

Kalypso

ビデオプロダクションセンター

ユーザーマニュアル



ソフトウェアバージョン 10.1

071061810

the most watched worldwide

グラスバレー連絡先

地域	電話	Fax	郵送先	ウェブサイト
北アメリカ	(800) 547-8949 サポート : 530-478-4148	営業 : (530) 478-3347 サポート : (530) 478-3181	Grass Valley P.O. Box 599000 Nevada City, CA 95959-7900 USA	www.thomsongrassvalley.com
太平洋沿岸諸国	+852-2585-6688 サポート : 852-2585-6579	+852-2802-2996		
英国、アジア、中近東	+44 1753 218 777	+44 1753 218 757		
フランス	+33 1 45 29 73 00			
ドイツ、その他ヨーロッパ諸国	+49 6150 104 782	+49 6150 104 223		

Copyright Thomson Broadcast and Media Solutions All rights reserved.

グラスバレーのウェブサイト

ウェブサイト www.thomsongrassvalley.com で、下記が提供されています：

ユーザーのためのオンライン参考資料 – 現行バージョン製品のカタログ、パンフレット、データシート、ご注文案内、プランガイド、マニュアル、及びリリースノートを、pdf フォーマットでダウンロードすることができます。

よくあるご質問のデータベース – よくあるご質問 (FAQ) データベースを検索することにより、問題やトラブルシューティングへの解決方法を見つけることができます。

ソフトウェアのダウンロード – ソフトウェアの更新、ドライバー、及びパッチをダウンロードすることができます。

目次

まえがき	15
このマニュアルについて	15
標準資料セット	15
その他の資料	16
1 章 システム概要	17
はじめに	17
Kalypso Classic の特徴	17
4-M/E Kalypso Classic の標準機能	17
4-M/E Kalypso Classic のオプション	18
2-M/E Kalypso Classic の標準機能	19
2-M/E Kalypso Classic のオプション	19
Kalypso HD の特徴	20
4-M/E Kalypso HD の標準機能	20
4-M/E Kalypso HD システムのオプション	20
2-M/E Kalypso HD システムの標準機能	21
2-M/E Kalypso HD システムのオプション	22
Kalypso Duo の特徴及びオプション	22
外部インターフェイスのサポート	22
システムコンポーネント	22
コントロールサーフェイス	23
4-M/E Kalypso システム	25
4-M/E メインパネル	25
メニューパネル	28
ローカル Aux パネル	32
リムーバブルメディアドライブ	33
2-M/E メインパネル	33
1-M/E メインパネル	37
コントロールパネルのオプション	39
リモート Aux パネル	39
ショットボックスのオプション	41
Kalypso Classic ビデオプロセッサフレーム	42
4-M/E Kalypso Classic ビデオプロセッサフレーム	42
2-M/E Kalypso Classic ビデオプロセッサフレーム	44
Kalypso Classic M/E モジュールコントロールのアサインメント	47
Kalypso HD/Duo ビデオプロセッサフレーム	48
Kalypso ビデオプロセッサ電源装置	50
ビデオプロセッサフレームのオプション	51
スティルストアオプション	51
トランスフォームエンジンオプション	51
Kalypso の設備例	53
機能概要	54
Kalypso のシステムコントロール	54
ビデオ信号の流れ	57
Kalypso Classic システムの信号の流れ	58
Kalypso HD システムの信号の流れ	59

2 章一 概念	61
はじめに	61
Kalypso システム構成の概要	61
エンジニアリングセットアップ	62
スウィートプレファレンス	62
ユーザープレファレンス	63
スウィート及びユーザープレファレンスのプロファイル	63
信号ルーティング	64
入力とソース	64
ソース定義	64
ソースのボタンマッピング	65
ソースネーム	65
ソースパッチング	66
ソースメモリー	66
バス及びクロスポイント	66
シフトされたソース及びシフトプレファレンス	67
ミックス / エフェクト (M/E)	69
リエントリー	70
オルタネートバス及びデリゲーション	70
ユーティリティーバス	70
エフェクトセンド	71
出力	71
出力のマッピング	72
Aux バス	72
使用ポイント	72
トランジション	73
カット	74
ミックス	74
ミックススルービデオ	74
ノンアディティブミックス及びフルアディティブミックス	74
ワイプ	75
その他のワイプパターンジェネレーターの使用法	75
プリセットブラック	76
トランジション速度	76
フリップフロップバックグラウンドバス	76
ルックアヘッドプレビュー	76
現スタック及び次スタック	77
キープライオリティーとトランジション	77
キーイング	77
マットフィルキーの例	78
ビデオシェイピング	79
キー制御信号の調整	80
クリップアンドゲイン	80
ハイゲイン、ローゲイン、及びユニティゲイン	80
クリップハイ及びクリップロー	81
S-シェイプトキー信号	82
追加のキーイング コントロール	82
キーインバート	82
ボーダーライン	83
マスキング	83
オパシティ (不透明さ)	83
キー配置	83
キーサイズ	83

コアリング	84
ショーキー	84
リニアキー	84
固定及び調節可能なリニアキー	85
ルミナンスキー及びセルフキー	86
クロマキー	87
1 次及び 2 次カラー抑制	88
フレア抑制	88
クロマキーシャドウジェネレーター	88
プリセットパターン	89
スプリットキー	89
正しく形成されたビデオ及び不適当に形成されたビデオ	90
E-MEM (エフェクトメモリー)	93
ワークバッファー	93
キーフレーム	94
エフェクトレジスター、ワークバッファー及びカレントエフェクト	94
バンク及びレジスター	96
マルチプルキーフレーム及びタイムライン	96
エフェクトディゾルブ	97
エフェクトシーケンス	99
E-MEM レベル	99
マスタータイムライン及びマルチレベルのキーフレームエフェクト	101
E-MEM レベルの数及びサブレベルの数	102
オートリコール及びエフェクトレベル	103
ディフォルトキーフレーム	103
ソースメモリー	104
ワークバッファー、E-MEM 及びソースメモリー	104
ソースメモリーの構成	105
ディフォルトソースメモリー及びファクトリーディフォルト ソースメモリー	108
3-D デジタルエフェクトの概念	108
移動 (トランスレーション) 及び変換 (トランスフォーメーション)	108
軸の位置	110
ソース及びターゲットスペース	110
ポストトランスフォームスペース	112
フロント / バック、ニア / ファー	113
変換番号付けシステム	113
スクリーン座標	113
スピンとローテーションの関係	115
パスの制御	116
パス	116
パスベクトル	117
ベクトル値	118
テンションコントロール	118
コンティニューイティコントロール	119
バイアスコントロール	121

3 章 システム操作	123
はじめに	123
メインパネルの概要	124
4-M/E メインパネル	124
2-M/E メインパネル	125
デリゲーション	125

オートマテックサブパネルデリゲーション	126
M/E キーヤーマニュアルデリゲーションボタン	127
複数のキーヤーデリゲーション	127
サブパネルマニュアルデリゲーションボタン	127
素早いデリゲーション	128
ソース選択バスのデリゲーション	128
DPOP 及び SPOP メニューデリゲーション	128
バンクデリゲーション (2-M/E メインパネルのみ)	129
メニューパネルの概要	130
メニューパネルの解説	130
タッチスクリーン	130
メニュー選択	130
ソフトノブ	131
メニュー画面の構成とコンポーネント	132
データパッド及びタッチボタン	132
メニュートップライン	133
メニューカテゴリー選択	133
デリゲーショングループ	133
パラメーター制御エリア	134
数値キーパッド	134
英数字キーパッド	135
スクローリングリスト	135
メニューとパネルの相互作用	136
パワーアップ	137
NV メモリー更新の待ち時間	139
デフォルトキーフレーム	139
ボタンマッピング	141
ローカルパネル用ファクトリーデフォルトのボタンマッピング	141
ソースボタンマッピング	141
ローカルパネルのソースボタンマッピング	142
リモート Aux パネルのソースボタンマッピング	144
Aux バスデリゲーションボタンのマッピング	146
ローカル Aux パネルデリゲーションボタンをマッピングするには :	146
リモート Aux パネルデリゲーションボタンをマッピングするには :	146
ソースパッチング	147
ソースネーム及びソースパッチング	147
ネームディスプレイの階層構造	148
ネーミングガイドライン	148
エフェクトポータビリティのためのソースパッチングの使用	150
ソースパッチングの手順	151
3色ソースネームディスプレイの設定	152
ファイル操作	153
機能	153
はじめに	153
ファイルタイプの拡張子	154
Kalypso ドライブへのアクセス	154
ファイル保存機構	155
Zip ディスクのフォーマット	155
ファイルオペレーションメニュー	157
ファイルのコピー / 貼り付け	158
ファイルの移動	159
デリセットアップのセーブ - ロードメニュー	160
プレファレンス、ソースメモリーまたはプロファイルファイルを 保存するには :	160

プレファレンスまたはソースメモリーファイルをロードするには :	161
プロファイルメニュー	161
プロファイルのロード	163
エンジニアリングセットアップのセーブ - ロードメニュー	164
EIC ログイン	164
EIC ログインのショートカット	166
E-MEM のセーブ - ロードメニュー	167
R-MEM のセーブ - ロードメニュー	168
システム制御の概念	168
トランジション	170
マニュアルトランジション	170
レバーアームトランジションを実行するには	171
オートトランジションを実行するには	171
E-MEM トランジション	172
E-MEM トランジションの規則	172
バックグラウンド E-MEM トランジションを組み立てるには :	173
キーヤー E-MEM トランジションを組み立てるには :	174
E-MEM トランジションの長さを変更するには :	174
要素が E-MEM でトランジションするのを防ぐには :	175
通常のテクニックに戻るには :	175
ミックススルービデオトランジション	176
時間値の入力	177
基本的な E-MEM レジスターの操作	179
レジスターのリコール	179
同じバンクでレジスターをリコールするには	179
異なるバンクからレジスターをリコールするには	179
現在のレジスターをクリアするには	179
エフェクトを実行するには	180
シーケンス	180
レジスターのシーケンスをランするには	180
レジスターのシーケンスを再生するには	180
シーケンスを中断するには	180
基本的なエフェクトの編集	181
キーフレームの挿入	181
キーフレーム上での挿入	181
パスでの挿入	182
キーフレームの削除	184
キーフレームの回復	185
キーフレーム持続時間の編集	185
キーフレーム持続時間の表示	185
新しいキーフレームの持続時間の変更	185
既存のキーフレームの持続時間の修正	186
KF 持続時間のデフォルトをキーパッドに回復する	187
モディファイオール操作	187
ラン修正	188
パスコントロールの編集	189
エフェクトでパスコントロールの値を変更するには :	189
一般的なカーブのヒント	190
パス値のカット及び貼り付け	191
スムーズパスウィンドアップの制御	191
エフェクトでのソースホールド	192
新しいエフェクトでソースホールドを設定するには	192
既存のエフェクトでソースホールドを設定するには	193
エフェクトの再使用	193

バックグラウンドマット	194
マットパネルコントロール	196
マットメニューコントロール	197
スプリットキー	200
キーヤープライオリティ（優先順位）	201
クロマキー操作に関する注記	204
はじめに	204
オートセットアップ	204
マニュアルクロマキー調整	206
キーヤーメニュー及びデリゲートキーヤーへのアクセス	207
一次カラーの抑制	207
キーコントロール	210
二次カラーの抑制	211
他のクロマキーコントロール	213
パターンミックス	214
M/E コピー / スワップ	215
バスリンキング	218
概要	218
例	218
バスリンキングメニュー	219
バスピッカー	220
ソースアソシエーション	221
リンクの管理	221
ショートカットメニュー	222
全リンクメニューの表示	224
バスリンキングの操作	224
ソースの置き換え	224
バスペアの規則	225
マシンコントロールの操作	225
機器制御のデリゲーション	226
マシンコントロールのコマンド	226
基本的なコマンド	226
クリップまたは VTR のジョギング	226
クリップの選択及びロード	227
デリゲーションの変更	227
ギャングロール	227
外部機器の E-MEM コントロール	228
はじめに	228
構成	229
操作	230
タイムコード入力	230
同一キーフレームでの複数イベント	231
タイムラインイベント情報及びワークバッファー値	231
例	231
ルーターインターフェイスの操作	239
はじめに	239
特徴	240
ローカル Aux パネルルーターインターフェイスの操作	240
コントロール	241
操作	241
ダイレクトルーターグループの選択	242
メインパネルルーターインターフェイスの操作	243
コントロール	243
操作	244

メニューパネルルーターインターフェイスの操作	244
R-MEM	247
はじめに	247
特徴	247
R-MEM メニュー操作	248
R-MEM の E-MEM 制御	250
はじめに	250
E-MEM Prefs のアサインメント	251
メインパネルで R-MEM をラーン	251
既存の E-MEM レジスターで R-MEM を変更する	252
R-MEM レジスターのロード	252
空の R-MEM キーフレーム	252
スタイルストアオプションの操作	253
一般情報	253
スタイルストアシステムの概要	253
メニューコントロールに基づいた出力	253
キャッシュの管理	254
アイテム番号、ストレージ位置及びフォルダー	254
ポジション、クロップ及びフェンスレコード	255
ソース選択及びビデオキーペア	255
シェイプト及びアンシェイプトスタイルストアビデオ	255
スタイルストアの設定	256
プレビュー及びキャプチャー	256
クリップキャッシュのオプション	256
Kalypso Classic のクリップキャッシュ	256
Kalypso HD/Duo のクリップキャッシュ	256
画像ファイルサイズ及びディスク管理	257
Kalypso Classic の画像ファイルサイズ及びハードディスク管理	257
Kalypso Classic のキャッシング時間	257
HD/Duo の画像ファイルサイズ及びハードディスク管理	258
HD/Duo のスタイルストアキャッシュ容量	259
HD/Duo のキャッシュロードおよびディスク保存時間	260
フェンス画像保存及びロード時間	261
スタイルストアメニュー	263
操作	263
フォルダーの選択	264
フォルダーの作成	265
プレビュー	267
入力ソースの選択	268
静止画のキャプチャー及び保存	268
クリップのレコード及び保存	270
クリップのビギン及びエンドポイントをマークする	272
クリップブレイバックのルーピング	273
スタイルストアメニューでスタイルストア出力にアイテムをロードする	274
クリップ及びキャッシング	275
マシンコントロールサブパネルの制御	275
スタイルストアアイテムの複製	276
キャッシュの管理	276
ディスクの管理	277
スタイルストアの E-MEM 操作	278
スタイルストアファイル転送	280
ファイルオペレーションでのファイルのコピー	281
スタイルストアファイルの名前変更	281
ファイルオペレーションでのフォルダーのコピー	282

スタイルストアフォルダーブラウザーのコピー	282
スタイルストアローダー	282
FTP ファイル転送	283
トランスフォームエンジンオプション操作	283
トランスフォームメニュー	283
デリゲーションマトリックス及びエフェクトセンド	284
トランスフォームエンジンのアベイラビリティ管理	285
ページターンのトランジションエフェクト	286
入力されるキーページターン	286
キーページターンで出る	287
ページターンペアエフェクト	287
キューブエフェクトの作成及びイージーキューブの使用	287
ショットボックスオプションの操作	291
はじめに	291
機能	291
操作	291
ショットボックスのリセット	292
デリゲーションボタン	292
ページボタン	292
レジスターボタン	293
ランボタン	293
リードアウトディスプレイ	294
バージョンディスプレイ	294
ダブルテイクオプションの操作	295
はじめに	295
ダブルテイク使用の許可	296
M/E モードメニュー、スプリット M/E	296
スプリットモード	296
メインパネルのコントロール	297
メインパネルでの M/E パーティションのデリゲーション	297
ソース選択	297
トランジションサブパネル	298
M/E E-MEM サブパネル	299
マスター E-MEM サブパネル	299
分割された M/E E-MEM レジスターのディスク保存	300
M/E コピー	300
分割された M/E 及び E-MEM コントロール	300
パーティションバウンダリー	300
分割された M/E E-MEM レベルのアサインメント	300
E-MEM Prefs メニュー	301
リソースシェアリング	305
はじめに	305
共同的なリソースシェアリング	305
独立したリソースシェアリング	306
スイート	307
コントロールサーフェイス	308
ご希望のリソース	309
ロジカル Aux バス	310
リモート Aux パネル	310
外部コントロールポイント	310
リソースシェアリングの設定	311
準備	311
ワークシートの準備	311
コントロールサーフェイスの設定	312

各スイートプレファレンスのデフォルト設定	316
User Prefs をコントロールサーフェイスで使用のための設定	318
リソースシェアリングの使用	319
エンジニアリングセットアップのアドバイス	319
リソースシェアリング環境で作業を始める	320
一時的なリソース獲得及び解放	321
一時的な獲得 vs. 希望の獲得	321
リソースシェアリング及びメインパネルソース選択	321
リソースシェアリング及びメニューパネルの操作	321
リソースシェアリング及び Kalypso スティルストア	322
スティルストアキャッシュの操作	322
リソースシェアリング及び E-MEM の操作	323
リソースシェアリング及びバスリンクング	323
リソースシェアリング及び 1-M/E メインパネル	324
リソースシェアリング及びエマージェンシーバイパスオプション	324
他のスイートへのコントロールサーフェイスのログイン	324
ネットワークセキュリティの増強	324
マクロ	326
はじめに	326
マクロの記録	326
マクロの再生	327
マクロの添付	327
メインパネルのマクロサブパネル	328
マクロボタン機能の要約	328
マクロメニュー	330
マクロの使用	330
マクロ M/E 及びキーヤー列のデリゲート	330
メインパネルでのマクロの記録	330
メインパネル上の代替ボタンでのマクロの記録	331
メニューパネルのマクロボタンでのマクロの記録	331
ディレーの挿入	331
マクロレジスターの再生	331
メニューパネルを使用しマクロをパネルボタンに添付	332
メニューを使用してマクロをパネルボタンに添付	332
添付されたマクロの再生	332
マクロ添付の削除	333
メインパネルでマクロに追加	333
メインパネル上の代替ボタンでマクロに追加	333
メニューパネルでマクロに追加	333
メニューパネルでマクロを別のマクロに追加	334
マクロレジスターの保存	334
マクロレジスターのロード	334
複数のコピーまたはスワップ用にマクロを使用	335

4 章ー 1-M/E パネルビルトインメニュー 337

はじめに	337
1-M/E ビルトインメニューの特徴	337
別のメニューパネルでの DPOP	338
メニュー/ジョイスティックデリゲートサブパネル	338
ビルトインメニューのデリゲーション及びナビゲーション	339
有効的なメニューデリゲーションの組合せ	340
アクティブジョイスティックのデリゲーション	340
ビルトインメニューの配置及び一般機能	341

現パラメーター値の表示	342
メニュー構造	343
ワイブメニュー	343
ワイブトップメニュー	343
ワイブディレクションメニュー	344
ジェネレーターセレクトメニュー	345
コンプレックスワイブジェネレーターアジャストメニュー	345
ワイブポジショナーモードメニュー	347
ワイプロテーションモードメニュー	347
ワイブモジュレーションウェーブフォームメニュー	348
キーヤーワイブジェネレーターアジャストメニュー	348
キーヤーボックスジェネレーターアジャストメニュー	348
ドロップシャドーメニュー	349
ドロップシャドートップメニュー	349
ドロップシャドークロップメニュー	349
マスクメニュー	350
マスクトップメニュー	350
キーヤーメニュー	351
キーヤートップメニュー	351
キータイプメニュー	351
キーヤーコントロール	352
クロマキーアジャストメニュー	353
エフェクトセンドセレクトメニュー	354
ボーダーラインメニュー	354
カレント及びネクストプライオリティメニュー	355
マットメニュー	356
マットトップメニュー	356
マット使用ポイントデリゲーションメニュー	357
ウォッシュジェネレーターセレクトメニュー	357
バックグラウンドウォッシュアジャストメニュー	358
エフェクトエディットメニュー	359
エフェクトエディットトップメニュー	359
付録 A—チュートリアル	361
基礎チュートリアル	361
はじめに	361
必要条件	362
スイート及びユーザー設定	362
スイートプレファレンス設定の変更	363
ユーザープレファレンス設定の変更	365
ユーザー及びスイートプレファレンスをプロファイルとして保存	367
プロファイルのローディング	370
Kalypso システムのクリア	371
エフェクトを Zip ディスクに保存する	374
保存されたエフェクトをリロードする	376
ソース選択及びバックグラウンドカット	377
ミックスバックグラウンドのトランジション	381
ワイブバックグラウンドのトランジション、トランジションプレビュー、	
ワイブボーダー	384
基本的なキーイング	393
キートランジション	400
キーボーダー及びオパシティ（不透明度）	403
プリセットパターン	407

基本キーフレームの編集チュートリアル	413
はじめに	413
必要条件及び範囲	413
準備	413
Kalypso システムをクリアする	413
2つのキーフレームエフェクトの組み立てと実行	414
既存のキーフレームの修正	417
新しいキーフレームの挿入	419
キーフレームのコピー	423
キーフレームの削除	424
異なるデュレーションでのキーフレームの挿入	425
 付録 B—スタイルストアローダー	429
はじめに	429
スタイルストアローダーを PC または Kalypso システムにインストール	430
PC の必要条件	430
インストールの手順	430
スタイルストアローダーを使用する	432
メインアプリケーションウィンドウ	433
Kalypso スタイルストア機器の選択	434
PC から Kalypso スタイルストアへの画像のダウンロード	435
Kalypso スタイルストアから PC への画像のアップロード	438
画像の再配置	439
画像をプレビュー	441
バックグラウンドマットの使用	441
画像をディスクに保存する	442
 用語解説	445
 索引	453

まえがき

このマニュアルについて

この *Kalypso* ユーザーマニュアルは、*Kalypso* システムのオペレーターのためにデザインされています。このマニュアルは、*Kalypso Classic*、*Kalypso HD* 及び *Kalypso Duo* システム用です。

標準資料セット

標準の *Kalypso* 資料セットは、下記の通り構成されます。

- ・ ユーザーマニュアル
- ・ リファレンスマニュアル
- ・ インSTALLATION & サービスマニュアル
- ・ リリースノート

Kalypso ユーザーマニュアルは、*Kalypso* ビデオプロダクションセンターに関するバックグラウンド的情報を含み、操作方法が解説されます。このマニュアルは、*Kalypso* について学びながら、またシステムの基本知識を深めるためにご使用になれます。

Kalypso リファレンスマニュアルは、*Kalypso* のパネルコントロール及びメニューに関する包括的で簡潔な情報を含みます。*Kalypso* のシステム制御に関する特定の機能を学ぶために、このマニュアルをご参照下さい。

Kalypso インSTALLATION & サービスマニュアルは、システムのインストール、構成及び管理に関する情報を含みます。

注釈 *Kalypso Classic* と *Kalypso HD/Duo* システムでは、異なるインストール & サービスマニュアルが配送されます。お客様のシステムタイプに合ったマニュアルをご使用下さい。

Kalypso リリースノートは、特定のソフトウェアバージョンでの新機能及びシステム改良に関する情報を含み、またソフトウェアのインストール手順も含みます。システム操作を開始する前に必ず、お客様の現システムソフトウェア用のリリースノートを確認して下さい。

その他の資料

Kalypso マシンコントロールインターフェイスインストール使用説明書は、KAL-IF-PROFILE 及び KAL-IF-VTR オプションと共に提供され、外部マシンコントロールソフトウェアのインストール及び構成に関する情報を含みます。

Kalypso エマージェンシーバイパスオプション使用説明書は、エマージェンシーバイパスオプションハードウェアと共に配送され、このオプションのインストール、構成及び操作に関する情報を含みます。

Kalypso/Zodiak プロトコルマニュアルは、カリプソシステムのインターフェイスをデザインするためにソフトウェア開発者やエンジニアにより使用されるものです。

システム概要

はじめに

Kalypso ビデオプロダクションセンターは単なるスイッチャーではありません。Kalypso システムは強力なデジタルビデオスイッチング、ミックス、E-MEM を伴ったキー機能を備えているだけでなく、その他の様々なプロダクション機器（例えば、ファシリティルーター、外部エフェクト、DDR など）の総合制御を可能にします。また、Kalypso ビデオプロダクションセンターは、ライブ制作やポストプロダクションの業務で要求される必要条件を満たすよう、柔軟に素早く再構成できるアーキテクチャとなっております。

現在、Kalypso システムには 3 種類のモデルがあります。SDTV ビデオのみをサポートする Kalypso Classic、ハイビジョンビデオと SDTV ビデオのどちらもサポートできる Kalypso HD、そして SDTV ビデオのみのサポートですが、ハイビジョンビデオと SDTV ビデオ両方のサポートへのアップグレードが可能な Kalypso Duo です。

Kalypso Classic システムは、HD と Duo システムとは異なったプロセッシングハードウェアを使用しており、異なったビデオプロセッサフレームとなっておりますが、すべてのシステムが同種のコントロールパネルを使用しています。

Kalypso Classic の特徴

4-M/E Kalypso Classic の標準機能

- ・ SMPTE 259M ビデオ及びキー
- ・ 16 のオートタイム入力（単一入力かビデオ / キーペアとして構成）
- ・ 8 つのタイムド出力（単一出力かはビデオ / キーペアとして構成）
- ・ 4 つの同一ミックスエフェクト（M/E）サブシステム（3M/E、1PGM PST）
- ・ 各 M/E バス列に 32 のソース選択ボタン
- ・ 各 M/E に 4 つのキーヤー、更に 各キーヤーにボーダーライン

- ・ 各 M/E にステータスディスプレイ
- ・ PGM PST 列のソースネームディスプレイは標準装備
- ・ 全てのキーバスでエフェクトセンドが可能（内部外部とも）
- ・ 無制限のリエントリー
- ・ ルックアヘッド、及びその他のプレビューモード
- ・ タッチスクリーンのメニューパネル
- ・ ソースネームディスプレイを標準装備したローカル Aux パネル
- ・ ディスクストレージ付き E-MEM (100 レジスター)
- ・ タリーモジュール (64 タリー接点)
- ・ VTR/DDR のシリアル制御 (BVW-75 プロトコル)
- ・ ルーターインターフェイス
- ・ ホットスワップ可能モジュール (電源装置を含む)
- ・ リソースシェアリング
- ・ マクロ

4-M/E Kalypso Classic のオプション

初めてのご購入の際、下記のオプションセットをパッケージに組み入れることができます。個々のオプションを購入することも可能ですので、後から Kalypso システムに加えて頂けます。Kalypso システムのオプションの中には、ハードウェアコンポーネントを含んでいるものもあり、また、ソフトウェアで使用可能となっているものもあります。

- ・ 入力モジュール (各 16 入力)、最大 80 入力まで
- ・ 出力モジュール (各 8 出力)、最大 48 出力まで
- ・ M/E 1、2、3 のソースネームディスプレイ
- ・ Chromatte アドバンスドデュアルクロマキーヤー : 2 つのフローティングクロマキーヤーが追加され、システムの中のどのキーヤーにでもアサイン可能。最大で 8 つのデュアルクロマキーヤー (トータル 16) をインストール可能
- ・ FlexiKey プログラマブルクリーンフィード : キーの代用で単一または複数の M/E を通して 2 つの独立プログラムのストリームが可能
- ・ トランスフォームエンジン : 3ch のデジタルトランスフォームエフェクト (ビデオ / キー) が可能となります。最大で 2 枚のトランスフォームエンジン (6ch) のインストールが可能
- ・ スプリットとミラー効果を備えた Kurl エフェクト

- ・ スーパースティル：8つの出力、アニメーション、ディスクストレージといった、先進のスティルストア機能が加わり、さらに PC へまたは PC からのイメージ転送用のスティルストアローダーアプリケーションも含まれます
- ・ クリップキャッシュ（スーパースティル用）：記憶容量が約 1800 フレームまで拡張
- ・ ダブルテイク：4-M/E システム内で 8 つの M/E パワーを生成し、単一の M/E で 2 つの完全に独立した M/E の合成作業が可能
- ・ イーサネット経由の PDR/PVS VDR チャンネルのマシンコントロール
- ・ イーサネット経由の VTR のマシンコントロール
- ・ タリーモジュールの追加で、更に 64 のタリー接点を追加
- ・ ビデオプロセッサの予備電源装置
- ・ メインパネルの予備電源装置
- ・ 24 及び 32 クロスポイントリモート Aux パネル
- ・ ショットボックス
- ・ エマージェンシーバイパス
- ・ ネットセントラル

2-M/E Kalypso Classic の標準機能

2-M/E Kalypso システムには、下記に挙げられた点を除いて、4-M/E Kalypso システムと全く同一の機能があります。

- ・ メインパネルにフル機能の M/E バンクと PGM PST バンクを装備
- ・ 各 M/E バス列に 24 の ソース選択ボタン
- ・ メインパネルに組み込まれたローカル Aux パネル機能

2-M/E Kalypso Classic のオプション

2-M/E Kalypso システムには、下記に挙げられた点を除いて、4-M/E Kalypso システムと全く同一のオプションがあります。

- ・ 最大 40 までの出力を供給する、出力モジュールの追加
- ・ デリゲーションによる M/E 及び PGM PST バンクからのアクセスで、最大 2 枚の追加 M/E モジュールのインストールが可能（この場合、クロスポイントモジュールが必要となります）

Kalypso HD の特徴

4-M/E Kalypso HD の標準機能

- ・ 720p/59.94 及び 60
- ・ 1080i/29.97、30 及び 25
- ・ 15 のオートタイム入力（単一入力かビデオ / キーペアとして構成）
- ・ 48 のタイムド出力（単一出力かビデオ / キーペアとして構成）
- ・ 4 つの同一ミックスエフェクト (M/E) サブシステム（3 M/E、1 PGM PST）,
- ・ 各 M/E バス列に 32 のソース選択ボタン
- ・ 各 M/E に 4 つのキーヤー、更に 各キーヤーにボーダーライン
- ・ YUV カラーコレクション
- ・ 各 M/E にステータスディスプレイ
- ・ PGM PST 列のソースネームディスプレイは標準装備
- ・ 全てのキーバスでエフェクトセンドが可能（内部のみ）
- ・ 無制限のリエントリー
- ・ ルックアヘッド、及びその他のプレビューモード
- ・ タッチスクリーンのメニューパネル
- ・ ソースネームディスプレイを標準装備したローカル Aux パネル
- ・ ディスクストレージ付き E-MEM(100 レジスター)
- ・ 64 のタリー出力
- ・ VTR/DDR のシリアル制御 (BVW 75 プロトコル)
- ・ ルーターインターフェイス
- ・ ホットスワップ可能モジュール（電源装置を含む）
- ・ リソースシェアリング
- ・ マクロ

4-M/E Kalypso HD システムのオプション

初めてのご購入の際、下記のオプションセットをパッケージに組み入れることができます。個々のオプションを購入することも可能ですので、後から Kalypso システムに加えて頂けます。Kalypso システムのオプションの中には、ハードウェアコンポーネントを含んでいるものもあり、また、ソフトウェアで使用可能となるものもあります。

- ・ 15 グループの入力を追加、最大で 90 入力まで
- ・ M/E 1、2、3 のソースネームディスプレイ

- Chromatte アドバンスドデュアルクロマキーヤー :2つのフローティングクロマキーヤーが追加され、システムの中のどのキーヤーにでもアサイン可能。最大で8つのデュアルクロマキーヤー(トータル16)をインストール可能
- FlexiKey プログラマブルクロンフィード :キーの代用で単一または複数の M/E を通して2つの独立プログラムのストリームが可能
- トランスフォームエンジン :3ch の デジタルトランスフォームエフェクト (ビデオ / キー) が可能となります。最大で2枚のトランスフォームエンジン (6ch) のインストールが可能
- スプリットとミラー効果を備えた Kurl エフェクト
- スーパースティル :8つの出力、アニメーション、ディスクストレージといった、先進のスティルストア機能が加わり、さらに PC へまたは PC からのイメージ転送用のスティルストアローダーアプリケーションも含まれます
- クリップキャッシュ (スーパースティル用): 記憶容量が 4.5GB に拡張
- ダブルテイク :4-M/E システム内で8つの M/E パワーを生成し、単一の M/E で2つの完全に独立した M/E の合成作業が可能
- RGB カラーコレクター
- イーサネット経由の PDR/PVS VDR チャンネルのマシンコントロール
- イーサネット経由の VTR のマシンコントロール
- ビデオプロセッサの予備電源装置
- メインパネルの予備電源装置
- 24 及び 32 クロスポイントリモート Aux パネル
- ショットボックス

2-M/E Kalypso HD システムの標準機能

2-M/E Kalypso HD システムは、下記に挙げられた点を除いて、4-M/E Kalypso HD システムと全く同一の機能があります。

- メインパネルにフル機能の M/E バンクと PGM PST バンクを装備
- 各 M/E バス列に 24 の ソース選択 ボタン
- 24 のタイムド出力 (単一出力またはビデオ / キーペアとして構成)
- メインパネルに組み込まれたローカル Aux パネル機能

2-M/E Kalypso HD システムのオプション

2-M/E Kalypso システムには、下記に挙げられた点を除いて、4-M/E Kalypso システムと全く同一のオプションがあります。

- ・ 2 - 3 M/E アップグレード (2-M/E から 3-M/E へ、または 3-M/E から 4-M/E システムへ)
- ・ 2 - 4 M/E アップグレード (2-M/E から 4-M/E システムへ)

Kalypso Duo の特徴及びオプション

Kalypso Duo システムは、SD リゾリューションでのみ動作する点を除けば、Kalypso HD システムと全く同じです。Kalypso Duo は 525/59.94 及び 625/50 ビデオをサポートしています。

- ・ Kalypso Duo システムは、KAL-UPG-DUO-HD-S ソフトウェアをご購入、インストール頂くことにより、標準の Kalypso HD システム (SD と HD の両フォーマットをサポート) へのアップグレードが可能です
- ・ Kalypso Duo システムは、エマージェンシーバイパスオプションもサポートしています

外部インターフェイスのサポート

全ての Kalypso システムは、下記のコントロールインターフェイスと様々な外部機器をサポートしています：

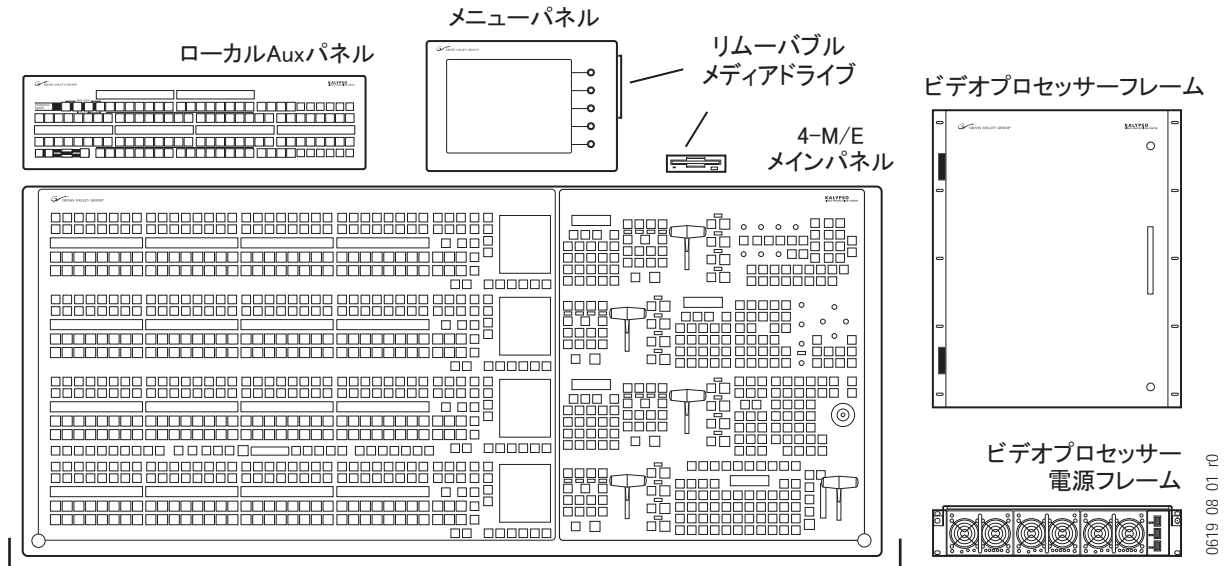
- ・ GPI 入力及び出力
- ・ タリー (コンタクトクロージャ)
- ・ ペリフェラルバス II プロトコル
- ・ ファシリティルーター
- ・ CPL を含む外部デジタルエフェクトシステム
- ・ デジタルディスクレコーダー
- ・ ビデオテープレコーダー
- ・ キャラクタージェネレーター
- ・ スティルストア

システムコンポーネント

Kalypso システムは、複数のコントロールパネル、ビデオプロセッサースラフフレーム、ビデオプロセッサ電源装置、及びリムーバブルメディアドライブを含む、コントロールサーフェイスで構成されています。標準の 4-M/E システムコンポーネントと、また 2-M/E システム

にも共通するコンポーネントが数点、[図 1](#) に示されています。[図 1](#) 中の標準の 4-M/E システムコンポーネントの多くは、2-M/E システムと同一です。リモート Aux パネル及びアクセサリサテライトパネルはオプションで用意されています。

図 1. 4-M/E Kalypso システムコンポーネント

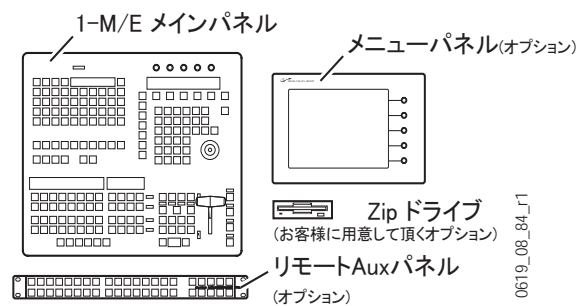
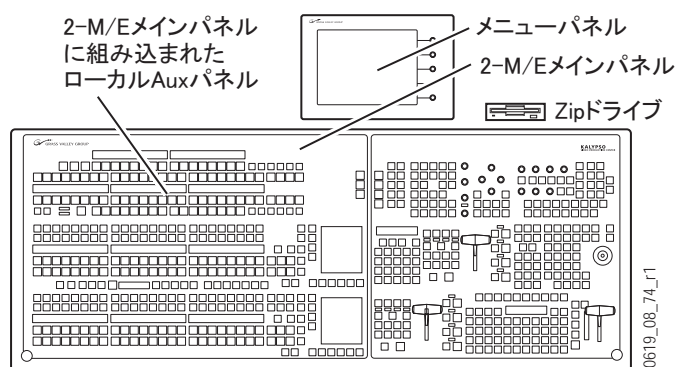
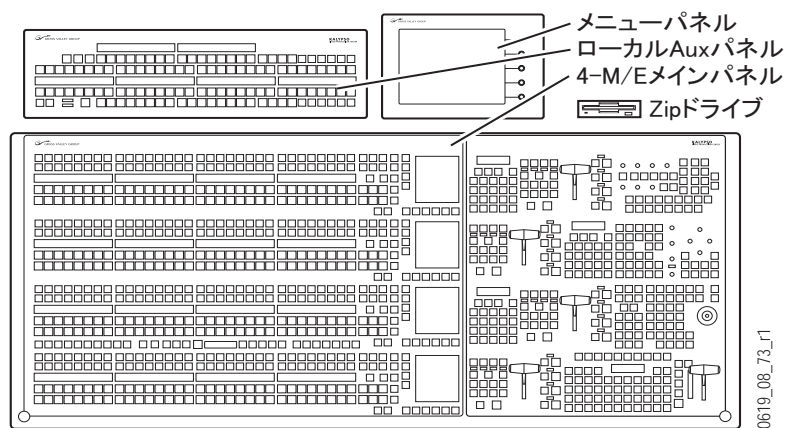


コントロールサーフェイス

Kalypso コントロールパネルのモジュラーデザインは、多様な環境下でのコンポーネントパネルの取り付けや、特殊なアクセサリコントロールパネルの追加を可能にする柔軟性を備えております。単一のオペレーターが利用できる 1 群のパネルは、コントロールサーフェイスと呼ばれています。場合によっては、一つの Kalypso ビデオプロダクションセンターには、複数のコントロールサーフェイスが存在することもあり、複数のオペレーターが、一部または全般にわたって Kalypso システムを制御することが可能です。

一つのコントロールサーフェイスには、メインパネルとメニューパネルの少なくとも 2 つのコンポーネントで構成されています。4-M/E には、別にローカル Aux パネルがある一方で、2-M/E にはローカル Aux サブパネルがメインパネルに組み込まれています。1-M/E コントロールサーフェイスは、アクセサリワークステーションとして、4-M/E または 2-M/E メインパネルと共に操作するようデザインされています ([図 2](#))。

図 2. Kalypso コントロールサーフェイス

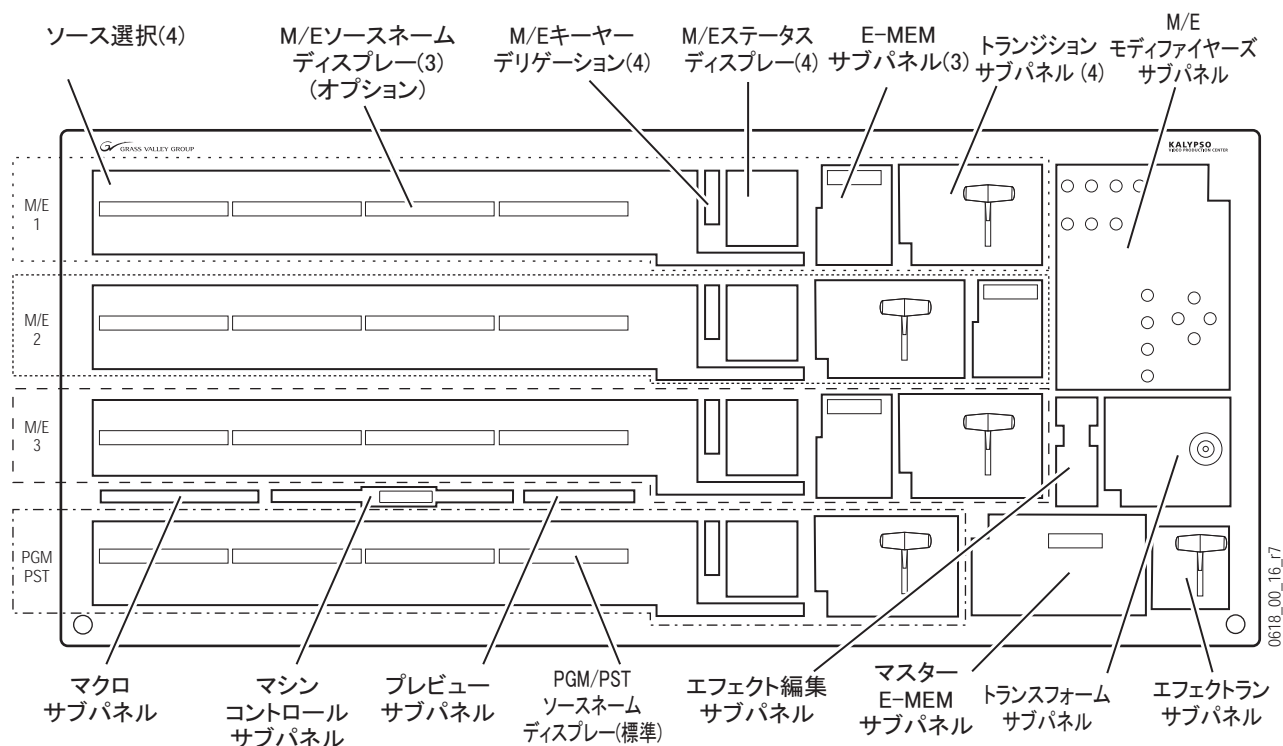


4-M/E Kalypso システム

4-M/E メインパネル

メインパネルには、Kalypso システムのリアルタイムボタン、ノブ、レバーアームコントロールがあります。このパネルは、コントロールに関連する数グループに分かれたサブパネルで編成されています (図 3)。

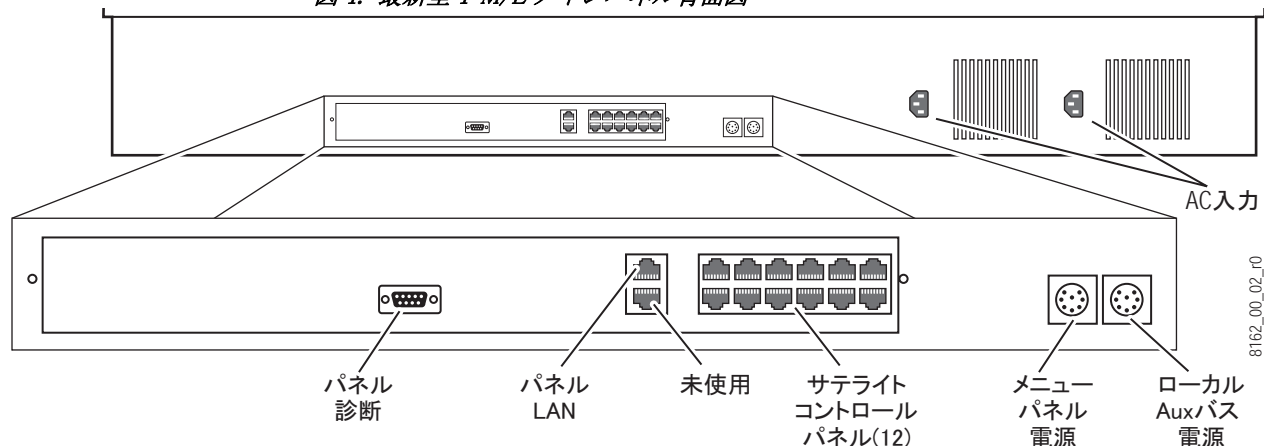
図 3. Kalypso 4-M/E メインパネル



Kalypso コントロールサーフェイスの Kalypso プロセッサ及びその他のコンポーネントへの接続はメインパネル背面にあります (図 6)。

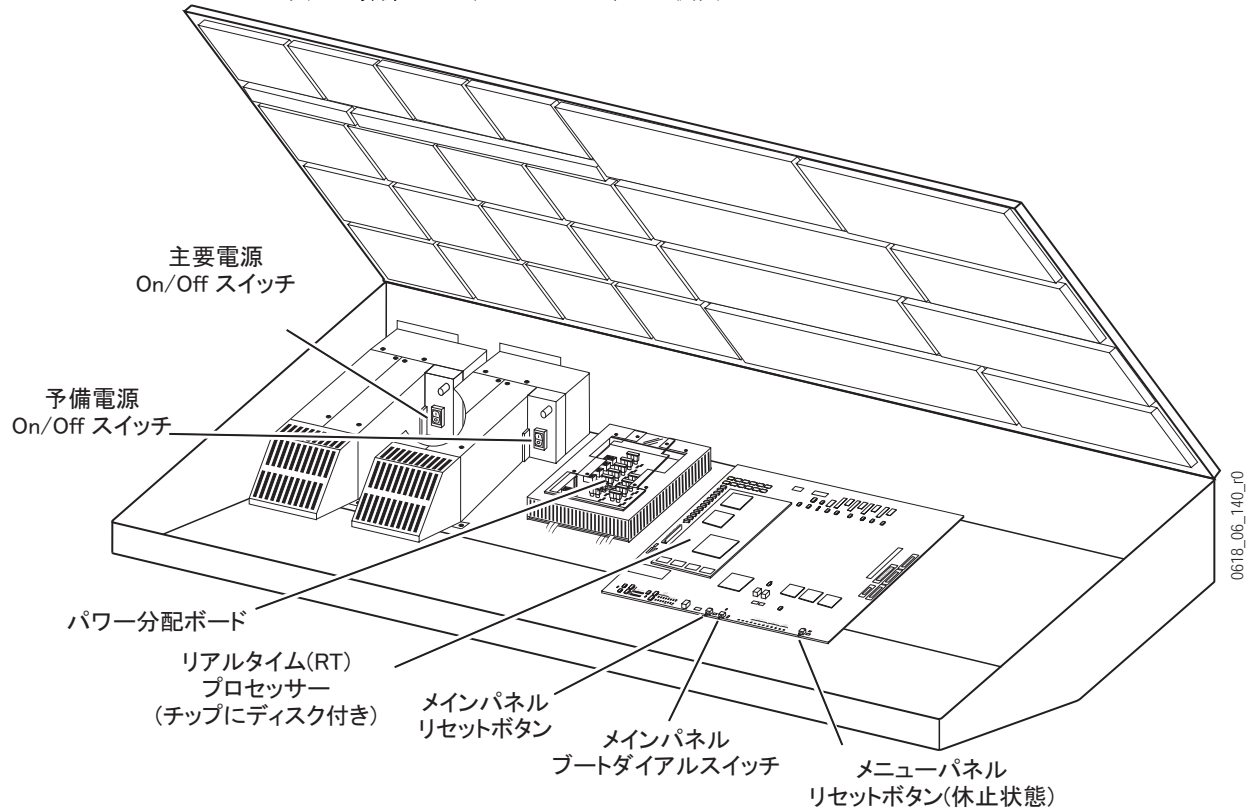
4-M/E メインパネルには 2 種類のモデルが存在します。このマニュアル出版時点での最新型デザインは、[図 4](#) に示されている接続となっています。このモデルのメインパネルは、エンハンスドメニューパネルと共に操作されます。

図 4. 最新型 4-M/E メインパネル背面図



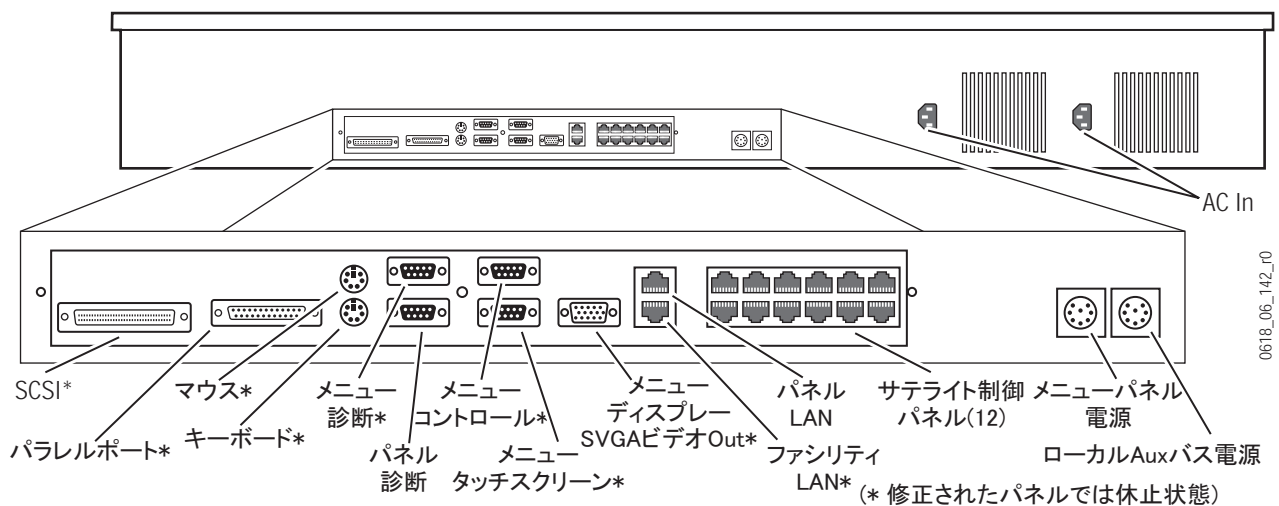
メインパネルの電源スイッチと メインパネルのリセットボタンは、メインパネルのトップを持ち上げることでアクセスできます ([図 5](#))。予備電源装置は、オプションとしてパネル内部にインストールが可能です。メインパネルは メニューパネルとローカル Aux パネルへ電源を供給します。

図5. 最新型4-M/Eメインパネル内側図



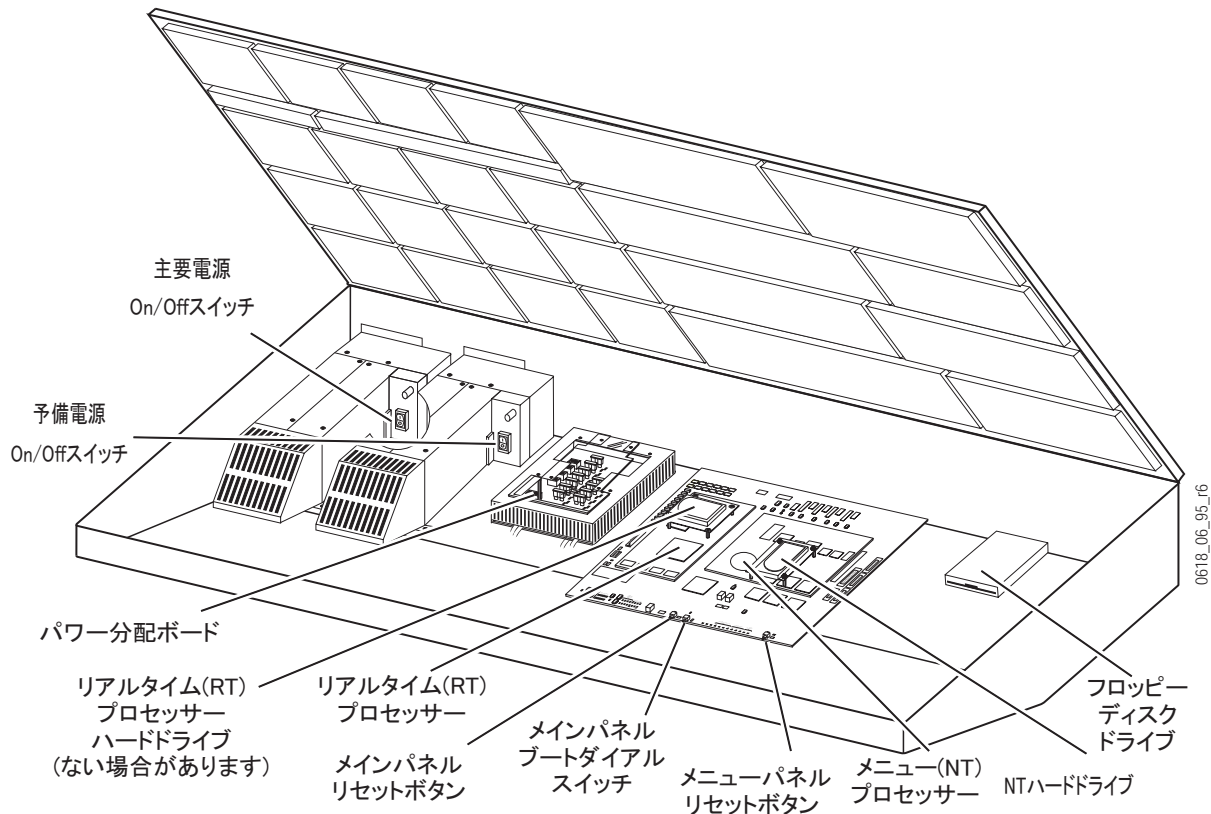
旧型 4-M/E メインパネルには、オリジナルの Kalypso メニューパネルと共に使用されるコネクタが追加されています (図 6)。もしこのモデルが エンハンスドメニューパネルで操作できるように修正されている場合は、指定のコネクタは休止状態にあります。

図6. 旧型4-M/Eメインパネル背面図



旧型メインパネルの電源スイッチ、リセットボタン、フロッピードライブはメインパネルの中にあります(図7)。

図7. 旧型4-M/E メインパネル内側図



旧型のメインパネルにインストールされた機器の実際の配置と種類は、製造年月日によって違ってまいります。旧型のデザインによって、リアルタイム (RT) プロセッサーと共にハードディスクを使用したものと、チップハードウェアでディスクを使用したものがあります。また、ドライブがプロセッサーボードに取り付けられている場合と、別々のブラケットにある場合があります。エンハンスドメニューパネルで操作できるように修正されている場合、不必要なハードウェアは取り除かれており、背面のコネクターが休止状態となっております。

関連設備にかかわらず、どの機種 of Kalypso システムも、最新モデルのシステムにフロッピーディスクドライブがない点を除けば、一般的には全く同じように動作します。

メニューパネル

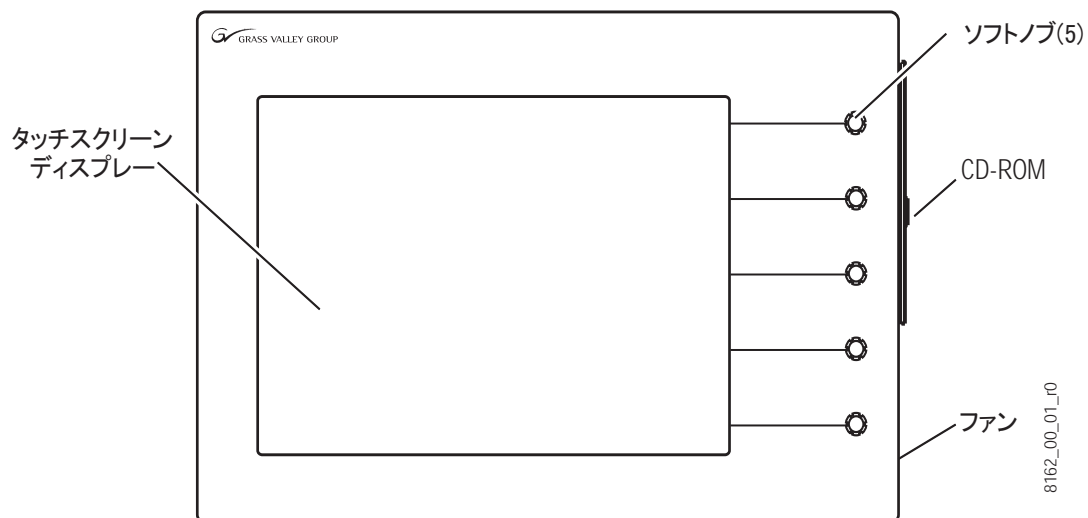
メニューパネルは、一般的にリアルタイム調整を必要としない、更なるシステムコントロールへのアクセスを可能にします。メニューパネルは、メインパネルの上方または左右どちら側にもインストールすることが

できます。画面が直接オペレーターへ向くように配置して下さい。また、追加のメニューパネルを、Kalypso コントロールサーフェイスとして構成することも可能です。

エンハンスドメニューパネルとオリジナルメニューパネルの、2種類のKalypso メニューパネルが存在します。エンハンスドメニューパネルは、最新モデルのメインパネル（または修正された旧式パネル）で動作します。また、オリジナルメニューパネルは旧型の未修正のメインパネルでのみ動作することができます。

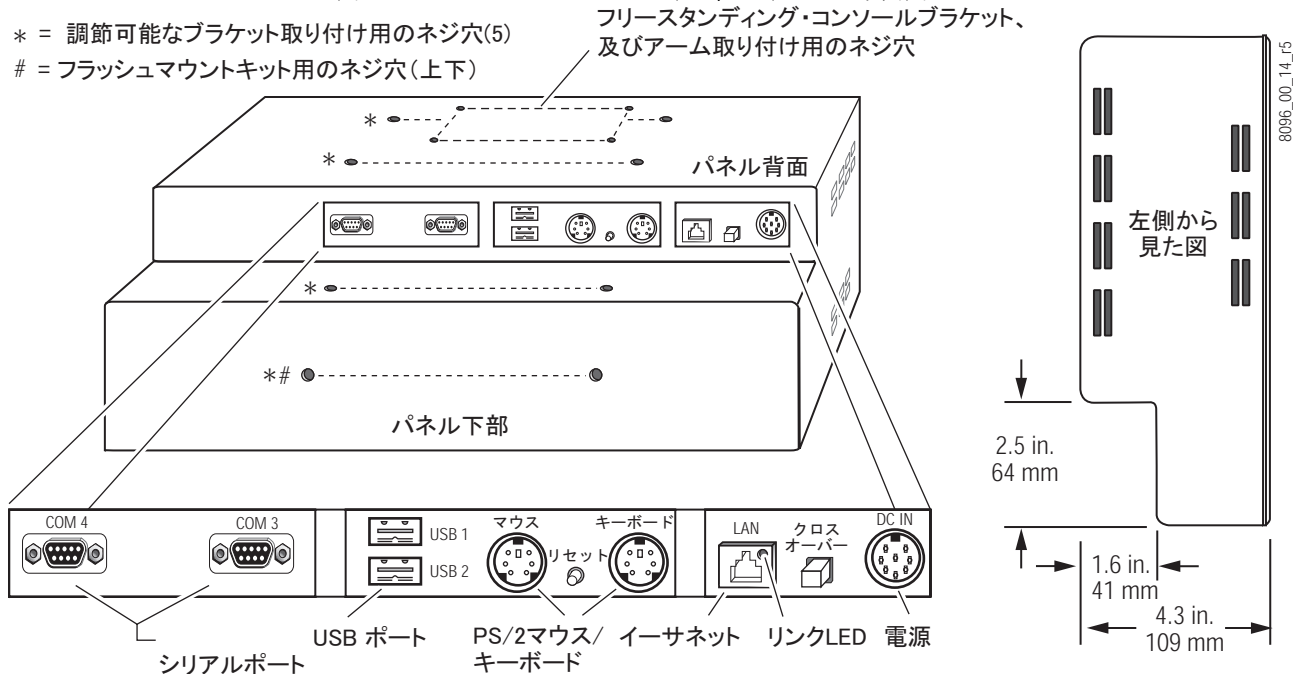
エンハンスドメニューパネル（図8）には、タッチスクリーンディスプレイ、パラメーター値を調節する5つのソフトノブ、冷却ファン、内部CD-ROMドライブが含まれています。このモデルは、メニューシステムプロセッサが内蔵し、Windows 2000 オペレーティングシステムで動作します。

図8. エンハンスドメニューパネル正面図



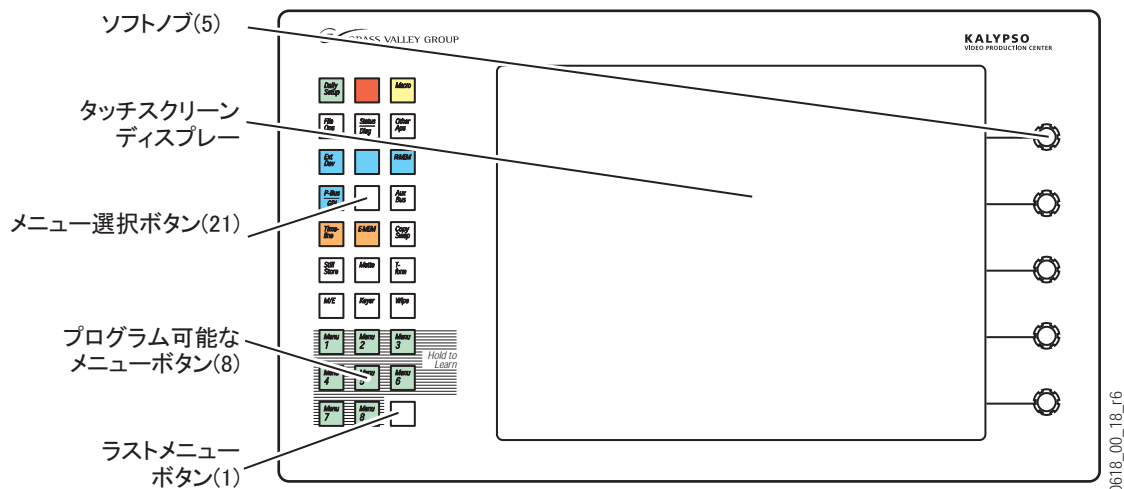
メニューパネル (図 9) 背面に配置されているポートで、メインパネル、ビデオプロセッサフレーム、外部 Zip ドライブ、PS/2 マウス及びキーボード、その他の機器への 接続が可能になります。

図 9. エンハンスドメニューパネル、コネクタ下面図



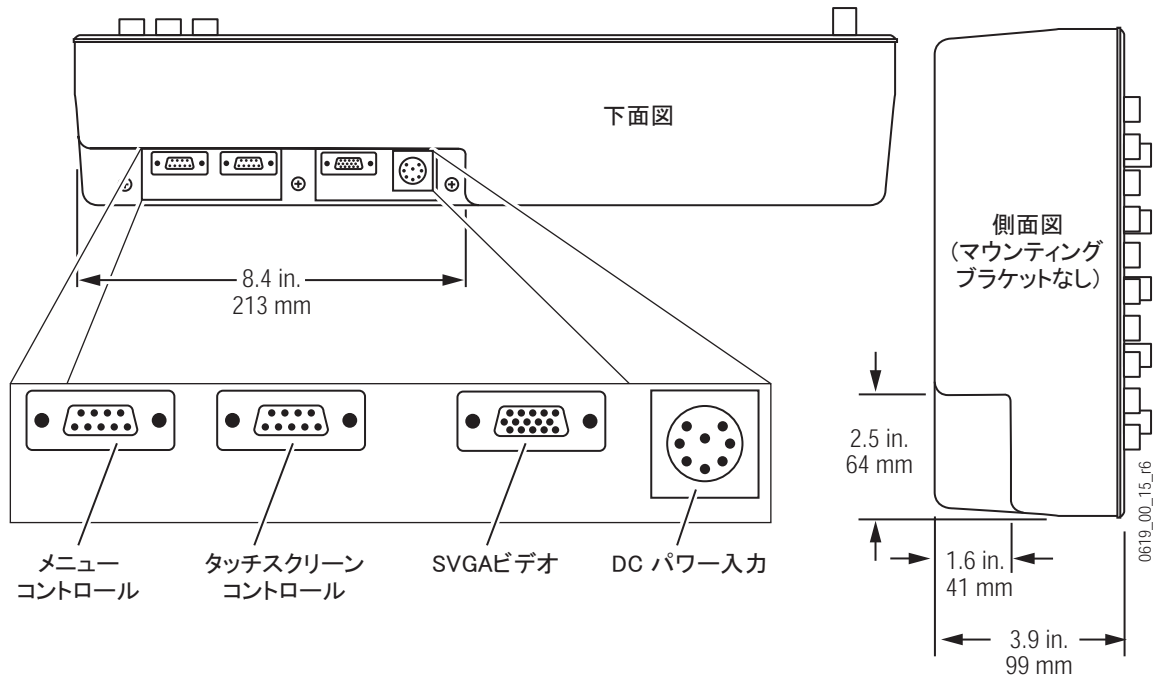
オリジナルの Kalypso メニューパネル (図 10) には、タッチスクリーンディスプレイとパラメーター値の調整用ソフトノブ、また左にメニュー選択ボタンがあります。このモデルのメニューパネルは Windows NT オペレーティングシステムで動作します。

図 10. オリジナルメニューパネル正面図



これらのモデル用のメニューシステムプロセッサは、メインパネル内にありますので、操作するには更なる接続が必要となります(図 11)。

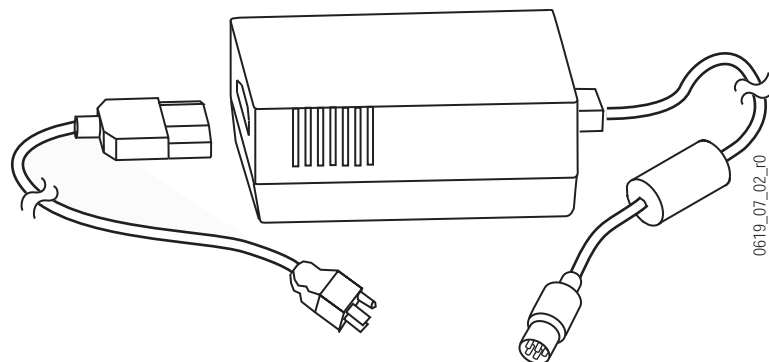
図 11. オリジナルメニューパネル、コネクター下面図



パワー配線

メニューパネルは、通常メイン パネルから電力を受け取ります。オプションとして、メニューパネルがメインパネルから独立しての動作を可能にするブリックスタイルの外部電源装置が使用可能です(図 12)。これと同種の電源装置は、ローカル Aux パネルと共に使用できます。

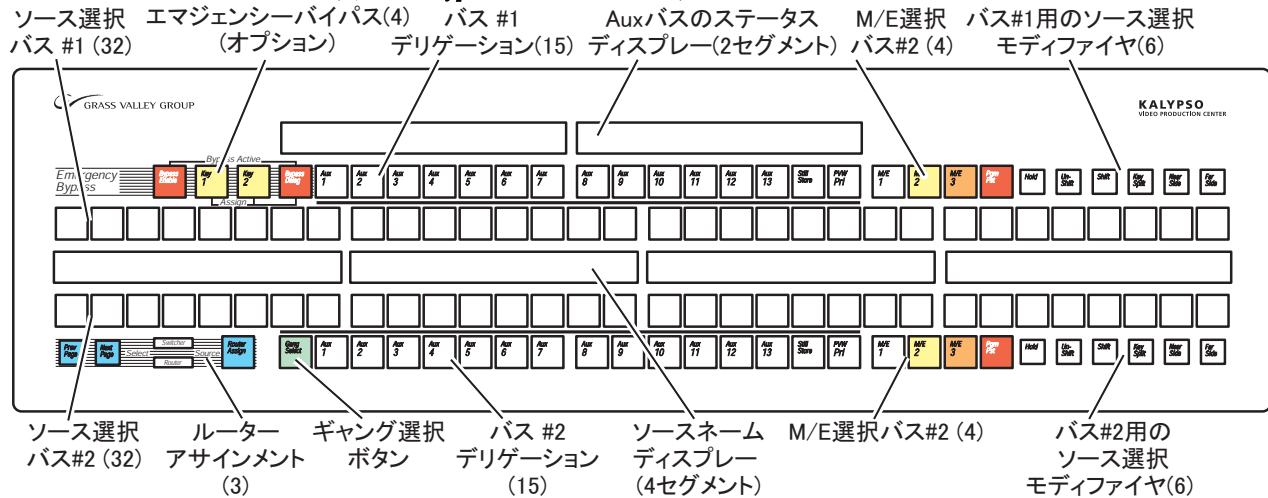
図 12. オプション外部電源装置



ローカル Aux パネル

ローカル Aux パネルで、Kalypso システムの Aux バスの制御、スティルスストアのソース選択、スイッチプレビューが可能になり、またルーターソース選択とエマージェンシーバイパスオプションの操作もサポートされています (図 13)。

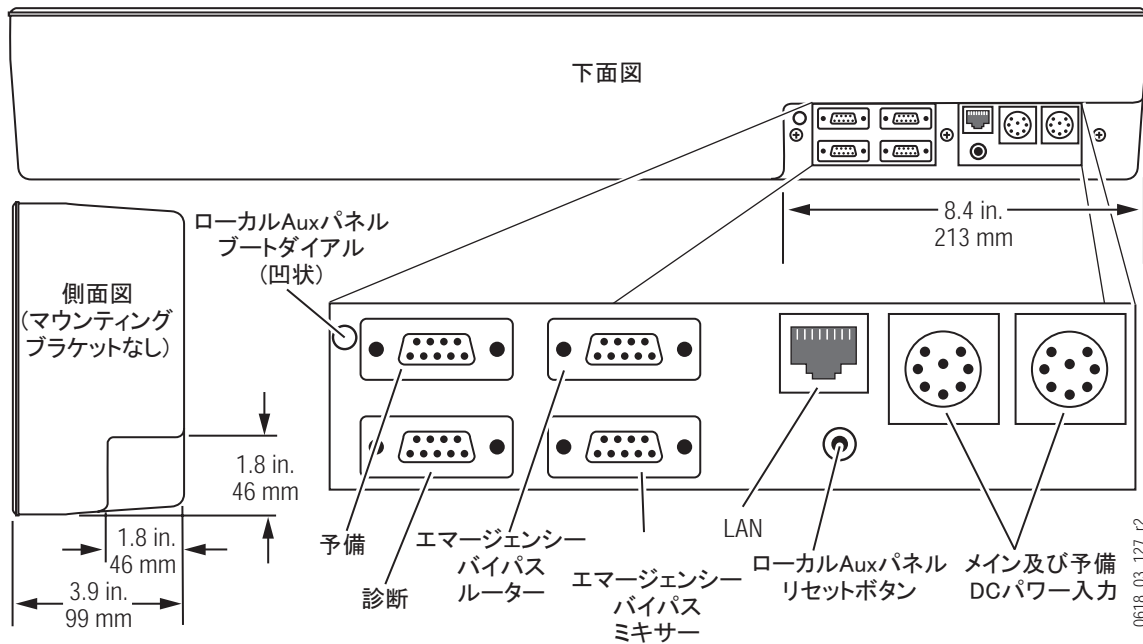
図 13. Kalypso ローカル Aux パネル



0618_02_19_r0

Kalypso メインパネルへの接続は、ローカル Aux パネル (図 14) の下に配置されています。

図 14. ローカル Aux パネル、コネクタ下面図



0618_03_127_r2

ローカル Aux パネルは、ソース選択ボタンが整列し、一般的にメインパネルの左側に直接インストールされていますが、使用上便利な位置に取り付けることができます。

エマージェンシーバイパスオプションがインストールされている場合は、万が一メインパネルが電力を失っても、バイパス操作を確実なものとするために、ローカル Aux パネル用の予備電源装置が使用可能です。

パワー配線

ローカル Aux バスは、通常メインパネルから電力を受け取ります。ローカル Aux パネルはまた、予備電源から、かつ / 或いは、メニューパネルで使用可能な同じモデルのオプション電源装置を使用することで、メインパネルと別々に電力を受け取ることができます (31 ページ, 図 12)。

リムーバブルメディアドライブ

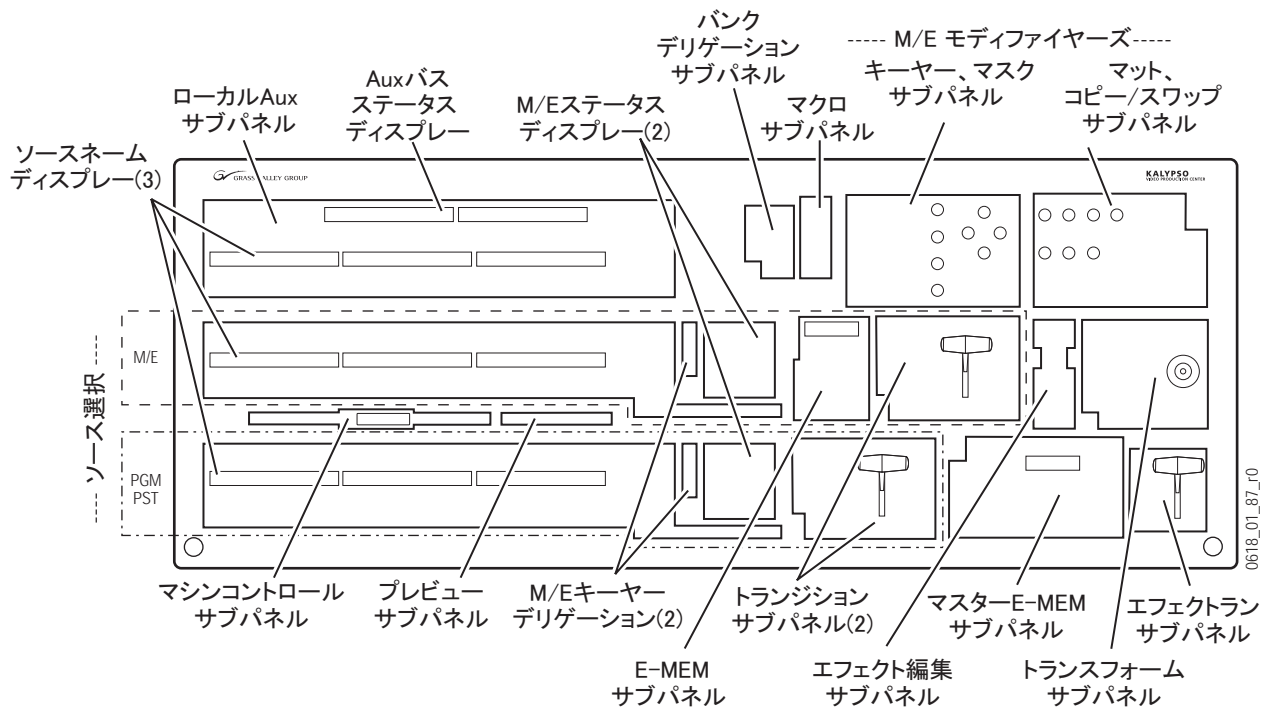
Kalypso の機種によって、異なったリムーバブルメディアドライブが提供されています。最新モデルの Kalypso システムには、メニューパネルに接続する USB 250 MB Zip ドライブと、メニューパネルに内蔵された CD-ROM ドライブがあります。もしエンハンスドメニューパネルフラッシュマウントキットをご注文の場合は、外部 USB CD-ROM ドライブが同梱されています。

初期モデルの Kalypso システムは、メインパネルに接続する 3 つのリムーバブルメディアドライブが出荷されています。含まれているのは、SCSI CD-ROM ドライブ、250 MB Zip ドライブ (CD-ROM により SCSI チェーンへと接続)、標準 1.4 MB 3.5 インチのフロッピーディスクドライブです。フロッピードライブは、メインパネルタブの中に取り付けられています。ユーザーによる日常的なアクセスを目的とするものではありません。

2-M/E メインパネル

2-M/E メインパネルは、4-M/E パネルと類似しています (図 15)。3 M/E と PGM PST の代わりに、2-M/E メインパネルには M/E バンクと PGM PST バンクがあり、3 つの M/E と PGM PST は、デリゲーションによりアクセス可能となっています。ローカル Aux バスのコントロールは、サブパネルとして内蔵されています。

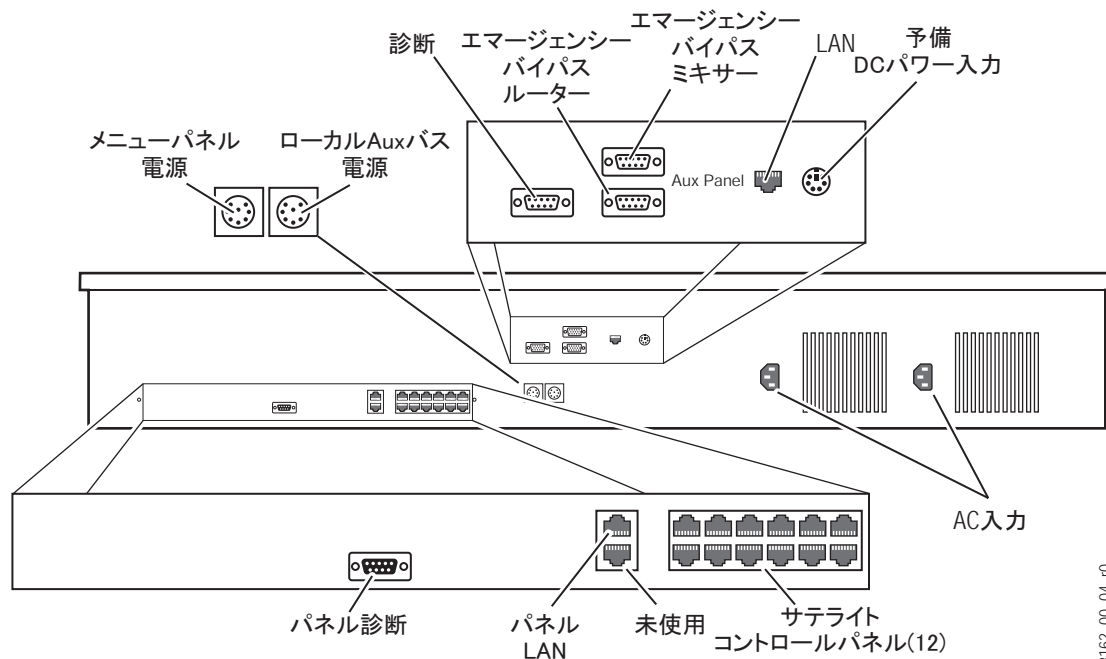
図 15. Kalypso 2-M/E メインパネル



2-M/E メインパネルには、2 種類のモデルが存在します。最新型は、エンハンスドメニューパネルで、旧型システムはオリジナルメニューパネルで動作します。

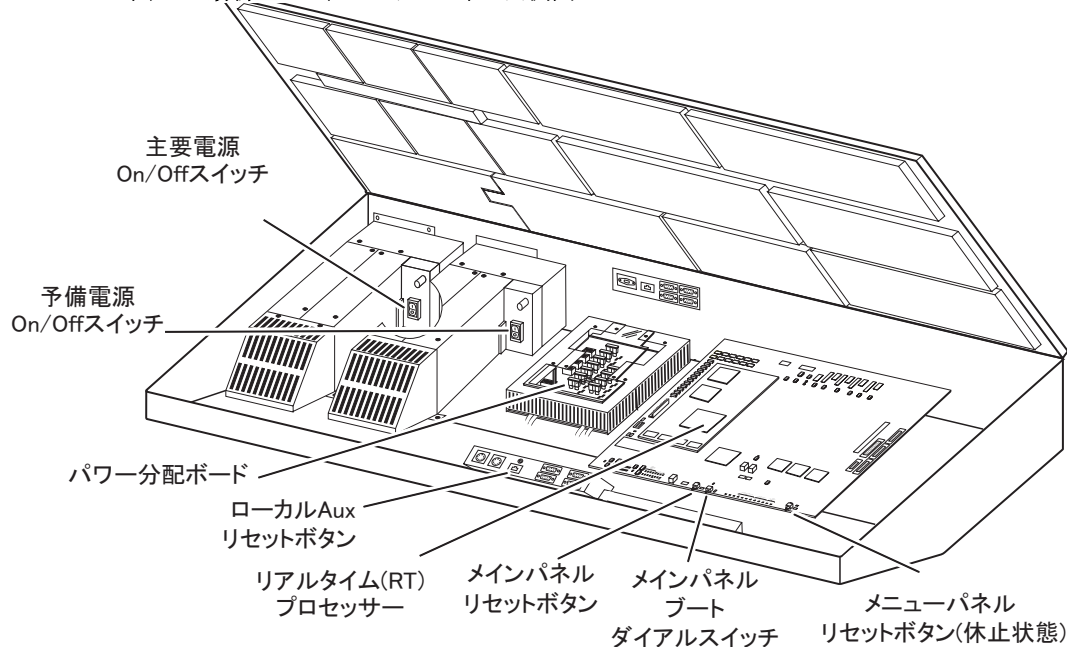
最新型の Kalypso 2-M/E メインパネルは、ローカル Aux パネル接続が追加されている点を除き、最新型 4-M/E システムと同様、背面にコネクタが配置されています (図 16)。

図 16. 最新型 2-M/E メインパネル背面図

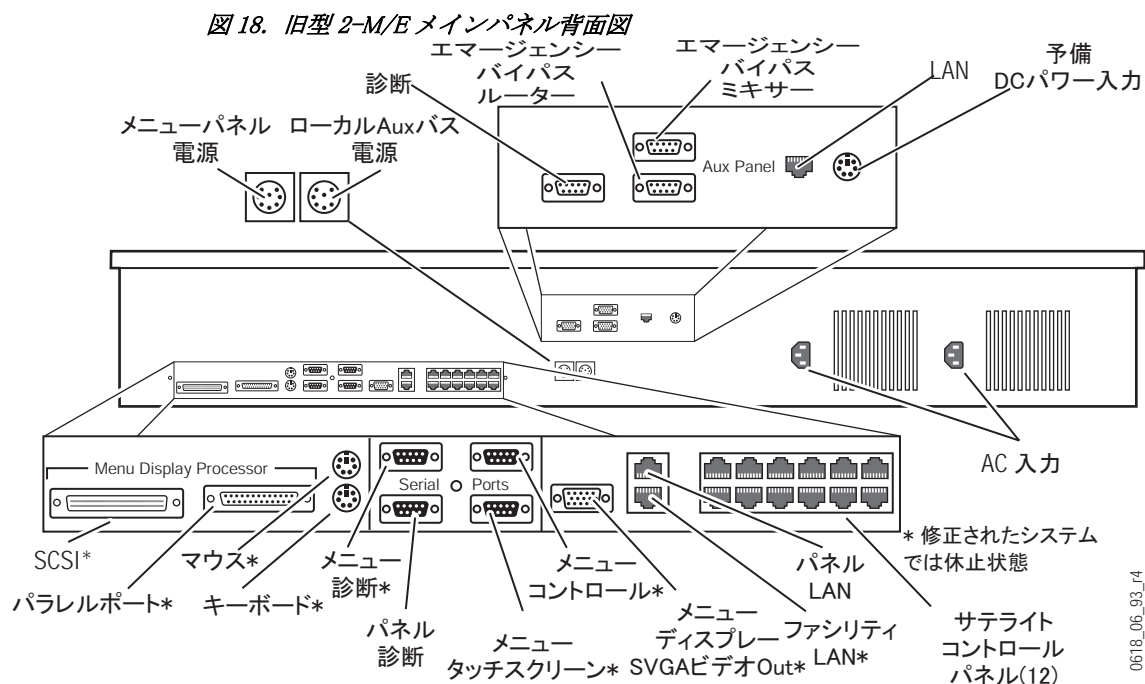


最新型の Kalypso 2-M/E メインパネルの電源スイッチ、リセットボタン、回路ボード (ローカル Aux パネルを含む) は、メインパネルのトップを持ち上げることにより、アクセス可能です (図 17)。

図 17. 最新型 2-M/E メインパネル内側図



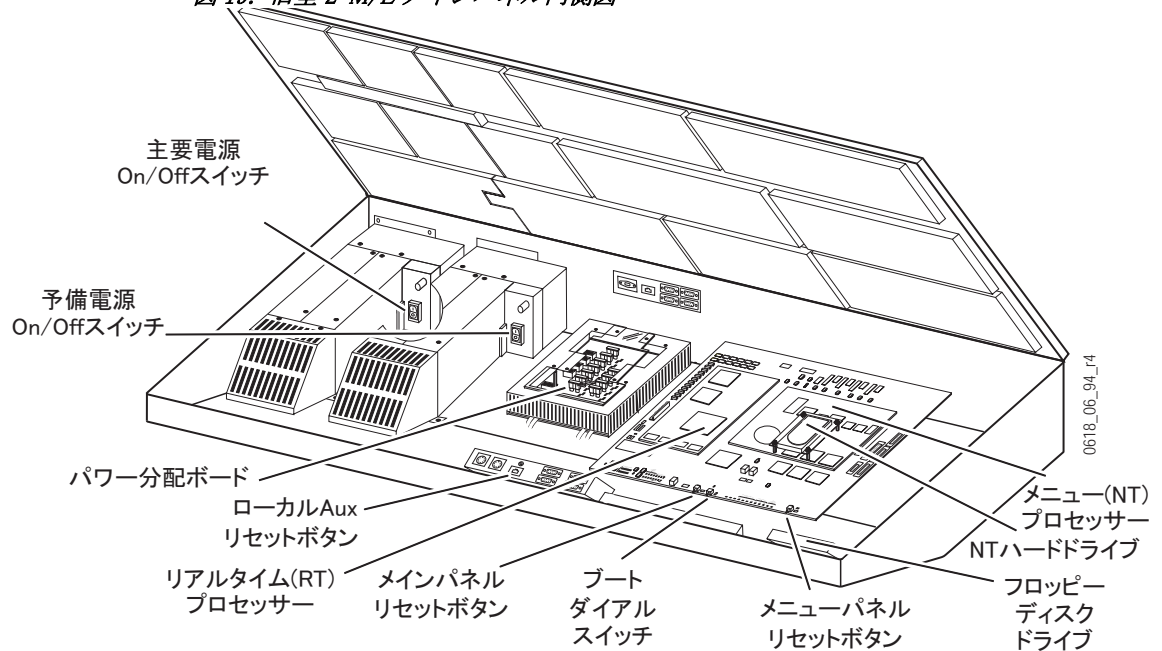
旧型の 2-M/E メインパネルのリアコネクタは、図 18 で示されています。エンハンスドメニューパネル操作用に修正されている場合は、指定のコネクタは休止状態となっております。



0618_06_93_14

旧型 Kalypso 2-M/E メインパネルの電源スイッチ、リセットボタン、フロピードライブ、回路ボードは(ローカル Aux パネルを含む) 図 19 に示されています。修正されたパネルでは、不必要なハードウェアが取り除かれています。

図 19. 旧型 2-M/E メインパネル内側図



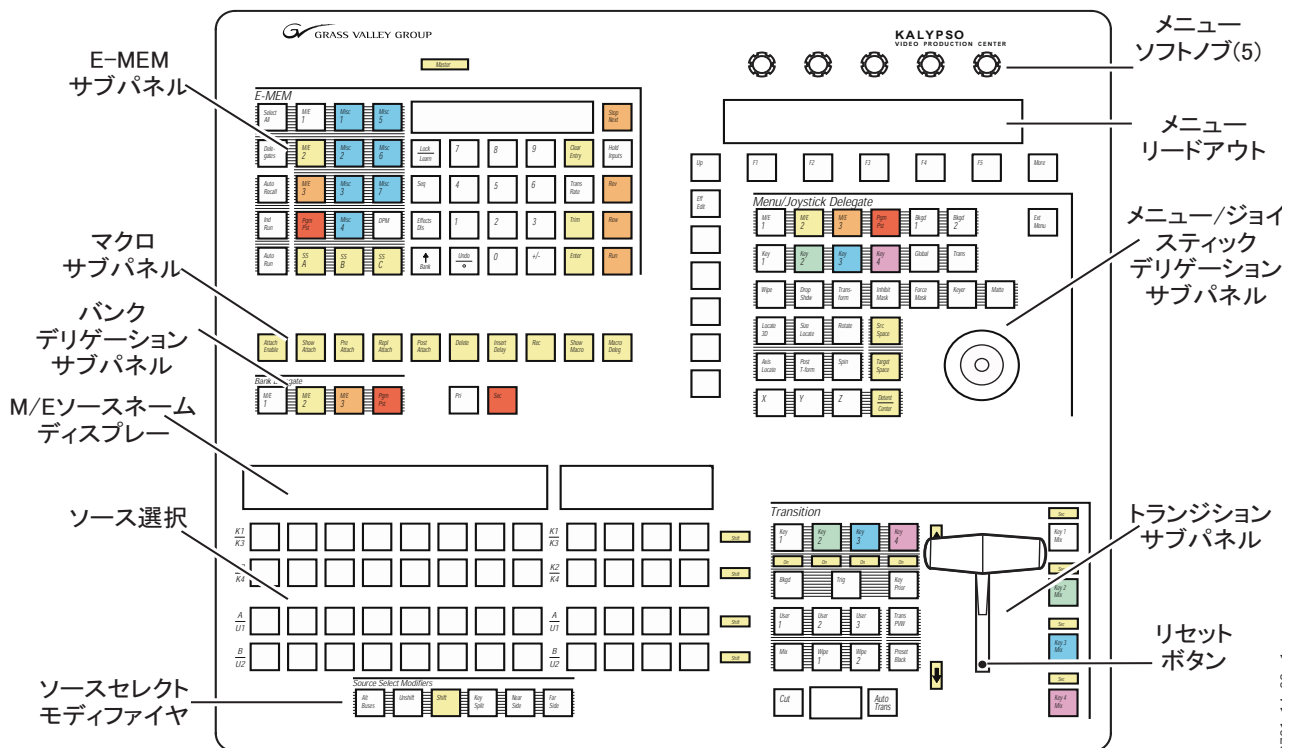
1-M/E メインパネル

1-M/E メインパネルは、主要なシステム制御ポイントとしてではなく、あくまで 4-M/E または 2-M/E Kalypso システムのアクセサリコントロールサーフェイスとして機能するよう意図されています。1-M/E メインパネルは、プリプロダクションやポストプロダクション、また、別のオペレーターが TD を補佐できるように生放送中に、使用することもできます。下記に 1 M/E パネルの利用法が挙げられます：

- ・ エフェクト作成
- ・ メインパネルから離れてのセットアップ作業
- ・ バックルーム編集
- ・ プリセレクトかつ / またはアップストリームエフェクトの再生
- ・ ブランディング、及びその他のダウンストリーム作業

1-M/E メインパネルは、1 つだけの M/E コントロールバンクを備えていますが、2 または 4-M/E Kalypso システムのいずれの M/E でも制御できるようデリゲート可能です。

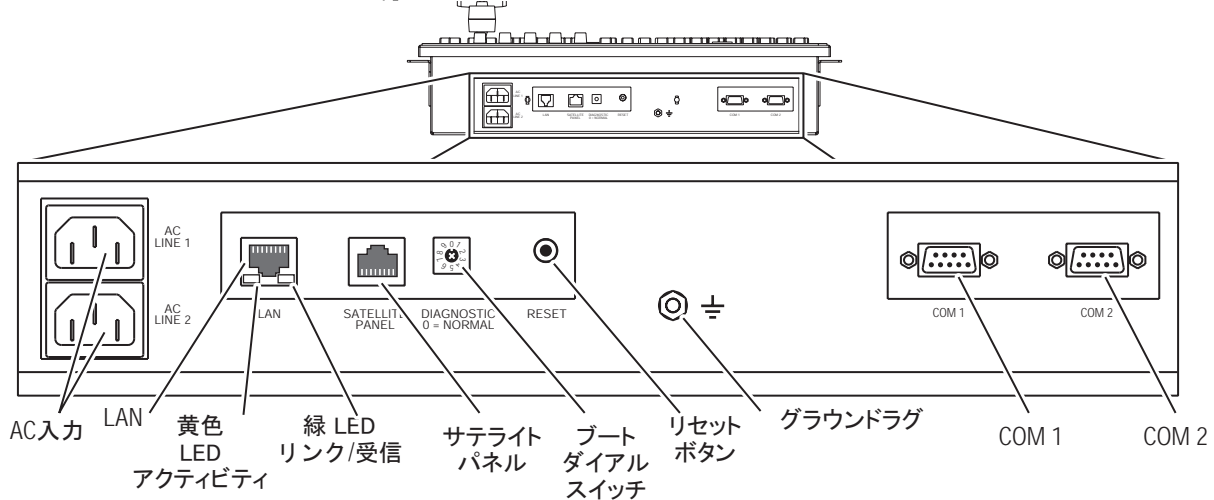
図 20. Kalypso 1-M/E メインパネル



1-M/E メインパネルのトップは、ネジで閉じられた状態となっており、オペレーターによって開けられるようデザインされたものではありません。ユーザー用のコントロール及びフィールドでの実用パーツは、ユニット内部には一切ございませんのでご注意ください。

1-M/E メインパネルは、コンソールにインストールする際、簡単なリセットが可能になるように、リセットボタンが背面に1つ、レバーアームスロットの中に1つあります。

図 21. Kalypso 1-M/E メインパネル背面図



0619 08 88 r1

コントロールパネルのオプション

リモート Aux パネル

リモート Aux パネルは、選択された Kalypso Aux バスを離れた場所から制御することを可能にします。3 種類の 24-クロスポイントと 2 種類の 32-クロスポイントリモート Aux パネルが、4-M/E と 2-M/E システムで使用可能となっております。これらの Aux パネルのどんな組み合わせでも、Kalypso システムでご使用頂けます。

24-クロスポイントリモート Aux パネル

3 種類の 24-クロスポイントパネルモデルは、48 の外部ソース (24 のアンシフトと、24 のシフト) を選択できるようデザインされています。1 及び 2 RU パネル (KAL-24AUX1 と KAL-24AUX2) はシングルバス (図 22, 図 23) 専用となっております。3 RU パネル (KAL024AUX3) は、18 のバスデリゲートボタンで (図 24) マルチデスティネーションとなっております。全ての 24-クロスポイントパネルは、外部の電源ブリックから電力を受け取ります。

図 22. KAL-24AUX1 (1 RU) リモート Aux パネル

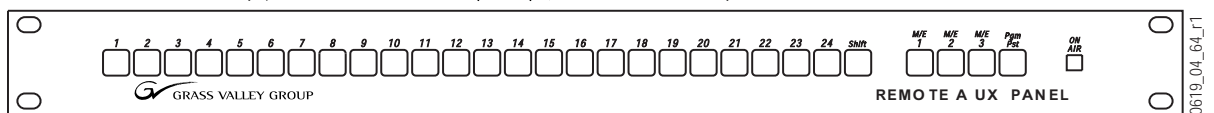


図 23. KAL-24AUX2 (2 RU) リモート Aux パネル

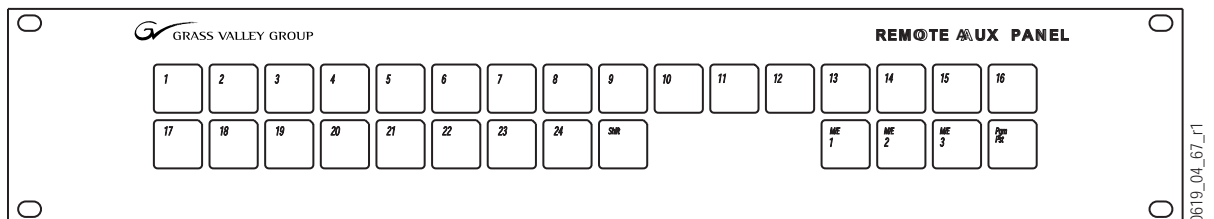
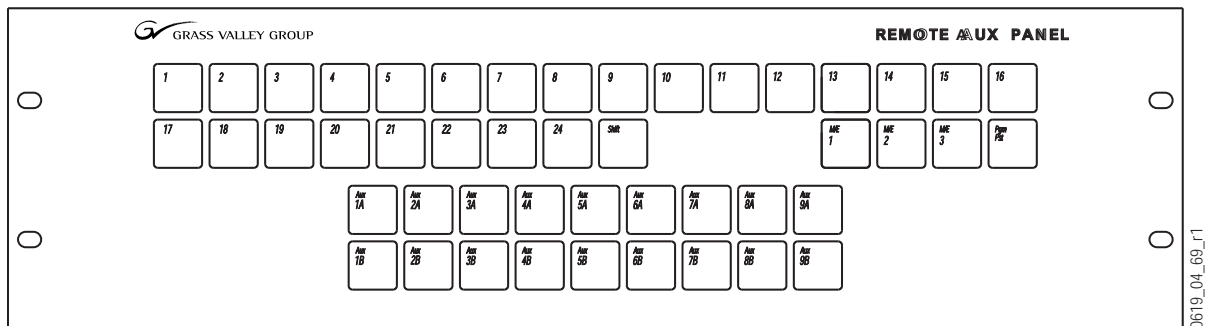
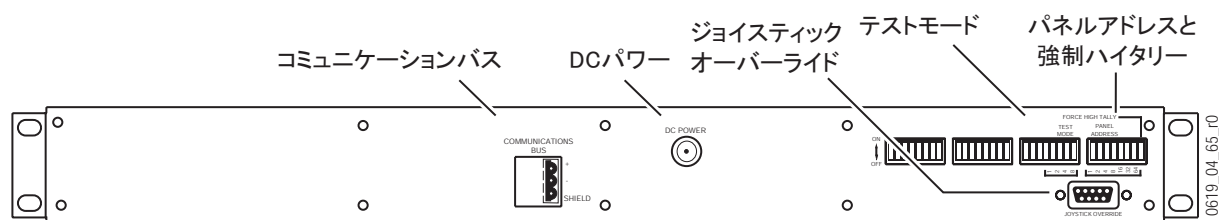


図 24. KAL-24AUX3 (3 RU) リモート Aux パネル



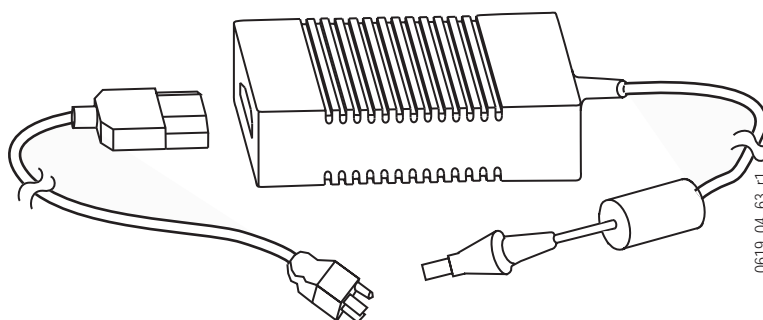
3 種類の 24- クロスポイントパネル全ての背面パネルは、同じレイアウトになっています (図 25)。

図 25. 24- クロスポイントリモート Aux パネル背面パネル



24- クロスポイントリモート Aux パネルは、外部のブリックタイプの電源装置を使用しています (図 26)。

図 26. KAL-24AUX 電源装置



32- クロスポイントリモート Aux パネル

どちらの 32- クロスポイントリモート Aux パネルモデルも、64 の外部ソース (32 のアンシフトと 32 のシフト) を選択できるようデザインされています。1 RU パネル (KAL-32AUX1) は、シングルバス専用です (図 27)。2 RU パネル (KAL-32AUX2) は、16 のバスデリゲーションボタンでマルチデスティネーションとなっています (図 28)。

図 27. KAL-32AUX1 (1 RU) リモート Aux パネル

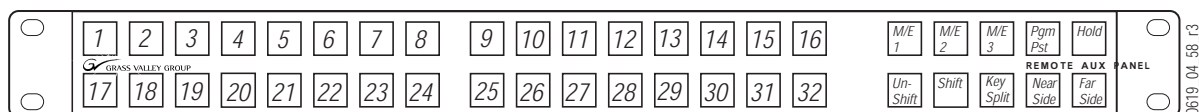
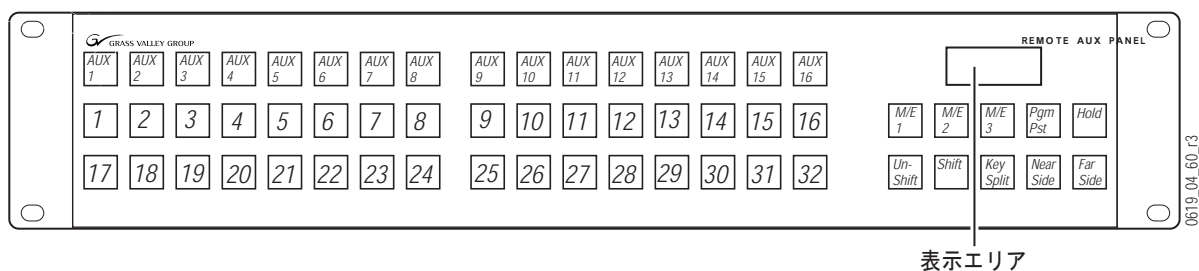
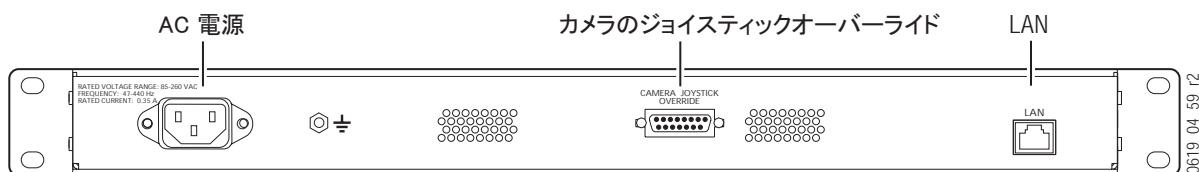


図 28. KAL-32AUX2 (2 RU) リモート Aux パネル



どちらの 32-クロスポイントパネルも、背面パネルのレイアウトは同じです (図 29)。これらのパネルには電源装置が組み込まれており、標準のリムーバブル AC パワーケーブルを使用しています。

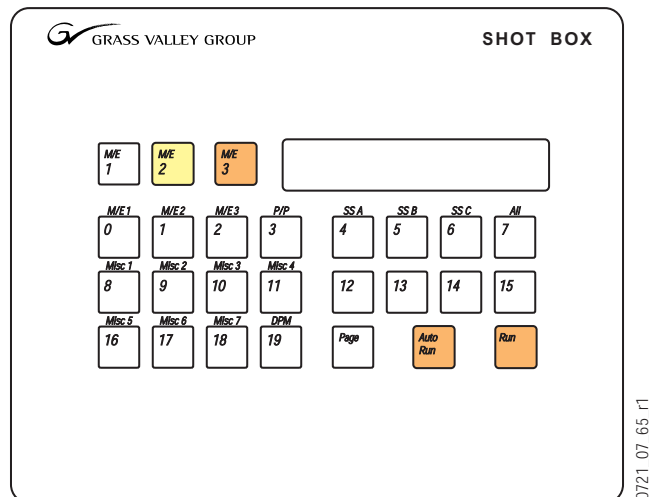
図 29. 32-クロスポイントリモート Aux パネル 背面図



ショットボックスのオプション

E-MEM ショットボックスは、事前に作成したエフェクトを迅速にリコールするために使用される別のパネルです (図 30)。

図 30. Kalypso ショットボックス



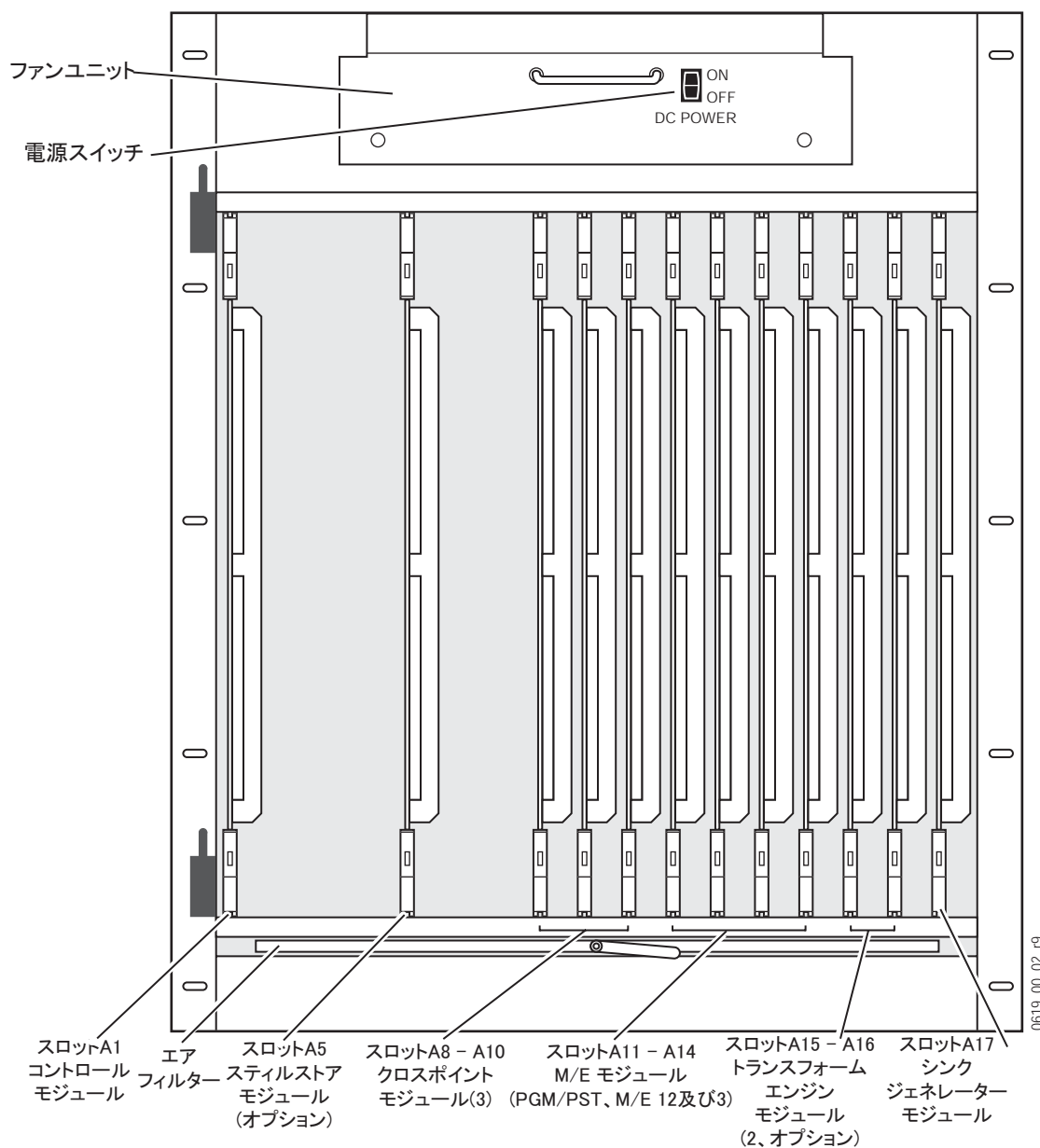
ショットボックスは、パッケージに含まれるケーブルを通して、メインパネルから電力を受け取ります。メインパネルから 3 m (10 ft) 以上離れている場合は、ブリックタイプ電源装置を含む、オプションのサテライトパネルエクステンションキットをご購入ください。

Kalypso Classic ビデオプロセッサフレーム

4-M/E Kalypso Classic ビデオプロセッサフレーム

Kalypso Classic ビデオプロセッサフレームには、フロントとリアにスロットで格納される、大部分のシステムエレクトロニクスが装備されています。フロントベイには、システムコントロール、ビデオルーティング、信号プロセスモジュールが含まれています。完全に装填されたシステムは、[図 31](#) に示されています。

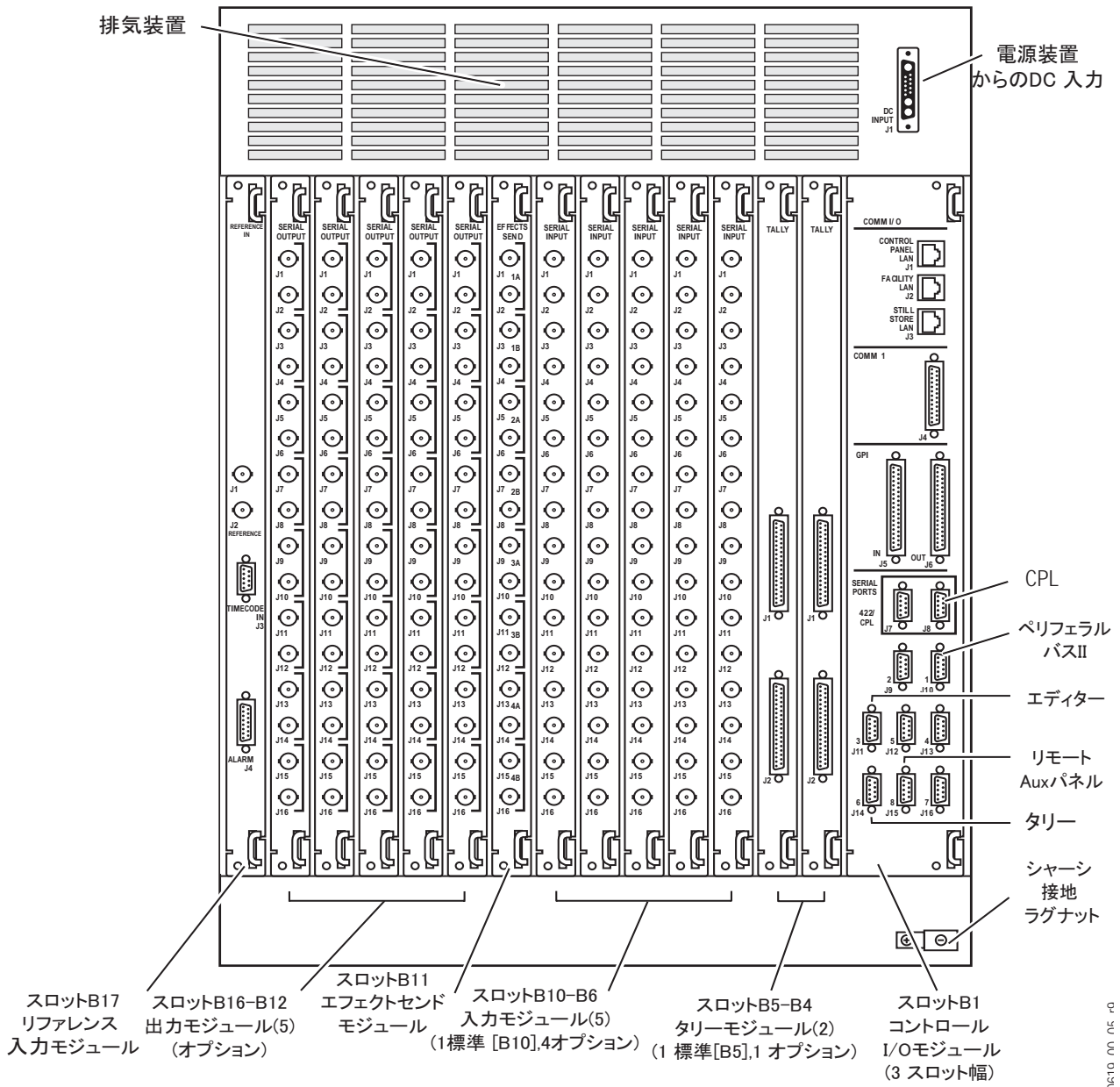
図 31. 完全装備された Kalypso Classic ビデオプロセッサフレーム正面図、ドアを取り外した状態



注意 Kalypso ビデオプロセッサのフロントドアは、冷却された空気がきちんと循環できるように、通常のシステム動作中では必ず閉じた状態でご使用下さい。

リアベイは、入出力モジュールが配置され、リファレンスとシステムコントロールの接続をします。完全に装填されたシステムは、[図 32](#)で示されています。図中のモジュールにはオプションが含まれており、お客様の Kalypso システムには含まれていない場合がありますのでご注意ください。ビデオプロセッサフレーム背面のスロットには、右から左へ番号が付いています。

図 32. 完全装備された Kalypso Classic ビデオプロセッサフレーム背面図



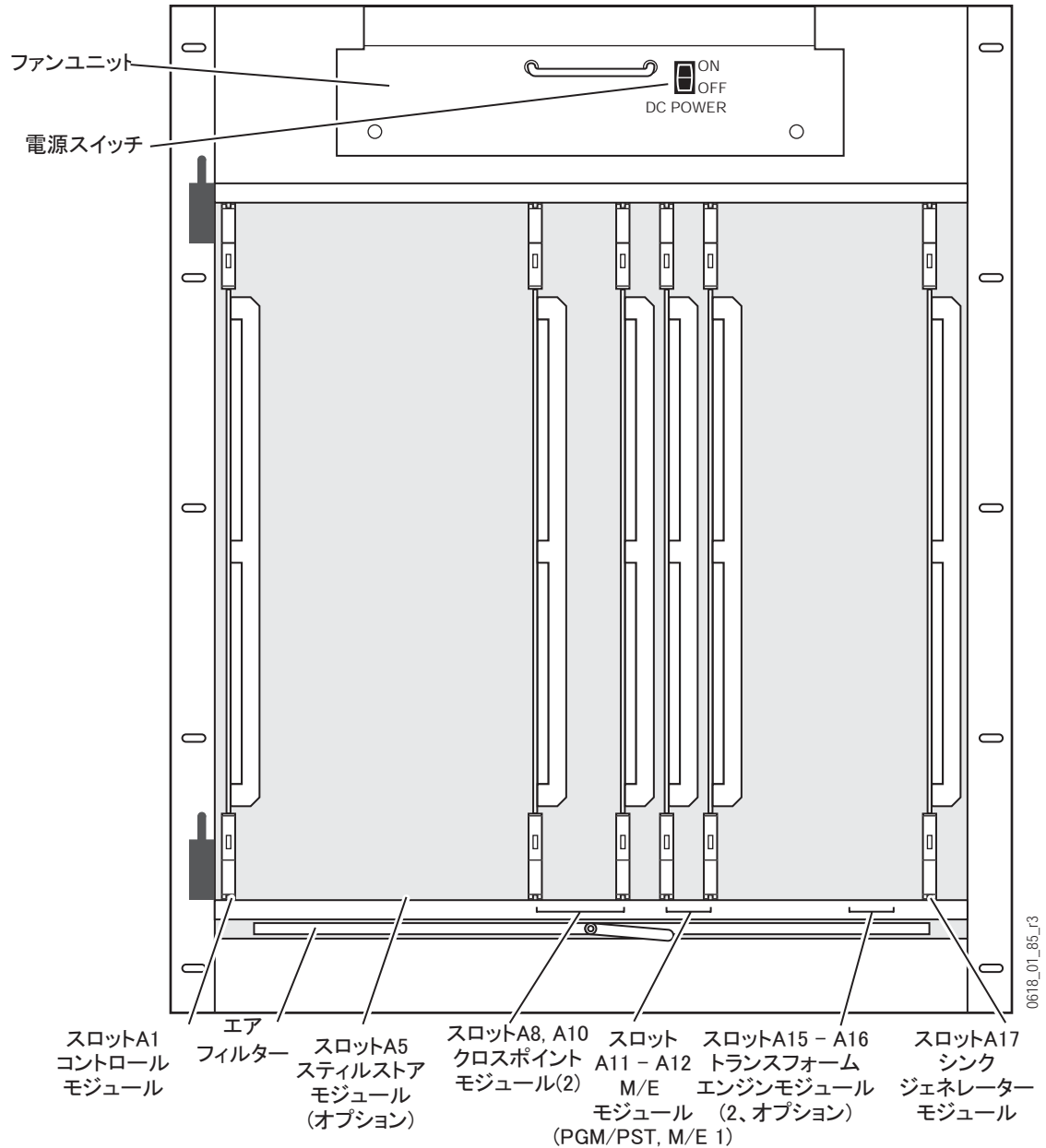
Kalypso システムは、簡単にメンテナンス作業ができるようデザインされています。同じタイプの全てのモジュールは同一で、互いに交換可能となっております。モジュールは、電源が入ったままの状態でも、安全に取り外したり、交換することができますので、トラブルシューティングがモジュールレベルへと簡略化されています。

2-M/E Kalypso Classic ビデオプロセッサーフレーム

2-M/E Kalypso Classic システムは、スロットに標準のコンフィギュレーションでは装備されていないものがある点を除けば、4-M/E Kalypso システムと同じフレームハードウェアを使用しています。2 列の M/E が標準 (M/E 1 及び PGM PST) ですので、2 枚の M/E モジュールと 2 枚のクロスポイントモジュールで構成されています (図 33)。

2-M/E Kalypso システムは、スティルストアとトランスフォームエンジンのオプションをサポートしており、更に最大 2 枚の M/E モジュールを加えることができます。

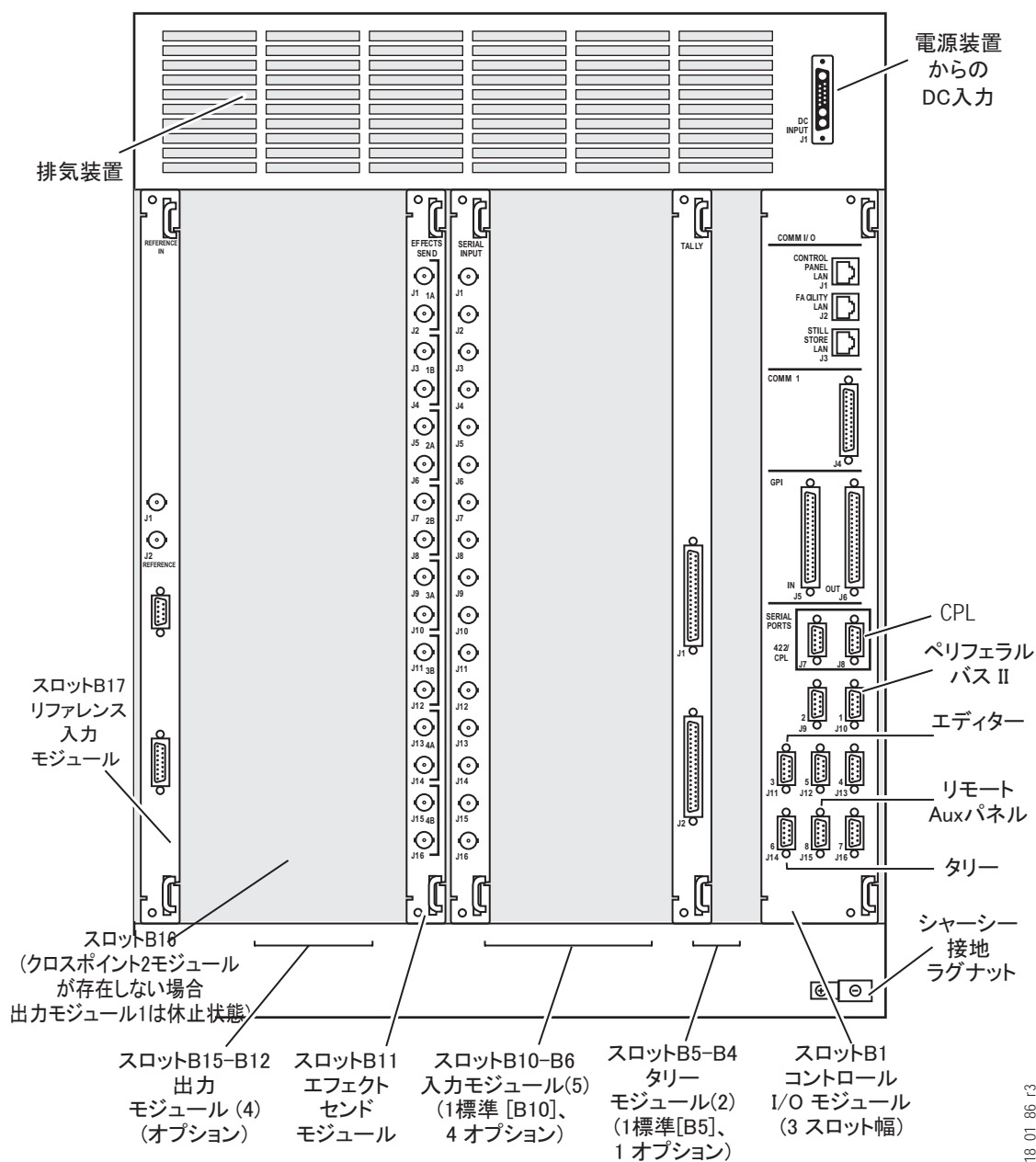
図 33. 標準 2-M/E Kalypso Classic ビデオプロセッサフレーム正面図



注意 Kalypso ビデオプロセッサのフロントドアは、冷却された空気がきちんと循環できるように、通常のシステム動作中では必ず閉じた状態でご使用下さい。

標準の 2-M/E Kalypso システムには、ビデオ入出力をサポートするために、1 枚の入力モジュールと エフェクトセンドモジュールが含まれています(図 34)。最大 4 枚の入力及び出力モジュールをインストールすることが可能です。スロット B16 (フレームには、Output 1, 1-8 とラベル表示しています) は、標準の 2-M/E Kalypso システムでは使用いたしません。

図 34. 標準 2-M/E Kalypso Classic ビデオプロセッサフレーム背面図



K618_01_86_r/3

Kalypso Classic M/E モジュールコントロールのアサインメント

表 1 は、工場出荷時に Kalypso Classic ビデオプロセッサフレームのメインパネルバンクが、どのように M/E モジュールにアサインされているのかを示しています。

表 1. バンク及び M/E モジュール配置

バンク	ビデオプロセッサ フレーム スロット	
	4-M/E	2-M/E
PGM PST	A 11	A 11
M/E 1	A 12	A 12
M/E 2	A 13	–
M/E 3	A 14	–

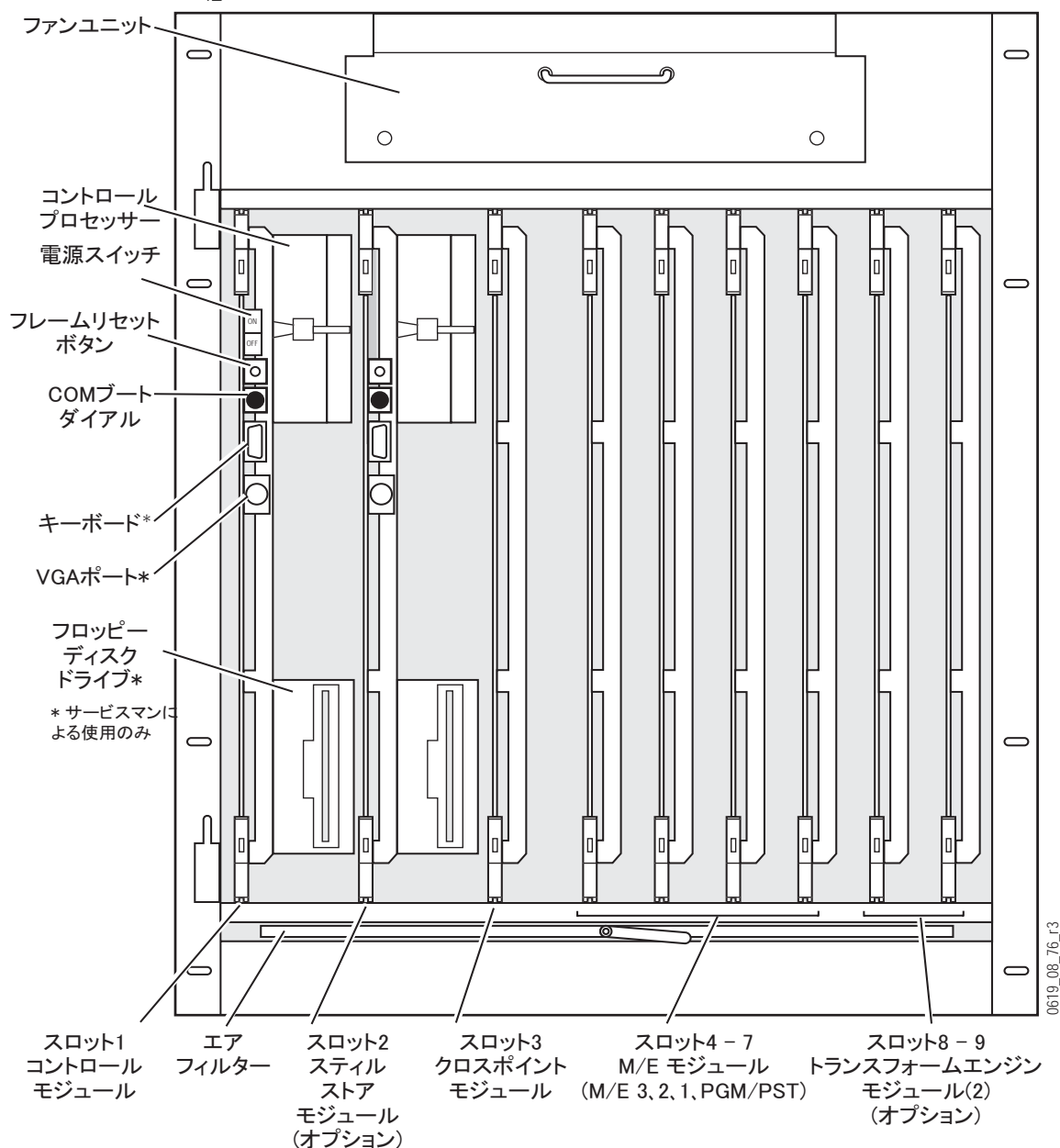
2-M/E Kalypso Classic システムは、PGM PST 及び M/E 1 バンクをコントロールするため、標準で 2 枚の M/E モジュールで構成されています。さらにスロット内に M/E モジュールを追加すると、追加されたエフェクト列のデリゲートコントロールが可能になります。この場合、スロット A9 に 1 枚のクロスポイントモジュールが必要となります。

注釈 リソースシェア機能により、どのメインパネルバンクのロジカルアサインでも、任意のフィジカル M/E に割り付けることができます。

Kalypso HD/Duo ビデオプロセッサフレーム

Kalypso HD ビデオプロセッサフレームは、その大部分はシステムエレクトロニクスで構成されています。フロントスロットには、システムコントロール、ビデオルーティング、信号プロセスモジュールが装備されています。完全に装填されたシステムは、[図 31](#) に示されています。2-M/E Kalypso システムは、2 枚の M/E モジュールがインストールされ、スティルストア及びトランスフォームエンジンモジュールはオプションとなっています。

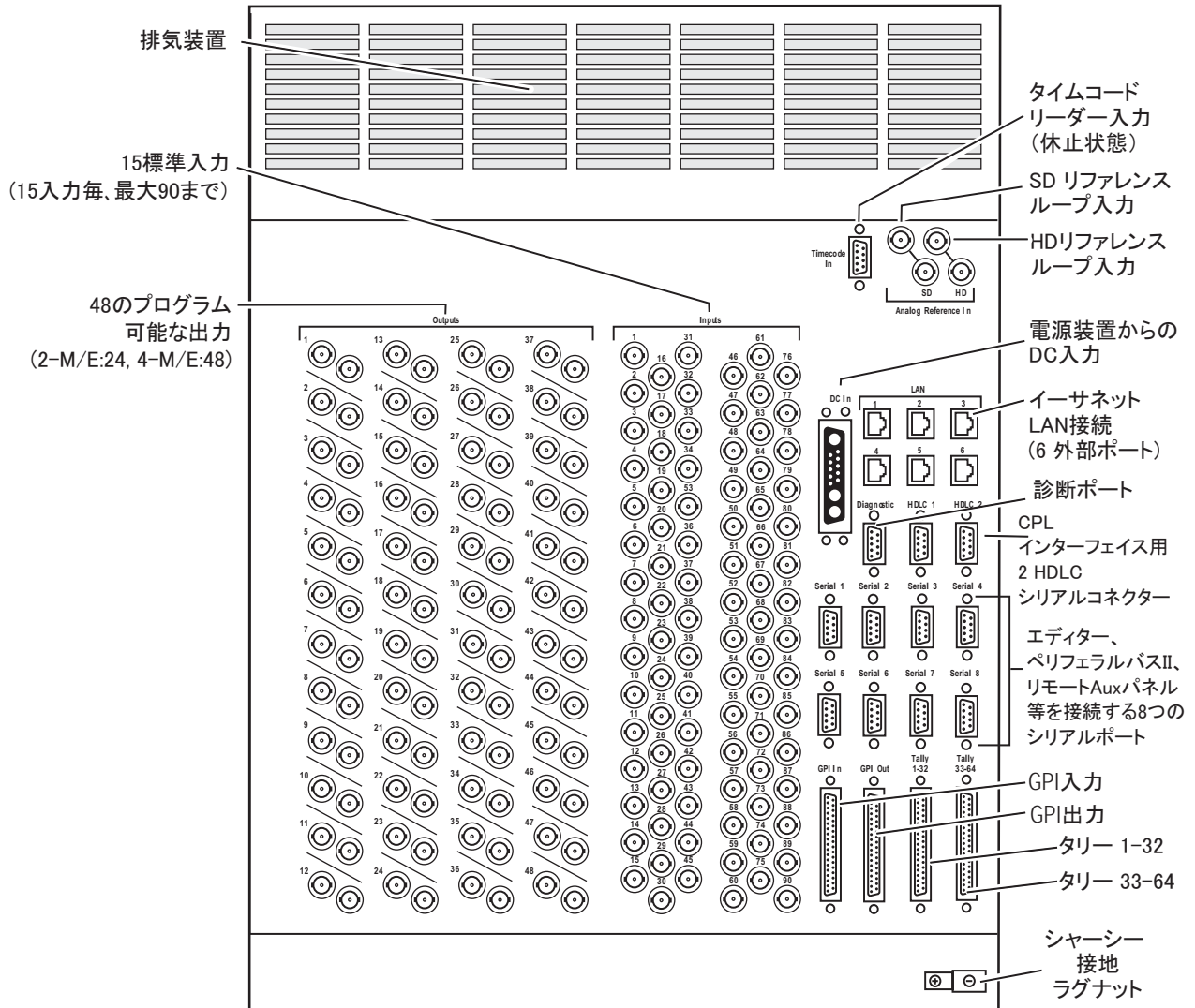
図 35. 完全装備された Kalypso ビデオプロセッサフレーム正面図、ドアを取り外した状態



注意 Kalypso ビデオプロセッサのフロントドアは、冷却された空気がきちんと循環できるように、通常のシステム動作中では必ず閉じた状態でご使用下さい。

ビデオプロセッサフレームの背面には、入出力コネクタがあり、リファレンスとシステムコントロールの接続をします(図 32)。

図 36. Kalypso HD/Duo ビデオプロセッサフレーム背面図

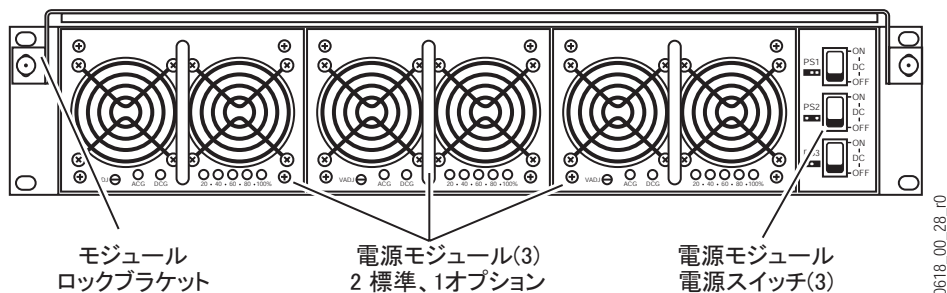


Kalypso システムは、簡単にメンテナンス作業ができるようデザインされています。同タイプの全てのモジュールは同一で、互いに交換可能となっております。モジュールは、電源が入ったままの状態でも、安全に取り外したり、交換したりすることができますので、トラブルシューティングがモジュールレベルへと簡略化されています。

Kalypso ビデオプロセッサ電源装置

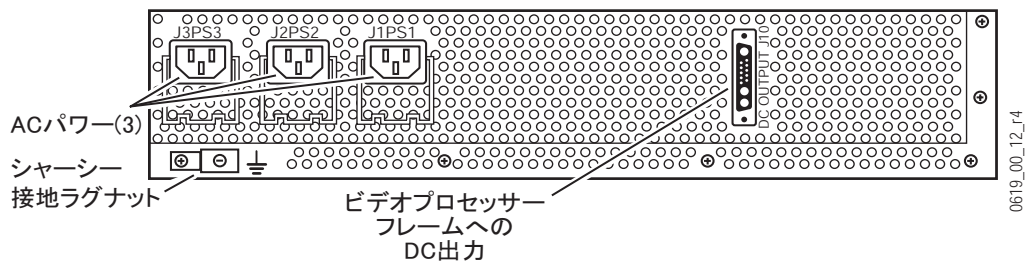
セパレートしたビデオプロセッサ電源装置から、Kalypso ビデオプロセッサに電力が供給されます。同タイプの電源装置は、Kalypso Classic 及び Kalypso HD システムでも使用されています。ビデオプロセッサ電源装置フレームは、最大 3 つのビデオプロセッサ電源装置モジュール (図 37) の装備が可能です。システムの動作には、2 つのモジュールが必要となります。3 台目のモジュールは、オプションのバックアップとなります。ロッキングブラケットは、スロット内のモジュールが滑り落ちないように、保護するために使用されます。

図 37. Kalypso ビデオプロセッサ電源装置の正面図



電源コネクタは、ビデオプロセッサ電源装置の背面に配置されており (図 38)、ビデオプロセッサに電力を供給するための専用のコネクタが用意されています。各モジュールごとに、独自の電源コネクタがあります。必ずしも必要ではありませんが、各モジュールを別々の AC 回路に接続することをお勧めいたします。

図 38. Kalypso ビデオプロセッサ電源装置の背面図



ビデオプロセッサフレームのオプション

スティルストアオプション

Kalypso のスティルストアは、イメージをグラブし、保存し、そしてイメージを表示させるために使用します。スティルストアには下記の機能があります。

- ・ 不揮発性のスティル (“Still 1”、“Still 2”といった固定された名称) への即時アクセス
- ・ 最大 1800 までのフルフレームイメージ
- ・ フルフレームグラブ
- ・ パーシャルフレーム (フェンスされた) グラブ
- ・ イメージのリポジションとクリップ
- ・ アニメーション
- ・ フルフレーム表示、またはインターポレーション、リプリケーションによるフィールド表示
- ・ ビデオ / キーペア
- ・ 自動的にスティルストアモジュールのハードディスクに保存されるグラブイメージ
- ・ 独立で使用可能な 8 つの出力
- ・ プレビューバスはスティルストアの出力 #8 に表示
- ・ スティル出力のローディングを E-MEM で制御
- ・ スティル出力のローディングをマシンコントロールサブパネルで制御

さらに、スティルストアキャッシュの記憶容量を増加させるため、クリップキャッシュメモリーオプションも用意されています。

キャプチャーされるソースは、ローカル Aux パネルで選択します。そのソースは、希望するイメージをキャプチャーするまで、何度でもグラブすることができます。キャプチャーされたイメージは、スティルストアのハードディスクに保存されます。スティルイメージは、8 つのスティルストア出力いずれにでも割り当てることが可能です。これらの出力は、Kalypso 内部のシステムソースであり、ご希望のソース選択ボタンのいずれにでもマッピングすることができます。

トランスフォームエンジンオプション

Kalypso のトランスフォームエンジンオプションは、3-D イメージの移動、及びトランスフォームを可能にします。各トランスフォームエンジンモジュールは、3ch のトランスフォームエンジンに対応します。

Kalypso システムには、最大 2 枚のトランスフォームエンジンモジュールをインストールできますので、6ch (ビデオ / キー) の効果を同時に得ることが可能です。複雑なトランスフォームを簡単に制御できるようにする

ためのグローバルチャンネルも、各 M/E で使用可能です。Kalypso システムは、エフェクトセンド機能により、移動及びトランスフォーム効果を、どの M/E のどのキーでも使用することができます。

トランスフォームエンジンには、下記の機能があります。

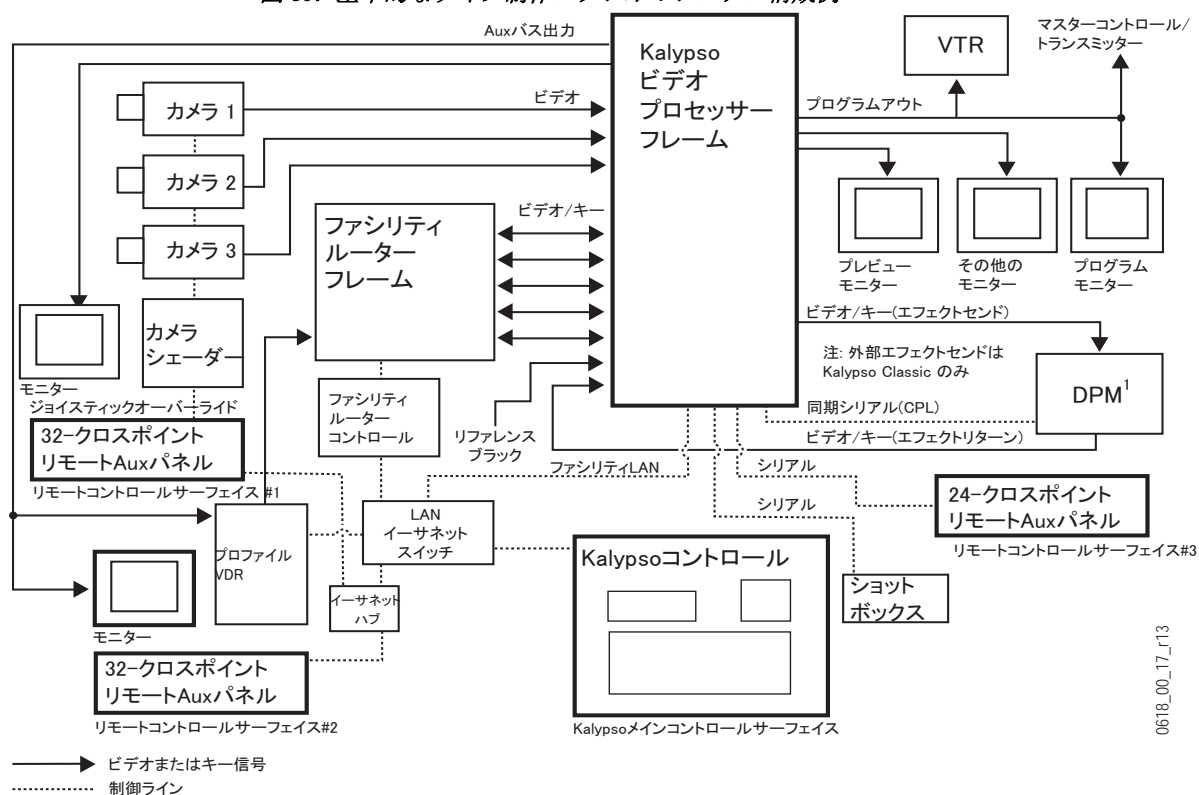
- ・ ソース及びターゲットスペースの選択
- ・ 3-D ローケイト、サイズローケイト、ロウテイト、スピン、ローケイト軸
- ・ トランスフォームパラメーターを介してのアンチエイリアスフィルター制御
- ・ アスペクト、スキュー、パースペクティブ
- ・ ポストトランスフォーム
- ・ 各 M/E 及び PGM PST にアサインされたトランスフォームエンジンを、独立したグローバルチャンネルで制御可能
- ・ ラスタークロップ
- ・ E-MEM からのキーフレーム制御
- ・ 水平・垂直リバーズ選択を伴った Near/Far 及び Front/Back 機能
- ・ タリー（オンエアタリー、カリキュレーションタリー）

また、Kurl/ スプリット&ミラー効果を可能にする追加ソフトウェアもオプションで用意されています。

Kalypso の設備例

小規模のライブスタジオのダイアグラムが、図 39 に示してあります。この設備において Kalypso ビデオプロダクションセンターには、様々なソースをプリセレクトするためのファシリティールーターの一部が含まれています。カメラコントロールオペレーターは、カメラビューのシェードを選択するために、Kalypso の Aux バスをリモートコントロールすることができます。PDR/PVS ディスクレコーダーのオペレーターも、選択したカメラの映像を記録するのに、Aux バスをリモートコントロールすることができます。クリップがディスクレコーダーに記録された後、Kalypso メインパネルのテクニカルディレクターが、その場でディスクレコーダーのクリップを選択し、再生することが可能です。この設備にはまた、エフェクトセンド用に構成された Krystal DPM システムがあります。テクニカルディレクターは、Kalypso メインパネルから Krystal の DPM エフェクトをリコールし、実行することができます。

図 39. 基本的なライブ制作スタジオのシステム構成例



0618_00_17_r13

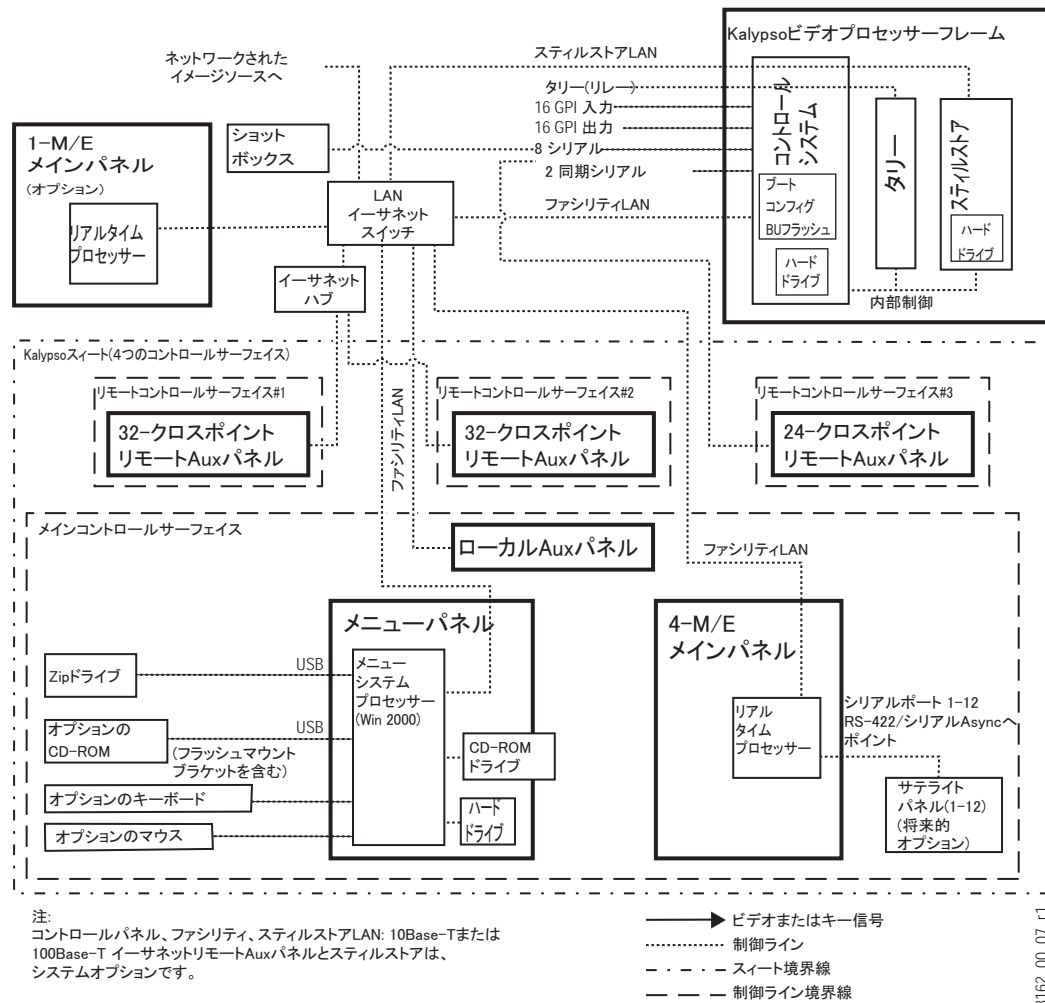
機能概要

Kalypso のシステムコントロール

Kalypso ビデオプロダクションセンターのシステムコントロールは、柔軟性と分かりやすさを目指してデザインされています。イーサネットとその他の標準データインターフェイスが、システムコンポーネントの相互接続のために使用されています。多数のハードディスクが、大容量のデータファイルの保存を可能にするために装備されています。Windows OS が、Menu パネルの SVGA モニターのタッチスクリーンを駆動します。

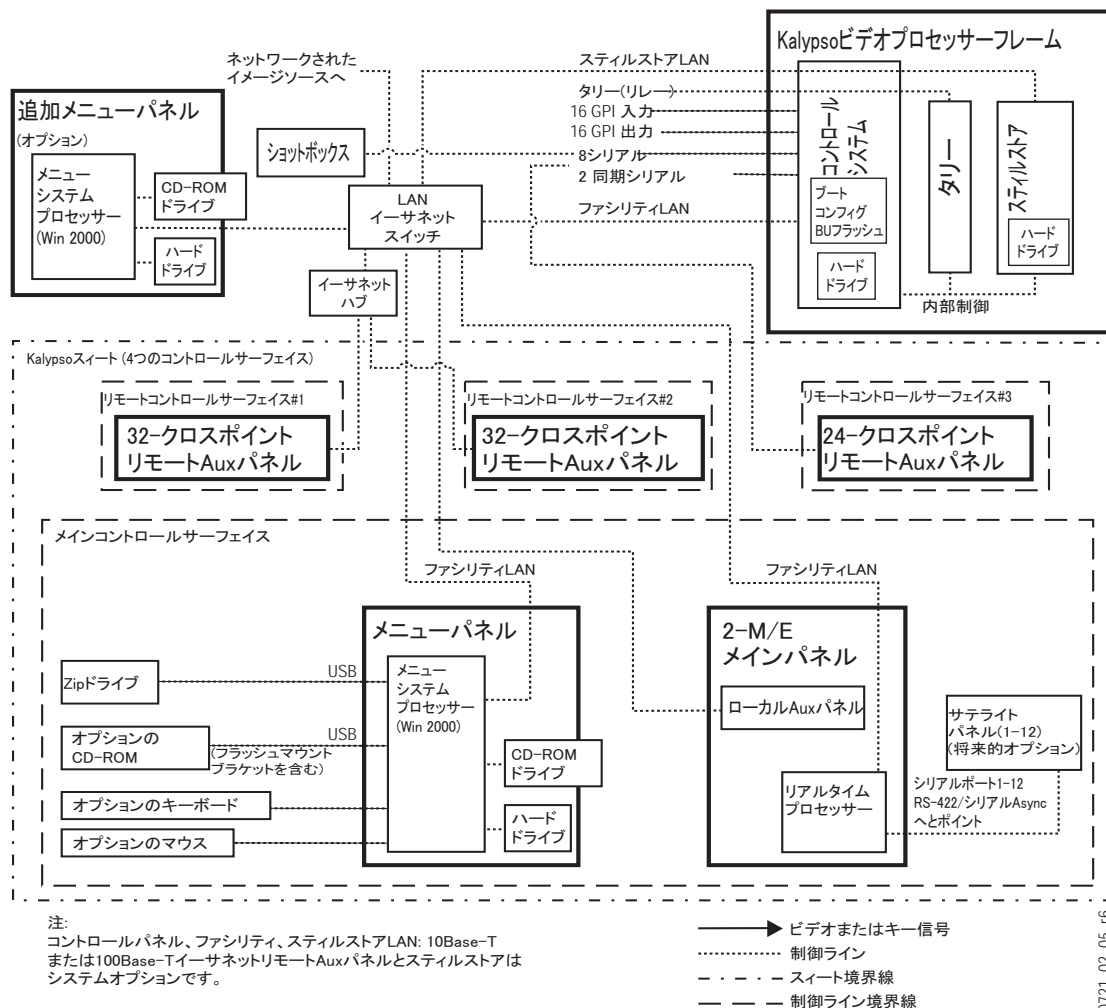
最新型 4-M/E Kalypso のシステムコントロールは図 40 に示されています。

図 40. 最新型 4-M/E Kalypso のコントロール



最新型の 2-M/E Kalypso のシステムコントロールは、ローカル Aux パネルが 2-M/E メインパネルに組み込まれている点を除き、4-M/E Kalypso システムと同じです(図 41)。

図 41. 最新型 2-M/E Kalypso のコントロール



旧型 Kalypso のシステムコントロールは、図 42 (4-M/E システム) と 図 43 (2-M/E システム) に示されています。

図 42. 旧型 4-M/E Kalypso のコントロール

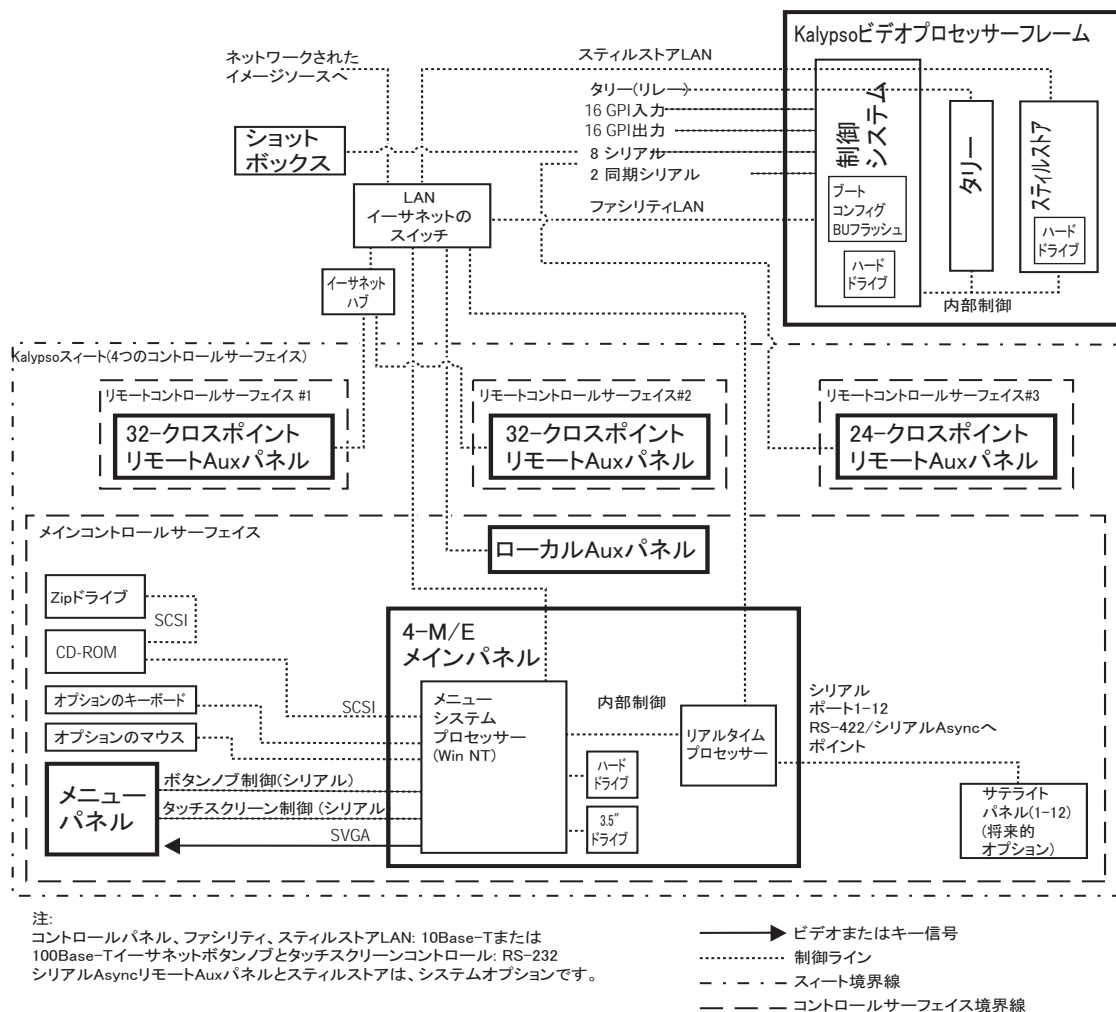
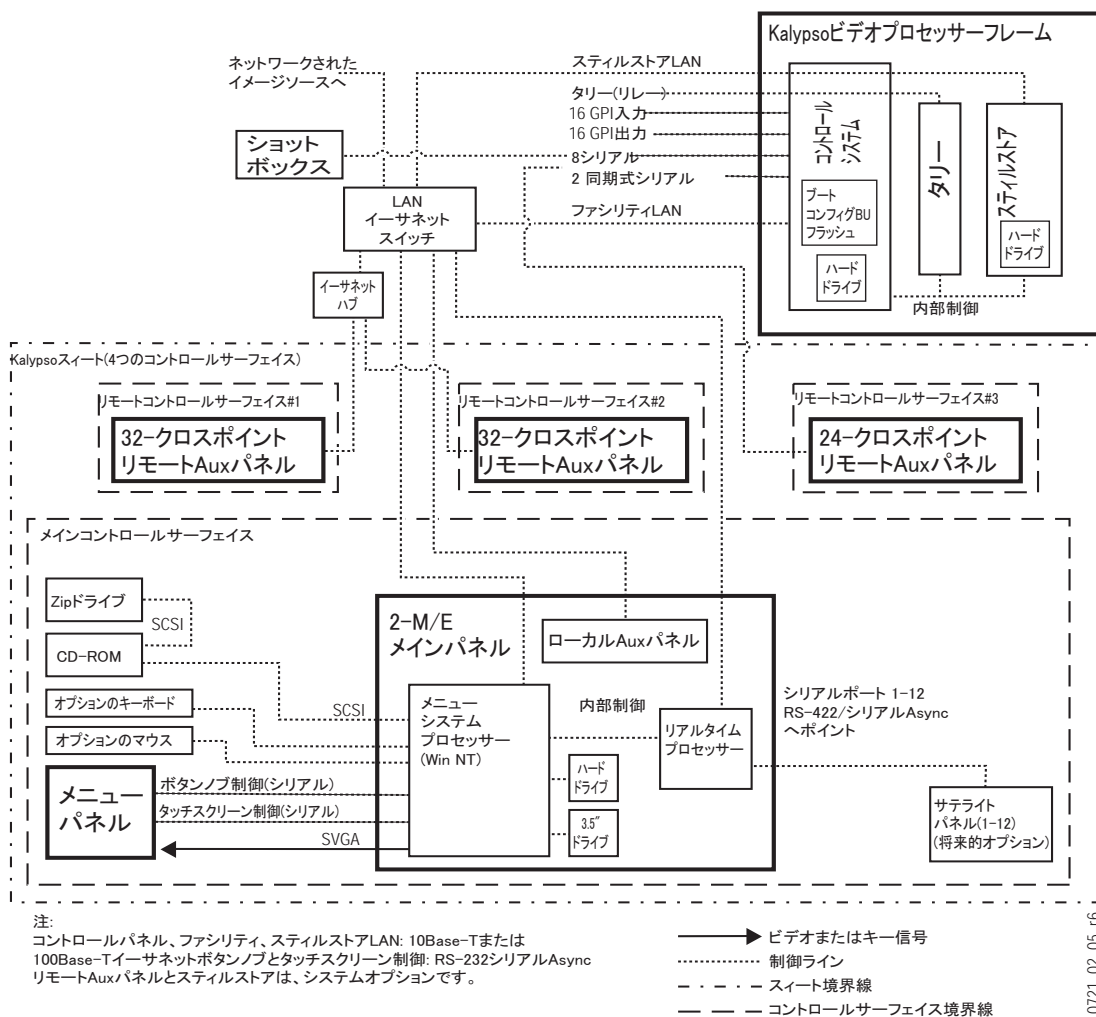


図 43. 旧型 2-M/E Kalypso のコントロール



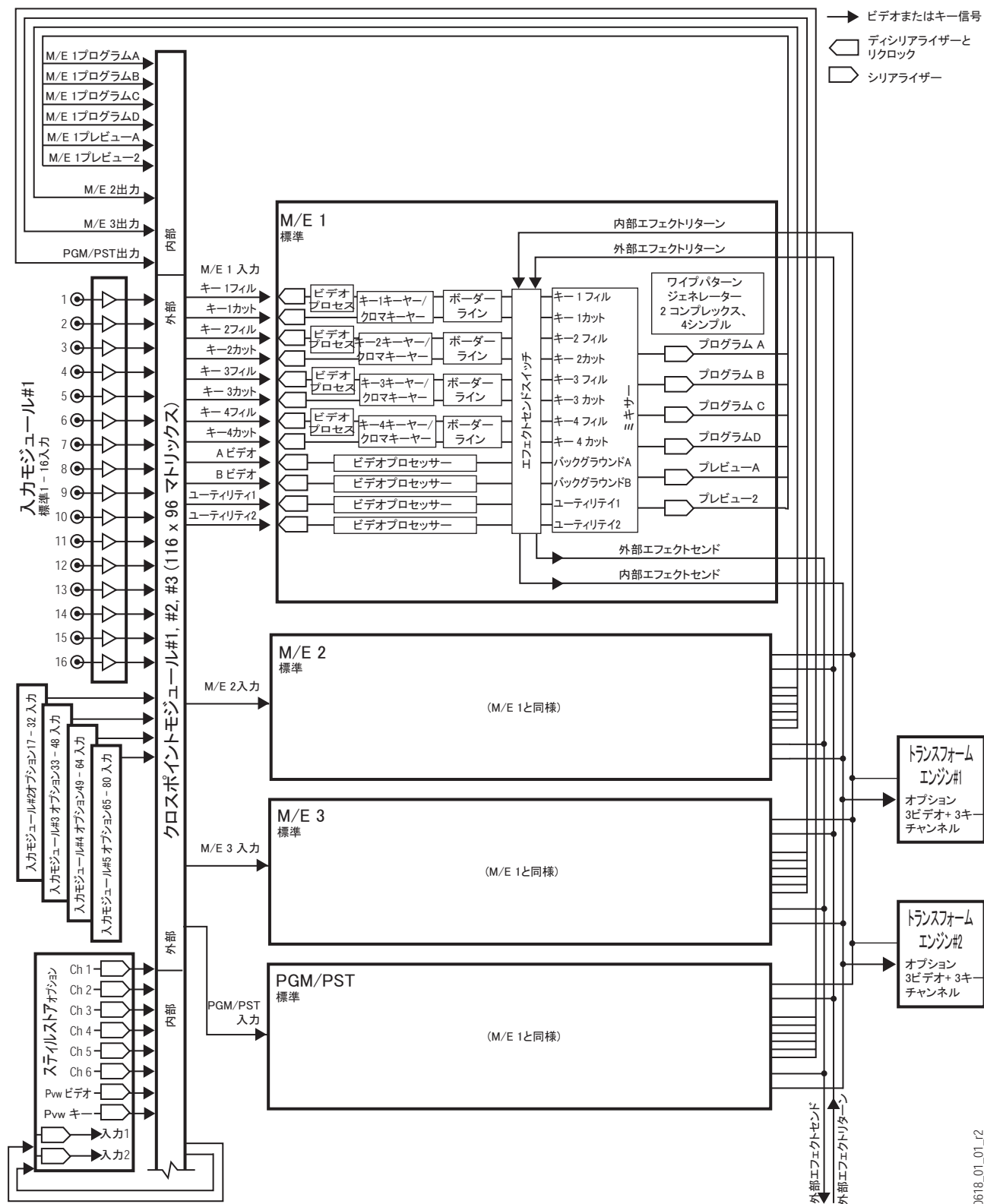
ビデオ信号の流れ

Kalypso ビデオプロダクションセンターは、操作の柔軟性を目指してデザインされています。この点は、基本のシステムアーキテクチャに反映されています。例えば、全ての M/E からの出力は、ビデオクロスポイントマトリックスまで返送され、これら全ての信号がシステム全体にアクセスできるようになっています。(Kalypso Classic は [図 44](#) と [図 45](#) を、Kalypso HD は [図 46](#) をご参照下さい。)ただ 1 つの例外は エフェクトセンドで、出力信号は内部または外部のデスティネーションに直接送られます。

Kalypso システムには、(Kalypso Classic システムのブラック及びテスト出力を除く) 専用の入出力がありません。システムの入出力は、必要に応じてアサイン可能です。例えば、プログラム、プレビュー、またその他の必要な信号出力を設定した後、残った全ての出力は、Aux バスとしてもアサインすることができます。

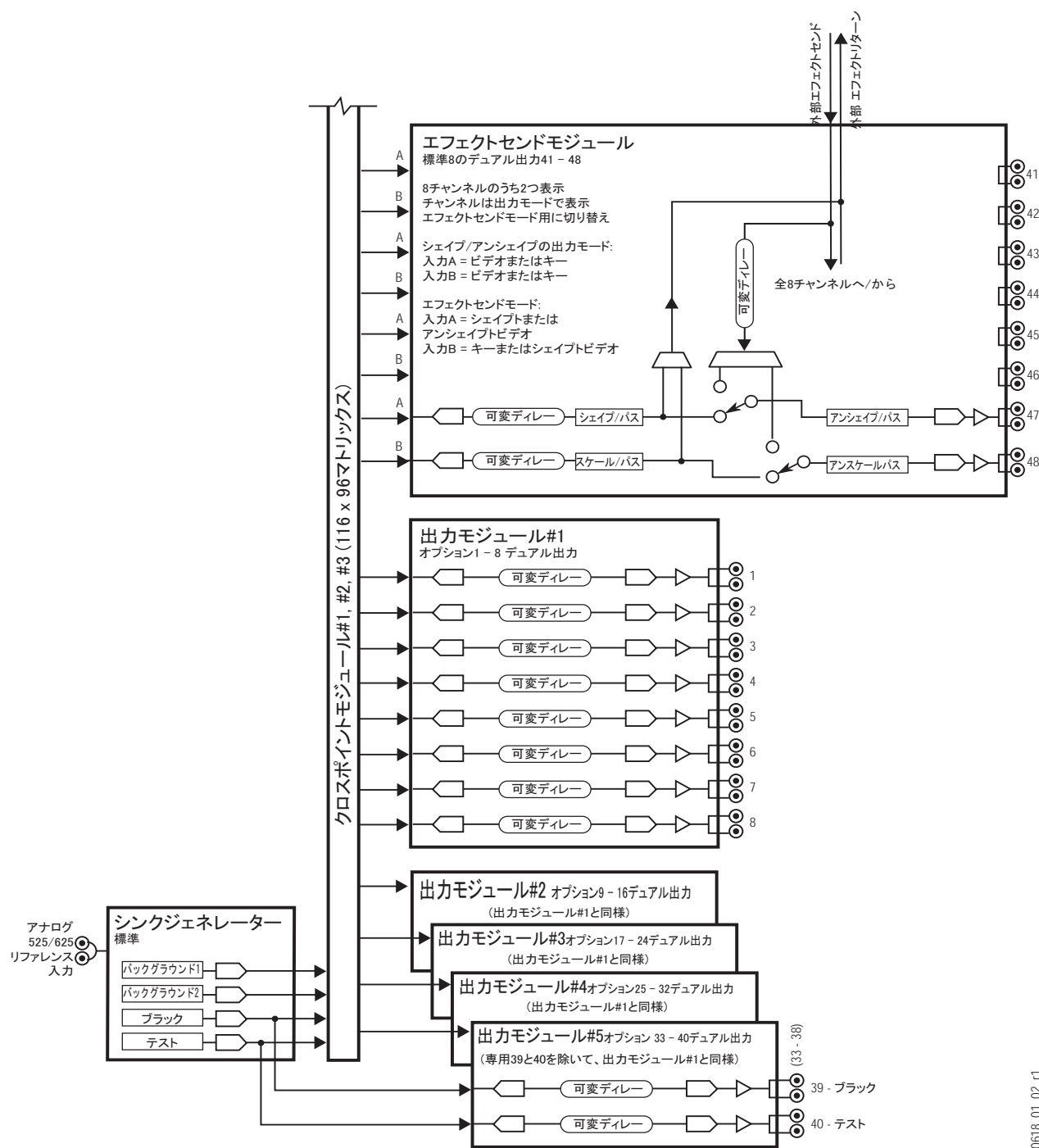
Kalypso Classic システムの信号の流れ

図 44. 簡略化された Kalypso Classic ビデオの流れ (その 1)



0618_01_01_r2

図 45. 簡略化された Kalypso Classic ビデオの流れ (その 2)



0618_01_02_r1

Kalypso HD システムの信号の流れ

Kalypso ユーザーマニュアル



概念

はじめに

一般的に、どのビデオスイッチャーでも多数のビデオ入力を受け、選択された入力信号で信号処理を行い、そこで処理済みのビデオを出力します。効率的なリアルタイムスイッチャー操作は、ライブ制作には欠かせず、ポストプロダクション環境下でも大変な時間節約が可能となります。いくつもの革新的なコンセプトが、操作上のスピードと柔軟性を高めるために、Kalypso ビデオプロダクションセンターの中で取り入れられています。スイッチャーの基本だけでなく、こうした概念を理解することで、Kalypso システムの優れたパワーをフル活用するのに役立ちます。

Kalypso システム構成の概要

Kalypso ビデオプロダクションセンターは、操作の柔軟性を目指してデザインされており、多様なアプリケーションに適合するように構成されています。Kalypso システムによって異なる機能があり、また、同一の Kalypso システムでも、時によって異なる機能を有するよう再構成することが可能です。システムは、また同一システム上の複数のユーザーをサポートできるようデザインされていますが、一人のオペレータのみによる使用にも適しています。このような理由から、Kalypso システムがどのように構成されているかを基本的に理解することが重要といえます。

Kalypso ビデオプロダクションセンターがお客様の設備でどのように接続されているかは、Kalypso システムの機能に影響を及ぼします。例えば、システムに物理的に接続されているソースの数と種類は、明らかに、どのビデオをシステムが扱えるかを決定します。しかしながら、Kalypso システムの入出力は自由に設定が可能ですので、いったんビデオケーブルを実際に接続したら、移動する必要はありません。また、システムの設定は Kalypso の働きに影響を及ぼす他の多くの機能を制御します。

Kalypso ビデオプロダクションセンターの設定情報は、システムの再設定を簡略化しスピードアップを図るために、3つのエリアに分かれています。Kalypso 構成の基本的な部分は、下記の通りです。

- ・ エンジニアリングセットアップ（技術担当者により設定され、システム全体に影響する設定で、オペレーターによる変更はいたしません）
- ・ スウィートプレファレンス（そのスウィートで作業するオペレーター全員に影響する設定で、特定の番組または制作スタイルにあわせ、一貫性のある作業環境を確保します）
- ・ ユーザープレファレンス（各オペレーターの作業形態を、個人の希望にあわせた機能を設定します）

全ての Kalypso 設定内容は、不揮発的です。また、簡単なデータの持ち運び及びバックアップコピー用に、設定情報をハードディスク、またリムーバブルメディアへセーブすることができます。

エンジニアリングセット アップ

エンジニアリングセットアップは、Kalypso ビデオプロダクションセンターの主要コンポーネントがいかに機能し、また相互作用するか、及び Kalypso システムが他の設備ときちんと相互作用するかを制御します。エンジニアリングセットアップは毎日変更するものではなく、スウィート及びユーザープレファレンスと別に扱われます。一般的に設備のメンテナンススタッフまたは中継車の技術責任者が、エンジニアリングセットアップを管理します。

エンジニアリングセットアップの情報に含まれるのは下記の通りです。

- ・ ネットワーク IP アドレス
- ・ ソース定義（この章の後半で解説）
- ・ 出力のアサインメント（どの出力コネクタがプログラムで、どれがプレビューか等を識別）
- ・ 外部機器インターフェイス (DDR、VTR、DPM、ルーターなど)
- ・ コントロールサーフェイス及びスウィート定義（現在操作中のパネルと、その関係を識別）
- ・ 1 スウィートや（リソースシェア用）マルチスウィートの操作モード
- ・ その他の多様なシステム機能

スウィート プレファレンス

Kalypso スウィートは、1つまたは複数のコントロールサーフェイスのあるコントロールルームに対応します。スウィートプレファレンスは、Kalypso システムを制御する際、Kalypso スウィートと対応付けられている全てのコントロールサーフェイスがどう機能するかを定義します。い

くつかのパラメーター（例えばセーフタイトルディスプレイ）は、セッションに関係するすべての Kalypso ユーザーと同じでなければなりません。スウィートプレファレンスは、ユーザー 1 人のシステムビューだけでなく、システムの働きを大幅に変える可能性があります。スウィートプレファレンスは、Kalypso システムの操作上、毎日または毎セッションでの変更を意図していますので、オペレーターによる修正が可能です。

リソースシェア機能により、2 つのスウィートで、2 つの異なる作業環境に対応した Kalypso システムの構成が可能となります。各スウィートは、それぞれのスウィートプレファレンス設定で操作することができます。

スウィートプレファレンスに含まれるのは下記の通りです。

- ・ ソースパッチ
- ・ セーフタイトル及び プレビュー機能など
- ・ ビデオ仕様 (525/60、625/50、縦横比など)
- ・ デフォルトソースメモリー（各バスの各ソースで使用された初期キーイングやビデオプロセス設定）
- ・ デフォルトキーフレーム（その他多くのユーザーコントロールのための初期設定）
- ・ その他の多様なスウィートプレファレンス

ユーザープレファレンス

ユーザープレファレンスにより、ユーザー各自の操作スタイルに応じ、Kalypso コントロールサーフェイスの調整が可能になります。ユーザープレファレンスは、ただ 1 つのコントロールサーフェイスに適用され、単一オペレーターが使用可能なパネル制御の働きのみに影響します。ユーザープレファレンスは、Kalypso システムの機能を変更しません。

リソースシェア機能で、それぞれ 2 つの異なるコントロールサーフェイスを構成することが可能となります。各コントロールサーフェイスが、独自のユーザープレファレンスを実行することができます。

ユーザープレファレンスに含まれるのは下記の通りです。

- ・ ソースをボタンへのマッピング（この章の後半で解説）
- ・ Aux バスデリゲーションボタンのマッピング
- ・ その他の多様なユーザープレファレンス

スウィート 及びユーザープレファレンスのプロファイル

1 セットのプレファレンス設定は、プロファイルとして、選択及び保存可能です。保存されたプロファイルは、それから全てのプレファレンス設定を同時に変更するようロードされます。この機能は、スウィート及

びユーザープレファレンスのみで使用可能であり、エンジニアリングセットアップには適用されません。スウィート及びユーザープレファレンスは、別個のプロファイルです。

プロファイルは、異なる番組が同じコントロールルームで制作されている際に便利です。次の番組の時間になるとき、その番組用のスウィート及びユーザープレファレンスをロードすることで、Kalypso システムを瞬時に再構成することができます。

信号ルーティング

入力とソース

入力のビデオ信号は、Kalypso ビデオプロセッサフレーム背面の入力モジュールのコネクターを通じて、Kalypso システムに接続されます。全入力はシリアルデジタル (SMPTE 259M、CCIR 601) となっています。このスタンダードで作動しない外部機器からの信号については、変換する必要があります。

機器には（例えばシリアルデジタル出力を供給するカメラ）、単一のコネクターで受信できるビデオ信号を送るものがあります。しかし、他の機器が複数の信号を出力することがあります。例えば、キャラクタージェネレーターは、通常 2 つの信号（一般的にビデオやキーと呼ばれる）を送ります。入力される信号は、Kalypso システムが制御できる機器（ルーター、DPM、DDR）から入力されることもあります。

Kalypso ビデオプロダクションセンターで、ソースという表現は、機器と結合する全てのビデオ信号及びその他の属性を意味します。基本概念をまとめますと、Kalypso システムは入力信号やクロスポイントではなく、ソースをベースにしています。各ソースには記述的名称を与えられますが、絶対的な識別用の ID 番号があります。Kalypso システムは、各ソースを識別するために、ソース名や入力コネクターではなく、ID 番号を使用します。各ソースの定義が、Kalypso システムの重要なポイントとなっています。

ソース定義

Kalypso システムが最初に構成される際、全ソースは各機器から入力される信号が効率的に使用されるよう定義されます。これは通常オペレーターでなく技術責任者によって行われ、いったん設定されるとこれらの定義は変更されません。ソース定義データファイルは、ソースにいくつ信号（ビデオのみ、またはビデオとキー）があり、特定のソースが選択される度にどの物理的な入力を送るか、ソースのキー信号が存在する場合のデフォルト処理、どの外部機器（存在する場合）がそのソースと対応付けられるかを、システムに伝えます。また、タリーも重要なソースの属性です。オンエアタリーリレーは、物理的な入力やソース選択

ボタンでなく、ソースと関連付けられます。ソース定義の処理には、各ソースの名前のアサインが含まれます。ソースがいったん定義されると、特定の選択ボタンにマッピングされます。そこからユーザーはボタンを押すことによりソースを選択でき、Kalypso システムが自動的に全ての必要な信号を管理し、いずれのデフォルト処理も実行し、そしてそのソースに対応付けられたいずれの追加制御機能も可能となります。

ソース定義データは、エンジニアリングセットアップの一部として保存されます。Kalypso システムでは、一度に1セットのソース定義が使用可能となります。ソース定義は、こういった処理がソースに適用されるかを指定し、システム動作中にダイナミックに変わることがあるソースメモリーとは別ですのでご注意ください。

ソースのボタンマッピング

ソースをボタンへマッピングする際、Kalypso のコントロールパネル上のソースをお好きな順序で整理することができます。例えばカメラは、ボタン列の左右どちら側にも配置できます。ソースのマッピングは、コントロールパネルのソース配列にのみ関係し、ソース用に定義されるいかなる機能にも影響しないので、ソース定義とは全く異なります。E-MEM エフェクトは、ソース選択ボタンでなくソース ID を記憶するため、ソースの再マッピングによりリコールされるエフェクトの外観は変更されませんのでご注意ください。Kalypso システムでは、各メインパネルバンクとローカル Aux パネルのボタンマッピングが異なる場合があります。

ソースネーム

ソースには名前を付けることができます。実際 Kalypso システムは、様々な必要条件に対処できるよう、関連付けられた ID で異なるソースの名付け体系をサポートします。

エンジニアリング ID – ソースと対応付けられた常に一定の数値。この値は、いかに名付けられたかに関係なく、エンジニアリングの視点から各ソースを明確に識別するために使用されます。放送中のタリーは、常に適切な機器がタリーを受信するように、エンジニアリング ID を使用します

エンジニアリングネーム – ソースと対応付けられ、ソース識別を簡略化するために設備の技術者による使用を目的とした、編集可能な名前。エンジニアリングネームは、特定のハードワイヤード機器 (Cam 1) の名前であることもあれば、パッチベイの位置、ルーターソース、またはデスクティネーションの場合もあります。このようにソースネームを名付けることで、技術者が設備配線を構成または再構成を行う際に役立ちます

ロジカル ID – 制作環境で使用されるソースと対応付けられた常に一定の数値。エフェクト及びソースメモリーはロジカル ID を使用します

ロジカルネーム – 制作環境下でユーザーの便宜上、ソースを識別するために使用され、ロジカル ID と対応付けることのできる編集可能な名前

ロジカルニックネーム – ロジカル ID と対応付けることのできる選択の編集可能な名前。Kalypso システムのソースネーム表示で大きい文字が現れるようにするため、ロジカルニックネームは通常短くなっています。ロジカルネームとロジカルニックネームの両方が指定される場合、ニックネームはソースネームディスプレイにのみ現れます

ソースパッチング

Kalypso システムでは、ロジカルソースが異なるエンジニアリングソースとの結合が可能となります。ソースパッチテーブルは、ロジカル ID をエンジニアリング ID のマッピング用に使用され、パッチベイのように機能します。それから異なる環境下でエフェクトを使用することが可能となります。例えば、1 セットの機器装備の 1 つの制作トラックで作成されたエフェクトは、ソースパッチテーブルの修正により、異なる機器装備の異なるトラックでも使用できます。

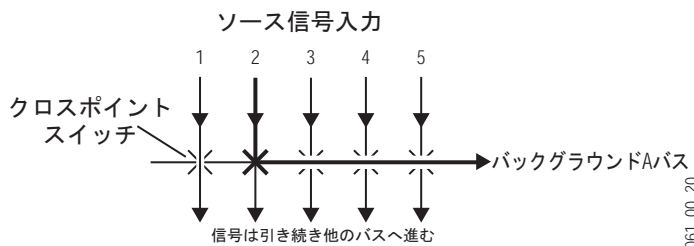
ソースメモリー

キーイングとその他のパラメーターは、いずれの Kalypso システムソースの、別々のソースメモリーに保存可能です。これらのパラメーターは、そのソースが選択される度に自動的に適用できます。詳しくは、[104 ページのソースメモリー](#)をご参照下さい。

バス及びクロスポイント

バスとは、専門的にはいくつもの使用可能な入力の中の 1 つが、単一の出力へ送られるよう選択できる信号バスと定義されます。クロスポイントとは、スイッチが閉じている際、信号が通れるようにする電子スイッチです。ビデオスイッチャーでは、バスは一連のクロスポイントを含んで構成でき、これによりいくつもの入力信号のうちどれがバスへと送られるかが選択可能となります。[図 47](#) では、ソース 2 がバックグラウンド A バスで選択されています。そこで、この信号をバックグラウンドビデオと呼ぶことができ、更に続く処理のために使用可能となります。

図 47. クロスポイントを伴うバス

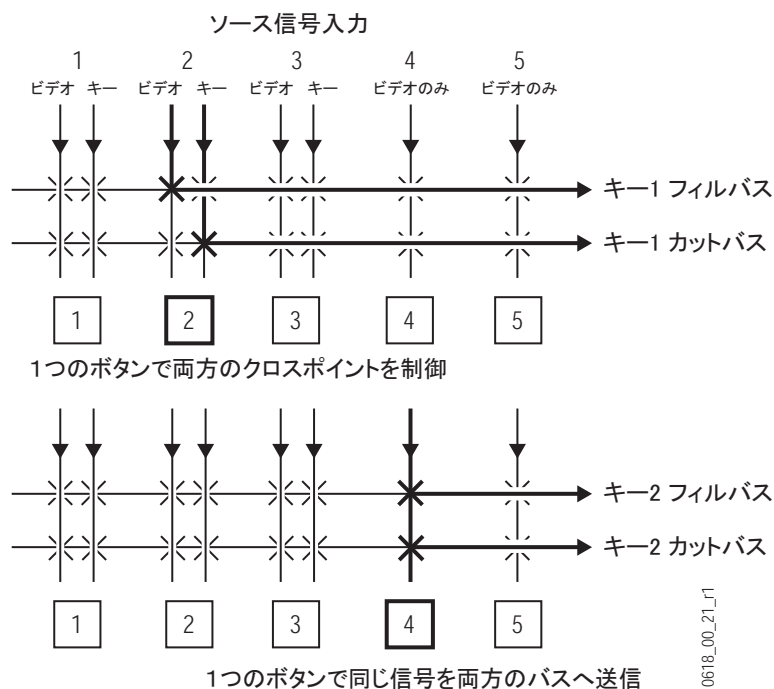


コントロールパネルのボタンは、クロスポイントの切り替えを制御するために使用することができます。上から使用可能な信号が入り、シングルバスの出力信号が右側から出ていくのを簡単に想像できるように、ボタンは通常水平上に並んでいます。

旧型スイッチャーでは、クロスポイントボタン及びクロスポイントバスという用語は、コントロールパネルのソース選択との関連で用いられていました。Kalypso システムでは、ソースボタン及びソースバスという用語が使用されています。こちらの方がクロスポイントに基づいた用語よりも、システム処理の哲学をよく反映しています。Kalypso システムは、ソース選択ボタンを物理的なクロスポイントと直接対応付けるのではありません。対応付けは、まずソースからボタンマッピングへ、物理的な入力を見つけるためにソース定義を通じ進みます。

Kalypso システムでは、単一のソースボタンが、異なるバスのクロスポイントと同時に制御することができます。例えば、M/E におけるキーイング中、ソースのビデオとキー信号の両方を、1つのボタンを押すことで選択することができます。この場合、別々のバスの2つの異なるクロスポイントは、ボタンが押されると実際に切り替えられます。図 48 の上部で、図中のソース 2 のビデオ信号がキーフィルバスで選択され、続いて起こるキーイングのためのキーフィル信号となります。キーカットバスで選択されたソース 2 のキーコンポーネントは、キーイングのためのキーカット信号となります。図 48 の下部では、同一ソース (ソース 4) を、どのようにキーフィルとキーカット信号の両方で選択できるかが示されています。

図 48. クロスポイントの多重制御



シフトされたソース及びシフト プレファレンス

オペレーターは、制作中多くのソースへ素早くアクセスしなければならないことがあります。しかし、全てのソース選択ボタンが手の届く範囲にある必要があるため、コントロールパネルのサイズには限りがありま

す。多くのソースを迅速に選択できるように、旧型のビデオスイッチャーは、多くの場合タイプライターのシフトキーに似たメカニズムを採用しました。こうしたスイッチャーでは、コントロールパネルのシフトボタンを押さえることで、もう 1 組のソースが選択可能となりました。どのソースセットがデフォルトにより使用可能で、どのセットがシフトボタン(シフトプレファレンス)でアクセスされるかを構成できましたが、この設定は通常コントロールパネルの全バスに適用されました。このためオペレーターはいずれのソースを選択する前に、シフトボタンの状況を把握する必要がありました。

Kalypso システムは、シフト及びアンシフトソースの選択用に改良されたメカニズムを提供しており、各バスでの個別のシフトプレファレンス設定を可能にします。結果、より優れたソース選択の柔軟性、スピード、そして信頼性をお届けします。

4-M/E Kalypso システムでは、36 のアンシフトソースの選択とリエントリーボタン、及び 36 のこれらのシフトソースボタンからなる、最大 72 のソースをマッピングすることが可能です。単一のシフトボタンの代わりに、追加のアンシフトボタンが使用可能です。モディファイヤーボタンが押されたままでない場合、シフトされたシフトプレファレンスを伴うバスは、シフトされたソースを選択します。どのボタンも押されたままでない場合、シフト解除のシフトプレファレンスバスは、シフト解除のソースを選択します。ソースボタンを押すと、シフトボタンを押さえたままにすると、そのバスのシフトされたソースを常に選択する一方、シフト解除ボタンを押さえたままにすると、シフト解除ソースを常に選択します。この選択はそのバスのシフトプレファレンス設定と関係なく一貫しています。例えば、シフト付きのシフトプレファレンスを伴うバスのシフトボタンを押さえたままにすると、依然シフトされたソースが選択される結果となります(どのモディファイヤーボタンも押されたままでない場合も同様)。

Kalypso システムでは、モディファイヤーボタン (**Unshift** または **Shift**) を押したままでない際、どのソースセットがそのバスで選択されるかを決定するシフトプレファレンスで、各ソース選択を個別に構成できます。これにより、異なるソースセットが、異なるバスで即時選択できるよう使用可能となります。ただ 1 つのソースがボタンにマッピングされている場合、シフトプレファレンス、**Unshift** または **Shift** ボタンを押したままかどうかに関係なく、そのソースが選択されますのでご注意ください。

シフトプレファレンスは、覚えやすい設定をお勧めします。例えば、全バスがシフトシフト解除プレファレンスとなるよう設定可能です。または、M/E1 のソースへ素早くアクセスできるよう、M/E 1 だけシフトされたプレファレンスとなるよう設定もできます。また、便利な構成例として、通常バックグラウンド用に使用されるソース(例:VTR)はシフト解除ボタンに、通常キー用に使用されるソース(例:キャラクタージェネレーター)はシフトされたボタンにマッピングします。そうすると、全バックグラウンドバスをシフト解除プレファレンスに、また全キーバスをシフトされたプレファレンスに設定することができます。これで全ソースの選択が、シフトモディファイヤーボタンを使用せずに行うことができます。

ミックス / エフェクト (M/E)

M/E は、2 つまたはそれ以上の画像の合成を可能にするビデオプロダクションスイッチャーのサブシステムです。M/E は複数のソース選択バスを含み、トランジション（ミックス及びワイプ）や選択された信号のキーイング機能を提供します。M/E は、エフェクトセンド機能を可能にするミッキング回路とは、別のキーイング回路で構成されます（[71 ページのエフェクトセンド](#)をご参照下さい）。

典型的なスイッチャーで 사용되는ごく基本的な M/E が、下記の説明になります。Kalypso の M/E には追加の新機能がありますが、ここでは基本原理の説明をいたします。実際の Kalypso の M/E 構造の簡略図表は、1 章 - システム概要 をご参照下さい。

図 49. 簡略化されたミックスエフェクト (M/E) サブシステム

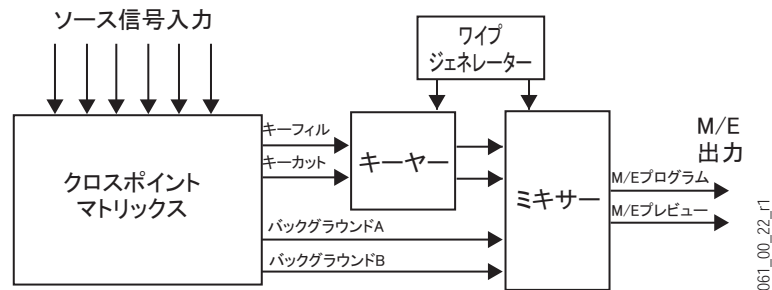


図 49 中の基本的な M/E には、A 及び B バックグラウンドバスがあります。これらのバスは、M/E の出力に送られるバックグラウンドビデオ信号を選択します。一般的に、バックグラウンド A バスのソースは、現在のバックグラウンド出力であり、バックグラウンド B バスのソースは、次に使用されるバックグラウンドビデオです。通常のトランジション中では、両バックグラウンドの一部が同時に出力されます。M/E のキーヤーはバックグラウンドに追加の素材を重ねます。ワイプジェネレーターは、ワイプトランジションのためのミキサーに使用されるパターンを作成し、またミキサーに送る信号を修正するためにキーヤーに使用されます。詳しくは、[73 ページのトランジション](#) また [77 ページのキーイング](#) をご参照下さい。M/E で処理された信号は M/E 出力に送られ、通常はプログラムまたはプレビューとして送られます。

ビデオプロダクションスイッチャーは、複数の M/E を持てます。例えば、4-M/E の Kalypso システムは、4 つの M/E (M/E 1、2、3 及び PGM PST) があります。実際、各 Kalypso の M/E は最大 6 つの出力（プログラム A、プレビュー A、プログラム B、C、D 及びこの 3 つの追加プログラム出力で共有されるプレビュー 2）を生成できます。これらの追加出力により、Kalypso システムを特別な目的で構成する際に多大な柔軟性が得られます。

リエントリー

複数の M/E を有するスイッチャーには、通常リエントリー機能が備わっています。リエントリーは、スイッチャーのある M/E 出力を別の M/E への入力ソースとして選択し、使用することを可能にします。信号は内部処理されます。Kalypso システムは、どの順序でも M/E リエントリーをサポートします。例えば、M/E 2 の出力を M/E 1 に送り、M/E 1 の出力を M/E 3 に送ることができます。しかし、無限ループリエントリー（例：M/E 1 が M/E 2 へ送られ、M/E 2 が M/E 1 返送されるなど）をすることはできません。

オルタネート バス及びデリゲーション

旧型スイッチャーの多くは M/E に 2 つのキーヤーが装備され、各 M/E が 2 つのバックグラウンドソースを処理することが可能でした。これで 2 つのバックグラウンド間でミックス及びワイプ、またバックグラウンド上に最大 2 つの追加ソースをキーイング可能でした。コントロールパネルボタン専用列が、これらのキー及びバックグラウンド信号の選択のために使用されました。

各 Kalypso システムの M/E には、実際 4 つのキーがあり、それぞれがフィル及びキー信号を扱い、各 M/E が 4 つのバックグラウンドソース（A、B、ユティリティ 1 及び 2）を処理することが可能です。仮に各 M/E 用に 12 のソース選択列を提供すると、パネルが大きすぎて全バスにオペレーターの手が届かないことになり、実用的とはいえなくなります。使い易さを考慮した Kalypso のパネルには、ソース選択モディファイヤーボタンを使用し、デリゲーションによりアクセスされるオルタネートバスが装備されています。モディファイヤーボタンを押したままソース選択ボタンを押すと、どのバスが影響されるのかを変更することができます。各 Kalypso の M/E ステータスディスプレイには、その M/E で使用される 12 のソースすべての選択状況が表示され、ソース選択によりどのバスが影響されているのかを明確に識別できます。

例えば Kalypso システムでは、モディファイヤーを押さずに、キー 1 及び 2 フィル、バックグラウンド A 及び B へアクセスできます。キー 3 及び 4 フィル、ユティリティ 1 及び 2 へは、**Alt Buses** モディファイヤーボタンを押したままアクセスします。キーヤーカットバスへは **Key Split** モディファイヤーボタンを押したままアクセスします。モディファイヤーボタンの組合せを押したまま、例えばキー 3 バスのキースプリットが可能です。

ユティリティーバス

各 Kalypso の M/E には、標準の A 及び B バックグラウンド入力の他、ユティリティー 1 及び 2 の入力も利用することができます。Kalypso のユティリティーバスは、特別な目的で信号選択のために使用可能で、バックグラウンドバスとは無関係です。例えば、ユティリティーバス

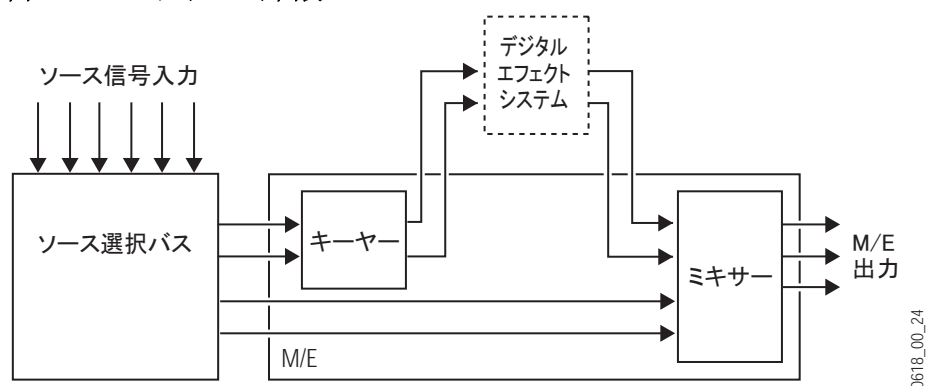
で選択したビデオ信号は、キーボードのフィルに使用したり、ワイプジェネレーターにカスタムパターンを送ったり、またカスタムボーダーウォッシュパターンの作成用に使用することができます。

エフェクト センド

エフェクトセンド機能は、M/E サブシステムへデジタルエフェクト機器を統合する手段を提供します。エフェクトセンドは、M/E キーヤーのキーカットとキーフィル出力を、デジタルエフェクトの操作用に切り替えます。操作されたキーカット及びキーフィル出力はそこで受信され、M/E のミキサー回路の入力へ直接送信されます。エフェクトセンドで、デジタルエフェクト回路が M/E 自体に内蔵されているかのように、キーエフェクト処理が可能になります。

Kalypso システムでは、エフェクトセンドは各 M/E に統合され、キーイング制御システムの拡張部分となっています (図 50)。

図 50. エフェクトセンド図表



Kalypso Classic システムは、内外両方のエフェクトセンドをサポートします。外部エフェクトセンドは、キーフィル及びキーカット出力信号を、Krystal DPM のような、M/E キーヤーから別個の外部デジタルエフェクトシステムへ送ります。信号は外部機器により操作され、それから M/E のミキサー入力へ直接送り返されます。Kalypso システムが、トランスフォームエンジンオプションを装備している場合、内部エフェクトセンドループが使用できます。この内部ループは、M/E キーヤー出力を Kalypso トランスフォームエンジンに切り替え、それから操作された信号を M/E のミキサーへ直接送り返します。Kalypso HD システムは、内部エフェクトセンドのみをサポートしています。

出力

ビデオプロダクションスイッチャーは、いくつかの異なるビデオ出力（プログラム、プレビューなど）を生成します。通常、PGM PST からの最終的なプログラム出力は、放送用トランスミッターかつ / またはレコーディング用 DDR または VTR に送信されます。個々の M/E プログラム及

びレビュー出力と追加のスイッチドレビュー出力は、コントロールルームのモニターへ送信されます。これらの出力は、設備内の他の場所へも送ることができます。また、Aux バス出力は特別な目的でも使用可能です。

出力のマッピング

旧型のスイッチャーとは違い、ほぼ全ての Kalypso システムの出力は構成可能です。専用の出力コネクタはありません (スロット 16 のブラックとテストを除いて)。全ての信号はどの出力コネクタにでもアサインでき、これによりシステムにおける固定及び Aux バス出力数の柔軟性とコントロールを提供します。固定出力は常に同一である一方、Aux バス出力はそのバスでどのソースが選択されるかにより変更が可能です。一度固定システム出力がアサインされると、残る全ての出力は Aux バスとしての使用にアサインできます。システムが構成される際、出力信号は、Kalypso ビデオプロセッサの背面に配置される出力モジュールコネクタにアサインされます。

固定出力と Aux バス出力の最も重要な違いは、オペレーターが Aux バスを管理できる一方、固定出力は常に同一の信号を送信する点です。

Aux バス

ビデオプロダクションスイッチャーの Aux バスは、ソースを選択し、指定の行き先へ送信するために使用されます。例えば、Aux バスで選択されたソースは、即時リプレイのための ISO レコーダーへ送ることができます。これは、プログラムを切り替える間に、テクニカルディレクターによって直接行われます。リモート Aux パネルは、異なるオペレーターに 1 つの、または複数の Aux バスの制御能力を与えるために使用することができます。また、DPM のような外部機器に 1 つの Aux バスをアサインし、必要に応じて直接ソースを切り替えることも可能です。

Kalypso システムでは、各リモート Aux バスパネルが、独自のボタンマッピングへのソースをもつことができます。ローカル Aux パネルのソースネームディスプレイは、各ボタンでどのソースが現在使用されているのかを示します。また Aux バスは、一致したキーカットとキーフィル信号を外部機器へ送信するために、ペアで構成することもできます。

使用ポイント

Kalypso システムでは、異なる場所での使用のためリソースを共有することができます。リソース使用中の場所は、使用ポイントと呼ばれます。リソースの種類により、共有の仕方が変わります。

フローティングリソース (トランスフォームエンジンのように) は、使用ポイント間を移動し、これらのリソースを制御するパラメーターは、使用ポイントの一部と見なされます。これらのリソースは、一度にただ 1

つの使用ポイントのみで使用されます。新しい場所でリソースがフロートする際、その働きが変わることがあります。例えば、トランスフォームエンジンは、M/E 1 のキー 2(使用ポイント)で 0.25 Z ロテーション(パラメーター)に設定可能です。同一のトランスフォームエンジンが、M/E 2 のキー 3 にアサインされ、0.0 の Z ロテーションへの設定することも可能です。トランスフォームエンジンが、M/E 1 のキー 2 に再びアサインされる際、0.25 Z ロテーションのパラメーターは復元されます。

他の Kalypso システムのリソースは、異なる機能を有します。例えば、ワイプパターンジェネレーターのリソースは、プリセットパターンやマスクとして、または他の使用ポイントで M/E ワイプトランジションのために使用できます。また、同じワイプパターンジェネレーターの出力を、同時に別の使用ポイントにアサインできます。効率的な操作のために、Kalypso システムでは、ワイプパターンジェネレーターと関連のユティリティバス機能を制御するパラメーターを、共有ジェネレーターパラメーターと、使用ポイントパラメーターという 2 つのカテゴリーに分けてあります。共有ジェネレーター用のパラメーターは、全使用ポイントにより使用されるため、これらのうち 1 つのパラメーターを変更するだけでも、その時ワイプパターンジェネレーターが使用されている全ての場所に影響します。しかし、別の使用ポイントパラメーターは、各 Kalypso システムの使用ポイント(上述のトランスフォームエンジンと同様)のために管理されます。これらの設定は、それぞれ個々の使用ポイントによって使用されるので、変更しても他の使用ポイントには影響しません。例えば、ワイプの形(ボックス、サークルなど)は、ジェネレーターパラメーターですが、エッジのソフトネスは、使用ポイントパラメーターです。同一のワイプジェネレーターが、ワイプトランジションとプリセットパターンの両方によって使用される場合、1 つの使用ポイントでソフトネスを調節しても、他のソフトネス設定には影響しません。しかし、パターンの形を変更すると、両位置に影響されます。

Kalypso システムは、グラスバレーの Model 4000 とはワイプパターンジェネレーターと、使用ポイントの分割という点で異なります。Model 4000 では、エッジはジェネレーターの一部として作成されるため、全ての使用ポイントはソフトネスとボーダー幅が同じです。Kalypso システムでは、この回路の複製により、各使用ポイントが同じ基本的なワイプパターン形状で異なるエッジにすることが可能です。

トランジション

トランジションとは、ある 画像から別の画像への変化を意味します。Kalypso システムは 3 種類の基本的なトランジションをサポートします。

- ・ カット
- ・ ミックス
- ・ ワイプ

トランジションは、全画像、或いは画像の背景のみ、またはキーイングされた画像中の要素に適用することもでき、多数の要素を含むことができます。複数の要素と関わるトランジションについては、[77 ページの現スタック及び次スタック](#)をご参照下さい。

カット

カットとは、(連続するビデオフィールドとフレーム間での) 画像から画像への即時的切り替えを意味します。最も単純な種類はホットカットで、M/E 出力を送るバスの異なるソースを選択することによって行われます。これは、そのバスの出力への寄与だけを変更し、出力でどの要素が関連するかは変更しません (同じバスが関連しています)。

また、Kalypso システムは、カットトランジションを提供しており、複合画像の中で関連する要素を即時的に変更することができます。異なるバスを含むことも除くことも可能で、その結果複合画像の変更がもたらされます。M/E の背景カットトランジションは、最初にバックグラウンド B バスで選択され、後に続く画像を、オンエア中カットされる前にプレビューすることが可能となります。

ミックス

ミックスとは、既存の画像がフェイドアウトするにつれ、新しい画像がフェイドインする、画像から画像へのトランジションを意味します。標準のミックストランジションの間、両画像の重なりが、より低い輝度で見られます。

Kalypso システムでは背景から次の背景へとミックスし、バックグラウンドに重ね、または重ねずに最大 4 つの別のキーへのミックスが可能です。バックグラウンドとキーミックスは別に、また同時に実行できます。

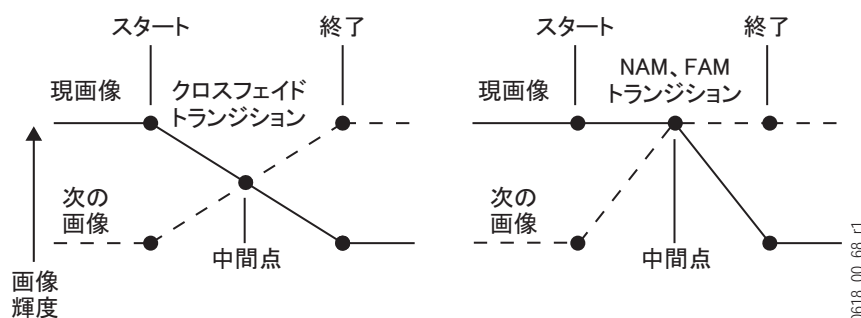
ミックススルービデオ

ミックススルービデオトランジションは、第 3 の中間ビデオソースを組み込む特殊なミックストランジションを意味します。この種のトランジションは、マットまたはユティリティバスビデオソースを通じ、あるビデオソースから最後のビデオソースまで、全て 1 つのトランジションとしてミックス可能です。

ノンアディティブミックス及びフルアディティブミックス

ノンアディティブミックス (NAM) 及びフルアディティブミックス (FAM) は、通常のカロスフェイドトランジションの他に、Kalypso システムがサポートする特殊なミックストランジションです。NAM 及び FAM トランジション中の画像要素は、トランジション時間を通し異なる合成となります (図 51)。

図 51. ノーマル及びNAM/FAM ミックス



NAM トランジションは、出力に向けて各画像の最も明るい部分を通過します。NAM トランジション前半中は、次の画像が完全輝度までミックスされる一方、元の画像が元の輝度を保持します。新画像中のより明るい部分が、相当する前画像の暗い部分と取り替わります。NAM トランジションの後半では、前画像新画像の暗い部分からミックスアウトします。また FAM トランジションは、初めに新画像を完全輝度までフェイドしてから、古い画像をフェイドアウトしますが、完全輝度の両画像はトランジション中一緒に出力へとミックスされます。その結果生じる信号は、違法ビデオの生成を防止するためにホワイトレベルでクリップされます。

ワイプ

ワイプ とは、選択された形が、画面を横切って移動し新画像を示す画像から画像へのトランジションを意味します。ワイプ トランジションは、バックグラウンドやキーへ、または両方に同時に適用できます。ワイプ トランジションの形状は様々なパターンから選択でき、これらのパターンは多様な方法（位置、縦横比、エッジ特性など）で調整可能です。

各 Kalypso の M/E には、別々に 2 つのワイプシステムがあり、それぞれを異なるワイプ パターンにアサインし、独立して調整できます。これらのシステムはそれぞれ、高度の機能を伴う、使用可能な複雑なワイプ パターンジェネレーター 2 つのうち 1 つを使用できます。またこれらのワイプを組み合わせることで、極めて複雑なワイプ トランジションの形状も可能で、通常これは熟知したオペレーターにより使用されます。更にユティリティバスビデオ信号は、ワイプ トランジションや他の目的で、カスタムパターンを生成するためにも使用可能です。

その他のワイプパターンジェネレーターの使用法

ワイプパターンジェネレーターの回路は、トランジションと無関係の目的で使用できます。各 Kalypso の M/E には前述の通り、2 つの複雑なワイプパターンジェネレーターがあり、4 つのキーヤー各々にもまた、単純なパターンジェネレーターとボックスパターンジェネレーターがあり、計 6 つあります。これらのパターンジェネレーターは、プリセットパターン、マスキング、及びマットウォッシュのためにも使用可能です。

プリセットブラック

プリセットブラックは、画像が黒にトランジションし、次に黒から新画像へとトランジションする特殊な種類のトランジションです。プリセットブラックは、実際には2つのトランジション（まず黒へトランジションし、黒から次画像）で、完了するには2つのオペレーターコマンドが必要です。プリセットブラックは、どの種類のトランジション（カット、ミックスまたはワイプ）とでも使用可能です。画像中のトランジション全要素が選択されない場合でも、全画像がブラックに切り替わります。

トランジション速度

カットトランジションは即時的ですが、ミックス及びワイプトランジションには持続時間があります。トランジションの持続時間は前もって特定のトランジション速度に設定でき、コントロールパネルのボタンを押し開始できます。また手動でレバーアームを使用しても制御できます。

Kalypso システムでは、各 M/E のメイントランジションに1つのトランジション速度をアサインできます。この種のトランジションは、M/E のレバーアームで制御可能です。また、各 M/E 上の4つのキーヤーそれぞれは、独自のトランジション速度にアサインでき、その M/E の別のキーミックスボタンで実行します。

フリップフロップバックグラウンドバス

トランジションが完了すると、バックグラウンドバスは、ソース選択を交換（フリップフロップ）します。これで上のバスは常にオンエアーバスとして、下のバスはプリセットバスとして機能します。オペレーターは、上のオンエアーバスで選択されるソースを混乱させずに、下のバスの次のソースを確実に設定できます。

例えばバックグラウンド A のソース 1 でトランジションが開始し、バックグラウンド B のソース 2 に移行する場合、ソース 2 へのトランジションが完了するとすぐ、（その M/E の出力を混乱させずに）、ソース 2 はバックグラウンド A バスに移され、ソース 1 の選択も即バックグラウンド B バスに移されます。

ルックアヘッドプレビュー

プレビューモニターが、ルックアヘッドプレビューモードで構成される場合、後続のトランジションの最終結果をそのモニターで見ることができます。これでオペレーターに前もって次のトランジションで何が起こるかを知らせられます。各プレビューモニターでどのモードを選択するかは、設備で使用可能なモニターの数や設備独自の必要状況によります。

現スタック及び次スタック

Kalypso は、複数の要素と関連するトランジションで、現スタック及び次スタック方式を適用します。現スタックは、オン状態の全キーを含む現 M/E 出力です。次スタックは、現スタック及び選択された次のトランジション要素により定義されます。ルックアヘッドプレビューは常に次スタックを表示します。スタックに影響する次のトランジション要素は、キー 1-4、バックグラウンド、キープライオリティーです。

Kalypso のトランジションは常に現スタックから次スタックに発生します。例えば、現スタックにバックグラウンド A にキー 1 があり、次スタックがバックグラウンド B のキー 2 を指定する場合、ミックストランジションは複合画像間で (A のキー 1 と B のキー 2) 発生します。これはキー 1 オフ、キー 2 オンでのミックスまた AB 間での同時ミッキングと異なり、これでトランジション途中でキーが背景で透過します。Kalypso システムでは不透明部はトランジションを通し保存されるため、この例の途中キー 1 はバックグラウンド A で完全にキーされたまま保存され、キー 2 はバックグラウンド B で完全にキーされます。トランジションは、これら 2 つの完全にキーイングされた複合画像の間で発生します。

キープライオリティーとトランジション

Kalypso の M/E の 4 つのキーヤーは、順位をアサインできます。こうすると、キーのレイヤリングを決定可能です。最も優先順位の高いキーは上に現れ、優先順位の低いキーは、高いキーの後ろに部分的または完全に隠せます。バックグラウンドは常に、最低の順位となります。キープライオリティーの変更は、トランジションの一部として含められます。他のどのトランジションとも同様に、現スタックは次スタックのキープライオリティーにトランジションします。例えば、現スタックにバックグラウンド A でキー 1、2、3 があり、この順番でキープライオリティーがあり、次スタックはキープライオリティーを 3、2、1 を指定するとします。ミックストランジションは、123 の複合画像と 321 の複合画像の間で発生します。全て 3 つのキーは、バックグラウンドで完全にキーイングされたまま、新しいキー優先順位でミックスされます。

キーイング

キーイングは、合成画像を作成するために、画像の一部を別の画像に挿入します。キーイングは下記の 3 つの信号と関連します。

- ・ バックグラウンド
- ・ キーカット（背景のどこにカギ穴を切り取るかを指定するのに使用）
- ・ キーフィル（背景の穴をフィルするのに使用。フィルは、入力されるビデオ信号、また内部生成されたマットであることがあります）

キーイングのためには、必ずしも別のキーカット入力信号が必要ではありません。例えば、セルフキー（ビデオキーとも呼ばれます）は、キーカットとキーフィルの両方で同じ入力信号を使用します。

Kalypso システムは、次の種類のキーをサポートします。

- ・ リニアキー（固定及び調整可能）
- ・ ルミナンスキー
- ・ プリセットパターン
- ・ クロマキー（オプション）

Kalypso システムは、セルフキー及びスプリットキーもサポートします。

マット フィルキーの例

ごく初期のキーイングテクニックの1つは、マットフィルでルミナンスキーを実行するためにテロップカードやカメラを使用する方法でした。この種のキーは、3つの別々に独立した入力される信号が使用されるので、基本的なキーイング原理を説明するのに良い例だといえます。

バックグラウンドビデオに緑のロゴを挿入するには、ロゴを白で黒い紙に印刷し、カメラはそれに焦点を合わせます。カメラからの信号はキーカット信号として選択でき、またグリーンマットビデオは、キーヤーへ送信されるキーフィル信号として選択可能です。キーカット信号は次に黒い紙を無視して、バックグラウンドビデオで穴を切り取るために白のロゴ形状だけを使用するよう調整（クリップ）されます。キーヤーは、そこでバックグラウンド中に切り取られたロゴ型の穴と正確に一致し、グリーンマットビデオでフィルする キーフィルを形成します。こうしてバックグラウンドに挿入される（図 52）、緑のロゴが作成されます。キーカット信号のルミナンス値がバックグラウンド中の穴をカットするのに使用されるため、これがルミナンスキーと呼ばれます。

図 52. マットフィルルミナンスキーイングの例



ここでのキーイングの解説は分かり易さを考慮し、また印刷処理で微妙なソフトキーエッジを捉えることは大変難しいため、実際のスクリーン画像でなく、むしろイラストレーションが使用されています。

ビデオシェイピング

上述のマットキー例のキーフィル信号は、キー カット信号の形に一致しないフルスターカラーでした。このキーフィル信号は、正確には ノン - シェイプトビデオと呼ばれていますが、どちらの信号種類もキーイング中に全く同様に処理されるため、アンシェイプトビデオとも呼ばれます。

外部機器の中には (例: キャラクタージェネレーターなど)、キー カット信号と、これと対をなす既に処理済みのキーフィル信号を出力するものがあります。キーカット信号と正確に一致するキーフィル信号は、シェイプトビデオと呼ばれます。キーイング中、正しく形成された キーフィルビデオはバックグラウンド信号 (穴カット) と合計され、意図された結果に至ります。ソース機器によってシェイピングが行われる際、Kalypso システムは標準のクリップを使用でき、またキーカット制御信号を作成するために、システム構成中に定義された設定を回復可能なため、オペレーターが手動でクリップ調整及び設定回復する必要がなくなります。

キーフィルバックグラウンド中の穴 (上述のマットキー例のように) に合わない場合、キーフィルはスイッチャーにより形成される必要があります。キーフィル信号をキー制御信号で掛けて、フィルの望ましくない部分を黒にし、バックグラウンドと合計する前に、穴と一致するようにビデオを形成する必要があります。キーフィルビデオは、バックグラウンド中の穴の作成で実際に使用されたキー カット信号を使用し、形成される必要があります。異なるキーカット信号で形成されたビデオは、正しくキーイングできません。

Kalypso システムは、DPM といった外部機器と同様に、シェイプトビデオ信号を、それ独自のキー信号に分けることもできます。その結果は、アンシェイプトビデオと呼ばれます。最適な画質のために、シェイピングとアンシェイピング操作は最低限に押さえるべきです。一般的には、入力されるビデオをアンシェイプしてすぐ後に、シェイピングしなければならないということを防ぐように、機器をインストール及び構成することが必要です。

ソース信号がシェイプされているかどうかを指定することは、Kalypso システム構成過程 (ソース定義) の一部です。きちんと形成されたビデオは、キーイングの重要な一面をなします。詳しくは [90 ページの正しく形成されたビデオ及び不適当に形成されたビデオ](#)をご参照下さい。

直接見たアンシェイプトビデオ信号は、小数で分けられるため不調和なエッジに見えますが、これはごく正常ですのでご注意ください。この信号をキーイングすると、その外観をクリーンアップできます。

キー制御信号の調整

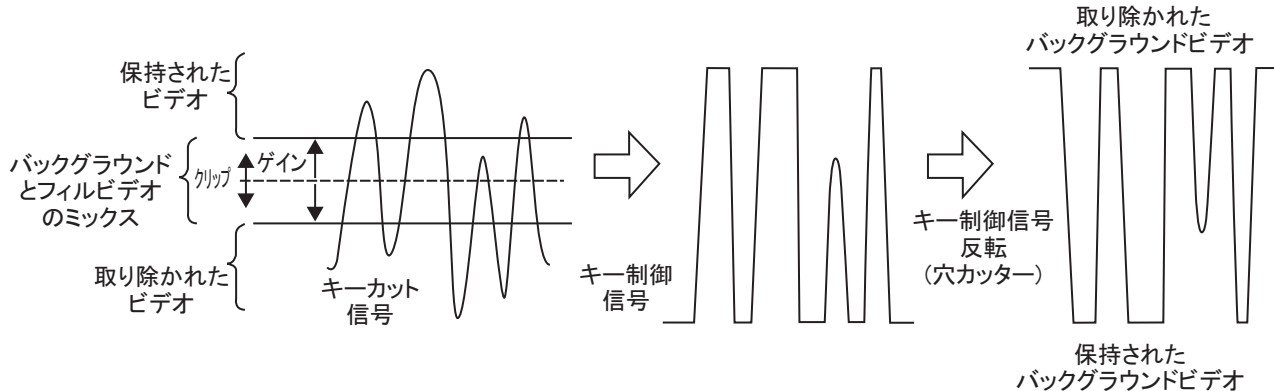
キーイング中に選択されたキーカット信号は、制御信号に変換することができます。バックグラウンドビデオに穴を実際にカットするのは制御信号です。制御信号を調整（クリップアンドゲイン）することが、キーイング過程では非常に重要です。良いキーを設定するコツは、入力される信号の欠点を押さえるために、過不足の無いゲインを使用することです。ゲイン設定が高すぎると、キーエッジがギザギザになる場合があります。

Kalypso システムには、クリップアンドゲインとクリップハイ 及びロー という、キー制御信号を調整する 2 つの方法があります。同じ基本のキーイング過程が、いずれかの方法で管理されている点にご注意下さい。

クリップアンドゲイン

クリップアンドゲイン操作は、バックグラウンドビデオ中の穴を切り取るのに使用される、選択されたキーカットビデオのスレッシュouldを選択します。クリップはスレッシュouldを制御し、ゲインはエッジの柔らかさと全ての半透明部分を制御します。高い部分のキーカット信号は、どのビデオが保持されているかを指定し、低い部分はどのビデオが取り除かれるかを決定します。中間レベルはバックグラウンドとフィルビデオのソフトブレンドを指定します（[図 53](#)）。

図 53. キークリップ、ゲイン及びキー制御信号



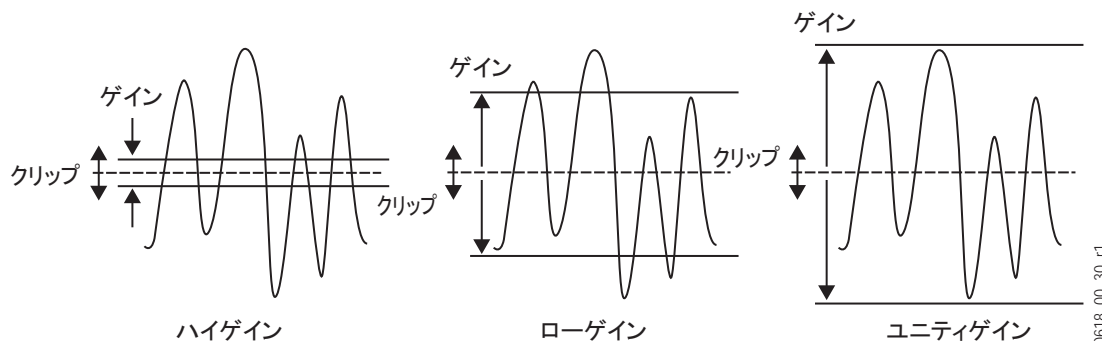
クリップアンドゲイン制御は、バックグラウンドからフィルへの比較的難しいトランジションがどこで発生するかを簡単に調整するために、ハイゲインキー（下記参照）に適しています。このモードでクリップ制御を変更すると、ゲインに影響を与えることなく、スレッシュouldは上下移動し、独自のゲイン制御で別々に調整されます。

ハイゲイン、ローゲイン、及びユニティゲイン

ハイゲインキーには狭い範囲があり、よりハードなキーエッジを作成します。ローゲインキーにはより広い範囲があり、柔らかいキーエッジを作成します。リニアキーはキーの柔らかいエッジを完全保存するために、

典型的には最小ゲイン（ユニティゲインとも呼ばれます）を使用します（[図 54](#)）。Kalypso システムは、ユニティゲインを下回るキーもサポートしますので、ご注意ください。

図 54. キーイングゲイン値

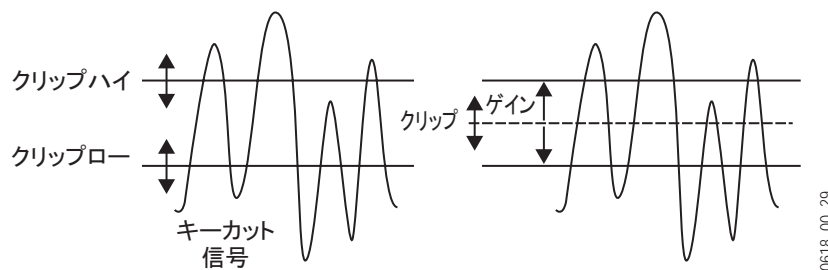


Kalypso システムでは、ゲインにパーセント値があります。ゲイン値 50%は、透明から不透明までの範囲でキーイング信号を生成するために、黒と白の間の距離のルミナンス変更 50%が必要となります。ゲイン値 100%(ユニティゲイン)は、この透明から不透明までのトランジションで黒と白の間の全範囲を使用します。ゲイン値 0%は、硬いキーエッジを作成します(ハイゲインキー)。

クリップハイ及びクリップロー

Kalypso システムは、クリップハイ及びクリップロー機能もサポートします。クリップハイ及びローでは、2つのスレッシュouldが確立されます。上部スレッシュouldは、どの点でビデオが完全にバックグラウンドから取り除かれるかを指定し、下部スレッシュouldはどの点でバックグラウンドビデオが完全な形で保持されるかを決定します（[図 55](#)）。

図 55. キーハイ、クリップローとクリップアンドゲイン



このモードでは、どちらかのコントロールが調整されると、ゲインが変更します。上部と下部スレッシュould間の差が、ゲインと等しいとき、

$$\text{クリップハイ} = \text{クリップ} + \text{ゲイン} / 2$$

$$\text{クリップロー} = \text{クリップ} - \text{ゲイン} / 2$$

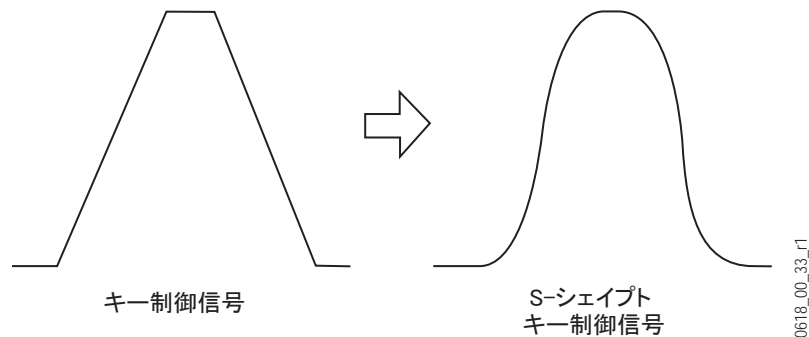
クリップハイ及びロー制御は、2つのスレッシュouldの独立した制御を可能にするために、ローゲインキーにより適してるといえます。例えばリニアキーを調整の際、オペレーターはフィルが不透明になる（クリップハイ）部分と、フィルが透明になる（クリップロー）部分を制御します。クリップハイ/ローモードでは、不透明ポイントを調整することで透明ポイントを変更することにはならず、その逆もまた同様です。

クリップ、ゲイン、クリップハイ及びロー調整は、常に相互作用します。1つの変更が、常に他の2つの値の変更につながる結果となります。クリップハイ及びローを変更すると、ゲインのみでなくクリップとゲイン両方とも変更されます。

S-シェイプトキー信号

Kalypso システムでは、S-シェイピング機能がルミナンスキーのエッジへと適用されます。S-シェイピングはルミナンスキー制御信号のとがった角をスムーズにし、アーティファクトを結合するのを防ぎます。信号を最低限 S-シェイピングするだけで、キーエッジに影響が及ぼされますが、スレッシュouldを移動したり、キーの全体的なゲインに影響することはありません（図 56）。

図 56. S-シェイプトルミナンスキー制御信号



S-シェイピングは、外部機器がカット及びフィルキー信号を生成する際、通常 S-シェイピング機能を適用するので、一般的にリニアキーには適用されません。S-シェイピングは、2度適用するべきではありません。

追加のキーイングコントロール

下記の追加コントロールが、キーイングのために使用可能です。

キーインバート

通常のキーがバックグラウンドを保持するバックグラウンド中に穴を切り取る結果となるよう、キーを反転することが可能で、またその逆も同様です。キー反転は、キーカット信号の白い部分を透明にし、黒いところを不透明にしたりと、標準とは反対の操作をします。

ボーダーライン

ボーダーライン機能は、キーの周りにボーダーを生成します。キー信号は遅らせられ、かつ / または拡大され、付加的なボーダースペースはマットやビデオを入れることが可能です。ボーダーラインは、サイズや縦横の配置の調整も可能です。ボーダーラインのバリエーションには、シャドウ、エクストルド（押し出し）、アウトラインが含まれます。

マスキング

マスキングは、キーイング（インヒビットマスク）またはオールウェイズキー（フォースマスク）から保護されている部分を定義します。マスクの形状は、ワイプパターンジェネレーターまたは選択されたマスク信号（通常ユーティリティバス の 1 つを通じ送られるフィル信号）から起こります。

Kalypso のスーパースティルオプションで、マスク信号はビデオのフリーズページまたはキーフィルとなることができます。複雑なマスクの形状は、しばしば多数のワイプパターンで作成するよりも、手描きの方が簡単です。Kalypso システムは、サードパーティグラフィックスタブレットを使用した、スーパースティルページへのマスク線描をサポートします。

オパシティ（不透明さ）

キーの不透明さは調節可能です。不透明さが 100% 未満に削減される際、バックグラウンドのビデオの中で、通常は削除される部分が見えることがあります。キーオパシティとは、キーの全体的な輝度への調節であり、クリップアンドゲイン制御とは別です。よくある間違いで、オパシティをゼロに設定したことを忘れ、後でそれが選択されても見えないという結果になる場合がありますのでご注意ください。

キー配置

キーポジショニングで、キーフィル信号と相対するキーカット信号の水平位置の微妙な調整が可能になります。スイッチャー入力で 2 つの信号のタイミングが正しく一致しない場合、これが役立ちます。これは通常、カットまたはフィルがソースからスイッチャーへアナログパスを通る場合、または設備内で他の遅れを補正するよう設定されたビデオ / キータイミング調整がソースにある場合のみ問題となります。

キーサイズ

キーサイズで、キーカット信号がわずかに狭められます。これで、リシェイプされたセルフキー及びクロマキーを大いに改良することができます。

コアリング

コアリングは、クロマキーのビデオノイズの減少に役立ちます。コアリングはキーフィル信号で透明であるはずの部分にノイズが存在する場合に使用されます。この部分にノイズが存在する際、キーされた合成画像のバックグラウンド部分に現れることがあります。コアリングは、シェイプされたフィルの外側でノイズのある黒部分を、合算される前にクリーンな黒と取り替え、ノイズを削除します。

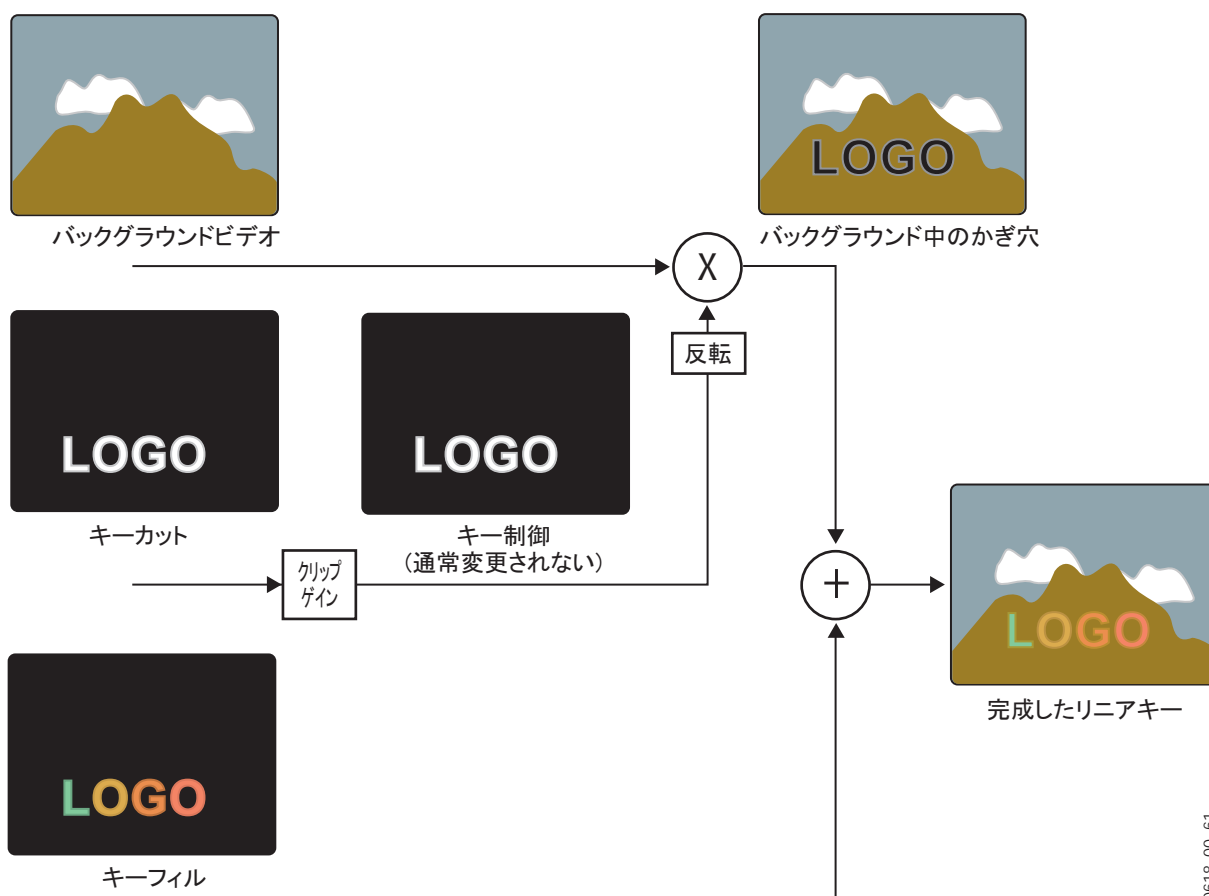
ショーキー

キー制御信号は最終のビデオ出力で直接見えませんが、ショーキー機能を使用することで、この信号は白黒画像としてプレビューすることができます。ショーキーの白い部分は、完全に不透明な部分を、黒は完全な透明さを、灰色の部分はキーの半透明部分を示します。ショーキー信号が白ければ白いほど、キーは不透明になります。このプレビュー信号は、制御信号に行われた全ての調整を反映します。

リニアキー

リニアキーは、通常はリニアキーイング用に使用を意図された別のキーカット及びキーフィル信号入力を使用します。キーカット及びキーフィルは通常、キャラクタージェネレーター またはグラフィックスシステムにより作成され、アンチエイリアスの（ソフトエッジの）シェイプト信号です。また、バックグラウンドのいくつかがキーごし（ウォーターマーク）に見られるように意図された半透明部分があるかもしれません。キーカット信号のレベルは、どこで、どの深さで穴がバックグラウンドへ切り取られるかを決定します。そこで、意図されるキーのソフトエッジ及び半透明性は、忠実に再生されることができます（[図 57](#)）。

図 57. リニアキーイング



注釈 このマニュアル中の一部のイラストにあるソフトエッジは、シミュレートされています。実際のエッジは階調度となり、これらのエッジをバックグラウンドと滑らかに調和できます。

固定及び調節可能なリニアキー

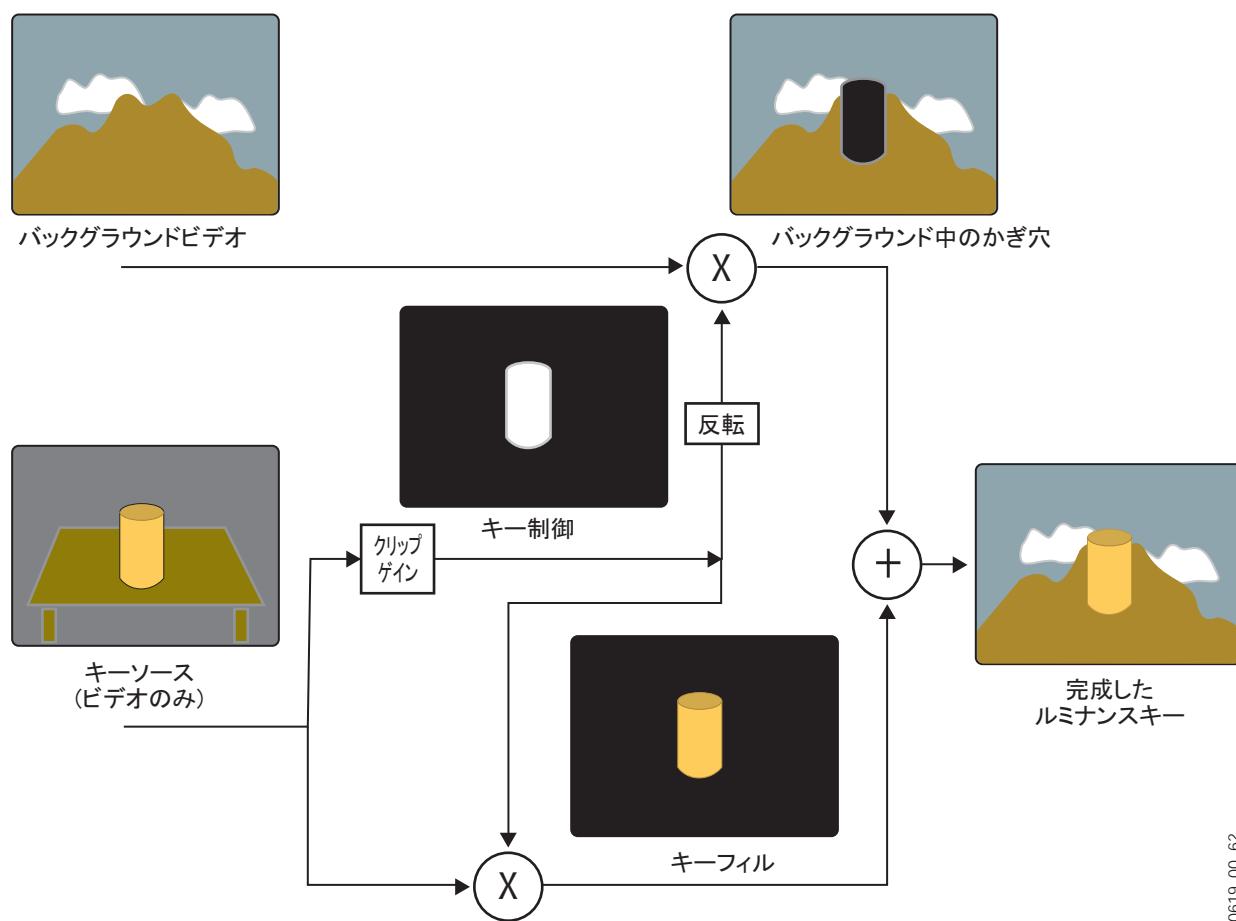
Kalypso システムは、固定及び調節可能なリニアキー両方をサポートします。固定リニアキーは、キーカット信号の作成用にシステム構成で定義のクリップアンドゲイン値を使用します。通常これらの値はクリップ 50% とユニティゲイン (クリップハイ 100% と等しく、クリップロー 0%) です。固定リニアキー値がいったん定義されると、使用する度にオペレーターがキーを設定する必要はなく、ソースは簡単に使用できます。

調節可能なリニアキーで、オペレーターのクリップアンドゲイン (またはクリップハイ / ロー) 値への限りのある制御が可能となります。これで、通常の固定リニア値が十分に良いキーを生成していない場合、オペレーターは設定を微調整することができます。

ルミ ナンスキー及びセルフキー

ルミナンスキーは、バックグラウンド中でどこに穴を切り取るかを指定するために、入力されるソースのルミナンス（輝度）を使用します。前述のマットフィルキー例は、一種のルミナンスキーといえます。ルミナンスキーイングは、ビデオカメラのように、通常は対をなすキーカット信号のないソースで行われます。キーカット信号は、入力されるビデオ信号から、クリップアンドゲインコントロールを使用して生成されなければなりません。ただ1つのソースがキーカットとキーフィルの両方で使用されている際、そのキーはセルフキーまたはビデオキーと呼ばれます。同じキーソース信号は、キーフィルを作成するために、キーカット信号で掛けられ、そして信号が合算されます（図 58）。

図 58. ルミナンスキーイング（セルフキー）



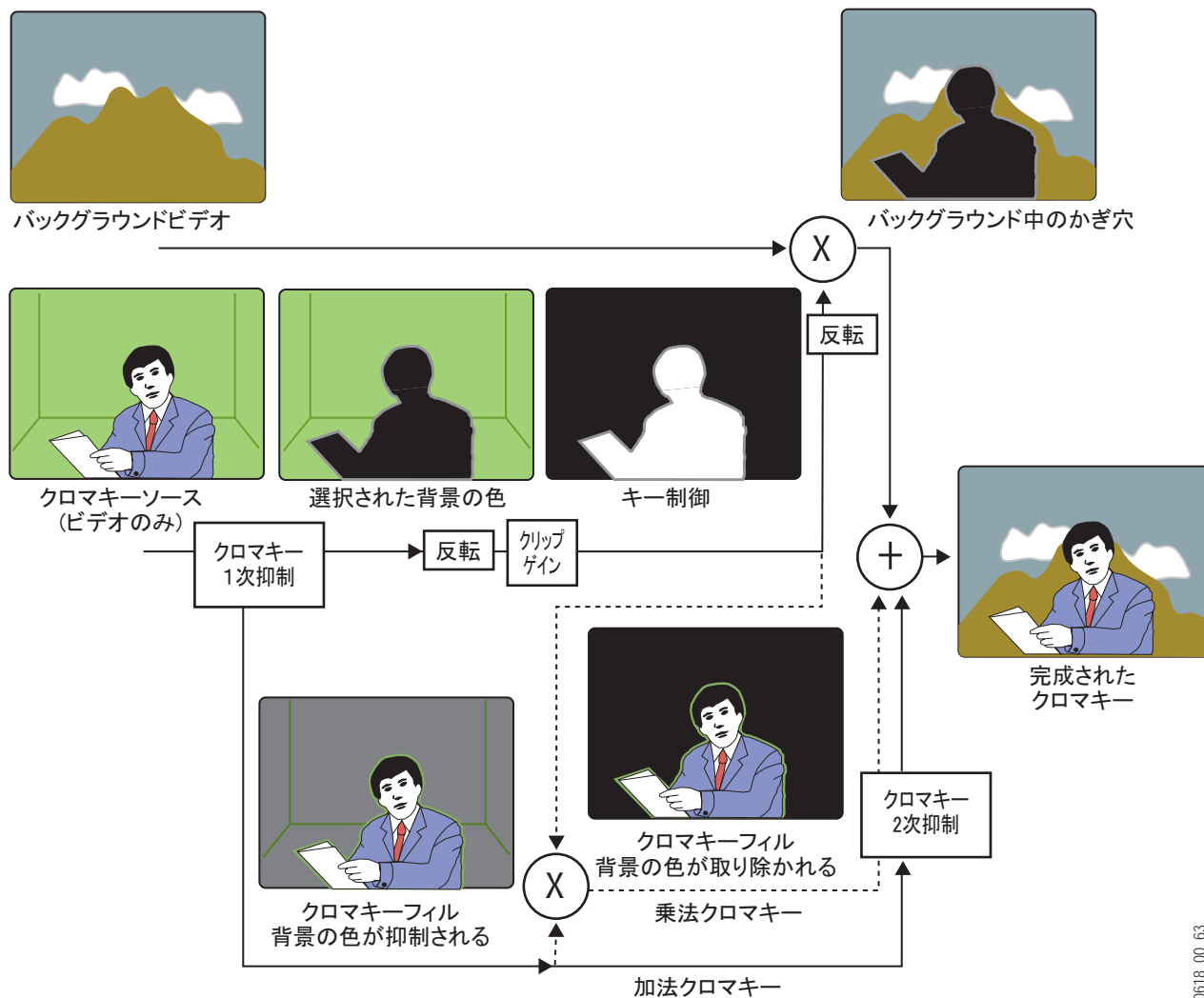
0619_00_62

ルミナンス用のクリップアンドゲイン（またはクリップハイ/ロー）コントロールは、幅広い調整範囲を提供します。Kalypso システムでは、S-シェイピング機能がルミナンスキーのエッジにも適用されます。

クロマキー

クロマキーは(ルミナンスよりもむしろ)色を検出するビデオイメージで、それを新しいバックグラウンドに取り替えるキーです。例えばリポーターが、スタジオの青か緑の垂れ幕の前に座っており、新しいバックグラウンドが山のある風景であるとします。完成されたクロマキーは、スタジオ内垂れ幕の色を山の風景で取り替えた構成となり、リポーターが山を背後に座っている錯覚を作り出します(図 59)。

図 59. クロマキー(加法または乗法)



クロマキーに関して、フォアグラウンドとバックグラウンドという用語が用いられる際、しばしば混乱を招きます。フォアグラウンドとは、色付きの垂れ幕の前にあるクロマキーシーン内の人または物を意味します。バックグラウンドとは、背景色を取り替える最終画像の風景(リニアまたはルミナンスキーも同様)を意味します。バックグラウンドは、フォアグラウンドシーンでの垂れ幕を意味するものではありません。

クロマキーは、フォアグラウンドシーンでの背景色を抑制し、バックグラウンド内に穴を切り取り、そして2つの処理された信号を組み合わせることによって行われます。理想的な状況下で、背景色の完全な抑制が可能で、バックグラウンドで切り取られた穴は抑制されたフォアグラウンドと一致し、これら2つの信号がうまく加えられることが可能となります。これは加法クロマキーと呼ばれます (Kalypso システムフォアグラウンドリシェイピング機能がオフの際使用されます)。状況により、十分に背景色を抑制できない際には、キーされた部分外のバックグラウンド部が混成するのを防ぐため、背景色が抑制されたフォアグラウンドを、キーイング信号で掛けることができます。これは、乗法クロマキーと呼ばれます。(Kalypso システムフォアグラウンドリシェイピング機能がオンの際使用されます)。良い結果のクロマキーを設定するには、他のキーよりも更に多くの調整が関連します。しかしながら、いかに多大なる調整を行っても、スタジオのクロマキーシーンが正しく設定されていなければ、問題を解決することはできません。

1 次及び 2 次カラー抑制

上述の通り、クロマキーの1次カラー抑制は、新しいバックグラウンドビデオに取り替える前に、古い背景色を黒に取り替えます。通常は選択率が非常に低く、従って幅広い範囲の色を抑制します。目標は、フォアグラウンド部分に影響を与えずに、できるだけ背景色を抑制することになります。

2次抑制は本質的に、背景色がフォアグラウンド対象の煙や液体といった半透明部分を通過する部分に対応するために使用される、第2のクロマキーヤーです。これには、細かいディテールはしばしば背景色と混じり合うことがあるので、髪も含まれてしまいます。2次抑制の目的は、フォアグラウンド対象の自然な色を保存することです。一般的に、中くらいから高い選択率の値が使用されます。

1 次及び 2 次抑制の調整は取り替えられる色調を選択し、抑制が適用される画像部分のルミナンス及びクロミナンスレベルを調整するのに使用されます。

フレア抑制

フレア抑制は、フォアグラウンド対象に反射される背景色またはレンズフレア (カメラレンズ内の背景色反射) を補正するために使用することができます。このような場合、フォアグラウンド対象には、緑または青色がかった色を帯びます。フレア抑制は、フォアグラウンドから1次抑制色のわずかな量を取り去ります。

クロマキーシャドウジェネレーター

Kalypso システムは、バックグラウンド風景の後方に落ちる影を含む箇所に使用できるシャドウジェネレーターを備えています。加えられる影の配置と外観の制御をもたらす、シャドウオフセット、レンジ、及び濃度コントロールも使用可能です。

プリセット パターン

プリセットパターンは、バックグラウンドで切り取られる穴を定義するために、入力されるキーカット信号ではなく、ワイプパターンジェネレーターを使用します(図 60)。キークリップアンドゲイン制御は、プリセットパターンのためには使用できませんが、位置、サイズ、ボーダー、オパシティ、エッジのソフトネスのコントロールは使用可能です。

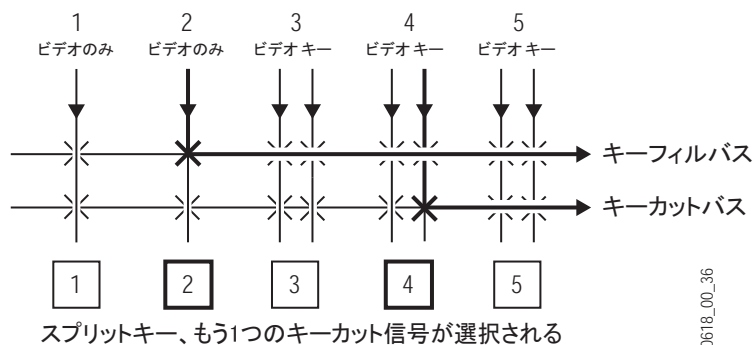
図 60. プリセットパターン



スプリット キー

スプリットキーは、キーイングのための代わりのキーカット信号を使用します。Kalypso システムで、キースプリットはご希望のキーフィル信号を選択し、キーカットとして使用されるもう 1 つの信号を選択することにより実行されます(図 61)。

図 61. スプリットキー

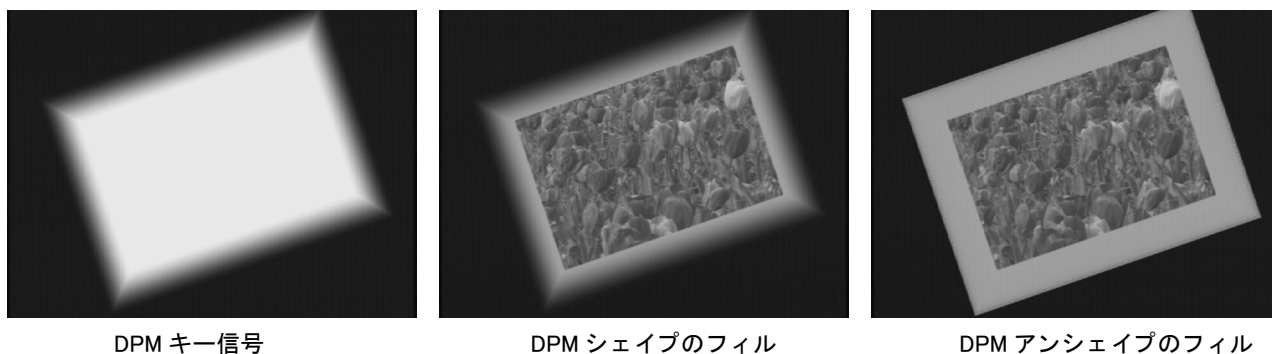


キーフィルビデオが外部機器によって形成された場合、この前に形成されたビデオは、スプリットキー用に選択された異なるキーカット信号と一致しませんのでご注意ください。通常スプリットキーは、定義によりスプリットキーはカットと関係しないフィルを使用するので、フィルをアンシェイプとして扱います。Kalypso システムは、関連のビデオ及びキー信号を生成する 1 組の DDR のように、2 つの別々のソースからカットとフィルがスイッチャーに持ち込まれる際、オペレーターにこの使用仮定をオーバーライドする能力をお届けします。

正しく 形成されたビデオ及び不適当に形成されたビデオ

下図は、正しく形成されたビデオ、及び不適当に形成されたビデオを使用した結果を示しています。これらの例でビデオフィルは、キー信号とフィルビデオ信号（リニアキー）の両方を供給する DPM から送られます。DPM のキー信号、シェイプの出力として設定されたフィルビデオ及びアンシェイプとして設定されたフィルビデオが図 62 で示されます。

図 62. DPM からのビデオ及びキー信号



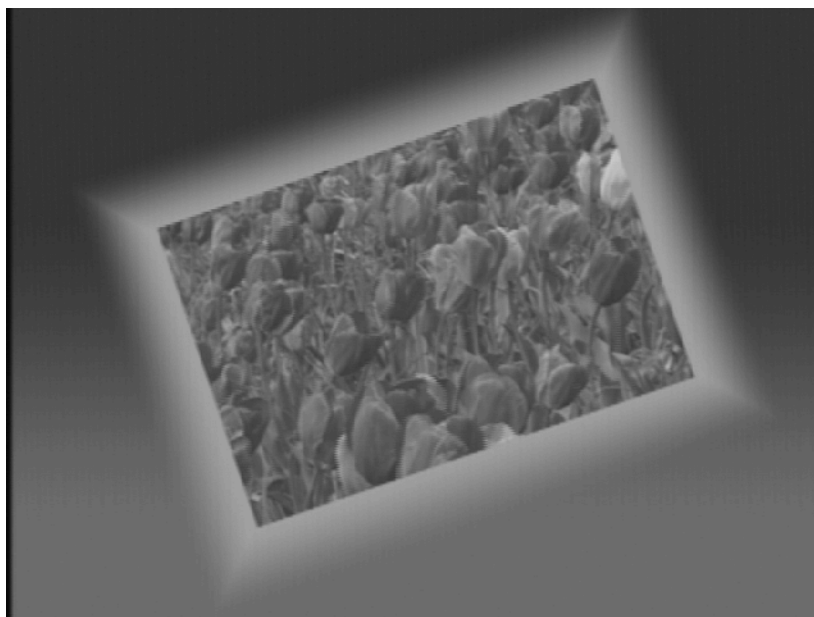
DPM キー信号

DPM シェイプのフィル

DPM アンシェイプのフィル

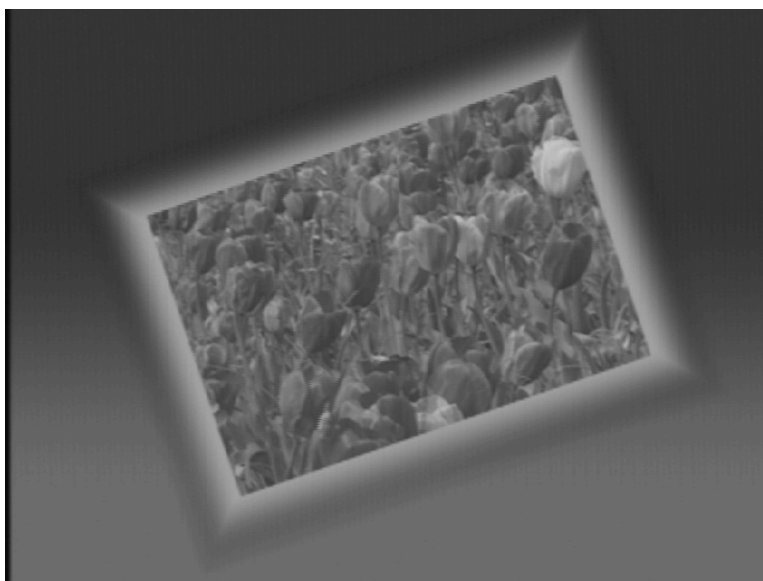
ビデオ形成が正しく（シェイプまたはアンシェイプのフィルを使用して）構成される際、望ましい出力（図 63）という結果になります。

図 63. 正しく形成された DPM キーの例



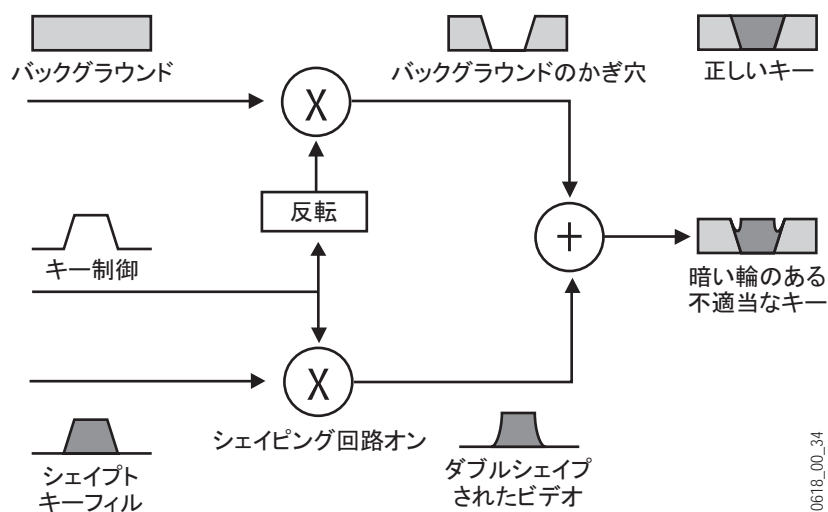
DPM はシェイプトビデオ出力を供給しますが、まるでキーがアンシェイプであるかのように処理され、シェイプトビデオはバックグラウンド中の穴を完全にフィルせず、その結果キーの周りに暗い輪郭が現れることとなります (図 64)。

図 64. 暗い輪郭がある不適当なキー



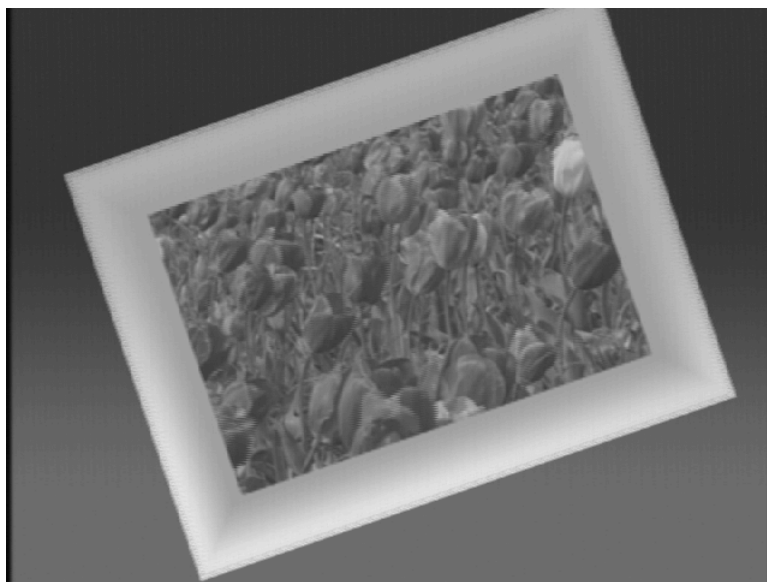
この事例では再びシェイプト入力が不適当に形成され、これは時にダブルマルチプライ (乗算) とも呼ばれます (図 65)。

図 65. シェイプト入力を伴う不適当なキーイング



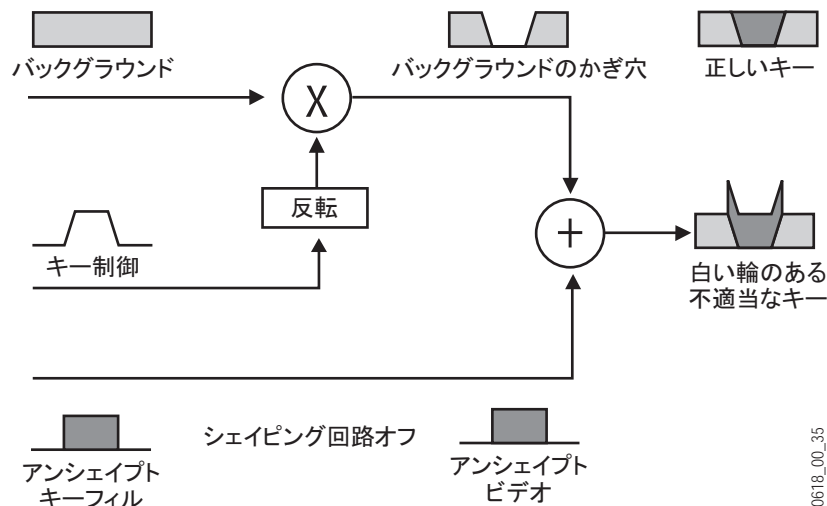
DPM はアンシェイプトビデオ出力を供給しますが、まるでキーがシェイプトであるかのように処理されている際、キーフィルビデオとキーホールエッジが重なる部分に過剰なルミナンスが発生し、キーの周りに白い輪郭が現れます (図 66)。

図 66. 白い輪郭のある不適当なキー



この事例ではアンシェイプトビデオの形成が全くの失敗に終わっています (図 67)。

図 67. アンシェイプトキーフィルを伴う不適当なキーイング



不適当に形成されたビデオの外観を識別することで、万が一問題が発生した場合、誤りを訂正するのに役立ちます。

E-MEM (エフェクトメモリー)

グラスバレーグループは、ストアしたエフェクトを後で利用できる方法を提供するため、E-MEM(エフェクトメモリー)システムを開発いたしました。エフェクトは、選択されたビデオソースがどのように処理されるかを決定するパラメーター設定を定義します。E-MEM エフェクトは、エフェクトレジスターにラーンされ、それから1ボタンで後で呼び戻すことができます。エフェクトはラーン後に編集可能で、またエフェクトデータはディスクに保存し、ディスクからロードできます。

ワークバッファー

ワークバッファーはシステム動作の基本的な一面をなしています。ワークバッファーは、システムの現在の状況を含み、選択されたソースとそれらのソースに適用されたビデオ処理を指定します。ワークバッファーは、コントロールをデリゲーションしていないものを含み、全てのシステムパラメーターを追跡します。コントロールパネルとメニュー設定をオペレーターがデリゲーション及び変更するにつれ、ワークバッファーで関連するパラメーターは変更します。いずれかのワークバッファーパラメーターがスイッチャーのビデオ出力に影響を及ぼす場合、これらの出力の体裁もそれによって変更されることになります。

キーフレーム

1 セットの処理制御設定をキーフレームと呼ぶことができます。キーフレームは、全てまたは一部のスイッチャー状態を定義します。キーフレームは、E-MEM エフェクトレジスターにストアされています。2 種類の情報が、キーフレームと関連します。

- ・ ソース選択を含むオン / オフ設定
- ・ パラメーター設定 (可変調整)

例えばエフェクトを、M/E-1 のバックグラウンド A バスのソース 1、バックグラウンド B バスのソース 2、水平状ワイプのトランジションタイプとボーダーを指定するキーフレームで構成します。これらは、オン / オフにできるボタン設定です。ボーダーは太く、また赤く彩色できます。継続的な値の範囲が使用可能なので、これらはパラメーター設定です。

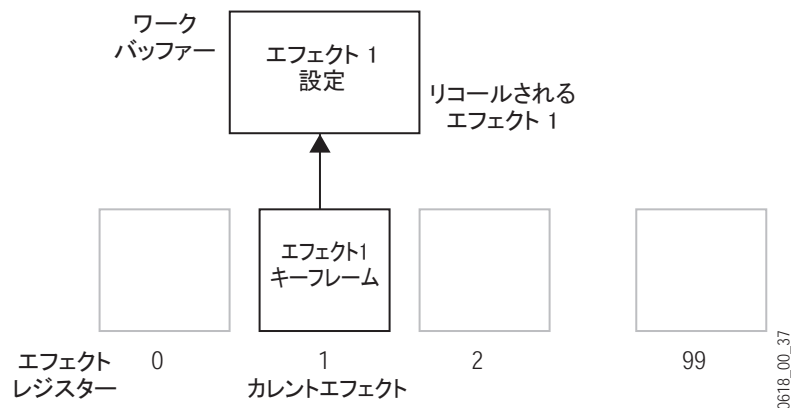
このエフェクトは 30 フレームエフェクトディゾルブとしてランされ、(この章の後で解説) また時間値があります。

エフェクトレジスター、ワークバッファー及びカレントエフェクト

明確にするため、下記の解説は単一キーフレームエフェクトを使用します。複数のキーフレームエフェクトは後で解説されます (96 ページを参照下さい)。

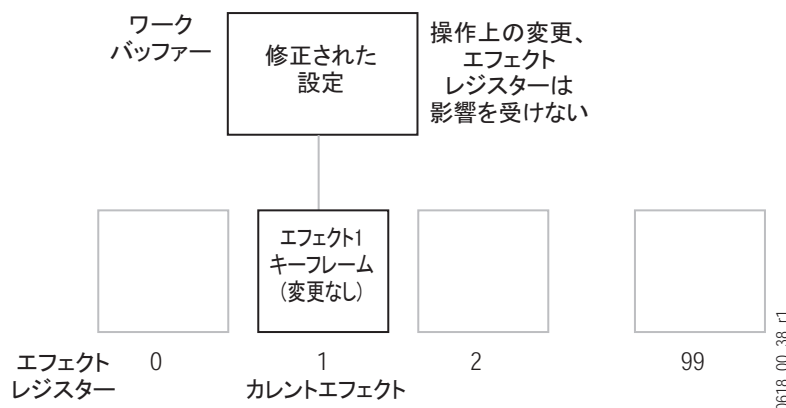
Kalypso システムにはストア可能な 100 の E-MEM レジスター (0 - 99 の番号) があり、即時リコール用に操作設定できます。これらの設定がシステムに影響する前に、エフェクトレジスターデータがワークバッファーに適用される必要があります。エフェクトレジスターがリコールされる際、キーフレームデータはワークバッファーへロードされ、そのレジスター番号はカレントエフェクト (図 68) となります。カレントエフェクトは、エフェクトレジスターとワークバッファーの関係を定義する上で重要なコンセプトです。カレントエフェクトのみが、実行または編集可能です。

図 68. ワークバッファー及びカレントエフェクト



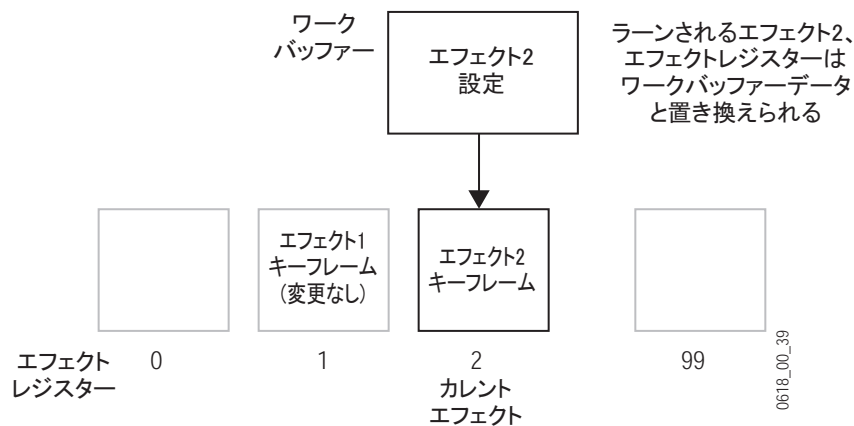
実際ワークバッファはエフェクトレジスターの一部情報のコピーを保持します。オペレーターが手動でコントロール設定を変更すると、ワークバッファ設定は変更されますが、エフェクトレジスターのデータ自体は変更されないままです(図 69)。

図 69. ワークバッファの操作変更



エフェクトがランされる際、ワークバッファの現操作設定は、指定のエフェクトレジスターへとロードされ、そのレジスターのいかなる情報も書き換えます。カレントエフェクトと異なるレジスターがランされる場合、情報はロードされ、そのレジスターがカレントエフェクトとなります。この場合、元のエフェクトレジスターは変更されず、システムを前の状態に戻すために即時リコールすることが可能です(図 70)。

図 70. ラーン操作がエフェクトレジスターを変更する



エフェクトレジスターは、変更を防ぐためにロック可能で、ディスクに保存後使用するために再ロード及びリコールすることができます。

バンク及びレジスター

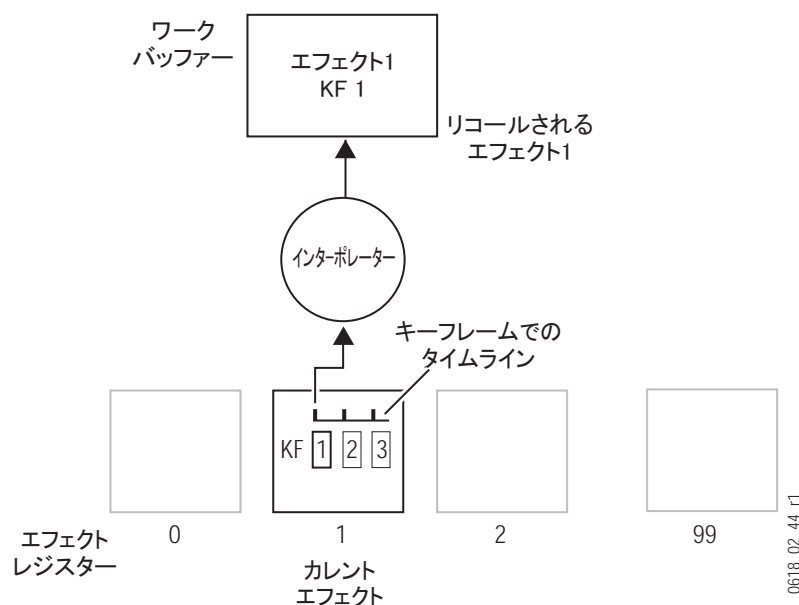
Kalypso の E-MEM 及びマスター E-MEM コントロールパネルは、ライブ制作中迅速にエフェクトリコールできるように最適化されています。Kalypso システムの 100 のエフェクトレジスターはバンク (0-9 の番号) で組織され、各バンクに 10 のレジスター (同様に 0-9 の番号) が含まれると考えましょう。例えば、レジスター 46 はバンク 4、レジスター 6 を意味します。この構成方法はユーザーの役に立つよう適用され、10 の異なるレジスターからボタン一押しで即エフェクトリコールが可能で、1 つの操作でレジスターのディスクバンクをクリア、コピー及び相互保存できます。

マルチプルキーフレーム及びタイムライン

タイムラインは、リニア時間順でのキーフレームの配列です。マルチプルキーフレームエフェクトは、タイムラインで一連の複数キーフレームを含みます。各キーフレームはタイムライン上の位置を持ち、エフェクトでの時間の配置を指定します。あるキーフレームから次のキーフレームへのタイムスパンは、そのキーフレームの持続時間と考えることができます。持続時間の合計は、通常エフェクトの全持続時間を決定付けます。

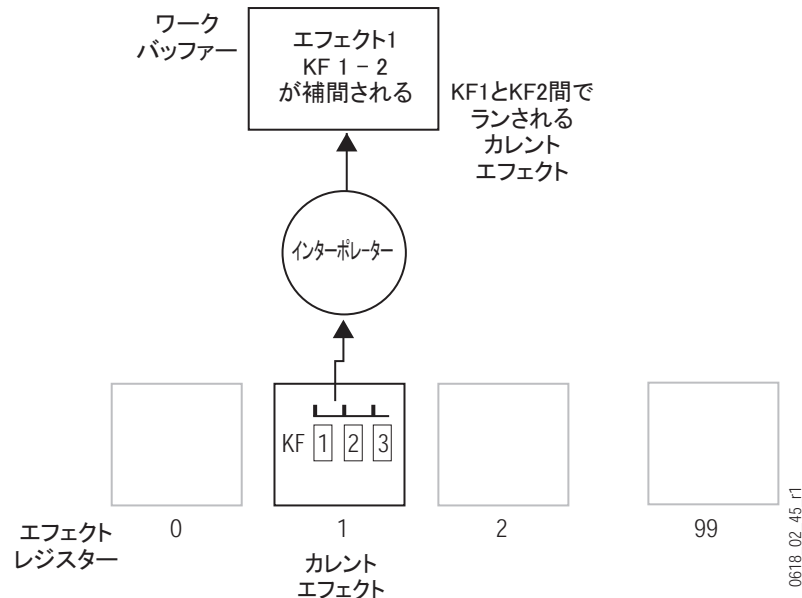
マルチプルキーフレームエフェクトを E-MEM レジスターからリコールの際、最初のキーフレームのみワークバッファーへロードされます (図 71)。これは単一キーフレームエフェクトリコールと同様です。

図 71. キーフレームエフェクト



単一とマルチプルキーフレームエフェクトの唯一の違いは、マルチプルキーフレームエフェクトは、リコールされた後でランすることが可能である点です。エフェクトのランで、キーフレームからキーフレームでシステムの状態は変更されます。エフェクト実行中、キーフレーム間の値は通常補間されます(図 72)。

図 72. キーフレームエフェクトラン



エフェクトのラン中に作成された補間ワークバッファー値は、エフェクトレジスターに内在しません。代わりに、エフェクトで保存されるパス情報が、各組のキーフレーム間で使用される補間の種類を決定付けます。

各キーフレームの位置が、タイムラインで直面されるにつれ、その瞬間でのワークバッファー値はエフェクトレジスターでキーフレームによる指定値と正確に一致します。これは、マルチプルレジスターのディゾルブ及びシーケンスエフェクトとよく似ていますが、キーフレームはただ1つのレジスターを使用し、パス制御を提供する点にご注意下さい。

エフェクト中のキーフレームは、ワークバッファー値をカレントエフェクトレジスターへ戻って適用（モディファイ）し変更可能です。新しい値は、既存のキーフレームを修正したり、またキーフレーム間に挿入（パス上挿入と呼ばれる）することもできます。また、既存エフェクトを修正するよりもむしろ、ラーンすることも可能です。しかし、ラーン操作は1つの新しいワークバッファー値でエフェクト中の全ての既存キーフレームを書き換えます。その結果、単一のキーフレームエフェクトとなり、エフェクト中の他の全てのキーフレームが失われます。

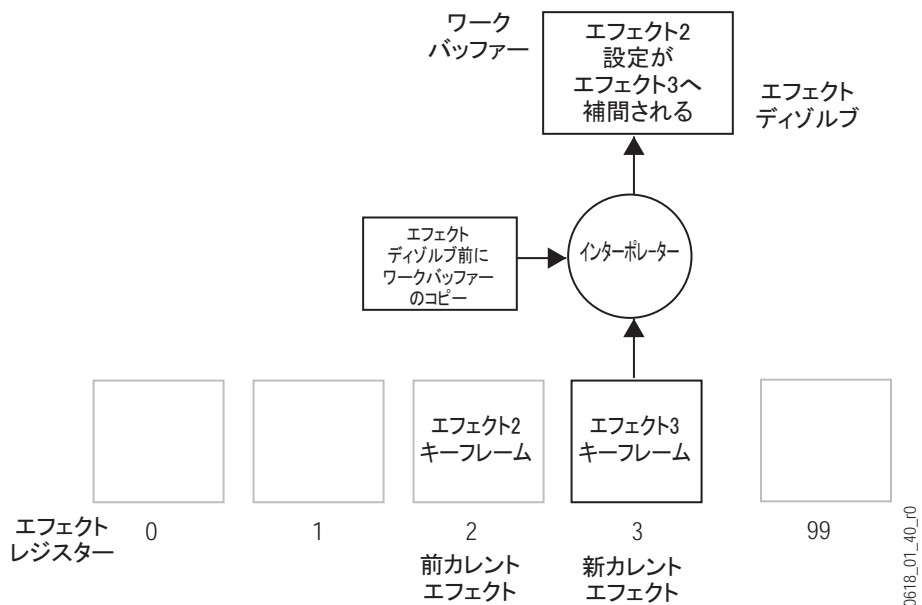
エフェクトディゾルブ

エフェクトディゾルブは、ワークバッファーの現在状態からリコールされるレジスターで定義された状態へと、滑らかなトランジションを生成します。エフェクトディゾルブは、最初にソースとエフェクトレジス

ターで始点として指定される他のボタン設定へと向かいます。それから、リコールされたエフェクトレジスターの設定と一致するよう、ワークバッファ中のパラメーター設定が、スムーズに変更されます。また、エフェクトディゾルブは、特定の持続時間で特定の終了ソースへ同時にトランジションを行うことができます。エフェクトディゾルブに関連するパラメーター設定をスムーズに変更するために、インターポレーターが使用されます。エフェクトディゾルブを実行する前に、ワークバッファ中のソース及びその他のボタン設定は、これらのエフェクトディゾルブレジスターと互換性がある必要があります。新しいボタン設定が適用される際、この突然の変更を防ぐことで、ソース間でのスムーズなトランジションが可能となります。これを成し遂げる1つの方法は、2つの異なる、調和するエフェクトレジスターを使用することです。

例えば、レジスター2に互換性のあるボタン設定が含まれる場合、ワークバッファへとリコールできます。次にエフェクトディゾルブがレジスター3へ実行される場合、トランジションが起こり、ワークバッファでレジスター2からのパラメーターは、レジスター3のこれらに補間されます。レジスター3が、新カレントエフェクトとなります(図73)。

図73. エフェクトディゾルブ

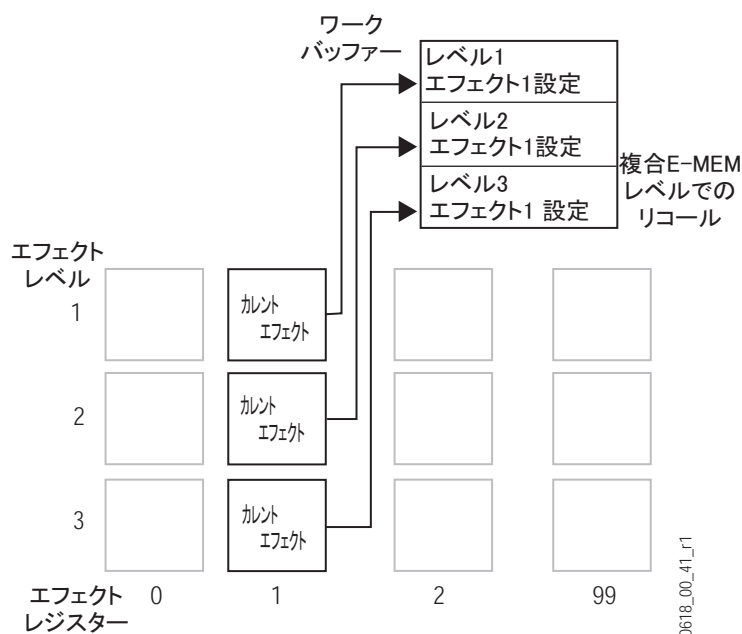


エフェクトディゾルブは2つのレジスター間で直接起きるのではなく、トランジションの様子は、補間されたパラメーター値とは別で扱われるのでご注意ください。ワークバッファパラメーター値の設定がエフェクトディゾルブ前に変更される場合、現在の修正されたワークバッファ値(しかし、ソース及びボタン設定ではない)が、新しいレジスター値へと滑らかに補間されます。

定は、M/E 2、M/E 3 や PGM PST の設定を変更せずにリコール可能です。実際ワークバッファは、各エフェクトレベルに対応の部分に分割されます。

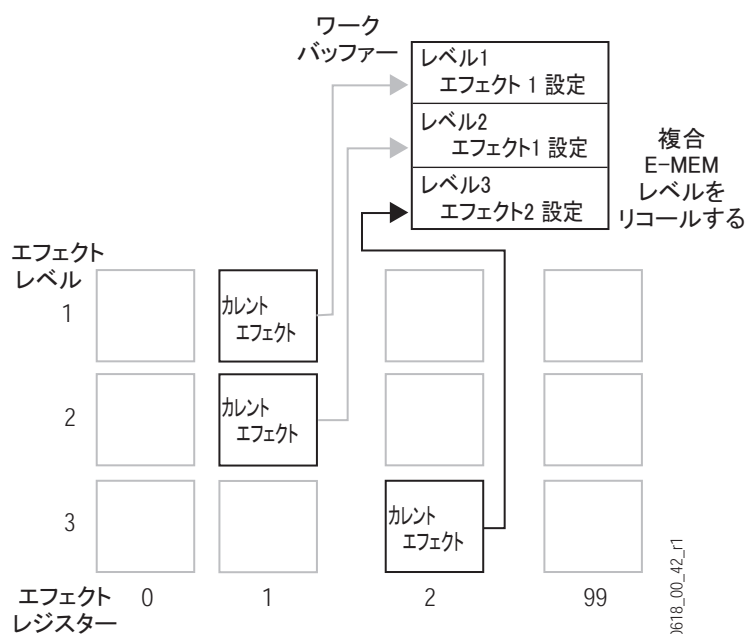
前述の E-MEM の解説は、基本概念を説明するために簡略化されています。実際レジスターのラン及びリコール操作と、ワークバッファ修正は、エフェクトの各レベルに適用されますが、エフェクトの複合レベルを同時に変更することも可能です。各レベルの E-MEM レジスター設定は、相当するワークバッファのレベルに適用されます(図 75)。

図 75. E-MEM レベル



ただ 1 つのエフェクトレベルがリコール用に選択される場合、結果的に起こる変更はワークバッファ内のそのレベルだけに適用されます。その他のレベルは、変更されないままとなります。これで異なるレジスターからカレントエフェクトを備えることが可能となり、またこれはスキュードエフェクトとも呼ばれますのでご注意ください(図 76)。

図 76. 単一レベルのリコール

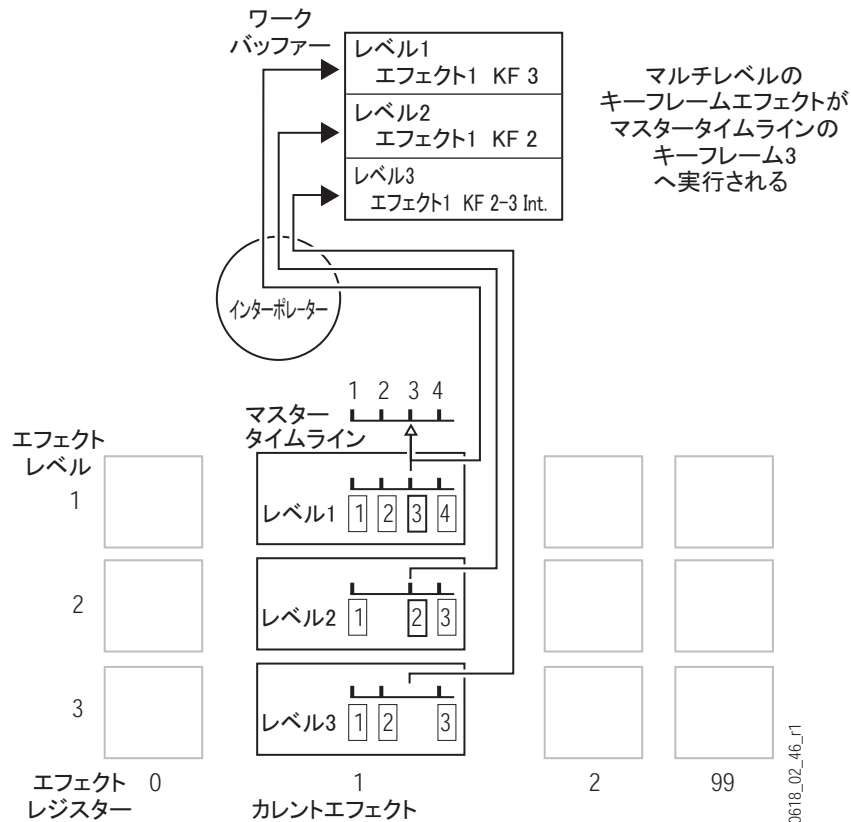


マスタータイムライン及びマルチレベルのキーフレームエフェクト

マスタータイムラインは、個々のレベルタイムラインの動きを調整するためにあります。マスタータイムラインには、どのレベルのタイムラインであろうと、キーフレームが存在するすべてのポイントが、マスタータイムラインキーフレームに含まれます。レベルからのキーフレームは、マスタータイムラインへ反映されます。ある時点で複数のレベルにキーフレームがある場合、ただ1つのキーフレームがマスタータイムラインへ反映されます。マスタータイムラインキーフレームは、その時点でキーフレームのある全てのタイムライン中の全パラメーターの合計を表していると考えることができます。しかしながら、マスタータイムラインとそのキーフレームは、組織上のツールに過ぎません。マスタータイムラインキーフレームは、レジスターやワークバッファーに保存されません。マスタータイムラインは、どのレベルがエフェクトによって使用されるかにより、リアルタイムで構成されます。

マルチレベルのキーフレームエフェクトが実行される際、マスタータイムライン上のタイムカーソルの位置に導かれ、通常は各レベルが同時に実行されます。タイムカーソルは、エフェクトの現時間を表します。タイムカーソルが移動するにつれ、ワークバッファーは変化するパラメーターで更新されます。図 77 では、マスタータイムラインキーフレーム 3 に配置されたタイムカーソルを使用したエフェクトが示されています。

図 77. キーフ্রেームエフェクト及びマスタータイムライン



エディットカーソルも使用可能であり、エフェクト編集集中に使用することができます。通常タイム及びエディットカーソルは互いにスーパーインポーズされ、1つとして動きます。もしセパレートしている場合は、編集ポイントはエディットカーソルの位置する場所で行われます。

E-MEM レベルの数及びサブレベルの数

Kalypso E-MEM システムには、19 のレベルがあります。15 の E-MEM レベルは、マスター E-MEM サブパネル (M/E 1-3、Pgm Pst、Misc 1-7、DPM 及び SS A-C) で専用イネーブルボタンを備えています。また、各 M/E には、特殊な独立のセカンダリーレベル (ダブルテイクオプションで使用可能) もあります。セカンダリーレベルには、専用のマスター E-MEM イネーブルボタンが備わっておりません。2 次 E-MEM レベルは、もう 1 つのレベルに付属します。この同位関係は単方向的なものです。セカンダリーレベルは付属するレベルによって制御され、その逆は当てはまりません。

Kalypso の E-MEM システムにも、複数のサブレベルが備わっています。E-MEM サブレベルは、E-MEM レベルにアサインでき、スイッチャーの希望する部分及び関連機器を制御するため、Kalypso の E-MEM システムを構成する際に柔軟性をもたらします。

各 Aux バス、スティルストア、GPI 出力、P バス機器、外部機器などはサブレベルです。サブレベルのレベルとの結合は全く柔軟です。どのサブレベルでも、いずれのレベルにアサインできます。例えば、DDR または P バス機器は、M/E レベルへマッピング可能です。この点は、特定の M/E が常にリプレイ効果を目的で使用されるような場合に大変便利です。アニメーションを再生する外部機器、スティルストア出力、そしてその他のサブレベルは、全て M/E のプライマリーレベルにアサイン可能であり、M/E E-MEM パネルは全体のエフェクトをコントロールします。また、サブレベルはどのレベルにもアサインせず、E-MEM コントロールから切り離すことも可能です。

各 M/E にも、各キーヤー、各コンプレックスワイプ ジェネレーター、各キーヤーのトランスフォームエンジンパラメーターなどのためのサブレベルがあります。他のサブレベルとは異なり、全ての M/E サブレベルは、ダブルテイク M/E のパーティション情報に基づき、常に M/E 1 のプライマリーレベルまたは M/E 2 のセカンダリーレベルのどちらかにマッピングされます。M/E パーティションの境界情報は、それ自体が特殊なサブレベルですが、エフェクトで M/E パーティションの変更は不可能です。キーフレームを含みません。

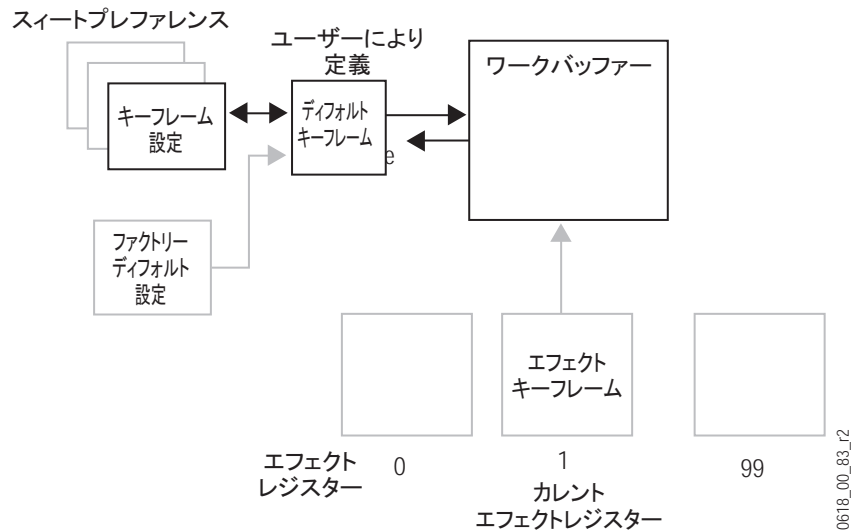
オートリコール及びエフェクトレベル

Kalypso システムには、オートリコール機能が備わっています。この機能により、リコールされたエフェクトがエフェクトランの際に、そのエフェクトと関連した全てのレベル（及び関連するサブレベル）を自動的に使用可能にします。ランされた全てのエフェクトに関連した全レベルを覚えるのは難しく、リコール前に手動で複数のレベルを使用可能にするには時間がかかるため、これは便利な機能といえます。オートリコール機能はデフォルトによりオン状態ですが、手動でレベルをイネーブルするためオフにすることも可能です。

デフォルト キーフレーム

重要な E-MEM 概念の 1 つに、デフォルトキーフレームがあります。デフォルトキーフレームは、エフェクト設定の標準コレクションです。ワークバッファがクリアされる際、それが受け取る最初の設定は、デフォルトキーフレームとして定義される設定となります。デフォルトキーフレームは、エフェクトレジスターを変更せず、また、オペレーターによってのみ直接変更されるカレントソース選択や、パネルデリゲーションも変更しません ([図 78](#))。

図 78. デフォルトキーフレーム



オペレーターは、これらのデフォルト設定を正確に定義することができ（スィートプレファレンス）、これらの設定は多様な必要性に応じて保存及び再使用することができます。また、変更することができない別セットのファクトリーデフォルト設定も存在しますが、典型的にはシステムテストと最初のシステムインストールのために、デフォルトキーフレームにロードし、次にワークバッファにロードできます。

ソースメモリー

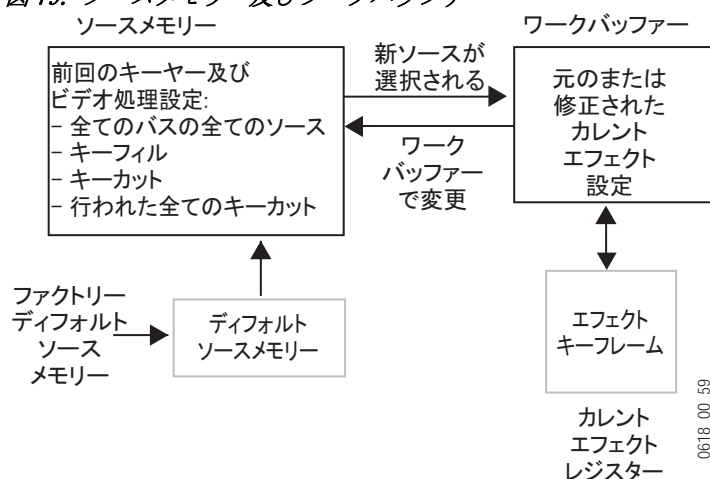
ソースメモリーは、各バス上の各ソースで使用されたキーイング、及びビデオプロセスパラメーターの前の設定を保存する Kalypso システム機能です。ソースメモリーにより、オペレーターが次から次とキーをホットカットし、各ソースの設定を保存することが可能になります。ソースメモリーのキーイング設定には、クリップ、ゲイン、ボーダーライン、マスク及び様々なキーイングに使用される他の多くのパラメーターが含まれます。ビデオ（プロセスアンプ）設定には、ルミナンス、クロミナンス、DC オフセットなどが含まれます。ソースメモリー機能は、オペレーターによりオン / オフと切り替えることが可能です。

ワークバッファ、E-MEM 及びソースメモリー

ソースメモリーがオンの際、各バスでのワークバッファの各バスでのソース選択を追跡します。バスで新しいソースが選択される都度、その新しいソースによって使用された前回の設定は、ソースメモリーからワークバッファへとロードされます。ソースメモリーの設定は、ワークバッファで相当する値が変更される際に自動的に更新されます。例えば、ソース 1 に 50% のクリップレベルがあり、ソース 2 には 70% のクリップレベルがあるとします。ソース 1 を選択することで、前回使用さ

れたワークバッファ (50%) へのソースメモリーの設定に適用されます。また、ワークバッファでクリップレベルを 40% に調整することでも、ソース 1 で対応するソースメモリーが修正されます。ソース 2 を選択すると、ソース 1 により使用されたものではなく、前回使用されたソースメモリー (70%) がリコールされます。再びソース 1 を選択すると、先の設定でも、ソース 2 により使用された設定でもなく、40% に修正された設定が適用されます (図 79)。

図 79. ソースメモリー及びワークバッファ

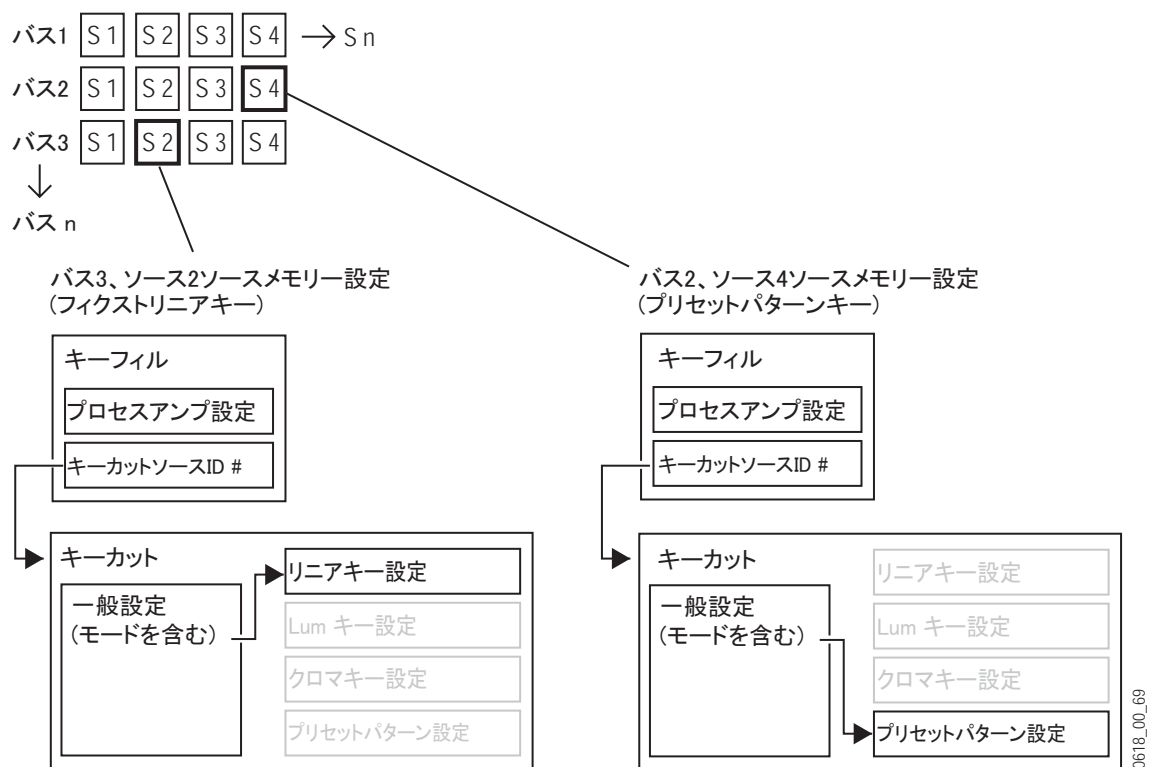


ソースメモリーは、E-MEM システムとは別ですが、ワークバッファを通じ相互関連します。エフェクトがレジスターにランされる際、関連ソースのキーヤー及びビデオプロセス設定は、そのレジスターに保存されます。エフェクトレジスターがリコールされる際、バスで選択されるソースは、ソースメモリーからではなく、リコールされるレジスターからの設定を使用します。このリコールは、ワークバッファを変更します。ソースメモリーがオンの際、リコールに関連する各ソース用のソースメモリーは、変更されたワークバッファ値で更新されますので、各ソースメモリーは、リコールされたレジスターとして初めに同じ値を持ちます。ワークバッファの設定の後に続く変更は、各ソースのソースメモリーを更新しますが、エフェクトがランされる場合、これらの変更は E-MEM レジスターにただ保存されます。

ソースメモリーの構成

各 Kalypso バスの各ソースには、独自のソースメモリーがあります。各ソースのソースメモリーパラメーターは、いくつかの設定を記憶し、異なる用途に応じ独立して利用できるようグループで構成されます (図 80)。

図 80. ソースメモリー組織



Kalypso のソースは 2 つの信号 (キーカット及びキーフィル) をもつ可能性があるので、異なるグループのソースメモリーパラメーターが各信号と関連します。Kalypso システムのキーバスは常に、キーカット及びキーフィル信号があります。キーカット信号のないバックグラウンド A 及び B バスは、ソースメモリーパラメーターのキーカットグループを使用しません。

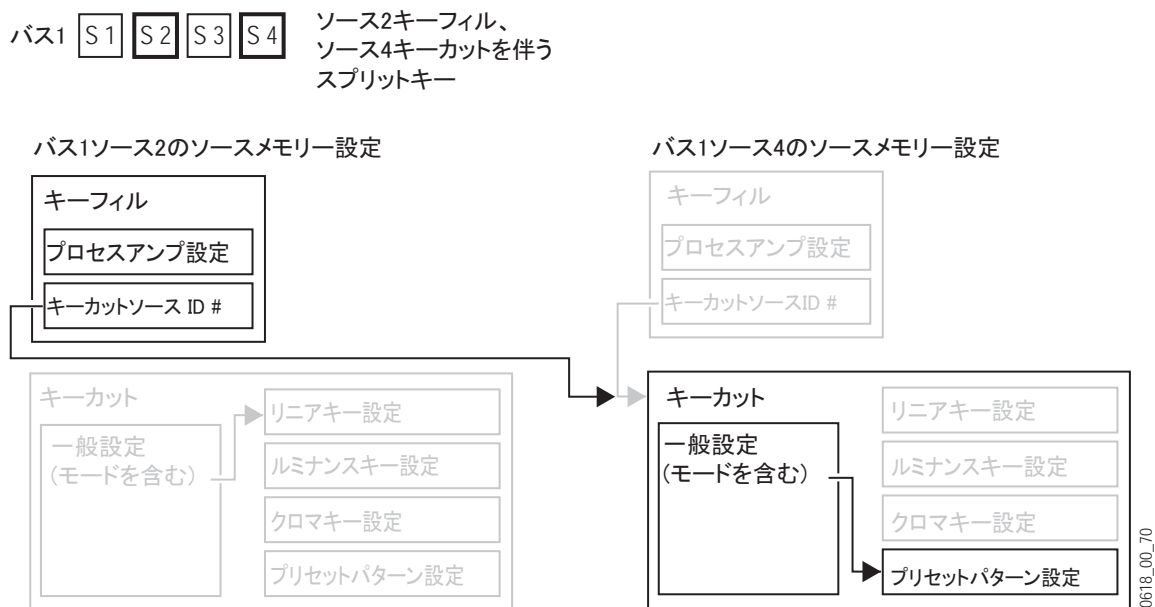
キーフィル信号のためのソースメモリーは、ビデオプロセス (プロセスアンプ) パラメーターがあり、また、どのキーカット信号を使用するかを指定します。キーカット信号のためのソースメモリーは、全キーイングのパラメーター設定を含みます。これらのキーイングパラメーターの中には、順に 4 つのサブグループまたはモードに構成されるものがあります。これらのモードは、リニア、ルミナンス、クロマ及びプリセットパターンに相当します。4 つの内、どのモードが使用中かを指定するパラメーターが、ソースメモリーのキーカット部分に含まれます。これは、ソースメモリーがオンの状態で、キーフィル及びキーカット信号を伴うソースを選択すると、自動的にいずれかのプロセスアンプ設定がキーフィルに適用され、最後に使用されたモード指定のキーカット信号を選択し、そのキーモードのために最後に使用されたキーメモリー設定がキーカット信号に適用されることになります。この組織構成で、ソースメモリーが同じソースで異なる設定を保存することが可能となり、またスプリットキーにも対応します。

各バスの各ソースに独自のソースメモリーがあるため、異なるバスの同じソースで異なる設定を使用することができます。例えば、M/E 1 キー 2 のカメラ 1 は、クロマキーとして設定可能です。同時に M/E 1 キー 3 のカメラ 1 は、白黒のプロセスアンプ設定でのルミナンスキーとして設定可能です。異なるバスの同じソースを呼び出すことで、異なるキーエフェクトをもたらすことができます。

異なるソースメモリー 設定は、異なるキーモードのために保存されます。これらの異なる設定は、必要に応じ同じバスの同じソース用に適用できます。例えば、M/E 1 キー 1 のカメラソースは、クロマキーとプリセットパターン両用に設定可能です。オペレーターは、セッションの必要状況に応じ、そのソースのキーの種類を選択することができます。クロマキーを選択すると、最後のクロマキーのソースメモリー 設定をリコールし、それはプリセットパターンのソースメモリー設定を変更せずに、変更可能です。セッション中、後から同じソースとバスでプリセットパターンを選択すると、変更されていないソースメモリー設定がリコールされます。

キースプリットが実行される際、異なるキーカット信号が使用のために選択されます。ソースメモリーがオン状態の Kalypso システムでは、その新しいキーカットソースのモード及びキーヤー設定がスプリットキーのために使用されることになります(図 81)。これは、ソースメモリーをキーフィル信号のみに関連付けたグラスバレーの Model 4000 スイッチャーと異なります。

図 81. ソースメモリー及びスプリットキー



ディフォルトソースメモリー及びファクトリーディフォルトソースメモリー

ディフォルトソースメモリー 設定は、どの Kalypso ソースにでも設定でき、これらのディフォルトはオペレーターの希望により保存可能です(図 79)。ソースのディフォルトはバスを特定しません。ソース用の同じディフォルト値は、全ての Kalypso バスで使用されます。ディフォルトソースメモリー は、スイートプレファレンスです。

エンドユーザーによって変更不可能な、固定されたファクトリーデフォルトのソースメモリーも、全ての Kalypso システムに含まれます。ファクトリーデフォルトソースメモリーは、カスタムソースメモリーセットを組み立てる上での起点となるよう提供されています。

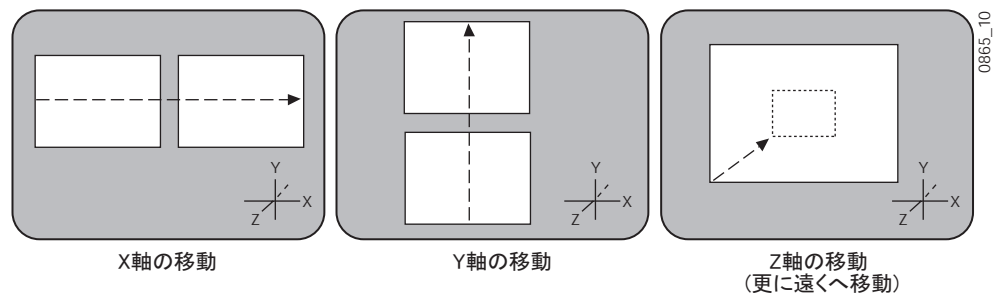
3-D デジタルエフェクト の概念

Kalypso のトランスフォームエンジンオプションは、Kalypso システム内における、3-D 画像移動及び変形を提供します。画像移動には、このオプションを最大限利用するために理解しておく必要のある、特殊な基本概念と用語があります。

移動(トランスレーション)及び変換(トランスフォーメーション)

移動は、変換のサブセットであり、XYZ 軸に沿った画像移動と関連します。画像は単に異なる位置に移動され、サイズや形状は変更されません(108 ページの [画像移動](#))。

図 82. 画像移動

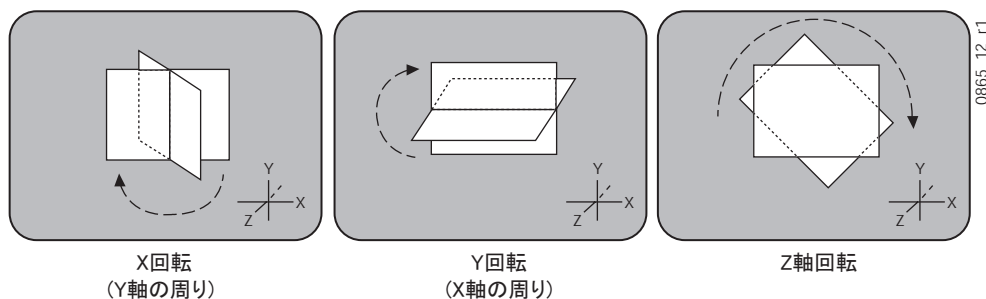


変換には移動が含まれ、またその他の機能も含まれます。

サイズ — 同じ 3-D 空間に留まる一方、画像部分の拡大及び縮小。画像は元のサイズを保存しますが、遠くへ移動されると小さく見え、近付くと大きく見える Z 軸での画像移動とは異なります。

ロウテイト—XYZ 次元における基準軸での画像回転 (図 83)。ロウテイトは、±半回転に制限されており、常に新位置への最短距離をとります。ロウテイトは、より優れた正確さで移動を計算するために 4 元法算法を使用します。複数のローテーションは、スピン機能で行われます。

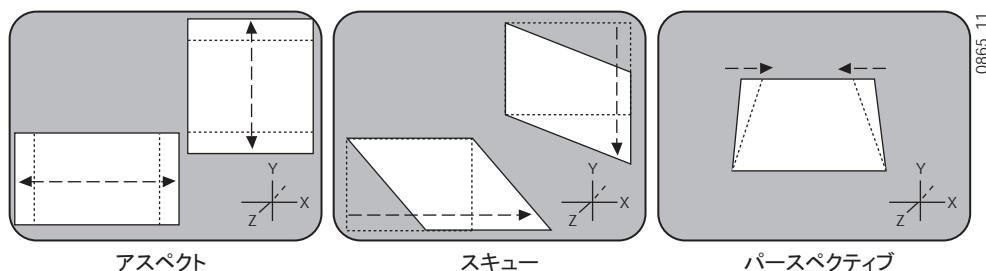
図 83. ロウテイト



スピン—XYZ 方向における基準軸での複数のローテーションをサポートします。スピンは小数値をサポートし、移動が±半回転未満の際は、ロウテイトに似ています。スピンは移動を計算するために、4 元法算法ほど正確ではないオイラー法を使用しますが、複数のローテーションを可能にします。スピンは ZXY 順に変換値を適用し、この軸順でエフェクト編集を行うと、最良の制御が可能となります。

注釈 放送規定に従い、ジョイスティックを Y 軸に沿って前後移動すると、画像トップが前後回転します (X 基準軸を回っての回転)。また同様に、ジョイスティックを X 軸に沿って左右動かすと、画像サイドが左右回転されます (Y 基準軸を回っての回転)。

図 84. アスペクト、スキュー、パースペクティブ



アスペクト—画像の XY 要素の比率。X 軸の変化が横サイズを変更させ、Y 軸の変化が縦サイズに変化を及ぼします (図 84)。Z 軸の変化は、XY 両次元に変化を及ぼし、サイズと同様となります。

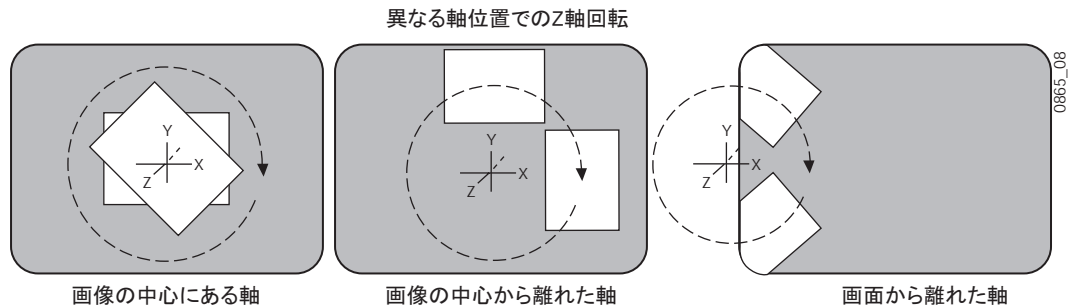
スキュー—X(横)と Y(縦)方向での画像の傾き (図 84)。

パースペクティブ—画像のビューーの見かけの視点を変更すること。これは画像が一部ビューーから離れるように傾く際のみ適用されます。離れている方の部分が手前部分よりも小さく見え、パースペクティブの量だけ離れた部分がどれだけ小さいかを制御します (図 84)。マルチチャンネルパースペクティブはこの章の後半で解説されます。

軸の位置

チャンネルの軸の位置は、そのチャンネルの移動、スピン、回転の中心点を決定付けます。そのチャンネルの動きを変更するために、軸を新しい位置へ移動することができます。軸の位置は、スクリーン部分の内外どちらでもかまいません (図 85)。

図 85. 基準軸位置のフレーム



ソース及びターゲット スペース

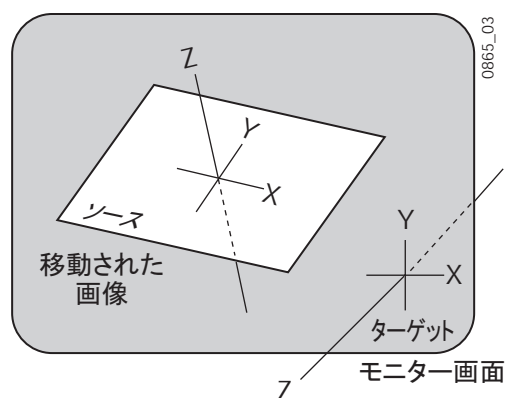
Kalypso のトランスフォームエンジンは、基準のソース及びターゲットスペースフレームを使用しています。

- ・ コントロールチャンネル用のソーススペースは、基準にチャンネルの座標システムを使用
- ・ チャンネル用のターゲットスペースは、次に高いレベルの座標システムを基準に使用

ソース及びターゲットスペースの両方が使用可能なため、エフェクト編集がより簡単になります。ある基準フレームでは、画像変換のためにシンプルで理解しやすい状況が提供されているかもしれず、一方、別の基準フレームでは同一の変換の理解及び制御が困難ということがあるかもしれません。Kalypso のトランスフォームエンジンエフェクトは、ソース及びターゲットスペースに従う変換を同時に行うこともでき、複雑で美しいエフェクトを作成できます。

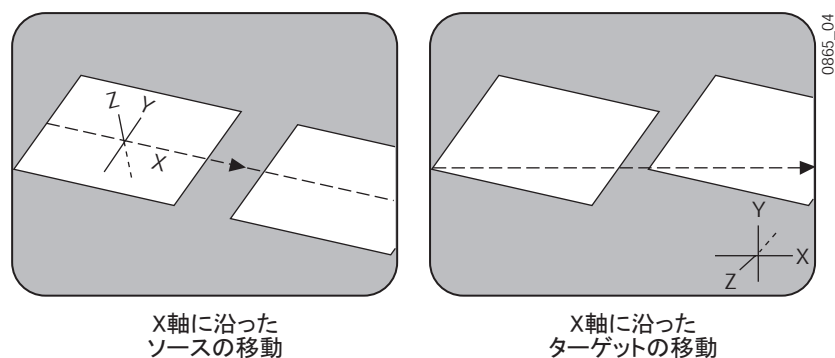
ソース及びターゲットスペースの最も単純な例は、グローバルチャンネルが変更されないまま、回転されたチャンネルに関わります (図 86)。

図 86. ソース及びターゲットスペース



この例では、ターゲットスペースがモニター画面に（まっすぐ）参照されている一方、チャンネル用のソーススペースは画像自体（ある角度で後方に傾く）に参照されています。X 軸の移動は、ソース及びターゲットスペースが使用中かどうかにより、この画像の動き方が異なります（[図 87](#)）。

図 87. ソース及びターゲットスペースの移動



チャンネルがグローバルチャンネルによって制御され、グローバルチャンネル自体が回転された場合、X 軸の移動は、チャンネル自体またはグローバルチャンネルが操作中であるかどうか、及びソースまたはターゲットスペースが使用中であるかどうかにより依存します（[図 88](#) 及び [図 89](#)）。ターゲットのチャンネルの移動は、ソースのグローバルチャンネルの移動と同様ですのでご注意ください。

図 88. グローバル回転された状態でのチャンネルの移動

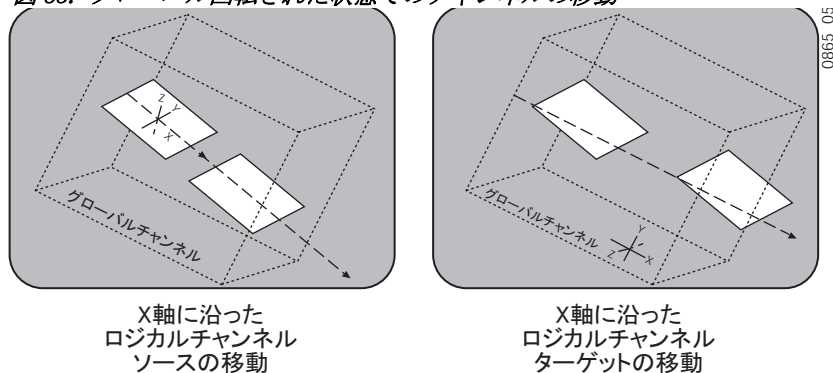
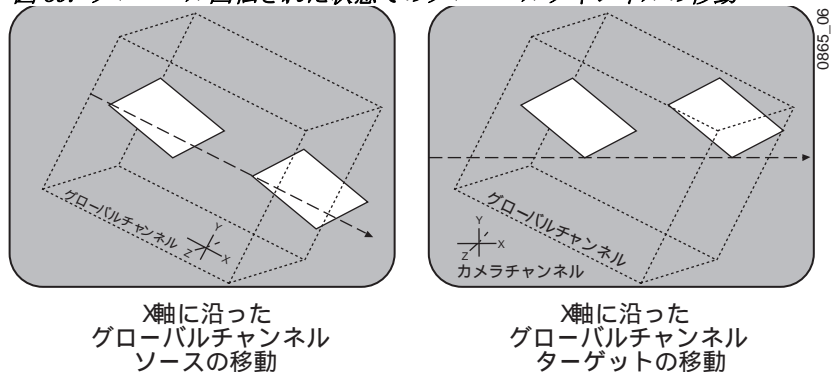


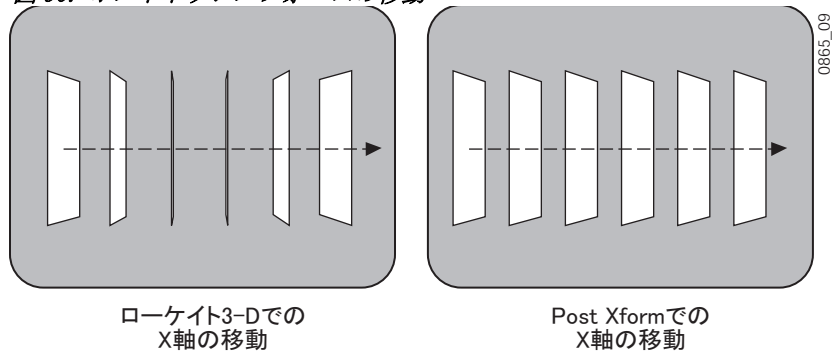
図 89. グローバル回転された状態でのグローバルチャンネルの移動



ポストトランスフォームスペース

ポストトランスフォーム (Post Xform) は、サイズと位置の操作のみに影響を及ぼす特殊な変換機能です。イメージのパースペクティブは変更しません (図 90)。これはスクリーンの新しい位置へと画像を素早く動かす便利な手段として使用可能です。例えば、画像に正しいパースペクティブがあるものの、部分的に画面から外れている場合、パースペクティブを変更せずに画面に戻すことができます。

図 90. ポストトランスフォームの移動



全てのポストトランスフォーム機能は、基準フレームのモニター画面と相対するようになっていきます。例えば、正の X ポストトランスフォームは常に画面右側へと移動します。

フロント / バック、ニア / ファー

Kalypso のトランスフォームエンジンにより操作される画像は、前側と後ろ側があり、画像がスピンまたは回転するにつれ、それぞれが順に示されます。画像が移動された後、どちら側が元は前側で、どちらが後側だったかを決定付けるのは難しいことがあります。例えば、異なるソースがエフェクトの異なる側面用を選択される際、この区別が重要となる場合があります。

Kalypso システムは、システム操作を簡略化するために、“ニア”及び“ファー”という規定を使用しております。ニアは常に、画像の見える側（ビューアーを向く方）であり、ファーは画像の隠れる側（ビューアーから遠ざかる方）を意味します。現在近い側は、オリエンテーション次第で、画像の前側または後ろ側のどちらにもなりえます。例えば、見える側の画像のソースを変更するには、ニア側のみ変更します。隠れている側のソースを変更するには、ファー側を変更します。変更中の画像が、実際に前か後かを知る必要はありません。

変換番号付けシステム

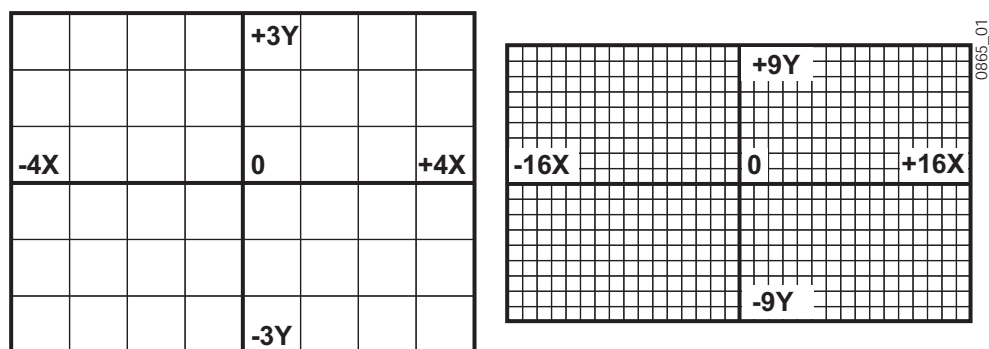
Kalypso のトランスフォームエンジンは、画像の位置、サイズ、回転及びスピンを正確に定義するために、下記の番号付けシステムを使用しています。

スクリーン座標

Kalypso のトランスフォームエンジンは、ビデオスタンダードメニューを通じ選択できる、4 x 3 及び 16 x 9 といった 2 つの縦横比に対応しています。4 x 3 モードでは、スクリーンは高さが 6 ユニット、幅が 8 ユニットとなっています。16 x 9 モードのスクリーンは、高さが 18 ユニット、幅 32 ユニットです。番号付けシステムは、スクリーン中央から開始され、標準の横 X 軸と縦 Y 軸があります（[図 91](#)）。分かり易さのために、このマニュアルの例では 4 x 3 縦横比を使用しています。

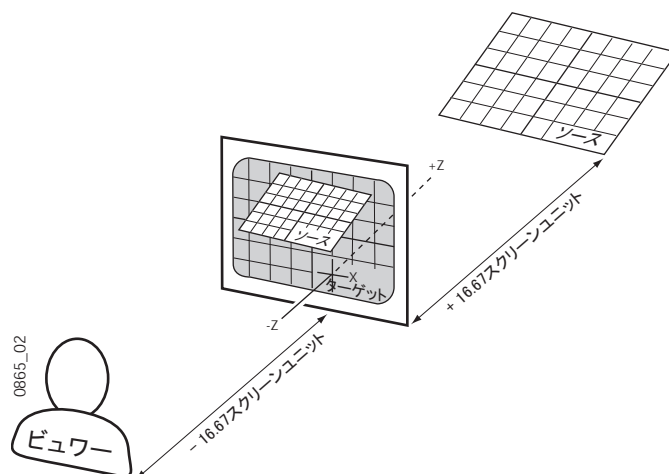
これらの座標は、モニタースクリーン位置（デフォルトグローバルチャンネルを伴うチャンネルターゲット）のために使用可能で、また画像位置（チャンネルソーススペース）に適用できます。

図 91. スクリーン座標



スクリーンユニットは、3-D 空間で Z 軸次元の深さを定義するためにも使用されます。正の Z 軸値は、画像の後ろにあり、負の値は画像手前にあります (図 92)。

図 92. 3-D 空間でのビューワの位置



パースペクティブの計算のために、ファクトリーデフォルト視点はビューワをモニター画面から (4 x 3 縦横比) -16.67 スクリーンユニットに配置します。この場合、全画面の画像を 16.67 スクリーンユニット画面背後に移動すると、ビューワの目には通常の半分の大きさに見えます。

サイズ

画像サイズは、画像スクリーンユニットに相対して定義されます。0.50 というサイズは、全体サイズの半分であることを示します。

回転

回転は、360° との関係で小数により測られます。0.25 という値は、90 度の回転を意味し、0.50 は 180 度 (最大回転値) を意味します。回転値は、正負どちらも可能であり、回転方向を決定付けます。

スピン

スピンは、 360° 回転の（最大 999 まで）数で測られます。小数によるスピン値もまたサポートされています。1 つの軸で 0.50 スピンは、ひとつの軸による 0.50 回転と同じことです。スピン値は正負どちらも可能であり、これによりスピンの方向を決定付けることができます。

スキュー

スキューは、 ± 999 までの値をサポートしますが、極端な数が使用されることは、おそらくごく稀です。

アスペクト

アスペクトの値は、 $1.0 = 100\%$, $0.5 = 50\%$ などといったように、元のサイズからのパーセント表示になっています。

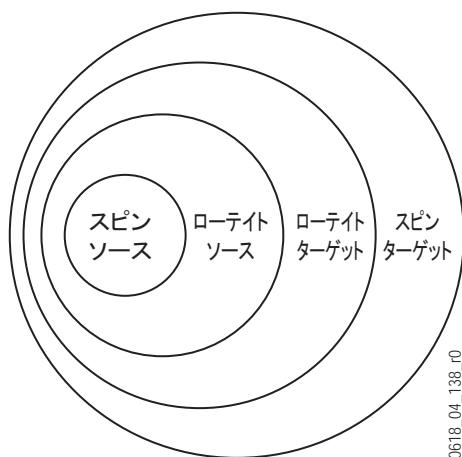
パースペクティブ

パースペクティブは、0.06 をデフォルトとして、0-100 までの値をサポートします。

スピンとローテーションの関係

1 つのエフェクトで、スピンとローテーションを同時に使用することが可能です。両方が使用される際、前回の変換値が計算された後で 1 つの変換値が適用されるように、変換はネストされます。このネスティングで、エフェクトダイナミクス制御の増進が可能になります。ソース及びターゲットスペースは、また変換ネスティング順にも影響します（図 93）。

図 93. スピン及びロテート変換のネスティング



パスの制御

パス

キーフレームは、エフェクトで特定の時間でのパラメーター値を指定します。しかし、エフェクト持続時間のほとんどはこれらのキーフレーム間で生じます。Kalypso システムはキーフレーム間のパラメーター値を補間します（インビトウィーニング）。操作された画像がキーフレーム間で移動する軌道またはパスは、これら中間の値がどのように補間されるかにより決定付けられます。Kalypso システムは、複数のパス制御を提供します（図 94）。

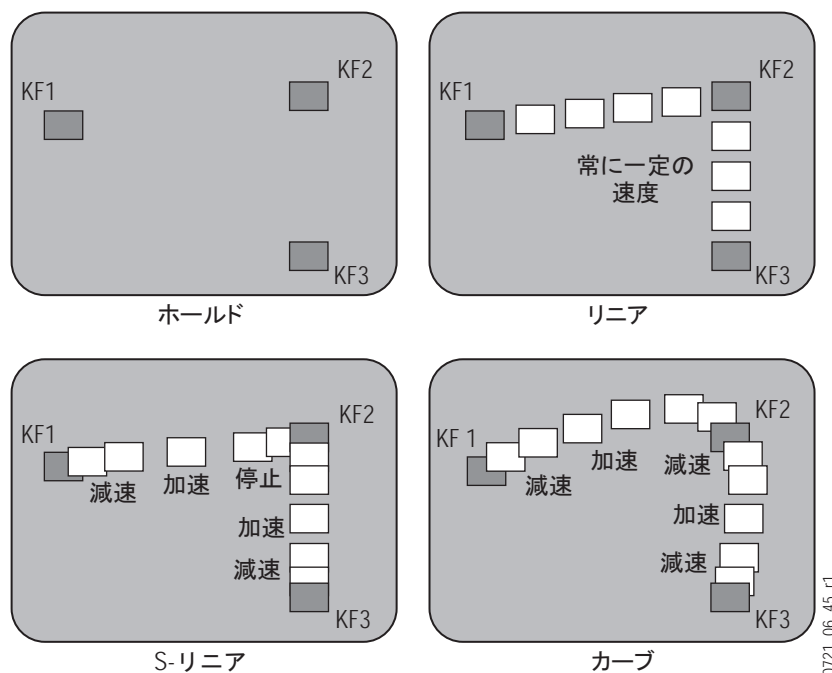
ホールド—補間なし。キーフレームは持続時間中は値を保持し、それから次のキーフレームで突然変更します

リニア—キーフレーム間でリニア補間を適用しますが、加速や減速は適用されません。移動は常に一定の速度で、機械的です

S- リニア—各キーフレームの初めと終わりで加速及び減速し、キーフレーム間でリニアまたは直線の動きを適用します。各 S- リニアキーフレームで、動きは 2 つのフィールドで停止されます

カーブ—この選択で、キーフレームを通して丸みを帯びたパスとなります。下記の解説の通り、パスはパスモディファイヤでユーザーによる調整（テンション、コンティニューイティ及びバイアス）が可能です

図 94. パスの種類図



パスの概念は、マットヒューの変更のように、画面を横切り画像を移動しない機能にも適用できます。こうした機能では、パラメーターの変更率が上述の同じ種類のパスに従います。例えば S- リニアヒューロテーションは、キーフレームの初めと終わりでヒューの変更を加速及び減速します。

テンション、コンティニューイティ及びバイアスコントロール

カーブパラメーターが選択される際、更なる微調整のためのパス制御が使用可能となります。

テンション—テンションベクトルの長さを制御します。0.0 という設定で、この架空の線はキーフレームの中への、及びキーフレームからの等しい距離を延ばし、中間キーフレームを通るパスは曲線です

コンティニューイティ—キーフレームの中への、及びキーフレームからのパスの角度を決定づけます

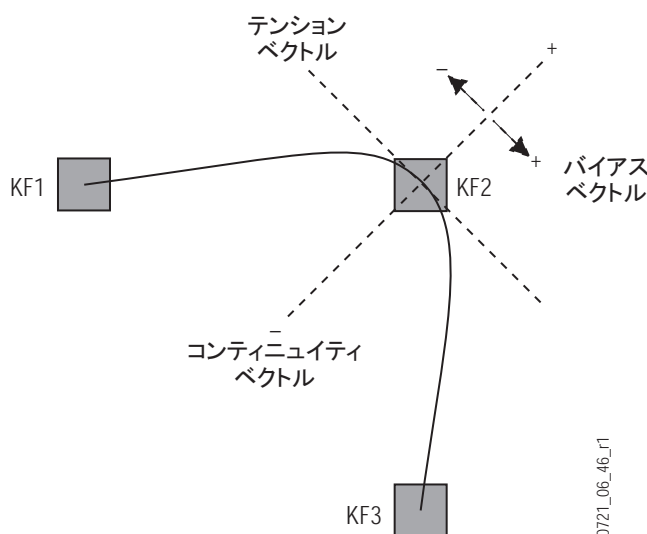
バイアス—パスが 前のまたは後に続くキーフレームに引き寄せられるかどうかを決定付けます

下記の例では、実際のパスが 3 つのキーフレーム間で示されています。最初のキーフレーム (KF1) が左上の正方形で、最後のキーフレーム (KF3) が、右下の正方形です。これらの例での調整は、中間のキーフレーム (KF2) のみに適用されています。

パスベクトル

キーフレーム間のパスに関係し、各キーフレームは下記の通り 3 つのベクトルパラメーターで構成されています。ソフトノブコントロールは、キーフレームに入るパス及びキーフレームから出るパスを調整するために、これらのベクトルパラメーター に影響を及ぼします。KF2 を通るパスは、KF1 と KF3 の間に引かれた架空の線に平行します (図 95)。

図 95. パスベクトル



ベクトル値

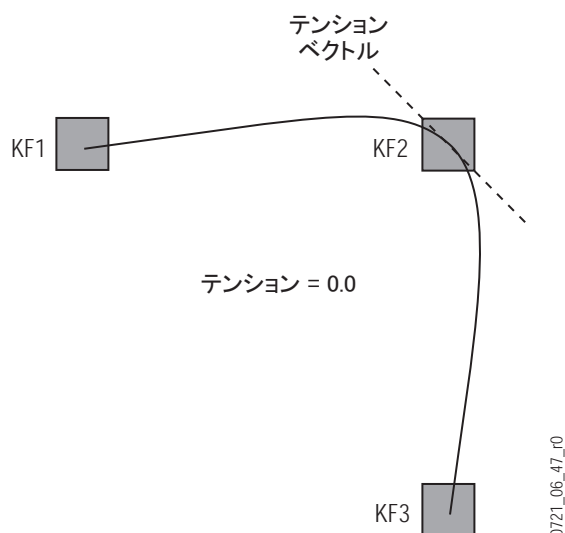
± 1.0 のパスベクトル設定値が使用可能で、これはグラスバレーの Kaleidoscope DPM と同様です。

テンションコントロール

下記の例ではキーフレームが直角をなすため、**テンション**コントロールは、キーフレームを通し引かれた 45° 線上で操作されます。この線はテンションベクトルと呼ばれ、隣接するキーフレーム間に引かれた線と平行します (図 96)。

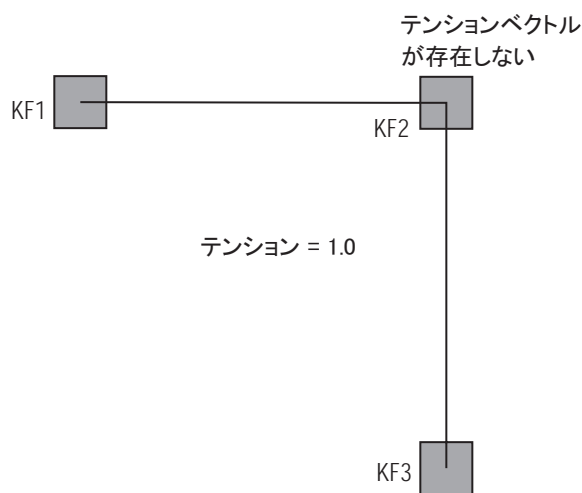
テンションソフトノブは、テンションベクトルの長さを制御します。テンションベクトルの長さは、そのパラメーター値と逆比例します。例えば 0 (ゼロ) のテンション設定では、この架空の線がキーフレームへ及びキーフレームからの等しい距離となり、中間キーフレームを通るパスは曲線をなします。未修正の KF2 は、0.0 の訂正值があるといわれます。

図 96. テンションコントロール設定ゼロ



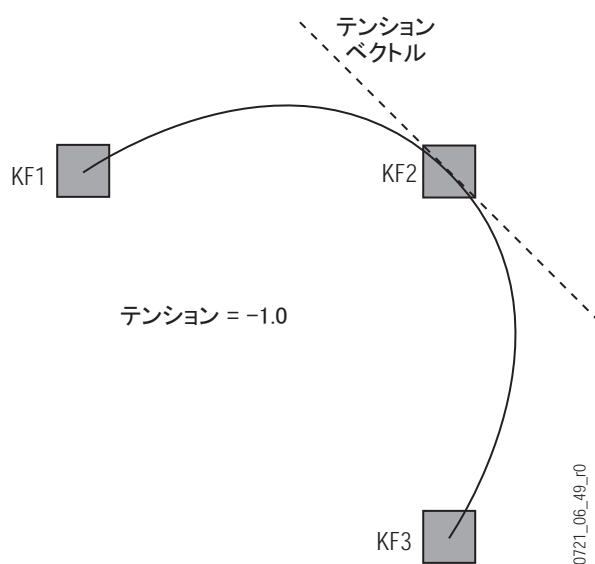
下記の例では、**テンション**コントロールが 1.0 に増加され、その結果テンションベクトルが KF2 を通して存在しないところまで縮小されます (図 97)。パスは S- リニア状の動きをするので、中間キーフレームに直線で出入りし、中間キーフレームに入るにつれ減速、離れるにつれ加速します。

図 97. テンションコントロール設定 1.0



下記の例では、**テンション**コントロールが -1.0 に設定されています。これによりテンションベクトルは延長され、結果中間キーフレームを通るパスが更に長く、また更に幅広くなります(図 98)。延長されたパスは、KF1 から KF3 へ移動する際、画像が KF2 を通り加速するように見えます。

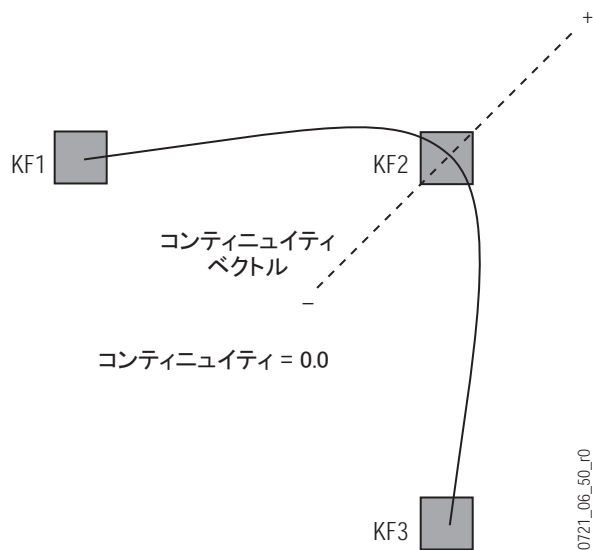
図 98. テンションコントロール設定 -1.0



コンティニューイティコントロール

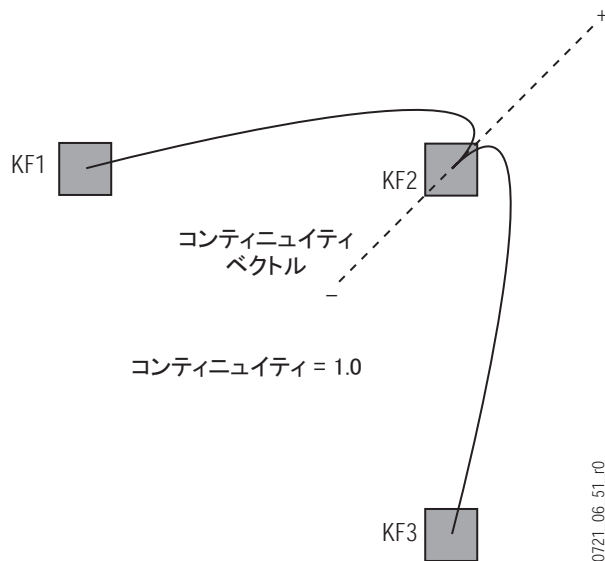
コンティニューイティ調整は、キーフレームへの、及びキーフレームからのパスの角度を決定付けます。テンションベクトルに対して 90 度のベクトルによって表されます(図 99)。示された未修正のパスは、他のコントロールの未修正のパスと同一です。

図 99. コンティニューイティコントロール設定ゼロ



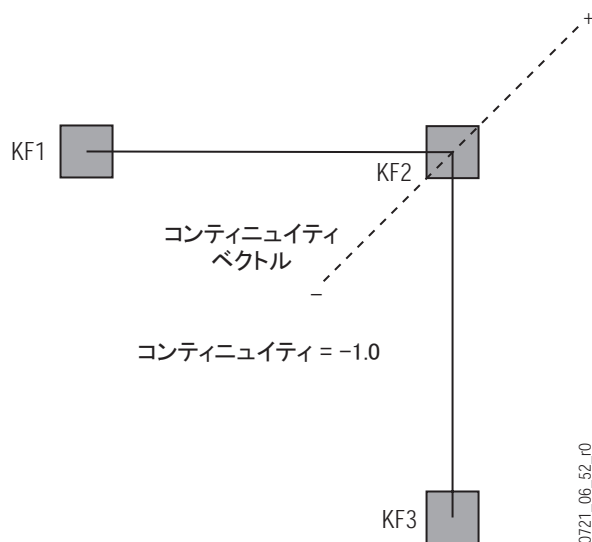
1.0 に設定されたコンティニューイティで、キーフレームに入るパスはコンティニューイティベクトルに沿って、正方向へ引かれます。コンティニューイティ 1.0 のエフェクトは、弾むボールのようにキーフレームへと落ち込み、キーフレームを出る動きをするエフェクトです (図 99)。

図 100. コンティニューイティコントロール設定 1.0



-1.0 に設定されたコンティニューイティでは、キーフレーム間のパスが直線となり、キーフレームの中へ向かって加速し、キーフレームを離れるにつれ減速します (図 101)。

図 101. コンティニューイティコントロール設定-1.0

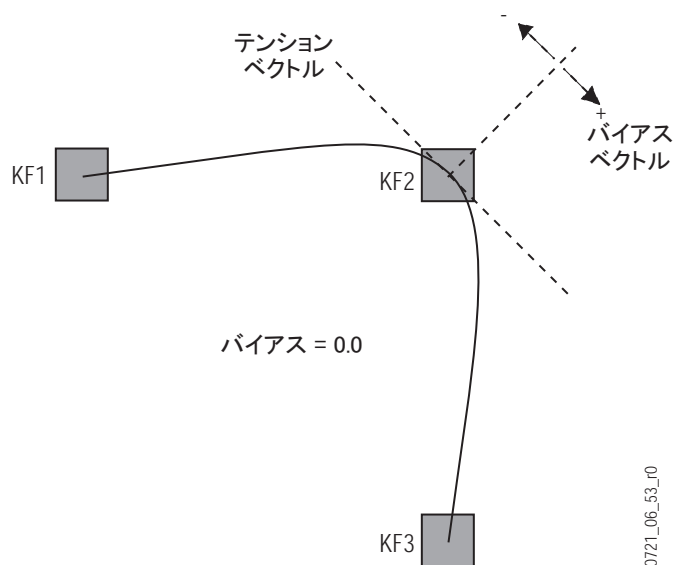


バイアスコントロール

バイアスコントロールは、パスが前のまたは後に続くキーフレームに引き寄せられるかどうかを決定付けます。極端な設定では、全てのバイアシングが KF2 の前か後に発生することになります。0 (ゼロ) に設定されたバイアスでは、キーフレームを通る曲線が [図 102](#) に示されている様に、ゆるやかなものになります。

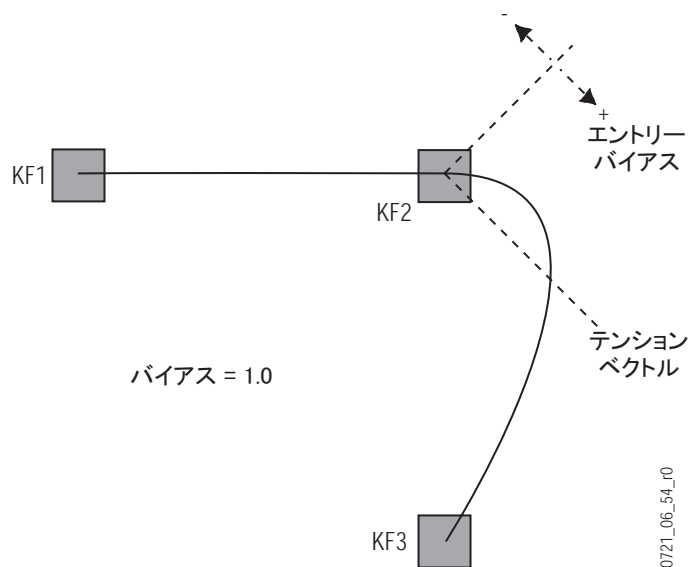
注釈 バイアスコントロールが使用可能となるには、テンションベクトルが存在する必要があります。

図 102. バイアスコントロール設定ゼロ



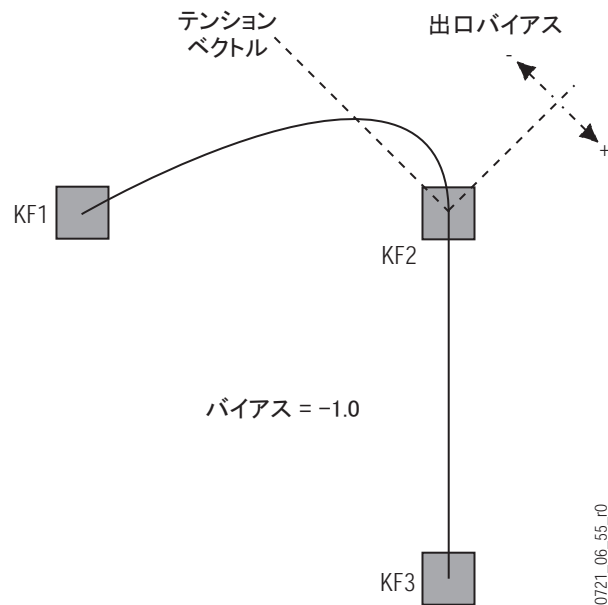
1.0 に設定されたバイアスでは、パスが後に続くキーフレームに引き寄せられています。キーフレームへの進入、及びキーフレームからの退出は前のキーフレームからなされる直線であり、エフェクトのパスは、KF3 へ曲がる前に KF2 を完全に通過します (図 103)。

図 103. バイアスコントロール設定 1.0



-1.0 に設定されたバイアスでは、パスが前のキーフレームに引き寄せられます。キーフレームへの進入及びキーフレームからの退出は、後に続くキーフレームに向かって直線をなします (図 104)。

図 104. バイアスコントロール設定 -1.0



システム操作

はじめに

基本的な Kalypso システムは、メインパネル、ローカル Aux パネル、メニューパネル、及びリムーバブルメディアドライブを装備しています。これら別々の制御パネルコンポーネントが、Kalypso コントロールサーフェイスを構成します。コントロールサーフェイスは、通常 1 人のオペレーターにより使用されます。コントロールサーフェイスのコンポーネント間では相互作用が発生します。例えば、メインパネルでコントロールを変更すると、メニュー パネルのソフトボタン状態が変更されることがあり、またその逆も同様です。リモート Aux パネルもオプションとして使用可能です。これらのリモートパネルは、別のコントロールサーフェイスとして構成され、通常は異なる場所で異なるオペレーターにより操作されます。

基本的な Kalypso システムは、メイン及び Aux パネルではボタン、ノブ、レバー制御を使用し、メニューパネルではボタン、タッチスクリーン、ノブコントロールを使用して操作されます。標準の PC コンピューターのキーボードで、文字や数字を入力することも可能です。メイン及び Aux パネルは、ライブ操作中の迅速なリアルタイム制御のために使用されます。メニューは、一般的にエフェクト設定やシステム構成のために、パネル制御との関連で使用されます。エフェクトは後で即時リコール用に保存することが可能で、これによりリアルタイムで複雑な視覚効果を迅速にかつ正確に制御することができます。

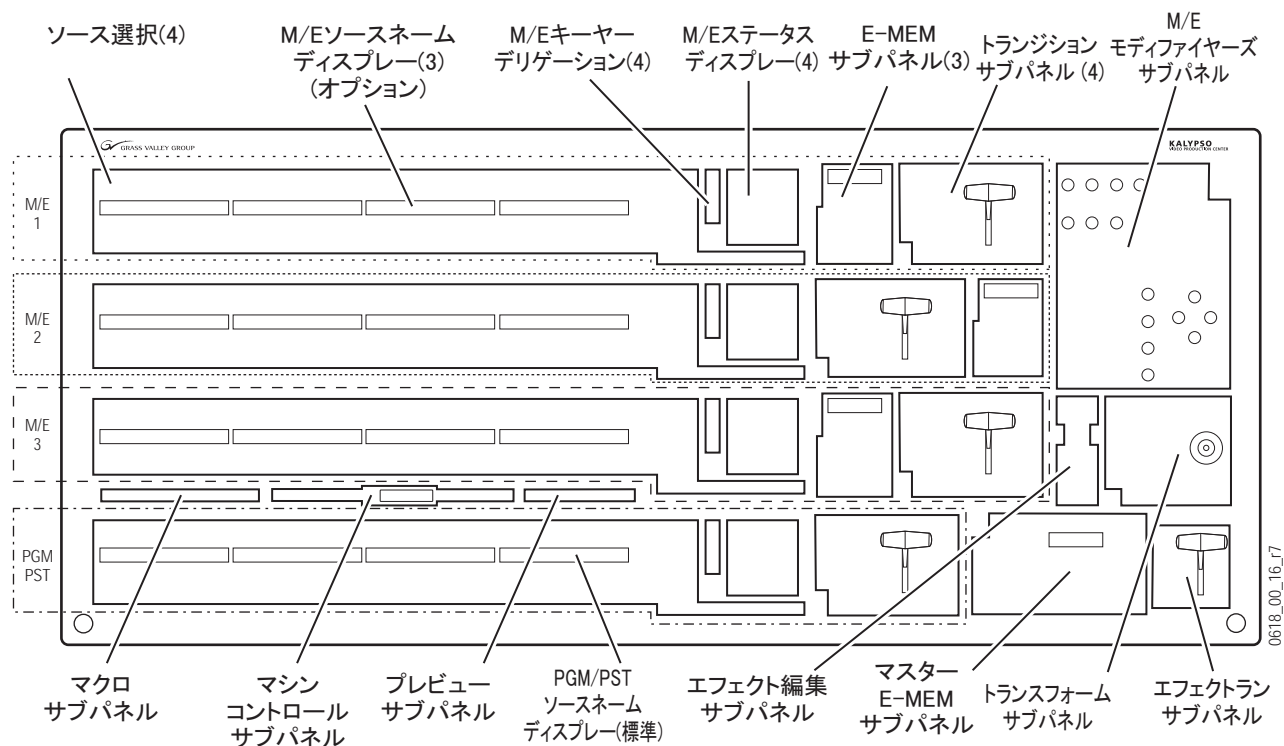
Kalypso ビデオプロダクションセンター は、非常に強力な柔軟性のある制作ツールですが、典型的なプロダクションスイッチャーでの基本的な操作も提供しています。基本操作の詳しい解説は、[付録 A—チュートリアル](#)をご参照下さい。

メインパネルの概要

4-M/E メインパネル

4-M/E Kalypso のメインパネルは、大規模なライブ制作を想定してデザインされています。パネル (M/E 1、2、3 及び PGM PST) 左側の 4 列の M/E でソースが選択されます。トランジション、キーイング及び個々の E-MEM 制御選択は、中央右側で行われます。多様な M/E モディファイヤボタンのためのトランジションコントロールは、右上部分にあります。マスター E-MEM 及びトランスフォームコントロールは、右下部分に配置されています。更に専用コントロールサブパネルが、M/E 3 と PGM PST バスの間で使用可能です ([図 105](#))。

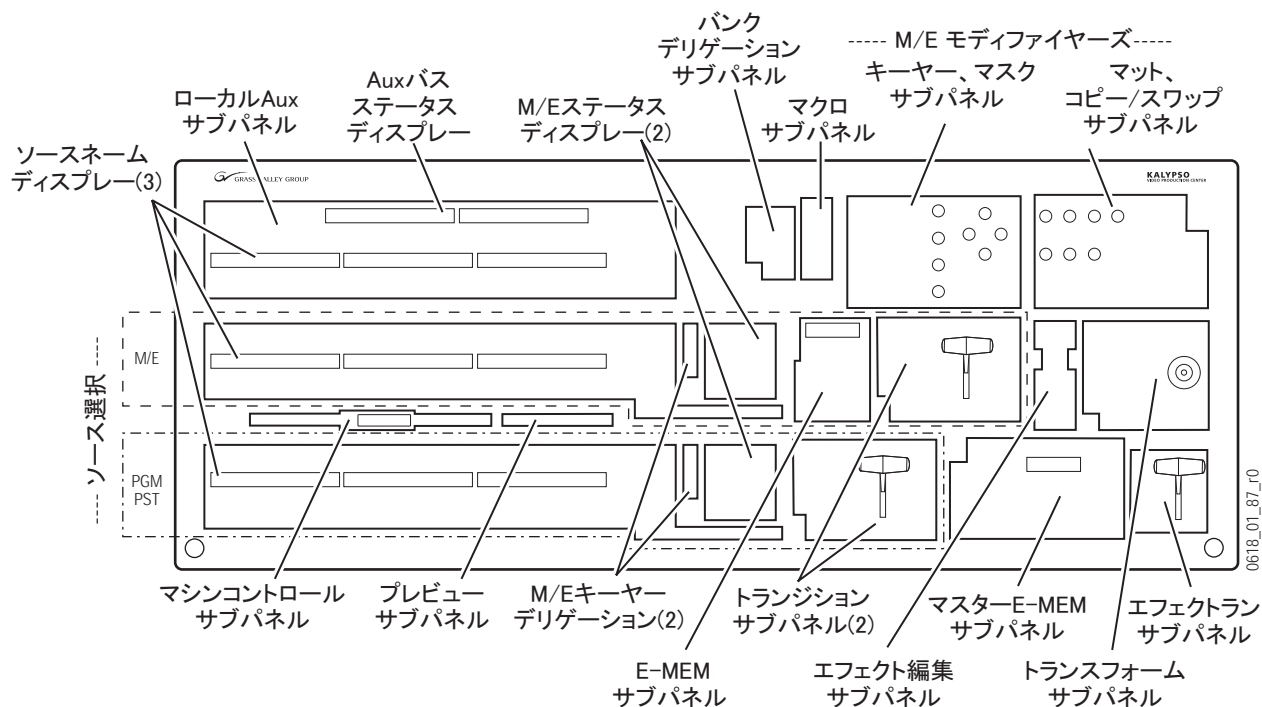
図 105. 4-M/E メインパネル及びサブパネル



2-M/E メインパネル

2-M/E メインパネルは、4-M/E パネル (図 106) と類似しています。3 列の M/E と 1 列の PGM PST の代わりに、2-M/E メインパネルには、1 列の M/E バンクと、1 列の PGM PST バンクがありますが、3 列の M/E と 1 列の PGM PST はデリゲーションを通して使用可能です。また、ローカル Aux バス制御機能も、サブパネルとして組み込まれています。2-M/E メインサブパネルのコントロールは、パネル上で異なったレイアウトになっていますが、本質的に 4-M/E パネル上のものと同一です。

図 106. 2-M/E メインパネル及びサブパネル



デリゲーション

デリゲーションにより、単一グループのボタンやノブで多数の同一システム機能エリアまたはオブジェクトを制御できます。デリゲーションは、1 グループのコントロール、通常サブパネルを、特定のオブジェクトと接続します。デリゲーションにより、システム内の各オブジェクトを制御するために、どのボタンを押すべきかをめぐる混乱が大幅に軽減されます。

Kalypso システム のデリゲーションは、優れた使い易さと柔軟性をお届けします。デリゲーションメカニズムは、メインパネル中央下の列に優れたオートマティックデリゲーション、独自のデリゲーションボタングループ、及び M/E キーヤーデリゲーションボタン専用セットが装備されます。同時に、これらの機能がほぼ全てのユーザーのデリゲーション関連の必要条件に応じ、オペレーターを手動デリゲーションから解放しま

す。オートマティックデリゲーションは、メインパネルから瞬時にイネーブル / ディスエーブルが可能で、手動及び瞬間デリゲーションは常に使用できます。

オートマティックサブパネルデリゲーション

Kalypso システムコントロールサーフェイスのサブパネルの中には、密接に関わりあうものがあります。例えば、オペレーターがキーヤーサブパネルでキーを調整する際、マットサブパネルでキーの色の調整を希望する場合があります。または、放送中キーがトランジション、ソース選択、または E-MEM リコールにより配置される際、オペレーターは迅速にキーヤーのパラメーターを調節する必要があるかもしれません。何らかの変更を加える前に各サブパネルを手動でデリゲートせざるをえない場合、操作スピードが遅くなり、放送中エラーを起こす可能性が高くなります。

オペレーターが Kalypso システムの特定のオブジェクトを起動する際、1 つまたは複数のサブパネルは、特定の関連オブジェクトを制御するために、自動的にデリゲーションを行います。例えば、M/E で次のトランジション用のキー選択は、キーヤーサブパネルが、そのキーヤーをその M/E で制御するよう自動的にデリゲートします。同様に、サブパネルのデリゲーションが変更する際（手動またはオートマティックデリゲーションで）、関連のサブパネルも自動的にデリゲートされます。例えば、マットフィルを使用中の次のトランジションのキー選択は、マットサブパネルがそのキーヤーのアクティブマットを制御するよう自動的にデリゲートします。そこでオペレーターは、放送中に別のキーに誤まって影響を及ぼす心配なく、即時的かつ確実に変更することができます。

使用可能なオートマティックデリゲーションは、表 2 に示されます。

表 2. オートマティックデリゲーション

サブパネルオートデリゲーション	オートデリゲーションを開始する機能
キーヤー及びマスクサブパネル	キーヤーソース選択
	次のトランジションのためのキーヤー選択
	キーヤーをオンエアする
	M/E キーヤーデリゲーションボタンを押す
マット及びコピー / スワップサブパネル	マットがアクティブ状態でキーヤー / マスクサブパネルデリゲーション（手動またはオート）
	キーヤーサブパネルでマットフィルまたはボーダーラインを起動
	ワイプボーダーを起動
	ボーダーがアクティブ状態でワイプを起動（例：トランジションパネルやキーヤープリセットパターン）

オートマティックデリゲーションは、オペレーターがパネルのボタンを押す際に限り発生し、パネルの状態が編集機のような外部インターフェイスで変更される場合、デリゲーションは発生しません。

オートマティックデリゲーションは、キーヤー及びマットサブパネル上の **Auto Deleg** ボタンをオフにすることで、いつでも素早く使用禁止状態にすることができます。

M/E キーヤーマニュアルデリゲーションボタン

M/E キーヤーデリゲーションボタンは、キーヤー / マスクサブパネル、マットまたはトランスフォームサブパネルが、その M/E の個々のキーヤーを制御するようデリゲートするために使用できます。キーを一回押すだけで完全なデリゲーションが即時に使用可能なので、これは極めて強力な機能です。押したままにすると、これらのボタンはキーヤーソース選択列をそのキーヤーにデリゲートします。例えば Key 3 ボタンを押したままにすると、K1/K3 ボタン列が Key 3 バスを制御するようデリゲートされます。

M/E キーヤーデリゲーションボタンは、キーヤーの入力を制御するソース選択列の近くに配置され、M/E ステータスディスプレイで表示されるキーヤーステータスに一致します。これが関連するキーヤーとそのデリゲーションボタンに良い相互関係をもたらします。

複数のキーヤーデリゲーション

M/E キーヤーデリゲーションボタンは、キーヤー、マット、マスク、またはトランスフォームサブパネルを、複数のキーヤーにデリゲートできます。サブパネルの制御が複数のキーヤーにデリゲートされた場合、サブパネルデリゲーションボタンはオフとなり、単一のキーヤーがサブパネルに制御されないことを示します。残るサブパネルボタンは、キーヤーの内ただ 1 つ（最初に押されるもの）の状態を表示可能です。この時点で行われる変更は全て、全関連キーヤーに適用されます。その状況に応じたサブパネル中のどのデリゲーションも、最初に選択したキーヤーを前提とします。例えば Key 1 がクロマキーで、Key 2 がプリセットパターンの場合、クリップを調整すると Key 1 と Key 2 の両方でクリップの調整が行われます。しかし、Key 2 はクリップ（プリセットパターンなので）を使用しないため影響されず、プリセットパターンのサイズは変更されません。

サブパネルマニュアルデリゲーションボタン

キーヤー、マスク、マット及びトランスフォームサブパネルは、そのサブパネルでの制御を特定のオブジェクトにデリゲートする一群のボタンがあります。オペレーターは、各サブパネル中のこれらのボタンを、そのサブパネルから正確にどのオブジェクトを制御するかを選択するのに使用します。デリゲーションボタンは、単一または複数のインターロックされたグループへと準備されます。例えば、マットサブパネルには M/E グループ、キーヤーグループ、そして各キーヤーと関連するこれらのマットジェネレーターの 1 つの選択があります。完全なマニュアルサブパネルデリゲーションは、各インターロックグループでの選択が必要な場合があります（例：**M/E 3、Key 2、Borderline**）。

素早いデリゲーション

時にオペレーターは、あるオブジェクトにサブパネル制御をデリゲートし、また別のオブジェクトを素早く変更する必要があります。例えば、M/E キーヤーデリゲーションボタンで、キーヤー / マスク及びマットサブパネルの瞬間的なデリゲーションが可能です。プリセット期間中ボタンの1つを押したままにし、その M/E のキーヤーへのデリゲーションは、ボタンが押される間だけ続きます。ボタンから手を放した途端、前のデリゲーションは回復します。キーヤー及びマットサブパネル個々のデリゲーションボタンも、瞬間的なデリゲーションをサポートします。ユーザープレファレンスでホールドダウンによる遅れを設定します。

ソース選択バスのデリゲーション

異なるソースバスを制御するには、ソース選択モディファイボタンを使用して、ソース選択ボタン列をデリゲートできます。例えば **Alt** ボタンを押したままにすると、メインパネルで利用できる2列のキーヤーボタンを使用するキーヤー3及び4のソース選択が可能です。

DPOP 及び SPOP メニューデリゲーション

DPOP とは、ダブルプレスオープンの略です。パネルボタンを素早く2度押す際、これは特定のメニューがメニューパネルで表示される一種のオートマティックデリゲーションです。メニューはメインパネルにないコントロールを含むことができます。DPOP により、更なるメニュー制御が容易に使用可能です。例えば、メニューで特定のキーヤーに更にデリゲーションが存在する場合、そのデリゲーションも発生します。メニューが既に開いている場合、一度押すだけで、メニューデリゲーションが行われます(2度押しは不要です)。

SPOP とは、シングルプレスオープンの略です。SPOP ボタンは、DPOP と似た操作ですが、ボタンを押すのは1度だけです。アクティブ DPOP 及び SPOP ボタンとメニューは表 3 をご覧下さい。

表 3. DPOP 及び SPOP ボタン

DPOP ボタン	サブパネル	表示されるメニュー
Unshift, Shift	全 M/E ソース選択モディファイボタン	シフトプレファレンスメニュー
Wipe 1, Wipe 2	M/E トランジション、マットサブパネル	ワイブメニュー
C1 Wipe, C2 Wipe, Keyer Wipe	マット、マスク及びトランスフォームサブパネル	
Bkgd 1, 2	マットサブパネル	マットメニュー
Key 1, 2, 3, 4	マットサブパネル	マットメニュー 選択されたキーヤーがデリゲート
M/E 1, 2, 3, Pgm Pst	マットサブパネル	マットメニュー 選択された M/E がデリゲート
Borderline, Pst Pts Bord, Matte Fill	マットサブパネル	マットメニュー

表 3. DPOP 及び SPOP ボタン (続き)

DPOP ボタン	サブパネル	表示されるメニュー
Chr Key	キーヤーサブパネル	キーヤークロマキーメニュー
Pst Ptn		ワイプメニュー
Key 1, 2, 3, 4		キーヤーメニュー; 選択されたキーヤーがデリゲート
M/E 1, 2, 3, Pgm Pst		キーヤーメニュー; 選択された M/E がデリゲート
Current Prior, Next Prior		キーヤーメニュー、プライオリティ
Router Assign	PGM PST バンク	ルーター選択メニュー
Global Ch	トランスフォームサブパネル	トランスフォームメニュー
Locate 3-D		トランスフォームメニュー; 選択されたトランスフォームがデリゲート
Size Locate		
Rotate		
Locate Axis		
Aspect		
Spin		
Skew		
Perspective		
Post Transform		
Source Space		トランスフォームメニュー、ソーススペース
Target Space		トランスフォームメニュー、ターゲットスペース
SPOP ボタン	サブパネル	表示されるメニュー
Loop Sel	キーヤーサブパネル	エフェクトセンドメニュー

DPOP をサポートするほとんどのボタンは、ボタン名称右下の 2 つの三角形で、SPOP をサポートするボタンは、その位置で 1 つの三角形で示されます。E-MEM サブパネル上のバンク個々の選択ボタンで、このラベル表示に 1 つの例外があり、メニューを開きません。これらのボタンは、シングルまたはダブルプレスによりバンク選択されたことを示すために、1 つの及び 2 つの三角形の両方を表示します。

バンクデリゲーション (2-M/E メインパネルのみ)

2-M/E メインパネルの 2 つのバンクは、異なる M/E 制御をデリゲート可能です (Kalypso ビデオプロセッサに追加 M/E モジュールが装備されている場合)。

メニューパネルの概要

メニューパネルの解説

Kalypso のメニューパネルには、エンハンスドメニューパネル及びオリジナルメニューパネルの 2 つの機種が存在します。エンハンスドメニューパネルには CD ドライブが内蔵され、オリジナルメニューパネルにはハードメニュー選択ボタンがある点を除いて、本質的には同一の操作です。

タッチスクリーン

注意 タッチスクリーンディスプレイ表面に、ペンや鉛筆のように硬く尖ったものを当てないで下さい。

メニューパネルタッチスクリーン で、画面に表示されるメニューコントロールと直接対話できます。画面は指先または他の柔らかい物で機能するようデザインされています。タッチスクリーンは、1 つの圧力位置のみで感知可能なため、一度に 1 つのタッチサーフェイスのみ調整できます。

メニュー選択

多様な Kalypso のシステム操作メニューが、ホームメニュー ([図 107](#)) を使用して選択され、それ自体はどのメニューのトップラインにあるメニュー名に触れてアクセスされます。メニューがアクセスされる際、前回使用されたときの状態を初めに表示します。

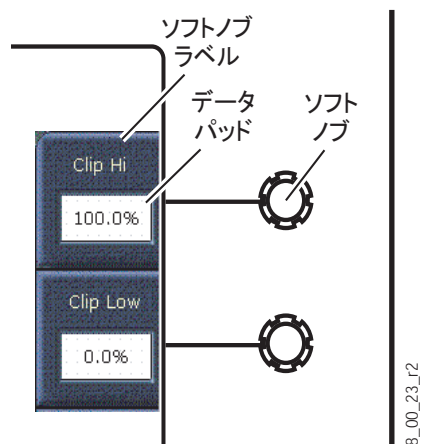
図 107. ホームメニュー



オリジナルメニューパネルもまた、ホームメニューのソフトボタンに対応したハードボタンが左側にあります。現在表示されたメニューのハードボタンは、ハイタリーとなります。

ソフトノブ

図 108 . ソフトノブとパッド

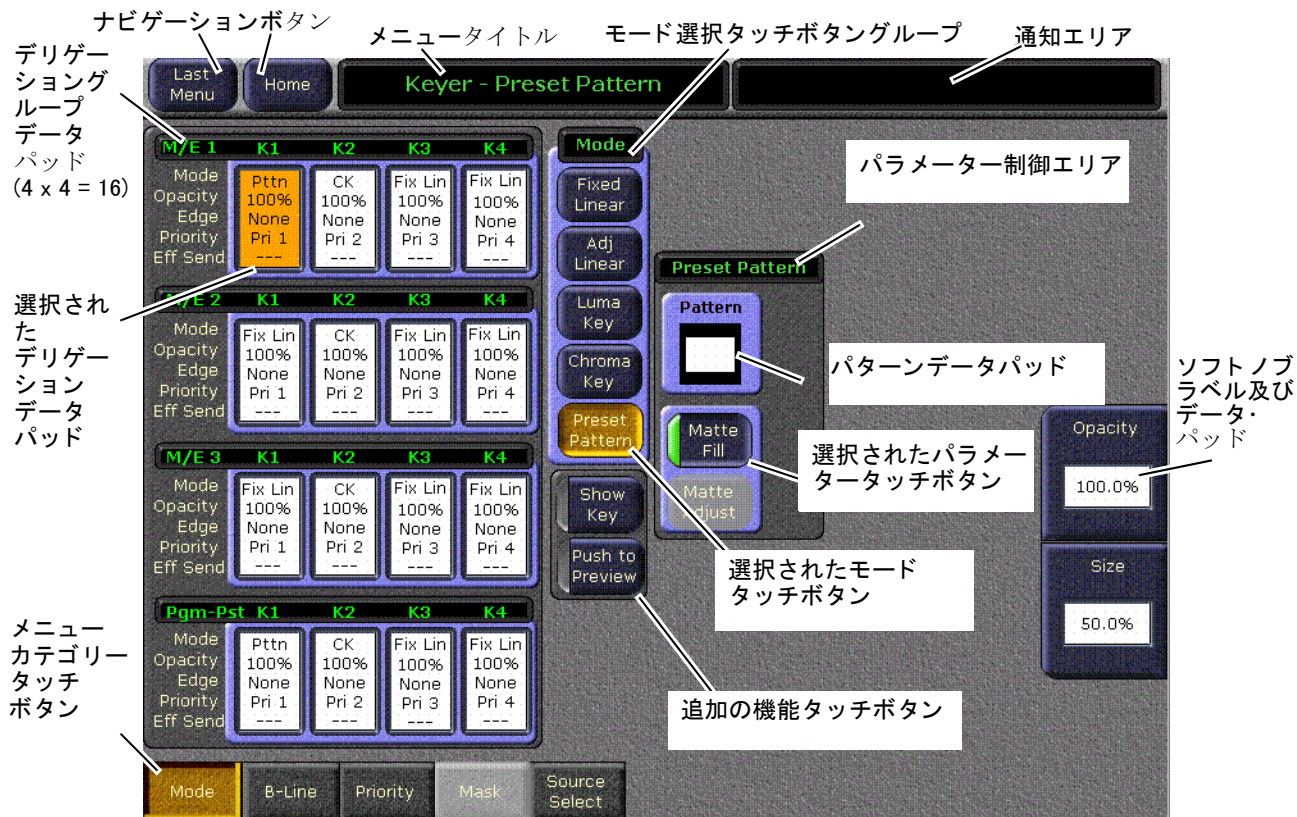


メニューパネル右側のノブは、タッチスクリーン上に表示された機能のパラメーター値を入力するために使用されます。ノブがアクティブの際、タッチスクリーンはパラメーター名及びその現在値をデータパッドに表示します(図 108)。パラメーターはノブを回すことにより調整することができ、またデータパッドに触れると、数値キーパッドを呼び出すことができます。

メニュー画面の構成とコンポーネント

Kalypso システムのメニューは、状況に応じて変化します。メニューは、異なる情報を表示し、システムのどの分野が関連しているかにより、多様な種類の制御をお届けします。代表的なメニュー画面（キーヤーモードメニュー）が、図 109 で示されています。

図 109. キーヤーモードメニュー例



データパッド及びタッチボタン

Kalypso システムのメニューは、広範囲にわたってデータパッドを活用しています。データパッドとは、オブジェクトの状態の要約を表示する画面のアクティブ部分のことで、触れるとそのオブジェクトの追加コントロールと情報が呼び出されます。図 109 では、M/E 1 のキーヤー 1 のデータパッドが選択され、残りの画面がそのキーヤーの設定とコントロールを表示する結果となっています。特別なパターンデータパッドも存在し、現在のワイプパターンの形状を表示します（図 109 では四角形）。このデータパッドに触れると、ワイプパレットが呼び出され、それからワイプパターンジェネレーターの形状が選択されます。

タッチボタンは、その機能でラベル付けされており、データを表示することはありません。タッチボタン機能の例には、操作モードの選択（図 109 の **Preset Pattern**）や属性をオンにする（図 109 の **Matte Fill**）機能が含まれます。これらのボタンに触れると、すぐにその機能が起動します。タッチボタンはオン / オフ機能を制御可能で、左側にインジケーター（

図 109 の **Matte Fill**) があり、パラメーターのグループから選択し、そのパラメーターの状態 (図 109 の **Preset Pattern**) を表示するために黄金色に変わります。オン / オフボタンでインジケーターの色は、その機能に関連する重要性を示します。緑色は通常のパラメーターであり、オン / オフどちらの状態でも標準的であることを示します。黄色は、予期された作動を変更する可能性のあるアクティブ機能を示します。赤は通常の動作を大幅に変更するアクティブ機能を示します。

タッチボタン及び画面上で灰色の他の要素は、非アクティブ状態です。

メニュートップライン

トップラインは、全ての Kalypso システムメニューで同一です。

トップラインの左部分に、2 つのメニューナビゲーションボタンがあります。**Last Menu** ボタンで、ホームメニューを省略して現メニュー直前に選択されたメニューへ行くことができます。**Home** ボタンは、ホームメニューへと行きます。

トップラインの中央部は、現メニューの名前を識別します。

トップラインの右部分は、オペレーター通知部分となっており、Kalypso システムによって生成されたメッセージが表示されます。

メニューカテゴリー選択

メニューカテゴリー選択のタッチボタンは、画面下の部分に沿って配列されています (例えば **Mode**、**B-Line**、**Priority**、など)。これらのボタンの 1 つに触れると、直接そのカテゴリーに行きます。現在選択中のカテゴリーは、タッチボタン上の緑のインジケーターで示されます。

設定メニューの中には、更に追加されたサブカテゴリー選択が、メニューの左端で使用可能なものがあります。選択されたサブカテゴリーボタンは黄金色です。

デリゲーショングループ

キーヤーメニューでは、全 16 のキーヤーを制御しなければならないため、更に追加されたデリゲーションレベルが必要とされます。この高いレベルのデリゲーションは、データパッドの 4 x 4 (4 つの M/E に各 4 キーヤー) のグリッド形式で、メニュー左側に配置されています。データパッドは、特定のオブジェクトの限定されたステータスを表示します。データパッドに触れると、そのオブジェクトはデリゲートされ、残りのメニューにはそのオブジェクトのみの情報と制御が表示されます。選択されたオブジェクトのデータパッドは黄金色となります。

パラメーター制御エリア

キーヤーメニューの例で、パラメーター制御エリアには、機能選択タッチボタンと選択された操作モード用のソフトノブパッドが含まれています。機能選択タッチボタンは、ON と OFF の両トグルとも、インターロックされたグループの一部となっております。右側のソフトノブパッドで、個々のパラメーターの調整が可能になります。

数値キーパッド

ソフトノブパッドまたは他の単一の数値パラメーターパッドに触れると、正確な数値を入力するのに使用できる数値キーパッドを呼び出すことができます (図 110)。表示がアクティブ状態である間、情報を入力するために、標準のコンピューターのキーボードを使用することも可能です。

図 110. 数値キーパッド



英数字キーパッド

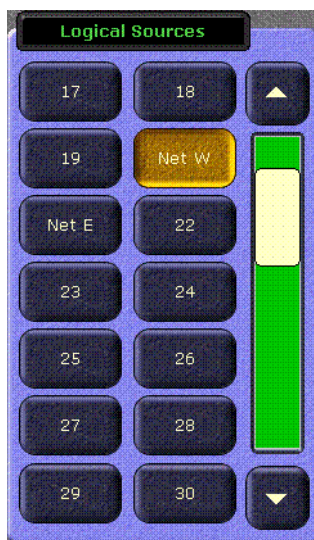
文字パラメーター用のパッドに触れると、英数字キーパッド呼び出されます(図 111)。表示がアクティブ状態である間、情報を入力するために、標準のコンピュータのキーボードを使用することも可能です。

図 111. 英数字キーパッド



スクローリングリスト

図 112 スクローリングリスト



複数のアイテムが選択可能な際、スクローリングリストが使用されます(図 112)。ほとんどのメニューにおいて、上下の三角ボタンに触れることで、リストを1アイテムごとに上下スクロールさせることができます。リストの最上部または最下部に届くと、そのボタンが灰色に変わります。白いハンドルの上または下の緑色の部分に触れると、リストで1グループのアイテムごとに上下スクロールすることができます。また、あるメニューでリスト全体を素早くスクロールさせるには、白いハンドルをドラッグして行うこともできます。

メニューの中には、2つのスクローリングリストを持つものがあり、リスト中のアイテムを他のリストのアイテムと結合するために使用されます(図 113)。通常は、左のリストから1つのアイテムを選択し、右のリストで現在それと結合しているアイテムをシステムが自動的に選択します。それから、その結合を変更するために、右のリストから異なるアイテムを選択することができます。これらのメニューの中には、右のリスト用に **Lock** ボタンを持つものがあります。これは、左枠のアイテムが選択されている際、そのリストが現在結合されたアイテムへと移動するのを防ぐのを目的としております。これは、対応付けられたアイテムの選択の際に、単にリストがスクロールされるのを防ぐようになっています。これにより、リストで互いに近接して配列されているアイテムを迅速に複数結合することが可能です。

図 113. ペアをなすロックオンのスクロールリスト



メニューとパネルの相互作用

メインパネル、ローカル Aux パネル及びメニューパネルは、単一の制御サーフェイスとして動作しますので、これらのコンポーネントは相互作用します。メインパネルの多くのコントロールは、メニューパネルの画面上に再現されます。例えば、キーヤーはメインパネルボタンまたはメニュータッチボタンで、クロマキーを使用するように設定できます。マニュアルクロマキー設定のような他のコントロールは、メニューパネルでのみ使用可能です。

ダブルプレスオープン (DPOP) 及びシングルプレスオープン (SPOP) は、メインパネルで作業する際、関連メニューへの便利なアクセス方法です。あるボタンをダブルプレスまたはシングルプレスすると、特定のメニューが呼び出されます。

いちどメニューが表示されると、メインパネルで作成されたそのメニューに影響するデリゲーション変更は、メニューパネルで追尾されます。例えば、M/E 3 のキー 1 がメニューで選択されていて、それからメインパネルで M/E 3 のキー 2 を選択した場合、メニュー表示はそのデリゲーションを M/E 3 のキー 2 に変更します。しかし、その逆は同様ではありません。メニューパネルでデリゲーションを変更しても、メインパネル上でデリゲーションは変更されません。

メインパネルとメニューパネルの両方が、同一のオブジェクト（例えば M/E1 のキー 1）にデリゲートされている際、どちらのパネルからでもそのオブジェクトに変更を加えることが可能です。いったん変更が発生すると、両方のパネルがオブジェクトの状態を反映するよう更新されます。しかし、変更を生じさせるために両方のパネルが同一のオブジェクトにデリゲートされる必要はありません。仮にメインパネルが M/E1 のキー 1 を制御するようデリゲートされ、一方メニューパネルが M/E2 のキー 2

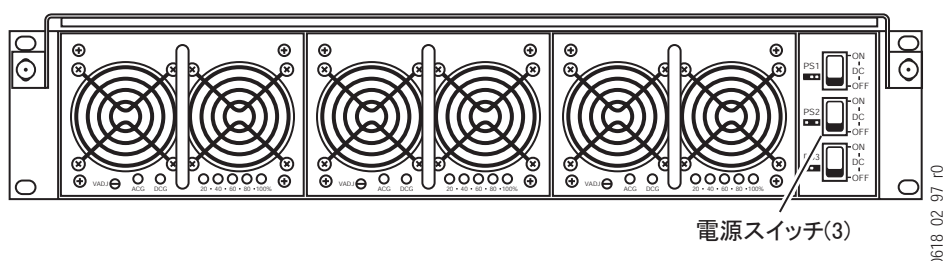
にデリゲートされているとします。メニューパネルで行われた変更は、M/E2 のキー 2 のみに影響し、メインパネルで行われた変更は、M/E1 のキー 1 にのみ影響します。どちらかのパネルの デリゲーションが新しいオブジェクトに変更される際、(前回の表示以降、変更された可能性のある) そのオブジェクトの現在の状態はそのパネルに反映されます。

パワーアップ

Kalypso のビデオプロセッサ電源装置、ビデオプロセッサフレーム、及びメインパネルは、完全なシステム操作のためにパワーアップされる必要があります。メニューパネル及び (4-M/E システムの) ローカル Aux パネルは、メインパネルから主電力を受け取ります。

1. ビデオプロセッサ電源装置の全ての電源スイッチをオンにセットします (図 114)。

図 114. ビデオプロセッサ電源装置、正面図



2. ビデオプロセッサフレームの電源スイッチをオンに設定します (Kalypso Classic システムは図 115、Kalypso HD/Duo システムは 図 116 をご参照下さい)。

図 115. Kalypso Classic ビデオプロセッサフレーム、正面図、ドアを開けた状態

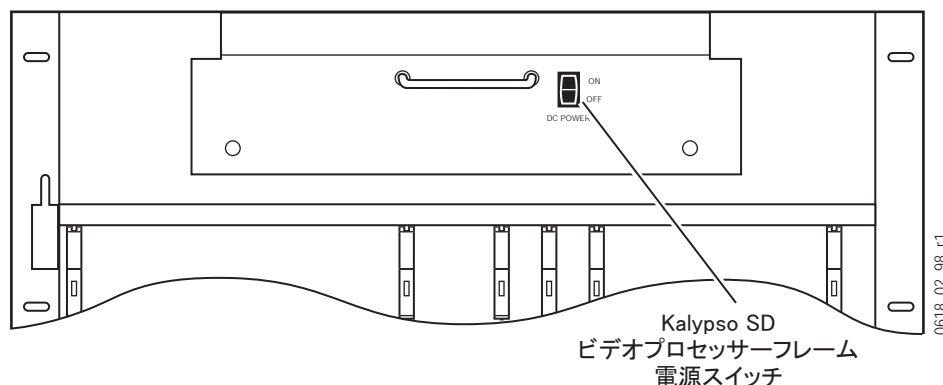
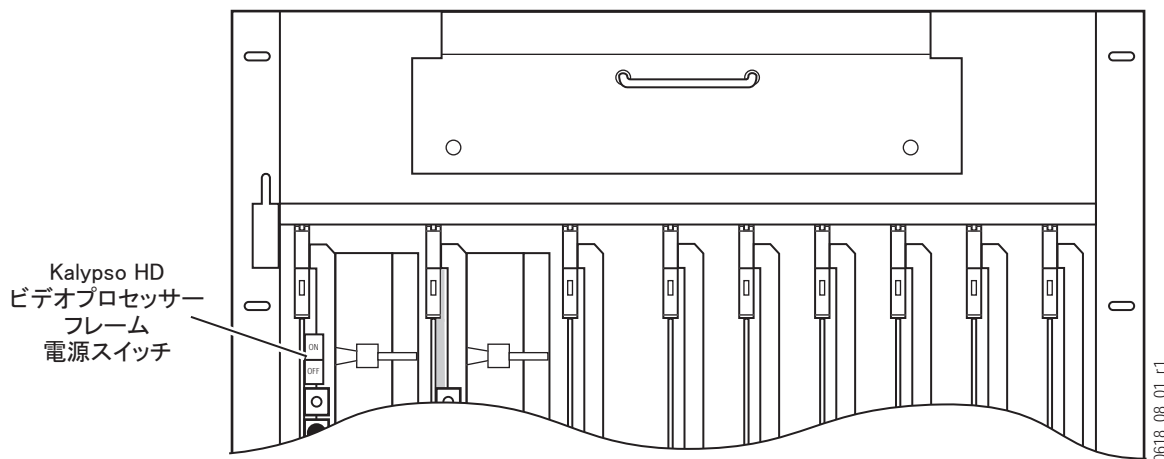


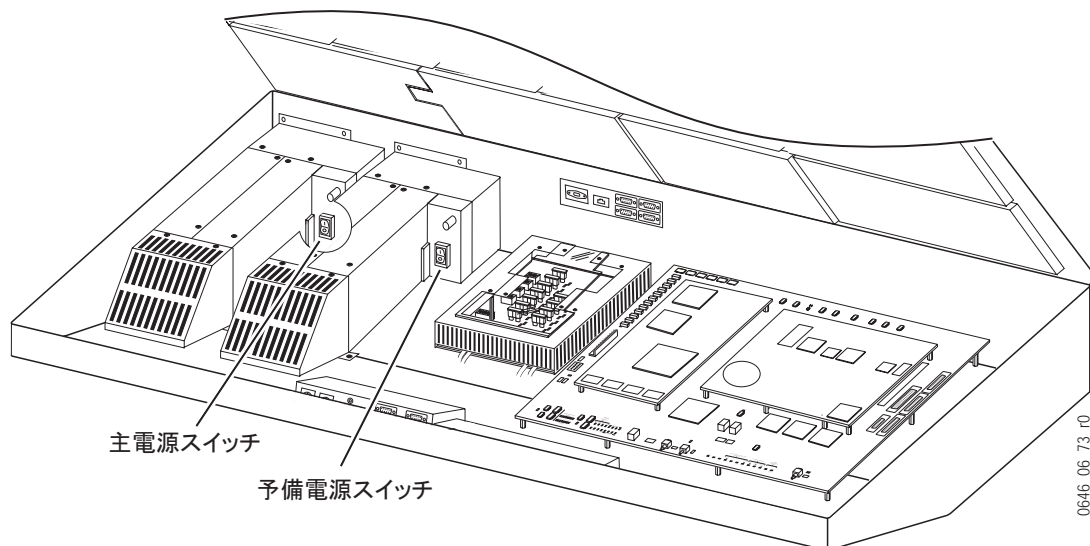
図 116. Kalypso HD/Duo ビデオプロセッサフレーム、正面図、ドアを開けた状態



注意 Kalypso ビデオプロセッサのフロントドアは、適切な冷却換気のため通常のシステム操作中は閉じておく必要があります。

3. メインパネルの筐体の中にある電源スイッチをオンにセットします(図 117)。

図 117. メインパネル、トップを開けた状態



Kalypso システムがパワーアップまたはリセットされる際、最初に起動するシステム要素は、PGM PST バス、トランジション及びキーイングコントロールです。これにより放送中の基本システム操作の迅速な回復が可能となります。ソースは、カット、ミックス及びワイプ可能で、他のシステムが初期設定するかたわら、キーはオンエアにでもオフエアにでもできます。メニューパネルシステムは、システムがパワーアップした後、に初期設定される最後のアイテムです。システムの操作準備が完全に

整った際、メニューパネルは Kalypso メニューを表示し、メインパネル及びローカル Aux パネルがソースネームディスプレイでソースを報告します。

注釈 **Frame Not Connected**（フレームが接続されていません）、またはそれに似たメッセージがパネルに表示された場合、ビデオプロセッサフレームとの通信の中断を意味します。フレームをパワーアップまたはリセットする必要があるか、IP アドレスが正しくないか、または修正する必要がある他の LAN の問題がある可能性があります。

NV メモリー更新の待ち時間

Kalypso システムの NV メモリーは、定期的に自動更新され、ビデオプロセッサフレームがリセットまたはリブートされる際、自動的にロードされます。

注釈 構成に何らかの変更を加えた後、ビデオプロセッサフレームをリブートする前に最低 3 分間お待ちください。NV メモリーが変更された値で確実に更新されるために、この待ち時間が必要となります。

構成の変更が行われる際（エンジニアリングセットアップ、スイート及びユーザープレファレンス）、これらの変更は直ちに Kalypso システムの操作に影響しますが、設定は NV メモリーへは直ちに転送されません。変更は次の定期的な NV メモリー更新時に送られます。このため、メニューで構成変更が行われてから、フレームのリセット中それらが実際に使用可能となるまで、短期的な遅れが生じる結果となります。フレームをリセットする前に 3 分間お待ちいただくことは、2 つの更新時間が得られ、メニューが通信しているフレームにデータが送られることを確認するのに役立ちます。

注釈 HD 及び SD モードの変更で、またはシングル及びマルチモードの変更を行った後は、ビデオプロセッサフレームをリセットする必要があります。NV メモリーの保存が使用可能となるようブートアップした後、システムが操作状態になり、これら 2 つの設定変更のために、リセット前に 3 分お待ちいただく必要はありません。

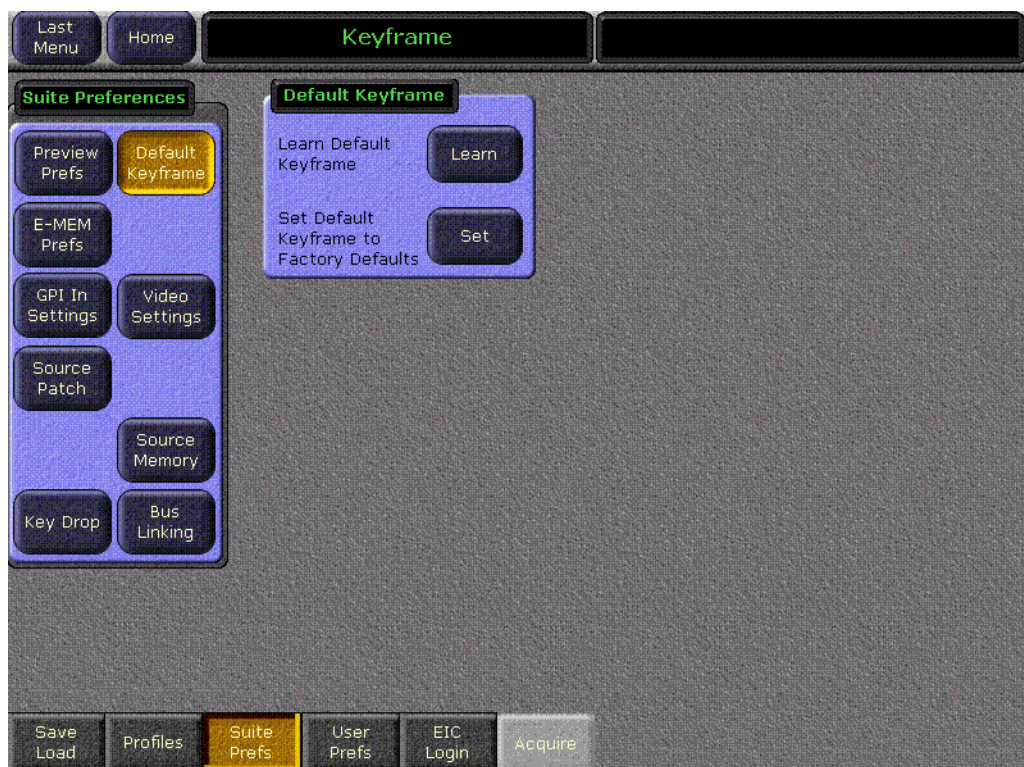
デフォルトキーフレーム

デフォルトキーフレームの設定は、空のレジスターがリコールされる際、また **Clear Work Buffer** ボタンが押される際に適用されます。デフォルトキーフレームメニューは、現在の Kalypso パネルからシステムのデフォルトキーフレームまでの状態をランするために（また、デフォルトキーフレームをファクトリー設定に戻すために）使用されます。

ご希望により、各 M/E 用の個々の設定は、デフォルトキーフレームに保存されますので、異なる状態を異なる M/E 用に保存することができます。

デフォルトキーフレームメニューは、**Daily Setups, Suite Prefs, Default Keyframe** (図 118) に触れ、アクセスすることができます。

図 118. デフォルトキーフレームメニュー



デフォルトキーフレームをラーンするには

1. Kalypso メインパネル全体を希望の状態に設定します。
2. デフォルトキーフレーム枠の **Learn** ボタンを押します。

Set ボタンを押すと、デフォルトキーフレームがファクトリーデフォルトに書き換えられます。

注釈 ファクトリーデフォルトにリセットする前に、デフォルトキーフレームの設定を含んだ、現スイートプレファレンスを保存する必要があります。

ボタンマッピング

ボタンマッピングで、ビデオソースがソース選択ボタン（ソースボタンマッピング）にアサインされます。ボタンマッピングはまた、Aux バスをデリゲーションボタン（Aux Deleg マッピング）にアサインするためにも使用されます。これにより、メイン パネル、ローカル Aux パネル、及び設定された各リモート Aux パネルを、お客様独自の要望にお応えできるようカスタマイズできます。ボタンマッピングの設定は、ユーザープレファレンスの一部として含まれ、常時保存または使用のために即時にロードできます（[153 ページのファイル操作](#)をご参照下さい）。

ローカルパネル用ファクトリーデフォルト のボタンマッピング

メインパネル及びローカル Aux パネルのボタンマッピング は、出荷される前にファクトリーにて [表 4](#) (4-M/E システム)、及び [表 5](#) (2-M/E システム) に示された通り設定されています。.

表 4. 4-M/E ファクトリー設定のボタンマッピング

パネルボタン	アンシフト	シフト
ボタン 1	ブラック	テスト
ボタン 2-31	ソース 2 - 31	ソース 34 - 63
ボタン 32	バックグラウンド 1	バックグラウンド 2

表 5. 2-M/E ファクトリー設定のボタンマッピング

パネルボタン	アンシフト	シフト
ボタン 1	ブラック	テスト
ボタン 2-23	ソース 2 - 23	ソース 34 - 63
ボタン 24	バックグラウンド 1	バックグラウンド 2

Kalypso システムの NV メモリーがクリアされた場合、ローカルパネルボタンのマッピングは、[表 4](#) で示されている 4-M/E ファクトリーデフォルトに立ち戻ることになります。

ソースボタンマッピング

Kalypso システムでは、メインパネルの各バンクが、ご希望によりボタンマッピングにそれ自身の独立したソースを持つことができます。ローカル Aux パネルも、各リモート Aux パネルと同様に、異なるボタンマッピングにすることができます。通常、メイン パネルのボタンマッピング は、操作を簡略化するために同じように設定されます。しかし、状況によって独自のバンクマッピングが有利なこともあります。例えば、多数のソースを使用する番組で、全ての DDR 及び VTR ソースを 1 つのバンクに配置し、全てのカメラをもう 1 つのバンクに配置するなどし、それから

ご希望のどのソースにも直接アクセスできるようにすることが可能です。この機能をご使用になる場合、お客様のシステムで異なるソースが識別可能となるように、全バンクにソースネームディスプレイが装備されている必要があります。

ボタンマッピングメニューは、**Daily Setups、User Prefs、Button Mapping** ( 119) に触れ、アクセスすることができます。


図 119. ボタンマッピングメニュー



Panel Type デリゲーションボタンは、マッピングされる機器を選択するために使用されます。

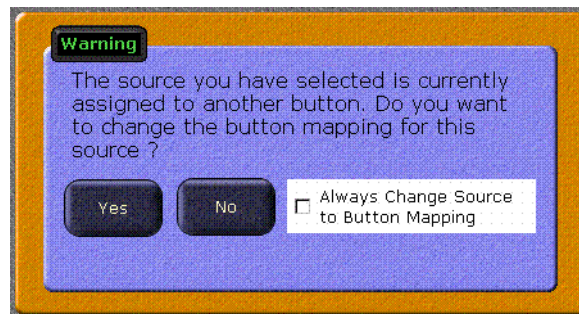
ローカルパネルのソースボタンマッピング

Kalypso のメインパネル及びローカル Aux パネルは、ローカルパネルと見なされます。ローカルパネルボタンのマッピングは、直ちに全バンクで同一と定義するか、または異なったマッピングとなるよう、個々のローカルパネルバンクを選択できます。

1. **Local** パネルタイプボタンを選択します ( 119)。
2. マッピングを希望するバンクのラベル付き Bank ボタンに触れます。マッピングするために、1 つの、複数の、または全バンクを選択可能です。ローカル Aux パネル用のボタンが、他のローカルバンクと共に含まれているのでご注意ください。

3. 中央枠の中のボタンリストをスクロールし、中央枠でマッピングされるバンクソースボタンに触れます。
4. 右側のソースリストをスクロールし、右枠で希望する Kalypso ソースに触れます。マッピングが変更されるにつれ、メインパネルかつ / またはローカル Aux パネルのソースネームディスプレイに、異なるソースの名前が現れます。
5. 全バンクボタンがマッピングされるまで [手順 3](#) [手順 4](#) を繰り返します。
6. 現在、別のソースにマッピングされているボタンにソースをマッピングする場合、「選択されたソースは、現在別のボタンにアサインされています。ボタンマッピングをこのソースに変更しますか？」というダイアログボックスが表示されることがあります ([図 120](#))。

図 120. ボタンマッピング注意のダイアログ



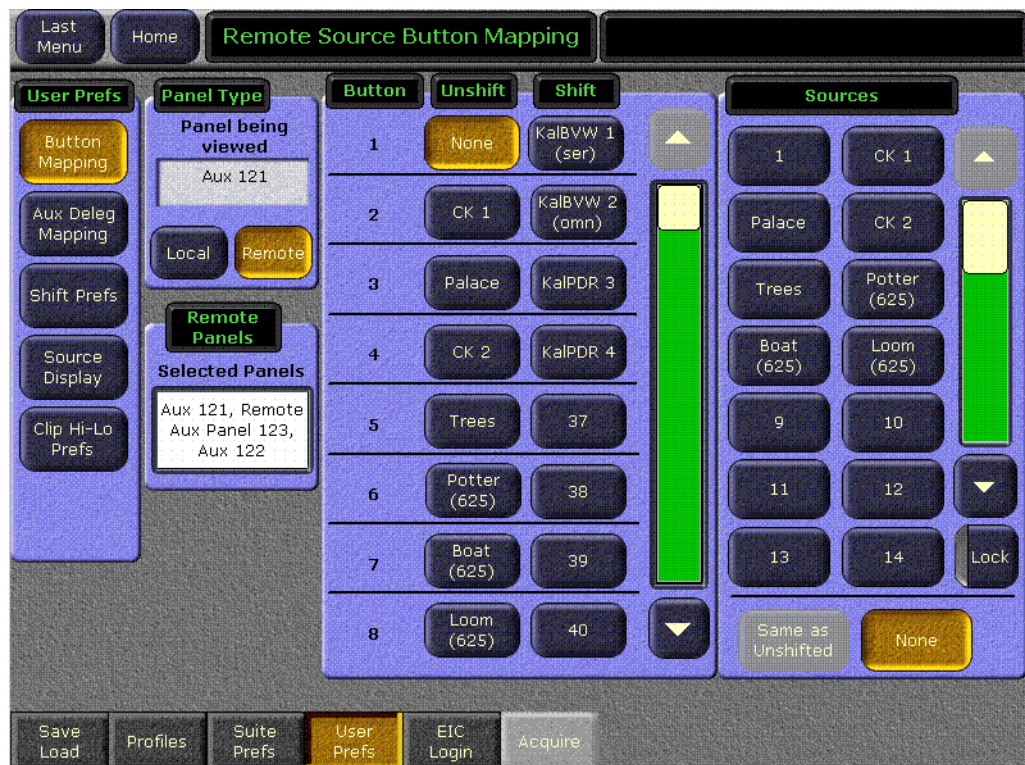
- ・ **Yes** を選択すると、ソースはそのボタンにマッピングされます。元のソースにマッピングされていたボタンは、アサイン解除されます
- ・ **No** を選択すると変更はされず、そのウィンドウはクリアされます
- ・ チェックボックスを選択すると、既にアサインされたソースをマッピングできるようになります。メニューパネルをリセットすると、自動的にチェックボックスはクリアされます

リモート Aux パネルのソースボタンマッピング

注釈 リモート Aux パネルはボタンマッピングを行う前に、インストール及び設定されている必要があります。制御サーフェイスにアサインされたリモート Aux パネルは、メニューパネルがその制御サーフェイスにアクセス中の際に限り、設定が可能です。独立して設定されたリモート Aux パネルは、EIC ログインがされた際のみアクセスできます。リモート Aux パネルの設定手順については、別の *Kalypso* インSTALLATION 及びサービスマニュアルをご参照下さい。

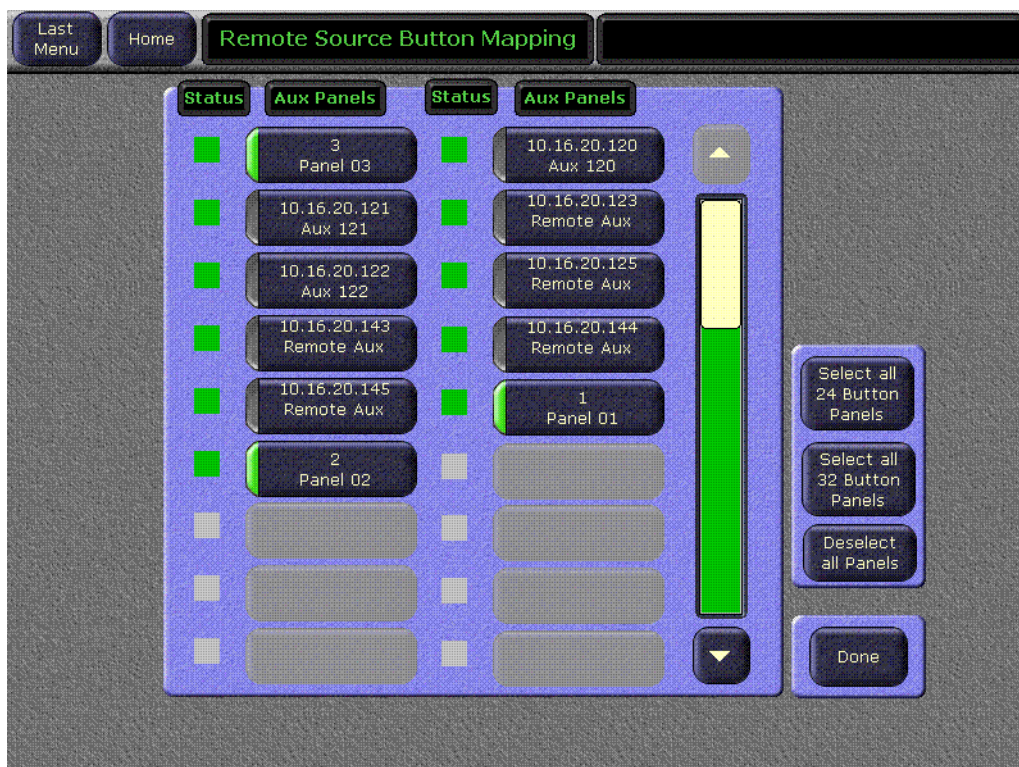
1. **Remote** パネルタイプボタンを選択します。これでメニューはリモート Aux パネルを制御するようデリゲートされます。マッピングのために選択された最後のリモート Aux パネルの名前がリモートパネルのデータパッドに現れます (図 121)。

図 121. リモート Aux パネルボタンマッピングメニュー



2. リモートパネルのデータパッドに触れ、選択メニューを呼び出します。これで、1つのまたは複数のリモート Aux パネルの選択が可能です (図 122)。

図 122. リモート Aux パネル選択メニュー



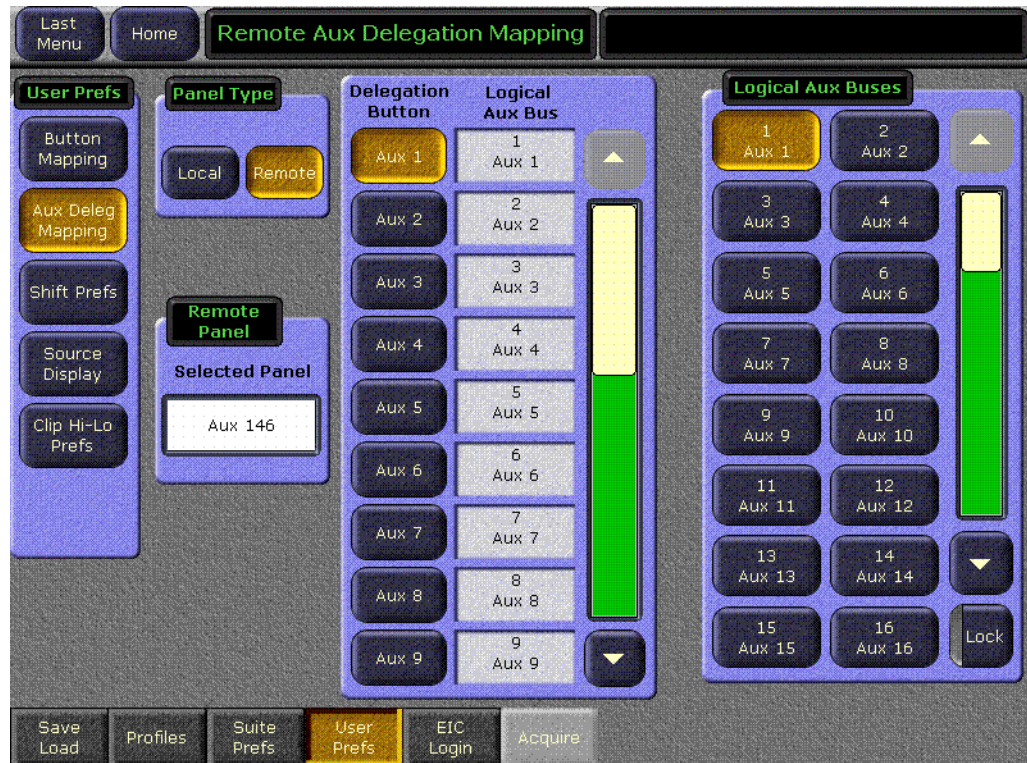
3. 個々のリモート Aux パネルは、大きい枠のボタンに触れて選択されます。右のボタンで、リモート Aux パネルのグループを種類により選択できます。同じ種類のリモート Aux パネルのみが、セレクトオールボタンで、または個別に選択可能です。24 ボタンパネルと 32 ボタンパネルの両ボタンを選択しようとすると、パネルが同じ種類ではないというメッセージが表示され、拒否されます。
4. 希望するパネルが選択された後、**Done** ボタンに触れ、前のメニューに戻ります (144 ページ, 図 121)。複数のリモート Aux パネルが選択されている際、ボタンのマッピングを変更すると、個々のボタンのマッピングが全ての選択されたリモート Aux パネルに適用されます。
5. 同様にローカルパネルボタンのマッピング手順に従い (143 ページ)、ソースボタンを Aux パネルにマッピングします。中央枠の中のローカル Aux ソースボタンを選択し、次に右枠の Kalypso ソースを選択します。

注釈 制御サーフェイスにアサインされるリモート Aux パネルのボタンマッピング設定は、User Pref (ユーザープレファレンス) 設定ファイルに保存されます。独立したリモート Aux パネルのボタンマッピング設定は、Eng セットアップ設定ファイルに保存されます。

Aux バスデリゲーションボタンのマッピング

どの Aux バスがパネルにより制御をデリゲートされるかを選択するために、複数のデスティネーションでローカル及びリモート Aux パネル、そしてデリゲーションボタンが使用されます。**Daily Setup, User Prefs, Aux Deleg Mapping** を押してアクセスされる、デイリーセットアップ - Aux デリゲーションメニューを使用して、Aux バスをデリゲーションボタンにアサインします (図 123)。

図 123. Aux バスデリゲーションボタンマッピングメニュー



ローカル Aux パネルデリゲーションボタンをマッピングするには：

1. **Local** パネルタイプボタンに触れます。
2. 中央枠をスクロールし、マッピングを希望する Aux バスデリゲーションボタンを選択します。
3. 右側の Aux バスリストをスクロールし、そのデリゲーションボタン用に希望する Aux バスを選択します。

リモート Aux パネルデリゲーションボタンをマッピングするには：

1. **Remote** パネルタイプボタンに触れます。

2. リモート Aux パネルのデータパッドに触れ、設定するリモート Aux パネルを選択します。1 度に 1 つのリモート Aux パネルのみ選択可能です。
3. **Done** ボタンに触れ、前のメニューに戻ります。
4. 中央枠をスクロールし、マッピングを希望する Aux バスデリゲーションボタンを選択します。
5. 右側の Aux バスリストをスクロールし、希望する Aux バスを選択します。

注釈 制御サーフェイスにアサインされたリモート Aux パネルのボタンデリゲーション設定は、User Pref(ユーザープレファレンス)設定ファイルに保存されます。独立したリモート Aux パネルのボタンマッピング設定は、Eng セットアップ設定ファイルに保存されます。

ソースパッチング

ソースネーム及びソースパッチング

設備技術者は、接続されている全てのビデオ信号の、正確な経路を知る必要があります。これらの技術者は、正しく機器を接続するのに役立つよう、ビデオ信号の識別が必要です。その一方、制作スタッフはむしろ番組に関連する作業内容の方に関心があり、一般的にそれぞれの機器や伝達パスが、一連の信号を利用可能にするために使用されるかには注意を向けません。つまり、必要なのは内容を識別し、必要な際はそれにアクセスする方法にすぎません。こうした異なる要望をサポートできるよう、Kalypso システムでは、エンジニアリング及びロジカルという、2 種類のソースネーミングメカニズムを利用できます。

エンジニアリングネーム及びエンジニアリング ID は、特定の設備に適用するよう、ソースを識別するために利用されます。例えば中継車では、カメラがプロダクションスイッチャーにハードワイヤーされた場合、1、2、そして 3 といったエンジニアリングネームにすることができます。Patch 14 や Rtr 5 といった名前も、パッチまたはルーター経由の入力としてネーミング可能です。

ロジカルネーム、ロジカルニックネーム及びロジカル ID(ソースパッチメニューを使用してスイートプレファレンスとして設定)は、特定の番組でのソースの使用を識別するために利用されます。例えば、VTR に Blue、Red、Gold といったロジカルネームを付けることができます。DDR チャネルには、A、B、または C と名前を付けてもよいでしょう。また、カメラはカメラ番号や各オペレーターの名前(番組によって変更可能)に

よって識別できます。こうした流動性のある追加されたレベルをサポートできるよう、ロジカルネーム及びロジカルニックネームとも、様々に変化する状況に合わせて、ソースに異なる名称を付けることができます。

Kalypso システムは、ソースパッチ機能を使用して、エンジニアリングソース ID をロジカルソース ID にマッピングする方法を提供します。デフォルトでこのマッピングは 1 対 1 ですが、この機能は異なる設備での使用のために、プロダクション要素を迅速に設定するのに使用できます。例えば、番組のエフェクト、DDR クリップ、及び録画された素材は、1 セットの機器を装備する 1 台の中継車に既に組み込まれ、次の番組が異なる中継車で予定されていることがあります。従来までは他の中継車のエフェクトを使用するには、テクニカルディレクター (TD と略) が古い方の中継車と正確に一致するよう、新しい中継車でエンジニアリングソース定義の編集が必要でした。場合によっては 6 つの設定を変更する必要があり、タリー出力の再パッチングも必要でした。Kalypso 10.1 のリリースで、新しい中継車の機器のエンジニアリングソースを、エフェクトの作成に使用されるロジカルソースへ再マッピングすることにより、全エフェクトが編集なしで使用することが可能になりました。ソースパッチも、エンジニアリングソースを再構成せず、番組中に欠陥のある機器を迅速に取り換えるのに使用できます。この場合、制作スタッフにより確認されるロジカルネームは、たとえ素材を再生する実際の機器が変更されても、その内容と全く同じです。

ネームディスプレイの階層構造

どのような名前が定義されたか次第で、Kalypso システムの異なる場所で、異なるソースネームが現れることがあります。どの名前が表示されるかを決定付けるのに、下記の規則が用いられています。

エンジニアリングネーム、またはエンジニアリング ID 番号だけが Eng Setup メニューに現れます。エンジニアリングネームが入力されていない場合、エンジニアリング ID 番号がこれらのメニューに表示されます。

ロジカルネーム及びニックネームは、メインパネル、ローカル及びリモート Aux パネル、またメニューパネルに現れることがあります。M/E 及び Aux パネルソースネームディスプレイでは、ロジカルニックネームがある場合にその名前が表示されます。別の意味ではロジカルネームがある場合、その名前が表示されることになります。また別の意味では、エンジニアリングネームがある場合、その名前が表示されることになります。その他の場合は、ロジカル ID 番号が表示されます。ロジカルネーム及びニックネームの両方がある場合、ロジカルネームはこれらのディスプレイで示され、ロジカルニックネームは引き続きソースネームディスプレイに現れる点を除いて、他のディスプレイ (M/E ステータス及び全メニュー) でも、上述の論理が適用されます。

ネーミングガイドライン

全ての Kalypso ソースにエンジニアリングネーム、ロジカルネーム及びニックネームを定義する必要はありません。通常、作成される名前の数は最小限に押さえるのが良い習慣です。これにより、多様な表示におけ

る一貫性を確保し、名前を入力及び編集するのに必要な時間を軽減できます。制作スタッフと技術スタッフの両方で機能する、短いエンジニアリングネームを作成できる場合、完全なネーミングの一貫性が保証されます。しかしながらこの簡単な名称付けは、すべての番組が同じソースネームを使用するような、固定された設備にのみ、最も適していると言えるでしょう。

Kalypso システム で使用可能な追加のネーミング機能は、スタッフ全員の仕事を楽にすることができます。オペレーターは、よく番組特定のソースネームを必要としますが、技術スタッフの方ではオペレーターには何の価値もない技術名が必要な場合があります。別々のエンジニアリング及びロジカルネームを用意すると、この問題が解決されます。またオペレーターは、メインパネルでは短い名前を好むことがあります。特定グループのボタンがカメラだと分かっている、番号だけで十分と思われるかもしれませんが、しかし他の状況では、より記述的な名前が必要となる場合もあります。別々の名前とニックネームで、この問題が解決できます。

ソースネームディスプレイに適したロジカルネームを定義すると、ロジカルニックネームを入力する必要はなくなり、ネーミング過程が簡略化されます。しかし、ソースネームディスプレイで異なる情報を希望する場合は、ロジカルネーム及びニックネームの両方を入力して 実現できます。例えば、カメラにオペレーター名を含むロジカルネーム (C1 Bob、C2 Phil、C3 Bill) を付けることができますが、ソースネームディスプレイにより大きい文字で C1、C2、C3 と表示されるように、オペレーター 名を取り除きニックネームへ移す方法もあります。ロジカルネーム及びニックネームの両方が使用される際、同一ソースを表すものとすぐに識別できるように、似た名前にすることをお勧めします。

メインパネル及び Aux パネルのソースネームディスプレイは、文字のサイズを最適にフィットさせます。ディスプレイは、大中小のフォントサイズで最大 3 行までを表示可能です。名前の中のスペースにより、改行させることができます。1 文字または 2 つの数字は、最大のフォントサイズを使用します。Cam 1 や VT 3 といった名前は、2 行に分かれ、中サイズのフォントを使用します。カメラの場合等、番号だけを使用すると (1、2、12) 最も大きい文字で表示されます。文字数とサイズ (大文字は幅が広く、アルファベットの W は I よりも幅が広い) は表示に影響します。例えば、CAM 1 及び Blue は、最小サイズのフォントを使用しますが、C1 及び Blu は中サイズのフォントです。XXXXXX は 2 行を占めますが、xxxxxx 及び IIIII は 1 行のみです。ソースネームディスプレイが、アンシフトの名前とシフト付きの名前の両方を表示するよう設定される際、テキストの 1 行だけがそれぞれの名前で使用可能です。名前が割り当てられたスペースをはみ出す場合、名前の終わり部分は切り捨てられます。名前の最適フィットと読み易さのためには、大文字にしたり省略したりといくつか試してみてください。一般的に、名前は短いほどよいといえます。

メニューボタンで表示されるソースネームは、ソースネームディスプレイの同一名とは違って見えます。メニューでは、1 つのフォントサイズのみを使用し、3 行のテキストを表示できず、ニックネームも表示できません。長い名前の終わりは、メニュー上で切り捨てられます。終わ

り部分に修飾語の付いた長い名前を定義すると、メニューボタンでソースネームの見分けがつかなくなる場合があります。確実にそれぞれ特有の名前がユニークに現れるように、名前を定義する際はソースネームディスプレイ及びメニューボタン両方で、名前を確認されるようお願いいたします。異なるソースで同じ名前で定義することは可能ですが、重大な混乱を招きかねないため明らかにこれはお勧めできません。

ロジカルネームが数字だけの場合、ロジカル ID 番号と同じにし、適当なエンジニアリングソースへパッチングするとよいでしょう。これで、名前と ID 番号の間での混乱を最低限に抑えることができます。

エフェクトポータビリティのためのソースパッチングの使用

ソースパッチングにより、1 つの設備または中継車の Kalypso システムでエフェクトを作成、そして、それらのエフェクトを異なるエンジニアリングソース構成を装備した、別の設備の異なる Kalypso システムで使用する事が可能です。エフェクト作成前に、ソースパッチテーブルを組み立てておくと、設備間でのエフェクトの移動を簡略化できます。

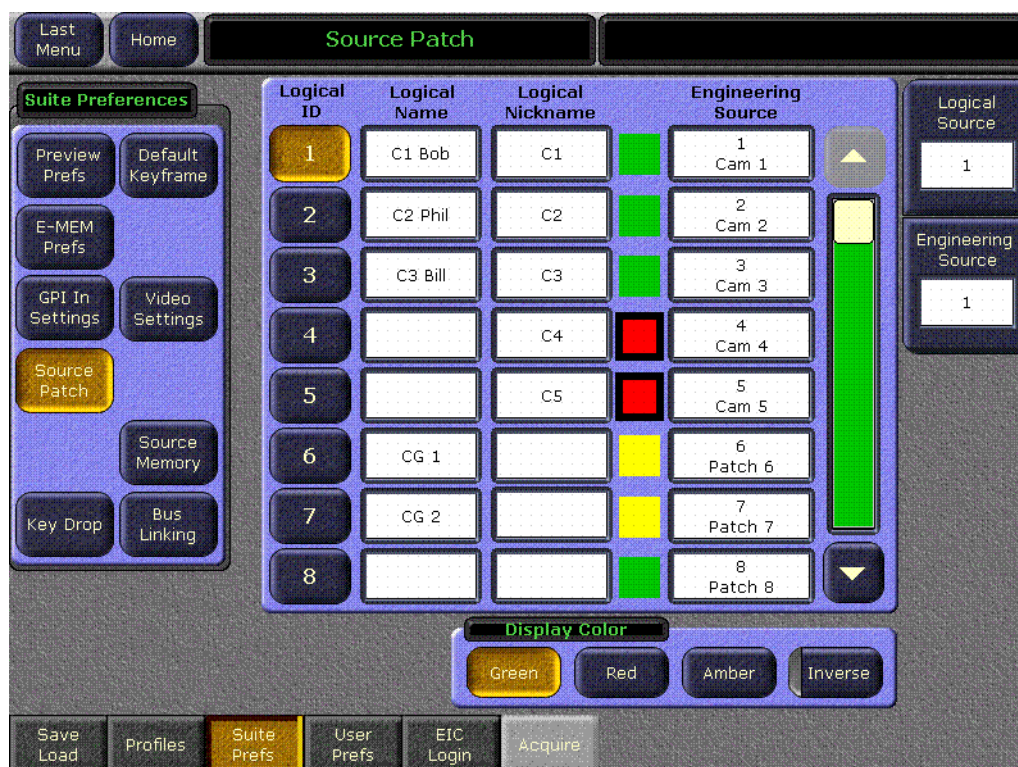
番組で使用するソースは、エフェクトを作成しているシステムに存在しないものでも、事前によく計画して下さい。また、現在関連付けられたエンジニアリングソースに関係なく、ソースパッチメニューでロジカルソースのリストを作して下さい。リストが完成したら、設備で既存のエンジニアリングソースの 1 つを各ロジカルソースにマッピングします。もし物理的な機器が計画されたソースのために存在しない場合、ダミーのエンジニアリングソースで代用して下さい。それから、エフェクトを組み立て、正しく実行されるかを確認します。満足のいくエフェクトができたなら、Suite Prefs 及び E-MEM エフェクトを Zip ディスクに保存します。新しい設備で、これらのファイルをその Kalypso システムにロードします。ある設備の Eng Setups を別の設備へロードすると、その設備で既存のエンジニアリング設定を書き換えることになりますのでご注意ください。

いったん Suite Prefs 及びエフェクトが新設備へとロードされたら、ソースパッチメニューへ行き、新しい設備の適当なエンジニアリングソースを、元のロジカルソースのリストにマッピングします。これでエフェクトは、編集したり再び組み立てる必要なく、前にデザインされた通り実行されることになります。満足のいくようにエフェクトが正しく実行されたら、次回この設備での使用のために、異なる名前でその Suite Prefs を保存して下さい。これらは、元の設備に戻る際に必要となりますので、オリジナルの Suite Pref を書き換えないようご注意ください。

ソースパッチングの手順

1. **Daily Setup、Suite Prefs、Source Patch** に触れ、ソースパッチメニューへ行きます ([図 124](#))。

図 124. ソースパッチメニュー



2. 下記のいずれかの方法で、変更を希望するソース のロジカル ID を選択します。
 - ・ ロジカルソースのソフトノブでリストをスクロールします。これにより現在の選択を変更することができます
 - ・ 右側のスクロールバーでリストをスクロールします。これにより、現在の選択を変更せずにリストをスクロールすることができます。希望するソースがメニューに現れたら、選択するためにそのロジカル ID ボタンに触れます
3. **Logical Name** かつ / または **Logical Nickname** データパッドに触れ、ポップアップキーパッドを使用して希望する名前を入力し、ソースに名前を付けます (148 ページの [ネーミングガイドライン](#) をご参照下さい)。
4. ソースパッチングの変更を希望する場合は、エンジニアリングソースのソフトノブで、現在選択されているロジカルソースと関連するエンジニアリングソースを選択します (150 ページの [エフェクトポータビリティのためのソースパッチングの使用](#) をご参照下さい)。

注釈 ソースパッチングは、エンジニアリングソースとロジカルソースをつなぐ橋です。ソースに関わる問題を解決する際は、TD と EIC とともに、このメニューを参照するとよいでしょう。メカニズムは概念において物理的なパッチパネルと似ています。エフェクト及び全てのソース選択はロジカルソースに基づいています。タリー及び外部機器との結合は、エンジニアリングソースに基づいています。

3 色ソースネームディスプレイの設定

メインパネル及びローカル Aux パネルのソースネームディスプレイは、赤、緑、アンバー（琥珀色）で表示するようセット可能で、文字にでもバックグラウンドにも適用することができます。色の使用法の 1 例として、全てのカメラ名が緑、全てのキャラクタージェネレーターはアンバー色、そしてネットワークフィールドは赤で表示するようにできます。

ソースネームディスプレイに色をアサインするには：

1. **Daily Setups**、**Suite Prefs**、**Source Patch** に触れ、ソースパッチメニューへ行きます (151 ページ, 図 124)。
2. 希望するソースのロジカル ID を選択します。
3. メニュー下側の **Red**、**Green** または **Amber** ディスプレーカラーボタンを使用して希望する色を選択します。デフォルトは、暗いバックグラウンドに緑の文字です。
4. **Inverse** ボタンを選択すると、色の付いた バックグラウンド上に暗い文字が表示されます。

ファイル操作

Kalypso システムには、ファイルブラウザーが備わっています。ローカル Kalypso メニュープロセッサハードディスク、Kalypso ビデオプロセッサフレームのハードディスク及びマッピングされたドライブの全 NT ネットワークファイル階層構造で選択されたフォルダーを検索可能です。

機能

Kalypso のファイルブラウザー は、下記の機能をサポートしています。

- ・ ローカルメニュープロセッサのハードディスクの C:\KalypsoUser フォルダー、及びビデオプロセッサフレームのハードディスクの Frame:C:\User フォルダー をナビゲート、また Zip ディスクを含む全ての NT ドライブにアクセス
- ・ ユーザープロファイル、スイートプロファイル、ソースメモリー、E-MEM 及び R-MEM ファイルの保存及びロード
- ・ 名前、種類及び逆アルファベット順によるファイルの並び替え
- ・ 新しいフォルダーの作成
- ・ ファイルのコピー / 貼り付け及び削除
- ・ ファイル及びフォルダーの名前変更
- ・ 複数ファイルの選択

はじめに

Kalypso のシステム ファイルは、ブラウザーでナビゲートされた場所で保存され、Kalypso システムによって現在使用されている情報のコピーを作成します。ファイルは、Kalypso システムの現操作に影響を及ぼすことなく、ある場所から別の場所へとコピーされます。ファイル情報は、Kalypso システムの RAM へとロードされ、これで Kalypso システムの操作と機能に即時的に影響を及ぼすことになります。


ファイル操作は、複数のメニュー (File Ops、Daily Setups、Eng Setups、E-MEM、R-MEM など) から実行可能です。それぞれの場所で同じ基本的な操作手順に従います。

ユーザー及びスイートプレファレンスファイルは、Frame:C\ ドライブの特定のファイル位置に保存され、Zip ドライブは自動的にプロファイルとなります。プロファイルで、迅速にプレファレンスをロードする方法が可能となります。使用可能なプロファイルは、プロファイルメニューでボタンとして現れます ([161 ページ参照](#))。

ファイルタイプの拡張子

Kalypso のファイルは、保存の際ユーザーにより名前を付けられ、この名前がアイコン下に現れます。ファイルタイプの名前がアイコンに含まれます。各 Kalypso システムのファイルタイプの拡張子は、表 6 をご覧下さい。

表 6. Kalypso システムファイル拡張子

アイコン例	ファイルの種類	修飾子
 020620	エンジニアリングセットアップ	.GVE
	ソースメモリー	.GVM
	E-MEM レジスター	.GVR
	ユーザープロファイル	.GVU
	R-MEM	.GVY
	スイートプロファイル (スイートプレファレンス及び デフォルト KF)	.GVZ

保存する際、拡張子は自動的にファイルに加えられますが、ファイル名自体の一部として表示されません。混乱を防ぐために、ファイルを保存する際、ファイル名に修飾子を加えないことをお勧めします。

ファイルオペレーションメニューの非 Kalypso システムファイルは拡張子なしで名前を表示し、標準のウィンドウズと関連したアイコンを示します。

Kalypso ドライブへのアクセス

Kalypso のファイルオペレーションメニューは、ビデオプロセッサフレームハードドライブの Frame:C:\User\folder、及びメニュープロセッサハードドライブ (メインパネルの) の C:\KalypsoUser\folder のみにアクセス可能です。メニュープロセッサ NT システムでマッピングされたローカル、及びネットワークドライブにもアクセスできます (Zip を含む)。標準のウィンドウズの機能は、起動中に自動的に全ローカルドライブをマッピングします。ネットワークドライブを、Windows エクスプローラーの使用でドライブ名へマッピングすると、そのメニューシステムのファイルオペレーションメニューの最上部に現れます。複数のメニューシステムが同じ Kalypso システムで実行される場合、各メニューシステムのローカルとネットワークでは見え方が変わります。Windows がネットワーク上の他のコンピューターの、ローカルドライブの共有設定をされない限り、他のメニューシステムはそれらを表示しません。このためメニュープロセッサハードドライブは、エフェクト及び設定保存用にお勧めできません。代わりに、共有を希望するファイルは、ビデオプロセッサフレームのハードドライブで保存しましょう。共有したくないファイルやシステム外でバックアップ希望するファイルは、Zip に保存することができます。

ファイル保存機構

ファイルブラウザは、お客様のファイルの保存場所を選択、及び作成する上で多大な柔軟性を提供します。様々な場所でフォルダーはいくつでも作成可能です。ファイルフォルダー及びファイル自体は、お好みにより名前を付けることができます。誤まったファイルを保存及びロードするのを防ぐため、お客様の設備でファイル記憶装置及びネーミング規定を確立し、一貫してそれに従うことが大切です。

技術担当者は、誰にも修正されていないディフォルトのユーザー及びスイートプロファイルを作成する必要があります。これでユーザー独自のプレファレンスファイルを作成する際、既知の出発点を提供可能です。

頻繁に使用されるごく小数のプレファレンスファイルのみ、プロファイルとしてフレームユーザーディレクトリーに保存します(12 以下)。でなければ、ご希望のプロファイルを迅速に見つけることが困難です。

経験豊かなユーザーなら、独自のプレファレンスファイルを作成し、重大なものだけフレームユーザーディレクトリーへの保存を希望する場合があります。他のファイルはどのディレクトリーからでもロード可能で、あるいは個人の Zip ディスクのディフォルトユーザーディレクトリーに配置できます(プロファイルとしてアクセス可能にするため)。

重要なファイルは、バックアップ用に Zip ディスクに保存し、各ディスクは明確にラベルを付け(日付も含めて)、安全な場所で保管しましょう。

Zip ディスクのフォーマット

フォーマットされていない Zip ディスクや、他のプラットフォーム(例: Mac など)用にフォーマットされた Zip ディスクがある場合、Kalypso システムでの使用のためにフォーマットをする必要があります。これは標準の Windows のディスク操作を使用して行われます。マウスが必要で(右クリック用)、ボリュームに名前を付ける場合はキーボードが必要です。

注意 フォーマットすると、ディスクの既存データは全て消去されます。

1. フォーマットする Zip ディスクを、Kalypso システムのリムーバブルドライブに挿入します。
2. いずれの Kalypso メニュー右上のメッセージ部分に触れ、Windows のデスクトップへ行きます。
3. **My Computer** をダブルクリックして、リムーバブルドライブのアイコン(通常は D:) を右クリックします。
4. ドロップダウンメニューから **Format** を選択します。
5. 希望するボリュームラベルを入力して、ディスクに名前を付けます。

6. **Start** をクリック、次に注意を促すメッセージで **OK** をクリックします。
7. 作業が完了したら、フォーマットコンプリートのダイアログボックスが現れます。**OK** をクリックします。
8. **Kalypso Menu** アイコンをダブルクリックし、通常のシステム操作に戻ります。

ファイルオペレーションメニュー

ファイルオペレーションメニューは、Kalypso システムのファイル記憶装置を管理するために使用されます。ファイルオペレーションメニューは、**File Ops** ボタンを押してアクセスされます (図 125)。

図 125. ファイルオペレーションメニュー



ファイルオペレーションメニューの左側には、スクロールバーを備えたファイル表示枠があります。この枠は、ファイルのアイコン及び名前、現在選択中のディレクトリーに含まれるドライブを表示します。トップレベル上にフレームユーザーディレクトリーアイコンも表示される際、ビデオプロセッサフレームハードディスクのユーザーディレクトリーへのアクセスが可能で、そこでファイルをプロファイルとして保存することができます。枠の上には、現在のパスが表示されます。アイコンに触れると、そのアイテムが選択されます。また選択されたアイコンに触れると、(マルチセレクトがオフの際) 選択が解除されます。フォルダーやドライブのアイコンにダブルタッチすると、それをオープンします。

右上にあるトップラインのメッセージ部分には、ファイル操作メッセージ枠があります。現在のファイルの活動状況が報告されます。ここには注意メッセージが現れ、問題が発生した場合にはエラーメッセージが表示されます。

メッセージ部分の下には、ナビゲーション及びアクションタッチボタンがあります。ナビゲーションボタンは、ファイル表示枠でどのディレクトリーが選択されるかを制御します。

Up ボタンは、階層レベルを 1 つ上げます。

Top ボタンは、ローカル及びネットワークドライブを表示するトップディレクトリーへ行きます。フレームユーザーディレクトリーも表示され、Kalypso のビデオプロセッサフレームにアクセス可能です。Kalypso のメニューパネル NT デスクトップにある個々のファイル、及びフォルダーは表示されません。

Open ボタンは、選択したフォルダーまたはフォルダーを開けます。ファイルを開くことはできません。

Sort By Type 及び **Sort By Name** ボタンは、選択のカテゴリーによりパネル内の項目を整列します。**Rev Order** ボタンは、選択のカテゴリーにより、A から Z へ、または Z から A へと整列します。

Normal View ボタンは、アイコンを行や列に配列します。**Report View** ボタンはアイコンを 1 列に配列し、追加情報を表示します。これらのボタンはどちらか一方のみ有効です。

Multi Select ボタンがオンの際、複数のファイル選択が可能です。オフの際は、一度に 1 つのファイルのみ選択できます。アイテムが選択されている際にこのボタンをオフにすると、全アイテムの選択が解除されます。

Copy ボタンは、後述の通りコピー / 貼り付け動作を開始します。

Paste ボタンは、後述の通りコピー / 貼り付け動作を完了します。

Delete ボタンは、選択されたファイルまたはフォルダー削除します。ドライブを削除することはできません。

Create Folder ボタンは、選択されたディレクトリーで新しいフォルダーを作成します。文字入力ポップアップが、新しいフォルダーの名前を入力するのに使用されます。

Rename ボタンは、選択されたファイルの名前を変更します。文字入力ポップアップが、ファイルの名前を入力するのに使用されます。

注釈 フォルダーの作成及びファイル名を変更する際は、必要に応じこれらのファイルの正しいバージョンを確実にリロードできるように、明確なネーミング変換と論理的なディレクトリー構造を使用するようご注意ください。

ファイルオペレーションメニューの **Load** ボタンは、リリース 10.1 では非活動状態ですが、他のファイル管理メニューでは使用できます。

ファイルのコピー / 貼り付け

1. 右側のボタンを使用して、コピーされるファイルを含むディレクトリーまでナビゲートします。
2. コピーをされる 1 つのまたは複数のファイルを選択します。

3. **Copy** ボタンに触れます。ファイル表示枠は分割され、下側に独自のスクロールバーを備えた新しい枠が現れます。更に下側には **Up**、**Top**、及び **Open** ナビゲーションボタンも現れます(図 126)。ファイルは、下側の新しい枠にだけ貼り付けることができます。**Delete**、**Create Folder** 及び **Rename** 機能は、上側の枠にのみ適用され、コピー / 貼り付けの操作中は非活動状態となります。

図 126. コピー枠を伴うファイルオペレーションメニュー



4. ナビゲーションボタンを使用して、希望するディレクトリー下側の枠へナビゲートします。
5. **Paste** ボタンに触れます。ファイルがコピーされていることを示すメッセージが表示され、終了すると下の枠はなくなります。

注意 既存のファイルと同じ名前でファイルのコピー及び貼り付けをすると、注意メッセージなしでそのファイルは書き換えられることになりますのでご注意ください。

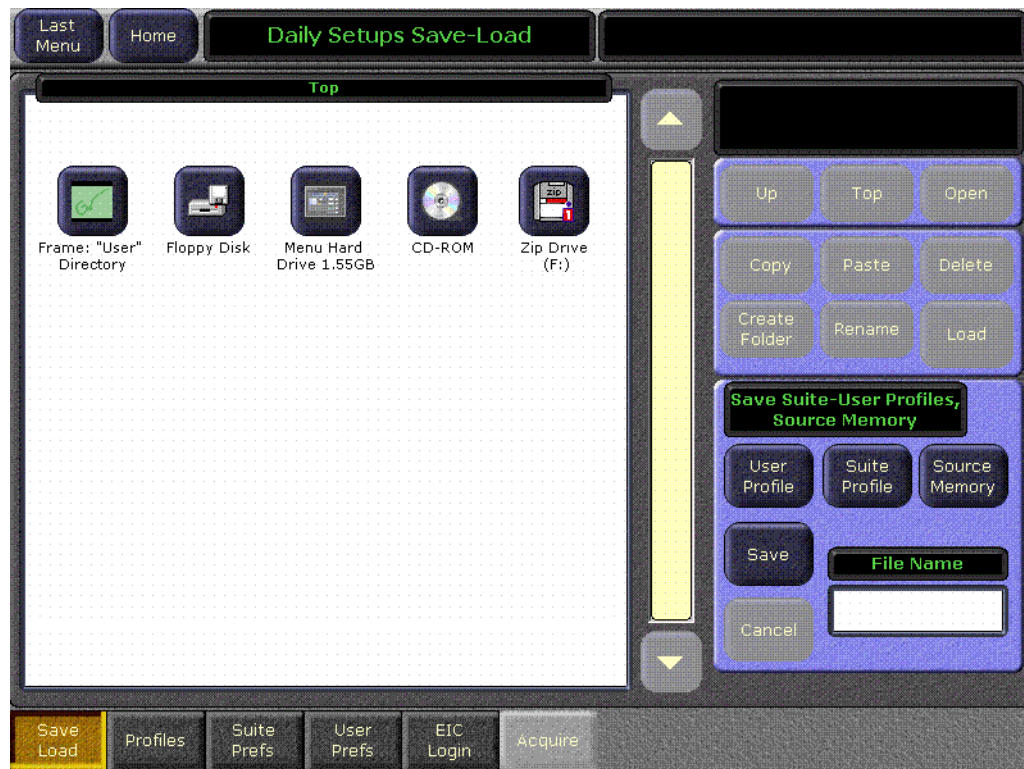
ファイルの移動

1. 前述のコピー / 貼り付けの手順に従います。
2. 元のディレクトリーの元のファイルを選択し、**Delete** に触れます。

デイリーセットアップのセーブ - ロードメニュー

デイリーセットアップのセーブ - ロードメニューは、ユーザープロファイル、スイートプロファイル、及びソースメモリーを保存またはロードするために使用されます。これらのファイルフォーマットだけが、このメニューでサポートされています。このメニューは、**Daily Setups**、**Save Load** に触れてアクセスします (図 127)。

図 127. デイリーセットアップ - ディスクメニュー



デイリーセットアップのセーブ - ロードメニューは、左側にファイル表示枠、そして右側に同様のナビゲーション及びアクションボタンがあります。コントロールのセーブ枠が右下に追加されています。

プレファレンス、ソースメモリーまたはプロファイルファイルを保存するには：

1. 保存を希望するファイルの種類 (User Profiles、Suite Profiles または Source Memory) のボタンに触れます。
2. 右上のボタンを使用し、希望するデスティネーションにナビゲートし、かつ / または新ファイル用の新しいフォルダーを作成します。
3. ファイルネームデータパッドに触れ、保存するファイルに希望する名前を入力します。

注釈 ファイルを Frame C: または Zip ディスクドライブ上の
\\profile\\suite または \\profile\\user ディレクトリーに保存すると、プロファイル メニューからアクセス可能なプロファイルが作成されます。[161 ページ](#)をご参照下さい。

4. **Save** ボタンに触れます。

注意 既存のファイル と同じ名前で保存すると、注意メッセージなしでそのファイルは書き換えられますのでご注意ください。

プレファレンスまたはソースメモリーファイルをロードするには：

1. 右上のボタンを使用して、ロードを希望するファイルを含むディレクトリーにナビゲートします。
2. ハイライトされるように、希望するファイルのアイコンに触れます。
3. **Load** ボタンに触れます。

注意 ロードボタンは、Kalypso システムが現在使用中の情報を、選択されたファイル情報で直ちに置き換えます。設定ファイルがロードされる際、Kalypso システムの操作への、重要な変更が発生する可能性がありますのでご注意ください。

プロファイルメニュー

プロファイルメニューは、プロファイルをロードするために使用されます。プロファイルは、例えば毎日放送される番組といった、通常の作業に関わるプレファレンスセットの迅速なロードを可能にします。2 種類のプロファイル（ユーザー及びスイート）が使用可能です。各ユーザープロファイル は、全ての User Pref 設定を含み、各スイートプロファイル は、全ての Suite Prefs 設定を含みます。Source Memory の設定はスイートプロファイルには含まれていませんが、デイリーセットアップのセーブ - ロードメニューから保存及びロードが可能です。

プロファイルメニューは **Daily Setups、Profiles** に触れ、アクセスします (図 128)。

図 128. プロファイルメニュー



スイートプロファイルのコントロールは画面左側の 2 つの枠から成り、ユーザープロファイルのコントロールは、右側の 2 つの枠から成ります。各エリアには Frame:C ドライブのディフォルトフォルダーにアクセスする枠があり、他方の枠は Zip ドライブ（フォルダーと共にフォーマットされたディスクがドライブにある場合）のディフォルトフォルダーにアクセスします。

プロファイルメニューは、表 7 に挙げられたビデオプロセッサフレーム、または Zip ドライブのディフォルトディレクトリーからのみ、スイート及びユーザープロファイルをロード可能です。ディレクトリーで保存されたユーザー及びスイートプレファレンスファイルは、プロファイルメニューのボタンとして現れます。

表 7. プロファイルメニューのためのディフォルトディレクトリー

機器	スイートプロファイルのパス	ユーザープロファイルのパス
フレーム	Frame:C:\User\profiles\suite	Frame:C:\User\profiles\user
Zip	[Zip Drive]:\profiles\suite	[Zip Drive]:\profiles\user

ディレクトリーが見つからない場合、**Create Folder** ボタンがプロファイルメニューでアクティブになり、必要なディレクトリー作成用に使することが可能になります。デイレシーセットアップのセーブ-ロードメニューへ行き、プロファイルメニューで使用するユーザー及びスイートプレファレンスを保存します。

プロファイルのロード

注釈 設定の変更は Kalypso システムの出力に影響しないため、ユーザープロファイルのファイルは、放送中でも安全にロードできます。しかし、スイートプロファイルはシステムの出力に影響する場合があるため、放送中のロードは避けて下さい。

1. 必要な場合、適当な枠でプロファイルのリストを、スクロールコントロールでスクロールし、希望するプロファイルを表示します。
2. リスト上の希望するプロファイルボタンに触れます。ボタンはハイライトされます。これはプロファイルが選択されたことを示しますが、現システムプレファレンスの設定は、どれも変更されません。
3. **Load** ボタンに触れ、選択するプロファイル を Kalypso システムのアクティブメモリーにロードします。これでプロファイル設定に一致するよう全プレファレンス設定が変更され、ほんの数秒で完了します。

エンジニアリングセットアップのセーブ - ロードメニュー

エンジニアリングセットアップのセーブ - ロードメニューは、技術設定情報を保存及びロードするために使用します。このメニューはこのファイル形式のみサポートします。メニューは **Eng Setups**、**Save Load** に触れてアクセスします(図 129)。

図 129. エンジニアリングセットアップのセーブ - ロードメニュー



エンジニアリングセットアップのセーブ - ロードメニューは、デイリーセットアップのセーブ - ロードメニュー(160 ページ)と似て、ただ1種類のエンジニアリングセットアップファイルがある点を除き、操作は同様です。

注意 ロードボタンは、Kalypso システムが現在使用中の情報を、選択するファイル情報で即時的に置き換えます。設定ファイルをロードする際、Kalypso システムの操作への、重要な変化が発生する場合がありますのでご注意ください。

EIC ログイン

エンジニアリングセットアップのパラメーターに何らかの変更を行う前に、ログインの手続きが必要です。この制限は、エンジニアリングセットアップの設定ファイルのロードにも適用されます。各ログインセッションには、前もって決められたタイムアウトがあります。エンジニアリングセットアップの変更前にパスワードの入力を必要とする、別のセキュリティ機能も起動可能です。

ログインしない場合、各エンジニアリングセットアップメニューの上で **EIC not logged on – changes ignored** (EIC がログインされてないため、変更は無視) というメッセージが現れます。全メニューにアクセスして設定を見ることができますが、それらの変更を行おうとすると **ACCESS DENIED** (アクセス拒否) というメッセージが現れます。変更を行うには、EIC ログインメニューで EIC としてログインし、**Daily Setups**、**EIC Login** に触れてアクセスします (図 130)。

図 130. EIC ログインメニュー



1. ソフトノブを使用して、またはログインタイムデータパッドに触れ、EIC セッションの持続時間を入力します。時間が入力されない場合、デフォルトで 60 分が適用されます。
2. **Login** ボタンに触れます。
 - a. パスワードセキュリティがアクティブでない場合、即ログインし、エンジニアリングセットアップのパラメーターを特定の時間に修正可能です。
 - b. パスワードセキュリティがアクティブの場合、パスワードを入力できるポップアップキーパッドが現れます。正しいパスワードの入力後、ログインして特定の時間に修正可能です。

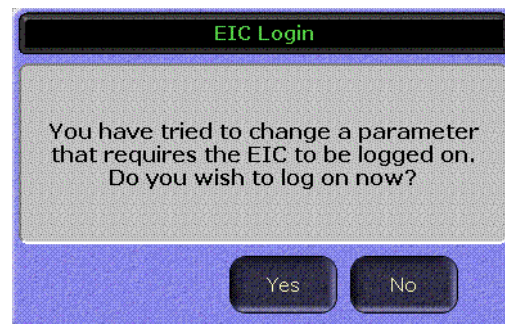
ログインした後、エンジニアリングセットアップメニューにアクセスすると、**EIC login active – changes allowed** (EIC ログインがアクティブ状態 – 変更許可) というメッセージが現れます。

注釈 マルチシートモードで操作中の場合、EIC として異なるシートかつ / またはコントロールサーフェイスへログイン可能です。[324 ページの他のシートへのコントロールサーフェイスのログイン](#)をご参照下さい。

EIC ログインのショートカット

エンジニアリングセットアップメニューで EIC としてログインせず変更を試みる場合、デイリーセットアップの EIC ログインメニューまでナビゲートする必要なくログインできるように、EIC ログインポップアップが現れます ([図 131](#))。

図 131. EIC ログインポップアップ画面



E-MEM のセーブ - ロード メニュー

E-MEM のセーブ - ロードメニューは **E-MEM, Save Load** に触れ、アクセスします。

図 132. E-MEM のセーブ - ロードメニュー



E-MEM の保存及びロードは、現在の全ての E-MEM、E-MEM のバンク、またはシングル E-MEM ファイルの保存を選択できる点を除き、前述のファイル操作と似ています。E-MEM ファイルは、そのバンク及びレジスター番号によりネーミングされます。10.1 では E-MEM ファイル名が、E-MEM に追加されたレジスターで構成されます。ファイルロードの際、番号がどのレジスターのデータを受け取るかを決定するため、ファイルが名前を保持することが重要です。

注意 ロードボタンは、即時的に既存の E-MEM レジスターデータを、新 E-MEM データで置き換えます。これはワークバッファに直接影響しませんが、レジスターが次のキーフレームへ実行またはリコールされるとすぐ、ワークバッファは新しいデータを反映し、Kalypso システムのプログラム出力信号を変更する場合があります。

R-MEM のセーブ - ロードメニュー

R-MEM のセーブ - ロードメニューは、**R-MEM**、**Save Load** に触れアクセスします (図 133)。このメニューは、ルーターメモリーファイルの保存及びロードに使用されます。R-MEM のセーブ - ロードメニューの操作は、E-MEM のセーブ - ロードメニューと同様です (167 ページ)。

図 133. R - MEM のセーブ - ロードメニュー



システム制御の概念

Kalypso システムへの変更を制御することは、操作上の重要な概念です。Kalypso システム は動作中の場合、常に信号 (ブラックの場合もあります) を出力します。実際のシステム操作中は、ある状態から別の状態へとシステムを変更します。これは急激な変化であることもあれば、スムーズなトランジションであることもあります。いずれの場合にせよ、変更を希望する要素を選択し、どんな変更となるか指定し、その状態変化を Kalypso システムに適用します。

どんな変更になるかを指定するのに、システムが前の状態から新しい状態にどうトランジションするかという定義を含むこともできます。例えば、ミックストランジションタイプを選択し (これはビデオシステム出力へ、即時的に何の変更も引き起こしません)、その変更によりどの要素が影響されるかを選択し (これも出力への影響なし)、それから変更を実行し、この時点でビデオ出力が変更されます。

いったんシステムが希望する状態になったら、再使用のためその状態を E-MEM レジスターへ保存可能です。レジスターキーフレームで、時間を追ってエフェクトがどう変化するかという、ダイナミックスを正確に制御可能です。既知の初め及び終わりの状態で E-MEM エフェクトを組み立て、また こうしたエフェクトが Kalypso システムの選択部分のみ変更するようエフェクトを組織することで、Kalypso システムのビデオ出力の無限の制御が可能です。

更に、多くの Kalypso システム機能には、一時的に変更を防ぐことを可能にするオーバーライドが備わっています。例えば、E-MEM エフェクトがリコールされる際に、バスがそのソース選択を変更するのを防ぐために、ホールドの強制が可能です。これで、更に拡大されたシステム制御が可能となり、多様な状況下で利用できるエフェクトを組み立てることが可能です。

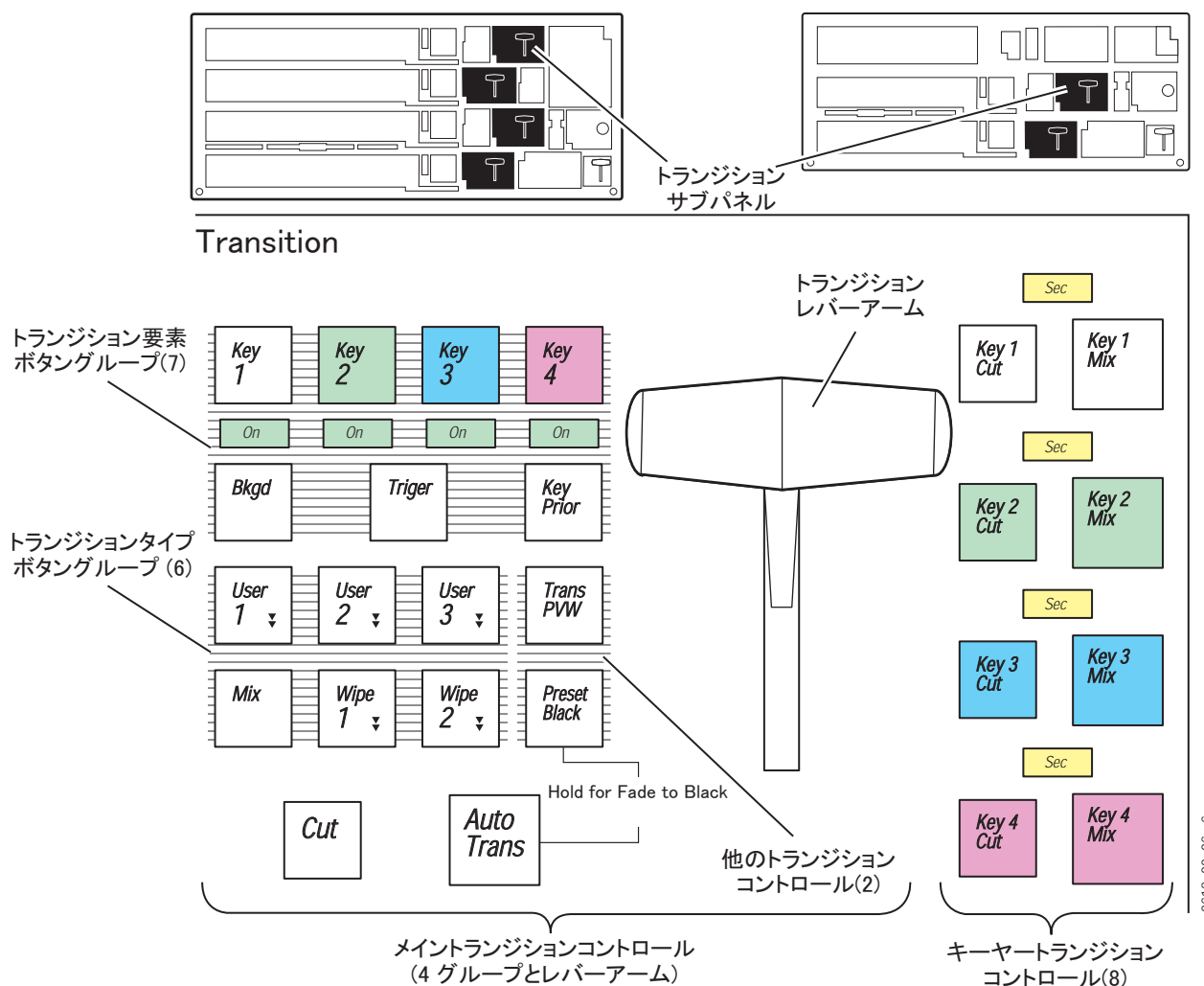
変更部分をどう選択するかを知り、どのような変更になるかを定義し、E-MEM に適当な状態を保存することが、首尾よく Kalypso システムを操作するカギとなります。

トランジション

マニュアルトランジション

マニュアルトランジションは、次のトランジション要素ボタンでプリセットされています。トランジションが行われる際、アクティブ状態の要素ならどれも状態を変更します。アクティブ状態のキーヤーは、オンエアからオフエアにトランジションし、またその逆も同様です。バックグラウンドトランジションは、トランジションの終わりでフリップフロップと共にプ A バスと B バス間で発生し、A バスが常にオンエアで、トランジションが進行中でない際、B バスがオフエアであることを確実にします。次のトランジション要素グループで選択されていない要素は全て、現状態を維持します。複数のトランジション要素ボタンを選択することにより、組み合わせた要素を同じトランジションに含むことが可能です。

図 134. トランジションサブパネル



レバーアームトランジションを実行するには

設定：

1. 関連する要素の次のトランジションボタンを選択します (**Bkgd**、**Key 1-4**、**Key Prior**)。1 つの要素 ボタンを選択すると、他の選択されたボタンは全て無効となります。1 つのボタンを押したまま別のボタンを押すと、両方の要素が選択され、希望する全てのトランジション要素を起動できます。
2. トランジションタイプを選択します (**Mix**、**Wipe 1** または **Wipe 2**)。
3. トランジションに関連する新しいソースのいずれかを選択します。
 - ・ バックグラウンドトランジションを実行する場合、B バスのトランジション先の新しいソースを選択します。
 - ・ 新しいキーでトランジションする場合、そのキーバスで新しいソースを選択します。
 - ・ キープライオリティを変更する場合は、Keyer Priority メニューで新しいキープライオリティを指定します。
4. ご希望により、トランジションモディファイヤボタンを選択します (**Trans PVW** または **Preset Black**)。

実行：

5. トランジションレバーアームを動かします。画像は選択された要素のみをトランジションします。他の要素は変更されないままです。

オートトランジションを実行するには

設定：

1. オートトランジションの設定は、下記の追加ステップを除き、レバーアームトランジションと同じ操作です ([171 ページ](#)をご参照下さい)。
2. **Trans Rate** ボタンをオンにし、点灯するご希望の要素のボタンを選択し、〈seconds・〈frames〉・〈field〉〉のフォーマットで値を入力し ([177 ページの時間値の入力](#))、トランジションの持続時間を指定します。各要素でこの手順を繰り返すことにより、異なる持続時間を指定可能です。

実行：

3. **Auto Trans** ボタンを押します。画像は選択された要素のみを指定の速度でトランジションします。他の要素は変更されないままです。

E-MEM トランジション

トランジションは、E-MEM レジスターに組み込むことができます。これらの E-MEM をリコール及び実行することで、プログラムされた通りトランジションできます。エフェクトのトランジションの長さは、マニュアルトランジションで使用されるトランジションの持続時間ではなく、キーフレームの持続時間により決定付けられます。エフェクトをトランジションで組み立てる際、マニュアルトランジションで使用される規則とは異なる E-MEM トランジションの規則 (172 ページ参照) を念頭におくことが大切です。最初と最後のバス及びトランジション要素の状態は、正しく設定される必要があります。

バックグラウンド及びキーヤートランジションは、ここで別の手順として解説されていますが、適当な次のトランジション要素ボタンを選択することにより、同じキーフレームでバックグラウンド及びキートランジションを含むエフェクトを簡単に組み立てることが可能です。

E-MEM トランジションの規則

- ・ バックグラウンドトランジションは、初めのキーフレームで **Bkgd** の次のトランジション要素が選択され、かつ初めのキーフレームの B バスで選択されたソースが、後続のキーフレームの A バスで選択されたソース と合致するときのみ発生します。

注釈 バックグラウンドトランジションを実行するという決定は、バスまたはソースホールドの状態と関係なく、キーフレームの値に基づいています。ホールドがアクティブ状態の場合、バックグラウンドトランジションが発生するかどうかを、現在選択されたソースを見るかぎりでは判断できません。

- ・ キーヤートランジションは、関連するキーヤーの **Key 1-4** バックグラウンドトランジション要素が初めのキーフレーム で選択され、かつキーヤー が後続のキーフレームでオン / オフ状態を変更する際のみ発生します。

注釈 Kalypso のリリース 10.1 及びそれ以前のバージョンでは、E-MEM はキープライオリティトランジションをサポートしていません (プログラムされたミックス及びワイプが、新しいプライオリティにカットで切り替わります)。これは将来のソフトウェアリリースで訂正される既知の問題 です。メインパネル及びメニューパネルで直接実行される場合、キープライオリティトランジションはサポートされます。

- ・ エフェクトがリコールされる際に、エフェクトディゾルブがオンの場合は上述の規則に従い、トランジションが前のスイッチャーの状態とエフェクトの最初のキーフレームの間で発生します。エフェクトディゾルブがオフの場合は、エフェクトリコールはエフェクトの最初のキーフレームにカットで切り替わります。

バックグラウンド E-MEM トランジションを組み立てるには：

バックグラウンドトランジションを組み立てる際、A 及び B バックグラウンドのバス選択が、エフェクトを通して一貫することを確認します。でなければ、キーフレームが問題に直面した際、バックグラウンドビデオが異なるソースにカットで切り替わる恐れがあります。複数のバックグラウンドトランジションを伴うエフェクトでキーフレームを作成する際、次のトランジションまであらかじめ計画を立てることが大切です。

1. バックグラウンドトランジションを開始したい、エフェクト中のキーフレームへ行きます。

注釈 必要な方法ではありませんが、新しいトランジションキーフレームをエフェクトの最後に加えるのが、バックグラウンドトランジションを含むエフェクトの最も簡単な組み立て方です。

2. 次のトランジションボタンに **Bkgd** を選択します。
3. トランジションのタイプ (**Mix**、**Wipe 1** または **Wipe 2**) を選択します。
4. B バスでトランジションする新しいソースを選択します。
5. **Modify** を押し、上で設定された値にキーフレームを変更します。
6. レバーアームを動かすか、または **Auto Trans** ボタンを押し、トランジションを実行します。(適用されるトランジションの持続時間は、指定された キーフレームの持続時間と一致しないことがあります) これでトランジションがどう見えるかプレビューすることができます。

注釈 トランジションの実行は、必要ではありません (**Cut** を押すと同じ目的が達成され、スイッチャーは次の希望状態になります)。トランジションタイプボタンの選択とキーフレーム持続時間が、エフェクト実行時にどうトランジションが実行されるかを決定します。

7. この後、すぐに別のトランジションが行われる場合、B バスで次のキーフレームでトランジションするソース を選択します。これで都合の悪いバックグラウンドカットの発生を防ぐことができます。
8. このキーフレームをエフェクトに加える為に **Insert After** を押します。
9. 追加のバックグラウンドトランジションで上記の手順を繰り返します。
10. 操作確認のためにエフェクトをリワインドして実行します。トランジションが、プログラムされた通り実行されます。
11. エフェクトが正しく実行された後、必要に応じて逆戻りし、キーフレームをソースホールドで修正します。

不必要なバックグラウンドカットが発生した場合は、カットが発生するキーフレームへ行き、Aバスで選択されているソースを確認し、前のキーフレームに行き、Bバスと同じソースを選択し、次のトランジション用のキーフレームでそのソースを正しく設定するために **Modify** を押します。

キーヤー E-MEM トランジションを組み立てるには：

個々のキーヤーはオンまたはオフでトランジションします（キーヤープリセットバスはありません）。キー間でクロスフェードをするには、2つのキーヤーを使用し、1つのキーがトランジションアウトする一方で、もう1つのキーがトランジションインするようにします。トランジションするキーの正確な動作を決定付けるトランジションの規則を使用し、単一のトランジションにキーのいかなる組み合わせでも含むことも可能です。

1. トランジションを開始したいエフェクトのキーフレーム へ行きます。
2. 関連するキーヤー要素のために、次のトランジションボタンに **Key 1-4** を選択します。オン状態の選択されたキーはトランジションオフとなり、オフ状態のキーはトランジションオンとなります。
3. トランジションのタイプ (**Mix**、**Wipe 1** または **Wipe 2**) を選択します。
4. 上記で設定の値にキーフレームを変更するために、**Modify** を押します。
5. トランジションを希望するキーのオン / オフ状態を変更します。
6. 新しいキーでトランジションインする場合は、そのキーバスでソースを選択します。キーをトランジションアウトする場合は、そのキーヤー用のキーバスで選択されたソースを**変更しません**（これで不必要なカットを防ぎます）。
7. このキーフレームをエフェクトに加える為に **Insert After** を押します。
8. 追加の全てのキーヤー トランジションで、上記の手順を繰り返します。
9. 操作確認のためにエフェクトをリワインドして実行します。トランジションがプログラムされた通り実行されます。

E-MEM トランジションの長さを変更するには：

そのトランジションに関連した最初のキーフレームの持続時間を変更します。

1. そのトランジションの最初のキーフレームへ行きます。
2. **KF Dur** を押してから、キーパッドで <seconds>・<frames>・<field> フォーマットの値を入力します。

3. **Modify** を押します。

要素が E-MEM でトランジションするのを防ぐには：

要素のトランジションが発生しないよう確認するには、単に別の要素のボタンを選択することによって、その要素のための次のトランジションボタンが、キーフレームでオフ状態であることを確かめます。

キーフレームでトランジションが確実に発生しないようにするには（変更は全てカット）、キーヤーで次のトランジションボタンのみを選択し、その状態が次のキーフレームで変更されないよう確認します。エフェクト実行時にトランジションを起こすには、キーヤーで状態の変更が必要です。

トランジションの規則には微妙な制限が1つあります。次のトランジション要素ボタンは、インターロックされたグループで、これら全てのボタンは同時に解除できません（最低1つの要素が常に選択状態）。これはトランジションの発生を防ぐために、全要素が使用中の際、これらのボタンを使用できないことを意味します。この特殊な場合に対処するには、1フィールドトランジションでキーをトランジションするよう、エフェクトにもう1つのキーフレームを追加します（カットと同じ）。

通常のテクニックに戻るには：

オンエアで使用するエフェクトを組み立てる際の便利なテクニックは、まず特定の番組用に通常のスイッチャー状態を確立することです。この通常の状態とは、例えば次のトランジション要素に **Bkgd** のみを選択し、**Mix** トランジションタイプ、4つのキーヤー全てをオフの状態、そしてトランジションの持続時間を1秒としておくことです。この通常の状態により、どの要素へでも、またどの要素からでもカットやディゾルブ（おそらくライブ番組中最も一般的に必要）が可能となります。

エフェクトの実行は、何が必要であれ通常の状態から外れます。エフェクトの実行が終わりにくる際、最後から2番目のキーフレームが、エフェクト最後で起こるトランジションを制御します。最後のキーフレームには後続のキーフレームがなく、従ってトランジションもなく、事実上そのキーフレームには持続時間がありません。予期されないトランジションを起こす恐れはなく、この最後のキーフレームで次のトランジション要素を通常の状態に設定できます。こうして通常のテクニックに戻ることで、エフェクトのリコール及び実行と、ライブスイッチングの間で完全に制御可能でスムーズな移行が可能となります。

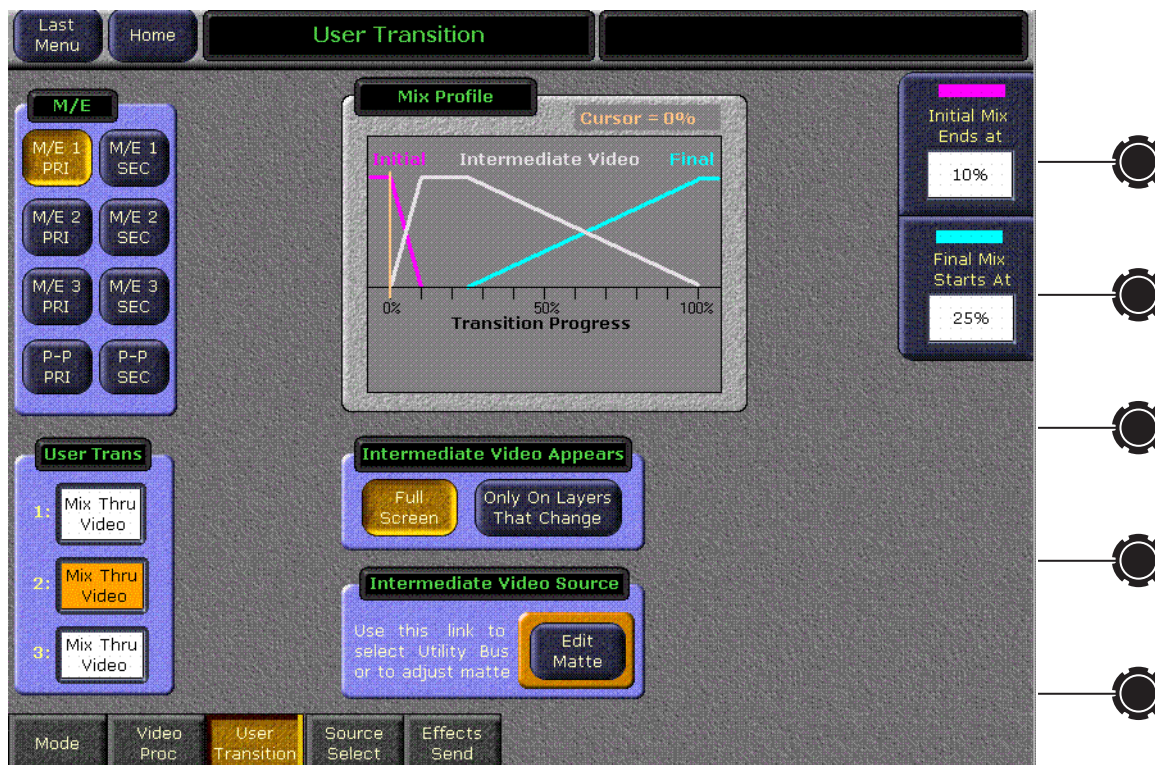
番組のエフェクトを組み立てる際、全てのエフェクトの初めと終わりが、通常の状態です。正しく機能するようご注意ください。また、選択された最後のソースがエフェクトに入る際、確実に変更されない状態であるように、最初のキーフレームにソースホールドを適用してもよいでしょう。

ミックススルービデオトランジション

ミックススルービデオトランジションの一般的な応用法の1つで、写真家のフラッシュをシミュレートしたホワイトフラッシュを加えることができます。単純なホワイトフラッシュ効果を設定するには、下記の手順に従います。

1. プログラムを希望する M/E のユーザートランジションボタン (**User 1**、**User 2** または **User 3**) をダブルプレスして、ユーザートランジションメニューへ行きます。ユーザートランジションメニューは、その M/E の機能に自動的にデリゲートされます。
2. 選択された M/E の M/E マットメニューを表示させるため、Intermediate Video Source データパッドで **Edit Matte** ボタンを選択します。
3. M/E マットメニューにあるベースカラー枠のソース枠で **Matte** ボタンを選択します。
4. 白マットを作成するために、ソフトノブまたはポップアップキーパッドのどちらかを使用し、Brightness を 100% に、Saturation を 0% に設定します。マットはベースカラーボックスに現れます。
5. **Last Menu** ボタンに触れ、ユーザートランジションメニューに戻ります。
6. フルラスターエフェクトを作成するために、M/E メニューの Intermediate Video Appears 枠で **Full Screen** ボタンに触れます。
7. [図 135](#) に示される通り、初めから中間ビデオまでのミックス傾斜度を高くするには、Initial Mix Ends At を小さい数に変更します。

図 135. カメラフラッシュミックスの値



8. メインパネルで、対応する M/E の A バスでビデオソースを選択し、B バスでトランジションする異なるビデオソースを選択します。
9. 上記で使用された、対応する M/E トランジションサブパネルのユーザートランジションボタンを選択します。ソース間の単純なホワイトフラッシュには、**Bkgd** トランジションのみ(キーなし)を選択します。
10. トランジションレバーアームを使用し、ホワイトフラッシュトランジションを実行します。あるいは、フラッシュ効果を増すためにトランジションサブパネルで Transition Rate を速い速度に設定し、指定した時間でトランジションを行うよう、**Auto Tran** ボタンを押すことができます。

エフェクトの現れ方やタイミングを変更するために、プログラムされた多様に異なる値で実験してみるのもよいでしょう。

時間値の入力

時間値は Kalypso のメインコントロールパネルの E-MEM、及びマスター E-MEM サブパネルにおいて **Undo/・** ボタン、分離記号(下記では“・”として表示されます)及び入力を完了する **Enter** ボタンを使用し、秒、フレーム、奇数フィールドのフォーマットで入力します。

(秒), . , (フレーム), . , (フィールド), Enter

デフォルトの時間入力はフレームです。例えば 15 のフレームの時間 (60hz システムでは 1/2 秒) は、下記の通り押すだけで入力できます。

15, Enter

秒の入力は、分離記号を 1 つ加えることにより入力することができます。例えば、1 秒という時間は下記のように押して入力されます。

1, . , Enter

奇数フィールドは、最後の入力として 1 を押して入力します。例えば 1 秒 15 フレーム 1 フィールドは下記の通り押して入力されます。

1, . , 15, . , 1, Enter

奇数フィールドが入力された後、E-MEM の読み出しにおいて "f" で表されます。例えば、完了した上記の時間は 1:15f と現れます。奇数フィールドとして、1 以外の値を入力することも可能です。システムは、正しい数のフレームと単一の奇数フィールドを計算し表示することになります。

フィールドのみ入力するには、数字の前に 2 つの分離記号を使用します。例えば、30 フィールドの時間 (60hz システムでは 1/2 秒) は、下記の通りタイプして入力されます。

. , . , 30, Enter

秒、フレーム及びフィールドのどんな組み合わせでも実際に入力できます。Kalypso システムは、秒、フレーム及びフィールドのフォーマットを変換し結果を表示します。

他の時間のないパラメーターの小数値も、小数値用の **Undo/ .** ボタンや入力を完了する **Enter** ボタンを使用し、マスター E-MEM サブパネルの数値キーで入力されます。入力のためのデフォルトの値が存在する場合、値をタイプせずに、下記の通り押して入力ができます。

. , Enter

Kalypso メニュー パネルは、似たような手順でメニューへ直接値を入力するためのタッチ作動のキーパッドも提供しています。

基本的な E-MEM レジスターの操作

レジスターのリコール

Kalypso システムは、通常 1 つのキーストロークで達成できる迅速なエフェクトリコールのために最適化されています。異なるバンクにアクセスするには、2 つのキーストロークが必要な場合があります。

注釈 **Auto Recall** がオフ状態で、マスター E-MEM サブパネルからエフェクトをリコールする場合は、まずイネーブルボタンでどのレベルの制御を希望するのか指定する必要があります。

同じバンクでレジスターをリコールするには

1. 希望するレジスターの E-MEM サブパネルキーパッド番号を押します。

異なるバンクからレジスターをリコールするには

個々の E-MEM サブパネルで

1. 希望するバンクの **Bank X X** ボタンを押します。このボタンを 1 度押すと、最初の番号付きバンクが選択されます。ボタンを素早く 2 度押すと、2 つめの番号付きバンクが選択されます。
2. 希望するレジスターの E-MEM サブパネルキーパッド番号を押します。

あるいは、↑ **Bank** ボタンを押し、希望するバンクのキーパッド番号を押してから、レジスターの番号を押すこともできます。

マスター E-MEM サブパネルで

1. 希望するバンクの **Bank X** ボタンを押します。
2. 希望するレジスターの E-MEM サブパネルキーパッド番号を押します。

あるいは、↑ **Bank** ボタンを押し、希望するバンクのキーパッド番号を押してから、レジスターの番号を押すこともできます。

現在のレジスターをクリアするには

エフェクト組み立ての際、空レジスターから開始したい場合もあります。

1. **Get Eff, , Enter** を押します。

エフェクトを実行するには

オートランがオフの状態なら

1. 希望するエフェクトをリコールします。
2. **Run** を押します。

オートランがオンの状態なら

1. 希望するエフェクトをリコールします。リコールしてすぐエフェクトが実行されます。

シーケンス

レジスターのシーケンスをランするには

1. **Learn, Seq** を押します。
2. 希望するレジスターのバンク、及びレジスターキーパッドボタンを実行したい順に押します。ご希望に応じ **Trans Rate** を押し、時間値を入力して、各レジスターで遅れ時間を加えることも可能です。
3. **Learn** を押します。

レジスターのシーケンスを再生するには

1. **Seq** を押します。
2. 始動レジスターのバンクとレジスターキーパッドボタンを押します。

シーケンスを中断するには

1. **Learn, Seq** を押します。
2. シーケンスを終わらせるレジスターのバンク及びレジスターキーパッドボタンを押します。
3. 押したばかりの同じバンク及びレジスターボタンを押します。

基本的なエフェクトの編集

エフェクトの編集は、パネルかつ / またはメニューコントロールを使用したワークバッファ値の変更、そしてこれらの値のエフェクトへの適用と関係しています。ここではマスタータイムラインを例に、基本的なエフェクトの編集を解説します。

キーフレームの挿入

インサートビフォー及びアフター操作は、新しいキーフレームをエフェクトのタイムラインに挿入するのに使用されます。インサート操作の結果は、編集カーソルがキーフレーム上またはキーフレーム間（パス上）にあるかにより変化します。

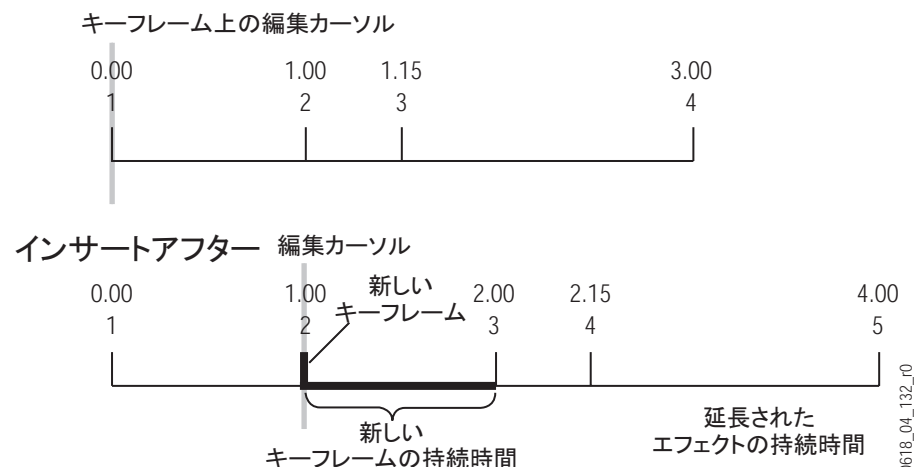
挿入されたキーフレームには、ワークバッファ値及び持続時間の両方があります。キーフレームの持続時間は、Kalypso システム（次のキーフレームまでの時間）により計算され、キーフレームデータには実際に含まれません。これでエフェクトの編集に更なる柔軟性が加わります。

キーフレーム上での挿入

インサートアフター

編集カーソルがキーフレーム上にある場合に **Insert After** を押すと、新しいキーフレームが現キーフレームの後に挿入されます。挿入はカーソルのあるキーフレームの持続時間後、次の番号付きマスタータイムラインキーフレーム位置で発生します。この挿入されたキーフレームの持続時間は、デフォルトにより挿入前にカーソルが配置されたキーフレームの持続時間となりますが、この値はオペレーターにより変更できます（[185 ページ](#)をご参照下さい）。編集カーソルは、新しいキーフレームの初めにも移動します。この操作で、挿入されたキーフレームの持続時間の分、エフェクトの持続時間が延長されます（[図 136](#)）。

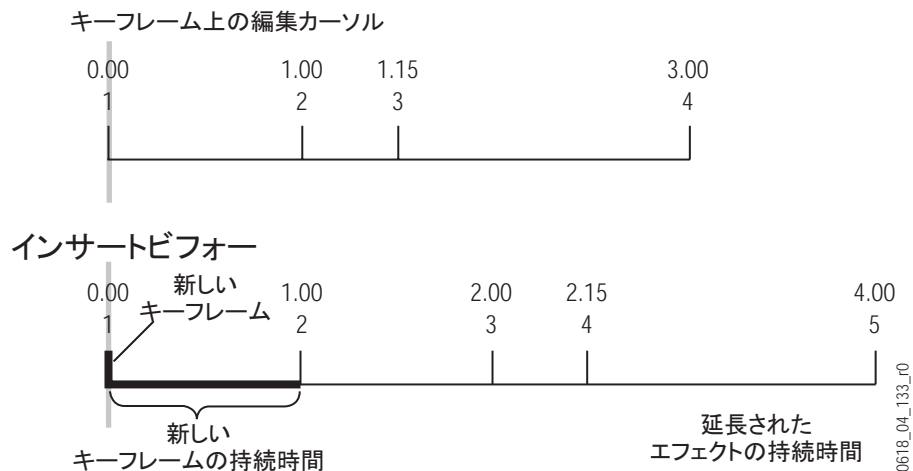
図 136. インサートアフター



インサートビフォー

編集カーソルがキーフレーム上にある場合に、**Insert Before** を押すと、新しいキーフレームがそのタイムライン位置に挿入されます。古いキーフレームとそれに続く全てのキーフレームは、新しいキーフレームの持続時間の長さ分右へ移動されます。この操作で挿入されたキーフレームの持続時間分エフェクトの持続時間が延長され、デフォルトにより挿入前にカーソルが配置されたキーフレームの持続時間となりますが、これは変更可能です(185 ページ)。キーフレームには挿入後再び番号が付く点にご注意下さい。例の図中では、キーフレーム #1 だったものが、キーフレーム #2 に変わります(図 137)。

図 137. インサートビフォー



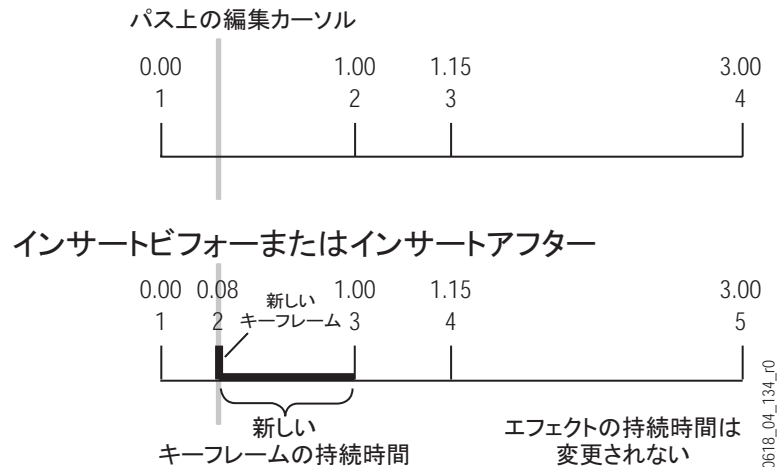
キーフレーム上でのインサートアフターまたはビフォーの使用

既存のエフェクトの中で、キーフレーム 2 の位置でのインサートアフターは、キーフレーム 3 の位置のインサートビフォーと同様と思われるがちですが、通常そうではありません。エフェクトに挿入されたワークバッファーのマテリアルは、何らかの修正を加えられた既存のキーフレームに基づきます。インサートアフターでのキーフレーム 2 では、挿入されたワークバッファーデータの始点が、キーフレーム 2 の値となります。しかし、インサートビフォーでのキーフレーム 3 では、挿入された素材は、キーフレーム 3 の値に基づきます。キーフレーム 2 と 3 の開始パラメーターが異なる場合、結果起こるエフェクトの外観はどのインサート操作が行ったかにより変わります。

パスでの挿入

編集カーソルがキーフレーム上に配置されていない場合は、挿入操作は新キーフレームを現在位置に挿入します。これは、inserting on the path (パスでの挿入) と呼ばれます。パスで挿入された新しいキーフレームのデフォルト持続時間は、マスタートimelineのカーソル位置と次のキーフレームの間の時間です。**Insert After** 及び **Insert Before** ボタンは、パスで挿入する際同じ操作となります。

図 138. パスでの挿入



パスで挿入後、先行のキーフレームの持続時間は短縮され、新しいキーフレームの持続時間が次のキーフレームまで延長される点にご注意下さい。キーフレームがパスで挿入される際、エフェクト全体の持続時間は変更されません。

空のレジスターがリコールされた場合は、カーソルがキーフレーム上または間に配置されることはありません。カーソルがキーフレームにないため、この状況のインサート操作はパスで挿入します。このため、どちらのインサートボタンでも、新エフェクトで最初のキーフレームを作成できます。

パスでの挿入によるエフェクトの組み立て

パスに全てのキーフレームを挿入し、エフェクト全体を組み立てることが可能です。キーフレームの持続時間は、システムにより自動的に計算されます。これは、あらかじめレコードされた材料に合うエフェクトを組み立てることが必要な場合に有効です。

1. レコードされた材料を検討し、キーフレームに必要な時間を決定します。この例ではキーフレームは 1.5 秒、2.5 秒及び 3 秒の位置に必要とします。
2. 空のレジスターを呼び出し (**Learn**, **・**, **Enter**)、最初のキーフレームの外観を設定してから、**Insert Before**、**Insert After** または **Modify** のいずれかを押し、エフェクトを開始するためにそのキーフレーム追加します。
3. **Go To Time, 1, ・, 15, Enter** と押し、カーソルをエフェクト中の 1.5 秒の位置へ移動し、2 つめのキーフレームを設定し、それをエフェクトに加えます。
4. **Go To Time, 2, ・, 15, Enter** と押し、3 つめのキーフレームを設定し加えます。

5. **Go To Time, 3, , Enter** と押し、最後のキーフレームを設定し加えます。

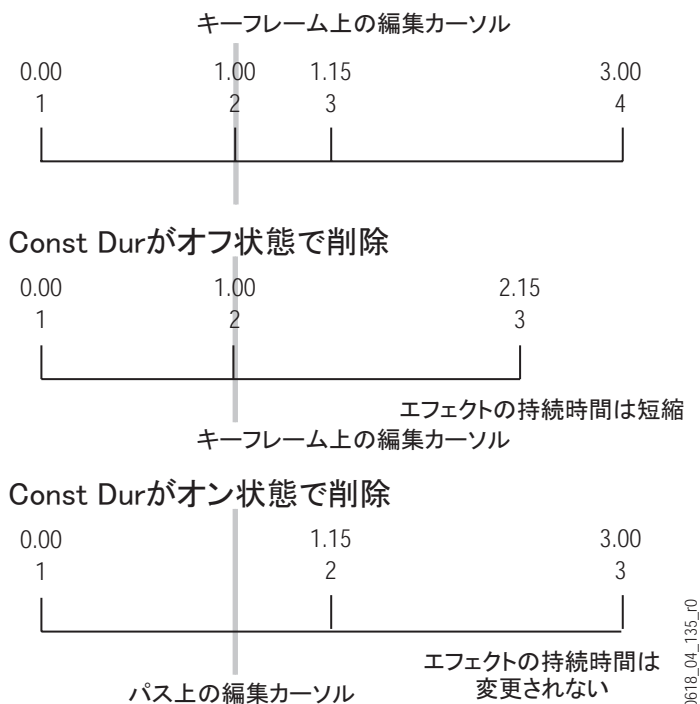
これでエフェクトは、レコードされたマテリアルと正確に合致します。
E-MEM を使用して、エフェクト及びレコーディングを同時に実行できます (228 ページをご参照下さい)。

キーフレームの削除

編集カーソルがキーフレーム上にある場合に、**Delete** を押し、そのキーフレームはエフェクトから削除されます。**Delete** ボタンが編集カーソルがパス上にある場合は、非アクティブ状態です。

削除機能は、コンスタントデュレーションモードに影響されます。コンスタントデュレーションがオフの際、削除されたキーフレームの持続時間も、エフェクトから（次のキーフレームまでの時間）削除されます。コンスタントデュレーションがオンの際、前のキーフレームの持続時間は削除されたキーフレームの持続時間分延長されるため、エフェクトの全体の持続時間は変更されないままです。削除操作の後、削除されたキーフレームに後続のキーフレームは、全て番号が付け替えられます (図 139)。

図 139. キーフレームの削除



コンスタントデュレーションがオンの状態で **Delete** した後、カーソルはキーフレームではなく、パスに配置される点にご注意下さい。**Delete** を再度使用する前に、カーソルはキーフレーム上に移動する必要があります。

キーフレームの回復

誤まって必要なキーフレーム削除した場合、**Rest WkBfr** を押すと、ワークバッファにロードし直すことが可能です。ワークバッファが他の動作により変更される可能性があるため、キーフレームが削除された後、これはすぐに行う必要があります。いったんワークバッファで回復されたら、エフェクトに挿入し直すことができます。

キーフレーム持続時間の編集

キーフレーム持続時間の表示

KF Dur ボタンを押すと点灯し、キーフレームの持続時間値がキーパッドにアサインされます。一度アサインされると、キーフレームの持続時間がマスター E-MEM リードアウトに表示されます。カーソルがキーフレームからキーフレームへと移動する際、値はカーソルが配置されたキーフレームの持続時間を反映するよう変更されます。カーソルがキーフレーム間で移動される際、表示される持続時間は、現時間から次の番号付きマスタータイムラインキーフレームへの距離となります。新しいキーフレームがエフェクトに挿入される際、表示される時間値がデフォルトにより使用されます。

新しいキーフレームの持続時間の変更

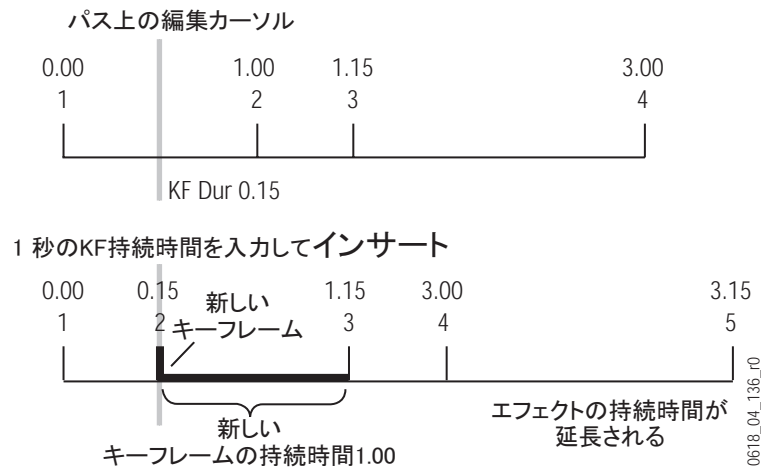
新しいキーフレームの持続時間の値は、キーパッドから設定することができます。例えば [図 140](#) のように、下記の手順で行うことができます。

1. 編集カーソルをエフェクト中のご希望の位置へ移動します。この場合、1 秒のキーフレームの中間のパスへ移動します。
2. **KF Dur** ボタンを押して点灯させます。
3. **1.0** の持続時間値をキーパッドでタイプし、リードアウト上に表示される値を変更するために **Enter** を押します。

注釈 **Trim** ボタンを押すと、持続時間値が指定された時間分延長、または短縮されることになります。

4. **Insert Before** または **Insert After** を押し、指定の持続時間で新しいキーフレームを挿入します。

図 140. 持続時間を指定してキーフレームを挿入



既存のキーフレームの持続時間の修正

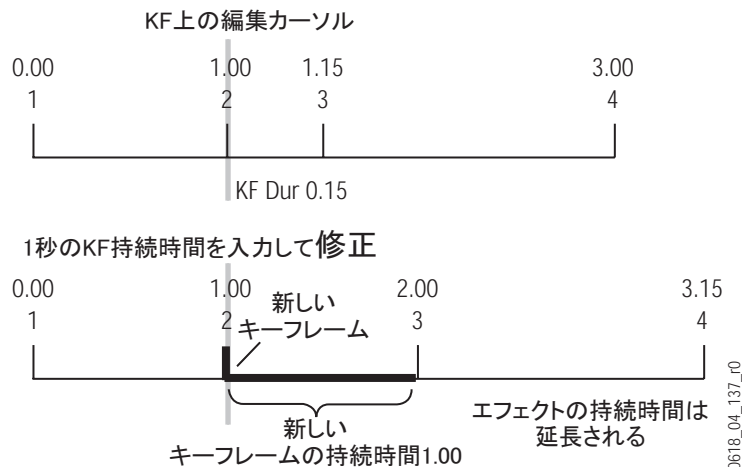
既存のキーフレームの持続時間も修正可能です。例えば図 141 のように、下記の手順で行うことができます。

1. 持続時間の修正を希望するキーフレームまで、カーソルを移動します。カーソルがパスにある際、キーフレームの持続時間は修正できません。この場合、キーフレームの持続時間は 15 フレームとなります。
2. **KF Dur** ボタンを押し点灯させます。
3. キーパッドで **1.0** という持続時間値をタイプし、リードアウト上で表示される値を変更するために **Enter** を押します。

注釈 **Trim** ボタンを押すと、持続時間値が指定された時間分延長、または短縮されることになります。

4. **Modify** を押し、キーフレームに新しい持続時間値を適用します。

図 141. 既存のキーフレーム持続時間の修正



KF 持続時間のデフォルトをキーパッドに回復する

キーパッドで変更されるか、または編集カーソルが異なる持続時間で新しい位置に移動されるまで、キーパッドは入力された最後の持続時間値を保存します。キーパッドを持続時間 1 秒のファクトリーデフォルトに常時リセットできます。

1. **KF Dur** ボタンを押し点灯させます。
2. **・**, **Enter** と押します。

モディファイオール操作

モディファイオール機能は、編集用にデリゲートされるレベルのエフェクトの、全キーフレームの選択された値を修正するために使用できます。編集用にデリゲートされていないレベルのキーフレームには影響しません。

モディファイオール操作は、ワークバッファーで時間カーソルの現在位置の値から、修正されたパラメーターのみに影響します。通常この位置は現在のキーフレームですが、キーフレーム間のパスでインターポレートされた状態にあることもあります。カーソルがパス上にある場合、モディファイオール機能はまた、キーフレームをその位置でエフェクトを加えます。ワークバッファーへの修正は、ボタンを押すか、ノブを回すか、またはキーパッドで値を入力して行われます。

2 つの異なるタイプのモディファイオール機能が使用可能です。

- **Modify All Relative** 操作は、それぞれ変更されたパラメーターで、時間カーソルの現在値と現ワークバッファー値の間の差を計算します。この差は、エフェクトで影響を受けた全てのキーフレームに適用されます。例えば、30 度の色相の変更は、その量だけ異なる色相をシフトし、同一の色相へと変更しません。この機能は、メインパネルのエフェクトエディットサブパネルにある **Mod/MdAll** ボタンをダブルプレスし、実行されます。
- **Modify All Absolute** 操作は、エフェクトで影響された全てのキーフレームを、ワークバッファーで変更された各パラメーターの現在値で置き換えます。例えば、赤にするために色相が 30 度変更される場合、他のキーフレームで異なる色相が、30 度のシフトではなく、赤に変更されます。厳密な差ではなく値という結果になります。この機能は、タイムラインエディットメニューの **Mod All Absolute** ボタンに触れ、実行されます。

モード変更は常に絶対的です。機能をオンにすると、影響を受ける全てのキーフレームでオンとなり、機能オフでトグルオンしません。

モディファイオール操作を行うには

1. 修正により影響するエフェクトの編集レベルをデリゲートします。

2. 時間カーソルを、操作のベースラインとして使用を希望するエフェクトの位置に移動します。
3. ボタンを押すか、ノブを回すか、またはキーパッドで値を入力して、希望するパラメーターを変更します。
4. ご希望に応じ、相対的または絶対的なモディファイ操作を行います。
 - ・ 相対的な変更を行うには、メインパネル上のエフェクトエディットサブパネルで **Mod/MdAll** ボタンをダブルプレスします。修正されたパラメーターの相対的な変更が、エフェクト中の影響を受けた全てのキーフレームに適用されます。
 - ・ 絶対的な修正を行うには、**Timeline、Edit、Mod All Absolute** ボタンに触れ、タイムラインエディットメニューにアクセスします。ワークバッファーで修正されたパラメーターの絶対値は、エフェクトで影響された全てのキーフレームに適用されます。

ラーン修正

各 E-MEM レジスターには、キーフレームデータと共にヘッダー情報が含まれます。このヘッダー情報はエフェクト全体に適用され、キーフレームを組むことはできません。レジスターのヘッダー情報には下記が含まれます。

- ・ E-MEM イネーブルグループボタン選択（オートリコール用）
- ・ エフェクトディゾルブの状態（オンまたはオフ）
- ・ エフェクトディゾルブの速度（秒、フレーム、フィールド）
- ・ DPM エフェクト番号

標準様式で (**Insert、Mod、Mod All**) エフェクトが編集される際、キーフレームデータのみが影響されます。ヘッダー情報は変更されません。標準の **Learn** 操作では、全ての既存のキーフレームデータは単一のキーフレームで書き換えられ、新しいヘッダー情報が保存されます。

リリース 10.1 はラーン修正をサポートし、キーフレームデータを変更せず、E-MEM レジスターのヘッダー情報をアップグレードするのに使用可能です。この機能をご利用になるには、希望するヘッダー情報の状態を選択し、**Learn、Mod** を押します。下にいくつかの例が示されています。

オートリコールと結合する使用可能グループを変更するには：

Auto Recall ボタンがオンとなるよう押し、希望するレベルのグループ用のマスター E-MEM イネーブルボタンを選択してから、**Learn、Mod** を押します。

現エフェクトのエフェクトディゾルブの速度を変更するには：

Effect Dis ボタンをオンとなるよう押し、**Trans Rate**、(秒、フレーム及びフィールドをタイプします)、**Enter**、**Learn**、**Mod** と押します。

DPM エフェクト番号を変更するには：

外部 DPM の異なるエフェクトを選択してから、**Learn**、**Mod** と押します。

パスコントロールの編集

パスコントロールは、キーフレームを通してどう補間が行われるかを決定します。パスホールドに加えて、S- リニア、リニア及びカーブパスがサポートされています。こうしたパスの種類で、エフェクトの優れたダイナミクス制御が可能です。詳しくは [116 ページのパスの制御](#) をご参照下さい。

エフェクトでパスコントロールの値を変更するには：

1. 変更を希望するエフェクトの位置へ移動します。
2. パス タイプメニュー (**E-MEM**、**Path** または **Timeline**、**Path**) へ行き、希望するレベル、サブレベル及びグループをデリゲートします。[図 142](#) では M/E1 のキーヤー 1 のキーヤーワイプが、パスコントロールの編集用に選択されています。

図 142. インターポレーションパスメニュー



- 希望するパスの種類 (**S-Linear**、**Linear** または **Curve**) を選択します。**Curve** が選択される場合、**Tension**、**Continuity** 及び **Bias** の値を変更するために、ソフトノブまたはデータパッドを使用可能です。
- Insert** か **Modify**、または **Learn** を伴うエフェクトのキーフレームに新しい値を加えます。現ワークバッファの値がエフェクト実行中に書き換えられるため、キーフレームを変更する必要があります。
- エフェクトを実行し、変更を確認します。

一般的なカーブのヒント

カーブパスタイプのテンション、コンティニューイティ及びバイアスコントロールの調整は、まるでゲームの様に思われることがありますが、希望するエフェクトをタイミングよく組み立てるのに役立つ、一般的なヒントをご紹介します。

- ・ 負方向のテンションは (-1.0 まで) 大きく緩やかなカーブを作成
- ・ +1.0 のコンティニューイティは、S-リニアの動きと同じです
- ・ 正方向のコンティニューイティは、+2.0 の値で大きい弾みを与えます
- ・ 正方向のバイアスでは、キーフレームの後でカーブが発生します
- ・ 負方向のバイアスでは、キーフレームの前でカーブが発生します

パス値のカット及び貼り付け

編集中にカーブ値がどのように変化する可能性があるかを認識しておく
と、編集されたエフェクトのパスの上手な微調整に役立ちます。

- ・ クリップボードへ / からキーフレームがカット及び貼り付けされる
際、パスの種類(カーブ、リニア、S- リニア)は 各キーフレーム用に
保存されます
- ・ 1 ブロックのカーブパス キーフレームがカット及び貼り付けられる
際、そのブロックの最初と最後のキーフレームに Tension = 1.0、
Continuity = 0.0 及び Bias = 0.0 という値が与えられます。カーブパス
は正確な計算のために 3 つのキーフレームを必要とするため、これは
パスを隣接のパス設定と組み合わせるのに役立ちます。計算のため必
要な隣接するキーフレームが存在するので、隣接のマークされたブ
ロックの中間のカーブパスキーフレームは、元の値を保存します
- ・ カーブパスの種類を伴う単一キーフレームのカット及びコピーは、最
初と最後のキーフレームと同じ扱いとなるため、このキーフレームに
は Tension = 1.0、Continuity = 0.0 及び Bias = 0.0 の値が与えられます
- ・ エフェクトの中間にカーブパスを伴うキーフレームを貼り付ける場合
は、テンション値を 0.0 にリセットします

スムーズパスウィンドアップの制御

カーブ付きのトランスフォームパスを伴うエフェクトは、その動きが開
始または終止する際、反対の方向へわずかに戻ることがあります。この
「ウィンドアップ」はカーブパス制御の特徴で、新しいエフェクトキー
フレームに適用されるファクトリーディフォルトのパスのタイプです。正
しい補間のためにカーブは 3 つのキーフレームを必要とするため、前の(
または次の)キーフレーム用の値が、次の(または前の)キーフレームを
通るパスに影響します。

動きがウィンドアップなしで開始及び終止されるようにエフェクトを変
更するには、いくつかの方法があります。

- ・ キーフレーム上のパスタイプを S- リニアに変更
- ・ カーブパステンションの値を、キーフレームで 100 に設定
- ・ パスコントロールメニューのホールドを前のキーフレームの機能に設
定

エフェクトでのソースホールド

E-MEM のリコール及びエフェクトの実行中、ソースが変更するようプログラムできます。エフェクト作成の際使用された特定のソースでなく、現在選択中のソースでエフェクトが実行されるようにデザインされることがあり、時にこれは都合が悪い場合があります。エフェクトがリコールされる際ソースの変更を防ぐために、ホールドはソースホールドメニューでエフェクトにプログラム可能です。このホールドの形式はキーフレーム可能で、従ってエフェクトの特定部分に適用できます。

新しいエフェクトでソースホールドを設定するには

1. ソースホールドメニュー (E-MEM、Source Holds) へ行きます。
2. メニューのラベル付きボタンに触れて、ホールドを希望するバスを選択して、緑のインジケーターが点灯するようにします (図 143)。

図 143. ソースホールドメニュー



3. Kalypso メインパネルの E-MEM サブパネルの **Learn** を押してから、その 1 つのキーフレームでソースホールドを伴う新しいエフェクトを作成するために、バンク及びレジスター番号を押します。

ソースホールドはワークバッファのパラメーターのため、ソースホールドメニューでオフ状態でない限り、挿入されるに依り他のキーフレームに反映されます。エフェクトがリコールの際、既存のソースが変更さ

れないようエフェクトをソースホールドで開始し、次に残りのエフェクトの実行中にソース変更の使用を可能にするよう、オフにしてもよいでしょう。

既存のエフェクトでソースホールドを設定するには

1. ソースホールドを加えることを希望するエフェクトのキーフレーム上にカーソルを配置します。
2. ソースホールドメニューでラベルの付いたボタンに触れて、ホールドを希望するバスを選択し、緑のインジケーターが点灯するようにします。
3. ソースホールドをエフェクトに加えるために、**Modify** または **Insert** を押します。

ソースホールドはそのキーフレームにのみ適用され、選択されたバスで前回選択されたソースは、ソースホールドのない次のキーフレームに直面するまで、そのキーフレームでホールドされることを意味します。

エフェクトの再使用

E-MEM エフェクトは、後で使用できるよう組み立てて保存できます。Kalypso システムの操作環境が、どうエフェクトがロードされ、実行されるかに影響するかを理解することが重要です。エフェクトが実行される環境を配慮せずに、特定のエフェクトを単にリコールしても、そのエフェクトが組み立てたときと同じ内容になることは保証できません。しかし、エフェクト用の Kalypso システム環境がコンパティブルである際、エフェクトの内容は毎回全く同じになります。

エフェクトを再使用する際、Kalypso の環境で配慮すべき最も重要な点の 1 つが、スイートプレファレンスです。特にソースパッチング及び E-MEM Prefs に互換性がある必要があります。他の Suite Prefs は、スイッチャーの働きを制御しますが、E-MEM の互換性には影響を及ぼしません。

ソースパッチングは、ソースで設備特有の相違を解決するメカニズムです。先在のソースパッチ設定の Suite Pref ファイルをロードすると、必ずしも デザイン通りにエフェクトが実行されません。ソースは各設備で異なる物理的なソース定義を補正するよう、パッチングする必要があります。例えば、リプレイ VTR はあるトラックでソース 12 を再生する一方、別トラックでソース 27 を再生場合があります。エフェクトがロジカルソース 12 でリプレイ VTR を予期するよう組み立てられる場合、ロジカルソース 12 は他のトラックで ソース 27 にパッチングされる必要があります。いったん再パッチングが全て完了すると、最初のトラックから保存されたエフェクトは、正しいソースを呼び出します。

E-MEM Prefs は、どの E-MEM レベルがスイッチャーの特定コンポーネントを制御するかをコントロールします。例えばある設備で、スタイルストアのチャンネル 2 が SS A グループに、別の設備では Misc 7 にアサインされる場合、元のエフェクトに Misc 7 が含まれなければ、エフェクトにチャンネル 2 が含まれない可能性があります。エフェクトのリコール及び実行には、M/E パーティションの境界とセカンダリーパーティションのマッピングも、どの M/E の E-MEM パネル（マスター E-MEM イネーブルグループ）が M/E パーティショニングを制御するかを決定するため、極めて重要です。

Suite Pref の設定に互換性があることを保証する最も簡単な方法は、エフェクトが組み立てる際に保存し、後で実行したいときにリロードすることで、こうすると必要な修正だけを行います（上述のソースパッチングのように）。一般的な方法の 1 つは、Suite Pref 及び User Pref ファイルも含め、特定の番組用の全てのエフェクトを共に Zip ディスクで保存してから、次回その番組で作業するときに全てをリロードすることです。User Prefs の設定は、エフェクトがどのように実行されるかを変更しますが、エフェクトが組み立てられた際のコントロールサーフェイスを再現するため、例えば、全てのソースボタンがご希望通り正確に配列されます。

他の Kalypso 環境でエフェクトをうまく再利用するために考慮すべき変数が、下記に挙げられています。

- 必要な全ての外部機器が使用可能（PDR XP VDR、GVEous、PBus 機器、GPI 出力など）
- PDR XP または他の DDR で正しいクリップがロードされている
- 正しい静止画及びクリップが、Kalypso のスタイルストアでキャッシュされている
- マルチシートモードで操作中の場合、各シートでロジカル機器を正しく獲得して、シートをエフェクト共有用に設定する必要があります。また、十分なリソースがシートで使用可能でなければなりません。リソースが獲得できない場合、それらのエフェクト部分は、黙って無視されます。エフェクトをロードした後、リソースが獲得できない場合は、エフェクトをリロードする必要があります
- ルーターインターフェイスをご使用の場合、ルーターソース及びデスティネーションは正確に定義され、また使用可能であり、必要な R-MEM がロードされている必要があります

バックグラウンドマット

バックグラウンドのマットジェネレーターは、色、ウォッシュ及びテクスチャーを作成します。例えばキー用のバックグラウンドで使用できます。

バックグラウンドマットは、キーヤーで使用可能なワイプパターンジェネレーター、ワイプマット及びユーティリティビデオをワイプソースとして使用できません。その代わりに、バックグラウンドマットは、1 つの

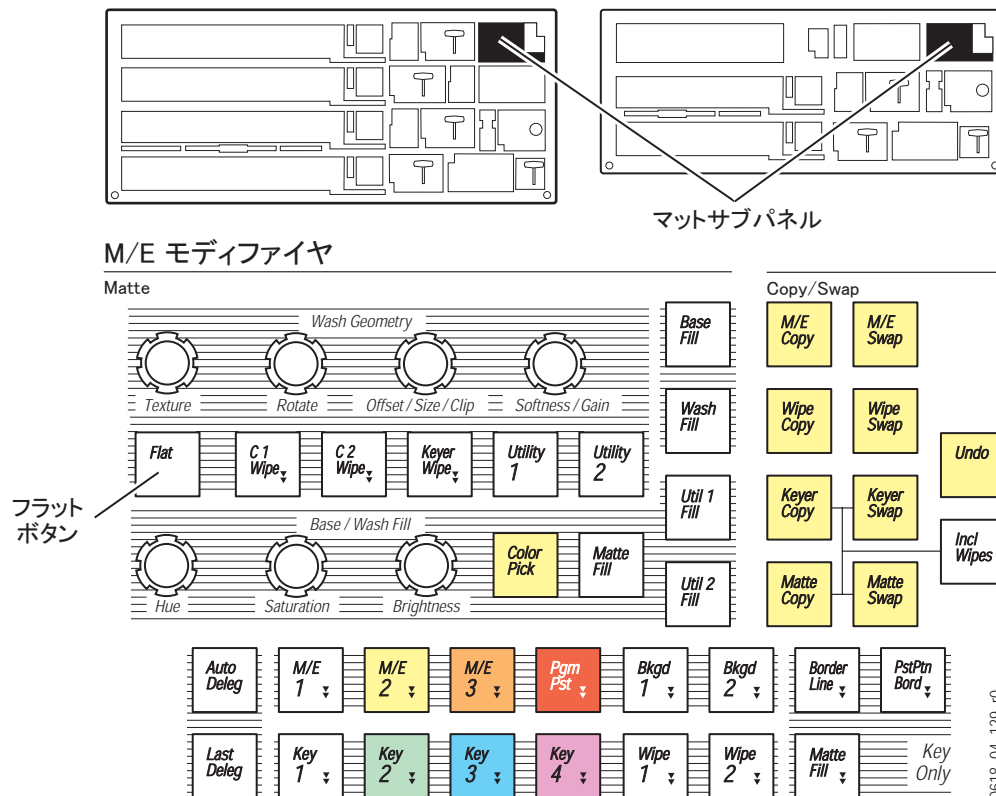
直線を作成する専用のワイプジェネレーターを使用します。しかしこの線は、他のマットで使用できないテクスチャーを含み、多様な外観を作成するために操作できます。

バックグラウンドマットのコントロールは、メインパネル（マットサブパネル）及びマットメニューから使用可能で、これで追加されたバックグラウンドのテクスチャーパラメーターのコントロールが可能です。

マットパネルコントロール

1. 任意のメインパネルバンクのバックグラウンドバスで **Bg 1** ソースを選択します(デフォルトのレイアウトでは、右端の選択ボタンです)。マットサブパネルは、そのマットジェネレーターを制御するよう自動的にデリゲートされます。
2. 必要な場合は、プレビューモニターでマットが見えるように、プレビューサブパネルでそのバンクを選択します。
3. マットサブパネルの **Flat** を押します。これでフラットな単一のマット色が選択されます(図 144)。後続の全マットコントロールは、このサブパネルに配置されています。

図 144. マットサブパネル



4. マットを希望する色にするために、**Hue**、**Saturation** 及び **Brightness** ノブを調整します。これで、マットのベースフィルカラーが調整されます。
5. **Keyer Wipe** ボタンを押し、ベースフィル及びウォッシュフィルの両方を含むウォッシュマットの種類を選択します。**Keyer Wipe** ボタンが点灯し、ウォッシュが選択されたことを示します(しかし、バックグラウンドマットは、キーヤーワイプパターンジェネレーターを使用していません)。**C1 Wipe** または **C2 Wipe** ボタンを押すと、ウォッシュマットの種類も選択され、**Keyer Wipe** ボタンが点灯されます。

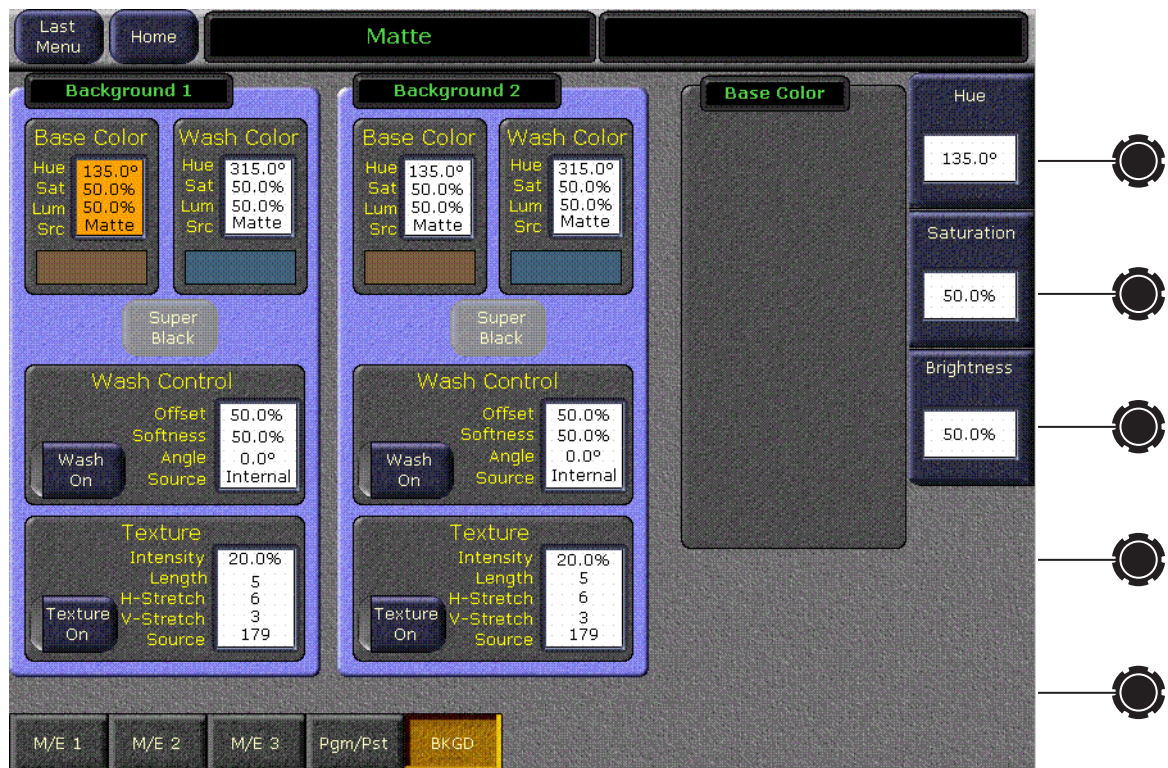
6. **Wash Fill** を押し、マットサブパネルコントロールをウォッシュフィルにデリゲートし、色の対比を作成するために **Hue**、**Saturation** 及び **Brightness** ノブを調整します。変更しているにもかかわらず1色のみのマットフィルカラーしか見えない場合は、画面に見える2色間のエッジが見えるよう、**Offset** かつ/または **Softness** ノブで調整し、ウォッシュフィルカラーを調整します。
7. エッジの角度を変更するためには、**Rotation** ノブを調整します。
8. **Texture** ノブを調整し、エッジに加えられたパターンの量を調整します(マットメニューでは更に多くのテクスチャーコントロールが使用可能です)。

マットメニューコントロール

マットメニューのコントロールの大半は、マットサブパネルのコントロールと同様です。

1. マットサブパネルの **Bkgd 1** または **Bkgd 2** ボタンをダブルプレスし、マットメニューへ行きます。
2. まだ選択されていない場合は、希望するバックグラウンド (1 または 2) の **Base Color** データパッドに触れます。ベースフィルカラーの **Hue**、**Saturation** 及び **Brightness** を調整するために、3つのソフトノブを使用します(図 145)。

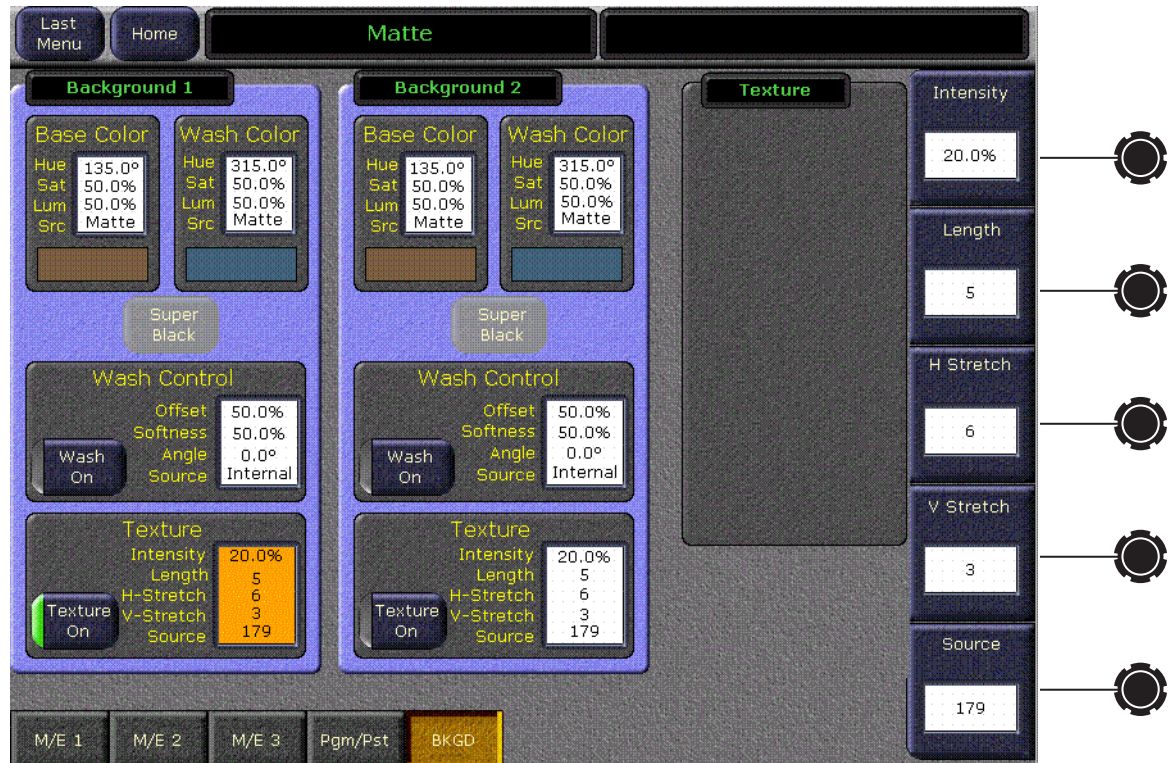
図 145. マットメニュー、ベースカラーを選択



3. ウォッシュマットを作成するために、下の **Wash On** ボタンが点灯するように触れます。
4. **Wash Control** データパッドに触れ、**Offset**、**Softness** 及び **Rotate** ソフトノブコントロールを表示させます。必要に応じ、画面上でウォッシュのエッジが見えるように、**Offset** 及び **Softness** ノブを調節します。**Rotate** ボタンをオンにしてから、**Rotate** ソフトノブを使用して、エッジの角度の調整も可能です。
5. **Wash Color** データパッドに触れ、右のソフトノブがウォッシュフィルカラーの **Hue**、**Saturation** 及び **Brightness** を調整できるようデリゲートされます。

6. **Texture** データパッドに触れ、多様なテクスチャノブコントロールを起動します。テクスチャは、**Texture On** ボタンでトグルオン/オフと切り替えることが可能です (図 146)。

図 146. マットメニュー、テクスチャを選択



- **Intensity** は、加えられたテクスチャーの量を制御します。(これもマットサブパネル **Texture** ノブで制御可能)
- **Length**、**H Stretch** 及び **V Stretch** は、エッジテクスチャーの特性を修正します
- **Source** は、テクスチャー作成のために使用されるシード値を選択します。テクスチャーはシード値に基づき、擬似ランダム番号ジェネレーターで生成されます。作成されたランダム番号は、多様なテクスチャーを形成するために繰り返されます。255 の異なるシード値が使用可能です
- テクスチャーの外観はそのシード値から予期できない一方、全テクスチャーのパラメーター値が E-MEM に保存されますので、そのレジスターをリコールすると正確に元のテクスチャーを再現します

全てのバックグラウンドのマットパラメーターは、キーフレーム可能であるため、複数のキーフレームを使用して、常に変化するバックグラウンドでエフェクトを組み立てることが可能です。

スプリットキー

あるソースのキーカット信号を、別のソースのキーフィル、またはビデオ信号と共に使用を希望する場合があります。例えば、マットフィルの文字を作成するキャラクタージェネレーターがあっても、文字をフィルするのに異なる信号の使用を希望する場合もあるでしょう。スプリットキーは、これを達成するのに使用されます。

Kalypso システムでは、デフォルトによりソース選択バスが キーフィル信号をタリーします。**Split Key** ボタンが押されたままの際、キーカット信号はタリーされます。

スプリットキーを実行するには：

1. 標準のキーを設定します。トランジションサブパネルのトランジションエレメントボタン **Key 1-4** のうち 1 つに触れ、スプリットキー用に使用を希望するフィル信号を含むキーバスで、ソースを選択します。
2. **Split Key** ソース選択モディファイヤ ボタンを押さえ、使用を希望するキーカット信号を含むソースの キーソース選択 ボタンに触れます。新しいキーカット信号は、それから選択された キーフィル信号と共に使用されます。

通常のキーを回復するには：

1. キーフィル信号でどのソースが使用されているかを確認します。
 - ・ スプリットキーのキーソース選択バスを確認し、どのソースが現在選択されているかを見ます。あるいは、
 - ・ 常に全てのキーカット信号のソースネームを表示する、M/E ステータスディスプレイを見ます
2. **Split Key** ソース選択モディファイヤボタンを押したまま、上記で識別されたキーフィル信号のソース ボタンに触れます。それでそのソース用の元のキーカット信号は、そのキーで使用されます。

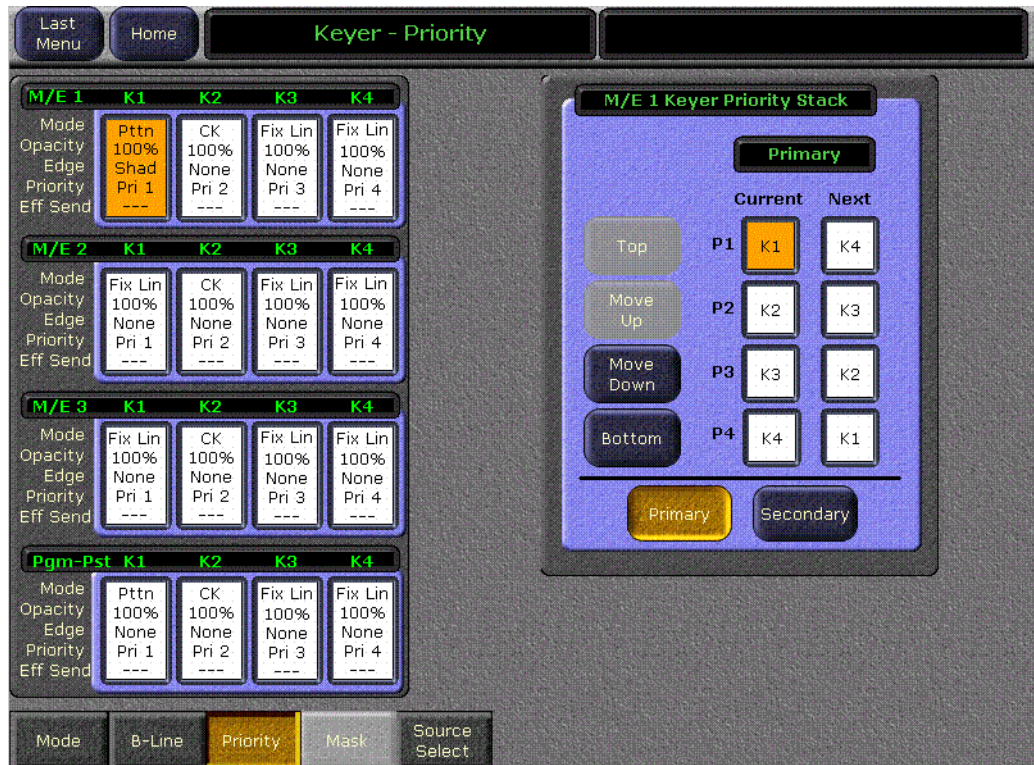
キーヤープライオリティ (優先順位)

各バンクにキーヤーが2つのみのビデオスイッチャーは、キースタッキングを制御するため、簡単なキーオーバー、キーアンダー装置を使用します。この場合、一方のキーのみ他方の上に配置可能です。Kalypso システムには各バンクに4つのキーヤーが装備されるため、複雑なスタッキングが可能です。キープライオリティを使用し、キーは他のキーの間に配置可能です。

現キープライオリティを変更するには：

1. **Keyer** メニューパネルボタンを押して、キーヤープライオリティメニューへ行き、**Priority** カテゴリー選択ボタンに触れます (図 147)。

図 147. キープライオリティメニュー、カレントスタックを選択



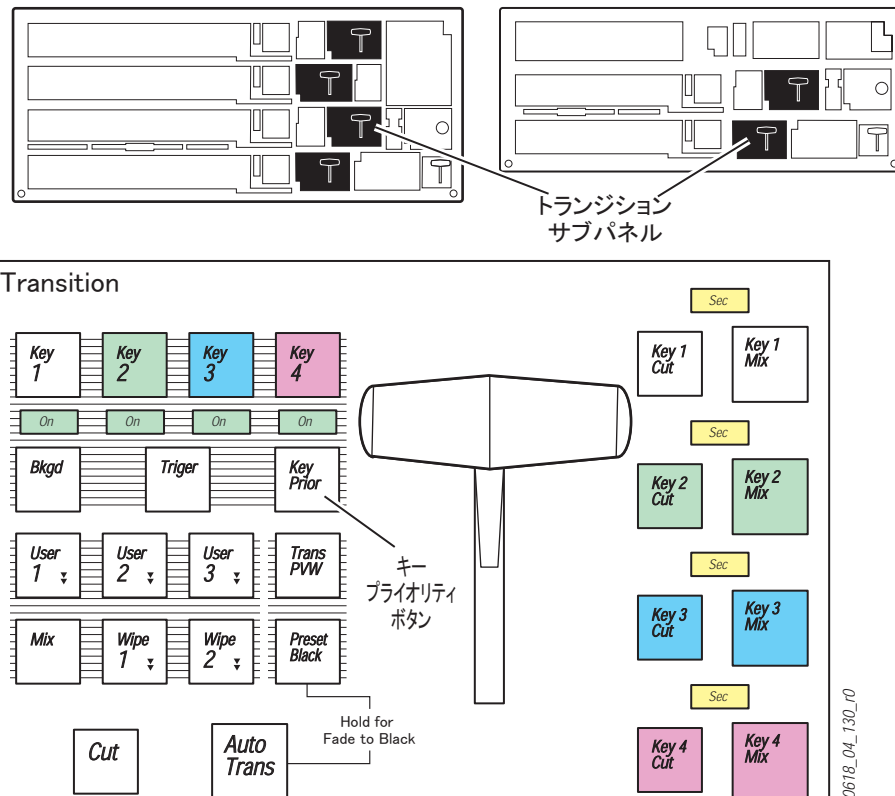
2. まだ設定されていない場合、希望するキーをオンにし、プログラムモニターを観察しながら、重なるように配列します。これでキープライオリティでの変更が確認できます。デモンストレーションの目的で、4つのプリセットパターンキーを使用できます。
3. カレント列のスタックで移動を希望するキーヤーを選択してから、ご希望の位置にキーを配置するため、左側の **Top**、**Move Up**、**Move Down** 及び **Bottom** ボタンを使用します。キープライオリティの順序は、カットで即時的に変更されます。

異なるキープライオリティ間でトランジションするには：

キープライオリティトランジションは、現在及び次のプライオリティスタックを使用します。トランジションは、2つのスタック間で発生します。

1. トランジションサブパネルの **Key Prior** トランジションエレメントボタンを押します。

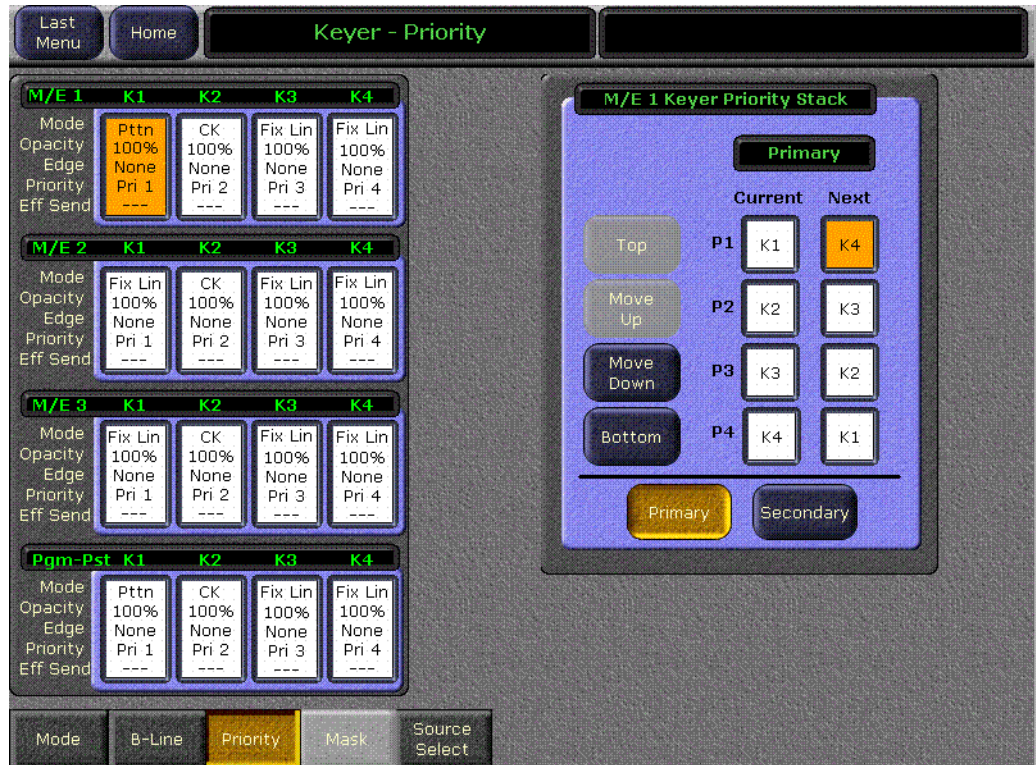
図 148. トランジションサブパネル



2. まだ設定されていない場合は希望するキーをオンにし、プログラムモニターを観察しながら、重なるように配列します。これで、キープライオリティでの変更が確認できます。デモンストレーションの目的で、4つのプリセットパターンキーを使用できます。
3. プレビューサブパネルで、プレビュー用のバンクをデリゲートします。トランジションの最終結果が見られます(次のプライオリティ)。
4. **Keyer** メニューパネルボタンを押してキープライオリティメニューへ行き、次に **Priority** カテゴリー選択ボタンに触れます。
5. メニュー中の現スタックは、現在出力されているものに自動的に設定されます。201 ページの解説の通り、ご希望によりカレントプライオリティスタックの順序を変更できます。

6. ネクスト列のキーヤーを選択して、**Top**、**Move Up**、**Move Down** 及び **Bottom** ボタンを使用し、ネクストプライオリティスタックの順序を設定します (図 149)。プレビューモニターで新しいスタックが見られます。

図 149. キーヤープライオリティメニュー、次のスタックを選択



7. トランジションサブパネルの **Mix**、**Wipe 1** または **Wipe 2** ボタンを使用し、トランジションの種類を選択します。ワイプを選択の場合は、ワイプメニューへ行きます。**Wipe** ボタンのうち1つをダブルプレスしてから、パターン及びワイプと併用するモディファイヤボタンを選択します。
8. レバーアームを動かすか、またはトランジションサブパネルの **Auto Trans** ボタンを押して、キープライオリティトランジションを実行します。トランジションは、プログラムモニターで表示されます。

クロマキー操作に関する注記

はじめに

Kalypso システムは、強力なコントロールを備えたクロマキーヤーを装備しています。これらのコントロールにより、困難な素材（細い毛、煙、透明な被写体など）をうまくキーイングするために微調整し、また不完全なクロマキーセットの彩色や明暗から生じる問題が解決可能です。Kalypso のクロマキーには、マニュアル調整の必要なしで大半の状況下で優れたクロマキーを作成可能な、オートセットアップ機能も備わっています。

クロマキーコントロールをよりよく理解する上で役立つバックグラウンド情報については、[87 ページのクロマキー](#)をご参照下さい。ここでは、オートセットアップ機能を使用してのクロマキー設定及びキーヤーメニューのマニュアルコントロールの使用方法を詳細にわたり解説します。

オート セット アップ

ほとんどのクロマキーを設定する最初の手順は、オートセットアップの使用です。オートセットアップで、クロマキーを成し遂げるための最初の手順が自動化されます。オートセットアップは下記の通り実行されます。

- ・ 1 次抑制の色相及び輝度を計算
- ・ 1 次抑制の選択率及びクロマをデフォルトに設定
- ・ クリップローを計算し、クリップハイをデフォルトに設定
- ・ 全 2 次抑制値が 1 次抑制値を複製しても、2 次抑制をオフに設定
- ・ 正確なバックギングカラーサンプルを可能にするため、不透明度を 100 %に一時的に変更してから、元の設定に戻る
- ・ キー位置及びサイズ値をデフォルトに設定 (0)

2 つの異なるオートセットアップ アルゴリズムが使用可能で、1 つは撮影状態がよく、明るいセット用 (**Reshape** オフ) で、もう一つは困難なセット用 (**Reshape** オン) です。個々の状況により、オートセットアップの使用後に更にマニュアル調整が必要な場合もあります。

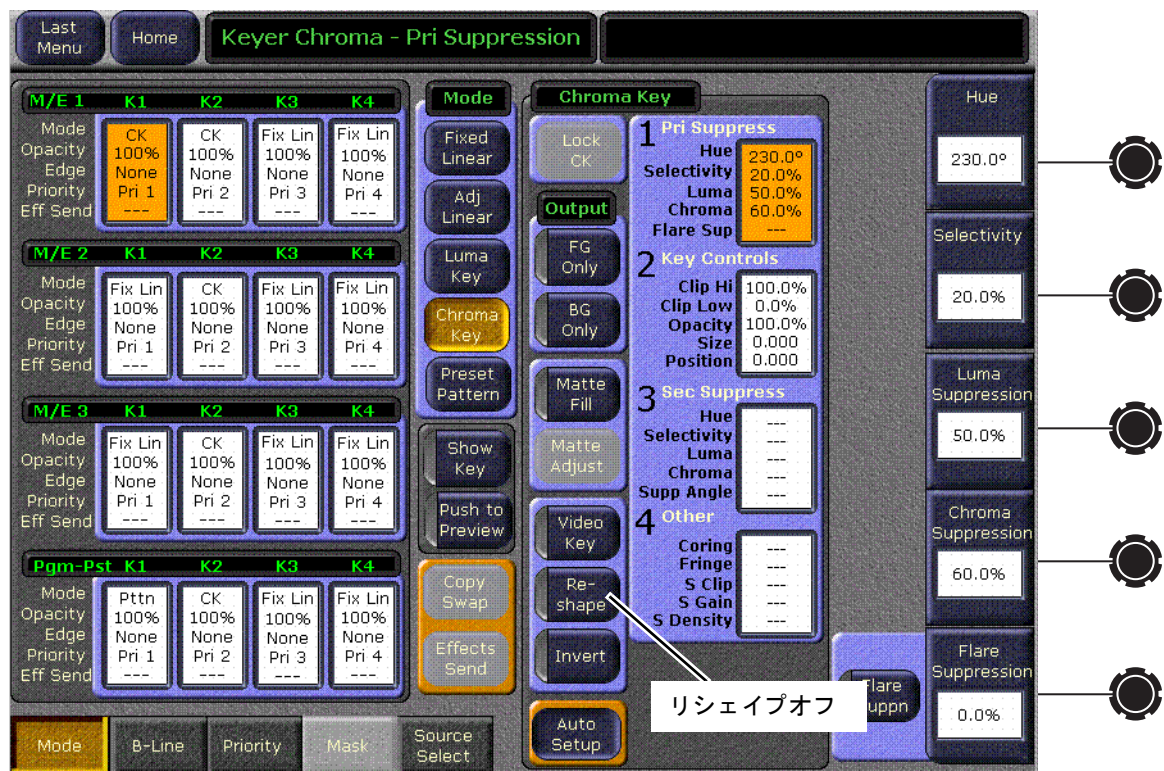
オートセットアップが初期化された後、**Auto Setup** ボタンを再び押して解除できますが、クロマキーは強制のデフォルトを保持します。

オートセットアップを使用してクロマキーするには：

1. 使用するキーヤーをデリゲートするために、M/E のトランジションボタン **Key 1-4** のうち 1 つを押します。

2. 選択されたキーヤーのキーバスで、クロマキーバックグカラーを含むクロマキーソースを選択します。
3. 必要な場合（ソースメモリーが自動的にキータイプを選択することがあります）キーヤーサブパネルのキータイプで **Chroma** を選択します。
4. A バスでクロマキーソースのバックグカラーを置き換えるのに使用されるソースを選択します。
5. キーヤーメニューへ行き（キーヤーサブパネルのそのキーヤー用の **Keyer 1-4** ボタンをダブルプレス）、ご使用中のキーヤーで **Reshape** がオフであることを確認します（図 150）。

図 150. キーヤーメニュー、クロマキーリシェイプがオフ



6. メインパネルの **Auto Setup** ボタンに触れます。その M/E のプレビューに、カーソルがインポーズされたクロマキーソースを表示します。カーソルは実際 16 x 16 ピクセルのボックスを表します。
7. バックグカラーにカーソルが配置されるよう、ジョイスティックを使用します。バックグカラーの抑制を最適化するために、比較的暗い部分を選択します。
8. ジョイスティックのトップボタンに触れます。クロマキーは カーソルボックスに選択された色の平均を用いて、自動的に設定されます。**Reshape** がオフであったため、キーの細かいエッジは保存されます。

9. このクロマキーが満足のいく結果なら、これで完了です。撮影状態、明暗などの調子が原因で結果が思わしくない場合は、クロマキーを手動調整するか、リシェイプと共にオートセットアップを使用するか決める必要があります。
 - ・ マニュアル調整で細かいエッジの保存が可能です ([206 ページのマニュアルクロマキー調整](#) をご参照下さい)。特に透明部分に問題がある場合 (髪、煙など)、2 次抑制コントロールが役立ちます ([211 ページ](#) をご参照下さい)。
 - ・ リシェイプを伴うオートセットアップは、ハードなエッジでクロマキーを生成しますが、幅広い撮影状態に対応します (下記参照)。

リシェイプを伴うオートセットアップを使用しクロマキーするには :

セットの明るさが均一でない、または他の問題がある場合、問題を解決するためにリシェイプが使用可能です。時間が許す場合、更により方法としては、バックギンカラーを均一にするためセットの明暗を調整することです。これでキーが改善され、リシェイプは不必要となることがあります。

1. リシェイプの必要があると決めた場合、上述のオートセットアップの手順に従いますが、[手順 5](#) でキーヤーメニューの **Reshape** に触れオンにします (緑のインジケーターが点灯)。バックギンカラー部分を選択し、ジョイスティックのトップボタンに触れた後、セットバリエーションに対処できる、より粗い値でクロマキーが設定されます。
2. このクロマキーが満足のいく結果なら、これで完了です。まだ不満がある場合は、マニュアル調整でクロマキーを微調整可能です。

マニュアルクロマキー調整

色相のオートセットアップ で適したクロマキーを生成できない場合、キー調整のためにキーヤーメニューで更なるコントロールが使用可能です。クロマキーのマニュアル設定は、必要に応じて十分なディテールと色の忠実さを可能にする妥協点の、ベストなセットを選択することで構成されます。このメニューを使用する間、モニターでクロマキーを見る必要があります。クロマキー設定の際、ビデオスコープ及び波形モニターは大変便利です。設定中はフォーグラウンド、バックグラウンドかつ / またはコンポジットの特定部分に注意を集中する必要があります。確認する部分は、使用される個々のコントロールにより変わります。**FG Only** 及び **BG Only** ボタンは、外部からの画像情報を取り除くために使用可能で、コンポジット部分のみ見ることができます。

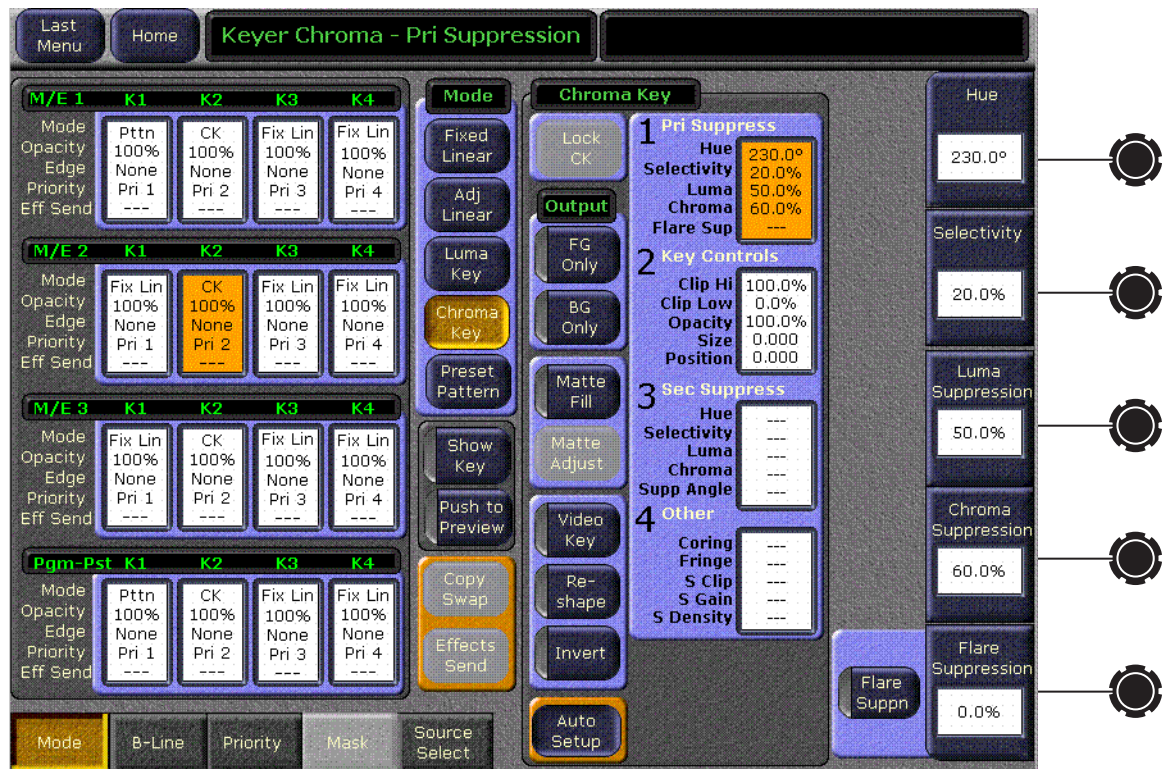
クロマキー設定の手順は、メニュー上に表示される番号の順番に従います。しかし、それぞれ個々のシーンにより必要条件が異なることがあります。前の手順に戻り、キーの最適化のために前の設定を再調整する必

要があるかもしれません。クロマキーコントロールが何をするか理解することで、個々の状況でどんな調整が必要かを決定する上で役に立ちます。

キーヤーメニュー及びデリゲートキーヤーへのアクセス

Keyer メニューパネルボタンに触れてから、**Mode** カテゴリー選択ボタンに触れ、キーヤークロマメニューにアクセスします。また、キーヤーズサブパネルの **Chr** ボタンをダブルプレスして、このメニューにアクセスすることもできます。画面左側で設定を希望するキーヤー をデリゲートしてから、**Chroma Key** モードボタンに触れます (図 151)。

図 151. キーヤークロマメニュー、一次抑制コントロール



一次カラーの抑制

一次抑制は、極めて重要なクロマキーパラメーターで、設定は最も簡単です。オートセットアップがこれを処理しますが、ご希望によりマニュアル調整を行うことが可能です。しかし、一次抑制が誤まって設定されると、他のコントロールでよいクロマキー を達成できなくなります。

一次抑制は、フォアグラウンドを見ながら設定する必要があります。理想的には、バックグカラーがベクトルスコープで小さい点として、波形表示では完全に平らな線として現れますが、セットの明暗やシャドウなどのため、このようなことは決して起きません。これはキー全体の外観のために、最良の抑制を選択する必要があることを意味します。

1. 必要な場合、第1段階の **Pri Suppress** データパッドに触れ、これらのコントロールを起動します([図 151](#))。

2. バックギングカラーを削除するために、色相、選択率、クロマ及び輝度一次抑制を調整します。
 - ・ **Hue** は、オートセットアップで正確に設定可能です。**Hue** は、フォアグラウンドシーンのバックギング部分の、一次色の中央に配置される必要があります。どこに **Luma** 及び **Chroma** の一次抑制が設定されるかにより、**Hue** の調整は画面で見えて分かる変更にならないことがあります。**Chroma** の抑制は 100% にプリセットし、**Luma** は 0% に設定するべきです。これで色相はバックギングカラー削除で調整可能です
 - ・ フォアグラウンド映像に抑制された色が存在する場合、**Selectivity** を増加する必要があるかもしれません。**Selectivity** は、抑制すべきでない色を含まず、できるだけ低く設定する必要があります。例えば、緑でキーイングする際、緑がかった黄色のシャツが抑制に影響を受けることがあるかもしれません。その場合、選択率を十分高くするよう調整し、その色を拒否します。高すぎる選択率は、ノイジーなキーの典型的な原因となります。フォアグラウンドの素材が動かない場合、選択率を上げる代わりに、フォースマスクの使用を考慮します
 - ・ **Chroma** の抑制は、オートセットアップで正確に設定可能です。調整するには、**Chroma** の抑制を増加し、ベクトルスコープ上のバックギングカラーの点が中央に近づくのを観察します。クロマがバックギング部分に存在するように、正確に中央に配置します。100% のクロマの抑制が、全てのクロマキーの抑制で正しい設定です。ここで、おそらくベクトルスコープの中央を通る線が見えるはずです。選択率を増すと、この線が弧をなすこととなります
 - ・ **FG Only** が選択されたバックギング部分でシェードが目に見える場合、または逆にシェードがバックグラウンド映像に影響を及ぼす場合、**Luma** の抑制調整が必要となるかもしれません。リシェイプがオンの際、一次 **Luma** の抑制が望ましいことはまずありません。調整するには、**Luma** の抑制を増加し、バックギングカラーがブラックに移動するのを観察します。バックギングカラーは、ブラックのみにします。このコントロールを増加しすぎると、クロマキーはハードでノイジーになります。不十分な場合は、バックグラウンドにハイライトが加えられることとなります。不完全な輝度の抑制は、必ずしも悪いわけではありません。バックグラウンドに加えられたハイライトは、バックギングウォールと一致し、自然な影を加え、その結果おそらく人工的な影を加える必要がなくなります
 - ・ 上述の全ての調整は後で再確認する必要がある場合があります
3. もう 1 つの潜在的なクロマキーのアーティファクトは、バックギングカラーまたはレンズフレアからの光の点が原因で、フォアグラウンド全体に起こるシェードです。**Flare Suppression** は、フォアグラウンド映像全体に少量の色を加え、点やフレアを削除します。通常は、フレアを中和させるには、バックギングカラーの 2% 未満が必要です。

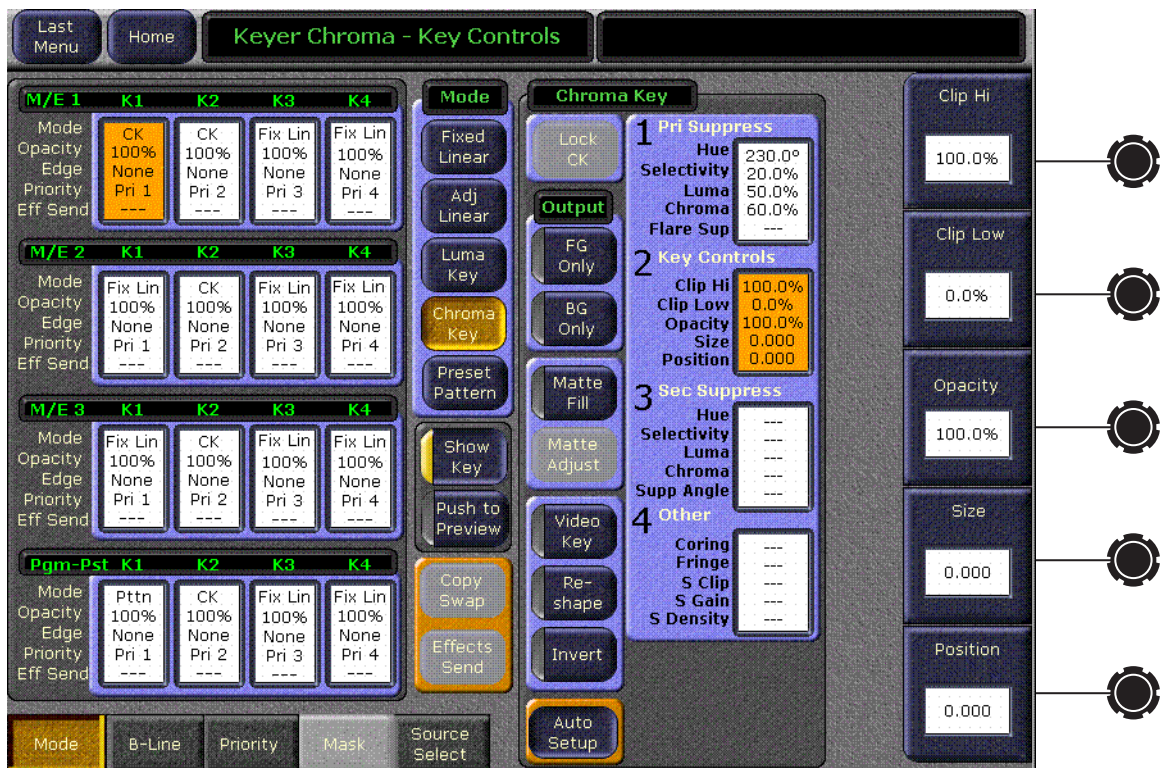
キーコントロール

Clip Hi 及び **Clip Low** を調整する目的は、バックグラウンド上に穴がきちんとカットされるようにするためです。フォアグラウンド全部分がバックグラウンドを見えなくする一方、バックグカラー全部分が完全なバックグラウンドである必要があります。こうする最も簡単な方法は、調整を行う間はキー信号を観察することです。

Clip Hi と **Clip Lo** の間の差が小さければ小さいほど、キーゲインは高くなります。ハイゲインは、透明と不透明の間のトランジションに内在するノイズを増量します。**Clip Hi** 及び **Clip Lo** の正しい設定は、順に不透明性と透明性をかろうじて達成するような設定です。

1. 第2段階の **Key Controls** データパッドに触れ、コントロールを起動します。これでキーヤークリップコントロールの手動調整が可能です。
2. キーヤーメニューの **Show Key** を選択し (図 152)、画像及び波形モニター上の M/E プレビュー出力を見ます。

図 152. キーコントロール



3. フォアグラウンドオブジェクトの全部分が白になるよう、Clip Hi を調整します。**Clip Hi** の設定が低すぎる場合 (時計方向に回しすぎ)、透明部分のほとんどが完全に不透明に強制され、キーがハードになり、バックグラウンドとフォアグラウンドの間のトランジション部分が暗くなります。

4. **Clip Low** はオートセットアップで正確に設定可能です。バックギングカラー全部分がブラックとなるよう **Clip Low** を調整します。**Clip Lo** の設定が高すぎる場合（反対時計方向に回しすぎ）、透明部分のほとんどが完全に透明に強制され、キーがハードになります。

注釈 クリップレベルを調整の際、フォアグラウンド素材のエッジ部分は、異なる色合いの灰色で表示される必要があると覚えておきましょう。灰色はクロマキーで望ましい透明部分を示します。

5. **Show Key** と通常モードのクロマ キーヤー (**FG Only** はオフ状態) で、最終結果を確認します。正しくない調整だと、ハードでノイジーなキーを作成する場合がありますのでご注意ください。
6. クロマキーがよく見えたら、これで完了です。暗いエッジが存在する場合、一次 **Luma** の抑制が過多であるか、**Clip Hi** または **Clip Low** が正しく設定されてない可能性があります。パラメーターを調整しても問題が解決されない場合、リシェイプ機能の起動を考慮します。

リシェイプ

リシェイプは、バックギングカラーにシェードのばらつきが存在する場合に有効です。更により方法は、時間が許す限りバックギングカラーを均一にするために、セットの明るさを調整することです。これでキーが改善され、リシェイプは不要となることがあります。リシェイプは目に付きやすいエッジのアーティファクトを伴い、よりハードに見えるキーを犠牲にして、バックギングカラー抑制を助けます。リシェイプの欠点は、ディテールの損失です。例えば、フォアグラウンドの煙や髪は、恐らく失われてしまいます。

1. **Reshape** ボタンに触れ、この機能を起動します。
2. 一次 **Luma** の抑制を 0 に設定します。
3. 上述の通りキーを微調整するために、必要であれば、これで **Clip Hi** 及び **Clip Low** のコントロールを再調整することができます。
4. **Reshape** がオンの際、キーエッジをクリーンアップするために、キーのリサイジング及びポジショニングも使用可能となります。
 - ・ **Size** はキー信号を狭め、フォアグラウンド素材の青または緑のエッジのほとんどを削除します
 - ・ **Position** はキー信号を左右に移動し、フォアグラウンドの片側だけのカラーエッジを削減するために使用します

二次カラーの抑制

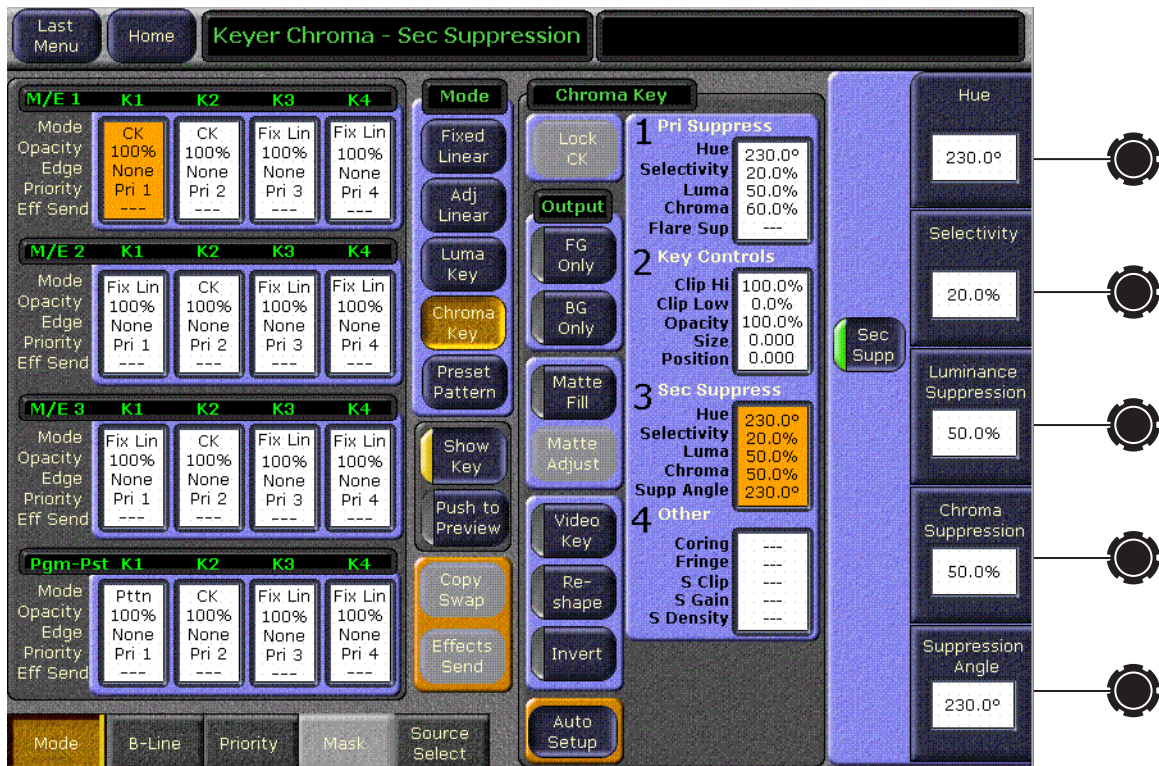
二次カラーの抑制は、透明部分の色（例：ガラスや煙）や、フォアグラウンド素材のエッジ近くの細かいディテール（例：髪）の改善を目的としています。こうした部分は、何らかのバックギングカラーを利用することが可能です。フォアグラウンド の色は、バックギングカラーにより部分的にのみ破損されるため、一次抑制をかなり下回る二次抑制が必要とな

ります。バックグランドカラーとフォアグラウンドカラーの混在があるため、二次抑制の色相及び方向（角度）は、一次抑制とは異なることになります。二次抑制が透明部分の色を矯正する一方、一次抑制はバックグランドカラーを削除します。

注釈 リシェイプが適用された場合、エッジディテールが二次カラー抑制を使用するのに十分残る見込みは、まずありません。

1. 第3段階の **Sec Suppress** データパッドに触れてから、**Sec Supp** ボタンに触れこの機能を起動します（図 153）。

図 153. 二次抑制コントロール



2. 透明部分が影響されてもフォアグラウンドの不透明部分は影響されないように、**Hue** 及び **Selectivity** の二次抑制を調整します。最終的な色相は、バックグランドカラー（一次抑制の色相）と破損されていないフォアグラウンドの色の中間色となります。

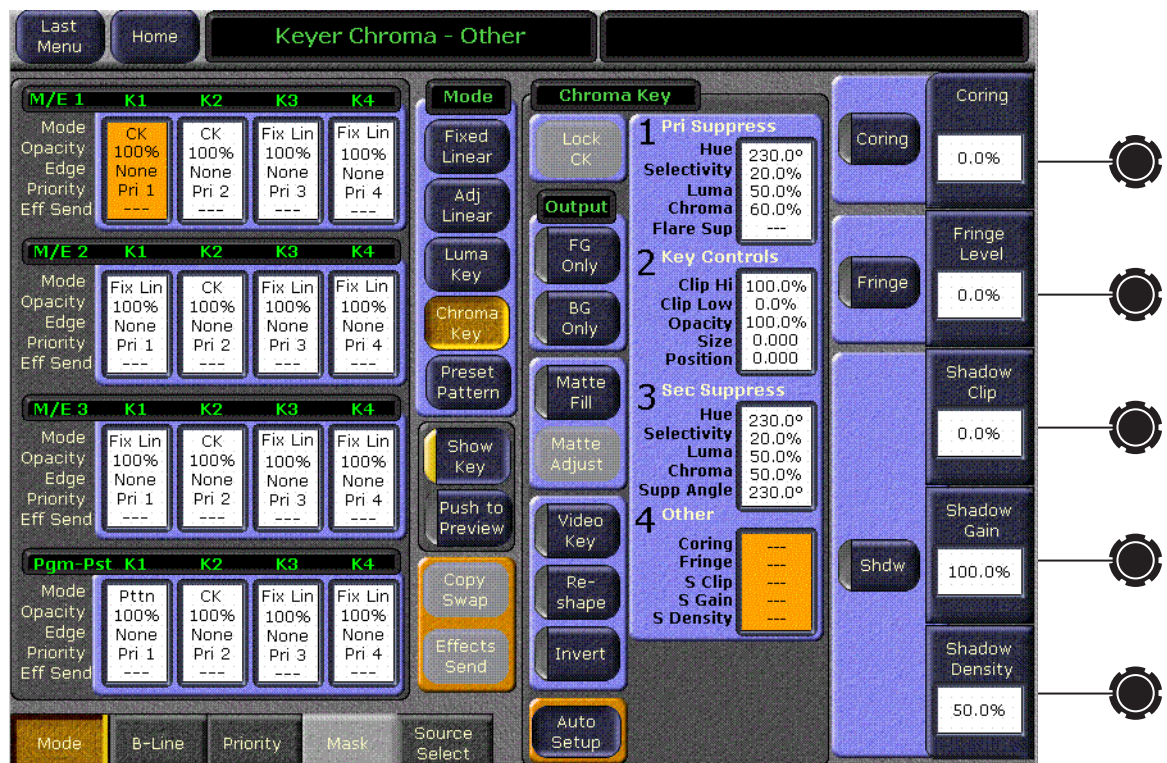
- ・ この調整を行う際、二次 **Chroma Suppression** を最大にし、二次 **Suppression Angle** が影響する部分で不自然な色を生成するようにすると便利です。これで二次抑制への変更がより明白となります
- ・ 選択率は、可能な限り幅広くする必要があります。フォアグラウンドの不透明部分の変更を避けられない場合、選択率を狭める（値を増加）必要があります

3. 二次 **Chroma** の抑制の変更がご希望の方向へ移動するよう、二次 **Angle** を調整します。透明部分をフォアグラウンド素材の不透明部分（破損されていない）への一致を試みます。
4. 破損（透明）部分と非破損（不透明）部分の間で最適な一致となるように、二次 **Chroma** の抑制を減少させます。二次抑制の角度とクロマ抑制の間の相互作用は、こうした調整を繰り返す必要があるかもしれません。
5. 透明及び不透明部分の明るさのバランスをとるために、二次 **Luma** の抑制を増加させます。
6. 最適な結果となるように、二次抑制の角度、クロマ抑制、及び輝度の抑制を繰り返します。

他のクロマキーコントロール

第4段階の **Other** データパッドに触れると、追加のクロマキーコントロールが使用可能です（[図 154](#)）。ラベルの付いたボタンに触れると、コアリング、フリンジ及びシャドウコントロールが個々に起動可能です。

図 154. 他のコントロール



Coring は、一次抑制後の輝度信号の全てのピクセルを、調整可能なスレッシュホールド以下に置き換えます。これで不完全な抑制により起こるノイズが削除されます。コアリングはあるキーを改善できる一方、容易

に過度に行われる可能性があります。ブラックのずっと上にあるコアリングスレシールドは、実際にフォアグラウンド素材の一部である暗い灰色部分に影響を及ぼし、その結果クロマキー合成が不自然に見えます。

Fringe は、二次抑制の調整の結果起こるフォアグラウンドの灰色部分で色を保存するのに使用されます。このコントロールは、二次抑制がオンのときのみアクティブ状態となります。

Shdw は、背景に落ちるシェードの制御を可能にします。**Shadow Clip** 及び **Shadow Gain** は、シェードを生成するフォアグラウンドの輝度部分の幅選択を可能にします。**Shadow Density** は、シェードの不透明性の制御であり、バックグラウンドにどのくらいのシェードが加えられるかを調整します。

パターンミックス

Kalypso システムは、複雑なワイプパターンジェネレーター (**Wipe 1** と **Wipe 2**) を組み合わせ、カスタマイズされた幅広いワイプの作成が可能です。

Wipe 1 でパターンミックスを作成するには :

1. トランジションサブパネルで **Wipe 1** ボタンをダブルプレスします。これで、次のトランジションタイプとして **Wipe 1** を選択し、また制御のためデリゲートされたワイプ 1 のワイプメニューを開きます。
2. C1 ジェネレーター枠の **Ptn** データパッドに触れ、表示されるパターンから 1 つ選択し、ワイプ 1 のパターンの使用を選択します。
3. W2 列のデリゲーションボタンに触れ、ワイプ 1 と異なる表示のパターンを選択し、ワイプ 2 のパターンを選択します。
4. Ptn データパッドの右側に配置された **Mix** データパッドに触れます。追加されたコントロールボタンがメニュー下部に現れます。
5. プレビューサブパネルでプレビュー用のバンクをデリゲートします。
6. トランジションサブパネルの **Trans PVW** ボタンに触れ、レバーアームを少し動かします。ワイプ 1 のパターンはプレビューで表示されます。
7. W1 列のデリゲーション ボタン に触れ、メニューがワイプ 1 のパターンジェネレーターを制御するようデリゲートします。
8. インジケーターが点灯するよう **Pattern Mix** ボタンに触れます。プレビューモニターがミックス 1 とミックス 2 のパターンの組み合わせを表示します。

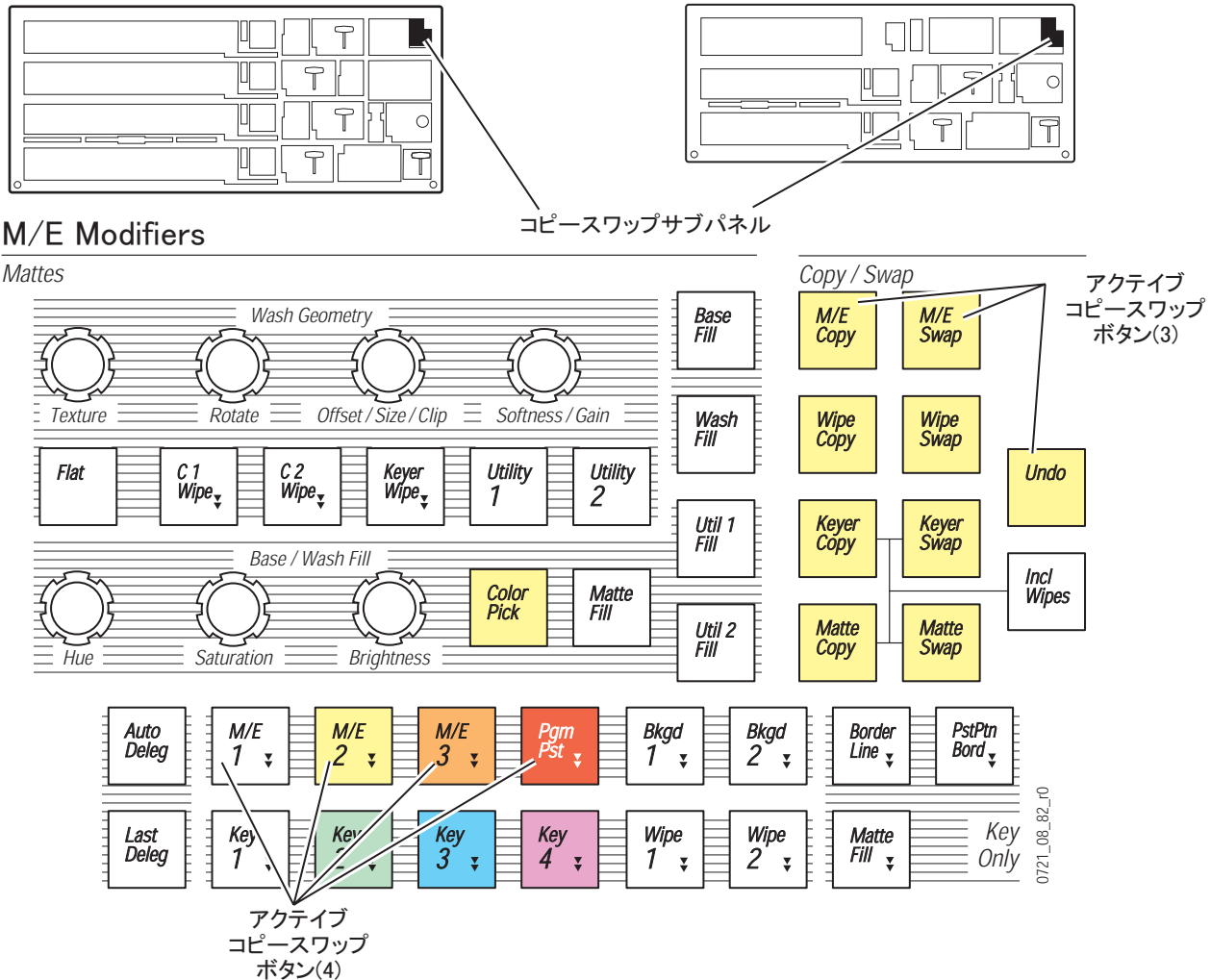
9. ミックスタイプボタン (**Mix**、**NAM +** 及び **NAM ミ**) でパターンミックスの種類を選択できます。NAM ボタンは、And または Or パターンミックス用に使用されます。
10. **Ratio** コントロールで、各ワイプパターンがミックスに助長する量を調整可能です。50% で各パターンが等しく助長します。25% では他のパターンが最終的なパターンに 25% のみ助長します。

M/E コピー / スワップ

コピー及びスワップ機能が、M/E で使用可能です。コピー及びスワップで、システムのある場所の設定を別の場所でも使用できます。例えば、あるエフェクトが M/E 1 で設定されても、M/E 2 を使用してオンエアする必要がある場合に有効です。M/E 1 の設定を M/E 2 に迅速にコピーしてオンエアに使用し、M/E 1 を別の目的で利用できます。M/E コピーまたはスワップが行われる際、全ての M/E 設定は転送されます。これには、現ソース選択とワイプ、キーヤー及びマットの全設定が含まれます。

M/E 設定をコピー及びスワップするには、Copy/Swap サブパネルを使用します(図 155)。

図 155. コピースワップサブパネル



M/E Copy または M/E Swap ボタンに触れると、コピー及びスワップ機能が起動されますが、マットサブパネルでデリゲーションボタンを使用して、操作が完了するまで実際には何も変更されません。

M/E をコピーするには :

1. M/E Copy を押します。
2. ソース M/E のマットデリゲーションボタンを押します。
3. デスティネーション M/E のマットデリゲーション ボタンを押します。

M/E をスワップするには：

1. **M/E Swap** を押します。
2. 最初に M/E のマットデリゲーションボタンを押します。
3. 別の M/E のマットデリゲーションボタンを押します。

取り消しボタン

コピー / スワップサブパネルの **Undo** ボタンは、実行されたコピーまたはスワップ操作を元に戻します。1 レベルのみの取り消しがサポートされています。例えば、**Undo** を 2 度押しても、M/E は最初に取り消しが実行された前の状態へは戻りません。

他のコピー及び貼り付け操作

メインパネル上に残るその他のコピー及びスワップボタンは、リリース 10.1 では非アクティブ状態です。しかし、他の操作においてコピー・スワップメニューは使用可能です。コピー・スワップメニューに関連する情報については、別の *Kalypso* リファレンスマニュアルをご参照下さい。

バスリンクング

概要

バスリンクングは、あるバスのソース選択で、別のバスのソースを変更します。スイート設定において、異なるバス間の 1 対 1 の関係確立を可能にします（コントローリングバスは、リンクバスに影響を及ぼす可能性があります）。いったんこのリンクが確立されると、コントローリングバスのそのソースを選択すると、リンクバスがそれに結合するソースを選択するように、コントローリングバスのソースはリンクバスのソースと結合することができます。

コントローリングバスの複数のソースは、単一のリンクバスソースと結合できるため、こうしたコントローリングバスソースのどれを選択しても、同じリンクバスソースが選択されます。また、コントローリングバスを選択してもリンクバスに全く影響しないよう、コントローリングバスソースに全く結合が存在しないようにすることも可能です。

2 つのバス間での全てのソース結合の収集は、リンクマッピング表を構成します。この表はコントローリングバスにあり、バスリンクがアクティブ状態の際、どのコマンドをコントローリングバスがリンクバスに送るかを決定します。リンクマッピング表は、別のバスにコピー可能で、複数のバスリンクを迅速に設定可能です。

例

バスリンクングの典型的な使用例は、ある M/E バスがソースの代用で、他での選択に従うようにすることです。例えば、特殊なカメラが一次利用者のフィードでのみ使用される場合、二次利用者のフィード用のリンクバスは、そのカメラがコントローリングバスで選択される度、ワイドショットを選択する可能性があります。

もう 1 つの例は、スタジオでのワイドショットを選択の際、フィードバックを防ぐことです。多くのスタジオセットにはモニターがあり、通常これらはプログラム出力が選択された状態で、スイッチャーの AUX バスからフィードされます。ワイドショットカメラが PGM-PST A バスで選択される際、カメラはモニターウォールを認め、ビデオフィードバックを生成することがあります。AUX バスで PGM-PST A を選択するワイドショットカメラを除く、全てのソース選択を結合することにより、これを防ぐことができます。ワイドショットのカメラソースは、それから番組に適した AUX バスの、別のグラフィックスソースに結合されます。

別の可能性として、シフトボタンを押さずに、32 を超えるソースへの即時的なアクセスを必要とする番組のために、PGM-PST A バスの延長として M/E 3A 列をプログラムできます。この場合、M/E 3A がコントローリングバスであり、PGM-PST A はリンクバスです。こうしたシナリオでの最も簡単なこれの設定方法は、1 対 1 でバスをリンクし、ソースをマッピングしてから、M/E 3A がシフトされるようシフトプレファレンスを設

定することです。更に別の方法は、M/E 3 A の各ソースを PGM-PST A の特定の選択ソースにマッピングすることです。他の M/E 3 のバスは、更に延長された選択のためにリンク可能です。第 3 の方法は、PGM-PST A の M/E 3 A を選択するために、M/E 3 A の全ソースをマッピングすることです。

バスリンクングメニュー

バスリンクメニューで、オペレーターはバスリンク及びソースアソシエーションを設定し、リンクを使用可能にできます。このメニューは、Daily Setups、Suite Prefs、Bus Linking によりアクセスできます ([図 156](#))。

図 156. バスリンクングメニュー



バスリンクングメニューには2つの枠があり、左側にはコントローリングバス枠、右側にはリンクバス枠があります。これらの枠のコントロールは、リンクされるバスを選択し、バス間のソースを対応付けるために使用されます。コントローリングバス枠は、現ソースアソシエーションを表示します。これらの枠の外にあるメニュー右側のコントロールも、ソースアソシエーションの作成及びバスリンクの管理のために使用可能です。

通常バスリンクメニューは、コントローリングバスの視点から操作されます。基本手順は、コントローリングバスの選択、リンクバスの選択、リンクを使用可能にし、コントローリングバスソースの選択、それからリンクバスソースの選択となります。詳しくは、[221 ページのソースアソシエーション](#)をご参照下さい。

バスピッカー

コントローリングバスまたはリンクバス枠上部のデータパッドに触れ、ポップアップバスピッカーを通じてバス選択が容易になります ([図 157](#))。

図 157. バスピッカーポップアップ



表示するバスの種類は (**M/E Buses** または **Aux Buses**)、メニュー下部のバスタイプボタンで選択されます。リンクバスが選択されたら、いかなるバスリンクも定義されないよう (**none**) を選択できます。有効なバスのみ表示されることになります。使用不可能なバス (他のバスと既にリンクされたもの) は、薄い灰色で表示されます。バスボタンに触れると、その枠のバスが選択されます。バスが選択されると、スクローリングリストで更新された情報を表示する前のバスリンクメニューに戻り ([219 ページ, 図 156](#))、新しく選択されたバスの現在の状況が表示されます。

バスは各枠で 1 つ選択し、コントローリングバス枠の **Link Enable** ボタンをオンにすることでリンクされます。リンクがアクティブ状態になるには、右下の角の **Inhibit All Links** ボタンがオフである必要があります。

バスリンクングの制限

- ・ スイッチドプレビュー、プライマリープレビュー、及びスタイルストア入力バスは、リンクバスとして構成できません。
- ・ DPM と結合した Aux バスは、コントローリングバスとして構成できませんが、リンクバスとして構成することができます。

ソースアソシエーション

コントローリングバス枠内でボタンを選択すると、デリゲートリンクバス枠はそのコントローリングソースにデリゲートされます (219 ページ, 図 156)。リンクバス枠内のボタンを選択すると、その新しいリンクバスソースは現在選択されたコントローリングバスソースに結合されます。**(none)** を選択すると、いずれのソースリンクも選択されません。完全なリンクマッピング表は、コントローリングバスリストで各ソースを選択してから、リンクバスリストで適切なソースを選択し作成されます。

右上の 2 つのソフトノブコントロールは、結合するソースを選択するのに使用できます。トップのノブは、コントローリングバス枠内のソースを選択し、2 つめのノブは、リンクバス枠内のソースを選択します。

Lock ボタンは、リンクバススクローリングリストの働きを変更します。**Lock** がオフの際、コントローリングバス枠内のソースを選択すると、リンクソースが枠内で見えるよう画面が移動されます。**Lock** がオンの際、コントローリングバスパネルでソースを選択すると、リストは画面移動しません。選択されたリンクソースは、枠内で現れないことがあります。これで、継続的にそのリストを再スクロールする必要なく、隣接するリンクバス ソースを迅速に選択することが可能になります。

リンクの管理

個々のバスリンクは、コントローリングバス枠内の **Link Enable** ボタンで使用可能、及び使用禁止状態にすることができます。使用可能な際、全てのリンクが禁止状態でない限り、コマンドはコントローリングバスからリンクバスへ送られることになります (下記参照)。

この メニューの他のコントロールは、バスリンクの管理に使用できます。

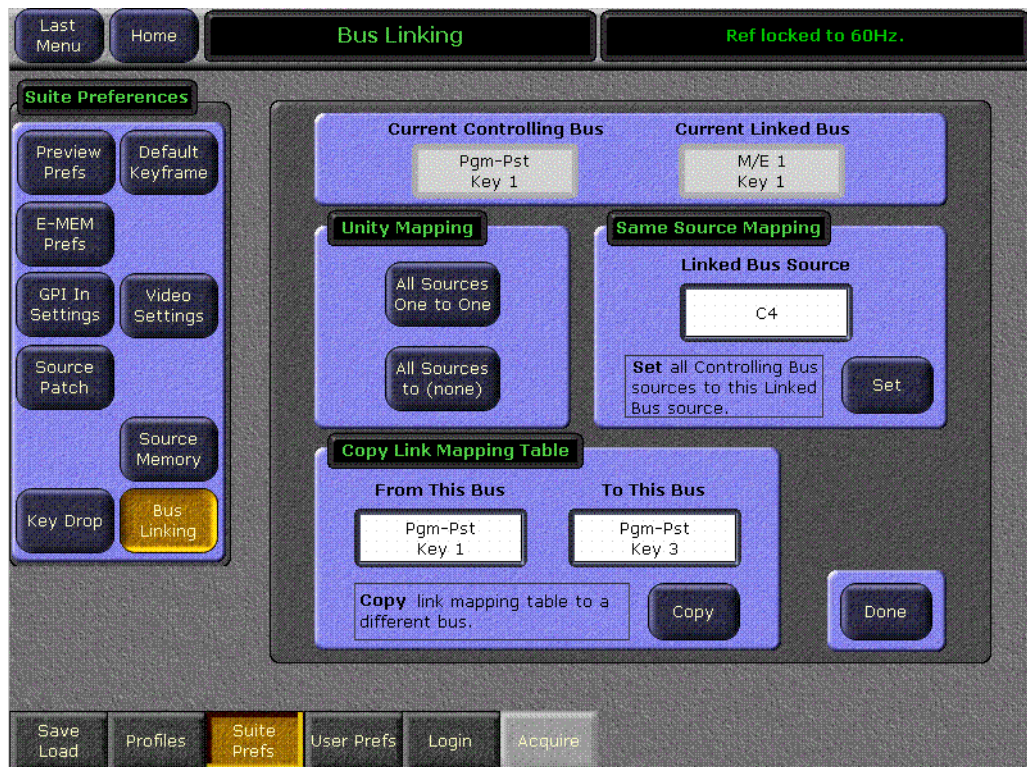
Bus Hold Inhibits Links – このコントロールは、メインパネルの **Hold** ボタンの全リンクバスへの働きに影響を及ぼします。**Bus Hold Inhibits Links** がオンで、リンクバスの **Hold** ボタンもオンの際、そのリンクバスはバスリンクコマンドを無視し、コントローリングバスソースが変更されてもソースを変更しません。E-MEM レジスターがリコールされる際、**Hold** ボタンは既存の機能を保持し、そのバスがソースを変更するのを防ぎます。

Inhibit All Links – 全アクティブバスリンクを使用不可能にするため、全ての **Link Enable** の設定を書き換えます。しかし、個々の **Link Enable** の設定は変更されません。**Disable All Links** がオフの場合、**Link Enable** がオンのバスリンクは全て再び使用可能になります。

ショートカットメニュー

Display Shortcut Menu ボタンに触れて、リンクマッピング表の作成に必要な時間を削減するのに役立つメニューが表示されます (図 158)。

図 158. バスリンクングショートカットメニュー



現コントローリングバス及びリンクバスが、枠内上部のデータパッドで識別されています。

ユニティマッピング

All Sources One to One—コントローリングバスソースからリンクバスソースへの、1 対 1 マッピングを設定します。リンクされたソースがほとんどコントローリングバスソースに一致する際に便利です。

All Sources to None—全てのコントローリングバスリンクソースのマッピングを (none) に設定します。コントローリングバスが、リンクバスへわずかな変更を加える必要がある際に便利です。(大半のコントローリングバスソースの選択は、リンクバスに影響を及ぼしません)。

セიმソースマッピング

全てのコントローリングバスソースは、セიმソースマッピング枠を使用して、同一のリンクバスソースにリンクされることが可能です。**Set** ボタンに触れると、全てのコントローリングバスソースが、データパッドに表示されるリンクバス ソースにマッピングされます。

セიმソースマッピングで、異なるリンクバスソースを選択するには、リンクバスソースデータパッドに触れ、バスリンキングメニュー 選択メニューへ行きます。スクローリングリストから希望するリンクバスソースを選択し、次に **Display Shortcut Menu** に触れショートカットメニューに戻ります。選択されたリンクバス ソースが データパッドに表示され、**Set** ボタンで全コントローリングバスソースにマッピング可能です。

リンクマッピング表のコピー

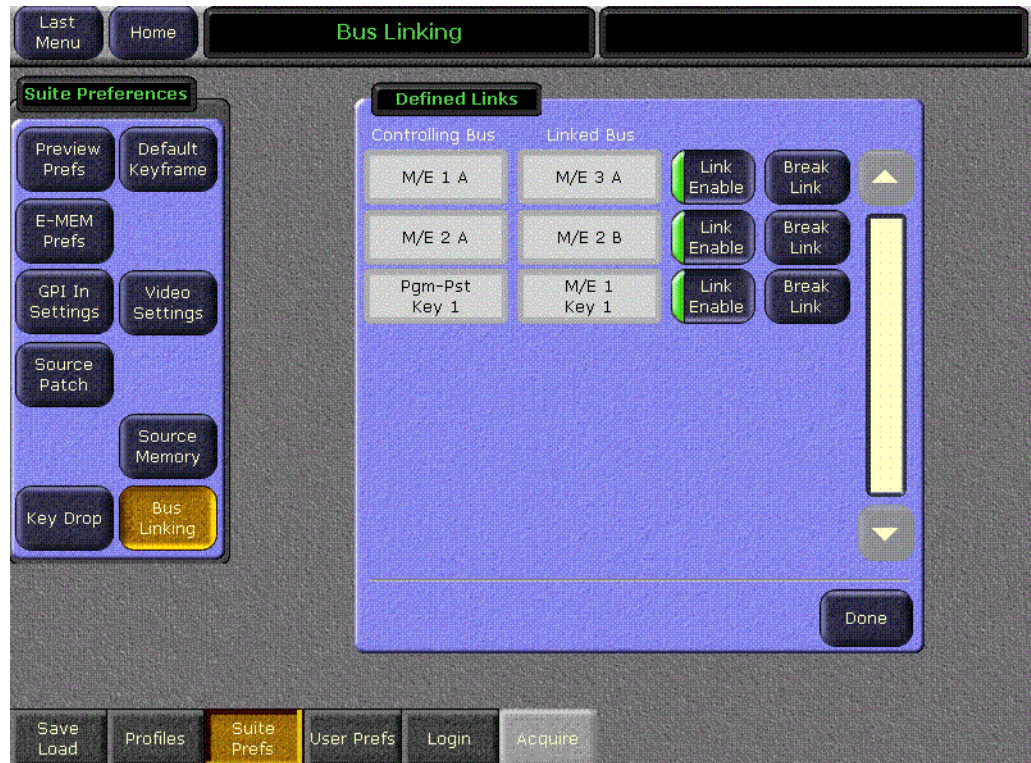
あるバスのリンクマッピング表は、別のバスにコピーできます。From This Bus 及び To This Bus データパッドに触れると、バスピッカーが表示されます。いったん希望するバスが選択されたら、**Copy** ボタンに触れます。

注釈 リンクマッピング表は、コントローリングバス上でのみアクティブ状態です。リストがリンクバスにコピーされると、データが転送されても、そのバスがコントローリングバスでない限り無視されます。後でコントローリングバスになると、リンクマッピング表はそのバスでアクティブ状態になります。

全リンクメニューの表示

バスリンクメニューの **Display All Links** ボタンに触れると、定義された全バスリンクのスクローリングリストが現れ (図 159)、リンクの管理に役立つよう使用できます。リンクされていないバスは表示されません。

図 159. バスリンクステータス



Link Enable—バスリンクメニューのコントローリングバス **Link Enable** と同様、バスリンクを使用可能にします

Break Link—バス間のリンクを中断します。リンクが中断された後、そのバスのペアーはメニューから削除されます。従って、ブレイクリンク操作を取り消すことはできません

バスリンクングの操作

いったんバスリンクングの結合が確立され使用可能になり、リンクバスでソースに結合された コントローリングバスでソースを選択すると、リンクバスはそれに結合されたソースを選択します。下記の特種操作の規則が適用されます。

ソースの置き換え

リンクバスでソース選択ボタンを押したままにすると、コントローリングバスソースの選択が変更される際、そのバスがソース変更するのを防ぎます。

バスペアの規則

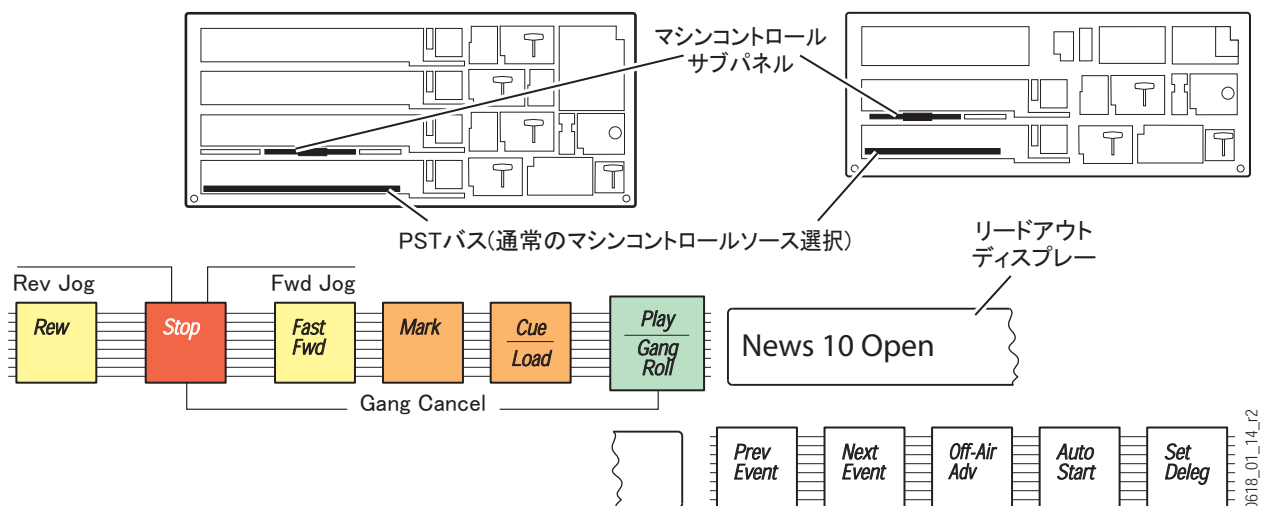
Kalypso のソース選択バスは、ペアで操作可能です。M/E キーヤーバスは、ビデオフィル / キーカットモードで操作されます。Aux バスは、ビデオフィル / キーカット、またはビデオ / 外部 DPM 用ビデオとして、ペアで構成できます。バスペアがバスリンクングに関連する際、下記の規則が適用されます。

- ・ ビデオフィル / キーカットのバスペアでのキーカット選択は、リンクバスのキーカットソースに影響しません（スプリットキーのカット選択はリンクしません）
- ・ コントローリングバスのフィル / A 側は、常にリンクバスのフィル / A 側に送られます
- ・ コントローリングバスがビデオ / ビデオモードにある場合、B 側の選択はリンクバスに送られます
- ・ リンクバスがビデオ / ビデオモードにある場合、コントローリングバスからの B 側ソースの変更は、リンクバスの B 側を変更します
- ・ ビデオのみのバスは、バスペア A 側であるかのように機能します

マシンコントロールの操作

マシンコントロールサブパネル (図 160) は、DDR、VTR、スティルストア、キャラクタージェネレーターなどの機器を制御するため使用可能です。このサブパネルは、いずれの外部機器や Kalypso のスティルストア及び GPI も制御可能です。マシンコントロールサブパネルは、Kalypso のソースと結合された機器のみ制御します。

図 160. マシンコントロールサブパネル



機器制御のデリゲーション

デリゲートマシンコントロールソース選択は、いずれの Kalypso システムメインパネルバス（キーバスを含む）にでもデリゲート可能です。いったんバスにデリゲートされたら、そのバスで選択された全てのソースがマシンコントロールサブパネルのコマンドに従います。

注釈 バックグラウンドバスが、マシンコントロール用にデリゲートされる場合、トランジション中にバスがフリップフロップすると、マシンコントロールサブパネルデリゲーションも変更されます。

バスは **Set Deleg** ボタンでマシンコントロール用にデリゲートされます。

マシンコントロールを Set Deleg でバスにデリゲートするには：

1. **Set Deleg** ボタンを押したままにします。
2. 希望するバスのソースを選択します。
3. **Set Deleg** ボタンを解除します。

ソース選択ボタンを押しマシンコントロールをデリゲートするには：

マシンコントロール機器に結合されたソース用のソース選択ボタンを押したままにすると、マシンコントロールサブパネルはその機器に一時的にデリゲートされます。

1. いずれかの Kalypso システムメインパネルバスの、マシンコントロール機器にマッピングされたソース選択ボタンを 1 秒以上押します。ボタンを押したまま、その機器にマシンコントロールサブパネルのコマンドが発せられます。
2. ソース選択ボタンを解除し、マシンコントロールデリゲーションを、最後にマシンコントロールでデリゲートされたバスに戻します。

マシンコントロールのコマンド

いったんマシンコントロールサブパネルがソースにデリゲートされると、その機器にコマンドを発することが可能です。

基本的なコマンド

サブパネルの **Play**、**Stop**、**Rewind**、**Fast Fwd** 及び **Cue** ボタンは、選択された機器へこれらのコマンドを送ります。

クリップまたは VTR のジョギング

Rewind または **Fast Fwd** ボタンを押しながら **Stop** ボタンを押すと、1 フレームが前後にジョギングされます。

クリップの選択及びロード

Prev Event 及び **Next Event** ボタンを押すと、機器よりレポートされたクリップリストがスクロールされます。現在ロードされていないクリップがリードアウトに表示される際 (**Cue/Load** ボタンはロータリーになります)、**Cue/Load** を押すとそのクリップが機器でロードされます。

デリゲーションの変更

マシンコントロールサブパネルのデリゲーションが異なる機器に変更される際、最初の機器は最後のコマンドを引き続き実行します。簡単な例として、デリゲーションが変更されるにつれて、再生機器は再生を続行します。これは **Auto Start** のようなモード選択にも適用され、オンエアされると機器はスタートします。マシンコントロールサブパネルを機器にデリゲートし、**Auto Start** をオンにしてから、パネルデリゲーションを変更できます。オンエアの際でも、機器はロールします。

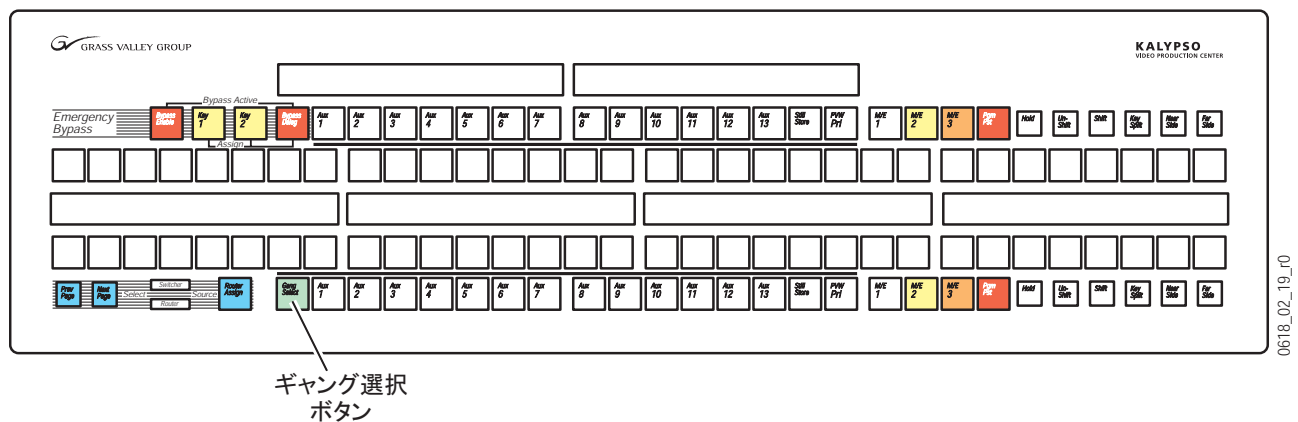
ギャングロール

正しい装備で構成された Kalypso システムは、プロファイル DDR 及び VTR のマシンコントロールをサポートします。ギャングロールでパネルコントロールが同セットの複数の外部機器のロールを可能にします。機器は同時再生するようリンクできます (例：オリジナル及びバックアップテープ)。

注釈 Kalypso のギャングロールは複数の機器を同期せず、厳密には機器が再生または停止コマンドに同時に応じない可能性があり、結果複数クリップのプレーバックで少しズレが生じることがあります。

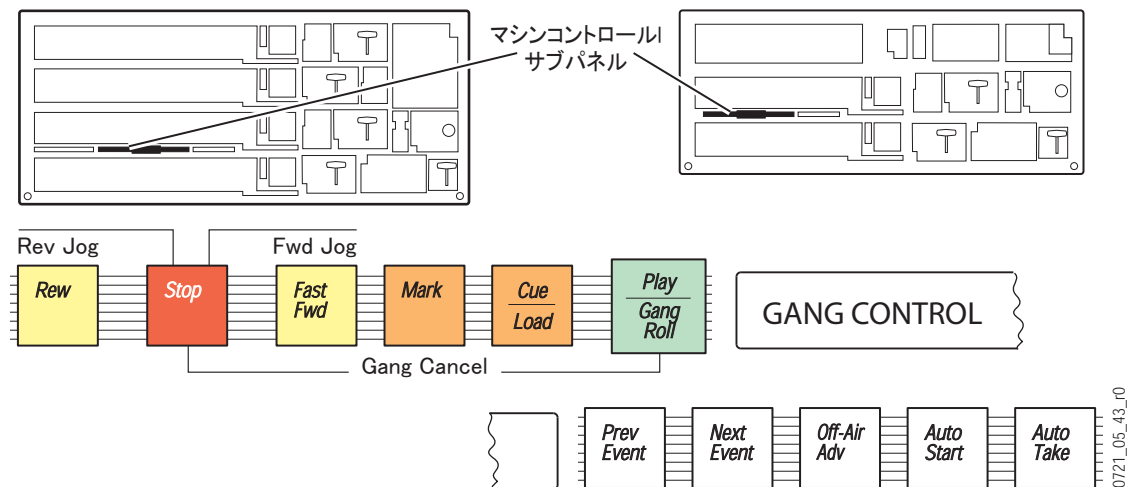
機器はローカル Aux パネルでギャングロールに選択され、マシンコントロールサブパネルで共に制御されます。

図 161. ローカル Aux パネル



ローカル Aux パネルの **Gang Select** ボタン (図 161) を押すと、下側のソース選択バスが機器選択を可能にするようデリゲートされます。制御可能な機器のソースボタンのみロータリーとなり、使用可能であることを示します。その他のバスのソースボタンはオフ、非アクティブ状態となります。ロータリーソースボタンを押すと、それが制御されるグループに含まれ、ボタンがハイタリーとなります。使用可能な機器をいくつでも選択可能です。ハイタリーボタンを押すと、グループから機器を選択解除し、そのボタンはロータリーに戻ります。最低 1 つのソースがグループで選択されていれば、ギャングロールはアクティブ状態のままです。例えば、ローカル Aux パネルが選択されたグループに影響せずに、Aux バスを制御するようデリゲートできます。

図 162. マシンコントロールサブパネル



いったん機器グループが選択されたら、マシンコントロールサブパネルのコントロール (図 162) がグループ全体に適用されます。ディスプレイは GANG CONTROL と報告し、この特殊操作モードを示します。基本的なトランスポートコントロール (Stop、Play、Rew、Fast Fwd、Forward Jog、Reverse Jog、Mark 及び Cue) はギャングロールモードで操作可能です。

ギャングロールは、**Stop** を押したまま **Play** を押すか、または **Play** を押したまま **Stop** を押して解除することができます。両方のボタンが同時に押される場合、機器をロールまたは停止することなくギャングロールは解除されます。

外部機器の E-MEM コントロール

はじめに

E-MEM エフェクトは下記のように使用できます：

- ・ DDR クリップのロード、キュー、再生及び停止
- ・ VTR のキュー、再生及び停止

マシンコントロールサブパネルで使用可能な多くの機能が、E-MEM で実行できますが、E-MEM 機器コントロールはより優れた正確性を提供します。E-MEM 機器 コントロールは繰り返し同じクリップをリコールし、クリップを特定のスイッチャー効果に統合するのに適しています。異なるクリップが毎回使用される際、及びクリップがスイッチャー効果で使用されない際は、マニュアル制御が適しています（ニュース VTR を再生し、直接オンエアするなど）。

E-MEM 機器コントロールは、マシンコントロールサブパネルのマニュアル制御から独立して操作されますが、どちらのメカニズムも共に使用可能です。例えば、E-MEM リコールで VTR がキューアップしてから、サブパネルがそのテープを再生するのに使用できます。

E-MEM 外部機器コントロールは、イベントを使用します。外部機器イベントは Kalypso E-MEM システムの他のパラメーターと異なります。キーフレームで値を定義し、インターポレーションを伴うキーフレーム間でのトランジションをスムーズにするよりも、むしろ機器イベントはエフェクト実行中にキーフレームを通る時間カーソルで外部機器に送られる指示で構成されます。これは GPI 及び PBus トリガーに似ています。

通常外部機器の制御は、複数のキーフレームで指示に間隔をおくことが必要です。キーフレーム間のスペースで、機器が最初のセットの指示に応じられます。例えば、DDR または VTR は再生される前にロード及びキューで時間を要します。機器の準備が整うまで再生イベントが発生しないように、エフェクトが作成される必要があります、さもないとコマンドが遅れて実行され、または全く実行されません。

Kalypso システムでは、CPL で制御されるデジタルエフェクト機器のように、タイムラインに沿って DDR または VTR を同期再生しません。代わりに Kalypso システムは再生コマンドを発してから、機器に独自のプレーバックを管理させます。これは Kalypso エフェクトが延長または縮小される場合、機器のプレーバックは意図された通りエフェクトと整列しない可能性があることを意味します。エフェクト持続時間が変更する場合、機器プレーバックは早まったり遅れたりしません。

構成

Kalypso のマシンコントロールオプションソフトウェアは、DDR 及び VTR のマニュアルまたは E-MEM 制御を可能にするようインストールする必要があります。ソースも、Eng セットアップで外部機器として構成される必要があります。詳しくは、別のマシンコントロール インターフェイスインストールマニュアルをご参照下さい。

外部機器の E-MEM コントロールは、デフォルトにより **Misc 2** マスター E-MEM サブパネルのイネーブルグループボタンにアサインされます。これは、**Daily Setups, Suite Prefs, E-MEM Prefs** に触れメニューパネルでアクセスし、Daily Setups E-MEM Prefs メニューを使用して変更可能です。

操作

E-MEM 機器制御は下記の通り行われます：

- ・ 外部機器を E-MEM イネーブルグループボタンと結合します (ファクトリーデフォルトは **Misc 2**)
- ・ そのイネーブルグループの E-MEM ボタンを使用可能にし、エフェクト編集の場合はそのイネーブルグループを編集用にデリゲートします
- ・ E-MEM 機器制御エフェクトを実行するには、エクスターナルディバイスイネーブルメニューを使用し、機器が E-MEM 制御用に使用可能なことを確認します。しかし、エフェクト作成の際に機器がこのメニューで使用可能である必要はなく、実際その時点で使用禁止状態の方が望ましいことがあります
- ・ エクスターナルディバイスタimelineイベントメニューを使用し、どの機器制御イベントがエフェクトでキーフレームに加えられるか指定します
- ・ エフェクトに機器制御キーフレームを加えます (**Insert**、**Modify** または **Learn**)
- ・ 他のキーフレームへマシンコントロールコマンドの誤まった追加を防ぐために、キーフレームを加えた後のイベントをクリアします
- ・ 複数のキーフレームを希望する場合、追加の機器制御キーフレームを指定及び加え、毎回全ての機器をクリアします
- ・ エフェクトをリコール及び実行します

エフェクトレジスターがリコールの際、例えば最初のキーフレームは機器がロード及びキューするよう指令できます。エフェクトが実行の際、後でプレイイベントを伴うキーフレームがタイムラインで直面するとき、機器は再生するよう指令可能です。

エフェクト実行の際、機器が完全にキューされない場合、機器が再生されない場合があります。エフェクトがキュー及びロード時間に対応するエフェクトを作成するのは、オペレーター次第です。また、外部機器イベントで逆方向にエフェクトを実行する結果、クリップまたはテープはリバース再生されません。コマンドの順序は逆転されず、クリップまたはテープが再生する場合、予期された時間または方向になりません。

タイムコード入力

タイムコードは、オプション・(点)セパレーターで、時間、分、秒、フレームフォーマットで入力されます。部分的な値でタイプすると、より小さい値が入力されます。例えば、**5** とタイプすると、5 フレームを入力します (00:00:00:05)。**5・** とタイプすると、5 秒を入力します (00:00:05:00)。**5・4** とタイプすると、5 秒と 4 フレームを入力します (00:00:05:04)。**5・4・3・2** とタイプすると、5 時間 4 分 3 秒及び 2 つのフレームを入力します (05:04:03:02)。

・(点)セパレーターなしでもタイムコード値を入力できます。正確な値を入力するだけです。先行のゼロは無視されます。例えば、00:02:00:11 は、**20011**, **020011** または **00020011** とタイプして入力できます。

同一キーフレームでの複数イベント

複数の外部機器イベントを、同一のキーフレームで発生するように指定できます。複数のイベントが指定される場合、それらはロード、キュー、再生の順に機器へ送られます。例えば **Load** のみ指定でき、これでクリップをスタートするよう機器にロードします。または **Load** 及び **Cue** の指定も可能で、そうすると入力されたタイムコードを機器にロード及びキューします。同一キーフレームで **Play** と **Stop** 両方を指定できませんが、1つをオンにすると他方は自動的にオフとなります。

タイムラインイベント情報及びワークバッファ値

イベントサマリー及びイベントデータパッドは更新され、ワークバッファの現在の状態を表示します。ここには2つの情報を表示します。1つめはエフェクト実行中、またタイムカーソルナビゲーション中に直面する際、各キーフレームでどんなイベントが存在するかを表示し、2つめは新しいキーフレームが挿入または修正される場合、どんなイベントがタイムラインに加えられるかを表示します。これは他のワークバッファパラメーターと一貫しますが、イベント作業を行う際、多少の訓練が必要とされます。他のパラメーターでは、値を変更せずキーフレームを挿入すると、キーフレーム間で全く変更が行われない結果となります。しかしイベントでは、これと同じ操作が各キーフレームでイベントを再発行する結果となります。外部機器イベントを含むキーフレームの挿入または修正後に、**Clear Events** または **Clear All Events** ボタンの使用をお勧めします。これで次のキーフレームが挿入される際、同一イベントの複製を防げます。

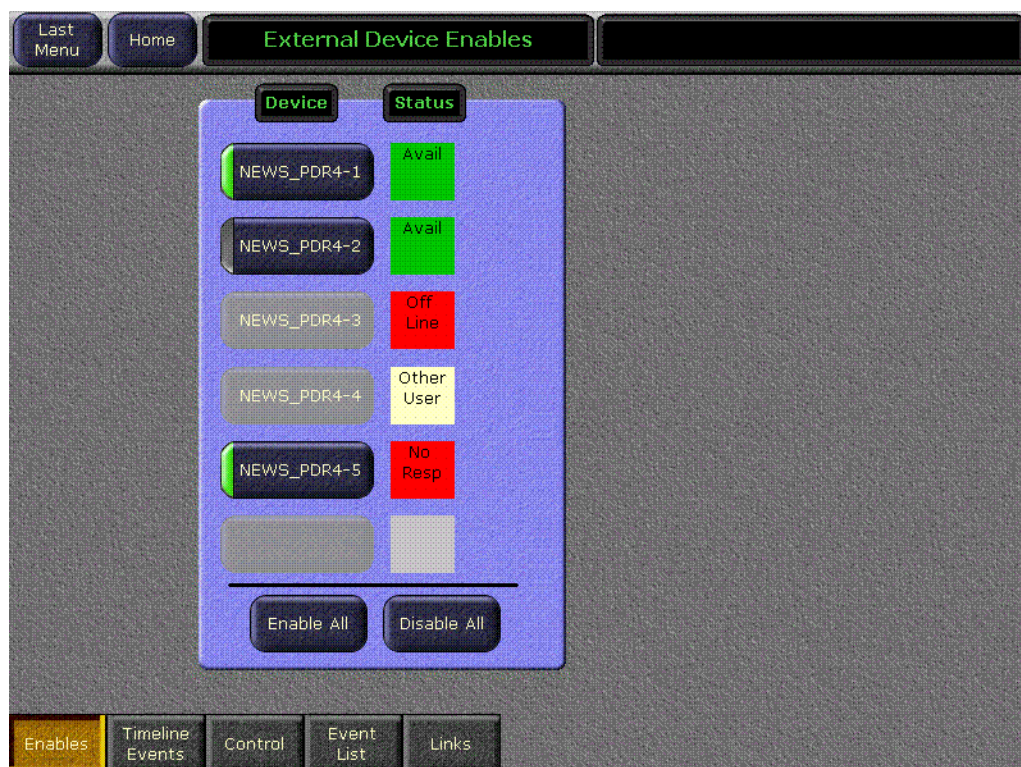
例

コントロールの準備

1. **Misc 2** イネーブルグループボタンをオンにし(または お客様のマシンコントロール機器が結合された任意のボタン)、マスター E-MEM サブパネルのエフェクト編集用にデリゲートします。

2. 外部機器イネーブルメニュー (**Ext Dev, Enables**) へ行き、機器イネーブルを設定します (図 163)。

図 163. 外部機器イネーブルメニュー



- ・ エフェクトを実行し機器制御をテストする予定の場合、エクスターナルディバイスイネーブルメニューで機器が使用可能状態であることを確認します。
 - ・ 単にエフェクトにキーフレームを加え、機器を実際に実行するのではない場合、機器が使用禁止状態にあることを確認します。
3. タイムラインイベントメニュー (図 164) へ行き、**Clear All Events** ボタンに触れます。これでその機器のイベントのみキーフレームで指定されることが確認されます。

クリップをロード、キュー、再生及び停止するには：

1. 上述の **コントロールの準備** 手順に従います。

2. タイムラインイベントメニュー へ行き、メニューをその機器にデリゲートを希望するボタンに触れます (図 164)。

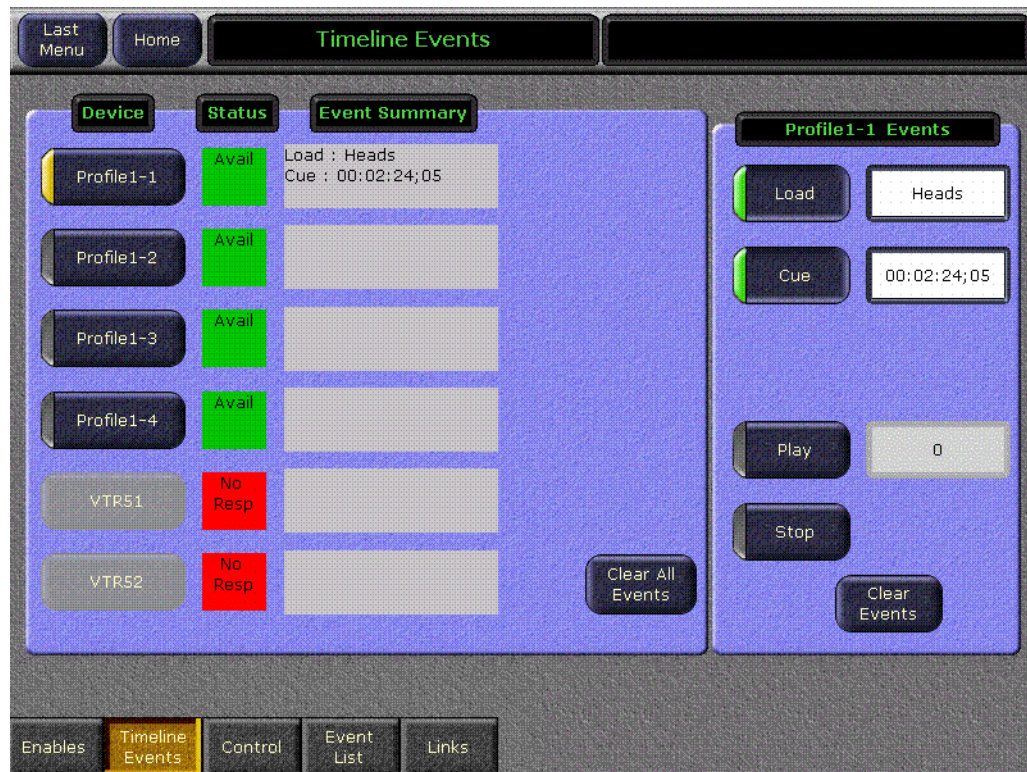
図 164. タイムラインイベントメニュー、機器がデリゲートされた状態



3. 右側の **Load** ボタンに触れます。正しいクリップが表示されない場合、そのデータパッドに触れ、リストからクリップを選択します。
4. 機器用のスタートタイムコードを入力します。
 - ・ 初めからクリップを再生したい場合、ロードの際この位置へ自動的にキューされます
 - ・ 初めからクリップを再生したくない場合、マシンコントロールサブパネルを使用し機器を希望する位置へキューするか、またはタイムコード値を手動で入力します

5. **Cue** ボタンに触れ、タイムコードを入力します (図 165)

図 165. タイムラインイベントメニュー、キューイベントが選択された状態



6. メインパネルを希望する状態に設定し、DDR ソースが PGM PST A バスで選択されていないことを確認します。
7. この状態をエフェクト最初のキーフレームとして、E-MEM レジスターにラーンさせます。
8. エフェクトで 1 ポイント後へ行き、クリップがロード及びキューされる十分な時間を確保します。例えば 3 秒進み **Go To Time, 3, ・, Enter** と押します。
9. イベント枠で **Clear Events** ボタンに触れ、古いコマンドを解除します。これは同じエフェクトで誤まって複数のロード及びキューコマンドを発するのを防ぐのに役立ちます。
10. タイムラインイベントメニューの **Play** ボタンに触れます。
11. PGM-PST A バスの DDR の選択を含み、コントロールパネルを希望する状態に設定します。
12. **Insert** を押し、キーフレーム情報を E-MEM レジスターに加えます。
13. エフェクトで 1 ポイント後へ進み、クリップで希望する素材が再生する十分な時間を確保します。例えば、3 秒で始まった 20 秒のクリップでは **Go To Time, 23, ・, Enter** と押します。

14. イベント枠の **Clear Events** ボタンに触れ、古いコマンドを解除します。
15. **Stop** ボタンに触れます。
16. PGM-PST A バスで別ソースの選択を含み、コントロールパネルを希望する状態に設定します。
17. **Insert** を押して、キーフレーム情報を E-MEM レジスターに加えます。
18. イベント枠の **Clear Events** ボタンに触れ、コマンドを解除します。
19. レジスターをリコール及び実行します。クリップはロード及びキュー、オンエアー、自動再生、オフエアーとなり、停止します。

ソースのビデオ及びキーペアーを同期して再生するには：

1. 231 ページの **コントロールの準備** の手順に従います。
2. **Misc 2** (またはお客様のマシンコントロール機器と結合されたボタンの他、**PGM PST** レベルも使用可能で、マスター E-MEM サブパネルでの編集用にデリゲートされていることを確認します。
3. タイムラインイベントメニューでビデオ信号で使用される機器をデリゲートし、**Load** 及び **Cue** イベントを選択します。これらのイベントはまだキーフレームに加えません。
4. キー信号で使用される機器をデリゲートし、**Load** 及び **Cue** イベントを選択します。
5. PGM PST **Key 1** がオンエアーでなく、DDR ソースが PGM PST A バスで選択されないように、メインパネルを設定します。
6. **Insert** を押して、これを最初のエフェクトのキーフレームに加えます。
7. クリップがロード及びキューする十分な時間確保のため、エフェクトの後のポイントへ進みます。例えば、**Go To Time**、**3**、**.**、**Enter** を押します。
8. 次のトランジション部分でミックスされるよう PGM PST **Key 1** を選択し、2つの DDR チャンネルでのスプリットキーを設定します。
9. イベント枠の **Clear Events** ボタンに触れ、古いコマンドを解除します。
10. ビデオの再生機器をデリゲートし、その **Play** イベントを選択します。
11. キーの再生機器をデリゲートし、その **Play** イベントを選択します。
12. **Insert** を押しイベントをエフェクトの同じキーフレームに加えます。

13. タイムラインイベントメニューの **Clear Events** ボタンに触れ、コマンドを解除します。
14. PGM PST A バスを **Hold** にし、エフェクトソースの変更を防ぎます。
15. エフェクトをリコール及び実行します。両 DDR チャンネルは同期してロールし、再生して即システムがキーを放送中にミックスします。

クリップをロードし、後でオートスタートでオンエア再生するには：

1. 231 ページの **コントロールの準備** の手順に従います。
2. タイムラインイベントメニューで、希望する機器がメニューをその機器にデリゲートするようボタンに触れます。
3. 右側の **Load** ボタンに触れます。正しいクリップが表示されない場合はデータパッドに触れ、リストからクリップを選択します。
4. メインパネルを希望する状態に設定し、DDR ソースが PGM PST A バスで選択されていないことを確認します。DDR は瞬間的にキュー及びバッファーできないため、エフェクトがリコールの際、即オンエアできません。
5. この状態を E-MEM レジスターにラーンさせます。
6. 右側の **Clear Events** ボタンに触れ、ロードコマンドの選択を解除します。こうすると、後でエフェクト編集の際、誤まって不要なロード及びキューを作成することを防ぐことになります。
7. マシンコントロールサブパネルが、適当な機器にデリゲートされていることを確認してから、サブパネルの **Auto Start** ボタンをオンにします。各機器には、独自のオートスタートフラグが備わっています。これは、キーフレーム可能な E-MEM コントロールではないため、使用するには手動的に選択される必要がありますのでご注意ください。
8. レジスターをリコールします。クリップがロードされます。
9. クリップがロード 及びバッファーする十分な時間 (DDR の種類により異なります) をおいた後、DDR をオンエアします。クリップは自動的に再生されます。

ストップコマンドの入力がないため、クリップは引き続き最後まで再生されるか、またはマシンコントロールパネルや他の手段で停止します。

イベントリストの作成

イベントリストエディターはスピードを目的にデザインされ、従来の編集操作に従いません。例えば、通常の挿入操作では、オペレーターがイベントリストで挿入ポイントを選択し、ブラウザーで挿入されるクリップを選択して、インサートビフォーまたはアフターに触れます。代わりに、イベントリストエディターは挿入及び置き換え操作をモードとし、

ブラウザでクリップが触れられる際、何が起きるかを修正します。これでインサートアフターをオンにして、イベントリストで現れる順番にクリップに触れ、イベントリストの作成が可能です。挿入操作は、2回のボタンから1回押しのみに低減されます。

1. **Extern Device、Event List** に触れ、エクスターナルデバイスイベントリストメニューへ行きます。
2. インジケーターが点灯するよう、**Insert** ボタンに触れます。
3. クリップブラウザをスクロールし、リストで最初のクリップに触れます。右枠のイベントリストに加えられ、**Insert** ボタンのキャプションが **Insert After** に変わります。
4. **Insert After** ボタンがオン状態のまま、引き続き希望する順にクリップを選択し、残りのイベントリストを作成します。
5. イベントリストのクリップ順を再び並べ替える必要がある場合、リスト編集ボタン (**Move Up、Move Down** など) を使用します。これらのボタンの使用前に、まず並べ替えを希望するイベントリストでクリップを選択することを忘れないようご注意ください。
6. イベントリストが完成したら、保存せずにプロダクションで使用可能となります。しかし、リストは RAM にのみ内在し、従って Kalypso システムがリセットされる場合は失われます。
7. 将来再利用できるイベントリストを保存するには、**Save List** に触れ、デスティネーションフォルダー（ご希望により新しいフォルダーを作成できます）へナビゲートし、リストの名前を入力して **Save** に触れます。

機器リンクを使用してビデオ及びキーペアを同期再生するには：

マシンコントロールサブパネルから、同時に制御可能となるよう機器をリンクするには、エクスターナルデバイスリンクメニューが使用されます。例えば、2つの DDR チャンネルが、同期してローリングするようリンク可能で、一方がビデオ信号を、他方がキーを再生することができます。

リンクされた機器をロードまたはキューする際、まず基本装置から始め、これでリンクされた機器もロード及びキューされます。次に、リンクされた機器全てを個々にロード及びキューします。各機器にポイントでマークを設定すると、基本装置がキューされる際、後続のシンクロールに適切なフレームで全機器がキューされ便利です。

1. ビデオ及びキークリップを作成し、同期するようキューポイントを設定します。
2. External Device Links メニューで機器のリンクを作成します。ビデオクリップを再生する機器は基本装置となり、キー信号用の機器がリンク機器となります。そのリンクを使用可能状態にします。

3. マシンコントロールサブパネルを使用し、基本装置でビデオクリップをロードします。そのクリップは、両機器でロード及びキューされます。
4. マシンコントロールサブパネルをリンク機器にデリゲートし、キークリップをロードします。キークリップが機器でキューします。
5. これら 2 つのソースを使用して、スプリットキーを作成します。
6. スプリットキーソースでキーバスソース選択ボタンを選択します。これでマシンコントロールサブパネルの再生コマンドが両機器を同期再生し、キューコマンドが両機器を始点でキューします。ご希望で両ビデオ及びキーソースで適用される新しいポイントをマークできます。

イベントリストの自動化

Auto Start 及び **Off Air Adv** が組み合わされる際、イベントリストはニュースのようなスクリプト番組中にクリップ再生のほぼ自動的な手段を提供します。いったんイベントリストが作成され DDR チャンネルにロードされると、チャンネルのオンエアで現クリップを再生し、チャンネルのオフエアで、次をキューします。

ペースの速い番組でイベントリストを作成する際、現クリップの後に同じチャンネルで次のクリップをキューアップする時間がない可能性があります。この場合、2 つの再生チャンネルのためにイベントリスト間でランダウンを分割するとよいでしょう。これにより、放送時間近くでランダウン順が変わる場合、管理問題が生じることがあります。こうした状況に対処する別の方法として、同じイベントリストを 2 つのチャンネルにロードし、一方は一次プレイアウトチャンネルとして、他方はキュー時間ゼロで連続的イベントが発生の際、次のクリップがキューできるバックアップとして使用できます。

イベントリストニュースランダウンに関する提案

新番組ではよくどたん場でのランダウン変更があるものです。イベントリストメニューで、放送中に迅速なイベントリストの操作が可能です。

- ・ イベントリストクリップは、ランダム順に再生できます。**Auto Load** オンで、イベントリストのクリップに触れると、そのクリップはプレーバック用に即時的にロードされます。クリップ終了後、リストで次のものが通常通りロードされます
- ・ イベントリストのクリップは、迅速にレコーディング可能です。**Move Up** 及び **Move Down** ボタンで、ストーリーの選択及びリストの新しい位置への移動が可能です。例えば、次の 2 つのストーリーが再生順で入れ替わる必要がある場合、次のストーリーを選択すると、それが即再生できるようロードされ、そのストーリーが再生中 **Move Up** を押すと、飛ばされたストーリーが次にロードされるよう、リストは再整理されます
- ・ **Delete** の使用でストーリーのダンプが可能です。通常切り捨てるストーリーは、念のためリストの最後へ移動する方が無難です

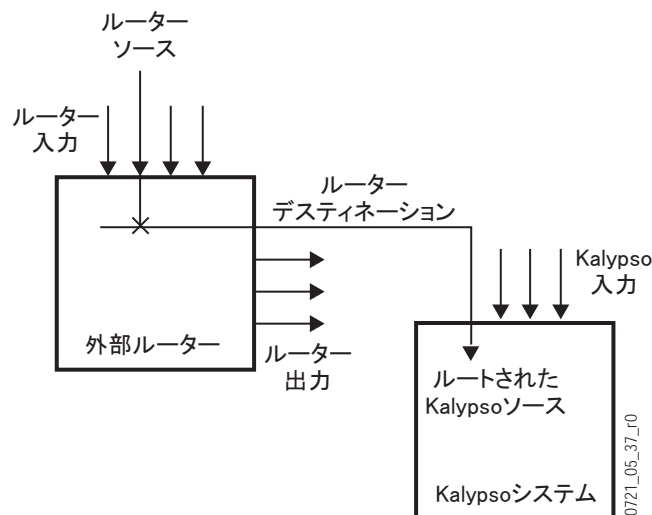
- ・ ストーリーの追加は、単に **Insert** 操作となります
- ・ イベントリストをロードの際、マシンコントロールサブパネルはイベントリストをスクロールし、そこからのみロードします。リードアウトで最後の入力は UNLOAD LIST で、イベントリストのロードを解除します

ルーターインターフェイスの操作

はじめに

Kalypso システムは、外部ルーティングシステムとインターフェイス可能です。ルーティングシステムは、ルーターソース（ルーター入力）をルーターデスティネーション（ルーター出力）に接続します。ルーターソースを変更すると、異なる信号がデスティネーションに送信されます（テイクと呼ばれます）。それに対しルーターデスティネーションは、Kalypso の入力に接続し、ルートされた Kalypso のソース（この解説及び Kalypso メニューでは、スイッチャーソースと呼ばれます）として構成可能です。ルーターは、スイッチャーソースのプリセクターとして機能し、従って Kalypso のシステムバスで 1 つのボタンで使用可能な入力数を増加します（[図 166](#)）。

図 166. ルーターソース、ルーターデスティネーション及びルートされた Kalypso ソース



ルーターの信号切替えは、プロダクションスイッチャーで行われるソース選択と比較すると非決定的となっています。このため、オンエア中に異なるルーターソースを選択するよりも、前もって希望するルーターソースを選択し、オンエアでスイッチャーコントロールの使用によりスイッチングする方が望ましいでしょう。

外部ルーターは、レベルで構成することができ、複数の信号を同時切替え可能です。例えば、ビデオ信号をあるレベルで、別レベルではキー信号を整理できます。ルーターにテイクコマンドを発する際に両レベルを指定すると、ソースの両ビデオ及びキー信号がデスティネーションへルートされます。

注釈 Kalypso システムルーターのテイクコマンドは、全ルーターレベルにのみ適用されます。外部ルーティングシステムのデスティネーションは、選択の全ルーターレベルでの構成が必要です。

ルーターコントロールパネルは、他のコントロールパネルがルーターデスティネーションを変更することから保護できます。保護されたルーターデスティネーションは、異なるコントロールパネルにより変更されませんが、保護を設定するパネルによる変更は可能です。保護は、不適当なルーターソースの変更を防ぐのに役立ちます。Kalypso システムは、一種のルーターコントロールパネルと見なすことができ、従って Kalypso システムは、ルーターデスティネーションを保護できます。Kalypso システムルーターは、全ルーターレベルに適用されたコマンドを保護します。

ルーターソースネームは、Kalypso システムソースネームディスプレイに現れます。ネームはルーターシステムに由来し、テキストは Kalypso システムから変更できません。ルートされた Kalypso ソースがルーターに接続されていない場合、ルーターソースネームの代わりに **X** が現れます。ルーター接続が存在しても、デスティネーションでソースが選択でない場合（ブートアップ中に発生する場合があります）は **No Src** が表示されます。

特徴

- Grass Valley SMS 7000 ルーティングシステムへのインターフェイス
- ルートされた Kalypso ソースのシステム構成
- ルーターソースネームが Kalypso パネルソースネームディスプレイで表示
- Kalypso ローカル Aux パネル（または 2-M/E システムでローカル Aux サブパネル）、メインパネル及びメニューパネルを通しルーターソース選択制御
- 保護タイプ（None、プロテクト及びオンエア）
- R-MEM 制御（[247 ページ](#)参照）

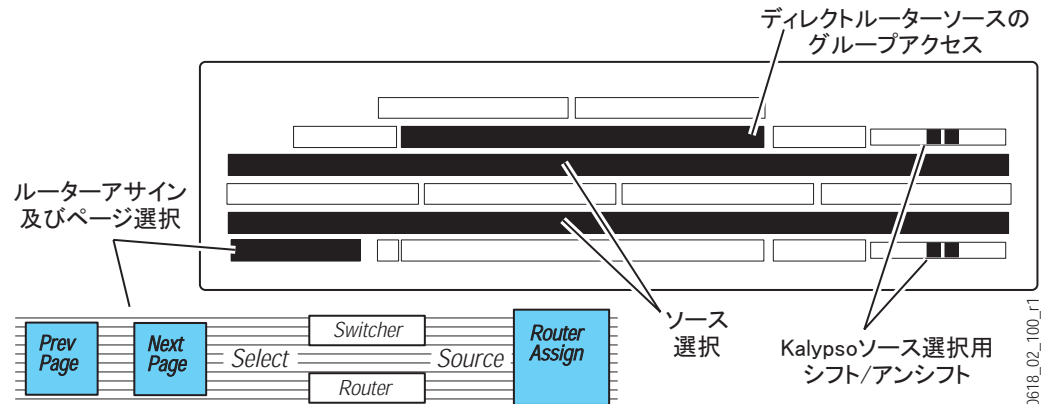
ローカル Aux パネルルーターインターフェイスの操作

注釈 ルーターインターフェイスの操作は、Kalypso システム及び外部ルーターが正しく構成された後に使用可能です。詳しくは `Ndd|svr` インスタレーション及びサービスマニュアルをご参照下さい。

コントロール

ローカル Aux パネル (または 2-M/E システムのローカル Aux サブパネル) は、スイッチャーソースに使用される ルーターソースの変更のため、別のルーターアサインモードで配置することができます (図 167)。

図 167. ローカル Aux パネルルーターインターフェイスボタン



ローカル Aux パネルの **Router Assign** ボタンは、そのパネルをルーターアサインモードに配置します。全ての Aux バス選択能力は使用解除され、ルーターインターフェイス機能に置き換えられ、ボタンがこの状態を示すために点灯します。ルーターライトパイプも点灯し、現状態を示します。**Router Assign** に 2 回めに触れると、ルーターアサインモードを出ます。

Shift 及び **Unshift** ボタンは、標準のソース選択と同様に、スイッチャーソースを選択するのに使用可能です。Kalypso ソースと併用するルーターソースを選択する際、これらのボタンはアクティブ状態ではありません。

Prev Page 及び **Next Page** ボタンは、使用可能なルーターソースのリストをナビゲートします。各ボタンを押すと、前または次のソースグループへと進みます。最大 32 までのルーターソース (2-M/E システムでは 24) が一度に使用可能です。選択用に使用可能な新しいルーターソースネームは、中間のソースネームディスプレイで表示されます。

上側のボタンの Aux バスデリゲーション列は、32 または 24 のルーターソースの 15 グループのうちの 1 つへ直接アクセスするのに使用できます。各上方バスボタンの上のバス ID ディスプレーは、グループで最初のルーターソースのルーターソースネームを示します。うち 1 つのボタンを押すと、下のソース選択バスで選択用のルーターソースグループを直接提示します。

操作

ルーターソースの選択は、2 段階の過程です。まず変更を希望するスイッチャーソースを選択し、そのデスティネーションで新しいルーターソースを選択します。64 (2-M/E システムでは 48) を超えるルーターソースが

使用可能な場合があるため、ルーターソースの選択は最初のソースページへのアクセスと関連することもあります。パネル左下側のプロンプトは、次にどの手順を行うべきかを示します。

1. ローカル Aux パネルの **Router Assign** ボタンを押し、ルーターアサインモードに入ります（このモードでボタンは点滅します）。ソースネームディスプレイは、ルートされた Kalypso ソースだけを現ルーターソースネームで表示するよう変更されます。他の全てのボタン及びディスプレイは暗くなります。
2. ソース選択ボタンを押して、スイッチャーソースを選択します。**Shift** 及び **Unshift** ボタンは、追加のスイッチャーソースにアクセスするのに使用可能です。選択後、ソースネームディスプレイは、使用可能なルーターソースの名前を表示するよう変更されます。現在選択されているルーターソースは、赤でバックライトされます。
3. 希望するソースネームを表示するソース選択ボタンを押して、選択するスイッチャーソース用のルーターソースを選択します。更に使用可能なルーターソースがある場合、**Prev Page** 及び **Next Page** ボタンを使用し、様々なグループのルーターソースから選択できるよう選べます。また、上側の Aux バスデリゲーション列（下記参照）で、異なるグループを直接選択することも可能です。ルーターソースを選択後、システムは[手順 2](#) へ戻り、別のスイッチャーソースを変更するよう選択できます。
4. 終了したら、ローカル Aux パネルの **Router Assign** ボタンを押し、通常の操作に戻ります。

ダイレクトルーターグループの選択

多くの使用可能なルーターソースがある場合、ライブ制作中にリストのページ検索に時間がかかりすぎる場合があります。ダイレクトルーターグループの選択で、より迅速なアクセスが可能です。32 または 24 以上のルーターソースがある際、アルファベット順にグループ分けされ、各グループ最初のソースは、ローカル Aux パネル上側のソースネームディスプレイで表示されます。

ルーターアサインモードを起動し、変更を希望するスイッチャーソースを選択した後、適当なグループの上方バンクにあるボタンを押します。そのグループ全体がすぐ中間のソースネームディスプレイに現れ、迅速な選択が可能となります。

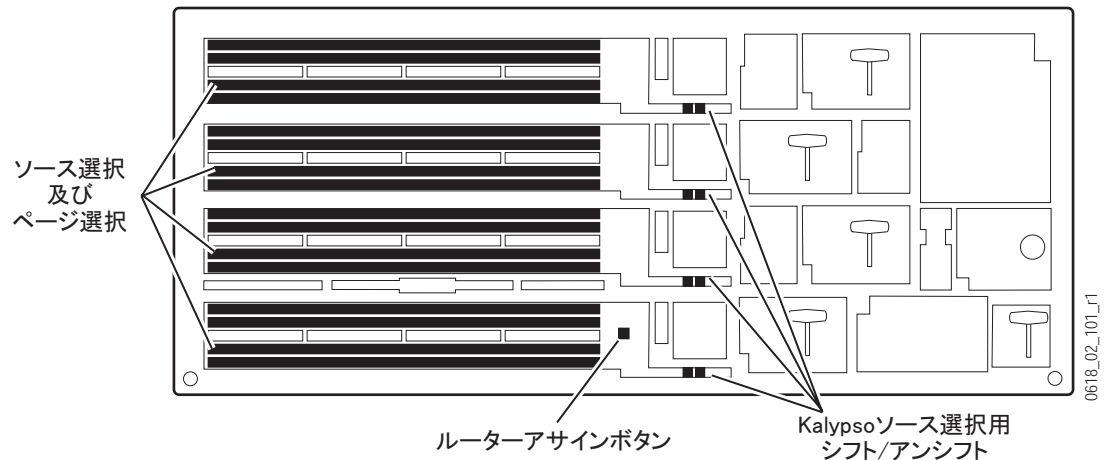
メインパネルルーターインターフェイスの操作

コントロール

メインパネルは、スイッチャーソースに使用されるルーターソースの変更に、別のルーターアサインモードに配置可能です (図 168)。

注釈 2-M/E Kalypso システムでは、ローカル Aux サブパネルがパネルに組み込まれるため、メインパネルルーターコントロールが使用できません。

図 168. 4-M/E メインパネルルーターインターフェイスボタン



メインパネルをルーターアサインモードに配置及びその状態を保つには、メインパネルの **Router Assign** ボタンを押したままにします。押したままにすると通常の全パネル操作は使用禁止となり、ルーターアサイン機能に置き換えられます。**Router Assign** ボタンを解除すると、メインパネルは通常の操作に戻ります。

ソース選択ボタンは、スイッチャー ソースの変更を選択するのに使用され、それから希望するルーターソースが選択されます (ローカル Aux パネルと同様)。最大 30 に及ぶ ルーター ソースが一度に表示可能です (ページングには 2 つのボタンが使用されます)。

各バス右側にある最後 2 つのボタンは、**Prev Page** 及び **Next Page** 機能を提供し、メインパネルの各バスで追加のルーター ソースグループ の表示が可能です。

メインパネルでは、ダイレクトルーターグループの選択が使用できません。

操作

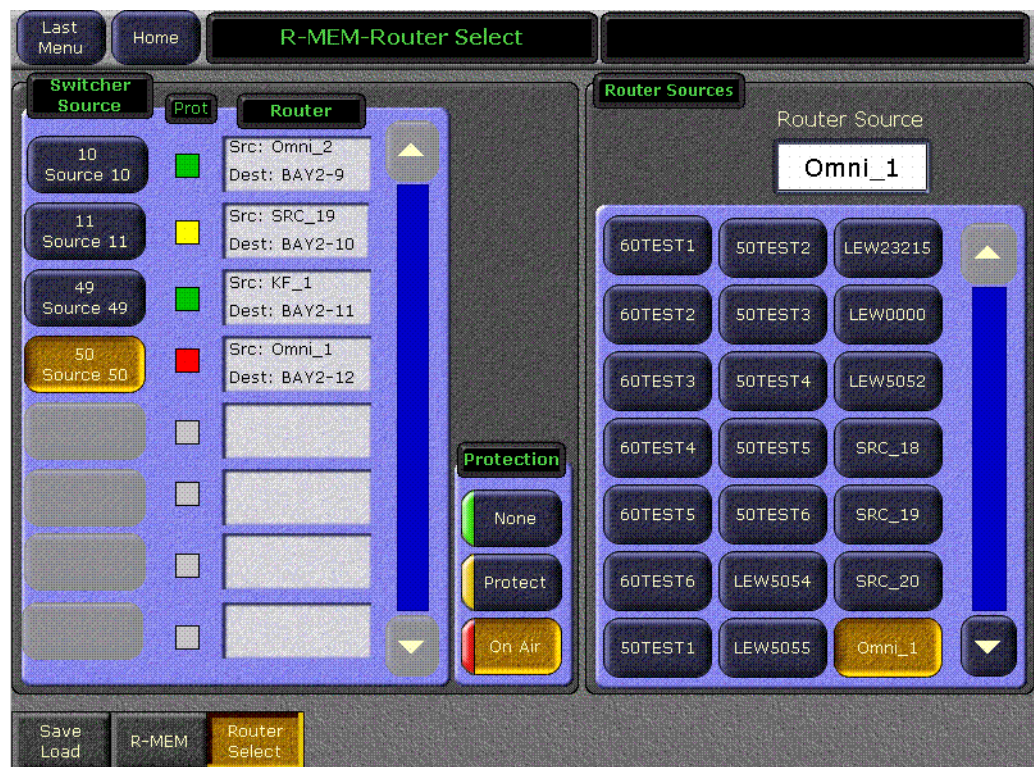
メインパネルでのルーターソースの選択手順は、本質的にローカル Aux パネルと同じです。

1. ローカル Aux パネルで、**Router Assign** ボタンを押したまま、ルーターアサインモードに入ります。
2. ソース選択ボタンを押し、希望するスイッチャー ソースを選択し、必要に応じて **Shift** または **Unshift** ボタンを使用します。
3. 選択されたスイッチャー ソース用のルーターソースボタンを押し、必要に応じて **Prev Page** 及び **Next Page** ボタンを使用します。
4. ルートされたソースを選択した後システムは[手順 2](#)に戻り、変更する別のスイッチャー ソースを選択できます。
5. **Router Assign** ボタンを解除し、通常の操作に戻ります。

メニューパネルルーターインターフェイスの操作

ルーター選択メニューは、メニューパネルからルーター ソースを直接変更する方法を提供します。ルーターセレクトメニューは、**R-MEM** メニューパネルボタンを押してから、**Router Select** カテゴリー選択ボタンに触れてアクセスされます([図 169](#))。

図 169. ルーター選択メニュー



左側のスイッチャーソース枠には、スイッチャー ソースのスクローリングリストがあります (ルートされた Kalypso ソースとして構成されたソースのみ現れます)。各ボタンは、スイッチャー ソースの ID 番号及びソースネームを表示します。

各ソース隣のボックスは、ルーター ソース及びルーターデスティネーションの名前を示します。リストで現在選択のスイッチャーソースは黄金色です。各スイッチャーソースには Kalypso システムにより設定のカラー保護指示器も備わり、**None** は緑、**Protect** は黄色、**On Air** は赤です。

右側のルーターソース枠は、全ての使用可能なルーターソースのスクローリングリストです。このリストでルーターソースが現れる前に、外部ルーティングシステムとの通信が必要です。現在選択のスイッチャーソースのルーターソースボタンは、自動的に選択され黄金色になります。

スイッチャーソースのルーターソースを変更するには：

1. 左枠で希望するスイッチャー ソース ボタンに触れます。その現ルーターソースが右枠に現れます。
2. 右枠の異なるルーターソースボタンに触れ、必要に応じてメニューをスクロールします。ソースの変更は即時的に適用されます。

ルーターソースキーパッドの選択

右枠上のルーターソースデータパッドは、名前によるルーターソースへのアクセスを提供します。このデータパッドに触れると英数字キーパッドを開かれ、それでご希望の ルーターソースの名前を入力できます。ルーターソースリストは、ルーター ソースへスクロール及び選択をし、そのソースの出力信号を変更します。入力された名前との厳密な一致が見つからない場合、変更は全く発生しません。

プロテクション

スイッチャーソース枠の右下角のプロテクション部分は、プロテクション制御を可能にします。これらのコントロールは、外部ルーターへ選択されたスイッチャー ソースに結合されたルーターデスティネーションを保護、または保護解除するコマンドの送信に使用されます。選択されたスイッチャー ソースの現設定用ボタンは、ハイライトされます。下記のプロテクションが使用可能です。

- **None**—どのコントロールパネルでも常にソース変更可能です (緑)
- **Protect**—別のコントロールパネルによりソースを変更できませんが、Kalypso システムからの変更は可能です (黄色)
- **On Air**—オンエアの際、ソースは別のコントロールパネルにより変更できませんが、Kalypso システムから手動で変更可能です。また、ソースは R-MEM リコールにより変更されません (赤)

注釈 外部ルーターシステムパネルは、ルーターデスティネーションに保護を置くことが可能です。保護を置く最初のパネルがデスティネーションを制御します。Kalypso システムは、別のパネルから保護されたルーターデスティネーションをフィードするルーターソースを変更できず、またその逆も同様です。

R-MEM

はじめに

R-MEM は、ルーターメモリーの略です。R-MEM で、後から使用できるよう数グループの外部ルーターソースの選択を保存するのに、Kalypso システムを使用可能です。1 つまたは全てのスイッチャーソースは、制御のために選択可能であり、全ての選択されたスイッチャーソース用のルーターソースの選択は、迅速にリコール及び実行することができます。

後でのリコール用に情報がレジスターへラーンされる点で、R-MEM 操作は E-MEM と似ています。各 R-MEM レジスターには単一または複数のスイッチャーソース用のルーターソースネームがあります。R-MEM は制御用にルーターデスティネーションを選択的に使用可能状態にでき、オートリコールを備え、両方がイネーブルグループの E-MEM 選択と似ています。

R-MEM はご希望により、R-MEM 機能の E-MEM 制御を可能にするために、E-MEM イネーブルグループにアサインすることができます ([250 ページの R-MEM の E-MEM 制御](#)をご参照下さい)。

特徴

- 100 の R-MEM レジスター
- R-MEM 制御用に単一または複数のスイッチャー ソース選択
- 瞬間的なラーン及びリコール
- ディスクへの保存及びディスクからのロード
- オートリコール
- R-MEM レジスターソース及びデスティネーション名のプレビュー
- ご希望により R-MEM の E-MEM 制御

R-MEM メニュー操作

R-MEM レジスターは、R-MEM メニューからラン、リコール及びプレビューされます。R-MEM メニューは、**R-MEM** メニューパネルボタンを押し、**R-MEM** カテゴリー選択ボタンに触れてアクセスします (図 170)。

図 170. R-MEM メニュー



R-MEM メニューには左上にモード枠があり、中央の枠は使用可能な R-MEM レジスターをリスト化し (完全なレジスター番号は各レジスターボタンで表示)、右のルーター枠はスイッチャーソース、ルーターソース及びデスティネーション、保護ステータスを示します。Kalypso ソースとしてルートされたスイッチャーソースの構成は、右枠に現れます。

R-MEM オートリコール

R-MEM **Auto Recall** モードは、E-MEM オートリコールと似た働きをします。R-MEM オートリコールは、レジスターラン時に使用可能となったスイッチャーソースのみを、自動的に変更します。

プレビュー

Preview モードがオンの際レジスターをリコールすると、そのレジスターで保存された R-MEM 設定のみ表示されます。どのスイッチャーソースも変更されません。これで、どのスイッチャーソースがレジスターリコールに影響され、リコール後ルーターソース及びデスティネーションがどうなるかを見ることができます。

Preview がオフの際、前に設定されたイネーブルも含め、右枠は現ステータスの表示に戻ります。

R-MEM レジスターをラーンするには：

1. スイッチャー ソースが右枠の R-MEM に影響されるよう、使用可能にします。選択されたスイッチャーソースボタンは、左にあり緑です。選択されたソースのみ R-MEM に保存されます。上の **Enable All** 及び **Disable All** ボタンを使用し、全てを選択または解除できます。
2. レジスターがオートリコールできるようにする場合、**Auto Recall** ボタンに触れ、点灯するようにします。
3. モード枠で **Learn** ボタンに触れます。
4. 中央枠の番号付きバンク及びレジスターボタンに触れ、選択されたレジスターに情報を保存します。異なるバンクに保存する場合は、まずバンクボタンに触れます。ご希望のバンクが既に選択されている場合は、ただレジスターボタンに触れます。

R-MEM レジスターをリコールするには：

1. プレビューモードが選択されていないことを確認します。
2. **Auto Recall** ボタンをオンまたはオフにし、どのようにレジスターがリコールされるかを制御します。
3. ご希望のレジスターのバンク及びレジスター ボタンに触れます。異なるバンクからリコールする場合はまずバンクボタンに触れ、同じバンクならただレジスターボタンに触れます。
 - a. **Auto Recall** ボタンがオンの場合、レジスター保存時に選択されたソース (**Auto Recall** がオン状態で) は、そのレジスターの R-MEM 値に変更されます。レジスターの保存時に **Auto Recall** がオンでなかった場合、現在選択中のスイッチャーソースが変更されます。
 - b. **Auto Recall** ボタンがオフの場合、スイッチャーソース 枠で現在選択中のソースは、そのレジスターの R-MEM 値で更新されます。

注釈 On Air 保護ステータスで現在オンエア中のスイッチャーソースは、R-MEM のリコールで変更できません。ソースをオフエアにするか、または異なる保護ステータスを選択し、スイッチャーソースの選択を変更します。

R-MEM の E-MEM 制御

はじめに

R-MEM は、E-MEM イネーブルグループにアサインし、R-MEM 設定の E-MEM 制御を可能にできます。R-MEM の情報は、E-MEM レジスタの R-MEM レベルにラーンされ、その E-MEM レジスタがリコールされる際、指定されたルーターソースの選択を可能にします。1 つの R-MEM 設定がエフェクトごとにサポートされます (R-MEM はキーフレーム可能ではありません)。R-MEM は E-MEM の 1 レベルであるため、E-MEM と R-MEM のレジスタ間では 1 対 1 の通信が存在します。例えば、R-MEM レジスタ 10 での設定は、E-MEM レジスタ 10 にのみ適用されます。この点は、個々の M/E E-MEM とマスター E-MEM システムの間の関係と似ています。R-MEM の情報は、ラーン操作またはラーンモード操作を使用し、E-MEM レジスタに追加されます。

R-MEM のディスクストレージ

R-MEM が E-MEM レジスタの 1 レベルとして操作の上で組織される一方、R-MEM データは R-MEM レジスタとして別にディスクで保存されます。これで、更なる柔軟性が可能となります。例えば、同じ E-MEM エフェクトは、どの R-MEM レジスタがディスクからロードされたかにより、異なるルーターソースの選択またはイネーブルを使用できます。

R-MEM のイネーブル制御及びオートリコール

R-MEM はまた、追加されたレベルの制御を可能にします。R-MEM には、どの Kalypso ソースが (ルーターデスティネーション) リコール操作に影響されるかを制御する、独自のイネーブルセットが備わっています。この点 R-MEM は、マスター E-MEM で使用されるイネーブルグループと似ています。マスター E-MEM サブパネルが E-MEM リコールで行う、メインパネルの **Auto Recall** ボタンと似て、R-MEM メニューの **Auto Recall** ボタンは、R-MEM リコールを制御します。しかし、これらは異なる制御要素に影響する別々の機能です。

この使用例は、各バリエーション用に新しい E-MEM レジスタラーンの必要なく、どのルーターソースが変更されるかを制御することです。仮にいくつかのスイッチャーソースで、ルーターソースを指定する R-MEM をラーンし、それらのソースを使用し E-MEM エフェクトを作成し、選択された R-MEM イネーブルボタンでその E-MEM をラーンするとします。マスター E-MEM **Auto Recall** ボタンがオンの状態で、その E-MEM をリコールすると、その R-MEM もまたリコールされます。R-MEM **Auto Recall** ボタンもオンである場合、使用可能となったスイッチャーソースは指定のルーターソースを選択します。R-MEM **Auto Recall** ボタンがオフの場合、R-MEM メニューで使用可能となったスイッチャーソースのみ、リコールで影響を受けることになります。メニューで全スイッチャーソースを使用禁止状態にすると、E-MEM リコールが現在選択中のルーターソースを変更なしで使用することになります。

E-MEM Prefs のアサインメント

デフォルトでは、R-MEM はどの E-MEM イネーブルグループボタンにもアサインされていません。E-MEM Prefs メニューを使用し (アクセスするには **Daily Setups\Suite Prefs\E-MEM Prefs**)、アサインメントを行います。R-MEM データパッドに触れ、希望するイネーブルボタンを選択します。

いったんこのアサインメントが行われて、マスター E-MEM サブパネルで E-MEM レジスター をリコールすると、同じ番号の R-MEM レジスターがリコールされます。マスター E-MEM サブパネルで E-MEM レジスターをランさせると、同じ R-MEM レジスターもランします。

注意 ご選択の R-MEM イネーブルグループは、エフェクトリコール中にご使用の必要があるときのみ使用可能となるよう確認して下さい。ソース選択ボタンの変更を混合すると、他で変更が発生する場合があります。E-MEM オートリコールを使用してグループが使用可能となる際、制御に役立つ可能性があります。

メインパネルで R-MEM をラン

R-MEM が E-MEM イネーブルボタンにアサインされた際、R-MEM メニューだけでなく、メニューパネルからでもランを行うことができます。

注釈 ご使用になるラン操作は、現 E-MEM レジスターの全イネーブルレベルで既存の情報を消去します。

1. マスター E-MEM サブパネルで、R-MEM がアサインされたイネーブルボタンを選択します。これで、現エフェクトレジスターのための R-MEM が使用可能となります。
2. ご希望の R-MEM 状態を設定します。
 - a. R-MEM ルーター選択メニュー (**R-MEM/Router Select** でアクセス) へ行き、ルーターソースが各スイッチャーソースで使用されるよう選択します。
 - b. R-MEM メニュー (**R-MEM** カテゴリー選択ボタンに触れます) へ行き、ご希望のスイッチャーソースを使用可能にします。選択されたスイッチャーソースのみで、R-MEM 設定をリコールする機能を望まれる場合、 **Auto Recall** を選択します。
3. メインパネルのマスター E-MEM サブパネルの **Learn** ボタンに触れ、ご希望のレジスターのバンク及びレジスターキーパッド番号を押します。これでメニューの現 R-MEM 設定が、E-MEM エフェクトレジスターのヘッダー部分に保存され、新エフェクトの最初のキーフレームが作成されます。メニューで対応する R-MEM レジスターも更新されます。

既存の E-MEM レジスターで R-MEM を変更する

1. マスター E-MEM サブパネルで、変更を希望の E-MEM レジスターをリコールします。
2. マスター E-MEM サブパネルで、R-MEM がアサインされたイネーブルボタンを選択します。
3. ご希望の R-MEM 状態を設定します。
 - a. R-MEM ルーター選択メニューで (**R-MEM/Router Select** でアクセス)、各スイッチャーソースと併用のルーターソースを選択します。
 - b. R-MEM メニューへ行き (**R-MEM** カテゴリー選択ボタンに触れます)、ご希望のスイッチャー ソースを使用可能にします。選択されたスイッチャーソースのみで、R-MEM 設定をリコールする機能をご希望の場合、**Auto Recall** を選択します。
4. マスター E-MEM サブパネルで **Learn**、**Mod** を押します。メニューの R-MEM 設定は、その E-MEM エフェクトレジスターのヘッダー部分に更新されます。エフェクトで既存のキーフレームは、変更されません。メニューで対応する R-MEM レジスターも更新されます。

R-MEM レジスターのロード

E-MEM レジスターのように、ディスクから R-MEM レジスターをロードしても、現ワークバッファーに影響はありません。エフェクトがワークバッファーでロードされ、異なる設定を含むそのレジスター番号はディスクからロードされる場合、状態変更が発生する前にレジスター がリコールされる必要があります。

空の R-MEM キーフレーム

他のレベルのキーフレームがエフェクトに挿入される際に、R-MEM イネーブルボタンがオンの場合、実際に全くデータを含まない R-MEM キーフレームもエフェクトに加えられ、タイムラインメニューに現れます。これらのキーフレームは、単なるシステムアーティファクトであり、エフェクトの実行に全く影響を及ぼしません。

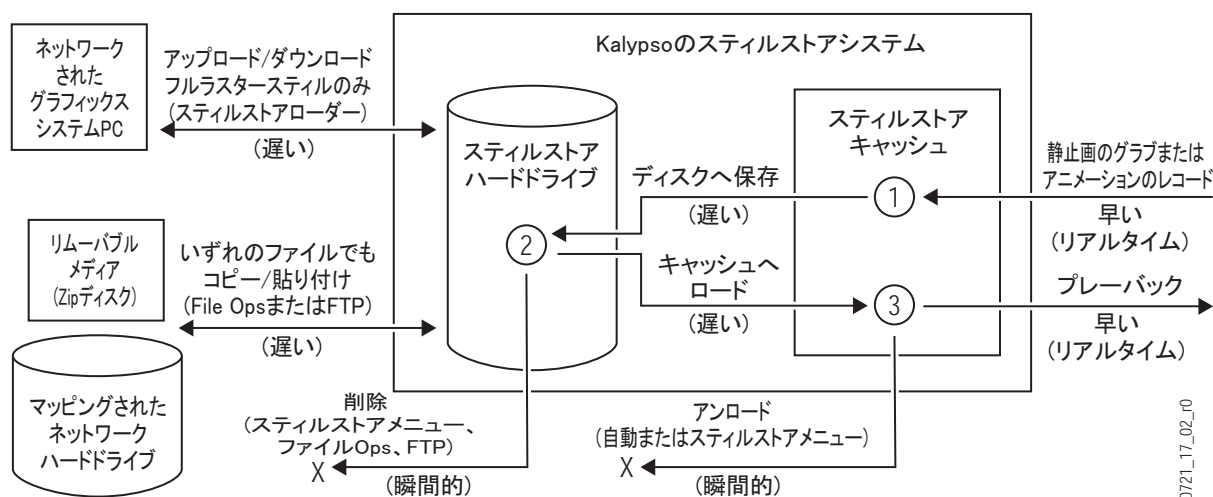
スティルストアオプションの操作

一般情報

スティルストアシステムの概要

Kalypso のスティルストアオプションモジュールには、画像ストレージ用にハードディスクドライブが組み込まれます。Kalypso のスティルストアシステムは、静止画及びアニメーションのリアルタイムでプレーバックできるようにキャッシュを使用し、必要な際古いマテリアルを削除し、キャッシュを自動管理します。図 171 で基本システムが示されます。

図 171. Kalypso スティルストアシステム



画像はキャッシュへグラフまたは録画され、ディスクへ保存、キャッシュへロード及びキャッシュからプレーバックされます。画像はネットワークでスティルストアハードディスクドライブ間で直接転送され、スティルストアディスクから削除し、キャッシュからアンロードすることも可能です。

異なる2種類のスティルストアハードドライブが存在し、SD レゾリューションでのみ操作可能な Kalypso Classic システム用と、SD、HD の両レゾリューションで操作可能な Kalypso HD 及び Duo システム用があります。どちらも同一の操作ですが、フォーマットにより記憶容量、保存及びキャッシュ時間が異なります。キャッシュの記憶容量を増大するクリップキャッシュオプションも、各スティルストアでご利用頂けます。

メニューコントロールに基づいた出力

極めて迅速な対応のため、Kalypso のスティルストアメニュー操作は、出力に基づいています。通常、制御を希望するスティルストアのプログラム出力チャンネルを選択し、そして希望する変更が行われます。例えば、

スタイルストアプログラム出力 1 が選択された状態で、キャッシュされた異なるスタイル画像を選択すると、新スタイル画像が即その出力へ送られます。選択された静止画がキャッシュされなかった場合、画像をその出力へできるだけ迅速に持ってくるためキャッシング処理が即開始されます。

キャッシュの管理

アイテムはスタイルストア出力にロードの際、現在アクセス中のフォルダーから自動的にキャッシュされます。キャッシュが一杯になると、既存のキャッシュされた静止画及びクリップのどれかをアンキャッシュし、新しい素材用に場所を空ける必要があります。通常、出力にロードされない期間の最も長いアイテムが最初にアンキャッシュされます。

アイテムがスタイルストア出力にロードされる際、使用中にアンキャッシュされるのを防ぐため、自動的にロックされます。

アイテム番号、ストレージ位置及びフォルダー

静止画及びクリップは、番号 (0001-2000) で識別されます。各番号は、現ディレクトリー中の独自のストレージ位置を表しますが、ストレージの容量を表すものではありません。アイテムの種類 (静止画またはクリップ) を識別するプレフィックスが番号に加えられ、この名前がスタイルストアメニューのそのアイテム用に表示されます。アイテムを特定の番号として保存すると、静止画かクリップに関係なく、その位置で以前保存されたアイテムは全て書き換えられます。

Kalypso のスタイルストアシステムは、異なるディレクトリーまたはフォルダーにアクセス可能です。各フォルダーに独自の独立したストレージ位置番号セットがあります。現在アクセス中のフォルダーのみ、ディスク操作から保存およびキャッシュで使用されます。E-MEM エフェクトも、現フォルダーのみにアクセスし、スタイルストアアイテムをフォルダーではなく、単に番号で識別します。これで、スタイルストアマテリアルの管理上の柔軟性が可能になります。詳しくは [266 ページ](#) をご参照下さい。

前のソフトウェアバージョンで作成されたスタイル名は (Still 1 から 50)、ディフォルトディレクトリーにあります。これらのアイテムは保存の際、自動的に Still 0001 から Still 0050 に名前を変更されます。

各スタイルストアスタイルの静止画またはクリップは、一方はビデオ / キーデータ用 (拡張子は .gvi)、他方はメタデータ用 (拡張子は .gva) と実際 2 つのファイル構成です。Kalypso システムは、これらのファイルのペアを 1 つのものとして扱います。ファイルを直接作業する場合、ファイル名を変更してはならず、またファイルは常にペアで管理が必要です。例えば一方が削除されると、他方も削除する必要があります。

ポジション、クロップ及びフェンスレコード

ポジション及びクロップコントロールは、画像がどう表示されるかに影響します。ポジションコントロールは画像自体を再配置し、クロップコントロールは、選択部分のみ表示するよう画像の側面をマスクします。これこれらのコントロールは、ディスクに保存される実際の画像データを変更しません。ポジション及びクロップメタデータは、画像にどんなポジション及びクロップ値が適用されるかを定義する、画像ファイルと共に保存されます。このメタデータは、画像がどう表示されるかを変更するために、置き換えや編集が可能です。

一方フェンスレコーディングは、画像の選択部分のみをディスクに保存します。これは保存されたデータ量を低減するために使用可能で、保存できる画像枚数を増大し、ロード速度を改善できます。フェンスサイズは、画像を再録画せず元に戻すことができません。

ポジショニング及びクロッピングは、ライン及びピクセル境界です。そのため、画像はスティルストアで完全にスムーズに移動できません（スムーズな移動をご希望の場合、トランスフォームエンジンをご使用下さい）。

ソース選択及びビデオキーペア

ソースは、スティルストア Aux バス (**Still Store** を選択) にデリゲートされたローカル Aux パネルを使用し、キャプチャー用に選択されます。スティルストア Aux バスは、常にビデオ / キーペアとして操作されます。キャプチャー及びプレーバック用のスティルストア出力は、ビデオ / キーペアまたはビデオのみとして操作するよう設定可能です。キャプチャーで使用中のスティルストア出力が、ビデオ専用を設定される場合、スティルストア Aux バスで伴うキー信号は全て切り捨てられます。ビデオのみのソースがスティルストア出力ペア用に選択される場合、ビデオ画像の複製がスティルストア出力ペアのキーチャンネルでキャプチャーされます。ローカル Aux パネルがスプリットキーで設定される場合、そのスプリットキーはペアを組むスティルストアにキャプチャーされます。

シェイプト及びアンシェイプトスティルストアビデオ

スティルストアは、シェイプト及びアンシェイプトビデオのために自動調整し（キャプチャーソースのためソース定義の指定通り）、キャプチャーしたビデオは、最終的な Kalypso システムの出力を通して処理されます。例えば、仮にペアを組むスティルストア出力 1-2 が M/E でキーされるとします。シェイプトビデオ / キーペアとして捉えられた静止画は、そのスティルストア出力で選択され、M/E は自動的にシェイプトキー処理を使用します。アンシェイプトビデオ / キーペアソースからキャプチャーされた異なる静止画がそのスティルストア出力で選択される場合、M/E は即アンシェイプトキー処理に切り替えられます。シェイピング情報は、各スティルストアアイテムのためのメタデータに含まれます。

スタイルストアの設定

Kalypso のスタイルストア出力は内部ソースであり、スタイルストア出力が Eng Setup-Define Sources メニューに現れない点を除いて、カメラや VTR といった標準の外部 Kalypso ソースと同様に管理されます。Eng Setup-Outputs メニューで使用可能なため、どの出力コネクタにでもアサイン可能で、Daily Setups-Button Mapping メニューでも使用可能です。いったんスタイルストア出力がソース選択 ボタンにマッピングされたら、そのスタイルストアソースはそのバスでの使用のために選択できます。

プレビュー及びキャプチャー

画像キャプチャーの間、スタイルストア出力は一時的にその入力を表示します。他の全ての Kalypso ソースと同様に、M/E 出力上のスタイルストアビデオオンリーソース、またはスタイルストアビデオ / キーペアソースを選択し、M/E 上のキーを設定することにより、その入力をプレビューできます。

クリップキャッシュのオプション

スタイルストアの記憶容量を拡張するクリップキャッシュのオプションが使用可能です。このオプションは、スタイルストアモジュールにインストールされたメモリーチップで構成され、そして追加されたメモリーへのアクセスを使用可能にするには、ソフトウェア認可コードの入力が必要です。

Kalypso Classic のクリップキャッシュ

Kalypso Classic のクリップキャッシュオプション機能には下記が含まれます。

- ・ キャッシュ記憶容量が約 100 フルフレーム (50 ビデオ / キースティル) から約 1,800 フレーム (900 ビデオキー / スティル) に拡張
- ・ フルラスターアニメーションが最大 30 秒 (25 fps で 36 秒) に拡張。フェンスストレージ (1/25) で、アニメーションが最大 756 秒 (25 fps で 900 秒) 可能

Kalypso HD/Duo のクリップキャッシュ

Kalypso HD/Duo クリップキャッシュオプションは、キャッシュ容量が 512 MB から 4.5GB に増量です。この章で後の表に、追加メモリーでサポートされる画像容量及びアニメーション持続時間が解説されます。

画像ファイルサイズ及びディスク管理

2つの異なる Kalypso スタイルストア (Classic 及び HD/Duo) は、様々な画像フォーマットをサポートします。これらのフォーマットは、各画像で異なるデータ量を必要とします (HD 画像は相当大きいデータが必要です)。関連するデータ量は、記憶容量、保存及びキャッシュ時間に影響します。ハードディスク容量及びキャッシュ容量の2つの異なる記憶容量が関わる点を理解することが大切です。

Kalypso Classic の画像ファイルサイズ及びハードディスク管理

フルフレームのスタイルストアビデオ画像は、約 1MB (1,024 KB) の記憶スペースを必要とし、キー画像を伴うビデオは 2MB (2,048KB) が必要です。Kalypso Classic のスタイルストアハードディスクは、計 2GB のデータにアクセス可能ですが、その記憶スペースの一部は、システムファイルに占有されています。約 1,800 枚のフルフレームのビデオ画像は、スタイルストアハードディスクに保存でき、約 250 枚が Zip ディスク (キー画像を伴うビデオなら半数) で保存可能です。フルフレームのアニメーション付きクリップは、各フレームが上述の記憶スペースが必要なので、30 fps で 10 秒のキーなしフルフレームクリップは、約 300 Mb (キー付きビデオなら倍) が必要です。

ディスクが一杯になると、新しい素材のキャプチャー、録画ができません。個々の静止画やクリップをディスクから削除しディスクスペースを空けるには、スタイルストアメニューのコントロールが使用可能です。また、フェンスレコーディングはフルフレームではなく、画像毎の保存の必要条件を軽減し、アクセス時間を改善できる点にご注意下さい。

標準の Kalypso Classic のスタイルストアキャッシュは、スタイルストアハードドライブよりかなり小さいので、定期的に不要なファイルをディスクから削除することが比較的簡単です。しかし、Kalypso Classic のスタイルストアがクリップキャッシュオプションを装備している場合、キャッシュ容量がハードディスクで使用可能なスペースを實際上回ることがあります。長いアニメーション作成で、ディスクに保存できないキャッシュされたファイルを作成する場合があります。しかし、スタイルストア構造は使用可能となる前にファイルのディスク保存を必要とするため、これらのシステムでキャッシュの詰め込みすぎを避ける必要があります。

Kalypso Classic のキャッシング時間

スタイルストアの画像及びクリップはディスクで保存されます。表示またはプレーバックのためのディスクからのデータロードには、ある程度時間がかかります。Kalypso のスタイルストアは、即時的な画像表示及びクリッププレーバックを可能とするためにキャッシュを使用します。ディスクの画像は、通常の操作中にキャッシュに自動的に転送されます。

Kalypso Classic のキャッシュとディスク間のファイル転送に必要な時間は、変化します。スタイル画像は 2 秒以内とかなり早く転送されます。しかし、アニメーションクリップは大量のデータを含むことがあり、ロード及び保存に相当長くかかる場合があります。表 8 に記載されたほ

ば正確なクリップロード及び保存時間は、リアルタイムの倍数です。例えば、キーを伴う 1 秒のフルフレームクリップは、ディスクからのロードで 19 秒、ディスクへの保存で 175 秒かかります。

表 8. おおよそのアニメーションクリップロード及び保存時間

ラスターサイズ	ビデオのみ		ビデオ及びキー	
	ロード時間	保存時間	ロード時間	保存時間
フル	9.5 x	87.5 x	19 x	175 x
1/4	2.375 x	22 x	4.75 x	44 x
1/9	1.05 x	4.5 x	2.1 x	19 x
1/25	0.38 x	3.5 x	0.76 x	7 x

HD/Duo の画像ファイルサイズ及びハードディスク管理

プログレッシブ HD のフルラスタースタイルストアのスタイル画像は、約 2.4MB という保存スペースが必要です。インターレース HD のフルフレームスタイルストアのスタイル画像では、約 5.4MB という保存スペースが必要です。キー付きビデオスタイル画像は、それぞれ上述の倍のスペースが必要です。フルラスターアニメーションクリップでは、各フィールドが上述の保存スペースが必要なため、相当の持続時間を要する HD アニメーションファイルは、いずれもかなり大きくなります。表 9 では、フルラスター画像及びアニメーションのファイルサイズが示されています。

表 9. おおよそのスタイルストア画像サイズ

画像タイプ	ビデオのみ		キー付きビデオ	
HD	720p	1080i	720p	1080i
フルラスターの静止画	2.4 MB	5.4 MB	4.8 MB	10.8 MB
1 秒のアニメーション	144 MB	162 MB	288 MB	324 MB
10 秒のアニメーション	1.44 GB	1.62 GB	2.88 GB	3.24 GB
SD	525i/60	625i/50	525i/60	625i/50
フルラスターの静止画	1 MB	1.2 MB	2 MB	2.4 MB
1 秒のアニメーション	30 MB		60 MB	
10 秒のアニメーション	300 MB		600 MB	

注釈 後述のフェンス画像はフルラスターではありません。フェンスされたレコーディングの使用は、画像ごとのストレージ必要条件を軽減し、アクセス時間を改善します。

Kalypso HD/Duo のスタイルストアハードディスクドライブには、約 40GB の記憶容量があります。ディスクに保存可能な静止画数及びアニメーションの長さは変化します。例えば、スタイルストアディスクは 16,000 枚を超えるフルラスター 720p ビデオのみの静止画、または 3,600 枚を超えるフルラスター 1080i キー付きビデオスタイルを保有できます。スタイルストアのディスクアニメーション容量は、計 4.5 分のフルラスター 720p ビデオのみのクリップから、約 2 分のフルラスター 1080i キー

表 10. Kalypso HD/Duo スティルストアキャッシュ容量

クリップ キャッシュ オプション	HD	720p	1080i	720p	1080i
	フルスタターの 静止画	1716	858	858	429
	全アニメーション 時間	28 秒		14 秒	
	1 クリップ最大の 長さ	28 秒	26 秒	14 秒	13 秒
	SD	525i/60	625i/50	525i/60	625i/50
	フルスタターの 静止画	4156		・ 078	
	全アニメーション 時間	138 秒	166 秒	69 秒	83 秒
	1 クリップ最大の 長さ	136 秒	145 秒	68 秒	72 秒

注釈 後述のフェンス画像はフルスタターではありません。フェンスされたレコーディングの使用は、画像ごとのストレージ必要条件を軽減し、アクセス時間を改善します。

キャッシュを解除されたアイテムが出力にユーザーによりロードされる際、そのアイテムは自動的にキャッシュされます。そのキャッシュが一杯になると、新マテリアル用に場所を作るために古いマテリアルはシステムが自動的にキャッシュ解除します。

HD/Duo のキャッシュロードおよびディスク保存時間

スティルストア画像及びクリップは、ディスクに保存されます。表示やプレーバック用に、ディスクからキャッシュへデータをロード、及びディスクにデータ保存するには多少時間がかかります。通常の操作中、ディスクの画像は自動的にキャッシュへ転送されます。転送過程はこの方向で最適化されているため、ディスクからのキャッシングがディスクへの保存よりも速くなります。

ファイル転送に必要な実際の時間は変化します。ビデオのみのスタイル画像は、フォーマットにより約 0.5 秒から 2.5 秒とかなり迅速に転送されます。しかし、アニメーションクリップは大量なデータを含み、ロード及び保存には相当長くかかる場合があります (表 11)。

表 11. おおよその HD/Duo スタイルストアロード及び保存時間

画像タイプ	ロードに必要な時間 ^a		保存に必要な時間 ^a	
	720p	1080i	720p	1080i
フルスタービデオのみの静止画	1 秒	2.5 秒	3.5 秒	7.5 秒
1 秒のフルスターアニメーション	1 分 10 秒	1 分 15 秒	2.5 分	3 分
10 秒のフルスターアニメーション	12 分	12.5 分	25 分	30 分
SD	525i/60		625i/50	
	525i/60	625i/50	525i/60	625i/50
フルスタービデオのみの静止画	0.6 秒	0.7 秒	1.6 秒	1.9 秒
1 秒のフルスターアニメーション	18 秒		33 秒	
10 秒のフルスターアニメーション	3.0 分		5.5 分	

^a キー付きビデオスタイルまたはアニメーションでは倍となります。

もし、1 つの HD アニメーションが、クリップキャッシュオプション (28 秒のビデオ) 装備の HD/Duo キャッシュを一杯にする場合、このクリップをディスクからキャッシュへのロードで約 33 分、クリップのディスク保存で約 1 時間 14 分かかります。

注釈 ビデオプロセッサフレーム、またはスタイルストアモジュールがリセットされた際、スタイルストアキャッシュは完全にクリアされず。

フェンス画像保存及びロード 時間

フェンス画像はフルスターではないため、保存上の必要条件を軽減しアクセス時間を改善します。表 12 中のほぼ正確なクリップロード及び保存時間は、リアルタイムの倍数です。例えば 1 秒の 720p ビデオのみのク

リップは、ディスクからキャッシュへのロードは 70 秒ですが、フルラスターが 1/25 のサイズにフェンスされた場合、3 秒内にキャッシュされます。

表 12. おおよその HD/Duo ビデオのみのアニメーションクリップロード及び保存時間

ビデオのみの ラスター サイズ	525i/625i		720p		1080i	
	ロード時間 ^a	保存時間 ^a	ロード時間 ^b	保存時間 ^a	ロード時間 ^c	保存時間 ^a
フル	18 x	33 x	70 x	150 x	75 x	175 x
1/4	4 x	7 x	18 x	40 x	19 x	44 x
1/9	2 x	3 x	8 x	18 x	9 x	19 x
1/25	1 x	1 x	3 x	6 x	3 x	6 x

^a キー付きビデオアニメーションでは時間が倍になります。

^b キー付きビデオアニメーションでは時間が倍になります。

^c キー付きビデオアニメーションでは時間が倍になります。

注釈 HD の静止画やクリップを、SD モードで動作中のスティルストアへロードを試みると、“Load Failed, Insufficient Memory”(ロードの失敗、メモリー不足)のメッセージが現れます。

スタイルストアメニュー

スタイルストアメニューは、Kalypso のシステムスタイルストアオプションの制御を提供します。スタイルストアプレーバックメニューは、出力、静止画、クリップ選択、クリッププレーバック、ビデオ / キーペア制御及びポジションとクロップ制御へのメニューデリゲーションを可能にします。**Still Store, Playback** に触れ、メニューにアクセスします ([図 173](#))。

図 172. スタイルストアプレーバックメニュー



あるビデオスタンダードで作成されたスタイル画像またはアニメーションクリップが、別のスタンダードで操作される Kalypso システムにロードされると、正しく表示されません。現操作モードに一致しないスタイルストアアイテムは、正しくない記号を表示します。

他に 2 つのスタイルストアメニューがあります (クリエイトエディット及びキャッシュ)。別の *Kalypso* リファレンスマニュアルをご参照下さい。

操作

一般的にスタイルストア機能は、ローカル Aux パネルでソース選択、静止画をグラブやクリップのレコーディング、キャプチャーした画像のフォルダーへの保存、スタイルストア出力への画像をロードして操作さ

れます。スティルストアメニューやマシンコントロールサブパネルは、静止画の選択及びクリップ再生で使用可能です。また静止画の選択、クリップの再生及び他のスティルストアの属性を E-MEM 制御できます。

フォルダーの選択

スティルストアのディスクからの保存及びキャッシュ操作は、スティルストアハードドライブの現在選択されたフォルダー内で行われます。スティルストアの設定を含む E-MEM エフェクトも、現フォルダーを使用して操作されます。

注意 ライブ制作中のフォルダーの変更は、お勧めできません。

フォルダー変更の際、スティルストアの素材にアクセスできず、または同名のアイテムが異なるフォルダーに保存されている場合、間違った素材がロードされる場合があります。こうした潜在的な問題をなくすには、デフォルトのスティルストアフォルダーのみを使用するとよく、この簡単な方法で全てのニーズに応えられるでしょう。しかし、複数のスティルストアフォルダーを使用する場合は、これらの操作を行う前に正しいフォルダーにアクセスしていることを確認する必要があります。

現在のスティルストアフォルダーを変更するには：

1. プレーバックまたはクリエイトエディットスティルストアメニューの、スクロール選択ウィンドウ下のパスデータパッドに触れ、スティルストアフォルダーブラウザーを開きます(図 173)。

図 173. スティルストアプレーバックメニュー



2. ナビゲーションコントロールを使用し、ご希望のフォルダーへ行きハイライトされるよう触れます。
3. **Use Selected** に触れます。これでハイライトされたフォルダーが、スティルストアのロードと保存操作で使用されます。

制作中に特定のアイテムを得るためにフォルダーを変更する必要がある場合、キャッシュされるよう新しいアイテムをスティルストア出力にロードし、すぐ元のフォルダーに戻ります。新しいキャッシュアイテムは使用可能なままです。

フォルダーの作成

スティルストアアイテムの保存及びロードのために、スティルストアハードドライブ C:\User\directory のフォルダーのみが Kalypso のスティルストアにより直接使用可能です。スティルストアハードドライブは、スティルストア フォルダーブラウザー、及びファイルオペレーションメニューからアクセスされます。

スタイルストアメニューから新しいスタイルストアフォルダーを作成するには：

1. **Still Store** に触れ、スタイルストアメニューへ行き、**Playback** または **Create Edit** メニューにアクセスします。
2. スクロール選択ウィンドウ下のパステータパッドに触れ、スタイルストアフォルダーブラウザーを開きます。
3. **Create Folder** に触れ、固有のフォルダー名を入力します。

また、フォルダーは標準の操作手順に従い、ファイルオペレーションメニューからスタイルストアハードドライブ上に作成可能です。

重要なフォルダー及びファイル管理情報

スタイルストアの素材を複数のスタイルストアフォルダーに保存する場合、この実行を管理する必要があります。ランダムに番号を付けたスタイルストアアイテムを、任意の名前のフォルダーで保存すると、最悪のタイミングで素材へのアクセス喪失や、間違った素材の表示につながる恐れがあります。注意深いフォルダー作成と、一貫した静止画及びクリップの番号付けの習慣は、スタイルストア素材を管理する上での強力ツールとなります。様々な管理テクニックが使用可能で、下記はその数例です。

- ・ 固有のアイテム及びフォルダー番号で整理します。例えば、フォルダー "5" を 5 時のニュース用に作成し、アイテムは 0500-0599 として保存し、またフォルダー "6" は 6 時のニュース用に作成し、アイテムは 0600-0699 として保存します。番組制作中はそのフォルダーにのみアクセスします。固有のアイテム番号で、正しいアイテムが各番組で常に使用されることが確実です
- ・ 共有された番号を番組によって整理します。特定の番組用の全スタイルストア素材は、その番組用に名前を付けられたフォルダーで保存し、番組制作中はそのフォルダーにのみアクセスします。異なる番組で類似した E-MEM エフェクトを使用しますが、各番組で固有のスタイルストア素材が必要な場合、スタイルストア素材を同じ番号で異なる番組フォルダーで保存すると、異なる番組で同じエフェクトの使用が可能です。いったんアイテムがキャッシュされたら、E-MEM はその名前でキャッシュされた素材をスタイルストア出力へロードし、他のフォルダーから素材を探し出そうとはしません。エフェクトを前もって実行し、正しい素材がキャッシュされていることを確認します

- ・ 共通の素材を整理します。複数の番組で使用される共通のスタイルストア素材がある場合、別のフォルダーで保存できます。そして、番組で正確にどの資料が必要か分かっている場合（使用される全てのスタイルストア E-MEM エフェクトを含め）、その共通フォルダーにアクセスし、必要素材をキャッシュし（E-MEM エフェクトの実行も含め）、次に制作中に固有の素材を含む番組フォルダーにアクセスします。新しいフォルダーがアクセスされる際、キャッシュされた素材は使用可能なままで、出力にロードされた状態なら確実に使用可能なままです。しかし、共通アイテムが出力かアンロードされ、アイテムが制作中に保存される場合（特に長いクリップ）、その共通アイテムはキャッシュ解除され、フォルダーを変更しない限りアクセスできない場合があります。

どのスタイルストアの管理テクニックを使用するにせよ、それを一貫して適用することが重要です。

プレビュー

既存の静止画及びクリップは、標準様式でのオンエアー前にプレビュー可能です。キャプチャーされる過程の画像も、保存前にプレビューできます。

既存の画像

既存のビデオのみの静止画やクリップを、スタイルストアプログラムの出力 8 にロードし、プレビューサブパネルの **Still Store** ボタンに触れると、その出力をプレビュー表示することができます。出力 7 及び 8 がビデオ / キーペアとして構成されている場合、この方法ではキー信号のみプレビュー可能になりますのでご注意ください。

異なるスタイルストア出力をプレビューするには、プレビューサブパネルの **PVW Pri** ボタンに触れ、ローカル Aux パネルの **PVW Pri** ボタンに触れ、選択したバスのスタイルストア出力を選択します。出力はスイッチドプレビューで表示されます。この方法では、スタイルストア出力がローカル Aux パネルのソース選択ボタンにマッピングされている必要があります。

他のソースと同様に、既存のビデオのみの静止画やクリップをプレビュー可能です。スタイルストア出力にロードされた後、プレビューモニターに設定された M/E の B バス上で、そのスタイルストア出力のソース選択ボタンに触れます。

キーの品質をチェックできるよう、既存のビデオ / キーペアのスタイルストア画像やクリップをプレビューするには、ペアをなすスタイルストア出力にアイテムをロードし、M/E のキーヤーバスにそのスタイルストア出力ソースを選択し、その M/E でキーを設定します。スタイルストアは、キーされた画像のどの部分がスタイルストアから発信されるかを明確に決定できるよう、既知のバックグラウンド（例：マット）でキーされる必要があります。

未保存の画像

スタイルストアのクリエイトエディットメニューで **Show Input** を選択する際、スタイルストアは一時的にそのスタイルストアのソース入力を出力へパスします。スタイルストア出力がペアーをなし、ビデオ / キー入力ソースが選択の際 **Include Key** を選択すると、そのソースの別のキー信号をペアーをなすスタイルストア出力へパスします。スタイルストアソースの入力素材は、上述の方法でプレビューできます。

静止画がグラブされたり、クリップがレコードされる際、キャプチャー結果はそのスタイルストア出力に表示されます。クリップは巻き戻し再生して、正しくレコーディングされたことを確認できます。

未保存の画像をプレビューする際、異なるスタイルストア出力をデリゲートすると、未保存の画像は削除されます。

入力ソースの選択

スタイルストアの入力ソースはローカル Aux パネルを使用し選択できます。

1. スタイルストアメニューのスタイルストア出力を選択します。
2. ローカル Aux パネル上の **Still Store** バスデリゲーションボタンを押します。
3. ローカル Aux パネルソース選択バス上の希望するソースボタンを押します。

スタイルストアは、ローカル Aux パネル上でのスプリットキーの設定をサポートします。

静止画のキャプチャー及び保存

1. スタイルストアメニューよりスタイルストア出力を選択します。ビデオ / キーペアーのキャプチャーを行う場合は、選択されたスタイルストア出力はペアーを組む必要があります。
2. 選択のスタイルストア出力をプレビューします ([267 ページのプレビュー](#)をご参照下さい)。
3. 静止画のキャプチャーのため、希望するソースを選択します ([268 ページの入力ソースの選択](#)をご参照下さい)。
4. スタイルストアクリエイトエディットメニューで **Show Input** に触れます。入力ソースが、プレビューで使用中のモニターに現れます。

5. ビデオ / キーペアをキャプチャーする場合は、**Include Key** に触れます (図 174)。

図 174. スティルストアクリエイトエディットメニュー



6. **Grab V & K** に触れます。ソース画像がキャプチャーされます。この画像はスティルストア上に表示されていますが、将来使用するためには保存する必要があります。

注釈 未保存の画像は、一時的にホールドされるだけです。異なるアイテムを選択、またはスティルストア出力のデリゲーションを変更すると、未保存画像は切り捨てられます。

7. ビデオ / キーペアをキャプチャーし、キー信号がビデオ信号と共に提供されていない場合、キー素材をキューアップし **Grab Key** に触れます。

注釈 連続するキー画像をグラフィックスリール上で見てキューするには、別のモニターメカニズムが必要となります。いったんビデオがキャプチャーされたら、入力はスティルストアでプレビューできません。モニターを直接再生デッキに接続し、または使用可能な M/E を使用し一時的にソース素材を見ることができます。

8. 画像の位置調整またはクロップを行う場合は、対応するデータパッドに触れ、希望する修正を実行します。

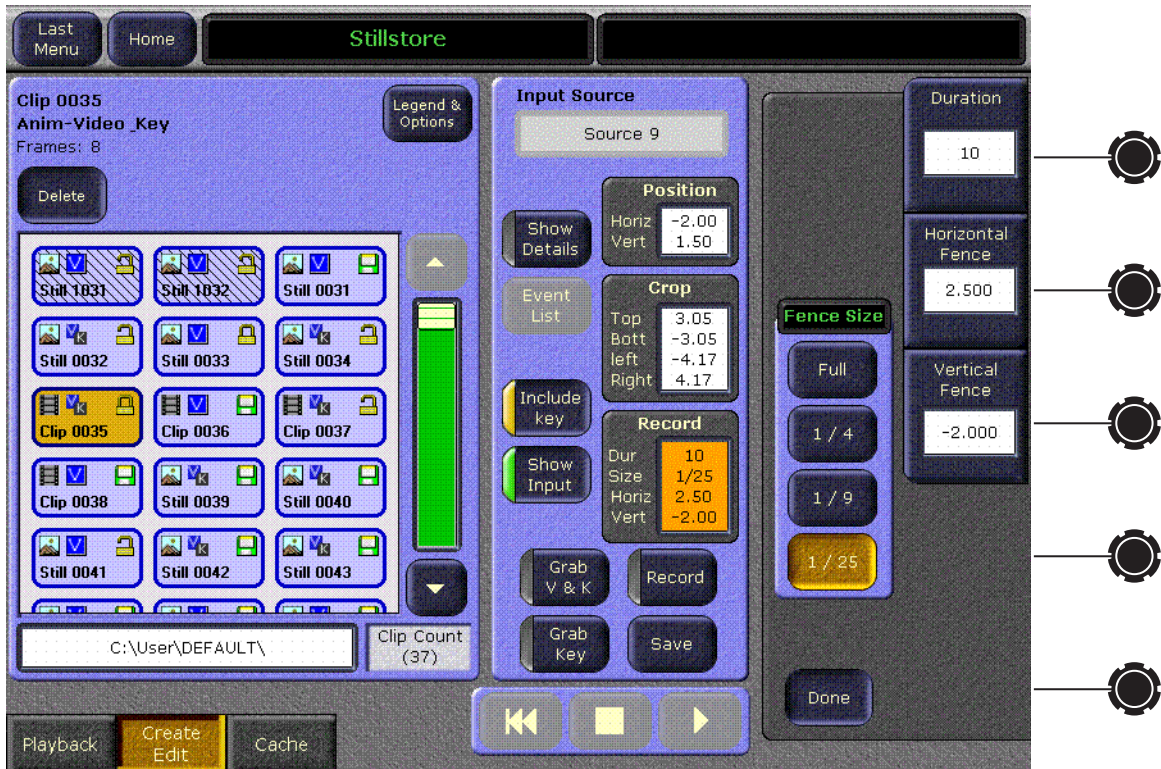
注釈 スティルストアアイテムを保存する前に、正しいフォルダーかどうか確認して下さい。

9. 保存オプションを提供するダイアログボックスを呼び出すために、**Save** に触れます。下記のいずれかの操作を行います。
 - ・ アイテム特定の番号をタイプします
 - ・ システムが使用可能な最小のアイテム番号を選択するよう、ゼロ (0) とタイプします
 - ・ **Enter** に触れ、現アイテム番号にそのまま保存します

クリップのレコード及び保存

1. 上述のスティルキャプチャーの**手順 1** から**手順 5** に従います。
2. レコードデータパッドに触れ、フレーム単位でレコーディング持続時間を入力します (図 175)。少し長めの持続時間を指定し、後から正確なイン & アウトポイントを指定してもよいでしょう。

図 175. スティルストア Create Edit メニュー、レコーディングコントロール



注意 長い持続時間のレコーディングで、他の多くのスティルストア素材をアンロードし、長時間のレコーディングを保存するとキャッシュがロックされたアイテムで一杯になり、他のスティルストア素材にアクセスできなくなることがあります。詳しくは [276 ページのキャッシュの管理](#) をご参照下さい。

3. 部分的なラスターフエンスレコーディングを指定し、キャプチャーするエリアの配置（縦横）を選択するコントロールも使用可能です。単一フレームでのフェンスレコーディングでストレージスペースを作れます。

注釈 レコーディングが1フレームのみの場合でも、クリッププリフィックス名が与えられます。

4. ソースがライブでない場合、ソース素材をキューします。Kalypso システム（プロファイル VDR または VTR）に制御される外部機器をご使用の場合は、Kalypso のマシンコントロールサブパネルを使用して、素材をキュー及び再生することが可能です。
5. レコーディングを開始するには、スティルストアメニューの **Record** に触れます。ソースがライブでない場合、ソース素材を再生することが必要です。レコーディングは指定の持続時間で進行し停止します。

注釈 未保存の画像は、一時的にホールドされるだけです。異なるアイテムを選択、またはスティルストア出力のデリゲーションを変更すると、未保存画像は切り捨てられます。

注釈 フェンスされたアニメーションを、Show Input オンでレコーディングの際にレコードボタンを押すと、その結果モニターに現れるスティルストアアニメーションに不具合が生じます。これは表示上のアーティファクトです。実際にレコードされたアニメーションはクリーンです。

6. 画像の位置調整またはクロップを行う場合は、対応するデータパッドに触れ、希望する修正を実行します。

注釈 スティルストアアイテムを保存する前に、正しいフォルダーかどうか確認して下さい。

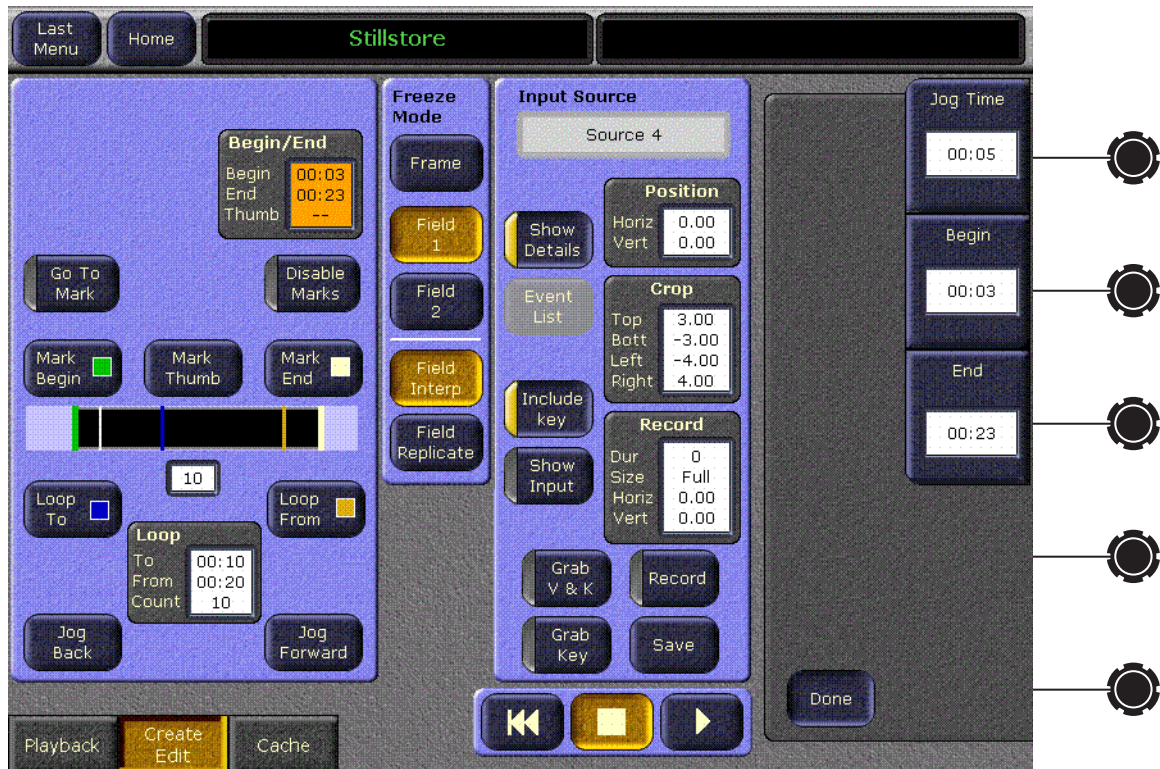
7. **Save** に触れ、保存オプションを提供するダイアログボックスを呼び出します。下記のいずれかの操作を行います。
 - ・ アイテム特定の番号をタイプします
 - ・ システムが使用可能な最小番号を選択するよう、(0) とタイプします
 - ・ **Enter** に触れ、現アイテム番号に保存します

クリップのビギン及びエンドポイントをマークする

アニメーションクリップをレコーディングの際、最初または最後でオンエアすべきでない素材（ブラックなど）がある場合があります。いったんクリップを保存し、プレイバック用に切り取ることが可能です。

1. クリップが スティルストア出力にロードされ、その出力がデリゲートされた状態で、**Show Details** に触れてから、**Begin/End** データパッドに触れマークコントロールを呼び出します (図 176)。

図 176. スティルストア Create Edit メニュー、詳細表示



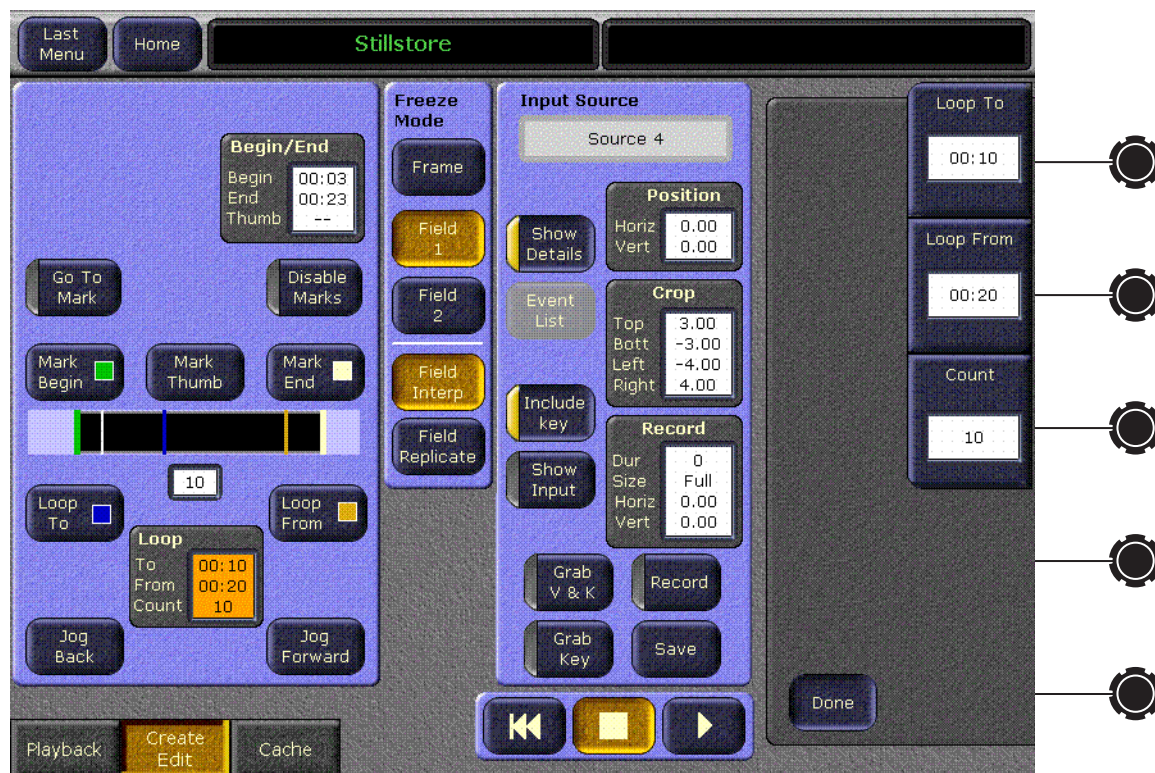
2. **Jog Time** ソフトノブまたは **Jog Forward** 及び **Jog Back** ボタンを使用して、ループする最初のフレームへ行き、**Mark Begin** を押します。
3. 再生される最後のフレームへ行き、**Mark End** を押します。
4. **Save** に触れ、修正されたクリップを保存します。

クリッププレーバックのルーピング

クリップで素材の一部を繰り返しプレーバックするのに、ルーピングが使用できます。

1. クリップが スティルストア出力にロードされ、その出力がデリゲートされた状態で、**Show Details** に触れ、**Loop** データパッドに触れ、ループコントロールを呼び出します (図 177)。

図 177. スティルストア Create Edit メニュー、ループコントロール



2. **Jog Time** ソフトノブまたは **Jog Forward** 及び **Jog Back** ボタンを使用し、ループする最初のフレームへ行き、**Loop To** を押します。
3. ループする最後のフレームへ行き、**Loop From** を押します。
4. **Count** ソフトノブでループの繰り返し回数を設定します。最初の再生はこの数に含まれず、例えばクリップを 3 回再生する場合は **2** と入力します。負の値を入力すると永久ループが作成されます。
5. **Save** に触れ、修正されたクリップを保存します。

ループポイントの選択

ループポイントでのジャンプを避けるために、元のソース素材 (例えばグラフィックスアニメーション) では繰り返す動作が必要です。ある場合アニメーション全体がループするようにデザインされ、**Loop To** ポイントは始点に一致し、**Loop From** ポイントは終点に一致します。他の場

合、アニメーションは非ルーピングのヘッド / テイルの両方またはいずれかでデザインされ、ルーピング部分へ / からのトランジションで使用できます。このループタイプの再生をスムーズにするためには適当なループポイントを見つける必要があります。

1. クリップの繰り返し部分を見つけ、初めのフレームの **Loop To** ポイントを設定します。繰り返し部分の最初のフレームが、必ずしも最もよい選択とはいえません。後から、設定したばかりのループフレームに一致するクリップのフレームへ行きます。
2. 1 フィールドジョグバックし **Loop From** ポイントとして設定します。
3. クリップが常にループしプレーバックを始めるよう、負のループ数を設定します。ループポイントでアニメーションをよく見ます。ジャンプが見える場合、アニメーション実行中にソフトノブを使用し、ジャンプが消えるまで Loop To かつ / または Loop From ポイントを調整します。
4. クリップのプレーバックを停止し、希望する繰り返し回数にカウントを設定し、**Save** に触れ修正されたクリップを保存します。

スタイルストアメニューでスタイルストア出力にアイテムをロードする

アイテムは出力に直接ロードでき、また後で出力へ送られるようプリセットできます。ビデオ / キーペアアイテムをご使用中の場合、選択したスタイルストア出力はペアを組む必要があります。

ダイレクトロード

1. 希望するスタイルストア出力のプログラム出力ボタンに触れます。
2. 右のスクローリングリストで希望するアイテムに触れます (リストを表示するために **Show Details** ボタンを押す必要がある場合があります)。キャッシュされている場合、アイテムは出力に即表示されます。キャッシュされていない場合表示が遅れますが、キャッシュデータ量により長さが異なります。

プリセットロード

1. 希望するスタイルストア出力のプリセット出力ボタンに触れます。
2. 右のスクローリングリストで希望するアイテムに触れます。(リストを表示するために **Show Details** ボタンを押す必要があります)。アイテムプリセットは、必要な場合キャッシュされます。
3. そのスタイルストア出力でアイテム表示をご希望の際、プリセットとプログラムの間の矢印ボタンを押します。

クリップ及びキャッシング

クリップや静止画をロードすると、必要な場合それは自動的にキャッシュされます。しかし番組に必要な全素材は、即アクセスできるよう前もってキャッシュされていることを確認しましょう。素材をキャッシュするには、下記の通りいくつかの方法があります。

- ・ スタイルストアメニューを使用し、アイテムをスタイルストアプリセットかプログラム出力にロードします (274 ページを参照)
- ・ マシンコントロールサブパネルを使用し、アイテムをスタイルストア出力にロードします (275 ページを参照)
- ・ スタイルストア素材を指定する E-MEM を作成した場合、これらの E-MEM を番組前にリコールを実行します (278 ページを参照)。スタイルストア素材がキャッシュされなかった場合、最初エフェクトが正しく実行されないことがあります。前もって E-MEM を実行すると、後で即使用可能にするキャッシュ操作が起動されます

注釈 キャッシュが一杯の際、新しい素材をロードすると、既存のキャッシュ素材が書き換えられる結果となります。通常、最も古いキャッシュ素材が最初に書き換えられます。

出力チャンネルがディスクファイルの転送に関連する際、そのチャンネルは使用不可能で、1 度に 1 つのみディスクファイルの転送がサポートされます。しかし、転送中に他のスタイルストア出力チャンネルは使用可能なままで、現在キャッシュされた素材へアクセス及び表示するのに使用できます。

いったん素材がキャッシュされると、現フォルダーが変更された場合でも (アイテムが薄暗く表示されます)、使用可能なままです。しかし、異なるフォルダーに由来するアイテムがいったんキャッシュ解除されると、アイテムが存在するフォルダー が再アクセスされるまで、アクセスできません。

マシンコントロールサブパネルの制御

Kalypso スタイルストアの静止画とクリップは、スタイルストア出力にロードし、マシンコントロールサブパネルを使用して再生可能です。

1. スタイルストア出力をコントロールするために、Pgm Pst B バスの (または **Sel Deleg** ボタンでの制御用にデリゲートされた他のバス) ソースを選択しデリゲートします。
2. マシンコントロールサブパネルのコントロールを使用し、スタイルストアの静止画をロードし、またはスタイルストアのクリップをロード、キュー、再生、ジョグ、停止します。このサブパネルからインポイントのマークも可能です。詳しくは、Kalypso ユーザーマニュアルをご参照下さい。

同じスタイルストア出力へアイテムを連続ロードし、マシンコントロールサブパネルで複数のアイテムを迅速にキャッシュできます。

スティルストアのクリップレコーディング中に、Kalypso の外部機器コントロール下の PDR/PVS VDR や VTR ソースをキュー及び再生するために、マシンコントロールサブパネルを使用することも可能です。

スティルストアアイテムの複製

スティルストア出力にロードされたスティルストアアイテムは、異なるスティルストアアイテムとして直接保存できません。しかし、スティルストア出力は異なるスティルストアチャンネルへの入力としてフィードし、それから元のアイテムを複製するためにキャプチャー、レコード、及び保存が可能です。新しいアイテムを保存する際、元のアイテムの書き換えを防ぐために、異なるフォルダー位置または新しい名前を選択します。

スティルストア入力をフィードする出力チャンネルで設定されたクロップ、ポジション、及びフリーズオプションは、このテクニックで画像自体に組み込まれているため、後で調整することができません。また、画像はデジタルであるため、画像クオリティの劣化はありません。

キャッシュの管理

Kalypso システムは、古い素材をキャッシュ解除し場所を空け、自動的にキャッシュの管理を行います。しかし、自動キャッシングにも限界があります。一般的に、長いクリップで作業する場合は特に、スティルストアで作業の際のストレージ必要条件を念頭におくことが大切です。

- ・ キャッシュスペースのほとんどを必要とする、アニメーション付きの長いクリップをレコードすることが可能です。長いクリップが出力にロードされる場合、そのキャッシュ部分はロックされ、新しい素材をキャッシュできなくなることがあります。長いクリップが出力からアンロードされると、ロックが解除されキャッシュの解除を可能にします。しかし、いったん長いクリップがキャッシュ解除されると、まだそれが必要な場合、再度キャッシュするには時間がかかります。
- ・ アニメーションクリップがレコードされる際、システムは必要なキャッシュスペースの量を計算し、レコード開始時にそのスペースを解放します。上述の通り、長いクリップは、大量なキャッシュスペースを必要とすることがあるため、長いクリップのレコーディングは、多くの素材をキャッシュ解除します。進行中のレコーディングを中断しても、システムはレコーディング開始時に必要なスペースをクリアするため、素材のキャッシュ解除を防ぐことになりません。

手動でキャッシュをクリアするために、スティルストアのメニューコントロールが使用可能です。

1. スティルストアキャッシュメニューへ行きます (**Still Store**、**Cache** に触れます)。

2. キャッシュ解除するアイテムを選択します。

- ・ **Uncache Unlocked** に触れ、ロックされていない全キャッシュアイテムをクリアします。現在出力にロード中でないアイテムは、全てキャッシュから削除されます
- ・ キャッシュ全体をクリアするには、**Unlock All** に触れてから、**Uncache Unlocked** に触れます。出力にロード中のものも含め、全アイテムがキャッシュから削除されます。オンエアー中でも、出力にロードされる画像はブランクとなります

ディスクの管理

キャッシュと同様、スタイルストア素材が保存されるディスク容量には限りがあります。いったんディスクが一杯になると、新しい素材を保存できません。この場合ディスクから素材を削除する必要があります。

スタイルストアプレーバックメニューには、ディスクスペースを空けるため、スタイルストアハードドライブから個々の静止画、またはクリップの削除用に使用される **Delete** ボタンがあります (263 ページ, 図 172)。このボタンで、キャッシュからのアイテム削除も可能です。

スタイルストアのフォルダーブラウザーを使用して、スタイルストアアイテムのフォルダー全体をスタイルストアから削除することもできます。

1. **Still Store** に触れスタイルストアメニューへ行き、**Playback** または **Create Edit** メニューにアクセスします。
2. スクロール選択ウィンドウ下部のパスデータパッドに触れ、スタイルストアフォルダーブラウザーを開きます。
3. ナビゲーションコントロールを使用し、削除するアイテムを含むフォルダーを表示し、ハイライトされるよう触れます。
4. **Delete** に触れると、確認のポップアップメッセージが現れます。**Yes** を選択します。フォルダーとその全ての内容はドライブから削除されます。フォルダーが削除されても、キャッシュアイテムはキャッシュに残ります。

ディフォルトディレクトリーを削除する場合、Still Store C: ドライブの同位置で新しいフォルダーを即作成する必要があります。このディレクトリーは、自動スタイルストアローダーアプリケーションへの転送用に使用されます。

スタイルストアの E-MEM 操作

スタイルストア E-MEM イネーブルボタン

選択されたスタイルストアの設定及びパラメーターは、再使用のため E-MEM エフェクトで保存可能です。スタイルストア出力は、デフォルトにより表 13 に示される通り、E-MEM イネーブルボタンにアサインされます。アサインメントは E-MEM Prefs メニューから変更できます。

表 13. デフォルトスタイルストア出力チャンネル E-MEM アサインメント

スタイルストア出力チャンネル	E-MEM イネーブルボタン
Ch1, 2	SS A
Ch 3, 4	SS B
Ch 5, 6, 7, 8	SS C

スタイルストア E-MEM パラメーター

下記のスタイルストアの設定はキーフレーム可能です。

- ・ 現フォルダーから各スタイルストア出力にアイテムをロード
- ・ 各スタイルストア出力のビデオ / キーペアー状態 (オン / オフ)
- ・ ポジション
- ・ クロップ
- ・ フリーズフレームモード
- ・ **Start at KF** トリガー

エフェクトにキーフレームを挿入または修正すると、その E-MEM レベルのキーフレームで上述の設定が保存されます。後で E-MEM レジスターがリコールまたは実行される際、これらの設定が生かされます。

S- リニアパス制御が、全てのインターポレートされたスタイルストアの E-MEM 操作に適用されます。ポジション及びクロッピングは、ライン及びピクセル境界であるためご注意ください。画像のこうした点は、スタイルストアでは完全にスムーズに動かすことができません (スムーズな動作をご希望の場合はトランスフォームエンジンをご使用下さい)。

E-MEM クリッププレーバック

スタイルストアの **Start at KF** トリガーコマンドがエフェクトで直面される度、クリップはキューされ、キューポイントから再生されます。クリップの持続時間内において、最初のスタートトリガーに続くエフェクトキーフレームで、**Start at KF** がオン状態でないことを確認する必要があります、さもないとクリップは再びキューされます。クリップを逆方向に再生したり、一時停止することはできません。

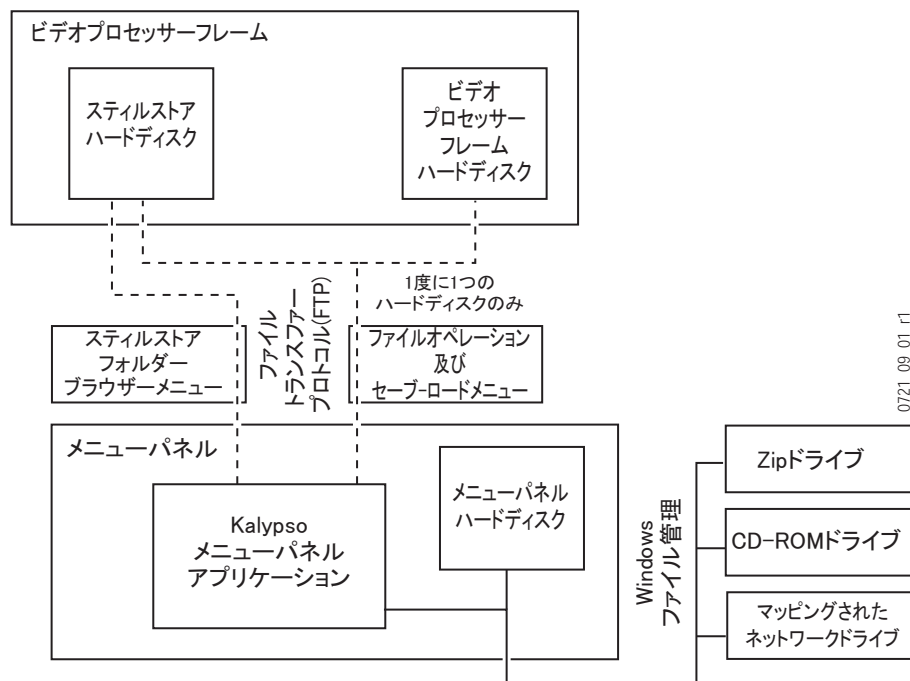
E-MEM レジスターがリコールされる際、クリップをキュー及び再生するエフェクトの作成をご希望の場合、**Start at KF** ボタンをオンにし、新 E-MEM レジスターをラーンさせます。これでエフェクト最初のキーフレームでトリガーを設置します。全 E-MEM スタイルストア操作と同様、正しくプレーバックするには、前もってアイテムのキャッシュが必要です。

スタイルストアファイル転送

Kalypso のスタイルストアは、スタイルストアハードドライブの C:\User directory を通してのみ画像を保存及びロードします。このドライブは、Kalypso のメニューパネルに使用されるハードドライブとは別で、ビデオプロセッサフレームのコントロールモジュールに配置されたハードドライブとも別です。

Kalypso のメニューアプリケーションは、メニューパネルのハードドライブで実行され、メニューパネルハードドライブ、Zip、CD-ROM 及びマッピングされたネットワークドライブへのアクセス、またデータ転送のため標準の Windows ファイル管理メカニズムを使用します。しかし、スタイルストアハードディスク（スタイルストアフォルダーブラウザー メニューを使用）、及びビデオプロセッサフレームハードディスク（多様なファイルオペレーションメニューを使用）と相互作用するために、ファイルトランスファープロトコル (FTP) メカニズムを使用します。リリース 10.1 のスタイルストアフォルダーブラウザーは、ビデオプロセッサフレームハードディスクにはアクセスできません。ファイルオペレーションメニューで、スタイルストアハードディスクとフレームハードディスクのどちらでもアクセス可能ですが、一度に 1 つのドライブのみアクセス可能です (図 178)。

図 178. ハードドライブアクセス



FTP メカニズムは、異なるドライブ間のファイル転送のみを可能にします。例えば、スタイルストアハードドライブ上のスタイルストアアイテムのフォルダーは、そのドライブのある位置から同ドライブの異なる位置へコピーできません。しかし、フォルダースタイルストアハードドライブから、例えば Zip ドライブへのコピーは可能です。いったん他のドライブへ移ると、スタイルストアドライブの異なる位置へコピーできま

す。ファイルオペレーションメニューを通し 1 度に 1 つのハードディスクのみアクセス可能であるため、スタイルストアとビデオプロセッサフレームハードドライブ間でも直接コピーできませんが、上述の 2 つの手順でコピーが可能です。

ファイルオペレーションでのファイルのコピー

各スタイルストアの静止画やクリップは、ビデオ / キーデータ用に 1 つ (拡張子は .gvi)、メタデータ用に 1 つ (拡張子は .gva) と、実際 2 つのファイルで構成されます。特定アイテム用の実際のファイル名のペア、例えば Still 100 は、I0000100.gvi 及び I0000100.gva です。両ファイルがスタイルストアによる正しい表示に必要なため、これらのファイルは常にペアで管理する必要があります。例えば一方のファイルがコピーまたは削除される場合、他方もコピーまたは削除が必要です。

スタイルストアアイテムをコピーするには：

1. **File Operations** に触れ、File Ops メニューへ行きます。
2. 必要に応じ、**Top** に触れ、ファイル階層のトップへ行き、スタイルストア：ユーザーディレクトリーアイコンを選択します。
3. ナビゲーションコントロールを使用し、コピーするアイテムを含むフォルダーへ行きます。
4. フォルダーを開き、**Multi-Select** が使用可能となるよう触れ、コピーするアイテムのファイルペアに触れます。そのアイテムの完全なコピーのため .gvi と .gva 両拡張子のファイルを選択する必要があります。
5. **Copy** に触れます。下の枠が表示されます。
6. 下のナビゲーションコントロールを使用し、下枠の異なるドライブのデスティネーションへナビゲートします。
7. **Paste** に触れます。転送過程中、メニューシステムは使用できません。
8. 元の画像を使用しない場合はスタイルストアから削除し、ディスクスペースを空け、複製ファイルの存在による混乱を避けられます。

スタイルストアファイルの名前変更

お勧めできませんが、ファイルオペレーションメニューでスタイルストアファイルは名前の変更が可能です。ファイル名を変更する場合、下記の規則に従う必要があります。

- ・ 画像及びメタデータファイルは、同一のベースファイル名を保持
- ・ いずれのディレクトリーでも現れるのは、同一ベースファイル名の 1 ペアのファイルのみ

- ・ ベースファイル名のフォーマットは変更不可 (Ixxxxxxx.gvi または Ixxxxxxx.gva)。唯一許可される変更は、ファイルを固有とする目的での番号編集のみ。有効な数値は、0000001 から 002000 まで

ファイルオペレーションでのフォルダーのコピー

スティルストア 画像を含む既存のフォルダーを、別のドライブにコピー可能です。他のフォルダーでのスティルストアアイテムの数を制限する、フォルダー管理テクニックを使用する場合、コピーは比較的迅速に行うことができます。しかし、デフォルトディレクトリーが数百の静止画で一杯の場合、コピー過程に相当な時間がかかる可能性があります。転送過程中、Kalypso メニューは使用できません。また、ファイルを受け取るデスティネーションドライブに十分なスペースがあることを確認する必要があります。例えば、2000 枚の静止画で完全に一杯のデフォルトディレクトリーは、単一の Zip ディスクに収まりません。

スティルストアアイテムをキャプチャーまたはレコードした時点で転送する場合、新フォルダーを作成してアイテムを保存できます。フォルダーのコピーにより、これらのアイテムのみ転送することができます。

スティルストアアイテムのフォルダーをファイルオペレーションメニューでコピーするには

上述の手順に従いますが、[手順 4](#) でフォルダーを開いてファイルペアを選択する代わりに、フォルダー自体を選択してから手順を完了します。

スティルストアフォルダーブラウザーのコピー

スティルストアフォルダーブラウザーを使用し、上述の手順に従い、スティルストアアイテムのフォルダーのコピーも可能です。しかし、ファイルがスティルストアフォルダーブラウザーで表示されないため、どのファイルがコピー中か分からなくなります。スティルストアアイテムをコピーするには、ファイルオペレーションメニューの使用をお勧めします。

スティルストアローダー

スティルストアローダーユーティリティープログラムは、PC とスティルストア間での画像ファイルの転送に使用できます。フルスター画像のみが転送可能で、ビデオ及びキーペアの画像は個別に転送される必要があります。スティルストアローダープログラムは、クロップやポジションメタデータを引き渡さず、フェンス画像やアニメーションクリップをサポートしません。このプログラムは Kalypso のソフトウェア CD に含まれ、Kalypso メニューパネルを含む、どの PC にもインストール可能です。

スティルストアローダーは、ファイルをスティルストア C:\User\DEFAULT ディレクトリーにのみ転送します。このディレクトリーの名前が変更されたり削除されたりした場合、スティルストアローダーは機能しません。詳しくは *Kalypso ユーザーマニュアル* の Appendix B – スティルストアローダーをご参照下さい。

FTP ファイル転送

スタイルストア画像はファイルなので、FTP を使用しコンピューター間で転送可能です。ファイルがこうしてスタイルストアディレクトリーに転送される場合、アイテムはスタイルストアメニューブラウザーで即表示されません。ブラウザーの FTP 転送アイテムの表示前に、スタイルストアメニュー変更ディレクトリーの操作（またはシステムリセット）が必要です。

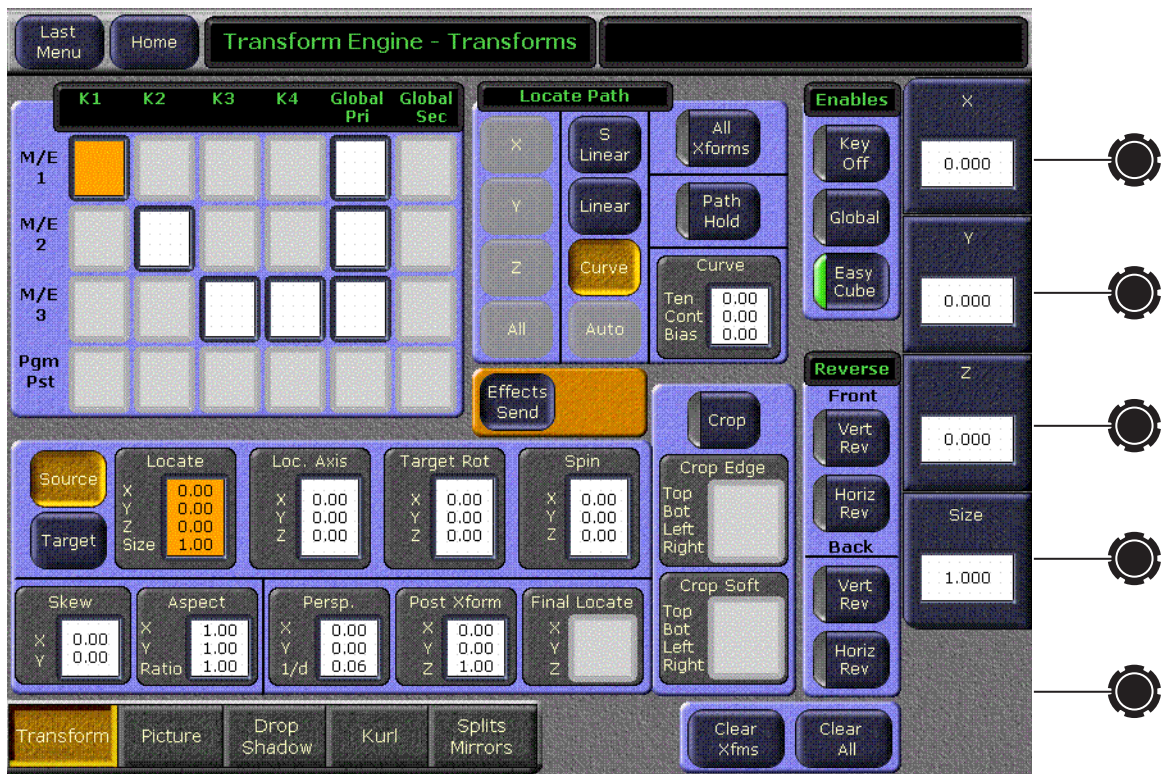
トランスフォームエンジンオプション操作

トランスフォームエンジンで、無限に多様なエフェクトの作成が可能です。トランスフォームエンジンの管理、及びいくつかの一般的なエフェクトを組み立てる手順がここで解説されます。

トランスフォームメニュー

トランスフォームメニューで、キーヤーやグローバルチャンネルを制御（デリゲーション）するように選択し、ご希望のトランスフォーム制御を選択し、ソフトノブまたはポップアップキーパッドを使用して、選択したコントロールと結合したパラメーターの調整が可能です。メニューは、ホームメニューの **Transform** ボタンに触れてから、**Transform** カテゴリー選択ボタンに触れアクセスされます（[図 179](#)）。

図 179. トランスフォームエンジンメニュー



トランスフォームメニューには、ジョイスティックを除き、メインパネルのトランスフォームサブパネル上の、全てのトランスフォームコントロールがあります（代わりにソフトノブかキーパッドが使用されます）。トランスフォームエンジンメニューには、**Crop**、**Reverse** 及び **Easy Cube** を含む、メインパネルにない追加コントロールもあります。

追加コントロールのある他のトランスフォームエンジンメニュー（ピクチャー、ドロップシャドウ、カール、スプリットミラー）が存在します。別の *Kalypso* リファレンスマニュアルをご参照下さい。

デリゲーションマトリックス及びエフェクト センド

全てのトランスフォームエンジンメニューには、左上にデリゲーションマトリックスがあり、どのキーヤートランスフォームエンジンが制御されるかを選択するのに使用されます。エフェクトセンドでキーヤにアサインされたトランスフォームエンジンのみが、デリゲーションマトリックスに現れます（図 179 参照）。各トランスフォームエンジンメニューの **Effects Send** ボタンは、エフェクトセンドメニューへの迅速なアクセスを可能にし、トランスフォームエンジンのアサインメントへの制御をお届けします（図 180）。

図 180. エフェクトセンドメニュー



トランスフォームエンジンのアベイラビリティ管理

トランスフォームエンジンは共有ソースです。必要な際、そのキーヤーでのエフェクトセンドをオンにすることにより、どのキーヤーにでも自動アサインできます。しかし、全てのトランスフォームエンジンがアサインされる場合、使用可能なものが全くなり、トランスフォームエンジンエフェクトを他のキーヤーで作成できません。トランスフォームエンジンが使用可能なことを確認するには、下記のテクニックが役に立ちます。

- ・ トランスフォームエンジンを使用し、手動でキーヤー用にエフェクトセンドをオンにする場合、そのキーヤーの使用を終えたらエフェクトセンドをオフにします
- ・ トランスフォームエンジンを使用し、トランスフォームエンジンソースを含まない画像で終了のエフェクトを組み立てる際、そのソースが済んだらエフェクトセンドをオフにします
- ・ トランスフォームエンジンを使用し、そのトランスフォームエンジンソースが完全に不透明なフレームに移動し、終了するエフェクトを組み立てる際、そのソースを直接切り替え、エフェクトの終わりでキーヤー及びエフェクトセンドをオフにします。トランスフォームエンジンを通して遅れが出るため1つのフレームジャンプが生じますが、実際のソース画像自体が動作を含まない場合、このジャンプは隠されます。この切り替えを行うには、単一フレームキーフレームをエフェクトの終わりに加えることが必要な場合があります

- ・ 定期的に EFX センドメニューで (**M/E、Effects Send**)、使用中でないキーヤーの **Efx Send Active** ボタンをオフにします。エフェクトセンドはメインパネルでもオフにできますが、まずエフェクトセンドがキーヤーズサブパネルをアクティブキーヤー にデリゲートする必要があります

ページターンのトランジションエフェクト

ページターンエフェクトは、入力キーとして画像に落ちるトランジションとして機能可能で、トランスフォームされたキーが既にオンの場合、新しい画像を表すのにページめくりできます。こうしたページターンは、実際にランされるエフェクトであり、トランジションではありません。トランジションレバーアーム及び Auto Trans ボタンは使用されません。

入力されるキーページターン

1. M/E の A バスで トランジションするソースを選択します。
2. その M/E 用のトランジションサブパネルで使用されるキーヤートランジション要素 (Key 1-4) を選択します。
3. トランジションサブパネルのキーヤーをオンにします。
4. キーヤーサブパネルの **Effects Send** ボタンを押し、そのキーヤーのエフェクトセンドをオンにします。

注釈 エフェクトセンドをオンにできない場合、エフェクトセンドメニュー (**M/E/Effects Send**) へ行き、現在使用中でないキーヤーのエフェクトセンドをオフにし、トランスフォームエンジンを解放します。

5. その M/E のキーヤーバスでトランジションするためのページターンソースを選択します。 **Auto Delegate** がオンの場合、キーヤーサブパネルはそのキーヤーを制御するよう自動的にデリゲートします。
6. トランスフォームエンジン / トランスフォームメニューへ行き、既存の値を全てクリアするために **Clear All** ボタンを押しします。
7. トランスフォームエンジン / カールメニューへ行き、M/E のキーヤーをデリゲートし、 **Page Turn/Roll** を選択します。キーされたソースは、ここで一部のページターンエフェクトを表示することになります。
8. ページフォールド / オパシティデータパッドに触れ、必要に応じページターンの **Radius**、**Angle** 及び **Opacity** を調整します。トランジションエフェクト用には、ベースオパシティは 100% である必要があります。
9. キーされたソースが完全に画面から外れるように、 **Offset** コントロールを調整します (通常 -6.0 の値が 4x3 縦横比で機能します)。

10. エフェクト最初のキーフレームとしてランさせます (適当なレベルが使用可能なことを確認して **Learn** を押し、バンク及びレジスター番号を入力します)。
11. キーされたソースが完全に画面を一杯にするように、**Offset** コントロールを調整します (通常 5.0 の値で機能します)。
12. **Insert After** を押しエフェクトの 2 番目キーフレームとして加えます。
13. エフェクトを巻き戻し、ランします。入力されるキーがバックグラウンド上でページターンします。

Auto Run を使用すると、E-MEM がリコールされる際、ページターンエフェクトを自動的に実行することができます。いったん画面全体にランされたら **Rev** 及び **Run** を押し、バックグラウンドが表れるよう、ページターンをさせることもできます。または、画面全体で始まりピールするような、マッチングエフェクトを作成することも可能です (下記参照)。

M/E の A バスで **Hold** をアクティブにし、このエフェクトを現在選択中のバックグラウンドソースを変更せずに使用できます。ホールドはソースホールドメニューを使用し、エフェクトの最初のキーフレームにプログラム可能ですので、結果エフェクトが常に現在選択のソースでトランジションします。

キーページターンで出る

上述の手順でページめくりのエフェクトを作成できますが、代わりに最初のキーフレームをフルフレームにオフセットし、2 番目のキーフレーム全体を画面から外します。トランスフォームエンジンを通しての遅れによる 1 フレームジャンプを防ぐため、このエフェクトで **Auto Run** を使用しないで下さい。代わりに、エフェクトでページターンフル画面のキーされたソース用のソース選択を指定し、予めそれをリコールします。ページターンが必要な際、それからエフェクトを手動で行えます。

ページターンペアエフェクト

強力なテクニックの 1 つとして、入力のページターンを組み立て、一時停止を加え、既存のページターンを同じエフェクト全体に組み込みます。一時停止を加えるには、タイムラインメニューでカーソルを一時停止位置へ移動し、**Pause At KF**、**Modify** と押します。既存のページターンを組み立てるため、入力のページターンキーフレームのコピー及び貼り付けが可能です。**Auto Run** がオン状態で、ページターンエフェクトをオンにリコールし、後から **Run** を押しページターンをオフにできます。

キューブエフェクトの作成及びイージーキューブの使用

3 つのトランスフォームエンジンチャンネル (1 度に 3 側面しか見えないため 3 チャンネルのみ必要) を使用し、3-D キューブの作成が可能です。シームレスなキューブを作成するには、1 つのチャンネルから負のク

ロップ値を、他のチャンネルのソース Z ロケートとして使用します。水平のクロップ値を使用し固体の側面を決定付け、縦のクロップ値を使用し固体の上と底面を決定付けます。

例えば、下記の手順で M/E の 3 つのキーヤーを使用し、ハーフサイズのキューブを作成できます。

1. M/E の A バスでキューブが現れるバックグラウンド画像を選択します。
2. M/E の 3 つのキーヤーでキューブ 3 面のソースを選択します。3 番目のキーヤー用に **Alt** モディファイヤボタンを使用します。
3. M/E 上で 3 つ全てのキーヤーをオンにします。他の 2 つが後ろに隠れているため、キーされた画像 1 つだけが見えます。
4. 同時に同じ値を適用できるようにするため、3 つ全てのキーヤーがキーヤーサブパネルにより制御されるようデリゲートします。M/E ステータスディスプレイ隣の、全 3 つのキーヤー用のキーヤーデリゲーションボタンを押さえたままにすると点灯し、この操作が簡単に実行できます。これで、キーヤーサブパネル及びトランスフォームサブパネルが、全 3 つのキーヤーにデリゲートされます。
5. キーヤーサブパネルの **Effects Send** ボタンを押し、全 3 つのキーヤーでエフェクトセンドをオンにします。

注釈 エフェクトセンドをオンにできない場合、エフェクトセンドメニュー (M/E/Effects Send) で、現在使用中でないキーヤーのエフェクトセンドをオフにし、トランスフォームエンジンを解放します。それからキーヤーデリゲーションボタンで、再度サブパネルを全 3 つのキーヤーにデリゲートする必要がある場合があります。

6. 上述の通りキーヤーデリゲーションボタンを使用するか、トランスフォームサブパネルの、全 3 つのキーヤーデリゲーションボタンを同時に押して、トランスフォームサブパネルにより制御されるよう、全 3 つのキーヤーを再度デリゲートします。
7. トランスフォームサブパネルで、トランスフォームサブパネルの全 3 つのキーヤーを半分のサイズに設定します。 **Keyer T-Form, Size Loc, Z** と押して、マスター E-MEM キーパッドが Z サイズを制御するようデリゲートします。キーパッドで **5** と入力し **Enter** を押します。キーされた画像はサイズが縮小され、バックグラウンドの一部が現れます。
8. トランスフォームメニュー (**Transform Engine, Transform** と押します) を使用し、全キーの側面を正方形に切り取ります。メニューは、1 度に 1 キーヤーのみ制御できるため、調整は各キーヤー個別に行います。

9. デリゲーションマトリックスで最初のキーヤーを選択し、**Crop** をオンにし、クロップエッジデータパッドに触れ、下記の値を入力します。上と底のデフォルト値は通常 3 及び -3 であるため、左右の値のみ変更する必要がある可能性があります。

表 14. 正方形のサイドクロップ

エッジ	値
上	3
底	-3
左	-3
右	3

10. 最初のキーヤーが選択されたまま、メニューの **Global** と **Easy Cube** 機能をオンにします。これでキューブ操作用にキーヤーが準備されます。キーはグローバルチャンネルで制御可能となり、グローバルチャンネルが回転すると見えなくなるキー側面は、見えるほうのキューブ前方へ自動的に移動し、完全な 6 面の立方体をシミュレートします。
11. 他の 2 つのキーヤーで手順 9 と手順 10 を繰り返します。
12. 各キーの Z 値が、クリップ値の負数に一致するように編集する必要があります。2 番目、3 番目のキーの側面は最初に回転されなければなりません。
13. その M/E でそのキーヤーのみが選択されるよう、トランスフォームサブパネルで最初のキーヤーのデリゲーションボタンを押します。**Keyer T-Form**、**Src Space**、**Loc 3D**、**Z** と押し、マスター E-MEM サブパネルで **-3** とタイプし、**Enter** を押します。
14. トランスフォームサブパネルで 2 番目のキーヤーのみ選択し、**Rot**、**X** と押し、キーパッドで **- 2 5** とタイプし、**Enter** を押します。
15. 2 番目のキーヤーのみが選択された状態で **Loc 3D**、**Z** と押し、キーパッドで **- 3** とタイプし、**Enter** を押します。
16. トランスフォームサブパネルで 3 番目のキーヤーのみ選択し、**Rot**、**Y** と押し、キーパッドで **2 5** とタイプし、**Enter** を押します。
17. 3 番目のキーヤーのみが選択された状態で **Loc 3D**、**Z** と押し、キーパッドで **- 3** とタイプし、**Enter** を押します。
18. トランスフォームサブパネルへ行き、グローバルチャンネルの制御をデリゲートするために **Global Ch** ボタンを押します。これでサブパネルの **Rot** を選択し、ジョイスティックでキューブの位置を回転できます。完全に 1 回転すると、3 つの側面しかないため立方体が不完全であることが分かります。

また、バックグラウンド及びキーソースを選択し、キーをオンにし、エフェクトセンドをオンにした後 (286 ページの [手順 1](#) から [手順 4](#) まで)、上述のキューブは [表 15](#) のデータを入力することにより、トランスフォームメニュー のみ使用して作成することができます。

表 15. ハーフサイズのキューブデータ

パラメーター	キー 1	キー 2	キー 3
グローバル	On		
イージーキューブ	On		
クリップ	On		
クリップエッジ	Top = 3 Bottom = -3 Left = -3 Right = 3		
ソース / ターゲット	Select Source Space		
ロケット	X = 0 Y = 0 Z = -3 Size = 0.5		
ターゲットロット	X = 0 Y = 0 Z = 0	X = -0.25 Y = 0 Z = 0	X = 0 Y = 0.25 Z = 0

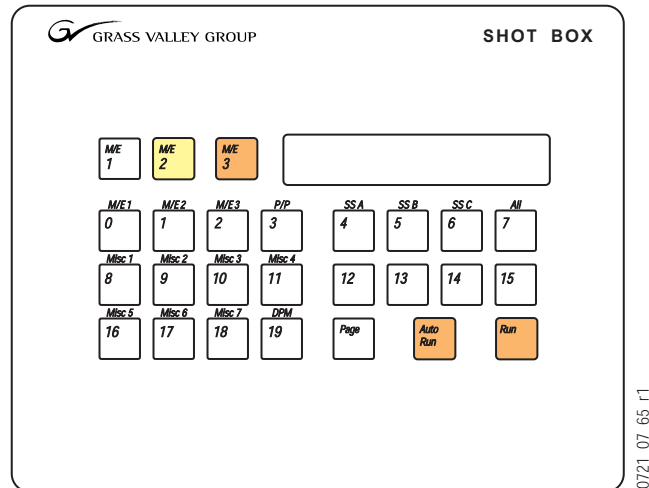
上の例は、中央でクロップされたキューブ用です。画面のエッジから等しい距離でないクロップでは (3-D スラブ)、負のクロップとし、正のクロップに加えて 2 で割り、その値を作業中のキューブの面の軸を移動するために使用します。これで、上述の負のクロップ値規則を使用し、3-D スラブを組み立てられるよう、軸を中心に置くことができます。完了の際、ポスト X フォームを使用し軸の値の負数を入力し、軸を画面中央に戻します。

ショットボックスオプションの操作

はじめに

E-MEM ショットボックスは (図 181)、事前に組み立てられたエフェクトの迅速なリコールのためにデザインされた別のパネルです。

図 181. Kalypso ショットボックス



ショットボックスはエディタープロトコルを使用し、リリース 5.0 またはそれ以降のソフトウェアバージョンで操作されます。

機能

- ・ M/E1、2、3 または PGM/PST への単一のボタンデリゲーション
- ・ 20 レジスターの 5 ページ分で全 100 のレジスターへアクセス可能
- ・ レジスター、ページ及び E-MEM リードアウトディスプレイ
- ・ ラン及びオートランコントロール

操作

注釈 ボタン上でシルクスクリーンされたキャプションは、ショットボックスの完全機能のためであり、最初のショットボックスバージョンでの操作には適用されません。

ショットボックスのリセット

ビデオプロセッサフレームがリセットまたは電源をオフ / オンの際、ショットボックスとの通信を失う場合があります (エディターインターフェイス状態がオフの可能性)。ショットボックスパネルは通信を回復するためリセットする必要があります。ショットボックスは、ユニットの電源 ON/OFF にサイクル、またはパネル上でのキーストロークによりリセット可能です。

パネルからショットボックスをリセットするには：

1. **Page** を押し、ページ選択モードに入ります。
2. リードアウトディスプレイが空白になるまで、**Run** 及び **Auto Run** ボタンを同時に押したままにします。
3. **Run** 及び **Auto Run** ボタンを解除します。

デリゲーションボタン

ディスプレイ左の 3 つのボタンは、ショットボックスパネルを、ラベル表示通り M/E 1、M/E 2 または M/E 3、またはマスター E-MEM ヘデリゲートします。あるボタンが点灯する際、その M/E は制御の対象となります。全 3 つのボタンがオフの際、パネルはマスター E-MEM にデリゲートされます。これらのボタンは相互排他的であり、あるボタンを押すと現在選択中の他のボタンは全て解除され、パネルはマスター E-MEM へとデリゲートされます。

標準の Kalypso システム操作に従い、オートリコールがオフでショットボックスがマスター E-MEM ヘデリゲートされる際、マスター E-MEM パネルのイネーブルボタンは、どの E-MEM レベルがショットボックスレジスターリコールに影響されるかを制御します。オートリコールがオンの際に影響されるレベルは、エフェクトラン時にどのレベルが使用可能かにより、各ショットボックスレジスターのリコールで異なる場合があります。

ページボタン

Page ボタンは、3 つの M/E 及び PGM/PST 用の 5 ページ (20 レジスター / ページ) へのアクセスを得るために使用されます。各ページは、**Page** ボタンを押し、ページ番号 (0 - 4) を選択してアクセスします。

表 16. ページボタンレジスター

押すボタン		アクセスされるレジスター
ページ	0	0 - 19
ページ	1	20 - 39
ページ	2	40 - 59
ページ	3	60 - 79
ページ	4	80 - 99

Page ボタンは、パネルをリセットしバージョンを表示するためにも使用されます。

レジスターボタン

20 のレジスターボタン (ラベルは 0-19) は、デリゲートされたバンク及びページ用を選択された E-MEM レジスターに対応します。これらのボタンの 1 つを押すと、そのレジスターの使用が選択されます。**Auto Run** がオンの場合、レジスターは自動的に実行されます。

レジスターのリコール

異なるレジスターを同じページ範囲からリコールするには、**0-19** で希望するレジスターのショットボックスボタンを押します。

異なるページ範囲からレジスターリコールするには、まずページを指定して、レジスター番号を指定します (表 17)。

表 17. 異なるページからのレジスターリコール例

レジスター	ボタンプレス
5	Page, 0, 5
15	Page, 0, 15
25	Page, 1, 5
79	Page, 3, 19
80	Page, 4, 0

いったんページが選択されると、ショットボックスレジスターボタンの 1 回押しで、同じページ範囲から後続のレジスターをリコール可能です。

ランボタン

Run ボタンは、メインパネルでマスター E-MEM の **Run** ボタンを押すよう選択された、マスター E-MEM レジスターをランします。ショットボックスの **Run** ボタンは、メインパネルの **Run** ボタンのようにエフェクト持続時間を点灯しません (エディタープロトコルがサポートしていないため)。代わりに **Run** ボタンは、コマンドが発信されたことを示すために 1 秒間点灯します。

Auto Run ボタンは、メインパネル上と同様に機能します。オンの際、E-MEM はショットボックスからリコールされると自動的に実行されます。

注釈 ショットボックスの Run 及び Auto Run ボタンは、M/E1,2 または 3 がデリゲートされる際は機能しません。Kalypso システムは、現在マスター E-MEM のみでエフェクトランをサポートします。

リードアウトディスプレイ

ショットボックスのリードアウトディスプレイは、どのバンク及びページが現在選択中で、どのレジスターがショットボックスパネルから前回選択されたかを表示します。

バージョンディスプレイ

ソフトウェア及びハードウェアバージョンは、ショットボックスのリードアウトディスプレイで確認可能です。マイクロコントローラーコード (M)、PLD コード (P) 及びボードハードウェアアセンブリー (H) が表示されます。

バージョンを表示するには：

1. **Page** を押し、ページ選択モードに入ります。
2. **M/E 3** ボタンを押します。すると、キャラクターディスプレイ上にバージョンが現れます。(例えば、**M1.0 P1.0 H1.0**)
3. **0** ボタンを押し、通常のショットボックス操作モードに戻ります。

ダブルテイクオプションの操作

はじめに

ダブルテイクオプションで、オペレーターはその M/E でスプリットモードを使用可能にし、Kalypso システムの M/E を 2 つのパーティション（プライマリー及びセカンダリー）に分割可能です。各スプリットモードの M/E パーティションは、その M/E にアサインされたリソース（キヤー及びワイプジェネレーター）である場合があります。各パーティションは、**Pri** 及び **Sec** デリゲーションボタンを使用し、メインパネルから設定及び制御可能で、各パーティションには独自の E-MEM レベルがあり、正確で独立した M/E パーティションエフェクトが可能です。ダブルテイクの強力な一面は、パーティション制御が E-MEM システム自体に内在する点です。エフェクトリコールを行い、その後迅速に M/E に戻り、別のエフェクトリコールで完全に機能する必要がある際、M/E パーティションが作成可能です。ダブルテイク機能は、各パーティションでプレビュー出力も提供します。

M/E をスプリットモードにすると、本質的により多くの M/E(4-M/E Kalypso システムで最大 8) を、それぞれより少ない機能でオペレーターに与えます。制作スタイルにより、これが便利な場合があります。ペースの速い番組では、オペレーターが 1 つの M/E を番組の時間中にある簡単なタスクの専用にし、決して変更しないことがあります。ダブルテイクは、こうしていったん設定したら忘れても差し支えないような必要条件で、M/E のあるリソースを使用する方法を提供し、オペレーターは残った M/E のリソースを他の目的で 사용할 ことができます。

このようなダブルテイクの使用例として、スポーツイベントでのショットクロックがあります。ショットクロックの合成は、ただ 1～2 つのキーとバックグラウンドを必要とし、動かない固定カメラを使用します。制作前に M/E1 を分割し、セカンダリーパーティションをショットクロックの合成用に設定可能です。ショットクロックが番組中必要な際、M/E のそのパーティションはオンエアーされます。メインパネルの M/E 1 の制御は、プライマリーパーティションにデリゲートし、他のエフェクトで使用可能で、ショットクロック専用のセカンダリーパーティションからは独立して設定、リコール、そして実行されます（こうした場合の設定情報については、[303 ページ](#)をご参照下さい）。

ダブルテイクは、他の目的でも使用可能です。例えば、全 4 つのキヤーをそのパーティションにアサインすることにより、複雑なコンポジットを M/E のセカンダリーパーティションで作成可能です。その M/E のプライマリーパーティションは、A バスと B バス間のバックグラウンドトランジションでのみに使用されます。

各パーティションで独立した制御が望ましい際、E-MEM リコール及びトランジションは M/E の一部のみに影響するよう、ダブルテイクで M/E を分割すると便利です。同じ M/E から別の出力を希望し、またエフェクト及びトランジショントラックを両方の出力で希望する場合は、プラグラマブルクリーンフィード機能がより適した選択となります。

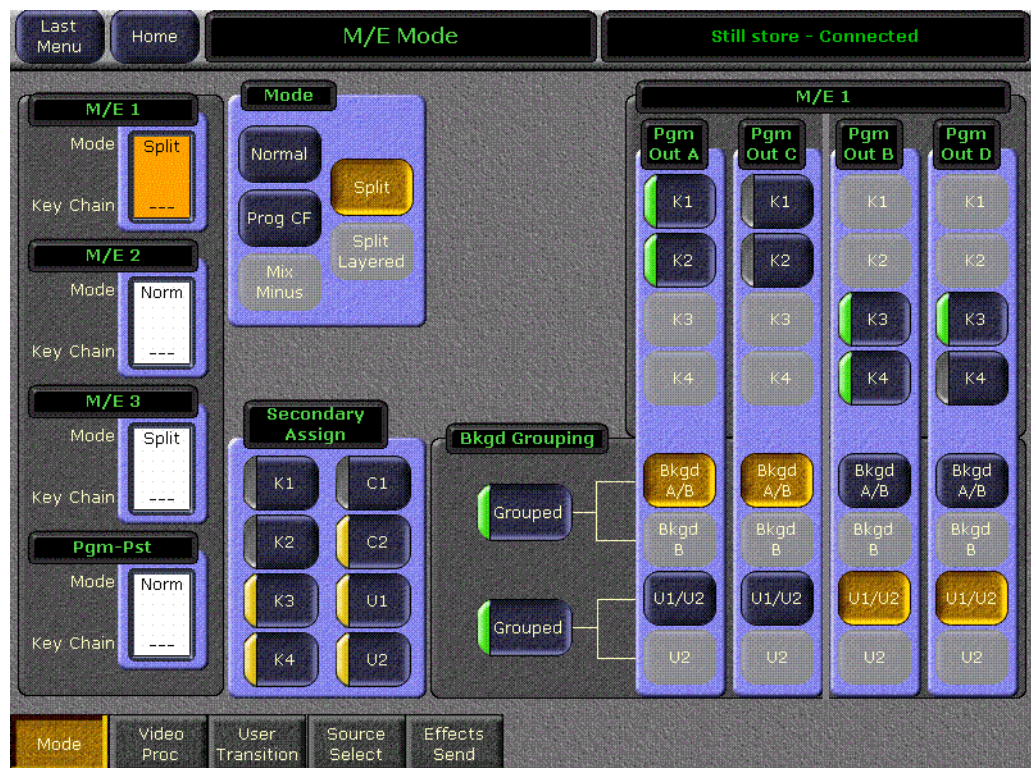
ダブルテイク使用の許可

ダブルテイクは、ソフトウェアで使用可能となるオプションです。オプションはご購入の必要があり、この機能を起動するには使用許可コードを入力しなければなりません。

M/E モードメニュー、スプリット M/E

M/E モードメニューは、M/E でスプリットモードを起動し、リソースをパーティションにアサインするために使用されます。**M/E、Mode** と触れ、メニューにアクセスしてからご希望の M/E を選択し、**Split** に触れその M/E をパーティションします(図 182)。

図 182. M/E モードメニュー、スプリット M/E を選択



スプリットモード

Split 操作モードでは、M/E がプライマリー及びセカンダリーパーティションに分割されます。プライマリーパーティションには、バックグラウンド A 及び B バスを使用する Pgm A 及び Pgm C 出力があり、セカンダリーパーティションには、ユーティリティーバスを使用する Pgm B 及び D 出力があります。リリース 10.1 では、このバックグラウンドのグループ分けが固定されています。メニューの Pgm Out 列は、左側に A 及び C プライマリー出力を、右側に B 及び D セカンダリー出力を示すようスプリットモードが選択された際に再配列されます。

セカンダリーアサイン枠は、キーヤー及びコンプレックスワイプジェネレーターを、セカンダリーパーティションにアサインするのに使用されます。ここで行われるアサインメントは、E-MEM レベルによりどの要素がランされ、リコールされるかに影響します(300 ページの[分割された M/E 及び E-MEM コントロール](#)をご参照下さい)。黄色のインジケーターが点灯するようアイテムに触れると、それらはセカンダリーパーティションにアサインされます。これらのアイテムのボタンが、その後セカンダリーパーティション出力で起動されます。選択解除されたアイテムは、プライマリーパーティションにアサインされたままです。プログラマブルクリーンフィールドモードと同様、ご希望により個別の出力でキーヤーはアクティブ、または使用禁止状態(緑のインジケーターボタンがオンまたはオフ)にできますのでご注意下さい。

注釈 キーヤー 3、4 及びコンプレックスワイプジェネレーター 2 をセカンダリーパーティションに割り当てると、リソースを論理的及び均等に分割できます。下記の解説の通り、この構成で最適なメインパネル制御のデリゲーションが可能です。

メインパネルのコントロール

メインパネルでの M/E パーティションのデリゲーション

M/E 分割の際、M/E の **Pri** 及び **Sec** デリゲーションボタンがアクティブになります。

Pri 及び Sec デリゲーションボタン

Pri 及び **Sec** ボタンは、ソース選択バス、トランジションサブパネル及びその M/E の E-MEM サブパネル選択されたパーティションヘデリゲートします。**Pri** と **Sec** ボタンのどちらか 1 つを押すと、他方は選択解除されます。分割された M/E では、少なくとも 1 つのパーティションが常に選択されます。

両方のパーティションのデリゲート

Pri と **Sec** ボタンの 1 つを押したまま他方を押すと、両方のパーティションがデリゲートされます。パネルが両パーティションにデリゲートされる際、E-MEM 及びトランジションサブパネルが、両パーティションを制御します。また、トランジションサブパネルのボタンタリーインジケーター及び M/E ステータスディスプレイに表示されるトランジションパターンは、プライマリーパーティションだけの情報をレポートします。

ソース選択

M/E が分割され、そのメインパネルのコントロールがセカンダリーパーティションにのみデリゲートされる際、その M/E 用の選択バスは反転されます。キーヤー 3 及びキーヤー 4 のソースがキーヤーバスで選択され、Util 1 及び Util 2 のソースがバックグラウンドバスでデフォルトとなり選択されます。**Alt Buses** ボタンを押したままにすると、キーヤー 1、

キーヤー 2、Bkgd A 及び Bkgd B バスのソース選択が可能です。キーヤー 1 及び 2 がプライマリーパーティションに、及びキーヤー 3 及び 4 がセカンダリーパーティションにアサインされ、M/E が均等に分割された典型的な状況では、これがうまく機能します。M/E ステータスディスプレイも、全ソース選択ボタン列で現デリゲーションを三角マーカで常に表示します。

両方のパーティションがデリゲートされる場合、ソース選択はプライマリーパーティションがデリゲートされた際と同様の機能です。

セカンダリーパーティションでのリエントリーの選択

セカンダリーパーティションは、Pgm B 出力を使用します。その出力の異なるデスティネーション M/E へのリエントリーは、前と同様に実行されます。M/E のデスティネーションで **Shift** ボタンを押したまま、その分割された M/E のリエントリーボタンを押します。これでセカンダリーパーティション出力が、その M/E のデスティネーションへのリエントリー用に選択されます。

Daily Setups ボタンマッピングメニューを使用し、ある M/E のセカンダリーパーティション出力を、異なる M/E のクロスポイントボタンへマッピングすることも可能です。ボタン一押しで、そのセカンダリーパーティション出力を素早く直接別の M/E へリエントリーすることが可能となります。

M/E パーティションのプレビュー

スプリット M/E の両パーティションのためのプレビュー出力が使用可能です。リリース 10.1 では、各バンクの **pvA** 出力がプライマリーパーティションプレビュー用に使用され、**pv2** 出力がセカンダリーパーティションプレビュー用に使用されています。これらのプレビュー信号は、**Eng Setup**、**Outputs** に触れアクセスされる、出力アサインメントメニューで、出力コネクタにマッピングすることができます。

プレビューサブパネルを使用し、スイッチドプレビューで M/E パーティションをプレビューすることが可能です。M/E のセカンダリーパーティションプレビューを見るための選択を行う間、**Alt PVW** ボタンを押したままにします。

トランジションサブパネル

分割された M/E のメインパネルコントロールは、1 つのパーティションのみにデリゲートされ、M/E のメイントランジションシステムがそのパーティションのみ制御します。トランジションレバーアームを移動、または **Auto Tran** か **Cut** ボタンを押すと、デリゲートされたパーティションのみに影響します。そのパーティションにアサインされた要素のみ、次のトランジション用に選択可能です。他のパーティションと関連付けられたキーヤーは選択できないため、トランジションに含められません。

分割された M/E が両方のパーティションにデリゲートされた際、全コントロールが機能できるようになり、どの要素が選択されているかに関わらず、両パーティションの同時的トランジションが発生します。

2 つのパーティションの独立性の例外として、分割及びパネル デリゲーションと関係なく、4 つの **Key Cut** 及び **Key Mix** ボタンは常に使用可能です。キーヤーがセカンダリーパーティションと関連付けられる場合、キーヤーのカット及びミックスボタン上の **SEC** インジケーターが点灯し、オペレーターにキーヤーがプライマリーパーティションにアサインされていないことをお知らせします。

レバーアームとの非同期

トランジション進行中に、分割された M/E が異なるパーティションにデリゲートされる場合、おそらくトランジションレバーアームと同期していない状況が発生する結果となります。この状況は、画面をトランジションワイプで分割する、E-MEM レジスターのリコールに似ています。トランジションを完了、または新たに開始するために使用可能となる前に、トランジションレバーアームは再同期させる（レバーアームをリミットまで動かす）必要があります。

M/E E-MEM サブパネル

分割された M/E の M/E バンクが、1 つのパーティションにデリゲートされる際、その M/E の E-MEM サブパネルは、そのパーティションの E-MEM レジスターのみ制御します。エフェクトのリコール及びランは、現在選択中のパーティションでのみ発生します。

M/E バンクが両方のパーティションにデリゲートされた際、エフェクトのリコール及びランは両パーティションで起動され、同時に制御されます。

マスター E-MEM サブパネル

マスター E-MEM システムは、M/E パーティションで Kalypso システムの E-MEM Prefs 設定により、異なる制御を行います。

デフォルト設定が使用される場合（バウンダリーはプライマリーに、パーティションは None に設定）、マスター E-MEM サブパネルは分割された M/E のセカンダリーパーティションを制御できません。セカンダリーパーティションの E-MEM コントロールは、M/E の E-MEM サブパネルから使用可能です。

あるいは、セカンダリーパーティションコントロールはプライマリーパーティションにリンクされるよう構成可能で、その場合マスター E-MEM サブパネルでの E-MEM 操作は、両方のパーティションに影響を及ぼします。または、マスター E-MEM サブパネルが完全に独立した各パーティションの E-MEM 制御を可能にするよう、別々の構成も可能です。

注釈 異なる構成についての詳しい情報は、[300 ページの分割された M/E E-MEM レベルのアサインメント](#)をご参照下さい。

分割された M/E E-MEM レジスタのディスク保存

エフェクトレジスタがディスク保存される際、分割された M/E の両パーティション情報を含み、そのエフェクトの全レベルが保存されます。

M/E コピー

コピー / スワップサブパネルは、M/E の設定をある場所から別の場所へとコピーするのに使用できます。M/E コピー及びスワップは、モードや 2 次的なアサインメントに関わらず M/E 全体で操作されます。例えばソース M/E が分割され、デスティネーション M/E はそうでない場合、コピー後は両 M/E が分割されます。分割設定及びリソースアサインメントが M/E 間でスワップされ、スワップも似たような働きをします。

分割された M/E 及び E-MEM コントロール

M/E が分割される際、プライマリー及びセカンダリーパーティションには、それぞれ独自に本質的に別の E-MEM システムが備わります。E-MEM 操作により各パーティションがどう制御されるかは、その M/E の E-MEM Prefs の設定によります。

パーティションバウンダリー

分割された M/E の操作に影響する重要な面が、パーティションバウンダリーです。M/E モード (Normal、Prog CF、Split)、及び全てのセカンダリーアサインメント情報は、E-MEM システム自体でパーティションバウンダリー情報として保存されます。これで、E-MEM リコールで M/E のモード変更が可能となります。このパーティションバウンダリー情報は、別のコンポーネントとして管理され、プライマリー及びセカンダリーパーティションの間での分離が可能となります。

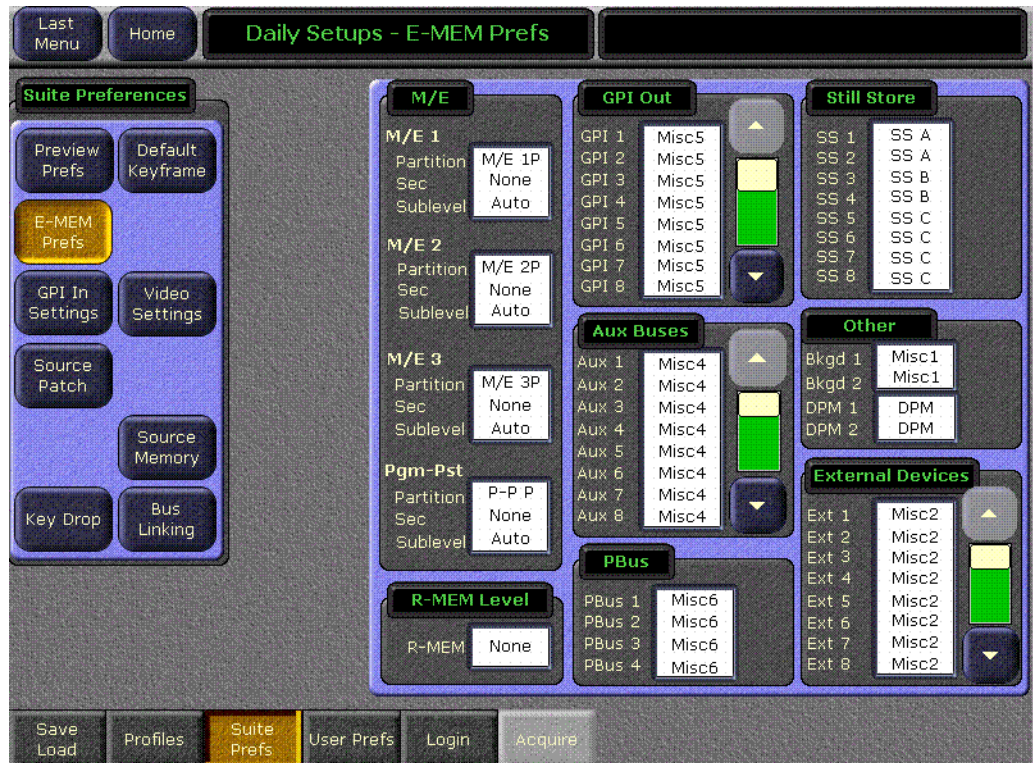
分割された M/E E-MEM レベルのアサインメント

M/E が分割される際、本質的に 2 つの別々の E-MEM システムが作成されます。プライマリーパーティションは、独自の E-MEM レベルに常に対応付けられます。セカンダリーパーティションは、E-MEM レベルとの多様な対応付けが可能です。これらの設定は、M/E の E-MEM コントロールを規定するために分割された M/E の E-MEM サブパネル、及びマスター E-MEM サブパネルがどう使用されるかに影響を及ぼします。

E-MEM Prefs メニュー

E-MEM Prefs メニューは、**Daily Setups**、**Suite Prefs**、**E-MEM Prefs** に触れアクセスされます (図 183)。

図 183. E-MEM Prefs メニュー



M/E 及び Pgm Pst データパッドは、その要素のための現パーティションコントロールのパラメーターを表示します。新しい Kalypso システムでは、デフォルト設定がパーティションバウンダリーを、プライマリーパーティションレベルにアサインし、図 183 に示される通り、セカンダリーパーティションはアサインされていません (**None** に設定)。

M/E のデータパッドに触れると、パーティションバウンダリーを、及びセカンダリーパーティション自体を E-MEM レベルにアサインするため使用されるメニューが呼び出されます (図 184 をご参照下さい)。

図 184. E-MEM レベルメニュー



Partition Boundary または Sec Level Attachment データパッドに触れ、その要素をそのレベルにアサインするレベルボタンの 1 つに触れます。

パーティションバウンダリーのアサインメント

パーティションバウンダリー情報は、E-MEM レベルにアサインしてもしなくても構いません。パーティションバウンダリーがどのレベルに関連付けられるかは、プライマリー及びセカンダリーパーティションの E-MEM 動作の間での分離の程度を制御します。

- パーティションバウンダリーがセカンダリーパーティションにアサインされる場合、その M/E を分割するセカンダリーパーティションによりリコールします。この設定は、はじめに(295 ページ)中のショットクロックの例で、特にショットクロックが頻繁に使用され、残りの M/E リソースが十分な場合に機能できます。M/E が既に分割されていない限り、M/E はセカンダリーパーティションのリコールによりメインパネルから分割することはできません。M/E モードメニューで、メインパネルからのセカンダリーパーティションのリコールをアクティブにするために、手動でスプリットモードをオンにする必要があります。また、プライマリーパーティションへの全リソースをリストアするには、メニューから手動でスプリットモードをオフにする必要があります
- パーティションバウンダリーが、プライマリーパーティションの E-MEM レベルにアサインされる場合、分割した M/E のプライマリーパーティションの全ての E-MEM リコールは、M/E モード及びセカンダリーリソースのアサインメントを課します。セカンダリーパーティションの E-MEM リコールは、現モードを変更せず、どのリソースアサインメントも変更しません。このマッピングは、番組中に分割された M/E モードが時折使用され、しかし通常は M/E が分割されず使用される場合に便利です。プライマリーパーティションの E-MEM リコールは、ご希望の際 M/E を分割し、全リソースがプライマリーパーティションに必要とされる際にそれを保存します。プライマリーパーティションで組み立てられた全てのエフェクトは、一貫したパーティションバウンダリー情報を含む必要があります。後で何らかの変更が M/E 分割で行われた場合、全てのプライマリーパーティションエフェクトは編集されなければなりません
- パーティションバウンダリー が異なる E-MEM レベル全体にアサインされる場合、分割された M/E の完全な独立が生じる結果となります。この設定は、全ての M/E パーティションバウンダリーを、同じ別のレベルにマッピングするのに使用できます。このレベルは、スイッチャー全体の分割をプリセットするために使用可能で、そうするとプライマリー及びセカンダリー E-MEM の操作で、スイッチャーの設定は変更されません
- パーティションバウンダリーがアサインされない場合 (none)、E-MEM リコールは、現在の M/E の設定には影響しません。変更は、M/E モードメニューで手動でのみ行うことができます
- M/E がスプリットモードで使用されない場合、パーティションバウンダリーはメイン E-MEM レベルにマッピングされる必要があります。これで、その非分割の M/E での通常の E-MEM 操作が保持されます

セカンダリー レベルの割付け

プライマリーパーティションは、常に M/E のメイン E-MEM レベルと結合しており、マスター E-MEM サブパネルに専用のボタンが備わっています (**M/E 1、M/E 2、M/E 3、Pgm Pst**)。しかし、セカンダリーパーティションは、異なるレベルに割付けなくてもよく、ご希望次第です。

- ・ セカンダリーパーティションがアサインされていない場合 (none)、E-MEM コントロールは、セカンダリーパーティションにデリゲートされる際、その M/E の個々の E-MEM サブパネルでのみ使用可能です。マスター E-MEM サブパネルは、そのセカンダリーパーティションを全く制御しません
- ・ セカンダリーパーティションが、プライマリーパーティション (Misc レベル) と異なるレベルに付属する場合、その Misc レベルが使用可能な際、セカンダリーパーティションの E-MEM コントロールは、マスター E-MEM サブパネルから使用可能です。セカンダリーパーティションにデリゲートされる際、その M/E の個々の E-MEM サブパネルからコントロールは依然使用可能です。お勧めのマッピング例として、セカンダリーパーティションに別のマスター E-MEM コントロールが備わるように、M/E1 セカンダリーを Misc1 へ、M/E 2 のセカンダリーを Misc 2 へとマッピングできます。イネーブルボタンの配置が、これを論理アタッチメントとします。そうするには、バックグラウンド、外部機器、また Misc ボタンにアサインされた他の全てのレベルは、別々の制御を確実にするために、再アサインする必要がある可能性があります。もう 1 つの可能性としては、全 M/E パーティションバウンダリーを共通の Misc レベルにアサインし、それらを単一レベルで全ての M/E の分割、及びモード制御で使うことができます
- ・ セカンダリーパーティションが、プライマリーパーティションレベルに割付けられる場合、2 つのパーティションの E-MEM コントロールは共にリンクされます。特に、そのレベルのマスター E-MEM 操作は、常に両方のパーティションに影響します。個々の M/E サブパネルがプライマリーパーティションにデリゲートされる際、E-MEM 操作もまた両パーティションに影響します。しかし、個々の M/E サブパネルがセカンダリーパーティションにデリゲートされる際、E-MEM 操作は、セカンダリーパーティションにのみ影響します
- ・ M/E がスプリットモードで使用されない場合、セカンダリーパーティションは割付けないままの状態で構いません

デフォルトダブルタイクの E-MEM 設定

デフォルトの Suite Pref の設定は、各 M/E のパーティションバウンダリーサブレベルを、M/E のプライマリーレベルにアサインし、M/E セカンダリーレベルが割付けられないままの状態にします。このデフォルトにより、スプリットモードになるまで、E-MEM が M/E を単一のオブジェクトとして制御することが可能になります。セカンダリーレベルは個々の M/E の E-MEM サブパネルによってのみ制御されます。

リソースシェアリング

はじめに

リソースシェアリング機能で、Kalypso システムのリソースを 2 つのスイート間で割り当てることが可能となります。これで複数の場所でもコンフリクトなしで独立したシステム操作ができます。

ロジカルリソースアサインメントで、どの特定のハードウェアリソースが割り当てられたかに関わらず、E-MEM エフェクトをいずれのスイートでも再使用することが可能です。

セキュリティ対策で、他のスイートのメニューパネルや Kalypso システムのネットワークに接続した PC から、非許可のアクセスを制限することが可能です。

各スイートは独自のスイートプレファレンスで実行でき、2 つの異なるユーザープレファレンスの設定は、各スイートで同時に操作可能です。これらのプレファレンスは保存及びロードでき、多様なニーズに対応できるよう、Kalypso システムでは信頼性の高い変更を行えます。

現スイート / リソースの関係は、不揮発性メモリー (NV) で維持されています。Kalypso システムの電源がダウン、またはリセットされる場合、各スイートでのリソースの割り当ては、システムが動作に戻る際に回復します。

共同的なリソースシェアリング

共同的なリソースシェアリングで、複数のオペレーターが同時にリソースへアクセスすることが可能となります。例えば、ビデオオペレーターがクロマキーを設定できるよう M/E ヘアアクセスを希望し、TD もクロマキーをオンエアーできるよう、その M/E の制御を希望する場合があります。この種の共有は、Kalypso システムでは単に追加のコントロールパネルをインストールすることにより可能で、リソースシェアリング機能が必要としませんでした。しかし、8.0 ソフトウェア以前までは Kalypso システム全体で、一度に 1 つのユーザープレファレンスのみが使用可能で、機能性に限りがありました（例えば、ソースからのボタンマッピングは、全メインパネルで同一であることが必要でした）。

共同的なシステム操作には、内在する限界があります。1 人のオペレーターが他のオペレーターにより使用される設定を変更できるため、システム制御をめぐる矛盾を避けるため、オペレーターどうしが連絡を取り合い、確認することが大切です。

2 つの矛盾する共同的コマンドが発信されると、Kalypso システムは最終コマンドが処理された状態で終了します。例えば、あるオペレーターが M/E バスでソース選択をするのとほぼ同時に、別のオペレーターが同じ

バスで異なるソースを選択する場合、その M/E 出力は瞬間的に最初のソースを表示し、最後に選択されたソースに切り替わり、その出力で一見フラッシュが見えると思います。

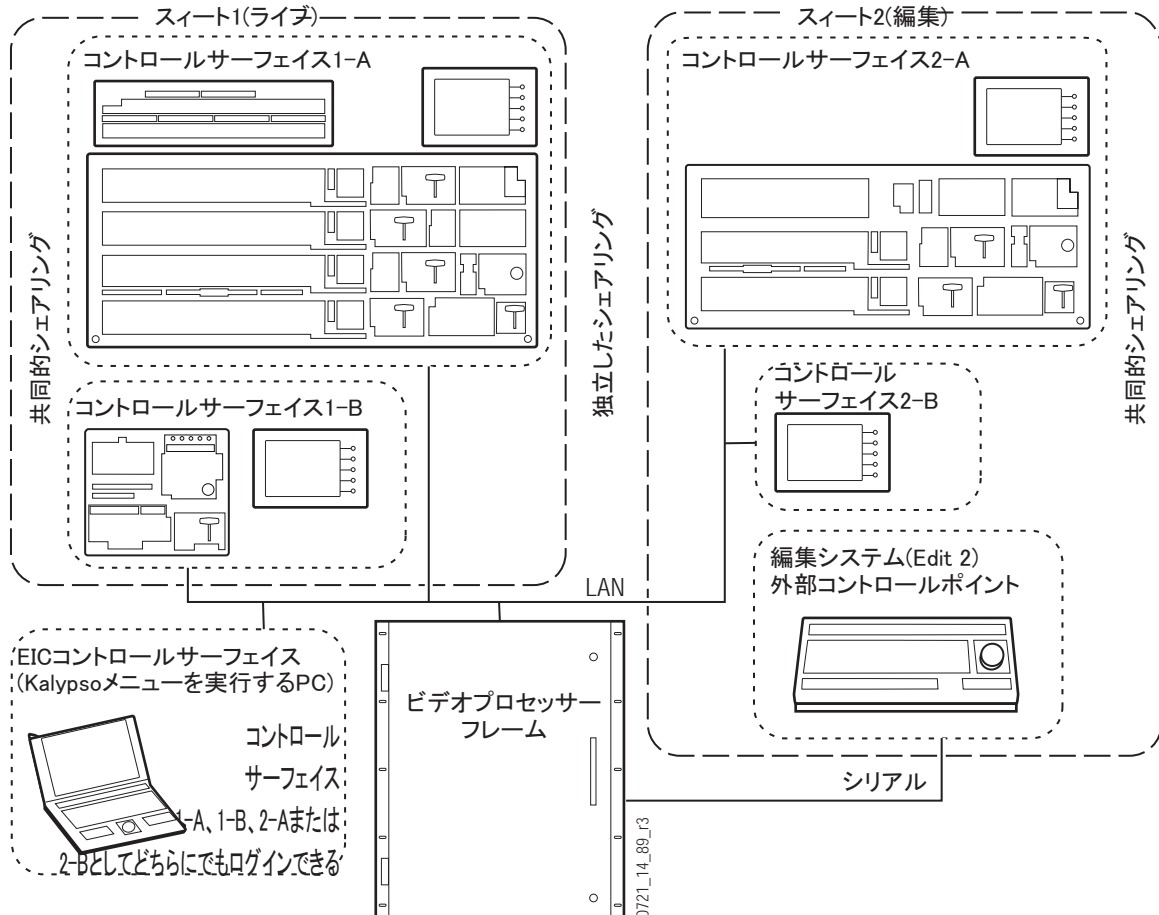
リソースシェアリング機能で、Kalypso システムコンポーネントの異なるユーザープレファレンスでの共同的な共有が可能です。例えば 1-M/E パネルが 4-M/E パネルと共同の環境で使用される際、使用可能なソースボタン数が異なるため、2 つのパネルでボタンマッピングが異なる必要があります。

独立したリソースシェアリング

独立したリソースシェアリングは、2 つのスイートを別々に定義することにより、オペレーター 個人またはグループを、他のオペレーターから分離できます。あるスイートがリソースを得る際、スイートのオペレーター個人またはグループのみ制御できます。独立したリソースシェアリングの例として、4-M/E Kalypso システムを 2 つの独立した 2 M/E スイッチャーに分割できます (図 185)。リソースシェアリングでこれが可能です。

アサインされた全てのリソースを獲得することができます(共同的シェアリング)。また、あるスイートのコントロールサーフェイスでは、他のスイートにアサインされたリソースをコントロールすることはできません(独立したシェアリング)。スイートは他のスイートのオペレーターからの分離を可能にします。図 186 で示される通り、異なる制御室で異なるスイートを作成することが望ましいでしょう。でなければ、編集スイートのオペレーターがライブスイートからのオンエアー出力に影響しかねません。

図 186. スイート及びコントロールサーフェイスの例



コントロールサーフェイス

コントロールサーフェイスは、一般的に相互作用しユーザーに統一された作業サーフェイスを提供するパネルの集合です。この種のコントロールサーフェイスの例として、4-M/E Kalypso システムのメインパネル、メニューパネル及びローカル Aux パネルがあります。これらのパネルは、組み合わせられ、テクニカルディレクター (TD) のコントロールサーフェイスを形成します。ショットボックスや追加メニューのような他のパネルを、コントロールサーフェイスに加えることも可能です。

コントロールサーフェイスは、単一アイテムでも構成できます。例えば、メニューパネル（または Kalypso メニューアプリケーションを実行するラップトップ）が、スイートの別のコントロールサーフェイスとして機能可能です。Kalypso のスタイルストアの制御用に、スタイルストアのオペレーターによりご利用頂けます。

リソースシェアリングを利用し、2つのスイートでそれぞれで最大2つのコントロールサーフェイスを作成可能です。各コントロールサーフェイスは、独自の User Prefs をロードできるため、互いに異なる働きが可能です。例えば、同スイートの2つのコントロールサーフェイスのソース選択ボタンに、異なるソースをマッピングでき、各作業場所で異なる適当なソースへの迅速なアクセスが可能です。異なる User Prefs の操作が同時に必要な場合、別のコントロールサーフェイスが示されます。

コントロールサーフェイスで、オペレーターは、オペレーター間での分離を供給しつつ、同じ制作の共同作業を行うことができます。例えば、リハーサル用の小型のメインパネルの設定は、制御室の大きいメインパネルと同じエフェクトへのアクセスを必要としますが、エフェクトの特定のセットへのアクセスを必要とすることがあるかもしれません。小さい方のパネルもまた、異なるボタンマッピングを必要とします。メニューパネルが各メインパネルに対応付けられる場合、1つのパネルの DPOP 操作は、他方ではなく、それ独自のメニューに影響します。

リモート Aux パネルは、スイートのコントロールサーフェイスに関連付けられ、またコントロールサーフェイスでなくスイートに関連付けられている（独立している）という点で特殊です。独立したリモート Aux パネルには、ボタン及びデリゲーションのマッピング用に、独自の User Pref があります。これで、あるユーザー（例えば、ビデオオペレーター）を TD の User Prefs から分離できます。

コントロールサーフェイスにパネルやメニューを加えると、コントロールサーフェイスの機能を拡大できます。その典型的な追加が、リモート Aux パネルや Kalypso メニューアプリケーションです（通常はラップトップ上）。追加のメニューアプリケーションが加えられる際、DPOP 操作でプライマリーメニューのみがメインパネルと相互作用します。

ご希望のリソース

Kalypso のリソースシェアリング機能は、望ましいリソースメカニズムを採用します。ご希望のリソースメカニズムが、特定の番組で必要なものとなります。これらのリソースは、前もって指定することができ、Suite Pref の一部として保存可能です。そして、特定の番組のための準備は、単にプレファレンスファイルをロードし、ボタン一押しで希望するリソースを入手することで実行可能です。特定の全リソースを知り、手動でそれらを入手するには及びません。

例えば夜のニュース番組では、おそらく全てのスイッチャーのリソースが必要となるでしょう。しかし、お昼のニュース番組では、M/E3、PGM-PST、1つのクロマキーヤー及び2つの TE でのみスイッチされるかもしれません。夜のニュース用の Suite Pref は、全リソースを希望通り指定し、一方お昼のニュース用の Suite Pref は、M/E3、PGM-PST、1つの

クロマキーヤー及び2つのTEを希望通り指定します。これらの番組で必要なリソースを入手するには、Suite Prefをロードし、アクワイヤーマニューのAcquire Desiredに触れ実行します。お昼のニュースで獲得しなかったリソースは、他のKalypsoスイートでオペレーターにより使用可能なままです。

ロジカル Aux バス

各スイートには、独自の番号付きロジカル Aux バスのセットが備わっています。これは、あるスイートのために組み立てられたエフェクトが、同じ番号付きロジカル Aux バス用の物理的な接続が類似している限り、他のスイートでも正しく実行されることを意味します。例えば、あるスイートの Aux バス 5 がそのスタジオのモニターへの送りに使用される場合、他のスイートの Aux バス 5 をそのスタジオのモニターへの送りに使用すると、スイート間でエフェクトに互換性ができます。これらの Aux バスに異なる内部バス、及び物理的な接続があっても、同一のロジカル Aux バスの番号がある点にご注意下さい。

Aux バスが DPM のような外部機器に関連付けられた際、その外部機器がスイートにアサインされると、関連付けられたロジカル Aux バスのアサインメントが付随します。こうした DPM にアサインされた Aux バス番号の事例は、システムに1つのみ存在し、2つではありません。DPM 用の Aux バスは、スイート 1、2 のどちらかで使用され、論理的にアサインされません。

リモート Aux パネル

リモート Aux パネルは、特定のスイートの一部として設定されます。そのスイートにアサインされた Aux バスのみの制御に限られた機能で、そのスイートのもう1つのコントロールサーフェイスとなります。

外部コントロールポイント

Kalypso システムのコントロールの種類によっては、エディットコントローラーや GPI 接点のように、外部の場所で発生するものがあります。リソースシェアリング機能は、これらのコントロールポイントに異なる対応をします。

セパレートされたエディターポートは、各スイートにアサイン可能です。各ポートに接続されたエディットコントローラーは、そのスイートだけの一部と見なされ、そのスイートにより現在獲得されたリソースのみを制御します。

GPI 入力自体は、個々のスイートにアサインされません。各スイートは特定の GPI コマンドに応答する傍ら、他のスイートがこれらのコマンドを無視するよう構成可能です。

リソースシェアリングの設定

準備

Kalypso バージョン 8.0 またはそれ以降のソフトウェアが、全ての Kalypso システムコンポーネントにインストールされている必要があります。それ以前のバージョンのソフトウェアからの既存の設定ファイルは、Kalypso システムにロードされる際に変換されることになります。

Kalypso システムは、まず完全に動作している必要があります。上述のロードされた設定ファイルが、既存の Kalypso システムでこれを遂行します。新規のお客様は、初期のシステム設定が必要となります。この基本手順が、スイート 1 での操作の基本となります。これにはエンジニアリングセットアップが定義されたソースで構成され、スイート 1 の出力がアサインされ、スイート 1 のタリー接点が接続され、(使用される場合は)シリアルタリーが定義され、スイート 1 で使用される外部インターフェイス (DPM、DDR など) はいずれもインストールされ、及び操作可能なことが含まれます。

デフォルトの Suite Prefs が、スイート 1 での使用を識別するファイル名で定義、及び保存される必要があります。デフォルトの Suite Prefs ファイルも、スイート 1 のコントロールサーフェイス用のデフォルト設定として識別するよう定義、及び保存される必要があります。これらのファイル全てが、リソースシェアリングのフル活用のため変更を行う出発点となります。

上述の手順が完了し、基本システムの機能が確認できたら、マルチスイートモードを起動し、スイート 2 を設定し、発生する可能性のある設定上の問題を、より簡単にトラブルシューティングすることができます。

リソースシェアリングと併用するために、新しい Kalypso システムコンポーネントを加える場合、これら全てのコンポーネントは、有効な IP アドレスを使用してネットワーク上にインストール、及び構成する必要があります。リソースシェアリングに関わる全コントロールサーフェイスは、同じ Kalypso ビデオプロセッサフレームと通信可能な状態である必要があります。プライマリーメインパネルがインストールされ、その接続が確認された後、新しいパネルを 1 台接続しなければならない場合、他の追加パネルをインストールする前に、その接続も確認する必要があります。これで、IP アドレスをめぐる問題が生じる場合、トラブルシューティングがより簡単になります。

ワークシートの準備

マルチスイートのインストレーション、及び設定を計画するのに、ワークシートが便利です。ワークシートは、メニューアプリケーションを実行する全パネル及び PC、それらの IP アドレス、そしてスイート (あれば) とコントロールサーフェイスの結合を列挙することが必要です。更に、全てのリモート Aux パネル、どのスイートに属するか、及びどのコントロールサーフェイス (あれば) と結合されるべきかも列挙します。

物理的な出力、それらのスイート結合、どの固定出力や Aux バスとそれらが結合するかも、リストに加えるべきです。このリストには、出力のデスティネーションも含む必要があります(スイート用のメインプログラム出力、スタジオのモニター送り用の Aux バスなど)。

コントロールサーフェイスの設定

コントロールサーフェイスの定義は、エンジニアリングセットアップの一部で、Kalypso システム全体に適用され両方のスイートに影響します。

1. スイート 1 となるものと関連付けられたメニューパネルを使用し、EIC としてログオンします。
2. **Eng Setup**、**System**、**Suite Def** と触れ、Suite Definition メニューへ行きます (図 187)。

図 187. Suite Definition メニュー、最初の画面

The screenshot displays the 'Suite Definition' menu. At the top, there are buttons for 'Last Menu' and 'Home', and a status bar indicating 'EIC is logged on - changes allowed'. The main area is divided into several sections:

- System**: A vertical sidebar on the left with buttons for 'Suite Def', 'Security', 'Aux Panel', 'Clock', and 'Emerg Bypass'.
- Frame**: A section with 'Frame Name' (set to 'Frame'), 'Single Suite' and 'Multi Suite' buttons, 'Frame IP Address' (192.168.0.20), and a 'StillStore' section with 'Still Store Name' (StillStore) and 'Still Store IP Address' (192.168.0.22).
- Suite 1** and **Suite 2**: Sections for 'Suite 1 Name' (Suite1) and 'Suite 2 Name' (Suite2).
- Kalypso Nodes**: A table with 8 rows, each containing an 'IP Address' (all 0.0.0.0), a 'Node Name' field, and a 'Suite & Control Surface' field (all 1 A). A vertical scrollbar is on the right.

At the bottom, there is a row of buttons: 'Save Load', 'Source Definition', 'Outputs', 'Ports & Devices', 'Tally', 'Router', 'System' (highlighted), 'Install Options', and 'Test Patterns'.

注意 EIC としてログインする際、IP アドレスの Kalypso ノードスクローリングリストで行われた変更は、入力されるにつれビデオプロセッサフレームへ送られます。フレームにより使用される既存の IP 接続は一時的に保存されますが、そのノードの機器またはフレームをリセットすると新アドレスを強制することになり、前の接続は失われます。

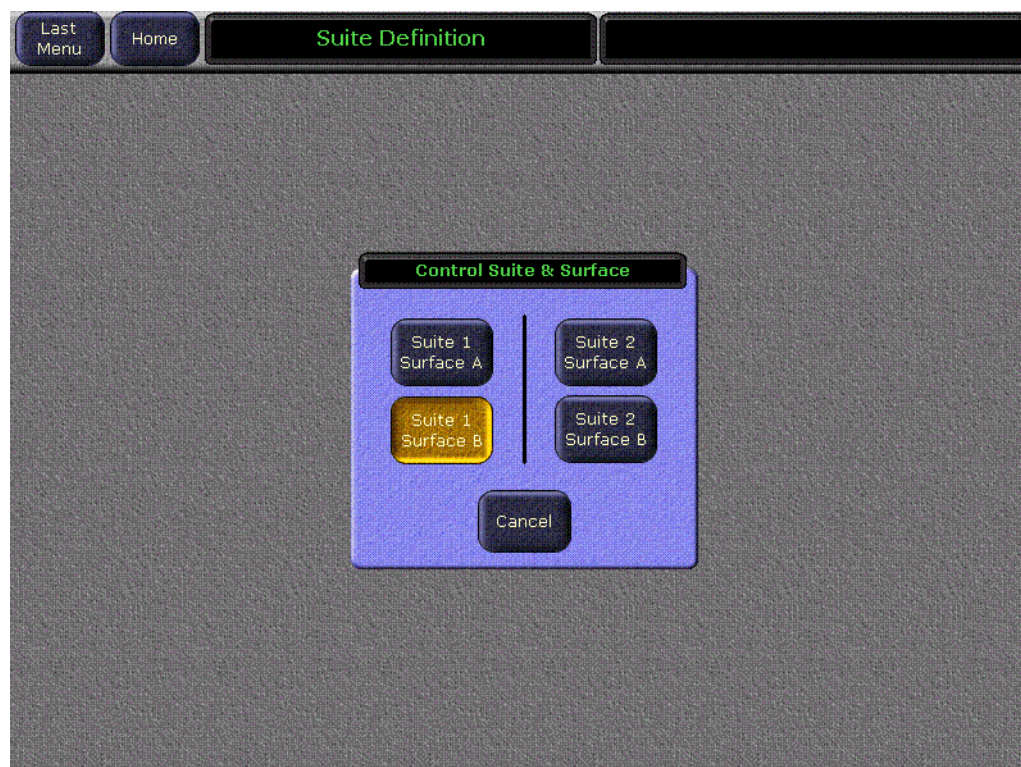
3. リソースシェアリング用のノードとして使用される全 Kalypso システムコンポーネントの IP アドレスを、スクローリングリストの IP アドレスデータパッドで入力します。メニューパネルからシステムへ確実にアクセスするために、この情報は(少なくとも、設定で使用するメニューパネルで)、フレームがマルチシートモードでリブートされる前に入力されることが重要です。IP アドレスがノードリストになり限り、マルチシートモードではパネルはフレームに接続されません。

注釈 スクローリングリストの IP アドレスフィールドは、どのパネルがビデオプロセッサフレームへの接続を許可されるかを決定付け、フレームがリセットされると全ての変更が有効となります。これらの IP アドレスフィールドは、フレーム及びスタイルストア枠のものとは異なり、それらはメニューパネルに適用され、Kalypso メニューアプリケーションがリロードされたり、メニューパネルがリセットされる際に有効となります。

4. メニュー下側のシートデータパッドで、両方のシートに名前を付け、スクローリングリストのノードネームデータパッドで各ノードに名前を付けます。シート及びノードに名前を付けることは任意である一方、コンポーネントの配置を明確にし、ユーザー及び EIC の役に立ちます。

5. 各ノードが対応付けられるスイート、及びコントロールサーフェイスを、スクローリングリストのラベル付きデータパッドに触れ選択します。コントロールスイート及びサーフェイスボタンが表示され、この選択を可能にします (図 188)。

図 188. コントロールスイート及びコントロールサーフェイスの選択



6. Multi Suite モードを選択します (図 189)。

図 189. Suite Definition メニューの例

IP Address	Node Name	Suite & Control Surface
192.168.0.25	Live 4M/E Menu	1 A
192.168.0.26	Live 4M/E Pnl	1 A
192.168.0.27	Live 4M/E AUX	1 A
192.168.0.35	Edit 2M/E Menu	2 A
192.168.0.36	Edit 2M/E Pnl	2 A
192.168.0.37	Edit 2M/E AUX	2 A
192.168.0.45	Live 1M/E Menu	1 A
192.168.0.46	Live 1M/E Pnl	1 A

7. ビデオプロセッサフレームをリセットします。Kalypso システムは、マルチスイートモードにブートします。この新しい設定での最初のブートアップで、全システムリソースがスイート 1 にアサインされます。
8. Kalypso インストールおよびサービスマニュアルで解説される通常の手順に従い、下記のエンジニアリングセットアップをスイートで使用するために設定します。これらの設定の中にはスイート、及びコントロールサーフェイス選択の指定を必要とするものもあります。
 - ・ 出力 (各スイート用の固定出力、スイッチドプレビュー、及び全てのロジカル Aux バス出力。新しく設定されたプログラムとプレビュー出力の新しい第 2 スイートのモニターへの接続を確認)
 - ・ ポート & デバイス (ご使用の場合、GPI 出力及びエディターポートを各スイートへアサイン)
 - ・ システム、Aux パネル (リモート Aux パネルをスイートにアサインし、コントロールサーフェイスを選択またはその Aux パネルを独立させる)
 - ・ タリー (ご使用の場合、タリーリレー及びタリーを各スイートにアサイン)

9. Kalypso システムが、マルチシートモードで実行される場合、Eng Setups の変更へのアクセス制限が重要です (メニューへは **Eng Setup、System、Security** でアクセス)。制限がなければ、どのコントロールサーフェイスのオペレーターでも、他のシートのノード情報を削除、かつ / または単一シートモードへ切り替えを可能にする Eng Setup ファイルをロードしかねません。これで、他方のシートでの操作に深刻な影響を与える場合があります。
10. その設備での新しいデフォルトマルチシートエンジニアリングの設定として識別できるよう、ファイルに名前を付け、この Eng Setup の設定をディスクへ保存します。

各シートプレファレンスのデフォルト設定

シート設定はシートに適用されますので、各シートを独立して構成することになります。ここで確立した設定は、各シートが既知の状態に置かれるよう、デフォルトとして保存されます。いったんこの状態に置かれると、特定の番組やプロジェクト用に修正を行うことが可能です。

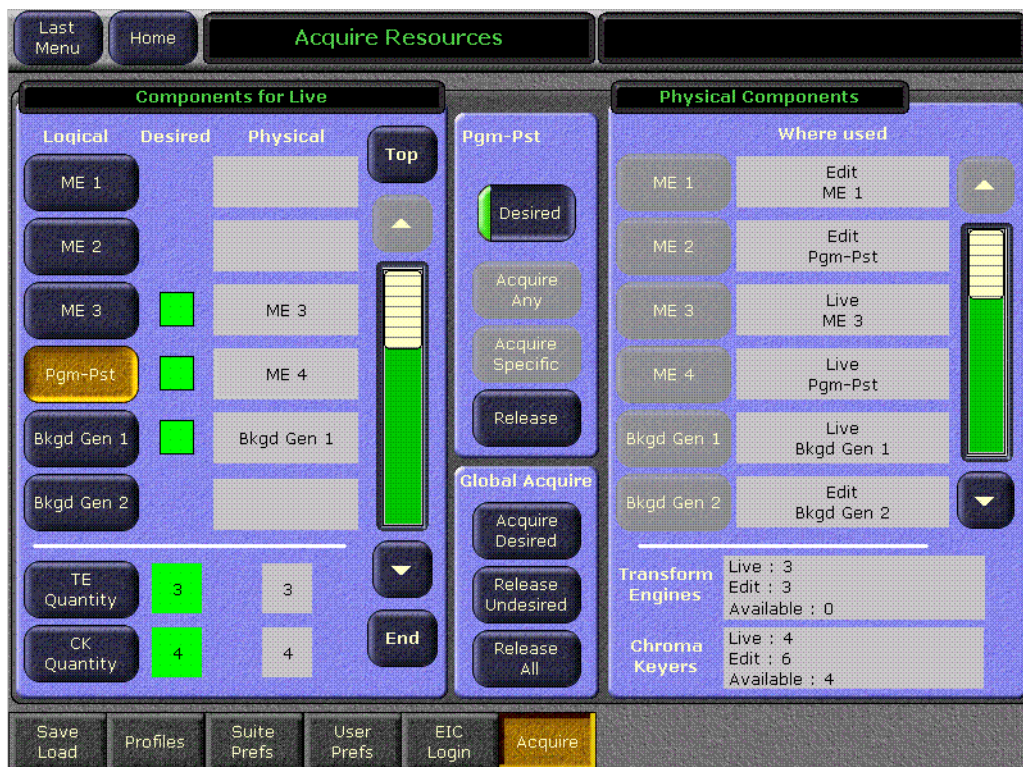
1. シート 1 のメニューパネルで、アクワイヤーメニューへ行きます (**Daily Setups、Acquire**)。

次に、このシートのデフォルトとして希望する機器を選択します。この新しいデフォルトでどの機器を選択するかは、個々の施設によって変わります。例えば、別々の部屋で 4-M/E 及び 2-M/E がある場合、各シートを 2 列の M/E、一方でロジカル PGM PST 及び他方ではロジカル M/E3 で始めるとよいでしょう。似たように、各シートにロジカル的に同等なものが存在するよう、残りのリソースを分割することもできます。例えば、両シートでロジカルバックグラウンド 1 のマットを備えることができます。この方法で、本質的に 2 つのスイッチャーを作成することになり、1 つのシートで組み立てられたエフェクトは他のシートで実行されます。また、4-M/E 及び 1-M/E メインパネルをお持ちの場合、3 つの M/E を大きい方のスイッチャーに与え、1 つの M/E を小さい方に与えることもできます。EIC は、Kalypso システムを使用予定の TD と共通の必要条件を話し合い、これらのデフォルトで正確な設定に達することが必要です。

2. 左側のスクローリングリストでロジカル機器の 1 つを選択し (例えば Pgm-Pst)、シートでその機器の使用を希望していることを示すために **Desired** に触れます。

- 引き続き、希望するロジカル機器のみを指定し、不要なリソースを解放するために **Release Undesired** に触れ、希望のリソースのみ入手するために **Acquire Desired** に触れます (図 190)。他のリソースが、他のスイートで使用可能となります。

図 190. アクワイヤーリソースメニューの例



- 希望する全てのリソースが入手されなかった場合は、メッセージが現れます。この場合、欠けているリソースを識別するために、左側のリストをスクロールします。入手されていないご希望の機器は、赤色が付いています。問題を解決するには、他方のスイートに連絡し、これらのリソースの解放を依頼するか、またはリソースが不要の場合は、それを undesired としてマークします。
- スイート 1 で残る Suite Prefs に他の必要な調整を行います。これらの設定は単一スイートモードで以前行われた設定と同じなので、変更が不要である可能性があります。しかし、そうでない場合があります。例えば、全ソースが最初同じ名前となるように、ロジカル名前やニックネームなしで、ソースパッチングをユニティに設定したい場合があります。
- スイート 1 用であることを識別できるようファイルに名前を付けて、この Suite Prefs をディスク保存します。ご希望のリソースリストは保存されます。実際の現獲得状況は設定の一部として保存されませんが、不揮発性であり、リセットの後回復されます。

注釈 Suite Prefs ファイルは、迅速なアクセスのためにプロファイルとして、フレーム C:\User\profiles\suite、または Zip ドライブの :\\profiles\suite ディフォルトディレクトリーで保存すべきです。ファイル名は、プロファイルメニューのスクローリングリストに現れるため、見てすぐ分かる名前にすることが重要です。

7. スイート 2 のメニューパネルで（実際のパネルで作業するか、またはそのスイートへアクセスするために EIC としてログイン）、アクワイヤーメニューへ行き、希望するリソースを設定し、**Acquire Desired** に触れそれらのリソースを獲得します。それからリストをスクロールし、ご希望の全機器が獲得されたことを確認します。何らかのリソースの矛盾が存在する場合、必要な際に獲得し、終了の際解放することで、スイート間で動的にリソースの共有が可能です。
8. スイート 2 の Suite Prefs で必要な変更を行います。
9. スイート 2 用のデフォルトであることを識別できるよう、ファイルに名前を付けて、この Suite Prefs をディスク保存します。

注釈 Suite Prefs ファイルは、迅速なアクセスのためにプロファイルとして、フレーム C:\User\profiles\suite、または Zip ドライブの :\\profiles\suite ディフォルトディレクトリーで保存すべきです。ファイル名は、プロファイルメニューのスクローリングリストに現れるため、見てすぐ分かる名前にすることが重要です。

後で特定の番組用にスイートプレファレンスを組み立てる際、個々の必要条件を満たすよう、ご希望のリソースを追加または削除し、番組タイトル及びスイート名と共に、その Suite Prefs を保存できます。

User Prefs をコントロールサーフェイスで使用のための設定

最大 2 つのコントロールサーフェイスを、各スイートで定義できます。各コントロールサーフェイスは、独自の User Prefs で操作します。同じ User Prefs ファイルは、どのコントロールサーフェイスにもロードでき、また各コントロールサーフェイス用に異なる設定が定義及び保存可能です。どちらの方法をとるかは、設備の必要条件及びオペレーター個人の作業スタイルにより変わります。

1. スイート 1 のコントロールサーフェイスのメニューパネルで、様々な User Prefs メニューへ行き (**Daily Setups**、**User Prefs** でアクセス)、希望する通り設定します。特に、そのコントロールサーフェイスのメイン、及びローカル Aux パネルバスで異なるボタンマッピングの設定を希望する場合があります。
2. スイート及びコントロールサーフェイス用に設定されることが分かるようファイルに名前を付け、この User Prefs をディスク保存します。

注釈 Suite Prefs ファイルは、迅速なアクセスのためにプロファイルとして、フレーム C:\User\profiles\suite、または Zip ドライブの :\\profiles\suite ディフォルトディレクトリーで保存すべきです。ファイル名は、プロファイルメニューのスクローリングリストに現れるため、見てすぐ分かる名前にすることが重要です。

3. 同一の、または異なるスイートの異なるコントロールサーフェイスで異なる User Prefs の使用を希望する場合、各コントロールサーフェイスと関連付けられたメニューパネルを使用して User Prefs を設定し、これらのファイルは他と識別できるようそれぞれ名前を付けてディスク保存します。

リソースシェアリングの使用

エンジニアリングセットアップのアドバイス

Eng Setup 変更を制限する

特にマルチスイートモードを実行中の場合は、Eng Setup が変更またはロードされる際に、その結果発生する Kalypso システムの機能の変更のため、Eng Setup の変更を制限する必要があります。まだ変更していない場合、EIC がこの制限を強制することをお勧めします。これは **Eng Setup**、**System**、**Security** で、セキュリティアカウントセットアップにアクセスし実行されます。

スイート操作モードを変更しない

Kalypso システムがリソースシェアリングを使用するよう構成される場合、マルチスイートモードに設定し、その状態の維持が必要です。マルチスイートモードでも、Kalypso システムは単一スイートにアサインされた全リソースで操作可能なため、モードを変更する必要はなく、旧バージョンの Kalypso ソフトウェアについても同様です。

注意 モード間での切り替えが可能である一方、ハードウェアリセットが必要であり、ノード情報は失われます。第 2 スイートが構成された場合、シングルスイートモードに切り替えると、スイート 2 の全ての出力をブラックにし、全リソースをスイート 1 にアサインし、スイート 2 のそれも含め全コントロールサーフェイスに、スイート 1 に存在する全リソースへのアクセスを与えることになります。そうすると、別の部屋からボタン押しで Kalypso システムのオンエアー出力が変更されることも可能です！何らかの理由で、万が一シングルスイートモードに切り替えなければならない場合のために、追加のコントロールサーフェイスは全てネットワークから切断することが必要です。

Eng Setups は同じスイートモードにのみロード

Eng Setup ファイルは、その Eng Setup ファイルと同じスイートモードで実行中の、Kalypso システムへのみロードすることが可能です。これで、上述の操作上の問題を防ぐことができます。異なるモードで設定された Eng Setup ファイルをロードしようとする試みは中断され、**Attempt to change suite mode!**（スイートモード変更の試み！）というメッセージが表示されます。8.0 以前のバージョンで作成された Eng Setup ファイルは、シングルスイート設定と見なされますので、マルチスイートモードで実

行中の Kalypso システムへ ロードできませんのでご注意ください。異なるスイートモードの Eng Setup ファイルをロードする必要がある場合、ファイルをロードする前に同じモードを選択します。

リソースシェアリング環境で作業を始める

下記の手順は、リソースシェアリング操作のために、Kalypso システムが事前に設定されていることを前提とします。また、スイート及びユーザープレファレンスが、これから作業対象となる番組のために保存されていることも前提としています。これらの設定ファイルは、別の Kalypso インストール及びサービスマニュアル、及び Kalypso 参照マニュアルで解説された、標準の Kalypso 操作方法を用いて設定及び保存されます。

作業を始めるには：

1. コントロールサーフェイスの作業環境へ行き、1 次メニューパネルを使用し、作業対象となる番組用の Suite Prefs をロードします。それが番組及び コントロールサーフェイス用の正しいファイルであることを確認します。このファイルはプロファイルとして保存された可能性があります。その場合、プロファイルメニューから簡単にアクセスできます (**Daily Setups、Profiles**)。
2. お客様の User Pref をコントロールサーフェイスにロードします。これもまた、プロファイルとして保存された可能性があります。その場合、プロファイルメニューから簡単にアクセスできます。
3. アクワイヤーメニュー へ行き (**Daily Setups、Acquire**)、**Release Undesired** に触れ、次に **Acquire Desired** に触れます。
4. 希望する全てのリソースが獲得できない場合、メッセージが表示されます。この場合、左側のリストをスクロールし欠けているリソースを識別します。獲得されない希望機器は、赤く色が付いてあります。問題を解決するには、他方のスイートに連絡し、これらのリソースの解放を依頼します。いったん解放されたら、個別に獲得するか、または **Acquire Desired** に再び触れます。
5. 新しいリソースを獲得した後、エフェクトをリロードすることが必要です。

これで番組作業の準備ができました。

注釈 作業が完了時にリソースが定期的にスイート間を行ったり来たりする場合は、アクワイヤーメニューへ行き、他のスイートがこれらのリソースにアクセスできるよう **Release All** に触れます。リソースの割り当てが、定期的に変更されない場合は、入手された状態のままにしておくと、エフェクトをリロードする必要がなくなります。

一時的なリソース獲得及び解放

追加のリソースが一時的に必要な場合：

1. アクワイヤーメニューへ行きます (**Daily Setups**、**Acquire**)。
2. 左側のロジカルリソースリストをスクロールし、必要なリソースのボタンに触れます。
3. **Acquire Any** ボタンに触れます。その種類の物理的なリソースが使用可能な場合、ロジカル機器として獲得されます。
4. 新しいリソースを獲得後、エフェクトを必ずリロードします。
5. このリソースの一時的使用が終了した際、そのロジカル機器を選択し、他で使えるよう解放するため **Release** に触れ、またはこれら全てのリソースを解放するために **Release Undesired** ボタンに触れます。

ご希望のリソースを他で問題なく一時的に使用できるよう、リソースを解放することもできます。例えば、他のスイートが臨時に 1 つ M/E を必要とする場合、TD が現在使用中でないものを 1 つ選択し、物理的な M/E を他のスイートでの使用できるよう解放することが可能です。しかし、その M/E は依然ご希望のリソースとして留まります。他のスイートがその M/E を使い終え、解放したら、**Acquire Desired** に触れると、その M/E を再び獲得できます。

一時的な獲得 vs. 希望の獲得

リソースの一時的使用のために、**Desired** ボタンに触れないで下さい。それに触れると、**Acquire Desired** ボタンが触れられる度獲得されるリソースはマークされます。

常に特定のリソースの獲得をご希望の場合は、**Desired** としてマークし、その Suite Prefs ファイルを保存します。その Suite Pref が後でロードされる際、マークされたリソースはご希望のものとしてリストされ、**Acquire Desired** ボタンで獲得されます。

リソースシェアリング及びメインパネルソース選択

物理的な M/E を獲得していないメインパネルの M/E バンクは、暗くなり操作されません。

現在獲得されていない M/E のリエントリーボタンは、それを押すと点灯しますが、他のスイートで使用中の場合はその M/E の出力を選択しないで下さい。

リソースシェアリング及びメニューパネルの操作

多くのメニューは、獲得されていないリソースのためのタッチボタンを表示し、触れるとこれらのボタンは点灯します。しかし、獲得されていないリソース用のそのメニューで行われた変更は無視されます。

リソースシェアリング及び Kalypso スティルストア

スティルストアの再生操作

スティルストアの再生操作は、両方のスイートで同時に実行できます。Kalypso スティルストアの出力ペアは、そのスイート専用でスイートにより獲得可能です。スティルストア出力が同じロジカル出力番号として獲得される場合、スティルストアの要素で組み立てられたエフェクトはどちらのスイートでも正しく実行可能です。静止画及びアニメーションは、そのスイートにより獲得されていないスティルストア 出力へロードできません。

キャッシュで保存される静止画及びアニメーションは、どちらのスイートでも使用可能です。静止画は、オンエアで使用するために、同じまたは異なるスイートの異なる出力へ同時にロードできます。しかしアニメーションは、スイートに関わらず、単一の出力へロードされる際のみ正しい速度で再生されます（これは既知の問題であり、将来のソフトウェアバージョンで対応されます）。両スイートで同時に作業するオペレーターは、プレーバック問題を防ぐために、アニメーションの使用を調整する必要があります。

スティルストアのキャプチャー及びアニメーションのレコード操作

Kalypso のスティルストア入力は、いずれのスイートにより獲得可能ですが、1つの入力しかいないため、1度に1つのスイートのみこのリソースを使用できます。スイートが静止画及びそこで必要なアニメーションをキャプチャーした後、スティルストア入力は他のスイートで入手及び使用のために解放できます。

保存及びロード操作中、他のスティルストアディスクの活動はサポートされません。これは、一方のスイートのオペレーターが大きいアニメーションをロードする場合、他方のスイートのオペレーターはそのアニメーションのロードが終了するまで画像を保存、またはロードできないことを意味します。両スイートで同時に作業するオペレーターはリソースの矛盾を防ぐために、スティルストアディスクの操作を調整する必要があります。

スティルストアキャッシュの操作

Kalypso 10.1 ソフトウェアでは、スティルストアキャッシュ全体が共有リソースです。キャッシュへの変更は、両スイートでのスティルストアの操作に影響を及ぼします。この理由で、下記の要領でご注意下さい。

Change Directory - ディレクトリーを変更すると、現在キャッシュされていない全アイテムが、どちらのスイートからでもアクセス不可能となります。同時操作中は、両スイートが同じディレクトリーを使用することが必要です。異なる番組の準備でディレクトリーを変更する場合、キャッシュを完全に解除し、新しい番組で必要なアイテムをリロードします。これで、混乱を招く可能性のあるキャッシュアイテムが削除され、キャッシュ全容量が確実に使用可能となります。

Unlock All – 両スイートからスティルスストア出力へロードされた全アイテムは、このコマンドでロック解除されます。いったんロック解除されると、これらのアイテムはオンエア中でもキャッシュから取り除かれます。新しいアイテムがいずれかのスイートからロードされ、キャッシュが一杯の際、アイテムは取り除かれます。これは、一方のスイートの出力へロードされたロック解除アイテムが、他方のスイートで行われるロード操作からオフエアとされる可能性があることを意味します。

Unload All – 全てのロック解除アイテムは、このコマンドでキャッシュから削除されます。いったん削除されると、これらのアイテムはいずれのスイートでも即使用できなくなります。使用できるようにするには、リロードすることが必要です。特に長いアニメーションが含まれる場合は、ロード操作に相当の時間がかかることがあります。

リソースシェアリング及び E-MEM の操作

マスター E-MEM イネーブルボタン

マスター E-MEM サブパネルの M/E イネーブルボタンは、その M/E が獲得されていない場合でも、押すと点灯します。しかし、獲得されていないキーフレームを M/E に加えることはできません。獲得されていない M/E レベルは、タイムラインメニューで表示されても、空の状態ですのでご注意ください。

不十分なリソース

動的なリソースの割付けにより、獲得されたリソースの 1 セットで E-MEM を作成し、後から使用可能な異なるリソースを環境へロード可能です。十分なリソースが使用可能な際、ロジカルリソースの使用で確実にエフェクトが実行されるようになる一方で、特定のエフェクトで不十分なリソースが存在することがあります。この場合、E-MEM はロードされエフェクトは実行可能ですが、使用できないリソース使われません。必要なリソースを獲得し、エフェクトをリロードすると（下記参照）、完全な E-MEM 操作が回復されます。

Kalypso 10.1 ソフトウェアでは、リソースが解放される際、そのリソース用の NV メモリーの E-MEM 情報はクリアされ、この状態で引き続き獲得されることになります。このため、エフェクトはリソースが獲得されるたびにリロードする必要があります。これで、獲得したリソースの最初の空のエフェクト状態を修正することができます。

リソースシェアリング及びバスリンクング

バスリンクはスイート内でのみ操作され、他のスイートにアサインされた M/E または Aux バスは、受け入れられません。

リソースシェアリング及び 1-M/E メインパネル

1-M/E メインパネルをリソースシェアリングでご使用の際、マスター E-MEM 機能を使用するには、M/E をロジカル PGM PST バンクとして獲得する必要があります。ただ 1 つの M/E を入手すると、それらの M/E 機能だけが使用可能となり、エフェクトの編集やクリアワークバックファール機能は含まれません。

リソースシェアリング及びエマージェンシーバイパスオプション

Kalypso システムでは、1 つのエマージェンシーバイパスシステムのみが正しく操作されますが、いずれかのスイートのローカル Aux パネルを使用するよう設定可能です。2 つのエマージェンシーバイパスシステムがインストールされる場合、どちらのスイートからのコマンドも同じルーターデスティネーションに影響するため、矛盾が発生します。

他のスイートへのコントロールサーフェイスのログイン

EIC ログインで、一方のスイートのコントロールサーフェイスのメニューパネルは（またはメニューアプリケーションを実行する PC）、他方のスイート、または必要に応じ、同じスイートのコントロールサーフェイスにアクセスするために使用可能となります。例えば、これで、1M/E メインパネルのように、メニューアプリケーションを欠くコントロールサーフェイススイートまたはユーザープレファレンスを修正可能です。

また EIC ログインで、どの場所からのリソースでも手動で再割付けが可能です。例えば、一方のスイートがセッション用にリソースを獲得し作業を完了し、それらのリソースを解放せずに放置されたとします。EIC は他方のスイートに位置するパネルを使用してそのスイートにログインし、必要なリソースを解放できます。元のスイートに戻りログインした後、それから解放されたリソースが入手可能です。

ログオフして戻ってログインすると、メニューが通常指定されるコントロールサーフェイスに回復されます。

ネットワークセキュリティの増強

Kalypso システムに 2 つのスイートで複数パネルが配置されていない場合でも、増強されたネットワークセキュリティのためにマルチスイートモードでシステム操作をご希望されるかもしれません。

シングルスイートモードでは、Kalypso メニューアプリケーションを実行する Kalypso ネットワークのどの PC でも、Kalypso ビデオプロセッサフレームに接続し、操作をリモート制御できます。明らかに、これがオンエア操作を危うくする可能性があります。

マルチサイトモードでは、サイト定義メニューで設定された IP アドレスをもつ機器のみが、Kalypso システムのアサイン部分の制御を許可されます。デフォルトでは、全リソースはサイト 1 にアサインされるため、全 Kalypso ノードでのこのサイトの指定が必要です。

マクロ

はじめに

マクロは、ボタン一押しで、一連の動作を記録しプレーバックするメカニズムを提供します。マクロの手順は、単にボタンを押すよりもむしろ、ビデオプロセッサフレームに送られるコマンドを指定します。マクロは、根本的に E-MEM と異なります。E-MEM はスイッチャー（レベル及びサブレベル）の部分の完全な状態をキーフレームに保存します。例えば、M/E1 の E-MEM のキーフレームは、キーフレームが E-MEM レジスターに加えられる時点で、M/E1 の全バスのための全てのソース選択、キーヤー設定、トランジションの種類、ワイプパターンなどをキャプチャーします。一方、マクロはそのマクロの記録に関連する特定の要素のみに影響します。例えば、マクロはプリセットバスのみを特定のソースで設定し、特定のワイプパターン及びトランジションレートを選択するように記録可能です。M/E を既知の状態にするため E-MEM をリコールでき、その特定のトランジションをそのソースのみで準備を希望する際、ただそのマクロを再生するだけです。この例では、異なるマクロが異なるソースで記録可能で、最初にリコールされた E-MEM エフェクトで、迅速で信頼性の高いバリエーションを可能にします。

マクロは、いくつかの手順を含むことがあります。マクロは、手順が記録通りに、可能な限り迅速に実行されますが、タイムリーな実行は保証されていません。外部機器に対応し、また、内部システムイベントの完了を可能にするために、記録中のマクロシーケンスにディレーの挿入も可能です。

マクロは、Kalypso システムに多大なる力と柔軟性を加えます。単純なタスクは、迅速で信頼性の高い再生のために、マクロに迅速かつ簡単に記録することを可能にします。一連の複雑な動作も、マクロにプログラム可能ですが、プレーバックされる全ての状況下で、マクロが意図された動作を確実に実行できるよう、入念に計画を立てることが必要となります。

注釈 マクロの添付は、User Prefs で保存及びロードされます。各コントロールサーフェイスに 1 セットの添付が存在します。正しく添付されていないマクロを誤まって実行することを防ぐために、お客様がロードされる User Pref と、現在使用されるマクロレジスターとが互換性があることを確認して下さい。

マクロの記録

マクロは、マクロ レジスターに記録されます。Kalypso システムには、100 のマクロ レジスターが備わっています。特定のマクロの手順の数、または全マクロのトータルのマクロ手順の数は、ビデオプロセッサフレームで使用可能なメモリー量によってのみ制限されます。マクロ レジスターは、ディスクに保存及びリロードできます。Kalypso システムで使用可能な既成のマクロの合計数は無限です。

マクロの記録中、マクロはアクティブ使用ポイントに適用されます。例えば、M/E 1 のキーヤー 1 のマットフィルをオンにするマクロを記録すると、マクロが実行時にパネルがどのキーヤーにデリゲートされているかと関係なく、再生の際に M/E 1 のキーヤー 1 に影響を及ぼします。

マクロはトリガーの結果ではなく、トリガーを記録します。例えば、キーミックス トランジションを含むマクロは、実行の際、その現状態から他の状態へのキートランジションをトリガーします。キーヤーがオンの場合は、ミックスオフし、オフの場合はミックスオンします。

マクロの再生

マクロは、メインパネルで現在デリゲートされたソース選択ボタンのマクロ列から、再生することができ、マクロメニューからも再生することが可能です。マクロは、再生のために他のパネルボタンに添付することもできます。

即時的なブレーバックで使用可能なマクロ列のマクロの数は、使用可能なボタン数により変わります。4-M/E Kalypso メインパネルには 32 のソース選択ボタン、及び 32 のシフトつきソース選択ボタンがあり、合計 64 となります。2-M/E メインパネルには 48 あり、1-M/E パネルには 24 あります。一貫性のために、左端のシフト付きマクロボタンは、パネルの種類と関係なく、使用可能な 100 のマクロレジスターのうち常に 51 番目で、シフト 1 のマクロと見なされます。全ての 100 のマクロレジスターは、マクロ メニューから再生することが可能です。

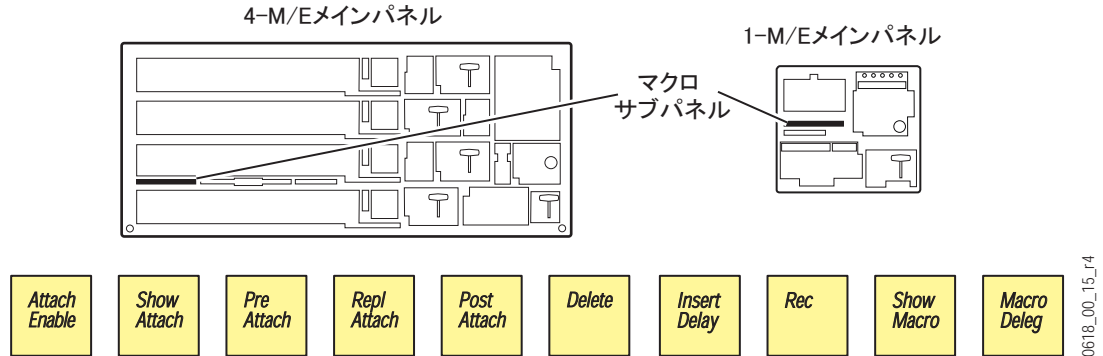
マクロの添付

マクロは、他のメインパネルボタンに添付することができます。添付されたマクロは、ボタンの通常の機能を拡張または置き換えることができます。ボタンを押すとプリアタッチマクロが実行され、そのボタンの通常の動作が後に続きます。ポストアタッチマクロは、その ボタンの通常の動作の後で実行されます。リプレイスアタッチマクロは、マクロをそのボタンの通常の動作を置き換えます。プリ、ポストまたはリプレイスアタッチマクロのいかなる組み合わせでも、同じボタンと関連付けられます。これにより、典型的な筋書きではありませんが、ボタン一押しで 3 つの別々のマクロを実行可能です。

メインパネルのマクロサブパネル

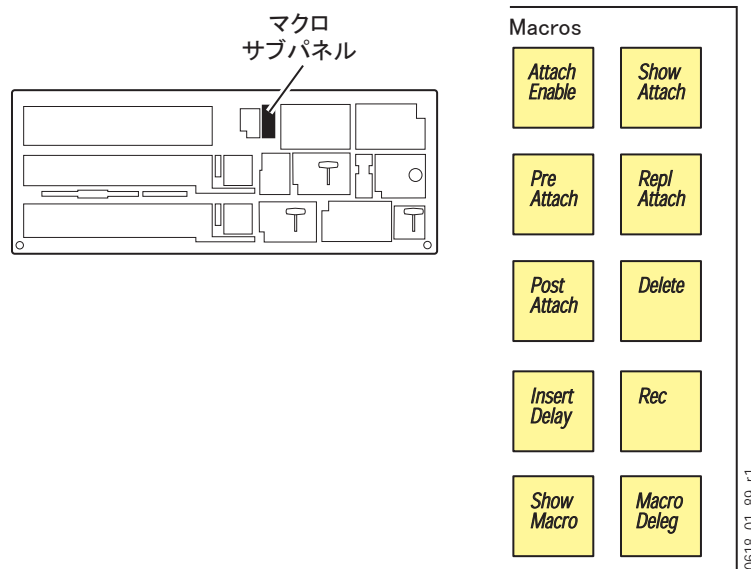
マクロサブパネルには、10 のマクロ ボタンがあります。4-M/E メインパネルでは、これらのコントロールが M/E3 と PGM PST の間に配置され、**1-M/E** メインパネルでは、パネル左側中央に配置されています (図 191)。

図 191. 4-M/E 及び 1-M/E のマクロボタン



2-M/E メインパネルのマクロサブパネルは、キーヤーサブパネルの隣、パネルの上部中央に配置されています (図 192)。

図 192. 2-M/E マクロサブパネル



マクロボタン機能の要約

ここではマクロボタン機能の短い説明が行われています。各ボタンの詳しい解説については、別の *Kalypso* リファレンスマニュアルをご参照下さい。

Macro Deleg ボタンは、キーヤーソース選択ボタン列 (PGM PST K1/K3 がデフォルト) をマクロ操作のためにデリゲートし、マクロモードがアクティブ状態 (ハイタリー) であることをレポートします。メインパネル

では、M/E 上のどのキーソース選択ボタン列もマクロ操作にデリゲート可能です。これは **Macro Deleg** ボタンを押したまま、希望する M/E 上のご希望の列の、いずれかのキーソース選択ボタンを押すことで実行できます。マクロの名前は、表示される際この M/E 上にも現れます。

マクロモードがオンの際 **Show Macro** を押すと、マクロ用にデリゲートされた M/E 上に既存のマクロの名前が表示されます。このモードにいる間 **Shift** ボタンを押したままにすると、シフト付きマクロの名前が表示されます。

Rec ボタンは、マクロレコードモードを起動または終了します。このモードでは、デリゲートされたキー列を使用して、記録を希望するマクロレジスターを選択し、ご希望の動作を行って、再び **Rec** ボタンを押すか、またはマクロレジスターボタンを押して、記録を終了します。

マクロの記録中に時間の遅れをマクロに挿入可能です。**Insert Delay** ボタンは、マクロインサートディレイモードを起動します。このモードでは、M/E のソースネームにデリゲートされたマクロが、対応するキーボタンを押して選択可能となる、持続時間を表示します。

Delete ボタンは、マクロデリートモードを起動します。デリートモードがオンの際、マクロボタンを押すと、そのボタンと関連付けられたマクロは削除されます。

マクロモードがオンの際に **Pre Attach**、**Post Attach** または **Repl Attach** ボタンを押すと、アタッチモードが起動されます。それから希望するマクロのマクロレジスターを選択し、そのマクロの添付をご希望するボタンを押します。

Show Attach ボタンは、マクロが添付されたパネルボタンをロータリーで点滅させるモードを起動します。

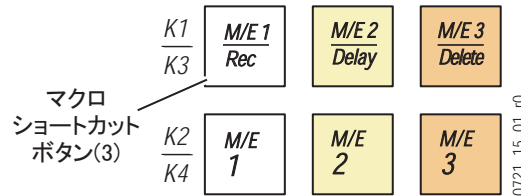
Attach Enable ボタンは、全マクロボタンの添付を全面的に使用可能及び使用禁止状態にします。オンの際、マクロが添付されたパネルボタンを押すと、それらのマクロを実行します。オフの際、マクロモードを起動しマクロレジスターボタンを押して、またはマクロメニューで、マクロはただ再生されます。

マクロ代替（オルタネート）ボタン

PGM PST K1/K3 M/E リエントリーボタン（デフォルトマクロ列）は、追加のマクロ機能のラベルが付いています（[図 193](#)）。マクロデリゲーションがオンの際、これらのうち 1 つのボタンを押したままにすると、

瞬間的に Rec、Delay または Delete マクロモードが起動されます。これらの代替ボタンの機能は、マクロ操作用にデリゲートされたキーヤー列及び M/E に続きます。

図 193. PGM PST マクロ代替 (オルタネート) ボタン



マクロメニュー

マクロメニューは、大半の Kalypso システムのマクロ機能へのアクセスを可能にします。マクロメニューはアクセスするのに便利で、マクロレジスターはメインパネルでは使用できません (レジスター 25 または 33 から 50 まで)。マクロメニューについて詳しくは、別の *Kalypso* リファレンスマニュアルをご参照下さい。

マクロの使用

マクロ M/E 及びキーヤー列のデリゲート

1. **Macro Deleg** ボタンを押したままにします。
2. 希望する M/E のキーヤー列でいずれかのキーヤー ボタンを押します。
3. **Macro Deleg** ボタンを解除します。

メインパネルでのマクロの記録

1. **Rec** ボタンを押して、マクロレコードモードをオンにします。
2. 希望するマクロレジスターのキーヤー列ボタンを押します。 **Shift** ボタンを使用し、シフト付きマクロレジスターにアクセスします。
3. メインパネルかつ / またはメニューを使用し、実行される順番通りに、マクロへの記録を希望する動作を行います。
4. **Rec** ボタンを押すか、またはキーヤー 列のマクロレジスターボタンを押して、記録を終了します。

メインパネル上の代替ボタンでのマクロの記録

1. **Macro Deleg** ボタンが点灯された状態で、デリゲートされた **M/E 1/Rec** 代替マクロボタンを押したままにします。
2. 希望するマクロレジスターのキーヤー列ボタンを押します。**Shift** ボタンを使用して、シフト付きマクロ レジスターにアクセスします。
3. **M/E 1/Rec** 代替マクロボタンを解除します。
4. メインパネルかつ / またはメニューを使用し、実行される順番通りにマクロへの記録を希望する動作を行います。
5. 点滅する **Rec** ボタンを押すか、またはキーヤー 列のマクロレジスターボタンを押して、記録を完了します。

メニューパネルのマクロボタンでのマクロの記録

1. マクロカタログメニューへ行きます (**Macro**、**Catalog** と押します)。
2. スクロールリングリストで、記録を希望するレジスター のマクロレジスター番号ボタンに触れます。
3. **Record** ボタンに触れます。
4. メインパネルかつ / またはメニューを使用し、実行される順番通りに、マクロへの記録を希望する動作を行います。
5. **Stop** ボタンに触れ、マクロの記録を終了します。

記録する前でも後でも、そのマクロレジスター用のネームデータパッドに触れてキーパッドを呼び出し、マクロに名前を付けることができます。

ディレーの挿入

マクロを記録中に **Insert Delay** ボタンを押すか、またはデリゲートされた **M/E 2/Delay** 代替マクロボタンを押したまま、希望するディレー時間を表示するキーヤーソース選択ボタンを押します。**Shift** ボタンは時間間隔をフィールドに変更します。複数選択すると、より長いディレーを挿入することができます。

マクロレジスターの再生

1. **Macro Deleg** ボタンでマクロモードをオンにします。まだオンでない場合、**Show Macro** ボタンを押し、ソースネームディスプレイ上にマクロ名を表示させることも可能です。

2. 再生するマクロを選択します。
 - ・ メインパネルで希望するマクロレジスターのキーヤーボタンを押します。**Shift** ボタンでシフト付きマクロにアクセスします
 - ・ マクロメニューで、希望するマクロレジスターのマクロレジスターボタンに触れ、**Play** ボタンに触れます

メニューパネルを使用しマクロをパネルボタンに添付

1. どのようにマクロの添付を希望するかにより、**Pre Attach**、**Repl Attach** または **Post Attach** ボタンを押します。
2. 希望するマクロレジスターのキーヤー列ボタンを押します。
3. そのマクロの添付を希望するパネルボタンを押します。

注釈 Kalypso ソフトウェアバージョン 10.1 では、デリゲートされたそのボタンのターゲットではなく、物理的なボタンにマクロが添付されます。例えばマクロをクロマキーボタンに添付する場合、そのボタンを押すと、キーヤーサブパネルがどのキーヤーに制御をデリゲートされたかに関係なく、マクロを実行します。

複数のマクロを同じボタンに添付するには、別の添付モードを選択してから、追加するマクロのマクロレジスターを選択し、ご希望の添付先ボタンに触れます。最大 3 つまでのマクロ（各種 1 つずつ）が同じボタンに添付可能です。

メニューを使用してマクロをパネルボタンに添付

1. マクロアタッチメニューへ行きます (**Macro**、**Attach** に触れます)。
2. 希望するマクロの添付先のボタンを選択します。マクロアタッチメニューでそのボタンへスクロールし、それを点滅させる **Show Attach** モードがアクティブな状態で、物理的なパネルボタンに触れるか、または、メニューを使用しパネル部分を選択してから、希望するボタンを表示するためにマクロ添付リストをスクロールします。
3. 希望する種類のマクロ添付のボタン用のデータパッドに触れます (**Pre**、**Replace**、**Post**)。マクロアタッチ選択メニューが現れます。
4. マクロレジスターが添付されるメニューボタンに触れます。選択メニューは閉じ、添付されたばかりのマクロ名が表示されます。

添付されたマクロの再生

1. **Attach Enable** ボタンが点灯されるように押して、添付プレーバック機能をオンにします。また、マクロが添付されたパネルボタンを識別できるように（ロータリーで点滅します）**Show Attach** ボタンを押してもよいでしょう。

2. マクロが添付されたパネルボタンを押します。

マクロ添付の削除

1. **Pre Attach**、**Repl Attach** または **Post Attach** ボタンのいずれかを押します。いずれでも構いません。全ての添付が削除されます。
2. マクロが添付されたパネルボタンがロータリーで点滅するよう、**Show Attach** ボタンを押します。
3. マクロレジスターを選択せずに、削除を希望する添付を含む、点滅するボタンを押します。点滅するボタンはオフになります。
4. **Show Attach** を押して、モードをオフにします。

メインパネルでマクロに追加

1. **Rec** ボタンをダブルプレスし、マクロアpendモードオンにします。
2. 更に手順の追加を希望する既存のマクロのデリゲートされたキーヤー列で、マクロレジスターボタンを押します。
3. メインパネルかつ / またはメニューを使用し、追加の手順を行います。
4. 点滅する **Rec** ボタンを押すか、または点滅するキーヤー列のマクロレジスターボタンを押し、追加を終了します。

メインパネル上の代替ボタンでマクロに追加

1. **Macro Deleg** ボタンが点灯した状態で、**M/E 1/Rec** 代替マクロボタンを2度押して、押したままにします。
2. 更に手順の追加を希望する既存のマクロのデリゲートされたキーヤー列で、マクロレジスターボタンを押します。
3. **M/E 1/Rec** 代替ボタンを解除します。
4. メインパネルかつ / またはメニューを使用し、追加の手順を行います。
5. 点滅する **Rec** ボタンを押すか、または点滅するキーヤー列マクロレジスターボタンを押し、追加を終了します。

メニューパネルでマクロに追加

1. マクロカタログメニューへ行きます (**Macro**、**Catalog** と押します)。
2. 追加手順の記録を希望するレジスターのマクロレジスター番号ボタンに触れます。

3. **Append** ボタンに触れます。
4. メインパネルかつ / またはメニューを使用し、追加の手順を行います。
5. **Stop** ボタンに触れ、マクロの追加を終了します。

メニューパネルでマクロを別のマクロに追加

1. マクロカタログメニューへ行きます (**Macro**、**Catalog** と押します)。
2. 別のマクロの内容の追加を希望するレジスターのマクロレジスター番号ボタンに触れます。
3. **Append** ボタンに触れます。
4. 選択されたマクロレジスターへ内容の追加を希望するマクロのマクロレジスターボタンに触れます。アペンドマクロ枠が現れます。
5. 表示されたマクロレジスター が追加を希望するものであることを確認します。間違いがある場合、異なるマクロ レジスターを選択可能です。確認したら、**Append Macro** ボタンに触れます。
6. 表示されたマクロの内容は、元の選択されたマクロに追加されます。マクロの現内容のみが、別のマクロに追加されますのでご注意下さい。ソースマクロを削除または変更しても、アペンドを通し内容を受け取ったマクロの働きは変更されません。

マクロレジスターの保存

1. マクロセイブ - ロードメニューへ行きます (**Macro**、**Save Load** に触れます)。
2. マクロファイルの保存を希望する先のフォルダーへナビゲートします。ご希望に応じ、新しいフォルダーを作成可能です。
3. **All Macros** を選択するか、またはマクロレジスター 番号の範囲を入力します。
4. **Save** ボタンに触れます。

注釈 マクロ添付ではなく、マクロレジスター自体だけがこの手順で保存されます。

マクロレジスターのロード

マクロレジスターは、マクロセイブ - ロードメニューのマクロのマクロレジスターファイル、またはフォルダーを選択して、**Load** ボタンに触れロードされます。

注釈 マクロ添付ではなく、マクロレジスター自体だけがこの手順でロードされます。

複数のコピーまたはスワップ用にマクロを使用

いくつかの設定を順にコピーしたりスワップする際（例えば、M/E を他のいくつかの M/E にコピーするなど）、次のコマンドが処理可能となる前に、1つのコマンドが完了するのに時間がかかることがあります。複数のコピーかスワップ操作を行うマクロを作成する場合、各操作の終了後に短いディレーを加え、確実に各操作が完了されるようにします。例えば、マクロを使用して M/E1 を M/E2 にコピーしてから、M/E1 を M/E3 にコピーするには、M/E1 を M/E2 にコピーした後で短いディレーを含めるようにします。

1-M/E パネルビルト インメニュー

はじめに

Kalypso 1-M/E メインパネルにはビルト インメニューシステムがあり、別のメニューパネルなしで操作可能です。このメニューシステムは英数文字ディスプレイ、5つのソフトノブとソフトボタン、多様な操作パラメーターの調整を可能にする専用のカテゴリ及びナビゲーションボタンを使用します。

1-M/E ビルト インメニューの特徴

標準の Kalypso メニューパネルのほぼ全機能が、ビルト インメニューで実行できます。このビルト インメニューでサポートされていない Kalypso のシステム機能には下記が含まれます：

- ・ スティルストアの操作
- ・ トランスフォームエンジン Kurl オプションのプログラミング
- ・ Kalypso システムの設定
- ・ リソースの獲得
- ・ マシンコントロール
- ・ ユーザートランジションの設定
- ・ ファイルセーブ - ロードの操作

上記の機能を実行するには、別のメニューパネルまたは Kalypso メニューアプリケーションを実行する PC を使用します。

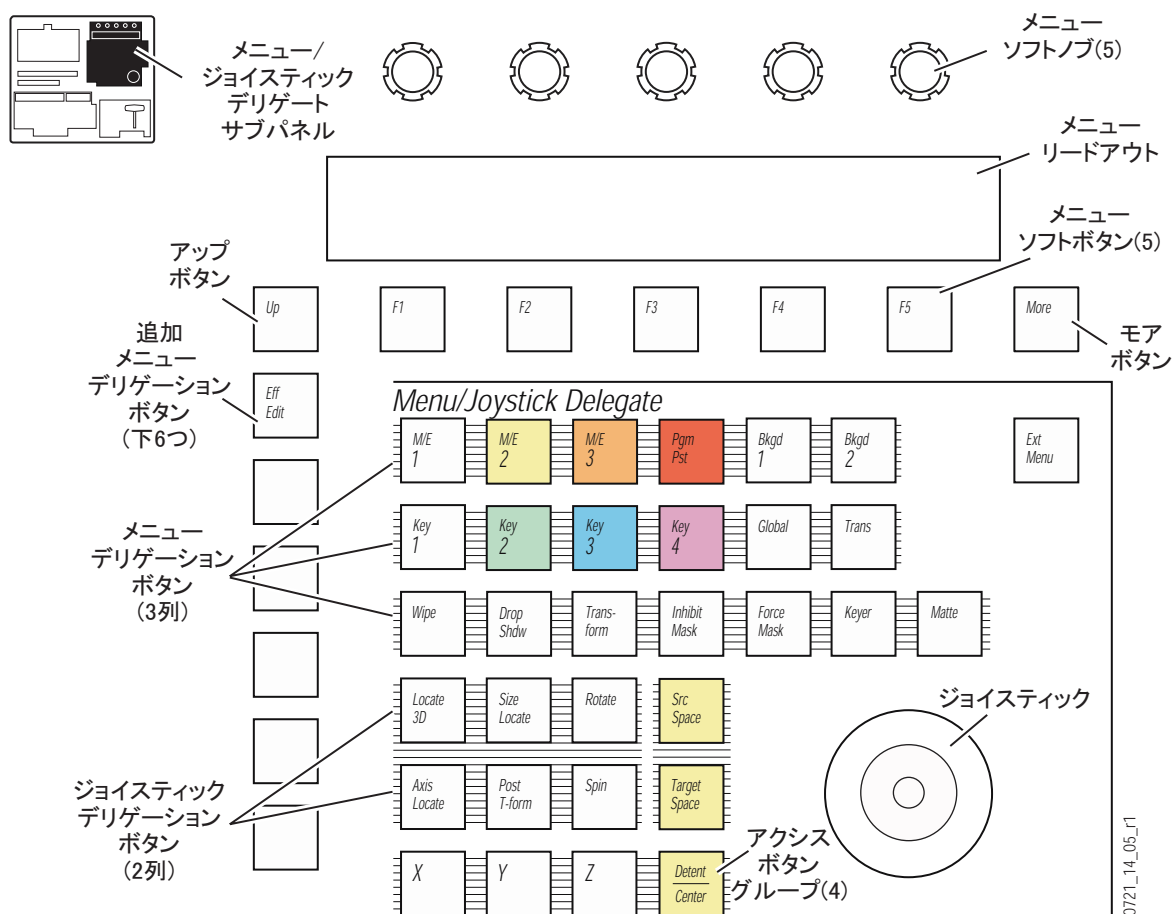
別のメニューパネルでの DPOP

別のメニューパネルが使用される場合、1-M/E メインパネルの **Ext Menu** ボタンがダブルプレスオープン (DPOP) 機能を起動します。1-M/E メインパネルは別のメニューパネルの IP アドレスで設定されている必要があります。**Ext Menu** ボタンが点灯する際、1-M/E メインパネルで様々なデリゲーションボタンをダブルプレスすると、別のメニューパネル上で対応するメニューが開かれます。

メニュー / ジョイスティックデリゲートサブパネル

メニュー / ジョイスティックデリゲートサブパネル (図 194) には、多様な制御機能にデリゲート可能なメニューシステム及びジョイスティックがあります。これらはソースネームディスプレイのコントラストの調整でも使用されます。

図 194. 1-M/E メニュー / ジョイスティックデリゲートサブパネル



0721_14_05_11

ビルトインメニューのデリゲーション及びナビゲーション

使い易さのために、ビルトインメニューはコンテキストに応じたメニューシステムを採用しています。ツリータイプのメニューシステムは、Kalypso システムの多くの機能にアクセスするために多数のネストされたレベルを必要とします。この文脈依存メニューシステムを使用するには、隣接のメニューデリゲーションボタンを使用し、表示を希望する機能にデリゲートします。これらのボタンはどのメニューが現れ、どの使用ポイントがコントロールされるかを制御します。図 194 をご参照下さい。

上のメニューデリゲーションボタン 2 列は、メニューを使用ポイントにデリゲートする一方 (例: M/E 1、キー 2)、第 3 列はコントロールセットを指定します (ワイプ、トランスフォームエンジンなど)。初めに表示されるメニューは、選択された使用ポイントのコントロールセットのトップレベルです。

通常、特定の使用ポイントを指定するために、上 2 列で 1 つずつ選択する必要があります。例えば、メニューを 16 のキーヤーの 1 つにデリゲートするには、オペレーターが M/E 及びキーヤーを各 1 つ指定します (例: M/E 1、キー 2)。しかし、上の列のみによりデリゲーションが完全に識別される場合があります。例えば、バックグラウンド 1 はキーヤー選択が不要です。

各列で複数のデリゲーション選択も許可されています。複数のデリゲーションを作成する標準のメカニズムが、各グループで使用されます (グループでボタンを最低 1 つ押したまま、追加の選択を実行)。ボタンは点灯し、アクティブの状態の全デリゲーションを示します。複数のデリゲーションが両グループで存在する際、示される全使用ポイントがデリゲートされます。例えば、M/E 1 及び M/E 2 がキー 1 及びキー 2 と共にデリゲートされる場合、メニューの変更が行われると M/E 1 キー 2、M/E 2 キーヤー 2、M/E 2 キーヤー 1 及び M/E 2 キーヤー 2 が全て制御されます。複数のデリゲーションメニューがアクティブ状態の際、左端のデリゲーション (上の例では M/E 1 キーヤー 1) の状態を表示します。

左の追加メニューデリゲーションボタンは、右のデリゲーションボタン上 2 列を使用し、使用ポイントデリゲーションに依存しない機能にアクセスします。Eff Edit 追加デリゲーションボタンのみがアクティブ状態です。

有効的なメニューデリゲーションの組合せ

デリゲーションの全ての組合せが、必ずしも有効ではありません。デリゲーション選択が無効の場合、そのデリゲーションボタンはタリーを減光します。また有効な組合せが入力されるまで、メニュー上に、**Invalid Delegation** メッセージが表示されます。表 18 に、どのメニューボタンが特定のデリゲーションで機能するかが示されています。

表 18. 許可されているメニューデリゲーション

デリゲーション		メニューカテゴリー						
		ワイプ	ドロップ シャドウ	トランス フォーム	インヒビッ ト及び フォースマ スク	キーヤー	マット	エフェクト エディット
M/E 1-3, Pgm-Pst	キー 1-4	プリセッ ト・パター ン	有効	有効	有効	有効	メニュー選 択により マットフィル、ボー ダーライン または プリセット パターン ボーダー の1つ	有効
	グローバル	無効		有効	無効			
	トランジ ション	トランジ ションワイ プ 1、トラ ンジション ワイプ 2	無効				現在のトラ ンジション ワイプボー ダー	非該当
Bkgd 1,2	非該当	無効					有効	

例えば、**M/E 1** 及び **Trans** 選択中に **Transform** を押すと、全ての必要な選択が有効となるまでメニューはデリゲートされません。またこの表で、どのデリゲーションボタンが各デリゲーションの組合せでタリーを増光、及び減光するかを示しています。例えば、**Keyer** がカレントメニューカテゴリーの状態で **Global** を押すと、現在の選択としてのグローバルボタンをタリー減光し、現在無効であることを示します。

アクティブジョイスティックのデリゲーション

ジョイスティックのデリゲーションは、メニューデリゲーションボタンと相互作用します。ビルトインメニューのための上述の主なデリゲーションは、メニューカテゴリーボタンと組合わされ、ジョイスティック使用ポイントのデリゲーションの土台を提供します。更に、もう 1 セットのボタンはどのジョイスティックが特定のパラメーターセットを調整するかを決定付けます。338 ページ, 図 194 をご参照下さい。

Locate 3D、**Size Locate**、**Rotate**、**Axis Locate**、**Post Transform** 及び **Spin** ジョイスティックのデリゲーションボタンは、トランスフォームタイプを選択するインターロックされたグループです。1 度に 1 つのみ使用可能です。

Source 及び **Target** は、2 つめのインターロックされたペアで、制御方法を指定します。

歴史的にこれらのボタンは、トランスフォームのパラメーターに適用されます。しかし、1 M/E パネルの他の機能への簡単なアクセスを可能にするため、ジョイスティックは他のパラメーターへもデリゲートすることができます。表 19 で、アクティブ状態のジョイスティックが、各デリゲーション / メニューカテゴリーの組合せで機能することが示されています。

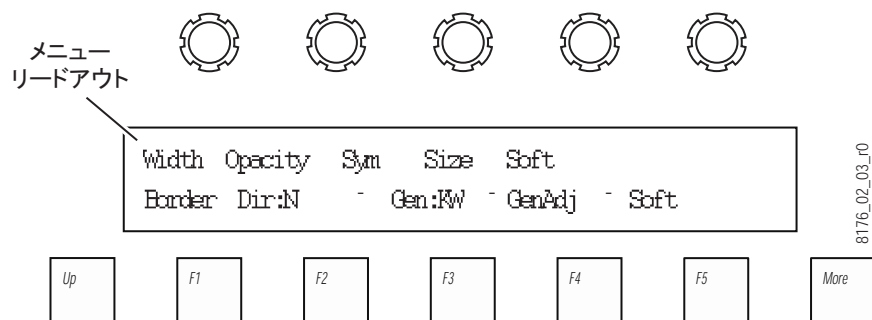
表 19. アクティブ状態のジョイスティックデリゲーション

デリゲーション		メニューカテゴリー						
		ワイブ	ドロップ シャドウ	トランス フォーム	インヒビッ ト及び フォース マスク	キーヤー	マット	エフェクト エディット
M/E 1-3, Pgm-Pst	キー 1-4	サイズ・ロー ケートがワイ ブ位置とサイ ズを制御し、 ローテートが ワイブローテ ーションを制御 する (Z 軸のみ)	サイズ・ ローケート がシャドウ 位置とサイ ズを制御 (将来)	すべて	キーヤーワ イブと同様 セパレー ト・サイ ドがアクティ ブでない場 合は将来	非アクティ ブ状態	デリゲート された ウォッシュ のキーヤー ワイブと同 様	非該当
	グローバ ル	非アクティブ状態			非アクティブ状態			
	トランジ ション	キーヤーと同 様(上参照)	非アクティブ状態				キーヤー マットと同 様	
Bkgd 1,2	非該当	非アクティブ状態					同様	

ビルト インメニューの配置及び一般機能

メニューシステムは 5 つのソフトノブ、2 行で 40 字 の英数字リードアウトディスプレイ、5 つのソフト機能ボタン (F1 - F5)、及び専用の **Up** と **More** ボタンで構成されます (図 195)。

図 195. ビルトインメニューシステム



リードアウトディスプレイは、上部のソフトノブ及び下部のソフトボタンの機能をラベル表示します。ディスプレイの 7 文字が各ノブ及びボタンで使用されます。

1 つのメニューで全ての選択を同時に表示できない場合は、右側の **More** ボタンでページを送ります。メニューに追加ページが存在する際、タリが減光します。左側の **Up** ボタンを押すと、親メニュー（あれば）を表示します。現メニューに親メニューが存在する場合、**Up** のタリは減光します。

注釈 変更を行わずに子メニューを出るために、**Up** ボタンが使用可能です。

ソフトボタンで機能する動作は、デリゲーション及び選択された使用ポイントにより変わります。ソフトボタンは 4 モードうち 1 つを操作します。

- ・ パラメーターのオン / オフ状態を切り替えます。この場合ボタン が点灯し、機能がオンであることを示します
- ・ パラメーターの列挙状態（ラジオボタン）の数字を 1 つ選択します。この場合ボタンは点灯し、パラメーターの状態が列挙と一致することを示します
- ・ 子メニューへと導きます。この場合ボタンは点灯しません。これらのボタンはラベルに下向きの矢印を含みます
- ・ 他のメニュー ボタン及びノブで更にデリゲーションを提供します。この場合、点灯する機能ボタンがカレントデリゲーションを示します

通常ソフトノブは、パラメーター値を調整します。ビルトインメニューにより調整される際、より大きいメインパネルやメニューシステムのために使用される、同じノブスケーリングがパラメーターで適用されます。場合によっては、ソフトノブが列挙選択を行います。このメカニズムもメニューシステムで使用されるものと同様です。

場合により、ソフトノブまたは機能ボタンラベルが、パラメーター名だけでなくパラメーター値を表示することがあります。こうした場合、キャプションは **label : value** 形式です。

大半の場合は、メニューでデリゲーション情報は全く表示されません。ユーザーがメニューのカレントデリゲーションを決定するには、メニュー下部のデリゲーション及びメニューカテゴリーボタンを参照します。メニューの中には、混乱を招く可能性のある場合に、特定のデリゲーション情報を表示するものがあります。こうしたケースで複数の使用ポイントが制御にデリゲートされる場合、デリゲーションテキストは、特定の使用ポイントの代わりに、**multiple delegations** を表示します。

現パラメーター値の表示

ソフトノブには、最初に回す際に、メニューでノブのキャプションの代わりに現パラメーター値を表示するものもあります。現在の値は 5 秒間表示され、パラメーターのキャプションに戻ります。この初めのノブの

回転は、パラメーター値を変更しません。この機能で、現パラメーター値を変更せずに見ることができます。初めのノブの回転が終わって5秒内に再びノブを回すと、パラメーター値は変更され、変更はリードアウトディスプレイに表示されます。

複数のデリゲーションがアクティブ状態の場合、メニューは左端のデリゲーションの状況を表示し、変更は全選択に影響します。

キャプションが既にパラメーター値を報告するノブもあるため、全てのパラメーターノブが、この論理を適用するものではありません。

メニュー構造

ワイプメニュー

このメニューは、ワイプの使用ポイントパラメーターを制御し、ワイプジェネレーターのパラメーターを調整するメニューへと導きます。これらのメニューにアクセスするには、**Wipe** デリゲーション ボタンを押します。ワイプ使用ポイントは、Trans ワイプ 1 & 2、キヤー 1-4 Pst Pat、キヤー 1-4 マットフィルウォッシュ、キヤー 1-4 B'Line/Pst-Pat ウォッシュです。

ウォッシュ使用ポイントは、マットメニューツリーの **Wash Adj** によりアクセスされ、直接ジェネレーターアジャストメニューへ導かれます。他の全ての使用ポイントは、ワイプトップメニューをツリーのトップとして扱います。このメニューツリーへの入力と結合された使用ポイントは、全てのサブメニューに適用されます。

ワイプトップメニュー

このメニューは、ワイプ使用ポイントパラメーターを調整します。選択されたジェネレーターにより2つの形式をとります。

図 196 は、ボックス、キーワイプまたはコンプレックスワイプジェネレーターのためのメニューを示しています。

図 196.

Width	Osdcit	S m	Size	Srft
Brrder	Dir:N↓	Gen:NW↓	GenAdj↓	Srft

このメニューのための5つのソフトノブは、ワイプ使用ポイントパラメーターを調整します。

Border 及び **Soft** ボタンは、ボーダー及びソフトネスワイプ使用ポイント機能をオン / オフにします。

Dir: ボタンは、ワイプ方向を選択するメニューへと導きます。現在の状態がボタンで表示されます。これはノーマル-リバースブーリアン変数の組合せです。N/R がアクティブ状態の際、トランジションワイプの最後で方向が反転します(キーヤープリセットパターン、ウォッシュ、マスクでは無効)。N/R がアクティブ状態の際、このボタンは **Dir:NR** と表示します。でなければ、ブーリアン変数の方向状態を **Dir:N** または **Dir:R** と表示します。

Gen: ボタンは、ジェネレーターセレクションメニューへ導きます。選択されたジェネレーターは、ボタンラベルに表示されます。ジェネレーターは使用可能な使用ポイントに依存します。キーヤー使用ポイントでは、KW(キーヤーワイプジェネレーター)、ボックス(キーヤーボックスジェネレーター)、C1 と C2(コンプレックスジェネレーター 1 と 2)、U1 と U2(ユーティリティーバス 1 と 2) が有効です。トランジションワイプでは、C1、C2、U1 及び U2 が有効です。

ボックスジェネレーター が選択される際、**Soft** 及び **Size** ノブはジェネレーターパラメーターコントロールに転送され、同等に全てのエッジを調整します。サイズノブは、トランジションの使用ポイントに現れません。

GenAdj ボタンは、ワイプジェネレーターアジャストメニューへ導きます。異なるジェネレーターは、下記の通り異なるオプションがあります。

選択されたジェネレーター がユーティリティーバスである場合、メニューの配置が [図 197](#) で示されています。

図 197.

Wise	Osdcit	S m	Cois	Gdin
Brrder	Dir:N↓	Gen:U1↓		Srft

サイズノブラベルは **Clip** に、ソフトノブラベルは **Gain** に変わります。ユーティリティーバス用のジェネレーターアジャストメニューはありません。

ワイプディレクションメニュー

このメニューは、ワイプ方向を設定します。**Dir:↓** ボタンを押し、このメニューにアクセスします。

図 198.

M/E 1	Trdnvitrn	Wise 1	directirn
Nrrmdo	Reverse		

Norm 及び **Rev** はラジオグループです。このメニューの上の行は、使用ポイントが影響されていることを示します。選択を行うとソースが変更され、親メニューに戻ります。

ジェネレーターセレクトメニュー

このメニューは、ワイプ、マスクまたはウォッシュ使用ポイントで、ソースとして使用されるジェネレーターを選択します。**Gen:↓** ボタンを押し、このメニューにアクセスします。異なる使用ポイント用に異なるジェネレーター選択が可能のため、メニューの配置は変わります。

図 199.

M/E	1	Ne		2	Pvt	Pdt	Brrder	Wdvh	
	Brx			Ne		Wise	C1	C2	U1

図 200.

M/E	1	Ne		2	Pvt	Pdt	Brrder	Wdvh	
	Ne		Wise		C1		C2	U1	U2

全キーヤーの使用ポイント用の（プリセットパターン、マットウォッシュ、ボーダー / ボーダーラインウォッシュ）メニューが図 199 及び図 200 で表示されています。**More** は次のメニューページへ進み、表示される選択を変えます。中間の 4 つの選択は両ページで使用可能です。この 2 ページメニューで表示される全ボタンは、ラジオグループです。このメニューの上の行は、使用ポイントが影響されていることを示します。複数の使用ポイントが制御用にデリゲートされる場合、この行に **Multiple Delegations** と表示されます。選択を行うとソースは変更され、親メニューへと戻ります。

トランジションワイプ及びトランジションワイプボーダーウォッシュ使用ポイントでは、4 つの選択のみのため 1 ページだけである点を除き、メニューが上述のメニューと似ています（図 201）。

図 201.

M/E	3	Trdnv	itirn	Wise	1				
	C1		C2		U1		U2		

コンプレックスワイプジェネレーターアジャストメニュー

このメニューセットは、コンプレックスワイプジェネレーター を調整します (C1 または C2)。**GenAdj:↓** ボタンを押し、このメニューにアクセスします。**More** ボタンを押し、各メニューページへ順にアクセスします。

図 202.

BdvePdt	Rrt	Ang	Avsect	H Muot	V Muot
Prv:Off↓	Rrt:Off↓	Avsect	H Muot	V Muot	

図 203.

H Freq	H Ams	V Freq	V Ams	Ssoit
H:Off↓	H Lrck	V:Off↓	V Lrck	Ssoit

図 204.

Mix Pdt	Rdtir	Cmb:Mix
	Pdt Mix	

BasePat は、選択されたジェネレーターのパターンを選択します。列挙されたリストは、リスト両端を折り返します。[384 ページのワイプバックグラウンドのトランジション、トランジションプレビュー、ワイプボーダー](#)をご参照下さい。

Mix Pat は、選択されたジェネレーターが C1 の場合、コンプレックスジェネレーター 2 のパターンを選択し、その逆も同じで、パターンミックスはアクティブ状態です。でなければこのノブは使用禁止となりラベルが現れません。

最初のページの 2 つめのノブは、パターンローテーションの角度、速度または大きさを調整します。ローテーションモードは、どの値が調整されるかを決定します。どのパラメーターが調整中かを示すために、ノブのラベルが変わります (**Rot Ang**, **Rot Spd**, **Rot Mag**)。

Pos: は、ポジショナーモードメニューに導きます。現在のモードはボタンのキャプション **Off**、**Nor** (ノーマル)、**Aut** (オート) で表示されます。

Rot: は、ローテーションモードメニューに導きます。現在のモードは、ボタンのキャプション **Off**、**Ang** (アングル)、**Spd** (スピード)、**Mag** (マグニチュード) で表示されます。選択は、実際 2 つのパラメーターの組合せです (ローテーションオン / オフとローテーションモード)。ローテーションオフは、モードを優先します。

Aspect ノブは、ジェネレーターのアスペクトを調整します。**Aspect** ボタンは、アスペクト修正をオン / オフにします。

H Mult 及び **V Mult** ノブは、パターンのリピート回数を水平方向に、及び垂直方向に調整します。値は、どちら側でも折り返されません。**H Mult** 及び **V Mult** ボタンは、パターンリピートをオン / オフにします。

このメニューから **Up** を押すと、使用ポイントメニューへと戻ります (ワイプトップメニューまたはマットトップメニュー)。

Split ノブは、パターンスプリットの大きさを調整します。**Split** ボタンはパターンスプリットをオン / オフにします。

H Freq、**H Amp**、**V Freq** 及び **V Amp** は、水平方向 (H) 及び垂直方向 (V) の変調の周波数 (Freq) 及び振幅 (Amp) をそれぞれ調整します。

H:Off 及び **V:Off** は、モジュレーションウェーブフォームの選択メニューメニューに導きます。これらのボタンは、現在の選択を表示します **:Enable**、**Tri** (3 角形)、**Sq** (正方形)、**Sine** (正弦波)、**Saw** (のこぎり型)。これらは実際 2 つのパラメーターの組合せです (オン / オフ 及び ウェーブフォーム選択)。モジュレーションオフの状態がウェーブフォームより優先されます。

H Lock 及び **V Lock** は、ウェーブフォームの同期をライン / フィールドへオン / オフにします。

最後のページは、コンプレックスワイプジェネレーターのためにパターンミックスを制御します。

Ratio ノブは、テクスチャーや合成中の "その他の" ワイプパターンのパーセンテージを調整します。

3 つめのノブは、順にテクスチャー及びパターン用のミックスモードを選択します。ノブラベルは、現在選択のモードを含みます。値は：**Mix**、**NA+**(NAM +) 及び **NA-** (NAM -) です。

ワイプポジショナーモードメニュー

このメニューは、パターンポジショナー用のモードを選択します。 **Pos:**↓ ボタンを押し、このメニューにアクセスします。

図 205.

M/E 1 Ne	1 Wise	srvitirner	mrde
Off	Nrrmdo	Autr	

全選択が、単一のラジオボタングループです。このメニューの上の行は、ジェネレーターが影響されていることを表示します。選択を行うと、親メニューに戻ります。

ワイプロテーションモードメニュー

このメニューは、パターンロテーションのためのモードを選択します。 **Rot:**↓ ボタンを押し、このメニューにアクセスします。

図 206.

M/E 1 C1 H	rrtdtirn	mrde	
Rrtdte	Angoe	Sseed	Mdg

このボタングループのためのロジックは、ロテーションのオン / オフ 及び モード選択という 2 つのパラメーターが含まれます。 **Rotate** を押すと、ロテーションがオフまたはオンになります。他のいずれかのボタンを押すと、モードパラメーターを設定します。選択を行うと、親メニューに戻ります。

ワイプモジュレーションウェーブフォームメニュー

このメニューは、パターン変調のためのモードを選択します。**Trans** デリゲーションが選択された状態で、**H:↓** か **V:↓** のどちらかを押し、このメニューにアクセスします。

図 207.

M/E 1 C1 mrduodtirn wdvefrmm
Endboe Tri Sq Sine Sdw

このボタングループのロジックには、変調用のオン / オフ及び波形選択という 2 つのパラメーターがあります。**On** を押すと、モジュレーションがオフならオン、またはオンならオフに切り替わります。オンにした後で他のいずれかのボタンを押すと、ウェーブフォームパラメーターが設定されます。パターンの選択を行うと、親メニューに戻ります。直接モジュレーションボタンを押すと、モジュレーションオフの場合オンに切り替わり、ウェーブフォームパラメーターが設定されます。モジュレーションオフの場合、モジュレーションが再びオンとなる際、後で使用できるよう選択された波形の形は保存（非アクティブ）されます。

キーヤーワイプジェネレーターアジャストメニュー

このメニューセットは、キーヤーワイプジェネレーターを調整します。キーヤーワイプジェネレーターは、コンプレックスワイプジェネレーターのサブセットであり、このメニューに存在するこれらのコントロールは、コンプレックスジェネレーターで解説されたものと同等です。キーワイプジェネレータータイプが選択された状態で、**GenAdj↓** を押し、このメニューにアクセスします。

図 208.

Pdt Rrt Ang Avsect
Prv:Off↓ Rrt:An↓ Avsect

キーヤーボックスジェネレーターアジャストメニュー

ボックスジェネレータータイプが選択された状態で、**GenAdj:↓** を押しこのメニューにアクセスします。

図 209.

Left Right Trs Brttrm Srft
--

Left、**Right**、**Top** 及び **Bottom** で、ボックスジェネレーターの左右上下のエッジの位置を個々に調整できます。

Soft で、4 つ全てのエッジのソフトネスが等しく調整されます。

使用ポイントにデリゲートされた際、ジョイスティックで位置及びサイズが調整されます。

選択を行うと、親メニューに戻ります。

ドロップシャドメニュー

ドロップシャドトップメニュー

Drop Shdw ボタンを押し、ドロップシャドメニューにアクセスします。

Pos 及び **Color** は、パラメーターを最初の 3 つのソフトノブにアサインする、ローカルラジオグループです。下の図 211 では **Pos** が選択された際の状態が、図 210 ではカラーが選択された際の状態が表示されています。

図 210.

Size	XOffvet	YOffvet	Osdcit
Shddrw	Prv	Crorr	Crrs ↓

図 211.

Hue	Sdt	Bright	Osdcit
Shddrw	Prv	Crorr	Crrs ↓

ジョイスティックは、ドロップシャドサイズ、X 及び Y オフセットを調整します。

Hue、**Sat** 及び **Bright** は、シャドーの色を調整します。

Opacity は、シャドーの不透明度を調整します。

Crop は、シャドークロップメニューへ導きます。

ドロップシャドクロップメニュー

このメニューは、ドロップシャドーのためにモード及びクロップパラメーターを調整します。**Crop↓** を押し、このメニューにアクセスします。

図 212.

Left	Right	Trs	Brtrrm
Froorw	Ind		CrrsEdg CrrsSft

Follow 及び **Ind** は、ドロップシャドークロップモードを設定するラジオグループです。フォローが選択された場合は、シャドークロップはメインページ用に定義されたクロップに従います。インディペンダントが選択された場合は、ドロップシャドークロップはこのメニューのコントロールから独立して調整することが可能です。

CropEdg 及び **CropSft** は、パラメーターをソフトノブにアサインするローカルラジオグループです。**CropEdg** が選択される際、ソフトノブは順にドロップシャドークロップの左右上下のエッジの位置を個々に調整します。**CropSft** が選択される際、左右上下のクロップエッジのソフトノブが調整されます。

マスクメニュー

マスクトップメニュー

これらのメニューは、インヒビット及びフォースマスクのために使用されます。**Inh Mask** または **Force Mask** デリゲーションボタンを押し、これらのメニューにアクセスします。どのマスクのパラメーターが制御されるかは、使用されるトップレベルメニューボタンによります。これらのメニューは、ワイプ使用ポイントメニューと似ており、ジェネレーター選択及び調整のために同じサブメニューを使用します。

選択されたジェネレーターがユーティリティーバスである場合、[図 213](#) のメニューが現れます。

図 213.

	Osdcit	Cois	Gdin
Mdvk	Invert	Gen:U1↓	

ワイプジェネレーターの場合は、[図 214](#) のメニューが現れます。

図 214.

	Osdcit	Size	Srft
Mdvk	Invert	Gen:NW↓	GenAdj↓

Mask はマスキングをオン / オフにします。オンの際ボタンは点灯します。

Invert は、マスクの極性を反転します（これは、ワイプのパターン方向と似ています）。

ボックスマスク個々のエッジを調整するには、**GenAdj** を押し、ジェネレーター特定のコントロールにアクセスします。

Opacity は、マスクの不透明度を調整します。

このメニューの全バージョンで、ジョイスティックがジェネレーターの位置、サイズ及びロテーションを制御します。

キーヤーメニュー

Keyer デリゲーションボタンを押し、メニューにアクセスします。

キーヤートップメニュー

キーヤートップメニューは3 ページで構成されます。**More** はページを送ります。

図 215.

Cois	Gdin	Prv	Size	Osdcit
T s:CN↓	CN Adj↓	B'Line↓	AutrSet	ShrwNe

図 216. More を押した後の選択メニュー

Cois	Gdin	Prv	Size	Osdcit
EffSend	ES Seo↓	CurPri↓	NxtPri↓	ShrwNe

図 217. More を押した後の選択メニュー

Cois	Gdin	Prv	Size	Osdcit
Mdt Fio	Vid Ne	Invert	FrcShds	ShrwNe

キータイプメニュー

Typ:↓ ボタンを押し、キータイプメニューにアクセスします。現在のキーヤータイプがラベルに含まれます (**FL** = 固定リニア、**AL** = アジャスタブルリニア、**Lum** = ルミナンスキー、**CK** = クロマキー、**PP** = プリセットパターン)。

図 218.

Fix Lin	Adj Lin	Lum Ne	Chr Ne	Pvt Pdt
---------	---------	--------	--------	---------

このメニューのボタンは、キータイプパラメーターのラジオグループです。いずれかのボタンを押すと、キータイプが変更され、キートップメニューに戻ります。

キーヤーコントロール

キーヤータイプが選択された後、選択されたキーヤーに適切な追加コントロールが使用可能です。

Mat Fill、**Vid Key**、**Invert** 及び **FrcShap** は、表示されたパラメーターのためのオン / オフのコントロールです。

Clip 及び **Gain** は、結合されたパラメーターをデリゲートされたキーヤーのために調整します。これらのノブはこのメニューの両ページに現れます。クリップ及びゲインコントロールラベルは、デリゲートされたキーヤータイプがその制御方式をとる場合、**Clip Hi** 及び **Clip Low** に変わります。

Pos、**Size** 及び **Opacity** は、結合されたパラメーターをデリゲートされたキーヤーのために調整します。これらのノブは、このメニューの両ページに現れます。

CK Adj は、クロマキーアジャストメニューへ導きます。**B'Line** はボーダーラインメニューへ、**ES Sel** はエフェクトセンドセレクトメニューへ導きます。

AutoSet は、キータイプがクロマキーに設定される場合のみアクティブになります。このボタンを押すと、クロマキーオートセットアップが起動され、ボタンはアクティブ状態の間点灯します。ジョイスティックは、スイッチドプレビューモニター上でカラーピッカーカーソルを位置付けるためにデリゲートされ、上部のボタンを押すとサンプルを取ります。サンプルを取る前に **AutoSet** を押すと、クロマキーが影響されないままオートセットアップが取り消されます。

Cur Pri を押すと、現在のプライオリティスタックが調整されるよう、キープライオリティメニューへ導かれます。**NxtPri** は、次のプライオリティスタックが調整されるよう、同じメニュー（または類似のメニュー）に導きます。

EffSend は、エフェクトセンドループ用のオン / オフボタンです。このボタンは、デフォルトでインターナルトランスフォームエンジンを選択します。

ShowKey は、（プレビュー出力の）ショーキーヤー機能のためのオン / オフボタンです。

クロマキーアジャストメニュー

Ck Adj↓ ボタンを押し、クロマキーアジャストメニューへアクセスします。このメニューは4ページで構成されます。**More** を押し、ページを送ります。

図 219.

Pri Hue	Pri Seo	PriCvus	PriLvus	
Sec Sus	ReShdse	ShrwNe	FG Ono	AutrSet

図 220.

Cois Hi	Cois Lrw	Prv	Size	Osdcit
Sec Sus	ReShdse	ShrwNe	FG Ono	AutrSet

図 221.

Sec Hue	Sec Seo	SecCvus	SecLvus	Sec Ang
Sec Sus	ReShdse	ShrwNe	FG Ono	AutrSet

図 222.

Fringe	Fodre	Sdw Den	SdwCois	SdwGdin
Fringe	Fodre	Shddrw		AutrSet

Clip Hi、**Clip Lo**、**Pos**、**Size** 及び **Opacity** ノブは、結合されたキーヤーパラメーターを調整します。

Pri Hue、**Pri Sel**(セレクトイビティ) 及び **PriCsup**、**PriLsup**(カラー及びルミナンス・サプレッション) ノブは、全て結合された一次抑制パラメーターを調整します。3 ページ目の似たコントロールが、二次抑制のためのパラメーターを調整します。

Sec Ang ノブは、二次抑制の角度を調整します。

Sec Sup は、二次抑制用のオン / オフボタンです。

Reshape は、リシェイプモード用のオン / オフボタンです。

ShowKey は、キートップメニューで解説された通りの機能です。

FG Only は、クロマキーヤー合成時にフォアグラウンド部分のみ表示するためのオン / オフボタンです。

AutoSet は、キーヤーメニューで解説された通り、オートセットアップを起動します。

4 ページ目のノブは、クロマキーヤーのフリッジ抑制、フレア抑制及びシャドウを調整します。最初 3 つの機能ボタンは、結合されたパラメーターのためのオン / オフボタンです。

エフェクトセンドセレクトメニュー

このメニューは、エフェクトセンドループに配置される機器を選択します。**ES Sel↓** ボタンを押し、このメニューへアクセスします。

図 223.

Ext 1	Ext 2	Ext 3	Ext 4	Int TE1
-------	-------	-------	-------	---------

図 224.

Int TE2	Int TE3	Int TE4	Int TE5	Int TE6
---------	---------	---------	---------	---------

10 個のボタンは、特定の DPM チャンネルを選択するラジオボタングループです。いずれかのボタンを押すと選択を実行し、キートップメニューに戻ります。

Kalypso HD 及び **Duo** システムは、エクスターナルエフェクトセンドをサポートしません。

ボーダーラインメニュー

B'Line↓ ボタンを押し、ボーダーラインメニューにアクセスします。

図 225.

Width	Dir			Osdcit
Off	Brrder	Shddrw	Extrude	Outoine

このメニューのソフトノブは、ボーダーラインの幅、方向 (8 ステップ) 及び不透明度パラメーターを調整します。5 つの機能ボタンは、ボーダーラインモードを設定する真のラジオグループです。

カレント及びネクストプライオリティメニュー

CurPri↓ または **NxtPri**↓ ボタンを押し、キーヤープライオリティメニューへアクセスします。

図 226.

Cur Pri: 1030402 Prev in devired rrder								
Ne	1	Ne	2	Ne	3	Ne	4	Revtdrt

図 227.

Next Pri: 1030402 Prevv in devired rrder						
Ne	1	Ne	2	Ne 3	Ne 4	Revtdrt

キーヤープライオリティは分かりづらいことがあるため、このメニューは現在、また次のプライオリティスタックのために、現在のキーヤープライオリティをメニューの左上に表示します。このストリングの最初の部分は、どのスタックが調整中かを表示します (**Cur Pri** = 現在のスタック、**NextPri** = 次のスタック)。ストリングの残り部分は、キーヤープライオリティを上から下に表示します。上の例では、キーヤー 1 が上、次にキーヤー 3、キーヤー 4 と続き、キーヤー 2 が下にあります。上側の行の右半分は、インストラクションの固定テキストです。

Key n 機能ボタンを押すと、キーヤープライオリティを再配列します。最初に押されたボタンは、そのキーヤーをプライオリティスタックの、トッププライオリティに移動します。他の全てのキーヤーは、相対的な順序のままです。例えば、上の例で **Key 3** が最初に押される場合、プライオリティは **3-1-4-2** となります。2 つめのボタンは、キーヤーを第 2 プライオリティスロットに移動します。例えば、次に **Key 2** が押される場合、その結果プライオリティは **3-2-1-4** となります。

プライオリティを変更するために 4 つの全てのボタンを押す必要はありません。オペレーターはいつでも中止できます。4 つ以上のボタンが押される場合、再配列の過程が再び開始されます。つまり、5 番めに押されたボタンは、再びトッププライオリティと設定されます。プライオリティ変更は即時的に行われ、メニュー左上に表示されます。

機能ボタンが指定されなかった場合、タリーは減光します。最初に、全てのボタンのタリーが減光します。いったん押されると、もはや使用可能でないことを示すために消灯します (同じキーヤーボタンを 2 度押すことはできません)。いったん 4 つのキーヤーボタンが押されると、プライオリティ変更の次のセットを受け入れるためにシーケンスが自動的にリセットされるので、4 つ全てのキー機能ボタンのタリーが再び減光します。

Restart で、オペレーターは手動にてトッププライオリティでプライオリティ設定を開始できます。

マットメニュー

Matte デリゲーションボタンを押し、マット調整のために使用されるこれらのメニューへアクセスします。

マットトップメニュー

マットトップメニューは2 ページで構成されます。**More** でページを送ります。

図 228.

BdveHue	BdveSdt	BdveBri	Size	Srft
Pru:Fio↓	Bdv:Mdt↓	Wdvh	Gen:C1↓	GenAdj↓

図 229.

WdvhHue	WdvhSdt	WdvhBri	Size	Srft
Pru:Fio↓	Wvh:Mdt↓	Wdvh	Gen:C1↓	GenAdj↓

このメニューは、システムの全てのマットジェネレーターのために使用されます。キーヤーには、3つの別のマットジェネレーターがあり、トランジションワイプボーダーには4つ、そしてバックグラウンドジェネレーターには1つのみです。最初の機能ボタンは、使用ポイント デリゲーションメニューへ導きます。そのラベルは、現在の使用ポイントを示します：**Fil** (マットフィル)、**PP** (プリセットパターンボーダー) 及び **BL** (ボーダーライン)。ME がスプリットされた際、**PW1** (プライマリートランジションワイプ 1)、**PW2**、**SW1** (セカンダリートランジションワイプ 1) 及び **SW2** インジケーターが現れます。バックグラウンドジェネレーターでは、**Pou**: ボタンが現れず、使用禁止状態です。

Bas: または **Wsh**: ボタンは、個々にマットのベース及びウォッシュサイドのためのビデオフィルセレクションメニューへ導きます。

Wash ボタンは、ウォッシュをオン / オフにします。ボタンはオンの際点灯します。

BaseHue、**BaseSat**、**BaseBri**、**WashHue**、**WashSat** 及び **WashBri** は、マットの色を調整します (フィルまたはベース)。ベースまたはウォッシュビデオの選択が U1 または U2 の場合、これらのコントロールが現れます。

Offset 及び **Size** ノブは、ウォッシュの位置やサイズを制御します。調整中のウォッシュがワイプボーダー (キーヤープリセットパターンまたはトランジションワイプ) と結合され、ウォッシュで選択されたジェネレーター がワイプ自体で選択されたものと同一の際、ラベルは **Offset** となります。この場合、パラメーターはボーダー中央と相対する位置を制御し、ウォッシュがパターンサイズをトラック可能です。上のいずれか

が正しくない場合、ウォッシュのサイズがパターンサイズをトラックしないことを示すために、このコントロールのラベルは **Size** に変わります。

Soft は、ウォッシュのソフトネスを制御します。

ジェネレーターがユーティリティーバスである際、ウォッシュがビデオ信号のスライシングにより生成された表示として、これらのノブは個々に **Clip** 及び **Gain** に変わります。

Gen: ボタンは、ジェネレーターセレクションメニューへ導きます。

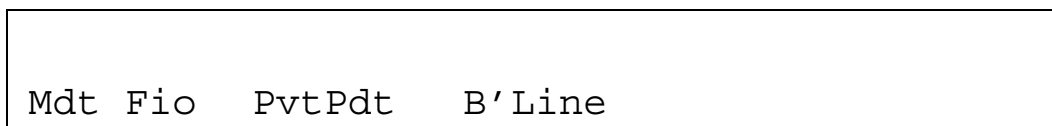
GenAdj は、ウォッシュジェネレーターのパラメーターを調整するメニューへ導きます。これらは下記の解説の通り、バックグラウンドジェネレーター使用ポイントを除いて、ワイプジェネレーターアジャストメニューを同じです。

マット使用ポイントデリゲーションメニュー

これらのメニューは、マットメニューで調整される使用ポイントを選択します。**Pou:**↓ を押し、これらのメニューにアクセスします。

キーヤーがデリゲートされる際、[図 230](#) のメニューが現れます。

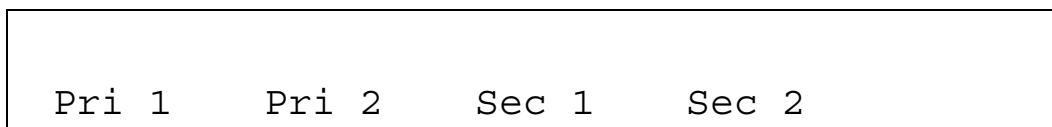
図 230.



注釈 マットフィルで行われた変更を確認するためには、キーヤータイプメニューより **Mat Fill** を選択する必要があります。

トランジションワイプがデリゲートされる際、[図 231](#) のメニューが現れます。

図 231.



これらの各メニューのボタンは、ローカルラジオグループです。ボタンを押すとデリゲーションが変更され、マットトップメニューに戻ります。

ウォッシュジェネレーターセレクトメニュー

このメニューは、ウォッシュ使用ポイントのためのソースとして使用されるジェネレーターを選択します。**Gen:**↓ ボタンを押して、このメニューへアクセスします。マット及びワイプ用のジェネレーターセレクションメニューと似ています。唯一の違いは、ウォッシュをオフにする

フラット選択が追加されている点です。同じ使用ポイントの制限があります(キーヤー使用ポイントでボックス及びキーワイプのみ使用可能で、他のPOUでは1ページのみ)。

図 232.

M/E	1	Ne	1	Prevet	Pdttern	Brdrer	wdvh	
Fodt			Brx	Ne Wise		C1		C2

図 233.

M/E	1	Ne	1	Prevet	Pdttern	Brdrer	wdvh	
Ne Wise			C1		C2	U1		U2

バックグラウンドウォッシュアジャストメニュー

バックグラウンド 1 か 2 がデリゲートされる際、**GenAdj↓** ボタンを押し、バックグラウンドウォッシュアジャストメニューへアクセスします。

図 234.

Texture	Rrtdte		Offvet	Srft
Texture	Rrtdte			

このメニューは、独自にシンプルなパターンジェネレーターを備えたバックグラウンドジェネレーターのために、マットウォッシュパラメーターを調整します。

Texture は、ウォッシュパターンとミックスされたテクスチャーの量を調整します。

Rotate は、選択されたジェネレーターのローテーションを調整します。バックグラウンドが調整中の際を除いて、これは使用ポイントパラメーターではなく、実際ジェネレーターパラメーターですのでご注意ください。

Pos は、ウォッシュの位置を制御します。

Soft は、ウォッシュのソフトネスを制御します。

エフェクトエディットメニュー

エフェクトエディットメニューは、**Eff Edit** カテゴリボタンを押しアクセスされます。これらのメニューの機能は、E-MEM サブパネルと相互作用します。エフェクト編集操作は、マスター E-MEM イネーブルボタンを使用して設定される、デリゲートされた E-MEM レベルに適用されます。

1 M/E パネルが Pgm-Pst にデリゲートされる際、E-MEM サブパネルはマスターモードにあり、エフェクト編集用にレベルを使用可能にし、デリゲートするために、イネーブルボタン機能は正常に機能します。

1 M/E パネルが Pgm-Pst でなく M/E の 1 つにデリゲートされる際、E-MEM パネルはもはやマスター E-MEM を制御しません。このパネルは、同じスイートで他と接続し使用できるため、このモードで自動的にイネーブル及びデリゲートの変更を行うと、コンフリクトが生じる可能性があります。従って 1 M/E パネルが M/E にデリゲートされる際、エフェクト編集は使用禁止状態となります。図 235 で、M/E を制御する（編集は使用禁止状態）1 M/E パネル用のメニューが表示されています。

図 235.

Editing divdboed - crntrrooing rno M/E
--

エフェクトエディットトップメニュー

図 236、図 237 及び図 238 で、1 M/E パネルが Pgm-Pst を制御する際（編集が使用可能）に使用可能な、エフェクトエディットメニューが表示されています。エフェクトエディットメニューは 3 ページで構成され、**More** ボタンでページを送ります。

図 236.

Mrdif	Aoo		NF	Run	Cur
Reo	Abv	Mrd	Inv Bef	Inv	Aft

図 237.

			NF	Run	Cur
Revt WB	CoedrWB		CnvtDur	EditCur	

図 238.

			NF	EditCur	
Cut	Crs	Pdvte	Deoete	CnvtDur	

第1ページの最初の2つのボタンは、レラティブ（相対的）修正またはアブソルート（絶対的）修正のどちらかとして、全キーフレームの修正を実行します。これらのボタンの上部にあるソフトノブには機能がなく、そのラベルスペースはボタンのラベル表示を助けるために使用されます。

Mod、Ins Bef、Ins Aft、Rest WB 及び **ClearWB** は全て、4 M/E パネルボタンと同一の操作を行い、同一の規則でタリーを実行します。

図 238 のメニューで、エフェクトエディットクリップボード機能へアクセスします。**Cut、Copy、Paste** 及び **Delete** は、4 M/E パネルボタンと同一の操作を行い、同一の規則でタリーを実行します。

ConstDur は、コンスタントデュレーション編集モードをオン / オフに切り替えます。

KF ノブは、次への / 前へのキーフレームメカニズムとして機能します。ノブを反時計方向に繰り返し回すと、前のキーフレームを実行します。ノブを時計方向に繰り返し回すと、次のキーフレームを実行します。

最後のノブは、カーソルをタイムラインに沿って前後にスライドさせます。ランカーソルがアクティブ状態の場合、エフェクトはこの動作でジョグされます。ノブラベルは、**Run Cur** または **EditCur** でアクティブカーソルを識別します。第2ページ最後のボタンは、どのカーソルがアクティブかを選択します。**EditCur** ボタンがアクティブの際、編集カーソルがアクティブです。オフの際、ランカーソルがアクティブで、編集カーソルがそれに続きます。

注釈 多くのエフェクト編集機能は、マクロとして記録することができ、1-M/E メインパネルでエフェクトを組み立てる際、特に役立ちます。マクロの作成及び利用については、*Kalypso* ユーザーマニュアルをご参照下さい。

チュートリアル

この付録では、基本的な Kalypso システムの操作の学習に役立つようデザインされた、チュートリアルをご紹介します。基礎チュートリアル、及び基本キーフレームの編集チュートリアルが含まれています。

基礎チュートリアル

はじめに

この基礎チュートリアルは、段階的に特定の基本過程を追い、押される各ボタンの解説がされます。このチュートリアルを最大限活用するには、それぞれの練習をゆっくり実行し、全ての解説をお読み下さい。

このチュートリアルを開始する前に、一般的なビデオスイッチャーの操作を理解し、Kalypso コントロールサーフェイスのレイアウトに慣れている必要があります。一般的な情報については、マニュアルの前の各章をご参照下さい。

このチュートリアルには、下記が含まれます：

- ・ スイート及びユーザープレファレンス設定の変更
- ・ スイート及びユーザープロファイルの保存及びローディング
- ・ E-MEM エフェクトの保存及びローディング
- ・ Kalypso システムのクリアリング
- ・ ソースの選択及びバックグラウンドのカット
- ・ ミックスバックグラウンドのトランジション
- ・ ワイプバックグラウンドのトランジション、トランジションのプレビュー、ワイプボーダー
- ・ 基本的なキーイング
- ・ キーのトランジション
- ・ キーボーダー及び不透明度
- ・ プリセットパターン及び使用ポイント

このチュートリアルは、初めから最後まで連続的に実行すようデザインされています。定期的にリムーバブルメディア (Zip ディスク) にファイルを保存するよう指示されます。チュートリアルを中止する必要がある場合、Zip からファイルをローディングし、中断部分から再開できます。

必要条件

このチュートリアルでは、Kalypso システムに少なくとも下記が装備されている必要があります：

- PGM モニター 1 台
- ルックアヘッドレビュー設定のスイッチドレビューモニター 1 台
- 3 つの異なるビデオオンリーソース。このチュートリアルで、これらのソースは **<Src 1>**、**<Src 2>**、**<Src 3>** と略称

注釈 お客様のビデオ及びキーソースには、設備特有の名前があります。このチュートリアルをオペレーターにとって分かりやすくするために、これらのソースニックネームがチュートリアル名に一致するよう、一時的に構成するとよいかもしれません。

- リニアキーソース 1 つ (できれば、シェイプトビデオ及びキー信号を伴うキャラクタージェネレーター)。このチュートリアルでは **<Key A>** と略称
- ルミナンスキーソース 1 つ (高コントラスト画像を伴い、ビデオオンリー)。このチュートリアルでは **<Key B>** と略称
- 設定及びエフェクトファイルを保存するための、PC フォーマットされた Zip ディスク
- Kalypso システムのハードウェアが完全にインストール及び正しく設定されており、最新のソフトウェアであることが必要

スイート 及びユーザー設定

注釈 このチュートリアルは、お客様の Kalypso システムの他のユーザーが、既に独自のスイート及びユーザープレファレンス設定を作成及び保存し、将来使用を予定している全エフェクトを保存してあることを前提にしています。最後のシステム利用者がファイルを保存したことを確認することをお勧めします。

このチュートリアルでは、いくつかの Kalypso システム構成の設定をファクトリーデフォルトに設定し、解説の手順通り確実に機能するように、他の構成で変更を行う必要がある可能性があります。チュートリアルでの作業が終了後、他のユーザーは Kalypso システムを希望の操作状態に戻すために、独自に保存したファイルをリロードすることができます。

スイートプレファレンス設定の変更

この練習では、デフォルトキーフレームの設定を変更し（スイートプレファレンスの構成要素の1つ）、ソースメモリーがオンであることを確認します。スイートプレファレンスの設定で行われる変更は、即時的に Kalypso システムの操作に影響を及ぼします。

1. **Daily Setups、Suite Prefs、Default Keyframe** と触れます。デフォルトキーフレームメニューが現れます（[図 239](#)）。

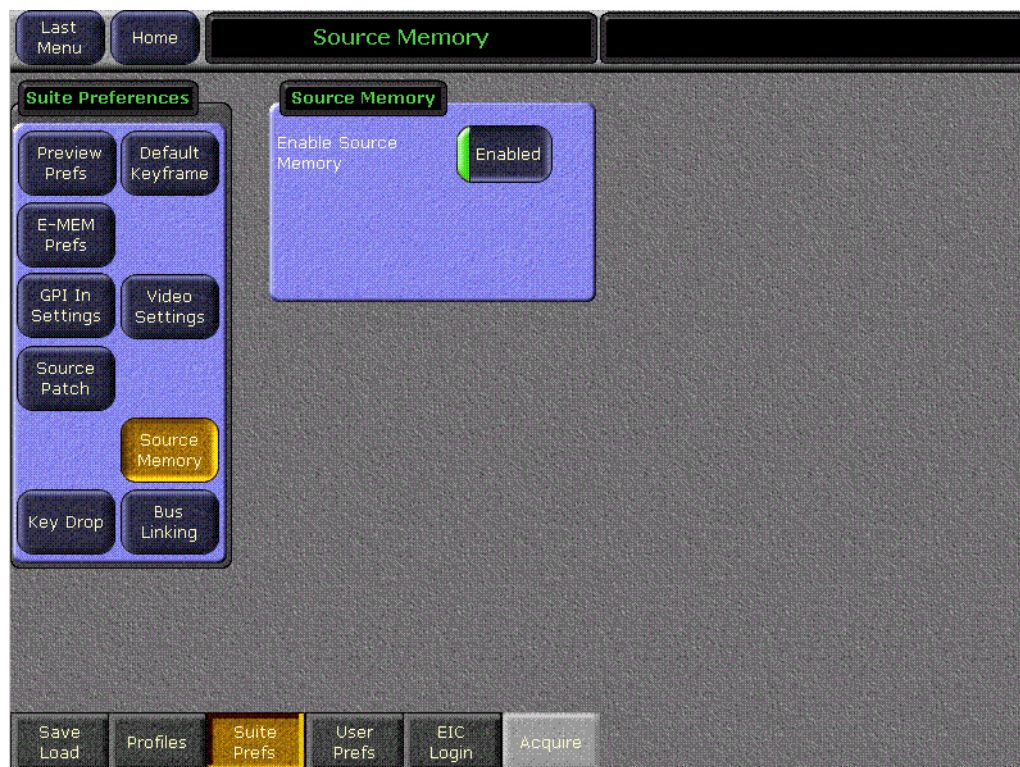
図 239. デフォルトキーフレームメニュー



2. **Set** ボタンに触れます。これは、ファクトリー設定を現在のデフォルトキーフレームに適用します。既存の設定は失われます（前もってディスクに保存されていない場合）。**Clear WkBfr** ボタンを使用し、ファクトリーデフォルトの設定は、後から Kalypso システムの操作状態へ適用されます。

3. **Source Memory** サブカテゴリボタンに触れ、ソースメモリーメニューへ行きます (図 240)。

図 240. ソースメモリーメニュー



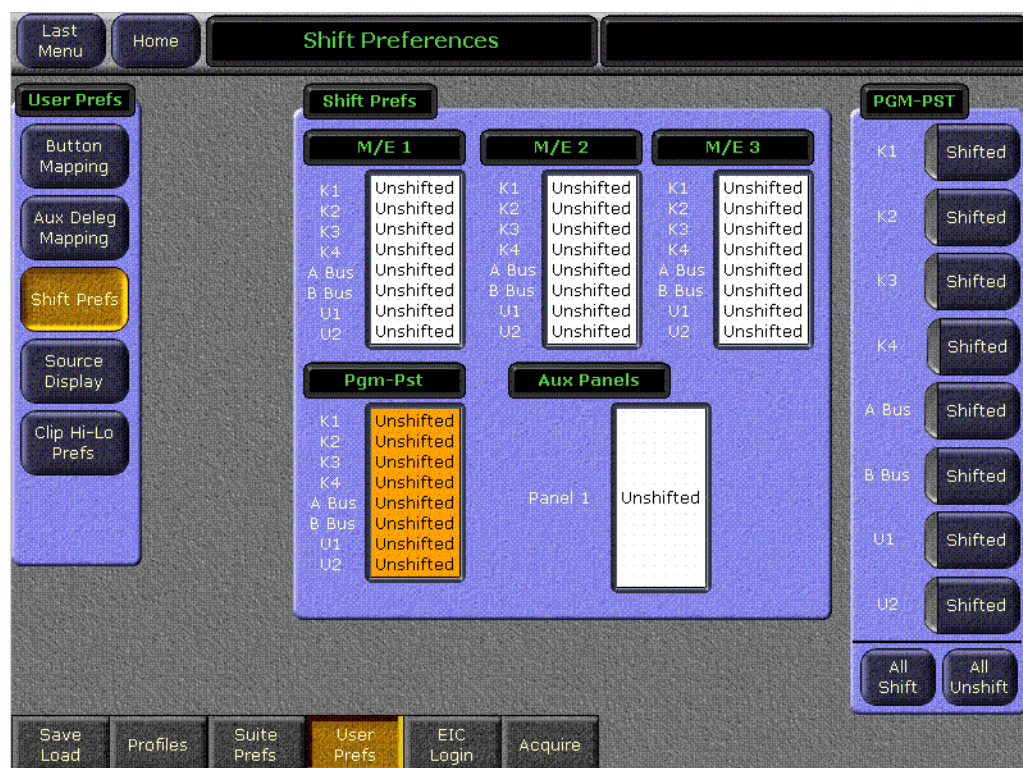
4. **Enabled** ボタンが選択されていることを確認します (緑のインジケータがオン)。異なるキーソースが選択される際、キーヤー設定が正しく変更されるように、チュートリアルでソースメモリーをオンにします。

ユーザープレファレンス設定の変更

この練習では、シフト Prefs、ソースディスプレイ、及びクリップ Hi-Lo Prefs (ユーザープレファレンスの構成要素) が、チュートリアルのために正しく設定されていることを確認します。ユーザープレファレンスの設定で行われた変更は、即時的に Kalypso システムの操作に影響を及ぼします。

1. **User Prefs**、**Shift Prefs** と触れます。シフトプレファレンスが現れます (図 241)。

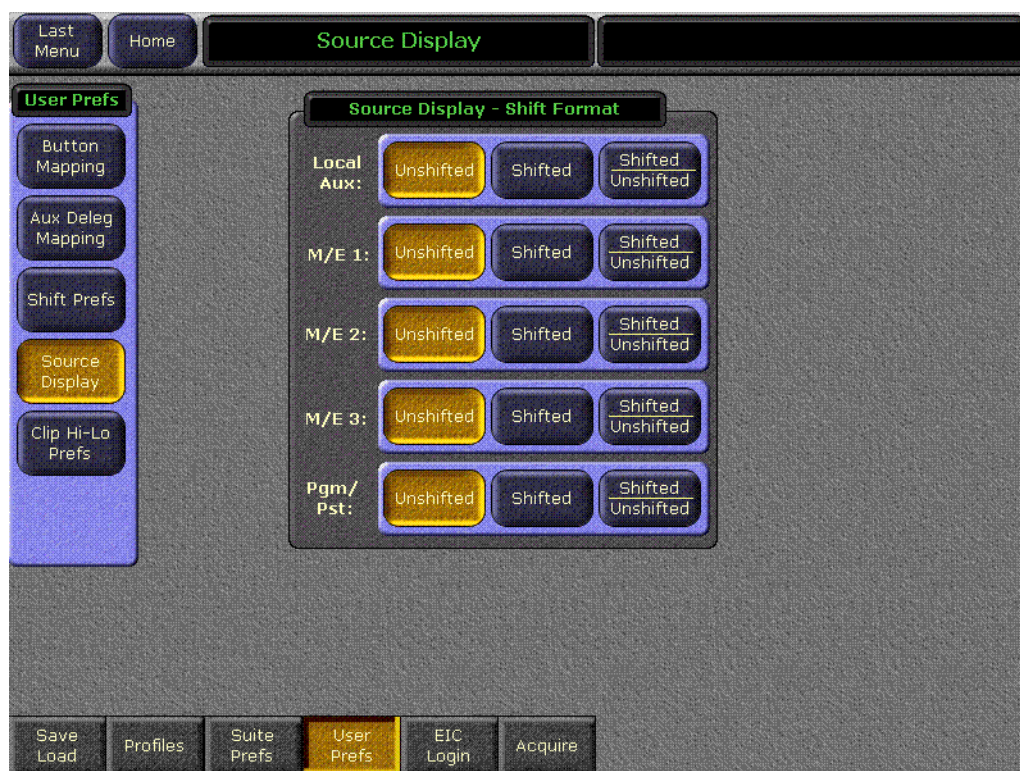
図 241. シフトプレファレンスメニュー



2. 各バンクのデータパッドに触れてから、画面右下の **All Unshift** ボタンに触れ、全てのバンクが **Unshifted** に設定されていることを確認します。これで全てのバスが、デフォルトアンシフトのソース選択となります。

3. **Source Display** に触れ、ソースディスプレイメニューへ行きます (図 242)。

図 242. ソースディスプレイメニュー



4. ボタンに触れ、全てのバンクが **Unshifted** 選択となっていることを確認します。これでバンクのソースネームディスプレイが、デフォルトでアンシフトのソースを表示します。

5. **Clip Hi-Lo Prefs** に触れ、クリップ Hi-Lo プレファレンスメニューへ行きます (図 243)。

図 243. クリップ Hi-Lo Prefs メニュー



6. **Adj Linear Key** 及び **Chroma Key** クリップモードを Clip Hi/Clip Low に設定し、図で示されるようにルマキーモードをクリップアンドゲインに設定します。

ユーザー及びシートプレファレンスをプロファイルとして保存

変更されたプレファレンス情報は、デイリーセットアップセーブーロードメニューを使用して、使用可能なファイルシステムに保存でき、そのメニューから後でリロードできます。この練習では、プロファイルメニューを使用し迅速にローディングできるように、ファイルを特定のファイルシステム位置へ保存します。

1. フォーマットされた Zip ディスクを Kalypso システムのリムーバブルドライブへ挿入します。将来使用できるようにチュートリアルからファイルを保存するため、これはお客様個人のディスクである必要があります。特定の使用説明については、[155 ページの Zip ディスクのフォーマット](#)をご参照下さい。

2. **Save Load** カテゴリーセレクションボタンに触れ、デイリーセットアップセーブ-ロードメニューへ行きます。必要に応じ、右上で **Top** とラベルの付いたボタンに触れ、ファイル階層のトップへ行きます (図 244)。

図 244. デイリーセットアップセーブ-ロードメニュー



3. 保存するプレファレンス情報は、プロファイルメニューからアクセス可能となるよう、特定のフォルダーに配置される必要があります。スイートプレファレンスファイルは、Zip:¥profiles¥suite になければならず、ユーザープレファレンスファイルは Zip:¥profiles¥user にある必要があります。これらのフォルダーが Zip ディスクに存在しない場合は、作成して下さい。

プロファイルメニューからデフォルトフォルダーを作成するには：

- a. **Daily Setups**、**Profiles** と触れ、プロファイルメニューへ行きます。
- b. デフォルトフォルダーが存在しない場合、**Create Folder** ボタンは灰色になりません。このボタンに触れ、デフォルトフォルダーを作成します。

デフォルトフォルダーを手動にて作成するには：

- a. リムーバブルディスクアイコンをダブルタッチするか、アイコンに触れてから Zip ディスクを開くために **Open** に触れます。

- b. **Create Folder** に触れ、ポップアップキーパッドで **Profiles** とタイプし、**Enter** に触れます。
- c. 新しい **Profiles** アイコンにダブルタッチし、開きます。
- d. **Create Folder** に触れ、ポップアップキーパッドに **suite** と入力して、**Enter** に触れます。
- e. **Create Folder** に触れ、ポップアップキーパッドに **user** と入力して、**Enter** に触れます。これで、プロファイルメニュー操作の正しいファイルが作成されました。

正しいフォルダーが配置されたら、そこへファイルを保存できます。

- 4. **suite** アイコンにダブルタッチし、フォルダーを開きます。
- 5. **Suite Profile**、**File Name** データパッドに触れ、ポップアップキーパッドでファイル名をタイプし（例、TUTOR1）、**Enter** に触れます。
- 6. **Save** に触れます。現在のスイートプレファレンス情報は、スイートプロファイルとしてその位置で保存されます。
- 7. 1 レベル上がるために **Up** に触れ、そのフォルダーを開くために **user** アイコンをダブルタッチします。
- 8. **User Profile**、**File Name** データパッドに触れ、ポップアップキーパッドで TUT_XX (XX をお客様のイニシャルで置き換え) とタイプし、**Enter** に触れます。
- 9. **Save** に触れます。現在のユーザープレファレンス情報は、ユーザープロファイルとしてその位置で保存されます。

プロファイルのローディング

ファイルを上述の位置に保存すると、プロファイルメニューで使用可能となります。プロファイルに触れ、メニューへ行きます (図 245)。

図 245. プロファイルメニュー



お客様のプロファイルは、Zip ドライブ枠で (Zip ディスクがドライブにある限り) ボタンとして現れます。

ここでチュートリアルを一休みする場合、Zip ディスクを持っていきましょう。戻ってから、Zip ディスクを挿入し、プロファイルメニューへ行き、プロファイル名を選択してから、各 Zip 枠で **Load** ボタンに触れることにより、お客様の設定を戻すことができます。

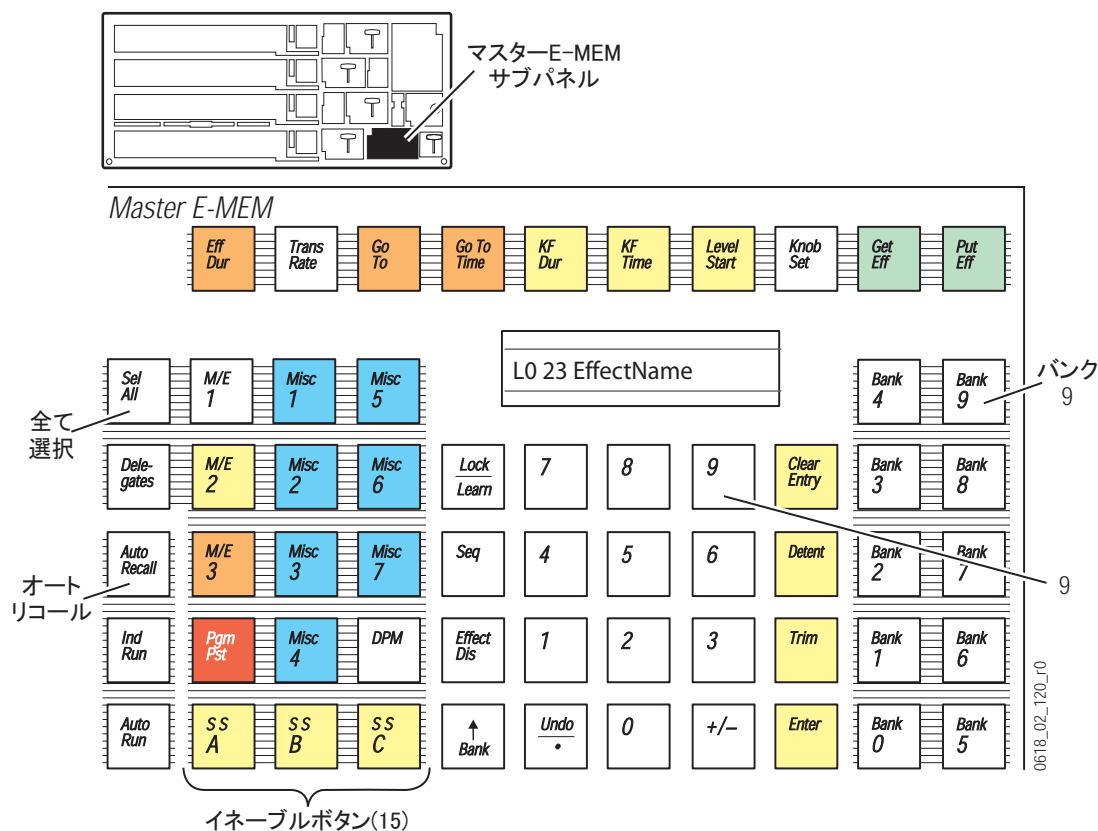
注釈 チュートリアルを終了し、チュートリアルファイルが不要となったら、デイリーセットアップセーブロードメニューを使用し、削除します。これで、定期的に使用されるプロファイルへの、より迅速なアクセスのため、スクローリングリストは短いままで維持されます。

Kalypso システムのクリア

Kalypso システムのコントロールは、このチュートリアル用に既知の状態におく必要があります。これは、Kalypso システムのワークバッファをデフォルトキーフレーム（ファクトリー 設定に設定された）にクリアすることで達成されます。ワークバッファのクリアにより、どの設定が影響され、どのパネルコントロールが影響されないままかが分かります。また、バスをブラックに設定し、この状態全体を E-MEM に保存します。

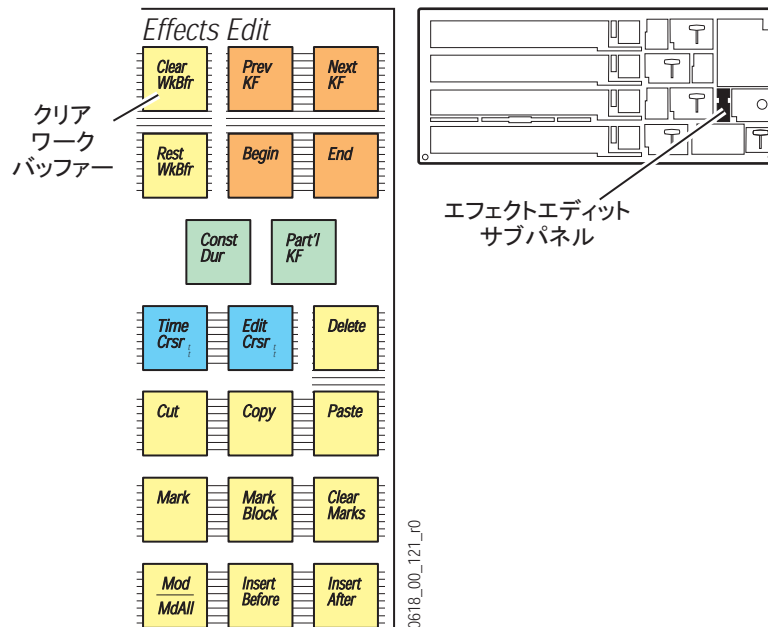
1. 全てのイネーブルボタンが点灯するよう、マスター E-MEM サブパネルの **Sel All** ボタンを押します (図 246)。全てのレベルが既にイネーブルされた場合、ボタンを押すと全てオフになります。この場合、再度ボタンを押すと、全レベルがイネーブルされます。全イネーブルボタンが点灯したら、次の動作で全 E-MEM レベルが使用可能です。

図 246. マスター E-MEM サブパネル



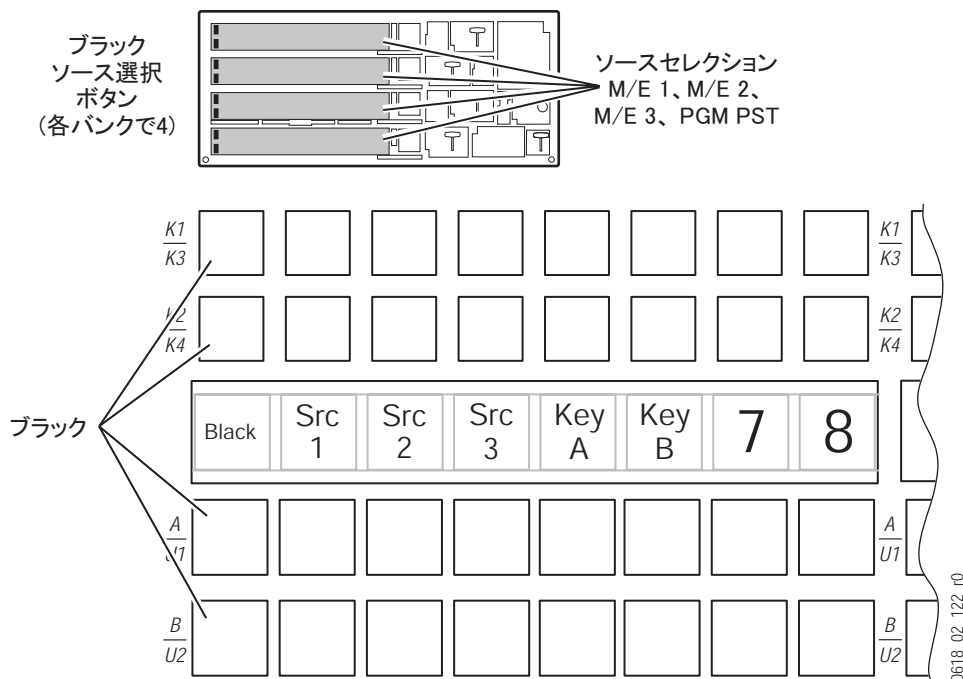
2. エフェクトエディットサブパネルの **Clear WkBfr** ボタンを、1 秒内に 2 度押しでダブルプレスします (図 247)。これで、全ての使用可能レベルのワークバッファー設定を、現在定義されたデフォルトキーフレームに設定します。ソースメモリー設定も、デフォルトに設定されます。現在のソース選択、M/E モディファイアデリゲーション、及びメニューパネルデリゲーションは影響されません。

図 247. エフェクトエディットサブパネル



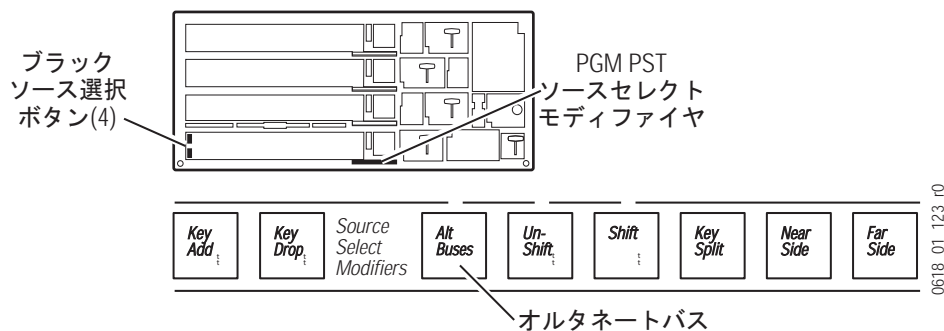
3. 各 M/E 1-3 及び PGM PST バンクの全て 4 つのバス左端の、最初のソース選択ボタンを押します (図 248)。これらのボタンにブラックがマッピングされ、そのバスのシフトプレファレンスがアンシフトに設定された場合、各ソースネームディスプレイは、ブラックとなります。PGM 及びスイッチドプレビューモニターは、ここで黒い画面となります (オルタネートバスソースが選択されていない場合)。

図 248. 全てのバスでブラックソース選択



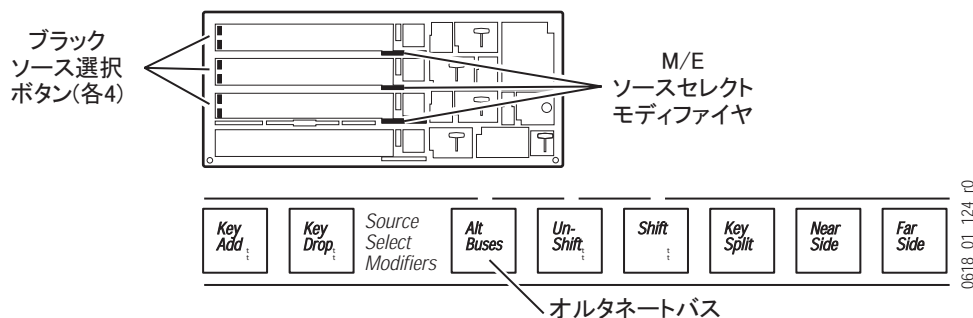
4. M/E ステータスディスプレイ下部の、PGM PST ソースセレクトモディファイヤ部分の **Alt Buses** ボタンを押したまま (図 249)、PGM PST の左側にある全ての最初のソース選択ボタンを押します (トータル 4 つのボタン)。これで、PGM PST のオルタネートバスはブラックに設定されます。

図 249. PGM PST オルタネートバスソースセレクトモディファイヤ



5. 各 M/E で **Alt Buses** ボタンを押したまま、順に M/E 1、2 及び 3 で繰り返します (図 250)。これでオルタネートバスはブラックに設定されます。

図 250. M/E オルタネートバスソースセレクトモディファイヤ



6. まだ点灯していない場合、マスター E-MEM サブパネルで **Auto Recall** ボタンを押し、点灯させます (371 ページ, 図 246)。これで、次の E-MEM ラーンが現在イネーブルされたレベルの記憶の準備となります。
7. マスター E-MEM サブパネルの下記のボタンを押し、エフェクトをレジスター 99 に保存します。

Lock/Learn、Bank 9、9

これで、システムは残るチュートリアルの間、その出発点にあり、後での使用のため E-MEM に保存されました。

注釈 残りのこの基礎 チュートリアルで、分かり易いように **Lock/Learn** ボタンは、**Learn** として示されます。これらの練習は、レジスターロックと関連しません。

エフェクトを Zip ディスクに保存する

誤まって書き換えられるのを防ぐために、ブラックの出発点となるエフェクトを、Zip ディスクに保存する必要があります。次に、お客様のチュートリアル E-MEM ファイルを保管するフォルダーを作成します。

1. フォーマットされた Zip ディスクを Kalypso システムリムーバブルドライブに挿入します。

2. **E-MEM、Save Load** と触れ、E-MEM セーブ・ロードメニューへ行きます。**Top** ボタンに触れます。図 251 のようなメニューが現れます。

図 251. E-MEM メニュー



3. リムーバブルディスクアイコンをダブルタッチし、開きます。
4. クリエイトフォルダーに触れ Tu_emem とタイプし、**Enter** に触れます。
5. **Tu_emem** アイコンにダブルタッチし、開きます。
6. **Single E-MEM** に触れ、レジスターナンバーデータパッドに触れ、99 とタイプし **Enter** に触れます。

7. **Save** に触れます。EMEM99 ファイルが枠に現れます (図 252)。

図 252. Zip ディスクに保存された E-MEM ファイル



保存されたエフェクトをリロードする

いったんディスクに保存されると、E-MEM ファイルは個別に、またはグループでリロード可能です。

注釈 チュートリアルでご使用中の E-MEM レジスターが書き換えられる場合、これらの手順は後で使用できます。

個々の E-MEM ファイルをローディングするには :

1. ファイル階層をナビゲートし、画面でファイルを表示させます。
2. アイコンに触れ、ファイルをハイライトさせます。
3. **Load** に触れます。その E-MEM ファイルは、Kalypso システムの E-MEM レジスターを書き換えます。

E-MEM ファイルをグループでローディングするには :

1. 必要により、希望する全 E-MEM ファイルを 1 つのフォルダーに移動します。

2. ファイル階層をナビゲートし、画面でそのフォルダーを表示させます。
3. **Load** に触れます。その E-MEM ファイルは、Kalypso システムの対応する E-MEM レジスターを書き換えます。

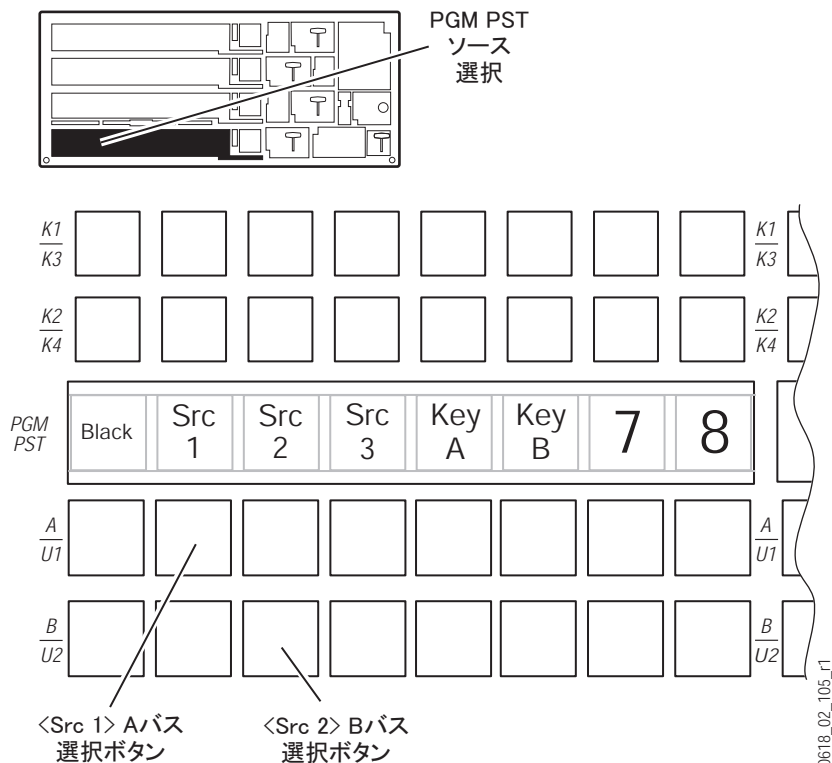
ソース選択及びバックグラウンドカット

この練習では、エクスターナル及びインターナルソースを選択し、ソースネームディスプレイ、M/E ステータスディスプレイ、及びソース選択ボタンタリーライトの操作を観察します。また、シフト及びアンシフトのバスソースを選択します。

1. スイッチャーを設定します。
 - ・ システムをクリアしたばかりの場合、下の[手順 2](#)へ進みます
 - ・ 先にシステムをクリアし、エフェクトを保存し、現在チュートリアルに戻っている場合は、マスター E-MEM サブパネルの **Auto Recall** ボタンが点灯していることを確認し、レジスター 99 をリコールするために **Bank 9, 9** と押します
 - ・ 前回の練習を完了していない場合は、今行います ([371 ページ](#)参照)

2. プログラムモニターを観察する間、PGM PST A バスの **<Src 1>** ソース選択ボタンを押します。そのソースのニックネームが、ボタン上のソースネームディスプレイに現れます。図 253 で、このチュートリアルで使用されたソースネームが示されていますが、お客様のシステムでは恐らく異なっているかもしれません。

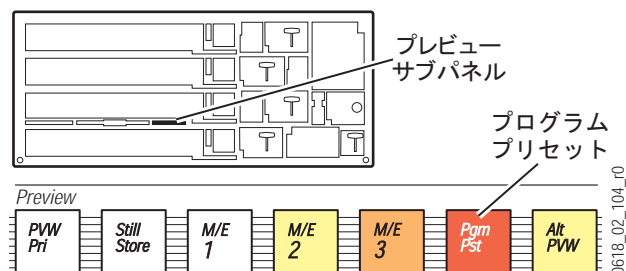
図 253. PGM PST ソース選択、バックグラウンド



ソース選択ボタンが押される際、そのソースは瞬間的にプログラムモニターに現れ、そのソースボタンはハイタリとなり、出力されていることを示します。そのバスの **Black** 用ボタンタリはオフとなります。これは新ソースへのホットカットで、プレビューはできません。PGM PST M/E ステータスディスプレイは、バックグラウンドバス A で **<Src 1>** と表示し、他のバスでは **Black** と表示します。

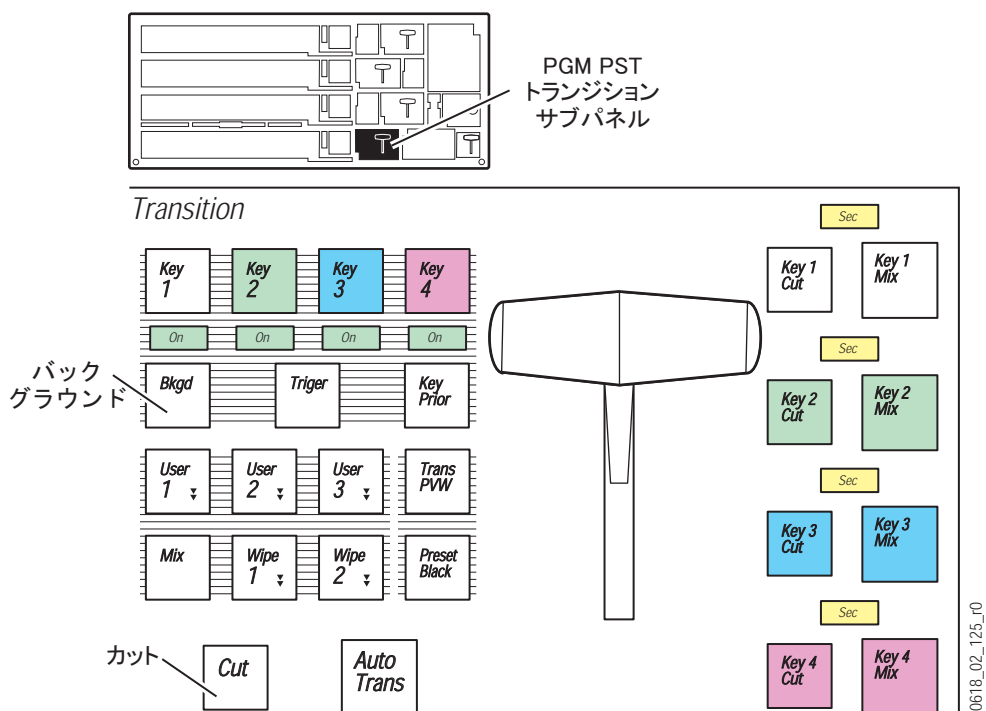
3. PGM PST バンク上のプレビューサブパネルの **Pgm Pst** を押します (図 254)。これでスイッチドプレビューモニターは、現在ブラックである、PGM PST のプレビュー出力を表示します。

図 254. プレビューサブパネル



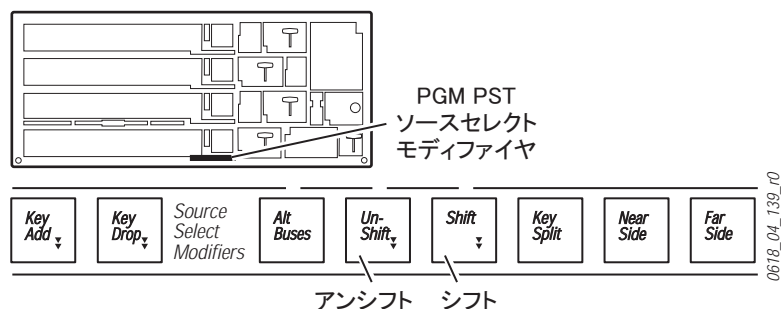
4. PGM PST B バスの **<Src 2>** ボタンを押します。そのソースは、プレビューモニターに現れます。そのソースボタンは、ロータリーとなり、選択されたことを表示します。M/E ステータスディスプレイは、まだバックグラウンドバス A で **<Src 1>** と表示された状態で、バックグラウンドバス B で **<Src 2>** と表示します。これで、トランジションで使用される次のソースが選択され、トランジションの最終結果はプレビューモニターに現れます。
5. PGM PST トランジションサブパネルで、**Bkgd** ボタン (図 255) が点灯していることを確認します (レジスター 99 のリコールが、これを既に行っています)。これで、次の動作としてバックグラウンドトランジションが選択されます。

図 255. PGM PST トランジションサブパネル



6. プログラムモニターを見て、PGM PST トランジションサブパネルの **Cut** ボタンを押します (図 255)。<Src 2> がプログラムモニターに瞬時に現れ、プレビューモニターに <Src 1> が現れます。PGM PST のソースボタンタリーは、A バスのハイタリーボタンと共にフリップフロップし、現在選択中の出力を示します。これで M/E ステータスディスプレイも、バックグラウンドバス A で <Src 2>、バックグラウンドバス B で <Src 1> と表示します。

図 256. Pgm Pst ソースセレクトモディファイヤ



7. M/E ステータスディスプレイ下部の、PGM PST ソースセレクトモディファイヤ部分の **Shift** ボタンを押したままにします (図 256)。最初のソース選択ボタンが、これで **Black** でなく **Test** と表示されます (ファクトリーデフォルトソースマッピングが、それらのボタンで使用される場合)。他のシフトされたソースがボタンにマッピングされた場合、残りの PGM PST バス A でそれらの名前も現れます。例えば、右側の最後のボタンでシステム **BG 2** が **BG 1** の代わりに現れることがあります (ファクトリーデフォルトソースマッピング)。リリース 10.1 では、反対のシフトプレファレンスを伴う現在選択中のソース選択ボタン用のボタンも、点滅します。この場合、ボタンが押したままの場合、全てのアンシフトのソースは点滅します。
8. PGM PST **Shift** ボタンを押したまま、PGM PST A バスの **Test** ソース選択ボタンを押します。プログラムモニターでテスト信号がすぐに現れます。これは、シフトされたソースへのホットカットです。M/E ステータスディスプレイは、バックグラウンドバス A で **Test** とレポートします。**Shift** ボタンを解除すると、ソース名前がアンシフトされたソースへ戻ります。リリース 10.1 では、反対のシフトプレファレンスで選択されたため、選択したばかりのシフトされたソースのみ点滅します。
9. PGM PST **Unshift** ボタンを押したままにします (図 256)。ソース名前ディスプレイがアンシフトされた **Black** ソースを示します。**Unshift** ボタンを押したまま、**Black** ソースの選択ボタンを押すと、その信号がプログラムモニター上に現れます。**Unshift** ボタンを解除し、ブラックがそのボタンのハイタリーと共にソース名前ディスプレイに残ります。
10. PGM PST A で <Src 1>、及び PGM PST B で <Src 2> を選択します。

11. ここで現在のセットアップをレジスター 90 にランさせます。マスターE-MEM サブパネルで **Auto Recall** ボタンが点灯していない場合、それを押しオンにします。全てのレベルグループボタンがオフとなるよう、マスター E-MEM サブパネルの **Sel All** ボタンを押し、**Pgm Pst** イネーブルボタンのみを押します。これで、次の動作でそのレベルのみ選択されます。ここで、下記の通り押してレジスターにランさせます。

Learn、Bank 9、0

12. この時点でチュートリアルを中断する場合、後での使用のためにお客様のエフェクトを Zip ディスクに保存します (374 ページ参照)。

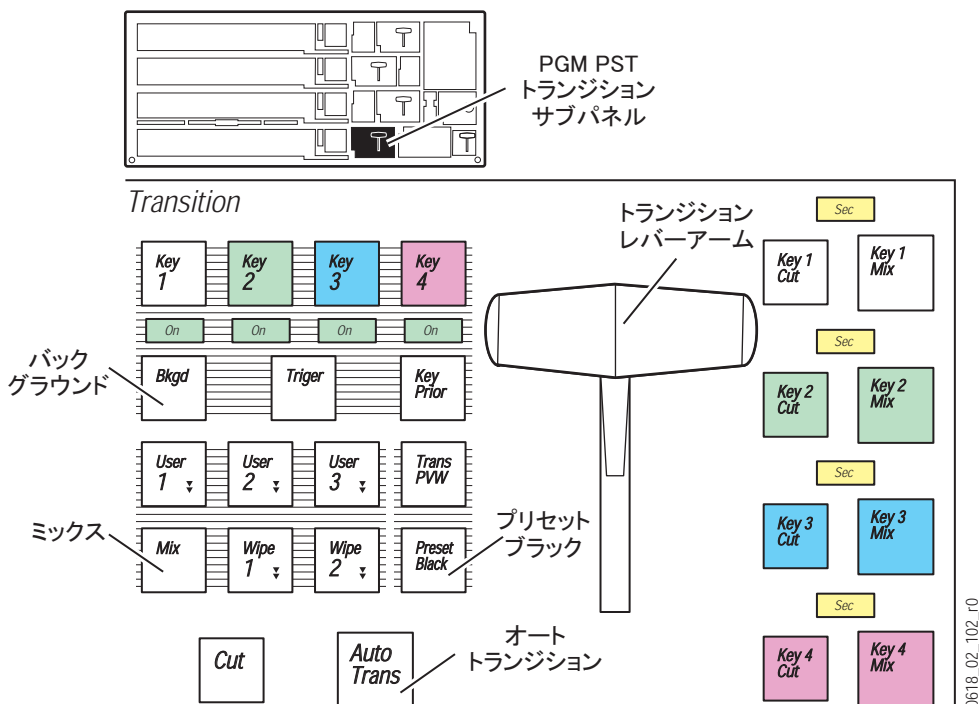
ミックスバックグラウンドのトランジション

この練習では、ミックストランジションを実行し、トランジションレートを変更し、プリセットラックトランジションを行います。

1. スイッチャーを設定します。
 - ・ 上述の練習を完了したばかりの場合、下の[手順 2](#)へ進みます
 - ・ 前回、上記の練習を行った場合は、マスター E-MEM サブパネルの **Auto Recall** ボタンの点灯を確認し、システムをクリアするレジスター 99 をリコールするため、**Bank 9, 9** と押します。そして、前回の練習の終了ポイントをリコールするため、**0** を押します。システムが前の状態に戻らない場合、レジスターは書き換えられています。Zip ディスクからエフェクトをローディングし (376 ページ参照) リコールします
 - ・ 上述の操作ができなかった場合は、スイッチャーを手動で下記の状態に設定します
 PGM PST A バスで **<Src 1>**、PGM PST B バスで **<Src 2>** を選択します。マスター E0MEM サブパネルで **Pgm Pst** のみデリゲートします。
2. まだ選択されていない場合、プレビューサブパネルで **Pgm Pst** を選択します (379 ページ, [図 254](#))。このコントロールは、E-MEM リコールにより影響されないため、最後の設定が保存されます。

- PGM PST トランジションで、**Bkgd** トランジションタイプボタンのみが選択されていることを確認します。**Mix** トランジションタイプボタンサブパネルも点灯していることも確認します(図 257)。レジスター 99 のリコールが、既にこれらのボタンを設定しています。

図 257. PGM PST トランジションサブパネル



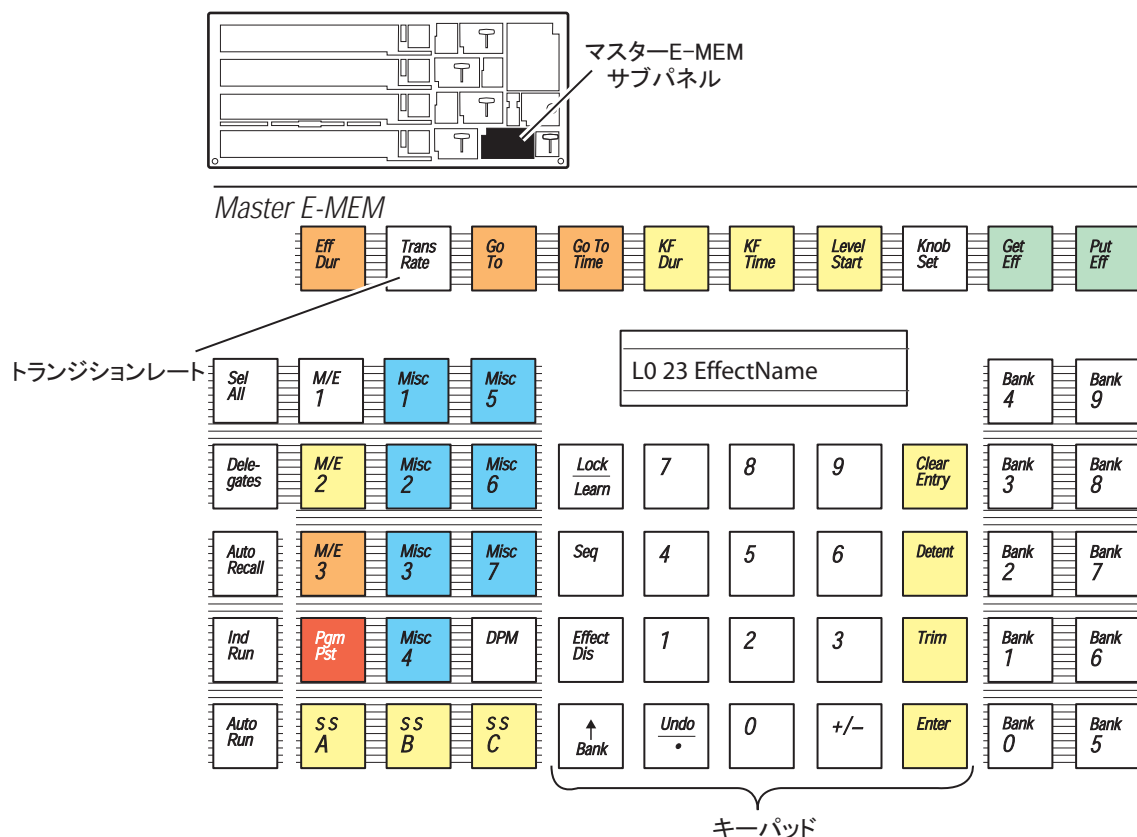
- プログラムモニターを観察しながら、PGM PST レバーアームを、端から端までゆっくり動かします。画像は <Src 1> から <Src 2> へミックスし、トランジションの終わりでバスがフリップフロップします。
- Auto Trans** ボタンを押します。デフォルト 1 秒のトランジションレートで <Src 2> から <Src 1> へミックスが行われます。

6. ここでオートトランジションレートを2秒に変更します。マスター E-MEM サブパネルで **Trans Rate** を押します (図 258)。Auto Trans 及びキーミックスボタンがフラッシュし、レート変更のために1つ選択する必要があることを示します。**Auto Trans** ボタンを押し、マスター E-MEM キーパッドで下記の通り入力します。

2、・、Enter

入力フォーマットは、(sec・frame・field) です。この場合、“・”は、秒を指定します。“・”なしで入力の値は、フレームとして認識されます。

図 258. マスター E-MEM サブパネル



7. PGM PST サブパネルの **Auto Trans** ボタンを押します (382 ページ, 図 257)。<Src 1> から <Src 2> へのミックストランジションは、これで2秒となります。
8. **Auto Trans** ボタンを押し、1秒後再び押します。2度めのプレスがトランジションを途中で中断します。**Auto Trans** を再び押すと、トランジションを再開します。

9. オートトランジションレートを 10 フレームに設定します。

Trans Rate、Auto Trans、1、0、Enter

“・” が全く使用されない際は、フレームが デフォルトで入力されます。

10. **Auto Trans** を押し、迅速なミックストランジションを観察します。

11. オートトランジションレートを 1 秒に戻します。

Trans Rate、Auto Trans、1、・、Enter

12. **Preset Black** を押し、**Auto Trans** を押します。ミックストランジションは、B バスで選択されたソースの代わりに、ブラックとなります。プリセットブラックトランジションが完了するには、ボタン 2 回押す必要があります。再び、**Auto Trans** を押しトランジションを完了します。プリセットブラックボタンの照明がオフとなり、自動的に通常のモードになります。

13. 再び **Preset Black** を押して、**Auto Trans** を押します。ブラックの間、B バスで **<Src 3>** を選択します。ここで **Auto Trans** を押すと、ミックストランジションは、新しく選択されたソースへ実行します。プリセットブラックトランジション途中で、任意のソースに変更することができます。

ワイプバックグラウンドのトランジション、トランジションプレビュー、ワイプボーダー

この練習では、ワイプトランジションを行い、トランジションプレビューを使用し、ワイプボーダーを作成し、ユーティリティーバスを使用しビデオをワイプボーダーに送ります。

1. スイッチャーを設定します。

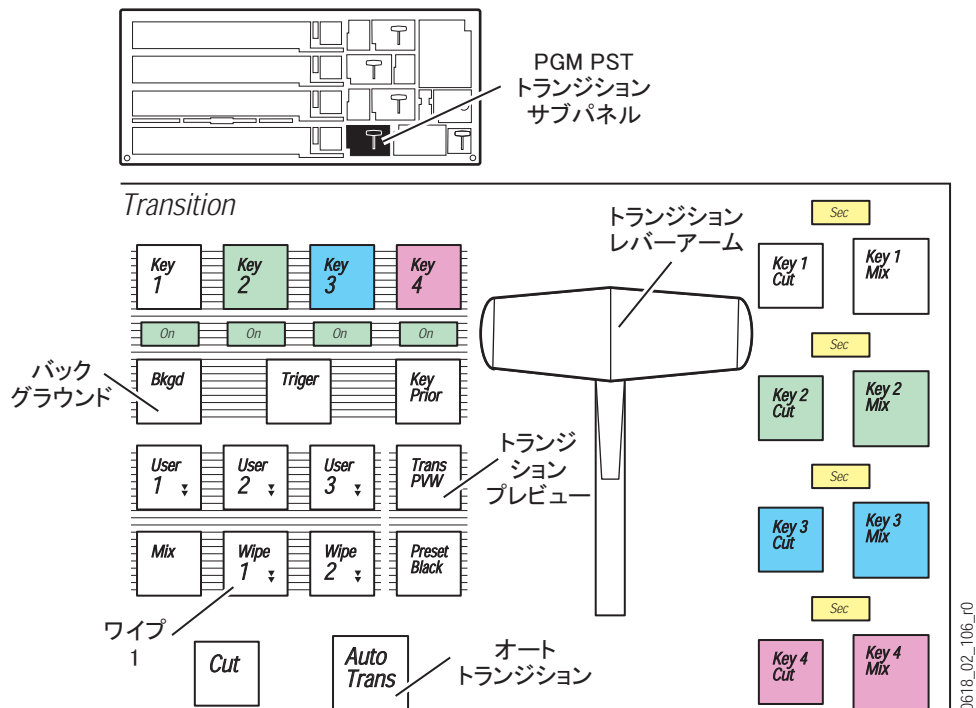
- ・ 上述の練習を完了したばかりの場合、下の[手順 2](#)へ進みます
- ・ 前回、上記の練習を行った場合は、マスター E-MEM サブパネルの **Auto Recall** ボタンの点灯を確認し、システムをクリアするレジスター 99 をリコールするため、**Bank 9, 9** と押します。前回の練習の終了ポイントをリコールするため、**0** を押します。システムが前の状態に戻らない場合、レジスターは書き換えられています。Zip ディスクからエフェクトをローディングし ([376 ページ参照](#)) リコールします
- ・ 上述の操作ができなかった場合は、スイッチャーを手動にて下記の状態に設定します

PGM PST A バスで **<Src 1>**、PGM PST B バスで **<Src 2>** を選択します。マスター E-MEM サブパネルで **Pgm Pst** のみデリゲートします。

2. プレビューサブパネルで **Pgm Pst** が選択されることを確認します。

3. PGM PST トランジションサブパネルで **Wipe 1** を押します (図 259)。

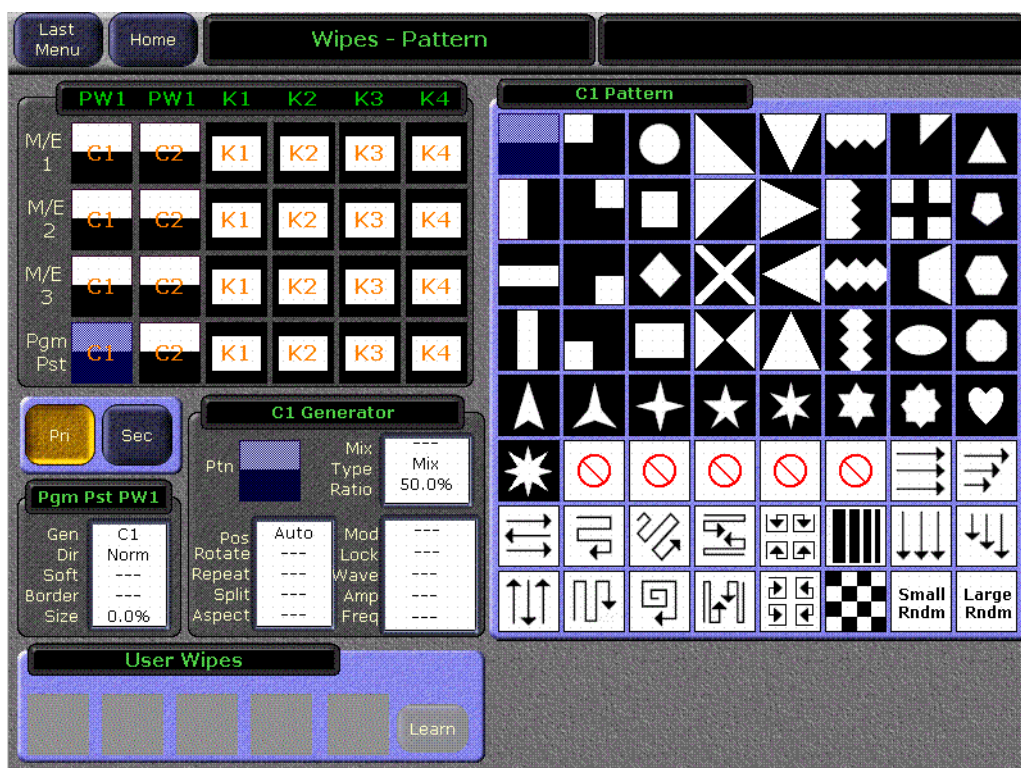
図 259. PGM PST トランジションサブパネル



4. プログラムモニターを確認しながら、PGM PST トランジションレバーアームを端から端まで動かします。これで、ワイプパターンがトランジションのために使用されます。

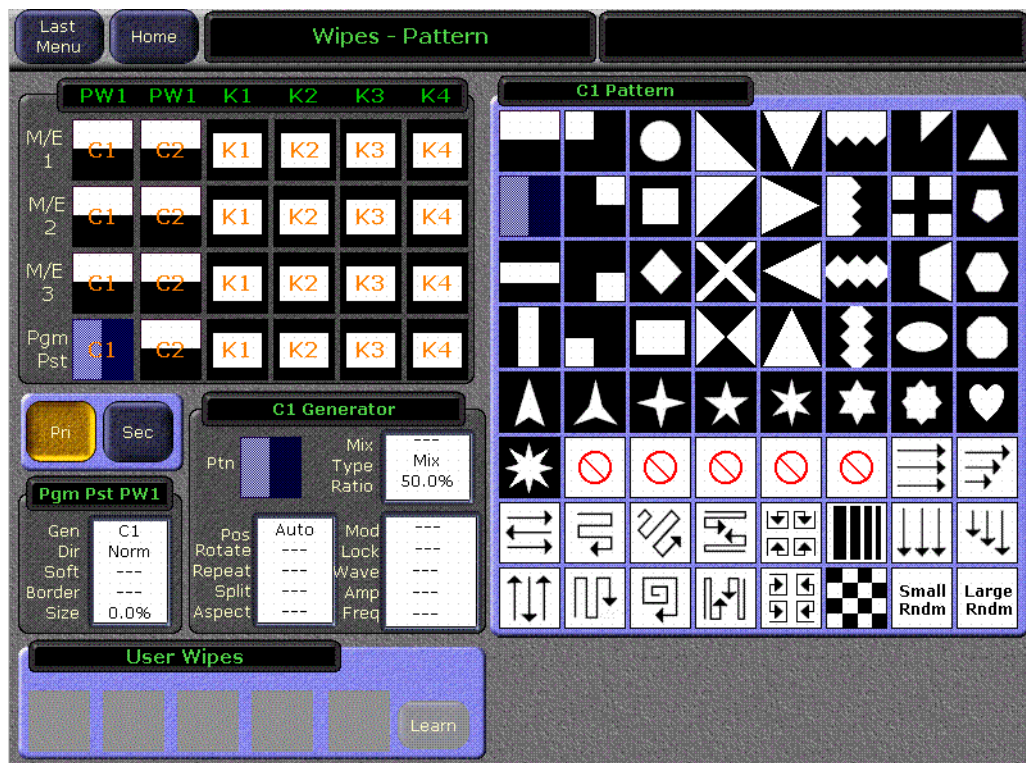
- PGM PST **Wipe 1** ボタンを素早く 2 度押します。この DPOP (ダブルプレスオープン) で、メニューパネルのワイプメニューが開かれます。必要な場合、マトリックス左下の Pgm Pst PW1 デリゲーションボタンに触れます。それは黄金色のテキストの C1 を含み、現在コンプレックス 1 ワイプジェネレーターを使用中であることを示します。使用可能なパターンがメニュー右側に表示されない場合、C1 ジェネレーター枠の **Ptn** パターンシンボルに触れます (図 260)。

図 260. ワイプメニュー、Pgm Pst ワイプ 1 がデリゲートされ、縦ワイプが選択



6. 右のグループからその形に触れ、水平ワイプパターンを選択します(図 261)。選択されたパターンは青色です。パターンの形が垂直でなくても、ワイプが水平方向に移動するため、水平ワイプと呼ばれます。

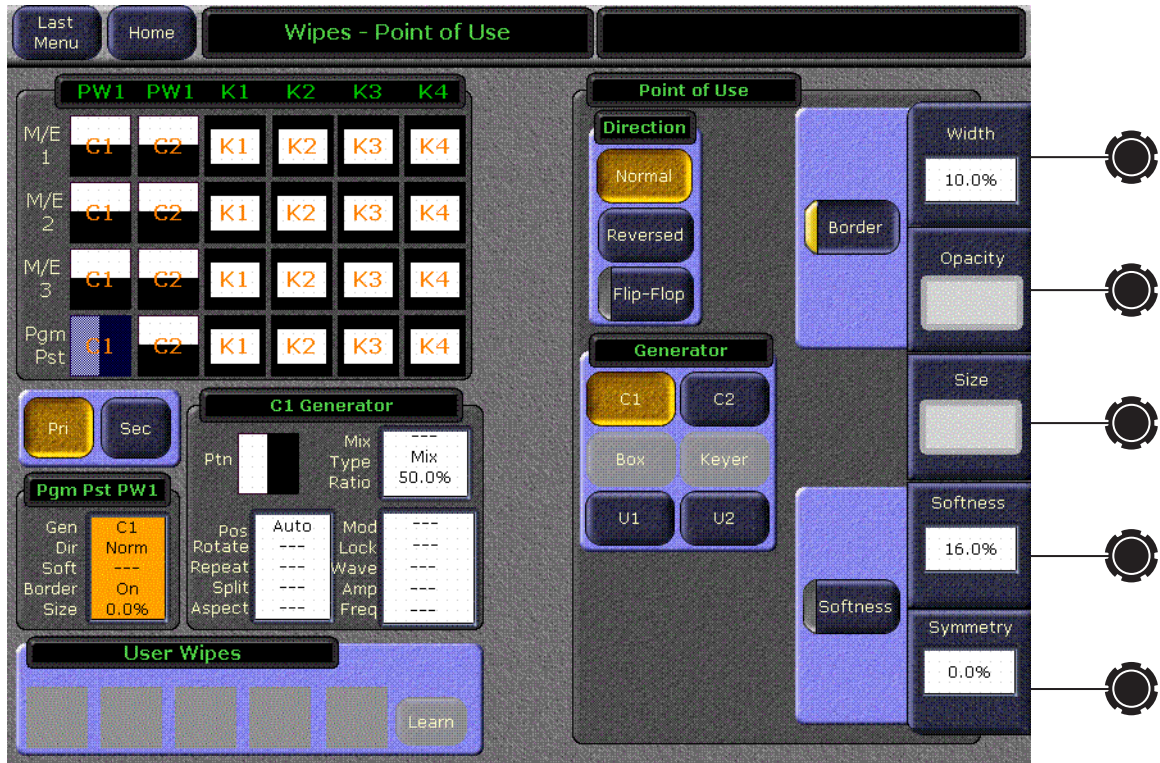
図 261. ワイプメニュー、PgmPst ワイプ1 がデリゲートされ、水平ワイプが選択



7. プログラムモニターを観察しながら、**Auto Trans** を押します。元の画像は、1 秒の水平ワイプと共に新画像で置き換えられます。
8. **Trans PVW** を押し (385 ページ, 図 259)、レバーアームを半分動かします。これがトランジションプレビューです。プログラムモニターは変更されないまま、プレビューモニターに分割された画面が現れます。これで、プログラム出力に影響を及ぼすことなく、ワイプパターンを調節するために確認することができます。

9. ワイプメニューの **Pgm Pst PW1** とラベルのあるデータパッドに触れ、そのパターン用の追加コントロールを呼び出します (図 262)。右上の **Border** ボタンに触れます (幅の調整を行うには、ボーダー機能が起動されている必要があります)。ここで、メニューパネルの **Width** ソフトノブでボーダーの幅を調整します。約 10% に設定します。

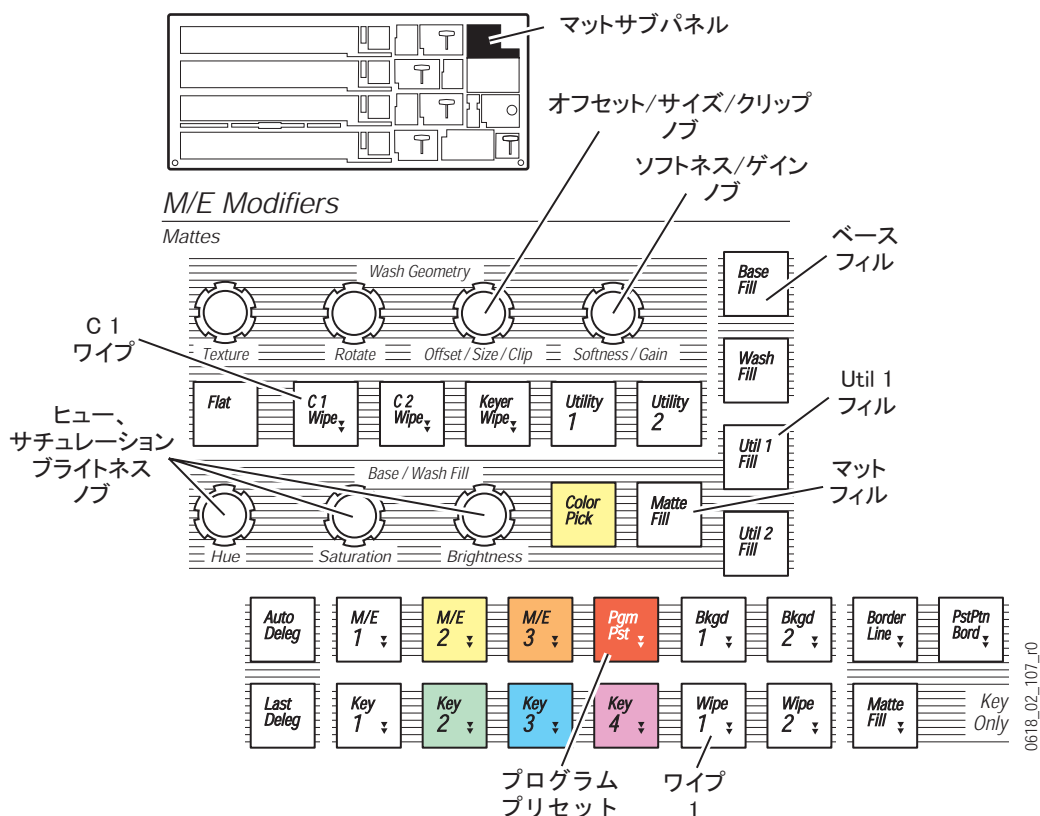
図 262. ワイプメニュー、ボーダーを選択



10. 右下の **Softness** ボタンに触れ、その上の右側のソフトネスデータパッドに触れます。ポップアップキーパッドで **25** という値を入力し、**Enter** に触れます。これで、ワイプエッジが正確にその量で柔らげられます。

11. パネル右上隅のマットサブパネルで (図 263)、**Pgm Pst** デリゲーションボタンを押し、サブパネル下部の部分の **Wipe 1** デリゲーションボタンを押します。すると、メインパネルのマットサブパネルは、マットジェネレーターにデリゲートされます。

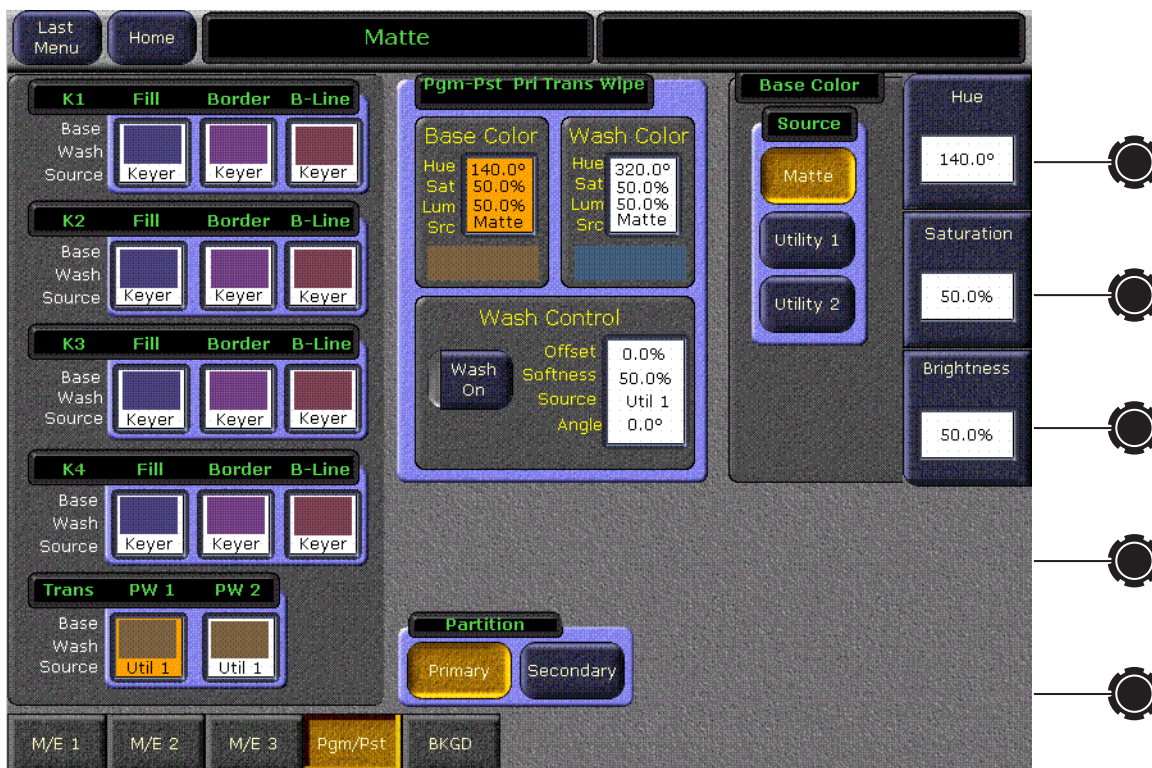
図 263. マットサブパネル



12. マットサブパネルで **Base Fill** ボタンを押し、マットサブパネル中央のノブ近くの **Matte Fill** ボタンを押し、**Hue**、**Saturation**、**Brightness** ノブを調整し、薄い青色のボーダーを作成します (図 263)。

13. ここでメニューパネルを使用して同じ動作を行います。マットサブパネルで、サブパネル下近くの **Wipe 1** ボタンをダブルプレスします。これが、そのマットジェネレーターに自動デリゲートされるマットメニューへの DPOP です (図 264)。メニューパネルノブを使用し、マットのヒュー、サチュレーション、及びブライトネスを変更可能です。

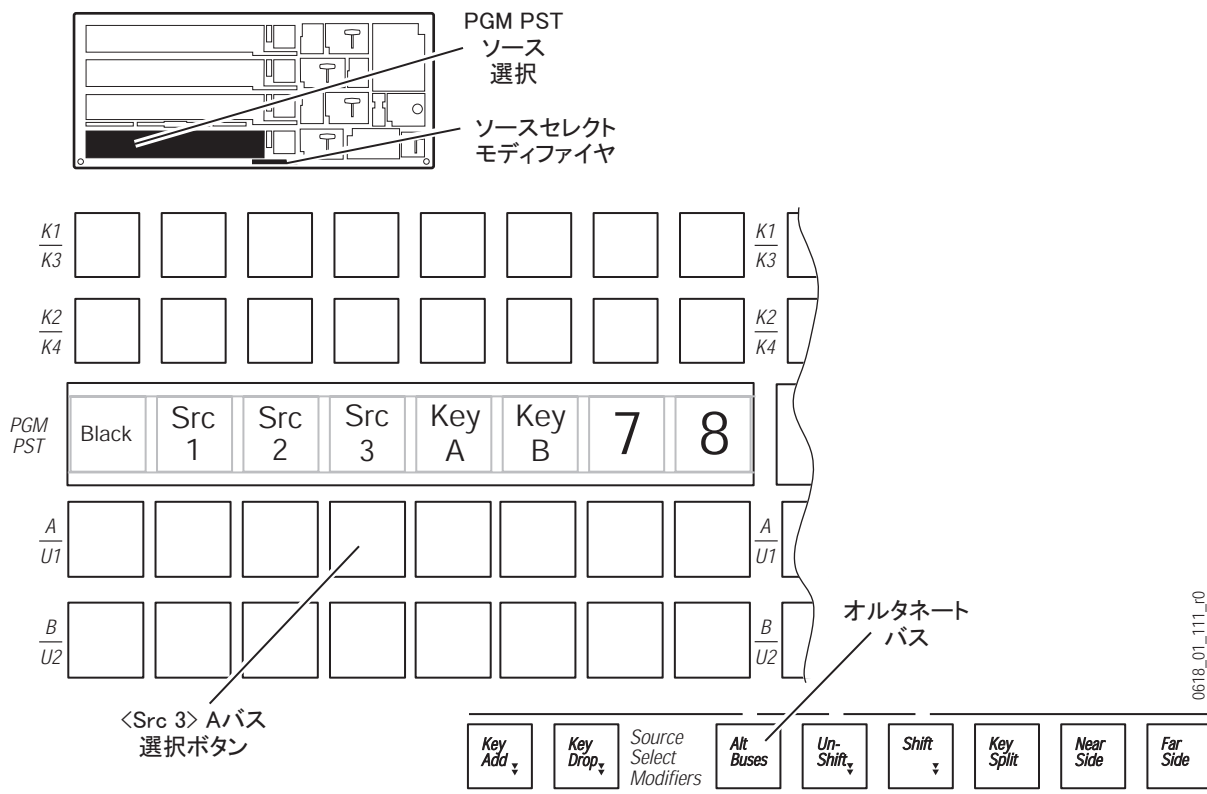
図 264. マットメニュー、Pgm Pst Wipe 1 (Pri) を選択



14. トランジションレバーアームを前と同じ方向に動かし、トランジションプレビュー (Trans PVW ボタンはオフになります) を完了します。ここで **Auto Trans** ボタンを押し、マットボーダーを伴うトランジションを確認します。
15. 再び **Trans PVW** を押し、プレビューモニターのワイプパターンを確認するためにレバーアームを半分動かします。
16. ここでボーダーにウォッシュを作成します。マットサブパネルで **C1 Wipe** ボタンに触れます (389 ページ, 図 263)。これで、2つのコンポーネントをもつウォッシュワイプが選択されます。必要に応じて **Softness/Gain** ノブを回し硬いエッジを作成し、また、**Offset/Size/Clip** ノブを回しエッジがワイプの中央にあるようパターンをオフセットします。
17. ボーダーの2つめのウォッシュ要素の色を変更するために、マットサブパネルの **Hue**、**Saturation** 及び **Brightness** ノブを調整します。元のボーダーの色と異なる、引き立つ色にします。次に **Softness/Gain** ノブを回し、2色の間で好ましいウォッシュを作成します。

18. ここでワイプボーダーに加えられるビデオソースを選択します。PGM PST ソースセレクションモディファイヤバスで (図 265)、**Alt Buses** ボタンを押したまま、A バスで **Src 3** を選択します。これで、ユーティリティ 1 バスでその信号が選択されます。**Alt Buses** ボタンが押されたままだったため、プログラム出力は影響されません。ユーティリティ 1 ビデオが含まれないため、プログラムまたはプレビューモニターのいずれでも、このソースをまだ見ることはできません。

図 265. オルタネートバスモディファイヤボタンを使用してソース選択



19. ここでボーダーのマットの1つを、選択したばかりのビデオで置き換えてみます。マットサブパネルで **Util 1 Fill** ボタンを押します (389 ページ, 図 263)。**Matte Fill** ボタンはオフとなり、ユーティリティ 1 バスで選択したばかりのビデオが、ワイプのボーダーに現れます。これで、ソフトネスを調整し、ビデオ / マットウォッシュをオフセットできます。これは **Utility 1** ボタンに触れマットメニューからでも実行できます。
20. レバーアームを動かし、トランジションプレビューを完了します (Trans PVW ボタンはオフ)。ここで **Auto Trans** ボタンを押し、実際のビデオがワイプトランジションでフィルされるのを確認します。

21. 他の設定で試してみます。例えば、ワイプメニューで異なるパターンを選択したり、**Position**、**Rotate** 及び **Modulation** コントロールがどう機能するかを確認することができます。マットメニューでは、**Rotate** 及び **Texture** コントロールを試すことができます。

基本的なキーイング

この練習では、フィックスト及びアジャスタブルリニアキー、ルミナンスキーを実行します(クロマキーの手順は [204 ページ](#) 参照)。ここでは、クリップ及びゲインキー制御を理解していることを前提としています。キーに関するバックグラウンド情報は、[77 ページのキーイング](#)をご参照下さい。

1. スイッチャーを設定します。

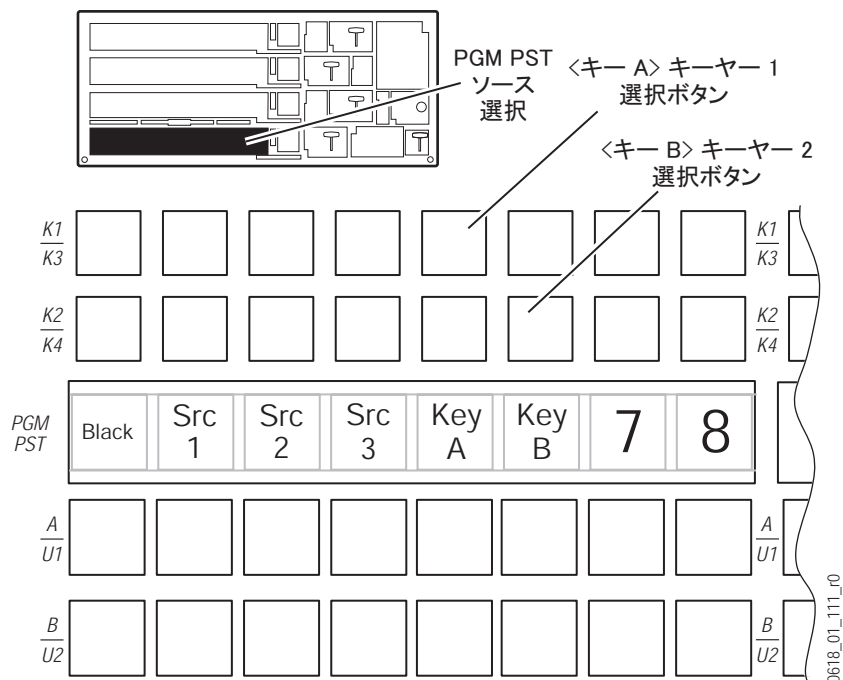
- ・ 上記の練習を終えたばかりなら、下の[手順 2](#)へ進みます。
- ・ 上記の練習を終えたしばらく経つ場合は、マスター E-MEM サブパネルの **Auto Recall** ボタンが点灯していることを確認し、システムをクリアするためにレジスター 99 をリコールする **Bank 9, 9** と押します。次に、**0** を押し、最初の練習の終了点をリコールします。それでもシステムが前の状態に戻らない場合、レジスターは書き換えられています。Zip ディスクからエフェクトをローディングし、リコールします([376 ページ](#) 参照)。
- ・ 上述のどちらも行われなかった場合は、手動にてスイッチャーを下記の状態に設定します。

PGM PST A バスで **<Src 1>**、PGM PST B バスで **<Src 2>** を選択します。マスター E-MEM サブパネルの **Pgm Pst** のみデリゲートします。

2. 必要な場合、プレビュー サブパネルで **Pgm Pst** を選択します。

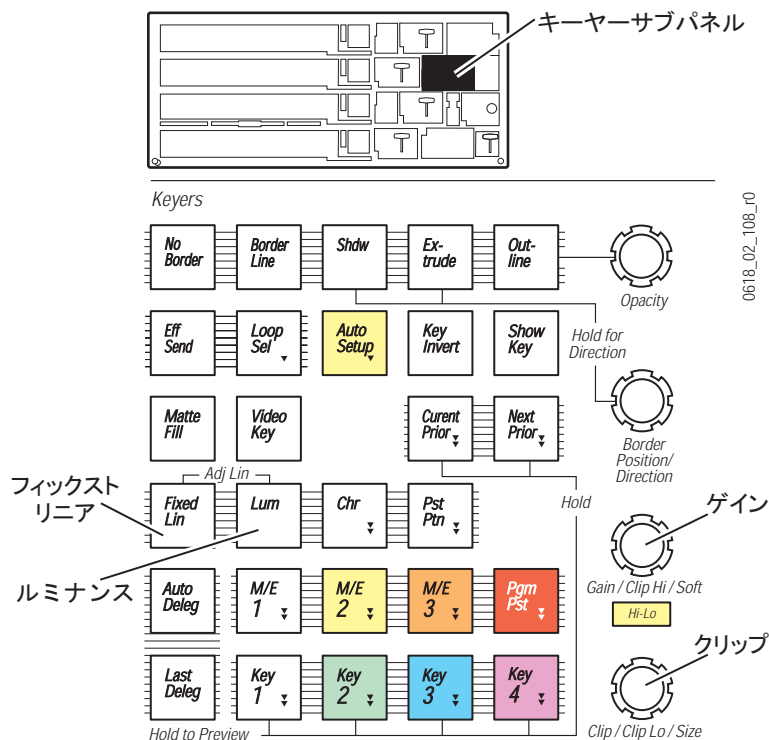
- PGM PST K1/K3 バス上側の **<Key A>** ソース選択ボタンを選択します (図 266)。このチュートリアルでは、このソースがフィックストリアキーとして構成される必要があります (ビデオ及びキー信号両方を使用)。キーソースを選択すると、自動的にキーヤー サブパネルがそのキーヤーを制御するようデリゲートします。

図 266. PGM PST ソース選択、キーヤー



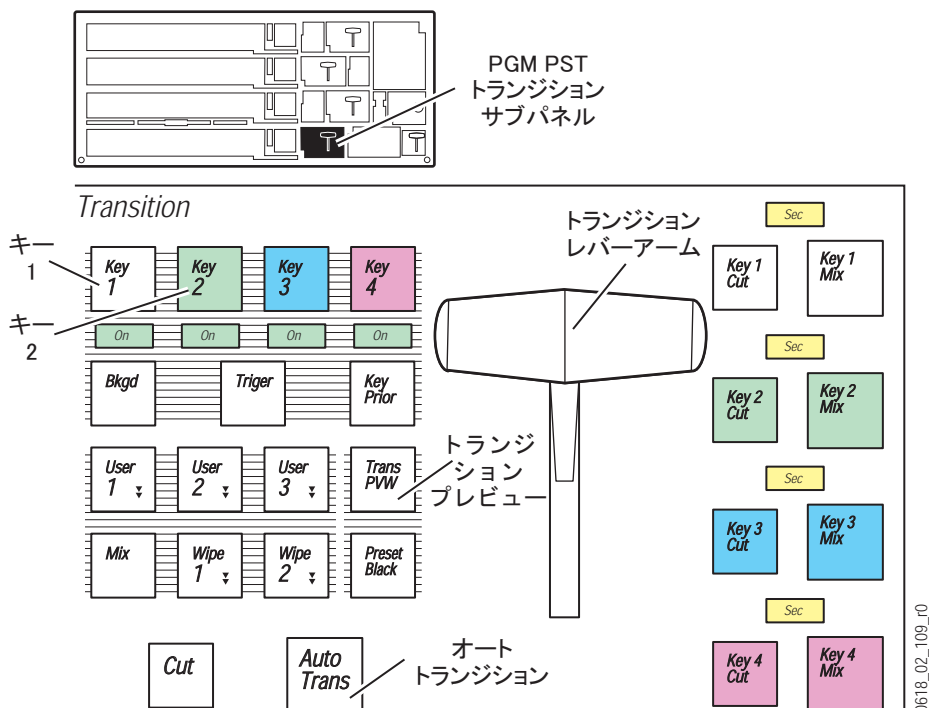
4. ソースメモリーも、恐らくキーヤーサブパネルでフィックストリニアキーを自動的に選択しています。4つのボタンのグループで **Fixed Lin** ボタンのみ点灯される必要があります(図 267)。そうでない場合は、**Fixed Lin** ボタンのみ押し、そのキータイプを選択します。

図 267. キーヤーサブパネル、基本キーイングコントロール



5. この時点で、プログラムまたはプレビューモニターのどちらにも変化がないことに着目します。これは、次のトランジションのための要素としてキーがまだ選択されていないためです。PGM PST トランジションサブパネルの **Key 1** ボタンを押します (図 268)。

図 268. PGM PST トランジションサブパネル

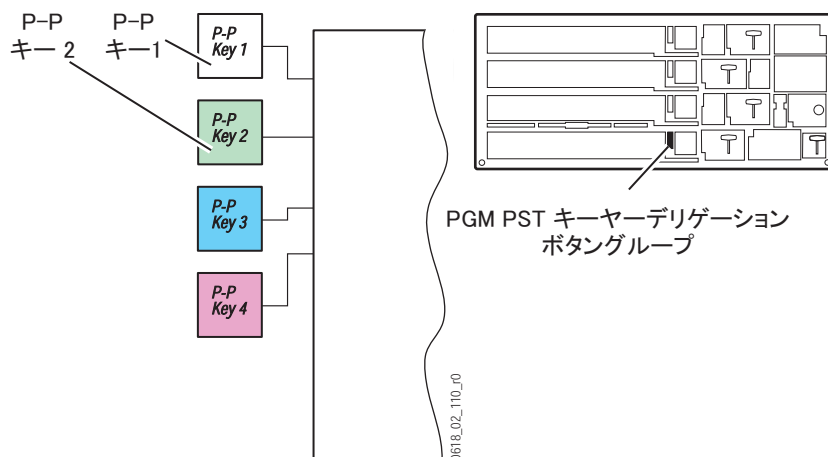


6. **Bkgd** ボタンがオフとなり、これでプレビューモニターで **<Key A>** が **<Src 1>** 上にキーされているのが見えるはずですが (バックグラウンドがもはや次のトランジションの一部をなさないため、キーは **<Src 2>** 上にありません)。キー信号で既存バックグラウンドに穴がカットされ、その穴はビデオ信号でフィルされます。フィクストリニアキーは、調整を必要とせず、その設定はソース定義の一部として定義されます。
7. このキーで微妙的な調整を行うには、**Fixed Lin** ボタンを押したままで、キーヤーサブパネルの **Lum** ボタンを押します (395 ページ, 図 267)。両方のボタンが点灯し、これでアジャスタブルリニアキーであることを示します。 **Clip/Clip Lo/Size** 及び **Gain/Clip Hi/Soft** ノブを使用し、制限範囲内でクリップハイ及びローを調整することができます。このコントロールメカニズムは、システムをチュートリアルのために構成した際に選択されました。クリップコントロールに関するバックグラウンド情報は、81 ページの **クリップハイ及びクリップロー** をご参照下さい。

8. クリップを変更後 **Fixed Lin** ボタンを押します。キーはフィックスストリニアキーに変わり、元の設定に戻ります。キーヤー サブパネルのクリップノブは (**Clip/Clip Lo/Size** 及び **Gain/Clip Hi/Soft**)、フィックスストリニアキーのためには非アクティブ状態です。
9. K1/3 バス下側にある PGM PST K2/K4 の **<Key B>** ソース選択ボタンを選択します (394 ページ, 図 266)。お客様のシステムでは、このソースに異なる名前が付いていると思います。チュートリアルでは、このソースがルミナンスキーとして設定されている必要があります (キー信号を伴わず、ビデオ信号をキーフィルとして使用)。ソースメモリーが、自動的にキーヤーサブパネルのルミナンスキーを選択しており、**Lum** ボタンのみが点灯しているはずです。**Fixed Lin** ボタンもオンである場合、または異なるキータイプが選択されている場合、**Lum** ボタンのみ押し、ルミナンスキーを選択します。
10. PGM PST トランジション サブパネルの **Key 2** ボタンを押します (396 ページ, 図 268)。Key 1 ボタンはオフとなり、これでプレビューモニターで **<Src 1>** 上に **<Key B>** がキーされるのが確認できます。
11. **Clip/Clip Lo/Size** 及び **Gain/Clip Hi/Soft** ノブを使用し、ルミナンスキーのクリップ及びゲインを調整します。クリップ及びゲイン制御の完全な範囲が使用可能であることに着目します。チュートリアルのためにシステムを構成した際、クリップハイ及びローではなく、クリップ及びゲインが選択されています。クリップ制御についてのバックグラウンド情報は、81 ページの **クリップハイ及びクリップロー** をご参照下さい。
12. トランジションサブパネルの **Key 1** 及び **Key 2** ボタンを同時に押します。両ボタンが点灯し、両キーがプレビューモニターに現れます。キーヤーサブパネルも、選択されたばかりの最も大きい数字のキー (**Key 2**) を制御するようデリゲートされます (**Key 2**)。次のトランジション用に、2 つのキーが選択されました。
13. ここで、再び PGM PST K1/3 バスの **<Key A>** ソース選択ボタンを選択します。キーヤーサブパネルは、自動的にそのキーヤーにデリゲートし、ソースメモリーはそのキーソースで行われた最後の設定を実行するため、**Fixed Lin** ボタンのみが点灯します。

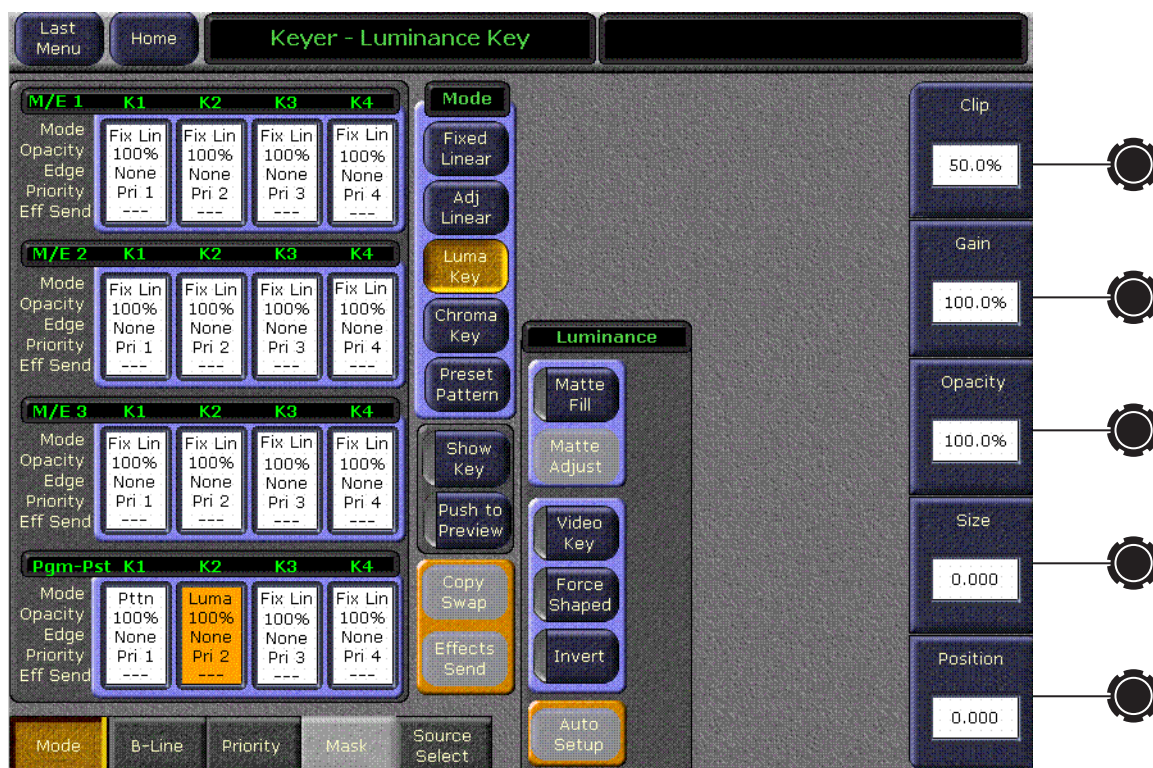
14. ここでルミナンスキーのクリップ及びゲインを再調整します。この時点で **Clip/Clip Lo/Size** 及び **Gain/Clip Hi/Soft** ノブを回しても、キーヤーサブパネルが現在、フィックストリアキーである **Key 1** を制御するようデリゲートされているため、再調整できません。PGM PST ステータスディスプレイ横の **P-P Key 2** ボタンを押します (図 269)。これで、キーヤー サブパネルはそのバンクのそのキーヤーを制御するようデリゲートされます。ここでノブを使用し、クリップ及びゲインを調整します。誤まって間違ったキーヤーへの調整を防ぐため、キーヤーをこのようにデリゲートするのが良い習慣といえます。

図 269. PGM PST キーヤーデリゲーションボタン



15. メニューパネルのキーヤーメニューも、デリゲーション及びキー調整に使用できます。メニューパネルで、キーヤーメニュー選択ボタンを押し、次に **Mode** カテゴリーボタンに触れ、キーヤーメニューにアクセスします。キーヤーメニュー下部にある Pgm Pst グループの **K 2** データパッドに触れます (図 270)。すると、残るメニューのコントロールがそのキーヤーを制御します。上記 2 つのメニューのソフトノブが、クリップハイ及びクリップローを制御し、これはメインパネルノブコントロールで使用されるクリップ及びゲインとは幾分異なるメカニズムであることに着目します (81 ページの [クリップハイ及びクリップロー](#) 参照)。

図 270. キーヤーメニュー、PGM PST キー 2 がデリゲートされる



16. メインパネルのキーヤーサブパネルが、キー 1 にデリゲートされる一方、キーヤーメニューは、これでキー 2 を制御するようデリゲートされます。そこで、各ロケーションから異なるキーヤーに変更を行うことができます。しかし、メインパネルのキーヤーサブパネルのデリゲーションを変更すると、自動的にキーヤーメニューのデリゲーションが変更されるのでご注意ください。キーヤーメニューをよく見て、メインパネルの **P-P Key 1** デリゲーションボタンに触れます。メニューデリゲーションが変更されます。これでメインパネル及びメニュー パネルが、同じキーヤーを制御します。
17. PGM PST トランジションサブパネルの **Key 1** ボタンのみ押します。**<Key A>** のみが、プレビューモニターでバックグラウンドの上に確認できます。

18. このエフェクトをレジスター 91 にラーンさせます。 **Auto Recall** ボタンが点灯し、**Pgm Pst** イネーブルボタンのみがオン（他の全てのイネーブルボタンがオフ）であることを確認します。次に、**Bank 9** が選択された状態で、下記の通り押します。

Learn, 1

19. エフェクトが保存された状態で、元に戻ってこれらの及び他のコントロールをお客様ご自身でお試し頂けます。

キー トランジション

この練習では、キーをトランジションでオン / オフし、キーのトランジションレートを設定します。

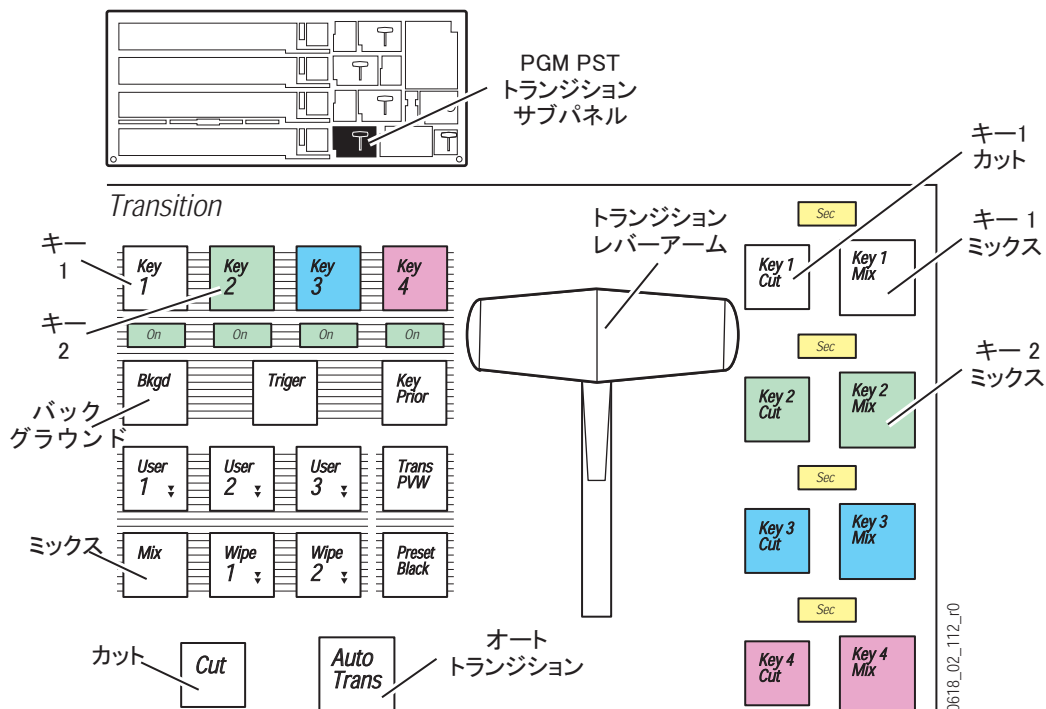
1. スイッチャーを設定します。
 - ・ 上記の練習を完了したばかりの場合は、下の[手順 2](#)へ進みます。
 - ・ 上記の練習を完了してしばらく経つ場合、マスター E-MEM サブパネルの **Auto Recall** ボタンが点灯していることを確認し、システムをクリアするためにレジスター 99 をリコールする **Bank 9、9** と押します。次に **1** を押し、最初の練習の終了ポイントをリコールします。それでも、システムが前の状態に戻らない場合、レジスターは書き換えられています。エフェクトを Zip ディスクからローディング ([376 ページ参照](#)) して、リコールします。
 - ・ 上記のいずれも行っていない場合は、レジスター 99 をリコールすることにより、スイッチャーをクリアしてから (**Bank 9、9** と押す)、スイッチャーを下記の状態に手動にて設定します。

PGM PST A バスで **<Src 1>**、PGM PST B バスで **<Src 2>**、PGM PST キー 1 で **<Key A>**、PGM PST キー 2 で **<Key B>**、次のトランジションで **Key 1** のみ選択。マスター E-MEM サブパネルで **Pgm Pst** のみデリゲートしてください。

2. 必要に応じ、プレビュー サブパネルの **Pgm Pst** を選択します。
3. まだ選択されていない場合、PGM PST トランジションサブパネルの **Mix** トランジションタイプボタンを押します。
4. プログラムモニターを確認しながら、PGM PST トランジションサブパネルの **Auto Trans** ボタンを押します。 **<Key 1>** が、プログラムモニターで既存の **<Src 1>** バックグラウンドの上に 1 秒でミックスされます (トランジションレートが変更されていない場合)。 **Key 1** トランジションボタン下部の “オン” インジケーターが点灯し、 **Key 1 Cut** ボタンも点灯します。キーがオンエアされます。

5. プログラムモニターを観察しながら、PGM PST トランジションサブパネルの **Cut** ボタンを押します (図 271)。キーは直ちに、画像から取り外されます。

図 271. PGM PST トランジションサブパネル、キーヤートランジション



6. プログラムモニターを観察しながら、トランジションサブパネルの **Key 1 Mix** ボタンを押します (図 271)。キーが、恐らく速いレート (デフォルトは 7 フレーム) でプログラムモニター上でミックスされます。これは、そのキーだけのための別のトランジションです。
7. プログラムモニターを観察しながら、**Key 1 Cut** ボタンを押します。キーが、プログラムモニターを切り離します。
8. ここで、トランジションサブパネルの **Bkgd** ボタン、及び **Key 1** ボタンを同時に押します (図 271)。次のトランジションのために、バックグラウンド及び 1 つのキーが選択されました。プレビューモニター上で **<Src 2>** の上に **<Key A>** があります。
9. プログラムモニターを観察しながら、**Auto Trans** ボタンを押します。プログラムモニターのトランジションは、これで **<Key A>** をミックスされるだけでなく、**<Src 2>** へバックグラウンドミックスが含まれます。これはメイントランジションであるため、1 秒かかります。
10. トランジションサブパネルの **Key 1**、**Key 2** 及び **Bkgd** ボタンを同時に押します。これで次のトランジションのために 3 つ全ての要素が選択されましたが、キー 1 つのみがプログラムモニター上にあります。

11. プログラムモニターを観察しながら、**Auto Trans** を押します。
<Key A> はミックスオフし、**<Key B>** がミックスオンし、バックグラウンドも **<Src 1>** へミックスします。
12. ここで、キーヤーのトランジションレートを変更しますが、これはメイントランジションレートの設定と似ています。マスター E-MEM サブパネルの **Trans Rate** ボタンを押します。**Auto Trans** 及び 4 つ全ての **Keyer Mix** ボタンがフラッシュします。フラッシュする **Key 1 Mix** ボタンを押し、マスター E-MEM サブパネルで **4, 5, Enter** とタイプします。これで、そのレートが 45 フレームになります (1.5 秒)。
13. プログラムモニターを観察しながら、**Key 1 Mix** ボタンを押します。
<Key A> が 45 フレームでプログラムモニター上でミックスします。バックグラウンド及び他のキーは影響されません。
14. プログラムモニターを観察しながら、**Key 2 Mix** ボタンを押します。
<Key 2> が、元の 7 フレームのレートでミックスオフします。各キーヤーの 個々のトランジションシステムが、異なるレートをもつことができ、そのキーヤーのみを制御します。
15. キーは、メイントランジションシステムを使用してワイプオン / オフすることもできます。**Key 1** のネクストトランジションボタンのみを押し、トランジションサブパネルの **Wipe 1** ボタンを押します。次に、プログラムモニターを観察しながら、**Auto Trans** ボタンを押します。
<Key 1> が、バックグラウンドへワイプされます。個々のキーヤー トランジションシステムはミックス及びカットできますが、ワイプはできない点に注意します。
16. PGM PST トランジションサブパネルの **Mix** ボタンを押し、プログラム及びプレビューモニターでバックグラウンドのみ現れるよう、全てのキーをオフにします。
17. このエフェクトをレジスター 92 にラーンさせます。**Auto Recall** ボタンが点灯し、**Pgm Pst** イネーブルボタンのみがオンであることを確認します。**Bank 9** が選択された状態で、下記の通り押します。

Learn, 2

キーボーダー及びオパシティ（不透明度）

この練習では、キーで多様なボーダーラインエフェクトを作成します。

1. スイッチャーを設定します。

- ・ 上記の練習を完了したばかりの場合、下の[手順 2](#)へ進みます。
- ・ 上記の練習を前回完了した場合は、マスター E-MEM サブパネルの **Auto Recall** ボタン点灯を確認して **Bank 9、9** と押し、システムをクリアするためにレジスター 99 をリコールします。次に 2 を押し、最後の練習の終了ポイントをリコールします。システムが前の状態に戻らない場合、レジスターが書き換えられています。エフェクトを Zip ディスクからロードし ([376 ページ](#)参照)、リコールします。
- ・ 上記のいずれも行っていない場合は、レジスター 99 をリコールすることにより、スイッチャーをクリアしてから (**Bank 9、9** をプレス)、スイッチャーを下記の状態に手動にて設定します。

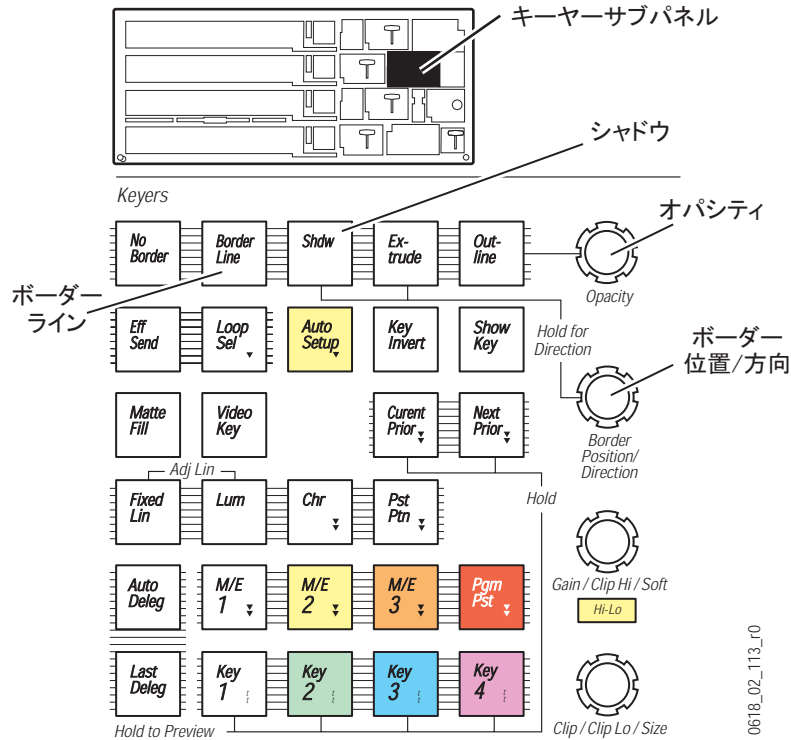
PGM PST A バスで **<Src 1>**、PGM PST B バスで **<Src 2>**、PGM PST キー 1 で **<Key A>**、PGM PST キー 2 で **<Key B>** を選択します。マスター E-MEM サブパネルの **Pgm Pst** のみデリゲートしてください。

2. 必要な場合、プレビューサブパネルの **Pgm Pst** を選択します。

3. PGM PST トランジションサブパネルの **Key 2** のみ選択し、次のトランジションのためにそのキーを選択します。また、これでキーヤーサブパネルはそのキーヤーに自動的にデリゲートされます。

- キーヤーサブパネルの **Border Line** ボタンを押します (図 272)。これでボーダーライン機能が起動され、マットサブパネルはそのキーヤーに自動的にデリゲートされます。

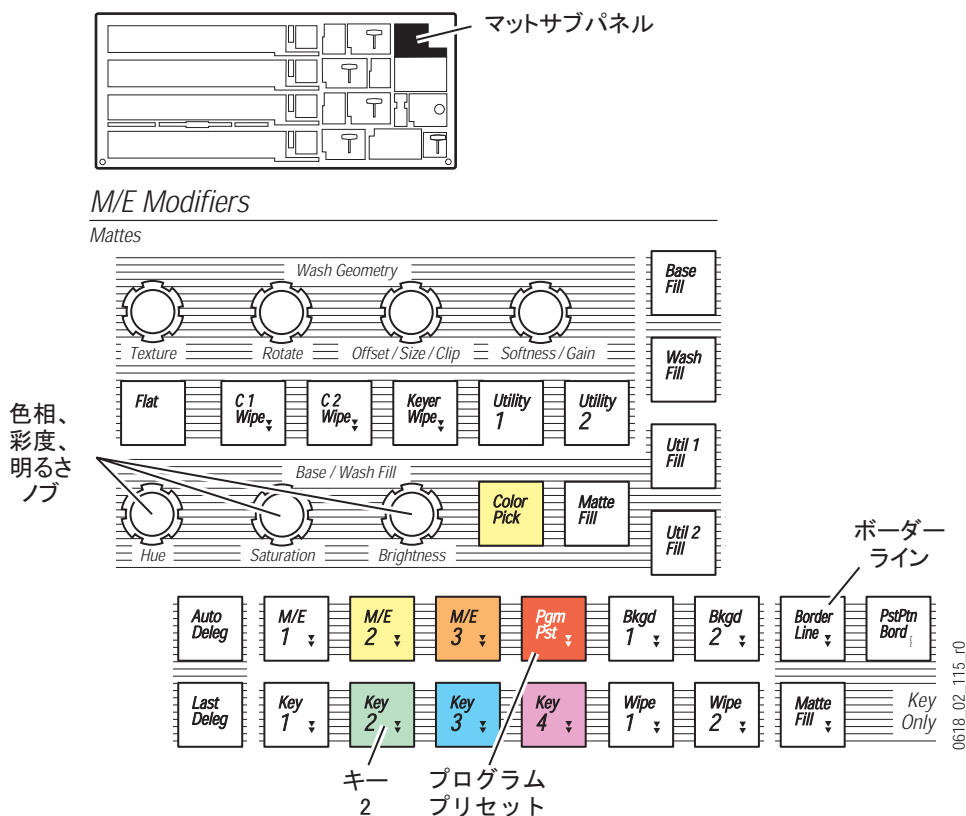
図 272. キーヤーサブパネル、ボーダーラインコントロール



- キーヤーサブパネルの **Border/Position/Direction** ノブを回し、ボーダーの太さを変更します。キーボーダーには、サイズ制限があります。ボーダーをできるだけ大きくします。
- Opacity** ノブを前後に回します。キー全体の不透明度が変わります。キーを完全な不透明度に戻します。

7. マットサブパネルでキーのみの部分で **Border Line** ボタンが点灯し、オートデリゲートしていることを確認します (図 273)。Hue、**Saturation** 及び **Brightness** ノブを調整し、ボーダーを暗い色に変更します。これでキーのまわりに標準のボーダーが加えられました。

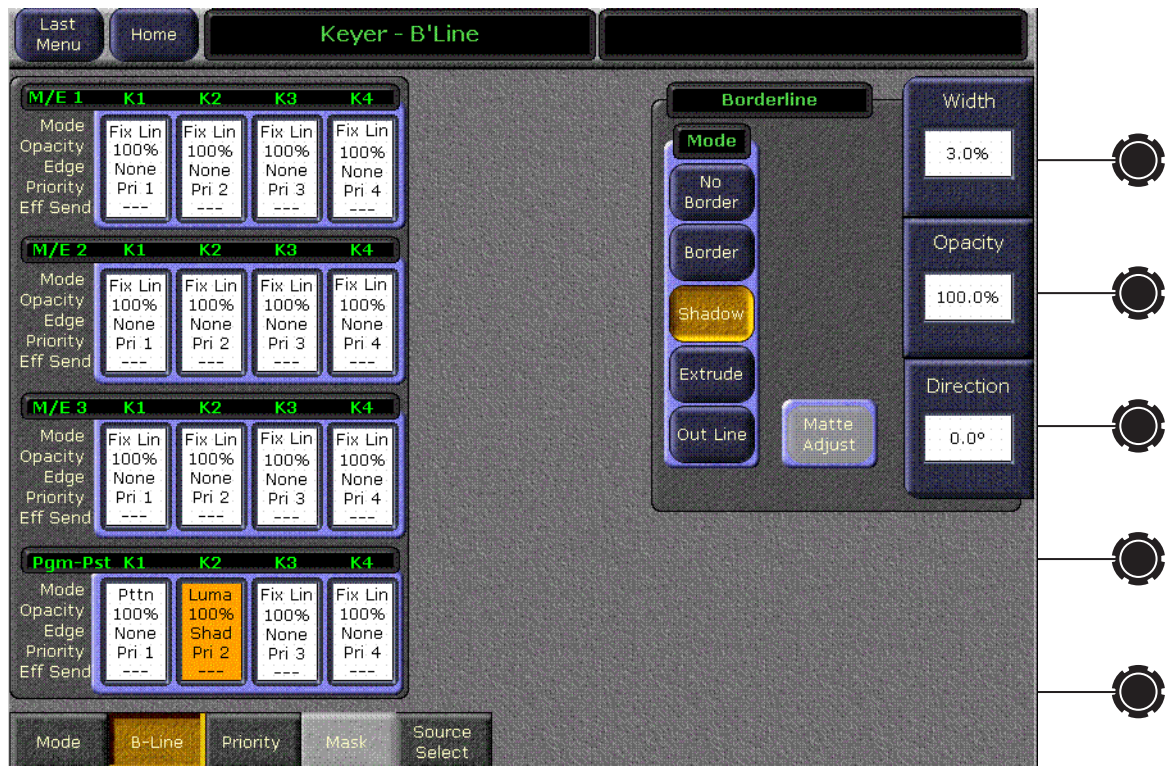
図 273. マットサブパネル、キーボードラインがオートデリゲート



- キーヤーサブパネルの **Shadow** ボタンを押します (404 ページ, [図 272](#))。オフセットのボーダーエフェクトが現れます。 **Shadow** ボタンを押したままの状態、同時に **Border/Position/Direction** ノブを回します。これでシャドウの方向が変更されます。
- Shadow** ボタンを押さえながら、 **Opacity** ノブを回します。これで、ノブがキー自体でなく、シャドウの不透明度のみ変更します。

10. これら全てのボーダーコントロールは、キーヤーメニューでも使用可能です。キーヤーサブパネルの **Key 2** ボタンをダブルプレスして、キーヤーメニューにアクセスし、**B-Line** カテゴリーボタンに触れます (図 274)。これらのメニューパネルのソフトノブを使用し、シャドウボーダーの **Width**、**Opacity** 及び **Direction** を調整します。

図 274. キーヤーボーダーラインメニュー



11. このエフェクトをレジスター 93 にラーンさせます。 **Auto Recall** ボタンが点灯し、**Pgm Pst** イネーブルボタンのみがオンであることを確認します。 **Bank 9** が選択された状態で、下記の通り押します。

Learn、3

12. エフェクトが保存されたら、戻ってこれらの及び他のコントロールでお試し頂けます。 **Borderline** 及び **Shadow** ボーダータイプのために使用した同じコントロールを使用し、キーヤーサブパネルの **Extrude** 及び **Outline** ボタンを試してみます。

プリセット パターン

この練習で、多様なパターン及びボーダーエフェクトを使用し、プリセットパターンキーを作成します。

1. スイッチャーを設定します。

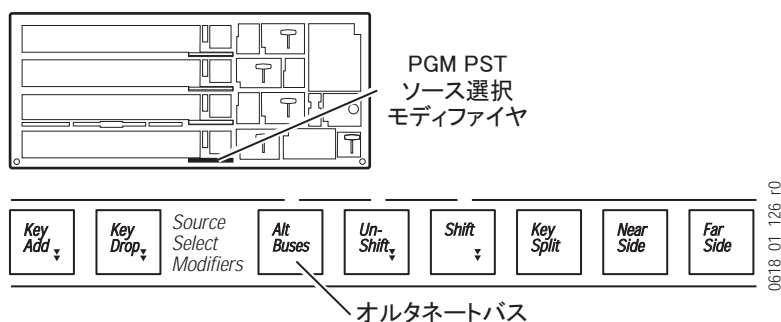
- ・ 上記の練習を完了したばかりの場合、下の[手順 3](#)へ進みます。
- ・ 上記の練習を前回完了した場合は、レジスター 93 をリコールします。**Bank 9** が選択された状態で、3 を押します。
- ・ 上記のいずれも行っていない場合は、レジスター 99 をリコールすることにより、スイッチャーをクリアしてから (**Bank 9、9** をプレス)、スイッチャーを下記の状態に手動にて設定します。

PGM PST A バスで **<Src 1>**、PGM PST B バスで **<Src 2>**、PGM PST キー 1 で **<Key A>**、PGM PST キー 2 で **<Key B>** を選択します。マスター E-MEM サブパネルの **Pgm Pst** のみデリゲートします。

2. PGM PST A バスの **<Src 1>** がオンであり、B バスの **<Src 2>** がオンであることを確認します。

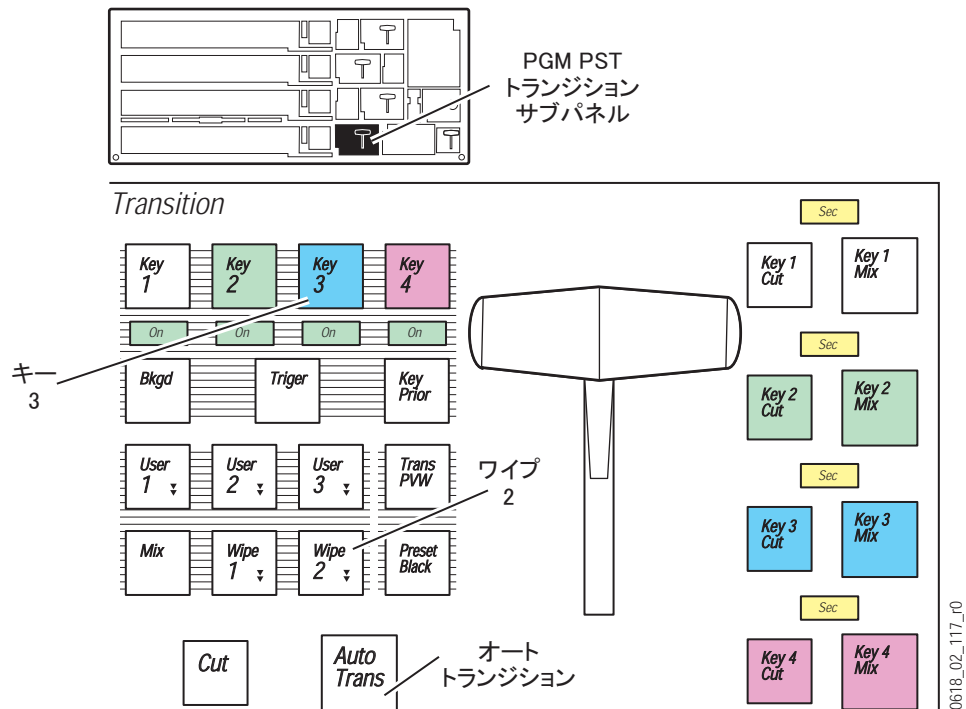
3. そして PGM PST キー 3 バスで **<Src 2>** を選択します。PGM PST **Alt Buses** ソース選択モディファイヤボタンを押したまま ([図 275](#))、PGM PST K1/3 バスの **<Src 2>** を選択します。これで、キーヤー 3 で使用されたキーバスで、前回バックグラウンドとして使用したソースが選択されます。

図 275. PGM PST ソース選択モディファイヤ



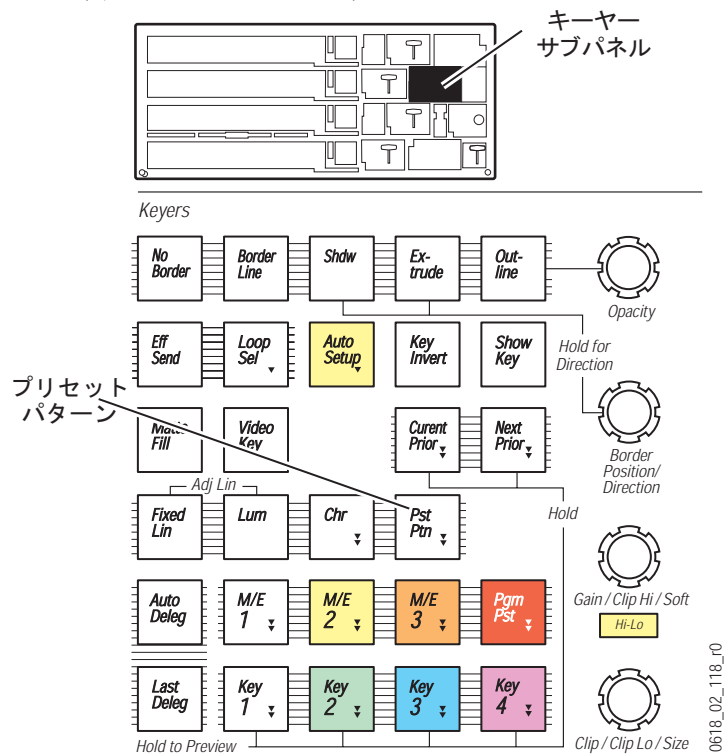
- PGM PST トランジションサブパネルの **Key 3** ボタンを押します (図 276)。キーヤーサブパネルが、自動的にそのキーヤーにデリゲートされます。

図 276. PGM PST トランジションサブパネル



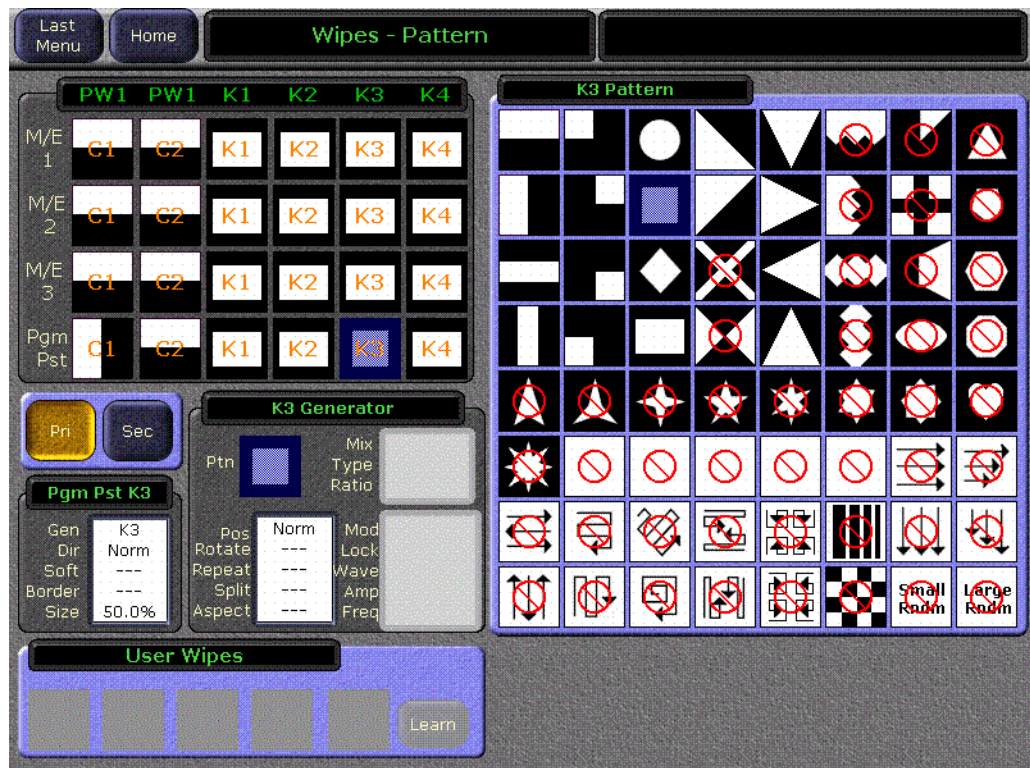
5. キーヤーサブパネルの **Pst Ptn** ボタンをダブルプレスします (図 277)。これでプリセットパターンがそのキーヤーのために選択され、ワイプメニューへ DPOPS されます (図 277)。

図 277. キーヤーサブパネル



6. ワイプメニューでデリゲーションマトリックスの PGM PST キー 3 ボタンに触れ、メニューをそのキーヤーにデリゲートします。デリゲートされたキーヤーは、青色です。必要な場合、**Ptn** データパッドに触れ、パターン選択パネルを開きます。次に、正方形のパタンを選択するために触れます (図 278)。これでプレビューモニターが、**<Src 1>** の上にキーされた **<Src 2>** プリセットパターンの正方形部分を示します。

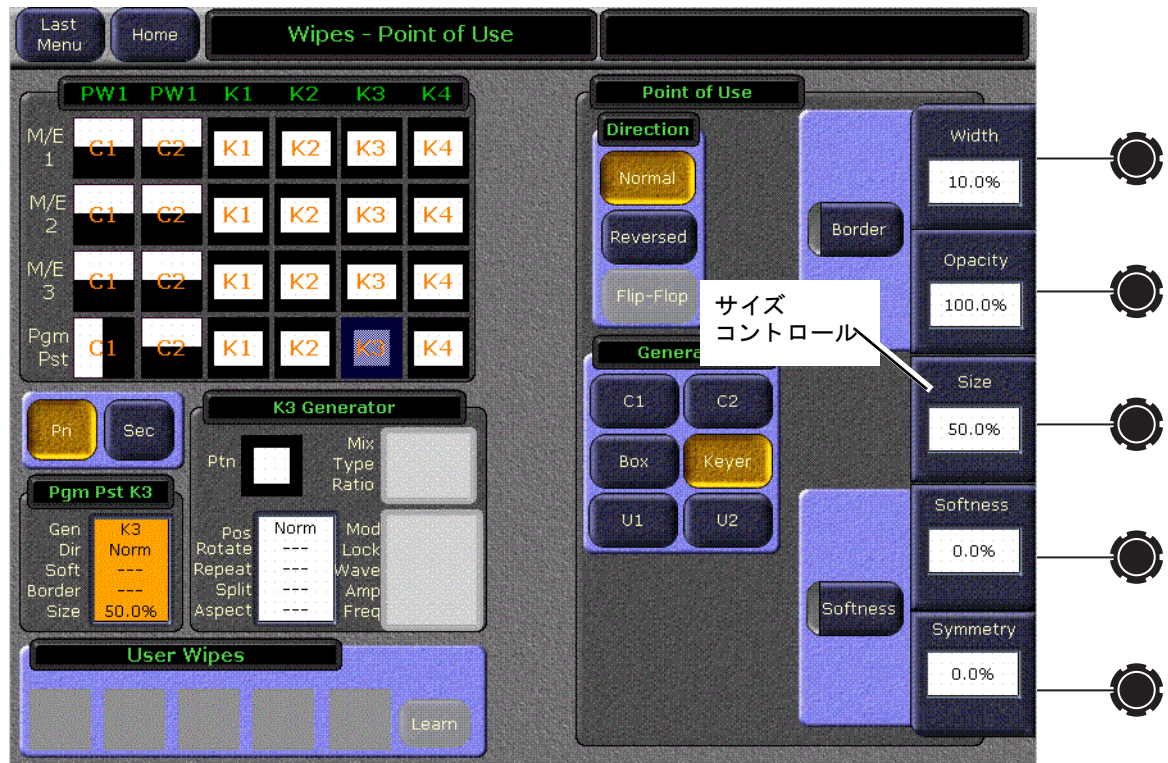
図 278. ワイプメニュー、ボックスプリセットパターン



7. キーヤーサブパネルの **Clip/Clip Lo/Size** ノブを回し、プリセットパターンのサイズを調整します (409 ページ, 図 277)。

8. ワイプメニューでもサイズ調整が可能です。デリゲーションマトリックス下部にある、メニュー左下側の Pgm Pst K3 データパッド（緑のラベル）に触れます。これで、そのキーヤーのためのコントロール枠が呼び出されます（図 279）。

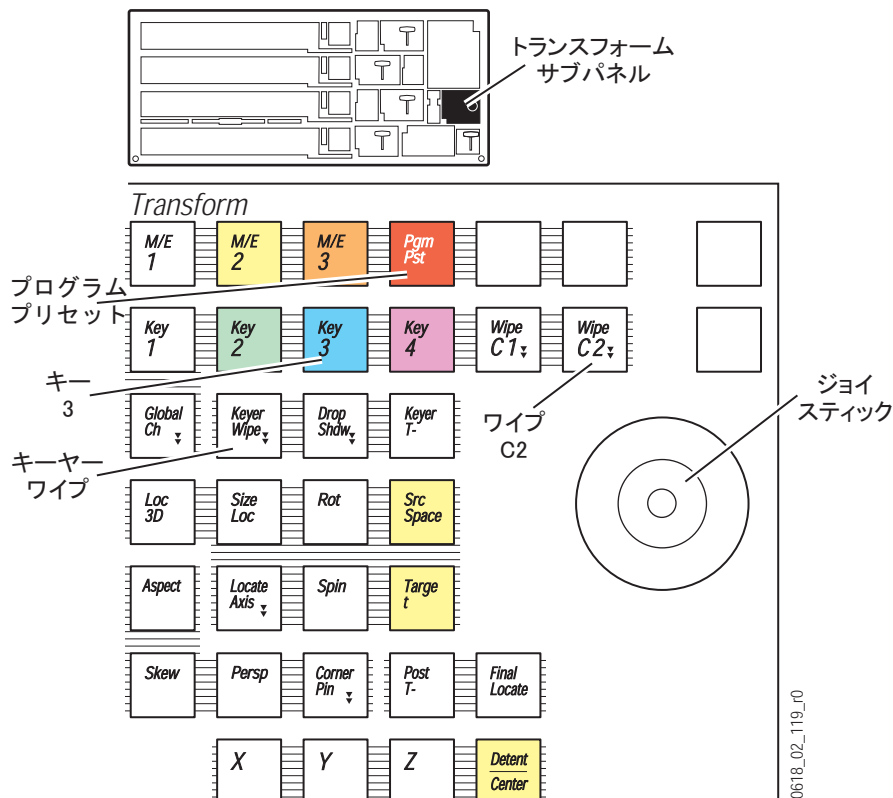
図 279. ワイプメニュー、プリセットパターンサイズコントロール



9. **Size** ソフトノブデータパッドに触れ（図 279）、ポップアップキーパッドに 25% と入力します。また、プリセットパターンのサイズ調整用のソフトノブを使用することもできます。比較的小さくするのが、肩越しに使用するのに適しています。

- ここで、プリセットパターンの位置を調整します。トランスフォームサブパネル (図 280) で、**Pgm Pst** 及び **Key 3** ボタンを押してキーヤーをデリゲートしてから **Keyer Wipe** ボタンを押し、ジョイスティックがワイプパターンを制御するようデリゲートします。ジョイスティックを左右上下に動かし、画面中でパターンを移動します。画面左上部分にパターンを配置します。

図 280. トランスフォームサブパネル



- このエフェクトをレジスター 94 にラーンさせます。 **Auto Recall** ボタンが点灯し、**Pgm Pst** イネーブルボタンのみがオンであることを確認します。 **Bank 9** が選択された状態で、下記の通り押します。

Learn、4

- エフェクトが保存されたら、戻ってこれらの、及び他のコントロールをお試し頂けます。

これで、基礎チュートリアルの終了です。設定及びエフェクトを Zip ディスクに保存された場合、仮に Kalypso システムのエフェクトが書き換えられても、後でチュートリアルの任意の段階に戻り、詳しく調査できます。

注釈 チュートリアルを終了し、チュートリアルプロファイルの設定が不要な際、デイリーセッアップセーブロードメニューを使用し削除します。定期的に使用されるプロファイルへ迅速にアクセスできるよう、短いスクロールリストを維持するのに役立ちます。

基本キーフレームの編集チュートリアル

はじめに

キーフレーミングにまだ慣れない場合は、このチュートリアルを始める前に、[96 ページの マルティプルキーフレーム及びタイムライン](#)をご参照下さい。

このチュートリアルは、全体として実行されるようデザインされています。練習の区分には説明的な名前が付けられていますが、各部分の始点が、前の部分の終点であることが必要です。ダイナミックなエフェクトが実行されます。エフェクトをリワインドし実行する際は、出力モニターをよく観ます。

注釈 各 E-MEM エフェクトは、最大 64 キーフレームを保持できます。

必要条件及び範囲

Kalypso システムが、リリース 4.0 以降のソフトウェアで実行されることが必要です。このチュートリアルは Pgm Pst 用には書かれていますが、M/E のプログラム出力が見える限り、どの M/E でも実行可能です。またチュートリアルは、特定レジスター (95) の使用も指定します。ご希望により、異なるレジスターでの代用も可能です。

準備

このチュートリアルでは、将来必要となる可能性のある全ての Kalypso システムの構成、及びエフェクトが既にディスクに保存されていることを前提とします。もしそうでない場合は、これらのチュートリアルを開始する前に保存してください。[362 ページの スイート及びユーザー設定](#) 参照。

また、スイッチャー操作が一般的に理解され、基礎的な Kalypso システムの操作に慣れていることを前提とします。もしそうでない場合は、このチュートリアルを開始する前に [361 ページの 基礎チュートリアル](#) を行ってください。

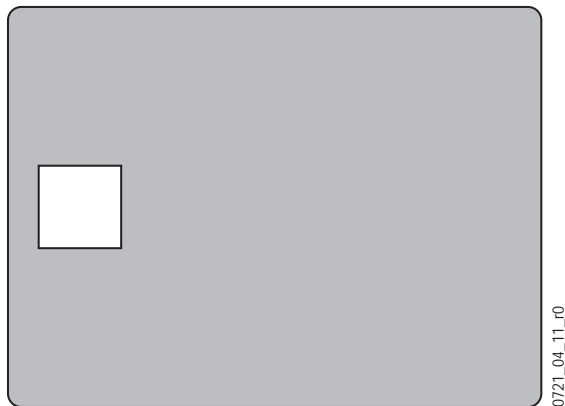
Kalypso システムをクリアする

クリアされた Kalypso システムの状態がレジスター 99 に保存された場合、このレジスターをリコールします。クリアされたシステムは、全バスでブラックが選択され、各バンクのトランジションサブパネルで **Bkgd** 及び **Mix** が選択されています。もしそうでない場合は、既知の状態にシステムをクリアするために、[371 ページ](#)をご参照下さい。

2つのキーフレームエフェクトの組み立てと実行

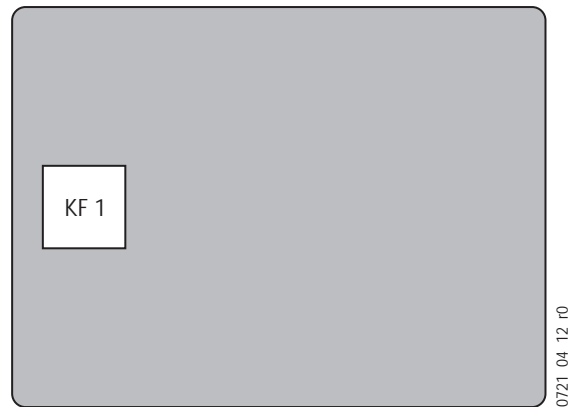
1. 全てのイネーブルボタンがオフとなるよう、マスター E-MEM サブパネルの **Sel All** を押します。次に、**Pgm Pst** ボタンを押しそのレベルのみ使用可能にします。
2. 画面上で移動可能な小さいボックスワイプパターンを使用し、Pgm Pst でキー 1 にプリセットパターンを設定します (407 ページの [プリセットパターン](#) 参照)。A バスで異なる対照的なバックグラウンドソースを選択します。
3. トランスフォームサブパネルの **Pgm Pst**、**Key 1**、**Keyer Wipe** を押し、ジョイスティックがキーヤーを制御するようデリゲートし、プリセットパターンボックスを画面の左中央に動かします (図 281)。この時点では、この状態はワークバッファーにのみ内在します。これが、下の空白ボックスで表されています。

図 281.



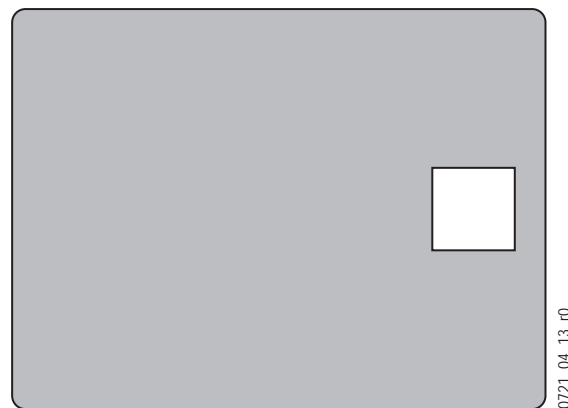
4. マスターE-MEM サブパネルで **Learn**、**Bank**、**9**、**5** と押し、このワークバッファーの状態を、レジスター 95 の新しいエフェクトのキーフレーム #1 (KF 1) としてラーンさせます。この動作で、そのレジスターの既存のエフェクト情報は削除されますのでご注意ください。これで現在キーフレームがレジスターに存在するという事実が、下の図で番号の付いたボックスで表されています (図 282)。

図 282.



5. ジョイスティックでボックスを画面右側に移動させます (図 283)。これは、まだキーフレームではありません。

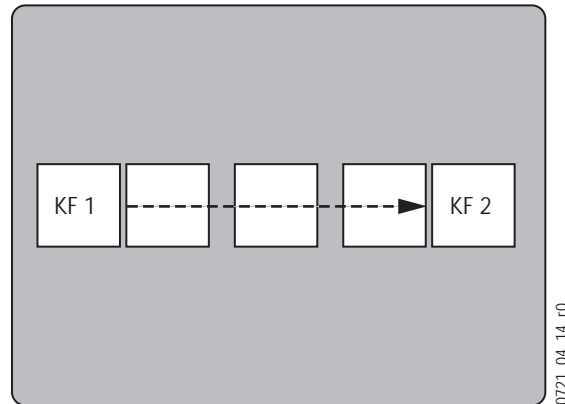
図 283.



6. エフェクトエディットサブパネルの **Insert After** を押し、最初のキーフレームの後にキーフレームを加えます。これが、キーフレーム #2 (KF 2) となります。新しいキーフレームは、最初のキーフレームデュレーションの後のタイムラインに配置されます (デフォルトは 1 秒)。

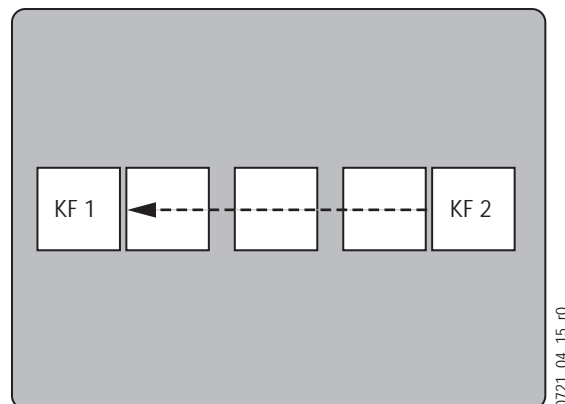
7. 出力モニターを確認しながら、エフェクトランサブパネルで **Run** を押します。エフェクトは、スタートポイントにリワインドされ実行し、ボックスを左から右へ1秒で画面を横切ります(図 284)。全ての中間位置は、システムにより補間されています。動きはS-リニアであり、各キーフレームの休止点から加速及び減速します。

図 284.



8. 出力モニターを確認しながら、エフェクトランサブパネルの **Rew** を押します。エフェクトは、スタートポイントにリワインドされます。
9. エフェクトランサブパネルの **Rev** を押すと点灯し、そして **Rew** を押します。エフェクトはエフェクトの終わりへ逆方向にリワインドされます。
10. **Run** を押します。エフェクトが、終わりから初めへ逆方向で実行されます(図 285)。

図 285.



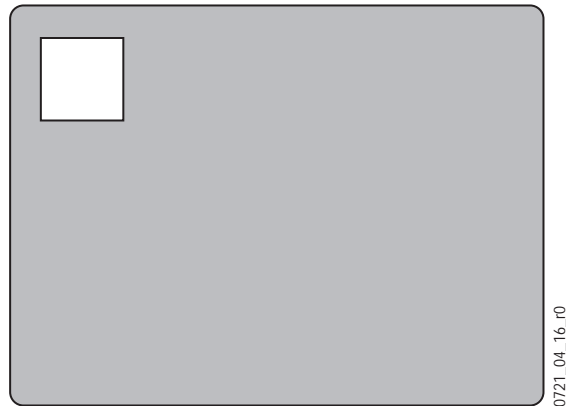
11. **Rev** を押し、リバーラン機能をオフにします。
12. マスター E-MEM サブパネルの **Auto Run** を押し点灯させます。するとエフェクトはリコールされるとすぐに実行されます。

13. 出力モニターを確認しながら、マスター E-MEM サブパネルのキーパッドで **95** と押します。エフェクトは、自動的にリコール、及び実行されます。
14. **Auto Run** を押し、この機能をオフにします。

既存のキーフレームの修正

1. エフェクトエディットサブパネルで **Begin** を押し、エフェクトの最初へ行き、ボックスをジョイスティックで画面左上の角へ移動させます (図 286)。この時点では、変更はワークバッファーにのみ内在します。KF 1 は変更されていません。

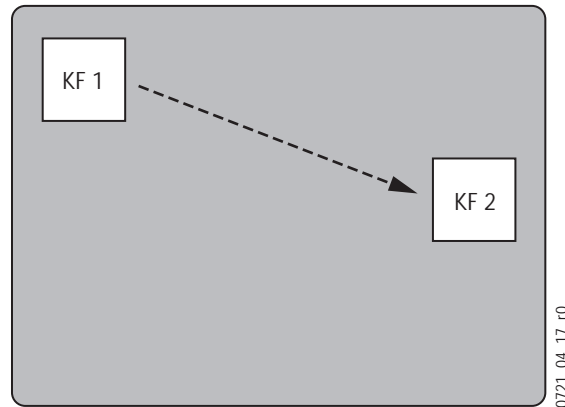
図 286.



2. エフェクトエディットサブパネルで **Mod** を押します。これで、KF 1 が新しいワークバッファー状態で置き換えられました。

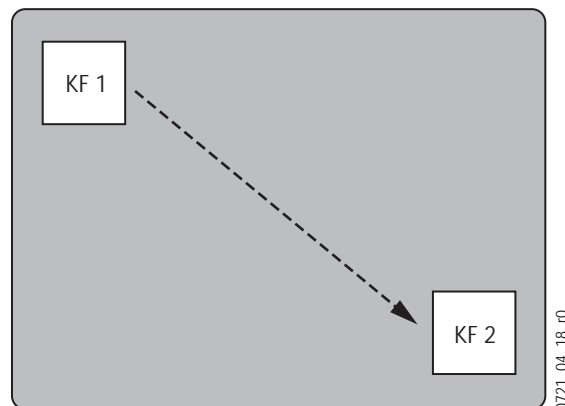
- 出力モニターを確認しながら、**Run** を押します。エフェクトは、キーフレーム間を適切な補間で、左上の角から滑らかに画面右側へ移動します (図 287)。

図 287.



- 次にボックスを画面右下の角に移動します。
- 最初にモディファイボタンを押さずに、**Run** を押します。エフェクトはリワインドされ、元の最後のキーフレームへ実行されます (変更されていません)。変更はワークバッファーのみに存在し、キーフレームへ適用されなかったため、消失しました。
- ここで再びトライします。ボックスを画面の右下側に移動し、**Mod** を押し、次に **Run** を押します。エフェクトが、滑らかに左上から右下へ移動します (図 288)。

図 288.



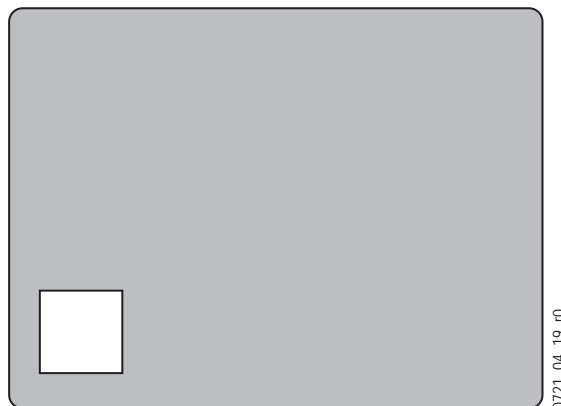
- 次に、KF 2 のプリセットパターンにマットボーダーを加え (ワイプメニューの **Border** をオン)、**Mod** を押します。これで、KF 2 のみにボーダーがあるよう変更されます。

8. 出力モニターを確認しながら、**Run** を押します。エフェクトはリワインドされ、KF 1 から KF 2 へボーダーなしで実行され、ボーダーが突然現れます。
9. **Rew** を押し KF 1 へ行きます。KF 2 での操作と同じ要領で、KF 1 にマットボーダーを加えますが、ボーダーの幅をゼロに調整し **Mod** を押します。これで KF 1 にボーダー属性が加えられますが、幅がゼロのためその時点では見えません。
10. 出力モニターを確認しながら、**Run** を押します。エフェクトは、KF 1 から KF 2 にかけて拡大するボーダーと共に実行されます。キーフレーム間で補間があるようにするには、両キーフレームに属性がある必要があります。
11. **Rew** を押し、KF 1 へ行きます。KF 2 と一致するように、ボーダーサイズを調整し、**Mod** を押します。
12. 出力モニターを確認しながら、**Run** を押します。エフェクトは、大きさの変わらないボーダーと共に実行されます。

新しいキーフレームの挿入

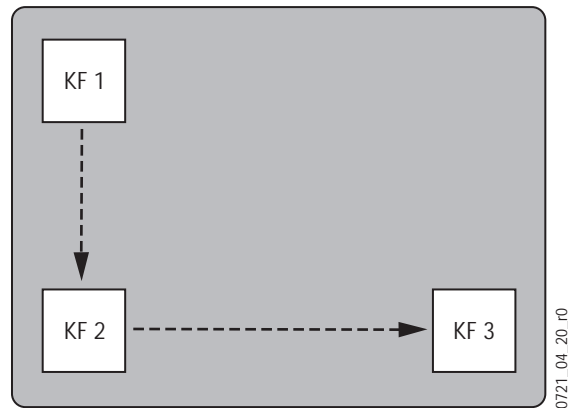
1. マスター E-MEM サブパネルで **Go To KF, 1, Enter** と押し、エフェクト中の最初のキーフレームへ行きます。Go To KF ボタンが点灯すると、マスター E-MEM リードアウトが、カーソル位置でのキーフレーム番号を表示します。このモードでは、キーパッド上で E-MEM リコール及びラン操作は使用不可となります。点灯している **Go To KF** ボタンを押すと、モードがオフになります。
2. ボックスを画面の左下角へ移動します ([図 289](#))。

図 289.



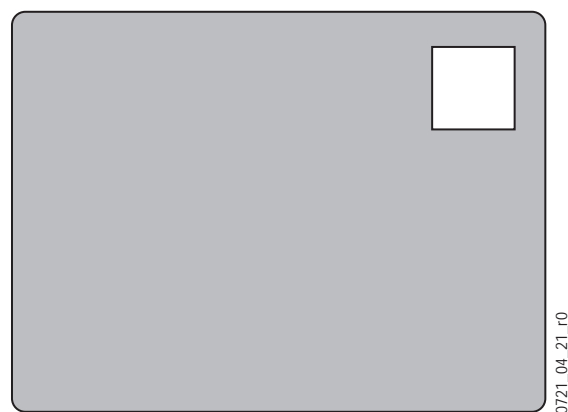
3. **Insert After** を押します。KF 1 のデュレーションの後に (1 秒)、新しいキーフレームが挿入されます。新しいキーフレームは KF 2 となり (リードアウトに表示されます)、KF 1 と同じデュレーションとなります。最後の KF が、これで KF 2 でなく KF 3 となります。この動作は、キーフレームの挿入と呼ばれます。
4. **Rew** を押し、エフェクトを最初へリワインドさせます。
5. 出力モニターを確認しながら、**Run** を押します。これで、エフェクトは KF 1 から新しい KF 2 の位置へと移動し、次に、KF 3 となった元のエンドポイントへ移動します (図 290)。これで、エフェクトの全持続時間は 1 秒延長されました。挿入の際にキーフレームがレジスターに加えられるため、モディファイボタンを押す必要はありませんのでご注意ください。

図 290.



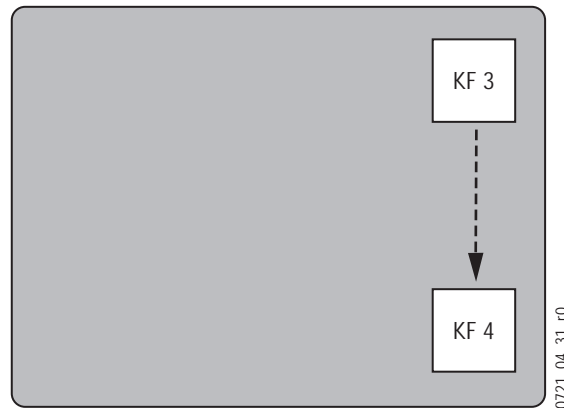
6. 次に、最後のキーフレームにいる間、ボックスを画面右上の角へ移動します (図 291)。

図 291.



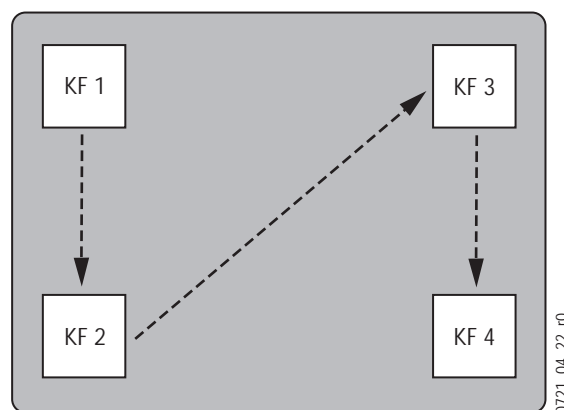
7. **Insert Before** を押します。新しいキーフレーム (KF 3) が、そのポイントに挿入され、1 秒のデュレーションを与られます (前に挿入されたキーフレームと同じデュレーション)。最後のキーフレームは、エフェクトの 1 秒後に移動し、KF 4 となります。
8. 出力モニターを確認しながら、**Run** を押します。これでエフェクトが新しい KF 3 から KF 4 へ移動します (図 292)。エフェクトの終わりにいなかったため、エフェクトは自動的にリワインドされませんでした。

図 292.



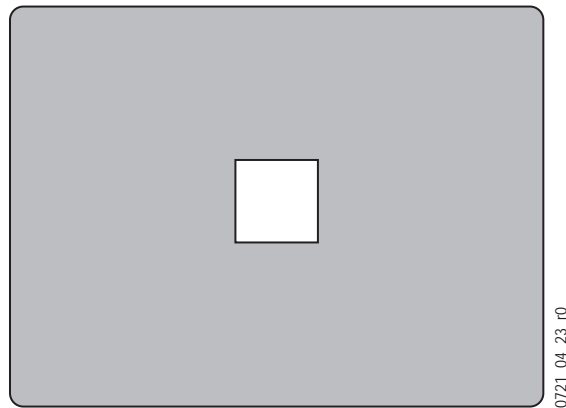
9. 再び **Run** を押します。これでエフェクトは 2 つの新しいキーフレームを通り移動し、KF 4 となった前と全く同じ位置で終了します (図 293)。エフェクトデュレーションは再び延長され、トータル 3 秒となります (最後のキーフレームに到着した後でエフェクトが変更されないため、最後のキーフレームデュレーションは含まれません)。最後のキーフレームを変更せずにエフェクト編集することは、次々と連続的に使用可能なエフェクトを作成するのに便利です。

図 293.



10. 次に、マスター E-MEM サブパネルで **Go To Time**、**1**、**.**、**15**、**Enter** と押します。これでエフェクトは KF 2 と KF 3 の中間の、1.5 秒のポイントへと移動します。ボックスは、画面の中央付近にあるはずです (図 294)。

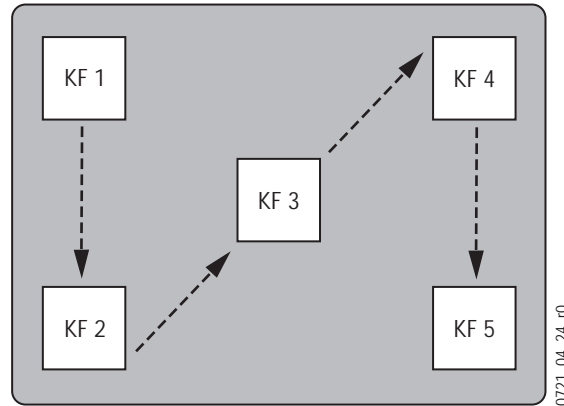
図 294.



11. **Go To Time** を押してタイムエントリーモードをオフにし、キーパッドを通常操作に戻します。ボタンが点灯する際、マスター E-MEM のリードアウトがカーソル位置のエフェクト時間を表示し、キーパッドでの E-MEM リコール、及びラン操作は使用不可となります。
12. **Insert After** を押します。新しいキーフレーム (KF 3 となる) が、次のキーフレーム (現在は KF 4) へ到着するデュレーションで、キーフレーム間のそのポイントに挿入されます。これで、新しいキーフレームのデュレーションは 1.5 秒で、KF 2 のデュレーションは 0.5 秒に短縮されました。この動作は、パス上での挿入と呼ばれます。**Insert Before** 及び **Mod** ボタンも、パス上での挿入用に使用可能であり、同じ結果となりますのでご注意ください。

13. **Rew** を押してから、**Run** を押します。エフェクトは、新しい KF 3 の位置でポーズしますが、エフェクト全体は前と同じ時間で実行されます (3 秒)。キーフレームがパス上で挿入される際、エフェクトに時間は追加されません (図 295)。

図 295.

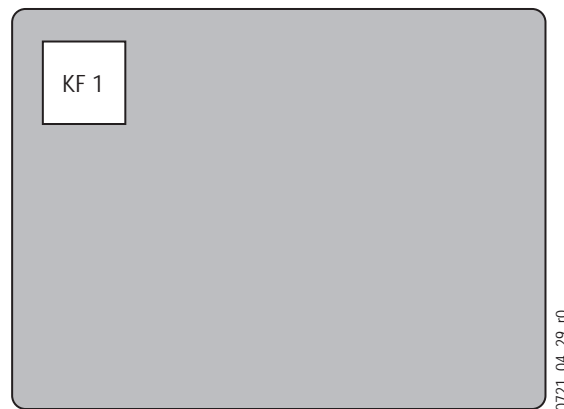


キーフレームのコピー

キーフレームを、エフェクトの別の位置へコピーすることは有効的です。この例では編集カーソルを使用し、スタートポイントへ戻るエフェクトを作成します。

1. **Begin** を押し、エフェクトの最初に行きます (図 296)。

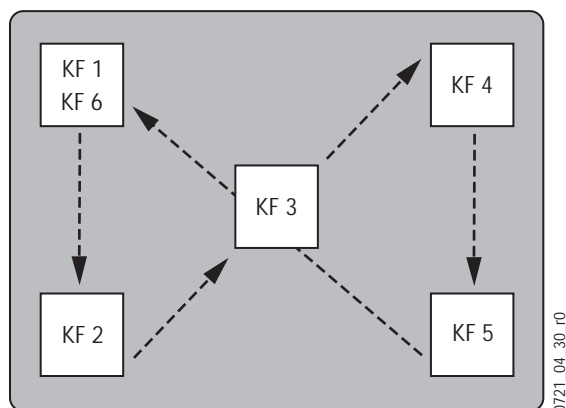
図 296.



2. エフェクトエディットサブパネルの **Edit Crsr** を押し、編集カーソルを時間カーソルから解除します。これで、ワークバッファーを変更せず、エフェクトをナビゲートすることが可能 (エフェクトの実行はできません) です。

3. エフェクトエディットサブパネルの **End** を押し、エフェクトの最後に行きます。編集カーソルがタイムラインの KF 5 にあるとしても、ワークバッファー値が変更されていないため、ボックスは元の位置から移動していません。
4. **Insert After** を押します。KF 1 を定義していたワークバッファー値が、これで KF 5 の後の KF 6 として挿入されます。
5. 出力モニターを確認しながら、**Run** を押します。エフェクトが実行され、スタートポイントへ戻ります。ボックスを始点及び終点位置の間をジャンプせずに、何度でもエフェクトを実行可能です (図 297)。

図 297.



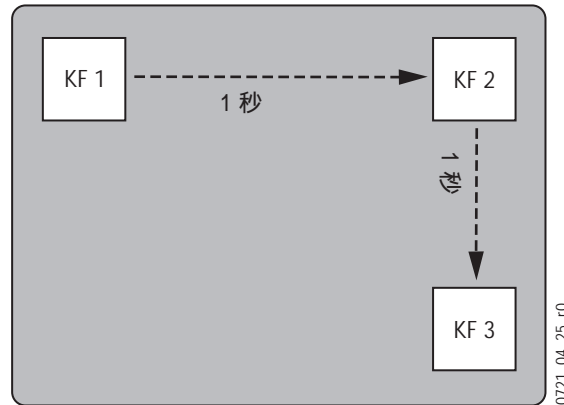
6. **Time Crsr** を押し、通常のシステム操作用に 2 つのカーソルを元通り合わせます。

キーフレームの削除

1. **Begin**、**Next KF** と押し、KF 2 へ行きます。
2. エフェクトエディットサブパネルで、**Delete** を押します。KF 2 がワークバッファー及びそのレジスターから削除されます。そのデュレーションも削除され、エフェクトは 0.5 秒短縮されます。カーソルは、エフェクトで新しい KF 2 となる次のキーフレームへ移動します。
3. 再び **Delete** を押します。これで、残り 0.5 秒のキーフレームデュレーションが削除されます。
4. **End** を押し、エフェクトの最後のキーフレームへ行きます (KF 1 と同じ設定)。
5. **Delete** を押します。これで、エフェクトは 3 つだけのキーフレームとなります。

6. **Rew**、**Run** と押します。ボックスは、トータル 2 秒のデュレーションで、左上から右上へ、次に下へと移動します (図 298)。

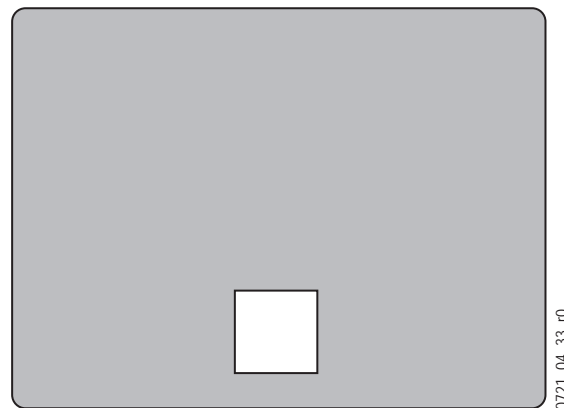
図 298.



異なるデュレーションでのキーフレームの挿入

1. **End** を押し、KF 3 へ行きます。
2. ボックスを画面中央下へ移動します (図 299)。

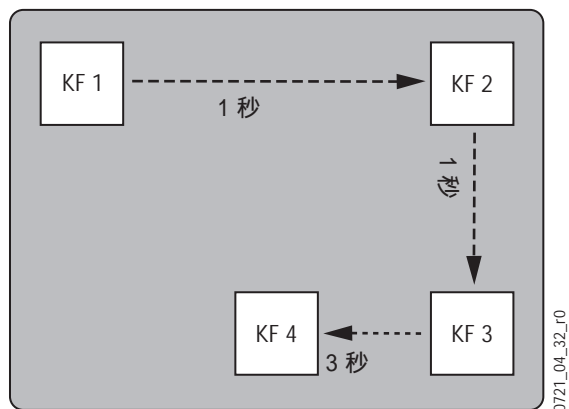
図 299.



3. マスター E-MEM サブパネルで **KF Dur**、**3**、**.**、**Enter** と押し、キーフレームデュレーションのエントリーモードを起動し、ワークバッファに 3 秒を入力します。これで、システムが次のキーフレームをエフェクト上の 3 秒後に挿入する準備ができます。キーフレームデュレーションは、実際に現キーフレームの位置ではなく、次のキーフレームのタイムラインにおける位置に影響を及ぼします。
4. **Insert After** を押し、レジスターに KF 4 を挿入します。

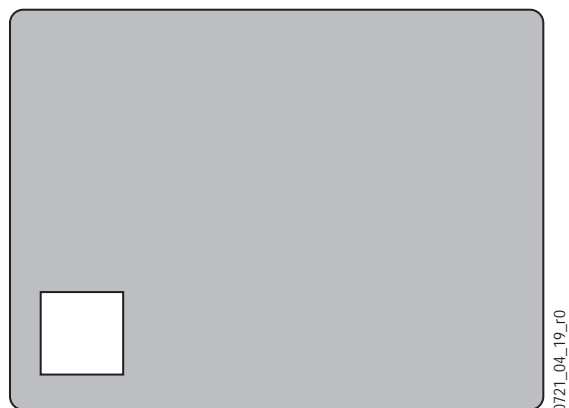
5. 出力モニターを確認しながら、**Run** を押します。ボックスは KF 3 まで迅速に移動してから、ゆっくりと KF 4 へ移動し、トータル 5 秒となります (図 300)。

図 300.



6. ボックスを画面左下の角へ移動します (図 301)。

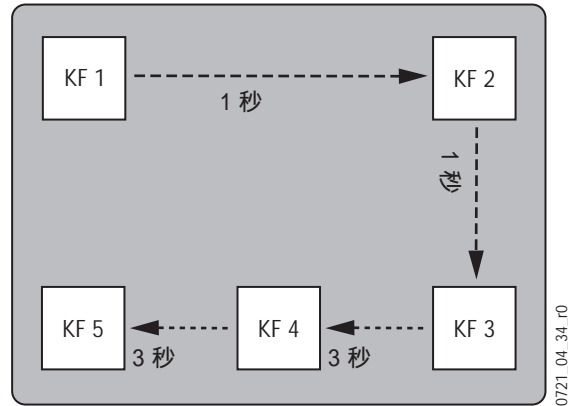
図 301.



7. **Insert After** を押し、レジスターに KF 5 を挿入します。

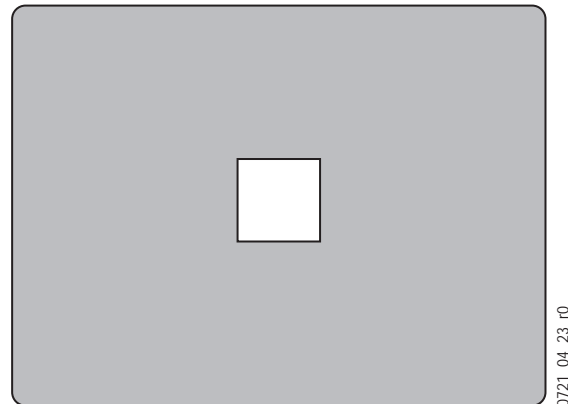
8. 出力モニターを確認しながら、**Run** を押します。ボックスは KF 3 まで迅速に移動してから、ゆっくり KF 4 及び KF 5 へと移動します。入力された最後のキーフレームデュレーションが、挿入で使用されます (図 302)。

図 302.



9. ボックスを画面中央へ移動します (図 303)。

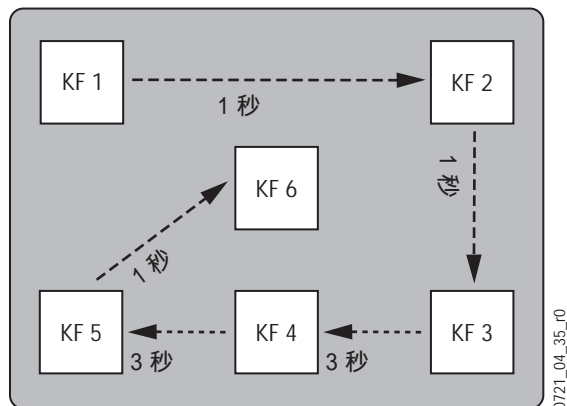
図 303.



10. **KF Dur** ボタンが点灯された状態で、**1**、**.**、**Enter** と押し、ワークバッファーに 1 秒のキーフレームデュレーションを入力します。
11. **Insert After** を押し、レジスターに KF 6 を挿入します。

12. 出力モニターを確認しながら、**Run** を押します。ボックスは KF 3 まで迅速に、ゆっくりと KF 4 及び KF 5 へ移動してから、迅速に KF 6 へ移動します。これで次の挿入では、デフォルト 1 秒のデュレーションが使用されます (図 304)。

図 304.



13. **KF Dur** を押し、キーフレームデュレーションのエントリーモードをオフにします。

スタイルストアローダー

はじめに

スタイルストアローダーのユーティリティプログラムは、Kalypso のスタイルストアの画像を、ネットワークで PC へ、または PC からアップロード、及びダウンロードするために使用されます。スタイルストアローダーを使用するには、Kalypso システムにスタイルストアオプションが装備されている必要があります。

スタイルストアローダーのソフトウェアアプリケーションは、ネットワークされたコンピュータで実行するようデザインされています。スタイルストアローダーは、搭載されたどのドライブからでも画像ファイルを受け取り、FTP を使用し Kalypso のスタイルストアへ転送できます（ダウンロード）。スタイルストアローダーは、Kalypso のスタイルストアから保存された静止画像を受け取ることもできます（アップロード）。

画像のアップロード及びダウンロードの他、スタイルストアローダーは下記の目的で使用可能です。

- ・ 画像の再配置（リポジション）
- ・ PC モニターでフルサイズの画像レビュー
- ・ ターゲット機器が、ダウンロードされた画像周辺の空白部分をフィルする指定色のマットを生成するよう指令
- ・ ファイルをディスクに保存

スタイルストアローダーは、下記の種類のファイルに対応します。

- ・ .tif ファイル
- ・ 24-ビット及び 32-ビットの .bmp ファイル
- ・ スタイルストアローダーのアプリケーションまたは Kalypso のスタイルストアにより作成された静止画ファイル

現行バージョンのスタイルストアローダーでは、クロップまたはポジションのメタデータをパスせず、またフェンスされた画像やアニメーションクリップのサポートもしていません。フルラスターの画像のみ転送可能で、ビデオ及びキーペアの画像は、個別に転送されなければなりません。

注釈 Kalypso の静止画ファイルには、実際 .gva メタデータファイル及び .gvi イメージファイルという、2 つのコンポーネントがあります。スティルストアローダーのアプリケーションは、両方のファイルを自動的に扱いますが、ファイルの Windows ディレクトリーを見る際、付加的なファイルを見ることができます。

スティルストアローダーを PC または Kalypso システムにインストール

スティルストアローダーのソフトウェアアプリケーションは、メニューパネル、または PC での使用のために、Kalypso システムでインストール可能です。通常スティルストアローダーは、Kalypso のスティルストアシステムへグラフィックスを即時的にダウンロードできるように、グラフィックスを取扱う部署に配置されたコンピューターにインストールされます。

PC の必要条件

PC は、Win95、Win98、WinNT 4.0 のいずれかのオペレーティングシステムで設定可能です。Win95 及び Win 98 には 32 MB の RAM、Win NT 4.0 には 64 Mb が推奨されています (Win 2000/XP 上でも動作します)。

PC の IP アドレス

PC は、独自の IP アドレスで TCP/IP プロトコルを使用してネットワークされるよう構成され、Kalypso システムへアクセス可能なイーサネットネットワークに接続されなければならない、このためにゲートウェイサーバーが必要な場合があります。PC ネットワークに関連する質問がある場合は、お客様のネットワーク担当者に連絡して下さい。

PC のモニター設定

PC で見る画像が改良されるように、PC モニターを最も優れたクオリティに設定することをお勧めします。できれば、32-ビットのトゥルーカラー、または 24-ビット (16,777,216) カラーをお選び下さい。

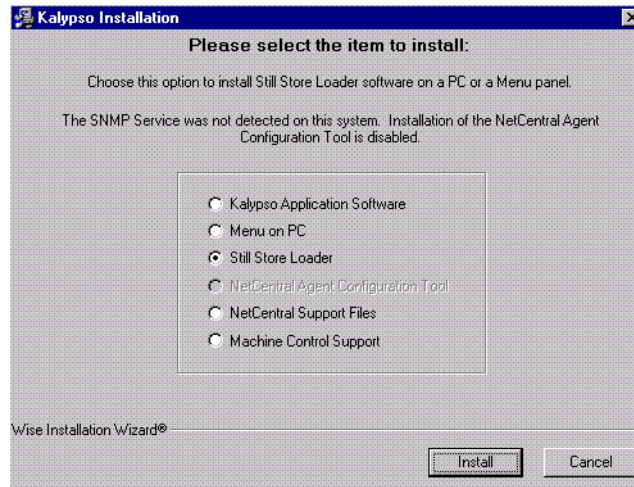
インストールの手順

スティルストアローダーアプリケーションは、Kalypso ソフトウェア CD に含まれています。

1. 開いているアプリケーションを全て閉じます。
2. Kalypso ソフトウェア CD を、インストールされるシステムのドライブに挿入し、ライセンス契約に同意します。

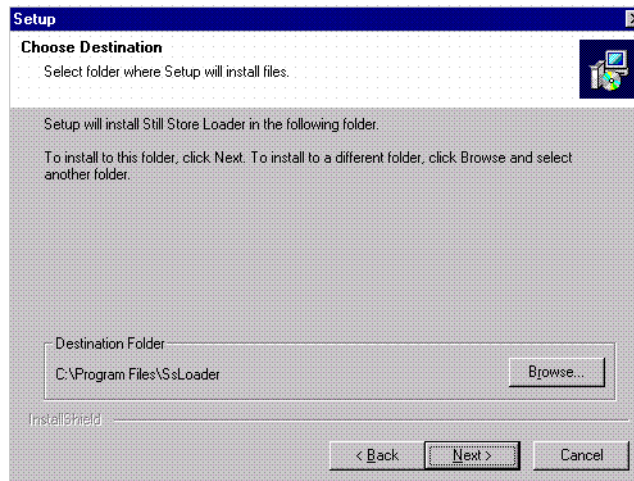
3. 最初の Kalypso ソフトウェアアップデートツール画面が現れる際、**Still Store Loader** を選択します (図 305)。

図 305. Kalypso ソフトウェアアップデート、スティルストアローダーが選択された状態



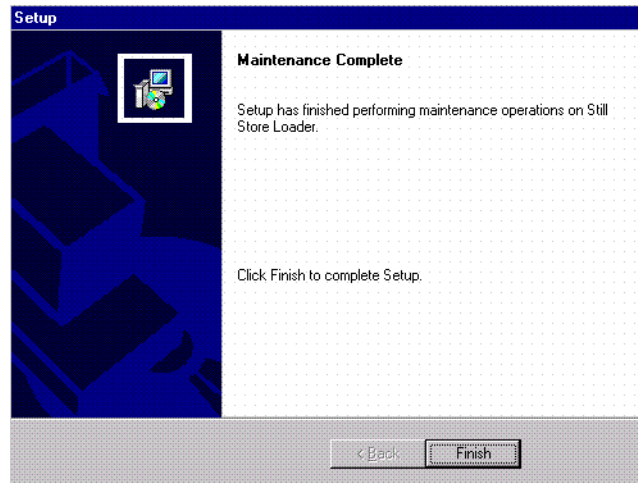
4. **Install** ボタンをクリックし、画面に表示される指示に従います。インストーラープログラムは、スティルストアローダーがコンピュータで既に存在するかどうかを確認し、どこにプログラムをインストールするか、選択を提示することがあります (図 306)。デフォルトの C:\Program Files\SsLoader folder の位置をお勧めします (特に、Kalypso システム上にインストールする場合)。

図 306. スティルストアローダーインストールのデスティネーション



5. ファイルがローディングされると、下記の画面が現れます(図 307)。**Finish** をクリックし、インストールを完了します。スティルストアローダーのあるバージョンが既に存在する場合、コンピューターはリセットされます。

図 307. スティルストアローダーインストールがコンピューターをリセット



6. ドライブから CD を取り出し、安全な場所に保管します。

スティルストアローダーを使用する

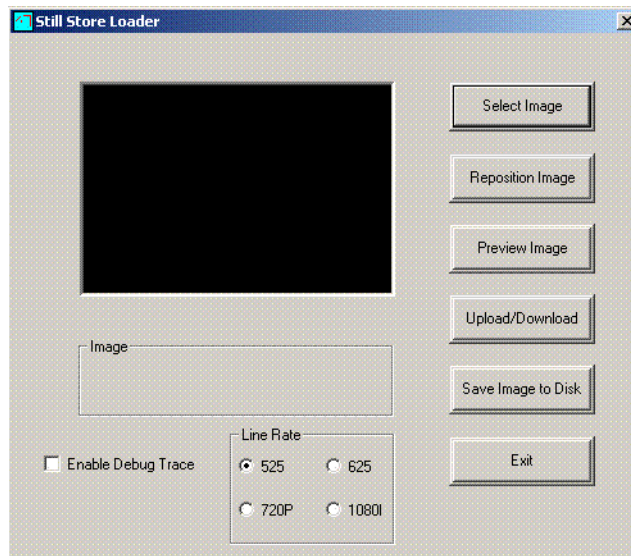
いったんスティルストアローダーがインストールされると、標準の Windows の手順で、アプリケーションを起動できます(例: **Still Store Loader** アイコンをクリック)。これらの手順は、Windows OS のバージョンや、お客様のコンピューターの現在の設定によって異なります。

スティルストアローダーアプリケーションが Kalypso システムにインストールされる場合、システムを操作する間、バックグラウンドで実行することが可能です。アプリケーションが実行中の状態で、メインパネルに接続されたオプショナルキーボードで **Alt, Tab** と押し、スティルストアローダー、及び Kalypso メニューアプリケーションの間で切り替えることができます。

メインアプリケーションウィンドウ

スティルストアローダーアプリケーションが起動される際、メインアプリケーションウィンドウが現れます (図 308)。

図 308. スティルストアローダーメインメニュー



画像表示部分は、ウィンドウの左上側に配置されています。この部分は、画像が開かれるまで空白となります。現在開かれている画像に関する情報は、表示された画像の下に現れます。

下記の機能のボタン列が、ウィンドウの右側に現れます。これらの機能は、マウスクリックで起動されます。

- **Select Image** (画像選択)
- **Reposition Image** (画像の再配置)
- **Preview Image** (画像プレビュー)
- **Upload/Download** (アップロード / ダウンロード)
- **Save Image to Disk** (画像をディスクに保存)
- **Exit** (スティルストアローダー プログラムを中止)

ラインレート

ウィンドウ下に配置されたラインレートラジオボタンは、画像のアップロード及びダウンロードのために、525、625、720p または 1080i 画像スタンダードからの選択を可能にします。

デバッグ

Enable Debug Trace チェックボックスをクリックすると、別のデバッグウィンドウが開かれます。デバッグウィンドウは、チェックボックスをクリアして閉じます。この機能は、通常のシステム操作中には使用されませんが、フィールド診断で便利な場合があります。

バージョン番号

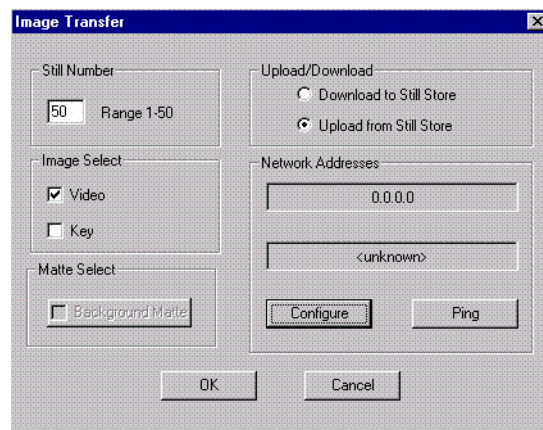
タイトルバーの左上部分で色の付いたアイコンをクリックしてから、**About SsLoader** をクリックすると、スティールストアローダーアプリケーションのバージョン及び著作権情報が表示されます。

Kalypso スティールストア機器の選択

初めてスティールストアローダーを使用する際、ネットワーク上の Kalypso スティールストア機器の、ネットワークアドレスを選択する必要があります。

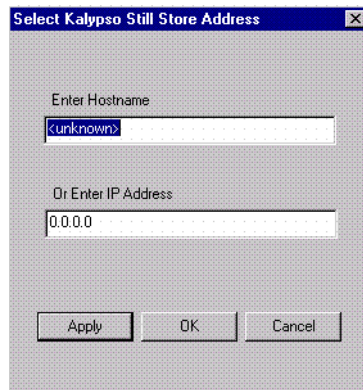
1. メインアプリケーションメニューへ行きます。
2. **Upload/Download** ボタンをクリックすると、イメージトランスファーのダイアログボックスが表示されます (図 309)。

図 309. イメージトランスファーのダイアログボックス



3. **Configure** ボタンをクリックします。Kalypso スティルストアのアドレスを選択するための、ダイアログボックスが現れます (図 310)。

図 310. セレクトアドレスのダイアログボックス



4. ターゲット機器のためのホストネーム、または IP アドレスを入力します。ホストネームまたは IP アドレスが有効である場合、**Apply** をクリックすると、他のフィールドで対応するデータが更新されます。いずれのフィールドに新しいデータを入力しても、自動的に他のフィールドは空白になります。

IP アドレスまたはホストネームが無効である場合、エラーメッセージが表示されます。**Cancel** を押し、有効な ID を入力します。

注釈 ホストネームと IP アドレスのいずれも分からない場合、ネットワーク担当者にお問い合わせ下さい。

5. **Ping** ボタンに触れ、Kalypso スティルストアへの通信をテストします。通信に成功すると、Ping Reply OK のメッセージが現れます。
6. **OK** をクリックし、セレクトアドレスボックスを閉じ、次に **Cancel** をクリックし、イメージトランスファーのダイアログボックスから出ます。

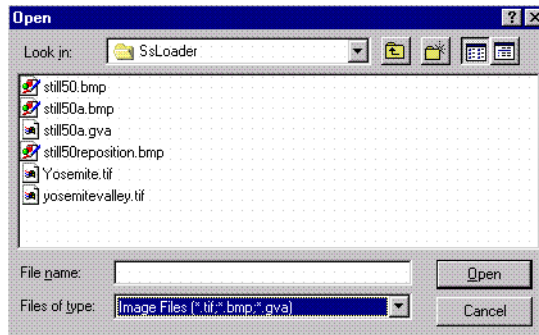
最後に識別された機器は、スティルストアローダーアプリケーションプログラムから出てリロードする場合でも、セレクトアドレスのダイアログボックスで変更が行われるまで保存されます。

PC から Kalypso スティルストアへの画像のダウンロード

1. メインアプリケーションウィンドウで、ラインレートのラジオボタンをクリックし、適当なラインレート (**525** または **625**) を選択します。

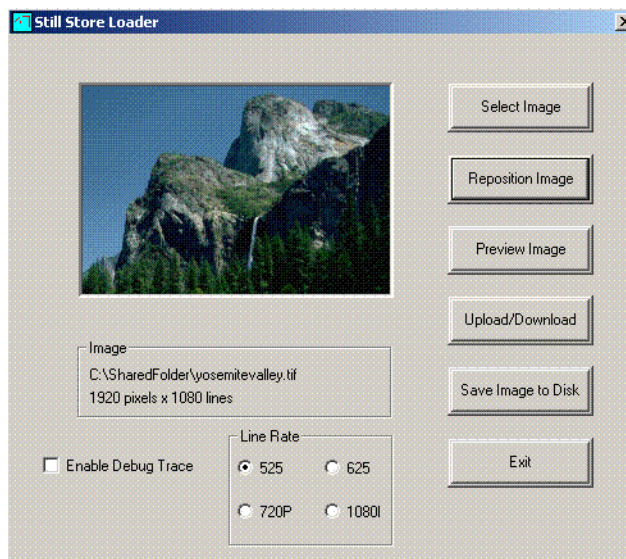
2. **Select Image** ボタンをクリックします。オープンファイルのダイアログボックスが現れます。許可される全てのファイルタイプを見るには、ファイルタイプのドロップダウンリストから **Image Files (*.tif, *.bmp, *.gva)** を選択します (図 311)。

図 311. オープンファイルのダイアログボックス



3. ファイル名をクリックし、表示されるリストからファイルを選択します。1 度に 1 つのファイルのみ選択可能です。現在選択中のファイル名が、リストの下に表示されます。
4. **Open** をクリックします。ステータスバーが、画像ローディングの進行状態を示します。ローディングが完了すると、画像はメインアプリケーションウィンドウ上に、ファイルのパス及び画像サイズと共に表示されます (図 312)。

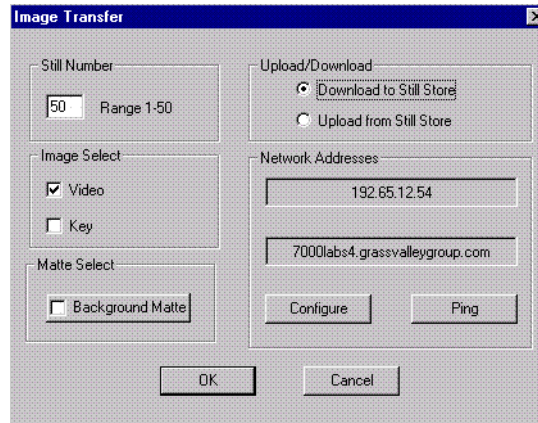
図 312. 開かれた画像



5. ご希望により、**Reposition** 及び **Preview Image** ボタンで、画像を再配置及びプレビューすることができます。詳しくは [439 ページの画像の再配置](#) 及び [441 ページの画像をプレビュー](#) をご参照下さい。

6. **Upload/Download** ボタンをクリックします。イメージトランスファーのダイアログボックスが現れます。
7. まだ選択されていない場合、**Download to Still Store** ラジオボタンをクリックします ([図 313](#))。

図 313. イメージトランスファーダイアログボックス、ダウンロードが選択された状態



8. スティール番号 (1-50) を選択します。もし、このスティール番号と同じ静止画が存在する場合は、上書きされます。
9. まだ正しく選択されていない場合、イメージセレクト部分の **Video** または **Key** チェックボックスをクリックします。
 - ・ 標準の静止画のダウンロード用には、**Video** の設定が使用され、ビデオ / キーの静止画のビデオ部分に画像がダウンロードされます
 - ・ **Key** の設定は、ビデオ / キーの静止画のキー部分に画像をダウンロードします
10. ご希望により、バックグラウンドセレクトの **Background Matte** ラジオボタンをクリックして、ターゲットのスティールストア機器が画像の空白部分全てをマットカラーでフィルするようにできます。詳しくは、[441 ページのバックグラウンドマットの使用](#)をご参照下さい。
11. ネットワーク上の Kalypso スティールストア機器は、画像をダウンロードする前に、識別する必要があります。正しい機器がネットワークアドレスの下で表示されない場合、**Configure** ボタンをクリックし、ターゲットを識別する必要があります。詳しくは [434 ページの Kalypso スティールストア機器の選択](#)をご参照下さい。

注意 実際に画像をダウンロードする前に、既存のスティールストア番号が使用中でなく、その画像を取り替えても構わないことを確認して下さい。ダウンロードのプロセスは、転送の途中で既存の画像を上書きします。

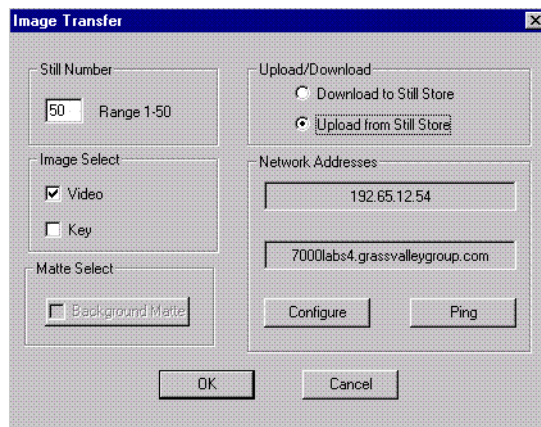
12. 全ての選択が完了したら、**OK** をクリックします。これでイメージトランスファーのダイアログボックスが閉じられ、転送が開始されます。イメージトランスファーのステータスバーが、転送の進行状態を表示します。所要時間は、画像のサイズにより異なります。
13. 転送が成功するとすぐ、"Download completed OK"(ダウンロード完了)というメッセージが現れます。**OK** をクリックし、このメッセージボックスを閉じます。

Kalypso のスティールストアは、10 秒毎にダウンロードされたスタイルをチェックします。システムが新しくダウンロードされた画像を検出する際、自動的に処理され約 2 秒後に使用可能となります。

Kalypso スティールストアから PC への画像のアップロード

1. スティールストアローダーのメインメニューへ行きます。
2. **Upload/Download** ボタンをクリックし、イメージトランスファーダイアログボックスへ行きます。
3. **Upload from Still Store** ラジオボタンをクリックします (図 314)。

図 314. イメージトランスファーのダイアログボックス、アップロードが選択された状態



4. アップロードされる静止画のナンバーを選択します。画像のアップロードではバックグラウンドマットは使用できません。
5. イメージセレクト部分の **Video** または **Key** チェックボックス をクリックします。
 - ・ 標準の静止画のアップロードのために **Video** の設定が使用され、ビデオ / キーの静止画のビデオ部分から画像がアップロードされます
 - ・ **Key** の設定は、ビデオ / キーの静止画のキー部分から画像をアップロードします

6. 必要な場合、ターゲット機器のネットワークアドレスを入力します
(434 ページの *Kalypso* スティルストア機器の選択参照)。
7. 全ての選択が完了したら、**OK** をクリックします。スティルストア画像は、スティルストアローダーアプリケーションへアップロードされます。イメージトランスファーのステータスバーは、転送の進行状態を表示します。
8. 転送が成功するとすぐ、“Upload completed OK”(アップロード完了) というメッセージが現れます。OK をクリックし、このメッセージボックスを閉じます。

いったんスティルストアローダーのアプリケーションにアップロードされると、画像はプレビュー、ディスク保存、再配置可能で、また同一のまたは異なるターゲット機器にダウンロードすることができます。

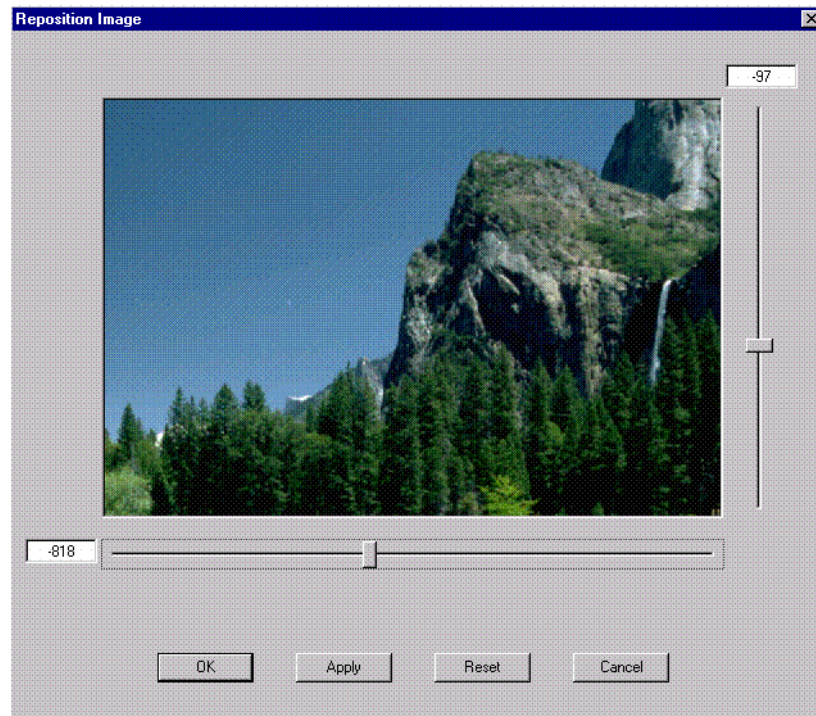
画像の再配置

スティルストアローダーを使用して、画像をダウンロード用に望ましい位置へ再配置ができます。これは、例えばお客様のステーションロゴ(黒マット付き)を、望ましい画面位置に配置するのに便利です。

1. スティルストアローダーのメインメニューへ行きます。
2. 3つの方法で画像を再配置することができます：
 - a. カーソルを画像の上に置いてからクリックし、左側のマウスボタンを押したままの状態、スクリーンの画像へとドラッグします
 - b. 垂直方向のスライダーをクリック、またはドラッグします

- c. 画像を配置するために、水平及び垂直方向のテキストボックスに、正または負の絶対的ピクセル値をタイプします。**Enter** とタイプ、または他のアクシステキストボックスをクリック、または **Apply** ボタンをクリックすると、入力された値が画像配置に適用されます (図 315)。

図 315. 再配置された画像



3. 結果に満足でない場合、**Reset** ボタンをクリックし、画像を画面左上角のデフォルト位置へ戻し、再配置をやりなおします。
4. **OK** をクリックして画像の再配置を受け入れ、メインアプリケーションウィンドウに戻ります。

ダウンロードされる際、画像は再配置された位置のスティルストアのページメモリへ配置されます。ディスプレイ部分の外に再配置された画像部分は全て省かれます。

Kalypso ビデオファイル (.gva) を再配置したり、.gva ファイルとして再保存すると、ビューエリア外に配置されたビデオは永久削除 (クロップ) されます。しかし、.tif 及び .bmp ファイルが再配置される際、画像全体は保存されます。

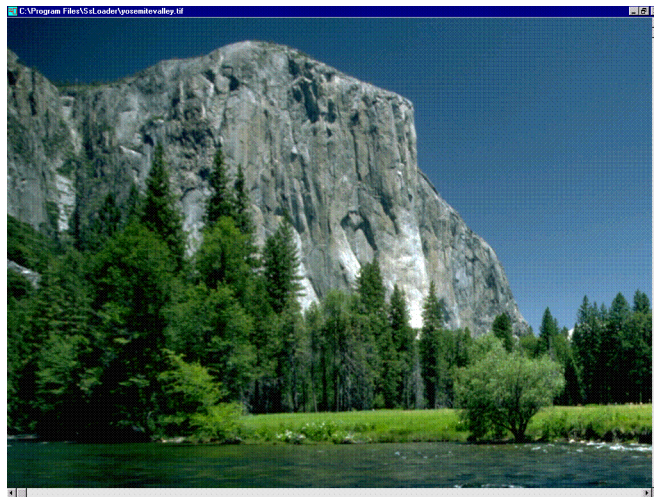
最後の再配置位置が、選択された、またスティルストアローダーアプリケーションにロードされた、新しいイメージの表示に 使用されます。**Reset** ボタンを使用すると、新しく選択された画像のデフォルトの表示位置へリストアすることができます。

画像をプレビュー

スティルストアローダーを使用し、画像をプレビューすることができます。プレビューは、PC 画面で画像のフルサイズ版を表示します。

1. スティルストアローダーメインメニューへ行きます。
2. **Preview** をクリックし、フルサイズ版を見ます (図 316)。

図 316. プレビュー画像



3. 画像が PC 画面より大きい場合、スクロールバーで、またはマウスカーソルで画像をドラッグすることにより、画像の別の部分を見ることができます。
4. ミニマイズまたはクローズボックスをクリックし、画像のプレビューを隠すか中止します。

バックグラウンドマットの使用

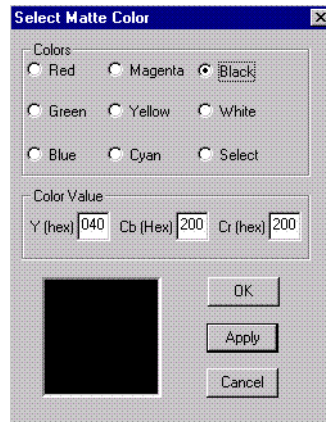
バックグラウンドマットは、ダウンロード機能のみです。選択されたマットの色は、ターゲット機器によりダウンロードされた画像に占められていないラスター部分へ適用されます。

バックグラウンドマットをダウンロードされた画像に加えるには：

1. メインアプリケーションメニューの **Upload/Download** をクリックして、イメージトランスファーのダイアログボックスへ行きます。

2. **Background Matte** チェックボックスをクリックし、セレクトマットカラーのダイアログボックスを開きます (図 317)。

図 317. マットカラーの選択



3. マットカラーを選択するには、2 つの方法があります：
 - a. ラベルの付いたラジオボタンの 1 つをクリックし、あらかじめ定義されたマットカラーを選択できます
 - b. ラベルの付いたウィンドウ部分で Y、Cb 及び Cr Hex 値を入力し、カスタムマットカラーを作成することができます色の Y、Cb 及び Cr 値は、16 進数で示され、選択されたカラーサンプルがウィンドウ下のディスプレイ部分に現れます。
4. **OK** をクリックし、マットカラーを受け入れます。ウィンドウは閉じ、イメージトランスファーダイアログボックスのバックグラウンドマットラジオボタンが選択されます。

これで、Kalypso のスティルストアへ画像をダウンロードできます。マット及び新しい画像は、既存のスティルストアのページに完全に上書きされます。

注釈 いったんマットがスティルストアのページに加えられたら、画像に組み込まれます。そのスティルストアのページがスティルストアローダーにアップロードされる場合、アップロードされた画像はマットカラーのピクセルを含むフルスターとなります。

バックグラウンドマット機能を使用不可にするには、**Background Matte** ラジオボタンをクリックしてクリアします。

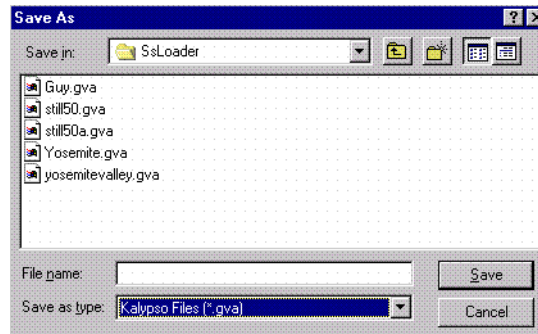
画像をディスクに保存する

現在ローディングされ、スティルストアローダーにより表示された画像をディスクに保存するには：

1. スティルストアローダーのメインメニューへ行きます。

2. **Save Image to Disk** ボタンをクリックします。Save As(名前を付けて保存)ダイアログボックスが表示されます(図 318)。

図 318. Save As のダイアログボックス



3. ファイル名をタイプし、ファイルタイプを選択します(.gva, .tif, .bmp)。
4. ご希望により、適当なドライブ及びフォルダーへナビゲートします。
5. **Save** をクリックします。ファイルは、選択されたデスティネーションに保存されます。

用語解説

DPOP (ダブルプレスオープン)

コントロールパネルのボタンを2度素早く押して、関連するメニューを開くこと。
Kalypso システムでは、DPOP をサポートするボタンはグラフィカルインジケータにラベルが付いています。

E-MEM エフェクトメモリー

保存された特定のコントロールパネルの設定を、後からリコールすることを可能にする機能。

FPGA

フィールドプログラマブルゲートアレイ。

M/E

ミックス / エフェクトの略で、回路に関係しビデオ信号の合成に関わる制御を行います。

SPOP (シングルプレスオープン)

コントロールパネルボタンが押される際、関連するメニューを自動的に開くこと。
Kalypso システムでは、SPOP をサポートするボタンはグラフィカルインジケータにラベルが付いています。

VDR (ビデオディスクレコーダー)

ビデオテープの代わりにハードディスクストレージを使用するビデオレコーダー及び再生機器。

アスペクト

正しく表示された際の画の縦横比 (4:3, 16:9)。

イーサネット

ネットワークで機器間的高速データ転送の一形式。

インターフェース

画像の奇数及び偶数番号のラインが、2つの別々にインターリーブされたフィールドとしてどこに連続的に現れるかをスキャンするビデオシステム。完全な画像を作成するのに必要とされる2つのフィールドは、フレームと呼ばれます。

ウォッシュマット

1つのフラットカラーではなく、2つの要素を含むマットのタイプ。例えば、ウォッシュマットは、ある色が画面を横切り、徐々に別の色へとミックスすることができます。

エフェクト

関連するソース及びそれらのソースに適用される全ての処理を指定するパネルコントロールの設定。エフェクトは、E-MEM エフェクトメモリーシステムによりラーン (保存) 及びリコールすることができます。

エフェクトトランジション

リコールの最初でトランジションが自動的に行われるように、E-MEM エフェクトをリコールすること。

エフェクトプロセッサー

バックグラウンドと / またはエフェクトビデオ信号の間でミックス、ワイプ、及びカットを行うスイッチャーの一部分。

エンジニアリングセットアップ

Kalypso システムで、システム操作の本質的な根底をなし、Kalypso システムを設備へと統合する構成設定のコレクション。

オートトランジション

あらかじめ定義された持続時間のあるトランジションで、通常コントロールパネルボタンを押して開始されます。

オブジェクト

システムの独立した機能エリアで、通常その中の1つは同様の機能を持ちます。

カット

ある画像から別の画像への瞬間的な切り替わり。1つの信号が瞬間的に他の信号に置き換えられたり、追加または削除されます。垂直走査期間内で切替えが行われるので、映像には影響が出ません。

キー

バックグラウンドシーンの一部が新しいビデオで置き換えられるエフェクト。キーカット及びキーフィル信号が関連しますが、場合により同じ信号が両方で使用されることがあります。

キーインバート

前にキーアウトされていた素材が、逆にキーインされ、またその逆となるように、キーの極性を反転すること。

キーカット

キーエフェクトにおいて、キーフィルビデオでフィルされるバックグラウンドのどこに穴を切り取るか指定するために使用されるキーカット信号。キーカット信号は、キーエフェクトの形状を決定付けます。

キーフィル

キーエフェクトにおいて、バックグラウンドビデオで切られた穴をフィルするビデオ信号。

キープライオリティ

複数のキーのスタック順。優先順が最も高くキーイングされた信号は、他の全ての信号の前面に現れます。キーイングされた信号は、優先順のより高いキーの下に現れ、優先順のより低いキーの前に重ねて現れます。キープライオリティのトランジションは、バックグラウンド出力を変更することなく、キーの順序を変更します。

キーフレーム

ある時点でエフェクトの完全な定義。デフォルトキーフレームの値は、スイートに設定することができます。

キーマスク

キーカット信号の必要でない部分が、バックグラウンドビデオで穴を切り取るのを防ぐために、ワイプパターンジェネレーターの使用を可能にするキーモード。

クリーンフィード

ダウンストリームキーエフェクト、またはフェイドトゥブラックを含まないスイッチャーの最終出力。[プログラマブルクリーンフィード](#)参照。

クリップ

キーイングの属性（ルミナンス、クロミナンス）が内部キーコントロール信号の生成のために比較されるスレシールドレベルの調整。ゲインと関連して、クリップがバックグラウンド及びキーフィルの間のスイッチングポイントを設定します。[ゲイン](#)参照。

クリップハイ、クリップロー

クリップ及びゲインキーイングの選択の1つで、バックグラウンドビデオ及びキーフィルビデオが、それぞれ完全に見えるポイントを独立制御することができます。

クロスフェイド

[ミックス](#)参照。

クロスポイント

通常パネルのボタンにより制御され、スイッチが閉じている際にビデオまたはオーディオが通ることを可能にする電気スイッチ。

クロマ

色の彩度や度合い。クロマ、ヒュー（色相）、ルミナンス（輝度）がテレビジョンカラーの3つの特徴を構成します。

クロマキー

あるビデオ信号の特定の色の部分の代わりに、別のビデオ信号が挿入されるビデオキーエフェクト。青と緑が最もよく使用されるクロマキーカラーです。

ゲイン

キーイングに用いるためキーソースの属性（彩度、色相、輝度、その他）を増幅調整すること。ゲインのコントロール、キーエッジのシャープネスに影響します。ローゲイン（1 またはユニティ）は通常リニアキーという結果になります。

コントロールサーフェイス

1 人のオペレーターで使用可能なコントロールセット。これらのコントロールは、離れていても関連したコントロールパネルに存在することがあります。

コントロール信号

ビデオ信号の変更またはトランジションを行うために使用される信号。例えば、コントロール信号は、キーイング、マスキング、ワイプトランジションで使用されます。

コンプレックスワイプパターンジェネレーター

追加機能（例：マトリックスワイプ）をもつワイプパターンジェネレーター。

コンポーネントビデオ

カラー及びルミナンス情報を別に管理するビデオ信号。RGB; Y, R-Y, B-Y; 及び Y, Cr, Cb は、コンポーネントビデオの例です。

コンポジティング

複数のビデオ信号を 1 つの出力信号に組み合わせること。

コンポジットビデオ

カラー情報をルミナンス情報と組み合わせる符号化されたビデオ信号。NTSC, PAL, 及び D-2 は、コンポジットビデオの例です。

サチュレーション

色の彩度の度合い。色に白を加えていくと、彩度が減少します。

シーケンス

Kalypso システムで、一連の E-MEM を 1 つのコマンドで指定の順序でリコールできるようにする機能。

ジェネラルパーパスインターフェイス (GPI)

いくつかの機器の機能の、限られたリモートコントロールを可能にするインターフェイス。

ジッター

デジタル信号でのトランジションのタイミングにおいて望ましくない変動。

ジョイスティック

複数の軸の制御を伴うハードウェアポジションナー。

使用ポイント

リソースが使用されるシステムにおける位置。一般的に、リソースは異なる時点の異なる位置で使用されます。しかし、リソースによっては、異なる位置で同時に同じリソースを使用することが可能なものがあります。

シリアルライザー

パラレルデジタル情報をシリアルに変換する機器。

シリアルインターフェイス

コンピューターエディターまたは他のシリアルコントローラーにより、スイッチャーをリモート制御できるようにするインターフェイス。データは、選択可能なボーレート（トランスミッション）でエディターとスイッチャーの間で連続的に渡されます。

シリアルデジタルビデオ

1 つのワイヤーに沿い、シリアル形式（次から次のビットへ）でビデオデータビットを渡すこと。SD シリアルデジタルビデオ (SMPTE 259M) は、270 メガビット / 秒 (2 x 13.5 MHz x 10 ビット) で操作されます。

シンク

(1) 信号または信号構成要素を同期化することを指す一般用語。通常デジタルシステムは、異なる機器を同期化するために、アナログ外部タイミングリファレンス信号（例：カラーブラックまたは3値シンク）を採用します。しかし、デジタル信号自体の中での情報の同期化は、アクティブラインそれぞれの初めと終わりで挿入された、特殊なデジタルコードにより実行されます。

(2) アナログテレビジョンシステムのシンクは、ブランキング中に発生するビデオ信号の一部であり、カメラ、モニター及びその他の機器の操作を同期化するために使用されます。水平シンクは、各水平スキャンラインでのブランキング期間中に発生し、縦シンクは、縦のブランキングスキャンラインでブランキング期間中に発生します。異なるアナログ機器を同期化するために、カラーブラック信号がしばしば使用されます。

シート

同じプロジェクトでの使用のために構成された1つの、または複数のコントロールサーフェイス。

シートプレファレンス

関係者全員のために一貫した作業環境を作り上げるよう、シートを構成するのに使用される設定の集まり。

スイッチドプレビュー

専用モニターに接続された、システムの特異な出力。オペレーターは、様々なシステムビデオ信号を選択し、プレビューするためにその出力へ切り替えることができます。

スタック

[キープライオリティ](#)参照。

スティルストア

静止画イメージをキャプチャー、保存、出力する機器。Kalypso システムのスティルストアオプションは、アニメーション機能を含む、追加された機能を備えています。

セルフキー

単一のビデオ信号が、キーカット及びキーフィルのどちらとしてでも機能するキーエフェクト。

ソース

1) ビデオを供給する外部機器。ソースは、ただ1つのビデオ信号を供給することもあるが、2つの信号（キーフィル及びキーカット）を供給することもあります。

2) そのソースに関連するソース定義情報と共に、ソースからのビデオ信号。[ソース定義](#)参照。

ソース定義

ソース、機器タイプ及びソースネーム、デフォルト処理、及びそのソースで 사용되는他のパラメーターを構成するビデオ信号の定義。Kalypso システムは、クロスポイントの選択よりもむしろ、ソース選択に基づいています。

ソースメモリー

最後のキーイング及びソース用ビデオ処理の設定が保存され、そのソースが再び選択される際に再現される機能。デフォルトソースメモリーの値は、各バスの各ソースで設定することができます。

ソフトエッジ

ソフトエフェクトのために信号がミックスされる際、その2つのビデオ信号の間のパターンエッジ。

ソフトボーダー

ソフトなエフェクトを付加するために、エッジにミックスされるワイプパターンボーダー。

ターミネート、ターミネーション

負荷抵抗をを接続することにより、回路を完成すること。

タリー

対応付けられたボタンが選択されたことを示すため、またはスイッチャーに対応付けられた入力が入力であることを示すために点灯するライト。

ディゾルブ

[ミックス](#)参照。

デシリアライザー

シリアルデジタル情報をパラレルに変換する機器。

デリゲート

パネルコントロールを特定の操作機能にアサインすること。パネルコントロールには、複数の機能に影響を及ぼすものがあります(ボタン、ノブ、ジョイスティック)。オペレーターは、パネルコントロールをその機能にデリゲートすることにより(通常パネルボタンを押すまたは押したままにする)、もう1つの機能を選択可能です。

トランジション

ある画像から次の画像への移り変わり。カット、ミックス及びワイプはトランジションです。

バーティカルインターバル(垂直帰線期間)

フィールドまたはフレームの終わりと次の始まりの間に発生するビデオ信号の一部。

ハウスシンク

他の信号の生成かつ / またはタイミングのリファレンスとして使用される、設備内で生成されたシンク。

パターンボーダー

ワイプパターンのエッジで発生する可変の幅のボーダー。

バックグカラー

別のビデオ信号に置き換えられるクロマキーシーンの色。

バックグラウンドトランジション

M/E で選択されたバックグラウンド信号の間でのトランジション。

バックグラウンドバス

バックグラウンドビデオ信号を選択するために使用される M/E のボタン列。通常 A 及び B とラベルが付いており、A が現在の出力、B が次の出力を表します。

バックグラウンドビデオ

キーが挿入されるバックグラウンドを形成するビデオ。

ピクセル

画像要素。ピクセルは、単一ポイントでの画像のルミナンス(輝度)及び色彩のデジタルサンプルです。

ビットレート

あるポイントから別ポイントへ移る毎秒のビット数。

ビデオパス

ビデオがスイッチャーを通るパス。

ビデオフィル

キーカット信号による穴をフィル(埋める)するために使用されるビデオ信号。

ヒュー

カラーのスペクトラムにおける色の位置(例えば赤、黄、緑、青)。クロマ(彩度)、ヒュー(色相)及びルミナンス(輝度)がテレビジョンカラーの3つの特徴を構成します。

フィールド

インタレースされたビデオ信号の 1 スキャン。インタレースシステムで完全な画像（ビデオフレーム）を作成するには、ラインが交互にスキャンされるため 2 つのフィールドが必要です。

フィックスドリニアキー

事前に決定され調整不可能なクリップ及びゲイン設定を使用するリニアキー。

フィルビデオ

キー制御信号によりバックグラウンドビデオで切り取られた穴をフィルするビデオ信号。

フェイドトゥーブラック

ブラックへのミックストランジション。

ブラック

スイッチャー内で生成されるブラックビデオ信号。

プリセットバス

バックグラウンドトランジションの際、その M/E により出力される次のソースを選択するために使用されるソースボタンの列。B バスとも呼ばれます。

プリセットパターン

希望のサイズ及び位置にあらかじめ設定されたワイプパターンが、下画にかぎ穴を切り取るために使用されるキーエフェクト。パターンの特性は、パターンコントロールを使用して設定されます。

フリップ-フロップ

M/E のバックグラウンドバスで選択されたソース（例えばプリセット及びプログラム）が、トランジションの終わりで交換されるトランジション。元のプリセットバスのソースはプログラムバスで選択され、元のプログラムバスのソースはプリセットバスで選択されます。

フレーム

ビデオ画像の 1 つの完全なスキャン。インタレースビデオでは、ラインが交互にスキャンされるため、全ての画像情報を含むフレームは、2 つのフィールドで構成されます。

フレームレート

毎秒供給されるフレームの数。インタレースシステムでは、フレームレートはフィールドレートの半分です。

プレビュー

スイッチャーから出力される前に、予め確認できるビデオ信号。[ルックアヘッドプレビュー](#)及び[スイッチドプレビュー](#)を参照。

プリファレンス

[スイートプリファレンス](#)及び[ユーザープリファレンス](#)参照。

プログラマブルクリーンフィード

クリーンフィードから選択された異なるキーを、含めたり外したりすることが可能なクリーンフィードの一種。

プログラムバス

M/E の現出力用のソースを選択するために使用されるソースボタンの列。A バスとも呼ばれます。

プロファイル

ビデオディスクレコーダーのモデル名。

ボックスワイプ

長方形のワイプパターン。マスキングのために、Kalypso システムは特殊なボックスワイプパターンジェネレーターを提供しており、ボックス各辺の配置の独立制御が可能です。

マスク

[キーマスク](#)参照。

マツト

ルミナンス（輝度）、ヒュー（色相）及びクロマ（彩度）が調整可能な、内部生成されたカラービデオ。マツトは、キー及びボーダーの部分をフィルするために使用できません。

マツトジェネレーター

マツト信号を生成するビデオジェネレーター。

マツトフィル

キーエフェクトの穴をフィルするためにマツトビデオを使用すること。

マルチプライヤー

制御信号が1つのまたは複数の入力ビデオ信号と共に複製される制御回路。結果として、ビデオ出力レベルは制御信号の状態により、完全にオンから完全にオフへ変わります。

ミックス

一方の信号がフェイドアップするにつれ、他方がフェイドダウンする2つのビデオ信号の間のトランジション。

ユーザープレファレンス

作業環境をカスタマイズできるようにユーザーが利用できるコントロールサーフェイスの構成設定の集まり。

ラーン

E-MEM を使用し、パネル設定を保存すること。

リクロッキング

ジッターを取り除くために、再生成されたクロックでデータクロッキングをプロセスすること。

リコール

E-MEM を使用しラーンされた前のパネル設定に戻すこと。

リソース

通常、回路セットで構成されるシステムの機能。

リニアキー

キーヤー信号が最終のキーエフェクトで忠実に再現されるキー。リニアキーイングは、ソフトなキーエッジを保持し、通常ゲインの値は1、またはユニティ状態です。

ルーピング、ループスルー

2つのコネクタを持つ入力。一方のコネクタは入力信号を受け入れ、他方のコネクタは他の機器へ入力信号を接続するための出力として使用されます。Kalypso では、アナログレファレンス入力のみがループスルーです。

ルックaheadプレビュー

現在設定されている次のトランジションの結果を示すビデオ。

ルミナンス

画像または操作中の画面部分の明るさ。クロマ（彩度）、ヒュー（色相）及びルミナンス（輝度）がテレビジョンカラーの3つの特徴を構成します。

ルミナンスキー

クリップレベルよりルミナンス（輝度）の高いキーカット信号の部分がバックグラウンドシーンで穴を切り取るキーエフェクト。通常、キーカット及びキーフィル信号が同じソースで発生する際に使用されます。ルミナンスキーのクリップ及びゲインは調整可能です。

レジスター

エフェクトを保存する場所。

ワークバッファ

現在のエフェクトパラメーターが保存されるメモリーのアクティブ部分で、E-MEM で保存されるデータを変更することなく、オペレーターがエフェクトを使用及び修正することを可能にします。

ワイプ

選択されたパターンの形状で発生する2つのビデオ信号の間のトランジション。

ワイプパターンジェネレーター

ワイプトランジション、プリセットパターン、キーマスク、及びマットウォッシュを作成するために、使用可能なパターンを作成する回路。

索引

数字

- 1-M/E メインパネル 337
 - DPOP 338
 - エフェクトエディットメニュー 359
 - キーヤーメニュー 351
 - ジョイスティックのデリゲーション 340
 - ドロップシャドウメニュー 349
 - マスクメニュー 350
 - マットメニュー 356
 - メニュー / ジョイスティックデリゲートサブパネル 338
 - メニューシステム 337
 - メニューのデリゲーション 339
 - メニューのナビゲーション 339
 - ワイプメニュー 343
 - メニューコントロールの配置 341
 - リソースシェアリングで使用 324
- 1-M/E メインパネル 37
- 1-M/E メインパネル
 - メニューでのパラメーター値表示 342
- 1 次カラー抑制 88
- 24- クロスポイントリモート Aux パネル 39
- 2-M/E Kalypso システム
 - コントロール 55
- 2-M/E メインパネル 125
 - バンクデリゲートサブパネル 129
 - マクロサブパネル 328
- 2-M/E メインパネルモデル 34
- 2 次カラー抑制 88
- 2 つのキーフレームエフェクトの組み立てチュートリアル 414
- 32- クロスポイントリモート Aux パネル 40
- 3-D キューブエフェクト 287
- 4-M/E Kalypso Classic システム
 - オプション 18
- 4-M/E Kalypso HD システム
 - オプション 20
- 4-M/E Kalypso システム
 - コントロール 54
- 4-M/E メインパネル 124

A

- Attach Enable (マクロ) ボタン 329
- Aux デリゲーションマッピングメニュー 146
- Aux バス
 - リソースシェアリングのためのロジカル 310
- Aux バス 72
 - ルーティング 72

C

- CD-ROM
 - メニューパネル 29
- CD-ROM ドライブ 33

D

- delegation
 - Keyers subpanel manual buttons 127
- Delete (マクロ) ボタン 329
- DPOP
 - 1-M/E メインパネル 338
- DPOP (ダブルプレスオープン)
 - デリゲーションボタン 128

E

- EIC ログイン 164
 - 他のスイートへ 324
- E-MEM 93
 - R-MEM アサインメント 251
 - サブレベル 102
 - ソースメモリー 104
 - トランジション 172
 - ラン 93
 - レジスター 94
 - レベル 99
- E-MEM シーケンス
 - ラン 180
 - 再生 180
 - 中断 180
- E-MEM
 - R-MEM の制御 250
 - R-MEM をレジスターで変更する 252
 - エフェクトの再使用 193
 - 外部機器オートスタートで再生の手順 236
 - 外部機器タイムコード 入力 230
 - 外部機器の同期再生の手順 235

キーヤートランジションを組み立てる 174
 スティルストアの操作 278
 通常のテクニックに戻る 175
 トランジションの規則 172
 トランジションの長さを変更する 174
 トランジションを防ぐ 175
 E-MEM のサブレベル 102
 E-MEM
 バックグラウンドトランジションを組み立てる 173
 呼び戻す 93
 リソースシェアリングで使用 323
 レベル及びサブレベル 102
 レベルの数 102

F

FAM (フルアディティブミックス)
 説明及び図解 74
 fringe
 クロマキー 214

H

Home ボタン 133

I

Insert Delay (マクロ) ボタン 329

K

Kaleidoscope DPM
 同様のパス値 118
 Kalypso Classic ビデオプロセッサ
 説明及び図解 42, 44
 Kalypso Duo
 オプション機能 22
 標準機能 22
 Kalypso システム
 資料 15
 Kalypso システムのクリア 371
 KF Dur ボタン 185

L

Last Menu ボタン 133

M

M/E
 キーヤードリゲーションボタン 127
 キーヤードリゲーション ボタン 127
 コピーボタン 216
 スプリットモード 296
 スワップボタン 216
 M/E パーティション
 定義 295
 M/E
 コピーの手順 216
 スワップの手順 217
 説明及び図解 69
 M/E の分割
 E-MEM コントロール 300
 セカンダリーレベルの割付け 304
 パーティションバウンダリー 300
 メインパネルのコントロール 297
 例 295
 M/E を分割 295
 Macro Deleg ボタン 328
 Modify All Absolute 操作
 定義 187
 Modify All Relative 操作
 定義 187
 More ボタン 342

N

NAM (ノンアディティブミックス)
 説明及び図解 74
 Next Page ボタン 241
 NV メモリー
 更新の待ち時間 139

P

PC
 インストール 430
 Post Attach (マクロ) ボタン 329
 Pre Attach (マクロ) ボタン 329
 Prev Page ボタン 241

R

Rec (マクロ) ボタン 329

Repl Attach (マクロ) ボタン 329

R-MEM

E-MEM prefs のアサインメント 251

オートリコール 248, 250

ディスクストレージ 250

レビュー 248

ラーン 251

レジスターのロード 252

レジスターをラーン 249

レジスターをリコール 249

R-MEM メニュー 248

R-MEM

E-MEM による制御 250

E-MEM レジスターで変更する 252

一般的な記述 247

イネーブル制御 250

空のキーフレーム 252

特徴 247

Router Assign ボタン

メインパネル 243

S

Show Attach (マクロ) ボタン 329

Show Macro ボタン 329

SPOP (シングルプレスオープン)

デリゲーションボタン 128

SVGA モニター 54

S-シェイピングキー 86

S-シェイプトキー信号 82

S-リニア

バスの種類 116

U

Up ボタン

ボタン

Up 342

USB 250 MB Zip ドライブ 33

User Prefs

リソースシェアリングのコントロールサー
フェイスのため 318

Z

Zip ディスク

フォーマット 155

Zip ディスクのフォーマット 155

あ

アスペクト 115

定義 109

新しいキーフレームの挿入のチュートリアル
419

い

一次カラーの抑制

クロマキー 207

移動

グローバルチャンネル 111

ソース vs. ターゲットスペース 111

移動 (トランスレーション)

定義 108

移動

ポストトランスフォームスペース 112

イネーブルする

オートリコールによりレベルを 103

イベントリスト

オートメーション 238

作成 236

ニュースランダウンの手順 238

編集 236

インサートアフター

キーフレーム上での 181

持続時間 181

挿入位置 181

インサートアフターまたはビフォーの使用

どちらを使用するか決め方 182

インサートビフォー

キーフレーム上での 182

持続時間 182

インストール

メインパネル 28

メニューパネル 28

ローカル Aux パネル 33

インストール

スティルスストアローダー 430

インターフェイスのサポート

外部インターフェイス 22

う

ウェブからソフトウェアのダウンロード [2](#)
 ウェブサイトの参考資料 [2](#)
 ウェブサイトよくあるご質問のデータベース [2](#)
 後ろ側 [113](#)

え

英数字キーパッド
 メニューパネルの [135](#)
 エディットカーソル [102](#)
 エフェクト
 3-D キューブ [287](#)
 E-MEM レジスター [94](#)
 オートリコールでレベルをイネーブルする
 [103](#)
 カレント [94](#)
 シーケンス [99](#)
 ディゾルブ [97](#)
 パス [97](#)
 ページターン [286](#)
 ラーン [93](#)
 M/E ヘデジタルを統合する [71](#)
 エフェクトエディットメニュー
 1-M/E メインパネル [359](#)
 エフェクト
 オートランがオンの状態 [180](#)
 再使用 [193](#)
 エフェクトシーケンス [99](#)
 エフェクト
 実行 [180](#)
 エフェクトセンド
 信号の発送 [57](#)
 説明及び図解 [71](#)
 エフェクトディゾルブ [97](#)
 エフェクトの再使用 [193](#)
 エフェクトメモリー
 E-MEM も参照
 エフェクト
 呼び戻す [93](#)
 エフェクトを実行 [180](#)
 エフェクトを実行する [180](#)
 エフェクトを呼び戻す [93](#)
 エフェクトをラーン [93](#)
 エンジニアリング ID [147](#)
 エンジニアリング ID

定義 [65](#)

エンジニアリングセットアップ
 vs. スイート及びユーザープレファレンス [62](#)
 解説 [62](#)
 エンジニアリング名
 定義 [65](#)
 エンハンスドメニューパネル [34](#)
 旧型メインパネルでの操作 [28](#)
 エンハンスドメニューパネルの接続
 4-M/E メインパネルへの [27](#)

お

オートセットアップ
 クロマキー [204](#)
 リシェイプでクロマキー [206](#)
 オートトランジション
 実行 [171](#)
 オートラン [180](#)
 , オートランがオフの状態 [180](#)
 オートランボタン
 ショットボックス [293](#)
 オートリコール
 機能 [103](#)
 同じバンクでレジスターをリコールする [179](#)
 オパシティのチュートリアル [403](#)
 オパシティ（不透明さ）キー制御 [83](#)
 オプショナル機能
 Kalypso Duo [22](#)
 オプション
 4-M/E Classic システム [18](#)
 4-M/E HD システム [20](#)
 コントロールパネル [39](#)
 トランスフォームエンジン [283](#)
 オリジナルメニューパネル [30](#)
 オルタネート
 バスデリゲーション [70](#)
 オンライン参考資料 [2](#)

か

スイートプレファレンス
 解説 [62](#)
 プレファレンス
 スイート, 解説 [62](#)
 解説 [77](#)

- キー 77
- 解説
 - クロマキー 87
 - トランジション 73
 - ワイプ 75
- 回転 114
- 外部インターフェイス
 - インターフェイスのサポート 22
- 外部機器
 - E-MEM オートスタートで再生の手順 236
 - E-MEM コントロールタイムコード入力 230
 - E-MEM 同期再生の手順 235
 - 機器リンク同期再生 237
- 回復
 - デフォルトキーフレーム持続時間をキーパッドに 187
- 画像
 - アップロード 438
 - 再配置 439
 - ダウンロード 435
 - ディスクに保存する 442
- 画像のアップロード 438
- 画像のダウンロード 435
- 画像
 - 表示ファクター 255
 - プレビュー 441
- カーソル
 - エディット 102
 - タイム 101
- カット
 - ホット 74
 - 解説 74
- カットトランジション 74
- カーブパスコントロールのヒント 191
- カーブ
 - パスの種類 116
- カーブパスウィンドアップ
 - 制御 191
- カレントエフェクト 94
- き
- キー
 - S-シェイピング 86
 - クリップ 80
 - クロマ 87
 - ゲイン 80
 - スプリット 89, 200
 - セルフ 86
 - ハイゲイン 80
 - ビデオ 86
 - リニア 84
 - ルミナンス 86
 - ローゲイン 80
- キーイングコントロール 82
 - コアリング 84
 - ショーキー 84
 - ボーダーライン 83
 - マスキング 83
 - キー反転 82
- キーインバート 82
- キー
 - 解説 77
- 機器イネーブルメニュー 232
- 機器リンク
 - 同期再生 237
- キー
 - 固定リニア 85
- キーサイズキー制御 83
- キー信号
 - S-シェイピング 82
- キー制御
 - オパシティ（不透明さ） 83
 - キーサイズ 83
 - キー配置 83
- キー制御信号の調整 80
- キー制御のコアリング 84
- キー制御のマスキング 83
- 基礎チュートリアル 361
- 既存のキーフレームの修正のチュートリアル 417
- キー
 - 調整可能なリニア 85
- キートランジションのチュートリアル 400
- キーのレイヤリング 77
- キー配置キー制御 83
- キーパッド
 - メニューパネル英数字 135
 - メニューパネルの数値 134
- キー
 - フレア抑制 88
- キーフレーム

コピー 423
 デフォルト 103
 モディファイオール 187
 解説 94
 キーフレームの間で挿入 182
 キーフレーン間での挿入
 持続時間 183
 キーフレーン
 キーフレーム上でのインサートアフター 181
 キーフレーム上でのインサートビフォー 182
 削除 184, 424
 削除された後で回復 185
 キーフレーン持続時間 96
 新しいキーフレームの変更 185
 デフォルトをキーパッドに回復 187
 キーフレーン
 持続時間の修正 186
 持続時間の表示 185
 持続時間の変更 185
 持続時間の編集 185
 キーフレーン持続時間
 表示 185
 編集 185
 キーフレーン
 修正 417
 挿入 181, 419
 挿入, 異なるデュレーションで 425
 キーフレーンのコピーのチュートリアル 423
 キーフレーンの削除 184
 コンスタントデュレーションがオン 184
 キーフレーンの削除チュートリアル 424
 キーフレーンの持続時間
 修正 186
 キーフレーンの編集チュートリアル
 基本 413
 キーフレーン
 パスでの挿入 182
 補間される値 97
 モディファイオール手順 187
 キーボードのチュートリアル 403
 基本的なキーイングのチュートリアル 393
 キーヤーズサブパネル
 マニュアルデリゲーション buttons 127
 キーヤ-デリゲーション
 複数のキーヤ- 127
 キーヤ-デリゲーションボタン 127
 キーヤ-メニュー

1-M/E メインパネル 351
 キーヤ-プライオリティ (優先順位)
 方法 201
 ギャングロール
 操作 227
 キー優先 77
 共同的なリソースシェアリング 305
 キー
 レイヤリングまたは優先順位 77

く

グラスバレーのウェブサイト 2
 クリップ
 解説 80
 クリップの制御 80
 クリップの手順
 クロマキー 210
 クリップ
 ハイ及びロースレッシュヨウルド 81
 クロスポイントの説明及び図解 66
 クロスポイントバス, 現在はソースバス 67
 クロスポイントボタン, 現在はソースボタン 67
 グローバルチャンネル
 移動 111
 クロマキー
 fringe 214
 オートセットアップ 204
 キーコントロール 210
 コアリング 213
 シャドウコントロール 214
 シャドウジェネレーター 88
 リシェイプ 211
 1 次カラー抑制 88
 2 次カラー抑制 88
 一次カラーの抑制 207
 オートセットアップの手順 204
 解説 87
 クリップの手順 210
 二次カラーの抑制 211
 フレア抑制 209
 マニュアル調整 206
 リシェイプを伴うオートセットアップ 206

け

形成されたビデオ

正しく及び不適当に形成された 90

ゲイン

ハイ 80

ロー 80

解説 80

ケーブリング

システム機能への影響 61

現及び次スタック 77

現及び次スタック 77

こ

コアリング

クロマキー 213

ご希望のリソース

リソースシェアリング 309

固定出力

解説 72

異なるデュレーションでのキーフレーム挿入

425

異なるバンクからレジスターをリコールする

179

コピー M/E, の手順 216

コピー及びスワップボタン

M/E コピー 216

M/E スワップ 216

コピーまたはスワップ用にマクロを使用 335

コンスタントデュレーション

削除への影響 184

コンティニューイティ 117

コンティニューイティコントロール

パス 119

コントロール

キーイング 82

キーのコアリング 84

キーのサイズ 83

ショーキー 84

ボーダーライン 83

マスキング 83

キーのオパシティ（不透明さ） 83

キーの配置 83

キー反転 82

コントロールサーフェイス

概要 123

リソースシェアリングのために設定 312

リソースシェアリングのために定義 308

コントロールパネル

コントロールサーフェイス も参照

2-M/E メイン 33

4-M/E メイン 25

オプション 39

メニュー 28

ローカル Aux 32

コンポーネントへのアクセス

メインパネル 28, 35

さ

サイズ

定義 108

サイズの番号付け 114

再生

シーケンス 180

再配置

画像 439

削除

ボタン 184

座標の番号付け 113

サブパネル

バンクデリゲート 129

マクロ 328

マシンコントロール 225

参考資料オンライン 2

3色ソースネームディスプレイ

設定 152

し

時間値の入力 177

軸の位置 110

シーケンス

ラーン 180

再生 180

中断 180

次スタック 77

システムコントロール

概要 54

システム操作

変更を制御する 168

システムパワーアップ 137

持続時間

新しいキーフレームの変更 185

インサートアフター 181

- インサートビフォー 182
- キーフレーム 96
- キーフレームの修正 186
- シフトされたソース 67
- シフトプレファレンス 67
- シャドウ
 - クロマキー 214
- シャドウジェネレーター 88
- 修正された 4-M/E メインパネルコネクター 27
- 出力
 - 概要 71
- 出力のマッピング 72
- 瞬間的なデリゲーション 128
- ジョイスティックのデリゲーション
 - 1-M/E メインパネル 340
- 使用ポイント
 - 解説 72
- 使用ポイントのチュートリアル 407
- ショーキーコントロール 84
- ショットボックス
 - オートランボタン 293
 - デリゲーション 292
 - ランボタン 293
 - リセット 292
 - レジスターのリコール 293
- ショットボックスオプション
 - 解説 41
 - 記述 291
 - 機能 291
- ショットボックス
 - 操作 291
 - バージョンを表示 294
- 資料
 - Kalypso システム 15
- シングルプレスオープン (SPOP)
 - デリゲーションボタン 128
- 信号
 - ソース定義 64
- 信号ソースの定義 64
- 信号の概要 64
- 信号の調整
 - キー制御 80
- 信号の流れ 57
- 信号の発送
 - エフェクトセンド 57
- 信号ルーティング 64

す

- スイッチ
 - メインパネル電源 26
- スイッチャー
 - 概念 61
- スイート及びユーザープレファレンス
 - エンジニアリングセットアップとの区別 62
- スイート設定
 - リソースシェアリングのデフォルト 316
- スイートプレファレンス
 - プロファイルとして保存 367
 - 変更 363
- スイートプロファイル
 - 設定を戻す 370
- スイート
 - リソースシェアリングのために定義 307
- 数値キーパッド
 - メニューパネルの 134
- スキュー 115
 - 定義 109
- スクリーン
 - タッチ (メニューパネル) 130
- スクローリングリスト
 - ロックボタン 135
 - 記述 135
- スクロールロック 135
- スタジオ構成例 53
- スティルストア 253
 - E-MEM クリッププレーバック 278
 - E-MEM パラメーター 278
 - E-MEM イネーブルボタン 278
 - キャッシングのテクニック 275
 - キャプチャー 268
 - クリエイトエディットメニュー 268
 - クリップのルーピング 273
 - クリップのレコード 270
 - クリップをマークする 272
 - スティルストアローダー 282
 - ファイルのコピー 281
 - フォルダーのコピー 282
 - フォルダーブラウザー 282
 - プリセットをロードする 274
 - プレーバックメニュー 263
 - プレビュー 267
 - マシンコントロールサブパネル 275
 - ループポイント 273
 - E-MEM 操作 278

- 一般的な記述 253
- 画像ファイルサイズ 257, 258
- キャッシュの管理 254
- キャプチャーされた画像を保存 268
- クリップのレコーディングを保存 270
- シェイピング情報 255
- 自動キャッシングの限界 276
- 出力にロードする 274
- 手動でキャッシュ管理 276
- 設定の情報 256
- 操作 263
- ディスク管理 257
- ディスクの管理 277
- 入力ソースの選択 268
- 表示ファクター 255
- ファイル管理テクニック 266
- ファイルディレクトリーの構造 254
- ファイル転送 280
- ファイルの名前変更 281
- フォルダーの管理 264
- フォルダーの作成 265
- 複製 276
- 保存時間 260
- マシンコントロールによる制御 225
- リソースシェアリングで使用 322
- スティルスストアローダー 439
 - アップロード 438
 - バックグラウンドマット 441
 - プレビュー 441
- PC の必要条件 430
- 一般的な記述 429
- 画像のダウンロード 435
- 画像をディスクに保存する 442
- 機能 429
- 制限 429
- 操作 432
- ネットワーク機器の選択 434
- スティルスストア
 - ロード時間 260
- スピン 115
 - 定義 109
- 番号付けシステム
 - スピン 115
- スプリットキー 89
 - 方法 200
- スプリットモード 296
 - 定義 295
- スラブ

- 3-D の作成 290
- スラブの作成 290
- スレッシュould
 - クリップハイ及びロー 81
- スロット番号 43
- スワップ M/E の手順 217
- スワップ及びコピーボタン
 - M/E コピー 216
 - M/E スワップ 216

せ

- 静止画
 - キャプチャー 268
 - ディスク管理 257
 - ファイルサイズ 257, 258
 - プレビュー 267
- セカンダリーパーティション 295
- セキュリティ
 - EIC ログイン 164
- 接続
 - メインパネル 25
 - メニューパネル 30
 - ローカル Aux パネル 33
- 設定
 - チュートリアル 362
- 設定を戻す
 - スイート及びユーザープロファイル 370
- セーブ - ロードメニュー
 - (E-MEM) 167
 - (R-MEM) 168
 - (エンジニアリングセットアップ) 164
 - (デイリーセットアップ) 160
- セルフキー 86
- 選択の
 - キーカット信号 89

そ

- 相互作用
 - メニューとパネル 136
- ソース
 - ニックネーム 147
- ソース, シフトされた 67
- ソース及び入力信号の概要 64
- ソース

解説 64
 ソーススペース 110
 移動 111
 ソース選択 76
 ソース選択チュートリアル 377
 ソース定義 64
 ソースネーム 147
 ソースネームディスプレイ
 色の設定 152
 ソースネームディスプレイの階層構造 148
 ソースのネーミングガイドライン 148
 ソースバス, クロスポイントバスではない 67
 ソースパッチテーブル 66
 ソースパッチング 66, 147, 151
 ソースパッチングの使用
 エフェクトポータビリティのための 150
 ソースボタン, クロスポイントボタンではなく
 67
 ソースホールドメニュー 192
 ソースメモリー 66
 E-MEM 104
 ワークバッファ 104
 解説 104
 構成 105
 デフォルト及びファクトリーデフォルト
 108
 ソースメモリーの保存の手順 160
 ソースメモリーファイル
 ロードの手順 161
 ソースメモリー
 保存の手順 160
 ソフトウェアをウェブサイトでダウンロード 2
 ソフトノブ
 メニューパネル 131
 ソースメモリーをロードする手順 161

た

タイムカーソル 101
 タイムライン
 解説 96
 ターゲットスペース 110
 移動 111
 タッチスクリーン 130
 タッチスクリーンディスプレイ 30

タッチボタン
 ロケーション 133
 解説 132
 他のスイートへのログイン 324
 ダブルテイク
 機能の定義 295
 使用許可 296

ち

中断
 シーケンス 180
 チュートリアル
 Kalypso システムのクリア 371
 オパシティ 403
 キートランジション 400
 キーフレームのコピー 423
 キーボード 403
 トランジションのプレビュー 384
 プリセットパターン 407
 ミックスバックグラウンドのトランジション
 381
 ワイプバックグラウンドのトランジション
 384
 ワイプボーダー 384
 2つのキーフレームエフェクトの組み立て
 414
 新しいキーフレームの挿入 419
 基礎 361
 既存のキーフレームの修正 417
 キーフレームの削除 424
 基本キーフレームの編集 413
 基本的なキーイング 393
 異なるデュレーションでのキーフレーム挿入
 425
 使用ポイント 407
 スイートプレファレンスの変更 363
 設定 362
 ソース選択及びバックグラウンドカット 377
 ユーザープレファレンスの変更 365
 調整可能なリニアキー 85

て

デフォルトキーフレーム 103
 デフォルトキーフレームメニュー 140
 デフォルトキーフレーム
 ランの手順 140

デフォルトソースメモリー 108
 ディレーの挿入 331
 ディレーを挿入しマクロを記録 331
 デジタルエフェクト機器
 M/E へ統合される 71
 データパッド
 解説 132
 デリゲーション 128
 M/E キーヤーのマニュアルボタン 127
 オルタネートバス 70
 シングルプレスオープン (SPOP) ボタン 128
 ソースセレクトバス 128
 ダブルプレスオープン (DPOP) ボタン 128
 トランスフォームサブパネルマニュアルボタ
 ン 127
 マシンコントロールサブパネル 226
 マスクサブパネルマニュアルボタン 127
 マットサブパネルマニュアルボタン 127
 マニュアルサブパネルボタン 127
 メニューパネルのデータグループ 133
 解説 125
 サブパネルにより自動的 126
 瞬間的な 128
 デリゲーションボタンマッピング
 リモート Aux パネル 146
 ローカル Aux パネル 146
 電源装置
 ビデオプロセッサ 50
 電源装置, リモート Aux パネル 40
 電源
 メインパネル 28, 35
 メニューパネル 26, 31
 ローカル Aux パネル 26
 ローカル Aux パネル 33
 テンション 117
 テンションコントロール
 パス 118
 テンション
 定義 117
 添付されたマクロの再生 332
 添付の削除 333
 添付 (マクロ)
 削除 333

と

同期再生

機器リンク 237
 同期プレイバック
 E-MEM 235
 独立したリソースシェアリング 306
 トップライン 133
 ドライブ
 リムーバブルメディア 33
 トランジション
 E-MEM 172
 カット 74
 ノンアディティブミックス (NAM) 74
 プリセットブラック 76
 フルアディティブミックス (FAM) 74
 マニュアル 170
 ミックス 74
 ミックススルービデオ 74, 176
 ワイプ 75
 E-MEM キーヤーを組み立てる 174
 E-MEM で長さを変更 174
 E-MEM で防ぐ 175
 E-MEM の規則 172
 オートトランジションを実行 171
 解説 73
 キー優先 77
 トランジション速度 76
 トランジション
 速度 76
 通常のテクニックに戻る 175
 トランジションのプレビューのチュートリアル
 384
 トランジション
 バックグラウンド E-MEM を組み立てる 173
 レバーアームで実行 171
 トランスフォームエンジン
 デリゲーション 284
 アベイラビリティ管理 285
 トランスフォームエンジンメニュー 284
 トランスフォームサブパネル
 マニュアルデリゲーションボタン 127
 取り消しボタン (コピー / スワップ) 217
 ドロップシャドーメニュー
 1-M/E メインパネル 349

に

ニア側 113
 二次カラーの抑制

クロマキー 211
 ニックネーム 147
 入力及びソース信号の概要 64
 入力信号の定義 64

の

ノブ ソフト 131
 ノンアディティブミックス (NAM)
 説明及び図解 74
 ノン - シェイプトビデオ 79

は

バイアス 117
 バイアスコントロール
 パス 121
 バイアス
 定義 117
 ハイゲインキー 80
 配線
 システム機能への影響 61
 バス
 オルタネートのデリゲート 70
 ユーティリティー 70
 バス
 エフェクトの 97
 コンティニュイティ 119
 テンション 118
 バイアス 121
 ホールド 116
 バス
 Aux 及びルーティング 72
 バス
 概説 116
 バスコントロール
 カーブのヒント 190
 値を変更 189
 カット及び貼り付けのヒント 191
 バス制御 117
 バス値
 Kaleidoscope と同様 118
 バスでの挿入 182
 挿入位置 182
 定義 182
 バスの種類

S- リニア 116
 カーブ 116
 リニア 116
 バス
 バックグラウンドバスはソース選択をフリッ
 プフロップ 76
 パースペクティブ 115
 定義 109
 デフォルト視点 114
 パスベクトル 117
 値 118
 バスリンキング
 記述 218
 制限 221
 操作 224
 バスリンキングメニュー 219
 バスリンキング
 リソースシェアリングで使用 323
 リンクの管理 221
 パターンミックス
 手順 176
 方法 214
 バックグラウンドカットチュートリアル 377
 バックグラウンドバス
 フリップフロップ 76
 バックグラウンドマット
 スティルスストアローダーでの使用 441
 方法 194
 バッファ
 ワーク 93
 パーティション
 解説 295
 パーティションバウンダリー
 アサインメント 303
 詳しい解説 303
 定義 300
 パネル
 2-M/E メイン 125
 2-M/E メイン 33
 4-M/E メイン 124
 4-M/E メイン 25
 メニュー 28
 ローカル Aux 32
 パネル オプション 39
 パネルとメニューの相互作用 136
 パラメーター制御エリア 134
 パラメーター

- ソースメモリーへの保存 66
- パラメーター値の表示
 - 1-M/E メインパネルのメニューでの 342
- パワーアップ 137
- バンクデリゲーション
 - 2-M/E メインパネル 129
- 番号付けシステム
 - アスペクト 115
 - 回転 114
 - サイズ 114
 - 座標 113
 - スキュー 115
 - パースペクティブ 115
 - 変換 113

ひ

- ビデオ 57
- ビデオキー 86
- ビデオ形成 79
- ビデオ
 - 形成 79
- ビデオ信号の流れ 57
- ビデオスイッチャー
 - 概念 61
- ビデオ
 - 正しく形成されたビデオ及び不適当に形成された 90
- ビデオプロセッサー
 - Kalypso Classic 説明及び図解 42, 44
 - 説明及び図解 48
- ビデオプロセッサー電源装置 50
- ビデオプロセッサーの冷却 43, 45, 49, 138
- ビデオプロセッサーフレーム
 - 4-M/E 48
 - スロット番号 43
- ビデオプロセッサー
 - 冷却 43, 45, 49, 138
- 標準機能
 - Kalypso Duo 22
- ビルトインメニュー
 - 1-M/E メインパネルの特徴 337
- ビルトインメニューの特徴 337

ふ

- ファイル操作
 - ドライブ及びフォルダーへのアクセス 154
 - バックグラウンド情報 153
 - 保存機構 155
- ファイルタイプの拡張子 154
- ファイルの移動手順 159
- ファイルのコピー 158
- ファイルブラウザー 153
 - 機能 153
- ファアー側 113
- ファシリティ構成例 53
- ファシリティのケーブリング
 - システム機能への影響 61
- 複数の要素と関連するトランジション 77
- プライマリーパーティション 295
- プリセットパターン 89
- プリセットパターンのチュートリアル 407
- プリセットブラック 76
- フリップフロップソース選択 76
- フルアディティブミックス (FAM)
 - 説明及び図解 74
- フレア抑制 88
 - クロマキー 209
- プレビュー
 - R-MEM 248
 - 画像 441
 - 静止画 267
- プレファレンス
 - シフトされたソース 67
- プレファレンスの保存の手順 160
- プレファレンスファイル
 - プロファイルファイルのためのディレクトリー 162
 - ロードの手順 161
- プレファレンス
 - ユーザー, 解説 63
- プレファレンスをロードする手順 161
- フレームスロット
 - 番号 43
- フレーム中の番号の付いたスロット 43
- プロセッサーフレーム
 - 2-M/E Kalypso Classic 44
 - 4-M/E Kalypso Classic 42
- フロッピーディスクドライブ 33

プロファイルのファイル
 プロファイルのロード 163
 プロファイルのロード手順 163
 プロファイルファイル
 保存先のディレクトリー 162
 保存の手順 160
 プロファイル (プレファレンス)
 解説 63
 プロファイルメニュー
 ディフォルトディレクトリー 162
 詳細にわたっての記述 161
 プロファイル
 ユーザー及びシートプレファレンスを保存 367

へ

ページターンエフェクト 286
 変換 (トランスフォーメーション)
 定義 108
 変換
 番号付けシステム 113

ほ

ポストトランスフォームスペース 112
 保存
 画像をディスクに 442
 ボーダーライン
 機能 83
 ボタン
 タッチボタン も参照
 Attach Enable (マクロ) 329
 Delete (マクロ) 329
 Home 133
 Insert Delay (マクロ) 329
 KF Dur 185
 Last Menu 133
 M/E コピー 216
 M/E スワップ 216
 Macro Deleg 328
 More 342
 Next Page 241
 Post Attach (マクロ) 329
 Pre Attach (マクロ) 329
 Prev Page 241
 Rec (マクロ) 329
 Repl Attach (マクロ) 329

Router Assign
 メインパネル 243
 Show Attach (マクロ) 329
 Show Macro 329
 オートラン (ショットボックス) 293
 キーヤーデリゲーション 127
 マニュアルサブパネルデリゲーション 127
 ラン (ショットボックス) 293
 ルーターアサイン
 ローカル Aux パネル 241
 削除 184
 取り消し (コピー / スワップ) 217
 ボタンマッピング 141
 リモート Aux パネル 144
 ボタンマッピングにソース
 ディフォルト設定 141
 ボタンマッピングメニュー 142
 ボタン
 メニュー選択 30
 ボタンを押してのデリゲーション
 マシンコントロールサブパネル 226
 ホットカット 74
 ホームメニュー 130
 ホールド
 ホールド 116

ま

前側 113
 マクロ 331, 332, 333
 コピーまたはスワップ 335
 レジスター 326
 レジスターのロード 334
 一般的な記述 326
 再生 327
 再生 331
 マクロサブパネル 328
 2-M/E メインパネル 328
 マクロ
 代替 (オルタネート) ボタン 329
 ディレーの挿入 331
 添付 327
 添付された, の再生 332
 マクロに追加 333, 334
 マクロの記録 330, 331
 マクロ
 パネルを使用し添付する 332

ボタン列のデリゲート 330
 メインパネルで追加 333
 メインパネルでの記録 330
 メニューパネルで追加 333, 334
 メニューパネルでの記録 331
 メニューを使用して添付 332
 マクロレジスターの保存 334
 マクロ
 レジスターの保存 334
 マクロレジスターのロード 334
 マクロを添付 332
 マシンコントロールサブパネル 225
 クリップのローディング 227
 ジョギング 226
 デリゲーション 226
 基本的なコマンド 226
 クリップの選択 227
 スタイルストアの制御 225
 デリゲーションの変更 227
 ボタンを押してのデリゲーション 226
 マスクサブパネル
 マニュアルデリゲーションボタン 127
 マスクメニュー
 1-M/E メインパネル 350
 マスタータイムライン
 解説 101
 マットサブパネル
 マニュアルデリゲーションボタン 127
 マットメニュー
 1-M/E メインパネル 356
 マッピング
 ボタン 141
 出力 72
 マニュアルトランジション 170

み

ミックス
 ノンアディティブ (NAM) 74
 フルアディティブ (FAM) 74
 ミックス / エフェクト
 説明及び図解 69
 ミックス
 解説 74
 ミックススルービデオ
 解説 74
 ミックススルービデオトランジション

操作 176
 ミックス
 トランジション速度 76
 ミックスバックグラウンドのトランジションの
 チュートリアル 381

め

メインパネル
 1-M/E メニューシステム 337
 インストール 28
 コンポーネントへのアクセス 28, 35
 リセットボタン 26
 1-M/E 説明及び図解 37
 2-M/E 説明及び図解 33
 4-M/E の説明及び図解 25
 メインパネルコンポーネントへのアクセス 28, 35
 メインパネル
 接続 25
 めにゆー 232
 メニュー
 Aux デリゲーションマッピング 146
 R-MEM 248
 スタイルストアクリエイティブエディット 268
 セーブ - ロード (R-MEM) 168
 セーブ - ロード (エンジニアリングセット
 アップ) 164
 セーブ - ロード (デイリーセットアップ) 160
 セーブ - ロード (E-MEM) 167
 ソースホールド 192
 デフォルトキーフレーム 140
 トランスフォームエンジン 284
 バスリンキング 219
 プロファイル 161
 ボタンマッピング 142
 ホーム 130
 ルーターセレクト 244
 メニュー スタイルストアプレーバック 263
 メニュー / ジョイスティックデリゲートサブパ
 ネル
 1-M/E メインパネル 338
 メニューカテゴリ選択 133
 メニューカテゴリを選択 133
 メニュー画面
 構成とコンポーネント 132
 タッチボタン 132
 データパッド 132

- トップライン 133
- メニューパネル 132
- メニュー
 - 機器イネーブル 232
- メニューシステム
 - 1-M/E メインパネル 337
- メニュー選択ボタン 30
- メニューとパネルの相互作用 136
- メニューパネル
 - CD-ROM 29
 - エンハンスト 130
 - オリジナル 30, 130
 - ソフトノブ 131
 - タッチスクリーン 130
 - デリゲーショングループ 133
 - インストールセッション及びオリエンテーション 28
 - 英数字キーパッド 135
 - 数値キーパッド 134
 - 接続 30
 - 説明及び図解 28
- メニューパネルタッチスクリーン 54
- メニューパネル
 - 電源 26, 31
 - パラメーター制御エリア 134
 - メニューカテゴリー選択 133
 - メニュー 画面 132
- メモリー, ソース 66
- メモリー, ソース
 - デフォルト及びファクトリーデフォルト 108

も

- モジュール
 - ホットスワッピング 44, 49
- モジュールのスワッピング
 - 電源が入ったまま 44, 49
- モジュールのホットスワッピング 44, 49
- モディファイオール 187
 - 手順 187
- モード
 - ルックアヘッドプレビュー 76
- モニター 54

ゆ

- ユーザープレファレンス
 - 解説 63
 - プロファイルとして保存 367
 - 変更 365
- ユーザープロファイル
 - 設定を戻す 370
- ユーティリティーバス 70

よ

- よくあるご質問 2
- よくあるご質問のデータベース 2

ら

- ラーン
 - R-MEM レジスター 249
 - シーケンス 180
 - デフォルトキーフレーム 140
- ラーン修正
 - 方法 188
- ランボタン
 - ショットボックス 293

り

- リエントリー, 解説 70
- リコール I
 - R-MEM レジスター 249
- リシェイプ
 - クロマキー 211
- リストアワークバッファー 185
- リセットボタン
 - メインパネル 26
- リソースシェアリング
 - 1-M/E メインパネル 324
 - User Prefs 318
 - エンジニアリングセットアップのアドバイス 319
 - コントロールサーフェイス 308
 - スイート 307
 - スティルスストア 322
 - バスリンキング 323
 - リモート Aux パネル 310
 - ロジカル Aux バス 310
 - E-MEM の操作 323

- 一時的な獲得 321
- 一時的な獲得 vs. 希望の獲得 321
- 一般的な記述 305
- 共同的な 305
- コントロールサーフェイスの設定 312
- 設定 311
- 他のシートへのログイン 324
- デフォルトのシート設定 316
- 独立した 306
- 望ましいリソースの解説 309
- リソースシェアリングの例 307
- リニアキー 84
 - 固定 85
 - 調整可能な 85
- リニア
 - パスの種類 116
- リムーバブルメディアドライブ 33
- リモート Aux パネル
 - ソースボタンマッピング 144
 - デリゲーションボタンマッピング 146
- リモート Aux パネル (24- クロスポイント) 39
- リモート Aux パネル (32- クロスポイント) 40
- リモート Aux パネル
 - 概要 39
 - 接続 41
- リモート Aux パネル
 - リソースシェアリングで使用 310
- リンクマッピングテーブル
 - 定義 218
- リンクマッピング表
 - コピー 223

る

- ルーターアサインボタン
 - ローカル Aux パネル 241
- ルーターインターフェイス
 - 一般的な記述 239
 - メインパネル操作 243
 - メニュー操作 244
 - メニューでソースを変更 245
- ルーターセレクトメニュー 244
- ルーターソース
 - 定義 239
- ルーターデスティネーション
 - 定義 239
- ルーターのインターフェイス

- 特徴 240
 - ローカル Aux パネル操作 240
- ルーターの保護
 - 定義 240
- ルーターレベル
 - 定義 240
- ルックアヘッドプレビューモード 76
- ルーティング
 - Aux バス 72
 - 信号 64
- ルミナンスキー 86

れ

- レジスター
 - エフェクト (E-MEM) 94
 - クリア 179
 - ショットボックスでリコール 293
 - バンク 96
 - 同じバンクでリコール 179
 - 異なるバンクからリコール 179
 - 組織 96
- レジスターをクリア 179
- レバーアームトランジション 171
- レベル
 - E-MEM 99
 - E-MEM システムのレベル数 102
 - オートリコールにより使用可能にする 103
- レベルの割付け
 - 詳しい解説 304

ろ

- ロウテイト
 - 定義 109
- ローカル Aux パネル
 - デリゲーションボタンマッピング 146
- ローカル Aux パネル
 - インストール 33
 - 接続 33
 - 説明及び図解 32
 - 電源 26
- ローカル Aux パネル, 電源
 - パワー 33
- ローゲインキー 80
- ロジカル ID 147
- ロジカル ID

- 定義 65
- ロジカルニックネーム 147
 - 定義 66
- ロジカルネーム 147
- ロジカル名
 - 定義 65
- ロックボタン
 - 及びスクローリングリスト 135

わ

- ワイブ
 - 解説 75
 - トランジション速度 76
- ワイブパターンジェネレーター
 - プリセットパターン 89
 - その他の使用法 75
- ワイブバックグラウンドのトランジションのチュートリアル 384
- ワイブボーダーのチュートリアル 384
- ワイブメニュー
 - 1-M/E メインパネル 343
- ワークバッファー 93
 - ソースメモリー 104