	73	プレイリストの管理	196
	1.0.	731 アクティブなプレイリストの選択	197
		7.3.2. プレイリストへのクリップの追加	200
		7.3.3. プレイリストの選択	208
		7.3.4. プレイリストの名前付け	209
		7.3.5. プレイリスト素材の選択	210
		7.3.6. プレイリストのコピー	211
		7.3.7. プレイリストの削除	214
		7.3.8. プレイリスト内でリモートクリップをローカルにする	217
		7.3.9. プレイリストのエクスポート	219
		7.3.10. プレイリストのフラット化	222

7.4. プレイリストの編集	224
7.4.1. プレイリスト素材の移動	225
7.4.2. TC Ⅳでのプレイリスト素材のソート	227
7.4.3. 別のプレイリストへのプレイリストの追加	228
7.4.4. プレイリスト素材のカメラアングルの変更	231
7.4.5. プレイリスト素材のⅣ/OUTポイントのクリア	234
7.4.6. プレイリスト素材のトリミング	235
7.4.7. プレイリスト素材内のAdd Cut	236
7.4.8. プレイリスト素材の速度の編集	238
7.4.9. プレイリスト素材の削除	241
7.5. トランジションとオーディオ操作	243
7.5.1. トランジションエフェクト	244
7.5.2. Edit AudioとEdit Videoモード	253
7.5.3. Auxiliaryオーディオクリップをプレイリストに追加する	276
7.6. プレイリストのロード、ブラウズ、再生	280
7.6.1. プレイリストのロード	280
7.6.2. プレイリストのブラウズ	285
7.6.3. プレイリストの再生	288
8. ネットワーク上でのオペレーション	291
8.1. ネットワークサーバーへのアクセス	291
8.1.1. Recallスクリーン	291
8.1.2. ネットワークサーバーへの接続	294
8.1.3. LSM-VIA リモートパネルからLSM IDでクリップまたはプレイリストのリコール	298
8.1.4. LSM-VIA ViewerからLSM IDで素材のリコール	300
8.2. ネットワークレコードトレインへのアクセス	302
8.2.1. Trainsスクリーン	302
8.2.2. レコードトレインにフィルタを設定する	306
8.2.3. Trainsスクリーンからのレコードトレインのロード	310
8.2.4. ローカルレコードトレインをロードバックする方法 (Back to Local)	312
8.3. クイック動作にShotboxを使用する	313
8.3.1. Shotboxについて	313
8.3.2. Shotboxスクリーン	314
8.3.3. Shotbox への素材の追加	317
8.3.4. Shotboxからの素材のロード	322
8.4. ネットワークサーバーへのクリップのプッシュ	324
9. Advancedモード	329

9.1. Split Screenモード	329
9.1.1. 目的	329
9.1.2. チャンネルのコントロール	330
9.1.3. LSM-VIA リモートパネル上のSplit Screenモードコマンド	333
9.1.4. Split Screenモードでの操作	334
9.2. MultiReview モード	336
92.1. 序文	336
9.2.2. MultiReview セッションのロード	338
9.2.3. MultiReview インターフェースのツアー	342
9.2.4. チャンネルマッピングの管理	350
9.2.5. Workspace タブの管理	353
9.2.6. MultiReview モード内の操作	357
	 9.1. Split Screenモード 9.1.1. 目的 9.1.2. チャンネルのコントロール 9.1.3. LSM-VIA リモートパネル上のSplit Screenモードコマンド 9.1.4. Split Screenモードでの操作 9.2. MultiReview モード 9.2.1. 序文 9.2.2. MultiReview セッションのロード 9.2.3. MultiReview インターフェースのツアー 9.2.4. チャンネルマッピングの管理 9.2.5. Workspace タブの管理 9.2.6. MultiReview モード内の操作

10. メンテナンス	367
10.1. 通知の表示と管理	367
10.2. ログの抽出	369

アイコン



新着情報

ユーザーマニュアルでは、新機能または更新された機能に関する情報を強調するために、テキストの横に NEW! アイコンが追加されています。

バージョン1.7の新機能および更新された機能にリンクされている変更を以下に示します。

製品概要

LSM-VIA は、XT-GO サーバーでも動作します。

サーバーのアクセシビリティ

キーボードショートカットを使用すると、最後に接続したネットワークからサーバーに接続できます。

ユーザーインターフェース

接続情報

Remote About ウィンドウには、接続に関する追加情報が表示されます。

リモートパネルのタッチスクリーンヘッダー

ヘッダーから得られる情報は、さまざまな画面に適応されています。

クリップグリッド

next/prev clip angles ボタンのサイズが大きくなりました。

チャンネル制御

マルチオペレーター モードは、更新された EVS サーバー設定に適応されました。

PGM+PRV および Multi-PGM モードは、ショートカット ボタンからトリガーできます。

マルチレビューモード

高度な MultiReview モードは、いくつかの前提条件が満たされている場合に使用でき、複数のソースを同期して表示および参照したり、選択したレコーダーでいくつかのアクションを実行したりするために使用できます。

リモートパネルのコマンド

ショートカットのカテゴリが見直され、ショートカットが再編成されました。 ショートカットは、PGM+PRV、Multi-PGM、および MultiReview モードで使用できます。

ナビゲーション

Name フィールドにページ番号またはページ番号とバンク番号を入力して移動することができます。

クリップ管理

Growing クリップは、完全に作成される前に読み込むことができます。

検索から除外する基準を選択可能です。

プレイリスト管理

Append to PLXX ボタンを使用して、ビューアから選択したクリップをアクティブなプレイリストに追加できます。

ネットワーク上の操作

Push to Favorites ボタンは、少なくとも1つのサーバーがお気に入りに設定された場合にのみ表示されます。

モニタリング

VIA Xsquare モニタリングウィンドウには、LSM-VIA Viewer 画面からアクセスできます。

メンテナンス

ログ抽出プロセスが簡素化されました。

1. はじめに

1.1. 製品概要

説明

LSM-VIAは、ライブスローモーションリプレイとハイライト操作を、そのユーザビリティ、柔軟性、スピードと制御のおかげで合理化する、IPベースのソリューションです。

NEW !

XT-VIA または XT-GO サーバーと連携し、EVS VIA マイクロサービス エコシステムに依存して、新しいワーク フローを開拓し、ライブ運用ネットワーク上のすべてのコンテンツへの高速かつ直接アクセスを提供します。

LSM-VIA リモートパネルは、合理化された人間工学を提供します。 コンソールのレイアウトは、LSMオペレータになじみ深いままです。

コンソールと統合されたタッチスクリーンは、ベーシックとアドバンス機能への直接アクセスを提供します。

コンソールキーディスプレイとタッチスクリーンの両方が、あなたが作業しているモードやあなたが行っている動作に応じて自動的に適応され、必要なときに必要なものを提供します。

LSM-VIA Viewerは、主にコンテンツ管理に使用されます。 これは、ネットワーク全体からのクリップのリストとプレイリストのリストへのアクセスだけでなく、アクティブなプレ イリストの視覚的な表現へのアクセスを提供します。

従来のLSMリモコンと比較して、LSM-VIAソリューションは、以下のような機能を提供します:

●コンテンツへのより高速アクセス: LSM ID を入力して直接アクセス; XNetネットワーク全体のすべての レコードトレインへのアクセス

●より高速なメタデータのタグ付け

●コンテンツを整理する新しい方法または改良された方法::

OShotboxツールで、メディア項目を、一連の再生オプションを持ちボタンにマップできます。 OTrainsスクリーンでは、XNetネットワーク全体で選択したレコードトレインにフィルタを定義できます。

●割り当て可能なショートカットボタン: 事前定義された機能/メディア/Dyviマクロを6つのボタンにマッピングして 、クイックアクセスまたは動作トリガが可能。

オペレータは、EVS サーバーのマルチビューアを利用して、要求された IN および/または OUT チャネルを参照します。

NEW !

LSM-VIA MultiReview は、LSM-VIA ユーザーが、ネットワーク全体から全ての XTVIA サーバーおよび XS-VIA サーバー レコーダー チャネル上で操作できるようにするアドバンス モードです。

セットアップ

標準のLSM-VIA セットアップでは、オペレータは、LSM-VIA リモートパネルと専用のLSM-VIAワークステーション 上のLSM-VIA Viewerを使用して、LSM-VIAで作業します。

LSM-VIA ViewerとLSM-VIA リモートパネルは、イーサネット接続を介して、XT-VIA、XT-GO サーバーと通信し、 制御します。

ユーザーは、LSM-VIAに接続されたXT-VIA、XT-GO サーバーと同じXNetネットワーク上の任意のEVSビデオサ ーバー(XT3、XT4K)にアクセスできます。

オペレータは、XT-VIA、XT-GO サーバーのマルチビューアーに依存して、要求されたINおよび/またはOUTチャ ネルを参照します。



NEW !

LSM-VIA MultiReview セットアップでは、XClient-VIA は、XTVIA サーバーおよび XS-VIA ネットワーク サーバ ーからマルチキャストされたプロキシ ストリームを受信し、スイッチを介して制御ネットワーク (PC LAN) にルーテ ィングされます。



/!`

1.2. LSM-VIAを開始する

LSM-VIAコンフィグについては、Installation and Configuration Manualに記載されています。

初期インストールまたは更新後のLSM-VIA使用開始前に、LSM-VIAとEVSサーバー上の実行コンフィ グの設定を忘れないでください。

LSM-VIAの開始方法

LSM-VIAの開始は、LSM-VIAワークステーション (LSM-Viewer)とLSM-VIA リモートパネルの両方上で、アプリケ ーションを起動することです。

1.LSM-VIAワークステーションのデスクトップ上のLSM-VIAアイコンをダブルクリックします。



2.LSM-VIA リモートパネルの電源を入れます。

3.LSM-VIA リモートパネルのタッチスクリーン上、WorkstationのIP Adressフィールド内に、LSM-VIAワークステーションのIPアドレスを入力します。

オクテットに3桁の数字を入力すると、フォーカスは次のオクテットに直接移動します。 それ以外の場合は、編集するオクテットをタップできます。

LSM-VIA	i					
Network Configuration						
		Workstation				
	IP Address	010			2	3
				4	5	6
				7	8	9
	IP Address	010.			0	
	Subnet Mask	010.				
	Default Gateway	010.				
					Connect	

4.同じ方法で、LSM-VIA リモートパネルのIPアドレス、サブネットマスク、デフォルトゲートウェイを入力します。

をタップします。

5.LSM-VIA リモートパネルのタッチスクリーン上で、

6.(オプション)LSM-VIA Viewerでは、LSM-VIA ViewerとLSM-VIA リモートパネル間でページとバンクナビゲーションが同期するように、Syncフィールド内でLSM-VIA リモートパネルを選択できます。



LSM-VIAで作業を開始する準備ができました。

IPアドレスはメモリ内に保存されるため、次回の接続時には、ステップ 3と4をスキップできます。

LSM-VIAを閉じる方法

これにより、LSM-VIAワークステーションおよびLSM-VIA リモートパネル上のLSM-VIAを閉じます。

1.LSM-VIA リモートパネルの電源スイッチを切ります。

2.LSM-VIA Viewerから、以下のキーボードショートカットシーケンスのいずれかを使用して、LSM-VIAアプリケーションを閉じます:



Connect

LSM-VIA リモートパネル上でLSM-VIAを終了する方法

これにより、LSM-VIA リモートパネル上のLSM-VIAアプリケーションを閉じます。

1. SHIFT + MENU を押し、メインメニューにアクセスします。



タッチスクリーン上に、以下のメッセージが表示されます:

Restart LSM-VIA Remote Panel Are you sure you want to restart LSM-VIA on the Remote?			
Cancel [Menu]	Confirm [Enter]		

3. Confirm [Enter] をタップまたはENTER を押し、LSM-VIA リモートパネル上のLSM-VIAを閉じる ことを確定します。

Network Configurationスクリーンが開き、もしワークステーション上でLSM-VIAビューワがまだ開いていたら、 LSM-VIA リモートパネル上でLSM-VIAを直接再起動できます。

●LSM-VIA リモートパネルの電源を切っても、Viewerlは、まだ、EVSサーバーと通信できます。 いつでも、LSM-VIA リモートパネルの電源を入れて、再び接続できます。 ●LSM-VIA Viewer を閉じると、LSM-VIA リモートパネル上のLSM-VIAアプリケーションからアプリケ ーションの終了が要求されます。

2. ユーザーインターフェースのツアー

2.1. LSM-VIA リモートパネルコンソール

LSM-VIA リモートパネルコンソールは、以下のスクリーンショットでハイライト表示されているエリアを備えています。

この章では、アクティブモードによって異なるため、すべてのキー機能について詳しく説明するわけではありません。

具体的なキー機能については、本マニュアル内で詳しく説明されます。



以下の表は、さまざまなキーグループを示しています。

パート	名前
1.	割り当て可能なショートカットキー
2.	一般的なキー
3.	ファンクションキー
4.	左操作ブロック(キー (a)+ キー表示 (b))
5.	右操作ブロック(キー (a) + キー表示 (b))
6.	ボトム操作ブロック(キー(a) + キー表示(b))
7.	レバー
8.	ジョグダイヤル

割り当て可能なショートカット キー(1)

これらのキーを使用すると、ボタンにマップされた設定済みの機能を適用できます。

一般的なキー(2)

一般キーを単独で使用することも、複数の一般キーを組み合わせて使用して実行することもできます。

キー名	とりわけ使用されます…
	●メインメニューにアクセス: SHIFT + MENU
MENU	●メッセージによる承認要求時に動作を取り消します
	●タッチスクリーンからスクリーンを離れます
	●操作ブロックのキー表示の上部に指定されたキーコマンドにアクセスします。
SHIFT	例えば、このスクリーンショットの'Page'。
	Page
	PRV
	この場合は、SHIFTキーを押し、対応するキーを押すと、Pageコマンドを送信します。
	●選択したクリップ/バンク/プレイリストなどを削除します。
	●INとOUTポイントをクリアします。
ENTER	●動作の確認/検証。

ファンクションキー (3)

これらのキーを使用すると、各ページ、バンク、バンク内の位置にアクセスしたり、これらの位置にクリップを保存し、保存されたクリップをロードしたり、アクティブなプレイリストを変更したりできます。

一部のメニューは、メインメニューからも使用できます。

操作ブロックと操作ブロック表示(4/5/6)

操作ブロック (4/5/6)は、現在のLSM-VIA リモートパネルのモードに基づいて利用可能な操作を示す表示 (4b、 5b、6b)に関連付けられた操作キー (4a、5a、6a)のグループです。 各キーを使用して、ユーザーは 2つの機能にアクセスできます。

●キー表示の下部に表示されるコマンドは、キーを押したときに使用できます。

●キー表示の上部に表示されるコマンドは、SHIFTキーを押してから指定されたキーを押したときに使用できます

例:

0

SHIFT + key	Recall		Fast Jog
	Play	Shotbox	
SHIFT + key	↑	Trains	Page
	E/E		
			1

表示される機能は、アクティブなモードによって異なります。

キー表示に何も表示されていない場合、このキーには現在何も機能が割り当てられていません。

レバー (7)

プレイアウト速度

レバーを使用すると、ロードされた素材を再生したり、再生速度を変更したりできます。

レバーはさまざまなモードに応じて機能します。

●standardモード:

レバーで使用できる速度範囲は0(下)から100%(上)になります。

レバーは、スーパーモーションマテリアルがプライマリチャンネルにロードされている場合を除いて、連続した線形 範囲を持っています。

この場合、スーパーモーションカメラ(SLSM 2xでは50%、SLSM 3xでは33%など)に依存する"flat step"により、オペレータは理想的な再生速度を簡単に見つけることができます。

スーパーモーション素材をスローモーションで再生する場合、最もスムーズな再生を実現するには、再 生速度が正確に理想的なスローモーション速度であることが重要です。 たとえば、SLSM 2xでは50%、SLSM 3xでは33%です。 再生速度がこれらの理想値からわずかに外れている場合、動きがずれて見えることがあります。 これらの理想的な速度は、現在の要素がスーパーモーションのときにPlayキーを押して直接呼び出すこ ともできます。

スーパーモーション素材がプライマリチャンネルにロードされると、レバー範囲はSLSM 2xで50%、 SLSM 3xで33%、...

Secondary lever range:

コンフィグツールから設定されたSecondary Lever Rangeパラメータを使用して、別の速度範囲を定義できます。 これにより、ロードされた素材をこの速度範囲(たとえば、-400%から400%)で再生できます。

このセカンダリ速度範囲にアクセスするには、LSM-VIA リモートパネルコンソールのSHIFT + 2nd Leverを押します。

●VarMaxモード:

VarMaxモードがアクティブになっている場合、速度範囲は[0% - コンフィグツールから設定されたPGMSpeed / VarMax値(最大400%)]に制限されます。

●PGMSpeedモード:

PGMSpeedモードがアクティブになっている場合、0以外のレバーの任意の位置の速度値は、コンフィグツールから 設定されたPGMSpeed / VarMax値で指定された速度値(最大400%)のみです。

プレイリスト編集

Playlist Editモードでは、レバーを使用して速度(標準モードと2番目のレバーモード)、またはエフェクトの種類と持続時間を調整します(標準モード)。

ジョグダイヤル(8)

ジョグダイヤルを使用すると、次の操作を行うことができます:

●制御チャネル上にロードされた素材をブラウズします。

ジョグを時計回りに移動すると前方にブラウズし、反時計回りに移動すると後方にブラウズします。

Fast Jogモードを使用する時には、ジョグダイヤルのブラウズ速度は、LSM-VIAコンフィグツールで設定された値で乗算されます。

●内部をブラウズする

O現在のプレイリスト: OSearch TC操作からの結果リスト: Oマークポイント:

ジョグは、システムが再生モードおよび収録モードの時、いつでも、アクティブです。

2.2. LSM-VIA リモートパネルタッチスクリーン

タッチスクリーンは、LSM-VIA リモートパネル上の現在の状態を、視覚的に表現することを目的としています。

レイアウトと表示される情報は、LLSM-VIAリモートパネルのモードによって異なります。

●Liveモード/Clipモード/Playlistモード:

これらのモードは、最小制御PGM上にロードされた素材(トレイン、クリップ、プレイリスト)に関連しています。

表示されるスクリーンは、各素材タイプを扱う章で説明されています。

●特定のモード

これらのモードは、Shotbox、Recallなど、LSM-VIAリモコンから呼び出された特定の機能に関連しています。 表示されるスクリーンは、現在のマニュアルの対応する章で説明されています。

起動時に、タッチスクリーンは、Liveスクリーンを表示し、以下のスクリーンショットで強調表示されたエリアを備えています。



アプリケーションバー(1)

このエリアは、Liveモード、Clipモード、Playlistモードで表示されます。

a.ページおよびバンクフィールド アクティブなページとバンクを表示する読み取り専用フィールド。

b.制御されたチャンネルフィールド

PGM2 B _ PGM2 113A

この読み取り専用フィールドには、次の情報が表示されます

●LSM-VIAによって制御される最小の制御されたPGM(左側)。

これにより、ユーザーは一部のアクションが適用されるPGMを簡単に知ることができます。 ●最小の制御されたPGM(右側)にロードされたクリップアングルまたはトレインのLSMID。

これは、LiveモードとClipモードでのみ表示されます。

c.クリップフィールド

このフィールドは、表示されるクリップがどのサーバーに保存されているかを表示します。

Clip Local (デフォルト): ローカルサーバーを選択。

Clips 01 - QBO-QTU

リモートサーバーが選択されている場合。

サーバーネット番号とネット名が提供され、紫色の背景がリモート状態を強調します。

d.バージョン情報アイコン About ボタンをクリックすると、以下のAbout LSM-VIA ウィンドウにアクセスできます:

NEW !

●General タブのセットアップに関する情報を示します:
 OLSM-VIA と Multicam のバージョン番号。
 OIP アドレスとシリアル番号 (リモート、XClient-VIA、サーバー) および XNet 番号/名前 (EVS ビデオ サーバー)。

●Support タブのさまざまな EVS サポート サービスの電子メール アドレスと電話番号を示します。

●Extract logs ボタンからログを抽出できます。

プレイリストサマリ(2)

LiveモードとClipモード

以下を表示します。

プレイリストサマリは、アクティブなプレイリストに関する次の情報を、左から右に提供しています:

●プレイリスト LSM ID

●プレイリスト名(設定されている場合)

●プレイリスト素材 LSM ID

●Auxiliaryオーディオクリップ LSM ID (AUXクリップが設定されている場合)

Playlistモード

以下を表示します。

PL 11 -	3 clips 00:19:17	AUX	110A	00:20:19

プレイリストサマリは、アクティブなプレイリストに関する次の情報を左から右に提供しています。

- ●プレイリスト LSM ID
- ●プレイリスト名(設定されている場合)
- ●プレイリスト素材の数
- ●プレイリストのデュレーション

●Auxiliaryオーディオクリップ LSM ID (AUXクリップが設定されている場合)

プレイリストデュレーションよりも短い場合、これは赤で強調表示されます:

AUX 115B 00:04:00

メインエリア (3)

このエリアに表示される情報は、LSM-VIA リモートパネルで制御される最小PGMにロードされている素材によって異なります: トレイン、クリップ、プレイリスト。

●Liveスクリーン:操作パラメータ、特定の機能、マクロへのアクセスを提供します。

- ●Clipスクリーン:操作パラメータ、特定の機能、マクロへのアクセスを提供します。
- ●Playlistスクリーン: アクティブなプレイリストのプレイリスト素材を表示します。

2.3. LSM-VIA Viewer

目的

LSM-VIA Viewer を使用すると、ClipグリッドまたはPlaylistグリッドの形式でネットワーク コンテンツにアクセスできます。

また、フィルターを適用してアイテムをすばやく見つけることができる検索機能も提供します。 アクティブなプレイリスト、Playlistペインから利用でき、アクセスしてすばやく更新できます。

概要

起動時に、LSM-VIA Viewerスクリーンは、クリップグリッド(2)を表示します。 以下のスクリーンショットで強調表示されたエリアを備えています。

								(4)	(3	3)
								\neg			ſ
\bigcirc	≡vs u	SM-VIA						۰ م	? 0		
(1)-	·	XT Local Sync B	lemote 1 📼							→•• ,	PlayBot
\bigcirc	111	• A Clip_220726_1	P							< PL11	4 Clips - 00:30:10
	112	• A Clip_220428	Đ								Bert By TC IN
-	113	• A Clip_220428								• • • • • • • • • •	00.00.00.00
\bigcirc	114	*								1 3 Clip_220726_1	01:11:31:01 00:00:07:15 100%
	115	* A Clip_220726_1	P	= 8 Clip_220726_1		c Clip_220726_1	D Clip_220726_1		>	• • • • • • • • • •	0000 00:00:07:15
\smile	116									2	01:11:31:01 00:00:07:15 100%
	117									• • • • • • • • •	00 00 15 05
	118									Clip.220428	
	119									° 113A	
	110										
										4 4 113A	
	121										
	122								>		
	123										
	124										
	125										
	126										
	127										
	128										
_	129										
E	120									I AUX	00:00:00:00 / 00:00:30:10
	Q [1] 🖸	NAME	cur	BOARD/ PAOI	E 1 1 BANK			1 item selected Append to P	4.11		

Playlist枠(3)は、スクリーンの右側に表示できます。

Clip グリッドの代わりに、検索とフィルタリングの目的で使用される Playlist グリッドまたは Search ウィンドウにア クセスして表示できます。

ツールバー(1)

このエリアは、常に表示されます。

Serverフィールド

このフィールドは、表示されるクリップが、どのサーバーに保存されているかを表示します。



サーバーネット番号とネット名が提供され、紫色の背景がリモート状態を強調します。

Syncフィールド

このフィールドでは、LSM-VIA Viewerが同期する (ローカルサーバーの) LSM-VIA リモートパネルを選択します。

デフォルトでは、LSM-VIA ViewerはLSM-VIA リモートパネルに同期されておらず、値はNoneです。

LSM-VIA ViewerがLSM-VIA リモートパネルに同期されている場合、LSM-VIA リモートパネルのページ/バンクナビゲーションパネルは自動的にViewerに適用され、その逆も同様です。

Clipグリッド、PlaylistグリッドまたはSearchウィンドウ(2)

このエリアには、選択したバンクに応じて、ClipグリッドまたはPlaylistグリッドが表示されます。

また、素材を検索する目的のSearchウィンドウを表示することもできます。

Playlist枠(4)がスクリーンの右側に展開されている場合、その幅を縮小することができます。

Clipグリッド

Clipグリッドとその様々なエリアは、クリップに固有の情報を表示するためのものです。

י ≡	/5 LSI	M-VIA							
		XT Local Sync Res	note 1 👻						
	112								
		* A Clip_220726_1						E 🕽	
								, ,	, .
٩	0	NAME	cu	PBOARD/ PAGE	1 1 BANK		1 item selected Ap	spend to PL11	

Playlistグリッド

Playlistグリッドとその様々なエリアは、プレイリストに固有の情報を表示するためのものです。

=	vs u	SM-YIA					•
1		XT Local Sync Remote 1 - Hide Empty I	Playliots 🚥				-1
		PLAYLIST11	49 Clips	02:47:22			
	PL14						
	PL15						
	PL18						
	PL19				AUX 1111/03 00:04	00	
	PL10						
	PL21						
	PL22						
	PL23						
	PL24						
	PL25						
	PL26						
	PL27						Г
œ	PL28						
۹						Item selected Append to PL	Г

Searchウィンドウ

Searchウィンドウには、XNetネットワーク全体からのすべてのクリップアングルが一覧表示されます。 素材のリストを制限し、必要な素材をより簡単に見つけるための検索およびフィルタリングツールを提供します。

≡^	S LSH-VIA					۰
						۲
	Lem Id	Name	TC IN	Duration		
						F
е 0						

Playlist枠(3)

←|

=	vs u	IM-VIA											•
1			Sync None -								ylist		
				2 8			= D						0:10
		• A Clip_220	9428 ;										
									1				
				≥ = = Clip_;				= >					
										0 H • HH 7			
									2				
													15
													10
					c								
		• A			c			'					
							D		•	л			

アプリケーション ボタン (4-5)

このエリアは、常に表示されます。

Notificationボタン

Notificationボタン

をクリックすると、Notification枠にアクセスできます。

Notification枠は、最後のパージ以降に現在のセッションで生成されたすべての通知が、カラーコードとともに表示されます。

少なくとも 1つの通知が生成されると、Notificationアイコンの横にカラー円が表示されます。 円は、最も緊急の通知の色を持っています。

Helpボタン
Helpボタン を使用すると、次のオプションを含むメニューにアクセスできます:
●About: サポート電話番号、接続情報などを示すウィンドウを表示します: ・LSM-VIAとMulticamバージョン番号
・接続EVSビデオサーバー、LSM-VIAワークステーション、LLSM-VIA リモートパネルのIPアドレスとシリアル番
号
●Extract Logs: ログを専用フォルダーに抽出します。
●User Manual:ブラウザでLSM-VIAユーザーマニュアルを開きます。

Settingsボタン

Settingsボタン を使用すると、デフォルトのブラウザのLSM-VIAコンフィグウィンドウにアクセスできます

NEW !

VIA Xsquare モニタリングボタン

Ę

ボタンをクリックすると、デフォルトの Web ブラウザで VIA Xsquare モニタリングウィンドウが開きます。 VIA Xsquare によって管理されるジョブを監視できます。

Ø

Q

VIA Xsquare モニタリングウィンドウは、VIA Xsquare バージョン 4.7 以降でのみ動作します。

Search Window ボタン

ー ボタンをクリックすると、Search ウィンドウにアクセスできます。

フォーカスのある枠を選択する方法

Clip/PlaylistグリッドからPlaylist枠にフォーカスを移動、またはその逆にするには、



フォーカスを持つ枠の上部に、青い線が現れます。

3. チャンネルコントロールの設定

3.1. チャンネルコントロールモードの選択

序文

Playチャンネルは、2つの異なるモードを使用してコントロールできます: PRV+PGM または Multi-PGM。

●PGM+PRVモード: すべての出力間の相互作用を可能にします。
 カメラ間で、同期再生を、ロールアンドチェーンすることができます。
 このモードは、例えば、プレイリストを再生してさまざまなプレイリスト素材をチェーンさせるときに使用されます。
 出力は、一緒にコントロールできますが、個別にもコントロール可能です。
 ●Multi-PGMモード: より基本的ですが、オペレータは全ての出力を独立してコントロールできます。

田田は、一緒にコントロール可能(すべての出力上で特定の動作に戻るジョグなど)、または個別に可能(PGM 1
 、2、または3)です。



LSM-VIAを開いてLSM-VIA リモートパネルに接続すると、デフォルトのチャンネルコントロールモード が適用されます。

このデフォルトモードは、LSM-VIA Configurationツールで設定されています。

NEW !

Advanced モード、Split Screen モード、MultiReview モードなど、が使用可能です。

チャンネルコントロールモードの変更方法

1.ClipまたはPlaylistスクリーンから、SHIFT + MENU を押します。 メインメニューが、タッチスクリーン上に表示されます:

Ξ∨5 v.1	11397888	6 IN / 4 OUT		
E-Kove Quick Access				
I -Neys Quick Access				
1 Remote F1				
Restart F6	Clear Clips & PL F7	Stop Record F8		
CAM Buttons Quick Acce	255			
PGM + PRV	Multi PGM			Log Point
A	В	C	D	E

現在アクティブなコントロールモードは、青の背景上に表示されます。

コンソール上に以下のオプションが表示されます:



2.LSM-VIAリモコンコンソールまたはタッチスクリーン上で、以下を押すまたはタップします:

OA / PGM+PRV: PGM+PRV モードを有効にします。

OB / Multi PGM: Multi-PGM モードを有効にします。

PGM/PRV Mu	lti PGM						
				CAM Buttons Quick Acce	285		
А	в	с		PGM + PRV	Multi PGM		
	_	-	または	А	В	С	

NEW !



LiveスクリーンまたはClipスクリーンから、別のチャンネルコントロールモードを選択することもできます。 。 これらのモードは、リモコンショートカットボタンにマッピングもできます。

新しいチャンネルコントロールモードを選択すると、設定されたモードに応じてレコードトレインがPlayチャンネル上にロードされ、関連するコマンドのみがLSM-VIAリモコンで使用可能になります。

3.2. コントロールチャンネルの選択

序文

チャンネルコントロールモードを選択すると、デフォルトで、全てのチャンネルがコントロールされます。 しかし、必要に応じて、PGM+PRV または Multi-PGM モードで、1つ以上のチャンネルをコントロールできます。

この章では、各チャンネルコントロールモードのさまざまなコントロールの可能性について説明します:

- ●チャンネルコントロール: PGM+PRVモード
- ●チャンネルコントロール: PGM-Onlyモード
- ●チャンネルコントロール: PRV-Onlyモード
- ●チャンネルコントロール: All PGMモード
- ●チャンネルコントロール: Single PGMモード

チャンネルコントロール: PGM+PRVモード

PGMとPRVのコントロール方法

●PGM+PRVコントロールモードに入ると、デフォルトで、PGMとPRVチャネルの両方がコントロールされます。 ●PGM-Onlyコントロールモードにいる時には、PGMキーを押して、PGMとPRVの両方のコントロールを取得します

Recall Play	Shoth	Goto Dox	TC F	ast Jog Mark
	Return	Trains	Page	_
	E/E	PGM	PRV	

●PRV-Onlyコントロールモードにいる時には、PRVキーを押して、PGMとPRVの両方のコントロールを取得します



PGM+PRVコントロールでのLSM-VIA リモートパネル上の表示

●OSDは、PGMとPRVモニターの両方上に、FULL CTRL を表示します。

●右側の操作ブロック上では、PGMとPRVは黄色の背景上(アクティブ)に表示され、対応するPGMとPRVキーは赤に点灯(アクティブ)します。

チャンネルコントロール: PGM-Onlyモード

PGM-Onlyモードのコントロール方法

●PGMのみをコントロールするには、右側の操作ブロック上で、PGMキーを押します:

Recall Play	Shott	Goto Dox	TC Fast Jog Mark	3
F	Return	Trains	Page	
	E/E	PGM	PRV	

PGMコントロールでのLSM-VIA リモートパネル上の表示

●OSDは、PGMモニター上に FULL CTRL、PRVモニター上に NO CTRL を表示します。

●右側の操作ブロック上では、PGMは黄色の背景上に表示され、対応するPGMキーは赤に点滅します。

チャンネルコントロール: PRV-Onlyモード

PRV-Onlyモードのコントロール方法

●PRVのみをコントロールするには、右側の操作ブロック上で、PRVキーを押します:

Trains PGM	Page PRV	2
PGM	PRV	

PRVコントロールでのLSM-VIA リモートパネル上の表示

●OSDは、PGMモニター上に LEVER CTRL、PRVモニター上に FULL CTRL を表示します。 ●右側の操作ブロック上では、PRVは黄色の背景上に表示され、対応するPRVキーは赤に点滅します。

チャンネルコントロール: All PGMモード

All PGMsのコントロール方法

- ●Multi-PGMコントロールモードに入ると、デフォルトで、全てのPGMチャネルがコントロールされます。
- ●one PGMコントロールモードにいる時には、左側の操作ブロック上の All キーを押して、全てのPGMの制御を 取り戻します:

PGMSpeed	VarMax			
				Search TC
Rst Cam		Sync to		
PGM1	PGM2	PGM3		All
А	В	С	D	E

All PGMsコントロールでのLSM-VIA リモートパネル上の表示

●OSDは、全てのPGMモニター上に FULL CTRL を表示します。

●左側の操作ブロック上では、全てのPGMは黄色の背景上に表示され、対応するPGMキーは赤に点灯します。
チャンネルコントロール: Single PGMモード

Single PGMのコントロール方法

単一のPGM (PGM2、下図例) をコントロールする場合には、左側の操作ブロック上のそのPGMに対応するキーを 押して、そのPGM のコントロールを取得します:

PGMSneed	VarMay			
romspeed				Search TC
Rst Cam		Sync to		
PGM1	PGM2	PGM3		All
А	В	С	D	E

Single PGMコントロールでのLSM-VIA リモートパネル上の表示

- ●OSDは、コントロールされているPGMモニター上に FULL CTRL を、コントロールされていないPGMモニター 上に NO CTRL を表示します。
- ●左側の操作ブロック上では、コントロールされているPGMは黄色の背景上に表示され、PGMキーは赤に 点滅します。

3.3. Multi-Operatorモード

説明

この機能では、最大4人のオペレータは、それぞれのLSM-VIAワークステーションとLSM-VIA リモートパネルから、同じサーバー上で、独立して作業できます。

このモードには、以下の主な特性があります:

 ●全てのオペレータが、クリップとプレイリストページを共有します。
 ●各オペレータは、他のオペレータに影響を与えることなく、自分のニーズに合わせてコンフィグパラメータを 設定できます。

Multi-Operatorモードの設定方法

コンフィグは、LSM-VIAコンフィグツールのInfrastructure設定から各ワークステーションで行われます。

NEW !

1.各ワークステーションで、各オペレーターは、Operator Players パラメーターを使用して、作業する プレーヤー チャンネルを選択する必要があります。 オペレータごとに最大 3 つの PGM を選択でき、それらは連続している必要があります。

プレイヤーを選ぶときは注意してください。 実際、同じプレイヤーが複数のオペレーターによって選択されるべきではありません。 ただし、システムは異なるオペレーターが同じプレーヤーを選択することを妨げません。

2.各ワークステーションで、各オペレータは、Operator Recordersパラメータで作業するレコーダーチャネル を選択する必要があります。

同じレコーダーを複数のオペレーターが選択できます。

リモートボタンは自動的に適切にマッピングされます。 たとえば、選択したレコーダーB、C、E、Lは、ボタンA、B、C、およびDにマッピングされます。

4. LSM-VIA リモートパネルのコマンド

4.1. メインメニュー内のコマンド

メインメニューの目的

メインメニューは、以下の操作を実行できる LSM-VIA リモートパネルメニューです:

- ●現在のチャンネルコントロールモードの変更
- ●ログ内に、ログポイントを追加する
- ●LSM-VIAアプリケーションの再始動
- ●クリップとプレイリストのクリア
- ●ローカルXT-VIAサーバーの全てのレコードトレインの収録プロセスの停止または開始

メインメニューへのアクセス方法

メインメニューにアクセスするには、LSM-VIA リモートパネルコンソールから、SHIFT + MENU を押します。

メインメニューがタッチスクリーン上に表示されます

Ξ∨5 v.1	6759798	6 IN / 4 OUT				
F-Keys Quick Access						
1 Remote F1						
Restart F6	Clear Clips & PL F7	Stop Record F8				
CAM Buttons Quick Access						
PGM + PRV	Multi PGM			Log Point		

以下のオプションが、コンソール上に表示されます:

PGM+PRV	Multi PGM			Log Pt
А	В	С	D	E

可能な動作

コマンド	動作	コンソール キー	タッチスクリーン ボタン
Remote 1	1 つのLSM-VIA リモートパネルを、EVSビデオサー バーに関連付けます。	F1	1 Remote F1
Restart	LSM-VIAアプリケーションを終了し、Network Configurationスクリーンを開きます(ここでアプリケー ションを開始できます)。	F6	Restart F6

USER MANUAL

Clear Clips and PL	Clear Clips and Playlistsスクリーンが開き、以下が可 能です: ●全ての保護されていないクリップのクリア ●全ての保護されていないプレイリストのクリア ●全ての保護されていないクリップとプレイリストの クリア このコマンドは、Maintenance メニューの Clear Video Disks と同じではありません。 もし、サーバーを完全にリフレッシュしたけ れば、すなわち保護されているクリップを含む 全てのクリップをクリアしたければ、Clear clips ではなく Clear Video Disks を使用する必要があ ります。	F7	Clear Clips & PL F7
Stop Record <> Start Record	ローカルXT-VIAサーバーの全てのレコードトレイン の収録プロセスを停止します。 ローカルレコードトレインの1つが停止すると、すぐに 、F8ファンクションキーで、収録の開始が可能です。	F8	Stop Record F8 <→ Start Record F8
PGM + PRV	チャンネルコントロールモードを、PGM +PRV にセット します。	PGM/PRV	PGM + PRV A
Multi PGM	チャンネルコントロールモードを、Multi PRVにセットします。	Multi PGM B	Multi PGM B

USER MANUAL

NEW ! MultiRev / MultiReview	チャンネルコントロールモードを、MultiReview にセットします。	MultiRev C	SplitMix MultiReview C
Log Point	問題を調査する必要がある場合に備えて、ログ内に ログポイントを設定して、ログの分析を容易にします 。	Log Pt E	Log Point E
V Split	チャンネルコントロールモードを、vertical Split Screen に設定します。	SHIFT +	V Split PGM + PRV A
H Split	チャンネルコントロールモードを、horizontal Split Screenに設定します。	SHIFT + H Split	H Split Multi PGM B
SplitMix	チャンネルコントロールモードを、Split Screen Mixに 設定します。	SHIFT + Split Mix	SplitMix C

4.2. 左側の操作ブロック上のコマンド

概要



表示される機能は、ロードされた素材の種類によって異なります。

Multi-PGMモード機能

Multi-PGMモードに入ると、左側の操作ブロックは、全てのPGMへのアクセスを提供します。

PGM 1 / PGM 2 / PGM 3

Multi-PGMモードに入る時に、これらのキーを使用して、コントロールしたいPGMを選択できます。

PGMの数は、動作中のコンフィグによって異なります。

All

Multi-PGMモードでは、AIIキーを使用して、全てのPGMを再選択し、コントロールできます。

Multi-PGMでは、単一のPGMをコントロールする場合、CAMキー(A、B、C、他を、カメラを所定のPGM に再割り当てするために、左側の操作ブロックで利用可能にすることができます。

Sync to

Sync to機能を使用すると、コントロールPGMのタイムコードと速度を、別のPGMと同期させることができます。 このボタンを押し、そして参照として使用するPGMを選択します。 この機能は、ネットワークトレインでは使用できません。

PGM+PRVモード機能

PGM+PRVモードでは、左側の操作ブロックからカメラに直接アクセスできます。

A/B/C/D/E

CAMキーを押すと、コントロールチャンネル上に、ライブカメラをロードできます。

CAM キーは、AからDのキーで使用できます。 Eキーを押して、次または前のカメラグループにアクセスできます。

Sync PRV

Sync PRV機能を使用すると、PRVを、PGM出力のタイムコードと速度と同期させることができます。 この機能は、リモートレコードトレインでは使用できません。

すべてのチャンネルモードに共通の機能

PGM Speed

PGM Speed 機能は、PGM Speed モードをアクティブにします。

ロードされた素材が再生されているとき、0以外のレバーの任意の位置の唯一の速度値は、コンフィグツールから 設定されたPGM Speed / VarMax 値によって指定された値(最大400%)です。

VarMax

Var Max機能は、VarMaxモードをアクティブにします。

ロードされた素材が再生されているとき、レバーがカバーする速度範囲は[0%-コンフィグツールから設定された PGM Speed / VarMax値で最大400%]に対応します。

Rst Cam

Rst Cam機能: SHIFT + Rst Camキーの組み合わせでは、コントロールPGM上のデフォルトカメラ割り当てをリセットできます。

Search TC

Search TC機能は、クリップまたはトレインが最小コントロールPGM上にロードされている場合にのみ表示されます

指定タイムコードを含むすべてのクリップやトレインを検索することができます。

4.3. 右側の操作ブロック上のコマンド

概要

Multi-PGM

PGM+PRV

Recall Goto TC Fast Jog Play Shotbox Last Mark Mark	Recall Goto TC Fast Jog Play Shotbox Last Mark Mark
Return Trains Page E/E	ReturnTrainsPageE/EPGMPRV

全てのチャンネルモードに共通の機能

Play

Play機能は、以下の用途に使用されます:

●一時停止した状態で、ロードされたレコードトレインで前方動作を開始します。

●ロードされたクリップまたはプレイリストの再生を開始します。

Playキーを押したときのデフォルトの再生速度は次のとおりです:

●100%:標準映像

●50%: SLSM 2xカメラのスローモーション映像

●33%: SLSM 3xカメラなどのスローモーション映像

Recall

Recall機能を使用すると、ページやバンクに戻ることなく、LSM IDを直接入力することで、ローカルまたはリモートのクリップまたはプレイリストを素早く見つけることができます。

また、リモートサーバーに接続し、そのページやバンクをナビゲートすることができます。

Shotbox

Shotbox機能は、LSM-VIAタッチスクリーン上のいわゆるShotboxページを開きます。 Shotboxは、頻繁に使用されるメディア(クリップとプレイリスト)へのクイックアクセスを提供します。

Last Mark

Last Mark機能を使用すると、最小コントロールPGM上にロードされた素材に応じて、トレインまたはクリップに設定された前のマークポイントにジャンプすることができます。

Goto TC

Goto TC (タイムコード)機能を使用すると、最小コントロールPGM上にロードされたトレインやクリップ内の指定タイムコードにジャンプできます。

Live、Clip、Shotbox、Trainモードでのみ利用可能です。

Mark

Mark機能を使用すると、指定したタイムコードのマークポイントを、全てのトレインまたはコントロールされたクリップアングルに追加できます。

Fast Jog

Fast Jog機能を使用すると、通常より 2 x ~ 20 x 倍速い速度で、ロードされた素材(レコードトレイン、クリップまた はプレイリスト)をブラウズすることができます。

速度は、LSM-VIA Configurationツール、Fast Jogパラメータで設定します。

Fast Jogオプションがアクティブな場合、次の方法で直接無効になります:

●ロードされた素材を、レバーまたは Playコマンドで再生する
 ●E/Eコマンドで、ライブに戻る
 ●Return コマンドを使用して、レコードトレイン内の指定されたタイムコードに戻る

Return

Returon機能: SHIFT + Returnキーの組み合わせで使用できる、では、以下が可能です:

●レコードトレイン内: 設定済みMark IN、Mark OUTを失う事なく、レコードトレインの頭に戻ります。

●ロードされたクリップ内: クリップと同じタイムコードでソースレコードトレインをロードします。

(素材が、レコードトレイン上でまだ使用可能な時)

●Playlist Editモード内: プレイリストクリップと同じタイムコードでソースレコードトレインをロードします。 (素材が、レコードトレイン上でまだ使用可能な時)

E/E

E/E 機能は、以下の時に、コントロールされている全てのPGM上で、ライブモード(ライブ入力に最も近いポイント でレコードトレインを再生する)に戻ります。

●レコードトレインが、コントロールPGM上で一時停止している ●クリップ/プレイリスト素材が、コントロールPGM上にロードされている

E/Eモードは、実際には、既にシステムに記録されたビデオを、ライブソースと比較して、全てのオーディオおよび ビデオトラック上で、3フレームの遅延で再生しています。

E/Eキーは、ローカルサーバーの全ての recorderチャンネルが収録中に、赤色に点灯します。 もし、 recorderチャンネルの1つが収録していなければ、キーは点灯しません。

Trains

Trains機能は、XNetのオンラインサーバー(ローカル/リモート)からのレコードトレインの全リストにアクセスできます。

Page

Page機能: SHIFT+ Pageキー + ファンクションキー (F1 ~ F0)の組み合わせで使用可能、では、EVSサーバー 上のページにアクセスできます。

PGM+PRV モード機能

PGM

PGM機能は、PGM+ PRVモードでのみ使用できます。

PGM+PRV または PRV onlyコントロール時にのみ、PGM onlyのコントロールを取得するためにこのキーを使用します。

PRV

PRV機能は、PGM+PRVモードでのみ使用できます。

PGM+PRV または PGM onlyコントロール時にのみ、PRV onlyのコントロールを取得するためにこのキーを使用します。

4.4. 下部の操作ブロック上のコマンド

概要

Multi-PGM

PGM+PRV





すべてのチャンネルモードに共通の機能

Playlist

Playlist機能は、現在のプレイリストが空の場合には、アクティブではありません。

現在のプレイリストが空でない場合、Playlistを押すと、以下のように、アクティブなプレイリストをロードします

●Playlistを 1回押すと、プレイリストが最後に残された素材上で、アクティブなプレイリストを Playlist Editモードで ロードします。

●Playlistを 2回押すと、アクティブな素材上で、アクティブなプレイリストを Playlist Playoutモードでロードします。 ●Playlistを 3回押すと、最初の素材上で、アクティブなプレイリストを Playlist Playoutモードでロードします。

Loop

Loopキーは、Loopモードをアクティブにします。

ロードされた素材は、コンフィグツールで選択されたLoopモード(continuous Loop(クリップまたはプレイリスト)またはBounce(クリップ))に従って再生されます。

Browse

TCによる検索がクリップやトレインで行われた後に、Browse機能がアクティブになっている場合は、ジョグを使用して、見つかった別の結果を参照できます。

現在の映像のマークポイントが存在する場合に、Browse機能がアクティブになっている場合は、ジョグダイヤルを 使用すると、あるマークポイントから別のマークポイントにジャンプすることができます。

IN

IN機能は、クリップのINポイントを設定します。

キーは、状況により、異なって点灯します。

キーの色	意味
赤	オンエアイメージが、このINポイントにある場合、キーは赤く点灯します。
	以下の場合に、キーは緑に点灯します:
緑	●トレインがロードされた時、INポイントが存在するが、表示されている映像ではない場合。
	●クリップがロードされた時、現在のTC > INポイントの場合。
А	●トレインがロードされ、INポイントが存在しない場合。
Π	●クリップがロードされ、現在のTC < INポイントの場合。

Goto IN

レコードトレイン内であれば、Goto IN機能を使用して INポイントに戻ることができます(設定されている場合)。

クリップ内であれば、この機能を使用すると、クリップのINポイントに戻ります。

プレイリスト内であれば、この機能を使用すると、現在のプレイリスト素材のINポイントに戻ります。

OUT

OUT機能は、クリップのOUTポイントを設定します。

キーは、状況により、異なって点灯します。

キーの色	意味
赤	オンエアイメージが、このOUTポイントにある場合、キーは赤く点灯します。
	以下の場合に、キーは緑に点灯します:
緑	●トレインがロードされた時、OUTポイントが存在するが、表示されている映像ではない場合。
	●クリップがロードされた時、現在のTC <outポイントの場合。< td=""></outポイントの場合。<>
<u>ь</u>	●トレインがロードされ、OUTポイントが存在しない場合。
	●クリップがロードされ、現在のTC>OUTポイントの場合。

Goto OUT

レコードトレイン内であれば、Goto OUT機能を使用して OUTポイントの前のフレームに戻ることができます(設定 されている場合)。

クリップ内であれば、この機能を使用すると、クリップのOUTポイントの前のフレームに戻ります。

プレイリスト内であれば、この機能を使用すると、現在のプレイリスト素材のOUTポイントに戻ります。

Take

状況により、表示される機能は、Take または Swap です。

Take機能では、コントロールする別の素材を選択できます。

●Multi-PGMモード内、またはSplit Screenモード内:

・単一のPGMがコントロールされている場合、このキーを押すと、CAM選択モードとPGM選択モードが切り替わります。

これにより、ユーザは、PGMに対して別のCAMを割り当てたり、ロードされたクリップアングルを変更することができます。

●Conditionalモード内:

プレイリストが単一のPGM上にロードされると、コントロールする別のPGMを選択できます。

Swap

状況により、表示される機能は、Take または Swap です。

Swap機能では、2つのPGM間でロードされている素材をスワップします。

●PGM+PRVモード内:

このキーを押すと、PGMとPRVモニタ間で、ロードされた素材がスワップされ、その逆も同様になります。 ●Multi-PGMモード内またはSplit Screenモード内:

2つのPGMがコントロールされている場合、このキーを押すと、PGM1とPGM2の間でロードされた素材がスワップされ、その逆も同様になります。

Takeエフェクトのデュレーションは、LSM-VIAコンフィグ内のEffect Duration for Takeパラメータで設定されています。

2nd Lever 2nd Lever +-it, Second Lever Range -iter brower -iter brower -iter brower -iter brower brow

2nd Lever機能を使用すると、設定ツールからSecond Lever Rangeパラメータで定義された速度値の2次レバー範囲 にアクセスし、この速度範囲(たとえば、-400%~+400%)でロードされた素材を再生できます。

4.5. 割り当て可能なショートカットキーからのコマンド

序文

概要

LSM-VIA リモートパネル上では、6つのショートカットボタン(タッチスクリーン)/キー(コンソール)を事前設定された機能に割り当てることができ、そして、機能にすばやくアクセスできます。

タッチスクリーン上では、ボタンは、LiveスクリーンとClipスクリーンの下部にあります。

T				Ľ

コンソール上では、ショートカットボタンは、上部にあります。

MENU SHIFT	CLEAR	ENTER

プライマリとセカンダリ機能を各ボタン/キーにマッピングできます。

●タッチスクリーンボタンの下部に表示されるプライマリ機能は、ボタンをタップするかキーを押すと使用できます



●タッチスクリーンボタンの上部に表示されるセカンダリ機能は、Shiftキーを押しながら、指定されたボタンまたは キーをタップ/押すと使用できます。



ショートカットボタンとキーの表示

意味	ショートカットボタン表示	リモートショートカット <i>キー</i> 色
ショートカットボタンに、 何も機能が割り当てられていません。	↑	なし
ショートカットボタンに、機能が割り当てられていますが、 何も色が関連付けられていません。	↑ A/07 - REC1 (灰色背景)	白色
プライマリレベルに、機能が割り当てられ、 色が関連付けられています。	↑ Mark Export	選択色
セカンダリレベルに、機能が割り当てられ、 色が関連付けられています。	Mark Export	選択色
 機能が割り当てられていますが、 現在の動作モードでは使用できません。 例: Clip機能 (Liveモード) 特定のモードに入ると、そのモード内で使用できないオプションが以前ショートカットボタン/キーに割り当てられていたら、それは使用できなくて、ボタンはグレーアウトします 	* *	なし

使用可能なコマンド

NEW !

ショートカットボタンへのマッピングに使用できるオプションは、次のようにカテゴリに分類されます。

Clips

〇機能: 1-star、2-stars、3-stars、Add to Playlist、Archive、AUX Clip、Edit Metadata、Keywords、Push、 Push to Favorites

Content Access

〇現在最小の制御されたPGMにロードされている素材:

-レコードトレインのLSM IDと REC name (ローカルまたはリモート)。

-クリップのLSM ID(ローカルまたはリモート)。

最小の制御されたPGMにロードされたCAMアングルがボタンにマッピングされます。

〇現在アクティブなプレイリスト

O機能: Add to Shotbox、Back to Local、Last Mark、Mark、Last Search TC、Search TC、Search TC Config、 Page、Recall、Record Trains、Trains。

Control

NEW !

〇機能: 2nd Lever、PGMSpeed、VarMax、Fast Jog、Go to IN、Go to OUT、Go to TC、Loop、Reset CAM、 Return、Sync PRV、PGM+PRV、Multi-PGM、MultiReview、V Split、H Split、Split Mix。

Export

〇機能: Export、Flatten Playlist。〇利用可能なVIA Xsquareターゲットのリスト。

Generic

ONone (ボタンから機能のマッピングを外す) OCerebrum: Cerebrum 側で定義された仮想コントロール パネルを反映した画面を表示します。 O機能: Character、Extract Logs、Log Point、Lock Remote。

●Dyvi(マクロ)

〇最大6つのDyviマクロをリモートボタンにマップできます。 そのため、オペレータはリモートパネルコンソールまたはタッチスクリーンからDyviマクロをトリガーできます。

以下の前提条件のセクションを参照してください。

ショートカットボタンの設定

Dyvi マクロの使用に関する前提条件

以下の条件が満たされている場合、Dyviマクロを、ショートカットボタンにマッピングできます。

●Configurationツールから、Enable DYVI Macrosパラメータが有効になっている。

●Configurationツールから、DYVIIPアドレスが適切に設定されている。

●Dyviマクロが、Dyvi側で、適切な構造で作成されている。

a.Dyviインターフェース上、Global Macrosフォルダ内に、LSM-VIAという名前のフォルダを作成します。 b.フォルダ内に、6つのマクロを作成し、Macro01、Macro02、…という名前を付けます。

Cerebrumを使用するための前提条件

●全ての構成はCerebrum側で行われました。

●TCP 2071 ポートが開いています。

LSM-VIA リモートパネルショートカットボタンに機能をマッピングする方法

機能の割り当ては、LiveスクリーンまたはClipスクリーンからアクセスできるShortcut Editスクリーンから行います。



タッチスクリーン上に、shortcut Editスクリーンが表示されます:

Ξ∨5 Page 1 1 Bank		PGM1 A		Clips Local ?	
Category ^ ~	Clip				
Clip	*	**	***	Add to Playlist >	
Content Access	Archive	AUX Clip	Edit Metadata	Keywords >	
Control	Push	Push to Favorites			
Export					
Generic					
Color 🧭 –		• • •	••	Clear Shortcuts	
↑				···· ×	

2.機能をマッピングするショートカットボタンを選択します。

〇プライマリ機能をマッピングするには、

・目的のボタンをタップします。



〇セカンダリ機能をマップするには、

- ・
 をタップ、または
 SHIFT を押します。

 ボタンが強調表示され
 ・
 、
 SHIFT キーが緑色に点灯します。
- ・目的のボタンをタップします。



すると、現在選択したショートカットボタンの上に青色ラインが表示されます。

3.スクリーンの左上で機能カテゴリを選択します。

4.タッチスクリーン上で、タップして、機能を選択します。



機能が、ボタン上に表示されます。



5. 一部の機能 (Record Trains、Add to Playlist、Keywords)では、ファンクションボタンをタップすると別の スクリーンが表示されます。

OKeywords: キーワードファイルから全てのキーワードをリスト表示します。 そのため、マップすることができます

ORecord Trains: ネットワークからのすべてのレコードトレインが、LSM IDとREC nameとともに一覧表示 されます。

そのため、マップすることができます

OAdd to Playlist: すべてのローカルプレイリストの位置が一覧表示されます。 既存のプレイリストは灰色の背景上です。

6.(オプション)ショートカットボタンに割り当てる色を選択します。

Color	0	•	•	٠	•	٠	•	•	٠	٠	
[1	P	 Push						(プラ	イマ	J機能に割り当てられた色)
1	î	Last S	earch T Push	°C				l	(セカ	ンダ	リ機能に割り当てられた色)

7.ウィンドウを閉じて、次のいずれかの方法で選択を適用します:

○タッチスクリーンの<mark>×</mark>をタップします。

Oコンソールで点滅している赤いMENU キーを押します。

機能は、LiveスクリーンとClipスクリーンのショートカットボタンにマッピングされており、選択した色を持っています。

MENU SHIFT

機能は、リモコンコンソールのショートカットキーにもマッピングされています。 これらのキーも、選択した色で永続的に強調表示されます。

機能はあるが色がないショートカットキーは、リモコンで白く点灯します。

ロードされた素材をショートカットボタンにすばやくマップする方法

最小の制御されたPGMに現在ロードされている素材を、Shortcut Editスクリーンに入らずに、空のショートカットに すばやくマッピングできます

CLEAR ENTER

●素材をキーのprimary位置にマッピングするには、 Oリモートコンソールの目的のボタンを長押しします。

MENU SHIFT	2		CLEAR ENTER
●素材をキーの a. Press. SHI b. リモートコン	secondary位置 FT を押しま ツールの目的	にマッピング [・] す。 のボタンを長	するには、 押しします。
	9		

素材 LSM IDは、タッチスクリーンの対応するショートカットボタンに表示されます。

ボタンに割り当てられたショートカットをクリアする方法

単一の機能へのショートカットをクリアする方法

ショートカットボタンから機能と色の割り当てを解除するには、



Go to TC So to TC Last Search TC または ◆ をタップしてから、 Last Search TC Last Search TC ボタンをタップします。

3.GenericカテゴリからNoneをタップします。



単一の機能へのショートカットをすばやくクリアする方法

Shortcut Editスクリーンに入らずに、単一の機能へのショートカットをクリアできます。

1.ショートカットをクリアするには、

Oプライマリ機能: CLEAR を押します。

Oセカンダリ機能: CLEAR + SHIFT を押す、または、CLEAR を押し for をタップします。

2.クリアするショートカットキー/ボタンを押します。

これで、ショートカットと関連する色を削除します。

1つのボタンのプライマリショートカットとセカンダリショートカットの両方をクリアする方法 単一のショートカットボタンに割り当てられている機能と色をクリアするには、

1.LiveスクリーンまたはClipスクリーンから、Edit Shortcutボタン をタップしてShortcut Editスクリーンに アクセスします。



3.Clear Shortcutsをタップするか、CLEARを押します。

Clear Shortcutsメッセージが表示されます。

Buttonオプションはデフォルトで選択されています。

Are you su	Clear Sh re you want to cl	nortcuts ear the defined SI	hortcuts?
	Button	All	
No, c	ancel	Yes, cle	ar

4Yes, clearをタップします。

プライマリとセカンダリ機能の両方へのショートカットが、割り当てられた色とともにクリアされます。



すべてのショートカットをクリアする方法

すべてのショートカットボタンに割り当てられている機能と色をクリアするには、

1.LiveスクリーンまたはClipスクリーンから、Edit Shortcut ボタン をタップして、Shortcut Editスクリーンに アクセスします。

2.**Clear Shortcuts**をタップするか、**CLEAR**を押します。 ClearShortcutsメッセージが表示されます。

3.Allをタップします。

4.Yes, clearをタップします。

プライマリとセカンダリ機能へのショートカットが、割り当てられた色とともにすべてクリアされます。

4.6. LSM-VIA リモートパネルのロック

目的

LSM-VIA リモートパネルはいつでもロックして、偶発的な変更から保護することができます、例えば、無人のデバイスでの再生操作の中断を防ぐことができます。

ロックされたデバイスのみが影響を受け、他のLSM-VIA リモートパネルは完全に機能し続けます。

LSM-VIA リモートパネルをロックする方法

LSM-VIA リモートパネルをロックするには、

1. CLEAR + MENU を押します。

タッチスクリーン上に確認メッセージが表示されます。



2.Enterキーを押すかタップします。

タッチスクリーン上に、LSM-VIA リモートパネルがロックされていることを示すメッセージが表示されます。

LSM-VIA リモートパネルコンソールから使用できるのは、CLEARキーとMENUキーのみです。 緑色に点滅しています。 他のキーはありません、ジョグもレバーも使用できません。

LSM-VIA リモートパネルをロック解除する方法

LSM-VIA リモートパネルをロック解除するには、

● CLEAR + MENU を押します。

LSM-VIA リモートパネルは、ロックする前の状態に戻ります。

5. レコードトレインでの作業

5.1. 概要

トレインが最小コントロールPGM上にロードされると、LSM-VIA リモートパネルタッチスクリーン上に、Liveスクリーンが表示されます。

これは、いくつかのトレイン機能と一般的な操作パラメータへの迅速なアクセスを提供します。

現在の章では、トレイン上で実行できる動作について説明しています。

ネットワークのオンラインリモートサーバーからのレコードトレインへのアクセスは、特定のインターフェース、 Trainsスクリーンから行われ、専用の章で説明されています。

5.2. LSM-VIA リモートパネルタッチスクリーン上の Liveスクリーン

Liveスクリーンは、起動時とトレインが最小コントロールPGM上にロードされると、タッチスクリーン上に現れます。 以下のスクリーンショットで強調表示されているエリアを備えています。

1-	EVS PAGE	1 1 BANK PGM1	A	Clips Local ?	1
(2)	PL 11 -	111A - 112A - 113A -	114A - 114B - 115A - 116,	A - 117A - 118A - 118B	
	Character 🔹	Shotbox	Recall	Trains	
3—	Post-Roll Freeze on Marks	Export Playlist	Flatten Playlist	Reset CAM	-4
	Always Conditional PGM+PRV Multi-PGM Mark Live Playback	Go to TC	Search TC Config	Last Search TC	
5—	↑	Add to PL 13 Recall	···· ···	···· Ľ	1

- 1. アプリケーションバー
- 2. プレイリストサマリ
- 3. 操作パラメータ
- 4. 特定機能ボタン
- 5. 割り当て可能なショートカット ボタン

アプリケーションバー (1)

このエリアは、Liveモード、Clipモード、Playlistモードで表示されます。

プレイリストサマリ (2)

操作パラメータ(3)

このエリアは、操作パラメータを有効または無効にするためのトグルキーを提供します。

現在のバージョンでは、以下のキーのみが使用できます

Character

このパラメータは、マルチビューワ上でOSDを表示するために使用されます。 デフォルトでは、OSDは有効になっています。

Fast Jog

このパラメータは、Fast Jogモードを有効にするために使用されます。 デフォルトでは、無効になっています。

Fast Jogモードでは、ロードされた素材(レコードトレイン、クリップ、プレイリスト)を、通常より2倍から20倍速い速度 でブラウズできます。 速度は、LSM-VIA Configurationツール、Fast Jogパラメータで設定されます。

Post Roll

このパラメータは、post-rollモードを有効にするために使用されます。

モニタリング出力のOSD上に、A Pが現れます。

Post Roll機能が有効になると、再生は、コンフィグツール内のPost Roll Durationパラメータで定義されたデュレーション継続されます:

●ガードバンド内に十分な素材がある場合、クリップのOUTポイントの後 ●ガードバンド内に十分な素材がある場合、最後のプレイリスト素材のOUTポイントの後

Freeze on Marks

このパラメータは、再生中のクリップやレコードトレインに設定されたマークポイントに到達したときに、Multicamがフリーズするかどうかを決定するために使用されます。

Always / Conditional

このパラメータは、プレイリストのロード方法を決定するために使用されます。

●Always:

プレイリストは、常にPGM+PRVにロードされ、選択したチャンネルコントロールモードは PGM+PRVまたは Multi-PGMになります。

Conditional:

選択チャンネルコントロールモードが1つのPGMをコントロールするMulti PGMの時、プレイリストは、1つのPGM 上にロードされます。

それ以外の場合は、PGM+PRVIこロードされます。

パラメータは、チャンネルコントロールモードを選択するために使用されます。

現在選択されているチャンネルコントロールモードを反映します。

Mark Live / Playback

パラメータは、マークポイントの設定方法を決定するために使用されます。

●Live:

マークポイントは、最小コントロールPGM上にロードされたトレインのLIVE入力タイムコードで、全ての レコードトレインに設定されます。

•Playback:

マークポイントは、最小コントロールPGM上にロードされたクリップまたはトレインの現在のタイムコードで設定されます。

これらの設定の一部は、コンフィグツールから利用できる対応するデフォルト設定とは無関係です。

LiveスクリーンとClipスクリーンからの設定	コンフィグツールからのデフォルト設定
Freeze on Marks	Default Freeze on Mark Points
Always / Conditional	Default Playlist Load Mode
PGM + PRV / Multi PGM	Default Channel Mode
Mark Live / Playback	Default Mark Points

Live スクリーンまたは Clip スクリーンの設定を変更しても、デフォルトのコンフィグ設定には影響しませ

特定機能ボタン(4)

このエリアには、特定の機能にすばやくアクセスできるボタンが用意されています。 現在のバージョンでは、次のボタンのみが使用できます:

Shotbox

Shotbox機能を使用すると、頻繁に使用されるメディア(ローカルまたはリモートのクリップまたはプレイリスト)にすばやくアクセスできます。

Recall

Recall機能を使用すると、ページやバンクに戻ることなく、LSM IDを直接入力することで、ローカルまたはリモートのクリップまたはプレイリストをすばやく見つけることができます。

また、リモートサーバーに接続し、そのページやバンクをナビゲートすることができます。

Trains

Trains機能は、XNetのオンラインサーバーからのレコードトレインの全リストにアクセスできます。

Export Playlist

このボタンは、プレイリストをVIAXsquareターゲットにエクスポートするために使用されます。

Flatten Playlist

このボタンは、アクティブなプレイリストをローカルサーバーにフラット化するために使用されます。

Reset Cam

Reset Cam機能を使用すると、コントロールPGMのデフォルトのカメラ割り当てをリセットすることができます。

Goto TC

Goto TC (タイムコード)機能を使用すると、最小コントロールPGMにロードされたトレイン内の所定のタイムコードに ジャンプすることができます。

Search TC Configuration

Search TC Configuration機能を使用すると、Search by TC操作を設定できます。

Search TC スクリーンから、全てのクリップ、トレイン、クリップとトレインの検索を設定できます。

このスクリーンから、特別なタイムコードでの検索も可能なことに注意して下さい。

Last Search TC

Last Search TC機能を使用すると、最後に実行したSearch TC操作を実行し、ブラウズモードが以前にアクティブだったときにロードされた結果に戻ることができます。

割り当て可能なショートカット ボタン (5)

5.3. PGMへのカメラ割り当ての変更

PGMへのデフォルトのカメラ割り当て

デフォルトでは、カメラ(レコードトレイン)は、以下のように、PGMに割り当てられます:

●PGM+PRV内: CAM AがPGMに割り当てられ、CAM BがPRVに割り当てられます。
 ●Multi PGM内: CAM AがPGM1に割り当てられ、CAM BがPGM 2、・・・に割り当てられます。

PGM+PRV内でカメラ割り当ての変更方法

PGMに割り当てられたカメラの変更方法

PGM+PRV内では、以下のように、PGMに割り当てられたカメラを変更します:

●CAM A ~ D: CAMキーを押して PGMに割り当てます。

A	В	С	D	>>
А	В	С	D	E

●CAM E以降:

〇サーバーが5 INで構成されている場合、Eを押します。



○そうでない場合には、最初に、E(>>)を押します

А	В	С	D	>>
А	В	С	D	Е

その後に、目的のCAMキーを押します。

E	F	G	Н	<<
А	В	С	D	E

PRV に割り当てられたカメラの変更方法

PGM+PRV内では、以下のように、PRVに割り当てられたカメラを変更します:

1.右の操作ブロック上で、PRVを押して、PRVコントロールを取得します。

Recall Play	Sh	otbox	Goto T(Fast Jog Mark
	Return	Trair	is .	Page	
	E/E	PGM	1	PRV	
				\sim	
				9	
				- 1	
					5

2.左の操作ブロック上で、PRVに割り当てるカメラを選択します。

Rst Cam		Sync PRV		
А	В	С	D	
А	В	С	D	E

Multi PGM内でのカメラの割り当て変更方法

1.左側の操作ブロック上で、別のカメラを割り当てる PGMを選択します。

Rst Cam PGM1	PGM2	Sync PRV PGM3		All
А	В	С	D	E



Take を押します。

左側の操作ブロックに、CAMが表示されるようになりました。

3.左側の操作ブロック上で、PGMに割り当てるカメラを選択します。

>>
Е

デフォルトカメラ割り当てのリセット方法

コントロールモードにかかわらず、以下のように、1つ以上のコントロールPlayチャンネルに割り当てられたデフォルトカメラをリセットできます:

1.カメラ割り当てをリセットするチャンネルのコントロールを取得します:

OPGM+PRV内: 右側の操作ブロック上の1つまたは両方のチャネルを選択します:

Recal Play	l	Short	box	Goto	TC	Fast Jog Mark
	Retur	n	Train	s	Page	2
	E/E		PGM		PRV	
			_			_

OMultivPGM内: 左側の操作ブロック上の1つまたは全てのチャンネルを選択します:



2.選択したチャンネルのカメラ割り当てをリセットします:



5.4. レコードトレインの再生とブラウズ

Liveモード

有効なチャンネルコントロールモード (PGM+ PRV または Multi-PGM) が何であれ、デフォルトではライブモード (E/Eモード)になります。

これは、レコードトレインが、ライブ入力に最も近いポイントで、100%の速度で様々なチャンネル上で再生されていることを意味します。

影響を受けるPGM

レコードトレイン上で動作を実行すると、コントロールモードとコントロールチャネルに応じて、動作は1つ以上のチャンネル(PGM)上で実行されます:

モード	コントロールPGM	動作が実行されるチャンネル・・・
PGM + PRV	PGM と PRV	PGM+PRV
PGM + PRV	PGM	PGM
DCM + DD/		PRV (通常)
		PGM (Play/レバー)
Multi-PGM	全てのPGM	全てのPGM
Multi-PGM	1つのPGM	1つのPGM

設定の既定値

●Freeze on Marks:

このパラメータは、再生中のクリップまたはレコードトレイン上の設定されたマークポイントに到達した時に、 Multicamがフリーズするかどうかを指定します。

デフォルトでは、クリップまたはレコードトレインが再生されている時に、マークポイント上で再生はフリーズしません。

これは LSM-VIA Configurationから変更できます。

レコードトレイン上で可能な動作

動作・・・	操作
レコードトレイン内で後方へブラウズ	
レコードトレイン内で前方へブラウズ(ライブポイントの前)	
ジョグを、Fast Jogオプションに設定し使用して、ブラウズ速度を最大 20 倍にすることが	できます。
(IN/OUTポイントを保持せずに) ライブに戻る: E/E	Return E/E
(IN/OUTポイントを保持して)ライブに戻る: Return	SHIFT + E/E
標準速度でレコードトレインを再生する(ライブポイントの前): Play	Recall Play
レバー位置に応じて 1 %から 100 %の速度で (ライブポイントの前に)、レコードトレイン を再生します。 レバー位置が変わらない場合には、再生速度は変わりません。	
プライマリチャンネル上にスーパーモーション素材がロードされると、レバー範 ップも持ちます: 50% = SLSM 2x、33%=SLSM 3x、・・・	囲は、大きく平坦なステ
レコードトレインを一時停止する	

Playback Speedオプション

レバーを使用すると、ロードされたメディアを再生したり、再生速度を変更したりできます。 レバーはさまざまなモードに応じて機能します。

●standardモード ●second lever rangeモード ●PGM Speedモード ●VarMaxモード

Second Lever Rangeモード、PGM Speed モード、VarMaxモードはすべて相互に排他的です。

トレイン内の指定タイムコードに移動する方法

最小コントロールPGM上にロードされたトレイン内の特定のタイムコードにジャンプするには、

Goto TC

1.Goto TC機能を選択します: SHIFT +

タッチスクリーン上に、Go To TCスクリーンが開きます:



2.以下のいずれかの方法で、目的のタイムコードを入力します:

OLSM-VIA リモートパネル上のファンクションキーを押す



○タッチスクリーン上のテンキーを使用する。



Goto TC動作は、タイムコードの8桁を入力すると、自動的に開始されます。


3. ENTER または Confirm を押して、動作を確定します。 選択したTCで、素材がロードされます。

メリンション 以下のいずれかの方法で、いつでも、Goto TC スクリーンを離れることができます:



●上左端上の くをタップする。

●LSM-VIA リモートパネル上のMENU を押す。

5.5. レコードトレインの同期

以下の手順は、以下のタイムコードと速度を同期するために、異なる方法で使用できます:

●レコードトレインの 2つのカメラアングル

●同じクリップの 2つの異なるアングル

●クリップアングルとレコードトレイン

PGM+PRVモードで、PRVをPGMと同期する方法

PGM+PRVモード内では、PGMとPRVの両方をコントロールしないと、非同期になります。 Sync PRV機能を使用して、PRVのタイムコードと速度を PGMのタイムコードと速度と再同期できます。

●一時停止または再生中に、Sync PRVを選択します:

Sync PRV SHIFT + C

Multi PGMモード内で、PGMを別のPGMと同期する方法

Multi PGMモード内では、単一のPGMをコントールすると、他のPGMと非同期になります。 Sync to機能を使用して、コントロールPGMのタイムコードと速度を、他のPGMと再同期できます。

Sync to 1.Sync Toを選択します: SHIFT + PGM3

2.タイムコードと再生速度のリファレンスとして使用するPGMを押します。 使用可能なPGMのキーが、赤く点滅します。

Rst Cam		Sync to		
PGM1	PGM2	PGM3		All
А	В	С	D	E

コントロールPGMのタイムコードと速度は、リファレンスPGMのタイムコードと速度に、直接同期されます。

5.6. レコードトレイン上にマーカーを追加する

レコードトレイン上にMark INとMark OUTを追加する方法

レコードトレインのブラウズ時に、以下のコマンドを使用して、クリップの作成/簡単に見つけるために、Mark INと Mark OUTポイントを追加できます。

動作	押す・・・
現在のTCに、Mark INを追加する	Goto IN IN
現在のTCに、Mark OUTを追加する	Goto OUT OUT
設定済みMark INに移動します(存在する場合)	SHIFT + Goto IN
設定済みMark OUTの1フレーム前に移動します(存在する場合)	SHIFT + OUT

INボタンとOUTボタンのカラーコード

LSM-VIA リモートパネル上のINボタンとOUTボタンには、以下のカラーコードが使用されます:

●INポイントが設定されていない場合: INボタンは白色。

●INポイントが設定され、現在のタイムコードが設定済みINポイントに対応している場合: Nボタンは赤色。

●INポイントが設定され、現在のタイムコードが設定済みINポイントに対応していない場合:INボタンは緑色。

OUTボタンも、全ての場合で、同じように動作します。

5.7. トレインのサーチ

タイムコードによるクリップまたはトレインのサーチ

5.8. トレイン上のMarkポイントの管理

概要

Markポイントは、収録/再生中に、レコードトレインやクリップのポイントをマークするタグとして使用されます。

このマーキングが完了すると、Markポイントを使用して、特定の瞬間をすばやく簡単に取得して、使用できます。

最大 999 のMarkポイントを設定できます。 これらはワークステーションにリンクされ、LSM-VIAのリブート後には失われます。

デフォルト値

•Default Mark Points :

Default Mark Pointsの設定に応じて、Markポイントは、ライブ入力タイムコード(Liveモード)、またはクリップまたはト レインの現在のタイムコード(Playbackモード)で、追加されます。 デフォルトでは、Liveモードが設定されています。 これは、LSM-VIA Configurationツールから変更できます。

●Freeze on Marks:

このパラメータは、再生中のクリップまたはレコードトレインに設定されたMarkポイントに到達したときに、Multicamがフリーズするかどうかを指定します。

デフォルトでは、クリップまたはレコードトレインが再生されているときに、Markポイントの上で再生はフリーズしません。

これは、LSM-VIA Configurationツールから変更できます。

Markポイント表示

コントロール素材上にマークポイントが少なくとも1つ設定されている場合、LSM-VIA リモートパネル上のキーボタンが点灯します。

●現在のタイムコードがMarkポイントタイムコード上にない場合:キーボタンは緑色。

●現在のタイムコードがMarkポイントタイムコード上にある場合: キーボタンは赤色になり、キー表示がハイライト表示されます。

Markポイントの追加

Liveモード内でトレイン上にMarkポイントを追加する方法

1.Default Mark Pointsパラメータが、Liveに設定されていることを確認します。



を押し、Markポイントを追加します。

Markポイントは、最小コントロールPGM上にロードされたトレインのLIVE入力タイムコードで、すべてのレコードトレイン上に設定されます。

システムは、Mark動作時にコントロールPGM上にロードされたトレインを記憶します。

Notification枠からメッセージを利用できます。

また、Display Info & Success Notifications設定が有効になっている場合、タッチスクリーンの右上と LSM-VIA Viewer画面に表示することもできます。

Local P Mark #3 set at 03:27:44:13 on all trains ×

Playbackモード内でトレイン上にMarkポイントを追加する方法

1.Default Mark Pointsパラメータが、Playbackに設定されていることを確認します。

Fast Jog

Mark を押し、Markポイントを追加します。

Markポイントは、最小コントロールPGM上にロードされたトレインの現在のタイムコードで、すべてのレコードトレイン上に設定されます。

システムは、Mark動作時にコントロールPGM上にロードされたトレインを記憶します。

現在のバージョンでは、Playbackモードでは、ローカルトレインにのみマーク ポイントが設定されます。

Notification枠からメッセージを利用できます。

Display Info & Success Notifications設定が有効になっている場合、タッチスクリーンとLSM-VIA Viewer画面の右上にも表示できます。



コントロールPGM上に異なるタイプの素材(クリップ&トレイン)がロードされている場合、Markポイントは 最小コントロールPGM上にロードされた素材タイプにのみ設定されます。

Markポイント内のブラウズ

トレイン内の前のMarkに移動する方法

Markポイントが素材、クリップ、またはトレインに設定され、現在、最小コントロールPGM上にロードされている場合は、LSM-VIA リモートパネルコンソール上に、Last Markオプションが表示されます。

Goto TC

トレインが最小コントロールPGM上にロードされると、 Last Mark を押すと、現在のタイムコードの前のトレイン 上に設定された最も近いMarkに移動します。

システムは、Markポイントが設定された時にコントロールPGM上にロードされていたCAMを記憶しているので、それらのCAMをロードします。

1つのMarkポイントから別のMarkポイントにブラウズする方法

Browse機能は、最小コントロールPGM上にロードされた素材、クリップまたはトレイン、の現在のタイムコード上に Markポイントが設定されている場合にのみ使用できます。

キーボタンは赤で、キー表示が、ハイライトされます。



2.ジョブを使用して、1つのMarkポイントから、次のMarkポイント、または前のMarkポイントへブラウズします。



Browse機能は、LSM-VIAリモコン上で他の動作が実行される場合に、無効になります、 例: ●Browseを再度押す ●E/E またはReturnを押す ●Playを押す

Markポイントの削除

単一のMarkポイントを削除する方法

1.最小コントロールPGM上にトレインをロードします。

2.削除するMarkポイントをブラウズします。



Markキーボタンが赤で点灯します。

 Fast Jog

 3.Markポイントを削除します:
 CLEAR +

Markポイントは、全てのレコードトレイン上で削除されます。

タッチスクリーンとLSM-VIA Viewerスクリーンの右上にメッセージが表示されます。

全てのMarkポイントを削除する方法

1.最小コントロールPGM上にトレインをロードします。

2.Markポイント上でないことを確認します。

Markキーボタンは、緑色で点灯していなければなりません。

3.Markポイントを削除します: CLEAR + Mark タッチスクリーン上にメッセージが表示されます。



全てのMarkポイントは、全てのレコードトレイン上で削除されます。

5.9. レコードトレインのエクスポート

序文

レコードトレインの一部は、事前にサーバー上にクリップを作成する必要なしに、1つまたは複数のVIAXsquareター ゲットにエクスポートできます。

Export機能は、割り当て可能なショートカットボタン/キーに、マップできます。

1つの特定のVIA Xsquareターゲットが、エクスポートの目的で、LSM-VIA リモートパネルの割り当て可能なショー トカットボタン/キーにマップできます。 複数のVIA Xsquareターゲットが、異なるLSM-VIA リモートパネルの割り当て可能なショートカットボタン/キーにマ

前提条件

ップできます。

VIA Xsquareは、Infrastructure Settingsから構成されており、参加できます。

レコードトレインの一部のエクスポート

ロードされたトレインにポイント (IN も OUT も)を設定しない場合、ショートカットボタンはアクティブな プレイリストのエクスポートをトリガーします。

ローカルまたはリモートレコードトレインを、選択ターゲットにエクスポートする方法

最小の制御されたPGMにレコードトレインがロードされたとき、

1.Export機能が割り当て可能なショートカットボタン/キーにマップされている事を確認します。

2.INの目的の位置にジョグします。

3.INを押して、INポイントを設定します。

4.OUTの目的の位置にジョグします。

5.OUTを押して、OUTポイントを設定します。



INポイントまたはOUTポイントのみを設定することもできます。 すると、Default Clip Duration設定がエクスポートに考慮されます。

6.コンソール上のExportショートカットキーを押すか、タッチスクリーン上のショートカットボタンをタップします。 タッチスクリーン上に、Exportスクリーンが開きます。

≡vs	LSM-VIA Pa	age 1 Bank 1	Clips Local	Records Local	PGM1 A	
PL	Export				To (2)	
с	⊪ 02:14:10:05	DUR 00:08:01	0 02:14:18:	06		for IPLink 🔵
F		ains (1)				•
Р	A - REC1					•
F					Xsquare 1	-
A					Xsquare 2	•
Р						•
N					Canaal	Confirm
					Cancel	comm
1	Export					

右側に、VIA Xsquare内で設定されたターゲットのリストが表示されます。

7.レコードトレインの一部を送るターゲットを選択します:



トレインの一部が、対応するターゲットにエクスポートされます。 ジョブはVIA Xsquareによって管理されます。

ローカルまたはリモートレコードトレインを、事前設定ターゲットにエクスポートする方法

最小の制御されたPGMにレコードトレインがロードされたとき、

1.特定のVIA Xsquareターゲットが割り当て可能なショートカットボタン/キーにマップされている事を確認します。

2.INポイントを設定します。 そして/または

3.OUTポイントを設定します。

INポイントまたはOUTポイントのみを設定すると、Default Clip Duration設定がエクスポートに考慮されます。

4.コンソール上のショートカットキーを押すか、タッチスクリーン上のショートカットボタンをタップします。 トレインの一部が、対応するターゲットにエクスポートされます。 ジョブは、VIA Xsquareで管理されます。

さまざまなターゲットをさまざまなショートカットボタンに割り当てられます。 従って、複数のショートカットボタンを続けて使用して、トレインの一部を複数のターゲットにエクスポートできます。

6. クリップの操作

6.1. クリップ番号付け階層

階層構造

Multicamは、最大 900 (カメラの数を掛けた)クリップと 100のプレイリストをライブラリに保存できます。 (プロトコル用に予約済みのページ 10の 10個のプレイリストを含む)。

ライブラリの階層構造は、以下のようにスキーマ化できます:



10のページが、それぞれ 10のバンクを持っています。 各バンクは、10のポジションを持っています。

各ページ上では、最初の 9つのバンクがクリップ用に使用されます。 最後のバンク (10)は、プレイリスト用に使用されます。

EVSサーバーが 6チャンネルモードで動作する場合、最大 6のカメラアングル/クリップを持つ 900個のクリップを 保存することが可能になり、EVSビデオサーバーに 5,400個のクリップが作成されます。

EVSサーバーが 12チャンネルモードで動作する場合、最大 12のカメラアングル/クリップをを持つ 900個のクリッ プを保存することが可能になり、EVSビデオサーバーに 10,800個のクリップが作成されます。

クリップの番号付け

クリップは、EVSビデオサーバー上の位置に関連する4桁のコードと共に保存されます:

例:

●Clip 111A: ページ1、バンク上の最初のクリップ、すなわち 111。

アルファベット文字は、レコーダーチャンネル、またはCAMアングルに関連しています: A、B、C、D、E、···

ネットワーク構造内のEVSビデオサーバーの番号も追加され、クリップの正確な位置を設定します。 例えば、クリップ129Cがネットワーク番号2で割り当てられたマシン上に保存されている場合、クリップは129C/02と して識別されます。

6.2. クリップ固有の機能とインターフェース

6.2.1. 概要

LSM-VIA Viewer上、Clipグリッドは、クリップと関連情報のリストを表示します。

クリップが最小コントロールPGM上にロードされた時、LSM-VIA リモートパネルタッチスクリーン上にClipスクリーンが現れます。

これは、いくつかのクリップ機能と一般的な操作パラメータへのクイックアクセスを提供します。

LSM-VIA リモートパネルコンソールからClipモードで利用可能な機能は、操作ブロックのキー表示に表示されます。

6.2.2. LSM-VIA リモートパネルタッチスクリーン上のClipスクリーン

Clipスクリーンは、最小コントロールPGM上にクリップがロードされると、タッチスクリーン上に現れます。

以下のスクリーンショットで強調表示されているエリアを備えています。



アプリケーションバー
 プレイリストサマリ
 操作パラメータ
 特定機能ボタン
 割り当て可能なショートカットボタン

アプリケーションバー(1)

このエリアは、Liveモード、Clipモード、Playlistモード内で表示されます。

プレイリストサマリ(2)

操作パラメータ(3)

このエリアは、操作パラメータを有効または無効にするためのトグルキーを提供します。

現在のバージョンから、以下のキーのみが使用できます

Character

このパラメータは、マルチビューワ上のOSDを表示するために使用します。 デフォルトでは、OSDは有効になっています。

Fast Jog

このパラメータは、Fast Jogモードを有効にするために使用します。 デフォルトでは、無効になっています。

Fast Jogモードでは、通常より 2倍から 20倍速い速度で、ロードされた素材(レコードトレイン、クリップ、プレイリ スト)をブラウズできます。 速度は、LSM-VIA Configurationツール、Fast Jogパラメータで設定されます。

Post Roll

この機能は、post-rollモードを有効にします。

モニタリング出力のOSD上に、APが現れます。

Post Roll機能が有効になると、再生は、Post Roll Durationパラメータで定義されたデュレーション継続されます: ●ガードバンド内に十分な素材がある場合、クリップのOUTポイントの後 ●ガードバンド内に十分な素材がある場合、最後のプレイリスト素材のOUTポイントの後

Freeze on Marks

このパラメータは、再生中のクリップやレコードトレイン上に設定されたマークポイントに到達したときに、Multicamがフリーズするかどうかを決定するために使用します。

Always / Conditional

このパラメータは、プレイリストのロード方法の決定に使用します。

●Always: プレイリストは常にPGM+ PRV内にロードされ、選択チャンネルコントロールモードは、PGM+PRVまたはMulti PGMになります。

●Conditional: 選択チャンネルコントロールモードが1つのPGMをコントロールするMulti PGMの時、プレイリストは 1つのPGM上にロードされます。

それ以外の場合は、PGM+PRV内にロードされます。

PGM+PRV / Multi-PGM

このパラメータは、チャンネルコントロールモードの選択に使用します。

現在選択されているチャンネルコントロールモードを反映します。

Mark Live / Playback

パラメータは、Markポイントの設定方法の決定に使用します。

●Live: Markポイントは、最小コントロールPGM上にロードされたトレインのLIVE入力タイムコードで、全てのレコ ードトレイン上に設定されます。

●Playback: Markポイントは、最小コントロールPGM上にロードされたクリップまたはトレインの現在のタイムコードで設定されます。

	これらの設定の一部は、コンフィグツールから利用できる対応するデフォルト設定とは無関係です。						
\land	LiveスクリーンとClipスクリーンからの設定	コンフィグツールからのデフォルト設定					
	Freeze on Marks	Default Freeze on Mark Points					
	Always / Conditional	Default Playlist Load Mode					
	PGM + PRV / Multi PGM	Default Channel Mode					
	Mark Live / Playback	Default Mark Points					

Live スクリーンまたは Clip スクリーンの設定を変更しても、デフォルトのコンフィグ設定には影響しません。

特定機能ボタン(4)

このエリアは、特定の機能へのクイックアクセスボタンを提供します。

現在のバージョンから、以下のボタンのみが使用できます:

Add to Shotbox

このボタンは、Shotbox Editモードに入るために使用します。

Add to Shotbox機能では、ユーザーは、最小コントロールPGM上にロードされたクリップCAMアングルを、Shotbox ボタンにすばやくマップできます。

Edit Metadata

このボタンは、Metadataスクリーンに入り、ロードされたクリップのメタデータを編集するために使用します。

Export Clip

このボタンは、VIA Xsquareターゲットへのクリップのエクスポートに使用します。

Push

このボタンは、Pushスクリーンに入るために使用します。

Push to Favorites

このボタンは、最小コントロールPGM上にロードされたクリップを、お気に入りのターゲットとして設定されたサーバーにプッシュするために使用します。

NEW !

これは、少なくとも1つのサーバーがお気に入りに設定された場合にのみ表示されます。

割り当て可能なショートカットボタン(5)

このエリアには、事前定義された機能にマップできるボタンがあり、SHIFTボタンなしで最大6つのプライマリ機能に、SHIFTボタンでを最大6つのプライマリ機能にすばやくアクセスできます。

6.2.3. LSM-VIA Viewer上のClipグリッド

LSM-VIA Viewer上のClipグリッドの概要

クリップバンクが選択されている場合、LSM-VIA ViewerのClipグリッドが表示されます。 以下のスクリーンショットで強調表示されているエリアが含まれています:

I	=v5	LSM-VIA								Г	0 2 0
		XT Local Sync	Remote 1 👻							L	
ノ	111	* A Clip_220726_1	1	£	В		с	 	= D		
	112	* A Clip_220428		2							
	113	* A Clip_220428									2
	114										
)	115	* A Clip_220726_1		2 -	B Clip_220726_1		E C Clip_22		D Clip_220726_1		₽ >
	116										
	117										
	118										
	119										
	110										
	⊢										
	121										
	122										>
	123										
	124										
	125										
	126										
	127										
	128										
	129										
	120	A			в		С		D		
/ 7	Q [:] [NAME		CLIPBO/	ARD/ PA	GE 1 1 BANK				1 item selected	Append to PL11
			(3)			(4)					(5)

ツールバー (1)

Clip グリッド (2)

Clip グリッドは、一度に、1ページから 2つのバンクのクリップが、4カメラビューで表示されます。

ページとバンク間を移動するためのショートカットを使用できます。

カラーコード

クリップには、以下のカラーコードが適用されます:

色	意味
= B Nice defense	保存済み位置(クリップアングルが選択されていません)。
	PGM上にロードされたクリップ。
* A Corner	選択すると、クリップアングルの両側に、追加のハンドルが表示されま
	す。
	PRV上にロードされたクリップ。
= B EVS-[[-111J_A02	選択すると、クリップアングルの両側に、追加のハンドルが表示されま
	す。

クリップアングルを選択すると、クリップがロードされているかどうかに関わらず、クリップの位置の両側に色付きのハンドルが追加されます。

選択は、ローカルクリップの場合は青、リモートクリップは紫です。

クリップがロードされていない場合は、クリップの位置全体も色分けされます。

ロードされている場合、クリップの位置は上記のように色付けされます。

色			意味
	* A Yellow Card		ローカルクリップが選択され、ロードされていません。
	* A		リモートクリップが選択され、ロードされていません。

クリップ情報

以下のアイコンで、追加情報が提供されます:

●*: プライマリ優先カメラ

●=: セカンダリ優先カメラ

・ メタデータがクリップに関連付けられています (レートまたはキーワード)。

クリップ管理エリア(3)

ビューモードを切り替えるには、これらのボタンのいずれかをクリップするか、

ナビゲーションバー (4)

Clip グリッド内にクリップを表示するには、サーバーページとバンクを選択します。

プレイリストを表示するには、プレイリストバンクを選択するのみです。 ページ番号は、Clip グリッド内に表示されるクリップに関連しています。

NEW !

プレイリストボタンに追加(5)

このボタンは、選択したクリップ/クリップ アングルをアクティブなプレイリストに追加するために使用します。

アプリケーションボタン(6-7)

LSM-VIA Viewer Clipグリッドから利用可能なショートカット

このリストは、LSM-VIA Viewer Clipグリッドで可能なすべてのショートカットの完全な概要を示しています。

^	押す/クリック
ナビゲーションショートカット	
Clip / CAMモード間のトグル	F2
	Page Up
前のページへ移動	または
	ALT + Left
	Page Down
次のページへ移動	または
	ALT + Right
指定ページへ移動	CTRL + (0-9)
現在のページの前のバンクへ移動	ALT + Up
現在のページの次のバンクへ移動	ALT + Down
現在のページの指定バンクへ移動	ALT + (0–9)
現在のページのバンク1へ移動し、最初のクリップショットを選択	Home
現在のページの最後のバンクへ移動	End
前のクリップへ移動	Up
次のクリップへ移動	Down
前のCAMへ移動	Left
次のCAMへ移動	Right
	CTRL + Left
前の4 CAMへ移動	±+-/+
 次の4 CAMへ移動	
	または
	ALT + F4
LSM-VIAを閉じる	または
	ALT + Q
Searchウィンドウを表示	F8
ネットワーク上の別のサーバーに接続できる Servers 画面を表示	F9
NEW !	
現在のセッション中に最後に接続したサーバー(ローカルまたはリモート)に接続します。	SHIFT + F9
(ネットワークから)最後に接続していた 2 つのサーバー間の切り替えとして機能します。	
Playlist枠を開く / 閉じる	F10
Clipグリッド / Playlist枠間のフォーカスをトグル	CTRL + TAB
クリップ管理ショートカット	
Nameフィールドのクリア	Esc
選択クリップの名前付け	F1
プライマリCAMプリファレンスの変更	F4
セカンダリCAMプリファレンスの変更	CTRL + F4
	CTRL + クリック

May2023 Issue 1.7.E	USER MANUAL
複数のクリップ / CAMの範囲選択	SHIFT + クリック
	CTRL + DEL
選択クリップ / CAMの削除	または
	ALT + DEL
選択クリップ / CAMのコピー	CTRL + C
選択クリップ / CAMの切り取り	CTRL + X
選択クリップ / CAMのペースト (copy short = ガードバンドなし)	CTRL + V
	CTRL + SHIFT +
	V
クリップ編集ショートカット	
クリップタイムコードのリストライプ	ALT + T
クリップロード/ブラウズ/再生ショートカット	
コントロールチャンネル上に選択クリップ / CAMをロード	ENTER
コントロールチャンネル上にロードされた素材の再生/一時停止	ALT + P
LSM IDで素材の呼び出し	F3
ローカルへ戻る	ALT + L
Loopモードのオン/オフ	ALT + Y
ロードされた素材の再キュー	ALT + R
転送/アーカイブショートカット	
アーカイブ済フラグの付加/削除	ALT + Z

6.2.4. LSM-VIA Viewer上のSearchウィンドウ

Searchウィンドウの概要

Search ウィンドウは、VIA Search 設定が有効な時のみ、アクセス可能、使用可能です。

Searchウィンドウには、XNetネットワーク全体からのすべてのクリップアングルが一覧表示されます。 素材のリストを制限し、必要な要素をより簡単に見つけるための検索およびフィルタリングツールを提供します。



素材グリッド (1)

このエリアには、XNetネットワーク全体からのクリップアングルのリスト、または検索結果の素材のリストが表示されます。

クイックテキスト検索フィールド (2)

このフィールドは、素材のメタデータに対してクイックテキスト検索を実行するために使用されます。

リフレッシュボタン(3)

Refreshボタンは、適用される並べ替え順序とフィルターを変更せずに結果リストを更新するために使用されます。

Auto-Refreshモードは、Refreshボタンの横にある小さな矢印をクリックしてから、トグルをクリックするとアクティブ



高度な検索ボタン(4).

このボタンは、Elementグリッドの上にあるAdvanced Search Filtersエリア(5)を表示または非表示にするために使用されます。

ボタンの数字 は、適用されたフィルターの数/選択されたフィルターの数を表します。

高度な検索フィルター(5).

このエリアには、選択または定義されており、Elementグリッドにすばやく適用できるAdvanced Searchフィルターが 表示されます。

デフォルトで表示されるフィルターフィールドは: XT Server です。

カラム選択ボタン (6).

このボタンを使用すると、Elementグリッドに表示する列を選択できます。

Searchウィンドウへのアクセスと終了

Searchウィンドウにアクセスする方法 ClipグリッドまたはPlaylistグリッドからSearchウィンドウにアクセスするには、次のいずれかの操作を行います:



●Clipグリッドの左下にある ^Qボタンをクリックします。

Searchウィンドウを終了する方法

Searchウィンドウを終了するには、次のいずれかのアクションを実行します:

●[▶]を押す。

●Clipグリッドの左下にある ズボタンをクリックします。

Clipグリッドに戻るには、次のいずれかのアクションを実行します:



●Searchの左上にある 1 をクリックします。

6.2.5. LSM-VIA リモートパネルコンソール上のClipモードコマンド

クリップがロードされると、コンソールからいくつかの特定の機能を使用できます。

Multi-PGM

PG	MSpeed	VarMax			
ļ	Archive	Push	Metadata	AUX	Search TC
	Rst Cam		Sync to		
	PGM1	PGM2	PGM3		All
	٨	в	C	П	F
	A	D	C	U	Ľ

Pocall	Add to	S.R. Go	to TC	Fact log
Plav	Shott	Dox Las	t Mark	Mark
́	Return	Trains	Page	2
	E/E			

Loop Playlist	
Insert	
Goto IN IN	
Goto OUT OUT	
2nd Lever	

PGM + PRV

PGMS	need	VarMax	-		
Archi	ivo	Puch	Metadata		Search TC
Pet 0		Fush		AUX	Jearch To
KSI C	Jaill	D	С С		
A		D			~~
		р	c	D	F
	А	D	U	D	C
				op	
			Play	list	
			Ins	ert	
			Goto	o IN	
			11	N	
			Goto	OUT	
				ПТ	
			2-41		
				ever	

Archive

Archive機能では、クリップにアーカイブのフラグを設定できます。

Take

クリップが最小コントロールPGM上にロードされたときにのみ表示されます。

Push

Push機能では、GbEネットワークまたはSDTIネットワークを介して、ネットワーク上の別のマシンにクリップのコピーを簡単に送れます。

クリップが最小コントロールPGM上にロードされたときにのみ表示されます。

Metadata

Metadata機能では、キーワードやレートなどのメタデータをクリップに追加できます。

クリップが最小コントロールPGM上にロードされたときにのみ表示されます。

AUX

AUX機能では、ロードされたクリップを、アクティブなプレイリストのAuxオーディオクリップとして設定できます。

クリップが最小コントロールPGM上にロードされたときにのみ表示されます。

アクティブなプレイリストのAUXクリップに設定されたクリップがロードされると、AUXキーの表示がハイライトされます。

Add to SB

Add to SB (Shotbox)機能では、すぐにShotbox Editモードに入り、最小コントロールPGM上にロードされたクリップまたはプレイリストを、Shotboxからのボックスに素早くマッピングします。

これは、クリップまたはプレイリストが最小コントロールPGM上にロードされている場合にのみ使用できます。

6.3. クリップの管理

現在の章では、主に、LSM-VIA リモートパネルまたはLSM-VIA Viewerからのクリップの作成、削除、コピー、アーカイブについて記載しています。

また、クリップの検索、クリップへのマークポイントの追加方法についても説明しています。



6.3.1. ページとバンク内でのナビゲーション

ナビゲーションの同期方法

LSM-VIA リモートパネルとLSM-VIA Viewer間でページとバンクの選択が自動的に同期されるようにするには、 Viewerアプリケーションで使用するLSM-VIA リモートパネルを選択する必要があります:

●ツールバー上、Syncフィールドで、同期するLSM-VIA リモートパネルを選択します:



クリップとプレイリストバンク

●各ページのバンク 1~9 はクリップバンクで、LSM-VIA リモートパネルの F1 ~F9 のボタンに対応しています。

●各ページのバンク 10 (またはPL)はプレイリストバンクで、LSM-VIA リモートパネルのボタン F 10に対応します。

ページ間を移動すると、特定のページで最後に選択されたバンクが記憶されます。 例: ページ 3、バンク 5 を選択し、次に別のページに移動します、そして次にページ 3を選択すると、 自動的にバンク 5に配置されます。

LSM-VIA リモートパネルでのページやバンク内のナビゲーション方法

LSM-VIA リモートパネルから、以下のように、ページとバンク内を移動できます。 ローカルサーバーまたは、リモートサーバーに接続できます:

ナビゲーション先・・・	押す・・・
	SHIFT + Fx
	Functionキーは、ページ番号に対応します。
	Shift + Pageを押すとすぐにポップアップが表示されます。
目的のページに移動する	Page selection
	Please select a new active Page using the Remote Panel F-Keys.
	7
	Cancel [Menu]
	SHIFT + Fx
日町のハングに行く	Functionキーは、バンク番号(F1-9: クリップバンク、F10: プレイリストバンク
)に対応します。

LSM-VIA リモートパネルタッチスクリーン上で、アクティブなページとバンクは、アプリバー内に表示されます:

LSM-VIA Viewerからページとバンク内をナビゲートする方法

メインウィンドウの下部にあるナビゲーションバーから、またはショートカットを使用して、指定したページとバンク にアクセスできます。

ナビゲーションバーからクリップページとバンク内のナビゲート方法

Clipグリッドは、4カメラビューで、1つのページから一度に 2つのバンクのクリップを表示します。

ナビゲーション先・・・	押す/クリックする・・・
	1.PAGE ボタンをクリックします。
	PAGE 1 📐 1 BANK
目的のページに移動する	2.ページ番号をクリックします。
	1 2 3 4 5 ⁶ 6 7 8 9 0
	PAGE 1 1 BANK
	1.BANK ボタンをクリックします。
	PAGE 1 1 K BANK
目的のバンクに移動する	2.バンクをクリックします。
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 PL
	PAGE 1 1 BANK

アクティブなページとバンクは、青いフォントで表示されます。

ナビゲーションバーからプレイリストバンクにナビゲートする方法

Playlist グリッドは、選択サーバーの 90個のプレイリストスロットがすべて表示されます。

プレイリストを表示するには、ページを選択する必要はありません。 PLバンクを選択するだけです。

1.BANKボタンをクリックします。



2.PLバンクをクリックします。



NEW !

Name フィールドを使用して移動する方法

ナビゲーション先・・・	押す/クリックする・・・
	1.NAME フィールド内で、ページ番号を入力します。
日的のページに移動する	NAME 2
	2.F7 を押します。
	選択ページが、同じバンク上に、現在のページとして表示されます。
	1.NAME フィールド内で、ページ番号とバンク番号を入力します。
日的のページとバンクに移動する	NAME 25
	2.F7 を押します。
	選択ページが、選択バンク上に表示されます。

ショートカットを使用してナビゲートする方法

LSM-VIA Viewerからページやバンク内をナビゲートするためのショートカットを利用できます。

6.3.2. クリップの作成

クリップ作成の原則

クリップ関連の設定

以下の設定が、LSM-VIA内のクリップ作成に適用されます。

Clip Default Duration

IN または OUTポイントのみに基づいてクリップを作成する場合、Configurationツール、Default Clip Duration設定内 で設定されるデフォルトクリップデュレーションで作成されます。

Clip Guardbands

クリップは、Configurationツール、Guardbands Duration設定内で設定される長さを持つガードバンドで、自動的に作成されます。

Automake

クリップが作成されると、常に、Configurationツール、Automake Clip for Cam設定内で設定されるカメラアングルに クリップが作成されます。

Autoname Clips

クリップを作成する際、その名前は、Configurationツール、Autoname Clip設定内で設定されるメタデータに基づいて 作成できます。

デフォルトでは、このオプションは無効になっており、作成されたクリップに自動的に名前が割り当てられません。

クリップ構造

クリップを作成する際には、Short INとShort OUTポイントを設定します。

ガードバンドは、LSM-VIA Configurationツール内で設定されたGuardbands Durationパラメータに基づいて、Short IN の前とShort OUTの後に追加されます。

		PROTEC	
SHORT IN		OUT	
Guard-	Clip	Guard-	

優先カメラアングル

クリップは、クリップ作成時にPlayチャネル上にロードされたカメラに依存して、以下の優先カメラで作成されます:

チャンネル	コントロール		2番目の優先カメラ (=)	
コントロールモード	チャネル			
	PGM+PRV	PGM上にロードされた	PRV上にロードされた	
PGIVITPRV		カメラアングル	カメラアングル	
	DOM	PGM上にロードされた	利用可能な最も低いアルファベット	
FOIVITERV		カメラアングル	のカメラアングル	
	PRV	PRV上にロードされた	利用可能な最も低いアルファベット	
FOIVITERV		カメラアングル	のカメラアングル	
	ATOPCM	PGM 1上にロードされた	PGM 2上にロードされた	
		カメラアングル	カメラアングル	
	1つのPGM	コントロールPGM上にロードさ	利用可能な最も低いアルファベット	
		れたカメラアングル	のカメラアングル	

OSD 表示

INポイントを設定した場合::

●INポイントの後にいる時には、OSD上に INが表示されます。 ●INポイントの前にいる時には、OSD上に - INが表示されます。

OUTポイントを設定した場合:

●OUTポイントの前にいる時には、OSD上に **OUT**が表示されます。 ●OUTポイントの後にいる時には、OSD上に + **OUT**が表示されます。

LSM-VIA リモートパネルからクリップを作成する方法

チャンネルコントロールモードにかかわらず、コントロールカメラアングルと、Automake設定で設定されている全てのカメラアングル上にクリップを作成します。

デフォルトクリップデュレーションに基づいている場合は、N またはOUTポイントのみを設定してクリップを作成します。

それ以外の場合は、INポイントとOUTポイントの両方を設定する必要があります。 クリップは、全ててのクリップアングル上に常に同じINポイントとOUTポイントを使用して作成されます。

ローカル、またはリモートトレインから、ローカルにクリップを作成できます。

Playチャンネル上にレコードトレインがロードされたら、以下のようにクリップを作成します:

1.レコードトレイン内で、目的のIN用の位置にジョグします。





Goto OUT

2.INを押して、INポイントを設定します:

3.レコードトレイン内で、目的のOUT用の位置にジョグします。



4.OUTを押して、OUTポイントを設定します:

5.クリップを保存する目的のページとバンクを選択します。

a. Shift	+	Page	+	Fx
_{b.} Shift	+	Fx		

6.目的のクリップ位置に対応する空のFunctionキー(無点灯キー)を押します: 🗌

クリップ作成の通知は、Viewerの右上とタッチスクリーンの右上に表示されます。

クリップがまだグローイングしている限り(完全に保存されていない、ガードバンド含む)、グローイングクリップが ロードされていなければLSM-VIA リモートパネル上のクリップ位置が緑色に点滅し、グローイングクリップがロー ドされていればLSM-VIA リモートパネル上のクリップ位置が赤色に点滅します。

Fx

6.3.3. クリップの選択

LSM-VIA Viewer Clipグリッドからのクリップの選択

序文

LSM-VIA Viewer Clipグリッドから、1つのクリップまたはクリップアングルを選択できます。

複数選択も、可能です。

選択したCAMアングルの数はLSM-VIA Viewerスクリーンの下部に表示され、CAMモードまたはClipモードを使用 できます:

CLIPBOARD ___/__ PAGE **8 1** BANK 6 Items Selected

クリップアングルを選択すると、クリップがロードされているかどうかに関わらず、クリップ位置の両側に色付きの ハンドルが追加されます。

選択はローカルクリップの場合は青、リモートクリップは紫です。

クリップがロードされていない場合は、クリップの位置全体も色分けされます。

ロードされると、クリップの位置が色分けされます。

包	ġ.	意味
	* A Yellow Card	ローカルクリップが選択され、ロードされていません。
	* A	リモートクリップが選択され、ロードされていません。



Clipグリッドからクリップを選択した場合、またはPlaylistグリッドからプレイリストを選択した場合、プレイ リスト枠からプレイリスト素材選択の後に、後者は自動的に選択解除され、その逆も同様です。
クリップアングルの選択方法(CAMモード)



Clipモードに切り替えると、選択したクリップの全てのアングルが選択されます。

クリップの選択方法(Clipモード)



CAMモードに切り替えると、選択したクリップの全てのアングルが選択されたままです。

SHIFT + クリックでは、3ページ以上のコンテンツを選択できません。
 最初と最後の選択のページで選択されたコンテンツのみが効果的に選択されます。
 例:
 2ページから 8ページのクリップを選択すると、3ページから7ページのクリップは選択されず、2ページと
 8ページのクリップのみが選択されます。

LSM-VIA Viewer Searchウィンドウからのクリップの選択

序文

LSM-VIA Viewer searchウィンドウから、1つのクリップまたはクリップアングルを選択できます。

複数選択の場合、選択したクリップの数は、LSM-VIA Viewerスクリーンの下部に表示されます:

		Q toto			× °*	7 2/2
Rating: 2, 3	Page: = 1					
Lsm Id	TC IN	Name	Duration	Creation date	Page	Ξ
112C/09				17/03/2021 07:50:40		
116B/09						
115C/09						
113F/09						
					3 iter	ns selected

クリップアングルの選択方法



6.3.4. クリップの削除

制限

削除操作は、以下の場合には実行されません:

プレイリストに挿入されたクリップアングル
Playerチャンネル上にロードされたクリップアングル
プロテクトされたクリップ
リモートクリップ
グローイングクリップアングル

LSM-VIA リモートパネルからクリップを削除する方法

クリップを削除すると、クリップ位置上の全てのクリップアングルが削除されます。

1.クリップが保存されている目的のページとバンクを選択します。



2.Clearと削除するクリップの位置を押します:

CLEAR +

クリップの削除に関する通知が、Viewerの右上とタッチスクリーンの右上に表示されます。

1 つでもクリップアングルを削除できない場合は、他の全てのクリップアングルを削除できたとしても、エラー通知 が表示されます。

LSM-VIA リモートパネルからバンクのクリップを削除する方法

1.削除したいクリップのバンクを持つページを選択します。



2.Clearと削除するクリップのバンクファンクションキーを押します。

CLEAR + SHIFT +

バンクの削除に関する通知が、Viewerの右上とタッチスクリーンの右上に表示されます。

1 つでもクリップアングルを削除できない場合は、他の全てのクリップとクリップアングルを削除できたとしても、エラー通知が表示されます。

保護されていない全てのクリップを削除する方法

Clear Clips and PLコマンドを使用して、保護されていない全てのクリップを1回の操作で削除できます。

以下のクリップは削除されません。

- ●サーバー側で設定された保護されたページに保存されたクリップ(Operational Setup menu、Protection、section)
- ●・別のプロトコルで保護されたクリップ
- ●クリップのみを削除することを選択した場合は、プレイリストに保存されているクリップ
- ●プレーヤーチャンネル上にロードされたクリップ
- ●転送中クリップ(copy / move / push操作)

保護されていないクリップをすべて削除するには:

1.LSM-VIA リモートパネルで、SHIFT + MENU を押してメインメニューにアクセスします。

2.LSM-VIA リモートパネルコンソールまたはタッチスクリーンで、F7を押すか、Clear Clips and PLをタップします。 接続されているすべてのリモートデバイスで次のスクリーンが開きます。

Clear Clips & Playlists Are you sure you want to delete all unprotected Clips & Playlists? Warning: This operation might impact other operators on the XNet.							
	Clips	Playlists	All				
	No, cancel		Yes, clear				

3.オプションボタンの 1つを選択します。

4.Yes, clear をタップします。

スクリーンにプログレスバーが表示されます。



LSM-VIA Viewerからクリップまたはクリップアングルを削除する方法

1.削除するクリップ (Clipモード)またはクリップアングル (CAMモード)を選択します。

(t)

OClip グリッド内で、クリップ (Clipモード)またはクリップアングル (CAMモード)をクリック または

〇キーボードトのヶ田キー	-	を押します。

2.以下のいずれかの方法でクリップを削除します:



6.3.5. クリップのサーチ

検索機能

クリップの検索には、さまざまなSearch機能を使用できます:

●Search TC機能は、LSM-VIA リモートパネルからクリップやトレインを検索するために使用されます。

次に、結果リストまたは結果リストの素材を参照できます。

●Quick Text Search機能とAdvanced Searchフィルターは、LSM-VIA ViewerのSearchウィンドウから使用され、メタ データに基づいてネットワーククリップのリストをフィルター処理します。

次に、複数のクリップを選択したり、クリップをロードしたり、プレイリストにクリップを挿入したりできます。

タイムコードによるクリップまたはトレインのサーチ

概要

最小コントロールPGM上にトレインやクリップがロードされている場合、Search TC機能が利用可能で、ネットワーク 全体で特定のタイムコードを含む素材をサーチすることができます。 サーチは、クリップのみ、トレインのみ、またはクリップとトレインの両方で実行できます。 サーチは、過去 24時間に行われます。

サーチ結果がある場合は、LSM IDの昇順でソートされ、ローカルサーバーの結果が最初に表示されます。 最初に一致するクリップが、最小コントロールPGM上に、一時停止でロードされます。

結果の数は、OSD上に表示されます: xx /yy xx = ロードされた結果の位置、yy = 結果の合計数。

Browseモードがアクティブな場合、ジョグを使用して、見つかった別の結果の間をブラウズできます。 そして、Browseモードを解除して、いずれかのコンテンツ内をブラウズできます。

Search TC機能の設定方法

1.Liveスクリーンから、Search TC Configurationをタップします。 タッチスクリーン上に、Search TCスクリーンが開きます。

<	Search ⁻	тс								PGM	11			
		1	Q	• •	2 9	5	5		Ø	6				
				• •		U	Ŭ			0		1	2	3
												4	5	6
												7	8	9
												<	0	>
	p	Rec	CI	ip+R	ec		LT	с				Clear		Confirm

表示されるタイムコードは、最小制御PGMからの現在のタイムコードです。



Search TCスクリーンから指定タイムコードのクリップやトレインをサーチする方法

TCでのサーチは、Search TC機能を設定したら、Search TCスクリーンから実行されます。

1.以下のいずれかの方法で、目的のタイムコードを入力します:

OLSM-VIA リモートパネル上のファンクションキーを押す、



○タッチスクリーン上の数値パッドを使用する。



→◇ Search TC動作は、タイムコードの 8桁を入力すると、すぐに、動作します。



サーチされたTCと一致する結果が複数ある場合、最小コントロールPGM上に、ローカルサーバーからのLSM IDが 最も小さい結果がサーチTCで一時停止でロードされます。



現在のタイムコード上のクリップやトレインをサーチする方法

TC操作でのサーチは、以下ですぐに実行できます。

●Search TC機能を選択します: Search TC

サーチは、Search TC configurationで選択したリソースタイプで、最小制御PGMの現在のタイムコードで実行されます。

1つの結果から別の結果をブラウズする方法

結果リスト内で、いずれかの結果から別の結果へブラウズするには、Browseモードをアクティブにする必要があります。

デフォルトでは、TCによるサーチを確定すると、これが設定されます。

1.アクティブでない場合には、Browseを押して、Browseモードに入ります(例えば、クリップまたはトレインを



Browseモードがアクティブになります。



2.ジョグを使用して、結果リスト内を、次の結果に、または前の結果にブラウズします。



各クリップまたはトレインは、最小コントロールPGM上に、検索TCで、一時停止で、ロードされます。

LSM-VIA Viewer上で、ロードされたクリップがハイライト表示されます。 OSDカウンタが更新されます。

BrowseとSearch TCの両方のモードは、以下のいずれかの方法で、終了できます:

●E/E または Returnを押す

●Sync toを押す

●別のクリップ、トレイン、アクティブプレイリストをロードする

クリップまたはトレイン内をブラウズする方法

結果リストからのクリップまたはトレイン内をブラウズするには、Browseモードを非アクティブにする必要があります。



1.Browseを押して、モードを非アクティブにします:

2.ジョグで、クリップまたはトレイン内をブラウズします。



Searchウィンドウからネットワーククリップを検索

LSM-VIA Viewerから、Searchウィンドウを使用して、XNetネットワークからのすべてのクリップアングルをリストビューで確認できます。

このSearchウィンドウから、強力な検索ツールを使用してネットワーククリップを検索し、表示される素材のリストを 制限することで、必要な結果を簡単に見つけることができます。

フィルタリングツールは以下で構成されています

●Quick Text Searchフィールド: テキストメタデータのグローバル検索を実行します。 ●Advanced Searchフィルター: グリッドに表示されている素材の中から任意のメタデータを検索します。

さまざまな検索ツールを組み合わせることができます。

前提条件

Searchウィンドウにアクセスして使用できるのは、VIA Search settingが有効になっている場合のみです。

Searchウィンドウの素材ビューを整理

列の整理

Elementグリッドに表示する列は、リストから選択できます。 表示される列のサイズを変更したり、並べ替えたりすることができます。 この新しい組み合わせは自動的に保存され、記憶されます。 ただし、列の組み合わせをデフォルトの組み合わせにリセットすることもできます。

列のサイズ変更

列の交差部分にマウスポインタを置き、右または左にドラッグすると、列のサイズを変更できます。

Name	 ⇒ Relevancy 	Duration
------	---------------------------------	----------

表示する列の選択

グリッドに表示する列を選択するには:

1.Elementグリッドの右上にあるSelect Visible Columnsボタン
しをクリックします。

使用可能な列のリストが表示されます。

これには、デフォルトの列(一般的なメタデータ)とメタデータ列(EVSビデオサーバーに関連するメタデータ)が 含まれています。

	Reset
Q Search	
Default Columns	
Creation date	4
Duration	×
Frame Rate	
Is Archived	
	_
Site	
TCIN	~
TC OUT	
Thumbnail Relative Uri	
Туре	
Metadata Columns	
✓ EVS XT Server (1/0)	Unselect All
Server Id	
Page	
Bank	
Clip	
Camera	
Lsm Id	~
Rating	

2.表示する列を選択します。

3.もう一度

. Select Columnsメニューの上部にあるResetボタンを使用して、デフォルトのコンフィグに戻します。

列の順序付け

Elementグリッドの列は並べ替えることができます:

●列ヘッダーを選択し、必要な場所まで左または右にドラッグします。

Name 🧹	TCIN	Duration

グリッド内の素材の並べ替え

グリッド内の素材を並べ替える方法

メタデータの1つの値に従って素材を並べ替えるには、

- 1.そのメタデータの列ヘッダーをクリックします。 小さな三角形はソート順を示しています。
- 2.列ヘッダーを数回クリックして、次のように並べ替え順序を変更します:

none \rightarrow	ascending \rightarrow	desending \rightarrow	none
Name 🔐 🗢	Name 🔶	Name 🗸	Name 🗘

2つのパラメータに従って素材を並べ替える方法

2つのパラメータの値に従って素材を並べ替えるには、

1.必要なソート順に必要な回数、最初のパラメーターの列ヘッダーをクリックします。 小さな三角形はソート順を示しています。

Name

2.1 ないたまで、2 番目のパラメータの列ヘッダーをクリックします。

小さな三角形はソート順を示し、数字はソートに考慮されるパラメーターの優先順位を示します。



3.(オプション)ステップ2を繰り返して、2番目のパラメーターのソート順を変更します。

ソートをクリアする方法

●三角形が表示されなくなるまで、任意の列ヘッダーをクリックします。

Global 検索の実行

概要

Global Search 機能または Quick Text Search は、Quick Text Search フィールドに入力されたフリーテキストに基づいて検索を実行するために使用されます。

このフィールドは、Element グリッドの上部にあります。



検索は、素材の名前などのテキストメタデータフィールドで実行されます。

2 文字を入力し、これがグリッドのエントリと一致する場合、提案のリストが Quick Text Search フィールドの下に表示されます。

検索を実行する方法

^{1.}Quick Text Searchフィールドに検索文字列を入力します。 提案のリストが表示されます。

Q toto J	
Names	
Q <u>T0T0</u>	
Q <u>1010</u> 2	
Q <u>T0T0</u> 3	
Q <u>T0T0</u> 4	
Q 10105	

2.次のいずれかのアクションを実行します:

```
Oリストから1つの提案を選択します。
一致した結果が要素グリッドに表示されます。
OEnterキーを押します。
検索では、入力した文字を含む結果が返されます。
```

					Q, tota		
stating							
Lam Id	TC IN	Name	Duration	Creation date	Page	Bank	Rating
1120/09							**
113E/09							*
1148/09							
114F/09							
116A/09							
1168/09							***
1150/09							**
1135/09							***
1144/09		тотоз	00.00.03,29	17/03/2021 07:54:17			

フィルタをクリアする方法

Quick Text Searchフィールドに適用されているフィルターをクリアするには、

●Quick Text Searchフィールドの右側にある十字をクリックします:



メタデータでのフィルタリング

Advanced Search Filtersエリアの概要

Advanced Searchフィルターを使用して、グリッドに表示されている素材の中から任意のメタデータを検索できます。 Advanced Search Filtersエリアは、Elementグリッドの上部に表示されます。

XTサーバーのデフォルトでは、1つのAdvanced Search filterフィールドが表示されます:



フィルタのステータスに基づいて、フィールドをさまざまな方法で表示できます。 例として、評価の場合:

Advanced Search Filterステータス	意味		
Dating	Advanced Searchフィルターが選択されています。		
Rating	フィルタ基準はまだ選択されていません。		
Dative 9	フィルタ基準が選択されています。		
Rating. 2	フィルタは Element グリッドには適用されません。		
Pating: 2	フィルタ基準が選択されています。		
Rating. 2	フィルタは Element グリッドに適用されます。		
NEW !	フィルタ条件が検索から除外されました。		
Creation date: Not from 8 May to 9 May	フィルターは Element グリッドに適用されます。		

Advanced Searchフィルターの表示

Advanced Search Filtersエリアを非表示または表示する方法

Advanced Search Filtersエリアを非表示または表示するには、



ボタンの数字は次のことを表しています:



例:

			V	1/2
XT Server	Rating: 2, 3		+	•••

表示するAdvanced Search Filterフィールドを選択する方法

グリッドの上部に表示するAdvanced Search filterフィールドを選択するには、



使用可能なフィルターのリストが表示されます。

これには、デフォルトのメタデータ列とEVSビデオサーバーに関連するメタデータ列が含まれています。

	. *.
Select Filter	Reset
Q Search	
Default Columns	1
Creation date	
Duration	
Frame Rate	
Is Archived	
Is Deleting	
Modification date	
Name	
Туре	
Metadata Columns	
✓ EVS XT Server (0/0)	
Server Id	
Page	
Bank	
Clip	
Camera	
Lsm Id	

2.次のいずれかの方法で、リストから1つまたは複数のオプションを選択します:

〇直接選択:

- リストからオプションをクリックします。

OQuick Text Search:

 Searchフィー 	-ルドに検索文字列を入力します。	>
-------------------------------	------------------	---

	.+.
Select Filter	Reset
Q Bearch	

・リストからオプションを選択します。

3.リストの外側をクリックして閉じます。

選択した検索フィルターフィールドがグリッドの上に表示されます。



フィルタ基準の定義

Advanced Search Filterタイプ

さまざまなタイプのAdvanced Search filtersが存在します。 それらは以下に基づくことができます:

ネットワークからのサーバー(デフォルトのフィルター): このフィルターを使用すると、特定のサーバーだけでなく、一部のページ、バンク、クリップの位置、および/またはCAMアングルを選択できます。
事前定義されたオプションのリスト(Frame rate、Ratingなど)。
システムにリンクされているオプションのリスト(Ownerなど)。
目付(Creation date、作成日、Modification dateなど)。
数字(例: Page)。
時間(例: Duration)。
真の値(ブール値)(Is archivedなど)。
フリーテキスト。

フィルタ基準が設定されるとすぐに、

●フィルターが自動的に適用され、検索により対応する結果がグリッドに返されます。 ●Filterボタンが強調表示されます。



Server、Page、Bank、Clip Position、Cam Angleでフィルタリングする方法

1XT Serverボタンをクリックします。 次の枠が表示されます。

XT Server	:			
Net Numbers		Pages	Banks	
				•
		Clips	Cameras	
				•
			Denet	
			Reset	

2.さまざまなメニューから必要なオプションを選択します。

たとえば、Net Numbers:

Net Numbers	Pages	Banks	
Şelect			
01			
02	Clips	Cameras	
03			
04			
05			
06			
07		Reset Ap	ply
08			



LSM-VIAの現在のバージョンでは、Net Numbersフィールドから、ネットワーク上で利用可能かどうかにかかわらず、29台のサーバーのリストにアクセスできます。

さまざまな検索条件が次のように表示されます:

XT Server	Ľ				
Net Numbers		Pages		3anks	
01 × 07 ×					
		Clips	c	Cameras	
				A×	
				Reset	Apply

3.Applyをクリックします。

フィルタが適用され、検索により、グリッド内に対応するすべての結果が返されます。

XT Server				
Lsm Id	•	Name	TC IN	Duration
111A/01			21:52:45:15.	00:00:04:00
111A/07			21:57:26:11.	00:00:04:00

フィルタを定義する方法

1.その他のフィルターについては、Filterボタンをクリックします。

2.オプションを選択または入力します。

3.Applyをクリックします。

フィルタが適用され、検索により、対応するすべての結果がグリッドに返されます。

ボタンに検索条件が表示されます。

例: Rating: 2, 3

NEW !

基準を除外してフィルタリングする方法

1.Filter ボタンをクリックします。

2.除外するオプションを選択または入力します。

3.Exclude トグルボタン **D** Exclude をクリックします。

4. Apply をクリックするか、ENTER キーを押します。

フィルタが適用され、検索により、対応するすべての結果がグリッドに返されます。

ボタンに検索条件が表示されます。

Creation date: Not from 8 May to 9 May

フィルタを適用する方法または適用されたフィルタを削除する方法(フィルタをアクティブ化/非アクティブ化)

検索条件を定義すると、フィルタータイプの横に表示されます。 フィルタを適用または非アクティブ化するには、

●Filterボタンをクリックします。

これはトグルとして機能します。

active \leftrightarrow	inactive \leftrightarrow	active
Rating: 2	Rating: 2	Rating: 2

フィルタ基準を編集する方法

1. Filter ボタンの上にマウスを置くと、Edit Filter ボタンが表示されます。

2. 2 をクリックします。

フィルタ枠が展開されます。

3.フィルターを編集します。

4.Applyをクリックします。

Search フィルターのリセット

Advanced Search フィルターをリセットする方法

1. Filter ボタンの上にマウスを置くと、Edit Filter ボタンが表示されます。

2. 2 をクリックします。

フィルタ枠が展開されます。



3.Resetをクリックします。



4.Applyをクリックします。

フィルタは適用されなくなりました:

ating: 2

Advanced Search Filtersをデフォルトの構成にリセットする方法

1

をクリックします。

Select Filtersメニューが表示されます。

2.Resetをクリックします。

これ以上高度な検索フィルターは適用されず、デフォルトのフィルターフィールドのみが表示されます。

適用されたすべてのフィルターをリセットする方法

Quick Text SearchおよびAdvanced Searchフィルターを含む、適用されたすべてのフィルターを一度にクリアするには、

1.More Optionsボタン たクリックします。 More Optionsメニューが表示されます:

More options	
Clear all filters	

2.Clear All Filters.をクリックします。 これ以上のフィルターは適用されません。

Select Filtersメニューの上部にあるResetボタンを使用して、デフォルトの構成に戻します。

6.3.6. クリップのコピーと移動

序文

クリップは、LSM-VIA リモートパネルまたはViewerで、ローカルサーバー/リモートサーバーからローカルサーバ ー/リモートサーバーにコピーできます。

クリップは、LSM-VIA リモートパネルまたはViewerで、ローカルサーバーからローカルサーバー/リモートサーバ ーに移動できます。

LSM-VIAの現在のバージョンでは、リモートクリップは、ローカルサーバー/リモートサーバーに移動できません。

原則

●クリップのコピーは、元のクリップとは完全に独立した新しいクリップを提供します。 従って、元のクリップに影響を与えることなく、トリム、名前付け、削除などを行うことができます。

●サーバー上でクリップをローカルコピーしても、ドライブ上のビデオとオーディオ素材は複製されません: つまり、同じ素材への別のリファレンスを作成するのみです。 これは、サーバー上にクリップのコピーを作成しても、使用可能なストレージ容量は減少しない事を意味します。 また、クリップのコピーを削除しても、クリップのインスタンスが1つ残っている限り、素材は削除されないので、 サーバーの利用可能な容量は増やされません。

●クリップのメタデータは、クリップがコピーまたは移動されても保持されます。

●クリップに設定されたMarkポイントは、クリップを移動しても保持されます。

●ネットワーク越しにクリップをコピーすると、素材がコピーされ、クリップのデュレーション分クリップがコピーされるサーバーの容量が減少します。

LSM-VIA リモートパネルからクリップをコピーする方法

1.クリップをロードします。



2.空のクリップ位置を選択します: 色のないファンクションキーを押します **F**x タッチスクリーン上に、以下のスクリーンが表示されます:



システムの再起動後、デフォルトのオプション(Copy、Clip、Long)が選択されます。 それ以外の場合は、機能が最後に使用されたときに選択されたオプションが選択されます。

表示されるクリップ名は、最小コントロールPGM上にロードされたアングルの名前 (名前がある場合)です。

3.Copyをタップして、クリップを選択した位置にコピーします: Copy

4.タップします

OClip: 全てのクリップアングルをコピーします: Clip または

OCam: クリップのコントロールCAMアングルをコピーします: Cam スクリーンは、含まれるCAMを表示します:



5.タップします

OShort: ガードバンド無しでクリップをコピーします: Short または OLong: ガードバンドを含んでクリップをコピーします: Long 6.動作を確定します: ENTER を押す、または Confirm をタップします。

選択クリップのクリップアングル (Clipモード)またはコントロールCAMアングル (CAMモード)が、選択した位置にコ ピーされます。

Clipモード内:

●Copy操作で選択されたら、Pref Camsは同じままです。

CAMモード内:

- ●Copy操作で選択されたら、Pref Camsは同じままです。
- ●もし、セカンダリCAM (=)のみが選択されたら、それが主なPref Cam (*)になり、次に小さいカムが セカンダリPref Camになります。

LSM-VIA リモートパネルからクリップを移動する方法

1.クリップをロードします。



LSM-VIAの現在のバージョンでは、ローカルクリップのみを移動できます。

2.空のクリップ位置を選択します: 色のないファンクションキーを押します



システムの再起動後、デフォルトのオプション(Copy、Clip、Long)が選択されます。 それ以外の場合は、機能が最後に使用されたときに選択されたオプションが選択されます。

表示されるクリップ名は、最小コントロールPGM上にロードされたアングルの名前 (名前がある場合)です。





選択クリップのクリップアングル (Clipモード)またはコントロールCAMアングル (CAMモード)が、選択した位置に移動されます。

をタップします。

Clipモード内:

●Move操作で選択されたら、Pref Camsは同じままです。

5.動作を確定します: ENTER を押す、または

●異なるクリップが異なるコントロールPGM上にロードされている場合、最小コントロールPGM上にロードされた クリップのみが移動されます。

CAMモード内:

- ●Move操作で選択されたら、Pref Camsは同じままです。
- ●もし、セカンダリCAM (=)のみが選択されたら、それが主なPref Cam (*)になり、次に小さいカムが セカンダリPref Camになります。

LSM-VIA Viewerからクリップをコピーまたは移動する方法

1.選択します





クリップボードには、コピーしたクリップ IDが反映されます。

4.クリップ (Clipビュー)またはCAMアングル (CAMビュー)をペーストする空の位置に移動します:



選択クリップ (Clipビュー)またはCAMアングル (CAMビュー)が、選択した位置にコピー/移動されます。

Pref Camsは、コピー/移動しても同じままです。

もし、セカンダリCAMのみがコピーされたら、それが主なPref Camになり、次に小さいカムがセカンダリPref Camになります。

6.3.7. クリップ上のMarkポイントの管理

概要

Markポイントは、収録または再生中にレコードトレインやクリップのポイントをマークするタグとして使用されます。

このマーキングが完了すると、Markポイントを使用して、特定の瞬間をすばやく簡単に取得して使用できます。

最大 999のMarkポイントを設定できます。 これらはワークステーションにリンクされ、LSM-VIAのリブート後に失われます。

デフォルト値

Default Mark Points:

Default Mark Points設定に応じて、Markポイントは、LIVE入力タイムコード (Liveモード)または、クリップまたは トレインの現在のタイムコード (Playbackモード)で追加できます。 デフォルトでは、Liveモードが設定されています。 これは、LSM-VIA Configurationツールから変更できます。

●Freeze on Marks:

このパラメータは、再生中のクリップまたはレコードトレインが設定されたMarkポイントに到達したときに、 Multicamがフリーズするかどうかを指定します。

デフォルトでは、クリップまたはレコードトレインが再生されている時に、Markポイント上で再生はフリーズしません。

これは、LSM-VIA Configurationツールから変更できます。

Markポイント表示

コントロール素材上にMarkポイントが少なくとも 1つ設定されている場合、LSM-VIAリモコンのキーボタンが点灯します。

●現在のタイムコードがMarkポイントタイムコード上にない場合、キーボタンは緑色になります。

●現在のタイムコードがMarkポイントタイムコード上にある場合、キーボタンは赤色になり、キー表示がハイライト 表示されます。

Markポイントの追加

クリップ上にMarkポイントを追加する方法

1.Default Mark Pointsパラメータが、Playbackに設定されていることを確認します。

Fast Jog

2. Mark を押して、Markポイントを追加します。

Markポイントは、最小コントロールPGM上にロードされたクリップの現在のタイムコードで、全てのコントロールされ たクリップアングルに設定されます。

タッチスクリーンとLSM-VIA Viewerクリーンの右上に、メッセージが表示されます。



コントロールPGM上に異なるタイプの素材(クリップ&トレイン)がロードされている場合、Markポイントは 最小コントロールPGM上にロードされた素材のタイプにのみ設定されます。

Markポイントをブラウズする

クリップ内の前のMarkに移動する方法

Markポイントが素材、クリップ、またはトレインに設定され、現在、最小コントロールPGM上にロードされている場合 には、LSM-VIA リモートパネルコンソール上にLast Markオプションが表示されます。

Goto TC

クリップが最小コントロールPGM上にロードされると、Last Mark を押すと、このクリップに設定されている、現在のタイムコードの前の、最も近いMarkに移動します。

Markポイントから別のマークポイントにブラウズする方法

Browse機能は、最小コントロールPGM上にロードされた素材、クリップまたはトレインの現在のタイムコード上に Markポイントが設定されている場合にのみ使用できます。

キーボタンは赤で、キー表示がハイライトされます。



Browseモードが有効になります。

2.ジョグで、1つのMarkポイントから次のMarkポイント、または前のMarkポイントにブラウズします。



Browse機能は、LSM-VIA リモートパネル上で他の動作をが実行すると、無効になります、

例: ●再度、Browseを押す ●E/E または Returnを押す ●Playを押す ●レバーを使う

Markポイントの削除

単一のMarkポイントを削除する方法

1.最小コントロールPGM上に目的のクリップをロードします。

2.削除するMarkポイントにブラウズします。



Markキーボタンが、赤で点灯します。

3.Markポイントを削除します: CLEAR + Mark

Markポイントは、全てのクリップアングル上で削除されます。

タッチスクリーンとLSM-VIA Viewerスクリーンの右上にメッセージが表示されます。



全てのMarkポイントを削除する方法

1.最小コントロールPGM上に、目的のクリップをロードします。

2.Markポイント上でないことを確認します。 Markキーボタンは、緑色で点灯している必要があります。

3.Markポイントを削除します: CLEAR + Mark タッチスクリーン上にメッセージが表示されます。



クリップ上の全てのMarkポイントが削除されました。

6.4. クリップの編集

この章では、クリップ上に行える各種の編集動作について記載しています: メタデータの追加、名前を付ける、デュレーションの編集、リストライプ



6.4.1. クリップへのメタデータの追加

序文

最大 5つのキーワードとレートを、ロードされたクリップに割り当てることができます。

これは、LSM-VIA リモートパネルタッチスクリーン上に表示されるMetadataウィンドウから、コンソールのMetadata 機能として行います。

しかし、キーワードは割り当て可能なショートカットボタン/キーにマップでき、それゆえ、ロードされたクリップに即 座に適用できます。



クリップのメタデータの編集中に、現在のクリップをレバー、PLAYキー、ジョグで完全にコントロールで きます。

これにより、いつでも、クリップをブラウズして、再生できます。

原則

<u>CAMモード:</u>

選択されたキーワードおよび/またはレートは、制御された最小のPGMにロードされたクリップアングルにのみ適用されます。

<u> Clipモード :</u>

●レートの選択または削除は、制御されている最小の PGM にロードされたクリップの全てのアングルに適用されます。

●キーワードを追加すると、最小の制御された PGM にロードされたクリップの全てのアングルに関連付けられます。

- 〇各クリップアングルについて、キーワードは、他の CAM アングルで既に定義されているキーワードを考慮 せずに、最初に使用可能なキーワード スロットに配置されます。
- Oリファレンスクリップアングル (最小の制御された PGM にロードされたクリップ アングル) に既に 5 つの キーワードがある場合、キーワードはどのクリップ アングルにも関連付けられません。
- 〇別のクリップアングルにすでに 5 つのキーワードがある場合、新しく選択したキーワードはそのクリップ アングルには割り当てられませんが、他のクリップ アングルには割り当てられます。

●リファレンスクリップアングルに関連付けられたキーワードを削除すると、アングルごとに異なるスロットにあった場合でも、全てのアングルからキーワードが削除されます。
Metadataスクリーン

Metadataスクリーンの概要



キーワード グリッド (1)

このエリアには、使用可能なキーワードのリストが表示されます。

キーワードファイルは、LSM-VIAコンフィグツールで定義されている必要があります。 これは、ローカルに保存されているファイルでも、ネットワークの別のLSM-VIAワークステーションに保存されてい るファイルでもかまいません。

キーワードファイルが更新されると、ファイルが保存されるとすぐにキーワードリストが自動的に更新されます。

ロードされたクリップ/クリップアングルに追加された選択キーワードは、青色背景上に表示されます。

クリップ メタデータ枠(2)

このエリアは、最小の制御された PGM にロードされたクリップアングルにリンクした情報を表示します: LSM ID、レート、クリップ名、リファレンスアングル、キーワード、Clip/CAMモードボタン。

Metadataスクリーンへのアクセスと終了

Metadataスクリーンにアクセスする方法

Metadataスクリーンにアクセスするには、

●コンソール上の Metadata を押します。

Metadataスクリーンを終了する方法

Metadataスクリーンを終了するには、次のいずれかのアクションを実行します:

●Metadataスクリーンの左上隅 く をタップします。 ●リモートパネル上の MENU を押します。

クリップにキーワードを割り当てる

クリップにキーワードを追加する方法

クリップにキーワードを追加するには:

1.クリップをロードします。

2.Metadataスクリーンにアクセスします。

最小の制御された PGM にロードされたクリップアングルに関連するキーワードとレートを(もしあれば)表示します。

3.ClipまたはCAMをタップして、作業するモードを選択します。

4.以下のいずれかの方法で、クリップに追加するキーワードを選択します。

○タッチスクリーンから、キーワードボックスをタップします。



対応するMetadataボックスが、青色でハイライトされます。

または

OLSM-VIA リモートパネルコンソールから

a.Metadataグリッド内に表示されるキーワード Dに対応するファンクションキーを押します:

		9	Final Result		F9		
例:	Final Result キーワード			に対応する		を押します。	

対応する Metadata ボックスは、薄いグレーでハイライト表示され、番号がスクリーンの右上に表示されます。

<	Metadata								9)	
1 Ir	ntroduction	8	Winner	15	5000m	22	20km Race Wal	115 Ø	습	습	습
2 S	Standings	9	Final Result	16	10000m	23	50km Race Wal	Clip_220726_			
_		-		-				Marathon [F1]			×

b.ENTER を押して確定します:

Metadataボックスが、青色で強調表示されます。

<u> Clipモード :</u>

キーワードは、ロードされたクリップの全てのアングルに適用されます。

CAMモード:

キーワードは、制御された最小のPGMにロードされたクリップアングルに適用されます。

クリップ/クリップアングルに追加された選択キーワードは、右側の Keyword グリッド内と Clip Metadata枠上に青 色背景上に表示されます。

<	Metadata										
	Introduction	8	Winner	15	5000m	22	20km Race Wal	115	0	* 1	습
	Standings	9	Final Result	16	10000m	23	50km Race Wal	Clip_2	20726_1		
3	Start	10	100m	17	3000m Steeple	24	Marathon	Marat	thon [F1] en [F2]	_	×
4	False Start	11	200m	18	110m Hurdles	25	High Jump	Winne	er [F3]		×
	Finish	12	400m	19	400m Hurdles	26	Long Jump	Final	Result [F4]	×
6	Failed	13	800m	20	4x100m Relay	27	Triple Jump				
	Valid	14	1500m	21	4x400m Relay	28	Pole Vault			Cam	

キーワードを削除する方法

<u> Clipモード:</u>

キーワードは、ロードされたクリップの全てのクリップアングルから削除されます。

CAMモード:

キーワードは、制御された最小のPGMにロードされたクリップアングルのみから削除されます。

Metadataスクリーンからキーワードを削除する方法

Metadataスクリーン内、Clip Metadata枠上で、以下のいずれかの操作を行います:

●Clip Metadata枠内で、削除するキーワードをタップします。

Marathon [F1]	×
Women [F2]	×
Winner [F3]	×
Final Result [F4]	×

●Keyword グリッド内で、キーワードをタップします。

<	Metadata					
	Introduction	8	Winner (15	5
2	Standings	9	Final Re		16	1
				-		

LSM-VIA リモートパネルコンソールからキーワードを削除する方法

1.CLEAR を押します。

2.右側のClip Metadata枠上に表示されている、削除するキーワードのファンクションキ

を押します:

Fx



クリップにレートを割り当てる

<u> Clipモード :</u>

選択レート、またはリセット操作は、ロードされたクリップの全てのクリップアングルに適用されます。

CAMモード:

選択レート、またはリセット操作は、制御された最小のPGMにロードされたクリップアングルのみに適用されます。

クリップにレートを割り当てる方法

Metadataスクリーンからクリップにレートを割り当てるには、

1.クリップをロードします。

2.Metadata スクリーンにアクセスします。 制御された最小のPGMにロードされたクリップアングルに関連するキーワードとレートを表示します。

3.Clip、またはCAM をタップして、作業するモードを選択します。

4.タッチスクリーン上で、レートを選択します(例: 2つ星)。



 ショートカット ボタンのおかげでレートが更新されると、ロードされたクリップは、オペレーターが最後に 選択した
エードに従って再新されます

モードに従って更新されます。

レートをリセットする方法

Metadataスクリーン内、Clip Metadata枠上で、

●枠の底で、Resetボタン 🜌 をタップします。

6.4.2. クリップに名前を付ける

LSM-VIA Viewerからクリップに名前を付ける方法

LSM-VIA Viewerから、クリップに名前を付けるには、

1.フォーカスが、Playlist枠上ではなく、Clip グリッド上にある事を確認します。

2.クリップの名前を入力します。

LSM-VIA Viewerの、Nameフィールド内に入力します:

3.ClipまたはCAMビューを選択します: 12 または 📴 / 🔳

4.名前を付けるクリップを選択します。

5.名前を、 を押し、選択したクリップアングル (CAMビュー)または、選択したクリップ (Clipビュー)に関連付けます。

6.4.3. クリップデュレーションの編集

IN / OUTポイントの編集方法

クリップアングルを編集し、Protect INとProtect OUTポイントの間に、新しいShort IN、Short OUTポイントを設定することができます。

1.最小コントロールPGM上に、再トリムするクリップアングルをロードします。

2.目的の IN または OUTポイントにジョグします。



を押して OUTポイントを設定します。

クリップアングルは、自動的に更新されます。

Protect INおよび/またはProtect OUTアウトポイントは、同じままです。

Short INまたはShort OUTポイントをクリアする方法

ロードされたクリップのShort IN、Short OUTポイントをクリアして、デュレーションを長くすることができます。

目的・・・	押す・・・
Short INポイントをクリアする	CLEAR + IN
Short OUTポイントをクリアする	

Short IN、Short OUTポイントが、削除されました。 Protect INおよび/またはProtect OUTアウトポイントのみ、保持されます。

6.4.4. クリップのリストライピング

序文

クリップに対応するタイムコードと日付は変更でき、それをリファレンスとして使用できます。

この操作は、以下の場合に非常に便利です。 例: コメンテーターのタイミングを調整する必要があります: 01:00:00:00にリストライプしてから、00:10にグラフィックを挿入したり、00:20に話したりすることで、ランダウンを より適切に調整できます。

原則

●リストライプ操作は、LSM-VIA Viewer から実行されます。

●これは、制御されている最小の PGM にロードされているクリップに対して実行されます (もし、あれば)。
この場合、現在のタイムコードが編集されます。
それに応じて TC IN が更新されます。

- ●クリップがロードされていない場合、リストライプ操作はClipグリッドで選択されたクリップに対して実行されます。 この場合、TC IN が編集されます。
- ●CAM モードでは、最小の制御された PGM にロードされたクリップ アングルのみがリストライプされます。 クリップがロードされていない場合、これは選択されたクリップアングル、または異なるクリップからの複数の アングルの選択に対して行われます。

●Clipモードでは、最小の制御された PGM にロードされたクリップのすべてのクリップアングルがリストライプ されます。 クリップがロードされていない場合、これは選択したクリップのすべてのアングルで行われます。

制限事項

現在のバージョンのLSM-VIAでは、リモートクリップのリストライプはできません。

LSM-VIA Viewerからクリップのリストライプ方法

1.フォーカスが、Clipグリッド上であることを確認します。

2.LSM-VIA Viewerから、Clipモード、またはCAMモードを選択します。

- 3.もし、クリップが最小の制御された PGM にロードされていたら、リファレンスとして取得したいタイムコード まで内部をブラウズできます。
- 4.もし、クリップがロードされていなければ、リストライプするクリップ (Clipモード)、またはクリップアングル (CAMモード)を選択します。





6.変更します

OLTCタイムコード / 日付:

リストライプのリファレンスとして取得される、新しいタイムコード / 日付を入力します。

- <u>クリップがロードされていない時</u>: これは、Short IN ポイントになります。
- <u>クリップが最小の制御された PGM にロードされている時</u>: これは、現在のタイムコードになります。 すると、TC Short IN は、それに従い更新されます。



OUser設定タイムコード / 日付:

対応するフィールド内に、LTC タイムコードと同様に、同じ方法で入力します。

User Timecoo	le & Date	
22:31:55;14	22/09/2019	
22:31:55;14	22/09/2019 🖻	1
Drop frame 🗨		

7.(オプション) PrimaryTCを変更するには、対応するラジオボタンをクリックします:



もし、User TCを選択したら、OSD上に、黄色で表示されます。

8.(オプション) サーバーが 59.94 Hz (NTSC)で設定されていたら、Drop Frameオプションが使用できます。





6.4.5. クリップのPref Camの変更

原則

LSM-VIA Viewerの Clipグリッド内では、 Primary preferred camera は、* Secondary preferred camera は、= で表示されます。

その他のクリップアングルを、primary pref cam または secondary pref camに設定できます。

●CAMモードでのみ可能。.

●複数のクリップアングル選択時には不可能。

現在・・・	次・・・	次・・・	次・・・
*	=	=	*
=	*	*	=
Pref CAM以外	*	*	=
Pref CAM以外	=	変更なし	変更なし

クリップの Pref Camの変更方法

1.クリップアングルを選択します。



6.5. クリップのロード/ブラウズ/再生

この章では、クリップのロードとチャンネルコントロールモードに依存するロード動作の異なる方法を記載しています。

また、クリップのロードとブラウズの各方法についても説明しています。

リモートクリップのロード/ブラウズが可能です。

6.5.1. クリップのロード

クリップのロード

LSM-VIA リモートパネルファンクションキーでクリップをロードする方法

1.クリップが保存されているページを選択します。



2.クリップが保存されているバンク (1~9)を選択します。



3.クリップ位置を選択します。

Fx

クリップアングルは、ロード動作規則に従って、コントロールPlayチャンネル上にロードされます。 LSM-VIA リモートパネル上のクリップファンクションキーは、赤色です。

LSM-VIA Viewer Clipグリッドから直接Clipモードでクリップをロードする方法

1.目的のクリップを選択します。

OClip グリッド内で、クリップのフ	アングルの1つをクリック
または	
	(†
ſ	

〇キーボード上のヶ矢印キー	・ ・・・・ を押します

ローカルクリップ:

122	* A Sixto1	= B Sixto2	c Sixto3	D Sixto4
リモー	ートクリップ:			
112	* A	= B	C	D

2. Enter を押し、クリップをロードします。

Clipモードでは、優先クリップアングルが最初に接続されているLSM-VIA リモートパネルからコントロールされる 最小PGM上にロードされ、セカンダリクリップアングルは次のPGMにロードされます、・・・

LSM-VIAに接続されているLSM-VIA リモートパネルがない場合、優先クリップアングルはサーバーの最小PGM 上にロードされます。

LSM-VIA Viewer Clipグリッドから直接CAMモードでクリップをロードする方法

1.LSM-VIA Viewerスクリーンから目的のクリップを選択します。

OClip グリッド内 または	で、CAMアングルをクリック
〇キーボード上の	
ローカルクリップ:	* A Yellow Card
リモートクリップ:	* A
2. Enter &	押し、クリップをロードします。

CAMモードでは、クリップは、最初に接続されているLSM-VIA リモートパネルからコントロールされる最小PGM上にロードされます。

LSM-VIAに接続されているLSM-VIA リモートパネルがない場合、クリップは、サーバーの最小PGM上にロードされます。

LSM-VIA Viewer Searchウィンドウから直接クリップアングルをロードする方法

1.LSM-VIA Viewer Searchウィンドウから目的のクリップアングルを選択します。

J Enter を押して、クリップをロードします。 2.

クリップは、最初に接続されたLSM-VIA リモートパネルによって制御される最小のPGMにロードされます。 LSM-VIA リモートパネルがLSM-VIAに接続されていない場合、クリップはサーバーの最小のPGMにロードされます。

L LSM-VIA の現在のバージョンでは、ロードされたクリップに赤または緑の色は使用されません。

LSM-VIA Viewerからクリップをリキューする方法

ロードされたクリップをそのINポイントにリキューするには、



LSM-VIA リモートパネルがLSM-VIA Viewerにリンクされている場合、フォーカスが設定されている Viewer枠に関係なく、LSM-VIA リモートパネルによって制御されるPGMにロードされた素材に、Recueコマ ンドが適用されます。

LSM-VIA リモートパネルがLSM-VIAに接続されていない場合、Recueコマンドは、サーバーの最小の PGMにロードされた素材に適用されます。

ロード動作

●PGM+PRVコントロール:

クリップ位置を押すと、PGM上に優先クリップアングル、PRV上に2番目の優先クリップアングルがロードされます。

●PGM-onlyコントロール:

クリップの位置を押すと、PGM上に優先クリップアングルがロードされます。

●PRV-onlyコントロール:

クリップの位置を押すと、PRV上に優先クリップアングルがロードされます。

●Multi-PGMコントロール:

コンフィグ内のPGMの数に応じて、クリップの位置を押すと、PGM1上に優先クリップアングル、PGM2上に2番目の 優先クリップアングル、PGM3上に次に利用可能なクリップアングル、・・・がロードされます。

●Single PGMコントロール:

クリップの位置を押すと、コントロールPGM上に優先クリップアングルがロードされます。

NEW !

growing クリップのロード

growing クリップが、サーバー側で完全に作成される前にロードすることが可能です。 pref cam はまだ不明であるため、成長するクリップは、CAM ID のアルファベット順(A、B、…)に従っ て、制御されているプレーヤー チャンネルにロードされます。 Pref cam は、次回クリップがロードされるときに考慮されます。

ロードされたクリップ表示

LSM-VIA リモートパネルコンソール上で、クリップがロードされると、対応するファンクションキー(クリップ位置)が 赤になります。

LSM-VIA Viewer上では、

●PGM上にロードされたクリップは赤色背景を持ちます:



●PRV上にロードされたクリップは緑色背景を持ちます:

ロードされたクリップアングルの変更

クリップがロードされると、ロードされたクリップアングルをさまざまな方法で変更できます。

Recall Clip Toggleモードを使用してロードされたクリップアングルを変更する方法

このモードでは、ファンクションキーで、連続してクリップの様々なカメラアングルを呼び出すことができます。

デフォルトでは、Recall Clip Toggleモードがアクティブになっています。 ただし、これは、Configurationツール、Recall Clip Toggle設定から変更できます。

Multi PGMモード

クリップがロードされた時、クリップファンクションキーを数回押すと、各コントロールPGM上に、連続して次の使用可能なクリップアングルを呼び出します。

同じクリップキーをもう一度押すと、PGM2のクリップアングルがPGM1にシフトし、PGM3のクリップアングルが PGM2に、次のクリップアングルがPGM3にロードされます、・・・

使用可能な全てのクリップアングルがロードされると、優先クリップアングルと2番目の優先クリップアングルで再 び一連の動作が開始されます。

Single PGM

クリップがロードされ、同じクリップファンクションキーをもう一度押すと、2番目の優先クリップアングルがコントロー ルPGM上にロードされ、次に使用可能なクリップアングルが、・・・ 他のPGM上では、何も起こりません。

PGM+PRV

クリップがロードされ、同じクリップファンクションキーをもう一度押すと、PRVのクリップアングルがPGMに移動し、 次のクリップアングルがPRVにロードされます、・・・

PGM-only

クリップがロードされ、同じクリップファンクションキーをもう一度押すと、2番目の優先クリップアングルがPGM上に ロードされ、次に使用可能なクリップアングルがロードされます、・・・

PRV only

クリップがロードされ、同じクリップのファンクションキーをもう一度押すと、2番目の優先クリップアングルがPRVに ロードされ、次に使用可能なクリップアングルがロードされます、・・・



Recall Clip Toggleモードがアクティブになっていない場合、ファンクションキーを数回押すと、そのクリップの優先カメラアングル (*)がINポイントにロードされます。

PGM+PRVモードでCAMキーを使用してロードされたクリップアングルを変更する方法

PGM+PRV または PGM only

PGMとPRVの両方または、PGMのみをコントロールする時、PGM上にロードされたクリップアングルを、以下のように変更できます:

●CAM A、B、C、Dを選択するには、コンソール上で対応するキーを押します。

А	В	С	D	>>
А	В	С	D	E

●Dを越えるCAMを選択するには、
a.E (>>)を押します。
b.目的のCAMキーを押します。

PRV only

PRVのみをコントロールする時には、同じ方法で、PRV上のクリップアングルを変更します。

Multi-PGMモードでCAMキーを使用してロードされたクリップアングルを変更する方法

単一のコントロールPGMでのMulti-PGMモードを使用している時、コントロールPGM上のクリップアングルを以下のように変更できます:

1.コントロールしたいPGMのキーを押します。

R	st Cam		Sync PRV				
	PGM1	PGM2	PGM3		All		
		P	0	5	-		
L	А	В	C	D	E		
2.T	2.TAKE: Take を押します。						

すると、CAMが、左側の操作ブロック上に表示されます。

3.コントロールPGM上にロードするクリップアングルに対応するCAMキーを押します。

А	В	С	D	E	
A	В	С	D	>>	
Rst Cam	Sync PRV				

LSM IDでのクリップの呼び出し

6.5.2. クリップのブラウズと再生

設定のデフォルト値

●Freeze on Marks:

このパラメータは、再生中のクリップまたはレコードトレインに設定されたマークポイントに到達したときに、 Multicamがフリーズするかどうかを指定します。

デフォルトでは、クリップまたはレコードトレインが再生されているときに、マーク ポイントの上で再生はフリーズしません。

これは LSM-VIA Configurationツールから変更できます。

クリップの再生

再生速度オプション

レバーを使用すると、ロードされた素材を再生したり、再生速度を変更したりできます。 レバーはさまざまなモードに応じて機能します。

- standardモード
- second lever rangeモード
- PGM Speedモード
- VarMaxモード



PGM Speed モード、VarMax モード、および Second Lever Range モードは相互に排他的です。

LSM-VIA リモートパネルからクリップを再生する方法

クリップがロードされたら、以下のいずれかの方法で再生できます。

●PLAYキー Play を押し、デフォルト再生速度でクリップを再生します。

●レバーを上に動かして、選択したクリップを 0%から 100%の速度で再生します。

レバーは、スーパーモーション素材がプライマリチャンネル上にロードされている場合を除き、連続 したリニア範囲を持っています。 この場合、スーパーモーションカメラに依存する"平らなステップ"(SLSM 2xでは 50%、SLSM 3xでは 33%、・・・)は、オペレータが理想的な再生速度に容易に位置付けるのに役立ちます。

Short OUTポイント後のプレイアウト

クリップは(Short)OUTポイントで再生を停止します。

このポイント以降にクリップを再生する場合は、クリップの再生前に、最初にレバーを 0%まで下げる 必要があります。

これは、意図せずに、その OUTポイントの後に、クリップをさらに再生することを避けるためです。

Loopモードでクリップを再生する方法

Clip Loop Modeパラメータを使用してコンフィグツールから選択したモードに従って、クリップをループで再生できます。

●Loop: ロードされたクリップを連続ループで再生します。 ●Bounce: ロードされたクリップをINポイントからOUTポイントに再生し、次にOUTからINに逆方向に再生します。

1. SHIFT + Playlist を押して、Loopモードに入ります。

Recall 2.レバーを動かすか、Playを押します。

Loopキーの表示がコンソールで強調表示されます。 Lが、OSDに表示されます。

LSM-VIA Viewerからクリップを再生する方法

一時停止している素材を再生する、または、再生中の素材を一時停止するには、



LSM-VIA リモートパネルがLSM-VIA Viewerにリンクされている場合、Play/Pauseコマンドは、フォーカス を持つViewer枠に関係なく、LSM-VIA リモートパネルによりコントロールされるPGM上にロードされた素材 に適用されます。

LSM-VIAに接続されているLSM-VIA リモートパネルがない場合は、サーバーの最小PGM上にロードされた素材にPlay/Pause コマンドが適用されます。

素材のブラウズ

クリップ内のIN/OUTポイントに移動する方法

クリップをロードすると、クリップのIN/OUTポイントに簡単に移動できます。

動作・・・	押す・・・
最初のコントロールPlayチャンネル上に、INポイントに一致するフレームをロードする	SHIFT + IN
最初のコントロールPlayチャンネル上に、OUTポイントの前のフレームをロードする	SHIFT + Goto OUT

クリップ内の指定のタイムコードに移動する方法

最小コントロールPGM上にロードされたクリップ内の特定のタイムコードにジャンプするには、

1.Goto TC機能を選択します: SHIFT + Goto TC タッチスクリーン上に、Go To TCスクリーンが開きます:



2.以下のいずれかの方法で、目的のタイムコードを入力します:

OLSM-VIAリモコン上のファンクションキーを押す

Fx	Fx	Fx
----	----	----

○タッチスクリーン上の数値パッドを使用する





レコードトレイン内で指定TCに戻る方法

クリップをブラウズする場合、そのタイムコードがレコードトレインでまだ使用可能な場合は、クリップの指定のタイムコードでレコードトレインをロードバックできます。

1.クリップ内で、レコードトレインで見つけたいタイムコードにジョグします。



2.Return機能を使用して、同じタイムコードのレコードトレインをロードします:



6.6. クリップの転送とアーカイブ

この章では、クリップをVIA Xsquareターゲットにエクスポートし、クリップにアーカイブフラグを立てる方法について 説明します。



6.6.1. クリップのエクスポート

序文

クリップは、1つまたは複数の VIA Xsquare ターゲットにエクスポートできます。

最小の制御されたPGMにロードされたクリップアングル (Camモード)、または、クリップの全てのアングル (Clipモード)をエクスポートできます。

デフォルトでは、LSM-VIAの再起動後、Camモードが選択されます。

Export Clip機能は、Clipスクリーンから利用できます。

Export機能は、割り当て可能なショートカットボタン/キーに、マップできます。

1つの特定のVIA Xsquareターゲットを、特定のターゲットへのエクスポート目的に、LSM-VIA リモートパネルの割 り当て可能なショートカットボタン/キーに、マップできます。 複数のターゲットを、異なるショートカットボタン/キーにマップできます。

前提条件

VIA Xsquareは、Infrastructure Settingsから構成されており、結合できます。

クリップのエクスポート

ターゲットを選択して、ローカルまたはリモートクリップをエクスポートする方法

ロードされたクリップは、次のようにエクスポートできます:

1.Clipスクリーンで、Export Clipボタンをタップします。



Export機能が割り当て可能なショートカットボタン/キーにマップされたら、ショートカットも使用できます。

タッチスクリーン上に、Exportスクリーンが開きます。



右側には、VIA Xsquareで定義されたターゲットのリストが表示されます。



スクリーンは、左側に、関連する Camを表示します:



または、

OCamをタップして、最小の制御されたPGMにロードされたクリップアングルをエクスポートします:





特定の事前設定済みターゲットに、ローカルまたはリモートクリップをエクスポートする方法

VIA Xsquare ターゲットがショートカットボタン/キーにマップされている場合、ロードされたクリップを対応するター ゲットにすばやくエクスポートできます。

エクスポートは、最後に使用したエクスポートモード(CamモードまたはClipモード)に従って行われます。

1. クリップをロードします。

2. コンソールのショートカットキーを押すか、タッチスクリーンのショートカットボタンをタップします。

ジョブは、対応するターゲットに送信されます。

さまざまなターゲットを、さまざまなショートカットボタンに割り当てられます。 したがって、複数のショートカットボタンを連続して使用して、クリップを複数のターゲットにエクスポートできます。

INまたはOUTポイントが設定されていないトレイン、またはプレイリストが最小の制御されたPGMに ロードされている場合、ショートカットボタンはアクティブなプレイリストのエクスポートをトリガーします。 トレインが最小の制御された PGM にロードされ、少なくとも IN ポイントまたは OUT ポイントが 設定されている場合、ショートカットボタンはトレインの一部のエクスポートをトリガーします。

6.6.2. クリップのアーカイブ

序文

クリップアングルは、Viewer/コンソールから、アーカイブのフラグを立てることができます。 これは、事前に設定されたオートアーカイブルールのおかげで、XFile3によるクリップアングルのアーカイブプロセ スをトリガーします。

前提条件

XFile3はセットアップされ使用でき、適切なAutoArchiveルールが設定されています。

制限

現在のLSM-VIAバージョンでは、アーカイブは、CAMモード内でのみ要求できます。

クリップにアーカイブ用のフラグを設定する

LSM-VIA リモートパネルコンソールからクリップにアーカイブのフラグを設定する方法

最小コントロールPGM上にロードされたクリップは、以下のようにアーカイブのフラグを立てることができます:

1.最小コントロールPGM上に、アーカイブするクリップアングルをロードします。

2.クリップに、アーカイブのフラグを立てます:

Archive

LSM-VIA Viewerからクリップにアーカイブ用のフラグを設定する方法

LSM-VIA Viewerから、選択クリップのアーカイブをリクエストできます。

1.アーカイブするクリップアングルを選択します。

2.クリップに、アーカイブのフラグを付けます。



アーカイブステータス

アーカイブステータスは、LSM-VIA ViewerのClip グリッド上とLSM-VIA リモートパネルコンコンソール上で確認できます。

ステータス	LSM-VIA リモコンコンソール	LSM-VIA Viewer	
	Archive Key 表示:	クリップの端にアイコンなし	
ノフクル設定されていません	:通常の黒背景	* A Corner	
		点滅緑アイコン:	
マーカイブウ	Archive Key 表示:	* A Corner	
	:点滅黃色背景	\longleftrightarrow	
		* A Corner	
		点灯緑アイコン:	
アーカイブ済み	Archive Key 表示: :点灯黄色背景	* A Corner	

アーカイブフラグのクリア

クリップのアーカイブがリクエストされると、コンソールとビューア上にフラグが表示されます。 このフラグは、クリアできます。

LSM-VIA リモートパネルコンソールから:

1.最小コントロールPGM上に、クリップアングルをロードします。

2フラグをクリアします。

CLEAR + Archive

LSM-VIA Viewerから (ClipグリッドまたはSearchウィンドウ):

1.クリップアングルを選択します。

2.フラグをクリアします。



7. プレイリストの操作

7.1. プレイリスト番号付け階層

階層構造

Multicamは、最大 900 (カメラの数を掛けた)クリップと 100のプレイリストをライブラリに保存できます。 (プロトコル用に予約済みのページ 10の 10個のプレイリストを含む)。

ライブラリの階層構造は、以下のようにスキーマ化できます:



10のページが、それぞれ 10のバンクを持っています。 各バンクは、10のポジションを持っています。

各ページ上では、最初の 9つのバンクがクリップ用に使用されます。 最後のバンク (10)は、プレイリスト用に使用されます。

プレイリストの番号付け

プレイリストは、EVSビデオサーバー上の位置に関連する 2桁のコードと共に保存されます。 例: プレイリスト 11 は、ページ 1に保存され、そのプレイリストバンクの最初のプレイリストです。

ネットワーク構造内のEVSビデオサーバーの番号も追加され、プレイリストの正確な位置を設定します。

例:

プレイリスト 14がネットワーク番号 2で割り当てられたマシンに保存されている場合、プレイリストは 14/02として 識別されます。

7.2. プレイリスト固有の機能とインターフェース

7.2.1. 概要

プレイリストがロードされると、LSM-VIA リモートパネルタッチスクリーン上に、Playlistスクリーンが表示されます。 アクティブなプレイリストのコンテンツを表示します。

LSM-VIA Viewer上では、スクリーンの右サイド上にPlaylist枠が開きます。 アクティブなプレイリストが、表示されます。

両方のインターフェースは、同期しています。

LSM-VIA リモートパネルコンソールからPlaylistモードで利用可能な機能は、操作ブロックのキー表示上に表示されます。

7.2.2. Playlistモード

Playlist Playoutモードと Playlist Editモード

プレイリストは、2つの異なるモードに従って使用することができます:

- Playlist Editモード
- Playlist Playoutモード

Playlist Editモード

Playlist Editモードに入る方法

Editモードは、以下のいずれかの方法で有効になります:

Playlist £10

🧾 を1回押してプレイリストをロードします。

次に、プレイリストは最初のプレイリスト素材の TC INで一時停止されます。

●プレイリストのブラウズを開始すると、プレイリストは Playoutまたは Editモードでロードされます。 次に、再生されていたプレイリスト素材の現在のTCでプレイリストが一時停止されます。

●プレイリストがPlayoutモードのときに を描したとき。 次に、再生されていたプレイリスト要素のTC INでプレイリストが一時停止されます。

Playlist Editモード表示

LSM-VIA リモートパネル上: Playlistボタンは、青です。

<u>タッチスクリーン上</u>: ブラウズされたプレイリスト素材は青い背景上にあり、プレイリストは以下ように表示されます:

≡∨	si	page 1 PL bank	PGM 1	1		Clips Loc	al ?
PL 1	1 - Sixto tes	sts this VERSION 6 clips	s 01:01:01			AUX 111A	00:04:00
1	611A	Sixto tests this VERSION	20:29:40:15	00:00:20	100%	🗅 M 00:10	< 00:10 🗧
2	612A	Sixto tests this SOFTWAR	20:29:42:19	00:00:15	Unk	🕞 W 00:10	00:00
3	613A	Sixto tests this LSM-VIA	20:29:44:16	00:00:16	75%	C > 00:10	d 00:10
4	614A	Sixto tests this EVS	20:30:11:13	00:07:10	50%	C < 00:10	🕻 00:10 🖕
5	614A	Sixto tests this EVS	20:30:11:13	00:07:10	25%	CI V 00:10	00:00
6	111A	Sixto tests this version	19:23:51:14	00:04:00	Unk	C 00:10	d 00:10

LSM-VIA Viewer上: 最初に接続されたLSM-VIA リモートパネルのアクティブなプレイリストが、ローカルサーバーのいずれかのチャネルにロードされている場合、

●Player上にロードされたプレイリスト素材は、赤で強調表示されます。

●次に再生されるプレイリスト素材は、緑色で強調表示されます。
Playlist Playoutモード

Playlist Playoutモードに入る方法

Playoutモードは、 Playlist を2回または 3回押すと、有効になります

Playlist Playoutモード表示

LSM-VIA リモートパネル上: Playlistボタンは、赤です。

<u>タッチスクリーン上</u>: プレイリストは以下ように表示されます: ●現在のプレイリスト素材は、赤い背景上にあります。 ●次のプレイリスト素材は、緑色の背景上にあります。

≡∨	's	page 1 PL bank	PGM 11			Clips Local	?
PL 1	1 - Sixto tes	ts this VERSION 6 clips	01:01:11			AUX 111A	00:04:00
1	611A	Sixto tests this VERSION	20:29:40:15	00:00:20	100%	🖸 M 00:10 🖪	00:10 🖕
2	612A	Sixto tests this SOFTWAR	20:29:42:19	00:00:15	Unk	🗅 🖬 🖬 00:10	00:00
3	613A	Sixto tests this LSM-VIA	20:29:44:16	00:00:16	75%	C3 > 00:10 4	00:10
4	614A	Sixto tests this EVS	20:30:11:13	00:07:10	50%	🖸 < 00:10 📢	00:10 🖕
5	614A	Sixto tests this EVS	20:30:11:13	00:07:10	25%	🗅 V 00:10 🕻	00:00
6	111A	Sixto tests this version	19:23:51:14	00:04:00	Unk	🖸 C 00:10 🕻	00:10
							ĺ

LSM-VIA Viewer上: プレイリストは以下のように表示されます:

●現在のプレイリスト素材は、赤い背景上にあります。
 ●次のプレイリスト素材は、緑色の背景上にあります。

< F	PL 11							6 C	lips - O():10:21	iłi	••••
		D M -	00:10	Ø								
	¢	clip 1 114A						07:40:51;12 00:	00:02:0	1 100		
		D M -	00:10	Ø								
	Ŷ	114B						07:40:51;12 00:	00:02:0	1 100		
		□ M •	00:10	ି								
	⊲∗								00:02:0	1 100		
		D M -	00:10	େ			5					
	Ŷ								00:02:0	1 100		
+	_	D M -	00:05	Ð	٩					00:00:0	6:29	
	AUX	(110A	01:2	5:18	1:15	5		00:00:1	5:17 /	00:00:1	0:21	

7.2.3. LSM-VIA リモートパネルタッチスクリーン上のPlaylistスクリーン

LSM-VIA リモートパネルタッチスクリーン上では、アクティブなプレイリストは、以下のように表示されます。

PL 11 - Sixto 1 611A 2 612A 3 613A 4 614A 5 614A	tests this VERSION 6 clip	s 01:01:11							?
1 611A 2 612A 3 613A 4 614A 5 614A					AUX	111A		00:04:	00
2 612A 3 613A 4 614A 5 614A	Sixto tests this VERSION	20:29:40:15	00:00:20	100%		1 00:10	۵ ک	00:10	11
3 613A 4 614A 5 614A	Sixto tests this SOFTWAR	20:29:42:19	00:00:15	Unk	DI L	J 00:10	٩ ٥	00:00	
4 614A 5 614A	Sixto tests this LSM-VIA	20:29:44:16	00:00:16	75%		> 00:10	4 0	00:10	
5 614A	Sixto tests this EVS	20:30:11:13	00:07:10	50%	D3 <	< 00:10	4 0	00:10	5
and a second sec	Sixto tests this EVS	20:30:11:13	00:07: <mark>1</mark> 0	25%		00:10	4 0	00:00	
6 111A		19:23:51:14	00:04:00	Unk	P	C 00:10	• •	00:10	

1.アプリケーションバー 2.プレイリストサマリ 3.プレイリスト素材

アプリケーションバー (1)

このエリアは、Liveモード、Clipモード、Playlistモードで表示されます。

プレイリストサマリ (2)

プレイリストサマリは、アクティブなプレイリストに関する次の情報を、左から右に提供しています:

● プレイリスト LSM ID

- プレイリスト名 (設定されている場合)
- プレイリスト素材の数
- プレイリストのデュレーション
- Auxiliaryオーディオクリップ LSM IDとデュレーション (AUXクリップが設定されている場合)

もし、プレイリストデュレーションよりも短い場合、赤で強調表示されます:

AUX 115B 00:04:00

プレイリスト素材(3)

プレイリスト素材は、左から右に、以下の情報を備えています:

- プレイリスト内の位置
- クリップ LSM ID
- クリップ名 (設定されている場合)
- クリップのTC IN

User TCが表示されている時、黄色表示です。

- プレイリスト素材のデュレーション (hh:mm:ss:ff)
- プレイリスト素材の速度
- トランジションエフェクト情報:

Oビオデエフェクトアイコン

- 📑 青色: ビデオとオーディオエフェクトデュレーションは同じ
- 🗾 オレンジ色: ビデオとオーディオエフェクトデュレーションは異なる

Oビデオトランジションエフェクトタイプ:

- C: Cut
- M: Mix
- W: Wipe
- V: Fade to/from (color)
- <: Fade from (color)
- >: Fade to (color)
- Oビデオトランジションエフェクトデュレーション

Oオーディオエフェクトアイコン

- 🧧 青色: ビデオとオーディオエフェクトデュレーションは同じ
- 🧧 オレンジ色: ビデオとオーディオエフェクトデュレーションは異なる
- Oオーディオトランジションエフェクトデュレーション
- Oオーディオスワップアイコン 🎫 (各素材上):
- オーディオスワップが、オーディオトラック間に設定されている、または
- 1つ (または複数)のオーディオトラックがミュートされている



使用不可能なリモートサーバー上に保存されているリモートクリップは、プレイリスト内で、 ["]Not available"と表示されます。

7.2.4. LSM-VIA Viewer上のPlaylist グリッド

プレイリストバンクが選択されている場合、LSM-VIA Viewer上にPlaylist グリッドが表示されます。 以下のスクリーンショット上で強調表示されているエリアが含まれています。



ツールバー (1)

空のプレイリストを非表示にする

このコマンドは、Playlist グリッドでのみ表示されます。

空のスロットを非表示にして、アクティブなプレイリストスロットのみを表示することができます。

"≡	/5 LS	M-VIA			? ?	
		🗶 Local Sync Remote 1 - Hide Empty PlayIsts	•			
		PLAYLIST11	49 Clips	02.47.22		
	PL12					
	PL13					
	PL14					
	PL16					
	PL17					
	PL19					
	PL31					
	PL41					
	PL42					
	PL61					
				PL DANK APP		

Playlist グリッド(2)

Playlist グリッドには、選択したサーバーの 90個のプレイリストスロットがすべて表示されます。 アクティブな再生リストのみを表示するように、フィルタ処理できます。

プレイリストサマリ

プレイリストサマリは、左から右に、各プレイリストに関する以下の情報を備えています:

- プレイリスト LSM ID
- プレイリスト名 (設定されている場合)
- プレイリスト素材の数
- プレイリストのデュレーション
- Auxiliaryオーディオクリップ LSM IDとデュレーション (AUXクリップが設定されている場合)
 もし、プレイリストデュレーションよりも短い場合、これは赤で強調表示されます:



カラーコード

プレイリストには、以下のカラーコードが適用されます。

選択は、ローカルプレイリストの場合は青色、リモートプレイリストの場合は紫色です。

色	意味
	プレイリストが記録されています。
PLIZ PLAYLISTIZ 3 Clips UU:11:09	(プレイリストは選択されていません)
PL11 PLAYLIST11 49 Clips 02:47:22	ローカルプレイリストが選択されました。
PL11 15 Clips 00.56:20	リモートプレイリストが選択されました。
PL11	プレイリストがロードされ、選択されました。
PL13 Playlist13	プレイリストがロードされ、選択されていません。

クリップ管理エリア(3)

現在、このエリアでは、Playlist グリッド内に表示されるプレイリストの名前付けが可能です。

ナビゲーションバー (4)

Clip グリッド内にクリップを表示するには、サーバーページとバンクを選択します。

プレイリストを表示するには、プレイリストバンクを選択します。 ページ番号は、Clip グリッド内に表示されるクリップに関連しています。

アプリケーションボタン (5-6)

7.2.5. Viewer上のPlaylist枠

Playlist枠へのアクセス

Playlist枠を表示(または隠す)するには、以下のいずれかを行います:



Viewer上のPlaylist枠の概要

LSM-VIA ViewerのPlaylist枠には、Clipグリッドの右側にアクティブなプレイリストの垂直方向のビューが表示されます。



プレイリストサマリ(1)

プレイリストサマリは、アクティブなプレイリストに関する以下の情報を、左から右に提供しています:



- プレイリスト名(設定されている場合)
- プレイリスト素材の数
- プレイリストのデュレーション(または再生中の残時間)

プレイリスト素材 (2)

このエリアは、プレイリストの内容を表示します。

プレイリスト素材情報

各プレイリスト要素に対して、以下の情報が表示され、いくつかのコマンドが利用可能です。



1.Add Clipボタン

このボタンは、Clip グリッド内で選択したクリップをプレイリストに追加、プレイリスト内で選択したプレイリスト素 材を移動、で使用します。

リモートプレイリストでは、使用できません。

2.トランジションエフェクト情報:

Oビデオエフェクトアイコン:

■ 青色: ビデオとオーディオエフェクトデュレーションは同じ

■ オレンジ色: ビデオとオーディオエフェクトデュレーションは異なる

Oビデオトランジションエフェクトタイプ:

C (Cut), M (Mix), W (Wipe), V (Fade to/from (color)), < (Fade from (color)), > (Fade to (color))

Oビデオトランジションエフェクトデュレーションフィールド

Oリンクボタン

このボタンは、ビデオとオーディオトランジションエフェクトがリンクしているか、いないかを示します。 これは、オーディオスプリットの適用に使用します。

- ボタンは使用できません。
 Advanced Audio Editing設定が非選択、または、パッケージ内に特定のオプションが含まれない時に起きます。
- I ビデオとオーディオトランジションエフェクトがリンクしています。

- ?: ビデオとオーディオトランジションエフェクトがリンクしていません。
 別々に編集できます。
- Oオーディオエフェクトアイコン:
 - 青色: ビデオとオーディオエフェクトデュレーションは同じ
 - 🧧 オレンジ色: ビデオとオーディオエフェクトデュレーションは異なる
- オーディオトランジションエフェクトデュレーションフィールド
- フィールドは、両方のトランジションデュレーションがリンクしている時には、編集に使用できません。
- 各素材上のオーディオスワップアイコン で、ここでオーディオトラック間にオーディオスワップが設定 されます。



3.プレイリストの頭から、プレイリスト素材のタイムコードを開始します。

4.プレイリスト内の位置

5.ミュートボタン

このボタンは、LSM-VIA Viewerからのオーディオトラックのミュートに使用します。



6.クリップLSM ID

7.クリップ名 (設定されている場合)

8.クリップのTC IN

使用するクリップにUser TCが選択されていると、黄色表示になります。

9.プレイリスト素材のデュレーション(hh:mm:ss:ff)

10.プレイリスト素材の速度



使用不可能なリモートサーバー上に保存されているリモートクリップは、プレイリスト内で、 ^{"Not} available"と表示されます。

カラーコード

以下のカラーコードが、プレイリスト素材に適用されます。

色		意味
22:09:08:12 22:09:0	8:12 00:00:04:00 100%	プレイリスト素材が、選択されていません。
22:09:07:17 22:09:0	7:17 00:00:04:00 68%	プレイリスト素材が、選択されています。
REC3 02:13:0	6:07 00:00:04:00 Unk	リモートプレイリストが、選択されています。
22:09:02:20 111A 22:09:0	2:20 00:00:04:00 50%	PGM上に読み込まれ、選択されていないプレイリスト素材。
22:09:02:20 111A 22:09:0	2:20 00:00:04:00 50%	PGM上に読み込まれ、選択されたプレイリスト素材。
22:09:06:08 22:09:00	5:08 00:00:04:00 Unk	PRV上に読み込まれ、選択されていないプレイリスト素材。
22:09:06:08 22:09:00 112B 22:09:00	5:08 00:00:04:00 Unk	PRV上に読み込まれ、選択されたプレイリスト素材。

Auxiliary オーディオクリップエリア (3)

このエリアは、プレイリストのAUXオーディオクリップに関連する情報が表示されます(AUXクリップが設定されている場合)。



1.Add Aux Clipボタン

このボタンは、Clip グリッドで選択したクリップを、プレイリストのAuxクリップとして設定するために使用します。 リモートプレイリストでは使用できません。

2.Auxクリップ LSM ID

3.Auxクリップ名(設定されている場合)

4.Auxクリップデュレーション

5.プレイリストデュレーション

6.プレイリストデュレーションに対するAuxクリップデュレーションのグラフィカル表現。
 Auxクリップデュレーションが、プレイリストデュレーションより短い場合、赤い線で表されます:



00:00:04:00 / 00:00:21:1

プレイリスト枠から使用可能なショートカット

ショートカットは、プレイリスト内のナビゲートに使用します。

動作…	押す/クリック・・・
Playlist枠内での選択の移動	Up / Down
プレイリスト素材の複数選択	CTRL+Click
プレイリスト素材の複数範囲選択	SHIFT+Click
最初のプレイリスト素材へ移動	Home
最後のプレイリスト素材へ移動	End
前の素材を表示	Page Up
次の素材を表示	Page Down
	CTRL+DEL
選択プレイリスト素材の削除	または
	ALT+DEL
選択プレイリスト素材をコントロールチャンネル上にロード	ENTER
コントロールチャンネル上にロードされた素材の再生/一時停止	ALT+P
Loopモードのアクティブ/解除	ALT+Y
ロード済素材のリキュー	ALT+R

7.2.6. LSM-VIA リモートパネルコンソール上のPlaylistモードコマンド

Playlist Playout $\pm -k$

プレイリストがPlayoutモードでロードされると、コンソールからいくつかの特定の機能が利用可能です:

	Recall Add to SB Play Shotbox	
	Trains	Page
	E/E	
a VarMax		
Next Skip Edit		
B C D E		
Loop		
Playlist		
Browse		
Goto IN		
IN		
Goto OUT		
On the survey		

Film FX

Film FX機能は、2つのフィールド毎に1つのフィールドを置き換えることにより、再生中にフィルムスタイルの効果を 作成するために使用します。

オーディオもこのエフェクトの影響を受け、使用不能になり、ミュートされます。

Film FXを押し、モードを有効にして、エフェクトを適用します。

Film FXを押し、モードを無効にします。 プレイリストを終了すると、Film FXモードは自動的に非アクティブになります。 Next

Next機能は、即座に、次のプレイリスト素材へのジャンプに使用します。

プレイリストの一時停止時に使用すると、Next機能は、次の素材をINポイントでロードし、プリリストは一時停止を保持します。

プレイリストが再生中に使用すると、プレイリスト上にリスト表示されているトランジションエフェクトで次の素材にト ランジションを開始します。

これは、素材再生が長すぎて、再生時間を短縮する必要がある場合に使用します。



Next機能は、Fadeトランジションエフェクト中に押すと動作しますが、MixまたはWipeエフェクト中では 動作しません。

Skip

Skip機能は、プレイリストの再生中に、次のプレイリスト素材のスキップに使用し、この素材は再生されません。

プレイリストの再生中、シーケンス内で再生される次の素材は常にPRVスクリーン上に表示され、タッチスクリーン 上には緑色の背景で表示されます。

Skip機能を使用すると、オンエア前に、素材を破棄できます。

スキップされる素材は、PRVスクリーン上に表示される素材です。

この機能は、プレイリストから素材を削除しませんが、再生中にスキップすることができます。

キーを2回押すと、次の2つの素材がスキップされ、・・・

Skip機能は、Fadeトランジションエフェクト中に押すと動作しますが、MixまたはWipeエフェクト中では動作しません。

Edit

Edit機能は、Playlist Playoutモードを終了し、プレイリストをEditモードに設定するために使用されます。 次に、再生されていたプレイリスト素材のTC INでプレイリストが一時停止されます。

Playlist Editモード

プレイリストをEditモードでロードすると、コンソールからいくつかの特定の機能を使用できます:



Make Loc(al)

Make Loc機能は、Editモードでロードされたローカルプレイリストのリモートクリップをローカルにコピーします。

Oth(er) Angle

Oth Angle機能を使用すると、プレイリスト素材を別のカメラアングルに置き換えることができます。

Add Cut

Add Cut機能は、プレイリスト素材を、選択ポイントで、2つの素材に分割します。

Edit Audio

Edit Audio機能は、SHIFT + Edit Audioのキー組み合わせで使用します。 ConfigurationツールからAdvanced Audio Editing設定が選択されていると、表示提供されます。

Edit Audioキーは、異なるオーディオエフェクトデュレーションの設定のような、アドバンストオーディオ編集機能に アクセスできるEdit Audioモードをアクティブにします。

Insert

Insert機能を使用すると、プレイリスト内のアクティブなプレイリスト素材の前、または後ににクリップを挿入できます。

これは、左側の操作ブロックと下部の操作ブロックの両方に表示されます。

Edit Video

Edit Video機能は、SHIFT + Edit Videoのキー組み合わせで使用します。 ConfigurationツールからAdvanced Audio Editing設定が選択されていると、表示提供されます。

Edit Videoキーは、異なるビデオエフェクトデュレーションの設定のような、アドバンストビデオ編集機能にアクセス できるEdit Videoモードをアクティブにします。

Speed

Speed機能を使用すると、プレイリスト素材が再生される速度を編集できます。

Speedキーは、素材の再生速度がレバーで設定されるEdit Speedモードを有効にします。

リモコンコンソールのSHIFT+2nd Leverを押すと、プレイリスト素材の速度を編集しながら、セカンダリレバーの範囲にアクセスできます。

Effect

Effect機能を使用すると、プレイリスト内のトランジションエフェクトを設定できます。

Fx Dur

Fx Dur機能を使用すると、プレイリスト内のトランジションエフェクトのデュレーションを設定できます。

Edit All

Edit All機能は、SHIFT + Edit Allのキー組み合わせで使用し、プレイリストの全ての素材を同時に編集できます。 ます。

以下のプレイリストコマンドの1つの目的の編集動作の実行前に、この機能を選択します: Speed、Effect、FX Dur、A. Fx Dur、V. Fx Dur

Delete

Delete機能を使用すると、選択したプレイリスト素材を削除できます。

7.3. プレイリストの管理

この章では主に、LSM-VIA リモートパネルまたはLSM-VIA Viewerから、プレイリストを作成、削除、コピーする方法について説明します。

リモートプレイリストでの動作

リモートプレイリストは、編集できません。 したがって、以下の操作はリモートプレイリストでは実行できません。

以下は、不可能です

- ●リモートプレイリストにクリップを追加
- ●アクティブなリモートプレイリストにプレイリストをマージ
- ●プレイリスト素材の移動
- ●TC INでの素材のソート
- ●リモートプレイリストから素材を削除
- ●プレイリスト素材内のAdd Cut
- ●素材の速度の編集
- ●素材のトランジションエフェクトの編集
- ●素素のエフェクデュレーションの編集
- ●オーディオスプリットの設定
- ●オーディオスワップの設定、または、オーディオトラックのミュート
- ●プレイリストのAUXクリップの設定/更新/削除

リモートプレイリストを削除することはできません。

リモートプレイリストは、ロード、ブラウズ、再生のみ可能です。

7.3.1. アクティブなプレイリストの選択

アクティブなプレイリストについて

アクティブなプレイリストの選択と、プレイリストのロード方法は、区別されます

 ●プレイリストをロードする場合、実際に特定のプレーヤーチャンネル上にロードして編集するか、再生します。
 ●アクティブなプレイリストを選択する場合、サーバー上のプレイリストの場所にアクセスしますが、 プレーヤーチャンネルにロードしません。
 その後、チャンネル上にロードしなくても、現在のプレイリスト内にクリップを直接挿入できます。

LSM-VIA の起動時、アクティブなプレイリストは、自動的に、プレイリスト 11 です。

プレイリストをアクティブにする方法

プレイリストは、次のいずれかの方法でアクティブにすることができます:

LSM-VIA リモートパネルから: ●コンソールのファンクションキーを使用します。 ●Recall機能を使用します。

LSM-VIA Viewerから: ●Playlistグリッドでプレイリストを選択します。 ●Recall機能を使用します。

アクティブなプレイリストの表示

●LSM-VIA リモートパネル上のアクティブなプレイリストのファンクションキーは、赤です。 ●アクティブなプレイリスト LSM IDが、タッチスクリーン上に表示されます。

≡∨s	PAGE 1	2 BANK	PGM1 1	122A	Clips Local	?
PL11 -		111A - 111D				

●LSM-VIA ViewerのPlaylist枠上に、アクティブなプレイリストが表示されます。



New PL

LSM-VIA リモートパネルコンソールからアクティブプレイリストを変更する方法

1.ページ、バンク (PL/10)、および位置を選択してプレイリストを選択します。 プレイリストは、空ではいけません。



これは以下の場合があります:

- 〇既存のプレイリスト: 色付きのファンクションキーを押します。
 選択したプレイリストがアクティブなプレイリストになりました。
 手順は終了しました。
- 〇空のプレイリストの位置: 色のないファンクションキーを押します。 タッチスクリーン上に以下のスクリーンが表示されます:

New Playlist Select New Playlist 13?	
New PL Copy PL	Cancel Confirm
3.New PLをタップして、選択した位置で、新しい空	のアクティブなプレイリストを選択します:
4.動作を確定します: ENTER を押す、または、	Confirm をタップします。

選択したプレイリストが、アクティブなプレイリストになりました。

Viewerからアクティブなプレイリストを変更する方法

1.以下のいずれかの方法で、Playlistグリッド内のプレイリストを選択します:

OPlaylistグリッド内のプレイリストラインをクリックします

○キーボードの→キー	

プレイリストラインがハイライトします。

PL11 PLAYLIST11 49 Clips 02:47:22

2.フォーカスは、Playlist グリッド上で、Playlist枠上ではない事に注意します。

3. Enter を押し、プレイリストを、アクティブなプレイリストとして設定します。

選択したプレイリストが、これで、アクティブなプレイリストになりました。 これは、Playlist枠上とLSM-VIAリモコンタッチスクリーン上に表示されます。



7.3.2. プレイリストへのクリップの追加

プレイリストにクリップを追加する方法

LSM-VIA リモートパネルから

LSM-VIA リモートパネルからプレイリストにクリップを追加する方法はいくつかあります

- ●Playoutモードの外側で、最初のコントロールPGM上にロードされたクリップアングルを、アクティブな プレイリストの最後に追加します。
- ●Playoutモードの外側で、最初のコントロールPGM上にロードされたクリップを、アクティブなプレイリストの アクティブな素材の前または後に、挿入します。
- ●Playlistモード内で、PRVチャンネル上にロードされたクリップアングルを、アクティブなプレイリストの最後に 追加します。
- ●Playlist Editモードで、PRVチャンネル上にロードされたクリップを、アクティブなプレイリストのアクティブな 素材の前または後に、挿入します。
- ●最小の制御されたPGMにロードされたクリップアングルを、Shortcutボタンにマップされた ローカルプレイリストの最後に追加します(Add to Playlist機能)。

Viewerから

- ●Clipグリッドから選択した1つまたは複数のクリップアングルを、プレイリスト内の目的の位置に追加します。
- ●Clipグリッドから選択した1つまたは複数のクリップを、プレイリスト内の目的の位置に追加します。
- ●Searchウィンドウから選択した1つまたは複数のクリップアングルを、プレイリスト内の目的の位置に追加します

NEW !

●Clip グリッドから選択した 1 つまたは複数のクリップ アングルを、アクティブなプレイリストの最後に追加します。

NEW !

●Clip グリッドから選択した 1 つまたは複数のクリップを、アクティブなプレイリストの最後に追加します。

デフォルト値

プレイリストにクリップを追加する場合は、以下の設定が適用されます。

●Insert in Playlist:

デフォルトでは、LSM-VIA リモートパネルからプレイリストにクリップを挿入すると、プレイリスト内のアクティブな 素材の前にクリップが挿入されます。

これは、LSM-VIA configurationツールから変更できます。

Default Playlist Speed :

デフォルトでは、プレイリストに素材が追加されると、プレイリスト素材の速度はUnknownに設定され、プレイリスト 内の前の素材の速度が現在の素材のリファレンスとして使用されます。 デフォルトのプレイリスト素材の速度は、LSM-VIA configurationツールからカスタマイズできます。

●Insert SLSM Native Speed:

このパラメータは、プレイリスト内に挿入された SLSMクリップが、ネイティブスピードで再生されるように自動的に 設定されるか、Default Playlist Speedパラメータで設定された値に設定されるかを設定します。

デフォルトでは、SLSMクリップがプレイリストに挿入されると、その速度はDefault Playlist Speedパラメータで設定された値に設定されます。

デフォルトの SLSMプレイリスト素材の速度は、LSM-VIA configurationツールからカスタマイズできます。

Transition Effect settings:

LSM-VIA リモートパネルからアクティブプレイリストの最後にクリップを追加する

1.目的のプレイリストをアクティブなプレイリストとして設定します。

2.クリップをロードします。

クリップは、最初のコントロールPGM上にロードされます。



3.プレイリスト内に別のクリップアングルを追加したければ、クリップアングルを変更します。

A	В	С	D	>>
А	В	С	D	E

4. ENTER を押し、ロードされたクリップアングルを、アクティブなプレイリストの末尾に追加します。

プレイリストにクリップアングルを追加するたびに、以下の項目が表示されます:

●LSM-VIA リモートパネルタッチスクリーン 上とViewer上の通知。

●クリップアングルは、タッチスクリーン上のアクティブなプレイリストの最後のプレイリスト素材として表示され ます。



Alwaysモード内では、Enterを押して、PRVチャンネル上にロードされたクリップを、ロードされたプレイリストの終わりに追加できます。

LSM-VIA リモートパネルからロードされたプレイリストにクリップを挿入する

前提条件

●チャンネルコントロールモードは、PGM+PRVでなければなりません。 プレイリストがConditionalモード (1PGM)でロードされ、クリップをロードすると、クリップはPGMにロードされ、 プレイリストモードは終了します。

●プレイリストがロードされています。

●プレイリストがPlayoutモードの場合、PRVチャンネル上にクリップをロードできるのは、Mix on One Channel パラメータがYesに設定されている場合のみです。

制限

●プレイリストがPlayoutモードの場合、クリップを挿入することはできません。

ロードされたプレイリスト内にクリップを挿入する方法

デフォルトでは、プレイリスト素材は、プレイリスト内のアクティブな素材の前に挿入されます。

この設定は、LSM-VIA configurationツールから変更できます。

1.プレイリストをロードします。

2.クリップを挿入するプレイリスト素材の前後に移動します。



3.プレイリストに追加するクリップをロードします。 クリップが、PRVチャンネル上にロードされます。

4.ロードされたプレイリスト内の選択した位置に、以下のいずれかの方法で、ロードされたクリップを挿入します:



挿入されたクリップが、プレイリストのアクティブな素材になります。

Clipモードでは、Insert機能を使用して、ロードされたクリップを、アクティブなプレイリスト内のアクティブ な素材の前後に挿入することもできます。

Viewerからアクティブプレイリストにクリップを追加する

Viewer Clipグリッドからアクティブプレイリストにクリップを追加する方法



2.Clipグリッド内で、1つまたは複数のクリップまたはクリップアングルを選択します。

3.Playlist枠内で、クリップを挿入する場所で + をクリックします。



クリップまたはクリップアングルが、プレイリストに挿入されます。



クリップの挿入順序

Clipモードでは、クリップアングルは、以下の順番で追加されます: CAM Prefs、後に他のCAMがアルファベット順に追加されます。

Clipモードでは、複数のクリップが選択されている場合、クリップアングルは選択順序に従って、CAM Prefの順序で追加されます。

CAMモードでは、複数のクリップアングルを選択すると、選択順序に従ってクリップアングルが追加されます。

Viewer Searchウィンドウからアクティブなプレイリストにクリップを追加する方法

1.Searchウィンドウで、1つまたは複数のクリップ角度を選択します。

Rating: 2, 3	Page: = 1					
Lsm Id	TC IN	Name	Duration	Creation date	Page	Ξ
112C/09						
116B/09						
115C/09						
113F/09						
-						
					3 ite	ms selected

2.クリップを挿入するプレイリストペインで、 をクリックします。



<u>/!</u>`

クリップまたはクリップアングルがプレイリストに挿入されます。

LSM-VIAの現在のバージョンでは、クリップは選択順序ではなくリスト順序に従って挿入されます。

NEW !

Viewer Clip グリッドからアクティブなプレイリストにクリップを追加する方法

1.選択

OClip ビュー: クリップのすべてのアングルを追加する: 🗐 または	
OCAM ビュー: 個々のCAMアングルを追加する: ■ または [2]	

2.Clipグリッド内で、1つまたは複数のクリップまたはクリップアングルを選択します。

3. Append to PLXX をクリックします。

7.3.3. プレイリストの選択

序文

LSM-VIA ViewerスクリーンのPlaylist グリッドから、1つのプレイリストを選択できます。

プレイリストの選択方法

プレイリストを選択するには、以下のいずれかの操作を行います:

●Playlist グリッド内のプレイリストラインをクリックします

PL11	PLAYLIST11			
●キーボー	・ドの矢印キー 🚺 を	押します。		
プレイリスト	∽が、強調表示されます:			
ローカルプ	レイリスト:			
PL11	PLAYLIST11	49 Clips	02:47:22	
または リモートプレ	ノイリスト:			
PL11		15 C	lips 00:56:20	

7.3.4. プレイリストの名前付け

序文

Viewerから、ローカルの既存のプレイリストに、名前を付けたり、名前を変更したりできます。

リモートプレイリストは、名前変更できません。

プレイリストに名前を付ける方法

LSM-VIA Viewerからプレイリストに名前を付けるには、

1.フォーカスが、Playlist枠上ではなく、Playlist グリッド上にある事を確認します。

2.プレイリストの名前を入力します。 LSM-VIA ViewerのNameフィールドに入力します。

NAME

3.名前を付けるプレイリストを選択します。

OPlaylist グリッド内のプレイリストラインをクリックします

PL11 PLAYLIST11

または

Oキーボードの矢印キー └─└─ を押します。

プレイリストラインが強調表示されます。

ローカル:	PL11	PLAYLIST11	49 Clips 02:47:22
11 7	PL11		15 Clips 00:56:20

4. [1] を押し、選択したプレイリストに名前を関連付けます。

プレイリストが、Playlist枠内、LSM-VIAリモコンタッチパネル上に表示されていたら、名前は自動的に更新されます。

7.3.5. プレイリスト素材の選択

序文

LSM-VIA ViewerスクリーンのPlaylist枠から、1つのプレイリスト素材を選択できます。

複数選択も可能です。

次に、選択したプレイリスト素材の数がPlaylist枠の下部に表示されます。

プレイリスト素材を選択する方法

選択対象	
単一のプレイリスト素材	●Playlist枠内で、素材ラインをクリック または ●キーボードの矢印キー ¹ ↓ を押します。
連続していない複数のプレイリスト素材	
2つのプレイリスト素材間のすべての素材	<complex-block></complex-block>

7.3.6. プレイリストのコピー

原則

●LSM-VIA Viewer/LSM-VIA リモートパネルから、ローカル/リモートプレイリストを、ローカルEVSサーバーにコ ピー

できます。

●プレイリストのメタデータは、プレイリストがコピーされるときに保持されます。

●プレイリストがコピーされるときに、AUXクリップは、もしあれば、保持されます。

●オーディオスワップは、プレイリストがコピーされるときに保持されます。

●リモートプレイリスト素材は、もしあれば、リモートプレイリスト素材とクリップとして保持され、ローカルに コピーされません。

LSM-VIA リモートパネルコンソールからプレイリストをコピーする方法

1.ページ、バンク (PL/10)、および位置を選択してプレイリストを選択します。 プレイリストは、空ではいけません。



2.空のプレイリストの位置を選択します: :色のないファンクションキーを押します: タッチスクリーン上に、以下のスクリーンが表示されます:

Select New Playlist 13?	
New PL Copy PL	Cancel Confirm

3.Copy PLをタップして、プレイリストを選択した位置にコピーします: Copy PL タッチスクリーン上に、以下のスクリーンが表示されます:

Copy Playlist	
Playlist 12 Highlights	Playlist 13
Duration 00:18:10 Clips 5	
New PL Copy PL	Cancel Confirm

コピーするプレイリストがリモートプレイリストの場合には、以下のように表示されます:



現在のLSM-VIAバージョンでは、ローカルプレイリストをリモートサーバーにコピーできません。

4.操作を確定します: ENTER を押す、または、

Confirm をタップする

選択したプレイリストが選択した位置にコピーされ、アクティブなプレイリストになります。

LSM-VIA Viewerからプレイリストをコピーする方法

1.Playlistグリッドから、プレイリストを選択します。

〇Playlist グリッド内のプレイリストラインをクリック PL11 PLAKUSTII k または
〇キーボードの矢印キー 1 を押します。
プレイリストラインが、強調表示されます。 ローカル: PL11 PLAYLIST11 49 Clips 02:47:22 リモート: PL11 15 Clips 00:56:20
2. Cm + C を押し、選択したプレイリストをコピーします。 クリップボードは、コピーしたプレイリスト IDを反映します。
O CLIPBOARD PL 11 (ローカル) O CLIPBOARD PL 11/05 (リモート)
3.空のプレイリスト位置を選択します。
▶ *** をタップ、または、 ● を押す。
現在のLSM-VIAバージョンでは、プレイリストをリモートサーバーにコピーすることはできません。
4. 【 + 】 を押し、プレイリストを貼り付けます。
選択したプレイリストは選択した位置にコピーされますが、アクティブなプレイリストにはなりません。

7.3.7. プレイリストの削除

原則

プレイリストは、LSM-VIA リモートパネル、またはViewerから削除できます。

プレイリストのみが削除され、クリップは削除されません。
 ロードされたプレイリストは、削除できません。
 リモートプレイリストは、削除できません。

LSM-VIA リモートパネルからプレイリストを削除する方法

1.プレイリストが保存されている目的のページとバンクを選択します。



2.Clear + 削除するプレイリストの位置を押します: CLEAR + Fx タッチスクリーン上にメッセージが表示されます:

Viewerからプレイリストを削除する方法

1.Playlist グリッドから、削除するプレイリストを選択します。

OPlaylist グリッド内のプレイリストラインをクリックします: PLI PLANUSTI 、 または

○キーボード上の矢印キー↓ を押します。

プレイリストラインが強調表示されます。

ローカル: PL11 PLAYLIST11 49 Clips 02:47:22

2.以下のいずれかの方法でプレイリストを削除します:



Viewer上に次のメッセージが表示されます:

Delete Are you sure you wan	Playlist t to delete Playlist 13?	
Cancel	Confirm	
3. Enter を押す	て、または、 Confirm	をタップして、操作を確定します。

スクリーンの右上に、削除を確認する通知が表示されます。

全ての保護されていないプレイリストを削除する方法

全ての保護されていないプレイリストを削除するには、

1.LSM-VIA リモートパネル上で、SHIFT + MENU を押し、メインメニューにアクセスします。

2.LSM-VIA リモートパネルコンソールまたはタッチスクリーン上で、F7を押す、またはClear Clips and PLをタップします。

全ての接続されているリモートデバイス上に、以下のスクリーンが開きます:

Clear Clips & Playlists						
War	Warning: This operation might impact other operators on the XNet.					
	Clips	Playli	sts	All		
	No, cancel			Yes, clea	r	

3.オプションボタンの1つを選択します。

4.Yes、clearをタップします。 スクリーン上にプログレスバーが表示されます:

Clearing Clips & Playlists	
Clearing Bank 2, Page 1	
7.3.8. プレイリスト内でリモートクリップをローカルにする

リモートクリップを自動的にローカルにする

原則

●前提条件を満たしていれば、以下の場合に、リモートクリップは、自動的に、ローカルに作成されます:

- Oリモートクリップが、ロードされたローカルプレイリストに追加された時、リモートクリップは自動的に
 ローカルにコピーされます。
 Oリモートクリップを持つローカルプレイリストがロードされた時、リモートクリップは自動的に
 ローカルにコピーされます。
- ●リモートクリップは、Multicam側でProtocol Receive Pageに設定されたサーバーページ上に、 自動的にコピーされます。
- ●ロードされていない、ローカルプレイリストに追加されたリモートクリップは、まだ、コピーされていません。
- ●リモートプレイリストがロードされた時には、ローカルコピーは起きません。

前提要件

●Make Local Auto Multicamパラメータは、XT-VIAサーバー側で、Yesに設定されていなければなりません。

リモートクリップを手動でローカルにする

原則

Make Local機能は、ローカルプレイリストがPlaylist Editモードでロードされリモートクリップを含んでいるとき、 LSM-VIAリモコンコンソールから、使用可能です。

- ●リモートクリップは、Multicam側でProtocol Receive Pageに設定されたサーバーページ上に、 自動的にコピーされます。
- ●ロード中にプレイリストに追加されたリモートクリップは、自動的にローカルにはコピーされません。 Make Local操作を繰り返す必要があります。
- ●ロードされていないローカルアクティブプレイリストに追加されたリモートクリップは、コピーされません。

●プレイリスト内に複数回挿入されたリモートクリップは、一度のみ、ローカルにコピーされ、同じローカル LSM D を参照します。

リモートクリップを手動でローカルにする方法



Make Local処理中、Make Loc キーは、黄色点滅背景です。

処理が終了したら、もうリモートクリップがないため、Make Loc機能は使用できません。

7.3.9. プレイリストのエクスポート

序文

アクティブなプレイリストは、1つまたは複数のVIA Xsquareターゲットにエクスポートできます。

Export Playlist機能は、Liveスクリーンから利用できます。

Export機能は、割り当て可能ショートカットボタン/キーにマップできます。

1つの特定のVIA Xsquareターゲットを、特定のターゲットへのエクスポート目的で割り当て可能なリモコンパネルの ショートカットボタン/キーにマップできます。 複数のターゲットを、異なるショートカットボタン/キーにマップできます。

前提条件

VIA XsquareはInfrastructure Settingsから構成されており、結合できます。

制限

- ●アクティブなプレイリストは空であってはなりません。
- ●プレイリストに使用できないクリップまたは黒いクリップが含まれている場合、それらはエクスポートされた プレイリストには存在しません。 使用できないクリップの後のトランジション効果は常にCutlになります。

プレイリストのエクスポート

ローカルまたはリモートプレイリストを、選択ターゲットにエクスポートする方法

アクティブなプレイリストは、次のようにエクスポートできます。

1.Liveライブスクリーンで、Export Playlistボタンをタップします:



♡ Export機能が割り当て可能なショートカットボタン/キーにマップされたら、ショートカットも使用できます。

タッチスクリーン上に、Exportスクリーンが開きます。



右側には、VIA Xsquareで定義されたターゲットのリストが表示されます。

2.プレイリストを送るターゲットを選択します:



アクティブなプレイリストが、選択したターゲットに送られます。 ジョブはVIA Xsquareによって管理されます。

特定の事前設定済みターゲットに、ローカルまたはリモートプレイリストをエクスポートする方法

状態

●VIA Xsquare ターゲットがショートカットボタン/キーにマップされていなければなりません。

●このショートカットボタン/キーで、以下の時に、アクティブプレイリストをエクスポートできます、 Oトレイン、IN、またはOUTポイントがセットされていない

または

Oプレイリスト

が、最小の制御されたPGMにロードされている場合。



クリップが最小の制御されたPGMにロードされている場合、ショートカットボタンはクリップの エクスポートをトリガーします。

トレインが最小の制御された PGM にロードされ、少なくとも IN ポイントまたは OUT ポイントが 設定されている場合、ショートカットボタンはトレインの一部のエクスポートをトリガーします。

手順

すばやく、アクティブなプレイリストを、事前設定済みターゲットにエクスポートするには、

●コンソールのショートカットキーを押すか、タッチスクリーンのショートカットボタンをタップします。

ジョブは、対応するターゲットに送信されます。

さまざまなターゲットを、さまざまなショートカットボタンに割り当てられます。

したがって、複数のショートカットボタンを連続して使用して、プレイリストを複数のターゲットにエクスポートできます。

7.3.10. プレイリストのフラット化

序文

アクティブなプレイリストは、ローカルEVSビデオサーバーにフラット化できます。

Flatten Playlist機能は、Liveスクリーンから利用できます。

また、LSM-VIA リモートパネルの割り当て可能なShortcutキーにマップすることもできます。

フラット化されたファイルでは、オーディオスワップとAUXクリップが考慮されます。

前提条件

VIA Xsquareは、Infrastructure Settingsから構成されており、結合できます。

リモコンのLiveスクリーンからアクティブなプレイリストをフラット化する方法

1.Liveスクリーンで、Flatten Playlistボタンをタップします。



Flattenスクリーンが、タッチスクリーンで開きます。



2.テンキーで、次のいずれかの方法でプレイリストをフラット化する場所を入力します:

- O1 桁の数字を入力します: フラット化されたプレイリストは、選択したページの最初の使用可能なスロットに 保存されます。
- O2 桁の数字を入力します: フラット化されたプレイリストは、選択したページとバンクの最初の使用可能な スロットに保存されます。
- O3 桁の数字を入力します: フラット化されたプレイリストは、選択したページ、バンク、および位置の最初の 使用可能なスロットに保存されます。

3.



をタップまたは ENTER を押します。

入力した桁数に応じて、アクティブなプレイリストは最初に使用可能なスロットにフラット化されます。 ジョブはVIA Xsquareによって管理されます。

7.4. プレイリストの編集

プレイリストは、LSM-VIA リモートパネル、またはLSM-VIA Viewerから作成できます。

一方のインターフェースまたは他方のインターフェース、またはその両方から、さまざまな編集操作が可能です。

リモートプレイリストでの動作

リモートプレイリストは、編集できません。 したがって、以下の操作は、リモートプレイリスト上では実行できません。

以下は、不可能です

- リモートプレイリストにクリップを追加
- アクティブなリモートプレイリストにプレイリストをマージ
- プレイリスト素材の移動
- TC INでの素材のソート
- リモートプレイリストから素材の削除
- プレイリスト素材内でのAdd Cut
- 素材の速度を編集
- 素材のトランジションエフェクトを編集
- 素材のエフェクトデュレーションの編集
- オーディオスプリットの設定
- オーディオスワップの設定、オーディオトラックのミュート
- プレイリストのAUXクリップを設定/更新/削除

リモートプレイリストを削除することはできません。

リモートプレイリストは、ロード、ブラウズ、再生のみ可能です。

7.4.1. プレイリスト素材の移動

Viewerからプレイリスト素材を移動する方法

1.Playlist枠内で、プレイリスト素材を選択します。 青色で、ハイライトします。



2.クリップを移動するPlaylist枠内で、 をクリックします。



クリップは、プレイリスト内で移動されます。



7.4.2. TC INでのプレイリスト素材のソート

序文

LSM-VIA Viewerのプレイリスト枠から、TC INでプレイリスト素材のソートが可能です。 ソートは、TC INカラム内に表示されるTC上で行われます。



この操作は、プレイリスト素材の順番を変え、トランジションをデフォルト値にリセットします。

制限事項

- アクティブプレイリストは、ローカルでなければなりません。
- プレイリストは、ロードされてはいけません。

ViewerからTC INでの素材のソート方法

1.目的のプレイリストをアクティブプレイリストに設定していることを確認します。

2.プレイリスト枠から、プレイリストの上のSort by TC INをクリックします。



3.表示さるメッセージに対して、Confirmをクリックします。



プレイリスト素材は、TC INでソートされます。

7.4.3. 別のプレイリストへのプレイリストの追加

序文

プレイリストを別のプレイリストに挿入すると、選択したプレイリストの全てプレイリスト素材が、2番目のプレイリストの要求された位置に挿入されます。

プレイリストは、別のプレイリストの終わりに追加もできます。

ソースプレイリスト内で設定されたトランジションエフェクトと素材速度は、目的のプレイリスト内で保持されます。

プレイリストは、アクティブプレイリストに、再生に影響を与えずに、追加できます。

これは LSM-VIA Viewerから行うことができます。

別のプレイリストにプレイリストを挿入する方法

プレイリストを、別のプレイリストに挿入するには、

1.目的のプレイリストを、アクティブなプレイリストとして設定します。

2.Playlist グリッドから、アクティブなプレイリストに追加するプレイリストを選択します。

PL11 PLAYLIST11

3.プレイリストを挿入したいPlaylist枠内の 📩 をクリックします。



プレイリストが、アクティブなプレイリストに挿入されます。



別のプレイリストの終わりにプレイリストを追加する方法

1.Playlistグリッドから、別のプレイリストに追加するプレイリストを選択します。

PL11	7 Clips 00:25:15
2.プレイリストをコピーします:	C を押します。
3.Playlistグリッド内で、目的のプレイリストを選択し	します。
PL10	24 Clips 01:26:20
4.コピーしたプレイリストをペーストします:	+ ♥ を押します。
最初のプレイリストは、2番目のプレイリストの終	わりに延ばされます。

PL10

7.4.4. プレイリスト素材のカメラアングルの変更

概要

素材がローカルまたはリモートのレコードトレインでまだ利用可能な場合は、リモコンからプレイリスト素材を別の カメラアングルに置き換えることができます。

Other Angleは、ローカルプレイリストがPlaylist EditモードでPGM+PRVの場合にのみ存在するオプションです。

プレイリスト素材のTCINを含むローカルトレインとネットワークトレインを検索して、ロードされたプレイリスト素材の TC INで、それらを置き換えてPRVチャネルにロードします。

次に、選択したレコードトレインから、ローカルサーバーのplaylist receiveページに、置き換えられた素材のTCINと TCOUTを使用して新しいクリップを作成します。

また、名前、メタデータ、およびトランジションエフェクトやデュレーション、速度などのプレイリスト属性を継承します...



同じTC INとTC OUTを持つ選択したアングルのローカルクリップがすでに存在する場合、クリップは 作成されません。 既存のクリップはプレイリストで使用され、その名前とメタデータを保持します。

プレイリスト素材のカメラアングルを変更する方法

1.プレイリストをロードします。

2.置き換えるプレイリスト素材を参照します。 Playlist Editモードが有効になっています。

3 Oth Angle を押します。

Other Angleモードがアクティブになります。 これにより、選択したプレイリスト素材のTC INに基づいてネットワークトレイン間の検索がトリガーされます。 結果はタッチスクリーンに表示され、PRVにロードされます。



それらはサーバーネットワーク Dでソートされます(ローカルサーバーが最初)。 制御されたPGMとPGMにロードされた素材のLSM Dがスクリーンの上部に表示されます。

4.次のいずれかの方法で結果リストを参照します:



選択した結果が青色の背景に表示され、レコードトレインがPRVチャネルにロードされます。

BLM-PJA - F/03 REC6	BLM-PJA - G/03 REC7	BLM-PJA - H/03 REC8
BSH-I HAIL - B/04	BSH-I HAIL- C/04	BSH-I HAIL- D/04
REC2	REC3	REC4
LPET-BVA - B/05	LPET-BVA - C/05	LPET-BVA - D/05
LPET-BVA-REC2		LPET-BVA-REC4
	Car	Confirm
	BLM-PJA - F/03 REC6 BSH-LHAU - B/04 REC2 LPET-BVA - B/05 LPET-BVA - B/05	BLM-PJA - F/03 REC5 BLM-PJA - G/03 REC7 BSH-LHAU - B/04 REC2 BSH-LHAU - C/04 REC3 LPET-BVA - B/05 LPET-BVA - C/05 LPET-BVA - REC3 LPET-BVA - C/05 LPET-BVA - C/05 LPET-BVA - REC3

5.結果を参照するには、

a.**Browse**を押して、モードを無効にします。 b.ジョグでトレイン内をブラウジングします。

6. ENTERを押すか Confirm をタップして、アクションを検証します。

プレイリストで使用されているクリップのTCINとTCOUTを使用してクリップが自動的に作成され、プレイリスト素材が置き換えられます。



7.4.5. プレイリスト素材のIN/OUTポイントのクリア

プレイリスト素材のShort INポイントやShort OUTポイントをクリアして、デュレーションを長くすることができます。

動作・・・	押す・・・
現在の素材から、Short INポイントをクリアします。	CLEAR + IN
現在の素材から、Short OUTポイントをクリアします	CLEAR + Goto OUT

Short INポイントまたはShort OUTポイントが、削除されます。

Protect INまたはProtect OUTポイントのみが、のみが保持されます。

7.4.6. プレイリスト素材のトリミング

序文

全てのプレイリスト素材は、クリップの他の全てのアングルとは独立してトリミングすることができます。 これは、選択したプレイリスト素材にのみ影響を与えます。

以下の手順では、Playlist Editモードでのリトリム操作について説明しますが、これはプレイリストの再生を中断せずにPlayoutモードでも実行できます。

プレイリスト素材に新しいOUTポイントが設定されると、トランジションエフェクトが適用され、次の素材が再生されます。

プレイリスト素材のトリム方法



を押し、プレイリストをロードします。

2.プレイリスト素材にブラウズします:



Playlist Editモードが有効になります。

3.新しい INポイントまたは、新しい OUTポイントを設定する場所まで、プレイリスト素材をブラウズします。



Goto IN IN

を押し新しい INポイントを設定、または、

Goto OUT

を押し新しい OUTポイントを設定します。



プレイリスト素材デュレーションが短すぎる場合は、まず NまたはOUTポイントをクリアして、 ガードバンド素材にアクセスできるようにしてから、新しい Nまたは、OUTポイントを目的の位置に 設定します。

7.4.7. プレイリスト素材内のAdd Cut

説明

Add Cutコマンドは、プレイリスト素材の2つの素材へのカットに使用します。 実際に、プレイリスト素材を複製して、新しく複製された素材のSHORT INとSHORT OUT ポイントを調整します:

●両方の素材上:

LSM ID、name、guardbandsは、オリジナルと同じを保持します。

●最初の複製素材:

SHORT INポイントは保持され、SHORT OUTポイントはカットポイントに調整されます。

●2番目の複製素材:

SHORT OUTポイントは保持され、SHORT INポイントは、以下の図のように、カットポイントに調整されます。



●カットポイントに適用されるトランジションは、0フレームのMixで、オーディオとビデオの両方です。

Add Cutコマンドは、LSM-VIA リモートパネルから使用可能です。

Add Cut操作は、以下の場合には、不可能です:

●ビデオエフェクト内

●オリジナル素材のオーディオエフェクト開始/終了内

プレイリスト素材にAdd Cutする方法

1.プレイリストをロードします。

≡∨s	PAGE 1	PL BANK	PGM 11		1948 - 1948 - 1948 - 1948 - 1948 - 1948 - 1948 - 1948 - 1948 - 1948 - 1948 - 1948 - 1948 - 1948 - 1948 - 1948 -	Clips Local	?
PL 11 - H	lighlights	8 clips	05:00:07				
1 11	6B NeymarPas	s	21:25:01:16	02:07:14	100%	■ M 00:00 < 00:00	
2 11	1C PirloPass		18:54:55:17	00:03:24	100%	□ M 00:00 C 00:00	
3 11	1A NeymarGoa	al	18:54:55:17	00:03:24	100%	□ M 00:00 < 00:00	
4 11:	2C RonaldoGo	al	03:03:13:15	00:11:01	100%	□ M 00:00 < 00:00	
5 11	1B SuarezGoa		18:54:55:17	00:03:24	100%	□ M 00:00 C 00:00	
6 11	6B NeymarPas	ss	21:25:01:16	02:07:14	100%	□ M 00:00 C 00:00	
7 11:	2B MessiGoal		03:03:13:15	00:11:01	100%	□ M 00:00 < 00:00	
8 11:	2A Goal		03:03:13:15	00:11:01	100%	□ M 00:00 < 00:00	

2.プレイリスト素材にブラウズします。

Playlist Editモードが、有効です。

3.プレイリスト素材内を、Add Cutしたい位置に、ブラウズします。

4. Add Cut を押します。

プレイリスト素材は、同じLSM IDを保持する 2つの部分にカットされます。

≡∨	's	page 1 PL bank	PGM 11	Resolded	e part i	Clips Local	?
PL 1	1 - Highligh	ts 9 clips	05:00:06				
	116B	NeymarPass	21:25:01:16	02:07:14	100%	□ M 00:00 < 00:00	
	111C	PirloPass	18:54:55:17	00:03:24	100%	□ M 00:00 < 00:00	
	111A	NeymarGoal	18:54:55:17	00:03:24	100%	□ M 00:00 C 00:00	
	112C	RonaldoGoal	03:03:13:15	00:11:01	100%	□ M 00:00 C 00:00	
	111B	SuarezGoal	18:54:55:17	00:03:24	100%	□ M 00:00 < 00:00	
	116B	NeymarPass	21:25:01:16	02:07:14	100%	□ M 00:00 < 00:00	
7	112B	MessiGoal	03:03:13:15	00:11:01	100%	□ M 00:00 < 00:00	
8	112A	Goal	03:03:13:15	00:05:24	100%	□ M 00:00 C 00:00	
9	112A	Goal	03:03:19:14	00:05:03	100%	□ M 00:00 C 00:00	

7.4.8. プレイリスト素材の速度の編集

デフォルト値

デファルトでは、プレイリストに素材が追加されると、プレイリスト素材の速度は 100%に設定されます。

デフォルトのプレイリスト素材の速度は、LSM-VIA Configurationツールからカスタマイズできます。

その後、プレイリスト素材の速度は、LSM-VIAリモコンまたはViewerから個別に編集することができます。

制限

プレイリスト素材の前および/または後のトランジションでオーディオスプリットが設定されている場合、Unknownおよび 0%の速度値はレバーから使用できません。

LSM-VIA リモートパネルからプレイリスト素材の速度を編集する

1つまたは複数のプレイリスト素材の速度を編集するには、





2.プレイリスト素材にブラウズします: Playlist Editモードになります。



を押し、Edit Speedモードに入ります。

4.(オプション) secondary lever rangeにアクセスする必要がある場合は、SHIFT + を押します。 正の速度値のみが使用可能です。



6. (オプション)他のプレイリスト素材に、手順2~4を繰り返します。

7. Speed または ENTER を押し、Edit Speed モードを終了します。



Viewerからプレイリスト素材の速度を編集する

プレイリスト素材の速度を編集するには、



- レイリスト素材の速度の値を入力します、例:
 指定できる値は以下です:
 - $O 0 \sim 400\%$
 - O Unknown

Viewerから一度に複数のプレイリスト素材の速度を編集する方法

1.Playlist枠内で、プレイリスト素材を選択します。 選択した項目の数が、枠の下部に表示されます。



7.4.9. プレイリスト素材の削除

アクティブなプレイリストから最後のプレイリスト素材を削除する方法

アクティブなプレイリストの最後のプレイリスト素材を削除するには、

1.必要に応じて、ページ、バンク(10)と位置を選択して、アクティブなプレイリストを変更します。



2. CLEAR + ENTER を押し、最後のプレイリスト素材を削除します。

3.手順 2を繰り返して、プレイリストの最後にある他のプレイリスト素材を削除します。

プレイリストが PGM+PRVでロードされていると、削除された素材は PRVチャンネル上にロードされます。

アクティブなプレイリストからプレイリスト素材を削除する方法

アクティブなプレイリストのプレイリスト素材を削除するには、



プレイリストが PGM+PRVでロードされていると、削除された素材は PRVチャンネル上にロードされます。

Viewerからプレイリスト素材を削除する方法

1.Playlist枠内でプレイリスト素材を選択します。

2.以下のいずれかの方法で素材を削除します:





もし、素材の削除後、すぐにプレイリストに再度追加されたら、素材に前に設定したトランジションエフェクトと素材速度は保持されます。

7.5. トランジションとオーディオ操作

この章では、プレイリスト素材間でトランジションエフェクトを適用する方法と、オーディオスプリット、スワップ、ミュート、AUXオーディオクリップの割り当て方法について説明します。

リモートプレイリストでの動作

リモートプレイリストは、編集できません。 したがって、以下の操作は、リモートプレイリスト上では実行できません。

以下は、不可能です

- ●リモートプレイリストにクリップを追加
- ●アクティブなリモートプレイリストにプレイリストをマージ
- ●プレイリスト素材の移動
- ●TC INでの素材のソート
- ●リモートプレイリストから素材の削除
- ●プレイリスト素材内のAdd Cut
- ●素材の速度の編集
- ●素材のトランジションエフェクトの編集
- ●素材のエフェクトデュレーションの編集
- ●オーディオスプリットの設定
- ●オーディオスワップ、オーディオトラックのミュート
- ●プレイリストのAUXクリップを設定/更新/削除

リモートプレイリストを削除することはできません。

リモートプレイリストは、ロード、ブラウズ、再生のみ可能です。

7.5.1. トランジションエフェクト

序文

プレイリスト内の素材のオーディオおよびビデオのトランジションにエフェクトを適用できます。 各トランジションに対して、エフェクトタイプとデュレーションを設定できます。

デフォルトでは、プレイリストに挿入された新しい素材にミックストランジションエフェクト(オーディオとビデオ)が適用されます。

現在のバージョンのLSM-VIAでは、オーディオトランジションのタイプは、ビデオトランジションのタイプに関連付けられます。



Conditionalモードでは、トランジションエフェクトは、Mix-on-one channelパラメータがセットされている 場合のみ再生されます。

トランジションエフェクトの概要

义

以下の図は、トランジションエフェクトが、ガードバンド上ではなく、プレイリスト素材に含まれる素材に適用されることを示しています。

カット付きの通常のプレイリスト



1:00 秒のエフェクトデュレーションを持つプレイリスト

プレイリスト内では、ビデオおよびオーディオエフェクトは素材の OUTポイントで終了します。 プレイリストの合計デュレーションは、エフェクトの長さ分短縮されます。



利用可能なビデオトランジションエフェクト

さまざまな種類のビデオトランジションエフェクトをプレイリスト素材に適用できます。

Cut

両方の素材間でトランジションエフェクトは適用されません。

Mix

両方の素材間のディゾルブエフェクト。

Wipe

前の素材の最後のイメージは、次の素材の最初のイメージに徐々に置き換えられます。

ワイプ効果は、ビデオを横切って縦線で表示されます。

ワイプエフェクトの方向 (左から右、右から左)は、LSM-VIA Configurationで設定されます。 デフォルトでは、Vert. L>Rです。

Fade from color (<) 設定済みのカラーからのフェードアウトエフェクトは、(エフェクトが設定されている)プレイリスト素材の最初のフレ ームに適用されます。 前の素材は、カットモードで終了します。

フェードエフェクトの色は、LSM-VIA Configurationで設定されます。 可能な値は、Black(デフォルト)、Whiteです。

下の図では、前の素材は赤で表示され、次の素材は緑、フェードは黒で表示されます:

Fade to color (>)

設定済みのカラーへのフェードインエフェクトは、次の素材(エフェクトが設定されている素材)へのカットモードでのトランジションまで、前のプレイリスト素材に適用されます。

フェードエフェクトの色は、LSM-VIA Configurationで設定されます。 可能な値は、Black(デフォルト)、Whiteです。

下の図では、前の素材は赤で表示され、次の素材は緑、フェードは黒で表示されます:



Fade to/from color (V fade)

設定済みのカラーへのフェードインエフェクトは前の素材のOUTポイントまで、同じカラーからのフェードアウトエフェクトは次の素材(エフェクトが設定されている素材)のINポイントから、適用されます。 エフェクトデュレーションは、2フレームの倍数でなければなりません。

フェードエフェクトの色は、LSM-VIA Configurationで設定されます。 可能な値は、Black(デフォルト)、Whiteです。

下の図では、前の素材は赤で表示され、次の素材は緑、フェードは黒で表示されます:



使用可能なオーディオトランジションエフェクト

以下の表は、設定されているビデオトランジションエフェクトに依存して、どのオーディオトランジションエフェクトが 適用されるかを示しています。

	Audio Effect	Cut	Mix	Fade From	Fade To	V Fade To∕from
Video Effect		5	TTIX	Mute	Mute	Mute
Cut		レ	レ			
Mix			レ			
Wipe Left -> Right			レ			
Wipe Right -> Left			レ			
Fade from Color				レ		
Fade to Color					レ	
V Fade to/from Color						レ

プレイリスト内でのトランジションエフェクトの追加

デフォルト値

以下の設定が、クリップのプレイリストに追加時に適用されます。

Transition Effect

デフォルトでは、プレイリストに追加される素材のビデオとオーディオエフェクトは、Mixです。 エフェクトは、LSM-VIA リモートパネルまたはViewerから編集できます。

Effect Duration

デフォルトのエフェクトデュレーションは、Configurationツールで設定されます。 デフォルト値は、Configurationツールから変更できます。 プレイリスト素材に追加されたビデオエフェクトのデュレーションは、LSM-VIA リモートパネルまたはViewerから編 集できます。

Video Transition Effect – Fade Color

フェードビデオトランジションエフェクトを選択すると、デフォルトではカラーはBlackになります。 これは LSM-VIA Configurationツールから変更できます。

Video Transition Effect – Wipe Type

ワイプビデオトランジションエフェクトを選択すると、デフォルトでは、from Left to Right です。 これは LSM-VIA Configurationツールから変更できます。

LSM-VIA リモートパネルからトランジションエフェクトを編集する方法

ビデオとオーディオトランジションエフェクトを同時に編集するには、以下を行います:



オーディオトランジションエフェクトは、ビデオトランジションエフェクトにリンクしています。

5. (オプション)他のプレイリスト素材に対して、ステップ 2 ~ 4 を繰り返します。

プレイリストは、Editモードでなければなりません。



249

LSM-VIA リモートパネルからトランジションエフェクトデュレーションを編集する方法

ビデオとオーディオトランジションエフェクトデュレーションを同時に編集するには、以下を行います:







Viewerからプレイリスト素材のトランジションエフェクトを編集する方法

ビデオとオーディオトランジションエフェクトを同時に編集するには、以下を行います:

1.編集する素材のエフェクトタイプの横にある矢印をクリックします:



2.メニューから目的のエフェクトを選択します:

Μ	•
с	
М	
W	
<	
>	
v	

オーディオトランジションエフェクトは、ビデオトランジションエフェクトにリンクしています。



Viewerからプレイリスト素材のトランジションエフェクトデュレーションを編集する方法

ビデオとオーディオトランジションエフェクトデュレーションを同時に編集するには、以下を行います:

1.ビデオトランジションとオーディオトランジションの両方がリンクしている事を確認します。



複数のプレイリスト素材のトランジションエフェクトデュレーションを、同時に、編集できます。 1. 素材を選択します。 2. プレイリスト枠の下から、上記の手順を行います: 2 Items Selected ローマーの10 の10 Speed Unk
7.5.2. Edit AudioとEdit Videoモード

Edit AudioモードとEdit Videoモードについて

アドバンストモードが使用可能です

●ビデオとオーディオに異なるトランジションエフェクトのデュレーションを定義します(オーディオスプリット)。

●オーディオまたはビデオのトランジションの開始を遅らせるか早めます。

●オーディオトラックをスワップします(オーディオスワップ)。

●オーディオトラックをミュートします。

LSM-VIA リモートパネル上のEdit AudioとEdit Videoモードコマンド

Edit AudioとEdit Videoモードの有効化

Edit AudioとEdit Video機能は、LSM-VIAリモコンコンソールで、ConfigurationツールからAdvanced Audio Editing設定が選択されているPlaylist Editモード時に、使用可能です:

		Oth Angle	Add Cut	
Edit Audio	Edit Video			Edit All
Insert	Speed	Effect	Fx Dur	Delete

Edit Audioモード

Edit Audioモードがアクティブな時には、コンソールから特別な機能を使用できます:

Edit Audio	Edit Video	Swap		Edit All
A. Advanc	A. Delay		A. Fx Dur	Delete

A. Advanc(e)

A. Advanc(e)機能は、選択したプレイリスト素材のオーディオトランジションの開始を進めるために使用されます。

A. Delay

A. Delay機能は、選択したプレイリスト素材のオーディオトランジションの開始を遅らせるために使用されます。

A. Fx Dur

A. Fx Dur機能は、Edit Audioモードがアクティブな時に、Fx Dur機能の位置に表示されます。

この機能では、選択プレイリスト素材用に、ビデオトランジションデュレーションと異なるオーディオトランジションエフェクトデュレーションを設定できます。(audio split)

Swap

Swap機能は、Edit Audioモードがアクティブな時に、キーの組み合わせ SHIFT + Swap で使用できます。

Swapキーは、選択したスワップ、ミュートするオーディオトラックから、Swapモードをアクティブにします。

Edit Videoモード

Edit Videoモードがアクティブな時には、コンソールから特別な機能を使用できます:

Edit Audio	Edit Video		Edit All
V. Advanc	V. Delay	V. Fx Dur	Delete

V. Advanc(e)

V. Advanc(e)機能は、選択したプレイリスト素材のビデオトランジションの開始を進めるために使用されます。

V. Delay

V. Delay機能は、選択したプレイリスト素材のビデオトランジションの開始を遅らせるために使用されます。

V. Fx Dur

V. Fx Dur機能は、Edit Videoモードがアクティブな時に、Fx Dur機能の位置に表示されます。

この機能では、選択プレイリスト素材用に、オーディオトランジションデュレーションと異なるビデオトランジションエフェクトデュレーションを設定できます。(audio split)

制限

ロードされたプレイリスト素材の速度が0%の場合、次の機能は表示されません: A.Advance、A. Delay、A. Fx Dur、V. Advance、V. Delay、V. Fx Dur Audio Splitモードの使用

Audio Split/こついて

Audio Splitモードでは、次のことが可能です:

●オーディオトラックとビデオトラックで異なるトランジションエフェクトデュレーションを適用します。 ●オーディオまたはビデオのトランジションの開始を遅らせるか早めます。

オーディオスプリットは、ビデオのトランジションの前にオーディオトラックのトランジションを開始するためによく使用されます。 これにより、プレイリストに芸術的な効果がもたらされ、視聴者への移行がスムーズになります。

オーディオスプリットが定義されている場合でも、オーディオトラックのトランジションエフェクトはビデオトランジションエフェクトにリンクされたままになります。

前提条件

●Audio Splitを設定するには、configurationツールからAdvanced Audio Editing設定を選択していなければなりません。

デフォルト値

以下の設定は、クリップをプレイリストに追加したときに、適用されます。

Audio Effect Duration

デフォルトオーディオエフェクトデュレーションは、configurationツール内で設定します。 これは、プレイリストに追加される各クリップに適用されます。 そのため、この値がDefault Effect Duration値と異なれば、プレイリストに追加された素材は、 オーディオトランジションエフェクトデュレーションと異なるビデオトランジションエフェクトデュレーションを持ち ます。

デフォルト値は、configurationツールから変更できます。

プレイリスト素材に追加されたオーディオエフェクトのデュレーションは、LSM-VIA リモートパネルまたはViewerから編集できます。

Ø

速度=0%の場合の制限

速度=0%のプレイリスト素材に、オーディオスプリットを設定することはできません。 したがって、デフォルトのプレイリスト速度が0%に設定され、オーディオエフェクトのデュレーションが デフォルトのエフェクトデュレーションの値と異なるように構成されている場合、クリップがプレイリストに 追加されると、オーディオエフェクトのデュレーションはビデオエフェクトのデュレーションと同じになります

Audio Splitモードでのトランジションの拡張または縮小

説明

プレイリスト素材のオーディオまたはビデオのトランジションデュレーションは、LSM-VIA リモートパネルまたは LSM-VIA Viewerから変更できます。

Transitionモード

LSM-VIAの現在のバージョンでは、ビデオとオーディオのトランジションは、Center Cutです。 これは、トランジションが両方向に等しく拡張/縮小されることを意味します。

考えられるケース

次の図は、Center Cutトランジションモードの場合のプレイリストを示しています:

- ●プレイリスト10で同じビデオとオーディオのトランジション(オーディオまたはビデオのスプリットなし)
 ●プレイリスト11の拡張オーディオトランジション
 ●プレイリスト11の拡張オーディオトランジション
- ●プレイリスト12の拡張ビデオトランジション。



LSM-VIA リモートパネルからオーディオトランジションエフェクトデュレーションの編集 方法

ビデオトランジションエフェクトデュレーションに影響を与えずに、プレイリスト素材のオーディオトランジションエフ ェクトデュレーションを編集するには、



3. SHIFT + Insert を押し、Edit Audioモードに入ります。

Edit Audioキー表示がハイライトして、Audio Effect Duration機能 (A. Fx Dur) が使用可能になります。

Edit Audio	Edit Video	Swap		Edit All
A. Advanc	A. Delay		A. Fx Dur	Delete



を押し、Audio Transition Effect Durationモードに入ります。

A. Fx Dur A. Fx Durキー表示がハイライトします:

5.レバーを動かして、トランジションエフェクトデュレーションを選択します。 値の範囲は、0 frame (0%) ~ 20 seconds (100%).です。



6.(オプション)他のプレイリスト素材に対して、ステップ 2 ~ 4 を繰り返します。

7. A. Fx Dur または ENTER を押し、Audio Transition Effect Duration モードを抜けます。



LSM-VIA リモートパネルからビデオトランジションエフェクトデュレーションの編集方法

オーディオトランジションエフェクトデュレーションに影響を与えずに、プレイリスト素材のビデオトランジションエフェクトデュレーションを編集するには、



3. SHIFT + Speed を押し、Edit Videoモードに入ります。

Edit Videoキー表示がハイライトして、Video Effect Duration機能 (V. Fx Dur) が使用可能になります。

Edit Audio	Edit Video		Edit All
V. Advanc	V. Delay	V. Fx Dur	Delete



を押し、Video Transition Effect Durationモードに入ります。



5.レバーを動かして、トランジションエフェクトデュレーションを選択します。 値の範囲は、0 frame (0%) ~ 20 seconds (100%).です。



20 seconds 0 frame

6.(オプション)他のプレイリスト素材に対して、ステップ 2 ~ 4 を繰り返します。





Viewerからオーディオトランジションエフェクトデュレーションの編集方法

ビデオトランジションエフェクトデュレーションに影響を与えずに、プレイリスト素材のオーディオトランジションエフ ェクトデュレーションを編集するには、

1.Linkボタンをクリックします:



ボタンは、Unlinkedアイコンを表示し、Audio Transition Durationフィールドが使用可能になります:



2.オーディオトランジションエフェクトデュレーションを編集します:

a.Audio Effect Durationフィールド内をクリックします。

D	M 🕶	00:15	ઝ	۵	00:15	

b.トランジションエフェクトデュレーションの値を入力します。

可能な値は、0 frames ~ 20 secondsです。

Video と Audio アイコンが、オレンジ色に変わり違いをハイライトします。



Viewerからビデオトランジションエフェクトデュレーションの編集方法

オーディオトランジションエフェクトデュレーションに影響を与えずに、プレイリスト素材のビデオトランジションエフ ェクトデュレーションを編集するには、

1.Linkボタンをクリックします:

🗅 M 🕶 00:15

ボタンは、Unlinkedアイコンを表示し、Audio Transition Durationフィールドが使用可能になります:



2.ビデオトランジションエフェクトデュレーションを編集します。

a.Video Effect Durationフィールド内をクリックします。



b.トランジションエフェクトデュレーションの値を入力します。 可能な値は、0 frames ~ 20 secondsです。 Video と Audio アイコンが、オレンジ色に変わり違いをハイライトします。



Audio Splitモードでのトランジションのアドバンスまたはディレイ

説明

プレイリスト素材のビデオトランジションと比較してオーディオトランジションの開始を進めるか遅らせることができます。

または、オーディオトランジションと比較してビデオトランジションの開始を進めるか遅らせることができます。

これは、LSM-VIA リモートパネルから実行できます。

原則

●オフセットはトランジションデュレーションに影響を与えません。

●オーディオトランジションエフェクトは、ビデオトランジションエフェクトにリンクされたままです。

- ●編集されたトランジションの前後のプレイリスト素材の速度がUnknownに設定されている場合、それは自動的 に100%に更新されます。
- ●オフセットはガードバンドの外側に出ることはできません。
- ●オフセットによって、2つの連続するトランジションエフェクトがオーバーラップしない場合があります。
 ODelayオフセットは、次のプレイリスト素材のトランジションの開始を超えることはできません。
 OAdvanceオフセットは、前のプレイリスト素材のトランジションの終わりを超えることはできません。
 ●Edit All機能は、次の4つのモードのいずれでも使用できません:
- Audio Advance, Audio Delay, Video Advance, Video Delay
- ●Audio Splitでプレイリストを再生する場合、速度を調整することはできません。 Editモードで、プレイリスト要素の速度を変更する必要があります。

OSDディスプレイ

モニター表示には、Audio Splitモードがアクティブなときに追加情報が表示されます:



LSM-VIA リモートパネルからオーディオディレイまたはアドバンスの挿入方法

プレイリスト素材のオーディオトランジションエフェクトデュレーションの開始をディレイまたはアドバンスするには、



Edit Audioキー表示がハイライトして、Audio Delay機能(A. Delay)とAudio Advance機能(A. Advanc)が 使用可能になります。

Edit Audio	Edit Video	Swap		Edit All
A. Advanc	A. Delay		A. Fx Dur	Delete

4.入るには



5.レバーを動かして、オーディオトランジションのビデオトランジションへのオフセットを選択します。 値の範囲は、0フレーム(0%)から40秒(100%)です。





Current clip position /

total clips in playlist

Duration of current clip

(min:sec:fr)

& clip countdown

6.赤く点滅している ENTER キーを押してオフセットを確認します。

VideoとAudioのアイコンは、リモコンのタッチスクリーンとLSMVIA ViewerのPlaylist枠でオレンジ色に変わり、ビデオとオーディオのトラックの非同期化を強調表示します。



<u>Audio Delayモードの場合:</u>

前のプレイリスト素材の音声が最後から伸ばされ、編集中の素材の音声が縮められます:



<u>Audio Advanceモードの場合:</u>

前のプレイリスト素材の音声が最後から縮められ、編集中の要素の音声が伸ばされます:



LSM-VIA リモートパネルからビデオディレイまたはアドバンスの挿入方法

プレイリスト素材のビデオトランジションエフェクトデュレーションの開始をディレイまたはアドバンスするには、



Edit Videoキー表示がハイライトして、Video Delay機能 (V. Delay) とVudio Advance機能 (V. Advanc) が 使用可能になります。

Edit Audio	Edit Video		Edit All
V. Advanc	V. Delay	V. Fx Dur	Delete

4.入るには



5.レバーを動かして、ビデオトランジションのオーディオトランジションへのオフセットを選択します。 値の範囲は、0フレーム(0%)から40秒(100%)です。



Video DelayまたはVideo AdvanceオフセットがOSDに表示されます: V. Delay: + xxxx または V. Advance: - xxxx



6.赤く点滅している ENTER キーを押してオフセットを確認します。

VideoとAudioのアイコンは、LSM-VIA リモートパネルのタッチスクリーンとLSMVIA ViewerのPlaylist枠でオレンジ 色に変わり、ビデオとオーディオのトラックの非同期化を強調表示します。



<u>Video Advanceモードの場合:</u>

前のプレイリスト素材の映像が最後から縮められ、編集中の素材の映像が伸ばされます:



<u>Video Delayモードの場合:</u>

前のプレイリスト素材の映像が最後から伸ばされ、編集中の要素の映像が縮められます:



オーディオトラックのスワップ/ミュート

Audio Swapについて

Audio Swapモードでは、プレイリスト内の2つのポイント間で、オーディオトラックのスワップ/ミュートが可能です。

オーディオスワップ/ミュートは、現在のプレイリスト素材にのみ影響して、スワップが設定された時ユーザが置いたタイムコードから独立して、プレイリスト素材全体に INポイントからOUTポイントまで適用されます。

これは、Playlist Editモード内でのみ設定できます。

Audio Swapスクリーン

目的

Audio Swapスクリーンは、現在のプレイリスト素材の全てのINとOUTオーディオトラックのマトリックスと実際のオー ディオステータスを表示します。 これは、LSM-VIA リモートパネルから使用可能です。

ここから、プレイリスト素材のオーディオステータスをチェックして、オーディオトラックをスワップ、オーディオ出力ト ラックをミュートできます。

Audio Swapスクリーンへのアクセス/離れる

前提要件

1.オーディオスワップ/オーディオトラックのミュートの設定を可能にするには、Configurationツールから Advanced Audio Editing設定を選択していなければなりません。

すると、Playlist Editモード内で、LSM-VIA リモートパネルコンソールから、以下のコマンドが使用可能です。

		Oth Angle	Add Cut	
Edit Audio	Edit Video			Edit All
Insert	Speed	Effect	Fx Dur	Delete

2.Swap機能を使用可能にするには、Edit Audioモードをアクティブにしなければなりません。

Edit Audio	Edit Video	Swap		Edit All
A. Advanc	A. Delay		A. Fx Dur	Delete

Audio Swapスクリーンへのアクセス方法

Audio Swapスクリーンにアクセスするには、



Audio Swapスクリーンを離れる方法

Audio Swapスクリーンを離れるには、以下のいずれかを行います:

●Audio Swapスクリーンの上左端	あ <	をタップします。
●LSM-VIA リモートパネル上の	MENU	を押します。
	Swap	
●コンソール上の SHIFT +		を押します。

Audio Swapスクリーンの概要



タイトルバー(1) ページタイトルとページを離れるボタン。

コントロールチャンネル (2)

PGM1 121A

- ●最小コントロールPGM
- ●最小コントロールPGM上ロードされたプレイリスト素材のLSM ID

オーディオスワップマトリックス (3)

現在のプレイリスト素材からの入力オーディオトラック(3a)と出力オーディオトラック(3b)。 表示されるトラックの番号は、プレイリスト素材の実際のトラックの番号を表します(2、4、8、16)。 マトリックス上(3c)、INトラックとOUTトラックのルーティングされる交差点に青色ドットが表示されます。

デフォルトでは、IN 1はOUT 1にルーティング、IN 2はOUT 2にルーティング、・・・

		IN 1	IN 2	IN 3	IN 4
¢	OUT 1				•
¢	OUT 2				•
¢	OUT 3				-
¢	OUT 4				

オーディオスワップが設定されまだ保存されていない時、トラックは青色でハイライトされます。

		IN 1	IN 2
Ŷ	OUT 1		
۵ĵ	OUT 2		
۵	OUT 3		_∳
ά	OUT 4		-

各OUTトラックの横に、Muteボタンがあります。 トラックがミュートされると、ボタンと交差点のドットがオレンジ色に変わります。



キャンセル / 確定ボタン (4)

ボタンは、Audio Swap操作のキャンセル/適用に使用します。

LSM-VIA リモートパネルからオーディオトラックのスワップ/ミュート

Audio Swapモードに入る方法





Audio Swapの設定方法

1.Audio Swapモードに入ります。

2.オーディオトラックをスワップするには、INとOUTトラックの交差点の玉をタップします。

		IN 1	IN 2	IN 3	IN 4
¢	OUT 1				
Ŝ	OUT 2				
Ş	OUT 3				
\$ ₽	OUT 4				

動作を確定するまで、オーディオスワップは、以下のようにハイライトします:



3.(オプション)必要なら、ステップ 5を繰り返し、複数のオーディオトラックをスワップします。



同じINトラックを異なる複数のOUTトラックにルーティングできますが、複数のINトラックを同じ OUTトラックにルーティングはできません。

4.Confirmをタップ、またはEnterを押します。

オーディオスワップは、プレイリスト素材全体に適用されます。

オーディオスワップは、LSM-VIA リモートパネルタッチスクリーン上に表示されます。

オーディオスワップは、OSD上に示されます。

LSM-VIA リモートパネルからオーディオトラックのミュート方法

1.Audio Swapモードに入ります。

2.オーディオ出力トラックをミュートするには、このオーディオトラックの横のMuteボタンをタップします。

	IN 1	IN 2	IN 3	IN 4
¢w out 1				
<1 OUT 3				

ボタンと交差点のドットは、オレンジ色に変わります。

		IN 1	IN 2	IN 3	IN 4
⊈ »	OUT 1				
Ċ.	OUT 2		•		
Ş	OUT 3				
Ą»	OUT 4				

3.Confirmをタップ、またはEnterを押します。

オーディオミュートは、プレイリスト素材全体に適用されます。 オーディオミュートは、LSM-VIAリモコンタッチスクリーン上に表示されます。 オーディオスワップは、OSD上に示されます。

LSM-VIA Viewerからオーディオトラックのミュート方法

●ミュートしたいプレイリスト素材のMuteボタンをクリックします。



ボタンは、オレンジ色に変わります。



7.5.3. Auxiliaryオーディオクリップをプレイリストに追加する

AUXクリップについて

Auxiliary (AUX)クリップは、アクティブなプレイリストに追加することができるステレオオーディオトラック (例: スポーツのコメント、音楽、ジングル、アンビエントサウンド)です。

選択したAUXオーディオクリップは、ビデオに対して選択した再生速度に関係なく、常に通常の速度(100%)で再生されます。

プレイリストの再生が最初から開始されない場合、現在の位置とプレイリストの先頭とのオフセットが計算され、同じオフセットがAUXクリップに適用されるため、プレイリストとの同期が保たれます。

AUXクリップのデュレーションがプレイリストのデュレーションより長い場合、Auxiliaryオーディオクリップはビデオ が停止した後も再生を続けます。

短い場合、オーディオクリップがOUTポイントに到達すると、オーディオクリップはプレイリストの終了前に終了します。

デフォルト値

AUX Track Output

デフォルトでは、AUXクリップがプレイリストに追加された時、PRVチャンネルに割り当てられたオーディオ出力から再生されます。

これは、LSM-VIA configurationツールから変更できます 他の値は:

O PRV出力と出力 7/8、出力 15/16

O PGMオーディオ出力

制限

●アクティブなプレイリストは、ローカルである必要があります。

Auxiliaryクリップの表示

LSM-VIA リモートパネルタッチスクリーン上で、AUXクリップLSM IDが、プレイリストサマリ行の右側に表示されます。

	LSM-VIA リモコンタッチスクリーン
Clip モード/Live モード	AUXクリップLSM IDが、Clipスクリーン上とLiveスクリーン上に表示されます。 AUX 115B
Playlist モード	AUXクリップLSM IDとデュレーションが、Playlistスクリーン上に表示されます。 AUXクリップのデュレーションがプレイリスト全体のデュレーションをカバーしている 場合、次のように表示されます: AUX 110A 00:20:19 AUXクリップのデュレーションがプレイリストのデュレーションより短い場合は、赤で 強調表示されます: AUX 115B 00:04:00

<u>ViewerのPlaylist枠内で</u>、AUXクリップのLSM IDと名前が、Playlist枠の下部に表示されます。

AUXクリップのデュレーションがプレイリスト全体のデュレーションをカバーしている場合、これは白い線で表されます:

+ AUX 110A 01:25:18:15

AUXクリップのデュレーションがプレイリストのデュレーションより短い場合は、赤い線で表されます:



<u>ViewerのPlaylistグリッド内で</u>、AUXクリップが設定されている各プレイリストに対して、AUXクリップLSM IDとデュレーションが表示されます。

AUXクリップのデュレーションがプレイリスト全体のデュレーションをカバーしている場合、以下のように表されます

AUX 110D/03 01:50:20

AUXクリップのデュレーションがプレイリストのデュレーションより短い場合は、赤で強調表示されます:

AUX 1111/03 00:04:00

LSM-VIA リモートパネルからのAUXクリップの追加

LSM-VIA リモートパネルからAUXクリップを追加する方法

1.目的のプレイリストをアクティブなプレイリストとして設定します。

2.クリップをロードします。



LSM-VIA リモートパネルからAUXクリップを削除する方法

1.目的のプレイリストをアクティブなプレイリストとして設定します。

2.アクティブなプレイリストのAUXクリップとして設定されたクリップをロードします。



ViewerからAUXクリップを追加する

ViewerからAUXクリップを追加する方法

1.目的のプレイリストをアクティブなプレイリストとして設定します。

2.クリップを選択します。

3.クリップを、アクティブなプレイリストのAUX クリップとして設定します。



ViewerからAUXクリップを削除する方法

1.AUX Clipフィールド内をクリックします。



フィールドが強調表示され、Remove ボタンが使用可能になります:



2.アクティブなプレイリストから、AUXクリップを削除します。



7.6. プレイリストのロード、ブラウズ、再生

この章では、チャンネルコントロールモードに応じた、プレイリストをロードするさまざまな方法と、ロード動作について説明します。

また、プレイリストをブラウズするさまざまな方法を説明し、プレイリストのロールアウトについて説明します。

リモートプレイリストを、ロード、ブラウズ、再生することが可能です。

7.6.1. プレイリストのロード

プレイリストConditionalとAlwaysモード - ロード動作

Conditional または Alwaysモードは、プレイリストのロード方法を決定します。

デフォルトでは、Alwaysモードがアクティブになっています。 デフォルト設定は、LSM-VIA Configurationツールから変更できます。

以下の表は、プレイリストのロード動作をまとめたものです。

チャンネルコントロールモード	Always	Conditional
PGM+PRV	PGM+PRV	PGM+PRV
Multi PGM、1つのPGMのコントロール	PGM+PRV	1 PGM (コントロールPGM)
Multi PGM、複数のPGMのコントロール	PGM+PRV	PGM+PRV

PGM+PRVでのロード動作は、以下のとおりです:

●最初のプレイリスト素材は、PGM上にロードされます。 ●2番目のプレイリスト素材は、PRV上にロードされます。

<u>Multi+PGMモード</u>では、<u>単一のPGM</u>がコントロールされ、プレイリストがPGM +PRVに**ロードされていない**場合:

●最初のプレイリスト素材のみが、コントロールチャンネル上にロードされます。

Conditionalモードは、例えば、以下のいずれかの場合に使用することを意図しています

●複数のプレイリストを同時にロード、コントロールする
 ●同じプレイリストを2つの異なるチャンネル上にロードする
 (例:チャンネル上で再生し、別のチャンネル上で編集する)。

LSM-VIA リモートパネルからのプレイリストのロード

Editモード内にプレイリストをロードする方法

素材のTCIN上で、Editモード内にプレイリストをロードするには、

1.ページ、バンク (PL/10)、位置を選択してプレイリストを選択します。



2.Playlistを、1回押してプレイリストをロードします。



Playlist Editモードが有効になります。

ロードされた素材は、プレイリストが最後にアクセスされた時の素材です。

アクティブな素材上で、Playoutモードでプレイリストをロードする方法

Editモード時の素材のTC IN上で、Playoutモード内にプレイリストをロードするには、

1.ページ、バンク (PL/10)、位置を選択してプレイリストを選択します。



2.Playlistを2回押して、プレイリストをPlayoutモード内にロードします。



Playlist Playoutモードが有効になります。

最初の素材上で、Playoutモードでプレイリストをロードする方法

最初の素材のTC IN上で、Playoutモード内にプレイリストをロードするには、

1.ページ、バンク (PL/10)、位置を選択してプレイリストを選択します。



2.Playlistを3回押して、最初の素材上で、プレイリストをPlayoutモード内にをロードします。



Playlist Playoutモードが有効になります。

Viewerからのプレイリストのロード

ロード動作

ロード動作は、LSM-VIA ViewerがLSM-VIA リモートパネルに同期されているかどうかに関係なく、コントロールモードと最初に接続されているLSM-VIA リモートパネルのコントロールプレイヤーに従います。

Viewerに接続されているLSM-VIA リモートパネルがない場合、プレイリストはPGM+PRVにロードされます。

選択した素材上でPlayoutモードでプレイリストをロードする方法

プレイリストがロードされ、プレイリスト枠内に表示されている場合、選択した素材のTC INでロードできます。

1.プレイリスト素材を選択します。

プレイリスト素材の行は、青で強調表示されます。



2. ← Enter を押し、この素材上でPlayoutモードでプレイリストをロードします。 選択した素材上で、プレイリストがロードされました。



LSM-VIA Viewerからプレイリストをリキュー

ロードされたプレイリストを最初のプレイリスト素材のINポイントでリキューするには、



LSM-VIA リモートパネルがLSM-VIA Viewerにリンクされている場合、フォーカスが設定されている Viewer枠に関係なく、リモコンによって制御されるPGMにロードされた素材に、Recueコマンドが適用されま す。

LSM-VIA リモートパネルがLSM-VIAに接続されていない場合、Recueコマンドは、サーバーの最小の PGMにロードされた素材に適用されます。

7.6.2. プレイリストのブラウズ

プレイリスト内のブラウズ方法

プレイリストがロードされると、以下のようにブラウズできます:

●ジョグで、プレイリスト素材内をブラウズします。



プレイリストがPlayoutモード内なら、Playlist Editモードが有効です。

ブラウズされているプレイリスト素材は、LSM-VIA リモートパネルタッチスクリーン上で、青色背景で表示されます。

≡∨	's	page 1	PL ⁼	ANK	PGM	11			Clips Lo	cal		?
PL 1	1 - Sixto tes	ts this VER	SION	6 clips	01:01:01			AUX	111A		00:04	00
1	611A	Sixto tests t	this VERS	SION	20:29:40:15	00:00:20	100%		M 00:10		00:10	
2	612A	Sixto tests t	this SOF	TWAR	20:29:42:19	00:00:15	Unk	C	W 00:10		00:00	
3	613A	Sixto tests t	this LSM	-VIA	20:29:44:16	00:00:16	75%		> 00:10		00:10	
4	614A	Sixto tests t	this EVS		20:30:11:13	00:07:10	50%		< 00:10		00:10	⇆
5	614A	Sixto tests t	this EVS		20:30:11:13	00:07:10	25%	C	V 00:10		00:00	
6	111A	Sixto tests t	this versi	on	19:23:51:14	00:04:00	Unk		C 00:10		00:10	



Fast Jogオプションと関連付けて、ブラウズ速度を最大20xまで早くして、ジョグを使用できます。

プレイリスト素材から別のプレイリスト素材にブラウズする方法

Browse機能は、プレイリストがロードされた場合にのみ使用できます。



プレイリストがPlayoutモードだった場合は、一時停止します。



Browseモードが有効になります:

2.ジョグでプレイリスト内をブラウズして、プレイリスト素材のTC INから次のプレイリスト素材のTC INにジャンプします。



プレイリストがPlayoutモードだった場合、Playlist Editモードが有効です。

Browse機能は、以下のいずれかの方法で無効にすることができます:

●Browseを再度押す
●E/E または、Returnを押す
●Playを押す
●レバーを使う

プレイリスト素材内のIN/OUTポイントに移動する方法

プレイリストをロードすると、現在のプレイリスト素材のIN/OUTポイントに簡単に移動できます。

動作・・・	押す・・・				
№ ポイントに一致するフレームをロードする	SHIFT + IN				
OUT ポイントの前にフレームをロードする	SHIFT + OUT				

Playoutモードの場合、プレイリストはPlaylist Editモードに切り替わります。

レコードトレイン内で指定されたTCに戻る方法

プレイリスト素材をブラウズする場合、そのタイムコードがレコードトレイン内でまだ使用可能な場合は、プレイリスト素材の特定のタイムコードでレコードトレインをロードできます。

1.プレイリスト素材内で、レコードトレイン内で戻って見つけたいタイムコードにジョグします。



2.Retum機能を使用して、同じタイムコードでレコードトレインをロードします。



7.6.3. プレイリストの再生

プレイリストの再生方法

再生速度オプション

レバーを使用すると、ロードされた素材を再生したり、再生速度を変更したりできます。 レバーはさまざまなモードに応じて機能します。

●standardモード ●second lever rangeモード ●PGM Speedモード

●VarMaxモード

PGM Speedモード、VarMaxモード、およびSecond Lever Rangeモードは相互に排他的です。

LSM-VIA リモートパネルからプレイリストを再生する方法

プレイリストがロードされると、以下のように再生できます。

Recall

●PLAYキー Play を押し、プレイリストを再生します。

各素材は、それぞれのプリセット速度で再生します:

スーパーモーションクリップの速度が"UNK"に設定されている場合、その素材のPlayキーを押すと、SLSMカメラに 固有の速度でのプレイリストを再生します(たとえば、SLSM 3xカメラでは33%)。



Playキーを使用してプレイリストの再生を開始するときは、レバーを一番上の位置(100%)に設定する ことをお勧めします。

レバーが低い位置にあり、プレイリストの再生中にオペレーターが誤ってレバーに触れた場合、プレイ リストがオンエアでフリーズする可能性があります。

●レバーを使用して、レバー位置により、現在のプレイリスト素材を、0から100%の速度で再生します。



現在のプレイリスト素材のプリセット速度はキャンセルされ、レバー位置によってのみ設定されます。 次のプレイリスト素材は、レバーの位置を変更しない限り、定義された速度で再生されます。



●プレイリストが再生されたら、Playlistキーをもう一度押すと、プレイリストを最初にリキューすることができます。

●ライブに戻るには、E/Eキーを押します。
Loopモードでプレイリストを再生する方法

1. SHIFT + Playlist を押して、Loopモードに入ります。

Recall 2.レバーを動かすか、Playを押します。

Loopキーの表示がコンソールで強調表示されます。 Lが、OSDに表示されます。

LSM-VIA Viewerからプレイリストを再生する方法

プレイリストを再生するには、

1.プレイリストをロードします。

プレイリストの行が、赤で強調表示されます。

PL11



再生中のプレイリストを一時停止するには、



LSM-VIA リモートパネルがLSM-VIA Viewerにリンクされている場合、Play/Pauseコマンドは、フォーカス を持つViewer枠に関係なく、LSM-VIA リモートパネルによってコントロールされるPGM上にロードされた素 材に適用されます。

LSM-VIAに接続されているLSM-VIA リモートパネルがない場合は、サーバーの最小PGM上にロードされた素材にPlay/Pauseコマンドが適用されます。



プレイリスト速度

- ●再生開始または再生中にレバーを使用するとすぐに、現在のクリップの事前設定速度がキャンセルされ、 レバー位置のみで設定されます。
- ●プレイリストは、事前に設定された速度を持つ別のクリップが見つかるとすぐに、事前に設定された 速度モードに戻ります。
- ●スーパーモーションクリップの速度が"UNK"に設定されている場合、そのクリップのPLAYキーを押すと、 SLSMカメラに固有の速度(例: SLSM 3xカメラの場合は33%)でプレイリストの再生が開始されます。

PLAYキーを使用してプレイリストを開始する場合は、レバーをトップの位置(100%)に設定することをお 勧めします。

レバーが低い位置にあり、プレイリスト再生中に誤ってオペレータが触れた場合、プレイリストはオンエ アをフリーズする可能性があります。

プレイリストエフェクト

Í

再生中にエフェクトを適用するには、PGM/PRVモード内、またはMix on one channel機能がアクティブでプレイリストを再生する必要があります。

8. ネットワーク上でのオペレーション

8.1. ネットワークサーバーへのアクセス

XNetのオンラインサーバーのリストは、ローカルサーバーとリモートサーバーが、LSM-VIA リモートパネルの RecallスクリーンとLSM-VIA Viewerから使用可能であることを意味しています。

8.1.1. Recallスクリーン

目的

ネットワーク上で利用可能なサーバーのリストが、LSM-VIA リモートパネルタッチスクリーンのRecallスクリーン内に表示されます。

このスクリーンから、以下の動作が可能です:

●ローカルまたはリモートサーバーへの接続

●ローカルまたはリモートのクリップまたはプレイリストの素早いロード(Recall機能)。

デフォルトでは、ローカルサーバーが選択されています。

Recallスクリーンの概要

1-	< Recall Clips	Local PGM2 B				
2-	01 Master29	05 Master05		/	/01 ×	-4
	02 Master02	07 Master07	1	2	3	
	03	09	4	5	6	
	Master03	Master09	7	8	9	
	04 Master04	12 Master12 ● ● ● ● ●		0		
3-	Clip / PL				Connect	-5

タイトルバー(1)

ページタイトルが表示され、ユーザーはページから移動できます。

また、現在接続されているサーバー(ローカルまたはリモート)と、最小コントロールPGM(赤の背景で表示される) に関する情報も提供します。

サーバーの一覧(2)

このエリアには、XNet上の全てのオンラインサーバーが、Net IDと名前で、表示されます。

最大 8台のサーバーボタンがページごとに表示されます。

ローカルサーバーが、デフォルトで選択されています。 選択されていない場合は、灰色のボックスとして表示されます。 選択したサーバーは、青いボックスで表示されます。

ツールバー (3)

現在のバージョンでは使用されません。

テンキー (4)

このエリアは、リコールするクリップまたはプレイリストのLSM IDを入力に使用します。

Connection / Callボタン (5)

Connectボタンは、選択したサーバーに接続するために使用します。

Callボタン (LSM IDが入力されている場合にのみ表示されます)は、選択したクリップまたはプレイリストの呼び出しに使用します。

Recallスクリーンへのアクセスと終了

Recallスクリーンへのアクセス方法

Recallスクリーンにアクセスするには、

●コンソールから、SHIFT + Play を押します。

Recallスクリーンを終了する方法

Recallスクリーンを終了するには、以下のいずれかの操作を行います:

●Recallスクリーン左上隅の K をタップします。

●LSM-VIAリモコン上の MENU を押します。

8.1.2. ネットワークサーバーへの接続

LSM-VIA リモートパネルからサーバーに接続する方法

1.Recall機能を選択します。



Recallスクリーンが開きます。

デフォルトでは、ローカルサーバーが選択されています(青色ハイライト)。

< Recall Clips Local	PGM2 B			
01 Master29	05 Master05		/	/04 ×
02 Master02	07 Master07	1	2	3
03 Master03	09 Master09	4 7	5 8	6 9
04 Master04	12 Master12		0	
• •				
				Connect

2.スクリーンの左側からサーバーを選択します。

ローカルサーバーは灰色のボックスに表示されます。

< Recall Clips Local	PGM2 B			
01 Master29	05 Master05		/	01 ×
02 Master02	07 Master07	1	2	3
03 Master03	09 Master09	4 7	5 8	6 9
04 Master04	12 Master12		0	
• •				
			с	onnect

3.動作を確定します:

コンソール上の ENTER を押す、または、タッチスクリーン上の ^{connect} をタップします。 サーバーのページとバンク間を移動できます。

Viewerからサーバーに接続する方法

1.Server フィールドをクリック	ХТ	Local
または、		
キーボードの F9キーを押し	<i>、</i> ます。	F9

Serverスクリーンが表示されます:

		Servers (7)		
PZO-BLM In 8 Out 4	10 CBM-BVA In 8 Out 4			
BSH m 8 Out 4				
JMI-PJA In 8 Out 4				
XT4K-QA In 8 Out 4				
DOUBLE Q In 6 Cut 3				
CDU-BTH In 8 Gut 4				
	P2O-BLM In 8 Dout 4 BSH In 8 Dout 4 JMR-PJA In 8 Dout 4 XT4K-QA In 8 Dout 4 DOUBLE Q In 8 Dout 4 CDU-BTH In 8 Dout 4	P2O-BLM In B box 4 19 CBM-BVA In B box 4 BBH In B box 4 19 CBM-BVA In B box 4 ZMR-PLA In B box 4 1 ZMR-PLA In B box 4 1 DOUBLE Q In 6 box 4 1 COUBTH In B box 4 1	P2O-BLM Im 8 box 4 10 C8M-BVA Im 8 box 4 C8M-BVA Im 8 box 4 BSH Im 8 box 4 Im 8 box 4 Im 8 box 4 JAM-PLA Im 8 box 4 Im 8 box 4 Im 8 box 4 JAM-PLA Im 8 box 4 Im 8 box 4 Im 8 box 4 DOUBLE Q Im 6 box 4 Im 8 box 4 Im 8 box 4 DOUBLE Q Im 6 box 4 Im 8 box 4 Im 8 box 4	P2O-BLM Im B Cold 4 19 CBM-BVA Im B Cold 4 Image: CBM-BVA Image: CBM-

現在選択されているサーバーは、青色ボックスで表示されています。 ローカルサーバーは、選択されていない時には、灰色ボックスで表示されます。



LSM-VIAは、選択したサーバーに接続されています。

これは、紫色の背景のServerフィールドに表示されます:

ΧТ

05 - JMI-PJA

NEW !

最後のサーバーにすばやく接続する方法

現在のセッション中に最後に接続していたネットワークからサーバーにすぐに接続できます。

● SHIFT + F9 を押します。

これは、接続していたネットワークの最後の 2 つのサーバー (ローカル サーバーかリモート サーバーか)を切り替える役割を果たします。

ローカルおよびリモート情報の表示

LSM-VIA リモートパネルタッチスクリーン上の表示

LSM-VIA リモートパネルタッチスクリーン上では、アクティブなページとバンクがアプリバーに表示されます。

●そのサーバーに初めて接続すると、ページ 1、バンク 1が表示されます。

●次回そのサーバーに接続すると、その間にサーバーがオフになっていない場合は、最後にアクセスしたページとバンクが表示されます。

アプリバーのClipフィールドは、接続されているローカルサーバーまたはリモートサーバーを示します。 紫色の背景は、選択したサーバーのリモート状態を強調表示します。



LSM-VIA リモートパネルコンコンソール上の表示

LSM-VIA リモートパネルコンソール上では、バンク内のクリップ位置に保存済みファンクションキーは、ローカル サーバーでは緑色、リモートサーバーでは紫です。

LSM-VIA Viewer上の表示

LSM-VIA Viewer上では、アクティブなページとバンクがスクリーンの下部に表示されます。 そのサーバーに初めて接続すると、1ページ目のバンク1が表示されます。

アプリケーションバーのServerフィールドは、接続先のローカルサーバーまたはリモートサーバーを示しています 紫色の背景は、選択したサーバーのリモート状態を強調表示します。



Clip グリッド内では、選択は、ローカルクリップの場合は青色、リモートクリップの場合は紫色です。

ローカルサーバーに接続を戻す方法

リモートサーバーに接続している場合は、ローカルサーバーにすばやく接続できます。

 コンソールから、SHIFT + Local B を押します。
 LSM-VIA Viewerから、Att + L を押します。

リモートサーバーに接続する前と同じページ/バンクに戻ります。

Clipグリッドは、リモートクリップを、もう表示しません。

 ●し、リモートサーバーに接続して、リモートトレインがロードされていたら、ローカルに戻る操作は
 ●ローカルサーバーに接続して、
 ●ローカルトレインを再ロードします。

8.1.3. LSM-VIA リモートパネルからLSM IDでクリップまたはプレイ リストのリコール

Recall機能を使用すると、右のページやバンクに戻ることなく、LSM IDを直接選択することで、ローカルまたはリモートのクリップまたはプレイリストをすばやく見つけることができます。

1.Recall機能を選択します。

Recall
SHIFT + Play

タッチスクリーン上に、Recallスクリーンが開きます。 デフォルトでは、ローカルサーバーが選択されています。(青色ハイライト)

Kecall Clips Local	PGM2 B			
01 Master29	05 Master05		/	04 ×
02 Master02	07 Master07	1	2	3
03 Master03	09 Master09	4	8	9
<mark>04</mark> Master04	12 Master12		0	
• •				
			С	onnect

2.スクリーンの左側からサーバーを選択します。

ローカルサーバーが、グレーボックス上に表示されます。

< Recall Clips Local	PGM2 B			
01 Master29	05 Master05		/	/01 ×
02 Master02	07 Master07	1	2	3
		4	5	6
Master03	Master09	7	8	9
04 Master04	12 Master12		0	
• •				
				Connect

3. 以下のいずれかの方法で、クリップまたはプレイリスト LSM Dを選択します:

を

○ LSM-VIA リモートパネル上のファンクションキーを押す



または

○ タッチスクリーン上の数値パッドを使用



4.操作を確定します: コンソール上の ENTER を押す、または、タッチスクリーン上の Call タップします。

<u>クリップ:</u>

クリップLSM IDが存在しない場合、LSM IDを表示するフィールドが赤に変わり、LSM-VIA リモートパネルがビープ 音を鳴らします。

LSM IDが存在する場合、コントロールPGMと優先CAMを考慮して、クリップアングルがコントロール再生チャネル 上にロードされます。

プレイリスト:

もし、呼び出されたプレイリストが空なら、以下が可能です

● 即座に、アクティブプレイリストとして設定します。

● 現在のアクティブプレイリストを呼び出したプレイリストにコピーして、後でこれをアクティブに設定します。

呼び出されたプレイリストは、リモートプレイリストでない場合にはアクティブプレイリストになります。

素材を呼び出さずに、Recallスクリーンを閉じるには、
 ●上左端の をタップ、または
 ●LSM-VIAリモコン上の MENU を押します

8.1.4. LSM-VIA ViewerからLSM IDで素材のリコール

序文

LSM-VIA Viewerから、ローカルまたはリモートのトレインやクリップを簡単にロードしたり、プレイリストを作成したり、LSM IDを入力するだけでアクティブになります。

トレインLSM IDの記述ルール

●ローカルトレインをロードするには:ネットワーク番号なしでLSM IDを入力します、例:b.。
 ●リモートトレインをロードするには:

LSM IDとリモートサーバーのネットワーク番号を入力します、例: b/03またはb/3。

クリップLSM IDの記述ルール

●Clipモードでクリップをロードするには、CAMアングルなしでLSM IDを入力します、例: 112。

優先クリップアングルは、最初に接続されたLSM-VIA リモートパネルによって制御される最小のPGMにロードされ、セカンダリクリップアングルは次のPGMにロードされ、・・・。

LSM-VIA リモートパネルがLSM-VIAに接続されていない場合、優先クリップアングルは、サーバーの最小の PGMにロードされます。

●CAMモードでクリップをロードするには、CAMアングルを使用してLSM IDを入力します、例: 112C。

クリップアングルは、最初に接続されたLSM-VIA リモートパネルによって制御される最小のPGMにロードされます。

LSM-VIA リモートパネルがLSM-VIAに接続されていない場合、クリップはサーバーの最小のPGMにロードされます。

●ローカルクリップをロードするには: ネットワーク番号なしでLSM IDを入力します、例: 112または112C。

●リモートクリップをロードするには: LSM IDとリモートサーバーのネットワーク番号を入力します、

例: 112/9(または112/09)または112C/9(または112C/09)。

プレイリストLSM IDの記述ルール

●ローカルプレイリストをアクティブにするには:ネットワーク番号なしでLSMIDを入力します、例:14。

●リモートプレイリストをアクティブにするには: LSM IDとリモートサーバーのネットワーク番号を入力します、 例: 14/03または14/3)。

これは空のプレイリストである可能性があります。

LSM-VIA Viewerからトレイン、クリップ、またはプレイリストを呼び出す方法

1.プレイリスト枠ではなく、Clipグリッドにフォーカスがあることを確認します。

2.LSM-VIA ViewerのNameフィールドに、レコードトレイン、クリップ、またはプレイリストのLSM IDを入力します。

NAME _____

3. 5 を押して、トレインまたはクリップをロードするか、プレイリストをアクティブにします。

8.2. ネットワークレコードトレインへのアクセス

8.2.1. Trainsスクリーン

Trainsスクリーンの概要

Trainsスクリーンは、XNetのオンラインサーバー、ローカルサーバーとリモートサーバーからの全てのレコードトレインが表示されます。

デフォルトでは、LSM IDでソートされます。

< Trains	PGM1 A						
EVS RED - A/01	EVS RED - B/01	EVS RED - C/01	EVS RED - D/01				
01-Main	06-Tactical	04-16mL	05-16mR				
EVS BLUE - A/02	EVS BLUE - B/02	EVS BLUE - C/02	EVS BLUE - D/02				
02-Close	03-Reverse	09-CoachHome	10-CoachAway				
EVS GOLD - A/03	EVS GOLD - B/03	EVS GOLD - C/03	EVS GOLD - D/03				
07-CraneL	11-SteadyL	08-CraneR	12-SteadyR				
Sort by Rec Name Sort by LSM ID Filter Define Filter							

各レコードトレインは、以下のボックスで表されます:

- サーバー名 -レコードトレイン LSM ID
- レコードトレイン名

Filterモードが有効な場合、Trainsスクリーンは、フィルタに割り当てられているレコードトレインのみが表示されます。





Trainsスクリーンへのアクセスと終了

Trainsスクリーンにアクセスするには、

●コンソール上の、SHIFT + を押します。

Trainsスクリーンを終了するには、以下のいずれかの操作を行います:

-

- ●Trainsスクリーンの左上隅の K をタップします。
- ●LSM-VIA リモートパネル上の MENU を押します。

Trainsスクリーン内をナビゲートする

以下のいずれかの方法で、Trainsスクリーンのページ間を移動できます:

●リボンからページ番号をタップすると、対応するページが表示されます。



9ページ以上存在する場合は、>>をタップしてより多くのページにアクセスできます。

●スクリーンを水平方向にスワップします。



レコードトレインのソート

レコードトレインは、レコードトレイン名またはレコードトレインLSM ID (デフォルト)に従ってソートすることができます。

Trainsスクリーンから、左下隅に2つのタブがあります。



LSM IDでソート

各レコードトレインボックス内に、サーバー名-レコードトレインLSM ID(最初のライン)が太字で書かれます。



Rec名でソート

レコードトレイン名 (2行目)は、各レコードトレインボックスに太字で書かれます。



8.2.2. レコードトレインにフィルタを設定する

フィルタについて

頻繁に使用するトレインは、ユーザーがそれらにすばやくアクセスできるように、Trainsスクリーン上の選択された ボックスにマップすることができます。 これは、トレイン上にフィルタを設定し、Filterモードを有効にすることによって行われます。 12 個のボタンの 10ページを使用して、レコードトレインをフィルタにマップできます。

レコードトレインにフィルタを設定する方法

1. SHIFT + を押し、Trains機能にアクセスします。

タッチスクリーン上に、Trainsスクリーンが開きます。

< Trains	PGI	M1 A	
1 2 3			
QB0-QTU - A/01	QBO-QTU - B/01	QBO-QTU - C/01	QBO-QTU - D/01
QBOREC1	QBOREC2	QBOREC3	QBOREC4
QBO-QTU - E/01	QBO-QTU - F/01	QBO-QTU - G/01	QBO-QTU - H/01
QBOREC5	QBOREC6	QBOREC7	QBOREC8
XT4K-bth - A/03	XT4K-bth - B/03	XT4K-bth - C/03	XT4K-bth - D/03
BTHPZ01	BTHPZO2	BTHPZO3	BTHPZO4
Sort by Rec Name Sort	by LSM ID	Filter	Define Filter

2.右下の、Define Filterボタンをタップします:

Define Filter

Trains - Define Filterッスクリーンが表示されます。 フィルタが設定されていないと、空です。

<	Trains	Define Filte	r	PG	M1		
						Clear Filter	Close

3.レコードトレインをマップしたい、空のボックスをタップします。



Trains - Camera Selectionスクリーンが表示されます:

< Trains Came	ra selection PG	M1				
QBO-QTU - А/01	QBO-QTU - B/01	QBO-QTU - C/01	QBO-QTU - D/01			
QBOREC1	QBOREC2	QBOREC3	QBOREC4			
QBO-QTU - E/01	QBO-QTU - F/01	QBO-QTU - G/01	QBO-QTU - H/01			
QBOREC5	QBOREC6	QBOREC7	QBOREC8			
XT4K-bth - A/03	XT4K-bth - B/03	XT4K-bth - C/03	XT4K-bth - D/03			
BTHPZ01	BTHPZO2	BTHPZO3	BTHPZO4			
Sort by Rec Name Sort by LSM ID						

4.目的のレコードトレインのボックスをタップします。



Define Filterスクリーン内で、トレインは選択ボックスにマップされます。



もし、別のレコードトレインのマップでステップ 3を繰り返したら、Camera Selectionスクリーン上で以前 に選択したソートオプションとページが自動的に表示されます。

5.(オプション)レコードトレインボックスに色を割り当てるには:





- b. 色を選択します:
 - 色四角形をタップ、または
 - 最初の四角形をタップ(白四角形)して、デフォルト色(灰色)をリストア。

色は、選択ボックスに割り当てられます。

<	Trains	Camera sele	ection	P	GM1			
			QBO-QTU QBORE	- B/01 7C2				
Upda	ite Co	lor Clea	r			Clear Filter	Cle	ose

Close

6.Closeボタンをタップします:

フィルタ上で実行可能な動作

ボタン	説明
Update	Updateをタップして、選択したボックスにマップされたレコードトレインを変更します。
Color	Colorをタップして、選択したボックスの色を選択できるようにします。
Clear	Clearをタップして、選択したボックスにマップされたレコードトレインを削除します。
Clear Filter	Clear Filterをタップして、Define Filterスクリーン内のボックスにマッピングされている全てのレコードトレインを削除します。

8.2.3. Trainsスクリーンからのレコードトレインのロード

レコードトレインのロード方法

スクリーン上部に表示される最小コントロールPGM PGM1 上にレコードトレインをロードするには、



2.(オプション) Filterトグルボタンをタップして、Filterモードを有効にし、選択したレコードトレインのみを表示します:



Trainsスクリーンは、フィルタで設定されたレコードトレインのみを表示します。

< Trains	PG	M1 A		
XT4K-QA - A/06 QA1	QBO-QTU - B/01 QBOREC2			
		JMI-PJA - C/05 JMI-PJA-REC3		
	XT4K-QA - G/06 QA7			
			Filter 🥌	Define Filter

3.ロードするレコードトレインのボックスをタップします。

O Filterモードが有効な状態:



O Filterモードが無効な状態:



もし、対応するサーバーが切断される前に、フィルタがリモートレコードトレインに設定されていたら、フ ィルタボックスは表示され続けますが、使用不可能です。



ロードされたレコードトレインのボックスが、ハイライト表示されます(デフォルトでは青色)。 色付きのフィルタがレコードトレインに関連付けられている場合、ボックスは色付きで強調表示されます。

ロード動作

- ●最小コントロールPGMがLIVEの場合、レコードトレインはLIVE(リモートレコードトレインでは5秒後)に ロードされます。
- ●最小コントロールPGMが過去のTCにある場合、レコードトレインは同じTCでロードされます
- ●レコードトレインをロードするときに、最小コントロールPGMの現在の速度が考慮されます。
- ●ロード中のレコードトレインに指定されたTCの素材がない場合、レコードトレインはLIVEにロードされます。
- ●ロード中のレコードトレインが同じTCを複数持っている場合、最後に記録されたTCにレコードトレインがロード されます。

●E/Eは、コントロールレコードトレインで、ライブコマンドをトリガーします。 そのうちの1つがリモートサーバーの場合、E/Eはローカルサーバーに戻りません: リモートレコードトレイン上で、Liveコマンンドを実行します。

●リモートレコードトレインが最小コントロールPGM上にロードされている場合は、カメラボタン (A、B、C、・・・)は ローカルサーバーに接続されたままです。

8.2.4. ローカルレコードトレインをロードバックする方法 (Back to Local)

原則

プレイヤーチャンネル上にリモートトレインがロードされている時に、素早くローカルレコードトレインをロードできます。

カメラ割り当て

PGMへのデフォルトカメラ割り当ては、以下のようにリストアされます:

- PGM+PRV: CAM A = PGM, CAM B = PRV
- Multi PGM: , CAM A = PGM 1, CAM B = PGM 2, ···

Multi-Operatorモード

Multi-Operatorコンフィグ内では、Back to Local操作は、オペレータがコマンドを実行するプレイヤーチャンネルのみに影響します。

ローカルレコードトレインをロードバックする方法 (Back to Local Train)

ローカルレコードトレインをロードバックするには、以下のいずれかを行います:



8.3. クイック動作にShotboxを使用する

8.3.1. Shotboxについて

Shotboxを使用すると、頻繁に使用される素材(ローカルまたはリモートのクリップまたはプレイリスト)にすばやく アクセスできます。

現在、ローカルまたはリモートのクリップやプレイリストを、Shotbox内のボックスにマップできるため、操作中にこれらのクリップやプレイリストをすばやくロードまたは再生することができます。

8.3.2. Shotboxスクリーン

Shotboxスクリーンの概要

Shotboxは、使用モードや編集モードで若干異なりますが、以下のスクリーンショットで強調表示されているのと同じエリアが含まれています。



タイトル バー (1)

ページのタイトルとページから移動するボタン。

コントロールチャネル (2)

PGM1 121A

 ●最小コントロールPGM: UseモードとEditモードで赤色の背景に表示されます。
 ●最小コントロールPGM上にロードされたクリップアングルまたはプレイリストのLSM ID: Editモードで表示され、そのような素材がロードされた場合のみ。

ページタブ (3)

素材を保存できるさまざまなページに対応するタブ。 各ページ上に存在する項目の数は、ページ番号の横に表示されます。

タッチスクリーンを使用して、目的のタブをタップするか、ページにスワイプします。

メディアグリッド (4)

すばやくアクセスできるクリップ 印 やプレイリスト 🗮 に対応するボックス。

情報には:メディア名、クリップCAMアングル、リモートサーバーID、LSM IDがあります。

起動時に、Shotboxにマップされ、その後削除された素材は、Shotboxに表示されなくなります。



ツールバー (5)

コマンド、主にEditモードで、Shotboxで複数の動作を実行します。

Shotboxにアクセス/終了する方法

Shotboxにアクセスするには、

●コンソール上のShotboxボタンを押します:

Shotbox

Shotboxを終了するには、以下のいずれかの操作を行います:

●Shotboxページの左上隅の K をタップします。

- ●LSM-VIA リモートパネル上の MENU を押します。
- ●もう一度、Shotboxボタンを押します。

Shotboxをロックする方法

Shotboxがロックされていない場合(デフォルト)、以下の場合に閉じます:

●タッチスクリーンを更新する必要があるコマンドを実行

●E/E を押してトレインの頭に戻る

Shotboxがロックされている場合、どんな操作を実行しても、タッチスクリーン上で開かれたままです。

Shotboxをロックするには、Lockトグルボタンをタップして、Shotboxツールバー上でLockオプションをアクティブにし

ਡਰਾ: Lock 🥌

8.3.3. Shotboxへの素材の追加

現在、Editモードのときに、ローカルまたはリモートのクリップまたはプレイリストをShotbox内のボックスにマップできるため、操作の途中でこれらのクリップやプレイリストにすばやくアクセスできます。

Shotboxに素材を追加する方法

Shotboxにクリップまたはプレイリストを追加するには、

1.Shotboxキーを押し、Shotboxを開きます: Shott

タッチスクリーン上に、Shotboxスクリーンが開きます。



2.Editトグルボタン Edit Content Editモードに入ります:

<	Shotbox	Edit Mode	P	GM2 B			
					Clear Shot	tbox f	Edit 💶

3.素材へのクイックリンクを保存するページのタブをタップします。 デフォルトで、ページ 1が開かれています。



4.素材へのクイックリンクを保存するボックスをタップします。



次に、システムの動作は、最小コントロールPGM上に現在ロードされているメディアに依存します。

クリップまたはプレイリストがロードされると、そのLSM IDはPGM名の横に書き込まれます:

PGM1 121A

○ プレイリストがロードされると、選択したボックスに自動的にマップされます。

<u>ステップ8に進みます。</u>

○ クリップの特定のCAMアングルがロードされると、クリップは自動的に選択したボックスにマッピング されます。

ステップ8に進みます。

別の素材へのリンクを作成する場合は、まずメディアをアンロードする必要があります。

 ○ トレインがロードされている場合は、以下のスクリーンが表示され、マップするメディア: プレイリスト、 またはクリップ全体 (すべてのクリップアングル)を選択できます。

< Shotbox Edit Mode	PGM2 B			
01 Master29	05 Master05			/04 ×
02 Master02	07 Master07	1	2	3
03	09	4	5	6
Master03	Master09	7	8	9
04 Master04	12 Master12		0	
• • •				
				Confirm

デフォルトでは、ローカルサーバーが選択されています(青色で強調表示されています)。

ステップ 5に進みます。

5.目的の素材が保存されている EVS サーバーをタップします。 ローカルサーバーは灰色のボックスで表示されます。

< Shotbox Edit Mode	PGM2 B			
01 Master29	05 Master05		/	01 ×
02 Master02	07 Master07	1	2	3
03	09	4	5	6
Master03	Master09	7	8	9
04 Master04	12 Master12		0	
•••	••			
			С	onfirm

6.以下のいずれかの方法で、素材 LSM ID を入力します:

		E.	E.	E.	
Ο	LSM-VIA リモートパネル上のファンクションキーを押す:		1.		
Ο	タッチスクリーン上のテンキーを使用する:				



7. ENTER + Confirm 麦材が存在しなければ、LSM IDは赤色で表示されます。

8.(オプション)選択した素材のオプションを設定します。

9.Editトグルボタン Edit ● をタップして、Editモードを終了します。

選択した素材が、Shotbox内のボックスにマップされます。

Shotboxに素材を追加する方法(クイック手順)

<u>最小コントロールPGM上にロードされた</u>クリップCAMアングルまたはプレイリストを、Shotboxボタンにすばやくマップします。

その LSM ID は PGM名の横に表示されます: PGM1 121A

Add to SB

1. SHIFT + Shotbox を押し、ShotboxEditモードに入ります。

2.素材へのクイックリンクを保存するボックスをタップします。



ロードされた素材が、Shotbox内の選択したボックスにマップされました。

Editモードで実行可能な動作

Shotbox Editモードでは、ボックスを選択すると、ツールバーで以下のコマンドを使用できます。



ボタン	説明
Update	Updateをタップして、ボックスにマップされている素材を変更します。
Color	Colorをタップして、ボックスの色を選択できるようにします。
Clear	Clearをタップして、ボックスにマップされている素材を削除します。
0	ユーザーがShotbox内のボックスをタップしたときに、素材を直接再生したい場合は 、Playボタンをタップします。 デフォルトでは、素材はロードされますが、再生されません。
Clear Shotbox	Shotbox内のボックスにマッピングされている全ての素材を削除する場合は、Clear Shotboxをタップします。

8.3.4. Shotboxからの素材のロード

Shotboxを使用すると、以前にShotboxに追加したローカルメディアまたはリモートメディア(クリップまたはプレイリ スト)を素早くロードまたは再生できます。

Shotboxにマップされた素材をロードする方法

1.Shotboxキーを押して、Shotboxを開きます: Shotbox

2.ロードしたい素材が保存されているページのタブをタップします。



3.ロードしたい素材に対応するボックスをタップします。



もし、対応するサーバーが切断される前にリモート素材がマップされたら、ボックスは表示されますが、 使用できません。

			-					
Ľ.	< Shotbox	Edit Mode		PG	M1 111A			
	1 (6) 2							
	QA21 21	ੇ ● ⊞						
	QA22 22	ି ● ≣						
	QA211 211A	ି ୦ [-]						
						Clear :	Shotbox	Edit 🥣

対応する素材が、ロードされます。

ロード動作

 \square

●LSM-VIA リモートパネルがMulti-PGMで単一コントロールPGMで設定されていない限り、マッピングされたプレイリストはPGM+PRVでロードされます。

●マッピングされたクリップCAMアングルは、最小コントロールPGM上にロードされます。

複数のチャンネルをコントロールする場合、同じクリップの他のCAMアングルは追加コントロールチャンネル上にロードされます。

●マップされたクリップ (すべてのアングル)は、以下のようにロードされます:

○優先CAMに対応するCAMアングル(マッピング時に設定)は、最小コントロールPGM上にロードされます。 ○同じクリップからの他のCAMアングルは、追加コントロールチャンネル上にロードされます。

素材の再生動作

●Playボタンが選択されている (● 白いアイコン)とき、素材がロードされ、再生されます。

●それ以外の場合は、素材は単にロードされています。

8.4. ネットワークサーバーへのクリップのプッシュ

序文

Push機能を使用すると、オペレータは、GbEネットワークまたはSDTIネットワークを介して、ネットワーク上のプッシュマシンと呼ばれる他のマシンにクリップのコピーを簡単に送れます。

これは、LSM-VIA リモートパネルから実行できます。

サーバーは、お気に入りのターゲットとして設定できます。 そのため、Push to Favorites機能を使用すると、クリップを事前選択サーバーにすばやくプッシュできます。

原則

●リモートクリップを、他のサーバーにプッシュすることはできません。 プッシュできるのはローカルクリップのみです。

- ●ローカルクリップは、ネットワークサーバーで、Clip Edit by NetworkパラメーターがYesに設定されていない場合 でも、そのサーバーにプッシュできます。
- ●Clip destination IDは、宛先サーバーからの"push received page"上の最初に使用可能な位置になります。 この設定は、Multicam側で管理されます。
- ●オリジナルのCam Prefsは、保持されません。
- これは、Multicamによって管理されます。

ターゲットサーバーにクリップをプッシュする方法

1.最小コントロールPGM上にクリップをロードします。



2.LLSM-VIA リモートパネルコンソールパネル上で、Push機能を選択します: SHIFT +

Push

タッチスクリーン上に、Pushスクリーンが表示されます。
< Push		DOUBLE-Q1 112A		
03 PZO-BLM	★ 04 BSH	★ 05 JMI-PJA	✿ 06 XT4K-QA	
09 CDU-BTH				
Clip Cam	Short Long		Cancel	Push

3.ボックスをタップしてクリップを送りたい対象サーバーを 5台まで選択します。



Favorite Target Serversを設定する方法



を押し、Pushスクリーンにアクセスします。

タッチスクリーン上に、Pushスクリーンが開きます。

< Push		DOUBLE-Q1 112A		
03 PZO-BLM	★ 04 BSH	★ 05 JMI-PJA	06 XT4K-QA	
09 CDU-BTH				
Clip Cam	Short Long		Cancel	Push

2.星をタップして、最大 5つのお気に入り宛先サーバーを設定します。



お気に入りに設定されたサーバーの星が、青色でハイライト表示されます(もしサーバーボックスが選択されて いたら白色):



1つの星が選択されると、Pushスクリーン内に、Favoritesタブ(お気に入り宛先と設定されたサーバーを、Net number順に表示します。

<	Push		DOUBLE-Q	1 112A		
05 JMI	-PJA	09 CDU-BTH				
	Cam SI	nort Long			Cancel	Push

クリップをお気に入りにプッシュする方法

1.最小コントロールPGM上にクリップをロードします。



このボタンは、少なくとも 1 つのサーバーが Favorite に設定された場合にのみ表示されます。

クリップは、最後のプッシュ動作に使用された設定 (Clip/CAM -Short/Long)で選択したサーバーにプッシュされます。

送信者と受信者は、通知を受け取ります。

9. Advancedモード

9.1. Split Screenモード

9.1.1. 目的

Split Screenモードは、ペアのPGMチャンネル上にロードされた素材を、1つのPGM出力上(奇数プレーヤー)に表示 するために使用される特定のチャンネルコントロールモードで、両方のチャネルを同時にコントロールします。 2番目のPGMは、黒に切り替わります。

3つのSplit Screenモードオプションを使用できます:

- ●Vertical split: 素材は、PGM1スクリーンの左側と右側に表示されます。
- ●Horizontal split: 素材は、PGM1スクリーンの上部と下部に表示されます。

●Split mix:素材イメージは、PGM1スクリーン全体で一緒にミックスされます。

Split Screenの両方の部分を、2つの別々のプレーヤーチャネルとして完全にコントロールできます。

条件

●Split Screenモードは、Split ScreenライセンスコードがローカルEVSビデオサーバー(XT-VIAまたはXT-GO)に インストールされている場合にのみ使用できます。

新しいライセンスコードをインストールすると、Multicamを再起動する必要があり、LSM-VIAの再起動も必要です ●Split Screenモードは、次の場合は使用できません:

Oオペレーターが、1つのPGMにしかアクセスできない

Oプレイリストが、制御されたPGMの1つにロードされている

●Split Screenモードでは、プレイリストをロードできません。

●PGMチャネルのペアは、PGM1 / PGM2、PGM3 / PGM4、PGM5/PGM6です。

制限

●XT-VIAサーバーでは、Split Screen機能がサポートされていますが、次の制限があります: OSplit Screen機能は、HD(720p、1080i、1080p)、およびUHD-4Kで使用できます。 OUHD-4Kでは、two-sample interleaveでのみ使用でき、square divisionでは使用できません。

9.1.2. チャンネルのコントロール

Channel ControlモードとしてSplit Screenモードを選択する方法

1.リモコン上で、SHIFT + MENU を押します。

メインメニューがタッチスクリーン上に表示されます。

≣∨⊑	v.1	6 IN / 4 OUT			
F-Keys Quick Access					
1 Remote F1					
Restart F6	Clear Clips & PL F7	Stop Record			
CAM Buttons Quick	Access				
V Split	H Split	SplitMix			
PGM + PRV	Multi PGM			Log Point	
A	В	С	D	E	

アクティブコントロールモードは、タッチスクリーン上の青色の背景に表示されます。 次のオプションがコンソール上に表示されます:

V Split	H Split	Split Mix		
PGM+PRV	Multi PGM			Log Pt
А	В	С	D	E

2.リモコンパネルコンソールまたはタッチスクリーンからSplit Screenモードの1つを有効にするには、対応する オプションを押す、またはタップします:

V Split H	Split Split Mix	
たは、		
AM Buttons Quick A	ccess	
V Split	H Split	SplitMix
PGM + PRV	Multi PGM	
A	В	C

コントロールチャンネル/スクリーンの一部を選択する方法

Split Screenモードが選択されるとすぐに、スクリーンの両方の部分が選択され、対応するチャンネルはデフォルト でコントロールされます。

したがって、両方のオプションがコンソールでハイライト表示されます。

•V Split :

PGMSpeed	VarMax		
			Search TC
Rst Cam			
Left	Right	PicturePos	LinePos

H Split:

PGMSpeed	VarMax		
			Search TC
Rst Cam			
Тор	Bottom	PicturePos	LinePos

•SplitMix:

PGMSpeed	VarMax		
			Search TC
Rst Cam			
Mix 1	Mix 2		Mix%

2つのチャンネルをコントロールしているときに、1つのチャンネルをコントロールするには:

- ●コントロールするチャンネルのボタンを1回押します。
- 例: V Splitで、左チャンネルをコントロールするには、Leftを押します。
- すると、左チャンネルのみがハイライト表示されます。

1つのチャンネルをコントロールしているときに、他のチャンネルをコントロールするには:

●コントロールするチャンネルのボタンを1回押します。

例: V Splitで、左チャンネルのみがコントロールされているときに、右チャンネルをコントロールするには、 Rightを押します。

1つのチャンネルをコントロールしているときに、両方のチャンネルをコントロールするには:

●コントロールしているチャンネルのボタンを押します。

例: V Splitで、左チャンネルのみがコントロールされているときに、左チャンネルと右チャンネルの両方を コントロールするには、Leftを押します。

9.1.3. LSM-VIA リモートパネル上のSplit Screenモードコマンド

Split Screenモードでは、いくつかの特定の機能が、左オペレーショナルブロック上のコンソールから利用できます

•V Split :

Rst Cam	Local	Sync		
Left	Right		PicturePos	LinePos

H Split:

Rst Cam	Local	Sync		
Тор	Bottom		PicturePos	LinePos

•SplitMix:

Rst Cam	Local	Sync	
Mix 1	Mix 2		Mix%

PicturePos

PicturePos機能は、V SplitまたはH Splitモードがアクティブになっている場合に使用できます。 **PicturePos**キーは、Split Screenモードでコントロールされるチャンネルからの画像の位置を調整するために使用します。

LinePos

LinePos機能は、V SplitまたはH Splitモードがアクティブになっている場合に使用できます。 LinePosキーは、2つの画像を区切る線の位置を調整するために使用します。

Sync

Sync機能は、スクリーンの1つの部分がコントロールされているとき、3つのSplit Screenモードのどれでも、使用で きます Sncキーは、スクリーンのコントロールされている部分のタイムコードを、コントロールされていない部分のタイムコ

Mix%

Mix%機能は、SplitMixモードがアクティブになっているときに使用できます。 Mix%キーは、両方の画像の透明度のパーセンテージを調整するために使用します。

9.1.4. Split Screenモードでの操作

画像の位置を調整する方法

V SplitモードとH Splitモードでは、Splitスクリーン上に表示される一方または両方の画像の位置を変更できます

以下を押して、調整するスクリーンの部分を選択します。
 OV Splitの、Leftおよび/またはRight
 OH Split:の、Topおよび/またはBotton
 選択した部分パーツがハイライト表示されます。

2. PicturePos .を押します。 キー表示がハイライト表示されます。

3.ジョグを使用して、画像の位置を移動します。

4. PicturePos を押して、調整モードを終了します。

画像の位置をデフォルト値にリセットするには、

1.コントロールしたいスクリーンの部分を選択します。

2. CLEAR + Picture Pos を押します。



CLEAR キーを押した後、スクリーンの一部を選択できます。

分離線の位置を調整する方法

V SplitモードとH Splitモードでは、Splitスクリーン上に表示される2つの画像間の分離線の位置を変更できます。

デフォルトでは、線は、Splitスクリーンの中央(50-50)に配置されます。



キー表示が、ハイライト表示されます。

2.ジョグを使用して、線の位置を移動します。

3. LinePos を押して、調整モードを終了します。

線の位置をデフォルト値にリセットするには、



SplitMixモードで画像の透明度を調整する方法

SplitMixモードでは、Splitスクリーン上に表示される2つの画像の透明度のパーセンテージを変更できます。

デフォルトでは、2つの画像間の透明度のパーセンテージは50% - 50%です。 範囲は0%-100%から、100%-0%までです。

1. Mix% を押します。 キー表示がハイライト表示されます。

2.ジョグを使用して、2つの画像の透明度のパーセンテージを変更します。



--^{MIX %}-----------------------ドを終了します。

透明度のパーセンテージをデフォルト値にリセットするには、

● CLEAR + Mix[%] を押します。

スクリーンの2つの部分のタイムコードを同期する方法

Sync機能は、3つのSplit Screenモードのいずれでも使用できます。

1.リモコン上の対応するキーを押して、他の部分と同期させたいスクリーンの部分を選択します。

2 SHIFT + を押します。

コントロールプレーヤーのタイムコードは、コントロールされていないプレーヤーのタイムコードと同期されます。

9.2. MultiReview モード

9.2.1. 序文

目的

NEW !

MultiReview モードは、ネットワーク全体からレコーダーを制御できる高度なモードです。 そうすれば、以下ができるようになります

- ネットワークのすべてのサーバー レコーダー チャネルからのフィードを表示および参照します。
- トランスポート コマンドを使用して移動します。

● 魅力的なカメラ アングルを選択し、興味深い瞬間のクリップを含むプレイリストを EVS ビデオ サーバー上に 直接作成します。

- 最適な角度のクリップを作成します。
- レコーダーの一部を VIA Xsquare ターゲットにエクスポートします。

前提条件

MultiReview モードは次の場合にのみ使用できます

- MultiReview ライセンス コード LSM-VIA-MRV が XClient-VIA にインストールされています。
- MultiReview オプションが Configuration ツールから有効になっている。
- セットアップが適切に構成されていること。

プロセスの概要

MultiReview モードが有効

前提条件が満たされると、MultiReview モードが有効になります。

LSM-VIA モニターでは、さまざまなモザイク レイアウトが利用可能です。

MultiReview ビデオ インターフェースには、1 つのレイアウトをロードできます。

レコーダー チャンネルは、選択したチャンネルに対応するフィードが表示されるモザイクのさまざまなビデオ タイ ルにマッピングできます。

MultiReview ワークスペースは、モザイク レイアウトとユーザーが実行する CAM マッピングを組み合わせたものです。

ワークスペースは、MultiReview ビデオ インターフェースのタブから利用できます。 最大 20 個のワークスペースを同じセッションで使用できます。

リモート パネルからボタンを使用して MultiReview モードをアクティブにし、一部の操作にアクセスできるようにします。

MultiReview モードが有効

レコーダーなどを参照できるようにするには、リモート パネルから MultiReview モードを有効にする必要があります。

アクティブになると、リモートパネルのタッチスクリーンからもワークスペースを利用できるようになります。

ー部のアクションは、セッションのすべてのワークスペースからすべてのレコーダーに対して実行できます、また、 特定のアクションは、選択したチャネルに対してのみ実行できます。

9.2.2. MultiReview セッションのロード

LSM-VIA MultiReview Startup 画面

MultiReview モードが設定ツールから有効になっており、有効な MultiReview ライセンスがインストールされている場合、LSM-VIA の起動時に、LSM-VIA モニタは次の画面にフォーカスします。

EVS LSM-VIA	00:00:00 ?					
	LSM-VIA MultiReview					
		Load last session	Start a new session			
	Session from 09 May 2023 11:39:54 (6)					
					Open	

この画面から、作業したいレイアウトを選択します。

Load last session タブには、最後のセッション中に使用されたレイアウトが表示されます。 最後に使用されたものは灰色の背景にあります。

<u>Start a new session</u> タブには、使用可能なすべてのレイアウトが表示されます。

レイアウトを選択すると、MultiReview ビデオ インターフェースに表示されます。

最後のセッションのロード

最後のセッションをロードすると、選択したワークスペースがアクティブな状態で最後のセッションのすべてのタブ が表示されます。

アクティブになるワークスペースは、明るい灰色の背景で強調表示されます。

デフォルトでは、最後に使用されたワークスペースが選択されます。

最後のセッションをロードする方法

最後のセッションをロードするには、

● いずれかのレイアウトをクリックし、Open をクリックします。

または

● レイアウトをダブルクリックします。

	6 (2+2+1)
	0 (3+2+1)

対応するワークスペースが画面に表示されます。

最後のセッションのチャンネル マッピングが保持されます。



リモート パネルのタッチスクリーン上に、MultiReview モードがリモート パネルからアクティブ化されているワーク スペースが表示されます。

新しいセッションの開始

Start a new session タブを選択すると、使用できるすべてのレイアウトが表示されます。

Start a new session タブからレイアウトを選択すると、選択したワークスペースを含むタブが 1 つだけ表示されます。

現在の LSM-VIA バージョンでは、次のレイアウトが利用可能です:

	₩ 01:27	':35:17 out	?
	LSM-VIA	AultiReview	
	Load last session	Start a new session	
Workspace Templates (17)			

新しいセッションを開始する方法

選択したレイアウトで新しいセッションを開始するには、

● いずれかのレイアウトをクリックし、Open をクリックします。 または

● レイアウトをダブルクリックします。

6 (3+1+2)	6 (3+2+1)	
8 (3+3+2)	9 (3+3+3)	

新しいセッションが新しいレイアウトで作成されます。 対応するワークスペースが画面に表示されます。

ローカル サーバーからのレコーダー チャネルは、ビデオ タイルに自動的にマッピングされます。



リモートパネルのタッチスクリーンで、MultiReview モードがリモート パネルからアクティブ化されている場合、ワ ークスペースは次のようにも表示されます。



9.2.3. MultiReview インターフェースのツアー

MultiReview ビデオインターフェース

レイアウトを選択したらすぐに、MultiReview ビデオ インターフェースには、チャネルがすでにマッピングされてい るローカル サーバーに対応するワークスペースが表示されます。

選択したレイアウトが、ローカルサーバーに設定されているよりも多くのチャネルで使用されることが予 測される場合、一部のタイルは空のままになります。

他のチャンネルをそれらのタイルに手動でリンクできます。



Workspace タブ (1)

最大 20 の異なるワークスペースを同時に使用できます。 それぞれ別のタブから入手できます。



アクティブなタブには青い枠線が表示されます:

ツールチップにマウスを置くと、タブの概要が表示されます。



タブは追加、削除、名前変更できます。

Current Workspace (2)

この領域には、選択したレイアウトに従って配置された一連のタイルが表示されます。

レコーダー チャンネルがタイルにマッピングされ、対応するビデオ フィードがタイル上に表示されます。

Side Panel (3) の右側を折りたたむ/展開すると、エリア幅を拡大/縮小できます。

ビデオタイル



各タイルには、マッピングされたレコーダーのチャンネルの recorder channel ID (1)、Net number (2)、recorder channel name (3) が含まれています。

Audiometers (4) がタイルの右側に表示されます。 4 つのオーディオ トラックからなる最大 4 つのグループを表示できます。



オーディオメーターには、対応するフィードで利用可能なトラックの数が表示されるため、ネットワーク上のさまざまなサーバーを使用している場合、レコーダーごとに異なる場合があります。

サイドーパネル: Channels Pane (3) または Playlist Pane

この枠は、 ボタンをクリックするか F10 キーを押すことにより、画面の右側で展開(または折りたたむ) できます。

2 つの異なるタブにアクセスできます。

Channels Pane

Channels 枠は、レイアウトを選択するとすぐに表示されるか、後で Channels タブをクリックすると表示されます。

I→	Playlist	Channels (24)	
Sort by:			
🔘 Channel ID		Channel Name	
• LPET-LFE - A/05 - REC1LPETLFER			
• LPET-LFE - B/05 - REC2LPETLFER			
LPET-LFE - C/05 - REC3LPETLFER			
LPET-LFE - D/05 - REC4LPETLFER			
• LPET-LFE - E/05 - REC5LPETLFER			
LPET-LFE - F/05 - REC6LPETLFER			
LPET-LFE - G/05 - REC7LPETLFER			
LPET-LFE - H/05 - REC8LPETLFER			
JAQOB - A/08 - REC1JAQOB			C
• JAQOB - B/08 - REC2JAQOB			C
JAQOB - C/08 - REC3JAQOB			C
• JAQOB - D/08 - REC4JAQOB			C
JAQOB - E/08 - REC5JAQOB			ઉ
• JAQOB - F/08 - REC6JAQOB			ઉ
• JAQOB - G/08 - REC7JAQOB			ଡ
• JAQOB - H/08 - REC8JAQOB			
• CDU - A/09 - REC1CDU			
• CDU - G/09 - REC7CDU			
• CDU - H/09 - REC8CDU			

Playlists Pane

Playlists タブをクリックすると、Playlists 枠が表示されます。 アクティブなプレイリストが表示されます。

l→				Playlist	Channels (24)
<	PL1	2			7 Clips - 00:27:22
					Sort By TC IN
		D M -	00:20		
1	Ŷ				
		D M -	00:20		
2	Ŷ				
		D M -	00:20		
3	Ŷ				
		D M •	00:20		
4	Ŷ				
		D M •	00:20		
5	Ŷ				
		D M -	00:20		
б	Ŷ				
		D M -	00:20		
7	Ŷ				
	AUX	(00:00:00:00 / 00:00:27:22

Time Information (4)

このエリアでは次の情報が提供されます。

IN 02:26:03:17 02:26:10:22 OUT DUR: 00:00:07:05

- 使用中の最小の REC(上)の現在のタイムコード(LTC)が常に表示されます。
- Mark IN が設定されている場合の IN タイムコード (左)
- Mark OUT が設定されている場合の OUT タイムコード(右)
- Mark IN と Mark OUT の間のデュレーション、 または、単一のマークが設定されている場合は、マークと現在のタイムコードの間(下)。

Clip グリッドにアクセスする方法

MultiReview から、Clip グリッドにもアクセスできます。

- 単一画面を使用している場合は、Alt+Tab で Clip グリッドを使用できます。
- 2 画面を使用する場合、Clip グリッドは 2 番目の画面に表示されます。

リモート パネルのタッチスクリーン上の MultiReview

MultiReview モードがリモート パネルからアクティブになるとすぐに、リモート パネルのタッチスクリーンは MultiReview ビデオ インターフェースに表示されているワークスペース タブを反映し、アクティブなタブに焦点を 合わせます。

		1 1 bank			Clips Local	?	
1	《 6 (3+1+2) 6 (3+	+2+1)	»]	Append to PL11		
2—					Export		-3
	REC1LPETLFER	REC2LPETLFER	REC1JAQOB		Go to TC		
		2					
			RECEJAQOB				
	REC5LF	PETLFER	REC8JAQOB		Clear selection		
	1 MultiReview		·· ·· ·· ·· ·· ·· ·· ·· ·· ·· ·· ·· ··			Ľ	

Workspace タブ (1)

この領域には、MultiReview ビデオ インターフェースに表示されるワークスペース タブが反映されます。

最大 20 の異なるワークスペースを同時に使用できます。 それぞれは別のタブから利用できます。

ー度に表示できるタブは 5 つだけです。 アクティブなタブを変更せずに次または前のタブを表示するには、二重右矢印または左矢印 (>> または <<) を使 用します。

アクティブなタブは明るい灰色で強調表示されます。 MultiReview ビデオ インターフェースとリモート パネルのタッチスクリーン間で自動的に同期されます。

現在のワークスペース (2)

この領域は、アクティブなタブのワークスペースを表します。

各タイルには、マップされたレコーダー チャネルのレコーダー チャンネル名が含まれます。

Actions (3)

この領域には、MultiReview モードで実行できるアクションのリストが表示されます。

リモート パネル コンソールの MultiReview

MultiReview モードで利用できる機能のみがコンソールに表示されます。

ジョグとレバーでレコーダーをコントロールします。

MultiReview モードに入るとき、そのモードでは適用できないオプションが以前に Shotcut ボタン/キー にマップされていた場合、そのオプションは使用できなくなり、ボタンはグレー表示になります。

9.2.4. チャンネルマッピングの管理

序文

レイアウトをロードしたら、MultiReview ビデオ インターフェースから、現在のワークスペースにマッピングされて いるチャンネルを変更できます。

これを行うには、右側のパネルから Channels タブが表示されていることを確認してください。

同じチャネルを、同じワークスペースまたは異なるワークスペース上の複数のタイルにマッピングできます。 ただし、合計で最大 48 の異なるチャネルをマッピングできます。

Channel Mapping モードでは、選択したタイルは MultiReview ビデオインターフェース上とリモート パネルのタッチ スクリーン上の両方で、白い線で囲まれます。

直接選択でチャンネルマッピングを変更する方法

1. MultiReview ビデオ インターフェースまたはリモート パネルのタッチスクリーンから、チャンネルにマッピングするタイルをクリックします。



現在マッピングされているチャンネルがある場合は、Channels 枠で白い背景で強調表示されます。

2. リストから別のチャンネルをクリックして選択します。



チャネルは選択したタイルに即座にマッピングされます。



ドラッグ アンド ドロップでチャンネル マッピングを変更する方法

1. Channels 枠から、マッピングするチャンネルを選択します。



2. 選択したタイルにドラッグ アンド ドロップします。



チャンネルは選択したタイルにマッピングされます。

チャンネルのリンクを解除する方法

タイルからチャンネルのリンクを解除するには、

1. タイルを選択します。



2. タイルの右上隅

■ をクリックします。

チャンネルはすぐにリンク解除されます。



接続メッセージ

タイル上にさまざまなメッセージを表示して、接続に関するフィードバックを提供します。

問題	アイコン	メッセージ
サーバーは、XNet 上には表示されなくなりました が、PC LAN 上にはまだ存在します。	દ્વ	Server XX disconnected from XNet
サーバーが PC LAN から切断されました。		Source not available
ストリームに関する問題。		Source not available
ユーザーが閲覧するときに、画像を利用できません。	Image not available or outside of Record Train	Image not available or outside record train.

9.2.5. Workspace タブの管理

workspace タブは、MultiReview ビデオ インターフェースとリモート パネルのタッチスクリーン間で自動的に同期 されます。

Workspace タブを追加する方法

最大 20 の異なるワークスペースを同時に使用できます。 ワークスペースを追加するには、





使用可能なすべてのレイアウトが表示されます。

EVS LSH-YIA		₩ 02:10	:10:23 ٥υτ	?
	Workspace Templates (17)			

- 2. レイアウトを選択します。
 - いずれかのレイアウトをクリックし、Open をクリックします。 または
 - レイアウトをダブルクリックします。



新しいワークスペースがセッションのアクティブなタブとして表示されます。

ローカル サーバーからのレコーダー チャネルは、ビデオ タイルに自動的にマッピングされます。



ワークスペースのタブ名を編集する方法

アクティブなタブの名前を編集するには、

- 6 (3+2+1)
 の横にある Edit ボタンをクリックします。

 1. アクティブなタブ名 または 住意のタブをダブルクリックします。
 の横にある Edit ボタンをクリックします。

 編集モードでは、Edit ボタンが青色に変わります。
 ビ
- 2. タブの新しい名前を 24 文字以内で入力します。
- 3. 次のいずれかの方法で確定します。
 - O ENTER キーを押します。
 - Edit ボタンをクリックします。
 - フィールドの外側をクリックします。

Workspace タブを閉じる方法

ワークスペースを閉じるには、

● タブ名の横にある x をクリックします。



ボタンは常にアクティブなタブにのみ表示されます。

非アクティブなタブを閉じるには、そのタブにカーソルを合わせて x をクリックします。

タブの数が多い場合、x ボタンが表示されない場合があります。 まずタブを選択してアクティブにしてから、x をクリックしてタブを閉じる必要があります。

Workspace タブ間の移動

アクティブなタブを選択する方法

<u>リモートパネルのタッチスクリーン</u>から、

● タブをクリックします。

または

● 画面を右または左にスワイプします。

≣∨⋸	PAGE 1 PL B	ANK		
《 6 (3+2+1)	4 (2+2) 2 (1+1) 10 (4+3+3)	10 (4+4+2)	»
REC1JAQOB	REC2JAQOB	REC3JAQOB	REC4JAQOE	3
REC5JAQOB	REC6JAQOB	REC7JAQOB	REC8JAQOE	3

MultiReview ビデオ インターフェースから、

● タブをクリックします。

または

● 次のショートカットの関連付けのいずれかを使用します:

	・・・ 押 す
次のタブに移動します(その後、最後のタブの後の最初のタブに戻ります)	Alt + →
前のタブに移動します(最初のタブの後に最後のタブに戻ります)	Ait +

9.2.6. MultiReview モード内の操作

MultiReview モードを Channel Control モードとして有効にする

MultiReview モードを Channel Control モードとしてアクティブにする方法

1. リモート パネルで SHIFT + MENU を押します。

メイン メニューがタッチスクリーンに表示されます:

∃∨ 5 v.1		8 IN / 4 OUT		
F-Keys Quick Access				
1 Remote F1				
Restart F6	Clear Clips & PL F7	Stop Record		
CAM Buttons Quick Acc	cess			
PGM + PRV	Multi PGM	MultiReview		Log Point
A	В	C	D	E

アクティブな制御モードは、タッチスクリーン上の青色の背景に表示されます。

次のオプションがコンソールに表示されます:



2. リモート パネル コンソールまたはタッチスクリーンから MultiReview モードをアクティブにするには、 MultiRev を押すか、MultiReview をタップします。



リモート パネル コンソールには、MultiReview モードで使用できる機能が表示されます。

ジョグはプレーヤーのチャンネルを制御しなくなりました。

MultiReview モードは、ショートカット ボタンにマッピングして、ショートカット ボタンから起動することもできます。

MultiReview モードでの操作用のソースの選択

序文

ー部のレコーダー チャンネルのみで操作を実行するには、アクティブなワークスペースからそれらのソースを選 択する必要があります。

選択内容は、MultiReview ビデオ インターフェースとリモート パネルのタッチスクリーン間で自動的に同期されます。

MultiReview ビデオ インターフェースからソースを選択する方法

タイルは最大 12 個まで選択できます。

1. Channels 枠が閉じていることを確認します。

2.1 つまたは複数のタイルを希望の順序でクリックします。

選択は複数のワークスペースにわたって行うことができます。





選択順序は、選択した各タイルの右上隅に反映されます:

すべてのワークスペースから選択されたサムネイルの数が、画面下部の青色の背景に表示されます。



リモート パネルのタッチスクリーンからソースを選択する方法

● 1 つまたは複数のタイルを希望の順序でクリックします。 選択は複数のワークスペースにわたって行うことができます。

選択順序は、選択した各タイルの右上隅に反映されます。



ソースの選択を解除する方法

Channels 枠が閉じているときにソースの選択を解除するには、

● 選択を解除するタイルをクリックします。

すべてのワークスペースから選択全体を一度にクリアするには、

● MultiReview ビデオ インターフェースの下部にある Clear Selection ボタンをクリックするか、 リモート パネルのタッチスクリーンの下部にある Clear Selection ボタンをタップします。

Clear selection

これにより、両方のインターフェースの選択がクリアされます。
MultiReview モードで可能な動作

MultiReview モードでは、すべてのワークスペースセッションからレコーダーに対していくつかの動作を実行できる、または、または特定の動作は、選択したチャネルでのみ実行できます。

再生とブラウジング

	使用/押す/タップ・・・	そして・・・
同じタイムコードからすべてのトレイン	JOG 時計回り、	
を参照する	または、反時計回り	
同じタイムコードからすべてのトレイン を再生する	Play	選択したすべてのトレインは、SLSM REC も含めて 100% で再生されます。 それらは同じタイムコードにあります。
すべてのトレインを 0% ~ 100% の速 安天玉ホナスナ	レバー	
度で再生するす		
すべてのトレインで指定されたタイム コードに移動する	Goto TC SHIFT + または Go to TC	Goto TC 画面がタッチスクリーンで開き ます。
すべてのトレインで LIVE へ移動する (定義された IN/OUT ポイントを保持 せず)	Return E/E	
すべてのトレインで LIVE へ移動する (定義された IN/OUT ポイントを保持 する)	Return SHIFT + E/E	

レコードトレイン上にマーカーを追加する

	使用/押す・・	そして…
		TC IN、TC OUT、デュレーションは、それぞれ画面上 部の現在のタイムコードの左側、右側、および下に表 示されます:
選択したトレインのクリップにマークを 付ける: ● 現在の TC にマーク IN を追加	Goto IN IN	IN 02:26:03:17 02:26:10:22 OUT DUR: 00:00:07:05
● 現在の TC にマーク OUT を追加	Goto OUT OUT	MultiReview モードでマーク IN やマーク OUT を設定した場合、PGM モードに切り替えるとマー ク ポイントは保持され、その逆も同様です。
設定済マーク IN へ移動 (もし、あれ ば)	SHIFT + Goto IN IN	すべてのトレインは、IN ポイントに移動し、一時停止します。
設定済マーク OUT の 1 フレーム前 へ移動 (もし、あれば)	SHIFT + Goto OUT OUT	すべてのトレインは、OUT ポイントに移動し、一時停 止します。

クリップとプレイリストの管理

~	使用/押す・・・	そして・・・
選択したトレインにマークされたクリッ プを選択した位置に保存する	リモートパネルのコンソー ルから、空いている位置 のFx キーを押す	クリップは、選択したトレインにマークされた IN ポイントと OUT ポイントに基づいて作 成される、または、単一のマークが設定され ている場合は、Default Clip Duration 設定が 考慮されてクリップが作成されます。 Guardbands Duration 設定が考慮されます。 Automake Clip for CAM 設定は考慮されま せん。 保存したクリップは、MultiReview モードで
		は読み込むことができません。 プレーヤー モードを選択すると、それらを ロードして表示できるようになります。
選択したトレインでマークされたクリッ プをアクティブなプレイリストに追加す る	リモートパネルコンソール から ● ENTER を押す リモートパネルのタッチス クリーンから ● Append to PL XX をタ ップする MultiReview 画面から ● 画面の下部にある Append to PL XX をクリッ クする Append to PL12	 クリップは、選択したトレイン上にマーク された IN ポイントと OUT ポイントに基づ いて作成される、 または、単一のマークが設定されている場 合は、クリップの作成には Default Clip Duration 設定が考慮されます。 各クリップは、対応する REC チャンネルに ホストしているサーバーの Protocol Receive page で作成されます。 Guardbands Duration 設定が考慮されます。 Automake Clip for CAM 設定は考慮されま せん。 2.クリップは、MultiReview から行った選択順 に、アクティブなプレイリストに追加されます。 MultiReview モードがアクティブになっ ている場合、プレーヤー チャンネルにロ ードされたクリップはアクティブなプレイリ ストに追加されません。
選択したトレインでマークされたクリッ プをプレイリストに追加する	リモートパネルのタッチス クリーンまたはコンソール	1. クリップは、選択したトレイン上にマーク された IN ポイントと OUT ポイントに基づ

	から	いて作成される、
	● ネットワークから選択	または、単一のマークが設定されている場
	したプレイリストに事前に	合は、クリップの作成には Default Clip
	マッピングされているリモ	Duration 設定が考慮されます。
	ート ショートカット ボタン	
	/キーをタップ/押します。	各クリップは、対応する REC チャンネルに
		ホストしているサーバーの Protocol
		Receive page で作成されます。
		Guardbands Duration 設定が考慮されます。
		Automake Clip for CAM 設定は考慮されま
		せん。
		2.クリップは、MultiReview から行った選択順
		に、アクティブなプレイリストに追加されます
		0
		👔 MultiReview モードがアクティブになっ
		🖌 ている場合、プレーヤー チャンネルにロ
		ードされたクリップはアクティブなプレイリ
		ストに追加されません。
	Viewer 画面から、	
選択したトレインでマークされたクリッ	クリップを挿入したいプレ	
ブをアクティブなプレイリストに追加す		Append clips 操作と同じ動作。
る	1 リヘト 作内で 20	
	リックします。	

レコードトレインのエクスポート

	使用/押す・・・	そして・・・
選択したトレインでマークされたトレイ ンの一部を、VIA Xsquare ターゲットに エクスポートする	リモートパネルタッチスク リーンから、またはコンソ ールから ● VIA Xsquare ターゲット に事前にマッピングされた リモートのショートカット ボ タン/キーをタップ/押す	 トレインの一部は、対応するターゲットに エクスポートされます。 VIA Xsquare は、ターゲットごとに 1 つ のジョブを管理します。 トレインの一部がマークされており、 少なくとも 1 つのタイルが選択され ている必要があります。 それ以外の場合は、Export ボタンを 押すと、アクティブなプレイリストのエ クスポートがトリガーされます。
選択したトレインでマークされたトレイ ンの一部を、選択した VIA Xsquare タ ーゲットにエクスポートする	1. Export 機能に事前にマ ッピングされたリモートの ショートカット ボタン/キー をタップ/押す または タッチスクリーンから Export をタップする Export 2. ターゲットを選択する	 トレインの一部は、選択ターゲットにエクスポートされます。 トレインの一部がマークされており、 少なくとも 1 つのタイルが選択されている必要があります。 それ以外の場合は、Export ボタンを 押すと、アクティブなプレイリストのエクスポートがトリガーされます。

10. メンテナンス

10.1. 通知の表示と管理

通知のタイプ

LSM-VIAは、色が関連付けられている 4つの異なるカテゴリの通知を発行できます:

●情報 (青)

●成功 (緑)

●警告 (オレンジ)

●エラー (赤)

一時的な通知メッセージ

通知が発行されるたびに、LSM-VIA ViewerとLSM-VIAリモコンタッチスクリーンの右上に、色付きの長方形で表示されます。

四角形の色は、発行された通知の種類に対応します。

	æ	?	٥
Clip 218 created			×

Display Info & Success Notifications設定では、これら2種類の通知のポップアップ表示を有効または無効にできます。

デフォルトでは、表示されません。

いずれの場合も、警告とエラーの通知ポップアップが表示されます。

通知枠

すべての通知のリスト

Notification枠には、最後のパージ以降に現在のセッションで生成されたすべての通知のリストが表示されます。

🖌 Info(8) 🖌 Success(0) 🖌 Warning(0)	Error(0)
Clip 257 created	×
Bank 5, Page 2 cleared	×
Clip 251 created	×
Clear 8 notifications	

LSM-VIA Viewerの右上のNotificationアイコンのをクリックしてアクセスできます。

●Notification枠がメッセージを保持していない場合は、Notificationアイコンが灰色で表示されます: ●Notification枠に少なくとも 1つのメッセージが含まれている場合、

最も緊急な通知の色が付いた円が表示されます:



すべてのカテゴリからの通知は、Notification枠から利用できますが、 Display Info & Success Notifications設定の影響を受けます。

通知のフィルタリングまたはクリア

目的	タップする
通知をタイプでフィルタ	Notification枠の上に表示したくない通知タイプを選択またはクリアします: Info(8) Success(0) Warning(0) Error(0) Clip 257 created ×
1 つの通知をクリア	通知の右の×をクリックします: Clip 258 created
	Notification枠の底のClear x notificationボタンをクリックします:
令ての通知たクリマ	Clip 254 created
主ての通知をソリア	Clear 8 notifications

10.2. ログの抽出

ログについて

ライブプロダクション中に問題が発生した場合は、その後に直接参照ポイントを設定して、サポートチームに提供するログに追加できます。

これにより、サポートチームは、問題に直面した時期と場所をより簡単に見つけやすくなります。

その後、ログを抽出する必要があるため、サポートチームに送信する日時が記載された名前の単一のアーカイブ パッケージを取得します。

ログのリファレンスポイントを設定する方法

サポートチームに提供するログに追加するリファレンスポイントを設定するには、

1.ClipまたはPlaylistスクリーンから、メインメニューにアクセスします。

SHIFT + MENU

メインメニューが開きます:

Ξ∨5 v.1		6 IN / 4 OUT		
F-Keys Quick Access				
1 Remote F1				
Restart F6	Clear Clips & PL F7	Stop Record F8		
CAM Buttons Quick Acc	ess			
PGM + PRV	Multi PGM			Log Point
A	В	С	D	E

2.LSM-VIA リモコンコンソールまたはタッチスクリーンで、Log Point を押すまたはタップして、ログポイントを ログに追加します。

必要に応じて、複数のログポイントを設定できます。



LSM-VIAシステムからログを抽出する方法

LSM-VIA アプリケーションが XClient-VIA 上で起動され、リモートが XClient-VIA に接続されていることを確認してください。

NEW !

したがって、ログイン後にリモート パネルまたはビューアからログを抽出します。 この場合、ログを抽出するデバイスに関係なく、完全なログ(LSM-VIA リモート パネルおよび LSM-VIA ワーク ステーションから) がシステム ログとともに抽出されます。

LSM-VIAリモコンからログを抽出する方法

複数のUSBキーがLSM-VIAリモコンに接続されている場合、最初に接続されたUSBキーにログが抽出 されます。

説明を簡単にするために、LSM-VIAリモコンに接続するUSBキーは 1つだけにしておくことをお勧めします。

1.USBキー (FAT32でフォーマット)を、LSM-VIAリモコンに接続します。

2.アプリケーションバーから、タッチスクリーン上で、 ? ボタンをタップします。

3.Aboutウィンドウから、Extract Logsボタンをタップします。

Extract Logs

ログがUSBキーに抽出されたことを示すメッセージが表示されます。 アーカイブパッケージは、XClient-VIAの/ var / log / EVSLogs / LSM-VIA/Historyフォルダーに保存されます。

リモコンに接続されている場合は、USBキーにも抽出されます。

Viewerからログを抽出する方法

- 1. アプリケーションバーから、 ボタンをクリックします。
- 2. メニューから、Extract logsを選択します。

ログがUSBキーに抽出されたことを示すメッセージが表示されます。 アーカイブパッケージは、XClient-VIAの/ var / log / EVSLogs / LSM-VIA/Historyフォルダーに保存されます。

アーカイブパッケージを取り出す方法

アーカイブ パッケージは、Home/Desktop/Logs 下に保存されます:

< >	Home Desktop Logs	
⊘ Recent	t Name	
🔂 Home	lsm-viaa362970_SNA362970_26-04-2023_17-08-18.zip	
🖿 Deskto	q	
● 次の O US O File	いずれかの方法でアーカイブ パッケージを取得します: iB キーを XClient-VIA に接続し、アーカイブ パッケージをそこ эzilla を使用してアーカイブ パッケージを転送します (SFTP 掛	ニにコピーします。 続)。
Ø	LSM-VIA が接続されているサーバーからログも収集します。	0

問題が発生した場合の代替手順

場合によっては、すべての LSM-VIA ログを収集できない場合があります。

● LSM-VIA アプリケーションを起動できません。

NEW !

a. XClient-VIA デスクトップから、Files を選択します。



b. opt/evs/support/bin フォルダーを参照します。

< > < 🖸 opt	evs support bin
⊘ Recent	Name
🔂 Home	check_internal_disks.py
🛅 Desktop	configure_teaming.py
Documents	🐼 dcare_gui.sh
Downloads	OeltacastStatus
Music	Jump_deltacast.sh
Videos	evs_support.py
🗑 Trash	getlogs.py
🖿 Collected logs	MegaSAS.log
🖿 EVS logs	reset_all.py
🖿 lsm-via logs	reset_pulse.py
bin	restore_thinpool.py
repository	sxectl_start.sh
+ Other Locations	sxectl_stop.sh

c. リストの下を右クリックし、Open in Terminal を選択します。

Config			
repository	sxectl_start.sh		
+ Other Locations	sxectl_stop.sh		
		New Folder	Shift+Ctrl+N
		Paste	Ctrl+V
		Select All	Ctrl+A
		Properties	Ctrl+I

- d. ターミナル ウィンドウで、getlogs.py と入力し、Enter キーを押します。
- e. 画面の指示に従います。



f. home/evs/desktop/logs からアーカイブ パッケージを取得します。

●リモートを XClient-VIA に接続することはできません。

ログインする前に、リモート パネルからログを USB キーに抽出します。

この場合、LSM-VIA リモートパネルのログのみが抽出されます。

LSM-VIA USER MANUAL Version 1.7 | May 2023

発行年月 2023年 9月 発行

株式会社フォトロン 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-105 神保町三井ビルディング21階

OC2022.PHOTRON LIMITED, All rights reserved. Printed in Japan.

