

**ATTENZIONE:**

Per assicurare una buona ventilazione, non installare o sistemare questo apparecchio in uno scaffale, mobile incorporato od altro spazio chiuso. Per evitare i pericoli di scosse elettriche o d'incendio a causa di un surriscaldamento, accertarsi che tende od altro materiale non ostacolino la ventilazione.

**PRECAUZIONE:**

PER RIDURRE I PERICOLI D'INCENDIO O DI SCOSSE ELETTRICHE E DI FASTIDIOSE INTERFERENZE, USARE SOLTANTO GLI ACCESSORI RACCOMANDATI.

**ATTENZIONE:**

PER RIDURRE IL PERICOLO D'INCENDIO E SCOSSE, IL MONTAGGIO DELLA SCHEDA D'INTERFACCIA OPZIONALE DEVE ESSERE ESEGUITO DA UN TECNICO QUALIFICATO.

**■ NON TOGLIERE IL COPERCHIO SVITANDOLO**

Per ridurre i pericoli di scosse elettriche, non togliere il coperchio. All'interno non ci sono parti riparabili dall'utente.

Per le riparazioni, rivolgersi a personale tecnico qualificato.

**ATTENZIONE:**

PER RIDURRE IL RISCHIO D'INCENDIO O DI SCOSSE ELETTRICHE, TENERE QUESTO PRODOTTO LONTANO DA TUTTI I LIQUIDI. USARLO E CONSERVARLO SOLTANTO IN LUOGHI CHE NON SIANO ESPOSTI A GOCCIOLAMENTI O SPRUZZI DI LIQUIDI, E NON METTERVI SOPRA RECIPIENTI DI LIQUIDI.

**ATTENZIONE:**

Anche quando l'interruttore POWER si trova sulla posizione OFF, al circuito del filtro fluisce una piccola corrente.

 sono le informazioni sulla sicurezza.

# ***Descrizione generale***

---

Questo mixer AV digitale è progettato per svariate applicazioni, compresi i casi in cui i segnali video del componente video sono combinati mediante un trattamento digitale, o in cui vengono aggiunti molti tipi diversi di effetti. Esso incorpora due sincronizzatori di quadro, una caratteristica che ovvia alla necessità di sincronizzare due segnali video. Il suo software dedicato, l'MX-Navi, permette di scaricare titoli da un PC per facilitarne l'inserimento. Oltre agli effetti wipe, mix e digitali, esso è dotato anche delle funzioni delle chiavi di luminanza e di cromaticità. Poiché possono anche essere usate le chiavi downstream, i controlli di dissolvenza e i mixer audio, gli effetti necessari al montaggio roll AB possono essere aggiunti semplicemente con questo solo apparecchio. Esso è dotato anche dei connettori per il collegamento di un controllore esterno.

## ● **Montaggio roll AB**

Il montaggio roll AB è reso possibile dai due sincronizzatori di quadro incorporati.

## ● **Collegamento di un controllore di montaggio esterno**

Questo mixer è dotato dei connettori GPI e RS-422A/RS-232C, che consentono di collegare un controllore di montaggio esterno.

## ● **Funzioni degli effetti digitali**

La memoria digitale interna del mixer permette di usare le funzioni still, strobe, nega, mono, multi-strobe (divisione in 4, 9 o 16), mirror, mosaic e paint. La selezione campo/quadro è possibile per le funzioni still, strobe e multi. Ripple, multi, spark e altri effetti diventano disponibili con l'aggiunta della scheda 3D opzionale (AG-VE70).

## ● **Missaggio audio**

Questo mixer è dotato di quattro gruppi di dispositivi di ingresso.

## ● **Effetti miscelati**

Questo mixer fornisce una gamma di funzioni di effetti miscelati, che permettono le combinazioni delle chiavi di cromaticità e luminanza, mix, wipe e DVE, come pure DSK e dissolvenza.

## ● **Memoria interna dell'evento**

Questo mixer ha una memoria interna di 100 pattern.

## ● **Uscita 1 di riferimento avanzato**

# Sommario

---

## AG-MX70

Descrizione generale .....	2	Regolazioni degli effetti audio [Audio Effects] ..	49
Parti e loro funzioni .....	5	Regolazione [PAN] .....	49
Controlli del pannello anteriore .....	5	Regolazione dell'equalizzatore [EQ] .....	49
Area di collegamento pannello posteriore .....	13	Regolazione della gamma dei medi equalizzatore [EQ Mid] .....	49
Interfacce esterne .....	16	Regolazione [Voice] (cambiavoce) .....	49
GPI .....	16	Regolazione [Mute] .....	49
RS-422A .....	16	Schermata delle impostazioni iniziali [Setup] ....	50
RS-232C .....	16	Regolazione [Power] (accensione) .....	51
Tally .....	16	Regolazione [Direct Pattern] .....	51
Diagramma del sistema .....	17	Regolazioni [Audio Video Input] .....	53
Alimentazione e backup Schermata del pannello regolazioni .....	19	Regolazione [Memory] .....	54
Schermata di regolazione video interno [INTVideo] .....	19	Regolazione di sincronizzazione esterna [Gen Lock] .....	54
Schermata di regolazione [Color Effects] ...	22	Regolazione [Video Format] .....	54
Schermata di regolazione [Video Effects] ...	23	Regolazione [System1] .....	55
Esecuzione degli effetti .....	29	Regolazione [System2] .....	55
Schermate di regolazione effetto per effetto ..	30	Regolazione [Bus] .....	55
Regolazioni del pattern wipe [Transition] .....	30	Regolazione [Audio Level] .....	56
Regolazione [Chroma Key] .....	33	Regolazione [File] .....	56
Regolazioni delle chiavi [Lum] (luminanza) e [EXT] (esterna) .....	35	Altre regolazioni .....	57
Regolazione [Title Key] .....	36	Memoria dell'evento .....	57
Regolazione [Basic Pattern Key] .....	37	Regolazioni dei pattern .....	57
Regolazioni di altre chiavi .....	39	Regolazioni del tempo di transizione .....	58
Regolazioni DSK/Fade .....	45	Pattern di transizione .....	59
Regolazioni [DSK Source] .....	45	Pattern chiavi .....	67
Regolazioni (DSK Key) .....	46		
Regolazione [Crop] .....	46		
Regolazione [DSK On/Off] .....	46		
Regolazioni [Fade] .....	47		

- “Microsoft” e “Windows” sono marchi di fabbrica registrati della Microsoft Corporation degli Stati Uniti negli U.S. e in altri Paesi.
- “Dynamic Rounding” su licenza di Quantel, Ltd. Il logo DR è un marchio di Quantel Ltd.

# Sommario

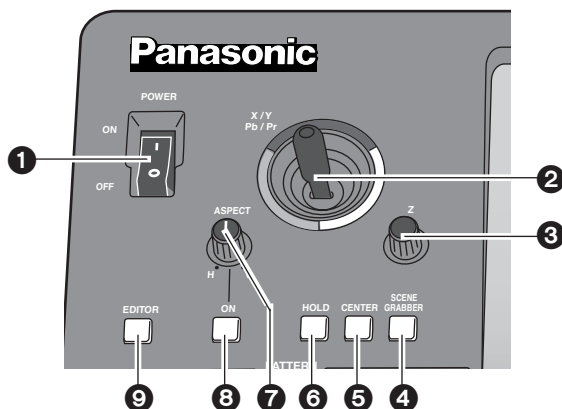
---

## MX-Navi

<b>Riguardo a questo software</b> .....	<b>73</b>	<b>Operazioni con i dati Title</b> .....	<b>85</b>
Descrizione del software .....	73	Flusso fino alla riproduzione dei dati Title .....	85
Requisiti di sistema .....	73	Registrazione dei dati Title nella lista di trasmissione .....	85
<b>Descrizione dell'MX-Navi</b> .....	<b>73</b>	Regolazione delle proprietà di riproduzione dei dati Title ..	85
<b>Elaborazione dei dati delle immagini</b> .....	<b>74</b>	Trasmissione e riproduzione manuale dei dati Title ....	87
Secondo il tipo di dati .....	74	Trasmissione e riproduzione automatica dei dati Title ....	87
Metodi di visualizzazione .....	74	Cancellazione dei dati Title .....	87
Effetti DSK .....	74	Controllo dell'immagine dei dati Title .....	88
Dimensioni delle immagini .....	74	Riordinamento della lista di trasmissione .....	88
Formati delle immagini supportati .....	74	Salvataggio della lista di trasmissione .....	88
Gestione della memoria delle immagini .....	75	Apertura di una lista di trasmissione .....	88
<b>Prima dell'uso</b> .....	<b>76</b>	Cancellazione dei dati Title da una lista di trasmissione ...	88
Collegamenti dell'AG-MX70 .....	76	<b>Altre operazioni</b> .....	<b>89</b>
Installazione del driver USB .....	76	Controllo dello stato della memoria dell'AG-MX70 ..	89
Per Windows 98 e Windows 2000 .....	76	Cambiamento delle regolazioni della memoria	
Per Windows ME .....	77	dell'AG-MX70 .....	89
Per Windows XP .....	77	Trasmissione e riproduzione dei dati IntVideo .....	90
Installazione di MX-Navi .....	78	Cancellazione dei dati IntVideo .....	90
Conferma del funzionamento .....	78	Trasferimento dei dati .....	90
<b>Avvio e uscita</b> .....	<b>79</b>	Richiamo degli eventi .....	90
Modo di avviare MX-Navi .....	79	Impostazione iniziale dei dati Property .....	91
Modo di uscire da MX-Navi .....	79	Impostazione dell'ambiente operativo .....	92
<b>Descrizioni delle schermate</b> .....	<b>79</b>	<b>Lista dei tasti di scelta rapida</b> .....	<b>93</b>
Finestra principale .....	79	<b>Prima di chiamare il tecnico</b> .....	<b>94</b>
Modalità icone .....	79	<b>Dati tecnici</b> .....	<b>96</b>
Modalità lista .....	81		
<b>Descrizioni dei menu</b> .....	<b>82</b>		
Menu File .....	82		
Menu Edit .....	82		
Menu View .....	83		
Menu Cursor .....	83		
Menu Operation .....	84		
Menu Tools .....	84		
Menu Help .....	84		

# Parti e loro funzioni

## Controlli del pannello anteriore



### 1 Interruttore POWER

Serve ad accendere e spegnere l'apparecchio. Selezionare "Power" dalla schermata delle impostazioni iniziali "Setup": "Reset" va selezionato per stabilire l'impostazione predefinita all'accensione, e "Preset" per l'avviamento con le stesse regolazioni usate alla conclusione dell'utilizzo precedente. Quando si seleziona [Demo], la modalità di dimostrazione si stabilisce dopo l'accensione. Si può uscire dalla modalità di dimostrazione selezionando [Enter]. Quando si spegne l'apparecchio, le regolazioni del pannello comandi vengono memorizzate.

### 2 Joystick

Serve sia come posizionatore XY sia come controllore per le regolazioni del colore. Viene commutato come necessario. Può regolare X, Y e Z per i pattern che possono essere posizionati. Può anche regolare il bilanciamento del bianco UV e la saturazione croma del correttore del colore. Può essere usato come controllore della posizione X/Y per la selezione del fondo blu quando si regolano le chiavi di cromaticità.

### 3 Controllo rotante Z

Serve a regolare le dimensioni della chiave Z durante le regolazioni della posizione della chiave, e la regolazione della luminanza Y nelle regolazioni del colore.

### 4 Tasto SCENE GRABBER

Quando viene posizionato su ON con un pattern di chiave specifico, può incollare l'immagine della chiave sul pattern e spostarla.

#### <Nota>

Si può selezionare l'effetto Multistrobe o Scene Grabber (ma non entrambi). L'ultimo dei due selezionato ha la precedenza, e gli effetti selezionati precedentemente vengono cancellati.

### 5 Tasto CENTRE

Il centraggio viene eseguito quando si posiziona questo tasto su ON. Nel caso delle regolazioni del colore, la saturazione del colore si regola a zero. Nel caso delle regolazioni di posizione, il pattern viene centrato.

### 6 Tasto HOLD

Il funzionamento del joystick si arresta quando si posiziona questo tasto su ON. Il tasto di centraggio può però essere usato anche quando questo tasto è posizionato su ON. Quando si posiziona questo tasto su OFF, viene eseguito l'aggiornamento al valore del joystick.

### 7 Controllo del rapporto ASPECT

Serve a regolare il rapporto di aspetto per i pattern delle chiavi di cui si può regolare il rapporto di aspetto. Girandolo nella direzione H si aumenta la larghezza (orizzontale); girandolo invece nella direzione V si aumenta l'altezza (verticale).

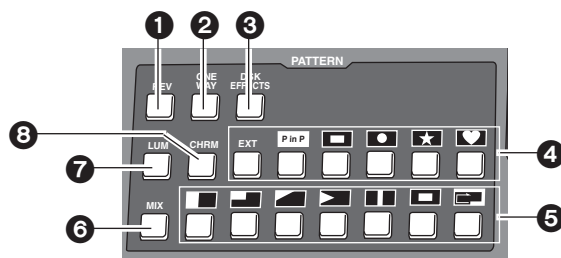
### 8 Tasto ON aspetto

Quando viene posizionato su ON, ha effetto la regolazione eseguita con il controllo del rapporto di aspetto. Quando viene posizionato su OFF, viene stabilito il rapporto di aspetto predefinito (valore centrale).

### 9 Tasto di abilitazione EDITOR

L'abilitazione di Editor può abilitare e disabilitare il controllo usando il connettore RS-422A e, quando il controllo è disabilitato, le regolazioni possono essere eseguite con le operazioni manuali anche durante le operazioni di montaggio usando il connettore RS-422A. Quando la spia di questo tasto è accesa (ON), le regolazioni dall'editor vengono accettate; quando essa è spenta (OFF), le regolazioni vengono cancellate e possono essere eseguite manualmente.

# Parti e loro funzioni



## 1 Tasto REV (reverse)

Serve a invertire le chiavi e i pattern della chiave di transizione, a invertire l'ingresso/uscita delle immagini, la chiave di crominanza, la chiave di luminanza, la chiave esterna e a titolare i segnali della chiave  $\alpha$ .

La spia del tasto lampeggia con i pattern che non hanno operazioni di reverse, per indicare che tali pattern non possono essere invertiti.

## 2 Tasto ONE WAY

Allo stadio di regolazione del bus AB, questo tasto regola il pattern di transizione in un pattern da una direzione.

La spia del tasto lampeggia con il bus preregolato o bus programmato, o con i pattern che non hanno pattern di reverse, per indicare che gli effetti non possono essere eseguiti.

## 3 Tasto DSK EFFECTS

Quando viene attivato, per il DSK vengono usati il pattern di transizione e 3D-DVE. ME si regola a Diss.

Quando gli effetti DSK sono ON, le chiavi di crominanza e di luminanza non possono essere selezionate.

Questo tasto è OFF come regolazione predefinita, e alcuni pattern non possono essere usati per gli effetti DSK.

### <Nota>

Se gli effetti DSK sono stati regolati ON per un pattern non supportato da DSK usando un numero di pattern wipe, la spia del tasto lampeggia per indicare che gli effetti DSK non possono essere applicati.

## 4 Tasti di pattern chiavi diretti

Servono a richiamare direttamente i pattern delle chiavi.

I pattern delle chiavi possono essere regolati dalle regolazioni predefinite a qualsiasi pattern con le impostazioni iniziali SETUP.

Nella memoria di ciascun tasto vengono memorizzate anche le regolazioni che accompagnano i bordi.

## 5 Tasti di pattern di transizione diretti

Servono a richiamare direttamente i pattern di transizione.

I pattern di transizione possono essere regolati dalle regolazioni predefinite a qualsiasi pattern con le impostazioni iniziali SETUP.

Nella memoria di ciascun tasto vengono memorizzate anche le regolazioni che accompagnano i bordi.

## 6 Tasto MIX (messaggio)

Serve a richiamare le transizioni di messaggio.

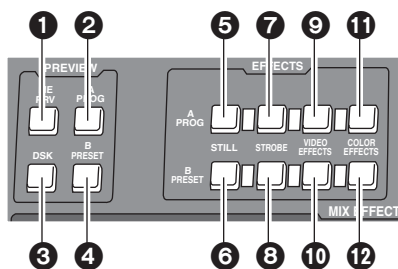
## 7 Tasto chiave LUM (luminanza)

Serve a richiamare la chiave di luminanza. Quando viene richiamata, la regolazione precedente viene memorizzata.

## 8 Tasto chiave CHRM (crominanza)

Serve a richiamare la chiave di crominanza. Quando viene richiamata, la regolazione precedente viene memorizzata.

# Parti e loro funzioni



## Area di selezione uscita di anteprima

I controlli di quest'area servono a determinare quali delle immagini di anteprima di transizione, di anteprima DSK e del bus A/B erogare dal connettore di uscita PREVIEW del pannello posteriore.

### 1 Selettore ME PRV

Serve a selezionare l'anteprima ME come immagine da erogare al connettore PREVIEW. Con le transizioni, si può eseguire l'anteprima dell'immagine di destinazione della transizione; con le chiavi, si può eseguire l'anteprima delle immagini combinate.

### 2 Selettore bus A/PROG

Serve a selezionare il bus A/PROG come immagine da inviare al connettore PREVIEW.

### 3 Selettore bus B/PRESET

Serve a selezionare il bus B/PRESET come immagine da inviare al connettore PREVIEW.

### 4 Selettore DSK

Serve a selezionare l'immagine combinata DSK come immagine da inviare al connettore PREVIEW.

## Area dei tasti di esecuzione degli effetti

### 5 Tasto di esecuzione bus A/PROG/STILL

Questo tasto applica forzatamente l'effetto di fermo immagine al bus A/PROG. Quando lo si preme, sullo schermo LCD appare la pagina di regolazione degli effetti video A/PROG.

### 6 Tasto di esecuzione bus B/PRESET/STILL

Questo tasto applica forzatamente l'effetto di fermo immagine al bus B/PRESET. Quando lo si preme, sullo schermo LCD appare la pagina di regolazione degli effetti video B/PRESET.

### 7 Tasto di esecuzione bus A/PROG/STROBE

Questo tasto applica forzatamente l'effetto strobo al bus A/PROG. La regolazione viene eseguita come una schermata di regolazione [Video Effects]. Quando lo si preme, sullo schermo LCD appare la pagina di regolazione degli effetti video A/PROG.

### 8 Tasto di esecuzione bus B/PRESET/STROBE

Questo tasto applica forzatamente l'effetto strobo al bus B/PRESET. Quando lo si preme, sullo schermo LCD appare la pagina di regolazione degli effetti video B/PRESET. La regolazione di fermo immagine e di campo/quadro strobo si esegue usando le regolazioni degli effetti di tempo di [Video Effects].

#### <Nota>

Non si possono selezionare allo stesso tempo gli effetti fermo immagine e strobo. Quello selezionato per ultimo ha la precedenza. Nel caso dello strobo manuale, l'effetto si applica premendo il tasto insieme con "Shift".

### 9 Tasto di esecuzione bus A/PROG/VIDEO EFFECTS

Applica gli effetti mosaic, decay e altri effetti video regolati con [Video Effects] al bus A/PROG. Quando si preme questo tasto, sullo schermo LCD appare la pagina di regolazione degli effetti video A/PROG. Quando lo si preme insieme con il tasto Shift, la pagina di regolazione degli effetti video A/PROG può essere visualizzata sullo schermo LCD senza cambiare la regolazione ON/OFF degli effetti.

### 10 Tasto di esecuzione bus B/PRESET/VIDEO EFFECTS

Applica gli effetti mosaic, decay e altri effetti video regolati con [Video Effects] al bus B/PRESET. Quando lo si preme insieme con il tasto Shift, la pagina di regolazione degli effetti video B/PRESET può essere visualizzata sullo schermo LCD senza cambiare la regolazione ON/OFF degli effetti.

### 11 Tasto di esecuzione effetto colore bus A/PROG

Applica il bilanciamento del bianco, la regolazione della luminosità e altri effetti di colore regolati con [Color Effects] al bus A/PROG. Quando lo si preme insieme con il tasto Shift, la pagina di regolazione degli effetti di colore A/PROG può essere visualizzata sullo schermo LCD senza cambiare la regolazione ON/OFF degli effetti.

### 12 Tasto di esecuzione bus B/PRESET/COLOR EFFECTS

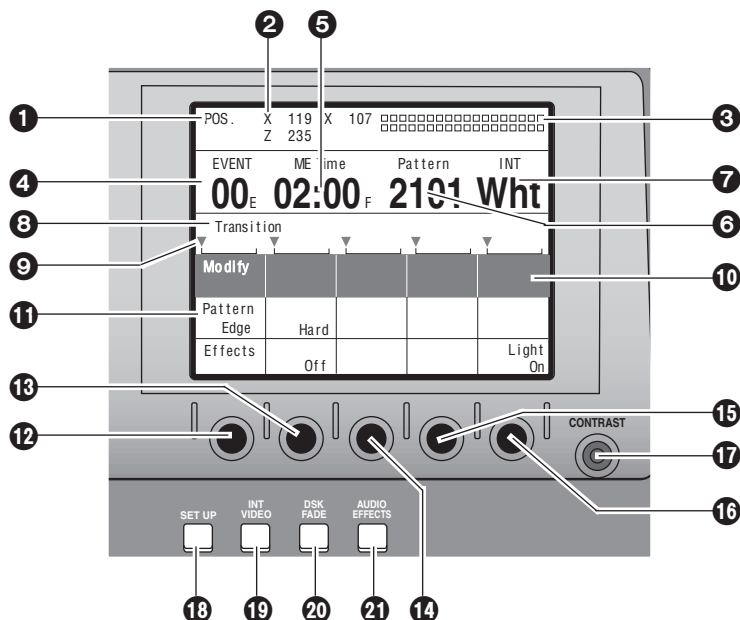
Applica il bilanciamento del bianco, la regolazione della luminosità e altri effetti di colore regolati con [Color Effects] al bus B/PRESET. Quando lo si preme insieme con il tasto Shift, la pagina di regolazione degli effetti di colore B/PRESET può essere visualizzata sullo schermo LCD senza cambiare la regolazione ON/OFF degli effetti.

#### <Nota>

Non si possono selezionare allo stesso tempo gli effetti di colore e monocromatici. Se vengono selezionati entrambi, gli effetti monocromatici hanno sempre la precedenza.

# Parti e loro funzioni

## Area del pannello regolazioni



### 1 Schermo LCD (cristalli liquidi)

Su questo schermo vengono visualizzati i parametri degli effetti, le regolazioni del tempo e altre informazioni.

### 2 Area di visualizzazione joystick, parametro Z

Qui vengono visualizzati i parametri X/Y/Z durante il posizionamento, e i parametri Pb/Pr/Y durante le regolazioni del colore.

### 3 Scala di livello audio

Indica il livello del suono di uscita.

### 4 Area di visualizzazione numero evento

I numeri degli eventi vengono visualizzati qui.

### 5 Area di visualizzazione tempo

I tempi di transizione ME, DSK e FADE vengono visualizzati qui.

### 6 Area di visualizzazione numero pattern

I numeri delle transizioni e chiavi vengono visualizzati qui.

### 7 Area di visualizzazione video interno (generato internamente)

Le regolazioni dei segnali video interni vengono visualizzate qui.

### 8 Area di visualizzazione pagina di regolazione

Il nome della pagina regolata con le operazioni dei tasti viene visualizzato qui.

### 9 Area di visualizzazione posizione di regolazione controllo rotante

Le posizioni correntemente regolate dei controlli rotanti 1, 2, 3, 4 e 5 vengono visualizzate qui.

### 10 Barra di scorrimento

Visualizza la posizione sulla pagina dell'opzione correntemente visualizzata.

### 11 Area di regolazione opzioni, parametri

I dettagli regolati usando le pagine di regolazione vengono commutati e visualizzati qui.

Le regolazioni selezionate vengono visualizzate negativamente, e ciascun parametro può essere cambiato usando i controlli rotanti 1, 2, 3, 4 e 5.

### 12 Controllo rotante 1

Serve a regolare il parametro di una opzione selezionata.

### 13 Controllo rotante 2

Serve a regolare il parametro di una opzione selezionata.

### 14 Controllo rotante 3

Serve a regolare il parametro di una opzione selezionata.

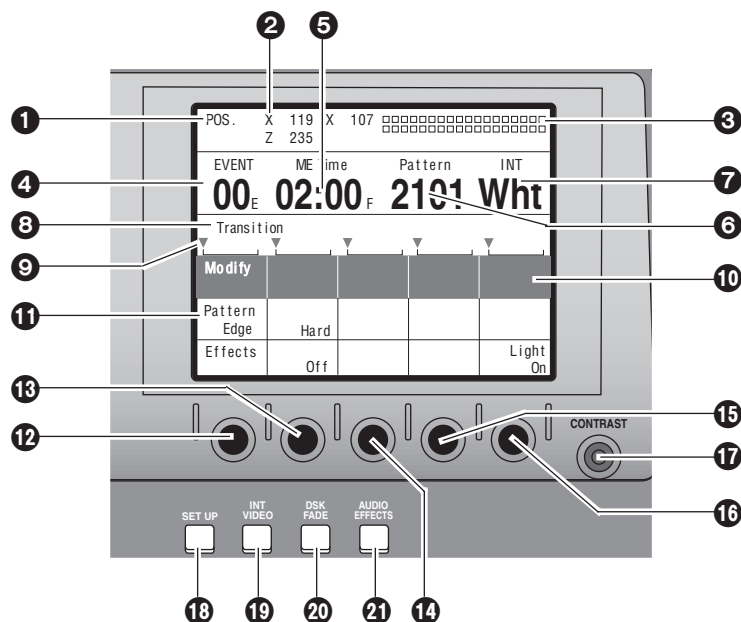
### 15 Controllo rotante 4

Serve a regolare il parametro di una opzione selezionata.

### 16 Controllo rotante 5

Serve a regolare il parametro di una opzione selezionata.

# Parti e loro funzioni



## 17 Controllo LCD CONTRAST

Serve a regolare il contrasto dello schermo LCD.

## 18 Tasto SET UP (display pagina impostazioni iniziali)

Questo tasto visualizza la pagina delle impostazioni iniziali.

## 19 Tasto INT VIDEO (display pagina di regolazione video interno)

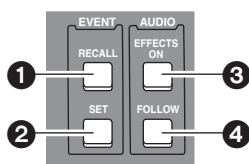
Questo tasto visualizza la pagina di regolazione video interno.

## 20 Tasto DSK FADE (display pagina di regolazione DSK/dissolvenza)

Questo tasto visualizza la pagina di regolazione DSK/Fade.

## 21 Tasto AUDIO EFFECTS (display pagina di regolazione effetti audio)

Questo tasto visualizza la pagina di regolazione degli effetti audio.



## 1 Tasto EVENT RECALL

Serve a richiamare gli eventi.

## 2 Tasto EVENT SET

Serve a memorizzare gli eventi.

## 3 Tasto AUDIO EFFECTS (esecuzione effetti audio)

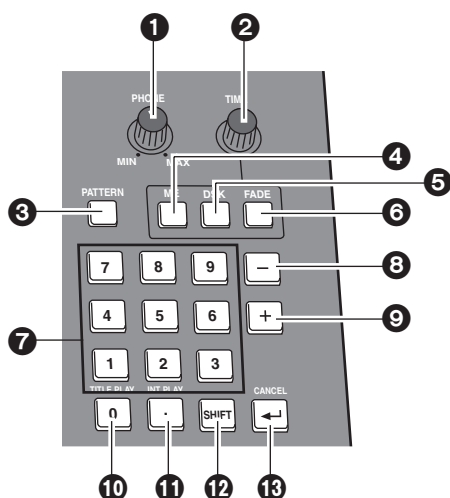
Alla regolazione ON del tasto, vengono eseguiti gli effetti regolati sulla pagina di regolazione degli effetti audio.

## 4 Tasto video AUDIO FOLLOW

Questo tasto permette di far corrispondere l'audio al video durante la transizione ME video o la dissolvenza. La sua funzione è supportata alla posizione ON.

ON e OFF si preselezionano per la dissolvenza sulla pagina di regolazione DSK/Fade.

# Parti e loro funzioni



## 1 Controllo PHONE (volume cuffia)

Serve a regolare il livello della presa d'uscita della cuffia (PHONE) sul pannello posteriore.

Il suono della parte di cui eseguire la dissolvenza usando regolazione DSK/Fade può essere controllato prima della dissolvenza in modo che può essere sentito anche quando si usa AudioFade.

Il suono viene erogato dal pannello posteriore. Poiché la scala audio mostra il livello di uscita Prog, esso rimane immutato anche quando si cambia il livello della cuffia.

## 2 Controllo rotante TIME (regolazione del tempo)

Serve a regolare i tempi di transizione ME, DSK e FADE.

## 3 Tasto PATTERN (regolazione numero pattern transizione/chiave)

Posizionare questo tasto su ON per regolare i numeri dei pattern usando i tasti numerici. Alla sua posizione OFF, si può regolare il tempo usando i tasti numerici.

## 4 Tasto di regolazione ME (tempo di transizione ME/transizione chiave)

Posizionare questo tasto su ON per regolare il tempo da applicare alla transizione/chiave ME usando il controllo rotante di regolazione tempo.

Quando il tasto di regolazione numero pattern è OFF, il tempo può essere regolato usando i tasti numerici.

## 5 Tasto di regolazione DSK (tempo di transizione DSK)

Posizionare questo tasto su ON per regolare il tempo da applicare a DSK usando il controllo rotante di regolazione tempo.

Quando il tasto di regolazione numero pattern è OFF, il tempo può essere regolato usando i tasti numerici.

## 6 Tasto di regolazione FADE (tempo di transizione dissolvenza)

Posizionare questo tasto su ON per regolare il tempo da applicare a FADE usando il controllo rotante di regolazione tempo.

Quando il tasto di regolazione numero pattern è OFF, il tempo può essere regolato usando i tasti numerici.

## 7 Tasti numerici da 1 a 9

Questi tasti possono essere usati per regolare i valori numerici dei numeri degli eventi quando il tasto di richiamo evento o di regolazione evento è posizionato su ON, per i numeri dei pattern quando il tasto di richiamo evento o di regolazione evento è posizionato su OFF e il tasto di regolazione numero evento è posizionato su ON, e per i tempi di transizione quando il tasto di regolazione numero pattern è posizionato su OFF.

## 8 Tasto "+"

Serve ad aumentare i numeri degli eventi quando il tasto di richiamo evento o di regolazione evento è posizionato su ON, i numeri dei pattern quando il tasto di richiamo evento o di regolazione evento è posizionato su OFF e il tasto di regolazione numero pattern è posizionato su ON, e i tempi di transizione quando il tasto di regolazione numero pattern è posizionato su OFF.

## 9 Tasto "-"

Serve a ridurre i numeri degli eventi quando il tasto di richiamo evento o di regolazione evento è posizionato su ON, i numeri dei pattern quando il tasto di richiamo evento o di regolazione evento è posizionato su OFF e il tasto di regolazione numero pattern è posizionato su ON, e i tempi di transizione quando il tasto di regolazione numero pattern è posizionato su OFF.

## 10 Tasto del numero 0

Serve a immettere gli zeri. Quando lo si preme insieme con il tasto Shift, la riproduzione dell'animazione nella memoria del titolo attualmente selezionato comincia.

## 11 Tasto del punto

Serve a immettere i secondi durante l'immissione del tempo.

Esempio: [2].[5] → 2 secondi 5 quadri

Quando lo si preme insieme con il tasto Shift, la riproduzione del film del video interno attualmente selezionato comincia.

## 12 Tasto Shift

Quando si preme questo tasto insieme con un altro, l'effetto che ne deriva differisce da quello prodotto quando si preme da solo l'altro tasto.

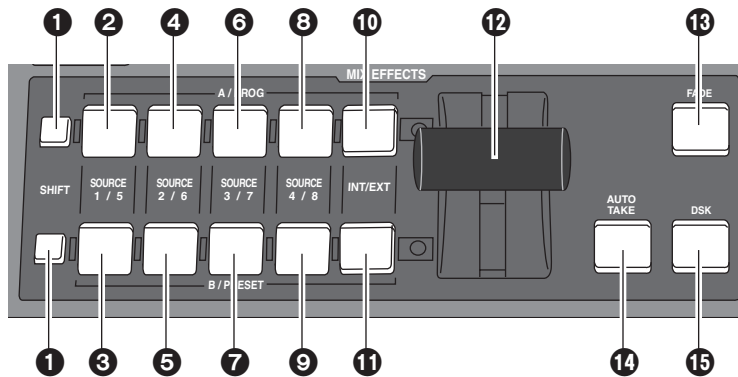
## 13 Tasto Invio

Serve a immettere i valori numerici.

Quando sullo schermo LCD appare "OK?", premere questo tasto per convalidare la regolazione.

L'immissione si cancella quando lo si preme insieme con il tasto Shift.

# Parti e loro funzioni



## 1 Tasto Shift

Questo tasto ha la stessa funzione del tasto Shift dei tasti numerici.

## 2 Selettore A/PROG/SOURCE 1/5

Serve a selezionare la sorgente 1 selezionata con le impostazioni iniziali per il bus A/PROG. Quando lo si preme insieme con il tasto Shift, viene selezionata la sorgente 5.

## 3 Selettore B/PRESET/SOURCE 1/5

Serve a selezionare la sorgente 1 selezionata con le impostazioni iniziali per il bus B/PRESET. Quando lo si preme insieme con il tasto Shift, viene selezionata la sorgente 5.

## 4 Selettore A/PROG/SOURCE 2/6

Serve a selezionare la sorgente 2 selezionata con le impostazioni iniziali per il bus A/PROG. Quando lo si preme insieme con il tasto Shift, viene selezionata la sorgente 6.

## 5 Selettore B/PRESET/SOURCE 2/6

Serve a selezionare la sorgente 2 selezionata con le impostazioni iniziali per il bus B/PRESET. Quando lo si preme insieme con il tasto Shift, viene selezionata la sorgente 6.

## 6 Selettore A/PROG/SOURCE 3/7

Serve a selezionare la sorgente 3 selezionata con le impostazioni iniziali per il bus A/PROG. Quando lo si preme insieme con il tasto Shift, viene selezionata la sorgente 7.

## 7 Selettore B/PRESET/SOURCE 3/7

Serve a selezionare la sorgente 3 selezionata con le impostazioni iniziali per il bus B/PRESET. Quando lo si preme insieme con il tasto Shift, viene selezionata la sorgente 7.

## 8 Selettore A/PROG/SOURCE 4/8

Serve a selezionare la sorgente 4 selezionata con le impostazioni iniziali per il bus A/PROG. Quando lo si preme insieme con il tasto Shift, viene selezionata la sorgente 8.

## 9 Selettore B/PRESET/SOURCE 4/8

Serve a selezionare la sorgente 4 selezionata con le impostazioni iniziali per il bus B/PRESET. Quando lo si preme insieme con il tasto Shift, viene selezionata la sorgente 8.

## 10 Selettore A/PROG/INT/EXT

Serve a selezionare l'immagine (INT) selezionata sulla pagina di regolazione video interno per il bus A/PROG. Quando lo si preme insieme con il tasto Shift, viene selezionato l'ingresso esterno (EXT).

## 11 Selettore B/PRESET/INT/EXT

Serve a selezionare l'immagine (INT) selezionata sulla pagina di regolazione video interno per il bus B/PRESET. Quando lo si preme insieme con il tasto Shift, viene selezionato l'ingresso esterno (EXT).

## 12 Leva di transizione

Permette l'esecuzione manuale delle transizioni.

## 13 Tasto FADE (esecuzione dissolvenza)

Questo tasto permette la dissolvenza in chiusura nel colore regolato sulla pagina di regolazione [DSK/FADE]. Durante l'esecuzione, la sua spia si accende; durante la dissolvenza in chiusura, essa lampeggia.

## 14 Tasto AUTO TAKE

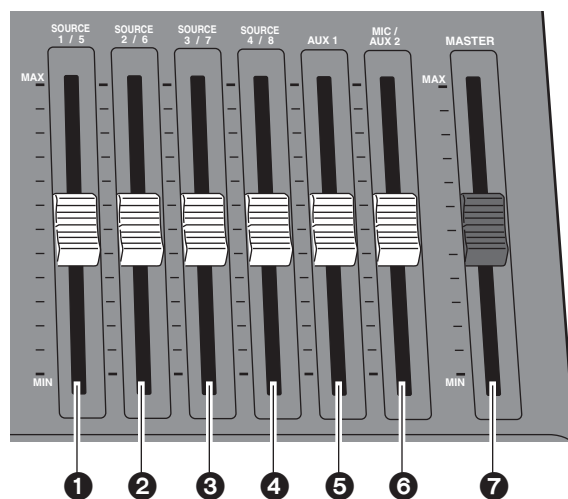
Questo tasto permette la transizione automatica delle transizioni e chiavi ME. Durante l'esecuzione, la sua spia lampeggia. Quando lo si preme di nuovo durante la transizione, essa si arresta sul punto dove è stato premuto. Mentre la transizione è ferma, la spia lampeggia. Quando lo si preme di nuovo, la transizione continua.

## 15 Tasto di esecuzione DSK

Permette l'esecuzione DSK regolata sulla pagina di regolazione [DSK/FADE]. Durante l'esecuzione, la sua spia si accende; durante DSK, essa lampeggia.

# Parti e loro funzioni

## Area del mixer audio



### 1 Fader SOURCE 1/5

Serve a regolare il livello audio dell'ingresso 1 regolato sulla pagina delle impostazioni iniziali; quando lo si usa insieme con il tasto Shift, serve a regolare il livello audio dell'ingresso 5.

L'operazione della leva fader ha effetto da dove la leva interna e la posizione della leva coincidono o dove il rapporto superiore/inferiore tra di loro è stato invertito quando si è cambiato l'ingresso.

### 2 Fader SOURCE 2/6

Serve a regolare il livello audio dell'ingresso 2 regolato sulla pagina delle impostazioni iniziali; quando lo si usa insieme con il tasto Shift, serve a regolare il livello audio dell'ingresso 6.

L'operazione della leva fader ha effetto da dove la leva interna e la posizione della leva coincidono o dove il rapporto superiore/inferiore tra di loro è stato invertito quando si è cambiato l'ingresso.

### 3 Fader SOURCE 3/7

Serve a regolare il livello audio dell'ingresso 3 regolato sulla pagina delle impostazioni iniziali; quando lo si usa insieme con il tasto Shift, serve a regolare il livello audio dell'ingresso 7.

L'operazione della leva fader ha effetto da dove la leva interna e la posizione della leva coincidono o dove il rapporto superiore/inferiore tra di loro è stato invertito quando si è cambiato l'ingresso.

### 4 Fader Source 4/8

Serve a regolare il livello audio dell'ingresso 4 regolato sulla pagina delle impostazioni iniziali; quando lo si usa insieme con il tasto Shift, serve a regolare il livello audio dell'ingresso 8.

L'operazione della leva fader ha effetto da dove la leva interna e la posizione della leva coincidono o dove il rapporto superiore/inferiore tra di loro è stato invertito quando si è cambiato l'ingresso.

### <Nota>

I suoni da 1 a 8 regolati vengono selezionati sui punti d'incrocio e combinati.

Quando [FOLLOW] è ON, la transizione è accoppiata a Video.

Quando [FOLLOW] è OFF, la transizione non è accoppiata a Video. I suoni di entrambi AB sono combinati.

Il livello di uscita può essere regolato usando Master.

Gli effetti regolati vengono eseguiti usando il tasto Audio Effects ON.

### 5 Fader AUX 1

Serve a regolare il livello audio dell'ingresso AUX 1.

### 6 Fader MIC/AUX 2

Serve a regolare il livello audio dell'ingresso AUX 2, selezionato sulla pagina delle impostazioni iniziali, o di MIC (suono selezionato con Setup).

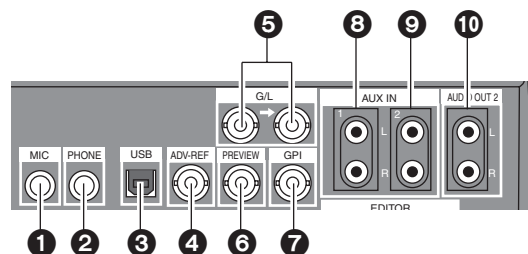
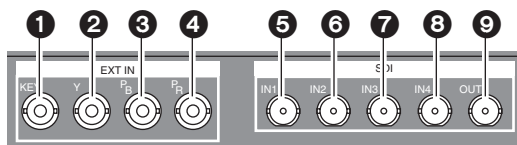
### 7 Fader MASTER

Serve a regolare il livello di uscita.

Esso esegue gli effetti regolati con il tasto Audio Effects ON.

# Parti e loro funzioni

## Area di collegamento pannello posteriore



### EXT IN (area di ingresso chiavi esterne)

#### 1 Connettore di ingresso chiave esterna

Può essere usato per le applicazioni chiave o DSK.  
Può anche essere usato per il segnale genlock usando le regolazioni della pagina delle impostazioni iniziali.

#### 2 Connettore Y di ingresso esterno

Il segnale EXT o DSK Y del punto d'incrocio viene alimentato a questo connettore.  
La sorgente DSK può essere regolata sulla pagina di regolazione DSK/FADE.

#### 3 Connettore PB di ingresso esterno

Il segnale EXT o DSK PB del punto d'incrocio viene alimentato a questo connettore.

#### 4 Connettore PR di ingresso esterno

Il segnale EXT o DSK PR del punto d'incrocio viene alimentato a questo connettore.

#### <Note>

- I segnali non standard non vengono accettati.
- Poiché i segnali di ingresso non passano attraverso i sincronizzatori di quadro, essi devono essere sincronizzati con questo apparecchio.

### SDI (area dell'opzione SDI)

#### 5 Connettore IN1

#### 6 Connettore IN2

#### 7 Connettore IN3

#### 8 Connettore IN4

#### 9 Connettore OUT

I connettori elencati sopra possono essere usati se si è installata la scheda opzionale (AG-YA70).

#### 1 Connettore di ingresso MIC

Questo connettore può essere regolato a MIC o AUX 2 sulla pagina delle impostazioni iniziali.

#### 2 Connettore di uscita PHONE (cuffia)

La cuffia va collegata a questo connettore.

#### 3 Connettore di interfaccia USB

Serve al collegamento a un personal computer e allo scaricamento dei file.

#### 4 Connettore di uscita ADV-REF (riferimento avanzato)

Eroga il segnale di riferimento con fase verticale avanzata per gli usi di ingresso di sorgente.

#### 5 Connettori di ingresso G/L (riferimento genlock)

Questi sono connettori ad anello passante con terminazione automatica.

Essi alimentano i segnali al videoregistratore o videocamera sorgente e iniziano il genlock.

Essi abilitano il genlock per l'ingresso G/L o per l'ingresso EXTKEY quando si esegue una selezione sulla pagina delle impostazioni iniziali.

#### 6 Connettore di uscita PREVIEW

I segnali selezionati con il selettore di anteprema vengono erogati da questo connettore.

#### 7 Connettore di ingresso GPI

Viene applicato un impulso di comando e abilitata una transizione per ME, DSK o dissolvenza, come selezionato sulla pagina delle impostazioni iniziali. L'effetto viene applicato 3 quadri dopo.

#### 8 Connettori di ingresso L e R 1 AUX IN (riserva)

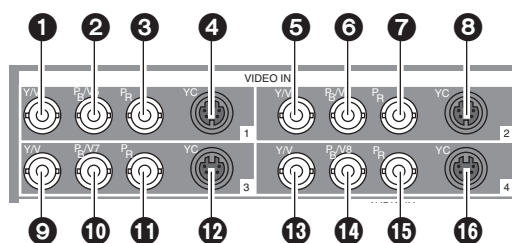
#### 9 Connettori di ingresso L e R 2 AUX IN (riserva)

Questi connettori possono essere usati per fare una selezione sulla pagina delle impostazioni iniziali.

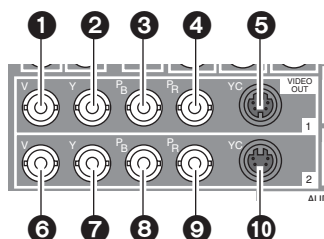
#### 10 Connettori di uscita L e R 2 AUDIO OUT

Questi sono connettori di uscita audio sbilanciati.

## Parti e loro funzioni

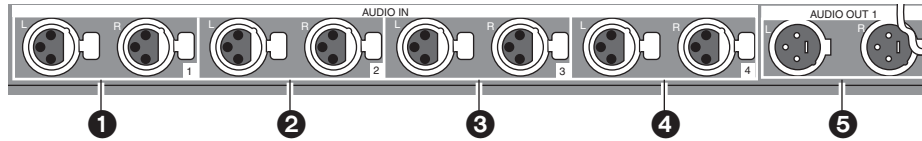


- |  |  |
|--|--|
| ❶ Connettore 1 di ingresso Y composito/componente                | ❹ Connettore 3 di ingresso Y composito/componente                |
| ❷ Connettore 1 di ingresso P <sub>B</sub> composito 5/componente | ❺ Connettore 3 di ingresso P <sub>B</sub> composito 7/componente |
| ❸ Connettore 1 di ingresso P <sub>R</sub> componente             | ❻ Connettore 3 di ingresso P <sub>R</sub> componente             |
| ❹ Connettore 1 di ingresso YC                                    | ❼ Connettore 3 di ingresso YC                                    |
| ❺ Connettore 2 di ingresso Y composito/componente                | ❻ Connettore 4 di ingresso Y composito/componente                |
| ❻ Connettore 2 di ingresso P <sub>B</sub> composito 6/componente | ❼ Connettore 4 di ingresso P <sub>B</sub> composito 8/componente |
| ❼ Connettore 2 di ingresso P <sub>R</sub> componente             | ❽ Connettore 4 di ingresso P <sub>R</sub> componente             |
| ❽ Connettore 2 di ingresso YC                                    | ❾ Connettore 4 di ingresso YC                                    |



- |  |  |
|--|--|
| ❶ Connettore 1 di uscita composita                 | ❹ Connettore 2 di uscita composita                 |
| ❷ Connettore 1 di uscita Y componente              | ❺ Connettore 2 di uscita Y componente              |
| ❸ Connettore 1 di uscita P <sub>B</sub> componente | ❻ Connettore 2 di uscita P <sub>B</sub> componente |
| ❹ Connettore 1 di uscita P <sub>R</sub> componente | ❼ Connettore 2 di uscita P <sub>R</sub> componente |
| ❺ Connettore 1 di uscita YC                        | ❽ Connettore 2 di uscita YC                        |

# Parti e loro funzioni



## ❶ Connettori di ingresso 1 audio analogico

I segnali audio alimentati a questi connettori vengono alimentati al punto d'incrocio selezionato sulla pagina delle impostazioni iniziali.

## ❷ Connettori di ingresso 2 audio analogico

I segnali audio alimentati a questi connettori vengono alimentati al punto d'incrocio selezionato sulla pagina delle impostazioni iniziali.

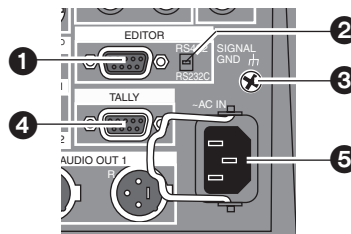
## ❸ Connettori di ingresso 3 audio analogico

I segnali audio alimentati a questi connettori vengono alimentati al punto d'incrocio selezionato sulla pagina delle impostazioni iniziali.

## ❹ Connettori di ingresso 4 audio analogico

I segnali audio alimentati a questi connettori vengono alimentati al punto d'incrocio selezionato sulla pagina delle impostazioni iniziali.

## ❺ Connettori di uscita audio analogica



## ❶ Connettore di interfaccia EDITOR (9 pin)

Serve a collegare l'apparecchio a un controllore RS-422A o RS-232C.

## ❷ Selettore RS-422A/RS-232C

Serve a selezionare il protocollo di controllo RS-422A o RS-232C, e viceversa.

## ❸ Terminale SIGNAL GND (massa)

## ❹ Connettore di uscita TALLY

Il tally del pannello posteriore è per l'uscita 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 o 8 del punto d'incrocio.

Il connettore usato per il punto d'incrocio viene attivato (ON).

## ❺ Presa di corrente AC IN

# Interfacce esterne

Questo mixer è dotato di tre connettori che supportano quattro interfacce esterne: un connettore di ingresso GPI, un connettore RS-422A/RS-232C (9 pin) e un connettore di uscita Tally. Selezionare il connettore adatto al modello di controllore di montaggio usato.

## ■ GPI (General Purpose Interface)

Permette di utilizzare i take automatici con l'uscita GPI del controllore esterno. Alla caduta del segnale GPI, viene eseguito il wipe/mix regolato sul pannello DSK o Fade.

## ■ RS-422A

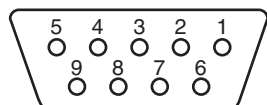
Permette di collegare il controllore di montaggio esterno AG-A850 al mixer, e di controllare il videoregistratore da distanza.

### ● Funzioni che possono essere controllate dall'AG-A850

- Regolazioni wipe
- Missaggio
- Regolazioni del tempo di take automatico e di dissolvenza automatica
- Dissolvenza in apertura e dissolvenza in chiusura chiave downstream
- Commutazione sorgente 1/sorgente 2 (sorgente 2/sorgente 3 o sorgente 3/sorgente 4) punto d'incrocio (La commutazione della modalità d'incrocio si esegue con il selettore RS-422A/RS-232C del pannello posteriore. Il supporto per il controllore di montaggio è mostrato sotto.)

### ● Collegamenti

- 1) Posizionare il selettore RS-422A/RS-232C su "RS-422".
- 2) Collegare il cavo di collegamento dall'AG-A850 al connettore per controllore di montaggio di questo mixer.
- 3) La disposizione dei pin del connettore del controllore di montaggio è mostrata sotto.



Connettore (9 pin)

Pin No.	Segnale
1	MASSA TELAIO
2	TRASMISSIONE A
3	RICEZIONE B
4	COMUNE DI RICEZIONE
5	RISERVA
6	COMUNE DI TRASMISSIONE
7	TRASMISSIONE B
8	RICEZIONE A
9	MASSA TELAIO

## ■ RS-232C

Permette di controllare il sistema usando un personal computer. Si possono regolare tutte le funzioni del sistema, eccettuate quelle AUX 1 e AUX 2.

### ● Connessione del cavo di conversione

RS-232C 25-pin	AG-MX70 9-pin
1 TXD	1 RISERVA
3 RXD	2 RXD
4 RTS	3 TXD
5 CTS	4 DTR
6 DSR	5 SIG.G
7 SIG.G	6 DSR
20 DTR	9 RISERVA

[COLLEGAMENTO DCE]

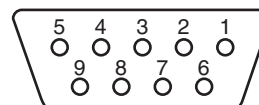
Usare la conversione sopra anche con il cavo diritto 9 pin.

### <Note> Montaggio usando i connettori di interfaccia RS-422A, RS-232C e GPI

- I comandi vengono ricevuti ed eseguiti 3 quadri dopo.
- Avendo installata la scheda 3D opzionale, se si è selezionata la modalità 1-Frame Dly con le regolazioni 1 del sistema (vedere a pag. 55) sulla schermata delle impostazioni iniziali "Setup", le immagini e il suono dalla sorgente vengono sempre erogati con un ritardo di 1 quadro.
- Per selezionare un pattern DVE, regolare il tempo di transizione a più di 2 quadri. Non si danno garanzie di quadro se il tempo è inferiore a questo.

## ■ Tally

Viene fornito un connettore aperto per l'uscita dei segnali della spia tally.



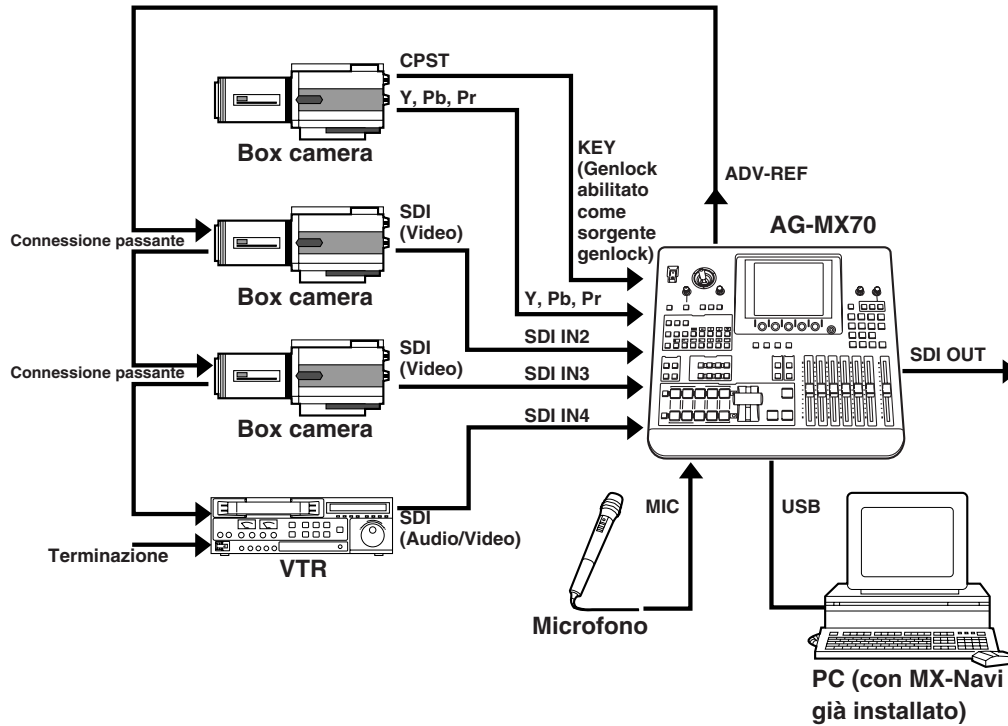
Connettore (9 pin)

Pin. No.	Segnale
1	Uscita per il punto d'incrocio 1
2	Uscita per il punto d'incrocio 2
3	Uscita per il punto d'incrocio 3
4	Uscita per il punto d'incrocio 4
5	Uscita per il punto d'incrocio 5
6	Uscita per il punto d'incrocio 6
7	Uscita per il punto d'incrocio 7
8	Uscita per il punto d'incrocio 8 o EXT
9	MASSA

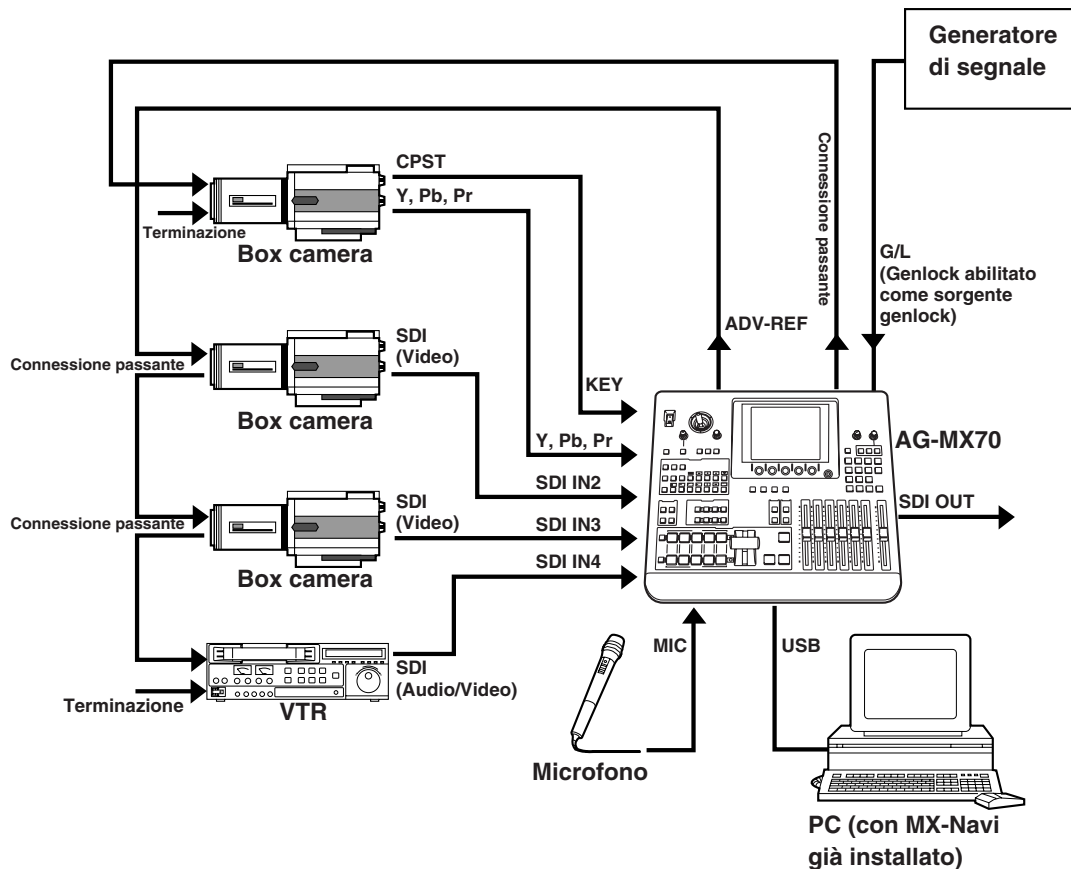
# Diagramma del sistema

Collegando videocamere, videoregistratori e altri componenti video, questo mixer può trattare digitalmente i segnali video di tali componenti.

## Esempio 1 Applicazione live (1)

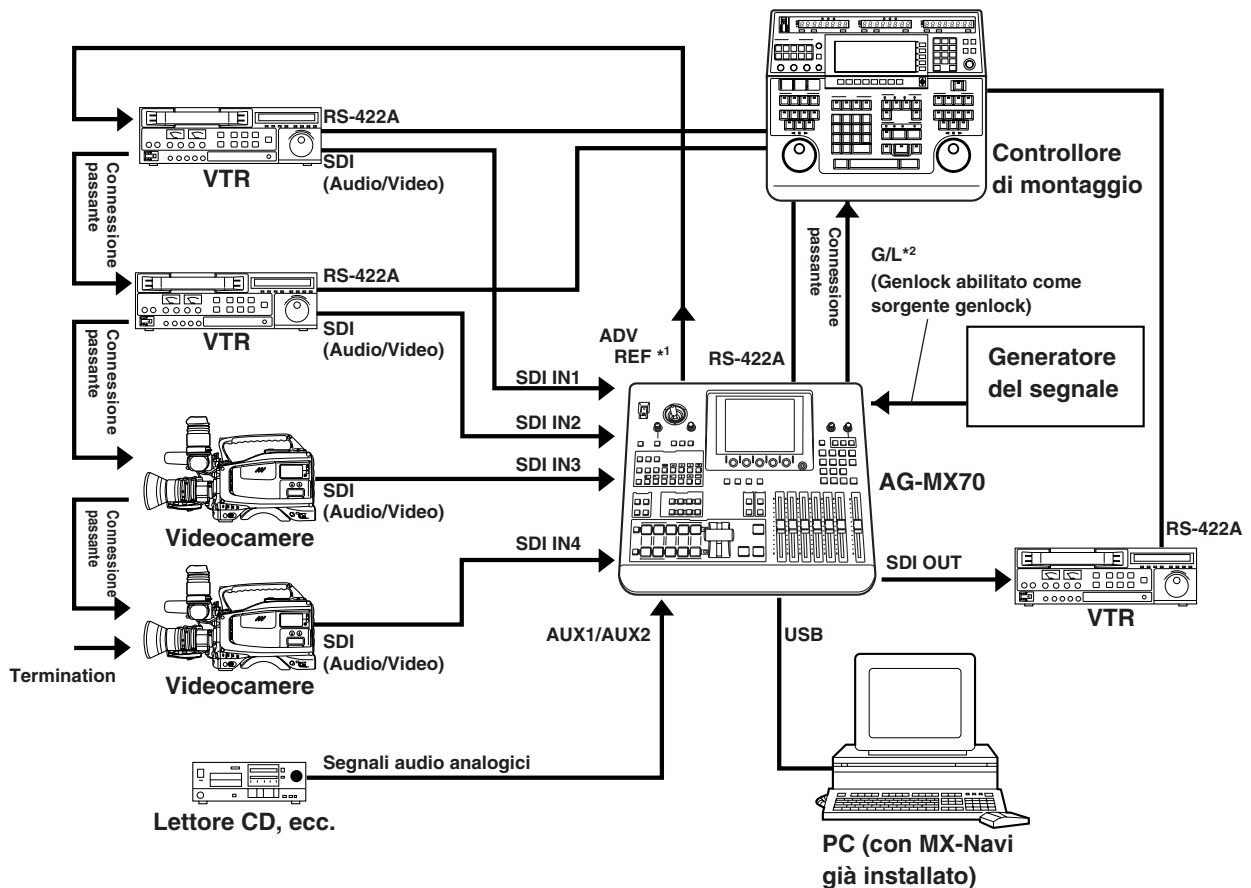


## Esempio 2 Applicazione live (2)



# Diagramma del sistema

## Esempio 3 Applicazione di montaggio



\*1: Il collegamento del segnale ADF REF non è assolutamente essenziale ma, collegandolo, si può selezionare "StillOff" con la regolazione del bus (vedere a pag. 55) sulla schermata delle impostazioni iniziali "Setup" e l'ingresso può essere commutato direttamente usando il tasto del punto d'incrocio.

\*2: ADV REF può anche essere usato come una alternativa al segnale ad anello passante come segnale di sincronizzazione alimentato al controllore di montaggio AG-A850.



# Schermata di regolazione video interno [INTVideo]

## Quando si seleziona [Back Matte]

Le indicazioni del joystick XY e del controllo rotante Z si regolano a Wash, e viene regolato il colore wash che è il compagno della gradazione.

L'indicazione [X][Y] del joystick e [Z] del controllo rotante si cambiano in [Pb], [Pr] e [Y] e si può regolare il colore. [Pb][Pr] possono essere regolati a qualsiasi valore da 0 a 255 e [Y] a qualsiasi valore da 16 a 255, ma soltanto quando si è selezionato [Custom1] o [Custom2] usando il controllo rotante 2.

I colori si selezionano usando il controllo rotante 2. Sono disponibili 10 scelte: White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black, Custom1 e Custom2.

Il livello di colore (livello Y per il bianco) si regola usando il controllo rotante 3. Quando si seleziona [Custom1] o [Custom2], viene regolato Back Matte o Wash.

[Pattern] (pattern di gradazione) si regola usando il controllo rotante 4. Sono disponibili le nove le scelte seguenti.

- [Off] : Nessuna gradazione
- [H1] : Gradazione orizzontale 1
- [H2] : Gradazione orizzontale 2
- [H3] : Gradazione orizzontale 3
- [V1] : Gradazione verticale 1
- [V2] : Gradazione verticale 2
- [V3] : Gradazione verticale 3
- [Diag1] : Gradazione diagonale 1
- [Diag2] : Gradazione diagonale 2

Il livello di gradazione combinato [Grade] si regola usando il controllo rotante 2. Si può regolare qualsiasi valore da 0 a 255. La posizione di gradazione si regola usando [Shift] + il controllo rotante 5.

## Quando si seleziona [Custom1, 2]

Il controllo rotante 3 serve a selezionare se regolare BackM (back matte) o Wash usando il joystick. Con Set BackM, il joystick XY e il controllo rotante Z sulla parte superiore dello schermo appaiono come "Matte" e, con Set Wash, appaiono come "Wash", permettendo di regolare i rispettivi colori.

Il colore predefinito per Custom1 e Custom2 è il nero.

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

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

# Schermata di regolazione video interno [INTVideo]

## Quando si seleziona [Memory]

Si possono scrivere le immagini di output Prog nella memoria usando [Still] (fermi immagine) o [Movie] (filmati), e riprodurre poi le immagini scritte. Il numero di quadri (numero di pagine) utilizzabili può essere regolato a un massimo di 30 (NTSC) o 26 (PAL). Se però vengono assegnate delle pagine ai titoli, il numero di pagine si riduce in modo corrispondente. L'assegnazione delle pagine può essere cambiata sulla schermata delle impostazioni iniziali "Setup".

### • Procedimento di scrittura

Usare il controllo rotante 5 per selezionare la modalità "Write".

Usare il controllo rotante 2 per selezionare la pagina su cui scrivere le immagini.

Usare il controllo rotante 3 per regolare il numero di quadri da scrivere. Regolare 1 come numero di quadri per la scrittura Still, e regolare un numero maggiore di 1 per la scrittura Movie.

Controllare l'immagine da scrivere all'uscita Prog e, quando essa appare, scriverla usando "Enter". Nel caso di Movie, le immagini vengono scritte consecutivamente dalla pagina designata con il controllo rotante 2 fino alla pagina equivalente al numero di quadri designato con il controllo rotante 3. Durante il processo di scrittura delle immagini, tutti i dati esistenti vengono cancellati.

### • Procedura di riproduzione

Regolare la modalità [Preview] usando il controllo rotante 5.

Selezionare la pagina da riprodurre usando il controllo rotante 2.

Per la riproduzione delle immagini fisse, selezionare l'uscita [Output] o [Frame] usando il controllo rotante 4.

Per la riproduzione dei filmati, regolare il numero di quadri usando il controllo rotante 3 e selezionare la riproduzione [Repeat] (ripetuta) o [Once] (una volta soltanto) usando il controllo rotante 4. Se la regolazione del numero di quadri supera il numero scritto usando il controllo rotante 3, essa viene ignorata.

Cominciare la riproduzione usando [Enter]. Anche se la pagina selezionata con il controllo rotante 2 è a metà di Movie, la riproduzione Movie comincia dall'inizio.

Se le regolazioni sono accettabili, usare il controllo rotante 5 per selezionare la modalità "Exit" e registrare poi le regolazioni usando "Enter". La pagina viene richiamata dal tasto "INTVideo" e riprodotta.

Anche se si è regolata un'altra selezione "Matte" o "CustomColor" usando "INTVideo" al completamento delle regolazioni, le immagini precedentemente memorizzate possono essere lette selezionando di nuovo "Memory", ma esse si cancellano quando si spegne il sistema.

L'impulso di comando della riproduzione si applica usando "Shift" + ".".

La regolazione "Grade" eseguita con "BackMatte" ha effetto anche per "Memory".

## <Nota>

Le immagini non possono essere scritte durante la riproduzione Movie. Per scriverle, regolare prima [Mode] a [Exit], premere il tasto [Enter] per uscire dalla modalità di riproduzione Movie e poi procedere.

### Quando Frame = 1

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

### Quando Frame è > 1

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





# Schermata di regolazione [Video Effects]

## Regolazione [Mosaic]

Selezionare [On] o [Off] per questo effetto usando il controllo rotante 2. La regolazione predefinita è [Off].

Selezionare [XY] (sia orizzontale sia verticale), [X] (soltanto orizzontale) o [Y] (soltanto verticale) usando il controllo rotante 3.

Regolare le dimensioni usando il controllo rotante 4. Per Size si può usare qualsiasi regolazione da 0 a 30, e la regolazione può essere cambiata in intervalli di 2 passi. La regolazione predefinita è 8.

Questa regolazione del livello va usata per il livello dei numeri di transizione 1001, 1002 e 1003 (200, 201 e 202).

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Mosaic</b>	Off	XY	Size	8
		X Y XY	0 - 30	

## Regolazione [Defocus]

Selezionare [On] o [Off] per questo effetto usando il controllo rotante 2. La regolazione predefinita è [Off].

Selezionare un livello da 0 a 7 usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è 2.

La regolazione del livello va usata per il livello del numero di transizione 1004 (203). Essa non può avere effetto allo stesso tempo come un pattern compresso bidimensionalmente.

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

### <Nota>

Si può selezionare [Mosaic] o [Defocus]. L'effetto selezionato per ultimo ha la precedenza, e quello selezionato precedentemente viene cancellato.

## Regolazione [Mono] (monocromia)

Selezionare [On] o [Off] per questo effetto usando il controllo rotante 2. La regolazione predefinita è [Off].

Questo effetto ha la precedenza sulla regolazione iniziata con [Color Effects].

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

# Schermata di regolazione [Video Effects]

## Regolazione di fermo immagine/strobo [Time Effects]

Selezionare l'effetto fermo immagine o strobo con Video Effects ON usando il controllo rotante 2.

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

- Quando si seleziona [Off]  
Viene visualizzata la schermata normale.

R1	R2	R3	R4	R5
Time Effects	Off			

- Quando si seleziona [Still]  
Viene selezionato il tipo [Field] o [Frame] usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è [Field].

R1	R2	R3	R4	R5
Time Effects	Still	Field		
		Field Frame		

- Quando si seleziona [Strobe]  
Regolare il numero di schermate strobo e l'operazione di ripetizione usando il controllo rotante 4. La regolazione predefinita è 1.  
Selezionare la regolazione del tempo strobo da 2 a 124 usando il controllo rotante 5. La regolazione predefinita è 20. La regolazione del tempo può essere cambiata in intervalli di 2 passi.  
Selezionare da @4 a @16 per l'operazione di fermo immagine di una sola volta. Selezionare da R4 a R16 per le operazioni di ripetizione. Il numero denota il numero di schermate. Alla regolazione Manual, la schermata può essere fermata premendo il tasto [Strobe] del punto d'incrocio con il tasto [Shift]. Questa regolazione del tempo va usata per il livello dei numeri di transizione 1062, 1063, 1064 e 1065 (215, 216, 217 e 218). Il fermo immagine e lo strobo (multi strobo compreso) non possono avere effetto allo stesso tempo come un pattern compreso bidimensionalmente.

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

### <Note>

- Quando si è selezionato uno qualsiasi dei pattern speciali sotto, per entrambi il multi strobo e i bordi pattern si può selezionare soltanto uno dei tre effetti seguenti: soft, border o soft border. L'effetto selezionato ha la precedenza, e quello selezionato precedentemente viene cancellato.
  - Da 1541 a 1550 (da 32 a 35, da 130 a 133, da 141 a 142)
  - Da 1601 a 2617
  - 3303, 3314, 3324, da 3501 a 3378
  - Da 4601 a 6716
- Sullo schermo potrebbe rimanere del disturbo mentre il videoregistratore è disposto in una modalità di riproduzione speciale (come avanti veloce o riavvolgimento).

# Schermata di regolazione [Video Effects]

Non si possono selezionare allo stesso tempo gli effetti multi strobe A e B, transition, Key, DSK shadow e trail. È valido soltanto uno di essi alla volta.

Selezionare [On] o [Off] per l'effetto usando il controllo rotante 2.

Si può selezionare qualsiasi regolazione del tempo da 0 a 32 usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è 16.

Questa regolazione del livello va usata per il livello del numero di transizione 1066 (219).

R1	R2	R3	R4	R5
Decay	Off	Time 16		
	On Off	0 - 32		

## Regolazione [Paint]

Selezionare [On] o [Off] per l'effetto usando il controllo rotante 2. Si può selezionare qualsiasi regolazione del livello usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è 4.

Questa regolazione del livello va usata per il livello del numero di transizione 1034 (211).

R1	R2	R3	R4	R5
Paint	Off	Level 4		
	On Off	0 - 7		

## Regolazione [Nega] (negativo)

La regolazione negativo Y e la regolazione negativo chiave di crominanza possono essere selezionate separatamente usando rispettivamente il controllo rotante 2 e il controllo rotante 3. In entrambi i casi, la regolazione predefinita è [Off].

R1	R2	R3	R4	R5
Nega	Y Off	C Off		
	On Off	On Off		

## Regolazione [Mirror]

La regolazione specchio H (direzione orizzontale) e la regolazione specchio V (direzione verticale) possono essere selezionate separatamente usando rispettivamente il controllo rotante 2 e il controllo rotante 3. In entrambi i casi, la regolazione predefinita è [Off].

R1	R2	R3	R4	R5
Mirror	H Off	V Off		
	On Off	On Off		

## <Nota>

Si può selezionare soltanto uno degli effetti, e cioè multi strobe, decay, trail o shadow. L'effetto selezionato per ultimo ha la precedenza, e quello selezionato precedentemente viene cancellato.

# Schermata di regolazione [Video Effects]

## Regolazione [3D]

Selezionare [OFF], [Ripple], [Multi] o [Spark] per 3D usando il controllo rotante 2. Questa regolazione è effettiva soltanto se si è installata la scheda 3D opzionale (AG-VE70). Essa non può avere effetto allo stesso tempo della transizione 3D o pattern chiave. La regolazione predefinita è [Off].

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

- Quando si seleziona [Ripple]

L'effetto [Level] può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 255 usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è 32.

[Time] può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 255 usando il controllo rotante 4. La regolazione predefinita è 64.

[Width] può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 5 usando il controllo rotante 5. La regolazione predefinita è 1.

La posizione ripple può essere regolata usando il joystick XY.

Questo livello e le altre regolazioni vanno usati come regolazioni del numero di transizione 1981.

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

- Quando si seleziona [Multi] (multischermo)

[Size] può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 15 usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è 8.

[Pitch] può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 255 usando il controllo rotante 4. La regolazione predefinita è 16.

[Reverse] può essere regolato a [On] o [Off] usando il controllo rotante 5. La regolazione predefinita è [Off].

Questo livello e le altre regolazioni vanno usati come regolazioni del numero di transizione 1983.

R1	R2	R3	R4	R5
3D	Multi	Size 8	Pitch 2	Reverse Off
		0 - 15	0 - 255	On Off

- Quando su seleziona [Spark]

[Width] può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 255 usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è 32.

[Size] può essere regolato a qualsiasi valore da 1 a 3 usando il controllo rotante 4. La regolazione predefinita è 2.

[Time] può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 255 usando il controllo rotante 5. La regolazione predefinita è 255.

Questo livello e le altre regolazioni vanno usati come regolazioni del numero di transizione 1982.

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

# Schermata di regolazione [Video Effects]

---

## <Note>

- Nel caso dei numeri pattern da 200 a 211, da 1001 a 1034, da 213 a 220, 222, da 1060 a 1067 e 1069, le transizioni possono essere iniziate con i parametri di regolazione DVE applicati al canale B. Quando si fa ciò, il pattern si cambia in MIX (56). (Con il bus A/bus B)
- [Ripple], [Multi], [Spark] e altri pattern 3D\*<sup>1</sup> possono essere selezionati soltanto per un canale, A o B. Il pattern selezionato per ultimo ha la precedenza, e quello selezionato precedentemente viene cancellato.

\*1 Gli "altri pattern 3D" sono come segue.

• Da 1501 a 1533 (da 28 a 31, da 36 a 42, da 128 a 129)	2Dcomp
• Da 1301 a 1333 (da 43 a 46, da 51 a 54, da 138 a 140)	Slide
• Da 1401 a 1498 (da 143 a 182)	2Dcomp/Move
• Da 3301 a 3303, da 3311 a 3313, da 3321 a 3323, da 3401 a 3478	2Dcomp Key
• Da 3601 a 3623	Chiavi Bounce
• Da 1601 a 2999	Pattern transizione
• Da 4601 a 6999	Pattern chiavi

# Esecuzione degli effetti

---

## Transizione AB

### 1) Preparativi

Spingere la leva di transizione sul lato A.

### 2) Selezione dell'ingresso e dell'anteprima

Selezionare la sorgente di ingresso di destinazione della transizione usando il tasto del punto d'incrocio del bus B.

La selezione dell'anteprima può ora essere regolata come ME e si può eseguire l'anteprima delle immagini di destinazione della transizione al connettore Preview.

### 3) Selezione del pattern

Selezionare il pattern usando il tasto di transizione diretta o i tasti numerici. I pattern con i numeri 2999 o inferiori sono i pattern di transizione.

Eseguire le regolazioni border, shadow, trail, ecc., sullo schermo LCD di impostazione.

Le regolazioni separate border, trail ed altre, vengono memorizzate in ciascun tasto diretto e visualizzate.

### 4) Esecuzione

Spingere la leva di transizione sul lato opposto o regolare il tempo di transizione ME, e premere poi il tasto Auto Take.

Per eseguire una transizione da B a A, regolare l'ingresso del bus A al passo 2) e seguire lo stesso procedimento.

## Trasmissione del programma preregolato

### 1) Preparativi

Quando si spinge completamente la leva di transizione su una estremità, la regolazione del tasto del punto d'incrocio viene commutata da Prog/Preset.

### 2) Selezione dell'ingresso e dell'anteprima

Lo stesso come per la transizione AB.

### 3) Selezione del pattern

Lo stesso come per la transizione AB.

### 4) Esecuzione

Lo stesso come per la transizione AB.

La transizione può essere eseguita ripetendo i passi 2), 3) e 4).

## Chiave

### 1) Preparativi

Spingere la leva di transizione sul lato A. Il bus A diventa ora il fondo.

### 2) Selezione dell'ingresso e dell'anteprima

Selezionare la sorgente di ingresso da sovrapporre usando il tasto del punto d'incrocio del bus B.

La selezione dell'anteprima può ora essere regolata come ME e si può eseguire l'anteprima delle immagini chiave al connettore Preview. Nel caso delle chiavi di cromaticità, i colori si selezionano usando il cursore sulla schermata di anteprima.

### 3) Selezione del pattern

Selezionare il pattern usando il tasto di transizione diretta o i tasti numerici. I pattern dal numero 3000 in su sono i pattern chiave.

Eseguire le regolazioni border, shadow, trail ed altre, sullo schermo LCD di impostazione.

Le regolazioni separate border, trail, ed altre, vengono memorizzate in ciascun tasto diretto e visualizzate.

### 4) Regolazione della chiave

Eseguire le regolazioni slice, slope ed altre, sullo schermo LCD di impostazione.

### 5) Esecuzione

Spingere la leva di transizione sul lato B o regolare il tempo di transizione ME, e premere il tasto Auto Take.

## Chiave DSK

### 1) Preparativi

Controllare che la spia del tasto DSK non sia accesa o lampeggi. Se è accesa o lampeggia, vuol dire che lo stato DSK ON è già stabilito, per cui premere il tasto DSK per spegnere la spia.

### 2) Regolazione

Selezionare la sorgente di ingresso di destinazione della transizione usando il tasto del punto d'incrocio del bus Preset.

La selezione dell'anteprima può ora essere regolata come ME e si può eseguire l'anteprima delle immagini di destinazione della transizione al connettore Preview.

### 3) Esecuzione

Premere il tasto DSK/Fade ed eseguire le regolazioni DSK/Fade.

Selezionare la sorgente DSK ed eseguire le regolazioni slice e slope.

Regolare il tempo di transizione DSK.

Quando si preme di nuovo il tasto, la transizione viene eseguita fino allo stato DSK ON. Per regolare DSK a OFF, premere il tasto DSK per spegnere la sua spia.

## Fade

### 1) Preparativi

Eseguire le regolazioni del colore di destinazione dissolvenza e di dissolvenza audio usando le regolazioni DSK/Fade.

### 2) Esecuzione

Premere il tasto FADE. Quando la sua spia lampeggia, lo stato di dissolvenza in chiusura si stabilisce. Per la dissolvenza in apertura, premere il tasto FADE per spegnere la sua spia.



# Schermate di regolazione effetto per effetto

## Regolazione [Pattern Edge]

Serve a regolare i bordi dei pattern. Il colore del bordo regolato qui serve come matte border per trail. Esso viene aggiornato dal colore visualizzato per il pattern diretto.

Selezionare [Hard], [Border] o [Soft Border] usando il controllo rotante 2. La regolazione predefinita è [Hard].

Se si seleziona [Soft] o [Soft Border], non si possono selezionare i numeri dei pattern da 2001 a 2195 e da 6008 a 6010.

Se si seleziona [Soft Border], non si possono selezionare i numeri dei pattern da 701 a 707 (da 24 a 27) e da 801 a 814 (da 183 a 196).

Lo spessore [Width] può essere regolato a qualsiasi valore da 1 a 255 usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è 16. Si può regolare soltanto 1 o 2 se si seleziona uno qualsiasi dei pattern seguenti:

- Numeri da 701 a 707 (da 24 a 27), da 801 a 814 (da 183 a 196)

Selezionare il colore del bordo [Color] usando il controllo rotante 4.

Si può selezionare [White], [Yellow], [Cyan], [Green], [Magenta], [Red], [Blue], [Black], [Custom1] o [Custom2]. Custom1 e Custom2 sono i colori regolati con INT Matte.

### <Nota>

Quando si seleziona il pattern PinP e si esegue STILL dal bus B, il bordo non può essere riflesso.

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

# Schermate di regolazione effetto per effetto

## Regolazione [Effects]

Serve a eseguire le regolazioni DVE.

Selezionare l'effetto [Off], [Shadow] o [Trail] usando il controllo rotante 2.

Regolare [Light] (illuminazione) usando il controllo rotante 5. Ciò è valido soltanto se si è installata la scheda 3D opzionale (AG-VE70).

R1	R2	R3	R4	R5
Effects	Off			Light On
	Off Shadow Trail			Si accende se si è installata la scheda 3D.

- Quando si regola [Shadow]

Quando si seleziona [Shadow], la posizione dell'ombra può essere regolata regolando la posizione mentre si mantiene premuto il tasto [Shift].

In questo caso, i tasti Centre, Scene Grabber e Hold lampeggiano temporaneamente.

R1	R2	R3	R4	R5
Effects	Shadow			Light On
				Si accende se si è installata la scheda 3D.

- Quando si regola [Trail]

Regolare il colore Trail e Spark usando il controllo rotante 3. Selezionare l'immagine originale [Self], [Self-spark], colore del bordo [BodM] o spark bordo [BodM-spark].

Il tempo può essere regolato a qualsiasi valore da 1 a 32 usando il controllo rotante 4.

Quando si regola Trail, la posizione offset di trail può essere regolata regolando la posizione mentre si mantiene premuto il tasto [Shift]. In questo caso, i tasti Centre, Scene Grabber e Hold lampeggiano temporaneamente. Diventa effettivo qualsiasi effetto trail o shadow selezionato per ultimo tra quelli trail e shadow per DSK, e multi strobe e decay per A/BvideoEffects, e l'effetto precedente viene cancellato.

R1	R2	R3	R4	R5
Effects	Trail	Self	Time 16	Light On
		Self Self-spark BodM BodM-spark	1 - 32	Si accende se si è installata la scheda 3D.

### <Nota>

Quando si è selezionato un pattern speciale, per entrambi multi strobo e i bordi pattern si può selezionare soltanto uno dei tre effetti seguenti: soft, border o soft border. Per ulteriori dettagli, riferirsi alla nota a pag. 25.

# Schermate di regolazione effetto per effetto

## Regolazione [Chroma Key]

La chiave di crominanza può essere aperta direttamente o quando viene selezionata con i tasti numerici. Il display del colore RGB selezionato può essere selezionato usando [Shift] + controllo rotante 2. Alternativamente, il numero del colore selezionato può essere cambiato e scritto sui dati esistenti. ME viene selezionato automaticamente per l'uscita Preview, e vengono visualizzate la chiave di crominanza e l'uscita della chiave.

Pos. X 128 Y 128		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
Z 196		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
Event 00E		ME Time 10:00F		Pattern 3101	iNT Wht
Chroma Key 1		R = ---	G = ---	B = ---	
Key		Slice 0	Slope 0	K Level 255	
Color Cancel	Offset 0	C Slice 0	C-Area 0	Mono L	
Crop	▲ 6	▼ 2	◀ 12	▶ 12	
Effects Off					
Border	Color White				
DVE Plus	Off	6301			
3D Modify	Rotate 0	Amp 16	Speed 16	TransF 32	
	R1	R2	R3	R4	R5

Indicazione del numero selezionato: viene selezionato 1, 2 o 3.

Indicazione del colore selezionato

Visualizzato soltanto con 3Dop

Visualizzato con DVEPlus soltanto con i pattern speciali

Scorrimento del display

## Regolazione [Key]

Allineare il cursore sulla schermata Preview della chiave di crominanza con il colore (blu) da estrarre usando il joystick XY, e usare [Enter] per registrarlo. Si possono memorizzare tre colori, e i valori vengono visualizzati per R, G e B.

Se si selezionano quattro o più colori, vengono memorizzati soltanto gli ultimi tre.

Per cancellare un colore selezionato che è stato memorizzato, selezionare "Shift" + "Numero del colore selezionato".

Il livello [Slice] può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 255 usando il controllo rotante 3.

[Slope] può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 15 usando il controllo rotante 4.

Il livello della chiave [K Level] (trasparenza) può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 255 usando il controllo rotante 5. Ciò può essere regolato separatamente dalle altre chiavi.

	R1	R2	R3	R4	R5
Key			Slice 128	Slope 15	K Level 255
			0 - 255	0 - 15	0 - 255

# Schermate di regolazione effetto per effetto

## Regolazione [Color cancel]

Serve a eseguire le regolazioni di cancellazione del colore. L'offset dalla chiave [Offset] può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 255 usando il controllo rotante 2. [C Slice] (slice di cancellazione) può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 255 usando il controllo rotante 3. [C-Area] (area di cancellazione) può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 3 usando il controllo rotante 4. [Mono L] (livello monocromatico) può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 15 usando il controllo rotante 5.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Color Cancel</b>	<b>Offset</b> 0	<b>C Slice</b> 0	<b>C-Area</b> 2	<b>Mono L</b> 6
	0 - 255	0 - 255	0 - 3	0 - 15

## Regolazione [Crop]

Serve a eseguire le regolazioni crop delle chiavi. Queste regolazioni possono essere eseguite separatamente con [LumKey], [EXTKey] e [PatternKey]. La parte superiore delle immagini può essere regolata a qualsiasi valore da 2 a 230 (NTSC) o a 277 (PAL) usando il controllo rotante 2. La regolazione predefinita è 6. La parte inferiore delle immagini può essere regolata a qualsiasi valore da 2 a 230 (NTSC) o a 277 (PAL) usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è 2. La parte sinistra delle immagini può essere regolata a qualsiasi valore da 0 a 680 usando il controllo rotante 4.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Crop</b>	▲ 6	▼ 2	◀ 12	▶ 12
	2 - 230 (NTSC) 2 - 277 (PAL)	2 - 230 (NTSC) 2 - 277 (PAL)	0 - 680	0 - 680

La parte destra delle immagini può essere regolata a qualsiasi valore da 0 a 680 usando il controllo rotante 5. La regolazione predefinita in ciascun caso è 12. Se si cambia la regolazione superiore, quella inferiore cambia, e viceversa, in modo che la regolazione totale non superi 230 (NTSC) o 277 (PAL). Allo stesso modo, se si cambia la parte sinistra, la parte destra cambia, e viceversa, in modo che la regolazione totale non superi 680. Le regolazioni destra e sinistra possono essere cambiate in intervalli di 2 passi.

## Regolazione [Border]

Selezionare [Color] (colore bordo) usando il controllo rotante 2. Sono disponibili 10 scelte: White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blu, Black, Custom1 e Custom2. La regolazione predefinita è [White]. Custom1 e Custom2 sono i colori regolati con INT Matte.

## Regolazione [Effects]

Gli effetti possono essere aggiunti allo stesso modo dei pattern base. La regolazione predefinita è [Off].

## [DVE Plus]

Ha effetto soltanto se si è installata la scheda 3D opzionale (AG-VE70). Gli effetti DVE possono essere aggiunti alle chiavi da 3401 a 3478, da 3601 a 3623, da 6001 a 6003, 6006, 6007 e da 6009 a 6634. Selezionare [On] o [Off] usando il controllo rotante 2. La regolazione predefinita è [Off]. I numeri si immettono usando i controlli rotanti 3, 4 e 5. I parametri per i pattern con i numeri da 6001 a 6438 e da 6601 a 6716 possono essere cambiati con [3D Modify].

# Schermate di regolazione effetto per effetto

## Regolazioni delle chiavi [Lum] (luminanza) e [EXT] (esterna)

La chiave di luminanza e la chiave esterna possono essere aperte direttamente o quando vengono selezionate usando i tasti numerici.

Pos. X 128 Y 128		□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □			
Z 196		□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □			
Event 00E		ME Time 10:00F		Pattern 3102	INT Wht
Luminance Key					Chiave di luminanza Chiave esterna
Key		Slice 0	Slope 0	K Level 255	
Crop	▲	▼ 6	◀ 2	▶ 12	
Effects		Off			
Border	Color	White			Visualizzato soltanto con 3Dop
DVE	Plus	Off	6301		Visualizzato con DVEPlus soltanto con i pattern speciali
3D Modify	Rotate 0	Amp 16	Speed 16	TransF 32	
	R1	R2	R3	R4	R5

Scorrimento del display

### Regolazione [Key]

Il livello [Slice] può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 255 usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è 0. [Slope] può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 15 usando il controllo rotante 4. La regolazione predefinita è 15. Il livello della chiave [K Level] può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 255 usando il controllo rotante 5. Esso può essere regolato separatamente dalle altre chiavi. La regolazione predefinita è 255. Anche la regolazione Crop può essere eseguita separatamente dalle altre chiavi. Gli effetti possono essere aggiunti per le regolazioni degli effetti allo stesso modo come per gli altri pattern. Le regolazioni vengono eseguite come con la chiave di crominanza DVE.





# Schermate di regolazione effetto per effetto

## Regolazioni di altre chiavi (numeri da 3301 in su)

Le chiavi pattern possono essere aperte direttamente o quando vengono selezionate usando i tasti numerici. Le dimensioni si regolano usando il controllo rotante Z. Con i pattern di cui si possono cambiare le posizioni, la posizione può essere regolata usando il joystick.

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

Scorrimento del display

Visualizzato soltanto con i pattern speciali durante 3Dop

Valido soltanto con i pattern speciali

### Regolazione [Pattern Edge]

Serve a regolare il bordo del pattern.

Selezionare [Hard], [Soft], [Border] o [Soft Border] usando il controllo rotante 2. La regolazione predefinita è [Hard].

Se si seleziona [Soft] o [Soft Border], non si possono selezionare i numeri dei pattern da 2001 a 2195 e da 6008 a 6010.

Se si seleziona [Soft Border], non si possono selezionare i numeri dei pattern da 701 a 707 (da 24 a 27) e da 801 a 814 (da 183 a 196).

Lo spessore [Width] può essere regolato a qualsiasi valore da 1 a 255 usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è 16. Per la regolazione dello spessore si può regolare soltanto 1 o 2 se si è selezionato uno dei pattern seguenti:

- Numeri da 701 a 707 (da 24 a 27) e da 801 a 814 (da 183 a 196)

Selezionare [Color] (colore del bordo) usando il controllo rotante 4.

Si può selezionare [White], [Yellow], [Cyan], [Green], [Magenta], [Red], [Blue], [Black], [Custom1] o [Custom2]. La regolazione predefinita è [White].

Il livello della chiave [K Level] (livello di trasparenza) può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 255 usando il controllo rotante 5. Ciò può essere regolato separatamente dalle altre chiavi. La regolazione predefinita è 255.

Anche la regolazione Crop può essere eseguita separatamente dalle altre chiavi. Gli effetti possono essere aggiunti per le regolazioni degli effetti allo stesso modo come per gli altri pattern.

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

# Schermate di regolazione effetto per effetto

## Regolazione [3Dmodify]

Ha effetto soltanto per i pattern 3D speciali (numeri da 6001 a 6438 e da 6601 a 6716) se si è installata la scheda 3D opzionale (AG-VE70).

I parametri dei pattern per le chiavi 3D possono essere cambiati usando i controlli rotanti 2, 3, 4 e 5. Essi possono essere memorizzati per ciascun pattern.

- Con il gruppo sphere (numeri 6601, da 6301 a 6438)

R2: Regolazione [Rotate] (rotazione)

R4: Regolazione [Time]

R5: Regolazione [TransF] (trasformazione)

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

- Con il gruppo flag (numeri 6002, da 6001 a 6139)

R2: Regolazione [Width] (larghezza flag)

R3: Regolazione [Angle]

R4: Regolazione [Time] (tempo flottante)

R5: Regolazione [Amp] (ampiezza)

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

- Con il gruppo accordion (numeri 6003, da 6201 a 6239)

R2: Regolazione [Width] (larghezza fisarmonica)

R3: Regolazione [Angle]

R5: Regolazione [Amp] (ampiezza)

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

- Con perspective (numeri 6006 e 6007, da 6601 a 6634 e da 6501 a 6532)

Con i gruppi door numero da 6004 a 6005, da 6701 a 6716

R2: Regolazione [Rotate] (rotazione)

R3: Regolazione [Axis] (asse rotante)

R4: Regolazione [View] (viewer)

R5: Regolazione [Depth]

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

Da 6007 a 6007: Si possono regolare tutti i parametri

Da 6601 a 6634: Si possono regolare soltanto [View] e [Depth].

Da 6501 a 6532: Si possono regolare soltanto [View] e [Depth].

Door

Da 6004 a 6005: Si può regolare soltanto [Depth].

Da 6701 a 6716: Si possono regolare soltanto [View] e [Depth].

# Schermate di regolazione effetto per effetto

- Con il gruppo page turn (numero 6008)

R2: Regolazione [Rotate] (rotazione)  
 R3: Regolazione [Angle]  
 R4: Regolazione [Turn]  
 R5: Regolazione [Radius]

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

- Con il gruppo ripple (numero 6031)

R2: Regolazione [Level] (ampiezza)  
 R3: Regolazione [Time]  
 R4: Regolazione [Width]  
 La posizione del centro ripple può essere cambiata usando [Shift] + XY.

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

- Con il gruppo spark (numero 6032)

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

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

- Con il gruppo melt (numeri da 6033 a 6034)

R2: Regolazione [Level]

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

- Con il gruppo twist (numeri da 6009 a 6010)

R2: Regolazione [Rotate]  
 R3: Regolazione [Turn]  
 R4: Regolazione [Tilt]

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

# Schermate di regolazione effetto per effetto

## Regolazione [Key Learn]

Serve a regolare l'apprendimento delle chiavi. Essa non può essere regolata per le porte dai numeri da 3001 a 3006, da 3301 a 3305, da 6001 a 6003 e da 6006 a 6010. Le regolazioni XYZ chiave, livello chiave e modifica 3D sono memorizzate per ciascun quadro chiave.

I pattern chiave si selezionano usando i controlli rotanti 2 e 3. La selezione si esegue da 9000 a 9019.

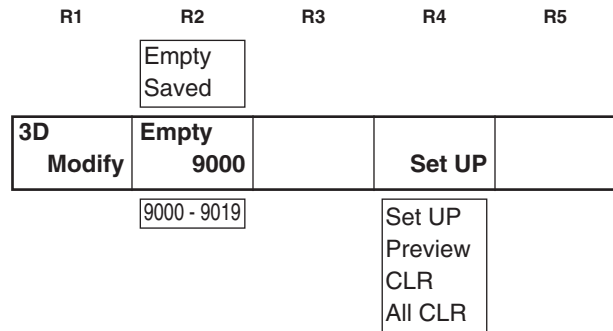
[Saved] viene visualizzato per un pattern una volta regolato con il numero del pattern, e [Empty] per un pattern non ancora regolato.

Selezionare [Setup], [Preview], [CLR] o [ALL CLR] usando il controllo rotante 4, e registrare la regolazione usando [Enter].

L'operazione di una chiave regolata si riproduce selezionando un pattern con l'indicazione [Saved], e selezionando poi [Preview] seguito da [Enter].

Quando si seleziona un pattern con l'indicazione [Saved] e si seleziona [CLR] o [All CLR] seguito da [Enter], appare [OK?]. Selezionando a questo punto [Enter], il pattern di apprendimento chiave selezionato si cancella se si è selezionato [CLR], o si cancellano tutti i pattern di apprendimento chiavi se si è selezionato [All CLR]. La cancellazione si annulla usando [Shift] + [Enter].

Con i pattern [Empty] o [Saved], la modalità di montaggio si stabilisce selezionando [Setup] seguito da [Enter], e l'indicazione cambia. Se si deve regolare un pattern [Saved], appare [OK?]: usare [Enter] per regolare il pattern, o [Shift] + [Enter] per annullare la regolazione.





# Schermate di regolazione effetto per effetto

## Con Flag (6002)

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

R2: Regolazione [Width] (larghezza flag)  
 R3: Regolazione [Angle]  
 R4: Regolazione [Time] (tempo flottante)  
 R5: Regolazione [Amp] (ampiezza)  
 I parametri 3D sono gli stessi di 3Modify.

## Con Page Turn (6008)

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

R2: Regolazione [Rotate] (rotazione)  
 R3: Regolazione [Angle]  
 R4: Regolazione [Turn]  
 R5: Regolazione [Radius]  
 I parametri 3D sono gli stessi di 3Modify.

## Con Accordion (6003)

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

R2: Regolazione [Width] (larghezza fisarmonica)  
 R3: Regolazione [Angle]  
 R5: Regolazione [Amp] (ampiezza)  
 I parametri 3D sono gli stessi di 3Modify.

## Con il gruppo Twist (da 6009 a 6010)

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

R2: Regolazione [Rotate] (rotazione)  
 R3: Regolazione [Turn]  
 R4: Regolazione [Time]

## Con i gruppi Perspective (da 6006 a 6007)

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

R2: Regolazione [Rotate] (rotazione)  
 R3: Regolazione [Axis] (asse rotante)  
 R4: Regolazione [View] (viewer)  
 R5: Regolazione [Depth]  
 I parametri 3D sono gli stessi di 3Modify.  
 L'apprendimento chiavi non è possibile per le porte.

# Schermate di regolazione effetto per effetto

## <Note>

Se alle immagini è stato applicato l'effetto di compressione, alcuni effetti potrebbero essere cancellati automaticamente.

- Quando si applicano gli effetti di compressione 2D al canale A

Nelle condizioni sotto, gli effetti Still, Strobe e Multi Strobe per il canale A vengono disattivati quando viene cambiata la leva di transizione o la regolazione Z delle dimensioni della chiave, o se viene cambiato il rapporto di compressione con il rapporto di aspetto.

Condizioni: Se [DSK-Effects] è disattivato e si è selezionato uno qualsiasi dei pattern Rev o Dual PinP sotto

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

- Quando si applicano gli effetti di compressione 2D al canale B

Nelle condizioni sotto, gli effetti Still, Strobe e Multi Strobe per il canale B vengono disattivati quando viene cambiata la leva di transizione o la regolazione Z delle dimensioni della chiave, o se viene cambiato il rapporto di compressione con il rapporto di aspetto.

Condizioni: Se [DSK-Effects] è disattivato e si è selezionato uno qualsiasi dei pattern Norm o Dual PinP sotto

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

Il procedimento di elaborazione differisce se si è installata o meno la scheda 3D opzionale (AG-VE70). I dettagli sono come segue.

- Quando non si è installata la scheda 3D opzionale (AG-VE70)

Numero pattern selezionato	Elaborazione dopo l'operazione di cancellazione
1501 to 1533 (28 to 31, 36 to 42, 128 to 129)	2Dcomp
Da 1541 a 1550 (da 32 a 35, da 130 a 133, da 141 a 142)	2chComp
Da 1301 a 1333 (da 43 a 46, da 51 a 54, da 138 a 140)	2Dslide1 (viene regolato a OFF soltanto Multi Strobe)
Da 1341 a 1348 (da 47 a 50, da 134 a 137)	2Dslide2 (viene regolato a OFF soltanto Multi Strobe)
Da 1401 a 1498 (da 143 a 182)	2Dcomp/MoveKey
Da 3301 a 3303, da 3311 a 3313, da 3501 a 3578	2DcompKey
3304, 3314, 3324, da 3501 a 3378	Dual PinP
Da 3401 a 3478	2DcompMoveKey (OFF quando Z viene cambiato)
Da 3601 a 3623	Bounce Key (OFF quando Z viene cambiato)

- Quando si è installata la scheda 3D opzionale (AG-VE70)

Numero pattern selezionato	Elaborazione dopo l'operazione di cancellazione
Da 1341 a 1348 (da 47 a 50, da 134 a 137)	2Dslide2 (viene regolato a OFF soltanto Multi Strobe)
Da 1541 a 1550 (da 32 a 35, da 130 a 133, da 141 a 142)	2chComp
3304, 3314, 3324, da 3501 a 3378	Dual PinP
Da 4601 a 5614, da 6031 a 6037	3D + 2Dcomp Key (OFF quando Z viene cambiato)

# Regolazioni DSK/Fade

Queste regolazioni vengono aperte quando si seleziona il tasto DSK/FADE o DSK Preview. Si possono eseguire entrambe le regolazioni DSK e Fade.

Selezionare l'opzione [DSK Source], [DSK Key], [Crop], [DSK On/Off], [DSK Effects] o [Fade] usando il controllo rotante 1. Quando la memoria del titolo è 0, le regolazioni Key [Memory], Source [Memory], [Memory], [Mode] e [Slide] si cancellano.

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

Still  
Crawl  
Roll  
Movie

## Regolazioni [DSK Source]

Servono a selezionare i segnali DSK [Key] e [Fill].

Selezionare i segnali chiave usando il controllo rotante 2. Si può selezionare [EXT] o [Title].

Selezionare i segnali di riempimento chiave usando il controllo rotante 3. Si può selezionare l'ingresso [EXT] (esterno), [Title] o [BodMat].

Selezionare il numero della pagina della memoria del titolo usando il controllo rotante 4. Il numero totale di pagine può essere cambiato sulla schermata delle impostazioni iniziali [Setup].

Regolare l'operazione usando il controllo rotante 5. Si può selezionare il controllo [Write] o [Preview].

Regolare [Mode] a [Write] e scrivere nella memoria i segnali di ingresso KEY, Y, Pb e Pr usando [Enter].

Vengono scritti gli interi quadri delle immagini. I quadri secondari vengono ignorati. Se si usa la pagina come un gruppo, vengono cancellate anche le pagine dell'intero gruppo. Poiché il salvataggio iniziato da [Write] supporta soltanto gli ingressi [EXT] esterni, regolare [Key] e [Fill] a [EXT].

Regolare [Mode] a [Preview], e selezionare [Enter] per iniziare il display di anteprima. Si possono ora controllare i movimenti delle diapositive o dei filmati da On a Off. La regolazione predefinita è [Preview].

Se per [Key] e [Fill] si è selezionato [Title] e si inizia l'anteprima, le chiavi del titolo, stella e cuore si cancellano e cambiano in MIX (56).

La pagina del titolo può essere selezionata usando il controllo rotante 4. Il primo numero è per la pagina, e il secondo numero è per le pagine secondarie.

Quando si seleziona parte di un gruppo, la riproduzione comincia dall'inizio di quella parte.

Il tipo di riproduzione del titolo viene visualizzato sulla sezione superiore. La riproduzione o pausa per [Movie], [Crawl] e [Roll] si inizia con [Shift] + [0].

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

# Regolazioni DSK/Fade

## Regolazioni [DSK Key]

Servono a regolare i segnali chiave DSK (per applicazioni esterne). Le chiavi di memoria vengono usate nella loro forma originale.

Il livello [Slice] può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 255 usando il controllo rotante 2. La regolazione predefinita è 0.

[Slope] può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 15 usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è 15.

[K Level] (livello chiave) può essere regolato a qualsiasi valore da 0 a 255 usando controllo rotante 5. La regolazione predefinita è 255.

R1	R2	R3	R4	R5
DSK Key	Slice 0	Slope 15		K Level 255
	0 - 255	0 - 15		0 - 255

## Regolazione [Crop]

Serve al ritaglio DSK.

La parte superiore può essere regolata a qualsiasi valore da 2 a 200 usando il controllo rotante 2. La regolazione predefinita è 6.

La parte inferiore può essere regolata a qualsiasi valore da 2 a 200 usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è 2.

La parte sinistra può essere regolata a qualsiasi valore da 0 a 680 usando il controllo rotante 4.

La parte destra può essere regolata a qualsiasi valore da 0 a 680 usando il controllo rotante 5.

La regolazione predefinita in ciascuno di questi casi è 12.

Se si cambia la parte superiore, cambia anche la parte inferiore, e viceversa, in modo che la regolazione totale non superi 200. Allo stesso modo, se si cambia la parte sinistra, cambia anche la parte destra, e viceversa, in modo che la regolazione totale non superi 680. Le regolazioni destra e sinistra possono essere cambiate in intervalli di 2 passi.

R1	R2	R3	R4	R5
Crop	▲ 6	▼ 2	◀ 12	▶ 12
	0 - 200	0 - 200	0 - 680	0 - 680

## Regolazione [DSK On/Off]

Serve a regolare le operazioni on/off DSK. [Slide IN/OUT] ha effetto quando per [Key] e [Fill] si è selezionato [Title].

Se iniziare o meno l'operazione Slide In o Out durante una transizione ME si regola usando il controllo rotante 2.

Se iniziare o meno l'operazione Slide In in direzione orizzontale o verticale durante DSK ON si regola usando il controllo rotante 3.

Se iniziare o meno l'operazione Slide Out in direzione orizzontale o verticale durante DSK OFF si regola usando il controllo rotante 4.

- ▶: Scorrimento a destra
- ◀: Scorrimento a sinistra
- ▲: Scorrimento in su
- ▼: Scorrimento in giù

La regolazione predefinita in ciascuno di questi casi è [Off].

La velocità di scorrimento si regola usando il controllo rotante 5. Si può selezionare qualsiasi numero pari da 2 a 64. La regolazione predefinita è 8.

Quando si seleziona lo scorrimento, il tempo DSK diventa 0. Durante lo scorrimento, i tasti DSK non hanno effetto ma diventano di nuovo operativi al completamento dell'operazione di scorrimento. Questa regolazione può anche essere cambiata sul PC.

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

### <Nota>

Lo scorrimento in direzione verticale non può essere usato quando i dati selezionati per la sorgente DSK è DIVIDE 1. Per i dettagli su DIVIDE, riferirsi alla pag. 76.

# Regolazioni DSK/Fade

---

## Regolazione [Fade]

Serve a eseguire le regolazioni della dissolvenza.

L'immagine da dissolvere si seleziona tra quelle [Black], [White] o [Blue] usando il controllo rotante 2. La regolazione predefinita è [Black].

[On] o [Off] si seleziona per la dissolvenza [Audio] usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è [On].

[After] o [Pre] si seleziona per la dissolvenza [Phone] usando il controllo rotante 4. A [After], il suono si sente con l'effetto di dissolvenza applicato alle immagini; a [Pre], si sente senza l'effetto di dissolvenza. La regolazione predefinita è [After].

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

### <Nota>

Si può selezionare soltanto uno dei tre effetti, e cioè memoria DSK, chiave titolo o cuore/stella. La chiave selezionata per ultima ha la precedenza, e quella selezionata precedentemente viene cancellata.

Quando si deve cancellare la chiave titolo o la chiave cuore/stella, il pattern si cambia in MIX (56). Durante il DSK del titolo, non si può usare la chiave cuore/stella.

# Regolazioni degli effetti audio [Audio Effects]

Pos. X 128 Y 128		□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □							
Z 196		□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □							
Event <b>00E</b>		ME Time <b>10:00F</b>		Pattern <b>3015</b>		INT <b>Wht</b>			
<b>Audio Effects</b>									
1	Pan		Off		IN Ch L		Balance 0		
	EQ		On		Low 0		High 0		
	EQ Mid		M Level 0		Freq 1.01KHz		Q 0.5		
	Voice Change		Off		Pitch Up		Level 5		
Mute			Off		Ch AB				
R1		R2		R3		R4		R5	

1 - 8  
Aux1  
Aux2

[Audio Effects] si apre usando il tasto Audio Effects o il tasto ON. Gli effetti audio possono essere regolati per ciascun ingresso.

Selezionare l'ingresso [1] (punto d'incrocio 1), [2] (punto d'incrocio 2), [3] (punto d'incrocio 3), [4] (punto d'incrocio 4), [5] (punto d'incrocio 5), [6] (punto d'incrocio 6), [7] (punto d'incrocio 7), [8] (punto d'incrocio 8), [AUX1] o [AUX2] usando il controllo rotante 1.

Selezionare l'opzione [PAN], [EQ] (equalizzatore), [EQ Mid] (gamma dei medi equalizzatore), [Voice] (cambievoce) o [Mute] usando il controllo rotante 2.

## Regolazione [PAN]

Regolare [On] o [Off] usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è [Off].

Selezionare il canale di ingresso da usare con il controllo rotante 4. Selezionare [L], [R] o [L+R]. La regolazione predefinita è [L].

Regolare il bilanciamento dell'ingresso usando il controllo rotante 5. Selezionare da L7 a 0 a R7. La regolazione predefinita è 0.

R1	R2	R3	R4	R5
	<b>PAN</b>	1	Off	IN Ch L
			Balance 0	
		On Off	L R L+R	L7 - 0 - R7

ITALIANO

# Regolazioni degli effetti audio [Audio Effects]

## Regolazione degli equalizzatori [EQ]

Serve a regolare gli equalizzatori.

Regolare [On] o [Off] per tutti gli equalizzatori usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è [On].

Il livello dei bassi [L Level] può essere regolato in intervalli di 2 dB a qualsiasi valore da -14 dB a 0 a +14 dB usando il controllo rotante 5. La regolazione predefinita è [0].

Il livello degli alti [H Level] può essere regolato in intervalli di 2 dB a qualsiasi valore da -14 dB a 0 a +14 dB usando il controllo rotante 4. La regolazione predefinita è [0].

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

## Regolazione della gamma dei medi equalizzatore [EQ Mid]

Il livello della gamma dei medi [M Level] può essere regolato in intervalli di 2 dB a qualsiasi valore da -14 dB a 0 a +14 dB usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è [0].

La frequenza della gamma dei medi può essere regolata a qualsiasi valore da 100 Hz a 10.2 kHz usando il controllo rotante 4. La regolazione predefinita è 1.01 kHz.

Selezionare [0.5], [1], [2] o [5] per Q usando il controllo rotante 5. La regolazione predefinita è [0.5].

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

## Regolazione [Voice] (cambiaoce)

Serve a regolare il cambiaoce.

Regolare [On] o [Off] usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è [Off].

Regolare [Up] o [Down] per [Pitch] usando il controllo rotante 4. La regolazione predefinita è (Up).

[LEVEL] può essere regolato a qualsiasi valore da [0] a [10] usando il controllo rotante 5. La regolazione predefinita è [5].

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

## Regolazione [Mute]

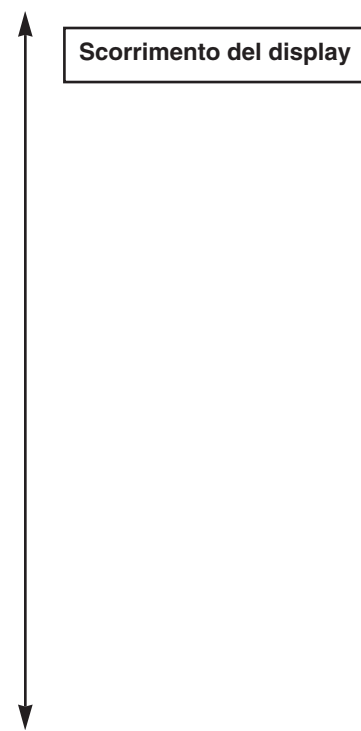
Regolare il livello di silenziamento usando il controllo rotante 3. Si può selezionare [Off], [-12 dB], [-20 dB] o [-60 dB]. La regolazione predefinita è [Off].

Selezionare il canale da silenziare usando il controllo rotante 4. Si può selezionare [AB] (bus AB soltanto), [ABAux1] (bus AB e Aux1) o [All]. La regolazione predefinita è [All].

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

# Schermata delle impostazioni iniziali [Setup]

Wash Ph 128 Pr 128 Z 196				
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				
Event <b>00E</b>		ME Time <b>10:00F</b>		Pattern <b>3015</b>
INT <b>Wht</b>				
Setup				
Power	Reset			
Direct Pattern	Setup			
Audio Video	Input Setup			
Memory	INT V 30	Title 0		
Gen Lock	Ref in	H Phase 0	SC Phase 0	
Video Format	NTSC	Aspect 4:3	Set up 0	Pb Pr Beta
System1	Dly 1Frame	Time Sec	GPI ME	RS422 GVG
System2	LcdStby 0	VBClean Off	DR On	Chr. Lmt Off
Bus	Type AB	Still On	Audio CP	Tally 8
Audio Level	Alighment 4dB			Head 18dB
File	Empty 1	Save		
R1	R2	R3	R4	R5



Selezionare l'opzione da regolare usando il controllo rotante 1. Le impostazioni sono [Power], [Direct Pattern], [Audio Video], [Memory], [Gen lock], [Video Format], [System1], [System2], [Bus], [Audio Level] e [File].

Le regolazioni di impostazione non tornano a quelle predefinite della fabbrica anche se si avvia il sistema con Reset. Le regolazioni predefinite della fabbrica possono essere ripristinate premendo insieme [Shift] e [Enter] quando si accende il sistema.

# Schermata delle impostazioni iniziali [Setup]

## Regolazione [Power] (accensione)

Si può regolare se avviare il sistema dallo stato [Reset], [Preset] o nella modalità [Demo] usando il controllo rotante 2.

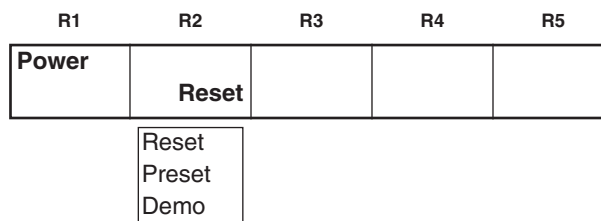
Con [Preset], vengono inizializzate le regolazioni eccettuate quelle di memoria degli eventi, di impostazione, di memoria dei file e di apprendimento chiavi.

Con [Preset], all'accensione si stabilisce la modalità dello stato in cui il sistema si trovava al momento dello spegnimento.

Se non c'era uno stato prima dello spegnimento (p.es., se si usa il sistema per la prima volta dopo l'assemblaggio o se le sue memorie sono andate distrutte), il sistema si avvia dallo stato delle regolazioni della fabbrica.

Con [Demo], il sistema si avvia nella modalità di dimostrazione quando viene acceso. Questo menu viene visualizzato nella modalità di dimostrazione in modo che quando si riavvia il sistema selezionando [Preset] o [Reset], appare la schermata delle normali operazioni. Alternativamente, quando si preme [Enter], la modalità di dimostrazione viene sospesa e le operazioni vengono abilitate. Per eseguire di nuovo la dimostrazione, spegnere e riaccendere il sistema. I fader audio possono essere usati anche nella modalità di dimostrazione.

La regolazione predefinita è [Preset].

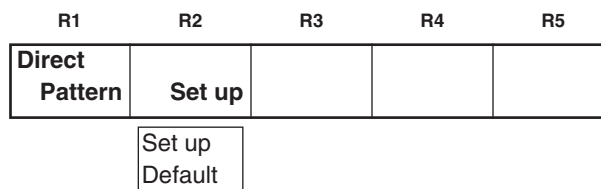


## Regolazione [Direct Pattern]

Serve a regolare il pattern da richiamare come pattern diretto.

Quando si seleziona [Setup] usando il controllo rotante 2 e si preme [Enter], appare [OK?], per cui premere [Enter] per cambiare la modalità di regolazione. Usare [Shift] + [Enter] per annullare.

Quando si seleziona [Default] usando il controllo rotante 2 e si preme [Enter], appare [OK?], per cui premere [Enter] per cambiare la regolazione predefinita. Usare [Shift] + [Enter] per annullare.



## Metodo di regolazione nella modalità di regolazione

Per Preview viene selezionato [ME], per cui può essere usato per controllare.

1. Premere il tasto di pattern diretto.
2. La spia del tasto selezionato lampeggia. [Mix], [Chrm] (chiave di cromaticità) e [Lum] (chiave di luminanza) non possono essere regolati.
3. Usare i tasti numerici per immettere il pattern da assegnare. (Il pattern viene visualizzato nell'area del pattern.) L'uscita del programma può essere controllata usando la leva wipe.



# Schermata delle impostazioni iniziali [Setup]

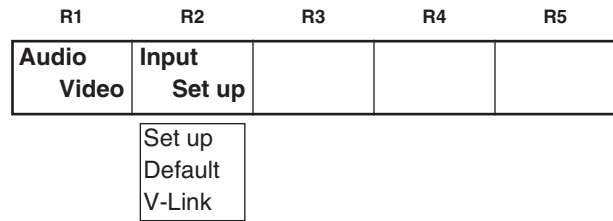
## Regolazioni [Audio Video Input]

Servono a regolare gli ingressi audio e video.

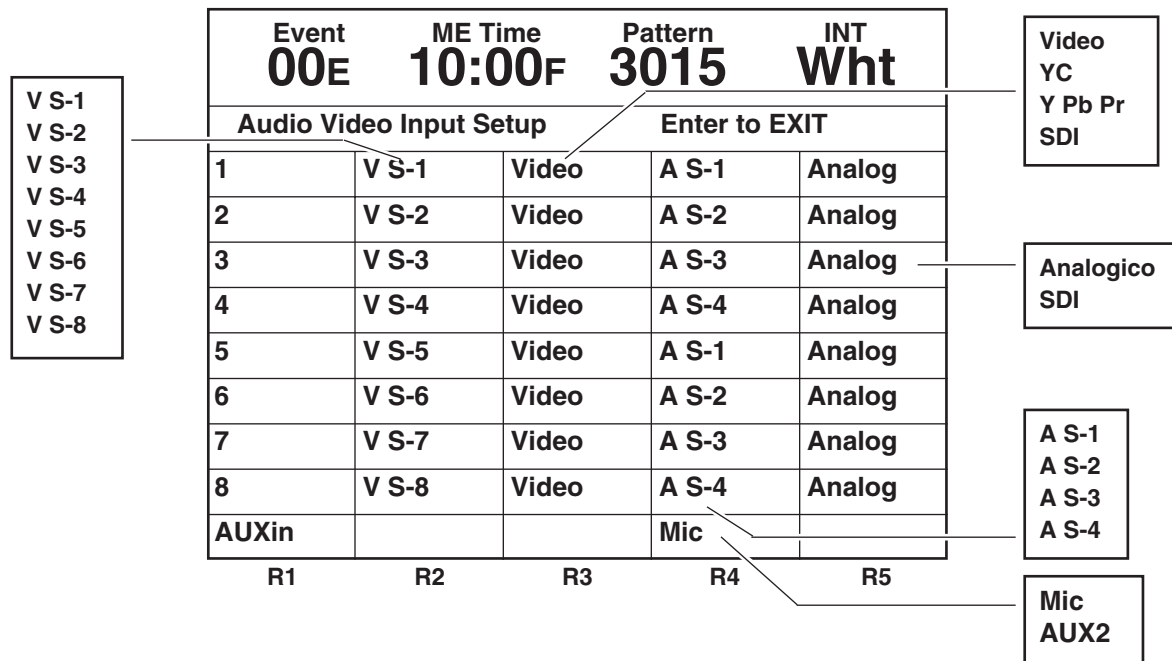
Quando si seleziona [Setup] usando il controllo rotante 2 e si preme [Enter], appare [OK?], per cui premere [Enter] per selezionare la modalità di regolazione. Usare [Shift] + [Enter] per annullare.

Quando si seleziona [Default] usando il controllo rotante 2 e si preme [Enter], appare [OK?], per cui premere [Enter] per selezionare la modalità delle regolazioni predefinite.

Quando si seleziona [V-Link] usando il controllo rotante 2 e si preme [Enter], appare [OK?], per cui premere [Enter] per cambiare in modo che l'ingresso audio corrisponda all'ingresso video.



## Regolazioni della fabbrica



## Metodo id regolazione

Premere il tasto del punto d'incrocio da regolare. Oppure, selezionare il tasto del punto d'incrocio da regolare usando il controllo rotante 1. La spia del tasto selezionato lampeggia e il bus viene automaticamente inviato a Preview. Quando si seleziona il punto d'incrocio usando il controllo rotante 1, a Preview viene inviato il bus A.

Selezionare V S-1, V S-2, V S-3, V S-4, V S-5, V S-6, V S-7 o V S-8 come ingresso video usando il controllo rotante 2.

Selezionare [Video] composito, [YC], [Y Pb Pr] componente o [SDI] usando il controllo rotante 3.

Eccetto per [Video], le sorgenti si estendono da S-1 a S-4, per cui [5] si cambia in [1], [6] in [2], [7] in [3] e [8] in [4]. Se si esce dall'operazione di regolazione in corso, le regolazioni eseguite fino a questo punto non vengono memorizzate. Esse si memorizzano usando [Enter], e si torna alle regolazioni [Audio Video Input].

Selezionare A S-1, A S-2, A S-3 o A S-4 come ingresso audio usando il controllo rotante 4.

Selezionare [ANALOG] o [SDI] usando il controllo rotante 5.

Combinazioni di ingresso video che non possono essere regolate: Da S-5 a S-8 + YC/Y Pb Pr/SDI

Combinazioni di ingresso audio che non possono essere regolate: Combinazione di SDI con numeri diversi di sorgente  
Esempio: SDI di S-1 per video e SDI di S-2 per audio

[Mic] o [AUX2] possono essere regolati per [AUXin] usando il controllo rotante 4. La regolazione predefinita è [Mic].

# Schermata delle impostazioni iniziali [Setup]

## Regolazione [Memory]

Serve a regolare le memorie usate per INTVideo e DSK. Quando si cambia la regolazione, tutte le memorie si cancellano. Quanta memoria viene usata per [INTVideo], e quanta per [Title] per DSK e TitleKey, si regola usando i controlli rotanti 2 e 3.

Se si cambia l'assegnazione a una memoria, l'assegnazione all'altra memoria cambia in modo che rimanga un totale di 30. Quando si deve fare un cambiamento, appare [OK?]. Eseguire il cambiamento usando [Enter], o usare [Shift] + [Enter] per annullare.

La regolazione predefinita è 15 ciascuna per [INTV] e [Title] con NTSC, e 13 ciascuna per [INTV] e [Title] con PAL.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Memory</b>	<b>Int V</b> 30	<b>Title</b> 0		
	0 - 30/26	0 - 30/26		

## Regolazione di sincronizzazione esterna [Gen Lock]

Selezionare [G/L] o [Ext Key] come sorgente [Ref] (riferimento) usando il controllo rotante 2. La regolazione predefinita è [G/L].

Regolare [H-Phase] (fase orizzontale) usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è 128.

Regolare [SC-Phase] (fase sottoportante) usando il controllo rotante 4. La regolazione predefinita è 512.

[H-Phase] e [SC-Phase] vengono memorizzate separatamente secondo [G/L] o [Ext Key] per l'ingresso.

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

## Regolazione [Video Format]

Viene selezionato [NTSC] o [PAL] come formato con il controllo rotante 2.

La regolazione predefinita è il formato usato nell'area dove il sistema è stato acquistato.

Quando si deve fare un cambiamento, appare [OK?]. Eseguire il cambiamento usando [Enter], o usare [Shift] + [Enter] per annullare.

Regolare [4:3] o [16:9] come rapporto [Aspect] dei pattern usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è [4:3].

Selezionare [0] o [7.5] per [Setup] usando il controllo rotante 4. La regolazione predefinita è [0].

Selezionare [Beta] o [Mill] per il livello componente [Pb Pr] usando il controllo rotante 5. La regolazione predefinita è [Beta]. Quando si cambia il formato NTSC o PAL, il sistema viene inizializzato e le memorie [INTVideo] e del titolo si cancellano.

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Video Format</b>	<b>NTSC</b>	<b>Aspect</b> 4:3	<b>Set up</b> 0	<b>Pb Pr</b> Beta
	NSTC PAL	4:3 16:9	0 7.5	Beta M2

# Schermata delle impostazioni iniziali [Setup]

## Regolazione [System1]

Serve a eseguire varie regolazioni.

Il controllo rotante 2 va usato per regolare l'entità del ritardo per la sorgente di ingresso quando il segnale di riferimento avanzato [AdvRef] è collegato con la scheda 3D opzionale (AG-VE70) installata. Se si seleziona 0 Frame, l'entità di ritardo video è diversa quando vengono o non vengono applicati gli effetti 3D. La regolazione predefinita è 1 Frame.

La regolazione è fissa a 0 Frame se non si è installata la scheda 3D opzionale. Anche l'entità del ritardo della sorgente audio viene regolata secondo questa regolazione.

[Sec] (secondi + quadri), o [Frame] (quadri) soltanto, si seleziona per l'indicazione del tempo usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è [Sec].

Se eseguire [ME], [DSK] o [Fade] con GPI può essere regolato usando il controllo rotante 4. La regolazione predefinita è [ME]. [GVG] o [SONY] può essere selezionato come protocollo RS-422A usando il controllo rotante 5. La regolazione predefinita è [GVG].

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

## Regolazione [System2]

Il tempo prestabilito prima che lo schermo LCD si disponga nella modalità di risparmio di corrente può essere selezionato usando il controllo rotante 2.

Con la regolazione 0, lo schermo è sempre acceso. Il tempo può essere regolato in intervalli di 10 minuti, da 0 a 60. La regolazione predefinita è 0.

[On] o [Off] si seleziona usando il controllo rotante 3 per regolare se viene eseguita o meno la pulizia entro il periodo di blanking verticale (VBlk). La regolazione predefinita è [Off].

[On] o [Off] si seleziona usando il controllo rotante 4 per regolare se eseguire o meno il [DR] (arrotondamento dinamico). La regolazione predefinita è [On].

[On] o [Off] si selezionano usando il controllo rotante 5 per regolare se applicare restrizioni alla cromaticità di uscita componente e SDI. Se si è selezionato [On], la cromaticità viene ristretta al livello delle barre di colore del 100%. La regolazione predefinita è [Off].

### <Nota>

La selezione di [Off] per [VBClean] potrebbe causare uno scarto nell'entità del ritardo tra i segnali video e i segnali di blanking verticale, a seconda della regolazione dell'opzione [Dly] delle regolazioni [System1] e se si è installata la scheda 3D opzionale (AG-VE70).

## Regolazione [Bus]

AB (bus AB) o PrgPre (sistema di programmazione/preselezione) può essere selezionato come sistema bus usando il controllo rotante 2. La regolazione predefinita è AB.

[On] (inizia Still) o [Off] (non iniziare Still) quando si deve cambiare il punto d'incrocio si seleziona usando il controllo rotante 3. La regolazione predefinita è [On].

Il sistema Audio MIX può essere selezionato usando il controllo rotante 4.

Alla regolazione [CP], vengono erogate due uscite audio assegnate al punto d'incrocio. Alla regolazione [1, 2], le sorgenti audio assegnate al punto d'incrocio vengono sempre miscelate. La regolazione predefinita è [CP].

[8] o [EXT] può essere selezionato usando il controllo rotante 5 come regolazione delle otto uscite tally. Alla regolazione [8], il segnale tally viene erogato quando si è selezionato il punto d'incrocio 8; alla regolazione [EXT], esso viene erogato quando si è selezionato EXT.

### <Nota>

Se [Still] è stato regolato a [Off], le immagini potrebbero essere disturbate se si esegue la commutazione automatica tra SDI/composito e YC/componente. Questa regolazione deve sempre essere usata con un sistema SDI soltanto/composito o sistema YC soltanto/componente soltanto.

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

R1	R2	R3	R4	R5
<b>Bus</b>	<b>Type</b> AB	<b>Still</b> On	<b>Audio</b> CP	<b>Tally</b> 8
	AB Prg Pre	On Off	CP 1 2	8 EXT

# Schermata delle impostazioni iniziali [Setup]

## Regolazione [Audio Level]

Il livello [Alignment] (allineamento) si regola usando il controllo rotante 2. Si può selezionare [-3 dB], [0 dB] o [4 dB]. La regolazione predefinita è [4 dB] per NTSC e [0 dB] per PAL.

[Head] (headroom) si regola usando il controllo rotante 5. Si può selezionare [18 dB] o [20 dB]. La regolazione predefinita è [20 dB] per NTSC e [18 dB] per PAL.

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

## Regolazione [File]

Gli stati regolati con [Setup] possono essere memorizzati.

Selezionare da 1 a 8 usando il controllo rotante 2. Un file vuoto viene indicato con [Empty]. Un file con regolazioni viene indicato con [Saved].

Selezionare [Save], [Recall] o [All CLR] usando il controllo rotante 3, ed eseguire usando [Enter]. [Save] salva le regolazioni e sovrascrive qualsiasi regolazione esistente. [Recall] carica le regolazioni, e [All CLR] cancella le regolazioni.

Quando si seleziona [Save] o [All CLR], appare [OK?]. Registrare di nuovo la selezione usando [Enter] o annullare usando [Shift] + [Enter].

Si possono anche cancellare tutte le regolazioni mantenendo premuto [Shift] + [Enter] quando si accende il sistema per ripristinare le regolazioni della fabbrica.

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

# Altre regolazioni

---

## Memoria dell'evento

### Metodo di regolazione

Event  
00E

Nelle memorie degli eventi da 0 a 99 si possono memorizzare cento stati del pannello. Premere il tasto Set, digitare il numero dell'evento usando i tasti numerici e registrare la regolazione usando [ENTER].

Tasto Set: La sua spia si accende durante la regolazione. Quando si preme [Enter], essa lampeggia per due secondi e poi si spegne.

Mentre la regolazione è in corso, Event viene evidenziato in reverse, dopo di che l'evento può essere registrato usando [Enter]. I numeri degli eventi possono essere aumentati o diminuiti usando i tasti "+" e "-". Gli eventi vuoti sono indicati con [E] a fianco del numero dell'evento.

### Metodo di richiamo

Premere il tasto [Recall], selezionare il numero dell'evento da caricare usando i tasti numerici e richiamarlo usando il tasto [Enter] o [Auto Take].

Tasto Recall: La sua spia lampeggia mentre il richiamo è in corso. Essa si accende quando il tasto è posizionato su ON, e si spegne quando viene posizionato su OFF o al completamento del richiamo.

Poiché le regolazioni di ingresso non sono riflesse durante il caricamento, gli eventi vengono eseguiti secondo l'ingresso regolato precedentemente.

Gli eventi da 50 a 59, da 60 a 69, da 70 a 79, da 80 a 89 e da 90 a 99 possono essere regolati consecutivamente in unità di 10 eventi e anche richiamati consecutivamente in modo da poter servire come regolazioni di quadri chiave. Gli eventi si eseguono usando il tasto [Auto]. Con il richiamo degli eventi da 50 a 99, lo stato dell'evento di testa è valido.

### Cancellazione degli eventi

Regolare il numero dell'evento da cancellare usando [Recall], ed eseguire usando [Shift] + [Enter]. La cancellazione di tutti gli eventi è possibile immettendo due volte un punto allo stadio di richiamo e premendo [Shift] + [Enter]. Alternativamente, ciò può essere ottenuto avviando il sistema premendo [Shift] + [Enter] all'accensione, e ripristinando le regolazioni della fabbrica.

## Regolazioni dei pattern

Premere il tasto [Pattern], digitare il numero del pattern usando i tasti numerici ed eseguire usando [Enter]. Se il pattern non esiste, l'operazione salta al numero del pattern più vicino.

Pattern  
3015

Ogni volta che si preme [Pattern], la funzione si regola a ON o OFF. La regolazione predefinita è MIX (56).

I numeri dei pattern possono essere aumentati o diminuiti usando i tasti "+" e "-". I pattern inesistenti vengono saltati e visualizzati in successione.

# Altre regolazioni

## Regolazioni del tempo di transizione

Selezionare l'opzione da regolare e premere il tasto [ME], [DSK] o [Fade].

Digitare il valore numerico usando i tasti numerici e premere [Enter].

Il valore numerico può essere aumentato o diminuito usando il controllo rotante Time o i tasti "+" e "-".

Regolare il tempo ME (back, transizione chiave), DSK o di dissolvenza.

Regolare il tempo dell'opzione selezionata per ME, DSK o Fade sopra i tasti numerici.

Il tempo viene indicato sullo schermo LCD. Il suo input e output può anche essere eseguito usando i tasti numerici.

Con l'indicazione x:xx, si può immettere [2][.][5] per visualizzare 2:05, con [.] usato come delimitatore.

La regolazione predefinita è 60F.

ME Time  
10:00F



### Rapporto tra le regolazioni dei tasti numerici e del tasto [Pattern]

[Pattern] ha la precedenza su [ME], [DSK] e [Fade].

Le opzioni selezionate con ME, DSK o Fade possono essere regolate con i controlli rotanti. Il tasti numerici possono anche essere usati quando Pattern è OFF. Le opzioni selezionate appaiono sullo schermo LCD.

Ci sono tre opzioni, ME, DSK e Fade, che possono essere regolate a OFF premendo il tasto ON. In questo caso, non si possono usare né i controlli rotanti né i tasti numerici.

### Priorità dei tasti numerici

Le priorità dei tasti numerici sono: memorie degli eventi → regolazioni dei pattern → regolazioni dei tempi di transizione → regolazioni dello schermo LCD.

Nelle memorie degli eventi, i tasti numerici non possono essere usati per le regolazioni dei pattern, regolazioni dei tempi di transizione o regolazioni dello schermo LCD.

# Pattern di transizione

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

# Pattern di transizione

Basic												
	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Pair												
					71	72	73	74	75	76	77	78
Blinds												
	90	91	92	93	94	95	96	97	98	100	101	102
Multi H3												
	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
Multi V3												
	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340
Multi H6												
	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360
Multi V6												
	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380
Multi HV3												
	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397
Multi HV6												
Overlap	110 403	111 404	112 405	113 406	114 407	115 408	116 409	117 410	118 411	119 412	120 413	121 414
Multi PairH3												
					420	421	422	423	424	425	426	427
Multi PairV3												
Overlap					124 433	125 434	435	436	126 437	127 438	439	440

# Pattern di transizione

<b>Multi PairH6</b>												
	441				442	443	444	445				
<b>Multi PairV6</b>												
		454			455	456	457	458				
<b>Multi PairHV3</b>												
					467	468	469	470				
<b>Multi PairHV6</b>												
					479	480	481	482				
<b>Mtrix</b>												
<b>Overlap</b>	24 701	25 702	26 703	27 704	705	706	707					
<b>Basic2</b>												
<b>Overlap</b>	183 801	184 802	185 803	186 804	187 805	188 806	189 807	190 808	191 809	192 810		
<b>DVE BPreSet</b>	<b>Mosaic XY</b>	<b>Mosaic X</b>	<b>Mosaic Y</b>	<b>Defocus</b>	<b>H Mirror</b>	<b>V Mirror</b>	<b>HV Mirror</b>	<b>Nega YC</b>	<b>Nega Y</b>	<b>Nega C</b>	<b>Mono</b>	<b>Paint</b>
<b>Overlap</b>	200 1001	201 1002	202 1003	203 1004	204 1005	205 1006	206 1007	207 1008	208 1009	209 1010	210 1011	211 1012
<b>Shutter</b>												
<b>Overlap</b>	223 1091	224 1092	225 1093	226 1094								
<b>Direct Pattern</b>	<b>DT 1</b>	<b>DT 2</b>	<b>DT 3</b>	<b>DT 4</b>	<b>DT 5</b>	<b>DT 6</b>	<b>DT 7</b>					
	241	242	243	244	245	246	247					
<b>Comp1</b>												
<b>Overlap +Diss</b>	28 1501 1521	29 1502 1522	30 1503 1523	31 1504 1524	36 1505 1525	37 1506 1526	38 1507 1527	39 1508 1528	40 1509 1529	41 1510 1530		
<b>Comp2</b>												
<b>Overlap</b>	32 1541	33 1542	34 1543	35 1544	130 1545	131 1546	132 1547	133 1548				

<Note>

- I pattern DVE e Shutter non possono essere usati per DSK Effect. I pattern Comp1 e Comp2 possono essere usati per DSK Effect soltanto se si è installata la scheda 3D opzionale (AG-VE70).
- Il pattern MIX (56) va usato per DVE BPreSet.

# Pattern di transizione

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

+DISS: Denota un pattern a cui si può applicare l'effetto di dissolvenza.

# Pattern di transizione

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

<Note>

- I pattern 2D move2/EXP non possono essere usati per DSK Effect. I pattern Slide1, Slide2, 2D move1 e 2D move2 possono essere usati per DSK Effect soltanto se si è installata la scheda 3D opzionale (AG-VE70).
- I pattern di transizione da 1601 a 2617 possono essere usati soltanto se si è installata la scheda 3D opzionale (AG-VE70).

# Pattern di transizione

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

+DISS: Denota un pattern a cui si può applicare l'effetto di dissolvenza.

# Pattern di transizione

Spin												
+Diss	1841 1851	1842 1852	1843 1853	1844 1854	1845 1855	1846 1856						
Flip Tumble												
Overlap	1902	1903	1904	1905	1906		1960	1961	1962	1963		
Twist												
+Diss	2001 2011	2002 2012	2003 2013	2004 2014	2005 2015	2006 2016	2007 2017	2008 2018	2009 2019			
Roll												
+Diss	2051 2071	2052 2072	2053 2073	2054 2074	2055 2075	2056 2076	2057 2077	2058 2078				
Page1												
+Diss	2101 2151	2102 2152	2103 2153	2104 2154	2105 2155	2106 2156	2107 2157	2108 2158				
Page2												
+Diss	2118 2168	2119 2169	2120 2170	2121 2171	2122 2172	2123 2173	2124 2174	2125 2175				
Page3												
+Diss	2131 2183	2132 2184	2133 2185	2134 2186	2135 2187	2136 2188	2137 2189	2138 2190				
Sphere												
2DComp +Diss	2201 2231	2202 2232	2203 2233	2204 2234	2205 2235	2206 2236	2207 2237	2208 2238	2209 2239			
Accordion Flag1												
2DComp +Diss	2401 2461	2402 2462	2403 2463	2404 2464	2405 2465	2406 2466	2407 2467	2408 2468	2409 2469	2410 2470	2411 2471	2412 2472
Flag2												
2DComp +Diss	2431 2491	2432 2492	2433 2493	2434 2494	2435 2495	2436 2496	2437 2497	2438 2498	2439 2499	2440 2500		
Ripple												
2DComp +Diss	2601 2611	2602 2612	2603 2613	2604 2614	2605 2615	2606 2616	2617					

<Note>

- I pattern Flip Tumble, Twist e Roll e Page 1, 2, 3 non possono essere usati per DSK Effect.
- I pattern di transizione da 1601 a 2617 possono essere usati soltanto se si è installata la scheda 3D opzionale (AG-VE70).

# Pattern di transizione

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

+DISS: Denota un pattern a cui si può applicare l'effetto di dissolvenza.

# Pattern chiavi

BasicPattern Key													
Diss Exp Exp+Diss	3001 3021 3041	3002 3022 3042	3003 3023 3043	3004 3024 3044	3005 3025 3045	3006 3026 3046							
Basic Key	<b>CHR</b>	<b>LUM</b>	<b>EXT</b>										
Overlap	62 3101	61 3102	59 3103										
PinP													
Diss Exp Exp+Diss	3301 3311 3321	3302 3312 3322	3303 3313 3323	3304 3314 3324									
2D Move													
Exp +Diss	3401 3411	3402 3412	3403 3413	3404 3414	3405 3415	3406 3416	3407 3417	3408 3418					
2D Move2													
ExpCurve2 +Diss	3441 3451	3442 3452	3443 3453	3444 3454	3445 3455	3446 3456	3447 3457	3448 3458					
DualPinP													
Move +Diss	3501 3511	3502 3512	3503 3513	3504 3514	3505 3515	3506 3516	3507 3517	3508 3518					
DualPinP													
Move +Diss	3541 3551	3542 3552	3543 3553	3544 3554	3545 3555	3546 3556	3547 3557	3548 3558					
Slide1 +Comp													
Move +Diss	3601 3621	3602 3622	3603 3623										
Rotate													
2DComp +Diss	4601 4611	4602 4612	4603 4613	4604 4614									
3D Slide													
2DComp +Diss	4620 4660	4621 4661	4622 4662	4623 4663	4624 4664	4625 4665	4626 4666	4627 4667	4628 4668	4629 4669	4630 4670		
Split													
2DComp +Diss	4639 4679	4640 4680	4641 4681	4642 4682	4643 4683	4644 4684	4645 4685	4646 4686	4647 4687	4648 4688	4649 4689	4650 4690	

<Note>

- I pattern chiavi che possono essere usati per DSK Effect sono 6001, 6002, 6003, 6006, 6007 e da 6101 a 6334.
- BasicPattern Key, Basic Key e Title sono i pattern chiave per cui si può usare REV.
- I pattern chiavi da 4601 a 6716 possono essere usati soltanto se si è installata la scheda 3D opzionale (AG-VE70).

# Pattern chiavi

<b>Spot Light</b>												
<b>Diss Exp Exp+Diss</b>	3305	3315 3325										
<b>2D Move</b>												
<b>Exp +Diss</b>	3421 3431	3422 3432	3423 3433	3424 3434	3425 3435	3426 3436	3427 3437	3428 3438				
<b>2D Move2</b>												
<b>ExpCurve2 +Diss</b>	3461 3471	3462 3472	3463 3473	3464 3474	3465 3475	3466 3476	3467 3477	3468 3478				
<b>DualPinP</b>												
<b>Move +Diss</b>	3521 3531	3522 3532	3523 3533	3524 3534	3525 3535	3526 3536	3527 3537	3528 3538				
<b>DualPinP</b>												
<b>Move +Diss</b>	3561 3571	3562 3572	3563 3573	3564 3574	3565 3575	3566 3576	3567 3577	3568 3578				
<b>3D Slide</b>												
<b>2DComp +Diss</b>	4631 4671	4632 4672	4633 4673	4634 4674	4635 4675	4636 4676	4637 4677	4638 4678				
<b>Split</b>												
<b>2DComp +Diss</b>	4651 4691	4652 4692	4653 4693	4654 4694	4655 4695	4656 4696	4657 4697	4658 4698	4659 4699			

**+DISS:** Denota un pattern a cui si può applicare l'effetto di dissolvenza.

**EXP:** Denota un pattern che appare sempre più grande.

# Pattern chiavi

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

## <Notes>

- I pattern chiavi che possono essere usati per DSK Effect sono 6001, 6002, 6003, 6006, 6007 e da 6101 a 6334.
- I pattern chiavi da 4601 a 6716 possono essere usati soltanto se si è installata la scheda 3D opzionale (AG-VE70).

# Pattern chiavi

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

+DISS: Denota un pattern a cui si può applicare l'effetto di dissolvenza.

EXP: Denota un pattern che appare sempre più grande.































# Pattern chiavi

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

## <Notes>

- I pattern chiavi che possono essere usati per DSK Effect sono 6001, 6002, 6003, 6006, 6007 e da 6101 a 6334.
- I pattern chiavi da 4601 a 6716 possono essere usati soltanto se si è installata la scheda 3D opzionale (AG-VE70).

# Pattern chiavi

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

**+DISS:** Denota un pattern a cui si può applicare l'effetto di dissolvenza.  
**EXP:** Denota un pattern che appare sempre più grande.

# Riguardo a questo software

---

## Descrizione del software

Il software contenuto nel CD è descritto sotto.

### ■ Driver USB

Questo driver serve alle comunicazioni quando si è collegato l'AG-MX70 a un PC mediante la porta USB.

### ■ MX-Navi

Questo software serve alla trasmissione delle immagini da un PC all'AG-MX70 e alla loro riproduzione, e al trasferimento dei fermi immagine dall'AG-MX70 al PC. L'installazione di questo software rende possibile quanto segue.

#### Trasmissione delle immagini da un PC all'AG-MX70

- Le immagini PC possono essere trasmesse all'AG-MX70 come dati Title o dati IntVideo.
- Con i dati trasmessi si possono eseguire le operazioni di riproduzione e pausa.

#### Trasferimento delle immagini fisse dall'AG-MX70 a un PC

- Le immagini visualizzate sull'AG-MX70 possono essere trasferite a un PC come immagini fisse.

#### Gestione della memoria AG-MX70

- Si può controllare lo stato e cambiare le regolazioni della memoria delle immagini dell'AG-MX70.

Per l'installazione di questo software, riferirsi a "Prima dell'uso" da pag. 76 a pag. 78.

## Requisiti di sistema

Il PC da usare deve avere i requisiti seguenti.

- |                     |  |
|---------------------|--|
| ● Computer          | Compatibile AT con porta USB   |
| ● Sistema operativo | Windows 98<br>Windows ME<br>Windows 2000 Professional<br>Windows XP HomeEdition<br>Windows XP Professional |
| ● CPU               | Pentium II 300 MHz o superiore   |
| ● RAM               | 64 MB o più  |
| ● Display           | 16,8 milioni di colori (24 bit, 32 bit),<br>800 × 600 punti o più  |
| ● Hard disk         | 5 MB o più di spazio libero  |
| ● Altri             | Unità CD-ROM   |

## Descrizione dell'MX-Navi

---

MX-Navi è il software usato per la trasmissione e la visualizzazione delle immagini da un PC all'AG-MX70, e per il trasferimento delle immagini fisse dall'AG-MX70 al PC.

Collegando un PC all'AG-MX70 è possibile quanto segue.

- Display DSK dello schermo PC come didascalie o animazione.
- Display dello schermo PC con matte interno.
- Le immagini fornite come ingresso all'AG-MX70 possono essere lette nel PC come immagini fisse e convertite in file di immagini.

# Elaborazione dei dati delle immagini

## ■ Secondo il tipo di dati

I dati delle immagini vengono elaborati dall'AG-MX70 come dati Title o come dati IntVideo, a seconda dell'applicazione. Per la trasmissione dei dati delle immagini all'AG-MX70 è necessario selezionare prima uno di questi 2 tipi di dati.

### ● Dati Title

I dati da usare per la riproduzione DSK devono essere trasmessi come dati Title. I dati Title usano i dati RGB e i dati del canale  $\alpha$ . Quando si usa una immagine che ha un canale  $\alpha$ , l'immagine viene soggetta al trattamento della trasparenza corrispondente al valore del canale  $\alpha$ . Quando si usa una immagine che non ha un canale  $\alpha$ , il trattamento della trasparenza non viene eseguito.

### ● Dati IntVideo

Quando una immagine deve essere riprodotta come matte interno, viene trasmessa come dati IntVideo. L'immagine usa soltanto i dati RGB. Poiché il canale  $\alpha$  non viene usato, il trattamento della trasparenza non viene eseguito.

## ■ Metodi di visualizzazione

Si possono selezionare i metodi di visualizzazione seguenti secondo il modo di riproduzione dei dati delle immagini.

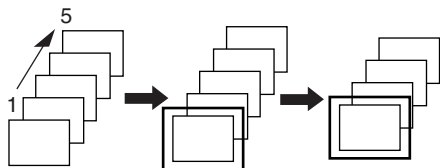
### ● STILL

Con questo metodo, viene riprodotta una singola immagine come una immagine fissa. Si possono usare entrambi i dati Title e IntVideo. Quando si usano i dati Title, si può regolare la posizione orizzontale e la posizione verticale dell'immagine.



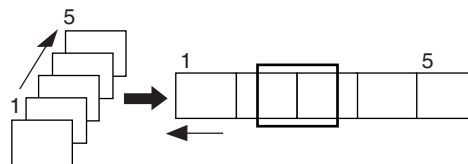
### ● MOVIE

Con questo metodo, vengono riprodotte consecutivamente due o più immagini. Una singola immagine viene trattata come un quadro. Si può selezionare la riproduzione ONCE o REPEAT. Si possono usare entrambi i dati Title e i dati IntVideo. Quando si usano i dati Title, si può regolare la posizione orizzontale e la posizione verticale dell'immagine.



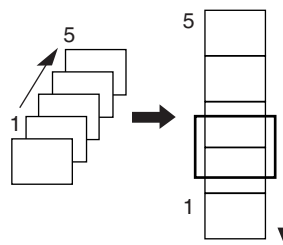
### ● CRAWL

Due o più immagini vengono allineate una dopo l'altra e riprodotte (fatte scorrere) orizzontalmente sullo schermo. Si può regolare la direzione e la velocità di scorrimento. Con questo metodo si possono usare soltanto i dati Title. Si può regolare la posizione verticale dell'immagine.



### ● ROLL

Due o più immagini vengono allineate una dopo l'altra e riprodotte (fatte scorrere) verticalmente sullo schermo. Si può regolare la direzione e la velocità di scorrimento. Con questo metodo si possono usare soltanto i dati Title. Si può regolare la posizione orizzontale dell'immagine.



## ■ Effetti DSK

Quando una immagine viene visualizzata (DSK ON) o cancellata (DSK OFF) dal monitor, si possono applicare gli effetti di dissolvenza o di transizione 2D o 3D.

## ■ Dimensioni delle immagini

Le dimensioni appropriate delle immagini per lo schermo Monitor 1 differiscono secondo la regolazione del formato video dell'AG-MX70 e le regolazioni MX-Navi.

NTSC: Schermo Monitor 1 = 640 × 480

PAL: Schermo Monitor 1 = 768 × 576

Per la riproduzione, si può selezionare qualsiasi dimensione dell'immagine ma, se quella selezionata è più grande dello schermo Monitor 1, viene trasmessa e riprodotta soltanto la parte dell'immagine che può entrare sullo schermo.

# Elaborazione dei dati delle immagini

## ■ Formati delle immagini supportati

Per la riproduzione con l'AG-MX70 si possono usare i formati delle immagini seguenti.

- **TARGA (.tga)**

Si possono usare dati di 24 bit/pixel (senza canale  $\alpha$ )  
e dati di 32 bit/pixel (con canale  $\alpha$ ).

- **JPEG (.jpg)**

- **BMP (.bmp)**

Si possono usare dati di 24 bit/pixel (senza canale  $\alpha$ )

Se l'immagine deve essere visualizzata con il trattamento della trasparenza, bisogna usare una immagine di 32 bit/pixel del formato TARGA. Per visualizzare le immagini usando il metodo MOVIE, ROLL o CRAWL, bisogna usare nomi di file con numeri consecutivi.

(P.es., da Immagine001.tga a Immagine015.tga)

## <Note>

- Quando la posizione verticale è stata regolata, le immagini con un piccolo numero di pixel verticali possono essere riprodotte sulla parte inferiore dello schermo. Ciò è effettivo per la riproduzione DSK di didascalie o logo sulla parte inferiore dello schermo.
- I dati IntVideo usano sempre una pagina di memoria, indipendentemente dalle dimensioni delle immagini.

## ■ Gestione della memoria delle immagini

- **Capacità della memoria**

Le immagini trasmesse dal PC vengono memorizzate nella memoria delle immagini dell'AG-MX70. La capacità della memoria differisce secondo la regolazione del formato video dell'AG-MX70.

NTSC: 30 pagine

(1 pagina = quantità di memoria necessaria per 1 immagine sullo schermo Monitor 1)

PAL: 26 pagine

La memoria delle immagini è divisa in aree separate per i dati Title e i dati IntVideo, e la capacità può essere assegnata liberamente come necessario.

- **DIVIDE**

Il numero di pagine di memoria usate differisce secondo il numero di pixel verticali, ma ciò soltanto quando le immagini vengono trasmesse come dati Title. Le pagine di memoria usate possono essere ridotte regolando le dimensioni delle immagini per la riproduzione DSK, in modo da poter riprodurre un numero maggiore di immagini.

	Numero di pixel verticali	Numero di pagine di memoria usate
<b>NTSC</b>	Da 1 a 60	1/8 di pagina
	Da 61 a 120	1/4 di pagina
	Da 121 a 240	1/2 pagina
	Da 241 a 480	1 pagina
<b>PAL</b>	Da 1 a 72	1/8 di pagina
	Da 73 a 144	1/4 di pagina
	Da 145 a 288	1/2 pagina
	Da 289 a 576	1 pagina

# Prima dell'uso

## Collegamenti dell'AG-MX70

Il PC deve essere collegato all'AG-MX70 usando il cavo USB prima dell'installazione del software. Seguire i passi sotto.

- 1) Spegnerne l'AG-MX70.
- 2) Collegare il PC all'AG-MX70 usando il cavo USB. Inserire i connettori del cavo USB nelle porte USB corrispondenti del PC e sul pannello posteriore dell'AG-MX70.

Ciò completa i collegamenti. Se si collegano le due unità per la prima volta, installare il driver USB seguendo i passi di "Installazione del driver USB" sotto.

### <Nota>

Il cavo USB non viene fornito con il mixer. Usare un cavo USB di 3 m o più corto disponibile in commercio. Tenere presente che se il cavo usato ha una lunghezza superiore ai 3 m, le comunicazioni potrebbero non avvenire correttamente.

## Installazione del driver USB

Questo driver deve essere installato nel PC per abilitare la comunicazione USB tra il PC e l'AG-MX70 dopo che sono stati collegati per la prima volta. Seguire i passi sotto. (Il software del driver USB va installato soltanto una volta.)

### ■ Per Windows 98 e Windows 2000

#### <Note>

- I passi descritti sotto sono per Windows 98. Con Windows 2000, le schermate potrebbero differire leggermente, ma il software del driver può essere installato con lo stesso procedimento.
- Installando questo software in un PC con Windows 2000, eseguire il log on come utente con diritti di amministratore.

- 1) Collegare correttamente il PC all'AG-MX70.
- 2) Accendere il PC. Accertarsi che Windows si sia avviato.
- 3) Mettere il CD-ROM di impostazione nell'unità CD-ROM.
- 4) Accendere l'AG-MX70. Dopo qualche istante appare la finestra di dialogo "Add new hardware wizard".
- 5) Cliccare il pulsante "Next".



- 6) Selezionare "Search for appropriate drive from devices in use", e cliccare il pulsante "Next".



- 7) Mettere un segno di spunta a fianco di "Specify search location", selezionare la cartella USB\_DRV nel CD-ROM di impostazione come destinazione della ricerca e cliccare il pulsante "Next".



- 8) Se il driver è stato trovato, appare una schermata simile a quella visualizzata sotto.



- 9) Quando appare la schermata che indica che l'installazione è completata, cliccare il pulsante "Finish".



# Prima dell'uso

## ■ Per Windows ME

- 1) Collegare correttamente il PC all'AG-MX70.
- 2) Accendere il PC.  
Accertarsi che Windows si sia avviato.
- 3) Mettere il CD-ROM di impostazione nell'unità CD-ROM.
- 4) Accendere l'AG-MX70.  
Dopo qualche istante appare la finestra di dialogo "Add new hardware wizard".
- 5) Selezionare "Automatically search for appropriate drive", e cliccare il pulsante "Next".



- 6) Quando appare la schermata che indica che l'installazione è completata, cliccare il pulsante "Finish".



## ■ Per Windows XP

### <Nota>

Installando questo software, eseguire il log on come utente con diritti di amministratore.

- 1) Collegare correttamente il PC all'AG-MX70.
- 2) Accendere il PC.  
Accertarsi che Windows si sia avviato.
- 3) Mettere il CD-ROM di impostazione nell'unità CD-ROM.
- 4) Accendere l'AG-MX70.  
Dopo qualche istante appare la finestra di dialogo "Found New Hardware Wizard".
- 5) Selezionare "Install the software automatically", e cliccare il pulsante "Next".



- 6) Quando viene visualizzata la schermata di avvertimento installazione, cliccare il pulsante "Continue Anyway".



- 7) Quando appare la schermata che indica che l'installazione è completata, cliccare il pulsante "Finish".

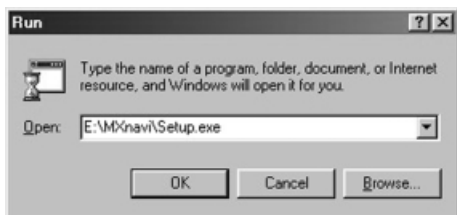


# Prima dell'uso

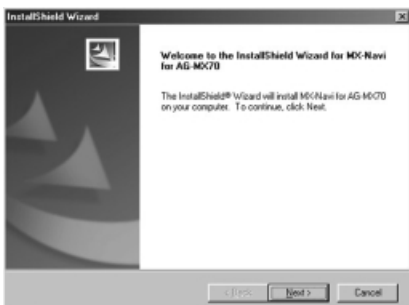
## Installazione di MX-Navi

Dopo l'installazione del driver USB, installare MX-Navi, il software per lo scambio delle immagini con l'AG-MX70. Seguire i passi sotto.

- 1) Selezionare "Run..." dal menu "Start". Cliccare il pulsante "Browse", selezionare Setup.exe nella cartella MX-Navi del CD-ROM di impostazione e cliccare "OK".

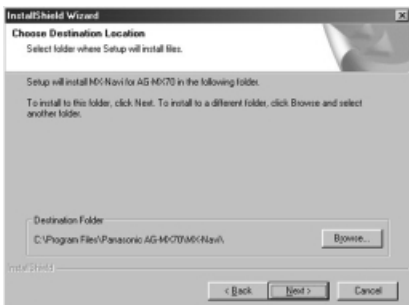


- 2) Appare la schermata di avvio impostazione. Cliccare il pulsante "Next".

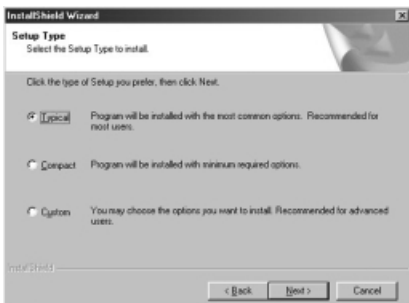


- 3) Appare la schermata di regolazione della destinazione di installazione di MX-Navi. Se la destinazione mostrata è quella desiderata, cliccare semplicemente il pulsante "Next".

Per cambiare la destinazione di installazione, cliccare il pulsante "Browse", cambiare la destinazione di installazione e cliccare il pulsante "Next".

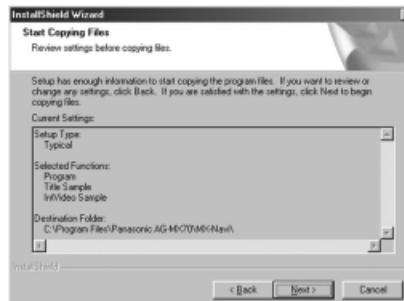


- 4) Appare la schermata di selezione del tipo di installazione. Se si seleziona "Typical", vengono installati i file di MX-Navi e le immagini campione. Se si seleziona "Compact", viene installato soltanto il programma MX-Navi. Selezionare il tipo e premere il pulsante "Next".



- 5) Appare la schermata di conferma del contenuto dell'installazione.

Per procedere con l'installazione del contenuto mostrato, cliccare il pulsante "Next". Per cambiare il contenuto, usare il pulsante "Back" per tornare alla schermata precedente e cambiare le regolazioni.



- 6) Dopo che i file sono stati copiati, appare la schermata della fine dell'installazione. L'installazione si completa cliccando il pulsante "Finish".

## Conferma del funzionamento

Ciò completa l'installazione di tutto il software. Usare il procedimento seguente per la conferma dell'installazione corretta del software.

- 1) Accertarsi che il PC e l'AG-MX70 siano collegati correttamente e che l'AG-MX70 sia acceso.
- 2) Selezionare "Programs" → "Panasonic AG-MX70" → "MX-Navi" dal menu Start di Windows. MX-Navi si avvia.
- 3) Se la colonna di visualizzazione della barra di stato sulla parte inferiore sinistra della finestra principale di MX-Navi mostra "Connecting", vuol dire che il software è stato installato correttamente.

Controllare che questa column mostri "Connecting".



### <Note>

Se "Connecting" non appare, controllare quanto segue.

- Che il PC e l'AG-MX70 siano collegati correttamente.
  - Che l'AG-MX70 sia acceso.
  - Che la lunghezza del cavo USB sia al massimo di 3 m.
- Se si usa un hub USB, per ottenere il collegamento corretto provare a rimuoverlo e a collegare direttamente il cavo alla porta USB del PC.


# Avvio e uscita

## Modo di avviare MX-Navi

Selezionare "Programs" → "Panasonic AG-MX70" → "MX-Navi" dal menu Start di Windows.

## Modo di uscire da MX-Navi

L'uscita è possibile nei due modi seguenti.

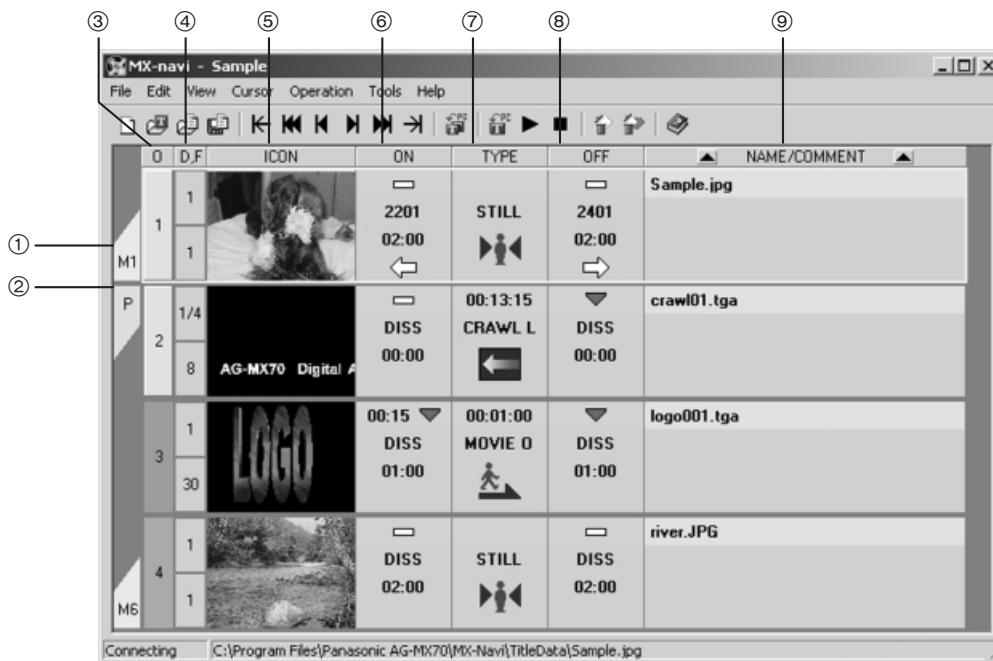
- Cliccare il pulsante  sulla parte superiore destra della finestra principale.
- Selezionare "Exit" dal menu "File" della finestra principale.

# Descrizioni delle schermate

## Finestra principale

Sulla finestra principale viene visualizzata una lista dei dati Title, chiamata lista di trasmissione. La finestra principale di MX-Navi ha due modalità di visualizzazione: la modalità icone e la modalità lista. Le modalità possono essere selezionate sul menu "Display".

### Modalità icone



① Per i dati con la regolazione Mark, viene visualizzato il numero Mark. Per i dettagli sulle regolazioni Mark, riferirsi alla pag. 86.

② Questo viene visualizzato per i dati con la regolazione Protect. Per i dettagli sulla regolazione Protect, riferirsi alla pag. 86.

③ **O (Order)**  
Viene visualizzato l'ordine dei dati nella lista di trasmissione. Il colore cambia secondo lo stato della trasmissione del titolo.

- Non trasmesso ..... Grigio scuro
- Trasmesso ..... Grigio chiaro
- La trasmissione non è possibile ..... Rosso scuro (memoria MX70 insufficiente)

# Descrizioni delle schermate

## ④ D, F

La riga superiore mostra il valore Divide dei dati, e quella inferiore il numero di immagini dei dati.

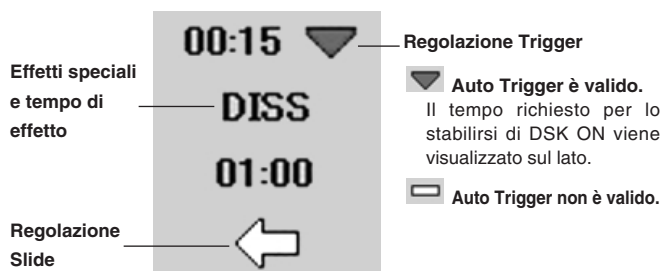
## ⑤ ICON

L'immagine viene ridotta e visualizzata. Se si usano diversi file con un titolo, uno di essi viene usato per il display. Il rapporto di aspetto dell'immagine ridotta cambia secondo la regolazione della memoria (16:9/4:3) dell'unità principale.

Facendo doppio clic, si apre la schermata di visualizzazione dell'immagine (pag. 88) e si può controllare l'immagine originale.

## ⑥ ON

Viene visualizzata l'operazione al momento di DSK ON. Facendo doppio clic si apre la finestra Properties (pag. 85).



## ⑧ OFF

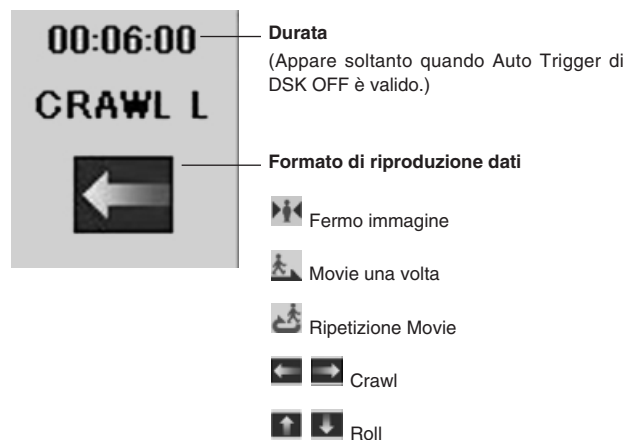
Viene visualizzata l'operazione al momento di DSK OFF. Il contenuto del display è lo stesso di DSK ON. Facendo doppio clic si apre la finestra Properties (pag. 85).

## ⑨ NAME/COMMENT

Vengono visualizzati il nome assegnato ai dati e la stringa di commento. Facendo doppio clic si apre la finestra Properties (pag. 85).

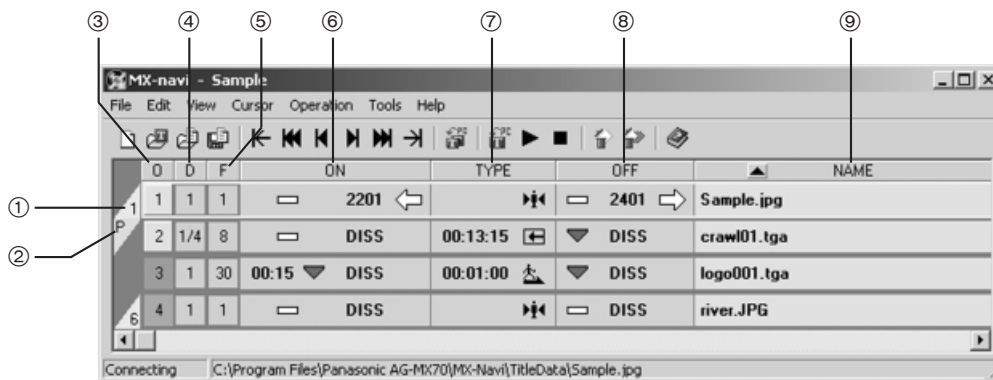
## ⑦ TYPE

Viene visualizzato il formato di riproduzione dei dati. Facendo doppio clic si apre la finestra Properties (pag. 85).



# Descrizioni delle schermate

## Modalità lista



① Per i dati con la regolazione Mark, viene visualizzato il numero Mark.

② Viene visualizzato per i dati con la regolazione Protect.

### ③ O (Order)

Viene visualizzato l'ordine dei dati nella lista di trasmissione. Questo è lo stesso come con la modalità icone.

### ④ D

Viene visualizzato il valore Divide dei dati.

### ⑤ F

Viene visualizzato il numero di immagini dei dati.

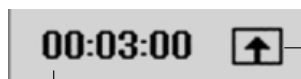
### ⑥ ON

Viene visualizzata l'operazione al momento di DSK ON. Facendo doppio clic si apre la finestra Properties (pag. 85).



### ⑦ TYPE

Viene visualizzato il formato di riproduzione dei dati. Facendo doppio clic si apre la finestra Properties (pag. 85).



**Durata**  
(Appare soltanto quando Auto Trigger di DSK OFF è valido.)

Formato di riproduzione dati

Fermo immagine

Movie una volta

Ripetizione Movie

Crawl

Roll

### ⑧ OFF

Viene visualizzata l'operazione al momento di DSK OFF. Il contenuto del display è lo stesso di DSK ON. Facendo doppio clic si apre la finestra Properties (pag. 85).

### ⑨ NAME/COMMENT

Viene visualizzato il nome assegnato ai dati. Facendo doppio clic si apre la finestra Properties (pag. 85).

La cornice gialla è il cursore. I dati marcati dal cursore sono l'oggetto della trasmissione, cancellazione, cancellazione della memoria, regolazioni di proprietà, ecc.

Quando si cliccano i dati con il tasto destro del mouse, il cursore si sposta su quei dati. Quando si mantiene premuto "Ctrl", si possono selezionare diversi titoli facendo clic con il tasto sinistro e, quando si mantiene premuto "Shift", vengono selezionati i titoli tra il primo e l'ultimo clic.

Quando si selezionano diversi titoli, i dati selezionati per primi diventano l'oggetto delle regolazioni Properties e di visualizzazione sullo schermo. Per le altre operazioni, diventano oggetto tutti i titoli selezionati.

### <Nota>


Per il contenuto delle regolazioni di DSK ON e DSK OFF, riferirsi a "Regolazione delle proprietà di riproduzione dei dati" (pag. 85).

# Descrizioni dei menu


---

## Menu File


### Creation of a new list

Cancella la lista di trasmissione corrente e ne crea una nuova (riferirsi a pag. 85). La stessa operazione può essere eseguita con il tasto .


### Open image

Apri una immagine e aggiunge i dati del titolo alla fine della lista di trasmissione. La stessa operazione può essere eseguita con il tasto .

### Open list

Cancella la lista di trasmissione corrente e apre una lista di trasmissione salvata precedentemente. La stessa operazione può essere eseguita con il tasto .

### Save List

Ciò sovrascrive e salva la lista di trasmissione corrente. Se la lista di trasmissione corrente non ha un nome, l'operazione diventa la stessa come quella di "Save List as...". La stessa operazione può essere eseguita con il tasto .

### Save List as...

Salva la lista di trasmissione corrente con un nuovo nome.

### Preview

Apri la schermata di visualizzazione delle immagini e visualizza l'immagine del titolo selezionato con il cursore. La stessa operazione può essere eseguita facendo doppio clic sulla colonna ICON del display dei dati e selezionando "Preview" dal menu a comparsa.

### Property

Apri la schermata di regolazione Properties per il titolo selezionato con il cursore. La stessa operazione può essere eseguita facendo doppio clic sulla colonna IN, TYPE, OUT, NAME del display dei dati dei titoli, oppure cliccando con il tasto destro i dati del titolo e selezionando "Property" dal menu visualizzato.

### Read flash memory

Legge i dati (regolazioni del menu SETUP, regolazioni del pannello comandi, ecc.) nella memoria flash dell'AG-MX70, e li salva in file. Selezionare questo menu dopo l'accensione mantenendo premuto il tasto "0" e il tasto "5" sul pannello comandi dell'AG-MX70 e disponendo l'AG-MX70 nella modalità di backup della memoria flash. Appare ora una finestra di dialogo su cui digitare il nome del file, e cliccare il pulsante "OK" per salvare i dati della memoria flash.

### Write flash memory

Scrivi i dati del file salvato nella memoria flash dell'AG-MX70. Selezionare questa opzione di menu dopo l'accensione mantenendo premuto il tasto "0" e il tasto "5" sul pannello comandi dell'AG-MX70 e disponendo l'AG-MX70 nella modalità di backup della memoria flash. Appare ora una finestra di dialogo per la selezione del file, e cliccare il pulsante "OK" per scrivere i dati del file. Quando si esegue questa operazione, tutti i dati nella memoria flash dell'AG-MX70 vengono sostituiti.

### Exit

Chiude il programma.

## Menu Edit

### Undo

Annulla le aggiunte di dati, cancellazioni e altre operazioni. Si possono annullare fino a 16 passi. La stessa operazione può essere eseguita premendo "Ctrl" + "Z".

### Redo

Cancella il contenuto di Undo. La stessa operazione può essere eseguita premendo "Ctrl" + "Y".

### Cut

Cancella il titolo selezionato dalla lista di trasmissione e lo salva negli Appunti. Il titolo salvato può essere aggiunto alla lista di trasmissione mediante il menu "Paste". Viene salvato soltanto il titolo tagliato per ultimo. La stessa operazione può essere eseguita premendo "Ctrl" + "X", oppure cliccando con il tasto destro la colonna di visualizzazione dei dati dei titoli e selezionando "Cut" dal menu a comparsa.

### Copy

Copia il titolo selezionato negli Appunti. Il titolo salvato può essere aggiunto alla lista di trasmissione mediante il menu "Paste". Viene salvato soltanto il titolo tagliato per ultimo. La stessa operazione può essere eseguita premendo "Ctrl" + "C", oppure cliccando con il tasto destro la colonna di visualizzazione dei dati dei titoli e selezionando "Copy" dal menu a comparsa.

### Paste

Aggiunge il titolo salvato alla lista di trasmissione dagli Appunti. La stessa operazione può essere eseguita premendo "Ctrl" + "V", oppure cliccando con il tasto destro la colonna di visualizzazione dei dati dei titoli e selezionando "Paste" dal menu a comparsa.

# Descrizioni dei menu

---

## Delete

Cancella il titolo selezionato dalla lista di trasmissione.

La stessa operazione può essere eseguita con il tasto "Canc", oppure cliccando con il tasto destro la colonna di visualizzazione dei dati dei titoli e selezionando "Delete" dal menu a comparsa.

## Select all

Seleziona tutti i titoli nella lista di trasmissione.

La stessa operazione può essere eseguita premendo "Ctrl" + "A".

## Menu View

### ICON view

Seleziona la modalità di visualizzazione delle icone della schermata principale.

La stessa operazione può essere eseguita cliccando con il tasto destro il display dei dati e selezionando "View" → "ICON display" dal menu a comparsa.

### LIST view

Seleziona la modalità di visualizzazione delle icone della schermata principale.

La stessa operazione può essere eseguita cliccando con il tasto destro il display dei dati e selezionando "View" → "LIST view" dal menu a comparsa.

### Sort by name

Riordina i dati della lista di trasmissione nell'ordine dei caratteri Name.

La stessa operazione può essere eseguita con i tasti ▲, ▼ nella parte di testa Name del display dei dati.

### Sort by comments

Riordina i dati della lista di trasmissione nell'ordine dei caratteri Comment.

La stessa operazione può essere eseguita con i tasti ▲, ▼ nella parte di testa Comment del display dei dati.

## Menu Cursor

### Top

Sposta il cursore all'inizio della lista di trasmissione.

La stessa operazione può essere eseguita con il tasto ⏪ o con il tasto HOME.

### Jump to 10th Previous

Sposta il cursore in su di 10 dalla posizione presente.

La stessa operazione può essere eseguita con il tasto ⏮ o con il tasto della freccia sinistra.

### Previous

Sposta il cursore in su di una dalla posizione presente.

La stessa operazione può essere eseguita con il tasto ⏪ o con il tasto della freccia su.

### Next

Sposta il cursore in giù di una dalla posizione presente.

La stessa operazione può essere eseguita con il tasto ⏩ o con il tasto della freccia giù.

### Jump to 10th Next

Sposta il cursore in giù di 10 dalla posizione presente.

La stessa operazione può essere eseguita con il tasto ⏭ o con il tasto della freccia destra.

### Bottom

Sposta il cursore alla fine della lista di trasmissione.

La stessa operazione può essere eseguita con il tasto ⏩ o con il tasto END.

### Jump to the Current DSK Title

Sposta il cursore sul titolo riprodotto.

La stessa operazione può essere eseguita con il tasto numerico 0.

### Jump to the marked Title

Sposta il cursore su un titolo con una regolazione Mark.

Selezionare da Mark1 a Mark9 dal sottomenu.

La stessa operazione può essere eseguita con i tasti numerici da 1 a 9.

# Menu descriptions


---

## Menu operativi

(utilizzabili soltanto se si è collegato l'AG-MX70)


### AutoLoad

Trasmette automaticamente i dati tra quelli selezionati alla fine della lista ed esegue la riproduzione DSK. Per i dettagli, riferirsi a "Trasmissione e riproduzione automatica dei dati Title" (pag. 87).

La stessa operazione può essere eseguita il tasto  o con "Maiusc" + "Tasto di spaziatura".


### Load Title

Trasmette i dati selezionati. Per i dettagli, riferirsi a "Trasmissione e riproduzione manuale dei dati dei titoli" (pag. 87).

La stessa operazione può essere eseguita con il tasto  o con il tasto L.


### Play

Esegue la riproduzione DSK dei dati selezionati. Se i dati non sono ancora stati trasmessi, la riproduzione DSK viene eseguita dopo la trasmissione. Per i dettagli, riferirsi a "Trasmissione e riproduzione manuale dei dati dei titoli" (pag. 87).

La stessa operazione può essere eseguita con il tasto  o con il "Space".


### Stop

Arresta la riproduzione DSK.

La stessa operazione può essere eseguita il tasto .


### Clear the selected title

Cancella i dati selezionati dalla memoria delle immagini dell'AG-MX70. Per i dettagli, riferirsi a "Cancellazione dei dati Title" (pag. 87).

La stessa operazione può essere eseguita con il tasto  o con "Ctrl" + "R".

### Clear all title

Cancella tutti i dati nella lista di trasmissione dalla memoria delle immagini dell'AG-MX70. Per i dettagli, riferirsi a "Cancellazione dei dati Title" (pag. 87).

La stessa operazione può essere eseguita con il tasto  o con "Ctrl" + "T".

### Auto Take

Esegue Auto Take usando l'AG-MX70.

## Menu Tools

### Memory status

Visualizza la schermata dello stato della memoria. Per i dettagli, riferirsi a "Controllo dello stato della memoria dell'AG-MX70" (pag. 89).

### AG-MX70 setup

Visualizza la schermata di regolazione della memoria. Per i dettagli, riferirsi a "Cambiamento delle regolazioni della memoria dell'AG-MX70" (pag. 89) e "Richiamo degli eventi" (pag. 90).

### Properties initial value setting

Visualizza la schermata di regolazione del valore iniziale Properties. Per i dettagli, riferirsi a "Impostazione iniziale dei dati Properties" (pag. 91).


### Operating environment

Visualizza la schermata dell'ambiente operativo. Per i dettagli, riferirsi a "Impostazione dell'ambiente operativo" (pag. 92).

## Menu Help

### Help

Visualizza il contenuto della guida Help.

La stessa operazione può essere eseguita con il tasto .

### Version

Visualizza la versione di questo applicativo.

# Operazioni con i dati Title

## Flusso fino alla riproduzione dei dati Title

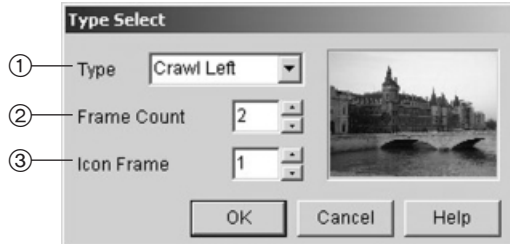
Il procedimento per la trasmissione delle immagini PC come dati Title e per la riproduzione DSK è come segue.

- 1) Registrare l'immagine nella lista dei dati Title per la trasmissione all'AG-MX70 (lista di trasmissione).
- 2) Eseguire le regolazioni di riproduzione dei dati.
- 3) Riprodurre e trasmettere i dati manualmente o automaticamente.

## Registrazione dei dati Title nella lista di trasmissione

La lista di trasmissione è una lista dei dati dei titoli da trasmettere all'AG-MX70. Nella lista di trasmissione si possono registrare fino a 99 dati di titoli. Le immagini possono essere registrate come dati dei titoli nella lista di trasmissione usando il procedimento seguente.

- 1) Selezionare "Open image" dal menu "File" della finestra principale. La finestra di dialogo "Open file" si apre.
- 2) Selezionare l'immagine da trasmettere. Per la riproduzione MOVIE, ROLL o CRAWL, selezionare l'immagine da visualizzare per prima da una serie di immagini.
- 3) Regolare il formato di riproduzione dei dati, ecc.



- ① Regolare il formato di riproduzione dei dati.
- ② Regolare il numero di quadri dei dati (numero di immagini).
- ③ Regolare il numero di quadri dell'immagine da visualizzare nella casella Icon Frame.

### <Nota>

Se l'immagine selezionata non è un formato di serie, viene registrata automaticamente come dati STILL, per cui questa schermata non viene visualizzata.

- 4) I dati vengono aggiunti alla lista di trasmissione e visualizzati nella finestra principale.

## Regolazione delle proprietà di riproduzione dei dati Title

La regolazione degli effetti speciali con DSK ON, DSK OFF, la posizione di visualizzazione dei dati, ecc., vengono eseguite automaticamente secondo le regolazioni del valore iniziale al momento della registrazione dei dati nella lista di trasmissione.

Queste regolazioni possono essere cambiate sulla schermata Properties dei dati. La schermata delle proprietà dei dati si apre usando il procedimento seguente.

- 1) Spostare il cursore del mouse sui dati delle regolazioni da cambiare e cliccarli con il tasto sinistro. Il cursore della banda gialla si sposta e i dati vengono selezionati.
- 2) Selezionare "Property" dal menu "File" della finestra principale. La finestra Properties si apre.

# Operazioni con i dati Title



Descrizione delle opzioni di regolazione (a seconda del formato di riproduzione dei dati, alcune opzioni potrebbero non essere visualizzate o la regolazione potrebbe non essere possibile).

**ICON:** Serve a regolare il numero di quadri dell'immagine da usare per la visualizzazione nella fila ICON della finestra principale.

**MODE:** Serve a selezionare ONCE o REPEAT quando si usa il display MOVIE.

Durante ROLL e CRAWL, serve a selezionare la direzione di scorrimento e a immettere la velocità (numero di pixel da spostare per ogni campo).

**ON:** Serve a regolare l'operazione quando si visualizzano i dati sullo schermo (DSK ON).

- **AutoTrigger:** Regola l'operazione di avvio.
  - Senza segno di spunta: DSK ON viene eseguito quando si preme il tasto di riproduzione sulla finestra principale, o quando si preme il tasto DSK sull'unità principale.
  - Con segno di spunta: DSK ON viene eseguito allo scadere del tempo specificato dopo l'operazione di riproduzione dei dati.

- **Effect:** Regola gli effetti speciali.
  - Pattern:** Il pattern specificato viene usato a DSK ON.
  - Diss:** Viene usata la dissolvenza.
  - Time:** Regolare un tempo di esecuzione degli effetti da 00:00 a 00:30.

- **Slide:** Serve alle regolazioni di visualizzazione dello scorrimento.
  - Dir:** Cliccare la freccia per selezionare la direzione di scorrimento. Se per DIVIDE è stata selezionata una regolazione diversa da 1, non si può regolare lo scorrimento in direzione verticale.
  - Speed:** Immettere la velocità di scorrimento (numero di pixel da spostare per ogni campo).

**OFF:** Serve a regolare l'operazione da eseguire quando si cancellano i dati dallo schermo (DSK OFF).

- **AutoTrigger:** Regola l'operazione di avvio.
  - Senza segno di spunta: DSK OFF viene eseguito quando si preme il tasto di riproduzione sulla schermata principale, o quando si preme il tasto DSK sull'unità principale.
  - Con segno di spunta: DSK OFF viene eseguito secondo il tempo regolato per Duration.

- **Effect:** Come per DSK ON.
- **Slide :** Come per DSK ON.

**Duration:** Serve a regolare il tempo di riproduzione dei dati. Il tempo di riproduzione include anche il tempo per DSK ON e DSK OFF. Ciò è effettivo soltanto quando la casella Auto Trigger di DSK OFF è spuntata.

**Position:** Serve a regolare la posizione di visualizzazione dei dati come offset (pixel) dalla parte superiore sinistra dello schermo.

X e Y possono essere regolati per STILL e MOVIE, Y per CRAWL e X per ROLL.

- **X:** Si può regolare un valore da 0 a 719 sia per NTSC sia per PAL.
- **Y:** Si può regolare un valore da 0 a 480 per NTSC, e un valore da 0 a 576 per PAL (soltanto numeri pari).

**Protect:** Se questa casella è spuntata, i dati non vengono cancellati dalla memoria con le normali operazioni di cancellazione.

**Mark:** Si può regolare qualsiasi numero da 1 a 9. Se si seleziona il numero da regolare con "Cursor" → "Jump to Mark", si può saltare direttamente ai dati desiderati.

**Name:** Serve a regolare il nome dei dati. Si possono usare fino a 128 caratteri di singoli byte.

**Comment:** Serve a digitare un commento dei dati. Si possono usare fino a 128 caratteri di singoli byte.

## <Note>

- Il valore iniziale della regolazione di riproduzione può essere cambiato sulla schermata "Initial set of Properties data". (Riferirsi alla pag. 91.)
- Se il pattern immesso per DSK ON e DSK OFF è un pattern che non può essere usato con DSK, viene eseguita la correzione automatica in un pattern chiuso.
- Se ci sono 3000 o più pattern, bisogna usare lo stesso pattern per DSK ON e DSK OFF. Con 0 fino a 2999 pattern, la combinazione di DSK ON e DSK OFF può essere selezionata liberamente.
- Regolare Time a 00:00 se non si usano effetti speciali con DSK ON o DSK OFF.
- Se per DIVIDE è stato selezionato 1 con i dati CRAWL, non si può regolare il valore Position Y.

# Operazioni con i dati Title

## Trasmissione e riproduzione manuale dei dati Title

I dati registrati nella lista di trasmissione possono essere trasmessi all'AG-MX70 usando il procedimento seguente.

- 1) Spostare il cursore sui dati da trasmettere e cliccarli con il tasto sinistro.  
La cornice gialla del cursore si sposta sui dati selezionati.
- 2) Selezionare "Operation" → "Load title" dal menu della finestra principale.  
I dati vengono trasmessi all'AG-MX70.

### <Note>

- Il tempo necessario per la trasmissione differisce secondo le dimensioni e il numero delle immagini.
- La trasmissione non è possibile se la memoria delle immagini dell'AG-MX70 non ha lo spazio libero necessario. Cancellare tutti i dati inutili dalla memoria delle immagini (riferirsi a "Cancellazione dei dati Title") e ripetere l'operazione di trasmissione.
- Le immagini non possono essere trasmesse quando sul display viene visualizzato "Loading..." immediatamente dopo l'accensione dell'AG-MX70 o immediatamente dopo che si sono cambiate le regolazioni della memoria delle immagini.
- Durante la trasmissione, lo schermo LCD dell'AG-MX70 si spegne.

La riproduzione DSK dei dati trasmessi è possibile usando il procedimento seguente.

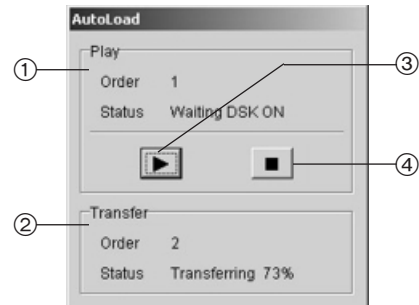
- 1) Spostare il cursore sui dati della riproduzione DSK e cliccarli con il tasto sinistro.  
La cornice gialla del cursore si sposta sui dati selezionati.
- 2) Selezionare "Operation" → "Play" dal menu della finestra principale.  
Viene eseguita la riproduzione DSK dei dati.

### <Nota>

Per eseguire la riproduzione DSK dei dati è necessario regolare Key e Fill a Title usando l'opzione DSK/Fade del menu DSK Fade dell'AG-MX70. Per i dettagli, riferirsi alla pag. 45.

## Trasmissione e riproduzione automatica dei dati Title

I dati dalla posizione del cursore fino alla fine della lista di trasmissione possono essere trasmessi automaticamente e la riproduzione DSK può essere eseguita automaticamente. Selezionare "Operation" → "Automatic title load" dal menu della finestra principale.



- ① Lo stato DSK viene visualizzato qui.
- ② Lo stato di trasmissione viene visualizzato qui.
- ③ Esegue DISK IN/OUT.
- ④ Pausa il caricamento automatico.

### <Note>

- Tutti i dati che non sono stati trasmessi vengono trasmessi automaticamente. La trasmissione viene eseguita anche durante la riproduzione di altri dati.
- Se la trasmissione dei dati non è stata completata quando viene raggiunto il tempo dello stadio di riproduzione DSK, lo stato di standby viene mantenuto finché non viene completata.
- Dopo la riproduzione DSK, i dati senza la regolazione Protect vengono cancellati dalla memoria.

## Cancellazione dei dati Title

I dati scritti nella memoria delle immagini dell'AG-MX70 vengono cancellati soltanto da una operazione di cancellazione o quando viene interrotta la corrente all'AG-MX70. Se è necessario spazio per la trasmissione di nuovi dati, cancellare tutti i dati inutili. L'operazione di cancellazione si esegue con il procedimento seguente.

- 1) Spostare il cursore sui dati da cancellare e cliccarli.  
La cornice gialla del cursore si sposta sui dati selezionati.
- 2) Selezionare "Operation" → "Clear selected title" dal menu della finestra principale.  
I dati vengono cancellati.

### <Note>

- Quando si seleziona "Operation" → "Clear all title" dal menu della finestra principale, tutti i dati Title trasmessi vengono cancellati.
- I dati per i quali è stato regolato Protect non vengono cancellati da questa operazione. La cancellazione dei dati per i quali è stato regolato Protect deve essere fatta dalla schermata dello stato della memoria. (Riferirsi alla pag. 89.)

# Operazioni con i dati Title

## Controllo dell'immagine dei dati Title

L'immagine dei dati selezionati sulla schermata di visualizzazione delle immagini può essere visualizzata nelle sue dimensioni originali in modo da poter essere controllata. La schermata di visualizzazione delle immagini può essere visualizzata con uno dei metodi seguenti.

- Selezionare "Preview" dal menu "File" della finestra principale.
- Selezionare "Preview" dal menu visualizzato quando si cliccano i dati con il tasto destro.
- Fare doppio clic sulla parte ICON nella colonna di visualizzazione dei dati.



Se i dati selezionati sono stati cambiati sulla finestra principale, l'immagine cambia per riflettere i cambiamenti.

### ① Order

Questo è l'ordine dei dati a cui appartiene l'immagine visualizzata. I dati visualizzati possono essere cambiati immettendo direttamente i numeri o cliccando le frecce.

### ② Frame

Mostra il quadro dei dati a cui corrisponde l'immagine visualizzata. Il quadro visualizzato può essere cambiato immettendo direttamente i numeri o cliccando le frecce.

## Riordinamento della lista di trasmissione

La lista di trasmissione può essere riordinata con uno qualsiasi dei metodi seguenti.

- Selezionare il metodo di riordinamento come "Sort by name" o "Sort by comments" dal menu "Display".
- Fare doppio clic sui pulsanti ▲, ▼ nella colonna di testa di Name/Comment della lista di trasmissione. Quando la modalità di visualizzazione è quella Icon, il riordinamento in base a Name si esegue con il tasto destro. Quando la modalità di visualizzazione è quella List, il riordinamento è possibile soltanto in base a Name.
- I dati possono essere trascinati su una posizione diversa cliccandoli con il tasto sinistro e rilasciando il tasto dopo aver trascinato il cursore sulla nuova posizione. I dati vengono spostati sulla posizione dove si rilascia il tasto.

## Salvataggio della lista di trasmissione

La lista di trasmissione creata può essere salvata in un file.

- 1) Selezionare "Save list as..." dal menu "File" della finestra principale. Viene visualizzata la finestra di dialogo "Save List as...".
- 2) Digitare il nome della lista e cliccare il pulsante "Save".

## Apertura di una lista di trasmissione

Una lista di trasmissione salvata può essere aperta come segue.

- 1) Selezionare "Open list" dal menu "File" della finestra principale. Viene visualizzata la finestra di dialogo "Open file".
- 2) Selezionare la lista da aprire e cliccare il pulsante "Open".

## Cancellazione dei dati Title dalla lista di trasmissione

I dati registrati nella lista di trasmissione possono essere cancellati dalla lista usando il procedimento seguente.

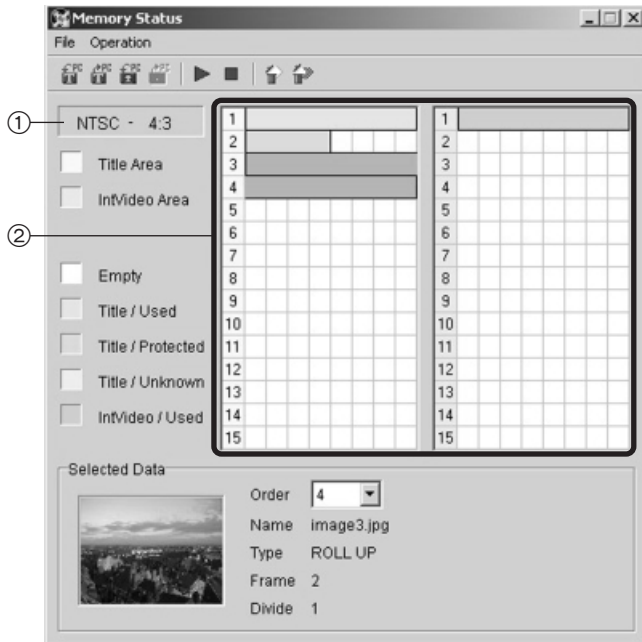
- 1) Spostare il cursore sui dati da cancellare e cliccarli con il tasto sinistro. La cornice gialla del cursore si sposta sui dati selezionati.
- 2) Selezionare "Edit" → "Delete" dal menu della finestra principale. I dati vengono cancellati dalla lista di trasmissione.

# Altre operazioni

## Controllo dello stato della memoria dell'AG-MX70

Lo stato delle memoria delle immagini dell'AG-MX70 può essere controllato sulla schermata dello stato della memoria.

Selezionare "Tools" → "Memory status" dal menu della finestra principale per aprire la schermata dello stato della memoria.



① Lo stato di regolazione del sistema dell'AG-MX70 viene visualizzato qui.

② Questa è la colonna di visualizzazione dello stato della memoria.

- Una riga corrisponde a una pagina.
- La colonna con i numeri delle righe visualizzate in giallo è l'area dei dati Title, e la colonna blu mostra la gamma dei dati IntVideo.
- Con i dati Title, il colore differisce secondo il tipo di dati.

Arancione: Dati normali

Rosa: Dati con la regolazione Protect

Verde: Dati che non possono essere riconosciuti da MX-Navi  
(dati scritti sul lato dell'AG-MX70, dati trasmessi la volta precedente quando MX-Navi è stato avviato, ecc.)

- I dati possono essere selezionati cliccandoli con il tasto sinistro nella colonna di visualizzazione dello stato. I dati selezionati diventano l'oggetto della cancellazione e della lettura con il PC.

### <Note>

- Su questa schermata, selezionare i dati da cancellare e selezionare poi "Operation" → "Clear specified area" dal menu. Con questa operazione vengono cancellati anche i dati con la regolazione Protect.
- Tutti i dati Title IntVideo possono essere cancellati selezionando "Operation" → "All Clear" dal menu di questa schermata.

## Cambiamento delle regolazioni della memoria dell'AG-MX70

Le regolazioni dell'AG-MX70 (commutazione NTSC e PAL, 4:3 e 16:9, cambiamento della distribuzione della pagina tra i dati Title e i dati IntVideo) possono essere cambiate dal PC.

- 1) Dal menu della finestra principale. Selezionare "Tools" → "AG-MX70 setup" per aprire la schermata delle regolazioni del mixer.
- 2) Cambiare le regolazioni della memoria nella colonna Memory della schermata delle regolazioni del mixer.  
Signal Si può selezionare il formato NTSC o PAL, e viceversa.  
Aspect Si può selezionare il rapporto 4:3 o 16:9, o viceversa.  
Allocation Si può cambiare la distribuzione della pagina tra i dati Title e i dati IntVideo.
- 3) Le regolazioni vengono convalidate premendo il tasto "Set".

### <Note>

- Se si è selezionata la regolazione della memoria 4:3 o si è cambiata la distribuzione della pagina per i dati Title e i dati IntVideo, vengono cancellati tutti i dati dalla memoria delle immagini.
- Se la regolazione della memoria è stata cambiata da NTSC a PAL, o viceversa, la lista corrente di trasmissione si chiude e viene aperta una nuova lista.

# Altre operazioni

## Trasmissione e riproduzione dei dati IntVideo

Le operazioni di trasmissione e riproduzione delle immagini PC come dati IntVideo sono descritte sotto.

- 1) Selezionare "Tools" → "Memory status" dal menu della finestra principale e aprire la schermata dello stato della memoria.
- 2) Selezionare "File" → "Load IntVideo" dal menu della schermata dello stato della memoria.  
La finestra di dialogo "Open file" si apre.
- 3) Per la trasmissione di una immagine STILL all'AG-MX70, selezionare l'immagine e cliccare "Open".  
Per la riproduzione delle immagini MOVIE, selezionare l'immagine da riprodurre per prima da una serie di immagini e cliccare "Open" per visualizzare la schermata di regolazione del formato di riproduzione. Le immagini vengono trasmesse all'AG-MX70 dopo che si sono regolati il formato di riproduzione e il numero di quadri da trasmettere, e che si è premuto "OK".
- 4) Cliccare con il tasto sinistro i dati da riprodurre nella colonna di visualizzazione dello stato sulla schermata di gestione della memoria.  
I dati vengono regolati nello stato selezionato (stato in cui il colore diventa scuro).
- 5) Selezionare "Operation" → "Preview" dal menu della schermata dello stato della memoria.  
I dati vengono riprodotti.

### <Note>

- I formati di riproduzione Crawl e Roll non possono essere usati per i dati IntVideo.
- Le immagini non possono essere trasmesse immediatamente dopo l'accensione dell'AG-MX70 o immediatamente dopo che si sono cambiate le regolazioni della memoria delle immagini.
- Durante la trasmissione, il display LCD dell'AG-MX70 si spegne.
- Prima della riproduzione, bisogna selezionare INT/EXT con l'AG-MX70.

## Cancellazione dei dati IntVideo

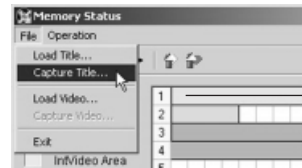
L'operazione di cancellazione dalla memoria delle immagini dell'AG-MX70 dei dati IntVideo trasmessi è descritta sotto.

- 1) Selezionare "Tools" → "Memory status" dal menu della finestra principale per aprire la schermata dello stato della memoria.
- 2) Cliccare con il tasto sinistro i dati da cancellare nella colonna di visualizzazione dello stato della schermata dello stato della memoria.  
I dati si cambiano nello stato selezionato (il colore diventa più scuro).
- 3) Selezionare "Operation" → "Clear specified area" dal menu della schermata dello stato della memoria.  
I dati vengono cancellati.

## Trasferimento dei dati

I dati Title o i dati IntVideo possono essere trasferiti al PC dalla memoria delle immagini dell'AG-MX70, e possono essere memorizzati come immagini fisse. Usare il procedimento seguente.

- 1) Selezionare "Tools" → "Memory status" dal menu della finestra principale per aprire la schermata dello stato della memoria.
- 2) Cliccare con il tasto sinistro i dati da trasferire nel PC nella colonna di visualizzazione dello stato della schermata dello stato della memoria.  
I dati si cambiano nello stato selezionato (il colore diventa più scuro).



Selezionare i dati cliccandoli con il tasto sinistro nella colonna di visualizzazione dello stato.

- 3) Selezionare "File" → "Save Title" dal menu della schermata dello stato della memoria da trasferire nei dati Title.  
Selezionare "File" → "Save IntVideo" dal menu della schermata dello stato della memoria da trasferire nei dati IntVideo.
- 4) Digitare il formato dell'immagine e il nome del file, e cliccare "Save".  
Se i dati da trasferire sono composti da immagini multiple, viene automaticamente aggiunto un numero alla fine del nome del file.

### <Note>

- Per il trasferimento dei dati Title, il formato delle immagini è fisso a TARGA (32 bit/pixel, con canale  $\alpha$ ).
- Per il trasferimento dei dati IntVideo, si può selezionare il formato delle immagini TARGA, JPEG o BMP (tutti a 24 bit/pixel, senza canale  $\alpha$ ).
- Catturare i dati IntVideo dopo che la riproduzione IntVideo si è arrestata sull'unità principale AG-MX70.
- Le immagini non possono essere trasmesse mentre sullo schermo LCD appare "Loading..." immediatamente dopo l'accensione dell'AG-MX70 o immediatamente dopo che si sono cambiate le regolazioni della memoria delle immagini.
- Durante la trasmissione, il display LCD dell'AG-MX70 si spegne.

## Richiamo degli eventi

Gli eventi dell'AG-MX70 possono essere richiamati dal PC.

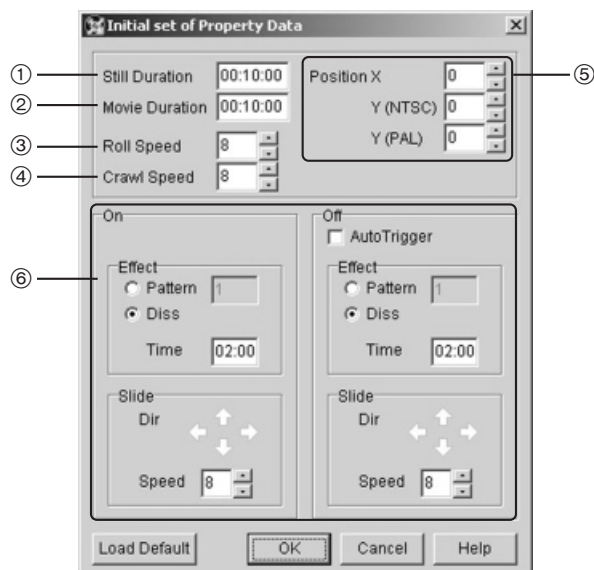
- 1) Selezionare "AG-MX70 setup" dal menu "Tools" della finestra principale.
- 2) Digitare il numero dell'evento da richiamare nella colonna "Event Recall" sulla finestra di regolazione del mixer, e cliccare il pulsante "Recall". L'evento viene richiamato.

# Altre operazioni

## Impostazione iniziale dei dati Property

I valori iniziali delle proprietà da usare con nuovi dati possono essere regolati sulla schermata di regolazione dei valori iniziali delle proprietà.

- 1) Selezionare "Initial set of Property data" dal menu "Tools" della finestra principale.  
Viene visualizzata la schermata di regolazione dei valori iniziali delle proprietà.
- 2) Regolare le opzioni individuali e cliccare il pulsante "OK" per cambiare le regolazioni.  
Tutte le regolazioni tornano al valore iniziale quando si preme il pulsante "Return to initial value".



### ① Still Duration

La durata va regolata quando si usa Still come formato di riproduzione dei dati.

### ② Movie Duration

La durata va regolata quando si usa Movie Repeat come formato di riproduzione dei dati.

### ③ Roll Speed

La velocità va regolata quando si usa Roll come formato di riproduzione dei dati.

### ④ Crawl Speed

La velocità va regolata quando si usa Crawl come formato di riproduzione dei dati.

### ⑤ Position

La posizione di visualizzazione va regolata qui. La posizione verticale è diversa per NTSC e PAL.

X: La posizione orizzontale può essere regolata da 0 a 719.

Y (NTSC): Per l'NTSC, la posizione verticale può essere regolata da 0 a 480. (Soltanto numeri pari.)

Y (PAL): Per il PAL, la posizione verticale può essere regolata da 0 a 576. (Soltanto numeri pari.)

### ⑥ Regolazione ON, OFF

Regola l'operazione al momento di DSK ON e DSK OFF. Per ulteriori dettagli su ciascuna opzione, riferirsi a "Regolazione delle proprietà di riproduzione dei dati" (pag. 85).

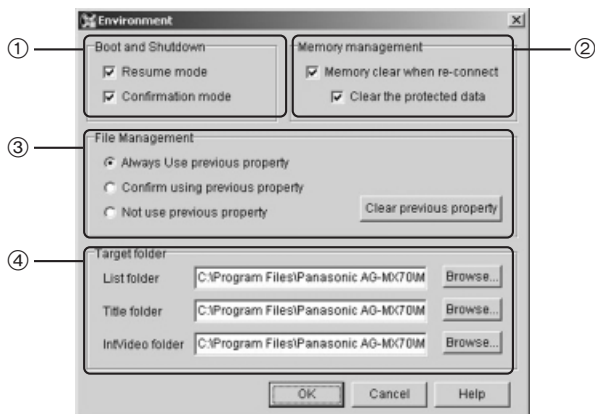
- Auto Trigger (OFF soltanto)  
Quando si spunta questa casella, il Trigger OFF si regola a Auto.
- Effect  
Il pattern da usare per gli effetti speciali e il tempo degli effetti speciali vanno regolati qui.
- Slide  
La direzione e la velocità di scorrimento vanno regolate qui.

# Altre operazioni

## Impostazione dell'ambiente operativo

Le regolazioni per il funzionamento di questo applicativo possono essere regolate sulla schermata dell'ambiente operativo.

- 1) Selezionare "Operating environment" dal menu Tools della finestra principale.  
Viene visualizzata la schermata dell'ambiente operativo.
- 2) Regolare le opzioni individuali e cliccare il pulsante "OK" per cambiare le regolazioni.



### ① Boot and shutdown

Regola il modo di funzionamento al momento dell'avvio e uscita da questo applicativo.

#### ● Resume mode

Se questa casella è spuntata, la lista di trasmissione che era aperta al momento dell'ultima uscita da questo applicativo si apre all'avvio, e viene ristabilito lo stato effettivo al momento dell'uscita.

Se questa casella non è spuntata, all'avvio viene aperta una nuova lista di trasmissione.

#### ● Confirmation mode

Se questa casella è spuntata, quando si esce dall'applicativo viene visualizzata la schermata di conferma.

### ② Memory management

Regola il modo di funzionamento quando l'AG-MX70 è collegato al PC.

Se la casella "Memory clear when re-connect" è spuntata, tutti i dati Title e IntVideo si cancellano quando si collega l'AG-MX70.

Spuntare la casella "Clear the protected data" per cancellare anche i dati con la regolazione Protect.

### ③ File Management

Per aggiungere alla lista di trasmissione una immagine che è stata usata una volta come dati del titolo, selezionare se usare le regolazioni di proprietà precedenti.

Le proprietà precedenti possono essere cancellate usando il pulsante "Clear previous property".

#### ● Always Use previous property

Se le proprietà precedenti sono ancora disponibili, appare una schermata di conferma per l'uso o la cancellazione delle proprietà precedenti.

#### ● Confirm using previous property

Se le proprietà precedenti sono ancora disponibili, appare una schermata di conferma per l'uso o la cancellazione delle proprietà precedenti.

#### ● Not use the previous property

Se non si usano le proprietà precedenti, come nuovi dati vengono trattate proprietà alternative.

### ④ Target folder

Regola la cartella da aprire per prima quando si aprono o salvano i dati. Immettere direttamente la cartella o cliccare il pulsante "Browse" e selezionarla dalla schermata di selezione delle cartelle visualizzata.

#### ● List folder

Regola la cartella da aprire per prima quando si apre o salva una lista di trasmissione.

La cartella predefinita è la cartella ListData creata sotto la cartella in cui è stato installato questo applicativo.

#### ● Title folder

Regola la cartella da aprire per prima quando si aprono o salvano i dati Title.

La cartella predefinita è la cartella TitleData creata sotto la cartella in cui è stato installato questo applicativo.

#### ● IntVideo folder

Regola la cartella da aprire per prima quando si aprono o salvano i dati IntVideo.

La cartella predefinita è la cartella IntVideoData creata sotto la cartella in cui è stato installato questo applicativo.

## ***Lista dei tasti di scelta rapida***

---

Per spostare il cursore in cima	Home	Per selezionare tutti i dati	Ctrl + A
Per spostare il cursore indietro di 10	Freccia sinistra	Per cancellare i dati selezionati	Canc
Per spostare il cursore indietro	Freccia su	Per tagliare i dati selezionati	Ctrl + X
Per spostare il cursore in giù	Freccia giù	Per copiare i dati selezionati	Ctrl + C
Per spostare il cursore in giù di 10	Freccia destra	Per incollare i dati	Ctrl + V
Per spostare il cursore in fondo	Fine	Per cancellare i dati selezionati	Ctrl + R
Per saltare ai dati in DSK	0	Per cancellare tutti i dati	Ctrl + T
Per saltare ai dati della regolazione Mark corrispondente	Da 1 a 9	Per annullare	Ctrl + Z
Per aprire le proprietà dei dati selezionati	Invio	Per ripristinare	Ctrl + Y
Per trasferire i dati selezionati	L		
Per riprodurre i dati selezionati	Tasto di spaziatura		
Per arrestare la riproduzione dei dati	S		
Per riprodurre automaticamente i dati	Maiusc + Tasto di spaziatura		

# Prima di chiamare il tecnico

## Correzione dei problemi

Se il problema persiste anche dopo il controllo dei punti sotto, rivolgersi al rivenditore.

### Problemi relativi all'AG-MX70

Problema	Cosa controllare
● Il mixer non si accende.	● La spina del cavo di alimentazione è inserita correttamente nella presa di corrente? ● La ventola ha smesso di funzionare?
● Non ci sono le immagini.	● Il videoregistratore o altro componente collegato è acceso? ● I cavi sono collegati correttamente? ● Si è applicato l'effetto di dissolvenza? ● La sorgente è stata immessa correttamente?
● Non c'è il colore.	● Il selettore di monocromia è posizionato su ON? ● Viene fornito soltanto "Y" come ingresso invece del segnale composito? ● La sorgente è stata immessa correttamente?
● Non c'è il suono.	● Si è applicato l'effetto di dissolvenza in chiusura? ● La sorgente è stata immessa correttamente?
● L'immagine non cambia anche se si sposta la leva di transizione durante la modalità mix/wipe.	● Si è selezionato lo stesso segnale per il lato A e il lato B?

### Problemi relativi a MX-Navi

Problema	Cosa controllare
● Un menu di caricamento titolo o di riproduzione, ecc., è grigio e l'operazione non è possibile.	L'AG-MX70 non è stato riconosciuto dal PC. Controllare i punti seguenti. ● L'AG-MX70 è acceso? ● L'AG-MX70 e il PC sono collegati correttamente con il cavo USB? ● La lunghezza del cavo USB è meno di 3 m? Se il funzionamento non è ancora possibile anche se le condizioni sopra sono soddisfatte, il driver USB potrebbe non essere stato installato con successo. Eseguire DrvUninstaller.exe nella cartella DrvUninstaller del CD-ROM di impostazione per cancellare il driver USB (a questo punto, potrebbe venir visualizzato il messaggio "Cannot delete some files" (impossibile cancellare alcuni file), ma ciò non è un problema), e installare di nuovo il driver USB.
● La trasmissione o il trasferimento delle immagini sono stati eseguiti ma si sono interrotti e viene visualizzato il messaggio "AG-MX70 is not ready to transfer. Please check Power and connection, and try again." (l'AG-MX70 non è pronto per il trasferimento. Controllare l'accensione e il collegamento e riprovare).	Le immagini non possono essere trasmesse o catturate mentre sullo schermo LCD è visualizzato il messaggio "Loading..." immediatamente dopo l'accensione o subito dopo il cambiamento delle regolazioni della memoria delle immagini. Aspettare finché "Loading..." non scompare e riprovare.
● Le immagini non si cambiano in quelle DSK anche se si esegue l'operazione di riproduzione DSK.	Controllare che le opzioni Key e Fill di DSK/Fade nel menu DSK/Fade dell'AG-MX70 siano regolate a Title.

# Prima di chiamare il tecnico

---

## Problemi relativi a MX-Navi

Problema	Cosa controllare
• I pattern regolati per DSK ON e DSK OFF per i dati Title sono cambiati.	Quando il pattern regolato non può essere usato per DSK, viene cambiato automaticamente in un pattern diverso.
• I dati Title sono stati cancellati, ma i dati non sono stati cancellati dalla memoria delle immagini.	Se per i dati è stato regolato Protect, essi non vengono cancellati anche se si esegue la cancellazione dal menu della finestra principale. Per cancellare i dati con la regolazione Protect, eseguire l'operazione di cancellazione dalla finestra dello stato della memoria.
• Il display dei tasti sulla finestra principale è anormale.	In ambiente Windows 98 con certe schede video, il display dei tasti potrebbe diventare anormale. Anche se si verifica questo problema, esso non ha alcun effetto sul funzionamento del software. Il problema potrebbe essere eliminato usando uno dei metodi seguenti. • Cliccare "Avanzate..." sulla pagina "Impostazioni" di "Risorse del computer" → "Pannello di controllo" → "Schermo", aprire la pagina "Prestazioni" sulla schermata Proprietà visualizzata e selezionare "Min" o "Max" come regolazione dell'acceleratore dell'hardware.

# Dati tecnici

## [GENERALI]

<b>Alimentazione:</b>	: C.a. 220 V - 240 V, 50/60 Hz
<b>Assorbimento di corrente :</b>	52 W (senza accessori opzionali installati) 70 W (con accessori opzionali installati)

 sono le informazioni sulla sicurezza.

<b>Temperatura di esercizio:</b>	+ 5 °C - + 40 °C
<b>Umidità permmissibile:</b>	Inferiore all' 80% (umidità relativa)
<b>Dimensioni (L × A × P):</b>	424 × 197 × 400 mm
<b>Peso:</b>	8,2 kg (senza accessori opzionali installati) 8,7 kg (con accessori opzionali installati)

## [VIDEO]

<b>Formato video:</b>	525 (NTSC)/625 (PAL) commutabili
<b>Quantizzazione:</b>	Ingresso principale: 9 bit Ingresso esterno (EXT): 8 bit
<b>Elaborazione interna:</b>	4: 2: 2: 4 8 bit (comunicazione ON/OFF per elaborazione Dynamic Rounding abilitata) Key: 13,5 MHz Y: 13,5 MHz Pb/Pr: 6,75 MHz
<b>Rapporto segnale/rumore:</b>	Segnale componente, Y: Inferiore a -54 dB Pb/Pr: Inferiore a -52 dB Segnale composito, Y/C: Inferiore a -50 dB
<b>Ampiezza di bunda:</b>	Ingresso principale, Y: 0,5 MHz - 4,5 MHz (±1,0 dB) Pb/Pr: 0,2 MHz - 2,0 MHz (+0,5 dB - -3,0 dB) Ingresso esterno (EXT) Y: 0,5 MHz - 4,5 MHz (±1,0 dB) Pb/Pr: 0,2 MHz - 2,0 MHz (±1,0 dB)
<b>Fattore K:</b>	Inferiore all'1%
<b>DG/DP:</b>	Inferiore al 4%/2°

## [AUDIO]

<b>Frequenza campione:</b>	48 kHz
<b>Quantizzazione:</b>	Ingresso analogico: 20 bit, Ingresso digitale (opzionale): 24 bit
<b>Risposta in frequenza:</b>	20 Hz - 20 kHz (da -1,0 dB a +1,0 dB)
<b>Gamma dinamica:</b>	Oltre 85 dB (ingresso/uscita analogici)
<b>Distorsione armonica totale:</b>	Inferiore allo 0,08% (1 kHz)
<b>Diafonia:</b>	Inferiore a -70 dB (1 kHz, tra due canali qualsiasi)
<b>Headroom:</b>	20 dB/18 dB commutabili

# Dati tecnici

---

## [INGRESSO/USCITA VIDEO]

<b>Connettori di ingresso:</b>	BNC × 4 (sorgenti 1/2/3/4) Y: 1,0 Vp-p, 75 Ω Pb/Pr (525): 0,525/0,757 Vp-p commutabili, 75 Ω Pb/Pr (625): 0,7 Vp-p, 75 Ω
<b>Connettori di ingresso compositi:</b>	BNC × 8 (sorgenti da 1 a 8), 1,0 Vp-p, 75 Ω
<b>Connettori di ingresso Y/C:</b>	Mini DIN4 × 4 (sorgenti 1/2/3/4) Y: 1,0 Vp-p, 75 Ω C: 0,286 Vp-p, 75 Ω (525)/0,3 Vp-p, 75 Ω (625)
<b>Connettore EXT (esterno):</b>	BNC × 1 (Y/Pb/Pr), segnali componenti analogici Y: 1,0 Vp-p, 75 Ω Pb/Pr (525): 0,757 Vp-p, 75 Ω Pb/Pr (625): 0,7 Vp-p, 75 Ω Key: BNC × 1, 1,0 Vp-p, 75 Ω Segnali compositi analogici (genlock possibile)
<b>Connettore di ingresso G/L:</b>	BNC × 1 (con configurazione ad anello passante), 1,0 Vp-p, 75 Ω Segnale composito (selezione genlock abilitata da G/L, EXT-key)
<b>Connettori di uscita:</b>	BNC × 2 Y: 1,0 Vp-p, 75 Ω Pb/Pr (525): 0,525/0,757 Vp-p commutabili, 75 Ω Pb/Pr (625): 0,7 Vp-p, 75 Ω
<b>Connettori di uscita compositi:</b>	BNC × 2, 1,0 Vp-p, 75 Ω
<b>Connettori di uscita Y/C:</b>	Mini DIN4 × 2 Y: 1,0 Vp-p, 75 Ω C: 0,286 Vp-p, 75 Ω (525)/0,3 Vp-p, 75 Ω (625)
<b>Connettore di uscita Preview:</b>	BNC × 1, 1,0 Vp-p, 75 Ω
<b>Connettore di ingresso riferimento avanzato:</b>	BNC × 1 (con configurazione ad anello passante), 75 Ω, Segnale composito Sync: 0,286 Vp-p (525)/0,3 Vp-p (625) Burst: 0,286 Vp-p (525)/0,3 Vp-p (625)

## [INGRESSO/USCITA AUDIO]

<b>Connettori di ingresso audio(L/R):</b>	XLR × 4 gruppi, +4/0/-3 dBu commutabili, 10 kΩ, bilanciati
<b>Connettori di ingresso AUX (L/R):</b>	RCA × 2 gruppi, -10 dBV, 10 kΩ, sbilanciati (AUX2 commutabile con MIC)
<b>Presa di ingresso microfono:</b>	M6 × 1, -60 dBv, 2 kΩ, sbilanciato (commutabile con AUX2)
<b>Connettori di uscita audio (L/R):</b>	Programma 1: XLR × 1 gruppo, +4/0/-3 dBu commutabili, 47 Ω, bilanciati Programme 2: RCA × 1 gruppo, 10 dBv, 47 Ω, sbilanciati
<b>Presa di uscita cuffia:</b>	M6 × 1, 8 Ω, sbilanciata

# Dati tecnici

---

## [ALTRE PORTE]

<b>Editor:</b>	D-sub 9 pin, RS-422A/232C commutabili Protocollo RS-422A; GVG/Sony commutabili
<b>Editor collegabile:</b>	Panasonic: AG-A850 SONY: BVE-2000, BVE-910, PVE-500
<b>Uscita tally:</b>	D-sub 9 pin, collettore aperto × 8 canali Corrente correttore: Inferiore a 50 mA Tensione massima: C.c. 35 V
<b>GPI:</b>	BNC × 1, Make-contact
<b>USB:</b>	Connettore tipo B × 1, USB Ver. 1.1 (lunghezza cavo: 3 m max.)

## [SDI] (opzionale)

<b>Connettori di ingresso video:</b>	BNC × 4 (ingressi 1/2/3/4), SMPTE 259M-C
<b>Connettori di uscita video:</b>	BNC × 1, SMPTE 259M-C
<b>Connettori di ingresso audio:</b>	Audio intercalato (canali 1/2)
<b>Connettori di uscita audio:</b>	Audio intercalato (canali 1/2)

## [ACCESSORI]

<b>Cavo di alimentazione</b>	
<b>(per l'Europa continentale).....</b>	<b>1</b>
<b>(per il Regno Unito).....</b>	<b>1</b>
<b>Istruzioni per l'uso .....</b>	<b>1</b>
<b>CD di installazione MX-Navi .....</b>	<b>1</b>
<b>Garanzia .....</b>	<b>1</b>