



Multicam LSM

Version 20.5 | 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](https://www.evs.com/contact/offices)

→ [evs.com](https://www.evs.com)

免責事項

本マニュアルは、オリジナルマニュアルMulticamLSM_operationman_20.5.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、MulticamLSM_operationman_20.5.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、ご協力をお願いします。

目次

目次	—005
新着情報	—009
1. 概要	—011
2. 作業インターフェース	—013
2.1. 概要	—013
2.2. LSMリモコンコントロール	—015
2.2.1. 一般的なレイアウト	—015
2.2.2. LED色	—017
2.2.3. Fキーと小さいキー	—018
2.2.4. ソフトキーとLCDディスプレイ	—019
2.2.5. ジョグダイヤル	—020
2.2.6. レバー	—021
2.2.7. LSMリモコンのロック	—022
2.3. LSMリモコン操作	—023
2.3.1. メインメニュー	—023
2.3.2. 小さいキーの機能	—026
2.3.3. オペレーショナルブロック 1のキーの機能	—027
2.3.4. オペレーショナルブロック 2のキーの機能	—030
2.3.5. LSMリモコンからシステムをリブートする	—034
3. コントロールモード	—035
3.1. ライブ/サーチ/プレイバックモード	—035
3.2. 1 PGM + PRVモード	—036
3.2.1. 1 PGM + PRVモード	—036
3.2.2. 1 PGM + PRVプライマリメニューコントロール	—037
3.2.3. 1 PGM + PRVセカンダリメニューコントロール	—039
3.2.4. フルコントロールとレバーコントロール	—042
3.3. マルチPGMモード	—043
3.3.1. マルチPGMの概要	—043
3.3.2. マルチ PGMプライマリメニューコントロール	—044
3.3.3. マルチ PGMセカンダリメニューコントロール	—047
3.3.4. プレイリストコンディショナルモード	—048
3.4. 同期モード (Switch To In)	—050
3.5. プリファレンスモード (PREF)	—051
3.6. コントロール中とプライマリチャンネル	—052
3.7. セカンダリコントローラ	—053
3.8. Dual LSMモード	—054
3.8.1. 概要	—054
3.8.2. CAMキーのレコーダへの関連付け	—056
3.8.3. ローカルサーバーのすべてのレコーダにアクセスする	—059

4. クリップ管理	—061
4.1. 序文	—061
4.1.1. クリップ構造	—061
4.1.2. クリップ番号付け体系	—063
4.1.3. ディスク上のクリップ可能動作	—065
4.2. LSMリモコンのクリップ機能	—066
4.2.1. LSMリモコンインターフェース	—066
4.2.2. LSMリモコン機能	—068
4.3. VGA上のクリップ機能	—071
4.3.1. クリップ画面の概要	—071
4.3.2. タイトルバー	—072
4.3.3. ファンクションバーとキー	—073
4.3.4. クリップインフォメーションエリア	—076
4.3.5. クリップ管理エリア	—079
4.3.6. ページ、バンクおよびPGM選択エリア	—080
4.3.7. VGAインターフェース - VDR/パネル	—081
4.3.8. VGA機能 - VDR/パネル	—083
4.4. クリップの管理	—085
4.4.1. マルチエッセンスでのクリップ作成	—085
4.4.2. クリップの作成	—086
4.4.3. クリップの削除	—090
4.4.4. クリップの再生	—094
4.5. クリップの編集	—100
4.5.1. クリップの名前付け	—100
4.5.2. クリップのプライマリカメラの変更	—102
4.5.3. クリップのランキングを編集する	—103
4.5.4. クリップを短くする	—104
4.5.5. クリップのリストライピング	—105
4.6. クリップの転送	—107
4.6.1. マルチエッセンスでのクリップ転送	—107
4.6.2. クリップのコピーと移動	—108
4.6.3. ネットワークコピーをキャンセルする	—112
4.6.4. クリップのプッシュ	—113
4.7. クリップの検索	—116
4.7.1. タイムコードでクリップを検索する	—116
4.7.2. Searchオプションによるクリップの検索	—118
4.8. キューポイントの管理	—127
5. プレイリスト管理	—131
5.1. 序文	—131
5.2. プレイリストまたはタイムラインの選択	—133
5.3. LSMリモコンのプレイリスト機能	—134
5.3.1. 編集と再生モード	—134
5.3.2. プレイリスト編集モード内の機能	—136
5.3.3. プレイリスト再生モードでの機能	—139
5.4. VGA上のプレイリスト機能	—140
5.4.1. VGAプレイリストスクリーン	—140
5.4.2. VGAプレイリストバンクスクリーン	—142
5.4.3. VGAプレイリストスクリーンでの編集機能	—144

5.5. プレイリストの管理	—145
5.5.1. プレイリストのセットとロード	—145
5.5.2. プレイリストの再生	—147
5.5.3. プレイリストの削除	—148
5.5.4. プレイリストのコピー	—150
5.5.5. プレイリストまたはプレイリスト素材の名前付け	—155
5.6. プレイリストの編集	—157
5.6.1. プレイリスト内にクリップを追加する	—157
5.6.2. プレイリスト素材の削除と移動	—161
5.6.3. プレイリスト内のブラウズ	—162
5.6.4. プレイリスト素材のカメラアングルの変更	—163
5.6.5. プレイリスト素材内にカットを追加	—164
5.6.6. プレイリスト内のクリップのトリム	—166
5.6.7. プレイリスト素材をTC INでソートする	—167
5.7. トランジションとオーディオ操作	—168
5.7.1. トランジションエフェクトの概要	—168
5.7.2. プレイリストへのトランジションエフェクトの追加	—172
5.7.3. オーディオトラックのスワップ	—174
5.7.4. スプリットオーディオモードの使用	—179
5.7.5. スプリットオーディオでのトランジションの伸張	—182
5.7.6. スプリットオーディオでのV Base編集	—186
5.7.7. スプリットオーディオでのA Base編集	—189
5.7.8. リプレース機能の使用	—193
5.7.9. オグジュアリアーディオクリップの追加	—197
6. タイムライン管理	—199
6.1. 序文	—199
6.2. タイムラインモード	—201
6.2.1. タイムラインモードの概要	—201
6.2.2. タイムラインモード内の機能	—202
6.2.3. タイムラインモードでの表示	—204
6.3. タイムラインの管理	—207
6.3.1. タイムラインの作成	—207
6.3.2. タイムラインのコピー	—209
6.4. タイムラインの編集	—210
6.4.1. 編集機能の概要	—210
6.4.2. タイムラインにクリップを追加する	—212
6.4.3. タイムライン素材内のAdd cut	—213
6.4.4. タイムラインに素材を挿入する	—215
6.4.5. タイムラインの一部を削除する	—219
6.4.6. タイムライン素材のエクステンド	—220
6.4.7. タイムライン素材の速度の変更	—222
6.4.8. タイムラインにトランジションエフェクトを追加する	—225
6.5. タイムラインの再生	—228

7. キーワード管理	—231
7.1. 概要	—231
7.2. キーワードファイルの管理	—234
7.3. キーワードの割り当て	—238
7.4. キーワードをクリアする	—243
8. XNetネットワーク上の操作	—245
8.1. 概要	—245
8.2. ネットワークサーバーの選択	—246
8.3. リモートクリップの呼び出しと再生	—249
8.4. リモートクリップの名前付け	—250
8.5. リモートクリップのINとOUTポイントの変更	—251
8.6. リモートクリップをプレイリストに挿入する	—252
8.7. リモートクリップを持つプレイリストを再生する	—253
8.8. リモートレコードトレインでのローカルクリップの作成	—254
8.9. XNetからの切断	—255
9. アドバンスコントロールモード	—257
9.1. スプリットスクリーンモード	—257
9.1.1. 序文	—257
9.1.2. 垂直スプリットを使用する	—258
9.1.3. 水平スプリットを使用する	—260
9.1.4. ミックススプリットを使用する	—262
9.2. ハイパーモーションモード	—263
9.2.1. ハイパーモーションモードをアクティブにしてアクセスする	—263
9.2.2. ハイパーモーションカメラのコントロール	—264
9.2.3. 特定カメラの機能	—277
9.3. ビデオディレイ	—295
9.4. Sony、XtenDD35、Odetics&VDCPプロトコル	—297

アイコン



新着情報

このマニュアルでは、新機能および更新された機能に関する情報を強調表示するために、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 20.5 の新機能に関連する変更は、以下にです。

24 および 32 モノ オーディオの場合、特定のプレイリスト設定はサポートされません。

1. 概要

このマニュアルの目的は、オペレータの方々に、EVS 4K/HDサーバーのMulticamソフトウェアとLSMリモコンの操作に慣れていただき、可能な限り早く/効率的に基本的なオペレーションを習得していただくことです。

クリップ&プレイリスト管理機能では、サーバー上に最大10800クリップを保存できます。

これらの機能により、ユーザは、保存されたクリップのすべてまたは一部を再生し、それらを管理し、同様にプレイリストを作成および管理することができます。

プレイリストは、ビデオとオーディオのトランジションを持つクリップのリストで構成されています。

(90のプレイリストを作成可能です)

XNetオプションネットワークは、SDTIネットワーク経由で、EVSビデオサーバーを完全に統合された制作環境にネットワーク接続します。

ネットワーク上のどのサーバー上で収録されたクリップでも、即座に他のオペレータにより、編集/再生が可能です。



Splitscreen(水平、垂直、ミックス)オプション: メインのPGM出力上に、2つの同期した動作を同時に並べて表示します。

Paint(Telestrator)オプション: 記録された映像上に線等を描いてキーイングをします。
スポーツの動作を、異なる色付きの円/矢印/線を使用し、分析できます。

Target Trackオプション: ターゲットをハイライト付きの円/四角形/長円で追跡し、記録済み映像の選択した部分の拡大が可能です。

Offside Lineオプション: ピッチの一部に影を付加して、画面上に、オフサイドラインまたはエリアの描写が可能です。

2. 作業インターフェース

2.1. 概要

複数のユーザインターフェース

EVSサーバーは、補完的に動作する複数のユーザインターフェースから操作できます。

- VGAインターフェース
- LSMリモコンインターフェース
- LSM Connectアプリケーション

初期設定



LSMリモコンでMulticamを使用する前に、実行するコンフィグラインに、パラメータが正しく設定されていることを確認する必要があります。

クリップが特定のパラメータで保存されていて、その後オペレータがパラメータ値を変更したくても、それらのクリップおよびプレイリストは変更されません。

したがって、必要なパラメータを、最初に設定することが重要です。

VGAインターフェースのMulticam SetupおよびConfigurationモジュールは、設定およびメンテナンスに使用します。遠隔設定のためのWebベースのユーザインターフェースも、利用可能です。

最も重要なMulticamパラメータを設定するため、LSMリモコンからも、TechnicalとOperationalセットアップメニューを使用することができます。

Multicam Setupウィンドウは、EVSディスクレコーダーがさまざまな構成を実行できるため、Multicamを実行する構成を選択するために使用します。

Multicam Configurationウィンドウと含まれるタブでは、コンフィグ毎に、チャンネルコンフィグ、オーディオとビデオのパラメータ、すべての操作パラメータを設定できます。

VGAインターフェース

EVSサーバーの電源を入れると、最初のステップはPCブートシーケンスで、その後、Multicam Setupウィンドウが表示されます：

- デフォルトアプリケーションが以前に選択されている場合：
キーが押されなければ、数秒後にこのアプリケーションが自動的に起動します。
- デフォルトアプリケーションが選択されていない場合、またはスペースバーを押した場合：
システムはMulticam Setup ウィンドウに留まり、オペレータの次のコマンドを待ちます。

```

Multicam Setup 11.00 XT3-6U SN:115890 LWY
Configuration lines (ESC)
1. SPOTBOX IPDP 2REC 4 PLAY
2. LSM 1REC 1PLAY
3. LSM 1REC 2PLAY
4. LSM 2REC 2PLAY
5. LSM 2REC 4PLAY
6. LSM 3REC 1PLAY
7. LSM 3REC 2PLAY
8. LSM 3REC 3PLAY
9. LSM 4REC 2PLAY
10.
11. SLSM 1PLAY
12. SLSM 2PLAY
13. SLSM+1REC 2PLAY
14. SLSM+2REC 1PLAY
15.
16. SPOTBOX

Tools (F9)
I(m)port configuration lines
Ex(p)ort configuration lines
Assign server (f)acility name
Import/export (k)eyword files
E(x)port log files
(O)ptions codes management
(H)ardware check
(R)AID configuration

Set (L)AN PC address
Set date and (t)ime
(C)lear video disks
Touch Screen cal(i)bration
D(e)fault to UGA
Re(h)oot
Enable pass(w)ord for technical settings

Selected configuration summary
Mjpeg EUS (HD) 100Mbps 1080i 50.00Hz
Spotbox 2in 4out 4 Monos
SDTI 1 XT2_ADL Server

Server information
Genlock Ok
TC 14:20:18:16 OK
LAN PC 1.1.20.24

Enter:Execute F8:Edit line CTRL+DEL:Delete line ALT+Q:Exit F1:Help

```

選択したコンフィグで、Multicamを起動すると、操作ウィンドウでユーザは簡単な操作を実行できます。

操作ウィンドウには、Keywordウィンドウ、Search Clipウィンドウ、Clipウィンドウ、およびPlaylist/Timelineウィンドウが含まれます。

このマニュアルでは、これらのウィンドウと、そこから可能な操作について説明します。

LSMリモコンインターフェース

LSMリモコンのキーとメインメニューについては、次のセクションで説明します：

LSM Connectアプリケーション

LSM Connectアプリケーションは、LSMリモコンの補助です。

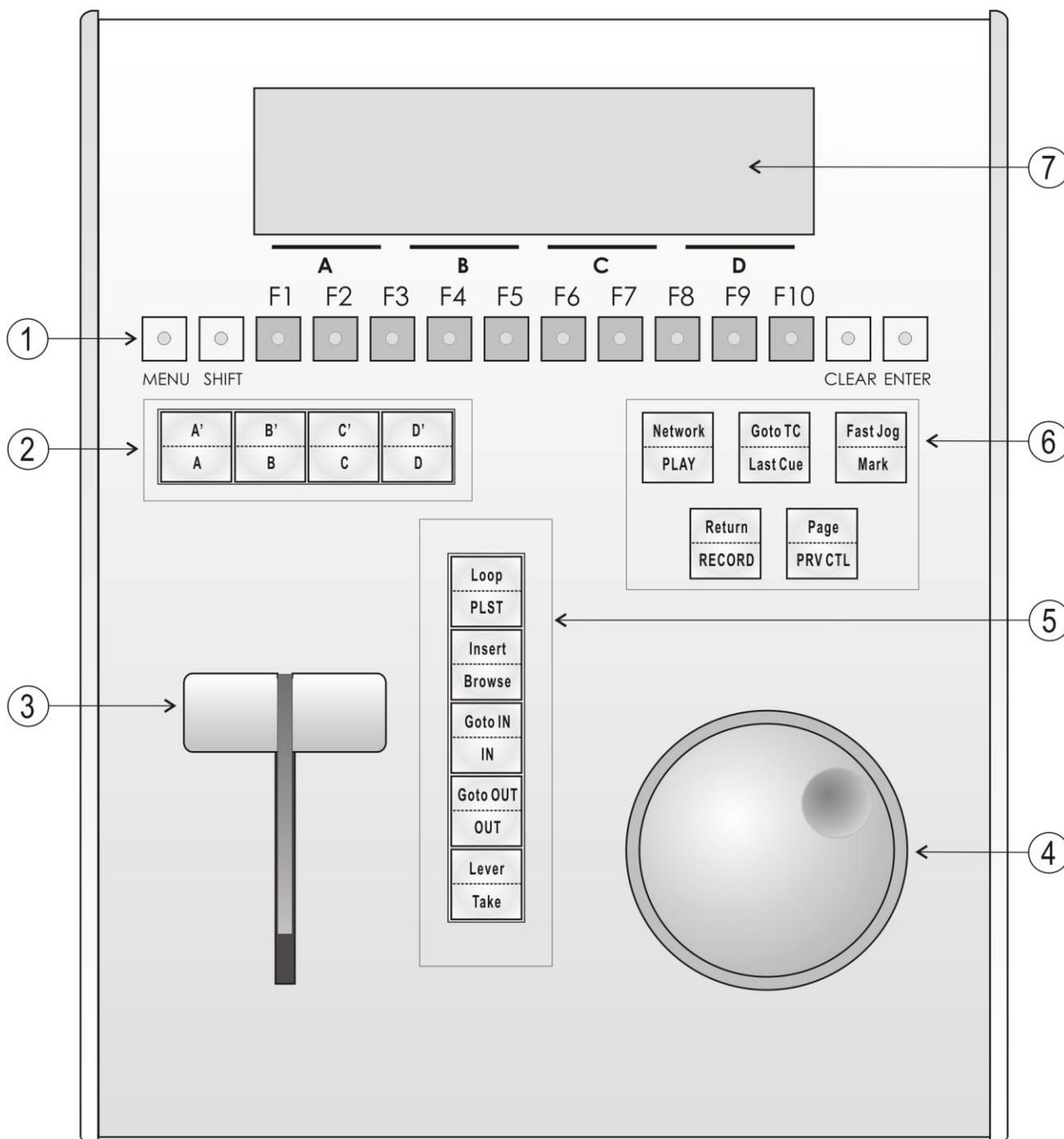
ユーザはクリップメタデータをすばやく編集したり、プレイリストを管理したりすることができます。

このアプリケーションの詳細については、LSM Connectクイックスタートガイドを参照してください。

2.2. LSMリモコンコントロール

2.2.1. 一般的なレイアウト

次の図は、各エリアの簡単な説明とともにLSMリモコンを示しています。



操作ボタンは、プライマリとセカンダリ機能を持ち、上部と下部に分かれています。
SHIFTボタンを押すと、セカンダリ機能にアクセスできます。

参照番号	コマンド	機能
1.	Fキーと小さいボタン	複数目的のキー
2.	ソフトキー	LCDディスプレイを使用し、Multicam MENUシステムに入ります
3.	レバー	スローモーションとプレイリストのリプレイを開始します
4.	JOGダイヤル	素材の正確なキューに使用します
5.	オペレーショナルブロック 1	
	PLST	アクティブなプレイリストを開始します
	LOOP	LSMリモコン、EVS Controllerセクション、Operational Setupメニュー内の Loop button /パラメータで有効になっているループ機能を適用します
	BROWSE	クリップ/プレイリスト/キューポイントをブラウズします
	INSERT	プレイリスト管理内で、クリップをプレイリスト内に追加します
	IN	現在の位置を、Mark INに設定します
	GOTO IN	設定済 Mark INに移動します
	OUT	現在の位置を、Mark OUTに設定します
	GOTO OUT	設定済 Mark OUTに移動します
	TAKE	<ul style="list-style-type: none"> ● PGM + PRVモード内: PGMとPRVモニタ上のカメラを切り替えます ● マルチPGMモード内: CAM選択とPGM選択モードを切り替えます ● 2PGMモード内: LSMリモコン上で両方のPGMを選択している時、PGM1とPGM2上にロードされている素材を交換します ● Playlist Editモード内: PRV チャンネル上にロードされたクリップを現在のプレイリスト内に挿入します
	LEVER	レバー範囲を、セカンダリモードに変更します
6.	オペレーショナルブロック 2	
	PLAY	再生を開始します
	NETWORK	XNetメニューに入ります(ネットワーク上の他のサーバーに接続します)
	LAST CUE	1つ前のキューポイントに、リキューします
	GO TO TC	<<F>>キーでタイムコード入力します
	FAST JOG	高速、手動リキューでジョグを使用します このモードはPLAY/LIVEコマンド後、自動的にリセットされます
	MARK	再利用可能なキューポイントの入力に使用します (256の反復キュー)
	RECORD	"E2E"モードを開始します
	RETURN	(もしまだ残っているなら)クリップ内で、レコードトレイン内の同じ映像に戻ります
	PRV CTL	Preview Controlモードをオン/オフにします
	PAGE	現在のクリップページを、1 ~ 10から選択します
7.	LCDディスプレイ	システムの現在のステータスを表示します

2.2.2. LED色

選択したキーが赤色に点灯します。

キーが緑色に点灯している場合は、このキーに関連する値が存在することを意味します。

例: F1 ~ F0キー:

- 緑点灯: キーに、クリップが保存されています。
- 緑点滅: クリップが作成中です。
- 赤点灯: キーのクリップが再生中、または再生準備完了です。
- 赤点滅: クリップが削除中 (ネットワークモード内)です。

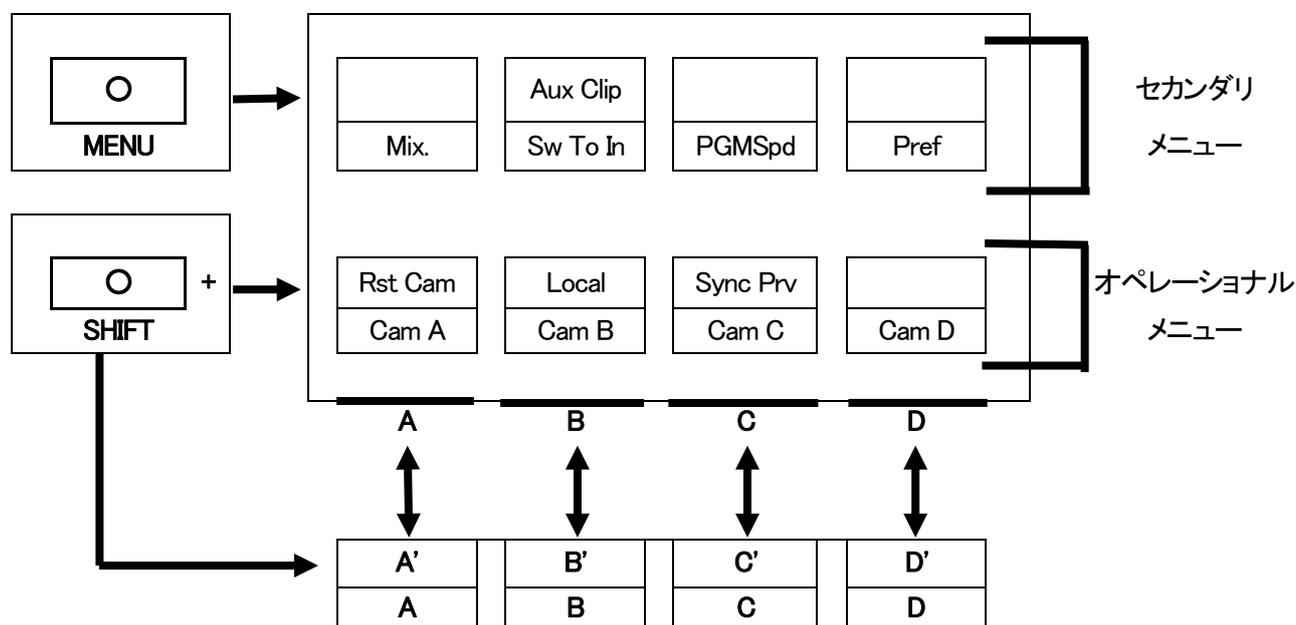
2.2.3. Fキーと小さいキー

		F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10			
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
MENU		SHIFT										CLEAR		ENTER

キー	機能
MENU	セカンダリメニューへアクセスします。 また、確認が必要なメッセージへのキャンセルとしても使います。 注意: SHIFT + MENUで、メインメニューに戻ります。
SHIFT	セカンダリキー機能が使用可能になります。 注意: このキーは、他のキーが叩かれるまで、放してもアクティブのままです。
F1 - F10	クリップの保存/呼び出し、プレイリストの呼び出し、タイムコード情報を入力します。
CLEAR	クリップ/プレイリストのクリアとIN/OUTポイントをクリアする複数用途キーです。
ENTER	現在のプレイリストの終わりへクリップ追加と、他のオプションやメッセージを了承します。

2.2.4. ソフトキーとLCDディスプレイ

ソフトキーは、プライマリとセカンダリ機能を持ち、上部と下部に分かれています。



LCDディスプレイは、2つのメニューに分かれています。

- オペレーショナルメニューのセカンダリ機能 (A' ~ D')にアクセスするには、**SHIFT**ボタンを押します。
- セカンダリメニューにアクセスするには、LSMリモコンの**MENU**キーを押します。
このメニューは、Setupメニューに戻ることなく、定期的に変更する必要のない設定を行うために使用します。
- オペレーショナルメニューに戻るには、もう一度**MENU**キーを押します。
- Multicamのメインメニューに戻るには、**SHIFT + MENU**を押します。

2.2.5. ジョグダイヤル



ジョグダイヤルを使用すると、オペレータはサーチモードに入り、Short OUTまたはShort IN映像を正確に探せます

ジョグダイヤルを、時計回りに回すと前方サーチし、反時計回りに回すと後方サーチします。

ジョグダイヤルを1回転させると、約 35フレームのジャンプが発生します。

ファストモードを使用する場合には、この数値にSetupメニューで設定した係数を掛けます。

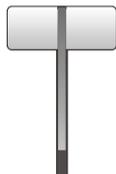


ジョグダイヤルは、次の目的にも使用します：

- Setupメニューで、パラメータを設定します。
- クリップデータベース、キューポイント、または現在のプレイリスト内をブラウズします。

ジョグダイヤルは、システムが再生モードと記録モードのときは、常にアクティブです。

2.2.6. レバー



レバーは、再生を開始したり、スローモーションの速度を変更したりするために使用します。

動作は、レバーモードに応じて、2種類あります。

標準モードでは、レバーの操作は、0 ~ 100%になります。

Operational Setupメニュー、EVS Controllerセクションの**Second lever range** パラメータを使用して、素材を、-400% ~ 400%の範囲で再生できます。

このセカンドレバーレンジにアクセスするには、LSMリモコンの**SHIFT + Lever**を押します。



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%、...より大きくフラットなステップを持ちます。

レバーは、プレイリスト編集モードで、速度、エフェクトタイプ、デュレーションの調整にも使用します。

2.2.7. LSMリモコンのロック

LSMリモコンは、偶発的な変動に対して保護するために、(例えば、担当者不在のLSMリモコン上の再生操作が中断されるのを防ぐために)いつでもロックすることができます。

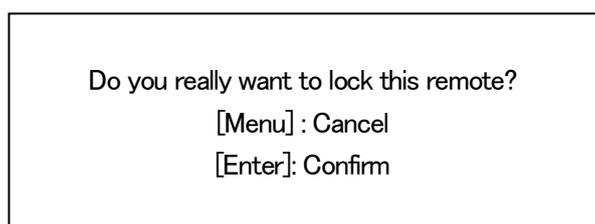
ロックされたLSMリモコンのみが影響を受け、他のLSMリモコンは完全に動作し続けます。

LSMリモコンをロックする方法

LSMリモコンをロックするには、**CLEAR**キーを押します。

次に、2秒以内に**MENU**キーを押します。

次の確認メッセージが表示されます。

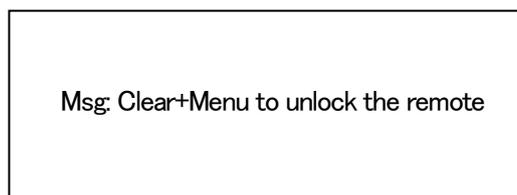


Enterを押して、LSMリモコンのロックを確認します。

LSMリモコンがロックされている場合:

- ロック解除に使用する**CLEAR**キーと**MENU**キーが、緑色に点滅しています。
- 他のすべてのキーは、連続的に赤色に点灯しています。
- ジョグブレーキが作動しています。
- すべてのキー、レバーおよびジョグは、押したり操作するとビープ音が鳴ります。
(ロック解除に使用する**CLEAR**キーと**MENU**キーを除く)

また、現在の画面の中央に次のメッセージが表示されます:



LSMリモコンのロックを解除する方法

LSMリモコンのロックを解除するには、再度**CLEAR**キーを押し、2秒以内に**MENU**キーを押します。

LSMリモコンは、操作モードに戻ります。

2.3. LSMリモコン操作

2.3.1. メインメニュー

序文

Multicamシステムの起動シーケンスの後、LSMリモコンのLCD画面にメインメニューが表示されます：

4Rec 4Play	Server	Ver:16.04.xx	
F1 :1 Remote		F6 :Exit	
F2 :2 Remotes		F7 :Clear clips & PL	
F3 :3 Remotes		F8 :Stop Record	
F4 :4 Remotes		F9 :Fill Playlist	
F5 :Char. Off		F0 :Technical setup	
Split	Paint	Target	Setup
1Pgm+Prv	2 PGM		Aud. Met.

メインメニューには特別なキー操作（F0～F9）と、LCD画面の下部にあるソフトキーオプションがあります。

アプリケーションの任意のセクションからメインメニューに戻るには（プレイリストモードを除く）、1番目のLSMリモコンでSHIFT + MENUを押します。



1番目のLSMリモコンで2つのチャンネルが使用可能な場合、Bキーは **2 PGM**を表示します。
3つのチャンネルが使用可能な場合、Bキーは **3 PGM**を表示します。

メインメニューのファンクションキー

対応するファンクションキー（F_キー）を選択し、ENTERを押して選択を有効にします。

ファンクションキー	用途
F1 ~ F4	必要なら、Multicamシステムは、1、2、3、4 LSMリモコンを使用して動作できます 現在のコンフィグで利用可能なプレイチャンネルの数に依存し、メインメニューから 1、2、3、4 Remoteモードが使用可能です
F1: 1 Remote	コンフィグ内で、1台のLSMリモコンを使用します
F2: 2 Remotes	コンフィグ内で、2台のLSMリモコンを使用します。 もし4プレイチャンネルが利用可能であれば、2 Remoteモードを選択すると、オペレータは 2つのコンフィグから選択できます： <ul style="list-style-type: none"> ● 2プレイチャンネル（各LSMリモコン用）： このコンフィグでは、各LSMリモコンはPGM + PRVまたは2PGMモードを選択できます 各LSMリモコンは、PGM + PRVとPLAYLISTモード内で、ビデオトランジション（カット/ディゾルブ/ワイプ）を管理できます ● 3プレイチャンネル（1番目のLSMリモコン用）、 1プレイチャンネル（2番目のLSMリモコン用）： このコンフィグでは、1番目のLSMリモコンは、PGM + PRVまたは3 PGMモード選択可でビデオトランジションを管理できます 2番目のLSMリモコンは、1 PGMモードに強制され、カットトランジションのみを扱えます
F3: 3 Remotes	コンフィグ内で、3台のLSMリモコンを使用します
F4: 4 Remotes	コンフィグ内で、4台のLSMリモコンを使用します
F5: Char. On/Off	モニタリング出力上のオンスクリーン表示（タイムコード/クリップID・・・）をオン/オフします
F6: Exit	Multicamソフトウェアを終了し、EVSメニューに戻ります
F7: Clear clips & PL	全てのプロテクトされていないクリップとプレイリスト、またはクリップのみをクリアします（セカンドスクリーン内の選択に依存します） 注意： このコマンドは、Maintenanceメニュー内のClear Video Disksとは異なります もしサーバーを完全にリフレッシュしたければ（すなわちプロテクト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より、Clear Video Disksコマンドを使用する必要があります
F8: Stop Record	収録を停止します RECキーが消灯し、記録再開に F8ファンクションキーが使えるようになります
F9: Fill Playlist	現在のプレイリストの終わりに全てのクリップダンプする機能です ショーの終了後、バックアップ機能として、全ての素材をテープに保存可能です Setupメニュー内でどのカメラアングルをFill Playlist機能内に含むか選択できます もし、あなたのクリップが現在ネットワーク上の他のサーバーに接続されているなら、そのサーバーからのクリップは現在のプレイリストに追加されます。 選択したプレイリストが、空であることを確認してください この機能は、クリップを既存のプレイリストの最後に付加します
F0: Technical setup	テクニカルセットアップメニューにアクセスします



以前に保存したデータやクリップの有効性を保証するには、キーボードからAlt + QとEnterキーを押すか、LSMリモコンから F6を押してから Enterキーを押して、アプリケーションを正しく終了することをお勧めします。

アプリケーションの実行中に、システムの電源を切らないでください。

メインメニューのソフトキー

ソフトキーを使用して次のコマンドを使用できます。

Split	Paint	Target	Setup
1PGM+PRV	2PGM		Aud. Met.

コマンド	ソフトキー	説明
1 PGM + PRV	A	1PGM+PRVモードを選択できます
1 PGM / 2 PGM / 3 PGM	B	1 PGMまたは、マルチPGMモード (2PGM、3PGM)を選択できます。オプションは、コンフィグに依存します。
Aud. Met.	D	モニタリング出力のOSDを使用する全てのチャンネルのオーディオメータの表示をオン/オフします オーディオメータがオンの時には、クリップ情報はオフ 逆も、同様です
Split	SHIFT + A	ライセンス 113がインストールされている場合にのみ、Split機能が使用できます
Paint	SHIFT + B	ライセンス 114がインストールされている場合にのみ、Paint機能が使用できます
Target	SHIFT + C	ライセンス 115がインストールされている場合にのみ、Target機能が使用できます
Setup	SHIFT + D	オペレーショナルセットアップメニューにアクセスします

2.3.2. 小さいキーの機能

MENU

セカンダリメニューにアクセスします。

LSMリモコンのSHIFT + MENUキーで、メインメニューにアクセスします。

オプションやメッセージを取り消すために、ESCAPEキーとしても使用します。

CLEAR

IN / OUT / プレイリスト / クリップ / キューポイントを、クリアします。



- 1つのキューポイントを消去するには、目的のキューポイントを呼び出して、CLEAR + MARKキーを押します。
- すべてのキューをクリアするには:
現在の映像がキューポイントでない時に、CLEAR + MARKキーを押します。
コマンドを確認するメッセージが表示されます。

ENTER

現在のプレイリストの最後に、クリップを追加します。

これは、クリップの保存を確定したり、各オプションやメッセージを有効にするためにも使用します。

2.3.3. オペレーショナルブロック 1のキーの機能

Loop

EVS Controllerセクション、Operational Setupメニュー、Loop buttonパラメータの値に従って、ループ機能を有効にします。

ループモードを終了するには、SHIFT + LOOPをもう一度押す必要があります。

この設定には、関連する動作を有効にする、以下の値があります：

Loop clip

ロードしたクリップを、Short INと Short OUT間でループして再生します。

ループクリップが有効になると、Loopボタンが緑色に点滅し、モニタリング出力のOSD上にループインジケータ (L)が表示されます。

Loop clip bounce

ロードしたクリップを、Short INと Short OUT間でループバウンスして再生します。

ループクリップバウンスが有効になると、Loopボタンが緑色に点滅し、モニタリング出力のOSD上にループインジケータ (L)が表示されます。

Loop clipとLoop clip bounceモードは、以下の場合に適用されます：

- クリップを再生する前に、Loopボタンを押します。
- プレーヤーが、クリップの Short INと Short OUT間にある。
それ以外の場合は、LSMリモコンからビープ音が鳴ります。

Disable

ループ機能は無効になり、何も行われません。

PLST

現在のプレイリストが空の場合、この機能は使用できません。

- 現在のプレイリストが空でない場合、1回 PLSTを押すと、プレイリスト編集モードで、現在のプレイリストをロードします。
- プレイリスト編集モードから PLSTを押すと、プレイリスト再生モードになります。
- プレイリスト再生モードから PLSTを押すと、プレイリストを頭にキューアップします。
- PLSTを 3回押すと、常に、現在のプレイリストを、再生可能にキューアップします。

キューアップされたプレイリストを再生するには、PLAYボタンを押すと、プリセットされたスピードで再生します。

Insert

プレイリスト内の現在の位置の前/後(Playlistセクション、Setupメニュー内のInsert in playlist設定に従う)にクリップを挿入します

Browse

クリップがプライマリチャンネル上にロードされているときに、**BROWSE**キーを押すと、ジョグダイヤルを回して、データベースのすべてのローカルクリップをブラウズすることができます。

プライマリチャンネル上の現在の映像にキューポイントが存在する場合（CUEボタンが赤色に点灯）、**BROWSE**キーを押すと、ジョグダイヤルを回して既存のすべてのキューポイントをブラウズできます。

プライマリチャンネル上の現在の映像がクリップでもキューポイントでもない場合、またはオペレータがプレイリストモードである場合、**BROWSE**キーを押すと、ジョグダイヤルを回して現在のプレイリスト内のクリップをブラウズできます。

Goto IN

CLIPモードでは、このキーの組み合わせにより、オペレータはクリップのIN / OUTポイントに、即座に移動できます。

IN

クリップのIN点を設定します。

キーは、以下の状況により、異なって点灯/点滅します：

キー色	意味
緑色点灯	INポイントが存在するが、現在の映像はINポイントではない時にキーが緑色に点灯します
赤色点灯	オンエアイメージが、この INポイントの時に、キーが赤色に点灯します このポイントは記録中に入力できます
点滅（緑色または赤色）	Split Audioモードでは、このキーは、緑または赤色に点滅します。

- プレイリスト上の Replace操作中に、トランジション上にINマーカを挿入しようとする、これは許可されていないため、このキーは赤く点滅します。

- タイムライン上の Extend操作に、このキーはジョグするまで赤く点滅します。
このとき、CAM Dキーで操作が確定するまで緑色に点滅します。

Goto OUT

CLIPモードでは、このキーの組み合わせにより、オペレータはクリップのIN / OUTポイントに、即座に移動できます。

OUT

クリップのOUT点を設定します。
INボタンと同様に動作します。

クリップIN/OUTポイントの変更

変更するクリップを選択し、ジョグダイヤルを使用して新しい INまたは OUTポイントに位置づけ、必要に応じて INまたは OUTポイントを再度マークします。



IN / OUTポイントが設定されクリップが保存されるとき、システムは自動的にそれぞれ IN / OUTポイントの前後のユーザ定義可能な長さの素材を書き込みプロテクトします。

これは、ガードバンドと呼ばれます。

それらのデュレーションは、Clipsセクション、Operational Setupメニュー内のDefault clip duration / パラメータで設定します。

Lever

この機能は、0 ~ 100%のスローモーションの実行、セカンダリレバー範囲の1つでの素材の再生に使用します。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いて、レバーは連続したリニアレンジを持っています。

スーパーモーション素材の場合、スーパーモーションカメラに依存する”フラットステップ”（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を簡単に見つけるのに役立ちます。



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、スムーズなリプレイを得るためには、リプレイスピードが理想的なスローモーションスピード、例えば SLSM 2xの場合 50%、SLSM 3xの場合 33%であることが重要です。

再生スピードがこれらの理想値からわずかに外れていると、動きがずれることがあります。

これらの理想的な速度は、現在の素材がスーパーモーションであるときに、PLAYボタンを押すことによって直接呼び出すこともできます。

これを容易にするために、PGM速度と Var Maxモードも使用できます。

TAKE

- PGM + PRVモード： このボタンを押すと、PGMとPRVモニター上のカメラを切り替えます。
- マルチPGMモード： このボタンを押すと、CAM選択モードとPGM選択モードを切り替えます。
- 2 PGMモード： 両方のPGMをLSMリモコン上で選択しているとき：
PGM1にロードされた素材とPGM2にロードされた素材を入れ替えます（逆も同じ）。
- プレイリスト編集モード： このボタンを押すと、PRVチャンネル上にロードされているクリップを、現在のプレイリストに挿入します。

2.3.4. オペレーショナルブロック 2のキーの機能

Network

ネットワーク上の他のマシンのクリップ/レコードトレインにアクセスします。
サーバー選択後、クリップとカメラアングルの選択方法は、ローカルLSMサーバー上と同じです。

PLAY

前方動作を開始します。
また、プレイリストとクリップを再生開始します (PLSTコマンドを参照下さい)。

PgmSpd / Var MaxがOFFの場合: **PLAY**キーを押したときのデフォルト再生速度は、標準映像では 100%、SLSM 3xカメラでは 33%、SLSM 2xカメラでは 50%です。 ..

PgmSpd / Var MaxがONの場合: Operational Setupメニュー内、PGM Speed / Var maxノパラメータの設定値を使用します。

Goto TC

ロードされたトレイン/クリップ内の指定タイムコードへジャンプします。

指定タイムコードへの移動方法

指定タイムコードに移動するには、以下の手順を実行します：

1. **SHIFT + GOTO TC**キーを押します。

LSMリモコン上に **GOTO TC**ウィンドウが表示されます：

Go to TC xx:xx:xx:xx			
[Menu] : Cancel			
[Enter] : Go to TC			
Reset		From Date	To Date
Return		LTC	

2. 検索の開始日を指定するには、LSMリモコン上の **SHIFT + C**キーを押し、**F1 ~ F10**キーを使用して日付を dd / mm / yyの形式で入力し、**ENTER**キーを押します。
3. 検索の終了日を指定するには、LSMリモコン上の **SHIFT + D**キーを押し、**F1 ~ F10**キーを使用して日付を dd / mm / yyの形式で入力し、**ENTER**キーを押します。
4. LTC、USERタイムコード、またはその両方（LTC / USER）に移動するかどうかを指定するには、目的のタイムコードタイプが表示されるまで **C**キーを押します。
5. ファンクションキー**F1 ~ F10**を使用して、目的のタイムコードを入力します。

8つの数字： hh:mm:ss; ff (f=フレーム)が、LSMリモコン上のLCD画面上に表示されます。

○ 8つの数字をすべて入力すると、Multicamは自動的に目的のタイムコードに移動します。

○ 8つ未満を入力して（最後の数字が0の場合）、LSMリモコン上の**ENTER**キーを押して入力を確定すると、目的のタイムコードに移動します。

Goto TCに入ったら、LSMリモコン上のLCD画面とモニタリング出力上で、正しく入力されているか確認できます。このタイムコード表示は、LCD画面の中心、メニューオプションのすぐ上に表示されます。

6. LSMリモコン上の、**ENTER**キーを押します。

タイムコードがLTCテーブルからのものであれば、モニタリング出力上に、白色で表示されます。

タイムコードがUSER TCテーブルからのものであれば、モニタリング出力上に、黄色で表示されます。

ENTERでTC入力を確定した後に何も起こらなければ、これは選択タイムコードに対応するフィールドがもはやディスクに存在しないことを意味します。

GOTO TC機能を終了するには、MENUキーを押します。

Last Cue

現在のタイムコード位置の相対的に1つ前のキューポイントに、再キューします。

Last Cueボタンを押すたびに、1つ前のキューに再キューし、以下繰り返します。

キューポイントを呼び出すと、(Operational Setupメニュー、OSDセクションのCue number on OSDパラメータがオンなら)、キュー番号がOSDの左上隅に表示されます。

Fast Jog

選択すると、早い映像検索が可能になります：

このファストジョグの実際の速度は、セットアップメニュー内で調整できます。

再生を開始するかE2Eモードに戻ると、ファストジョグモードがリセットされます。



ジョグダイヤルは、システムが再生&収録中のとき、常にアクティブです。
PLAYキーまたはレバーで再生を開始、またはRECORDボタンでE2Eモードに戻るとき、割り込みが自動的にオンになります。

Mark

以下のマークを付けます：

- レコードトレイン上の256キューポイント (収録中/再生中)
- 現在のクリップ上の32のキューポイント

キューポイントは、Setupメニュー、Clipsセクションの **Mark cue point**設定により、LIVEまたは PLAYBACKプログラム上にマークされます。

256 (レコードトレイン上)または32 (クリップ上)のキューポイントをマークしたら、次のキューポイントは最も古いキューポイントを上書きします。

Return

クリップ内で RETURNキーを押すと、同じ映像ですが、クリップの代わりにレコードトレイン上に移動します。

(レコードトレイン内に、その映像がまだ存在する場合)

これは、クリップが短すぎて、現在のIN点またはOUT点を超えて素材を使用したい場合に便利です。

RECORD

システムが収録中に、このキーは赤く点灯します。

このキーを押すと、システムが E / E (ライブ)モードになり、必要に応じて(セットアップメニューの設定に応じて)収録を開始します。

E / Eモードは、システムで既に収録された映像を実際に再生しており、すべてのオーディオおよびビデオトラックは、ライブソースに比べて 3フレームの遅延があります。

Page

このキーを使って、新しいクリップページを選択します。

SHIFT + PAGEキーを押した後、F_nキーを押して、対応するページ (1 ~ 10)を選択します。

PRV CTL

プレビューコントロールモードを、有効/無効にします。

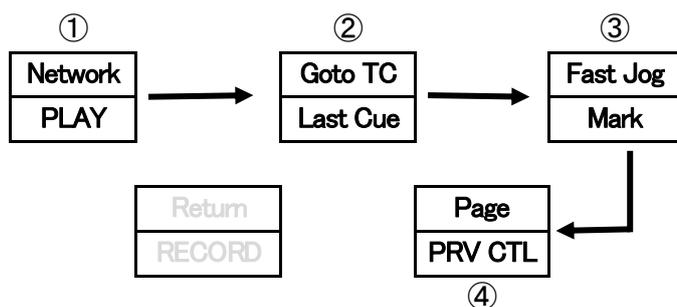
2.3.5. LSMリモコンからシステムをリブートする

《ハードリブート》

システムを再起動する必要がある場合、LSMリモコンから処理を実行できます。

Multicamの動作中にこの操作を行うと、Multicamアプリケーションが強制終了され、記録中とクリップされていない最大1分間の素材が失われることに注意して下さい。

再起動するには、以下のキーを順番に押します：



手順 3と手順 4の間で、RECORDボタンが緑に点滅し、PAGEボタンが赤く点滅します。

PAGEボタンを押すと、システムが再起動します。

RECORDボタンを押すと、通常の操作に戻ります。

《ソフトリブート》 キーボードから

《ソフトリブート》を実行してソフトウェアを終了し、EVSメニューに戻ることもできます。

ここでは、システム全体を再起動することなく、ソフトウェアを選択して再入力することができます。

以下の手順を実行すると、システムは終了時に収録されたすべての素材（レコードトレイン、クリップ、プレイリスト）を自動的に保存します。

キーボードで **ALT + Q**を押すか、またはメインメニューから **F6**を押し、**ENTER**で確定します（**ESC**でキャンセル）。

Multicamソフトウェアを終了し、EVSメニューに戻ります。

3. コントロールモード

3.1. ライブ/サーチ/プレイバックモード

MulticamIは、使用するコマンドに応じて、3つの異なる基本モードに設定できます：

ライブ (E2E)モード

起動時に選択されるこのモードは、LSMリモコンの **RECORD**キーを押しても選択できません。
MulticamIは、入力信号を収録し、同時にPGM出力上で再生します。

サーチモード

このモードは、ジョグダイヤルを動かして選択します。

このモードでは、オペレータは、キューポイントまたはクリップを設定するために、映像をサーチできます。
ジョグダイヤルを、時計回りに回すと前方サーチ、反時計回りに回すと後方サーチします。
MulticamIはサーチ中も収録を止めない事が、一番重要な事です。

プレイバックモード

レバーを動かすか **PLAY**キーを押すと、このモードが選択されます。

MulticamIは、入力信号を遅れて、クリップ、プレイリスト、スローモーションを再生し、もちろん、ディスク上に入力信号を記録し続けます。

レバーを動かすとすぐに、MulticamIは、現在の映像から再生を開始します。

再生速度は、レバーの位置によって決まります。

これは、通常のスローモーションの再生だけでなく、クリップやプレイリストの再生を開始するためにも使用します
再生中、システムは決して収録を停止しません。



ジョグまたはレバーを使った LSM リモコン上の各操作は、それぞれサーチモードまたは再生モードに関連付けられます

3.2. 1 PGM + PRVモード

3.2.1. 1 PGM + PRVモード

序文

Multicamには、基本操作の 2つのモード、1 PRV + PGMとマルチPGMがあります：

- 1 PGM + PRVモード：

全ての出力間の相互作用を可能にするため、より強力です。

同期リプレイは、カメラ間で、ミックス/ワイプ/カットのいずれかを使用して、連続再生ができます。

- マルチPGMモード：

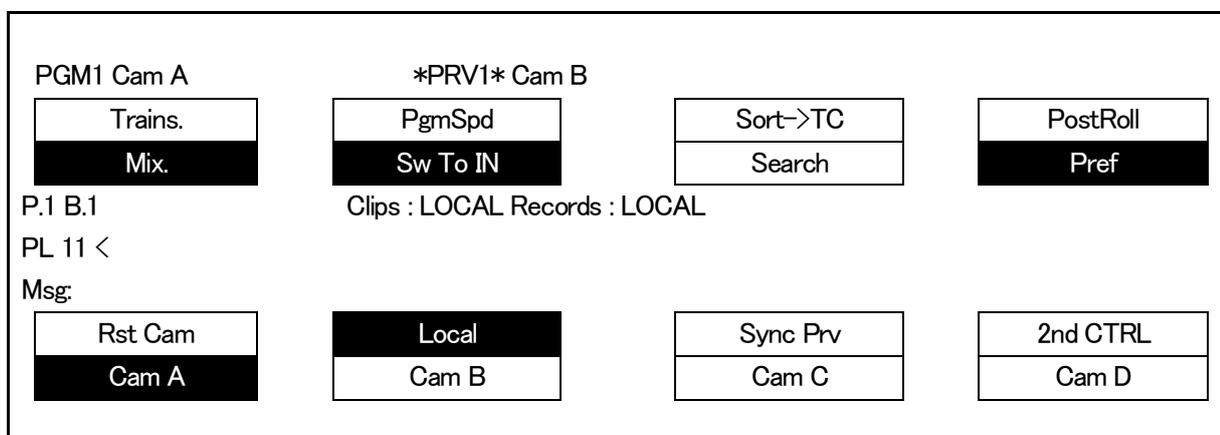
より基本的ですが、全ての出力の独立したコントロールを提供します。

これらの出力は、一緒に制御(すべての出力で特定の動作にジョグで戻る、など)、または個別に制御(PGM 1、2、3のいずれかなど)ができます。

PGM + PRVモードに入る方法

1 PGM + PRVモードに入るには、メインメニューから **A**を押します。

LSMリモコンに、次の画面が表示されます：



この構成で動作させるには、最低 2つのプレイバックチャンネルが使用可能でなければなりません。

このモードでは、オペレーターは全ての出力間でトランジションエフェクトの有無にかかわらずリプレイを行うことができます。

オペレータの判断で、複数のアングルのリプレイを連続再生できます。

LCDディスプレイは、ソフトキー (A、B、C、D)でコントロールする、2つのメニューに分かれています。上部メニューにアクセスするには、LSMリモコンから **MENU**を押します。

3.2.2. 1 PGM + PRVプライマリメニューコントロール

序文

以下に示す 1 PGM + PRVモードのプライマリメニューでは、次の段落で詳述されている機能にアクセスできます：

Rst Cam	Local	Sync Prv	2nd CTRL
Cam A	Cam B	Cam C	Cam D

CAM A / B / C / D

Rst Cam	Local	Sync Prv	2nd CTRL
Cam A	Cam B	Cam C	Cam D

PRV CTLが 'OFF'の場合： PGM出力に割り当てるカメラを選択します。
このカメラのキーは、メニューで強調表示されます。

PRV CTLが ONの場合： PRV出力に割り当てるカメラを選択します。
このカメラのキーは、メニューで強調表示されます。

5CAMコンフィグ (5つのレコーダーチャンネルと1つのプレーヤーチャンネル)から、または CAM E以上が存在するクリップをロードすると、オペレーショナルメニューは、以下を表示します：

Rst Cam	Local	Sync Prv	2nd CTRL
Cam A	Cam B	Cam C	——>

Dキー (——>)を押すと、オペレーターは D、E、および以下のカメラにアクセスできます。
操作メニューは次のようになります：

Rst Cam	Local	Sync Prv	2nd CTRL
Cam D	Cam E	Cam F	<——

CAM A、B、Cの選択に戻るには、Dキー (<——)を押します。

Rst Cam

Rst Cam	Local	Sync Prv	2nd CTRL
Cam A	Cam B	Cam C	Cam D

この機能は、アクティブなチャンネル上に、カメラ位置を復元します：CAM Aは PGM1、CAM Bは PRVです。



チャンネル上にクリップ/プレイリストがロードされているとき、ライブモードに戻ると、その出力で最後に使用されたレコードトレインを呼び戻します。

これにより、Rst Cam機能が頻繁に使用されるのを防ぎます。

Local

Rst Cam	Local	Sync Prv	2nd CTRL
Cam A	Cam B	Cam C	Cam D

ネットワーククリップまたはレコードトレインにアクセス後、ローカルLSMIに再接続します。

この機能は、クリップとレコードトレイン両方がローカルLSMIに接続されている場合に点灯します。

これは、SDTIネットワークで接続されている Master/Server LSM上のみに表示されます。

Sync Prv

Rst Cam	Local	Sync Prv	2nd CTRL
Cam A	Cam B	Cam C	Cam D

PRVを、PGM出力のタイムコードと速度に同期させます。

この機能はリモートレコードトレインでは利用できません。

2nd CTRL

Rst Cam	Local	Sync Prv	2nd CTRL
Cam A	Cam B	Cam C	Cam D

LSMリモコンとサードパーティーコントローラ間で、1つまたは複数の再生チャンネルのコントロールを切り替えられます。

両方のコントローラとも同時にチャンネルのステータスを受けますが、一度に1つのコントローラのみが実際にチャンネルをコントロールできます。

セカンダリコントローラは、Technical Setupメニュー内で設定します。

この機能を押すと 2nd CTRLメニューに入り、対応する Aまたは Bキーを押しセカンダリコントローラに渡したいチャンネルを選択し、D (DONE)を押し、選択を確定します。

チャンネルのコントロールをLSMリモコンに戻すには、同じことを行います。

3.2.3. 1 PGM + PRVセカンダリメニューコントロール

序文

以下に示す1 PGM + PRVモードのセカンダリメニューでは、次の段落で詳述されている機能にアクセスできます：

Trains	PgmSpd	Sort->TC	PostRoll
Mix.	Sw To IN	Search	Pref

Mix / Wipe L>R / Wipe R>L / Wipe U>D / Wipe D>U / Cut

Trains	PgmSpd	Sort->TC	PostRoll
Mix.	Sw To IN	Search	Pref

このオプションでは、PGMとPRV映像間で起きるトランジションエフェクトを決定します。

ミックス、ワイプ、カットは、同じ位置にあります。

このボタンを押すと、エフェクトをブラウズし、LCDメニュー上にアクティブなエフェクトを表示します。

PgmSpd / VarMax

Trains	PgmSpd	Sort->TC	PostRoll
Mix.	Sw To IN	Search	Pref

PgmSpdを1回押すと、Program Speedモードがオンになり、この機能がLCD上でハイライトします。

さらに1回キーを押すと、VarMaxモードがオンになり、この機能がLCD上でハイライトします。

どちらかのモードがオンのときに、PLAYキーは赤く点滅します。

- **Program Speedモード**： レバーから、2つの速度値のみが利用可能です：

0% (レバーが一番下の位置にあるとき)、または、

Operational Setupメニュー、EVS controllerセクション内の **PGM speed**設定の速度 (レバーがその他の位置)

- **VarMaxモード**： レバーで設定される速度範囲は、

0% ~

Operational Setupメニュー、EVS controllerセクション内の **PGM speed**設定の速度 (レバーがその他の位置)間の値。

Sw To IN

Trains	PgmSpd	Sort->TC	PostRoll
Mix.	Sw To IN	Search	Pref

もし、オン (点灯)なら、カメラ変更すると対応する INポイントにジャンプします(IN点が存在する場合)。

現在の素材に対する INポイントがない、または **SW to IN**がオフなら、同期して切替わります。

Pref

Trains	PgmSpd	Sort->TC	PostRoll
Mix.	Sw To IN	Search	Pref

選択すると、Preferenceモードがオンになります。

Trains

Trains	PgmSpd	Sort->TC	PostRoll
Mix.	Sw To In	Search	Pref

Dual LSMモードでは、このオプションを使用して、**Camera Association**のメニューにアクセスし、CamソフトキーA、B、C、Dを、動作中のコンフィグで使用可能な目的のカメラアングルにマップできます。

Post-Roll

Trains	PgmSpd	Sort->TC	PostRoll
Mix.	Sw To IN	Search	Pref

ポストロールモードがオンのとき、機能は LCD上で点灯し、モニタリング出力の OSD上に“P”が現れます。

ポストロールモードがオンでMulticamを終了したら、Multicamを再起動してもオンのままです。

ポストロールモードは、再生する素材に依存し、以下のように動作します：

- クリップ再生時：

Short OUT点では止まらず、Short OUT点を越え、Operational Setupメニュー、Clipsセクション内のClip post-rollまで再生を続けます。

- レコードトレイン再生時：

Operational Setupメニュー、Clipsセクション内のRecord Train OUTs/パラメータがFreezeに設定されていると、上記と同じ動作を行います。

- プレイリスト再生時：

Post-Rollは、プレイリストの最後のクリップにのみ適用されます。

MulticamがIPDirectorで parallel/exclusiveモードで使用されている場合、IPDirectorのプレイリストパネルモジュールで設定されたポストロールが考慮されます。

Sort->TC

Trains	PgmSpd	Sort->TC	PostRoll
Mix.	Sw To IN	Search	Pref

指定タイムコードを含む全てのクリップをサーチできます。

Search

Trains	PgmSpd	Sort->TC	PostRoll
Mix.	Sw To IN	Search	Pref

キーワードとランキングを使用して、データベースを検索できます。

オペレーショナルメニューに戻るには、LSMリモコンから **MENU**キーを押します。

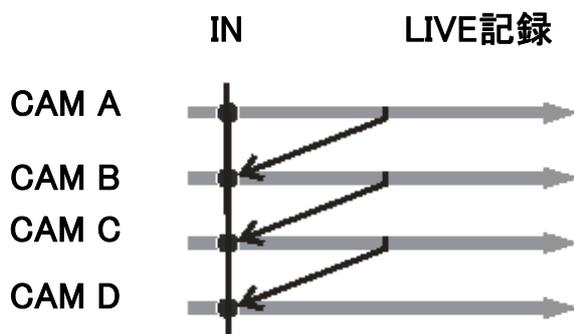
3.2.4. フルコントロールとレバーコントロール

PRV CTLキーがアクティブでないとき、PGMとPRVの両方をコントロールします。

PRV CTLを選択すると、ジョグダイヤルとほとんどのキーでPRVチャンネルをコントロールし、レバーと PLAYキーでPGM出力をコントロールします。

この時点で、クリップを選択すると、PRVチャンネル上に呼び出します。

PRV CTLと SW to IN機能の両方を有効にすると、オペレータは同じ IN点からカメラを自動連鎖させることができます。



INポイントがマークされていて、PRV CTLをアクティブにし、SW to INオプションをオンにします。

そして、1台のカメラのスローモーションを、この INポイントから開始します。

PRV出力に他のカメラを選択し、TAKEボタンで、PGM出力上と同じ INポイントからカメラをオートチェーンできます

3.3. マルチPGMモード

3.3.1. マルチPGMの概要

序文

MulticamIには、基本操作の 2つのモード、1 PRV + PGMとマルチPGMがあります：

- 1 PGM + PRVモード：

全ての出力間の相互作用を可能にするため、より強力です。

同期リプレイは、カメラ間で、ミックス/ワイプ/カットのいずれかを使用して、連続再生ができます。

- マルチ PGMモード：

より基本的ですが、全ての出力の独立したコントロールを提供します。

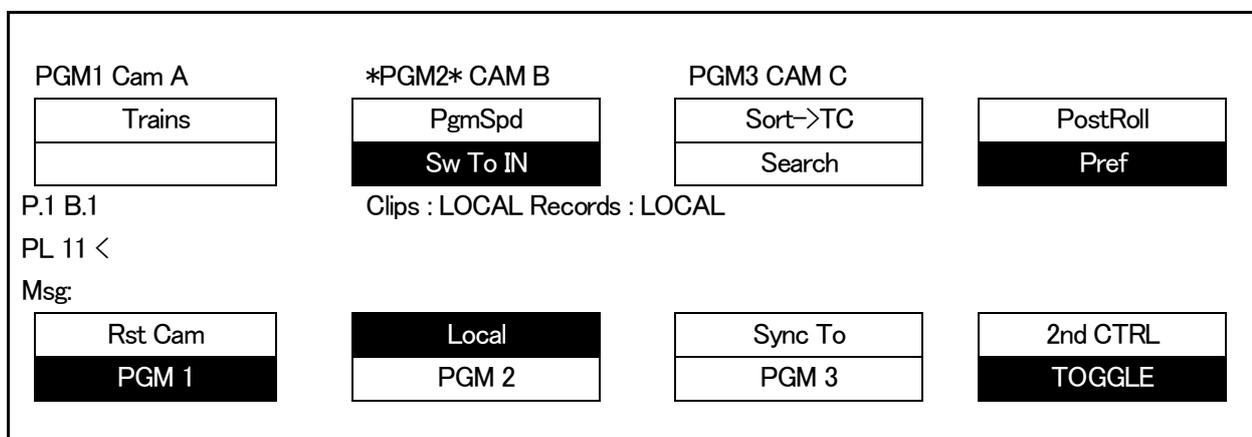
これらの出力は、一緒に制御(すべての出力で特定の動作にジョグで戻る、など)、または個別に制御(PGM 1、2、3のいずれかなど)できます。

マルチ PGMモードに入る方法

マルチ PGMモードに入るには、メインメニューから **B**を押します。

このボタンには、システム構成に応じて、1 PGM、2 PGM、または3 PGMというラベルが付けられています。

LSMリモコンに次の画面が表示されます：



LCDディスプレイは、ソフトキー (A、B、C、D)で制御される 2つのメニューに分かれています。

上部メニューにアクセスするには、LSMリモコンから **MENU**を押します。

3.3.2. マルチ PGMプライマリメニューコントロール

序文

以下に示す、マルチ PGMモードのプライマリメニューでは、以下の段落で詳述されている機能にアクセスできません:

Rst Cam	Local	Sync To	2nd CTRL
PGM 1	PGM 2	PGM 3	TOGGLE

Rst Cam

Rst Cam	Local	Sync To	2nd CTRL
PGM 1	PGM 2	PGM 3	TOGGLE

この機能は、アクティブなチャンネル上に、カメラ位置を復元します: PGM1には CAM A、PGM2には CAM Bなど



チャンネル上にクリップ/プレイリストがロードされているとき、ライブモードに戻ると、その出力で最後に使用されたレコードトレインを呼び戻します。

これにより、Rst Cam機能が頻繁に使用されるのを防ぎます。

Sync To

Rst Cam	Local	Sync To	2nd CTRL
PGM 1	PGM 2	PGM 3	TOGGLE

このボタンでは、選択した PGMを、他の PGMと使用で同期させます。

このボタンを押し、リファレンスとして使用する PGMを選択します。

この機能は、ネットワークトレインでは利用できません。

2nd CTRL

Rst Cam	Local	Sync To	2nd CTRL
PGM 1	PGM 2	PGM 3	TOGGLE

LSMリモコンとサードパーティーコントローラ間で、1つまたは複数の再生チャンネルのコントロールを切り替えられます。

両方のコントローラとも同時にチャンネルのステータスを受けますが、一度に1つのコントローラのみが実際にチャンネルをコントロールできます。

セカンダリコントローラは、Technical Setupメニュー内で設定します。

この機能を押すと 2nd CTRLメニューに入り、対応する Aまたは Bキーを押しセカンダリコントローラに渡したいチャンネルを選択し、D (DONE)を押し、選択を確定します。

チャンネルのコントロールをLSMリモコンに戻すには、同じことを行います。



1 PGMモードは、2または 3PGMモードを簡略化したものです。

操作メニューの機能が少なくなりました:

	Local		2nd CTRL
CAM A	CAM B	CAM C	CAM D

加えて、セカンダリコントローラをオン/オフするために、チャンネルを選択する必要はありません。

このモードで使用できるチャンネルは1つだけなので、オペレータは SHIFT + Dを押すのみで、セカンダリコントローラとLSMリモコン間でコントロールを切り替えられます。

Toggle / All

Rst Cam	Local	Sync To	2nd CTRL
PGM 1	PGM 2	PGM 3	TOGGLE

TGGLE機能は、3 PGMモードでのみ使用可能です:

- Toggle OFF:

出力チャンネルを選択するとそのチャンネルのコントロールになり、他のコントロールはオフになります。

- Toggle ON:

チャンネルを選択すると、他のコントロールを変更することなく、そのチャンネルのコントロールをオン/オフにします。

- All: 全てのチャンネルのコントロールを、オンにします。

カメラをチャンネルに割り当てる方法

マルチ PGMモードでは、以下の方法で、各 PGM上の現在のカメラを変更できます：

1. プライマリメニュー内で、現在のカメラを変更したい PGMを選択します。
LSMリモコンの下のTAKEキーが、赤色に点灯します。
2. TAKEキーを押します。
TAKEキーが緑色に点灯し、LCDディスプレイ上のメニューで、カメラを選択できます。

Rst Cam	Local		
CAM A	CAM B	CAM C	CAM D

3. 選択 PGMに割り当てたいカメラを押します。
4. 再度、TAKEを押し、PGM選択メニューに戻ります。

3.3.3. マルチ PGMセカンダリメニューコントロール

セカンダリメニューは、MENUキーを押して呼び出すことができ、このモードでチャンネル間にトランジションを作成することはできないので、A機能が空であることを除けば、1 PGM + PRVモードと同様です。

3.3.4. プレイリストコンディショナルモード

目的

このモードは、2 PGMと3 PGMモード内でのみ利用可能です。

同じLSMリモコンから同時に複数のプレイリストをロードしコントロールできる、または、1つのチャンネル上にプレイリストをロードし、一方で他のチャンネル上で他のオペレーションを行うことができます。

前提条件

このモードを使用するには、Operational Setupメニュー、PlaylistセクションのLoad Playlist/パラメータをConditionalに設定する必要があります。

コンディショナルモードで、エフェクトを使用してプレイリストを再生するには、PGM上で Mix on one channel機能をオンにするか、2つのチャンネルを選択する必要があります。

コンディショナルモードを有効にする方法

1. 1つのチャンネルを選択します（例：PGM1）
2. PLSTキーを 1 ~ 3回押して、PLST EDITモードまたはPLST DIFFモードに入り、現在のプレイリストをロードします。

TAKEキーが、緑色に点灯します。

現在、コンディショナルモードになっているのを表しています：

TAKEキーを押すと、PGM選択メニューに戻り、(リプレイを開始したり、クリップや他のプレイリストを読み込んだりすることができる)別のPGMチャンネルを選択することができます。

コンディショナルモードで、プレイリストがロードされている PGMチャンネルを選択して TAKEを押すと、再度、PLST EDITモードまたはPLST DIFFモードに入ります。

マルチ PGMモードでコントロールしているすべてのチャンネルにプレイリストがロードされると、TAKEキーが赤く点灯します。

TAKEキーを押すと、LSMリモコンは特別なPLST DIFFモードに入り、複数のプレイリストを同時に制御したり、それらをブラウズしたり、同期して再生することができます。

NEXT機能と SKIP機能も利用でき、すべてのコントロール下のプレイリストに適用します。

コントロール下のチャンネルのいずれか1つにプレイリストが含まれていない場合、TAKEボタンは赤く点灯しません。

実際の例

1. Fillを持つプレイリストと、Keyを持つ別のプレイリストを作成します。
2. Operational Setupメニュー、Playlistセクションで、**Playlist load**パラメータを、**Conditional**に設定します。
3. 2 PGMモードに入ります。
4. 現在のプレイリストとして Fillプレイリストを選択し、**A**を押して **PGM1**のコントロールを取得します。
5. 次に **PLST**を 2 ~ 3回押して **PLST DIFF**モードに入り、Fillプレイリストをその最初のクリップにキューアップします。
6. 次に、**TAKE**キーを押して、PGM選択メニューに戻ります。
7. 現在のプレイリストとして Keyプレイリストを選択し、**B**を押して **PGM2**のコントロールを取得します。
8. **PLST**を 2 ~ 3回押して **PLST DIFF**モードに入り、Keyプレイリストをその最初のクリップにキューアップします。
9. 次に、**TAKE**キーを押してPGM選択メニューに戻り、**D**を押して両方の PGMのコントロールを取得します。
TAKEを押して、**PLST DIFF**メニューに入ります。

両方のプレイリストの内容を、LCD画面に並べて表示し、それらをブラウズしたり、任意の速度で同期して再生したり、**SKIP**を実行したり、必要に応じて、**TAKE**を押して **PLST DIFF**メニューコマンドに入ることができます。

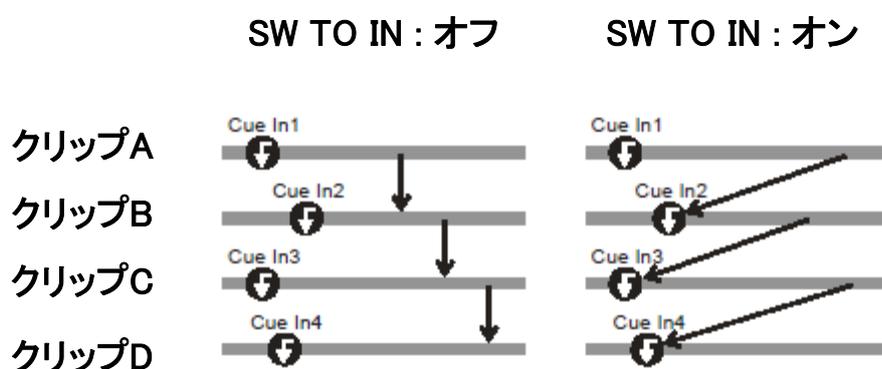
3.4. 同期モード (Switch To In)

同期モードでは、ユーザがあるカメラから他のカメラにジャンプする方法を設定できます。メインLCD表示のセカンダリメニューから、Bソフトキーを使用して、同期モードを選択できます。

同期モードがオフ (SW to INが、セカンダリメニューでハイライトされていない) の場合でカメラアングルを変更した場合は、変更前のカメラと同じタイムコードから再生されます。

このモードでは、タイムコードにそってカメラアングルを変更できます。

同期モードがオンの場合にカメラアングルを変更した場合 (Multicamメニューの CAM A、CAM B、CAM C、または CAM Dを押すことにより) は、変更後のアングルの CUE IN点にジャンプし再生されます。



CUE INポイントが以前に設定されていない場合には、Multicamは、システムがジャンプする参照点がないため、SW to IN OFFモード (SW to IN ONが表示されても) と同じように動作します。

3.5. プリファレンスモード (PREF)

プリファレンスモードでは、クリップがロードされたときに、デフォルトでプリファレンス (優先)カメラアングルを表示できます。

プリファレンスモードは、メインLCD表示のセカンダリメニューから、Dソフトキーを使用して、設定できます。

このオプションをオンにしてクリップを呼び出すと、前に別のカメラアングルがその出力にロードされていても、プリファレンスリップカメラがメイン出力上に表示されます。

- 第1プリファレンスカメラ (プリファード CAM)は、クリップ作成時の、プライマリ出力チャンネル上のカメラです。
- 第2プリファレンスカメラ (セカンダリカメラ)は、クリップ作成時の、次のチャンネル上にロードされたカメラです

Clipスクリーン内では、第 1プリファレンスカメラは星印: 111B *で表示され、第 2プリファレンスカメラは2つの線: 111B =で表示されます。

プリファレンスオプションをオフにすると、クリップ呼び出し時に、PGM出力は、現在選択されているカメラ上に留まります。

3.6. コントロール中とプライマリチャンネル

コントロール中チャンネル

ジョグダイヤルでチャンネルをコントロールしているとき、チャンネルは“コントロール中”です。この場合、“FULL CTRL”という文字が、そのチャンネルのモニタリング出力のOSDの上部に現れます。

プライマリチャンネル

プライマリチャンネルは、最初のコントロールされているチャンネルです。これは、モニタリング出力のOSD上と、LSMリモコンのLCD表示上の名前の回りの * 印で識別されます。(例: *PGM1*).

例:

- 3 PGMモード: PGM 2とPGM 3をコントロールするなら、プライマリチャンネルは PGM 2です。
- 1 PGM + PRVモード (PRV CTRL OFF): プライマリチャンネルは PGMです。
- 1 PGM + PRVモード (PRV CTRL ON): プライマリチャンネルは PRVです。

3.7. セカンダリコントローラ

序文

LSMリモコンのメインオペレーショナルメニューで使用できる **2nd CTRL**機能により、オペレータは 1つまたは複数の再生チャンネルの制御を、LSMリモコンとサードパーティコントローラ間で切り替えられます。

両方のコントローラはチャンネルの状態を常に受信しますが、一度に 1つのコントローラだけが実際にチャンネルを制御できます：これをエクスクルーシブセカンダリモードと呼びます。

セカンダリコントローラは、LSMリモコンのTechnical Setupメニューで設定します。

IPDPと Multicam間の相互の影響

LSMリモコンと IPDirectorが、エクスクルーシブセカンダリコントロールモードで、PGMのコントロールを共有している時、以下の原則が適用されます：

- プレイリスト/タイムラインが PGM上で LSMリモコンでコントロールされている時、IPDirectorが PGM上でコントロールを与えられた時、プレイリスト/タイムラインは現在のものを保持します。
- プレイリスト/タイムラインが PGM上で IPDirectorにコントロールされている時、オペレータが PGMコントロールを取り戻すと、プレイリスト/タイムラインはLSMリモコン上で現在のプレイリストを保持します。
- 複数のプレイリスト/タイムラインが複数の PGM上で IPDirectorでコントロールされている時、オペレータが PGMのコントロールを取り戻すと、LSMリモコン上の現在のプレイリスト/タイムラインは、コントロールを失った時のプレイリストになります。
すなわち、現在のプレイリスト/タイムラインは、変わりません。
- IPDirectorでコントロールされているプレイリスト/タイムラインが LSMリモコンから見えない時、LSMリモコン上の現在のプレイリスト/タイムラインは、コントロールを失った時の現在のプレイリストです。
すなわち、現在のプレイリスト/タイムラインは、変わりません。

3.8. Dual LSMモード

3.8.1. 概要

説明

Dual LSM機能を使用すると、2人の LSMオペレータが、同じ EVSサーバー上で、お互いに別々のオペレーション設定を行い、自分の LSMリモコンで、独立して作業が可能です。

Dual LSMモードの主な特徴は以下です：

- 両方のオペレータは、クリップとプレイリストページを共有します。
- オペレーションパラメータのセットは、複製されます。
したがって、各オペレータは、第 2オペレータを妨害することなく、独自のニーズに合わせて、パラメータを設定できます。
- LSMリモコン上では、オペレータはデフォルトで、事前に設定されたカメラアングルのセットを使用して作業、または、カメラアングルをカスタムして作業することができます。
しかし、最初に割り当てられたよりも多くのカメラアングルで作業することはできません。

LSMリモコン

LSMリモコンの関連付けは固定されており、以下のように設定されています：

	LSMオペレータ #1	LSMオペレータ #2	ハイパーモーション (LSMオペレータ #2)
2 LSMリモコン	1	1	—
3 LSMリモコン	2	1	—
3 LSMリモコン	1	1	1
4 LSMリモコン	2	2	—
5 LSMリモコン	2	2	1

オペレータが 2つのLSMリモコンにアクセスする時に、メインメニューでリモコン割り当てを変更することで(F1またはF2キー)、現場で、2番目のリモコンをアイドルにするか、アクティブに戻すか、することができます。

LSMリモコンがアイドル状態のときは、すべてのボタンがオフになり、LCD画面にメッセージが表示されます。

PGM割り当て

プレイチャンネルがLSMリモコンに割り当てられる方法は、指定コンフィグ用に変更できませんが、1つのコンフィグから別のコンフィグへ替える事ができます。

以下の表は、標準 6 IN - 6 OUTコンフィグ内のプレイチャンネル割り当ての例です。

	Remote Panel #1	Remote Panel #2	Remote Panel #3	Remote Panel #4
2 LSM Remote	PGM 1-3	PGM 4-6		
3 LSM Remote	PGM 1-3	PGM 4-5	PGM 6	
4 LSM Remote	PGM 1-3	PGM 4	PGM 5	PGM 6

オペレーショナルパラメータ

LSMオペレータ #1は、LSMリモコン #1のOperational Setupメニューの共通パラメータにアクセスできます。

各 LSMオペレータは、自分のLSMリモコン #1上の個々のオペレーショナルパラメータにアクセスできます。これらのパラメータは、Special Effects設定の後ろにあります。

Multicam LSMモードの制限事項

Multicam LSMコンフィグで使用する Dual LSM機能には、以下の制限が適用されます：

- PGM/PRVチャンネルを使用した標準mix機能は、2つの状態で使用できます：
 - プレイリストは奇数の PGM (1、3、または 5) にロードされます。
 - 同じリモコンでは、次の PGM が使用できます。
- Playlist機能は、両方のオペレータに対して同時に使用できますが、LSMオペレータ #2には次の制限があります：
 - 全てのプレイリストに影響を与える Clear Unavailable機能はありません。
 - PGM1と Loop INを使用する Replace機能はありません。
- Timeline機能は、Multicam LSMモードでのみ使用でき、単独の1人のオペレータのみ使用できます。Operationページ、Timeline Settings内のTL Operatorパラメータで、どのオペレータがタイムラインにアクセスできるか設定します。
- Paintと Target機能は、LSMオペレータ #1でのみ使用できます。
- Hypermotion Cameraの制御は、LSMオペレータ #2でのみ使用できます。

3.8.2. CAMキーのレコーダへの関連付け

デフォルトの関連付け

デフォルトでは、レコーダは、下記のように、オペレータに割り当てられ、LSMリモコンのソフトキーに関連付けられています。

この標準のデフォルト割り当ては、オペレータ #1に割り当てられたカメラの数によって異なります。

- 6レコーダコンフィグ:

- CAM A、B、Cは、LSMオペレータ #1、それぞれソフトキー A、B、Cに割り当てられます。
- CAM D、E、Fは、LSMオペレータ #2、それぞれソフトキー A、B、Cに割り当てられます。

- 8レコーダコンフィグ:

- CAM A、B、C、Dは、LSMオペレータ #1、それぞれソフトキー A、B、C、Dに割り当てられます。
- CAM E、F、G、Hは、LSMオペレータ #2、それぞれソフトキー A、B、C、Dに割り当てられます。

SLSMカメラは最初に割り当てられ、続いて標準カメラが割り当てられます。

そのため、デフォルトでは、SLSMカメラは、最初に、LSMオペレータ #1に割り当てられます。

ただし、Trainsコマンドを使用して、カメラとソフトキーの関連付けを制限なく変更できます。

つまり、他のオペレータのカメラを、自分のCAMソフトキーに割り当てることも可能です。

CAMキーのレコーダへの関連付けを変更する方法



カスタム関連付けを設定した場合、EVSサーバーが再起動すると、設定は失われます：
デフォルトの関連付けが、自動的に復元されます。

CAMキーとレコーダのデフォルト関連付けを変更するには、以下の手順を実行します：

1. PGM/PRVモード内のプライマリメニュー内で、**MENU**キーを押し、セカンダリメニューコマンドにアクセスします：

Trains	PgmSpd	Sort -> TC	PostRoll
Mix.	Sw to IN	Search	Pref

2. セカンダリメニュー内で、**Shift + A**を押して **Trains**コマンドを選択します：

以下のような、ミニメニューが表示されます：

Camera	Association		
F1: Cam A		F6: Cam F	
F2: Cam B		F7: Cam G	
F3: Cam C		F8: Cam H	
F4: Cam D		F9:	
F5: Cam E		F0:	
Reset			
Cam A	Cam B	Cam C	Cam D

3. LSMリモコン上の関連付けを変更したいキー (**A**、**B**、**C**、**D**)を選択します。

対応するカムキー(例: Cam A)が、メニュー内でハイライト表示されます：

Reset			
Cam A	Cam B	Cam C	Cam D

4. カメラソフトキーに割り当てたいレコーダーに対応するファンクションキーを選択します(たとえば、**Cam F**の場合は **F6**)。

ソフトキーに関連付けられた新しいレコーダーが、メニュー内に表示されます：

Reset			
Cam F.	Cam B	Cam C	Cam D

5. 他のソフトキーの関連付けを変更する場合は、手順 3と 4を繰り返します。
6. LSMリモコンの Enterキーを押して変更を有効にし、セカンダリメニューに戻ります。

クリップを作成すると、関連するレコーダに対応するスロットにクリップが保存されます。

CAMキー関連付けをリセットする方法

ソフトキーの関連付けを初期レコーダーに戻したい場合は、ミニメニューに入っているときに、SHIFT + Aを押します。

デフォルトの CAMキー関連付けは、EVSサーバーの再起動時に自動的に復元されます。

3.8.3. ローカルサーバーのすべてのレコーダにアクセスする

序文

Dual LSMモードで動作するEVSサーバーで作業する場合、LSMリモコンの A、B、C、Dソフトキーを使用して、デフォルトまたはカスタムのレコーダセットにアクセスできます。

Networkセカンダリメニュー内のLoc. Rec.機能を使用して、すべてのローカルカメラにアクセスすることもできます。

Loc. Rec.機能がオンになると、以下のように、PGM/PRVモードのプライマリメニュー内で、ローカルサーバーのすべてのレコーダを移動することができます：

Rst Cam Cam A.	Local Cam B	Sync Prv Cam C	2nd CTRL —>
Rst Cam Cam G.	Local Cam H	Sync Prv	2nd CTRL <<—

ローカルサーバーのすべてのレコーダにアクセスする方法

ローカルサーバーのすべてのレコーダにアクセスできるようにするには、以下の手順を実行します：

1. PGM/PRVモードのプライマリメニュー内なら、SHIFTキー + Networkキーを押し、Networkメニューにアクセスします：

Loc. Rec Local	Clips	Previous Records	Next Clip+Rec
-------------------	-------	---------------------	------------------

2. SHIFTを押し、次に Aを押して、Loc.Rec.機能をアクティブにします。

自動的にプライマリメニューに戻り、Dソフトキーを使用して、次のレコーダまたは以前のレコーダを参照して、すべてのレコーダにアクセスできます。

以前のカムキー関連付けを復元する方法

以下のいずれかの方法で、Loc.Rec.モードを離れ、以前のトレイン構成に戻れます：

- プライマリメニューで、SHIFTを押し、次に Bを押して、Localコマンドを適用します。
- Networkメニューに戻り、アクティブにした時と同じ方法で、Loc.Rec.機能をオフにします。

Trainsコマンドで新しいトレイン構成を設定すると、この新しい設定が適用され、同様に、Loc.Rec.モードを離れます



プッシュターゲットに対してプッシュが要求されている時には、Loc.Rec.ボタンは使用できません。

4. クリップ管理

4.1. 序文

4.1.1. クリップ構造

コンセプト

クリップは、Short INと Short OUTで設定されます。

Short INと Short OUTは、通常 IN点、OUT点という言葉を使います。

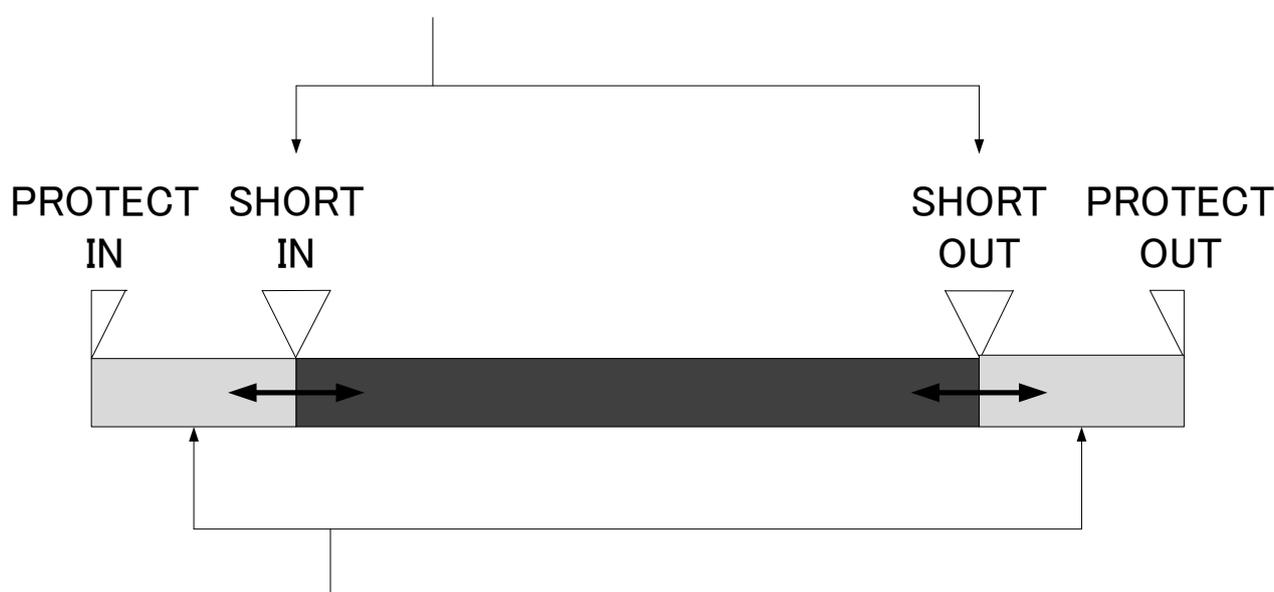
Short INと Short OUTが設定されると、システムは、自動的に、ユーザ設定長の素材のプロテクトをそれぞれ Short IN/OUTポイントの前後に書き、これをガードバンドと呼んでいます。

ガードバンドの使用

Short INと Short OUTを再設定して、クリップのトリムが可能です。

Short INと Short OUTが設定されたら、シーケンスを呼び出すと、これらの 2つのポイント間のフィールドのみが再生されます。

(シーケンスがプレイリスト内に含まれる場合も同じです)



Protect INと Short IN間のフィールドと OUTと Short OUTのフィールド (ガードバンド)は、ジョグで探せます。そのため、Short INと Short OUTポイントは再設定可能です。

一般原理

クリップの Protect INと Protect OUTポイントは、新しく置き換えることはできません。

クリップの Short INと Short OUTは、新しく置き換えることができます。

Short OUTポイントは削除できます。

再生時、クリップは前のフィールド上でフリーズします (Post-rollモードがオフの場合)。

(Short) INと OUTは、常に、偶数フィールド上です。

これは、自動です。

オペレータが Fキーでクリップを保存するとき、Short OUTポイントを越えるガードバンドは、利用可能な素材で作成されます。

そのため、このガードバンドは、Operational Setupメニュー、Clipsセクション、Guardbands設定値より短いことがあります。

4.1.2. クリップ番号付け体系

序文

MulticamIは、ライブラリ内に、最大 900(カメラの数で掛け合わせ)クリップと 100プレイリスト(プロトコル用に予約されているページ 10上の 10個のプレイリストを含む)を保存できます。

クリップ毎に最大 12カメラアングルを持つ 900クリップは、サーバー上に 10800クリップを登録できます。

この数は、VGA Setupスクリーン (PCのキーボードから **Shift+F2**)の右上ウィンドウ内に表示されます。

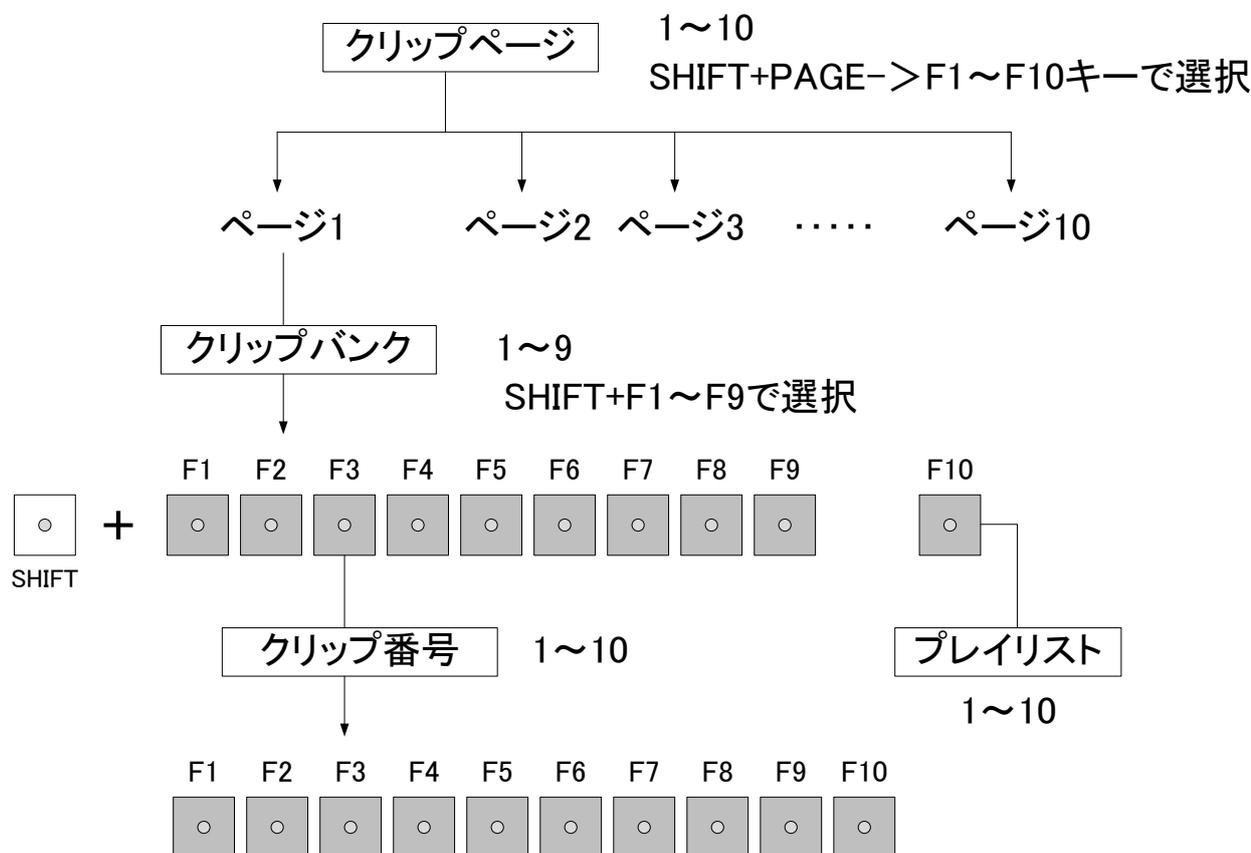
XNet SDTIネットワーク上で作業している場合、ネットワーク全体上のトータルクリップ数は、32,000に制限される事に注意して下さい。

XNet - VIA ネットワーク上で作業している場合、ネットワーク全体上のトータルクリップ数は、64,000に制限される事に注意して下さい。

クリップ階層図

以下の図は、Multicamクリップ番号付けシステムの階層を表しています。

例: クリップ番号 112 を使用しています:



Clip LSM ID

クリップ番号付けシステムは、以下です：

ページ番号				
バンク番号				
クリップ番号				
カメラ番号				
↓	↓	↓	↓	
5	4	7	B	

例では、文字は、番号付けシステムで、以下の意味を持ちます：

- 5: クリップページ番号 (1~10)を示します。
- 4: クリップバンク (1~9)を示します。
- 7: バンク内のクリップ番号 (1~10)を示します。
- B: カメラ名を示します。



XNet SDTIネットワークを使用しているときに、リモートクリップを識別するために、クリップの番号の後にネットワーク上のマシンの番号が続きます

例: クリップ 547B/04

4.1.3. ディスク上のクリップ可能動作

ディスク上で使用可能かどうかにより、各種のクリップタイプに区別できます。

ディスク上でのクリップ使用可否により、クリップに対する特定の動作を実行できます/できません。

クリップ	可能な動作
ディスク上の収録クリップ	ディスク上でプロテクトされているクリップで、ディスク上に Short INと Short OUTポイントを保持しています ディスク上に全ての素材があります。
グローイング クリップ	ディスク上でプロテクトされているクリップで、ディスク上に Short INを保持し、可能な Short OUTポイントが設定されています 現在収録処理中のため、ディスク上に一部の素材はあるが、全てではありません
リザーブ クリップ	SDTIデータベース上で位置が予約されているが、ディスク上に Short INと Short OUTポイントを保持してなくプロテクトされていないクリップ

4.2. LSMリモコンのクリップ機能

4.2.1. LSMリモコンインターフェース

概要

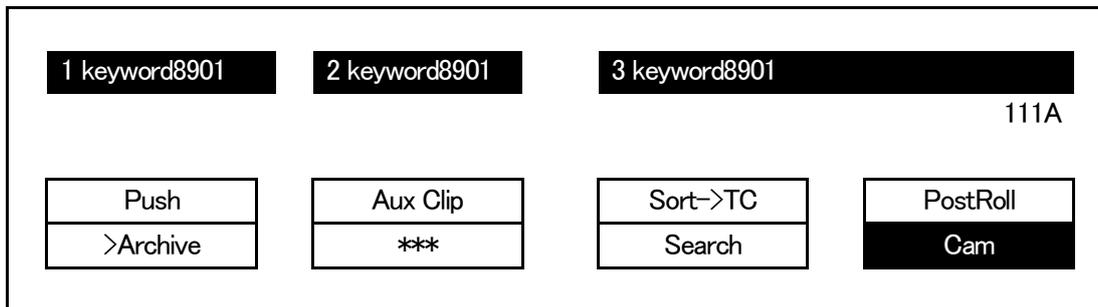
Clipモードでは、LSMリモコンのセカンダリメニューは、レコードトレインモードとは異なります：

PGM1 112A		*PRV1* 112B	
Push.	Aux Clip	Sort->TC	PostRoll
>Archive	***	Name	Cam
P.1 B.1	Clips : LOCAL Records : LOCAL		
PL 11 <			
Msg:			
Rst Cam	Local	Sync Prv	2nd CTRL
Cam A	Cam B	Cam C	Cam D

MENUキーを押して、セカンダリメニューにアクセスします。

キーワードファイルが設定されていないセカンダリメニュー

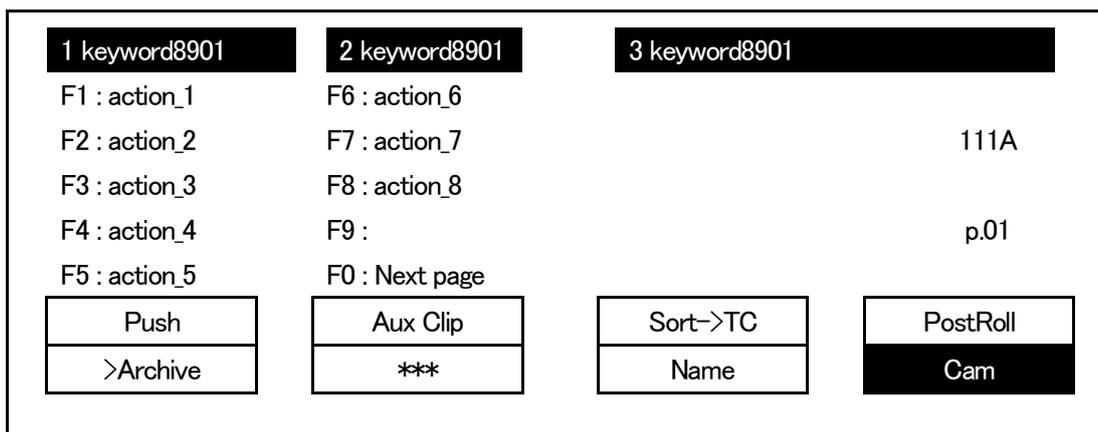
セットアップ内でキーワードファイルが選択されていない場合、LCDディスプレイは以下になります：



セカンダリメニューのこのモード内で、クリップは、LSMリモコンの F1 ~ F10キーを使用し、直接呼び出せます。

キーワードファイルが設定されたセカンダリメニュー

セットアップ内でキーワードファイルが選択されている場合、LCDディスプレイは以下になります：



セカンダリメニューのこのモード内では、F1 ~ F10キーはキーワード割り当てに使用され、従って、クリップの呼び出しには使用されません。

現在のクリップの IDは、LCD表示のライン 3の終わり上に現れます。

4.2.2. LSMリモコン機能

クリップモード内のセカンダリメニュー

Push

Push	Aux Clip	Sort->TC	PostRoll
>Archive	***	Name	Cam

Push機能では、GbEネットワークまたはSDTIネットワーク経由で、簡単に、クリップのコピーを、ネットワーク上の他のサーバーに送ることができます。

プッシュ機能の動作は、LSMリモコン上のOperational Setupメニュー、PushセクションのPush設定に依存します。

>Archive

Push	Aux Clip	Sort->TC	PostRoll
>Archive	***	Name	Cam

Archive機能では、クリップにフラグを付け、EVSセットアップ上で使用可能なXFile3ハードウェアのアーカイブキュー内に置く事ができます。

クリップは、リムーバブルメディアへアーカイブ/からリストアできます。

この機能は、クリップがアーカイブ用のフラグを付けられたとき点滅しますが、まだアーカイブされていません。クリップのアーカイブが完了すると、永久に点灯します。

Dキーで選択するモードに依存し (CLIP/CAM)、>ARCHIVEフラグは、コントロールチャンネル上にロードされたクリップのカメラアングルのみ割り当てられる (CAMモード)、またはクリップの全てのカメラアングルに割り当てられます (CLIPモード)。

Aux Clip

Push	Aux Clip	Sort->TC	PostRoll
>Archive	***	Name	Cam

この機能では、クリップを、現在のプレイリストに、オグジュアリオオーディオクリップとして割り当てることができます
CLEAR + Aux Clip (CLEAR + SHIFT + B)を押し、現在のauxiliaryクリップを削除します。

Ranking (***)

Push	Aux Clip	Sort->TC	PostRoll
>Archive	***	Name	Cam

Ranking機能では、現在のクリップにランキングを割り当てできます。

このキーを数回押すと、異なる値にスクロールします：

ランキングなし（ハイライトなし）、または、*ランキング 1 ~ 3

Dキーで選択するモード（CLIP/CAM）に依存し、このランキングは、コントロールされているチャンネル上にロードされたクリップのカメラアングルのみ割り当て（CAMモード）、クリップの全てのカメラアングルに割り当て（CLIPモード）られます。

もし、Operational Setupメニュー、OSDセクションの **Keyword Info** パラメータを **Yes**に設定したら、クリップをキューアップすると、ランキングがモニタリング出力の OSD上に現れます。

Sort->TC

Push	Aux Clip	Sort->TC	PostRoll
>Archive	***	Name	Cam

Sort->TC機能では、データベース内の、指定タイムコードを含む全てのクリップ/トレインを検索します。

Set TCモード内で、再度、**SHIFT+C**を押すと、機能呼び出します。

この機能呼び出すと、現在の映像のタイムコードがデフォルトの選択として使用されます。

オペレータは検索を直ちに実行することも、検索を開始する前にそのタイムコードを編集することもできます。

Set TC

Set TC機能は、Sort->TCメニュー上で、**SHIFT+B**でのみ使用可能です。

クリップのタイムコードのリストラップが可能です。

Dキーで選択するモード（CLIP/CAM）に依存し、新しいタイムコード値は、プライマリチャンネル上にロードされたクリップのカメラアングルのみ割り当て（CAMモード）、または、クリップの全てのカメラアングルに割り当て（CLIPモード）られます。

Name

Push	Aux Clip	Sort->TC	PostRoll
>Archive	***	Name	Cam

Name機能は、Operational Setupメニュー、Keywordセクションの **Keyword file**設定で、キーワードファイルが選択されている場合のみ有効です。

これは、使用可能なキーワードを基にしたクリップの名前付けに使用します。

Name機能を選択している時、再度、**SHIFT+C**を押すと、Search機能呼び出します。

Search

Search機能は、Name機能の後ろに隠れています。

Nameモード内で、再度、**SHIFT+C**を押すと、これを呼び出します。

データベース内を、キーワードとランキングに基づき、クリップを検索できます。

PostRoll

Push	Aux Clip	Sort->TC	PostRoll
>Archive	***		Cam

この機能は、ポストロールモードをオン/オフします。

Clip/Cam

Push	Aux Clip	Sort->TC	PostRoll
>Archive	***	Name	Cam

Dキーを押すと、LSMリモコン上の CAMと CLIPモードをトグルします。

LSMリモコン上と VGAスクリーン上のこのモードは、同期しない事に注意して下さい。

● CAMモード:

Push、Archive、Ranking割り当て、Keyword割り当て、Name機能は、コントロールチャンネル上にロードされたクリップのカメラアングルのみ、適用されます。

● CLIPモード:

機能は、クリップの全てのカメラアングルに適用されます。

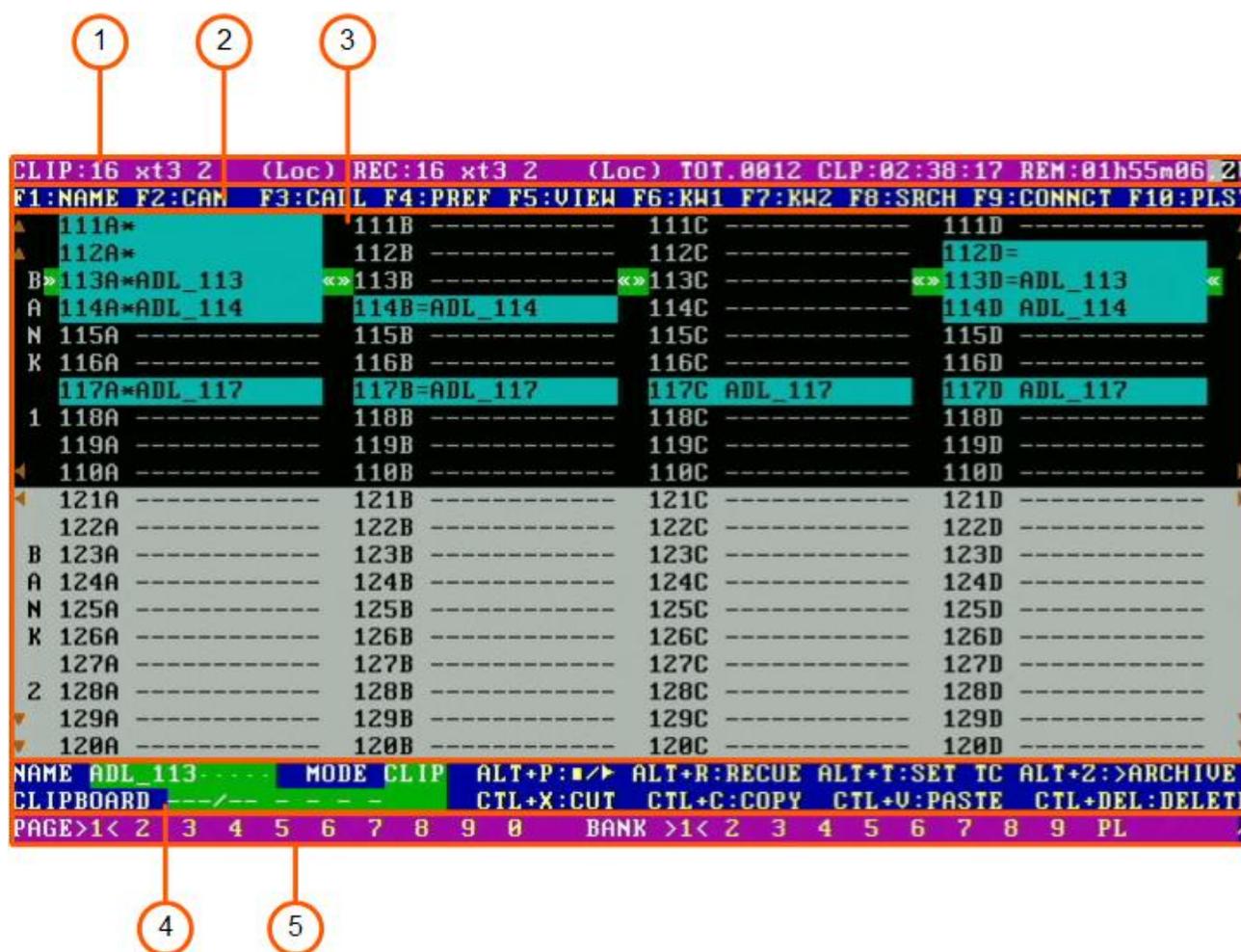
4.3. VGA上のクリップ機能

4.3.1. クリップ画面の概要



以下のスクリーンショットは、4カメラビューのVGAクリップ画面です。

以下に詳述される様々な領域が、スクリーンショットでハイライト表示されています。



エリア説明

#	エリア名	説明
1.	タイトルバー	ステータス情報を持っています
2.	ファンクションバー	クリップ画面から使用可能なメイン機能をリスト表示します
3.	クリップインフォメーションエリア	選択ページ / バンクのクリップを表示し、クリップ情報を含んでいます
4.	クリップ管理エリア	クリップ名の変更が可能で、再生コマンドのリストを提供します
5.	ページ、バンクおよび PGM選択領域	クリップ画面内にどのページとバンクが表示されているかを参照できます

4.3.2. タイトルバー

CLIP:02 XT3 2 (Loc) REC:04 XT3 4 TOT:0110 CLP:02h17m06 REM:02h40m54/Zi

タイトルバーは、左から右に、以下のステータス情報を持っています：

- クリップとレコードトレイン用に現在選択されているサーバーのネット番号とネット名。
もしネットワークマシンであれば、名前は赤色背景です。
- クリップのトータル数（すなわち、プロテクトされている、このカウントでは1カメラアングル=1クリップです）
- 全てのクリップのトータルデュレーション
- サーバーの残容量（全てのレコードトレイン； ローカルサーバーのみに有効）



もし、現在ローカルマシンがクリップ/レコードトレイン用に選択されていれば、短縮された言葉 (Loc.)が名前の横に現れます。

クリップクリーン内に表示されるクリップは、このマシンに属します。

4.3.3. ファンクションバーとキー

エリア説明

F1:NAME F2:CAM F3:CALL F4:PREF F5:VIEW F6:KW1 F7:KW2 F8:SRCH F9:CONNCT F10:PLST

クリップスクリーンの 2行目には、使用可能な機能が表示されます。
各機能は、キーボードの対応する F_キーで呼び出すことができます。

キーボード機能

機能	キー	説明
Name	F1	クリップに名前を付けます
Clip / Cam	F2	Clipモードと CAMモードをトグルします <ul style="list-style-type: none"> ● CLIPモード: クリップ上の動作はこのクリップで利用可能な全てのカメラを使用します ● CAMモード: クリップ上の動作はこのクリップ用に選択されたカメラのみを使用します Name、Delete、Copy、Set TC、>Archive などの他の機能は、このモード選択に依存します
Call	F3	オペレータは、ID番号を入力し、ローカルまたはネットワーククリップに即座にアクセスできます
Pref	F4	クリップのプライマリカメラを変更します
View	F5	標準表示を、拡張表示に切り替えます（逆も同様）
KW1	F6	On-Air Keyword スクリーンを呼び出します
KW2	F7	Off-Air Keywordスクリーンを呼び出します
Delay	SHIFT + F7	Video Delay VGA スクリーンを呼び出します
Search	F8	VGA Search スクリーンを呼び出します
Net	SHIFT + F8	以下を参照
Connect	F9	以下を参照
Playlist	F0	プレイリストスクリーンは、キーボードの F10 を選択することによりアクセス可能です

Net機能 (SHIFT+F8)

Network Statusスクリーンに切り替え、ネットワーク上に接続されている異なるマシンのステータスのモニタリングが可能です。

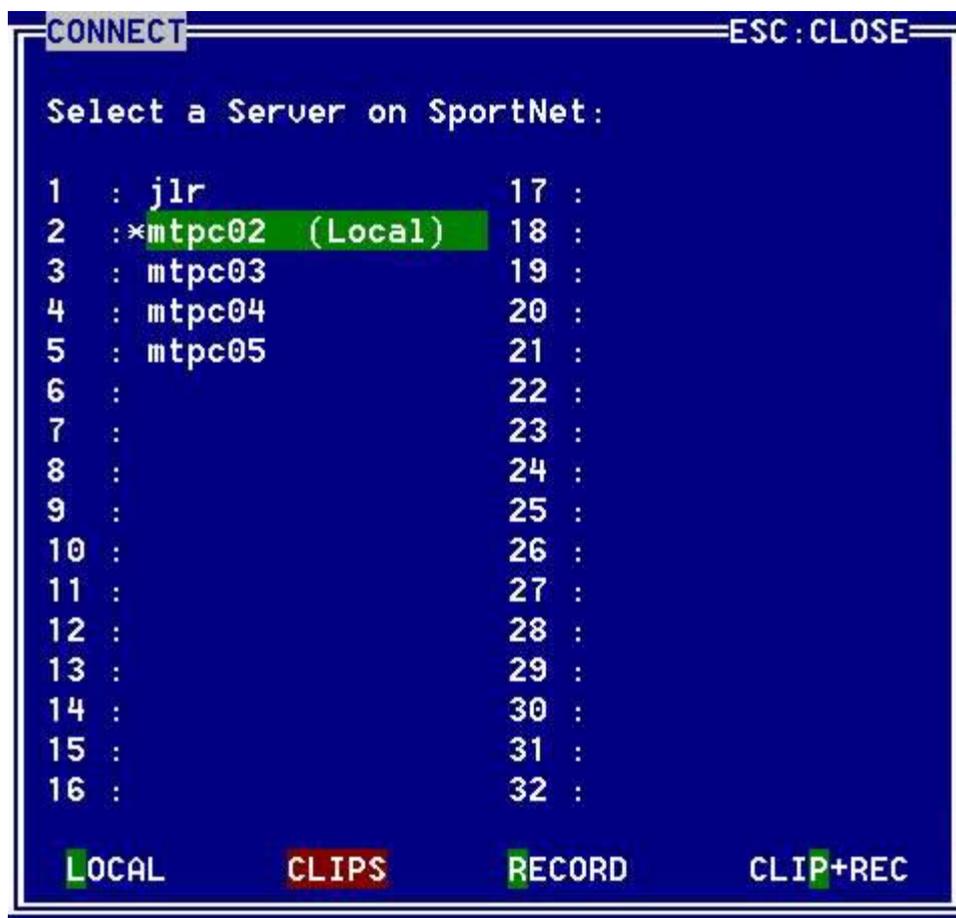
```

Status of Network
Hardware: Up (Isolated BySwitch: F ByHub: F) Access: All(1111) Speed: 297
Status Of My Machine | TimeCode 15:18:43:05. | DateTime 15:18:42 - 23/02/202
Num 02/02 Mode : Network Connection State : Connected
Software Config : Master (F/T/F) Hardware Config : Slave
Network Machines Table On Index Number [OK] Normal Traffic
S Ind Serial NS NU TM Name Chass T E NX NotifClp TOCo TOQ TOD St Cn
■ 000 33798 01 01 X1 XT-GO_1 XT-GO M T -- 00000002 1092 000 064 Cnctd
■ 001 33799 02 02 X12 XT-GO_2 XT-GO M T -- 00000000 1092 000 064 Cnctd
■ 002 12994 -- -- 1 LWY-MA04 XT 6U C T -- 00000000 1092 000 064
■ 003 32879 -- -- 1 LWY-SE01 XT 6U C T -- 00000000 1092 000 064
■ 004 32877 -- -- 1 NKE-VIA XT 6U C T -- 00000000 1092 000 064
■ 005 28115 -- -- 1 NKE3-IP XT 6U C T -- 00000000 1092 000 064
■ 006 32389 -- -- 1 PCL_XT01 XT 6U C T -- 00000000 1092 000 064
■ 007 16245 -- -- 1 PCL_XT03 XT 6U C T -- 00000000 1092 000 064
■ 008 32390 -- -- 1 PCL_XT04 XT 6U C T -- 00000000 1092 000 064
■ 009 30483 -- -- 1 RDA-XT01 XT 6U C T -- 00000000 1092 000 064
■ 010 32878 -- -- 1 XT01_VLE XT 6U C T -- 00000000 1092 000 064
■ 011 31256 -- -- 1 XT02_VLE XT 6U C T -- 00000000 1092 000 064
■ 012 30269 -- -- 1 XT03_VLE XT 6U C T -- 00000000 1092 000 064
■ 013 16117 -- -- 1 XT04_VLE XT 6U C T -- 00000000 1092 000 064
Legend | Nbr Mach 14/ 286 | XNet 2 | Gbe 15 | Gbe1 14 | Gbe2 1 | TL
■ Gbe Only ■ Connecting ■ Connected ■ Notified ■ Disconnecting
XNet Network v.04.02.00 - Sort: 0121 - 0158 - 5957 (uSec) - Pages 01/02
[Pg↑/Pg↓]Chge Pgs [Ctrl-I]Chge Idx [Ctrl-←/→]+ Infos [R]Rst Stat [CTRL-F]Sav
    
```

Connect機能 (F9)

CONNECTウィンドウを呼び出します。

このウィンドウでは、ネットワーク上の他のマシンのクリップとレコードトレインへの接続が可能です。



1. キーボードで、CLIPS、RECORD、CLIP + RECモードを選択します。
2. スタイルスでクリック、または矢印キーで移動して接続したいサーバーを選択し、キーボードのENTERを押します。

リスト内の1台のサーバー横の“*”は、どのサーバーがアクティブなネットワークサーバーかを示しています。

CONNECTウィンドウ内で、以下の機能が使用可能です：

- ALT+L: CONNECTウィンドウを閉じ、ローカルクリップとレコードトレインに戻ります。
- ALT+C: CLIPSモード - リモートサーバーのクリップに接続します。
- ALT+R: RECORDモード - リモートサーバーのレコードトレインに接続します。
- ALT+P: CLIP+RECモード - リモートサーバーのクリップとレコードトレインに接続します。
- ESC: 接続モードやリモートマシンの変更なしで、CONNECTウィンドウを閉じます。

4.3.4. クリップインフォメーションエリア

序文

クリップインフォメーションエリアには、選択したページとバンクのクリップが表示されます。

2種類のビューが可能です：

- 4カメラビュー
- 12カメラビュー

4カメラビュー

4カメラビューでは、以下のように、クリップ位置とカメラアングルが表示されます：

- A ~ D、E ~ H、I ~ Lのカメラアングルを、交互に表示します。
- 一度に、2つのバンクを表示します。

これは、最大 6レコーダーコンフィグのデフォルトビューです。

キーボードの F5キーを押し、4カメラと 12カメラビューを切り替えることができます。

```

CLIP:16 xt3 2 (Loc) REC:16 xt3 2 (Loc) TOT.0012 CLP:02:38:17 REM:01h55m06, 2h
F1:NAME F2:CAM F3:CALL F4:PREF F5:VIEW F6:KW1 F7:KW2 F8:SRCH F9:CONNCT F10:PLST
▲ 111A* 111B ----- 111C ----- 111D -----
▲ 112A* 112B ----- 112C ----- 112D=
B▶ 113A*ADL_113 ◀◀ 113B ----- ◀◀ 113C ----- ◀◀ 113D=ADL_113 ◀◀
A 114A*ADL_114 114B=ADL_114 114C ----- 114D ADL_114
N 115A ----- 115B ----- 115C ----- 115D -----
K 116A ----- 116B ----- 116C ----- 116D -----
1 117A*ADL_117 117B=ADL_117 117C ADL_117 117D ADL_117
1 118A ----- 118B ----- 118C ----- 118D -----
1 119A ----- 119B ----- 119C ----- 119D -----
1 110A ----- 110B ----- 110C ----- 110D -----
◀ 121A ----- 121B ----- 121C ----- 121D -----
122A ----- 122B ----- 122C ----- 122D -----
B 123A ----- 123B ----- 123C ----- 123D -----
A 124A ----- 124B ----- 124C ----- 124D -----
N 125A ----- 125B ----- 125C ----- 125D -----
K 126A ----- 126B ----- 126C ----- 126D -----
127A ----- 127B ----- 127C ----- 127D -----
2 128A ----- 128B ----- 128C ----- 128D -----
129A ----- 129B ----- 129C ----- 129D -----
▼ 120A ----- 120B ----- 120C ----- 120D -----
NAME ADL_113 MODE CLIP ALT+P:▶/◀ ALT+R:RECUE ALT+T:SET TC ALT+Z:>ARCHIVE
CLIPBOARD ----- CTL+X:CUT CTL+C:COPY CTL+V:PASTE CTL+DEL:DELET
PAGE>1< 2 3 4 5 6 7 8 9 0 BANK >1< 2 3 4 5 6 7 8 9 PL
    
```

クリップウィンドウ内のナビゲーション、およびこの画面で利用できるさまざまな機能は、以下のセクションで紹介するキーボードショートカットを使用して実行できます。

12カメラビュー

12カメラビューでは、以下のように、クリップ位置とカメラアングルが表示されます：

- A ~ Lのカメラアングルを表示します。
- 一度に、1つのバンクのみを表示します。

これは、6を超えるレコーダコンフィグと Spotboxコンフィグのデフォルトビューです。

キーボードの F5キーを押し、4カメラと 12カメラビューを切り替えることができます。



表示されるクリップ情報

各クリップとカメラアングルについて、以下の情報が利用可能です：

フィールド	説明
クリップ ID	サーバー上のクリップのユニークな識別名、例： 111A クリップIDは、クリップがこの位置へ作成中 / コピー中 / 移動中の時には、“Creating”メッセージが表示されます
クリップランク	作成されたチャンネルに依存するクリップランク： ● プライマリ (“*”クリップ ID横) ● セカンダリ (“=”クリップ ID横) クリップがプロテクトされていると、クリップランク情報が青色に点灯します
クリップ名	自動割り当て、またはユーザ設定されたクリップ名 フルネームを表示するスペースがない場合、クリップ名は切り詰められ、青い背景でこの文字列 >>>xで終わります。
アーカイブステータス	● もしクリップ IDが緑色に点滅なら、クリップはアーカイブ用のフラグを付加されていますが、まだアーカイブされていません。 ● もし、クリップ IDが緑色に点灯なら、クリップのアーカイブは完了しています。



4カメラビュー（カメラA～D）において、クリップに1つ以上のカメラが表示されていない場合、このクリップの Dカラムの右側に、テキスト >>>x (xはビデオ素材が格納されている隠れたカメラアングルの数を示します)が表示されます。

4.3.5. クリップ管理エリア

エリア説明

NAME	MODE CLIP	ALT+P: ▶/■	ALT+R: RECUE	ALT+T: SET TC	ALT+Z: >ARCHIVE
CLIPBOARD	---	CTL+X: CUT	CTL+C: COPY	CTL+U: PASTE	CTL+DEL: DELETE

クリップ管理エリアには、以下が含まれています：

- クリップ名やクリップモードの割り当てや変更を可能にするフィールド。
- クリップ上の他のコマンドを実行するためのショートカットキー。

Nameフィールド

Nameフィールドは、編集可能な唯一のフィールドです。

クリップ / プレイリストに割り当てたい名前を入力、または呼び出したいクリップの ID の入力に使用します。

Modeフィールド

クリップクリーンが、現在、CLIPまたは CAMモードであることを示します。

CLIPモードでは、クリップ上の動作は、このクリップで利用可能な全てのカメラを使用します。

CAMモードでは、クリップ上の動作は、このクリップ用に選択されたカメラのみを使用します。

デフォルト値は、CAMモードです。

Clipboardフィールド

CAMモードでは、クリップボードにコピーされたクリップのカメラアングルを表示します。

CLIPモードでは、このフィールドは関係ありません。

クリップコマンド

クリップスクリーンから使用可能なコマンドを表示します：

コマンド	説明
ALT+P: ▶/■	(SLSMカメラ特定の速度で再生するスーパーモーションクリップを除き) 100%の速度で再生/一時停止します
ALT+R: RECUE	SHORT INポイントに飛びます
ALT+T: SET TC	現在のクリップのタイムコードをリストライブします
ALT+Z: >ARCHIVE	クリップにフラグを付け、カスタムセットアップ上で使用する XFile3 のアーカイブキュー内に置きます クリップがアーカイブ用のフラグを付けられ、まだアーカイブされていないと、クリップスクリーン内で ID が緑色に点滅します クリップのアーカイブが完了すると、永久に点灯します F2 キーで選択するモードに依存し (CLIP/CAM)、>ARCHIVE フラグは、緑色のカーソルで選択したクリップのカメラアングルのみに割り当てられる (CAM モード)、またはクリップの全てのカメラアングルに割り当てられます (CLIP モード)

4.3.6. ページ、バンクおよびPGM選択エリア

エリア説明

PAGE>1< 2 3 4 5 6 7 8 9 0 BANK >1< 2 3 4 5 6 7 8 9 PL PGM1

クリップスクリーンが一番下には、以下の項目があります：

- ピンクの背景上のPageと Bankゾーンでは、表示されているページとバンクが山括弧 X <で囲まれているため、クリップスクリーンに表示されるページとバンクを確認できます。
- Call Channel VGAフィールドは、緑の背景です。

ページとバンクを移動する

以下の表に、クリップスクリーンでナビゲートする主なショートカットキーを提供します。

ショートカットが、12カメラビューと 4カメラビューの両方に関係する場合、両方のビューでショートカットを使用できます。

..するには	ショートカット以下を行います：
表示バンク内でクリップをハイライト	↑、↓、←、→を押します ハイライトされたクリップ、クリップ位置は、緑色の矢印で囲まれます
バンク内を移動	ALT + ↑/↓を押し、バンク間を垂直にスクロールします
ページ内を移動	ALT + ←/→を押し、ページ間を水平にスクロールします
現在のページのバンク 1に移動	HOMEを押します
現在のページのバンク 10 (プレイリスト)に移動	ENDを押します
ローカルクリップとプレイリストに戻る (クリップウィンドウがネットワークサーバー接続時)	ALT + Lを押します
表示クリップ位置の4 つの前/後カメラを表示： A ~ D → E ~ H → I ~ L → A ~ D、...	CTRL + ←/→を押す、または、CTRL + F5を押します

再生チャンネルの選択

クリップスクリーンの下右端内に位置する Call Channel VGAフィールドでは、キーボードとVGAを使って呼び出したクリップを、どのプレイチャンネルにロードするかを選択できます。

このフィールドは、Operational Setupメニュー、EVS ControllerセクションのCall channel VGA/パラメータがオンになっている場合にのみ表示されます。

フィールドは、CAMモードのみ有効で、CLIPモードでは有効ではありません。

キーボードの ALT + F1を押し PGM1を、ALT + F2で PGM2/PRVを、ALT + F3で PGM3、その他、を選択します。この機能は、LSMリモコンでコントロールされていないチャンネル上にクリップをロードするのに便利です。もし、このチャンネルが PLST EDITモードで PRVを持っていれば、クリップは自動的に PRV上にキューアップされます。

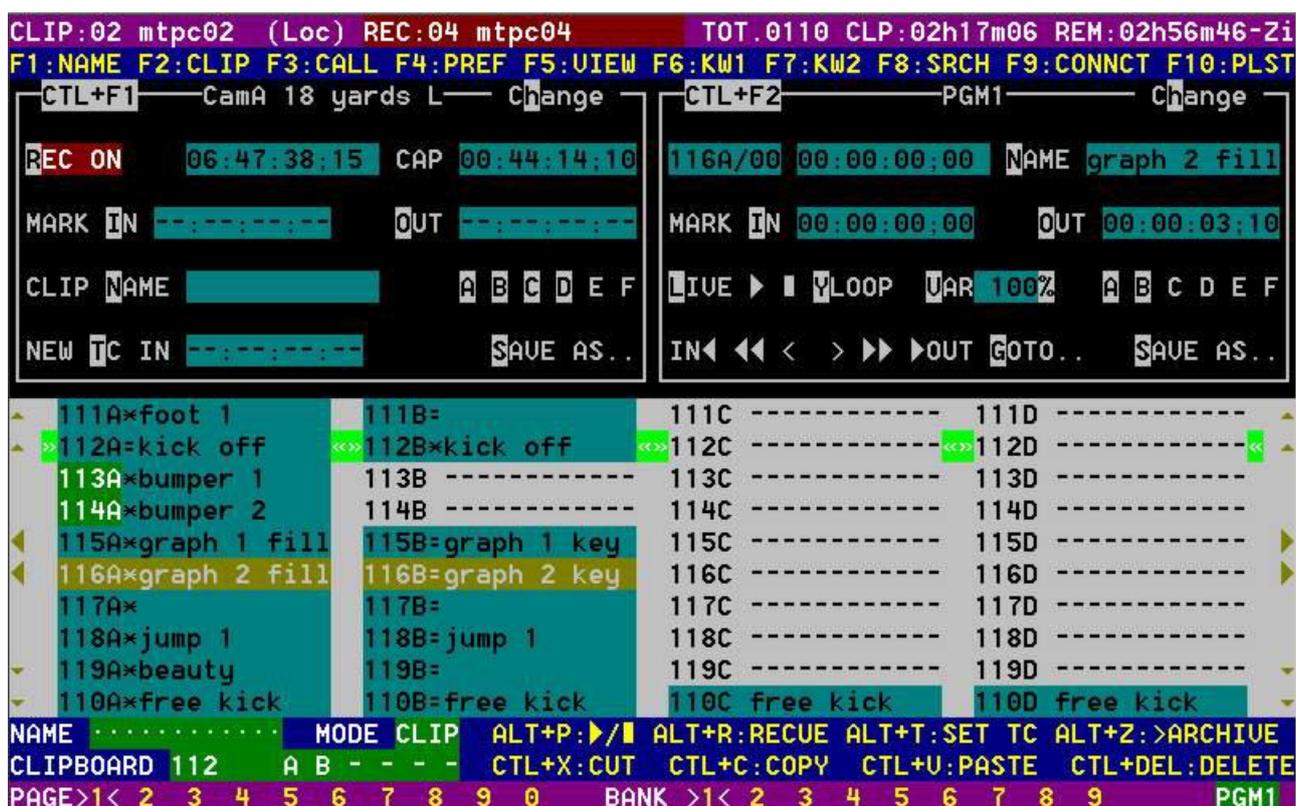
4.3.7. VGAインターフェース - VDRパネル

VDRパネル

VGA VDRパネルは、キーボードのSHIFT + F9を押して、任意のVGA画面からアクセスできます:

- 下部分は、クリップスクリーンと同様で、同じ機能を持っています。
- 上部分は、それぞれ、サーバーの1つのチャンネルを制御できる、2つのウィンドウを持っています。

VDRパネルで SHIFT + F9を押すと、VGAは、クリップスクリーンモードに戻ります。



上部分

上部分の2つのウィンドウは、サーバーの別々のチャンネルに割り当て可能です。

アプリケーション開始後、最初にVDRパネルに入ったとき、両方のウィンドウのコントロールはオフになっています

ウィンドウを制御する方法

CTRL+F1を押し、左ウィンドウのコントロール、または CTRL+F2を押し右ウィンドウのコントロールを取得します。

コントロールできるウィンドウ周りの枠が、緑色になります。

一度に1つのウィンドウしかアクティブにならないことに注意して下さい。

ショートカットキーを使用してコマンドを呼び出す方法

アクティブウィンドウ内で、緑色にハイライトしている文字/数字は、対応する機能へのキーボードショートカットを示しています：ALT + ハイライトしている文字/数字を押します。



VDRパネルからのチャンネルのコントロールは、そのチャンネルに割り当てられている他のコントローラ：LSMリモコンまたは外部プロトコル、と同時かもしれません。

VDRパネルからチャンネルに送られるコマンドは、チャンネルがそのとき何を行っていても上書きされません。

VDRパネル内のチャンネル割り当て方法

現在各ウィンドウに割り当てられているチャンネルの名前は、各ウィンドウの頭に表示されます。

このウィンドウに新しいチャンネルを割り当てるには、ALT + Hを押します。

別側に新しいウィンドウが現れ、新しいチャンネルの選択が可能になります。

既に割り当てられている再生チャンネルは灰色で現れ、選択できません。



チャンネルを割り当てるには、次の 2つの方法があります：

- ↑、↓キーでチャンネルを選択し、ENTERを押します。
これは、12チャンネルコンフィグでのチャンネルにのみ有効なコマンドです。
- ALT + チャンネルの番号：緑色にハイライトしている を押します。
これは、9チャンネルコンフィグまでのチャンネルにのみ有効なコマンドです。

もし、ウィンドウにチャンネルを割り当てたくなければ、0 - Disable Windowを選択します。

VDRパネルウィンドウに PLAYまたは RECORDどちらのチャンネルが割り当てられているかにより、その内容は自動的に更新されます。

下部分

クリップのブラウズ、ビューモード（通常または拡張）、クリップの呼び出し/移動/コピー方法、その他、VDRパネル内は、クリップスクリーン内と、全く同じです。

CONNECTウィンドウは F9で呼び出しでき、ネットワーク上の他のサーバーとの接続が可能です。

4.3.8. VGA機能 – VDRパネル

プレーヤーウィンドウ内



この画面では、以下の情報を参照できます：

- 現在の素材の ID（クリップまたはトレイン）
- 現在のタイムコード
- 現在の素材の名前
- 利用可能なカメラアングル（緑）と選択されたカメラアングル（赤）のリスト

現在の素材を再生およびブラウズするため、以下の機能があります：

コマンド	説明
CTRL + ALT + <CAM文字>	再生したいクリップのカメラアングルを選択します
ALT + P	現在の映像から再生/で一時停止
ALT + Y	現在のクリップを、エンドレスループモードで再生します 再生はクリップの現在の映像から Short OUTポイントまで行われ、そして自動的に Short IN ポイントにループバックし再生し、繰り返します
ALT + V	隣のフィールド内で指定された速度で再生します バリエーション速度を編集するには、ALT + % (SHIFTキーなし) を押し、値を入力し ENTER を押し確定します
</>	1フィールド、前方送り/後方送りします
SHIFT + </>	1秒、前方送り/後方送りします
CTRL + </>	早送り + 巻き戻し ブラウジングはキーを放した後に連続します
ALT + </>	IN / OUT に移動
ALT + G	タイムコードに移動

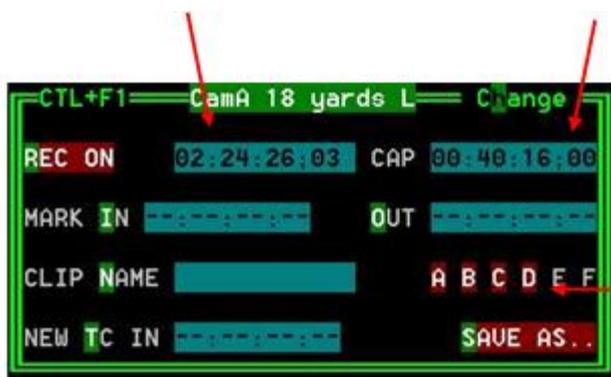
目的のクリップをロードした後、次の編集機能を使用できます：

コマンド	説明
ALT + N	クリップの名前を変更します 新しい名前を入力し、ENTERで確定、ESCでキャンセルします
ALT + I / ALT + O	現在の映像上に、新しい Short IN / Short OUTポイントをマークします カーソルは自動的に隣のフィールド内に置かれ、オペレータは（必要であれば）手動で Short IN / Short OUTポイントのタイムコードを入力できます ENTERで確定、ESCでキャンセルします

レコーダーウィンドウ内

現在のレコードのタイムコード

現在のレコードチャンネルの残容量



使用可能レコードチャンネル（緑）と
クリップ作成に使用されるチャンネル（赤）のリスト

VDR/パネルレコーダーは、収録の開始/停止、およびローカルレコードトレインからのクリップの作成に使用できません。

例： Playチャンネルを持たないサーバー上にクリップを作成することができます。

ALT + Rを押し、ウィンドウに割り当てられているレコードチャンネルの収録を開始または停止します。

確認は必要ありません。



LSMモードでは、すべてのレコードチャンネル間の同期を維持するため、すべてのレコーダーが一度に停止します。

4.4. クリップの管理

4.4.1. マルチエッセンスでのクリップ作成

序文

マルチエッセンス機能 (ProxyとIntraエッセンス)は、Multicam LSMで動作するサーバーでサポートされます。

EVSサーバーが、マルチエッセンスコンフィグで動作するとき、クリップは、Intra-onlyコンフィグと同じ方法で管理されます。

マルチエッセンス機能は、オペレータにとってより明解であるために、アクティブエッセンスが何であれ、いつものように作業を続ける必要があります。

アプリケーションの動作は、以下のセクションで説明する原則に基づいています。

クリップの作成

一般原理

- 各クリップは、動作中コンフィグで、アクティブなすべてのエッセンスで作成されます。
- 動作コンフィグを変更する場合は、EVSサーバー上のクリップの一部または全部をクリアする必要があります。これにより、EVSサーバー上でコンテンツの一貫性が保たれます。
- クリップのすべてのエッセンスに対して、ユーザには、EVSページおよびバンクストレージシステム内で、1つのクリップ、1つの位置として見えます。
- クリップのエッセンスはすべて同じになります。つまり、INポイントと OUTポイント、ID、名前、キーワード、ランキング、オグジュアリクリップ、プロテクト、メタデータなどが同じであることを意味します。
- クリップが削除されると、使用可能なすべてのエッセンスが削除されます。

例外

- プログレッシブ解像度の (Proxy) Lo-Resクリップは、対応するHi-Resクリップとは異なる IN点と OUT点を持ちます：
 - クリップの INポイントが奇数フレーム上にある場合、Lo-Resクリップは INポイントに続く偶数フレームから開始します。
 - クリップの OUTポイントが奇数フレーム上にある場合、Lo-Resクリップは OUTポイントの前の偶数フレームで停止します。

クリップのプリロードと再生

- Intraエッセンスが、常に、が再生されます。
- Proxyエッセンスは、決して再生されません。

4.4.2. クリップの作成

序文

レコードトレイン上に IN点と OUT点を設定し、INと OUT間の A/V素材をクリップとして保存することで、クリップは作成され、ループ収録で削除されないようになります。

クリップを保存すると、以下のカメラ上に自動的にクリップが作成されます：

- プライマリチャンネル上
- プレーヤーチャンネルに関連付けられているすべてのカメラ上
- Multicam Configuration ウィンドウ、Operation タブ、Clips セクションで **Automake Clip** オプションが **Yes!** に設定されているすべてのカメラ上

クリップは、IN点またはOUT点のみで作成することができます。

システムは、Operational Setupメニュー、Clipsセクションの **Default clip duration** 設定に従い、自動的にクリップデュレーションを調整します。

自動保存プロセスでは、少なくとも 1分ごとに自動的にクリップとプレイリストを保存します。

ソフトウェアを終了する (**ALT + Q**) と、クリップやプレイリストも保存します。



- 5400クリップに制限されたサーバー上で、5300クリップに達すると、オペレーターに警告が表示されます。さらに、警告コード **! CLP** が OSD に表示され、おそらく他の警告コードと交互に表示されます。
- 5400クリップの上限に達したサーバー上でクリップを作成しようとすると、以下のエラーメッセージが表示されます：
“Clip creation failed, Server full.”



MV4ボードと内部LAN内蔵サーバーの OSD はわずかに異なり、個別モニタリング出力の OSD に比べて、より多くの情報を提供します。

LSMリモコン内

新しいクリップを作成するには、以下の手順を実行します：

1. ライブモードでない場合は、**RECORD**キーを押して、ライブモードを選択します。
2. ジョグダイヤルを使ってクリップの Short INポイントを探して、**IN**キーを押してマークします。
3. ジョグダイヤルを使ってクリップの Short OUTポイントを探して、**OUT**キーを押してマークします。



停止したレコードトレイン上で INポイントまたは OUTポイント点をマークし、**SHIFT + Return**を押して、マークされたポイントを残したままライブに戻ることができます。

4. **SHIFT + Page + F**キーを押して、クリップを保存するページを選択します。
(ページ 1にはクリップ 110 ~ 199が含まれ、ページ 2にはクリップ 210 ~ 299が含まれ、...)。
5. **SHIFT + F**キーを押して、クリップを保存するバンクを選択します。
(F10は各ページで使用可能なプレイリストバンク用に予約されているため、F1 ~ F9キーを使用します)。
6. **F**キーを押して、クリップの位置を選択します。

指定した位置に、クリップが作成されます。

クリップのプライマリタイムコードは、クリップが作成された場所と時刻のトレインのプライマリタイムコードです。



すべてのクリップとプレイリストを保存するには、LSMリモコンの **F0**キーを押します。

例

位置 213 (2ページ目、バンク 1、位置 3)にクリップを作成するには：

1. **SHIFT + Page + F2**を押して、ページ 2を選択します。
2. **SHIFT + F1**を押して、バンク 1を選択します。
3. **F3**を押して、選択したページの場所 3を選択します。

VDRパネルプレーヤー内

VDRパネルのプレーヤーウィンドウ内で新しいクリップを作成するには、以下を行います：

1. レコードトレインをプレーヤー上にロードします。
2. レコードトレインをブラウズして、目的の Short IN、Short OUTポイントを見つけます。
3. **ALT + I**または**ALT + O**を押し、現在の映像上に Short IN、Short OUTポイントをマークします。
隣のフィールドにタイムコードが表示され、そのフィールド上にカーソルが自動的に置かれます。
この方法で、必要に応じて、Short IN、Short OUTポイントのタイムコードを編集し、**ENTER**で確定することができます。
4. 必要に応じて、ステップ 3を繰り返して、2番目のポイント (Short IN、Short OUT)を設定します。
Short IN、または Short OUTポイントのみがマークされている場合、不足ポイントは、**Default Clip Duration**パラメータに基づき設定されます。
5. **Alt + S**を押し、名前を付けて保存ウィンドウを開きます。
必要に応じて、クリップの名前の作成、変更できます。
6. クリップを保存するには、以下のいずれかの操作を行います。
 - VDRパネルの下部分の現在のカーソル位置にクリップを保存するには、**ENTER**を押します。
 - 現在のサーバーで使用可能な最初のクリップ位置 (カメラアングルが存在しない最初の使用可能な場所)にクリップを保存するには、**Alt + U**を押します。

このウィンドウから、データベースをブラウズしたり、別のページやバンクを選択したり、Connectウィンドウを使用してネットワーク上の別のマシンに接続することもできます。

VDRパネルレコーダー内

VDRパネルのレコーダーウィンドウ内で新しいクリップを作成するには、以下を行います：

1. **ALT + I**または **ALT + O**を押し、最後に収録された映像上に Short IN、Short OUTポイントをマークします。
隣のフィールドにタイムコードが表示され、そのフィールド上にカーソルが自動的に置かれます。
この方法で、必要に応じて、Short IN、Short OUTポイントのタイムコードを編集し、**ENTER**で確定することができます。
2. 必要に応じて、ステップ 1を繰り返して、2番目のポイント（Short IN、Short OUT）を設定します。
Short IN、またはShort OUTポイントのみがマークされている場合、不足ポイントは、**Default Clip Duration**パラメータに基づき設定されます。
3. **Alt + A ~ F**を押し、クリップを作成するレコードトレインのみを選択します。
赤色で強調表示されている文字は、対応するレコードトレインからクリップが作成され、緑色で強調表示されている文字は、対応するレコードトレインが使用可能であることを意味しますが、クリップの作成には使用されません。
4. オプションで、**Alt + N**を押し、クリップを保存する前に名前を指定します。
次に希望の名前を入力し、**ENTER**で確定します。
5. オプションで、INポイントのタイムコードを新しい値に再設定できます：
Alt + Tを押し、希望する値を入力し、**ENTER**で確定します。
クリップを作成するとき、このタイムコードは、Short INポイントの元のタイムコードと置き換わります。
6. **Alt + S**を押し、名前を付けて保存ウィンドウを開きます。
必要に応じて、クリップの名前を付けたり名前を変更できます。
7. クリップを保存するには、以下のいずれかの操作を行います：
 - VDRパネルの下部分の現在のカーソル位置にクリップを保存するには、**ENTER**を押します。
 - 現在のサーバーで使用可能な最初のクリップ位置（カメラアングルが存在しない最初の使用可能な場所）にクリップを保存するには、**Alt + U**を押します。

4.4.3. クリップの削除

序文

LSMリモコンから、ディスク上のクリップとグローイングクリップを削除できますが、以下はできません:

- ロードされているクリップは、削除できません。
- 再生中のクリップは、削除できません。
- ネットワークモードでは、プレイリストに含まれているクリップや他のオペレータが現在使用しているクリップはプロテクトされているため、削除することはできません。

このような場合、警告メッセージが表示されます。

さらに、削除を確認するための警告メッセージボックスが表示されます:

- クリップがプロテクトされているとき
- Operational Setupメニュー、Protectionセクション、**Confirm del clip/plst**パラメータがオンになっている場合。



バンクのクリップの1つが削除されると、すべてのプレイリストがスキャンされ、そのクリップがすべて削除されます。

LSMリモコンインターフェース

1つのクリップを削除する



LSMリモコン上のクリップ位置に対応する F_キーは、削除するためには、緑色の状態でなければなりません。

クリップを削除するには、以下の手順を実行します：

1. 削除するクリップが保存されているページとバンクを選択します。
2. **CLEAR**を押し、クリップに対応する F_キーを押します。



確認が必要ない場合、クリップは即座に削除されます。

3. 確認メッセージが表示されたら、**ENTER**を押して選択したクリップの削除を確定します。

バンク内のすべてのプロテクトされていないクリップの削除

特定のバンクに保存されているプロテクトされていないクリップをすべて削除するには、以下の手順を実行します：

1. すべてのプロテクトされていないクリップを消去したいバンクが保存されているページを選択します。
2. **CLEAR**、**SHIFT**を押し、バンクに対応する F_キーを押します。

次の確認メッセージが表示されます：

Caution:

This will delete all unprotected clips
stored on bank X

[Menu] : Cancel [Enter] : Confirm

3. 選択したバンクのプロテクトされていないクリップの削除を確定するために、**ENTER**を押します。

すべてのプロテクトされていないクリップの削除

Clear Clips & PLコマンドを使用すると、プロテクトされていないすべてのクリップを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：

- Operational Setupメニュー、Protectionセクションで、プロテクトページと設定されているページに保存されているクリップ。
- 別のプロトコルでプロテクトされているクリップ。
- プレイリストに保存されたクリップ（クリップのみを削除することを選択した場合）

プロテクトされていないクリップをすべて消去するには、次の手順を実行します：

1. **SHIFT + MENU**を押して、メインメニューに移動します。
2. **F7 (Clear Clips & PLコマンド)**を押します。

以下の画面が開きます：

Delete unprotected	Clips and playlists?						
[Menu]:	Cancel						
[Enter]:	Delete						
<table border="1" style="width: 100%; height: 30px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">All</td> </tr> </table>	All	<table border="1" style="width: 100%; height: 30px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">Clips</td> </tr> </table>	Clips	<table border="1" style="width: 100%; height: 30px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;"> </td> </tr> </table>		<table border="1" style="width: 100%; height: 30px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;"> </td> </tr> </table>	
All							
Clips							

3. 以下のいずれかの操作を行います：
 - **A (All)**を押し、クリップとプレイリストを削除します。
 - **B (Clips)**を押し、クリップのみ削除し、プレイリストは削除せず、また、プレイリストに含まれるクリップも削除しません。
4. 削除操作を有効にするために、**ENTER**を押します。
5. 確認メッセージが表示されたら、**ENTER**を押して削除を確定します。
6. システムが XNetネットワークに接続されている場合、追加の確認が必要です。
7. ビデオモニター上にメッセージが表示され、操作の完了を通知します。



Clear Clips & PLコマンドは、EVSソフトウェアのMaintenanceメニューにある **Clear Video Disks**コマンドとは異なります。

- **Clear Clips & PL**コマンドは、プロテクトされていないクリップだけを削除します。
- Maintenanceメニューの**Clear Video Disks**コマンドは、プロテクトされたページに格納されているクリップも含み、ディスクからすべてのビデオおよびオーディオデータを確実に削除します。

VGAインターフェース

クリップを削除するには、以下の手順を実行します：

1. 削除するクリップに、カーソルを移動します。
2. クリップ管理エリア内で、**CTRL + DEL**を押す、または、対応するエリア上でクリックします。
 - **CAM**モード： 選択したカメラのみが削除されます。
 - **CLIP**モード： クリップのすべてのカメラが削除されます。

4.4.4. クリップの再生

LSMリモコンインターフェース

クリップを呼び出す方法

クリップを呼び出すには、以下の手順を実行します：

1. **SHIFT + Page**キーを押し、指定したページに対応するファンクションキーを押し、クリップが保存されているページを選択します。
2. 目的のバンクに対応する **SHIFT + F1 ~ F9**キーを押し、クリップが保存されているバンクを選択します。
クリップバンク1 ~ 9は、それぞれクリップページ (1 ~ 10)内の F1 ~ F9キーに対応しています。
3. クリップ位置に対応する F1 ~ F9キーを押し、バンク内のクリップが保存されている位置を選択します。

PGM/PRVモードでは、Prefカメラが PGMにロードされ、セカンダリカメラが PRVにロードされます。

Operational Setupメニュー、EVS Controllerセクション、**Recall Clip Toggle**オプションがオンになっている場合、同じ F_キーを数回押すと、そのクリップのすべてのカメラアングルを連続して呼び出します。

Dual LSMモードでは、クリップのカメラアングルは次のようにロードされます：

- クリップに、ソフトキーに関連付けられているカメラと同じカメラアングルが含まれている場合、カメラアングルはカメラ関連付け対応するカメラ位置をロードします。
- クリップに、ソフトキーに関連付けられているカメラよりも多く / その他のカメラアングルが含まれている場合は、カメラアングルはアルファベット順にロードされます。

クリップの再生方法

クリップを再生するには、目的の再生速度に応じて、以下のいずれかの操作を行います：

- **PLAY**キーを押し、選択したクリップをデフォルトの再生速度で再生します。
- レバーを使用して、選択したクリップを 0% ~ 100%のさまざまな速度で再生します。

ループまたはループバウンスモードでクリップを再生する方法

ループまたはループバウンスでクリップを再生するには、以下の手順を実行します：

1. Operational Setupメニュー、EVS controllerセクション、**Loop Button**パラメーターを、**Loop clip**または **Loop clip bounce**に設定します。
2. ループモードで再生したいクリップを、呼び出します。
3. **PLAY**キーを押すと、選択したクリップがデフォルトの再生速度で再生します。
4. レバーを使用して、選択したクリップを 0% ~ 100%の速度で再生します。

再生速度オプション

- 選択したクリップを、レバーで、0%から最大速度まで変化させて再生するには、以下の操作が必要です：
 - Operational Setupメニュー、EVS Controllerセクション、**PGM Speed/Var max**パラメータで、最大再生速度を設定します。
 - PGM / PRVモードのセカンダリメニューで、**VarMax**オプションを選択（ハイライト表示）します。
- 選択したクリップを、レバーで、所定の速度で再生するには、以下の操作が必要です：
 - Operational Setupメニュー、EVS Controllerセクション、**PGM Speed/Var max**パラメータで、最大再生速度を設定します。
 - PGM / PRVモードのセカンダリメニューで、**PGMSpd**オプションを選択（ハイライト表示）します。

カメラアングル選択のオプション

- PREFがONの場合、クリップの優先カメラアングルはプライマリチャンネルに表示され、セカンダリカメラアングルは次のコントロールチャンネルに表示され、他のカメラアングルはアルファベット順に表示されます。
 - 例:クリップ 124の優先カメラアングルがカメラ Cの場合、クリップをロードするときに、クリップのロード前にどんなカメラがあっても、124Cがプライマリチャンネルにロードされます。
- PREFがOFFの場合、カメラアングルは、各コントロールチャンネルに既に存在するものと同じになります。そのカメラアングルが存在しない場合、クリップの最初に利用可能なカメラアングルが使用されます。
 - 例:カメラ Bがプライマリチャンネル上の現在のカメラで、クリップ 124を呼び出すと、プライマリチャンネル上に 124Bが現れます（優先カメラアングルでなくても）。
- オペレータが 1つのチャンネルのみ（PRV CTLなど）を制御している場合、クリップはその場所にものみ表示されます。
 - クリップが 1つのカメラアングル(A, B, C, Dクリップ)を含んでいる場合には、すべての出力をフルコントロールしているとき に呼び出されたクリップは、プライマリチャンネル上に現れます。

グローイングクリップ

グローイングクリップ、またはディスク上に作成中のクリップを、呼び出して再生することができます。

- グローイングクリップの OUTポイントが EVSサーバー上で利用できない間は、グローイングクリップ位置に対応する LEDは呼び出されると緑色に点滅し、LSMリモコン上にロードされると赤色に点滅します。
EVSサーバー上で IN点と OUT点の両方が使用可能になると、クリップ LEDは点滅なくなります。
- 再生が利用可能な素材の終わりに達すると、新しい素材が再生可能になるまでフリーズします。
新しい素材が利用可能になるとすぐに、再生が再開されます。
- クリップのOUTポイントがわかっているときには、残り時間が表示され、それ以外の場合はクリップ全体がコピーされるまで残りの時間は —:—:—:— になります。

VGAインターフェース

序文

クリップウィンドウ内では、キーボードのキーを使用してページ/バンクを移動し、クリップを選択して呼び出すことができます。

クリップウィンドウを使用してクリップをロードする方法

ハイライト表示されたクリップをキューアップするには、ENTERを押します。

クリップは、1番目のLSMリモコンによってコントロールされるプライマリチャンネルと、セットアップで設定したVGA Call Channel上にキューアップされます。

クリップがロードされていると思われるチャンネルが、PRVチャンネルが接続されたPlaylist Editモード内の場合、クリップは自動的に PRVチャンネルにキューアップします。

ローカルクリップまたはネットワーククリップを呼び出して再生する方法

接続しているサーバー上にクリップを呼び出すには、以下の手順に従います：

1. クリップ IDの 3桁または 4桁（例：111または 111A）を入力します。
入力が、Nameに表示されます。
正確なクリップ IDを知らない場合には、ページ番号とバンク番号を入力できます（ローカルサーバーの場合のみ）。
2. F3を押します。
 - 3桁しか入力しなかった場合は、クリップのプライマリカメラが選択されます。
 - 4桁の数字を入力すると、指定されたカメラアングルが選択されます。
 - 入力に一致するクリップがない場合、選択は行われません。
3. 選択したクリップを再生するには、Alt + Pを押します。



いつでも、ESCを押すと、Nameフィールドをクリアします。

ネットワーククリップを呼び出して再生する方法

接続しているサーバーでない別のサーバー上のクリップを呼び出すには、次の手順を実行します：

1. IDの 3桁または 4桁を入力し、その後にスラッシュ記号(/)とマシンのネットワーク番号 (111/03または111A / 03など)を入力します。
 - ローカルクリップを呼び出すには、接続しているマシンに応じて、ネットワーク番号として 00を入力します。
(例: 111/00または 111A / 00)。
2. 入力が、**Name**フィールドに表示されます。
3. **F3**を押します。
 - 3桁しか入力しなかった場合は、クリップのプライマリカメラが選択されます。
 - 4桁の数字を入力すると、指定されたカメラアングルが選択されます。
 - エントリに一致するクリップがない場合、選択は行われません。
4. 選択したクリップを再生するには、**Alt + P**を押します。

VDRパネル

レコードトレインのロード方法

1. ALT + Lを押して、LIVEモードに移動します（または LIVE機能をクリックします）。
2. ALT + 希望するレコードトレイン（A/B/C/D/E/F）の文字をを押すか、またはクリックします。
使用可能なレコードトレインに対応する文字は緑色でハイライト表示され、現在のレコードトレインの文字は赤色で表示されます。

クリップのロード方法

1. 矢印キーを使用して、VDRパネル下部のカーソルを目的のクリップに移動します。
2. ENTERを押すか、目的のクリップ IDを入力して F3を押します。
3. クリップ内の別のカメラアングルを選択するには、CTRL + ALT + 目的のカメラ（A/B/C/D/E/F）の文字をを押すか、またはクリックします。
利用可能なカメラアングルは緑色でハイライト表示され、現在のカメラアングルは赤色で表示されます。

4.5. クリップの編集

4.5.1. クリップの名前付け

VGAインターフェース

Nameフィールドを使用してクリップに名前を付ける方法

VGAインターフェースで、クリップに名前を付けることができます。

クリップに名前を付けるには、以下の手順を実行します：

1. クリップスクリーン内で、矢印キーでクリップの周りに緑の矢印を配置して、名前を付けるクリップを選択します。
2. キーボードで、名前を入力します。
空白を含め、キーボードから利用可能なすべての文字が受け入れられます。
3. F1を押します：
 - CAMモード：カーソルが位置するカメラだけが、名前を付けられます。
 - CLIPモード：カーソルが位置するクリップのすべてのカメラが、名前を付けられます。

Nameフィールドの入力は、F1キーを押しても消去されず、将来の使用のために残ります。

Backspaceキーを押して、Nameフィールドの最後の文字を削除するか、Escキーを押してフィールド全体を消去します。



ネットワークマシン上のクリップの名前を変更するには、ネットワークマシンのOperational Setupメニュー、Protectionセクション、Clip edit by Networkパラメータが Yesに設定されていなければなりません。もし、ネットワーククリップに名前を付けることができない場合は、リモートマシンのこの設定を確認してください。

キーワードを使用してクリップに名前を付ける方法

キーワードを使用してクリップに名前を付けることも、既存のクリップ名にキーワードを追加することもできます：

1. クリップスクリーンから、F6 (ON-AIRキーワードスクリーン)または F7 (OFF-AIRキーワードスクリーン画面) を押し、キーワードスクリーンの1つにアクセスします。
2. カーソルを、目的のキーワードに移動します。
3. Alt + Nを押します。

十分なスペースが残っている場合は、現在の名前の最後にキーワードが追加されます。

クリップ名をクリアする方法

1. クリップスクリーン内で、矢印キーでクリップの周りに緑色の矢印を配置して、名前を削除するクリップを選択します。
2. Nameフィールドが空でない場合は、ESCキーを押して、Nameフィールドを空にします。
3. F1を押して、この“空の名前”をクリップに割り当てます。

クリップ名の表示について

クリップ名のエンコードに使用される規格は、最大文字数、クリップ名が OSDと VGAに表示されるかどうかに影響を与えます。

次の表は、エンコード規格に従って、クリップ名の表示方法がどのように管理するかをまとめたものです：

	ASCII	ASCII extended	Unicode (UTF 16)
最大文字	24	24	12
VGA上の表示	OK	文字化け*	<UNICODE>
個別OSDの表示	OK	文字化け*	<UNICODE>
MV4での表示 (内部 LAN)	OK	OK	OK

*変換テーブルの違いにより、特殊文字が他の文字に置き換えられたとき。

4.5.2. クリップのプライマリカメラの変更

VGAインターフェース内で、クリップのプライマリカメラを変更することができます。

クリップのプライマリカメラを変更するには、以下の手順を実行します：

1. クリップスクリーンで、カーソルを目的のカメラに移動します。
2. キーボードの F4を押します。
 - このカメラが、新しいプライマリカメラになります。
 - 選択したカメラがセカンダリカメラ (=で示されている)であれば、プライマリカメラになり、前のプライマリカメラがセカンダリカメラになります。

4.5.3. クリップのランキングを編集する

VGAインターフェース

現在のクリップのランキングの編集

1. クリップスクリーンから、F6 (ON-AIRキーワードスクリーン)または F7 (OFF-AIRキーワードスクリーン)を押して、キーワード画面の 1つにアクセスします。
2. TABキーを押して、カーソルを画面の下部に移動します。
3. 左矢印キーと右矢印キーを使用して、目的のランキングを選択します。
4. ENTERを押します。

選択したランキングが、緑色でハイライト表示されます。

4.5.4. クリップを短くする

LSMリモコンを使用して、クリップを短くすることができます。

クリップを短くするには、以下の手順を実行します：

1. 対応する F_キーを押して、目的のクリップを呼び出します。
2. ジョグダイヤルを動かしてクリップをブラウズし、目的の Short INポイントに移動します。
3. **IN**キーを押して、新しい Short INポイントをマークします。
この新しいショートインポイントは、即座に保存されます。
4. ジョグダイヤルを動かして、目的の Short OUTポイントに移動します。
5. **OUT**キーを押して、新しい Short OUTポイントをマークします。
この新しいShort OUTポイントは、即座に保存されます。

クリップを再生するには、レバーを動かすか、**PLAY**キーを押します。

リプレイは新しい Short OUTポイント（またはポストロールモードが有効な場合は Short OUTポイントの後）で停止します。



Goto IN機能と **Goto OUT**機能を使用して、Short INポイント/ Short OUTポイントに即座にジャンプすることができます。

4.5.5. クリップのリストライピング

LSMリモコンインターフェースの制限

LSMリモコンを介して、クリップのタイムコードをリストライプするには、以下のように制限されていて、これらのパラメータを変更するには、VGAインターフェースを使用する必要があります：

- プライマリタイムコードのみを変更できます。
- クリップの日付を変更することはできません。
- プライマリタイムコードのタイプは変更できません。

LSMリモコンインターフェース

クリップのタイムコードをリストライプするには、以下の手順を実行します：

1. 対応する F_キーを押して、クリップを呼び出します。
2. ジョグダイヤルを動かして、新しいタイムコードを設定したい映像に移動します。
3. MENUキーを押して、セカンダリメニューにアクセスします。
4. SHIFT + C (Sort => TC)を押して、Sort TC機能を呼び出します。
5. SHIFT + Bを押して、Set TC機能を呼び出します。
6. 現在の映像用の新しいタイムコードを入力します。
7. 59.94 Hzモード（NTSC）では、SHIFT + MENUを押して、ドロップフレームモードかノンドロップフレームモードを選択します。
8. Dキーを押して CAMまたは CLIPモードを選択します。
 - CAMモード： プライマリチャンネルにロードされたカメラアングルのタイムコードのみが、変更されます。
 - CLIPモード： クリップのすべてのカメラアングルのタイムコードが、変更されます。
9. ENTERを押して確定するか、MENUを押してキャンセルします。

クリップ全体のプライマリタイムコードは、新しいタイムコード値に従って更新されるため、タイムコードはクリップ全体にわたって連続しています。

次回この機能が呼び出されると、以前に使用された値がデフォルトとして設定されます。

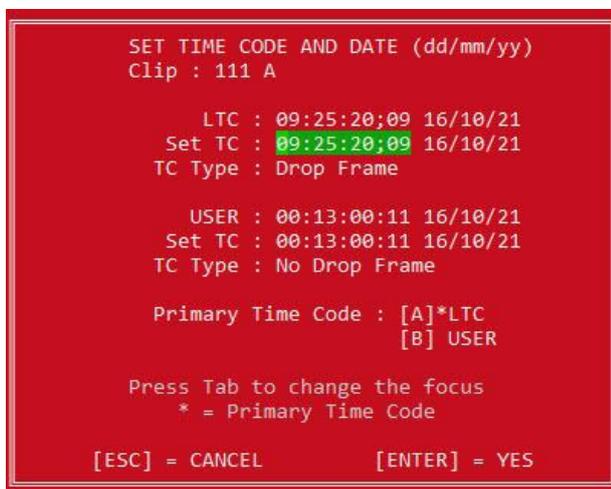
VGAインターフェース

クリップのタイムコードをリストラップする前に、目的に応じて、CAMモードまたは CLIPモードを選択します：

- **CAMモード**： プライマリチャンネルにロードされたカメラアングルのタイムコードのみが、変更されます。
- **CLIPモード**： クリップのすべてのカメラアングルのタイムコードが、変更されます。

クリップのタイムコードをリストラップするには、以下の手順を実行します：

1. 目的のクリップにカーソルを合わせ、**ENTER**を押して呼び出します。
2. キーボードの **ALT-T**を押して、**SET TC**機能を呼び出します。
以下のSet Timecodeスクリーンが表示されます：



3. 以下のいずれかのタイムコードを変更するには：

○ LTCタイムコードと日付：

LTCフィールドの後の **Set TC**フィールドに、クリップの Short INポイントの新しいタイムコードと日付を入力します。

○ ユーザ定義タイムコードと日付：

USERフィールドの後の **Set TC**フィールドに、クリップの Short INポイントの新しいタイムコードと日付を入力します。

○ このクリップのプライマリ TC：

目的のプライマリTCに対応する **A**または **B**キーを押します。

4. 59.94 Hzモード（NTSC）では、**SHIFT + MENU**を押して、ドロップフレームモードかノンドロップフレームモードを選択します。

5. **ENTER**を押して確定するか、**MENU**を押してキャンセルします。

クリップ全体のタイムコードは、新しいタイムコード値に従って更新されるため、タイムコードはクリップ全体にわたって連続しています。

4.6. クリップの転送

4.6.1. マルチエッセンスでのクリップ転送

移動とコピー動作

移動

クリップのすべてのエッセンスは、同時に移動します。

ローカルコピー

クリップを同じ EVSサーバーにコピーすると、クリップのすべてのエッセンスがコピーされます。

ネットワークコピー

クリップを別の EVSサーバーにコピーすると、クリップのすべてのエッセンスがコピーされます。

プッシュ動作

クリップを別の EVSサーバーにプッシュすると、別のサーバーでエッセンスが同様にアクティブであれば、全てのエッセンスがプッシュコピーされます。

4.6.2. クリップのコピーと移動

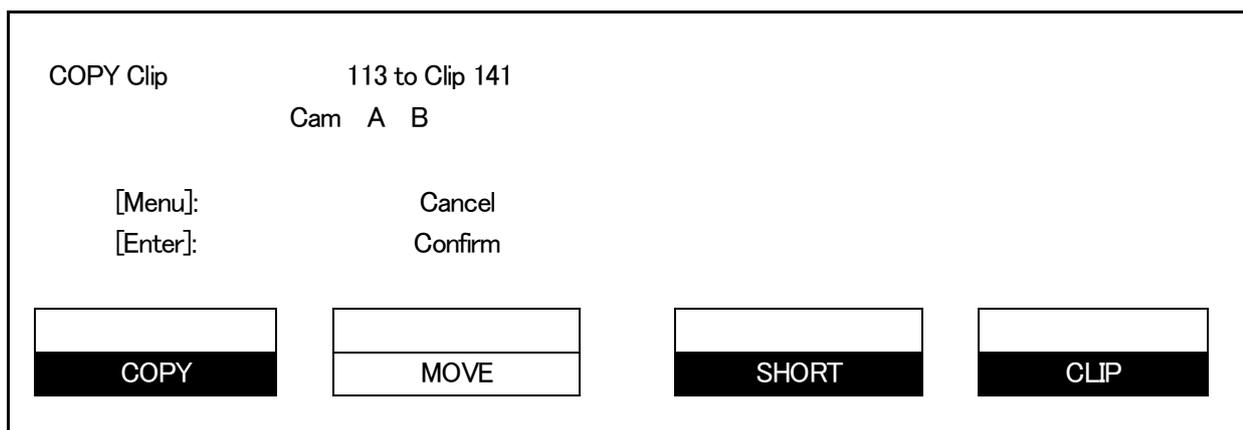
原則

- クリップをコピーすると、元のクリップとは完全に独立した新しいクリップが作成されます。
したがって、元のクリップに影響を与えずに、トリム、名前付け、削除などを行うことができます。
- クリップをサーバー上にローカルにコピーしても、ドライブ上のビデオおよびオーディオ素材は複製されません
同じ素材への個別のリファレンスを作成するだけです。
これは、サーバー上にクリップのコピーを作成するときに、利用可能なストレージ容量が減少しないことを意味します。
また、クリップのコピーの削除は、クリップの1つのインスタンスが残っている限り、素材が削除されないため、サーバーの使用可能容量を増加させません。
- ネットワーク越しにクリップをコピーすると、素材をコピーするので、クリップのコピー先のサーバーの容量がクリップのデューレーション分減ります。
- Move機能を使用してクリップを移動すると、プレイリスト内のこのクリップへの参照が自動的に更新されます。
これは、プレイリストには影響しないため、異なるページやバンク間のクリップを纏める場合に非常に便利です。
Move機能を使用する代わりに、クリップをコピーしてから元のファイルを削除すると、クリップの削除時にプレイリストから元クリップの参照が削除されます。

LSMリモコンインターフェース

クリップをコピーまたは移動するには、以下の手順を実行します。

- 元のクリップを選択します。
ローカルクリップ、リモートクリップ、またはグローイングクリップを選択できます。
- 空の場所を、ローカルまたはネットワークに接続されたEVSサーバーで選択します。
以下のCopy/Moveメニューが表示されます：



- Aまたは Bキーを押して、COPYまたは MOVE機能を選択します。
選択した機能がLSMリモコン上でハイライト表示され、メッセージが OSDで更新されます。
- Copy / Moveメニューの Dキーを押して、以下の項目を選択します：
 - CLIPモード：クリップのすべてのカメラアングルがコピーまたは移動されます。
 - CAMモード：コントロールチャンネルにロードされたクリップのカメラアングルのみがコピーまたは移動されます。
- コピーのみの場合は、Copy / Moveメニューの Cキーを押して以下を選択します：
 - SHORTモード：元のクリップの Short INポイントと Short OUTポイント間の素材のみコピーされ、コピー先システムで設定されたガードバンドのデュレーションを付け足されます。
 - LONGモード：ガードバンドを含む元のクリップ全体が、コピー先のシステムにコピーされます。



Copy / Moveメニューのデフォルト設定は、COPY、SHORT、CLIPです。
これらの設定を変更したら、次にこのメニューが呼び出されたときに、新しい設定が使用されます。
新しいMulticamセッションを開始すると、デフォルト設定が自動的に復元されます。

- ENTERを押して確定、または MENUを押してキャンセルします。



ネットワークコピー中：

- VGAに、各クリップのコピー %が表示されます。
- 対応するランプが、緑色に点滅します。
- ネットワークコピーをキャンセルするには、CLEARキーと対応する F_nキーを押します。
確認ウィンドウが表示されたら、ENTERキーを押してコピーのキャンセルを確認します。

VGAインターフェース

クリップのコピーと移動は、クリップ管理エリアで、使用可能な CUT、COPY、PASTE機能を使用して実行します。

クリップをコピーする方法

クリップをコピーまたは移動するには、以下の手順を実行します。

1. コピーするクリップにカーソルを移動します。
2. コピーの場合は **CTRL + C** (COPY機能)を押す、移動するには **CTRL + X** (CUT機能)を押すか、クリップ管理エリアの対応するエリアをクリックします。
移動操作中は、元のクリップは削除されます。
3. クリップは、クリップボードにコピーされます。
クリップボードエリアには、内容が表示されます： クリップ番号、コピーされたクリップがリモートの場合はネットワーク番号、選択されたカメラ。
 - CLIPモード： クリップのすべてのカメラアングルがコピーされます。
 - CAMモード： 選択したカメラアングルのみがコピーされます。
4. クリップボードの内容をコピーするクリップ/プレイリストの場所に、カーソルを移動します。

LONGコピーの場合には、元のクリップ全体がガードバンドを含んでコピーされます：

5. **CTRL + V** (LONG PASTE機能)を押すか、クリップ管理エリアの対応するエリアをクリックします。

Shortコピーの場合には、元のクリップの Short INポイントと Short OUTポイント間の素材のみコピーされ、コピー先システムで設定されたガードバンドのデュレーションを付け足されます。

6. **CTRL + SHIFT + V** (SHORT PASTE機能)を押すか、クリップ管理エリアの該当するエリアをクリックします。
 - CLIPモード： コピー先のクリップ内で使用可能なカメラの位置のみがコピーされます。
コピー先のクリップのカメラアングルが既に存在する場合は、クリップボードの対応するカメラで上書きされません。
 - CAMモード： 選択したカメラアングルがコピーされます。
7. 移動操作中に、元のクリップは削除されます。



クリップのカット&ペーストは、クリップの移動と同じで、つまり、プレイリスト内のそのクリップへの参照は、そのクリップの新しい場所に更新されます。
これは、コピー&ペーストを実行してから元のクリップを手動で削除する場合には、当てはまりません。

VDRパネルプレーヤーでクリップをコピーする方法

VDRパネルプレーヤーからクリップをコピーするには、以下の手順を実行します：

1. 元のクリップをロードします。
2. **Alt + S**を押し、現在のクリップを別の場所に保存します。
これにより、クリップのコピーが作成されます。
3. **ENTER**を押し現在のカーソル位置に保存するか、または**Alt + U**を押して、現在のサーバー上で使用可能な最初のクリップ位置にクリップを保存します。
4. この操作中にクリップの名前を変更することもできます。



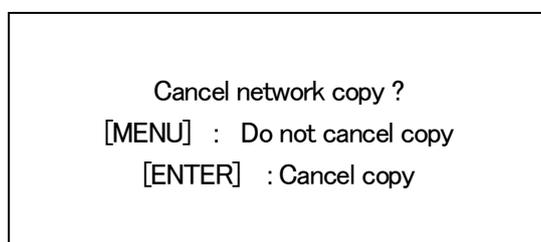
上部ウィンドウの1つがアクティブであっても、VDRパネルの下部では、Cut / Copy / Paste機能がいつでも利用できます。

4.6.3. ネットワークコピーをキャンセルする

LSMリモコンインターフェース

リモートコピーを取り消すには、以下の手順を実行します：

1. クリップがコピー中は、そのランプが緑色に点滅しています。
2. **CLEAR** +対応する **F** キーを押して、ネットワークコピーを取り消します。
3. ネットワークコピーをキャンセルするための確認画面が表示されます。
必要なキーを押します。



4. **ENTER**を押して、コピーのキャンセルを確定します。
そうでない場合には、**MENU**キーを押します。

VGAインターフェース

1. クリップウィンドウで、クリップをハイライト表示し、**CTRL + DELETE**キーを押します。
2. 確認ダイアログボックスが開いたら、**ENTER**を押してコピーをキャンセルすることを確定します。
そうでない場合には、**ESC**を押します。

Copy Clipオプションが同じクリップの複数のカメラをコピーし、そのうちのいくつかはすでに **Cancel**機能の前にコピーされていたら、**Cancel**はコピー済みのファイルを削除せず、コピー中またはこれからコピーされるカメラをキャンセルします。

他のクリップのコピーはキャンセルされません。

クリップがコピーされているページがプロテクトされていても、**Cancel**機能は可能です。

4.6.4. クリップのプッシュ

序文

Push機能により、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、ネットワーク上の別のマシンにクリップのコピーを簡単に送信できます。

オペレータがクリップを選択し、LSMリモコンで Pushコマンドを選択すると、Push設定に基づいて、クリップがEVSサーバー（プッシュマシンと呼ばれます）にコピーされます。

CAM / CLIPモード（Dキーで選択）に応じて、コントロールされたチャンネルにロードされたカメラアングルのみがプッシュされます（CAMモード）、またはクリップのすべてのカメラアングルが一度にプッシュされます（CLIPモード）。

プッシュマシン

- Push target 1/2設定で 1つまたは 2つのデフォルトプッシュマシンが設定されている場合、クリップは自動的にこの/これらのマシンに送られます。
- デフォルトのターゲットが設定されていない場合、ネットワーク上で使用可能なマシンのリストが表示されます。オペレータがそれらのうちの1つを選択するとすぐに、クリップがプッシュされます。

Push Target設定に割り当てられた値に応じて、可能なターゲットのリストには、SDTIネットワーク上の EVSサーバーおよび GbEネットワーク上の EVSサーバーが含まれます。

レシーブページとスロット

オペレータが自分のサーバーにプッシュされたクリップを見つけやすくするために、レシーブページと 1つ以上のレシーブスロットを設定できます：

- Push Receive Page設定の値は、最初のページを選択するために使用します。
- Push Receive Slots設定で指定されたカメラアングルは、CAMモードでのプッシュ操作のすべてのページで優先的に使用します。

CAMモードでのプッシュメカニズム

オペレータが **Push** コマンドを押すと、EVSサーバーのコントロールチャンネルにロードされたカメラアングルがプッシュレシーブページと設定された最初の空きプッシュレシーブスロットにプッシュされます。

現在のバンクがいっぱいなら、プッシュメカニズムは次のバンクに溢れます。
現在のページがいっぱいなら、プッシュメカニズムは次のページに溢れます。

プッシュレシーブスロットに対応するすべてのスロットがすべてのページで一杯になると、すべてのアングルがプッシュ動作に使用可能になります。

このメカニズムは、開始ページで開始しますが、すべてのアングルで開始します。

新しい Multicam セッションが開始されるまで、すべてのアングルが使用可能なままです。

CLIPモードでのプッシュメカニズム

オペレータが **Push** コマンドを押すと、ロードされたクリップが全てのカメラアングルを含んで、プッシュレシーブページにプッシュされます。

クリップは、プッシュレシーブページの最初の空きクリップ位置にプッシュされます。
レシーブスロット設定は、考慮されません。

SDTIでは、最初のカメラ位置は、プッシュマシン上に保存されます。

GbEでは、最初のカメラ位置は、プッシュ上に保存されません。

現在のバンクがいっぱいなら、プッシュメカニズムは次のバンクに溢れます。
現在のページがいっぱいなら、プッシュメカニズムは次のページに溢れます。

どちらのモードでも、宛先マシンで設定されたレシーブページがいっぱいになると、クリップをプッシュするオペレータに通知します。

オペレータは、**MENU** を押して、通常のメニューに戻ることができます。

EVSサーバーにクリップをプッシュする方法

クリップをプッシュする前に、Push設定が要求に合わせて設定されていることをチェックします。

以下のように、LSMリモコンからクリップをプッシュできます：

1. 別のサーバーにプッシュしたいクリップを、コントロールプレイチャンネル上にロードします。
2. **MENU**を押し、セカンダリメニューを呼び出します。
3. 必要なら **D**を押し、CAM / CLIPモードを切り替え、ロードされたカメラアングルだけをプッシュするのか、クリップの全てのカメラアングルをプッシュするかを決めます。
4. **SHIFT + A**を押して、プッシュ動作を開始します。

LCD上に数秒間メッセージが表示され、クリップが正しくプッシュされているかどうかを通知し、レシーブマシンのクリップの位置を表示します。

4.7. クリップの検索

4.7.1. タイムコードでクリップを検索する

序文

タイムコードでのクリップ検索は、LSMリモコン使用でのみ可能です。



Reset機能は、検索する素材とTCタイプに関連するパラメータを含む、すべてのデフォルトパラメータをリセットします。

検索の開始

特定のTCを含むクリップまたはトレインを検索するには、以下の手順を実行します：

1. クリップモードまたはトレインモードのメインリモート画面に移動します。
2. MENUを押して、セカンダリメニューにアクセスします。
3. SHIFT + Cを押して、Sort TC機能にアクセスします。
4. 以下の画面が表示されます：

Sort TC xx:xx:xx:xx			
[Menu] : Cancel			
[Enter] : Search			
Reset	Set TC	From Date	To Date
Return	Clip	LTC	Srch Net

5. F₁キーで検索するタイムコードを入力します。
6. 必要なら、SHIFT + Cを押して、検索を適用する開始日付を指定します：
7. F1 ~ F10キーを使用して、日付を dd/mm/yy形式で入力します。
8. ENTERを押して確定し、フィールドを終了します。
9. 必要なら、SHIFT + Dを押して、検索を適用する終了日付を指定します：
10. F1 ~ F10キーを使用して、日付を dd/mm/yy形式で入力します。

11. ENTERを押して確定し、フィールドを終了します。
12. Bキーを 1回または複数回押して、クリップ (Clip)、トレイン (Rec)、またはその両方 (Clip + Rec)を検索するかどうかを指定します。
13. Cキーを 1回または複数回押して、LTC (LTC)、ユーザ設定タイムコードタイプ (USER)、または両方のTCタイプ (LTC + USER)を検索するかどうかを指定します。
14. Dキーを押して、ローカルクリップ (Srch Loc)のみを検索するか、XNetネットワーク (Srch Net)全体を検索するかを指定します。
15. ENTERを押して、検索を開始します。

結果を表示する

一致するクリップが見つかったら、LSMリモコンは自動的にブラウズモードになり (Browseキーは赤色になります)、オペレータはジョグダイヤルを回して、要求されたタイムコードに対応する各クリップのフレームをすばやく表示できます。

クリップ内をジョグするには:

1. Browseキーを押して、Browseモードを解除します。
2. ジョグダイヤルを動かしてクリップ内を移動します。

検索結果、ブラウズした最後のクリップの頭に戻るには:

- Browseキーを再度押して、ブラウズモードを再度有効にします
検索結果の前または次のクリップの前後にジョグすることができます。

リスト内の最後のクリップから、最初にジャンプするには:

- ジョグダイヤルを、時計回りに動かします。

リスト内の最初のクリップから、最後にジャンプするには:

- ジョグダイヤルを、反時計回りに動かします。

LIVEモードに移動すると、または新しい検索が実行されると、検索結果がリセットされます。

例

- 興味深いイベントの映像をロードし、同じイベントを含むすべてのクリップを表示したいとします。
Sort-> TC機能呼び出し、ネットワーク / ローカル検索オプションを選択して、検索を開始します。
ジョグダイヤルを動かすと、クリップ化されたすべての利用可能なカメラアングルから、同じタイムコードで同じイベントが表示されます。
- 特定のイベントのタイムコードを知っていて、そのイベントを含むすべてのクリップを表示したい場合。
Sort-> TC機能呼び出し、タイムコードを希望する値に編集し、ネットワーク/ローカル検索オプションを選択してENTERを押します: タイムコードが前述のものと同じタイプに属する場合、上記と同じ結果が得られます。

4.7.2. Searchオプションによるクリップの検索

序文

クリップに割り当てられたキーワードやランキング、クリップ作成日やアーカイブステータスを使用して、クリップデータベースを検索することができます。

LSMリモコンインターフェース

- プライマリチャンネルの現在の素材がレコードトレインの場合、**Search**機能はセカンダリメニューの C位置から直接利用できます。
それを呼び出すには、**MENU**を押してセカンダリトレインメニューに入り、**C**キーを 1回押します。
- プライマリチャンネルの現在の素材がクリップの場合、**Search**機能は同じ場所から引き続き使用できますが、**Name**機能の後ろに隠れています。
この場合は、**MENU**を押してセカンダリクリップメニューに入り、**C**キーを 2回押します。

いずれの場合も、LCDディスプレイは次のようになります (LISTモード)：

1 keyword89012		2 keyword89012		3 keyword89012	
F1 : action_1		F6 : action_6			
F2 : action_2		F7 : action_7			
F3 : action_3		F8 : action_8			
F4 : action_4		F9 : Prev.page p.01			
F5 : action_5		F0 : Next page			
Reset	Archive	FromDate	ToDatel		
Return	***	Srch Loc	Srch Net		

利用可能な全ての検索条件は、以下で説明します。

検索条件を選択するとすぐに、検索条件に一致するクリップをブラウズすることができます。

キーワードに基づく検索

LISTまたは NUMERICモードで、クリップに割り当てるときに選択するのと同じ方法で、検索条件として使用するキーワードを選択します。

検索条件として、最大 3つのキーワードを選択できます。

3つのキーワードの場所がすべて使用されている場合は、新しいキーワードを選択する前にその一部を消去する必要があります：

- CLEAR + F1 / F2 / F3を押して、対応するキーワードの位置をクリアします。

3つのキーワードのすべての場所を消去し、ランキングを最低レベルにリセットするには：

- いつでも、Resetコマンド (SHIFT + A)を使用します。

ランキングに基づく検索

ランク付けは、唯一の検索条件として使用することも、追加の条件としてキーワードに組み合わせることもできます。

- Bキーを複数回押して、目的のランキングを選択します。

3つのキーワードのすべての場所を消去し、ランキングを最低レベルにリセットするには：

- いつでも、Resetコマンド (SHIFT + A)を使用します。

アーカイブステータスに基づく検索

Archiveフィールドでは、検索条件のアーカイブステータスを選択できます。

SHIFT + Bを押し、Archiveソフトキーの表示を、目的の検索値と一致するまで変更します：

パラメータ	LSMリモコン上
None (デフォルト)	Archive
Search for clips not archived	>Archice
Search for clips to be archived	>Archive (点滅)
Search for clips archived	>Archive

検索にトレインを含めることは可能です。

Bキーを使って、CLIPS / CLIPS + REC / RECを切り替えます。

開始日付/終了日付に基づく検索

SHIFT + Cと SHIFT + Dキーを使用して、FromDateと ToDateを選択します。

いずれかのキーを押すと、キーの表示が dd/mm/yyに変更され、日付形式が表示されます。

- Fキーで日付を入力します。
- Clearキーは、BACKSPACEです。

特定の日付のみを検索するには、FromDateフィールドと ToDateフィールドで同じ日付を2回使用します。

日付を入力したら、CLEAR、SHIFT + Cまたは CLEAR、SHIFT + Dを押して、それぞれ FromDateまたは ToDateをデフォルトのパラメータ (dd/mm/yy)にリセットします。

ローカルサーバーでSDTIネットワーク全体を検索する

検索条件を設定したら:

- ローカルクリップデータベースを検索するには、Srch Locコマンド (Cキーを押す)を使用します。
- ネットワークデータベース全体を検索するには、Srch Netコマンド (Dキーを押す)を使用します。

結果をブラウズする

一致するクリップは、検索条件として使用されるすべてのキーワードを含み、少なくとも要求されたランキングを持つものです。

一致するクリップが見つかったら、LSMリモコンは自動的にブラウズモードになり (Browseキーは赤色になります)、ジョグダイヤルを回して検索条件に対応する各クリップの Short INをすばやく見ることができます。

クリップ内をジョグするには:

- Browseキーを押す、ブラウズモードを無効にします。
- ジョグダイヤルを動かします。
- 検索結果内のブラウズモードに戻るには、再度 Browseキーを押します。

注意:

- ライブモードまたは新しい検索が実行されると、検索結果がリセットされます。
- 一致するクリップが見つからない場合は、メッセージでオペレータに通知します。

検索結果を現在のプレイリストへ追加する (Listモード)

検索結果(クリップのみ)を現在のプレイリストに追加するには、次のキーの組み合わせを使用できます:

セカンダリメニューに入っていて、キーワードメニューが表示されているとき:

- ENTERを押し、現在選択しているクリップを、現在のプレイリストに挿入します。
- SHIFT + ENTERを押し、検索結果の全てのクリップを、現在のプレイリストの最後に挿入します。

メインメニューに入っているときは:

- ENTERを押し、現在選択しているクリップを、現在のプレイリストに挿入します。
- SHIFT + ENTERを押し、検索結果の全てのクリップを、現在のプレイリストの最後に挿入します。

検索結果を現在のプレイリストへ追加する (Numericモード)

検索結果(クリップのみ)を現在のプレイリストに追加するには、次のキーの組み合わせを使用できます:

セカンダリメニューに入っていて、キーワードメニューが表示されていて、少なくとも 1つのキーワードが Fキーで選択されているとき:

- ENTERを押し、選択しているキーワードを、現在のクリップに割り当てます。
- SHIFT +ENTERを押し、検索結果の全てのクリップを、現在のプレイリストの最後に挿入します。

メインメニューに入っているときは:

- ENTERを押し、現在選択しているクリップを、現在のプレイリストに挿入します。
- SHIFT +ENTERを押し、検索結果の全てのクリップを、現在のプレイリストの最後に挿入します。

検索条件のリセット

検索条件をResetするには、SHIFT + Aを押しします。

検索条件のデフォルト値(開始日/終了日)はリセットされ、デフォルト TCは PGM上のロードされた TCに設定されます。

検索機能を終了する

検索を実行せずに検索機能を終了するには、Returnコマンドを使用します (Aキーを押しします)。

VGAインターフェース

サーチウィンドウ

F8を押して、サーチスクリーンにアクセスします。

VGAサーチスクリーンは、上から下に、以下のようにいくつかのエリアで構成されています：

1.	タイトルバー	バーは、(左から右に)以下の項目を持っています： ● スクリーン名 ● タイトルバーの真ん中に赤色背景で表示されている現在のキーワードファイルの名前 ● 表示されているキーワードページ
2.	ファンクションバー	各使用可能ファンクションキーと目的の情報を表示します
3.	キーワードリスト	タイトルバーで指定されているページ上のキーワードリストのリストを表示します
4.	オペレーションタブ	使用可能キー組み合わせと関連する動作を表示します
5.	サーチ条件エリア	使用可能な検索条件を表示します



TABキーを使用して、キーワードリストからサーチ条件エリアに移動し、その逆も同様です。

```

EUS SEARCH SCREEN          essa11          keywords 1 to 100 - PgDn -> 101 to 200!Zi
F2: <F2>/Clip+Rec/Rec      F6:KW1 F7:KW2          F9:CLIPS F10:PLST
01>1-0          <21 Verlinden      41 ..... 61 ..... 81 .....▲
02 0-1          22 De Cock          42 ..... 62 ..... 82 .....▲
03 1-1          23 Clement          43 ..... 63 ..... 83 .....
04 2-1          24 Simons           44 ..... 64 ..... 84 .....
05 1-2          25 Englebert        45 ..... 65 ..... 85 .....
06 2-2          26 Serrebrennik     46 ..... 66 ..... 86 .....
07 Chelsea     27 Verheyen         47 ..... 67 ..... 87 .....
08 Leicester   28 Simic            48 ..... 68 ..... 88 .....
09 .....       29 .....            49 ..... 69 ..... 89 .....
10 .....       30 .....            50 ..... 70 ..... 90 .....
11 .....       31 Anderlecht       51 ..... 71 ..... 91 .....
12 .....       32 Bruges            52 ..... 72 ..... 92 .....
13 .....       33 Standard         53 ..... 73 ..... 93 .....
14 .....       34 Antwerp          54 ..... 74 ..... 94 .....
15 .....       35 Charleroi        55 ..... 75 ..... 95 .....
16 .....       36 Mons              56 ..... 76 ..... 96 .....
17 .....       37 Genk              57 ..... 77 ..... 97 .....
18 .....       38 Malines           58 ..... 78 ..... 98 .....
19 .....       39 Felix!           59 ..... 79 ..... 99 .....
20 .....       40 Stefan!          60 ..... 80 ..... 00 essa12 ▼
TAB:↑/↓ CTL+DEL:CLR 1 KWD ALT+DEL:CLR ALL CTL+S:SEARCH LOC ALT+S:SEARCH NET
IC>:---:---:---<< FROM dd/mm/yy TO dd/mm/yy LEVEL = * ** *** ARCH = X >A A
#1 ..... #2 ..... #3 .....
    
```

検索条件

異なる条件を組み合わせ、データベースを検索することができます。
 これらは、画面の下部にある検索条件で設定することができます。

サーチスクリーンにアクセスすると、最後に設定した条件が残っています。



Search Criteriaエリア内の別のフィールドに赤いカーソルがある場合は、←/→の矢印キーを使用して、赤いカーソルが目的のフィールドに位置するまで、前のフィールドまたは次のフィールドに移動します。

条件	説明										
Timecode	指定したタイムコードを含むクリップを検索します。 タイムコード検索は、グローイングクリップには適用されません。 ● タイムコードを設定するには、赤色テキストカーソルをフィールドに移動させ、値を入力します。 ● 最後に入力した数字をクリアするには、 BACKSPACE キーを使います。										
Date from / to	指定した 2つの日付間に作成されたクリップを検索します。 ● Date to フィールドのみを指定した場合には、その日以前に作成された全てのクリップが対象となります。 ● Date from フィールドのみを指定した場合には、その日以降に作成された全てのクリップが対象となります。 ● 最後に入力した数字をクリアするには、 BACKSPACE キーを使います。 ● 再度、 TAB キーを押し、カーソルをキーワードリストに戻します。										
Level / Ranking	指定したランキングと等しいまたはより高いクリップを検索します。 ● ←/→矢印キーを押し、目的のランキングに移動します。 ● ENTER を押します。 ● 選択されたランキングは、緑色に点灯します。 ● 再度、 TAB キーを押し、カーソルをキーワードリストに戻します。										
Keywords	指定したキーワード全てを含むクリップを検索します。 ● 目的のキーワードにカーソルを移動し、 Enter を押します。 ● 検索条件に、最大 3つのキーワードを使用できます。 ● 既に 3つが指定されていたら、どれかを消してから新しいキーワードを選択して下さい。										
Archive status	指定したアーカイブステータスを持つクリップを検索します。 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>パラメータ</th> <th>VGA上</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>None (デフォルト)</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Clips not archived</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>Clips to be archived</td> <td>>A</td> </tr> <tr> <td>Clips archived</td> <td>A</td> </tr> </tbody> </table>	パラメータ	VGA上	None (デフォルト)	-	Clips not archived	X	Clips to be archived	>A	Clips archived	A
パラメータ	VGA上										
None (デフォルト)	-										
Clips not archived	X										
Clips to be archived	>A										
Clips archived	A										

検索オプション

スクリーン下部の使用可能な検索条件に加えて、2つの検索オプションが、F2キーと F4キーでアクセス可能です：

- 検索に、レコードトレインと/またはクリップを考慮する：
 - このオプションでは、タイムコード条件での検索結果に、レコードトレインを含める事が可能です。
 - F2を押すと、CLIP、CLIP + REC、RECをトグルします。

- 検索に、LTCと/またはUSER TCテーブルを考慮する：
 - このオプションでは、タイムコード条件での検索結果に、LTCと USER TCテーブルを含める事が可能です。
 - F4を押すと、LTC、USER、LTC + USERをトグルします。

検索条件内のキーワードをクリアする

1. TABを押して、矢印カーソルをスクリーンの下部に移動します。
2. 左矢印キーまたは右矢印キーを使用して、削除するキーワードにカーソルを移動します。
3. CTRL + DELを押します。
4. もう一度 TABキーを押して、カーソルをキーワードリストに戻します。

すべての検索条件のクリア

- キーボードのALT + DELを押します。

検索条件として割り当てられたすべての keywords、timecode、Date From、Date Toフィールドは削除されます。

ランキングは、最低レベル (-) にリセットされます。

検索の開始

検索を実行すると、オペレータによって設定されたすべての条件に一致するクリップのみが、検索結果に含まれます。

- CTRL + S押し(または対応するエリアをクリックする)、ローカルデータベースを検索します。
- Alt + S押し(または対応するエリアをクリック)、ネットワークデータベース全体を検索します。

検索結果

データベース検索の結果は、Search Result画面内に表示されます。

検索条件に一致する新しいクリップが検索後に作成された場合、自動的にリストに追加されます。

Search Result画面には、以下のエリアがあります：

- スクリーン下部に、情報として、検索条件が表示されます。
- スクリーン中央に、一致するすべてのクリップのリストが表示されます。

EUS SEARCH RESULT		004 matching clips		PgUp/PgDn : Prev/Next Page		iZi		
F1:NAME	F2:CLIP/CAM	F3:CALL	F5:BROWSE	F6:KW1	F7:KW2	F8:SEARCH	F9:CLIPS	F10:PLST
01	113B	*<<	IN	02:27:12;27	OUT	02:27:16;26	LEVEL	- >ARCHIVE ▲
1-0								▲
02	114B	*	IN	01:01:30;09	OUT	01:01:33;18	LEVEL	-
1-0								
03	115A	* champil	IN	18:23:10;17	OUT	18:23:59;23	LEVEL	-
1-0								
04	243B	*	IN	01:01:30;09	OUT	01:01:33;18	LEVEL	-
1-0								

NAME	MODE	CAM	BROWSE	OFF	ALT+P:▶/■	ALT+R:RECUE (SH)INS:ADD(ALL)
FROM dd/mm/yy	TO	dd/mm/yy	-	* ** ***	-	X >A A ALT+Z:>ARCH. ALT+I:TC
01 1-0						

クリップごとに、次の情報が表示されます：

- リスト内の位置
- クリップ ID
- クリップ名
- Short INと Short OUTポイントのタイムコード
 - LTCテーブルのタイムコードは、グレー/ブラックで表示されます。
 - USER TCテーブルのタイムコードは、黄色で表示されます。
- ランキング
- アーカイブステータス
- 現在のキーワード

結果内をブラウズしてクリップのロード

結果リストをブラウズするには、上向き矢印キーと下向き矢印キー、PAGE UP、PAGE DOWN、HOME、およびENDを使用します。

- ブラウズモードがオン (F5: BROWSE): クリップは選択されるとすぐにプライマリプレイチャンネルにロードされます。
- ブラウズモードがオフ: クリップを選択して ENTERを押して、クリップをロードします。



クリップが、VITCテーブルのタイムコード(この検索オプションが選択されている場合)で検索結果に表示された時には、プライマリ TCが LTCでも、クリップはこのタイムコードでロードされます。

その他の可能な動作

クリップスクリーンからの多くの機能は、検索結果スクリーンからも利用できます:

機能	キーボードショートカット
選択クリップに名前を付ける	F1
CLIP / CAMモード間のトグル	F2
選択クリップの呼び出し	F3
クリップの再生/一時停止	ALT + P
選択クリップの再キュー	ALT + R
クリップTCのセット	ALT + T
選択クリップのアーカイブ	ALT + Z
選択クリップを現在のプレイリストに追加	INSERT
検索結果の全てのクリップを現在のプレイリストに追加	SHIFT + INSERT

サーチスクリーンに戻って新しい検索を実行するには、Alt + Sまたは F8を押します。

以前の検索条件は、新しい条件を選択するまで保持します。

検索結果を現在のプレイリストに追加する

- 結果リストからのクリップを、LSMリモコンから、現在のプレイリストに追加するには:
 - クリップを呼び出します。
 - LSMリモコンで INSERTまたは ENTERを押します。
- 検索結果(クリップのみ)を、VGAから、現在のプレイリストに直接追加するには:
 - 選択したクリップで INSERT押し、ハイライト表示されているクリップのみを挿入します。
 - SHIFT + INSERT押し、現在のプレイリストの最後にすべてのクリップを挿入します。

4.8. キューポイントの管理

説明

キューポイントは、収録や再生中に、レコードトレインやクリップ上のポイントをマークするタグとして使用します。

このマーキングが完了すると、キューポイントを使用して、特定の瞬間を素早く簡単に取得して使用することができます。

キューポイントの設定

クリップおよびレコードトレイン上のキューポイントの動作は、次のパラメータによって設定します：

- **Mark cue points** (Live / Playback)
- **Preroll**
- **Freeze on cue points** (No / Clips + Record trains / Clips / Record trains)
- **Browse button** (Browse / Sort TC)

キューポイントで可能な動作

キューポイントの追加

キューポイントを追加するには、**Mark**キーを押します。

- **Mark cue point**を **Playback**に設定している場合には、キューポイントは、現在のクリップ上に追加されます。
- **Mark cue point**を **Live**に設定している場合には、キューポイントは、PGMLレコーダのレコードトレイン上に追加されます。

キューポイントの削除

1つのキューポイントを削除するには、以下の手順を実行します：

1. キューポイントに移動します。
2. **CLEAR + Mark**キーを押します。

すべてのキューポイントを削除するには、以下の手順を実行します：

1. キューポイント上にいないことを確認します。
2. **CLEAR + Mark**キーを押します。

キューポイントのブラウズ

前の使用可能なキューポイントに移動するには、**Last Cue**キーを押します。

- プリロール値が設定されている場合、PGMIは前のキューポイントからプリロールデューレーションを引いたポイントに移動します。
- 前のキューポイントからプリロールデューレーションを引いたタイムコードが **Protect IN**の前であれば、PGMIは **Protect IN**ポイントに移動します。
- 前のキューポイントは、マークされたときと同じカメラアングルでロードされます。
もし、これにより、別のコントロールされている PGM上に表示されているカメラアングルを複製したら、カメラアングルは、両方の PGM間で切り替えられます。

キューポイントをブラウズするには、以下の手順を実行します：

1. **Browse**パラメータが、**Browse**に設定されていることを確認します。
2. 現在のクリップまたはレコードトレイン上に、キューポイントが設定されていることを確認します。
3. **Browse**キーを押して、クリップまたはレコードトレインのキューポイントをブラウズします。

指定映像上でフリーズする

指定映像上でフリーズするには、以下の手順を実行します：

1. クリップやレコードトレインで設定を有効にするかどうかによって、**Multicam Configuration**内の**Freeze on cue points**パラメータを、**Clips / Record trains / Clips + Record trains**に設定していることを確認します。
2. フリーズしたい映像上にキューポイントを追加します。
3. そのキューポイントに移動します。

キューポイントが、**OUT**ポイントと **OUT**ポイント + **ポストロール**の間にある場合、再生は **OUT**ポイント上ではフリーズせず、キューポイント上でフリーズし、そして、**OUT** + **ポストロール**上でフリーズします。

キューポイントが**OUT** + **ポストロール**の後にある場合、再生は **OUT** + **ポストロール**上でフリーズし、そして、キューポイント上でフリーズします。

キューポイントの動作

- キューポイントは、LSMリモコンを使用してのみ管理できます。
- Multicamが動作している限り、キューポイントは **LSMリモコンに割り当てられ**、EVSサーバーのRAMメモリに格納されます。
したがって、LSMリモコンで作成されたキューポイントは、メインメニューの LSMリモコンの数を変更しても、この LSMリモコン上のセッション全体で利用可能なままです。
- ローカルクリップコピーでは、クリップに関連付けられたキューポイントもコピーされます。
- リモートクリップのコピーでは、クリップに関連付けられたキューポイントはコピーされません。
- クリップの作成では、Protect INポイントと Protect OUTポイントの間のレコードトレイン上に存在するすべてのキューポイントは、クリップとともにMulticamに保存されます。
- クリップ毎に、最大 **32個**のキューポイントを保存できます：
 - 32個を超えるキューポイントがクリップ化されたトレイン内に設定されている場合、最後に設定された 32個のキューポイントだけがクリップにコピーされます。
 - クリップが 32個のキューポイントを持っている場合、キューポイントを追加すると、最も古いキューポイントが削除されます。
- クリップまたはレコードトレインがロードされると、LSMリモコン上の **Mark**キーの色は以下になります：
 - **オフ**: キューポイントが設定されていません。
 - **緑色**: 少なくとも 1つのキューポイントが設定されています。
 - **赤色**: PGMIは、キューポイント上です。

5. プレイリスト管理

5.1. 序文

プレイリストの作成

以下の方法で、サーバー上にプレイリストを作成することができます：

- LSMリモコンおよび/または Multicamユーザインターフェースを使用します。
プレイリストは、専用の作成手順を必要とせずに、直接アクセスできる各ページの特定のバンクを使用しています。
- IPDirectorのプレイリストパネルアプリケーションを使用します。
- 外部プロトコルを経由。

プレイリストとタイムライン素材の制限

- プレイリストは、最大 999の素材を含むことができます。
- 最大 16000のプレイリスト素材を、サーバー上に保存できます。
- 一時的なプレイリスト素材（アンドゥとリドゥ動作用）は、サーバー上に保存され、Multicamアプリケーションが終了するたびに消去されます。

プレイリストの位置

作成されたすべてのプレイリストは、サーバー上のプレイリストとタイムライン専用のバンク、つまり各ページのバンク 10に自動的に格納されます。

ページ 10上のプレイリストは、LSMリモコンからは利用できません。

これらのプレイリストは、外部プロトコル用に予約されています（Odetics、Louth VDCP、EVS AVSP）。

プレイリスト情報の更新

プレイリスト情報は、ネットワーク上では永続的にリフレッシュされません。

リモートプレイリストバンクのプレイリスト情報は、そのバンクに入るときにのみ転送されます。

既にリモートプレイリストバンクに接続している場合、このバンクのプレイリスト情報を更新するには、再度 **SHIFT + F10**を押す必要があります。

Dual LSMモードでのプレイリスト機能の使用

EVSサーバーが Dual LSMモードで動作する時、両方のオペレータは同時に LSMリモコン上でプレイリスト機能を使用できます。

オペレータは、同じプレイリストを編集して再生できますが、LSMリモコン#2に以下の制限があります：

- **Replace**機能は、使用できません。
- **Clear Unavailable**機能は、使用できません。

5.2. プレイリストまたはタイムラインの選択

プレイリストまたはタイムライン LSM ID

プレイリスト/タイムラインの番号付けシステムは、以下です：

ページ番号	
	プレイリスト番号
↑	↑
5	7

この例では、番号は番号システムで以下の意味を持っています：

- 5は、クリップページ番号 (1 ~ 10)を示しています。
- プレイリストは常にページのバンク 10に保存されるため、バンクページは指定されません。
- 7は、バンク 10内のプレイリストまたはタイムラインの位置 (1 ~ 10)を示します。



ページ10のプレイリストバンクは、実際に EVS AVSPプロトコル (Air Boxおよび Air Edit)用に予約されているため、EVSリモコンからは使用できません。

XNet SDTIネットワークを使用するときに、リモートプレイリストを識別するために、プレイリスト番号の後にネットワーク上のマシンの番号が付加されます、例：プレイリスト 51/04。

プレイリストまたはタイムラインを呼び出す方法

プレイリストまたはタイムラインを呼び出すには、以下の手順を実行します：

1. **SHIFT + Page**キーと指定されたページに対応するファンクションキーを押し、プレイリストが保存されているページを選択します。
2. プレイリストバンクに対応する **SHIFT + F10**キーを押し、プレイリストが保存されているバンクを選択します。
3. プレイリスト位置に対応する **F1 ~ F9**キーを押し、プレイリストが格納されている位置を選択します。

5.3. LSMリモコンのプレイリスト機能

5.3.1. 編集と再生モード

序文

LSMリモコンには、プレイリストにアクセスして操作するための、2つのモードがあります：

Playlist EditモードとPlaylist Playoutモード：

- プレイリスト編集モードは、プレイリストの編集に使用します。
PLST EDITモードとも呼ばれます。
- プレイリスト再生モードは、プレイリストの再生に使用します：
PLST DIFFモードとも呼ばれます。

プレイリスト再生モードで、プレイリストを編集することはできません。



MV4ボードと内部LANでのOSDは、個別モニタリング出力 (J3&J4)上のOSDとは、少し異なり、より多くの情報を提供します。

プレイリスト編集モードへのアクセス

LSMリモコンで **PLST**キーを押して選択したプレイリストをロードすると、プレイリスト編集モードに直接入ります。

プレイリスト内のハイライト表示された素材の最初のフレームが、PGM上に表示されます。

最初は、PGM側にフルコントロールがあり、ここでプレイリスト内をスクロールできます。



プレイリスト再生モードでは、**EDIT**機能 (Dボタン)を押すか、ジョグダイヤルを動かしてプレイリスト編集モードに戻り、プレイリストを編集する必要があります。

プレイリスト編集モード内で使用可能なメインメニューは、以下です：

		Effect	Edit All
Insert	Speed	FX Dur	Delete

プレイリスト編集モード内のメインメニューから **MENU**を選択したら、セカンダリメニューを使用できます。

セカンダリメニューでは、すべてのコマンドが常に利用可能なわけではありません：

Cir Unav		OtherAng	Add cut
Replace	MakeLoc	Redo	Undo

プレイリスト編集モード内では、LCDスクリーンの右上隅に表示されるデュレーションは、最初から最後まででのプレイリストの合計時間です。

プレイリスト再生モードへのアクセス

選択したプレイリストをプレイリスト再生モードでロードするには、プレイリスト編集モードでプレイリストが開いているときに、LSMリモコンの PLSTキーを2回押す必要があります。

PGM上のプレイリスト素材の次のプレイリスト素材の最初のフレームが、PRV側に表示されます。これにより、オペレータはプレイリストの一部だけを現在の位置から再生することができます。

LSMリモコン上のプレイリスト再生モードから利用可能なメニューは、以下です：

			2nd CTRL
FilmFX	Next	Skip	Edit



PLSTボタンを 3回押すと、プレイリストを頭にキューアップし、PGM上に最初のプレイリスト素材を表示、PRV上に次の素材を表示します。

5.3.2. プレイリスト編集モード内の機能

メインメニューの機能

Edit All

同時にプレイリストのすべてのクリップを編集したい場合：例：以下のプレイリストコマンド（Speed、Effect、FX Dur）のいずれかで編集動作を実行する前に、Edit All（SHIFT+D）を選択します。

Insert

インサート機能（Aキー）では、オペレータはクリップをプレイリストに挿入できます。TAKEキーを使用して、同じ操作を行うことができます。

Speed

スピード機能（Bキー）を使用すると、プレイリストの1つまたはすべてのクリップの再生速度を設定できます。レバーでクリップの再生速度を選択し、ENTERを押して有効にします。値は、Unknown、0 ~ 100% です。

オペレータは、クリップ再生時のように、セカンダリレバーコントロールにアクセスします。クリップの速度の編集に、LSMリモコン上の SHIFT + レバーを押すと、メニュー内で設定されているセカンダリレバー速度にアクセスします。

FX Dur

FX Dur機能（Cキー）は、トランジションエフェクトのデュレーションを設定します。最初に表示されるデフォルト値は、Operational Setupメニュー、PlaylistセクションのVideo effect duration設定で決まります。エフェクトデュレーションは、選択したクリップの始めのトランジションに影響します。レバーで値を調整し、ENTERを押して確定します。

Effect

エフェクト機能（SHIFT + Cキー）は、トランジションエフェクトのタイプ（Mix/Wipe/Cut/Fade）の選択に使用します。エフェクトがハイライトされているとき、レバーを動かしてエフェクトのタイプを設定します。ENTERを押して確定します。

Delete

削除機能を使用すると、選択したクリップを削除してプレイリストをすばやく編集できます。カットされたクリップは、別の場所に挿入することができます。このクリップは、2番目のPRV出力に表示されます。プレイリストの別の位置に挿入するには、ジョグダイヤルでその位置に移動し Insertキー（またはTAKE）を押します。

セカンダリメニュー機能

Replace

リplace機能を使用すると、プレイリストの一部を、エフェクトが追加された A/V素材(外部または内部)で置き換えることができます。

これにより、プレイリスト内のエフェクトが統合されます。

Clr Unav.

Clr Unav. (Clear Unavailable)機能 (SHIFT + Aキー)を使用すると、ネットワーク上で使用できないクリップをすべてのローカルプレイリストから削除できます。

この機能は、使用できないクリップが存在し、スプリットオーディオ編集機能がオフの場合にのみ表示されます。

MakeLoc

MakeLoc (Make Key)機能 (Bキー)は、プレイリスト内のリモートクリップをローカルにコピーする機能を提供します。

プレイリストセカンダリメニューで、B位置: MakeLocを選択します。

機能呼び出すと、リモートクリップは、使用可能になるとすぐにサーバー上のローカルクリップのショートコピーに置き換えられます。

Undo/Redo

プレイリストの最後の変更は、オペレータがプレイリストモードを終了しない限り (たとえば、ライブに戻る)、アンドウ/リドウできます。

Undoコマンド (Dキー)を押すと、最後の変更が取り消されます。

最大 9つの変更を、アンドウできます。

一度修正がアンドウされると、Redoキー (Cキー)を押して、リドウできます。

OtherAng

OtherAng (Other Angle)機能 (SHIFT + Cキー)を使用すると、現在のプレイリスト素材を、収録素材の異なるアングルを示す別のプレイリスト素材で置き換えることができます。

OtherAngオプションが選択されると、Multicamは、置き換えるプレイリスト素材の TC INを含むローカルおよびネットワークトレインをロードします。

トレインは、ロードされた素材の現在のTCで、PRVチャンネル上にロードされます。

ジョグは、レコードトレインから別のレコードトレインに移動するために使用します。

目的のレコードトレインが PRVチャンネル上に表示されたら、ENTERを押すと、選択されたアングルから作成されたもので現在のプレイリスト素材が置き換えられます。

Add cut

Add cut機能 (SHIFT + Dキー)を使用すると、既存のクリップを、選択したポイントで 2つの独立したクリップに分割できます。

どちらのクリップも、元のクリップが複製されていて、分割ポイントに追加の Short INポイントと Short OUTポイントが追加されています。

5.3.3. プレイリスト再生モードでの機能

プレイリストがキューアップされ再生する準備ができたなら、以下のメニューが LSMリモコンのLCDに表示されます。このメニューでは、再生中にプレイリストを操作することができます。

プレイリスト再生モードで LCDの右上に表示される時間は、プレイリストの最後まで残デュレーションです。

PL11 LSM04 Albert		REM =00:00:02:22		
111A	Clipname012	00:00:29	Unk	W00:10
112B/03	Clipname456	00:53:29	Unk	M00:10
112B	Clipname891	00:53:29	Unk	M00:10
Film FX		Next		2nd CTRL
		Skip		Edit

Film FX

この機能（Aキー）を選択すると、2つのフィールドごとに1つのフィールドを繰り返すことで、プレイリストの再生中にフィルムスタイルのエフェクトを作成します。

オーディオもこのエフェクトの影響を受け、使用不可になり、ミュートされます。

このモードは、プレイリストを終了するときに無効になります。

Next

プレイリストの再生中に、Next機能を選択すると、プレイリストに表示されているトランジションエフェクトを使用して次のクリップへのトランジションが開始されます。

これは、クリップが長時間再生されており、再生時間を短くする必要がある場合に便利です。

Skip

プレイリストの再生中に、シーケンス内の次のクリップは常にPRVスクリーンに表示されています。

Skip機能を使用すると、オペレーターは再生前に次のクリップをスキップできます。

スキップされるクリップは、PRVスクリーンに表示されているクリップです。

この機能は、クリップをプレイリストから削除しませんが、再生中にクリップをスキップすることができます。

Edit

編集機能を選択すると、ユーザはプレイリスト編集モードに戻ります。

5.4. VGA上のプレイリスト機能

5.4.1. VGAプレイリストスクリーン

序文

キーボードの F10を押すと、VGAプレイリストスクリーンが表示されます。

プレイリストスクリーンには、現在またはロードされているプレイリストに含まれるクリップに関する情報が表示されます。

このスクリーンから、いくつかのトランスポート機能を利用できます。

CLIP:02 Server 2(Local) PL 13jjjjj 11 CLIPS AUX:NONE -Zi									
F1:NAME CLIP sh+F1:NAME PL F2:CLIP/CAM F3:CALL F6:KW1 F7:KW2 F8:SRCH F9:CLIPS									
#	Clip	Name	T/C IN	Duration	Spd	VideoFx	Split	AudFx	Cur.Dur.
1	114A	>>ad1_2_1	<<10:51:29:15	00:02:14	100	M 00:10	00:00	00:10	00:02:14
2	011B	REPLACE-PL13	12:02:57:21	00:07:02	Unk	M 00:01	00:00	00:01	00:09:15
3	113B	ad1_1_2	10:41:25:19	00:00:07	Unk	M 00:01	00:00	00:01	00:09:21
4	116A		11:15:12:18	00:01:01	Unk	M 00:10	00:00	00:10	00:10:16
5	117A		11:15:28:24	00:00:08	Unk	M 00:10	00:00	00:10	00:10:16
6	113B	ad1_1_2	10:41:20:00	00:06:01	Unk	M 00:10	00:00	00:10	00:16:17
7	118A		14:17:21:10	00:01:08	Unk	M 00:10	00:00	00:10	00:17:15
8	011C	REPLACE-PL13	14:21:30:18	00:05:02	Unk	M 00:01	00:00	00:01	00:22:16
9	118A		14:17:27:18	00:03:13	Unk	M 00:01	00:00	00:01	00:26:03
10	118A		14:17:21:10	00:09:21	Unk	M 00:10	00:00	00:10	00:35:14
11	119A		14:17:50:02	00:09:12	Unk	M 00:10	00:00	00:10	00:44:16
Remain: 00:00:44:16 Total: 00:00:44:00 Free PLST el. : 15627									
NAME MODE CAM ALT+P:▶/■ ALT+R:RECUE ALT+N:NEXT ALT+S:SKIP									
Regeneration of TC Off continuous in PLST from 00:00:00:00 in HANC UIC									

Load Playlist設定に応じた表示

Operational Setupメニュー、Playlistセクション、Load playlistパラメータが Conditionalに設定されている場合、VGAプレイリストスクリーンに表示される情報は、プレイリストが PGM1上にロードされているか、いないかにより異なります:

プレイリストが PGM1にロードされている場合:

- プレイリストスクリーンに表示されるすべての情報は、ロードされているプレイリストを参照しています。
- PLAY、SKIP、NEXT、RESCUEの各コマンドは、ページ下部の青いハイライト部分に表示されます。

Remain: 00:00:44:16 Total: 00:00:44:00 Free PLST el. : 15627									
NAME MODE CAM ALT+P:▶/■ ALT+R:RECUE ALT+N:NEXT ALT+S:SKIP									
Regeneration of TC Off continuous in PLST from 00:00:00:00 in HANC UIC									

プレイリストが PGM1にロードされていない場合:

- プレイリストスクリーンに表示される情報は、表示されない残時間を除き、現在のプレイリストを参照しています。
- PLAY、SKIP、NEXT、RESCUEの各コマンドは、ページ下部の青いハイライト部分には表示されません。

```
Remain: --:--:--:-- Total: 00:00:44:00 Free PLST el. : 15627
NAME ..... MODE CAM
Regeneration of TC Off continuous in PLST from 00:00:00:00 in HANC UIC
```

5.4.2. VGAプレイリストバンクスクリーン

クリップバンクからのプレイリストバンクへのアクセス

クリップスクリーンが表示されたら、キーボードの ENDを押して、同じページのVGAプレイリストバンクスクリーンにアクセスします。

これは、バンクに保存されているプレイリストとタイムラインの概要を提供します：

```

CLIP:01 (Loc) REC:01 (Loc) TOT:0040 CLP:11h30m32 REM:16h08m52bZM
F1:NAME F3:CALL F6:KW1 F7:KW2 F8:SRCH F9:CONNCT F10:PLST
>>PL11 -----<< --- Clip Dur. ---:---:---:--- Aux Clip -----
  PL12 004 Clips Dur. 00:49:20:10 Aux Clip 111B AND-OLY IS01
  PL13 012 Clips Dur. 00:59:33:21 Aux Clip 213A
  PL14 002 Clips Dur. 01:02:35:12 Aux Clip -----
  PL15 ----- --- Clip Dur. ---:---:---:--- Aux Clip -----
  PL16 ----- --- Clip Dur. ---:---:---:--- Aux Clip -----
  PL17 ----- --- Clip Dur. ---:---:---:--- Aux Clip -----
  PL18 ----- --- Clip Dur. ---:---:---:--- Aux Clip -----
  PL19 005 Clips Dur. 05:12:30:00 Aux Clip -----
  PL10 ----- --- Clip Dur. ---:---:---:--- Aux Clip -----
NAME ..... MODE CAM ALT+P: [ ]/ [ ] ALT+R:RECUE
CLIPBOARD --- CTL+C:COPY CTL+U:PASTE CTL+DEL:DELETE
PAGE>1< 2 3 4 5 6 7 8 9 - BANK 1 2 3 4 5 6 7 8 9 >PL<
    
```

表示される情報

各プレイリストまたはタイムラインごとに、以下の情報が表示されます：

フィールド	説明
Playlist ID	サーバー上のプレイリスト、タイムラインのユニークな識別子。
Timeline ID	例: PL16、T1 18
Playlist Name	プレイリスト名。
Timeline Name	12文字を越えることはできません。 例: "game edit"
X clips	プレイリスト内の使用可能クリップ数。 (使用不可能なネットワーククリップは考慮されません)。 例: 98 clips
Dur. ---:---:---	使用可能クリップでの全体の再生デュレーション。 例: 00:04:34:12
Aux Clip	オーディオオグジュアリクリップのAux clip IDと名前。

カラーコード

プレイリストとタイムラインでは、異なるハイライト色を使用して以下の情報を提供しています：

色	ハイライト素材	意味
シアンブルー	Playlist ID	プレイリストが保存されている位置。 プレイリストに関連する情報は、シアンブルーでハイライト表示されます
暗い青	Timeline ID	タイムラインが保存されている位置。 タイムラインに関連する情報は、暗い青でハイライト表示されます
緑/シアンブルー 点滅	Playlist ID	アーカイブ予定/アーカイブ中のフラグが付いたプレイリスト。 プレイリストIDのみが点滅します。
緑/暗い青 点滅	Timeline ID	アーカイブ予定/アーカイブ中のフラグが付いたタイムライン。 タイムラインIDのみが点滅します。
緑	Playlist ID Timeline ID	アーカイブ済みプレイリスト、タイムライン。

5.4.3. VGAプレイリストスクリーンでの編集機能

以下のコマンドを使用するには、プレイリスト編集またはプレイリスト再生モードにいる必要があります：

- プレイリスト編集モードに入るには、EVSリモコンの PLSTキーを押します。
LSMリモコンのスクリーンに、プレイリストの前、現在、次の 3つのクリップに関する情報が表示されます。
- プレイリスト再生モードに入るには、もう一度 PLSTキーを押します。

VGAプレイリストスクリーンから、以下の操作を実行できます：

動作	説明
プレイリストまたは現在のクリップに名前付け	関連するページを参照下さい。
PLAY / pause	ALT+Pを押し、現在の位置から、プレイリストを再生/一時停止します。
RECUE	ALT+Rを押し、プレイリストの頭に再キューし、一時停止します。
NEXT	プレイリストが再生中に、ALT+Nを押すと、即座に次のクリップに強制的に切り替えます。
SKIP	プレイリストが再生中に、ALT+Sを押すと、次のクリップをスキップします。 現在のクリップは設定 OUTポイントまで再生され、次のクリップがスキップされ、その次のクリップが再生されます。

5.5. プレイリストの管理

5.5.1. プレイリストのセットとロード

序文

プレイリストのセットとロードの区別は、以下です：

- プレイリストをロードするときには、編集または再生するために、指定プレイヤーチャンネル上にロードします
- 現在のプレイリストをセットすると、サーバー上のプレイリスト位置にアクセスできますが、プレイヤーチャンネル上にロードしません。

したがって、プレイリストをチャンネルにロードすることなく、現在のプレイリストにクリップを挿入することができます。



Multicamスタートアップ時には、現在のプレイリストは自動的にプレイリスト 11、つまりページ 1のバンク 10のプレイリスト 1になります。

現在のプレイリストをセットする方法

LSMリモコンインターフェース

現在のプレイリストをセットするには、以下の手順を実行します：

1. ネットワークプレイリストを選択したい場合のみ、最初に **SHIFT + Network**を押してから、プレイリストが置かれているサーバーに対応する **F_**キーを押します。
2. **SHIFT + Page + F_**キーを押して、目的のプレイリストがあるページを選択します。
3. **SHIFT + F10**を押して、プレイリストバンクを選択します。
4. **F_**キーを押して、目的のプレイリストを選択します：
 - 新しいプレイリストが空でない場合は、選択したプレイヤーチャンネル（3PGMモード）または PGM（PGM/PRVモード）上に自動的にロードされ、現在のプレイリストになります。
 - 新しいプレイリストが空の場合、現在のプレイリストをこの新しい場所にコピーするかどうかを尋ねるメッセージが表示されます。
ENTERを押して確定します。

現在のプレイリストをロードするには、以下の手順に従います：

5. **PLST**ボタンを押して、現在のプレイリストをプレイヤーチャンネル上にロードします（プレイリストに 1つ以上クリップがセットされてないとできません）。

プレイリストモードを終了するには：

6. **RECORD**キーを押して、E2Eモードに戻ります。



ページ1にはプレイリスト 10から 19が含まれ、ページ 2にはプレイリスト 20から 29が含まれ、...

VGAインターフェース

現在のプレイリストをセットするには、以下の手順を実行します：

1. クリップスクリーンから、**END**を押してプレイリストバンクにアクセスします。
2. 現在のプレイリストとしてセットしたいプレイリストを選択するには、**下矢印キー**を押します。
3. 選択したプレイリスト上で**ENTER**を押して、現在のプレイリストとしてセットします。

プレイリストを呼び出してロードする方法

プレイリストが空でない場合は、プレイリストを呼び出してロードできます。

プレーヤーチャンネル上にプレイリストをロードするには、以下の手順を実行します：

1. 目的のページから **F10**を押して、目的のプレイリストバンクにアクセスします。
2. **F1 ~ F10**キーで、ロードするプレイリストを選択します。
選択したプレイリストが現在のものになり、LCDディスプレイ上に表示されます。
3. LSMリモコンの **PLST**キーを押して、現在のプレイリストをロードします。
 - 新しいプレイリストが空でない場合：
選択したプレーヤーチャンネル（3PGMモード）または PGM（PGM/PRVモード）上に自動的にロードされ、現在のプレイリストになります。
 - 新しいプレイリストが空の場合：
現在のプレイリストを、この新しい場所にコピーするかどうかを尋ねるメッセージが表示されます。

5.5.2. プレイリストの再生

プレイリストの再生方法

プレイリストを呼び出すと、各クリップの設定済み速度で、プレイリストを再生します。

PLAYキーを使用して、プレイリストの再生を開始します。

Playlist Speed

- 再生開始、または再生中にレバーを使うと、現在のクリップのプリセット速度がキャンセルされ、レバーの位置のみで設定されます。
- プレイリストは、プリセット速度の別のクリップが見つかるとうちに、プリセット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UNKI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カメラ固有の速度（例：SLSM 3xカメラで33%）でプレイリストの再生を開始します。



PLAYキーを使ってプレイリストを開始するときは、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、プレイリスト再生中に、オペレータが誤って触れると、プレイリスト再生がフリーズします。

Playlist Effects

再生中にエフェクトを適用するには、PGM/PRVモード、またはPGM上でMix on one channel機能がオン、で再生しなければなりません。

5.5.3. プレイリストの削除



プレイリストを削除すると、プレイリストからすべてのプレイリスト素材とデータベース内のプレイリスト設定が削除されます。

LSMリモコンインターフェース

1つのプレイリストを削除する

1つのプレイリストを削除するには、以下の手順を実行します：

1. **SHIFT + Page + F_**キーを押し、削除するプレイリストがあるページを選択します。
2. **SHIFT + F10**を押し、プレイリストバンクを選択します。
3. **CLEAR + F_**キーを押し、対応するプレイリストを削除します。
4. Operational Setupメニュー、Protectionセクションの **Confirm del clp/plst** パラメータ値に従って、削除アクションを確認するかしないか設定できます。
5. プレイリストが消えるとランプも消灯します。

バンク内の全てのプロテクトされていないプレイリストを削除する

同じバンクに保存されているすべてのプレイリストを削除するには、以下の手順を実行します：

1. **SHIFT + Page + F_**キーを押し、削除するプレイリストがあるページを選択します。
2. **CLEAR + SHIFT + F10**を押し、対応するバンクに保存されているすべてのプレイリストを削除します。
以下の確認メッセージが表示されます：

Caution:
this will delete all playlists/
timelines stored in bank X

[Menu] : Cancel [Enter] : Confirm

3. **ENTER**を押し、削除を確定します。
選択したバンクのすべてのプレイリストとタイムラインが削除されます。

全てのプロテクトされていないプレイリストを削除する

メインメニューから **Delete Clips & PL** コマンドを使用して、**All** を選択すると、すべてのクリップとプレイリストが削除されます。

VGAインターフェース

プレイリストの削除

プレイリストを削除するには、以下の手順を実行します：

1. クリップウィンドウで、目的のページ内で **ALT + 下矢印** を押して、目的のプレイリストバンクに移動します。
2. 目的のプレイリストをハイライト表示させ、**CTRL + DEL** を押してプレイリストを削除します。

5.5.4. プレイリストのコピー

序文

VGAクリップスクリーンと LSMリモコンから、プレイリストをコピーできます。

プレイリストのロングコピーまたはショートコピーはバックグラウンドプロセスとして実行されるため、コピープロセスは、ユーザにシームレスです。

コピー先プレイリストが呼び出され、オンエアプレイリスト素材がローカルマシンにまだ転送されていない場合、再生されるオンエア素材は元の素材です。

オンエア素材は、プレイリストがプレイチャンネルから削除されるときに、自動的にローカルにコピーされます。

コピーオプション

VGAからのネットワークプレイリストのコピー、LSMリモコンから EVSサーバーへのローカル/ネットワークプレイリストのコピー時には、異なるオプションがあります：

- EDL copyは、プレイリスト定義だけをコピーし、プレイリスト素材は元の場所に留まります。

- EDL + Clips copyは、プレイリスト定義とプレイリスト素材をコピー先にコピーします。

この場合、以下のいずれかを選択する必要があります：

- short copy:

プレイリスト素材の INポイントと OUTポイント間に含まれる素材のみを、コピー先システムで設定されているクリップガードバンドを含んでコピーします。

- long copy:

元のクリップ全体をコピーします。

これは、元のクリップと比較してプレイリスト素材がトリムされる場合に違いがあります。

EDL +Clips copyプロセスは、キューに入れることはできません。

以前のプロセスがまだ実行されている間に、オペレータが新しいコピープロセスを開始しようとする、前のプロセスを停止して新しいプロセスを開始するか、新しい要求をキャンセルするかを尋ねるメッセージが表示されます。

使用可能なコピー動作

基本原則は、ローカルの EVSサーバーへのコピーだけが可能であり、ネットワーク EVSサーバーへのコピーはサポートされていません。

以下の表は、LSMリモコンおよび VGAインターフェースから利用できるコピー動作の概要を示しています。

プレイリストは、空のプレイリスト位置にコピーされます：

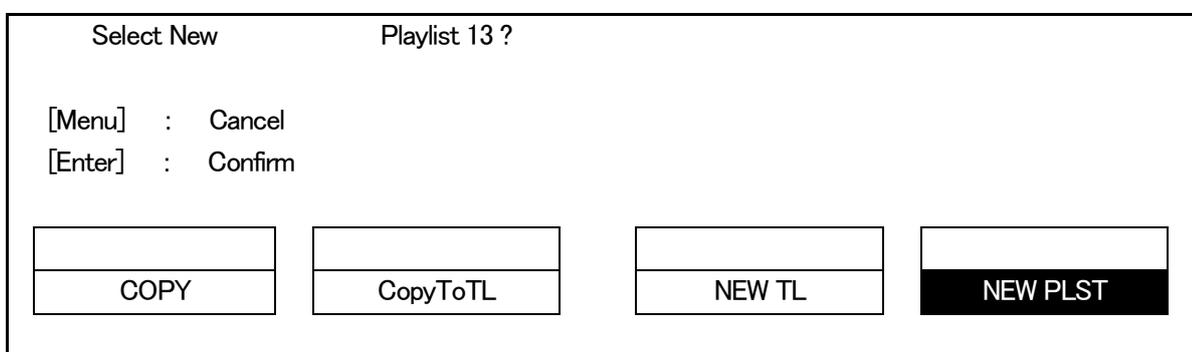
L = ローカルプレイリスト/位置 D = ネットワークプレイリスト	LSMリモコン		VGAインターフェース	
	L to L	D to L	L to L	D to L
EDL Copy	Yes	Yes	Yes	Yes
EDL Clips Copy (short または long)			No	

LSMリモコンインターフェース

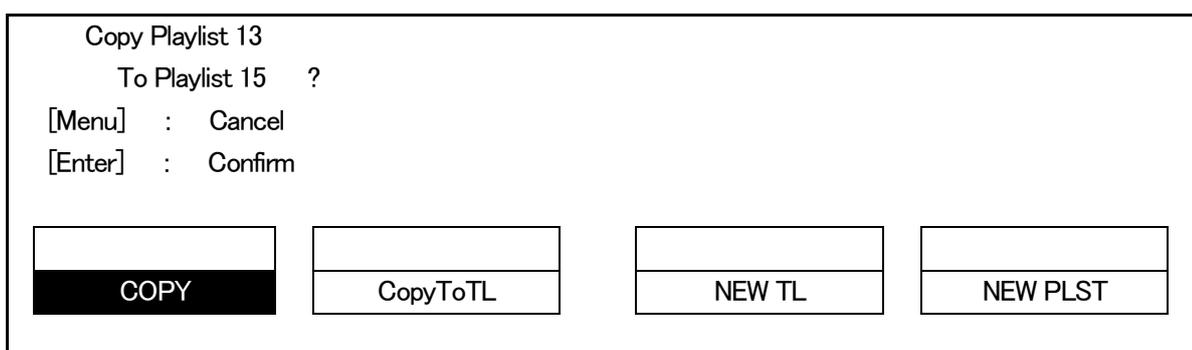
プレイリストをコピーするには、以下の手順を実行します：

1. ソースプレイリストバンク（ローカルまたはネットワーク上の別のマシン）に移動します。
2. 対応する F キーを押して、コピーする元のプレイリストを選択します。
3. 宛先プレイリストバンクに移動します。
4. 空のプレイリスト位置を選択します。

LSMリモコンの LCDディスプレイに新しいメニューが表示され、モニタリング出力の OSD上に対応するメッセージが表示され、元のプレイリストを新しい場所にコピーするかどうか、または新しい空のプレイリストを単に選択するかどうかを尋ねられます（デフォルト選択）：



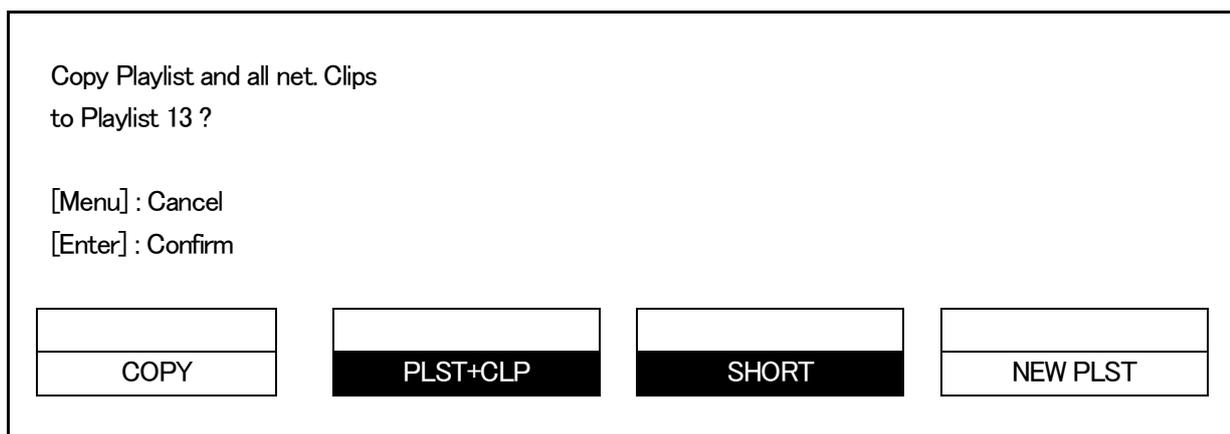
5. COPY (Aキー)を押してコピーオプションを選択します。
メニューは、以下になります：



6. クリップ有/無で EDLをコピーするかどうかを指定します：

- ENTERを押し、元のプレイリストに含まれている素材をコピーせずに、EDLのみをコピーします。
転送する素材がないため、コピーはすぐに完了します。
- PLST + CLP (Bキー)を押し、プレイリスト素材とともにEDLをコピーします。

表示は、以下になります：



7. **C**キーを押して、**SHORT**または **LONG**コピーのどちらを実行するかを指定します。

○ **SHORT**モード（デフォルト）:

プレイリスト内の設定された Short INと Short OUT間の素材部分のみ+コピー先システムで設定されているガードバンドの長さが付加され、コピーされます。

○ **LONG**モード:

ガードバンドを含む元のクリップ全体を、コピー先システムにコピーします。

8. **ENTER**を押して、コピーを確定するか、**MENU**を押してキャンセルします。

コピー先のプレイリストの **F**キーは、すべてのクリップがコピーされるまで点滅しています。

このプレイリストは、処理中に、ブラウズ、編集、または再生のため呼び出すことができます。

一部のクリップがまだコピーされていない場合は、代わりに元のネットワーククリップが使用されます。

VGAインターフェース

ローカルプレイリストのコピー方法

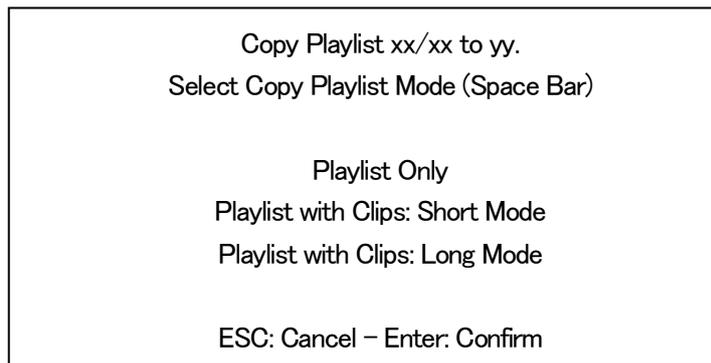
ローカルプレイリストをコピーするには、以下の手順を実行します：

1. **END**キーを押してプレイリストバンクを開きます。
2. コピーするプレイリストを選択します。
3. **Ctrl + C**を押して、プレイリストをコピーします。
4. プレイリストのコピー先： 同じサーバー上の空のプレイリストの位置に移動します。
5. **Ctrl + V**を押して、プレイリストを貼り付けます。
プレイリストのEDLが、指定位置にコピーされます。

ネットワークプレイリストのコピー方法

ネットワークプレイリストをコピーするには、以下の手順を実行します：

1. **F9**を押して、Connectウィンドウを開きます。
2. 下矢印キーと上矢印キーを使用して、プレイリストのコピー元のネットワークサーバーを選択します。
3. **ENTER**を押します。
4. **END**を押して、目的ページのプレイリストバンクに移動します。
5. 下矢印キーと上矢印キーを使用して、コピー元のプレイリストを選択します。
6. **CTRL + C**押して、プレイリストをコピーします。
7. **F9**を押して、Connectウィンドウを開きます。
8. ローカルサーバーを選択し、**Enter**を押します。
9. ローカルマシン上の目的のプレイリストバンクで、空のプレイリスト位置を選択します。
10. **CTRL + V**を押して、プレイリストを貼り付けます。
以下のダイアログボックスが表示されます：



11. SPACEBARを押して、目的のコピーオプションを選択します。
12. ENTERを押して、確定します。
プレイリストは、目的の位置にコピーされます。

プレイリストの統合 (マージ)

VGAインターフェースから、プレイリストをコピーし、既存のプレイリストにペーストして、2つのプレイリストをマージすることができます。

コピーされたプレイリストは、宛先プレイリストの最後に追加されます。

5.5.5. プレイリストまたはプレイリスト素材の名前付け

序文

VGAインターフェースからのみ、プレイリストまたはプレイリスト素材に名前付けできます。



名前を入力するときは、BACKSPACEを使用して最後の文字を削除する、ESCを使用してフィールド全体を消去できます。

プレイリストの名前付け方法

プレイリストバンクウィンドウから

VGA Playlist Bankウィンドウからプレイリストに名前を付けるには、以下の手順を実行します：

1. クリップスクリーンから、ENDを押し、目的ページのプレイリストバンクスクリーンに移動します。
2. 下矢印を使用して、名前を付けるプレイリストを選択します。
3. キーボードから、希望の名前を入力します。
これは、スクリーン下部にある Nameフィールドに表示されます。
4. F1を押し、選択したプレイリストに新しい名前を割り当てます。
プレイリスト名は、プレイリスト番号の横のタイトルバーに表示されます。

プレイリストウィンドウから

VGAプレイリストウィンドウから現在のプレイリストに名前を付けるには、以下の手順を実行します：

1. LSMリモコン上で、名前を付けたいプレイリストを選択し、PLSTを押し、ロードします。
2. VGA上で、F10を押し、VGAプレイリストスクリーンを開きます。
ロードされたプレイリストが表示されます。
3. キーボードで、希望の名前を入力します。
これは、スクリーン下部にある Nameフィールドに表示されます。
4. SHIFT + F1を押し、現在のプレイリストに新しい名前を割り当てます。
プレイリスト名は、プレイリスト番号の横のタイトルバーに表示されます。

プレイリスト素材の名前付け方法

VGAプレイリストウィンドウから、ロードされたプレイリスト内の現在の素材に名前を付けるには、以下の手順を実行します：



この機能は、プレイリストが、LSMリモコンのプレイリスト編集モード (PLST EDIT) またはプレイリスト再生モード (PLST DIFF) 内の現在のプレイリストである場合にのみ使用できます。

1. **F10**を押して、VGAプレイリストスクリーンを開きます。
ロードされたプレイリストが表示され、LSMリモコン上での現在のプレイリスト素材が選択されています。
2. キーボードで、素材の名前を入力します。
これは、スクリーン下部にある **Name**フィールドに表示されます。
3. **F1**を押して、現在の素材に新しい名前を割り当てます。
現在の素材の名前が、選択した素材の **Name**カラム内に表示されます。



ロードされたプレイリストの現在の素材に名前を付けると、元のクリップに影響を与えます。

5.6. プレイリストの編集

5.6.1. プレイリスト内にクリップを追加する

序文

クリップをプレイリストに追加するには、さまざまな方法がありますが、常に LSMリモコンから行います：

- プレイリスト編集モードに入ることなく、現在のプレイリストの最後にクリップを追加します。
- ロードされたプレイリスト内で、選択したクリップの前/後にクリップを挿入します
- 現在のプレイリストの最後に、検索した 1つ以上のクリップを追加します。

現在のプレイリストの最後にクリップを追加する方法

あなたは、非常に迅速にプレイリストを作成することができるでしょう。

経験豊富なオペレータは、プレイリストが放送される数秒前に起こったアクションを含むクリップを、プレイリストの終わりに追加できます。

現在のプレイリストの最後にクリップをすばやく追加するには、編集モードに入る必要はありません。

現在のプレイリストにクリップを追加するには、以下の手順を実行します：

1. プレイリストを、現在のプレイリストとして有効にします。
2. 最初のクリップを、呼び出します。
3. LSMリモコンで、ENTERを押します。
クリップは、現在のプレイリストの末尾に追加されます。
4. 必要な回数だけ繰り返します。

クリップをプレイリスト内に挿入する方法

以下の規則が、以下の手順に適用されます：

- クリップの挿入に LSMリモコンのTAKEキーを使用するには、PGM / PRVモードでなければなりません。
- Operational Setupメニュー、PlaylistセクションのInsert in playlistパラメータで選択されている内容に応じて、クリップは選択位置の前または後ろに挿入されます。

プレイリスト内にクリップを挿入するには、以下の手順を実行します：

1. プレイリスト編集モードまたはブラウズモードを使用して、クリップを挿入する位置までスクロールします。
2. 選択したクリップを呼び出します。
PRV出力上に表示されます。
3. 次のいずれかを実行して、プレイリスト内の PGM出力上に表示されている位置に、選択クリップを挿入します：
 - Aキー (Insert機能)を押します (LSMリモコン上)。
 - TAKEキーを押します (LSMリモコン上)。
 - SHIFT + INSERTキーを押します (LSMリモコン上)。

Operational Setupメニュー、PlaylistセクションでConfirm Ins/Del clipsオプションがオンになっている場合、確認メッセージが表示されます。

クリップが挿入されたら、PLSTを押して、プレイリストの現在の位置に戻ることができます。

クリップ検索の結果をプレイリストに挿入する方法

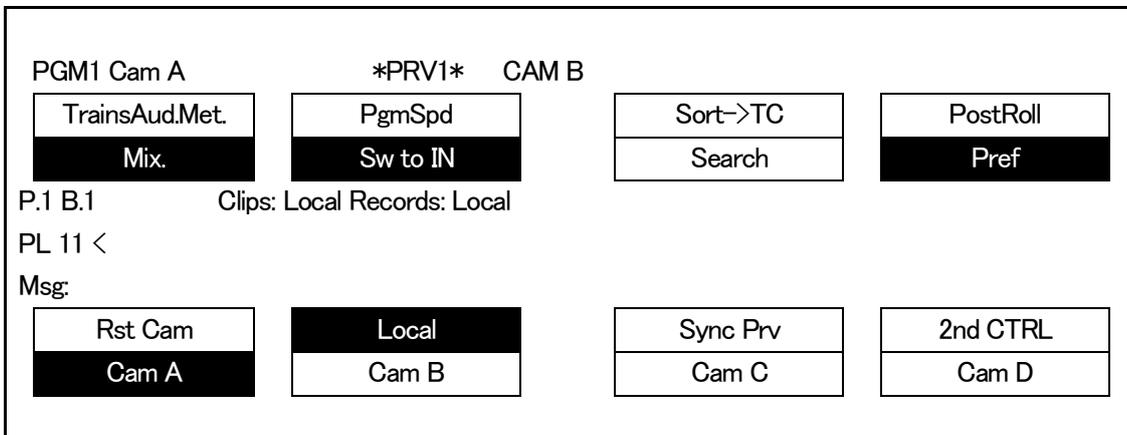
動作原則

- プレイリスト編集モードの PRVチャンネルでは、PRV CTLを有効にすると、プレイリストが PGMチャンネルにロードされたままの状態、オペレータは PRVチャンネルを完全に制御できます。
- PRVチャンネルでは、すべてのクリップ関連機能を実行できます。
(VGAサーチスクリーンからのタイムコード、キーワード、ランキングを使用したデータベース検索、LSMリモコンのセカンダリクリップメニューなど)
- 目的のクリップが見つかったら、PGM出力にまだロードされているプレイリストに簡単に挿入できます。
PRV CTRLを ONまたは OFFに切り替えることで、プレイリスト編集機能とデータベース検索機能を非常に簡単に組み合わせることができます。

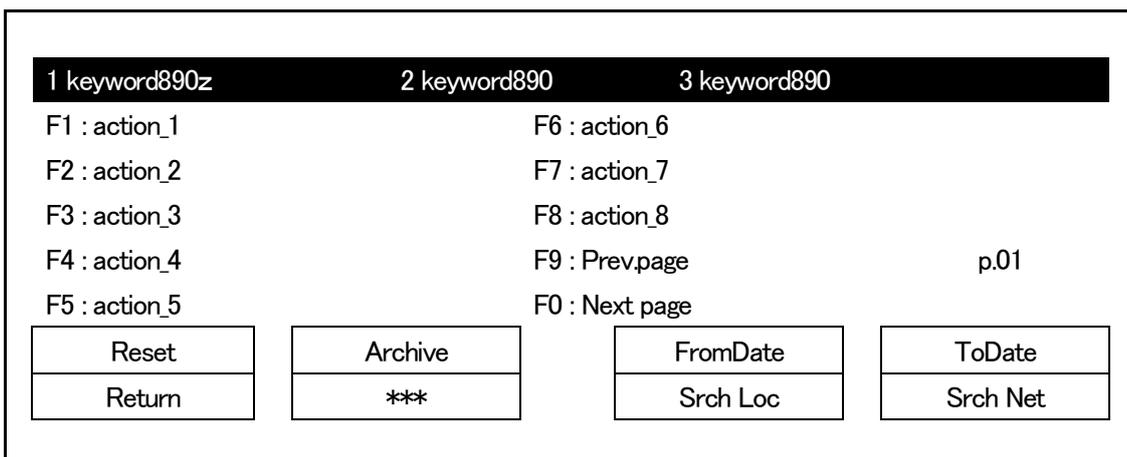
手順

現在のプレイリストの最後に、検索結果の1つ以上のクリップを挿入するには、以下の手順を実行します：

1. メインメニューから、現在のプレイリストを有効にします。



2. MENU + Cを押して、サーチモードに入ります：



3. 検索条件を入力します。

4. LSMリモコン上の C (Srch Loc)キーまたは D (Srch Net)キーをそれぞれ押して、ローカルサーバーまたはネットワーク全体で検索を開始します。

5. 以下のいずれかを実行します：

- プレイリストの最後にクリップを 1つだけ挿入するには、クリップをブラウズして、ENTERを押します。
- 最後のブラウズ位置でプレイリストに 1つのクリップのみを挿入するには、クリップをブラウズして、SHIFT + INSERTを押します。
- 検索結果のすべてのクリップを挿入するには、SHIFT + ENTERキーを押します。

クリップは、現在のプレイリストの最後に挿入されます。

ネットワークプレイリストの変更

ネットワークプレイリストは、読み取り専用として利用でき、編集することはできません。

ネットワークプレイリストを変更したい場合は、最初に自分のマシン上にローカルコピーを作成する必要があります
この操作は、クリップが元の位置を保持している場合には、即座に実行されます。

グローイングクリップをプレイリストに挿入する

グローイングクリップは、他のクリップと同じ方法で、プレイリストに挿入できます。

ただし、その表示には次のような特徴があります：

表示：

- VGA上のプレイリスト内に、'Creating'メッセージが表示されます。
- グローイングクリップ IDは、ミニプレイリストディスプレイ、LSMリモコンのプレイリストスクリーン、OSD上で点滅します。

残時間：

- INポイントのみを持つグローイングクリップを含むプレイリストの残時間は、スクリーン（OSD、VGA、LSMリモコンスクリーン）上に—:—:—と表示されます。

5.6.2. プレイリスト素材の削除と移動

序文

LSMリモコンでのみでクリップをプレイリストに追加できるのと同じように、プレイリストからのクリップ削除、プレイリスト内のクリップ移動も、LSMリモコンから行います。

プレイリストから素材を削除する方法

プレイリスト内のプレイリスト素材を削除するには、以下の手順を実行します：

1. プレイリスト編集モード中なら、プレイリスト内で削除する素材までスクロールします。
ブラウザモードが有効なときには、各クリップをスクロールすると、最初のフレームが表示されます。
2. プレイリスト編集メニューから、Deleteを選択します。

選択素材が、プレイリストから削除されます。

Operand Setupメニュー、Playlistセクションで、**Confirm Ins/Del clips**パラメータが有効になっている場合、確認メッセージが表示されます。

プレイリスト内の素材の移動方法



PGM/PRVモードの場合には、プレイリスト内の素材の移動のみが可能です。

LSMリモコンを使用してプレイリスト内のプレイリスト素材を移動するには、以下の手順を実行します：

1. プレイリスト編集モード内のとき、プレイリスト内を、移動させるクリップまでスクロールします。
2. プレイリスト編集メニューから、Deleteを選択します。
クリップはクリップボードに送られ、PRVチャンネルにロードされます。
3. プレイリスト内のクリップを挿入する位置までスクロールします。

クリップが挿入される位置は、Operational Setupメニュー、Playlistセクションの**Insert in playlist**パラメータの値により、選択プレイリスト素材の前か後ろです。

4. **TAKE**または **Insert**を押して、クリップボードからクリップを指定位置に挿入します。

プレイリスト素材が、指定位置に挿入されました。

プレイリスト素材が移動前にトリムされている場合、素材は、新しいガードバンドで、新しい位置に再挿入されます

5.6.3. プレイリスト内のブラウズ

序文

LSMリモコンでは、異なる方法で、プレイリスト内をブラウズできます：

- プレイリスト内の各クリップの内容をブラウズします。
- プレイリスト内の各クリップの最初のフィールドにジャンプして、すばやくブラウズします。

プレイリスト内をブラウズする

プレイリストをロードすると、デフォルトプレイリストモードでは、すべてのプレイリスト素材内を上下にスクロールできます。

プレイリスト内ですばやくブラウズする

プレイリストモードにもクリップモードにもいないときは、**Browse**キーを押して、ブラウズモードで、現在のプレイリストに入ります。

このモードでは、ジョグダイヤルを動かすことで、プレイリスト内の各クリップの最初のフィールドに素早くジャンプできます。

通常のプレイリスト編集モードに戻るには、**Browse**キーを、再度押します。

プレイリスト編集モード内の場合にも、**Browse**キーを押して、ブラウズモードをアクティブにできます。

PL11 LSM01 Paola		LOC	TDUR=00:00:02:22	
111A/04	Clipname012	00:00:29	Unk	W00:10
112B	Clipname456	00:53:29	Unk	M00:10
112B/02	Clipname891	00:53:29	Unk	M00:10
Insert	Speed	Effect	Edit All	
		FX Dur	Delete	

5.6.4. プレイリスト素材のカメラアングルの変更

LSMリモコンから、素材がまだローカルまたはネットワークレコードトレイン内に残っている場合には、プレイリスト素材のカメラアングルを変更できます。

プレイリスト素材のカメラアングルを変更するには、以下の手順を実行します：

1. プレイリスト編集モードにいるときは、プレイリスト内をスクロールしてプレイリスト素材に移動します。
2. **MENU**を押して、セカンダリメニューにアクセスします：

		OtherAng	
Replace	MakeLoc		

3. **SHIFT + C**を押して、プレイリスト素材と同じ TC INを含むローカルおよびネットワークレコードトレインを検索して読み込みます。

最初のレコードトレインは、ロードされた素材の現在の TCで、PRVチャンネル上にロードされます。

4. **Browse**押しジョグを使用して、1つのレコードトレイン内を移動し、素材をブラウズします。
5. 目的のカメラアングルを PRV チャンネル上にロードしたら、**ENTER**を押します。

これは、現在のプレイリスト素材を、同じ TC INおよび TC OUTを持つ新しいクリップに置き換えます。新しいクリップは、プレイリストレシーブページ内に保存されます。

最初のプレイリスト素材で設定された、エフェクト、スプリットオーディオ、およびスワップポイントは保持されます。

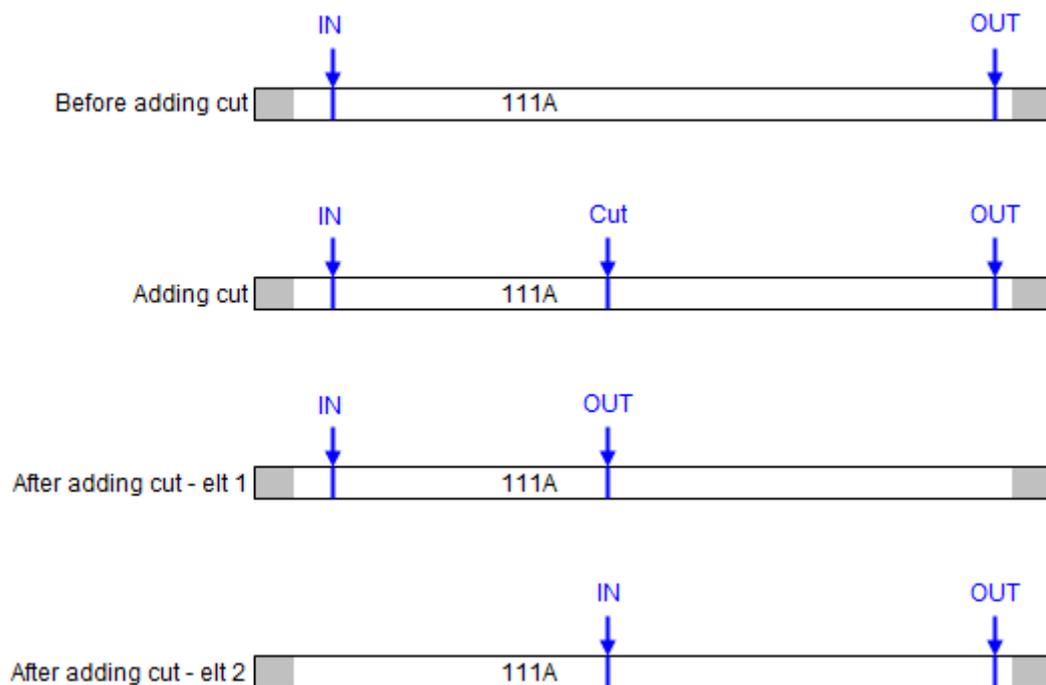
5.6.5. プレイリスト素材内にカットを追加

説明

Add Cutコマンドは、LSMリモコンからのみ使用できます。

このコマンドは、プレイリストまたはタイムライン素材（クリップ、レコードトレイン...）を複製し、新しく複製された素材の Short IN、Short OUTポイントを調整します：

- これらの素材の両方で、ガードバンドとその他のエフェクトは変更されずに保持されます。
- 最初の複製素材では、SHORT INポイントは変更されず、SHORT OUTポイントはカットポイントに調整されています。
- 2番目の複製素材では、SHORT OUTポイントは変更されず、SHORT INポイントがカットポイントに調整されています。



Multicamの挙動

クリップにカットを追加すると、Multicamは以下のように動作します：

- カットポイントで適用されるトランジションはカット（オーディオとビデオの両方）です。
- カット素材の速度は、例えUnknownであっても、元素材と同じです。
- カット素材の停止/開始モードは、自動です。
- 元の素材を含むプレイリスト上のループ設定は保持され、カット素材を含みます。
- 元の素材のカットポイントでのタグ設定とアクティブは、2番目の素材の Short INで再作成されます。

以下の場合、カットは追加できません：

- ビデオエフェクト内
- 元の素材を開始または終了するオーディオエフェクト内

5.6.6. プレイリスト内のクリップのトリム

序文

すべてのプレイリスト素材は、元のクリップ番号の素材と独立してトリムすることができます。
トリム操作は、LSMリモコンでのみ使用できます。

プレイリスト内のクリップをトリムする方法

プレイリスト内のクリップをトリムするには、以下の手順を実行します：

1. プレイリスト内で、目的の素材にブラウズします。
2. 新しいShort IN、Short OUTを、再マークします。
クリップのデュレーションが短すぎる場合は、**CLEAR**を選択し、新しい Short IN、Short OUTをマークします。



クリアを行うと、既存の INまたは OUTポイントが、クリップのガードバンドの頭/終わりに復元されます。

5.6.7. プレイリスト素材を TC INでソートする

序文

VGAインターフェースから、TC INでプレイリスト素材をソート（並べ替え）することができます。

ソートは、TC INカラム内表示の TCで行われ、表示 TCのタイプ（User TCまたは LTC）はどちらでもかまいません。



この操作では、プレイリスト素材の順序を変更し、トランジションをデフォルトのトランジションにリセットします。

TC INでプレイリスト素材を並べ替える方法

プレイリスト内で、プレイリスト素材を TC INで並べ替えるには、以下の手順を実行します：

1. VGAプレイリストスクリーンで、プレイリストを開きます。
2. スクリーン下部にあるプレイリスト管理エリアの **Sort by TC IN**フィールドがハイライトするまで、TABキーを押します。
3. **ENTER**を押し、実行します。
4. もう一度 **ENTER**を押し、操作を確定します。

プレイリスト素材は、TC INIによって並べ替えられます。

LSMリモコンのプレイリスト編集モードで使用可能な **Undo**コマンドを使用して、操作をアンドウできます。

5.7. トランジションとオーディオ操作

5.7.1. トランジションエフェクトの概要

序文

プレイリスト内のクリップのオーディオおよびビデオに、エフェクトを適用できます。

各トランジション用に、エフェクトタイプとデュレーションを設定します。

トランジションエフェクトは、LSMリモコンを使用してのみ適用できます。

デフォルトでは、プレイリストに挿入された新しいクリップそれぞれに、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。

ただし、プレイリスト編集モードのメインメニューで、トランジションエフェクトのタイプを変更できます。

ライセンスコード 111では、オーディオトランジションのデュレーションとタイプは、ビデオトランジションのデュレーションとタイプに紐付けされています。

XT-VIA筐体のみで使用可能なライセンスコード112では、ビデオからオーディオのロックを解除し、オーディオとビデオで異なるトランジションデュレーションを設定できます。

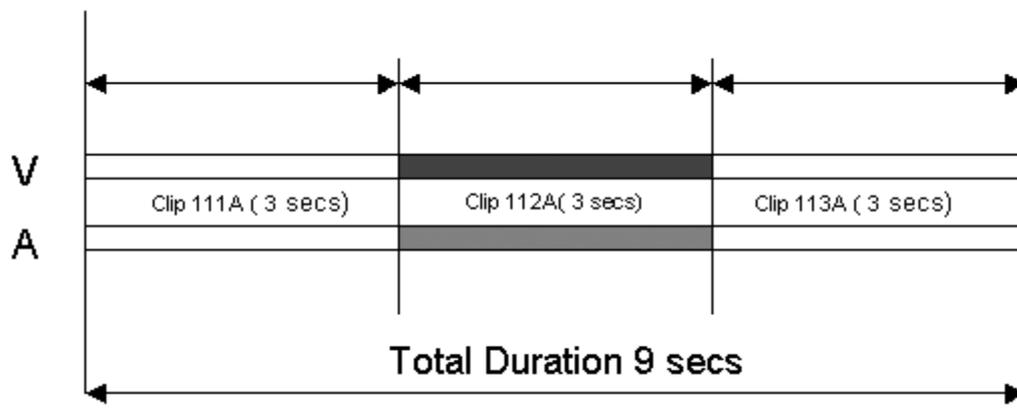


UHD-4Kでは、トランジションエフェクトは、Mix on one channelが有効な 1REC + 1PLAYコンフィグでのみサポートされています。

イラスト

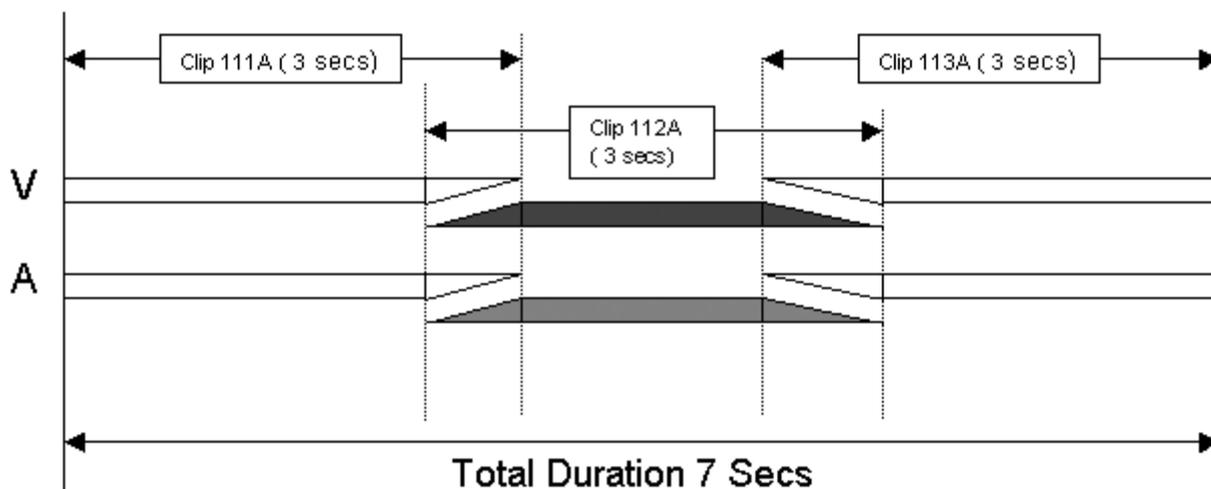
以下の図は、トランジションエフェクトが、ガードバンドではなく、プレイリスト素材に含まれる素材に適用されることを示しています：

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

LSMプレイリストでは、ビデオとオーディオのエフェクトはクリップの OUTポイントで終了するため、クリップのエフェクトデュレーションはエフェクトの長さだけ短くなります。



使用可能なビデオトランジションエフェクト

以下のビデオトランジションエフェクトを設定できます：

エフェクトタイプ	説明
Cut	素材間にトランジションは適用されません。
Mix	両方の素材間のディゾルブエフェクト。
Wipe	<p>前の素材の最後のフレームが、徐々に、次の素材の最初のフレームに置き換えられます。</p> <p>Wipeエフェクトは、ビデオを横切り移動する垂直ラインとして表示されます。</p> <p>Wipeエフェクトの方向 (left to right、right to left)は、Operational Setupメニュー、Playlistセクションの Wipe Type パラメータで設定します。</p> <p>ワイプエフェクトのライン色は、Operational Setupメニュー、Special Effectsセクションの Set color for と Colour パラメータで設定します。</p>
Fade from color (<)	<p>(エフェクトが設定された)クリップ最初のフレームに、設定色からのフェードアウトエフェクトが適用されます。</p> <p>前のクリップは、Cutモードで終了します。</p> <p>以下の図では、前のクリップは赤色、次のクリップは緑色、Fadelは黒です：</p> 
Fade to color (>)	<p>指定色へのフェードインエフェクトが、前のクリップに、(エフェクトが設定された)次のクリップのCutモードのトランジションまで、適用されます。</p> <p>以下の図では、前のクリップは赤色、次のクリップは緑色、Fadelは黒です：</p> 
Fade to/from color (V fade)	<p>指定色へのフェードインエフェクトが前のクリップにOUTポイントまで適用され、同じ色からのフェードアウトエフェクトが、(エフェクトが設定された)次のクリップに、INポイントから適用されます。</p> <p>エフェクトデュレーションは、2フレームの倍でなければなりません。</p> <p>以下の図では、前のクリップは赤色、次のクリップは緑色、Fadelは黒です：</p> 



フェードエフェクトの色は、Operational Setupメニュー、Playlistセクションの **Fade to/from color** パラメータで設定します。

使用可能なオーディオトランジションエフェクト

ライセンスコード111では、オーディオトランジションは常にミックスです。

ライセンスコード112（XT-VIA筐体でのみ使用可能）では、Operational Setupメニュー、Playlistセクションの**Audio locked to video**パラメータのデフォルト設定 **Yes**で、オーディオがビデオにロックされミックスでトランジションします。

ライセンスコード112（XT-VIA筐体でのみ使用可能）では、Operational Setupメニュー、Playlistセクションの**Audio locked to video**パラメータ設定 **No**で、オーディオエフェクトがビデオエフェクトに自動的に適応されます。

以下の表は、設定されたビデオトランジションエフェクトによって、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。

オーディオエフェクト	Cut	Mix	Fade from Mute	Fade to Mute	V Fade to / from Mute
ビデオエフェクト					
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 Black)					レ

トランジションデュレーションのデフォルト値

Operational Setupメニュー内で、ビデオとオーディオトランジションのデュレーションのデフォルト値を設定できます。

一旦設定すると、クリップがプレイリストに入力または挿入されるたびに、デフォルト値でトランジションが適用されます。

Video effect durationパラメータは Operational Setupメニュー、Playlistセクションで利用でき、最大20:00秒までの範囲で設定できます。

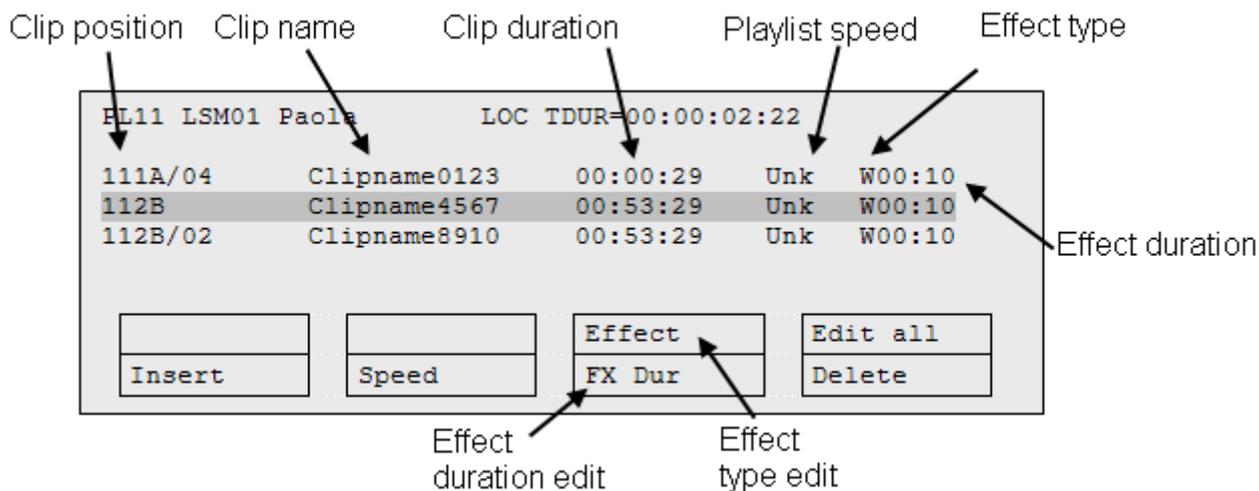
Operational Setupメニュー、Playlistセクションで、**Audio locked to video**パラメータが**Yes**に設定されている、言い換えると、スプリットオーディオが無効の場合、オーディオエフェクトデュレーションはビデオエフェクトデュレーションと同じです。

Operational Setupメニュー、Playlistセクションで、**Audio locked to video**パラメータが**No**に設定されていると、Operational Setupメニュー、Playlistセクションで、**Audio effect duration**パラメータを設定でき、オーディオとビデオのデフォルトトランジションに異なるデュレーションを設定できます。

5.7.2. プレイリストへのトランジションエフェクトの追加

トランジションエフェクトコマンド

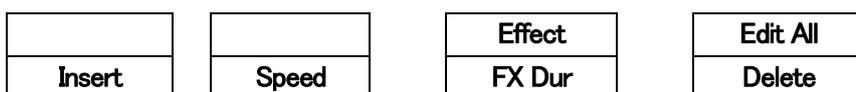
トランジションエフェクトに関連する機能は、プレイリスト編集モードのメインメニューから利用でき、適用されたエフェクトも LSMリモコンディスプレイ上に表示されます：



トランジションエフェクトの追加方法

以下のように、プレイリスト内の 1つまたはすべての素材に、トランジションを追加するか適用されたデフォルトのエフェクト（ミックス）をより正確に変更できます：

1. プレイリストの位置を選択し、PLSTを押してプレイリスト編集モードで開きます。
メインメニューが表示されます：



2. エフェクトを変更したいプレイリスト素材の頭にブラウズするか、Edit All (SHIFT + D)を押して、すべてのプレイリスト素材のエフェクトを変更します。
3. エフェクトを変更するには、Effect (SHIFT + C)を押して、目的のエフェクトが LCD表示されるまで、レバーを動かします。

エフェクトタイプは、ロードされた素材に対応する情報内に文字/記号として表示されます：
(ハイライトされた文字を参照)。

111A/04 Clipname012 00:00:29 Unk W00:10

以下のエフェクトタイプを使用できます：

コマンド	説明
C	Cut
M	Mix
W	Wipe
>	Fade to color
<	Fade from color
V	Fade to / from color

4. トランジションエフェクトのデフォルトデュレーションを変更するには、FX Dur (C)を押し、目的のデュレーションが対応する素材の最後のフィールドに表示されるまでレバーを動かします：

111A/04 Clipname012 00:00:29 Unk W00:20

5. ENTERを押して、エフェクトのタイプおよび/またはデュレーションの変更を有効にします。

再生中にエフェクトを適用するには、PGM/PRVモード、またはMix on one channel機能がオンのPGMで、プレイリストを再生する必要があります。

5.7.3. オーディオトラックのスワップ

序文

スワップオーディオトラックモードでは、プレイリストの 2つのポイント間でオーディオトラックを入れ替えることができます。

この機能は、LSMリモコンでのみ実行できます。

- **Auto**モード:

- オーディオトラック 1&2を、オーディオトラック 3&4で置き換え (4オーディオモード)
- オーディオトラック 1を、オーディオトラック 2で置き換え (ステレオモード)

- **Manual**モード: どのトラックを置き換えるか選択できます。

8トラックモードと16トラックモードでは、マニュアルモードにのみアクセスできます。

NEW !

24モノトラックモードと32モノトラックモードでは、この機能はサポートされていません。



スワップオーディオトラック機能を使用可能にするには、Operational Setupメニュー、Playlistセクションで、**Advanced audio editing**パラメータを **Yes**に設定する必要があります。

このパラメータとスワップオーディオトラック機能へのアクセスには、ライセンスコード 112がインストールされている必要があります。

24と32モノオーディオでは、このパラメータは有効ではありません。

オーディオスワップモードの有効化

オーディオスワップモードを有効にするには、以下の手順を実行します:

1. Operational Setupメニューに入ります。
2. Operational Setupメニュー、Playlistセクションで、Swap audio tracks/パラメータ値を選択します。

NEW !

24と32モノオーディオでは、このパラメータは有効ではありません。

3. **Auto**または **Manual**を選択します。

オートモードでのオーディオトラックのスワップ

オートモードで、スワップオーディオトラックを実行するには、以下の手順を実行します：

1. プレイリスト編集モードで、**SHIFT + A**を押してビデオベースモード(V Base)を選択します。
LCDスクリーンに、追加機能が表示されます：

PL11 LSM 01 Paola			TDUR=00:00:02:22	
111A/04	Clipname012	00:00:29	Unk	W00:10
112B	Clipname456	00:53:29	Unk	W00:10
112B/02	Clipname891	00:53:29	Unk	W00:10
V Base	A Base			Swap
A Advanc	A Delay	A Fx Dur	A Split	

2. **Swap機能 (SHIFT + D)**を押します。
3. オーディオトラックを変更するポイントまで、プレイリストをジョグします。
4. INポイントをマークします。

OSDスクリーンには、以下の情報が表示されます：

In dual stereo mode:

```
*PL11/03* LEFT 06:42:22
V Mix 02:25 Spd.Unk
A Mix 02:25 A.Del. 00:00
IN-00:00:00 OUT+00:00:27

00:10
1→3 3→3
2→4 4→4
12:23:45:13 00:07:13 100
112B/04 ClipName 999/999
```

In stereo mode:

```
*PL11/03* LEFT 06:42:22
V Mix 02:25 Spd.Unk
A Mix 02:25 A.Del. 00:00
IN-00:00:00 OUT+00:00:27

00:10
1→2
2→2
12:23:45:13 00:07:13 100
112B/04 ClipName 999/999
```

5. **Swap機能**をもう一度押します (SHIFT + D)。
6. 元のオーディオトラックにリセットしたい位置に達するまでプレイリストをジョグします。
7. OUTポイントをマークします。

OSDスクリーンには、以下の情報が表示されます：

In eight tracks mode:

```
*PL11/03* LEFT 06:42:22
V Mix 02:25 Spd.Unk
A Mix 02:25 A.Del. 00:00
IN-00:00:00 OUT+00:00:27

00:10
1→3 3→3 5→5 7→7
2→4 4→4 6→6 8→8
12:23:45:13 00:07:13 100
112B/04 ClipName 999/999
```

In dual stereo mode:

```
*PL11/03* LEFT 06:42:22
V Mix 02:25 Spd.Unk
A Mix 02:25 A.Del. 00:00
IN-00:00:00 OUT+00:00:27

00:10
3→1 3→3
4→2 4→4
12:23:45:13 00:07:13 100
112B/04 ClipName 999/999
```

In stereo mode:

```
*PL11/03* LEFT 06:42:22
V Mix 02:25 Spd.Unk
A Mix 02:25 A.Del. 00:00
IN-00:00:00 OUT+00:00:27

00:10
2→1
2→2
12:23:45:13 00:07:13 100
112B/04 ClipName 999/999
```

特別な動作

- 必要なだけ、スワップポイントを設定できます。
- 1つのクリップに 1つの INスワップポイントのみが設定されている場合、オーディオトラックはデフォルトでプレイリスト内の次のクリップでリセットされます。
- スワップポイントを設定すると、元のオーディオトラックと新しいトラック間でクロスフェードで再生されます。クロスフェードのデュレーションは、デフォルトオーディオランジションです。
- プレイリスト内にスワップポイントがあると、VGAと OSDの表示は以下が変わります：
オーディオ Fx情報の隣に* が追加されます。

表示

VGA上の表示:

スワップ機能は、LSMリモコンでのみ使用できます。

ただし、VGA上のプレイリスト表示は、スワップポイントが設定された後に、以下のようになります:

```
CLIP:04 Name5678(Loc)  PL:11 PlistName 12 999 CLIPS      AUX:111A/01 AuxClip_Name
F1:NAME CLIP  Sh+F1:NAME  F2:CLIP/CAM PL F3:CALL      F8:SRCH F9:CLIPS
# Clip      Name          T/C In      Duration Spd VideoFx Split AudFx  Cur.Dur.
001 111A/01 ClipName 12 hh:mm:ss:fr mm:ss:fr 100 M ss:fr ss:fr ss:fr hh:mm:ss:fr
002 111A/01 ClipName 12 hh:mm:ss:fr mm:ss:fr 100 M ss:fr ss:fr ss:fr*hh:mm:ss:fr ←
003 111A/01 ClipName 12 hh:mm:ss:fr mm:ss:fr 100 M ss:fr ss:fr ss:fr hh:mm:ss:fr
```

OSD上の表示:

PL11/03 LEFT 06:42:22

V Mix 02:25 Spd.Unk

A Mix*02:25 A.Del. 00:00

IN-00:00:00 OUT+00:00:27

LOOP:

12:23:45:13 00:07:13 100

112B/04 ClipName 999/999

マニュアルモードでのオーディオトラックのスワップ

Operational Setupメニュー、PlaylistセクションのSwap audio tracks/パラメータ値に Manualモードが選択されている場合、スワップ操作は同じですが、スワップポイントの設定時にどのトラックをスワップするかをオペレータに尋ねます。

1. 元のトラックを選択します:

- 2トラックモード: トラック 1、2を選択するか、MENUを選択してキャンセルします。
- 4トラックモード: トラック 1 ~ 4から選択するか、MENUを押してキャンセルします。
- 8トラックモード: トラック 1 ~ 8から選択するか、MENUを押してキャンセルします。
- 16トラックモード: トラック 1 ~ 16から選択するか、MENUを押してキャンセルします。
トラック 1 ~ 8は最初のページに表示され、トラック 9 ~ 16は F10経由の 2番目のページにあります。
- ファンクションキーを使用して、変更するトラックを選択します。

2. 選択を行ったら、選択したトラックをどのトラックで置き換えるかを選択します:

- 2トラックモード: 1、2、0から、新しいトラックを選択します。
- 4トラックモード: 1 ~ 4、0から、新しいトラックを選択します。
- 8トラックモード: 1 ~ 8、0から、新しいトラックを選択します。
- 16トラックモード: 1 ~ 16、0から、新しいトラックを選択します。
トラック 1 ~ 8は最初のページに表示され、トラック 9 ~ 16は F10経由の 2番目のページにあります。
- 同じタイムコード上に複数のスワップポイントを設定できます(例: 1→3、2→4)。



トラック 0を選択すると、次のスワップポイントまたはクリップの終わりまで出力がミュートされます。

スワップポイントの削除

スワップポイント上にいるときは、**CLEAR + IN / OUT**を押して、現在のスワップポイントを削除します。そのタイムコードのすべてのスワップポイントが削除されます。

スワップポイント上にいないときは、**CLEAR + IN / OUT**を押すと、現在のクリップのすべてのスワップポイントを削除するための確認メッセージが表示されます。

スワップポイント間の移動

スワップモード（Swap機能がON）になっている時は、**Goto IN**ボタンを押すと、前のスワップポイントに移動できます。

Goto OUTを押し、次のスワップポイントに移動します。

機能は、ループモードで動作します。

5.7.4. スプリットオーディオモードの使用

序文

スプリットオーディオ機能は、LSMリモコンでのみ使用できます。

NEW !

24と32モノオーディオでは、この機能はサポートされません。

スプリットオーディオでは、以下が可能です：

- 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タイプとデュレーションを適用できます。
- オーディオまたはビデオトランジションの開始を遅らせるか、早めることができます。

スプリットオーディオを含むプレイリストを再生すると、再生中に速度を調整することはできません。
プレイリスト自体で速度を変更する必要があります。

プレイリスト内にグローイングクリップがある間は、スプリットオーディオは許可されません。



スプリットオーディオモード機能は、ライセンスコード 112がインストールされている必要があるため、XT-VIA筐体でのみ使用できます。

スプリットオーディオでのデフォルトトランジションデュレーション

- LSMで実行できるスプリットオーディオ編集の最も簡単なタイプは、クリップの頭で、異なるデュレーションを持つビデオとオーディオトランジションを作成する事です。
例：2フレームオーディオクロスフェードと 12フレームビデオミックス。
- Operational Setupメニュー、PlaylistセクションのAdvanced Audio Editingモードがオンの場合のみ、考慮されます
それ以外の場合には、パラメータ値に関わらず、オーディオエフェクトデュレーションは常にビデオエフェクトデュレーションにロックします。
- もし、セットアップのAudio effect durationパラメータ値が、Lock to videoに設定されていたら、オーディオとビデオのトランジションのデュレーションを、別々に調整することはできません。
もし、トランジションと他のトランジションを調整したければ、セットアップのAudio effect durationパラメータ値が、Lock to videoに設定されていないことを確認して下さい。

スプリットオーディオモードを有効にする方法

スプリットオーディオモードを有効にするには、以下の手順を実行します：

1. Setupメニューに入ります。
2. Operational Setupメニュー、PlaylistセクションのAdvanced audio editingパラメータを有効にします。

NEW !

24と32モノオーディオでは、このパラメータは使用できません。

スプリットオーディオメニュー

プレイリスト編集モードでは、スプリットオーディオが有効になると、LSMリモコン上に **V Base** (SHIFT + A) および **A Base** (SHIFT + B) コマンドが表示されます：

V Base	A Base	Effect	Edit All
Insert	Speed	FX Dur	Delete

V Base オプションを有効にすると、以下の追加メニューにアクセスできます。

A Base メニューも同様ですが、ビデオトランジションに対応する動作が可能です：

V Base	A Base	Swap	Edit All
A Advance	A Delay	A FX Dur	A Split

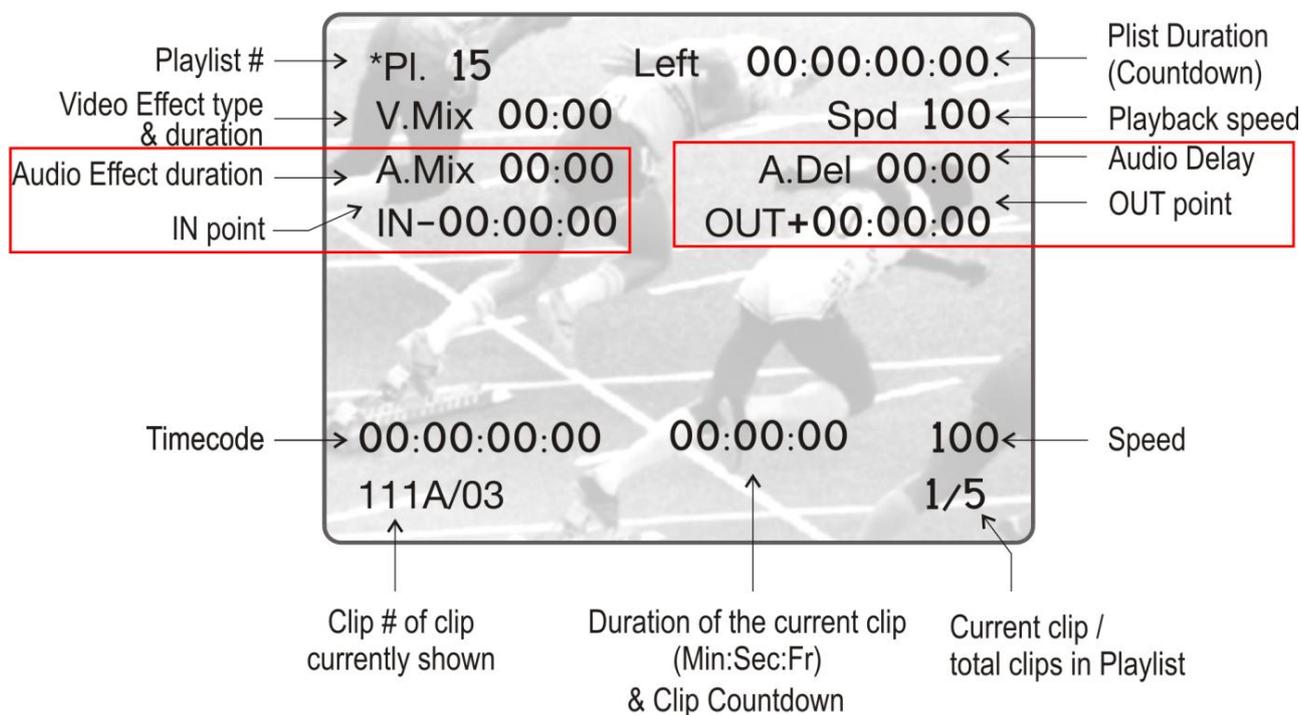
以下の表では、V ベース編集のスプリットオーディオコマンドについて説明しています。

A ベースコマンドは同じですが、ビデオトランジションに関連しています。

コマンド	説明
A Advance	オーディオトランジションの開始を早めます。
A Delay	オーディオトランジション開始を遅らせます。
A Fx Dur	オーディオトランジションのデュレーションを両側に伸ばします。 エフェクトデュレーションに適用した変更依存し、オーディオアドバンス/ディレイします。
A Split	トランジションの開始 TC を指定して、オーディオアドバンス / ディレイを実行します。

OSD表示

スプリットオーディオモードがアクティブになると、モニタリング表示上に、追加情報が表示されます：



再生速度下に表示される情報は、適用された動作により、オーディオディレイ/アドバンス、またはビデオディレイ/アドバンスをフレームで表示します。

(ディレイもアドバンスも適用されない場合には、no splitが表示されます。)

スプリットオーディオでプレイリストへのクリップ挿入方法

スプリットオーディオでプレイリストにクリップを挿入するには、以下の手順を実行します：

1. プレイリスト編集モードに入ります。
2. プレイリスト内の目的のクリップにブラウズします。
3. **V Base** (**SHIFT + A**)を押して、ハイライトさせます。
4. **A Split** (**D**)を押して、ハイライトさせます。
5. トランジションを設定したいポイントまでジョグし、オーディオディレイを行う場合は **OUT**ポイントをマークし、オーディオアドバンスを行う場合は **IN**ポイントをマークします。

5.7.5. スプリットオーディオでのトランジションの伸張

序文

LSMリモコン上でビデオまたはオーディオスプリットを実行すると、元々設定されていたトランジションが変更され、これはトランジション境界の片側または両側の伸張を意味します。

Operational Setupメニュー、PlaylistセクションのExtend split transition/パラメータで、トランジションエフェクト伸張のデフォルトモードを設定し、これは、エフェクトがどこで拡張されるかを指定することを意味します。

NEW !

24と32モノオーディオでは、SPLIT Audio モードはサポートされておらず、Extend split transition/パラメータは使用できません。

トランジションモード

以下の表は、さまざまなトランジションモードをまとめたものです：

設定	説明
Center (on) Cut	トランジションは両方向に等しく伸張されます。 これは、デフォルト値です。
End (on) Cut	トランジションは左側に伸張され、そのためトランジションの終わりは変わりません。
Start (on) Cut	トランジションは右側に伸張され、そのためトランジションの始まりは変わりません。
Ask	トランジション編集時に、いつも上記の 3つのオプションのどれを選択するかを尋ねます。

可能なケース

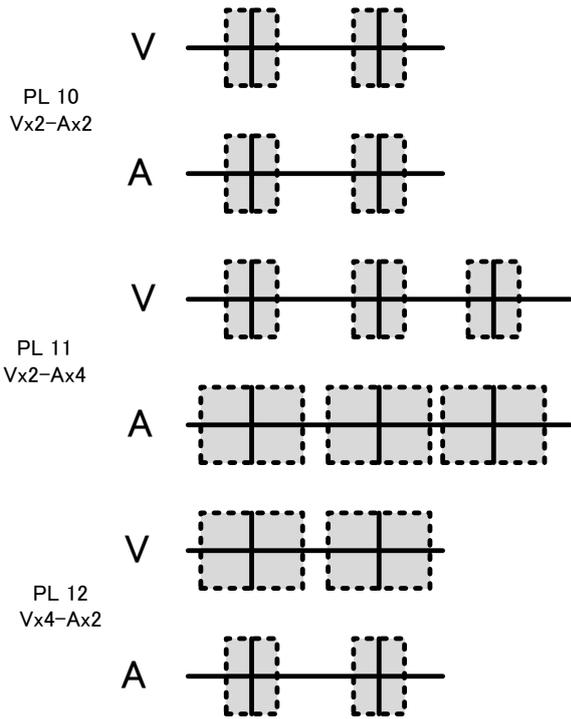
以下の項目に応じて、異なるタイプのプレイリストを作成できます：

- ビデオまたはオーディオスプリットのトランジションモード
- トランジションデュレーション

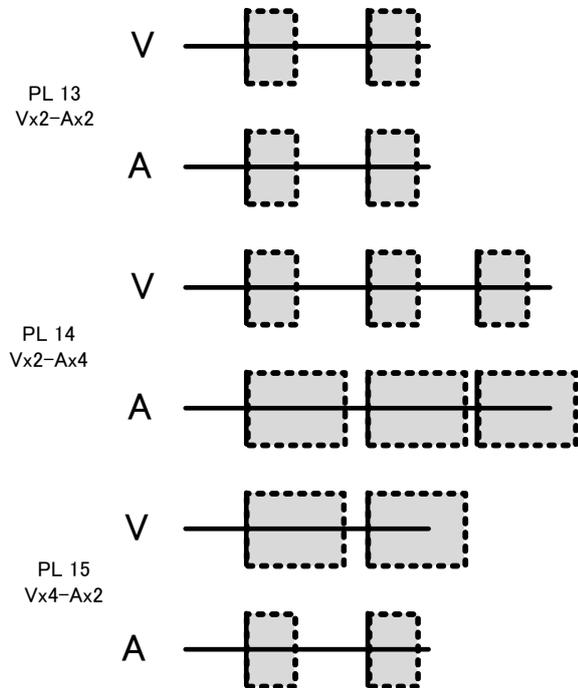
以下の図は、各トランジションモード毎の、プレイリストを表しています：

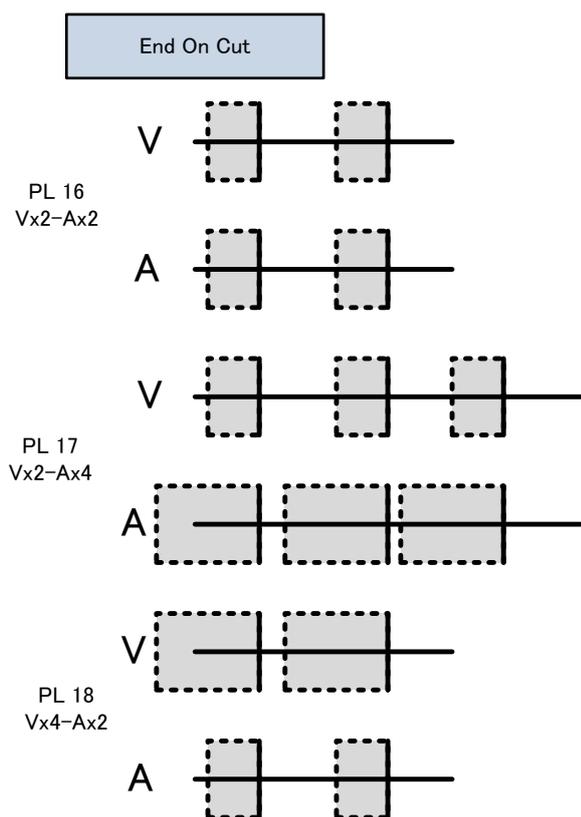
- プレイリスト 10、13、16
同じビデオおよびオーディオトランジション（オーディオまたはビデオスプリットなし）
- プレイリスト 11、14、17
エクステンドオーディオトランジション（Vベース編集）
- プレイリスト 12、15、18
エクステンドビデオトランジション（Aベース編集）

Center On Cut



Start On Cut





オーディオまたはビデオエフェクトデュレーションを変更する

序文

ビデオまたはオーディオエフェクトデュレーションを変更すると、ビデオまたはオーディオトランジションのデュレーションを減らす/増やします。

- **Center on cut**の場合:

両側で、トランジションが伸びる/縮みます。

これは、トランジションデュレーションを減らすか/増やすかにより、オーディオディレイ/アドバンスを作成します。

- **Start on cut**の場合:

その終了ポイントで、トランジションが伸びる/縮みます。

- **End on cut**の場合:

その開始ポイントで、トランジションが伸びる/縮みます。

ビデオエフェクトデュレーションの変更方法

ビデオエフェクトデュレーションを変更するには、以下の手順を実行します：

1. プレイリスト編集モードに入ります。
2. プレイリスト内で目的のクリップにブラウズします。
3. **SHIFT + A Base (A)**を押します。
4. **V Fx Dur (C)**を押して、ハイライトさせます。
5. レバーを動かして値を調整します。

オーディオエフェクトデュレーションの変更方法

オーディオエフェクトデュレーションを変更するには、以下の手順を実行します：

1. プレイリスト編集モードに入ります。
2. プレイリスト内で目的のクリップにブラウズします。
3. **SHIFT + V Base (A)**を押します。
4. **A Fx Dur (C)**を押して、ハイライトさせます。
5. レバーを動かして値を調整します。

5.7.6. スプリットオーディオでのV Base編集

説明

V Base編集では、クリップのビデオと比較して、オーディオの開始を後ろ倒し/前倒しに編集できます。
VBase編集は、LSMリモコンでのみ利用できます。



V Baseまたは A Baseでのプレイリスト編集時には、ビデオトランジション情報は OSDディスプレイの最上部に表示され、オーディオトランジション情報は OSDディスプレイの最下部に表示されます。

オーディオディレイを挿入する方法

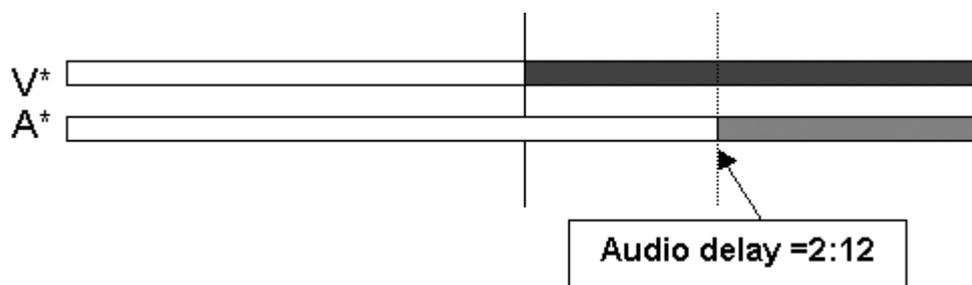
オーディオディレイを挿入することは、ビデオと比較してオーディオの開始を後ろ倒しにすることになります。
これらの編集操作では、**Start on Cut**と **End on Cut**は考慮されません。

オーディオディレイを挿入するには、以下の手順を実行します：

1. プレイリスト編集モードに入ります。
2. プレイリスト内で目的のクリップにブラウズします。
3. **V Base** (**SHIFT + A**)を押して、ハイライトさせます。
4. **A Delay** (**B**)を押して、ハイライトさせます。
5. **F**キーを使用して値を入力します。
(頭に 0を付けると、0+2+1+2=2:12)
6. または、Tバーを動かして、**ENTER**を押します。

クリップが、プレイリスト内で次に再生されるときに、入力された値が PRV SCREEN上に表示されます。

オーディオは前のクリップの最後から伸ばされ、編集中のクリップのオーディオは短くなります。



オーディオアドバンスを挿入する方法

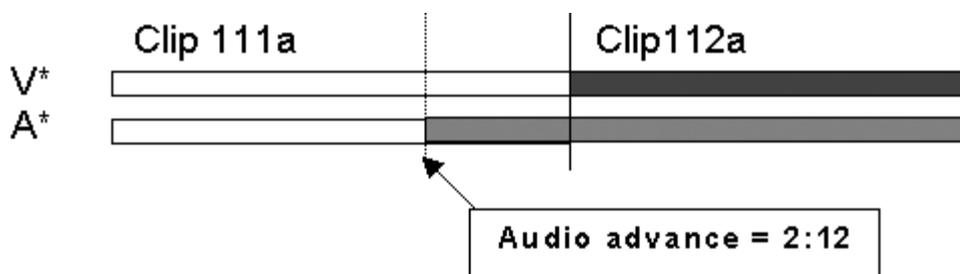
オーディオアドバンスは、オーディオの開始をビデオと比較して前倒しにすることです。
Start on Cutと End on Cutは、これらの編集操作では考慮されていません。

オーディオアドバンスを挿入するには、以下の手順を実行します：

1. プレイリスト編集モードに入ります。
2. プレイリスト内で目的のクリップにブラウズします。
3. **V Base** (**SHIFT + A**)を押して、ハイライトさせます。
4. **A Advance** (**A**)を押して、ハイライトさせます。
5. 値を **F**キーで入力します。
(頭に 0を付けると、0 + 2 + 1 + 2 = 2:12)
6. または、Tバーを動かして、**ENTER**を押します。

クリップがプレイリスト内で次に再生されるときに、入力された値が PRV SCREENに表示されます。

前のクリップでオーディオが短縮され、編集中のクリップの先頭が延長されます。



オーディオスプリットを追加する方法

オーディオスプリットを実行するときは、オーディオの開始または終了の TC を指定します。この場合、オーディオディレイを実行するのか、アドバンスをするか選択できます。

オーディオスプリットを追加するには、以下の手順を実行します：

1. プレイリスト編集モードに入ります。
2. プレイリスト内で目的のクリップをブラウズします。
3. **V Base (SHIFT + A)** を押して、ハイライトさせます。
4. **A Split (D)** を押して、ハイライトさせます。
5. トランジションを設定したいポイントまでジョグします。
6. 以下のいずれかを実行します：
 - オーディオディレイを行う場合は、OUTポイントをマークします。
 - オーディオアドバンスを行う場合は、INポイントをマークします。

クリップがプレイリスト内で次に再生されるときに、入力された値が PRV SCREEN に表示されます。



INポイントまたは OUTポイント点が、現在のクリップの 2つ前または後のクリップに設定されているなら (もしくは越えるなら)、プレイリストをタイムラインにコンバートするかどうか、確認されます。

5.7.7. スプリットオーディオでのA Base編集

説明

A Base編集では、クリップの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遅らせるか/進めます。

A Base編集は、LSMリモコンでのみ利用できます。



Video IN / OUTを基準点 (V Base)として編集する場合、ビデオは OSDディスプレイの一番上の行になります。

オーディオIN / OUTを基準点 (ベース)として編集する場合、オーディオはOSDディスプレイの一番上の行になります。

ビデオアドバンスを挿入する方法

ビデオアドバンスの挿入は、ビデオトランジションの開始をオーディオと比較して前倒しにすることです。

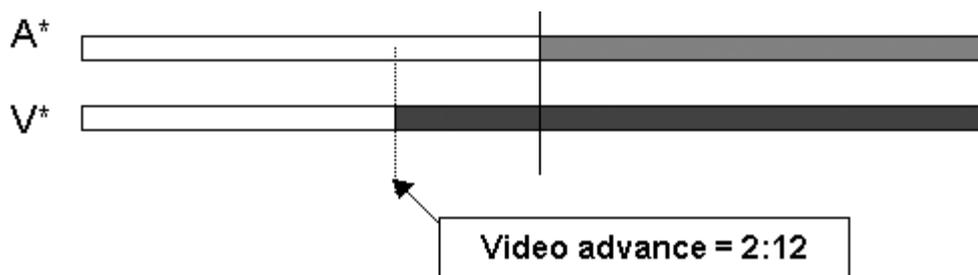
ビデオアドバンスを挿入するには、以下の手順を実行します：

1. プレイリスト編集モードに入ります。
2. プレイリスト内で目的のクリップにブラウズします。
3. **A Base** (SHIFT + B)を押して、ハイライトさせます。
4. **V Advance** (SHIFT + A)を押して、ハイライトさせます。
5. 値を、F₂キーで入力します。
(頭に 0を付けると、0 + 2 + 1 + 2 = 2:12)

または、Tバーを動かして、ENTERを押します。

クリップがプレイリスト内で次に再生されるときに、入力された値が PRV SCREENに表示されます。

前のクリップでビデオが短縮され、編集中のクリップの先頭が延長されます。



ビデオディレイを挿入する方法

ビデオディレイの挿入は、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遅らせることです。

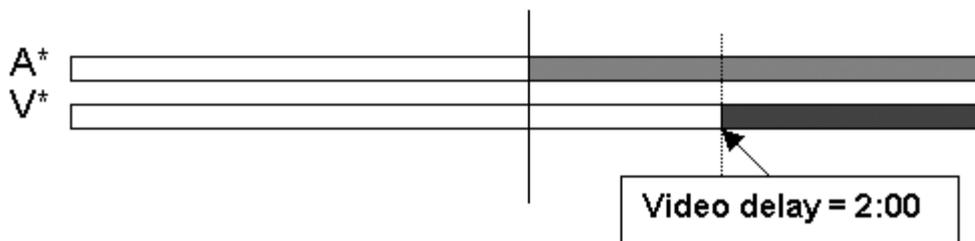
ビデオディレイを挿入するには、以下の手順を実行します：

1. プレイリスト編集モードに入ります。
2. プレイリスト内で目的のクリップをブラウズします。
3. **A Base** (**SHIFT + B**)を押します。
4. **V Delay** (**SHIFT + B**)を押します。
5. オンスクリーンプrompt上で、値をF₁キーで入力します。
(頭に 0 を付けると、0 + 2 + 1 + 2 = 2:12)

または、Tバーを動かして、**ENTER**を押します。

クリップがプレイリスト内で次に再生されるときに、入力された値が PRV SCREEN1 に表示されます。

前のクリップでビデオが延長され、編集中のクリップの先頭が短縮されます。



ビデオスプリットを追加する方法

ビデオスプリットを実行するときは、ビデオの開始または終了の TCを指定します。
この場合、ビデオディレイを実行するのか、アドバンスかを選択できます。

ビデオスプリットを追加するには、以下の手順を実行します：

1. プレイリスト編集モードに入ります。
2. プレイリスト内で目的のクリップをブラウズします。
3. **A Base (SHIFT + B)**を押して、ハイライトさせます。
4. **V Split (D)**を押して、ハイライトさせます。
5. トランジションを設定したいポイントまでジョグでブラウズします。
6. 以下のいずれかを実行します：
 - ビデオディレイを行う場合は、OUTポイントをマークします。
 - ビデオアドバンスを行う場合は、INポイントをマークします。

クリップがプレイリスト内で次に再生されるときに、入力された値が PRV SCREENIに表示されます。



INポイントまたは OUTポイント点が、現在のクリップの 2つ前または後のクリップに設定されているなら（もしくは越えるなら）、プレイリストをタイムラインにコンバートするかどうか、確認されます。

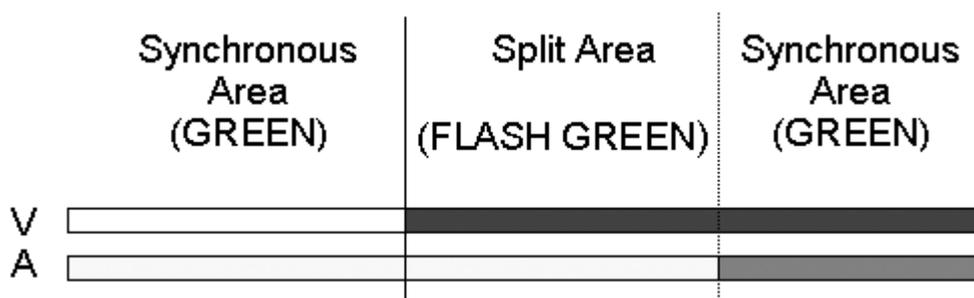
プレイリストモードの INキーの色

- クリップのビデオおよびオーディオの INポイント上： 赤色点灯。
- クリップのビデオ INポイント上： 赤色点灯。
- クリップのオーディオ INポイント上： 赤色点滅。
- オーディオとビデオが同期している位置上： IN / OUTキーは緑色点灯。
- オーディオとビデオINポイントがスプリットしている位置上： 緑色点滅。

プレイリストモードの OUTキーの色

- クリップのビデオおよびオーディオの OUTポイント上: 赤色点灯。
- クリップのビデオ OUTポイント上: 赤色点灯。
- クリップのオーディオ OUTポイント上: 赤色点滅。
- オーディオとビデオが同期している位置上: IN / OUTキーは緑色点灯。
- オーディオとビデオ OUTポイントがスプリットしている位置上: 緑色点滅。

オーディオディレイ編集の例



INSERTおよび DELETE機能では、トランジションはゼロにリセットされます。

5.7.8. リプレース機能の使用

序文

Replace機能の目的は、プレイリスト上で設定されているエフェクトを、以下のように結合することです：

オペレータは、プレイリストの一部または全体をループバックして、再生中に、外部からエフェクトを追加（グラフィック挿入など）または内部的に追加（スピードの変更）します。

オペレータがプレイリストを再生し要求された効果を挿入する間、再生結果は、所定の INフレームからプレイリストに再注入されます。

置き換えられたセクションの OUTポイントは、あらかじめ設定されているか、収録プロセスで手動で設定します。

Replace機能は、LSMリモコンでのみ使用できます。



Replace機能は、グローイングクリップを含むプレイリストでは、許可されません。

Replace機能は、UHD-4Kコンフィグではサポートされていません。

リプレース機能へのアクセス

プレイリスト編集モードで **MENU**を押すと、Replace機能付きのセカンダリメニューが開きます。

Replaceを選択して、リプレース機能にアクセスします：

Clr Unav.		OtherAng	
Replace	MakeLoc	Redo	Undo

リプレース編集モード

このモードでは、リプレースの以下の情報を指定できます：

- INポイントと OUTポイント：プレイリスト内の置き換えられる部分
OUTポイントは、リプレース中に設定することも可能です。
- ループモードのパラメータ。

リプレース編集モードでは、プレイリストは、1つの実態とみなされ、この上に 1つの INポイントと 1つの OUTポイントをマークすることができます（INと OUTポイント点を押しても、現在のプレイリストクリップを再トリムしません）

これらの INポイントと OUTポイントは、プレイリストのどの部分が置き換えられるかを決定するために使用します

リプレイス再生モード

このモードでは、プレイリストを再生し、設定した INポイントと OUTポイントの間に新しいセクションを挿入します。

リプレイス機能に必要な設定を行うと、リプレイス再生モードが自動的に有効になります：
プレイリストが INポイントの前にキューアップされ（ガードバンドを作成するため）、再生の準備完了です。

プレイリストは設定された速度で再生されますが、レバーを使用して再生速度を変更することもできます。

クリップのProtect OUTポイントに達すると、Operational Setupメニュー、Receive pageで設定されたページに、INとOUTポイント（ガードバンド含む）を持つクリップが作成されます。
ループが停止し、フレーム編集モードに戻ります。

方法

リプレイス動作は、以下の2つの方法で実行できます：

- リプレイス編集モードで、INポイントと OUTポイントを設定します。
- リプレイス編集モードで、INポイントのみを設定し、リプレイス再生モードで、リプレイス実行中に OUTポイントを指定します



INポイントと OUTポイントは、トランジション（スプリットオーディオトランジションとスワップゾーンを含む）またはスプリットゾーン（この場合にはキーが赤く点滅）上で、マークすることはできません。

リプレースの実行方法

最初に、リプレース編集モードでリプレース機能を設定します。
次に、リプレース再生モードで、リプレース機能を実行します。

リプレースを実行するには、以下の手順を実行します：

1. リプレースを行うプレイリストを、プレイリスト編集モードで開きます。
2. プレイリスト編集モードで、LSMリモコンの **Menu**を押してセカンダリメニューにアクセスします。
3. **A**キーを押して、リプレース編集モードに入ります。
4. ジョグダイヤルを使って、目的の **IN**ポイントに移動し、**IN**キーを押してマークします。

INポイントがマークされると、ディスプレイは以下のように切り替わります：

		Cam A	+2fields
Replace	Int.Loop	Ext. Loop	

5. この段階で **OUT**ポイントを指定したければ、目的のポイントにジョグし、**OUT**キーを押します。
そうでなければ、リプレース実行中に **OUT**ポイントを指定できます。

Int.Loop(**B**)キーと **Ext.Loop**(**C**)キーが点滅します。

6. この段階で **OUT**ポイントを指定したければ、目的のポイントにジョグし、**OUT**キーを押します。
そうでなければ、リプレース実行中に **OUT**ポイントを指定できます。
7. **B**または **C**キーを押して、内部ループまたは外部ループを使用して、リプレースを実行するかどうかを選択します。
 - プレイリストは **IN**ポイントの前にキューアップされ（ガードバンドを作成するため）、再生する準備ができません。
 - LSMリモコン上にメッセージが表示されます： Start Replace: lever or play button
8. レバーを押すか、**Play**キーを押して、リプレース再生モードに移行し、リプレース処理を開始します。
9. ステップ 5でリプレースの **OUT**ポイントを設定していない場合は、目的の **OUT**ポイントに到達したら **OUT**キーを押します。

リプレースが実行されている間、以下のメッセージがOSDに表示されます：

Replace in Progress
Clipping guardbands
Replace by clip xxx

LSMリモコン上に、確認メッセージがポップアップします：

Replace in/out by clip xxx ? MENU: Cancel - ENTER: OK
--

10. ENTERを押して、リプレースを確定します。

- INポイントと OUTポイント間の素材が、新しく作成されたクリップで置き換えられます。
- プレイリストは、挿入されたクリップの最後に位置するプレイリスト編集モードに戻ります。
- MENUキーを押して、リプレースをキャンセルします。

リプレース機能のループモード

INポイントをマークすると、ディスプレイは以下のように切り替わります：

Replace	Int.Loop	Cam A Ext. Loop	+2fields
---------	----------	--------------------	----------

- Int.Loopキーと Ext.Loopキーが点滅します。
- リプレース再生モードに入る前に、内部ループまたは外部ループのいずれかを選択します。
- 内部ループは、既存のループ処理と同じループです。
- 外部ループでは、PGMの出力を物理的に再収録するチャンネルを選択することができます。
リンクは物理的です： ルータやビデオ/オーディオケーブルでビデオリンクを手動で作成する必要があります；
これはサーバー内部では行われません。

外部ループには、追加のパラメータがあります：

- Cam A機能 (SHIFT + C)を使用すると、外部ループ処理のために PGMが収録されるカメラを選択できます。
目的のカメラが選択されるまで、SHIFT + Cを押します。
- +2fields機能 (SHIFT + D)を使用すると、収録チャンネルに戻ってくるビデオがどれだけ遅延するかを選択できます。
DVEを使用している場合は、遅延が発生する可能性があります。
このシステムは、収録チャンネルに入力したときに、オーディオとビデオが同期しているという前提に基づいています。
遅延値は、負であってはなりません。

遅延値をハイライト表示するには、SHIFT + Dを選択します：

Delay valueに、フレームまたはフィールドのディレイを追加できます。

MENUまたは SHIFT + Dを押し、このモードを終了します。

5.7.9. オグジュアリーオーディオクリップの追加

序文

このオプションを使用すると、元のビデオクリップに、新しいステレオオーディオトラック（例：スポーツコメント、音楽、ジングル、アンビエントサウンドなど）を追加することができます。

これは、LSMリモコンからのみ使用できます。

このステレオオーディオトラックは、PGM/PRV出力とアナログ出力 7/8またはデジタル出力 15/16で利用できません。

トラック出力の選択は、Operational Setupメニュー、Audioセクションの **Aux track output** パラメータで行います。

元のオーディオトラックは出力1/2（3/4）で引き続き使用できます。

選択されたオグジュアリーオーディオクリップは、ビデオ用に選択された再生速度に関係なく、通常の方法（100%）で常に再生します。

プレイリストの再生が最初から開始されていない場合、システムは現在の位置とプレイリストの先頭の間のオフセットを計算し、Auxクリップに同じオフセットを適用します。

そのため、プレイリストとの同期を保持できます。

Auxクリップのデューレーションがプレイリストのデューレーションより長い場合、ビデオが停止しても、オグジュアリーオーディオクリップは再生され続けます。

それ以外の場合、オーディオクリップは、OUTポイントに達すると、プレイリストの終わりの前に終了します。

オグジュアリーオーディオクリップの追加/削除方法

オグジュアリーオーディオクリップをプレイリストに追加/削除するには、以下の手順を実行します：

1. クリップバンクからクリップを選択して、**Aux.Clip** ボタンをアクティブにします。
 - これは、PLST EDITモード外、または PRV CTRL ONでの PLST EDITモード内で行うことができます。
 - Aux Clipオプションが、セカンダリメニューに表示されます。
2. **MENU**を押して、セカンダリメニューを呼び出します。
3. **Aux.Clip** ボタン (**SHIFT + B**)を押します。
 - Aux Clipの IDがプレイリストスクリーンタイトルのバーに表示されます (**F10**)
4. 現在のAuxクリップを削除するには：
 - auxクリップをロードします。
 - **MENU**を押して、セカンダリメニューを開きます。
 - **CLEAR + SHIFT + B** (Aux.Clip)を押します。

6. タイムライン管理

6.1. 序文

説明



タイムライン機能は、ソフトウェアオプションで、ライセンスコード 112がインストールされている必要があります。

必要なライセンスキーの詳細については、フォトロンにお問い合わせください。

タイムライン機能を使用すると、レコードトレインまたはクリップからのオーディオおよび/またはビデオ素材を、タイムラインの任意の位置、タイムラインの個々のトラックに挿入できます。

タイムラインは、プレイリストバンクに保存されます。

空のプレイリスト位置から作成することも、タイムラインに変換した既存のプレイリストに基づいて作成することもできます。

各タイムラインには、1つのビデオトラックと2つのオーディオトラックが含まれます。

各オーディオトラックは、Multicam Configurationモジュール、Operationタブ、Mono per groupパラメータで設定された複数のオーディオモノラルチャンネルに関連付けられています。

以下で、サーバー上にタイムラインを作成することができます：

- LSMリモコンまたはVGAインターフェースから
- IPDirectorの IPEditアプリケーション経由

Dual LSMモードでのタイムライン機能の使用

EVSサーバーがデュアルLSMモードで動作しているときには、オペレーション設定（Operationタブ、Timeline設定）内の TL Operatorパラメータで、どのオペレータがタイムライン機能を使用できるかを設定します。

操作可能なオペレータは、制限なく、タイムラインの編集/再生が可能です。

タイムラインアクセスの原則

IPEditおよび LSMリモコンからのタイムラインへのアクセスは、以下の定義された原則に従います：

- タイムラインをロードするには、2つのプレーヤーチャンネルが必要です。
この一対のプレーヤーチャンネルは、タイムラインエンジンと呼ばれます。
 - Multicamでは、PGM/PRVまたはマルチ PGMモードでタイムラインをロードすることができます。
3 PGMモードで作業するとき、タイムラインは PGM1に自動的にロードされ、PGM2はタイムラインエンジン PGM1/PGM2に自動的に組み込まれます。
 - IPEditでは、タイムラインをロードまたは作成する前に、タイムラインエンジン（PGM1/PGM2または PGM3/PGM4）を選択する必要があります。
- 同じタイムラインエンジンを使用して、IPEditおよび Multicamで一度に同じタイムラインをロードまたは再生することはできません。

ただし、2つの異なるタイムラインエンジンで、同じタイムラインをロードまたは再生することはできます。
パラレルコントロールモードが設定されると、タイムラインがロードされているチャンネルはコントロールが
エクスクルーシブモードに切り替わります。

- 異なるタイムラインエンジンを使用して、IPEditと LSMリモコンから一度に同じタイムラインを編集することはできません。

6.2. タイムラインモード

6.2.1. タイムラインモードの概要

タイムラインモードのアクセス方法

LSMリモコンからタイムライン編集できます：

タイムライン編集モードに入るには、以下の手順に従います：

1. プレイリストバンクの目的のタイムラインが保存されている位置を選択します
2. PLSTボタンを押します。

出力割り当て

EVSサーバーの最初のユーザは、以下に割り当てられた最初の 2つの出力を取得します：

- 出力1: TLレコーダー
常に編集を表示します。
- 出力2: TLプレーヤー

タイムライン編集モードでは、デフォルトでレコーダー上で作業します： ジョグとレバーでレコーダーをコントロールします。

また、すべてのタイムラインのオーディオトラックを聴くことができます。

タイムラインメニュー

タイムライン編集メニューは、以下です：

Speed		Fx Dur	Effect
Video	Audio 1	Audio 2	Extend*

セカンダリメニューは、プレイリスト編集モードでメインメニューから **MENU**を選択した場合に利用できます。
セカンダリメニューでは、すべてのコマンドが常に利用可能なわけではありません：

Film FX	Delete		
Match	Add Cut	Redo*	Undo*

アスタリスクの付いた機能は、使用できる場合にのみ表示されます。

6.2.2. タイムラインモード内の機能

メインメニュー機能

メインメニューは、LSMリモコン上で以下のように表示されます。
アスタリスクの付いた機能は、使用できる場合にのみ表示されます。

Speed		Fx Dur	Effect
Video	Audio 1	Audio 2	Extend*

Video / Audio1 / Audio 2

A (ビデオ)、B (オーディオ1)、C (オーディオ2)キーで、作業したいトラックを選択することができます。
デフォルトでは、3つのトラックが選択されています。

Extend

Extend機能 (Dキー)を使用すると、タイムライン素材の INポイントまたは OUTポイントを延長することによって、タイムライン素材の長さを延長できます。

Extendは、常に上書きモードで実行され、つまり、延長によって 上書きされた素材はタイムラインから削除されません。

Speed

Speed機能 (SHIFT + Aキー)を使用すると、タイムラインの 1つまたはすべての素材を再生する速度を設定できます。

レバーでクリップの再生速度を選択し、ENTERを押して確定します。

値は、'Unknown'、0 ~ 100%です。

オペレータは、LSMリモコン上の SHIFT +Leverを押すことにより、クリップの速度を編集集中に、セカンダリレバー範囲にアクセスできます。

FX Dur

FX Dur機能 (SHIFT + Cキー)は、トランジションエフェクトのデュレーションを設定します。

最初に表示されるデフォルト値は、Operational Setupメニューで設定された値によって決まります。

エフェクトデュレーションは、選択したクリップの始めのトランジションに影響します。

レバーを使用して値を調整し、ENTERを押して確定します。

Effect

Effect機能 (SHIFT + Cキー)は、Mark INと Mark Outの間に含まれるタイムライン素材に適用されるトランジションエフェクト (ミックス/ワイプ/カット/フェード)のタイプを選択するために使用します。

エフェクトがハイライトされているとき、レバーを動かしてエフェクトのタイプを設定します。

ENTERキーを押して、確定します。

セカンダリメニュー機能

セカンダリメニューは、LSMリモコン上で以下のように表示されます。
アスタリスクの付いた機能は、使用できる場合にのみ表示されます。

Film FX	Delete		
Match	Add Cut	Redo*	Undo*

Match

Match機能（Aキー）を使用すると、レコーダーチャンネル上の現在のフレームと同じタイムコードで、プレーヤーチャンネル上にレコードトレインをロードできます。

Add Cut

Add Cut機能（Bキー）を使用すると、既存のクリップを選択したポイントで 2つの独立したクリップに分割することができます。

結果のクリップはどちらも、元のクリップの複製で、カットポイントに追加の SHORT INポイントと SHORT OUTポイントが付加されています。

Undo/Redo

タイムラインの最後の変更は、オペレータがタイムラインモードを終了しない限り（例：ライブに戻る）、アンドウ/リドゥできます

Undoコマンド（Dキー）を選択すると、1つ前の変更が取り消されます。

最大 10回の変更を、取り消しできます。

一度修正が取り消されると、**Redoキー**（Cキー）を押して、変更をやり直すことができます。

Film FX

この機能（SHIFT + Aキー）を選択すると、2つのフィールドごとに 1つのフィールドを繰り返すことで、タイムラインの再生中にフィルムスタイルのエフェクトを作成します。

オーディオもこのエフェクトの影響を受け、使用できないため、ミュートされます。

このモードは、タイムラインを終了すると非アクティブになります。

Delete

Delete機能（SHIFT + Bキー）を使用すると、タイムラインの一部を削除できます。

上書きモードでコンテンツが削除された場合、そのコンテンツは黒の素材に置き換えられます。

挿入モードでコンテンツが削除された場合は、タイムラインに空白が残りません。

6.2.3. タイムラインモードでの表示

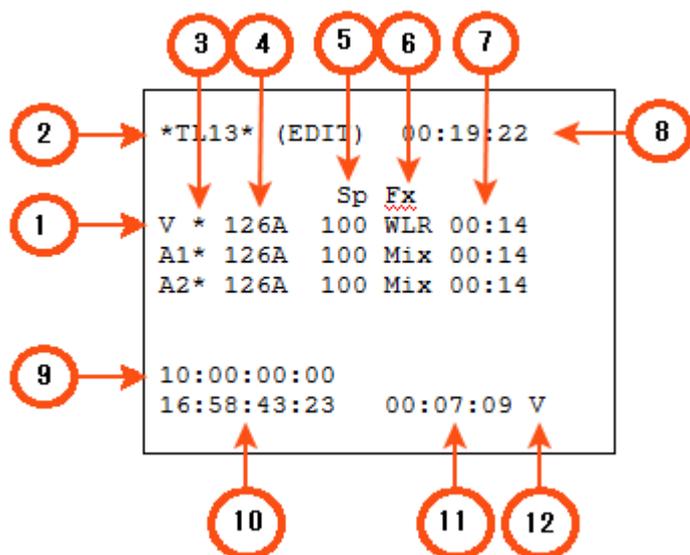
オンスクリーン表示



MV4ボードと内部LANでのOSDは、個別モニタリング出力（J3とJ4）経由の OSDと少し異なり、より多くの情報を提供します。

下のスクリーンショットは、タイムラインがタイムライン編集モードでロードされているときの OSD表示を示しています。

以下の表は、スクリーンショットでハイライト表示されている各情報を簡単に説明しています。



#	インフォメーションタイプ	説明
1.	トラックタイプ (V、A1、A2)	タイムライン内のトラックタイプ: V (Video)、A1 (Audio1)、A2 (Audio2) Multicamで作成されるタイムラインは、常に、2つのオーディオトラックを持っています。
2.	タイムライン ID	EVSサーバー上のタイムラインの番号と位置。 タイムライン 13は、ページ 1、バンク 10 (プレイリストバンク)、位置 3にあります。
3.	トラック選択 (*)	アスタリスクは、選択されているトラック (編集動作が適用される)を示しています。 A、B、Cキーで、トラックを選択します。
4.	タイムライン素材 (TLE) LSM ID	現在のタイムライン素材の LSM IDで、現在位置の素材。
5.	スピード (Sp)	現在のタイムライン素材の再生速度。
6.	トランジションエフェクト (Fx)	現在のタイムライン素材に割り当てられるトランジションエフェクト。 トランジションエフェクトは、タイムライン素材の頭に適用されます。
7.	トランジションエフェクト デュレーション	トランジションエフェクトのデュレーション。
8.	TL残時間	タイムラインの終わりまでの残時間。 最後のタイムライン素材(黒クリップ)までの残時間。
9.	タイムライン TC	タイムライン用のジェネラルタイムコード。 これは、タイムラインの現在の位置を提供します。
10.	クリップ TC	一番下のラインで指定されているトラックの現在のクリップのユーザタイムコード。
11.	TLE残時間	現在のタイムライン素材の残時間。
12.	リファレンストラック	タイムラインで、最初に選択したトラック。 OSDの一番下の情報は、このトラックに関連しています。

トラックタイプのカラーコード

非同期オーディオトラック (A)のトラックタイプシンボルは、**赤**で表示されます。

(最後の位置以外の)黒素材を含むトラック (AまたはV)のトラックタイプシンボルは、**オレンジ**で表示されます。

LSMリモコン表示

LSMリモコンは、以下の情報を表示します：

TL13 <NAME>		REM = 00:00:37:09			
V *	126A	01/07	00:00:25	11:15:15:11	
A1*	126A	02/07	00:07:13	11:15:10:08	
A2*	126A	02/07	00:07:13	11:15:10:08	
Speed		Fx Dur		Effect	
Video	Audio 1	Audio 2			

一番上の行には、TLID、TL名（存在する場合）、および TL残時間が含まれます。

各トラック行は、左から右に以下の情報を表示します：

- トラックのタイプ
- トラック選択 (*)
- TL素材 LSMID
- タイムライン内の TL素材の位置
- TL素材の残時間
- TL素材のタイムコード

LSMリモコン上の赤い点滅キーと LCDディスプレイ上の黒い背景は、編集操作が実行されるトラックを示します。言い換えると、挿入時にビデオのみを選択していると、ビデオのみが挿入されます。

6.3. タイムラインの管理

6.3.1. タイムラインの作成

序文

タイムラインは、以下のいずれかの方法で作成できます：

- LSMリモコンを使用：新規または既存のプレイリスト、タイムラインを作成できます。
- VGAインターフェースを使用：既存のプレイリストから、または既存のタイムラインを新しい位置にコピーしてからのみ、タイムラインを作成できます。

タイムラインが保存されているプレイリストバンクでは、タイムラインは TL、プレイリストは PLと識別されます。



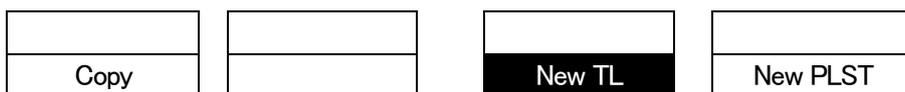
タイムラインに、グローイングクリップを挿入することはできません。

LSMリモコンインターフェース

最初から新しいタイムラインを作成する方法

空のプレイリスト位置から、新しいタイムラインを作成するには：

1. プレイリストバンクで、空のプレイリスト位置に対応する F_キーを押します。
LCDディスプレイに、以下のメニューが表示されます：



2. Cキー（New TLオプション）を押して、新しいタイムラインを作成します。

選択した位置に、新しいタイムラインが作成されます（24時間の黒クリップ(000Z)含む）。

プレイリストを基にしてタイムラインを作成する方法

ソースプレイリストを基にしてタイムラインを作成するには、以下の手順を実行します：

1. 基となるプレイリストに対応する **F** キーを押します。
2. 空のプレイリスト位置に対応する **F** キーを押します。
LCDディスプレイに、以下のメニューが表示されます：

Copy	CopyToTL	New TL	New PLST
------	----------	--------	----------

3. **B** キー (**CopyToTL** オプション) を押して、ソースプレイリストを選択した位置にコピーし、同時にタイムラインに変換します。
4. **ENTER** を押して、コピーを確定します。

プレイリストは、選択された位置で、タイムラインに変換されます。
黒クリップ (000Z) が、タイムラインの最後に追加されます。

元のプレイリストで設定されたトランジションとスピードは、変換されたタイムラインで保持されます。

VGA インターフェース

プレイリストを基にしてタイムラインを作成する方法

ソースプレイリストを基にしてタイムラインを作成するには、以下の手順を実行します：

1. クリップウィンドウで、コンバートするプレイリストを選択します。
2. **Ctrl + C** を押して、コピーします。
3. **CTRL + T** を押して、空のプレイリスト位置に貼り付けます (**CTRL + V** は使用しないでください)。

プレイリストは、選択された位置で、タイムラインに変換されます。

既存のプレイリストを基にしたタイムラインのオーディオ

プレイリスト内のすべてのオーディオトラックは、以下のようにタイムライン上に配置されます：

- オーディオ設定とは独立して、最初のオーディオ入力は最初のオーディオトラックで、2番目の入力は 2番目のオーディオトラックで編集されます。
- Operational Setup メニュー、Audio セクションの **Mono per group** パラメータを使用して、各編集トラックで使用できるオーディオモノトラックの数を設定します。

6.3.2. タイムラインのコピー

序文

タイムラインのコピーは、プレイリストのコピーとまったく同じ方法で動作します。
このため、このセクションでは、可能なタイムラインのコピーの概要についてのみ説明します。

可能なコピー動作

原則はローカル EVSサーバーへのコピーのみ可能であり、ネットワーク EVSサーバーへのコピーはサポートされていません。

以下の表は、LSMリモコンおよび VGAインターフェースから利用できるコピー動作の概要を示しています。
タイムラインは、プレイリストバンク内の空の位置にコピーされます：

L = ローカルタイムライン / 位置 D = ネットワークタイムライン	LSMリモコン		VGAインターフェース	
	L to L	D to L	L to L	D to L
EDL Copy	Yes	Yes	Yes	Yes
EDL Clips Copy (shortまたは long)			No	



コピー動作は、以下の状況では実行されません：

- TLオーディオコンフィグと互換性のないオーディオコンフィグで動作している EVSサーバーへのコピー
- TLビデオ規格と互換性のないビデオ規格で動作している EVSサーバーへのコピー

6.4. タイムラインの編集

6.4.1. 編集機能の概要

編集モード

タイムラインで編集動作を実行すると、2つの編集モードが使用できます：

Insert mode、または Overwrite mode

挿入モード

Insert modeは、以下のように動作します：

- タイムラインにオーディオまたはビデオコンテンツを追加すると、タイムラインにすでに含まれているメディアは、削除されません。
コンテンツは選択した位置に挿入され、この位置の後にある既存の素材を、さらに右に押しします。
- コンテンツを削除すると、素材が削除された場所に黒い素材が残ります。

Insertモードは、メニューオプションから、または編集機能に応じて **SHIFT + INSERT**キー経由で、使用可能です。

上書きモード

Overwrite modeモードは、以下のように動作します：

- タイムラインにオーディオまたはビデオコンテンツを追加すると、タイムラインにすでに含まれているメディアは、追加されたメディアのデュレーション分、選択した位置から削除されます。
- コンテンツを削除すると、素材が削除された場所に黒い素材は残りません。

Overwriteモードは、メニューオプションから、または編集機能に応じて **TAKE**キー経由で、使用可能です。

プロセスが破壊的なので、LIVEボタン (**RECORD**)が押されない限り、最大 10動作のアンドゥとリドゥが可能です。ライブに移動すると、アンドゥ履歴は失われます。



編集動作により、または黒クリップが追加されたために、トラックが非同期の場合には、非同期トラックのトラックタイプは、オレンジ色で表示されます。

サポートされている編集機能

Multicamでは、以下の編集機能を使用できます：

編集機能	説明
インサート (3ポイント編集)	クリップ/レコードトレインの一部 (オーディオ、ビデオ)を、タイムラインのどの位置にでも、挿入できます。 Insertまたは Overwriteモードで、使用可能です。
インサート (4ポイント編集)	クリップ/レコードトレインの一部 (オーディオ、ビデオ)を、タイムライン上に設定されたMark INと Mark OUT間に挿入できます。 挿入された素材の速度は、設定されている Mark INと Mark OUT間にフィットします Insertまたは Overwriteモードで、使用可能です。
エクステンド	タイムライン素材のデュレーションの伸張 (IN、OUTポイントから)が可能です。 これは、常に、Overwriteモードで実行されます。
トランジションエフェクト	選択したタイムライン素材上にトランジションエフェクトの付加が可能です。 この機能は、一度に、タイムライン全体に適用はできません。
スピード	タイムライン素材の速度の変更が可能です。 Insertまたは Overwriteモードで、使用可能です。

タイムライン編集機能へのアクセシビリティ

IPEditで作成されたタイムラインには、より高度な編集機能が含まれています。

LSMリモコンでは、Multicamでサポートされている機能が含まれている場合にのみ、IPEditタイムラインを編集できます。

つまり、以下になります：

- 1つのビデオトラックと 2つのオーディオトラック。
- いずれのトラック上にもエフェクトなし。

IPEditでは、Multicamで作成されたどのタイムラインでも編集できます。

一度でもタイムラインがIPEditで編集され、Multicamでサポートされていない機能を含むと、LSMリモコンからは編集できなくなります。

6.4.2. タイムラインにクリップを追加する

タイムラインへのクリップの追加は、タイムラインが IPEditで作成されたか、LSMリモコンで作成されたかに関わらず、LSMリモコンでどのタイムライン上でも行える編集動作です。

タイムラインにクリップを追加するには、以下の手順を実行します：

1. ページ (SHIFT + Page + F_キー)、バンク (SHIFT + F10)、およびタイムライン位置 (F_キー)を選択して、目的のタイムラインを呼び出します。
2. ページ、バンク、および位置を選択し、タイムラインの最後に挿入するクリップを呼び出します。
3. ENTERを押します。

クリップは、タイムラインの最後に挿入されます。

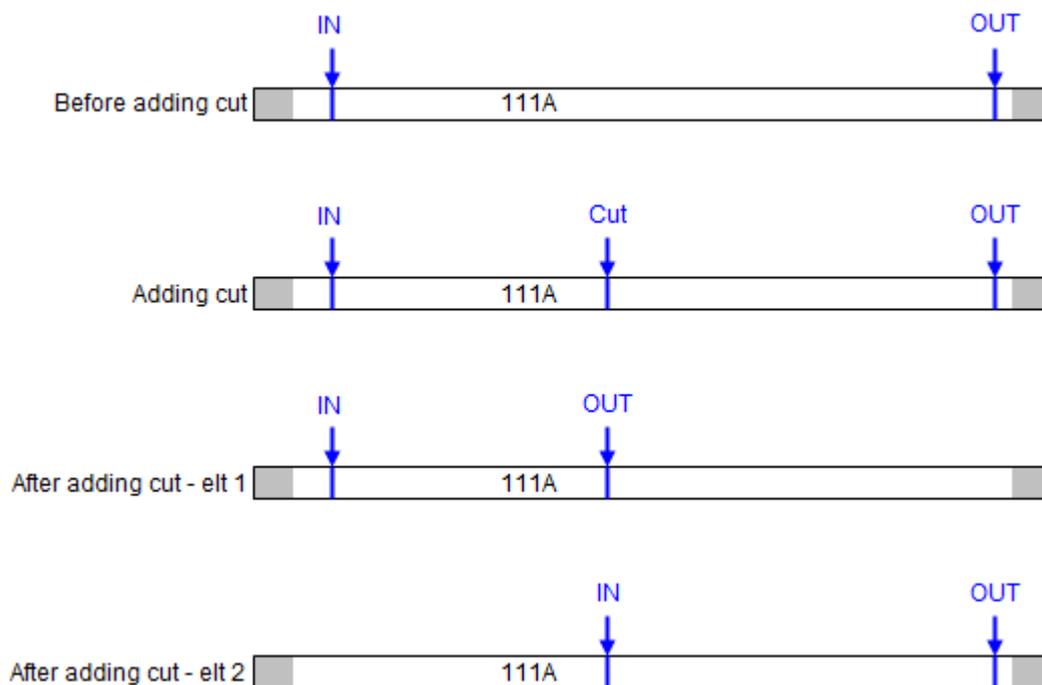
6.4.3. タイムライン素材内のAdd cut

説明

Add Cutコマンドは、LSMリモコンからのみ使用できます。

このコマンドは、プレイリストまたはタイムライン素材（クリップ、レコードトレイン...）を複製し、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：

- 両方の素材上で、ガードバンドとその他のエフェクトは、元と同じを保持します。
- 最初の複製素材内で、SHORT INポイントは変更されず、SHORT OUTポイントはカットポイントに調整されます
- 2番目の複製素材内で、SHORT OUTポイントは変更されず、SHORT INポイントはカットポイントに調整されます。
(次の図を参照)。



Multicamの動作

クリップにカットを追加すると、Multicamは以下のように動作します：

- カットポイントに適用されるトランジションはカット（オーディオとビデオの両方）です。
- カット素材の速度は、Unknownであっても、元素材の速度と同じです。
- カット素材の停止、開始モードは、自動です。
- オリジナル素材を含むプレイリスト上に設定された Loopは保護され、カット素材を含みます。
- オリジナル素材のカットポイント上の設定されアクティブなタグは、2番目のカット素材の Short-INで再作成されます。

タイムライン素材にAdd Cutする方法

編集モードで開いたタイムライン内のタイムライン素材に Add cutするには、以下の手順を実行します：

1. Add cutしたい位置にジョグします。
2. **MENU**を押して、編集モードのセカンダリメニューにアクセスします。
3. セカンダリメニューで、**Add Cut**オプション（**B**キー）を選択します。

タイムライン素材は、同じ LSMIDを保持する 2つに分割されます。

6.4.4. タイムラインに素材を挿入する

概要

説明

Multicamの**Insert**機能は、タイムラインに新しい素材を挿入します。
タイムラインがレコーダー上にロードされ、挿入する素材がプレーヤー上にロードされます。

Insert動作は、3ポイント編集または 4ポイント編集として行うことができます。

Insert動作は、**Insert**または **Overwrite**モードで実行できます。

この操作は、LSMリモコンでのみ可能です。

Insertまたは Overwriteモード

挿入動作が **Overwrite**モードで実行されると、挿入された素材により覆われた素材は、上書きされます。
タイムラインデュレーションは、変更されません。

挿入動作が **Insert**モードで実行されると、挿入された素材により覆われた素材は、右側に移動します。
タイムラインデュレーションは、挿入された素材のデュレーション分増えます。

3点編集

three-point editでは、以下に示すように、Multicamが **Insert**動作を実行できるように、レコーダーとプレーヤー上で3つのマークが設定されていなければなりません:

	IN	OUT
Recorder	X	X
Player	X	

	IN	OUT
Recorder	X	X
Player		X

	IN	OUT
Recorder		X
Player	X	X

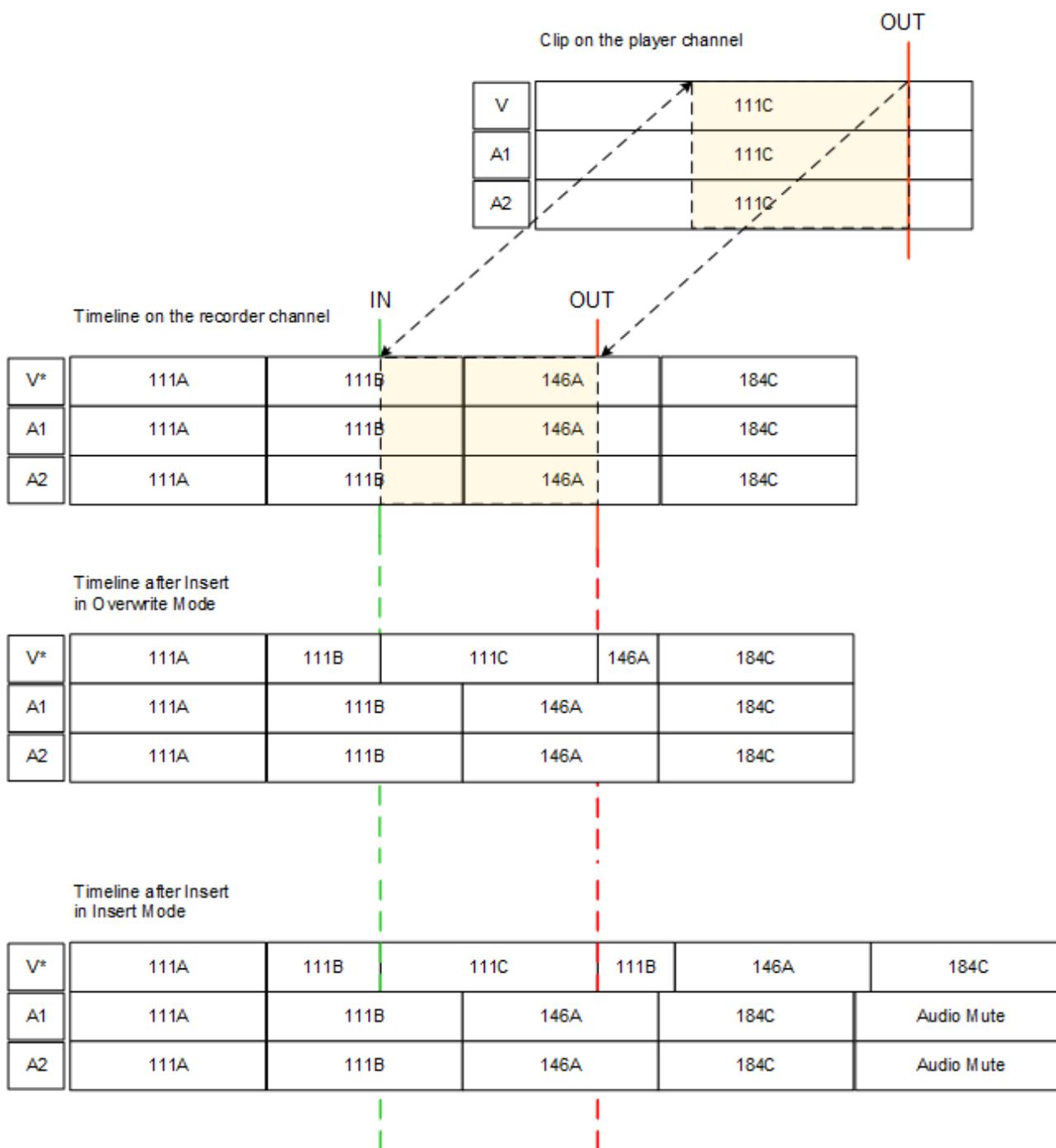
	IN	OUT
Recorder	X	
Player	X	X

4点編集

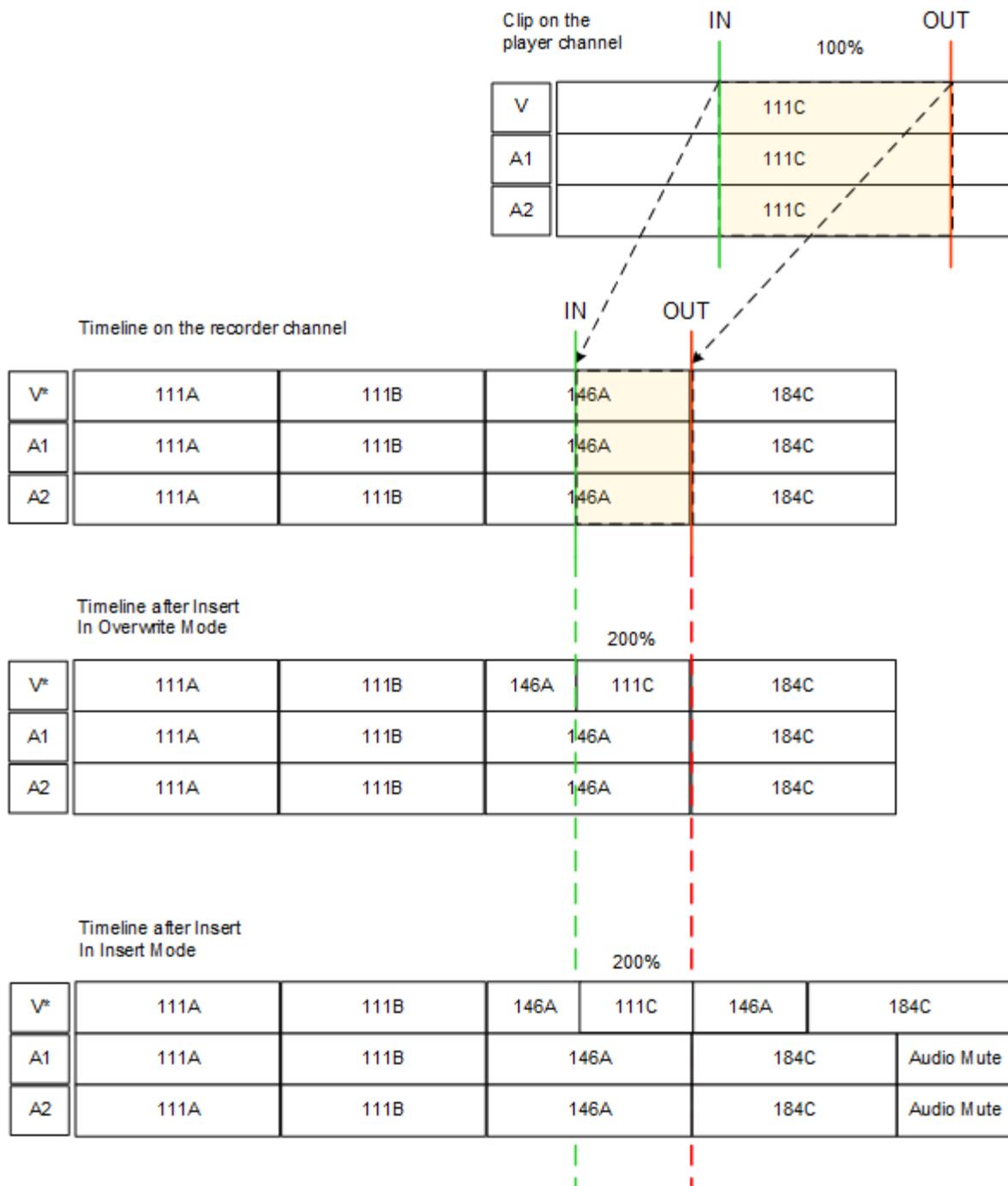
four-point editでは、Multicamが動作を実行できるように、タイムライン(レコーダー)上とプレーヤー上にロードされた素材の両方に、Mark INと Mark Outを挿入する必要があります。

挿入された素材の速度は、タイムライン内の Mark INと Mark Out間のデュレーションに自動的に適応します。

3点編集の例



4点編集の例



タイムラインに素材を挿入する方法

手順

挿入（3点編集または4点編集）を実行するには、以下の手順を実行します：

1. ページ（SHIFT + Page + F_キー）、バンク（SHIFT + F10）、およびタイムライン位置（F_キー）を選択して、目的のタイムラインを呼び出します。
2. PLSTを押して、タイムライン編集モードでタイムラインをロードします。
3. ジョグダイヤルを使用して、タイムライン内の目的の Mark INポイントに位置付け、必要に応じて INキーを押します。
4. ジョグダイヤルを使用して、タイムライン内の目的の Mark OUTポイントに位置付け、必要に応じて OUTキーを押します。

3点編集では、タイムライン上に少なくとも1つの INまたは OUTを設定する必要があり、4点編集では、INと OUT両方を設定する必要があります。

5. Preview Controlキー（PRV CTL）を押して、プレーヤーにアクセスします。
6. 挿入する新しい素材を含むクリップを呼び出します。
7. クリップ内に、Mark INおよび/または Mark OUTを挿入します。

3点編集では、タイムライン上に少なくとも1つの INまたは OUTを設定する必要があり、4点編集では、INと OUT両方を設定する必要があります。

8. 3つまたは4つのマークをタイムラインおよびクリップに設定したら、以下のいずれかの操作を実行します：
 - SHIFT + INSERTを押して、Insertモードで、挿入動作を実行します。
 - TAKEを押して、Overwriteモードで、挿入動作を実行します。

結果

3ポイント編集では、プレーヤー上で選択されたクリップの一部が挿入されています：

- タイムライン内で設定した Mark INと Mark OUTの間
- タイムライン内で設定した Mark INの後
- タイムライン内で設定した Mark OUTの前

4点編集では、プレーヤー上で選択したクリップの部分がタイムラインの Mark INと Mark OUTの間に挿入され、挿入された部分の速度が、タイムライン内の必要なデュレーションに合うように調整されます。

Insertモードでは、挿入アクションが適用されていないトラックに黒い素材が表示されます。

6.4.5. タイムラインの一部を削除する

序文

以下を、削除することは可能です：

- Mark INまたは Mark Outを設定したタイムライン素材
- Mark INと Mark OUTポイントで区切られたタイムラインの一部

Delete動作は、Insertモードまたは Overwriteモードで実行できます：

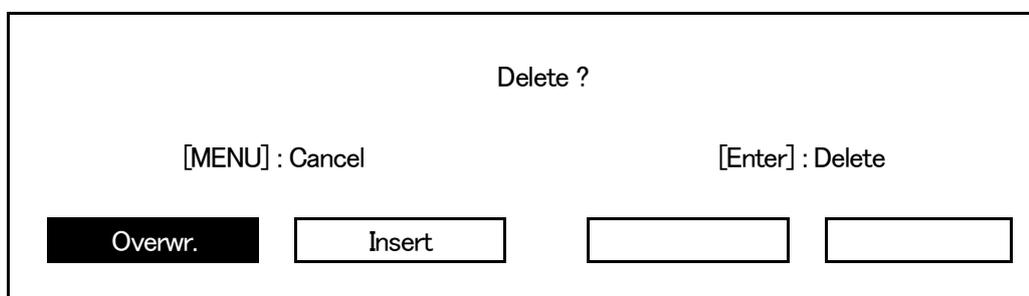
- Overwriteモードでは、削除された部分が黒素材に置き換えられます。
- Insertモードでは、スペースは残らず、タイムラインの残りの部分が左に移動します。

この操作は、LSMリモコンでのみ可能です。

タイムラインの一部を削除する方法

タイムラインモードでロードされたタイムラインのタイムライン素材を削除するには、以下の手順を実行します：

1. 削除したいタイムライン素材またはタイムラインの一部の位置にジョグします。
2. 以下のいずれかの操作を行います：
 - 削除するタイムライン素材内で、INキーまたは OUTキーを押します。
 - 削除する部分の先頭と最後にそれぞれ、INキーと OUTキーを押します。
3. MENUを押して、セカンダリメニューを呼び出します。
4. SHIFT + Bキーを押して、Deleteコマンドを選択します。
LCDディスプレイとメニューが次のように変わります：



5. Aまたは Bキーを押して、Overwrite (A)またはInsert (B)モードでそれぞれ動作を実行します。
6. ENTERを押します。

タイムライン素材またはタイムラインの一部は、選択されたモードで削除されます。

6.4.6. タイムライン素材のエクステンド

序文

Multicam内の **Extend**機能は、素材が利用可能であれば、以下で説明するようにクリップの INポイントまたは OUTポイントを延長することによって、タイムライン素材の長さを延長することです。

この操作は、LSMリモコンで実行できます。

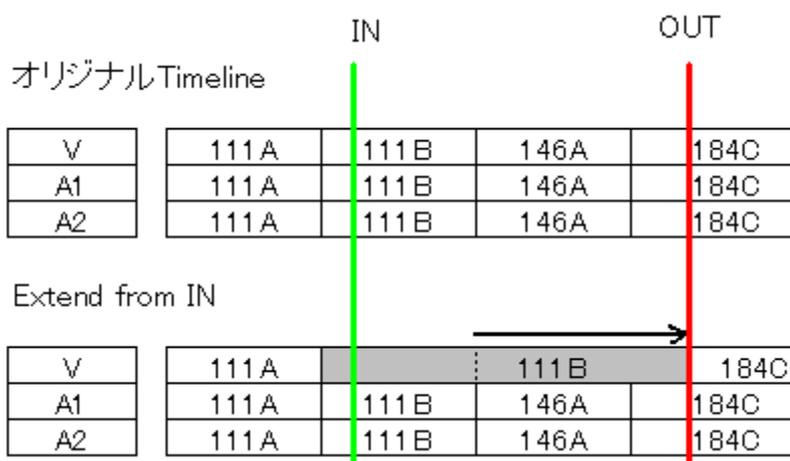
必要な素材が利用できない場合は、LSMリモコンからビープ音が鳴ります。

エクステンドは常に Overwriteモードで実行されます。

つまり、エクステンドによって覆われた素材は、タイムラインから削除されます。

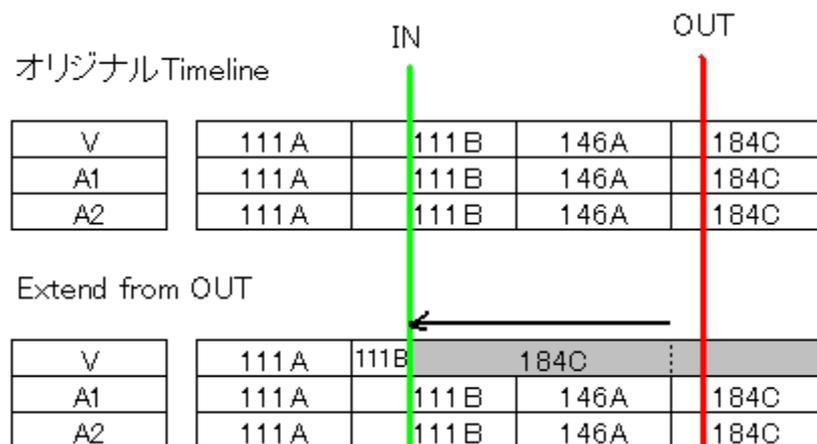
Extend From IN

この編集動作は、Mark INを含むタイムライン素材の OUTポイントを、指定した Mark OUTにシフトします。以下の図は、ビデオトラックのみが選択された例を示しています。



Extend From OUT

この編集動作は、Mark OUTを含むタイムライン素材の INポイントを、指定したMark INにシフトします。以下の図は、ビデオトラックのみが選択された例を示しています。



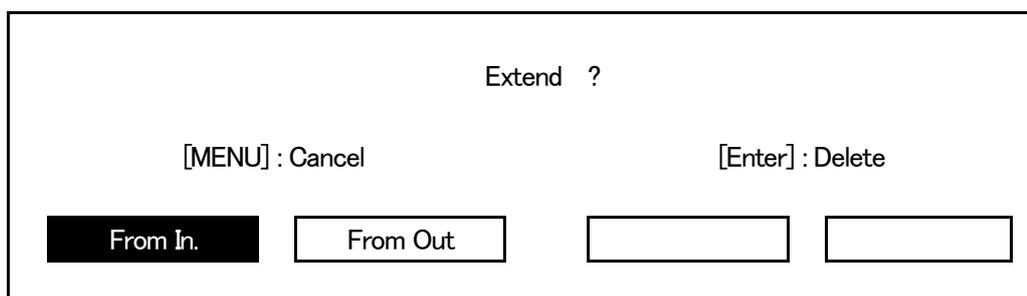
タイムライン素材のエクステンド方法

Extendを実行するには、以下の手順を実行します：

1. ページ (SHIFT + Page + F_キー)、バンク (SHIFT + F10)、およびタイムライン位置 (F_キー) を選択して、目的のタイムラインを呼び出します。
2. PLSTを押して、タイムライン編集モードで、タイムラインをロードします。
3. ジョグダイヤルを使用して、目的のMark INポイントに位置を合わせ、INキーを押します。
4. ジョグダイヤルを使用して、目的のMark OUTポイントに合わせ、OUTキーを押します。
INとOUTが、OSD上に表示されます。
以下のように、Extendオプションが、LCDメニュー上に表示されます：

Speed		Fx Dur	Effect
Video	Audio 1	Audio 2	Extend

5. Dキー (Extend) を押して、エクステンド動作を実行します。
LCDディスプレイとメニューが、以下のように変わります：



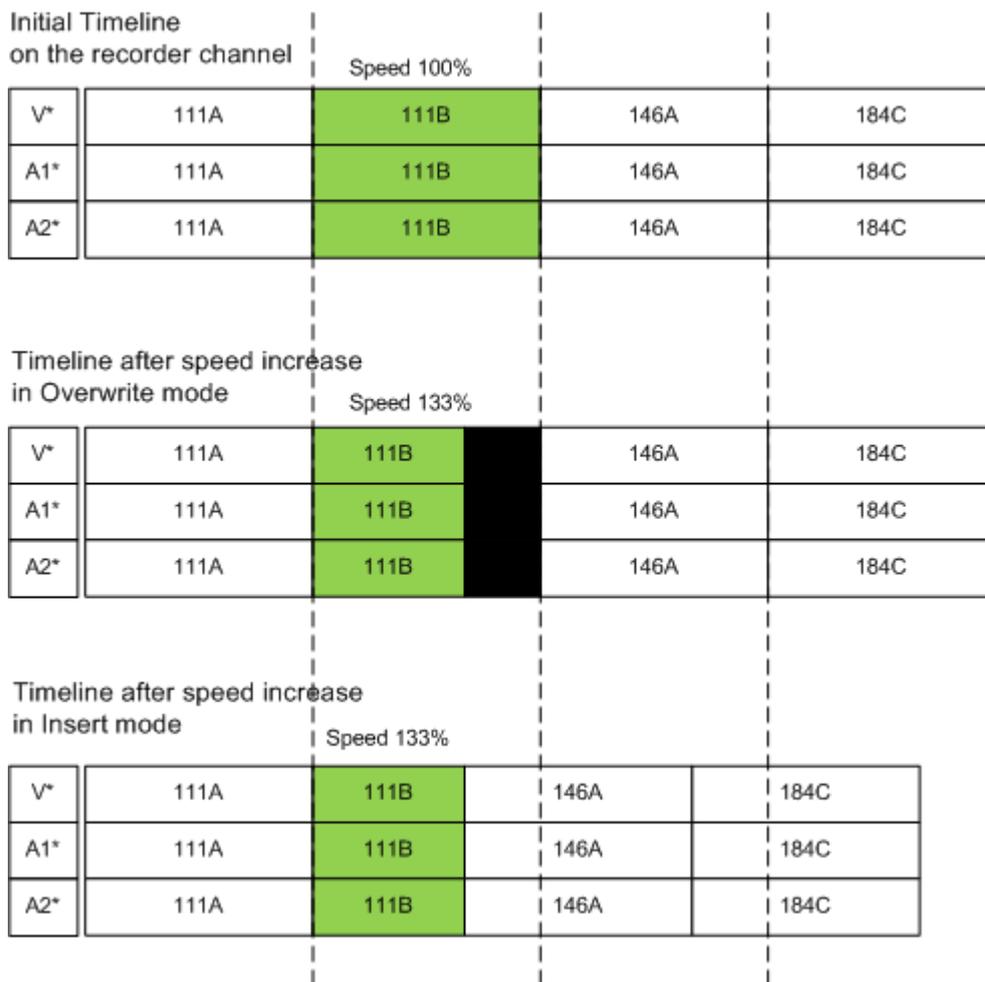
6. Aキー (From IN) または Bキー (From Out) を押して、Extend動作を選択します。

6.4.7. タイムライン素材の速度の変更

説明

タイムラインモードでLSMリモコン上にロードされた、タイムライン素材の再生速度を変更できます。通常の色速度範囲と、セカンドレバーレンジにアクセスできます。

編集モード（InsertまたはOverwrite）に応じて、以下の図に示すように、周囲のタイムライン素材に与える影響は異なります：



Initial Timeline
on the recorder channel

Speed 100%

V*	111A	111B	146A	184C
A1*	111A	111B	146A	184C
A2*	111A	111B	146A	184C

Timeline after speed decrease
in Overwrite mode

Speed 66%

V*	111A	111B	146A	184C
A1*	111A	111B	146A	184C
A2*	111A	111B	146A	184C

Timeline after speed decrease
in Insert mode

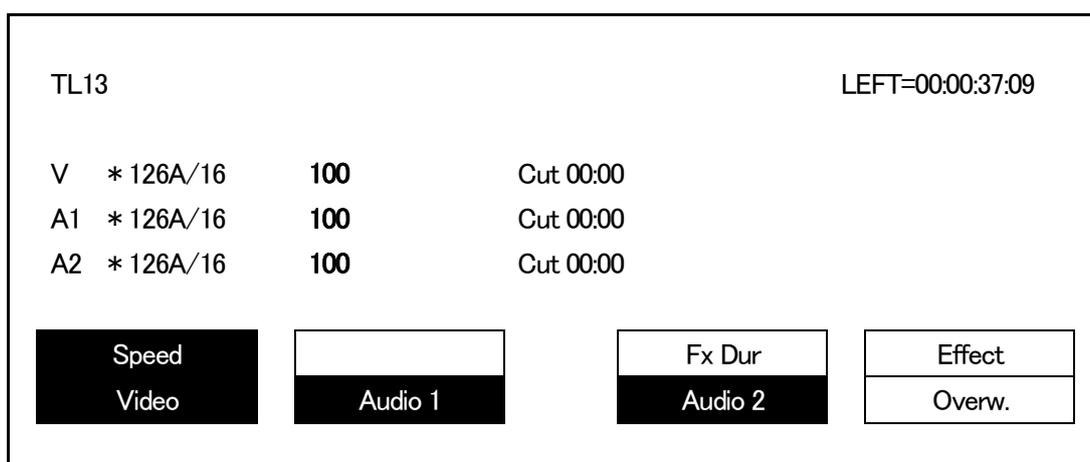
Speed 66%

V*	111A	111B	146A	184C
A1	111A	111B	146A	184C
A2	111A	111B	146A	184C

タイムライン素材の速度を変更する方法

タイムラインモードでロードされたタイムラインの素材の再生速度を変更するには、以下の手順を実行します：

1. 速度を上げたいタイムライン素材にブラウズします。
2. すべてのトラックに速度変更を適用しない場合は、**A**、**B**、**C**キーを押して、目的のトラックの選択を解除します。
3. **SHIFT + A**を押して、**Speed**コマンドを選択します。
タイムライン素材の LCDディスプレイは、LSM IDの後に速度を示すように変化します。
メニューオプション上に、**D**キーに対応する **Overw.**オプションが現れます。



4. **D**を押して、**Overwrite**モードまたは **Insert**モードを選択します。
デフォルトでは、**Overwrite**モードが有効です。
5. セカンダリレバーレンジにアクセスする必要がある場合は、**SHIFT + LEVER**を押します。
6. レバーを動かして、速度を変更します。
7. **ENTER**を押して、動作を確定します。



Overwriteモードで個々のトラックのタイムライン素材の速度を増減させると、タイムラインの最後まで、変更されたトラックと他のトラックとの同期が外れてしまいます。
トラックが非同期化されると、トラックタイプ (V、A1、A2)は、赤色で表示されます。

6.4.8. タイムラインにトランジションエフェクトを追加する

説明

タイムラインモードでLSMリモコン上にロードされたタイムライン内のトランジションに、エフェクトを適用できます。タイムラインエフェクトをジョグできます。

プレイリストのトランジションとは異なり、指定デュレーション間エフェクトを適用するのに必要な素材はガードバンドから取得されます。

したがって、最大エフェクトデュレーションは、ガードバンドデュレーションです。

トランジションが適用される時、タイムライン素材は短縮されません。

エフェクトは、ロードされたタイムライン素材またはタイムラインのすべての素材で設定できます。

エフェクトは、タイムライン素材の先頭で設定され、センターオンカットです。

つまり、エフェクトデュレーションは、トランジションの両側に均等に分散されます。

設定できるエフェクトは、プレイリストで使用可能なものと同じです： ミックス、ワイプ、フェードエフェクトです。

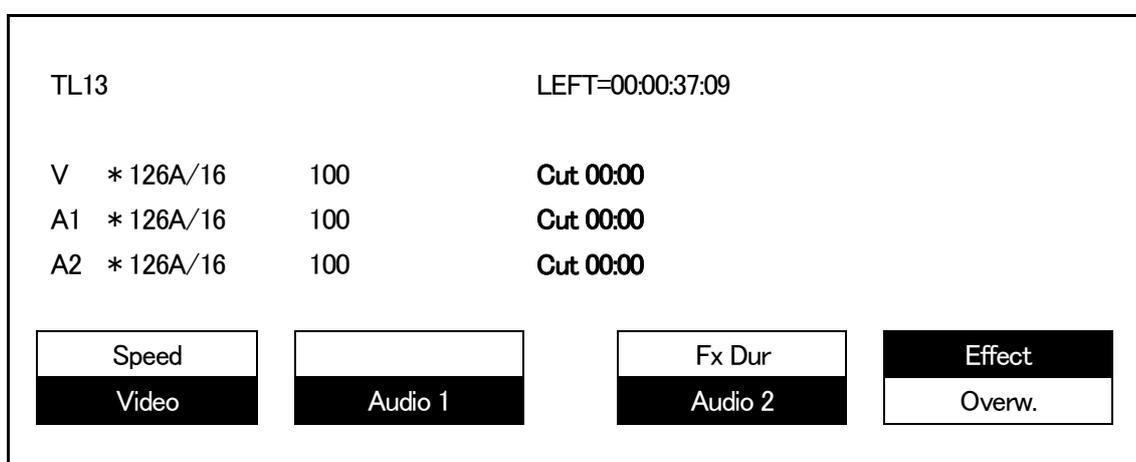
オーディオエフェクトはビデオエフェクトと同じです。

例外： ビデオワイプエフェクトではオーディオエフェクトがミックス。

タイムライン素材にトランジションエフェクトを追加する方法

タイムラインモードでロードされたタイムラインの素材に、トランジションエフェクトを追加するには、以下の手順を実行します：

1. トランジションエフェクトを追加したいタイムライン素材に、ブラウズします。
2. すべてのトラックにトランジションエフェクトを適用したくない場合は、**A、B、C**キーを押して、目的のトラックの選択を解除します。
3. **SHIFT + D**を押して、**Effect**コマンドを選択します。
タイムライン素材のLCDディスプレイは、LSMIDとスピードの右側に、各トラックのエフェクトタイプとデュレーションを表示するように変わります。



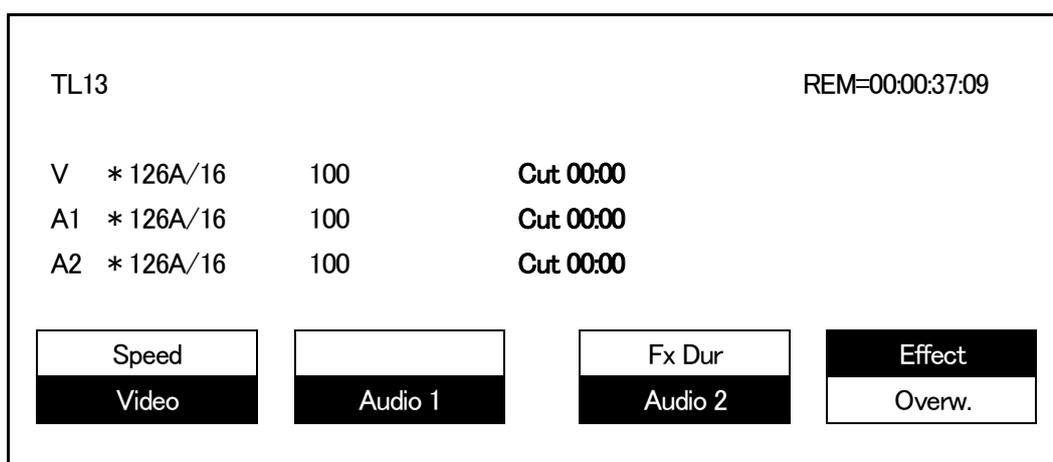
4. レバーを動かして、目的のトランジションエフェクトを選択します。
5. **SHIFT + C**を押して、**Fx Dur**コマンドを選択します。
6. レバーを動かして、目的のエフェクトデュレーションを選択します。
7. **ENTER**を押して、確定します。

トランジションエフェクトは、タイムライン素材の先頭に追加されました。

タイムラインにトランジションエフェクトを追加する方法

タイムラインモードでロードされたタイムラインのすべての素材に、トランジションエフェクトを追加するには、以下の手順を実行します：

1. すべてのトラックにトランジションエフェクトを適用しない場合は、**A**、**B**、**C**キーを押して、目的トラックの選択を解除します。
2. **SHIFT + D**を押して、**Effect**コマンドを選択します。
タイムライン素材のLCDディスプレイは、LSMIDとスピードの右側にある各トラックのエフェクトタイプとデュレーションを表示するように変わります。



3. **SHIFT + D**を押して、**Effect**コマンドを再度選択します。
Effectコマンドが、**Edit All**コマンドに変わります。



4. レバーを動かして、目的のトランジションエフェクトを選択します。
5. **SHIFT + C**を押して、**Fx Dur**コマンドを選択します。
6. レバーを動かして、目的のエフェクトデュレーションを選択します。
7. **ENTER**を押して、確定します。

トランジションエフェクトは、全てのタイムライン素材に追加されました。

6.5. タイムラインの再生

序文

以下を再生することができます：

- LSMリモコンまたは IPEditで作成されたローカルまたはネットワークタイムライン
- LSMリモコンまたは IPEditで編集中のローカルタイムライン

PLSTキーを押し、タイムラインをロードします。

PLSTキーをもう一度押して、タイムライン再生モードに入ります。

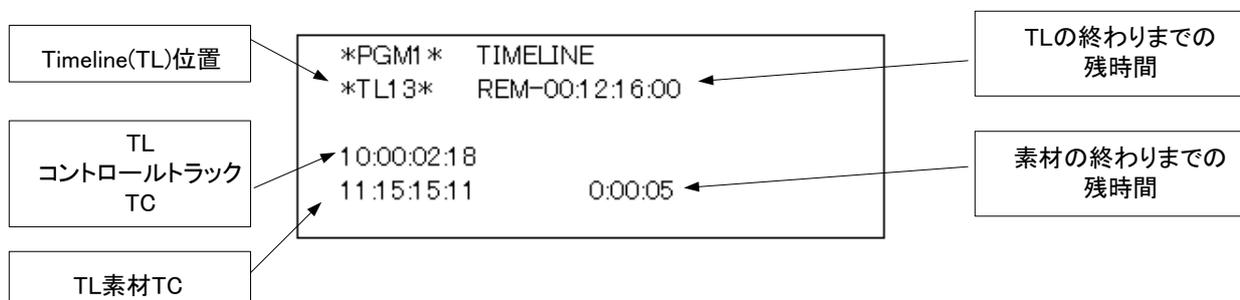
PGM上のタイムライン素材に続く、次のタイムライン素材の最初のフレームが PRV側に表示されます。



3回目に PLSTキーを押すと、タイムラインの頭にキューアップして、PGM側に最初のタイムライン素材、PRV側に次のクリップを表示します。

オンスクリーンディスプレイについて

タイムライン再生モードでタイムラインがロードされると、OSD上に以下の情報が表示されます：



IPEditで作成したタイムラインの追加素材を、OSDに表示できます。

LSMリモコンインターフェース

タイムライン再生モードでLSMリモコンに表示される情報は、タイムライン編集モードと同じです:

TL13 <NAME>				REM=00:01:20:00
V	* 112B	01/04	00:00:25	11:15:15:11
A1	* 113B	02/04	00:07:13	11:15:10:08
A2	* 113B	02/04	00:07:13	11:15:10:08
Speed				Fx Dur
Video		Audio 1		Audio 2

Dキーを押しタイムライン編集モードへアクセス、またはPLSTキーを押します。

7. キーワード管理

7.1. 概要

サーバーの各クリップに、3つのキーワードとランキングを割り当てることができます。

- ランキングの値は： - 、*、**、***です。
- キーワードは、最大 12文字のキーワード 200個を含むユーザ設定ファイルから選択します。

この情報（キーワードとランキング）を他の条件（タイムコード、日付など）と組み合わせて、サーバーデータベースで一致するクリップを検索することができます。

キーワードとランキングの割り当て、および検索機能は、LSMリモコンまたは VGA画面と PCキーボードで実行できます。



これらの機能は、ライセンスコード 124(データベース検索機能)および 125(キーワード割り当て機能)がサーバーにインストールされている場合にのみ使用できます。

キーワードウィンドウ

On-Air Keywordスクリーン (F6: KW1)または、Off-Air Keywordスクリーン (F7: KW2)を使用して、クリップにキーワードを割り当てることができます。

- On-Air Keywordスクリーンは、1番目のユーザのプライマリチャンネル上にロードされたクリップへのキーワード割り当てに使用し、つまり、この操作中にプレイチャンネルを使用します。
- Off-Air Keywordスクリーンは、クリップが再生チャンネルにロードされていない場合でも、クリップスクリーンまたは VDRパネル内の緑色の矢印で選択したクリップへのキーワードを割り当てに使用します。
これは、システムから再生チャンネルを取得することなく、誰かがメインオペレータをアシストして、ロギング操作を行うのに便利です。

On-Airと Off-Airの両方のキーワードスクリーンの操作はまったく同じです。

ON-AIR KEYWORD SCREEN			sample	keywords 1 to 100 - PgDn -> 101 to 200/Zi			
F1: NAME	F2: CLIP/CAM	F3: CALL				F8: SEARCH F9: CLIPS F10: PLST	
01	action_1	21	player_A1	41	player_B1	61 81
02	action_2	22	player_A2	42	player_B2	62 82
03	action_3	23	player_A3	43	player_B3	63 83
04	action_4	24	player_A4	44	player_B4	64 84
05	action_5	25	player_A5	45	player_B5	65 85
06	action_6	26	player_A6	46	player_B6	66 86
07	action_7	27	player_A7	47	player_B7	67 87
08	action_8	28	player_A8	48	player_B8	68 88
09	action_9	29	player_A9	49	player_B9	69 89
10	action_10	30	player_A10	50	player_B10	70 90
11	action_11	31	player_A11	51	player_B11	71 91
12	action_12	32	player_A12	52	player_B12	72 92
13	action_13	33	player_A13	53	player_B13	73 93
14	action_14	34	player_A14	54	player_B14	74 94
15	action_15	35	player_A15	55	player_B15	75 95
16	action_16	36	player_A16	56	player_B16	76 96
17	action_17	37	player_A17	57	player_B17	77 97
18	action_18	38	player_A18	58	player_B18	78 98
19	action_19	39	player_A19	59	player_B19	79 99
20	action_20	40	player_A20	60	player_B20	80 00
NAME	MODE CAM	ALT+P: █/▶	ALT+R: CUE	ALT+T: TC	TAB: ↑/↓	ALT+DEL: CLR ALL	
CLIP 122A	assault	- * ** ***	ALT+Z: >ARCHIVE	ALT+N: >NAME	CTL+DEL: CLR KWD		
#1 action_1	#2 player_A4	#3 player_B7					PGM1

- 現在のキーワードファイルの名前が、タイトルバーの中央に赤い背景で表示されます。
- クリップ管理の多くの機能は、Clipスクリーンと同じです：
 - F1: NAME
 - F2: CLIP / CAM
 - F3: CALL
(Off-Airキーワードスクリーンで F3機能でクリップを呼び出すと、キーワードを割り当てているクリップが再生チャンネルにロードされるため、システムは自動的に、On-Airキーワードスクリーンに切り替わります。)

- ALT + P: PLAY / PAUSE
- ALT + R: RECUE
- ALT + T: SET TC
- ALT + Z: > ARCHIVE
- ALT + Fキー: Call Channel from VGAの選択が有効になります。

● キーワードを割り当てようとしているクリップの IDと名前が、そのクリップにすでに割り当てられているキーワード、ランキング、およびアーカイブステータスとともに、画面の下部に表示されます。

```
CLIP 122A assault - * ** *** ALT+Z:>ARCHIVE ALT+N:>NAME CTL+DEL:CLR KWD  
#1 action_1 #2 player_A4 #3 player_B7 PGM1
```

7.2. キーワードファイルの管理

キーワードファイルの内容

キーワードファイルは単純なテキストファイルです：

- 最大 8文字の名前。
- 拡張子 .KWD。
- サーバーの Multicam¥KWDディレクトリ内にあります。

Multicamをインストールすると、サンプルキーワードファイル（SAMPLE.KWD）が提供されます。

キーワードファイルの内容は、以下になります：

```
1 = action_1
2 = action_2
...
19 = action_19
20 = action_20
21 = player_A1
22 = player_A2
...
39 = player_A19
40 = player_A20
41 = player_B1
42 = player_B2
...
59 = player_B19
60 = player_B20
61 = player_C1
62 = player_C2
...
199 = player_I19
200 = player_I20
```



各キーワードには、空白を含めて最大 12文字までです。

アクセント付で特殊な文字は、Multicamアプリケーションで認識されないので、使用しないでください。

キーワードが 12文字より長い場合は、最初の 12文字だけが使用され、キーワードの末尾は自動的に切り捨てられます。

キーワードファイルの作成

Multicamでは、最大 100のキーワードファイルを管理できます。

キーワードファイルを作成するには、単純なテキストエディタを使用して、どのコンピュータでも行うことができます。ファイル名が 8文字を超えていないこと、ファイル名のすべての文字が合法であること、拡張子が .KWDであることを確認してください。

このファイルは、USBキーを使用して、Multicam Setupウィンドウから Import / Export Keywords Filesでサーバーにインポートできます。

現在のキーワードファイルの選択

Multicamアプリケーションでは、キーワードファイルは VGAセットアップスクリーン、または、LSMリモコンの Operational Setupメニュー、Keywordセクションの **Keyword file**/パラメータのいずれかで選択できます。

オペレータは、Multicam¥KWDフォルダ内にあるすべての .KWDファイルから任意のファイルを選択できます。EVS SDTIネットワーク上の他のシステムに接続されている場合、ネットワークサーバーが現在のキーワードファイルをネットワーク上の他のすべてのユーザに自動的に配布します。

ネットワーク上の各システムでは、オペレータは、ネットワークサーバーから配布されるファイルで作業する (**Keyword file**/パラメータを / SERVERに設定する)か、ローカルファイルを使用するかを選択できます。

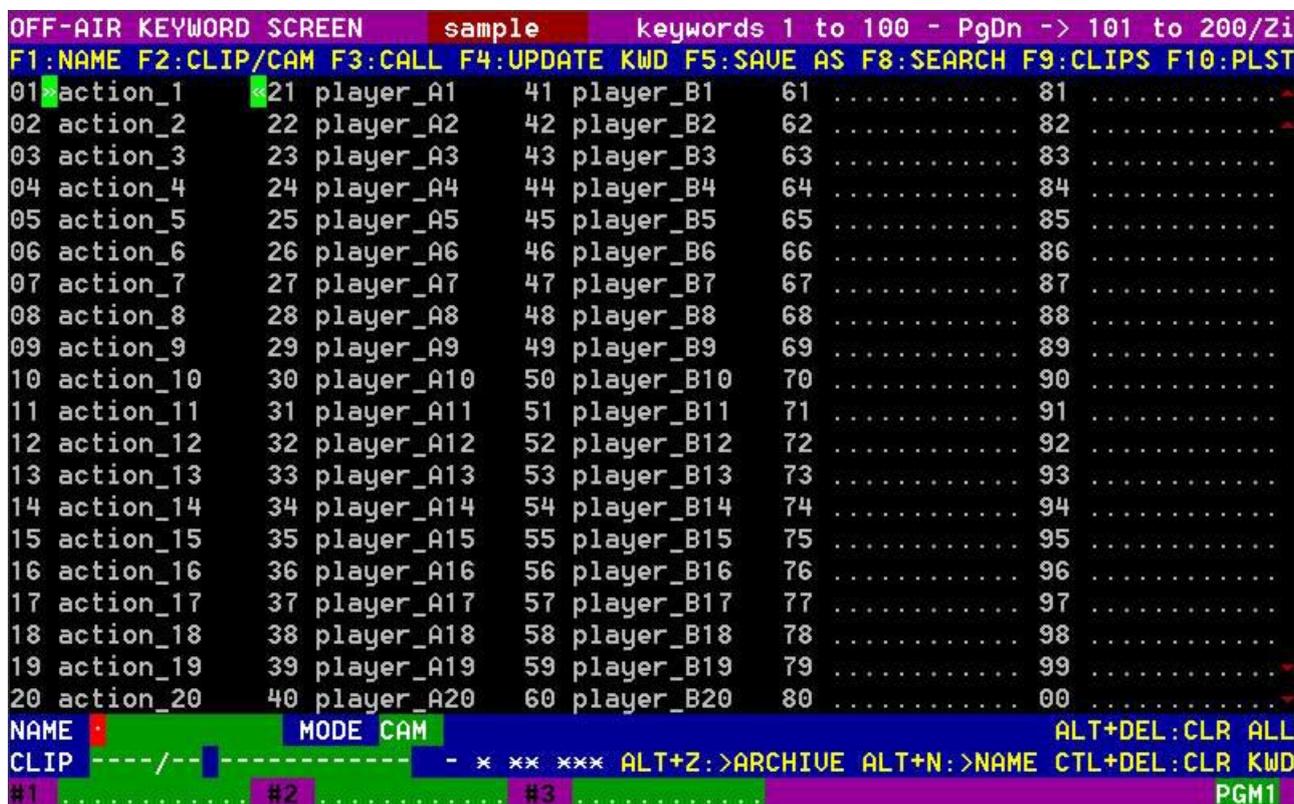


通常の場合では、ネットワークサーバーは、EVS Configurationメニューで設定されているマシンです。ただし、何らかの理由でネットワークが中断されたり、ネットワークサーバーとして指定されたマシンが使用できない場合は、ネットワーク上の別のマシン (シリアル番号の最も高い Masterマシン) が自動的に、(キーワードファイルの配布を含む)このジョブを引き継ぎます。元のネットワークサーバーが再接続しても、必ずしも実際のネットワークサーバーになるとは限りません。実際にネットワークサーバーの役割を担うマシンは、VGAの Connectウィンドウまたは LSMリモコンの Networkメニューから簡単に識別でき、名前の横に *が表示されています。そのマシンのみが、現在のキーワードファイルを、SDTIネットワーク上の他のサーバーに配布する機能を持っています。

VGAインターフェースでのキーワードファイルの編集

以下に示すように、Off-Air Keywordスクリーン (F7)を使用して、Multicamアプリケーション内でキーワードファイルを直接編集することもできます。

このスクリーンは、次のセクションで説明するように、クリップにキーワードを割り当てるためにも使用します。



1. Setupから、ローカルキーワードファイルを選択します。
 Setupでキーワードファイルとして SERVERを選択した場合、それはネットワークサーバーによって配布されるファイルであり、編集することはできません。
2. F7を押して、Off-Air Keyword Screenに移動します。
3. 現在のファイルのバックアップコピーを作成する場合は、そのスクリーンで F5:SAVE ASを押して、作成するファイルの名前を入力します。
 これを使用して、Network Serverによって配布されたキーワードファイルのローカルコピーを作成することもできます。

 同じ名前の .KWDファイルが ¥KWDフォルダ内に既に存在する場合、新しいファイルによって自動的に上書きされます。

現在のファイル内のキーワードを編集するには:

1. 矢印キーを使用して、カーソルを目的のキーワード位置に移動します。
2. 新しいキーワードを入力します。
スクリーン下部にある **Name**フィールドに表示されます。
3. **ESC**を押してフィールド全体を消去するか、**BACKSPACE**を押して最後の文字を削除します。
4. **F4:UPDATE KWD**を押して、Nameフィールドに入力した値を、選択したキーワードに適用します。
5. 更新するすべてのキーワードに対して、この操作を繰り返します。
6. Page 1 (キーワード 1 ~ 100)とPage 2(キーワード 101 ~ 200)を切り替えるには、**PAGE UP**または**PAGE DOWN**を押すか、画面の右側にある Up / Down赤色の矢印をクリックします。



あなたのマシンが実際のネットワークサーバーである場合、更新されたファイルは、キーワードが更新されるたびにネットワーク上の他のすべてのユーザに自動的に送られます。

7.3. キーワードの割り当て

LSMリモコンインターフェース

キーワードモード

LSMリモコン上でキーワード割り当てを可能にするため、Setup内でキーワードファイルを選択しなければなりません。

LSMリモコンの Operational Setupメニュー、Keywordセクションの **Keyword Mode** パラメータのいずれかを選択します:

- **LIST mode** (デフォルト):

8つのキーワードのグループによって LCDディスプレイにキーワードのリストが表示され、対応する F_nキーを押してその中の 1つを選択することができます。

このモードではキーワードが表示されますが、長いキーワードリストをブラウズする必要がある場合は時間がかかることがあります。

- **NUMERIC mode**: 数字でキーワードを検索

キーワードのリストは LCDディスプレイには表示されず、オペレータは F_nキーを使用してそのリストの位置を入力することによってキーワードを選択します。

位置は、キーワードリストのハードコピーから、または VGAキーワードスクリーンの 1つを見て、または自分の記憶から知ります。

このモードは動作が速いですが、ほとんどの場合、オペレータは手元にキーワードの完全なリストを持つ必要があります。

リストモードでキーワードを割り当てる方法

Listモードでクリップにキーワードを割り当てるには、クリップを呼び出してから、MENUを押して LSMリモコンのセカンダリクリップメニューにアクセスします。

1 keyword8901	2 keyword8901	3 keyword8901	
F1 : action_1	F6 : action_6		
F2 : action_2	F7 : action_7		111A
F3 : action_3	F8 : action_8		
F4 : action_4	F9 :		p.01
F5 : action_5	F0 : Next page		
Push	Aux Clip	Sort->TC	PostRoll
>Archive	***	Name	Cam

LCDIには、8つのキーワードを含むページが表示されます。

前/次のキーワードページにアクセスするには、F9/F10を押します。

現在のクリップにキーワードを割り当てるには、LCDディスプレイ上の目的のキーワードに対応する F_キーを押します。

Dキーで設定された CLIP/CAMモードに応じて、選択されたキーワードは、その時点でオペレータが完全に制御しているチャンネル（CAMモード）にロードされたカメラアングル、またはクリップのすべてのカメラアングル（CLIPモード）に割り当てられます。

キーワードは、LCDディスプレイの 1行目にある最初に使用可能なキーワードの位置に割り当てられます。

Operational Setupメニュー、OSDセクションの Keyword Infoパラメータが Yesに設定されている場合、現在の映像がクリップの Short INポイントであれば、対応するモニタリング出力の OSDにも表示されます。

リストモードでキーワードをクリアする方法

3つのキーワード位置がすべて占有されている場合、オペレータは新しいキーワードをそのクリップに割り当てることができるように、一部をクリアする必要があります。

すでに割り当てられているキーワードの 1つをクリアするには、セカンダリクリップメニューで **CLEAR + F1 / F2 / F3**を押します。

クリップは、キーワードに基づいて名前を付けることもできます。

セカンダリメニューの **Name機能 (Cキー)** を押し、キーワードを選択します。

キーワードは、クリップの名前に最大 12文字まで追加されます。

このモードでは、クリップの名前が OSDに表示されます。

また、以下のキーで編集することもできます：

- **CLEAR**: 最後の文字を消去します。
- **SHIFT + CLEAR**: 空白を挿入します。
- **SHIFT + F1 - F10**: 番号 (1、2、3、...、8、9、0) を挿入します。

名前が完成したら、**ENTER**を押して確定するか、**MENU**を押してキャンセルします。

オペレータがセカンダリメニュー内にいる間、レバー、**PLAY**キー、およびジョグダイヤルを使用して現在のクリップを完全に制御できるので、いつでもクリップをブラウズして再生を開始できます。

クリップを保存する前にキーワードとランキングを割り当てる

クリップ作成前に、キーワードとランキングを割り当てることもできます。

実際、レコードトレインがロードされ、オペレータが INポイントまたは OUTポイントをマークするとすぐに、メインおよびセカンダリメニューが変更され、キーワード機能が使用可能になります。

PGM1 Cam A		*PRV1* Cam B			
Push	PgmSpd	SwcTo In	Pref		
>Archive	***	Name	Cam		
P.1 B.1 Clips : Local Records : Local					
PL 11 <					
Msg:					
***	Local	Sync Prv	2nd CTRL		
Cam A	Cam B	Cam C	Cam D		

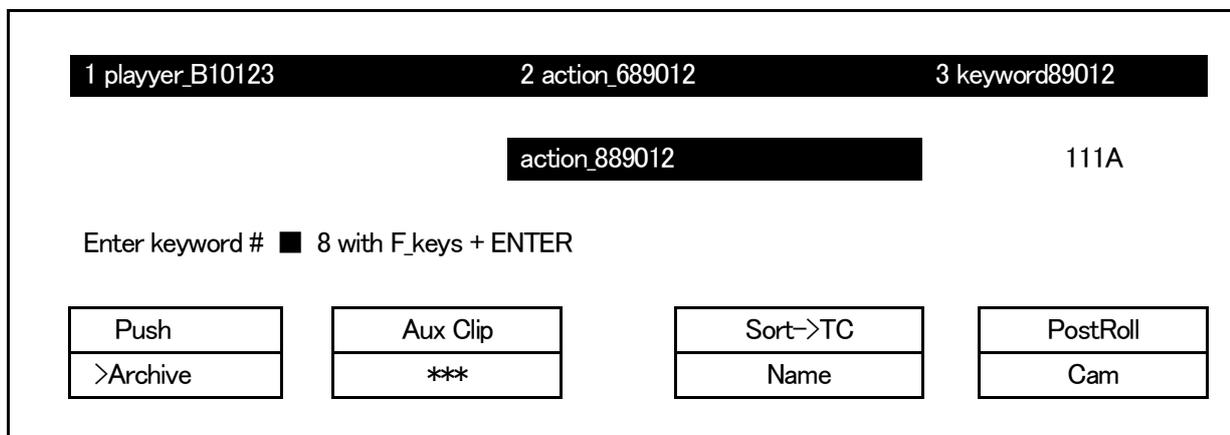
メインメニューの **SHIFT + A**機能（通常Reset CAM機能で使用）は、セカンダリメニューに入らずにランキングを設定で使用できます。

キーワードの選択、アーカイブのための将来のクリップのフラグ付け、別のマシンへのプッシュのマーク付け、キーワードからの名前などの追加機能は、すでに保存されているクリップとまったく同じ方法でセカンダリメニューから実行できます。

これらの設定はすべて記憶され、作成時にクリップに適用されます。

Numericモードでキーワードを割り当てる方法

数値モードでクリップにキーワードを割り当てるには、クリップを呼び出してから、MENUキーを押して LSMリモコンのセカンダリクリップメニューにアクセスします。



F_キーを使用して、リスト内のキーワードの位置を入力します。

新しい桁を入力するたびに、対応するキーワードが LCDスクリーンの中央のハイライト表示されたエリアに表示され、オペレータは入力を確認してから確定します。

間違った数字を入力した場合は、CLEARキーを押して削除します。

正しいキーワードが見つかったら、ENTERを押して確定、MENUを押すとキャンセルします。

キーワードの割り当てと削除のルールは、LISTと NUMERICモードで、同じです。

VGAインターフェース

1. Clipスクリーンから、F6 (On-Air Keywordスクリーン)、またはF7 (Off-Air Keyword スクリーン画面)を押して、キーワードスクリーンの 1つにアクセスします。

2. カーソルを目的のキーワードに移動し、ENTERを押します。

キーワードは、スクリーンの最後の行で最初に使用可能なキーワード位置に割り当てられます。

これを繰り返して、現在のクリップにさらに多くのキーワード (最大 3個)を割り当てます。

CLIP / CAMモードに応じて、キーワードは、現在のカメラアングル (CAMモード)または現在のクリップのすべてのカメラアングル (CLIPモード)に割り当てられます。

3つのキーワードが既にクリップに割り当てられている場合、オペレータは新しいキーワードを割り当てることができるように、それらのいくつかをクリアする必要があります。

7.4. キーワードをクリアする

VGAインターフェース

キーワードをクリアする

1. TABキーを押して、矢印カーソルをスクリーンの下部に移動します。
2. キーワードまたはランキングの値の周りに赤い矢印が表示されます。
3. 左矢印キーと右矢印キーを使用して、削除するキーワードを選択します。
4. CTRL + DELを押します。
5. もう一度 TABキーを押して、矢印カーソルをキーワードリストに戻します。

クリップのすべてのキーワードとランキングのクリア

ALT + DELを押すか、ALT + DEL:CLR ALLをクリックすると、クリップに割り当てられているすべてのキーワードが削除され、ランキングが最下位レベル（"-")にリセットされます。

8. XNetネットワーク上の操作

8.1. 概要

XNetネットワークは、EVSアプリケーション内で設定されています。

リモートシステムを選択した場合、リモートクリップまたはリモートトレインの操作は、この章で後述するローカルシステムの操作と同じです。

8.2. ネットワークサーバーの選択

LSMリモコンインターフェース

Networkキーを押すと、以下のネットワークメニューが表示されます：

Select a LSM on XNET		Page 1/4	
F1 MICHEL		F6 MACHINE6	
F2 PIERRE		F7 MACHINE7	
F3 PAUL		F8 MACHINE8	
F4 JACQUES		F9 MACHINE9	
F5 ANDRE (LOCAL)		F0 MACHINE0	
Local	Clips	Previous	Next
		Records	Clip+Rec

LSMリモコンの LCDスクリーンには、ネットワーク上で使用可能な完全なサーバリストを表示します：

- リストは、ネットワークの接続順に従って構成されています。
- 最大 31台のサーバーを表示するため、最大 4ページまであります。
- すべてのマシンが現在のページに収まらない場合にのみ、Previousコマンドと Nextコマンドが現れます。

以下の 4つの使用可能な接続モードのいずれかを選択します(アクティブモードがハイライト表示されます)。

これらのモードは、以下で詳しく説明します。

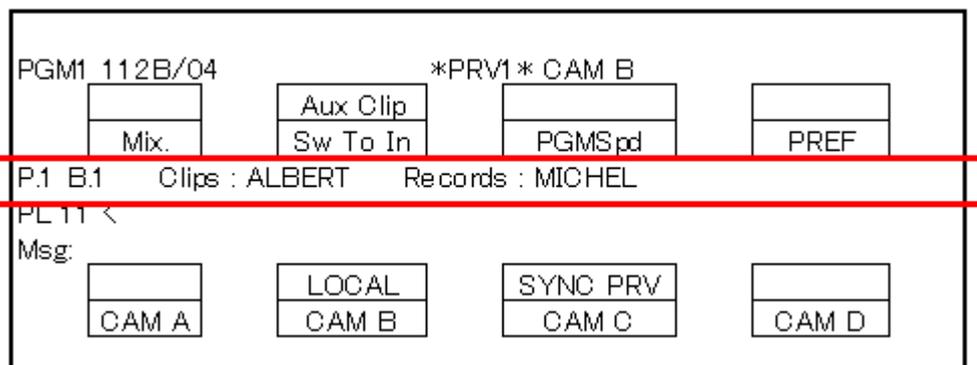
- Local
- Clips
- Records
- Clip + Records

目的のモードを選択したら、リモート先サーバに対応する F_キーを押します。



Dual LSMモードで作業する場合、SHIFT + Aソフトキーで、Loc. Rec.コマンドが使用できます。これにより、ローカルサーバーのすべてのレコーダーにアクセスできます。

LCDディスプレイはノーマルモードに戻り、以下に示すように、ページおよびバンク情報の後にリモートシステムの名前が表示されます：



接続モード

Localモード

ローカルシステムは、前の図のように名前の後の'Local'印で識別されます。

Aキーを押してローカルモードを有効にし、ローカルモードに直接アクセスします。
このコマンドは、ローカルモードがアクティブになっているときにハイライト表示されます。

Clipsモード

Bキーを押して、クリップモードを有効にします。

このモードでは、ネットワークに接続されたサーバーのクリップバンクのみアクセスできます。
言い換えると、VGAクリップスクリーンと LSMリモコンの F₂キーは、選択したサーバーのクリップを表示します。

RECORDキーを押すと、ローカルレコードトレインのライブモードにアクセスします。

Recordsモード

Networkメニューでネットワーク上のサーバーの 1つを選択すると、このサーバーのレコードトレインにアクセスします。

これは、次に Record機能の Cキーを押すと、アクティブチャンネルは、選択 EVSサーバーのレコードトレイン上の Liveモード (リモートトレインのNear Liveモード)に入ることを、意味します。

クリップは、接続済の EVSサーバーに接続されたままです。

Clips + Recordsモード

Dキーを押して、Clip + Rec機能を有効にします。

このモードでは、ネットワークサーバーのクリップバンクとレコードトレインの両方にアクセスできます。

VGAクリップスクリーンと LSMリモコンの F₅キーは、選択したサーバーのクリップを表示します。

次に Recordキーを押すと、アクティブチャンネルは、選択 EVSサーバーのレコードトレイン上の Liveモード (リモートトレインのNear Liveモード)に入ることを、意味します。

VGAインターフェース

LSMリモコンで目的のモードとリモートシステムを選択すると、以下に示すように、Clipスクリーンのタイトルバーに、リモートシステムの名前が表示されます。

```
LSM 03 Albert                                TOTAL 1234 CLIPS
F1:NAME  F2:CLIP/CAM  F3:CALL  F4:PREF  F5:
▲ 111A*Clip Name 12 111B 11
▲ 112A*Clip Name 12 112B=Clip Name 12 11
F 113A*Clip Name 12 113B 11
```



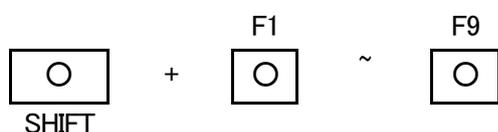
VGAから、ALT + TABを押して、最後に接続したマシンに接続を戻すことができます。

8.3. リモートクリップの呼び出しと再生

LSMリモコンインターフェース

リモートクリップを呼び出す/再生するには、以下の手順に従います：

1. Networkメニューで、クリップモードを選択します。
2. リストから、リモート EVSサーバーを選択します。
LCDディスプレイは、ノーマルモードに戻ります。
3. クリップページ 1、2、3 ... 10 (Pageキー)を選択します。
4. 目的のクリップが保存されているバンクを選択します



5. 目的のクリップ (F1~F10)を選択します。
6. すべてのクリップが存在する場合 (カメラA、B、C、Dから)、それぞれの位置 (チャンネルA、B、CまたはD)に表示されます。

リモートクリップのラベルは、他のクリップ間で簡単に識別するためにネットワークサーバー番号が割り振られま

ページ番号

バンク番号

クリップ番号

カメラ番号

↑ ↑ ↑ ↑

1 1 2 B / 0 2

↓

ネットワークサーバー番号 (Remote LSM)

8.4. リモートクリップの名前付け



この操作は、LSMリモコンと VGAインターフェースの両方で作業する必要があります。

リモートクリップに名前を付けるには、以下の手順を実行します：

1. Networkメニューで、Clipモードを選択します。
 2. リストから、リモート EVSサーバーを選択します。
LCDディスプレイは、ノーマルモードに戻ります。
 3. VGAの Clipスクリーンに移動すると、リモートシステムのすべてのバンクが表示されています。
 4. 名前を付けるクリップを選択します。
 5. キーボードで、希望の名前を入力します。
 6. F1を押して、リモートクリップに名前を付けます。
- CAMモード：カーソルがあるカメラのみが、名前を付けられます。
 - CLIPモード：カーソルがあるクリップのすべてのカメラが、名前を付けられます。



リモートサーバー上のクリップの名前を変更できるようにするには、Operational Setupメニュー、Protectionセクションで、Clip Edit by Networkパラメータを有効にする必要があります。

8.5. リモートクリップの INと OUTポイントの変更

LSMリモコンインターフェース

リモートクリップの INと OUTポイントを変更するには、以下の手順を実行します：

1. 目的のクリップを呼び出します。
2. 目的のフレームに達するまで、クリップ内をブラウズします。
3. **IN**または **OUT**キーを押して、新しい Short IN /Short OUTポイントをマークします。



リモートサーバー上のクリップの名前を変更できるようにするには、Operational Setupメニュー、Protectionセクションで、**Clip Edit by Network**パラメータを有効にする必要があります。

8.6. リモートクリップをプレイリストに挿入する

LSMリモコンインターフェース

リモートクリップをプレイリストに挿入するには、以下の手順を実行します：

1. Networkメニューから、リモート EVSサーバーを選択します。
2. バンク内のリモートクリップを選択します。
対応する F_キーが、赤色に点灯します。
3. ENTERを押します。
4. 最後のクリップが入力されるまで、必要な回数だけ手順 1 ~ 3を繰り返します。

プレイリスト編集モードでは、リモートディスプレイはこのプレイリストに関する必要なすべての情報を提供し、この情報は、クリップがプレイリストに格納されるたびに更新されます。

PL11 LSM01 MICHEL				LOC TDUR=00:00:58:22
152A/03	Clip 0112	00:01:20	Unk	W00:10
111A/04	Clip Foot	00:10:25	Unk	W00:10
112B	Clipname456	00:04:29	Unk	W00:10
112B/02	Clip 0113	00:01:10	Unk	W00:10
552C/08	noname0123	00:02:50	Unk	W00:10

		EFFECT	EDIT ALL
INSERT	SPEED	FX Dur	DELETE

8.7. リモートクリップを持つプレイリストを再生する

LSMリモコンインターフェース

リモートクリップを持つプレイリストを再生するには、以下の手順を実行します：

1. プレイリストバンクから再生したいプレイリストを選択します。
2. PLSTキーを押しキューアップします。
3. レバーを動かさずか、PLAYキーを押し再生します。

XNetネットワークで使用できないクリップ

プレイリストがオンエア再生中に、ネットワークの問題やリモート EVSサーバがネットワークから外れた場合、リモートクリップが利用できない可能性があります。

この場合、クリップはPlaylistスクリーンで "NOT AVAILABLE"とマークされ、プレイリストが再生しているときはスキップされます。

クリップが再び利用可能になると、自動的に再び表示され、プレイリストの正しい位置で再生されます。

使用できないクリップは VGAモニターに表示されますが、LSMリモコンの LCDには表示されません。

プレイリスト編集モード内で、オペレータは、Clr Unav.機能 (SHIFT+B)を使用するとローカルプレイリストから使用できないクリップを削除できます。

この機能は使用できないクリップが存在し、スプリットオーディオ編集がオフの場合にのみ表示されます。

8.8. リモートレコードトレインでのローカルクリップの作成

LSMリモコンインターフェース

リモートレコードトレインを使用してローカルクリップを作成するには、以下の手順を実行します：

1. Networkメニューで、Recordモードを選択します。
2. リスト内のリモート EVSサーバを、選択します。
LCDディスプレイは、ノーマルモードに戻ります
3. RECORDキーを押して、ライブモードを選択します。
ライブとの 2 ~ 3秒のディレイが、安全な操作を保証するために設定されています。
4. ジョグキーを使用して、検索モードに入ります。
5. 必要に応じて、カメラアングルを変更します。
ネットワークトレイン上のカメラアングルを変更すると、常に新しいカメラのポーズで切り替わります。
リモートカメラ名については、以下の注を参照してください。
6. INキーを押して、クリップの Short INポイントをマークします。
7. Short OUTポイントを検索し、OUTキーを押してマークします。
8. 保存するクリップの位置を選択し、対応する F_キーを押します。

リモートカメラのラベルは、それを容易に識別するために異なっています。

カメラ番号
↑
C A M B / 0 2
↓
ネットワークサーバー番号 (Remote LSM)

転送中には、キーが点滅します。

キーが緑色に点灯すると、転送が完了し、クリップはローカルシステムから再生できるようになります。

8.9. XNetからの切断

XNetネットワーク上で作業している時に Multicamを終了すると、まだ他のシステムがサーバーに接続されているかどうかを確認します。

この場合、以下のメッセージが表示されます：

Other users are connected to your LSM on XNet network.
Are you really sure that you want to close the Multicam application ?

[ESC]=CANCEL [ENTER]=YES

- ESCを押して、コマンドをキャンセルし、アプリケーションに戻ります。
- ENTERを押して、Multicamアプリケーションを終了します。

9. アドバンスコントロールモード

9.1. スプリットスクリーンモード

9.1.1. 序文

Split Screenモードは、PGM 1上で簡単なスプリットスクリーン効果を可能にするソフトウェアオプションです。このモードは、2つの出力が画面の左右の部分（**vertical split screen**）または画面の上部と下部（**horizontal split screen**）または画面全体にミックス（**split mix mode**）することを除いて、2 PGMモードと非常によく似た操作です。

Split Screenモードでは、スプリットエフェクト内のビデオを DVEのように調整して、素材を最適に配置することもできます。



スプリットスクリーンモードには、いくつかの制限があります。

9.1.2. 垂直スプリットを使用する

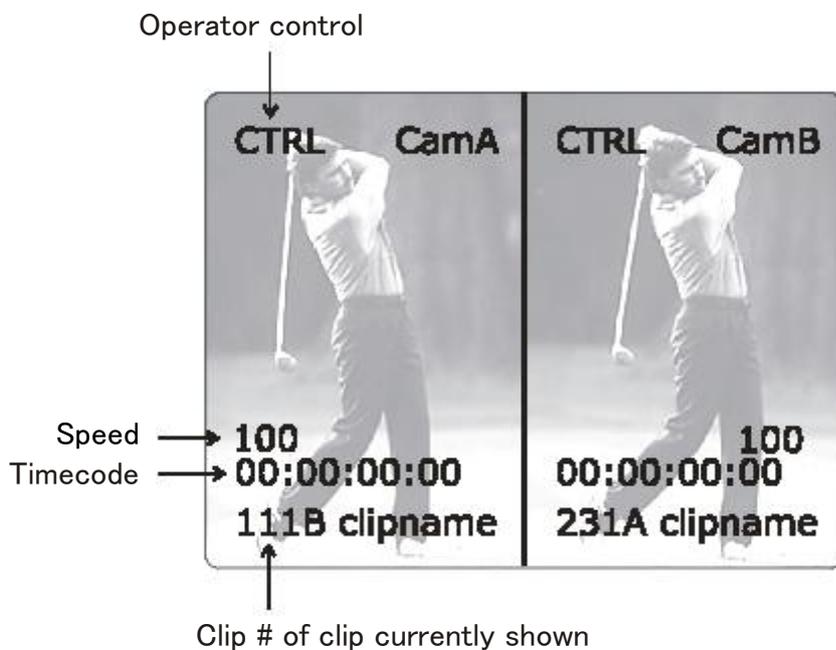
Vertical Split機能は、LSMリモコンからコントロールします:

PGM1 CAM A		*PGM2* CAM B	
Trains.	PgmSpd Sw to IN	Sort->TC Search	PostRoll Pref
P.1 B.1	Clips : LOCAL	Records : LOCAL	
PL 11 <			
Msg:			
V Split Left	Swap Right	Sync L & R	SHIFT

SHIFT + Dを押し、通常のコマンドと特殊なコマンドを切り替えます:

V Split <-Lf->	Swap <-Rg->	Sync <-WP->	SHIFT
-------------------	----------------	----------------	-------

画面の説明



コマンド説明

コマンド	説明
V SPLIT / H SPLIT	水平と垂直スプリットスクリーンメニューを切り替えます。
Swap	両側の映像を交換します。
Sync	選択した PGMを他の PGMIに同期させます。 このボタンを押し、リファレンスとして使用する PGMを選択します。
Left	モニタの左側部分をコントロールします。
Right	モニタの右側部分をコントロールします。
L & R	左右を一緒にコントロールします。
SHIFT	特別なコマンドにアクセス/終了します。
<-Lf->	左の映像を中心に移動させます。
<-Rg->	右の映像を中心に移動させます。
<-Wp->	分割線を移動します。

- Leftキーを押して画面の左側をコントロールし、この側の目的のクリップを呼び出します。
コマンドノブを使用して、目的の映像に達するまでクリップ内を検索します。
- Rightキーを押して画面の右側をコントロールし、右側に表示したいクリップで同じ操作を繰り返します。
- 動作が映像の中央に来るように、両側のクリップを水平方向に移動することもできます。
- SHIFT + Dを押し、このモードに入ります。
上記のようにメニューが変わります。
- <-Lf->キーを押し、コマンドノブを動かして左側の映像を中央に合わせます。
- <-Rg->キーを押し、右側の映像と同じ操作をします。
- デフォルトの位置に戻すには、CLEAR + <-Lf->および CLEAR + <-Rg->を押します。
- <-WP->キーを押して境界線を移動します。
境界線のデフォルト位置を復元するには、CLEAR + <-WP->を押します。
- SHIFTモードを終了するには、SHIFT + Dをもう一度押します。



ネットワークモードで作業している場合は、ローカルクリップだけでなくリモートクリップに対してもスプリットスクリーンを実行できます。

9.1.3. 水平スプリットを使用する

Horizontal Aplit機能は、LSMリモコンからコントロールします：

PGM1 CAM A		*PGM2* CAM B	
Trains	PgmSpd Sw to IN	Sort→TC Search	PostRoll Pref
P.1 B.1	Clips : LOCAL	Records : LOCAL	
PL 11 <			
Msg:			
H Split Top	Swap Bottom	Sync T & B	SHIFT

SHIFT + Dを押すと、通常のコマンドと特殊なコマンドを切り替えます：

H Split <-Tp->	Swap <-Bt->	Sync <-WP->	SHIFT
-------------------	----------------	----------------	-------

画面の説明

Operator control Timecode

PGM1 CTRL 00:00:00:00. ← Speed
CamA 100

PGM2 CTRL 00:00:00:00. 100
CamA

Camera currently shown

コマンド説明

コマンド	説明
V SPLIT / H SPLIT	水平と垂直スプリットスクリーンメニューを切り替えます。
Swap	両側の映像を交換します。
Sync	選択した PGMを他の PGMIに同期させます。 このボタンを押し、リファレンスとして使用する PGMを選択します。
Top	モニタの上側部分をコントロールします。
Bottom	モニタの下側部分をコントロールします。
T & B	上下を一緒にコントロールします。
SHIFT	特別なコマンドにアクセス/終了します。
<-Tp->	上の映像を中心に移動させます。
<-Bt->	下の映像を中心に移動させます。
<-Wp->	分割線を移動します。

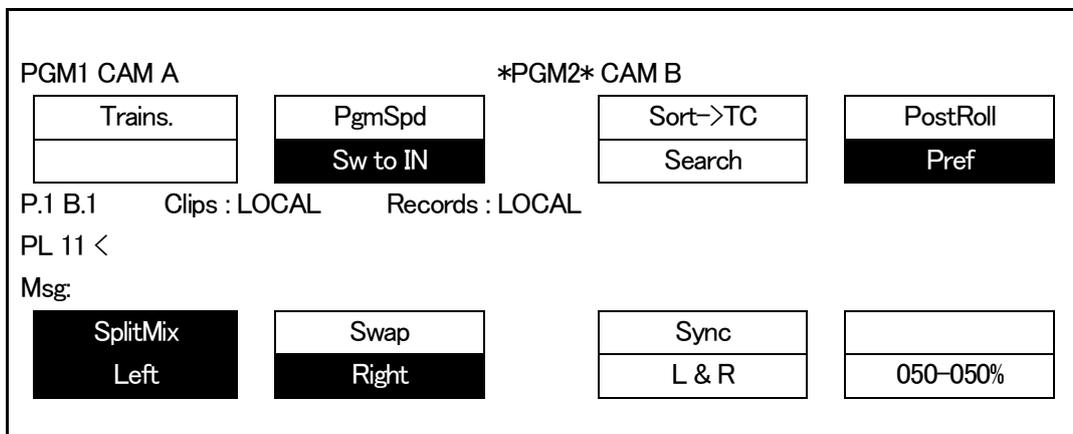
- Topキーを押して画面の上側をコントロールし、この側の目的のクリップを呼び出します。
コマンドノブを使用して、目的の映像に達するまでクリップ内を検索します。
- Bottomキーを押して画面の下側をコントロールし、下側に表示したいクリップで同じ操作を繰り返します。
- 動作が映像の中央にくるように、両側のクリップを垂直方向に移動することもできます。
- SHIFT + Dを押し、このモードに入ります。
上記のようにメニューが変わります。
- <-Tp->キーを押し、コマンドノブを動かして上側の映像を中央に合わせます。
- <-Bt->キーを押して、下側の映像と同じ操作をします。
- デフォルトの位置に戻すには、CLEAR + <-Tp->および CLEAR + <-Bt->を押します。
- <-WP->キーを押して境界線を移動します。
境界線のデフォルト位置を復元するには、CLEAR + <-WP->を押します。
- SHIFTモードを終了するには、SHIFT + Dをもう一度押します。



ネットワークモードで作業している場合は、ローカルクリップだけでなくリモートクリップに対してもスプリットスクリーンを実行できます。

9.1.4. ミックススプリットを使用する

Mixed Split機能は、LSMリモコンからコントロールします：



このモードは、両方の映像がフルフレームで表示されるため位置調整がないことを除いて、水平および垂直スプリットモードと同様に機能します。

Dキーを使用すると、オペレータは 2つのソースのミックス率を調整できます。

Dキーを押して機能をハイライト表示させ、レバーを動かして 2つのソースのミックスレベルを調整します

9.2. ハイパーモーションモード

9.2.1. ハイパーモーションモードをアクティブにしてアクセスする

定義

Hypermotionモードでは、サーバーがハイパーモーションカメラをコントロールできます。このようなカメラは、標準カメラよりもはるかに高いフレームレートで映像を記録します。

内部メモリに映像のバッファを記録します。

このバッファは、標準の SDI接続を介して EVSサーバーに取り込まれます。

そうすることで、ハイパーモーションカメラは、サーバーによって標準カメラと見なされます。

EVSサーバーがハイパーモーションモードで動作する場合、Multicam LSMコンフィグを実行する必要があります。

ハイパーモーションモードの目的は、ハイパーモーションカメラのコントロールに標準 LSMリモコンの使用を可能にすることです。

このようなカメラではほとんどのコマンドが同一ですが、この章の最後の部分では、サポートされているカメラモデルとその固有の機能の一覧を示しています。

ハイパーモーションモードをアクティブにする

hypermotionモードにアクセスするには、以下を確認する必要があります：

- ハイパーモーションモードに必要なライセンスコード 20が有効になっています。この必要なライセンスキーの詳細については、フォトロンにお問い合わせください。
- Operational Setupメニュー、**Hypermotion**パラメータが有効になっている。
- Operational Setupメニュー、**Remote mode**パラメータに従って、メインメニューのリモート数を正しく選択している

選択した **Remote mode**に応じて、ハイパーモーションカメラのみ、またはハイパーモーションカメラとサーバーの PGMを制御します。

ハイパーモーションモードへのアクセスと終了

ハイパーモーションメニューにアクセスするには、**SHIFT + D (HyperMo)**を押します。

ハイパーモーションメニューを終了するか PGMコントロールに切り替えるには、操作メニューの **SHIFT + D**をもう一度押します。



Hypermotion + LSM モードでは、**SHIFT + D** キーで LSM モードを表示します。

9.2.2. ハイパーモーションカメラのコントロール

LSMリモコン上のキーコマンド

序文

このセクションでは、ハイパーモーションカメラをコントロールするために LSMリモコン上で使用できるさまざまなコマンドを示します。

利用可能な場合、ハイパーモーションカメラの対応するキーについて言及されます。

この表には、すべてのカメラに適用可能な標準動作が説明されています。
特定のカメラに特定の動作がある場合、これはカメラ専用のセクションで説明します。

PLAY

このキーは、ハイパーモーションカメラの 'PLAY'コマンドに対応しています。

このキーを押すと、現在のメモリブロック上で最初に利用可能なフレームから再生が開始されます。

対応する **CAM**キーが緑色に点滅し、再生状態を示します。

再生中、ハイパーモーションカメラ上で再生された素材は、SDI接続を介してサーバーに記録されます。

SHIFT + PLAY

ハイパーモーションカメラには、対応するコマンドはありません。

このキーの組み合わせを押すと、**PGMSpeed**パラメータで設定された速度で、現在のメモリブロックの再生が開始されます。

PLAY、**SHIFT + PLAY**、または**PRV CTL**をもう一度押すと、通常の再生速度に戻ります。

対応する **CAM**キーが緑色に点滅し、再生状態を示します。

Mark

このキーは、ハイパーモーションカメラの 'Mark Cue Point'コマンドに対応しています。

このキーを押すと、現在のブロック上にキューポイントをマークします。
1つのメモリブロックに、最大 255個のキューポイントをマークできます。

この機能は、マルチブロックメモリを備えたすべてのカメラでは使用できません。

Last Cue

このキーは、ハイパーモーションカメラの 'Search'コマンドに対応しています。

Last Cueキーには、いくつかの動作があります：

- Cues/パラメータが **Off**に設定されている場合、キューポイントは管理されません。
この場合、Last Cueボタンを使用すると、以下のいずれかの動作を実行できます：
 - Last Cue/パラメータで設定された速度で再生コマンドを実行します。
 - Last Cue/パラメータで設定されていれば、Ramp upモードで再生コマンドを実行します。
- Cues/パラメータが **On**に設定されている場合、キューポイントが管理されます。
この場合、Last Cueボタンを使用すると、以下のいずれかの動作を実行できます：
 - 現在のブロックにキューポイントが設定されている場合、現在のメモリブロックの前のキューポイントに移動します。
 - 現在のブロックにキューポイントが設定されていない場合、記録を停止して現在のメモリブロックの最初の記録済みフレームに戻ります。

フレームはロードされていますが、カメラは再生を開始しません。

RECORD

このキーはハイパーモーションカメラの 'ARM'または 'REC'コマンドに対応しています。

さまざまな条件に応じて、さまざまな動作が可能です：

- シングルブロックメモリでは、このキーを押すと、カメラに記録されている素材が削除され、カメラで記録処理が開始されます。
- マルチブロックメモリの場合：
 - 作業するブロック番号を選択して **RECORD**を押すと、カメラのメモリブロックに記録されたすべての A/V素材が削除され、最初のブロックで録画が開始されます。
 - 続いて **RECORD**を押し、メモリブロックを選択すると、現在選択されているメモリブロックで記録が開始され、その内容は削除されます。
 - 続いて**RECORD**を押し、メモリブロックを選択していない場合、カメラのメモリブロックに記録されたすべての A/V素材が削除され、最初のブロックで録画が開始されます。
 - 続いて**RECORD**を押して、選択したメモリブロックが録画中の場合、その動作はカメラによって異なります。カメラ自体の章を参照してください。

TAKE

このキーは、ハイパーモーションカメラの Trig / Stop Rec コマンドに対応しています。

シングルブロックメモリの場合、または最後のブロックに達した場合は、TAKEを押して録音を停止します。

マルチブロックメモリの場合、TAKEを押すと次のような動作が誘発されます：

- 現在のブロックで記録停止します。
- 現在のブロックの素材が、再生モードでカメラにロードされます。
- 使用可能であれば、次の空のブロックで記録が開始されます。
空のブロックが残っていなければ、記録は停止します。

Lever

ハイパーモーションカメラには、対応するコマンドはありません。

ハイパーモーション機能を使用して再生する素材用に、Leverキーを押してセカンダリレバーレンジ（ハイパーモーションセカンダリメニューの 2nd Lever パラメータで設定）に移動します。

CAM Keys

記録済みブロックに対応する CAMキーを押すと、選択ブロックの最後に記録されたフレームが再生モードでロードされます。

RECのブロックに対応する CAMキーを押すと、選択ブロックの最後に記録されたフレームが再生モードでロードされ、空きブロックがあれば次の空きブロックで記録が開始されます。

空のブロックに対応する CAMキーを押すと、ビープ音が鳴ります。

CLEAR

CLEARキーを押すと、ブロック上に記録された素材を消去します。

以下の方法で使用できます：

- PLAYモードでない特定のブロックの記録をクリアするには、CLEARキーを押し、目的ブロックに対応するCAMキーを 押します。
- ブロックが PLAYモードのときにブロックの記録をクリアするには、CLEARを押します。
再生が停止され、記録素材がブロックから削除され、まだ他のブロックで録画されていない場合、カメラはこのブロックで 自動的に録画を開始します。



CLEARボタンは、一部のカメラでのみ有効です。

LSMリモコンのLCDメニュー

ハイパーモーションメインメニュー

ハイパーモーションメインメニューは、ハイパーモーションセカンダリメニューの #Blocks/パラメータで選択されたメモリブロックを表示します。

メモリブロックの使用については、この章の後半で説明しています。

アクティブなブロックのみが表示され、ハイライト表示されたブロックは、現在作業しているブロックです。

Off	Ramp UP	SpeedBrk	LSM Mode
Block 1	Block 2		

Cues Parameter

このパラメータでは、ハイパーモーションモードでキュー管理を有効にすることができます。

Cues/パラメータのデフォルト値は、Onです。

Off	Ramp UP	SpeedBrk	LSM Mode
Block 1	Block 2		

Last Cue Parameter

Last Cue/パラメータは、Cues/パラメータが Offのときの Last Cueボタン機能を設定します。

Off	Ramp UP	SpeedBrk	LSM Mode
Block 1	Block 2		

- Last cue/パラメータは、Ramp Up（デフォルト値）に設定することができます：

- Last Cueボタンを初めて押すと、PGMSpeedから最大スピードに達するまでスピードが上がります。
この最大速度は、カメラの機種によって異なります。

- Last Cueボタンを再度押すたびに、最後に使用したスピードから最大スピードになるまでスピードを上げます

- Last Cue/パラメータは、個別の速度に設定できます（使用可能な値はカメラの機種によって異なります）。



- Cuesが Offに設定されていると、カムキーが黒く表示され、Markボタンが非アクティブになります。
- Cuesが Offに設定され、Last Cueが Ramp Upに設定されている場合は、Clear + Last Cueを押して、速度をPGMSpeedにリセットします。

Speedbreak Parameter

Speedbreak機能が使用可能になると、図のように表示されます。

対応するキーを押して、それをアクティブ（ハイライト）または非アクティブ（通常表示）にします。

Off	Ramp UP	SpeedBrk	LSM Mode
Block 1	Block 2		



現在、Speedbreak機能は、Vision Researchおよび NAC Hi-Motion IIカメラでのみ使用できます。

ハイパーモーションセカンダリメニュー

ハイパーモーションメインメニューから、MENUキーを押して、以下に示すハイパーモーションセカンダリメニューを開きます。

# Blocks	Pre-Roll	PGMSpeed	2ndLever
2	00s10fr	50%	+ 1000

このセカンダリメニューには、下の表で説明するハイパーモーション設定が含まれています。設定を変更するには、対応するソフトキーとジョグを押して、目的の値を選択します。

デフォルトの設定値が、表に記載されています。

値の範囲は、カメラ毎に変わることが多いため、使用可能な値はカメラ固有の章に記載されています。

設定	説明
# Blocks	使用するハイパーモーションカメラのメモリブロック番号 (接続カメラがこの機能をサポートしている場合)。 メインメニュー内に表示されるブロックの番号は、このパラメータ内で設定されるブロックの番号に依存します： 1 ~ 4メモリブロックを使用できます。(デフォルト: 1)
Pre-Roll	ハイパーモーションカメラ上で記録された素材に設定されたキューポイントのプリロール。 Last Cueコマンドでは、素材があれば目的の TC-プリロールに移動します。 素材が無ければ、プリロールは適用されません。
PGM Speed	SHIFT + PLAYキーを使って、ハイパーモーションカメラ上の記録素材の再生に適用される PGM速度。
2nd Lever	ハイパーモーションカメラ上の記録素材の再生に適用されるセカンダリレバーレンジ。

ハイパーモーションカメラからクリップを作成する

カメラがコンテンツを EVSサーバーに再生しているときは、カメラをコントロールしている LSMリモコンから自動的にクリップすることができます。

IN / OUTキーと **F**キーを使用して、ハイパーモーションカメラに対応するレコードトレインをクリップし、クリップ位置に保存します。

したがって、PGMをコントロールせずに、またすべてのコンテンツがサーバーに収録されるのを待つことなく、ハイパーモーションカメラをクリップすることができます。

ハイパーモーションカメラに記録された素材を再生すると、**Recorder**設定 (p6.4、F2) で設定されているように、カメラのレコードトレインで使用できます。

この素材で、クリップを作成できます。

これを行うには、以下の手順を実行します：

1. **SHIFT + D** (hypermotion+ LSMモードのLSMリモコン) でLSMモードに戻る、または別のLSMリモコン (hypermotion onlyモードのLSMリモコン) を使用します。
2. PGMに関連するレコードトレインをロードします。
3. マテリアルをジョグし、通常通り、**MARK IN**、**MARK OUT**を追加して、目的のクリップを作成します。

キューポイントの管理

コントローラがカメラをコントロールするときに、**Mark**を押して最大 255個のキューポイントを設定します。レコードモードで、現在のブロックにキューポイントを追加できます。

Cuesパラメータが **On**に設定されている場合、**Last Cue**キーを押してキューポイントを呼び出すことができます。キューポイントはブロック単位で管理されるため、このブロックで設定されたキューポイントを呼び出すために、最初に目的のブロックを選択します。

メモリブロックの管理

メモリブロック数の定義

一部のカメラでは、ユーザは同じサイズの複数のブロックにメモリを分割できます。

ハイパーモーションカメラに素材を記録する前に、使用するメモリブロックの数（1、2、3、または4ブロック）を指定する必要があります。

デフォルトでは、メモリブロックは 1つだけ設定されています。



複数のメモリブロックを使用する場合、ブロックは独立した単位とみなされます。

つまり、次のブロックに記録を続けるために、あるブロックから別のブロックに手動で移動する必要があります。

ハイパーモーションカメラのメモリブロック数を設定するには、以下の手順を実行します：

1. ハイパーモーションメニューで、**MENU**を押してセカンダリメニューを開きます。
2. **A**を押して、**#Blocks**フィールドを有効にします。
このフィールドは、カメラメモリが分割されるメモリブロックの数を指定します。
3. ジョグでブロック数を選択します（1 ~ 4）。
4. もう一度 **MENU**を押して選択内容を確定し、ハイパーモーションメインメニューに戻ります。

カメラメモリは、要求されたブロック数、すべて同じサイズに分割されました。

Aから Dへの CAMキーは、それぞれ 1から 4のメモリブロックに対応します。

メモリブロックステータスのカラーコード

メモリブロックのステータスは、LSMリモコンの対応する CAMキーに直接、およびハイパーモーションカメラに対応するレコーダーの OSDモニタリングの両方で、共通のカラーコードを使用して表示されます。

OSDモニタリングでは、ブロックシステムは 4つの四角形の集合、■■■■として表示され、それぞれがメモリブロックに対応しています。

一般的なカラーコードは、以下の通りです：

色	CAMキー	ブロックシンボル	メモリブロックステータス
白 点灯			空のブロック
緑 点灯		 または 	記録済みブロック
緑 点滅			再生中ブロック
赤 点灯			記録中ブロック
緑 点灯		<key>	記録中ブロック
緑 点滅		<key>	記録中ブロック

1 空の透明な四角。

2 白い四角、Hi-Motion カメラ専用。

シングルブロックメモリでの作業

シングルブロックメモリを使用してカメラをコントロールするときの一般的な記録および再生プロセスは、以下です：

- ハイパーモーションカメラをコントロールしている LSMリモコンの **RECORD**を押して、カメラで記録を開始します。
- 記録中に、**Mark**を押して、記録した素材にキューポイント（最大 255）を設定できます。
- 以下のいずれかの方法で記録を停止します：
 - Last cue**を押して、前のキューにカメラを位置付けます（プリロールを考慮して）。
 - ダイヤル**をジョグして、目的の映像にカメラを位置付けます。
 - TAKE**を押し、記録を停止します。
- PLAY**を押して、再生を開始します。

再生中、ハイパーモーションカメラで再生された素材は、SDI接続を介してサーバーに記録されます。

マルチブロックメモリでの作業

マルチブロックメモリを使用してカメラをコントロールする場合の一般的な記録および再生プロセスは、以下です：

1. 素材を記録するメモリブロック（1 ～ 4）に対応する A～D CAMキーを押します。
2. ハイパーモーションカメラをコントロールする LSMリモコンで **RECORD**を押して、カメラで記録を開始します。
素材は、メモリブロック上でループモードで記録を開始します。
 - 目的のブロック番号を選択して初めて **RECORD**を押すと、すべてのメモリブロックが消去され、最初のブロックから記録が開始されます。
 - 続いて **RECORD**を押し、ブロックを選択すると、現在選択されているメモリブロックで記録が開始されます。
 - その後に **RECORD**を押し、ブロックが選択されていない場合、最初に使用可能なブロックで記録が開始されます。
3. **TAKE**を押し、現在のブロックの記録を停止し、使用可能であれば、最初の空きブロックに記録を開始します。
4. 以下のいずれかの方法で記録を停止します：
 - **Last cue**を押して、カメラを配置し、ブロックの最初に記録されたフレームにキューします。
 - ダイヤルをジョグして、目的の映像にカメラを位置付けます。
 - このブロックに記録されている最初のフレームを再生モードでロードするには、別のブロックを選択します。
5. **PLAY**を押して、再生を開始します。

再生中、ハイパーモーションカメラで再生された素材は、SDI接続を介してサーバーに記録されます。

例

以下の手順では、ハイパーモーションカメラで使用する LSMリモートコマンドの典型的な例を示します：



一部のキーの一般的な動作は、FOR-A FT-Oneカメラでは異なるため、このカメラ専用のセクションに特別な例が追加されています。

1. 最初に、ブロックは記録済みか空です。



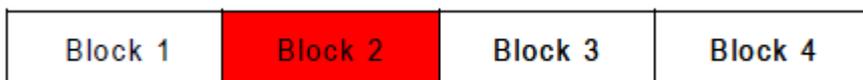
2. LSMリモコンの RECORDを押して、ブロックの記録済み素材を削除し、ブロック 1（このキーの最初の使用）でループモードで記録を開始します。



3. TAKEを押して、現在のブロックで記録を停止し、次の使用可能なブロック（ブロック 2）で記録を開始します。同時に、ブロック 1で再生が開始されます。



4. CLEARを押してブロック 1の再生を停止し、そのブロックに記録されている素材を削除します。ブロック 2が記録中なので、ブロック 1で記録は開始されません。



5. TAKEを押してブロック 2の記録を停止し、使用可能な最初のブロック（ブロック 1）で記録を開始します。ブロック 2で再生が開始されます。



6. TAKEをもう一度押して、ブロック 1の記録を停止し、最初に使用可能なブロック（ブロック 3）で記録を開始します。

ブロック 2上の再生は、影響を受けません。



7. CAM Aを押して、ブロック 2を開始位置にキューして、ブロック 1の最後に記録したフレームを再生モードでロードします。

記録は、ブロック 3上で続いています。



8. CAM Cを押してブロック 3の記録を停止し、最初に使用可能なブロック（ブロック 4）で記録を開始します。ブロック 3の最後に記録されたフレームを、再生モードでロードします。



9. TAKEを押し、ブロック 4の記録を停止します。

空きブロックがないため、別のブロックで記録は開始されません。



10. CLEARを押してブロック 3の再生を停止し、ブロック 3の素材を削除して、ブロック 3の記録を開始します。



11. ブロック 3が記録されると、他のすべてのブロックが記録素材を持つので、記録は終了します。

Speedbreakの使用

スピードブ레이크機能

ハイパーモーションカメラは従来のカメラよりも多くの映像を記録するため、スローモーションですべてをレビューするのは効率的ではありません。

オペレータはしばしばリプレイ中に速度を変化させます：オンエアで、見たい動作の前は早く、そしてハイパーモーション記録から十分な恩恵を得る動作中はゆっくり、その後動作後に再び速くなります。

Speedbreak機能は、スピードが変わるポイントを事前に識別することで、このプロセスを容易にするために開発されました。

スピードブ레이크の使い方

1. LSMリモコンの Speedbreakモードが有効であることを確認します。
2. 目的のブロックの **CAM**キーを押して、シーケンスを呼び出します（例）。
以前に紹介した IN / OUTポイントは、ジョグでシーケンスを再生しているときは考慮されません。
3. シーケンスをジョグし、INと OUTキーでINポイント（強制）と OUTポイント（オプション）を設定します。
必要に応じて、**CLEAR + IN / OUT**キーを使用して、これらのポイントを削除します。
4. **PLAY**ボタンまたはレバーを使用して、再生を開始します。
 - LSMリモコンで速度が設定されている場合、この設定された速度で再生が開始されます。
 - そうでなければ、**PGMSpeed**で再生が開始されます。

このように、スピードブレイクモードでの再生は、以下の速度で実行されます

- INポイントの前：LSMリモコンまたは **PGMSpeed**で設定された速度。
- INポイントと OUTポイントの間：公称速度。
- OUTポイントの後：LSMリモコンまたは **PGMSpeed**で設定された速度。

INポイントと OUTポイントの管理

Speedbreak機能が有効な場合:

- INポイントと OUTポイントは、ハイパーモーションレコーダーの OSD上に表示されます。
- INポイントと OUTポイントは、ブロックごとに記憶されます。
- INポイントと OUTポイントは、以下の場合に削除されます:
 - ブロックが再度記録されました。
 - ブロック数が変更されました。
 - 接続タイプまたはポート設定が、変更されました。
 - Multicamが、再起動されました。

9.2.3. 特定カメラの機能

序文

以下のサブセクションでは、この章で先に説明した標準機能に対するいくつかのカメラモデルの違いとバリエーションについて説明します。

以下のセクションは、製造元のカメラ名に基づいています。

名前	メーカー
Antelope	Vision Research
FASTCAM	Photron
FOR-A VFC-7000	FOR-A
FOR-A FT-One	FOR-A
Hi-Motion I	ARRI
Hi-Motion II	NAC / Ikegami
Sprintcam	Vision Research
Superloupe	Vision Research
Vision Research	Vision Research
X-Mo	Vision Research

FOR-A VFC-7000カメラ

アプリケーションの開始

アプリケーションが開始されると、最初のメモリブロックで記録が開始されます。

パラメータ値

以下の表は、カメラ固有のパラメータ値または値の範囲を示しています。

設定パラメータは、Multicam Configurationウィンドウ、Operationページ、Hypermotion controllerセクションで設定します。

設定パラメータ	値
Port	Ethernet
Protocol	UDP

オペレーショナルパラメータは、LSMリモコンの LCDセカンダリメニューのHypermotion modeで設定します。

オペレーショナルパラメータ	値範囲	デフォルト値
# Blocks	1 ~ 4	1
Pre-Roll	00s00fr ~ 5s0fr	00s00fr
PGM Speed	50、100、200、400%	100
2nd Lever	+/- 1000%、0 ~ 1000%	+/- 1000

LSMリモコンキーの特定の動作

- RECORD:

現在のブロックの記録中にこのキーを押すと、すべてのメモリブロックが消去され、最初のブロックで記録が開始されます。

- RECORD:

CAMキーが空のブロックを参照している場合は、リモートからビープ音が鳴ります。

- TAKE:

このキーは、ARMモードで動作します。

- CLEAR:

このキーを押すと、現在のメモリブロックのデータが削除されます。

キューポイント管理



キューポイントは、すべてのメモリブロックが 1 回記録されている場合にのみ動作します。

- 新しい ARM/REC コマンドがブロックで発行されると、そのすべてのキューポイントがクリアされます。
- **Last Cue** コマンドが目的の TC プリロールにアクセスできない場合、プレーヤーは現在のキューポイントに留まります。
- **Last Cue** コマンドがもう存在しない TC を参照している場合、ビープ音は鳴りますが、OSD にはまだ移動したいキュー番号を表示します。
- キューポイントは複数のブロックにまたがってマークすることができますが、呼び出しは現在選択されているブロックに制限されています。

例:

- メモリブロック 1 に記録中、メモリブロック 1 にキューポイント 1、2、3 にマークします。
- **TAKE** を押しブロック 2 で記録を開始し、キューポイント 1、2、3 をマークします。
- **TAKE** を押し、メモリブロック 2 を選択します。
Last Cue コマンドは、ブロック 2 のキューポイントをスクロールします。
- 別のブロックのキューポイントをスクロールするには、そのブロックを最初に選択し、**Last Cue** を押します。
- OSD では、白で表示される最初の情報は、再生中のブロックのキューポイントを参照し、赤で表示される 2 番目の情報は、記録中ブロックを参照します。

FOR-A FT-Oneカメラ

アプリケーションの開始

アプリケーションの開始時に、ブロック番号が選択されると、カメラは自動的に最初のメモリブロックに記録を開始します。

パラメータ値

以下の表は、カメラ固有のパラメータ値または値の範囲を示しています。

設定パラメータは、Multicam Configurationウィンドウ、Operationページ、Hypermotion controllerセクションで設定します。

設定パラメータ	値
Port	Ethernet
Protocol	UDP

オペレーショナルパラメータは、LSMリモコンの LCDセカンダリメニューの Hypermotion modeで設定します。

オペレーショナルパラメータ	値範囲	デフォルト値
# Blocks	1 ~ 4	1
Pre-Roll	00s00fr ~ 5s0fr	00s00fr
PGM Speed	50、100、200、400、800、1600%	100
2nd Lever	+/- 1600%、0 ~ 1600%	+/- 1000

LSMリモコンキーの特定の動作

● RECORD:

ブロックが RECORD でなく、ブロックが選択されていないときに、このキーを押すと、最初のブロックで記録が開始されます。

以前に記録された素材は、変更されません。

● RECORD:

現在のブロックの記録中に、このキーを押すと、再生中または記録済みのすべてのメモリブロックがクリアされます。

現在の記録ブロックの素材は、削除されません。

最初のブロックに移動し、カメラは次の空きブロック(ブロック 2)で記録を開始します。

● RECORD:

CAMキーが空のブロックを参照している場合は、リモートからビープ音が鳴ります。

● TAKE:

このキーは、REC STANDBYモードで動作します。

TAKEキーを押すと、ブロックが再生モードにいた場合、ブロックはこのモードのままです。

再生モードのブロックがない場合、前の記録ブロックが再生を開始します。

● CLEAR (+ CAM key):

CLEARキーを押すと、PLAY (または選択したブロック)にあるメモリブロックのデータが削除され、記録ブロックが左に移動します。

キューポイント管理



キューポイントは、すべてのメモリブロックが 1回記録されている場合にのみ動作します。

- 新しい ARM/RECコマンドがブロックで発行されると、そのすべてのキューポイントがクリアされます。
- **Last Cue**コマンドが目的の TCプリロールにアクセスできない場合、プレイヤーは現在のキューポイントに留まります。
- **Last Cue**コマンドがもう存在しない TCを参照している場合、ビープ音は鳴りますが、OSDにはまだ移動したいキュー番号を表示します。
- キューポイントは複数のブロックにまたがってマークすることができますが、呼び出しは現在選択されているブロックに制限されています。

例:

- メモリブロック1に記録中、メモリブロック 1にキューポイント 1、2、3にマークします。
- **TAKE**を押しブロック 2で記録を開始し、キューポイント 1、2、3をマークします。
- **TAKE**を押し、メモリブロック 2を選択します。
Last Cueコマンドは、ブロック 2のキューポイントをスクロールします。
- 別のブロックのキューポイントをスクロールするには、そのブロックを最初に選択し、**Last Cue**を押します。
- OSDでは、白で表示される最初の情報は、再生中のブロックのキューポイントを参照し、赤で表示される2番目の情報は、記録中ブロックを参照します。

メモリブロック管理

一般原則

FOR-A FT-Oneカメラでは、解放されたブロックが左に移動します。
したがって、ブロック管理の一般原則は以下です：

- 記録済みブロックは、最初の位置にあります。
- 記録中ブロックは、記録済みブロックの後にあります。
- 空のブロックが、最後の位置に来ます。

例

以下の手順では、ハイパーモーションカメラで、LSMリモートコマンドを使用する典型的な例を示します：

1. 最初に、ブロックは記録済みか、空です



2. LSMリモコンの RECORDを押して、ブロック上の記録済み素材を削除し、ブロック 1（このキーの最初の使用）でループモードで記録を開始します。



3. TAKEを押して、現在のブロックの記録を停止し、次の使用可能なブロック（ブロック 2）で記録を開始します。同時に、ブロック 1で再生が開始されます。



4. CLEARを押してブロック 1の再生を停止し、そのブロックに記録されている素材を削除します。ブロック 2はまだ記録中で、ブロック 1になります。



5. TAKEを押してブロック 1の記録を停止し、最初の空のブロック（ブロック 2）で記録を開始します。ブロック 1で、再生が開始されます。



6. CAM Dを押します。ブロックが空であるため、リモコンが鳴ります。



7. TAKEをもう一度押して、ブロック 2の記録を停止し、最初に使用可能なブロック（ブロック 3）で記録を開始します。

ブロック 1で実行中の再生は、影響を受けません。



8. CAM Aを押して、ブロック 1の頭にキューします。
記録は、ブロック 3で継続しています。



9. TAKEを押してブロック 3の記録を停止し、最初の使用可能なブロック（ブロック 4）で記録を開始します。



10. TAKEを押してブロック 4の記録を停止します。
空きブロックがないため、別のブロックで録画が開始されません。



11. CLEAR + Cを押して、ブロック 3の素材を削除します。
ブロック 4は、左にシフトします（ブロック 3になる）。
ブロック 4で記録を開始します。



12. ブロック 4で記録が完了すると、他のすべてのブロックが記録済み素材を含むので、記録は終了します。

Hi-Motion Iカメラ

カメラ名

ARRI製カメラは、Hi-Motion Iカメラとして販売されています。

アプリケーションの開始

アプリケーションが起動すると、このカメラは ARMモードになり、最初のメモリブロックで記録が開始されます。

パラメータ値

以下の表は、カメラ固有のパラメータ値または値の範囲を示しています。

設定パラメータは、Multicam Configurationウィンドウ、Operationページ、Hypermotion controllerセクションで設定します。

設定パラメータ	値
Port	RS422
Protocol	Sony 9-PIN

オペレーショナルパラメータは、LSMリモコンの LCDセカンダリメニューの Hypermotion modeで設定します。

オペレーショナルパラメータ	値範囲	デフォルト値
# Blocks	1 ~ 4	1
Pre-Roll	00s00fr ~ 5s0fr	00s00fr
PGM Speed	50、100、200、300、400、1000%	100
2nd Lever	+/- 1000%、0 ~ 1000%	+/- 1000

LSMリモコンキーの特定の動作

● RECORD:

CAMキーが空のブロックを参照しても、リモートからビープ音は鳴りません。

● RECORD:

現在のブロックの記録中に、このキーを押しても、カメラに何もコマンドを送りません。

● TAKE:

このキーは、ARMモードで動作します。

● CLEAR:

このキーは、何も影響しません。

キューポイント管理

- 新しい ARM/RECコマンドがブロックで発行されると、そのすべてのキューポイントがクリアされます。
- キューポイントは、シングルブロックメモリを使用する場合にのみマークすることができます。
- Last Cueコマンドが目的の TCプリロールにアクセスできない場合、プレーヤーは現在のキューポイントに留まります。
- Last Cueコマンドがもう存在しない TCを参照している場合、プレーヤーは現在のメモリブロックの先頭にジャンプします。

Hi-Motion IIカメラ

カメラ名

NAC/Ikegami製のカメラは、Hi-Motion IIカメラとして販売されています。

アプリケーションの開始

アプリケーションが起動すると、このカメラは ARMモードになり、最初のメモリブロックで記録が開始されます。

パラメータ値

以下の表は、カメラ固有のパラメータ値または値の範囲を示しています。

設定パラメータは、Multicam Configurationウィンドウ、Operationページ、Hypermotion controllerセクションで設定します。

設定パラメータ	値
Port	RS422
Protocol	Sony 9-PIN

オペレーショナルパラメータは、LSMリモコンの LCDセカンダリメニューの Hypermotion modeで設定します。

オペレーショナルパラメータ	値範囲	デフォルト値
# Blocks	1 ~ 4	1
Pre-Roll	00s00fr ~ 5s0fr	00s00fr
PGM Speed	50、100、200、300、400、1000%	100
2nd Lever	+/- 1000%、0 ~ 1000%	+/- 1000

LSMリモコンキーの特定の動作

- **RECORD:**

CAMキーが空のブロックを参照している場合は、リモートからビープ音が鳴ります。

- **RECORD:**

現在のブロックの記録中に、このキーを押しても、カメラに何もコマンドを送りません。

- **TAKE:**

このキーは、ARMモードで動作します。

- **CLEAR:**

このキーを押すと、現在のメモリブロックデータを削除します。

- **CAMキー:**

操作したいブロックの番号を選択して CAMキーを初めて押すと、ブロックはカメラメニューで指定されたフレームでロードされます。

その後 CAMキーが押されると、ブロックは最後にロードされた最後のフレームでロードされます。

- **ENTER + CAMキー:**

対応するメモリブロックを、ロックします。

TAKEキーの動作

Hi-Motion IIカメラのオペレーショナルモードに応じて、TAKEキーの動作は以下のように異なります:

- **Continuousモード:**

TAKEキーを押すと、現在のブロックで記録が停止し、次の空きブロックで開始されます。

最後のブロックで TAKEを押すと、記録が停止します。

これは、標準的な動作に相当します。

- **Loopモード:**

TAKEキーを押すと、現在のブロックで記録が停止し、次の空きブロックで開始されます。

最後のブロックで TAKEを押すと、最初のブロックで記録が再開されます。

- **Singleモード:**

TAKEキーを押すと、現在のブロックで記録が停止します。

他のブロックで、記録は開始されません。

キューポイント管理

- 新しい ARM/RECコマンドがブロックで発行されると、そのすべてのキューポイントがクリアされます。
- **Last Cue**コマンドが目的の TCプリロールにアクセスできない場合、プレーヤーは現在のキューポイントに留まります。
- **Last Cue**コマンドがもう存在しない TCを参照している場合、プレーヤーは現在のメモリブロックの先頭にジャンプします。
- キューポイントは複数のブロックにまたがってマークすることができますが、呼び出しは現在選択されているブロックに制限されています。

例:

- メモリブロック 1に記録中、メモリブロック 1にキューポイント1、2、3にマークします。
- **TAKE**を押しブロック 2で記録を開始し、キューポイント 1、2、3をマークします。
- **TAKE**を押し、メモリブロック 2を選択します。
Last Cueコマンドは、ブロック 2のキューポイントをスクロールします。
- 別のブロックのキューポイントをスクロールするには、そのブロックを最初に選択し、**Last Cue**を押します。
- OSDでは、白で表示される最初の情報は、再生中のブロックのキューポイントを参照し、赤で表示される2番目の情報は、記録中ブロックを参照します。

Photronカメラ

カメラ名

Photron製造カメラは、以下の製品名で販売されています：

- FASTCAM

アプリケーションの開始

アプリケーションの開始時に、このカメラは ARMモードになり、最初のメモリブロックで記録が開始されます。

パラメータ値

以下の表は、カメラ固有のパラメータ値または値の範囲を示しています。

設定パラメータは、Multicam Configurationウィンドウ、Operationページ、Hypermotion controllerセクションで設定します。

設定パラメータ	値
Port	RS422
Protocol	Sony 9-PIN

オペレーショナルパラメータは、LSMリモコンの LCDセカンダリメニューの Hypermotion modeで設定します。

オペレーショナルパラメータ	値範囲	デフォルト値
# Blocks	1 ~ 4	1
Pre-Roll	00s00fr ~ 5s0fr	00s00fr
PGM Speed	50、100、200、300、400、1000%	100
2nd Lever	+/- 1000%、0 ~ 1000%	+/- 1000

LSMリモコンキーの特定の動作

● RECORD:

現在のブロックの記録中に、このキーを押しても、カメラにコマンドは送信されません。

● RECORD:

CAMキーが空のブロックを参照している場合は、リモートからビープ音が鳴ります。

● TAKE:

このキーは、ARM モードで動作します。

● CLEAR:

このキーは、何も影響しません。

キューポイント管理

- 新しい ARM/RECコマンドがブロックで発行されると、そのすべてのキューポイントがクリアされます。
- **Last Cue**コマンドが目的の TCプリロールにアクセスできない場合、プレーヤーは現在のキューポイントに留まります。
- **Last Cue**コマンドがもう存在しない TCを参照している場合、プレーヤーは現在のメモリブロックの先頭にジャンプします。
- 複数のメモリブロックで作業しているときには、キューポイントはマークできません。

Vision Researchカメラ

カメラ名

ビジョンリサーチカメラは、以下の製品名でも販売されています：

- Vision Research
- X-Mo
- Superloupe
- Antelope
- Sprintcam

カメラモデル

このセクションは、以下のVision Researchカメラモデルに適用されます：

- Phantom V642
- Miroシリーズ
- Phantom Flex4K

アプリケーションの開始

アプリケーションの開始時に、録画が自動的に開始されません。

パラメータ値

以下の表は、カメラ固有のパラメータ値または値の範囲を示しています。

設定パラメータは、Multicam Configurationウィンドウ、Operationページ、Hypermotion controllerセクションで設定します。

値	Port	Protocol
Value set 1	RS422	ASCII
Value set 2	Ethernet	TCP

オペレーショナルパラメータは、LSMリモコンの LCDセカンダリメニューの Hypermotion modeで設定します。

オペレーショナルパラメータ	値範囲	デフォルト値
# Blocks	1 ~ 4	1
Pre-Roll	00s00fr ~ 5s0fr	00s00fr
PGM Speed	50、100、200、300、400、1000%	100
2nd Lever	+/- 1000%、0 ~ 1000%	+/- 1000

LSMリモコンキーの特定の動作

● RECORD:

現在のブロックの記録中に、このキーを押すと、すべてのメモリブロックがクリアされ、最初の記録ブロックで記録が開始されます。

● RECORD:

CAMキーが空のブロックを参照している場合は、リモートからビープ音が鳴ります。

● TAKE:

このキーは、どのモードでも動作します。

● CLEAR:

CLEARキーを押すと、現在のメモリブロックのデータが削除されます。

キューポイント管理

● 新しい ARM/RECコマンドがブロックで発行されると、そのすべてのキューポイントがクリアされます。

● Last Cueコマンドが目的の TCプリロールにアクセスできない場合、プレーヤーは現在のキューポイントに留まります。

● Last Cueコマンドがもう存在しない TCを参照している場合、ビープ音は鳴りますが、OSDにはまだ移動したいキュー番号を表示します。

● キューポイントは複数のブロックにまたがってマークすることができますが、呼び出しは現在選択されているブロックに制限されています。

例:

○ メモリブロック 1に記録中、メモリブロック 1にキューポイント 1、2、3にマークします。

○ TAKEを押しブロック 2で記録を開始し、キューポイント 1、2、3をマークします。

○ TAKEを押し、メモリブロック 2を選択します。

Last Cueコマンドは、ブロック 2のキューポイントをスクロールします。

○ 別のブロックのキューポイントをスクロールするには、そのブロックを最初に選択し、Last Cueを押します。

● OSDでは、白で表示される最初の情報は、再生中のブロックのキューポイントを参照し、赤で表示される2番目の情報は、記録中ブロックを参照します。

9.3. ビデオディレイ

Multicamは、Video Delayコンフィグで、最大 6つのチャンネルを管理できます。

Multicamが、Channels設定で **Video Delay**と呼ばれるベースコンフィグで設定されている場合、アプリケーションが開始されると自動的に Delayスクリーンが表示されます。

この場合、すべてのプレイチャンネルは、Delayスクリーンから利用可能になります。

Multicamが、Video Delayと異なるベースコンフィグで動作している場合、この画面はキーボードの **SHIFT + F7**を押してクリップスクリーン、プレイリストスクリーンまたはネットワークスクリーンから手動で呼び出すことができます。この場合、ユーザ #1に割り当てられたプレイチャンネルのみです。

(ベースコンフィグが LSMの場合は 1番目のLSMリモコン、ベースコンフィグが slave modeの場合は 1番目のプロトコル)

The screenshot shows the VIDEO DELAY screen with the following data:

Channel	Target	Actual	Recording
PLAY 1	00:00:00:00	00:00:33;22	Recording
PLAY 2	00:00:00:00	00:01:36;12	Recording
PLAY 3	00:00:00:00	01:00:03;18	Recording
PLAY 4			
PLAY 5			
PLAY 6			

Navigation: ARROWS <- -> : Move to window ENTER: Confirm

各プレイチャンネルに対して、以下を調節できます：

- ビデオとオーディオソース
(カメラアングル、SDTIネットワーク上に複数のユニットが接続されている場合はソースサーバー)。
- 希望のディレイ値： hh:mm:ss:fr

各プレイチャンネルに対して、以下を参照できます：

- 実際のディレイ： hh:mm:ss:fr
- オンエア映像のタイムコード
- 関連するレコードチャンネル上の入力映像のタイムコード
- 関連するレコードチャンネルのステータス (収録中/アイドル)

プレイチャンネルのビデオディレイパラメータの設定方法

プレイチャンネルのビデオディレイパラメータを設定するには、以下の手順を実行します：

1. PCキーボードの **ALT + 対応するF_キー** (例： PGM1の場合は **ALT + F1**、PGM2/PRVの場合は**ALT + F2**、など)を押して、設定するプレイチャンネルを選択します。
2. SDTIネットワーク上の別のサーバーをソースとして使用する場合は、PCのキーボードで **SHIFT + F7**を押して、ネットワークリストを呼び出します。
矢印キーを使用してサーバーを選択し、**ENTER**を押して確定します。
3. カメラアングルを選択します：
左右の矢印キーまたは **TAB**キーを使用して、目的のカメラに緑色のカーソルを移動し、**ENTER**を押します。
新しいカメラアングルがチャンネルにロードされます。
4. ディレイの新しい値を設定します：
左右の矢印キーまたは **TAB**キーを使用して、TARGET DELAYフィールドの上に緑のカーソルを移動し、希望のディレイ値を、hh:mm:ss:frで入力します。
PCキーボードの **CTRL + 対応する F_キー**押し、選択チャンネルの新しいディレイをアクティブにします。
(例： **CTRL + F1**は、PGM1上で新しいディレイを開始します)。
レコードトレインのデュレーションが目標ディレイより短い場合には、レコードトレインが目標ディレイ用の十分な長さになるまで、チャンネルは最初の記録映像上で一時停止します。
この場合、そのチャンネルの OSDに、メッセージ "WAIT"が表示されます。

9.4. Sony、XtenDD35、Odetics&VDCPプロトコル

これらのプロトコルにより、サーバーは外部デバイスによりコントロールされます。

Sony BVW75プロトコル

このプロトコルでは、コントロールデバイスからサーバーを VTRとしてみることができます。

再生チャンネル上で、全ての一般的なトランスポートコマンド (play、play var、pause、goto timecode、pause、stop、その他...) がサポートされています。

記録チャンネル上では、Recと Stopコマンドのみがサポートされています。

このプロトコルは、最も簡単ですが、クリップ管理をサポートしていません。

コントロールデバイスが XtenDD35、Odetics、Louth VDCPプロトコルをサポートしていない時に、使用して下さい (例: 編集機、NLEアプリケーション、一部のビデオスイッチャー、VTRコントローラ、その他)。

XtenDD35プロトコル

このプロトコルは、全ての標準トランスポートコマンド用の Sony BVW75プロトコルに基づいています。

これは拡張コマンドを持ち、クリップ管理をサポートしています:

このプロトコルを使用し、コントロールデバイスはクリップの作成/名前付け/呼び出し/削除が可能です。

このプロトコルは、Thomson/GVG XtenDDシリーズスイッチャー、DNF ST300-EVSと4040CL-EVSコントローラで使用できます。

Odeticsプロトコル

このプロトコルは、全ての標準トランスポートコマンド用のSony BVW75プロトコルに基づいています。

これは拡張コマンドを持ち、クリップ管理をサポートしています: このプロトコルを使用し、コントロールデバイスはクリップの作成/名前付け/呼び出し/削除が可能です、またプレイリスト管理も可能です。

このプロトコルは、DNF ST300と 4040CLコントローラを含む、多くの異なるコントロールデバイスで使用可能です。

EVSサーバーの再生チャンネル上の Sony、XtenDD35、Odeticsプロトコル内の非標準コマンド:

● REC:

RECコマンドが再生チャンネルに送られると、このチャンネルは、デフォルトレコードトレイン上の E2Eモードに戻ります。

もし、プレイヤーに関連付けられているデフォルトレコードチャンネルが現在停止しているなら、最後の記録映像にジャンプし一時停止します。

● EJECT:

もし、コマンドが送られた時、PLAYチャンネルがまだ E2Eモードでなければ、デフォルトレコードトレイン上の E2Eモードに戻ります (RECコマンドを受けた時と同じ)。

もし、PLAYチャンネルが既に E2Eモードであれば、次の利用可能なレコードチャンネルに切り替わります (A→B→C→...→A→...)。

これは例えば、BVE編集コントローラで、エディターが作業したいレコードトレインを選択するのに便利です。

Louth VDCPプロトコル

このプロトコルは、主にオートメーションシステムで使用される、より複雑なプロトコルです。
(Sonyスイッチャーでも使用されます)
これは、Sony BVW75Iに基づいていなくて、クリップもプレイリストも取り扱えます。

IPDPプロトコル

IP Directorアプリケーションがどのようにサーバーをコントロールするかの詳細については、IP Director Technical Referenceマニュアルとユーザマニュアルを参照下さい。

Multicam LSM
OPERATION MANUAL
Version 20.5 – May 2023

発行年月 2023年 9月 発行

株式会社フオトロン

〒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

OC2020.PHOTRON LIMITED、All rights reserved. Printed in Japan.



EVS Broadcast Equipment is continuously adapting and improving its products in accordance with the ever changing requirements of the Broadcast Industry. The data contained herein is therefore subject to change without prior notice. Companies and product names are trademarks or registered trademarks of their respective companies.

