

SONY®

System Management Software

BZPS-8000

User's Guide

1st Edition (Revised 13) Japanese
Software Version 11.00 and Later

権利者の許諾を得ることなく、このソフトウェアおよび取扱説明書の内容の全部または一部を複製すること、およびこのソフトウェアを賃貸に使用することは、著作権法上禁止されております。

© 2002 – 2011 Sony Corporation

ソフトウェアを使用したことによるお客様の損害、または第三者からのいかなる請求についても、当社は一切その責任を負い兼ねます。

万一、製造上の原因による不良がありましたらお取り替えいたします。それ以外の責はご容赦ください。

このソフトウェアは、指定された装置以外には使用できません。

このソフトウェアの仕様は、改良のため予告なく変更することがありますが、ご了承ください。

目次

バージョンアップの履歴と詳細	7
System Manager Ver.11.00 で追加された機能	7
System Manager Ver.10.00 で追加された機能	7
System Manager Ver. 9.00 で追加された機能	7
System Manager Ver. 8.05 で追加された機能	8
System Manager Ver. 8.00 で追加された機能	8
System Manager Ver. 7.25 で追加された機能	9
System Manager Ver. 7.20 で追加された機能	10

第1章 概要

特長	11
----------	----

第2章 ログオンとユーザー登録

サーバーに接続する	13
ログオンする	15
Main Menu ウィンドウの各部の名称と働き	16
バージョン情報を確認する	18
System Manager を終了する	19
いったんログオフしてから別の名前でログインする	20
ユーザー登録	21
概要	21
ユーザーを登録する	21
ユーザー登録を抹消する	23
アクセス対象のグループ番号を限定する	24

第3章 Device Monitor

概要	25
Device Monitor を起動する	25
Device Monitor ウィンドウの各部の名称と働き	27
Device Monitor を終了する	28
IP アドレス未登録のデバイスを確認する – Discovery	29
IP アドレス登録済みのデバイスを確認する – Scan	31
デバイスの IP アドレスを登録する	33
アイランドを作成する	35
アイランド作成の基本操作	35
アイランドに関する様々な操作	37
デバイス監視機能でデバイスの状態を確認する	39
自動スキャンモードにする	39
デバイスのステータスを表示する	40
デバイスのファームウェアのバージョンを表示する	42
Trap アドレスの設定	42

第4章 File Manager

概要.....	44
File Manager を起動する	44
File Manager ウィンドウの各部の名称と働き	45
File Manager を終了する	47
デバイス側のフォルダを作成 / リネーム / 削除する.....	48
デバイス側のフォルダを作成する.....	48
デバイス側のフォルダ名を変更する	49
デバイス側のフォルダを削除する.....	49
ファイル転送に FM Data Port を使用する	51
FM Data Port を有効にする.....	51
FM Data Port の IP アドレスを登録する	52
デバイスの設定データファイルを取り込む - Get.....	53
デバイスのデータファイルを取り込む.....	53
アイランドのデータファイルをすべて取り込む.....	57
取り込んだフォルダやファイルを削除する	59
デバイスに設定データファイルを引き渡す - Put.....	61
静止画像をスイッチャーのフレームメモリーに Put する.....	63
静止画像のファイルをスイッチャーに Put する	63
スイッチャーのフォルダを確認する	64
アンシラリーデータ付きファイルを Put する.....	65
フレームメモリーの2枚目基板のデータを Put する.....	67
フレームメモリーの画像ファイルをクライアント PC に Get する.....	70
アンシラリーデータ付きファイルを Get する	71
フレームメモリーの2枚目基板のデータを Get する	72
System Manager が扱う画像のフォーマットとサイズ.....	73
画像のフォーマット.....	73
画像のサイズ	73
PFV-SP の Slot Name を設定する.....	75
動画ファイルをインポートする	77
外付けハードディスクドライブを使用する	78

第5章 Switcher Setup Software

概要.....	81
Switcher Setup Software を起動する	81
Switcher Setup ウィンドウの各部の名称と働き	83
バージョンを確認する	84
Switcher Setup Software を終了する.....	84
メニュー画面を表示する	85

第6章 Offline Setup

概要.....	89
Offline Setup を起動する	91
Offline Setup ウィンドウの各部の名称と働き	92
Offline Setup を終了する	94
クロスポイント設定データを作成する	96

クロスポイント設定データを保存する	104
保存されたクロスポイント設定データを読み出す	106
クロスポイント設定データをスイッチャーに引き渡す	108

第7章 PFV-SP Setup Software

概要	109
PFV-SP Setup Software を起動する	109
PFV-SP Setup ウィンドウの各部の名称と働き	110
PFV-SP Setup Software を終了する	111
基板の構成を確認する	113
PFV-SP Setup Software を初めて使用する場合	113
操作対象のグループを選択する	114
基板の種類を選択する	115
基板の設定データを受信する	116
基板の設定データを変更する	118
基板の設定データをコピーする	119
変更した設定データを基板に送信する	122
基板の設定データをファイルに保存する	123
ファイルに保存された基板の設定データを読み出す	125
表示データをクリアする	127
User データと Factory データ	128
ユニット番号とスロット番号を表示する	130
Comment を入力する	131
リアルタイムモード	132

第8章 Frame Memory Recall

概要	134
Frame Memory Recall を起動する	134
Frame Memory Recall ウィンドウの各部の名称と働き	135
Frame Memory Recall を終了する	138
スイッチャーからサムネイルを読み出す	139
スイッチャーを選択する	139
ビデオモードを選択する	139
スイッチャーのフレームメモリーフォルダを選択する	139
スイッチャーからサムネイルを読み出して表示する	140
サムネイルの名称を指定してスイッチャーから読み出す	140
サムネイルを登録してシーケンスを作成する - Edit モード	141
シーケンスを新たに作成する	141
シーケンスをファイルとして保存する	144
保存したシーケンスファイルを読み出す	145
キーのオフに連動してフレームメモリーを順次呼び出す - On Air モード	146
キーがオフになるたびにフレームメモリーを読み出す	146
スイッチャーのフレームメモリーから指定の静止画を出力させる - Manual モード	149
スイッチャーのフレームメモリーから指定の静止画を出力させる	149
フレームメモリーのビデオのファイルをキーに変換する	151

On Air と Next を任意のフレームメモリー出力に割り付ける	153
ダイレクトリコールモード	155
サムネイルを名称から検索する	156
GPI 入力ポートに接続したスイッチでフレームメモリーのシーケンスを実行する	157
スイッチャーでトリガーの種類を設定する	157
System Manager で GPI 入力ポートを割り付ける	158

第9章 Video Clip

概要	159
Video Clip を起動する	159
Video Clip ウィンドウの各部の名称と働き	160
Video Clip を終了する	161
スイッチャーからクリップのサムネイルを読み出す	162
スイッチャーを選択する	162
フレームメモリーごとにビデオモードを選択する	162
スイッチャーのフレームメモリーフォルダを選択する	163
スイッチャーからクリップのリストを読み出して表示する	163
スイッチャーのフレームメモリーから指定のクリップを出力させる	164
GPI 入力にクリップの操作を割り付ける	165
キーのオンとクリップ再生を連動させる	166

バージョンアップの履歴と詳細

System Manager Ver.11.00 で追加された機能

System Manager Version 11.00 では、以下の機能が追加されました。

8 グループに対応

System Manager で管理するグループが 8 つになりました。(Group1 ~ Group8 または g1 ~ g8)

MVS-7000X に対応

マルチフォーマットスイッチャー MVS-7000X システムに対応しました。
これにより、Device Monitor の監視対象に MVS-7000X が追加され、Device Information ウィンドウでデバイスのステータスを確認することができます。

MVS スイッチャーのバージョンアップに伴うメニューの変更に対応

BZPS-8001 Switcher Setup Software では、MVS-8000X/7000X スイッチャーシステムの Ver.11.10 の機能に対応しています。

System Manager Ver.10.00 で追加された機能

System Manager Version 10.00 では、以下の機能が追加されました。

5M/E、8 キーヤーに対応

File Manager、Frame Memory Recall、Video Clip で、5M/E システムと 8 つのキーヤーがサポートされました。

外付けハードディスクに対応

File Manager で、スイッチャーの USB ポートに接続されたハードディスクドライブにデータの保存 / 呼び出しができるようになりました。

MVS スイッチャーのバージョンアップに伴うメニューの変更に対応

BZPS-8001 Switcher Setup Software では、MVS-8000 スイッチャーシステムの Ver.10.00 の機能に対応しています。

System Manager Ver. 9.00 で追加された機能

System Manager Version 9.00 では、以下の機能が追加されました。

MVS-8000X に対応

マルチフォーマットスイッチャー MVS-8000X システムに対応しました。
これにより、Device Monitor の監視対象に MVS-8000X が追加され、Device Information ウィンドウでデバイスのステータスを確認することができます。

ご注意

MVS-8000X の Ver.9.00 ではフレームメモリーの機能はサポートされていません。したがって、System Manager でのフレームメモリーに関する機能も使用できません。

MVS スイッチャーのバージョンアップに伴うメニューの変更に対応

BZPS-8001 Switcher Setup Software では、MVS-8000 スイッチャーシステムの Ver. 9.00 の機能に対応しています。

Windows 7 に対応

Windows 7 に対応しました。

System Manager Ver. 8.05 で追加された機能

System Manager Version 8.05 では、以下の機能が追加されました。

アンシラリーダーデータ付きファイルの操作

File Manager で、アンシラリーダーデータ付きファイルの Put や Get の操作ができるようになりました。

◆ 詳しくは、「アンシラリーダーデータ付きファイルを Put する」（65 ページ）と「アンシラリーダーデータ付きファイルを Get する」（71 ページ）をご覧ください。

フレームメモリー 2 枚目基板のサポート

File Manager で、1 枚目と 2 枚目それぞれの基板を識別し、Put や Get の操作ができるようになりました。

◆ 詳しくは、「フレームメモリーの 2 枚目基板のデータを Put する」（67 ページ）と「フレームメモリーの 2 枚目基板のデータを Get する」（72 ページ）をご覧ください。

MVS スイッチャーのバージョンアップに伴うメニューの変更に対応

BZPS-8001 Switcher Setup Software では、MVS-6000 スイッチャーシステムの Ver. 8.05 の機能に対応しています。

System Manager Ver. 8.00 で追加された機能

System Manager Version 8.00 では、以下の機能が追加されました。

File Manager でのデバイス側フォルダの編集

File Manager でデバイス側フォルダの作成・リネーム・削除ができるようになりました。

◆ 詳しくは、「デバイス側のフォルダを作成 / リネーム / 削除する」（48 ページ）をご覧ください。

FM Data Port の使用

スイッチャーのフレームメモリー基板上の FM Data Port を使用することによりファイル転送の処理時間を短縮できるようになりました。

◆ 詳しくは、「ファイル転送に FM Data Port を使用する」（51 ページ）をご覧ください。

フレームメモリーシーケンスでのペアモードの設定の保存

Frame Memory Recall でシーケンスを保存するとき、ペアモードの設定（ビデオとキーまたはビデオのみ）も記憶させることができるようになりました。この設定は On Air モードでシーケンスを呼び出すときに再現することができます。

◆ 詳しくは、「シーケンスをファイルとして保存する」（144 ページ）をご覧ください。

MVS-6000 に対応

マルチフォーマットスイッチャー MVS-6000 システムに対応しました。

MVS/DVS スイッチャーのバージョンアップに伴うメニューの変更に対応

BZPS-8001 Switcher Setup Software では、MVS/DVS スイッチャーシステムの Ver. 8.00 の機能に対応しています。

System Manager Ver. 7.25 で追加された機能

System Manager Version 7.25 では、以下の機能が追加されました。

Frame Memory Recall でのフォルダ選択

選択したフォルダ内のサムネイルだけ読み出すことができるので、処理時間を短くできるようになりました。

◆ 詳しくは、「スイッチャーのフレームメモリーフォルダを選択する」（139 ページ）をご覧ください。

フレームメモリーごとのビデオモードの設定

スイッチャーからサムネイルを読み出すとき、対象をビデオだけにするか、ビデオとキーの両方にするかを、Video Clip でフレームメモリーごとに設定できるようになりました。

◆ 詳しくは、「フレームメモリーごとにビデオモードを選択する」（162 ページ）をご覧ください。

Video Clip でのフォルダ選択

選択したフォルダ内のサムネイルだけ読み出すことができるので、処理時間を短くできるようになりました。

◆ 詳しくは、「スイッチャーのフレームメモリーフォルダを選択する」（163 ページ）をご覧ください。

キーのオンに連動したクリップ再生

フレームメモリーごとに、特定のキーがオンになるとクリップが再生されるように設定することができます。

◆ 詳しくは、「キーのオンとクリップ再生を連動させる」（166 ページ）をご覧ください。

MFS-2000 での新機能対応

スイッチャー MFS-2000 で、Frame Memory Recall ウィンドウでのダイレクトモードと Video Clip がサポートされました。

System Manager Ver. 7.20 で追加された機能

System Manager Version 7.20 では、以下の機能が追加および変更されました。

GPI 入力によるシーケンスの実行

SCU（スイッチャーコントロールユニット）の GPI 入力ポートに接続したスイッチの操作により、フレームメモリーのシーケンスを実行することができます。

◆ 詳しくは、「GPI 入力ポートに接続したスイッチでフレームメモリーのシーケンスを実行する」（157 ページ）をご覧ください。

フレームメモリークリップの呼び出しと操作

スイッチャーで作成されたフレームメモリークリップを System Manager から呼び出して再生することができます。

◆ 詳しくは、「第 9 章 Video Clip」（159 ページ）をご覧ください。

フレームメモリーフォルダの表示

スイッチャーのレジスターにあるフレームメモリーのフォルダが表示され、File Manager からアクセスできるようになりました。

◆ 詳しくは、「デバイスのデータファイルを取り込む」（53 ページ）をご覧ください。

サムネイルの再表示の改善

前バージョンでは、File Manager からスイッチャーのフレームメモリーに画像ファイルを追加するたびに、スイッチャーのメニュー画面のサムネイルがすべて再表示されていました。本バージョンではこれを解消しました。

Java 1.6 での動作

本プログラムは Java のバージョン 1.6 で動作します。

QuickTime 7.4 に対応

QuickTime 7.4 を使用して QuickTime Movie や AVI ファイルを取り込むことができます。

ただし、OS が Windows 2000 の場合は、このバージョンがインストールできないため、QuickTime 7.1.6 を使用してください。

◆ 詳しくは、「動画ファイルをインポートする」（77 ページ）をご覧ください。

ご注意

QuickTime は Java(JRE) よりもあとにインストールする必要があります。
Java を入れ換えた場合は QuickTime の再インストールが必要です。

MVS/DVS スwitchャーのバージョンアップに伴うメニューの変更に対応

BZPS-8001 Switcher Setup Software では、MVS/DVS スwitchャーシステムの Ver. 7.20 の機能に対応しています。

特長

System Management Software BZPS-8000（以下「System Manager」）は、ネットワーク（Data LAN）に接続された MVS スイッチャーシステムを、サーバー・クライアント形式で統合的に管理するためのソフトウェアです。System Manager の主な特長は次のとおりです。

セットアップデータの有効利用

システムを構成している各デバイス（センターコントロールパネル、スイッチャープロセッサー、DME プロセッサー、PFV-SP、MAV ディスクレコーダー）のセットアップデータを System Manager に取り込んで保管することができます。また、保管しているセットアップデータを必要に応じて元のデバイスに戻したり、同種のデバイスに引き渡したりすることができます。これにより、スタジオの制作対象に応じたシステムのセットアップを短時間で行うことができます。

各種設定データのファイル管理

デバイスごとの設定データのファイルをデバイス間、スタジオ間でコピーして使用することができます。これにより、スナップショットやキーフレームエフェクトをはじめ、各種の設定データを有効に利用することができます。

オフラインでのクロスポイント設定編集

オフラインでクロスポイントの設定やデータの編集ができます。編集したデータを保存し、必要に応じてスイッチャーに引き渡すことも可能です。

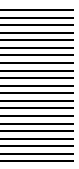
スイッチャーメニューのリモート操作

オプションの Switcher Setup Software BZPS-8001 をインストールすると、Engineering Setup メニューをはじめとするスイッチャーのメニュー操作を、センターコントロールパネルの代わりにコンピューターを使用して行うことができます。

フレームメモリー出力のリモート操作とシーケンスファイルの作成

スイッチャーから静止画像のサムネイルを読み出し、選択した画像を指定のフレームメモリーから出力することができます。

また、サムネイルを任意の順序で選択・編集し、独自のシーケンスファイルを作成することができます。



サーバーに接続する

デスクトップの [System Manager] アイコンをダブルクリックして System Manager を起動すると、以下のような Connect to Server ダイアログボックスが表示されます。



接続するには、Connect to Server ダイアログボックスで以下のように操作します。

- 1 接続先サーバーの IP アドレスを指定する。
デフォルトの IP アドレス「192.168.1.10」に接続する場合は入力不要です。別のアドレスを指定する場合は、Server（サーバー）ボックスに IP アドレスまたはホスト名を入力します。

入力した IP アドレス / ホスト名は、ログオンすると自動的に登録され、次回からはドロップダウンリストで選択できるようになります。（最大で5つの登録が可能）

ただし、「Always ask before connecting」のボタンをクリックしてオフにすると、次回からは Connect to Server ダイアログボックスが表示されません。

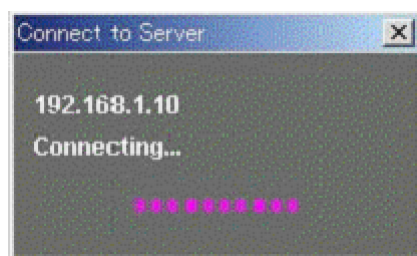
接続先サーバーを変更したい場合は

Main Menu で File >Log Off を選択します。

- ◆ ログオフのしかたについては、「いったんログオフしてから別の名前でログインする」（20 ページ）をご覧ください。

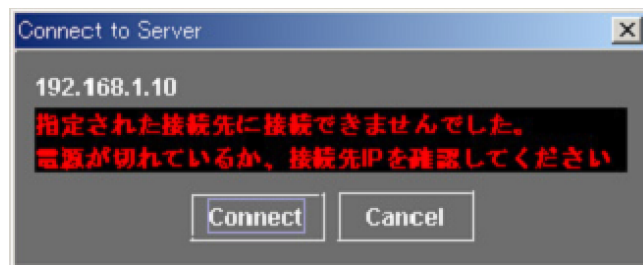
- 2 接続を開始するには、[Connect] ボタンをクリックする
接続せずに System Manager を終了するには、[Cancel] をクリックする。

サーバーへの接続が開始すると、以下のような画面が瞬時に表示されます。



サーバーが確認できなかった場合

次のようなダイアログが表示されます。

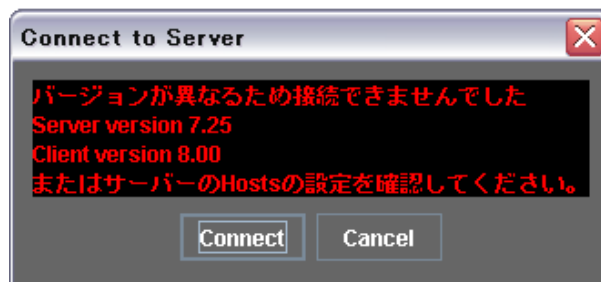


このメッセージが表示される原因としては、次のことが考えられます。

- ・サーバーに電源が入っていない。
 - ・IP Address やホスト名が正しくない。
- これらを確認のうえ、再度接続し直してください。

ソフトウェアのバージョンが異なるために接続できなかった場合

接続時にサーバー PC とクライアント PC のソフトウェアバージョンが確認され、一致しない場合は、次のようなダイアログが表示されます。



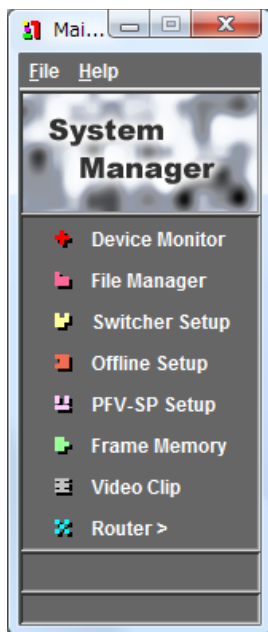
- ・再度接続を試みるには、[Connect] をクリックします。
- ・接続を中止するには、[Cancel] をクリックします。

ログオンする

サーバーに正しく接続されると、System Manager が起動します。
起動時の画面は、Administrator（アドミニストレーター）（21 ページ参照）によってパスワードが設定されている場合とそうでない場合とで、以下のように異なります。

パスワードが設定されていない場合

System Manager が起動すると、以下のような Main Menu（メインメニュー）ウィンドウが表示されます。

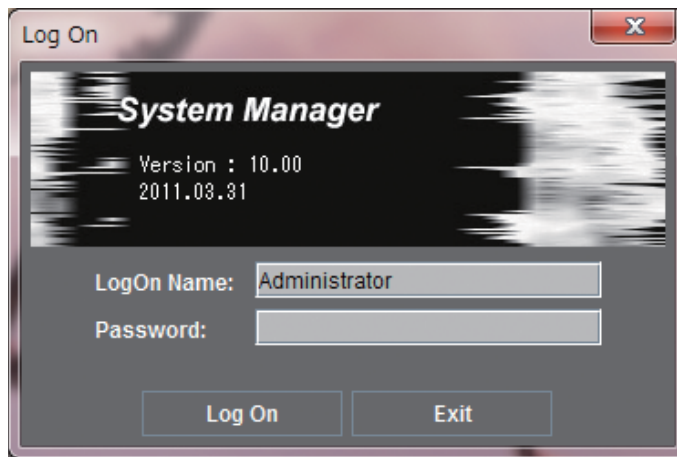


この状態ではすでにログオンされているので、すぐに System Manager を使用することができます。

◆ Main Menu ウィンドウについて、詳しくは 16 ページをご覧ください。

パスワードが設定されている場合

System Manager が起動すると、以下のような Log On（ログオン）ダイアログボックスが表示されます。




- 1 LogOn Name (ログオン名) ボックスにログオン名 (ユーザー名) を入力する。
前回のログオン名が表示されているので、必要があれば変更します。
- 2 Password (パスワード) ボックスにパスワードを入力する。
- 3 [Log On] ボタンをクリックする。
Main ウィンドウが表示され、ログオンが完了します。
このウィンドウは、前項の「パスワードが設定されていない場合」(15 ページ) に表示されるものと同じです。

初めてログオンしたときは

必要に応じて、ユーザー登録の操作を行ってください。(21 ページ参照)

ログオンを中止するには

Log On ダイアログボックスの [Exit] ボタンまたは右上の  ボタンをクリックします。Log On ダイアログボックスが閉じ、System Manager が終了します。

Main Menu ウィンドウの各部の名称と働き

Main Menu ウィンドウは、System Manager に含まれる以下のソフトウェアを使用するための入り口です。

- ・ System Management Software BZPS-8000
- ・ Switcher Setup Software BZPS-8001
- ・ PFV Setup Software BZPS-8002

また、これらのソフトウェアを使用した後、System Manager を終了するための出口でもあります。

以下に、Main Menu ウィンドウの各部の名称と働きを示します。



① File (ファイル)

クリックすると、File メニューが表示されます。File メニューには以下のコマンドがあります。

Setup (セットアップ) : ユーザー名、パスワード、権限を設定するための Setup of System Manager (セットアップオブシステムマネージャー) ダイアログボックス (21 ページ参照) を開きます。

このコマンドは、Administrator 権限でログオンしたときのみ使用できます。Operator 権限でログオンしたときは表示されません。

Log Off (ログオフ) : System Manager を終了せずに現在とは別のサーバーに切り換えるとき、クリックします。Log On ダイアログボックスが開きます。

Exit (終了) : System Manager を終了します。

Server Shutdown : サーバーのシャットダウン処理を起動します。

② Help (ヘルプ)

クリックすると、Help メニューが表示されます。Help メニューには以下のコマンドがあります。

Version (バージョン) : System Management Software BZPS-8000 のバージョン情報を表示します。

User's Guide (ユーザーガイド) : ユーザーガイド (本書) の第 2 章 (PDF) を表示します。

③ Device Monitor (デバイスモニター)

Device Monitor (第 3 章を参照) を起動します。

④ File Manager (ファイルマネージャー)

File Manager (第 4 章を参照) を起動します。

⑤ Switcher Setup (スイッチャーセットアップ)

オプションの Switcher Setup Software BZPS-8001 がインストールされているとき、Switcher Setup Software (第 5 章を参照) を起動します。

BZPS-8001 がインストールされていない場合は、このボタンは表示されません。

⑥ Offline Setup (オフラインセットアップ)

オプションの Switcher Setup Software BZPS-8001 がインストールされているとき、Offline Setup (第 6 章を参照) を起動します。

BZPS-8001 がインストールされていない場合は、このボタンは表示されません。

⑦ PFV-SP Setup (PFV-SP セットアップ)

オプションの PFV-SP Setup Software BZPS-8002 がインストールされているとき、PFV-SP Setup Software (第 7 章を参照) を起動します。

BZPS-8002 がインストールされていない場合は、このボタンは表示されません。

⑧ Frame Memory Recall (フレームメモリーリコール)

Frame Memory Recall (第 8 章を参照) を起動します。

⑨ Video Clip

スイッチャーのフレームメモリークリップを System Manager から操作します。(第 9 章を参照)

⑩ Router

BZR-2000/240/23/21 などの Router Setup Software がインストールされているとき、それらのソフトウェアを起動します。

⑪ ステータスバー

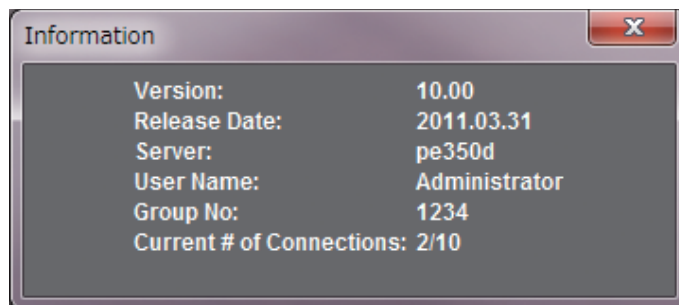
Device Monitor によってエラーが検出されたとき、ここに「see Device Monitor」と表示されます。その場合は Device Monitor ウィンドウを開き、どのデバイスでエラーが発生しているかを確認してください。

バージョン情報を確認する

System Manager のバージョン情報を確認するには、Main Menu ウィンドウの Help メニューから [Information] を選択します。



バージョン情報などを示す次のようなウィンドウが表示されます。



内容は以下のとおりです。

Version : System Manager のバージョン


Release Date: リリースした日付

Server : ログオンしているサーバーの IP アドレス


User Name : ログオンしているユーザーの名前

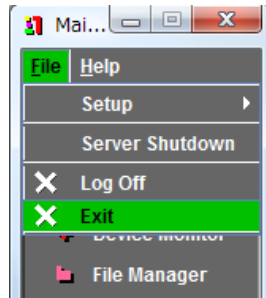
Group No : クライアント PC が操作できるグループの番号

Current # of Connections : サーバーにログオンしているユーザーの人数

このウィンドウを閉じるには、右上の  ボタンをクリックします。

System Manager を終了する

System Manager を終了するには、Main Menu ウィンドウの File メニューから [Exit] を選択するか、右上の  ボタンをクリックします。



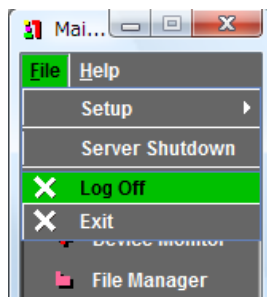
Main Menu ウィンドウをはじめ、今まで開いていたすべてのウィンドウやダイアログボックスが閉じ、System Manager が終了します。

次回 System Manager を起動してログオンすると、前回終了時に開いていたウィンドウやダイアログボックスが、同じ位置に自動的に表示されます。

いったんログオフしてから別の名前でログインする

いったんログオフした後、System Manager を終了せずに別の名前でログオンすることができます。
以下のように操作します。

- 1 Main Menu ウィンドウの File メニューから [Log Off] を選択する。



Log On ダイアログボックス（15 ページ参照）が表示されます。

- 2 別の名前でログオンする。

◆ ログオンのしかたについては、「ログオンする」（15 ページ）をご覧ください。

ユーザー登録

概要

System Manager にはユーザー登録が可能です。登録を行った場合には、ログオン操作が必要になります。

各ユーザーには、Administrator の権限または Operator（オペレーター）の権限が設定されます。

Operator 権限を持つユーザーは、System Manager にログオンし、ファイルの作成やその他の操作を行うことができます。ただし、他のユーザーが作成したファイルにはアクセスできないなどの制限があります。

これに対し、Administrator 権限を持つユーザー（単に Administrator とも言います）は、Operator 権限のユーザーに認められている操作に加えて、次の操作を行うことができます。

- ・ ユーザーを登録する。
- ・ 他のユーザーが作成した任意のファイルにアクセスする。

ユーザーを登録する

ここでは、Administrator のみが行えるユーザー登録およびユーザー権限の設定のしかたを説明します。

設定を行うには、以下のように操作します。

ご注意

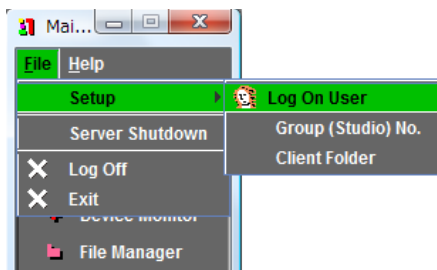
Administrator のパスワード設定がされていない場合は、以下の手順 **2** から操作してください。

1 Administrator としてログオンする。

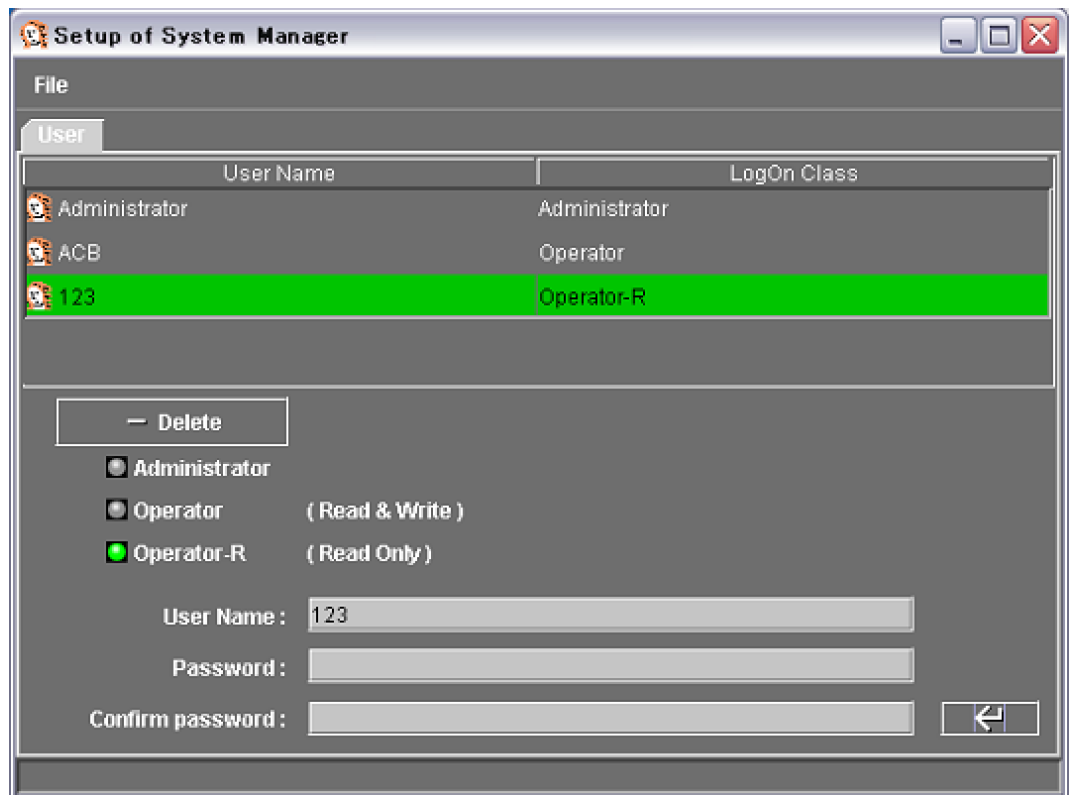
- ◆ ログオンのしかたについては、「ログオンする」（15 ページ）をご覧ください。

デバイスの自動スキャンが終了すると、System Manager の Main Menu ウィンドウが表示されます。

2 Main Menu ウィンドウの File メニューから、Setup > Log On User を選択する。



Setup of System Manager ダイアログボックスが開きます。



3 権限を指定する。

- Administrator 権限を指定するには、Administrator ボタンをクリックしてオンにする。
User Name ボックスに「Administrator」と表示されます。手順 5 に進みます。
- Operator 権限を指定するには、Operator ボタンをクリックしてオンにする。
Operator-R を指定すると、File Manager の Put ボタンや Main Menu の Switcher Setup ボタンが無効になるなど、制限付きの権限が設定されます。

4 User Name ボックスにユーザー名を入力する。

ユーザー名には（全角 / 半角を問わず）最大 30 文字が使用できます。

5 Password ボックスにパスワードを入力する。

パスワードには（全角 / 半角を問わず）最大 30 文字が使用できます。

6 Confirm password（パスワード確認）ボックスに、手順 5 で入力したのと同じパスワードを入力する。

7 ボタンをクリックする。

設定が確定し、ユーザーが登録されます。

ダイアログボックス上部の User Name 欄に登録されたユーザーの名前が表示され、Log On Class（ログオンクラス）欄にそのユーザーの権限が表示されます。

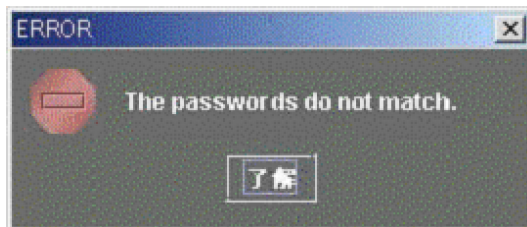
パスワードエラーのメッセージが表示されたら


パスワードの設定に問題がある場合は、エラーメッセージが表示されます。
次項「パスワードエラー」に従って対応してください。

- 8** 登録したいすべてのユーザーについて、手順 **3** ～ **7** を繰り返す。


パスワードエラー

Password ボックスと Confirm password ボックスに入力したパスワードが一致していない場合は、次のダイアログボックスが表示されます。



[了解] ボタンまたは右上の  ボタンをクリックしてダイアログボックスを閉じ、手順 **5** ～ **7** をもう一度実行してください。

Setup of System Manager ダイアログボックスを閉じるには

ダイアログボックス内の [File] をクリックし、表示されたドロップダウンメニューから [Exit] を選択します。または、右上の  ボタンをクリックします。

ユーザー登録を抹消する

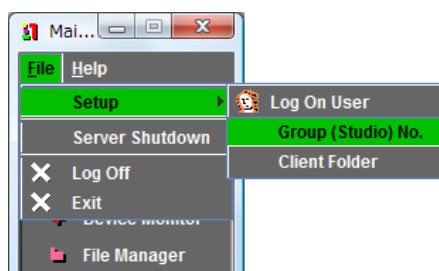
登録済みのユーザー名を抹消するには、以下のように操作します。

- 1** User Name 表示欄で、抹消したいユーザー名を選択する。
- 2** [－ Delete] ボタンをクリックする。
ユーザー名が削除され、登録が抹消されます。

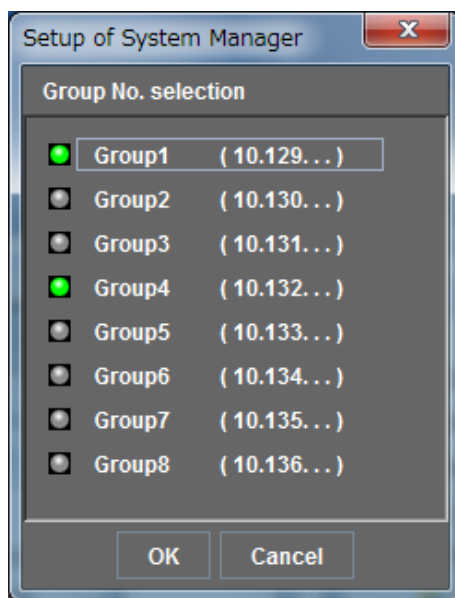
アクセス対象のグループ番号を限定する

複数のグループを1台のサーバー PC で管理する場合に、クライアント PC がアクセスできるグループを限定することができます。

- 1 Administrator としてログオンする。(15 ページ参照)
- 2 Main Menu の File メニューから、Setup > Group(Studio)No. を選択する。



以下のようなダイアログボックスが開きます。



- 3 アクセス対象としたいグループのボタンをクリックしてオンにする。
複数のグループまたはすべてのグループをオンにすることもできる。

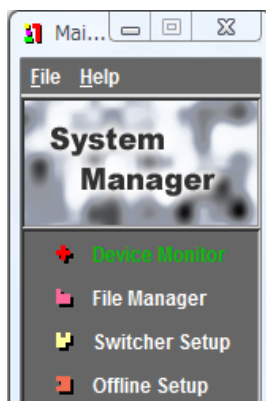
概要

Device Monitor（デバイスモニター）では、ネットワークに接続されているデバイスについて以下のことを行います。

- ・ ログオン後の自動スキャンの結果を表示する。
- ・ Data LAN に接続されたデバイス（Control Panel、Switcher、DME、PFV-SP または FM Data Port）の存在を確認できるかどうかを調べる。
- ・ 追加されたデバイスの IP アドレスを登録する。
- ・ デバイスをアイランドと呼ばれるグループに分け、一括管理できるようにする。

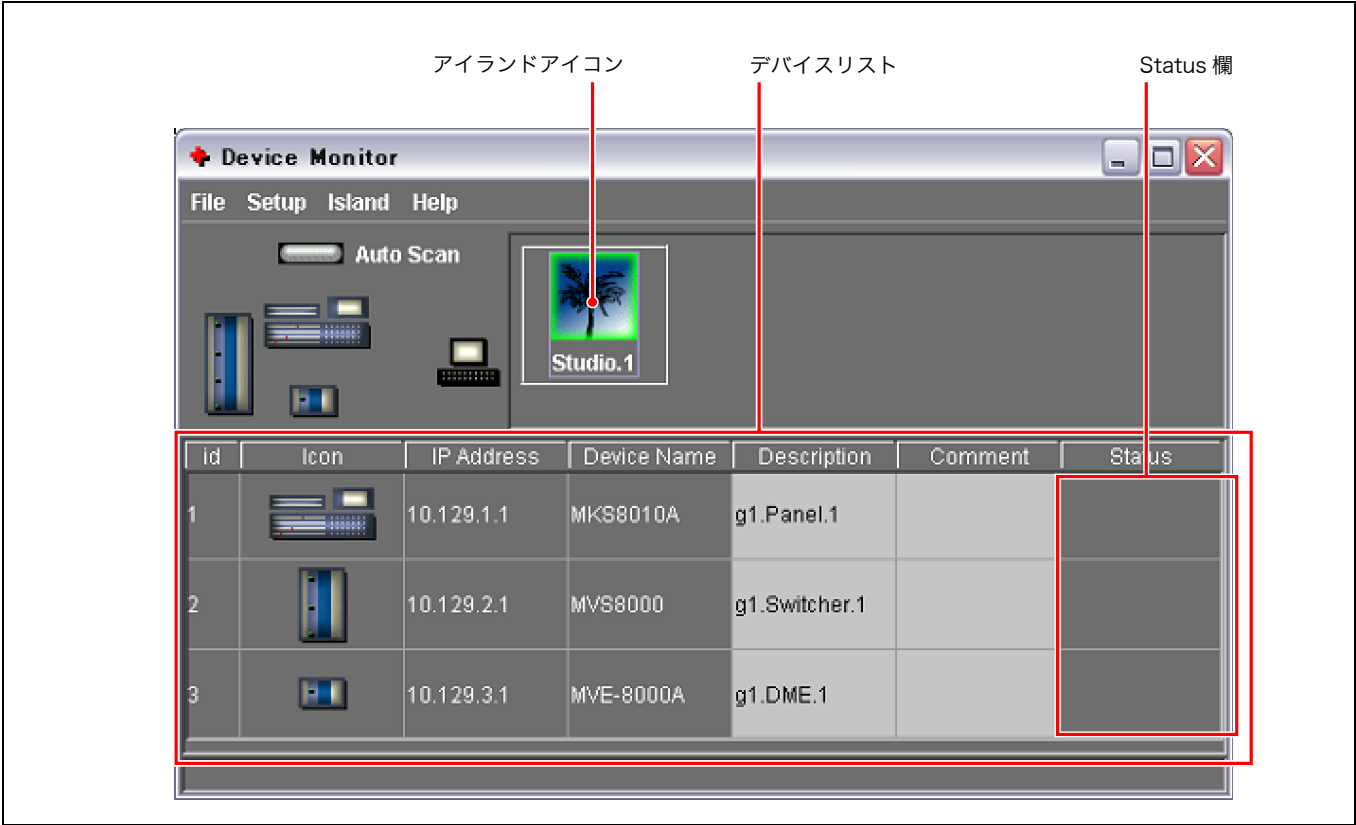
Device Monitor を起動する

Device Monitor を起動するには、System Manager の Main Menu ウィンドウで [Device Monitor] を選択します。



Device Monitor が起動し、以下のような Device Monitor ウィンドウが表示されます。

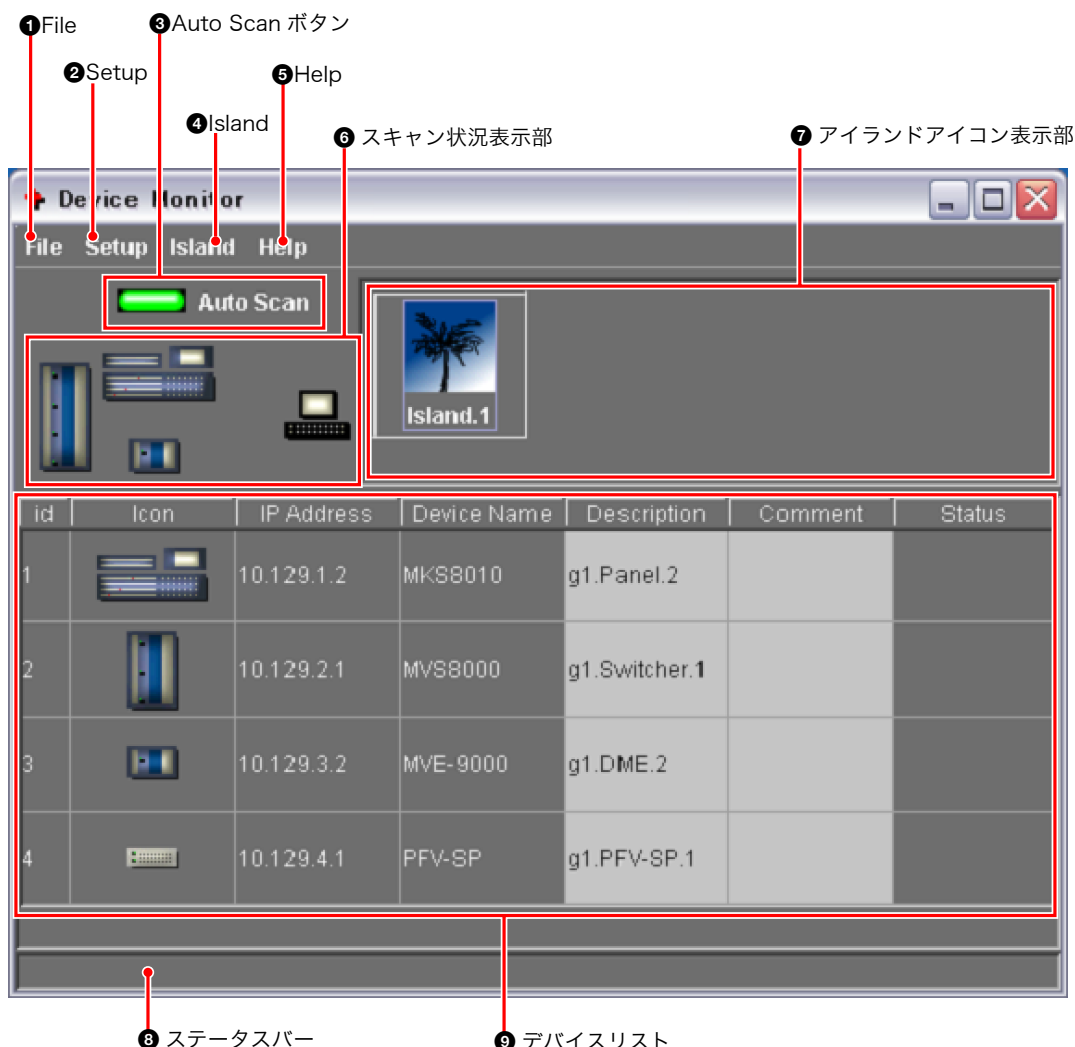
標準構成のデバイス表示例



上記の表示例では、センターコントロールパネル、スイッチャープロセッサ、および DME プロセッサが各 1 台（この組み合わせを「標準構成」と言います）ずつネットワーク上に存在し、これらが「Studio.1」という名前のグループに所属していることを示しています。

標準構成外のデバイスの存在を確認するには
初めてログオンしたときは、標準構成外のデバイスがネットワークに接続されていても、それらのデバイスの存在は Auto Scan では確認されません。標準構成外のデバイスの存在を確認するには、Discovery（ディスカバリー）（29 ページ参照）を実行します。

Device Monitor ウィンドウの各部の名称と働き



① File (ファイル)

クリックすると、File メニューが開きます。File メニューには次のコマンドがあります。

Scan (スキャン) : IP アドレス登録済みのデバイスを確認します。(31 ページ参照)

Discovery (ディスカバリー) : IP アドレス未登録のデバイスを確認します。(29 ページ参照)

Save Descriptions (保存) : デバイスリスト中の Description や Comment を変更したとき、その結果を保存します。(32 ページ参照)

Close (閉じる) : Device Monitor ウィンドウを閉じます。

② Setup (セットアップ)

クリックすると、Setup メニューが表示されます。Setup メニューには次のコマンドがあります。

IP Address (IP アドレス) : デバイスの IP アドレスを登録するための Setup-IP Address ダイアログボックスを開きます。(33 ページ参照)

Trap Address : 検知したエラーを SNMP Manager へ通知する場合の SNMP Manager の IP アドレスを登録します。(42 ページ参照)

Error notice ON : エラーを検知すると、それを通知します。Device Monitor のウィンドウを閉じて使用する場合などに選択します。

Error notice OFF : エラーを検知しても通知はしません。Device Monitor のウィンドウを開いていて、ダイアログで知らせる必要がないときに選択します。

③ Auto Scan (自動スキャン) ボタン

クリックして点灯状態にしておくと、定期的に機器の状態監視を行います。(39 ページ参照)

④ Island (アイランド)

クリックすると、Island メニューが表示されます。Island メニューには次のコマンドがあります。

Add (追加) : 新規アイランドを作成します。

Delete (削除) : 選択されたアイランドを削除します。

On (オン) : アイランドアイコンを表示します。

Off (オフ) : アイランドアイコンを非表示にします。

◆ アイランドについて詳しくは、「アイランドを作成する」(35 ページ) をご覧ください。

⑤ Help (ヘルプ)

User's Guide (ユーザーガイド) : ユーザーガイド (本書) の第 3 章 (PDF) を表示します。

⑥ スキャン状況表示部

右側に System Manager のアイコン、左側に各デバイスのアイコンが表示されています。スキャンの実行中、System Manager のアイコンからピンク色の破線が伸びて、スキャン中であることを示します。

⑦ アイランドアイコン表示部

Island メニューで [On] が選択されているとき、アイランドアイコンを表示します。

⑧ ステータスバー

スキャンまたはディスカバリーの状況を表示します。

⑨ デバイスリスト

アイランドごとに構成デバイスの情報を表示します。

Icon 欄 : デバイスのアイコンを表示します。他のアイランドへのデバイスの移動、セットアップデータの取り込み / 引き渡しなどで対象デバイスを選択するときは、ここに表示されるアイコンをクリックします。

IP Address 欄 : デバイスの IP アドレスを表示します。

Device Name 欄 : デバイスの名前を表示します。

Description 欄 : デバイスの略称などを表示します。(全角 / 半角を問わず) 最大 30 文字を入力できます。

Comment 欄 : コメントや備考など、(全角 / 半角を問わず) 最大 30 文字を入力できます。

Status 欄 : スキャンまたはディスカバリーの結果を表示します。

Device Monitor を終了する

Device Monitor を終了するには、Device Monitor ウィンドウの File メニューから [Close] を選択するか、右上の  ボタンをクリックします。

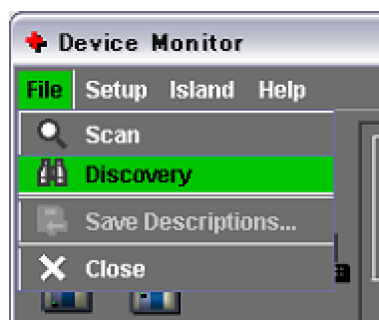


IP アドレス未登録のデバイスを確認する －Discovery

新たにネットワークに接続されたデバイスを System Manager で管理できるようにするには、まず Device Monitor でその存在を確認したうえで、デバイスの IP アドレスを登録する必要があります。

ディスカバリーを実行する

Device Monitor ウィンドウの File メニューから、Discovery を選択します。



ディスカバリーが開始されます。

ディスカバリーの実行中は、Device Monitor ウィンドウのステータスバーに「Now Discovering...」と表示されます。

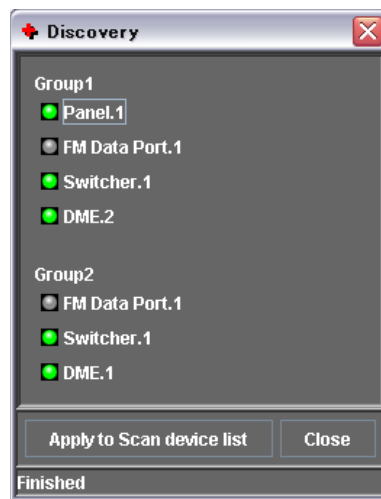
ディスカバリーの結果は

ディスカバリーが終了すると、ステータスバーに「Device scan finished.」と表示され、発見されたデバイスがリストに表示されます。



FM Data Port を使用しているときは

以下のように「FM Data Port.1」が表示されます。



発見されたデバイスの IP アドレスを登録する

以下のように操作します。

- 1 IP アドレスを登録しないデバイスのチェックを外します。
- 2 [Apply to Scan device list] ボタンをクリックすると、チェックしたデバイスの IP アドレスが登録されます。（「デバイスの IP アドレスを登録する」（33 ページ）参照）
- 3 [Close] をクリックする。

ウィンドウが閉じます。

メモ

ディスカバリーは、8 スタジオ（8 グループ）を対象に実行されます。各スタジオごとに最大で以下の構成を確認することができます。

- ・ Control Panel : 4 台
- ・ Switcher : 2 台
- ・ DME : 4 台
- ・ PFV-SP : 16 台（ただし全グループの合計で 64 台まで）
- ・ FM Data Port : 2 つ

IP アドレス登録済みのデバイスを確認する – Scan

Scan（スキャン）では、IP アドレス登録済みのすべてのデバイスが Data LAN に接続され、存在を確認できるかどうかを調べます。
ネットワークへのデバイスの追加 / 削除（IP アドレスの登録 / 削除）を行った場合は、スキャンを実行してください。

スキャンを実行する

Device Monitor ウィンドウの File メニューから、Scan を選択します。
スキャンが開始されます。



スキャンの実行中は、Device Monitor ウィンドウのステータスバーに「Now Scanning...」と表示されます。

スキャン結果の表示例

スキャンが終了すると、ステータスバーに「Device scan finished.」と表示され、以下のように、デバイスリストにスキャンの結果が表示されます。



今回のスキャンで確認できなかったデバイスについては、デバイスリストの Status 欄に「← Not Found!」が表示されます。

この原因としては、次のことが考えられます。

- ・ 該当デバイスは現在ネットワークに接続されていない。
- ・ 該当デバイスの電源がオフになっている。

デバイスの略称やコメントを変更して保存する

以下のように操作します。

- 1 デバイスリスト中で、Description 欄または Comment 欄をクリックする。

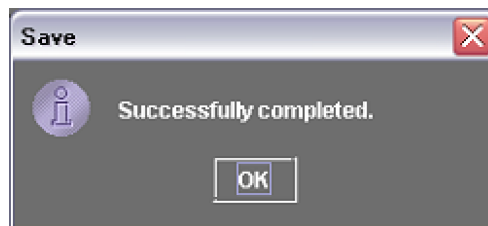
- 2 内容の変更や入力を行う。(全角 / 半角を問わず最大 30 文字)

ステータスバーに「Description, Comment or/and Island Info. was modified, please save it.」というメッセージが表示されます。

- 3 File メニューから、Save Descriptions... を選択する。



保存が実行されます。正常に終了すると、次のようなメッセージボックスが表示されます。



- 4 [OK] ボタンをクリックする。

あとで説明する「Island」の設定も、この操作と同様に行います。

◆詳しくは、「アイランドの設定を保存する」(38 ページ)をご覧ください。

デバイスの IP アドレスを登録する

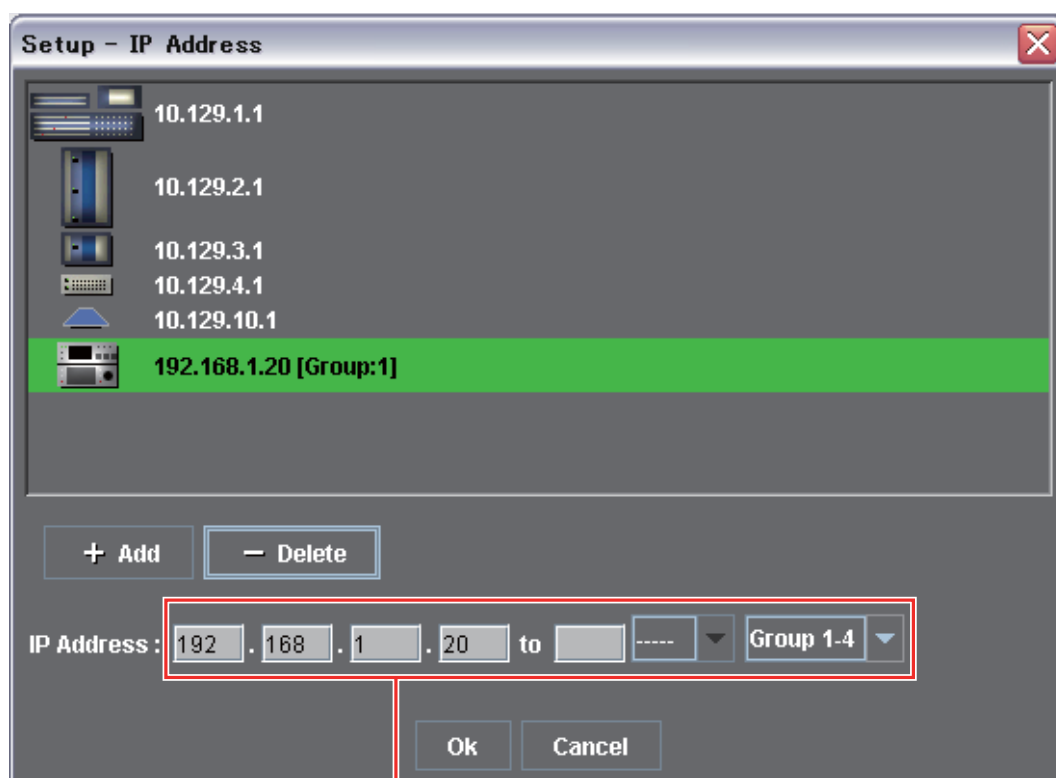
デバイスの IP アドレスを登録するには、以下のように操作します。

- 1 Device Monitor ウィンドウの Setup メニューから、IP Address を選択する。



Setup - IP Address ダイアログボックスが表示されます。

- 2 IP アドレス入力ボックスに数値を入力する。



IP アドレス入力ボックス

「to」の次にあるボックスは、末尾の数字が連続している複数の IP アドレスを一度に登録する場合に使用します。たとえば、「10.129.1.2」、「10.129.1.3」、「10.129.1.4」という 3 つの IP アドレスに登録する場合は、「10.129.1.2 to 4」と入力します。

3 [+ ADD] ボタンをクリックする。

入力した IP アドレスが登録され、ダイアログボックス上部のリストに表示されます。


4 [OK] ボタンをクリックする。

ダイアログボックスが閉じて登録が完了します。

登録済み IP アドレスを削除するには

リスト上で削除対象のデバイスのアイコンを選択し、[- Delete] ボタンをクリックします。

Setup - IP Address ダイアログボックスを閉じるには

右上の  ボタンまたは [Cancel] ボタンをクリックします。

アイランドを作成する

アイランド作成の基本操作

アイランドとは

ネットワーク上に多数のデバイスが存在する場合は、複数のアイランドに分けて管理すると便利です。

1つのスタジオをグループと呼び、グループ内を分けたものをアイランドと呼びます。

たとえば、3つのスタジオで使用するデバイスをそれぞれアイランド A、B、C に分けた場合、アイランド A の全デバイスのセットアップデータを一括してアイランド B または C に転送することができます。

これにより、アイランド B または C に属するデバイスを、直ちにアイランド A のデバイスと同じセットアップで使用することが可能になります。(ただし、両スタジオの構成が同じ場合に限りです。)

また、不要になったアイランドについては、アイランド自体を削除することにより、そのアイランドに属する全デバイスの System Manager への登録を一括して抹消することができます。

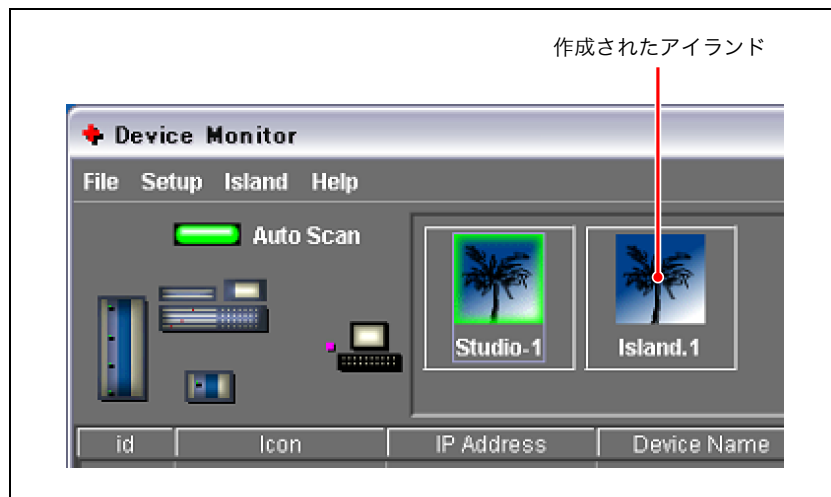
新規にアイランドを作成してデバイスを移動する

Device Monitor ウィンドウで以下のように操作します。

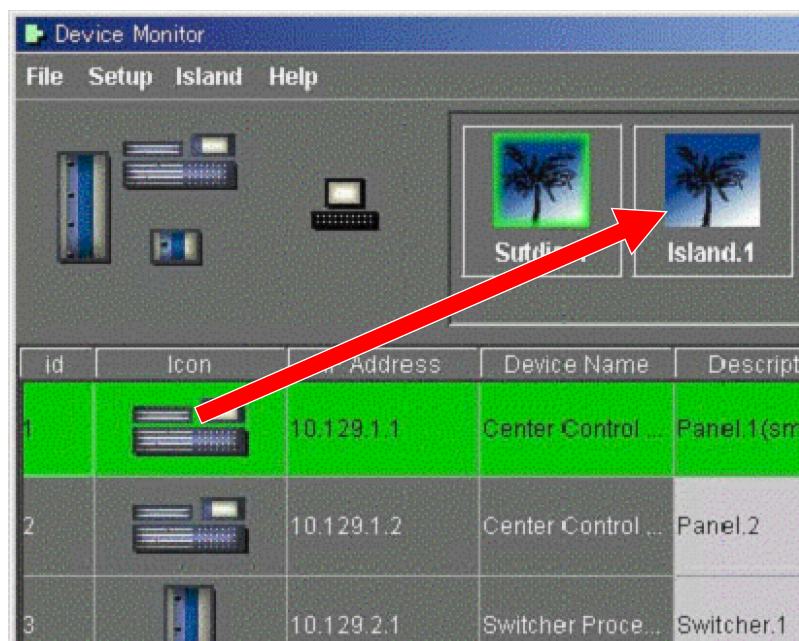
- 1 [Island] メニューから [Add] を選択する。



“Island.1” という名前の新しいアイランドが作成され、そのアイコンがアイランドアイコン表示部に表示されます。



- 2 新しく作成したアイランドに入れるデバイスを選択（デバイスリストの Icon 欄に表示されているデバイスアイコンをクリック）し、新しいアイランドのアイコン上へドラッグする。



選択したデバイスが元のアイランド（この例ではデフォルトのアイランド「Studio.1」）から削除され、新しいアイランドに移動されます。



アイランドに関する様々な操作

アイランドを切り換える

Device Monitor ウィンドウのデバイスリストには、現在選択されているアイランドに属するデバイスのみが表示されます。

他のアイランドに属するデバイスのリストを表示するには、そのアイランドのアイコンをクリックして選択します。選択されたアイランドアイコンは、グリーン枠で囲まれます。

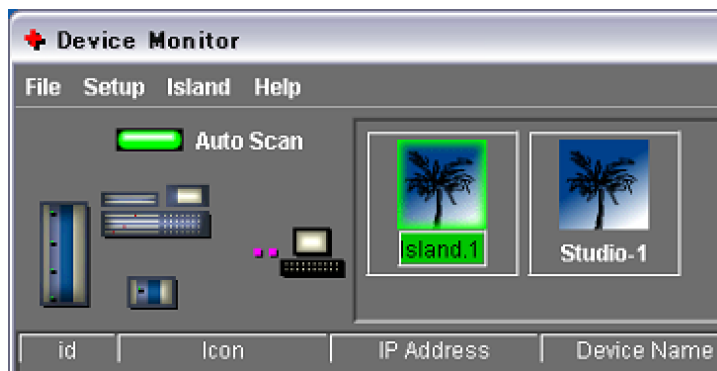
アイランド名を変更する

既存のアイランド名は、(全角 / 半角を問わず) 30 文字までの任意の名前に変更することができます。

アイランド名を変更するには、Device Monitor ウィンドウで以下のように操作します。

- 1 名前を変更したいアイランド (例: 「Island.1」) のアイコンをダブルクリックする。

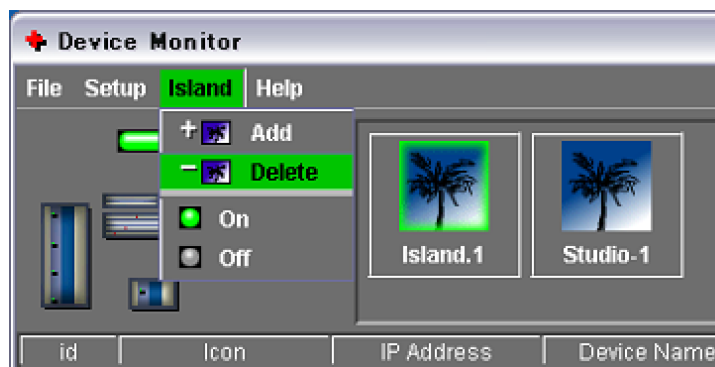
アイコン上のアイランド名がボックスで囲まれ、文字を入力できるようになります。



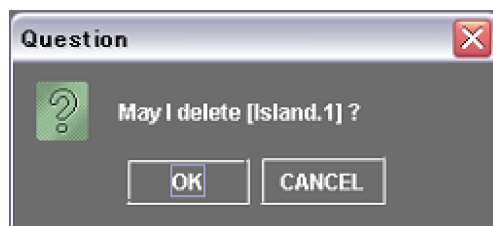
- 2 キーボードから文字を入力し、Enter キーを押す。

アイランドを削除する

不要になったアイランドはいつでも削除することができます。
削除したいアイランドのアイコンをクリックして選択し、Island メニューから [Delete] を選択します。



次のようなメッセージボックスが表示されます。



削除する場合は [OK] を、削除を取り消す場合は [CANCEL] をクリックします。

アイランドアイコンの表示 / 非表示を切り換える

アイランドアイコンを表示するには Island メニューの [On] を選択し、非表示にするには [Off] を選択します。



アイランドの設定を保存する

アイランドの設定を保存するには、File メニューの Save Descriptions... を選択します。

- ◆ 保存の手順については「デバイスの略称やコメントを変更して保存する」（32 ページ）をご覧ください。

デバイス監視機能でデバイスの状態を確認する

状態監視機能により、定期的に各機器にアクセスし、電源、冷却ファン、リファレンス信号などの異常を検知することができます。
また、各機器のファームウェアのバージョンも簡単に確認することができます。

自動スキャンモードにする

Device Monitor ウィンドウで Auto Scan ボタンをクリックして点灯状態にすると、定期的に各機器の状態が確認されるようになります。

Auto Scan ボタンの状態はサーバー PC に記憶されます。たとえばボタンが点灯状態のときにサーバー PC を立ち上げ直した場合、自動監視機能も再開されます。

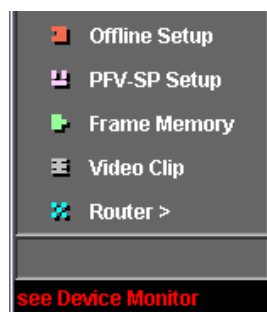


デバイスのエラーが検知された場合

Main Menu ウィンドウでは

ステータスバーに「see Device Monitor」と表示されます。

これにより、Device Monitor ウィンドウを開いていない場合でも、エラーの発生を知ることができます。

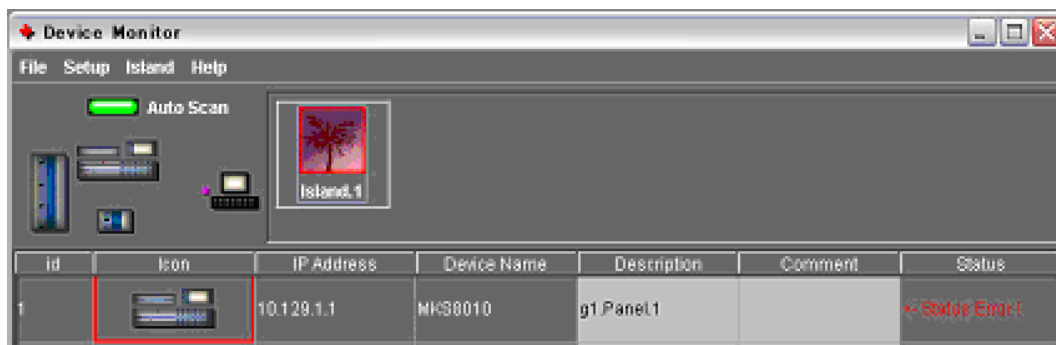


Device Monitor ウィンドウでは

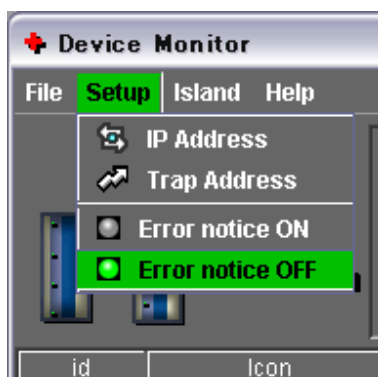
エラーを検知したデバイスの Icon の欄に赤い縁が表示されます。

Status エリアには「← Status Error!」と表示されます。

アイランドアイコンにも赤い縁が表示されるので、どの アイランドでエラーが発生したかを知ることができます。

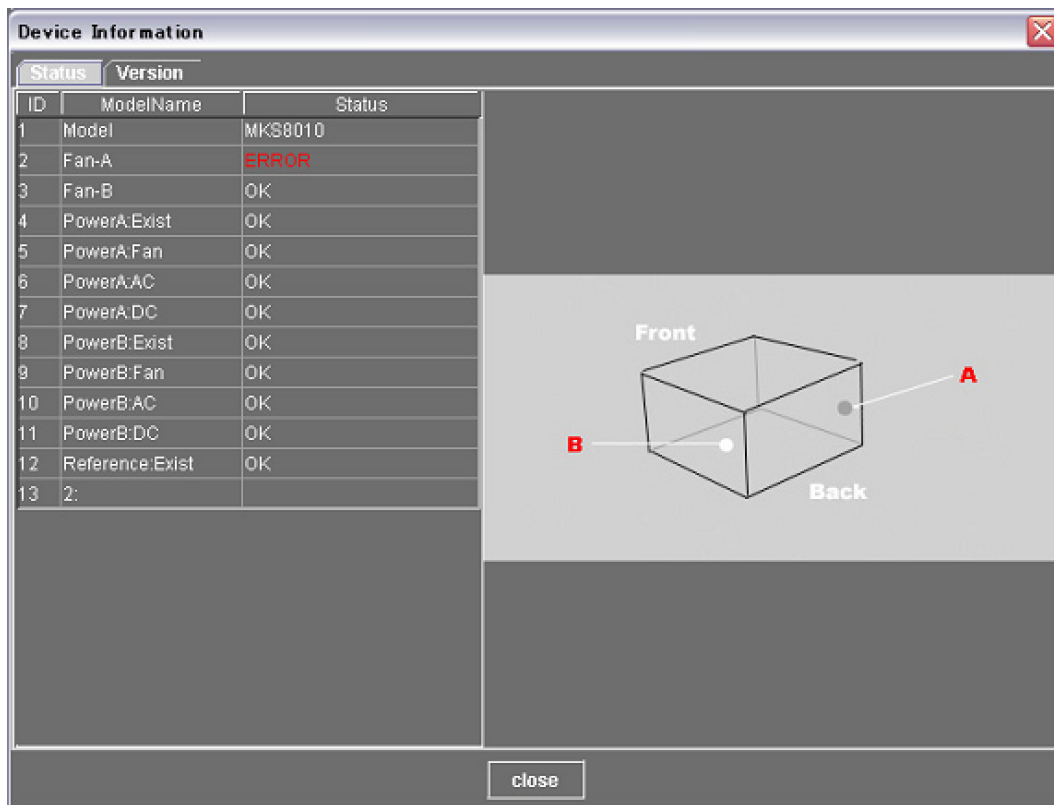


エラーを通知しないようにするには
Setup メニューで Error notice OFF を選択します。

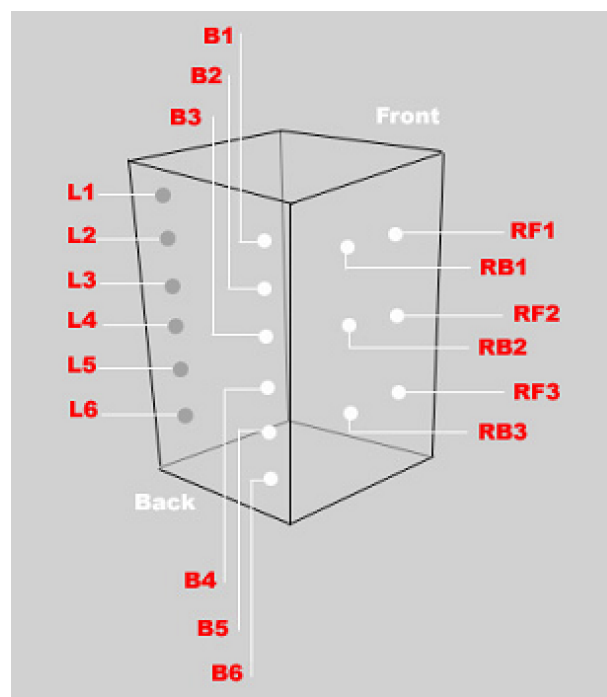


デバイスのステータスを表示する

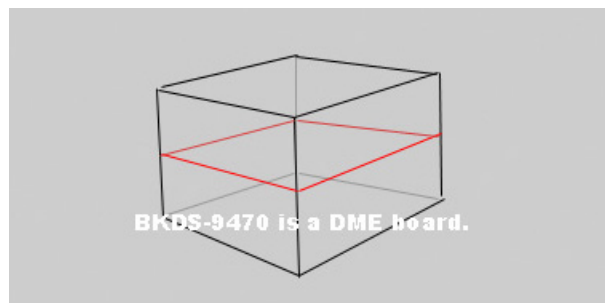
エラーを検知したデバイスの Icon をダブルクリックすると、Device Information ウィンドウが開きます。
たとえば、以下の例では、右側の図はファンの位置を示しています。



冷却ファンが多数存在する MVS-8000 では、ファンの位置を示す図として以下の図が表示されます。

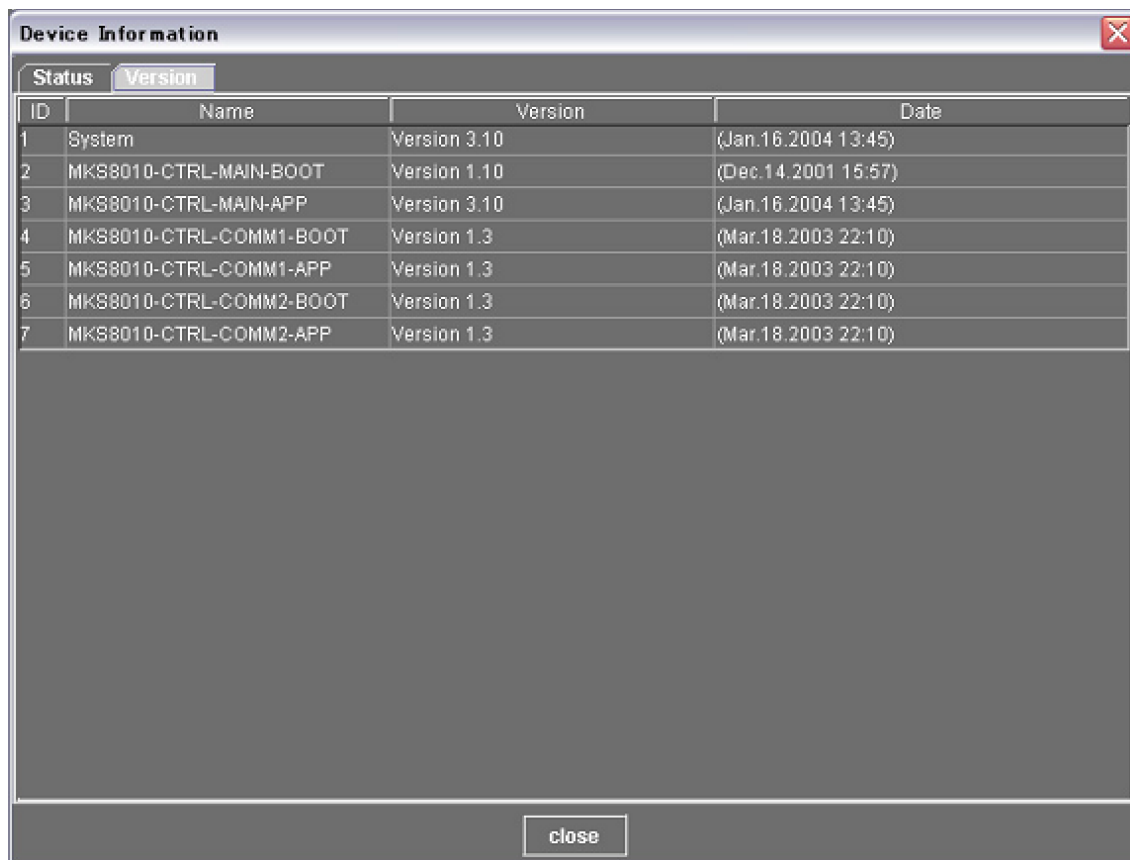


BKDS-9470 および MKS-6470 は 1 枚の基板であるため、以下のような図が表示されます。



デバイスのファームウェアのバージョンを表示する

Device Information ウィンドウで左上にある Version のタブをクリックすると、そのデバイスのファームウェアのバージョンが表示されます。



Device Information			
Status		Version	
ID	Name	Version	Date
1	System	Version 3.10	(Jan.16.2004 13:45)
2	MKS8010-CTRL-MAIN-BOOT	Version 1.10	(Dec.14.2001 15:57)
3	MKS8010-CTRL-MAIN-APP	Version 3.10	(Jan.16.2004 13:45)
4	MKS8010-CTRL-COMM1-BOOT	Version 1.3	(Mar.18.2003 22:10)
5	MKS8010-CTRL-COMM1-APP	Version 1.3	(Mar.18.2003 22:10)
6	MKS8010-CTRL-COMM2-BOOT	Version 1.3	(Mar.18.2003 22:10)
7	MKS8010-CTRL-COMM2-APP	Version 1.3	(Mar.18.2003 22:10)

Trap アドレスの設定

MMStation などの SNMP Manager にエラーを通知する場合の通知先として、IP アドレスを 2 つまで設定できます。

2 つを設定する場合、1 つはバックアップ用の SNMP Manager の IP アドレスを設定します。エラーの通知を行わない場合は 0（ゼロ）を設定してください。

Trap アドレスを設定するには

Setup メニューの Trap Address を選択すると、アドレスを設定するダイアログが表示されます。

Trap Address for SNMP Manager

IP Address 1: . . .

IP Address 2: . . .



概要

File Manager（ファイルマネージャー）は、System Manager の基本機能を提供します。これにより、ネットワーク上に存在するデバイスの各種設定データファイルを管理することができます。Data LAN に接続されたデバイスとクライアント PC の間で、サーバーを介してファイルをやり取りしたり、ファイルのバックアップに使用することもできます。

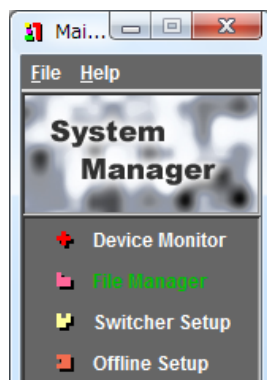
ご注意

System Manager では、以下のファイルはサポートされていません。

- ・ マルチプログラム 2 モードでのサブ側のファイル
- ・ マクロタイムラインのファイル
- ・ メニューマクロのファイル

File Manager を起動する

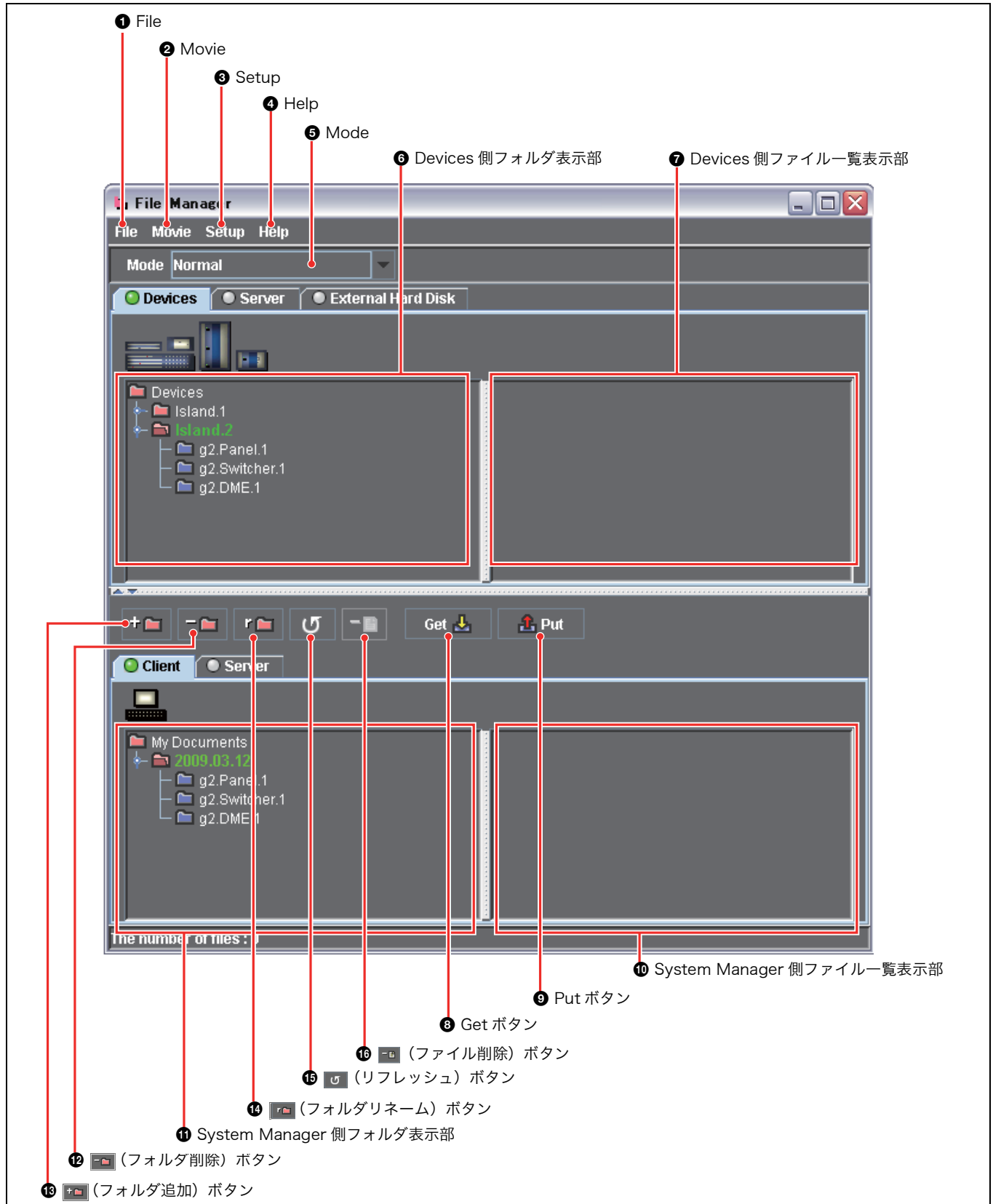
File Manager を起動するには、System Manager の Main Menu ウィンドウで、[File Manager] を選択します。



File Manager が起動し、File Manager ウィンドウが表示されます。

◆ File Manager ウィンドウについて詳しくは、「File Manager ウィンドウの各部の名称と働き」（45 ページ）をご覧ください。

File Manager ウィンドウの各部の名称と働き



① File (ファイル)

クリックすると File メニューが表示されます。File メニューには次のコマンドがあります。

Refresh (リフレッシュ) : フォルダを選択してからこのコマンドを選ぶと、そのフォルダの最新の状態が表示されます。

Make Folder (フォルダ作成) : サーバーやクライアントでフォルダを選択してからこのコマンドを選択すると、フォルダの下に新たにフォルダが追加されます。デバイス側のフォルダ (例: Switcher.1) の下にフォルダを追加することもできます。

Rename (リネーム) : サーバーやクライアントでフォルダを選択してからこのコマンドを選択すると、フォルダの名称が入力できるようになります。デバイス側のフォルダ (例: Switcher.1) の下のフォルダをリネームすることもできます。

Delete (削除) : Devices では Switcher の Frame Memory のみを削除し、サーバーやクライアントでは任意のフォルダやファイルを削除します。デバイス側のフォルダ (例: Switcher.1) の下のフォルダを削除することもできます。

Close File Manager(終了) : File Manager を終了します。

② Movie (ムービー)

QuickTime や AVI などの動画ファイルをインポートします。(77 ページ参照)

③ Setup (セットアップ)

クリックすると、以下のメニューが表示されます。

Client Folder : File Manager を開いたときに Client 側に表示されるフォルダを設定します。

FM Data Port : スイッチャーとのファイル転送に FM Data Port を使用します。

④ Help (ヘルプ)

User's Guide (ユーザーガイド) : ユーザーガイド (本書) の第 4 章 (PDF) を表示します。

⑤ Mode (モード)

ドロップダウンリストをクリックすると、Mode メニューが表示されます。Mode メニューには次のコマンドがあります。

Normal (ノーマル) : 画像ファイル以外のファイルを一覧表示します。

List (リスト) : 画像ファイルをファイル名で一覧表示します。

Thumbnails (サムネイル) : 画像ファイルをサムネイルで一覧表示します。

⑥ Devices 側フォルダ表示部

Devices に接続された各種デバイスのデータフォルダをツリー形式で表示します。フォルダの選択もここで行います。

⑦ Devices 側ファイル一覧表示部

Devices 側フォルダ表示部で選択されたフォルダの直下に格納されているファイルの一覧を表示します。ファイルの選択もここで行います。

⑧ Get (取り込み) ボタン

デバイスの設定データファイルを System Manager (サーバー) へ取り込むとき使用します。

⑨ Put (引き渡し) ボタン

System Manager 側で保管している設定データファイルをデバイスに引き渡すとき使用します。

⑩ System Manager 側ファイル一覧表示部

System Manager 側フォルダ表示部で選択されたフォルダの直下に格納されているファイルの一覧を表示します。ファイルの選択もここで行います。

⑪ System Manager 側フォルダ表示部

System Manager のハードディスク上に存在するフォルダをツリー形式で表示します。フォルダの選択もここで行います。

⑫  (フォルダ削除) ボタン

System Manager 側フォルダ表示部で選択されたフォルダ、または Client 側ファイル一覧表示部で選択されたファイルを削除します。

デバイス側で選択されたフォルダを削除することもできます。

⑬  (フォルダ追加) ボタン

System Manager のハードディスク上に新しいフォルダを作成します。デバイス側にフォルダを作成することもできます。

⑭  (フォルダリネーム) ボタン

System Manager 側フォルダ表示部で選択されたフォルダをリネームします。または、デバイス側で選択されたフォルダをリネームすることもできます。


⑮  (リフレッシュ) ボタン

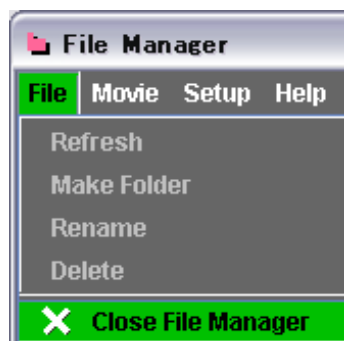
選択されたフォルダの最新の状態を表示します。

⑯  (ファイル削除) ボタン

選択されたファイルを削除します。

File Manager を終了する

File Manager を終了するには、File メニューから Close File Manager を選択するか、右上の  ボタンをクリックします。



デバイス側のフォルダを作成 / リネーム / 削除する

ご注意

- ・ フレームメモリー 2 枚基板構成の場合、1 枚目と 2 枚目のどちらか一方のフォルダに作成 / リネーム / 削除を行うと、もう一方も同時に作成 / リネーム / 削除されます。（この場合の「フォルダ」は、「board.1」と「board.2」フォルダの下の階層のフォルダを指します。）
- ・ 「board.1」または「board.2」をリネームすると 2 枚基板構成とは認識されなくなります。


デバイス側のフォルダを作成する

ここでは、フォルダ Switcher.1 の下に新規フォルダを作成する手順を説明します。

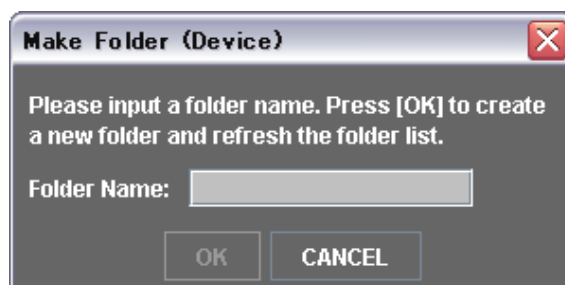
1 Devices 側フォルダ表示部で、Switcher.1 を選択する。

2 File メニューから Refresh を選択する。

選択したフォルダ内の最新情報が表示されます。

3 File メニューから Make Folder を選択する。または  (フォルダ追加) ボタンをクリックする。

以下のようなウィンドウが表示されます。



4 作成するフォルダの名称を、半角英数字 8 文字以内で入力する。

ご注意


- ・ 以下のフォルダ名は使用できません。
FLASH1、FLASH2、PWON_LD、CON、PRN、AUX、CLOCK\$、
NUL、COM0、COM1、COM2、COM3、COM4、COM5、COM6、
COM7、COM8、COM9
LPT0、LPT1、LPT2、LPT3、LPT4、LPT5、LPT6、LPT7、LPT8、
LPT9、Default
- ・ サポートされていない文字（例：「.」、「;」など）は入力できません。
- ・ 入力したフォルダ名がすでにスイッチャーまたは File Manager で使用されている場合はエラーになります。別の名前を入力しなおしてください。

5 [OK] をクリックする。

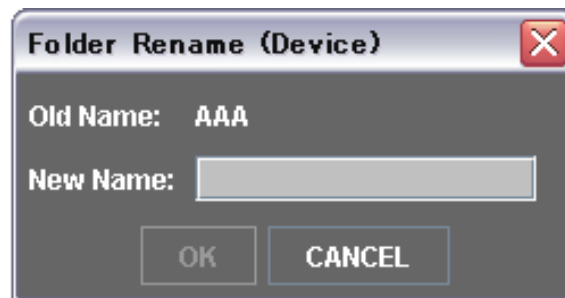
フォルダが追加されます。

デバイス側のフォルダ名を変更する

ここでは、フォルダ Switcher.1 の下のフォルダ名を変更する手順を説明します。

- 1 Devices 側フォルダ表示部で、Switcher.1 を選択する。
- 2 File メニューから Refresh を選択する。
選択したフォルダ内の最新情報が表示されます。
- 3 対象のフォルダ (「Default」以外) を選択する。
- 4 File メニューから Rename を選択する。または  (フォルダリネーム) ボタンをクリックする。

以下のようなウィンドウが表示されます。



- 5 新しいフォルダ名を、半角英数字 8 文字以内で入力する。

ご注意

- 以下のフォルダ名は使用できません。
FLASH1、FLASH2、PWON_LD、CON、PRN、AUX、CLOCK\$、
NUL、COM0、COM1、COM2、COM3、COM4、COM5、COM6、
COM7、COM8、COM9
LPT0、LPT1、LPT2、LPT3、LPT4、LPT5、LPT6、LPT7、LPT8、
LPT9、Default
- サポートされていない文字 (例: 「,」, 「;」 など) は入力できません。
- 入力したフォルダ名がすでにスイッチャーまたは File Manager で使用されている場合はエラーになります。別の名前を入力しなおしてください。

- 6 [OK] をクリックする。

フォルダ名が変更されます。


デバイス側のフォルダを削除する

ここでは、フォルダ Switcher.1 の下のフォルダを削除する手順を説明します。

- 1 Devices 側フォルダ表示部で、Switcher.1 を選択する。
- 2 File メニューから Refresh を選択する。

選択したフォルダ内の最新情報が表示されます。

3 対象のフォルダ (「Default」以外) を選択する。

4 File メニューから Delete を選択する。または  (フォルダ削除) ボタンをクリックする。

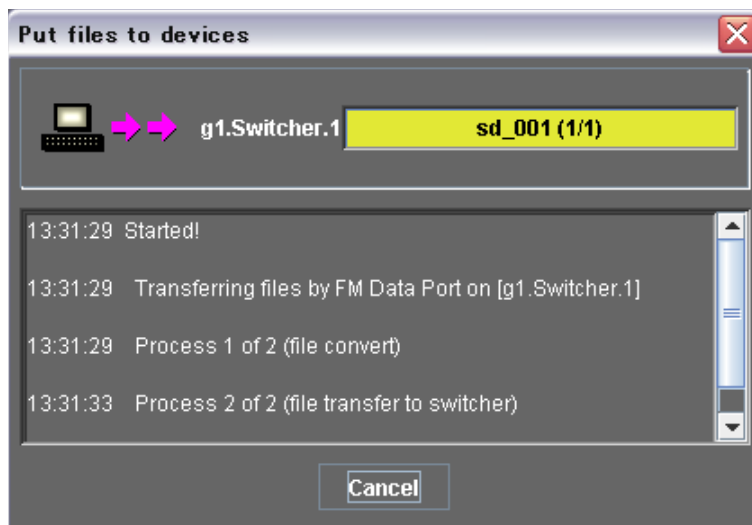
確認のメッセージが表示されます。

5 [OK] をクリックする。

選択したフォルダが削除されます。

ファイル転送に FM Data Port を使用する

File Manager でのファイルの Get/Put の操作時に、FM Data Port を使用することにより、転送を迅速に行うことができます。
ファイル転送に FM Data Port を使用しているかどうかは、Get files from devices ウィンドウまたは Put files to devices ウィンドウで確認することができます。

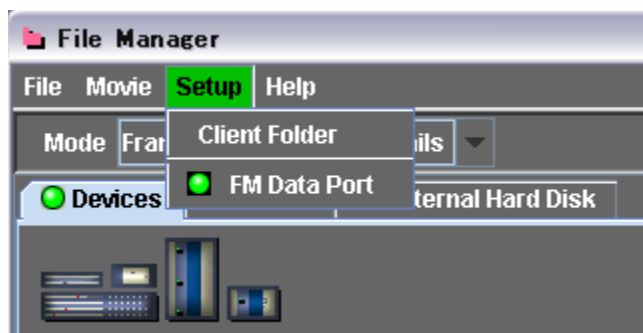


ご注意

この機能を使用するためには、フレームメモリー基板の FM Data Port コネクターを Data LAN に接続します。

FM Data Port を有効にする

Setup メニューから FM Data Port をクリックしてチェックマークをつける。(デフォルトの設定ではチェックマークがあります。)



FM Data Port が有効になります。
次項を参照して、Device Monitor で FM Data Port を登録してください。

FM Data Port の IP アドレスを登録する

System Manager でデバイスを管理できるようにするには、Device Monitor でその存在を確認し、デバイスの IP アドレスを登録する必要があります。以下のどちらかの方法で登録してください。

Discovery を実行する

「IP アドレス未登録のデバイスを確認する – Discovery」 (29 ページ) を参照して、IP アドレスを登録してください。

手動で入力して実行する

「デバイスの IP アドレスを登録する」 (33 ページ) を参照して、IP アドレスを登録してください。

登録後、Device Monitor でのスキャンまたは自動スキャンが必要です。

◆ 「IP アドレス登録済みのデバイスを確認する – Scan」 (31 ページ)、または「デバイス監視機能でデバイスの状態を確認する」 (39 ページ) を参照してください。

ご注意

System Manager とスイッチャーが同時に FM Data Port を使用することはできません。

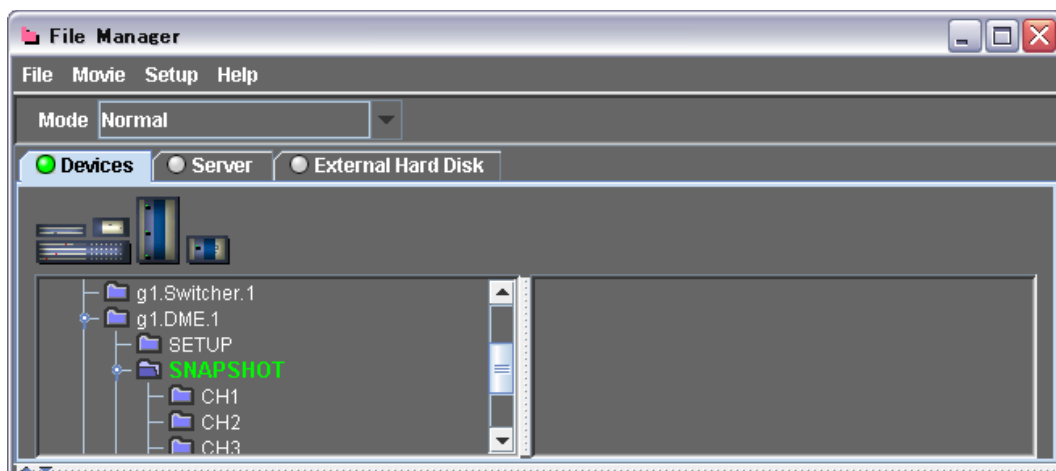
デバイスの設定データファイルを取り込む – Get

デバイスのデータファイルを取り込む

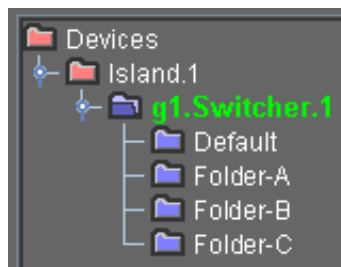
ここでは、保存しておきたいデバイスの設定データファイルを System Manager のサーバーやクライアント PC のハードディスクに取り込む手順を説明します。

- 1 Devices 側フォルダ表示部で、取り込みたいファイルが格納されているフォルダを選択する。

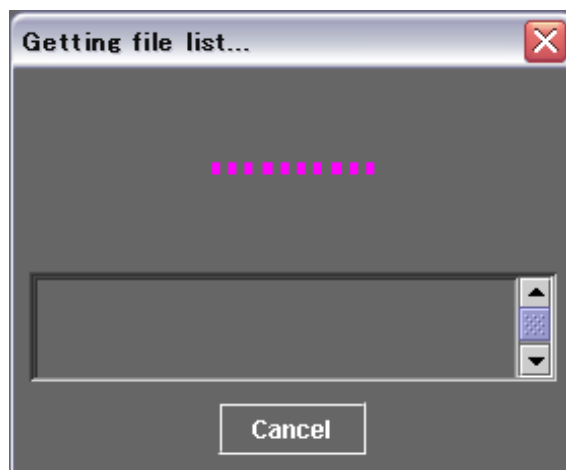
ここでは例として、DME チャンネル 1 のスナップショットデータファイルを格納しているフォルダ「CH1」を選択するものとします。



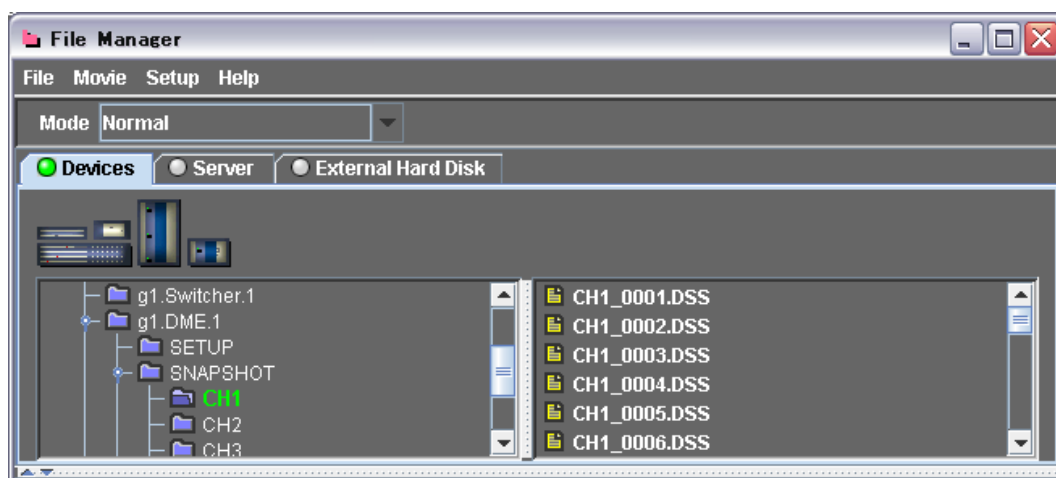
スイッチャー側のフレームメモリーにフォルダがあるときは、以下のように表示されます。



フォルダをダブルクリックするとファイルリストの読み込みが始まり、次のようなウィンドウが表示されます。



読み込みを中止するときは、[Cancel] ボタンをクリックします。
ファイルリストの読み込みが終了すると、Devices 側ファイル一覧表示部に、フォルダ内のファイルの一覧が表示されます。





- 2 Server 側フォルダ表示部で、ファイルの取り込み先とする Administrator のフォルダまたはユーザーのフォルダを選択する。

ユーザーフォルダには、登録されているユーザー名と同じ名前が付いています。ここでは例として、ユーザーフォルダ「COMMON」を選択するものとします。

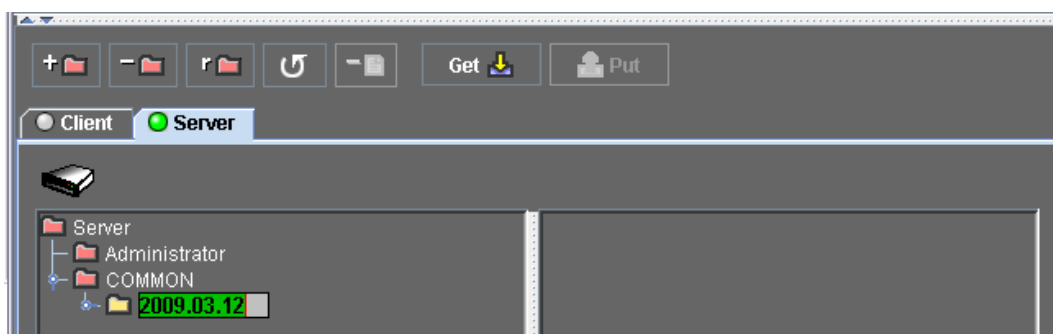
ご注意

- Administrator のフォルダを選択できるのは、Administrator (Administrator 権限で登録されたユーザー) だけです。なお、Administrator はどのフォルダも選択できます。
- Operator 権限で登録されたユーザーは、自分のユーザーフォルダと COMMON フォルダを選択できます。

- 3  ボタンをクリックする。

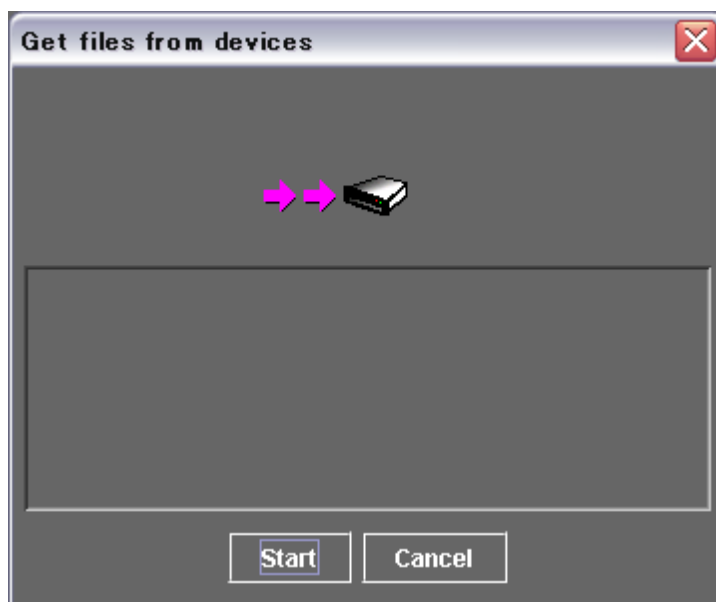
(ここで [Get] ボタンをクリックすることもできます。その場合、以後の操作方法については「上記の手順 3 で  ボタンの代わりに [Get] ボタンをクリックしたときは」(57 ページ)をご覧ください。)

現在の日付を名前とする取り込み先フォルダが作成されます。名前は（全角/半角を問わず）最大 30 文字の別の名前に変更することができます。名前を確定するには、キーボードの Enter キーを押します。



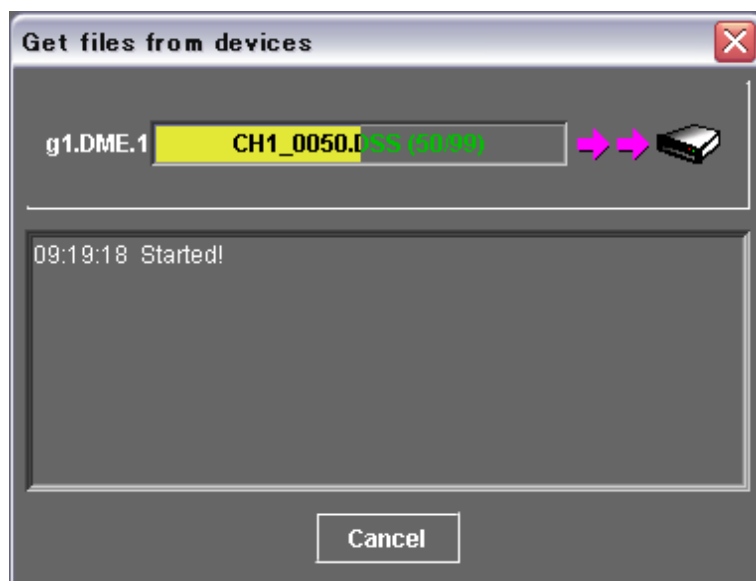
4 [Get] ボタンをクリックする。

取り込みを行うかどうかを確認する Get files from devices ウィンドウが表示されます。



5 取り込みを実行するには、[Start] をクリックする。 取り込みを中止するには、[Cancel] をクリックする。

[Start] をクリックすると取り込みが開始され、Get files from devices ウィンドウが以下のように変わります。



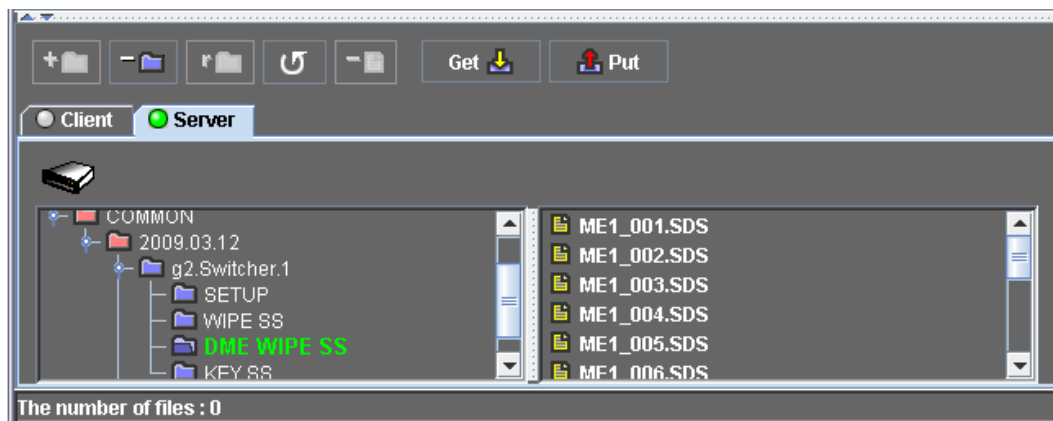
取り込み開始後に中止するには
[Cancel] ボタンをクリックします。


取り込みが完了すると、以下のような画面が表示されます。



6 [Close] ボタンをクリックする。

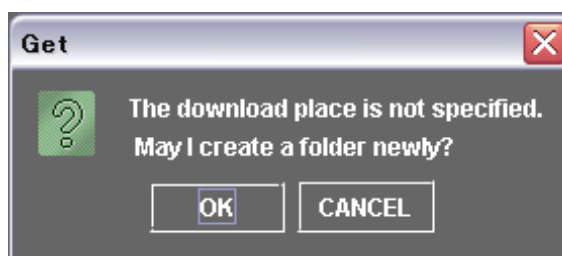
取り込み完了後、File Manager ウィンドウの Server 側の表示は次のようになります。



上記の手順 3 で  ボタンの代わりに Get ボタンをクリックしたときは手順 3 に続けて以下のように操作します。

- 1 Get files from devices ウィンドウで [Start] ボタンをクリックする。

次のようなメッセージボックスが表示されます。

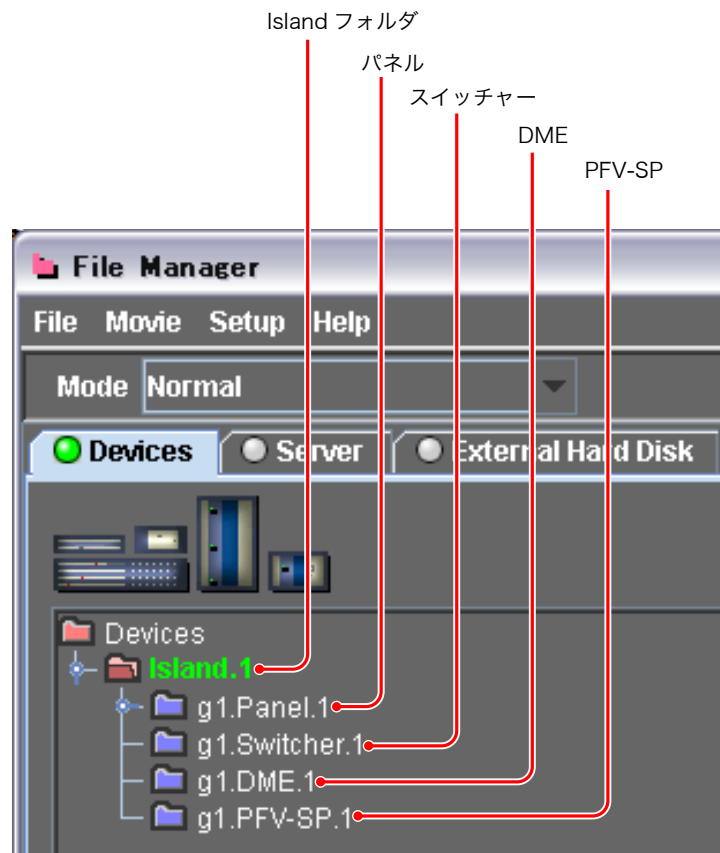


- 2 [OK] ボタンをクリックする。

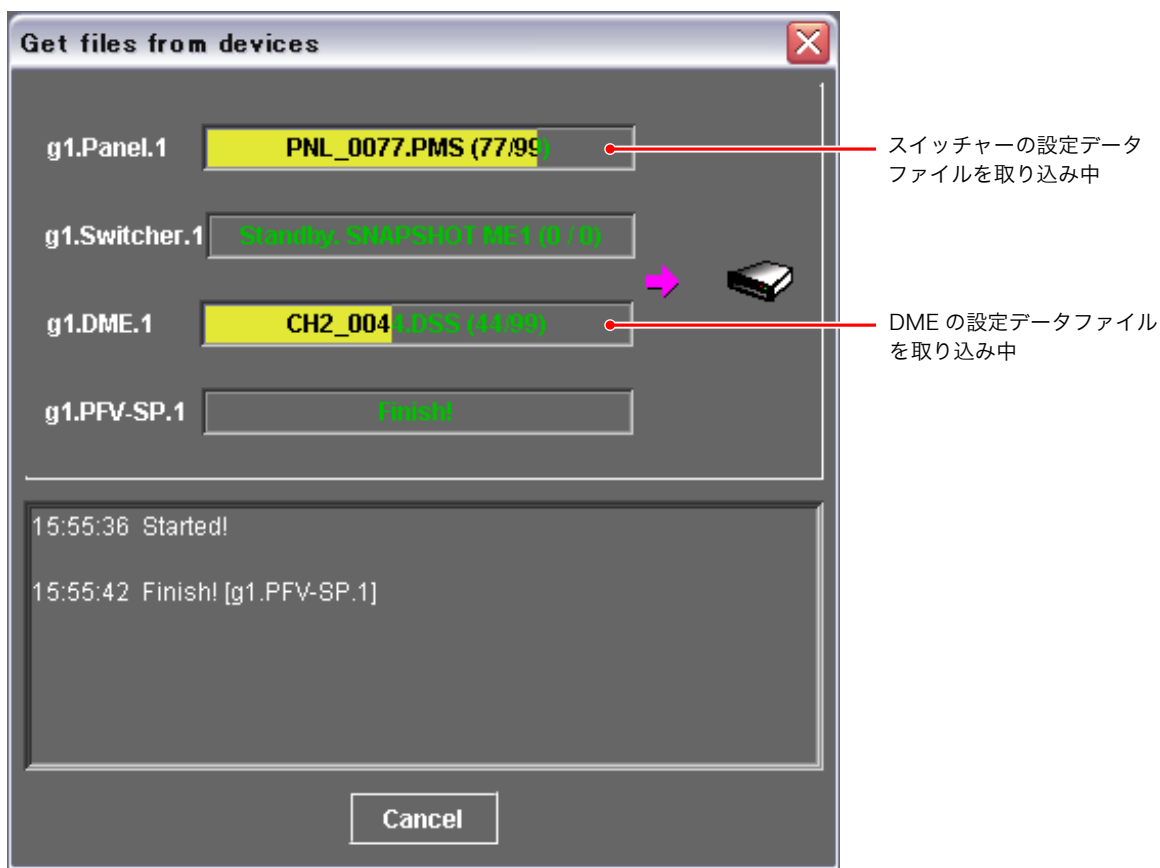
現在の日付を名前とする取り込み先フォルダが作成され、取り込みが実行されます。

アイランドのデータファイルをすべて取り込む

Island のフォルダを選択すると、そのアイランドに属する最大 26 台（スイッチャー 2 台 + DME4 台 + コントロールパネル 4 台 + PFV-SP16 台）のデバイスすべての設定データファイルを取り込むことができます。



複数フォルダを選択して取り込みを実行すると
各デバイスごとのデータ取り込み状況が Get file from devices ウィンドウに表示
されます。



メモ

アイランドを選択して取り込みを実行すると、4 機種すべてのデータファイルが取り込まれます。

ファイルの取り込みに要する時間

スイッチャーのフレームメモリーを除いた全データファイルを取り込むには約 7 分を、DME の全データファイルを取り込むには約 5 分を要します。
スイッチャーと DME の両方を選択した場合は、長くかかる方の時間ですべての処理が完了します。

取り込み開始後、取り込みを中止するには

[Cancel] ボタンをクリックします。

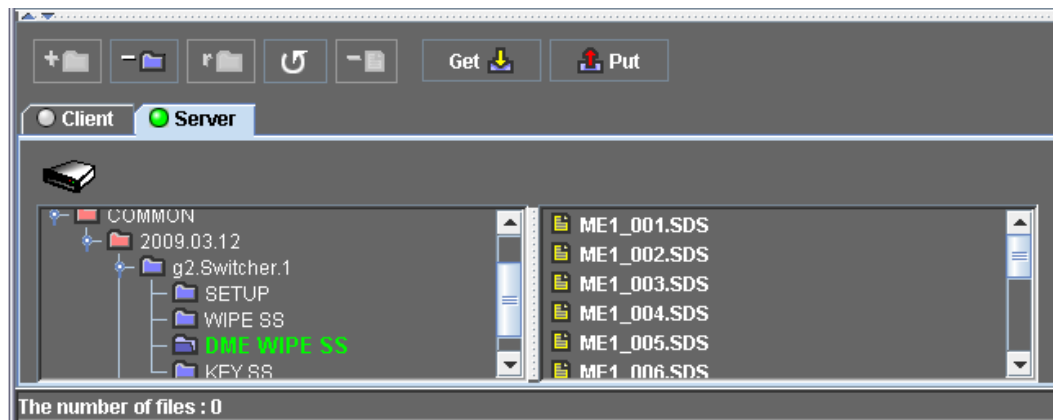
取り込んだフォルダやファイルを削除する


取り込み後、不要になったフォルダやファイルを削除することができます。

フォルダを削除する

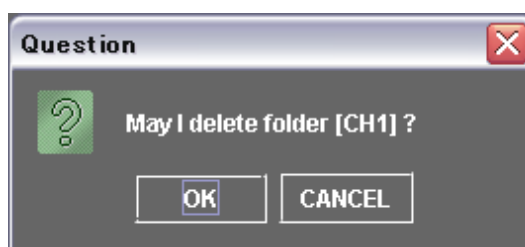
以下のように操作します。

- 1 System Manager 側フォルダ表示部で、削除するフォルダを選択する。



- 2  ボタンをクリックする。

以下のような、確認を求めるメッセージボックスが表示されます。



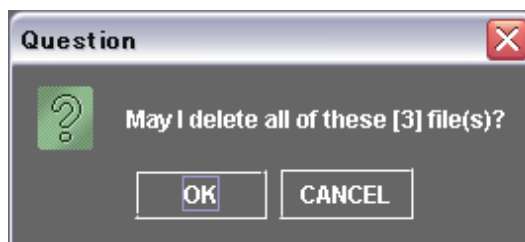
- 3 削除を実行するには [OK] を、中止するには [Cancel] をクリックする。

ファイルを削除する

以下のように操作します。

- 1 ファイル一覧表示部で、削除するファイルを選択する。
- 2 キーボードの [Delete] キーを押す。

以下のような、確認を求めるメッセージボックスが表示されます。



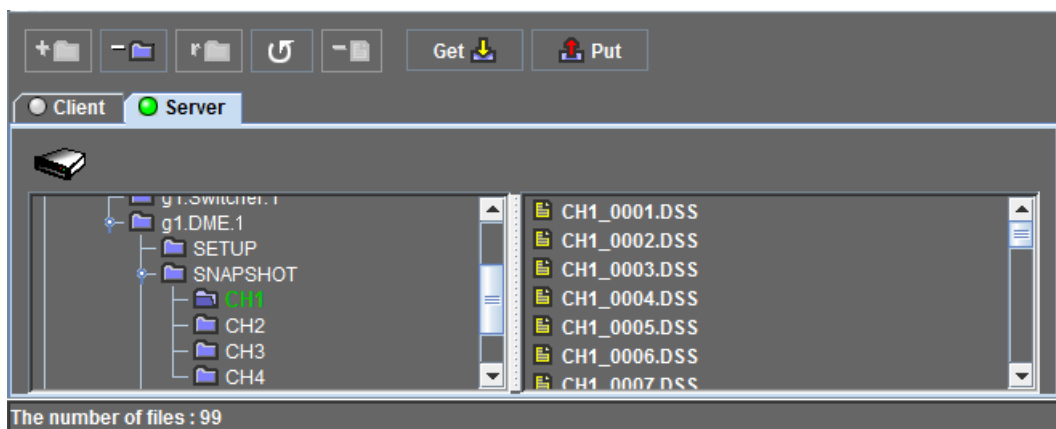
- 3 削除を実行するには [OK] を、中止するには [Cancel] をクリックする。

デバイスに設定データファイルを引き渡す – Put

Server 側で保管しているデバイスの設定データファイルを、元のデバイスに戻したり同種のデバイスにコピーしたりすることができます。
以下のように操作します。

- 1 Server 側フォルダ表示部 / ファイル一覧表示部で、デバイスに引き渡したいフォルダまたはファイルを選択する。

ここでは例として、DME チャンネル 1 のスナップショットデータファイルを選択するものとします。

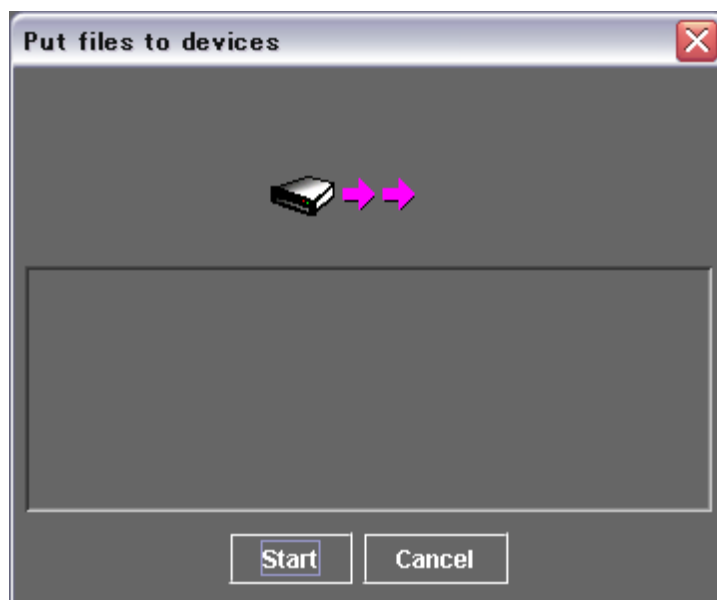


- 2 Devices 側フォルダ表示部で、データ引き渡し先を選択する。

ファイルまたはそれを格納しているフォルダを直接選択する代わりに、デバイス（最上位のフォルダ）を選択することもできます。

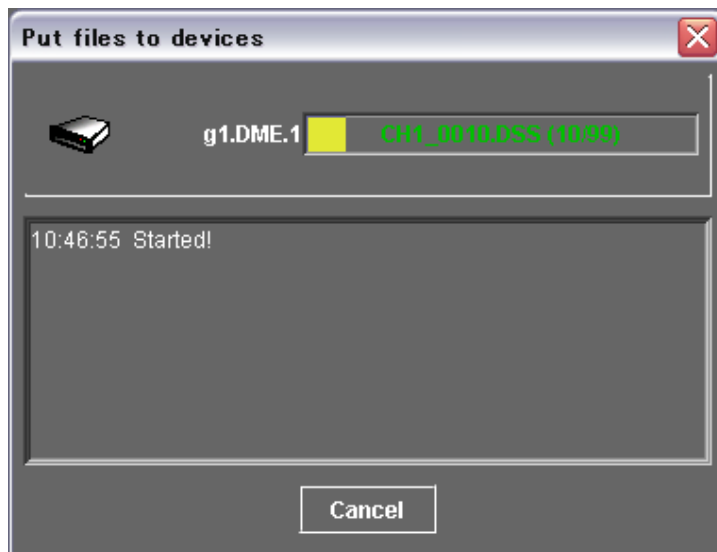
- 3 [Put] ボタンをクリックする。

Put files to devices ウィンドウが表示されます。



- 4 引き渡しを実行するには、[Start] ボタンをクリックする。
中止するには、[Cancel] ボタンをクリックする。

[Start] ボタンをクリックすると転送が開始され、ウィンドウが以下のように変わります。



引き渡しが完了すると、以下のような画面が表示されます。



- 5 Close ボタンをクリックする。

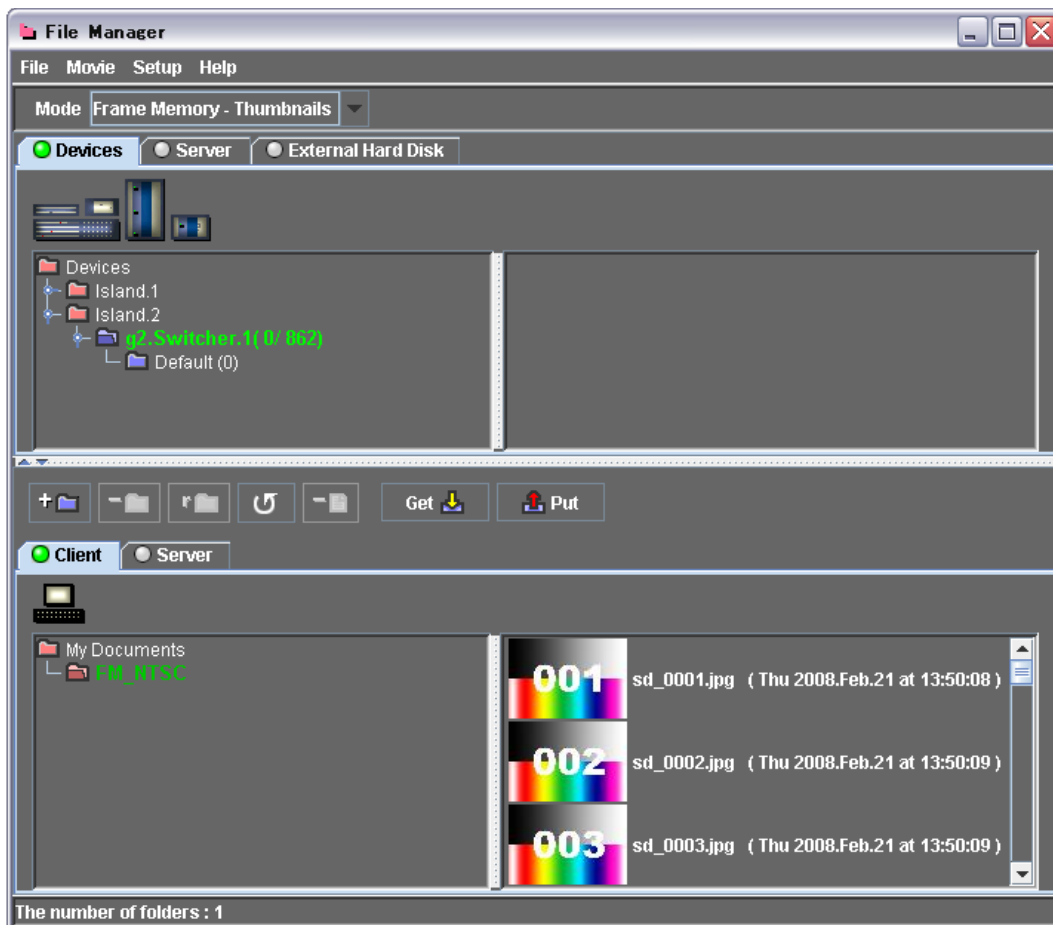
引き渡し開始後、引き渡しを中止するには
[Cancel] ボタンをクリックします。

静止画像をスイッチャーのフレームメモリに Put する

静止画像のファイルをスイッチャーに Put する

以下のように操作します。

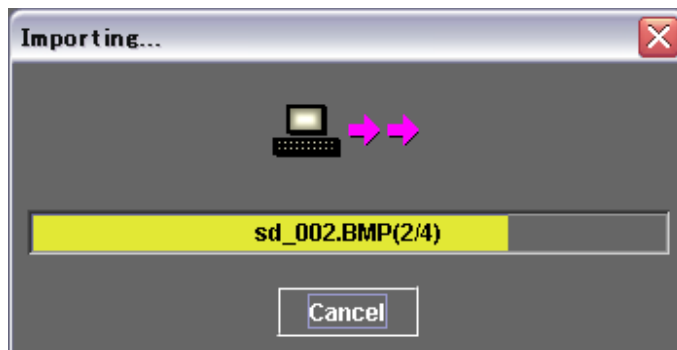
- 1 Mode メニューで List か Thumbnails を選択する。
- 2 Client 側のフォルダ表示部で、画像ファイルが置いてあるフォルダを選択する。
サムネイルが作成されます。
System Manager 以外の操作で新規に作成されたフォルダは、リフレッシュボタンをクリックすると表示されます。



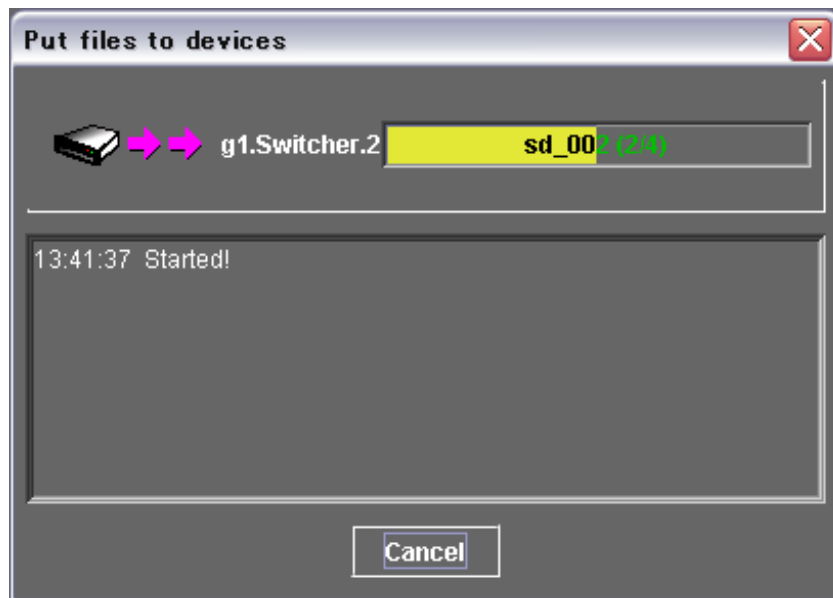
- 3 Devices 側で Switcher のフォルダを選択する。
Client 側でフォルダを選択した状態では、そのフォルダ内に存在するすべての画像ファイルが対象となりますが、ファイル名やサムネイルをクリックすることでファイル単位の選択も可能です。

4 [Put] ボタンをクリックする。

Client 側のフォルダから Switcher 側のフォルダへ、転送が開始されます。
これらの画像ファイルは、Switcher が処理できるフォーマットに変換されてから送信されます。
転送中は以下のようなダイアログによって経過が表示されます。

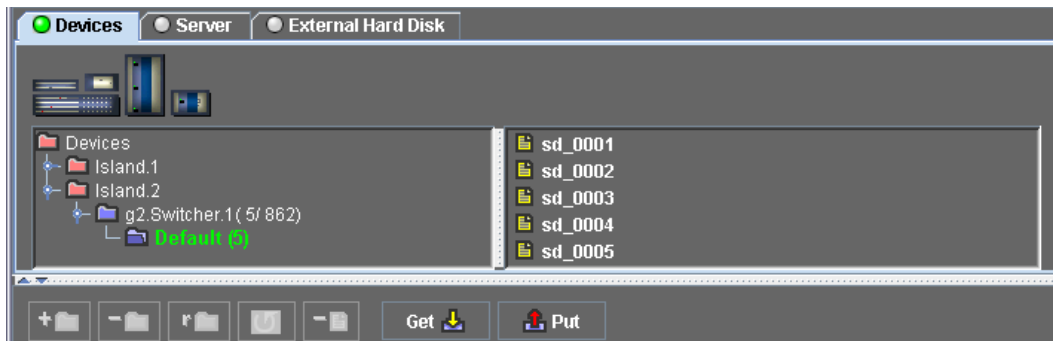


Client 側から Switcher 側への転送でもサーバーを経由します。
Server から Switcher へのファイル転送中には、以下のようなダイアログで経過が表示されます。

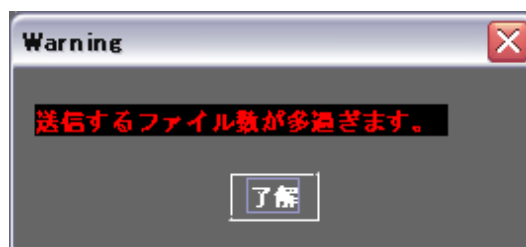


スイッチャーのフォルダを確認する

Devices 側で Switcher のフォルダをダブルクリックするか、リフレッシュボタンをクリックします。
Frame Memory に記録されたファイルの存在と名称が確認できます。



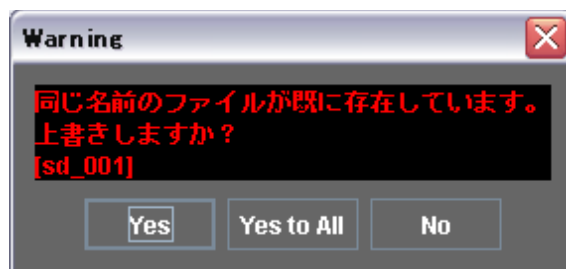
Switcher 側の空いたファイル数よりも Put するファイル数のほうが多い場合
以下のようなメッセージが表示されます。



この場合は、Switcher 側で不要なファイルを削除するか、System Manager 側
から Put するファイル数を減らす必要があります。

同じファイル名が存在した場合

以下のようなメッセージが表示されます。



アンシラリーダーデータ付きファイルを Put する

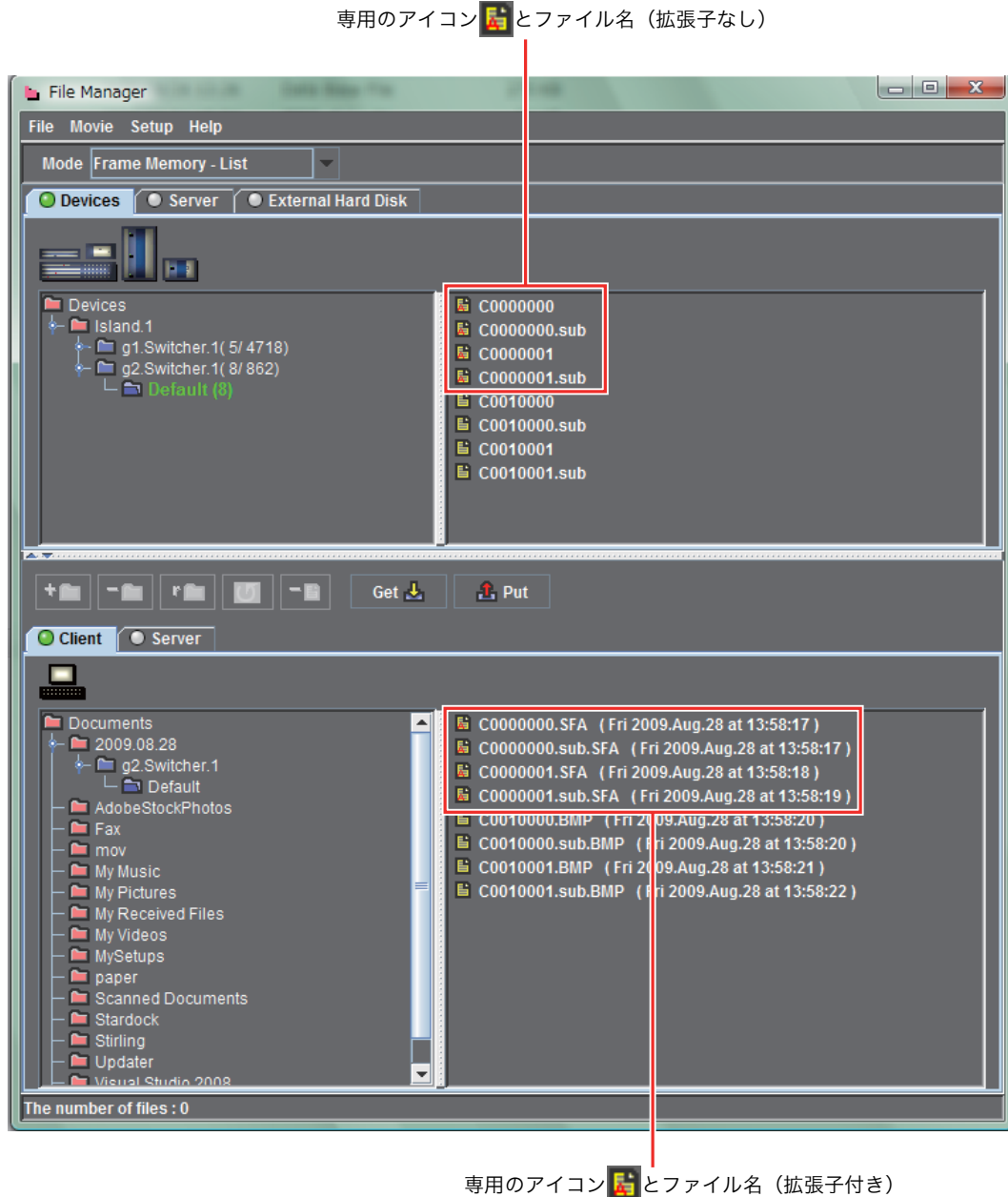
ファイル名の表示

アンシラリーダーデータ付きファイルは、以下のように表示されます。

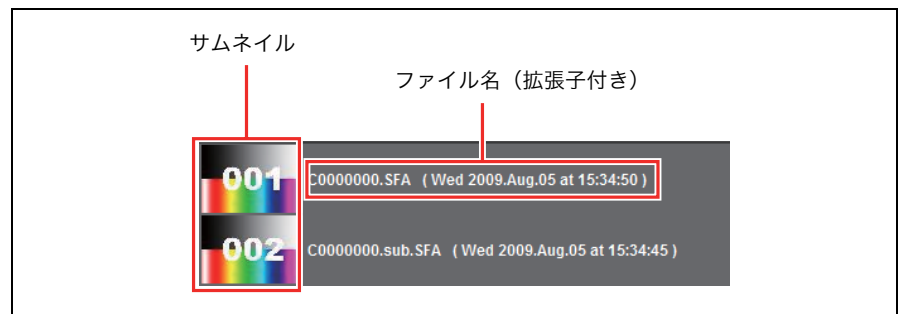
Devices/Client	モード	ファイル名 / アイコンまたはサムネイル	拡張子
Devices 側	—	ファイル名と専用アイコンが表示される。	表示されない。
Client/Server 側	List モード	ファイル名と専用アイコンが表示される。	拡張子 (.SFA) が表示される。
	Thumbnails モード	ファイル名の前にサムネイルが表示される。	拡張子 (.SFA) が表示される。

アンシラリーダーデータ付きファイルの表示例

List モードのときの全体表示例



サムネイルモードのときの Client 側の表示例



アンシラリーデータ付きファイルをスイッチャーに Put する

たとえばスイッチャーにアンシラリーデータ付きファイルを送る場合は、以下のよう
に操作します。

ご注意

スイッチャーのメニューで、下記の操作を行ってください。

- ・ファイル転送の前に、Setup >System >Install/Unit Config >Unit Config メニュー（ページ番号 7316.8）で [FM Ancillary] を On にする。（フレームメモリーの保存モードを「アンシラリーデータつき」に設定する。）
- ・ファイル転送後に、Frame Memory >Clip >Ancillary Enable メニュー（ページ番号 2525）で [Ancillary Enable] が On になっていることを確認する。（アンシラリーデータが有効であることを確認する。）

- 1 Client 側のフォルダ表示部で、画像ファイルが置いてあるフォルダを選択する。

Client 側でフォルダを選択した状態では、そのフォルダ内に存在するすべての画像ファイルが対象となりますが、ファイル名やサムネイルをクリックすることでファイル単位の選択も可能です。

- 2 Devices 側でフォルダ「Switcher」を選択する。

- 3 [Put] ボタンをクリックする。

Client 側のフォルダから Switcher 側のフォルダへ、転送が始まります。

アンシラリーデータ付きファイル転送時のフォーマット（Put）

転送時には以下のようなフォーマットに変換されます。

転送の方向	転送時のフォーマット	転送先での表示
Server ⇒ Devices	.SF4 (圧縮ファイル)	(拡張子なし)
Client ⇒ Devices	.SF4 (圧縮ファイル)	(拡張子なし)
Client ⇒ Server	.SFA	.SFA
Client ⇒ External HDD	.SFA	.SF3

ご注意

- ・下記ではアンシラリーデータがサポートされていないため、Put の操作はできません。
 - MVS-8000 および MVS-8000SF
 - ソフトウェアバージョン Ver.4.00 未満（MFS）または Ver.7.20 未満（MVS）のスイッチャー
- ・Client と Server の両方で同じ名称のアンシラリーデータ付きファイルを選択した場合は、エラーメッセージが表示され、Put は実行されません。

フレームメモリーの 2 枚目基板のデータを Put する

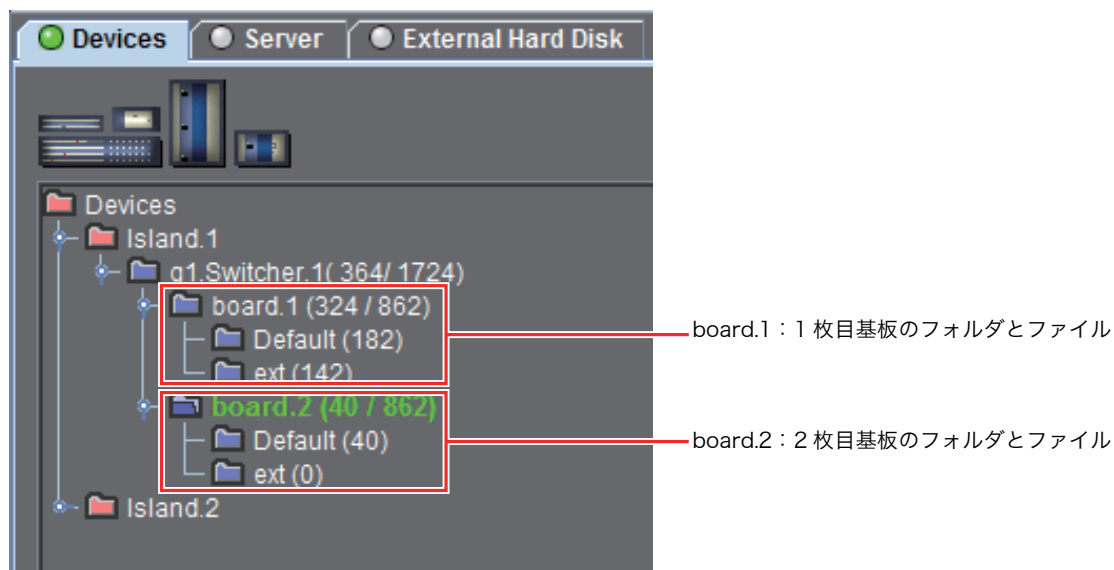
Put の操作については、「静止画像のファイルをスイッチャーに Put する」（63 ページ）を参照してください。

ご注意

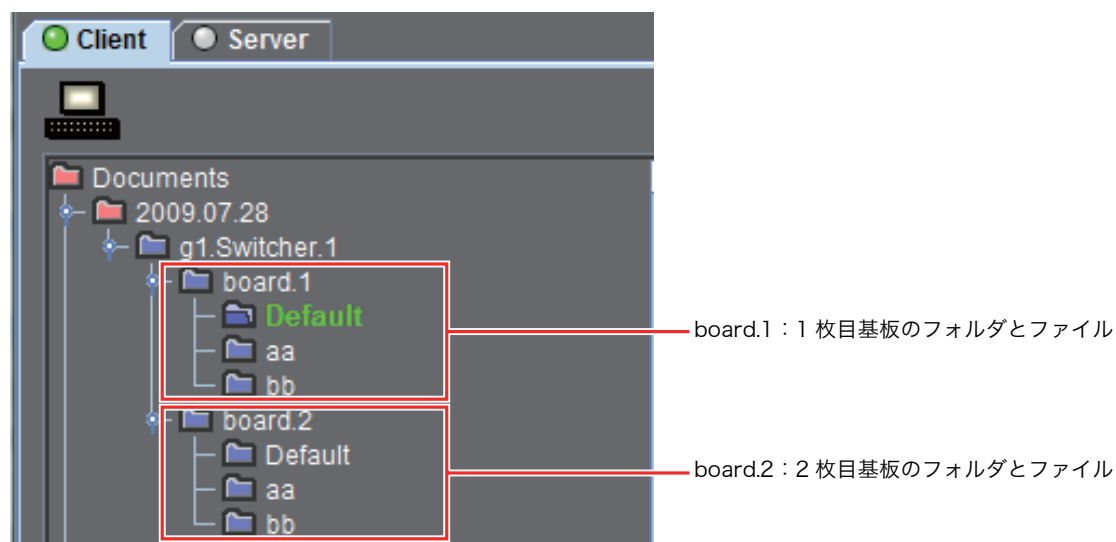
- ・ 2 枚基板の構成が有効になるのは、フォルダ Switcher の下に board.1 と board.2 の 2 つのフォルダだけがある場合です。
board.1 と board.2 が単独で存在するときは、ユーザーが設定したフォルダと認識されます。また、ボード名の名称を変更すると、2 枚基板構成とは認識されなくなります。
- ・ board.1 から board.2 への転送はできません。
- ・ スイッチャーに Put した 2 枚目基板の静止画ファイルは、スイッチャーのメニューでは表示されません。クリップファイルのみ表示されます。

ファイル名の表示

Devices 側の表示例



Client / Server 側の表示例



ファイル / フォルダ転送時の動作規則

Put の操作には以下の方向があります。

- Client→Devices
- Server→Devices
- Client→Server
- Client→External HDD

下記では、Client→Devices と Client→External HDD への Put を例として動作の規則を記述しますが、Server→Devices と Client→Server の場合も同じように動作します。

2 枚基板構成同士の場合の Put

Client	Devices	Devices 側での動作
ファイルまたはフォルダ	Switcher のフォルダ	Devices 側で選択したフォルダにファイルが転送される。
ファイル	ボード	Devices 側で選択したボードの Default フォルダにファイルが転送される。
	Switcher	Devices 側 Switcher の board.1 の Default フォルダにファイルを転送する。
フォルダまたはボード	ボードまたは Switcher	Devices 側での同名ボードの同名フォルダにファイルが転送される。同名フォルダがなければ自動で作成され、同名フォルダに転送される。
Switcher	Switcher	Devices 側での同名ボードの同名フォルダにファイルが転送される。同名フォルダがなければ自動で作成され、同名フォルダに転送される。

Devices 側のみ 2 枚基板構成の場合の Put

Client	Devices	Devices 側での動作
ファイルまたはフォルダ	Switcher の board.1 の下のフォルダ	Devices 側 board.1 で選択したフォルダにファイルが転送される。
ファイル	Switcher または board.1	Devices 側で board.1 の Default フォルダにファイルを転送する。
フォルダ	Switcher または board.1	Devices 側で board.1 の同名フォルダにファイルが転送される。同名フォルダがなければフォルダが自動で作成され、同名フォルダに転送される。
Switcher	Switcher	Devices 側で board.1 の同名フォルダにファイルが転送される。同名フォルダがなければ、フォルダが自動で作成され、同名フォルダに転送される。
ファイルまたはフォルダ	board.2 または board.2 の下のフォルダ	Put は実行されない。

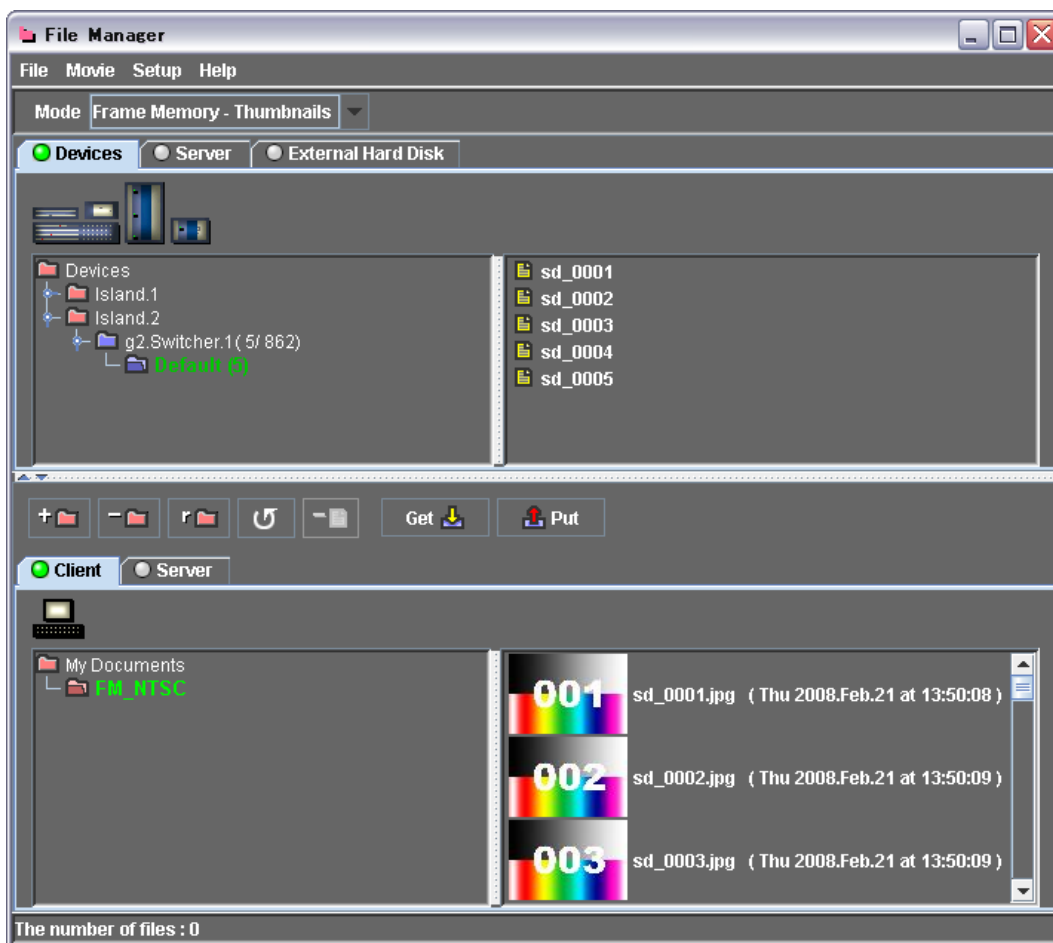
External HDD への Put

Client	External HDD	動作規則
ファイルまたはフォルダ	External HDD のフォルダ	External HDD のフォルダに転送される。Client 側で選択したフォルダにファイルがなければ、Put は実行されない。

フレームメモリーの画像ファイルをクライアント PC に Get する

スイッチャーからフレームメモリーの画像ファイルをクライアント PC に転送します。クライアント PC の側では、BMP 形式のファイルが作成されます。以下のように操作します。

- 1 Mode メニューで List か Thumbnails を選択する。
- 2 Devices 側フォルダ表示部で Switcher を選択する。



Switcher のフォルダをダブルクリックするかリフレッシュボタンをクリックすると、存在するファイルの名称が表示されます。Switcher フォルダを選択状態にすれば、すべてのファイルが対象になります。

- 3 Client 側で、受信するフォルダを選択する。
- 4 [Get] ボタンをクリックする。
受信が開始されます。

アンシラリーデータ付きファイルを Get する

ファイル名の表示

アンシラリーデータ付きファイルの名称の表示については、「ファイル名の表示」(65 ページ参照) をご覧ください。

アンシラリーデータ付きファイルをスイッチャーから Get する

たとえばスイッチャーのアンシラリーデータ付きファイルをクライアント PC のフォルダに保存するには、以下のように操作します。

ご注意

ファイル転送の前に、スイッチャーのメニューで下記の操作を行ってください。

- ・ Setup > System > Install/Unit Config > Unit Config メニュー (ページ番号 7316.8) で [FM Ancillary] を On にする。(フレームメモリーの保存モードを「アンシラリーデータつき」に設定する。)
- ・ Frame Memory > Clip > Ancillary Enable メニュー (ページ番号 2525) で [Ancillary Enable] が On になっていることを確認する。(アンシラリーデータが有効であることを確認する。)

1 Client 側のフォルダ表示部で、画像ファイルを格納したいフォルダを選択する。

2 Devices 側でフォルダ「Switcher」を選択する。

Switcher のフォルダをダブルクリックするかリフレッシュボタンをクリックすると、存在するファイルの名称が表示されます。

「Switcher」の下のファイル名やサムネイルをクリックすることで、ファイル単位の選択も可能です。

3 [Get] ボタンをクリックする。

Switcher 側のフォルダから Client 側のフォルダへ、転送が開始されます。

アンシラリーデータ付きファイル転送時のフォーマット (Get)

転送時には、以下のようなフォーマットに変換されます。

転送の方向	転送時のフォーマット	転送先での表示
Devices ⇒ Server	.SF4 (圧縮ファイル)	.SFA
Server ⇒ Client	.SFA	.SFA
Devices ⇒ Client	.SF4 (圧縮ファイル)	.SFA

ご注意

下記ではアンシラリーデータがサポートされていないため、.SFM の形式でサムネイルが保存されます。

- ・ MVS-8000、MVS-8000SF、MFS-2000
- ・ ソフトウェアバージョン Ver.7.20 未満のスイッチャー

フレームメモリーの 2 枚目基板のデータを Get する

Get の操作については、「フレームメモリーの画像ファイルをクライアント PC に Get する」（70 ページ）を参照してください。

ご注意

- ・ 2 枚基板の構成が有効になるのは、フォルダ Switcher の下に board.1 と board.2 の 2 つのフォルダだけがある場合です。
board.1 と board.2 が単独で存在するときは、ユーザーが設定したフォルダと認識されます。また、ボード名の名称を変更すると、2 枚基板構成とは認識されなくなります。
- ・ board.1 から board.2 への転送はできません。

ファイル名の表示

2 枚基板構成時のファイル名の表示については、「ファイル名の表示」（68 ページ参照）をご覧ください。

ファイル / フォルダ転送時の動作規則

Get の操作には以下の方向があります。

- ・ Devices→Client
- ・ Devices→Server
- ・ Server→Client

下記では、Devices→Client への Get を例として動作の規則を説明しますが、Devices→Server と Server→Client の Get でも同じように動作します。

2 枚基板構成同士の場合の Get

Devices	Client	Client 側での動作
ファイルまたはフォルダ	Switcher のフォルダ	Client 側で選択したフォルダにファイルが転送される。
ファイル、フォルダ、ボード	ボードまたは Switcher	Client 側の同名ボードの同名フォルダにファイルが転送される。同名フォルダがなければ自動で作成され、同名フォルダに転送される。
Switcher	Switcher	Client 側の同名 Switcher の同名ボードの同名フォルダにファイルが転送される。同名 Switcher やフォルダなどがなければ、Switcher やフォルダが自動で作成され、同名フォルダに転送される。
ファイル、フォルダ、ボード、Switcher	ユーザーフォルダ / 日付フォルダ	Client 側の選択したフォルダに Switcher やボードなどのフォルダが自動で作成され、同名フォルダに転送される。

System Manager が扱う画像のフォーマットとサイズ

画像のフォーマット

扱えるフォーマット

System Manager では、以下のフォーマットを扱うことが可能です。

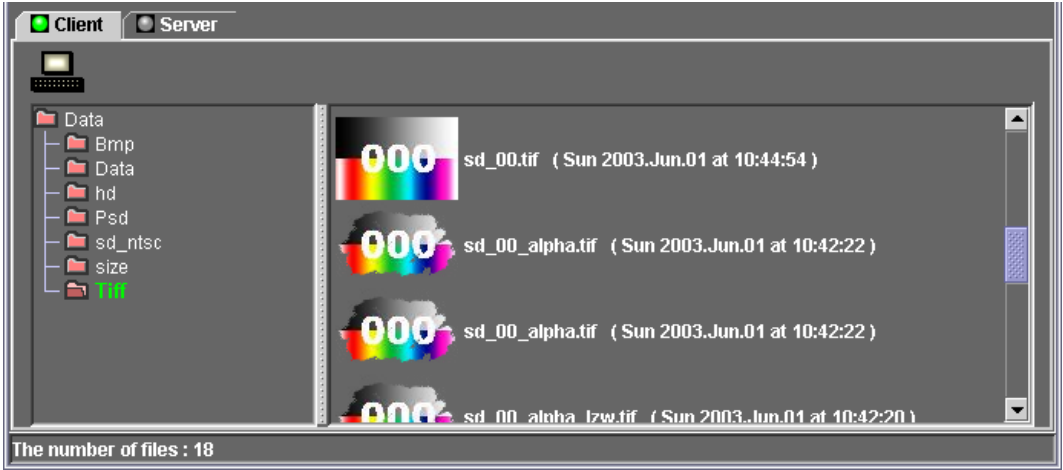
- ・ BMP（非圧縮）
- ・ TIFF（非圧縮）
- ・ TIFF（Macintosh）
- ・ TIFF（アルファチャンネルあり）
- ・ JPEG
- ・ Targa

扱えないフォーマット

- ・ BMP（アルファチャンネルあり）
- ・ BMP（RLE 圧縮）

これらのフォーマットのファイルを Put しようとするとき「This file format is not supported.」というメッセージが表示されます。

アルファチャンネルがある TIFF ファイルは、クライアント PC ではサムネイルとしてマスクされた状態で表示されます。



画像のサイズ

スイッチャーの動作モードと画像サイズについて

スイッチャーの動作モードに応じて、以下のサイズのファイル进行处理できます。

スイッチャーのシステム	動作モード	扱える画像のサイズ（画素数）
HD	1080i、1080PsF	1920 × 1080
	720P	1280 × 720

スイッチャーのシステム	動作モード	扱える画像のサイズ (画素数)
SD	NTSC	720 × 487 720 × 486 720 × 480
	PAL	720 × 576

ご注意

720 × 487 または 720 × 486 の画像を扱う場合、720 × 540 の画像で縦方向を 487 または 486 に縮小する処理をしておかないと、縦に伸びた画像となってしまいます。

720 × 480 の場合は、720 × 534 の画像で縦方向を 480 に縮めてください。

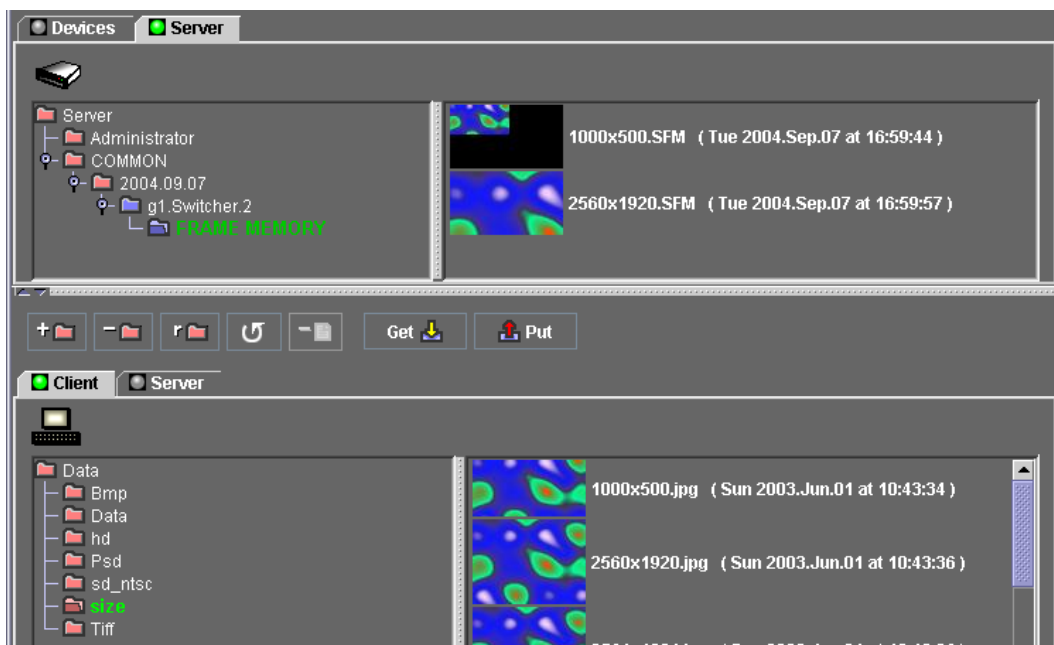
System Manager で扱える最大の画像サイズ

2560 × 1920 のファイル进行处理します。

この場合、HD のサイズである 1920 × 1080 の範囲を左上を基準に取り出して残りの部分はカットされてしまいます。

このような大きなサイズのファイルを Put すると、以下のようなメッセージが表示されます。

「The image size is bigger than HD video size. Some clipping will occur.」



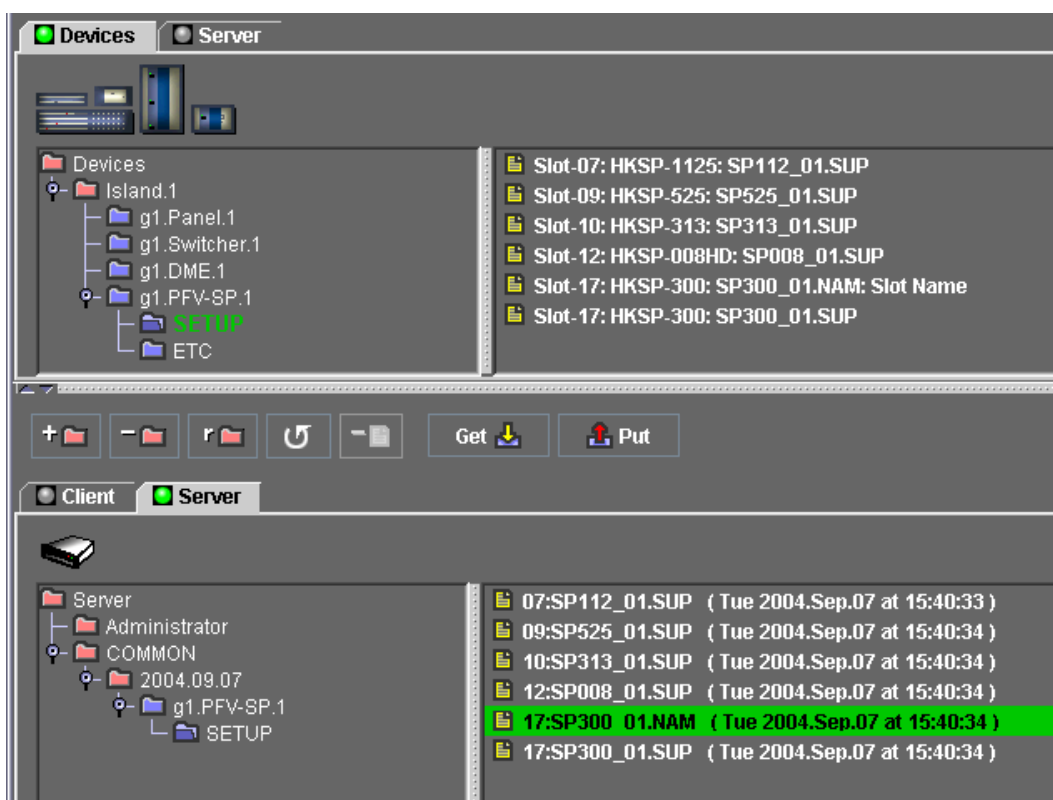
PFV-SP の Slot Name を設定する

ここで設定した Slot Name は、UCP-8060 に表示されます。
以下のように操作します。

1 PFV-SP からファイルをサーバーに Get する。

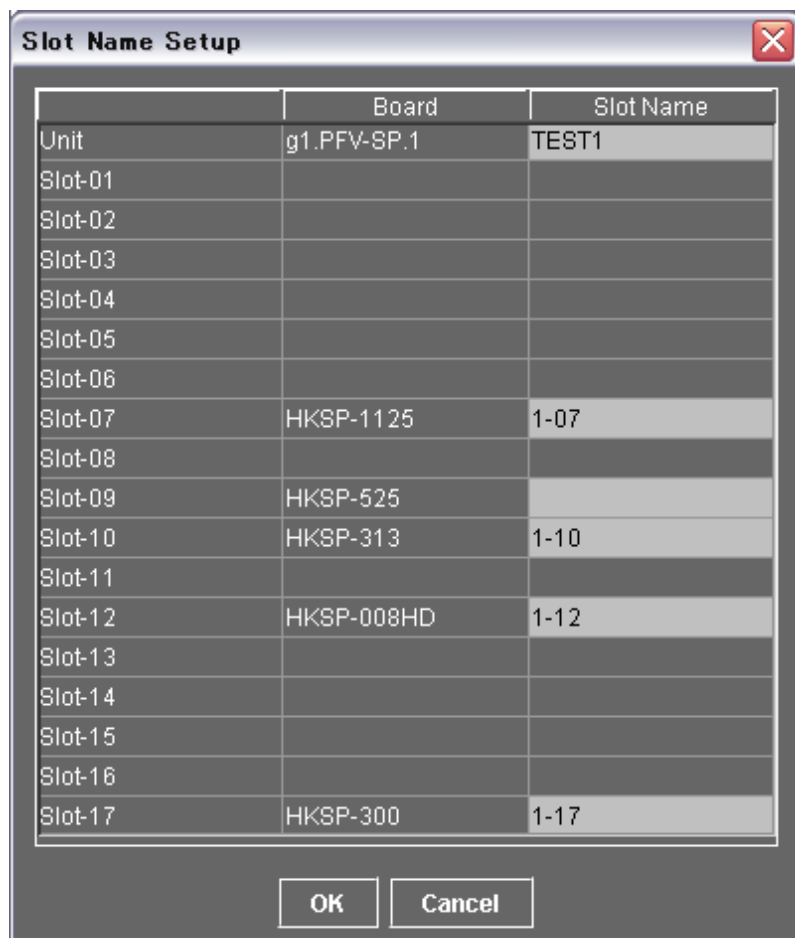
アイランドや PFV-SP のデバイス、PFV-SP の SETUP フォルダ、または Slot Name のファイルを選択して Get します。

◆操作のしかたについては、「デバイスの設定データファイルを取り込む - Get」（53 ページ）を参照してください。



2 手順1でGetしたSlot Name ファイルをダブルクリックして開く。

以下のような Slot Name Setup ウィンドウが表示されます。




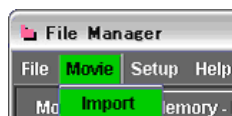
- 3 Unit (10 文字) と存在する基板の Slot Name (4 文字) を設定する。
- 4 書き込みを実行するには、[OK] ボタンをクリックする。
書き込みを中止してウィンドウを閉じる場合は、[Cancel] をクリックする。

[OK] ボタンをクリックするとファイルに書き込まれますが、この状態では、まだデータは PFV-SP に送られていません。
- 5 File Manager ウィンドウの [Put] ボタンをクリックして PFV-SP へファイルを送る。

動画ファイルをインポートする

動画がコピーされているフォルダや CD-ROM などのメディアから、QuickTime や AVI などの動画ファイルをインポートすることができます。
以下のように操作します。

- 1 System Manager 側フォルダ表示部の上のタブ  を押す。
- 2 インポートするファイルを格納するフォルダを指定する。またはフォルダを新規に作成する。
- 3 Movie > Import メニューを開き、動画ファイルのあるフォルダを指定する。



- 4 Open ボタンをクリックする。
ファイルのインポートが開始します。

ご注意

デスクトップに置いたファイルやフォルダ、または日本語名称のフォルダは、QuickTime で認識されないためインポートできません。

インポート可能なファイルの仕様について

File Manager で動画を取り込めるようにするには、アニメーション作成用アプリケーションで、動画ファイル (AVI や QuickTime の形式) を以下の仕様で作成してください。

ファイル形式	アルファ・チャンネル	圧縮方法・色深度
AVI	保存する	非圧縮 (None) を選択し、色深度は約 1670 万色以上 (Millions of Color+) に設定する。非圧縮でないとアルファ・チャンネルを含めることができない。
	保存しない	色深度を約 1670 万色 (Millions of Color) にする。
QuickTime	保存する	非圧縮以外にアニメーションと呼ぶ圧縮方法を選択した場合にのみ、色深度として約 1670 万色以上が選択できる。
	保存しない	色深度を約 1670 万色にする。

QuickTime を入手するには

動画をインポートするためには、アップル社から無償配布されている QuickTime が必要です。

System Manager をインストールした後に、アップル社のウェブサイトから QuickTime をダウンロードし、インストールしてください。

QuickTime を入手するための URL は以下のとおりです。

- ・ OS が Windows Vista、XP などの場合 (QuickTime は Version 7.6)
<http://www.apple.com/quicktime/download/>
- ・ OS が Windows 2000 の場合 (QuickTime は Version 7.1.6)
http://support.apple.com/downloads/QuickTime_7_1_6_for_Windows

外付けハードディスクドライブを使用する

スイッチャーのフレームメモリー基板に IEEE1394 インターフェースまたは USB ポートで接続されている外部ハードディスクに対して、System Manager から画像ファイルを書き込むことができます。

準備と接続

ハードディスクを初期化するには

スイッチャーの Frame Memory > External HDD > Format メニュー（ページ番号：MVS では 2561、MFS-2000 では 4800）で操作します。

◆ 操作のしかたについては、スイッチャーのユーザーガイドをご覧ください。

外付けハードディスクドライブを System Manager の PC と接続するには USB ポートを使用して、USB 2.0 のインターフェースで接続します。

外付けハードディスクドライブにフレームメモリーのデータを保存する

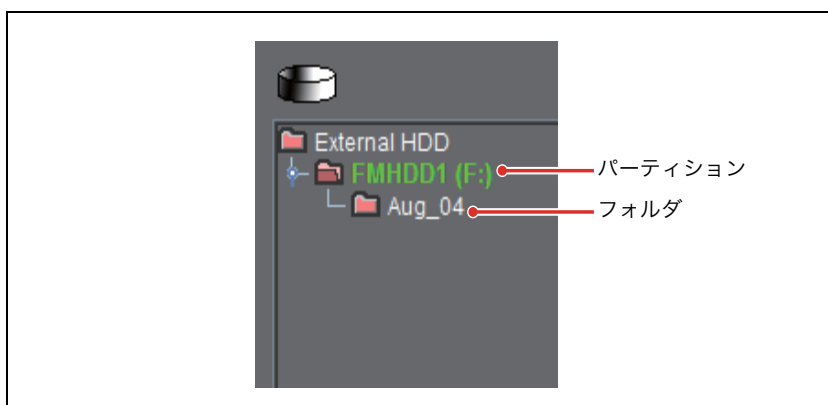
以下のように操作します。

- 1 File Manager の上側の表示エリアで External HDD を選択する。




- 2 保存先のフォルダをダブルクリックする。
(USB ポートを介して接続されているハードディスクの場合はパーティションがなく、「FMHDD」というフォルダ名が表示されます。)


その下にフォルダが表示されます。



パーティションにフォルダが 1 つも存在しない場合には、以下のどちらかの操作でフォルダを追加する。

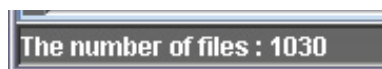
- File Manager ウィンドウで File > Make Folder メニューを選択する。
-  (フォルダ追加) ボタンを押す。
- 1 つでもフォルダが存在している場合は、フォルダの追加はできません。

すでにファイルがあるフォルダを保存先にしたい場合は、ファイルを選択してから、以下のどちらかの操作でそれらを削除する。または、ファイルがないフォルダを選択する。

- ・ File Manager ウィンドウで File >Delete メニューを選択する。
- ・  (ファイル削除) ボタンを押す。

3 Client 側のフォルダ表示部で、画像ファイルが置いてあるフォルダを選択する。

フォルダを選択すると、そのフォルダ内に存在するファイルが処理の対象になり、ステータスバーにファイルの個数が表示されます。

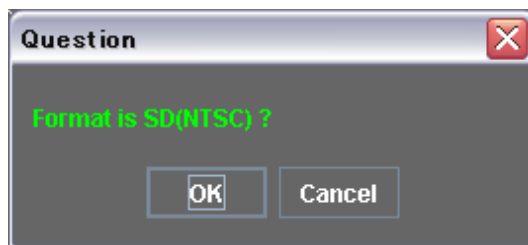


ご注意

選択されたファイルの容量（最初のファイルの解像度から自動判別された容量）が大きすぎる場合は、「More than xxxx files are selected」と表示されます。この場合には、「OK」をクリックして操作を中止してください。

4 Put ボタンをクリックする。

以下のような確認のダイアログが表示されます。



5 使用するフォーマットと同じであれば、「OK」をクリックする。違う場合には、「Cancel」をクリックして操作を中止する。

「OK」をクリックすると画像ファイルの形式が変換され、ハードディスクに書き込まれます。

6 書き込みが終了したら、PC での操作手順にしたがって、USB ポートからハードディスクを外す。

外付けのハードディスクドライブをスイッチャーにリストアする

1 ハードディスクをスイッチャーのフレームメモリー基板の IEEE1394 または USB ポートに接続する。

2 スイッチャーの Frame Memory >External HDD >Backup/Restore メニュー（ページ番号：MVS では 2562、MFS では 4801）で [Restore] を押す。

フレームメモリー基板上の画像ファイルがすべて消去され、ハードディスク内のファイルがコピーされます。

ご注意

フレームメモリー基板上の画像ファイルを消さずにハードディスクからコピーすることはできません。

Switcher Setup Software

第

5

章

概要

Switcher Setup Software (BZPS-8001) は、スイッチャーのメニュー操作を、センターコントロールパネル上ではなくコンピューター上で行うためのツールです。Engineering Setup メニューをはじめ、スイッチャー側でサポートされているメニューの一部を、リモートコントロールによって操作することができます。コンピューターのモニターに希望のメニュー画面 (GUI) を表示させ、マウスやキーボードを使用して効率よく設定操作を行うことができます。

Switcher Setup Software を起動する

Switcher Setup Software を起動するには、以下のように操作します。

- 1 System Manager の Main Menu ウィンドウで、[Switcher Setup] を選択する。

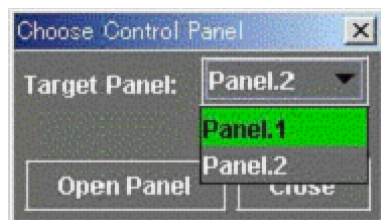


Switcher Setup ウィンドウが表示されます。「Switcher Setup ウィンドウの各部の名称と働き」(83 ページ) 参照

ネットワーク上にコントロールパネルが複数台存在する場合はコントロールパネルを選択するための Choose Control Panel ダイアログが表示されます。この場合は手順 **2** に進んでください。

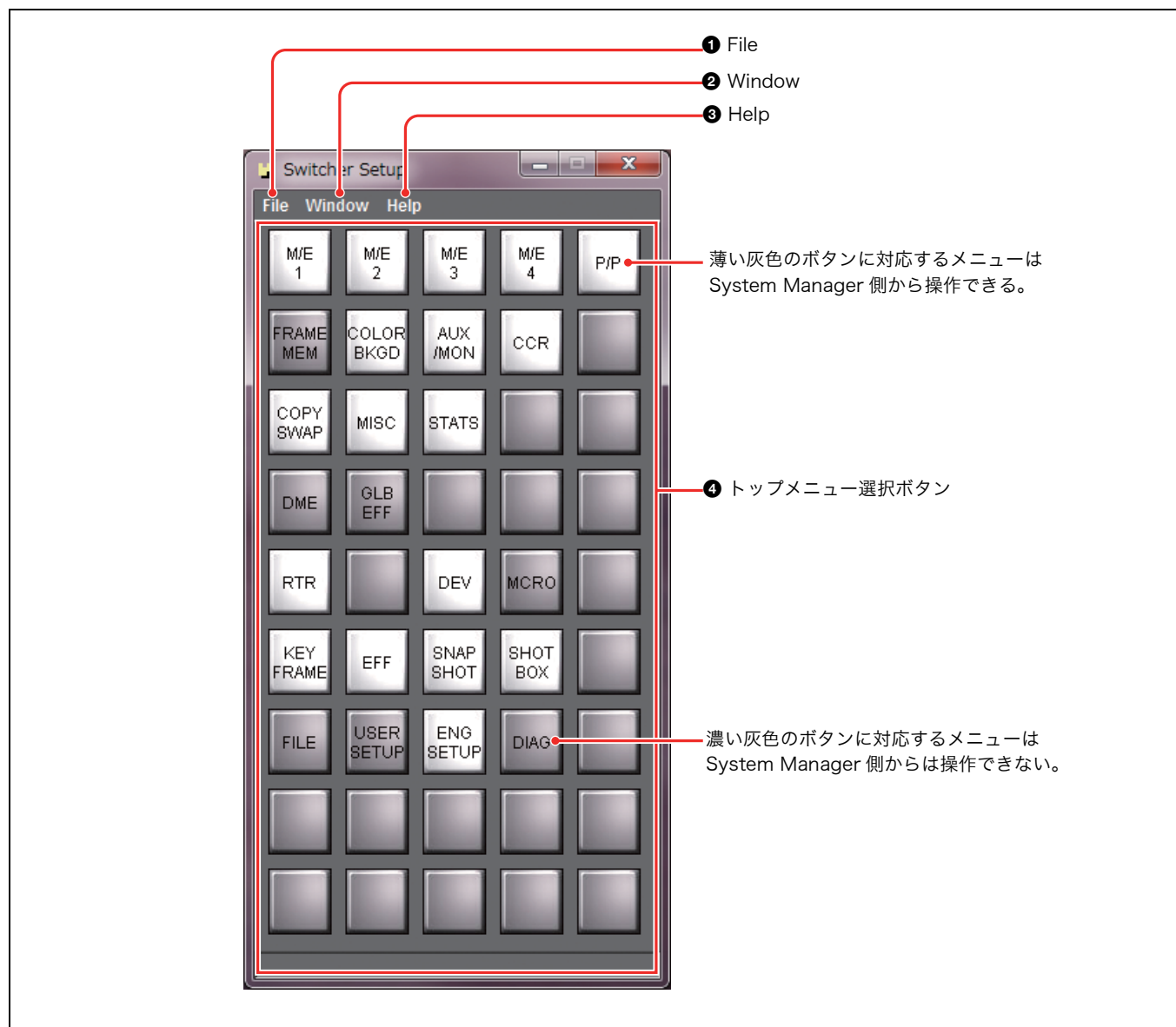
- 2** ドロップダウンリストからコントロールパネルを選択し、Open Panel ボタンをクリックする。

ドロップダウンリストには、Device Monitor ウィンドウのデバイスリストの Description 欄に入力したコントロールパネルの略称が表示されます。



Switcher Setup ウィンドウが表示されます。（「Switcher Setup ウィンドウの各部の名称と働き」(83 ページ) 参照）

Switcher Setup ウィンドウの各部の名称と働き



① File (ファイル)

クリックすると、File メニューが表示されます。File メニューには次のコマンドがあります。

Close (閉じる) : Switcher Setup ウィンドウを閉じ、Switcher Setup Software を終了します。

② Window (ウィンドウ)

クリックすると、Window メニューが表示されます。Window メニューには次のコマンドがあります。

New (新規) : スイッチャーのメニュー画面を表示するウィンドウを開きます。

③ Help (ヘルプ)

クリックすると、Help メニューが表示されます。Help メニューには次のコマンドがあります。

Version (バージョン) : Switcher Setup Software のバージョン、およびスイッチャーメニュー画面 (GUI) のバージョンを確認することができます。

User's Guide (ユーザーガイド) : ユーザーガイド (本書) の第 5 章 (PDF) を表示します。

User's Guide-1 of Switcher : スイッチャーのユーザーガイド Volume 1 (PDF) を表示します。

User's Guide-2 of Switcher : スイッチャーのユーザーガイド Volume 2 (PDF) を表示します。

④ トップメニュー選択ボタン

それぞれスイッチャーの特定のトップメニューに対応しています。

ボタンの色 (薄い灰色または濃い灰色) は、対応メニューの操作が可能かどうかを示します。

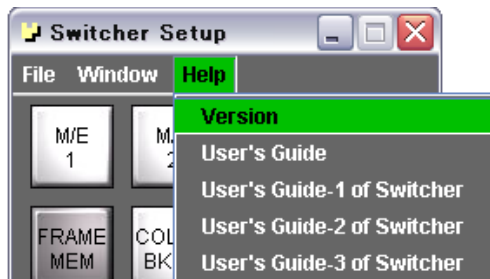
薄い灰色：対応メニューはスイッチャー側でサポートされており、System Manager 側からも操作することができる。

濃い灰色：対応メニューは（スイッチャー側でサポートされていても）System Manager 側からは操作できない。

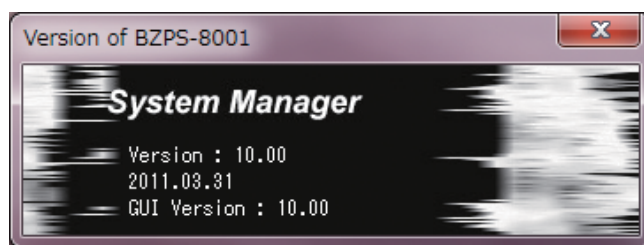
メニュー画面表示ウィンドウが1つでも開いている場合は、薄い灰色のボタンをクリックすることで、対応のメニュー画面表示ウィンドウに切り換えることができます。


バージョンを確認する

Switcher Setup Software のバージョン、およびスイッチャーメニュー画面 (GUI) のバージョンを確認するには、Switcher Setup ウィンドウの Help メニューから [Version] を選択します。




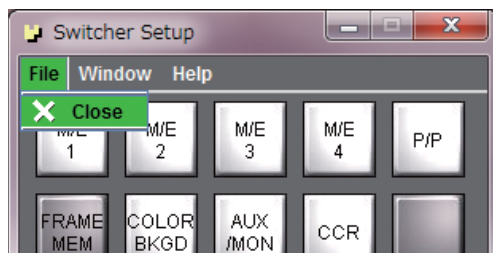
バージョン情報を示す次のようなウィンドウが表示されます。



このウィンドウを閉じるには、右上の  ボタンをクリックします。

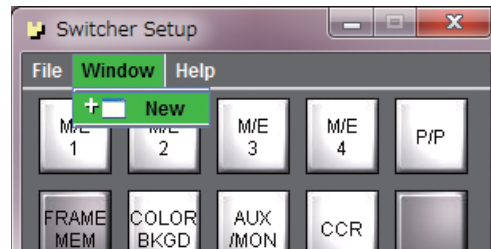
Switcher Setup Software を終了する

Switcher Setup Software を終了するには、File メニューから [Close] を選択するか、右上の  ボタンをクリックします。



メニュー画面を表示する

スイッチャーのメニュー画面を表示するには、Switcher Setup ウィンドウの Window メニューから [New] を選択します。

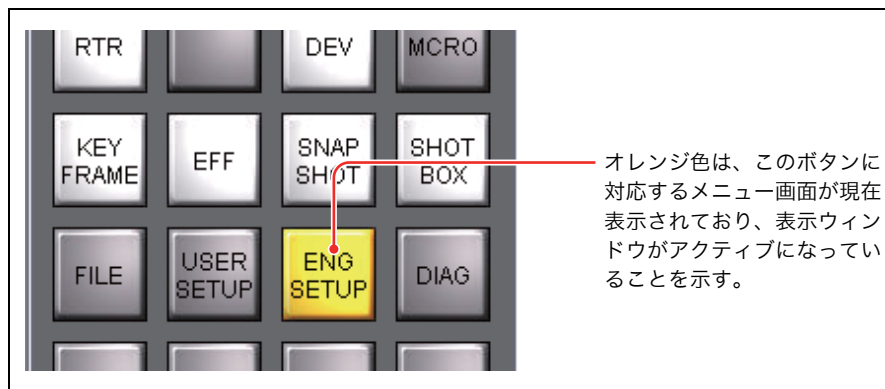


メニュー画面ウィンドウが開き、Engineering Setup メニュー（ページ番号 7311）の画面が表示されます。

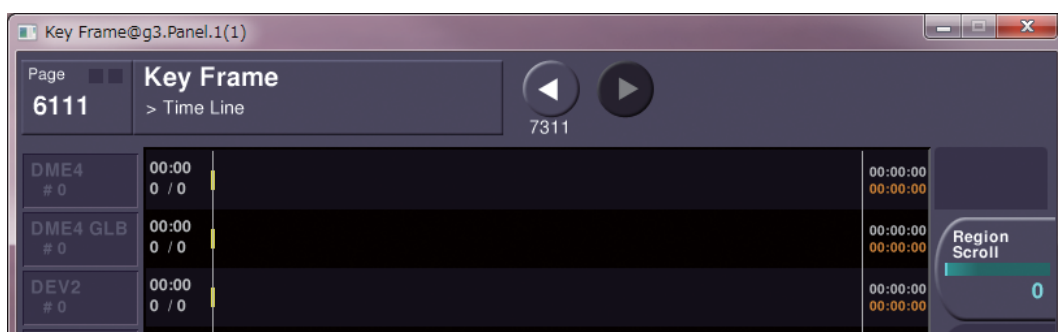


別のメニュー画面を表示する

Engineering Setup メニューを表示するウィンドウが開くと、Switcher Setup ウィンドウに表示されているトップメニュー選択ボタン [ENG SETUP] の色が、薄い灰色からオレンジ色に変わります。



この状態で、薄い灰色のボタンをクリックすると、新しいメニュー画面表示ウィンドウが開き、ボタンに対応するメニューの画面が表示されます。
たとえば、KEY FRAME ボタンをクリックすると、KEY FRAME メニューが表示されます。



KEY FRAME ボタンがオレンジ色になり、ENG SETUP ボタンは薄い灰色に戻ります。



メモ

ボタンを右クリックした場合は、新しいウィンドウを開いて指定メニュー画面を表示します。

メニューを操作する

メニュー画面表示ウィンドウをアクティブにすることにより、そこに表示されているメニューの操作が可能になります。
ウィンドウが1つだけ開いている場合、そのウィンドウは常にアクティブになっています。複数のウィンドウが開いている場合は、希望のウィンドウを前面に出すことでアクティブになります。

- ◆ 各メニューの設定操作のしかたについては、スイッチャーのユーザーガイドをご覧ください。

テンキーウィンドウ

パラメーター値の入力などには、コンピューターのキーボードのほかに、テンキーウィンドウを使用することができます。

たとえば、Color Bkgd メニューでパラメーター Hue の値を設定しようとする、下図のようにテンキーウィンドウが表示されます。テンキーをマウスでクリックし、数値を入力します。下部のスライダーを左右にドラッグすることで、数値を連続的に変化させることができます。センターコントロールパネルにある調整つまみの代わりに使用することができます。



- ◆ テンキーウィンドウの各ボタンの働きについては、スイッチャーのユーザーガイドをご覧ください。

メモ

PC キーボードでは、数字入力だけでなくカーソルキーでも値の調整ができます。左右のカーソルキーでは整数、上下のカーソルキーでは小数点以下の値を変えることができます。

テンキーウィンドウを閉じるには
[Close] ボタンをクリックします。

キーボードウィンドウ

ファイル名などの入力には、コンピューターのキーボードのほかに、キーボードウィンドウを使用することができます。文字入力が必要になる操作を行うと、自動的にキーボードウィンドウが表示されます。



◆ キーボードウィンドウの各ボタンの働きについては、スイッチャーのユーザーガイドをご覧ください。

メモ

ファイル名、信号ソース名などを入力する際の入力可能文字数は 16 文字です。


英字の大文字を入力するには

- ・ キーボードウィンドウを使用して大文字を入力するには、Shift ボタンをクリックしてオンの状態にしてから、文字ボタンをクリックします。1 文字ごとにこれを繰り返します。
Caps Lock ボタンをクリックしてオンの状態にしておくと、連続して大文字を入力することができます。
- ・ コンピューターのキーボードを使用する場合、Shift キーを押している間、大文字の連続入力ができますが、Caps Lock 機能は働きません。

キーボードウィンドウを閉じるには

[Close] ボタンをクリックします。

メニュー画面表示ウィンドウを閉じる

メニュー画面表示ウィンドウを閉じるには、ウィンドウ右上隅の  ボタンをクリックします。

Offline Setup

第

6

章

概要

Offline Setup（オフラインセットアップ）を使用することにより、スイッチャーと接続されていない状態でもクロスポイント設定データの作成や編集を行うことができます。

作成した設定データは、クライアント PC に保存したり、スイッチャーに送信してすぐに使用したりすることができます。

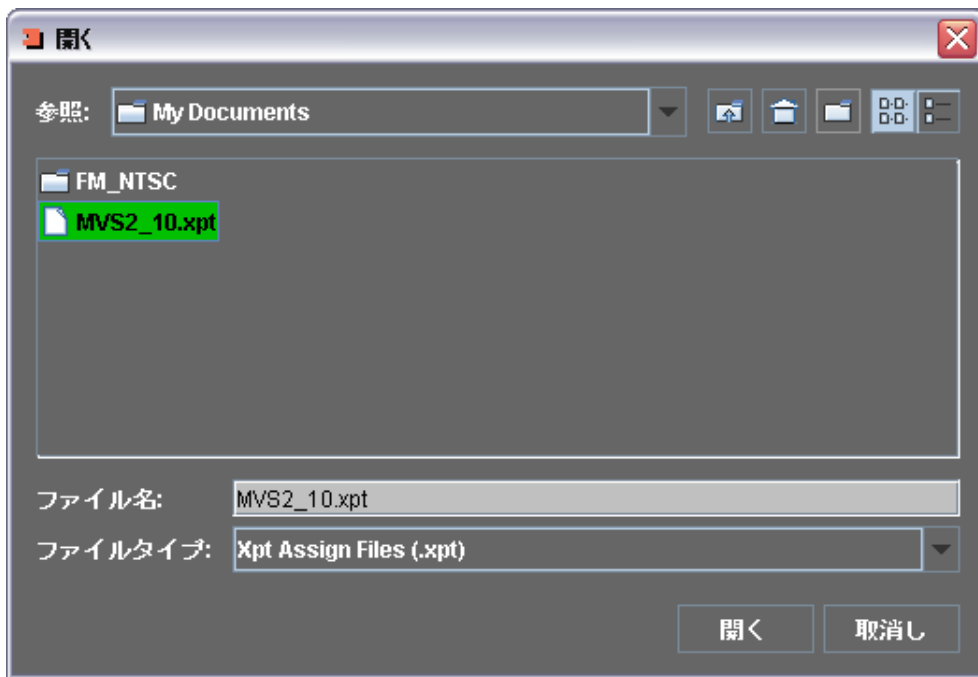
Offline Setup のサンプルファイルについて

BZPS-8001 をインストールすると、フォルダ My Documents（Windows Vista では Documents）の中に MVS2_10.xpt という名称のサンプルファイルが置かれます。

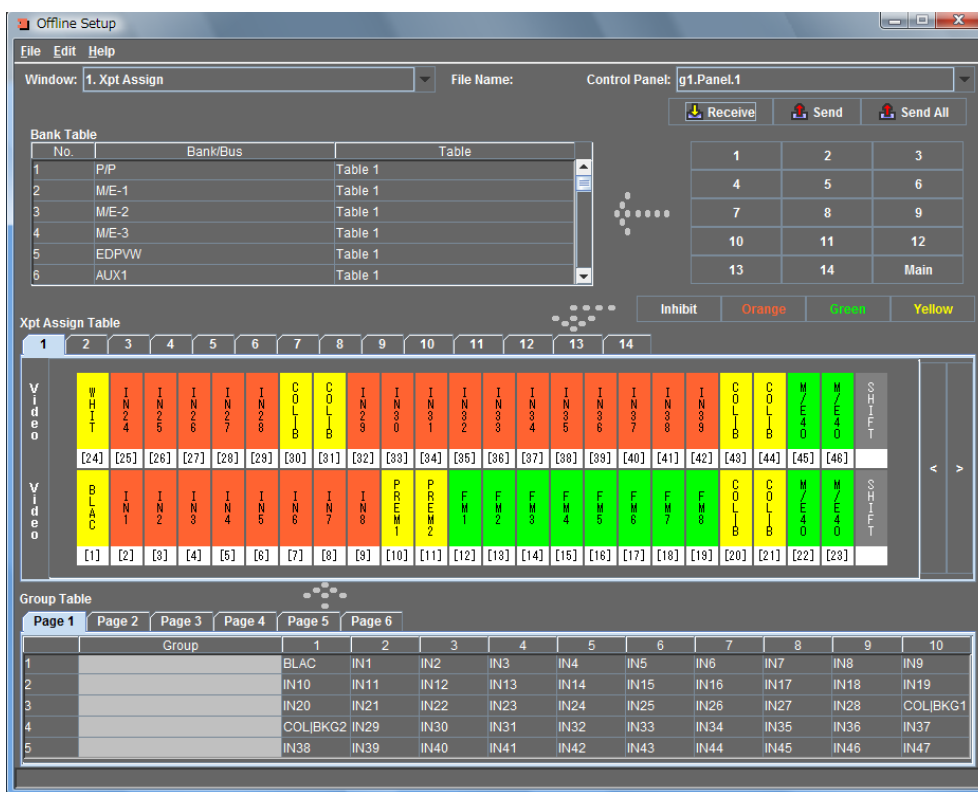
これを使用して、スイッチャーから直接データを受信しなくても、クロスポイント設定データを作成することができます。

サンプルファイルを開く

Offline Setup を起動後、File メニューの [Open] を選択して、フォルダ My Document にあるファイル MVS2_10.xpt を開きます。



以下のようなウィンドウが表示されます。



これをベースにすることにより、スイッチャーからデータを受信しなくてもクロスポイント設定データを作成することができます。

Offline Setup を起動する

Offline Setup を起動するには、System Manager の Main Menu ウィンドウで [Offline Setup] を選択します。

Offline Setup のみをインストールしている場合は、デスクトップに表示されている Offline Setup アプリケーションのアイコンをダブルクリックします。



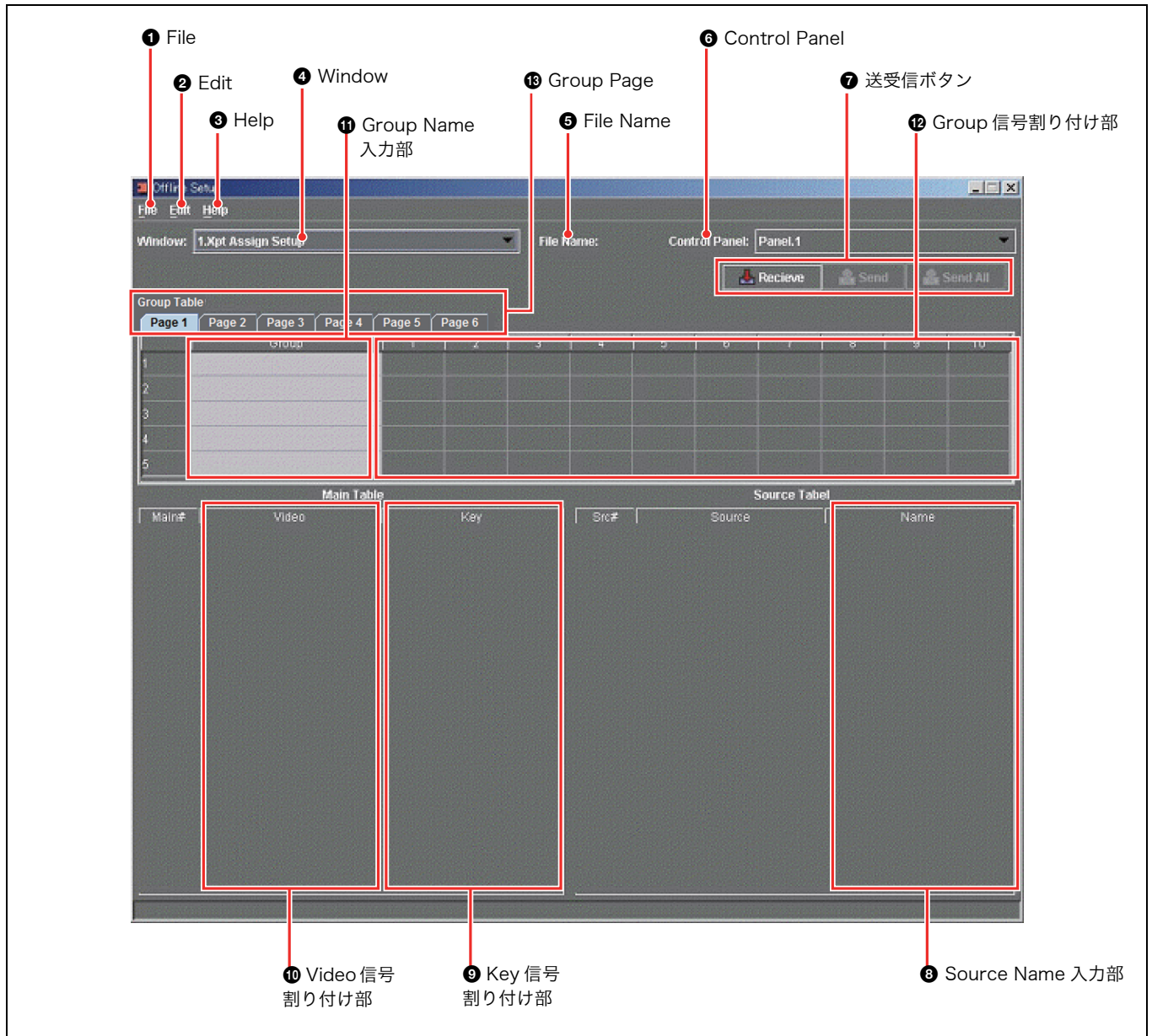
Offline Setup が起動し、Offline Setup ウィンドウが表示されます。

◆ Offline Setup ウィンドウについて詳しくは、「Offline Setup ウィンドウの各部の名称と働き」(92 ページ参照) をご覧ください。

Offline Setup ウィンドウの各部の名称と働き

Offline Setup ウィンドウには、Xpt Assign Setup ウィンドウと Xpt Assign ウィンドウの 2 種類があり、切り換えて使用します。

Xpt Assign Setup ウィンドウ



① File (ファイル)

クリックすると、File メニューが表示されます。File メニューには次のコマンドがあります。

Open (開く) : 保存してあるファイルを選択して開きます。対象となるのは、拡張子が「.xpt」のファイルです。

Import Group Table (インポートグループテーブル) : 保存していたファイルから Group Table の Group 名

だけを読み出します。

これはスイッチャーには記録されないデータです。

Save (保存) : スwitchャーから受信したデータや編集したデータを保存します。

Save as (別名保存) : 名前を指定して保存します。

Save Default (デフォルト保存) : デフォルトのデータを保存します。

Panel Size : コントロールパネルのサイズを指定します。

Close (閉じる) : Offline Setup ウィンドウを閉じ、Offline Setup を終了します。

② Edit (エディット)

クリックすると、Edit メニューが表示されます。Edit メニューには次のコマンドがあります。

Copy (コピー) : Source Name 用の情報をコピーします。

Paste (ペースト) : Source Name 用の情報を貼り付けます。

Initialize Group Table (イニシャライズグループテーブル) : Main Table を Group Table に 1 から順番に割り付けます。

Copy Table (コピーテーブル) : クロスポイントアサインテーブルをコピーします。

Paste Table (ペーストテーブル) : クロスポイントアサインテーブルを貼り付けます。

③ Help (ヘルプ)

クリックすると、Help メニューが表示されます。Help メニューには次のコマンドがあります。

Version (バージョン) : Switcher Setup Software のバージョンを確認することができます。

User's Guide (ユーザーガイド) : ユーザーガイド (本書) の第 6 章 (PDF) を表示します。

④ Window (ウィンドウ)

Xpt Assign Setup と Xpt Assign の 2 つのウィンドウを切り換えます。

⑤ File Name (ファイル名)

Open や Save を行ったファイルの名称を表示します。

⑥ Control Panel (コントロールパネル)

コントロールパネルが複数存在する場合、プルダウンメニューから選択します。

⑦ 送受信ボタン

Receive (受信) : スイッチャーからクロスポイントアサインに関するデータをすべて受信します。

Send (送信) : Xpt Assign Setup ウィンドウでは、Main Table と Source Table の値をスイッチャーに送信します。

Xpt Assign ウィンドウでは、Bank Table の設定と選択中の Sub Table のみをスイッチャーに送信します。

Send All (全送信) : クロスポイントアサインに関するすべてのデータをスイッチャーに送信します。

⑧ Source Name (ソース名) 入力部

Source Table の中の Source Name 欄を設定し、表示します。

⑨ Key 信号割り付け部

Src # (ソースナンバー) で選択した信号をこの欄に割り付けます。

⑩ Video 信号割り付け部

Src # (ソースナンバー) で選択した信号をこの欄に割り付けます。

⑪ Group Name (グループ名) 入力部

グループごとに名称を設定します。

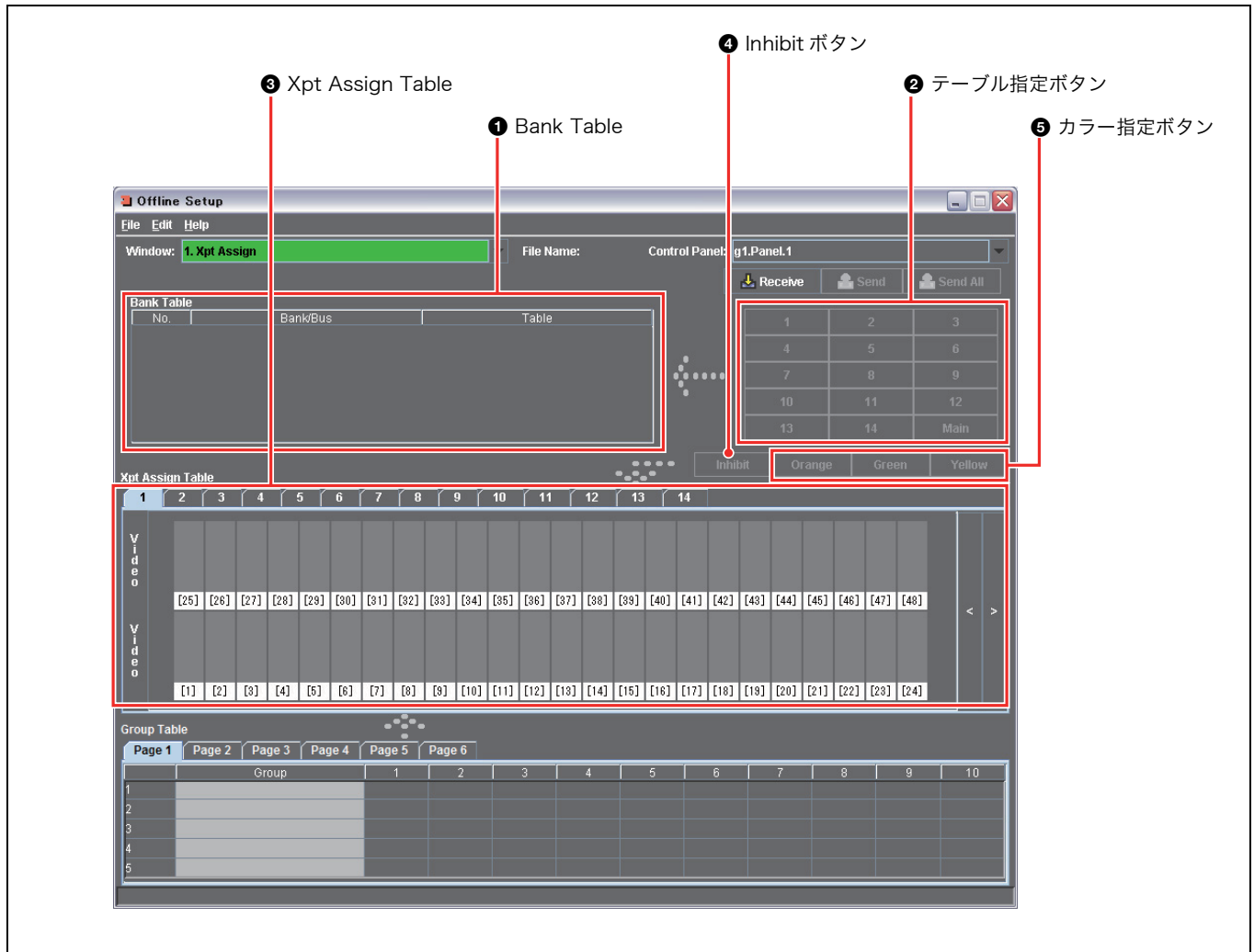
⑫ Group (グループ) 信号割り付け部

Main Table から選択した信号をここに割り付けます。

⑬ Group Page (グループページ)

タグをクリックすることで各ページを呼び出します。合計で 30 個のグループを作成できます。

Xpt Assign ウィンドウ



① Bank Table (バンクテーブル)

Bank/Bus にどのテーブルを割り当てるかを表示します。

② テーブル指定ボタン

Bank/Bus にテーブルを割り当てるとき、Main、1～14のうち、いずれかをクリックします。

③ Xpt Assign Table (クロスポイントアサインテーブル)

個々のボタンに対して、グループテーブルから選択した信号やボタン表示の色を設定します。

14通りの内容を切り換えて表示することができます。


④ Inhibit (インヒビット) ボタン

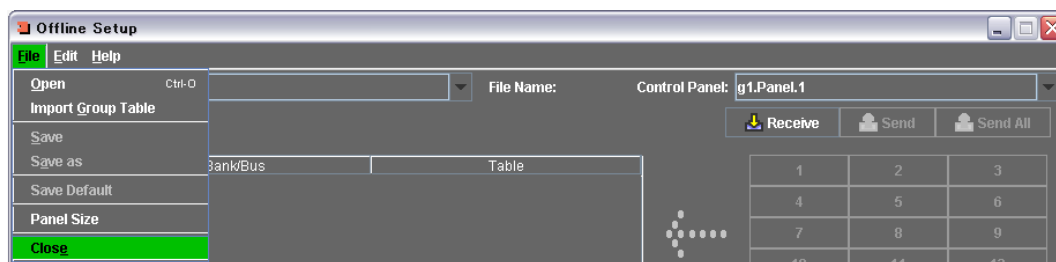
選択中のボタンを操作できないようにロックします。

⑤ カラー指定ボタン

選択中のボタンに対して、オレンジ、グリーン、イエローのいずれかの色を割り付けます。

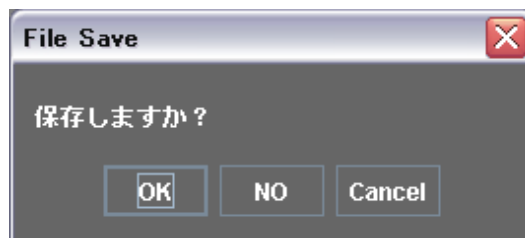
Offline Setup を終了する

Offline Setup を終了するには、File メニューから [Close] を選択するか、右上の  ボタンをクリックします。



データが保存されていない場合

データが保存されていない状態で終了の操作を行うと、以下のようなダイアログが表示されます。



保存する場合は [OK] を、保存しない場合は [NO] を、終了を取り消す場合は [Cancel] を、それぞれクリックします。

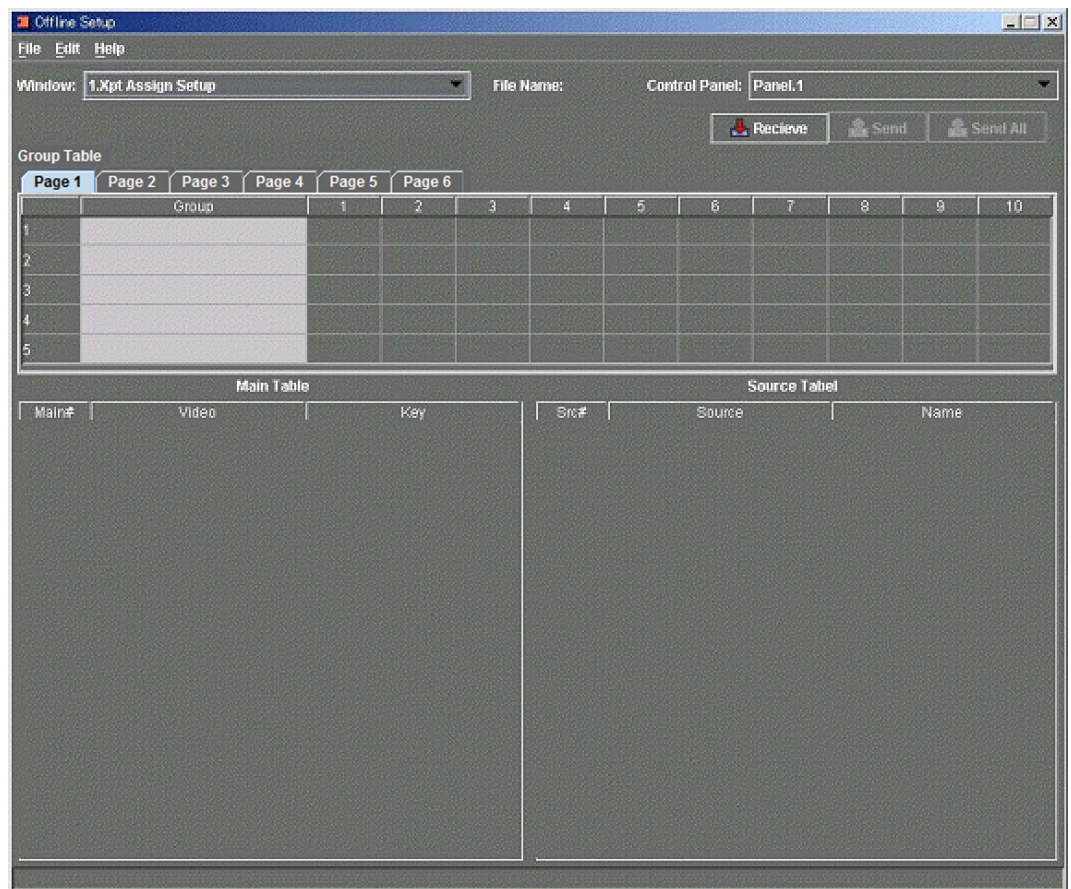
クロスポイント設定データを作成する

入力信号に名称をつけて各クロスポイントの Video または Key に割り付けたり、ソース信号をグループ化して整理することができます。それらのデータを使用してクロスポイントアサインテーブルを作成し、保存やスイッチャーへの転送を行うことができます。

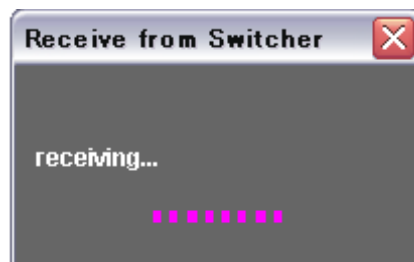
スイッチャーの設定データを受信する

以下のように操作します。

- 1 Xpt Assign Setup ウィンドウで、送受信ボタンの [Receive] をクリックする。



スイッチャーのクロスポイントアサイン情報の読み込みが始まり、次のようなメッセージが表示されます。

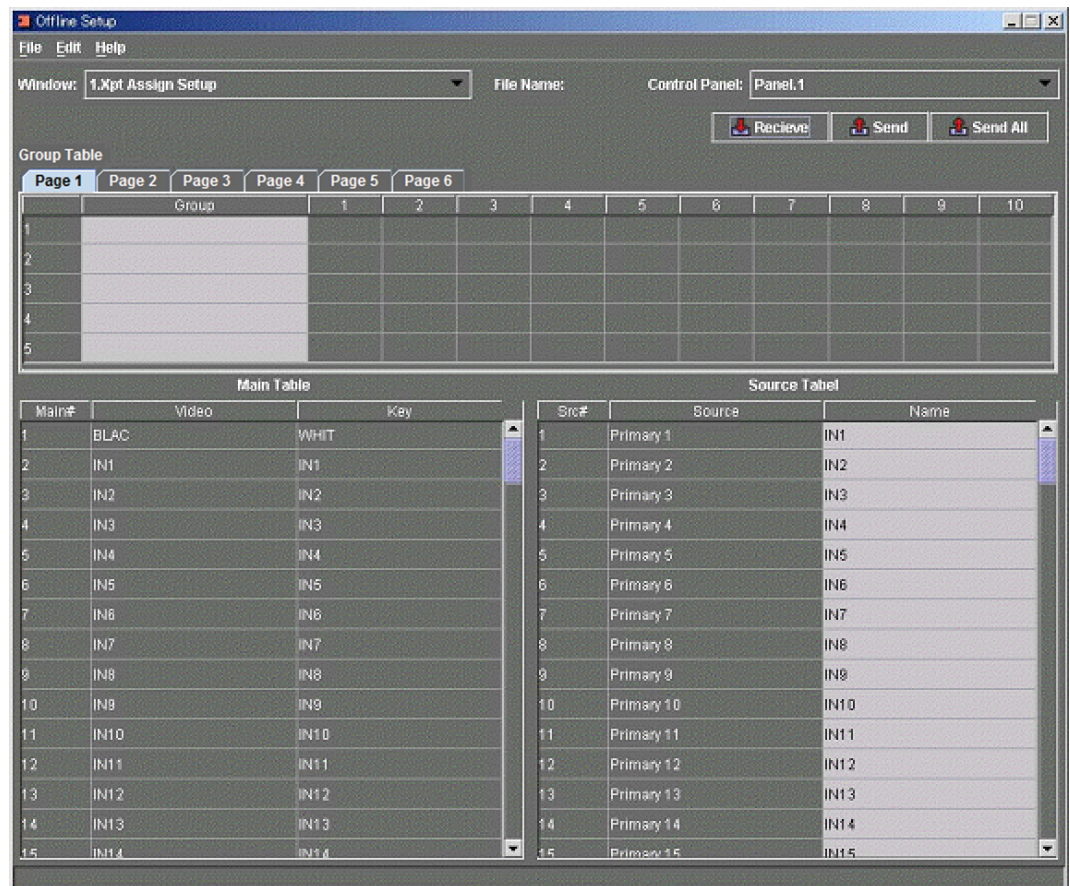


読み込みが終了すると、次のようなウィンドウが表示されます。



2 [了解] ボタンを押す。

Main Table と Source Table の欄に、スイッチャーから受信した情報が一覧表示されます。



ソース名を入力して割り付ける

以下のように操作します。

1 Source Table の Name 入力部をダブルクリックする。

Source Tabel		
Src#	Source	Name
1	Primary 1	SG1
2	Primary 2	UN
3	Primary 3	VTR

文字入力モードになります。

2 キーボードから文字を入力し、Enter キーを押す。

ソース名が変更されます。

メモ

Source Table で名称を設定したとき、Main Table に名称の同じものが存在すれば、そちらも同時に変更されます。

3 Main Table の Video 欄または Key 欄を選択する。

選択された欄が緑の枠で囲まれます。

Main Table		
Main#	Video	Key
1	BLAC	WHIT
2	SG1	SG1
3	UN	UN

4 Source Table 欄で、割り付ける入力をクリックする。

信号が割り付けられます。

入力信号をグループ化する

以下のように操作します。

1 Group Table の Group Name 入力部をダブルクリックする。

Group Table		
	Page 1	Page 2
	Group	
1	VTR	V
2	Frame Memory	F
3		
4		

文字入力モードになります。

2 キーボードから文字を入力し、Enter キーを押す。

グループ名が確定します。

- 3 Group Table の Group 信号割り付け部の希望の欄をクリックする。

Group Table						
Page 1 Page 2 Page 3 Page 4 Page 5 Page 6						
	Group		1	2	3	4
1	VTR		VTR			
2	Frame Memory		FM1	FM2	FM3	FM4
3						
4						
5						

- 4 Main Table の Main# のうち、グループに入れたい番号をクリックする。

Group Table の欄にソース名が表示されます。

- 5 手順 3 と 4 を繰り返して、グループのソース名をすべて表示させる。

既存のグループテーブルを読み込むには

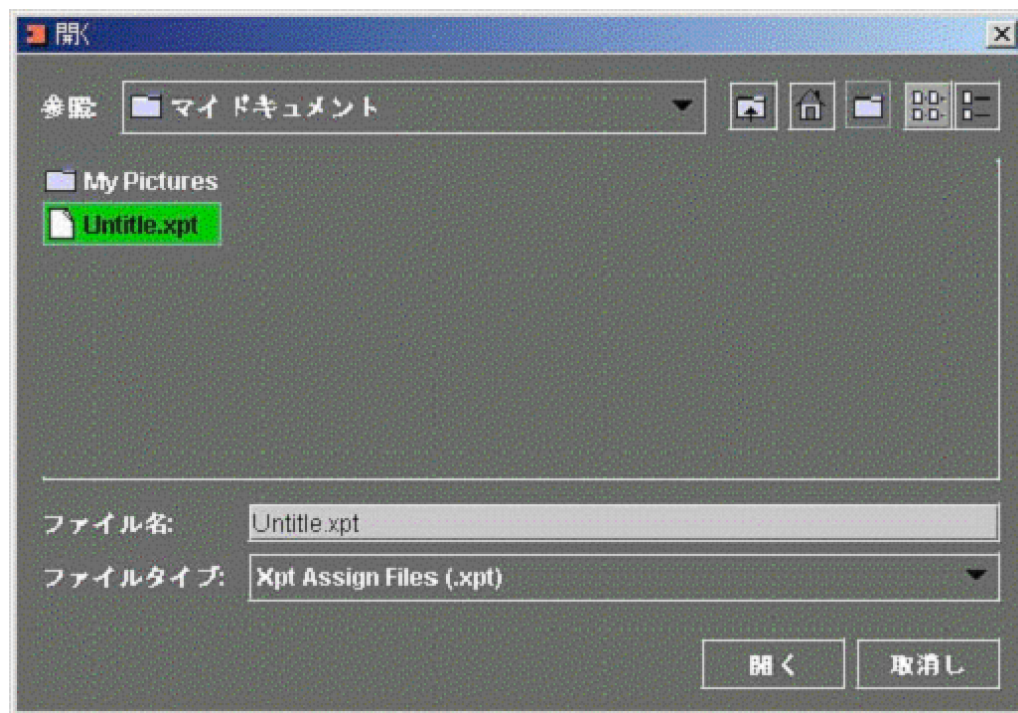
ご注意

各テーブルの内容が表示されている状態で下記の操作を実行すると、各テーブルの内容がクリアされ、保存していたファイルから Group Table の Group 名だけが読み出されます。

- 1 File メニューから [Import Group Table] を選択する。



以下のようなウィンドウが表示されます。



2 ファイルを指定して [開く] をクリックする。

Group Table の欄に、読み込んだデータが反映されます。

Main Table の信号を 1 から順番にグループテーブルに割り付けるには Edit メニューから [Initialize Group Table] を選択します。



Group 信号割り付け部に Main Table の信号が 1 から順番に割り付けられます。

メモ

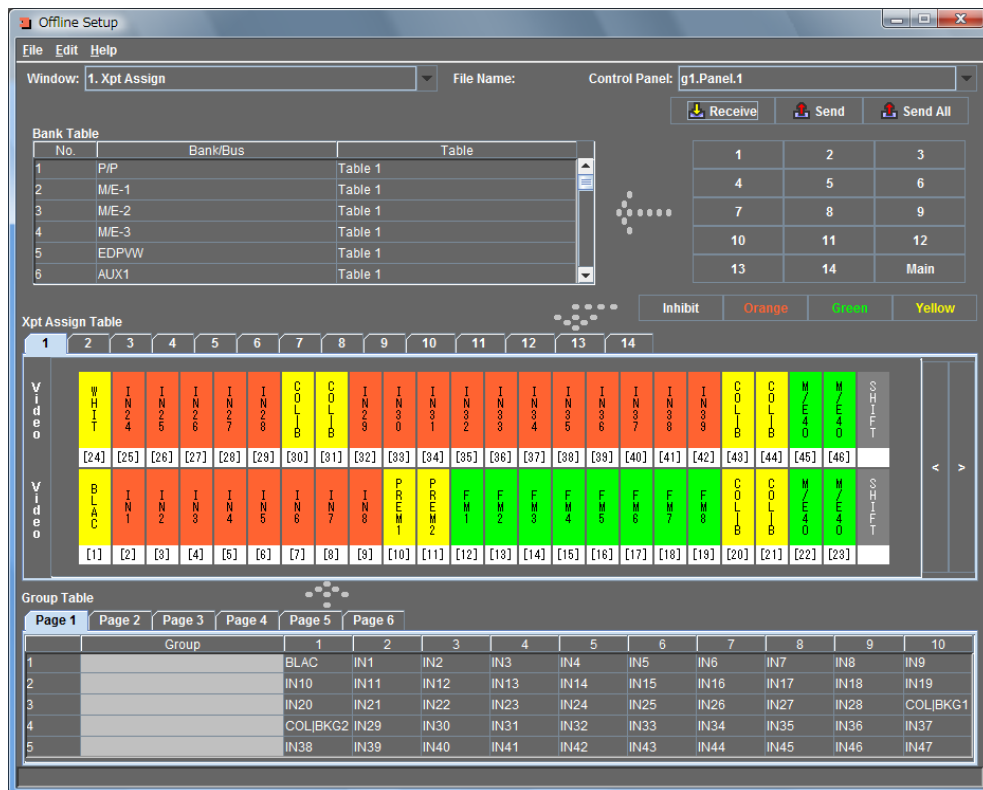
Group Table は、Page1 から Page6 まで 30 組のグループ化が可能です。

Xpt Assign ウィンドウでテーブルを作成する

以下のように操作します。

1 Xpt Assign Setup ウィンドウで Window の欄をクリックし、Xpt Assign を選択する。

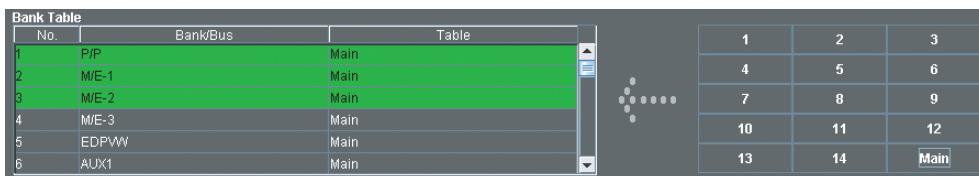
以下のような Xpt Assign ウィンドウが表示されます。



スイッチャーから受信したクロスポイントアサインテーブルの情報と、Xpt Assign Setup ウィンドウで作成したグループ情報とが表示されます。

2 Bank Table で、テーブルを割り付ける Bank/Bus を選択する。

選択した行が緑色で表示されます。スイッチャーから受信した状態では、すべての欄に Main が表示されています。



3 テーブル指定ボタン (1 ~ 14) のいずれかをクリックして、割り付けを変更する。

Table の欄に表示されます。

4 Xpt Assign Table の 14 個のタグ (1 ~ 14) から、変更したいテーブルをクリックする。

Xpt Assign Table の内容が切り換わります。

5 割り付けを変更するボタンの表示をクリックする。

番号の部分が赤色で表示されます。

6 Group Table の中で、割り付ける信号に該当する欄を選択し、クリックする。

ボタンに信号が割り付けられます。

Xpt Assign Table							
	1	2	3	4	5	6	7
Video		C 6	R 3	R 4	T E C 1	T E C 2	N V 1
		[24]	[25]	[26]	[27]	[28]	[29]
Video		R E L	C B	C 3	T V 1	T V 2	N V 1
		[1]	[2]	[3]	[4]	[5]	[6]

Group Table				
	Page 1	Page 2	Page 3	Page 4
	Group			

- 7 手順5と6を繰り返して、必要な割り付けを行い、テーブルを作成する。

ボタン表示の色を変える

以下のように操作します。

- 1 Xpt Assign Table の中で、色を変更したいボタン表示を選択する。
- 2 カラー指定ボタン（Orange、Green、Yellow）のうち、希望の色をクリックする。

ボタン表示の色が変更されます。

ボタンに操作禁止を設定する

以下のように操作します。

- 1 Xpt Assign Table の中で、操作禁止にしたいボタンの表示を選択する。
- 2 Inhibit ボタンをクリックする。

操作禁止が設定されます。

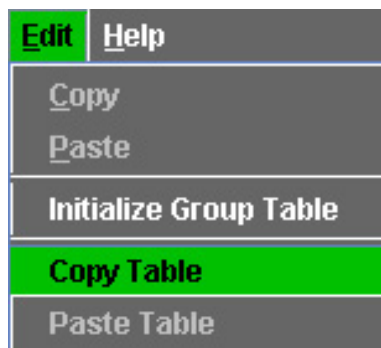
クロスポイントアサインテーブルをコピーする

以下のように操作します。

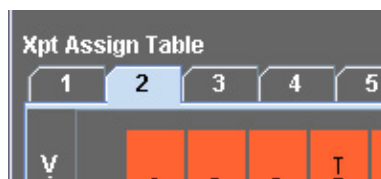
- 1 Xpt Assign Table ウィンドウで、コピー元のテーブルを1つ選択する。

Xpt Assign Table				
	1	2	3	4
V				I

- 2 Edit メニューで [Copy Table] を選択する。



- 3 コピー先のテーブルを 1 つ選択する。



- 4 Edit メニューで [Paste Table] を選択する。

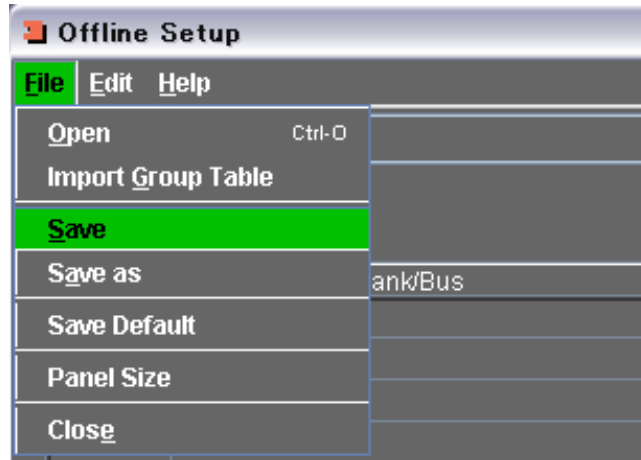


コピーが実行されます。

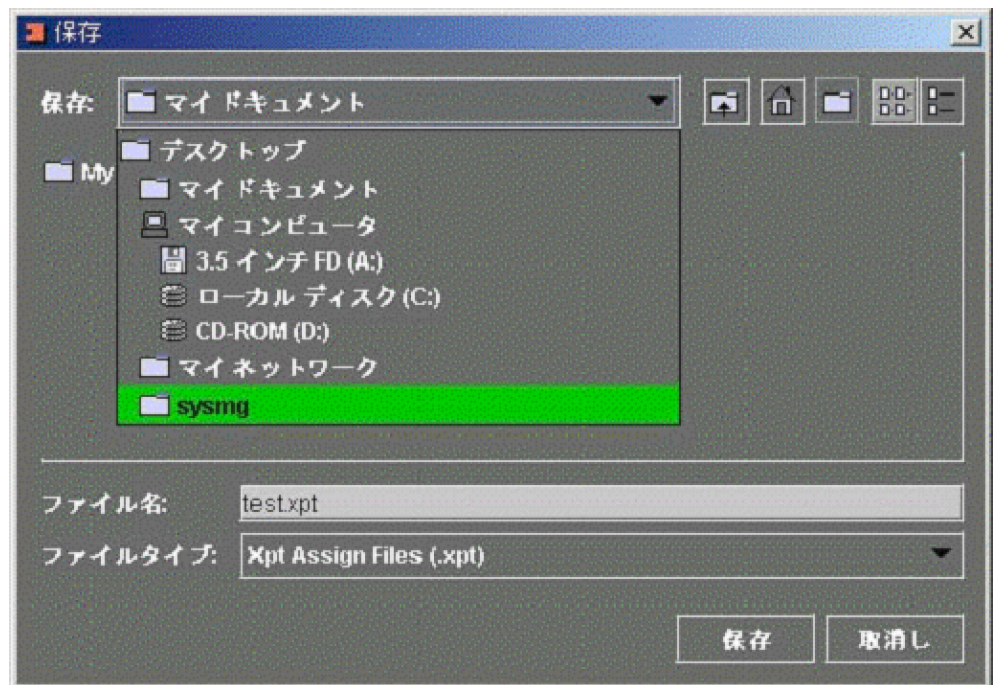
クロスポイント設定データを保存する

作成したクロスポイント設定データをクライアント PC に保存するには、以下のように入作します。

- 1 File メニューから、[Save] を選択する。



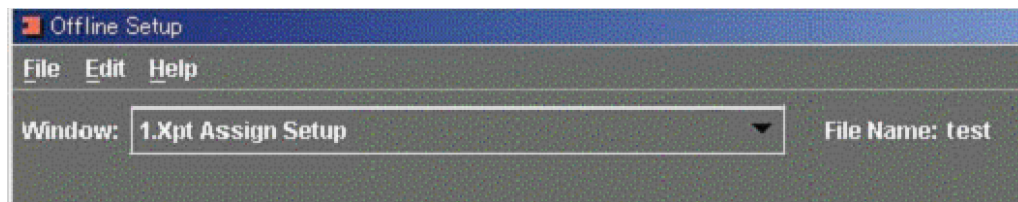
以下のようなウィンドウが表示されます。



- 2 ファイル名を入力し、プルダウンメニューから保存先を指定する。

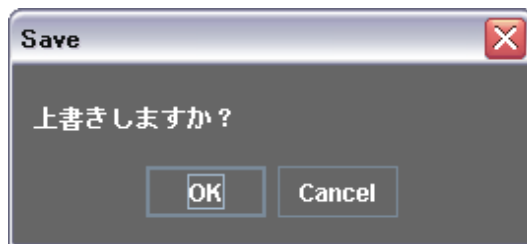
- 3 [保存] ボタンをクリックする。
保存を中止する場合は、[取消し] ボタンをクリックする。

保存が完了すると、File Name 欄にファイル名が表示されます。



いったん保存したデータを再度保存する場合

File メニューから [Save] を選択すると、以下のようなダイアログが表示されます。

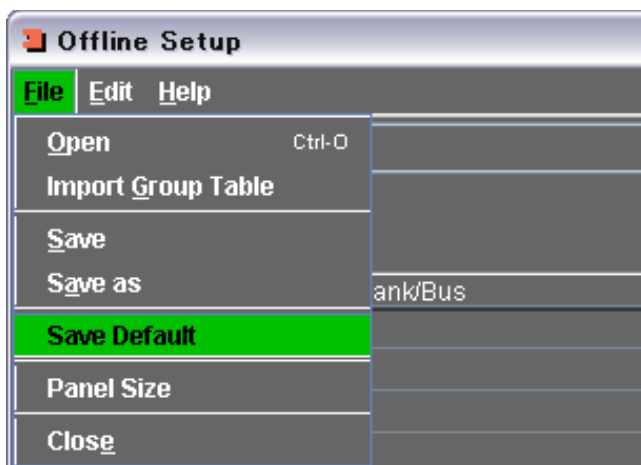


上書き保存する場合は [OK] ボタンを、中止する場合は [Cancel] ボタンをクリックします。

デフォルトのデータを保存する

現在の設定データをデフォルトデータとして保存し、Offline Setup が起動するときにデフォルトデータとして読み出されるようにします。

File メニューから [Save Default] を選択します。

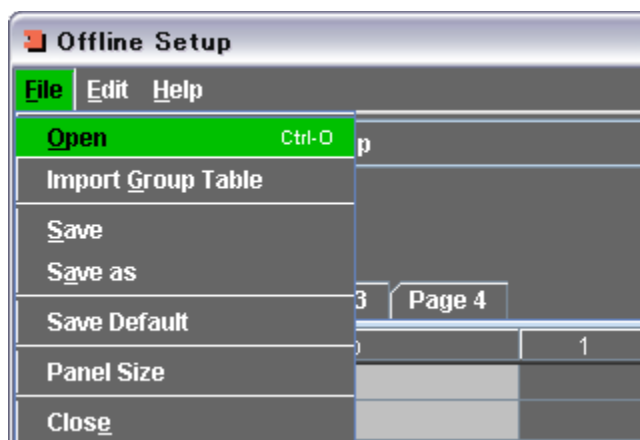


デフォルトデータが保存されます。

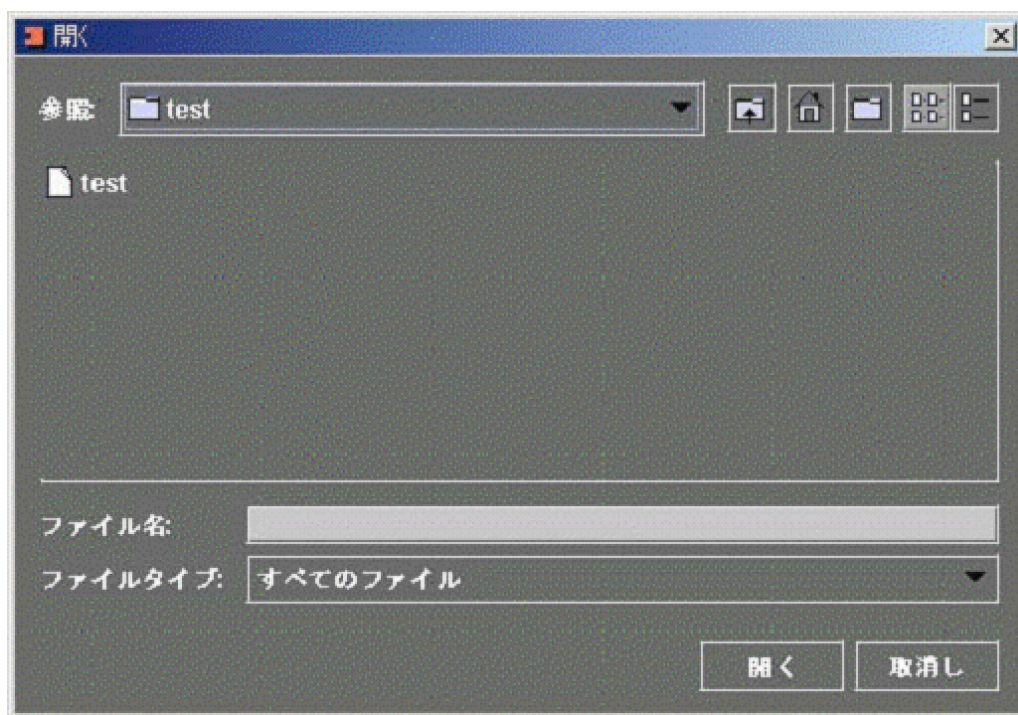
保存されたクロスポイント設定データを読み出す

クライアント PC に保存されたクロスポイント設定データを読み出すには、以下のように入作します。

- 1 File メニューから [Open] を選択する。



以下のようなウィンドウが表示されます。

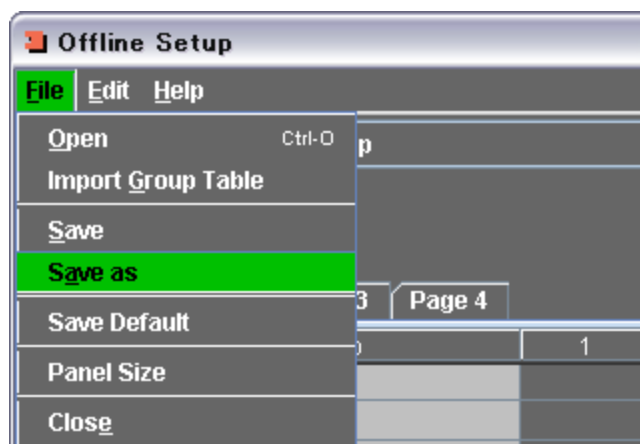


- 2 プルダウンメニューでファイルを選択する。
- 3 [開く] ボタンをクリックする。
中止する場合は、[取消し] ボタンをクリックする。

別名称で設定データを保存する

すでに保存されている設定データを読み出し、別の名称で保存する場合は、以下のよう
に操作します。

- 1 File メニューから [Save as] を選択する。



- 2 ファイル名を入力し、プルダウンメニューから保存先を指定する。
- 3 [保存] ボタンをクリックする。

クロスポイント設定データをスイッチャーに引き渡す

クライアント PC で作成、編集したクロスポイント設定データをスイッチャーへ引き渡すことができます。
以下のように操作します。

- 1 編集 / 保存してあったクロスポイントデータを開く。
- 2 送受信ボタンのうち、[Send] または [Send All] をクリックする。

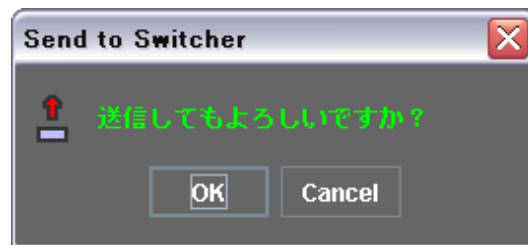
[Send] : 操作中のウィンドウにより、以下のデータが送信されます。

Xpt Assign Setup ウィンドウ : Source Table と Main Table データ

Xpt Assign ウィンドウ : Bank Table と選択中の Sub Table データを送信します。

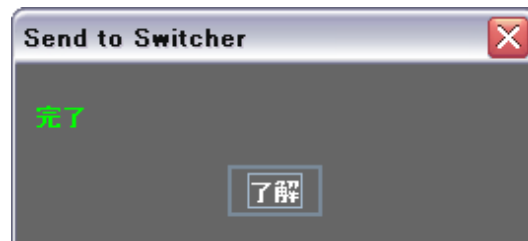
[Send All] : クロスポイントアサインに関するすべてのデータを送信します。

以下のようなダイアログが表示されます。



- 3 引き渡す場合は [OK] ボタンをクリックする。
中止する場合は [Cancel] ボタンをクリックする。

引き渡しが終わると、以下のダイアログが表示されます。



- 4 [了解] ボタンをクリックする。

ウィンドウを閉じます。

PFV-SP Setup Software

第

7

章

概要

PFV-SP Setup Software (BZPS-8002)を使用することにより、System Manager とネットワークで接続された PFV-SP の基板の設定状態を一覧表示したり、設定値を変更したりすることができます。
また、これらの設定データを保存したり、他の基板にコピーしたりすることもできます。

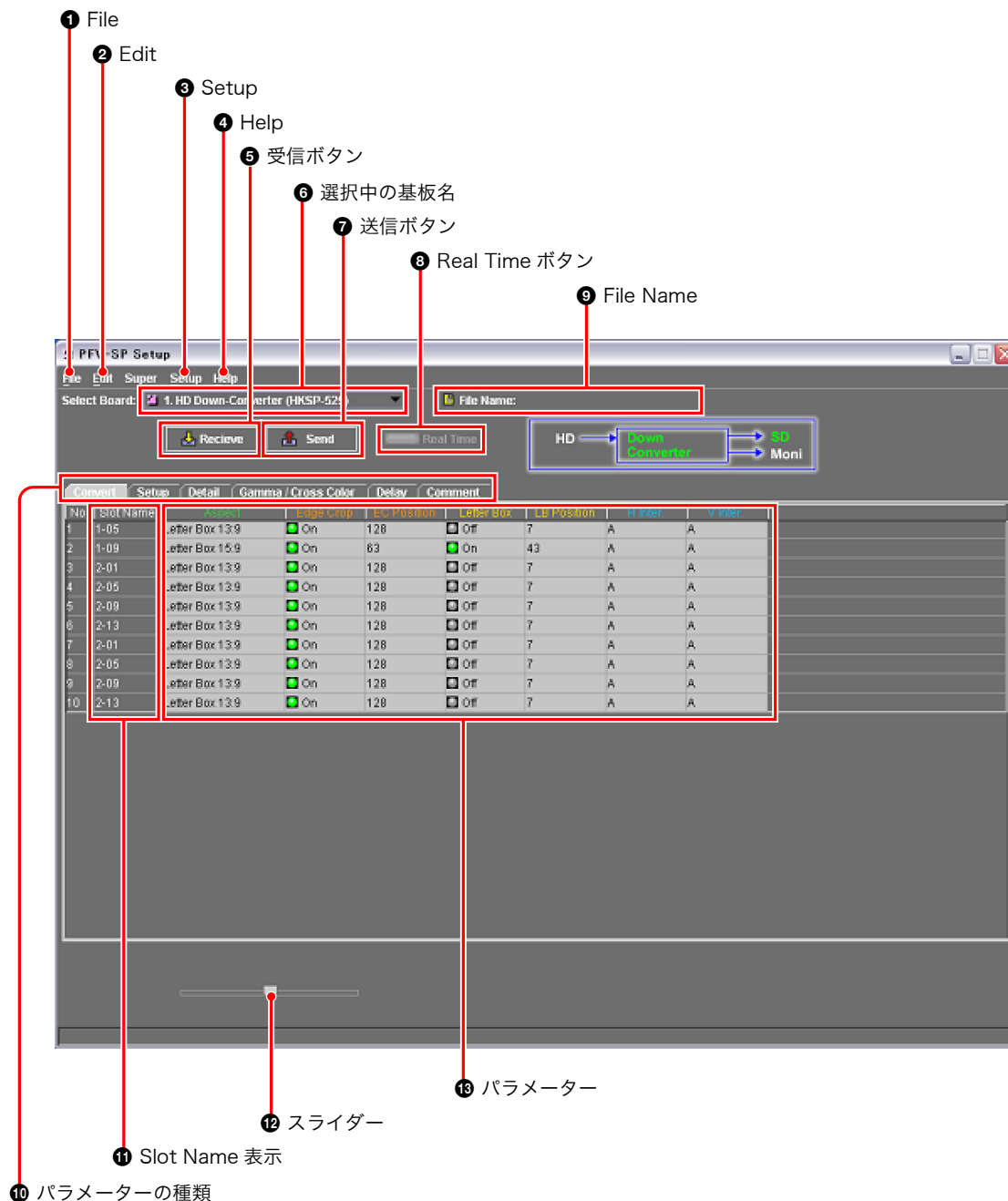
PFV-SP Setup Software を起動する

PFV-SP Setup Software を起動するには、System Manager の Main Menu ウィンドウで [PFV-SP Setup] を選択します。
PFV-SP Setup Software のみをインストールしている場合は、デスクトップに表示されている PFV-SP Setup アプリケーションのアイコンをダブルクリックします。



PFV-SP Setup Software が起動し、PFV-SP Setup ウィンドウが表示されます。

PFV-SP Setup ウィンドウの各部の名称と働き



① File (ファイル)

クリックすると、File メニューが表示されます。File メニューには次のコマンドがあります。

New (初期化)：表示データをクリアします。

Open (開く)：設定値を保存したファイルを開きます。

Import Comment (インポートコメント)：以前に保存したファイルから Comment の設定だけを読み出します。

Save (保存)：設定値をファイルとして保存します。

Save as (別名保存)：名前を指定して保存します。

User Save (ユーザー設定値保存)：そのときの設定状態をユーザーデータとして基板に記憶させます。

User Recall (ユーザー設定値リコール) : ユーザーデータを再現します。

Factory Recall (ファクトリーリコール) : 工場出荷時の設定に戻します。

Close (閉じる) : PFV-SP Setup Software を終了します。

② Edit (エディット)

クリックすると、Edit メニューが表示されます。Edit メニューには次のコマンドがあります。

Copy (コピー) : 選択したパラメーターの値を複製します。

Paste (貼り付け) : 選択したパラメーターの値を貼り付けます。

Copy Board (基板データのコピー) : 選択した基板の状態を複製します。

Paste Board (基板データの貼り付け) : 選択した基板の状態を貼り付けます。

Select All (全基板の選択) : 送信や受信の際に全基板を選択するために使用します。

③ Setup (セットアップ)

クリックすると、Setup メニューが表示されます。Setup メニューには次のコマンドがあります。

Group (Studio) No. (グループ番号) : 操作対象のグループを選択します。

Board Configuration (基板構成) : PFV-SP の基板構成を自動認識します。

Pass Word (パスワード設定) : User Save を実行するときにパスワードを設定したい場合、あらかじめここでパスワードを設定します。

④ Help (ヘルプ)

クリックすると、Help メニューが表示されます。Help メニューには次のコマンドがあります。

Version (バージョン) : PFV-SP Setup Software のバージョンを確認することができます。

User's Guide (ユーザーガイド) : ユーザーガイド (本書) の第7章 (PDF) を表示します。

⑤ 受信ボタン

基板を選択してからこのボタンを押すと、その基板から設定データを受信することができます。

⑥ 選択中の基板名

操作対象の基板の種類を、以下の中から選択します。

- ・ HKSP-525 Down Converter
- ・ HKSP-1125 Up Converter
- ・ HKSP-008HD Frame Synchronizer
- ・ HKSP-313 Color Corrector
- ・ HKSP-105 A/V Multiplexer

⑦ 送信ボタン

基板を選択してからこのボタンを押すことで送信が行えます。

⑧ Real Time (リアルタイム) ボタン

クリックして点滅状態にすると基板の設定を変更する操作がすぐに基板に反映されます。

⑨ File Name (ファイル名)

使用中のファイル名を表示します。

File メニューの [Open]、[Save as] を操作すると、そのときに指定したファイル名が表示され続けます。

⑩ パラメーターの種類

グループ化されたパラメーターから表示するパラメーターを選びます。

⑪ Slot Name (スロット名)

Setup メニューの Board Configuration を実行した際に PFV-SP の CPU ボードに設定されている値を読み出してここに表示します。

スロット名は、File Manager を使用して設定することができます。


⑫ スライダー

数値を調整する際に使用します。詳細は「基板の設定データを変更する」(118 ページ) をご覧ください。

⑬ パラメーター

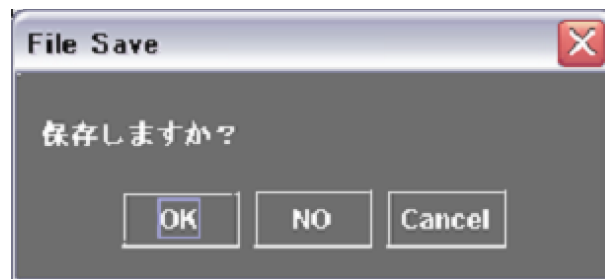
横1行に1枚の基板のパラメーターが並べて表示されます。

PFV-SP Setup Software を終了する

PFV-SP Setup Software を終了するには、File メニューから [Close] を選択するか、右上の  ボタンをクリックします。



データが保存されていない場合、以下のようなダイアログが表示されます。



保存する場合は [OK] を、保存しない場合は [NO] を、終了を取り消す場合は [Cancel] を、それぞれクリックします。

基板の構成を確認する

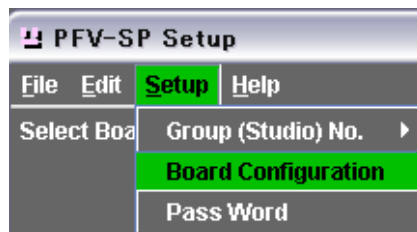
PFV-SP Setup Software を初めて使用する場合

PFV-SP Setup Software を初めて使用する場合は、以下の操作によって、PFV-SP3100/3300 の台数とオプション基板の装着状態を自動的に認識させる必要があります。

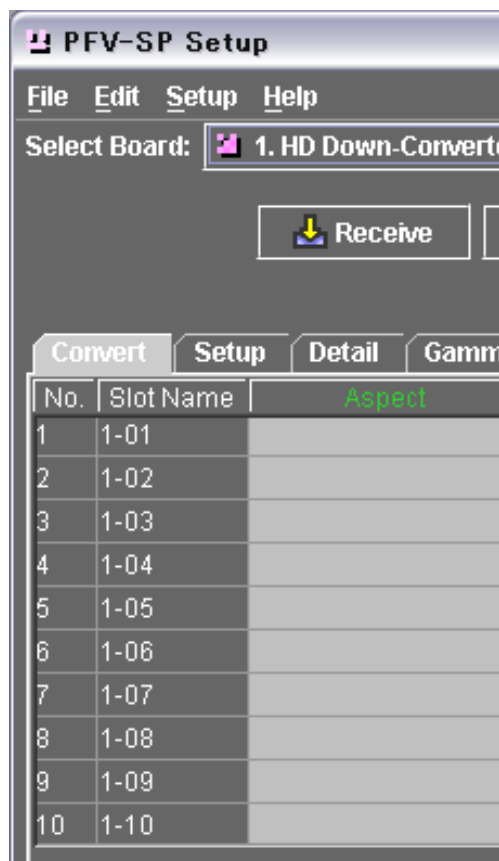
初めて PFV-SP Setup Software を起動すると、以下のダイアログが表示されます。



Setup メニューの [Board Configuration] を選択します。



グループごとに認識された Slot Name が表示されます。



- ◆ 他のグループの状態を見るには、次項の「操作対象のグループを選択する」をご覧ください。

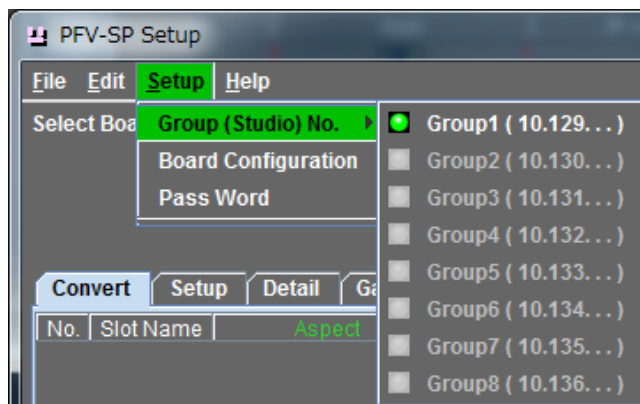
操作対象のグループを選択する

複数のグループを対象に操作を行う場合は、操作する対象のグループを選択します。

- 1 Setupメニューの [Group (Studio) No.] を選択する。

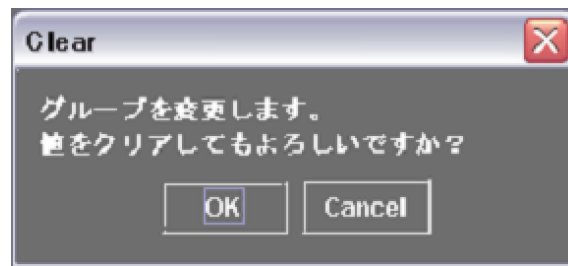
右側に Group1 ～ Group8 が表示されます。

以下の例では、Group2 ～ Group8（グレイアウト表示）は存在しません。



- 2 表示させたいグループのボタンをオンにする。

1つのグループで大量のデータを扱う場合があるため、グループを切り換えるといった変更前の表示データがクリアされてしまいます。
そのため、以下のようなダイアログが表示されます。



- 3 現在の表示データを保存せずにクリアする場合は、[OK] ボタンをクリックする。
現在の表示データを保存する場合は、[Cancel] ボタンをクリックしてから、ファイルとして保存する。

[OK] をクリックした場合は、選択したグループの表示に切り換わります。

基板の種類を選択する

- 1 Select Board の欄で▼をクリックする。
選択可能な基板の名称が表示されます。



- 2 設定対象の基板を選択する。
この基板名に含まれる基板のデータが表示されます。

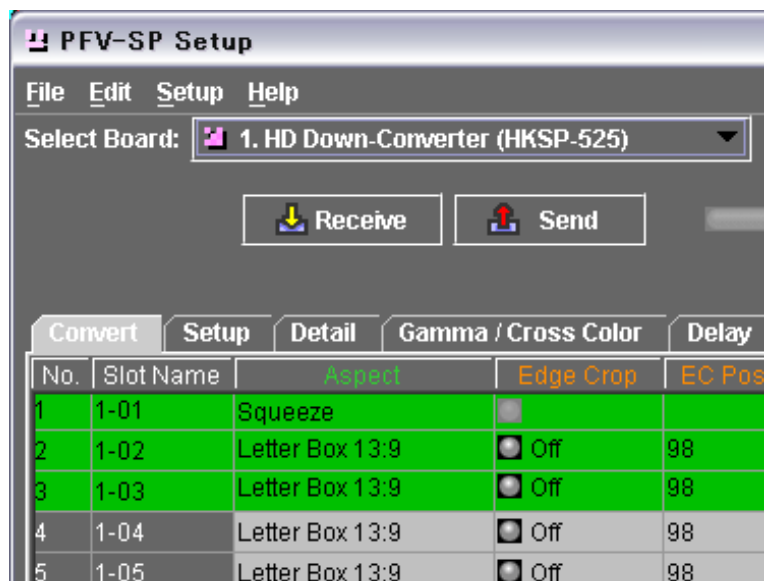
基板の設定データを受信する

以下のように操作します。

- 1 PFV-SP Setup ウィンドウで [No.] か [Slot Name] の欄をクリックして基板を選択する。

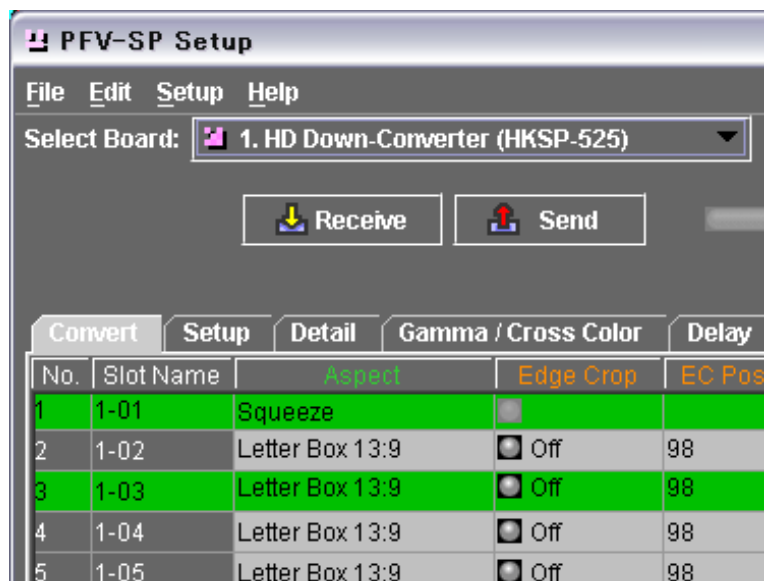
基板を連続して選択する場合

先頭の行を選択してから、Shift キーを押したまま末尾の行を選択する。



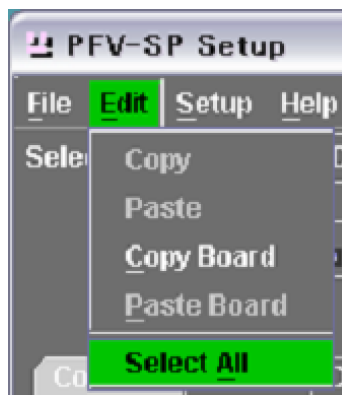
不連続に基板を選択する場合

先頭の行を選択してから、Ctrl キーを押したまま任意の行を選択する。



すべての基板を選択する場合

Edit メニューの [Select All] を選択する。



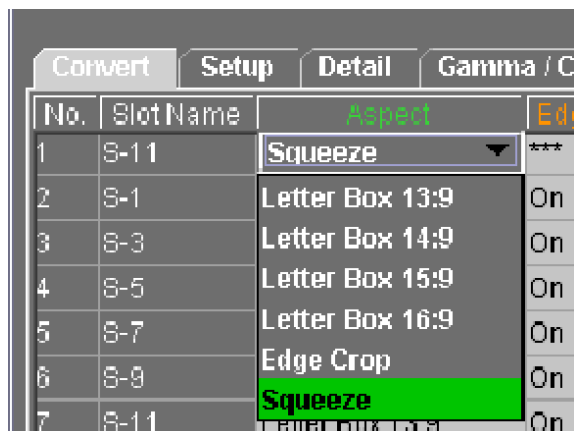
- 2 [Receive] ボタンをクリックする。
選択した基板の設定状態が受信されます。

基板の設定データを変更する

以下のように操作します。

1 変更を行いたい設定値の欄をダブルクリックする。

設定の候補が以下のように表示されます。



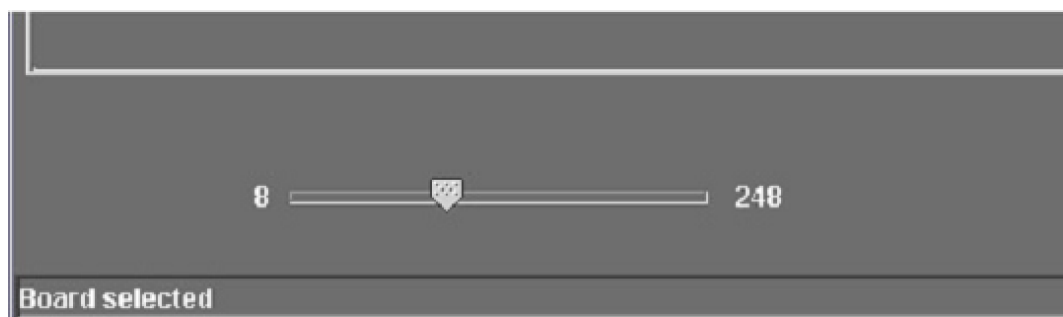
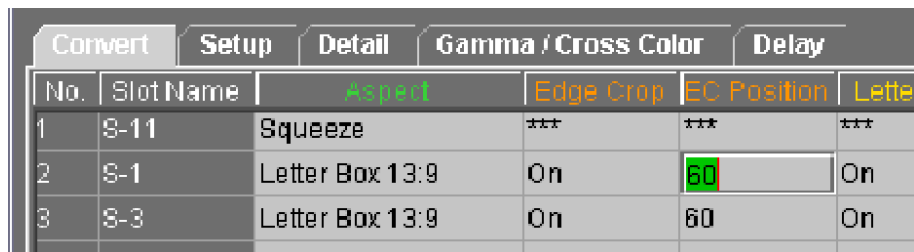
2 新しい値をクリックする。

変更した値は、その基板の値を送信することで実際の値に反映されます。

◆ 送信の方法については「変更した設定データを基板に送信する」（122 ページ）をご覧ください。

数値を変更するには

直接を入力するか、左下のスライダーか、マウスホイールで調整を行ってください。



基板の設定データをコピーする

1 枚の基板のすべての状態を他の複数の基板にコピーすることも、1 枚の基板の 1 つのパラメーターを他の複数の基板にコピーすることもできます。

1 枚の基板の設定データをすべてコピーする

以下のように操作します。

- 1 PFV-SP Setup ウィンドウで [No.] か [Slot Name] の欄をクリックして基板を選択する。
- 2 Edit メニューの [Copy Board] を選択する。



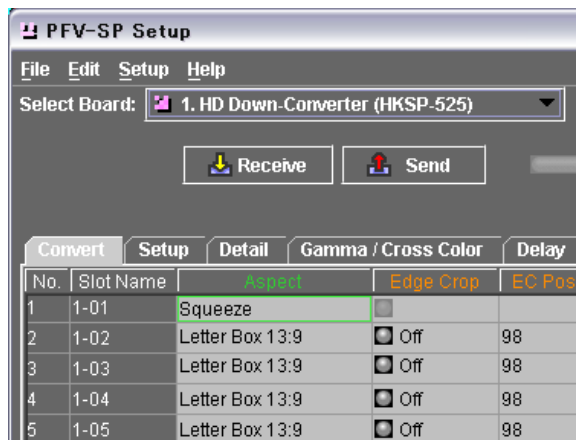
- 3 コピー先の基板を 1 枚または複数枚選択する。
- 4 Edit メニューの [Paste Board] を選択する。



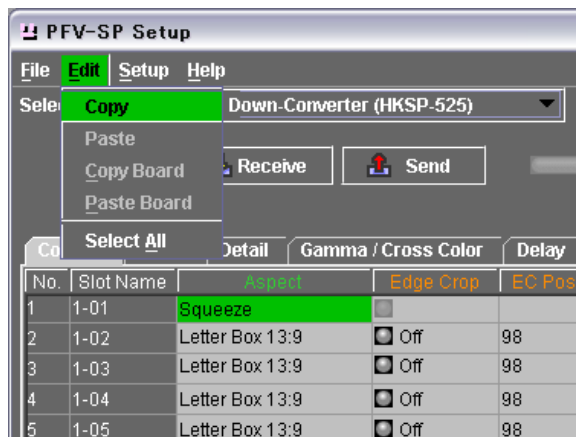
1 つの設定値をコピーする

以下のように操作します。

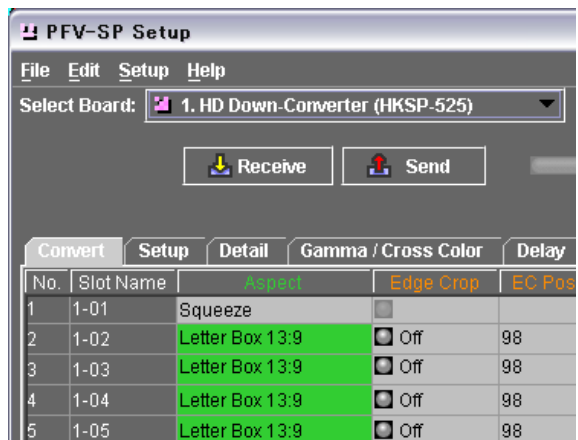
- 1 コピーしたい設定値の欄をクリックする。



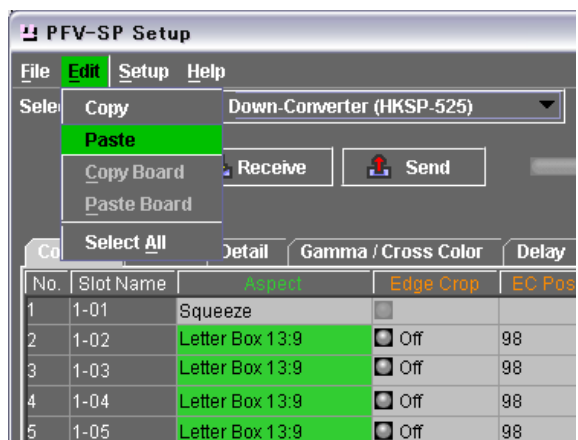
2 Edit メニューから [Copy] を選択する。



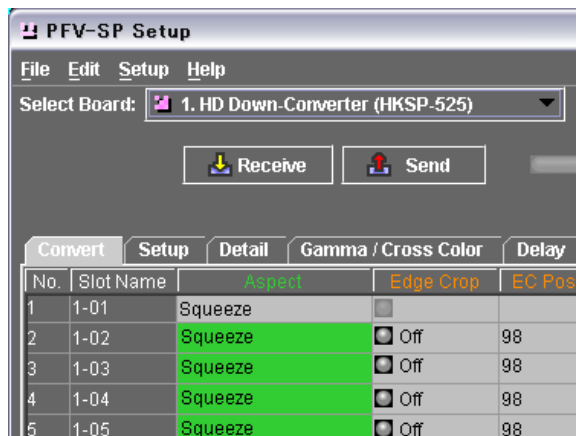
3 コピー先の欄を選択する。
複数の欄を選択することもできます。



4 Edit メニューから [Paste] を選択する。



以下のように設定値がコピーされます。



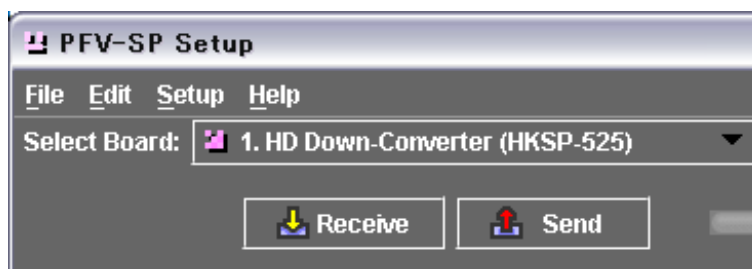
変更した設定データを基板に送信する

クライアント PC で変更した設定データを各基板に送信するには、以下のように操作します。

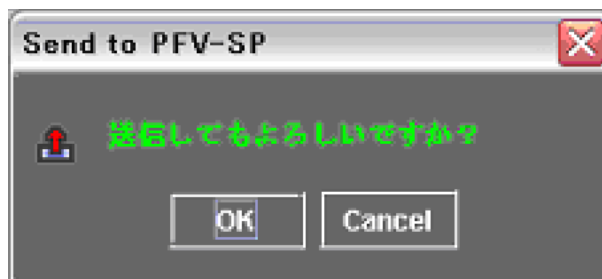
- 1 PFV-SP Setup ウィンドウで、[No.] か [Slot Name] の欄をクリックして基板を選択する。

複数の基板の選択のしかたについては、「基板の設定データを受信する」(116 ページ) を参照してください。

- 2 [Send] ボタンをクリックする。



以下のような確認のダイアログが表示されます。



- 3 送信を実行するには [OK] ボタンを、中止するには [Cancel] ボタンをクリックする。

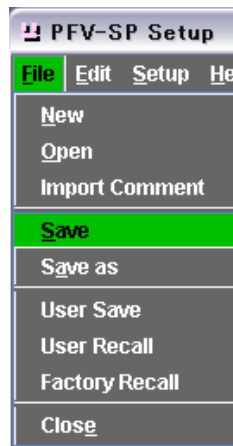
[OK] をクリックすると、送信が開始されます。

基板の設定データをファイルに保存する

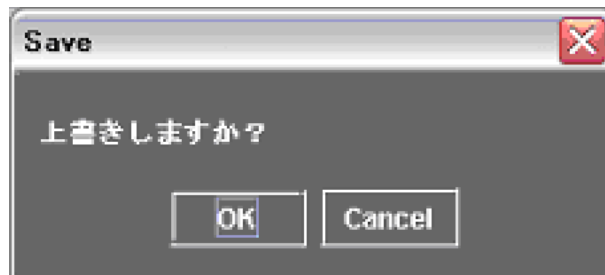
上書き保存する

基板の設定データをクライアント PC にファイルとして保存するには、以下のよう
に操作します。

- 1 一度保存を行ったファイルについては、File メニューから [Save] を選択する。



以下のような確認のダイアログが表示されます。



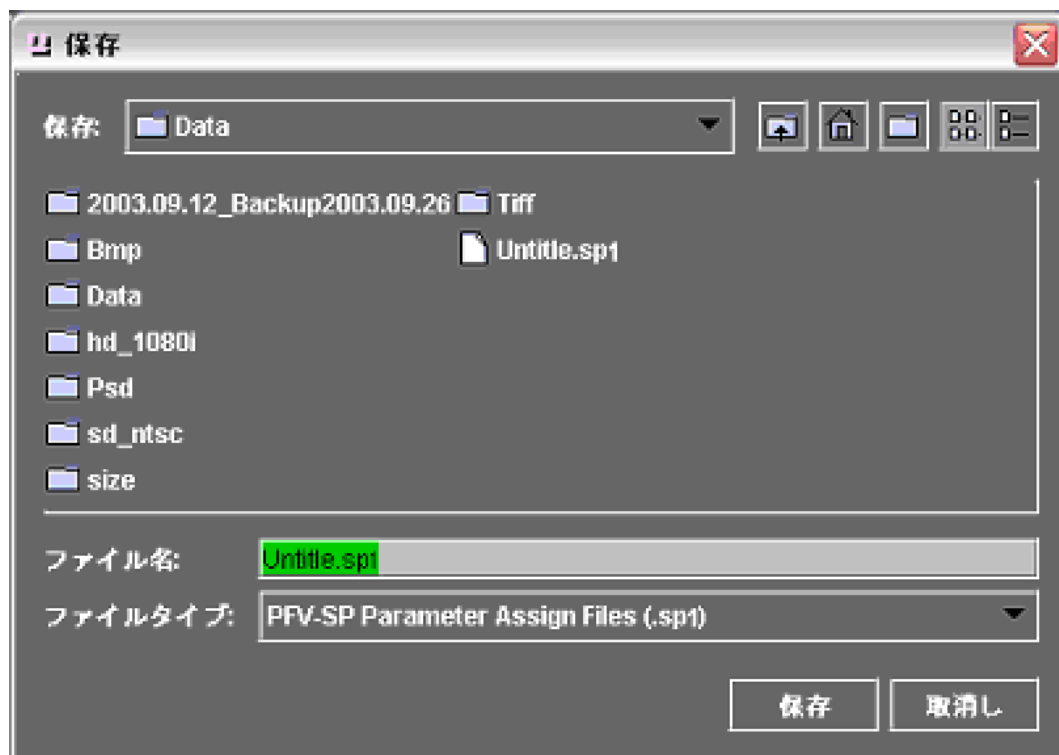
- 2 上書き保存する場合は [OK] ボタンを、中止する場合は [Cancel] ボタンをクリックする。

別名で保存する

ファイル名を指定して保存を行う場合は、以下のよう
に操作します。

- 1 File メニューから [Save as] を選択する。

選択中のグループに応じて、以下のファイル名がデフォルトで表示されます。
“Untitled.sp1” ～ “Untitled.sp8”



2 新しいファイル名を入力する。

拡張子（“sp1”～“sp8”）は、を入力しなかった場合でも自動的に付加されます。

メモ

ファイルの保存先ディレクトリは、File Manager の File メニューの root で指定したディレクトリです。

PFV-SP Setup を開いた状態で File Manager で root を指定しても、結果が反映されません。

この場合はいったん PFV-SP Setup を閉じてから、開き直してください。

3 [保存] ボタンをクリックする。

保存を中止する場合は、[取消し] ボタンをクリックする。

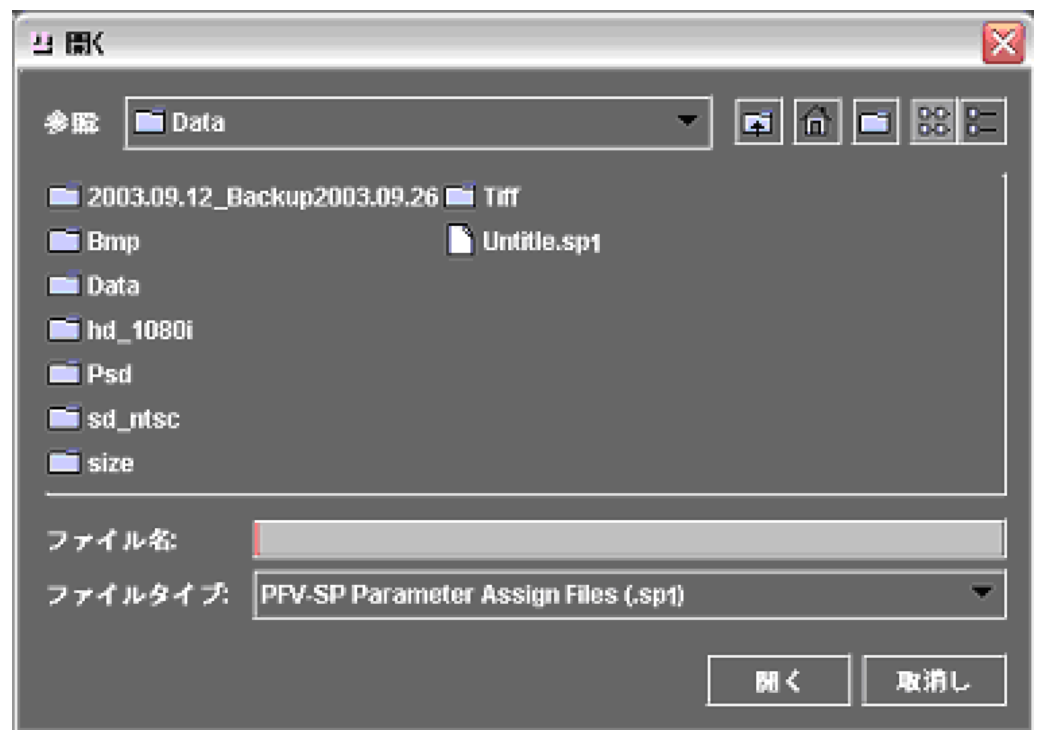
保存が完了すると、File Name 欄にファイル名が表示されます。

ファイルに保存された基板の設定データを読み出す

- 1 File メニューから [Open] を選択する。

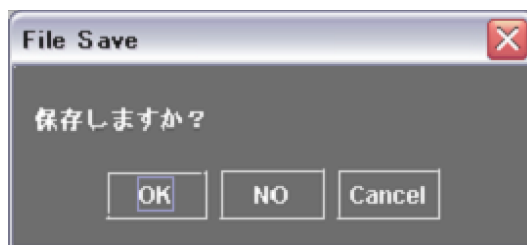


選択中のグループに応じて、拡張子が “sp1” ～ “sp8” のいずれかであるファイルの一覧が表示されます。



- 2 プルダウンメニューでファイルを選択する。
- 3 [開く] ボタンをクリックする。
中止する場合は、[取消し] ボタンをクリックする。

表示中の設定データが保存されていない状態で [開く] をクリックすると、以下のようなダイアログが開きます。



- 4** 表示しているデータを保存する場合は [OK] をクリックしてから保存操作を行う。
 保存しないでファイルを読み出す場合は [NO] を、読み出しを取り消す場合は [Cancel] を、それぞれクリックする。

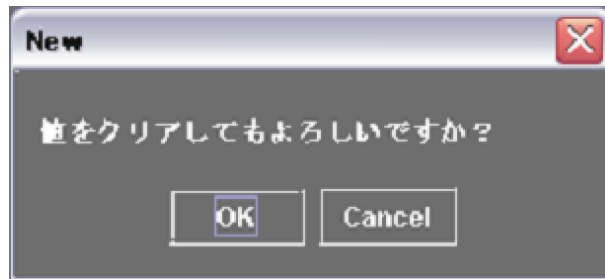
表示データをクリアする

一部の基板の設定データだけを受信する場合などに、あらかじめ不必要な表示データをすべてクリアしておくことができます。

- 1 File メニューから [New] を選択する。



以下のような確認のダイアログが表示されます。



- 2 クリアする場合は [OK] ボタンを、中止する場合は [Cancel] ボタンをクリックする。

[OK] をクリックした場合は、表示データがクリアされます。

User データと Factory データ

メモ

以下の3つの機能は、HKSP-008を除く、HKSP-313、525、1125で有効です。

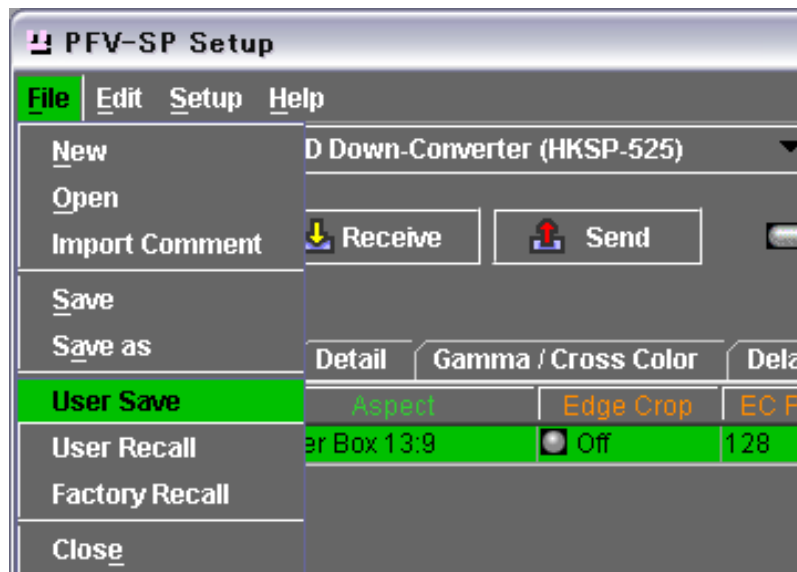
現在の設定状態を基板に記憶させる

以下のように操作します。

- 1 対象の基板を選択する。
- 2 Fileメニューの [User Save] を選択する。

あらかじめパスワードが設定されている場合は、パスワードの入力が必要です。

そのときの設定状態が、ユーザーデータとして基板に記憶されます。



基板のユーザーデータを呼び出す

以下のように操作します。

- 1 対象の基板を選択する。
- 2 Fileメニューの [User Recall] を選択する。

ユーザーデータとして基板に記憶されたデータが呼び出され、再現されます。

工場出荷時の基板の状態に戻す

以下のように操作します。

- 1 対象の基板を選択する。
- 2 Fileメニューの [Factory Recall] を選択する。

基板の設定が、工場出荷時の状態に戻ります。

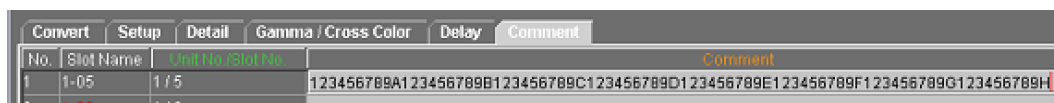
- ◆ 各基板ごとの工場出荷時の状態については、各基板に付属している INSTALLATION MANUAL を参照してください。

ユニット番号とスロット番号を表示する

パラメーターの種類を示す Comment タブをクリックします。
その基板が装着されている PFV-SP の Unit No. と Slot No. が表示されます。

Comment を入力する

Comment の欄には 80 文字までの文章を入力することができます。



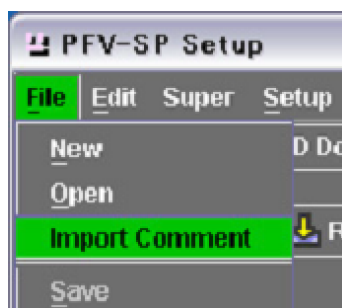
コメントを入力する

Comment の欄をダブルクリックしてから、文字を入力します。

コメントをファイルからインポートする

コメントの情報は基板から受信して得られるデータではないため、クライアント PC に保存してあるファイルから、この部分だけを読み出します。
以下のように操作します。

- 1 File メニューの [Import Comment] を選択する。



ファイルを選択するためのダイアログが表示されます。

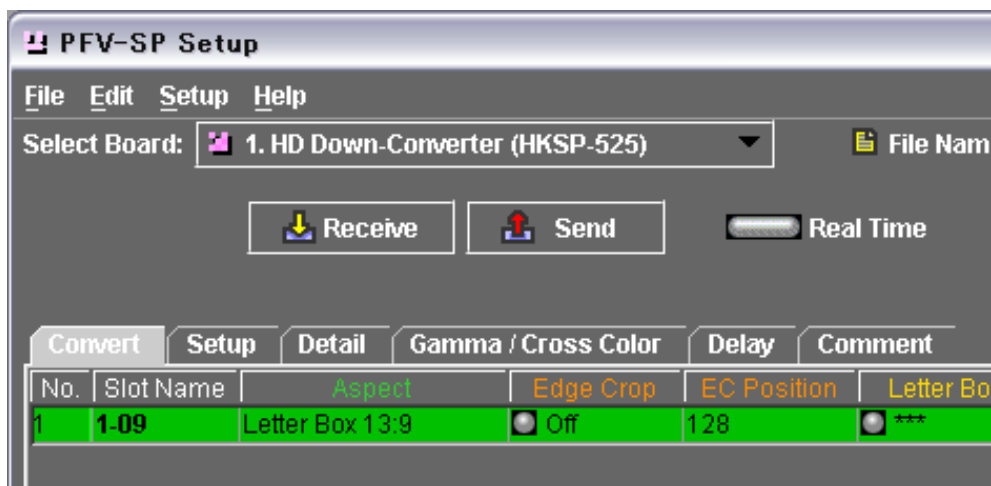
- 2 コメントが入力されている基板の設定データを選択する。
コメントの部分が読み出され、表示されます。

リアルタイムモード

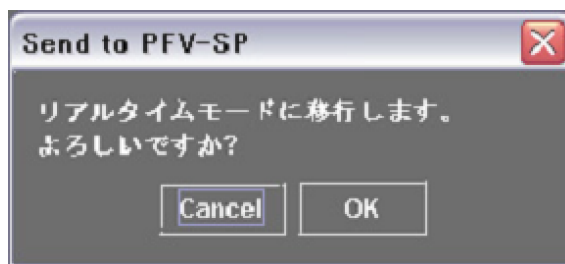
リアルタイムモードに設定した状態で基板の設定データを変更すると、その内容がすぐに基板に反映されるようになります。

リアルタイムモードにする

- 1 Real Time ボタンをクリックする。

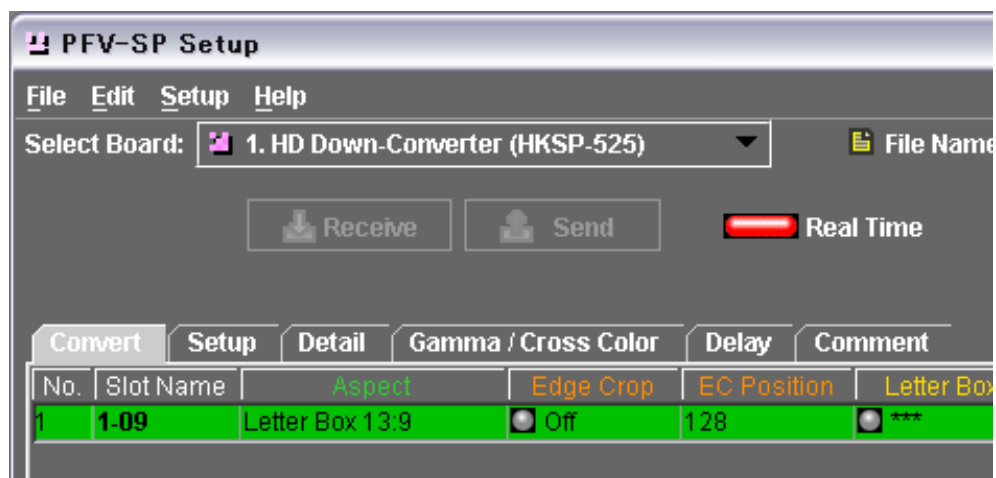


すぐに設定が反映されると危険な場合もあるため、以下のようなダイアログが表示されます。



- 2 移行する場合は [OK] ボタンを、中止する場合は [Cancel] ボタンをクリックする。

[OK] をクリックするとリアルタイムモードに移行します。
リアルタイムモードで動作中は、[Real Time] のボタンが赤で点滅します。



Frame Memory Recall

第

8

章

概要

Frame Memory Recall には以下の機能があります。

- ・ スイッチャーが作成したサムネイルを読み出し、選択した画像を 1 つずつ指定のフレームメモリーから出力させることができます。
- ・ 選択したサムネイルを任意の順番に登録し、独自のシーケンスファイルを作成して保存 / 呼び出しを行うことができます。
- ・ ビデオ用の画像をキー用の画像に変換することができます。

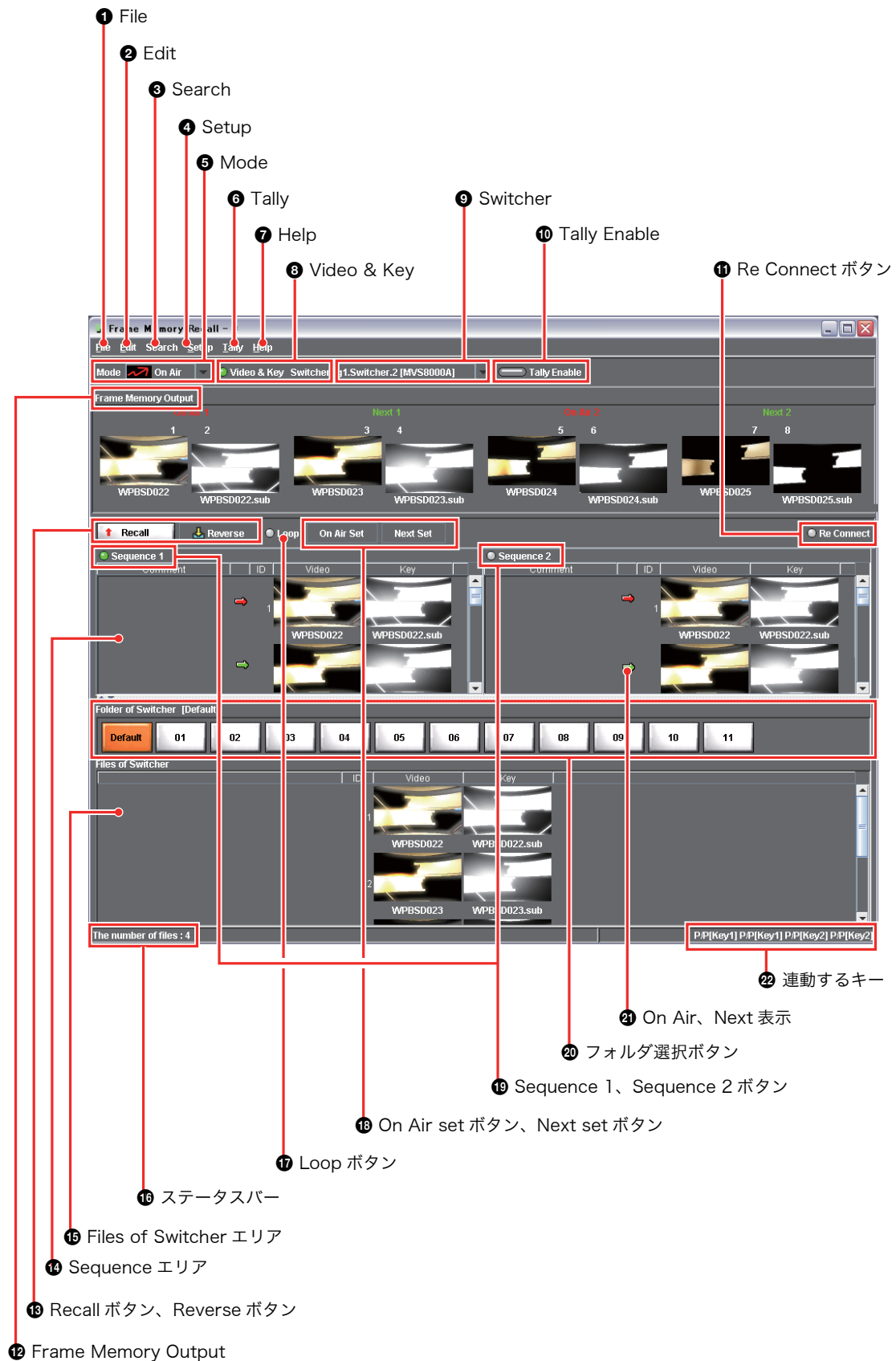
Frame Memory Recall を起動する

Frame Memory Recall を起動するには、System Manager の Main Menu ウィンドウで [Frame Memory Recall] を選択します。

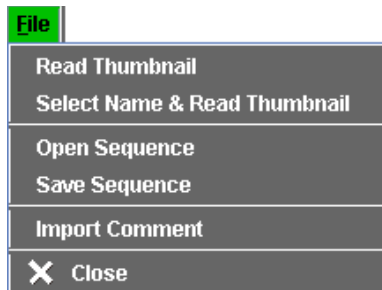


Frame Memory Recall ウィンドウが表示されます。

Frame Memory Recall ウィンドウの各部の名称と働き



① File (ファイル)



クリックすると、File メニューが表示されます。File メニューには次のコマンドがあります。

Read Thumbnail (リードサムネイル) : スイッチャーからサムネイルを読み出します。

読み出した結果は、このウィンドウ下部の Files of Switcher エリアに表示されます。

Select Name & Read Thumbnail (名称選択してリードサムネイル) : サムネイルの名称の先頭からの数文字を指定して読み出すことができます。

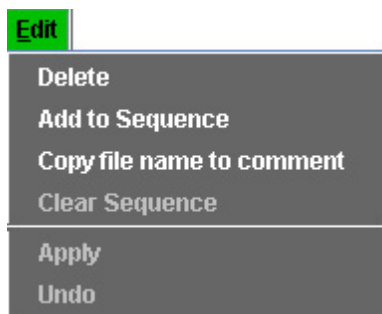
Open Sequence (オープンシーケンス) : 保存されている Sequence ファイルを開きます。ファイル名がウィンドウのタイトルバーに表示されます。

Save Sequence (セーブシーケンス) : Edit モードで作成したシーケンスをファイルとして保存します。

Import Comment(インポート・コメント) : テキストファイルの内容を Sequence 1 または Sequence 2 の Comment の欄に読み込みます。

Close (閉じる) : Frame Memory Recall を終了します。

② Edit (エディット)



Edit モード (Mode で Edit が選択されている) のとき、クリックすると次のコマンドが選択できます。

Delete : シーケンスに登録されたサムネイルを削除したり、Files of Switcher エリアでの操作によってスイッチャー側の画像ファイルを削除したりできます。

Add to Sequence : 選択したサムネイルを、Sequence 1 または Sequence 2 に登録します。

Copy file name to comment : シーケンスの欄のサムネイル名を Comment の欄にコピーします。

Clear Sequence : 左右どちらかのシーケンスをすべて削除します。

Apply : Files of Switcher エリアでの操作結果を実際にスイッチャーに反映させます。

Undo : Apply 操作の前であれば、操作前の状態に戻すことができます。

③ Search

Files of Switcher のエリアでサムネイルを選択してからメニューをクリックすると、サムネイルを名称から検索できます。

◆ 詳しくは、「サムネイルを名称から検索する」(156 ページ)をご覧ください。

④ Setup

On Air モードの際に Frame Memory Output をどのような組み合わせで使用するかを指定します。

◆ 詳しくは、「On Air と Next を任意のフレームメモリー出力に割り付ける」(153 ページ)をご覧ください。

Check Recall V&K Mode : On Air モードでシーケンスを呼び出すとき、ペアモードの設定 (Video & Key または Video のみ) も含めるときはここをチェックします。

⑤ Mode (モード)



クリックすると、右側の欄で以下のいずれかのモードを選択することができます。

Edit : シーケンスを作成したり、ビデオをキーに変換したりできます。

On Air : スイッチャーのキーがオフになるタイミングでシーケンスを進めます。Recall ボタンをクリックして進めることもできます。

Manual : Files of Switcher エリアでダブルクリックしたサムネイルの画像が、フレームメモリーから出力されます。

Direct : サムネイルを押すと直接リコールされるダイレクトモードになります。

⑥ Tally (タリー)



On Air モードのとき (Mode で On Air が選択されている)、スイッチャーのどのキーに連動させるかを選択するダイアログを表示します。

7 Help (ヘルプ)



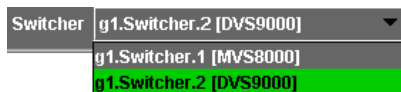
User's Guide (ユーザーガイド) : ユーザーガイド (本書) の第 8 章 (PDF) を表示します。

8 Video & Key (ビデオアンドキー)



この部分をクリックして点灯状態にすると、フレームメモリーの操作がビデオとキーのペアのモードになります。消灯状態ではビデオだけのモードになります。操作結果はスイッチャーのコントロールパネルにも反映されます。この設定をシーケンス作成時に記憶させておき、On Air モード画面で再現することもできます。

9 Switcher (スイッチャー)



複数のスイッチャーが接続されている場合、操作対象を選択します。

10 Tally Enable (タリーイネーブル)

スイッチャー側のキーがオフになったステータスを受信するかどうかを選択します。



11 Re Connect ボタン

スイッチャーに再度接続するときに押します。

12 Frame Memory Output (フレームメモリーアウト プット)

スイッチャーのフレームメモリー 1 ～ 8 からどの画像が出力されているかを表示します。

Manual モード (Mode で Manual が選択されている) のときは、操作対象の出力をここで選択します。

スイッチャーが MFS-2000 の場合には、1 から 6 ままで表示されます。

13 Recall (リコール) ボタン、Reverse (リバース) ボタン

On Air モードのとき、Recall ボタンを押すと、選択されているシーケンス (1 または 2) が 1 つずつ実行されます。Reverse ボタンを押すと、シーケンスが逆に実行されます。

シーケンスにペアの設定が記憶されている場合、Setup メニューで Check Recall V&K Mode がチェックされてい

ると、記憶されたペアモードに合わせて画面のペアの設定も変わります。

14 Sequence (シーケンス) エリア

サムネイルを任意の順番に並べたシーケンスを表示します。スイッチャーが MFS-2000 の場合には左側の Sequence 1 だけが表示されます。

15 Files of Switcher (ファイルズオブスイッチャー) エリア

スイッチャーのフレームメモリー内に存在する画像データのサムネイルが表示されます。

16 ステータスバー

スイッチャーからサムネイルを読み出した結果、サムネイルが存在しなかった場合には、ここに「Not Found!」と表示されます。

17 Loop (ループ) ボタン

Recall ボタンまたは Reverse ボタンでシーケンスを進めるとき、末尾から先頭に戻って繰り返すかどうかを指定します。

18 On Air Set (オンエアセット) ボタン、Next Set (ネクストセット) ボタン

On Air モードのとき、シーケンスからサムネイルを選択して On Air Set ボタンを押すと、On Air の位置に入ります。同様に、Next Set ボタンを押すと Next に入ります。

19 Sequence (シーケンス) 1 ボタン、Sequence2 ボタン

左右 2 つの Sequence エリアのうち、操作対象とする方のシーケンスを選択します。

20 フォルダ選択ボタン

スイッチャーで設定されているフォルダが表示されます。Read Thumbnail ボタンを押す前に、このボタンでフォルダを選択しておくと、そのフォルダのサムネイルだけが読み出されます。

21 On Air 表示 (赤)、Next 表示 (緑)


シーケンスの中で、どれが On Air と Next になっているかを示します。

22 連動するキー

スイッチャー側のどのキーに連動しているかを表示します。



Frame Memory Recall を終了する

Frame Memory Recall を終了するには、File メニューから [Close] を選択するか、右上の  ボタンをクリックします。

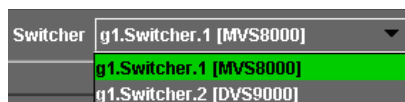
スイッチャーからサムネイルを読み出す

スイッチャーを選択する

複数のスイッチャーが接続されている場合は、サムネイルを読み出す相手先のスイッチャーを選択する必要があります。

Frame Memory Recall ウィンドウの Switcher の右側の欄に、現在選択されているスイッチャーの名称 (System Manager の Device Monitor で Description に設定された名称と Device Name) が表示されています。

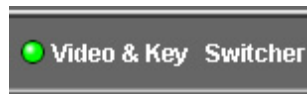
変更する場合は、▼をクリックしてからスイッチャー名を選択します。



ビデオモードを選択する

スイッチャーからサムネイルを読み出すとき、対象をビデオだけにするか、ビデオとキーの両方にする (Video & Key) かを選択します。

Frame Memory Recall ウィンドウの Video & Key をクリックして点灯状態にすると、ビデオとキーのペアのモードになります。消灯状態ではビデオだけのモードになります。



ご注意

System Manager 側でモードを変更すると、コントロールパネルのモードも自動的に変更されます。

スイッチャーのフレームメモリーフォルダを選択する

スイッチャーからサムネイルを読み出すとき、スイッチャー内でのフォルダを選択することができます。

ご注意

- ・ フォルダの作成や削除はスイッチャーの操作パネルで行います。
- ・ 作成や削除の結果はすぐに System Manager に反映されます。
- ・ Default フォルダを含めて最大で 12 個のフォルダを作成できます。

Frame Memory Recall ウィンドウの以下のフォルダ選択ボタンのいずれかを押します。

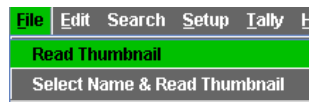


ここでフォルダを選択してから、File > Read Thumbnail メニューを選択すると、選択したフォルダに含まれるサムネイルだけがスイッチャーから読み出されます。

フォルダ選択ボタンを切り換えると、以前に読み込んだそのフォルダのサムネイルが表示されます。選択されたフォルダはオレンジ色で表示されます。

スイッチャーからサムネイルを読み出して表示する

Frame Memory Recall ウィンドウの File メニューから、[Read Thumbnail] を選択します。



スイッチャーから読み出したサムネイルとファイル名が、Files of Switcher のエリアに表示されます。

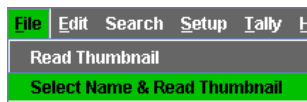
ご注意

読み出されるのは 1 枚目基板のサムネイルのみです。

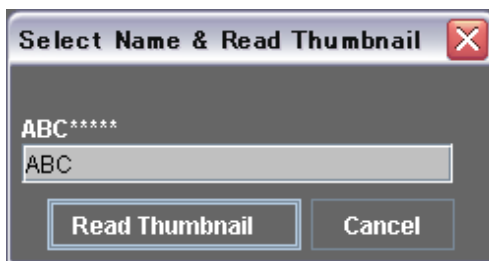
サムネイルの名称を指定してスイッチャーから読み出す

サムネイルの最初の数文字を指定し、その条件に合うサムネイルだけを表示することができます。

- 1 Frame Memory Recall ウィンドウの File メニューから、[Select Name & Read Thumbnail] を選択する。

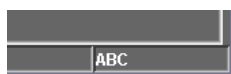


- 2 文字列を入力するダイアログに必要な文字を入力する。
たとえば先頭が「ABC」であるサムネイルだけを表示させたい場合は、「ABC」と入力する。



- 3 Read Thumbnail ボタンをクリックする。

指定したサムネイルだけが読み出されて表示されます。また、指定した文字が Frame Memory Recall ウィンドウの右下に表示されます。



ご注意

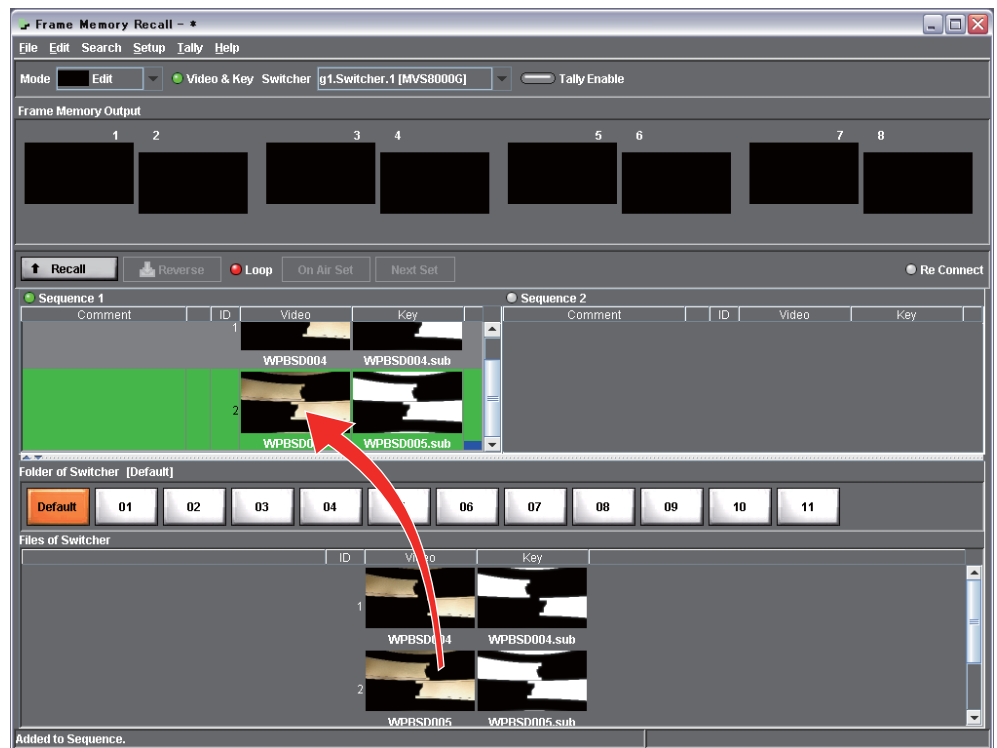
読み出されるのは 1 枚目基板のサムネイルのみです。

サムネイルを登録してシーケンスを作成するー Edit モード

Edit モードでは、スイッチャーから読み出したサムネイルを任意の順に並べてシーケンスを作成します。作成したシーケンスは、PC のファイルとして保存できます。

左右に 2 つのシーケンスを組むことが可能で、左のシーケンス 1 は Frame Memory Output 1 から 4 を使用します。右のシーケンス 2 は Frame Memory Output 5 から 8 を使用します。

ただし、スイッチャーが MFS-2000 の場合は、シーケンスの 1 のみが表示されます。



シーケンスを新たに作成する

- 1 Frame Memory Recall ウィンドウの Mode をクリックして [Edit] を選択する。



- 2 File メニューで [Read Thumbnail] を選択する。



スイッチャーからサムネイルが読み出され、Files of Switcher のエリアに表示されます。

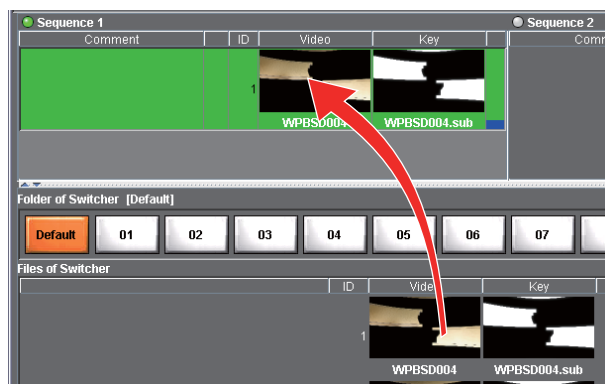
3 左右どちらかの Sequence エリアを選択状態にする。

Sequence 1 (左) または Sequence 2 (右) をクリックします。



4 Files of Switcher のエリアで、シーケンスの先頭にしたいサムネイルをダブルクリックする。

選択したサムネイルがシーケンスに取り込まれます。



5 手順 4 を繰り返して、希望のサムネイルをすべて並べ、シーケンスを作成する。

複数のサムネイルをシーケンスに取り込むには

上記の手順 3 までを行ってから、以下のように操作します。

1 Files of Switcher のエリアで、複数のサムネイルを連続して選択する。

この操作は、Windows での選択操作と同様です。

2 Edit メニューで [Add to Sequence] を選択する。

サムネイルを削除するには

1 Sequence エリアまたは Files of Switcher エリアで、削除するサムネイルを選択する。

2 Edit メニューで [Delete] を選択する。

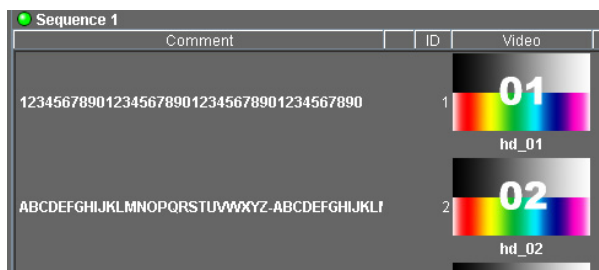
3 Files of Switcher エリアのサムネイルを削除した場合、スイッチャーにその結果を反映させるには、Edit メニューで [Apply] を選択する

テキストファイルから Comment 欄にテキストを読み込むには

- 1 Sequence 1 または Sequence 2 をクリックする。
- 2 File メニューで [Import Comment] を選択する。
- 3 テキストファイルの名称を入力する。

テキストファイルの文字が Comment 欄にコピーされます。

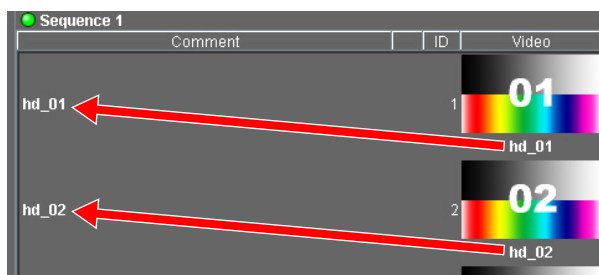
```
1234567890123456789012345678901234567890
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ-ABCDEFGHIJKLM
```



シーケンスに登録されたサムネイルの名称を Comment 欄にコピーするには

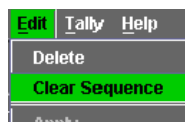
- 1 Sequence 1 または Sequence 2 をクリックする。
- 2 Edit メニューで [Copy file name to comment] を選択する。

サムネイルの名称が Comment 欄にコピーされます。



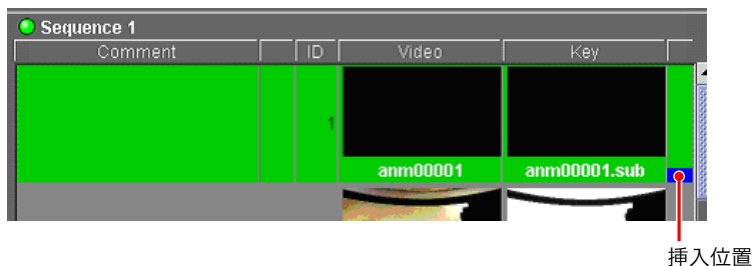
エリア内のシーケンスをすべて削除するには

Edit メニューで [Clear Sequence] を選択します。



シーケンスの途中にサムネイルを挿入するには

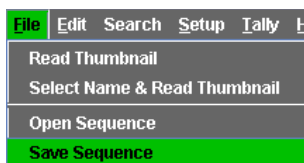
- 1 挿入位置の 1 つ前のサムネイルをダブルクリックする。
- 2 Files of Switcher のエリアで、挿入するサムネイルをダブルクリックする。



指定した位置にサムネイルが挿入されます。

シーケンスをファイルとして保存する

- 1 Frame Memory Recall ウィンドウの File メニューで、[Save Sequence] を選択する。



- 2 ファイル名を入力してから [保存] をクリックする。

現在 Sequence エリアで設定されているシーケンスが、ファイルとして保存されます。

保存したり、開いたりしたシーケンスのファイル名は、ウィンドウのタイトルバーに表示されます。



ペアモードを設定するには

シーケンスを保存すると、ペアモードの設定 (Video & Key または Video のみ) も保存されます。ただし、同じシーケンスエリアに設定の異なるサムネイルがある場合は、以下のようなウィンドウが表示されます。



Video & Key または Video Only のいずれかを選んでから [OK] をクリックします。
設定が保存されます。

保存したシーケンスファイルを呼び出す

1 Frame Memory Recall ウィンドウの File メニューで、[Open Sequence] を選択する。

2 ファイルを指定してから [開く] をクリックする。

指定したシーケンスファイルが開き、Sequence エリアにサムネイルが表示されます。

シーケンスにペアモードが記憶されている場合

シーケンスに記憶されたペアモードの設定 (Video & Key または Video のみ) を再現するには、あらかじめ Setup メニューで Check Recall V&K Mode にチェックマークを入れる必要があります。

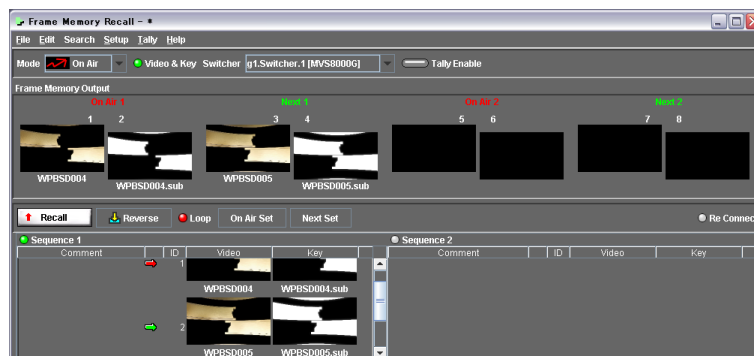
この設定により、たとえば呼び出す前の設定が Video のみだった場合でも、呼び出しによって Video & Key の表示に変わります。(On Air モードのみ)

ご注意

SystemManager Ver.7.25 以前に作成したシーケンスでは、ペアモードの設定を再現することはできません。

キーのオフに連動してフレームメモリーを順次呼び出す － On Air モード

On Air モードでは、スイッチャーで特定のキーがオフになるたびに、フレームメモリーのシーケンスが1つずつ進行して、静止画像が呼び出されるようにします。フレームメモリー1～4と5～8の2つのグループごとに、連動するキーを指定することができます。そのキーがオフになるたびに、フレームメモリー3と4（または7と8）の画像が1と2（または5と6）に出力され、シーケンスに沿って次の画像が呼び出されます。



キーがオフになるたびにフレームメモリーを呼び出す

以下のように操作します。

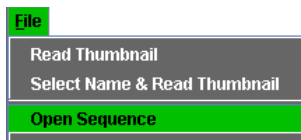
- 1 On Air（スイッチャーの最終出力）用の静止画像を、あらかじめ File Manager などを使用してスイッチャーに転送しておく。
◆ 詳しくは「静止画像をスイッチャーのフレームメモリーに Put する」（63 ページ参照）をご覧ください。
- 2 Frame Memory Recall ウィンドウの Mode をクリックして [On Air] を選択する。



- 3 File メニューから [Read Thumbnail] を選択する。

スイッチャーから読み出したサムネイルとファイル名が、Files of Switcher のエリアに表示されます。HD の場合、100 枚受信するのに約3分かかります。

- 4 File メニューから [Open Sequence] を選択し、保存しておいたシーケンス ファイルを開く。

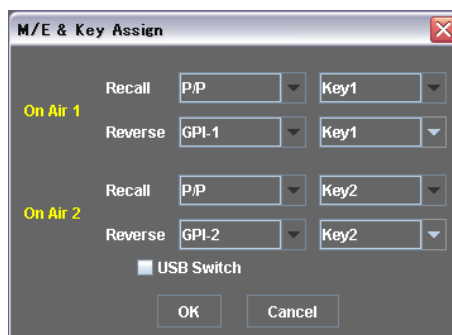


シーケンスの最初に設定されたサムネイルの画像が On Air に出力され、2 つ目に設定されたサムネイルの画像が Next に出力されます。

5 Tally メニューで [M/E & Key Assign] を選択する。



以下のようなダイアログが表示されます。



ご注意

- ・「USB Switch」は、USB で接続したボタンでリコールを行う特殊な用途に使用します。
通常はチェックマークを付けないようにしてください。
- ・ Setup メニューで Check Recall V&K Mode がチェックされていて、かつ Tally Enable ボタンが点灯状態のとき、上記のダイアログで [OK] ボタンを押すと、シーケンスにペアの設定が記憶されている場合は、画面のペアの設定に反映されます。

6 「On Air 1」と「On Air 2」のそれぞれについて、画像作成ブロック (M/E-1 ~ M/E4、P/P) とキー (Key1 ~ Key8) を選択して、連動させたいキーを指定する。

7 Tally Enable ボタンをクリックして点灯状態にする。





スイッチャーのキーがオフになると、フレームメモリー 3 と 4 (Next) の画像が 1 と 2 (On Air) に入り、サムネイルの選択状態が 1 つずつ進みます。Setup メニューで Check Recall V&K Mode がチェックされていると、シーケンスにペアの設定が記憶されている場合は画面のペアの設定も変わります。

On Air や Next の画像を直接選択するには

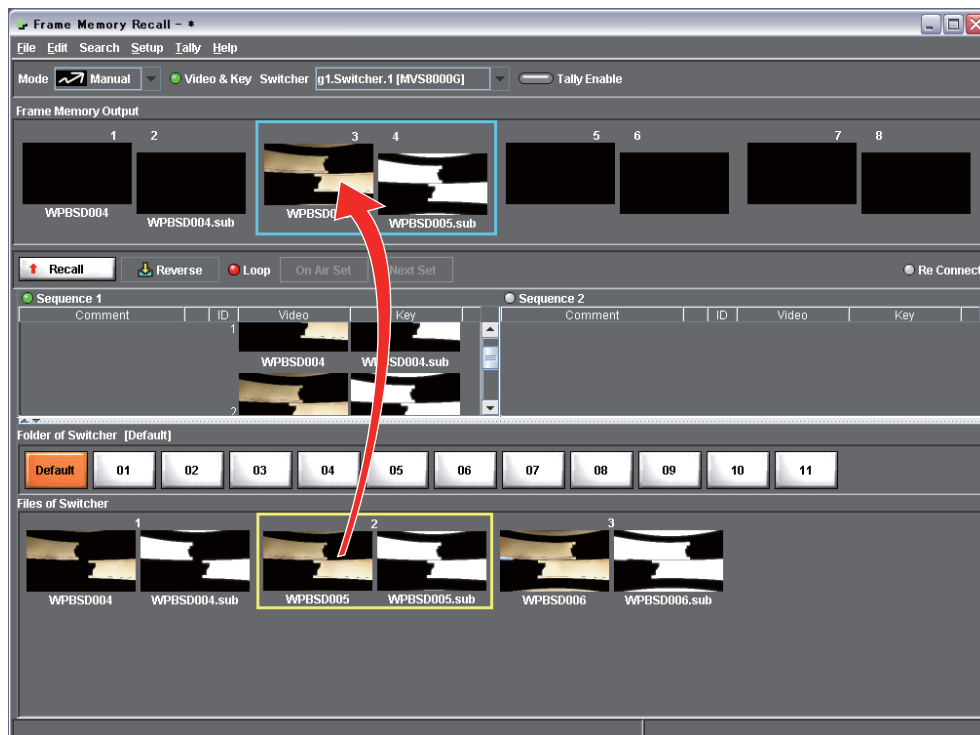
1 シーケンスに並んだサムネイルのうち、1 つを選択する。

- 2 On Air に設定する場合は  ボタンをクリックする。Next を設定する場合は  ボタンをクリックする。

On Air または Next のサムネイルが変わります。シーケンスにペアの設定が記憶されている場合は、画面のペアの設定も変わります。また、On Air には  が、Next には  が、それぞれ表示されます。

スイッチャーのフレームメモリから指定の静止画を出力させるー Manual モード

Manual モードでは、スイッチャーのフレームメモリ出力を選択してから任意のサムネイルをクリックすることにより、その画像を出力することができます。



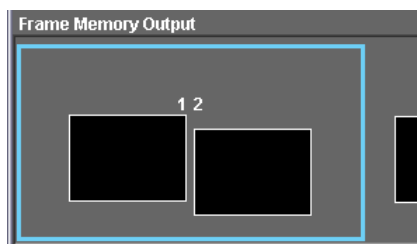
スイッチャーのフレームメモリから指定の静止画を出力させる

以下のように操作します。

- 1 Frame Memory Recall ウィンドウの Mode をクリックして [Manual] を選択する。

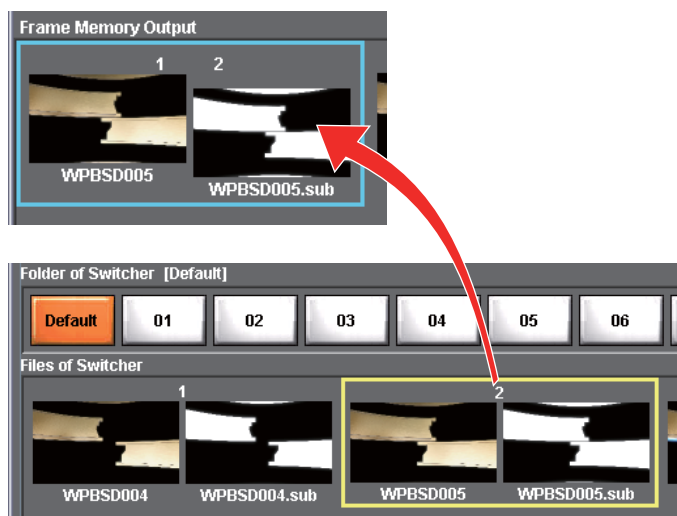


- 2 Frame Memory Output エリアで、任意のフレームメモリ（1～8のいずれか）を選択する。

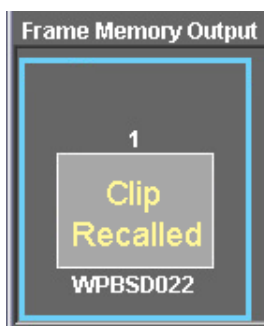


3 出力したい静止画像のサムネイルを、Files of Switcher エリアで選択する。

フレームメモリから静止画像が出力され、ウィンドウ上では Frame Memory Output のサムネイルに反映されます。



Video Clip ウィンドウでクリップのリコールが実行されると、Frame Memory Output に「Clip Recalled」と表示されます。



フレームメモリーのビデオのファイルをキーに変換する

スイッチャーの入力画像（動画）をフレームメモリーに連続して取り込むとき、手動でタイミングを取るために前後に不要な静止画ファイルができてしまいます。これらのファイルを削除することができます。

また、ビデオテープにはビデオの動画とキーの動画が別々に記録されているため、フレームメモリーに取り込んだ状態ではキーもビデオとして認識されています。これらがキーとして認識されるように、変換を行うことができます。

- 1 スイッチャーのコントロールパネルで、ビデオの動画とキーの動画をそれぞれフレームメモリーに取り込みます。

スイッチャーの Frame Memory > Animation > Record メニュー（メニュー番号：2514）または Frame Memory > Clip > Record メニュー（メニュー番号：2523）を使用します。

◆ 画像の連続取り込みについては、スイッチャーのユーザーガイド（Volume 1）をご覧ください。

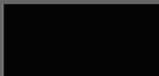

- 2 Frame Memory Recall ウィンドウで Mode をクリックして [Edit] を選択する。



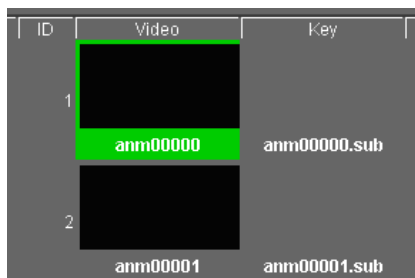
- 3 File メニューで [Read Thumbnail] を選択する。

スイッチャーからサムネイルが読み出され、Files of Switcher エリアに表示されます。

Animation > Record メニューまたは Clip > Record メニューで作成されたクリップの場合、ファイル名は、自動で付けられています。

ID	Video	Key
1		
	anm00000	anm00000.sub
2		
	anm00001	anm00001.sub
3		
	anm00002	anm00002.sub

- 4 連続画像の前後に存在する不要なファイルのサムネイルを選択する。



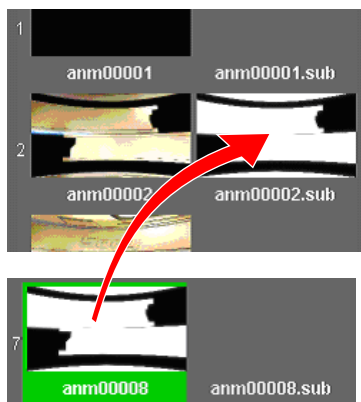
5 Edit メニューで [Delete] を選択するか、Delete キーを押す。

選択したファイルが削除されます。

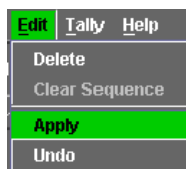
6 以下のように、選択した画像（ビデオ）をマウスのドラッグ アンド ドロップでキーに変換させる。

- ・ 1 つの画像をキーに変換する場合は、目的のサムネイルをクリックしてから、マウスのボタンを押したまま、組み合わせたいビデオ画像の横に移動し（ドラッグ）、マウスのボタンを離す（ドロップ）。
- ・ 連続した複数の画像をキーに一括変換する場合は、先頭の画像をクリックしてから、マウスのボタンと Shift キーを押したまま、末尾のサムネイルまでマウスを移動する。

Shift キーだけを離し、マウスのボタンは押したまま変換先のキーの位置までドラッグし、ドロップする。



7 上記の操作の結果をスイッチャー側に反映させるには、Edit メニューで [Apply] を選択する。



[Apply] までの操作を取り消すには

手順 7 で [Apply] を選択する前に、Edit メニューで [Undo] を選択します。ひとつ前の状態に戻すことができます。

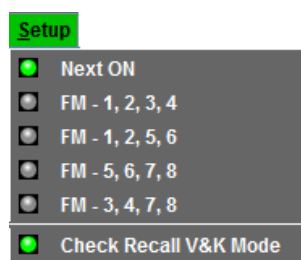
On Air と Next を任意のフレームメモリー出力に割り付ける

Frame Memory Output の欄で、On Air として 1 ～ 8 のどれを使用するかを選択できます。

たとえば、FM-1, 2, 3, 4 を選択した場合は FM-1, 2 でシーケンス 1 が、FM-3, 4 ではシーケンス 2 が、それぞれ使用されます。この場合、残りの FM-5, 6, 7, 8 は使用されません。

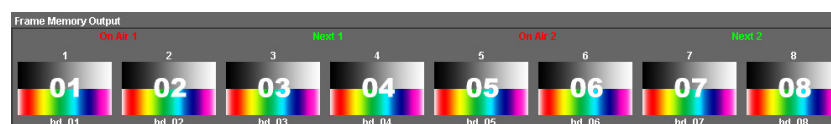
1 Frame Memory Recall ウィンドウで Setup をクリックする。

以下のように表示されます。

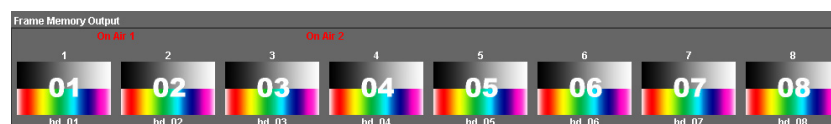


2 以下のいずれかを選択する。

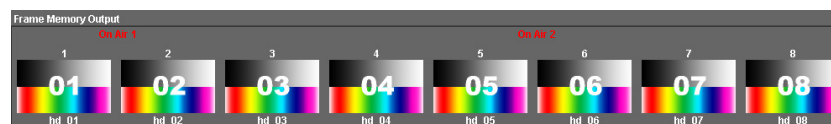
Next ON : 8 つの出力すべてを使用する。1、2、5、6 を On Air に、3、4、7、8 を Next に、それぞれ使用する。



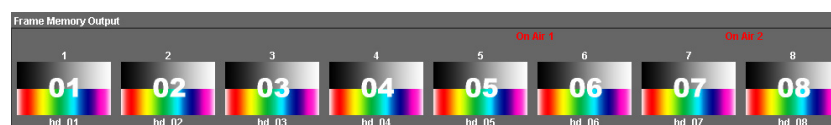
FM-1, 2, 3, 4 : 1、2、3、4 を On Air に使用する。Next は使用しない。



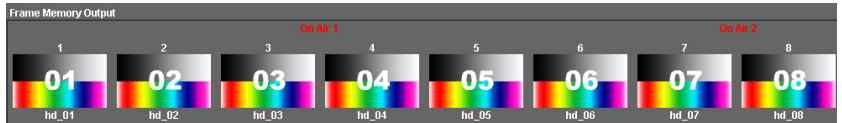
FM-1, 2, 5, 6 : 1、2、5、6 を On Air に使用する。Next は使用しない。



FM-5, 6, 7, 8 : 5、6、7、8 を On Air に使用する。Next は使用しない。



FM-3, 4, 7, 8 : 3、4、7、8 を On Air に使用する。Next は使用しない。



ダイレトリコールモード

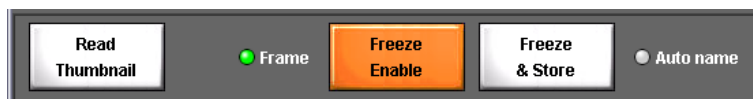
タッチパネルを使用すると、以下の操作が可能になります。

ワンタッチで呼び出す

- 1 Frame Memory Recall ウィンドウで、Mode から [Direct] を選択する。



ダイレトリコールモードになり、下図のようなボタンが表示されます。



- 2 Files of Switcher のエリアで、目的のサムネイルにタッチする。

フレームメモリーから選択した画像が出力されます。

入力画像をフリーズアンドストアする

- 1 Frame Memory Recall ウィンドウで、[Freeze Enable] を押す。(前図を参照)
- 2 必要に応じて、Frame ボタンを消灯 / 点灯させる。フリーズ画がぶれるような場合には、このボタンを消灯させ、フィールドフリーズにする。
- 3 入力画像のフリーズしたい箇所で [Freeze & Store] ボタンを押す。
フリーズが実行され、ファイル名入力のダイアログが表示されます。
- 4 希望のファイル名を入力する。

フリーズ画がスイッチャーに取り込まれます。

ファイル名入力のダイアログに未使用のファイル名を表示するには

[Auto name] のエリアを押して、文字の左にあるランプを緑色に点灯させます。点灯状態で Freeze & Store ボタンを押すと、未使用のファイル名が用意されます。

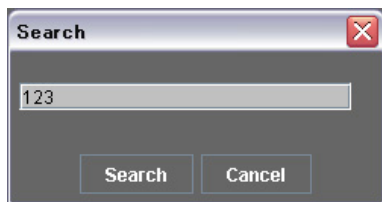
消灯状態で Freeze & Store ボタンを押すと、Files of Switcher のエリアで選択されているサムネイルと同じ名称で上書きされます。

サムネイルを名称から検索する

- 1 Sequence 1、Sequence 2 または Files of Switcher のエリアを選択する。
- 2 Search をクリックする。



文字を入力するためのダイアログが表示されます。



- 3 サーチするサムネイルの名称の一部または全部を入力する。
サーチがはじまり、指定した文字列が含まれるサムネイルが、エリアの先頭に表示されます。
指定した文字列が発見できなかった場合は Not found ! と表示されます。
文字列を変更して再び検索を行う場合は Search ボタンを、検索をやめる場合は Cancel ボタンを、それぞれクリックします。

GPI 入力ポートに接続したスイッチでフレームメモリーのシーケンスを実行する

SCU（スイッチャーコントロールユニット）の GPI-In ポートに接続したスイッチによって Frame Memory Recall のシーケンスを実行することができます。



スイッチャーでトリガーの種類を設定する

あらかじめスイッチャー側で以下の設定が必要です。

- 1 Engineering Setup > Panel > Device Interface > GPI Input メニューを表示する。

以下のようなメニューが表示されます。



- 2 スイッチを接続したポート（1～8）でトリガーの極性（ か ）を選択する。

この2つの極性のどちらにするかは、実際にスイッチを操作してから決めてください。スイッチを離れたときではなく押したときにシーケンスの動作が発生するようにします。

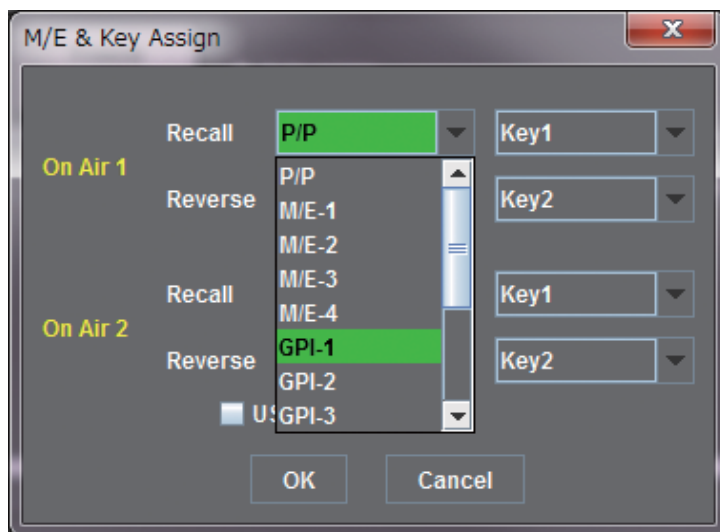
また、トリガーと同時にスイッチャーの動作も発生させたい場合は「Action」の欄で選択し、不要な場合は「No Action」を選択します。

◆操作のしかたについては、スイッチャーのユーザーガイドをご覧ください。

System Manager で GPI 入力ポートを割り付ける

- 1 Frame Memory Recall ウィンドウの Tally メニューで [M/E & Key Assign] メニューを選択する。

以下のようなダイアログが表示されます。

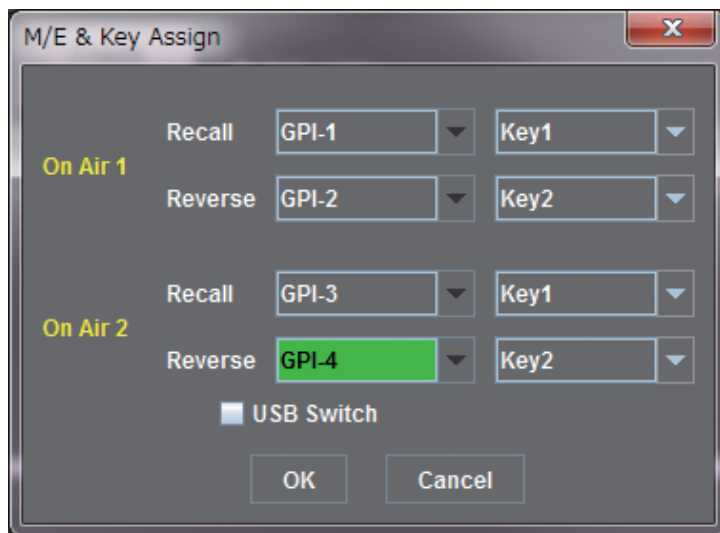


- 2 「On Air 1」と「On Air 2」のそれぞれについて、Recall と Reverse をどの GPI In ポートで操作するかを指定する。

たとえば「On Air 1」の Recall を GPI-1 で操作する場合は、前図のように候補を表示させてから GPI-1 を選択します。

次図は、シーケンスの4つの機能に対してすべて GPI-IN を割りつけた結果です。

- On Air 1 では、Recall に GPI-1 が、Reverse に GPI-2 が、それぞれ割り付けられています。
- On Air 2 では、Recall に GPI-3 が、Reverse に GPI-4 が、それぞれ割り付けられています。



概要

Video Clip は、スイッチャーが作成したフレームメモリークリップを読み出し、1 つずつ指定のフレームメモリーから出力させる機能です。クリップの再生や停止の操作を行うことができます。

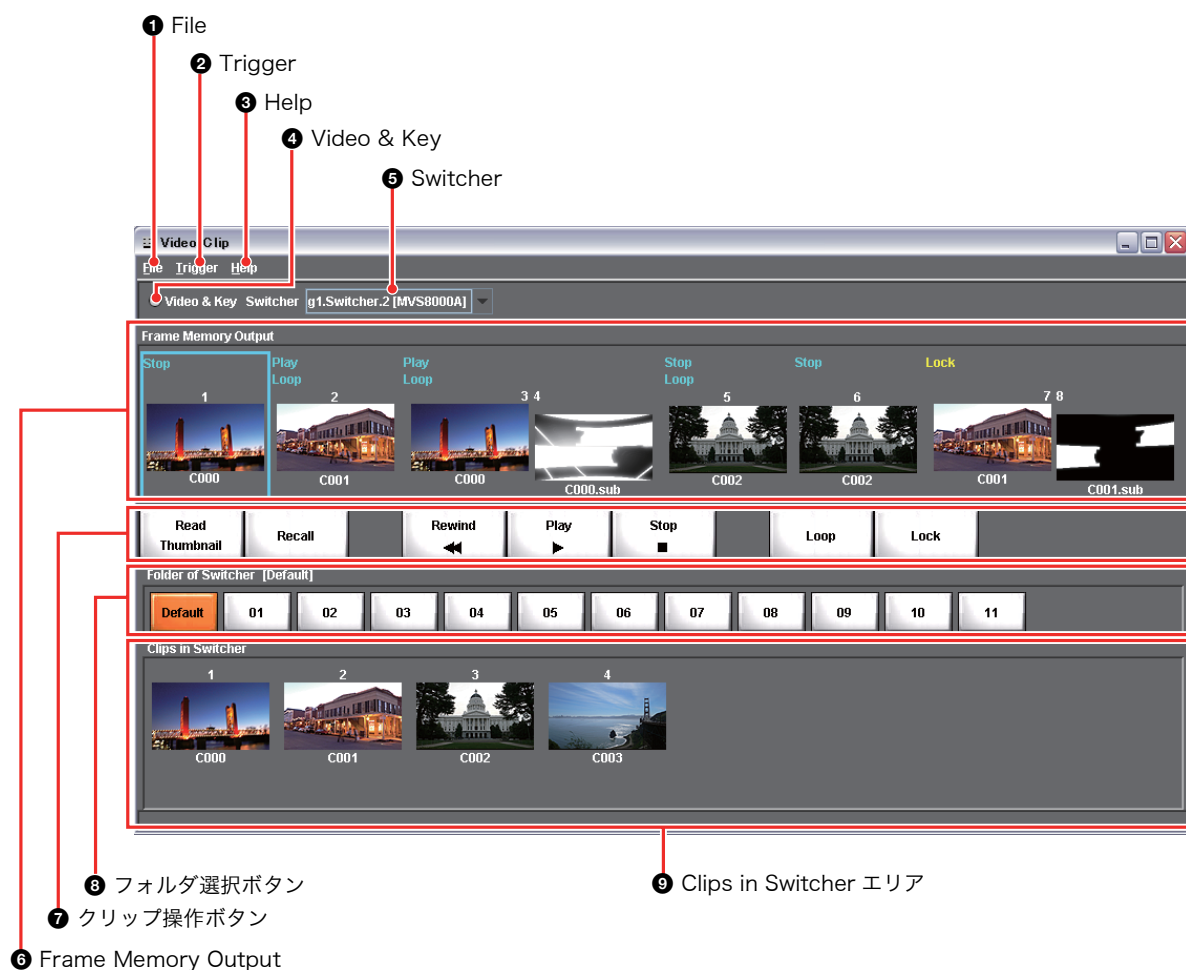
Video Clip を起動する

Video Clip を起動するには、System Manager の Main Menu ウィンドウで [Video Clip] を選択します。



Video Clip ウィンドウが表示されます。

Video Clip ウィンドウの各部の名称と働き



① File (ファイル)

クリックすると、File メニューが表示されます。File メニューには次のコマンドがあります。

Close (閉じる)：Video Clip を終了します。

② Trigger (トリガー)



Panel GPI-In：スイッチャーのコントロールパネルを制御している SCU (システムコントロールユニット) の GPI-In ポートにスイッチを接続することでクリップを操作できるようにします。

Key On Play：キーオンに連動してクリップが再生されるように設定します。

③ Help (ヘルプ)



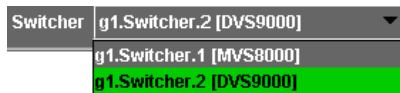
User's Guide (ユーザーガイド)：ユーザーガイド (本書) の第 9 章 (PDF) を表示します。

④ Video & Key (ビデオアンドキー)



この部分をクリックして点灯状態にすると、選択しているフレームメモリーのクリップの操作がビデオとキーのペアのモードになります。消灯状態ではビデオだけのモードになります。操作結果はスイッチャーのコントロールパネルにも反映されます。

⑤ Switcher (スイッチャー)



複数のスイッチャーが接続されている場合、操作対象を選択します。

⑥ Frame Memory Output (フレームメモリーアウト プット)

スイッチャーのフレームメモリー 1 ～ 8 からどの画像が出力されているかを表示します。

⑦ クリップ操作ボタン

呼び出したクリップを操作します。


⑧ フォルダ選択ボタン

スイッチャーで設定されているフォルダが表示されます。Read Thumbnail ボタンを押す前に、このボタンでフォルダを選択しておくと、そのフォルダのサムネイルだけが読み出されます。

⑨ Clips in Switcher (クリップスインスイッチャー) エリア

スイッチャーのフレームメモリー内に存在するクリップのサムネイルが表示されます。

Video Clip を終了する

Video Clip を終了するには、File メニューから [Close] を選択するか、右上の  ボタンをクリックします。

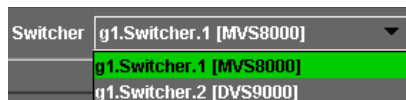
スイッチャーからクリップのサムネイルを読み出す

スイッチャーを選択する

複数のスイッチャーが接続されている場合は、クリップのサムネイルを読み出す相手先のスイッチャーを選択する必要があります。

Video Clip ウィンドウの Switcher の右側の欄に、現在選択されているスイッチャーの名称 (System Manager の Device Monitor で Description に設定された名称と Device Name) が表示されています。

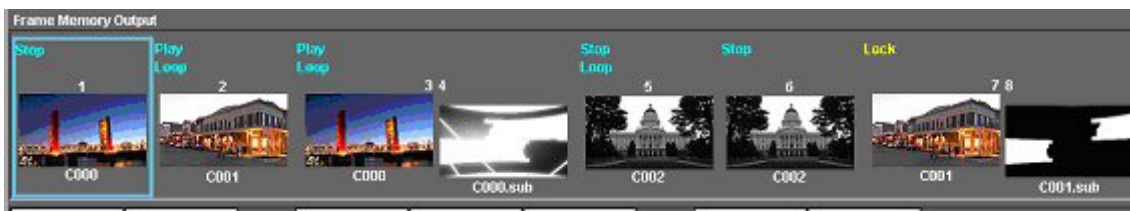
変更する場合は、▼をクリックしてからスイッチャー名を選択します。



フレームメモリごとにビデオモードを選択する

スイッチャーからクリップのサムネイルを読み出すとき、対象をビデオだけにするか、ビデオとキーの両方にする (Video & Key) かを選択します。

- 1 Frame Memory Output エリアで、対象のフレームメモリ (1 ~ 8 のいずれか) を選択する。



- 2 Video Clip ウィンドウの Video & Key をクリックする。

点灯状態ではビデオとキーのペアのモードになります。(次図参照)
消灯状態ではビデオだけのモードになります。



ご注意

- Video Clip ウィンドウで Video & Key のモードを変更すると、Frame Memory Recall ウィンドウのモードも変更されます。Frame Memory Recall ウィンドウでは出力ごとにモードを指定できないため、すべての出力のモードが変更されます。
- System Manager 側でモードを変更すると、コントロールパネルのモードも自動的に変更されます。
- 再生中のクリップがある場合は、ビデオモードを変更することはできません。

スイッチャーのフレームメモリーフォルダを選択する

スイッチャーからサムネイルを読み出すとき、フォルダ選択ボタンでフォルダを選択することができます。

ご注意

- ・フォルダの作成や削除はスイッチャーの操作パネルで行います。
- ・作成や削除の結果はすぐに System Manager に反映されます。
- ・Default フォルダを含めて最大で 12 個のフォルダを作成できます。

Video Clip ウィンドウの以下のボタンを押します。



ここでフォルダを選択してから、Read Thumbnail ボタンを押すと、選択したフォルダに含まれるサムネイルだけが、スイッチャーから読み出されます。フォルダ選択ボタンを切り換えると、以前に読み込んだそのフォルダのサムネイルが表示されます。

スイッチャーからクリップのリストを読み出して表示する

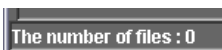
スイッチャーから読み出したサムネイルとクリップ名は、Clips in Switcher のエリアに表示されます。

ここに表示されるのは、クリップの再生時間の中間のサムネイルです。(クリップ開始時刻のサムネイルでは全面が黒の場合が多いためです。)

ご注意

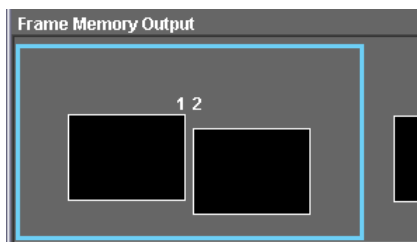
読み出されるのは 1 枚目基板のクリップのみです。

読み出した結果サムネイルが 1 つもない場合は
ステータスバーに以下のように表示されます。



スイッチャーのフレームメモリから指定のクリップを出力させる

- 1 Frame Memory Output エリアで、任意のフレームメモリ（1 ～ 8 のいずれか）を選択する。



- 2 出力したいクリップのサムネイルを、Clips in Switcher エリアで選択する。

- 3 [Recall] を押す。

フレームメモリからクリップの先頭のフレームが出力されます。

- 4 [Play] を押す。

クリップの再生が始まります。

- 5 必要に応じて、以下のボタンを押して操作する。

Read Thumbnail : スイッチャーからサムネイルを読み出す。

Rewind : クリップの先頭の画に移動する。

Loop : 繰り返し再生されるようにする。

Stop : クリップを停止する。

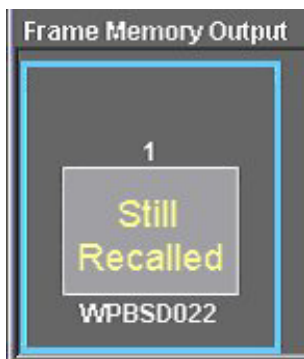
特定のフレームメモリ出力をクリップ使用禁止にするには

目的の Frame Memory Output を選択した状態で [Lock] を押す。

ご注意

クリップの再生中は、使用禁止の設定はできません。

Frame Memory ウィンドウで静止画のリコールが実行されると Frame Memory Output に「Still Recalled」と表示されます。



GPI 入力にクリップの操作を割り付ける

スイッチャーのコントロールパネルを制御している SCU（システムコントロールユニット）の GPI-In ポートに接続されたスイッチから、クリップの再生や停止などの操作ができます。8 個のポートに対して、どのフレームメモリー出力のどの機能を操作するかを割り付けます。

- 1 Video Clip ウィンドウで Trigger をクリックして [Panel GPI-In] を選択する。



以下のようなダイアログが表示されます。



- 2 対象の GPI 入力 (GPI-1 ～ GPI-8) に該当する欄で、希望のフレームメモリー出力 (FM-1 ～ FM-8) を選択する。
- 3 割り付けるクリップ操作 (Rewind、Play、Stop) を選択する。何も割り付けない場合は「No Action」を選択する。

GPI 入力のトリガーによってクリップの再生、停止、リワインドが行われるようになります。

キーのオンとクリップ再生を連動させる

フレームメモリー出力ごとに、どのキーがオンになったらクリップを再生するかを設定します。

- 1 Video Clip ウィンドウでTriggerをクリックして[Key On Play] を選択する。



- 2 対象のフレームメモリー (FM-1 ~ FM-8) に該当する欄で、左側の▼をクリックして、希望のブロック (M/E-1 ~ M/E-4、P/P) を選択する。

キーオンに連動させない場合は、「Disable」を選択する。



- 3 右側の▼をクリックして、希望のキー (Key1 ~ Key8) を選択する。



設定したキーがオンになると、クリップの再生が始まります。

このマニュアルに記載されている事柄の著作権は当社にあり、説明内容は機器購入者の使用を目的としています。

従って、当社の許可なしに無断で複写したり、説明内容（操作、保守等）と異なる目的で本マニュアルを使用することを禁止します。

商標について

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

QuickTime は、米国および、その他の国で登録された APPLE 社の商標または、登録商標です。

Java は、米国およびその他の国における米国 Sun Microsystems, Inc. の商標または登録商標です。

