

**VORSICHT:**

Um eine ausreichende Belüftung zu gewährleisten, dieses Gerät nicht in einem Bücherregal, Einbauschränk oder an einem anderen engen Platz aufstellen. Sicherstellen, dass die Ventilationsöffnungen im Gehäuse nicht durch Vorhänge oder andere Materialien blockiert werden; anderenfalls besteht die Gefahr von elektrischem Schlag oder Feuer aufgrund von Überhitzung.

**VORSICHT:**

Nur das empfohlene Zubehör verwenden, um die Gefahr von Feuer und elektrischem Schlag sowie Störungen auszuschalten.

**VORSICHT:**

UM BRAND- ODER STROMSCHLAGGEFAHR ZU REDUZIEREN, ÜBERLASSEN SIE DEN EINBAU DER GESONDERTEN SCHNITTSTELLENKARTE QUALIFIZIERTEM WARTUNGSPERSONAL.

**■ Öffnen Sie nicht das Gerät durch Abschrauben von Gehäuseteilen.**

Zur Vermeidung von elektrischem Schlag darf das Gehäuse nicht geöffnet werden. Im Geräteinneren befinden sich keine Teile, die vom Benutzer gewartet werden können.

Wartungs- und Reparaturarbeiten grundsätzlich autorisiertem Kundendienstpersonal überlassen.

**WARNING:**

UM BRAND- ODER STROMSCHLAGGEFAHR ZU REDUZIEREN, MUSS DIESES GERÄT VON ALLEN FLÜSSIGKEITEN FERNGEHALTEN WERDEN. VERMEIDEN SIE GEBRAUCH UND LAGERUNG DES GERÄTES AN ORTEN, AN DENEN DIE GEFAHR BESTEHT, DASS ES MIT FLÜSSIGKEITEN BETROPFT ODER BESPRITZT WIRD, UND STELLEN SIE KEINE FLÜSSIGKEITSBEHÄLTER AUF DAS GERÄT.

**VORSICHT:**

Selbst in der Position OFF des Netzschalters fließt ein schwacher Strom durch die Filterschaltung.

 ist die Sicherheitsinformation.

# Übersicht

---

Dieses digitale Audio-/Videomischpult ist für eine Vielzahl von Anwendungen ausgelegt, z.B. für Fälle, in denen Videosignale von Videogeräten durch digitale Verarbeitung kombiniert werden, oder in denen viele verschiedene Effektarten hinzugefügt werden. Es besitzt zwei Vollbildspeicher, ein Merkmal, das die Synchronisierung von zwei Videosignalen unnötig macht. Sein dediziertes Software-Programm, MX-Navi, ermöglicht das Herunterladen von Titeln von einem PC, um die Einfügung von Titeln zu erleichtern. Zusätzlich zu den Schiebe-, Überblend- und Digitaleffekten ist dieses Gerät mit eingebauten Chroma- und Luminanz-Key-Funktionen ausgestattet. Da es auch über Downstream-Keys, Überblendregler und Audiomischer verfügt, können die für AB-Rollschnitt erforderlichen Effekte mit diesem Gerät allein hinzugefügt werden. Buchsen für den Anschluss eines externen Steuergerätes sind ebenfalls vorhanden.

- **AB-Rollschnitt**

AB-Rollschnitt wird durch die beiden eingebauten Vollbildspeicher des Gerätes ermöglicht.

- **Anschluss eines externen Schnittsteuergerätes**

Das Gerät ist mit GPI- und RS-422A/RS-232C-Buchsen ausgestattet, die den Anschluss eines externen Schnittsteuergerätes ermöglichen.

- **Digitaleffektfunktionen**

Durch den Einsatz des internen Digitalspeichers ist es möglich, die Funktionen Standbild, Strobe, Negativ, Mono, Multi-Strobe (Aufteilung in 4, 9 oder 16), Spiegel, Mosaik und Paint zu mobilisieren. Halbbild/Vollbild-Umschaltung ist für die Funktionen Standbild, Strobe und Multi möglich. Durch den Einbau einer 3D-Zusatzkarte (AG-VE70) können auch Ripple, Multi, Spark und andere Effekte verfügbar gemacht werden.

- **Tonmischung**

Das Gerät ist mit vier Eingangsgarnituren ausgestattet.

- **Mischeffekte**

Das Gerät bietet eine Reihe von Mischeffektfunktionen, die Chroma-Key, Luminanz-Key, Überblendung, Schiebetrick und DVE-Kombinationen sowie DSK und Fading ermöglichen.

- **Interner Ereignisspeicher**

Das Gerät besitzt einen internen Speicher, in dem bis zu 100 Muster abgelegt werden können.

- **Ausgang 1 für voreilendes Referenzsignal**

# Inhalt

---

## AG-MX70

Übersicht .....	2	Posten [Audio Effects] .....	48
Teile und ihre Funktionen .....	5	Posten [PAN] .....	48
Bedienungselemente an der Frontplatte .....	5	Posten [EQ] (Equalizer) .....	49
Rückwand-Anschlussbereich .....	13	Posten [EQ Mid] (Equalizer-Mittbereich) .....	49
Externe Schnittstellen .....	16	Posten [Voice] (Voice Changer) .....	49
GPI .....	16	Posten [Mute] .....	49
RS-422A .....	16	<b>Anfangseinstellungs-Bildschirm [Setup] ...</b>	<b>50</b>
RS-232C .....	16	Posten [Mode] .....	51
TALLY .....	16	Posten [Direct Pattern] .....	51
Systemdiagramm .....	17	Posten [Audio Video] .....	53
Stromversorgung und Datensicherung .....	19	Posten [Memory] .....	54
Einstelltafelmonitor .....	19	Posten [Gen Lock] (externe Synchronisierung) .....	54
Bildschirm [INTVideo] (interne Videoeinstellungen) .....	19	Posten [Video Format] .....	54
Einstellbildschirm [Color Effects] .....	22	Posten [System1] .....	54
Einstellbildschirm [Video Effects].....	23	Posten [System2] .....	55
Ausführung von Effekten .....	29	Posten [Bus] .....	55
Einstellbildschirme der einzelnen Effekte ...	30	Posten [Audio Fader] .....	55
Schiebetrack-Einstellungen für [Transition] .....	30	Posten [Audio Level] .....	56
Posten [Chroma Key] .....	33	Posten [File] .....	56
Einstellungen für Luminanz-Key [Lum] und Extern-Key [EXT] .....	35	Posten [RS232C] .....	57
Posten [Title Key] .....	36	<b>Sonstige Einstellungen .....</b>	<b>57</b>
Posten [Basic Pattern Key] .....	37	Ereignisspeicher .....	57
Sonstige Key-Einstellungen .....	38	Mustereinstellungen .....	58
DSK/Fade-Einstellungen .....	45	Übergangszeiteinstellungen .....	58
Posten [DSK Source] .....	45	<b>Übergangsmuster .....</b>	<b>59</b>
Posten [DSK Key] .....	46	<b>Keymuster .....</b>	<b>67</b>
Posten [Crop] .....	46		
Posten [DSK On/Off] .....	46		
Posten [DSK Effects] .....	47		
Posten [Fade] .....	47		

- “Microsoft” und “Windows” sind eingetragene Warenzeichen der amerikanischen Microsoft Corporation in den USA und in anderen Ländern.
- “Dynamic Rounding” ist von Quantel, Ltd. lizenziert. Das DR-Logo ist ein Warenzeichen von Quantel Ltd.

# Contents

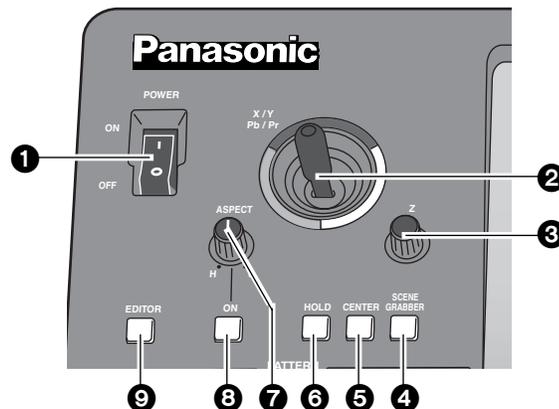
---

## MX-Navi

<b>Angaben zu dieser Software</b> .....	<b>73</b>	<b>Titeldatenoperationen</b> .....	<b>85</b>
Beschreibung der Software .....	73	Ablauf bis zur Titeldatenwiedergabe .....	85
Systemvoraussetzungen .....	73	Registrieren von Titeldaten in der Übertragungsliste .....	85
<b>Umriss von MX-Navi</b> .....	<b>73</b>	Einstellen der Titeldatenwiedergabe-Eigenschaften ...	85
<b>Verarbeitung von Bilddaten</b> .....	<b>74</b>	Manuelle Übertragung und Wiedergabe von Titeldaten ...	87
Nach Datentyp .....	74	Manuelle Übertragung und Wiedergabe von Titeldaten ...	87
Anzeigemethoden .....	74	Löschen von Titeldaten .....	87
DSK-Effekte .....	74	Überprüfen des Titeldatenbilds .....	88
Bildgröße .....	74	Umsortieren der Übertragungsliste .....	88
Unterstützte Bildformate .....	74	Speichern der Übertragungsliste .....	88
Verwaltung des Bildspeichers .....	75	Öffnen einer Übertragungsliste .....	88
<b>Vor dem Gebrauch</b> .....	<b>76</b>	Löschen von Titeldaten von der Übertragungsliste ...	88
AG-MX70-Anschlüsse .....	76	<b>Sonstige Operationen</b> .....	<b>89</b>
Installation des USB-Treibers .....	76	Überprüfen des AG-MX70-Speicherzustands .....	89
Für Windows 98 und Windows 2000 .....	76	Ändern der AG-MX70-Speichereinstellungen .....	89
Für Windows ME .....	77	Übertragung und Wiedergabe von IntVideo-Daten ..	89
Für Windows XP .....	77	Einstellen der Wiedergabeeigenschaften für	
Installation von MX-Navi .....	78	IntVideo-Daten .....	90
Betriebsprüfung .....	78	Löschen von IntVideo-Daten .....	90
<b>Starten und Beenden</b> .....	<b>79</b>	Auslesen von Daten .....	90
Starten von MX-Navi .....	79	Aufrufen von Ereignissen .....	90
Beenden von MX-Navi .....	79	Anfangseinstellungen der Eigenschaftsdaten .....	91
<b>Bildschirmbeschreibungen</b> .....	<b>79</b>	Einrichten der Betriebsumgebung .....	92
Hauptfenster .....	79	<b>Liste der Zugriffstasten</b> .....	<b>93</b>
Symbolmodus .....	79	<b>Störungsbeseitigung</b> .....	<b>94</b>
Listenmodus .....	81	<b>Technische Daten</b> .....	<b>96</b>
<b>Menübeschreibungen</b> .....	<b>82</b>		
File-Menü .....	82		
Edit-Menü .....	82		
View-Menü .....	83		
Cursor-Menü .....	83		
Operation-Menü .....	84		
Tool-Menü .....	84		
Help-Menü .....	84		

# Teile und ihre Funktionen

## Bedienungselemente an der Frontplatte



### 1 Schalter POWER

Dieser Schalter dient zum Ein- und Ausschalten der Netzstromversorgung. Wählen Sie "Power" auf dem Anfangseinstellungsbildschirm "Setup": Wählen Sie nun "Reset", um die Standardeinstellungen beim Einschalten der Stromversorgung herzustellen, oder "Preset", um den Betrieb mit den gleichen Einstellungen zu beginnen, die beim Abschluss der vorhergehenden Operation wirksam waren. Wenn Sie [Demo] wählen, wird der Demonstrationsmodus nach dem Einschalten aktiviert. Sie können den Demonstrationsmodus durch Wählen von [Enter] verlassen.

Wenn die Stromversorgung ausgeschaltet wird, werden die Bedienungstafel-Einstellungen im Datenspeicher gesichert.

### 2 Joystick

Der Joystick wird als XY-Positionierer und als Regler für die Farbeinstellungen verwendet. Die Umschaltung erfolgt je nach Bedarf. Er kann X, Y und Z für positionierbare Muster einstellen.

Außerdem kann damit der Color Corrector-UV-Weißabgleich und die Chroma-Sättigung eingestellt werden.

Bei der Einstellung der Chroma-Keys kann er als X/Y-Positionsregler für die Wahl des blauen Hintergrunds verwendet werden.

### 3 Drehregler Z

Dieser Regler dient zur Einstellung der Keygröße Z während der Keypositions-Einstellungen und der Luminanzeinstellung Y unter den Farbeinstellungen.

### 4 Taste SCENE GRABBER

Wird diese Taste bei einem bestimmten Keymuster auf ON gedrückt, kann das im Stanzsignal enthaltene Bild in das Muster eingefügt und bewegt werden.

#### <Hinweis>

Sie können nur jeweils Multi-Strobe oder Scene Grabber (aber nicht beides) wählen. Der zuletzt gewählte Effekt hat den Vorrang, und die vorher gewählten Effekte werden aufgehoben.

### 5 Taste CENTER

Wenn diese Taste auf ON gedrückt wird, wird eine Zentrierung durchgeführt.

Im Falle von Farbeinstellungen wird die Farbsättigung auf Null gesetzt.

Im Falle von Positionseinstellungen wird das Muster zentriert.

### 6 Taste HOLD

Wenn diese Taste auf ON gedrückt wird, wird der Joystickbetrieb gestoppt. Die Taste CENTER kann jedoch selbst in der Stellung ON dieser Taste benutzt werden.

Wenn diese Taste auf OFF ausgerastet wird, erfolgt eine Aktualisierung auf den Joystickwert.

### 7 Regler ASPECT

Dieser Regler dient zum Einstellen des Seitenverhältnisses für Keymuster mit einstellbarem Seitenverhältnis. Durch Drehen in Richtung H wird die Breite (horizontal) vergrößert; durch Drehen in Richtung V wird die Höhe (vertikal) vergrößert.

### 8 Taste ASPECT ON

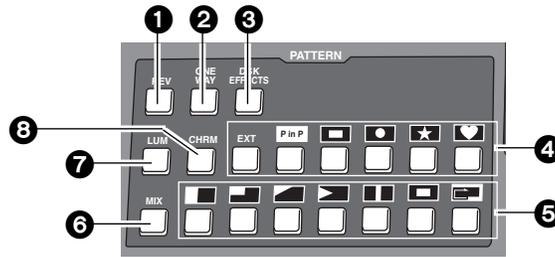
Wird diese Taste auf ON gedrückt, ist die mit dem Regler ASPECT vorgenommene Einstellung wirksam. Wird sie auf OFF ausgerastet, wird das Standard-Seitenverhältnis (Mittelwert) hergestellt.

### 9 Taste EDITOR

Mit dieser Taste kann die RS-422-Steuerung aktiviert oder deaktiviert werden, und wenn sie deaktiviert ist, können Einstellungen manuell vorgenommen werden, selbst wenn Schnittpoperationen mit RS-422 durchgeführt werden.

Wenn die Lampe dieser Taste leuchtet (ON), werden die am Editor vorgenommenen Einstellungen akzeptiert; wenn sie erloschen ist (OFF), werden die Editor-Einstellungen annulliert, so dass die Einstellungen manuell durchgeführt werden können.

# Teile und ihre Funktionen



## 1 Taste REV

Diese Taste dient zum Umkehren der Keys und Übergangs-Keymuster, von Frame ein/aus sowie der Signale von Chroma-Key, Luminanz-Key, Extern-Key und Titel- $\alpha$ -Key.

Im Falle von Mustern, die keine Umkehroperationen gestatten, blinkt die Lampe der Taste, um anzuzeigen, dass diese Muster nicht umgekehrt werden können.

## 2 Taste ONE WAY

Bei der AB-Bus-Einstellung stellt diese Taste das Übergangsmuster auf ein Einwegmuster ein.

Im Falle von Preset-Bus oder Programm-Bus oder von Mustern, die keine Umkehrmuster aufweisen, blinkt die Lampe der Taste, um anzuzeigen, dass die Effekte nicht ausgeführt werden können.

## 3 Taste DSK EFFECTS

Wenn diese Taste auf die Stellung ON gedrückt wird, werden Übergangsmuster und 3D-DVE für DSK verwendet. ME wird auf Diss eingestellt.

Wenn die DSK-Effekte aktiviert sind, können Chroma-Key und Luminanz-Key nicht gewählt werden.

Die Standardeinstellung dieser Taste ist OFF, und manche Muster können nicht für die DSK-Effekte verwendet werden.

### <Hinweis>

Wenn DSK Effects für ein Muster, das nicht von DSK unterstützt wird, unter Verwendung einer Schiebetracknummer auf ON eingestellt worden ist, blinkt die Lampe der Taste, um anzuzeigen, dass DSK Effects nicht angewandt werden kann.

## 4 Keymuster-Direktasten

Diese Tasten werden verwendet, um Keymuster direkt aufzurufen. Mit den SETUP-Anfangseinstellungen können Keymuster von den Standardeinstellungen auf jedes Muster eingestellt werden.

Die Einstellungen im Zusammenhang mit Rändern werden ebenfalls für jede Taste gespeichert.

## 5 Übergangsmuster-Direktasten

Diese Tasten werden verwendet, um Übergangsmuster direkt aufzurufen. Mit den SETUP-Anfangseinstellungen können Übergangsmuster von den Standardeinstellungen auf jedes Muster eingestellt werden.

Die Einstellungen im Zusammenhang mit Rändern werden ebenfalls für jede Taste gespeichert.

## 6 Taste MIX

Diese Taste dient zum Aufrufen von Mischübergängen.

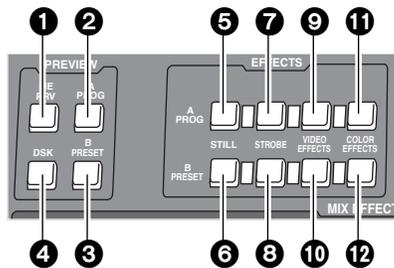
## 7 Taste LUM (Luminanz-Key)

Diese Taste dient zum Aufrufen des Luminanz-Keys. Beim Aufrufen des Keys wird die vorherige Einstellung gespeichert.

## 8 Taste CHRM (Chroma-Key)

Diese Taste dient zum Aufrufen des Chroma-Keys. Beim Aufrufen des Keys wird die vorherige Einstellung gespeichert.

# Teile und ihre Funktionen



## Vorschau-Ausgangswahlbereich

Die Bedienelemente in diesem Bereich werden benutzt, um zu bestimmen, welche Bilder unter den Übergangsvorschau-, DSK-Vorschau- und A/B-Bus-Bildern über die Buchse PREVIEW an der Rückwand ausgegeben werden.

### 1 Wahltaste ME PRV

Mit dieser Taste wird ME-Vorschau als das an die Vorschaubuchse auszugebende Bild gewählt. Bei Übergängen kann das Bild des Übergangsziels vorgeschaut werden; bei Keys können kombinierte Bilder vorgeschaut werden.

### 2 A/PROG-Bus-Wahltaste

Mit dieser Taste wird das A/PROG-Bus-Signal als das an die Vorschaubuchse auszugebende Bild gewählt.

### 3 B/PRESET-Bus-Wahltaste

Mit dieser Taste wird das B/PROG-Bus-Signal als das an die Vorschaubuchse auszugebende Bild gewählt.

### 4 DSK-Wahltaste

Mit dieser Taste wird das DSK-Kombinationsbild als das an die Vorschaubuchse auszugebende Bild gewählt.

#### <Hinweis>

Wenn PROG oder PRESET als Buseinstellung gewählt worden ist, wird die Busquelle mit jedem Übergang umgeschaltet. Diese Taste leuchtet oder blinkt, wie folgt, um den aktuellen Busstatus anzuzeigen: Wenn der Busstatus der gleiche wie bei der Initialisierung ist (beim Einschalten der Stromversorgung), leuchtet die Taste. Wenn ein Übergang durchgeführt und dabei die Busquelle umgeschaltet worden ist, blinkt die Taste.

## Effektausführungstastenbereich

### 5 B/PRESET-Bus / Ausführungstaste STILL

Diese Taste wendet den Standbildeffekt zwangsweise auf den B/PRESET-Bus an. Wird diese Taste gedrückt, erscheint die B/PRESET-Videoeffekt-Einstellseite auf dem LCD-Display.

### 6 B/PRESET-Bus / Ausführungstaste STILL

Diese Taste wendet den Standbildeffekt zwangsweise auf den B/PRESET-Bus an. Wird diese Taste gedrückt, erscheint die B/PRESET-Videoeffekt-Einstellseite auf dem LCD-Display.

### 7 A/PROG-Bus / Ausführungstaste STROBE

Diese Taste wendet den Strobe-Effekt zwangsweise auf den A/PROG-Bus an. Die Einstellung wird auf der [Video Effects]-Einstellseite durchgeführt. Wird diese Taste gedrückt, erscheint die A/PROG-Videoeffekt-Einstellseite auf dem LCD-Display.

### 8 B/PRESET-Bus / Ausführungstaste STROBE

Diese Taste wendet den Strobe-Effekt zwangsweise auf den B/PRESET-Bus an.

Wird diese Taste gedrückt, erscheint die B/PRESET-Videoeffekt-Einstellseite auf dem LCD-Display. Die Standbild- und Strobe-Halbbild/Vollbild-Einstellung wird mit den Zeiteffekteinstellungen von [Video Effects] durchgeführt.

#### <Hinweis>

Die gleichzeitige Wahl von Standbild und Strobe ist nicht möglich.

Der zuletzt gewählte Effekt hat Vorrang. Der manuelle Strobe-Effekt wird ausgeführt, indem diese Taste gleichzeitig mit der Taste SHIFT gedrückt wird.

### 9 A/PROG-Bus / Ausführungstaste VIDEO EFFECTS

Diese Taste wendet die durch [Video Effects] eingestellten Effekte Mosaic, Decay und andere Videoeffekte auf den A/PROG-Bus an.

Wird diese Taste gedrückt, erscheint die A/PROG-Videoeffekt-Einstellseite auf dem LCD-Display. Wird diese Taste zusammen mit der Taste SHIFT gedrückt, kann die A/PROG-Videoeffekt-Einstellseite auf dem LCD-Display angezeigt werden, ohne die ON/OFF-Einstellung der Effekte zu ändern.

### 10 B/PRESET-Bus / Ausführungstaste VIDEO EFFECTS

Diese Taste wendet die durch [Video Effects] eingestellten Effekte Mosaic, Decay und andere Videoeffekte auf den B/PRESET-Bus an.

Wird diese Taste zusammen mit der Taste SHIFT gedrückt, kann die B/PRESET-Videoeffekt-Einstellseite auf dem LCD-Display angezeigt werden, ohne die ON/OFF-Einstellung der Effekte zu ändern.

### 11 A/PROG-Bus-Farbeffekt-Ausführungstaste

Diese Taste wendet den Weißabgleich, die Helligkeitseinstellung und andere durch [Color Effects] eingestellte Farbeffekte auf den A/PROG-Bus an.

Wird diese Taste zusammen mit der Taste SHIFT gedrückt, kann die A/PROG-Farbeffekt-Einstellseite auf dem LCD-Display angezeigt werden, ohne die ON/OFF-Einstellung der Effekte zu ändern.

### 12 B/PRESET-Bus / Ausführungstaste COLOR EFFECTS

Diese Taste wendet den Weißabgleich, die Helligkeitseinstellung und andere durch [Color Effects] eingestellte Farbeffekte auf den B/PRESET-Bus an.

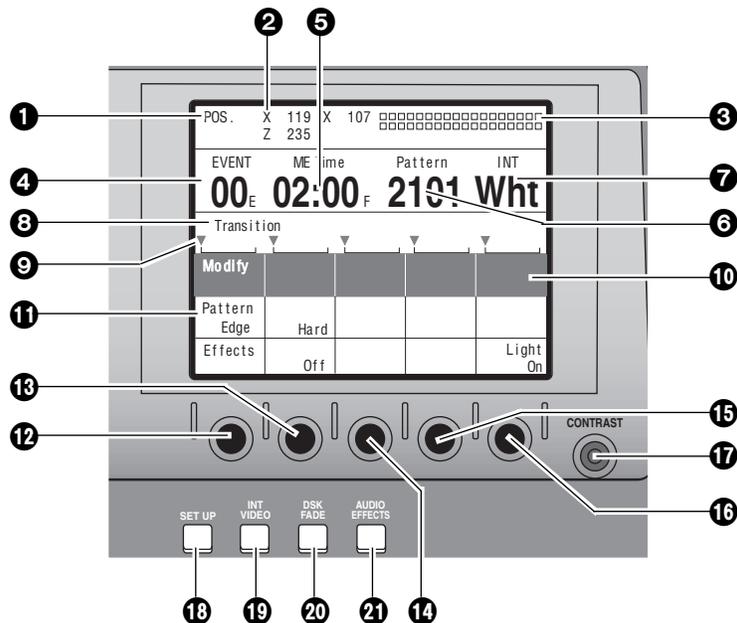
Wird diese Taste zusammen mit der Taste SHIFT gedrückt, kann die B/PRESET-Farbeffekt-Einstellseite auf dem LCD-Display angezeigt werden, ohne die ON/OFF-Einstellung der Effekte zu ändern.

#### <Hinweis>

Die gleichzeitige Wahl der Farbeffekte und Monochromeffekte ist nicht möglich. Wenn beide gewählt werden, haben die Monochromeffekte immer den Vorrang.

# Teile und ihre Funktionen

## Einstelltafelbereich



### 1 LCD-Display

Die Effektparameter, Zeiteinstellungen und andere Informationen werden auf diesem Display angezeigt

### 2 Joystick, Z-Parameter-Anzeigefeld

Während der Positionierung werden die X/Y/Z-Parameter hier angezeigt; während der Farbeinstellungen werden die Pb/Pr/Y-Parameter angezeigt.

### 3 Audiopegelmesser

Hier wird der Pegel des Audio-Ausgangssignals angezeigt.

### 4 Ereignisnummer-Anzeigefeld

Die Ereignisnummern werden hier angezeigt.

### 5 Zeitanzeigefeld

Die Übergangszeiten von ME, DSK und FADE werden hier angezeigt.

### 6 Musternummer-Anzeigefeld

Die Übergangs- und Keynummern werden hier angezeigt.

### 7 Anzeigefeld für interne (intern erzeugte) Videosignale

Die Einstellungen für die internen Videosignale werden hier angezeigt.

### 8 Einstellseiten-Anzeigefeld

Der Name der durch Tastenbedienung aufgerufenen Seite wird hier angezeigt.

### 9 Drehreglerpositions-Anzeigefeld

Die gegenwärtig eingestellten Positionen der Drehregler 1, 2, 3, 4 und 5 werden hier angezeigt.

### 10 Rollbalken

Hier wird die Position auf der Seite des gegenwärtig angezeigten Postens angezeigt.

### 11 Posten-, Parameter-Einstellfeld

Die mit Hilfe der Einstellseiten eingestellten Details werden hier umgeschaltet und angezeigt. Die gewählten Einstellungen werden invertiert angezeigt, und die einzelnen Parameter können mit den Drehreglern 1, 2, 3, 4 und 5 geändert werden.

### 12 Drehregler 1

Mit diesem Regler wird der Parameter eines ausgewählten Postens eingestellt.

### 13 Drehregler 2

Mit diesem Regler wird der Parameter eines ausgewählten Postens eingestellt.

### 14 Drehregler 3

Mit diesem Regler wird der Parameter eines ausgewählten Postens eingestellt.

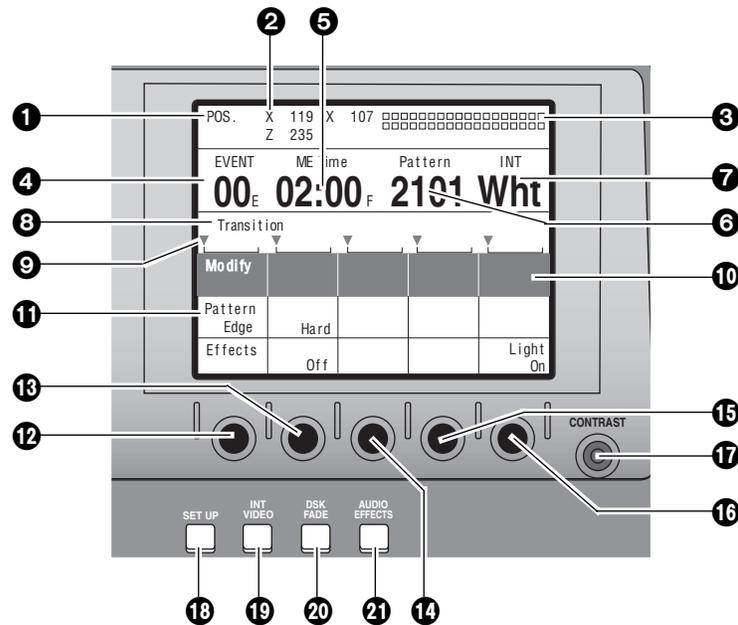
### 15 Drehregler 4

Mit diesem Regler wird der Parameter eines ausgewählten Postens eingestellt.

### 16 Drehregler 5

Mit diesem Regler wird der Parameter eines ausgewählten Postens eingestellt.

# Teile und ihre Funktionen



## 17 Regler LCD CONTRAST

Mit diesem Regler wird der Kontrast des LCD-Displays eingestellt.

## 18 Taste SET UP (Anfangseinstellungsseitenanzeige)

Diese Taste dient zum Anzeigen der Anfangseinstellungsseite.

## 19 Taste INT VIDEO (Anzeige der Seite für interne Videoeinstellungen)

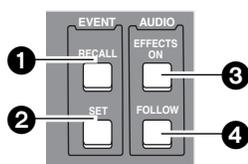
Diese Taste dient zum Anzeigen der Seite für interne Videoeinstellungen.

## 20 Taste DSK FADE (Anzeige der DSK/Fade-Einstellungsseite)

Diese Taste dient zum Anzeigen der DSK/Fade-Einstellungsseite.

## 21 Taste AUDIO EFFECTS (Anzeige der Audioeffekt-Einstellungsseite)

Diese Taste dient zum Anzeigen der Audioeffekt-Einstellungsseite.



## 1 Taste EVENT RECALL

Diese Taste dient zum Auslesen von Ereignissen.

## 2 Taste EVENT SET

Diese Taste dient zum Speichern von Ereignissen.

## 3 Taste AUDIO EFFECTS ON (Audioeffekt-Ausführung)

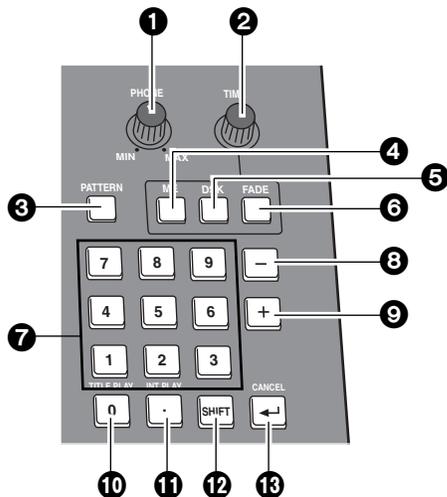
In der Stellung ON der Taste werden die auf der Audioeffekt-Einstellungsseite eingestellten Effekte ausgeführt.

## 4 Taste AUDIO FOLLOW

Diese Taste ermöglicht die Anpassung des Tons an das Bild während des Video-ME-Übergangs oder des Fading-Vorgangs. Ihre Funktion wird in der Stellung ON unterstützt.

ON oder OFF für Fading wird auf der DSK/Fade-Einstellungsseite voreingestellt.

# Teile und ihre Funktionen



## 1 Regler PHONE (Kopfhörerlautstärke)

Mit diesem Regler wird der Pegel des Kopfhörerausgangs (PHONE) an der Rückwand eingestellt.

Der Ton des mit der DSK/Fade-Einstellung überzublennden Teils kann vor der Überblendung mitgehört werden, so dass er selbst bei Verwendung von AudioFade zu hören ist.

Die Ausgabe der Tonsignale erfolgt auf der Rückwand. Da der Audiopegelmessung den Prog-Ausgangspegel anzeigt, bleibt er unverändert, selbst wenn der Kopfhörerpegel verändert wird.

## 2 Drehregler TIME (Zeiteinstellung)

Mit diesem Regler werden die Übergangszeiten von ME, DSK und FADE eingestellt.

## 3 Taste PATTERN (Einstellung der Übergangs-/Keymsternummer)

Stellen Sie diese Taste auf ON, um die Musternummern mit den Zifferntasten einzustellen. In der Stellung OFF kann die Zeit mit den Zifferntasten eingestellt werden.

## 4 Einstelltaste ME (ME/Key-Übergangszeit)

Stellen Sie diese Taste auf ON, um die auf den ME/Key-Übergang anzuwendende Zeit mit dem Drehregler TIME einzustellen. Wenn die Taste PATTERN auf OFF steht, kann die Zeit mit den Zifferntasten eingestellt werden.

## 5 Einstelltaste DSK (DSK-Übergangszeit)

Stellen Sie diese Taste auf ON, um die auf DSK anzuwendende Zeit mit dem Drehregler TIME einzustellen.

Wenn die Taste PATTERN auf OFF steht, kann die Zeit mit den Zifferntasten eingestellt werden.

## 6 Einstelltaste FADE (Fade-Übergangszeit)

Stellen Sie diese Taste auf ON, um die auf FADE anzuwendende Zeit mit dem Drehregler TIME einzustellen.

Wenn die Taste PATTERN auf OFF steht, kann die Zeit mit den Zifferntasten eingestellt werden.

## 7 Zifferntasten 1 bis 9

Diese Tasten dienen zur Eingabe von numerischen Werten für die Ereignisnummern, wenn die Taste EVENT RECALL oder EVENT SET auf ON steht, für die Musternummern, wenn die Taste EVENT RECALL oder EVENT SET auf OFF und die Taste PATTERN auf ON steht, und für die Übergangszeiten, wenn die Taste PATTERN auf OFF steht.

## 8 Taste “-”

Diese Taste dient zum Erniedrigen der Ereignisnummern, wenn die Taste EVENT RECALL oder EVENT SET auf ON steht, der Musternummern, wenn die Taste EVENT RECALL oder EVENT SET auf OFF und die Taste PATTERN auf ON steht, und der Übergangszeiten, wenn die Taste PATTERN auf OFF steht.

## 9 Taste “+”

Diese Taste dient zum Erhöhen der Ereignisnummern, wenn die Taste EVENT RECALL oder EVENT SET auf ON steht, der Musternummern, wenn die Taste EVENT RECALL oder EVENT SET auf OFF und die Taste PATTERN auf ON steht, und der Übergangszeiten, wenn die Taste PATTERN auf OFF steht.

## 10 Zifferntaste 0

Diese Taste dient zur Eingabe von Nullen. Wenn sie zusammen mit der Taste SHIFT gedrückt wird, beginnt die Wiedergabe der im angewählten Titelspeicher enthaltenen Animation.

## 11 Punktaste

Mit dieser Taste werden bei der Zeiteingabe die Sekunden eingegeben.

Beispiel: [2].[5] → 2 Sekunden 5 Vollbilder

Wenn sie zusammen mit der Taste SHIFT gedrückt wird, beginnt die Wiedergabe des angewählten internen Videoclips.

## 12 Taste SHIFT

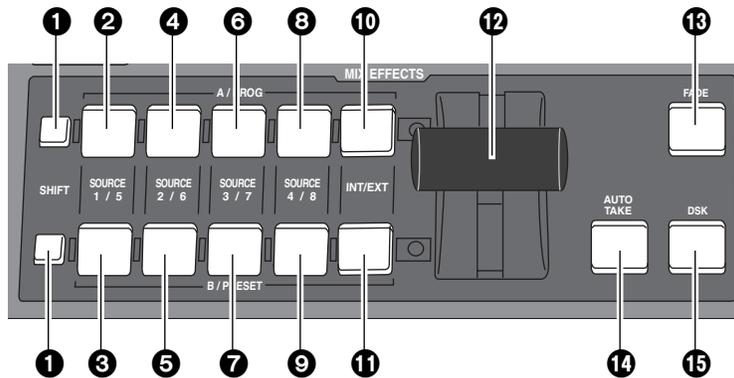
Wenn diese Taste zusammen mit einer anderen Taste gedrückt wird, erhält man einen anderen Effekt als den, der erzeugt wird, wenn die betreffende Taste allein gedrückt wird.

## 13 Eingabetaste

Diese Taste dient zur Eingabe von numerischen Werten. Wenn “OK?” auf dem LCD-Display erscheint, drücken Sie diese Taste, um die Einstellung einzugeben.

Die Eingabe wird annulliert, wenn diese Taste zusammen mit der Taste SHIFT gedrückt wird.

# Teile und ihre Funktionen



## 1 Taste SHIFT

Diese Taste hat die gleiche Funktion wie die Taste SHIFT für die Zifferntasten.

## 2 A/PROG / Wahl taste SOURCE 1/5

Diese Taste dient zur Wahl der Quelle 1, die durch die Anfangseinstellungen für den A/PROG-Bus festgelegt wurde. Wenn sie zusammen mit der Taste SHIFT gedrückt wird, wird Quelle 5 gewählt.

## 3 B/PRESET / Wahl taste SOURCE 1/5

Diese Taste dient zur Wahl der Quelle 1, die durch die Anfangseinstellungen für den B/PRESET-Bus festgelegt wurde. Wenn sie zusammen mit der Taste SHIFT gedrückt wird, wird Quelle 5 gewählt.

## 4 A/PROG / Wahl taste SOURCE 2/6

Diese Taste dient zur Wahl der Quelle 2, die durch die Anfangseinstellungen für den A/PROG-Bus festgelegt wurde. Wenn sie zusammen mit der Taste SHIFT gedrückt wird, wird Quelle 6 gewählt.

## 5 B/PRESET / Wahl taste SOURCE 2/6

Diese Taste dient zur Wahl der Quelle 2, die durch die Anfangseinstellungen für den B/PRESET-Bus festgelegt wurde. Wenn sie zusammen mit der Taste SHIFT gedrückt wird, wird Quelle 6 gewählt.

## 6 A/PROG / Wahl taste SOURCE 3/7

Diese Taste dient zur Wahl der Quelle 3, die durch die Anfangseinstellungen für den A/PROG-Bus festgelegt wurde. Wenn sie zusammen mit der Taste SHIFT gedrückt wird, wird Quelle 7 gewählt.

## 7 B/PRESET / Wahl taste SOURCE 3/7

Diese Taste dient zur Wahl der Quelle 3, die durch die Anfangseinstellungen für den B/PRESET-Bus festgelegt wurde. Wenn sie zusammen mit der Taste SHIFT gedrückt wird, wird Quelle 7 gewählt.

## 8 A/PROG / Wahl taste SOURCE 4/8

Diese Taste dient zur Wahl der Quelle 4, die durch die Anfangseinstellungen für den A/PROG-Bus festgelegt wurde. Wenn sie zusammen mit der Taste SHIFT gedrückt wird, wird Quelle 8 gewählt.

## 9 B/PRESET / Wahl taste SOURCE 4/8

Diese Taste dient zur Wahl der Quelle 4, die durch die Anfangseinstellungen für den B/PRESET-Bus festgelegt wurde. Wenn sie zusammen mit der Taste SHIFT gedrückt wird, wird Quelle 8 gewählt.

## 10 A/PROG / Wahl taste INT/EXT

Diese Taste dient zur Wahl des Bilds (INT), das auf der Seite für interne Videoeinstellungen für den A/PROG-Bus festgelegt wurde. Wenn sie zusammen mit der Taste SHIFT gedrückt wird, wird der externe Eingang (EXT) gewählt.

## 11 B/PRESET / Wahl taste INT/EXT

Diese Taste dient zur Wahl des Bilds (INT), das auf der Seite für interne Videoeinstellungen für den B/PRESET-Bus festgelegt wurde. Wenn sie zusammen mit der Taste SHIFT gedrückt wird, wird der externe Eingang (EXT) gewählt.

## 12 Überblendhebel

Dieser Hebel ermöglicht die manuelle Durchführung von Überblendungen.

## 13 Taste FADE (Fade-Ausführung)

Diese Taste ermöglicht das Ausblenden zu der auf der Einstellungsseite [DSK/FADE] festgelegten Farbe. Die Lampe der Taste leuchtet während der Ausführung; während der Ausblendung blinkt sie.

## 14 Taste AUTO TAKE

Diese Taste ermöglicht die automatische Überblendung der ME-Übergänge und Keys. Die Lampe der Taste leuchtet während der Ausführung. Wenn sie während der Überblendung erneut gedrückt wird, wird die Überblendung an der Position abgebrochen, an der die Taste gedrückt wurde.

Während die Überblendung angehalten ist, blinkt die Lampe. Bei erneutem Drücken wird die Überblendung fortgesetzt.

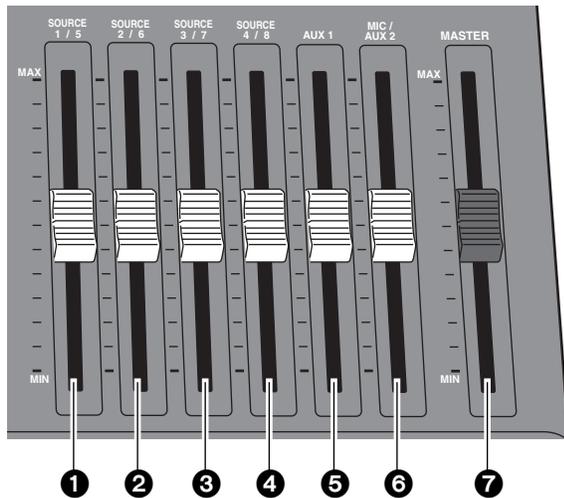
## 15 Taste DSK (DSK-Ausführung)

Diese Taste ermöglicht die Ausführung des DSK-Vorgangs, der auf der Einstellungsseite [DSK/FADE] eingestellt wurde.

Die Lampe der Taste leuchtet während der Ausführung; während des DSK-Vorgangs blinkt sie.

# Teile und ihre Funktionen

## Audiomischerbereich



- ① Schieberegler SOURCE 1/5
- ② Schieberegler SOURCE 2/6
- ③ Schieberegler SOURCE 3/7
- ④ Schieberegler SOURCE 4/8

Diese Schieberegler dienen zum Einstellen der Audioquellenpegel, die durch die Audio Fader-Einstellungen auf dem Anfangseinstellungs-Bildschirm zugewiesen wurden.

### <Hinweis>

Die eingestellten Tonsignale von 1 bis 8 werden an den Kreuzpunkten gewählt und kombiniert.

Wenn [FOLLOW] auf ON eingestellt ist, wird die Überblendung mit Video gekoppelt. Wenn [FOLLOW] auf OFF eingestellt ist, wird die Überblendung nicht mit Video gekoppelt. Die Tonsignale von AB werden kombiniert.

Der Ausgangspegel kann mit dem Schieberegler MASTER eingestellt werden.

Die eingestellten Effekte werden mit der Taste AUDIO EFFECTS ON ausgeführt.

Die Beziehung zwischen dem Inhalt der Audio Fader-Einstellungen und den Quellen, die den Schiebereglern zugeordnet sind, ist aus den Tabellen unten und rechts ersichtlich (siehe Seite 55).

### ⑤ Schieberegler AUX 1

Dieser Schieberegler dient zur Einstellung des Audiopegels von Eingang AUX 1.

### ⑥ Schieberegler MIC/AUX 2

Dieser Schieberegler dient zur Einstellung des Audiopegels von Eingang (Kanal R von AUX1 oder MIC/AUX2) der auf der Anfangseinstellungsseite festgelegt wurde.

### ⑦ Schieberegler MASTER

Dieser Schieberegler dient zur Einstellung des Ausgangspegels.

Er führt die Effekte aus, die mit der Taste AUDIO EFFECTS ON eingestellt worden sind.

### <Hinweis>

Wenn die Position des Schiebereglers nicht mit dem internen Pegel übereinstimmt, bewirkt die Schiebereglerbetätigung Folgendes.

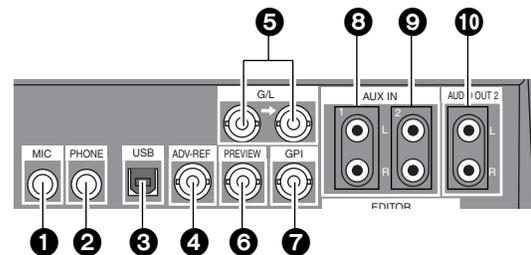
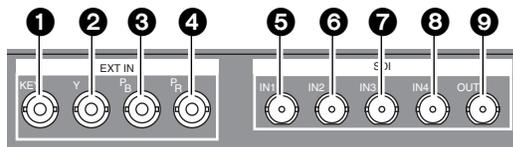
- Wenn der Schieberegler zur Seite des internen Pegels bewegt wird, ändert sich der Pegel nicht, bis er mit dem internen Pegel übereinstimmt.
- Wenn der Schieberegler von der Seite des internen Pegels weg bewegt wird, passt sich der Pegel der Position des Schiebereglers an.

	AUX1	MIC/AUX2
<b>Pair</b>	Kanäle L und R von AUX1	Kanäle L und R von MIC/AUX2
<b>Sepa.</b>	Kanal L von AUX1 (oder AUX2/MIC mit Shift)	Kanal R von AUX1 (oder AUX2/MIC mit Shift)

	Ausgabeformat	Schieberegler 1/5	Schieberegler 2/6	Schieberegler 3/7	Schieberegler 4/8
<b>CP Pair</b>		Kanäle L und R von Source 1 (oder Source 5 mit Shift)	Kanäle L und R von Source 2 (oder Source 6 mit Shift)	Kanäle L und R von Source 3 (oder Source 7 mit Shift)	Kanäle L und R von Source 4 (oder Source 8 mit Shift)
<b>Bus Sep1</b>		Kanal L von A/PROG-Bus	Kanal R von A/PROG-Bus	Kanal L von B/PRESET-Bus	Kanal R von B/PRESET-Bus
<b>Bus Sep2</b>	Ausgang der Audioquelle des Kreuzpunkts gewählt.	Bei Wahl von A/B-Bus: Kanal L von A-Bus	Bei Wahl von A/B-Bus: Kanal R von A-Bus	Bei Wahl von A/B-Bus: Kanal L von B-Bus	Bei Wahl von A/B-Bus: Kanal R von B-Bus
		Bei Wahl von PROG/PRESET und Wenn die Vorschautaste leuchtet: Kanal L von PROG-Bus Wenn die Vorschautaste blinkt: Kanal L von PRESET-Bus	Bei Wahl von PROG/PRESET und Wenn die Vorschautaste leuchtet: Kanal R von PROG-Bus Wenn die Vorschautaste blinkt: Kanal R von PRESET-Bus	Bei Wahl von PROG/PRESET und Wenn die Vorschautaste leuchtet: Kanal L von PRESET-Bus Wenn die Vorschautaste blinkt: Kanal L von PROG-Bus	Bei Wahl von PROG/PRESET und Wenn die Vorschautaste leuchtet: Kanal R von PRESET-Bus Wenn die Vorschautaste blinkt: Kanal R von PROG-Bus
<b>12 Pair</b>	Fixiert auf Audioquelle der Kreuzpunkte 1 und 2.	Kanäle L und R von Source 1	Kanäle L und R von Source 2	Funktioniert nicht	Funktioniert nicht
<b>12 Sepa.</b>		Kanal L von Source 1	Kanal R von Source 1	Kanal L von Source 2	Kanal R von Source 2

# Teile und ihre Funktionen

## Rückwand-Anschlussbereich



## EXT IN (Extern-Key-Eingangsbereich)

### 1 Extern-Key-Eingangsbuchse

Diese Buchse kann für Key- oder DSK-Anwendungen verwendet werden. In diese Buchse kann auch ein Genlocksignal unter Verwendung der Einstellungen auf der Anfangseinstellungsseite eingespeist werden.

### 2 Buchse für externe Y-Eingabe

Das EXT- oder DSK Y-Signal des Kreuzpunkts wird in diese Buchse eingegeben.

Die DSK-Quelle kann auf der DSK/FADE-Einstellungsseite eingestellt werden.

### 3 Buchse für externe PB-Eingabe

Das EXT- oder DSK PB-Signal des Kreuzpunkts wird in diese Buchse eingegeben.

### 4 Buchse für externe PR-Eingabe

Das EXT- oder DSK PR-Signal des Kreuzpunkts wird in diese Buchse eingegeben.

#### <Hinweise>

- Nicht standardmäßige Signale werden nicht akzeptiert.
- Da die Eingangssignale nicht durch die Vollbildspeicher passieren, müssen sie mit diesem Gerät synchronisiert werden.

## SDI (SDI-Optionsbereich)

### 5 Buchse IN1

### 6 Buchse IN2

### 7 Buchse IN3

### 8 Buchse IN4

### 9 Buchse OUT

Die oben aufgelisteten Buchsen werden benutzt, wenn die Zusatzkarte (AG-YA70) installiert worden ist.

### 1 Eingangsbuchse MIC

Diese Buchse kann auf der Anfangseinstellungsseite auf MIC oder AUX 2 eingestellt werden.

### 2 Ausgangsbuchse PHONE (Kopfhörer)

Ein Kopfhörer wird an diese Buchse angeschlossen.

### 3 USB-Schnittstellenbuchse

Diese Buchse wird für den Anschluss an einen PC und das Übertragen von Dateien verwendet.

### 4 Ausgangsbuchse ADV-REF (voreilende Referenz)

Diese Buchse gibt das Referenzsignal mit voreilender vertikaler Phase für Quelleneingabezwecke aus.

### 5 Eingangsbuchsen G/L (Genlock-Referenz)

Bei diesen Buchsen handelt es sich um automatisch terminierte Durchschleifbuchsen.

Sie liefern Signale zum Quellengerät (Videorecorder oder Kamera) und lösen den Genlock (Taktsynchronisierung) aus.

Bei entsprechender Wahl auf der Anfangseinstellungsseite ist der Genlock für den Eingang G/L oder EXTKEY möglich.

### 6 Ausgangsbuchse PREVIEW

Die mit der Vorschau-Wahltaste gewählten Signale werden von dieser Buchse ausgegeben.

### 7 Eingangsbuchse GPI

Bei entsprechender Wahl auf der Anfangseinstellungsseite kann für ME, DSK oder FADE ein Auslöser angewandt und eine Überblendung ermöglicht werden. Der Effekt wird 3 Vollbilder später angewandt.

### 8 Eingangsbuchsen AUX IN (Reserve) 1 L und R

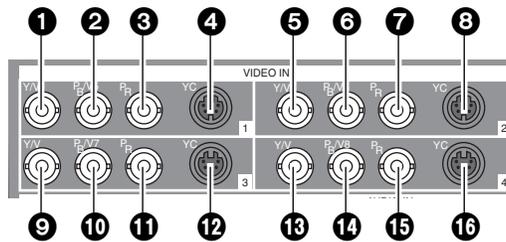
### 9 Eingangsbuchsen AUX IN (Reserve) 2 L und R

Diese Buchsen können benutzt werden, wenn eine entsprechende Wahl auf der Anfangseinstellungsseite getroffen wird.

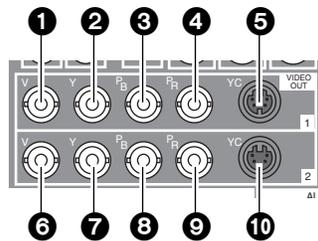
### 10 Ausgangsbuchsen AUDIO OUT 2 L und R

Diese Buchsen sind unsymmetrische Audio-Ausgangsbuchsen.

# Teile und ihre Funktionen

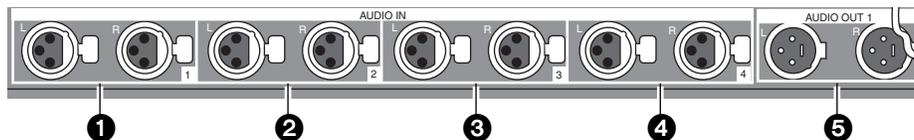


- |   |   |
|---|---|
| ❶ FBAS-/Y-Komponentensignal-Eingangsbuchse 1    | ❹ FBAS-/Y-Komponentensignal-Eingangsbuchse 3    |
| ❷ FBAS 5-/PB-Komponentensignal-Eingangsbuchse 1 | ❺ FBAS 7-/PB-Komponentensignal-Eingangsbuchse 3 |
| ❸ PR-Komponentensignal-Eingangsbuchse 1         | ❻ PR-Komponentensignal-Eingangsbuchse 3         |
| ❹ YC-Eingangsbuchse 1                           | ❼ YC-Eingangsbuchse 3                           |
| ❺ FBAS-/Y-Komponentensignal-Eingangsbuchse 2    | ❽ FBAS-/Y-Komponentensignal-Eingangsbuchse 4    |
| ❻ FBAS 6-/PB-Komponentensignal-Eingangsbuchse 2 | ❾ FBAS 8-/PB-Komponentensignal-Eingangsbuchse 4 |
| ❼ PR-Komponentensignal-Eingangsbuchse 2         | ❿ PR-Komponentensignal-Eingangsbuchse 4         |
| ❽ YC-Eingangsbuchse 2                           | ⓫ YC-Eingangsbuchse 4                           |



- |   |   |
|---|---|
| ❶ FBAS-Ausgangsbuchse 1                 | ❹ FBAS-Ausgangsbuchse 2                 |
| ❷ Y-Komponentensignal-Ausgangsbuchse 1  | ❺ Y-Komponentensignal-Ausgangsbuchse 2  |
| ❸ PB-Komponentensignal-Ausgangsbuchse 1 | ❻ PB-Komponentensignal-Ausgangsbuchse 2 |
| ❹ PR-Komponentensignal-Ausgangsbuchse 1 | ❼ PR-Komponentensignal-Ausgangsbuchse 2 |
| ❽ YC-Ausgangsbuchse 1                   | ⓫ YC-Ausgangsbuchse 2                   |

# Teile und ihre Funktionen



## 1 Analoge Audio-Eingangsbuchsen 1

Die in diese Buchsen eingespeisten Audiosignale werden in den auf der Anfangseinstellungsseite gewählten Kreuzpunkt eingegeben.

## 2 Analoge Audio-Eingangsbuchsen 2

Die in diese Buchsen eingespeisten Audiosignale werden in den auf der Anfangseinstellungsseite gewählten Kreuzpunkt eingegeben.

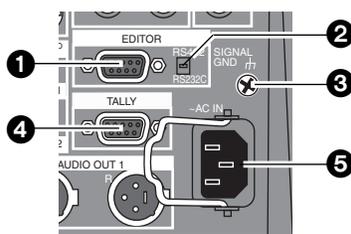
## 3 Analoge Audio-Eingangsbuchsen 3

Die in diese Buchsen eingespeisten Audiosignale werden in den auf der Anfangseinstellungsseite gewählten Kreuzpunkt eingegeben.

## 4 Analoge Audio-Eingangsbuchsen 4

Die in diese Buchsen eingespeisten Audiosignale werden in den auf der Anfangseinstellungsseite gewählten Kreuzpunkt eingegeben.

## 5 Analoge Audio-Ausgangsbuchsen



## 1 Schnittstellenbuchse EDITOR (9-polig)

Diese Buchse wird verwendet, um das Gerät mit einem RS-422A- oder RS-232C-Steuergerät zu verbinden.

## 2 RS-422A/RS-232C-Wahlschalter

Dieser Schalter dient zum Umschalten zwischen dem RS-422A- und dem RS-232C-Steuerprotokoll.

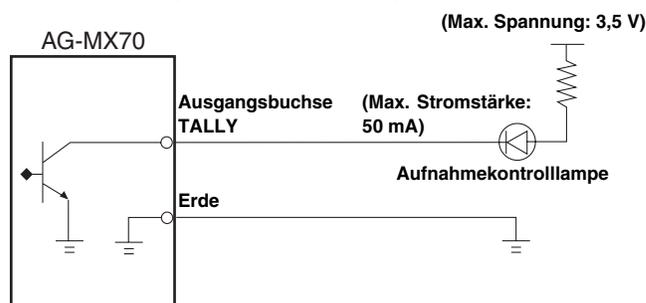
## 3 Klemme SIGNAL GND (Erde)

## 4 Ausgangsbuchse TALLY

Die Buchse TALLY an der Rückwand ist für die Ausgabe der Kontrolllampensignale der Kreuzpunkte 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 oder 8 vorgesehen.

Die vom jeweiligen Kreuzpunkt verwendete Buchse wird auf ON eingestellt.

### Beispiel für Kontrolllampenanschlüsse



## 5 Netzstromeingang AC IN

# Externe Schnittstellen

Dieses Gerät ist mit drei Anschlüssen zur Unterstützung von vier externen Schnittstellen ausgestattet: einer GPI-Eingangsbuchse, einer RS-422A/RS-232C-Buchse (9-polig) und einer Kontrolllampen-Ausgangsbuchse. Wählen Sie den Anschluss, der für das von Ihnen verwendete Schnittsteuergerät geeignet ist.

## ■ GPI (General Purpose Interface)

Diese Buchse ermöglicht die Verwendung von automatischen Takes mit dem GPI-Ausgang des externen Steuergerätes. Beim Abfall des GPI-Signals werden auf der Tafel eingestellte Wipe/Mix-Effekte bzw. DSK oder Fade ausgeführt.

## ■ RS-422A

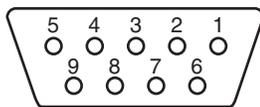
Diese Buchse ermöglicht den Anschluss des externen Schnittsteuergerätes AG-A850 und die Fernsteuerung des Videorecorders.

### ● Über das AG-A850 steuerbare Funktionen

- Wipe-Einstellungen
- Mischen
- Einstellungen für Auto-Take- und Auto-Fade-Zeit
- Ein- und Ausblenden des Downstream-Keys
- Umschaltung zwischen Kreuzpunkt-Quelle 1 bis Quelle 6 INT oder EXT  
(Die Kreuzmodus-Umschaltung wird mit dem RS-422A/RS-232C-Wahlschalter an der Rückwand durchgeführt. Die Schnittsteuergeräte-Unterstützung ist unten angegeben.)

### ● Anschlüsse

- 1) Stellen Sie den RS-422A/RS-232C-Wahlschalter auf "RS-422A".
- 2) Schließen Sie das Verbindungskabel vom AG-A850 an die Schnittsteuergerätebuchse dieses Gerätes an.
- 3) Die Stiftbelegung der Schnittsteuergerätebuchse ist unten angegeben.



Buchse (9P)

Stift-Nr.	Signal
1	FRAME GROUND
2	TRANSMIT A
3	RECEIVE B
4	RECEIVE COMMON
5	SPARE
6	TRANSMIT COMMON
7	TRANSMIT B
8	RECEIVE A
9	FRAME GROUND

## ■ RS-232C

Diese Buchse ermöglicht die Steuerung des Gerätes über einen PC. Alle Funktionen des Gerätes außer AUX 1 und AUX 2 können eingestellt werden.

### ● Anschluss des Konversionskabels

RS-232C	AG-MX70
25-polig	9-polig
1 TXD	1 SPARE
3 RXD	2 RXD
4 RTS	3 TXD
5 CTS	4 DTR
6 DSR	5 SIG.G
7 SIG.G	6 DSR
20 DTR	9 SPARE
	[DCE-VERBINDUNG]

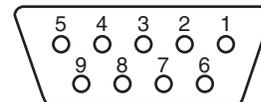
Verwenden Sie die obige Konversion auch mit einem 9-poligen Geradkabel.

### <Hinweise> Schneiden mit den Schnittstellenanschlüssen RS-422A, RS-232C und GPI

- Die Befehle werden empfangen und dann 3 Vollbilder später ausgeführt.
- Wenn bei installierter 3D-Zusatzkarte der Modus 1-Frame Dly mit den Systemeinstellungen 1 (siehe Seite 55) auf der Anfangseinstellungsseite "Setup" gewählt worden ist, werden Bild und Ton immer mit einer 1-Vollbild-Verzögerung ausgegeben.
- Wenn Sie ein DVE-Muster wählen, stellen Sie die Übergangszeit auf mehr als 2 Vollbilder ein. Bei einer niedrigeren Zeiteinstellung kann keine Garantie für das Vollbild gegeben werden.

## ■ Tally

Dies ist der offene Anschluss für die Aufnahmekontrolllampe.



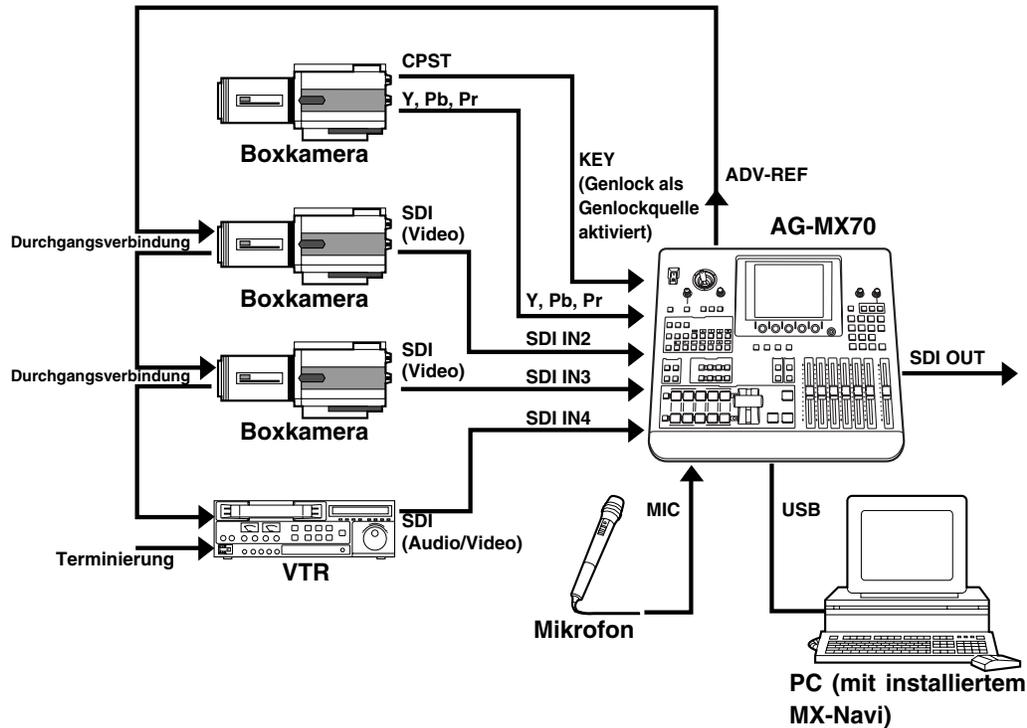
Buchse (9P)

Stift-Nr.	Signal
1	Ausgang für Kreuzpunkt 1
2	Ausgang für Kreuzpunkt 2
3	Ausgang für Kreuzpunkt 3
4	Ausgang für Kreuzpunkt 4
5	Ausgang für Kreuzpunkt 5
6	Ausgang für Kreuzpunkt 6
7	Ausgang für Kreuzpunkt 7
8	Ausgang für Kreuzpunkt 8 oder EXT
9	GND

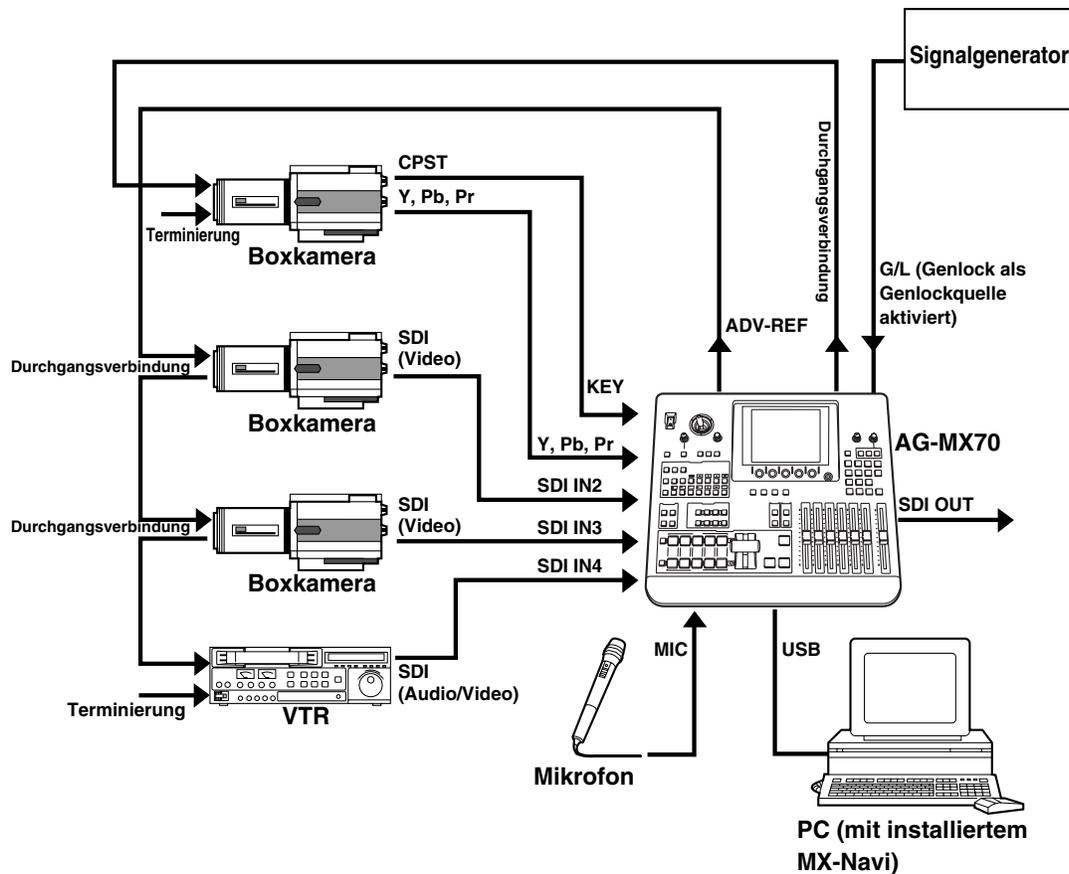
# Systemdiagramm

Wenn Kameras, Videorecorder und andere Videokomponenten angeschlossen werden, kann dieses Gerät die Videosignale dieser Komponenten digital verarbeiten.

## Beispiel 1 Live-Anwendung (1)

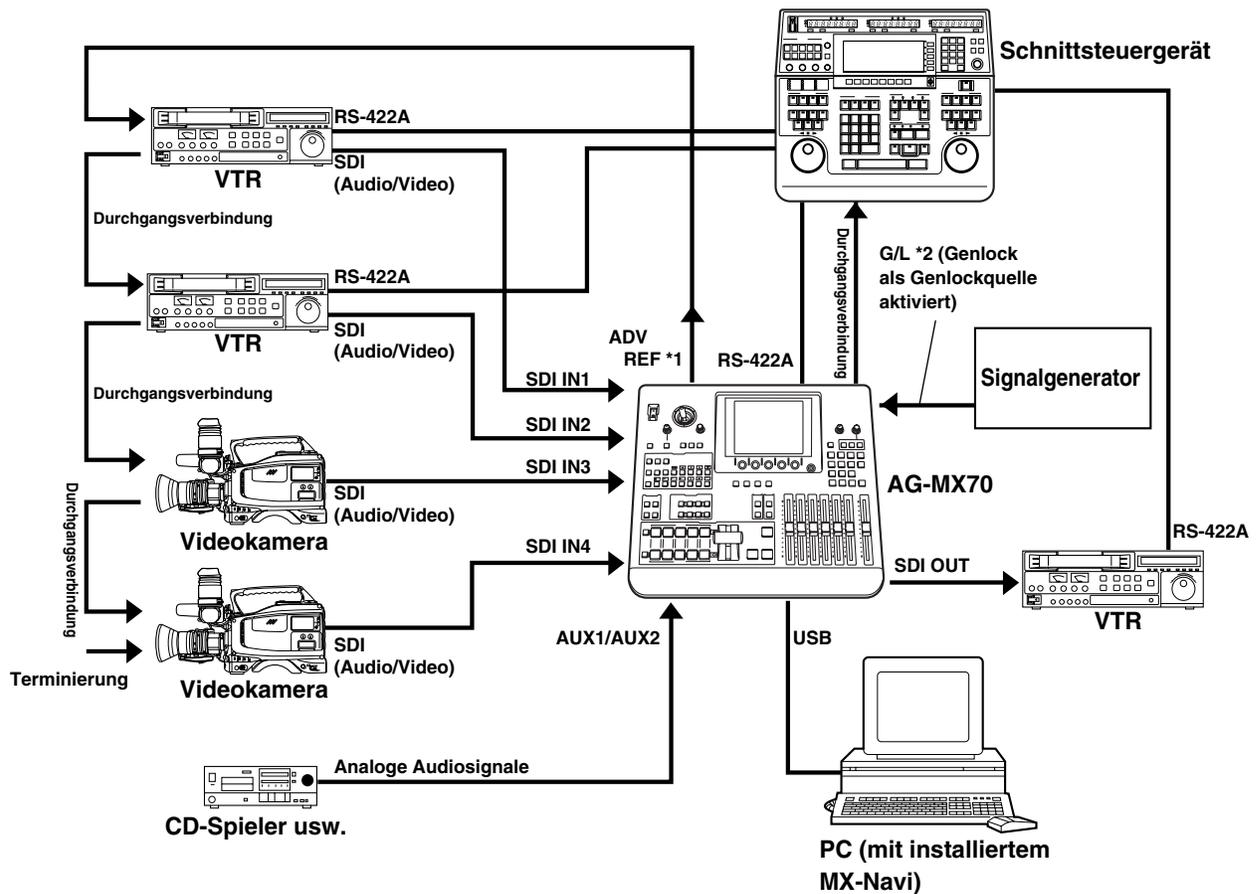


## Beispiel 2 Live-Anwendung (2)



# System Diagram

## Beispiel 3 Schnittanwendung



\*1: Der Anschluss des ADV REF-Signals ist nicht unbedingt notwendig, doch wenn dieses Signal angeschlossen worden ist, kann "StillOff" durch die Buseinstellung (siehe Seite 55) auf der Anfangseinstellungsseite "Setup" gewählt werden, und der Eingang kann mit der Kreuzpunktaste direkt umgeschaltet werden.

\*2: ADV REF kann auch anstelle des G/L-Durchschleifsignals als das zum Schnittsteuergerät AG-A850 geleitete Synchronsignal verwendet werden.

# Stromversorgung und Datensicherung

Die Bedienungstafel-Einstellungen werden beim Ausschalten der Stromversorgung im internen Speicher gespeichert. Durch die Wahl von [Power] → [Reset] auf der Anfangseinstellungsseite [Setup] werden beim erneuten Einschalten der Stromversorgung die Standardeinstellungen wiederhergestellt, und das System wird mit den Einstellungen gestartet, die am Ende der vorhergehenden Sitzung durch die Wahl von [Power] → [Preset] hergestellt wurden. Wenn [Demo] auf der Tafel [Setup] gewählt wurde, wird beim Einschalten der Stromversorgung der Demonstrationsmodus aktiviert.

Wählen Sie vom Demonstrationsmodus aus [Reset] oder [Preset] auf der Tafel [Setup], um das System neu zu starten. Der Demonstrationsmodus kann mit [Enter] verlassen werden.

Die Bedienungstafel-Einstellungen, die Setup-Einstellungen und ihre Dateien, die Key Learn-Einstellungen und die Ereignisspeicherdaten werden gespeichert. Diese Einstellungen und Daten werden durch den Flashspeicher gesichert, selbst wenn die Stromversorgung ausgeschaltet wird.

## Einstelltafelmonitor

Die zahlreichen Funktionen des Gerätes werden auf dem Einstelltafelmonitor eingestellt. Die grundlegende Konfiguration dieses Bildschirms wird im Folgenden beschrieben.

- Im obersten Teil des Bildschirms werden die XY-Werte des Joysticks, der Z-Wert des Drehreglers und der Audio-Pegelmesser angezeigt.
- In der zweiten Ebene des Bildschirms von oben werden Ereignisnummer, Übergangszeit, Musternummer und interne Videoeinstellung angezeigt.
- In der dritten Ebene des Bildschirms von oben werden der Titel des Menüs auf dem Display und die Einstellbereiche der Menüposten angezeigt.
- Die Einstellungen werden von der Mitte nach unten angezeigt. Die Einstellungen von vier Posten werden pro Seite angezeigt. Wenn mehr als vier Posteneinstellungen vorhanden sind, können sie mit dem Drehregler 1 oder 2 gerollt und angezeigt werden. Jedem Posten werden zwei Zeilen zugewiesen, und an die 7 alphanumerische Zeichen werden pro Posten angezeigt. In manchen Fällen werden Abkürzungen für die Anzeigen verwendet.
- Die Anzeige des angewählten Menüpostens wird in invertierter Darstellung hervorgehoben.
- Mit [Shift] + [Enter] werden die angewählten Menüposten auf ihre Vorgaben zurückgesetzt.

## Bildschirm [INTVideo] (interne Videoeinstellungen)

Wash Pb 128 Pr 128 Y 128				
Event <b>00E</b>	ME Time <b>10:00F</b>	Pattern <b>3015</b>	INT <b>Blue</b>	
INT Video		Grade Pos 80		
Back <b>Matte</b>	Color <b>White</b>	Level <b>255</b>	Pattern <b>H1</b>	Grade <b>0</b>
Color <b>Bar</b>				
Memory	Page <b>1</b>	Frame <b>1</b>	Field	Mode <b>Write</b>
R1	R2	R3	R4	R5

Wht  
 Yelw  
 Cyan  
 Gren  
 Mgt  
 Red  
 Blue  
 Blk  
 Cst1  
 Cst2  
 CL Br  
 St 1-30  
 Mv 1-30

Die internen Videoeinstellungen werden auf diesem Bildschirm durchgeführt. Dieses Menü wird gewählt, wenn die Taste INT VIDEO unterhalb des LCD-Displays gedrückt wird. Es wird nicht durch INT an einem Kreuzpunkt gewählt. Während diese Einstellungen durchgeführt werden, wird der Farbeinstellungsmodus für die XY-Werte des Joysticks und den Z-Wert des Drehreglers hergestellt. Der Farbensatz erscheint oben rechts.

Menüposten

[Back Matte], [Color Bar] und [Memory] werden mit dem Drehregler 1 gewählt.

# Bildschirm [INTVideo] (interne Videoeinstellungen)

## Wenn [Back Matte] gewählt wurde

Die Anzeigen der Joystick-XY-Werte und des Drehregler-Z-Wertes werden auf Wash gesetzt, und die Waschfarbe, welche die Gradations-Begleitfarbe ist, wird eingestellt.

Die Anzeigen [X], [Y] und [Z] für Joystick und Drehregler wechseln zu [Pb], [Pr] und [Y], und die Farbe kann eingestellt werden. [Pb][Pr] kann auf einen beliebigen Wert von 0 bis 255, und [Y] auf einen beliebigen Wert von 16 bis 255 eingestellt werden, aber nur, wenn [Custom1] oder [Custom2] mit dem Drehregler 2 gewählt worden ist.

Die Farben werden mit dem Drehregler 2 gewählt. Zehn Farben stehen zur Auswahl: White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black, Custom1 und Custom2.

Der Farbpegel (Y-Pegel für White) wird mit dem Drehregler 3 eingestellt. Wenn [Custom1] oder [Custom2] gewählt worden ist, wird entweder Back Matte oder Wash eingestellt.

[Pattern] (Gradationsmuster) wird mit dem Drehregler 4 eingestellt.

Die folgenden neun Optionen stehen zur Auswahl.

- [Off] : Keine Gradation
- [H1] : Horizontale Gradation 1
- [H2] : Horizontale Gradation 2
- [H3] : Horizontale Gradation 3
- [V1] : Vertikale Gradation 1
- [V2] : Vertikale Gradation 2
- [V3] : Vertikale Gradation 3
- [Diag1] : Diagonale Gradation 1
- [Diag2] : Diagonale Gradation 2

Der kombinierte Gradationspegel [Grade] wird mit dem Drehregler 5 eingestellt. Ein beliebiger Wert von 0 bis 255 kann eingestellt werden. Die Gradationsposition wird mit [Shift] + Drehregler 5 eingestellt.

## Wenn [Custom1, 2] gewählt wurde

Mit dem Drehregler 3 wird gewählt, ob BackM (Back Matte) oder Wash mit Hilfe des Joysticks eingestellt wird. Im Falle von Set BackM erscheint "Matte" an der Joystick-XY- und der Drehregler-Z-Anzeige im oberen Teil des Bildschirms, und im Falle von Set Wash erscheint "Wash", so dass die entsprechenden Farben eingestellt werden können.

Die Standardfarbe für Custom1 und Custom2 ist Schwarz.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Back Matte</b>	<b>Color White</b>	<b>Level 255</b>	<b>Pattern H1</b>	<b>Grade 0</b>
	White	Level 0 - 255	Off	0 - 255
	Yellow	Set BackM Wash	H1	
	Cyan		H2	
	Green		H3	
	Magenta		V1	
	Red		V2	
	Blue		V3	
	Black		Diag1	
	Custom1		Diag2	
	Custom2			

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Black Matte</b>	<b>Color Custom1</b>	<b>Set BackM</b>	<b>Pattern H1</b>	<b>Grade 0</b>
		Set BackM Wash	Off	0 - 255
			H1	
			H2	
			H3	
			V1	
			V2	
			V3	
			Diag1	
			Diag2	

# Bildschirm [INTVideo] (interne Videoeinstellungen)

## Wenn [Memory] gewählt wurde

Es ist möglich, die Bilder des Prog-Ausgangs mit [Still] (Standbild) oder [Movie] (Bewegtbild) in den Speicher zu schreiben und dann die geschriebenen Bilder wiederzugeben. Die Anzahl der verwendbaren Frames (Anzahl der Seiten) kann auf einen Maximalwert von 30 (NTSC) bzw. 26 (PAL) eingestellt werden. Wenn jedoch Seiten zu Titeln zugewiesen werden, wird die Seitenzahl um den entsprechenden Betrag reduziert. Die Seitenzuweisung kann auf der Anfangseinstellungsseite "Setup" geändert werden.

### • Schreibverfahren

Stellen Sie den Modus mit dem Drehregler 5 auf "Write" ein.

Wählen Sie mit dem Drehregler 2 die Seite, auf welche die Bilder geschrieben werden sollen.

Stellen Sie mit dem Drehregler 3 die Anzahl der zu schreibenden Frames ein. Stellen Sie 1 als Anzahl der Frames für den Still-Schreibvorgang, und eine größere Zahl als 1 für den Movie-Schreibvorgang ein.

Überprüfen Sie das zu schreibende Bild am Prog-Ausgang, und wenn das zu schreibende Bild erscheint, starten Sie den Schreibvorgang mit "Enter". Im Falle von Movie werden die Bilder fortlaufend ab der mit dem Drehregler 2 festgelegten Seite bis zu der Seite geschrieben, die der mit dem Drehregler 3 festgelegten Anzahl von Frames entspricht. Vorhandene Daten werden während des Bildschreibvorgangs gelöscht.

### • Wiedergabeverfahren

Stellen Sie den Modus mit dem Drehregler 5 auf [Preview] ein.

Wählen Sie die wiederzugebende Seite mit dem Drehregler 2 aus.

Wenn Standbilder wiedergegeben werden sollen, wählen Sie [Field]-Ausgabe oder [Frame]-Ausgabe mit dem Drehregler 4.

Wenn Bewegtbilder wiedergegeben werden sollen, stellen Sie die Anzahl der Frames mit dem Drehregler 3 ein, und wählen Sie [Repeat]-Wiedergabe (wiederholt) oder [Once]-Wiedergabe (einmalig) mit dem Drehregler 4. Falls die mit dem Drehregler 3 vorgenommene Einstellung für die Anzahl der Frames die geschriebene Anzahl überschreitet, wird die Einstellung ignoriert.

Starten Sie die Wiedergabe mit [Enter]. Selbst wenn die mit dem Drehregler 2 gewählte Seite mitten im Videoclip liegt, wird der Videoclip von Anfang an wiedergegeben.

Wenn die Einstellungen akzeptabel sind, wählen Sie mit dem Drehregler 5 den Modus "Exit", und geben Sie dann die Einstellungen mit "Enter" ein. Die eingestellte Seite wird mit der Taste INT VIDEO aufgerufen und wiedergegeben.

Selbst wenn nach Abschluss der Einstellungen eine andere Wahl von "Matte" oder "CustomColor" mit INT VIDEO getroffen wurde, können die vorher gespeicherten Bilder durch erneute Wahl von "Memory" gelesen werden, aber nach dem Ausschalten der Stromversorgung werden sie gelöscht.

Der Wiedergabeauslöser wird mit "Shift" + "." angewandt.

Die mit "BackMatte" festgelegte Einstellung für "Grade" ist auch für "Memory" effektiv.

## <Hinweis>

Während der Movie-Wiedergabe können keine Bilder geschrieben werden. Wenn Bilder geschrieben werden sollen, stellen Sie zuerst [Mode] auf [Exit] ein, drücken Sie dann die Taste [Enter] zum Beenden der Movie-Wiedergabe, und fahren Sie dann fort.

### Wenn Frame = 1

R1	R2	R3	R4	R5
Memory	Page 1	Frame 1	Field	Mode Write
	1 - 30/26 (NTSC/PAL)	1 - 30/26 (NTSC/PAL)	Field Frame	Write Preview Exit

### Wenn Frame > 1

R1	R2	R3	R4	R5
Memory	Page 1	Frame 5	Repeat	Mode Write
	1 - 30/26 (NTSC/PAL)	1 - 30/26 (NTSC/PAL)	Repeat Once	Write Preview Exit



# Einstellbildschirm [Video Effects]

Pos. X 128 Y 128		□□□□□□□□□□□□□□□□		
Z 128		□□□□□□□□□□□□□□□□		
Event	ME Time	Pattern	INT	
00E	10:00F	3015	Blue	
Video Effects			ch A	
Mosaic	Off	XY	Size	0
Defocus	Off	Level	0	
Mono	Off			
Time Effects	Off	Field	Screen	Time
			1	10F
Decay	Off	Time		
		16		
Paint	Off	Level		
		4		
Nega	Y	C		
	Off	Off		
Mirror	H	V		
	Off	Off		
3D	Ripple	Level	Time	Width
		0	16	1
R1	R2	R3	R4	R5

Kanalanzeige

Gescrollte Anzeige

↑  
 ↓

Dieses Menü wird mit der Taste [Video Effects] für den A- oder B-Bus gewählt. Falls der Status der Taste [Video Effects] nicht verändert werden soll, drücken Sie die Taste [Video Effects] des einzustellenden Busses, während Sie die Taste [Shift] gedrückt halten. Die Einstellungen können für A-Bus und B-Bus getrennt durchgeführt werden.

Dabei wird der einzustellende Bus automatisch nach Preview ausgegeben.

Die folgenden Videoeffekte können mit dem Drehregler 1 ausgewählt und eingestellt werden: [Mosaic], [Defocus], [Mono], [Time Effects], [Decay], [Paint], [Nega], [Mirror] und [3D]. [OFF], [Ripple], [Multi] oder [Spark] können für 3D gewählt werden.

**<Note>**

Es können keine Farbeffekte auf die Eingänge INT EXT angewandt werden.

# Einstellbildschirm [Video Effects]

## Posten [Mosaic]

Wählen Sie [On] oder [Off] für diesen Effekt mit dem Drehregler 2. Die Standardeinstellung ist [Off].

Wählen Sie [XY] (horizontal und vertikal), [X] (nur horizontal) oder [Y] (nur vertikal) mit dem Drehregler 3.

Stellen Sie die Größe mit dem Drehregler 4 ein. Ein beliebiger Wert von 0 bis 31 kann eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 8.

Diese Leveleinstellung wird für den Level der Übergangsnummern 1001, 1002 und 1003 (200, 201 und 202) verwendet.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Mosaic</b>	<b>Off</b>	<b>XY</b>	<b>Size</b>	<b>8</b>
	On Off	X Y XY	0 - 31	

## Posten [Defocus]

Wählen Sie [On] oder [Off] für diesen Effekt mit dem Drehregler 2. Die Standardeinstellung ist [Off].

Wählen Sie einen Level von 0 bis 7 mit dem Drehregler 3. Die Standardeinstellung ist 2.

Diese Leveleinstellung wird für den Level der Übergangsnummer 1004 (203) verwendet. Die Einstellung kann nicht gleichzeitig mit einem zweidimensional komprimierten Muster wirksam gemacht werden.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Defocus</b>	<b>Off</b>	<b>Level</b>	<b>2</b>	
	On Off	0 - 7		

## <Hinweis>

Sie können entweder [Mosaic] oder [Defocus] wählen. Der zuletzt gewählte Effekt hat den Vorrang, und der vorher gewählte Effekt wird aufgehoben.

## Posten [Mono] (Monochrom)

Wählen Sie [On] oder [Off] für diesen Effekt mit dem Drehregler 2. Die Standardeinstellung ist [Off].

Dieser Effekt hat Vorrang vor der mit [Color Effects] ausgelösten Einstellung.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Mono</b>	<b>Off</b>			
	On Off			

# Einstellbildschirm [Video Effects]

## Einstellung Still/Strobe für [Time Effects]

Wählen Sie den Effekt Still oder Strobe im Zustand Video Effects ON mit dem Drehregler 2.

R1	R2	R3	R4	R5
Time Effects	Still	Field	Screen 1	Time 10F
	Off Still Strobe	Field Frame	1 @4 @9 @16 R4 R9 R16	2 - 124 Manual

- Wenn [Off] gewählt wurde  
Der reguläre Bildschirm wird ausgegeben.

R1	R2	R3	R4	R5
Time Effects	Off			

- Wenn [Still] gewählt wurde  
Als Typ wird entweder [Field] oder [Frame] mit dem Drehregler 3 gewählt. Die Standardeinstellung ist [Field].

R1	R2	R3	R4	R5
Time Effects	Still	Field		
		Field Frame		

- Wenn [Strobe] gewählt wurde  
Stellen Sie die Anzahl der Strobe-Bildschirme und den Wiederholungsbetrieb mit dem Drehregler 4 ein. Die Standardeinstellung ist 1.  
Wählen Sie einen Strobe-Zeitwert von 2 bis 124 mit dem Drehregler 5. Die Standardeinstellung ist 20. Die Zeiteinstellung kann in 2-Stufen-Schritten geändert werden.  
Wählen Sie @4 bis @16 für eine einmalige Standbildoperation. Wählen Sie R4 bis R16 für Wiederholungsoperationen. Die Nummer bezeichnet die Anzahl der Bildschirme. Bei der Einstellung Manual kann der Bildschirm durch gleichzeitiges Drücken der Kreuzpunkt-[Strobe]-Taste und der Taste [Shift] gestoppt werden. Diese Zeiteinstellung wird für den Level der Übergangsnummern 1062, 1063, 1064 und 1065 (215, 216, 217 und 218) verwendet. Still und Strobe (einschließlich Multi-Strobe) können nicht gleichzeitig mit einem zweidimensional komprimierten Muster wirksam gemacht werden.

R1	R2	R3	R4	R5
Time Effects	Strobe	Field	Screen 1	Time 10F
		Field Frame	1 @4 @9 @16 R4 R9 R16	2 - 124 Manual

### <Hinweise>

- Nur einer von drei Effekten—nämlich Soft, Border oder Soft Border—für Multi-Strobe und Musterränder kann gewählt werden, wenn eines der folgenden Spezialmuster gewählt worden ist. Der zuletzt gewählte Effekt hat den Vorrang, und der vorher gewählte Effekt wird aufgehoben.
  - 1541 bis 1550 (32 bis 35, 130 bis 133, 141 bis 142)
  - 1601 bis 2617
  - 3303, 3314, 3324, 3501 bis 3378
  - 4601 bis 6716
- Nur Multi Strobe oder Scene Grabber können gewählt werden. Der zuletzt gewählte Effekt hat den Vorrang, und der vorher gewählte Effekt wird aufgehoben.
- Rauschen kann auf dem Bildschirm erscheinen, während der Videorecorder auf einen speziellen Wiedergabemodus (z.B. Vor- oder Rückspulen) eingestellt ist.

# Einstellbildschirm [Video Effects]

## Posten [Decay]

A und B Multi Strobe, Transition, Key, DSK Shadow und Trail können nicht gleichzeitig gewählt werden. Nur jeweils einer dieser Effekte ist gültig.

Wählen Sie [On] oder [Off] für den Effekt mit dem Drehregler 2. Eine beliebige Zeiteinstellung von 0 bis 32 kann mit dem Drehregler 3 gewählt werden. Die Standardeinstellung ist 16.

Diese Leveleinstellung wird für den Level der Übergangsnummer 1066 (219) verwendet.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Decay</b>	<b>Off</b>	<b>Time</b> 16		
	On Off	0 - 32		

## Posten [Paint]

Wählen Sie [On] oder [Off] für den Effekt mit dem Drehregler 2. Eine beliebige Leveleinstellung von 0 bis 7 kann mit dem Drehregler 3 gewählt werden. Die Standardeinstellung ist 4.

Diese Leveleinstellung wird für den Level der Übergangsnummer 1034 (211) verwendet.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Paint</b>	<b>Off</b>	<b>Level</b> 4		
	On Off	0 - 7		

## Posten [Nega] (negativ)

Die Einstellungen Y-Negativ und Chroma-Key-Negativ können mit den Drehreglern 2 und 3 getrennt gewählt werden. In beiden Fällen ist die Standardeinstellung [Off].

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Nega</b>	<b>Y</b> <b>Off</b>	<b>C</b> <b>Off</b>		
	On Off	On Off		

## Posten [Mirror]

Die Einstellungen H (horizontale Richtung) und V (vertikale Richtung) für Mirror können mit den Drehreglern 2 und 3 getrennt gewählt werden. In beiden Fällen ist die Standardeinstellung [Off].

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Mirror</b>	<b>H</b> <b>Off</b>	<b>V</b> <b>Off</b>		
	On Off	On Off		

## <Hinweis>

Nur einer der Effekte—nämlich der Effekt Multi Strobe, Decay, Trail oder Shadow Hardware—kann gewählt werden. Der zuletzt gewählte Effekt hat den Vorrang, und der vorher gewählte Effekt wird aufgehoben.

# Einstellbildschirm [Video Effects]

## Posten [3D]

Wählen Sie [OFF], [Ripple], [Multi] oder [Spark] für 3D mit dem Drehregler 2. Diese Einstellung ist nur dann effektiv, wenn die 3D-Zusatzkarte (AG-VE70) installiert worden ist. Die Einstellung kann nicht gleichzeitig mit einem 3D—Übergangs— oder Keymuster wirksam gemacht werden. Die Standardeinstellung ist [Off].

R1	R2	R3	R4	R5
3D	Ripple	Level 32	Time 64	Width 1
	Off Ripple Multi Spark	0 - 255	0 - 255	0 - 5

- Wenn [Ripple] gewählt wurde

Das Ausmaß des Effekts [Level] kann mit dem Drehregler 3 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 255 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 32.

[Time] kann mit dem Drehregler 4 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 255 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 64.

[Width] kann mit dem Drehregler 5 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 5 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 1.

Die Ripple-Position kann mit den Richtungen XY des Joysticks eingestellt werden.

Dieser Level und andere Einstellungen werden als Einstellungen der Übergangsnummer 1981 verwendet.

R1	R2	R3	R4	R5
3D	Ripple	Level 32	Time 64	Width 1
		0 - 255	0 - 255	0 - 5

- Wenn [Multi] (Multi-Bildschirm) gewählt wurde

[Size] kann mit dem Drehregler 3 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 15 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 8.

[Pitch] kann mit dem Drehregler 4 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 255 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 16.

[Reverse] kann mit dem Drehregler 5 auf [On] oder [Off] eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist [Off].

Dieser Level und andere Einstellungen werden als Einstellungen der Übergangsnummer 1983 verwendet.

R1	R2	R3	R4	R5
3D	Multi	Size 8	Pitch 16	Reverse Off
		0 - 15	0 - 255	On Off

- Wenn [Spark] gewählt wurde

[Width] kann mit dem Drehregler 3 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 255 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 32.

[Size] kann mit dem Drehregler 4 auf einen beliebigen Wert von 1 bis 3 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 2.

[Time] kann mit dem Drehregler 5 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 255 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 255.

Dieser Level und andere Einstellungen werden als Einstellungen der Übergangsnummer 1982 verwendet.

R1	R2	R3	R4	R5
3D	Spark	Width 32	Size 2	Time 255
		0 - 255	1 - 3	0 - 255

# Einstellbildschirm [Video Effects]

---

## <Hinweise>

- Im Falle der Musternummern 200 bis 211, 1001 bis 1034, 213 bis 220, 222, 1060 bis 1067 und 1069 können Übergänge mit den auf den Kanal B angewandten DVE-Einstellungsparametern ausgelöst werden. Wenn dieser Vorgang durchgeführt wird, wird das Muster zu MIX (56) geändert. (mit dem A-Bus/B-Bus)
- [Ripple], [Multi], [Spark] und andere 3D-Muster\*<sup>1</sup> können nur für einen Kanal, entweder A oder B, gewählt werden. Das zuletzt gewählte Muster hat den Vorrang, und das vorher gewählte Muster wird aufgehoben.

\*1 Die "anderen 3D-Muster" sind wie folgt.

• 1501 bis 1533 (28 bis 31, 36 bis 42, 128 bis 129)	2Dcomp
• 1301 bis 1333 (43 bis 46, 51 bis 54, 138 bis 140)	Slide
• 1401 bis 1498 (143 bis 182)	2Dcomp/Move
• 3301 bis 3303, 3311 bis 3313, 3321 bis 3323, 3401 bis 3478	2Dcomp-Key
• 3601 bis 3623	Bounce-Keys
• 1601 bis 2999	Übergangsmuster
• 4601 bis 6999	Keymuster

# Ausführung von Effekten

---

## AB-Übergang

### 1) Vorbereitung

Schieben Sie den Überblendhebel zur Seite A.

### 2) Eingangswahl und Vorschau

Wählen Sie die Eingangsquelle des Übergangsziels mit der Kreuzpunktaste für den B-Bus.

Die Vorschauwahl kann nun als ME eingestellt werden, und die Bildsignale des Übergangsziels können an der Buchse PREVIEW abgenommen werden.

### 3) Musterwahl

Wählen Sie das Muster mit der entsprechenden Übergangsmuster-Direktaste oder mit den Zifferntasten. Die Muster bis zur Nummer 2999 sind Übergangsmuster.

Führen Sie die Einstellungen für Rand, Schatten, Nachzieheffekt und andere Effekte auf dem LCD-Einstellbildschirm durch.

Die Einstellungen für Rand, Nachzieheffekt und andere Effekte werden unter der jeweiligen Direktaste getrennt gespeichert und ausgelesen.

### 4) Ausführung

Schieben Sie den Überblendhebel zur entgegengesetzten Seite, oder stellen Sie die ME-Übergangszeit ein, und drücken Sie dann die Taste AUTO TAKE.

Um einen Übergang von B nach A auszuführen, stellen Sie den Eingang für den A-Bus in Schritt 2) ein, und gehen Sie nach dem gleichen Verfahren vor.

## Vorwahlprogramm-Übertragung

### 1) Vorbereitung

Wenn der Überblendhebel bis zu einem Anschlag geschoben wird, wird die Einstellung der Kreuzpunktaste durch Prog/Preset umgeschaltet.

### 2) Eingangswahl und Vorschau

Wie für AB-Übergang.

### 3) Musterwahl

Wie für AB-Übergang.

### 4) Ausführung

Wie für AB-Übergang.

Der Übergang kann durch Wiederholen der Schritte 2), 3) und 4) ausgeführt werden.

## Key

### 1) Vorbereitung

Schieben Sie den Überblendhebel zur Seite A. Der A-Bus wird nun zum Hintergrund.

### 2) Eingangswahl und Vorschau

Wählen Sie die einzulegende Eingangsquelle mit der Kreuzpunktaste für den B-Bus.

Die Vorschauwahl kann nun als ME eingestellt werden, und die Signale der gestanzten Bilder können an der Buchse PREVIEW abgenommen werden. Im Falle von Chroma-Keys werden die Farben mit dem Cursor auf dem Vorschaubildschirm gewählt.

### 3) Musterwahl

Wählen Sie das Muster mit der entsprechenden Übergangsmuster-Direktaste oder mit den Zifferntasten. Die Muster ab der Nummer 3000 sind Keymuster.

Führen Sie die Einstellungen für Rand, Schatten, Nachzieheffekt und andere Effekte auf dem LCD-Einstellbildschirm durch.

Die Einstellungen für Rand, Nachzieheffekt und andere Effekte werden unter der jeweiligen Direktaste getrennt gespeichert und ausgelesen.

### 4) Key-Einstellung

Stellen Sie Slice, Slope und andere Effekte auf dem LCD-Einstellbildschirm ein.

### 5) Ausführung

Schieben Sie den Überblendhebel zur Seite B, oder stellen Sie die ME-Übergangszeit ein, und drücken Sie dann die Taste AUTO TAKE.

## DSK-Key

### 1) Vorbereitung

Stellen Sie sicher, dass die Lampe der Taste DSK weder leuchtet noch blinkt. Falls sie leuchtet oder blinkt, bedeutet dies, dass der DSK ON-Status bereits aktiviert ist. Drücken Sie in diesem Fall die Taste DSK, um die Lampe auszuschalten.

### 2) Einstellung

Wählen Sie die Eingangsquelle des Übergangsziels mit der Kreuzpunktaste für den Preset-Bus.

Die Vorschauwahl kann nun als ME eingestellt werden, und die Bildsignale des Übergangsziels können an der Buchse PREVIEW abgenommen werden.

### 3) Ausführung

Drücken Sie die Taste DSK/FADE, und führen Sie die DSK/Fade-Einstellungen durch.

Wählen Sie die DSK-Quelle, und führen Sie die Einstellungen für Slice und Slope durch.

Stellen Sie die DSK-Übergangszeit ein.

Bei erneutem Drücken der Taste wird der Übergang bis zum DSK ON-Status ausgeführt. Um DSK auf OFF zu setzen, drücken Sie die Taste DSK, so dass ihre Lampe erlischt.

## Fade

### 1) Vorbereitung

Führen Sie die Einstellungen für die Überblendungs-Zielfarbe und die Audio-Überblendung mit den DSK/Fade-Einstellungen durch.

### 2) Ausführung

Drücken Sie die Taste FADE. Wenn ihre Lampe blinkt, ist der Ausblendstatus aktiviert. Für eine Einblendung drücken Sie die Taste FADE, so dass ihre Lampe erlischt.

# Einstellbildschirme der einzelnen Effekte

Die Einstellungen für die Übergangs- und Keymuster werden auf diesen Bildschirmen durchgeführt. Die einstellbaren Posten sind von einem Muster zum anderen unterschiedlich. Das LCD-Display ändert sich, sobald eines der Muster gewählt wird. Die Einstellungen für Key Slice, Slope, Key Level, Crop, Edge, Effects und DVEPlus werden im Speicher der jeweiligen Effektgruppe gespeichert. Wenn das System unter Verwendung von Reset gestartet wurde, werden die Standardeinstellungen hergestellt. Darüber hinaus werden die 3D Modify-Einstellungen für jede Mustergruppe gespeichert.

## Schiebetrick-Einstellungen für [Transition]

Die Übergangs-Schiebetrickmuster (Nummern 1 bis 2999) können direkt geöffnet oder mit den Zifferntasten gewählt werden.

### <Hinweis>

Wenn die Übergangsnummern 200 bis 222 (1001 bis 1004, 1021 bis 1023, 1030 bis 0134 und 1059 bis 1069) und 1981 bis 1983 gewählt werden, ändert sich das Muster zu MIX (56).

Pos.	X 128	Y 128	□□□□□□□□□□□□□□□□	
	Z 196		□□□□□□□□□□□□□□□□	
Event	ME Time	Pattern	INT	
00E	10:00F	0013	Wht	
<b>Transition</b>				
<b>Modify</b>				
	Off			
<b>Pattern</b>		<b>Width</b>	<b>Color</b>	
Edge	Hard	32	White	
<b>Effects</b>				
	Off			
R1	R2	R3	R4	R5

DEUTSCH

### Posten [Modify]

Der im Muster zu ändernde Posten wird mit dem Drehregler 2 unter [Off], [Comp] (Komprimierung), [Slide], [Multi] und [Blinds] ausgewählt. Die Standardeinstellung ist [Off].

Die bei der Auswahl der Einstellungen zutreffenden Level werden mit dem Drehregler 3 eingestellt.

- Mit dem Posten [Comp]: ..... [Single] oder [Both]
- Mit dem Posten [Slide]: ..... [Single] oder [Both]
- Mit dem Posten [Multi]: ..... [H3], [V3], [HV3], [H6], [V6], [HV6], [Pair], [H3 Pair], [V3 Pair], [HV3 Pair], [H6 Pair], [V6 Pair], [HV6 Pair]

Mit dem Posten [Blinds]: ..... Keine

Nur die Grundmuster und ihre zugehörigen Muster können eingestellt werden.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Modify</b>	Off			
	Off			
	Comp			
	Slide			
	Multi			
	Blinds			

# Einstellbildschirme der einzelnen Effekte

## Posten [Pattern Edge]

Dieser Posten dient zur Einstellung der Ränder für die Muster. Die hier eingestellte Randfarbe wird als Randmatte für Trail verwendet. Sie wird durch die Farbe aktualisiert, die für das Direktmuster ausgelesen wird.

Wählen Sie [Hard], [Soft], [Border] oder [Soft Border] mit dem Drehregler 2. Die Standardeinstellung ist [Hard].

Wenn [Soft] oder [Soft Border] gewählt wurde, können die Muster Nr. 2001 bis 2195 und 6008 bis 6010 nicht gewählt werden.

Wenn [Soft Border] gewählt wurde, können die Muster Nr. 701 bis Nr. 707 (24 bis 27), 801 bis 814 (183 bis 196) nicht gewählt werden.

Die Breite von [Width] kann mit dem Drehregler 3 auf einen beliebigen Wert von 1 bis 255 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 32. Nur 1 oder 2 kann für [Width] eingestellt werden, wenn eines der folgenden Muster gewählt worden ist:

- Nr. 701 bis 707 (24 bis 27), 801 bis 814 (183 bis 196)

Wählen Sie die Randfarbe [Color] mit dem Drehregler 4. Zur Auswahl stehen [White], [Yellow], [Cyan], [Green], [Magenta], [Red], [Blue], [Black], [Custom1] oder [Custom2]. Custom1 und Custom2 sind Farben, die mit INT Matte eingestellt worden sind.

### <Hinweis>

Wenn das Muster PinP ausgewählt wurde und STILL durch den B-Bus ausgeführt wird, kann der Rand nicht reflektiert werden.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Pattern Edge</b>	<b>Hard</b>	<b>Width</b> 32	<b>Color</b> White	
	Hard Soft Border Soft Border	1 - 255	White Yellow Cyan Green Magenta Red Blue Black Custom1 Custom2	

# Einstellbildschirme der einzelnen Effekte

## Posten [Effects]

Dieser Posten dient zur Durchführung der DVE-Einstellungen.

Wählen Sie den Effekt [Off], [Shadow] oder [Trail] mit dem Drehregler 2.

Stellen Sie [Light] (Beleuchtung) mit dem Drehregler 5 ein. Diese Einstellung ist nur dann gültig, wenn die 3D-Zusatzkarte (AG-VE70) für den Gebrauch installiert worden ist.

- Wenn [Shadow] eingestellt wurde

Wenn [Shadow] gewählt worden ist, kann die Schattenposition eingestellt werden, während die Taste [Shift] gedrückt gehalten wird.

In diesem Fall blinken die Tasten CENTER, SCENE GRABBER und HOLD vorübergehend.

- Wenn [Trail] eingestellt wurde

Stellen Sie die Nachzieheffektfarbe und Spark mit dem Drehregler 3 ein. Wählen Sie das Originalbild [Self], [Self-spark], die Randfarbe [BodM] oder [BodM-spark].

Die Zeit kann mit dem Drehregler 4 auf einen beliebigen Wert von 1 bis 32 eingestellt werden.

Wenn Trail gewählt worden ist, kann die Trail-Versatzposition eingestellt werden, während die Taste [Shift] gedrückt gehalten wird. In diesem Fall blinken die Tasten CENTER, SCENE GRABBER und HOLD vorübergehend. Der zuletzt gewählte Trail- oder Shadow-Effekt unter Trail und Shadow für DSK sowie Multi Strobe und Decay für A/BvideoEffects ist wirksam, und der vorherige Effekt wird annulliert.

### <Hinweis>

Nur eine von drei Einstellungen—nämlich Soft, Border oder Soft Border—für Multi Strobe und Pattern Edges kann gewählt werden, wenn ein Spezialmuster gewählt worden ist. Weitere Einzelheiten finden Sie in dem Hinweis auf Seite 25.

R1	R2	R3	R4	R5
Effects	Off			Light On
	Off Shadow Trail			On Off

R1	R2	R3	R4	R5
Effects	Shadow			Light On
				On Off

R1	R2	R3	R4	R5
Effects	Trail	Self	Time 16	Light On
		Self Self-spark BodM BodM-spark	1 - 32	On Off



# Einstellbildschirme der einzelnen Effekte

## Posten [Color Cancel]

Dieser Posten dient zur Durchführung der Einstellungen für Color Cancel.

Der Versatz gegenüber dem Key [Offset] kann mit dem Drehregler 2 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 255 eingestellt werden.

Der Posten [C Slice] (Cancel Slice) kann mit dem Drehregler 3 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 255 eingestellt werden.

Der Posten [C-Area] (Cancel Area) kann mit dem Drehregler 4 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 3 eingestellt werden.

Der Posten [Mono L] (Monochrome Level) kann mit dem Drehregler 5 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 15 eingestellt werden.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Color Cancel</b>	<b>Offset</b> 128	<b>C Slice</b> 128	<b>C-Area</b> 3	<b>Mono L</b> 6
	0 - 255	0 - 255	0 - 3	0 - 15

## Posten [Crop]

Dieser Posten dient zur Durchführung der Crop-Einstellungen für die Keys. Diese Einstellungen können mit [LumKey], [EXTKey] und [PatternKey] getrennt durchgeführt werden.

Der obere Teil des Bilds kann mit dem Drehregler 2 auf einen beliebigen Wert von 2 bis 228 (NTSC) bzw. bis 275 (PAL) eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 6.

Der untere Teil des Bilds kann mit dem Drehregler 3 auf einen beliebigen Wert von 2 bis 228 (NTSC) bzw. bis 275 (PAL) eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 2.

Der linke Teil des Bilds kann mit dem Drehregler 4 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 680 eingestellt werden.

Der rechte Teil des Bilds kann mit dem Drehregler 5 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 680 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist in jedem Fall 12.

Wenn die Oben-Einstellung geändert wird, ändert sich auch die Unten-Einstellung und umgekehrt, und zwar so, dass der Gesamtwert von 228 (NTSC) bzw. 275 (PAL) nicht überschritten wird. Ebenso ändert sich bei einer Änderung der Links-Einstellung auch die Rechts-Einstellung und umgekehrt, und zwar so, dass der Gesamtwert von 680 nicht überschritten wird. Die Links- und Rechts-Einstellungen können in 1-Stufen-Schritten verändert werden.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Crop</b>	▲ 6	▼ 2	◀ 12	▶ 12
	2 - 228 (NTSC) 2 - 275 (PAL)	2 - 228 (NTSC) 2 - 275 (PAL)	0 - 680	0 - 680

## Posten [Border]

Wählen Sie [Color] (Border Color) mit dem Drehregler 2. Zehn Farben stehen zur Auswahl: White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black, Custom1 und Custom2. Die Standardeinstellung ist [White]. Custom1 und Custom2 sind Farben, die mit INT Matte eingestellt worden sind.

## Posten [Effects]

Die Effekte können auf die gleiche Weise hinzugefügt werden wie bei den Grundmustern. Die Standardeinstellung ist [Off].

## [DVE Plus]

Dieser Posten ist nur dann wirksam, wenn die 3D-Zusatzkarte (AG-VE70) installiert worden ist.

Es ist möglich, die DVEs in den Keynummern 3401 bis 3478, 3601 bis 3623, 6001 bis 6003, 6006, 6007 und 6009 bis 6634 hinzuzufügen.

Wählen Sie [On] oder [Off] mit dem Drehregler 2. Die Standardeinstellung ist [Off].

Die Nummern werden mit den Drehreglern 3, 4 und 5 eingegeben. Die Parameter für die Muster der Nummern 6001 bis 6438 und 6601 bis 6716 können mit [3D Modify] geändert werden.

# Einstellbildschirme der einzelnen Effekte

## Einstellungen für Luminanz-Key [Lum] und Extern-Key [EXT]

Luminanz-Key und Extern-Key können direkt geöffnet oder mit den Zifferntasten gewählt werden.

Pos. X 128 Y 128		□□□□□□□□□□□□□□□□		
Z 196		□□□□□□□□□□□□□□□□		
Event	ME Time	Pattern	INT	
00E	10:00F	3102	Wht	
Luminance Key				
Key		Slice	Slope	K Level
		0	15	255
Crop	▲	▼	◀	▶
	6	2	12	12
Effects	Off			
Border	Color			
	White			
DVE	Plus	Off	6301	
3D	Rotate		Time	TransF
Modify	0		0	255
R1	R2	R3	R4	R5

Gescrollte Anzeige

Luminanz-Key  
Extern-Key

Wird nur mit  
3Dop angezeigt

Wird nur mit  
Spezialmustern durch  
DVEPlus angezeigt

### Posten [Key]

Der Level für [Slice] kann mit dem Drehregler 3 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 255 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 0. [Slope] kann mit dem Drehregler 4 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 15 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 15.

Der Key-Level [K Level] kann mit dem Drehregler 5 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 255 eingestellt werden. Diese Einstellung kann getrennt von den anderen Keys vorgenommen werden. Die Standardeinstellung ist 255.

Die Crop-Einstellung kann ebenfalls getrennt von den anderen Keys vorgenommen werden. Die Effekte können für die Effekteinstellungen auf die gleiche Weise hinzugefügt werden wie für andere Muster. Die Einstellungen werden wie beim Chroma-Key für DVE durchgeführt.

# Einstellbildschirme der einzelnen Effekte

## Einstellungen für [Title Key]

Der Titel-Key kann direkt geöffnet oder mit den Zifferntasten gewählt werden. Er wird nicht angezeigt, wenn Page auf 0 eingestellt ist. Die Anzahl der Frames (Anzahl der Seiten), die für PC Title gespeichert werden können, kann auf dem Bildschirm [Setup] eingestellt werden.

Pos. X 128 Y 128		□□□□□□□□□□□□□□□□		
Z 196		□□□□□□□□□□□□□□□□		
Event	ME Time	Pattern	INT	
00E	10:00F	9501	Wht	
Title Key		Still		
Key	Page	Slice	Slope	K Level
	1-1	0	0	255
Crop	▲	▼	◀	▶
	6	2	12	12
Effects	Off			
Border	Color			
	White			
DVE	Plus	Off	6301	
3D	Rotate	Time	TransF	
Modify	0	0	255	
R1	R2	R3	R4	R5

Gescrollte Anzeige

Still  
Crawl  
Roll  
Movie

Wird nur mit  
3Dop angezeigt

Wird nur mit  
Spezialmustern durch  
DVEPlus angezeigt

DEUTSCH

## Posten [Key]

Die Wiedergabeart des Titels wird im oberen Teil angezeigt.

Der Level für [Slice] kann mit dem Drehregler 3 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 255 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 0. [Slope] kann mit dem Drehregler 4 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 15 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 0.

Der Key-Level kann mit dem Drehregler 5 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 255 eingestellt werden. Diese Einstellung kann getrennt von den anderen Keys vorgenommen werden. Die Standardeinstellung ist 255.

Die Crop-Einstellung kann ebenfalls getrennt von den anderen Keys vorgenommen werden. Die Effekte können für die Effekteinstellungen auf die gleiche Weise hinzugefügt werden wie für andere Muster. Die Einstellungen werden wie beim Chroma-Key für DVE durchgeführt.

### <Hinweis>

Der Titel-Key kann während der DSK-Ausführung nicht gewählt werden.

# Einstellbildschirme der einzelnen Effekte

## Einstellungen für [Basic Pattern Key] (Nummern 3001 bis 3046)

Der Grundmuster-Key kann direkt geöffnet oder mit den Zifferntasten gewählt werden.

Pos. X 128 Y 128		□□□□□□□□□□□□□□□□		
Z 196		□□□□□□□□□□□□□□□□		
Event	ME Time	Pattern	INT	
00E	10:00F	3002	Wht	
Basic Pattern Key				
Pattern	Width	Color	K Level	
Edge	Hard	16	White	255
Effects	Off			
DVE	Plus	Off	6301	
3D	Rotate	Time	TransF	
Modify	0	0	255	
Key	Empty	Set up		
Learn	9000			
R1	R2	R3	R4	R5

Gescrollte Anzeige

Wird nur mit 3Dop angezeigt

Wird nur mit Spezialmustern durch DVEPlus angezeigt

Wählen Sie [Hard], [Soft], [Border] oder [Soft Border] mit dem Drehregler 2. Die Standardeinstellung ist [Hard]. Die Breite kann mit dem Drehregler 3 auf einen beliebigen Wert von 1 bis 255 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 16. Wählen Sie die Randfarbe mit dem Drehregler 4. [Zur Auswahl stehen [White], [Yellow], [Cyan], [Green], [Magenta], [Red], [Blue], [Black], [Custom1] oder [Custom2]. Die Standardeinstellung ist [White]. Der Key-Level (Transparenz-Level) kann mit dem Drehregler 5 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 255 eingestellt werden. Diese Einstellung kann getrennt von den anderen Keys vorgenommen werden. Die Standardeinstellung ist 255.

# Einstellbildschirme der einzelnen Effekte

## Sonstige Key-Einstellungen (ab Nummer 3301)

Der Muster-Keys können direkt geöffnet oder mit den Zifferntasten gewählt werden.

Die Größe wird mit dem Drehregler Z eingestellt. Bei Mustern mit veränderbarer Position kann die Position mit dem Joystick eingestellt werden.

Pos' X 128 Y 128 <span style="float: right;">□□□□□□□□□□□□□□□□</span>				
Z 196 <span style="float: right;">□□□□□□□□□□□□□□□□</span>				
Event <b>00E</b>		ME Time <b>10:00F</b>		Pattern <b>3301</b>
INT <b>Wh</b>				
<b>Pattern Key</b>				
Pattern <b>Edge</b>	<b>Hard</b>	Width <b>16</b>	Color <b>White</b>	K Level <b>255</b>
Crop	▲	▼	◀	▶
	6	2	12	12
Effects	Off			Light <b>On</b>
3D Modify	Rotate <b>0</b>	Amp <b>16</b>	Time <b>16</b>	
Key Learn	Empty <b>9000</b>		Set up	
R1	R2	R3	R4	R5

Gescrollte Anzeige

Wird nur mit Spezialmustern bei 3Dop angezeigt

Gültig nur mit Spezialmustern

### Posten [Pattern Edge]

Dieser Posten dient zur Einstellung des Musterrands. Wählen Sie [Hard], [Soft], [Border] oder [Soft Border] mit dem Drehregler 2. Die Standardeinstellung ist [Hard].

Wenn [Soft] oder [Soft Border] gewählt wurde, können die Muster Nr. 2001 bis 2195 und 6008 bis 6010 nicht gewählt werden.

Wenn [Soft Border] gewählt wurde, können die Muster Nr. 701 bis 707 (24 bis 27), 801 bis 814 (183 bis 196) nicht gewählt werden. Die Breite von [Width] kann mit dem Drehregler 3 auf einen beliebigen Wert von 1 bis 255 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 16. Nur 1 oder 2 kann für die Breite eingestellt werden, wenn eines der folgenden Muster gewählt worden ist:

- Nr. 701 bis 707 (24 bis 27), 801 bis 814 (183 bis 196)

Wählen Sie [Color] (Border Color) mit dem Drehregler 4. [Zur Auswahl stehen [White], [Yellow], [Cyan], [Green], [Magenta], [Red], [Blue], [Black], [Custom1] oder [Custom2].

Die Standardeinstellung ist [White].

Der Key-Level [K Level] (Transparenz-Level) kann mit dem Drehregler 5 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 255 eingestellt werden. Diese Einstellung kann getrennt von den anderen Keys vorgenommen werden. Die Standardeinstellung ist 255.

Die Crop-Einstellung kann ebenfalls getrennt von den anderen Keys vorgenommen werden. Die Effekte können für die Effekteinstellungen auf die gleiche Weise hinzugefügt werden wie für andere Muster.

	R1	R2	R3	R4	R5
<b>Pattern</b>	<b>Edge</b>	<b>Hard</b>	<b>Width</b>	<b>Color</b>	<b>K Level</b>
			<b>8</b>	<b>White</b>	<b>255</b>
	Hard Soft Border Soft Border		1 - 255	White Yellow Cyan Green Magenta Red Blue Black Custom1 Custom2	0 - 255

# Einstellbildschirme der einzelnen Effekte

## Posten [3Dmodify]

Diese Einstellung ist nur dann für die speziellen 3D-Muster (Nummern 6001 bis 6438 und 6601 bis 6716) wirksam, wenn die 3D-Zusatzkarte (AG-VE70) installiert worden ist.

Die Parameter der Muster für die 3D-Keys können mit den Drehreglern 2, 3, 4 und 5 geändert werden. Sie können für jedes Muster gespeichert werden.

- Bei der Sphere-Gruppe (Nummern 6001, 6301 bis 6438)

R2: Posten [Rotate] (Rotation)

R4: Posten [Time]

R5: Posten [TransF] (Transformation)

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D Modify</b>	<b>Rotate 128</b>		<b>Time 0</b>	<b>TransF 255</b>
	<input type="text" value="0 - 255"/>		<input type="text" value="0 - 255"/>	<input type="text" value="0 - 255"/>

- Bei der Flag-Gruppe (Nummern 6002, 6101 bis 6139)

R2: Posten [Width] (Flag-Breite)

R3: Posten [Angle]

R4: Posten [Time] (Flutterzeit)

R5: Posten [Amp] (Amplitude)

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D Modify</b>	<b>Width 192</b>	<b>Angle 96</b>	<b>Time 48</b>	<b>Amp 32</b>
	<input type="text" value="0 - 255"/>			

- Bei der Accordion-Gruppe (Nummern 6003, 6201 bis 6239)

R2: Posten [Width] (Akkordeon-Breite)

R3: Posten [Angle]

R5: Posten [Amp] (Amplitude)

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D Modify</b>	<b>Width 160</b>	<b>Angle 96</b>		<b>Amp 48</b>
	<input type="text" value="0 - 255"/>	<input type="text" value="0 - 255"/>		<input type="text" value="0 - 255"/>

- Bei Perspectives (Nummern 6006 und 6007, 6601 bis 6634 und 6501 bis 6532)

Bei den Door Number-Gruppen 6004 bis 6005, 6701 bis 6716

R2: Posten [Rotate] (Rotation)

R3: Posten [Axis] (Drehachse)

R4: Posten [View] (Betrachter)

R5: Posten [Depth]

6007 bis 6007: Alle Parameter können eingestellt werden.

6601 bis 6634: Nur [View] und [Depth] können eingestellt werden.

6501 bis 6532: Nur [View] und [Depth] können eingestellt werden.

Door

6004 bis 6005: Nur [Depth] kann eingestellt werden.

6701 bis 6716: Nur [View] und [Depth] können eingestellt werden.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D Modify</b>	<b>Rotate 128</b>	<b>Axis 0</b>	<b>View 128</b>	<b>Depth 64</b>
	<input type="text" value="0 - 255"/>			

# Einstellbildschirme der einzelnen Effekte

- Bei der Page Turn-Gruppe (Nummer 6008)

R2: Posten [Rotate] (Rotation)  
 R3: Posten [Angle]  
 R4: Posten [Turn]  
 R5: Posten [Radius]

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D</b>	<b>Rotate</b>	<b>Angle</b>	<b>Turn</b>	<b>Radius</b>
<b>Modify</b>	128	32	64	3
	0 - 255	0 - 255	0 - 255	0 - 7

- Bei der Ripple-Gruppe (Nummer 6031)

R2: Posten [Level] (Amplitude)  
 R3: Posten [Time]  
 R4: Posten [Time]  
 Die Position der Ripple-Mitte kann mit [Shift] + XY geändert werden.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D</b>	<b>Level</b>	<b>Time</b>	<b>Width</b>	
<b>Modify</b>	32	64	1	
	0 - 255	0 - 255	0 - 5	

- Bei der Spark-Gruppe (Nummer 6032)

R2: Posten [Width]  
 R3: Posten [Size]  
 R4: Posten [Time]

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D</b>	<b>Width</b>	<b>Size</b>	<b>Time</b>	
<b>Modify</b>	32	2	255	
	0 - 255	1 - 3	0 - 255	

- Bei der Melt-Gruppe (Nummern 6033 bis 6034)

R2: Posten [Level]

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D</b>	<b>Level</b>			
<b>Modify</b>	128			
	0 - 255			

- Bei der Twist-Gruppe (Nummern 6009 bis 6010)

R2: Posten [Rotate] (Rotation)  
 R3: Posten [Turn]  
 R4: Posten [Tilt]

R1	R2	R3	R4	R5
<b>3D</b>	<b>Rotate</b>	<b>Turn</b>	<b>Tilt</b>	
<b>Modify</b>	128	128	128	
	0 - 255	0 - 255	0 - 255	

# Einstellbildschirme der einzelnen Effekte

## Posten [Key Learn]

Dieser Posten dient zur Einstellung von Key Learn. Die Einstellung kann nicht für Doors der Nummern 3001 bis 3006, 3301 bis 3305, 6001 bis 6003 und 6006 bis 6010 durchgeführt werden. Die Einstellungen für Key XYZ, Key Level und 3D Modify werden für jeden Key-Frame gespeichert.

Die Keymuster werden mit den Drehreglern 2 und 3 gewählt. Die Wahl erfolgt von 9000 bis 9019.

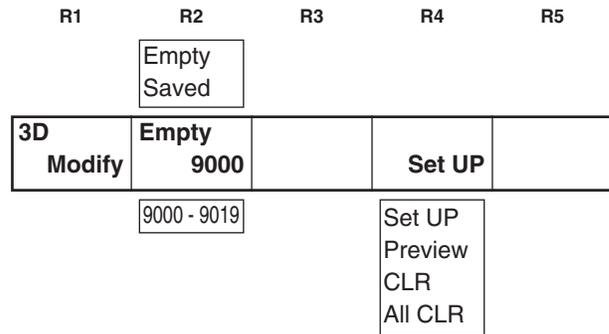
[Saved] wird für ein Muster angezeigt, das bereits durch die Musternummer eingestellt wurde, und [Empty] wird für ein Muster angezeigt, das noch nicht eingestellt worden ist.

Wählen Sie [Setup], [Preview], [CLR] oder [All CLR] mit dem Drehregler 4, und geben Sie die Wahl mit [Enter] ein.

Sie können die Operation eines eingestellten Keys reproduzieren, indem Sie ein Muster mit der Anzeige [Saved] auswählen und dann [Preview] gefolgt von [Enter] drücken.

Wenn Sie ein Muster mit der Anzeige [Saved] auswählen und dann [CLR] oder [All CLR] wählen und [Enter] drücken, erscheint [OK?]. Wenn Sie an dieser Stelle [Enter] drücken, wird bei Wahl von [CLR] das ausgewählte Key Learn-Muster gelöscht, oder alle Key Learn-Muster werden gelöscht, wenn Sie [All CLR] gewählt haben. Mit [Shift] + [Enter] kann die Löschung abgebrochen werden.

Bei den Mustern [Empty] oder [Saved] wird der Editiermodus aktiviert, wenn Sie [Setup] wählen und [Enter] drücken, und die Anzeige wird umgeschaltet. Wenn ein Muster [Saved] eingestellt werden soll, erscheint [OK?]: Drücken Sie [Enter], um das Muster einzustellen, oder [Shift] + [Enter], um die Einstellung abzubrechen.



# Einstellbildschirme der einzelnen Effekte

Pos. X 128 Y 128 Z 196				
Event <b>00E</b>		ME Time <b>10:00F</b>		Pattern <b>3013</b>
INT <b>Wht</b>				
Key Learn	9000			
Insert Replace	Basic			
CLR KF	K Frame			K Level
Copy	00			255
Paste				
Exit				
R1	R2	R3	R4	R5

Im Key Learn-Editiermodus wird die Key Frame-Nummer im Feld [K Frame] angezeigt. Mit dem Drehregler 1 können Sie die Editierposten auswählen und die Key Frames einstellen. Die Key Frames 00 bis 19 können während des Editiervorgangs im Anzeigebereich des Drehreglers 2 angezeigt werden. Die Zeiteinstellungen für die vorliegenden Key Frames können mit [ME Time] durchgeführt werden. Dies ist nützlich für einen zusätzlichen [KeyFrame]. Während des Lernvorgangs wird ME automatisch für die Zeit gewählt.

Mit dem Drehregler 1 wählbare Editierfunktionen

- Insert: Ein Key Frame wird an der Stelle des nächsten Key Frames eingefügt. Die Einfügung wird mit [Enter] ausgeführt.
- Replace: Der aktuelle Key Frame wird ausgetauscht. Der Austausch wird mit [Enter] ausgeführt.
- CLR KF: Der aktuelle Key Frame wird gelöscht. Die Löschung wird mit [Enter] ausgeführt.
- Copy: Der aktuelle Key Frame wird kopiert. Der Kopiervorgang wird mit [Enter] ausgeführt.
- Paste: Der Key Frame im Kopierpuffer wird durch Überschreiben eingefügt. Die Einfügung wird mit [Enter] ausgeführt. Falls der Key Frame nicht kopiert worden ist, kann das Ausführungs Menü nicht gewählt werden.
- Exit: Die Einstellungen von Key Learn werden nach dem Beenden des Editiermodus gespeichert. Exit wird mit [Enter] ausgeführt.

Im Editiermodus können Sie die Parameter mit den Drehreglern 2, 3, 4 und 5, die Richtungen XYZ mit dem Joystick (XY) und dem Drehregler Z, das Seitenverhältnis mit [Aspect], die Key Frames mit [Shift] + Drehregler 2 und den Key Level mit [Shift] + Drehregler 5 einstellen.

Um ein anderes Keymuster einzustellen, müssen Sie zuerst diesen Bildschirm verlassen, dann das Keymuster erneut eingeben und Key Learn ausführen.

Bei positionierbaren Grundmustern (#3001 bis #3006) und komprimierten Grundmustern (#3301 bis #3304)

Bei Sphere (#6001)

	R1	R2	R3	R4	R5
Insert	Basic				
Replace	Basic				
CLR KF	K Frame				K Level
Copy	00				255
Paste					
Exit					

	R1	R2	R3	R4	R5
Insert	Sphere				
Replace	Sphere				
CLR KF	K Frame				K Level
Copy	00				255
Paste	Rotate		Time	TransF	
Exit	128		0	255	

R2: Posten [Rotate] (Rotation)  
 R4: Posten [Time]  
 R5: Posten [TransF] (Transformation)  
 XY Position  
 Die 3D-Parameter sind die gleichen wie bei 3DModify.

# Einstellbildschirme der einzelnen Effekte

## Bei Flag (#6002)

	R1	R2	R3	R4	R5
Insert	Flag				
Replace	Flag				
CLR KF	K Frame				K Level
Copy	00				255
Paste	Width	Angle	Time	Amp	
Exit	192	64	48	32	

R2: Posten [Width] (Flag-Breite)

R3: Posten [Angle]

R4: Posten [Time] (Flatterzeit)

R5: Posten [Amp] (Amplitude)

Die 3D-Parameter sind die gleichen wie bei 3DModify.

## Bei Page Turn (#6008)

	R1	R2	R3	R4	R5
Insert	Page Turn				
Replace	Page Turn				
CLR KF	K Frame				K Level
Copy	00				255
Paste	Rotate	Angle	Turn	Radius	
Exit	128	32	64	3	

R2: Posten [Rotate] (Rotation)

R3: Posten [Angle]

R4: Posten [Turn]

R5: Posten [Radius]

Die 3D-Parameter sind die gleichen wie bei 3DModify.

## Bei Accordion (#6003)

	R1	R2	R3	R4	R5
Insert	Accordion				
Replace	Accordion				
CLR KF	K Frame				K Level
Copy	00				255
Paste	Width	Angle		Amp	
Exit	192	64		32	

R2: Posten [Width] (Akkordeon-Breite)

R3: Posten [Angle]

R5: Posten [Amp] (Amplitude)

Die 3D-Parameter sind die gleichen wie bei 3DModify.

## Bei der Twist-Gruppe (#6009 bis #6010)

	R1	R2	R3	R4	R5
Insert	Twist				
Replace	Twist				
CLR KF	K Frame				K Level
Copy	00				255
Paste	Rotate	Turn	Tilt		
Exit	128	128	128		

R2: Posten [Rotate] (Rotation)

R3: Posten [Turn]

R4: Posten [Tilt]

## Bei der Perspectives-Gruppe (#6006 bis #6007)

	R1	R2	R3	R4	R5
Insert	Perspective				
Replace	Perspective				
CLR KF	K Frame				K Level
Copy	00				255
Paste	Rotate	Axis	View	Depth	
Exit	128	0	128	64	

R2: Posten [Rotate] (Rotation)

R3: Posten [Axis] (Drehachse)

R4: Posten [View] (Betrachter)

R5: Posten [Depth]

Die 3D-Parameter sind die gleichen wie bei 3DModify.

Key Learn ist für Doors nicht möglich.

# Einstellbildschirme der einzelnen Effekte

## <Hinweise>

Wenn ein Komprimierungseffekt auf Bilder angewandt wurde, werden manche der Effekte möglicherweise automatisch aufgehoben.

- Wenn 2D-Komprimierungseffekte auf Kanal A angewandt werden  
Unter den folgenden Bedingungen werden Still, Strobe und Multi Strobe für Kanal A auf OFF geschaltet, wenn die Stellung des Überblendhebels oder die Key-Größeneinstellung Z geändert, oder die Komprimierungsrate durch das Seitenverhältnis verändert worden ist.

Bedingungen: Wenn bei Einstellung von [DSK-Effects] auf OFF eines der folgenden Muster Rev oder Dual PinP ausgewählt worden ist

- 2DcompKey (2D + 3Dcomp inbegriffen) + Rev
- 2DcompTrans + Rev
- 2Dcomp2Trans (+ Rev)
- 2Dslide1Trans (+ Rev)
- 2Dslide2Trans (+ Rev)

- Wenn 2D-Komprimierungseffekte auf Kanal B angewandt werden  
Unter den folgenden Bedingungen werden Still, Strobe und Multi Strobe für Kanal B auf OFF geschaltet, wenn die Stellung des Überblendhebels oder die Key-Größeneinstellung Z geändert oder die Komprimierungsrate durch das Seitenverhältnis verändert worden ist.

Bedingungen: Wenn bei Einstellung von [DSK-Effects] auf OFF eines der folgenden Muster Norm oder Dual PinP ausgewählt worden ist

- 2DcompKey (2D + 3Dcomp inbegriffen) + Rev
- 2DcompTrans
- 2Dcomp2Trans
- 2Dslide1Trans
- 2Dslide2Trans

Das Verarbeitungsverfahren hängt davon ab, ob die 3D-Zusatzkarte (AG-VE70) installiert worden ist oder nicht. Die Details sind wie folgt.

- Wenn die 3D-Zusatzkarte (AG-VE70) nicht installiert ist

Gewählte Musternummer	Verarbeitung nach Betriebsabbruch
1501 bis 1533 (28 bis 31, 36 bis 42, 128 bis 129)	2Dcomp
1541 bis 1550 (32 bis 35, 130 bis 133, 141 bis 142)	2chComp
1301 bis 1333 (43 bis 46, 51 bis 54, 138 bis 140)	2Dslide1 (nur Multi Strobe wird auf OFF eingestellt)
1341 bis 1348 (47 bis 50, 134 bis 137)	2Dslide2 (nur Multi Strobe wird auf OFF eingestellt)
1401 bis 1498 (143 bis 182)	2Dcomp/MoveKey
3301 bis 3303, 3311 bis 3313, 3501 bis 3578	2Dcomp Key
3304, 3314, 3324, 3501 bis 3378	Dual PinP
3401 bis 3478	2DcompMoveKey (OFF, wenn Z geändert wird)
3601 bis 3623	Bounce Key (OFF, wenn Z geändert wird)

- Wenn die 3D-Zusatzkarte (AG-VE70) installiert ist

Gewählte Musternummer	Verarbeitung nach Betriebsabbruch
1341 bis 1348 (47 bis 50, 134 bis 137)	2Dslide2 (nur Multi Strobe wird auf OFF eingestellt)
1541 bis 1550 (32 bis 35, 130 bis 133, 141 bis 142)	2chComp
3304, 3314, 3324, 3501 bis 3378	Dual PinP
4601 bis 5614, 6031 bis 6037	3D + 2Dcomp Key (OFF, wenn Z geändert wird)

# DSK/Fade-Einstellungen

Diese Einstellungen werden geöffnet, wenn die Taste DSK FADE gedrückt oder DSK Preview gewählt wird. Die Einstellungen für DSK und Fade können durchgeführt werden.

Wählen Sie den Posten [DSK Source], [DSK Key], [Crop], [DSK On/Off], [DSK Effects] oder [Fade] mit dem Drehregler 1. Wenn der Titelspeicher auf 0 eingestellt ist, werden die Einstellungen für Key [Memory], Source [Memory], [Memory], [Mode] und [Slide] aufgehoben.

Pos. X 128 Y 128				
Z 196				
Event 00E ME Time 10:00F Pattern 3015 INT Wht				
DSK Fade Still				
DSK Source	Key EXT	Fill EXT	Page 1-1	Mode Write
DSK Key	Slice 0	Slope 0	Reverse Off	K Level 255
Crop	▲ 6	▼ 2	◀ 12 ▶	12
DSK On/Off	ME Trig Off	Slide In Off	Slide Out Off	Speed 8
DSK Effects	Off			Light On
Fade	To Black	Audio On	Phone After	
R1	R2	R3	R4	R5

Still  
Crawl  
Roll  
Movie

## Posten [DSK Source]

Dieser Posten dient zur Wahl der DSK-Signale [Key] und [Fill]. Wählen Sie die Key-Signale mit dem Drehregler 2. Sie können entweder [EXT] (extern) oder [Title] wählen.

Wählen Sie die Key Fill-Signale mit dem Drehregler 3. Sie können [EXT] (externer Eingang), [Title] oder [BodMat] (Border Matte) wählen.

Wählen Sie die Seitenzahl des Titelspeichers mit dem Drehregler 4. Die Gesamtzahl der Seiten kann auf dem Einstellbildschirm [Setup] geändert werden.

Stellen Sie die Operation mit dem Drehregler 5 ein. Sie können entweder [Write] oder [Preview] wählen.

Stellen Sie [Mode] auf [Write] ein, und schreiben Sie die externen Eingangssignale für KEY, Y, Pb und Pr mit [Enter] in den Speicher. Die vollen Frames der Bilder werden geschrieben. Sub-Frames werden ignoriert. Wenn die betreffende Seite als Gruppe verwendet wird, werden die Seiten der gesamten Gruppe ebenfalls gelöscht. Da der durch [Write] ausgelöste Speichervorgang nur die externen Eingänge [EXT] unterstützt, stellen Sie [Key] und [Fill] auf [EXT] ein.

Stellen Sie [Mode] auf [Preview] ein, und drücken Sie [Enter], um die Vorschauanzeige auszulösen. Es ist nun möglich, die Slides oder Movie-Bewegungen von On auf Off umzuschalten. Die Standardeinstellung ist [Preview].

Wenn Sie [Title] für [Key] und [Fill] gewählt und die Vorschau ausgelöst haben, werden die Keys Title, Star und Heart aufgehoben und zu MIX (56) geändert.

Die Titelseite kann mit dem Drehregler 4 gewählt werden. Die erste Zahl gilt für die Hauptseite und die zwei Zahl für die Nebenseiten.

Wenn ein Teil einer Gruppe gewählt worden ist, wird die Wiedergabe ab dem Anfang des betreffenden Teils gestartet.

Die Wiedergabeart des betreffenden Titels wird im oberen Teil angezeigt. Vorschauanzeige für [Movie], [Crawl] und [Roll] wird durch [Shift] + [0] ausgelöst.

R1	R2	R3	R4	R5
DSK Source	Key EXT	Fill EXT	Page 1-1	Mode Write
	EXT Title	EXT Title BodMat	1-30/26 (NSTC/PAL) - 1-8	Write Preview

# DSK/Fade-Einstellungen

## Posten [DSK Key]

Dieser Posten dient zur Festlegung der DSK-Key-Signale (für externe Anwendungen). Speicher-Keys werden in ihrer ursprünglichen Form verwendet. Der Level für [Slice] kann mit dem Drehregler 2 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 255 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 0.

[Slope] kann mit dem Drehregler 3 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 15 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 10.

Mit dem Drehregler 4 wird gewählt, ob das Key-Signal [Reverse] umgekehrt wird oder nicht. Die Standardeinstellung ist [Off]. Der Key-Level [K Level] kann mit dem Drehregler 5 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 255 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 255.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>DSK Key</b>	<b>Slice</b> 0	<b>Slope</b> 0	<b>Reverse</b> Off	<b>K Level</b> 255
	0 - 255	0 - 15	Off On	0 - 255

## Posten [Crop]

Dieser Posten dient zur Einstellung von Crop für DSK.

Der obere Teil kann mit dem Drehregler 2 auf einen beliebigen Wert von 2 bis 198 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 6.

Der untere Teil kann mit dem Drehregler 3 auf einen beliebigen Wert von 2 bis 198 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 2.

Der linke Teil kann mit dem Drehregler 4 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 680 eingestellt werden.

Der rechte Teil kann mit dem Drehregler 5 auf einen beliebigen Wert von 0 bis 680 eingestellt werden.

Die Standardeinstellung ist in jedem dieser Fälle 12.

Wenn die Oben-Einstellung geändert wird, ändert sich auch die Unten-Einstellung und umgekehrt, und zwar so, dass der Gesamtwert von 198 nicht überschritten wird. Ebenso ändert sich bei einer Änderung der Links-Einstellung auch die Rechts-Einstellung und umgekehrt, und zwar so, dass der Gesamtwert von 680 nicht überschritten wird. Die Links- und Rechts-Einstellungen können in 1-Stufen-Schritten verändert werden.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Crop</b>	▲	▼	◀	▶
	6	2	12	12
	2 - 198	2 - 198	0 - 680	0 - 680

## Posten [DSK On/Off]

Dieser Posten dient zum Einstellen der DSK-Ein/Aus-Operationen. [Slide IN/OUT] wird wirksam, wenn [Title] für [Key] und [Fill] gewählt worden ist.

Mit dem Drehregler 2 wird festgelegt, ob die Ein- oder Aus-Operation während eines ME-Übergangs ausgelöst wird oder nicht.

Mit dem Drehregler 3 wird festgelegt, ob die Operation Sliding In im Zustand DSK ON in der horizontalen oder vertikalen Richtung ausgelöst wird.

Mit dem Drehregler 4 wird festgelegt, ob die Operation Sliding Out im Zustand DSK OFF in der horizontalen oder vertikalen Richtung ausgelöst wird.

- ▶: Nach rechts (Nach rechts schieben)
- ◀: Nach links (Nach links schieben)
- ▲: Nach oben (Nach oben schieben)
- ▼: Nach unten (Nach unten schieben)

Die Standardeinstellung ist in jedem dieser Fälle [Off].

Die Schiebengeschwindigkeit wird mit dem Drehregler 5 eingestellt. Jede gerade Zahl von 2 bis 64 kann gewählt werden. Die Standardeinstellung ist 8. Wenn Schieben gewählt worden ist, ändert sich DSKTime zu 0. Während des Schiebeporgangs sind die DSK-Tasten funktionsunfähig, aber nach Abschluss des Schiebeporgangs werden sie wieder funktionsfähig. Diese Einstellung kann auch auf dem PC geändert werden.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>DSK On/Off</b>	<b>ME Trig</b> Off	<b>Slide In</b> Off	<b>Slide Out</b> Off	<b>Speed</b> 8
	Off On	Off ▶ ▶ ▶ ▶ ▼ ▼ ▼ ▼	Off ▶ ▶ ▶ ▶ ▼ ▼ ▼ ▼	2 - 64

### <Hinweise>

Schieben in vertikaler Richtung ist nicht möglich, wenn andere Daten als DIVIDE1 für die DSK-Quelle ausgewählt werden. Einzelheiten zu DIVIDE finden Sie auf Seite 76.

# DSK/Fade-Einstellungen

---

## Posten [DSK Effects]

Dieser Posten dient zur Einstellung von DVE für DSK.

Der Einstellungsinhalt ist der gleiche wie für [Effekte] für die Übergangs- und Key-Muster-Effekte. (Siehe Seite 32)

## Posten [Fade]

Dieser Posten dient zur Durchführung der Fade-Einstellungen.

Das überzublendende Bild wird mit dem Drehregler 2 unter [Black], [White] oder [Blue] ausgewählt. Die Standardeinstellung ist [Black].

Mit dem Drehregler 3 wird [On] oder [Off] für [Audio]-Fading gewählt. Die Standardeinstellung ist [On].

Mit dem Drehregler 4 wird [After] oder [Pre] für [Phone]-Fading gewählt. Bei Wahl von [After] ist der Ton mit dem auf die Bilder angewandten Fading-Effekt zu hören; bei Wahl von [Pre] ist der Ton zu hören, wenn kein Fading-Effekt auf die Bilder angewandt wird. Die Standardeinstellung ist [After].

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Fade</b>	<b>To Black</b>	<b>Audio On</b>	<b>Phone After</b>	
	Black white Blue	On Off	After Pre	

### <Hinweis>

Nur eine von drei Einstellungen—DSK Memory, Title Key oder Star/Heart Key—kann gewählt werden. Der zuletzt gewählte Key hat den Vorrang, und der vorher gewählte Key wird aufgehoben.

Wenn der Title Key oder der Heart/Star Key aufgehoben werden soll, ändert sich das Muster zu MIX (56). Während des Title DSK-Vorgangs kann der Heart/Star Key nicht verwendet werden.



# Audioeffekt-Einstellungen [Audio Effects]

## Posten [EQ] (Equalizer)

Dieser Posten dient zum Einstellen der Entzerrer.  
 Wählen Sie [On] oder [Off] für alle Entzerrer mit dem Drehregler 3. Die Standardeinstellung ist [On].  
 Der Basspegel [L Level] kann mit dem Drehregler 5 in 2-dB-Schritten auf einen beliebigen Wert von -14 dB bis 0 bis +14 dB eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist [0].  
 Der Höhenpegel [H Level] kann mit dem Drehregler 4 in 2-dB-Schritten auf einen beliebigen Wert von -14 dB bis 0 bis +14 dB eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist [0].

R1	R2	R3	R4	R5
1	EQ	On	L Level 0	H Level 0
		On Off	-14 - +14	-14 - +14

## Posten [EQ Mid] (Equalizer-Mittbereich)

Der Mittbereichspegel [M Level] kann mit dem Drehregler 3 in 2-dB-Schritten auf einen beliebigen Wert von -14 dB bis 0 bis +14 dB eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist [0].  
 Die Mittbereichsfrequenz kann mit dem Drehregler 4 auf einen beliebigen Wert von 100 Hz bis 10,2 kHz eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 1,01 kHz.  
 Wählen Sie [0.5], [1], [2] oder [5] für Q mit dem Drehregler 5. Die Standardeinstellung ist [0.5].

R1	R2	R3	R4	R5
1	EQ Mid	M Level 0	Freq 1.01KHz	Q 0.5
		-14 - +14	100 Hz - 10.2 KHz	0.5 1 2 5

## Posten [Voice Change]

Dieser Posten dient zur Einstellung des Voice Changers.  
 Wählen Sie [On] oder [Off] mit dem Drehregler 3. Die Standardeinstellung ist [Off].  
 Wählen Sie [Up] oder [Down] für [Pitch] mit dem Drehregler 4. Die Standardeinstellung ist [Up].  
 [Level] kann mit dem Drehregler 5 auf einen beliebigen Wert von [0] bis [10] eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist [5].

R1	R2	R3	R4	R5
1	Voice Change	Off	Pitch Up	Level 5
		On Off	Up Down	0 - 10

## Posten [Mute]

Stellen Sie den Dämpfungspegel mit dem Drehregler 3 ein. Zur Auswahl stehen [Off], [-12 dB], [-20 dB] und [-60 dB]. Die Standardeinstellung ist [Off].  
 Wählen Sie den zu dämpfenden Kanal mit dem Drehregler 4. Zur Auswahl stehen [AB] (nur AB-Bus), [ABAux1] (AB-Bus und Aux1) und [All]. Die Standardeinstellung ist [All].

R1	R2	R3	R4	R5
	Mute	-12dB	All	
		Off -12dB -20dB -60dB	AB ABAUX1 All	



# Anfangseinstellungs-Bildschirm [Setup]

## Posten [Mode]

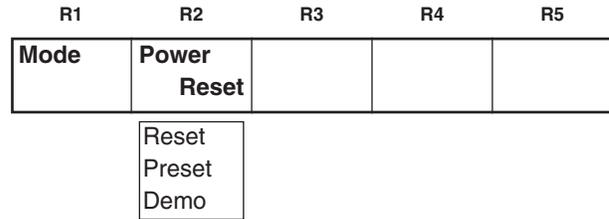
Mit dem Drehregler 2 können Sie wählen, ob das System im Zustand [Reset], [Preset] oder im Modus [Demo] gestartet werden soll.

Bei [Reset] werden die Einstellungen außer den Ereignisspeicherdaten, den Setup-Einstellungen, dem Dateispeicher und den Key Learn-Einstellungen initialisiert. Bei [Preset] wird beim Einschalten der Stromversorgung der Modus hergestellt, der vor dem letzten Ausschalten des Systems aktiv war.

Falls kein bestimmter Zustand vor dem Ausschalten existiert hat (wenn das System beispielsweise zum ersten Mal nach der Montage benutzt wird oder der Speicherinhalt zerstört worden ist), wird das System im Zustand der Werksvorgaben gestartet.

Bei [Demo] startet das System beim nächsten Einschalten der Stromversorgung im Demonstrationsmodus. Da dieses Menü im Demonstrationsmodus angezeigt wird, erscheint der reguläre Betriebsbildschirm, wenn das System durch die Wahl von [Preset] oder [Reset] gestartet wird. Wird dagegen [Enter] gedrückt, wird der Demonstrationsmodus unterbrochen und der normale Betrieb ermöglicht. Um den Demonstrationsmodus wieder auszuführen, schalten Sie die Stromversorgung aus und wieder ein. Die Audio-Fader können selbst im Demonstrationsmodus verwendet werden.

Die Standardeinstellung ist [Preset].

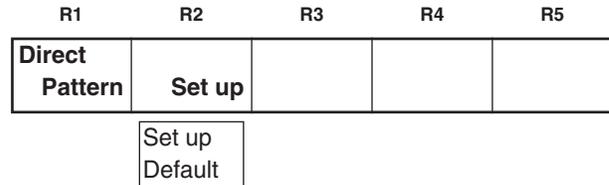


## Posten [Direct Pattern]

Dieser Posten dient zur Einstellung des Musters, das als Direktmuster aufgerufen werden soll.

Wenn Sie [Setup] mit dem Drehregler 2 wählen und [Enter] drücken, erscheint [OK?], worauf Sie [Enter] drücken, um auf den Einstellmodus umzuschalten. Drücken Sie [Shift] + [Enter], um den Vorgang abubrechen.

Wenn Sie [Default] mit dem Drehregler 2 wählen und [Enter] drücken, erscheint [OK?], worauf Sie [Enter] drücken, um auf die Standardeinstellung umzuschalten. Drücken Sie [Shift] + [Enter], um den Vorgang abubrechen.



## Einstellverfahren im Einstellmodus

Wird [ME] für Preview gewählt, kann eine Überprüfung durchgeführt werden.

1. Drücken Sie die Direktmüstertaste.
2. Die Lampe der gedrückten Taste beginnt zu blinken. Die Posten [Mix], [Chrm] (Chroma-Key) und [Lum] (Luminanz-Key) können nicht eingestellt werden.
3. Geben Sie das zuzuweisende Muster mit den Zifferntasten ein. (Das Muster wird im Musterbereich angezeigt.) Die Programmausgabe kann mit dem Wischblendenhebel überprüft werden.

# Anfangseinstellungs-Bildschirm [Setup]

Das LCD-Display zeigt nun die Einstellbildschirme für jedes Effektmuster an. Stellen Sie die Ränder und Effekte ein, und wenn die Einstellungen akzeptabel sind, geben Sie sie mit [Enter] ein, und kehren Sie dann zu den Direktmustereinstellungen zurück.

## Übergangsbeispiel

Pos. X 128 Y 128		□□□□□□□□□□□□□□□□		
Z 196		□□□□□□□□□□□□□□□□		
Event	ME Time	Pattern	INT	
00E	10:00F	2001	WhT	
Direct Pattern Transition				
Enter to EXIT				
Modify	Comp	Off		
Pattern	Width	Color		
Edge	Hard	0	White	
Effects	Off			
R1	R2	R3	R4	R5

Falls der Einstellvorgang vorzeitig abgebrochen wird (durch Drücken anderer Tasten usw.), werden die bis dahin vorgenommenen Einstellungen nicht gespeichert.  
Die Einstellungen von sechs Keymustern und sieben Übergangsmustern können gespeichert werden. Die Ränder und Effekte jedes Musters werden ebenfalls gespeichert.

## Beispiel eines Keyusters

Pos. X 128 Y 128		□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □		
Z 196		□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □		
Event	ME Time	Pattern	INT	
00E	10:00F	6301	WhT	
Direct Pattern Key				
Enter to EXIT				
Pattern	Width	Color	K Level	
Edge	Hard	0	White	255
Crop	6	2	12	12
Effects	Off		Light On	
3D	Rotate	Time	TransF	
Modify	0	0	255	
R1	R2	R3	R4	R5

Die Keymuster 3xxx, 4xxx und 5xxx sowie die Key Learn-Muster 9000 bis 9019 können Keymuster-Direktasten zugewiesen werden. Die Übergangsmuster 0xxx, 1xxx und 2xxx können Übergangsmuster-Direktasten zugewiesen werden. Die Werksvorgaben sind die angezeigten Muster.

# Anfangseinstellungs-Bildschirm [Setup]

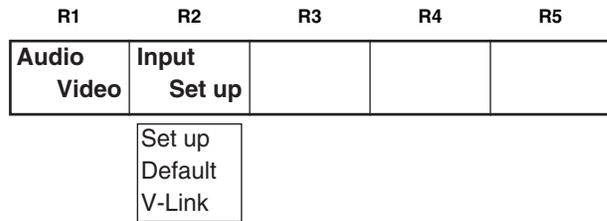
## Posten [Audio Video]

Dieser Posten dient zum Einstellen der Audio- und Videoeingänge.

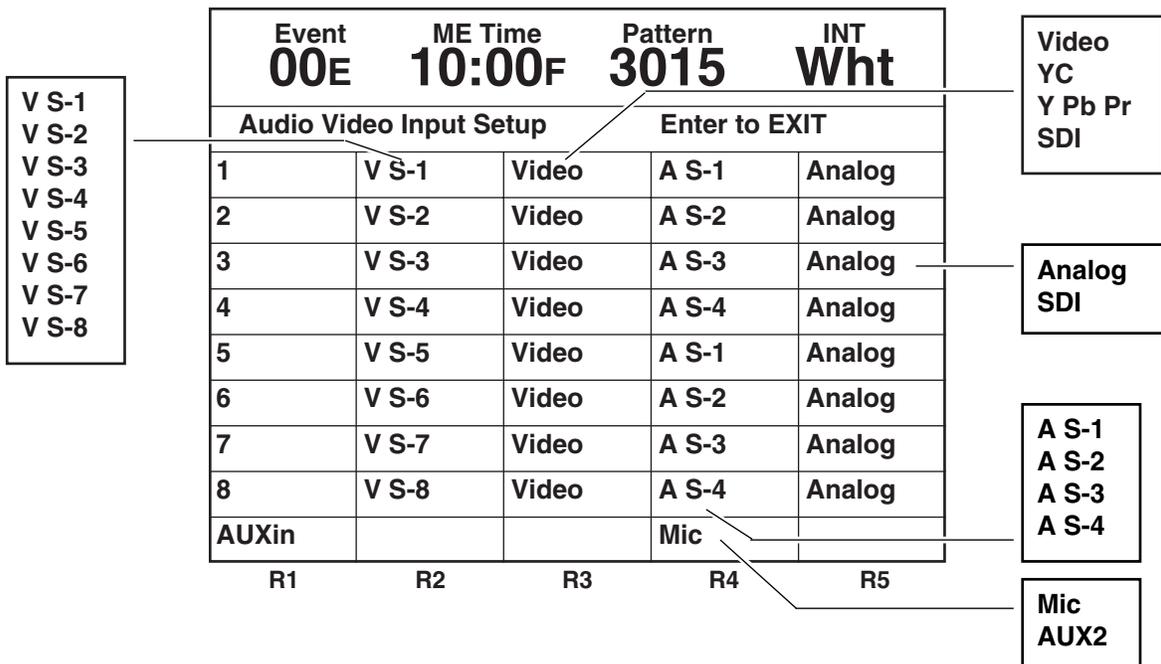
Wenn Sie [Setup] mit dem Drehregler 2 wählen und [Enter] drücken, erscheint [OK?], worauf Sie [Enter] drücken, um auf den Einstellmodus umzuschalten. Drücken Sie [Shift] + [Enter], um den Vorgang abubrechen.

Wenn Sie [Default] mit dem Drehregler 2 wählen und [Enter] drücken, erscheint [OK?], worauf Sie [Enter] drücken, um auf die Standardeinstellung umzuschalten.

Wenn Sie [V-Link] mit dem Drehregler 2 wählen und [Enter] drücken, erscheint [OK?], worauf Sie [Enter] drücken, um den Betrieb so zu ändern, dass der Audioeingang an den Videoeingang angepasst wird.



## Werkseinstellungen



## Einstellverfahren

Drücken Sie die Taste des einzustellenden Kreuzpunkts. Wahlweise können Sie die Taste des einzustellenden Kreuzpunkts auch mit dem Drehregler 1 wählen. Die Lampe der gewählten Taste beginnt zu blinken, und der Bus wird automatisch an Preview ausgegeben. Wenn der Kreuzpunkt mit dem Drehregler 1 gewählt wurde, wird der A-Bus an Preview ausgegeben.

Wählen Sie V S-1, V S-2, V S-3, V S-4, V S-5, V S-6, V S-7 oder V S-8 als Videoeingang mit dem Drehregler 2.

Wählen Sie das FBAS-Signal [Video], das Komponentensignal [YC], [Y Pb Pr] oder [SDI] mit dem Drehregler 3.

Da sich die Quellen mit Ausnahme von [Video] von S-1 bis S-4 erstrecken, wird [5] auf [1], [6] auf [2], [7] auf [3] und [8] auf [4] geändert. Falls der Einstellvorgang vorzeitig abgebrochen wird, werden die bis dahin vorgenommenen Einstellungen nicht gespeichert. Die Einstellungen werden mit [Enter] eingegeben, worauf der Betrieb zu den Einstellungen für [Audio Video Input] zurückkehrt.

Wählen Sie A S-1, A S-2, A S-3 oder A S-4 als Audioeingang mit dem Drehregler 4.

Wählen Sie [Analog] oder [SDI] mit dem Drehregler 5.

Nicht zulässige Videoeingangs-Kombinationen: S-5 bis S-8 + YC/Y Pb Pr/SDI

Nicht zulässige Audioeingangs-Kombinationen: Kombination von SDI-Signalen mit unterschiedlichen Quellennummern  
Beispiel: SDI von S-1 für Video und SDI von S-2 für Audio

[Mic] oder [AUX2] können mit dem Drehregler 4 für [AUXin] gewählt werden. Die Standardeinstellung ist [Mic].

# Anfangseinstellungs-Bildschirm [Setup]

## Posten [Memory]

Dieser Posten dient zur Einstellung der Speicherdaten für INTVideo und DSK. Wenn die Einstellung geändert wird, werden alle Speicherdaten gelöscht. Mit den Drehreglern 2 und 3 können Sie wählen, wie viel Speicherplatz für [INTVideo] und für die Posten DSK und TitleKey von [Title] verwendet werden soll.

R1	R2	R3	R4	R5
Memory	Int V 15	Title 15		
	0 - 30/26	0 - 30/26		

Wenn die Zuordnung zu einem Speicherplatz geändert wird, ändert sich die Zuordnung zu den anderen Speicherplätzen ebenfalls, so dass der Gesamtbetrag bei 30 bleibt. Wenn eine Änderung vorgenommen werden soll, erscheint [OK?]. Drücken Sie [Enter] zur Ausführung der Änderung, oder [Shift] + [Enter], um den Vorgang abzubrechen.

Die Standardeinstellung ist jeweils 15 für [INTV] und [Title] im Falle von NTSC bzw. 13 für [INTV] und [Title] im Falle von PAL.

## Posten [Gen Lock] (externe Synchronisierung)

Wählen Sie [G/L] oder [Ext Key] als Quelle [Ref In] (Referenz) mit dem Drehregler 2. Die Standardeinstellung ist [G/L].

Stellen Sie [H-Phase] (horizontale Phase) mit dem Drehregler 3 ein. Die Standardeinstellung ist 128.

Stellen Sie [SC-Phase] (Hilfsträger-Phase) mit dem Drehregler 4 ein. Die Standardeinstellung ist 128.

[H-Phase] und [SC-Phase] werden in Übereinstimmung mit [G/L] oder [Ext Key] für den Eingang getrennt gespeichert.

R1	R2	R3	R4	R5
Gen Lock	Ref In G/L	H Phase 128	SC Phase 512	
	G/L Ext Key	28 - 228	0 - 1023	

## Posten [Video Format]

Wählen Sie entweder [NTSC] oder [PAL] als Format mit dem Drehregler 2.

Die Standardeinstellung ist das Format, das in dem Gebiet verwendet wird, in dem das System gekauft wurde.

Wenn eine Änderung vorgenommen werden soll, erscheint [OK?]. Drücken Sie [Enter] zur Ausführung der Änderung, oder [Shift] + [Enter], um den Vorgang abzubrechen.

Wählen Sie [4:3] oder [16:9] für [Aspect] (Seitenverhältnis) der Muster mit dem Drehregler 3. Die Standardeinstellung ist [4:3].

Wählen Sie [0] oder [7.5] für [Setup] mit dem Drehregler 4. Die Standardeinstellung ist [0].

Wählen Sie [BCAM] oder [MII] für den Komponentensignalpegel [Pb Pr] mit dem Drehregler 5. Die Standardeinstellung ist [BCAM]. Bei einer Änderung des Formats NTSC oder PAL wird das System initialisiert, und die Speicherdaten für [INTVideo] und Titel werden gelöscht.

R1	R2	R3	R4	R5
Video Format	PAL	Aspect 4:3	Set up 0	Pb Pr BCAM
	PAL NTSC	4:3 16:9	0 7.5	BCAM MII

## Posten [System1]

Dieser Posten wird zur Durchführung verschiedener Einstellungen verwendet.

Mit dem Drehregler 2 wird der Verzögerungsbetrag für die Eingangsquelle eingestellt, wenn das voreilende Referenzsignal [AdvRef] bei installierter 3D-Zusatzkarte (AG-VE70) angeschlossen wird. Bei Wahl von 0Frame hängt der Videoverzögerungsbetrag davon ab, ob die 3D-Effekte angewandt werden oder nicht. Die Standardeinstellung ist 1Frame. Die Einstellung ist auf

0 Frame fixiert, wenn die 3D-Zusatzkarte nicht installiert ist. Der Audioquellen-Verzögerungsbetrag richtet sich auch nach dieser Einstellung.

Mit dem Drehregler 3 können Sie [Sec] (Sekunden + Vollbilder) oder [Frame] (nur Vollbilder) für die Zeitanzeige wählen. Die Standardeinstellung ist [Sec].

Mit dem Drehregler 4 können Sie wählen, ob [ME], [DSK] oder [Fade] durch GPI ausgeführt werden soll. Die Standardeinstellung ist [ME]. Mit dem Drehregler 5 können Sie [GVG] oder [SONY] als RS-422-Protokoll wählen. Die Standardeinstellung ist [GVG].

R1	R2	R3	R4	R5
System1	Dly 1Frame	Time Sec	GPI ME	RS422 GVG
	1Frame 0Frame	Sec Frame	ME DSK Fade	GVG SONY

# Anfangseinstellungs-Bildschirm [Setup]

## Posten [System2]

Mit dem Drehregler 2 können Sie die Zeit wählen, die verstreicht, bis das LCD-Display auf den Stromsparmodus umgeschaltet wird.

Bei Wahl von 0 bleibt das Display immer eingeschaltet. Die Zeit kann in 10-Minuten-Schritten von 0 bis 60 eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 0.

Mit dem Drehregler 3 können Sie [On] oder [Off] wählen, um festzulegen, ob eine Reinigung innerhalb der vertikalen Austastlücke (VBlk) durchgeführt werden soll oder nicht. Die Standardeinstellung ist [Off].

Mit dem Drehregler 4 können Sie [On] oder [Off] wählen, um festzulegen, ob die Funktion [DR] (Dynamic Rounding) durchgeführt werden soll oder nicht. Die Standardeinstellung ist [On].

[On] oder [Off] wird mit dem Drehregler 5 gewählt, um festzulegen, ob Beschränkungen auf SDI und Komponentenausgang-Chroma angewandt werden sollen oder nicht. Wenn [On] gewählt wurde, wird Chroma durch den 100%-Farbbalkenpegel beschränkt. Die Standardeinstellung ist [Off].

### <Hinweis>

Wenn Sie [Off] für [VBClean] wählen, kann es zu einer Abweichung des Verzögerungsbetrags zwischen den Videosignalen und den Vertikalaustattungssignalen kommen, je nachdem, welche Einstellung Sie für den Posten [Dly] unter [System1] wählen und ob die 3D-Zusatzkarte (AG-VE70) installiert worden ist oder nicht.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>System2</b>	<b>LCDStby</b> 0	<b>VBClean</b> Off	<b>DR</b> On	<b>Chr. Lmt</b> Off
	0 - 60	On Off	On Off	

## Posten [Bus]

Mit dem Drehregler 2 können Sie AB (AB-Bus) oder Prg Pre (Programm/Vorwahlsystem) als Bussystem wählen. Die Standardeinstellung ist AB.

Mit dem Drehregler 3 können Sie [On] (Standbild auslösen) oder [Off] (Standbild nicht auslösen) wählen, wenn Kreuzpunkte geändert werden sollen. Die Standardeinstellung ist [On].

Mit dem Drehregler 5 können Sie [8] oder [EXT] als Einstellung für die acht Aufnahmekontrolllampenausgänge wählen. Bei Wahl von [8] wird das Kontrollsignal ausgegeben, wenn Kreuzpunkt 8 gewählt wurde; bei Wahl von [EXT] erfolgt die Ausgabe, wenn EXT gewählt wurde.

### <Hinweis>

Wenn [Still] auf [Off] eingestellt wurde, können Bildstörungen auftreten, falls eine Direktumschaltung zwischen dem SDI/FBAS-Signal und dem YC/Komponentensignal durchgeführt wird. Diese Einstellung muss immer mit einem Nur-SDI/FBAS-System oder einem Nur-YC/Nur-Komponenten-System verwendet werden.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Bus</b>	<b>Type</b> AB	<b>Still</b> On		<b>Tally</b> 8
	AB Prg Pre	On Off		8 EXT

## Posten [Audio Fader]

Damit wird die Funktion für die Audio Fader eingestellt.

Das Quellenausgabeformat und die Operation für die Schieberegler der Quellen 1/5, 2/6, 3/7 und 4/8 kann mit dem Drehregler 2 gewählt werden. [CP Pair], [Bus Sep1], [Bus Sep2], [12 Pair] oder [12 Sepa.] können gewählt werden. Die Ausgabeformate und die den Schieberegler zuweisbaren Quellen für jede Einstellung sind aus der Tabelle auf der folgenden Seite ersichtlich.

Stellen Sie die Operation für die Schieberegler AUX1, MIC/AUX2 mit dem Drehregler 3 ein. Sie können entweder [Pair] oder [Sepa.] wählen. Je nach der Einstellung ändert sich die Schieberegleroperation gemäß der Tabelle auf der rechten Seite.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Audio Fader</b>	<b>Source CP Pair</b>	<b>AUX Pair</b>		
	CP Pair Bus Sep1 Bus Sep2 12 Pair 12 Sepa.	Pair Sepa.		

	AUX1	MIC/AUX2
<b>Pair</b>	Kanäle L und R von AUX1	Kanäle L und R von MIC/AUX2
<b>Sepa.</b>	Kanal L von AUX1 (oder AUX2/MIC mit Shift)	Kanal R von AUX1 (oder AUX2/MIC mit Shift)

# Anfangseinstellungs-Bildschirm [Setup]

	Ausgabeformat	Schieberegler 1/5	Schieberegler 2/6	Schieberegler 3/7	Schieberegler 4/8
<b>CP Pair</b>	Ausgang der Audioquelle des Kreuzpunkts gewählt.	Kanäle L und R von Source 1 (oder Source 5 mit Shift)	Kanäle L und R von Source 2 (oder Source 6 mit Shift)	Kanäle L und R von Source 3 (oder Source 7 mit Shift)	Kanäle L und R von Source 4 (oder Source 8 mit Shift)
<b>Bus Sep1</b>		Kanal L von A/PROG-Bus	Kanal R von A/PROG-Bus	Kanal L von B/PRESET-Bus	Kanal R von B/PRESET-Bus
<b>Bus Sep2</b>		Bei Wahl von A/B-Bus: Kanal L von A-Bus	Bei Wahl von A/B-Bus: Kanal R von A-Bus	Bei Wahl von A/B-Bus: Kanal L von B-Bus	Bei Wahl von A/B-Bus: Kanal R von B-Bus
		Bei Wahl von PROG/PRESET und Wenn die Vorschautaste leuchtet: Kanal L von PROG-Bus Wenn die Vorschautaste blinkt: Kanal L von PRESET-Bus	Bei Wahl von PROG/PRESET und Wenn die Vorschautaste leuchtet: Kanal R von PROG-Bus Wenn die Vorschautaste blinkt: Kanal R von PRESET-Bus	Bei Wahl von PROG/PRESET und Wenn die Vorschautaste leuchtet: Kanal L von PRESET-Bus Wenn die Vorschautaste blinkt: Kanal L von PROG-Bus	Bei Wahl von PROG/PRESET und Wenn die Vorschautaste leuchtet: Kanal R von PRESET-Bus Wenn die Vorschautaste blinkt: Kanal R von PROG-Bus
<b>12 Pair</b>	Fixiert auf Audioquelle der Kreuzpunkte 1 und 2.	Kanäle L und R von Source 1	Kanäle L und R von Source 2	Funktioniert nicht	Funktioniert nicht
<b>12 Sepa.</b>		Kanal L von Source 1	Kanal R von Source 1	Kanal L von Source 2	Kanal R von Source 2

## <Hinweise>

- Wenn [Bus Sep1], [Bus Sep2] oder [12 Sepa.] als Einstellung des Postens "Source" gewählt worden ist, ist die Balance-Einstellung für die Kreuzpunkte 1 bis 8 des Postens PAN der Audio Effects-Einstellungen unwirksam. Ebenso, wenn [Sepa.] als Einstellung des Postens "AUX" gewählt worden ist, sind die Balance-Einstellungen für AUX1 und AUX2 unwirksam.
- Wenn [12 Pair] oder [12 Sepa.] als Einstellung des Postens "Source" gewählt worden ist, wird der Audioeingang für die Kreuzpunkte 1 bis 2 automatisch auf "Analog" gewechselt.

## Posten [Audio Level]

Der Abgleichpegel [Alignment] wird mit dem Drehregler 2 eingestellt. Zur Auswahl stehen [-3 dB], [0 dB] und [4 dB]. Die Leistungsreserve [Head] wird mit dem Drehregler 5 eingestellt. Zur Auswahl stehen [18 dB] und [20 dB]. Die Standardeinstellung ist [20 dB] für NTSC und [18 dB] für PAL.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Audio Level</b>	<b>Alignment 0dB</b>			<b>Head 18dB</b>
	-3dB 0dB 4dB			18dB 20dB

## Posten [File]

Die mit [Setup] eingestellten Zustände können gespeichert werden. Wählen Sie 1 bis 8 mit dem Drehregler 2. Eine leere Datei wird durch [Empty] gekennzeichnet. Eine Datei mit Einstellungen wird durch [Filed] gekennzeichnet. Wählen Sie [Save], [Recall] oder [All CLR] mit dem Drehregler 3, und führen Sie die Eingabe mit [Enter] aus. Mit [Save] werden die neuen Einstellungen gespeichert und vorhandene Einstellungen überschrieben, mit [Recall] werden die Einstellungen geladen, und mit [All CLR] werden die Einstellungen gelöscht.

Wenn Sie [Save] oder [All CLR] schließen, erscheint [OK?]. Drücken Sie [Enter], um die Wahl zu bestätigen, oder [Shift] + [Enter], um den Vorgang abzubrechen.

Es ist auch möglich, alle Einstellungen zu löschen, indem Sie [Shift] + [Enter] beim Einschalten der Stromversorgung gedrückt halten, so dass die Werksvorgaben wiederhergestellt werden.

R1	R2	R3	R4	R5
	Empty Filed			
<b>File</b>	<b>Empty 1</b>	<b>Save</b>		
	1 - 8	Save Recall AllCLR		

# Anfangseinstellungs-Bildschirm [Setup]

## Posten [RS232C]

Stellen Sie die Kommunikationsgeschwindigkeit mit dem Drehregler 2 ein. Die folgenden Geschwindigkeiten stehen zur Auswahl.

[38.4K] 38400 bps  
[9.6K] 9600 bps  
[19.2K] 19200 bps  
[115.2K] 115200 bps

Die Standardeinstellung ist [38.4K].

Stellen Sie die Datenlänge mit dem Drehregler 3 ein. Zur Auswahl stehen [8 bits] und [7 bits]. Die Standardeinstellung ist [8 bits].

R1	R2	R3	R4	R5
RS232C	Baud Rate 38.4K	Data Len. 8bits		
	38.4K 9.6K 19.2K 115.2K	8bits 7bits		

## Sonstige Einstellungen

### Ereignisspeicher

#### Einstellverfahren

Bis zu hundert Panelzustände können auf den Speicherplätzen 0 bis 99 gespeichert werden. Drücken Sie die Taste SET, stellen Sie die Ereignisnummer mit den Zifferntasten ein, und geben Sie die Einstellung mit [Enter] ein.

Taste SET: Die Lampe der Taste leuchtet während des Einstellvorgangs. Wenn [Enter] gedrückt wird, blinkt die Lampe für zwei Sekunden und erlischt dann.

Während des Einstellvorgangs wird Event in invertierter Darstellung angezeigt, und das Ereignis wird dann mit [Enter] eingegeben. Ereignisnummern können mit den Tasten "+" und "-" erhöht oder erniedrigt werden. Leere Ereignisse werden durch [E] neben der Ereignisnummer gekennzeichnet.

Event 00E
--------------

#### Aufrufmethode

Drücken Sie die Taste [RECALL], geben Sie die zu ladende Ereignisnummer mit den Zifferntasten ein, und rufen Sie das Ereignis mit der Taste [Enter] oder [AutoTake] auf.

Taste RECALL: Die Lampe der Taste blinkt während des Aufrufvorgangs. Sie leuchtet, wenn die Taste auf ON gestellt wird, und erlischt, wenn die Taste auf OFF gestellt wird oder der Aufruf abgeschlossen ist.

Da die Eingangseinstellungen während des Ladevorgangs nicht reflektiert werden, werden Ereignisse in Bezug auf den vorher eingestellten Eingang ausgeführt.

Die Ereignisse 50 bis 59, 60 bis 69, 70 bis 79, 80 bis 89 und 90 bis 99 können nacheinander in Einheiten zu 10 eingestellt und auch fortlaufend aufgerufen werden, so dass sie auch als Key Frame-Einstellungen dienen können. Ereignisse werden mit der Taste [AutoTake] ausgeführt. Beim Aufruf der Ereignisse 50 bis 99 ist der Setup-Status des Hauptereignisses gültig.

#### Löschen von Ereignissen

Wählen Sie die Nummer des zu löschenden Ereignisses mit [RECALL] aus, und führen Sie den Löschvorgang mit [Shift] + [Enter] aus. Sie können alle Ereignisse auf einmal löschen, indem Sie einen Punkt zweimal während der Aufrufphase eingeben und dann [Shift] + [Enter] drücken. Wahlweise kann dies auch durch Wiederherstellen der Werksvorgaben erzielt werden, indem die Stromversorgung des Systems bei gedrückten Tasten [Shift] + [Enter] eingeschaltet wird.

# Sonstige Einstellungen

## Mustereinstellungen

Drücken Sie die Taste [PATTERN], geben Sie die Musternummer mit den Zifferntasten ein, und führen Sie die Eingabe mit [Enter] aus. Falls das Muster nicht existiert, erfolgt ein Sprung zur nächstliegenden Musternummer.

Mit jedem Drücken der Taste [PATTERN] wird die Funktion abwechselnd ein- oder ausgeschaltet. Die Standardeinstellung ist MIX (56).

Musternummern können mit den Tasten "+" und "-" erhöht oder erniedrigt werden. Nicht existierende Muster werden übersprungen und der Reihe nach angezeigt.

Pattern  
3015

## Übergangszeiteinstellungen

Wählen Sie den einzustellenden Posten aus, und drücken Sie dann die Taste [ME], [DSK] oder [FADE].

Geben Sie den Zahlenwert mit den Zifferntasten ein, und drücken Sie dann [Enter].

Der Zahlenwert kann mit dem Drehregler TIME oder den Tasten "+" und "-" erhöht und erniedrigt werden.

Stellen Sie die Zeit für ME (Back, Key Transition), DSK oder Fade ein.

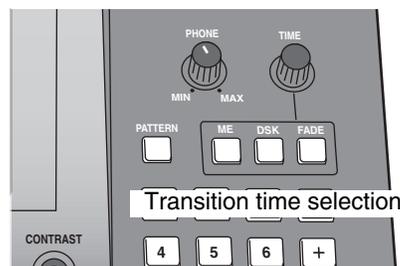
Stellen Sie die Zeit des für ME, DSK oder FADE oberhalb der Zifferntasten gewählten Postens ein.

Die Zeit wird auf dem LCD-Display angezeigt. Sie kann auch mit den Zifferntasten ein- oder ausgegeben werden.

Beim Anzeigentyp x:xx ist auch die Eingabe von [2][.][5] möglich, um 2:05 anzuzeigen, wobei [.] als Begrenzungszeichen verwendet wird.

Die Standardeinstellung ist 60F.

ME Time  
10:00F



### Beziehung zwischen Zifferntasten-Einstellungen und der Taste [PATTERN]

[PATTERN] hat Vorrang vor [ME], [DSK] und [FADE].

Die mit den Tasten ME, DSK oder FADE ausgewählten Posten können mit den Drehreglern eingestellt werden. Die Zifferntasten können auch verwendet werden, wenn PATTERN auf OFF eingestellt ist. Die ausgewählten Posten werden auf dem LCD-Display angezeigt.

Es gibt drei Optionen, ME, DSK und FADE, die durch Drücken der Taste ON auf OFF eingestellt werden können. In diesem Fall können weder die Drehregler noch die Zifferntasten verwendet werden.

### Zifferntasten-Prioritäten

Die Zifferntasten-Prioritäten sind: Ereignisspeicher → Mustereinstellungen → Übergangszeit-Einstellungen → LCD-Display-Einstellungen.

Bei Ereignisspeicher-Einstellungen können die Zifferntasten nicht für Mustereinstellungen, Übergangszeit-Einstellungen oder LCD-Display-Einstellungen verwendet werden.

# Übergangsmuster

<b>Basic</b>												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
<b>Pair</b>												
	63	64	65	66	67	68	69	70				
<b>Blinds</b>												
	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	
<b>Multi H3</b>												
	301		302		303	304	305	306	307		308	
<b>Multi V3</b>												
		321		322	323	324	325	326		327	328	
<b>Multi H6</b>												
<b>Overlap</b>	103 341		342		343	344	345	346	347		348	
<b>Multi V6</b>												
		104 361		362	363	364	365	366		367	368	
<b>Multi HV3</b>												
				381	382	383	384				385	
<b>Multi HV6</b>												
				105 398	106 399	107 400	108 401				109 402	
<b>Multi PairH3</b>												
<b>Overlap</b>	122 415			416	417	418	419					
<b>Multi PairV3</b>												
<b>Overlap</b>		123 428		429	430	431	432					

# Übergangsmuster

DEUTSCH

Basic												
	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Pair												
					71	72	73	74	75	76	77	78
Blinds												
	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101
Multi H3												
	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
Multi V3												
	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340
Multi H6												
	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360
Multi V6												
	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380
Multi HV3												
	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397
Multi HV6												
Overlap	110 403	111 404	112 405	113 406	114 407	115 408	116 409	117 410	118 411	119 412	120 413	121 414
Multi PairH3												
					420	421	422	423	424	425	426	427
Multi PairV3												
Overlap					124 433	125 434	435	436	126 437	127 438	439	440

# Übergangsmuster

<b>Multi PairH6</b>												
	441				442	443	444	445				
<b>Multi PairV6</b>												
		454			455	456	457	458				
<b>Multi PairHV3</b>												
					467	468	469	470				
<b>Multi PairHV6</b>												
					479	480	481	482				
<b>Mtrix</b>												
<b>Overlap</b>	24 701	25 702	26 703	27 704	705	706	707					
<b>Basic2</b>												
<b>Overlap</b>	183 801	184 802	185 803	186 804	187 805	188 806	189 807	190 808	191 809	192 810		
<b>DVE BPreSet</b>	<b>Mosaic XY</b>	<b>Mosaic X</b>	<b>Mosaic Y</b>	<b>Defocus</b>	<b>H Mirror</b>	<b>V Mirror</b>	<b>HV Mirror</b>	<b>Nega YC</b>	<b>Nega Y</b>	<b>Nega C</b>	<b>Mono</b>	<b>Paint</b>
<b>Overlap</b>	200 1001	201 1002	202 1003	203 1004	204 1021	205 1022	206 1023	207 1030	208 1031	209 1032	210 1033	211 1034
<b>Shutter</b>												
<b>Overlap</b>	223 1091	224 1092	225 1093	226 1094								
<b>Direct Pattern</b>	<b>DT 1</b>	<b>DT 2</b>	<b>DT 3</b>	<b>DT 4</b>	<b>DT 5</b>	<b>DT 6</b>	<b>DT 7</b>					
	241	242	243	244	245	246	247					
<b>Comp1</b>												
<b>Overlap +Diss</b>	28 1501 1521	29 1502 1522	30 1503 1523	31 1504 1524	36 1505 1525	37 1506 1526	38 1507 1527	39 1508 1528	40 1509 1529	41 1510 1530		
<b>Comp2</b>												
<b>Overlap</b>	32 1541	33 1542	34 1543	35 1544	130 1545	131 1546	132 1547	133 1548				

## <Hinweise>

- Die Muster DVE und Shutter können nicht für den DSK-Effekt verwendet werden. Die Muster Comp1 und Comp2 können nur dann für den DSK-Effekt verwendet werden, wenn die 3D-Zusatzkarte (AG-VE70) installiert worden ist.
- Das Muster MIX (56) wird für DVE BPreSet verwendet.
- Bei den Comp2 kann das Bild am Übergangsziel nicht mit ME-Vorschau geprüft werden, wenn sich der Hebel am Anschlag befindet.

# Übergangsmuster

DEUTSCH

Multi PairH6												
					446	447	448	449	450	451	452	453
Multi PairV6												
					459	460	461	462	463	464	465	466
Multi HV3												
					471	472	473	474	475	476	477	478
Multi PairHV6												
					483	484	485	486	487	488	489	490
Panel	Panel Setting	Panel Setting										
	0	99										
Basic2					LUM	CUT MIX	SAT MIX					
	193 811	194 812	195 813	196 814	197 1082	198 1083	199 1084					
DVE BPreSet	CUT	Still Field	Still Fram	Strobe	4Multi Strob	9Multi Strob	16Multi Strob	Decay	Video FxB	Color FxB	V+C FxB	
	212 1059	213 1060	214 1061	215 1062	216 1063	217 1064	218 1065	219 1066	220 1067	221 1068	222 1069	
			MIX	MIX			NAM					
			55 1010	56 1080	57	58	60 1081					
Direct Pattern	DK 1	DK 2	DK 3	DK 4	DK 5	DK 6						
	248	249	250	251	252	253						
Comp1												
Overlap +Diss	42 1511 1531	128 1512 1532		129 1513 1533								
Tumble												
Overlap	141 1549	142 1550										

+DISS: Dies bezeichnet ein Muster, für das der Auflösungseffekt angewandt werden kann.

<Hinweis>

Bei den Mustern 60 und 1081 sowie Tumble kann das Bild am Übergangsziel nicht mit ME-Vorschau geprüft werden, wenn sich der Hebel am Anschlag befindet.

# Übergangsmuster

Slide1												
Overlap +Diss	43 1301 1311	44 1302 1312	45 1303 1313	46 1304 1314	51 1305 1315	52 1306 1316	53 1307 1317	54 1308 1318				
Slide2												
Overlap	47 1341	48 1342	49 1343	50 1344	134 1345	135 1346	136 1347	137 1348				
2D move1												
Overlap +Diss	143 1401 1411	144 1402 1412	145 1403 1413	146 1404 1414	147 1405 1415	148 1406 1416	149 1407 1417	150 1408 1418				
2D move2 /Exp												
Overlap +Diss	151 1421 1431	152 1422 1432	153 1423 1433	154 1424 1434	155 1425 1435	156 1426 1436	157 1427 1437	158 1428 1438				
2D move2 /Exp Curve2												
Overlap +Diss	167 1461 1471	168 1462 1472	169 1463 1473	170 1464 1474	171 1465 1475	172 1466 1476	173 1467 1477	174 1468 1478				
Rotate												
+Diss	1601 1611	1602 1612	1603 1613	1604 1614								
Split Slide												
+Diss	1620 1660	1621 1661	1622 1662	1623 1663	1624 1664	1625 1665	1626 1666	1627 1667	1628 1668	1629 1669	1630 1670	
Split												
+Diss	1639 1679	1640 1680	1641 1681	1642 1682	1643 1683	1644 1684	1645 1685	1646 1686	1647 1687	1648 1688	1649 1689	1650 1690
Pers1												
+Diss	1701 1741	1702 1742	1703 1743	1704 1744	1705 1745	1706 1746	1707 1747	1708 1748	1730 1750	1731 1751	1732 1752	1733 1753
PersMove1												
+Diss	1761 1781	1762 1782	1763 1783	1764 1784	1765 1785	1766 1786	1767 1787	1768 1788				
PersMove2												
+Diss	1801 1821	1802 1822	1803 1823	1804 1824	1805 1825	1806 1826	1807 1827	1808 1828				

## <Hinweise>

- Die Muster Slide1, 2D move1 und 2D move2 können nur dann für den DSK-Effekt verwendet werden, wenn die 3D-Zusatzkarte (AG-VE70) installiert worden ist.
- Die Übergangsmuster 1601 bis 2617 können nur dann verwendet werden, wenn die 3D-Zusatzkarte (AG-VE70) installiert worden ist.
- Bei den Slide2 kann das Bild am Übergangsziel nicht mit ME-Vorschau geprüft werden, wenn sich der Hebel am Anschlag befindet.

# Übergangsmuster

<b>Bounce</b>													
<b>Overlap +Diss</b>	138 1321 1331	139 322 1332	140 1323 1333										
<b>2D move2 /Exp</b>													
<b>Overlap +Diss</b>	159 1441 1451	160 1442 1452	161 1443 1453	162 1444 1454	163 1445 1455	164 1446 1456	165 1447 1457	166 1448 1458					
<b>2D move2 /Exp Curve2</b>													
<b>Overlap +Diss</b>	175 1481 1491	176 1482 1492	177 1483 1493	178 1484 1494	179 1485 1495	180 1486 1496	181 1487 1497	182 1488 1498					
<b>Split Slide</b>													
<b>2DComp +Diss</b>	1631 1671	1632 1672	1633 1673	1634 1674	1635 1675	1636 1676	1637 1677	1638 1678					
<b>Split</b>													
<b>+Diss</b>	1651 1691	1652 1692	1653 1693	1654 1694	1655 1695	1656 1696	1657 1697	1658 1698	1659 1699				
<b>Pers1</b>													
<b>+Diss</b>	1734 1754	1735 1755	1736 1756	1737 1757	1738 1758	1739 1759							
<b>PersMove1</b>													
<b>+Diss</b>	1769 1789	1770 1790	1771 1791	1772 1792	1773 1793								

+DISS: Dies bezeichnet ein Muster, für das der Auflösungseffekt angewandt werden kann.

# Übergangsmuster

Spin												
+Diss	1841 1851	1842 1852	1843 1853	1844 1854	1845 1855	1846 1856						
Flip Tumble												
Overlap	1902	1903	1904	1905	1906		1960	1961	1962	1963		
Twist												
+Diss	2001 2011	2002 2012	2003 2013	2004 2014	2005 2015	2006 2016	2007 2017	2008 2018	2009 2019			
Roll												
+Diss	2051 2071	2052 2072	2053 2073	2054 2074	2055 2075	2056 2076	2057 2077	2058 2078				
Page1												
+Diss	2101 2151	2102 2152	2103 2153	2104 2154	2105 2155	2106 2156	2107 2157	2108 2158				
Page2												
+Diss	2118 2168	2119 2169	2120 2170	2121 2171	2122 2172	2123 2173	2124 2174	2125 2175				
Page3												
+Diss	2131 2183	2132 2184	2133 2185	2134 2186	2135 2187	2136 2188	2137 2189	2138 2190				
Sphere												
2DComp +Diss	2201 2231	2202 2232	2203 2233	2204 2234	2205 2235	2206 2236	2207 2237	2208 2238	2209 2239			
Accordion Flag1												
2DComp +Diss	2401 2461	2402 2462	2403 2463	2404 2464	2405 2465	2406 2466	2407 2467	2408 2468	2409 2469	2410 2470	2411 2471	2412 2472
Flag2												
2DComp +Diss	2431 2491	2432 2492	2433 2493	2434 2494	2435 2495	2436 2496	2437 2497	2438 2498	2439 2499	2440 2500		
Ripple												
2DComp +Diss	2601 2611	2602 2612	2613	2604 2614	2605 2615	2606 2616	2617					

## <Hinweise>

- Die Muster Flip Tumble, Twist, Roll und Page1, 2, 3 können nicht für den DSK-Effekt verwendet werden.
- Die Übergangsmuster 1601 bis 2617 können nur dann verwendet werden, wenn die 3D-Zusatzkarte (AG-VE70) installiert worden ist.
- Bei den Flip Tumble kann das Bild am Übergangsziel nicht mit ME-Vorschau geprüft werden, wenn sich der Hebel am Anschlag befindet.
- Die Übergangsmuster 2613 und 2617 können nicht für den DSK-Effekt verwendet werden.

# Übergangsmuster

Spin												
2DComp +Diss	1861 1871	1862 1872	1863 1873	1864 1874	1865 1875	1866 1876	1881 1891	1882 1892	1883 1893	1884 1894		
Flip Tumble												
Overlap	1964	1965	1966	1967								
Shutter						3D DVE	Ripple	Spark	Multi Move			
Overlap	1971	1972	1973	1974			1981	1982	1983			
Roll												
+Diss	2059 2079	2060 2080	2061 2081	2062 2082	2063 2083	2064 2084	2065 2085	2066 2086	2067 2087	2068 2088		
Page1												
+Diss	2109 2159	2110 2160	2111 2161	2112 2162	2113 2163	2114 2164	2115 2165	2116 2166	2117 2167			
Page2												
+Diss	2126 2176	2127 2177	2128 2178	2129 2179								
Page3												
+Diss	2139 2191	2140 2192	2141 2193	2142 2194	2143 2195							
Sphere												
+Diss	2210 2240	2211 2241	2212 2242	2213 2243	2214 2244	2215 2245	2216 2246	2217 2247	2218 2248	2219 2249	2220 2250	
Accordion Flag1												
+Diss	2413 2473	2414 2474	2415 2475	2416 2476	2417 2477	2418 2478	2419 2479	2420 2480	2421 2481	2422 2482	2423 2483	
Flag2												
+Diss	2441 2501	2442 2502	2443 2503									

+DISS: Dies bezeichnet ein Muster, für das der Auflösungseffekt angewandt werden kann.

<Hinweis>

Bei den Flip Tumble kann das Bild am Übergangsziel nicht mit ME-Vorschau geprüft werden, wenn sich der Hebel am Anschlag befindet.

# Keymuster

BasicPattern Key													
Diss Exp Exp+Diss	3001 3021 3041	3002 3022 3042	3003 3023 3043	3004 3024 3044	3005 3025 3045	3006 3026 3046							
Basic Key	CHR	LUM	EXT										
Overlap	62 3101	61 3102	59 3103										
PinP													
Diss Exp Exp+Diss	3301 3311 3321	3302 3312 3322	3303 3313 3323	3304 3314 3324									
2D Move													
Exp +Diss	3401 3411	3402 3412	3403 3413	3404 3414	3405 3415	3406 3416	3407 3417	3408 3418					
2D Move2													
ExpCurve2 +Diss	3441 3451	3442 3452	3443 3453	3444 3454	3445 3455	3446 3456	3447 3457	3448 3458					
DualPinP													
Move +Diss	3501 3511	3502 3512	3503 3513	3504 3514	3505 3515	3516 3516	3507 3517	3508 3518					
DualPinP													
Move +Diss	3541 3551	3542 3552	3543 3553	3544 3554	3545 3555	3546 3556	3547 3557	3548 3558					
Slide1 +Comp													
Move +Diss	3601 3621	3602 3622	3603 3623										
Rotate													
2DComp +Diss	4601 4611	4602 4612	4603 4613	4604 4614									
3D Slide													
2DComp +Diss	4620 4660	4621 4661	4622 4662	4623 4663	4624 4664	4625 4665	4626 4666	4627 4667	4628 4668	4629 4669	4630 4670		
Split													
2DComp +Diss	4639 4679	4640 4680	4641 4681	4642 4682	4643 4683	4644 4684	4645 4685	4646 4686	4647 4687	4648 4688	4649 4689	4650 4690	

## <Hinweise>

- Die Keymuster, die für den DSK-Effekt verwendet werden können, sind 3401 bis 3478, 3601 bis 6623, 6001, 6002, 6003, 6006, 6007 und 6101 bis 6634.
- BasicPattern Key, Basic Key und Title sind die Keymuster, für die Rev verwendet werden kann.
- Die Keymuster 4601 bis 6716 können nur dann verwendet werden, wenn die 3D-Zusatzkarte (AG-VE70) installiert worden ist.



# Keymuster

Pers1												
2DComp +Diss	4701 4741	4702 4742	4703 4743	4704 4744	4705 4745	4706 4746	4707 4747	4708 4748	4730 4750	4731 4751	4732 4752	4733 4753
PersMove1												
2DComp +Diss	4761 4781	4762 4782	4763 4783	4764 4784	4765 4785	4766 4786	4767 4787	4768 4788				
PersMove2												
2DComp +Diss	4801 4821	4802 4822	4803 4823	4804 4824	4805 4825	4806 4826	4807 4827	4808 4828				
Spin												
2DComp +Diss	4841 4851	4842 4852	4843 4853	4844 4854	4845 4855	4846 4856						
Sphere												
2DComp +Diss	5201 5231	5202 5232	5203 5233	5204 5234	5205 5235	5206 5236	5207 5237	5208 5238	5209 5239			
Frag1												
2DComp +Diss	5401 5461	5402 5462	5403 5463	5404 5464	5405 5465	5406 5466	5407 5467	5408 5468	5409 5469	5410 5470	5411 5471	5412 5472
Flag2												
2DComp +Diss	5431 5491	5432 5492	5433 5493	5434 5494	5435 5495	5436 5496	5437 5497	5438 5498	5439 5499	5440 5500		
Ripple												
2DComp +Diss	5601 5611	5602 5612	5613	5614								
3DBasic												
+Diss	6001	6002	6003	6004	6005	6006	6007	6008	6009	6010		
Ripple												
2DComp +Diss	6031	6032										
Flag Move												
Move +Diss	6101 6111	6102 6112	6103 6113	6104 6114	6105 6115	6106 6116	6107 6117	6108 6118	6109 6119			

<Hinweise>

- Die Keymuster, die für den DSK-Effekt verwendet werden können, sind 3401 bis 3478, 3601 bis 6623, 6001, 6002, 6003, 6006, 6007 und 6101 bis 6634.
- Die Keymuster 4601 bis 6716 können nur dann verwendet werden, wenn die 3D-Zusatzkarte (AG-VE70) installiert worden ist.

# Keymuster

Pers1												
2DComp +Diss	4734 4754	4735 4755	4736 4756	4737 4757	4738 4758	4739 4759						
PersMove1												
2DComp +Diss	4769 4789	4770 4790	4771 4791	4772 4792	4773 4793							
Spin												
2DComp +Diss	4861 4871	4862 4872	4863 4873	4864 4874	4865 4875	4866 4876	4881 4891	4882 4892	4883 4893	4884 4894		
Sphere												
2DComp +Diss	5210 5240	5211 5241	5212 5242	5213 5243	5214 5244	5215 5245	5216 5246	5217 5247	5218 5248	5219 5249	5220 5250	
Frag1												
2DComp +Diss	5413 5473	5414 5474	5415 5475	5416 5476	5417 5477	5418 5478	5419 5479	5420 5480	5421 5481	5422 5482	5423 5483	
Flag2												
2DComp +Diss	5441 5501	5442 5502	5443 5503									
Melt												
2DComp +Diss	6033	6034										
Flag Move												
Move +Diss	6121 6131	6122 6132	6123 6133	6124 6134	6125 6135	6126 6136	6127 6137	6128 6138	6129 6139			

+DISS: Dies bezeichnet ein Muster, für das der Auflösungseffekt angewandt werden kann.

EXP: Dies bezeichnet ein Muster, das sich allmählich ausdehnt.

# Keymuster

Accordion												
Move +Diss	6201 6211	6202 6212	6203 6213	6204 6214	6205 6215	6206 6216	6207 6217	6208 6218	6209 6219			
Sphere												
Move +Diss	6301 6311	6302 6312	6303 6313	6304 6314	6305 6315	6306 6316	6307 6317	6308 6318				
Sphere Curve												
Move +Diss	6401 6411	6402 6412	6403 6413	6404 6414	6405 6415	6406 6416	6407 6417	6408 6418				
Spin to Pers												
Move +Diss	6501 6521	6502 6522	6503 6523	6504 6524	6505 6525	6506 6526	6507 6527	6508 6528	6509 6529	6510 6530	6511 6531	6512 6532
Pers In												
Move +Diss	6601 6611	6602 6612	6603 6613	6604 6614	6605 6615	6606 6616	6607 6617	6608 6618				
Pers In 2												
Move +Diss	6701 6711	6702 6712	6703 6713	6704 6714	6705 6715	6706 6716						
Key Learn	Key Learn1	Key Learn2	Key Learn3	Key Learn4	Key Learn5	Key Learn6	Key Learn7	Key Learn8	Key Learn9	Key Learn10		
	9000	9001	9002	9003	9004	9005	9006	9007	9008	9009		
Title	T-1	T-2	T-3	T-4	T-5	T-6	T-7	T-8	T-9	T-10	T-11	T-12
Diss	9501	9511	9521	9531	9541	9551	9561	9571	9581	9591	9601	9611
Title	T-25	T-26	T-27	T-28	T-29	T-30						
Diss	9741	9751	9761	9771	9781	9791						

## <Hinweise>

- Die Keymuster, die für den DSK-Effekt verwendet werden können, sind 3401 bis 3478, 3601 bis 6623, 6001, 6002, 6003, 6006, 6007 und 6101 bis 6634.
- Die Keymuster 4601 bis 6716 können nur dann verwendet werden, wenn die 3D-Zusatzkarte (AG-VE70) installiert worden ist.

# Keymuster

Accordion												
Move +Diss	6221 6231	6222 6232	6223 6233	6224 6234	6225 6235	6226 6236	6227 6237	6228 6238	6229 6239			
Sphere												
Move +Diss	6321 6331	6322 6332	6323 6333	6324 6334	6325 6335	6326 6336	6327 6337	6328 6338	6329 6339			
Sphere Curve												
Move +Diss	6421 6431	6422 6432	6423 6433	6424 6434	6425 6435	6426 6436	6427 6437	6428 6438				
Pers In												
Move +Diss	6621 6631	6622 6632	6623 6633	6624 6634								
Title	Key Learn11	Key Learn12	Key Learn13	Key Learn14	Key Learn15	Key Learn16	Key Learn17	Key Learn18	Key Learn19	Key Learn20		
Diss	9010	9011	9012	9013	9014	9015	9016	9017	9018	9019		
Title	T-13	T-14	T-15	T-16	T-17	T-18	T-19	T-20	T-21	T-22	T-23	T-24
Diss	9621	9631	9641	9651	9661	9671	9681	9691	9701	9711	9721	9731

**+DISS:** Dies bezeichnet ein Muster, für das der Auflösungseffekt angewandt werden kann.  
**EXP:** Dies bezeichnet ein Muster, das sich allmählich ausdehnt.

# Angaben zu dieser Software

---

## Beschreibung der Software

Im Folgenden wird die in der CD enthaltene Software beschrieben.

### ■ USB-Treiber

Diese Treiber-Software wird für die Kommunikation benötigt, wenn das AG-MX70 über den USB-Anschluss an einen PC angeschlossen wird.

### ■ MX-Navi

Diese Software wird benutzt, um Bilder von einem PC zum AG-MX70 zu übertragen und wiederzugeben, oder um Standbilder vom AG-MX70 zu einem PC auszulesen. Durch die Installation dieser Software werden die folgenden Operationen ermöglicht.

#### Übertragen von Bildern von einem PC zum AG-MX70

- PC-Bilder können als Titeldaten oder IntVideo-Daten zum AG-MX70 übertragen werden.
- Wiedergabe- und Pausenoperationen können mit den übertragenen Daten durchgeführt werden.

#### Auslesen von Standbildern vom AG-MX70 zu einem PC

- Auf dem AG-MX70 angezeigte Bilder können als Standbilder zu einem PC ausgelesen werden.

#### Verwaltung des AG-MX70-Speichers

- Es ist möglich, den Status des AG-MX70-Bildspeichers zu überprüfen und dessen Einstellungen zu ändern.

Lesen Sie den Abschnitt "Vor dem Gebrauch" auf den Seiten 76 bis 79 durch, wenn Sie diese Software installieren.

## Systemvoraussetzungen

Der zu verwendende PC sollte die folgenden Voraussetzungen erfüllen.

- |                  |  |
|------------------|--|
| • Computer       | DOS/V mit USB-Anschluss  |
| • Betriebssystem | Windows 98<br>Windows ME<br>Windows 2000 Professional<br>Windows XP HomeEdition<br>Windows XP Professional |
| • CPU            | Pentium II 300 MHz oder höher  |
| • RAM            | mindestens 64 MB   |
| • Display        | True Color (24 Bit, 32 Bit),<br>mindestens 800 × 600 Bildpunkte  |
| • Festplatte     | mindestens 5 MB freier Speicherplatz   |
| • Sonstiges      | CD-ROM-Laufwerk  |

## Umriss von MX-Navi

---

Die Software MX-Navi wird verwendet, um Bilder von einem PC zum AG-MX70 zu übertragen und anzuzeigen, oder um Standbilder vom AG-MX70 zu einem PC auszulesen.

Die folgenden Operationen sind möglich, wenn ein PC an das AG-MX70 angeschlossen ist.

- DSK-Anzeige des PC-Bildschirms als Telop oder Animation.
- Anzeige des PC-Bildschirms mit interner Farbmatte.
- Die in das AG-MX70 eingespeisten Bilder können als Standbilder in den PC eingelesen und in Bilddateien umgewandelt werden.

# Verarbeitung von Bilddaten

## ■ Nach Datentyp

Bilddaten werden vom AG-MX70 je nach der Anwendung entweder als Titeldaten oder als IntVideo-Daten verarbeitet. Wenn Bilddaten zum AG-MX70 übertragen werden, muss zuerst einer dieser beiden Datentypen gewählt werden.

### • Titeldaten

Daten, die für DSK-Wiedergabe verwendet werden, sollten als Titeldaten übertragen werden. RGB-Daten und  $\alpha$ -Kanal-Daten werden von Titeldaten verwendet. Wenn ein Bild mit einem  $\alpha$ -Kanal verwendet wird, wird das Bild einer Transparenzverarbeitung unterzogen, die dem Wert des  $\alpha$ -Kanals entspricht. Wenn ein Bild ohne  $\alpha$ -Kanal verwendet wird, wird keine Transparenzverarbeitung durchgeführt.

### • IntVideo-Daten

Wenn das Bild als interne Farbmatte wiedergegeben werden soll, wird es als IntVideo-Daten übertragen. Das Bild verwendet nur RGB-Daten. Da der  $\alpha$ -Kanal nicht verwendet wird, wird keine Transparenzverarbeitung durchgeführt.

## ■ Anzeigemethoden

Je nach dem Wiedergabeverfahren der Bilddaten stehen die folgenden Anzeigemethoden zur Verfügung.

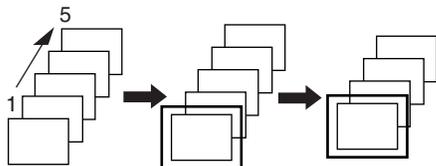
### • STILL

Bei dieser Methode wird ein Einzelbild als Standbild wiedergegeben. Es können sowohl Titeldaten als auch IntVideo-Daten verwendet werden. Wenn Titeldaten verwendet werden, kann die horizontale und vertikale Position des Bilds eingestellt werden.



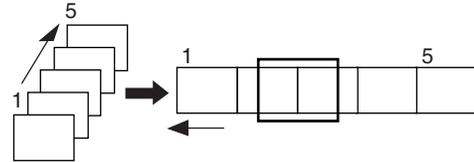
### • MOVIE

Bei dieser Methode werden zwei oder mehr Bilder fortlaufend wiedergegeben. Ein Einzelbild wird als ein Frame verarbeitet. Als Wiedergabeoptionen stehen ONCE und REPEAT zur Auswahl. Es können sowohl Titeldaten als auch IntVideo-Daten verwendet werden. Wenn Titeldaten verwendet werden, kann die horizontale und vertikale Position des Bilds eingestellt werden.



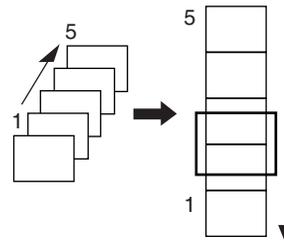
### • CRAWL

Zwei oder mehr Bilder werden hintereinander aufgereiht und horizontal auf dem Bildschirm wiedergegeben (gescrollt). Es ist möglich, die Richtung und Geschwindigkeit des Scrollvorgangs einzustellen. Nur Titeldaten können mit dieser Methode verwendet werden. Es ist möglich, die vertikale Position des Bilds einzustellen.



### • ROLL

Zwei oder mehr Bilder werden hintereinander aufgereiht und vertikal auf dem Bildschirm wiedergegeben (gescrollt). Es ist möglich, die Richtung und Geschwindigkeit des Scrollvorgangs einzustellen. Nur Titeldaten können mit dieser Methode verwendet werden. Es ist möglich, die horizontale Position des Bilds einzustellen.



## ■ DSK-Effekte

Wenn ein Bild auf dem Monitor angezeigt (DSK ON) oder vom Monitor gelöscht wird (DSK OFF), ist es möglich, Auflösungs- oder 2D- oder 3D-Übergangseffekte anzuwenden.

## ■ Bildgröße

Die passende Größe der Bilder für den Monitor 1-Bildschirm hängt von der Videoformat-Einstellung des AG-MX70 und den MX-Navi-Einstellungen ab.

NTSC: Monitor 1-Bildschirm = 640 × 480

PAL: Monitor 1-Bildschirm = 768 × 576

Für die Wiedergabe kann eine beliebige Bildgröße gewählt werden; wenn jedoch die gewählte Bildgröße größer als der Monitor 1-Bildschirm ist, wird nur der auf den Bildschirm passende Teil des Bilds übertragen und wiedergegeben.

# Verarbeitung von Bilddaten

## ■ Unterstützte Bildformate

Die folgenden Bildformate können für die Wiedergabe mit dem AG-MX70 gewählt werden.

- **TARGA (.tga)**
- **TIFF (.tif)**
- **PICT (.pct)**
- **Photoshop (.psd)**  
224-Bit/Pixel-Daten (kein  $\alpha$ -Kanal) und 32-Bit/Pixel-Daten (mit  $\alpha$ -Kanal) können verwendet werden.
- **JPEG (.jpg)**
- **BMP (.bmp)**
- **Photo CD (.pcd)**  
24-Bit/Pixel-Daten (kein  $\alpha$ -Kanal) können verwendet werden.

Ein 32-Bit/Pixel-Bild (mit einem Kanal) muss verwendet werden, wenn das Bild mit Transparenzverarbeitung angezeigt werden soll. Wenn Bilder mit den Methoden MOVIE, ROLL oder CRAWL angezeigt werden sollen, müssen Dateinamen mit fortlaufender Nummerierung verwendet werden.

(z.B. Image001.tga bis Image015.tga)

## ■ Verwaltung des Bildspeichers

- **Speicherkapazität**  
Vom PC übertragene Bilder werden im Bildspeicher des AG-MX70 abgelegt. Die Speicherkapazität hängt von der Videoformat-Einstellung des AG-MX70 ab.  
NTSC: 30 Seiten  
(1 Seite = für 1 Bild auf dem Monitor 1-Bildschirm erforderlicher Speicherbetrag)  
PAL: 26 Seiten  
Der Bildspeicher ist in getrennte Bereiche für Titeldaten und IntVideo-Daten unterteilt, und die Kapazität kann je nach Bedarf beliebig zugeordnet werden.
- **DIVIDE**  
Die Anzahl der Speicherseiten ist je nach der Anzahl der vertikalen Pixel unterschiedlich; dies trifft jedoch nur dann zu, wenn Bilder als Titeldaten übertragen werden. Die verwendeten Speicherseiten können durch Einstellen der Bildgröße für DSK-Wiedergabe reduziert werden, so dass eine größere Zahl von Bildern wiedergegeben werden kann.

	Anzahl der vertikalen Pixel	Anzahl der verwendeten Speicherseiten
<b>NTSC</b>	1 bis 60	1/8 Seite
	61 bis 120	1/4 Seite
	121 bis 240	1/2 Seite
	241 bis 480	1 Seite
<b>PAL</b>	1 bis 72	1/8 Seite
	73 bis 144	1/4 Seite
	145 bis 288	1/2 Seite
	289 bis 576	1 Seite

### <Hinweise>

- Wenn die vertikale Position eingestellt wird, können Bilder mit einer geringeren vertikalen Auflösung im unteren Teil des Bildschirms wiedergegeben werden. Dies ist effektiv für DSK-Wiedergabe von Telops oder Logos im unteren Teil des Bildschirms.
- IntVideo-Daten verwenden immer eine Speicherseite, ungeachtet der Bildgröße.

# Vor dem Gebrauch

## AG-MX70-Anschlüsse

Vor der Installation der Software muss der PC über das USB-Kabel mit dem AG-MX70 verbunden werden. Führen Sie dazu die folgenden Schritte aus.

- 1) Schalten Sie das AG-MX70 aus.
- 2) Schließen Sie den PC über das USB-Kabel an das AG-MX70 an.  
Stecken Sie die USB-Kabelstecker in die entsprechenden USB-Buchsen am PC und an der Rückwand des AG-MX70.

Damit ist der Anschluss beendet. Wenn die 2 Geräte zum ersten Mal miteinander verbunden werden, müssen Sie den USB-Treiber gemäß den Schritten im nachstehenden Abschnitt "Installation des USB-Treibers" installieren.

### <Hinweis>

Das USB-Kabel wird nicht mit diesem Gerät geliefert. Verwenden Sie ein im Handel erhältliches USB-Kabel von maximal 3 m Länge. Beachten Sie, dass bei einer Kabellänge von mehr als 3 m die Gefahr von Kommunikationsfehlern besteht.

## Installation des USB-Treibers

Dieser Treiber muss im PC installiert werden, um die USB-Kommunikation zwischen dem PC und dem AG-MX70 nach dem erstmaligen Anschluss zu ermöglichen. Führen Sie dazu die folgenden Schritte aus. (Der USB-Treiber braucht nur einmal installiert zu werden.)

### ■ Für Windows 98 und Windows 2000

#### <Hinweise>

- Die im Folgenden beschriebenen Schritte gelten für Windows 98. Bei Windows 2000 sind die Bildschirme geringfügig unterschiedlich, aber die Treibersoftware kann nach dem gleichen Verfahren installiert werden.
- Wenn Sie diese Software auf einem PC mit Windows 2000 installieren, müssen Sie sich als Benutzer mit Administrator-Zugriffsrecht anmelden.

- 1) Schließen Sie den PC korrekt an das AG-MX70 an.
- 2) Schalten Sie den PC ein.  
Stellen Sie sicher, dass Windows hochgefahren ist.
- 3) Legen Sie die Setup-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk des PC ein.
- 4) Schalten Sie das AG-MX70 ein.  
Nach einer kurzen Weile wird das Dialogfeld "Add New Hardware Wizard" angezeigt.
- 5) Klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Next".



- 6) Wählen Sie "Search for the best driver for your device", und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Next".



- 7) Markieren Sie das Kontrollkästchen "Specify a location" mit einem Häkchen, geben Sie den Ordner USB\_DRV auf der Setup-CD-ROM als Suchposition an, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Next".



- 8) Wenn die Suche nach dem Treiber erfolgreich war, erscheint ein ähnlicher Bildschirm wie der folgende.



- 9) Wenn der Bildschirm mit der Meldung, dass die Installation beendet ist, angezeigt wird, klicken Sie auf die Schaltfläche "Finish".



# Vor dem Gebrauch

## ■ Für Windows ME

- 1) Schließen Sie den PC korrekt an das AG-MX70 an.
- 2) Schalten Sie den PC ein.  
Stellen Sie sicher, dass Windows hochgefahren ist.
- 3) Legen Sie die Setup-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk des PC ein.
- 4) Schalten Sie das AG-MX70 ein.  
Nach einer kurzen Weile wird das Dialogfeld "Add New Hardware Wizard" angezeigt.
- 5) Wählen Sie "Automatic search for a better driver", und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Next".



- 6) Wenn der Bildschirm mit der Meldung, dass die Installation beendet ist, angezeigt wird, klicken Sie auf die Schaltfläche "Finish".



## ■ Für Windows XP

### <Hinweis>

Wenn Sie diese Software installieren, müssen Sie sich als Benutzer mit Administrator-Zugriffsrechten anmelden.

- 1) Schließen Sie den PC korrekt an das AG-MX70 an.
- 2) Schalten Sie den PC ein.  
Stellen Sie sicher, dass Windows hochgefahren ist.
- 3) Legen Sie die Setup-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk des PC ein.
- 4) Schalten Sie das AG-MX70 ein.  
Nach einer kurzen Weile erscheint das Dialogfeld "Found new hardware wizard".
- 5) Wählen Sie "Install the software automatically", und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Next".



- 6) Falls der Installations-Warnbildschirm angezeigt wird, klicken Sie auf die Schaltfläche "Continue Anyway".



- 7) Wenn der Bildschirm mit der Meldung, dass die Installation beendet ist, angezeigt wird, klicken Sie auf die Schaltfläche "Finish".

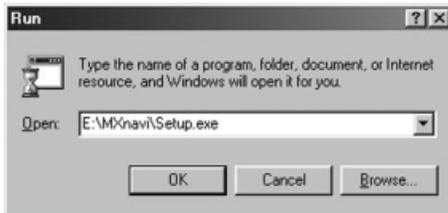


# Vor dem Gebrauch

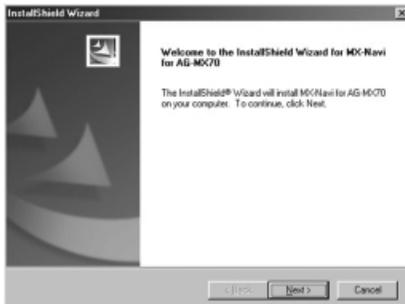
## Installation von MX-Navi

Nachdem Sie den USB-Treiber installiert haben, installieren Sie MX-Navi, die Software für die Abwicklung des Bildaustauschs mit dem AG-MX70. Führen Sie dazu die folgenden Schritte aus.

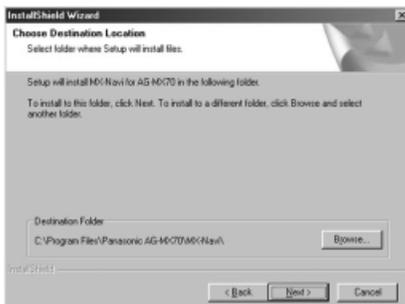
- 1) Wählen Sie "Run..." im "Start"-Menü. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Browse", wählen Sie Setup.exe im Ordner MX-Navi auf der Setup-CD-ROM, und klicken Sie auf "OK".



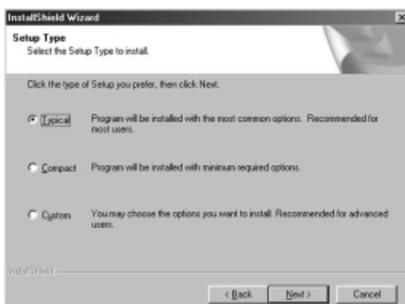
- 2) Der Setup-Startbildschirm wird angezeigt. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Next".



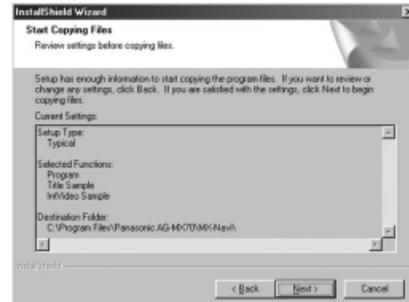
- 3) Der Bildschirm für die Einstellung des Installations-Zielordners für MX-Navi wird angezeigt. Wenn Sie den angezeigten Zielordner unverändert akzeptieren wollen, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche "Next". Wenn Sie den Zielordner ändern wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche "Browse", ändern Sie den Zielordner, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Next".



- 4) Der Bildschirm für die Wahl der Installationsart wird angezeigt. Wenn Sie "Typical" wählen, werden die Programmdateien von MX-Navi und Musterbilder installiert. Wenn Sie "Compact" wählen, wird nur das Programm MX-Navi installiert. Wählen Sie die Installationsart, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Next".



- 5) Der Installationsinhalt-Bestätigungsbildschirm erscheint. Um die Installation mit dem angezeigten Inhalt fortzusetzen, klicken Sie auf die Schaltfläche "Next". Um den Inhalt zu ändern, kehren Sie durch Anklicken der Schaltfläche "Back" zum vorhergehenden Bildschirm zurück, und ändern Sie die Einstellungen.



- 6) Nachdem die Dateien kopiert worden sind, erscheint der Installations-Abschlussbildschirm. Wenn Sie nun auf die Schaltfläche "Finish" klicken, wird die Installation abgeschlossen.

## Betriebsprüfung

Damit ist die Installation der kompletten Software abgeschlossen. Wenden Sie das folgende Verfahren an, um nachzuprüfen, ob die Software korrekt installiert worden ist.

- 1) Vergewissern Sie sich, dass PC und AG-MX70 korrekt angeschlossen sind, und dass die Stromversorgung des AG-MX70 eingeschaltet ist.
- 2) Wählen Sie "Programs" → "Panasonic AG-MX70" → "MX-Navi" im Windows Start-Menü. MX-Navi wird gestartet.
- 3) Wenn "Connecting" im Anzeigefeld der Statusleiste am linken unteren Rand des Hauptfensters von MX-Navi angezeigt wird, bedeutet dies, dass die Software korrekt installiert worden ist.

Sicherstellen, dass "Connecting" hier angezeigt wird.



### <Hinweise>

Falls "Not connecting" angezeigt wird, überprüfen Sie die folgenden Punkte.

- PC und AG-MX70 müssen korrekt angeschlossen sein.
- Die Stromversorgung des AG-MX70 muss eingeschaltet sein.
- Die Länge des USB-Kabels darf maximal 3 m betragen. Wenn ein USB-Hub verwendet wird, kann der korrekte Betrieb hergestellt werden, indem der Hub entfernt und das Kabel direkt an den USB-Anschluss des PC angeschlossen

# Starten und Beenden

## Starten von MX-Navi

Wählen Sie "Program" → "Panasonic AG-MX70" → "MX-Navi" im Windows Start-Menü.

## Beenden von MX-Navi

Das Programm kann auf die folgenden zwei Arten beendet werden.

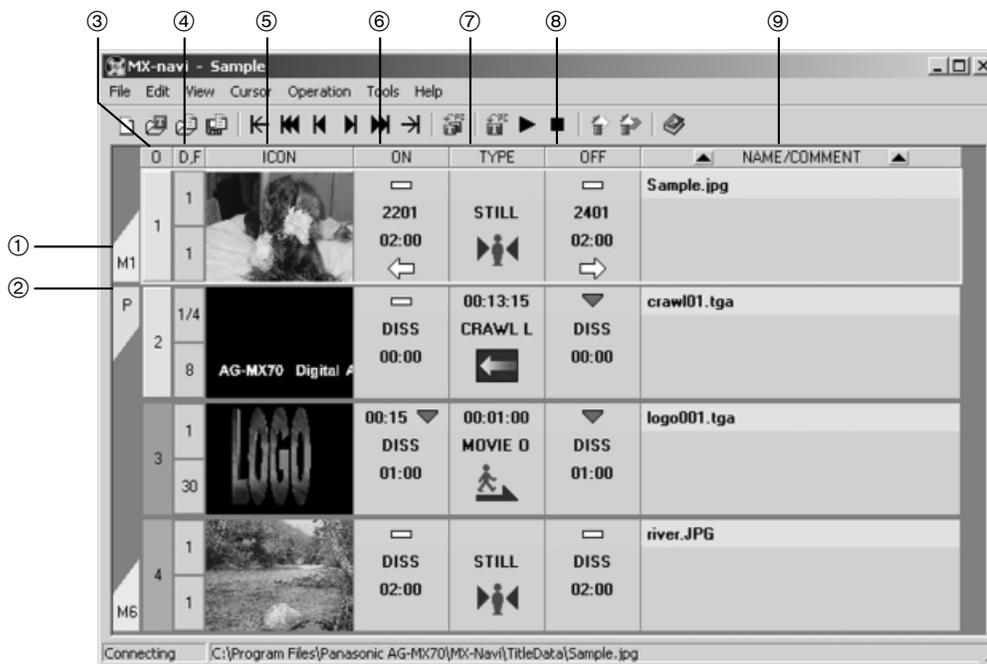
- Klicken Sie auf die Schaltfläche  in der rechten oberen Ecke des Hauptfensters.
- Wählen Sie "End" im Menü "File" des Hauptfensters.

# Bildschirmbeschreibungen

## Hauptfenster

Eine Liste von Titeldaten, auch Übertragungsliste genannt, wird im Hauptfenster angezeigt. Das Hauptfenster von MX-Navi besitzt zwei Anzeigemodi: Symbolmodus und Listenmodus. Der Anzeigemodus kann im Menü "View" umgeschaltet werden.

## Symbolmodus



① Für Daten mit einer Markierungseinstellung wird die Markierungsnummer angezeigt. Einzelheiten zu den Markierungseinstellungen finden Sie auf Seite 86.

② Diese Anzeige erscheint für Daten mit der Schutzeinstellung. Einzelheiten zur Schutzeinstellung finden Sie auf Seite 86.

### ③ O (Order = Reihenfolge)

Die Reihenfolge der Daten in der Übertragungsliste wird angezeigt. Die Farbe ändert sich entsprechend dem Titelübertragungsstatus.

Nicht übertragen ..... Dunkelgrau

Übertragen ..... Hellgrau

Übertragung nicht möglich ..... Dunkelrot

(unzureichender  
MX70-Speicher)

# Bildschirmbeschreibungen

## ④ D, F

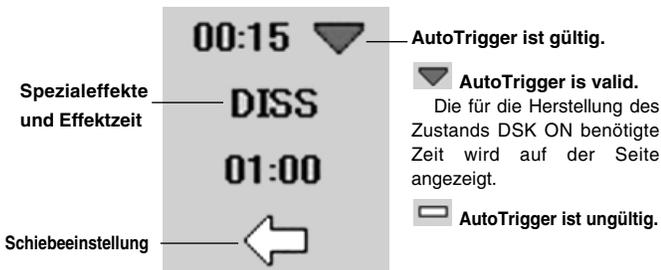
Die obere Zeile zeigt den Teilungswert für die Daten, und die untere Zeile die Anzahl der Bilder der Daten an.

## ⑤ ICON

Hier wird das verkleinerte Bild angezeigt. Wenn mehrere Dateien mit einem Titel verwendet werden, wird eine davon für die Anzeige verwendet. Das Seitenverhältnis des verkleinerten Bilds hängt von der Speichereinstellung (16:9/4:3) des Gerätes ab. Durch Doppelklicken wird das Bildanzeigefenster (Seite 88) geöffnet, und das Originalbild kann überprüft werden.

## ⑥ ON

Die Operation im Zustand DSK ON wird angezeigt. Durch Doppelklicken wird das Eigenschaften-Fenster (Seite 85) geöffnet.



## ⑦ TYPE

Hier wird das Daten-Wiedergabeformat angezeigt. Durch Doppelklicken wird das Eigenschaften-Fenster (Seite 85) geöffnet.



## ⑧ OFF

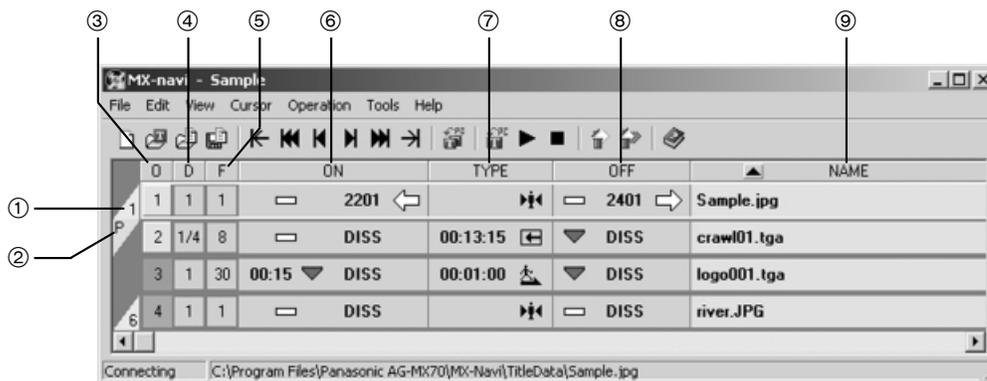
Die Operation im Zustand DSK OFF wird angezeigt. Der Anzeigehalt ist der gleiche wie bei DSK ON. Durch Doppelklicken wird das Eigenschaften-Fenster (Seite 85) geöffnet.

## ⑨ NAME/COMMENT

Hier wird der Name für die Daten und die Kommentar-Zeichenfolge angezeigt. Durch Doppelklicken wird das Eigenschaften-Fenster (Seite 85) geöffnet.

# Bildschirmbeschreibungen

## Listenmodus



① Für Daten mit einer Markierungseinstellung wird die Markierungsnummer angezeigt.

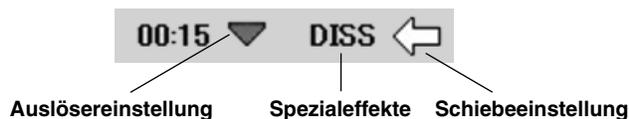
② Diese Anzeige erscheint für Daten mit der Schutzeinstellung.

③ **O (Order = Reihenfolge)**  
Die Reihenfolge der Daten in der Übertragungsliste wird angezeigt.  
Diese Anzeige ist die gleiche wie im Symbolmodus.

④ **D**  
Der Teilungswert der Daten wird angezeigt.

⑤ **F**  
Die Anzahl der Bilder der Daten wird angezeigt.

⑥ **ON**  
Die Operation im Zustand DSK ON wird angezeigt.  
Durch Doppelklicken wird das Eigenschaften-Fenster (Seite 85) geöffnet.



⑦ **TYPE**  
Hier wird das Daten-Wiedergabeformat angezeigt.  
Durch Doppelklicken wird das Eigenschaften-Fenster (Seite 85) geöffnet.



⑧ **OFF**  
Die Operation im Zustand DSK OFF wird angezeigt. Der Anzeigehalt ist der gleiche wie bei DSK ON. Durch Doppelklicken wird das Eigenschaften-Fenster (Seite 85) geöffnet.

⑨ **NAME/COMMENT**  
Hier wird der Name für die Daten angezeigt.  
Durch Doppelklicken wird das Eigenschaften-Fenster (Seite 85) geöffnet.

Der gelbe Rahmen ist der Cursor. Die durch den Cursor markierten Daten werden zum Gegenstand für Übertragung, Löschung, Speicherlöschung, Eigenschaftseinstellung usw.

Durch Anklicken eines Datenfelds mit der linken Maustaste springt der Cursor zu dem Datenfeld. Wenn "Strg" gedrückt gehalten wird, können mehrere Titel durch Linksklicken ausgewählt werden, und wenn "Shift" gedrückt gehalten wird, werden die Titel zwischen dem ersten und dem letzten Klick ausgewählt. Wenn mehrere Titel ausgewählt werden, werden die zuerst gewählten Daten zum Gegenstand für Eigenschaften-Einstellungen und Bildschirmanzeigen. Bei anderen Operationen werden alle ausgewählten Titel zum Gegenstand.

### <Hinweis>

Angaben zum Einstellungsinhalt für DSK ON und DSK OFF finden Sie unter "Einstellen der Daten-Wiedergabeeigenschaften" (Seite 85).

# Menübeschreibungen

---

## File-Menü

### Creation of a new list

Mit diesem Befehl wird die aktuelle Übertragungsliste gelöscht und eine neue erstellt (siehe Seite 85). Die gleiche Operation kann mit der Operationstaste  ausgeführt werden.

### Open image

Mit diesem Befehl wird ein Bild geöffnet, und die Titeldaten werden an das Ende der Übertragungsliste angefügt. Die gleiche Operation kann mit der Operationstaste  ausgeführt werden.

### Open list

Mit diesem Befehl wird die aktuelle Übertragungsliste gelöscht und eine vorher gespeicherte Übertragungsliste geöffnet. Die gleiche Operation kann mit der Operationstaste  ausgeführt werden.

### Save List

Mit diesem Befehl wird die aktuelle Übertragungsliste überschrieben und gespeichert.

Falls die aktuelle Übertragungsliste keinen Namen hat, ist die Operation die gleiche wie bei "Save List as..."

Die gleiche Operation kann mit der Operationstaste  ausgeführt werden.

### Save List as...

Mit diesem Befehl wird die aktuelle Übertragungsliste unter einem neuen Namen gespeichert.

### Preview

Mit diesem Befehl wird das Bildanzeigefenster geöffnet und das Bild des mit dem Cursor angewählten Titels angezeigt. Die gleiche Operation kann durch Doppelklicken der Spalte ICON in der Datenanzeige und Wahl von "Preview" im Kontextmenü durchgeführt werden.

### Property

Mit diesem Befehl wird das Eigenschaften-Einstellfenster für den mit dem Cursor angewählten Titel geöffnet.

Die gleiche Operation kann durch Doppelklicken der Spalte ON, TYPE, OFF, NAME in der Titeldatenanzeige, oder durch Rechtsklicken der Titeldaten und Wahl von "Property" im Kontextmenü durchgeführt werden.

### Read flash memory

Mit diesem Befehl werden die Daten (SETUP-Menüeinstellungen, Bedienungstafel-Einstellungen usw.) im Flashspeicher des AG-MX70 ausgelesen und in Dateien gespeichert.

Wählen Sie diesen Befehl nach dem Einschalten der Stromversorgung, während Sie die Tasten "0" und "5" an der Bedienungstafel des AG-MX70 gedrückt halten und das AG-MX70 in den Flashspeicher-Sicherungsmodus versetzen. Geben Sie den Dateinamen in das nun erscheinende Dialogfeld ein, und klicken Sie auf die Schaltfläche "OK", um die Flashspeicherdaten zu speichern.

## Write flash memory

Mit diesem Befehl werden die Daten der gespeicherten Datei in den Flashspeicher des AG-MX70 geschrieben.

Wählen Sie diesen Befehl nach dem Einschalten der Stromversorgung, während Sie die Tasten "0" und "5" an der Bedienungstafel des AG-MX70 gedrückt halten und das AG-MX70 in den Flashspeicher-Sicherungsmodus versetzen. Geben Sie den Dateinamen in das nun erscheinende Dialogfeld ein, und klicken Sie auf die Schaltfläche "OK", um die Daten in den Flashspeicher zu schreiben. Wenn diese Operation durchgeführt wird, werden alle Daten im Flashspeicher des AG-MX70 überschrieben.

## Exit

Mit diesem Befehl wird das Programm beendet.

## Edit-Menü

### Undo

Mit diesem Befehl werden Hinzufügungen und Löschungen von Daten und andere Operationen rückgängig gemacht.

Bis zu 16 Schritte können rückgängig gemacht werden.

Die gleiche Operation kann durch Drücken von "Strg" + "Z" durchgeführt werden.

### Redo

Mit diesem Befehl wird der Inhalt von Undo annulliert.

Die gleiche Operation kann durch Drücken von "Strg" + "Y" durchgeführt werden.

### Cut

Mit diesem Befehl wird der ausgewählte Titel von der Übertragungsliste gelöscht und in die Zwischenablage kopiert. Der kopierte Titel kann mit dem Befehl "Paste" in die Übertragungsliste eingefügt werden. Nur der zuletzt ausgeschnittene Titel wird gespeichert.

Die gleiche Operation kann mit "Strg" + "X" oder durch Rechtsklicken der Titeldaten-Anzeigespalte und Wahl von "Cut" im Kontextmenü durchgeführt werden.

### Copy

Mit diesem Befehl wird der ausgewählte Titel in die Zwischenablage kopiert.

Der kopierte Titel kann mit dem Befehl "Paste" in die Übertragungsliste eingefügt werden. Nur der zuletzt kopierte Titel wird gespeichert.

Die gleiche Operation kann mit "Strg" + "C" oder durch Rechtsklicken der Titeldaten-Anzeigespalte und Wahl von "Copy" im Kontextmenü durchgeführt werden.

### Paste

Mit diesem Befehl wird der in die Zwischenablage kopierte Titel in die Übertragungsliste eingefügt.

Die gleiche Operation kann mit "Strg" + "V" oder durch Rechtsklicken der Titeldaten-Anzeigespalte und Wahl von "Paste" im Kontextmenü durchgeführt werden.

# Menübeschreibungen

---

## Delete

Mit diesem Befehl wird der ausgewählte Titel von der Übertragungsliste gelöscht.

Die gleiche Operation kann mit der Taste "DEL" oder durch Rechtsklicken der Titeldaten-Anzeigespalte und Wahl von "Delete" im Kontextmenü durchgeführt werden.

## Select all

Mit diesem Befehl werden alle Titel in der Übertragungsliste ausgewählt.

Die gleiche Operation kann durch Drücken von "Strg" + "A" durchgeführt werden.

## View-Menü

### ICON view

Mit diesem Befehl wird der Anzeigemodus für das Hauptfenster auf den Symbolmodus umgeschaltet.

Die gleiche Operation kann durch Rechtsklicken der Datenanzeige und Wahl von "View" → "ICON" im angezeigten Kontextmenü durchgeführt werden.

### LIST view

Mit diesem Befehl wird der Anzeigemodus für das Hauptfenster auf den Listenmodus umgeschaltet.

Die gleiche Operation kann durch Rechtsklicken der Datenanzeige und Wahl von "View" → "LIST" im angezeigten Kontextmenü durchgeführt werden.

### Sort by name

Mit diesem Befehl werden die Daten in der Übertragungsliste in der Reihenfolge der Namenszeichen umsortiert.

Die gleiche Operation kann mit den Tasten ▲, ▼ im Feld NAME der Datenanzeige durchgeführt werden.

### Sort by comments

Mit diesem Befehl wird die Übertragungsliste in der Reihenfolge der Kommentarzeichen umsortiert.

Die gleiche Operation kann mit den Tasten ▲, ▼ im Feld COMMENT der Datenanzeige durchgeführt werden.

## Cursor-Menü

### Top

Mit diesem Befehl wird der Cursor an den Anfang der Übertragungsliste bewegt. Die gleiche Operation kann mit der Operationstaste ⬅ oder mit der Taste HOME durchgeführt werden.

### Jump to 10th Previous

Mit diesem Befehl wird der Cursor von der aktuellen Position aus um 10 Posten nach oben bewegt.

Die gleiche Operation kann mit der Operationstaste ⏪ oder mit der Links-Pfeiltaste durchgeführt werden.

### Previous

Mit diesem Befehl wird der Cursor von der aktuellen Position aus um einen Posten nach oben bewegt.

Die gleiche Operation kann mit der Operationstaste ⬅ oder mit der Aufwärts-Pfeiltaste durchgeführt werden.

### Next

Mit diesem Befehl wird der Cursor von der aktuellen Position aus um einen Posten nach unten bewegt.

Die gleiche Operation kann mit der Operationstaste ➡ oder mit der Abwärts-Pfeiltaste durchgeführt werden.

### Jump to 10th Next

Mit diesem Befehl wird der Cursor von der aktuellen Position aus um 10 Posten nach unten bewegt.

Die gleiche Operation kann mit der Operationstaste ⏩ oder mit der Rechts-Pfeiltaste durchgeführt werden.

### Bottom

Mit diesem Befehl wird der Cursor zum Ende der Übertragungsliste bewegt. Die gleiche Operation kann mit der Operationstaste ➡ oder mit der Taste END durchgeführt werden.

### Jump to the Current DSK Title

Mit diesem Befehl wird der Cursor zu dem wiedergegebenen Titel bewegt.

Die gleiche Operation kann mit der Zifferntaste 0 durchgeführt werden.

### Jump to the marked Title

Mit diesem Befehl wird der Cursor zu einem Titel mit einer Markierungseinstellung bewegt.

Wählen Sie Mark1 bis Mark9 im Untermenü.

Die gleiche Operation kann mit den Zifferntasten 1 bis 9 durchgeführt werden.

# Menübeschreibungen

---

## Operation-Menü

(nur wirksam, wenn das AG-MX70 angeschlossen ist)

### AutoLoad

Mit diesem Befehl werden die ausgewählten Daten automatisch zum Ende der Liste übertragen, und DSK-Wiedergabe wird durchgeführt. Einzelheiten finden Sie unter "Automatische Übertragung und Wiedergabe von Titeldaten" (Seite 87).

Die gleiche Operation kann mit der Operationstaste  oder mit "Shift" + "Space" durchgeführt werden.

### Load Title

Mit diesem Befehl werden die ausgewählten Daten übertragen. Einzelheiten finden Sie unter "Manuelle Übertragung und Wiedergabe von Titeldaten" (Seite 87). Die gleiche Operation kann mit der Operationstaste  oder mit der Taste L durchgeführt werden.

### Play

Mit diesem Befehl wird DSK-Wiedergabe für die ausgewählten Daten durchgeführt. Wenn die Daten noch nicht übertragen worden sind, wird die DSK-Wiedergabe nach der Übertragung durchgeführt. Einzelheiten finden Sie unter "Manuelle Übertragung und Wiedergabe von Titeldaten" (Seite 87).

Die gleiche Operation kann mit der Operationstaste  oder mit der Leertaste durchgeführt werden.

### Stop

Mit diesem Befehl wird die DSK-Wiedergabe gestoppt. Die gleiche Operation kann mit der Operationstaste  durchgeführt werden.

### Clear the selected title

Mit diesem Befehl werden die ausgewählten Daten vom Bildspeicher des AG-MX70 gelöscht. Einzelheiten finden Sie unter "Löschen von Titeldaten" (Seite 87).

Die gleiche Operation kann mit der Operationstaste  oder mit "Strg" + "R" durchgeführt werden.

### Clear all title

Mit diesem Befehl werden alle Daten in der Übertragungsliste vom Bildspeicher des AG-MX70 gelöscht. Einzelheiten finden Sie unter "Löschen von Titeldaten" (Seite 87).

Die gleiche Operation kann mit der Operationstaste  oder mit "Strg" + "T" durchgeführt werden.

### Auto Take

Mit diesem Befehl wird Auto Take mit dem AG-MX70 ausgeführt.

## Tool-Menü

### Memory status

Mit diesem Befehl wird das Speicherstatusfenster angezeigt. Einzelheiten finden Sie unter "Überprüfen des AG-MX70-Speicherstatus" (Seite 89).

### AG-MX70 Setup

Mit diesem Befehl wird das Speichereinstellungsfenster angezeigt. Einzelheiten finden Sie unter "Ändern der AG-MX70-Speichereinstellungen" (Seite 89) und "Aufrufen von Ereignissen" (Seite 90.)

### Properties initial value setting

Mit diesem Befehl wird das Fenster für die Eigenschaften-Anfangswerteinstellung angezeigt. Einzelheiten finden Sie unter "Anfangseinstellung der Eigenschaftsdaten" (Seite 91).

### Operating environment

Mit diesem Befehl wird das Betriebsumgebungsfenster angezeigt. Einzelheiten finden Sie unter "Einstellen der Betriebsumgebung" (Seite 92).

## Help-Menü

### Help

Mit diesem Befehl wird der Hilfe-Inhalt angezeigt. Die gleiche Operation kann mit der Operationstaste  durchgeführt werden.

### Version

Mit diesem Befehl wird die Version dieser Anwendung angezeigt.

# Titeldatenoperationen

## Ablauf bis zur Titeldatenwiedergabe

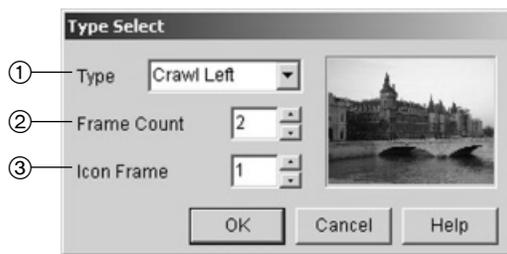
Das Verfahren für die Übertragung von PC-Bildern als Titeldaten und die DSK-Wiedergabe ist wie folgt.

- 1) Registrieren Sie das Bild in der Liste der Titeldaten für die Übertragung zum AG-MX70 (Übertragungsliste).
- 2) Führen Sie die Datenwiedergabe-Einstellungen durch.
- 3) Führen Sie die Wiedergabe und Übertragung der Daten manuell oder automatisch durch.

## Registrieren von Titeldaten in der Übertragungsliste

Die Übertragungsliste ist eine Liste der zum AG-MX70 zu übertragenden Titeldaten. Bis zu 99 Titeldatenposten können in der Übertragungsliste registriert werden. Bilder können nach dem folgenden Verfahren als Titeldaten in der Übertragungsliste registriert werden.

- 1) Wählen Sie "Open image" im "File"-Menü des Hauptfensters. Das Dialogfeld "Open file" erscheint.
- 2) Wählen Sie das zu übertragende Bild aus. Wenn Sie Wiedergabe als MOVIE, ROLL oder CRAWL wünschen, wählen Sie das zuerst anzuzeigende Bild aus einer Bilderserie aus.
- 3) Stellen Sie das Datenwiedergabeformat usw. ein.



- ① Hier wird das Datenwiedergabeformat eingestellt.
- ② Hier wird die Datenframennummer (Anzahl der Bilder) eingestellt.
- ③ Hier wird die Framennummer für das in der Symbolzeile anzuzeigende Bild eingestellt.

## <Hinweis>

Wenn es sich bei dem ausgewählten Bild nicht um ein Serienformat handelt, wird es automatisch als STILL-Daten registriert, so dass dieser Bildschirm nicht angezeigt wird.

- 4) Die Daten werden zur Übertragungsliste hinzugefügt und im Hauptfenster angezeigt.

## Einstellen der Titeldatenwiedergabe-Eigenschaften

Die Einstellung der Spezialeffekte mit DSK ON, DSK OFF, der Datenanzeige position usw. erfolgt automatisch gemäß den Anfangswert-Einstellungen, die zum Zeitpunkt der Registrierung der Daten in der Übertragungsliste vorgenommen wurden.

Diese Einstellungen können im Eigenschaften-Fenster der Daten geändert werden. Das Eigenschaften-Fenster der Daten wird nach dem folgenden Verfahren geöffnet.

- 1) Fahren Sie das Datenfeld, dessen Einstellungen geändert werden sollen, mit dem Mauscursor an, und klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Datenfeld. Der gelbe Bandcursor bewegt sich, und die Daten werden ausgewählt.
- 2) Wählen Sie "Property" im "File"-Menü des Hauptfensters.  
Das Eigenschaften-Fenster wird geöffnet.

# Titeldatenoperationen



Beschreibung der Einstellungsdaten (je nach dem Datenwiedergabeformat kann es vorkommen, dass bestimmte Daten nicht angezeigt werden oder Einstellungen nicht möglich sind)

**ICON:** Dieser Posten dient zur Einstellung der Framenummer des Bilds, das in der Zeile ICON des Hauptfensters angezeigt werden soll.

**MODE:** Dieser Posten dient zur Wahl von ONCE oder REPEAT, wenn die Anzeige MOVIE verwendet wird. Bei ROLL und CRAWL wird er für die Wahl der Scrollrichtung und die Eingabe der Geschwindigkeit (Anzahl der pro Halbbild zu bewegendes Pixel) verwendet.

**Direction:** Für die Wiedergaberichtung kann entweder "Normal" (Wiedergabe ab dem ersten Bild) oder "Reverse" (Wiedergabe rückwärts ab dem letzten Bild) gewählt werden. (Nur mit MOVIE)

**Interval:** Dieser Posten dient zur Einstellung der Anzahl von Frames zwischen den Bildern während der Wiedergabe. (Nur mit MOVIE)

**ON:** Dieser Posten dient zur Einstellung der Operation, wenn die Daten auf dem Bildschirm angezeigt werden (DSK ON).

- **AutoTrigger:** Damit wird die Startoperation eingestellt.
  - Deaktiviert: DSK ON wird durchgeführt, wenn die Wiedergabetaste im Hauptfenster angeklickt bzw. die Taste DSK am Gerät gedrückt wird.
  - Aktiviert: DSK ON wird ausgeführt, wenn die angegebene Zeit nach der Datenwiedergabeoperation abgelaufen ist.

- **Effect:** Damit werden die Spezialeffekte eingestellt.
  - Pattern:** Das angegebene Muster wird im Zustand DSK ON verwendet.
  - Diss:** Dissolve (Auflösung) wird verwendet.
  - Time:** Damit wird die Zeit für die Ausführung der Spezialeffekte von 00:00 bis 00:30 eingestellt.

- **Slide:** Dieser Posten wird für die Schiebeanzeige-Einstellungen verwendet.
  - Dir:** Klicken Sie einen der Pfeile zur Wahl der gewünschten Richtung an.  
Wenn eine andere Einstellung als 1 für DIVIDE gewählt wurde, ist Schieben in vertikaler Richtung nicht möglich.
  - Speed:** Damit wird die Slide-Geschwindigkeit (Anzahl der pro Halbbild zu bewegendes Pixel) eingestellt.

**OFF:** Dieser Posten dient zur Einstellung der durchzuführenden Operation, wenn die Daten vom Bildschirm gelöscht werden (DSK OFF).

- **AutoTrigger:** Damit wird die Startoperation eingestellt.
  - Deaktiviert: DSK OFF wird durchgeführt, wenn die Wiedergabetaste im Hauptfenster angeklickt bzw. die Taste DSK am Gerät gedrückt wird.
  - Aktiviert: DSK OFF wird gemäß der für Duration eingestellten Zeit durchgeführt.
- **Effect:** Wie für DSK ON.
- **Slide :** Wie für DSK ON.

**Duration:** Dieser Posten dient zur Einstellung der Datenwiedergabezeit. Die Wiedergabezeit schließt auch die Zeit für DSK ON und DSK OFF ein. Diese Einstellung ist nur dann effektiv, wenn AutoTrigger von DSK OFF aktiviert wird.

**Position:** Dieser Posten dient zur Einstellung der Datenanzeigeposition als Versatz (Pixel) vom linken oberen Rand des Bildschirms. X und Y können für STILL und MOVIE, Y für CRAWL, und X für Roll eingestellt werden.

- **X:** Ein Wert von 0 bis 719 kann sowohl für NTSC als auch für PAL eingestellt werden.
- **Y:** Ein Wert von 0 bis 480 kann für NTSC, und ein Wert von 0 bis 576 kann für PAL eingestellt werden (nur gerade Zahlen).

**Protect:** Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert wird, können die Daten im Speicher nicht durch die normale Löschoption gelöscht werden.

**Mark:** Any number from 1 to 9 can be set. When the number to be set is selected via "Cursor" → "Jump to Mark", it is possible to jump straight to the desired data.

**Name:** In dieses Feld kann der Datenname eingegeben werden. Bis zu 128 Ein-Byte-Zeichen können eingegeben werden.

**Comment:** In dieses Feld kann ein Kommentar für die Daten eingegeben werden. Bis zu 128 Ein-Byte-Zeichen können eingegeben werden.

## <Hinweise>

- Der Anfangswert für die Wiedergabe-Einstellung kann auf dem Bildschirm "Initial set of Property Data" (Anfangseinstellungen der Eigenschaftsdaten) geändert werden. (Siehe Seite 91.)
- Wenn das für DSK ON und DSK OFF eingegebene Muster nicht mit DSK verwendet werden kann, erfolgt eine automatische Korrektur zu einem nahe verwandten Muster.
- Für Muster über 3000 muss dasselbe Muster für DSK ON und DSK OFF verwendet werden. Für die Muster 0 bis 2999 kann die Kombination von DSK ON und DSK OFF frei gewählt werden.
- Stellen Sie Time auf 00:00 ein, wenn keine Spezialeffekte mit DSK ON und DSK OFF verwendet werden sollen.
- Wenn 1 mit den CRAWL-Daten für DIVIDE gewählt wurde, kann der Position-Y-Wert nicht eingestellt werden.
- Wenn DSK über das Modell AG-MX70 wiedergegeben wird, wird die Schiebereinstellung für das Menü "DSK/FADE" des AG-MX70 verwendet (die MX-Navieinstellung ist unwirksam).

# Titeldatenoperationen

## Manuelle Übertragung und Wiedergabe von Titeldaten

In der Übertragungsliste registrierte Daten können nach dem folgenden Verfahren zum AG-MX70 übertragen werden.

- 1) Bewegen Sie den Cursor zu den zu übertragenden Daten, und klicken Sie sie mit der linken Maustaste an.  
Der gelbe Rahmencursor springt zu den angewählten Daten.
- 2) Wählen Sie "Operation" → "Load title" in der Menüleiste des Hauptfensters.  
Die Daten werden zum AG-MX70 übertragen.

### <Hinweise>

- Die für die Übertragung benötigte Zeit hängt von der Bildgröße und der Anzahl der Bilder ab.
- Eine Übertragung ist nicht möglich, wenn nicht genügend freier Platz im Bildspeicher des AG-MX70 vorhanden ist. Löschen Sie nicht benötigte Daten vom Bildspeicher (siehe "Löschen von Titeldaten"), und wiederholen Sie den Übertragungsvorgang.
- Wenn unmittelbar nach dem Einschalten des AG-MX70 oder nach der Durchführung von Änderungen an den Bildspeichereinstellungen die Anzeige "Loading..." auf dem LCD-Monitor erscheint, können keine Bilder übertragen werden.
- Der LCD-Monitor des AG-MX70 wird während des Übertragungsvorgangs abgeschaltet.

DSK-Wiedergabe der übertragenen Daten ist nach dem folgenden Verfahren möglich.

- 1) Bewegen Sie den Cursor zu den Daten für DSK-Wiedergabe, und klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Daten.  
Der gelbe Rahmencursor springt zu den angewählten Daten.
- 2) Wählen Sie "Operation" → "Play" in der Menüleiste des Hauptfensters.  
DSK-Wiedergabe wird für die Daten durchgeführt.

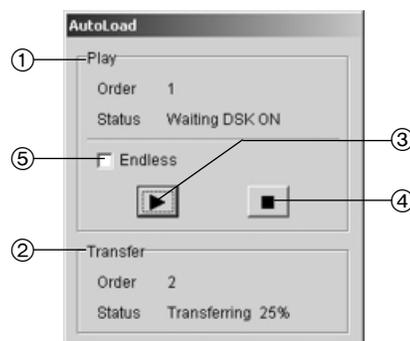
### <Hinweis>

Um DSK-Wiedergabe für die Daten durchzuführen, müssen Key und Fill des Postens DSK/Fade im Menü DSK Fade des AG-MX70 auf Title eingestellt werden. Einzelheiten dazu auf Seite 45.

## Automatische Übertragung und Wiedergabe von Titeldaten

Die Daten von der Cursorposition bis zum Ende der Übertragungsliste können automatisch übertragen werden, und eine DSK-Wiedergabe kann automatisch durchgeführt werden.

Wählen Sie "Operation" → "Autoload" in der Menüleiste des Hauptfensters.



- ① Hier wird der DSK-Status angezeigt.
- ② Hier wird der Übertragungsstatus angezeigt.
- ③ Damit wird DSK ON/OFF ausgeführt.
- ④ Damit wird der automatische Ladevorgang unterbrochen.
- ⑤ Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert wird, erfolgt eine Rückkehr zu den Anfangsdaten, und die Wiedergabe wird fortgesetzt, nachdem die letzten Daten auf der Übertragungsliste wiedergegeben worden sind.

### <Hinweise>

- Daten, die noch nicht übertragen worden sind, werden automatisch übertragen. Die Übertragung wird auch während der Wiedergabe anderer Daten ausgeführt.
- Wenn die Datenübertragung bei Erreichen der DSK-Wiedergabephase noch nicht abgeschlossen ist, wird der Bereitschaftszustand bis zum Abschluss der Übertragung aufrechterhalten.
- Nach der DSK-Wiedergabe werden Daten ohne die Protect-Einstellung vom Speicher gelöscht.

## Löschen von Titeldaten

Die im Bildspeicher des AG-MX70 enthaltenen Daten werden nur durch eine Löschoption oder durch Ausschalten der Stromversorgung des AG-MX70 gelöscht. Wenn Speicherplatz für die Übertragung neuer Daten benötigt wird, löschen Sie nicht mehr benötigte Daten. Die Löschoption wird nach dem folgenden Verfahren durchgeführt.

- 1) Move the cursor to the data to be cleared and left click on the data.  
The yellow frame cursor moves to the selected data.
- 2) Wählen Sie "Operation" → "Clear the selected title" in der Menüleiste des Hauptfensters.  
Die Daten werden gelöscht.

### <Hinweise>

- Wenn "Operation" → "Clear all title" in der Menüleiste des Hauptfensters gewählt wird, werden alle übertragenen Titeldaten gelöscht.
- Daten, für die die Schutzfunktion "Protect" aktiviert worden ist, werden durch diese Operation nicht gelöscht. Die Löschung von geschützten Daten muss vom Speicherstatusfenster aus durchgeführt werden. (Siehe Seite 89.)

# Titeldatenoperationen

## Überprüfen des Titeldatenbilds

Das Bild der im Bildanzeigefenster ausgewählten Daten kann in der Originalgröße angezeigt werden, um es zu überprüfen. Das Bildanzeigefenster kann nach einem der folgenden Verfahren aufgerufen werden.

- Wählen Sie "Preview" im File-Menü des Hauptfensters.
- Wählen Sie "Preview" im Kontextmenü, das beim Rechtsklicken auf die Daten angezeigt wird.
- Doppelklicken Sie auf das Feld ICON in der Datenanzeigespalte.



Wenn die ausgewählten Daten im Hauptfenster geändert worden sind, reflektiert das Bild die Änderungen.

### ① Order

Dies ist die Reihenfolge der Daten, zu denen das angezeigte Bild gehört. Die angezeigten Daten können entweder durch Direkteingabe von Nummern oder durch Anklicken der Pfeile geändert werden.

### ② Frame

Hier wird der Datenframe angezeigt, dem das angezeigte Bild entspricht. Der angezeigte Frame kann entweder durch Direkteingabe von Nummern oder durch Anklicken der Pfeile geändert werden.

## Umsortieren der Übertragungsliste

Die Übertragungsliste kann nach einer der folgenden Methoden umsortiert werden.

- Wählen Sie die Umsortiermethode als "Sort by name" oder "Sort by comments" im "View"-Menü.
- Klicken Sie auf die Schaltflächen ▲, ▼ in der Titelzeile der Spalte NAME/COMMENT der Übertragungsliste. Wenn der Anzeigemodus auf Symbolmodus eingestellt ist, erfolgt die Umsortierung nach Namen mit der linken Schaltfläche, und nach Kommentar mit der rechten Schaltfläche. Wenn der Anzeigemodus auf Listenmodus eingestellt ist, kann nur nach Namen umsortiert werden.
- Daten können mittels Drag & Drop zu einer anderen Position verschoben werden, indem die linke Maustaste auf der Datenzeile gedrückt und nach dem Ziehen zur neuen Position losgelassen wird. Die Daten werden zu der Position verschoben, an der die Maustaste losgelassen wurde.

## Speichern der Übertragungsliste

Die erstellte Übertragungsliste kann in einer Datei gespeichert werden.

- 1) Wählen Sie "Save list as..." im "File"-Menü des Hauptfensters.  
Das Dialogfeld "Save List as..." wird angezeigt.
- 2) Geben Sie den Listennamen ein, und klicken Sie auf die Schaltfläche "Save".

## Öffnen einer Übertragungsliste

Eine gespeicherte Übertragungsliste kann wie folgt geöffnet werden.

- 1) Wählen Sie "Save list as..." im "File"-Menü des Hauptfensters.  
Das Dialogfeld "Save List as..." wird angezeigt.
- 2) Geben Sie den Listennamen ein, und klicken Sie auf die Schaltfläche "Open".

## Löschen von Titeldaten von der Übertragungsliste

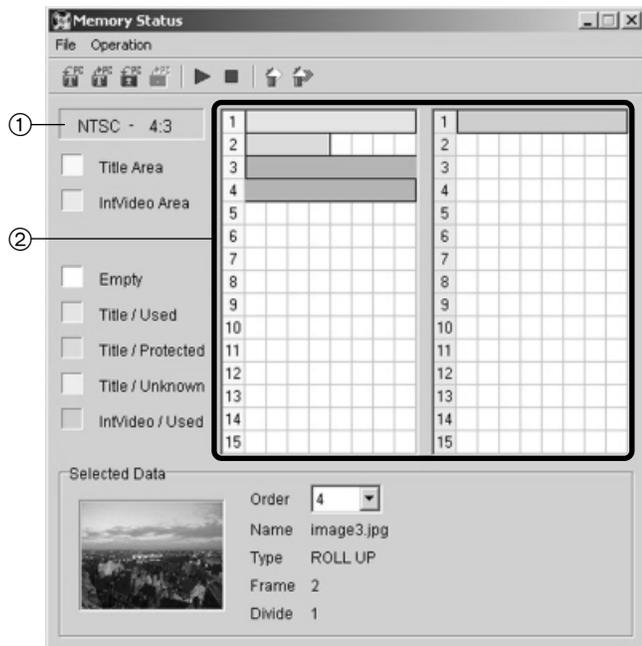
In der Übertragungsliste registrierte Daten können nach dem folgenden Verfahren von der Liste gelöscht werden.

- 1) Bewegen Sie den Cursor zu den zu löschenden Daten, und klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Daten.  
Der gelbe Rahmencursor springt zu den angewählten Daten.
- 2) Wählen Sie "Edit" → "Delete" in der Menüleiste des Hauptfensters.  
Die Daten werden von der Übertragungsliste gelöscht.

# Sonstige Operationen

## Überprüfen des AG-MX70-Speicherzustands

Der Zustand des Bildspeichers des AG-MX70 kann auf dem Speicherstatusfenster "Memory Status" überprüft werden. Wählen Sie "Tools" → "Memory status" in der Menüleiste des Hauptfensters, um das Speicherstatusfenster zu öffnen.



① Hier wird der Systemzustand des AG-MX70 angezeigt.

② Dies ist das Speicherstatus-Anzeigefeld.

- Eine Zeile entspricht einer Seite.
- Die Spalte, deren Zeilennummern in Gelb angezeigt werden, ist das Titeldatenfeld, und die blaue Spalte zeigt den Bereich der IntVideo-Daten an.
- Bei den Titeldaten ist die Farbe je nach Datentyp unterschiedlich.

Orange: Normale Daten  
 Rosa: Daten mit Schutzeinstellung  
 Grün: Daten, die von MX-Navi nicht erkannt werden  
 (Daten, die auf der AG-MX70-Seite geschrieben wurden, Daten, die beim letzten Starten von MX-Navi übertragen wurden usw.)

- Die Daten können durch Linksklicken auf der Datenzeile in der Statusanzeigespalte angewählt werden. Die angewählten Daten werden zum Gegenstand für Löschoptionen und Ausleseoptionen zum PC.

### <Hinweise>

- Wählen Sie die zu löschenden Daten in diesem Fenster aus, und wählen Sie dann "Operation" → "Clear specified area" in der Menüleiste. Geschützte Titeldaten können ebenfalls mit dieser Operation gelöscht werden.
- Um alle Titel-IntVideo-Daten zu löschen, wählen Sie "Operation" → "All Clear" in der Menüleiste dieses Fensters.

## Ändern der AG-MX70-Speichereinstellungen

Die Einstellungen des AG-MX70 (Umschaltung zwischen NTSC und PAL, zwischen 4:3 und 16:9, Änderung der Seitenverteilung zwischen Titeldaten und IntVideo-Daten) können vom PC aus geändert werden.

- 1) Wählen Sie "Tools" → "AG-MX70 setup" in der Menüleiste des Hauptfensters, um das Mischpult-Einstellungsfenster zu öffnen.
- 2) Ändern Sie die Speichereinstellungen in der Spalte "Memory" des Mischpult-Einstellungsfensters.
  - Signal Dieser Posten kann zwischen NTSC und PAL umgeschaltet werden.
  - Aspect Dieser Posten kann zwischen 4:3 und 16:9 umgeschaltet werden.
  - Allocation Die Seitenverteilung zwischen Titeldaten und IntVideo-Daten kann mit diesem Posten geändert werden.
- 3) Die Einstellungen werden durch Anklicken der Schaltfläche "Set" aktualisiert.

### <Hinweise>

- Wenn die Speichereinstellung auf 4:3 umgeschaltet, oder die Seitenverteilung für Titeldaten und IntVideo-Daten geändert worden ist, werden alle Daten vom Bildspeicher gelöscht.
- Wenn die Speichereinstellung von NTSC auf PAL oder umgekehrt umgeschaltet worden ist, wird die aktuelle Übertragungsliste geschlossen und eine neue geöffnet.

## Übertragung und Wiedergabe von IntVideo-Daten

Im Folgenden werden die Operationen für die Übertragung und Wiedergabe von PC-Bildern als IntVideo-Daten beschrieben.

- 1) Wählen Sie "Tools" → "Memory status" in der Menüleiste des Hauptfensters, um das Speicherstatusfenster zu öffnen.
- 2) Wählen Sie "File" → "Load Intvideo" in der Menüleiste des Speicherstatusfensters. Das Dialogfeld "Open file" erscheint.
- 3) Um ein Standbild (STILL) zum AG-MX70 zu übertragen, wählen Sie das Bild an und klicken auf "Open".  
 Um Bewegtbilder (MOVIE) wiederzugeben, wählen Sie das zuerst wiederzugebende Bild aus einer Bilderserie aus, und klicken Sie dann auf "Open", um das Wiedergabeformat-Einstellungsfenster aufzurufen. Wenn Sie das Wiedergabeformat und die Anzahl der zu übertragenden Frames eingestellt haben und auf "OK" klicken, werden die Bilder zum AG-MX70 übertragen.
- 4) Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die wiederzugebenden Daten in der Statusanzeigespalte des Speicherstatusfensters. Die Daten werden in den angewählten Zustand versetzt (Status mit dunklerer Farbe).
- 5) Wählen Sie "Operation" → "Preview" in der Menüleiste des Speicherstatusfensters. Die Daten werden nun wiedergegeben.

# Sonstige Operationen

## <Hinweise>

- Die Wiedergabeformate "Crawl" und "Roll" können nicht für IntVideo-Daten verwendet werden.
- Bilder können nicht unmittelbar nach dem Einschalten des AG-MX70 oder nach der Durchführung von Änderungen an den Bildspeichereinstellungen übertragen werden.
- Der LCD-Monitor des AG-MX70 wird während des Übertragungsvorgangs abgeschaltet.
- Vor der Wiedergabe muss INT/EXT mit dem AG-MX70 gewählt werden.

## Einstellen der Wiedergabeeigenschaften für IntVideo-Daten

- 1) Wählen Sie "Tools" → "Memory status" in der Menüleiste des Hauptfensters, um das Speicherstatusfenster zu öffnen.
- 2) Doppelklicken Sie auf die einzustellenden Daten in der Statusanzeigespalte des Speicherstatusfensters. Das Eigenschaften-Fenster erscheint.
- 3) Stellen Sie die Wiedergabemethode für MOVIE im Eigenschaften-Fenster ein.
  - Mode : Für die Anzahl der Wiedergabevorgänge kann entweder "ONCE" oder "REPEAT" gewählt werden.
  - Direction: Für die Wiedergaberichtung kann entweder "Normal" (Wiedergabe ab dem ersten Bild) oder "Reverse" (Wiedergabe rückwärts ab dem letzten Bild) gewählt werden.
  - Interval : Dieser Posten dient zur Einstellung der Anzahl von Frames zwischen den Bildern während der Wiedergabe.

## Löschen von IntVideo-Daten

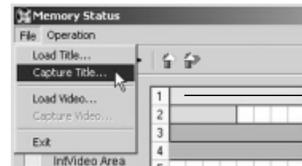
Im Folgenden wird die Operation für die Löschung von übertragenen IntVideo-Daten vom Bildspeicher des AG-MX70 beschrieben.

- 1) Wählen Sie "Tools" → "Memory status" in der Menüleiste des Hauptfensters, um das Speicherstatusfenster zu öffnen.
- 2) Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die zu löschenden Daten in der Statusanzeigespalte des Speicherstatusfensters. Die Daten werden in den angewählten Zustand versetzt (die Farbe wird dunkler).
- 3) Wählen Sie "Operation" → "Clear specified area" in der Menüleiste des Speicherstatusfensters. Die Daten werden gelöscht.

## Auslesen von Daten

Titeldaten oder IntVideo-Daten können vom Bildspeicher des AG-MX70 zum PC ausgelesen und als Standbilder gespeichert werden. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor.

- 1) Wählen Sie "Tools" → "Memory status" in der Menüleiste des Hauptfensters, um das Speicherstatusfenster zu öffnen.
- 2) Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die in den PC auszulesenden Daten in der Statusanzeigespalte des Speicherstatusfensters. Die Daten werden in den angewählten Zustand versetzt (die Farbe wird dunkler).



Wählen Sie die Daten durch Linksklicken in der Statusanzeigespalte an.

- 3) Wählen Sie "File" → "Capture Title" in der Menüleiste des Speicherstatusfensters, um die Titeldaten einzulesen. Wählen Sie "File" → "Capture IntVideo" in der Menüleiste des Speicherstatusfensters, um die IntVideo-Daten einzulesen.
- 4) Geben Sie das Bildformat und den Dateinamen ein, und klicken Sie auf "Save". Wenn die einzulesenden Daten aus mehreren Bildern bestehen, wird eine Nummer automatisch an das Ende des Dateinamens angehängt.

## <Hinweise>

- Beim Speichern von Titeldaten stehen TARGA und TIFF (beide 32 Bit/Pixel, mit  $\alpha$ -Kanal) als Bildformat zur Auswahl.
- Beim Einlesen von IntVideo-Daten kann das Bildformat unter TARGA, JPEG, BMP, TIFF oder PICT (alle 24 Bit/Pixel, kein  $\alpha$ -Kanal) ausgewählt werden.
- Fangen Sie die IntVideo-Daten ein, nachdem die IntVideo-Wiedergabe am AG-MX70 gestoppt worden ist.
- Wenn unmittelbar nach dem Einschalten des AG-MX70 oder nach der Durchführung von Änderungen an den Bildspeichereinstellungen die Anzeige "Loading..." auf dem LCD-Monitor erscheint, können keine Bilder übertragen werden.
- Der LCD-Monitor des AG-MX70 wird während des Übertragungsvorgangs abgeschaltet.

## Aufrufen von Ereignissen

AG-MX70-Ereignisse können vom PC aus aufgerufen werden.

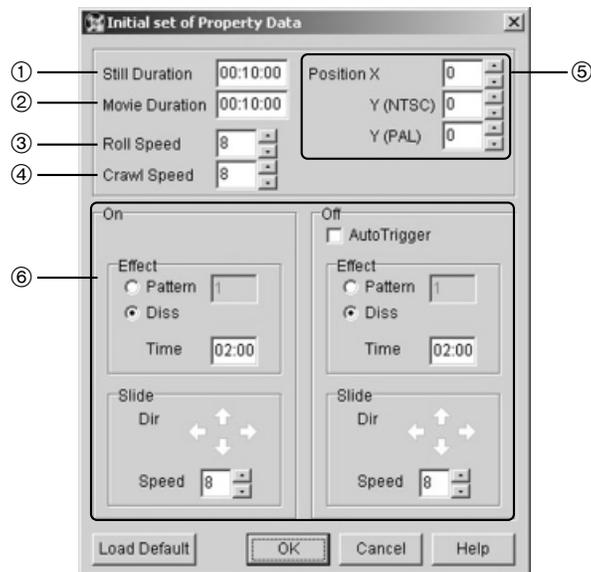
- 1) Wählen Sie "AG-MX70 setup" im "Tools"-Menü des Hauptfensters.
- 2) Geben Sie die Nummer des aufzurufenden Ereignisses in die Spalte "Event Recall" im Mischpult-Einstellungsfenster ein, und klicken Sie auf die Schaltfläche "Recall". Das Ereignis wird nun aufgerufen.

# Sonstige Operationen

## Anfangseinstellungen der Eigenschaftsdaten

Die Anfangswerte für die mit neuen Daten zu verwendenden Eigenschaften können im Eigenschaften-Anfangswert-Einstellungsfenster eingestellt werden.

- 1) Wählen Sie "Properties initial value setting" im "Tools"-Menü des Hauptfensters.  
Das Eigenschaften-Anfangswert-Einstellungsfenster "Initial set of Property Data" wird angezeigt.
- 2) Stellen Sie die einzelnen Posten ein, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "OK", um die Einstellungen zu ändern.  
Durch Anklicken der Schaltfläche "Load Default" können alle Einstellungen auf die Anfangswerte zurückgestellt werden.



### ① Still Duration

Mit diesem Posten wird die Dauer eingestellt, wenn "Still" als Datenwiedergabeformat verwendet wird.

### ② Movie Duration

Mit diesem Posten wird die Dauer eingestellt, wenn "Movie Repeat" als Datenwiedergabeformat verwendet wird.

### ③ Roll Speed

Mit diesem Posten wird die Geschwindigkeit eingestellt, wenn "Roll" als Datenwiedergabeformat verwendet wird.

### ④ Crawl Speed

Mit diesem Posten wird die Geschwindigkeit eingestellt, wenn "Crawl" als Datenwiedergabeformat verwendet wird.

### ⑤ Position

Hier wird die Anzeigeposition eingestellt. Die vertikale Position ist für NTSC und PAL unterschiedlich.

X: Die horizontale Position kann auf einen Wert von 0 bis 719 eingestellt werden.

Y (NTSC): Für NTSC kann die vertikale Position auf einen Wert von 0 bis 480 eingestellt werden. (Nur gerade Zahlen.)

Y (PAL): Für PAL kann die vertikale Position auf einen Wert von 0 bis 576 eingestellt werden. (Nur gerade Zahlen.)

### ⑥ Einstellung ON, OFF

Mit diesen beiden Posten wird die Operation im Zustand DSK ON und DSK OFF eingestellt. Weitere Einzelheiten zu den Posten finden Sie unter "Einstellen der Datenwiedereigenschaften" (Seite 85).

#### • AutoTrigger (nur OFF)

Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert wird, wird OFF Trigger auf Auto eingestellt.

#### • Effect

Mit diesem Posten wird das für Spezialeffekte zu verwendende Muster und die Spezialeffektzeit eingestellt.

#### • Slide

Mit diesem Posten wird die Verschiebungsrichtung und die Geschwindigkeit eingestellt.

# Sonstige Operationen

## Einrichten der Betriebsumgebung

Die Betriebseinstellungen für diese Anwendung können im Betriebsumgebungsfenster "Environment" eingestellt werden.

- 1) Wählen Sie "Operating environment" im "Tools"-Menü des Hauptfensters.  
Das Betriebsumgebungsfenster wird angezeigt.
- 2) Stellen Sie die einzelnen Posten ein, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "OK", um die Einstellungen zu ändern.

## Register [Operations]

### Boot and shutdown

Mit diesem Posten wird die Operation beim Starten und Beenden dieser Anwendung eingestellt.

#### ● Resume mode

Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert wird, wird die Übertragungsliste, die beim letzten Beenden der Anwendung offen war, beim Starten wieder geöffnet, und der Zustand, der beim letzten Beenden der Anwendung effektiv war, wird wiederhergestellt.

Wenn dieses Kontrollkästchen deaktiviert wird, wird beim Starten eine neue Übertragungsliste geöffnet.

#### ● Confirmation mode

Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert wird, wird beim Beenden der Anwendung das Bestätigungsfenster angezeigt.

### Memory management

Mit diesem Posten wird die Operation eingestellt, die beim Anschließen des AG-MX70 an den PC ausgeführt werden soll.

Wenn das Kontrollkästchen "Memory clear when reconnect" aktiviert wird, werden alle Titel- und IntVideo-Daten beim Anschließen des AG-MX70 gelöscht.

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen "Clear the Protected data", wenn die geschützten Daten ebenfalls gelöscht werden sollen.

### File Management

Wenn ein Bild, das einmal als Titeldaten verwendet wurde, zur Übertragungsliste hinzugefügt wird, wählen Sie, ob die vorherigen Eigenschaftseinstellungen übernommen werden sollen.

Die vorherigen Eigenschaften können durch Anklicken der Schaltfläche "Clear previous property" gelöscht werden.

#### ● Always Use previous property

Wenn die vorherigen Eigenschaften noch verfügbar sind, werden die vorherigen Eigenschaftseinstellungen immer wieder verwendet.

#### ● Confirm using previous property

Wenn die vorherigen Eigenschaften noch verfügbar sind, wird ein Bestätigungsfenster angezeigt, ob die vorherigen Eigenschaften verwendet oder annulliert werden sollen.

Wenn die vorherigen Eigenschaften nicht verwendet werden sollen, werden alternative Eigenschaften als neue Daten behandelt.

#### ● Not use the previous property

Die Daten werden immer als neue Daten behandelt.

### Cursor

#### ● Move cursor to next data after end of playback

Wenn diese Option aktiviert wird, bewegt sich der Cursor nach dem Ende der DSK-Wiedergabe automatisch zum nächsten Datensatz.

## Register [Conversion]

### Video Y level

Wenn Bilder von einem PC zum AG-MX70 übertragen werden, werden die RGB-Daten des Bilds in YPbPr-Daten umgewandelt. Diese Option dient zur Wahl des Bereichs, in dem die Verarbeitung der YPbPr-Daten stattfinden soll.

### RGB = 255

#### ● WHITE

Der Maximalwert wird auf den normalen WHITE-Wert (Y = 235) begrenzt.

#### ● SUPER WHITE

Der Maximalwert wird auf den SUPER WHITE-Wert (Y = 255) erweitert.

### RGB = 0

#### ● BLACK

Der Minimalwert wird auf den normalen BLACK-Wert (Y = 16) begrenzt.

#### ● SUPER BLACK

Der Minimalwert wird auf den SUPER BLACK-Wert (Y = 0) erweitert.

## Register [Folders]

### Target folder

Mit diesem Posten wird der Ordner festgelegt, der beim Öffnen oder Speichern von Daten zuerst geöffnet wird. Geben Sie den Ordnerpfad direkt in das Feld ein, oder klicken Sie auf die Schaltfläche "Browse", um den Ordner im angezeigten Ordnerauswahlfenster auszuwählen.

#### ● List folder

Mit diesem Posten wird der Ordner, der beim Öffnen oder Speichern einer Übertragungsliste zuerst geöffnet wird, eingestellt.

Der Standard-Ordner ist der Ordner ListData, der unter dem Installationsordner dieser Anwendung angelegt wurde.

#### ● Title folder

Mit diesem Posten wird der Ordner, der beim Öffnen oder Speichern von Titeldaten zuerst geöffnet wird, eingestellt.

Der Standard-Ordner ist der Ordner TitleData, der unter dem Installationsordner dieser Anwendung angelegt wurde.

#### ● IntVideo folder

Mit diesem Posten wird der Ordner, der beim Öffnen oder Speichern von IntVideo-Daten zuerst geöffnet wird, eingestellt.

Der Standard-Ordner ist der Ordner IntVideoData, der unter dem Installationsordner dieser Anwendung angelegt wurde.

# Liste der Zugriffstasten

---

Cursor zum Anfang	Home	Alle Daten wählen	Ctrl + A
Cursor um 10 zurück	Linkspfeiltaste	Ausgewählte Daten löschen	Delete
Cursor zurück	Aufwärtspfeiltaste	Ausgewählte Daten ausschneiden	Ctrl + X
Cursor vor	Abwärtspfeiltaste	Ausgewählte Daten kopieren	Ctrl + C
Cursor um 10 vor	Rechtspfeiltaste	Daten einfügen	Ctrl + V
Cursor zum Ende	End	Ausgewählte Daten löschen	Ctrl + R
Sprung zu den Daten in DSK	0	Alle Daten löschen	Ctrl + T
Sprung zu den Daten der entsprechenden Markierungseinstellung	1 bis 9	Annullieren	Ctrl + Z
Eigenschaften der ausgewählten Daten öffnen	Enter	Wiederholen	Ctrl + Y
Ausgewählte Daten übertragen	L		
Ausgewählte Daten wiedergeben	Space		
Datenwiedergabe stoppen	S		
Automatische Datenwiedergabe	Shift + Space		

# Störungsbeseitigung

## Fehlersuche

Wenden Sie sich an Ihren Händler, falls das Problem auch nach der Überprüfung der folgenden Punkte bestehen bleibt.

### Auf das AG-MX70 bezogene Probleme

Problem	Prüfpunkte
• Das Gerät lässt sich nicht einschalten.	• Ist der Stecker des Netzkabels einwandfrei in die Steckdose eingesteckt? • Ist der Lüfter ausgefallen?
• Kein Bild.	• Sind der Videorecorder oder die anderen angeschlossenen Geräte eingeschaltet? • Sind die Kabel richtig angeschlossen? • Ist Fade angewandt worden? • Ist die Quelle korrekt eingegeben worden?
• Keine Farbe.	• Steht der Monochrom-Wahlschalter auf ON? • Wird nur das Signal "Y" anstelle des FBAS-Signals eingegeben? • Ist die Quelle korrekt eingegeben worden?
• Kein Ton.	• Ist Audio Fade-out angewandt worden? • Ist die Quelle korrekt eingegeben worden?
• Das Bild ändert sich nicht, selbst wenn der Überblendhebel im Mix/Wipe-Modus bewegt wird.	• Ist das gleiche Signal für die A-Seite und die B-Seite gewählt worden?

DEUTSCH

### Auf MX-Navi bezogene Probleme

Problem	Prüfpunkte
• Ein Menüposten für das Laden oder die Wiedergabe von Titeldaten ist ausgegraut, und es ist keine Operation möglich.	Das AG-MX70 ist nicht vom PC erkannt worden. Die folgenden Punkte überprüfen. • Ist das AG-MX70 eingeschaltet? • Sind AG-MX70 und PC über ein USB-Kabel korrekt verbunden? • Beträgt die Länge des USB-Kabels weniger als 3 m? Wenn noch immer keine Operation möglich ist, obwohl die obigen Bedingungen erfüllt sind, ist möglicherweise der USB-Treiber nicht richtig installiert worden. Führen Sie DrvUninstaller.exe im Ordner DrvUninstaller auf der Setup-CD-ROM aus, um den USB-Treiber zu löschen (dabei kann die Meldung "Cannot delete some files" angezeigt werden, was jedoch kein Problem darstellt), und installieren Sie dann den USB-Treiber erneut.
• Bildübertragung oder Auslesen ist durchgeführt worden, aber die Verarbeitung wurde gestoppt und die Meldung "AG-MX70 is not ready to transfer. Please check Power and connection, and try again." erscheint.	Wenn unmittelbar nach dem Einschalten des AG-MX70 oder nach der Durchführung von Änderungen an den Bildspeichereinstellungen die Anzeige "Loading..." auf dem LCD-Monitor erscheint, können keine Bilder übertragen oder eingefangen werden. Warten Sie, bis die Anzeige "Loading..." verschwindet, und versuchen Sie es noch einmal.
• Das Bild wechselt nicht auf DSK, selbst wenn eine DSK-Wiedergabeoperation durchgeführt wird.	Stellen Sie sicher, dass die DSK/Fade-Posten Key und Fill im DSK/Fade-Menü des AG-MX70 auf Title eingestellt sind.

# Störungsbeseitigung

---

## Auf MX-Navi bezogene Probleme

Problem	Prüfpunkte
•Die für DSK ON und DSK OFF der Titeldaten eingestellten Muster werden geändert.	Wenn das eingestellte Muster nicht für DSK verwendet werden kann, wird das Muster automatisch in ein anderes Muster geändert.
•Die Titeldaten sind aufgehoben worden, aber die Daten sind nicht vom Bildspeicher gelöscht worden.	Daten mit Schutzeinstellung werden nicht gelöscht, selbst wenn der Löschbefehl über das Menü des Hauptfensters ausgeführt wird. Um Daten mit Schutzeinstellung zu löschen, muss die Löschoperation vom Speicherstatusfenster aus durchgeführt werden.
•Die Tastenanzeige des Hauptfensters ist anormal.	In einer Windows 98-Umgebung mit bestimmten Grafikkarten kann die Tastenanzeige anormal werden. Der Betrieb dieser Software wird jedoch nicht beeinträchtigt, selbst wenn dieses Problem auftreten sollte. Das Problem lässt sich möglicherweise mit einer der folgenden Methoden beheben. <ul style="list-style-type: none"><li>•CAktualisieren Sie den Grafikkartentreiber auf die neueste Version.</li><li>•Klicken Sie auf "Erweitert" auf der Seite "Einstellungen" unter "Arbeitsplatz" → "Systemsteuerung" → "Anzeige", öffnen Sie die Seite "Leistungsmerkmale" im angezeigten Eigenschaften-Fenster, und stellen Sie die Hardwarebeschleunigung auf "Grundlegend" oder "Keine" ein.</li></ul>

# Technische Daten

---

## [ALLGEMEINES]

<b>Stromversorgung</b> : 220 V bis 240 V Wechselstrom, 50/60 Hz
<b>Leistungsaufnahme</b> : 52 W (ohne installiertes Sonderzubehör), 70 W (mit allem Sonderzubehör installiert)

 ist die Sicherheitsinformation.

<b>Betriebstemperatur:</b>	+ 5 °C bis 40 °C
<b>Betriebsluftfeuchtigkeit:</b>	Weniger als 80 % (relative Feuchtigkeit)
<b>Abmessungen (B × H × T):</b>	424 × 197 × 400 mm
<b>Gewicht:</b>	8,2 kg (ohne installiertes Sonderzubehör) 8,7 kg (mit allem Sonderzubehör installiert)

## [VIDEO]

<b>Videoformat:</b>	525 (NTSC)/625 (PAL) umschaltbar
<b>Quantisierung:</b>	Haupteingang: 9 Bit Externer Eingang (EXT): 8 Bit
<b>Interne Verarbeitung:</b>	4: 2: 2: 4 8 Bit (ON/OFF Umschaltung für Dynamic Rounding- Verarbeitung aktiviert) Key: 13,5 MHz Y: 13,5 MHz Pb/Pr: 6,75 MHz
<b>Signal-Rauschabstand:</b>	Komponentensignal, Y: Weniger als -54 dB Pb/Pr: Weniger als -52 dB FBAS-Signal, Y/C: Weniger als -50 dB
<b>Bandbreite:</b>	Haupteingang Y: 0.5 MHz bis 4.5 MHz (±1.0 dB) Pb/Pr: 0.2 MHz bis 2.0 MHz (+0.5 dB to -3.0 dB) Externer Eingang (EXT) Y: 0.5 MHz bis 4.5 MHz (±1.0 dB) Pb/Pr: 0.2 MHz bis 2.0 MHz (±1.0 dB)
<b>K-Faktor:</b>	Weniger als 1 %
<b>DG/DP:</b>	Weniger als 4 %/2°

## [AUDIO]

<b>Abtastfrequenz:</b>	48 kHz
<b>Quantisierung:</b>	Analoger Eingang: 20-Bit, Digitaler Eingang (Option): 24-Bit
<b>Frequenzgang:</b>	20 Hz bis 20 kHz (-1,0 dB bis +1,0 dB)
<b>Dynamikumfang:</b>	Mehr als 85 dB (analoger Ein-/Ausgang)
<b>Gesamtklirrfaktor:</b>	Weniger als 0,08 % (1 kHz)
<b>Übersprechdämpfung:</b>	Weniger als -70 dB (1 kHz, zwischen zwei beliebigen Kanälen)
<b>Headroom:</b>	20 dB/18 dB umschaltbar

# Technische Daten

---

## [VIDEO-EINGÄNGE/AUSGÄNGE]

<b>Komponenten-Eingangsbuchsen:</b>	BNC × 4 (Quellen 1/2/3/4) Y: 1,0 Vs-s, 75 Ω Pb/Pr (525): 0,525/0,757 Vs-s umschaltbar, 75 Ω Pb/Pr (625): 0,7 Vs-s, 75 Ω
<b>FBAS-Eingangsbuchsen:</b>	BNC × 8 (Quellen 1 bis 8), 1,0 Vs-s, 75 Ω
<b>YC-Eingangsbuchsen:</b>	Mini-DIN4 × 4 (Quellen 1/2/3/4) Y: 1,0 Vs-s, 75 Ω C: 0,286 Vs-s, 75 Ω (525)/0,3 Vs-s, 75 Ω (625)
<b>Buchse EXT (externer Eingang):</b>	BNC × 1 (Y/Pb/Pr), Analoge Komponentensignale Y: 1,0 Vp-p, 75 Ω Pb/Pr (525): 0,757 Vs-s, 75 Ω Pb/Pr (625): 0,7 Vs-s, 75 Ω Key: BNC × 1, 1,0 Vs-s, 75 Ω Analoge FBAS-Signale (Genlock möglich)
<b>G/L-Eingangsbuchse:</b>	BNC × 1 (mit Durchschleifkonfiguration), 1,0 Vs-s, 75 Ω FBAS-Signal (Genlockwahl möglich über G/L, EXT-Key)
<b>Komponenten-Ausgangsbuchsen:</b>	BNC × 2 Y: 1,0 Vs-s, 75 Ω Pb/Pr (525): 0,525/0,757 Vs-s umschaltbar, 75 Ω Pb/Pr (625): 0,7 Vs-s, 75 Ω
<b>FBAS-Ausgangsbuchsen:</b>	BNC × 2, 1,0 Vs-s, 75 Ω
<b>YC-Ausgangsbuchsen:</b>	Mini-DIN4 × 2 Y: 1,0 Vs-s, 75 Ω C: 0,286 Vs-s, 75 Ω (525)/0,3 Vs-s, 75 Ω (625)
<b>Vorschau-Ausgangsbuchse:</b>	BNC × 1, 1,0 Vs-s, 75 Ω
<b>Voreilende Referenzeingangsbuchse:</b>	BNC × 1 (mit Durchschleifkonfiguration), 75 Ω, FBAS-Signale Sync: 0,286 Vs-s (525)/0,3 Vs-s (625) Burst: 0,286 Vs-s (525)/0,3 Vs-s (625)

## [AUDIO-EINGÄNGE/AUSGÄNGE]

<b>Audio-Eingangsbuchsen (L/R):</b>	XLR × 4 Sätze, +4/0/-3 dBu umschaltbar, 10 kΩ, symmetrisch
<b>AUX-Eingangsbuchsen (L/R):</b>	RCA × 2 Sätze, -10 dBv, 10 kΩ, unsymmetrisch (AUX2 umschaltbar mit MIC)
<b>Mikrofon-Eingangsbuchse:</b>	M6 × 1, -60 dBv, 2 kΩ, unsymmetrisch (umschaltbar mit AUX2)
<b>Audio-Ausgangsbuchsen (L/R):</b>	Programm 1: XLR × 1 Satz, +4/0/-3 dBu umschaltbar, 47 Ω, symmetrisch Programm 2: RCA × 1 Satz, 10 dBv, 47 Ω, unsymmetrisch
<b>Kopfhörer-Ausgangsbuchse:</b>	M6 × 1, 8 Ω, unsymmetrisch

# Technische Daten

---

## [SONSTIGE ANSCHLÜSSE]

<b>Editor:</b>	9-polige D-Sub-Buchse, RS-422A/232C umschaltbar RS-422A-Protokoll; GVG/Sony umschaltbar
<b>Anschließbarer Editor:</b>	Panasonic: AG-A850 SONY: BVE-2000, BVE-910, PVE-500
<b>Kontrolllampenausgang:</b>	9-polige D-Sub-Buchse, offener Kollektor × 8 Kanäle Kollektorstrom: Weniger als 50 mA, Maximale Spannung: 35 V Gleichstrom
<b>GPI:</b>	BNC × 1, Kontakterzeugung
<b>USB:</b>	Typ-B-Anschluss × 1, USB Ver.1.1 (Kabellänge: max. 3 m)

## [SDI] (Option)

<b>Video-Eingangsbuchsen:</b>	BNC × 4 (Eingänge 1/2/3/4), SMPTE 259M-C
<b>Video-Ausgangsbuchsen:</b>	BNC × 1, SMPTE 259M-C
<b>Audio-Eingangsbuchsen:</b>	Eingebetteter Ton(Kanäle 1/2)
<b>Audio-Ausgangsbuchsen:</b>	Eingebetteter Ton (Kanäle 1/2)

## [ZUBEHÖR]

<b>Stromkabel (für Kontinentaleuropa).....</b>	<b>1</b>
<b>(für Großbritannien) .....</b>	<b>1</b>
<b>Bedienungsanleitung.....</b>	<b>1</b>
<b>MX-Navi Installations-CD.....</b>	<b>1</b>
<b>Garantiekarte .....</b>	<b>1</b>