

# Kalypso

ビデオプロダクションセンター

## リリースノート



ソフトウェアバージョン 12.0

071072122

2006年3月

*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](http://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、プランニングガイド、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

Kalypso リリースノート	5
はじめに	5
リリース 12.0 の新機能	5
リリース 12.0 の変更	6
タイムライン - リコール / ランメニュー	7
レジスターのステータス	7
モード	7
イネーブルグループ	7
バンクとレジスターの選択	8
エフェクトランのコントロール	8
その他の E-MEM ボタンとノブ	8
その他のメニューへのアクセス	8
メニューレジスター操作	9
E-MEM - レジスターオペレーションメニュー	9
レジスターのステータス	9
ファンクション枠	10
インプットモード枠	11
イネーブルグループ	11
番号キーパッド	12
エフェクトデュレーション	13
マスター E-MEM サブパネル	13
メインパネルからエフェクトデュレーションを変更するには :	14
タイムイライン - タイムアジャストメニュー	14
メニューパネルからエフェクトデュレーションを変更するには :	15
キーヤメニューからのマスキング	18
キーヤマスキメニュー	18
マスクソース	19
マスクオンボタン	21
マスクインバートボタン	21
ファイルオペレーションメニュー	22
オールファイルメニュー	22
デスティネーションペインボタン	23
セットディレクトリーボタン	23
ショーメニュー	23
クリエイトショー	25
ロードショー	25
チューズロード	26
他の File Ops メニューへのアクセス	27
オールボタン	27
エンターレジスターボタン	27
レジスターボタンの選択	29
レジスターボタンのスタート	30
マルチセレクトボタン	32
プロファイルとして保存されたコンフィギュレーションファイルへのアクセス	33
リエントリーのプレファレンス	34

スタイルストア Enhancements .....	36
サムネイル .....	36
Go To アイテム番号 .....	38
ディレクトリー制限の変更 .....	39
ニュートンモジュラーコントロールメニュー .....	40
はじめに .....	40
Kalypso でのインストール .....	40
ニュートンコントロールのコンフィギュレーション .....	41
エクスターナルデバイスニュートンメニューの解説 .....	43
デリゲーションプレビューパス .....	43
入力セクター .....	43
セットアップセクター .....	44
ニュートンチャンネルに関する情報 .....	44
ニュートンコントロール .....	44
スプリットレイヤードモード .....	45
M/E モードメニューコントロール .....	46
レイヤードモード .....	46
ストロボ .....	47
ルートされたソースのためのデバイスコントロール .....	49
はじめに .....	49
コンフィギュレーションの概観 .....	50
ルーターインタフェイスセットアップメニュー .....	51
AMP イーサネットプロトコルサポート .....	54
プロファイルモデルサポート .....	54
プロファイル Amp イーサネットのコンフィギュレーション .....	54
Kalypso AMP イーサネットのコンフィギュレーション .....	55
クリップディレクトリー .....	55

# Kalypso リリースノート

**注意** Kalypso ソフトウェアの更新手順が変更されました。Kalypso システムファイルを保存し、認可コードを記録し、NV メモリーをクリアしてから、システムファイルをリロードすることが必要です。

## はじめに

この文書では、インストールとその他の Kalypso ビデオプロダクションセンターのリリース 12.0 ソフトウェアに特有の情報が解説されています。

## リリース 12.0 での新機能

- ・ タイムラインのリコール / ランメニュー ([7 ページ](#)を参照)
- ・ メニューレジスターの操作 ([9 ページ](#)を参照)
- ・ エフェクトデュレーション ([13 ページ](#)を参照)
- ・ キーヤーマスクメニュー ([18 ページ](#)を参照)
- ・ ファイルオペレーションの強化 ([22 ページ](#)を参照)
- ・ リエントリープレファレンス ([35 ページ](#)を参照)
- ・ サムネイル、及び番号による選択を含む、スティルストアの向上 ([37 ページ](#)を参照)
- ・ ニュートンモジュラーコントロールメニュー ([41 ページ](#)を参照)
- ・ スプリットレイヤード M/E モード ([46 ページ](#)を参照)
- ・ ストロボ ([48 ページ](#)を参照)
- ・ ルートされたソースのためのデバイスコントロール ([50 ページ](#)を参照)
- ・ AMP イーサネットマシンコントロール、及びクリップディレクター (オプション) ([55 ページ](#))
- ・ トランスフォームエンジンのパスコントロールが、ライティング用に使用可能

## リリース 12.0 での変更

- Kalypso HD システムで、Eng Setup Sync Timing メニューの 1 つの **Force SF** のボタンが、**Live SF** 及び **Non SF** という 2 つのボタンに変わりました。**Live SF** の選択は、従来の **Force SF** ボタンをオンにするのと同じで、**Non SF** の選択は、従来の **Non SF** をオフにすることと同様です
- マクロファイルのための NV メモリーのファイル名サフィックスが、.gvg から .nva に変わりました。これは、オペレーターにより保存またはロードされ、.gvg サフィックスを保有するマクロユーザーファイルに影響しません。もしユーザーが自分のマクロユーザーファイルを、いずれのソフトウェアバージョンで保存しなければ、Kalypso システムが 12.0 より以前のソフトウェアにバックダウンされている場合、この変更は、マクロファイルへのアクセスを失う原因となる可能性があります。以前の Kalypso システムソフトウェアに新しく更新、またはバックダウンする前に、必ずシステムとユーザーファイルを保存して下さい

## タイムライン - リコール / ランメニュー

タイムライン - リコールランメニューは、今までメインパネルでのみ使用可能だった E-MEM 機能を、メニューパネルにも提供します。リコール、ラン、ラーン、クリア、及び、その他の関連する機能にアクセスすることができるようになりました。

図 1. タイムラインメニュー - リコールラン



### レジスターのステータス

左上の枠では、現在のレジスターのステータスを表示します。現在のレジスターの番号が表示され、そして、レジスターがロックされているか、または、エフェクトディゾルブか、もしくはシーケンスに関わっているかが表示されます。

### モード

モード枠は、どの機能がメニューの他のボタン（リコール、ラーン、ラーンシーケンス）と共に実行されるかを選択します。

### イネーブルグループ

マスター E-MEM サブパネルのイネーブルボタンと同様、イネーブルグループ枠のボタンは起動される機能 (Get, Put など) により、どのレベルが影響されるかを決定します。

**Select All** は、枠の中で、残りの選択されていないボタンを選択、またはすべてのイネーブルボタンを選択解除します。

## バンクとレジスターの選択

バンクとレジスターのボタンは、マスター E-MEM のキーパッドと似た機能で、100 の E-MEM レジスターのいずれでも即時的に選択することを可能にします。必要な場合は、バンクを変更するためにバンクボタンを押してから、レジスターを選択するためにレジスター番号のボタンを押します。

## エフェクトランのコントロール

**Stop Next, Rev, Rew,** 及び **Run** ボタンは、エフェクトランサブパネルの同様ラベルのボタンと同じエフェクトラン機能を実行します。

## その他の E-MEM ボタンとノブ

タイムライン - リコールランメニューの **Auto Recall, Auto Run,** 及び **Effect Dissolve** ボタンは、マスター E-MEM サブパネル上の同様ラベルのボタンを同じ機能を実行します。

このメニューの **Seq** ボタンは、シーケンスをリコールするためにのみ使用されます。**Learn Seq** ボタンはシーケンスをラーンするために使用されます。これは、どちらの機能にも使用可能なメインパネルのマスター E-MEM サブパネルの、単一の **Seq** ボタンとは異なります。

**Go to KF** 及び **Jog Effect** ノブは、メインパネルの **Go to KF** ボタンとランレバーアームと同様に、エフェクトをナビゲートするために使用されます。

## その他のメニューへのアクセス

**Source Select** 及び **Register Ops** ボタンは、関連するその他のメニューに即時的に導き、都合が良いように操作性を上げるため、ここでこのメニューに含まれています。これらのメニューへアクセスした後、ラストメニューボタンを押すと、タイムライン - リコールランメニューに戻るようになります。



## メニューレジスター操作

E-MEM レジスターオペレーションメニューは、メニューからのレジスター操作と E-MEM レベルをイネーブルすることを可能にします。

### E-MEM – レジスターオペレーションメニュー

レジスターオペレーションメニューには、左上にステータス枠、左側に機能枠、中央左にイネーブルグループ、及び右側に番号キーパッドがあります(図 2)。

図 2. E-MEM レジスターオペレーションメニュー、選択された状態



ある機能では、インプットモード枠も表示されます(11 ページ, 図 3)。

**注釈** SD モードで作成された E-MEM を、HD モードでロードした場合、わずかにマツが異なる場合があります。

### レジスターのステータス

左上の枠は、現在のレジスターのステータスを表示します。現在のレジスター番号と次に使用可能なレジスターが表示され、レジスターがロックされているか、エフェクトディゾルブまたはシーケンスに関わっているかどうかレポートされます。

## ファンクション枠

ファンクション枠のボタンは、キーパッドでどのアクションが実行されるかを選択します。これらの機能は、メインパネルで使用可能なものと同じです。

**Get** ボタンは、指定されたレジスターの使用可能なレベルの内容を、現在のエフェクトレジスターにコピーします。

**Put** ボタンは、現在のエフェクトレジスターの使用可能なレベルの内容を指定されたレジスターにコピーします。

**Lock** ボタンは、指定されたレジスター、またはレジスターバンクの使用可能なレベルをロックし、ロック解除されない限り変更を防ぎます。

**Unlock** ボタンは、指定されたレジスター、またはバンクの使用可能なレベルをロック解除します。

**Clear** ボタンは、指定されたレジスター、またバンクの使用可能なレベルからのデータをクリアします。

**Clear Seq** ボタンは、指定されたレジスター、またはバンクからシーケンスリンクをクリアします。

## インプットモード枠

**Lock, Unlock, Clear, または Clear Seq** ボタンが選択されているとき、インプットモード枠が表示されます (図 3)。

図 3. E-MEM レジスターオペレーションメニュー、ロックが選択された状態



インプットモード枠は、実行されるアクションの域を指定するために使用されます。

**All** – アクションは、全てのレジスターに適用されます。

**Bank(s)** – アクションは、入力されたバンク、または、入力されたバンクの範囲内で適用されます。

**Reg(s)** – アクションは、レジスター、または、入力されたレジスターの範囲内で適用されます。

## イネーブルグループ

マスター E-MEM サブパネルのイネーブルボタンのように、イネーブルグループ枠のボタンは、どのレベルが起動された機能 (Get, Put, など) により影響されるかを決定します。

**Select All** は、枠の中の全てのイネーブルボタンを選択、または、選択解除します。

## 番号キーパッド

番号キーパッドは、動作のためにレジスター、またはバンク番号を入力するために使用され、**Enter** ボタンに触れることによって完了されます。具体的な手順は、キーパッド上部に表示されます。現在のレジスターをクリア、レジスターまたはバンクの範囲指定、または、Put 操作の際に、次に使用可能なレジスターを指定するために、ピリオド (.) が使用されます。

## エフェクトデュレーション

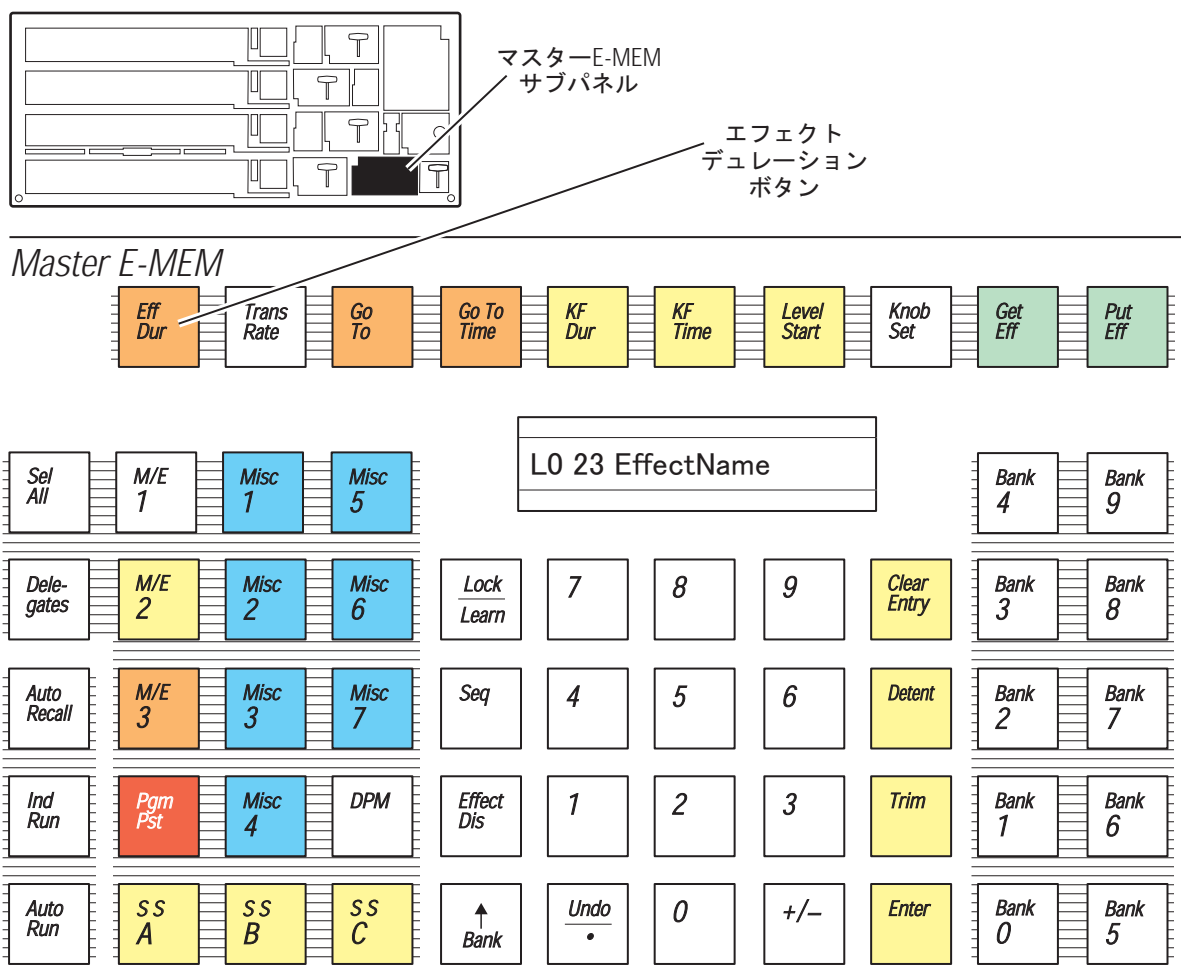
エフェクトデュレーション機能は、各キーフレームの持続時間を個別に変更するかわりに、マルチキーフレーム E-MEM エフェクトの持続時間を変更することを可能にします。

エフェクトが初めて作成されるとき、前のキーフレームにより指定される時間である、「ナチュラルデュレーション」があります。エフェクトデュレーションで、1つのコマンドでエフェクト全体の長さを伸ばしたり、短くしたりすることができます。エフェクトの各キーフレームデュレーションは、新しいデュレーションに合うよう拡張または縮小されることになります。希望により、元の自然なデュレーションにエフェクトをリストアすることも可能です。

### マスター E-MEM サブパネル

Eff Dur ボタンは、マスター E-MEM サブパネルにあります (図 4)。

図 4. マスター E-MEM サブパネル、エフェクトデュレーションボタン





## メインパネルからエフェクトデュレーションを変更するには：

1. デュレーションの変更を希望するエフェクトを選択します。
2. マスター E-MEM サブパネルの **Effect Dur** ボタンに触れます。
3. 秒・フレーム・フィールドという形式で、新しいデュレーションをタイプし、**Enter** に触れます。フレームにデフォルトの1つの値と、3つめのフィールド値を入力することは、オプションです。フィールドエリアに1桁の値を入力することにより、フィールドデュレーションの変更も可能です。例えば、フィールド値に1と入力すると、奇数のフィールドを指定ことになります。また、**1.0.1** は、1秒、0フレーム、1フィールドを指定します。
  - ・とだけ入力すると、エフェクトの自然なデュレーションがリストアされます。
4. 機能をオフにするために、**Effect Dur** ボタンに再び触れます。

## タイムライン－タイムアジャストメニュー

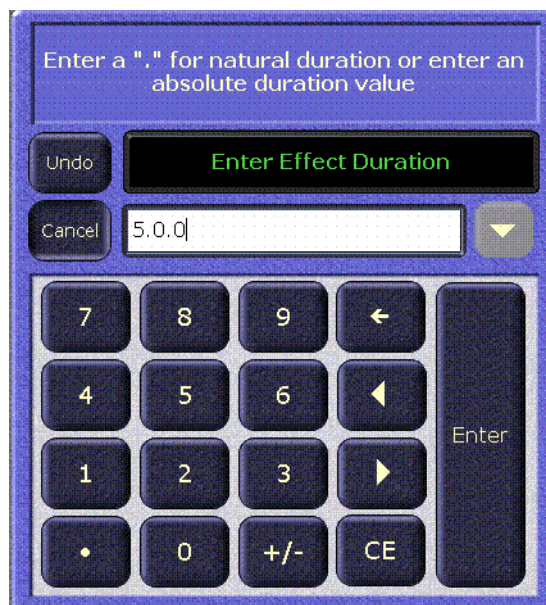
**Effect Dur** ボタンは、タイムライン－タイムアジャストメニューの左下角にあります(図5)。

図5. タイムライン－タイムアジャストメニュー



このボタンに触れると、エフェクトの新しいデュレーションを入力するために使用するための数値キーパッドが開かれます ( 図 6 )。

図 6. エフェクトデュレーション数値キーパッド



## メニューパネルからエフェクトデュレーションを変更するには：

1. デュレーションの変更を希望するエフェクトを選択します。
2. タイムライン－タイムアジャストメニューへ行き、**Effect Dur** ボタンに触れます。
3. 秒・フレーム・フィールド形式で新しいデュレーションをタイプし、**Enter** に触れます (14 ページの例を参照)。
  - ・ ・ とだけ入力すると、エフェクトの自然なデュレーションがリストアップされます。

図7. タイムライン-タイムアジャストメニュー、フォースドデュレーション



イベントの新しいフォースドデュレーションが、メニュー画面の右上角にある白いボックスに表示されています(図7)。

修正するレベルのみ選択することによって、個々のレベルにフォースドデュレーションを適用することが可能です。



図 8. タイムライン-タイムアジャストメニュー、各レベルのフォースドデュレーション



ここで表示されている例(図 8)では、最初の3つのレベルが5秒のフォースドデュレーションで設定され、他のレベルは4秒のナチュラルデュレーションのままです。ナチュラル、及び、フォースドデュレーションの値は、画面右側のメニューに表示されています。ナチュラルデュレーションの値は、タイムディスプレイの右に“N”の文字で表示されています。

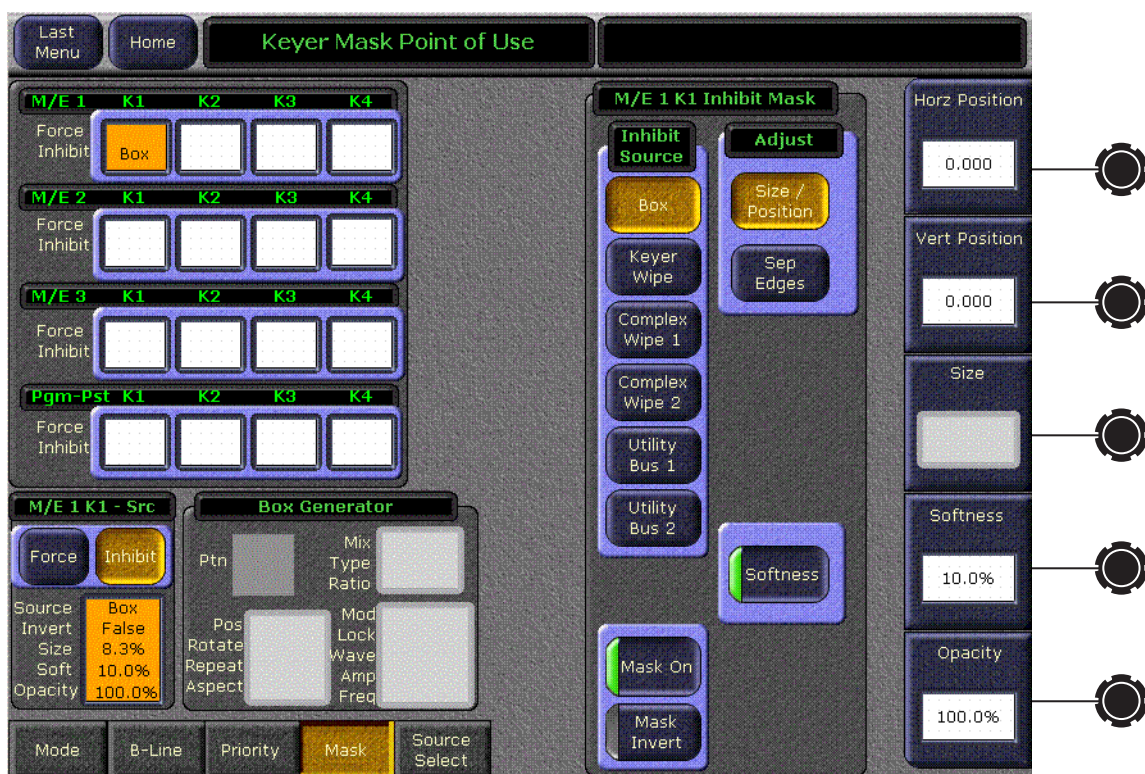
# キーヤーメニューからのマスキング

## キーヤーマスクメニュー

ホームメニューで **Keyer** ボタンに触れてから、**Mask** サブカテゴリーボタンに触れると、キーヤーマスク使用ポイントで使用するメニューが表れます。マスクメニューは、キーヤーマスクの選択と制御を可能にします。キーマスキングは、キーイングから保護（インヒビット）される部分、または、常にキー（フォース）す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から、または選択されたマスク信号により、生成することが可能です（通常は、ユーティリティーバスを通して送られるキーフィル信号）。

M/E 及びキーヤーデリゲーションは、画面左上で行われます。いったんキーヤーがデリゲートされたら、左下角のデータパッドからマスクのタイプ (**Force** または **Inhibit** のいずれか、または両方) を選択します。図 9 の例では、M/E 1 キー 1 でボックスインヒビットマスクが表示されています。

図 9. キーヤーマスク使用ポイントで使用するメニュー



## マスクソース

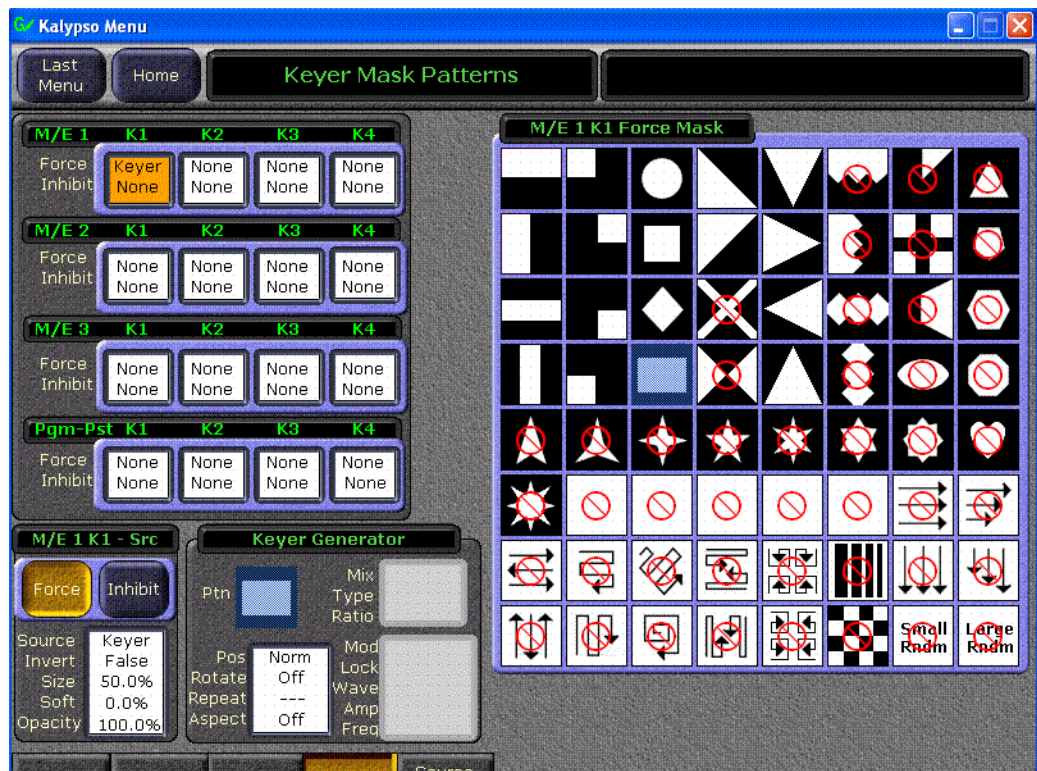
選択されたマスクのどちらのタイプ（フォースまたはインヒビット）でも、6つの異なるマスクソースが使用可能で、画面右側のデータパッドに表示されます。一度に、1つのマスクソースだけが選択可能です。

- **Box** — **Box** がマスクソースとして選択されているとき、[図 9](#) で示されている通り、**Size/Position** または **Sep Edges** という 2つの選択が、**Adjust** 枠に表れます。
- **Size/Position** — **Horiz Position**、及び **Vert Position** ソフトノブで、マスクポジションの調整を可能にします。マスクのサイズは、**Size** ノブで調整することができます。**Opacity** ノブも使用可能で、そしてソフトネスが **Softness** ノブにあるときは、それがエッジのソフトネスを調整します。
- **Softness** — デフォルトにより、ソフトネスはオフの状態となっています。マスクソフトネスノブは、ソフトネスボタンがオンのときだけ機能します。
- **Sep Edges** — ラベルの付いたソフトノブで、マスクの **Top, Right, Left**, 及び **Bottom** エッジを独立して調整することを可能にします。**Size** ノブも使用可能で、全て 4つのエッジを同時に調整します。

**Keyer Wipe** — キーヤーワイプのマスクソースは、キーヤーのための専用パターンジェネレーターから、ワイプパターンの選択を可能にします。キーヤージェネレーター枠の **Ptn** データパッドに触れ、使用可能なワイプパターンのセレクションを呼び出します ([図 10](#))。ディスプレイからパターンを選択します。選択されたパターンが、**Ptn** データパッドウィンドウに表れます。



図 10. キーヤーワイプマスク



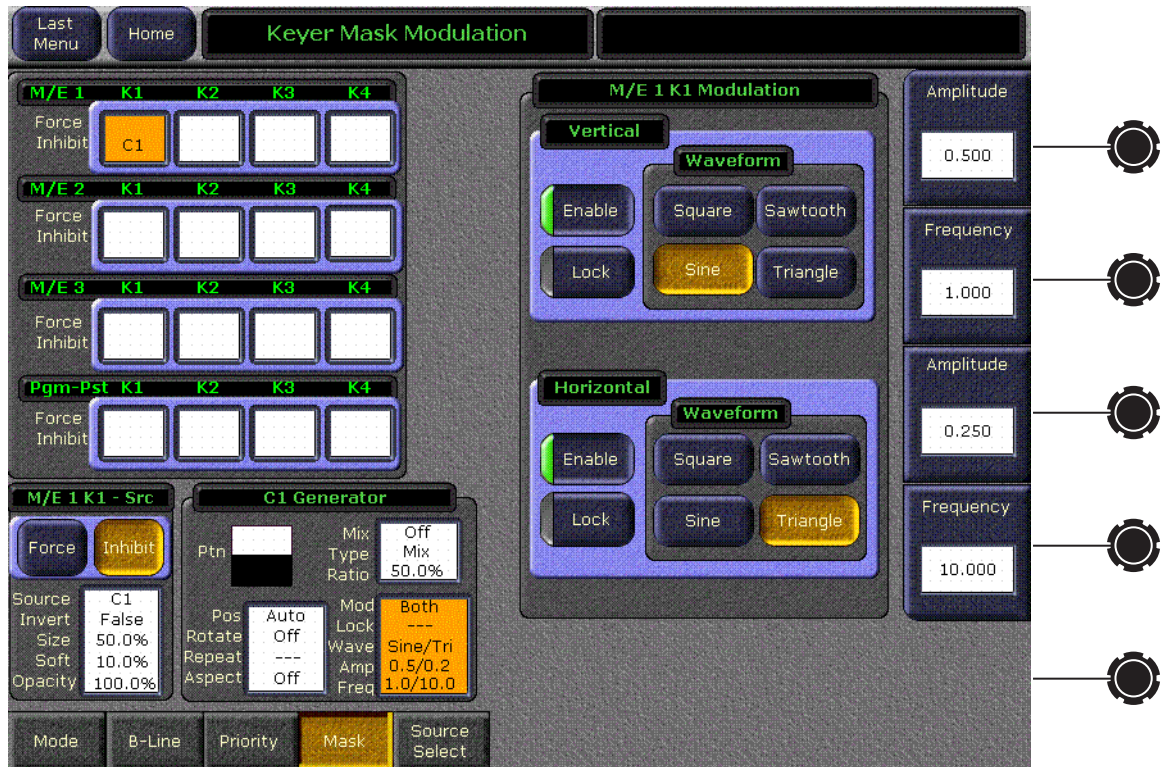
- キーヤーワイプのために使用可能なパターンモディファイヤを呼び出すために、**Ptn** データパッドの下より **Pos, Rotate, Repeat, Aspect** データパッドを選択します。これらは、別のワイプメニューのコントロールと似た、パターンポジショナー、ロテート、H 及び V マルティプライ、及びアスペクトコントロールを含んでいます。モディファイヤは、画面右側のソフトノブにより制御されます。

**注釈** キーヤー、及びコンプレックスワイプマスクは、スイッチャーのワイプ機能を伴うその他の機能と、ワイプジェネレーターを共有しなければなりません。ワイプジェネレーターの1つをマスクにデリゲートする際に、このリソースシェアリングを考慮に入れる必要があります。

**Complex Wipe 1 と 2** マスクは、コンプレックスワイプソースから生成することが可能です。**Complex Wipe 1** と **2** の、2つの使用可能なコンプレックスワイプジェネレーターがあります。コンプレックスワイプのためのパターンは、キーヤーワイプマスクと同じ要領で選択されます。コンプレックスワイプには、更に追加されたパターンが使用可能です。

- コンプレックスマスクワイプのポジション、ロテーション、H 及び V マルティプライ、及び、アスペクトを修正することも可能です。更に、ワイプをミックス、及びモジュレートすることもできます。これらの追加コントロールは、画面中央下部にあるデータパッドに触れることによって、使用可能となります。図 11 の例では、モジュレーションコントロールが使用可能であることが表示されています。

図 11. キーヤーマスクモジュレーションメニュー



**Utility Bus** — ユーティリティーバスのマスクソースは、選択された M/E のユーティリティーバスから生成します。通常これらは、スタイルストアまたは外部機器からガービッジマスク信号を呼び入れるために使用されます。このタイプのマスクでは、**Clip** 及び **Gain** コントロールが使用可能です。

## マスクオンボタン

**Mask On** ボタンを選択することにより、マスクをオンにしたり、オフにしたりすることができます。

## マスクインバートボタン

マスクインバートボタンは、デリゲートされたマスクの効果を反転します。オンの際、以前マスクされた部分が見えるようになり、以前見えていた部分はマスクされます。マスクは、通常パターンの外側でアクティブ状態です。インバートされたマスクは、パターンの内側でアクティブ状態です。

## ファイルオペレーションメニュー

Kalypso のファイルオペレーションメニューシステムが、使いやすさのために改善され、特定の番組用にまとめたファイルを都合よく保存したり、ロードしたりできるようにする、ショー機能を含むようになりました。

デイリーセットアップ、Eng セットアップ、マクロ、R-MEM、及び E-MEM のための、既存のセーブ - ロードメニューは、別のメニューロケーションから従来通り使用可能です。今回、これらのメニューが、File Ops メニューのサブカテゴリーボタンを通じてアクセスできるようになりました。

スティルストアファイルは、ショーに含まれておらず、それらのファイル操作は別々に処理されます。スティルストアファイル (特にアニメーション) のためのセーブ - ロード時間は、相当長にかかる可能性があり、独立して処理することが望ましいでしょう。スティルストアファイルは、スティルストア /File Ops メニュー、または、File Ops/ オールファイルメニューを使用して、スティルストアへ、またはスティルストアからコピーすることができます。

## オールファイルメニュー

ファイルオペレーションのオールファイルメニューは、全ての Kalypso ファイルへのアクセスを提供します (図 12)。

図 12. ファイルオペレーションのオールファイルメニュー



## デスティネーションペインボタン

**Dest Pane** ボタンを押すと、ペースト操作のためのデスティネーション枠が呼び出されます。下部の **Up**, **Top**, 及び **Open** ボタンは、このデスティネーションディレクトリー用のファイル階層を通じ、ナビゲートするために使用されます (図 13)。



図 13. ファイルオペレーションソースとデステーション枠



## セットディレクトリーボタン

**Set Directories on all File Op Menus** ボタンを押すと、その他全てのファイルオペレーションサブメニューのために、現在選択されているソースとデスティネーションディレクトリーが（コピーまたは Dest Pane ボタンがアクティブ状態のとき表示される）設定されます。デスティネーションディレクトリーは、両方の枠が見えない場合でも設定されます。

## ショーメニュー

File Ops Show メニューは、ショーを作成、保存、及びロードするのに使用されます。ショーと、グループとして管理することが可能な、Kalypso ファイルの特殊な集まりを意味します。標準のナビゲーション、コピー、



及び他のファイルやフォルダーのコントロールは、このメニューの右上にあります。ショーに関連したコントロールは、ショーロードアンドセーブ枠の右下部にあります(図 14)。

図 14. ファイルオペレーションのショーメニュー



## クリエイトショー

**Create Show** ボタンを押すと、クリエイトショー枠が表示されます (図 15)。

図 15. ファイルオペレーションのショークリエイトメニュー



この枠では、ショーの名前を入力 (ショーの名前のデータパッドに触れる) し、どのファイルタイプ、及びファイルのどの範囲がショーに含まれるかを選択することができます。

**Select All**、及び **Deselect All** ボタンは、全ての使用可能なファイルタイプを選択、または選択解除します。ファイルタイプボタンに触れると、ローディングのために、その個別のファイルタイプが選択、または選択解除されます。下部のデータパッドに触れると、ショーに含むそのタイプのファイルの範囲を入力することができます。

**Create** を押すと、ショーは現在選択されたディレクトリーにショーが保存されます。操作のステータスが、進行するに従って、レポートされることになります。

## ロードショー

**Load Show** ボタンに触れると、現在選択されたショーの全てのファイルが、Kalypso システムに直ちにロードされます。この操作は、現在使用されている既存の設定を上書きすることになります。現在のワークバッファ、及びビデオ出力は影響を受けない一方、システム操作の他の要

素（ソースマッピング、ソースネームディスプレイ、使用可能なエフェクトなど）は、どのファイルがロードされているかにより、変更されることになります。

**注意** 特にシステムが現在オンエア中の場合は、ショーをロードする前に、ショーが正しいファイルを含んでいることを確認して下さい。ショーを確認し、ローディング前にファイルを選択するために、チューズロードを使用することが可能です。

## チューズロード

**Choose Load** を押すと、どのファイルがショーに含まれているかを確認することができ、どのファイルをロードするか選択することができる枠が呼び出されます。含まれていないファイルのボタンは灰色で表示されています。デフォルトでは、ショーの全てのファイルが、ロードのために選択されています。

図 16. ファイルオペレーションのチューズロードメニュー



この枠のコントロールは、クリエイトボタンが **Load** ボタンに代わっている点を除き、クリエイトショーと同様の操作をします。

ローディングを希望するファイルタイプ、及びファイルの範囲を指定してから、**Load** ボタンに触れます。

## 他の File Ops メニューへのアクセス

File Ops メニュー下部の、ラベルの付いたカテゴリー選択ボタンに触れると、そのファイルタイプのための既存のメニューが呼び出されます。従来通り、これらの個々のメニューから保存またはローディングのため、そのタイプのファイルのみにアクセスすることができます。

いったん、マクロ、R-MEM、及び E-MEM メニューの 1 つを選択したら、各メニューで 3 つの入力モードが使用可能です ( 図 17 ) :

- ・ オール
- ・ エンターレジスター
- ・ セレクトレジスター

図 17. ファイルオペレーションの E-MEM エントリーモードメニュー



## オールボタン

**All** ボタンを選択すると ( 図 17 で示される通り ) :

- ・ マルチセレクト機能が使用不可となります ( 使用可能状態にある場合 )
- ・ **Register(s)** テキストエントリーボックスを解除し、デフォルトにより、レジスターの全範囲を表示します (E-MEM、及び、R-MEM では 0-99、マクロでは 1-100)
- ・ スタートレジスターボタンを解除し、オフ状態にします (レジスターテキストエントリーボックス下部)
- ・ セーブ、及び、ロードボタンを起動か使用可能となります

**All** を選択した後にセーブ、またはロードをクリックすると、レジスタテキストボックスで表示された全てのレジスターを、指定された **Target Location** に保存、またはロードします (カレントディレクトリー、または選択されたフォルダー、またはショー)

## エンターレジスターボタン

**Enter Reg(s)** ボタンを選択すると (図 18) :

- ・ マルチセレクト機能が使用禁止状態になります (使用可能状態にある場合)
- ・ **Start Reg** ボタンの現在の状態が維持されます
- ・ **Register(s)** テキストエントリーボックスが使用可能になります
- ・ レジスターテキストエントリーボックスで範囲が指定されている場合、**Load** ボタンが使用可能となります
- ・ **Start Reg** ボタンがオフの場合、**Save** ボタンが使用可能となります

**Enter Reg(s)** を選択した後、セーブまたはロードをクリックすると、レジスターテキストエントリーボックスで入力された範囲が、指定された **Target Location**( カレントディレクトリー、または選択されたフォルダー、またはショー) に保存、またはロードされます。

**注釈** ディレクトリーを変更しても、レジスターテキスト エントリーボックスに入力された範囲はクリアされません。

図 18. ファイルオペレーションの E-MEM エンターレジスターボタン





**Register(s)** テキストエントリーボックスをクリックすると、[図 19](#) で示されている通り、レジスターエントリーウィンドウが表示されます。

[図 19](#). ファイルオペレーションのレジスターエントリーウィンドウ



レジスターエントリーウィンドウの左下部分にあるのが、**Register**、及び **Bank** セレクションボタンの付いた、エントリーモードパネルです。[図 19](#) では、Enter キーをクリックすると、レジスター 1-3,9 が入力されます。**Bank** ボタンが選択されている場合、Enter キーをクリックすると、レジスター 10-39, 90-99 が入力されます。

## レジスターボタンの選択

**Select Reg(s)** ボタンを選択すると ([図 20](#)):

- **Start Reg** ボタンの現在の状態が保存されます
- **Register(s)** テキストエントリーボックスが使用禁止状態になり、クリアされます
- レジスターテキストエントリーボックスで範囲が指定されている場合、**Load** ボタンが使用可能となります
- **Start Reg** ボタンがオフ状態である場合、**Save** ボタンが使用可能となります

範囲を入力するには、1つのファイル、またはファイルセットを選択する必要があります。Select Reg(s) 機能では、フォルダー、またはショーの選択を可能にすることはできません。正しいファイル、またはファイルセットを選択することで、**Save**、及び **Load** ボタンの両方が使用可能となります。

**Select Reg(s)** を選択した後で、セーブ、またはロードをクリックすると、レジスターテキストエントリーボックスで入力された範囲が、常にカレントディレクトリーであるターゲットロケーションに存、または、ードされます。

**注釈** ディレクトリーを変更したり、マルチセレクトをオフにしたりすると、レジスターテキストエントリーボックスで入力された範囲がクリアされます。

図 20. ファイルオペレーションの E-MEM セレクトレジスターボタン



## スタートレジスターボタン

**Start Reg** ボタンを選択すると (図 21):

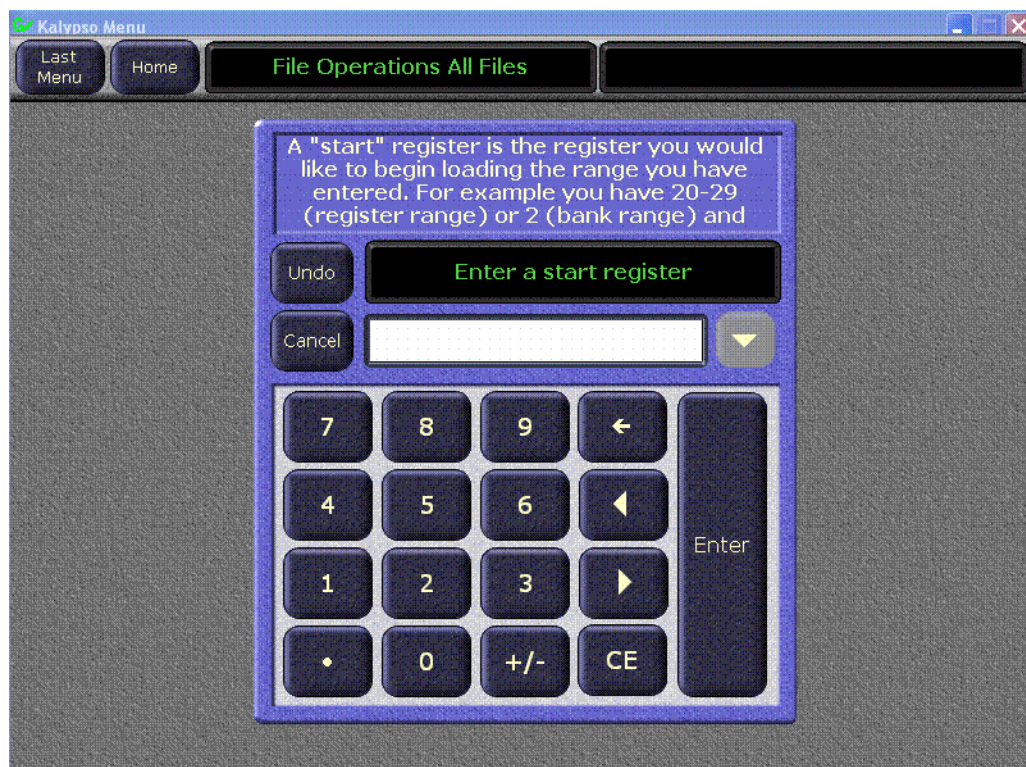
- **Save** ボタンが使用禁止状態になります (**Start Reg** オプションでは、**Save** を使用することができません)
- **Register(s)**、及び **Load To** テキストエントリーボックスが表示されます。 **Load To** ボックスが、テキスト入力のために使用可能となります

図 21. ファイルオペレーションの E-MEM スタートレジスターボタン



**Load To** テキストエントリーボックスをクリックすると、図 22 に示されている通り、Load To ウィンドウが表示されます。レジスターのロード開始を希望する、1つのレジスターの番号を入力して下さい。

図 22. ファイルオペレーションのロードトゥウィンドウ



システムが、入力されたレジスターを呼び出し、**Load To** テキストエントリーボックスで指定されたレジスター番号から挿入します。

図 23 では、**Load** をクリックすると、E-MEM ファイル 1-3,9 が、レジスター 60-62, 68 へとロードされます。**Load To** ボックスが 60 に設定されているため、システムは元の E-MEM ファイルを、新しいロケーションへとロードし、番号付けを "60" から再開します。最初の 3 つのファイルは、60, 61, そして 62 と番号が付けられます。それから、次のレジスター



を 68(最後のレジスター "62" から 6 デジットスキップします) で番号を付けるために、システムは "3" と "9" (6 デジット) の間のデジットの同じ番号をスキップすることになります。

図 23. ファイルオペレーションのレジスターとロードトゥテキストエントリーボックス



**注意** システムが、最後のレジスターの境界を越える番号へ書き込む原因になるような番号を使用することはできません。例えば、レジスター 1-10 の範囲を指定し、99 を Load To レジスターとして使用すると、99 は最後のレジスターであるため、システムがエラーを表示します。同様に、Load To の番号 52 で、レジスター 1-50 を書こうとすると、レジスター番号の組み合わせが 99 を超えることになるため、システムはエラーを表示することになります。

## マルチセレクトボタン

**Multiselect** ボタンは (図 24)、**Select Reg(s)** モード内で複数のファイルをコピー、貼り付け、ローディング、または保存するのに便利です。

**Multiselect** モードを選択すると：

- ・ ダブルクリック機能が使用禁止状態となります
- ・ **Multiselect** ボタンが選択解除されるまで、ディレクトリーを変更することができません

マルチセレクトモードでない場合、1 つのファイルを選択すると、そのボタンが選択されることとなります。つまり、ただファイルを選択してから、ロードするために **Load** ボタンをクリックすることができます。

図 24. マルチセレクトボタンで複数のファイル選択が可能になる



## プロファイルとして保存されたコンフィギュレーションファイルへのアクセス

Kalypso リリース 12.0 では、プロファイルメニューを使用することができません。しかしながら、これまでプロファイルメニューを使用して保存されていたコンフィギュレーションファイルは、今でもアクセス可能です。デイリーセットアップセーブ - ロードメニューから、プロファイルディレクトリーへと簡単にナビゲートすることができます。

## リエントリーのプレファレンス

通常 Kalypso システムは、M/E のプライマリー、またはセカンダリー出力を、同じ M/E へリエントリーすることを制限します。これは、タイミングに関連するビデオの 1 ライン下へのシフトと、またビデオフィードバックを防ぐことになります。しかしながら、これが便利な操作モードのいくつかに制限を加えることになります。今回、**Daily Setups, Suite Prefs, Re-Entry Prefs**, に触れてから、**Enabled** ボタンをオフにすることにより、この制限を取り除くことが可能になりました。

図 25. リエントリープレファレンスメニュー



この制限が取り除かれ、セカンダリー出力を同じ M/E のキーヤーで選択することが可能となり、オペレーターがリエントリーされた M/E の半分のキー内で、簡単にミックス、またはワイプできるようになりました。

**注釈** 同じ M/E へとリエントリーされた M/E のプライマリー、またはセカンダリー出力は、ビデオで下が 1 ラインシフトする結果となります。その他のリエントリーの組み合わせは、似たようなタイミングに関連するシフト、またはフィードバックの原因となるおそれがあります。

リエントリーがアクティブ状態で、制限が課される場合、現在のリエントリーのパスは残りますが、選択を解除した後、再選択することはできません。

入力ビデオ信号をベースに、画面下側にスーパーインポーズし、その映像をインターナル DPM を使用して、アナウンサーの肩越しに合成するような場合、こうした全てを単一の M/E で実行することが可能です。

スプリット M/E モードを使用して、キーヤー 4 をセカンダリーパーティションにアサインします。入力ビデオをセカンダリーパーティション側の下面となるよう選択し、キーヤー 4 でスーパーをインポーズします。

次にキーヤー 1 で、セカンダリーパーティションの出力を選択しオンエアします。肩越しの画として使用されるこのビデオが、1 ラインシフトしていることに注意して下さい。ここで、インターナル DPM をアクティブにします。プライマリーのバックグラウンドでアナウンサーを選択し、肩越しに位置するよう、インターナル DPM をコントロールして下さい。

この例では、セカンダリーからプライマリーへとリエンターしますが、失われたラインは画像がインターナル DPM により、リポジション及びサイズ調整されているので、あまり問題ではありません。キーヤー 2 及び 3 がまだ使用できますので、1 つの M/E で幅広い映像表現が可能となります。



# スティルストアの向上

## サムネイル

スティルストア画像の、低レゾリューションでのサムネイルビューを、スティルストアメニュー上に表示することが可能です(図 26)。アニメーションについては、そのクリップのサムネイルとしてどのフレームを使用するかを選択することができます。

図 26. スティルストアメニュー、サムネイルビュー

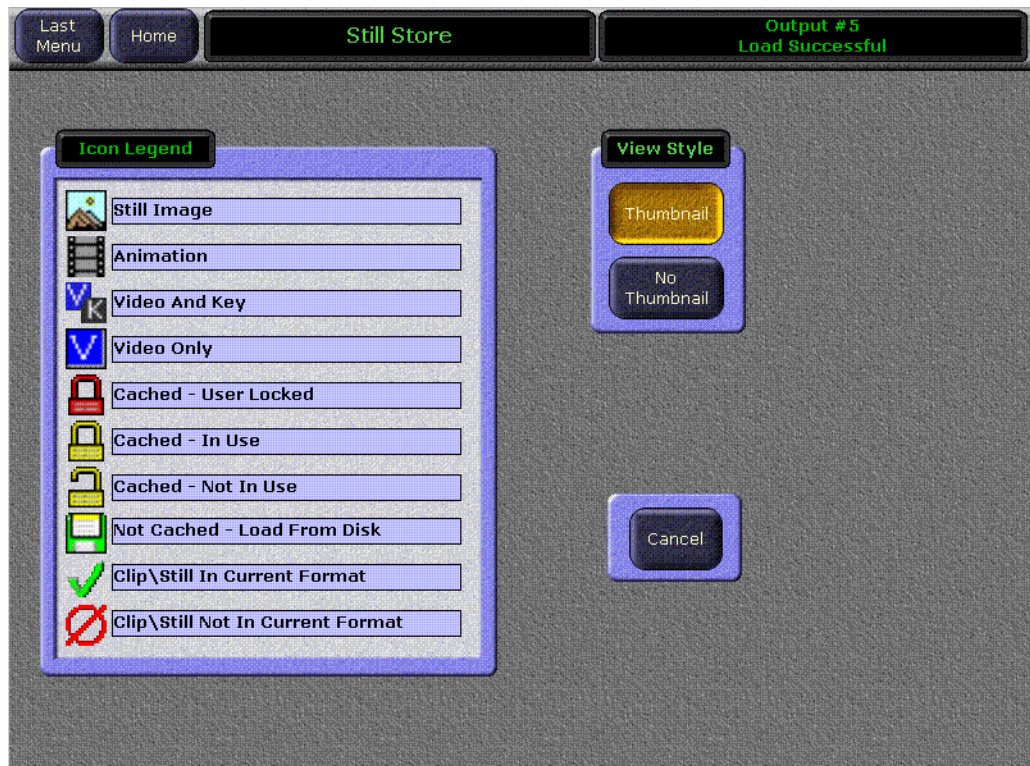


サムネイルビューを使用可能にするには：

1. スティルストアプレーバック、またはクリエイトエディットメニューへ行きます。
2. **Legend and Options** ボタンに触れます。

3. **Thumbnail** ビュースタイルボタンに触れます (図 27)。

図 27. スティルストアレジェンドとオプションメニュー



4. ビュースタイルを選択した後、スティルストアのオペレーティングメニューに戻ります (プレーバック、または、クリエイトエディットのいずれか)。

#### クリップのサムネイル画像を選択するには：

1. スティルストアクリエイトエディットメニューへ行きます。
2. クリップを出力にロードします。
3. **Show Details** を選択します。
4. 希望するフレームへクリップをプレー、またはジョグします。



5. **Mark Thumb** に触れます。スタイルストアメニューのタイムライングラフの赤いラインは、現在のサムネイルフレームのロケーションを示します (図 28)。

図 28. スタイルストアメニュー、クリップサムネイルフレームが選択された状態



## Go To アイテム番号

番号で、スタイル、及び、クリップは素早くアクセスすることができます。

1. プレーバック、またはクリエイトエディットスタイルストアメニューの **Go To** ボタンに触れます。番号キーパッドが表示されます。
2. 希望するアイテムの番号をタイプし、**Enter** に触れます。初めのゼロを省略しても構いません。
3. その番号のアイテムが存在する場合、選択の枠がスクロールされ、そのアイテムがトップラインに表示されることになります。その番号のアイテムが存在しない場合、その次に高い番号のアイテムがトップラインに呼び出されます。
4. 画面にアイテムが見える状態で、そのアイコンに触れて選択することができます。

## ディレクトリー制限の変更

スタイルストアファイルが保存されている途中に、メニューから、または E-MEM やマクロの使用によって、スタイルストアディレクトリーを変更することはできません。この制限で、保存の最中にファイルが破損されることを防ぐことができます。異なる形式のスタイル、及びアニメーションは、異なるディレクトリーに保存することをお勧めします。

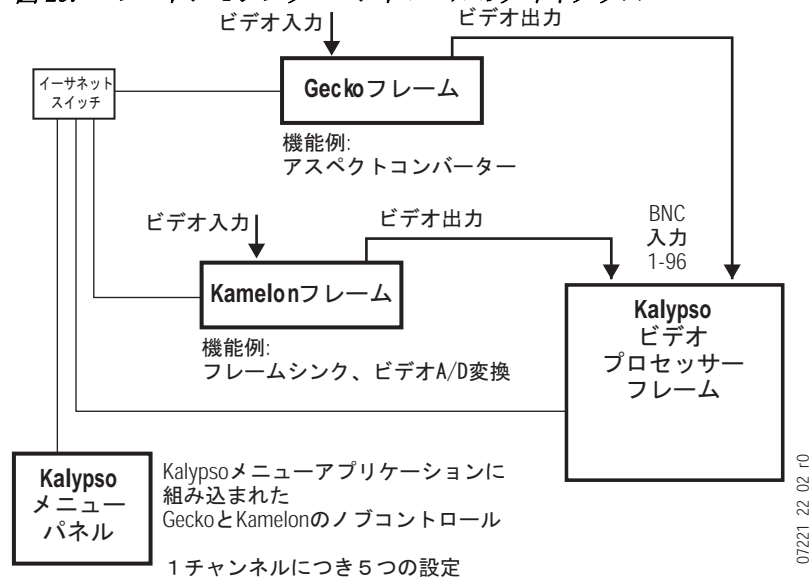


# ニュートンモジュラーコントロールメニュー

## はじめに

ニュートンモジュラーコントロールシステムは、グラスバレーのモジュラー製品の包括的、かつ統合的なリアルタイム制御を提供します。いくつかのニュートンの機能が、Kalypso のメニューアプリケーションに組み込まれることになりました。これで、グラスバレーの Gecko、及び Kameleon フレームモジュラー製品を、Kalypso のメニューパネル、または PC のメニューから制御することができるようになりました。モジュラーフレームは、Kalypso システムと同じサブネットに内在することが必要です(図 29)。

図 29. ニュートンモジュラーコントロールのダイアグラム



## Kalypso でのインストール

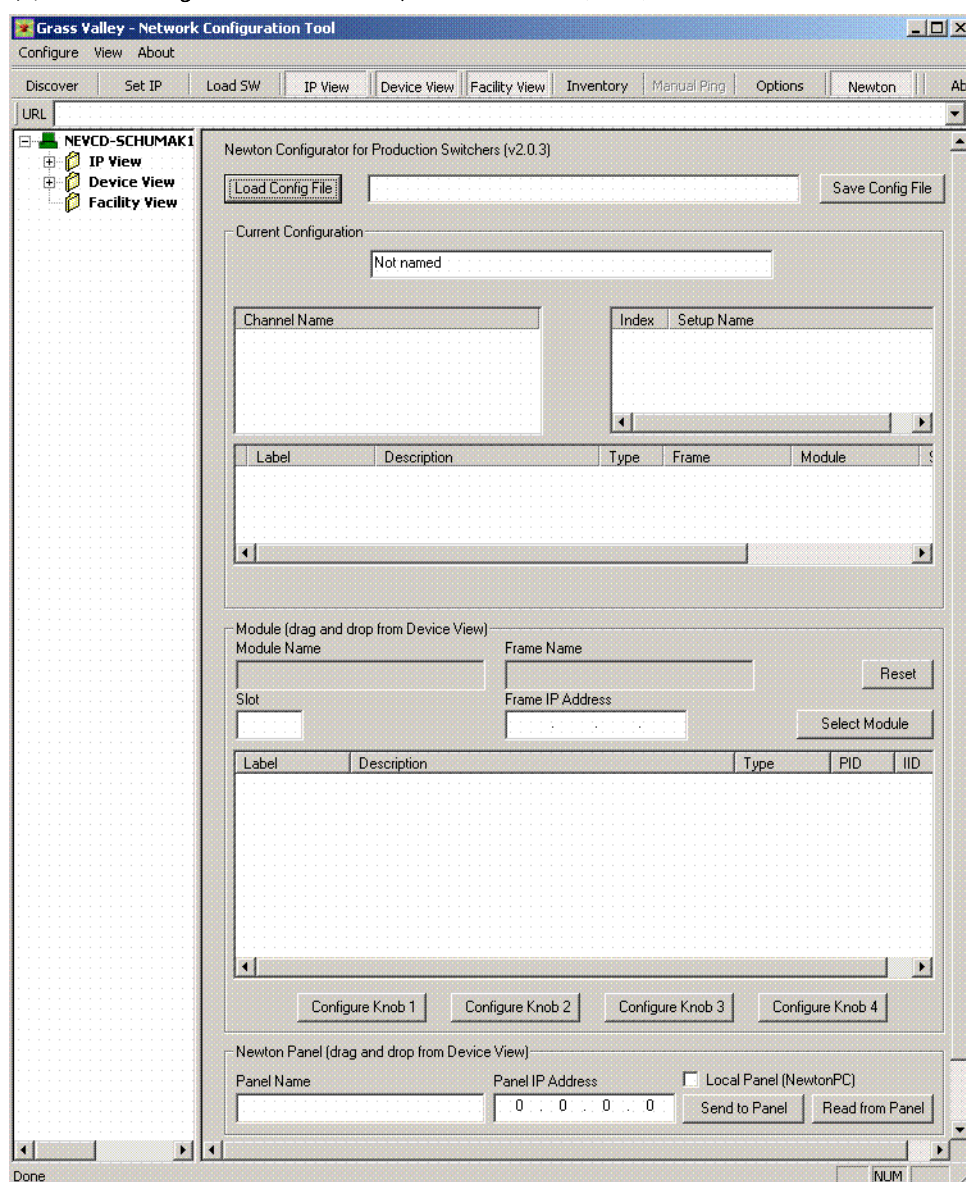
Kalypso の ニュートン インターフェイスは、標準 Kalypso のインストールが行われる間に、インストールすることができます。ニュートンメニューは(44 ページ, 図 31)、バージョン 12.0 またはそれ以降のソフトウェアで実行される、全ての Kalypso システムで使用することができます。しかしながら、ニュートンシステムは、Kalypso ネットワークで使用可能であることが必要であり、メニューが機能する前にコンフィギュレーションの手順を踏むことが必要となります。

## ニュートンコントロールのコンフィギュレーション

Kalypso におけるニュートンの機能性は、Kalypso ネットワークのどの PC とでも構成することができます。**NetConfig with Newton Configurator** オプションを選択して、必要なコンフィギュレーションツールをインストールするために、Kalypso ソフトウェア CD を使用します。(67 ページを参照)。

この段階で、NetConfig ネットワークコンフィギュレーションアプリケーション、及びニュートンコンフィギュレータープラグインがインストールされます。ツールは NetConfig を起動し、メニューバートップにあるニュートンタブに触れアクセスされます(図 30)。

図 30. NetConfig ニュートンコンフィギュレータープラグイン



コンフィギュレーターツールは、ニュートンコンフィギュレーションファイルを作成することにより、ニュートンコントロールの機能性を定義するために使用されます。ニュートンコンフィギュレーションは、ニュートンチャンネルの、物理的な Kalypso 入力（ビデオプロセッサフレームの BNC コネクタ）への 1 対 1 の関係を確立します。それぞれの Kalypso 入力 / ニュートンチャンネルは、最大 5 つの異なる設定を定義されることが可能です。96 チャンネル（入力）でのデフォルトのニュートンコンフィギュレーションファイルに、各チャンネルのために 5 つの空いた設定が提供されています。コンフィギュレーターを使用して、各スイッチャーの入力のためのビデオパスにあるモジュールの制御可能なパラメーターを、Kalypso メニューパネルノブにアサインすることができます。それから、ユーザーは Kalypso システムからそれらのモジュールを直接制御することができます。

ニュートンコントロールを設定する方法に関する詳細な情報については、別の *Newton Instruction Manual*、及び *NetConfig Instruction Manual* をご参照下さい。これらのマニュアルは、Kalypso ドキュメンテーション CD に含まれており、トムソングラスバレーウェブサイトからダウンロードすることができます。

## エクスターナルデバイスニュートンメニューの解説

一度構成されると、**Extern Device, Newton** に触れてアクセスし、Kalypso のエクスターナルデバイスニュートンメニューで、モジュールパラメーターを調整することができます(図 31)。

図 31. エクスターナルデバイスニュートンメニュー



制御するモジュールパラメーターの選択は、Kalypso のソース選択メカニズムを通して、伝えられます。Kalypso のメインパネルの、現在デリゲートされたプレビューバスのソースを選択することにより、ソースの物理的な入力、及び、その入力の関連付けられたニュートンチャンネルのコントロールは、Kalypso のエクスターナルデバイスメニューで起動されます。

### デリゲーションプレビューバス

デリゲーションプレビューバス枠は、どのプレビューバスが制御されるニュートンチャンネルとして使用されるかを選択するために使用されます。

### 入力セレクトター

ビデオ / キーソースが選択されるとき、**Video**、及び **Key** ボタンでビデオ入力かキー入力のどちらを制御するかを選びます。

## セットアップセ렉ター

セットアップボタンは、そのチャンネル用に定義されている設定から、希望するコントロールセットを選択するために使用されます。メニューは、パラメーターが全くアサインされていない設定では、アスタリスクを表示します。

## ニュートンチャンネルに関する情報

**Channel** – 現在のニュートンチャンネルを選択するために使用される Kalypso の入力 BNC の数が表示されます。

**Setup Name** – 現在選択されている設定 (1-5) が、この枠で表示されます。

現在選択されているチャンネルモジュールの名前、フレームなどを確認する追加情報が下に表示されます。

複数のモジュールが、ニュートンチャンネルで一緒につながっている場合、表示される情報は、トップノブにアサインされているパラメーターのあるモジュールのためのものとなります。

## ニュートンコントロール

メニューの右側に、アクティブ状態のコントロール機能が識別されています。ディレクトノブコントロール、及びデータパッド数値入力が可能です。設定されていないコントロールには、メニューがアスタリスクを表示します。各コントロールのための機能のステータスもレポートされ、グリーンは接続が存在し、データが有効であることを示し、赤は接続が存在しないことを示します。

**Accelerate Knobs** – このボタンを選択すると、10 のファクターによりノブの調製を加速し、粗さと細かさのノブ制御を可能にします。

ニュートンコントロールに関する特定の情報については、別の *Newton Instruction Manual* をご参照下さい。



## スプリットレイヤードモード

LaminaTM ビデオコンポジティング、またはレイヤードモードは、1つのビデオ / キーペアを作成するために、最大キーを4つ同時に合成することを可能にする機能です。このキーは、異なる M/E で異なるキーレイヤーを作成するために、別のキーヤーのスイッチャーヘリエントリーすることができます。こうしたキーの合成は、プライマリー、セカンダリー出力のどちらか、または両方でも実行することができます。

このモードは、特に役に立つことがあります。例えば、M/E 1 を分割し、キーヤー 1 をプライマリー側に、そして残り 3 つのキーヤーをセカンダリー側にアサインすることが可能です。M/E 4 のキーヤーで、M/E 1 のセカンダリーをキーヤーのソースとして選択することができます。この場合、M/E 4 には6つのキーがあります (M/E 4 のキーヤー 4 で、M/E 1 のセカンダリー出力のキー 2、3、4)。そして M/E 4 のキー 2、3、4)。

レイヤリングは、M/E モードメニューで、それぞれの M/E ごとで使用可能状態となります (図 32)。プライマリー出力として使用可能な場合、出力 A はバックグラウンドソースとしてブラックが選択され、C 出力がプライマリー出力のために選択されたキーヤーのキーカット信号として機能します。同様に、セカンダリー出力では出力 B がバックグラウンドソースとしてブラックが選択され、出力 D が選択されたキーヤーのキーカット信号として機能します。レイヤーの優先順位は、通常のキーヤープライオリティコントロールを使用して設定されます。

図 32. M/E モード、スプリットレイヤーされた状態



## M/E モードメニューコントロール

M/E モードメニューでは、**Split** ボタンがモード枠で選択されているときのみ、モード枠下部のレイヤード枠が使用可能になります。セカンダリーアサインボタンパネルと同様に、レイヤード枠はスプリットボタンが選択されるまで、灰色のままです。レイヤード枠には、プライマリー (**Pri**)、及びセカンダリー (**Sec**) ボタンがあります。

### レイヤードモード

**Split** ボタンを選択してから、レイヤード枠のどちらか、または両方のボタンを選択すると、アサインされた全てのキー信号を個別のカット、及びフィル信号に分離するレイヤードモードがオンになります。これで、さらに通常可能なキーよりもはるかに明確なキーを提供するために、2つの信号は平行してルートすることが可能になります。

プライマリー (**Pri**) ボタンを選択すると、プライマリーパーティションをレイヤードモードに設定することができます。同様に、セカンダリー (**Sec**) ボタンを選択すると、セカンダリーパーティションがレイヤードモードに設定されます。

**Pri**、及び **Sec** メインパネルボタンは、バックグラウンドバスの選択がレイヤードモードにあるパーティションのために使用されない点を除いて、スプリットモードと同様の機能です。キーソースの選択は、デリゲートされたプライマリー、またはセカンダリーパーティションにアサインされたキーのレイヤードモードでは許可されます。

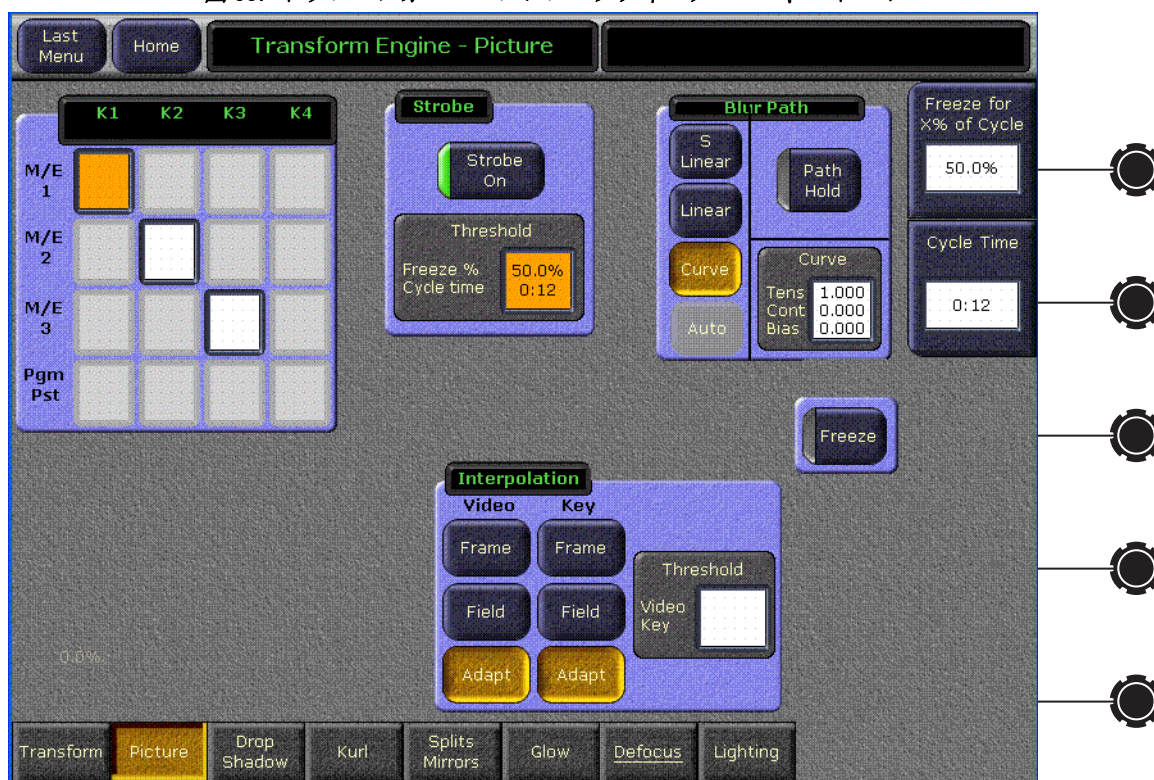
A/B バスの選択は、レイヤードモードにある時には、プライマリーパーティションのバックグラウンドをフィードしません。

U1/U2 バスの選択は、レイヤードモードにある時にはセカンダリーパーティションのバックグラウンドをフィードしませんが、キーマスク、ボーダーのビデオ、ワイプパターンソースなどのために使用することができます。

# ストロボ

ストロボ機能 (Kalypso HD、及び、Duo システムのトランスフォームエンジンオプション) は、指定された数のフィールド、またはフレームで (インターレースフォーマットのためのフィールド、そしてプログレッシブフォーマットのためのフレーム)、ビデオのフレームをフリーズする能力を提供します。この機能はまた、x 数のフィールド、またはフレームでフレームをフリーズしたり、y 数のフィールド、またはフレームでビデオをアンフリーズするなど、フリーズ / アンフリーズのサイクルを可能にします。

図 33. トランスフォームエンジンピクチャーメニュー、ストロボ



例えば 12 フレームのビデオを、100% フリーズされたデューティーサイクルで設定することができます。トランスフォームエンジンは、フレームをグラブし、それを 12 フレームフリーズし、そして 12 フレーム毎に新しくフリーズされたビデオイメージをグラブします。50% のフリーズされたデューティーサイクルを、フリーズされたビデオの 12 フレームと同じ設定を使用した場合、スティルフレームは 6 フレームのビデオと、それに続く 6 フレームのモーションビデオで示されます。そしてこのサイクルは繰り返されます。

フレームの数が、奇数 (1、3、5、など) を出すように分割される場合、ソフトウェアが、その数を次のフレーム、またはフィールドに切り上げるという点にご注意下さい。例えば、50% フリーズされたデューティーサイクルで 7 フレームが指定されている場合には、3.5 フレームが 4 フレームに切り上げられる結果となります。

インターレースされたフォーマットでも、フリーズされたビデオから、インターレースされたフォーマットのためにフレームにフリーズされたインターポレートフィールドで、モーションアーティファクトが取り除かれるように、フレーム、またはフィールドのフリーズを指定することができます。

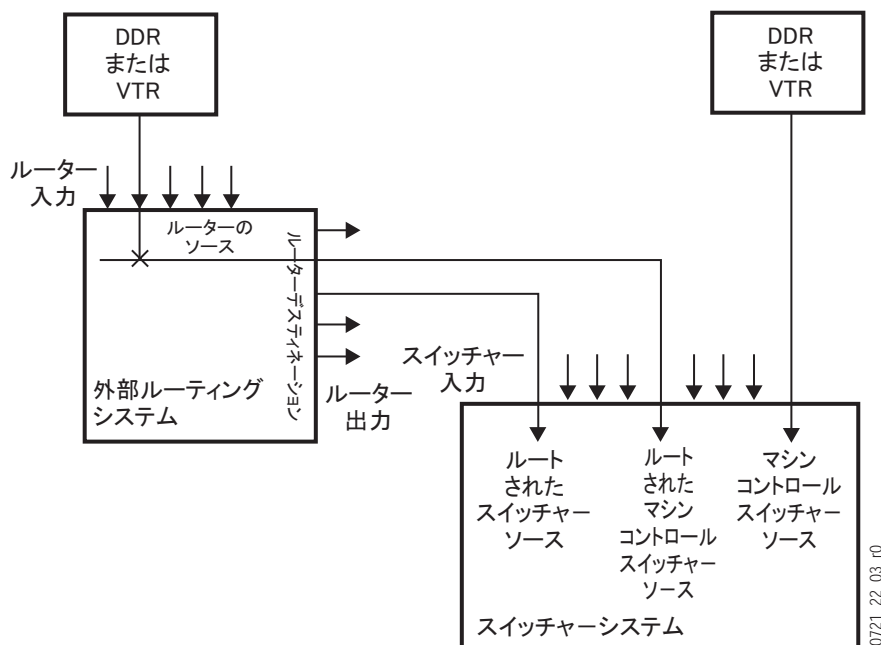
# ルートされたソースのためのデバイスコントロール

## はじめに

Kalypso システムには、例えば、DDR や VTR のキューイング、及び再生を可能にするマシンコントロール機能が備わっています。Kalypso システムはまた、外部ルーティングシステムとともに構成することが可能です。ルーターデスティネーション（ルーター出力信号）を Kalypso のソース入力（ルートされたスイッチャー信号）に接続することにより、異なるルーターソース（ルーター入力）を、これらの Kalypso 入力へ導くことができます。オペレーターは、Kalypso ユーザーインターフェイスから、Kalypso のソース入力をフィードするスイッチルーターソースへ、テイクコマンドを送信することが可能です。Kalypso システムはまた、ルーターソースの名前、及びデスティネーションを、外部ルーティングシステムから、Kalypso ユーザーインターフェイスのディスプレイのために受信します。

今回、ルートされた Kalypso ソースをフィードする外部機器の Kalypso コントロールを可能にするために、Kalypso のマシンコントロール、及び外部ルーティング機能を、組み合わせることができるようになりました。外部機器と結合されたルーターソースが、Kalypso のルートされたソースをフィードするとき、そのデバイスを Kalypso システムから直接制御することが可能です。既存のマシンコントロール、及びルーターコントロールの Kalypso システム機能は使用可能なままとなります（[図 34](#)）。

図 34. 組み合わせられたマシンコントロールとルーターコントロール





これらの機能の組み合わせには、1つの制限があります。Kalypso システムは、ルートされたソースとして接続された外部機器でギャング、またはリンクされた操作を実行することができますが、ギャングはソースよりもむしろ機器に基づいていることを理解することが重要です。外部機器にリンクされたルーターソースが変更されると、そのソースのためのギャングは機能しなくなります。ルーターソースを変更する場合、ギャングの規則は適用されなくなり、ギャングは機能できなくなります。

## コンフィギュレーションの概要

独立した操作のために必要とされるコンフィギュレーションに加えて、これらの機能が共にうまく働くようにするには、Kalypso システムによる制御のために設定されている外部機器が、接続されたルーターソースにマッピングされていることが必要です。この情報は、エンジニアリングセットアップファイルと共に保存、及びロードされるマッピングテーブルに保存されています。

Kalypso システムのマシンコントロール、及び、外部ルーターコンフィギュレーションの手順は、別の *Kalypso Installation and Service Manual* で、また、Encore の制御については、*Machine Control Interfaces Installation Instruction Manual* で解説されています。詳しい手順については、これらのマニュアルをご参照下さい。

コンフィギュレーションの手順を、下記のようにまとめることができます：

1. Kalypso のエンジニアリングセットアップ、Ports & Devices メニューを通し、機器を作成、ネーミング、設定することにより、マシンコントロールを設定します。
2. エンジニアリングセットアップ、ルーターメニューを通し、また、Kalypso システムによるその外部制御を可能にするために、ルーターそのものを設定することにより、Kalypso システムと外部ルーターの間のコミュニケーションを確立します。
3. エンジニアリングセットアップ、ソースディフィニションメニューのこれらのソース入力それぞれに **Router** を選択することにより、ルートされた Kalypso ソースを識別します。
4. 各デバイスに、各ルーターソースをマッピングします。この新しい手順により、2つの機能が結合されます。このために使用されるメニューは、下に解説されており、エンジニアリングセットアップ、ルーターメニューのルーターインターフェイスセットアップ画面からアクセスすることができます。
5. これで、Kalypso R-MEM メニューを使用して、ルーターソースを変更し、そのルーターソースにマッピングされたデバイスを制御することができますようになります。

見てお分かりのように、ルーターとマシンコントロールを組み合わせるために、いくつかの異なるメニューが使用されます。それぞれが、チェーンの中に特定のリンクを設定します。ただ1つのリンクが正しく設定されていない場合でも、組み合わせられた機能は実現せず、正しく設定されたチェーンの部分だけが引き続き操作されることになります。

## ルーターインターフェイスセットアップメニュー

ルーターインターフェイスのセットアップメニューは、**Eng Setup, Router** を通し、アクセスされます(図 35)。

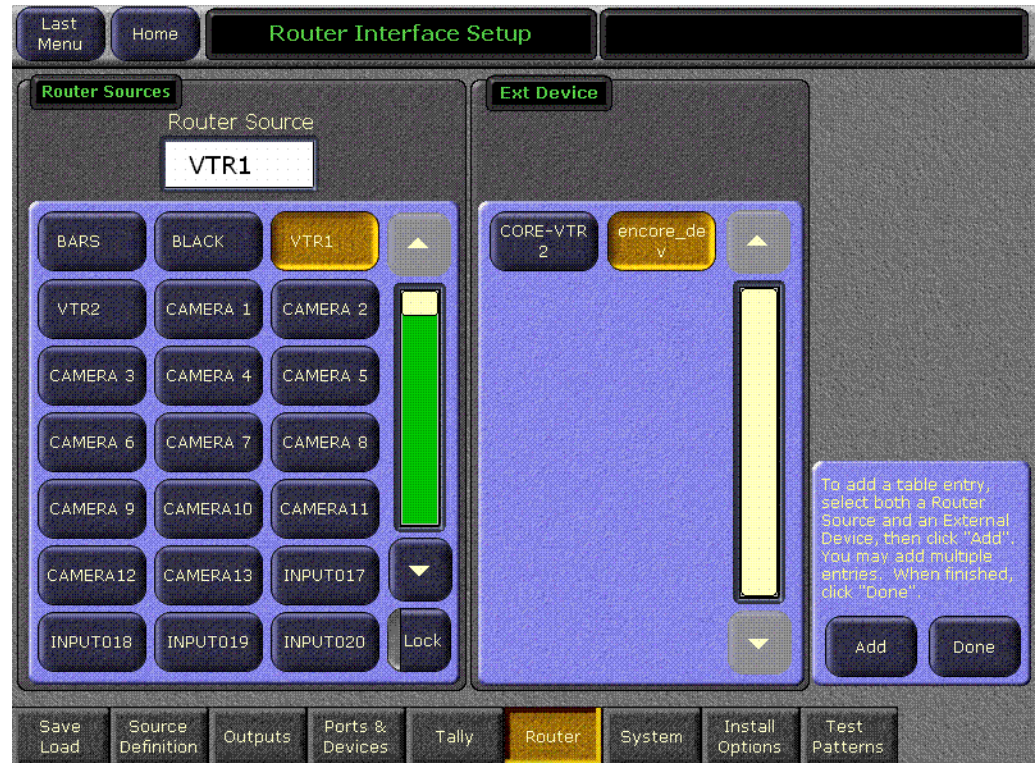
図 35. ルーターインターフェイスセットアップメニュー

The screenshot displays the 'Router Interface Setup' menu. The top navigation bar includes 'Last Menu', 'Home', 'Router Interface Setup', and 'EIC is logged on - changes allowed'. The main content area is divided into two panels. The left panel, titled 'Router Setup', contains fields for 'Router Type' (GVG - SMS7000), 'Connection' (SMS Native - Ethernet), and 'IP Address'. The 'IP Address' section has a 'Primary' field with the value 157.254.160.179 and a green status indicator, and a 'Secondary' field which is empty with a red status indicator. The right panel, titled 'Router Source to External Device Mapping Table', has columns for 'Router Source' and 'Device Name' and is currently empty. At the bottom of the right panel are buttons for 'Add Entry', 'Edit Entry', and 'Remove Entry'. The bottom navigation bar includes 'Save Load', 'Source Definition', 'Outputs', 'Ports & Devices', 'Tally', 'Router' (highlighted), 'System', 'Install Options', and 'Test Patterns'.

ルーターの IP アドレスが、左下の枠に入力されています。コミュニケーションが確立されると、ステータスインジケーターが緑色になります。

**Add Entry** に触れると、2つのセレクション枠のあるメニューが開かれます。左側の枠は、ルーターが接続され、Kalypso システムと共に操作できるように正しく設定されている場合、ルーターソースの名前を表示します。現在設定されている外部機器は、右側の枠に表示されます (図 36)。

図 36. ルーターソースとエクスターナルデバイスマッピングメニュー





左側のスクローリングリストからルーターソースと、右側のリストでデバイスを選択してから、一緒にマッピングするために **Add** に触れます。追加のソース / 外部機器ペアを選択し、**Add** ボタンを押してそれぞれをマッピングすることも可能です。マッピングが終了したら、**Done** ボタンに触れます。すると、前のメニューに戻り、現在のマッピングが表示されることになります(図 37)。

図 37. ルーターインターフェイスのセットアップメニュー

**Router Setup**

Router Type  
GVG - SMS7000

Connection  
SMS Native - Ethernet

IP Address      Status

Primary  
157.254.160.179      ■

Secondary  
      ■

**Router Source to External Device Mapping Table**

	Router Source	Device Name
1	VTR1	encore_dev
2	VTR2	CORE-VTR2

Add Entry      Edit Entry      Remove Entry

Save Load    Source Definition    Outputs    Ports & Devices    Tally    **Router**    System    Install Options    Test Patterns

番号の付いたボタンを選択し、**Edit Entry** ボタンに触れることにより、入力を編集することが可能です。それから、再びその関係をマッピングすることができます。

**Remove Entry** ボタンに触れると、選択したマッピングされたペアがマッピングテーブルから取り除かれます。

マッピングが確立された状態になると、これで Kalypso R-MEM メニューでルーターソースを変更することができるようになり、そのルーターソースが外部機器（例えば、正しく設定された DDR）である場合、Kalypso のマシンコントロールメニューとサブパネルから、そのデバイスをキュー、及び再生することができるようになります。

## AMP イーサネットプロトコルのサポート

AMP マシンコントロールプロトコルが、DDR の機種によって使用可能です。このプロトコルは、複数のクリップディレクトリー、及び最大 80 文字のクリップファイル名をサポートします。BVW プロトコルは、クリップをサポートせず、Odetics プロトコルは、ディフォルトフォルダーと、DOS スタイルの 8 文字のファイル名に、ファイル拡張子を加えたものだけをサポートします。AMP プロトコルは、ソフトウェアで使用可能になるオプションです。AMP シリアルサポートは、Kalypso 11.0 で導入されたものです。AMP イーサネットプロトコルのサポートは、Kalypso 12.0 で使用可能です。

### PDR XP モデルのサポート

PDR XP PVS 1000、2000、及び 3000 シリーズの機器、M-Series の機器、Turbo、そして K2 サーバーは、AMP プロトコルを通しての制御をサポートします。以前の PDR シリーズは、AMP プロトコルをサポートしません。

### PDR XP Amp イーサネットのコンフィギュレーション

PDR XP で、Kalypso システムからの AMP イーサネット制御を操作させるために、あるコンフィギュレーションが必要になることがあります。

- PDR XP PVS モデルでは、AMPEthernetServer.exe というエクゼキュータブルにより、AMP イーサネットサーバーを手動で起動することが必要となります。
- Turbo、M-Series、K2 モデルでは、AMP イーサネットサーバーはサービスであり、リブートで自動的に起動されることになります。確認するためには、**Start > Settings > Control Panel** へ行き、**Administrative Tools > Services** を選択して、グラスバレー AMP TCP サービスが存在することを確認します。
- 全モデルで、スイッチャー IP アドレスは、コミュニケーションを確立するために、使用許可されたクライアントとしてリストされている必要があります。クライアントプロトコルは、リモートアクセスのために、リモート AMP に設定されていることも必要です。

機器に特有のコンフィギュレーションに関する、更に詳しい解説については、コントロールの対象となるモデルの、別の *Profile System Guide* と / または *Profile User Manual* をご参照下さい。

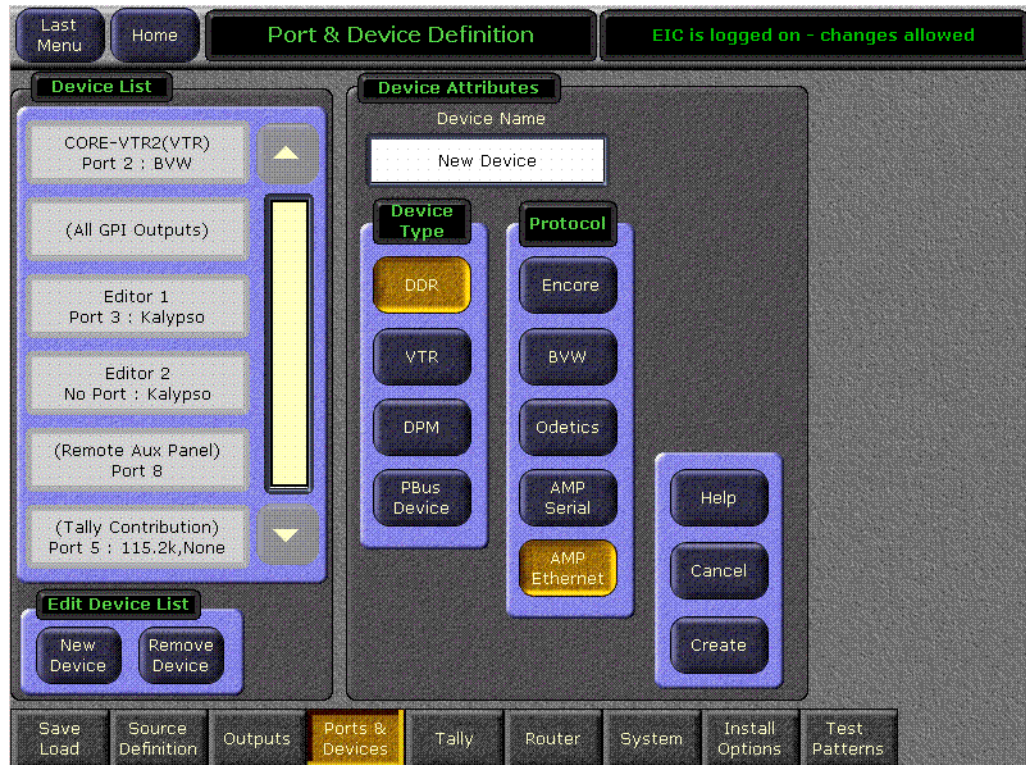
### Kalypso AMP イーサネットのコンフィギュレーション

Kalypso システムでは、このタイプの Kalypso 外部機器を作成するために、Port & Devices メニューの **AMP Ethernet** ボタンを使用します ( [図 38](#) )。



**注釈** AMP イーサネットでは：フレームがブートアップされた後、PDR XP がリセットされる場合、フレームへの接続は自動的に再び確立されません。接続を確立するには、**Extern Devices: Enable** メニューへ進み、ディバイスを使用禁止状態にしてから、コミュニケーションを確立するためにそれを再び使用可能にします。

図 38. Eng セットアップの Port & Device メニュー、Amp イーサネット



**Create** ボタンに触れると、外部機器の名前とその IP アドレスを入力するメニューが呼び出されます。

## クリップディレクトリー

エクスターナルディバイスコントロールメニューでは ( 図 39)、**Preset Clip**、または、**Program Clip** に触れると、希望するフォルダーを選択してから、プレーバックでロードするために、そのフォルダーでクリップを選ぶことができるメニューを、データパッドが呼び出します ( 図 40)。エクスターナルディバイスイベントリストメニューのクリップブラウザーと、タイムラインイベントメニューでのクリップのローディングでも、似たようなメニューが使用されます。

Kalypso のマシンコントロールサブパネルは、常に最後に選択されたフォルダーのクリップリストを表示します。PDR XP で部分的にクリップを変更する場合、そのクリップ名は、Kalypso のエクスターナルデバイスメ

ニューで更新されることになります。フォルダーリスト、またはクリップリストが不十分である場合、機器を再び使用可能状態にすると全フォルダー、及びクリップのリストを呼び出すことになります。

**注釈** パウンド文字(#)、ダッシュ文字(-)、そしてアンダースコア文字(\_)や、空白スペース(例えば、“Dead End”でなく、“DeadEnd”と名前を付けます)を含むファイル、または、フォルダー名を作成しないで下さい。そうしないと、クリップへのアクセスが禁止されることがあります。

**注釈** 最大 20 までのフォルダー、そして 1 つのフォルダーにつき、最大 20 までのクリップが、推奨されています。

図 39. エクスターナルデバイスコントロールメニュー



図 40. フォルダーとクリップセレクションメニュー

