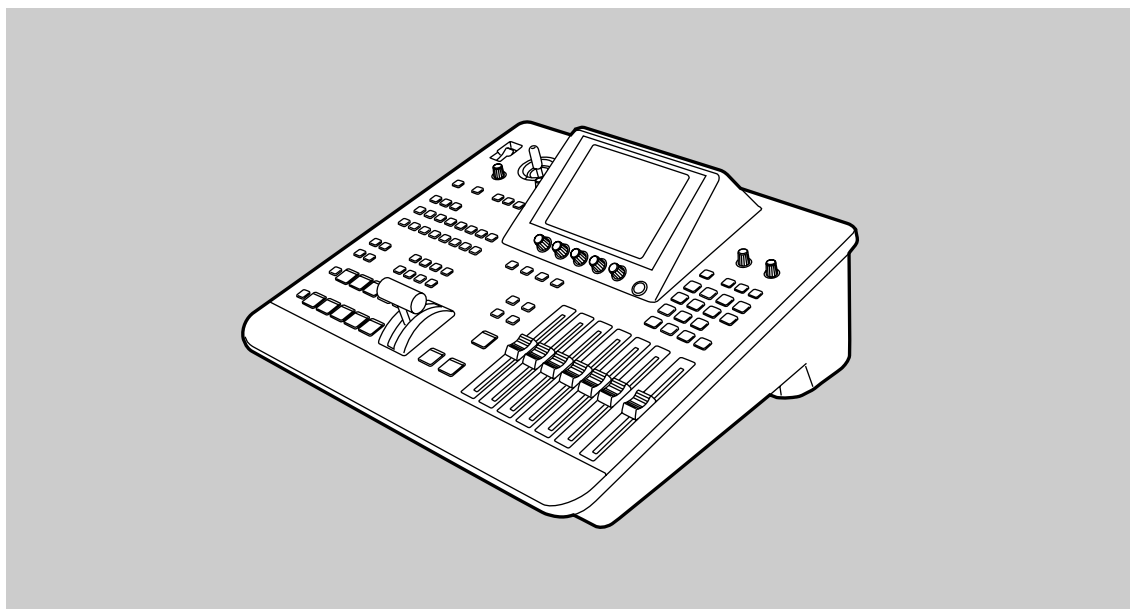


操作手册

数字式AV 混合器

AG-MX70MC



Panasonic

在连接、操作或调节本产品之前，请仔细通读本说明书。

DRTM DYNAMIC
ROUNDING

注意事项:

为了保持良好的通风条件, 请不要将本机安装或置于书橱、壁柜或其他密封空间中。确保窗帘或其他织物不会阻碍通风条件, 防止因过热而发生电击或起火。

注意事项:

为了减少起火或电击的危险以及烦人的干扰, 请只使用推荐的附件。

注意事项:

为了减少起火或电击危险, 有关本机内部开关设置的改动请与合格的维修人员联系。

■ 不要开启面板盖。

为了减少电击的危险, 不要打开面板盖。里面没有用户能维修的部件。

有关维修问题, 请与合格的维修人员联系。

注意事项:

为了减少起火或电击的危险, 请让本设备远离所有液体且只能将其安放在不会被液体淋湿或溅湿的场所, 并且不要将任何盛有液体的容器放在本设备的上面。

注意事项:

即使POWER 开关处于关的位置, 仍有少量电流流经滤波电路。

 显示安全信息。

概述

这种数字式音频混合器适用于如下场合的应用，它们包括：借助数字式处理将视频设备的视频信号进行组合，或者是需要添加多种不同效果的场合。它使用了两个帧同步器，这样使两个视频信号不必进行同步。它的专用软件程序 MX-Navi 能够实现直接从 PC 下载字幕，方便了字幕插入。除划变、混合以及数字效果外，本设备亦具有内置的色度键和亮度键功能。因为可以使用其下游键、淡变控制器以及音频混频器，所以仅使用这一种设备便能够进行 AB 循环编辑。亦提供用于连接外部控制器的接口。

- **AB 循环编辑**

该设备的两个内置帧同步器使 AB 循环编辑成为可能。

- **外部编辑控制器的连接**

该设备配备有 GPI 和 RS-422A/RS-232C 接口以连接外部编辑控制器。

- **数字效果功能**

借助设备内部的数字存储器，可实现静止、过滤、负像、单色调、多重过滤（分成 4、9 或 16）、镜像、镶拼图形以及上色等功能。可进行用于静止、过滤和多画面功能的扫描场/帧切换。添加选购的 3D 板（AG-VE70），还可提供波纹、多画面、火花以及其他效果。

- **音频混合**

该设备带有四套输入装置。

- **混合效果**

该设备提供一系列混合效果功能，实现了色度键、亮度键、混合、划变、DVE 组合以及 DSK 和淡变。

- **内部事件存储器**

该设备具有可容纳 100 个图形的内置存储器。

- **具有高级参考 1 输出功能**

AG-MX70

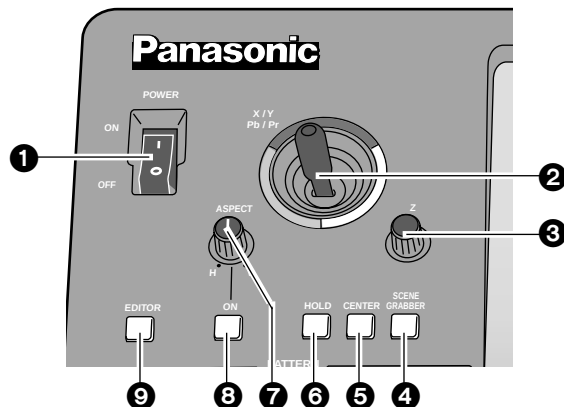
概述	3	[Audio Effects] 音频效果设置	49
部件及其功能	6	[PAN] 设置	49
前面板控制	6	[EQ] 均衡器设置	50
后面板连接区	14	[EQ Mid] 均衡器中频段设置	50
外部接口	17	[Voice] (变音器) 设置	50
GPI (通用接口)	17	[Mute] (静音) 设置	50
RS-422A	17	[Setup] (设置) 初始设置画面	51
RS-232C	17	[Mode] (模式) 设置	52
Tally	17	[Direct Pattern] (直接图形) 设置	52
系统示意图	18	[Audio Video Input] (音频视频输入) 设置	54
电源和备份	20	[Memory] (存储器) 设置	55
设置面板画面	20	[Gen Lock] (同步锁相) 外部同步设置	55
[INTVideo] 内部视频设置画面	20	[Video Format] (视频格式) 设置	55
[Color Effects] (色彩效果) 设置画面	23	[System1] 设置	55
[Video Effects] (视频效果) 设置画面	24	[System2] 设置	56
执行效果	30	[Bus] (总线) 设置	56
逐个效果设置画面	31	[Audio Fader] (音频衰减器) 设置	56
[Transition] (转换) 划变图形设置	31	[Audio Level] (音频电平) 设置	57
[Chroma Key] (色度键) 设置	34	[File] (文件) 设置	57
[Luminance Key] (亮度键) 和 [EXT Key] (外部键) 设置 ..	36	[RS232C] 设置	57
[Title Key] (字幕键) 设置	37	其他设置	58
[Basic Pattern Key] (基本图形键) 设置	38	事件存储器	58
其他键设置	39	图形设置	58
DSK/淡变设置	46	转换时间设置	59
[DSK Source] (DSK 源) 设置	46	转换图形	60
[DSK Key] (DSK 键) 设置	47	键图形	68
[Crop] (修剪) 设置	47		
[DSK On/Off] (DSK 开/关) 设置	47		
[DSK Effects] (DSK 效果) 设置	48		
[Fade] (淡变) 设置	48		

- “Microsoft” 和 “Windows” 系美国 Microsoft Corporation 在美国和其他国家的注册商标。
- “Dynamic Rounding” 由 Quantel, Ltd. 许可。DR 标志是 Quantel Ltd. 的商标。

MX-Navi

关于该软件	73	字幕数据操作	85
软件描述	73	流动至字幕数据播放	85
系统要求	73	在发送列表中注册字幕数据	85
MX-Navi 概述	73	设置字幕数据播放属性	85
图像数据处理	74	字幕数据的手工发送和播放	87
按照数据类型	74	字幕数据的自动发送和播放	87
显示方法	74	清除字幕数据	87
DSK 效果	74	检查字幕数据图像	88
图像大小	74	记录发送列表	88
支持的图像格式	74	保存发送列表	88
图像存储器的管理	75	打开发送列表	88
使用前	76	从发送列表中删除字幕数据	88
AG-MX70 连接	76	其他操作	89
USB 驱动程序的安装	76	检查 AG-MX70 的存储器状态	89
对于 Windows 98 和 Windows 2000	76	改变 AG-MX70 存储器设置	89
对于 Windows ME	77	内部视频数据的发送和播放	89
对于 Windows XP	77	清除内部视频数据	90
安装 MX-Navi	78	设置对于内部视频数据的播放属性	90
操作确认	78	保存数据	90
启动和关闭	79	调用事件	90
如何启动 MX-Navi	79	设置初始属性	91
如何关闭 MX-Navi	79	设置操作环境	92
画面描述	79	快捷键列表	93
主窗口	79	在要求维修前	95
图标模式	79	规格	96
列表模式	81		
菜单描述	82		
文件菜单	82		
编辑菜单	82		
查看菜单	83		
光标菜单	83		
操作菜单	84		
工具菜单	84		
帮助菜单	84		

前面板控制



① POWER 开关

此开关用于打开和关闭交流电源。从“Setup”（设置）初始设置画面中选择“Power”（电源）：在接通电源时选择“Reset”（复位）建立缺省设置，选择“Preset”（预设）从使用前次操作结束时起作用的相同设置来启动操作。选择[Demo]（演示）时，在接通电源后建立演示模式。选择[Enter]可退出演示模式。
关闭电源时，操作面板设置被存储在存储器中。

② 操纵杆

操纵杆可用作XY定位器和色彩设置控制器。它按要求进行切换。它能够为可定位的图形设置X、Y和Z。
它亦能够设置校色器UV白平衡以及色饱和度。
设置色度键时，它还可用作选择蓝背景的X/Y位置控制器。

③ 旋转 Z 控制器

此控制器用于在键位置设置期间设置键尺寸 Z 和色彩设置中的亮度设置 Y。

④ SCENE GRABBER 按键

当用某一特定键图形将其设为 ON 时，它能够将键中图像粘贴在图形上并移动它。

< 注 >

可以选择多重过滤或场景抓取器（但不能同时选择）。不论选择哪一个，后选的优先，先选的效果被取消。

⑤ CENTRE 按键

该按键设为 ON 时进行对中。在色彩设置时，色饱和度被设为零。
定位设置时，图形被对中。

⑥ HOLD 按键

该按键设为 ON 时，操纵杆的操作停止。但是，即使该按键设为 ON，仍可使用对中按键。
当该按键设为 OFF 时，操纵杆数值将被更新。

⑦ ASPECT 比例控制器

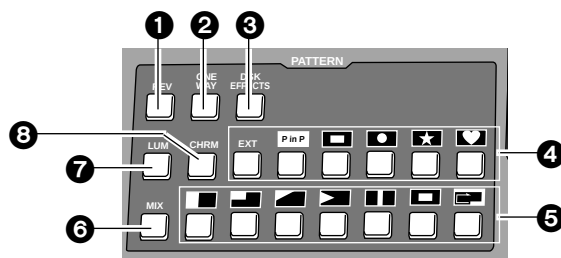
该控制器用于设置键图形的宽高比，这些图形的宽高比可进行设置。当它转向H方向，宽度（水平）增加，当它转向V方向，高度（垂直）增加。

⑧ 宽高比 ON 按键

当该按键处于 ON 时，通过宽高比控制器进行的设置起作用。当它处于 OFF 时，建立缺省宽高比（中心值）。

⑨ EDITOR 使能按键

使用RS-422A，控制编辑器使能可激活或禁止，当控制被禁止时，即便在使用RS-422A编辑操作期间也能通过手动操作进行设置。
当该按键的灯点亮（ON）时，接受来自编辑器的设置；当它熄灭（OFF）时，取消设置，并且可用手动方式进行设置。



① REV（反向）按键

该按键用来反转键和转换键图形，使帧入/出反向，和反转色浓度键、亮度键、外部键和字幕 α 键信号。

对于没有反向操作的图形，按键灯闪烁，表示这些图形不能被反向。

② ONE WAY 按键

在 AB 总线设置阶段，该按键从一个方向将转换图形设为一个图形。

对于预设总线或主输出总线或没有反向的图形，按键灯闪烁，表示不能执行效果。

③ DSK EFFECTS 按键

当该按键被设为 ON 位置，转换图形和 3D-DVE 被用于 DSK。将 ME 设为 Diss。

当 DSK 效果处于 ON 时，不能选择色度键和亮度键。

OFF 为该按键的缺省设置，并且某些图形不能被用于 DSK 效果。

< 注 >

如果使用划变图形号码将 DSK 不支持的图形的 DSK-Effects (DSK 效果) 设为 ON，则按键灯闪烁，表示不能使用 DSK Effects (DSK 效果)。

④ 直接键图形按键

这些按键用来直接调出键图形。使用 SETUP 初始设置，可以将键图形从缺省设置设为其他图形。

附带边界的设置也被存储在每个按键的存储器中。

⑤ 直接转换图形按键

这些按键用来直接访问转换图形。使用 SETUP 初始设置，可以将转换图形从缺省设置设为其他图形。

附带边界的设置也被存储在每个按键的存储器中。

⑥ MIX（混合）按键

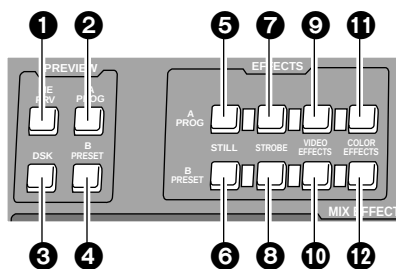
此键用于调出混合转换。

⑦ LUM（亮度）键按键

此键用于调出亮度键。当访问它时，前一个设置被存储在存储器中。

⑧ CHRM（色度）键按键

此键用于调出色度键。当访问它时，前一个设置被存储在存储器中。



预览输出选择区

该区中的控制器用于确定在转换预览、DSK 预览以及 A/B 总线图像中哪些图像将从后面板上的 PREVIEW 输出接口输出。

① ME PRV 选择器按键

在图像被输出到预览接口时，该按键用来选择 ME 预览。利用转换，可预览转换目标的图像；利用键，可预览组合图像。

② A/PROG 总线选择器按键

在图像被输出到预览接口时，该按键用来选择 A/PROG 总线。

③ B/PRESET 总线选择器按键

在图像被输出到预览接口时，该按键用来选择 B/PRESET 总线。

④ DSK 选择器按键

在图像被输出到预览接口时，该按键用来选择 DSK 组合图像。

< 注 >

当 PROG 或 PRESET 已经选作总线设置时，总线源随着每次转换而切换。该按钮按如下所述点亮或闪烁以表示当前总线状态：当总线状态与初始状态相同时（电源打开时），该按钮点亮；当进行了一次转换且总线源已作为某种结果切换时，该按钮闪烁。

效果执行按键区

⑤ A/PROG 总线/STILL 执行按键

该按键强行将静止效果施加于 A/PROG 总线。
按该按键时，在 LCD 屏幕上会出现 A/PROG 视频效果设置页。

⑥ B/PRESET 总线/STILL 执行按键

该按键强行将静止效果施加于 B/PRESET 总线。
按该按键时，在 LCD 屏幕上会出现 B/PRESET 视频效果设置页。

⑦ A/PROG 总线/STROBE 执行按键

该按键强行地将过滤效果施加于 A/PROG 总线。该设置可作为 [Video Effects]（视频效果）设置画面进行设置。
按该按键时，LCD 屏幕上出现 A/PROG 视频效果设置页。

⑧ B/PRESET 总线/STROBE 执行按键

该按键强行地将过滤效果施加于 B/PRESET 总线。
按该按键，在 LCD 屏幕上会出现 B/PRESET 视频效果设置页。使用 [Video Effects]（视频效果）的时间效果设置进行静止和过滤场/帧设置。

< 注 >

不能同时选择静止和过滤。最后选择的优先。手动过滤时，同时按该按键和“Shift”键来施加效果。

⑨ A/PROG 总线/VIDEO EFFECTS 执行按键

该按键将镶拼图形、衰减以及由 [Video Effects]（视频效果）设置的其他视频效果施加于 A/PROG 总线。
按该按键时，LCD 屏幕上出现 A/PROG 视频效果设置页。同时按它和 Shift 键时，可将 A/PROG 视频效果设置页显示在 LCD 屏幕上，而不改变效果的 ON/OFF 设置。

⑩ B/PRESET 总线/VIDEO EFFECTS 执行按键

该按键将镶拼图形、衰减以及由 [Video Effects]（视频效果）设置的其他视频效果施加于 B/PRESET 总线。
同时按该键和 Shift 按键时，可将 A/PROG 视频效果设置页显示在 LCD 屏幕上，而不改变效果的 ON/OFF 设置。

⑪ A/PROG 总线色彩效果执行按键

该按键将白平衡、亮度调节以及由 [Color Effects]（色彩效果）设置的其他色彩效果施加于 A/PROG 总线。同时按该键和 Shift 按键时，可将 A/PROG 色彩效果设置页显示在 LCD 屏幕上，而不改变效果的 ON/OFF 设置。

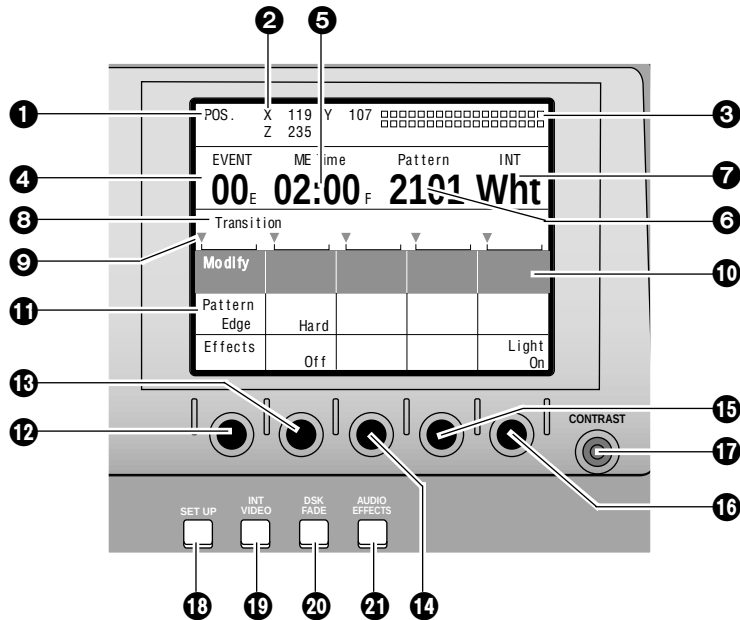
⑫ B/PRESET 总线/COLOR EFFECTS 执行按键

该按键将白平衡、亮度调节以及由 [Color Effects]（色彩效果）设置的其他色彩效果施加于 B/PRESET 总线。
同时按该键和 Shift 按键时，可将 B/PRESET 色彩效果设置页显示在 LCD 屏幕上，而不改变效果的 ON/OFF 设置。

< 注 >

不能同时选择彩色效果和单色效果。如果同时选择，则单色效果优先。

设置面板区



❶ LCD（液晶）显示屏

该显示屏上显示效果参数、时间设置以及其他信息。

❷ 操纵杆、Z 参数显示区

定位过程中，在这里显示X/Y/Z 参数；在色彩设置过程中，显示Pb/Pr/Y 参数。

❸ 音频电平计

用于指示输出声音的电平。

❹ 事件号码显示区

在这里显示事件号码。

❺ 时间显示区

在这里显示 ME、DSK 和 FADE 转换时间。

❻ 图形号码显示区

在这里显示转换号码和键号码。

❼ 内部（内部产生）视频显示区

在这里显示内部视频信号设置。

❽ 设置页显示区

在这里显示由按键操作设置的页名。

❾ 旋转控制器设置位置显示区

在这里显示旋转1、2、3、4和5控制器的当前设置位置。

❿ 滚动条

它显示当前显示项目页上的位置。

⓫ 项目、参数设置区

使用设置页设置的细节在此切换和显示。

选定的设置被反白显示，使用旋转1、2、3、4和5控制器可逐个改变参数。

⓬ 旋转 1 控制器

该控制器用于设置选定项目的参数。

⓭ 旋转 2 控制器

该控制器用于设置选定项目的参数。

⓮ 旋转 3 控制器

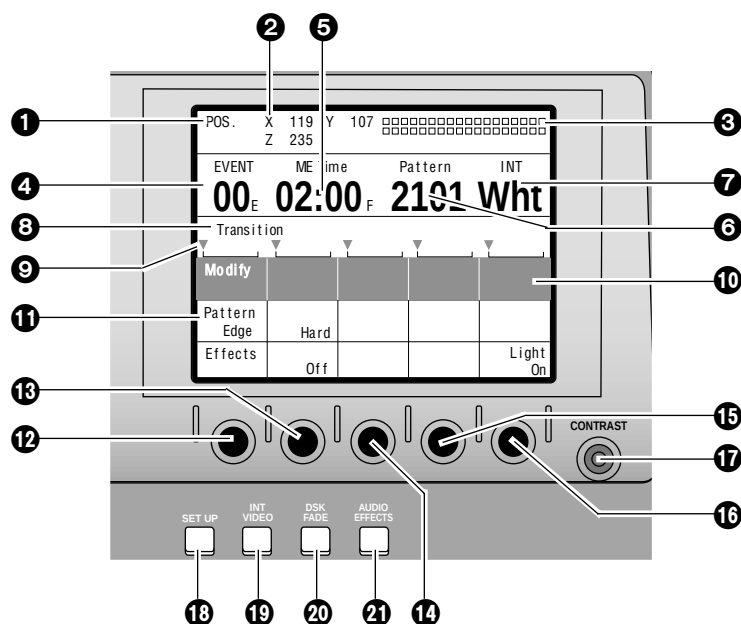
该控制器用于设置选定项目的参数。

⓯ 旋转 4 控制器

该控制器用于设置选定项目的参数。

⓰ 旋转 5 控制器

该控制器用于设置选定项目的参数。



17 LCD CONTRAST 控制器

该控制器用于调节 LCD 显示屏的对比度。

18 SETUP (初始设置页显示) 按键

该按键显示初始设置页。

19 INT VIDEO (内部视频设置页显示) 按键

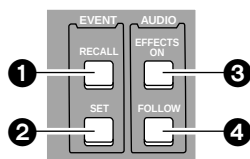
该按键显示内部视频设置页。

20 DSK FADE (DSK/淡变设置页显示) 按键

该按键显示 DSK/ 淡变设置页。

21 AUDIO EFFECTS (音频效果设置页显示) 按键

该按键显示音频效果设置页。



1 EVENT RECALL 按键

该按键用于读出事件。

2 EVENT SET 按键

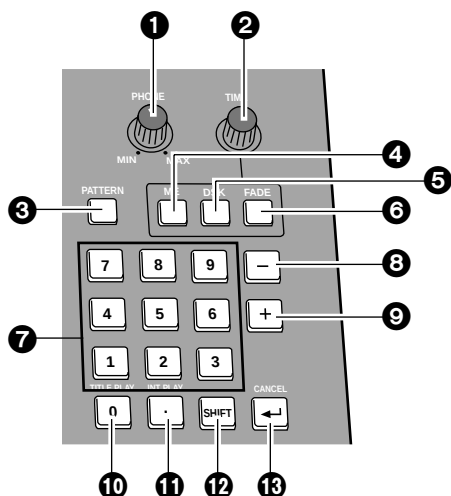
该按键用于将事件存储在存储器中。

3 AUDIO EFFECTS ON (音频效果执行) 按键

该按键处于 ON 设置时，执行在音频效果设置页上设置的效果。

4 AUDIO FOLLOW 视频按键

在视频 ME 转换或淡变期间，该按键实现音频与视频的匹配。在 ON 位置该功能得到支持。
对在 DSK/ 淡变设置页的淡变预设为 ON 或 OFF。



① PHONE（耳机音量）控制器

该控制器用于调节后面板耳机（PHONE）输出的电平。在淡变开始前使用 DSK/ 淡变设置可监听要淡变部分的声音，即使使用音频淡变时也能听到这部分声音。声音从后面板输出。由于音频计显示 Prog 输出电平，即使耳机电平改变，它仍将保持不变。

② TIME（时间设置）旋转控制器

该控制器用于设置 ME、DSK 和 FADE 转换时间。

③ PATTERN（转换/键图形号码设置）按键

将该按键设为 ON 以使用数字键设置图形号码。在其 OFF 位置时，可使用数字键设置时间。

④ ME（ME 转换/键转换时间）设置按键

将该按键设为 ON 以使用时间设置旋转控制器设置施加于 ME 转换/键的时间。当图形号码设置按键为 OFF 时，可使用数字键设置时间。

⑤ DSK（DSK 转换时间）设置按键

将该按键设为 ON 以使用时间设置旋转控制器设置施加于 DSK 的时间。当图形号码设置按键为 OFF 时，可使用数字键设置时间。

⑥ FADE（淡变转换时间）设置按键

将该按键设为 ON 以使用时间设置旋转控制器设置施加于 FADE 的时间。当图形号码设置按键为 OFF 时，可使用数字键设置时间。

⑦ 1 至 9 的数字键

当事件召回按键或事件设置按键为 ON 时，这些键可用于输入事件号码的数值，当事件召回按键或事件设置按键为 OFF 以及图形号码设置按键为 ON 时，用于输入图形号码的数值，当图形号码设置按键为 OFF 时，用于输入转换时间的数值。

⑧ “-” 键

当事件召回按键或事件设置按键为 ON 时，该按键用于递减事件号码，当事件召回按键或事件设置按键为 OFF 以及图形号码设置按键为 ON 时用于递减图形号码，当图形号码设置按键为 OFF 时用于递减转换时间。

⑨ “+” 键

当事件召回按键或事件设置按键为 ON 时，该按键用于递增事件号码，当事件召回按键或事件设置按键为 OFF 以及图形号码设置按键为 ON 时用于递增图形号码，当图形号码设置按键为 OFF 时用于递增转换时间。

⑩ 0 号键

该键用于输入零。当同时按该键和 Shift 键时，开始播放现在选定的标题存储器中的动画片。

⑪ 周期键

输入时间时该键用于输入秒。

例如：[2].[5]→表示 2 秒 5 帧

同时按该键和 shift 键时，开始播放现在选定的内部视频活动影像。

⑫ Shift 键

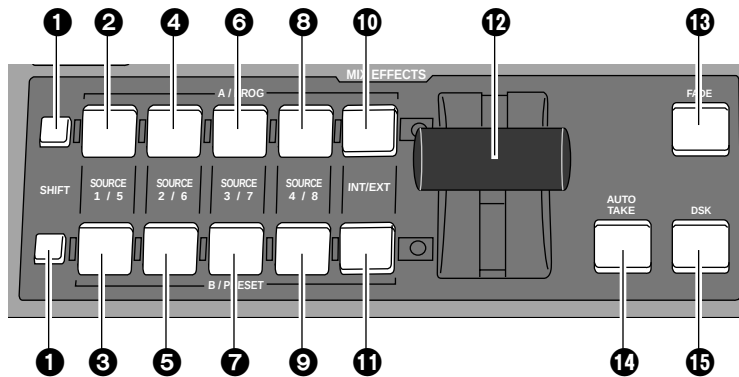
同时按该键与其他键时产生的效果不同于按相关键本身产生的效果。

⑬ Enter 键

该键用于输入数值。

当 LCD 显示屏上出现“OK?”时，按该键输入设置。

同时按该键和 shift 键时，取消输入。



① Shift 键

该键与用于数字键的 shift 键具有相同的功能。

② A/PROG/SOURCE 1/5 选择器按键

该键用于选择由 A/PROG 总线初始设置选择的源 1。同时按该键和 shift 键时，选择源 5。

③ B/PRESET/SOURCE 1/5 选择器按键

该键用于选择由 B/PRESET 总线初始设置选择的源 1。同时按该键和 shift 键时，选择源 5。

④ A/PROG/SOURCE 2/6 选择器按键

该键用于选择由 A/PROG 总线初始设置选择的源 2。同时按该键和 shift 键时，选择源 6。

⑤ B/PRESET/SOURCE 2/6 选择器按键

该键用于选择由 B/PRESET 总线初始设置选择的源 2。同时按该键和 shift 键时，选择源 6。

⑥ A/PROG/SOURCE 3/7 选择器按键

该键用于选择由 A/PROG 总线初始设置选择的源 3。同时按该键和 shift 键时，选择源 7。

⑦ B/PRESET/SOURCE 3/7 选择器按键

该键用于选择由 B/PRESET 总线初始设置选择的源 3。同时按该键和 shift 键时，选择源 7。

⑧ A/PROG/SOURCE 4/8 选择器按键

该键用于选择由 A/PROG 总线初始设置选择的源 4。同时按该键和 shift 键时，选择源 8。

⑨ B/PRESET/SOURCE 4/8 选择器按键

该键用于选择由 B/PRESET 总线初始设置选择的源 4。同时按该键和 shift 键时，选择源 8。

⑩ A/PROG/INT/EXT 选择器按键

该按键用于为 A/PROG 总线选择在内部视频设置页上选择的图像 (INT)。同时按该键和 shift 键时，选择外部输入 (EXT)。

⑪ B/PRESET/INT/EXT 选择器按键

该按键用于为 B/PRESET 总线选择在内部视频设置页上选择的图像 (INT)。同时按该键和 shift 键时，选择外部输入 (EXT)。

⑫ 转换杆

此杆可进行手动转换。

⑬ FADE (淡变执行) 按键

该按键能够使淡出进入 [DSK/FADE] 设置页上的色彩设置。执行期间，其指示灯点亮；淡出期间，指示灯闪烁。

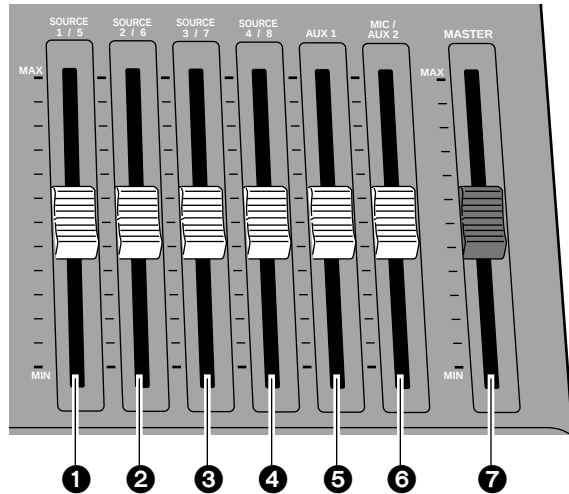
⑭ AUTO TAKE 按键

该按键能够进行 ME 转换并且自动转换键。执行期间，其指示灯点亮。在转换期间再次按此键，在按下的位置停止转换。转换停止时，指示灯闪烁。再次按此键时，转换恢复。

⑮ DSK 执行按键

它能够执行在 [DSK/FADE] 设置页上设置的 DSK。执行期间，其指示灯点亮；DSK 期间，指示灯闪烁。

音频混合器区



- ① SOURCE 1/5 音量控制器
- ② SOURCE 2/6 音量控制器
- ③ SOURCE 3/7 音量控制器
- ④ SOURCE 4/8 音量控制器

如果在初始设置画面中对音量控制器设定作了指定，则可用这些音量控制器调节音源电平。

< 注 >

在交叉点处选择 1 到 8 的调节声音并组合。
当 [FOLLOW] 为开时，转换与视频耦合。
当 [FOLLOW] 为关时，转换不与视频耦合。AB 声音同时被组合。
可使用 [Master] 调节输出电平。
使用 Audio Effects ON 按键执行已设置好的效果。

音量控制器的设置内容和受控音源之间的关系如下表和右表（见 56 页）所示。

⑤ AUX 1 音量控制器

该音量控制器用于设置输入 AUX1 的音频电平。

⑥ MIC/AUX 2 音量控制器

该音量控制器用于调节在初始设置页上选择的输入 (AUX1 或 MIC/AUX2) 的音频电平。

⑦ MASTER 音量控制器

该音量控制器用于调节输出电平。
它执行由 Audio Effects ON 按键设置的效果。

< 注 >

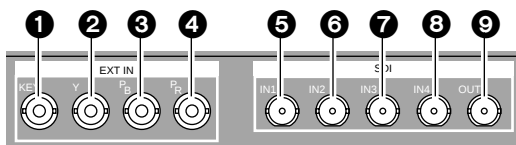
当衰减器的位置和内部电平位置不匹配时，衰减器按如下方式操作。

- 当衰减器向内部电平侧移动时，在衰减器与内部电平匹配前，内部电平不改变。
- 当衰减器向远离内部电平侧移动时，电平发生变化，与衰减器的位置匹配。

	AUX1	MIC/AUX2
Pair	AUX1 的 L 和 R 通道	MIC/AUX2 的 L 和 R 通道
Sepa.	AUX1 的 L 通道 (或可转换 AUX2/MIC)	AUX1 的 R 通道 (或可转换 AUX2/MIC)

	输出格式	1/5 音量控制器	2/6 音量控制器	3/7 音量控制器	4/8 音量控制器
CP Pair		音源 1（或可转换音源 5）的 L 和 R 通道	音源 2（或可转换音源 6）的 L 和 R 通道	音源 3（或可转换音源 7）的 L 和 R 通道	音源 4（或可转换音源 8）的 L 和 R 通道
Bus Sep1		A/PROG 总线的 L 通道	A/PROG 总线的 R 通道	B/PRESET 总线的 L 通道	B/PRESET 总线的 R 通道
Bus Sep2	选定交叉点的音源输出。	A/B 总线选择: A 总线的 L 声道 PROG/PRESET 选择和当预览按钮点亮时: PROG 总线的 L 声道 当预览按钮闪烁时: PRESET 总线的 L 声道	A/B 总线选择: A 总线的 R 声道 PROG/PRESET 选择和当预览按钮点亮时: PROG 总线的 R 声道 当预览按钮闪烁时: PRESET 总线的 R 声道	A/B 总线选择: B 总线的 L 声道 PROG/PRESET 选择和当预览按钮点亮时: PRESET 总线的 L 声道 当预览按钮闪烁时: PROG 总线的 L 声道	A/B 总线选择: B 总线的 R 声道 PROG/PRESET 选择和当预览按钮点亮时: PRESET 总线的 R 声道 当预览按钮闪烁时: PROG 总线的 R 声道
12 Pair	定位在交叉点 1 和交叉点 2 处的音源	音源 1 的 L 和 R 通道	音源 2 的 L 和 R 通道	不起作用	不起作用
12 Sepa.		音源 1 的 L 通道	音源 1 的 R 通道	音源 2 的 L 通道	音源 2 的 R 通道

后面板连接区



EXT IN（外部键输入区）

① 外部键输入接口

该接口能够用于键或 DSK 应用场合。使用初始设置页上的设置，也可用于同步锁相信号。

② 外部输入 Y 接口

交叉点 EXT 或 DSK Y 信号被输入到该接口。
可以在 DSK/FADE 设置页上设置 DSK 源。

③ 外部输入 PB 接口

交叉点 EXT 或 DSK PB 信号被输入到该接口。

④ 外部输入 PR 接口

交叉点 EXT 或 DSK PR 信号被输入到该接口。

< 注 >

- 不接受非标准信号。
- 由于输入信号不通过帧同步器，因此它们必须与本设备同步。

SDI（SDI 选项区）

⑤ IN1 接口

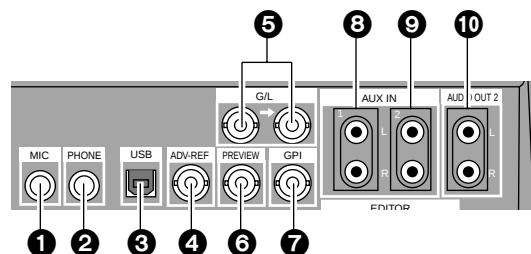
⑥ IN2 接口

⑦ IN3 接口

⑧ IN4 接口

⑨ OUT 接口

当安装了选购板（AG-YA70）时使用上述接口。



① MIC 输入接口

该接口可在初始设置页上设为 MIC 或 AUX2。

② PHONE（耳机）输出接口

耳机与该接口连接。

③ USB 端子接口

该接口用于与个人电脑连接并下载文件。

④ ADV-REF（高级参考）输出接口

该接口以高级垂直相位输出参考信号供源输入使用。

⑤ G/L（同步锁相参考）输入接口

这些是环通、自动端接的接口。

它们为源录像机或摄像机以及初始同步锁相提供信号。

通过在初始设置页上进行选择，它们能够为 G/L 输入或 EXTKEY 输入进行同步锁相。

⑥ PREVIEW 输出接口

预览选择器按键选择的信号从此接口输出。

⑦ GPI 输入接口

应用触发器并且为在初始设置页上选择的 ME、DSK 或淡变激活转换。3 帧后应用效果。

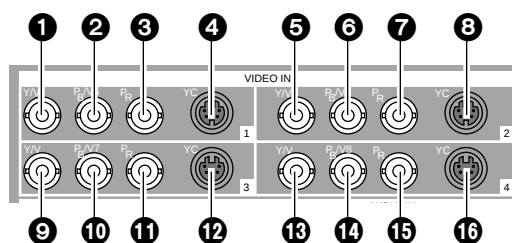
⑧ AUX IN（备用）1 L 和 R 输入接口

⑨ AUX IN（备用）2 L 和 R 输入接口

通过在初始设置页上进行选择便能够使用这些接口。

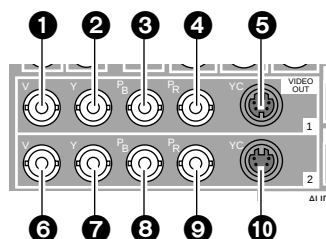
⑩ AUX IN 2 L 和 R 输出接口

这些是非平衡音频输出接口。



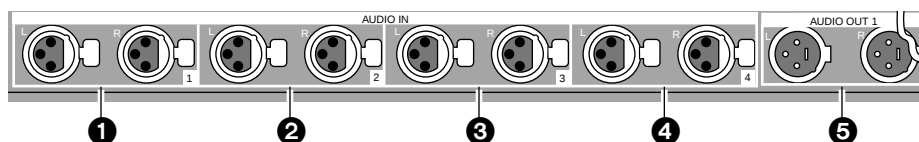
- ❶ 复合/分量 Y 输入 1 接口
- ❷ 复合 5/分量 P_B 输入 1 接口
- ❸ 分量 P_R 输入 1 接口
- ❹ YC 输入 1 接口
- ❺ 复合/分量 Y 输入 2 接口
- ❻ 复合 6/分量 P_B 输入 2 接口
- ❼ 分量 P_R 输入 2 接口
- ❽ YC 输入 2 接口

- ❾ 复合/分量 Y 输入 3 接口
- ❿ 复合 7/分量 P_B 输入 3 接口
- ⓫ 分量 P_R 输入 3 接口
- ⓬ YC 输入 3 接口
- ⓭ 复合/分量 Y 输入 4 接口
- ⓮ 复合 8/分量 P_B 输入 4 接口
- ⓯ 分量 P_R 输入 4 接口
- ⓰ YC 输入 4 接口



- ❶ 复合输出 1 接口
- ❷ 分量 Y 输出 1 接口
- ❸ 分量 P_B 输出 1 接口
- ❹ 分量 P_R 输出 1 接口
- ❺ YC 输出 1 接口

- ❻ 复合输出 2 接口
- ❼ 分量 Y 输出 2 接口
- ❽ 分量 P_B 输出 2 接口
- ❾ 分量 P_R 输出 2 接口
- ❿ YC 输出 2 接口



❶ 模拟音频 1 输入接口

为这些接口提供的音频信号被输入至在初始设置页上选择的交叉点。

❷ 模拟音频 2 输入接口

为这些接口提供的音频信号被输入至在初始设置页上选择的交叉点。

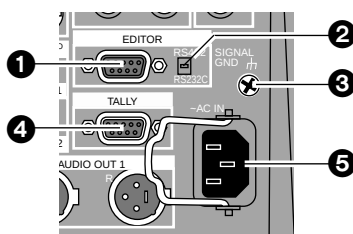
❸ 模拟音频 3 输入接口

为这些接口提供的音频信号被输入至在初始设置页上选择的交叉点。

❹ 模拟音频 4 输入接口

为这些接口提供的音频信号被输入至在初始设置页上选择的交叉点。

❺ 模拟音频输出接口



❶ 编辑器端子 (9 芯)

该接口用于与带有 RS-422A 或 RS-232C 控制器的装置连接。

❷ RS-422A/RS-232C 选择器开关

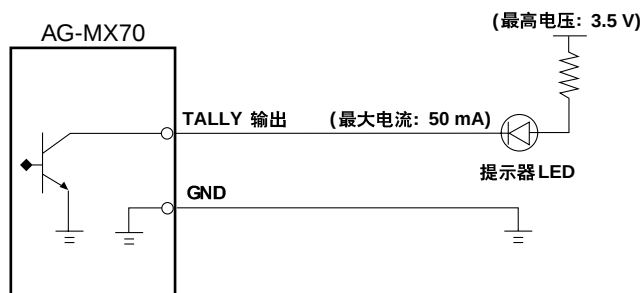
它用于在 RS-422A 和 RS-232C 控制协议之间进行切换。

❸ SIGNAL GND (接地) 端子

❹ TALLY 输出接口

后面板标记灯用于交叉点 1、2、3、4、5、6、7 或 8 输出。交叉点使用的接口被接通。

提示器连接示例



❺ AC IN 电源插座

外部接口

本设备有三个接口以支持四个外部接口：一个 GPI 输入接口、RS-422A/RS-232（9 芯）接口和一个 Tally 输出接口。选择适合于所用编辑控制器型号的接口。

■ GPI（通用接口）

使用外部控制器的 GPI 输出可进行自动抓取。在 GPI 信号的下降沿，执行面板上的划变/混合设置或 DSK 或 Fade（淡变）。

■ RS-422A

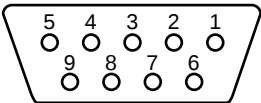
它可对与本设备和录像机连接的 AG-A850 外部编辑控制器进行遥控。

● 可通过 AG-A850 控制的功能

- 划变设置
- 混合
- 自动抓取时间和自动淡变时间设置
- 下游键淡入和淡出
- 交叉点源1至源6、INT、EXT 切换
（由后面板上的 RS-422A/RS-232C 选择器开关进行交叉点模式切换。对编辑控制器的支持如下所示。）

● 连接

- 1) 将 RS-422A/RS-232C 选择器开关设为“RS-422A”。
- 2) 将来自 AG-A850 的连接电缆与本设备上的编辑控制器接口相连。
- 3) 编辑控制器接口的芯脚布局如下所示。



接口（9 芯）

芯号	信号
1	FRAME GROUND
2	TRANSMIT A
3	RECEIVE B
4	RECEIVE COMMON
5	SPARE
6	TRANSMIT COMMON
7	TRANSMIT B
8	RECEIVE A
9	FRAME GROUND

■ RS-232C

它能够使本设备受个人电脑控制。除 AUX1 和 AUX2 外，可设置本设备的所有功能。

● 转换电缆的连接

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

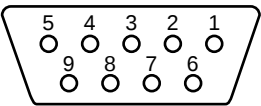
也可以使用带 9 芯直插电缆的上述转换电缆。

<注> 使用 RS-422A、RS-232C 和 GPI 端子进行编辑

- 收到命令并在 3 帧后执行。
- 如果在安装了选购的 3D 板的时候，由在“Setup”（设置）初始设置画面上的系统1 设置（见56 页）选择了“1-Frame Dly”（1 帧滞后）模式，则来自源的图像和声音输出时总有 1 帧的滞后。
- 选择一个 DVE 图形时，请将转换时间设为 2 帧以上。如果时间设置低于此数，帧便没有保障。

■ Tally

这是提示器灯的开式连接器。



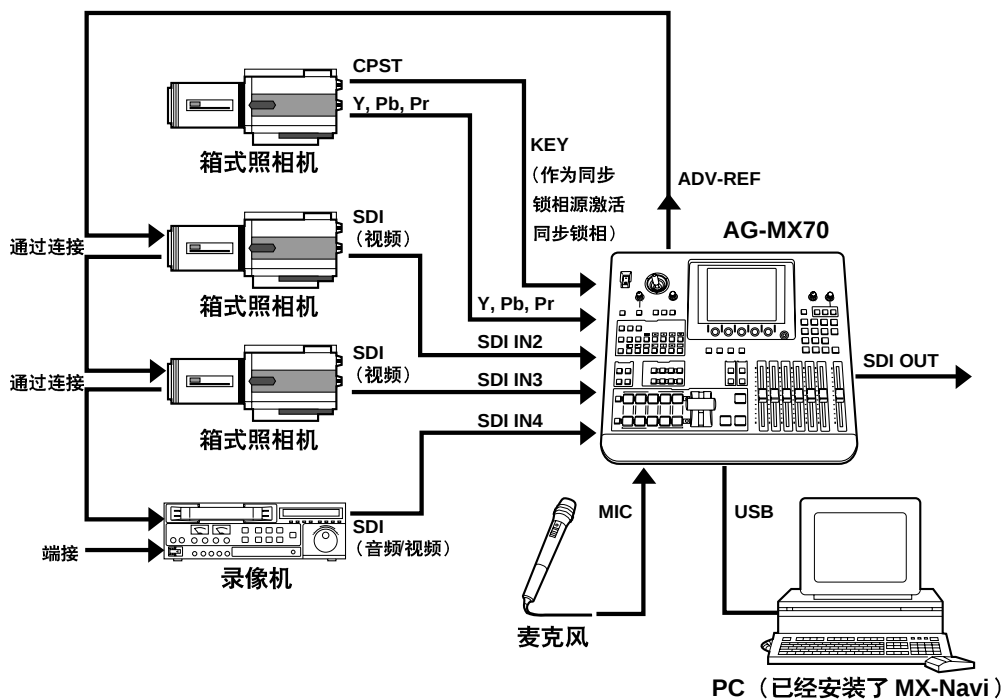
接口（9 芯）

芯号	信号
1	交叉点 1
2	交叉点 2
3	交叉点 3
4	交叉点 4
5	交叉点 5
6	交叉点 6
7	交叉点 7
8	交叉点 8 或 EXT 输出
9	GND

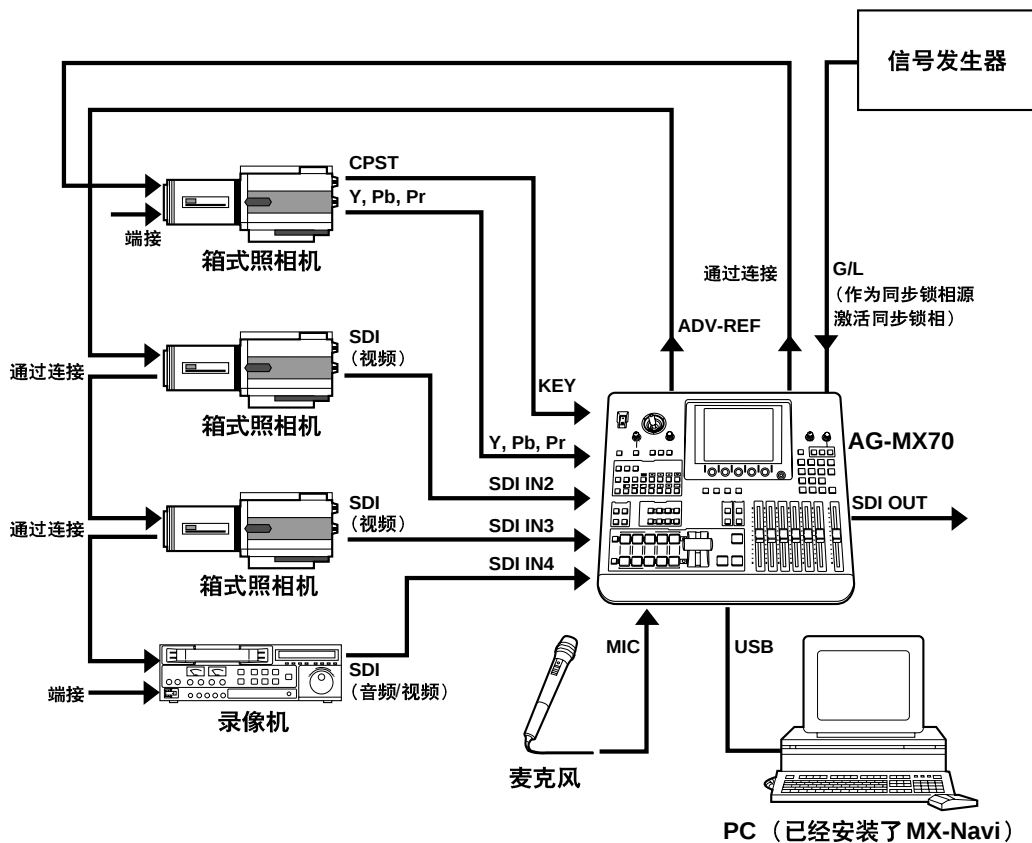
系统示意图

连接摄像机、录像机以及其他视频组件，本设备能够以数字方式处理这些组件的视频信号。

例 1 实况转播应用（1）

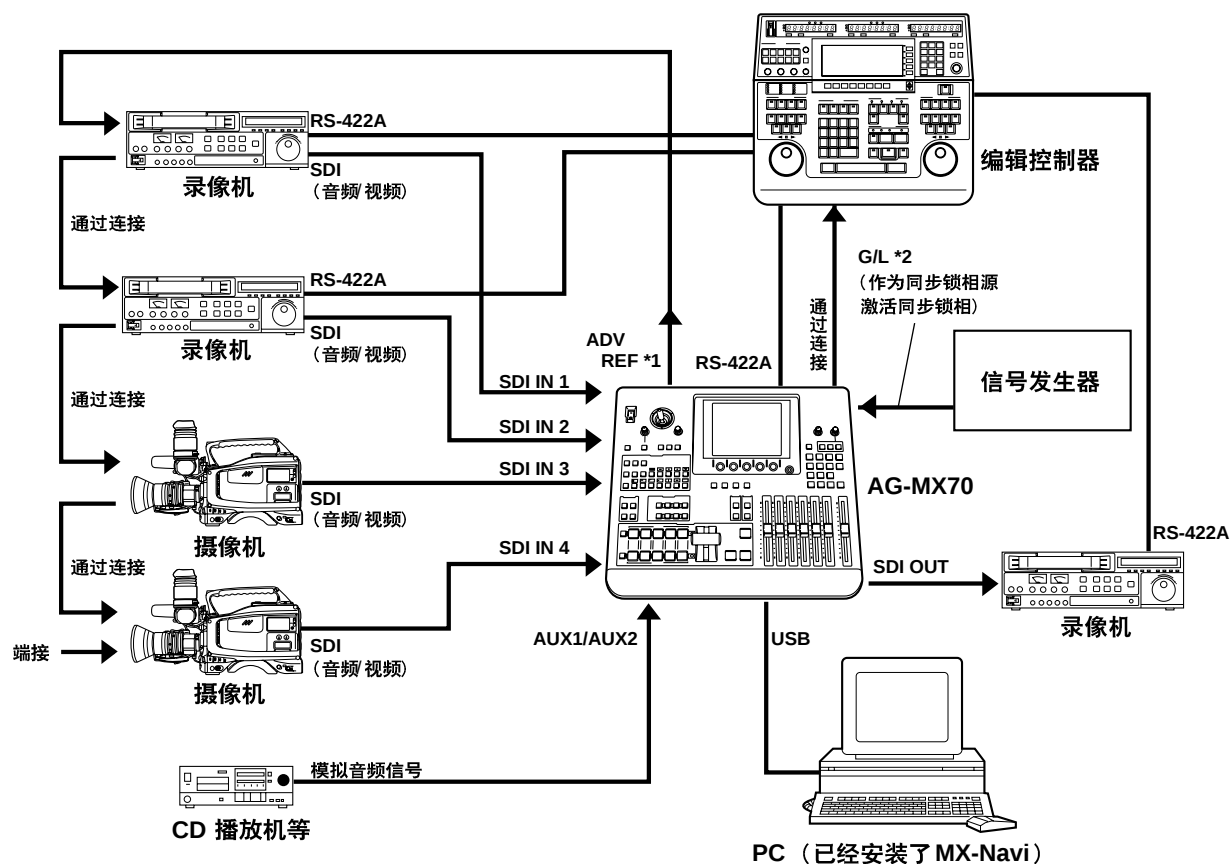


例 2 实况转播应用（2）



系统示意图

例 3 编辑应用



*1: ADF REF 信号的连接不是必须的，但是当此信号被连接后，在“Setup”（设置）初始设置画面上的总线设置（见56页）可以选择“StillOff”（静止关），而且使用交叉点按键可直接进行切换输入。

*2: 当同步信号应用于 AG-A850 编辑控制器时，ADV REF 可作为 G/L 环通信号的一种替换。

电源和备份

关闭电源时，操作面板上的设置被存储在存储器中。

通过在 [Setup] (设置) 初始设置画面上选择 [Power] (电源) → [Reset] (复位) 重新接通电源时, 建立缺省设置; 选择 [Power] (电源) → [Preset] (预设), 系统将从前次设置画面结束时建立的设置开始启动。如果在 [Setup] (设置) 面板上选择 [Demo] (演示), 在接通电源时建立演示模式。

在 [Setup] (设置) 面板上选择 [Reset] (复位) 或 [Preset] (预设), 使系统从演示模式下重新启动。使用 [Enter] 能够退出演示模式。

面板设置、调整设置及其文件、键学习设置和事件存储器数据被保存。即便关断电源，这些设置和数据仍由闪存备份。

设置面板画面

在设置面板画面上调节本设备的各种功能。该画面基本配置如下。

- 在画面的最顶层显示的是操纵杆 XY 和旋转 Z 值以及音频计。
- 从顶层下数第二层是事件号码、转换时间、图形号码和内部视频设置。
- 从顶层下数第三层是显示屏上的菜单的标题和项目设置范围。
- 从中部向下显示设置。每页显示四个设置。如果设置多于四个，使用旋转 1 或 2 控制器进行滚动和显示。每个项目分派两行，每行显示 7 个字母或数字。在某些情况下，在显示中使用缩写。
- 被选设置项目用反白显示的方式实现高亮。
- 使用 [Shift] + [Enter]，被选设置项目返回其缺省设置。

[INTVideo] 内部视频设置画面

Wash	Pb 128	Pr 128																	Wht Yelw Cyan Gren Mgt Red Blue Blk Cst1 Cst2 CL Br St 1-30 Mv 1-30
Y 128																			
Event 00E	ME Time 10:00F	Pattern 3015	INT Blue																
INT Video																		Grade Pos 80	
Back Matte	Color White	Level 255	Pattern H1	Grade 0															
Color Bar																			
Memory	Page 1	Frame 1	Field	Mode Write															
R1	R2	R3	R4	R5															

在该画面上进行内部视频设置。

当 LCD 显示屏下方的 INTVideo 按键被按下时，选择该菜单。在一个交叉点处使用 INT，则不选择它。进行这些设置的时候，为操纵杆 XYZ 和旋转 Z 控制器建立色彩设置模式。

色彩设置出现在右上端。

设置项目

使用旋转1控制器选择设置项目 [Back Matte] (背景色块)、[Color Bar] (彩条) 和 [Memory] (存储器)。

[INTVideo] 内部视频设置画面

选择 [Back Matte]（背景色块）时

操纵杆 XY 和旋转 Z 控制器被设为 [Wash]，设置为灰度梯度伴色的 wash 色。

操纵杆[X][Y]和旋转[Z]显示变为 [Pb]、[Pr] 和 [Y]，并可设置色彩。但只有使用旋转 2 控制器选择 [Custom1]（用户自定 1）或 [Custom2]（用户自定 2）时，才可在 0 到 255 之间设置 [Pb][Pr]，在 16 至 255 之间设置 [Y]。

使用旋转 2 控制器选择色彩。有 10 种选择：White（白）、Yellow（黄）、Cyan（青）、Green（绿）、Magenta（洋红）、Red（红）、Blue（蓝）、Black（黑）、Custom1（用户自定 1）和 Custom2（用户自定 2）。

使用旋转 3 控制器设置色彩级别（白色为 Y 级）。当选择 [Custom1]（用户自定 1）或 [Custom2]（用户自定 2）时，便设置了 [Back Matte]（背景色块）或 [Wash]。

使用旋转 4 控制器设置 [Pattern]（灰度梯度图形）。有如下 9 种选择。

- [Off] : 无灰度梯度
- [H1] : 水平灰度梯度 1
- [H2] : 水平灰度梯度 2
- [H3] : 水平灰度梯度 3
- [V1] : 垂直灰度梯度 1
- [V2] : 垂直灰度梯度 2
- [V3] : 垂直灰度梯度 3
- [Diag1]: 对角灰度梯度 1
- [Diag2]: 对角灰度梯度 2

使用旋转 5 控制器设置 [Grade] 组合灰度梯度水平。可在 0 至 255 之间设置任意值。使用 [Shift] + 旋转 5 控制器设置灰度梯度位置。

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

选择 [Custom1, 2] 时

旋转 3 控制器用来选择用操纵杆设置 [BackM]（背景色块）还是 [Wash]。使用 [Set BackM]，操纵杆 XY 和旋转 Z 控制器在画面顶部显示为“Matte”（色块），使用 [Set Wash] 时显示为“Wash”，这样可以调节各自的颜色。[Custom1]（用户自定 1）和 [Custom2]（用户自定 2）的缺省颜色是黑色。

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

[INTVideo] 内部视频设置画面

选择 [Memory]（存储器）时

可以用[Still]（静止影像）或[Movie]（活动影像）将Prog 输出写入存储器，然后播放写入的影像。可设置帧号（页码）可用的最大号码为 30（NTSC）或 26（PAL）。但如果页码被分配给了字幕，页码将相应减少。在“Setup”（设置）初始页设置画面上能够改变页码分配。

● 写入步骤

使用旋转 5 控制器将模式设为“Write”（写入）。
使用旋转 2 控制器选择要写入影像的页。
使用旋转 3 控制器设置要写入的帧数。将帧数设置为 1 用于静止影像写入，帧数大于 1 用于活动影像写入。
在 Prog 输出检查要写入的影像，当要写入的影像出现时，用“Enter”写入。对于活动影像，影像从旋转 2 控制器指定的页码连续地写到旋转 3 控制器指定的帧数。在影像写入的过程中任何现存数据将被删除。

● 播放过程

使用旋转 5 控制器将模式设为 [Preview]（预览）。
使用旋转 2 控制器选择要播放的页。如果要播放静止影像，使用旋转 4 控制器选择 [Field]（场）输出或 [Frame]（帧）输出。如果要播放活动影像，使用旋转 3 控制器设置帧数，使用旋转 4 控制器选择 [Repeat]（重复）播放或 [Once]（仅一次）播放。如果帧数的设置超出使用旋转 3 控制器写入的帧数，此设置就被忽略。

使用 [Enter] 开始播放。即使旋转 2 控制器选择的页中途通过了活动影像，活动影像还是要从头播放。

如果设置可接受，使用旋转 5 控制器将模式设为“Exit”，然后使用“Enter”进入设置。使用“INTVideo”按键和召回页设置并播放。

即使在设置完成时使用“INTVideo”（内部视频）设置了其他“Matte”（色块）或“CustomColor”（用户自定色彩）选择，也可再次通过选择“Memory”（存储器）读取先前保存在存储器中的影像，但是电源关闭后它们将被清除。

使用“Shift”+“.”应用播放触发器。

由“BackMatte”（背景色块）设置的“Grade”（灰度梯度）设置亦对“Memory”（存储器）起作用。

< 注 >

在活动影像播放过程中不能对影像进行写入操作。如果要写入影像，首先将 [Mode]（模式）设为 [Exit]（退出）并按 [Enter] 按钮退出活动影像播放，然后继续。

当帧 = 1 时

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

当帧 > 1 时

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

Color	Pb 128	Pr 128																																			
Effect	C Gain	0																																			
Event 00E		ME Time 10:00F		Pattern 3015				INT Blue																													
Color Effects ch A																																					
																		Y Setup 0				Y Gain 0				Pb 128				Pr 128				C Gain 0			
																		R1				R2				R3				R4				R5			

使用 A 或 B 总线的 [Color Effects] 按键选择该菜单。如果 [Color Effects] 按键的状态没有改变，按住 [Shift] 键的同时按要设置的总线的 [Color Effects] 按键。

可单独进行 A 总线和 B 总线设置。

通过按 A 的 [Color Effects] 键将预览设为 A。

通过按 B 的[Color Effects] 键将预览设为 B。

使用旋转 1 控制器可进行 Y 设置 [-128 至 127]。缺省设置为 0。

使用旋转 2 控制器 (0 dB=0) 可设置 Y 增益 [-128 至 127]。缺省设置是 0。

使用操纵杆的 X 方向（调节 Pb）和旋转 3 控制器或使用操纵杆的 Y 方向（调节 Pr）和旋转 4 控制器可设置 Pb 和 Pr 色彩平衡，使用旋转 Z 和旋转 5 控制器可设置色度增益。

这时, XYZ 显示被切换至 Pb/Pr/C 增益。

使用转换图形号码 200 至 211、215 至 220 和 222，效果被应用于 B 总线或使用为此通道建立的设置的 Preset（预设）总线，且图形被改变为 MIX（56）。

< 注 >

- 图形号码为 221、222、1068 和 1069 时，色彩效果被应用于 B 通道并可启动转换。作完这些后，图形改变为 MIX（56）。
(对于 A 总线/B 总线)
对于预设总线/主输出总线，效果被应用于预设，设置反向按键为 ON 将它们关闭。
- 色彩效果不能被应用于 INT EXT 输入。

[Video Effects] (视频效果) 设置画面

[illegible]

使用 A 或 B 总线 [Video Effects] 按键选择该菜单。如果 [Video Effects] 按键的状态没有改变，按住 [Shift] 键的同时按要设置的总线 [Video Effects] 按键。可单独对 A 总线和 B 总线进行设置。

这时，设置的总线自动输出到预览。

使用旋转 1 控制器可选择和设置如下视频效果：[Mosaic]（镶拼图形），[Defocus]（不聚焦），[Mono]（单色），[Time Effects]（时间效果），[Decay]（衰减），[Paint]（上色），[Nega]（负片），[Mirror]（镜像）和[3D]。可为3D 选择Off，[Ripple]（波纹），[Multi]（多画面）或[Spark]（火花）。

< 注 >

视频效果不能被应用于 INT EXT 输入。

[Video Effects]（视频效果）设置画面

[Mosaic]（镶拼图形）设置

使用旋转 2 控制器为该效果选择 On 或 Off。缺省设置为 Off。
使用旋转 3 控制器选择 [XY]（水平和垂直），[X]（仅水平）或 [Y]（仅垂直）。

使用旋转 4 控制器设置大小。可设置从 0 到 31 之间的任意值。
缺省设置为 8。

该级别的设置用于转换号码为 1001、1002 和 1 003（200、201 和 202）的级别。

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

[Defocus]（不聚焦）设置

使用旋转 2 控制器为该效果选择 On 或 Off。缺省设置为 Off。

使用旋转 3 控制器选择 0 至 7。缺省设置为 2。

该级别的设置是用于转换号码为 1004（203）的级别。它不能同时作为 2 维压缩图形起作用。

< 注 >

可选择 [Mosaic]（镶拼图形）或 [Defocus]（不聚焦）。后选的效果优先，先选的效果被取消。

R1	R2	R3	R4	R5
Defocus	Off	Level	2	
	On Off	0 - 7		

[Mono]（单色）设置

使用旋转 2 控制器为该效果选择 On 或 Off。缺省设置为 Off。

该效果优先于由 [Color Effects]（色彩效果）启动的设置。

R1	R2	R3	R4	R5
Mono	Off			
	On Off			

[Video Effects]（视频效果）设置画面

[Time Effects]（时间效果）静止/过滤设置

在 [Video Effects ON] 的状态下使用旋转 2 控制器选择静止或过滤效果。

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

- 选择 [Off] 时，输出正常画面。

R1	R2	R3	R4	R5
Time Effects	Off			

- 选择 [Still]（静止）时

使用旋转 3 控制器选择 [Field]（场）或 [Frame]（帧）作为类型。缺省设置为 [Field]（场）。

R1	R2	R3	R4	R5
Time Effects	Still	Field		
		Field Frame		

- 选择 [Strobe]（过滤）时

设置过滤画面号码并使用旋转 4 控制器重复操作。缺省设置为 1。

使用旋转 5 控制器在 2 至 124 之间选择过滤时间设置。缺省设置为 20。可以 2 步增量方式改变时间设置。

选择 @4 至 @16 进行仅一次静止操作。选择 R4 至 R16 进行重复操作。数字表示画面号码。手动设置时，按交叉点 [Strobe] 按键和 [Shift] 键可停止画面。该时间设置用于转换号码为 1062、1063、1064 和 1065（215、216、217 和 218）的级别。静止和过滤（包括多重过滤）不能同时作为 2 维压缩的图形起作用。

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

< 注 >

- 当选择如下任何特殊图形时，仅能在多重过滤和图形边缘的三个效果中（即软边、边界或软边界）选择一种。后选的效果优先，先选的效果被取消。
 - 1541 至 1550（32 至 35，130 至 133，141 至 142）
 - 1601 至 2617
 - 3303，3314，3324，3501 至 3378
 - 4601 至 6716
- 只能选择过滤和场景抓取器。后选的效果优先，先选的效果被取消。
- 在 VHS 设为特殊播放(如快进或快退)模式时，画面上会残留有噪声。

[Video Effects]（视频效果）设置画面

[Decay]（衰减）设置

不能同时选择 A 和 B 多重过滤、转换、键、DSK 阴影以及拖尾。一次只能选择一种效果。
使用旋转 2 控制器为效果选择 [On] 或 [Off]。
使用旋转 3 控制器能够选择从 0 到 32 的任何时间设置。缺省设置为 16。
该级别设置用于转换号码为 1066（219）的级别。

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

[Paint]（上色）设置

使用旋转 2 控制器为效果选择 [On] 或 [Off]。
使用旋转 3 控制器能够选择从 0 到 7 的任何级别设置。缺省设置为 4。
该级别设置用于转换号码为 1034（211）的级别。

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

[Nega]（负片）设置

分别使用旋转 2 控制器和旋转 3 控制器可单独选择 Y 负片设置和色度键负片设置。两种情况下的缺省设置均为 [Off]。

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

[Mirror]（镜像）设置

分别使用旋转 2 控制器和旋转 3 控制器可单独选择 H（水平方向）镜像设置和 V（垂直方向）镜像设置。两种情况下的缺省设置均为 [Off]。

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

< 注 >

只能选择多重过滤、衰减、拖尾或阴影硬件效果中的一种。后选的效果优先，先选的效果被一取消。

[Video Effects]（视频效果）设置画面

[3D] 设置

使用旋转 2 控制器可为 3D 选择 [OFF]、[Ripple]（波纹）、[Multi]（多画面）或 [Spark]（火花）。当安装了选购的 3D 板（AG-VE70）时该设置才有效。它不能同时作为 3D 转换或键图形起作用。缺省设置为 [Off]。

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

- 选择[Ripple]（波纹）时

可使用旋转 3 控制器将 [Level]（等级）效果的程度设置为 0 至 255 之间的任何值。缺省设置为 32。

使用旋转 4 控制器可在 0 至 255 之间为 [Time]（时间）设置任何值。缺省设置为 64。

使用旋转 5 控制器可在 0 至 5 之间为 [Width]（宽度）设置任何值。缺省设置为 1。

使用操纵杆 XY 能够设置波纹位置。

该级别和其他设置被用作转换号码为 1981 的设置。

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

- 选择 [Multi]（多画面）时

可使用旋转 3 控制器在 0 至 15 之间为 [Size]（大小）设置任何值。缺省设置为 8。

使用旋转 4 控制器可在 0 至 255 之间为 [Pitch]（音调）设置任何值。缺省设置为 16。

使用旋转 5 控制器可将 [Reverse]（反向）设置为 [On] 或 [Off]。缺省设置为 [Off]。

该级别和其他设置被用作转换号码为 1983 的设置。

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

- 选择 [Spark]（火花）时

使用旋转 3 控制器在 0 至 255 之间为 [Width]（宽度）设置任何值。缺省设置为 32。

使用旋转 4 控制器可在 1 至 3 之间为 [Size]（大小）设置任何值。缺省设置为 2。

使用旋转 5 控制器可在 0 至 255 之间为 [Time]（时间）设置任何值。缺省设置为 255。

该级别和其他设置被用作转换号码为 1982 的设置。

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

[Video Effects]（视频效果）设置画面

< 注 >

- 当图形号码为 200 至 211, 1001 至 1034, 213 至 220, 222, 1060 至 1067 和 1069 时, 利用在应用于B 通道上的 DVE 设置参数启动转换。完成此步后, 图形被改变为 MIX (56)。(用A 总线 / B 总线)
- 仅能为一个通道 (A 或 B) 选择 [Ripple] (波纹)、[Multi] (多画面)、[Spark] (火花) 和其他 3D 图形 *1。后选的图形优先, 先选的图形被取消。

*1 “其他 3D 图形” 如下。

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

执行效果

AB 转换

1) 准备

将转换杆滑向 A 侧。

2) 输入选择并预览

用 B 总线交叉点按键选择转换目标输入源。

现在可将预览选择设置为 ME，并且可在 Preview 接口上预览转换目标图像。

3) 图形选择

使用方向转换按键或数字键选择图形。编号低于 2999 的图形为转换图形。

在 LCD 设置画面上进行边界、阴影、拖尾以及其他设置。独立边界、拖尾以及其他设置被存储在每个直接按键中并读出。

4) 执行

向相反一侧滑动转换杆或设置 ME 转换时间，然后按 Auto Take 按键。

要执行从 B 到 A 的转换，在步骤 2) 中设置 A 总线并按照相同的步骤进行。

预设程序发送

1) 准备

转换杆完全滑向一端时，交叉点按键设置被 Prog/Preset 切换。

2) 输入选择并预览

对 AB 转换相同。

3) 图形选择

对 AB 转换相同。

4) Execution

对 AB 转换相同。

重复步骤 2)、3) 和 4) 可执行转换。

键

1) 准备

将转换杆滑向 A 侧。现在 A 总线成为背景。

2) 输入选择并预览

用 B 总线交叉点按键选择要镶拼的输入源。

现在可将预览选择设置为 ME，并且可在 Preview 接口上预览键入的图像。对于色度键，使用预览画面上的光标选择颜色。

3) 图形选择

使用方向转换按键或数字键选择图形。编号高于 3000 的图形为键图形。

在 LCD 设置画面上进行边界、阴影、拖尾以及其他设置。独立边界、拖尾以及其他设置被存储在每个直接按键中并读出。

4) 键调节

在 LCD 设置画面上调节片段、坡度和其他设置。

5) 执行

向 B 侧滑动转换杆或设置 ME 转换时间，然后按 Auto Take 按键。

DSK 键

1) 准备

确认 DSK 按键指示灯既不点亮也不闪烁。如果点亮或闪烁，则意味着已经建立 DSK ON 状态，因此请按 DSK 按键关掉指示灯。

2) 设置

用预设总线交叉点按键选择转换目标输入源。

现在可将预览选择设置为 ME，并且可在 Preview 接口上预览转换目标图像。

3) 执行

按 DSK/Fade 按键并进行 DSK/Fade (DSK/淡变) 设置。

选择 DSK 源，进行片段和坡度设置。

设置 DSK 转换时间。

再次按按键时，执行转换，直到 DSK ON 状态出现。要将 DSK 设为 OFF，按 DSK 键将其指示灯关闭。

淡变

1) 准备

用 DSK/Fade (DSK/淡变) 设置进行淡变目标颜色和音频淡变设置。

2) 执行

按 FADE 按键。其指示灯闪烁时，建立淡出状态。对于淡入，按 FADE 键将其指示灯关闭。

逐个效果设置画面

在这些画面上进行转换和键图形设置。可设置的项目因图形的不同而不同。当选择一个图形时，LCD 显示马上会改变。键片段、坡度、键级别、修剪、边缘、效果和 DVEPlus 设置被存储在每个效果组的存储器中。如果使用 Reset（复位）启动系统，则建立缺省设置。此外，每个图形组的 3D 修改设置被存储。

[Transition]（转换）划变图形设置

直接打开转换划变图形（1 至 2999 号），或当使用数字键选择时打开。

<注>

当选择转换号码为 200 至 222（1001 至 1004，1021 至 1023，1030 至 1034 和 1059 至 1069）和1981 至 1983 时，图形改变为 MIX（56）。

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

[Modify]（修整）设置

使用旋转 2 控制器从 Off、[Comp]（压缩）、[Slide]（滑动）、[Multi]（多画面）和 [Blinds]（拉幕）中选择图形中要改变的项目。缺省设置为 Off。

使用旋转 3 控制器设置选择设置时的应用级别。

- 用 [Comp]（压缩）设置: [Single] 或 [Both]
- 用 [Slide]（滑动）设置: [Single] 或 [Both]
- 用 [Multi]（多画面）设置: [H3]、[V3]、[HV3]、[H6]、[V6]、[HV6]、[Pair]、[H3 Pair]、[V3 Pair]、[HV3 Pair]、[H6 Pair]、[V6 Pair]、[HV6 Pair]
- 用 [Blinds]（拉幕）设置: 无

只能设置基本图形及其相关图形。

R1	R2	R3	R4	R5
Modify	Off			
Off Comp Slide Multi Blinds				

逐个效果设置画面

[Pattern Edge]（图形边缘）设置

该设置用于设置图形的边缘。此处的边界颜色被用作拖尾的边界色块。它被由直接图形读出的颜色更新。

使用旋转 2 控制器选择 [Hard]（硬边）、[Soft]（软边）、[Border]（边界）或 [Soft Border]（软边界）。缺省设置为 [Hard]（硬边）。

当选择 [Soft]（软边）或 [Soft Border]（软边界）时，不能选择 2001 至 2195 号和 6008 至 6010 号图形。选择 [Soft Border]（软边界）时，不能选择 #701 至 707 号（24 至 27），801 至 814 号（183 至 196）图形。

可使用旋转 3 控制器在 1 至 255 之间设置 [Width]（宽度）的浓度。缺省设置为 32。如果选择了如下某个参数，仅能为 [Width]（宽度）设置 1 或 2：

- 701 至 707 号（24 至 27），801 至 814 号（183 至 196）

使用旋转 4 控制器选择 [Color] 边界颜色。可选择 [White]（白）、[Yellow]（黄）、[Cyan]（青）、[Green]（绿）、[Magenta]（洋红）、[Red]（红）、[Blue]（蓝）、[Black]（黑）、[Custom1]（用户自定 1）或 [Custom2]（用户自定 2）。Custom1（用户自定 1）和 Custom2（用户自定 2）是由 INT Matte 设置的颜色。

< 注 >

当选择画中画图形并且通过 B 总线执行 STILL 时，不能反射边缘。

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

逐个效果设置画面

[Effects]（效果）设置

该设置用于进行 DVE 设置。
使用旋转 2 控制器选择 Off、[Shadow]（阴影）或 [Trail]（拖尾）效果。
使用旋转 5 控制器设置 [Light]（照明）。仅当安装了选购的 3D 板 (AG-VE70) 时该设置才有效。

- 选择了 [Shadow]（阴影）时

当选择了 [Shadow]（阴影）时，按住 [Shift] 的同时通过设置位置可设置阴影的位置。
在这种情况下，中心、场景抓取器以及保持按键短暂闪烁。

- 设置 [Trail]（拖尾）时

使用旋转 3 控制器设置拖尾颜色和火花。选择 [Self] 原始影像、[Self-spark]、[BodM] 边界颜色或 [BodM-spark] 边界火花。
可使用旋转 4 控制器在 1 至 32 之间设置时间。
设置好拖尾后，按住 [Shift] 的同时通过设置位置可设置拖尾补偿位置。在这种情况下，中心、场景抓取器以及保持按键短暂闪烁。不论在 DSK 拖尾和阴影中最后选择哪种拖尾和阴影效果，A/B video Effect（A/B 视频效果）的多重过滤和衰减均起作用，先前的效果被取消。

<注>

当选择一个特殊图形时，仅能在多重过滤和图形边缘的三个效果（即软边、边界或软边界）中选择一种。详情请参阅 26 页上的注。

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

R1	R2	R3	R4	R5
Effects	Shadow			Light On
				On Off

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

逐个效果设置画面

[Chroma Key]（色度键）设置

可以直接打开色度键或者用数字键选择的方式打开。自动为 Preview 输出选择 ME，并显示色度键光标和键入的输出。

滚动显示

Pos. X 128 Y 128 Z 196				
Event 00E ME Time 10:00F Pattern 3101 INT Wht				
Chroma Key 1 R = --- G = --- B = ---				
Key	KeyColor 1	Slice1 128	Slope1 8	K Level 255
Color Cancel	Offset 128	C Slice 128	C-Area 3	Mono L 6
Crop	▲ 6	▼ 2	◀ 12	▶ 12
Effects	Off			
Border	Color White			
DVE Plus	Off	6301		
3D Modify	Rotate 0		Time 0	TransF 255
R1	R2	R3	R4	R5

选定号码显示：
选择 1、2 或 3。

选定颜色显示

仅使用 3Dop 显示

仅对特殊图形使用
DVEPlus 显示

[Key]（键）设置

在存储器中可存储最多三种要去除的颜色。使用旋转 2 控制器选择颜色号之后，在色度键预览画面上使用操纵杆 X 和 Y 将光标与要被去除的颜色（蓝色）对齐，并使用 [Enter] 键将颜色存进存储器。此过程将覆盖以前的数值。欲释放存于存储器中的颜色，请按 [Shift]+[Selected number]。

使用旋转 3 控制器可将所选颜色的 [Slice] 电平设为 0 至 225 之间的任意值。

使用旋转 4 控制器可将所选颜色的 [Slope] 电平设为 0 至 15 之间的任意值。

使用旋转 5 控制器可将 [K Level] 键（透明）电平设为 0 至 255 之间的任意值。该设置对存于存储器中的所有颜色有效。亦可使用其他键对其分别进行设置。

R1	R2	R3	R4	R5
Key	KeyColor 1	Slice1 128	Slope1 8	K Level 255
	1 - 3	0 - 255	0 - 15	0 - 255

逐个效果设置画面

[Color cancel]（色彩清除）设置

该设置用于完成颜色清除设置。
可使用旋转 2 控制器可在 0 至 255 之间设置 [Offset] 键的补偿。
可使用旋转 3 控制器在 0 至 255 之间设置 [C Slice]（清除片段）。
可使用旋转 4 控制器在 0 至 3 之间设置 [C-Area]（清除区域）。
可使用旋转 5 控制器在 0 至 15 之间设置 [Mono L]（单色级别）。

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

[Crop]（修剪）设置

该设置用于进行键的修剪设置。
独立地使用 [LumKey]（色度键）、[EXTKey]（外部键）和 [PatternKey]（图形键）可完成这些设置。
可使用旋转 2 控制器在 2 至 228 (NTSC) 或至 275 (PAL) 之间设置图像的顶部。缺省值是 6。
可使用旋转 3 控制器在 2 至 228 (NTSC) 或至 275 (PAL) 之间设置图像的底部。缺省设置为 2。
可使用旋转 4 控制器在 0 至 680 之间设置图像的左部。
可使用旋转 5 控制器在 0 至 680 之间设置图像的右部。每种情况的缺省值为 12。
如果顶部设置改变，底部设置也将改变，反之亦然，这样总设置将不超过 228 (NTSC) 或 275 (PAL)。同样，如果左部设置改变，右部设置也将改变，反之亦然，这样总设置将不超过 680。左和右的设置可使用 1 步增量改变。

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

[Border]（边界）设置

使用旋转 2 控制器选择 [Color]（边界颜色）。有 10 种选择：White（白）、Yellow（黄）、Cyan（青）、Green（绿）、Magenta（洋红）、Red（红）、Blue（蓝）、Black（黑）、Custom1（用户自定 1）和 Custom2（用户自定 2）。缺省设置为 [White]（白）。Custom1（用户自定 1）和 Custom2（用户自定 2）是由 INT Matte 设置的颜色。

[Effects]（效果）设置

使用与基本图形相同的方式添加效果。缺省设置为 [Off]。

[DVE Plus]

已安装了选购的 3D 板 (AG-VE70) 时该设置才起作用。
可在键号码 3401 至 3478，3601 至 3623，6001 至 6003，6006，6007 和 6009 至 6634 中添加 DVE。
使用旋转 2 控制器选择 On 或 Off。缺省设置为 [Off]。
使用旋转 3、4 和 5 控制器输入数字。编号为 6001 至 6438 和 6601 至 6716 的图形的参数能使用 [3D 修整] 进行更改。

逐个效果设置画面

[Luminance Key]（亮度键）和 [EXT Key]（外部键）设置

可以直接打开亮度键和外部键或者用数字键选择的方式打开它。

滚动显示

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

R1R2R3R4R5

亮度键
外部键

仅使用 3Dop 显示

仅对特殊图形使用
DVEPlus 显示

[Key]（键）设置

使用旋转 3 控制器在 0 至 255 之间设置 [Slice]（片段）级别。缺省设置为 0。

使用旋转 4 控制器在 0 至 15 之间设置 [Slope]（坡度）。缺省设置为 15。

使用旋转 5 控制器在 0 至 255 之间设置 [K Level] 键级别。可使用其他键单独设置。缺省设置为 255。

亦可使用其他键单独设置修剪设置。可使用与其他图形相同的方式为效果设置添加效果。使用 DVE 的色度键进行设置。

逐个效果设置画面

[Title Key]（字幕键）设置

可以直接打开字幕键或者用数字键选择的方式打开它。Page 为 0 时不显示。可在 [Setup]（设置）画面上设置存储在 PC Title 存储器中的帧号（页号）。

滚动显示

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

Still
Crawl
Roll
Movie

仅使用 3Dop 显示

仅对特殊图形使用 DVEPlus 显示

[Key]（键）设置

使用旋转 2 控制器可在 1-30 (1-26) 至 1-8 之间设置 [Page] 页码。缺省设置为 1。
在顶部显示字幕的播放类型。使用 [Shift] + [0] 启动 [Movie]（活动影像）、[Crawl]（抖动）和 [Roll]（卷动）的播放或暂停。
可使用旋转 3 控制器在 0 至 255 之间设置 [Slice]（片段）级别。缺省设置为 0。
可使用旋转 4 控制器在 0 至 15 之间为 [Slope]（坡度）设置任何值。缺省设置为 15。
可使用旋转 5 控制器在 0 至 255 之间设置键级别。可使用其他键单独设置。缺省设置为 255。
亦可使用其他键单独设置修剪设置。可使用与其他图形相同的方式为效果设置添加效果。使用 DVE 的色度键进行设置。

<注>

执行 DSK 期间不能选择字幕键。

逐个效果设置画面

[Basic Pattern Key]（基本图形键）设置（3001 至 3046 号）

可以直接打开基本图形键或者用数字键选择的方式打开它。

滚动显示

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

仅使用 3Dop 显示

仅对特殊图形使用 DVEPlus 显示

可使用旋转 2 控制器选择 [Hard]（硬边）、[Soft]（软边）、[Border]（边界）或 [Soft Border]（软边界）。缺省设置为 [Hard]（硬边）。

可使用旋转 3 控制器在 1 至 255 之间设置浓度。缺省设置为 16。

可使用旋转 4 控制器选择边界颜色。可选择 [White]（白）、[Yellow]（黄）、[Cyan]（青）、[Green]（绿）、[Magenta]（洋红）、[Red]（红）、[Blue]（蓝）、[Black]（黑）、[Custom1]（用户自定 1）或 [Custom2]（用户自定 2）。缺省设置为 [White]（白）。

可使用旋转 5 控制器在 0 至 255 之间设置键级别（透明级别）。可使用其他键单独设置。缺省设置为 255。

逐个效果设置画面

其他键设置（3301 号及以上）

可以直接打开图形键或者用数字键选择的方式打开它。
使用旋转 Z 控制器设置尺寸。对于位置可以改变的图形，可使用操纵杆设置位置。

滚动显示

Pos' X 128 Y 128 Z 196				
Event 00E ME Time 10:00F Pattern 3301 INT Wht				
Pattern Key				
Pattern	Edge	Width	Color	K Level
	Hard	16	White	255
Crop	6	2	12	12
Effects	Off			Light On
3D	Rotate	Amp	Time	
Modify	0	16	16	
Key	Empty		Set up	
Learn	9000			

在 3Dop 中仅显示特殊图形

仅对特殊图形有效

[Pattern edge]（图形边缘）设置

该设置用于设置图形边缘。
使用旋转 2 控制器选择 [Hard]（硬边）、[Soft]（软边）、[Border] 或 [Soft Border]（软边界）。缺省设置为 [Hard]（硬边）。
选择 [Soft]（软边）或 [Soft Border]（软边界）时，不能选择 2001 至 2195 号和 6008 至 6010 号图形。
选择 [Soft Border]（软边界）时，不能选择 701 至 707 号（24 至 27）、801 至 814 号（183 至 196）图形。
可使用旋转 3 控制器在 1 至 255 之间设置 [Width]（宽度）的浓度。缺省设置为 16。如果选择了如下某个图形，则浓度只能设置为 1 或 2：
• 701 至 707 号（24 至 27）、801 至 814 号（183 至 196）
使用旋转 4 控制器选择 [Color]（边界颜色）。
可选择 [White]（白）、[Yellow]（黄）、[Cyan]（青）、[Green]（绿）、[Magenta]（洋红）、[Red]（红）、[Blue]（蓝）、[Black]（黑）、[Custom1]（用户自定 1）或 [Custom2]（用户自定 2）。
缺省设置为 [White]（白）。
可使用旋转 5 控制器在 0 至 255 之间设置 [K Level] 键级别（透明级别）。可使用其他键单独设置。缺省设置为 255。
亦可使用其他键单独设置修剪设置。可使用与其他图形相同的方式为效果设置添加效果。

R1	R2	R3	R4	R5
Pattern	Edge	Width	Color	K Level
	Hard	16	White	255
	Hard Soft Border Soft Border	1 - 255	White Yellow Cyan Green Magenta Red Blue Black Custom1 Custom2	0 - 255

逐个效果设置画面

[3Dmodify] (3D 修整) 设置

已安装选购的 3D 板 (AG-VE70) 时仅对特殊的 3D 图形 (6001 ~ 6438 号和 6601 ~ 6716 号) 起作用。
使用旋转 2、3、4 和 5 控制器能够改变 3D 键图形参数。可将它们存储到每个图形的存储器中。

● 球体组 (6001, 6301 至 6438 号)

R2: [Rotate] (旋转) 设置
R4: [Time] 设置
R5: [TransF] (转换) 设置

R1	R2	R3	R4	R5
3D Modify	Rotate 128		Time 0	TransF 255
	0 - 255		0 - 255	0 - 255

● 旗帜组 (6002、6101 至 6139 号)

R2: [Width] (旗帜宽度) 设置
R3: [Angle] 设置
R4: [Time] (飘动时间) 设置
R5: [Amp] (幅度) 设置

R1	R2	R3	R4	R5
3D Modify	Width 192	Angle 96	Time 48	Amp 32
	0 - 255	0 - 255	0 - 255	0 - 255

● 折褶组 (6003、6201 至 6239 号)

R2: [Width] (折褶宽度) 设置
R3: [Angle] 设置
R5: [Amp] (幅度) 设置

R1	R2	R3	R4	R5
3D Modify	Width 160	Angle 96		Amp 48
	0 - 255	0 - 255		0 - 255

● 透视图 (6006 和 6007、6601 至 6634 和 6501 至 6532 号)

对于 6004 至 6005、6701 至 6716 门号组

R2: [Rotate] (旋转) 设置
R3: [Axis] (旋转轴) 设置
R4: [View] (观察器) 设置
R5: [Depth] 设置

R1	R2	R3	R4	R5
3D Modify	Rotate 128	Axis 0	View 128	Depth 64
	0 - 255	0 - 255	0 - 255	0 - 255

6007 至 6007: 所有参数可设置。
6601 至 6634: 只能设置 [View] 和 [Depth]。
6501 至 6532: 只能设置 [View] 和 [Depth]。
门
6004 至 6005: 只能设置 [Depth]。
6701 至 6716: 只能设置 [View] 和 [Depth]。

逐个效果设置画面

- 对于翻页组（6008 号）

R2: [Rotate]（旋转）设置
R3: [Angle] 设置
R4: [Turn] 设置
R5: [Radius] 设置

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

- 对于波纹组（6031 号）

R2: [Level]（幅度）设置
R3: [Time] 设置
R4: [Width]（宽度）设置
使用 [Shift] + XY 可改变波纹中心位置。

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

- 对于火花组（6032 号）

R2: [Width]（宽度）设置
R3: [Size] 设置
R4: [Time] 设置

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

- 对于融化组（6033 至 6034 号）

R2: [Level] 设置

R1	R2	R3	R4	R5
3D Modify	Level 128			
	0 - 255			

- 对于扭曲组（6009 至 6010 号）

R2: [Rotate]（旋转）设置
R3: [Turn] 设置
R4: [Tilt] 设置

R1	R2	R3	R4	R5
3D Modify	Rotate 128	Turn 128	Tilt 128	
	0 - 255	0 - 255	0 - 255	

逐个效果设置画面

[Key Learn]（键学习）设置

用于设置键学习。对于 3001 至 3006, 3301 至 3305、6001 至 6003 和 6006 至 6010 号门不能进行设置。键 XYZ、键级别以及 3D 修整设置被存储在每个键帧的存储器中。

使用旋转 2 和 3 控制器选择键图形。在 9000 至 9019 之间进行选择。

一旦一个图形被设置图形号码, 即会显示 [Saved]（保存）, 没有设置号码的显示 [Empty]（空）。

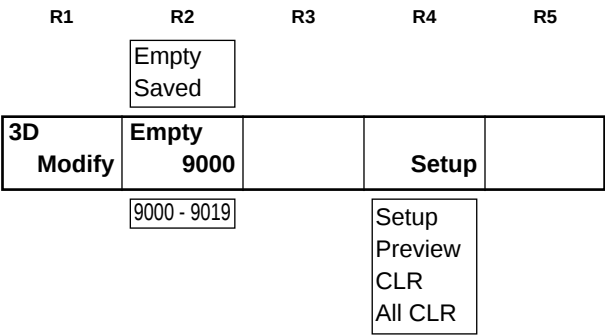
使用旋转控制器选择 [Setup]（设置）、[Preview]（预览）、[CLR]（清除）或 [All CLR]（全消）, 并使用 [Enter] 输入选择。

选择一个带 [Saved]（保存）显示的图形复制一个设置键的操作, 然后按 [Enter] 选择 [Preview]（预览）。

当选择一个带 [Saved]（保存）显示的图形时, 按 [Enter] 后选择 [CLR]（清除）或 [All CLR]（全消）, 出现 [OK?]. 这时选择 [Enter], 如果选择了 [CLR]（清除）, 选择的键学习图形被清除, 如果选择了 [All CLR]（全消）, 所有键学习键被清除。

使用 [Shift] + [Enter] 取消清除。

对于 [Empty]（空）或 [Saved]（保存）图形, 选择 [Setup]（设置）和 [Enter] 建立编辑模式, 并且显示被切换。当设置一个 [Saved]（保存）图形时, 出现 [OK?]: 使用 [Enter] 设置图形或使用 [Shift] + [Enter] 取消设置。



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

在键学习编辑模式下，在 [K Frame]（键帧）中显示键帧数。

使用旋转 1 控制器编辑项目并设置键帧。可设置 00 至 19 键帧，在旋转 2 控制器显示区编辑期间对它们进行显示。

可用 [ME Time] 设置到目前为止的键帧时间设置。这有益于额外的 [KeyFrame] (键帧)。学习过程中, 自动为时间选择 ME。

可由旋转 1 控制器插入选择的编辑项目

Insert (插入): 在下一个键帧的空间插入一个键帧。使用 [Enter] 执行插入。

Replace (替换): 替换当前键帧。使用 [Enter] 执行替换。

CLR KF: 清除当前键帧。使用 [Enter] 执行清除。

Copy (拷贝): 拷贝当前键帧。使用 [Enter] 执行拷贝。

Paste (粘贴): 通过覆盖方式粘贴拷贝缓冲器中的键帧。使用 [Enter] 执行粘贴。如果键帧未被拷贝，不能选择执行菜单。

Exit (退出): 退出编辑模式后, 键学习被存储在存储器之中。使用 [Enter] 执行退出。

在编辑模式下，能够使用旋转 2、3、4 和 5 控制器设置参数，使用操纵杆 XY 和旋转 Z 控制器设置 XYZ，使用 [Aspect]（宽高比）设置宽高比，使用 [Shift] + 旋转 2 控制器设置键帧，使用 [Shift] + 旋转 5 控制器设置键级别。

为了设置其他键图形，首先退出该画面，再次进行键图形输入，并执行键学习。

对于可以定位的基本图形（#3001 至 #3006）和基本压缩图形（#3301 至 #3304）

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

对于球体 (#6001)

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

R2: [Rotate] 旋转设置

R4: [Time] 设置

R5: [TransF] (转换) 设置

XY 位置

3D 参数与 3DModify 相同。

逐个效果设置画面

对于旗帜 (#6002)

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

R2: [Width] (旗帜宽度) 设置
 R3: [Angle] 设置
 R4: [Time] (飘动时间) 设置
 R5: [Amp] (幅度) 设置
 3D 参数与 3DModify 相同。

对于翻页 (#6008)

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

R2: [Rotate] (旋转) 设置
 R3: [Angle] 设置
 R4: [Turn] 设置
 R5: [Radius] 设置
 3D 参数与 3DModify 相同。

对于折褶 (#6003)

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

R2: [Width] (折褶宽度) 设置
 R3: [Angle] 设置
 R5: [Amp] (幅度) 设置
 3D 参数与 3DModify 相同。

对于扭曲组 (#6009 至 #6010)

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

R2: [Rotate] (旋转) 设置
 R3: [Turn] 设置
 R4: [Tilt] 设置

对于透视图组 (#6006 至 #6007)

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

R2: [Rotate] (旋转) 设置
 R3: [Axis] (旋转轴) 设置
 R4: [View] (观察器) 设置
 R5: [Depth] 设置
 3D 参数与 3DModify 相同。键学习不能用于门。

逐个效果设置画面

< 注 >

对图像应用压缩效果时，一些效果可能被自动取消。

- 对通道 A 应用 2D 压缩效果时
在如下条件下，当转换杆或键大小调节 Z 被改变或压缩速率被宽高比改变时，通道 A 的静止、过滤和多重过滤被关闭。

条件：当 [DSK-Effects] (DSK 效果) 关闭并且选择了如下 Rev 或 Dual PinP 图形中的一个时

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

- 在如下条件下，当转换杆或键尺寸调节 Z 被改变或压缩速率被宽高比改变时，通道 B 的静止、过滤和多重过滤被关闭。

条件：当 [DSK-Effects] (DSK 效果) 为 OFF 并且选择了如下 Norm 或 Dual PinP 图形中的一个时

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

处理过程取决于是否安装了选购的 3D 板(AG-VE70)。详情如下：

- 没有安装选购的 3D 板(AG-VE70)时

选择的图形号	取消操作后的处理
1501 至 1533 (28 至 31、36 至 42、128 至 129)	2DComp
1541 至 1550 (32 至 35、130 至 133、141 至 142)	2chComp
1301 至 1333 (43 至 46、51 至 54、138 至 140)	2DSlide1 (仅多重过滤被设为 OFF)
1341 至 1348 (47 至 50、134 至 137)	2DSlide2 (仅多重过滤被设为 OFF)
1401 至 1498 (143 至 182)	2Dcomp/MoveKey
3301 至 3303、3311 至 3313、3501 至 3578	2Dcomp Key
3304、3314、3324、3501 至 3378	Dual PinP
3401 至 3478	2DcompMoveKey (当改变 Z 时为 OFF)
3601 至 3623	Bounce Key (当改变 Z 时为 OFF)

- 安装选购的 3D 板 (AG-VE70) 时

选择的图形号	取消操作后的处理
1341 至 1348 (47 至 50、134 至 137)	2DSlide2 (仅多重过滤被设为 OFF)
1541 至 1550 (32 至 35、130 至 133、141 至 142)	2chComp
3304、3314、3324、3501 至 3378	Dual PinP
4601 至 5614、6031 至 6037	3D + 2Dcomp Key (当改变 Z 时为 OFF)

使用旋转1控制器选择 [DSK Source] (DSK 源)、[DSK Key] (DSK 键)、[Crop] (修剪)、[DSK On/Off] (DSK 开/关)、[DSK Effects] (DSK 效果) 或 [Fade] (淡变) 项目。当字幕存储器为 0 时, 键 [Memory] (存储器)、源 [Memory] (存储器)、[Memory] (存储器)、[Mode] (模式) 和 [Slide] (滑动) 设置被取消。

Still
Crawl
Roll
Movie

1. *Journal of Management Studies*, 1997, 34, 1, 1-14.

使用旋转 2 控制器选择键信号。可选择 [EXT]（外部）或 [Title]（字幕）。

使用旋转 4 控制器选择字幕存储器的页码。在 [Setup] (设置) 设置画面上能够改变总页码。

使用 [Enter] 将 [Mode] (模式) 设为 [Write] (写入), 并将 KEY, Y, Pb 和 Pr 外部输入信号写入存储器。

将 [Mode] (模式) 设为 [Preview] (预览), 选择 [Enter] 启动预览显示。现在能够检查幻灯片或活动影像从 On 到 Off 的移动。缺省设置为 [Preview] (预览)。

使用旋转 4 控制器能够选择字幕页。第一个号码用于页，第二个号码用于子页。
当选择了组的部分时，从那部分的起始处启动播放。

[1](#)
[2](#)
[3](#)
[4](#)
[5](#)
[6](#)
[7](#)
[8](#)
[9](#)
[10](#)
[11](#)
[12](#)
[13](#)
[14](#)
[15](#)
[16](#)
[17](#)
[18](#)
[19](#)
[20](#)
[21](#)
[22](#)
[23](#)
[24](#)
[25](#)
[26](#)
[27](#)
[28](#)
[29](#)
[30](#)
[31](#)
[32](#)
[33](#)
[34](#)
[35](#)
[36](#)
[37](#)
[38](#)
[39](#)
[40](#)
[41](#)
[42](#)
[43](#)
[44](#)
[45](#)
[46](#)
[47](#)
[48](#)
[49](#)
[50](#)
[51](#)
[52](#)
[53](#)
[54](#)
[55](#)
[56](#)
[57](#)
[58](#)
[59](#)
[60](#)
[61](#)
[62](#)
[63](#)
[64](#)
[65](#)
[66](#)
[67](#)
[68](#)
[69](#)
[70](#)
[71](#)
[72](#)
[73](#)
[74](#)
[75](#)
[76](#)
[77](#)
[78](#)
[79](#)
[80](#)
[81](#)
[82](#)
[83](#)
[84](#)
[85](#)
[86](#)
[87](#)
[88](#)
[89](#)
[90](#)
[91](#)
[92](#)
[93](#)
[94](#)
[95](#)
[96](#)
[97](#)
[98](#)
[99](#)
[100](#)

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

DSK/淡变设置

[DSK Key]（DSK 键）设置

用于设置 DSK 键信号（外部应用）。存储器键使用其原始形式。可使用旋转2控制器在 0 至 255 之间设置 [Slice]（片段）级别。缺省设置为 0。
可使用旋转 3 控制器在 0 至 15 之间为 [Slope]（坡度）设置任何值。缺省设置为 0。
可使用旋转 5 控制器在 0 至 255 之间设置 [K Level]（键级别）。缺省设置为 255。

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

[Crop]（修剪）设置

用于为 DSK 设置修剪。
可使用旋转 2 控制器在 2 至 198（之间设置顶部。缺省设置为 6。
可使用旋转 3 控制器在 2 至 198 之间设置底部。缺省设置为 2。
可使用旋转 4 控制器在 0 至 680 之间设置左部。
可使用旋转 5 控制器在 0 至 680 之间设置右部。
每种情况的缺省设置为 12。
如果顶部设置改变，底部设置也将改变，反之亦然，这样总设置将不超过 198。同样，如果左部设置改变，右部设置也将改变，反之亦然，这样总设置将不超过 680。左部和右部的设置可使用 1 步增量改变。

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

[DSK On/Off]（DSK 开/关）设置

用于设置 DSK 开/关操作。当为 [Key]（键）和 [Fill]（填充）选择了 [Title]（字幕）时，[Slide IN/OUT]（滑入/滑出）起作用。使用旋转 2 控制器设置是否在 ME 转换期间启动滑入或滑出操作。
使用旋转 3 控制器设置是否在 DSK ON 期间以水平或垂直方向启动滑入操作。
使用旋转 4 控制器设置是否在 DSK OFF 期间以水平或垂直方向启动滑出操作。
▶: 向右滑
◀: 向左滑
▲: 向顶部滑
▼: 向底部滑

上述每种情况的缺省设置为 [Off]。
使用旋转5控制器设置滑动速度。可选择 2 至 64 之间的任何偶数。缺省设置为 8。
当选择滑动时，DSKTime（DSK 时间）变为 0。滑动过程中，DSK 按键不起作用，但在完成滑动后恢复有效。也可在 PC 上改变该设置。

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

< 注 >

当为 DSK 源选择的数据不是 DIVIDE1 时，不能使用垂直方向的滑动。关于 DIVIDE 的详细情况，请参阅 76 页。

DSK/淡变设置

[DSK Effects]（DSK 效果）设置

该项用于设置 DSK 的 DVE。
设置内容与转换和键图效果的 [Effects]（效果）的设置内容相同。（请参阅第 33 页）

[Fade]（淡变）设置

用于完成淡变设置。
使用旋转 2 控制器从 [Black]（黑）、[White]（白）或 [Blue]（蓝）中选择要淡变的影像。缺省设置为 [Black]（黑）。
使用旋转 3 控制器为 [Audio]（音频）淡变选择 [On] 或 [Off]。
缺省设置为 [On]。
使用旋转 4 控制器为 [Phone]（耳机）淡变选择 [After] 或 [Pre]。在 [After] 处，将淡变效果应用于影像时可听到声音；在 [Pre] 处，淡变效果不应用于影像也能听到声音。缺省设置为 [After]。

R1	R2	R3	R4	R5
Fade	To Black	Audio On	Phone After	
	Black White Blue	On Off	After Pre	

< 注 >

仅能选择 DSK 存储器、字幕或星形心形键中的一种。后选的键优先，先选的键被取消。
当字幕键或心形/星形键被取消时，图形改变为 MIX（56）。在字幕 DSK 期间，不能使用心形/星形键。

[Audio Effects] 音频效果设置

[illegible]

使用 Audio Effects (音频效果) 或 ON 按钮打开 [Audio Effects] (音频效果)。可为每个输入设置音频效果。

使用旋转1 控制器从 [1] (交叉点 1)、[2] (交叉点 2)、[3] (交叉点 3)、[4] (交叉点 4)、[5] (交叉点 5)、[6] (交叉点 6)、[7] (交叉点 7)、[8] (交叉点 8)、[AUX1] 或 [AUX2] 中选择输入。

使用旋转 2 控制器从 [PAN] (摇动)、[EQ] (均衡器)、[EQ Mid] (均衡器中频段)、[Voice] (变音器) 或 [Mute] (静音) 中选择项目。

[PAN] 设置

使用旋转 3 控制器设置 [On] 或 [Off]。缺省设置为 [Off]。

使用旋转 4 控制器选择要使用的输入通道。选择 [L]、[R] 或 [L+R]。缺省设置为 [L]。使用旋转 5 控制器设置输出平衡。在 L7 至 0 至 R7 之间进行选择。缺省设置为 0。

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

<注>

当选择 [Bus Sep1] (总线分离1), [Bus Sep2] (总线分离2) 或 [12 Sepa.] (12 分离) 作为初始设置画面中音量控制器 “Source” (源) 项的设置时, 交叉点1到8的平衡设置处于无效状态。同样, 当选择 [Sepa.] (分离) 作为 “AUX” (辅助) 项的设置时, AUX1 (辅助1) 和 AUX2 (辅助2) 的平衡设置无效。

[Audio Effects] 音频效果设置

[EQ] 均衡器设置

用于设置均衡器。
使用旋转 3 控制器为所有均衡器设置 [On] 或 [Off]。
缺省设置为 [On]。
使用旋转 5 控制器可在 -14 dB 至 0 至 +14 dB 范围内以 2 dB 的间隔设置 [L Level] 低音电平。
缺省设置为 [0]。
使用旋转 4 控制器可在 -14 dB 至 0 至 +14 dB 范围内以 2 dB 的间隔设置 [H Level] 高音电平。
缺省设置为 [0]。

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

[EQ Mid] 均衡器中频段设置

使用旋转 3 控制器可在 -14 dB 至 0 至 +14 dB 范围内以 2 dB 的间隔设置 [M Level] 中频段电平。缺省设置为 [0]。
可使用旋转 4 控制器在 100 Hz 至 10.2 kHz 之间设置中频频率。缺省设置为 1.01kHz。
使用旋转 5 控制器为 Q 选择 [0.5]、[1]、[2] 或 [5]。
缺省设置为 [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

[Voice]（变音器）设置

用于设置变音器。
使用旋转 3 控制器设置 [On] 或 [Off]。缺省设置为 [Off]。
使用旋转 4 控制器为 [Pitch]（音调）设置 [Up]（向上）或 [Down]（向下）。缺省设置为 [Up]（向上）。
可使用旋转 5 控制器在 [0] 至 [10] 之间设置 [Level]（电平）。
缺省设置为 [5]。

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

[Mute] 设置

使用旋转 3 控制器设置静音电平。可选择 Off、[-12 dB]、[-20 dB] 或 [-60 dB]。缺省设置为 Off。
使用旋转 4 控制器选择要静音的通道。可以选择 [AB]（仅 AB 总线）、[ABAUX1]（AB 总线和 Aux1）或 [All]（全部）。
缺省设置为 [All]（全部）。

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

滚动显示

即使系统使用 Reset（复位）启动，建立的设置也不会回到出厂缺省设置。在接通电源时同时按 [Shift] 和 [·]（周期）可恢复出厂缺省设置。

[Setup]（设置）初始设置画面

[Mode]（模式）设置

使用旋转 2 控制器可选择系统是通过 [Reset]（复位）状态、[Preset]（预设）状态启动还是在 [Demo]（演示）模式下启动。

使用 [Reset]（复位）时，初始化除事件存储器、调节设置、文件存储器和键学习设置外的设置。

使用 [Preset]（预设）时，系统在关机前状态下启动的模式在接通电源时被建立。

如果关机前没有状态（如在装配后首次使用系统或其存储器已被损坏），系统则以出厂缺省设置状态启动。

使用 [Demo] 时，电源下次启动时，系统在演示模式下启动。该菜单在演示模式下显示，以便系统使用 [Preset]（预设）或 [Reset]（复位）重新启动时出现正常的操作画面。或者，按 [Enter] 时，演示模式被中止，操作被激活。欲再次执行演示模式，关闭电源后再接通电源。即便在演示模式下仍能够使用音频淡变器。

缺省设置为 [Preset]（预设）。

R1	R2	R3	R4	R5
Mode	Power Reset			
	Reset Preset Demo			

[Direct Pattern]（直接图形）设置

用来设置被称为直接图形的图形。

使用旋转 2 控制器选择 [Setup]（设置）并且按下 [Enter] 时，出现 [OK?]，因此按 [Enter] 来改变设置模式。使用 [Shift] + [Enter] 取消。

使用旋转 2 控制器选择 [Default]（缺省）并且按下 [Enter] 时，出现 [OK?]，因此按 [Enter] 来改变缺省设置。使用 [Shift] + [Enter] 取消。

R1	R2	R3	R4	R5
Direct Pattern	Setup			
	Setup Default			

设置模式中的设置方法

为 Preview（预览）选择 [ME] 以便能够用它进行检查。

1. 按直接图形按键。
2. 所选按键的指示灯闪烁。可设置 [Mix]（混合）、[Chrm]（色度）键和 [Lum]（亮度）键。
3. 使用数字键输入要指定的图形。（在图形区显示图形。）使用划变杆可检查程序输出。

[Setup]（设置）初始设置画面

LCD 显示屏显示每个效果图形的设置画面。继续设置边缘和效果，如果设置可接受，用 [Enter] 进行输入，并返回直接图形设置。

转换示例

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

如果设置操作在中途退出（通过按其他键等方式），目前完成的设置将不被存储在存储器中。存储器中保存六个键图形设置和七个转换图形。同时存储每个图形的边缘和效果。

键图形示例

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

可以为直接键图形按键指定键图形 3xxx、4xxx 和 5xxx 以及 9000 至 9019 键学习图形。可以为直接转换图形按键指定 0xxx、1xxx 和 2xxx 转换图形。
出厂缺省设置为显示的图形。

[Setup]（设置）初始设置画面

[Audio Video Input]（音频视频输入）设置

用于设置音频和视频输入。

当使用旋转 2 控制器选择 [Setup]（设置）并且按 [Enter] 时，出现 [OK?]，因此按 [Enter] 来改变设置模式。使用 [Shift] + [Enter] 取消。

当使用旋转 2 控制器选择 [Default]（缺省）并且按 [Enter] 时，出现 [OK?]，因此按 [Enter] 来改变缺省设置。

当使用旋转 2 控制器选择 [V-Link]（视频链接）并且按 [Enter] 时，出现 [OK?]，因此按 [Enter] 来改变操作，以便音频输入与视频输入相匹配。

R1	R2	R3	R4	R5
Audio Video	Input Setup			
Setup Default V-Link				

出厂缺省设置

	Event	ME Time	Pattern	INT	
	00E	10:00F	3015	Wht	
V S-1 V S-2 V S-3 V S-4 V S-5 V S-6 V S-7 V S-8	Audio Video Input Setup		Enter to EXIT		Video YC Y Pb Pr SDI
	1	V S-1	Video	A S-1	Analog
	2	V S-2	Video	A S-2	Analog
	3	V S-3	Video	A S-3	Analog
	4	V S-4	Video	A S-4	Analog
	5	V S-5	Video	A S-1	Analog
	6	V S-6	Video	A S-2	Analog
	7	V S-7	Video	A S-3	Analog
	8	V S-8	Video	A S-4	Analog
	AUXin		Mic		A S-1 A S-2 A S-3 A S-4
	R1	R2	R3	R4	R5
					Mic AUX2

设置方法

按需要设置的交叉点。使用旋转 1 控制器选择需要设置的交叉点按键。所选按键的指示灯闪烁，总线自动输出到 Preview（预览）。

当使用旋转 1 控制器选择交叉点时，A 总线输出到 Preview（预览）。

使用旋转 2 控制器选择 V S-1、V S-2、V S-3、V S-4、V S-5、V S-6、V S-7 或 V S-8 作为视频输入。

使用旋转 3 控制器选择 [Video]（视频）复合、[YC]、[Y Pb Pr] 分量或 [SDI]。

除了 [Video]（视频），源从 S-1 至 S-4 扩充，所以 [5] 变更为 [1]、[6] 变更为 [2]、[7] 变更为 [3]，[8] 变更为 [4]。如果设置操作在中途退出，目前为止进行的设置不被存储在存储器中。使用 [Enter] 输入，操作返回至 [Audio Video Input]（音频视频输入）设置。

使用旋转 4 控制器选择 A S-1、A S-2、A S-3 或 A S-4 作为音频输入。

使用旋转 5 控制器选择 [ANALOG] 或 [SDI]。

不能设置的视频输入组合：S-5 至 S-8 + YC/Y Pb Pr/SDI

不能设置的音频输入组合：采用不同源号的 SDI 组合。

示例：视频 S-1 的 SDI 和音频 S-2 的 SDI。

使用旋转 4 控制器可为 [AUXin]（AUX 输入）设置 [Mic]（麦克风）或 [AUX2]。缺省设置为 [Mic]（麦克风）。

[Setup]（设置）初始设置画面

[Memory]（存储器）设置

用来设置用于 INTVideo 和 DSK 的存储器。改变设置时，所有存储器被清空。使用旋转 2 和 3 控制器设置 [INTVideo] 占用多少存储器以及 [Title]（字幕）、DSK 和 TitleKey（字幕键）占用多少存储器。

如果一个存储器的分配变化，其他存储器也将发生改变，以保证总数为 30。

当作出一个改变时，出现 [OK?]（确定?）。使用 [Enter] 执行改变，使用 [Shift] + [Enter] 取消。

对于 NTSC 格式，[INT V]（内部视频）和 [Title]（字幕）的缺省设置为 15；对于 PAL 格式，[INT V]（内部视频）和 [Title]（字幕）的缺省设置为 13。

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

[Gen Lock]（同步锁定）外部同步设置

使用旋转 2 控制器选择 [G/L]（同步锁定）或 [Ext Key]（外部键）作为 [Ref In]（基准输入）源。缺省设置为 [G/L]（同步锁定）。

使用旋转 3 控制器调节 [H-Phase]（水平相位）。缺省设置为 128。

使用旋转 4 控制器调节 [SC-Phase]（副载波相位）。缺省设置为 128。

按照用于输入的 [G/L]（同步锁定）或 [Ext Key]（外部键）将 [H-Phase]（水平相位）和 [SC-Phase]（副载波相位）分别存储在存储器中。

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

[Video Format]（视频格式）设置

使用旋转 2 控制器选择 [NTSC] 或 [PAL] 作为格式。

缺省设置是购买系统所在地区使用的格式。

当作出一个改变时，出现 [OK?]。使用 [Enter] 执行改变，使用 [Shift] + [Enter] 取消。

使用旋转 3 控制器设置 [4:3] 或 [16:9] 作为图形的 [Aspect]（宽高比）比例。缺省设置为 [4:3]。

使用旋转 4 控制器为 [Setup]（设置）选择 [0] 或 [7.5]。缺省设置为 [0]。

使用旋转 5 控制器为 [Pb Pr] 分量电平选择 [BCAM] 或 [MII]。缺省设置为 [BCAM]。

当 NTSC 或 PAL 格式改变时，系统被初始化，[INTVideo] 和字幕存储器被清空。

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

[System1] 设置

该设置用于完成各种设置。

当 [AdvRef] 高级参考信号与安装选购的 3D 板（AG-VE70）连接时，旋转 2 控制器用于为源输入设置滞后量。如果选择 0 帧，应用 3D 效果或不应用 3D 效果之间的视频滞后量不同。缺省设置为 1 帧。当未安装选购的 3D 板时，设置固定为 0 帧。音频源滞后量也根据这一设置进行设置。

使用旋转 3 控制器，仅为时间显示选择 [Sec]（秒 + 帧）或 [Frame]（帧）。缺省设置为 [Sec]。

使用旋转 4 控制器可设置是执行 [ME]、[DSK] 还是 [Fade]（渐变）。缺省设置为 [ME]。使用旋转 5 控制器，可选择 [GVG] 或 [SONY] 作为 RS-422A 协议。缺省设置为 [GVG]。

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

[Setup] (设置) 初始设置画面

[System2] 设置

使用旋转 2 控制器能够选择 LCD 被设为节能模式前所用的时间。

对于 0 设置, 显示永远是开的。可以在 0 至 60 之间以 10 分钟的增量设置时间。缺省设置为 0。

使用旋转 3 控制器选择 [On] (消隐) 或 [Off] (通过), 以设置是否在垂直消隐期 (VBIk) 内进行清洁。缺省设置为 [Off]。

使用旋转 4 控制器选择 [On] 或 [Off], 以设置是否进行 [DR] (动态取整)。缺省设置为 [On]。

使用旋转 5 控制器选择 [On] 或 [Off] 以设置是否对 SDI 和分量输出色度加以限制。如果选择了 [On], 色度由 100% 彩条级限制。缺省设置为 [Off]。

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

< 注 >

为 [VBClean] 选择 Off 可能会导致视频信号和垂直消隐信号之间的滞后量偏差, 这取决于 [System1] 设置中 [Dly] 项目的设置以及是否安装了选购的 3D 板 (AG-VE70)。

[Bus] (总线) 设置

使用旋转 2 控制器能够选择 AB (AB 总线) 或 PrgPre (主输出预置) 作为总线系统。缺省设置为 AB。

使用旋转 3 控制器选择变更交叉点时的 [On] (启动 Still) 或 [Off] (不启动 Still)。缺省设置为 [On]。

使用旋转 5 控制器可选择 [8] 或 [EXT] 作为 8 个标记输出的设置。在 [8] 设置, 选择交叉点 8 时输出标记信号; 在 [EXT] 设置, 选择 EXT 时输出。

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

< 注 >

当 [Still] 已经设为 [Off] 时, 如果在 SDI/复合和 YC/分量之间直接进行切换, 则图像可能会被破坏。务必始终只使用 SDI/复合系统设置或只使用 YC/分量系统进行设置。

[Audio Fader] (音频衰减器) 设置

本设置用于设定音频衰减器的功能。

使用旋转 2 控制器, 可以选择音源输出格式以及 1/5、2/6、3/7 和 4/8 音频衰减器的功能。可以选择 [CP Pair] (交叉点连动)、[Bus Sep1] (总线分离 1)、[Bus Sep2] (总线分离 2)、[12 Pair] (12 连动) 或 [12 Sepa.] (12 分离)。各项设置下音频衰减器的输出格式和可控制的音源参照下一页的表格。

使用旋转 3 控制器能够设置 AUX1 (辅助 1) 和 MIC/AUX2 (话筒/辅助 1) 功能。可以选择 [Pair] (连动) 或 [Sepa.] (分离)。音频衰减器功能随设置而变化, 如右表所示。

R1	R2	R3	R4	R5
AUDIO Fader	Source CP Pair	AUX Pair		
	CP Pair Bus Sep1 Bus Sep2 12 Pair 12 Sepa.	Pair Sepa.		

< 注 >

- 当选择 [Bus Sep1] (总线分离 1), [Bus Sep2] (总线分离 2) 或 [12 Sepa.] (12 分离) 作为 “Source” (源) 项的设置时, 音频效果设置中的 PAN (摇动) 设置项在交叉点 1 到 8 的平衡设置无效。同样, 当选择 [Sepa.] (分离) 作为 “AUX” (辅助) 项的设置时, AUX1 (辅助 1) 和 AUX2 (辅助 2) 的平衡设置无效。
- 当选择 [12 Pair] (12 连动) 或 [12 Sepa.] (12 分离) 作为 “Source” (源) 项的设置时, 交叉点 1 和 2 的音频输入将自动转成 “Analog.” (模拟)。

	AUX1	MIC/AUX2
Pair	AUX1 的 L 和 R 通道	MIC/AUX2 的 L 和 R 通道
Sepa.	AUX1 的 L 通道 (或可转换 AUX2/MIC)	AUX1 的 R 通道 (或可转换 AUX2/MIC)

[Setup] (设置) 初始设置画面

	输出格式	1/5 音量控制器	2/6 音量控制器	3/7 音量控制器	4/8 音量控制器
CP Pair	选定交叉点的音源输出。	音源1 (或可转换音源5) 的L和R通道	音源2 (或可转换音源6) 的L和R通道	音源3 (或可转换音源7) 的L和R通道	音源4 (或可转换音源8) 的L和R通道
Bus Sep1		A/PROG 总线的L通道	A/PROG 总线的R通道	B/PRESET 总线的L通道	B/PRESET 总线的R通道
Bus Sep2		A/B 总线选择: A 总线的L声道 PROG/PRESET 选择和当预览按钮点亮时: PROG 总线的L声道 当预览按钮闪烁时: PRESET 总线的L声道	A/B 总线选择: A 总线的R声道 PROG/PRESET 选择和当预览按钮点亮时: PROG 总线的R声道 当预览按钮闪烁时: PRESET 总线的R声道	A/B 总线选择: B 总线的L声道 PROG/PRESET 选择和当预览按钮点亮时: PRESET 总线的L声道 当预览按钮闪烁时: PROG 总线的L声道	A/B 总线选择: B 总线的R声道 PROG/PRESET 选择和当预览按钮点亮时: PRESET 总线的R声道 当预览按钮闪烁时: PROG 总线的R声道
12 Pair	定位在交叉点1和交叉点2处的音源	音源1的L和R通道	音源2的L和R通道	不起作用	不起作用
12 Sepa.		音源1的L通道	音源1的R通道	音源2的L通道	音源2的R通道

[Audio Level] 设置

使用旋转2控制器设置 [Alignment] (对齐) 级别。可选择 [-3 dB]、[0 dB] 或 [4 dB]。
使用旋转5控制器设置 [Head] (净空高度)。可选择 [18 dB] 或 [20 dB]。对于 NTSC 格式, 缺省设置为 [20 dB], 对于 PAL 格式, 缺省设置为 [18 dB]。

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

[File] 设置

可将 [Setup] (设置) 设置的状态存储在存储器中。
使用旋转2控制器选择 1 至 8。[Empty] (空) 表示一个空文件。[Filed] (存档) 表示带设置的文件。
使用旋转3控制器选择 [Save] (保存)、[Recall] (召回) 或 [All CLR] (全消), 并使用 [Enter] 执行。[Save] (保存) 保存设置并覆盖所有现有设置, [Recall] (召回) 装载设置, [All CLR] (全消) 清除设置。
选择 [Save] (保存) 或 [All CLR] (全消) 时, 出现 [OK?]。
使用 [Enter] 再次输入选择或使用 [Shift] + [Enter] 取消。
电源接通时按住 [Shift] + [Enter] 也可以清除所有设置以恢复出厂缺省设置。

R1	R2	R3	R4	R5
	Empty Filed			
File	Empty 1	Save		
	1 - 8	Save Recall AllCLR		

[RS232C] 设置

请使用旋转2控制器设置通讯速度。可选择以下的速度。

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

缺省设置是 [38.4K]。

请使用旋转3控制器设置数据长度。可选择 [8bits] 或 [7bits]。

缺省设置是 [8bits]。

R1	R2	R3	R4	R5
RS232C	Baud Rate 38.4K	Data Len. 8bits		Head 18dB
	38.4K 9.6K 19.2K 115.2K	8bits 7bits		

其他设置

事件存储器

设置方法

0 至 99 个事件存储器能够存储 100 种面板状态。按 Set 按键，使用数字键设置事件号，使用 [Enter] 输入设置。

Set 按键: 设置处理期间其指示灯点亮。按[Enter]时，它闪烁 2 秒钟后熄灭。

Event
00E

在设置进行中，事件以反白显示，然后使用 [Enter] 输入事件。使用 “+” 和 “-” 键可增/减事件号码。在事件号码旁出现[E]表示空事件。

召回方法

按 [Recall] 按键，使用数字键选择要载入的事件号码，并使用 [Enter] 或 [AutoTake] 按键召回。

Recall 按键: 召回正在进行时其指示灯闪烁。按键设为 ON 时指示灯点亮，设为 OFF 或召回结束时指示灯熄灭。

由于载入期间不反映输入设置，事件根据事先设置的输入执行。

可以以 10 个事件为单位连续设置 50 至 59、60 至 69、70 至 79、80 至 89 和 90 至 99 个事件，也可连续召回，使它们也可用作键帧设置。使用 [AutoTake] 按键执行事件。召回 50 至 99 个事件时，头事件的设置状态有效。

清除事件

使用 [Recall]（召回）设置要被清除的事件号码，使用 [Shift] + [Enter] 执行清除。在召回阶段两次输入期限然后按 [Shift] + [Enter] 便可清除所有事件。或者接通电源时，按 [Shift] + [Enter] 通过启动系统完成清除，并恢复出厂缺省设置。

图形设置

按 [Pattern] 按键，使用数字键输入图形号，使用 [Enter] 执行。如果图形不存在，操作将跳到最近的图形号。

每次按 [Pattern] 键，功能被设为 ON 或 OFF。缺省设置为 MIX (56)。

使用 “+” 和 “-” 键可增/减图形号码。不存在的图形被跳过并依次显示。

Pattern
3015

其他设置

转换时间设置

选择欲设置的项目，并按 [ME]、[DSK] 或 [Fade] 按键。

使用数字键输入数值，并按 [Enter] 键。

使用 Rotary Time（旋转时间）“+”和“-”键可增/减数值。

设置 ME（向后、键转换）、DSK 或淡变时间。

为数字键上方的 ME、DSK 或 Fade（淡变）选择的项目设置时间。

时间显示在 LCD 显示屏上。也可使用数字键进行输入或输出。

使用 x:xx 显示可输入 [2][.][5]，以显示 2:05。这里的 [.] 为分隔符。

缺省设置为 60F。

ME Time
10:00F



数字键和 [Pattern] 按键之间的相关性

[Pattern] 优先于 [ME]、[DSK] 和 [Fade]。

旋转控制器可设置由 ME、DSK 或 Fade（淡变）选择的项目。当 Pattern（图形）为 OFF 时也可以使用数字键。选择的项目出现在 LCD 显示屏上。

有三个选项—ME、DSK 和 Fade—按 ON 按键可将它们设为 OFF。这时，既不能使用旋转控制器也不能使用数字键。

数字键优先顺序

数字键优先顺序为：事件存储器 → 图形设置 → 转换时间设置 → LCD 屏幕设置。

在事件存储器中，对图形设置、转换时间设置或 LCD 屏幕设置不能使用数字键。

转换图形

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												
	103 交迭 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												
	122 交迭 415				416	417	418	419				
Multi PairV3												
	交迭	123 428			429	430	431	432				

转换图形

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												
	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409
交迭	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												
					428	429	430	431	432	433	434	435
Overlap					124 433	125 434	435	436	126 437	127 438	439	440

转换图形

Multi PairH6												
	441				442	443	444	445				
Multi PairV6												
		454			455	456	457	458				
Multi PairHV3												
					467	468	469	470				
Multi PairHV6												
					479	480	481	482				
Mtrix												
交迭	24 701	25 702	26 703	27 704	705	706	707					
Basic2												
交迭	183 801	184 802	185 803	186 804	187 805	188 806	189 807	190 808	191 809	192 810		
DVE BPreSet	Mosaic XY	Mosaic X	Mosaic Y	Defocus	H Mirror	V Mirror	HV Mirror	Nega YC	Nega Y	Nega C	Mono	Paint
交迭	200 1001	201 1002	202 1003	203 1004	204 1021	205 1022	206 1023	207 1030	208 1031	209 1032	210 1033	211 1034
Shutter												
交迭	223 1091	224 1092	225 1093	226 1094								
Direct Pattern	DT 1	DT 2	DT 3	DT 4	DT 5	DT 6	DT 7					
	241	242	243	244	245	246	247					
Comp1												
交迭 +Diss	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		
Comp2												
交迭	32 1541	33 1542	34 1543	35 1544	130 1545	131 1546	132 1547	133 1548				

< 注>

- DVE 和快门图形不能用于 DSK Effect (DSK 效果)。只有安装了选购的 3D 板 (AG-VE70)，压缩 1 和压缩 2 图形方可用于 DSK Effect (DSK 效果)。
- 图形 MIX (56) 被用于 DVE BPreSet。
- 当转换杆位于终端位置时，对于 Comp2，不能使用 ME 预览检查转换目标图像。

转换图形

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 F×B	Color F×B	V+C F×B	
交迭	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												
交迭 +Diss	42 1511 1531	128 1512 1532		129 1513 1533								
Tumble												
交迭	141 1549	142 1550										

+DISS: 表示可应用溶解效果的图形。

< 注>

当转换杆位于终端位置时，对于图案 60、1081 和 Tumble，不能使用 ME 预览检查转换目标图像。

转换图形

Slide1												
交迭 +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												
交迭	47 1341	48 1342	49 1343	50 1344	134 1345	135 1346	136 1347	137 1348				
2D Move1												
交迭 +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												
交迭 +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												
交迭 +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				

< 注>

- 只有安装了选购的3D板 (AG-VE70) 方可将Slide1、2Dmove1 和2Dmove2 图形用于DSK Effect (DSK 效果)。
- 安装了选购的3D板 (AG-VE70) 后方能使用1601至2617号转换图形。
- 当转换杆位于终端位置时, 对于Slide2, 不能使用ME预览检查转换目标图像。

转换图形

Bounce												
交迭 +Diss	138 1321 1331	139 1322 1332	140 1323 1333									
2D Move2 /Exp												
交迭 +Diss	159 1441 1451	160 1442 1452	161 1443 1453	162 1444 1454	163 1445 1455	164 1446 1456	165 1447 1457	166 1448 1458				
2D Move2 /Exp Curve2												
交迭 +Diss	175 1481 1491	176 1482 1492	177 1483 1493	178 1484 1494	179 1485 1495	180 1486 1496	181 1487 1497	182 1488 1498				
Split Slide												
2DComp +Diss	1631 1671	1632 1672	1633 1673	1634 1674	1635 1675	1636 1676	1637 1677	1638 1678				
Split (分裂)												
+Diss	1651 1691	1652 1692	1653 1693	1654 1694	1655 1695	1656 1696	1657 1697	1658 1698	1659 1699			
Pers1												
+Diss	1734 1754	1735 1755	1736 1756	1737 1757	1738 1758	1739 1759						
PersMove1												
+Diss	1769 1789	1770 1790	1771 1791	1772 1792	1773 1793							

+DISS: 表示可应用溶解效果的图形。

转换图形

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

< 注>

- 翻转、扭曲和滚动以及 Page1、2、3 图形不能用于 DSK Effect (DSK 效果)。
- 安装了选购的 3D 板 (AG-VE70) 后才能使用 1601 至 2617 转换图形。
- 当转换杆位于终端位置时，对于 Flip Tumble2，不能使用 ME 预览检查转换目标图像。

转换图形

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

+DISS：表示可应用溶解效果的图形。

< 注>

当转换杆位于终端位置时，对于 Flip Tumble2，不能使用 ME 预览检查转换目标图像。

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

< 注>

- 可用于 DSK Effect (DSK 效果) 的键图形为 3401 至 3478、3601 至 3623、6001、6002、6003、6006、6007 和 6101 至 6634。
- 基本图形键、基本键和字幕是可使用 Rev 的键图形。
- 只有安装了选购的 3D 板 (AG-VE70) 才能使用 4601 至 6716 号键图形。

键图形

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

+DISS: 表示可应用溶解效果的图形。

EXP: 表示越来越大的图形。

键图形

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			
Flag1												
2DComp +Diss	5401 5461	5402 5462	5403 5463	5404 5464	5405 5465	5406 5466	5407 5467	5408 5468	5409 5469	5410 5470	5411 5471	5412 5472
Flag2												
2DComp +Diss	5431 5491	5432 5492	5433 5493	5434 5494	5435 5495	5436 5496	5437 5497	5438 5498	5439 5499	5440 5500		
Ripple												
2DComp +Diss	5601 5611	5602 5612	5613	5614								
3DBasic												
+Diss	6001	6002	6003	6004	6005	6006	6007	6008	6009	6010		
Ripple												
2DComp +Diss	6031	6032										
Flag Move												
Move +Diss	6101 6111	6102 6112	6103 6113	6104 6114	6105 6115	6106 6116	6107 6117	6108 6118	6109 6119			

< 注>

- 可用于 DSK Effect (DSK 效果) 的键图形为 3401 至 3478、3601 至 3623、6001、6002、6003、6006、6007 和 6101 至 6634。
- 只有安装了选购的 3D 板 (AG-VE70) 才能使用 4601 至 6716 键图形。

键图形

Pers1												
2DComp +Diss	4734 4754	4735 4755	4736 4756	4737 4757	4738 4758	4739 4759						
PersMove1												
2DComp +Diss	4769 4789	4770 4790	4771 4791	4772 4792	4773 4793							
Spin												
2DComp +Diss	4861 4871	4862 4872	4863 4873	4864 4874	4865 4875	4866 4876	4881 4891	4882 4892	4883 4893	4884 4894		
Sphere												
2DComp +Diss	5210 5240	5211 5241	5212 5242	5213 5243	5214 5244	5215 5245	5216 5246	5217 5247	5218 5248	5219 5249	5220 5250	
Flag1												
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: 表示可应用溶解效果的图形。

EXP: 表示越来越大的图形。

键图形

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						

< 注>

- 可用于 DSK Effect (DSK 效果) 的键图形为 3401 至 3478、3601 至 3623、6001、6002、6003、6006、6007 和 6101 至 6634。
- 只有安装了选购的3D板 (AG-VE70) 才能使用4601至6716键图形。

键图形

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: 表示可应用溶解效果的图形。
EXP: 表示越来越大的图形。

关于该软件

软件描述

CD 中所含的软件描述如下。

■ USB 驱动程序

当 AG-MX70 通过 USB 端口连接到个人电脑上时，该驱动程序软件用于通信。

■ MX-Navi

从个人电脑向 AG-MX70 发送图像并播放图像时，以及从 AG-MX70 将静像读入个人电脑时使用该软件。安装该软件可以进行下列操作。

从个人电脑向 AG-MX70 发送图像

- 个人电脑图像可以作为字幕数据或内部视频数据发送到 AG-MX70 上。
- 可以对发送的数据进行播放和暂停操作。

将静像从 AG-MX70 读入个人电脑

- 显示在 AG-MX70 上的图像可以作为静像读入个人电脑。

AG-MX70 存储器的管理

- 可以检查 AG-MX70 图像存储器的状态并改变其设置。

安装该软件时请参阅第 77 ~ 79 页的“使用前”。

系统要求

所使用的个人电脑应该满足下列要求。

- | | |
|--------|---------------------------|
| ● 电脑 | 带 USB 端口的 DOS/V |
| ● 操作系统 | Windows 98 |
| | Windows ME |
| | Windows 2000 Professional |
| | Windows XP HomeEdition |
| | Windows XP Professional |
| ● CPU | Pentium II 300 MHz 或更高的主频 |
| ● RAM | 64MB 或更大 |
| ● 显示器 | 真彩 (24 位, 32 位) |
| | 800 × 600 点或更高分辨率 |
| ● 硬盘 | 5 MB 或以上自由空间 |
| ● 其他 | CD-ROM 驱动器 |

MX-Navi 概述

MX-Navi 是将图像从个人电脑发送到 AG-MX70 并显示时，以及将静像从 AG-MX70 读入个人电脑时所使用的一个软件。

当个人电脑已经连接到 AG-MX70 上时，可以进行下列操作。

- 将个人电脑画面作为幻灯片或动画的 DSK 显示。
- 内部无光泽的个人电脑画面的显示。
- 作为 AG-MX70 输入而提供的图像可以作为静像读入个人电脑并转换成图像文件。

■ 按照数据类型

AG-MX70 可以根据应用程序将图像数据作为字幕数据或内部视频数据处理。当图像数据发送到 AG-MX70 时, 首先必须选择这两种数据类型之一。

● 字幕型

用于 DSK 播放的数据应该作为字幕数据发送。字幕数据使用 RGB 数据和 α 频道数据。当使用具有 α 频道的图像时, 图像必须经透明处理, 以符合 α 频道的值。当使用不具有 α 频道的图像时, 不进行透明处理。

● 内部视频数据

当图像作为内部无光泽的图像播放时, 它作为内部视频数据发送。图像只使用 RGB 数据。在不使用 α 频道时, 不进行透明处理。

■ 显示方法

根据播放何种图像数据, 可以从下列显示方法中加以选择。

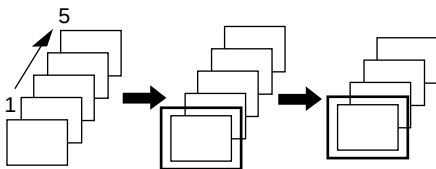
● 静像

用这种方法, 单幅图像作为静像播放。既可以使用字幕数据, 也可以使用内部视频数据。当使用字幕数据时, 可以设置图像的水平位置和垂直位置。



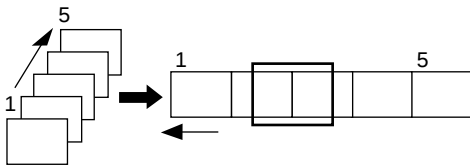
● 动画

用这种方法可以连续播放两幅或多幅图像。单幅图像作为一帧处理。可以从一次或重复播放中进行选择。既可以使用字幕数据, 也可以使用内部视频数据。当使用字幕数据时, 可以设置图像的水平位置和垂直位置。



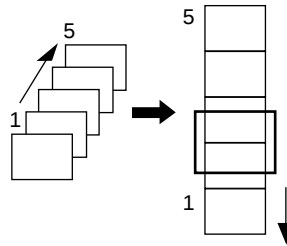
● 抖动

两幅图像或多幅图像一张接一张排成列在屏幕上水平播放 (抖动)。可以设置卷动的方向和速度。只有字幕数据可以使用这种方法。可以设置图像的垂直位置。



● 卷动

两幅图像或多幅图像一张接一张排成列在屏幕上垂直播放 (卷动)。可以设置卷动的方向和速度。只有字幕数据可以使用这种方法。可以设置图像的水平位置。



■ DSK 效果

当图像在监视器上播放 (DSK 打开) 时, 或从监视器上清除 (DSK 关闭) 时, 可以使用溶解的效果, 或使用 2D 或 3D 转换效果。

■ 图像大小

监视器 1 屏图像的适当大小随 AG-MX70 的视频格式设置和 MX-Navi 设置而异。

NTSC: 监视器 1 屏 = 640×480

PAL: 监视器 1 屏 = 768×576

可以选择以任何图像大小来播放, 但是, 如果所选的图像大小大于 1 屏, 则只有适合屏幕的这部分图像能发送和播放。

■ 支持的图像格式

AG-MX70 可以使用下列图像格式播放。

● TARGA (.tga)

● TIFF (.tif)

● PICT (.pct)

● Photoshop (.psd)

可以使用 24 位/像素 (无 α 频道) 数据和 32 位/像素 (有 α 频道) 数据。

● JPEG (.jpg)

● BMP (.bmp)

● Photo CD (.pcd)

可以使用 24 位/像素 (无 α 频道) 数据。

当影像要以透明处理来显示时, 必须使用 32 位/像素 (有 α 频道) 的影像。当用动画、卷动或抖动方法显示图像时, 必须使用连续编号的文件名。

(例如图像 001.tga ~ 图像 015.tga)

■ 图像存储器的管理

● 存储器容量

从个人电脑发送的图像保存在 AG-MX70 的图像存储器中。存储器容量因 AG-MX70 视频格式设置而异。

NTSC: 30 页

(1 页=1 幅监视器1屏图像所需的存储器容量)

PAL: 26 页

图像存储器分成单独的 字幕数据区和内部视频数据区，且容量可以按需要自由分配。

● 分割

所用的存储器页数因垂直像素的数目而异，但是当图像作为字幕数据发送时，只能使用这种格式。正使用的存储器页数可以通过调节 DSK 播放图像的大小而减少，因此，可以播放大量的图像。

	垂直像素的数目	所用的存储器页数
NTSC	1 ~ 60	1/8 页
	61 ~ 120	1/4 页
	121 ~ 240	1/2 页
	241 ~ 480	1 页
PAL	1 ~ 72	1/8 页
	73 ~ 144	1/4 页
	145 ~ 288	1/2 页
	289 ~ 576	1 页

< 注 >

- 当设置垂直位置时，具有少量垂直像素的图像可以在屏幕的下部播放。这对在屏幕下部播放幻灯片或标识的 DSK 播放非常有效。
- 无论图像大小如何，内部视频数据总是使用一页存储器。

AG-MX70 连接

在安装该软件前，必须用 USB 电缆将个人电脑连接到 AG-MX70 上。请按下面的步骤进行。

- 1) 关闭 AG-MX70 的电源。
- 2) 用 USB 电缆将个人电脑连接到 AG-MX70 上。
将 USB 电缆连接器插入个人电脑及 AG-MX70 后面板上相应的 USB 端口。

这就完成连接。当两台设备首次连接时，请按下面“USB 驱动程序的安装”中的步骤安装 USB 驱动程序。

< 注 >

USB 电缆不随本机附带。请使用市售的 3 m 或更短的 USB 电缆。请注意，如果所用电缆的长度超过 3 m，就可能无法正确地通信。

USB 驱动程序的安装

必须在个人电脑上安装 USB 驱动程序，以便个人电脑和 AG-MX70 首次连接后能够通过 USB 端口进行通信。(USB 驱动程序软件只需安装一次。) 请按下面的步骤进行。

■ 对于 Windows 98 和 Windows 2000

< 注 >

- 下面略述的步骤是针对 Windows 98 的。对 Windows 2000，其画面稍有不同，但驱动程序软件仍按相同的步骤安装。
- 在装有 Windows 2000 的个人电脑上安装该软件时，必须以具有管理员权限的用户登录。

- 1) 将个人电脑正确地连接到 AG-MX70 上。
- 2) 打开个人电脑的电源。
检查 Windows 是否已经启动。
- 3) 将安装 CD-ROM 放入个人电脑的 CD-ROM 驱动器。
- 4) 打开 AG-MX70 的电源。
经过短暂的时间后，显示“添加新硬件向导”对话框。
- 5) 单击“下一步”按钮。



- 6) 选择“搜索设备的最新驱动程序”，然后单击“下一步”按钮。



- 7) 在“指定位置”旁边放上一复选标记，输入安装 CD-ROM 的 USB_DRV 文件夹作为搜寻目的地，然后单击“下一步”按钮。



- 8) 如果正确地搜索到驱动程序，则显示类似于下面所示的画面。



- 9) 当显示安装完成的画面时，单击“完成”按钮。



■ 对于 Windows ME

- 1) 将个人电脑正确地连接到 AG-MX70 上。
- 2) 打开个人电脑的电源。
检查 Windows 是否已经启动。
- 3) 将安装 CD-ROM 放入个人电脑的 CD-ROM 驱动器。
- 4) 打开 AG-MX70 的电源。
经过短暂的时间后, 显示“添加新硬件向导”对话框。
- 5) 选择“自动搜索更好的驱动程序”, 然后单击“下一步”按钮。



- 6) 当显示安装完成的画面时, 单击“完成”按钮。



■ 对于 Windows XP

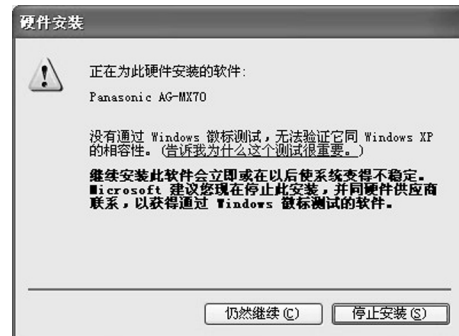
< 注 >

安装该软件时, 务必以具有管理员权限的用户登录。

- 1) 将个人电脑正确地连接到 AG-MX70 上。
- 2) 打开个人电脑的电源。
检查 Windows 是否已经启动。
- 3) 将安装 CD-ROM 放入个人电脑的 CD-ROM 驱动器。
- 4) 打开 AG-MX70 的电源。
经过短暂的时间后, 显示“新的硬件向导”对话框。
- 5) 选择“自动安装软件”, 然后单击“下一步”按钮。



- 6) 如果显示安装警告画面, 单击“仍然继续”按钮。



- 7) 当显示安装完成的画面时, 单击“完成”按钮。



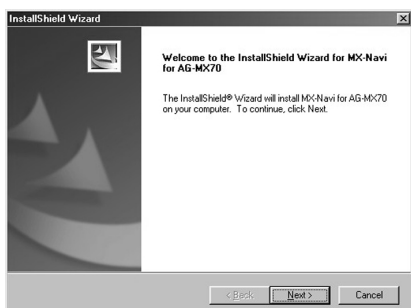
安装 MX-Navi

安装了 USB 驱动程序后，再安装处理与 AG-MX70 图像交换的软件 MX-Navi。请按下面的步骤进行。

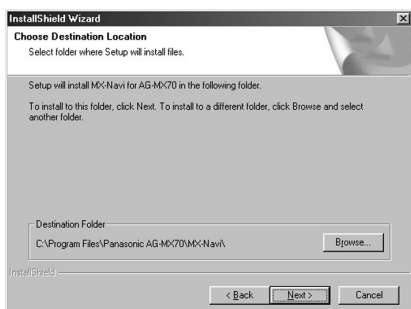
- 1) 从“开始”菜单上选择“运行”。单击“浏览”按钮，在安装 CD-ROM 的 MX-Navi 文件夹中选择 Setup.exe，然后单击“确定”。



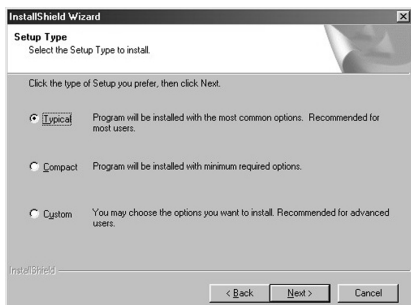
- 2) 显示安装开始画面。单击“Next”按钮。



- 3) 显示设置 MX-Navi 安装目的地的画面。如果目的地显示是所希望的目的地，则单击“Next”按钮。要改变安装目的地，单击“Browse”按钮，改变安装目的地，单击“Next”按钮。

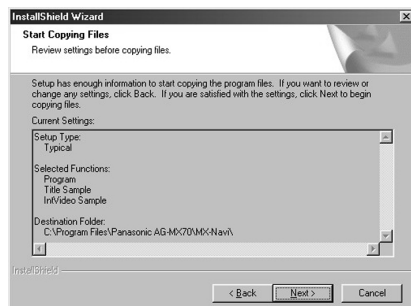


- 4) 显示选择安装类型的画面。当选择“Typical”时，安装 MX-Navi 程序文件和样图文件。当选择“Compact”时，则只安装 MX-Navi 程序。选择安装类型并单击“Next”按钮。



- 5) 显示安装内容确认画面。

要继续安装所示的内容，单击“Next”按钮。要改变内容，请使用“Back”按钮返回到前一个画面，然后改变设置。



- 6) 已经复制了文件后，显示安装结束画面。单击“Finish”按钮完成安装。

操作确认

这就完成所有软件的安装。用下列步骤确认该软件已经正确安装。

- 1) 确认个人电脑和 AG-MX70 已正确连接，并且 AG-MX70 的电源打开。
- 2) 从 Windows “开始”菜单选择“程序” → “Panasonic AG-MX70” → “MX-Navi”。启动 MX-Navi。
- 3) 当 MX-Navi 主窗口左下角的状态条的显示列显示“连接”时，表明该软件已经正确安装。

检查该列是否显示“连接”。



<注>

如果显示“没有连接”，则检查下列各项。

- 个人电脑和 AG-MX70 必须正确连接。
 - AG-MX70 的电源必须打开。
 - USB 电缆的长度必须在 3 m 之内。
- 正使用 USB 集线器时，取下集线器并将电缆直接连接到个人电脑的 USB 端口，操作可能就会正常。

启动和关闭

如何启动 MX-Navi

从 Windows “开始” 菜单选择 “程序” → “Panasonic AG-MX70” → “MX-Navi”。

如何关闭 MX-Navi

可以用下面两种方法关闭 MX-Navi。

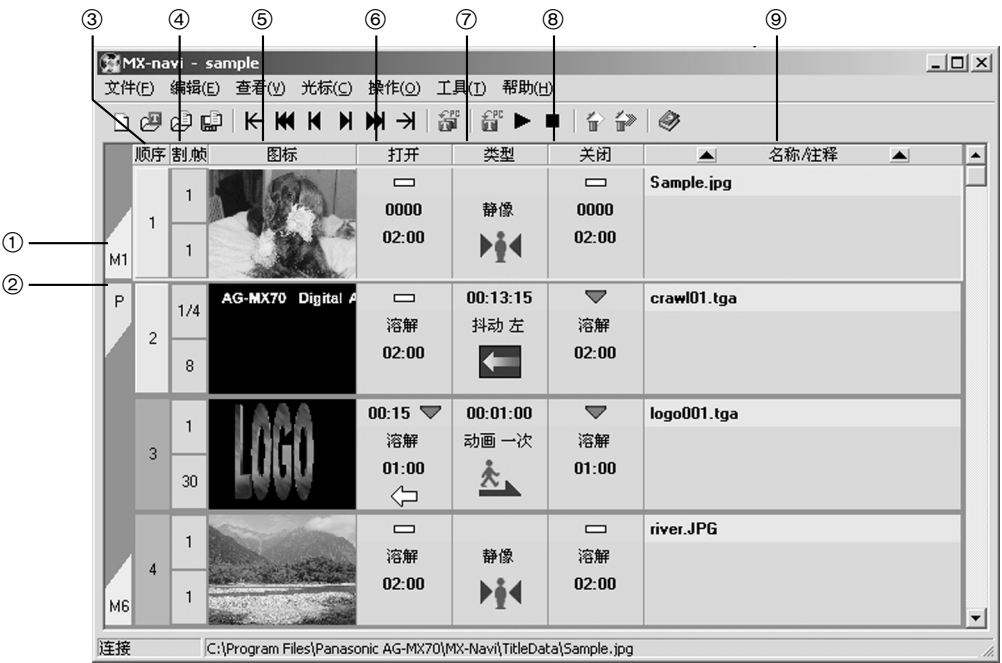
- 单击主窗口右上角的 。
- 从主窗口的 “文件” 菜单选择 “退出”。

画面描述

主窗口

在主窗口上显示字幕数据列表（称为发送列表）。MX-Navi 的主窗口有两种显示模式：图标模式和列表模式。可以用 “查看” 菜单切换这两种模式。

图标模式



① 对有 “标记” 设置的数据，显示标记号。有关 “标记” 设置的详情，请参阅第 87 页。

② 对有 “保护” 设置的数据显示该项。有关 “保护” 设置的详情，请参阅第 87 页。

③ 顺序

显示发送列表中的数据顺序。颜色随字幕发送状态而变。

- 不发送 深灰色
- 发送 浅灰色
- 不能发送 深红色 (AJ-MX70 存储器不足)

④ 割, 帧

线上面的数表示数据的分隔值, 线下面的数表示数据的图像号。

⑤ 图标

缩小并显示图像。当使用具有一个字幕的几个文件时, 将使用其中一个文件显示。缩小图像的纵横比因主机的存储器设置 (16:9/4:3) 而异。

双击打开图像显示画面 (第 89 页), 并可以检查原始图像。

⑥ 打开

显示 DSK 打开时的操作。

双击打开“属性”窗口 (第 88 页)。



⑦ 类型

显示数据播放格式。

双击打开“属性”窗口 (第 86 页)。



⑧ 关闭

显示 DSK 关闭时的操作。显示内容与 DSK 打开相同。

双击打开“属性”窗口 (第 86 页)。

⑨ 名称/注释

显示数据名和注释字符串。

双击打开“属性”窗口 (第 86 页)。

画面描述

列表模式



① 对有“标记”设置的数据，显示标记号。

② 对有“保护”设置的数据显示该项。

③ 顺序

显示发送列表中的数据顺序。该项与图标模式相同。

④ 分割

显示数据的分隔值。

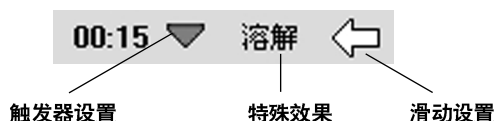
⑤ 帧

显示数据的图像号。

⑥ 打开

显示 DSK 打开时的操作。

双击打开“属性”窗口（第 86 页）。



⑦ 类型

显示数据播放格式。

双击打开“属性”窗口（第 86 页）。



⑧ 关闭

显示 DSK 关闭时的操作。显示内容与 DSK 打开相同。

双击打开“属性”窗口（第 86 页）

⑨ 名称

显示数据名。

双击打开“属性”窗口（第 86 页）。

黄色框是光标。光标标记的数据是发送、删除、存储器清除、属性设置等的对象。

鼠标左击数据时，光标移动到数据上。按下“Ctrl”键时，左击可以选择几个标题，按下“Shift”键时，选择第一次单击和最后一次单击之间的数据。选择几个标题时，首先选择的数据是属性设置和画面显示的对象。对其他操作，所有所选择的标题都是对象。

< 注 >

对 DSK 打开和 DSK 关闭的设置内容，请参阅“设置标题数据播放属性”（第 86 页）。

文件菜单

创建新列表

该项清除当前的发送列表并建立新的列表（请参阅第 86 页）。用操作按键  可以进行相同的操作。

打开图像

该项打开一幅图像，并在发送列表后添加字幕数据。用操作按键  可以进行相同的操作。

打开列表

该项清除当前的发送列表并打开原来保存的发送列表。用操作按键  可以进行相同的操作。

保存列表

该项覆盖并保存当前的发送列表。如果当前的发送列表没有命名，则该项操作与“保存列表为…”相同。

用操作按键  可以进行相同的操作。

保存列表为…

该项用新的名字保存当前的发送列表。

预览

该项打开图像显示画面并显示用光标选择的字幕图像。双击数据显示的图标栏并从弹出式菜单中选择“预览”可以进行相同的操作。

属性

该项打开用光标选择的字幕的“属性”设置画面。

双击字幕数据显示的 打开、类型、关闭、名称列或右击字幕数据并从显示的菜单中选择“属性”可以进行相同的操作。

读闪存

该项读取 AG-MX70 闪存中的数据（SETUP 菜单设置、操作面板设置等），并在文件中保存数据。

打开电源后，按住 AG-MX70 操作面板上的“0”键和“5”键并将 AG-MX70 设为闪存备份模式的同时选择该菜单项。现在显示一对话框，输入文件名并单击“确定”按键保存闪存数据。

写闪存

该项将已保存文件的数据写入 AG-MX70 的闪存。

按住 AG-MX70 操作面板上的“0”键和“5”键并将 AG-MX70 设为闪存备份模式的同时选择该菜单项。现在显示一对话框，选择该文件并单击“确定”按键写入文件数据。进行该项时，AG-MX70 闪存中的所有数据都被置换。

退出

该项关闭程序。

编辑菜单

撤消

该项撤消添加数据操作、删除操作和其他操作。最多可撤消 16 步。

按“Ctrl”+“Z”键可进行相同的操作。

重做

该项取消重做的内容。

按“Ctrl”+“Y”键可进行相同的操作。

剪切

该项删除所选的发送列表字幕并将其保存在剪贴板里。保存的字幕可以通过“粘贴”菜单添加到发送列表中。只能保存最后一次剪切的字幕。

按“Ctrl”+“X”键，或右击字幕数据显示列并从弹出式菜单中选择“剪切”可进行相同的操作。

复制

该项将所选的字幕复制到剪贴板里。

保存的字幕可以通过“粘贴”菜单添加到发送列表中。只能保存最后一次剪切的字幕。

按“Ctrl”+“C”键，或右击字幕数据显示列并从弹出式菜单中选择“复制”可进行相同的操作。

粘贴

该项将保存在剪贴板里的数据添加到发送列表中。

按“Ctrl”+“V”键，或右击字幕数据显示列并从弹出式菜单中选择“粘贴”可进行相同的操作。

删除

该项从发送列表中删除所选的字幕。

按“DEL”键，或右击字幕数据显示列并从弹出式菜单中选择“删除”可进行相同的操作。

全选

该项选择发送列表中的所有字幕。

按“Ctrl”+“A”键可进行相同的操作。

查看菜单

图示查看

该项将主画面的显示模式切换到图标模式。

右击数据显示并从显示的弹出式菜单中选择“查看”→“图标”可以进行相同的操作。

列表查看

该项将主窗口的显示模式切换到列表模式。

右击数据显示并从显示的弹出式菜单中选择“查看”→“列表”可以进行相同的操作。

按名称分类

该项按名字的字符顺序排列发送列表中的数据。

用数据显示的名字开头部分的 ▲、▼ 按键可以进行相同的操作。

按注释分类

该项按注释的字符顺序排列发送列表中的数据。

用数据显示的注释开头部分的 ▲、▼ 按键可以进行相同的操作。

光标菜单

顶端

该项将光标移动到发送列表的开头。

用操作按键 ⬅ 或用 HOME 键可以进行相同的操作。

跳至前 10 行

该项将光标从当前位置向上移动 10。

用操作按键 ⬅ 或用左箭头键可以进行相同的操作。

上行

该项将光标从当前位置向上移动 1 行。

用操作按键 ⬅ 或用向上箭头键可以进行相同的操作。

下行

该项将光标从当前位置向下移动 1 行。

用操作按键 ➡ 或用向下箭头键可以进行相同的操作。

跳至后 10 行

该项将光标从当前位置向下移动 10 行。

用操作按键 ➡ 或用右箭头键可以进行相同的操作。

底部

该项将光标移动到发送列表的末尾。

用操作按键 ➡ 或用 END 键可以进行相同的操作。

跳至当前的 DSK 字幕

该项将光标移动到正播放的字幕。

用数字键 0 可以进行同样的操作。

跳至标记的字幕

该项将光标移动到具有标记设置的字幕。

从子菜单中选择 Mark1（标记 1）到 Mark9（标记 9）。

用数字键 1 到 9 可以进行相同的操作。

操作菜单

(仅连接了 AG-MX70 时才有效)

自动装载

该项自动将数据从所选的数据中发送到列表的末尾并进行 DSK 播放。有关详情，请参阅“标题数据的自动发送和播放”（第 88 页）。

用操作按键  或用“Shift”+“Space”键可以进行相同的操作。

装载字幕

该项发送所选的数据。有关详情，请参阅“字幕数据的手动发送和播放”（第 88 页）。

用操作按键  或用 L 键可以进行相同的操作。

播放

该项进行所选数据的 DSK 播放。当数据还没有发送时，DSK 播放会在发送后进行。有关详情，请参阅“字幕数据的手动发送和播放”（第 88 页）。

用操作按键  或用“Space”键可以进行相同的操作。

停止

该项停止 DSK 播放。

用操作按键  可以进行相同的操作。

清除所选字幕

该项从 AG-MX70 的图像存储器中清除所选的数据。有关详情，请参阅“清除字幕数据”（第 88 页）。

用操作按键  或用“Ctrl”+“R”键可以进行相同的操作。

清除所有字幕

该项从 AG-MX70 的图像存储器中清除发送列表上的所有数据。有关详情，请参阅“清除字幕数据”（第 89 页）。

用操作按键  或用“Ctrl”+“T”键可以进行相同的操作。

自动切换

该项用 AG-MX70 执行自动切换。

工具菜单

存储器状态

该项显示存储器状态画面。有关详情，请参阅“检查 AG-MX70 的存储器状态”（第 90 页）。

AG-MX70 设置

该项显示存储器设置画面。有关详情，请参阅“改变 AG-MX70 存储器设置”（第 90 页）和“调用事件”（第 91 页）。

属性初始值设置

该项显示属性初始值设置画面。有关详情，请参阅“属性数据的初始设置”（第 92 页）。

操作环境

该项显示操作环境画面。有在详情，请参阅“设置操作环境”（第 93 页）。

帮助菜单

帮助

该项显示帮助内容。

用操作按键  可以进行相同的操作。

版本

该项显示该应用程序的版本。

流动至字幕数据播放

作为字幕数据和 DSK 播放的个人电脑图像的发送步骤如下：

- 1) 在发送至 AG-MX70 的字幕数据的列表（发送列表）中注册图像。
- 2) 进行数据播放设置。
- 3) 手动或自动播放和发送数据。

在发送列表中注册字幕数据

发送列表是要发送到 AG-MX70 的字幕数据的列表。

发送列表中最多可注册 99 个字幕数据。用下列步骤可将图像注册为发送列表中的字幕数据。

- 1) 从主窗口的“文件”菜单中选择“打开图像”。打开“打开图像”对话框。
- 2) 选择要发送的图像。如果动画播放、卷动播放或抖动播放是所希望的播放格式时，先从一系列图像中选择要显示的图像。
- 3) 设置数据播放格式等。



- ① 设置数据播放格式。
- ② 设置数据的帧数（图像数）。
- ③ 设置要在图标列中显示的图像帧数。

< 注 >

当选择的图像不是连续格式时，自动作为静像数据注册，因此将不显示该画面。

- 4) 数据添加至发送列表并在主窗口中显示。

设置字幕数据播放属性

DSK 打开、DSK 关闭、数据显示位置等特殊效果的设置将根据数据在发送列表中注册时的初始值设置自动进行。

这些设置可以在数据的“属性”画面上改变。用下面的步骤打开数据的“属性”画面。

- 1) 将鼠标的光标移动到要改变设置的数据上，然后左击数据。黄色框的光标移动并显示所选的数据。
- 2) 从主窗口的“文件”菜单中选择“属性”。
打开“属性”窗口。



设置项目的描述（取决于数据播放格式，某些项目可能不显示或不能设置）

图标: 该项用于设置要用于在主窗口的图标列中显示的图像的帧数。

模式: 该项用于选择使用动画显示时的一次或重复。
在卷动和抖动期间，它用于选择卷动的方向和输入速度（每半帧要移动的像素数）。

方向: 对于播放的方向，可选择“标准”（从第一个影像开始播放）或“反向”（从最后一个影像开始反向播放）。（仅对于动画）

间隔: 用于设置播放期间各个影像之间的帧数。（仅对于动画）

打开: 该项用于设置数据显示在屏幕上（DSK 打开）时的操作。

- 自动触发器: 该项设置开始操作。
 - 不检查: 按主窗口上的播放按键或按主机上的 DSK 按键时进行 DSK 打开。
 - 检查: 在数据播放操作后，如果指定的时间已经过去，将执行 DSK 打开。
- 效果: 该项设置特殊效果。
 - 图形: 在 DSK 打开时使用指定的图像。
 - 溶解: 使用溶解。
 - 时间: 设置特殊的执行时间从 00:00 到 00:30。
- 滑动: 该项用于滑动显示设置。
 - 方向: 单击箭头键选择滑动方向。当为分割选择了 1 以外的设置时，不能设置垂直方向的滑动。
 - 速度: 输入滑动速度（每半帧要移动的像素数）。

关闭: 该项用于设置从屏幕上删除数据时（DSK 关闭）要进行的操作。

- 自动触发器: 该项设置开始操作。
 - 不检查: 按主窗口上的播放按键或按主机上的 DSK 按键时进行 DSK 关闭。
 - 检查: 根据持续时间的自动进行 DSK 关闭。
- 效果: 与 DSK 打开相同。
- 滑动: 与 DSK 打开相同。

持续时间: 该项用于设置数据的播放时间。播放时间也包括 DSK 打开和 DSK 关闭的时间。仅当 DSK 关闭的自动触发器选中时该项才有效。

位置: 该项用于设置数据显示的位置（相对屏幕的左上角的偏移量（像素））。

对静像和动画，可以设置 X 和 Y；对抖动，可以设置 Y；对卷动（卷动），可以设置 X。

- X: 对 NTSC 及 PAL 制式，其值可设为 0 ~ 719。
- Y: 对 NTSC 制式，其值可设为 0 ~ 480；对 PAL 制式，其值可设为 0 ~ 576（仅能设为偶数）

保护: 选中该项时，用正常的清除操作不能将数据从存储器中清除。

标记: 可设为从 1 到 9 的任一数字。通过“光标”→“跳至标记的字幕”选择要设置的数据时，可以直接跳到想要的数字。

名称: 该项用于设置数据名。最多可输入 128 个单字节字符。

注释: 该项用于设置数据的注释。最多可输入 128 个单字节字符。

<注>

- 可以在“属性数据的初始设置”画面上改变播放设置的初始值。（请参阅第 92 页。）
- 当输入 DSK 打开和 DSK 关闭的图形是不能和 DSK 一起使用的图形时，自动纠正到类似的图形。
- 当有 3000 种以上的图形时，DSK 打开和 DSK 关闭必须使用相同的图形。
对 0 ~ 2999 的图形，DSK 打开和 DSK 关闭的组合可以自由选择。
- 如果 DSK 打开和 DSK 关闭不使用特殊效果，则将时间设为 00:00。
- 当为抖动数据的分割选择了 1 时，不能设置位置 Y 值。
- 用 AG-MX70 播放 DSK 时，使用 AG-MX70 “DSK/FADE”菜单的滑动设置（MX-Navi 设置无效）。

字幕数据操作

字幕数据的手工发送和播放

在发送列表中注册的数据可以用下面的步骤发送到 AG-MX70 上。

- 1) 将光标移动到要发送的数据上，左击数据。
黄色框光标移动到所选的数据上。
- 2) 从主窗口菜单上选择“操作”→“装载字幕”。
数据发送到 AG-MX70 上。

< 注 >

- 发送数据所需的时间因图像大小和图像数量而异。
- 当 AG-MX70 的图像存储器没有所需的自由空间时不能发送。请从图像存储器中清除任何不需要的数据（参阅“清除字幕数据”）并重复发送操作。
- 当 AG-MX70 的电源刚打开或改变了图像存储器的设置时，如果液晶屏幕上显示“加载...”，则不能发送图像。
- 当正在进行发送时，AG-MX70 的液晶显示屏关闭。

用下面的步骤可以进行发送数据的 DSK 播放。

- 1) 将光标移动到要进行 DSK 播放的数据上，左击数据。
黄色框光标移动到所选的数据上。
- 2) 从主窗口的菜单上选择“操作”→“播放”。
进行数据的 DSK 播放。

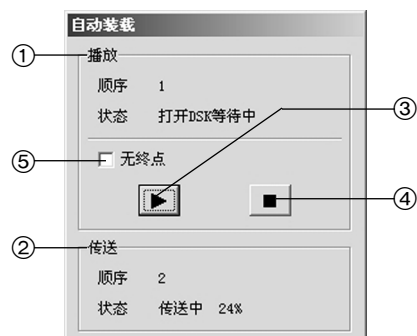
< 注 >

为了进行数据的 DSK 播放，必须用 AG-MX70 的“DSK 渐变”菜单上的“DSK/渐变”选项，将键和填充设为字幕。有关详情，请参阅第 46 页。

字幕数据的自动发送和播放

从光标位置到发送列表末尾的数据可以自动发送，并自动进行 DSK 播放。

从主窗口的菜单上选择“操作”→“自动装载”。



- ① DSK 状态显示在这里。
- ② 发送状态显示在这里。
- ③ 按该按钮执行 DSK 打开/关闭操作。
- ④ 按该按钮停止自动装载。
- ⑤ 复选该选项时，实现初始数据返回，并在传送列表中的最后数据播放结束之后继续播放。

< 注 >

- 还没有发送的任何数据将自动发送。也可以在播放其他数据时发送。
- 到达 DSK 播放阶段时如果数据发送还没有完成，将保持待机状态直到发送完成。
- DSK 播放后，没有“保护”设置的数据将从存储器中清除。

清除字幕数据

写入 AG-MX70 图像存储器的数据只能通过清除操作清除，或关闭 AG-MX70 的电源时清除。

当需要发送新数据的空间时，请删除任何不需要的数据。用下面的步骤进行清除操作。

- 1) 将光标移动到要清除的数据上，左击数据。
黄色框光标移动到所选的数据上。
- 2) 从主窗口的菜单上选择“操作”→“清除所选字幕”。
数据被清除。

< 注 >

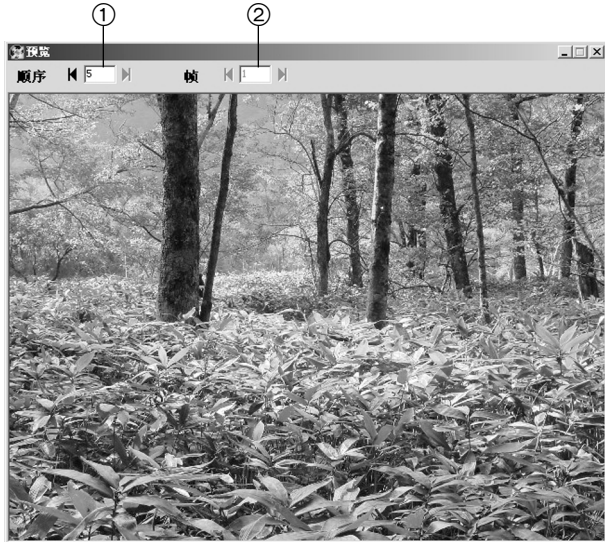
- 从主窗口的菜单上选择“操作”→“清除所有字幕”时，清除所有发送的字幕数据。
- 已经设有“保护”的数据不能用此操作清除。必须从存储器状态画面上清除设有“保护”的数据。（参阅第 90 页。）

检查字幕数据图像

在图像显示画面上选择的数据图像可以以原有大小显示，因此可以检查该图像。

可用下列方法之一显示图像显示画面。

- 从主窗口的文件菜单上选择“预览”。
- 在数据上右击鼠标时从显示的菜单上选择“预览”。
- 双击数据显示列中的图标部分。



当所选的数据已经在主窗口中改变时，图像也改变以反映这种变化。

① 顺序

该项是所显示图像的顺序。直接输入数字或单击箭头键可以改变所显示数据的顺序。

② 帧

该项显示与所显示图像对应的数据帧。直接输入数字或单击箭头键可以改变所显示的帧。

记录发送列表

可以用下面任何一种方法记录发送列表。

- 从“查看”菜单中选择按“按名称分类”或“按注释分类”的记录方法。
- 单击发送列表的名称/注释的字幕列中的 ▲、▼ 按钮。当显示模式是图标模式时，左击按钮时按名称记录，右击按钮时按注释记录。当显示模式为列表模式时，只能按名称记录。
- 在数据上左击并在光标拖放到新位置时松开按钮，可以将数据拖放到不同的位置。数据将移动到按钮松开的位置。

保存发送列表

建立的发送列表可以保存为一个文件。

- 1) 从主窗口的“文件”菜单中选择“保存列表为...”。显示“保存列表为...”对话框。
- 2) 输入列表名并单击“保存”按钮。

打开发送列表

已保存的发送列表可以按下面的方法打开。

- 1) 从主窗口的“文件”菜单中选择“打开列表”。显示“打开列表”对话框。
- 2) 选择要打开的列表并单击“打开”按钮。

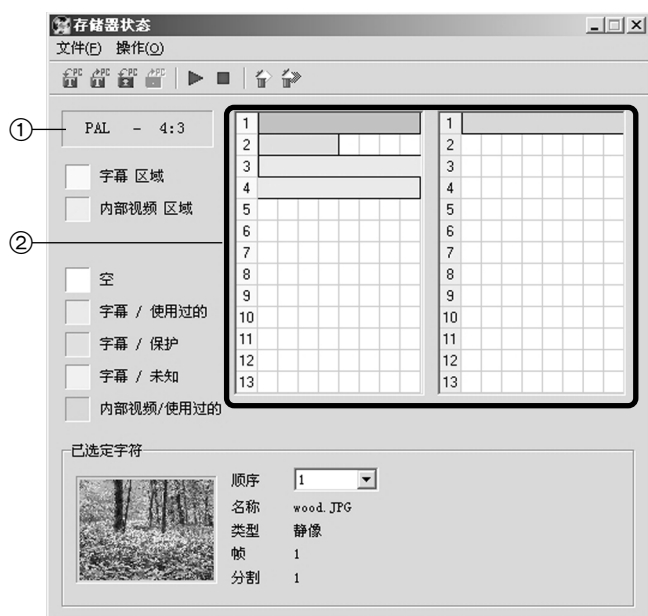
从发送列表中删除字幕数据

在发送列表中注册的数据可以用下面的步骤从列表中删除。

- 1) 将光标移动到要删除的数据上，左击数据。显示“打开列表”对话框。
- 2) 从主窗口的菜单中选择“编辑”→“删除”。数据从发送列表中删除。

检查 AG-MX70 的存储器状态

可以在存储器状态画面上检查 AG-MX70 图像存储器的状态。从主窗口的菜单上选择“工具”→“存储器状态”打开存储器状态画面。



① AG-MX70 的系统状态设置显示在这里。

② 这是存储器状态显示列。

- 一行对应一页。
- 带有以黄色显示行号的列是字幕数据区，蓝色列表示内部视频数据的范围。
- 对字幕数据，其颜色随数据类型而异。

橙色：普通数据
粉红色：带“保护”设置的数据
绿色：MX-Navi 不能识别的数据
(写在 AG-MX70 侧的数据、在 MX-Navi 启动前发送的数据等)

- 左击状态显示列中的数据可以选择该数据。所选的数据成为清除的对象及读入个人电脑的对象。

< 注 >

- 在该画面上，选择要清除的数据，然后从菜单上选择“操作”→“清除指定区域”。带“保护”设置的字幕数据也可以用这一操作清除。
- 从该画面菜单上选择“操作”→“全部清除”，可以清除所有字幕内部视频数据。

改变 AG-MX70 存储器设置

可以从个人电脑上改变 AG-MX70 的设置（在 NTSC 和 PAL 之间切换、在 4:3 和 16:9 之间切换、改变字幕数据和内部视频数据之间的页面分配）。

- 1) 从主窗口菜单，选择“工具”→“AG-MX70 设置”打开混合器设置画面。
- 2) 在混合器设置画面上的存储器列中改变存储器设置。
信号：该设置可以在 NTSC 和 PAL 之间切换。
宽高比：该设置可以在 4:3 和 16:9 之间切换。
分配：在字幕数据和内部视频数据之间页面分配可以在这里改变。
- 3) 单击“设置”按键可以反映这些设置。

< 注 >

- 当存储器设置已经切换到 4:3，或字幕数据和内部视频数据之间页面分配已经改变时，所有的数据将从图像存储器中清除。
- 当存储器设置已经从 NTSC 切换到 PAL，或从 PAL 切换到 NTSC 时，将关闭当前的发送列表并打开新的列表。

内部视频数据的发送和播放

下面描述作为内部视频数据的个人电脑图像的发送和播放操作。

- 1) 从主窗口的菜单上选择“工具”→“存储器状态”，打开“存储器状态”画面。
- 2) 从“存储器状态”画面的菜单上选择“文件”→“装载内部视频”。
打开“打开文件”对话框。
- 3) 要将静像图像发送到 AG-MX70，请选择该图像并单击“打开”。
要播放动画图像，先从一系列图像中选择要播放的图像，然后单击“打开”显示播放格式设置画面。当已经设置了播放格式和要发送的帧数并单击“打开”时，这些图像被发送到 AG-MX70 上。
- 4) “存储器状态”画面的状态显示列左击要播放的数据。该数据被设置为所选状态（颜色变暗的状态）。
- 5) 从“存储器状态”画面菜单上选择“操作”→“预览”。
现在播放该数据。

< 注 >

- 内部视频数据不能使用抖动和卷动播放格式。
- AG-MX70 电源打开后，或改变图像存储器设置后不能立即发送这些图像。
- 发送正在进行时，AG-MX70 的液晶显示屏关闭。
- 在播放前，AG-MX70 必须选择 INT/EXT。

设置对于内部视频数据的播放属性

下面描述删除从 AG-MX70 的图像存储器发送内部视频数据的操作。

- 1) 从主窗口中选择“工具”→“存储器状态”来打开存储器状态画面。
- 2) 双击在存储器状态画面的状态显示栏目中要设置的数据。
属性画面出现。
- 3) 在属性画面上为动画设置播放模式。
模式 对于要进行的播放次数可选择“一次”或“重复”。
方向 对于播放的方向，可选择“标准”（从第一个影像开始播放）或“反向”（从最后一个影像开始反向播放）。
间隔 用于设置播放期间各个影像之间的帧数。

清除内部视频数据

下面描述删除从 AG-MX70 的图像存储器发送内部视频数据的操作。

- 1) 从主窗口的菜单上选择“工具”→“存储器状态”，打开“存储器状态”画面。
- 2) 在“存储器状态”画面的状态显示列左击要删除的数据。
数据变为被选状态（颜色变暗）。
- 3) 从“存储器状态”画面的菜单上选择“操作”→“清除指定区域”。
数据被清除。

保存数据

可以将字幕数据或内部视频数据从 AG-MX70 的存储器读入个人电脑并作为静像保存。请按下面的步骤进行操作。

- 1) 从主窗口的菜单上选择“工具”→“存储器状态”，打开“存储器状态”画面。
- 2) 在“存储器状态”画面的状态显示列左击要读入个人电脑的数据。
数据变为被选状态（颜色变暗）。



在状态显示列左
击选择数据。

- 3) 从“存储器状态”画面的菜单上选择“文件”→“捕获字幕”读入字幕数据。
从“存储器状态”画面的菜单上选择“文件”→“保存内部视频”读入内部视频数据。
- 4) 输入图像格式和文件名并单击“打开”。
当要读入的数据是由多幅图像组成时，将在文件名的末尾自动附加一数字。

<注>

- 保存“字幕”数据时，影像格式可选为 TARGA 或 TIFF（两者都是32位/像素，有 α 频道）。
- 保存内部视频数据时，图像格式可以选为 TARGA、JPEG、BMP、TIFF 或 PICT（24位/像素，无 α 频道）。
- AG-MX70 主机上内部视频播放已停止后捕获内部视频数据。
- AG-MX70 电源打开后或改变了图像存储器的设置后，如果液晶屏幕上立即显示“加载...”，则不能发送图像。
- 当发送正在进行时，AG-MX70 的液晶显示屏关闭。

调用事件

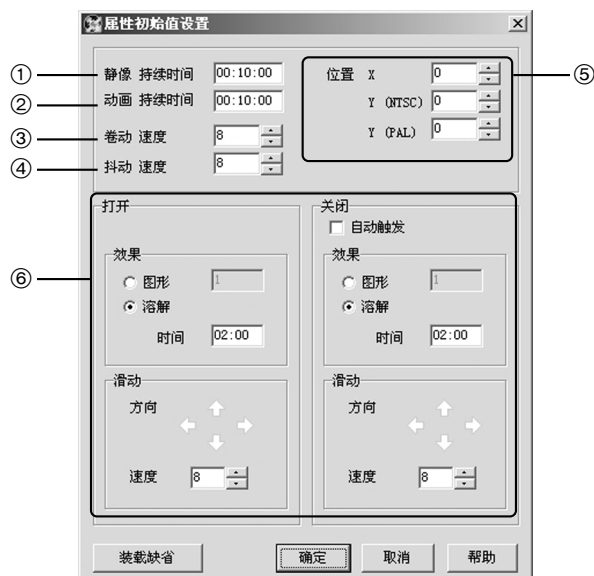
AG-MX70 的事件可以从个人电脑中调用。

- 1) 从主窗口的“工具”菜单上选择“AG-MX70 设置”。
- 2) 输入要调入混合器设置窗口“事件调用”列的事件的事件号，并单击“调用”按键。现在调用该事件。

设置初始属性

可以在“属性数据的初始设置”设置画面上设置要和新数据一起使用的属性的初始值。

- 1) 从主窗口的“工具”菜单上选择“属性初始值设置”。
显示“属性数据的初始设置”画面。
- 2) 设置各个选项并单击“确定”按钮改变这些设置。
按“装载缺省”按钮可以将所有的设置恢复到初始值。



① 静像持续时间

使用静像作为数据播放格式时，设置播放持续时间。

② 动画持续时间

使用动画重复作为数据播放格式时，设置播放持续时间。

③ 卷动速度

当用卷动作为数据播放格式时，设置播放速度。

④ 抖动速度

当用抖动作为数据播放格式时，设置播放速度。

⑤ 位置

在这里设置显示位置。NTSC 和 PAL 的垂直位置不同。

X: 水平位置可以在 0 ~ 719 之间设置。

Y (NTSC): 对 NTSC，垂直位置可以在 0 ~ 480 之间设置。(仅偶数。)

Y (PAL): 对 PAL，垂直位置可以在 0 ~ 576 之间设置。(仅偶数。)

⑥ 打开, 关闭设置

设置 DSK 打开和 DSK 关闭时的操作。每一选项的更多详情，请参阅“设置数据播放属性”（第 88 页）。

- 自动触发器（仅关闭）
当复选该选项时，关闭触发器设为自动。
- 效果
要使用特殊效果的图形和特殊效果时间在这里设置。
- 滑动
滑动方向和速度在这里设置。

设置操作环境

可以在操作环境画面上设置该应用程序的操作设置。

- 1) 从主窗口的“工具”菜单上选择“操作环境”。
显示环境画面。
- 2) 设置各个选项并单击“确定”按键改变这些设置。

[操作] 标签

○启动和关闭

设置该应用程序的启动和关闭时的操作。

●恢复模式

当复选该选项时，可以在启动菜单上打开应用程序最后一次关闭时打开的发送列表，并重建应用程序最后一次关闭时的状态效果。

不复选该选项时，启动菜单上将打开一张新的发送列表。

●确认模式

当复选该选项时，关闭应用程序时将显示确认画面。

○存储器管理

设置 AG-MX70 连接到个人电脑时的操作。

复选“重新连接时清除存储器”时，如果连接 AG-MX70，则清除所有的字幕数据和内部视频数据。

也要清除带“保护”设置的数据时复选“清除受保护的数据”。

○文件管理

将曾经用作为字幕数据的图像添加到发送列表时，请选择是否使用原来的属性设置。

可以用“清除原来的属性”按键清除原来的属性。

●始终使用原来的属性

如果原来的属性仍然可用，则反复使用原来的属性设置。

●确认使用原来的属性

如果原来的属性仍然可用，则显示使用或取消使用原来属性的确认画面。

如果不打算使用原来的属性，则作为新的数据变更属性。

●不使用原来的属性

数据总是作为新的数据处理。

○光标

●播放结束后，光标移动到下一数据

复选该项时，光标在 DSK 播放结束后自动移动到下一数据。

[转换] 标签

○视频 Y 级

从个人电脑向 AG-MX70 传输图像时，图像的 RGB 数据转换成 YPbPr 数据。该设置用于选择处理 YPbPr 数据的范围。

○RGB = 255

●WHITE

最大值限制在标准 WHITE 值 (Y = 235)。

●SUPER WHITE

最大值向上扩展到 SUPER WHITE 值 (Y = 255)。

○RGB = 0

●BLACK

最小值限制在标准 BLACK 值 (Y = 16)。

●SUPER BLACK

最小值向下扩展到 SUPER BLACK 值 (Y = 0)。

[文件夹] 标签

○目标文件夹

设置打开或保存数据时首先打开的文件夹。直接输入文件夹，或单击“浏览”按键并从显示的文件夹选择画面上选择。

●列表文件夹

设置打开或保存发送列表时首先要打开的文件夹。

缺省的文件夹是已安装该应用程序文件夹下建立的列表文件夹。

●字幕文件夹

设置打开或保存字幕数据时首先要打开的文件夹。

缺省的文件夹是已安装该应用程序文件夹下建立的字幕文件夹。

●内部视频文件夹

设置打开或保存内部视频数据时首先要打开的文件夹。

缺省的文件夹是已安装该应用程序文件夹下建立的内部视频文件夹。

快捷键列表

光标移到顶端	Home 键	选择所有数据	Ctrl + A 键
光标后移 10 行	左箭头键	删除所选的数据	Delete 键
光标后移	上箭头键	剪切所选的数据	Ctrl + X 键
光标前移	下箭头键	复制所选的数据	Ctrl + C 键
光标前移 10 行	右箭头键	粘贴所选的数据	Ctrl + V 键
光标移到底部	End 键	清除所选的数据	Ctrl + R 键
跳至 DSK 数据	0 键	清除所有数据	Ctrl + T 键
跳至与“标记”设置对应的数据	1 ~ 9 键	撤消	Ctrl + Z 键
打开所选数据的属性	Enter 键	重做	Ctrl + Y 键
发送所选的数据	L 键		
播放所选的数据	Space 键		
停止正在播放的数据	S 键		
自动播放数据	Shift + Space 键		

在要求维修前

故障排除

即使您已经检查了下列各项，但问题仍然存在，请与经销商联系。

与 AG-MX70 有关的问题

问题	要检查的项目
● 不能打开电源。	● 电源线的插头是否已牢固地插入插座？ ● 风扇是否已停止转动？
● 没有图像。	● 录像机或其他所连接设备的电源是否已经打开？ ● 电缆是否正确连接？ ● 是否应用了淡变功能？ ● 图像源是否已正确输入？
● 没有颜色。	● 单色选择开关是否设在 打开 位置？ ● 是否仅提供“Y”作为复合信号的输入？ ● 信号源是否已正确输入？
● 没有声音。	● 是否使用了音频淡出功能？ ● 音频源是否已正确输入？
● 即使在混合/划变模式期间已经移动了转换杆，但图像仍没有变化。	● A 侧和 B 侧是否选择了同样的信号？

与 MX-Navi 有关的问题

问题	要检查的项目
● 字幕数据装入或播放等菜单为灰色且不能操作。	AG-MX70 没有被个人电脑识别。请检查下列各项。 ● AG-MX70 的电源是否已经打开？ ● AG-MX70 和个人电脑是否通过 USB 电缆正确连接？ ● USB 电缆的长度是否小于 3 m？ 即使进行了上述各项的检查，但仍不能操作，可能是 USB 驱动程序没有装好。运行安装 CD-ROM DrvUninstaller 文件夹中的 DrvUninstaller.exe 删除 USB 驱动程序（此时可能显示“Cannot delete some files（不能删除某些文件）”讯息，但这并不表示有问题），然后重新安装 USB 驱动程序。
● 图像发送或读取已经进行，但进度停止且显示“AG-MX70 is not ready to transfer, Please check Power and connection, and try again...”（AG-MX70 没有准备发送，请检查电源和连接，并再试试...）”讯息。	当AG-MX70 的电源刚打开或已改变图像存储器的设置后，如果液晶屏幕上显示“加载...”，则图像不能发送或捕获。请等到“加载...”显示消失，然后再试试。
● 即使已经执行 DSK 播放操作，图像仍不能改变到 DSK。	AG-MX70 的“DSK/Fade（DSK/淡变）”菜单中的“DSK/Fade（DSK/淡变）”选项Key（键）和 Fill（填充）是否设为 Title（字幕）。

在要求维修前

与 MX-Navi 有关的问题

问题	要检查的项目
● 字幕数据的 DSK 打开和 DSK 关闭的图形设置被改变。	当设置的图形不能用于 DSK 时，图形自动改变到不同的图形。
● 字幕数据已经清除，但数据没有从图像存储器中删除。	当数据已经设置了“保护”时，即使从主窗口的菜单中进行了清除，但它仍不能清除。要清除带“保护”设置的数据，请从存储器状态窗口进行清除操作。
● 主窗口中的按键显示反常。	在 Windows 98 环境下，对某些视频卡，按键显示可能会变得反常。即使发生这一问题，该软件的操作也不受影响。用下列方法之一也许可以消除这一现象。 ● 将视频卡更新为最新版本。 ● 单击“My Computer”的“Settings”页上“Advanced”→“Control Panel”→“Display”，打开显示的属性画面上的“Performance”页，将硬件加速器设置为“Basic”或“None”。

规格

[一般]

电源:	220V ~ 240V AC, 50/60Hz
功耗:	52W (不安装选购附件), 70W (安装所有选购附件)

 显示安全信息。

操作温度:	+5 °C ~ +40 °C
操作湿度:	小于 80% (相对湿度)
尺寸 (宽 × 高 × 深):	424 × 197 × 400 mm
重量:	8.2 kg (不安装选购附件) 8.7 kg (安装所有选购附件)

[视频]

视频格式:	525 (NTSC) / 625 (PAL) 可切换
量化:	主输入: 9 比特 外部输入 (EXT): 8 比特
内部处理:	4: 2: 2: 4 8 比特 (动态舍入处理可切换 ON/OFF) Key: 13.5 MHz Y: 13.5 MHz Pb/Pr: 6.75 MHz
信噪比:	分量信号, Y: 小于 -54dB Pb/Pr: 小于 -52dB 复合信号, Y/C: 小于 -50 dB
带宽:	主输入 Y: 0.5 MHz ~ 4.5 MHz (± 1.0dB) Pb/Pr: 0.2 MHz ~ 2.0 MHz (+0.5 dB ~ -3.0 dB) 外部输入 (EXT) Y: 0.5 MHz ~ 4.5 MHz (± 1.0 dB) Pb/Pr: 0.2 MHz ~ 2.0 MHz (± 1.0dB)
K 系数:	小于 1%
DG/DP:	小于 4%/2 °

[音频]

采样频率:	48 kHz
量化:	模拟输入: 20 比特, 数字输入 (可选): 24 比特
频率响应:	220 Hz ~ 20 kHz (-1.0 dB ~ +1.0 dB)
动态范围:	大于 85 dB (模拟输入/输出)
总谐波失真:	小于 0.08% (1 kHz)
串音度:	小于 -70 dB (1 kHz, 任意两个频道之间)
富余:	20 dB/18 dB 可切换

规格

[视频输入/输出]

分量输入接口:	BNC × 4 (信号源 1/2/3/4) Y: 1.0 Vp-p, 75 Ω Pb/Pr (525): 0.525/0.757 Vp-p 可切换 75 Ω Pb/Pr (625): 0.7 Vp-p, 75 Ω
复合输入接口:	BNC × 8 (信号源1 ~ 8), 1.0 Vp-p, 75 Ω
YC 输入接口:	小型-DIN4 × 4 (信号源 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)
EXT (外部输入) 接口:	BNC × 1 (Y/Pb/Pr), 模拟分量信号 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 模拟复合信号 (可以同步锁相)
G/L 输入接口	BNC × 1 (带环通配置), 1.0 Vp-p, 75 Ω 复合信号 (可以从 G/L、EXT-Key 选择同步锁相)
分量输出接口:	BNC × 2 Y: 1.0 Vp-p, 75 Ω Pb/Pr (525): 0.525/0.757 Vp-p 可切换 75 Ω Pb/Pr (625): 0.7 Vp-p, 75 Ω
复合输出接口:	BNC × 2, 1.0 Vp-p, 75 Ω
YC 输出接口:	小型-DIN4 × 2 Y: 1.0 Vp-p, 75 Ω C: 0.286 Vp-p, 75 Ω (525)/0.3 Vp-p, 75 Ω (625)
预览输出接口:	BNC × 1, 1.0 Vp-p, 75 Ω
高级基准输入接口:	BNC × 1 (带环通配置), 75 Ω, 复合信号 同步: 0.286 Vp-p (525)/0.3 VP-P (625) 色同步: 0.286 Vp-p (525)/0.3 Vp-p (625)

[音频输入/输出]

音频输入 (左/右) 接口:	XLR × 4 套, +4/0/-3 dBu 可切换, 10 kΩ, 平衡式
AUX 输入 (左/右) 接口:	RCA × 2 套, -10 dBV, 10 kΩ, 非平衡式 (AUX2 可用 MIC 切换)
麦克风输入插孔:	M6 × 1, -60 dBv, 2 kΩ, 非平衡式 (可用 AUX2 切换)
音频输出 (左/右) 接口:	Programme 1: XLR × 1 套, +4/0/-3 dBu 可切换, 47 Ω, 平衡式 Programme 2: RCA × 1 套, 10 dBv, 47 Ω, 非平衡式
头戴耳机输出插孔:	M6 × 1, 8 Ω, 非平衡式

松下电器产业株式会社

Web Site: <http://www.panasonic.co.jp/global/>

日本印刷
VQT9858-5

F0702T5063 

MC