

V-600UHD

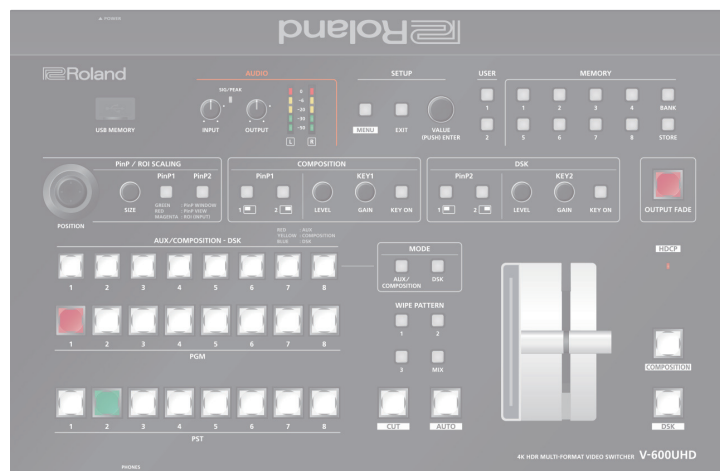
リファレンス・マニュアル

■ 以下の機能は、バージョンアップで対応予定です。

- SDI OUT 3G Level B での出力
- Output Freeze 機能
- RS-232 端子、LAN 端子を使用する機能
- SDI IN のオーディオ機能

■ 推奨ケーブル

4K 解像度 (2160p (UHD)、2160p (DCI)、3840x2160、4096x2160) の映像を入出力する場合は、プレミアム・ハイスピード HDMI ケーブル、12G SDI 対応の SDI ケーブルを使用してください。



各部の名称とはたらき	2
トップ・パネル／サイド・パネル	2
リア・パネル／フロント・パネル (機器の接続)	4
マルチ・ビュー・モニター表示	6

基本操作	7
電源を入れる／切る	7
メニューを操作する	7

対応フォーマット一覧	8
入力フォーマット	8
出力フォーマット	8

入出力の設定	9
出力フォーマットを設定する	9
入力チャンネルに映像ソースを割り当てる	9
映像ソースを共有する	9
出力端子にバスを割り当てる	10
最終出力映像を調整する	10
入力映像を調整する	11
著作権保護 (HDCP) された映像を入力する	12
基準クロックを設定する	13

映像の操作	14
映像を切り替える	14
読み込んだ静止画を使う	15
最終出力映像にフェードをかける (アウトプット・フェード)	16

映像合成の操作	17
PinP (ピクチャー・イン・ピクチャー) で合成する	17
ルミナンス・キー／クロマ・キーで合成する	18

音声の操作	20
入力／出力の音量を調整する	20
入力／出力の音声をミュートする	20
入力／出力の音声と映像のタイミングを合わせる	20
映像の切り替えに音声出力を連動させる (オーディオ・フォロー)	20
AUDIO IN の音声をオーディオ・フォローの対象にする	20
入力音声を HDMI 映像や SDI 映像にミックスさせる	21

その他の操作	22
設定を保存する／呼び出す (メモリー)	22
USB メモリーに本体の設定をファイルとして保存する	23
USB メモリーをフォーマットする	24
クロスポイントの割り当てを変更する	24
工場出荷時の状態に戻す (ファクトリー・リセット)	24

メニュー一覧	25
Signal Status	26
Input	28
Output	30
Transition	31
Composition	32
DSK	34
Audio	36
USER	39
System	40

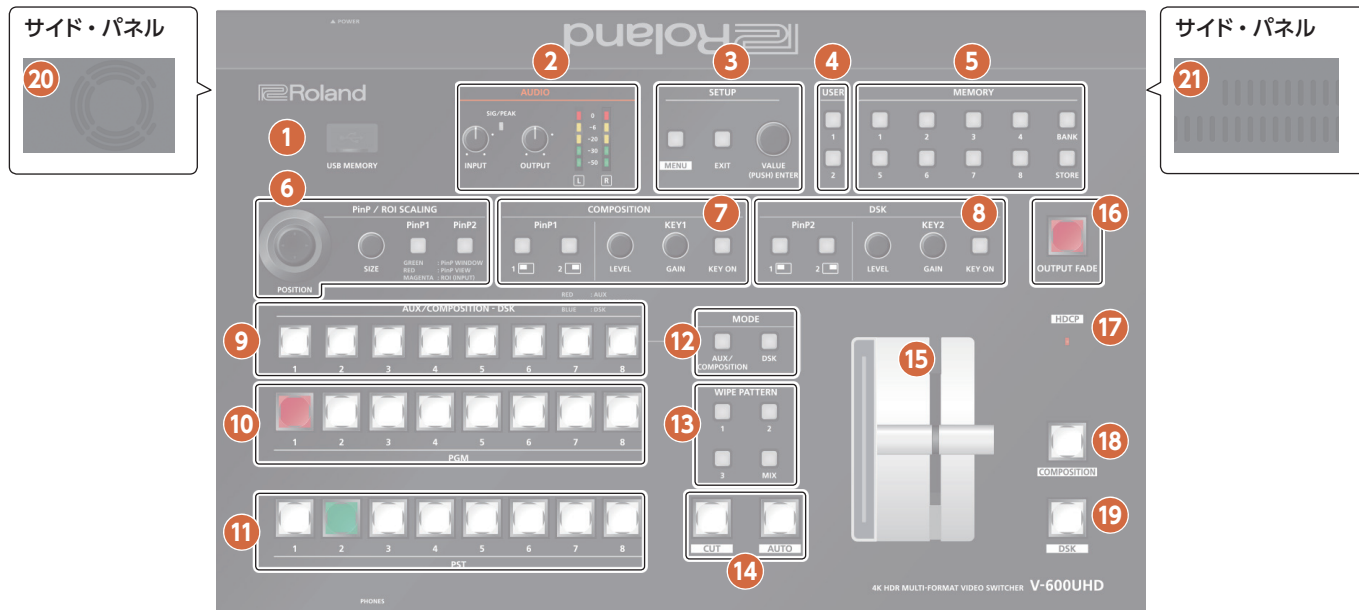
LAN/RS-232 コマンド・リファレンス	44
LAN インターフェース	44
RS-232 インターフェース	44
コマンド・フォーマット	44
コマンド一覧	45

TALLY/GPI 端子を使った制御	46
TALLY/GPI 端子の仕様	46
制御信号を入力する	46
タリー信号を出力する	46

資料	47
トラブルシューティング	47
主な仕様	48
外形寸法図	50
VIDEO ブロック・ダイアグラム	51
AUDIO ブロック・ダイアグラム	52

各部の名称とはたらき

トップ・パネル／サイド・パネル



名称	説明				
1 USB MEMORY 端子	USB メモリーを接続します。静止画の読み込みや設定の保存／読み込みをするときに使います。 ※ USB メモリーにアクセス中は、絶対に電源を切ったり、USB メモリーを抜いたりしないでください。				
2 AUDIO					
[INPUT] つまみ	AUDIO IN L / R の音量（デジタル・ゲイン）を調節します。				
SIG/PEAK インジケーター	AUDIO IN L / R への入力を検知したときに緑点灯し、音量が過大になると赤点灯になります。				
[OUTPUT] つまみ	オーディオ出力／ヘッドホンの音量を調節します。				
レベル・メーター	オーディオ出力（L / R）の音量レベルを表示します。				
3 SETUP					
[MENU] ボタン	メニューの表示（点灯）／非表示（消灯）を切り替えます。 メニューは、MULTI-VIEW 端子に接続したマルチ・ビュー・モニターに表示されます。				
[EXIT] ボタン	上の階層のメニューに戻ります。				
[VALUE] つまみ	<table border="1"> <tr> <td>回す</td><td>メニュー項目を選んだり、設定値を変更したりします。</td></tr> <tr> <td>押す</td><td>選んだメニュー項目や変更した設定を確定します。また、操作を実行します。</td></tr> </table>	回す	メニュー項目を選んだり、設定値を変更したりします。	押す	選んだメニュー項目や変更した設定を確定します。また、操作を実行します。
回す	メニュー項目を選んだり、設定値を変更したりします。				
押す	選んだメニュー項目や変更した設定を確定します。また、操作を実行します。				
4 USER					
[1]、[2] ボタン	メニューの設定で割り当てた機能を実行します。				
5 MEMORY					
[1] ～ [8] ボタン	現在の設定（映像の設定や操作パネルの状態など）をメモリーに保存したり、メモリーに保存された設定を呼び出したりします。 [STORE] ボタンのオン／オフによって、ボタンの機能が切り替わります。 <table border="1"> <tr> <td>[STORE] オン（点灯）</td><td>現在の設定をメモリーに保存します。</td></tr> <tr> <td>[STORE] オフ（消灯）</td><td>メモリーに保存されている設定を呼び出します。</td></tr> </table>	[STORE] オン（点灯）	現在の設定をメモリーに保存します。	[STORE] オフ（消灯）	メモリーに保存されている設定を呼び出します。
[STORE] オン（点灯）	現在の設定をメモリーに保存します。				
[STORE] オフ（消灯）	メモリーに保存されている設定を呼び出します。				

名称	説明												
[BANK] ボタン	オン（点灯）にすると、MEMORY [1] ～ [8] ボタンがメモリーのバンク選択ボタンとして機能します。												
[STORE] ボタン	オン（点灯）にすると、メモリーに設定を保存できる状態になります。												
6 PinP / ROI SCALING													
[POSITION] スティック	入力映像、または PinP の子画面の表示位置を調整します。												
[SIZE] つまみ	入力映像、または PinP の子画面を拡大／縮小します。												
[PinP1]、[PinP2] ボタン (*1)	[POSITION] スティックと [SIZE] つまみの操作対象を選びます。 [PinP1] ボタン <table border="1"> <tr> <td>緑点灯</td><td>PinP1 ウィンドウ</td></tr> <tr> <td>赤点灯</td><td>PinP1 の子画面内に表示される映像</td></tr> <tr> <td>赤紫点灯</td><td>ROI（入力映像）</td></tr> </table> [PinP2] ボタン <table border="1"> <tr> <td>緑点灯</td><td>PinP2 ウィンドウ</td></tr> <tr> <td>赤点灯</td><td>PinP2 の子画面内に表示される映像</td></tr> <tr> <td>赤紫点灯</td><td>ROI（入力映像）</td></tr> </table>	緑点灯	PinP1 ウィンドウ	赤点灯	PinP1 の子画面内に表示される映像	赤紫点灯	ROI（入力映像）	緑点灯	PinP2 ウィンドウ	赤点灯	PinP2 の子画面内に表示される映像	赤紫点灯	ROI（入力映像）
緑点灯	PinP1 ウィンドウ												
赤点灯	PinP1 の子画面内に表示される映像												
赤紫点灯	ROI（入力映像）												
緑点灯	PinP2 ウィンドウ												
赤点灯	PinP2 の子画面内に表示される映像												
赤紫点灯	ROI（入力映像）												
※ ROI が選ばれている場合は、プリセット映像に選ばれている入力映像の調整ができます。													
7 COMPOSITION (*1)													
PinP1 [1]、[2] ボタン	PinP による映像合成をオン／オフします。オンにすると、選ばれたボタンが点灯します。 ボタンの点灯色は、合成結果の出力先を示します。 <table border="1"> <tr> <td>緑点灯</td><td>PinP1 合成オン</td></tr> <tr> <td>赤点灯</td><td>最終出力</td></tr> <tr> <td>消灯</td><td>PinP1 合成オフ</td></tr> </table>	緑点灯	PinP1 合成オン	赤点灯	最終出力	消灯	PinP1 合成オフ						
緑点灯	PinP1 合成オン												
赤点灯	最終出力												
消灯	PinP1 合成オフ												
KEY1 [LEVEL] つまみ	キー合成時、キーの抜け具合（透過度）を調整します。												
KEY1 [GAIN] つまみ	キー合成時、キーのエッジのぼかし具合（半透過領域）を調整します。												

名称	説明
KEY1 [KEY ON] ボタン	キー合成をオン／オフします。オンにすると、KEY1 [KEY ON] ボタンが点灯します。ボタンの点灯色は、合成結果の出力先を示します。
	緑点灯 KEY1 合成オン
	赤点灯 最終出力
	消灯 KEY1 合成オフ

8 DSK

PinP2 [1]、[2] ボタン	PinP による映像合成をオン／オフします。オンにすると、選ばれたボタンが点灯します。ボタンの点灯色は、合成結果の出力先を示します。
	緑点灯 PinP2 合成オン
	赤点灯 最終出力
	消灯 PinP2 合成オフ
KEY2 [LEVEL] つまみ	キー合成時、キーの抜け具合（透過度）を調整します。
KEY2 [GAIN] つまみ	キー合成時、キーのエッジのぼかし具合（半透過領域）を調整します。
KEY2 [KEY ON] ボタン	キー合成をオン／オフします。オンにすると、KEY2 [KEY ON] ボタンが点灯します。ボタンの点灯色は、合成結果の出力先を示します。
	緑点灯 KEY2 合成オン
	赤点灯 最終出力
	消灯 KEY2 合成オフ

9 AUX/COMPOSITION - DSK

クロスポイント [1] ～ [8] ボタン (*2)	映像のクロスポイントへの入力状況を示します。また、MODE の [AUX/COMPOSITION] ボタンと [DSK] ボタンで選んだ対象に送る映像を選びます。
	消灯 映像が入力されていません。
	緑点灯 有効な映像が入力されています。
	赤点灯 AUX に映像が送られています。[1] ～ [8] ボタンで、AUX に送る映像を変更することができます。
	黄点灯 COMPOSITION に映像が送られています。[1] ～ [8] ボタンで、COMPOSITION に送る映像を変更することができます。
	青点灯 DSK に映像が送られています。[1] ～ [8] ボタンで、DSK に送る映像を変更することができます。

10 PGM

クロスポイント [1] ～ [8] ボタン	最終出力映像を選びます。最終出力されているチャンネルのボタンが赤点灯します。
-----------------------	--

11 PST

クロスポイント [1] ～ [8] ボタン	プリセット映像（次に出力される映像）を選びます。選ばれたボタンは緑点灯します。映像の合成中は赤点灯になります。 ※ メニューが非表示のとき、[MENU] ボタンを押しながら PST のクロスポイント [1] ～ [8] ボタンを押すことで、入力ソースの設定を順番に切り替えることができます。
-----------------------	--

名称	説明
12 MODE	
[AUX/COMPOSITION] ボタン [DSK] ボタン (*2)	映像の送り先を選びます。AUX/COMPOSITION - DSK のクロスポイント [1] ～ [8] ボタンで選んだ映像が送られます。
	[AUX/COMPOSITION] ボタン
	赤点灯 AUX
	黄点灯 COMPOSITION
	[DSK] ボタン
	青点灯 DSK

13 WIPE PATTERN

[1] ～ [3] ボタン [MIX] ボタン	映像の切り替え効果を選びます。選ばれたボタンは点灯します。
	[1] ～ [3] 元の映像に次の映像が割り込んでくる形で切り替わります。 [MIX] 2 つの映像が混ざり合いながら切り替わります。

14 [CUT] ボタン [AUTO] ボタン	プリセット映像（次に出力される映像）を最終出力します。
	[CUT] 瞬時に映像が切り替わります。 [AUTO] 切り替え効果がかかり、映像が切り替わります。
15 ビデオ・フェーダー	プリセット映像（次に出力される映像）を最終出力します。
16 [OUTPUT FADE] ボタン	最終出力映像にフェードをかけます。
	点灯 フェード・アウト
	点滅 フェード・イン／アウト中
17 HDCP インジケータ	消灯 通常の出力
	HDCP (著作権保護) の設定と HDCP 対応機器の接続状態に合わせて、点灯／点滅／消灯します。
18 [COMPOSITION] ボタン	オン（点灯）にすると、COMPOSITION (PinP1/KEY1) 合成を最終出力します。
19 [DSK] ボタン	オン（点灯）にすると、DSK (PinP2/KEY2) 合成を最終出力します。
20 冷却ファン排気口	V-600UHD 内部の温度上昇を抑えるために、内部の熱を放出します。
21 冷却ファン吸気口	注意
	冷却ファン吸気口／排気口を塞がないでください。吸気口／排気口を塞いでしまうと、V-600UHD 内部の温度が上昇し、熱によって故障する恐れがあります。

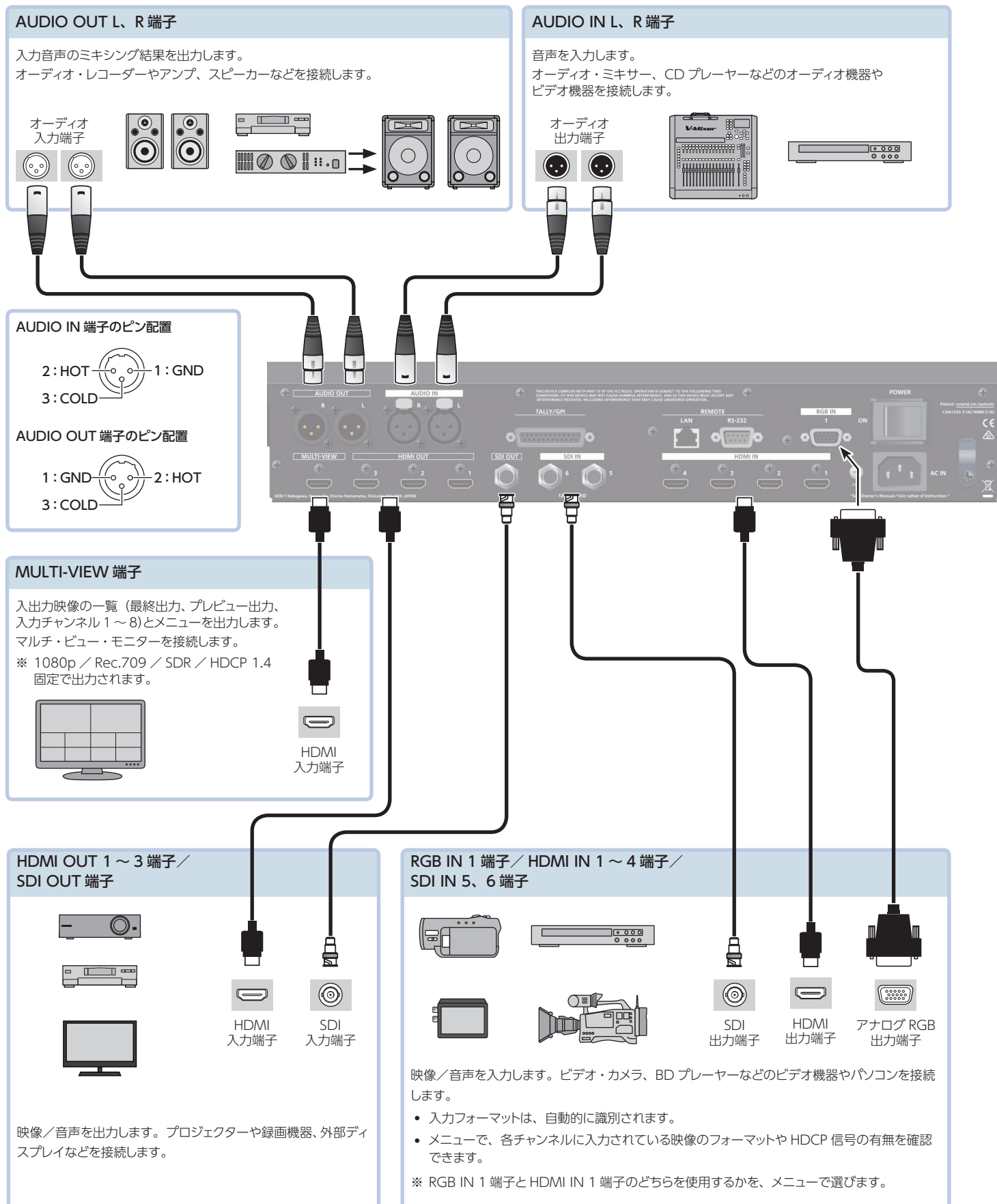
*1 Aux/Composition の設定 (P.40) が「Aux」のときは、COMPOSITION (PinP1/KEY1) の操作はできません。

*2 Aux/Composition の設定 (P.40) が「Aux」のときは AUX のみ、「Composition」のときは COMPOSITION のみが選べます。

リア・パネル／フロント・パネル（機器の接続）

※ 他の機器と接続するときは、誤動作や故障を防ぐため、必ずすべての機器の音量を絞り、すべての機器の電源を切ってください。

※ お使いの機器のコネクタ形状に合ったケーブルや変換プラグをご用意ください。



TALLY/GPI 端子

タリー表示機能を備えた機器や制御信号の出力機能を搭載した機器を接続します。

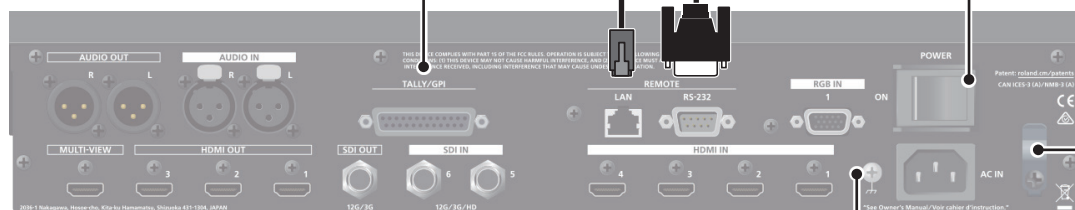
※ TALLY/GPI 端子の仕様については、P.46をご覧ください。

LAN 端子、RS-232 端子

- Web ブラウザーやターミナル・ソフトウェアを使って、本機をリモート・コントロールします。
- RS-232 対応のパソコンなどを接続し、本機をリモート・コントロールします。

LAN 端子

RS-232 端子



[POWER] スイッチ

電源をオン/オフします。

コード・フック

電源コードをはさんで固定します。



接地端子

外部アースまたは大地に接地します。必要に応じて接続してください。

AC IN 端子

付属の電源コードを接続します。



感電を防ぐために付属の電源コードを使用し、アースを確実に取り付けてください。

付属の電源コードには、感電と機器の損傷を防ぐためにアース用電極端子を加えた 3 端子のプラグがついています。

• コンセントが接地コンセント（端子穴が 3 個）の場合

そのままコンセントにプラグを差し込んでください。

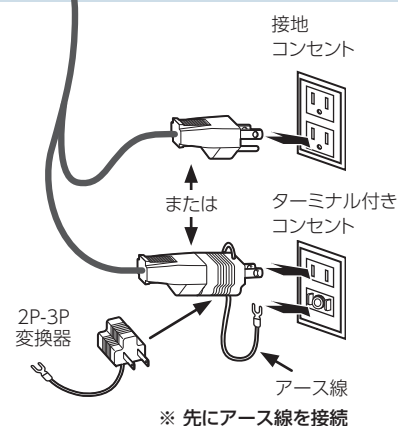
• コンセントがアースターミナル付きコンセント（端子穴が 2 個）の場合

プラグに 2P-3P 変換器を付け、アース接続後コンセントに差し込みます。

注意

- アースは、必ず電源プラグをコンセントに差し込む前に接続してください。
- アースは、必ず電源プラグをコンセントから抜いてからはずしてください。

※ コンセントにアース端子がない場合は、電気工事に接地工事を依頼してください。



※ 先にアース線を接続

フロント・パネル



PHONES 端子（ステレオ・ミニ）

ヘッドホンを接続します。

マルチ・ビュー・モニター表示

MULTI-VIEW 端子に接続したマルチ・ビュー・モニターに、入出力映像の一覧（最終出力、プレビュー出力、入力チャンネル 1 ～ 8）とメニューを表示します。

メニューは、[MENU] ボタンを押すと、マルチ・ビューの上に重ねて表示されます（P.7）。



番号	名称	説明
①	PVW(プレビュー)セクション	プリセット映像(次に出力される映像)を表示します。
②	PGM(プログラム)セクション	最終出力映像を表示します。
③	CH 1～8セクション	チャンネル1～8に入力される映像をモニターします。 最終出力映像の周りには、赤い枠が表示されます。プリセット映像(次に出力される映像)の周りには、緑色の枠が表示されます。 ※ スケーリングの設定(P.11)は、反映されません。 ※ クロスポイントに割り当てるチャンネルを変更すると(P.24)、表示されるチャンネルの順番も入れ替わります。

メモ

マルチ・ビュー・モニターに表示されるラベル名を変更することができます。

[MENU] ボタン → [Output] → [MULTI-VIEW] → [Label] で、ラベル名を変更します。

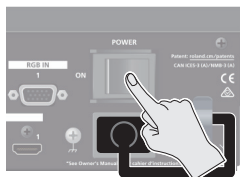
基本操作

電源を入れる／切る

※ 電源を入れる／切るときは、音量を絞ってください。音量を絞っても電源を入れる／切るときに音がすることがありますが、故障ではありません。

電源を入れる

1. すべての機器の電源がオフになっていることを確認する。
2. V-600UHD の [POWER] スイッチをオンにして、電源を入れる。



3. ソース機器の電源を入れる。
ビデオ・カメラなど、V-600UHD の入力端子に接続したソース機器の電源を入れます。
4. 出力機器の電源を入れる。
プロジェクターなど、V-600UHD の出力端子に接続した機器の電源を入れます。

電源を切る

1. 出力機器 ⇒ ソース機器の順に電源を切る。
2. V-600UHD の [POWER] スイッチをオフにして、電源を切る。

注意

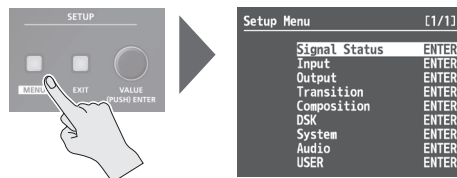
- マルチ・ビュー・モニターのメニュー表示部に「Executing...」などのメッセージが表示されている間は、電源を切らないでください。設定内容の保存に失敗する恐れがあります。
- 完全に電源を切る必要があるときは、V-600UHD の [POWER] スイッチをオフにしたあと、コンセントからプラグを抜いてください。

メニューを操作する

メニューを表示して、映像に関する設定や V-600UHD 本体の設定をします。

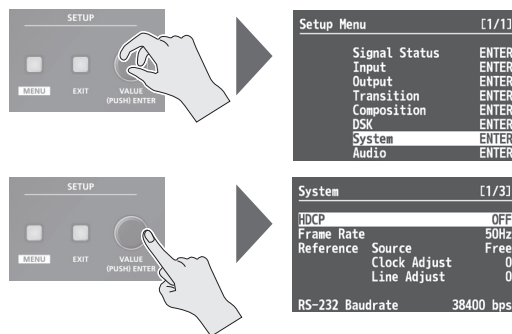
※ メニューは、MULTI-VIEW 端子に接続したマルチ・ビュー・モニターにのみ表示されます (P.6)。

1. [MENU] ボタンを押して、メニューを表示させる。



[MENU] ボタンが点灯し、メニューのカテゴリーが表示されます。

2. [VALUE] つまみを回してカテゴリーを選び、[VALUE] つまみを押して決定する。



選んだカテゴリーのメニュー項目が表示されます。

3. [VALUE] つまみを回してメニュー項目を選び、[VALUE] つまみを押して決定する。
カーソルが設定値に移動します。
 - メニュー階層が深い場合は、手順 3 を繰り返します。
 - [EXIT] ボタンを押すと、1 つ上の階層に戻ります。
4. [VALUE] つまみを回して、設定値を変更する。



- [VALUE] つまみを押しながら回すと、設定値を大きく変えることができます。
 - [VALUE] つまみを押し続けると、設定中のメニュー項目が初期値に戻ります。
5. [VALUE] ボタンを押して、設定を確定させる。
カーソルがメニュー項目に戻ります。
 6. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

対応フォーマット一覧

入力フォーマット

入力端子	対応規格		フォーマット
HDMI IN	ビデオ	CEA-861-F	1080/59.94i
			1080/50i
			1080/59.94p
			1080/50p
			2160/59.94p (UHD 4K)
			2160/50p (UHD 4K)
			2160/59.94p (DCI 4K)
			2160/50p (DCI 4K)
	PC	VESA DMT	1600 × 1200/60Hz (UXGA)
		CEA-861-F	1920 × 1080/60Hz (FHD)
		VESA CVT	1920 × 1200/60Hz (WUXGA, Reduced blanking)
		CEA-861-F	3840 × 2160/30Hz (UHD 4K)
			3840 × 2160/60Hz (UHD 4K)
			4096 × 2160/30Hz (DCI 4K)
			4096 × 2160/60Hz (DCI 4K)
RGB IN	PC	VESA DMT	1600 × 1200/60Hz (UXGA)
		CEA-861-F	1920 × 1080/60Hz (FHD)
SDI IN	ビデオ	SMPTE ST274	1080/59.94i
			1080/50i
			1080/59.94p
			1080/50p
		SMPTE ST2036	2160/59.94p (UHD 4K)
			2160/50p (UHD 4K)
		SMPTE ST2048	2160/59.94p (DCI 4K)
			2160/50p (DCI 4K)

出力フォーマット

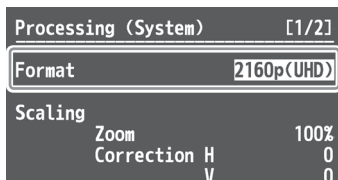
出力端子	対応規格	出力フォーマット、フレーム・レート		
		ビデオ・フォーマット、59.94Hz 設定時	ビデオ・フォーマット、50Hz 設定時	PC フォーマット設定時
HDMI OUT	CEA-861-F	1080/59.94p	1080/50p	1920 × 1080/60Hz (FHD)
		2160/59.94p (UHD 4K)	2160/50p (UHD 4K)	3840 × 2160/60Hz (UHD 4K)
		2160/59.94p (DCI 4K)	2160/50p (DCI 4K)	4096 × 2160/60Hz (DCI 4K)
MULTI-VIEW	CEA-861-F	1080/60p		
SDI OUT	SMPTE ST274	1080/59.94p	1080/50p	N/A
	SMPTE ST2036	2160/59.94p (UHD 4K)	2160/50p (UHD 4K)	
	SMPTE ST2048	2160/59.94p (DCI 4K)	2160/50p (DCI 4K)	

入出力の設定

出力フォーマットを設定する

V-600UHD に接続する機器に合わせて、出力フォーマットを設定します。

1. [MENU] ボタン → 「System」 → 「Processing」を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [Format] を選んで [VALUE] つまみを押し、[VALUE] つまみで、出力フォーマットを設定する。



→ メニュー項目の詳細：P.41 参照。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

入力チャンネルに映像ソースを割り当てる

入力チャンネルごとに、割り当てる映像ソースを設定します。以下の映像ソースを割り当てることができます。

チャンネル 1	HDMI IN1 端子または RGB IN1 端子から入力される映像
チャンネル 2 ～ 4	HDMI IN2 ～ IN4 端子から入力される映像
チャンネル 5 ～ 6	SDI IN5 ～ IN6 端子から入力される映像
チャンネル 7	静止画 1
チャンネル 8	パターン・ジェネレーターまたは静止画 2

1. [MENU] ボタン → 「Input」 → 「HDMI/RGB IN1」または「PG/STILL2」を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [Source] を選んで [VALUE] つまみを押し、[VALUE] つまみで、割り当てる映像ソースを設定する。



HDMI/RGB IN1

設定値	説明
HDMI IN1	HDMI IN1 端子から映像を入力します。
RGB IN1	RGB IN1 端子から映像を入力します。

PG/STILL2

設定値	説明
PG	パターン・ジェネレーターを割り当てます。
STILL2	静止画 2 を割り当てます。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

映像ソースを共有する

1 ～ 8 チャンネルの間で、それぞれ映像ソースを共有することができます。映像ソースを共有すると、1 つの映像ソースが複数のチャンネルに割り当てられます。

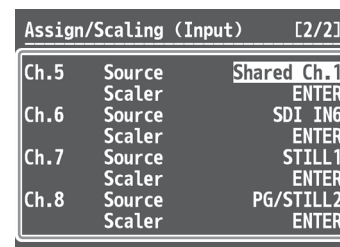
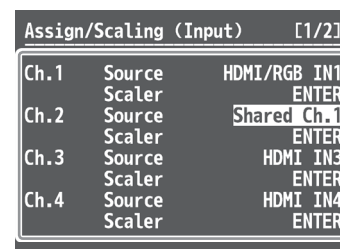
共有した映像ソースに対して、個別のスケーリング設定をすることができます。

※ 以下の設定は、共有した映像ソースに対して、個別に設定することはできません。

- Color Correction
- Color Gamut
- Dynamic Range

1. [MENU] ボタン → 「Input」 → 「Assign/Scaling」を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. 映像ソースを共有させるチャンネルの「Source」を選び、[VALUE] つまみで共有元のチャンネルを選ぶ。

たとえば、1 チャンネルの映像ソースを共有させる場合は「Shared Ch.1」を選びます。

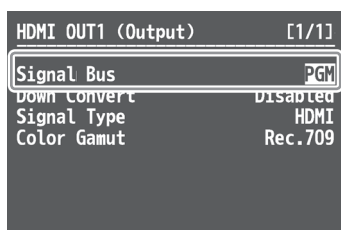


3. 必要な数だけ手順 2 を繰り返す。
4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

出力端子にバスを割り当てる

V-600UHD 内部には、3つのバス (PGM、PVW、AUX) があります。出力端子ごとに、どのバスを出力するか選ぶことができます。

1. [MENU] ボタン → 「Output」 で、バスの割り当てを変更したい出力端子を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. 「Signal Bus」を選び、[VALUE] つまみで「PGM」、「PVW」、または「AUX」を選んで、割り当てるバスを設定する。



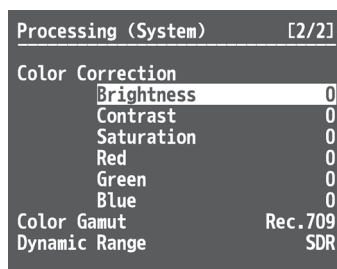
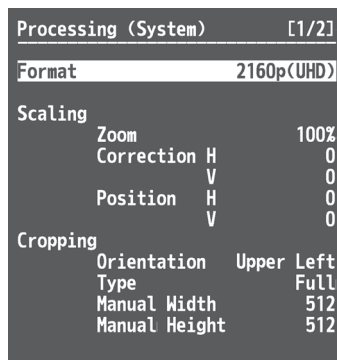
メニュー項目	Signal Bus 設定
HDMI OUT 1	PGM、PVW、AUX
HDMI OUT 2	PGM、PVW、AUX
HDMI OUT 3	PGM、PVW、AUX
SDI OUT	PGM 固定
MULTI-VIEW	バス選択無し

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

最終出力映像を調整する

V-600UHD の出力を受ける機器に合わせて、最終出力映像を調整します。

1. [MENU] ボタン → 「System」 → 「Processing」を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. メニュー項目を選び、[VALUE] つまみで出力映像を調整する。



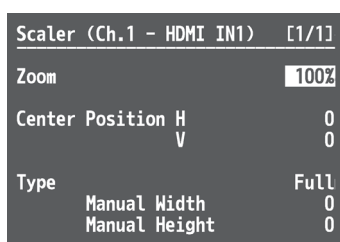
→ メニュー項目の詳細：P.41 参照。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

入力映像を調整する

チャンネル 1 ～ 8 に入力される映像の画質やスケーリングを調整します。

1. [MENU] ボタン → [Input] → [Assign/Scaling] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. Ch.1 ～ 8 の [Scaler] を選び、[VALUE] つまみを押す。
3. メニュー項目を選び、[VALUE] つまみで入力映像を調整する。



⇒ メニュー項目の詳細：P.28 参照。

4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

ROI SCALING で入力映像を調整する

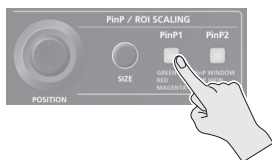
ROI (Region of Interest) 機能を使って、入力映像から必要な部分を抽出することができます。

[POSITION] スティックと [SIZE] つまみを操作して、抽出する映像の位置と大きさを調整することができます。

メモ

1 ～ 8 チャンネルの間で映像ソースを共有する設定 (P.9) にすると、1 つの入力映像から最大 8 つの部分を抽出することができます。

1. [PinP1] ボタンまたは [PinP2] ボタンを数回押して、両方のボタンを赤紫点灯させる。
ROI (INPUT) が選ばれます。



2. PST のクロスポイント [1] ～ [8] ボタンを押して、操作対象の映像を選ぶ。



3. [POSITION] スティックで映像の表示位置を調節し、[SIZE] つまみで映像を拡大／縮小する。



入力映像の操作結果は、マルチ・ビュー・モニターの PVW セクションに反映されます。

※ マルチ・ビュー・モニターの CH 1 ～ 8 セクションの映像には反映されません。

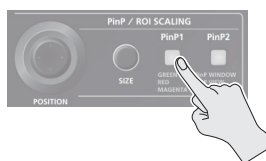
※ Shared Input に設定されているセクションでは、ROI で拡大表示している箇所に枠が表示されます。

PinP のサイズを調整する

[POSITION] スティックと [SIZE] つまみを操作して、PinP の子画面の位置やサイズを調整します。

※ PinP が最終出力映像に適用されている場合は操作できません。

1. [PinP1] ボタンまたは [PinP2] ボタンを押して、操作対象を選ぶ。



[PinP1] ボタン

緑点灯	PinP1 ウィンドウ
赤点灯	PinP1 の子画面内に表示される映像

[PinP2] ボタン

緑点灯	PinP2 ウィンドウ
赤点灯	PinP2 の子画面内に表示される映像

2. [POSITION] スティックで映像の表示位置を調節し、[SIZE] つまみで映像を拡大／縮小する。



入力映像の操作結果は、マルチ・ビュー・モニターの PVW セクションに反映されます。

著作権保護（HDCP）された映像を入力する

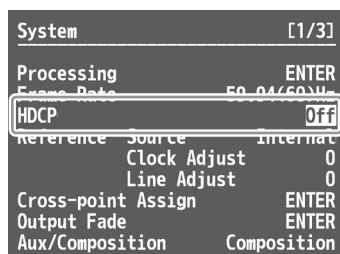
BD プレーヤーなどから著作権保護（HDCP）された映像を入力するときは、HDCP の入力を「有効」に設定します。

※ 著作権保護（HDCP）された映像を出力するときは、HDCP に対応したディスプレイを接続してください。

HDCP とは？

ビデオ再生機器からディスプレイなどの表示機器にデジタル信号を送る際、その経路を暗号化し、コンテンツが不正にコピーされるのを防止するための著作権保護技術です。

1. [MENU] ボタン ➡ [System] ➡ [HDCP] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで、「On」に設定する。

設定値	説明
On	著作権保護（HDCP）された映像を入力できます。 また、出力される映像に HDCP を付加します。
Off	著作権保護（HDCP）された映像は入力できません。

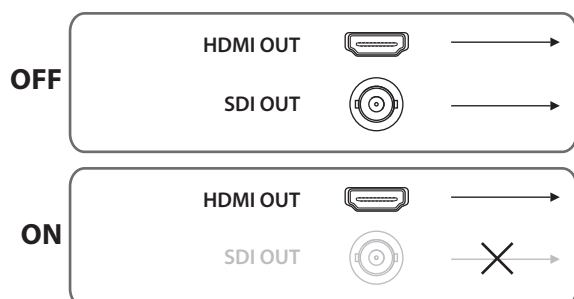
3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

HDCP 対応機器を確認する

HDCP が「On」のとき、ソース機器の HDCP 対応状況は、[MENU] ボタン ➡ [Signal Status] ➡ [Input Ch.1 ~ 8] ➡ [HDCP] で確認できます。

各端子からの出力

HDCP が「On」のとき、映像は HDMI OUT 端子からのみ出力されます。



HDCPインジケータの動作

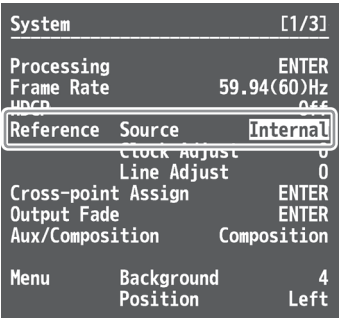


インジケータ	HDCP	説明
点灯	On	HDMI OUT 端子に HDCP 対応機器を接続しています。
点滅	On	HDCP 非対応の機器を接続しています。
	Off	HDMI IN 端子から、著作権保護（HDCP）を有効にしなければならない映像が入力されています。
消灯	Off	—

基準クロックを設定する

V-600UHD の動作の基準となるクロック（リファレンス・クロック）を設定します。

1. [MENU] ボタン ➡ [System] ➡ [Reference Source] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. [VALUE] つまみで、基準クロックを設定する。

設定値	説明
Internal	V-600UHD の内部クロックを基準クロックにします。
SDI IN5	SDI IN5 端子に入力される信号を基準クロックにします。

基準クロックに「SDI IN5」を設定したときは、必要に応じて、以下のメニュー項目を設定します。

メニュー項目	説明
Clock Adjust	水平方向の位相を調節します。 同じクロックで動いている他の機器と比べて、出力が水平方向にずれている場合に調節します。
Line Adjust	垂直方向の位相を調節します。 同じクロックで動いている他の機器と比べ、出力が垂直方向にずれている場合に調節します。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

映像の操作

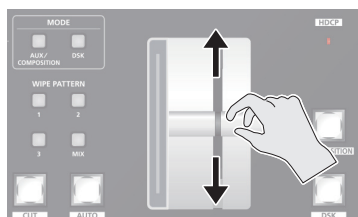
映像を切り替える

V-600UHD に入力されている映像を切り替えて出力します。

ビデオ・フェーダーで映像を切り替える

常に PGM 側の映像が最終出力されます。PST 側でプリセット映像（次に出力される映像）を選び、確認してから映像を切り替えます。

1. ビデオ・フェーダーをどちらかいっぱいに倒す。



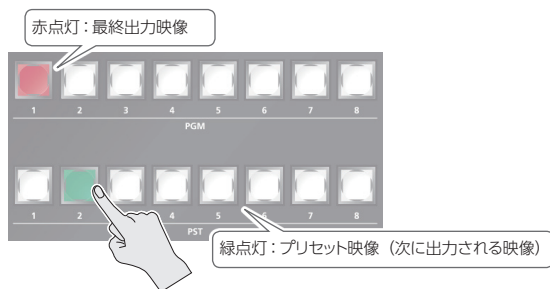
2. WIPE PATTERN [1] ～ [3] ボタン、または [MIX] ボタンを押して、切り替え効果を選ぶ。

選ばれたボタンが点灯します。

WIPE PATTERN [1] ～ [3] ボタン
元の映像に次の映像が割り込んでくる形で切り替わります。

※ ワイプ・パターンやワイプ方向を変更することができます (P.31)。
[MIX] ボタン
2 つの映像が混ざり合いながら切り替わります。


3. PST 側のクロスポイント [1] ～ [8] ボタンを押して、プリセット映像（次に出力される映像）を選ぶ。



マルチ・ビュー・モニターの PVW セクションに、プリセット映像が表示されます。

4. ビデオ・フェーダーを手順 1 と反対の方向に倒す。

出力映像が切り替わります。

映像が完全に切り替わると、PGM 側と PST 側のボタンの点灯が入れ替わります。

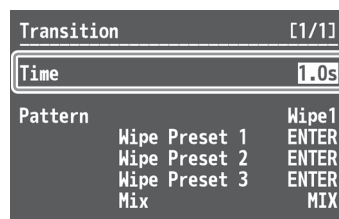
メモ

映像を出力中の PGM 側で直接チャンネルを選ばと、切り替え効果の選択に関係なく、カットで切り替わります。

[AUTO] [CUT] ボタンで映像を切り替える

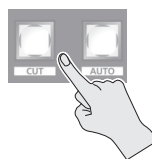
ビデオ・フェーダーを使わずに、[AUTO] [CUT] ボタンを使って映像を切り替えることができます。

1. [MENU] ボタン → 「Transition」 → 「Time」を選び、[VALUE] つまみで映像の切り替え時間を設定する。



2. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

3. 映像を切り替えたいタイミングで、[AUTO] ボタンまたは [CUT] ボタンを押す。



[CUT] ボタン	瞬時に映像が切り替わります。
[AUTO] ボタン	切り替え効果がかかり、映像が切り替わります。

メモ

[AUTO] [CUT] ボタンを使って映像を切り替えると、ビデオ・フェーダーの位置と実際の出力が異なる場合があります。

読み込んだ静止画を使う

チャンネル 7 または 8 に、USB メモリーから読み込んだ静止画を割り当てて、映像と同じように出力することができます。

注意

USB メモリーによっては、認識されるまでに時間がかかる場合があります。

USB メモリーから静止画を読み込む

USB メモリーに保存した静止画を本体に読み込みます。

静止画の対応フォーマット／解像度

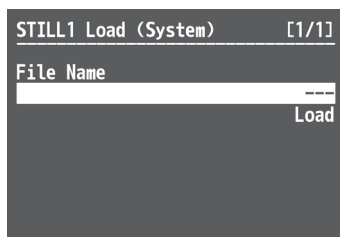
読み込みできる静止画のファイル形式は、以下のとおりです。

フォーマット	ビットマップ (.bmp)、24 ビット/ピクセル、非圧縮
解像度	最大 4096 × 2160 ピクセル
ファイル名	半角英数文字 必ず拡張子「.bmp」を付けてください。

静止画を読み込む

※ USB メモリーを初めて使うときは、必ず V-600UHD でフォーマットしてください (P.24)。

1. USB メモリーのルート・ディレクトリーに、静止画を保存する。
2. USB MEMORY 端子に、静止画を保存した USB メモリーを接続する。
3. [MENU] ボタン → [System] → USB Memory / Still Image の [STILL1 Load] または [STILL2 Load] を選び、[VALUE] つまみを押す。



4. [VALUE] つまみで、読み込むファイルを選ぶ。
5. [Load] を選び、[VALUE] つまみを押す。
「Are you sure?」というメッセージが表示されます。
中止するときは、「NO」を選んで [VALUE] つまみを押します。
6. [YES] を選んで [VALUE] つまみを押す。
静止画が本体の内部メモリーに読み込まれます。
7. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

チャンネル 7/8 に静止画を割り当てる

チャンネル 7 または 8 に、USB メモリーから読み込んだ静止画を割り当てます。

1. チャンネル 7

[MENU] ボタン → [Input] → [STILL1] を選び、[VALUE] つまみを押す。

チャンネル 8

[MENU] ボタン → [Input] → [PG/STILL2] → ソースの割り当てを [STILL2] に設定 → [VALUE] つまみを押す。

2. メニュー項目を選び、[VALUE] つまみで詳細を設定する。

STILL1 (Input)		[1/1]
Color Correction		
Brightness		0
Contrast		0
Saturation		0
Red		0
Green		0
Blue		0
Color Gamut	RGB Full	
Dynamic Range		
Type	SDR	
Correction		0

→ メニュー項目の詳細：P.29 参照。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

最終出力映像にフェードをかける (アウトプット・フェード)

最終出力映像にフェードをかけます。バンド演奏のインターバルなど、映像を出力したくないときに、最終出力を単色映像（バックグラウンド・カラー）にすることができます。

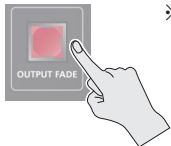
1. [MENU] ボタン ➡ [System] ➡ [Output Fade] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. メニュー項目を選び、[VALUE] つまみで詳細を設定する。

Output Fade (System) [1/1]	
Mode	Fade to Background
Time	0.5s
Curve	Linear
Color Setting	
Red	16
Green	16
Blue	16

➡ メニュー項目の詳細：P.40 参照。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

最終出力映像をフェード・アウト／インする



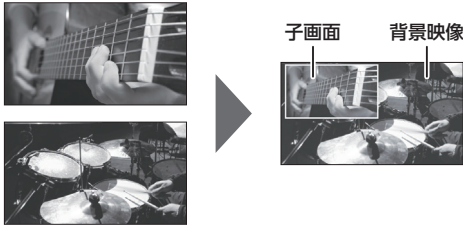
※ フェード中は、[OUTPUT FADE] ボタンが点滅します。

1. [OUTPUT FADE] ボタンを押して、フェード・アウトさせる。
完全にフェード・アウトすると、[OUTPUT FADE] ボタンが点灯します。
2. フェード・インさせるときは、もう一度 [OUTPUT FADE] ボタンを押す。
完全にフェード・インすると、[OUTPUT FADE] ボタンが消灯します。

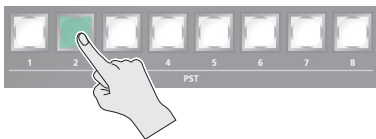
映像合成の操作

PinP (ピクチャー・イン・ピクチャー) で合成する

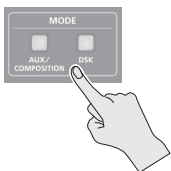
背景映像の上に子画面の映像を合成します。



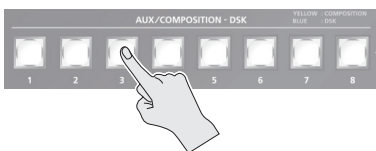
1. PGM 側のクロスポイント [1] ~ [8] ボタンを押して、背景映像にしたい映像を選ぶ。



2. MODE の [AUX/COMPOSITION] ボタンまたは [DSK] ボタンを押して、映像の送り先を選ぶ。



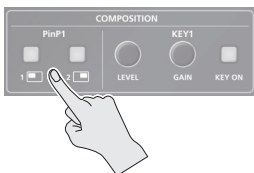
3. AUX/COMPOSITION - DSK 側のクロスポイント [1] ~ [8] ボタンを押して、子画面にしたい映像を選ぶ。



4. 手順 2 で押したボタンに合わせて以下のボタンを押し、映像合成をオン (点灯) にする。

[AUX/COMPOSITION] ボタンを押した場合

COMPOSITION の PinP1 [1] または [2] ボタンを押す。



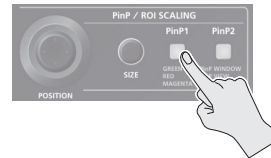
[DSK] ボタンを押した場合

DSK の PinP2 [1] または [2] ボタンを押す。



選ばれたボタンが緑色に点灯し、マルチ・ビュー・モニターの PVW セクションに合成結果がプレビュー表示されます。
この段階では、最終出力には反映されません。

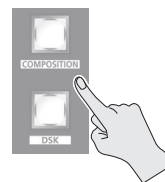
5. PinP/ROI SCALING の [PinP1] または [PinP2] ボタンを押して、操作対象を選ぶ。



6. [POSITION] スティックと [SIZE] つまみを操作して、子画面の位置とサイズを調整する。



7. 操作対象が PinP1 のときは [COMPOSITION] ボタン、PinP2 のときは [DSK] ボタンを押す。



子画面が背景映像と合成されて出力されます。このとき、PinP [1] または [2] ボタンが赤点灯します。

もう一度 [COMPOSITION] または [DSK] ボタンを押すと、子画面が消えます。

8. 映像合成をオフにするときは、[COMPOSITION] または [DSK] ボタンを消灯させてから、PinP [1] または [2] ボタンを押す。

子画面の詳細を設定する

COMPOSITION の PinP1 [1]、[2] ボタン、DSK の PinP2 [1]、[2] ボタンそれぞれについて、子画面の位置やサイズ、子画面に付ける縁取りなどの設定をすることができます。

PinP1 [1]、[2] ボタン

[MENU] ボタン → [Composition] → PinP1 の [Position 1] または [Position 2] を選択

⇒ メニュー項目の詳細：P.32 参照。

PinP2 [1]、[2] ボタン

[MENU] ボタン → [DSK] → PinP2 の [Position 1] または [Position 2] を選択

⇒ メニュー項目の詳細：P.34 参照。

ルミナンス・キー／クロマ・キーで合成する

映像の一部を透明にし、背景映像と合成します。

ルミナンス・キー

背景映像の上に、白色または黒色を透明にした映像を重ねて合成します。



黒または白

クロマ・キー

背景映像の上にブルー・バックやグリーン・バックで撮影した映像を重ねて合成します。



青または緑

キー・タイプと抜き色を設定する

合成したい映像に合わせて、キー・タイプと抜き色を設定します。

1. COMPOSITION

[MENU] ボタン → [Composition] → [Key1] を選び、[VALUE] つまみを押す。

DSK

[MENU] ボタン → [DSK] → [Key2] を選び、[VALUE] つまみを押す。

2. [Type] を選び、[VALUE] つまみで、合成時のキー・タイプ（抜き色）を設定する。

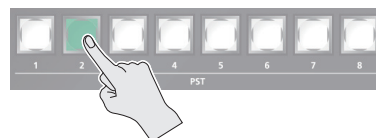


設定値	説明
Luminance White	明るさを基準にして、白色を透明にします。
Luminance Black	明るさを基準にして、黒色を透明にします。
Chroma Blue	色味を基準にして、青色を透明にします。
Chroma Green	色味を基準にして、緑色を透明にします。
Chroma Manual	色味を基準にして、指定色を透明にします。

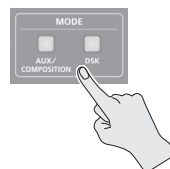
3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

キー合成する

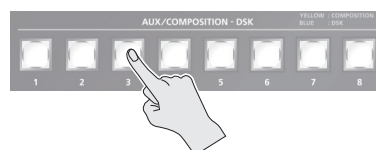
1. PGM 側のクロスポイント [1] ～ [8] ボタンを押して、背景映像にしたい映像を選ぶ。



2. MODE の [AUX/COMPOSITION] ボタンまたは [DSK] ボタンを押して、映像の送り先を選ぶ。



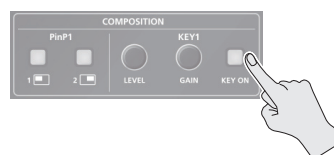
3. AUX/COMPOSITION - DSK 側のクロスポイント [1] ～ [8] ボタンを押して、上に重ねる映像を選ぶ。



4. 手順 2 で押したボタンに合わせて以下のボタンを押し、キー合成をオン（点灯）にする。

[AUX/COMPOSITION] ボタンを押した場合

COMPOSITION の KEY1 [KEY ON] ボタンを押す。



[DSK] ボタンを押した場合

DSK の KEY2 [KEY ON] ボタンを押す。



KEY1 [KEY ON] または KEY2 [KEY ON] ボタンが緑色に点灯し、マルチ・ビュー・モニターの PVW セクションに合成結果がプレビュー表示されます。

この段階では、最終出力には反映されません。

5. KEY1 または KEY2 の KEY [LEVEL] [GAIN] つまみで、効果のかかり具合を調整する。



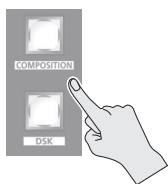
KEY [LEVEL] つまみ

キーの抜け具合（透過度）を調節します。

KEY [GAIN] つまみ

キーのエッジのぼかし具合（半透過領域）を調節します。

6. 操作対象が KEY1 のときは [COMPOSITION] ボタン、KEY2 のときは [DSK] ボタンを押す。



手順 1 と 3 で選んだ映像が合成されて出力されます。

このとき、KEY1 または KEY2 の [KEY ON] ボタンが赤点灯します。

もう一度 [COMPOSITION] または [DSK] ボタンを押すと、上に重なっている映像が消えます。

メモ

- ルミナンス／クロマ・キーの合成結果に PinP (P.17) を組み合わせると、上に重なっている映像が子画面になります。
[POSITION] スティックと [SIZE] つまみを操作して、上に重なっている映像の位置やサイズを調整することができます。

クロマ・キーの詳細を設定する

キー・タイプが「Chroma Manual」のとき、Key メニューでキー色の微調整ができます。

メニュー項目		説明
Hue	Center	キー色の色相の中心位置を調節します。
	Width	キー色の色相の幅を調節します。
Saturation	Center	キー色の彩度の中心位置を調節します。
	Width	キー色の彩度の幅を調節します。

音声の操作

入力／出力の音量を調整する

V-600UHDに入力／出力される音声の音量(Level)を調整します。

1. [MENU] ボタン → [Audio] → [Input]／[Output] で音量を調整したい対象を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [Level] を選び、[VALUE] つまみで音量を調節する。

HDMI IN1 (Audio)		[1/1]
Delay	0ms(0.0f)	
Mute	Off	
Follow	Off	
Level	0dB	
Aux Send	0dB	
Mix Ch.1/2	On	
Mix Ch.3/4	Off	

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

入力／出力の音声をミュートする

特定の入力／出力音声を消音します（ミュート機能）。

1. [MENU] ボタン → [Audio] → [Input]／[Output] でミュートを設定したい対象を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [Mute] を選び、[VALUE] つまみで「On」にする。

HDMI IN1 (Audio)		[1/1]
Delay	0ms(0.0f)	
Mute	On	
Follow	Off	
Level	0dB	
Aux Send	0dB	
Mix Ch.1/2	On	
Mix Ch.3/4	Off	

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

入力／出力の音声と映像のタイミングを合わせる

1. [MENU] ボタン → [Audio] → [Input]／[Output] でタイミングを調整したい対象を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [Delay] を選び、[VALUE] つまみで音声を遅らせる時間を設定する。

HDMI IN1 (Audio)		[1/1]
Delay	0ms(0.0f)	
Mute	Off	
Follow	Off	
Level	0dB	
Aux Send	0dB	
Mix Ch.1/2	On	
Mix Ch.3/4	Off	

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

映像の切り替えに音声出力を連動させる（オーディオ・フォロー）

映像の切り替えに連動させて、指定した音声だけを自動的に出力し、その他の音声を自動的にミュートします。

1. [MENU] ボタン → [Audio] → [Input] でオーディオ・フォロー機能を設定したい対象を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [Follow] を選び、[VALUE] つまみでオン／オフを設定する。

HDMI IN1 (Audio)		[1/1]
Delay	0ms(0.0f)	
Mute	Off	
Follow	Off	
Level	0dB	
Aux Send	0dB	
Mix Ch.1/2	On	
Mix Ch.3/4	Off	

設定値	説明
On	オーディオ・フォロー機能を有効にします。他チャンネルの映像が出力されると、自動的にミュートします。
Off	オーディオ・フォロー機能を無効にします。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

AUDIO IN の音声をオーディオ・フォローの対象にする

1. [MENU] ボタン → [Audio] → [Input] → [AUDIO IN] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [Follow] を選び、[VALUE] つまみでオーディオ・フォローの対象にしたい入力を選ぶ。

AUDIO IN (Audio)		[1/1]
Delay	0ms(0.0f)	
Mute	Off	
Follow	HDMI/RGB IN1	
Level	0dB	
Aux Send	0dB	
Mix Ch.1/2	On	
Mix Ch.3/4	Off	

設定値	説明
HDMI/RGB IN1 HDMI IN2 ~ 4 SDI IN5 ~ 6	入力音声に対して、オーディオ・フォローを使う映像チャンネルを指定します。 指定した映像チャンネル以外では AUDIO IN の音声 がミュートされます。
Off	オーディオ・フォロー機能を無効にします。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

入力音声を HDMI 映像や SDI 映像にミックスさせる

V-600UHD の SDI 端子は、16 チャンネルのエンベデッド・オーディオに対応しています。HDMI 端子は、2 チャンネルのエンベデッド・オーディオに対応しています。

V-600UHD のオーディオ・ミキサーの MAIN バスは 16 チャンネル構成です。

入力音声をミックスさせるチャンネルを選ぶ

HDMI IN、AUDIO IN の音声を、MAIN バスのどのチャンネルにミックスさせるかを選ぶことができます。

※ SDI IN の音声は MAIN バスにミックスさせるチャンネルは設定できません。

1. [MENU] ボタン → [Audio] → [Input] で HDMI IN1 ~ 4 または AUDIO IN を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [Mix Ch.1/2] ~ [Mix Ch.15/16] を選び、[VALUE] つまみでオン/オフを設定する。

HDMI IN1 (Audio) [1/1]	
Delay	0ms(0.0f)
Mute	Off
Follow	Off
Level	0dB
Aux Send	0dB
Mix Ch.1/2	On
Mix Ch.3/4	Off
Mix Ch.5/6	Off
Mix Ch.7/8	Off
Mix Ch.9/10	Off
Mix Ch.11/12	Off
Mix Ch.13/14	Off
Mix Ch.15/16	Off

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

入力音声を AUX バスにミックスさせる

V-600UHD には 2 チャンネル構成の AUX バスがあり、入力音声を AUX バスにミックスさせるかを設定することができます。

※ SDI IN の音声は先頭の 2 チャンネルを AUX バスにミックスさせることができます。

1. [MENU] ボタン → [Audio] → [Input] で HDMI IN1 ~ 4 または AUDIO IN を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [Aux Send] を選び、[VALUE] つまみで Aux バスに送る音量を設定する。

HDMI IN1 (Audio) [1/1]	
Delay	0ms(0.0f)
Mute	Off
Follow	Off
Level	0dB
Aux Send	0dB
Mix Ch.1/2	On
Mix Ch.3/4	Off

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

音声を出力させるソースを選ぶ

出力端子ごとに、出力させるソースを、MAIN バスの任意のチャンネルにするか AUX バスにするかを選ぶことができます。

※ SDI OUT の音声については、MAIN バス全体か AUX バスかの選択になります。

1. [MENU] ボタン → [Audio] → [Output] → [Source] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. 設定対象の端子を選び、[VALUE] つまみでチャンネルを設定する。

Output Source (Audio) [1/1]	
SDI OUT	Ch.1-16
HDMI OUT1	Ch.1/2
HDMI OUT2	Ch.1/2
HDMI OUT3	Ch.1/2
MULTI-VIEW	Ch.1/2
AUDIO OUT/PHONES	Ch.1/2

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

その他の操作

設定を保存する／呼び出す（メモリー）

映像の設定や操作パネルの状態など、現在の設定をメモリーに保存し、必要なときに呼び出して使うことができます。

V-600UHD 内部には、メモリーを保存するバンクが 8 個あります。

1 バンクにつき 8 個のメモリーを保存できるので、最大で 64 個のメモリーを保存することができます。

ラスト・メモリー機能について

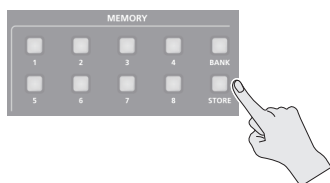
ラスト・メモリー機能を使うと、メニューを閉じたときやメモリーを呼び出したときに、現在の設定が保存されます。ラスト・メモリー機能を使うときは、System メニューの「Auto Memory」を「On」に設定します。

メモリーに保存する

注意

- System メニューの「Memory Protect」を「On」に設定しているときは、メモリーに設定を保存できません。
- 以下の設定はメモリーに保存されません。
 - 操作パネルの [OUTPUT FADE] ボタンの状態
 - メニューの Output、USER、System の項目

1. [STORE] ボタンを押して（ボタン点灯）、メモリーに設定を保存できる状態にする。



2. [BANK] ボタンを押してから（ボタン点灯）、保存先にしたいバンク番号の MEMORY ボタンを押す。



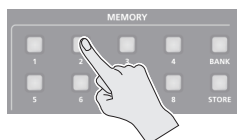
バンクが切り替わります。

バンク選択時のボタン点灯色

緑点灯	カレント・メモリーが保存されているバンク
緑点滅	選択中のバンク
青点灯	メモリーが保存されているバンク
消灯	メモリーが保存されていないバンク

3. [BANK] ボタンを押して、ボタンを消灯させる。

4. 設定を保存したい番号の MEMORY ボタンを押す。



メモリー選択時のボタン点灯色

水色点灯	カレント・メモリー
青点灯	設定が保存されているメモリー
青点滅	設定が保存されているメモリー（カレント・メモリーが変更されていない状態）
消灯	設定が保存されていないメモリー

[STORE] ボタンが点滅して現在の設定が保存され、[STORE] ボタンが消灯します。

メモ

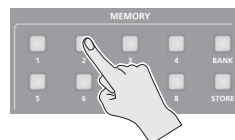
保存先のバンクを変更しない場合は、手順 2 ～ 3 の操作は必要ありません。

メモリーを呼び出す

1. [BANK] ボタンを押してから（ボタン点灯）、呼び出したいバンク番号の MEMORY ボタンを押す。



2. [BANK] ボタンを押して、ボタンを消灯させる。
3. 設定を呼び出したい番号の MEMORY ボタンを押す。



メモ

呼び出し先のバンクを変更しない場合は、手順 1 ～ 2 の操作は必要ありません。

USB メモリーに本体の設定をファイルとして保存する

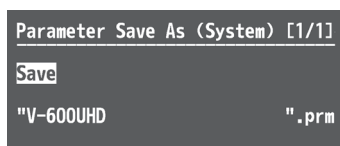
USB MEMORY 端子に接続した USB メモリーに、本体のメモリー (1-1 ～ 8-8) の内容を 1 つのファイルにまとめて保存することができます。保存したファイルは、必要なときに USB メモリーから本体に呼び出して使うことができます。

※ USB メモリーを初めて使うときは、必ず V-600UHD でフォーマットしてください (P.24)。

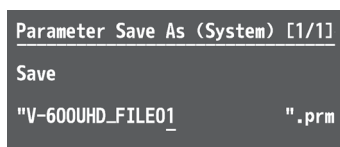
※ USB メモリーによっては、認識されるまでに時間がかかる場合があります。

新規保存する

1. [MENU] ボタン ➡ [System] ➡ USB Memory の [Parameter Save As] を選び、[VALUE] つまみを押す。



2. ファイル名を設定する。



ファイルの拡張子は「.prm」になります。

3. [Save] を選んで [VALUE] つまみを押す。
「Are you sure?」というメッセージが表示されます。
中止するときは、「NO」を選んで [VALUE] つまみを押します。
4. [YES] を選んで [VALUE] つまみを押す。
USB メモリーにファイル (*.prm) が新規保存されます。
5. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

メモ

静止画 (P.15) は、ファイル (*.prm) に保存されません。

上書き保存する

1. [MENU] ボタン ➡ [System] ➡ USB Memory の [Parameter Save] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. 上書きするファイルを選んでから、[Save] を選んで [VALUE] つまみを押す。
「Are you sure?」というメッセージが表示されます。
中止するときは、「NO」を選んで [VALUE] つまみを押します。
3. [YES] を選んで [VALUE] つまみを押す。
ファイルが上書き保存されます。
4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

呼び出す

USB メモリーに保存されている本体のメモリー (1-1 ～ 8-8) の設定を呼び出します。設定を呼び出すと、本体のメモリーの内容が上書きされます。

1. [MENU] ボタン ➡ [System] ➡ USB Memory の [Parameter Load] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. 呼び出したいファイルを選んでから、[Load] を選んで [VALUE] つまみを押す。
「Are you sure?」というメッセージが表示されます。
中止するときは、「NO」を選んで [VALUE] つまみを押します。
3. [YES] を選んで [VALUE] つまみを押す。
設定が呼び出され、本体のメモリーの内容が上書きされます。
4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

USB メモリーのファイルを削除する

1. [MENU] ボタン ➡ [System] ➡ USB Memory の [Parameter Delete] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. 削除したいファイルを選んでから、[Delete] を選んで [VALUE] つまみを押す。
「Are you sure?」というメッセージが表示されます。
中止するときは、「NO」を選んで [VALUE] つまみを押します。
3. [YES] を選んで [VALUE] つまみを押す。
USB メモリーからファイルが削除されます。
4. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

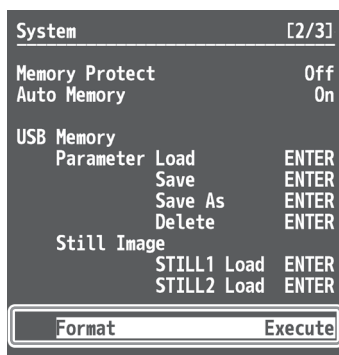
USB メモリーをフォーマットする

USB メモリーを初めて使うときは、あらかじめ V-600UHD でフォーマットしておく必要があります。

注意

- V-600UHD でフォーマットされていない USB メモリーは、認識されません。
- 市販の USB メモリーについて動作テストをしていますが、すべての USB メモリーの動作を保証するものではありません。
USB メモリーのメーカーや種類によっては、正しく動作しないものがあります。
- フォーマットすると、USB メモリーに保存されているデータはすべて消去されます。必要なデータがある場合は、あらかじめパソコンなどにバックアップしてから、フォーマットしてください。
- USB メモリーによっては、認識されるまでに時間がかかる場合があります。

1. **[MENU] ボタン → [System] → USB Memory の [Format] を選び、[VALUE] つまみを押す。**



「Are you sure?」というメッセージが表示されます。
中止するときは、「NO」を選んで [VALUE] つまみを押します。

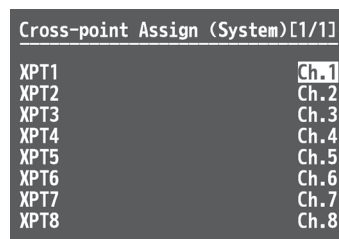
2. **[YES] を選んで [VALUE] つまみを押す。**
フォーマットが実行されます。
3. **[MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。**

クロスポイントの割り当てを変更する

クロスポイント・ボタン [1] ～ [8] に割り当てるチャンネルを変更することができます。

また、クロスポイント・ボタンへチャンネルを割り当てないことで、ボタン操作を無効にすることもできます。

1. **[MENU] ボタン → [System] → [Cross-point Assign] を選び、[VALUE] つまみを押す。**



2. **クロスポイント (XPT1 ～ 8) を選び、[VALUE] つまみで割り当てるチャンネル番号 (Ch.1 ～ 8) を設定する。**

※ チャンネルを割り当てない場合は、「None」に設定します。

3. **[MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。**

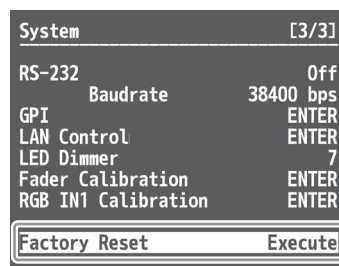
工場出荷時の状態に戻す (ファクトリー・リセット)

V-600UHD で設定した内容を工場出荷時の状態に戻します。

注意

ファクトリー・リセットを実行すると、それまでに設定した内容やメモリー (P.22) に保存された設定は、すべて失われます。

1. **[MENU] ボタン → [System] → [Factory Reset] を選び、[VALUE] つまみを押す。**



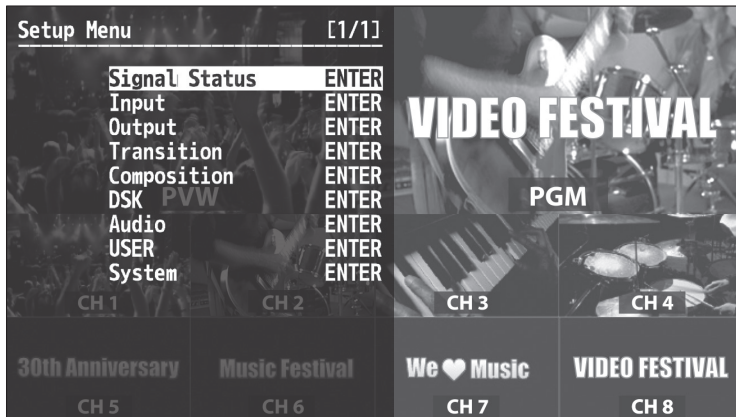
「Are you sure?」というメッセージが表示されます。
中止するときは、「NO」を選んで [VALUE] つまみを押します。

2. **[YES] を選んで [VALUE] つまみを押す。**
ファクトリー・リセットが実行されます。
3. **[MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。**

メニュー一覧

[MENU] ボタンを押すと、V-600UHD に接続されたマルチ・ビュー・モニターにメニューが表示されます。

※ メニューは、MULTI-VIEW 端子に接続したマルチ・ビュー・モニターにのみ表示されます。



最初に以下のカテゴリーが表示されます。目的に応じて、カテゴリーを選びます。

カテゴリー	説明
Signal Status	現在入力されている信号フォーマット、出力フォーマットを表示します。
Input	ソースの割り当てなど、入力に関する設定をします。
Output	出力に関する設定をします。
Transition	切り替え効果の設定をします。
Composition	ピクチャー・イン・ピクチャー、ルミナンス・キー／クロマ・キーの詳細を設定します。
DSK	ピクチャー・イン・ピクチャー、ルミナンス・キー／クロマ・キーの詳細を設定します。
Audio	オーディオ機能の設定をします。
USER	USER 機能の設定をします。
System	出力フォーマットなどのシステム設定をします。

メモ

- 設定値の部分に「ENTER」と表示されているときは、[VALUE] つまみを押して、下の階層に進みます。
- 操作を実行する場合は、[VALUE] つまみを押します。
- [VALUE] つまみを押しながら回すと、設定値を大きく変えることができます。
- [VALUE] つまみを押しながら [EXIT] ボタンを押すと、選んでいるメニュー項目が初期値に戻ります。

Signal Status

メニュー項目	表示値	説明
Input Ch.1 ～ 8	現在入力されている信号フォーマットを表示します。[VALUE] つまみを押すと、詳細が表示されます。	
	■ Ch.1 ～ 4	
	No Signal	信号がない状態
	RESOLUTION	ビデオ・フォーマット： 1080iRATE、1080pRATE、2160p (UHD) RATE、2160p (DCI) RATE、Unsupported PC フォーマット： WxH@RATE、Unsupported RATE は整数部のみを表示（例：59.94 → 59）
	Shared Ch.1 ～ 8	他チャンネルと入力を共有している状態
	■ Ch.5 ～ 8	
	No Signal	信号がない状態
	RESOLUTION	ビデオ・フォーマット： 1080iRATE、1080pRATE、2160p (UHD) RATE、2160p (DCI) RATE、Unsupported RATE は整数部のみを表示（例：59.94 → 59）
Output	現在の出力信号フォーマットを表示します。[VALUE] つまみを押すと、詳細が表示されます。	
	RESOLUTION	ビデオ・フォーマット：1080pRATE、2160p (UHD) RATE、2160p (DCI) RATE PC フォーマット：WxH@RATE RATE は整数部のみを表示（例：59.94 → 59）

Input Ch.1 ～ Ch.8 → [VALUE]

メニュー項目	表示値	説明
Source	Input Ch.1	HDMI IN1、RGB IN1、Shared Ch.1 ～ 8
	Input Ch.2 ～ 4	HDMI IN2 ～ 4、Shared Ch.1 ～ 8
	Input Ch.5 ～ 6	SDI IN5 ～ 6、Shared Ch.1 ～ 8
	Input Ch.7	STILL1、Shared Ch.1 ～ 8
	Input Ch.8	PG、STILL2、Shared Ch.1 ～ 8
Resolution	Input Ch.1 ～ 4	1024x768 ～ 4096x2160、1080i、1080p、2160p (UHD)、2160p (DCI)、Unsupported、No Signal
	Input Ch.5 ～ 6	1080i、1080p、2160p (UHD)、2160p (DCI)、Unsupported、No Signal
	Input Ch.7 ～ 8	1024x768 ～ 4096x2160、No Image
Frame Rate	30、50、59.94、60、-	現在入力されている信号フォーマットを表示します。
HDCP	1.x、2.2、None、-	
Color Gamut	Input Ch.1 ～ 6	
	Input Ch.7 ～ 8	
Dynamic Range	Input Ch.1 ～ 6	
	Input Ch.7 ～ 8	

Output → [VALUE]

メニュー項目	表示値	説明
Format	1920x1080、3840x2160、4096x2160、1080p、2160p (UHD)、2160p (DCI)	現在の出力信号フォーマットを表示します。
Frame Rate	50、59.94、60	
HDCP	Off、On	
Color Gamut	Rec.709、Rec.2020、RGB Full、RGB Limited	
Dynamic Range	SDR、HDR PQ、HDR HLG	
■ HDMI1		出力バスの設定、ダウン・コンバートの設定を表示します。
BUS	PGM、PVW、AUX	
Down Convert	Disabled、Enabled	
■ HDMI2		
BUS	PGM、PVW、AUX	
Down Convert	Disabled、Enabled	
■ HDMI3		
BUS	PGM、PVW、AUX	
Down Convert	Disabled、Enabled	
■ SDI		
BUS	PGM、-	
Down Convert	Disabled、Enabled	

Input

Assign/Scaling → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
■ Ch.1		現チャンネルに割り当てる映像ソースを設定します。
Source	HDMI/RGB IN1、Shared Ch.2 ~ 8	
■ Ch.2 ~ 4		Ch.2 ~ 6 の初期値 Ch.2 : HDMI IN2 Ch.3 : HDMI IN3 Ch.4 : HDMI IN4 Ch.5 : SDI IN5 Ch.6 : SDI IN6
Source	HDMI IN2 ~ 4、Shared Ch.1 ~ 8	
■ Ch.5 ~ 6		
Source	SDI IN5 ~ 6、Shared Ch.1 ~ 8	
■ Ch.7		
Source	STILL1、Shared Ch.1 ~ 8	
■ Ch.8		[VALUE] つまみを押すと、詳細設定メニューを表示します。
Source	PG/STILL2、Shared Ch.1 ~ 7	
■ Ch.1 ~ 8		
Scaler	ENTER	

Scaler → [VALUE]

以下の項目で、スケーリングの設定をします。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Zoom	10 ~ 100 ~ 1000%	拡大／縮小率を設定します。
Center Position	H -4096 ~ 0 ~ +4096	水平方向の表示位置を調節します。
	V -2160 ~ 0 ~ +2160	垂直方向の表示位置を調節します。
Type	スケーリング・タイプを設定します。	
	Full	アスペクト比を保持せず、入力される映像全体を出力画面全体に合わせて表示します。
	Letterbox	アスペクト比を保持し、出力画面に入力される映像全体を表示します。
	Crop	アスペクト比を保持し、入力される映像を出力画面全体に表示します。
	DotByDot	スケーリングをしません。
	Manual	「Manual Width」と「Manual Height」の設定に従って、スケーリングします。
Manual Width (*1)	-4000 ~ 0 ~ +4000	水平方向の幅を設定します。
Manual Height (*1)	-4000 ~ 0 ~ +4000	垂直方向の幅を設定します。

(*1) Type が「Manual」のときに有効です。

HDMI/RGB IN1、HDMI IN2 ～ 4、SDI IN5 ～ 6、STILL1、PG/STILL2 → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Source	HDMI IN1 、RGB IN1	Input Ch.1 に、HDMI IN1 または RGB IN1 を割り当てます。
	PG 、STILL2	Input Ch.8 に PG (テスト・パターン) または静止画を割り当てます。
Color Correction	色補正をします。 ※ Source が PG のときは無効です。	
Brightness	-64 ～ 0 ～ +63	明るさを調節します。
Contrast	-64 ～ 0 ～ +63	コントラストを調節します。
Saturation	-64 ～ 0 ～ +63	彩度を調節します。
Red	-64 ～ 0 ～ +63	赤レベルを調節します。
Green	-64 ～ 0 ～ +63	緑レベルを調節します。
Blue	-64 ～ 0 ～ +63	青レベルを調節します。
Color Gamut	Rec.709、Rec.2020、RGB Full、RGB Limited、 Auto	Input Ch.1 ～ Ch.6 の色域を設定します。
	RGB Full 、RGB Limited	Input Ch.7 ～ Ch.8 の色域を設定します。
Dynamic Range		
Type	SDR、HDR PQ、HDR HLG、 Auto	Input Ch.1 ～ Ch.6 のダイナミック・レンジを設定します。 ※ Input Ch.7 ～ Ch.8 は、SDR 固定です。
Correction	-64 ～ 0 ～ +63	ダイナミック・レンジを調節します。
Sampling	サンプリングの設定をします。 ※ Source が「RGB IN1」のときに有効です。	
Auto Sampling	Execute	サンプリングの自動設定を実行します。
Frequency	-8 ～ 0 ～ +8	サンプリング周波数を調節します。
Phase	-8 ～ 0 ～ +8	サンプリングの位相を調節します。
Gain	-20 ～ 0 ～ +20	サンプリングのゲインを調節します。
Position	H -16 ～ 0 ～ +16	水平方向のサンプリング開始位置を設定します。
	V -16 ～ 0 ～ +16	垂直方向のサンプリング開始位置を設定します。
Pattern (*1)	Colorbar75% 、Colorbar100%、Ramp、Step、Hatch、Frame、Circle、Red、Green、Blue、White、Black	テスト・パターンを設定します。
Motion (*1)	Disabled 、Slow、Medium、Fast	テスト・パターンのスクロール速度を設定します。

(*1) Source が「PG」のときに有効です。

Output

HDMI OUT1 ～ 3 → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Signal Bus	PGM、PVW、AUX (*1)	HDMI OUT1 ～ 3 端子に出力するバスを設定します。
Down Convert	Disabled 、Enabled	ダウン・コンバートをするかどうかを設定します。 ※ OUTPUT Format が「2160p (UHD)」または「3840x2160」のときに選択可能です。
Signal Type	HDMI 、DVI-D	HDMI 出力の出力モードを設定します。
Color Gamut	Rec.709、Rec.2020、RGB Full、RGB Limited	色域の設定を表示します。

(*1) HDMI OUT 1 : PGM、HDMI OUT 2 : PVW、HDMI OUT 3 : AUX

SDI OUT → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Signal Bus	PGM / Disabled	SDI OUT 端子に出力するバスを表示します。 ビデオ解像度のときは PGM 固定、PC 解像度のときは Disabled 固定になります。
Down Convert	Disabled 、Enabled	ダウン・コンバートをするかどうかを設定します。 ※ OUTPUT Format が「2160p (UHD)」のときに選択可能です。
3G-SDI Mapping	Level A	3G-SDI 出力のマッピング・ストラクチャーを表示します。

MULTI-VIEW → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Layout PGM	Upper Left、 Upper Right 、Lower Left、Lower Right	MULTI-VIEW に PGM を表示する位置を設定します。
Label	[VALUE] つまみを押すと、ラベル入力画面を表示します。	
PGM	PGM	ラベル名にカーソルを合わせて [VALUE] つまみを押すと、ラベル名を変更することができます。 [Execute] にカーソルを合わせて [VALUE] つまみを押すと、ラベル名が確定されます。 ※ Layout の PGM の設定を変えないと、ラベル名の変更が反映されない場合があります。
PVW	PVW	
XPT1	Ch.1	
XPT2	Ch.2	
XPT3	Ch.3	
XPT4	Ch.4	
XPT5	Ch.5	
XPT6	Ch.6	
XPT7	Ch.7	
XPT8	Ch.8	

Transition

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Time	0.0 ～ 1.0 ～ 4.0s	切り替え時間を設定します。
Pattern	Wipe1 、Wipe2、Wipe3、Mix	切り替え効果を設定します。 ※ WIPE PATTERN [1] ～ [3] ボタンと [MIX] ボタンは、 「Wipe Pattern」のショートカット・ボタンです。
Wipe Preset 1	ENTER	WIPE PATTERN [1] ～ [3] ボタンの詳細設定メニューを表示します。
Wipe Preset 2	ENTER	
Wipe Preset 3	ENTER	
Mix	FAM、NAM、 MIX	
		[MIX] ボタンに割り当てる切り替えパターンを設定します。

Wipe Preset 1 ～ 3 → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Pattern	Horizontal、Vertical、Horizontal Open、Vertical Open、Upper Left、Upper Right、Lower Left、Lower Right、Box (*1)	ワイプ・パターンを設定します。
Direction	Normal 、Reverse、N/R	ワイプの方向を設定します。
Curve	Linear 、Slow In、Cosine、Slow Out	ビデオ・フェーダー操作時の、ワイプ変化のカーブを設定します。
Position H (*2)	-100.0 ～ 0 ～ +100.0%	効果が開始される水平位置を設定します。
V (*3)	-100.0 ～ 0% ～ +100.0%	効果が開始される垂直位置を設定します。
Aspect ratio (*4)	1:1、4:3、3:2、 16:9	効果のアスペクト比を設定します。
Correction H (*2)	-100.0 ～ 0 ～ +100.0%	効果が開始される水平位置を設定します。
V (*3)	-100.0 ～ 0 ～ +100.0%	効果が開始される垂直位置を設定します。
Border	ワイプのボーダーの設定をします。	
Width	0 ～ 10pixel	ボーダーの幅を調整します。
Color H	0 ～ 359deg.	ボーダーの色相を設定します。
S	0 ～ 100%	ボーダーの彩度を設定します。
V	0 ～ 50 ～ 100%	ボーダーの明度を設定します。

(*1) Wipe Preset 1 : Horizontal、Wipe Preset 2 : Vertical、Wipe Preset 3 : Box

(*2) Pattern が「Horizontal」、**Vertical**、**Vertical Open** のときは無効です。

(*3) Pattern が「Horizontal」、**Vertical**、**Horizontal Open** のときは無効です。

(*4) Pattern が「Horizontal」、**Vertical**、**Horizontal Open**、**Vertical Open** のときは無効です。

Composition

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Status PGM	Off、On	PinP1 / KEY1 合成の結果を、最終出力に送る (On) か送らない (Off) かを設定します。
PVW	Off、 On	PinP1 / KEY1 合成の結果を、プレビューに送る (On) か送らない (Off) かを設定します。
Source Channel	XPT1 ~ XPT3 ~ XPT8	PinP1 / KEY1 合成の映像ソースを設定します。
Type	None 、PinP1-1、PinP1-2、Key1、PinP1-1+Key1、PinP1-2+Key1	PinP1 / KEY1 合成のタイプを設定します。
PinP1 Position 1	ENTER	PinP1 Position 1 の詳細設定メニューを表示します。
Position 2	ENTER	PinP1 Position 2 の詳細設定メニューを表示します。
Key1	ENTER	KEY1 の詳細設定メニューを表示します。

PinP1 Position 1 ~ 2 → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
View	子画面内に表示される映像を調整します。	
Size	10.0 ~ 100.0 ~ 1000.0%	拡大／縮小率を調節します。
Position H	-4096 ~ 0 ~ +4095	水平方向の表示位置を調節します。
V	-2160 ~ 0 ~ +2159	垂直方向の表示位置を調節します。
Window	子画面の設定をします。	
Size	10.0 ~ 30.0 ~ 100.0%	拡大／縮小率を調節します。
Aspect ratio	1:1、4:3、16:9、 System	子画面のアスペクト比を設定します。
Corrction H	-100.0 ~ 0 ~ +100.0%	子画面の水平方向の大きさを調節します。
V	-100.0 ~ 0 ~ +100.0%	子画面の垂直方向の大きさを調節します。
Position H	-4096 ~ +4096 (*1)	水平方向の表示位置を調節します。
V	-2160 ~ -270 ~ +2160	垂直方向の表示位置を調節します。
Type	Border 、Shadow	縁取りのタイプを設定します。
Border	縁取りを調整します。 ※ Type が「Border」のときに有効です。	
Width	0 ~ 10 ~ 40pixel	縁取りの幅を調節します。
Color H	0 ~ 359deg.	縁取りの色相を調節します。
S	0 ~ 100%	縁取りの彩度を調節します。
V	0 ~ 50 ~ 100%	縁取りの明度を調節します。
Shadow	※ Type が「Shadow」のときに有効です。	
Position H	-10.0 ~ 0 ~ +10.0%	Window Size に対する影の水平方向の割合を設定します。
V	-10.0 ~ 0 ~ +10.0%	Window Size に対する影の垂直方向の割合を設定します。
Level	0 ~ 50 ~ 100%	影の濃さを調節します。

(*1) Position 1 :-480、Position 2 :480

Key1 → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Type	合成時のキー・タイプ (抜き色) を設定します。	
	Luminance White	明るさを基準にして、白色を透明にします。
	Luminance Black	明るさを基準にして、黒色を透明にします。
	Chroma Blue	色味を基準にして、青色を透明にします。
	Chroma Green	色味を基準にして、緑色を透明にします。
	Chroma Manual	色味を基準にして、指定色を透明にします。
Level	0 ～ 32 ～ 255	キーの抜け具合 (透過度) を調節します。
Gain	0 ～ 255	キーのエッジのぼかし具合 (半透過領域) を調節します。
Chroma Manual	※ Type が「Chroma Manual」のときに有効です。	
Hue	Center	0 ～ 120 ～ 359deg.
	Width	0 ～ 10 ～ 359deg.
Saturation	Center	0 ～ 90 ～ 100%
	Width	0 ～ 10 ～ 100%
Shadow		
Position	H	0 ～ 32pixel
Level		0 ～ 255

DSK

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Status PGM	Off、On	PinP2 / KEY2 合成の結果を、最終出力に送る (On) か送らない (Off) かを設定します。
PVW	Off、 On	PinP2 / KEY2 合成の結果を、プレビューに送る (On) か送らない (Off) かを設定します。
Source Channel	XPT1 ~ XPT8	PinP2 / KEY2 合成の映像ソースを設定します。
Type	None 、PinP2-1、PinP2-2、Key2、PinP2-1+Key2、PinP2-2+Key2	PinP2 / KEY2 合成のタイプを設定します。
PinP2 Position 1	ENTER	PinP2 Position 1 の詳細設定メニューを表示します。
Position 2	ENTER	PinP2 Position 2 の詳細設定メニューを表示します。
Key2	ENTER	KEY2 の詳細設定メニューを表示します。

PinP2 Position 1 ~ 2 → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
View	子画面内に表示される映像を調整します。	
Size	10.0 ~ 100.0 ~ 1000.0%	拡大／縮小率を調節します。
Position H	-4096 ~ 0 ~ +4095	水平方向の表示位置を調節します。
V	-2160 ~ 0 ~ +2159	垂直方向の表示位置を調節します。
Window	子画面の設定をします。	
Size	10.0 ~ 30.0 ~ 100.0%	拡大／縮小率を調節します。
Aspect ratio	1:1、4:3、16:9、 System	子画面のアスペクト比を設定します。
Corrction H	-100.0 ~ 0 ~ +100.0%	子画面の水平方向の大きさを調節します。
V	-100.0 ~ 0 ~ +100.0%	子画面の垂直方向の大きさを調節します。
Position H	-4096 ~ +4096 (*1)	水平方向の表示位置を調節します。
V	-2160 ~ 0 ~ +2160	垂直方向の表示位置を調節します。
Type	Border 、Shadow	縁取りのタイプを設定します。
Border	縁取りを調整します。 ※ Type が「Border」のときに有効です。	
Width	0 ~ 10 ~ 40pixel	縁取りの幅を調節します。
Color H	0 ~ 359deg.	縁取りの色相を調節します。
S	0 ~ 100%	縁取りの彩度を調節します。
V	0 ~ 50 ~ 100%	縁取りの明度を調節します。
Shadow	※ Type が「Shadow」のときに有効です。	
Position H	-10.0 ~ 0 ~ +10.0%	Window Size に対する影の水平方向の割合を設定します。
V	-10.0 ~ 0 ~ +10.0%	Window Size に対する影の垂直方向の割合を設定します。
Level	0 ~ 50 ~ 100%	影の濃さを調節します。

(*1) Position 1 :-480、Position 2 :480

Key2 → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Type	合成時のキー・タイプ (抜き色) を設定します。	
	Luminance White	明るさを基準にして、白色を透明にします。
	Luminance Black	明るさを基準にして、黒色を透明にします。
	Chroma Blue	色味を基準にして、青色を透明にします。
	Chroma Green	色味を基準にして、緑色を透明にします。
	Chroma Manual	色味を基準にして、指定色を透明にします。
Level	0 ～ 32 ～ 255	キーの抜け具合 (透過度) を調節します。
Gain	0 ～ 255	キーのエッジのぼかし具合 (半透過領域) を調節します。
Chroma Manual	※ Type が「Chroma Manual」のときに有効です。	
Hue	Center	0 ～ 120 ～ 359deg.
	Width	0 ～ 10 ～ 359deg.
Saturation	Center	0 ～ 90 ～ 100%
	Width	0 ～ 10 ～ 100%
Shadow		
Position	H	0 ～ 32pixel
Level		0 ～ 255

Audio

Input : HDMI IN1 ~ 4 → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Delay	0 ~ 500ms	入力音声の遅延時間を調整します。
Mute	Off , On	ミュート機能のオン/オフを設定します。 「On」に設定された入力音声を消音します。
Follow	Off , On	オーディオ・フォロー機能のオン/オフを設定します。 「On」に設定した映像チャンネルは、他チャンネルの映像が出力されると自動的に消音します。
Level	-INF ~ 0 ~ +10dB	入力音声を MAIN バスに送る音量を調整します。
Aux Send	-INF ~ 0 ~ +10dB	入力音声を AUX バスに送る音量を調整します。
Mix Ch.1/2	Off, On	入力音声を MAIN バスの Ch.1/2 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.3/4	Off , On	入力音声を MAIN バスの Ch.3/4 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.5/6	Off , On	入力音声を MAIN バスの Ch.5/6 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.7/8	Off , On	入力音声を MAIN バスの Ch.7/8 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.9/10	Off , On	入力音声を MAIN バスの Ch.9/10 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.11/12	Off , On	入力音声を MAIN バスの Ch.11/12 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.13/14	Off , On	入力音声を MAIN バスの Ch.13/14 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.15/16	Off , On	入力音声を MAIN バスの Ch.15/16 に送るかどうかを設定します。

Input : SDI IN5 ~ 6 → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Delay	0 ~ 500ms	入力音声の遅延時間を調整します。
Mute	Off , On	ミュート機能のオン/オフを設定します。 「On」に設定された入力音声を消音します。
Follow	Off , On	オーディオ・フォロー機能のオン/オフを設定します。 「On」に設定した映像チャンネルは、他チャンネルの映像が出力されると、自動的に消音します。
Level	-INF ~ 0 ~ +10dB	入力音声を MAIN バスに送る音量を調整します。
Aux Send	-INF ~ 0 ~ +10dB	入力音声を AUX バスに送る音量を調整します。
Mix Ch.1-16	Off, On	入力音声を MAIN バスに送るかどうかを設定します。

Input : AUDIO IN → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Delay	0 ~ 500ms	入力音声の遅延時間を調整します。
Mute	Off , On	ミュート機能のオン/オフを設定します。 「On」に設定された入力音声を消音します。
Follow	Off , HDMI/RGB IN1、HDMI IN2 ~ 4、SDI IN5 ~ 6	入力音声に対して、オーディオ・フォローを使う映像チャンネルを指定します。 指定した映像チャンネル以外では、AUDIO IN の音声が消音します。 「Off」に設定すると、オーディオ・フォローを使う映像チャンネルを割り当てません。
Level	-INF ~ 0 ~ +10dB	入力音声を MAIN バスに送る音量を調整します。
Aux Send	-INF ~ 0 ~ +10dB	入力音声を AUX バスに送る音量を調整します。
Mix Ch.1/2	Off, On	入力音声を MAIN バスの Ch.1/2 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.3/4	Off , On	入力音声を MAIN バスの Ch.3/4 に送るかどうかを設定します。

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Mix Ch.5/6	Off 、On	入力音声を MAIN バスの Ch.5/6 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.7/8	Off 、On	入力音声を MAIN バスの Ch.7/8 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.9/10	Off 、On	入力音声を MAIN バスの Ch.9/10 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.11/12	Off 、On	入力音声を MAIN バスの Ch.11/12 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.13/14	Off 、On	入力音声を MAIN バスの Ch.13/14 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.15/16	Off 、On	入力音声を MAIN バスの Ch.15/16 に送るかどうかを設定します。

Input : Test Tone → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Test Tone	Off 、L:1K+R:2K	テスト・トーンを設定します。
Level	-INF ~ -20 ~ +10dB	テスト・トーンを MAIN バスに送る音量を調整します。
Aux Send	-INF ~ -20 ~ +10dB	テスト・トーンを AUX バスに送る音量を調整します。
Mix Ch.1/2	Off、 On	テスト・トーンを MAIN バスの Ch.1/2 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.3/4	Off 、On	テスト・トーンを MAIN バスの Ch.3/4 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.5/6	Off 、On	テスト・トーンを MAIN バスの Ch.5/6 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.7/8	Off 、On	テスト・トーンを MAIN バスの Ch.7/8 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.9/10	Off 、On	テスト・トーンを MAIN バスの Ch.9/10 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.11/12	Off 、On	テスト・トーンを MAIN バスの Ch.11/12 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.13/14	Off 、On	テスト・トーンを MAIN バスの Ch.13/14 に送るかどうかを設定します。
Mix Ch.15/16	Off 、On	テスト・トーンを MAIN バスの Ch.15/16 に送るかどうかを設定します。

Output : Level/Delay → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Main		
Delay	0 ~ 500ms	MAIN バスの音声の遅延時間を設定します。
Level	-INF ~ 0 ~ +10dB	MAIN バスの音声の音量を調節します。
Aux		
Delay	0 ~ 500ms	AUX バスの音声の遅延時間を設定します。
Level	-INF ~ 0 ~ +10dB	AUX バスの音声の音量を調節します。
AUDIO OUT		
Level	-INF ~ 0 ~ +10dB	AUDIO OUT 端子に出力する音量を調節します。
PHONES		
Level	-INF ~ 0 ~ +10dB	PHONES 端子に出力する音量を調節します。
OUTPUT Knob Assign	Main 、AUDIO OUT、PHONES	[OUTPUT] つまみで音量調節をする出力を設定します。

Output : Source → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
SDI OUT	Ch.1-16 、AUX	SDI OUT 端子から出力するエンベデッド・オーディオ・チャンネルを設定します。
HDMI OUT1	Ch.1/2 、Ch.3/4、Ch.5/6、Ch.7/8、Ch.9/10、Ch.11/12、Ch.13/14、Ch.15/16、AUX	HDMI OUT1 端子から出力するエンベデッド・オーディオ・チャンネルを設定します。
HDMI OUT2	Ch.1/2 、Ch.3/4、Ch.5/6、Ch.7/8、Ch.9/10、Ch.11/12、Ch.13/14、Ch.15/16、AUX	HDMI OUT2 端子から出力するエンベデッド・オーディオ・チャンネルを設定します。
HDMI OUT3	Ch.1/2 、Ch.3/4、Ch.5/6、Ch.7/8、Ch.9/10、Ch.11/12、Ch.13/14、Ch.15/16、AUX	HDMI OUT3 端子から出力するエンベデッド・オーディオ・チャンネルを設定します。
MULTI-VIEW	Ch.1/2 、Ch.3/4、Ch.5/6、Ch.7/8、Ch.9/10、Ch.11/12、Ch.13/14、Ch.15/16、AUX	MULTI-VIEW 端子から出力するエンベデッド・オーディオ・チャンネルを設定します。
AUDIO OUT / PHONES	Ch.1/2 、Ch.3/4、Ch.5/6、Ch.7/8、Ch.9/10、Ch.11/12、Ch.13/14、Ch.15/16、AUX	AUDIO OUT/PHONES 端子から出力するエンベデッド・オーディオ・チャンネルを設定します。

USER

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
■ USER1		
Assign	USER [1] ボタンに割り当てる機能を設定します。	
	None	機能を割り当てません
	Follow SW	オーディオ・フォロー機能をオン／オフします。
	Mute Group	グループに登録されている音声のミュート機能を一括でオン／オフします。
LED Color	Red , Green, Blue, Cyan, Magenta, Yellow	USER [1] ボタンの点灯色を設定します。
Mute Group Setup	ENTER	ミュート・グループの詳細設定メニューを表示します。
■ USER2		
Assign	USER [2] ボタンに割り当てる機能を設定します。	
	None	機能を割り当てません
	Follow SW	オーディオ・フォロー機能をオン／オフします。
	Mute Group	グループに登録されている音声のミュート機能を一括でオン／オフします。
LED Color	Red, Green , Blue, Cyan, Magenta, Yellow	USER [2] ボタンの点灯色を設定します。
Mute Group Setup	ENTER	ミュート・グループの詳細設定メニューを表示します。

Mute Group Setup → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
HDMI IN1 ~ 4, SDI IN5 ~ 6, AUDIO IN	Off , On	USER1 ~ 2 のミュート・グループに含めるかどうかを設定します。

System

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明	
Processing	ENTER	出力フォーマットの詳細設定メニューを表示します。	
Frame Rate	50、 59.94Hz	フレーム・レートを設定します。	
HDCP	Off 、On	HDCP の無効／有効を設定します。	
Reference	V-600UHD の基準クロック (リファレンス・クロック) を設定します。		
Source	Internal	V-600UHD の内部クロックを基準クロックにします。	
	SDI IN5	SDI IN5 端子に入力される信号を基準クロックにします。	
Clock Adjust	-4096 ～ 0 ～ +4096	水平方向の位相を調節します。 同じクロックで動いている他の機器と比べて、出力が水平方向にずれている場合に調節します。	
Line Adjust	-2160 ～ 0 ～ +2160	垂直方向の位相を調節します。 同じクロックで動いている他の機器と比べ、出力が垂直方向にずれていたり、フィールドがずれていたりする場合に調節します。	
Cross-point Assign	ENTER	クロスポイント・アサインの詳細設定メニューを表示します。	
Output Fade	ENTER	アウトプット・フェードの詳細設定メニューを表示します。	
Aux/Composition	Composition 、Aux	AUX 機能を使用するか、Composition 機能を使用するかを設定します。	
Memory Protect	Off 、On	「On」に設定すると、メモリーに設定を保存できないように保護します。	
Auto Memory	Off、 On	「On」に設定すると、ラスト・メモリーに設定を保存します。	
USB Memory	USB メモリーに関する操作をします。		
Parameter Load	ENTER	読み込みファイル選択画面を表示します。	
	Save	ENTER	上書きファイル選択画面を表示します。
	Save As	ENTER	新規保存ファイル名の入力画面を表示します。
	Delete	ENTER	削除ファイル選択画面を表示します。
Still Image STILL1 Load	ENTER	STILL1 への読み込みファイル選択画面を表示します。	
	STILL2 Load	ENTER	STILL2 への読み込みファイル選択画面を表示します。
Format	Execute	USB メモリーをフォーマットします。	
RS-232	Off 、On	RS-232 機器からのリモート制御の無効／有効を設定します。	
Baudrate	9600、 38400 bps	RS-232 端子の通信速度 (bps) を設定します。	
GPI	ENTER	GPI の詳細設定メニューを表示します。	
LAN Control	ENTER	LAN コントロールの詳細設定メニューを表示します。	
LED Dimmer	0 ～ 7	トップ・パネルにある LED の明るさを調整します。	
Fader Calibration	ENTER	ビデオ・フェーダーを校正します。	
RGB IN1 Calibration	ENTER	RGB 入力を校正します。	
Factory Reset	Execute	工場出荷時の状態に戻します。	
Version		システム・プログラムのバージョンを表示します。	

Processing → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Format	1080p、 2160p (UHD) 、2160p (DCI)、1920x1080、3840x2160、4096x2160	出力フォーマットを設定します。
Scaling	スケーリングの設定をします。	
Zoom	10 ~ 100 ~ 1000%	縮小／拡大率を設定します。
Correction	H -4000 ~ 0 ~ +4000	縮小／拡大後の水平方向のサイズを調節します。
	V -4000 ~ 0 ~ +4000	縮小／拡大後の垂直方向のサイズを調節します。
Position	H -4096 ~ 0 ~ +4096	水平方向の表示位置を調節します。
	V -2160 ~ 0 ~ +2160	垂直方向の表示位置を調節します。
Cropping	クロッピングの設定をします。	
Orientation	Upper Left 、Upper Right、Lower Left、Lower Right、Center	クロッピングの基準点を設定します。
Type	クロッピングのタイプを選びます。	
	Full	「Zoom」の値が「100%」のとき、画面全体に表示します。
	4:3、5:4、16:9	指定の比率でクロッピングします。「Zoom」の値が「100%」のとき、縦または横のレターボックスが付きます。
	Manual	「Manual Width」と「Manual Height」の設定に従ってクロッピングします。
Manual Width	0 ~ 512 ~ 4096	水平方向の幅を調節します。
Manual Height	0 ~ 512 ~ 2160	垂直方向の幅を調節します。
Color Correction	色補正をします。	
Brightness	-64 ~ 0 ~ +63	明るさを調整します。
Contrast	-64 ~ 0 ~ +63	コントラストを調整します。
Saturation	-64 ~ 0 ~ +63	彩度を調整します。
Red	-64 ~ 0 ~ +63	赤レベルを調整します。
Green	-64 ~ 0 ~ +63	緑レベルを調整します。
Blue	-64 ~ 0 ~ +63	青レベルを調整します。
Color Gamut	Rec.709 、Rec.2020	色域を設定します。
Dynamic Range	SDR 、HDR PQ、HDR HLG	ダイナミック・レンジを設定します。

Cross-point Assign → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
XPT1	Ch.1 ~ 8、None	クロスポイント・ボタン (1 ~ 8) に割り当てる入力チャンネルを設定します。
XPT2	Ch.1 ~ 2 ~ 8、None	
XPT3	Ch.1 ~ 3 ~ 8、None	
XPT4	Ch.1 ~ 4 ~ 8、None	
XPT5	Ch.1 ~ 5 ~ 8、None	
XPT6	Ch.1 ~ 6 ~ 8、None	
XPT7	Ch.1 ~ 7 ~ 8、None	
XPT8	Ch.1 ~ 8 、None	

Output Fade → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Mode	[OUTPUT FADE] ボタンの操作モードを表示します。	
	Fade to Background	最終出力映像を単色映像 (バックグラウンド・カラー) にフェードします。
Time	0 ～ 0.5 ～ 10.0s	フェード時間を設定します。
Curve	Linear 、Slow In、Cosine、Slow Out	フェードの変化のカーブを設定します。
Color Setting	バックグラウンド・カラーを調整します。	
Red	0 ～ 16 ～ 255	赤レベルを調節します。
Green	0 ～ 16 ～ 255	緑レベルを調節します。
Blue	0 ～ 16 ～ 255	青レベルを調節します。

GPI → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
GPI1 ～ 8	GPI チャンネルに割り当てる機能を設定します。 ※ GPI のトリガーは、立ち下がり固定 (Low : On) です。詳しくは、「制御信号を入力する」(P.46) をご覧ください。	
	None	機能を割り当てません。
	PGM XPT1 ～ 8	最終出力映像を切り替えます。
	PST XPT1 ～ 8	プリセット映像 (次に出力される映像) を切り替えます。
	Memory Load1-1 ～ 8	メモリーを呼び出します。呼び出せるのは BANK1 のみです。
	DSK SRC Sel1 ～ 8	DSK 合成時、上に重なるロゴや画像のチャンネルを切り替えます。 ※ 外部から制御信号が入力されると、割り当てられた機能を実行します。

LAN Control → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Configure	IP アドレス、サブネット・マスク、デフォルト・ゲートウェイの設定方法を選びます。 ※ 設定の変更は、次回起動時から適用されます。	
	DHCP Server	DHCP サーバー機能を有効にします。LAN 内のパソコンなどに、ネットワーク接続に必要な情報を本機から自動的に割り当てます。
	DHCP Client	LAN 内の DHCP サーバーから、IP アドレスなどのネットワーク接続に必要な情報を自動取得します。
	Manually	IP アドレス、サブネット・マスク、デフォルト・ゲートウェイを手動で設定します。
IP Address (*1)	192.168.2.254	IP アドレスを表示します。
Subnet Mask (*1)	255.255.255.0	サブネット・マスクを表示します。
Default Gateway (*1)	192.168.2.1	デフォルト・ゲートウェイを表示します。
Information	ENTER	LAN Information 画面を表示します。

(*1) Configure が「Manually」のときに、手動で設定できます。

Information → [VALUE]

メニュー項目	設定値 (太字は初期値)	説明
Status		接続状態を表示します。
IP Address (*2)	192.168.2.254	IP アドレスを表示します。
Subnet Mask (*2)	255.255.255.0	サブネット・マスクを表示します。
MAC Address		MAC アドレスを表示します。
Remote Control URL	http://192.168.2.254:8080/	Web ブラウザーで Web アプリケーション WebRCS を起動するための URL を表示します。 ※ ネットワーク接続が確立していないと、URL は表示されません。

(*2) Configure が「Manually」のときに、手動で設定できます。

LAN/RS-232 コマンド・リファレンス

V-600UHD は、LAN と RS-232 の 2 つのリモート・インターフェース通信に対応しています。

LAN 端子や RS-232 端子を利用して、制御機器から V-600UHD に特定のコマンドを送信することで、V-600UHD をリモート・コントロールすることができます。

LAN インターフェース

V-600UHD の CONTROL 端子を使います。

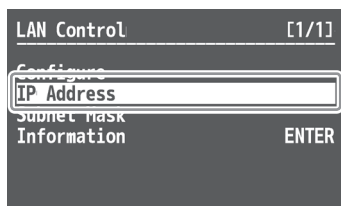
LAN (TCP/IP プロトコル) 経由で Telnet を使って、V-600UHD をリモート・コントロールします。

通信規格

端子	CONTROL 端子 (LAN)
プロトコル	TCP
ポート番号	8023

V-600UHD の IP アドレスを設定する

1. [MENU] ボタン → [System] → [LAN Control] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [IP Address] を選び、[VALUE] つまみで IP アドレスを設定する。

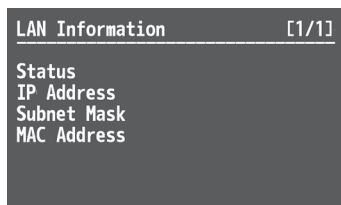


→ メニュー項目の詳細：P.42 参照。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

LAN の情報を確認する

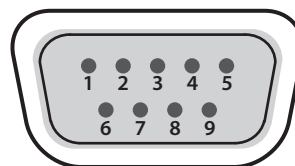
1. [MENU] ボタン → [System] → [LAN Control] を選び、[VALUE] つまみを押す。
2. [Information] を選び、[VALUE] つまみを押す。



3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

RS-232 インターフェース

RS-232 端子ピン配列図



9ピン D-sub タイプ (オス)

ピン・アサイン

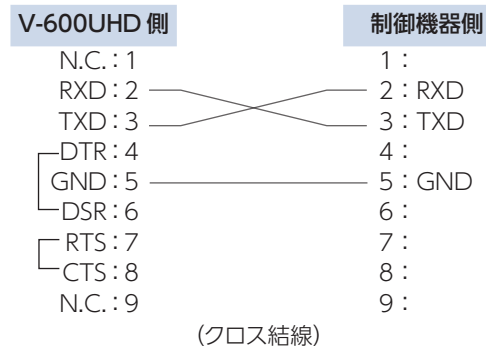
ピン番号	信号名
1	N.C.
2	RXD
3	TXD
4	DTR
5	GND
6	DSR
7	RTS
8	CTS
9	N.C.

通信規格

通信方式	調歩同期式 (非同期式) 全二重
通信速度	9,600bps / 38,400bps
パリティ	なし
データ長	8 ビット
ストップ・ビット長	1 ビット
コード体系	ASCII
フロー制御	XON/XOFF

ケーブル結線図

V-600UHD と制御機器 (RS-232 対応のパソコンなど) は、RS-232 クロス・ケーブルで接続します。



※ 4 番と 6 番、7 番と 8 番は、V-600UHD 内部で結線されています。

コマンド・フォーマット

コマンド・フォーマットは、以下のように構成されています。コマンドは、すべて ASCII コードです。

stx	コマンド・コード	:	パラメーター	,	パラメーター	;
stx	ASCII コードの「02H」で、コマンド開始を示す制御コードです。H は 16 進数を示します。					
コマンド・コード	コマンドの種類 (アルファベット 3 文字) を指定します。					
パラメーター	パラメーターが必要なコマンドに付けます。コマンドとパラメーターは、「:」(コロン) で区切ります。複数のパラメーターがある場合は、「,」(コンマ) で区切ります。					
;	コマンドの終了を示すコードです。					

※ stx (02H)、ACK (06H)、XON (11H) /XOFF (13H) は、制御コードです。

コマンド一覧

※ 制御機器から V-600UHD に連続してコマンドを送信する場合、必ず「ACK」が返ってきてから次のコマンドを送信してください。

映像に関する操作

項目	送信コマンド	応答コマンド	説明
PGM チャンネルの選択	stxPGM:a;	ACK	a: 0 (CH 1) ～ 7 (CH 8)
PST チャンネルの選択	stxPST:a;	ACK	a: 0 (CH 1) ～ 7 (CH 8)
AUX バスに送るチャンネルを選択	stxAUX:a;	ACK	a: 0 (CH 1) ～ 7 (CH 8)
トランジション・パターンの選択	stxTRS:a;	ACK	a: 0 (WIPE 1)、1 (WIPE 2)、2 (WIPE 3)、3 (MIX)
切り替え時間の設定	stxTIM:a;	ACK	a: 0 (0.0sec) ～ 40 (4.0sec)
[AUTO] ボタンの押下	stxATO;	ACK	
[CUT] ボタンの押下	stxCUT;	ACK	
COMPOSITION のタイプを選択	stxCTY:a;	ACK	a: 0 (None)、1 (PinP1-1)、2 (PinP1-2)、3 (Key1)、4 (PinP1-1+Key1)、5 (PinP1-2+Key1)
DSK のタイプを選択	stxDTY:a;	ACK	a: 0 (None)、1 (PinP2-1)、2 (PinP2-2)、3 (Key2)、4 (PinP2-1+Key2)、5 (PinP2-2+Key2)
[COMPOSITION] ボタンの押下	stxCMP;	ACK	
[DSK] ボタンの押下	stxDSK;	ACK	
アウトプット・フェードのオン／オフ	stxFDE:a;	ACK	a: 0 (OFF)、1 (ON)
アウトプット・フェード時間の設定	stxFDT:a;	ACK	a: 0 (0.0sec) ～ 100 (10.0sec)

音声に関する操作

項目	送信コマンド	応答コマンド	説明
入力音声の音量を調整	stxIAL:a,b;	ACK	a: 0 (CH1) ～ 7 (TEST TONE) b: -801 (-INF dB)、-800 (-80.0dB) ～ 0 (0.0dB) ～ 100 (10.0dB)
マスター・アウトの音量を調整	stxOAL:a;	ACK	a: -801 (-INF dB)、-800 (-80.0dB) ～ 0 (0.0dB) ～ 100 (10.0dB)
AUX バス音声の音量を調整	stxOAX:a;	ACK	a: -801 (-INF dB)、-800 (-80.0dB) ～ 0 (0.0dB) ～ 100 (10.0dB)

システムに関する操作

項目	送信コマンド	応答コマンド	説明
メモリーの呼び出し	stxMEM:a;	ACK	a: 0 (1-1) ～ 63 (8-8)
機器の状態を取得	stxACS;	ACK	
バージョン情報	stxVER;	stxVER:V-600UHD,a;	a: バージョン ※ バージョン情報は ASCII 文字列です。
フロー制御	XON		
フロー制御	XOFF		

V-600UHD から自発的に送信されるコマンド

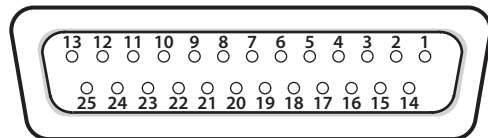
項目	送信コマンド	応答コマンド	説明
エラー検出		stxERR:a;	a: 0 (syntax error) 受信したコマンドに誤りがあります。 5 (out of range error) 受信したコマンドの引き数が範囲外です。
フロー制御		XON	
フロー制御		XOFF	

TALLY/GPI 端子を使った制御

TALLY/GPI 端子に GPI による制御信号を入力して、外部機器から V-600UHD をリモート・コントロールすることができます。
また、TALLY/GPI 端子からタリー信号を出力することができます。

TALLY/GPI 端子の仕様

ピン配列図



25 ピン D-sub タイプ (メス)

タリー出力

起動方式	オープン・コレクター
最大入力	12V/200mA

制御入力

起動方式	無電圧メイク接点
接点容量	DC 24V 0.1A 以上
入力方式	フォトカプラ方式

ピン・アサイン

ピン番号	機能	ピン番号	機能
1	TALLY 1 PGM	14	TALLY 7 PST
2	TALLY 1 PST	15	TALLY 8 PGM
3	TALLY 2 PGM	16	TALLY 8 PST
4	TALLY 2 PST	17	GND
5	TALLY 3 PGM	18	GPI 1
6	TALLY 3 PST	19	GPI 2
7	TALLY 4 PGM	20	GPI 3
8	TALLY 4 PST	21	GPI 4
9	TALLY 5 PGM	22	GPI 5
10	TALLY 5 PST	23	GPI 6
11	TALLY 6 PGM	24	GPI 7
12	TALLY 6 PST	25	GPI 8
13	TALLY 7 PGM		

※ N.C. ピンには、何も接続しないでください。

制御信号を入力する

制御信号を入力して、V-600UHD をリモート・コントロールするには、あらかじめ GPI チャンネル (1 ~ 8) に機能を割り当てておきます。

1. [MENU] ボタン → [System] → [GPI] を選び、[VALUE] つまみを押す。

GPI (System)		[1/1]
GPI1		None
GPI2		None
GPI3		None
GPI4		None
GPI5		None
GPI6		None
GPI7		None
GPI8		None

2. [VALUE] つまみで、GPI チャンネル 1 ~ 8 に割り当てる機能を設定する。

→ メニュー項目の詳細 : P.42 参照。

3. [MENU] ボタンを押して、メニューを閉じる。

外部から制御信号が入力されると、割り当てられた機能を実行します。GPI のトリガーは、立ち下がり固定 (Low:On) です。

タリー信号を出力する

映像合成や切り替え効果も含めて、出力されている映像チャンネルに対応するコネクタ・ピンからタリー信号が出力されます。

トラブルシューティング

故障かな?と思ったら、お問い合わせになる前にもう一度、以下の点をチェックしてみてください。
チェックしても問題が解決しない場合は、お買い上げ店、またはお客様相談センターにお問い合わせください。

症状	確認	対策	ページ
映像に関するトラブル			
マルチ・ビュー・モニターに何も表示されない	接続しているモニターは、1920 × 1080 / 60Hz (プログレッシブ) の解像度 / リフレッシュ・レート、HDCP に対応していますか?	対応していないモニターには表示されません。	-
映像が入力されない	著作権保護 (HDCP) された映像を入力していませんか?	著作権保護 (HDCP) された映像を入力する場合は、「HDCP」を「On」に設定してください。	P.12
アナログ RGB 入力が出力されない	HDMI/RGB IN1 の映像ソースが RGB IN1 になっていますか?	工場出荷時、HDMI/RGB IN1 は、HDMI IN1 入力に割り当てられています。RGB IN1 入力に割り当てを変更してください。	P.9
パソコンから入力した動画が乱れる	パソコンから動画を入力した場合、画像にずれやちらつきが生じるなど、映像が乱れることがあります。	これはティアリングという現象で、故障ではありません。	-
SDI OUT 端子から出力されない	HDCP 信号を入力する設定になっていませんか?	System メニューの「HDCP」を「On」に設定すると、映像は HDMI OUT 端子からのみ出力されます。SDI OUT 端子から、映像は出力されません。	P.12
COMPOSITION 合成ができない	System メニューの「Aux/Composition」が「Aux」に設定されていませんか?	System メニューの「Aux/Composition」を「Aux」に設定すると、COMPOSITION が使えなくなります。COMPOSITION を使う場合は、「Aux/Composition」を「Composition」に設定してください。	P.40
静止画を読み込めない	V-600UHD が対応しているフォーマット / 解像度の静止画を読み込んでいますか?	非対応のフォーマット / 解像度の静止画は、認識されません。V-600UHD が対応しているフォーマット / 解像度の静止画をご用意ください。	P.15
音声に関するトラブル			
音声が出力されない 音声が小さい	接続しているアンプやスピーカーの音量が下がっていませんか?	適正な音量に調整してください。	-
	ミュート (消音) されていませんか?	Audio メニューで、ミュートを解除してください。	P.36
その他のトラブル			
ビデオ・フェーダーを動かしても完全に切り替わらない	継続した使用や運搬などにより、映像が完全に切り替わらなくなることがあります。	ビデオ・フェーダーのキャリブレーション (校正) をしてください。 System メニューから「Fader Calibration」を選んで実行します。	P.40
パネルのインジケータが明るすぎる / 暗すぎる	インジケータの明るさを適正に調整していますか?	System メニューの「LED Dimmer」で、インジケータの明るさを調整してください。	P.40
USB メモリーが使えない	V-600UHD で USB メモリーをフォーマットしていますか?	本製品でフォーマットしていない USB メモリーを使うことはできません。 市販の USB メモリーについて動作テストをしていますが、すべての USB メモリーの動作を保証するものではありません。 USB メモリーのメーカーや種類によっては、正しく動作しないものがあります。	P.24

主な仕様

ローランド V-600UHD : 4K HDR マルチフォーマット・ビデオ・スイッチャー

■ プロセッシング

ビデオ・プロセッシング	4:4:4 (Y/Pb/Pr)、10 ビット		
入力映像フォーマット (*1)	HDMI	ビデオ、CEA-861-F	1080/59.94i、1080/50i、1080/59.94p、1080/50p、2160/59.94p (UHD 4K)、2160/50p (UHD 4K)、2160/59.94p (DCI 4K)、2160/50p (DCI 4K)
		PC、VESA DMT	1600 × 1200/60Hz (UXGA)
		PC、CEA-861-F	1920 × 1080/60Hz (FHD)
		PC、VESA CVT	1920 × 1200/60Hz (WUXGA、Reduced blanking)
		PC、CEA-861-F	3840 × 2160/30Hz (UHD 4K)、3840 × 2160/60Hz (UHD 4K)、4096 × 2160/30Hz (DCI 4K)、4096 × 2160/60Hz (DCI 4K)
	RGB	PC、VESA DMT	1600 × 1200/60Hz (UXGA)
		PC、CEA-861-F	1920 × 1080/60Hz (FHD)
	SDI	ビデオ、SMPTE ST274	1080/59.94i、1080/50i、1080/59.94p、1080/50p
		ビデオ、SMPTE ST2036	2160/59.94p (UHD 4K)、2160/50p (UHD 4K)
		ビデオ、SMPTE ST2048	2160/59.94p (DCI 4K)、2160/50p (DCI 4K)
	静止画		Windows Bitmap ファイル (.bmp)、最大 4096 × 2160 ピクセル、1 ピクセル 24 ビット、無圧縮
出力映像フォーマット (*1)	HDMI	ビデオ、CEA-861-F	1080/59.94p、1080/50p、2160/59.94p (UHD 4K)、2160/50p (UHD 4K)、2160/59.94p (DCI 4K)、2160/50p (DCI 4K)
		PC、CEA-861-F	1920 × 1080/60Hz (FHD)、3840 × 2160/60Hz (UHD 4K)、4096 × 2160/60Hz (DCI 4K)
		MULTI-VIEW、ビデオ、CEA-861-F	1080/60p
	SDI	ビデオ、SMPTE ST274	1080/59.94p、1080/50p
		ビデオ、SMPTE ST2036	2160/59.94p (UHD 4K)、2160/50p (UHD 4K)
		ビデオ、SMPTE ST2048	2160/59.94p (DCI 4K)、2160/50p (DCI 4K)
映像エフェクト	Transition		Mix、Cut、Wipe (9 パターン)
	Composition		PinP、Key (*2)、PinP + Key (*2)
	DSK		PinP、Key (*2)、PinP + Key (*2)
	その他		Output Fade
オーディオ・プロセッシング	24 ビット / 48kHz		
オーディオ・フォーマット	SDI IN/OUT		リニア PCM、24 ビット / 48kHz、16ch (SMPTE 299M 準拠)
	HDMI IN/OUT		リニア PCM、24 ビット / 48kHz、2ch
オーディオ・エフェクト	マトリクス・ミキサー ディレイ (1ms 単位、最大 500ms) テスト・トーン出力		

(*1) VESA DMT、VESA CVT、CEA-861-F 準拠
色域: Rec.709、Rec.2020
輝度: SDR、HDR PQ (HDR10)、HDR HLG

(*2) ルミナンス・キー、クロマ・キー

■ 接続端子

入力端子	HDMI IN 1 ~ 4 端子	HDMI タイプ A (HDMI 2.0)
	SDI IN 5 ~ 6 端子	BNC タイプ (12G/3G/HD-SDI、SMPTE 2082、424M (Level-A、Level-B)、292M 準拠)
	RGB IN 1 端子	15ピン・ミニ D-sub タイプ (アナログ RGB、HDMI IN 1 か RGB IN 1 かをメニューで選択)
	AUDIO IN L/R 端子 (*3)	XLR-3-31 タイプ (バランス)
出力端子	SDI OUT 端子	BNC タイプ (12G/3G-SDI、SMPTE 2082、424M (Level-A) 準拠)
	HDMI OUT 1 ~ 3 端子	HDMI タイプ A (HDMI 2.0)
	MULTI-VIEW 端子	HDMI タイプ A (HDMI 1.4)
	AUDIO OUT L/R 端子 (*3)	XLR-3-32 タイプ (バランス)
	PHONES 端子	ステレオ・ミニ・タイプ
その他の端子	USB MEMORY 端子	USB A タイプ (USB メモリー用)
	RS-232 端子	9 ピン D-sub タイプ (オス) (外部制御用)
	CONTROL 端子	RJ45 タイプ、100BASE-TX (外部制御用)
	TALLY/GPI 端子	25 ピン D-sub タイプ (メス) (Tally: 16、GPI: 8)

(*3) XLR タイプ: 1 GND、2 HOT、3 COLD

■ オーディオ入出力規格

入力レベル	AUDIO IN L/R	+4dBu (最大入力レベル: +24dBu)
入力インピーダンス	AUDIO IN L/R	15k Ω
出力レベル	AUDIO OUT L/R	+4dBu (最大出力レベル: +24dBu)
	PHONES	92mW + 92mW (32 Ω)
出力インピーダンス	AUDIO OUT L/R	600 Ω
	PHONES	10 Ω

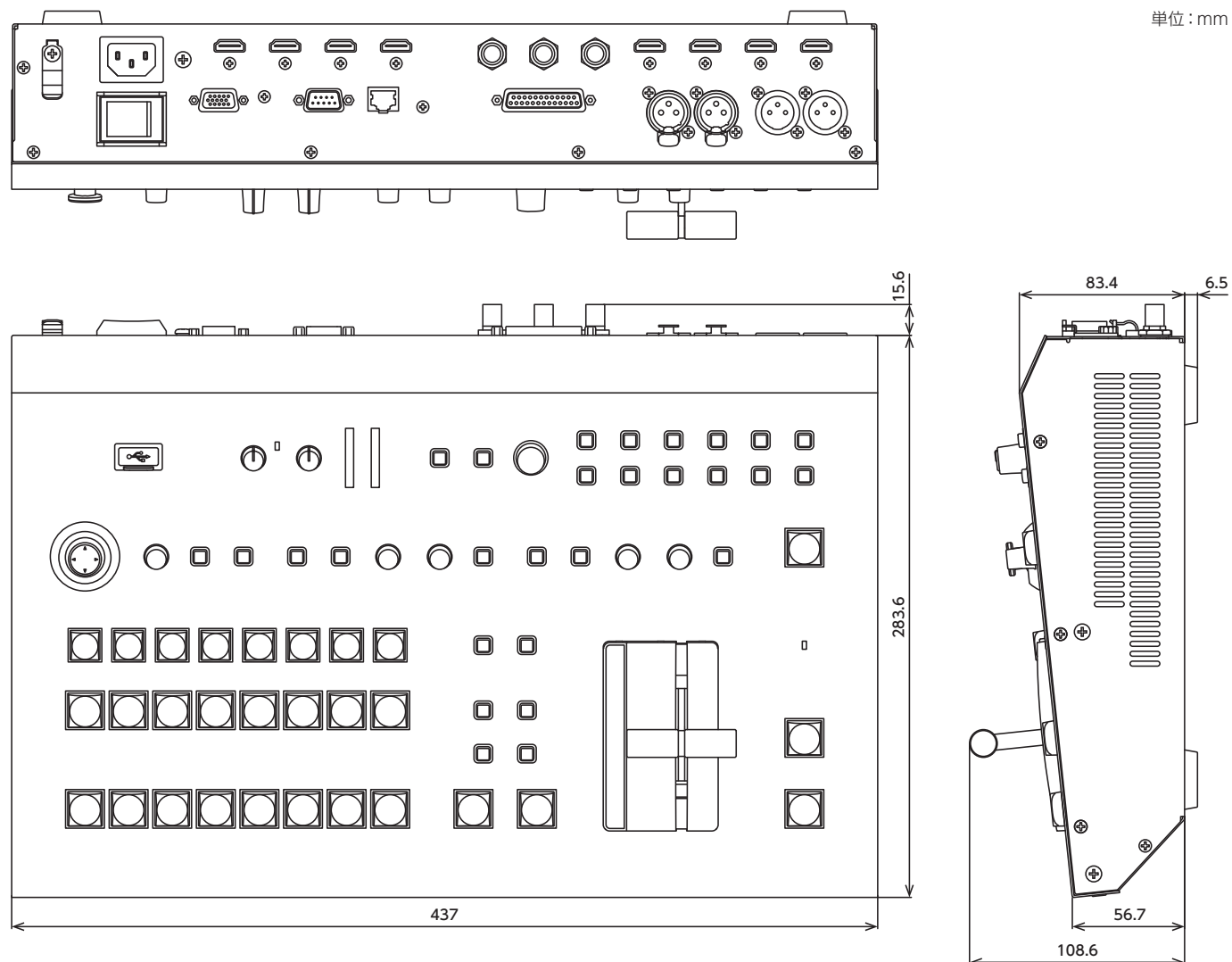
■ その他

電源	AC100V (50/60Hz)
消費電力	80 W
外形寸法	482 (幅) × 300 (奥行き) × 109 (高さ) mm ※ ラック・マウント・アングルを取り付けた状態
質量	5.3kg ※ ラック・マウント・アングルを含む
動作温度	+5 ~ +40°C
付属品	取扱説明書 電源コード (2P-3P 変換器) ラック・マウント・アングル× 2 保証書 ローランド ユーザー登録カード

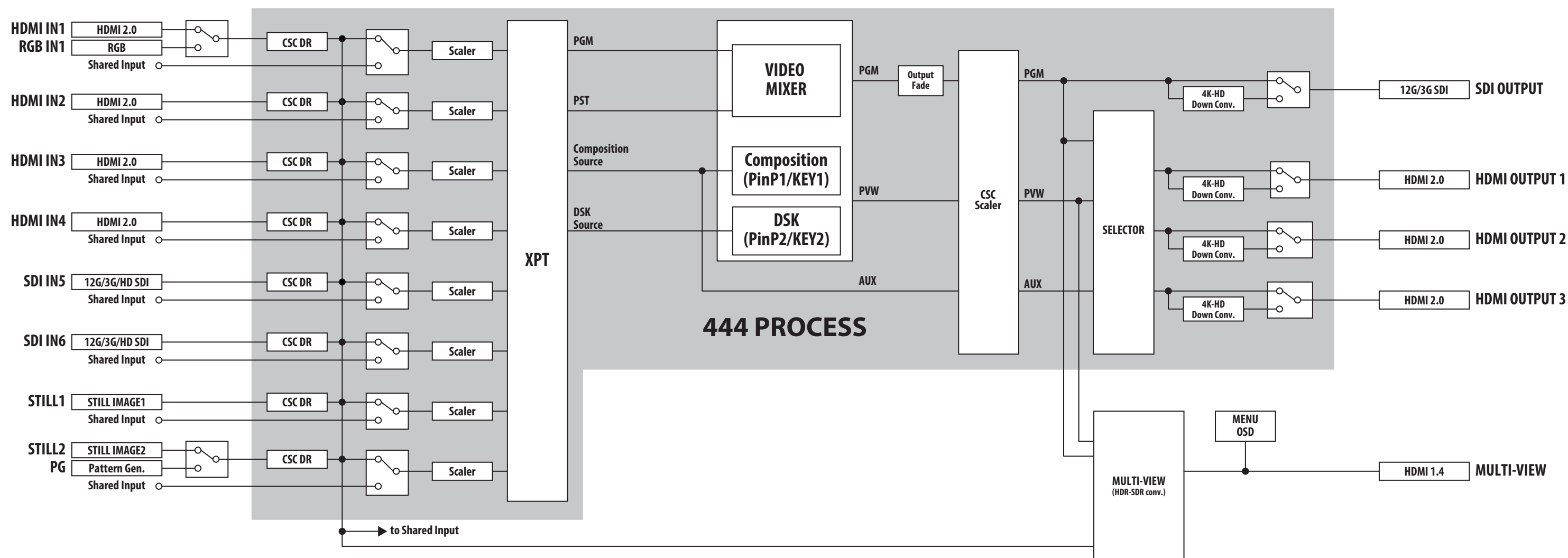
※ 0dBu = 0.775Vrms

※ 本製品の電磁適合性規格は、FCC Part 15 Class A です。

外形寸法図



VIDEO ブロック・ダイアグラム



AUDIO ブロック・ダイアグラム

