# SONY PROFESSIONAL VIDEO MONITOR BVM-E250



電気製品は、安全のための注意事項を守らないと、 火災や人身事故になることがあります。

このオペレーションマニュアルには、事故を防ぐための重要な注意事項と製品の取り扱いかたを示してあります。このオペレーションマニュアルをよくお読みのうえ、製品を安全にお使いください。お読みになったあとは、いつでも見られるところに必ず保管してください。

# TRIMASTER **EL**





OPERATION MANUAL Japanese 1st Edition (Revised 2)

# 安全のために

電気製品は、安全のための注意事項を守らないと、火災や感電などにより死亡や大 けがなど人身事故につながることがあり、危険です。 事故を防ぐために次のことを必ずお守りください。

## 安全のための注意事項を守る

5~8ページの注意事項をよくお読みください。製品全般の安全上の注意事項が記 されています。8~9ページの「使用上のご注意」もあわせてお読みください。

### 定期点検をする

5年に1度は、内部の点検を、お買い上げ店またはソニーのサービス窓口にご依頼 ください(有料)。

### 故障したら使わない

すぐに、お買い上げ店またはソニーのサービス窓口にご連絡ください。

# 万一、異常が起きたら

• 異常な音、におい、煙が出たら

• 内部に水、異物が入ったら

モニターを落としたり、キャビネットを破損したときは

ŧ

- ❶ 電源を切る。
- 2 電源コードや接続ケーブルを抜く。
- ③ お買い上げ店またはソニーのサービス窓口に連絡する。

#### 警告表示の意味

このオペレーションマニュアルお よび製品では、次のような表示を しています。表示の内容をよく理 解してから本文をお読みください。



この表示の注意事項を守らないと、 火災や感電などにより死亡や大け がなど人身事故につながることが あります。



この表示の注意事項を守らないと、 感電やその他の事故によりけがを したり周辺の物品に損害を与えた りすることがあります。

注意を促す記号



行為を禁止する記号





分解禁止ぬれ手禁止

行為を指示する記号





プラグをコン アース線を セントから抜く 接続せよ

# 目次

⚠ 警告	5
⚠注意	6
その他の安全上のご注意	8
使用上のご注意(性能を保持するために)	8
ソフトウェアバージョン 1.1、1.2 でサポートされた	
機能	10

# 第1章 概要

特長	12
別売品	15
入出力端子と入力アダプター	16
各部の名称と働き	17
前面パネル 後面/左側面パネル	17 19

# 第2章 設置と準備

設置環境	21
入力アダプターの取り付け	21
転倒防止ブラケットの取り付け	
接続	
コントローラー(BKM-16R)を接続する	
LAN を使って複数台を接続する	
電源の投入	
電源コードを接続する	
モニターの電源を入れる	
設定	
使用地域を選択する	
複数台接続するための LAN 設定をする	
操作するモニターを呼び出す(モニター ID No.*	シグルー
プ ID No.の選択)	
チャンネルに入力信号を割り当てる	
画像表示モードを設定する	
調整	31
クロマ調整/フェーズ調整	
色温度(ホワイトバランス)調整	
ブライトネス調整/コントラスト調整	

# 第3章 メニュー

メニューの操作方法	34
メニュー操作ボタン	
メニューを表示する	
メニューで設定や調整をする	
チャンネル番号を入力する	
メニュー操作を中断する	37
メニューリスト	38
調整—Adjustment メニュー	45
概要	45
メニューの機能と操作	45
チャンネル設定—Channel Configuration メニュー	51
概要	
メニューの機能と操作	51
表示条件設定—Auxiliary Setting メニュー	60
概要	60
メニューの機能と操作	60
ファンクション設定— Function Setting メニュー	63
概要	63
メニューの機能と操作	63
システム設定—System Configuration メニュー	77
概要	77
メニューの機能と操作	77
データ管理—File Management メニュー	84
概要	
メニューの機能と操作	
ステータス—System Status メニュー	86
概要	
メニューの機能と操作	
コントローラー—Controller メニュー	89
概要	
メニューの機能と操作	
キーロック設定—Key Protect メニュー	94
概要	04
F/6 A	

# 第4章操作

画像表示モードを選ぶ	95
ネイティブスキャンモードの表示を設定する	96
ネイティブスキャン/スキャンモードを切り換える	97
2 つの入力信号を同一画面に表示する	
(ピクチャーアンドピクチャー)	98
画像の一部を拡大表示する(ピクセルズーム)	99
HD 信号の画像をキャプチャーする	
(HD フレームキャプチャー)	. 100
エリアマーカーやアスペクトマーカーを表示する	. 101
オーディオレベルメーターを表示する	. 102
タイムコードを表示する	. 103
3D 映像信号を切り換えて表示する	. 104
設定値や調整値を他のモニターにコピーする	. 106
モニターのステータスを一括表示する	. 107
ファンクションボタンに機能を割り当てる	. 109
ファンクションボタンに機能を割り当てる	109
ファンクションボタンに割り当てた機能を一括表示	,
する	109
モニターとコントローラーをアップグレード	
(バージョンアップ)する	.110
アップグレードデータを"メモリースティック PR(	)" IC
保存する	110
モニターをアップグレードする	111
コントローフーをアッフクレードする	112

# 付録

仕様	114
入力信号と調整・設定項目	117
対応信号システム	119
対応信号フォーマット	121
アパーチャー補正周波数	127
画像表示サイズ	
画像・フレーム表示	
スキャンモードイメージ	
トラブルシューティング	
外形寸法図	137
"メモリースティック"の取り扱い	
"メモリースティック"について	

メニュー項目索引



下記の注意を守らないと、 **火災**や**感電**により**死亡**や**大けが**に つながることがあります。



# 内部を開けない

内部には電圧の高い部分があり、キャビ ネットや裏ぶたを開けたり、改造したり すると、火災や感電の原因となることが あります。内部の調整や設定、点検、修 理は、お買い上げ店またはソニーのサー ビス窓口にご依頼ください。



### 内部に水や異物を入れない

水や異物が入ると火災や感電の原因となります。

万一、水や異物が入ったときは、すぐに 電源を切り、電源コードや接続ケーブル を抜いて、お買い上げ店またはソニーの サービス窓口にご相談ください。



#### 電源コードを傷つけない

電源コードを傷つけると、火災や感電の 原因となることがあります。

- 設置時に、製品と壁やラック、棚などの間に、はさみ込まない。
- 電源コードを加工したり、傷つけたり しない。
- 重いものをのせたり、引っ張ったりしない。
- 熱器具に近づけたり、加熱したりしない。
- 電源コードを抜くときは、必ずプラグ を持って抜く。

万一、電源コードが傷んだら、お買い上 げ店またはソニーのサービス窓口に交換 をご依頼ください。



# 指定の電源電圧で使う

取扱説明書に記されている電源電圧でお 使いください。 規定外の電源電圧での使用は、火災や感 電の原因となります。



# 油煙、湯気、湿気、ほこりの 多い場所では設置・使用しな い

上記のような場所に設置すると、火災や 感電の原因となります。 取扱説明書に記されている仕様条件以外 の環境での使用は、火災や感電の原因と なります。



# 安全アースを接続する

安全アースを接続しないと、感電の原因 となることがあります。

- 次の方法でアースを接続してください。
- 電源コンセントが3極の場合 付属の電源コードを使用することで安 全アースが接続されます。
- ・電源コンセントが2極の場合 付属の3極→2極変換プラグを使用 し、変換プラグから出ている緑色の アース線を建物に備えられているアー ス端子に接続してください。



安全アースを取り付けることができない 場合は、お買い上げ店またはソニーの サービス窓口にご相談ください。

⚠注意

下記の注意を守らないと、 **けが**をしたり周辺の物品に**損害**を 与えることがあります。



### 指定された電源コード、接続 ケーブルを使う

付属の、あるいは取扱説明書に記されて いる電源コード、接続ケーブルを使わな いと、感電や故障の原因となることがあ ります。

他の電源コードや接続ケーブルを使用す る場合は、お買い上げ店またはソニーの サービス窓口にご相談ください。



#### 通気孔をふさがない

通気孔をふさぐと内部に熱がこもり、火 災や故障の原因となることがあります。 風通しをよくするために次の項目をお守 りください。

- 壁から 10cm 以上離して設置する。
- 密閉された狭い場所に押し込めない。
- 毛足の長い敷物(じゅうたんや布団など)の上に設置しない。
- 布などで包まない。
- あお向けや横倒し、逆さまにしない。



#### 不安定な場所に設置しない

ぐらついた台の上や傾いたところなどに 設置すると、モニターが落ちたり、倒れ たりして、けがの原因となることがあり ます。また、設置・取り付け場所の強度 を充分にお確かめください。



# 直射日光の当たる場所や熱器 具の近くに設置・保管しない

内部の温度が上がり、火災や故障の原因 となることがあります。



### ぬれた手で電源プラグをさわ らない

ぬれた手で電源プラグを抜き差しする と、感電の原因となることがあります。



### 転倒、移動防止の処置をする

モニターをラックに取り付け・取りはず しするときは、転倒・移動防止の処置を しないと、倒れたり、動いたりして、け がの原因となることがあります。 安定した姿勢で注意深く作業してくださ い。 また、ラックの設置状況、強度を充分に

また、フックの設置状況、強度を充分に お確かめください。



## 製品の上に乗らない、重いも のを載せない

倒れたり、落ちたり、壊れたりして、け がの原因となることがあります。



セントから抜く

# お手入れの際は、電源を切っ て電源プラグを抜く

電源を接続したままお手入れをすると、 感電の原因となることがあります。



#### 接続の際は電源を切る

電源コードや接続ケーブルを接続すると きは、電源を切ってください。感電や故 障の原因となることがあります。





コード類を接続したまま本機を移動させ ると、コードに傷がついて火災や感電の 原因となることがあります。



る

# 定期的に内部の掃除を依頼す

長い間掃除をしないと内部にホコリがた まり、火災や感電の原因となることがあ ります。1年に1度は、内部の掃除をお 買い上げ店またはソニーのサービス窓口 にご依頼ください(有料)。 特に、湿気の多くなる梅雨の前に掃除を すると、より効果的です。



# 入力アダプターおよびコント ロールユニットを取り付ける 際には電源を切って電源プラ グを抜く

モニターを電源に接続したまま各種入力 アダプターおよびコントロールユニット の取り付けを行うと、感電の原因になる ことがあります。入力アダプターおよび コントロールユニットの取り付けの際に はモニターの電源を切り、電源プラグを 抜いてください。



# 入力アダプターなどの取り付 け、取りはずしは注意深く

各種入力アダプターや、コントローラー アタッチメントスタンドの取り付け、取 りはずしの際に部品や基板の角などで手 や指にけがをすることがあります。保護 手袋などをして注意深く作業してください。



# コード類は正しく配置する

電源コードや接続ケーブルは、足に引っ かけると本機の落下や転倒などによりけ がの原因となることがあります。 十分注意して接続・配置してください。



# 電源コードのプラグおよびコ ネクターは突き当たるまで差 し込む

真っ直ぐに突き当たるまでさしこまない と、火災や感電の原因となります。



# 密閉環境に設置する際は注意 する

本機をラックやモニター棚に収納した 際、上下および周辺の機器によりモニ ター周辺の通気孔が妨げられ動作温度が 上がり、故障や発熱の原因となる可能性 があります。本機の動作条件温度0℃か ら35℃を保つように上下に1Uの隙間 をあけ、また周辺機器との隙間を充分に とり、通気孔の確保や通気ファンの設置 などの配慮をしてください。



# 設置は専門の工事業者に依頼 する

設置については、必ずソニーのサービス 担当者または営業窓口にご相談くださ い。

壁面や天井などへの設置は、本機と取り 付け金具を含む重量に充分耐えられる強 度があることをお確かめください。充分 な強度がないと、落下して、大けがの原 因となります。

また、一年に一度は、取り付けがゆるん でないことを点検してください。

# その他の安全上のご注意

本機の電源スイッチは、左側面に備えられています。 設置の際には、電源スイッチに容易にアクセスできるよう にしてください。

機器を水滴のかかる場所に置かないでください。また水の 入った物、花瓶などを機器の上に置かないでください。

#### 注意

付属の電源コードは本機の専用品です。 他の機器には使用できません。

# 使用上のご注意(性能を保持する ために)

## 画面について

- 画面を太陽にむけたままにすると、画面を傷めてしまいます。窓際や室外に置くときなどはご注意ください。
- ・ 画面を強く押したり、ひっかいたり、上にものを置いた りしないでください。画面にムラが出たり、パネルの故 障の原因になります。
- 使用中に画面やキャビネットがあたたかくなることがありますが、故障ではありません。

# 焼き付きについて

一般に、有機 EL パネルは、その高精細な画像を得るため に採用している材料の特性上、焼き付きが起こることがあ ります。画面内の同じ位置に変化しない画像の表示を続け たり、くり返し表示したりすると、焼き付いた画面を元に 戻せなくなります。

長時間の表示で焼き付きが発生しやすい画像

- 画面縦横比 16:9 以外のマスク処理された画像
- カラーバーや長時間静止した画像
- 設定や動作状態を示す文字やメッセージなどの表示
- センターマーカー、セーフエリアマーカーなどの表示

#### 焼き付きを軽減するには

- 文字表示やマーカー表示を消す
   MENUボタンを押して、文字表示を消します。接続した
   機器の文字表示やマーカー表示を消すには、接続した機器の文字表示やマーカー表示を消すには、接続した機器の取扱
   説明書をご覧ください。
- 電源をこまめに切る
   長時間使用しないときは、電源を切ってください。

#### スクリーンセーバーについて

本機には、焼き付きを軽減するためのスクリーンセーバー 機能が内蔵されています。ほぼ静止した画像を表示したま ま10分以上経過すると、自動的にこの機能が働き、画面の 輝度を下げます。

### 長時間の使用について

固定された画像または静止画などの長時間連続表示や、高 温環境下で連続運用した場合、有機 EL パネルの構造上お よび材料の特性上、残像や焼き付き、しみ、すじ、輝度低 下などを発生することがあります。 特に、アスペクト変更などで表示エリアよりも狭いサイズ で表示し続けた場合、パネル劣化の進行が早まるおそれが あります。

静止画などの長時間連続表示、または密閉された空間や空 調機器の吹き出し口付近など高温多湿環境下における連続 運用を避けてください。

モニター使用時に輝度を少し下げたり、モニター未使用時 に電源を切ったりするなどして、上記のような現象を未然 に防ぐことをおすすめします。

# 輝点・滅点について

本機のパネルは有効画素 99.99% 以上の非常に精密度の高い 技術で作られていますが、画面上に黒い点が現れたり(画 素欠け)、常時点灯している輝点(赤、青、緑など)や減点 がある場合があります。また、パネルの特性上、長期間ご 使用の間に画素欠けが生じることもあります。これらの現 象は故障ではありませんので、ご了承の上本機をお使いく ださい。

# 画面の取り扱いとお手入れについて

画面には、反射による映りこみを抑えるため、特殊な表面 処理を施しています。誤ったお手入れをした場合、性能を 損なうことがありますので、次のことを必ずお守りくださ い。また、画面は傷つきやすいので固い物などでこすった り、たたいたり、物をぶつけたりしないでください。

- お手入れをする前に、必ず電源プラグをコンセントから 抜いてください。
- ・ 画面には特殊な表面処理をしているので、シールなどの
   粘着物は絶対に貼らないでください。
- ・ 画面には特殊な表面処理をしているので、なるべく直接
   手で触れないようにしてください。
- 画面の汚れは、クリーニングクロスなどの乾いた柔らかい布でそっと拭いてください。
- ・ 画面の汚れがひどいときは、クリーニングクロスやメガネ
   ネ拭きなどの柔らかい布に、水で薄めた中性洗剤を少し
   含ませて軽く拭いてください。
- クリーニングクロスにゴミなどが付着したまま強く拭く
   と、画面に傷が付くことがあります。
- アルコールやベンジン、シンナー、酸性洗浄液、アルカ リ性洗浄液、研磨剤入り洗浄液、化学ぞうきんなどは、 画面を傷めますので絶対に使用しないでください。
- ・ 画面の表面からほこりを取り除くときは、ブロアーをお
   使いください。

# 結露

本機を寒い場所から暖かい場所に急に移動したり、湿度の 高い部屋で使用したりすると、空気中の水分が水滴となっ て製品内部に付着することがあります。この現象を結露と いいます。

本機には結露を警告するランプなどは備えていません。外 筐に水滴が付着したときは、電源を切り、結露が解消する まで待ってから使用してください。

# 設置について

設置時には、通気やサービス性を考慮して設置スペースを 確保してください。

- ファンの排気部や通気孔をふさがない。
- 通気のためにセット周辺に空間をあける。
- 作業エリアを確保するため、セット後方は、40 cm 以上の 空間をあける。

机上などの平面に設置する場合は、上下に1U(4.4 cm)以 上の空間をそれぞれ確保してください。なお、セット上部 はサービス性を考慮し40 cm以上の空間を確保することを 推奨します。

### 廃棄するときは

一般の廃棄物と一緒にしないでください。

ごみ廃棄場で処分されるごみの中にモニターを捨てないで ください。

使用済みのモニターは、国または地域の法令に従って廃棄 してください。

# ファンエラーについて

本機には冷却用ファンが内蔵されています。前面パネルの OPERATE ランプが赤で点滅し、OVER RANGE ランプが アンバーで点滅、ECO ランプがマゼンタで点灯した場合 (ファンエラー警告)は、電源を切り、お買い上げ店または ソニーのサービス窓口にご連絡ください。

# ソフトウェアバージョン 1.1、1.2 でサポートされた機 能

BVM-E250 のソフトウェアバージョン 1.1 および 1.2 では、 以下の機能が新たにサポートされています。

#### ソフトウェアバージョン 1.1

メニュー名	サポートされた機能	参照ページ
<ul> <li>Copy From<sup>1)</sup></li> <li>(Adjustment メニューの Picture Adj メニュー内)</li> <li>(Adjustment メニューの Color Temp Adj メニュー内)</li> <li>(Channel Configuration メニュー内)</li> <li>(Function Setting メニューの Marker Setting メニュー内)</li> <li>(File Management メニュー内)</li> </ul>	モニター内のデータや、他のモニターのデータ、"メ モリースティック"内のデータをコピーする。	47、49、59、66、85
<ul> <li>DisplayPort</li> <li>(Channel Configuration メニューの Format メニュー</li> <li>内)</li> <li>(Channel Configuration メニューの RGB Range メニュー内)</li> </ul>	DisplayPort 信号の設定をする。	52、58
<ul> <li>・ HDMI/DisplayPort Auto</li> <li>(Channel Configuration メニューの Matrix メニュー</li> <li>内)</li> <li>(Channel Configuration メニューの RGB Range メニュー内)</li> </ul>	HDMI 信号または DisplayPort 信号のマトリックスの 切り換え (Matrix)、量子化レンジの設定 (RGB Range) をする。	54、58
<ul> <li>HDMI/DP YCbCr</li> <li>HDMI/DP RGB</li> <li>(Function Setting メニューの Gamut Error Display メニューの Input Detection 内)</li> </ul>	HDMI 信号または DsiplayPort 信号の信号レベルの上 限と下限を設定する。	68
・ HDMI/DP Status (System Status メニュー内)	HDMI 信号または DisplayPort 信号の信号情報を表示 する。	87
・ Over Range (System Configuration メニューの On Screen Set メ ニュー内)	内部信号処理回路のオーバーレンジ箇所にゼブラパ ターンを表示する。	82
・ Save To <sup>1)</sup> (File Management メニュー内)	システムデータを"メモリースティック"に保存す る。	84
・ Delete <sup>1)</sup> (File Management メニュー内)	"メモリースティック"のファイルを削除する。	85

1) この機能を使用するには、コントローラーのソフトウェアバージョンが1.6以降のものをお使いください。

#### ソフトウェアバージョン 1.2

メニュー名 / 部品名	サポートされた機能	参照ページ
・ ECO ランプ	本機の消費電力の状態を点灯色で表示する。	18
<ul> <li>ASC CDL</li> <li>(Channel Configuration メニューの Color Profile メニュー内)</li> <li>(Auxiliary Setting メニュー内)<sup>2)</sup></li> <li>(STATUS 画面)</li> </ul>	<ul> <li>Color Profile 設定に適用する ASC CDL データを選 択する。</li> <li>"メモリースティック"内の ASC CDL データファ イルを読み込んだり、読み込んだ ASC CDL デー タを削除する。</li> <li>ASC CDL 関連の情報を STATUS 画面で一括表示 する。</li> </ul>	56, 60, 108
・User LUT (Channel Configuration メニューの Color Profile メ ニュー内) (Auxiliary Setting メニュー内) <sup>3)</sup> (STATUS 画面)	<ul> <li>Color Profile 設定に適用するユーザー LUT データ を選択する。</li> <li>"メモリースティック"内のユーザー LUT データ ファイルを読み込んだり、読み込んだユーザー LUT データを削除する。</li> <li>ユーザー LUT 関連の情報を STATUS 画面で一括 表示する。</li> </ul>	57、61、108
・ DisplayPort Upgrade (System Configuration メニューの Monitor Upgrade メニュー内)	DisplayPort データをアップグレードする。	83、110
・コントローラーの ENTER ボタン $^{2)}$	コントローラーのファンクションボタンに割り当て た機能を一括表示する。	34、109

2) この機能を使用するには、コントローラーのソフトウェアバージョンが1.7 以降のものをお使いください。

3) この機能を使用するには、コントローラーのソフトウェアバージョンが1.6 以降のものをお使いください。

第一章 魏援





# 特長

プロフェッショナルビデオモニター BVM-E250 は 25 型の 高性能カラービデオモニターです。正確な画像表示を要求 される放送局やビデオプロダクションでの使用に適してい ます。

BVM-E250では、有機 EL パネルの長所を取り入れつつ、 パネルの個性によって生じる見えかたの違いを抑え、業務 用モニターに求められる3要素、「正確な色」、「正確な画 像」、「高い信頼性」を極める技術「TRIMASTER<sup>1)</sup>(トラ イマスター)」を搭載しています。広色域デバイスを使用し たカラーマネジメントシステム、高解像度/高階調表示、 高精度の信号処理、パネル補正機能により、マスターモニ ターに求められる高画質と信頼性を実現しています。

1) TRIMASTER は、ソニー株式会社の商標です。

#### 新開発の有機 EL パネル搭載

有機 EL パネルは、電流を流すと光る性質を持つ有機材料 を用いています。有機材料が自ら発光する自発光型パネル で、流す電流量により発光の強さをコントロールします。 以下の3つの特長があります。

#### 優れた動画応答:

有機 EL パネルは、有機材料に流す電流を変化させると、 瞬時に発光状態が変化します。このため、優れた動画応答 性を実現でき、動画のぶれや残像の少ない映像を表現でき ます。

また、環境温度に左右されないため、屋外での撮影などで も変わらない性能を発揮します。

#### 高コントラストと広いダイナミックレンジ:

黒レベルの信号が入力されるとまったく発光しないため、 真の黒を表現できます。広いダイナミックレンジにより、 イルミネーションが輝く夜景、星空、宝石やグラスなどが 輝いた瞬間など、さまざまな質感を豊かに表現できます。 豊かな色再現性: 自発光のため ほぼすべつ

自発光のため、ほぼすべての信号レベルにおいて色が深く、 鮮やかな映像を再現できます。

#### ソニー独自のスーパートップエミッション <sup>2)</sup> 有機 EL パネ ル採用

ソニー独自のスーパートップエミッション構造の25型フル HD (1920 × 1080) 有機 EL パネルを採用。有機 EL パネル の上面から光を取り出す構造、および TFT などの遮蔽物が ない高開口率の実現により、高輝度で画像を表示できます。 マイクロキャビティ構造では光が有機層で何度も反射する 光共振効果によって色純度を高め、さらにカラーフィル ターでより深い赤、緑、青の表現を可能にしました。 10 ビットパネルドライバーは高階調表現を可能にし、深い 色をさらに暗部から明るいところまで細やかに表現します。

2)「SUPER TOP EMISSION」は、ソニー株式会社の有機 EL 技術を表す商 標です。

#### 12ビット精度の業務用ディスプレイエンジン搭載

業務用モニター向けに独自に開発した信号処理エンジンで す。12 ビットの信号出力精度をもち、I/P 変換処理、ス ケーリング処理、パネルドライブなどを行っています。ま た高精度のカラーマネージメントシステムを実装していま す。

#### マルチカラースペース対応

ソニー独自の広色域有機 EL パネルと独自の 3D LUT (Look Up Table)を使用したカラーマネージメントシステ ムにより、放送規格 ITU-R BT.709、EBU、SMPTE-C の色 域を正確に再現します。また、より広色域のデジタルシネ マ向けの色域<sup>3)</sup>にも対応しています。

3) SMPTE RP 431-2 の色域を参照していますが、RGB 色度点は完全には包含 されません。

#### 高精度 I/P 変換処理

細分化されたブロック単位で画像の特徴を検出し、最適な 処理をすることで、原画に忠実でジャギーや変換エラーを 抑えた高画質を実現します。

過去の映像信号から動画・静止画の判別を行うことで、信 号遅延を抑えた動き適応処理を実現しています。また、2-2・ 2-3・2-3-2 プルダウンで構成される信号を原画に忠実に I/ P変換を行う、フィルムケイデンス処理を選択することも できます。

#### インターレース表示モード

インターレース信号を L/P 変換処理を通さず、黒のライン を挿入することでインターレース画像として表示すること ができます。より本来の信号方式に忠実で、CRT のような 質感のある画像が得られます。

◆表示の設定については、「画像表示モードを選ぶ」(95ページ) をご覧ください。

#### 多様な信号フォーマットに対応

720 × 576/50i から 1920 × 1080/50P、60P まで、および、 デジタルシネマ (D-Cine) の 2048 × 1080/24P、さらに 1920 × 1080 までの各種コンピューター信号まで多様な 入力信号に対応します。インターフェースには、標準入力 として 3G/HD/SD-SDI、HDMI<sup>4)</sup>および DisplayPort<sup>5)</sup> (HDCP 対応)信号入力を装備しています。また、4つの入 力オプションポートを装備しており、別売の入力オプショ ンボードを組み合わせて、3G-SDI、HD-SDI、SD-SDI入力 を拡張したり、デュアルリンク HD-SDI、RGB、YPbPr、 Y/C、コンポジット信号入力に対応します。

- 4) HDMI、HDMI ロゴ、および High-Definition Multimedia Interface は、 HDMI Licensing, LLC の商標または登録商標です。
- 5) DisplayPort、DisplayPort ロゴ、VESA は、Video Electronics Standards Associationの商標または登録商標です。

#### HD フレームキャプチャー機能

3G/HD-SDI入力のフレームをキャプチャーし、画像ファイ ルとして"メモリースティック"に保存<sup>6)</sup>することができ ます。二画面表示(ピクチャーアンドピクチャー)機能を 使って過去に撮影したシーンとの色のトーン合わせや画角 確認に使用できます。

- ◆ 操作については、「HD 信号の画像をキャプチャーする(HD フ レームキャプチャー)」(100 ページ)をご覧ください。
- 6)入力時のフレームをキャプチャーするため、モニター側の調整データや マーカーは画像に反映されません。

#### 二画面表示機能

2つの入力信号を同一画面上に表示することができます。サ イドバイサイド、ワイプ、バタフライ、ブレンディングの4 モードを用途に応じて選択でき、色調整や画像の比較確認 に使用することができます。

◆操作については、「2つの入力信号を同一画面に表示する(ピク チャーアンドピクチャー)」(98ページ)をご覧ください。

#### ピクセルズーム機能

画像の一部分をスケーリング処理せず最大8倍まで拡大す ることができます。信号のより微細な部分を拡大して確認 できます。 ◆ 操作については、「画像の一部を拡大表示する(ピクセルズーム)」(99ページ)をご覧ください。

#### セーフエリアマーカー、アスペクトマーカー機能

セーフエリアマーカーとして、2つのエリアマーカーとセン ターマーカー、画角確認用にアスペクトマーカーを搭載し ています。

◆ 操作については、「エリアマーカーやアスペクトマーカーを表示 する」(101ページ)をご覧ください。

#### スキャン切り換え/ネイティブ表示機能

アンダースキャン (-3%)、ノーマル (0%)、オーバース キャン (ノーマルスキャンに対して 5% オーバースキャン 部をマスク表示)を切り換えることができます。また、信 号のピクセルをパネルのピクセルに 1:1 でマッピングするネ イティブ表示機能を搭載しています。ネイティブ表示する ときは、×1、×2、Aspect Correction モードから選択す ることができます。Aspect Correction モードは、非スクエ アピクセルの SD 信号 (信号システムの H ピクセル数が 720 または 1440)または HDMI/DisplayPort ビデオの 640 × 480 の SD 信号を、V 方向は 2 倍、H 方向は画面アスペ クト比が正しくなるようにスケーリング処理し、同時にア パーチャー係数、フィルター係数などを補正して画質を最 適化して表示するモードです。

◆操作については、「ネイティブスキャン/スキャンモードを切り 換える」(97ページ)をご覧ください。

#### ガマットエラー機能

フォーマットの変換や CG/CM 制作過程で生じた規格範囲 外の信号(ガマットエラー)をゼブラ表示することができ ます。

#### アスペクト切り換え機能

スクイーズ記録された信号を正しい画角で表示することが できます。4:3、16:9、1.896:1、2.39:1<sup>7)</sup>のアスペクトを切り 換え可能です。

7) 2.39:1 に設定すると垂直解像度が低くなります。

#### リモートコントロール機能(Ethernet コントロール)

Ethernet (10BASE-T/100BASE-TX) により、コントロー ラーは最大 32 台のモニターを制御することができます。モ ニター1台につき4台のコントローラーがシングル接続で きます。モニター ID No.やグループ ID No.を指定して、特 定のモニターまたは特定のグループのモニターだけを操作 することができます。また、接続しているすべてのモニ ターのセットアップ状態を統一したり、同時に同じ動作を 実行させることも可能です。

#### タイムコード表示機能

SDI 信号に重畳されたタイムコードを表示することができ ます。

#### クローズドキャプション表示機能

別売の入力アダプター(BKM-244CC)を装着することにより、SDI信号に重畳されたEIA/CEA-608、EIA/CEA-708 規格のクローズドキャプション信号を表示することができます。

#### オーディオレベルメーター表示機能

別売の入力アダプター(BKM-250TG)を装着することにより、SDI信号に重畳されたエンベディッドオーディオの オーディオレベルを表示することができます。

#### 3D 信号アナライズ機能

嘂

車

撤援

別売の入力アダプター(BKM-250TG)を装着することにより、以下の 3D 信号アナライズ機能に対応しています。立体 視ではなく、2D 表示で使用する機能です。 BKM-250TG のシリアル番号により、使用できる機能が異 なります。

◆ 操作については、「3D 映像信号を切り換えて表示する」(104 ページ)をご覧ください。

ディファレンス表示機能(シリアル番号 7300001 以降): L、Rの輝度信号成分の差分を表示します。視差量を確認す るときに便利です。

**チェッカーボード機能**(シリアル番号 7100001 以降): L、R 独立した HD-SDI 信号を市松模様のように画面表示 し、隣り合う L、R の画像の輝度や色の設定状態を比較す ることができます。

L/Rスイッチ機能(シリアル番号 7100001 以降): デュアルストリームの左右 3D 入力信号を切り換えて比較す ることができます。切り換え時に黒フレームが入らないた め、L、Rの信号の色や明るさの比較が容易です。

**ホロプターチェック機能**(シリアル番号 7100001 以降): Lまたは R、または L と R を同時に単色表示することで、 スクリーン境界面にあるものがスクリーン面より手前にあ るのか、奥にあるのかを確認することができます。微妙な 奥行きを確認するときに便利です。

**左右反転機能**(シリアル番号 7100001 以降): ハーフミラー(半透過型鏡)方式の 3D リグを使用して L または R が水平方向に反転した信号を、元に戻して表示し ます。

#### ご注意

本機の反転機能は、入力信号を反転して表示します。反転 により遅れた信号に合わせて内部同期を取るため、表示に 遅延があります。

#### スクリーンセーバー

画面の焼き付きを軽減するため、ほぼ静止した画像を表示 したまま約10分以上経過すると、画面の明るさを自動的に 暗くします。

#### 各種画質調整機能

オートクロマ・フェーズ・マトリクス調整機能を装備して います。

#### ASC CDL および User LUT 機能

デジタルシネマ、テレビドラマ、CM などの映像制作にお いて、ASC CDL (American Society of Cinematographers Color Decision List) 機能や User LUT (User Look-up Table) 機能を使用してモニターの色表現を変えることがで きます。

撮影現場のカメラ映像などを ASC CDL を適用した色表現 で見たり、User LUT 機能を使用してフィルムプリント時 のイメージ画像を擬似的に再現することも可能です。 これらの機能を使用することで、創作的な色表現の決定プ ロセスや、撮影現場とポストプロダクション間のワークフ ローを改善できます。

◆本機能は Version 1.1 より対応しています。サードパーティ製の 専用ソフトウェアが必要です。詳細はソニーの営業担当者へお 問い合わせください。

#### その他の機能

- D65/D93/D61/D55/D-Cine/User の色温度切り換え可能。
- 100% 白信号、20% グレー信号、0% 黒信号、PLUGE (Picture Line Up Generation Equipment) 信号、カラー バー、5 段階グレースケール表示、ランプ表示のテストパ ターンを内蔵。
- クロマ成分を+12dBまでアップして表示するクロマアップ機能を搭載。
- 信号のノイズ成分を監視するのに便利なブルーオンリー 機能、RGBカットオフ機能。
- 接点制御のパラレルリモート端子を装備。

# 別売品

#### 操作部関連

#### モニターコントロールユニット BKM-16R

BVM-E250 を操作するためのコントローラーです。1 台で 複数台のモニターを同時にコントロールすることができま す。

本書では、BKM-16R のことを「コントローラー」と呼んで います。

#### 設置用

#### コントローラーアタッチメントスタンド BKM-37H、 BKM-38H

BVM-E250 と BKM-16R を一体化するための組み立てスタ ンドです。

BKM-37Hを使うとモニターの角度を上下に調節することもできます。

#### モニターインターフェースケーブル SMF-700

BVM-E250とBKM-16Rを接続するためのインターフェー スケーブルです。

# 入力アダプター

本機側面の入力オプションポートに装着して、入出力端子 パネルを構成します。4枚まで装着できます。 各入力アダプターで入出力する信号の種類は、入出力端子 パネルの構成に応じて Channel Configuration メニューで選 択します。

#### ご注意

入力アダプターを装着したときは、Channel Configuration メニューで、入力チャンネルの設定を行ってください。設 定を行わないと装着した入力アダプターが正しく動作しな いことがあります。

- ◆ Channel Configuration メニューについては、51 ページをご覧 ください。
- ◆各入力アダプターの詳細については、それぞれの取扱説明書を ご覧ください。

#### SDI 4:2:2入力アダプター BKM-220D

シリアルデジタル(525/625 コンポーネント)信号用のデ コーダーを搭載しています。入出力端子としては、シリア ルデジタル信号用を2チャンネル、モニターアウト出力用 を1チャンネル装備しています。

#### NTSC/PAL 入力アダプター BKM-227W

NTSC/PAL/PAL-M/SECAM 信号用のデコーダーを搭載しています。入出力端子としてはコンポジット信号用と Y/C 信号用を各1チャンネル装備しています。

#### アナログコンポーネント入力アダプター BKM-229X

アナログコンポーネント信号およびアナログ RGB 信号用の デコーダーを搭載しています。入力端子としては1チャン ネルを装備しています。 嘂

肁

费费

#### HD/D1-SDI 入力アダプター BKM-243HS

シリアルデジタルコンポーネント信号用のデコーダーを搭 載しています。入出力端子としては、シリアルデジタル信 号用を2チャンネル、モニター出力用を1チャンネル、装 備しています。

#### HD/SD-SDI クローズドキャプションアダプター BKM-244CC

シリアルデジタルコンポーネント信号用のデコーダーを搭載しています。SDI 信号に重畳された EIA/CEA-608、 EIA/CEA-708 規格のクローズドキャプション信号をデコー ドし表示することができます。入出力端子としては、シリ アルデジタル信号用を2チャンネル、モニター出力用を1 チャンネル装備しています。

#### 3G/HD/SD-SDI 入力アダプター BKM-250TG

シリアルデジタルコンポーネント信号用のデコーダーを搭載しています。SDI 信号に重畳されたタイムコードおよび エンベディッドオーディオのオーディオレベルを表示する ことができます。また、3D 信号アナライズ機能にも対応し ています。入出力端子としては、シリアルデジタル信号用 を2チャンネル、モニター出力用を2チャンネル装備して います。

#### ご注意

- BKM-220D、BKM-243HS、BKM-244CC、BKM-250TGの MONITOR OUT 出力は、本線系出力としての規格を満足 していません。
- 入力アダプターによっては、指定したシリアル番号の製品を使用する必要があります。本機で使用できる入力アダプターのシリアル番号について詳しくは、「入力アダプターの取り付け」(21ページ)をご覧ください。

# 入出力端子と入力アダプター

本機には、2系統の 3G/HD/SD-SDI 入力端子と HDMI 入力端子、DisplayPort 入力端子が標準装備されています。 本書では、これらの端子を「標準入力」と呼んでいます。

また、本機は、別売の入力アダプターを組み合わせることにより、入出力端子パネルを自由に構成できます。 各端子に入力可能な信号は次の表のとおりです。各端子に割り付ける入力信号の種類やフォーマットは、Channel Configuration メニュー (51 ページ) で指定します。

#### 入出力端子と入力アダプター一覧

第一章

魏援

入力信号		標準入力	入力アダプター				
			BKM-220D	BKM-227W	BKM-229X	BKM-243HS/ 244CC	BKM- 250TG
シリアルデジタル入力	シングルリンク SD-SDI	$\bigcirc$	0			0	0
	コンポーネント 525/625	U	$\bigcirc$			$\bigcirc$	$\bigcirc$
	シングルリンク HD-SDI	0				0	0
	デュアルリンク HD-SDI					(2)	0
	シングルリンク 3G-SDI	0					0
アナログ入力	コンポジット NTSC			0			
	コンポジット PAL			0			
	コンポジット PAL-M			0			
	コンポジット SECAM			0			
	Y/C NTSC			0			
	Y/C PAL			0			
	Y/C PAL-M			0			
	Y/C SECAM			0			
	YPbPr 525i/625i				0		
	RGB 525i/625i				0		
	YPbPr/RGB 1080/24PsF				0		
	YPbPr/RGB 1080/24P				0		
	YPbPr/RGB 1080/50i (25PsF)				0		
	YPbPr/RGB 1080/25P				0		
	YPbPr/RGB 1080/60i (30PsF)				0		
	YPbPr/RGB 1080/30P				0		
	YPbPr/RGB 720/50P				0		
	YPbPr/RGB 720/60P				0		
HDMI	ビデオ	0					
	コンピューター	0					
DisplayPort	ビデオ	0					
	コンピューター	0					
シリアルデジタル入力端	子数	2	2	-	-	2	2
アナログ入力端子数		-	-	1	1	-	-
HDMI 入力端子数		1	-	-	_	-	-
DisplayPort 入力端子数		1	-	-	_	-	-

〇:入力可能

○ (2):アダプター 2 枚使用

◆ 詳細は「対応信号フォーマット」(121 ページ)をご覧ください。

# 各部の名称と働き

前面パネル



#### ● タリーランプ

出荷時の設定では、PARALLEL REMOTE 端子(側面)の 8番ピンと9番ピンをショートさせると点灯します。 System Configuration メニューの Parallel Remote メニュー (78ページ)の設定により、PARALLEL REMOTE 端子の 別のピンをタリー用に使うこともできます。

#### ② OPERATE (操作) ランプ

MAIN POWER スイッチ (左側面) をオンにすると、出画 に必要な内部データの初期化が始まり、OPERATE ランプ がしばらく赤く点滅します。出画後は、初期化が完了する まで緑に点滅します。初期化が終わり、モニターが動作状 態になると緑に点灯します。

また、モニターがスタンバイ状態のときは、OPERATE ラ ンプが赤く点灯します。

モニターがスタンバイ状態になるのは以下の場合です。

- System Configuration メニューのPower メニュー(79ページ)で、Standby Mode を On に設定していて、MAIN POWER スイッチ(左側面)をオンにしたとき(初期化 のためしばらく点減してから点灯します。)
- 外部操作により、モニターを動作状態からスタンバイ状態に切り換えたとき

モニターがスタンバイ状態のとき、コントローラーの MONITOR I/① スイッチを押してモニターを動作状態にす ると緑に点灯します。

#### ご注意

- OPERATE ランプが赤く点滅している間は、モニターを 動作状態にすることはできません。ランプが点灯するま でお待ちください。
- OPERATE ランプが緑に点滅している間は、モニターが 完全な動作状態になっていないため、画像が正確に表示 できません。ランプが緑に点灯するまでお待ちください。
- ◆ OPERATE ランプによってエラーや警告を表示することがあり ます。詳細については、「ランプによるエラー/警告表示」(18 ページ)をご覧ください。

#### 3 OVER RANGE (オーバーレンジ) ランプ

ABL(Automatic Brightness Limiter)が動作するとアン バー色に点灯します。また、信号処理回路のダイナミックレ ンジを超えた場合、アンバー色に点灯します。 OVER RANGE ランプ点灯時は、コントラストまたはブラ イトネスを下げてご使用ください。 章 視要

◆ OVER RANGE ランプによってエラーや警告を表示することが あります。詳細については、「ランプによるエラー/警告表示」 (18ページ)をご覧ください。

#### 

嘂

重

魏舞

本機の消費電力の状態に応じて点灯色が変化します。消費 電力が大きくなるにつれ、緑、黄、マゼンタの順で点灯し ます。黄またはマゼンタ表示になった場合にはコントラス ト / ブライトネス調整設定などによって表示輝度を下げる ことをお勧めします。

スクリーンセーバーが働く約1分前から速い点滅となりま す。

スクリーンセーバー動作後は、緑でゆっくりの点滅になり ます。

◆ ECO ランプによってエラーや警告を表示することがあります。 詳細については、「ランプによるエラー/警告表示」(18ページ)をご覧ください。

#### ランプによるエラー/警告表示

本機が動作中、前面パネルの OPERATE ランプと OVER RANGE ランプ、ECO ランプにより、エラーや警告が表示 されることがあります。

エラー表示や警告表示が出た場合は、ソニーの営業担当者 またはサービス担当者にお問い合わせください。

#### エラー表示

ECO ランプ	OVER RANGE ランプ	OPERATE ランプ	症状
黄点灯	アンバー 点灯	赤点滅	パネル電源異常
黄点灯	アンバー 点滅	赤点滅	パネル温度異常
黄点滅	アンバー 点灯	赤点滅	外気温センサー異常
マゼンタ 点灯	アンバー 点滅	赤点滅	FAN 異常
マゼンタ 点滅	アンバー 点灯	赤点滅	デバイス異常

#### 警告表示

ECO ランプ	OVER RANGE ランプ	OPERATE ランプ	症状
-	アンバー 点滅	-	パネル温度上昇からパネルを 保護するため輝度を下げている
_	アンバー 点灯	_	オーバーレンジ

-:エラー表示以外の状態

# 後面/左側面パネル



#### ● DC 5V OUT 端子(凹)

コントローラー用の DC 電源です。 SMF-700 または BKM-37H/38H に付属のケーブルで、コン トローラーの DC 5V/12V IN 端子と接続します。

#### ② LAN (10/100) 端子 (10BASE-T/100BASE-TX)

SMF-700 または BKM-37H/38H に付属のケーブルで、コン トローラーの LAN (10/100) 端子に接続します。または、 10BASE-T/100BASE-TX の LAN ケーブル (シールドタイ プ、別売) で、ネットワークまたはコントローラーの LAN (10/100) 端子に接続します。

#### ご注意

安全のために、周辺機器を接続する際は、過大電圧を持つ可能性があるコネクターをこの端子に接続しないでください。
 接続については本書の指示に従ってください。

- LAN ケーブルご使用の際は、輻射ノイズによる誤動作を 防ぐため、シールドタイプのケーブルを使用してください。
- ネットワークの使用環境により、接続速度に差が生じる ことがあります。

#### NETWORK スイッチ

LAN:ネットワークに接続する。 PEER TO PEER:コントローラーのLAN (10/100) 端子と 直接1対1で接続する。

# PARALLEL REMOTE (パラレルリモート) 端子 (D-sub 9 ピン、凹)

パラレルコントロールスイッチを構成してモニターを外部 操作します。ピン配置と出荷時の各ピンへの機能の割り付 けは以下のとおりです。



ピン番号	機能
1	入力信号チャンネル1を指定(数値ボタンの機能)
2	入力信号チャンネル2を指定(数値ボタンの機能)
3	同期信号の選択(SYNC ボタンの機能)
4	画面を白黒表示にするか、入力信号に応じて自動切り
	換えにするかを選択(MONO ボタンの機能)
5	Marker Setting メニューで設定したマーカーを一括し
	て ON/OFF(MARKER ボタンの機能)
6、7	未設定
8	タリーランプの ON/OFF
9	GND

各ピンへの機能の割り付けは、System Configuration メ ニューの Parallel Remote メニュー (78 ページ) で変更で きます。

以下のようにピンの設定を変えて、各機能の On/Off や有効 / 無効を切り換えます。 On または有効: 各ピンと9ピンをショートさせる。 Off または無効: 各ピンをオープンにする。

#### ⑤ STANDARD PORT (標準ポート)

SDI INPUT1(SDI 入力 1)端子

シリアルデジタル信号を入力します(標準 SDI 入力 1)。

#### SDI INPUT2 (SDI 入力2) 端子

シリアルデジタル信号を入力します(標準 SDI 入力 2)。

#### MONITOR OUT (モニター出力) 端子

SDI INPUT1 または SDI INPUT 2 端子の MONITOR OUT 出力です。

#### ご注意

嘂

壔

撤援

MONITOR OUT 出力は、本線系出力としての規格を満足 していません。

#### 6 HDMI 入力端子

HDMI 信号を入力します。 HDMI (High-Definition Multimedia Interface) とは、デジタ ル機器間で映像/音声信号をデジタルのまま1本のケーブ ルで送ることができるインターフェースです。高品質な映 像が表示できます。デジタル画像信号の暗号化記述を使用 した著作権保護技術である HDCP にも対応しています。

#### ご注意

- 本機は HDMI の音声信号には対応していません。
- HDMI ケーブル(別売)は、HDMI ロゴを取得した Category 2 (High Speed HDMI Cable)をご使用ください。

#### ⑦ DisplayPort 入力端子

DisplayPort 信号を入力します。 DisplayPort は VESA によって策定されたデジタル機器間 で映像/音声信号をデジタルのまま1本のケーブルで送る ことができるインターフェースです。 デジタル画像信号の暗号化記述を使用した著作権保護技術 である HDCP にも対応しています。

### ご注意

本機は DisplayPort の音声信号には対応していません。

#### ③ 入力オプションポート

別売の入力アダプターを取り付けます。

- ◆ 入力アダプターの取り付けについては、21ページをご覧ください。
- ◆ 入力可能な信号については、「入出力端子と入力アダプター」 (16ページ)をご覧ください。

#### ④ AC IN (AC 電源入力) 端子 (3 ピン)

付属の AC 電源コードで AC 電源を接続します。

#### MAIN POWER (主電源) スイッチ

【側に押すとモニターは動作状態になります。
 System Configuration メニューの Power メニュー (79ページ)の設定により、このスイッチを入れたときに、モニターをスタンバイ状態にすることもできます。



# 設置と準備



#### 照明環境

モニターの色再現は、モニターそのものの性能だけではな く、周囲の環境光(照明)に大きく影響を受けます。 このため周囲光を調整し、黒が浮かない環境下で使用する ことをおすすめします。

#### 視野角

オペレーターから画面全体を見る場合の角度は画面中心か ら上下左右 0° ± 5°以内が理想です。± 15°以上ずれない ようにしてください。

入力アダプターの取り付け

入力アダプターは、モニター側面の任意の入力オプション ポートに装着できます。

#### ご注意

本機に以下の入力アダプターを装着する際は、指定したシ リアル番号の製品を使用してください。

- BKM-220D:シリアル番号 2100001 以降 指定した入力アダプターを装着しないと、本機は電磁波 妨害規格の要求を満足できません。
- BKM-227W:シリアル番号 2100001 以降 指定した入力アダプターを装着しないと、正しく動作し ない場合や性能を満足しない場合があります。
- BKM-229X:シリアル番号 2200001 以降 指定した入力アダプターを装着しないと、正しく動作し ない場合や性能を満足しない場合があります。
- BKM-243HS:シリアル番号 2108355 以降 指定した入力アダプターを装着しないと、本機は電磁波 妨害規格の要求を満足できません。また、正しく動作し ない場合や性能を満足しない場合があります。
- BKM-250TG:シリアル番号 7300001 以降
   5 種類すべての 3D 信号アナライズ機能を動作させるには、シリアル番号 7300001 以降の製品を使用してください。

### <u>∕</u>∖注意

入力アダプターを組み込んだり、取り出すときは、必ずモ ニターの MAIN POWER スイッチを切り、電源コードを抜 いてください。感電の原因になることがあります。 1 ネジ2本を緩め、モニター側面の入力オプションポート のカバーをはずす。



2 基板面を手前にして、入力アダプターを挿入する。



**3** 入力アダプターがモニター内部の端子にはまるまで押 し込み、ネジ2本を締めて固定する。



# デュアルリンク HD-SDI 信号を接続する場 合は

入力アダプター BKM-243HS または BKM-244CC が 2 枚、 または BKM-250TG が 1 枚必要です。

BKM-243HS または BKM-244CC を使用するときは入力アダ プターを OPTION 1 と 2 または OPTION 3 と 4 のオプショ ンポートに装着してください。

BKM-243HS または BKM-244CC と BKM-250TG を組み合 わせて使用することはできません。

#### ケーブルを接続するときは

**BKM-243HS または BKM-244CC を使用時、**リンク A 信号を OPTION 1 または OPTION 3 に入力し、リンク B 信 号を OPTION 2 または OPTION 4 に入力します。接続する ときは、OPTION 1 と 2 または OPTION 3 と 4 のオプショ ンポートに装着されたアダプターの同じ入力番号の端子 (INPUT 1 同士または INPUT 2 同士) に、ケーブルを接続 してください。



**BKM-250TG を使用時、**リンク A 信号を INPUT 1 に、リンク B 信号を INPUT 2 に入力します。



# 3D 信号アナライズ機能を使用する場合は

3D に対応した BKM-250TG(シリアル番号 7300001 以降) を使用し、左用の信号を INPUT 1 に、右用の信号を INPUT 2 に入力します。

# 転倒防止ブラケットの取り 付け

付属のブラケットを使うことにより、モニターの転倒を防 ぐことができます。

1 転倒防止ブラケットに取り付けてあるネジ3本をはずす。



2 はずしたネジ3本で転倒防止ブラケットをモニター後面 に取り付ける。



第2章 設置と準備

**3** 転倒防止ブラケットにひもなどを掛けて、床面や壁面 などに固定する。





#### DC 5V OUT 端子にケーブルをつなぐときのご注意

ケーブル両端の凸凹を確認し、必ず凸側をモニターに接続 してください。

つなぐときは、ケーブル先端の形と DC 5V OUT 端子の形 を合わせるようにして、差し込んでください。



第2章 設置と準備

コントローラー(BKM-16R)を接続 する



- モニターの MAIN POWER スイッチをオフにする。
- **2** モニターとコントローラーの NETWORK スイッチを PEER TO PEER に設定する。
- 3 モニターのLAN (10/100) 端子とコントローラーのLAN (10/100) 端子をSMF-700 またはBKM-37H/38H に付 属のケーブル、または10BASE-T/100BASE-TX のスト レート仕様のLAN ケーブル(シールドタイプ、別売) で接続する。

#### ご注意

別売のLANケーブルを接続する際は、ノイズによる誤 動作を防ぐため、必ずシールドタイプのケーブルを使 用してください。

4 コントローラーの DC 5V/12V IN 端子とモニターの DC 5V OUT 端子を SMF-700 または BKM-37H/38H に付属 のケーブルで接続する。 または、コントローラーの DC 5V/12V IN 端子にコン トローラーに付属の AC アダプターの出力ケーブルを 接続する。

# LAN を使って複数台を接続する

コントローラーは最大 32 台のモニターを制御することがで きます。モニター1台につき4台のコントローラーがシン グル接続できます。

#### ご注意

コントローラーはサブネットを越えてモニターをコント ロールすることはできません。



- モニターの MAIN POWER スイッチをオフにする。
- **2** 10BASE-T/100BASE-TX の LAN ケーブル (シールドタ イプ、別売) でネットワークに接続する。

#### ご注意

- 別売のLANケーブルを接続する際は、ノイズによる誤動作を防ぐため、必ずシールドタイプのケーブルを使用してください。
- 別売のスイッチングハブは、ストレート/クロスケーブルの自動選択機能(AUTO MDI/MDI-X)をもった 機器をおすすめします。
- **3** コントローラーのDC 5V/12V IN 端子にコントローラー に付属のAC アダプターの出力ケーブルを接続する。

#### ご注意

複数台を接続するには LAN 設定が必要です。 NETWORK スイッチを LAN にする前に、LAN 設定を 行ってください (29 ページ)。

**4** モニターとコントローラーの NETWORK スイッチを LAN に設定する。

# 電源の投入

# 電源コードを接続する

**1** AC 電源コードを左側面の AC IN 端子に差し込み、AC プラグホルダーを AC 電源コードに取り付ける。



2 固定レバーがロックするまで、AC プラグホルダーをは めこむ。



### 電源コードをはずすには

AC プラグホルダーの固定レバーを両側からはさんでロック をはずし、引き抜きます。

#### ご注意

このモニターには、必ず付属の電源コードをご使用ください。他の電源コードを使用する場合には、このモニターは VCCIの規格に適合しない可能性があります。

# モニターの電源を入れる

左側面の MAIN POWER スイッチをオンにして電源を入れ ます。

はじめてお使いになるときは、Select Area 画面が表示され ますので、使用地域を選択してください。

◆ 使用地域の設定は、28ページをご覧ください。



電源を入れてから、約30分以上のウォームアップ時間が必要です。

#### モニターがスタンバイ状態のとき

スタンバイ状態のときは OPERATE ランプが赤く点灯しま すので、コントローラーの MONITOR I/也 スイッチを押し てオンにしてください。

OPERATE ランプが緑に点灯し、モニターが動作状態になります。

# 設定

# 使用地域を選択する

はじめてお使いになるときはお使いになる地域の選択を 行ってください。 地域を選択すると、メニュー内の各項目がお使いの地域に 合った値に設定されます。

#### 地域別基本設定値



			Setup	Component	Color	
		Temp	Level	Level	Profile	
① North America		D65	7.5%	Betacam	ITU-R	
					BT.709	
② Latin America	Argentina	D65	0%	SMPTE/	ITU-R	
				EBU-N10	BT.709	
PAL&PAL-N Area	Paraguay	D65	0%	SMPTE/	ITU-R	
				EBU-N10	BT.709	
	Uruguay	D65	0%	SMPTE/	ITU-R	
				EBU-N10	BT.709	
NTSC&PAL-M Area	Other Area	D65	7.5%	Betacam	ITU-R	
					BT.709	
③ Africa		D65	0%	SMPTE/	ITU-R	
Australasia				EBU-N10	BT.709	
Europe						
Middle-East						
④ Asia Except	NTSC Area	D65	7.5%	Betacam	ITU-R	
Japan					BT.709	
	PAL Area	D65	0%	SMPTE/	ITU-R	
				EBU-N10	BT.709	
(5) Japan		D93	0%	SMPTE/	ITU-R	
				EBU-N10	BT.709	



**1** MAIN POWER スイッチをオンにして電源を入れる。

Select Area 画面が表示されます。



2 コントローラーの UP/DOWN ボタンを押して、モニ ターをお使いになる地域を選び、ENTER (Ent) ボタン を押す。

Latin America (ラテンアメリカ) または Asia Except Japan (日本以外のアジア)を選ぶと、次の画面が表示 されます。

#### ②Latin America を選んだとき:



淝

N

第2章 設置と準備

PAL & PAL-N または NTSC & PAL-M を選び、 ENTER (Ent) ボタンを押してください。

#### ④Asia Except Japan を選んだとき:



下の地図でグレーに色付けされた地域でお使いの場合 は NTSC Area を選び、他の地域でお使いの場合は PAL Area を選び、ENTER (Ent) ボタンを押してくだ さい。



3 各設定値を確認する。

Select Area	
XXXXXXXXX Color Temp: Setup Level: Component Level: Color Profile:	
Cancel Confirm	

- Cancel:変更、設定された設定値を変更前の値に戻し、地域選択の画面に戻るとき選択する。
- Confirm:変更、設定された設定値を保存、反映し、 使用地域の選択を終了するとき選択する。

設定値については「地域別基本設定値」(28 ページ)をご 覧ください。

設定値を保存、反映した後でもメニュー操作によって設定 を変更することができます。

- Color Temp(色温度)(54 ページ)
- Setup Level (セットアップレベル) (NTSC Setup Level: 57ページ、Betacam Setup Level: 57ページ)
- Component Level (コンポーネントレベル)  $(57 \, ^{\hspace*{-0.5mm} \sim} \! \stackrel{\hspace*{-0.5mm} \sim}{\rightarrow})$
- Color Profile (カラープロファイル) (55 ページ)

# 複数台接続するための LAN 設定をす る

コントローラーを使って、LAN (10/100) 端子に接続された モニターを複数台操作できます。特定のモニターまたはモ ニターグループだけを操作することもできます。

モニターとコントローラーに IP アドレスを設定し、各モニ ターにモニター ID No. およびグループ ID No. を設定しま す。

モニターとコントローラーの NETWORK スイッチを PEER TO PEER にする。



 モニターとコントローラー1台ごとに異なるIPアドレス を設定する。

**モニター**: System Configuration メニュー (77 ページ) の Network Setting で設定します。 **コントローラー**: Controller メニュー (89 ページ)の Network Setting で設定します。

**3** System Configuration メニュー (77 ページ)の Network メニューで Monitor ID および Group ID を設定する。 モニター1台ごとに異なるモニター ID No. を設定し、 必要に応じて、グループ ID No. を設定します。 モニター ID No. およびグループ ID No. として1~99 までの番号を付けることができます。

4 モニターとコントローラーの NETWORK スイッチを LANにする。



# 操作するモニターを呼び出す(モニ ター ID No. やグループ ID No. の選 択)

複数のモニターを LAN 接続しているときに、設定されたモ ニター ID No. またはグループ ID No. を指定して、リモート 接続することができます。



┃ 接続モードに応じたボタンを押して、接続モードを選 択する。

SINGLE ボタン:シングル接続モードを選択します。 特定のモニターをリモート接続することができます。 押し続けると、接続されているすべてのモニターにモ ニター ID No. を表示します。

GROUP ボタン: グループ接続モードを選択します。 特定のグループのモニターをリモート接続することが できます。

押し続けると、接続されているすべてのモニターにグ ループ ID No. を表示します。

ALL ボタン:オール接続モードを選択します。 接続しているすべてのモニターをリモート接続するこ とができます。

押したボタンのランプが点滅し、モニターを認識する と点灯します。

2 UP/DOWN ボタンまたは数値ボタンを押してシングル 接続モードのときはモニター ID No.、グループ接続 モードのときはグループ ID No.を選択する。

モニター ID No. およびグループ ID No. の最大値は 99 です。

**3** ENTER または Ent ボタンを押して決定する。

表示部にモニター ID No. またはグループ ID No.、ALL が表示されます。

#### ご注意

- 割り付けられていないモニターID No. またはグループ ID No.を選択した場合、設定は変わらず、選択前の接続状態 を維持します。
- 同じモニター ID No. が複数ある場合は IP アドレスが小さ い方が選択されます。
- 異なるモニター ID No. を設定しても、同一の IP アドレス を設定していると、接続することができません。

# チャンネルに入力信号を割り当てる

チャンネルに入力信号を割り当てておくと、数値ボタンを 押すだけで希望の入力信号に切り換えることができます。 入力信号を割り当てられるチャンネルは CH1 ~ CH30 で す。

淝 N 暈 設置と準備



 コントローラーの数値ボタンを押して、割り当てる チャンネル(CH1~CH30)を選択する。

チャンネル番号1~9に割り当てる場合は、その数字 を押します。

2桁のチャンネル番号10~30に割り当てる場合は、まず、0を押し、次に2桁の数字を押します。

**2** Channel Configuration メニュー (51ページ) で、入力 信号の設定を行う。

必要な設定は入力信号や表示したい画質によって異な ります。

# 画像表示モードを設定する

入力信号に対して、モニター上でどのように表示するかの 表示モード条件を設定します。主な表示条件として、下記 の設定があります。

- Matrix (伝送マトリクス) の選択
- カラープロファイル(カラースペースとガンマ)の選択
- Channel Configuration メニューの Matrix メニュー(54 ページ)で、Matrix を選択する。
- 2 Channel Configuration メニューの Color Profile メニュー で使用するカラープロファイル (カラースペース、ガ ンマ) に設定する。

調整

#### 調整を開始する前に

モニターのウォームアップが必要です。 安定した色再現を行うためには、電源を入れ、白信号をモ ニターに入力して 30 分以上通電してください。

#### モニターの調整について

モニターは、入力された映像を忠実に再現する測定器とし て使用されます。正確な測定を行うためには、基準信号を 使って調整し、校正(キャリブレーション)する必要があ ります。

主な調整項目には以下があります。 順番に調整してください。

#### 1 クロマ調整/フェーズ調整

調整値は、Preset1 ~ Preset5、Preset (D-Cine) に保存 することができます。Preset1 ~ Preset5、Preset (D-Cine) の各データを、Channel Configuration メニューの Picture Preset メニュー (54 ページ) で、チャンネル に設定することができます。 BKM-227W から入力されたコンポジット信号または Y/C 信号、または BKM-229X から入力されたアナログ コンポーネント信号またはアナログ RGB 信号を表示す るときは、必ず信号フォーマットと信号システムごと に、オート調整(オートクロマ・フェーズ・マトリク ス調整)を行ってください。 調整しないと、正しく表示されないことがあります。

#### 2 色温度(ホワイトバランス)調整

XYZ フォーマット信号以外のときは D93、D65、D61、 D55、D-Cine、User1 ~ User5 を調整することができ、 XYZ フォーマット信号のときは D-Cine XYZ、User XYZ1 ~ User XYZ5 を調整することができます。

#### 3 ブライトネス調整/コントラスト調整

調整値は、Preset1 ~ Preset5、Preset (D-Cine) に保存 することができます。Preset1 ~ Preset5、Preset (D-Cine) の各データを、Channel Configuration メニューの Picture Preset メニュー (54 ページ) で、チャンネル に設定することができます。

# クロマ調整/フェーズ調整

BKM-227W から入力されたコンポジット信号または Y/C 信号、または BKM-229X から入力されたアナログコンポー ネント信号またはアナログ RGB 信号を表示するときは、使 用する信号フォーマットと信号システム、マトリクスごと に、オート調整(オートクロマ・フェーズ・マトリクス調 整)を行ってください。

オート調整すると、クロマとフェーズ、マトリクス調整の ほかにモニター内部の100%(白)と0%(黒)レベルが基 準信号の100%(白)と0%(黒)レベルと等しくなるよう に調整されるため、RGB信号のときにも有効です。

オート調整の後にクロマやフェーズをさらに調整する場合 や、標準入力や BKM-220D、BKM-243HS、BKM-244CC、 BKM-250TG から入力されたデジタル信号を調整する場合 はマニュアル調整を行います。

#### オート調整(推奨)

- ▲ 基準カラーバー信号をモニターに入力する。
- Adjustment メニューの Picture Adj メニューで「Auto」 を選択し、「Auto Adjust」(46ページ)でクロマ、 フェーズ、マトリクスの自動調整を行う。

#### マニュアル調整

ここではクロマとフェーズをマニュアル調整する方法を例 に説明します。

- マルチフォーマットカラーバー信号またはSMPTEカ ラーバー信号をモニターに入力する。
- **2** BLUE ONLY ボタンをオンにする。

赤と緑の信号がカットされ、青信号のみが白黒画像と して表示されます。

以下はマルチフォーマットカラーバー信号を使用したとき の調整を例に説明します。

- Adjustment メニューの Picture Adj メニューで Manual Adjust メニュー (46ページ)を選択する。
- コントローラーの CHROMA つまみまたは PHASE つまみで、下図のa(75% 白、シアン、マゼンタ、青の部分)とb(75% 白の部分)の輝度が同一になるようにトラッキングをとりながら調整する。

**コンポジット、Y/C 信号のとき** CHROMA つまみと PHASE つまみで調整する。 **コンポーネント信号のとき** CHROMA つまみで調整する。

a (75% 白)	a (シアン)		a (マゼンタ)			a (青)	
	b (75%白)						

**5** ENTER または Ent ボタンを押す。

調整データが確定されます。

6 BLUE ONLY ボタンをオフにする。

#### ご注意

コントローラーの CHROMA つまみや PHASE つまみの下 にある MANUAL 調整ボタンを押すと、Adjustment メ ニューに入らなくても、マニュアル調整ができます。ただ し、この場合に得られるマニュアル調整値は全チャンネル 共通で、MANUAL 調整ボタンのランプが点灯していると きに有効です。もう一度 MANUAL 調整ボタンを押すと、 ランプは消灯します。

# 色温度(ホワイトバランス)調整

マニュアル調整と、オート調整があります。 オート調整は、指定の色温度調整用プローブを使って調整 します。

◆ 指定のプローブを使用するオート調整については専用ソフト ウェアが必要です。詳細はソニーの営業担当者へお問い合わせ ください。

#### マニュアル調整

- Adjustment メニューの Color Temp Adj メニューの Manual で「Manual Adjust」(48ページ)を選択する。
- 2 PHASE つまみおよび CHROMA つまみ、BRIGHT つま み、CONTRAST つまみでゲイン側を希望の色に調整 する。
- 3 UP または DOWN ボタンを押し、PHASE つまみおよび CHROMA つまみ、BRIGHT つまみ、CONTRAST つ まみでバイアス側を希望の色に調整する。
- **4** UP または DOWN ボタンを押す。

第2章 設置と準備

- 5 ゲイン調整とバイアス調整は相互に影響を与えること があるため、手順2~4を繰り返して調整する。
- **6** ENTER または Ent ボタンを押す。

調整データが確定されます。

# ブライトネス調整/コントラスト調整

周囲の環境(明るさ)によって、画像の見えかたが変わり ます。周囲の明るさと再生される映像の黒レベルに応じて ブライトネス(黒レベル)を調整し、周囲の明るさに応じ てコントラスト(白レベル)を調整してください。 ブライトネスおよびコントラストの調整は、マルチフォー マットカラーバー信号や SMPTE カラーバー信号などの外 部基準信号を使用します。

 マルチフォーマットカラーバー信号またはSMPTEカ ラーバー信号をモニターに入力する。

以下はマルチフォーマットカラーバー信号を使用した ときの調整を例に説明します。

- Adjustment メニューの Picture Adj メニューで Manual Adjust メニュー (46ページ)を選択する。
- BRIGHT つまみで、カラーバーの PLUGE 信号部分の -2% 領域 /0% 領域 /+2% 領域または 0% 領域 /+2% 領域 /+4% 領域を調整する。

#### HD 信号の場合

-2% 領域と 0% 領域の輝度差が区別できず、+2% 領域 と 0% 領域との差が区別できるよう調整してください。

#### SD 信号の場合

0% 領域と +2% 領域の輝度差が区別できず、+2% 領域 と +4% 領域との差が区別できるよう調整してくださ い。



**4** CONTRAST つまみで、カラーバーの 100% 白信号部分 の輝度が希望する値になるよう調整する。

Channel Configuration メニューの Picture Preset メ ニューで Preset1 ~ 5を選択している場合は 100 [cd/m<sup>2</sup>] に調整し、Preset (D-Cine)を選択している 場合は 48 [cd/m<sup>2</sup>] に調整することをおすすめします。

5 コントラスト調整とブライトネス調整は相互に影響を 与えることがあるため、手順3と手順4を繰り返して 調整する。

**6** ENTER または Ent ボタンを押す。

### ご注意

コントローラーの BRIGHT つまみや CONTRAST つまみの 下にある MANUAL 調整ボタンを押すと、Adjustment メ ニューに入らなくても、マニュアル調整ができます。ただ し、この場合に得られるマニュアル調整値は全チャンネル 共通で、MANUAL 調整ボタンのランプが点灯していると きに有効です。もう一度 MANUAL 調整ボタンを押すと、 ランプは消灯します。



# メニュー

# メニューの操作方法

メニュー操作ボタン

メニューは、コントローラー(BKM-16R、別売)のボタン を使って操作します。



下記に、メニュー操作ボタンの働きを示します。

ボタン	機能
● UP ボタン	カーソルを上に動かす。設定モードでは、
	調整・設定値を上げる。
❶ DOWN ボタン	カーソルを下に動かす。設定モードでは、
	調整・設定値を下げる。
2 MENUボタン	メニュー画面を表示する。1 つ前の階層の
	メニュー画面に戻る(メインメニュー画面
	では、通常画面に戻る)。
③ ENTER ボタン	項目を選択したり、ファンクションボタン
	への機能割り当ての情報を表示する。設定
	モードでは調整や設定値を確定する。

ボタン	機能
④ PHASE つまみ	時計方向に回すと、カーソルが下に動く。 設定モードでは、調整・設定値が上がる (UP ボタンと同機能)。 反時計方向に回すと、カーソルが上に動 く。設定モードでは、調整・設定値が下が る (DOWN ボタンと同機能)。
❺ 数値ボタン	数値を入力する。
<ul> <li>Ent ボタン</li> </ul>	項目を選択したり、入力情報などを表示す る。設定モードでは調整や設定値を確定す る。
7 Del ボタン	入力した数値や文字を消去する。

# メニューを表示する

MENU ボタンを押すと、メインメニューが表示されます。



ここで表示されているメニューを選ぶと、それぞれのメ ニューの第1階層が表示されます。

◆メニュー選択層のメニューの内容については「メニューリスト」 (38ページ)をご覧ください。

#### ご注意

- 約1分間操作しないとメニューは自動的に消えます。
- グレーの文字で表示されるメニュー項目については、設 定できません。
- Pixel Zoom がオンのときはメニューを表示できません。

# メニューで設定や調整をする

**MENU**ボタンを押す。

メインメニューが表示されます。

 UP または DOWN ボタンを押すか、PHASE つまみを回 して、調整や設定を行いたいメニュー項目を選ぶ(例: DOWN ボタンを押して Channel Configuration に合わ せる)。

MENU
AdjustmentChannel ConfigurationAuxiliary SettingFunction SettingSystem ConfigurationFile ManagementSystem StatusController
Key Protect:

**3** ENTER ボタンまたは Ent ボタンを押す。

選んだメニューの第1階層が表示されます。 メニュー画面のイラスト上の■マーク部分に現在の設 定値が表示されています。



4 手順2と3を繰り返して、設定または調整したい階層の メニューを表示し、設定を行う。

設定の方法については、以下をご覧ください。

#### 画面例





#### 設定値を選択する

メニュー項目によって選択方法が異なります。

- 設定モードにして選択する。
- 設定リストから選択する。

#### 設定モードにして選択するメニューの場合

 UP/DOWN ボタンを押すか、または PHASE つまみを回 して設定したい項目を選択し、ENTER (Ent) ボタンを 押す。

設定値にカーソルが移動し、設定モードになります。

#### 表示例



- 2 UP/DOWN ボタンを押すか、または PHASE つまみを回して設定値を選択する。
- **3** ENTER (Ent) ボタンを押す。

設定が確定され、項目名にカーソルが戻ります。

#### 設定リストから選択するメニューの場合

**1** UP/DOWN ボタンを押すか、または PHASE つまみを回して設定リストの選択したい項目を選択する。

#### 表示例

>>>Parallel Remote 1 Pin CH:	01	1/5 븆
Under Scan Over Scan Native Scan 16 : 9 H Delay V Delay External Sync Comb		

**2** ENTER (Ent) ボタンを押す。

選んだ設定が確定され、上の階層のメニューに戻りま す。

### 数値を入力する

 UP/DOWN ボタンを押すか、または PHASE つまみを回 して設定したい項目を選択し、ENTER (Ent)ボタンを 押す。

設定値にカーソルが移動し、設定モードになります。

#### 表示例



- 2 次のいずれかの方法で数値を選択する。
  - 数値ボタンで数値を直接入力し、ENTER (Ent) ボタンを押す。(値の範囲が0以上の項目のみ)
  - UP/DOWN ボタンを押して数値を選ぶ。
  - PHASE つまみを回して数値を選ぶ。
- **3** ENTER (Ent) ボタンを押す。

設定が確定され、項目名にカーソルが戻ります。

### 文字を入力する

**1** UP/DOWN ボタンを押すか、または PHASE つまみを回 して New Name または既存の名前を選択する。

既存の名前の後ろの「---」には、続けて1文字以上の文 字入力が可能です。

- **2** ENTER (Ent) ボタンを押す。
- **3** UP/DOWN ボタンを押すか、PHASE つまみを回して、 入力したい文字を選ぶ。
#### 表示例

>>Channel Name CH01 PROG EDIT CAM VTR PREV	
New Name	

UP ボタンを押すか、PHASE つまみを時計方向に回す と、以下の順で文字および記号が現れます。 英大文字  $(A \rightarrow B \rightarrow \dots \rightarrow Y \rightarrow Z) \rightarrow$ 英小文字  $(a \rightarrow B \rightarrow \dots \rightarrow Y \rightarrow Z)$ → b → …… → v → z) → 数字  $(0 \rightarrow 1 \rightarrow \dots \rightarrow )$ 8→9)→記号→英大文字... DOWN ボタンを押すか、PHASE つまみを反時計方向 に回すと、逆の順に現れます。 使用できる記号はメニューの種類により異なります。 「(スペース)」は1文字目には使用できません。

**4** ENTER (Ent) ボタンを押す。

選んだ文字が入力されます。

#### 表示例

>>Channel Name CH01 PROG EDIT CAM VTR PREV	
New Name	
C	

5 手順3と4を繰り返して残りの文字を入力したら、 ENTER (Ent) ボタンを押す。

設定した文字が確定され、1つ上の階層のメニューに戻 ります。

#### 入力した文字を修正するには

Del ボタンを押すと、カーソルの左隣の文字が削除されま す。

## チャンネル番号を入力する

1桁のチャンネル番号を入力する場合は、その数字を入力し ます。 2桁のチャンネル番号を入力する場合は、まず、0を入力

し、次に2桁の数字を入力します。

#### チャンネル番号 91~97の割り当てについて

チャンネル番号 91~97 は内蔵信号表示用に割り当てられ ています。最後に表示されていた信号システムの内蔵信号 が表示されます。

091: PLUGE 信号 092:20%グレー信号 093:100%白信号 094:5段階グレースケール信号 095: ランプ信号 096:カラーバー信号 097:0% 黒信号

第3章 メニュー

内蔵信号を解除する場合は、チャンネル番号1~30のいず れかを選択します。

#### ご注意

次の場合はチャンネル番号 91~97を選択できません。

- XYZまたはHDMI/DisplayPortのコンピューター信号入力 のとき
- Side by Side が On に設定されているとき
- Wipe が On に設定されているとき
- Butterfly が On に設定されているとき
- Blending が On に設定されているとき
- Pixel Zoom がオンのとき

メニュー操作を中断する

MENU ボタンを押します。1つ上の階層が表示されます。 設定モードにいるときや調整中に MENU ボタンを押すと、 元の状態に戻ります。

約1分間操作しないとメニューは自動的に消えます。

# メニューリスト

各メニューの詳細は ( ) 内のページをご覧ください。

## Adjustment メニュー (45 ページ)



### Channel Configuration メニュー(51 ページ)



### Auxiliary Setting メニュー (60 ページ)

メインメニュー	第1階層	第2階層	第3階層	第4階層
Auxiliary Setting	ASC CDL	— Load ASC CDL — Delete ASC CDL		
	— User LUT —	— Load LUT — Delete LUT		
	— Native Scan Mode			
	<ul> <li>Aperture Value</li> </ul>			
	— NTSC Comb Filter			
	Filter Switch			
	Peak White Control			

# Function Setting メニュー (63 ページ)

メインメニュー	第1階層	第2階層	第3階層	第4階層
Function Setting ———	Marker Setting	Aspect Marker	Aspect Marker Aspect Mode Aspect Line Thickness Color Bright Blanking	
		— Area Marker 1 ———	Area Marker 1 Aspect Mode Aspect Area Size Width Height Mode Thickness Color Bright	
		— Area Marker 2 ———	Area Marker 2 Aspect Mode Aspect Area Size Width Height Mode Thickness Color Bright	
		— Center Marker — — — — — — — — — — — — — — — — — — —	Center Marker Mode Color Bright	
	— P&P Setting ————	Copy From     Side by Side	Preset Value     Other Monitor     Memory Stick     Line Display	— Monitor ID
		— Wipe —	Line Color Line Bright	
			Line Color     Line Bright     Position	
		— Butterfly —	Line Display Line Color Line Bright Position	
		Blending	— Blending Ratio	
	Pixel Zoom Setting	— Line Color		



### System Configuration $\times = 1 - (77 \ \ \neg - )$



#### File Management メニュー (84 ページ)

メインメニュー	第1階層	第2階層	第3階層	第4階層
File Management	Save To	— Memory Stick		
	— Copy From ———	Other Monitor ———— Memory Stick	— Monitor ID	
	— Delete ———	— Memory Stick		
	Data Maintenance	Back Up System Data		

#### System Status メニュー (86 ページ)



Controller メニュー (89 ページ) / Key Protect メニュー (94 ページ)



# 調整—Adjustment メニュー

### 概要

画像や色温度などを調整するメニューです。 Adjustment を選択すると以下の画面が表示されます。

>Adjustment	
Picture Adj Color Temp Adj	►
Position Adj	•

#### ご注意

次の場合はこのメニューを選択できません。

- Side by Side が On に設定されているとき
- Wipe が On に設定されているとき
- Butterfly が On に設定されているとき
- Blending が On に設定されているとき

## メニューの機能と操作

メニュー	機能と操作([ ]:工場設定値)
Picture Adj	クロマ、フェーズ、マトリクス、信号レベルの自動調整を行ったり、コントラスト、ブラ イトネス、クロマ、フェーズを調整して、画像調整プリセットデータにプリセット値を設 定するための画像調整のメニューです。
	選択すると、調整対象となる画像調整プリセットデータが表示されます。調整する画像調 整プリセットデータを変更する場合は Channel Configuration メニューの Picture Preset (54ページ) で Preset1、Preset2、Preset3、Preset4、Preset5、Preset(D-Cine)から選択 します。
Auto	クロマ、フェーズ、マトリクス、信号レベルの自動調整を行います。
	選択すると、選択されているプリセットデータが表示されます。 表示信号が BKM-227W から入力されたコンポジット信号または Y/C 信号、または BKM- 229X から入力されたアナログコンポーネント信号またはアナログ RGB 信号のとき選択で きます。
	<b>ご注意</b> 内蔵信号表示またはキャプチャーフレーム表示の場合はこのメニューを選択できません。

メニュー			機能と操作([]:工場設定値)
Picture Adj		Auto Adjust	自動調整が行われます。(自動調整には時間を要します。終了するまでお待ちください。) 自動調整には、基準となる外部入力のカラーバー信号が必要です(46ページ)。 クロマのプリセットデータは工場出荷時の値[1000]に戻ります。 フェーズのプリセットデータは工場出荷時の値[000]に戻ります。 ご注意 アナログコンポーネント信号またはアナログ RGB 信号入力時、Auto Adjust メニューで自 動調整を行うときは、Position Adj メニュー(50ページ)で画像の位置を合わせてから 行ってください。画像の位置が合っていないと、正しく調整が行われず、誤動作の原因と なります。
			MENU ボタンを押します。
		Color Bar	<ul> <li>入力するカラーバーを設定します。</li> <li>[Full Field 8]: フルフィールド 100%の輝度順8色カラーバー(白、黄、シアン、緑、マゼンタ、赤、青、黒)</li> <li>SMPTE: SMPTE 標準カラーバー</li> <li>EIA: EIA 標準カラーバー(480/60i、575/50i 信号のときのみ有効)</li> <li>Multi Format: SMPTE RP219/ARIB STD-B28 で規格化されているカラーバー</li> </ul>
		Restore Factory Data	クロマ、フェーズ、マトリクス、信号レベルの自動調整データを工場出荷時の設定値に戻 します。 工場出荷時の設定値のときは選択できません。 次のメッセージが表示されます。 Restore factory data? OK:工場出荷時の設定値に戻す場合は、ENTER (Ent) ボタンを押します。 Cancel:工場出荷時の設定値に戻さない場合は、MENU ボタンを押します。
		Status	調整対象となるクロマ、フェーズ、マトリクス、信号レベルの自動調整データの状態を表 示します。 Not Adjusted:未調整時表示 Adjusted:調整済み表示
		Input Port	調整対象となる自動調整データの入力オプションポート番号が表示されます。
		Format	調整対象となる自動調整データの信号フォーマットおよび信号システムが表示されます。
		Matrix	調整対象となる自動調整データのマトリクスが表示されます。
	Man	ual Adjust	<ul> <li>PHASE または CHROMA、BRIGHT、CONTRAST つまみを回して調整します。調整終了</li> <li>後、ENTER (Ent) ボタンを押すと調整値が確定されます。</li> <li>Phase: -150~+150 [000]</li> <li>Chroma: 0000~2000 [1000]</li> <li>Bright: -500~+500 [000]</li> <li>Contrast: 0000~2500 [1000] (Preset1 ~ Preset5 のとき)、[0480]</li> <li>(Preset (D-cine) のとき)</li> <li>マニュアル調整時、画面の表示文字を消したい場合は</li> <li>CHAR OFF ボタンをオンにします。画面から表示が消え、調整しやすくなります。文字</li> </ul>
			を表示させるには、CHAR OFF ホタンをオフにします。 <b>工場出荷時の値に戻すには</b> 対応する MANUAL ボタンを押すと、工場出荷時の値に戻ります。
			<ul> <li> <b>速中で中正9</b> るには MENU ボタンを押します。調整したデータがキャンセルされます。     </li> <li>         調整データを確定するには ENTER (Ent) ボタンを押します。     </li> <li> <b>ご注意</b> 調整中は、スクリーンセーバー機能の設定にかかわらず、動作条件を満たせばスクリーン     </li> </ul>
ĺ			セーバーが自動的に動作します。

ХЦ	×=		機能と操作([ ]:工場設定値)
Adj	Cop	y From	他の画像調整プリセットデータをコピーします。
Picture /			<ul> <li>ご注意</li> <li>・ 自動調整のデータはコピーされません。</li> <li>・ Copy From 機能を使用するには、コントローラーのソフトウェアバージョンが 1.6 以降のものをお使いください。</li> </ul>
		Preset Value	モニター内の他のデータをコピーします。
			選択すると、 <b>Preset1、Preset2、Preset3、Preset4、Preset5、Preset(D</b> - <b>Cine)</b> からデータを選択することができます。
		Other Monitor	他のモニターのデータをコピーします。
		Monitor ID	コピー元に使うモニターの ID No.を入力します。 NETWORK スイッチを PEER TO PEER に設定したときは選択できません。
			ID No. を入力すると、 <b>Preset1、Preset2、Preset3、Preset4、Preset5、Preset</b> ( <b>D-Cine</b> ) からデータを選択することができます。
		Memory Stick	"メモリースティック"内のデータをコピーします。
			選択すると、"メモリースティック"内のファイルのリストが表示されます。
			ファイル名を選択すると、 <b>Preset1、Preset2、Preset3、Preset4、Preset5、</b> <b>Preset (D-Cine)</b> からデータを選択することができます。
Col	or Te	emp Adj	色温度を調整するためのメニューです。
			選択すると、調整対象となる色温度データが表示されます。
			<b>XYZ フォーマット入力以外のとき</b> D93、D65、D61、D55、D-Cine データが変更されている場合は、D93*、D65*、D61*、 D55*、D-Cine*と表示されます。 色温度データを変更する場合は、Channel Configuration メニューの Color Temp メニュー で D93、D65、D61、D55、D-Cine、User1、User2、User3、User4、User5 から選択しま す。
			<b>XYZ フォーマット入力のとき</b> D-Cine XYZ データが変更されている場合は、D-Cine XYZ*と表示されます。 色温度データを変更する場合は、Channel Configuration メニューの Color Temp メニュー (54 ページ) で D-Cine XYZ、User XYZ1、User XYZ2、User XYZ3、User XYZ4、User XYZ5 から選択します。
	Mar	nual	色温度を手動で調整します。
			選択すると、調整対象となる色温度データが表示されます。
			<b>XYZ フォーマット入力以外のとき</b> D93、D65、D61、D55、D-Cine データが変更されている場合は、D93*、D65*、D61*、 D55*、D-Cine* と表示されます。
			<b>XYZ フォーマット入力のとき</b> D-Cine XYZ データが変更されている場合は、D-Cine XYZ* と表示されます。
			Contrast/Bright Hold を Off に設定している場合は、色温度データと Channel Configuration メニューの Picture Preset メニューで設定された画像調整プリセットデータ Presetl ~ Preset5、Preset (D-Cine) が表示されます。画像調整プリセットデータの種類 を変更する場合は Channel Configuration メニューの Picture Preset メニュー (54 ページ) で Preset1 ~ Preset5、Preset (D-Cine) から選択します。

×=		機能と操作([]:工場設定値)
p Adj	Manual Adjust	BRIGHT、CHROMA、PHASE、CONTRAST つまみで色温度を調整します。 躍捉すてた。 毎週度調整両面が表示され、調整対象となて毎週度データの Pad Crean
lor Tem		選択すると、巴温度調整画面が表示され、調整対象となる巴温度ケータの Red、Green、 Blue の値が表示され、ゲイン調整、バイアス調整ができます。ゲイン調整とバイアス調整 の切り換えは、UP/DOWN ボタンで行います。
Col		調整できる項目と使用するつまみは以下のとおりです。 Red(赤)の調整: BRIGHT つまみ Green(緑)の調整: CHROMA つまみ Blue(青)の調整: PHASE つまみ 輝度調整(Red、Green、Blue 同時調整): CONTRAST つまみ
		マニュアル調整時に画面の表示文字を消すには CHAR OFF ボタンをオンにします。画面から表示が消え、調整しやすくなります。再び 文字を表示させるには、CHAR OFF ボタンをオフにします。
		<b>Red、Green、Blue を調整前の値に戻すには</b> Red、Green、Blue の調整時、対応する MANUAL 調整ボタンを押すと調整前の値に戻 ります。
		Red、Green、Blue をすべて調整前の値に戻すには、CONTRAST の MANUAL 調整ボ タンを押します。 ご注音
		ENTER (Ent) ボタンを押して確定した後は、MANUAL 調整ボタンを押しても調整前の 値に戻りません。
		<b>速中で中止するには</b> MENUボタンを押します。調整したデータがキャンセルされ、調整前の値に戻ります。
		<b>調整データを確定するには</b> ENTER (Ent) ボタンを押します。
		ご注意 調整中は、スクリーンセーバー機能の設定にかかわらず、動作条件を満たせばスクリーン セーバーが自動的に動作します。
	Original Value	調整の初期値を設定します。 XYZ フォーマット入力以外のとき D93、D65、D61、D55、D-Cine、User1、User2、User3、User4、User5 から 選択します。 D92、D65、D61、D55、D-Cine データが亦再されている場合は、D92*、D65*、D61*
		D95、D05、D01、D55、D-Cine / ータが変更されている場合は、D95、D05、D01、 D55*、D-Cine*と表示されます。
		<ul> <li>D-Cine XYZ、User XYZ1、User XYZ2、User XYZ3、User XYZ4、User XYZ5 から選択します。</li> <li>D-Cine XYZ データが変更されている場合は、D-Cine XYZ*と表示されます。</li> </ul>
	Signal	調整に使う白色信号を設定します。 [Internal]:内部信号を使用します。ゲイン調整、バイアス調整と同期して信号が自 動的に切り換わります。 External:外部入力信号を使用します。ゲイン調整、バイアス調整時に、調整に使う 信号を入力します。
		<b>ご注意</b> XYZ フォーマット信号の場合、Internal を選択すると、Calibration White 信号が表示され ます。
	Contrast/Bright Hold	<ul> <li>コントラスト、ブライトネスの設定を調整値にするか、センター値にするかを設定します。</li> <li>Off:コントラスト、ブライトネスの設定値を、色温度調整中、調整後ともにセンター値に設定します。</li> <li>[On]:コントラスト、ブライトネスの設定値を、色温度調整中、調整後ともに保持します。</li> </ul>

×=	メニュー		機能と操作([ ]:工場設定値)
^dj	Cop	y From	他の色温度データをコピーします。
olor Temp /			<b>ご注意</b> Copy From 機能を使用するには、コントローラーのソフトウェアバージョンが 1.6 以降の ものをお使いください。
ö		Preset Value	モニター内の他のデータをコピーします。
			<ul> <li>XYZ フォーマット入力以外のとき</li> <li>選択すると、D93、D65、D61、D55、D-Cine、User1、User2、User3、User4、</li> <li>User5 からデータを選択することができます。</li> <li>D93: D93の色温度をコピーします。</li> <li>D65: D65の色温度をコピーします。</li> <li>D61: D61の色温度をコピーします。</li> <li>D55: D55の色温度をコピーします。</li> <li>D-Cine: D-Cine の色温度をコピーします。</li> <li>User1 ~ 5: User1 ~ 5の色温度をコピーします。</li> <li>D93、D65、D61、D55、D-Cine データが変更されている場合は、D93*、D65*、D61*、</li> <li>D55*、D-Cine*と表示されます。</li> </ul>
			XYZ フォーマット入力のとき 選択すると、D-Cine XYZ、User XYZ1、User XYZ2、User XYZ3、User XYZ4、 User XYZ5 からデータを選択することができます。
			<b>D-Cine XYZ</b> : D-Cine XYZ の色温度をコピーします。
			<b>User XYZ1 ~5</b> : User XYZ1 ~5の色温度をコピーします。
			D-Cine XYZ データが変更されている場合は、D-Cine XYZ* と表示されます。
		Other Monitor	他のモニターのデータをコピーします。
		Monitor ID	コピー元に使うモニターの ID No. を入力します。 NETWORK スイッチを PEER TO PEER に設定したときは選択できません。
			<ul> <li>XYZ フォーマット入力以外のとき</li> <li>ID No.を入力すると D93、D65、D61、D55、D-Cine、User1、User2、User3、</li> <li>User4、User5 からデータを選択することができます。</li> <li>D93 : D93 の色温度をコピーします。</li> <li>D65 : D65 の色温度をコピーします。</li> <li>D61 : D61 の色温度をコピーします。</li> <li>D55 : D55 の色温度をコピーします。</li> <li>D-Cine : D-Cine の色温度をコピーします。</li> <li>User1 ~ 5 : User1 ~ 5 の色温度をコピーします。</li> <li>D93、D65、D61、D55、D-Cine データが変更されている場合は、D93*、D65*、D61*、</li> <li>D55*、D-Cine* と表示されます。</li> </ul>
			<ul> <li>XYZ フォーマット入力のとき</li> <li>ID No. を入力すると D-Cine XYZ、User XYZ1、User XYZ2、User XYZ3、User XYZ4、User XYZ5 からデータを選択することができます。</li> <li>D-Cine XYZ: D-Cine XYZ の色温度をコピーします。</li> <li>User XYZ1 ~ 5: User XYZ1 ~ 5の色温度をコピーします。</li> <li>D-Cine XYZ データが変更されている場合は、D-Cine XYZ*と表示されます。</li> </ul>

メニュー			機能と操作([ ]:工場設定値)
}dj		Memory Stick	"メモリースティック"内のデータをコピーします。
/ dw			選択すると、"メモリースティック"内のファイルのリストが表示されます。
, Te			XYZ フォーマット入力以外のとき
olo			ファイル名を選択すると、D93、D65、D61、D55、D-Cine、User1、User2、
C			User3、User4、User5 からデータを選択することができます。
			<b>D93</b> : D93 の色温度をコピーします。
			<b>D65</b> : D65 の色温度をコピーします。
			<b>D61</b> :D61の色温度をコピーします。
			<b>DOD</b> ・DOD の巴温度をコピーします。 <b>D-Cine</b> ・D Cine の角温度をコピーします
			<b>User1~5</b> : User1~5の色温度をコピーします。
			D93、D65、D61、D55、D-Cine データが変更されている場合は、D93*、D65*、D61*、
			D55*、D-Cine* と表示されます。
			XY7 フォーマット 入力のとき
			ファイル名を選択すると、D-Cine XYZ、User XYZ1、User XYZ2、User XYZ3、
			User XYZ4、User XYZ5 からデータを選択することができます。
			<b>D-Cine XYZ</b> : D-Cine XYZ の色温度をコピーします。
			<b>User XYZ1 ~5</b> :User XYZ1 ~5の色温度をコピーします。
			D-Cine XYZ データが変更されている場合は、D-Cine XYZ* と表示されます。
	Restore Factory Data		色温度データを工場出荷時の設定値に戻します。
			工場出荷時の設定値のときは選択できません。
			次のメッセージが表示されます。
			UK・リセットを実行する場合、ENIER(Ent)ホタンを押します。 Cancel・リセットを実行したい場合 MFNIIボタンを押します。
Pos	ition	Adi	アナログ入力信号の画像の位置合わせをするためのメニューです。
			選択すると調整対象となる信方ンステムか衣示されます。 まご信号が DVM 997W かくしもされたコンポジット信号はたけ V/C 信号 しまたけ DVM
			衣小信方が BRM-227W から入力されたコンホンット信方または 1/し信方、または BRM- 220X から入力されたアナログコンポーネント信号またけアナログ RCB 信号のとき選択で
			きます。
			調査时に回回の衣小又子で用9には CHAP OFF ボタンをオンにします。両面から表示が消う。調敷しめすくたります。再びす
			字を表示させるには、CHAR OFF ボタンをオフにします。
			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
			C/L® 内蔵信号表示またはキャプチャーフレーム表示の場合はこのメニューを選択できません。
	H Sł	nift	画像の水平位置を調整します。
			設定値が大きくなると画面が右に、小さくなると画面が左に移動します。[000]
			同一信号システムで、入力信号等の違いによる水平位置の差を調整する必要がある場合は、
			Channel Configuration メニューの H Shift Offset メニュー(57 ページ)で設定してくださ
			٧٠ <sub>0</sub>
	V Sł	nift	画像の垂直位置を調整します。
			設定値が大きくなると画面が上に、小さくなると画面が下に移動します。[000]

# チャンネル設定—Channel Configuration メニュー

#### 概要

入力信号に関する各種データを設定するメニューです。 Channel Configuration を選択すると、以下の画面が表示されます。



現在選択しているチャンネルが表示されます。 選択しているチャンネルに対して入力設定を行います。

#### 設定の前に

入力信号はチャンネルごとに設定します。まず数値ボタン を使ってチャンネル番号(1~30)を指定してください (37ページ)。

#### ご注意

次の場合はこのメニューを選択できません。

- Side by Side が On に設定されているとき
- Wipe が On に設定されているとき
- Butterfly が On に設定されているとき
- Blending が On に設定されているとき

メニュ	ーの機能	と操作
-----	------	-----

メ		機能と操作([ ]:工場設定値)
For	mat	信号の種類を設定します。
		ご注意 工場設定値は 3G/HD/SD-SDI Auto です。
	3G/HD/SD-SDI	<ul> <li>シリアルデジタル信号のフォーマット(シングルリンクの 3G-SDI または HD-SDI、SD-SDI)を設定します。</li> <li>[3G/HD/SD-SDI Auto]:入力信号に重畳された SMPTE-352M 規格の Payload ID の Sampling Structure、Bit Depth、Picture and transport scanning method 情報およびモニターの信号判別結果に応じて自動的に信号フォーマットを設定します。</li> </ul>
		<ul> <li>ご注意         Payload ID 情報と現在のモニターの信号フォーマット設定状態は、System Status メニューの「SDI Payload ID Status」(87 ページ)、またはコントローラーの Status ボタンで確認することができます。     </li> <li>◆ Status ボタンを使った表示について詳しくは、「モニターのステータスを一括表示する」</li> </ul>

ХЦ	- <b>-</b>	機能と操作([ ]:工場設定値)
at		<b>3G-SDI</b> :信号フォーマットを設定します。
Ľ		4:2:2 YCbCr 10bit
ц		4:4:4 YCbCr 10bit
		4:4:4 RGB 10bit
		4:4:4 YCbCr 12bit
		4:4:4 RGB 12bit
		4:4:4 XYZ 12bit
		HD/SD-SDI Auto:入力された信号に応じて自動的に切り換えます。
		SD-SDI
	Dual Link HD-SDI	BKM-243HS または BKM-244CC を OPTION1 と 2、または OPTION3 と 4 のオプション
		ポートに 2 枚装着時、または BKM-250TG 装着時に、デュアルリンクの HD-SDI の信号
		フォーマットを設定します。
		4:2:2 YCbCr 10bit
		4:4:4 YCbCr 10bit
		4:4:4 RGB 10bit
		4:4:4 YCbCr 12bit
		4:4:4 RGB 12bit
		4:4:4 XYZ 12bit
	Composite	BKM.227W 装着時に コンポジット信号のフォーマットを設定します。
	Composite	Δuto: 入力された信号に応じて自動的に切り換えます。
		フォーマットの自動切り換えは、フォーマットの判別のため数秒かかることがありま
		す。フォーマットが決まっているときは、そのフォーマットに設定することをおすす
		b $b$ $b$ $b$ $b$ $b$ $b$ $b$ $b$ $b$
		NTSC
		PAI
		PAI-M
		SECAM
	YC	BKM-227W 装着時に、Y/C 信号のフォーマットを設定します。
	10	Δuto: 入力された信号に応じて自動的に切り換えます。
		フォーマットの自動切り換えは、フォーマットの判別のため数秒かかることがありま
		す。フォーマットが決まっているときは、そのフォーマットに設定することをおすす
		b $b$ $b$ $b$ $b$ $b$ $b$ $b$ $b$ $b$
		NTSC
		PAI
		PAI-M
		SECAM
	Component	BKM.229X 装着時に、アナログコンポーネント信号のフォーマットキたけアナログ RGB 信
	Component	日のフォーマットを設定します。
		YPbPr、RGBから選択します。
	HDMI	HDMI信号のフォーマットを設定します
		IIDMI 后々のフォーマフトを設定しより。 木書では 800 × 600 1024 × 768 1280 × 060 1280 × 1024 1400 × 1050 信号を「HDMI
		本音では 000 × 000、1024 × 700、1200 × 900、1200 × 1024、1400 × 1050 6 7 を   11D MI
		◆ 表示可能なフォーマットは、126 ページを参照してください。
	DisplayPort	DisplayPort 信号のフォーマットを設定します。
		本書では 800 × 600、1024 × 768、1280 × 960、1280 × 1024、1400 × 1050 信号を
		「DisplayPort のコンピューター信号」としています。
		◆ 表示可能なフォーマットは、126 ページを参照してください。

メニュー	機能と操作([]:工場設定値)
Input Port	使用するインプットポート番号を設定します。
	[Standard]、Option1~Option4、Option1&2、Option3&4から選択します。
	Standard
	モニターの標準 SDI 入力を使用するとき
	・Format を 3G/HD/SD-SDI Auto または 3G-SDI の 4:2:2 YCbCr 10bit または 4:4:4
	YCbCr 10bit、4:4:4 RGB 10bit、4:4:4 YCbCr 12bit、4:4:4 RGB 12bit、4:4:4 XYZ 12bit
	に設定したとき
	・Format を HD/SD-SDI Auto に設定したとき
	・Format を SD-SDI に設定したとき
	Option 1 ~ Option4
	オプションポートに装着した入力アダプターから入力するとき
	<ul> <li>BKM-250TG が装着されていて Format を 3G/HD/SD-SDI Auto または 3G-SDI の 4:2:2</li> <li>YCbCr 10bit または 4:4:4 YCbCr 10bit、4:4:4 RGB 10bit、4:4:4 YCbCr 12bit、4:4:4 RGB</li> </ul>
	12bit、4:4:4 XYZ 12bit に設定したとき
	・BKM-243HS またはBKM-244CC、BKM-250TG が装着されていて Format を HD/SD-
	SDI Auto に設定したとき
	・BKM-220D またはBKM-243H5、BKM-244UU、BKM-2501G か装着されていて
	FOFINALをSD-SDIに設定したこと。
	· BRM-227W が夜音されていてFormat を Composite Auto よとは Composite NTSC、 Composite PAL Composite PAL-M Composite SECAM VC Auto VC NTSC
	VC PAL VC PAL-M. VC SFCAM に設定したとき
	・ BKM-229X が装着されていて Format を Component YPhPr または Component RGB
	に設定したとき
	Option1&2、Option3&4
	BKM-243HS または BKM-244CC が OPTION1 と 2、または OPTION3 と 4 のオプション
	ポートに 2 枚装着されていて、Format を Dual Link HD-SDI の 4:2:2 YCbCr 10bit または
	4:4:4 YCbCr 10bit、4:4:4 RGB 10bit、4:4:4 YCbCr 12bit、4:4:4 RGB 12bit、4:4:4 XYZ 12bit
	に設定したとき
	ご注意
	Format の設定が装着されている入力アダプターと合っていない場合は、設定値を変更でき
	ないことがあります。このときは Format を再設定してください。
Input No	同じ種類の入力端子が2系統ある場合、入力端子番号を設定します。
	以下の場合に [Input1]、Input2 から選択します。
	・標準 SDI 入力を設定(Input Port で Standard を設定)したとき
	・BKM-250TG が装着されていて Format を 3G/HD/SD-SDI Auto または 3G-SDI の 4:2:2
	YCbCr 10bit または 4:4:4 YCbCr 10bit、4:4:4 RGB 10bit、4:4:4 YCbCr 12bit、4:4:4 RGB
	12bit、4:4:4 XYZ 12bit に設定したとき
	・BKM-243HS またはBKM-244CC、BKM-250TG が装着されていて Format を HD/SD-
	SDI Auto に設定したとき
	・BKM-220D またはBKM-243HS、BKM-244CC、BKM-250TG が装着されていて Format
	を SD-SDI に設定したとき
	・BKM-243HS またはBKM-244CC が OPTION1 と 2、または OPTION3 と 4 のオプショ
	ンボートに2枚装着されていて、Format を Dual Link HD-SDIの4:22 YCbCr 10bit ま
	/こは 4:4:4 YUDUT 10DIT、 4:4:4 KGB 10DIT、 4:4:4 YUDUT 12DIT、 4:4:4 KGB 12DIT、
	4:4:4 A I Z 1ZDIT に改正したとさ
	ご注意
	Format や Input Port の設定が装着されている入力アダプターと合っていない場合は、設定
	値を変更できないことがあります。このときは Format や Input Port を再設定してくださ
	٧٠ <sup>°</sup>

メコ	- <b>-</b>	機能と操作([ ]:工場設定値)
Screen Aspect		アスペクトを設定します。
	HD	HD 信号のアスペクトを設定します。 [16:9]、2.39:1 から選択します。
	SD	SD 信号のアスペクトを設定します。 [16:9]、4:3 から選択します。
	DC 2048 × 1080	デジタルシネマ信号(2048 × 1080)のアスペクトを設定します。 [1.896:1]、2.39:1から選択します。
	HDMI Auto	HDMI 信号のアスペクトの自動/手動切り換えを設定します。 Off:コントローラーなどで手動で切り換えを行う場合に選択します。 [On]:入力信号情報から自動で切り換えが行われます。コントローラーなどでは切り 換えできません。
Syr	ic Mode	<ul> <li>アナログコンポーネント信号またはアナログ RGB 信号フォーマット入力時の同期信号を設定します。</li> <li>Format を Component YPbPr または Component RGB に設定したとき選択できます。</li> <li>[Internal]:内部同期信号を使用します。</li> <li>External:外部同期信号を使用します。</li> </ul>
Col	or Temp	<ul> <li>色温度を設定します。</li> <li>XYZ フォーマット入力以外のとき</li> <li>D93、D65、D61、D55、D-Cine、User1 ~ User5 から選択します。</li> <li>D-Cine を選ぶと、色温度は CIE 色度座標で x=0.314、y=0.351 になる値に設定されます。</li> <li>D93、D65、D61、D55、D-Cine データが変更されている場合は、D93*、D65*、D61*、</li> <li>D55*、D-Cine* と表示されます。</li> </ul>
		<b>XYZ フォーマット入力のとき</b> <b>D-Cine XYZ、User XYZ1 ~ User XYZ5</b> から選択します。 D-Cine XYZ データが変更されている場合は、D-Cine XYZ*と表示されます。
Pic <sup>.</sup>	ture Preset	画像調整プリセットを設定します。 Preset1 ~ Preset5、Preset (D-Cine) から選択します。
Mat	rix	<ul> <li>入力信号フォーマットに応じて、Matrix データ(伝送マトリクス)を設定します。</li> <li>Matrix データには、3種類の伝送マトリクスデータがあります。</li> <li>Matrix データ</li> <li>ITU-R BT.709: ITU-R BT.709 規格の入力フォーマット信号のとき選択します。</li> <li>ITU-R BT.601: ITU-R BT.601 規格の入力フォーマット信号のとき選択します。</li> <li>SMPTE 240M: SMPTE-240M 規格の入力フォーマット信号のとき選択します。</li> <li>これらの Matrix データは、入力信号の種類(HD または SD) ごとに設定することができます。</li> </ul>
		◆ 入力信号の種類については、「対応信号フォーマット」(121 ページ)をご覧ください。
	HD	HD 信号の Matrix を設定します。 [ITU-R BT.709]、ITU-R BT.601、SMPTE 240M から選択します。
	SD	SD 信号の Matrix を設定します。 ITU-R BT.709、[ITU-R BT.601]、SMPTE 240M から選択します。
	HDMI/DisplayPort Auto	HDMI 信号または DisplayPort 信号の伝送マトリクスの自動/手動切り換えを設定します。 Off:HD、SDメニューで設定された Matrix を使用します。 [On]:入力信号情報により Matrix を自動で切り換えます。

メニ	1-	機能と操作([ ]:工場設	定値)		
Colo	r Profile	BVM-E250 は、広色域の有	機 EL パネルを搭載して	おり、Color Profile メニュー	で選択した
		カラースペース (色域)、カ	ガンマで表示することがで	できます。	
	Color Profile	使用するカラープロファイ カラープロファイルデータ 種類のデータと、それぞれ があります。 設定済みデータ:BVM Native、S-GAMUT/S- 設定可能なデータ:Us	ル(カラースペース、ガ には、カラースペース( 独立でチャンネルごとに A SMPTE-C、BVM EBU LOG ser CHXX(現在選択して	ンマ)を設定します。 (色域) とガンマがすでに設定 設定可能なユーザーチャンネ J、ITU-R BT.709、D-Cine、B ているチャンネル番号が表示さ	済みの6 ルデータ 2250 されます)
		Color Profile	Color Space (色域)	Gamma (ガンマ)	
		BVM SMPTE-C	SMPTE-C	CRT BVM	
		BVM EBU	EBU	CRT BVM	
		ITU-R BT.709	ITU-R BT.709	2.4	
		D-Cine	D-Cine	2.6	
		E250 Native	E250 Native	2.2	
		S-GAMUT/S-LOG	S-GAMUT	S-LOG Standard	
		User CHXX	Color Space メニュー (56 ページ) で 6 種類 から選択	Gamma メニュー(56 ペー ジ)で 6 種類から選択	
		<ul> <li>ご注意</li> <li>User CHXX で CRT EBU の Color Space</li> <li>XYZ フォーマット信</li> <li>XYZ フォーマット信</li> <li>VY2 フォーマット信</li> <li>VY3</li> <li>Color Profile データ</li> <li>BVM SMPTF-C: EBV</li> </ul>	<sup>*</sup> BVM のガンマデータを をあらかじめ選択してく 言号のとき、Gamma 設定 言号のときは、Color Spac	<ul> <li>選択する場合は、SMPTE-C ださい。</li> <li>は 2.6 に固定されます。</li> <li>ce を D-Cine に設定して使用</li> <li>T のカラースペース、ガンマ</li> </ul>	または してくださ で表示」ま
		す。 BVM EBU: BVM EE ITU-R BT.709: ITU 2.4 で表示します。 D-Cine <sup>1)</sup> : SMPTE F	BU 蛍光体 CRT のカラー J-R BT.709 で規定された RP 431-2 で規定された 3	スペース、ガンマで表示しま 3原色色度点のカラースペー 原色色度点のカラースペース	す。 ス、ガンマ で表示しま
		す。 <b>E250 Native:</b> BVM BVM-E250 として再現 <b>S-GAMUT/S-LOG:</b>	I-E250 独自の3原色色度 できる最も広色域の設定 デジタルシネマトグラフ	点のカラースペースで表示し です。 ィカメラ F23 または F35 の出	ます。 出力信号の
		伝送ガンマが S-LOG で 設定します。 <b>User CHXX</b> :現在選 それぞれ独立に設定す 1) SMPTE RP 431-2で規定	<ol> <li>、広色域モード S-GAM 択しているチャンネルに るとき選択します。</li> <li>された3原色色度点を完全に</li> </ol>	UT のカラースペースを表示 合わせて、カラースペースと <sup>は包含していません。</sup>	するときに ガンマを

メニュー		機能と操作([ ]:工場設定値)	
ile	Color Space	Color Profile を User CHXX に設定したとき、カラースペースを選択します。	
rof		<b>SMPTE-C</b> : SMPTE-C 規格の3原色色度点のカラースペース	
Г Г		<b>EBU:</b> EBU 規格の3原色色度点のカラースペース	
00		ITU-R BT.709: ITU-R BT.709 規格の3原色色度点のカラースペース	
0		<b>D-Cine <sup>2)</sup>:</b> SMPTE RP 431-2 で規定された 3 原色色度点のカラースペース	
		<b>E250 Native</b> : BVM-E250 独自の3原色色度点のカラースペース	
		<b>S-GAMUT:</b> デジタルシネマトグラフィカメラ F23 または F35 が対応している広色域	
		モード S-GAMUT のカラースペース	
		2) SMPTE RP 431-2 で規定された 3 原色色度点を完全には包含していません。	
	Gamma	Color Profile を User CHXX に設定したとき、ガンマを選択します。	
		<b>CRT BVM:</b> BVM-D シリーズ、BVM-A シリーズのガンマカーブ	
		<b>2.2</b> :22のガンマカーブ	
		<b>2.4:</b> ITU-R BT.1886 で規定されているモニターガンマ	
		<b>2.6</b> :2 <u>.</u> 6のガンマカーブ	
		S-LOG Standard:デジタルシネマトグラフィカメラ F23 または F35 などが対応して	
		いる Log ガンマ	
		100%アウトレベルをモニターの 100%レベルに合わせて確認するとき選択します。	
		<b>S-LOG Full:</b> デジタルシネマトグラフィカメラ F23 または F35 などが対応している	
		Log ガンマ	
		フルのダイナミックレンジをモニターの 100%レベルに収めて確認するとき選択しま	
		す。	
		で注意	
		・ XYZ フォーマット信号のとき、Gamma 設定は 26 に固定されます。	
		・ 丁場出荷状態における CRT BVM ガンマの里輝度(無信号、および、0IRE 入力時の輝	
		度)は、BVM-D シリーズ、BVM-A シリーズの工場出荷時と同じ黒輝度になっていま	
		す。	
		<ul> <li>・周囲の明るさと再生される映像の黒レベルに応じてブライトネス(黒レベル)を調整し、</li> </ul>	
		周囲の明るさに応じてコントラスト(白レベル)を調整してお使いください。	
	ASC CDL	Color Profile 設定に ASC CDL データを適用するかどうかを設定します。	
		[Not Applied]:ASC CDL データを適用しない。	
		Applied:ASC CDL データを適用する。	
		で注音	
		Applied に設定しても、File メニューで選択された ASC CDL データが、Auxiliary Setting	
		メニューの ASC CDL メニュー内、Delete ASC CDL (61 ページ) で削除された場合は Not	
		Annlied に切り換わります。	
	File	ASC CDI データを選択します	
	r ne	Internal Memory 11 Internal Memory 2 Internal Memory 3 Internal	
		[internal Memory 7]、internal Memory 2、internal Memory 3、internal Momory 4 Internal Momory 5 から選択します	
		ご注意	
		・Auxiliary Setting メニューの ASC CDL メニュー内、Load ASC CDL (60ページ) で	
		ASC CDL データファイルが読み込まれている場合には、Internal Memory 1 ~ Internal	
		Memory 5 の代わりにファイル名が表示されます。	
		<ul> <li>ASC CDL データが変更された場合は、Internal Memory 1 ~ Internal Memory 5 または</li> </ul>	
		ファイル名の最後に (*) が付きます(例:Internal Memory 1*)。	

-E=X		機能と操作([ ]:工場設定値)	
le	User LUT	Color Profile 設定にユーザー LUT データを適用するかどうかを設定します。	
rot		[Not Applied]:ユーザー LUT データを適用しない。	
г		<b>Applied:</b> ユーザー LUT データを適用する。	
		ご注意	
Ŭ		・適用するユーザー LUT データがない場合は、設定することはできません。	
		· Applied に設定しても、File メニューで選択されたユーザー LUT データが Auxiliary	
		Setting メニューの User LUT メニュー内、Delete LUT(61 ページ)で削除された場合	
		は Not Applied に切り換わります。	
	File	ユーザー LUT データを選択します。	
		Auxiliary Setting メニューの User LUT メニュー内、Load LUT(61 ページ)から読み込	
		まれた LUT データが表示されますので、表示されているファイル名から選択します。	
		[- (無設定)]	
	Color Space	読み込んだ LUT データファイルで設定された Color Space 設定が表示されます。	
	Gamma	読み込んだ LUT データファイルで設定された Gamma 設定が表示されます。	
Mar	ker Preset	マーカーのプリセットデータを設定します。	
		Marker1 ~ Marker5 から選択します。[Marker1]	
		◆ マーカーの設定については Function Setting メニューの Marker Setting メニュー(63 ペー	
		ジ)をご覧ください。	
НS	hift Offset	アナログ入力信号のときの画面の水平方向の位置を設定します。	
		Format を Composite Auto または Composite NTSC、Composite PAL、Composite PAL-	
		M、Composite SECAM、YC Auto、YC NTSC、YC PAL、YC PAL-M、YC SECAM、	
		Component YPbPr、Component RGB に設定したときに選択できます。	
		-100 ~ +100 <sup>1)</sup> に設定できます。[000]	
		1) 可変範囲を超えると、数値は変わりますが、画面の水平位置は変わりません。	
		調整時に画面の表示文字を消すには	
		CHAR OFF ボタンをオンにします。画面から表示が消え、調整しやすくなります。再び文	
		字を表示させるには、CHAR OFF ボタンをオフにします。	
Cha	annel Name	チャンネル名を付けます。	
		選択するとデフォルトの名前から選択するか新規に名前を入力することができます。	
		PROG:プログラム送出信号	
		EDIT:編集機からの信号	
		CAM:カメラからの信号	
		<b>VTR:</b> VTR からの信号	
		PREV:プレビューモニター	
		New Name:新規の名前を入力する(20 文字まで入力可能)。	
NTS	SC Setup Level	NTSC セットアップレベルを設定します。	
		Format を Composite Auto または Composite NTSC、YC Auto、YC NTSC に設定したと	
		きに選択できます。	
		<b>し%、 /.5%</b> から選択します。	
Cor	nponent Level	アナログコンポーネント 480/60i 信号のコンポーネントレベルを設定します。	
		Format を Component YPbPr に設定したときに選択できます。	
		SMP1E/EBU-N10、Betacam から選択します。	
Bet	acam Setup Level	Component Level を Betacam に設定したときの Betacam セットアップレベルを設定しま	
		U%、1.5%から選択します。	

////////// 第3章 メニュー

メコ		機能と操作([]:工場設定値)	
RGB Range		4:4:4 RGB SDI 信号、HDMI 信号および DisplayPort 信号の量子化レンジを設定します。	
	HD	<ul> <li>4:4:4 RGB SDI 信号で信号システムが 1920 × 1080 または 1280 × 720 に対する設定をします。</li> <li>Full:0(黒レベル)~1023 (10bit)/4095 (12bit) (白レベル)</li> <li>[Limit]:64 (10bit)/256 (12bit) (里レベル)~940 (10bit)/3760 (12bit) (白レベル)</li> </ul>	
	DC 2048 × 1080	4:4:4 RGB SDI 信号で信号システムが 2048 × 1080 に対する設定をします。         [Full]:0(黒レベル)~1023 (10bit)/4095 (12bit) (白レベル)         Limit:64 (10bit)/256 (12bit) (黒レベル)~940 (10bit)/3760 (12bit) (白レベル)	
	HDMI	HDMI に対する設定をします。 <b>Full</b> :0(黒レベル)~255 (8bit)/1023 (10bit)/4095 (12bit)(白レベル) <b>[Limit]</b> :16 (8bit)/64 (10bit)/256 (12bit)(黒レベル)~235 (8bit)/940 (10bit)/3760 (12bit) (白レベル)	
	DisplayPort	<ul> <li>DisplayPort に対する設定をします。</li> <li>[Full]:0(黒レベル)~63 (6bit)/255 (8bit)/1023 (10bit)/4095 (12bit) (白レベル)</li> <li>Limit:4 (6bit)/16 (8bit)/64 (10bit)/256 (12bit) (黒レベル)~58 (6bit)/235 (8bit)/940 (10bit)/3760 (12bit) (白レベル)</li> </ul>	
	HDMI/DisplayPort Auto	<ul> <li>HDMI 信号または DisplayPort 信号の量子化レンジの自動/手動切り換えを設定します。</li> <li>Off: HDMI メニューまたは DisplayPort メニューで設定された量子化レンジを使用します。</li> <li>[On]: 入力信号情報により量子化レンジを自動で切り換えます。</li> </ul>	
108	BOI/PsF	<ul> <li>1080i/PsF 信号を入力したとき、どのように表示するかを設定します。</li> <li>Format を 3G/HD/SD-SDI Auto または HD/SD-SDI Auto、4:2:2 YCbCr 10bit、4:4:4 YCbCr 10bit、4:4:4 RGB 10bit、4:4:4 YCbCr 12bit、4:4:4 RGB 12bit、4:4:4 XYZ 12bit、Component YPbPr、Component RGB に設定したときに選択できます。</li> <li>1080I を選択すると、I/P 変換処理された信号が表示されます。1080PsF を選択すると、プログレッシブ変換(PsF から P に変換)された信号が表示されます。</li> <li>1080PsF 信号入力のとき 1080I に設定すると、表示遅延を短縮できます。その際の表示は、PsF から P の変換処理ではなく、I/P 変換処理による表示になります。</li> <li>Format が 3G/HD/SD-SDI Auto に設定されており、SDI 信号に Payload ID データが重畳 されている場合は、設定値に関わらず Payload ID データに基づいて 1080i/PsF 処理が行わ れます。</li> </ul>	
	24PsF	1080/24PsF 信号に対する設定をします。 10801、[1080PsF] から選択します。	
	25PsF/50I	1080/25PsF、50i 信号に対する設定をします。 [1080I]、1080PsF から選択します。	
	30PsF/60I	1080/30PsF、60i 信号に対する設定をします。 [1080I]、1080PsF から選択します。	

メニュー	機能と操作([ ]:工場設定値)
Film Cadence	フィルムケイデンスモードを設定します。
	設定に応じたフロクレッンフ変換表示を行います。
	[Uff]: フイルムケイデンスモードによるフロクレッシフ変換表示を行いません。
	2-2:2-2 ブルダウン処理されたインターレース信号人刀のとき変換表示します。
	2-3:2-3 ブルタウン処理されたインターレース信号人刀のとき変換表示します。
	2-3-3-2:2-3-3-2 ブルタウン処理されたインターレース信号人刀のとき変換表示しま
	9 0
	で注意
	<ul> <li>・ 50i インターレース信号入力の場合、2-3 または 2-3-3-2 に設定されている場合でも自動的に 2-2 に設定されます。</li> </ul>
	・ 1080i インターレース信号入力の場合、1080I/PsF メニューで 1080PsF に設定されている
	と、フィルムケイデンス処理されません。1080I に設定してください。
	<ul> <li>フィルムケイデンス処理は入力信号パターンによりケイデンスシーケンス検出して処理</li> </ul>
	するため、入力信号パターンによっては正しく処理されないことがあります。
	・ Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定されているときはフィルムケイデン
	ス処理されません。
Copy From	他のチャンネルの信号設定データをコピーします。
	ご注意
	Copy From 機能を使用するには、コントローラーのソフトウェアバージョンが 1.6 以降の
	ものをお使いください。
Other CH	モニター内の他のデータをコピーします。
	選択すると、コピー元に使うチャンネルを指定することができます。
Other Monitor	他のモニターのデータをコピーします。
Monitor ID	コピー元に使うモニターの ID No. を入力します。
	NETWORK スイッチを PEER TO PEER に設定したときは選択できません。
	選択すると、コピー元に使うモニターを指定することができます。
	ID No.を入力すると、どのチャンネルをコピー元にするか指定することができます。
Memory Stick	"メモリースティック"内のデータをコピーします。
	選択すると、"メモリースティック"内のファイルのリストが表示されます。
	ファイル名を選択すると、指定したファイルのどのチャンネルをコピー元にするか指定す ることができます。

# 表示条件設定—Auxiliary Setting メニュー

## 概要

アパーチャー補正量やデコード方法など表示条件を設定するメニューです。 Auxiliary Setting を選択すると以下の画面が表示されます。

>Auxiliary Setting	
ASC CDL User LUT	► ►
Native Scan Mode: Aperture Value: NTSC Comb Filter: Filter Switch: Peak White Control:	

# メニューの機能と操作

メニュー		機能と操作([ ]:工場設定値)	
ASC CDL		ASC CDL データを設定、または削除します。	
	Load ASC CDL	ASC CDL データファイルを"メモリースティック"から読み込みます。 ASC CDL 1、ASC CDL 2、ASC CDL 3、ASC CDL 4、ASC CDL 5 から選択しま す。 ASC CDL 1 ~ ASC CDL 5 に ASC CDL データファイルが読み込まれていない場合には、 ASC CDL 1 ~ ASC CDL 5 の横に Internal Memory X と表示されます。ASC CDL データ ファイルが読み込まれている場合には、ファイル名が表示されます。 ASC CDL 1 ~ ASC CDL 5 を選択すると、Load from Memory Stick と表示され、"メモ リースティック"の ASC CDL データファイルのリストが表示されます。リストからファ イル名を選択します。	
		<ul> <li>ご注意         <ul> <li>ASC CDL データファイルを"メモリースティック"から読み込むには、コントローラーのソフトウェアバージョンが1.7以降のものをお使いください。</li> <li>ASC CDL データファイルのフォーマットの詳細については、ソニーの営業担当者へお問い合わせください。</li> </ul> </li> </ul>	

XI	: <b>_</b>	機能と操作([ ]:工場設定値)	
ASC CDL	Delete ASC CDL	ASC CDL メニューの ASC CDL 1 ~ ASC CDL 5 に読み込みまれている ASC CDL データ ファイルを削除します。 Delete ASC CDL を選択すると、ASC CDL データファイルが読み込まれている ASC CDL 1 ~ ASC CDL 5 とファイル名、および All が表示されます。	
		<ul> <li>ご注意</li> <li>ASC CDL 1 ~ ASC CDL 5 のいずれにも ASC CDL データファイルが読み込まれていない場合、または Internal Memory X のデータが変更されていない場合は選択できません。</li> <li>・データが変更されていない Internal Memory X は、選択できません。</li> </ul>	
		<b>特定の ASC CDL データファイルを削除するには</b> 削除する ASC CDL データを選択します。	
		<b>すべての ASC CDL データファイルを削除するには</b> All を選択します。	
		次のメッセージが表示されます。 Delete this data? OK:削除を実行する場合は、ENTER(Ent)ボタンを押します。 Cancel:削除を実行しない場合は、MENUボタンを押します。	第3章 メニ
Use	er LUT	ユーザー LUT データを設定、または削除します。	ц I
	Load LUT	LUT データファイルを"メモリースティック"から読み込みます。 User LUT 1、User LUT 2、User LUT 3、User LUT 4、User LUT 5 から選択しま す。 ユーザー LUT データの User LUT 1 ~ User LUT 5 に LUT データファイルが読み込まれ ている場合には、User LUT 1 ~ User LUT 5 の横にファイル名が表示されます。 User LUT 1 ~ User LUT 5 を選択すると、Load from Memory Stick と表示され、"メモ リースティック"のLUT データファイルのリストが表示されます。リストからファイル名 を選択します。	
		<ul> <li>ご注意         <ul> <li>LUT データファイルを"メモリースティック"から読み込むには、コントローラーのソフトウェアバージョンが1.6以降のものをお使いください。</li> <li>LUT データファイルを使用するには、サードパーティー製のソフトウェアが必要です。</li> <li>詳細は、ソニーの営業担当者へお問い合わせください。</li> </ul> </li> </ul>	
	Delete LUT	User LUT メニューの User LUT 1 ~ User LUT 5 に読み込みまれている LUT データファ イルを削除します。 Delete LUT を選択すると、LUT データファイルが読み込まれている User LUT 1 ~ User LUT 5 とファイル名、および All が表示されます。	
		<b>ご注意</b> User LUT 1 ~ User LUT 5 のいずれにも LUT データファイルが読み込まれていない場合 は選択できません。	
		<b>特定のユーザー LUT データファイルを削除するには</b> 削除するユーザー LUT データを選択します。	
		<b>すべてのユーザー LUT データファイルを削除するには</b> All を選択します。	
		次のメッセージが表示されます。 Delete this data? OK:削除を実行する場合は、ENTER(Ent)ボタンを押します。 Cancel:削除を実行しない場合は、MENUボタンを押します。	

×=	機能と操作([]:工場設定値)
Native Scan Mode	ネイティブスキャンの表示種類を設定します。
	<ul> <li>[Aspect Correction]: 非スクエアピクセルの SD 信号(信号システムの H ピクセル 数が 720 または 1440) または HDMI/DisplayPort ビデオの 640 × 480 の SD 信号を、 V 方向は 2 倍、H 方向は画面アスペクト比が正しくなるようにスケーリング処理し、 同時にアパーチャー係数、フィルター係数などを補正して画質を最適化した表示 × 1:入力信号をそのまま表示</li> <li>× 2:入力信号を 2 倍にして表示</li> </ul>
	◆ Aspect Correction、× 1、× 2 の選択については、「画像表示サイズ」(129 ページ)を ご覧ください。
	ご注意
	· 入力信号が HD 信号、または HDMI/DisplayPort のコンピューター信号のとき、Aspect
	Correction または×2に設定しても×1モードで表示されます。
	・ 入力信号からRM-229A からの SD 信号 C、信号 ジステムの H ビクモル 数か 1440 のとさ、 × 1 に設定しても × 2 モードで表示されます。
	· 入力信号が SD 信号で、Aspect Correction に設定され Native Scan が On のとき、
	Aperture 設定は On(工場設定値)になります。
Aperture Value	アパーチャー補正量を設定します。
	<b>000</b> ~ <b>200</b> に設定できます。
	<b>[090]</b> (ネイティブ表示の Aspect Correction モードで表示されているとき)、 <b>[100]</b> (ネ
	イティブ表示の Aspect Correction モード以外で表示されているとき)
NTSC Comb Filter	NTSC Comb フィルターの種類を設定します。
	BKM-227W 装着時に選択できます。
	[3Lines]、3Dから選択します。
	3Lines: ライン相関性(3 ライン)を利用した Y/C 分離
	3D:静止画判定部分ではフレーム相関性を利用し、動画判定部分ではライン相関性(2ラ
	イン)を利用した適応処理によるY/C分離
Filter Switch	画面を白黒表示に設定しているとき、Y/C 分離フィルターを動作させるかどうか([Off]、
	<b>On</b> )を設定します。
	BKM-227W 装着時に選択できます。
Peak White Control	ブライトネス調整、コントラスト調整でブライトネスやコントラストを上げたとき、回路
	のダイナミックレンジにより映像がクリップすることがあります。映像のクリップを防ぐ
	ため、ブライト不ス設定値やコントラスト設定値に運動して目動的に信号ゲインをコント
	ロールするかどうか(Uff、[Un])を設定します。

# ファンクション設定— Function Setting メニュー

## 概要

各種機能を設定するメニューです。 Function Setting を選択すると、以下の画面が表示されます。

>Function Setting	
Marker Setting	
P&P Setting Pixel Zoom Setting Gamut Error Display 3D Setting Capture Internal Signal	* * * * * *
Function Switch	•

## メニューの機能と操作

×=	機能と操作([ ]:工場設定値)	
Marker Setting	MARKER ボタンを押したときマーカーを表示するかどうか、および表示モードを設定します。	
	選択すると、設定対象となるマーカープリセットデータが表示されます。設定するマー カープリセットデータを変更する場合は Channel Configuration メニューの Marker Preset (57ページ)で Marker1、Marker2、Marker3、Marker4、Marker5から選択します。	
	<b>設定時に画面の表示文字を消すには</b> CHAR OFF ボタンをオンにします。画面から表示が消え、設定しやすくなります。 再び文字を表示させるには、CHAR OFF ボタンをオフにします。	
Aspect Marker	アスペクトマーカーの表示の設定をします。	
Aspect Marker	MARKER ボタンを押したとき、アスペクトマーカーを表示するかどうか([Off]、On)を 設定します。	
Aspect Mode	アスペクトマーカーのアスペクト比を設定します。 [16:9]、15:9、14:9、13:9、4:3、2.39:1、2.35:1、1.85:1、1.66:1、1.896: 1、Variable から選択します。	

ХЦ	メニュー		機能と操作([ ]:工場設定値)	
Setting		Aspect	Aspect Mode で Variable を選択したときアスペクトマーカーのアスペクト比を設定しま す。 <b>1.00</b> :1~ <b>3.00</b> :1に設定できます。[ <b>1.78</b> ]:1	
ker		Line	アスペクトマーカーのラインを表示するかどうか(Off、[On])を設定します。	
Mar		Thickness	アスペクトマーカーのラインの太さを設定します。 <b>1~5</b> (dot)に設定できます。[ <b>2</b> ]	
		Color	アスペクトマーカーの色を設定します。 [White](白)、Red(赤)、Green(緑)、Blue(青)、Yellow(黄)、Cyan(シアン)、 Magenta(マゼンタ)から選択します。	
		Bright	アスペクトマーカーの輝度を設定します。 High(明るい)、[Low](暗い)から選択します。	
		Blanking	アスペクトマーカーのエリア外のブランキングを設定します。 [Off]:ブランキングを解除 Black:ブランキング Half:ハーフブランキング	
	Are	a Marker 1	エリアマーカー1の設定をします。	
		Area Marker 1	MARKER ボタンを押したとき、エリアマーカー1を表示するかどうか( <b>Off、[On]</b> ) <sup>1)</sup> を 設定します。	
			1) Area Maker 2 : ( <b>[Off], On</b> )	
		Aspect Mode	エリアマーカー1のアスペクト比を設定します。 [16:9]、15:9、14:9、13:9、4:3、2.39:1、2.35:1、1.85:1、1.66:1、1.896:1、 Variable から選択します。	
			<b>ご注意</b> Area Size で Variable (dot) を選択すると、入力信号のピクセル単位でエリアマーカー 1 のサイズが設定され、Aspect Mode の設定は無効になります。	
		Aspect	Aspect Mode で Variable を選択したときエリアマーカー1のアスペクト比を設定します。 1.00:1~3.00:1に設定できます。[1.78]:1	
		Area Size	エリアマーカー1のサイズを設定します。 [80%]、88%、90%、93%、Variable (%)、Variable (dot) から選択します。	
		Width	Area Size で Variable (%) または Variable (dot) を選択したとき、エリアマーカー1の幅 を設定します。	
			Variable(%)を選択したとき 050 ~ 100(%)に設定できます。[080]	
			Variable (dot) を選択したとき 0360 ~ 2048 (dot) に設定できます。[0512]	
		Height	Area Size で Variable (%) または Variable (dot) を選択したとき、エリアマーカー1の高 さを設定します。	
			Variable(%)を選択したとき 050 ~ 100(%)に設定できます。[080]	
			Variable (dot) を選択したとき 0240 ~ 1080 (dot) に設定できます。[0384]	



メニ	メニュー		機能と操作([ ]:工場設定値)
ing	Cop	y From	他のマーカープリセットデータをコピーします。
arker Setti			<b>ご注意</b> Copy From 機能を使用するには、コントローラーのソフトウェアバージョンが 1.6 以降の ものをお使いください。
M		Preset Value	モニター内の他のデータをコピーします。
			選択すると、Marker1、Marker2、Marker3、Marker4、Marker5 からデータを選択 することができます。
		Other Monitor	他のモニターのデータをコピーします。
		Monitor ID	コピー元に使うモニターの ID No. を入力します。 NETWORK スイッチを PEER TO PEER に設定したときは選択できません。
			ID No. を入力すると、 <b>Marker1、Marker2、Marker3、Marker4、Marker5</b> からデータを選択することができます。
		Memory Stick	"メモリースティック"内のデータをコピーします。
			選択すると、"メモリースティック"内のファイルのリストが表示されます。
			ファイル名を選択すると、 <b>Marker1、Marker2、Marker3、Marker4、Marker5</b> から データを選択することができます。
P&F	<sup>o</sup> Se	tting	二画面表示の設定をします。
	Side	by Side	サイドバイサイド画面の設定をします。
		Line Display	境界線の表示方法を設定します。
			[Off]:表示しません。
			<b>Un</b> : 密に表示します。 <sup>                                    </sup>
		Line Color	境界線の色を設定します。 [White] (白), Red (赤), Green (緑), Rlue (青), Yellow (黄), Cvan (シアン),
			Magenta (マゼンタ)、Black (黒) から選択します。
		Line Bright	境界線の輝度を設定します。
			High (明るい)、[Low] (暗い) から選択します。
	Wip	e	ワイプ画面の設定をします。
		Line Display	境界線の表示方法を設定します。
			[Auto]:境界位置の設定時のみ表示します。
			UN: 常に表示します。 Off: 表示しません
		Line Color	
			[White] (白)、Red (赤)、Green (緑)、Blue (青)、Yellow (黄)、Cyan (シアン)、
			<b>Magenta</b> (マゼンタ)、 <b>Black</b> (黒)から選択します。
		Line Bright	境界線の輝度を設定します。
			High (明るい)、[Low] (暗い) から選択します。
		Position	境界線の位置を設定します。 -100(左方向)~+100(左方向)に設定できます。[000]
	Butt	terfly	バタフライ画面の設定をします。
	Dutt	Line Display	境界線の表示方法を設定します。
		Diffe Display	Off:表示しません。
			[ <b>On</b> ]:常に表示します。
		Line Color	境界線の色を設定します。
			[White] (白)、Red (赤)、Green (緑)、Blue (青)、Yellow (黄)、Cyan (シアン)、
			Magenta (マゼンタ)、Black (黒) から選択します。

メニ			機能と操作([]:工場設定値)	
ы		Line Bright	境界線の輝度を設定します。	
etti			High (明るい)、[Low] (暗い)から選択します。	
ЪS		Position	画像の表示領域を設定します。	
Ρ&			-100~+100に設定できます。[000]	
	Bler	ıding	ブレンディング画面の設定をします。	
		Blending Ratio	二画面を重ね合わせるときの混合比率を設定します。	
			<b>000</b> (信号 A が消える)~ <b>100</b> (信号 B が消える)% に設定できます。[ <b>050</b> ]	
Pixe	el Zo	om Setting	ピクセルズームの設定をします。	
	Line	Color	枠の色を設定します。	
			[White](白)、Red(赤)、Green(緑)、Blue(青)、Yellow(黄)、Cyan(シアン)、 Magenta(マゼンタ)、Black(黒)から選択します。	
Gan	nut E	Error Display	ガマットエラー表示の設定をします。	
			エラー箇所にゼブラパターンが重畳されて表示されます。	
			ご注意	
			・ガマットエラー表示機能は、3G/HD/SD SDI 信号、HDMI 信号または DisplayPort 信号	
			入力時(いずれも量子化レンジが Limit のとき)に有効です。ただし、Color Profile メ	
			ニューの Gamma が S-LOG Standard または S-LOG Full に設定されているときは、信号	
			フォーマットにかかわらす有効となります。 次の担ヘビマットエニー 志三勝部は動作しません	
			・ 仄の場合カマットエワー衣小枝肥は動作しません。 入力信号が No Sume のとき	
			- 内蔵信号表示のとき	
			- H Delav /V Delav を On に設定したとき	
			- Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定されているとき	
			<ul> <li>アンダースキャンの場合、映像信号の上下それぞれ1ラインもガマットエラー表示の検</li> </ul>	
			出対象となります。	
			<ul> <li>タイムコード表示、BKM-244CC 装着時のクローズドキャプション表示またはBKM-</li> </ul>	
			250TG 装着時のエンベディッドオーディオのオーディオレベル表示もガマットエラー表	
			示の検出対象となります。	
			・オーバースキャンの場合、5%マスク部もガマットエラー表示の検出対象となります。た	
ĺ	0		たし 5% マスク部にはセノラハターンは衣示されません。	
	Gam	nut Error Display	カマットエラー表示するかどうか([UII]、UII)を設定します。	
	OSE	) Notification	エラー通知のメッセージを画面に表示するかどうか([Off]、On)を設定します。	
	OSE	) Notification Reset	エラー検出通知の解除の方法を設定します。	
			[Auto]:エラー検出後、一定時間後に目動的に解除します。 Monual:毛動で解除します。	
			Wanual · ナ動で脾尿しより。 磁陸するには、Function Setting メニューの Function Switch メニューで Free Notify	
			呼哧するには、Function Setting $\wedge - \bot = 0$ Function Switch $\wedge - \bot = 0$ Error Notify Clear を選択するか (75 ページ) フントローラーの Error Notify Clear ボタン <sup>1)</sup> を押	
			Let.	
			1) Error Notify Clear 機能は Controller メニューの Funciton Key メニューで、コントローラーのファンク	
			ションボタンに割り当てることができます (91ページ)。	
	Inpu	it Detection	入力信号のエラー検出設定をします。	
		Detection	入力信号のエラー検出をするかどうか(Off、[On])を設定します。	
		Pixel Threshold	エラー検出通知を行うガマットエラーのフレーム内の画素数を設定します。	
			エラーの画素数が設定した画素数を超えた場合に通知を行います。	
			00000 ~ 65535 個に設定できます。[00000]	
		Signal Level	信号ごとに、ガマットエラーと判断する信号レベルの上限と下限を設定します。	

ХЦ	×ニュー		機能と操作([ ]:工場設定値)
Gamut Error Display		SDI YCbCr 10bit	Upper Limit (上限) Y: 0000 ~ 1023 [0983] Cb: 0000 ~ 1023 [1004] Cr: 0000 ~ 1023 [1004] Lower Limit (下限) Y: 0000 ~ 1023 [0020] Cb: 0000 ~ 1023 [0019] Cr: 0000 ~ 1023 [0019]
		SDI RGB 10bit	Upper Limit (上限) G: 0000 ~ 1023 [0983] B: 0000 ~ 1023 [0983] R: 0000 ~ 1023 [0983] Lower Limit (下限) G: 0000 ~ 1023 [0020] B: 0000 ~ 1023 [0020] R: 0000 ~ 1023 [0020]
		SDI YCbCr 12bit	Upper Limit (上限) Y: 0000 ~ 4095 [3935] Cb: 0000 ~ 4095 [4019] Cr: 0000 ~ 4095 [4019] Lower Limit (下限) Y: 0000 ~ 4095 [0080] Cb: 0000 ~ 4095 [0077] Cr: 0000 ~ 4095 [0077]
		SDI RGB 12bit	Upper Limit (上限) G: 0000 ~ 4095 [3935] B: 0000 ~ 4095 [3935] R: 0000 ~ 4095 [3935] Lower Limit (下限) G: 0000 ~ 4095 [0080] B: 0000 ~ 4095 [0080] R: 0000 ~ 4095 [0080]
		HDMI/DP YCbCr	Upper Limit (上限) Y : 0000 ~ 4095 [3935] (12bit 換算值) Cb : 0000 ~ 4095 [4019] (12bit 換算值) Cr : 0000 ~ 4095 [4019] (12bit 換算值) Lower Limit (下限) Y : 0000 ~ 4095 [0080] (12bit 換算值) Cb : 0000 ~ 4095 [0077] (12bit 換算值) Cr : 0000 ~ 4095 [0077] (12bit 換算值)
		HDMI/DP RGB	Upper Limit(上限) G:0000 ~ 4095 [3935] (12bit 換算値) B:0000 ~ 4095 [3935] (12bit 換算値) R:0000 ~ 4095 [3935] (12bit 換算値) Lower Limit(下限) G:0000 ~ 4095 [0080] (12bit 換算値) B:0000 ~ 4095 [0080] (12bit 換算値) R:0000 ~ 4095 [0080] (12bit 換算値)
	Post	-Process Detection	YCbCrから RGB へ変換後の信号のエラー検出設定をします。
		Detection	エラー検出をするかどうか([Off]、On)を設定します。

×=			機能と操作([]:工場設定値)
<sup>-</sup> Display		Pixel Threshold	エラー検出通知を行うガマットエラーのフレーム内の画素数を設定します。 エラーの画素数が設定した画素数を超えた場合に通知を行います。 00000 ~ 65535 個に設定できます。[00000]
Gamut Erro		Signal Level	信号レベルの上限と下限を設定します。 設定する信号レベルは 12bit 換算値で、黒レベル 256、白レベル 3760 です。 Upper Limit (上限): <b>0000 ~ 4095 [3761]</b> Lower Limit (下限): <b>0000 ~ 4095 [0255]</b>
	Zeb	ra Pattern	ガマットエラー検出で表示されるゼブラパターンの設定をします。
		Line	パターンの向きを設定します。 [Diagonal Type1]:右下がり Diagonal Type2:左下がり
		Modulation	パターンの振幅を設定します。 1 ~ <b>50</b> に設定できます。[16]
ЗD	Sett	opter Check	<ul> <li>3D 信号アナライズ機能の Horopter Check のモード設定をします。</li> <li>BKM-250TG 装着時に選択できます。</li> <li>デュアルストリーム HD-SDI 信号入力に対応しています。</li> <li>3D 映像信号の左用の信号(Left)、右用の信号(Bight)の表示を切り換えるときに設定</li> </ul>
	1101		します。
		Left	<ul> <li>左用の信号(Left)の表示方法を設定します。</li> <li>[Normal]:通常表示</li> <li>Black:黒信号を表示(映像信号は表示されません)</li> <li>Mono:映像信号を白黒表示</li> <li>Red:映像信号の赤成分のみを表示</li> <li>Blue:映像信号の青成分のみを表示</li> </ul>
		Right	<ul> <li>右用の信号(Right)の表示方法を設定します。</li> <li>[Normal]:通常表示</li> <li>Black:黒信号を表示(映像信号は表示されません)</li> <li>Mono:映像信号を白黒表示</li> <li>Red:映像信号の赤成分のみを表示</li> <li>Blue:映像信号の青成分のみを表示</li> </ul>
Cap	oture		色などの評価基準とする静止画をキャプチャーします。(HD フレームキャプチャー)。
			<b>ご注意</b> HD フレームキャプチャー機能を使用するには、コントローラーのソフトウェアバージョン が 1.6 以降のものをお使いください。
	Load	l	キャプチャー画を"メモリースティック"から読み込みます。
			選択すると、読み込むキャプチャー画のファイル名を選択することができます。
	Ren	ame	"メモリースティック"のキャプチャー画のファイル名を変更します。
			選択すると、ファイルのリストが表示されます。
			ファイル名を選択すると、名前を変更することができます。(1 ~ 20 文字)。 既存のファイル名:既存のファイル名を入力します。 New Name:新規のファイル名を入力します。
			<b>ご注意</b> 「.」は1文字目には使用できません。

メニ	<b>_</b> —	機能と操作([]:工場設定値)
Capture	Delete	"メモリースティック"のキャプチャー画のファイルを削除します。
		選択すると、"メモリースティック"のファイルのリストが表示されます。
		ファイル名を選択すると、次のメッセージが表示されます。
		Delete this file?
		OK:削除を実行する場合、ENTER (Ent) ボタンを押します。
		<b>Cancel</b> :削除を実行しない場合、MENU ボタンを押します。
Inte	rnal Signal	内蔵の信号表示を設定します。
		<ul> <li>PLUGE、Gray (20%グレー信号)、White (100% 白信号)、5 step (5 段階のグレース ケール信号)、Ramp (ランプ信号)、Color Bars (カラーバー)、Black (0% 黒信号) か ら選択します。</li> <li>内蔵信号を解除する場合は、コントローラーの数値ボタンでチャンネル番号1~30 のいず</li> </ul>
		れかを選択します。
		ご注意 次の堪会け Intermal Simple な那会ナスことけできません
		への場合は Internal Signal を設定りることはてきません。 ・ YYZ またけ HDMI/DisplayPort のコンピューター信号入力のとき
		· Side hy Side/Wine/Butterfly/Blending がOn に設定されているとき
Eun	ction Switch	
i un		します。
	Scan Mode	画像のスキャンモードを設定します。
		[Normal Scan]: ノーマルスキャン
		Under Scan: 3% アンダースキャン
		Over Scan: ノーマルスキャンに対して 5% オーバースキャン部をマスク表示
		ご注意
		次の場合はスキャンモードを変更することはできません。
		· Native Scan が On に設定されているとき
		<ul> <li>入力信号が No Sync のとき</li> </ul>
		・内蔵信号表示のとき
		· Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending か On に設定されているとき
	Native Scan	ネイティブスキャン表示するかどうか([Off]、On)を設定します。
		次の場合ネイティブスキャン表示の設定はできません。
		· 人刀信号が No Sync のとき
		· Side by Side が On に設定されているとき
		・ Pixel Zoom かオノのとさ UDNU / Display Day のついじょ カー 伝告が1 カキカマいて トキ (那点にかかわさざ う
		・ HDIMI/DisplayPort のコンピューター信方が入力されているとさ(設定にかかわらり、木 イティブスキャン主子になります)
		1)1)ハイヤン衣小になりより。) ・ 入力信号がデジタルシネフ信号 (2048 × 1080) で内蔵信号表示のとき (設定にかかわら
		ズバークション ステレーション ステレーション ステレーション ステレーション (1000) 「「1000」 「1000」 「1000」 (1000) 「1000] (1000) 「1000」 (1000) 「1000] (1000) 「1000] (1000) 「1000] (1000) 「1000] (1000) 「1000] (1000) 「1000] (1000) 「1000] (1000) 「1000] (1000) 「1000] (1000) 「1000] (1000) [1000]
		・信号システムが 720 x 576 キたは 1440 x 576 の SD 信号で、Native Scan Mode が
		Aspect Correction または×2に設定され、内蔵信号表示のとき(設定にかかわらず
		Native Scan は Off に設定され、ノーマルスキャン表示になります。)
	16:9	 アスペクトを 16:9 または 1.896:1(デジタルシネマ信号)で表示するかどうか( <b>Off、「On</b> 」)
		を設定します。
		で注音
		<ul> <li>次の場合 169 表示の設定はできません。</li> </ul>
		- Native Scan Mode が×1または×2に設定され、Native Scan が On に設定されている とき
		- 入力信号が No Sync のとき
		・信号フォーマットにより、アスペクト比が 16:9 に固定されているものがあります。
		詳しくは「対応信号システム」(119ページ)をご覧ください。

<b>&lt;</b> _	<b>-</b> -	機能と操作([]:工場設定値)
	H Delay	<ul> <li>Hディレイで表示するかどうか([Off]、On)を設定します。</li> <li>720/24、25、30Pのときは、PHASEつまみで表示位置を変更することができます。</li> <li>ご注意 <ul> <li>次の場合 H ディレイで表示できません。</li> <li>入力信号が No Sync のとき</li> <li>内蔵信号表示のとき</li> <li>Channel Configuration メニューの Format を HDMI または DisplayPort に設定しているとき</li> <li>Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定されているとき</li> <li>キャプチャーフレーム表示のとき</li> <li>H Delay が On のとき、3D 信号アナライズ機能をオンにすると正しく表示されないことがあります。</li> </ul> </li> </ul>
	V Delay	<ul> <li>V ディレイで表示するかどうか([Off]、On)を設定します。</li> <li>ご注意</li> <li>次の場合 V ディレイで表示できません。</li> <li>、入力信号が No Sync のとき</li> <li>・内蔵信号表示のとき</li> <li>・ Channel Configuration メニューの Format を HDMI または DisplayPort に設定している とき</li> <li>・ Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定されているとき</li> <li>・ キャプチャーフレーム表示のとき</li> </ul>
	External Sync	<ul> <li>アナログコンボーネント信号、またはアナログ RGB 信号フォーマット入力時、外部同期 モードにするかどうか([Off]、On)を設定します。</li> <li>On のとき、EXT SYNC 端子に入力されている同期信号に同期します(External Sync)。</li> <li>Off にすると、モニターしている信号に含まれている同期信号に同期します(Internal Sync)。</li> <li>ご注意 <ul> <li>Channel Configuration メニューの Format で Component を YPbPr または RGB に設定しているとき、外部同期を設定することができます。</li> <li>次の場合外部同期を設定できません。</li> <li>内蔵信号表示のとき</li> <li>キャプチャーフレーム表示のとき</li> </ul> </li> </ul>
	Comb	<ul> <li>くし型フィルターを機能させるかどうか(Off、[On])を設定します。</li> <li>Off の場合は、トラップ・バンドパスフィルター(Trap/BPF)が選択されます。</li> <li>くし型フィルターの種類は、Auxiliary Setting メニューの NTSC Comb Filter メニュー</li> <li>(62ページ)で選択できます。</li> <li>ご注意 <ul> <li>Channel Configuration メニューの Format で Composite を Auto または NTSC、PAL、PAL-M に設定しているとき、設定することができます。</li> <li>次の場合くし型フィルターの設定はできません。</li> <li>内蔵信号表示のとき</li> <li>キャプチャーフレーム表示のとき</li> </ul> </li> </ul>
	Aperture	アパーチャー補正を機能させるかどうか(Off、On)を設定します。 [Off](ネイティブ表示の Aspect Correction モードで表示されているとき)、[On](ネイ ティブ表示の Aspect Correction モード以外で表示されているとき) ご注意 HDMI/DisplayPort のコンピューター信号が入力されているとき、アパーチャー補正できま せん。
	Mono	画面を白黒にするかどうか([Off]、On)を設定します。

×=		機能と操作([ ]:工場設定値)
ç	Blue Only	赤と緑の信号をカットし、青信号のみを白黒画像として表示するかどうか([Off]、On)
Swit		を設定します。
5	R Off	R(赤)の信号をカットするかどうか([Off]、On)を設定します。
lotio	G Off	G(緑)の信号をカットするかどうか([Off]、On)を設定します。
Fur	B Off	B(青)の信号をカットするかどうか([Off]、On)を設定します。
	Chroma Up	クロマ値を 12 dB アップするかどうか([Off]、On)を設定します。
		で注意
		次の場合クロマ値アップを設定することはできません。
		・表示信号が RGB または XYZ のとき
		・ コンホンット信方で、人力アダブダーのカラー判別結果により自動的に日黒衣示された とき
		- CC - 内蔵信号表示のとき
	Interlace	インターレースで表示するかどうか( <b>[Off]、On</b> )を設定します。
		・インターレース表示するときは Native Scan を On に設定してください。
		<ul> <li>次の場合はインターレースで表示できません。</li> </ul>
		- Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定されているとき
		ー Pixel Zoom がオンのとき
		◆ このメニューについて詳しくは「画像表示モードを選ぶ」(95 ページ)をご覧ください。
	Marker	マーカーを一括表示するかどうか([Off]、On)を設定します。
		<ul> <li>次の場合マーカー表示を設定することはできません。</li> <li>ユカ信号が No Symp のとき</li> </ul>
		- 内蔵信号表示のとき
		- HDMI/DisplayPort のコンピューター信号が入力されているとき
		-H Delay/V Delay が On に設定されているとき
		- Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定されているとき
		- Pixel Zoom がオンのとき
ご注意         · インターレース表示するときは Native S         · 次の場合はインターレースで表示できま         - Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending         - Pixel Zoom がオンのとき         ◆ このメニューについて詳しくは「画像表示         Marker         マーカーを一括表示するかどうか ([Off]、         ご注意         · 次の場合マーカー表示を設定することは         - 入力信号が No Sync のとき         - 内蔵信号表示のとき         - HDMI/DisplayPort のコンピューター/         - Bide by Side/Wipe/Butterfly/Blending         - Pixel Zoom がオンのとき         · 次の場合マーカー表示を設定することは         - 入力信号が No Sync のとき         - HDMI/DisplayPort のコンピューター/         - H Delay/V Delay が On に設定されていると         - Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending         - Pixel Zoom がオンのとき         · External Sync が On に設定されていると         - Aspect Marker         アスペクトマーカーを表示するかどうか (         ご注意         · 次の場合アスペクトマーカー表示を設定         - 入力信号が No Sync のとき         - 内蔵信号表示のとき         - 内蔵信号表示のとき         - 内蔵信号表示のとき         - 内蔵信号表示のとき         - 内蔵信号表示のとき         - 内蔵信号表示のとき	・ External Sync かのi に設定されているとさは、マーカーが正しい位置に表示されない場合があります。	
	Aspect Marker	アスペクトマーカーを表示するかどうか([Off]、On)を設定します。
		「ご注意」
		<ul> <li>次の場合アスペクトマーカー表示を設定することはできません。</li> </ul>
		– 入力信号が No Sync のとき
		- 内蔵信号表示のとき
		- HDMI/DisplayPort のコンビューター信号が人刀されているとき - H Delay/V Delay が On に設定されているとき
		- Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定されているとき
		- Pixel Zoom がオンのとき
		・ External Sync が On に設定されているときは、アスペクトマーカーが正しい位置に表示
		されない場合があります。
メニュー	機能と操作([ ]:工場設定値)	
--------------------	---	
Area Marker 1	<ul> <li>エリアマーカー1を表示するかどうか([Off]、On)を設定します。</li> <li>ご注意 <ul> <li>次の場合エリアマーカー1表示を設定することはできません。</li> <li>入力信号が No Sync のとき</li> <li>内蔵信号表示のとき</li> <li>HDMI/DisplayPort のコンピューター信号が入力されているとき</li> <li>H Delay/V Delay が On に設定されているとき</li> <li>Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定されているとき</li> <li>Pixel Zoom がオンのとき</li> <li>External Sync が On に設定されているときは、エリアマーカー1が正しい位置に表示されない場合があります。</li> </ul> </li> </ul>	
Area Marker 2	<ul> <li>エリアマーカー2を表示するかどうか([Off]、On)を設定します。</li> <li>ご注意 <ul> <li>次の場合エリアマーカー2表示を設定することはできません。</li> <li>入力信号が No Sync のとき</li> <li>内蔵信号表示のとき</li> <li>HDMI/DisplayPort のコンピューター信号が入力されているとき</li> <li>H Delay/V Delay が On に設定されているとき</li> <li>Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定されているとき</li> <li>Pixel Zoom がオンのとき</li> <li>External Sync が On に設定されているときは、エリアマーカー2が正しい位置に表示されない場合があります。</li> </ul> </li> </ul>	
Center Marker	<ul> <li>センターマーカーを表示するかどうか([Off]、On)を設定します。</li> <li>ご注意 <ul> <li>次の場合センターマーカー表示を設定することはできません。</li> <li>入力信号が No Sync のとき</li> <li>内蔵信号表示のとき</li> <li>HDMI/DisplayPort のコンピューター信号が入力されているとき</li> <li>H Delay/V Delay が On に設定されているとき</li> <li>Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定されているとき</li> <li>Pixel Zoom がオンのとき</li> <li>External Sync が On に設定されているときは、センターマーカーが正しい位置に表示されない場合があります。</li> </ul> </li> </ul>	
Aspect Marker-Line	<ul> <li>アスペクトマーカーのラインを表示するかどうか([Off]、On)を設定します。</li> <li>ご注意 <ul> <li>次の場合アスペクトマーカーのライン表示を設定することはできません。</li> <li>入力信号が No Sync のとき</li> <li>内蔵信号表示のとき</li> <li>HDMI/DisplayPort のコンピューター信号が入力されているとき</li> <li>H Delay/V Delay が On に設定されているとき</li> <li>Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定されているとき</li> <li>Pixel Zoom がオンのとき</li> <li>External Sync が On に設定されているときは、アスペクトマーカーのラインが正しい位置に表示されない場合があります。</li> </ul> </li> </ul>	

×=		機能と操作([ ]:工場設定値)
Function Switch	Aspect Blanking-Half	<ul> <li>アスペクトブランキングをハーフブランキング表示にするかどうか([Off]、On)を設定します。</li> <li>ご注意 <ul> <li>次の場合アスペクトブランキングをハーフブランキング表示に設定することはできません。</li> <li>入力信号が No Sync のとき</li> <li>内蔵信号表示のとき</li> <li>HDMI/DisplayPort のコンピューター信号が入力されているとき</li> <li>H Delay/V Delay が On に設定されているとき</li> <li>Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定されているとき</li> <li>Pixel Zoom がオンのとき</li> </ul> </li> <li>External Sync が On に設定されているときは、アスペクトブランキングが正しい位置に表示されない場合があります。</li> </ul>
	Aspect Blanking Black	スパントレス・物目がのヴェア。 アスペクトブランキングのブランキングレベルを $0\%$ 里レベルにするかどうか( <b>[Off]</b>
	Side by Side	<ul> <li>アスペクトブランキングのブランキングレベルを 0% 黒レベルにするかどうか ([Off]、 On) を設定します。</li> <li>ご注意 <ul> <li>次の場合アスペクトブランキングをブランキング表示に設定することはできません。</li> <li>入力信号が No Sync のとき</li> <li>内蔵信号表示のとき</li> <li>HDMI/DisplayPort のコンピューター信号が入力されているとき</li> <li>H Delay/V Delay が On に設定されているとき</li> <li>Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定されているとき</li> <li>Pixel Zoom がオンのとき</li> </ul> </li> <li>External Sync が On に設定されているときは、アスペクトブランキングが正しい位置に表示されない場合があります。</li> <li>サイド バイ サイド画面で表示するかどうか ([Off]、On) を設定します。</li> </ul>
		<ul> <li>ご注意</li> <li>次の場合サイド バイ サイド画面表示を設定することはできません。</li> <li>・ 内蔵信号表示のとき</li> <li>・ Pixel Zoom がオンのとき</li> </ul>
	Wipe	<ul> <li>ワイプ画面で表示するかどうか([Off]、On)を設定します。</li> <li>ご注意</li> <li>次の場合ワイプ画面表示を設定することはできません。</li> <li>・ 内蔵信号表示のとき</li> <li>・ Pixel Zoom がオンのとき</li> </ul>
	Butterfly	<ul> <li>バタフライ画面で表示するかどうか([Off]、On)を設定します。</li> <li>ご注意</li> <li>次の場合バタフライ画面表示を設定することはできません。</li> <li>・ 内蔵信号表示のとき</li> <li>・ Pixel Zoom がオンのとき</li> </ul>
	Blending	<ul> <li>ブレンディング画面で表示するかどうか([Off]、On)を設定します。</li> <li>ご注意</li> <li>次の場合ブレンディング画面表示を設定することはできません。</li> <li>・内蔵信号表示のとき</li> <li>・ Pixel Zoom がオンのとき</li> </ul>

メニ	<b>д</b> —	機能と操作([ ]:工場設定値)		
Ь	Error Notify Clear	選択するとガマットエラー検出の通知 (OSD Notification) を解除することができます。		
ŝwit		ご注意		
50		次の場合 Error Notify Clear を選択することはできません。		
ctio		・ Function Setting メニューの Gamut Error Display メニューで Gamut Error Display が		
Fun		Off に設定されているとき		
_		• Function Setting $\forall = \neg = 0$ Gamut Error Display $\forall = \neg = \neg c$ OSD Notification Reset $\vartheta$		
		Auto に設定されているとき		
	Audio Level Meter	オーディオレベルメーターを表示するかどうか( <b>[Off]、On</b> )を設定します。		
		ご注意		
		Channel Configuration メニューの Input Port で BKM-250TG が装着されたオプションポー		
		ト 番号を選択していない場合、オーディオレベルメーター表示を設定することはできませ ,		
	ALM Hold Reset	選択するとオーディオレベルのビークホールドを解除することができます。		
		ご注意		
		次の場合 ALM Hold Reset を選択することはできません。		
		・ Channel Configuration メニューの Input Port で BKM-250TG が装着されたオブション		
		ホート宙方を選択していないとさ ・ Audio Level Meter が Off に設定されているとき		
		• System Configuration $\lambda = a - O$ On Screen Set $\lambda = a - O$ Audio Level Meter $\lambda = a - O$		
		で Peak Hold が Off または Auto に設定されているとき		
	Time Code	タイムコードを表示するかどうか( <b>[Off]、On</b> )を設定します。		
Difference         3D 映像信号の左用の輝度信号と右用の輝度信号の差分を表示するかどうか				
		を設定します。		
		デュアルストリーム HD-SDI 信号入力に対応しています。		
		ご注意		
		· 次の場合 Difference 表示を設定することはできません。		
		- Channel Configuration メニューの Input Port で BKM-250TG が装着されたオプション		
		ポート番号を選択していないとき		
		- デュアルリンク表示のとき		
		- 内蔵信号表示のとき		
		- イヤノノヤ・ノレーム表示のとさ - Side by Side/Wine/Butterfly/Blending が On に設定されているとき		
		・ H Delay を On に設定すると、正しく表示されないことがあります。		
		・HDフレームキャプチャーで保存を実行すると、この機能はオフになり、通常の表示に戻		
		ります。		
	Checkerboard	3D 映像信号の左用と右用の信号をチェッカーボード表示するかどうか([Off]、On)を設		
		定します。		
		デュアルストリーム HD-SDI 信号入力に対応しています。		
		ご注意		
		· 次の場合 Checkerboard 表示を設定することはできません。		
		- Channel Configuration メニューの Input Port で BKM-250TG が装着されたオプション		
		ポート番号を選択していないとき		
		- アユノルリンク衣示のとさ		
		- rn蔵店々な小のこさ - キャプチャーフレーム表示のとき		
		- Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定されているとき		
		・ H Delay を On に設定すると、正しく表示されないことがあります。		
		・HD フレームキャプチャーで保存を実行すると、この機能はオフになり、通常の表示に戻		
		ります。		

×=		機能と操作([ ]:工場設定値)
Function Switch	L/R Switch	<ul> <li>3D 映像信号の左用と右用の信号をどちらか一方ずつ切り換えて表示するかどうか([Off]、 On)を設定します。</li> <li>デュアルストリーム HD-SDI 信号入力に対応しています。</li> <li>ご注意 <ul> <li>次の場合 L/R Switch 表示を設定することはできません。</li> <li>Channel Configuration メニューの Input Port で BKM-250TG が装着されたオプションポート番号を選択していないとき</li> <li>デュアルリンク表示のとき</li> <li>内蔵信号表示のとき</li> <li>- 内蔵信号表示のとき</li> <li>- Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定されているとき</li> </ul> </li> <li>H Delay を On に設定すると、正しく表示されないことがあります。</li> <li>HD フレームキャプチャーで保存を実行すると、この機能はオフになり、通常の表示に戻ります。</li> </ul>
	Horopter Check	<ul> <li>3D 映像信号の左用の信号と右用の信号の表示を切り換えるかどうか([Off]、On)を設定します。</li> <li>デュアルストリーム HD-SDI 信号入力に対応しています。</li> <li>ご注意 <ul> <li>次の場合 Horopter Check 表示を設定することはできません。</li> <li>Channel Configuration メニューの Input Port で BKM-250TG が装着されたオプションポート番号を選択していないとき</li> <li>デュアルリンク表示のとき</li> <li>内蔵信号表示のとき</li> <li>- 内蔵信号表示のとき</li> <li>- Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定されているとき</li> <li>H Delay を On に設定すると、正しく表示されないことがあります。</li> <li>HD フレームキャプチャーで保存を実行すると、この機能はオフになり、通常の表示に戻ります。</li> </ul> </li> </ul>
	Flip H	<ul> <li>選択しているチャンネルの 3D 映像信号を水平方向に反転するかどうか([Off]、On)を設定します。</li> <li>デュアルストリーム HD-SDI 信号入力に対応しています。</li> <li>ご注意 <ul> <li>次の場合 Flip H 表示を設定することはできません。</li> <li>Channel Configuration メニューの Input Port で BKM-250TG が装着されたオプションポート番号を選択していないとき</li> <li>デュアルリンク表示のとき</li> <li>内蔵信号表示のとき</li> <li>Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定されているとき</li> <li>H Delay を On に設定すると、正しく表示されないことがあります。</li> </ul> </li> </ul>

# システム設定—System Configuration メニュー

# 概要

ネットワークやパラレルリモートコントロール機能などシステムに関する設定をするメニューです。 System Configuration を選択すると、以下の画面が表示されます。

>System Configura	tion
Network	
Parallel Remote	
Power	
On Screen Set	•
Password	
Date/Time	
Scan Mode Skip:	
Screen Saver:	
Monitor Upgrade	
Maintenance	•

メニュー			機能と操作([ ]:工場設定値)
Net	wor	<	ネットワークによるリモートコントロール機能を設定します。
	Mo	nitor ID	モニター ID No. を入力します。
			<b>01~99</b> に設定できます。[ <b>01</b> ]
	Group ID		グループ ID No. を入力します。
			01~99に設定できます。[01]
	Network Setting		IP アドレス、サブネットマスク、デフォルトゲートウェイを設定します。
			設定値については、ネットワーク管理者にお問い合わせください。
		IP Address	IP アドレスを設定します。[192.168.000.001]
			ご注意
			NETWORK スイッチを PEER TO PEER に設定した場合、表示にかかわらず IP アドレス
			は「192.168.0.1」に固定されます。
			NETWORK スイッチを LAN に設定すると、表示された IP アドレスが有効となります。
		Subnet Mask	サブネットマスクを設定します。[255.255.255.000]
			ご注意
			NETWORK スイッチを PEER TO PEER に設定した場合、表示にかかわらずサブネットマ
			スクは「255.255.255.000」に固定されます。
			NETWORK スイッチを LAN に設定すると、表示されたサブネットマスクが有効となりま
			す。
		Default Gateway	デフォルトゲートウェイを設定するかどうか([Off]、On)を選択します。
		Address	デフォルトゲートウェイを設定します。[(無設定)]
		Cancel	設定を中止し、変更または確定された設定を変更前に戻します。
		Confirm	変更または確定された設定を保存、反映します。

X=			機能と操作([ ]:工場設定値)
twork	Protocol Setting		通信のための必要事項(ポート番号など)を設定します。 設定値については、ネットワーク管理者にお問い合わせください。
Ne		SDCP/SDAP Community	SDCP/SDAP のコミュニティー名を設定します。
			選択すると、コミュニティー名(4文字)を設定することができます。
			<b>SONY</b> :コミュニティー名に SONY が入力されます。
			<b>New Name</b> :新規の名前を入力します。
		SDCP Port No	SDCP ポート番号を設定します。
			53434 ~ 53534 に設定できます。[53484]
		SDAP Port No	SDAP ボート番号を設定します。 52912 ~ 52012 に設定できます。 1529621
		SDAP Broadcast	SDAPを発行してといかどうか(Dicable [Enable])を設定します
		SDAP Broadcast Poriod	SDAI を光行してよいかと)が、 <b>Disable、[Lifable]</b> )を設定します。
		SDAF Broaucast renou	ODAr の光行同期 (物) を設定します。05 ~ 30 に設定できます。[15]
		Acceptable IP Address	
			アポテムと IP1 ~ IP4 を設定することができます
			Cancel: 変更または確定された設定を変更前に戻します。
			Confirm:変更または確定された設定を保存、反映します。
		Reset Protocol Setting	プロトコルの設定をリセットします。
			  選択すると、次のメッセージが表示されます。
			Are you sure?
			<b>OK</b> :リセットする場合は、ENTER (Ent) ボタンを押します。
			<b>Cancel</b> :リセットしない場合は、MENU ボタンを押します。
Par	Parallel Remote		パラレルリモート機能を設定します。
	Parallel Remote		パラレルリモートを使用するかどうか([Off]、On)を設定します。
	1 Pin - 8 Pin		Parallel Remote を On に設定したとき、パラレルリモート端子の各ピンへ機能を割り付けます。
			出荷時の各ピンへの機能割り付けは以下のとおりです。
			1 Pin : [CHO1]
			2 Pin : [CHO2]
			3 Pin : [External Sync]
			4 rm · [Mollo] 5 Pin : [Marker]
			6 Pin : [未設定]
			7 Pin : [ <b>未設定</b> ]
			8 Pin : <b>[Tally]</b>
			1~8の各ピンに対して、以下の機能に割り付けを変更することができます。
			項目名のみ記載されている機能は、コントローラーのファンクションボタンに割り当てら れる機能と同等です。
			◆ 各機能について詳しくは、Controller メニューの Function Key (91 ページ)の同じ項目名の 説明をご覧ください。
			Parallel Remote (1/5) <b>CHO1 ~ 30</b> :チャンネル番号の割り付け。割り付けたいチャンネル番号を入力しま す。
			:未設定
			Under Scan <sup>1)</sup> , Over Scan <sup>1)</sup> , Native Scan, 16:9, H Delay, V Delay, External Sync, Comb
			1) Under Scan、Over Scan がオフの場合は、Normal Scan となります。

メニュー		機能と操作([ ]:工場設定値)
Parallel Remote		<ul> <li>Parallel Remote (2/5)</li> <li>Aperture, Mono, Blue Only, R Off, G Off, B Off, Chroma Up, Interlace Tally: タリーランプをオンする機能</li> <li>Power Off:モニターの電源を入/スタンバイ状態にする機能</li> <li>Parallel Remote (3/5)</li> <li>Marker, Aspect Marker, Area Marker 1, Area Marker 2, Center Marker, Aspect Marker-Line, Aspect Blanking-Half, Aspect Blanking-Black</li> <li>Parallel Remote (4/5)</li> <li>Side by Side, Wipe, Butterfly, Blending, Error Notify Clear, Audio Level Meter, ALM Hold Reset, Time Code</li> <li>Parallel Remote (5/5)</li> <li>Difference, Checkerboard, L/R Switch, Horopter Check, Filp H</li> <li>◆ ピン接続については、「各部の名称と働き」の PARALLEL REMOTE 端子 (20 ページ) につ</li> </ul>
Ρον	ver	いての説明をご覧ください。 主電源を入れたり、外部操作により電源を入れたりしたときのモニターの状態を設定しま
		1
	Standby Mode	MAIN POWER スイッチをオンにしたときの状態を設定します。 [Off]:ただちに動作状態になります。 On:スタンバイ状態になります。
	Power On Status	電源投入時のチャンネルを設定します。 [Last]:前回電源をオフにする直前のチャンネル設定になります。 CH:指定したチャンネル設定となります。
	Default CH	Power On Status を CH に設定したとき指定チャンネルを設定します。 <b>01 ~ 30</b> に設定できます。[ <b>01</b> ]
On	Screen Set	画面に表示する項目を選択します。
	Input Information	入力情報の表示を設定します。
	Format	信号システムの表示方法を設定します。 [Auto]:一定時間表示後、自動的に消えます。 Off:表示されません。 ご注意 標準 SDI 入力または BKM-250TG の入力信号で Channel Configuration メニューの Format
		が 3G/HD/SD-SDI Auto (51 ページ) の場合、モニターのビクチャーレートの判別結果が 24Hz または 30Hz、60Hz でも、入力信号に重畳された Payload ID の Picture Rate の情報 が 23.98 または 29.97、59.94 のときは、ピクチャーレートの表示は 23.98 または 29.97、59.94 となります。(例:1080/59.94P) ◆ Payload ID について詳しくは、System Status メニューの「SDI Payload ID Status」 (87 ペー
		ジ)、または「モニターのステータスを一括表示する」(107ページ)をご覧ください。
	Position	信号システムの表示位置を設定します。 Top Left:左上 Top Center:中央上 Top Right:右上 [Bottom Left]:左下 Bottom Center:中央下 Bottom Right:右下
	CH No	- チャンネル番号の表示方法を設定します。 [Auto]:一定時間表示後、自動的に消えます。 Off:表示されません。

メニ	- <b>-</b>		機能と操作([ ]:工場設定値)
On Screen Set		Position	チャンネル番号の表示位置を設定します。 Top Left:左上 Top Center:中央上 [Top Right]:右上 Bottom Left:左下 Bottom Center:中央下 Bottom Right:右下
		CH Name	<ul> <li>チャンネル名の表示方法を設定します。</li> <li>[Auto]:一定時間表示後、自動的に消えます。</li> <li>Off:表示されません。</li> </ul>
		Position	チャンネル名の表示位置を設定します。 [Top Left]:左上 Top Center:中央上 Top Right:右上 Bottom Left:左下 Bottom Center:中央下 Bottom Right:右下
		Scan Mode	スキャンモードの表示方法を設定します。 [Auto]:一定時間表示後、自動的に消えます。 Off:表示されません。
		Position	スキャンモードの表示位置を設定します。 Top Left: 左上 Top Center: 中央上 Top Right: 右上 Bottom Left: 左下 Bottom Center: 中央下 [Bottom Right]: 右下
	Clos	ed Caption	クローズドキャプション表示の設定をします。 BKM-244CC 装着時に選択できます。 設定は BKM-244CC の入力信号に対して有効になります。
		Closed Caption	クローズドキャプション表示するかどうか([Off]、On)の設定をします。
		Туре	<ul> <li>クローズドキャプションの方式を設定をします。</li> <li>[Auto 1]: SD-SDI 信号入力のとき 608(VBI)、HD-SDI 信号入力のとき 708 を適用する場合に選択します。</li> <li>Auto 2: SD-SDI 信号入力のとき 608(VBI)、HD-SDI 信号入力のとき 608(708) を適用する場合に選択します。</li> <li>708: EIA/CEA-708 規格のクローズドキャプション信号を表示する場合に選択します。</li> <li>608(708): EIA/CEA-708 規格で伝送される EIA/CEA-608 規格のクローズドキャプション信号を表示する場合に選択します。</li> <li>608(VBI): 21 ライン上で伝送される EIA/CEA-608 規格のクローズドキャプション 信号を表示する場合に選択します。</li> </ul>
		Service 708	Type を 708 に設定したときの Service を設定します。 Service 1 ~ Service6 から選択します。[Service 1]

メニ	×=		機能と操作([]:工場設定値)
set.	Service 60	8	Type を 608(VBI) または 608(708) に設定したときの Service を設定します。
n S			CC1 ~ CC4、Text1 ~ Text4 から選択します。[CC1]
ree	OSD Leve	l	文字の輝度を設定します。
Sc			High (明るい)、[Low] (暗い)から選択します。
ő	Audio Level Me	eter	オーディオレベルメーターの設定をします。
			BKM-250TG 装着時に選択できます。
			設定は BKM-250TG の入力信号に対して有効になります。
			ご注意
			オーディオレベルメーターは映像信号に重畳しているためモニターのスキャンモードの設
			定によっては、オーディオレベルメーターが切れて表示されることがあります。
	Audio CH		オーディオチャンネルの設定をします。
			[CH1-CH8]、CH9-CH16 から選択します。
	Position		表示位置を設定します。
			[Bottom] (下)、Top (上) から選択します。
	Transpare	ncy	背景の透過度を設定します。
			<b>Black</b> (黒)、[Half](半透明)から選択します。
	Peak Hold		ピークホールドモードを設定します。
			[ <b>Off]:</b> ピークホールドを行いません。
			Auto:約1秒間のピークホールドの後、自動的に解除されます。
			<b>Manual Reset</b> :手動で解除します。
			解除するには Function Setting メニューの Function Switch メニューで ALM Hold
			Reset (75 ページ)を選択するか、コントローラーの ALM Hold Reset ボタン <sup>1)</sup> を押
			します。
			<ol> <li>ALM Hold Reset 機能は Controller メニューの Function Key メニューで、コントローラーのファンク ションボタンに割り当てることができます(92ページ)。</li> </ol>
	Time Code		タイムコードメニューの設定をします。
			設定は SDI 入力信号に対して有効になります。
			ご注意
			タイムコードは映像信号に重畳しているためモニターのスキャンモードの設定によっては、
			タイムコードが切れて表示されることがあります。
	VITC/LTC		タイムコードの種類を設定します。
			[VITC]、LTC から選択します。
	Position		タイムコードの表示位置を設定します。
			Top Left:左上
			[Top Center]:中央上
			Top Right: 右上
			Bottom Left:左下
			Bottom Center: 中央下
			Bottom Right: 右下
	Level		タイムコードの輝度を設定します。
			High(明るい)、「Low」(暗い)から選択します。

メニ	=			機能と操作([ ]:工場設定値)
On Screen Set	Over Range			<ul> <li>内部信号処理回路のダイナミックレンジを超えた箇所は Over Range (オーバーレンジ) と</li> <li>判断されます。この Over Range 箇所にゼブラパターンを表示するかどうか ([Off]、On)</li> <li>を設定します。</li> <li>Over Range が発生した場合は、コントラストまたはブライトネスを下げてご使用ください。</li> <li>ご注意 <ul> <li>この設定にかかわらず、Over Range 発生中は本機前面の OVER RANGE ランプがアンバー色に点灯します (17ページ)。</li> <li>Function Setting メニューの Gamut Error Display が On に設定されている場合、エラー検出されたゼブラパターンも Over Range の検出対象になります。</li> </ul> </li> </ul>
Pas	swo	rd		パスワードの変更や割り付けを設定します。
	Cha	nge Passw	ord	<ul> <li>パスワードは4州の数子で設定します。</li> <li>パスワードを変更します。</li> <li>Enter New Password:新しいパスワードを数値ボタンで入力し、ENTER (Ent) ボタンを押します。</li> <li>Re-Enter Password:確認のためにパスワードを再度入力してENTER (Ent) ボタ ンを押します。パスワードが登録されます。</li> <li>修正するときは MENU ボタンを押します。</li> </ul>
	App	ly Passwo	rd	各メニューでパスワードを有効にするかどうか( <b>Yes、[No]</b> )を設定します。
		Adjustme	ent	Yes:パスワード有効 [No]:パスワード無効
		Channel (	Configuration	<b>Yes</b> :パスワード有効 [No]:パスワード無効
		Auxiliary	Setting	<b>Yes:</b> パスワード有効 [No]:パスワード無効
		Function	Setting	<b>Yes</b> :パスワード有効 [No]:パスワード無効
		System C	Configuration	<b>Yes</b> :パスワード有効 [No]:パスワード無効
		Indi	vidual Item	System Configuration メニューの各項目でパスワードを有効にするかどうかを設定します。
			Network	<b>Yes</b> :パスワード有効 [No]:パスワード無効
			Parallel Remote	<b>Yes</b> :パスワード有効 [No]:パスワード無効
			Power	<b>Yes</b> :パスワード有効 [No]:パスワード無効
			On Screen Set	Yes:パスワード有効 [No]:パスワード無効
			Date/Time	Yes:パスワード有効 [No]:パスワード無効
			Scan Mode Skip	<b>Yes</b> :パスワード有効 [No]:パスワード無効
			Screen Saver	<b>Yes</b> :パスワード有効 [No]:パスワード無効
	File Management		agement	<b>Yes</b> :パスワード有効 [No]:パスワード無効
Controller Yes:パ [No]:パ		r	<b>Yes</b> :パスワード有効 [No]:パスワード無効	
		Key Prot	ect	<b>Yes</b> :パスワード有効 [No]:パスワード無効

メニュー		機能と操作([ ]:工場設定値)
Dat	te/Time	選択すると、日時を設定または変更することができます。
	Year	年を設定します。
	Month	月を設定します。
	Day	日を設定します。
	Hour	時(24時間表示)を設定します。
	Minute	分を設定します。
	Cancel	変更または確定された設定を反映しないで設定を終了します。
	Confirm	変更または確定された設定を反映します。秒は0秒に設定されます。
Scan Mode Skip		シングル接続モードで SCAN ボタンを押したとき、スキップするスキャンモードを設定し ます。 [None]:スキップしません。 Under Scan:アンダースキャンをスキップします。 Over Scan:オーバースキャンをスキップします。
Screen Saver		スクリーンセーバー機能のオン、オフを設定します。 [On]:ほぼ静止した画像を表示したまま約10分以上経過すると、画面の焼き付きを軽 減するために画面の輝度が自動的に下がります。動画を入力したり、コントローラー を操作したりすると、元の明るさに戻ります。スクリーンセーバーが動作する約1分 前に、ECO ランプが速い点滅になります。スクリーンセーバーが動作すると、ECO ラ ンプは緑でゆっくりの点滅になります。 Off:スクリーンセーバー機能をオフにします。
		ご注意 色温度やコントラスト、ブライトネス、クロマ、フェーズのマニュアル調整中は、この項 目の設定にかかわらず、スクリーンセーバー機能は自動的にオンになります。
Monitor Upgrade		モニターをアップグレードします。
		選択すると、パスワードの入力画面が表示されます。 4桁のパスワードを入力すると、Software Version、Kernel Version、FPGA Version、 DisplayPort Version の現在のバージョンが表示されます。 FPGA Version は、左から順に FPGA1、FPGA2、FPGA CORE のバージョンが表示され ます。
		◆ パスワードについては、System Configuration メニューの Password (82ページ) をご覧くだ さい。
		◆ モニターのバージョンアップについて詳しくは、「モニターとコントローラーをアップグレード(バージョンアップ)する」(110ページ)をご覧ください。
	Software Upgrade	モニターのソフトウェアプログラムをアップグレードします。
	Kernel Upgrade	モニターのカーネルをアップグレードします。
	FPGA Upgrade	モニターの FPGA データをアップグレードします。
	DisplayPort Upgrade	モニターの DisplayPort データをアップグレードします。
Ма	intenance	サービス担当者用のメンテナンス用メニューが表示されます。

# データ管理—File Management メニュー

# 概要

システムデータの保存、コピー、削除などを行うメニュー です。

File Management を選択すると、以下の画面が表示されま す。



データ管理機能を使用するには、コントローラーのソフト ウェアバージョンが 1.6 以降のものをお使いください。



×=	機能と操作([ ]:工場設定値)
Save To	システムデータを"メモリースティック"に保存します。
	ご注意
	フォーマット済みの"メモリースティック"をご使用ください。
Memory Stick	"メモリースティック"に保存します。
	選択すると、データを保存するファイルを選択するか、新規のファイルを作成することが
	できます。
	<b>New Name</b> :新規のファイル名を入力します(1~20文字)。
	<b>既存のファイル名:</b> 保存するファイルを選択します。
	次のメッセージが表示されます。
	Overwrite this file?
	<b>OK:</b> 上書きを実行する場合、ENTER(Ent)ボタンを押します。
	<b>Cancel:</b> 上書きを実行しない場合、MENU ボタンを押します。
	ご注意
	新規のファイル名を入力する場合、「.」は1文字目には使用できません。

Copy Fromデータのコピーを実行します。Other Monitor他のモニターのデータを選択します。Monitor IDコピー元に使うモニターの ID No. を入力します。 NETWORK スイッチを PEER TO PEER に設定したときは選択でき ID No. を入力すると、データを選択することができます。 All:全データをコピーします。 Picture Preset:画調整プリセットデータをコピーします。 Color Temp:色温度データをコピーします。 Color Temp:システム設定データをコピーします。 System:システム設定データをコピーします。 メモリースティック"内のデータを選択することができます。 All:全データをコピーします。 System:システム設定データをコピーします。Memory Stick"メモリースティック"内のデータを選択します。 アイルを選択すると、データを選択することができます。 All:全データをコピーします。 Picture Preset:画調整プリセットデータをコピーします。 Color Temp:色温度データをコピーします。	
Other Monitor他のモニターのデータを選択します。Monitor IDコピー元に使うモニターの ID No. を入力します。 NETWORK スイッチを PEER TO PEER に設定したときは選択でき ID No. を入力すると、データを選択することができます。 All: 全データをコピーします。 Picture Preset: 画調整プリセットデータをコピーします。 Color Temp: 色温度データをコピーします。 CH Memory: チャンネルメモリーデータをコピーします。 Marker: マーカーのプリセットデータをコピーします。 System: システム設定データをコピーします。 第次すると、"メモリースティック"内のデータを選択します。 ファイルを選択することができます。 All: 全データをコピーします。 アァイルを選択すると、データを選択することができます。 All: 全データをコピーします。 Color Temp: 色温度データをコピーします。	
Monitor IDコピー元に使うモニターの ID No. を入力します。 NETWORK スイッチを PEER TO PEER に設定したときは選択でき ID No. を入力すると、データを選択することができます。 All: 全データをコピーします。 Picture Preset: 画調整プリセットデータをコピーします。 Color Temp: 色温度データをコピーします。 Color Temp: クタをコピーします。 Marker: マーカーのプリセットデータをコピーします。 System: システム設定データをコピーします。Memory Stick"メモリースティック"内のデータを選択します。 選択すると、データを選択することができます。 All: 全データをコピーします。 アィルを選択すると、データを選択することができます。 All: 全データをコピーします。 Picture Preset: 画調整プリセットデータをコピーします。	
ID No.を入力すると、データを選択することができます。 All:金データをコピーします。 Picture Preset:画調整プリセットデータをコピーします。 Color Temp:色温度データをコピーします。 COH Memory:チャンネルメモリーデータをコピーします。 Marker:マーカーのプリセットデータをコピーします。 System:システム設定データをコピーします。Memory Stick"メモリースティック"内のデータを選択します。 選択すると、"メモリースティック"内のファイルのリストが表示さ ファイルを選択すると、データを選択することができます。 All:金データをコピーします。 Picture Preset:画調整プリセットデータをコピーします。 Color Temp:色温度データをコピーします。	きません。
CH Memory: チャンネルメモリーデータをコピーします。 Marker:マーカーのプリセットデータをコピーします。 System:システム設定データをコピーします。           Memory Stick         "メモリースティック"内のデータを選択します。           選択すると、"メモリースティック"内のファイルのリストが表示さ ファイルを選択すると、データを選択することができます。 All:全データをコピーします。 Picture Preset:画調整プリセットデータをコピーします。 Color Temp:色温度データをコピーします。	
Memory Stick       "メモリースティック"内のデータを選択します。         選択すると、"メモリースティック"内のファイルのリストが表示さ         ファイルを選択すると、データを選択することができます。         All:全データをコピーします。         Picture Preset:画調整プリセットデータをコピーします。         Color Temp:色温度データをコピーします。	
選択すると、"メモリースティック"内のファイルのリストが表示さ ファイルを選択すると、データを選択することができます。 All:全データをコピーします。 Picture Preset:画調整プリセットデータをコピーします。 Color Temp:色温度データをコピーします。	
All:全データをコピーします。         Picture Preset:画調整プリセットデータをコピーします。         Color Temp:色温度データをコピーします。	れます。
Color Temp: 色温度データをコピーします。	
CH Memory:チャンネルメモリーデータをコビーします。	
Marker:マーカーのブリセットデータをコビーします。	
System: $\mathcal{I}_{\mathcal{I}}$ Doloto     " $\mathcal{I}_{\mathcal{I}}$ " $\mathcal{I}_{\mathcal{I}}$ " $\mathcal{I}_{\mathcal{I}}$	
Memory Stick     " $x + 1 - 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2$	
Weinory Suck アイン・バー・アン・ジン・ドル と時間にしょう。 選択すると "メモリースティック"のファイルのリストが表示され	ます。
	- <b>a</b> 7 0
ファイル石を選択すると、((のメラモーン)が表示されます。 Delete this file?	
OK:削除を実行する場合、ENTER (Ent) ボタンを押します。Cancel:削除を実行しない場合、MENU ボタンを押します。	
Data Maintenanceシステムデータをメンテナンスします。	
Back Up System Dataバックアップデータとしてシステムデータを "メモリースティック" データ書き込み中は、「In progress ■」が表示され「■」が点滅し 込みには時間を要します。終了するまでお待ちください。)	'へ書き込みます。 、ます。(データの書き
Restore System Data システムデータを"メモリースティック"から読み出します。	
選択すると、次のメッセージが表示されます。	
All data will be restored	
and monitor will restart	
Are you sure?OK:読み出す場合は、ENTER(Ent)ボタンを押します。データの読み出し終了後、モニターは自動的に再起動します。Cancel:読み出さない場合は、MENUボタンを押します。	

# ステータス—System Status メニュー

# 概要

現在の設定や使用しているチャンネルなど、いろいろな情報を確認するときに使うメニューです。 System Status を選択すると、以下の画面が表示されます。



メニュー	機能と操作([]:工場設定値)
CH Status	選択すると使用しているチャンネルに関する情報が表示されます。
	チャンネル 91 ~ 97 では、チャンネル番号に割り当てられている内蔵信号の情報が表示さ
	れます。
	CH:チャンネル番号
	<b>Por:</b> ポート番号
	Inp:入力端子番号
	Format:入力信号のフォーマット
	Name:チャンネル名
	◆割り当てられている信方について計しくは、  ナヤンネル番号 91 ~ 97 の割り当てについて」 (37 ページ)をご覧ください
Dent Otatua	
Port Status	オブンヨンホート金方1~4(Option1~ Option4)に装着された人力アダブダーの情報か まニャルナナ
	SU-SUI, BKM-220D 炭宿時衣小
	Composite BKM-227W 炭省时衣小
	COMPONENT. BAM-229A 表有时衣小
	ロレ/シレ-シレー・BRM-243HS または BRM-24400 表有時衣小 20/リロ/SD SDI・DRM 250TC 株美味美子
	<b>56/HD/5D-5DI</b> · <b>B</b> AM-2001G 表有时衣小 <b>Empty</b> 生花 盖哇圭子
	Ellipty. 本衣有时衣小
	UIKIUWII:非对応入力)タフター表着時衣小
	選択すると、装着された入力アダプターのモデル名とシリアル番号が表示されます。
	Model Name: モデル名
	Serial No:シリアル番号

メニュー	機能と操作([]:工場設定値)
SDI Payload ID Status	SDI 信号に重畳されている Payload ID データの情報と現在のモニターの状態を表示しま
	す。
	Channel Configuration メニューの Input Port で Standard (標準 SDI 入力) または BKM-
	250TGが装着されたオブションボート番号を選択しているときに表示されます。 OntionY //nputY · 使報なまデナスインプットポートトスカポス
	<b>OptionA/InputA</b> 、 情報を表示 9 るインノットホートと入力 嫡子 インプットポートには Standard またけ Option1 ~ 4 入力 識子にけ Input1 またけ Input2
	が表示されます。
	<b>Payload ID</b> : XX XX XX (SMPTE-352M 規格の Payload ID の4バイトデータ)
	4 バイトデータを Byte 1、Byte 2、Byte 3、Byte 4 の順に 16 進表示します。 Pavload ID 情報がない場合は、Current Status 情報のみ表示され、他は「」が表示さ
	れます。下記の情報がデコードできない場合は Unknown と表示されます。
	Video Standard: Byte 1_Bit 6-0 をデコード表示 (SD-SDI/HD-SDI/3G-SDI/Dual Link HD-SDI など)
	Sampling Structure: Byte 3 Bit 3-0 をデコード表示(4:2:2 Y/Cb/Cr / 4:4:4 Y/
	Cb/Cr / 4:4:4 G/B/R など)
	<b>Bit Depth:</b> Byte 4_Bit 1-0 をデコード表示(8bit/10bit/12bit)
	<b>Picture Rate</b> : Byte 2_Bit 3-0 をデコード表示 (23.98/24/25/29.97/30/50/59.94/
	60) Scopping Mothod: Pute 2 Pit 7 なデスードまデ / Pute 2 Pit 6 なデスードまデ
	Scanning Metriod · Byte 2_Bit 7 をテコート衣水/Byte 2_Bit 6 をテコート衣水 (Interlace/Progressive, Progressive/Progressive など)
	Link Number: Byte 4 Bit 7-6 をデコード表示 (Single/Link 1 / Link 2 / Link 3 /
	Link_4)
	Current Status:現在のモニターの状態
	Format:「Video Standard + Sampling Structure + Bit Depth」の形式で表示
	Video Standard : 3G/DL/HD/SD
	Sampling Structure : 422 YCbCr/444 YCbCr/444 RGB/444 XYZ
	Bit Depth · 10/12 I/PsF/P : Interlace/PsF/Progressive
	▼コンドロークーの Status ホタン C同様の内谷を確認 Cさます。計しては、「モーターのス テータスを一括表示する」(107ページ)をご覧ください。
HDMI/DP Status	HDMI 信号または DisplayPort 信号の信号情報を表示します。
	Pixel Encoding : RGB 4:4:4/YCbCr 4:4:4/YCbCr 4:2:2
	Color Depth: 8bit/10bit/12bit (HDMI 信号)、または 6bit/8bit/10bit/12bit
	(DisplayPort 信亏) Matrix:ITUP BT 601/ITUP BT 700
	BGB Bange : Limit/Full
	C注意 ・ Matrix ステータスは、Channel Configuration メニューの Matrix メニューで HDMI/
	DispalyPort Auto メニューを On に設定しているとき表示されます。
	· RGB Range ステータスは、Channel Configuration メニューの RGB Range メニューで
	HDMI/DisplayPort Auto メニューを On に設定しているとき表示されます。
	◆ コントローラーの Status ボタンで同様の内容を確認できます。詳しくは、「モニターのス テータスを一括表示する」(107ページ)をご覧ください。
Model Name	モニターのモデル名が表示されます。
Serial No	モニターのシリアル番号が表示されます。
Software Version	モニターのソフトウェアのバージョンが表示されます。
Operation Time	モニターの動作時間(時間、累計)が表示されます。
Panel On Time	パネルの点灯時間(時間、累計)が表示されます。
Network Switch	モニターの NETWORK スイッチの設定が表示されます。

-L=X		機能と操作([ ]:工場設定値)
Controller Status		操作しているコントローラーに関する情報が表示されます。
	Model Name	モデル名が表示されます。
	Serial No	シリアル番号が表示されます。
	Software Version	ソフトウェアのバージョンが表示されます。
	Network Switch	NETWORK スイッチの設定が表示されます。

# コントローラー—Controller メニュー

# 概要

コントローラーのネットワークやシステムの設定を行ったり、ファンクションボタンに機能を割り当てたりするメニューです。 Controller を選択すると、以下の画面が表示されます。

>Controller	
Network Function Key Monitor ID Display:	•
Controller Upgrade	•

メニュー		機能と操作([ ]:工場設定値)	
letwor	k	ネットワークによるリモートコントロール機能を設定をします。	
		設定値については、ネットワーク管理者にお問い合わせください。	
Net	work Setting	IP アドレス、サブネットマスク、デフォルトゲートウェイを設定します。	
	IP Address	IP アドレスを設定します。[192.168.000.100]	
		で注意	
		NETWORK スイッチを PEER TO PEER に設定した場合、表示にかかわらず IP アドレス	
		は「192.168.0.100」に固定されます。	
		NETWORK スイッチをLAN に設定すると、表示された IP アドレスが有効となります。	
	Subnet Mask	サブネットマスクを設定します。[255.255.255.000]	
		ご注意	
		NETWORK スイッチを PEER TO PEER に設定した場合、表示にかかわらずサブネットマ	
		スクは「255.255.255.000」に固定されます。	
		NETWORK スイッチを LAN に設定すると、表示されたサブネットマスクが有効となりま	
		す。 す。	
	Default Gateway	デフォルトゲートウェイを設定するかどうか([Off]、On)を選択します。	
	Address	デフォルトゲートウェイを設定します。[(無設定)]	
	Cancel	設定を中止し、変更または確定された設定を変更前の値に戻します。	
	Confirm	変更または確定された設定を保存、反映します。	
SNI	MP Setting	SNMP を設定します。	
		設定値については、ネットワーク管理者にお問い合わせください。	
	Contact	管理責任者の情報を設定します。	
		選択すると、新規の名前を入力することができます。	
		<b>New Name:</b> 新規の名前を入力する(20 文字まで)。	

メニ	=		機能と操作([ ]:工場設定値)	
ЧŻ		Name	管理用の情報(デバイス ID)を設定します。	
etw			選択すると、新規の名前を入力することができます。	
Ż			<b>New Name</b> :新規の名前を入力する (20 文字まで)。	
		Location	設置場所の情報を設定します。	
			選択すると、新規の名前を入力することができます。	
			<b>New Name</b> :新規の名前を入力する (20 文字まで)。	
		Trap	情報の送信先を設定します。	
		Mode	送信先設定の手動/自動( <b>[Manual]、Auto</b> )を設定します。 BKM-15R または BVM-A14F5 で操作している場合は選択できません。	
		Trap Address Setting	送信先の IP アドレスを設定します。[ <b>OOO.OOO.OOO]</b> Mode の設定が Manual のとき、または BKM-15R、BVM-A14F5 で操作しているとき選択 できます。	
			選択すると、 <b>Trap1</b> ~ <b>Trap4</b> の IP アドレスを設定することができます。 BKM-15R または BVM-A14F5 で操作している場合は <b>Trap1、Trap2</b> の IP アドレスのみ 設定することができます。 <b>Cancel</b> :変更または確定された設定を変更前の値に戻します。 <b>Confirm</b> :変更または確定された設定を保存、反映します。	
		Trap Address Status	送信先の IP アドレスを表示します。 Mode の設定が Auto のとき選択できます。 BKM-15R または BVM-A14F5 で操作している場合は選択できません。	
			選択すると、 <b>Trap1</b> ~ <b>Trap4</b> の IP アドレスを表示します。	
		Reset Mode/Address	送信先設定の手動/自動設定と IP アドレスを工場設定値に戻します。 BKM-15R または BVM-A14F5 で操作している場合は選択できません。	
			選択すると、次のメッセージが表示されます。	
			Are you sure ?	
			<b>OK</b> :リセットを実行する場合、ENTER(Ent)ボタンを押します。 <b>Cancel</b> :リセットを実行しない場合、MENU ボタンを押します。	
		Authentication	認証を発行してよいかどうか([Disable]、Enable)を設定します。 BKM-15R または BVM-A14F5 で操作している場合は選択できません。	
		Community	コミュニティー名を設定します。 BKM-15R または BVM-A14F5 で操作している場合は選択できません。	
			選択すると、コミュニティー名を設定することができます(20文字まで)。 public:最初に public が入力されます。その後に任意の文字を入力できます。 New Name:コミュニティー名を入力します。	
	Prot	tocol Setting	通信のための必要事項(ポート番号など)を設定します。 BKM-15R または BVM-A14F5 で操作している場合は選択できません。 設定値については、ネットワーク管理者にお問い合わせください。	
		SDCP/SDAP Community	SDCP/SDAP のコミュニティー名を設定します。	
			選択すると、コミュニティー名(4文字)を設定することができます。	
			New Name:新規の名前を入力します。	
		SDCP Port No	SDCP ポート番号を設定します。	
			53434 ~ 53534 に設定できます。[53484]	
		SDAP Port No	SDAP ポート番号を設定します。	
			53812 ~ 53912 設定できます。[53862]	
		SDAP Broadcast	SDAPを発行してよいかどうか(Disable、[Enable])を設定します。	

×==			機能と操作([ ]:工場設定値)
twork		SDAP Broadcast Period	SDAP の発行周期(秒)を設定します。 <b>05 ~ 30</b> に設定できます。 <b>[30]</b>
Ne		Reset Protocol Setting	プロトコルの設定をリセットします。
			選択すると、次のメッセージが表示されます。
			Are you sure?
			<b>OK:</b> リセットする場合は、ENTER (Ent) ボタンを押します。
			<b>Cancel:</b> リセットしない場合は、MENU ボタンを押します。
Fun	ctior	і Кеу	コントローラーのファンクションボタンに機能を割り当てます。
			BKM-15R または BVM-A14F5 で操作している場合は選択できません。
			◆ 機能の割り当てかたについて詳しくは、「ファンクションボタンに機能を割り当てる」(109 ページ)をご覧ください。
	F1 -	- F16	以下の機能を割り当てることができます。
			Scan Mode:画像のスキャンモードを切り換えることができます。
			Native Scan:画像をネイティブスキャンで表示することができます。
			<b>16:9:</b> 画面のアスペクト比を 16:9 または 1.896:1(デジタルシネマ信号)にすることが
			できます。オフにすると 4:3 または 2:39:1 になります。
			信号フォーマットにより、アスペクト比か 16:9 に固定されるものかあります。
			◆ 詳しくは、「対応信号システム」(119 ページ)をご覧ください。
			H Delay:画像を水平方向に移動し、水平同期信号を表示します。
			<ul> <li>・ 画像の明るさ(輝度)が自動的に増加するので、同期部分のチェックに便利です。</li> </ul>
			・H ディレイ時に V DELAY ボタンを押すと、パルスクロス画像が表示されます。
			V Delay:画像を垂直方向に移動し、画面のほぼ中央に垂直同期信号を表示します。
			<ul> <li>・ 画像の明るさ(輝度)が自動的に増加するので、同期部分のチェックに便利です。</li> </ul>
			・ V ディレイ時に H DELAY ボタンを押すと、パルスクロス画像が表示されます。
			EXternal Sync. ) ) ログロジホーネント信号または) ) ログ RGB 人力時、外部回期 モードにするかどうか設定します。オンのとき FYT SVNC 端子に入力されている同期
			信号に同期します (External Sync)。オフにすると、モニターしている信号に含まれて
			いる同期信号に同期します(Internal Sync)。
			で注意
			オフ(Internal Sync)にした場合、アナログコンポーネント信号をモニターするとき
			は、Y 信号に同期信号を付加します。アナログ RGB 信号をモニターするときは、G 信
			号に同期信号を付加します。
			<b>Comb</b> :くし型フィルターを設定します。
			オフの場合は、トラップ・バンドパスフィルターが選択されます。
			表示信号が NTSC、PAL、PAL-M のときに機能します。
			くし型フィルターの種類は、Auxiliary Setting メニューの NTSC Comb Filter メニュー
			(62ページ)で選択できます。
			Unar Uff · メーユー ビマーユアル調整するとさ、モーターの画面の文子を得すことが できます
			Color Temp:色温度のマニュアル調整メニュー(Color Temp Adi メニューの
			Manual Ajust メニュー)が表示されます。
			Status:モニターのステータスが一括表示されます。
			◆ 詳しい表示内容は、「モニターのステータスを一括表示する」(107 ページ)をご覧ください。
			ご注意
			Status を割り当てるには、コントローラーのソフトウェアバージョンが 1.6 以降のもの
			をお使いください。
			<ul> <li>◆ 詳しい表示内容は、「モニターのステータスを一括表示する」(107ページ)をご覧ください。</li> <li>ご注意</li> <li>Status を割り当てるには、コントローラーのソフトウェアバージョンが 1.6 以降のものをお使いください。</li> </ul>

|||||||||||第3章 メニュー

メニュー	機能と操作([ ]:工場設定値)
ey	Aperture:オンにすると、周波数特性を補正できます。補正量は Auxiliary Setting メ
X	ニューの Aperture Value(62 ページ)で設定します。
tio	
	◆ 信号システムごとのアパーチャー補止周波数は「アパーチャー補止周波数」(127ペー ジ) たご覧ください
ГЩ —	ン/ ie c 見 / ie e vio
	Mono:画面を白黒にします。オフにすると、画面は入力アダプターのカラー判別結果
	に応じて自動的にカラーまたは白黒に切り換わります。
	Blue Only:赤と緑の信号をカットし、青信号のみを白黒画像として表示します。ク
	ロマやフェースの調整、VTRノイスのチェックに便利です。
	$\mathbf{R}$ UTT·R (亦) の信号をカットします。
	BOH: G(禄) の信号をカットします。 $BOff: P(書) の信号をカットします$
	<b>Chroma Lin</b> : クロマ値を 12 dB アップします
	Interlace: インターレースで表示します。
	<b>Pixel Zoom</b> :ピクセルズーム(99ページ)を使って画像の一部を最大8倍まで拡大
	することができます。
	Capture Load:キャプチャーされた画面を"メモリースティック"から読み込むメ
	ニューが表示されます。
	Marker:マーカーを一括表示します。
	Aspect Marker:アスペクトマーカーを表示します。
	Area Marker 1:エリアマーカー1を表示します。
	Area Marker 2:エリアマーカー2を表示します。
	<b>Center Marker</b> : センターマーカーを表示します。
	Aspect Marker-Line: アスペクトマーカーのラインを表示します。
	Aspect Blanking-Hait:アスペクトフランキングをハーフフランキング表示にしま
	9 $\circ$ Account Planking Plack: アスペクトブランキングのブランキングレベルを 00/ 甲レ
	Center Marker、Aspect Marker-Line、Aspect Blanking-Hall および Aspect Blanking- Plaat を割り光ててにけ、コントローラーのソフトウェアバージョンが16世路のよの
	Didck を割り当てるには、コンドロークトのアクトウェアバーションが 1.0 以降のもの をお伸いください。
	Side by Side:サイドバイサイド画面で表示します。
	Wipe:ワイブ画面で表示します。
	Butterfly、ハタノフィ画面で表示します。 Plonding、ブレンディング画面で表示します。
	DIEIIUIII B・フレンティンク画面で衣小します。 Error Notify Clear・ガマットエラー絵出の通知(OSD Notification)を解除します
	Life Notify Clear: カマノトエノ・ ( $\mu$ Lの通知 (OSD Notification) を解除しより。 Audio Level Meter: オーディオレベルメーターを表示します。
	Al M Hold Reset: $1 - \overline{\tau} + $
	Time Code:タイムコードを表示します。
	<b>本</b> 计音
	<b>したる</b> Audio Level Meter、ALM Hold Reset お上び Time Code を割り当てろには、コント
	ローラーのソフトウェアバージョンが14以降のものをお使いください。
	DITIELENCE・3D 映像信写の圧用の碑及信写と石用の碑度信写の差分を表示します。
	Difference を割り当てるには、コントローラーのソフトウェアバージョンが 1.6 以降の
	ものをお使いくたさい。

-==×		機能と操作([ ]:工場設定値)
n Key		<b>Checkerboard</b> : 3D 映像信号の左用と右用の信号をチェッカーボード表示します。 L/R Switch: 3D 映像信号の左用と右用の信号を切り換えて表示します。
Functio		<b>ご注意</b> Checkerboard および L/R Switch を割り当てるには、コントローラーのソフトウェア バージョンが 1.5 以降のものをお使いください。
		Horopter Check: 3D 映像信号の左用の信号と右用の信号を、Function Setting メ ニューの 3D Setting メニューの Horopter Check (76 ページ) で設定した方法で表示 します。 Flip H: 3D 映像信号を水平方向に反転して表示します。 ご注意
		Horopter Check および Flip H を割り当てるには、コントローラーのソフトウェアバー ジョンが 1.6 以降のものをお使いください。
		<ul> <li>Black Frame Insertion:黒フレーム挿入モードで表示します。(BVM-L、PVM-L シリーズのみ対応)</li> <li>Black Detail Mode:ブラックディテールモードで表示します。(BVM-L、PVM-L シリーズのみ対応)</li> </ul>
		<b>ご注意</b> Black Detail Mode を割り当てるには、コントローラーのソフトウェアバージョンが 1.3 以降のものをお使いください。
		<b>Degauss:</b> CRT が消磁されます。(BVM-A シリーズのみ対応)
Monitor ID Display		<ul> <li>モニター選択表示部の表示方法を設定します。</li> <li>[On]:常に表示されます。</li> <li>Auto:リモート接続操作中は常に表示、操作終了後は一定時間表示後自動的に消えます。</li> <li>Off:表示されません。</li> </ul>
Cor	itroller Upgrade	コントローラーをアップグレードします。
		選択すると、パスワードの入力画面が表示されます。 4桁のパスワードを入力すると、Software Version と Kernel Version の現在のバージョン が表示されます。
		◆ パスワードについては、System Configuration メニューの Password(82 ページ)をご覧くだ さい。
		<ul> <li>◆ コントローラーのバージョンアップについて詳しくは、「モニターとコントローラーをアップ グレード (バージョンアップ)する」 (110ページ)をご覧ください。</li> </ul>
	Software Upgrade	コントローラーのソフトウェアプログラムをアップグレードします。
	Kernel Upgrade	コントローラーのカーネルをアップグレードします。

# キーロック設定—Key Protect メニュー

# 概要

各種設定項目の変更が効かないように設定するメニューです。

MENU
Adjustment Channel Configuration Auxiliary Setting Function Setting System Configuration File Management System Status Controller
Key Protect: Off

メニュー	機能と操作([ ]:工場設定値)
Key Protect	キーロックを設定します。
	On:コントローラー上のボタン(メニュー操作ボタン、モニター選択ボタンを除く)
	およびパラレルリモートが機能しなくなり、他のメニューの設定項目も変更できなく
	なります。
	[Off]:キーロックを解除します。





# 画像表示モードを選ぶ

本機は通常、インターレース信号入力の場合は I/P 変換に よりプログレッシブ表示し、PsF・プログレッシブ信号入力 の場合は I/P 変換せずにプログレッシブ表示します。 高いコントラストを得ることができ、もっとも正確に色を 再現します。

入力信号の種類や画像評価の目的に合わせて、インター レース表示モードを選択できます。

**インターレース表示モード**:インターレース信号を I/P 変 換せず、インターレース表示するモードです。より入力信 号に忠実な画像でモニターしたいときに使用します。

#### ご注意

- 1080/24<sup>1)</sup> P (PsF) または 1080/25P (PsF)の入力信号をプロ グレッシブ表示した場合、フリッカーレス表示のため、 72<sup>1)</sup> Hz または 75 Hz のフレームレートで表示されます。
- 入力信号が 1080/24<sup>1)</sup> PsF または 1080/25 PsF のとき、 Channel Configuration メニューの 1080I/PsF メニューで 1080I に設定すると、48<sup>1)</sup> Hz または 50 Hz のフレーム レートで表示されます。
- インターレース表示モードでは、その動作原理上輝度が 低下しますが、本機ではゲインを上げることで、通常表 示と同じ輝度に設定しています。そのため、インター レース表示モードではコントラスト調整範囲が通常時と 異なり、コントラストの調整値によっては輝度が低下す ることがあります。
- 次の場合はインターレースで表示できません。
   Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定されているとき
  - Pixel Zoom がオンのとき
- インターレース表示モードを選ぶ場合、Function Setting メニューの Native Scan (70ページ)をOn に 設定するか、コントローラーの NATIVE SCAN ボタン をオンにする。

**2** Function Setting メニューの Function Switch メニュー (70ページ) か、コントローラーの Interlace ボタン<sup>2)</sup> で Interlace を On に設定する。

>>Function Switch	2/5 븆
Aperture:	
Mono:	
Blue Only:	
R Off:	
G Off:	
B Off:	
Chroma Up:	
Interlace:	

- ◆ フレーム表示とインターレース表示が可能な入力信号については「画像・フレーム表示」(131ページ)をご覧ください。
- 1) フレームレート 1/1.001 にも対応しています。
- Interlace 機能は Controller メニューの Function Key メニュー で、コントローラーのファンクションボタンに割り当てること ができます(91ページ)。

# ネイティブスキャンモード の表示を設定する

## ネイティブスキャンモードについて

信号によりネイティブスキャンモードの表示種類を設定す ることができます。

信号のピクセルをパネルのピクセルに 1:1 でマッピング表示 した画像表示サイズの異なる設定である ×1 または×2と、 Aspect Correction から選択することができます。

Aspect Correction モードは、非スクエアピクセルの SD 信 号(信号システムのHピクセル数が 720 または 1440) また は HDMI/DisplayPort ビデオの 640 × 480 の SD 信号を、V 方向は 2 倍、H 方向は画面アスペクト比が正しくなるよう にスケーリング処理し、同時にアパーチャー係数、フィル ター係数などを補正して画質を最適化して表示するモード です。

第4章 操作

◆ 詳しくは「画像表示サイズ」(129 ページ)をご覧ください。

ネイティブスキャンモードは、Auxiliary Setting メニュー の Native Scan Mode メニュー(62 ページ)で設定してく ださい。

### ご注意

次の場合ネイティブスキャン表示の設定はできません。

- 入力信号が No Sync のとき
- Side by Side が On に設定されているとき
- Pixel Zoom がオンのとき
- HDMI/DisplayPortのコンピューター信号が入力されているとき(設定にかかわらず、ネイティブスキャン表示になります。)
- 入力信号がデジタルシネマ信号(2048 × 1080)で内蔵信 号表示のとき(設定にかかわらず Native Scan は Off に設 定され、ノーマルスキャン表示になります。)
- 信号システムが720×576または1440×576のSD信号で、 Native Scan Mode が Aspect Correction または×2に設 定され、内蔵信号表示のとき(設定にかかわらず Native Scan は Off に設定され、ノーマルスキャン表示になりま す。)

## 入力信号システム 2048 × 1080 のときの表示

入力信号システムが 2048 × 1080 でネイティブスキャン モードのとき、コントローラーの PHASE つまみで、パネ ルの H サイズ (1920) を超える左右の非表示部分を表示す ることができます。コントローラーの PHASE の MANUAL 調整ボタンで表示位置を中央に戻すことができ ます。



#### ご注意

他の入力信号システムに切り換えた後もスライド位置は保 持されます。

### 入力信号システム 576/50i または 576/50P のと きの表示

入力信号システムが 720 × 576 または 1440 × 576 の SD 信 号で Native Scan Mode を×2 または Aspect Correction に 設定して画像を表示しているとき、コントローラーの UP/ DOWN ボタンで、パネルの V サイズ (1080) を超える上 下の非表示部分を表示することができます。 また、同じ入力信号システムで Native Scan Mode が Aspect Correction に設定され、アスペクトが 16:9 のとき、 コントローラーの PHASE つまみで、パネルの H サイズ (1920) を超える左右の非表示部分を表示することができま す。コントローラーの PHASE の MANUAL 調整ボタンで 表示位置を中央に戻すことができます。



### ご注意

他の入力信号システムに切り換えた後もスライド位置は保 持されます。

# ネイティブスキャン/ス キャンモードを切り換える

ネイティブスキャンと、アンダースキャン (-3%)、ノー マル (0%)、オーバースキャン (ノーマルスキャンに対し て 5% オーバースキャン部をマスク表示)を切り換えるこ とができます。

コントローラーの NATIVE SCAN ボタンまたは SCAN ボ タン、Function Setting メニューの Function Switch メ ニューで設定することができます。

## コントローラーの NATIVE SCAN ボタン、SCAN ボタンで切り換えるとき

#### ネイティブスキャンモードにするには

NATIVE SCAN ボタンをオンにします。(ボタンの LED が 点灯)

#### スキャンモードを切り換えるには

- NATIVE SCAN ボタンをオフにする。(ボタンの LED が 消灯)
- **2** SCAN ボタンを押して、スキャンモードを設定する。

押すたびにスキャンモード(ノーマル、アンダー、 オーバー)が切り換わります。

#### メニューで切り換えるとき

Function Setting メニューの Function Switch メニュー (70 ページ) で Scan Mode と Native Scan モードを設定します。

>>Function Switch	1/5 🖨
Scan Mode: Native Scan: 16:9: H Delay: V Delay: External Sync: Comb:	]

ネイティブスキャンモードにするには Native Scan を On にします。

### スキャンモードを切り換えるには

■ Native Scan を選択し Off にする。

**2** Scan Mode を選択し、設定する。

Normal Scan: ノーマルモード Under Scan: アンダーモード Over Scan: オーバーモード

## ご注意

次の場合はスキャンモードを変更することはできません。

- Native Scan が On に設定されているとき
- 内蔵信号表示のとき
- Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定され ているとき



2つの入力信号を同一画面上に表示することができます。 Side by Side  $(\forall 1 \not\models (\forall 1 \not\models ), Wipe (\forall 1 \not\models ))$ モードを用途に応じて選択でき、入力信号の色調整や画像 の比較確認に使用することができます。

Function Setting  $x = 2 - \sigma$  Capture  $x = 2 - (69 \, n - \bar{y})$ でロードした画像データファイルを表示することもできま す。

### Side by Side (サイドバイサイド)



Wipe (ワイプ)



がつなぎ合わされて表示 されます。



コントローラーの PHASE つまみで、境界 位置を変更することがで きます。

## Butterfly (バタフライ)



右画面の画像は、左右逆 転して表示されます。



コントローラーの PHASE つまみで、画像 の表示領域を変更するこ とができます。

## Blending(ブレンディング)



信号Aと信号Bが重ね 合わされた画像が表示さ れます。 コントローラーの PHASE つまみで、2つ の信号の混合比率を変更 することができます。

信号 A と信号 B

#### ご注意

- ・標準 SDI 入力または1つの入力アダプターの INPUT 1と INPUT 2の入力信号を二画面表示することはできません。
- 信号Aと信号Bとして同じチャンネル番号を指定すること はできません。また、それぞれのチャンネル番号には異な る標準入力または入力アダプターの入力信号を設定して ください。
- ワイプまたはブレンディングモードを使用するとき、信 号Aと信号Bにゲンロックをかけて同期を合わせてくだ さい。
- 信号Aと信号Bが同じ信号フォーマット、同じ信号システ ムでない場合は、正しく表示されないことがあります。
- 二画面表示画面にすると、信号 A 入力は変更することがで きません。
- 内蔵信号を二画面表示することはできません。
- 信号Aと信号Bとして、キャプチャーした画像データを両 方に表示することはできません。
- Pixel Zoom がオンのときは二画面表示することはできま せん。
- カラースペースとガンマは信号 A の設定値で表示されま す。
- HDMI 信号入力と DisplayPort 信号入力を二画面表示する ことはできません。

### 操作手順

- チャンネル番号を指定して信号Aとして表示する入力信号を設定する。
- 2 コントローラーのファンクションボタン<sup>1)</sup>を押すか、または Function Setting メニューの Function Switch メニュー(70ページ)でピクチャーアンドピクチャーのモード(Side by Side または Wipe、Butterfly、Blending)を選択し On にする。
  - ピクチャーアンドピクチャーの各機能は Controller メ ニューの Function Key メニューで、コントローラーのファ ンクションボタンに割り当てることができます(91ペー ジ)。
- **3** チャンネル番号を指定して信号Bとして表示する入力信号を設定する。

工場出荷時の信号 B は CH01 に設定されています。

#### ご注意

ワイプまたはバタフライ、ブレンディングモードで表 示するときは、画像を正しく比較するため信号 A と同 じ信号フォーマットで同じ信号システムの入力信号に 設定し、ネイティブスキャンモード(70ページ)にし てください。

#### キャプチャーした画像データファイルを表示するには

信号 A、信号 B としてチャンネル番号を指定して画像を表示するほかに、キャプチャーした画像を使用することができます。

手順**1**または手順**3**でチャンネル番号を指定するかわりに コントローラーの Capture Load ボタン<sup>2)</sup>を押すか、または Function Setting メニューの Capture メニュー (69ページ) で Load を選択します。

 Capture Load 機能は Controller メニューの Function Key メ ニューで、コントローラーのファンクションボタンに割り当て ることができます (91ページ)。

#### ご注意

キャプチャーした画像データファイルをワイプまたはブレ ンディングモードで表示するときは、もう一方に 3G/HD-SDI 信号を入力してください。3G/HD-SDI 以外のキャプ チャー非対応信号が入力されると正しく表示されません。

#### ピクチャーアンドピクチャーを終了するには

Function Setting  $\lambda = 2 - 0$  Function Switch  $\lambda = 2 - (70 \ \% = 1)$  % Side by Side  $\pm 2$  Ct Wipe, Butterfly, Blending  $\pm 0$  Off  $c \ z \neq 1$  State  $z \neq 1$  Ct  $z \neq 1$  State  $z \neq 1$  St

# 画像の一部を拡大表示する (ピクセルズーム)

画像の一部分をスケーリング処理せず最大8倍まで(ネイ ティブスキャンの表示倍率が×2のときは最大4倍まで) 拡大することができます。信号のより微細な部分を拡大し て確認できます。ネイティブスキャンモードのとき有効で す。

## ご注意

次の場合は Pixel Zoom をオンにすることはできません。

- メニューや、ステータスの一括表示、ファンクションボ タンに割り当てた機能一覧が表示されているとき
- Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定され ているとき
- 内蔵信号表示のとき
- 入力信号が No Sync のとき
- コントローラーの NATIVE SCAN ボタンを押す か Function Setting メニューの Function Switch メ ニュー(70ページ)で Native Scan を On に設定する。
- **2** 画像を表示し、コントローラーの Pixel Zoom ボタン<sup>1)</sup>を 押してオンにする。

カーソルが表示されます。

#### ご注意

入力信号が SD 信号で Native Scan Mode が Aspect Correction に設定されているとき Pixel Zoom をオンに すると、Native Scan Mode の設定は×2になります。

カーソル表示を中止して元の画面に戻るには コントローラーの MENU ボタンを押します。

- Pixel Zoom 機能は Controller メニューの Function Key メ ニューで、コントローラーのファンクションボタンに割り 当てることができます (91 ページ)。
- 3 コントローラーの UP/DOWN ボタンで、カーソルのサ イズを選択する。

カーソルのサイズは $1 \sim 8$  (ネイティブスキャンの表示 倍率( $62 \, ^{n} - i$ )が×2のときは $1 \sim 4$ )から選択で きます。 数値が大きくなるとカーソルは小さくなります。

4 カーソルの位置を調整する。

左右に動かすとき: PHASE つまみを回します。 上下に動かすとき: CHROMA つまみを回します。

# 5 ENTER (Ent) ボタンを押す。

カーソルの部分が拡大されて表示されます。 拡大された画像は、PHASE つまみ、または CHROMA つまみで移動することができます。UP/DOWN ボタン で拡大する倍率を変えることができます。 枠の色を変えることもできます。

◆ 枠の色の変えかたについて詳しくは、Function Setting メ ニューの Pixel Zoom Setting (67 ページ)をご覧ください。

コントローラーの MENU ボタンを押すとカーソル表示 に戻ります。



## ピクセルズームを終了するには

カーソル表示または拡大表示しているときに、コントロー

ラーの Pixel Zoom ボタンを押します。

# HD 信号の画像をキャプ チャーする(HD フレーム キャプチャー)

3G/HD-SDI入力のフレーム画像をキャプチャーし、画像 ファイルとして"メモリースティック"で保存することが できます。二画面表示機能を使って過去に撮影したシーン との色のトーン合わせや画角確認に使用したり、モニター の各調整の基準画面として使用できます。 本機能に使用する"メモリースティック"としては"メモ リースティック PRO (ハイスピード)"、"メモリース ティック PRO デュオ (ハイスピード)"を推奨していま す。

# ご注意

- HD フレームキャプチャー機能を使用するには、コントローラーのソフトウェアバージョンが 1.6 以降のものをお使いください。
- ファイルは TIFF 形式で保存されます。ファイルサイズは 最大で約13 MB になります。
- 画像ファイルは劣化することなく保存、読み込みされま す。
- 保存したファイルは PC アプリケーションにより開かない ことがあります。
- HD フレームキャプチャー機能は、3G/HD-SDI 信号入力時のみ有効です。
- インターレース信号のときも、フレーム単位(第1フィールド(F=0)+第2フィールド(F=1))でキャプチャーされます。
- 次の場合はキャプチャーすることができません。
- Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定さ れているとき
- Pixel Zoom がオンのとき
- 内蔵信号表示のとき
- 入力信号が No Sync のとき
- キャプチャーフレーム表示のとき
- BKM-15RおよびBVM-A14F5はHDフレームキャプチャー 機能に対応していません。

## キャプチャーするには

- 1 "メモリースティック"をコントローラーのメモリース ティック挿入口に入れる。
  - ◆ "メモリースティック"について詳しくは、「"メモリース ティック"の取り扱い」(139ページ)をご覧ください。

嘂

。 4章

操作

2 信号を入力しキャプチャーしたい画像の部分でコント ローラーの CAPTURE ボタンを押す。

キャプチャーした静止画が表示されます。



画面の表示文字を消したい場合は、CHAR OFF ボタン をオンにします。画面から表示が消え、静止画を確認 しやすくなります。再び文字を表示させるには CHAR OFF ボタンをオフにします。

**3** ENTER (Ent) ボタンを押す。

キャプチャーした静止画表示が解除され、キャプ チャーされたフレームの"メモリースティック"への 保存が開始されます。

データ書き込み中は、「In progress ■」が表示され 「■」が点滅します。(データの書き込みには時間を要し ます。終了するまでお待ちください。) キャプチャーフレームのファイル名は自動的に生成さ

れ、保存中に画面に表示されます。

#### ご注意

保存が終了するまでは、モニターを操作できません。

#### キャプチャーフレームを読み込むには

コントローラーの Capture Load ボタン<sup>1)</sup>を押すか Function Setting メニューの Capture メニュー (69 ページ) で Load を選択し、ファイル名を選択します。 キャプチャーフレーム表示を解除する場合は、チャンネル 番号の 1 ~ 30 のいずれかを選択します。

 Capture Load 機能は Controller メニューの Function Key メ ニューで、コントローラーのファンクションボタンに割り当て ることができます (91ページ)。

# エリアマーカーやアスペク トマーカーを表示する

セーフエリアマーカーとして、2つのエリアマーカーとセン ターマーカー、画角確認用にアスペクトマーカーを表示す ることができます。

- 1 信号を入力する。
- 2 チャンネルを選択する。
- 3 Channel Configuration メニューの Marker Preset メニュー(57ページ)で、表示したいマーカーのプリセットデータ(Marker1~Marker5)を設定する。
- 4 手順3で設定したプリセットデータに、Function Setting メニューの Marker Setting メニュー(63ページ)で、 表示したいマーカーを設定する。
- 5 コントローラーのファンクションボタン<sup>1)</sup>を押すか、またはFunction SettingメニューのFunction Switchメニュー(70ページ)でMarkerまたはAspect Marker、Area Marker 1、Area Marker 2、Center Marker、Aspect Marker-Line、Aspect Blanking-Half、Aspect Blanking-Blackを選択しOnにする。
  - マーカーの各機能は Controller メニューの Function Key メニューで、コントローラーのファンクションボタンに割 り当てることができます (91ページ)。

#### MARKER ボタンをオンにすると

Function Setting メニューの Marker Setting メニュー で On に設定したすべてのマーカーが表示されます。 MARKER ボタンが点灯します。

#### アスペクトマーカーを表示するには

表示したいマーカーのボタン (Aspect Marker、Aspect Marker-Line、Aspect Blanking-Half、Aspect Blanking-Black) をオンにします。 MARKER ボタンと Aspect Marker ボタン、押した機 能のボタンが点灯します。

#### エリアマーカー 1 またはエリアマーカー 2、センター マーカーを表示するには

表示したいマーカーのボタン(Area Marker 1、Area Marker 2、Center Marker)をオンにします。 MARKER ボタンと押したボタンが点灯します。

#### マーカー表示を消すには

MARKER ボタンをオフにします。

### ご注意

コントローラーのファンクションボタンに Center Marker、 Aspect Marker-Line、Aspect Blanking-Half および Aspect Blanking-Black を割り当てるには、コントローラーのソフ トウェアバージョンが 1.6 以降のものをお使いください。



別売の入力アダプター BKM-250TG を装着することにより、 SDI 信号に重畳されたエンベディッドオーディオのオー ディオレベルを表示することができます。

#### ご注意

オーディオレベルメーターは映像信号に重畳しているため、 モニターのスキャンモードの設定によってはオーディオレ ベルメーターが切れて表示されることがあります。

- **1** SDI 信号を入力する。
- 2 チャンネルを選択する。
- 3 System ConfigurationメニューのOn Screen SetメニューのAudio Level Meter メニュー(81ページ)でオーディオレベルメーターの設定をする。

#### オーディオチャンネルを設定するとき

Audio CH メニューで設定します。 CH1 - CH8:1チャンネルから8チャンネルを選択す るとき CH9 - CH16:9チャンネルから16チャンネルを選択 するとき

#### 表示位置を設定するとき

Position メニューで設定します。 Bottom:画面の下に表示するとき Top:画面の上に表示するとき

#### 背景の透明度を設定するとき

Transparency メニューで設定します。 Black:背景を黒くするとき Half:背景を半透明にするとき

#### ピークホールドモードを設定するとき

Peak Hold メニューで設定します。 Off:ピークホールドしないとき Auto:約1秒間のピークホールドの後、自動的に解除 するとき

#### Manual Reset:手動で解除するとき。

解除するには、Function Setting メニューの Function Switch メニューで ALM Hold Reset (75 ページ) を選 択するか、コントローラーの ALM Hold Reset ボタン<sup>1)</sup> を押します。

- 4 Function Setting メニューの Function Switch メニュー で、Audio Level Meter (75ページ)をOn に設定する か、コントローラーの Audio Level Meter ボタン<sup>1)</sup>を オンにする。
  - オーディオレベルメーターが表示されます。



 Audio Level Meter 機能および ALM Hold Reset 機能は Controller メ ニューの Function Key メニューで、コントローラーのファンクションボ タンに割り当てることができます (91ページ)。

## オーディオレベルメーターの表示を消すには

Function Setting メニューの Function Switch メニューで、 Audio Level Meter (75 ページ) を Off に設定するか、コン トローラーの Audio Level Meter ボタンをオフにします。

### ご注意

コントローラーのファンクションボタンに Audio Level Meter および ALM Hold Reset を割り当てるには、コント ローラーのソフトウェアバージョンが 1.4 以降のものをお使 いください。

# タイムコードを表示する

SDI 信号に重畳されたタイムコードを表示することができます。

## ご注意

タイムコードは映像信号に重畳しているため、モニターの スキャンモードの設定によってはタイムコードが切れて表 示されることがあります。

- SDI 信号を入力する。
- 2 チャンネルを選択する。
- 3 System ConfigurationメニューのOn Screen SetメニューのTime Code メニュー(81ページ)でタイムコードを設定する。

#### タイムコードの種類を設定するとき

VITC/LTC メニューで設定します。 VITC: VITC を選択するとき LTC: LTC を選択するとき

#### タイムコードの表示位置を設定するとき

Position メニューで設定します。 Top Left:画面の左上に表示するとき Top Center:画面の中央上に表示するとき Top Right:画面の右上に表示するとき Bottom Left:画面の左下に表示するとき Bottom Center:画面の中央下に表示するとき Bottom Right:画面の右下に表示するとき

タイムコードの輝度を設定するとき

Level メニューで設定します。 High:明るく表示するとき Low:明るさを抑えて表示するとき

4 Function Setting メニューの Function Switch メニュー で、Time Code (75ページ)をOn に設定するか、コ ントローラーの Time Code ボタン<sup>1)</sup>をオンにする。

タイムコードが表示されます。

 Time Code 機能は Controller メニューの Function Key メニューで、 コントローラーのファンクションボタンに割り当てることができま す (91ページ)。

### タイムコードの表示を消すには

Function Setting メニューの Function Switch メニューで、 Time Code(75 ページ)を Off に設定するか、コントロー ラーの Time Code ボタンをオフにします。

### ご注意

コントローラーのファンクションボタンに Time Code を割 り当てるには、コントローラーのソフトウェアバージョン が14 以降のものをお使いください。

# 3D 映像信号を切り換えて 表示する

別売の入力アダプター BKM-250TG を装着することにより、 デュアルストリーム HD-SDI 形式の 3D 映像信号の左用の信 号(L)と右用の信号(R)を画面上で比較確認できます (3D 信号アナライズ機能)。 立体視でなく、2D 表示を使用する機能です。 次の5 種類の表示を選択できます。

◆ 入力アダプター (BKM-250TG) の装着について詳しくは、「入力 アダプターの取り付け」(21ページ)をご覧ください。

# Difference (ディファレンス)

左用の信号(L)と右用の信号(R)の輝度信号成分の差分 を表示します。

輝度信号が一致している部分はグレーで、不一致の部分は 輝度の不一致に応じた白黒映像で表示され、視差量の確認 を容易にします。

## Checkerboard(チェッカーボード)





左用の信号(L)と右用の信号(R)を同一画面にチェッ カーボード状(市松模様)に表示し、LとRの信号の輝度 や色を比較することができます。

## L/R Switch (L/R スイッチ)

左用の信号(L)と右用の信号(R)を交互に切り換えて、 LとRの信号の輝度や色を比較することができます。

### Horopter Check(ホロプターチェック)

左用の信号(L)と右用の信号(R)の表示方法を切り換え て、LとRの信号の識別を容易にします。Function Setting メニューの 3D Setting メニューの Horopter Check (69ペー ジ) でLeft (左用) と Right (右用) をそれぞれに次のモー ドに設定できます。

- Normal: 通常表示するとき
- **Black**: 黒信号のみ表示するとき(映像信号は表示されま せん)
- Mono:映像信号を白黒表示するとき

Red:映像信号の赤成分のみを表示するとき

Blue:映像信号の青成分のみを表示するとき

### Flip H(左右反転)

ハーフミラー(半透過型鏡)方式の3D リグを使用するこ とにより左用の信号(L)または右用の信号(R)が水平方 向に反転した入力信号を、元に戻して表示します。

## 操作手順

- **1** 3D 映像信号を入力する。
- コントローラーのファンクションボタン<sup>1)</sup>を押すか、またはFunction Setting メニューのFunction Switch メニュー(70ページ)で3D信号アナライズ機能(Difference またはCheckerboard、L/R Switch、Horopter Check、Flip H)を選択し、Onにする。

または、PARALLEL REMOTE 端子のピンへ 3D 信号 アナライズ機能を割り付けてあるときは、System Configuration メニューの Parallel Remote (78 ページ) を On にする。

 Difference や Checkerboard、L/R Switch、Horopter Check、Flip H は Controller メニューの Function Key メニューで、コントロー ラーのファンクションボタンに割り当てることができます(93ページ)。

## 3D 信号アナライズ機能を終了するには

Difference または Checkerboard、L/R Switch、Horopter Check は通常の表示に戻り、最後に選択されていた左用ま たは右用の信号だけが表示されます。 Flip H は、水平反転していない通常の表示に戻ります。

#### ご注意

 3D 信号アナライズ機能を使用する場合は、別売の入力ア ダプター BKM-250TG をお使いください。
 BKM-250TG は、シリアル番号により使用できる 3D 信号 アナライズ機能が異なります。
 シリアル番号 7100001 以降:
 – Checkerboard

- L/R Switch
- Horopter Check
- Flip H
- シリアル番号 7300001 以降:
- Difference
- 上記の4機能
- コントローラーのファンクションボタンにCheckerboard、 L/R Switch を割り当てるには、コントローラーのソフト ウェアバージョンが 1.5 以降のものをお使いください。 Difference、Horopter Check、Flip H を割り当てるには、 1.6 以降のものをお使いください。
- 3D信号アナライズ機能がOnのときにチャンネル番号を切り換えると、3D信号アナライズ機能はOffになります。
- 3D信号アナライズ機能がOnのときにピクチャーアンドピクチャー表示をすると、3D信号アナライズ機能はOffになります。
- 3D信号アナライズ機能がOnのときに入力信号システムが変化すると、3D映像信号が正しく表示できないことがあります。
  - ことはで 路
- 次の場合、3D 信号アナライズ機能をオンにすることはできません。
  - Channel Configuration メニューの Input Port で BKM-250TG が装着されたオプションポート番号を選択していな いとき
  - デュアルリンク表示のとき
  - 内蔵信号表示のとき
  - キャプチャーフレーム表示のとき
  - Side by Side/Wipe/Butterfly/Blending が On に設定され ているとき
- H Delay を On に設定すると、3D 信号アナライズ機能の表示が正しくできないことがあります。
- Flip H以外の3D信号アナライズ機能を使用中にHDフレームキャプチャーで保存を実行すると、その機能がオフになり、通常の表示に戻ります。

# 設定値や調整値を他のモニ ターにコピーする

"メモリースティック"に各種設定データを保存し、他のモ ニターにコピーすることができます。

- 1 "メモリースティック"をコントローラーのメモリース ティック挿入口に入れる。
  - ◆ "メモリースティック"について詳しくは、「"メモリース ティック"の取り扱い」(139ページ)をご覧ください。
- 2 File Management メニューの Save To メニュー(84ページ) で Memory Stick を選択し、New Name または既存のファイル名を選択する。

New Name を選択すると、新規のファイル名を作成す る画面が表示されます。

#### 表示例

>>>File Management	
Save to Memory Stick New Name File1 File2 File3	

名前を入力してください。(1~20文字)。

既存のファイル名を選択すると、確認画面が表示され ます。

#### 表示例



**3** ENTER (Ent) ボタンを押す。

データが"メモリースティック"に保存されます。

## ご注意

- "メモリースティック"を使用したデータの保存およびコ ピー、削除には、コントローラーのソフトウェアバー ジョンが 1.6 以降のものをお使いください。
- BKM-15R または BVM-A14F5 は "メモリースティック" を使用したデータの保存およびコピー、削除に対応して いません。
- BVM-A シリーズ、PVM-L シリーズおよび BVM-L シリーズの設定値や調整値をコピーすることはできません。

4

讏

操作

# モニターのステータスを一 括表示する

コントローラーのファンクションボタンにステータス機能 を割り当てると、現在表示されている映像信号の設定状態、 表示モード、入力信号情報などを一括して表示することが できます。

◆ ファンクションボタンへの機能の割り当てかたは、「ファンクションボタンに機能を割り当てる」(109ページ)をご覧ください。

## ご注意

- コントローラーのファンクションボタンにStatusを割り当てるには、コントローラーのソフトウェアバージョンが 1.6以降のものをお使いください。
- ステータスの一括表示中は、Pixel Zoom をオンにすることはできません。
- 1 コントローラーの Status ボタンを押してオンにする。

STATUS 画面の 1/4 ページが表示されます。

 コントローラーの UP/DOWN ボタンで、確認したい ページを選択する。

1/4、2/4、3/4、4/4ページが選択できます。

◆ 各ページに表示される内容は、下記をご覧ください。

# ステータスの一括表示を消すには

コントローラーの Status ボタンをもう一度押します。

# 1/4 ページ

入力信号の設定状態と表示関連の情報を表示します。

STATUS (Input / Display	Mode)	1/4 븆
CH: Detected Signal: Format: Input Port: RGB Range: 1080I/PsF:	01 "PROG1" 1080/60I 4:4:4 RGB 10 Option1/Input Limited 1080I	)bit t1
Scan Mode: Aspect Mode: Interlace Display:	Native Aspect 16:9 ON	Correct

CH:選択しているチャンネル番号とチャンネル名を表示

**Detected Signal**:フォーマット検出された信号システム を表示

**Format**: Channel Configuration メニューの Format の設 定値を表示 **Input Port**: Channel Configuration メニューの Input Port と Input No の設定値を表示

**RGB Range**: Channel Configuration メニューの RGB Range の設定値を表示

**1080I/PsF**: Channel Configuration メニューの 1080I/ PsF の設定値を表示

Scan Mode: 設定されているスキャンモードを表示

Aspect Mode:設定されているアスペクト比を表示 Interlace Display:インターレース表示がオンかオフかを 表示

# 2/4 ページ

画調整関連の情報を表示します。

STATUS (Picture Config	guration)	2/4 💺
Color Profile:	BVM EBU	
Gamma:	CRT BVM	
Color Temp:	User1	
Picture Preset:	Preset1	
Chroma:	1000	
Bright:	000	
Contrast:	1000	
Matrix:	ITU-R BT.709	9

**Color Profile**: Channel Configuration メニューの Color Profile の設定値を表示

**Color Space**: 設定されている Color Profile の Color Space を表示

Gamma:設定されている Color Profile の Gamma を表示

**Color Temp**: Channel Configuration メニューの Color Temp の設定値を表示

**Picture Preset**: Channel Configuration メニューの Picture Preset の設定値を表示

**Chroma**: Picture Preset の設定値の Chroma 調整値を表示

**Bright**: Picture Preset の設定値の Bright 調整値を表示 **Contrast**: Picture Preset の設定値の Contrast 調整値を 表示

**Matrix**: Channel Configuration メニューの Matrix の設定 値を表示

# 3/4 ページ

#### ASC CDL とユーザー LUT 関連の情報を表示します。

STATUS (ASC CDL, Use	er LUT) 3/4 💺
ASC CDL:	Applied
Slope (R/G/B):	0.123 0.000 0.000
Offset (R/G/B):	-0.456 0.000 0.000
Power (R/G/B):	0.000 0.000 0.000
Saturation:	0.000
User LUT:	Applied
File	Slog2Eilm
Color Space:	D-Cine
Gamma:	2.6

**ASC CDL**: Color Profile 設定に ASC CDL データが適用さ れているかどうかを表示

- File:設定されている ASC CDL データのファイル名を表示 Slope (R/G/B): ASC CDL データの Slope 調整値を左 から R、G、B の順に表示
  - **Offset (R/G/B)**: ASC CDL データの Offset 調整値を左 から R、G、B の順に表示
  - **Power (R/G/B)**: ASC CDL データの Power 調整値を左 から R、G、B の順に表示
- Saturation: ASC CDL データの Saturation 調整値を表示

**User LUT**: Color Profile 設定にユーザー LUT データが適 用されているかどうかを表示

**File**:設定されているユーザー LUT データのファイル名を 表示

**Color Space**: ユーザー LUT データファイルに設定さ れている Color Space を表示

**Gamma**:ユーザー LUT データファイルに設定されてい る Gamma を表示

# 4/4 ページ

#### SDI 信号入力の場合

System Status メニューの SDI Payload ID Status と同じ情 報が表示されます。

STATUS (SDI Payload ID) Option1/Input1	4/4 ♣
Payload ID	B1 B2 B3 B4
Video Standard:	HD-SDI
Sampling Structure:	4:2:2 Y/Cb/Cr
Bit Depth:	10bit
Picture Rate:	59.94
Scanning Method	Interlace/Interlace
Link Number:	Single/Link_1
Current Status	
Format:	HD 422 YCbCr 10
I/PsF/P:	Interlace

**OptionX/InputX**:情報を表示するインプットポートと入 力端子

インプットポートには Standard または Option1 ~ 4、入力 端子には Input1 または Input2 が表示されます。 Payload ID: SMPTE-352M 規格の Payload ID の4バイト データを Byte 1、Byte 2、Byte 3、Byte 4 の順に 16 進表示 Pavload ID 情報がない場合、Current Status 情報のみ表示 され、他は---表示となります。下記の情報がデコード できない場合は、Unknown と表示されます。 Video Standard: Byte 1\_Bit 6-0 をデコード表示 Sampling Structure: Byte 3\_Bit 3-0 をデコード表示 Bit Depth: Byte 4\_Bit 1-0 をデコード表示 Picture Rate: Byte 2\_Bit 3-0 をデコード表示 Scanning Method: Byte 2\_Bit 7 をデコード表示 / Byte 2 Bit 6 をデコード表示 Link Number: Byte 4 Bit 7-6 をデコード表示 Current Status:現在のモニターの状態 Format : "Video Standard + Sampling Structure + Bit Depth"の形式で表示 Video Standard : 3G / DL / HD / SD Sampling Structure: 422 YCbCr / 444 YCbCr / 444 RGB / 444 XYZ Bit Depth : 10 / 12

I/PsF/P: Interlace / PsF / Progressive

### HDMI/DisplayPort 信号入力の場合

System Status メニューの HDMI/DP Status と同じ情報が 表示されます。

#### HDMI 信号

STATUS (HDMI) 4/4 CH01 Pixel Encoding: YCbCr 4:4:4 Color Depth: 12bit Matrix: ITU-R BT.601 RGB Range: ---

#### DisplayPort 信号



**Pixel Encoding**: RGB 4:4:4 / YCbCr 4:4:4 / YCbCr 4:2:2 **Color Depth**: 8bit / 10bit / 12bit (HDMI 信号)、または 6bit/8bit/10bit/12bit (DisplayPort 信号)
### Matrix <sup>1)</sup> : ITU-R BT.601 / ITU-R BT.709 RGB Range <sup>2)</sup> : Limit / Full

- Matrix ステータスは、Channel Configuration メニューの Matrix メニューで HDMI/DisplayPort Auto メニューを On に 設定しているとき表示されます。
- RGB Range ステータスは、Channel Configuration メニューの RGB Range メニューで HDMI/DisplayPort Auto メニューを On に設定しているとき表示されます。

## ファンクションボタンに機 能を割り当てる

コントローラーのファンクションボタンに、工場出荷時の 設定以外の機能を割り当てることができます。また、割り 当てた機能を一括して表示することができます。

### ファンクションボタンに機能を割り当 てる

- Controller メニューの Function Key メニューを選択する。
- F1~F16ボタンを選択し、それぞれに割り当てる機能を 選択する。

#### 割り当て可能な機能

Scan Mode, Native Scan, 16:9, H Delay, V Delay, External Sync, Comb, Char Off, Color Temp, Status, Aperture, Mono, Blue Only, R Off, G Off, B Off, Chroma Up, Interlace, Pixel Zoom, Capture Load, Marker, Aspect Marker, Area Marker 1, Area Marker 2, Center Marker, Aspect Marker-Line, Aspect Blanking-Half, Aspect Blanking-Black, Side by Side, Wipe, Butterfly, Blending, Error Notify Clear, Audio Level Meter, ALM Hold Reset, Time Code, Difference, Checkerboard, L/R Switch, Horopter Check, Flip H, Black Frame Insertion, Black Detail Mode, Degauss

◆割り当てる機能の詳細については、Controllerメニューの Function Key (91 ページ)をご覧ください。

### ファンクションボタンに割り当てた機 能を一括表示する

メニューが表示されていないとき、コントローラーの ENTER ボタンを押すと、ファンクションボタンの F1 ~ F8 に割り当てられた機能が画面に一括表示されます。

F1: Time Code F2: Checkerboard F3: L/R Switch F4: Horopter F5: Flip H F6: Marker F7: Status F8: Interlace ENTER ボタンをもう一度押すと、ファンクションボタン の F9~ F16 に割り当てられた機能が一括表示されます。

F9: 16:9 F10: Native Scan F11: Capture Load F12: Side by Side F13: Wipe F14: Butterfly F15: Blending F16: Pixel Zoom

ENTER ボタンをさらに一度押すと、一括表示は消えます。

次の機能は、以下のとおり省略されて表示されます。

Aspect Marker-Line: Aspect Blanking-Half: Aspect Blanking-Black: A-Blank Black Error Notify Clear: Black Frame Insertion: Black Detail Mode: Audio Level Meter: ALM Hold Reset: Horopter Check:

A-Marker Line A-Blank Half Error Clear Black Frame Black Detail ALM ALM Hold Rst Horopter

### ご注意

第4章

操作

- ファンクションボタンに割り当てた機能を一括表示する には、コントローラーのソフトウェアバージョンが1.7以 降のものをお使いください。
- ファンクションボタンに割り当てた機能が一括表示され ているときは、Pixel Zoom をオンにすることはできませ ha
- ファンクションボタンに割り当てた機能が一括表示され ているときは、コントローラーの UP ボタン、DOWN ボ タン、PHASE つまみは操作できません。

## モニターとコントローラー をアップグレード(バー ジョンアップ)する

"メモリースティック"に保存されたアップグレードデータ を使い、本機およびコントローラーをアップグレードする ことができます。アップグレードできるデータは、以下の とおりです。

モニター: ソフトウェアプログラム カーネル

FPGA データ

DisplayPort データ

コントローラー: ソフトウェアプログラム カーネル

#### ご注意

- モニターのアップグレードには、コントローラーのソフ トウェアバージョンが1.7以降のものをお使いください。
- コントローラーのソフトウェアプログラムのアップグ レードは、コントローラーのソフトウェアバージョンが 1.11 以降、コントローラーのカーネルのアップグレード は1.2以降対応しています。
- アップグレードには"メモリースティック PRO"が必要 です。 必ず"メモリースティック PRO"をご使用ください。"メ モリースティック PRO"以外の"メモリースティック" を使用すると、正しくアップグレードできないことがあ ります。
- "メモリースティック PRO"を初期化する場合は、必ず "メモリースティック PRO"対応機またはアプリケーショ ンで行ってください。Windows エクスプローラーで初期 化した "メモリースティック PRO"を使用すると、正し くアップグレードできないことがあります。
- アップグレードする際、モニターは AC 電源に接続してく ださい。

### アップグレードデータを入手するには

サービス担当者または営業担当者にご相談ください。

### アップグレードデータを "メモリース ティック PRO"に保存する

入手したアップグレードデータ (MSSONY フォルダー)を "メモリースティック PRO"に保存します。 MSSONY フォルダーごと、メモリースティックドライブの ルートディレクトリーの直下に保存してください。

### 正しく保存できたか確認するには

ファイル名に checksum.bat を含むファイルをダブルクリッ クします。

- MSSONY/MONITOR/BVM\_E/UPDATES/SOFT/ BVM\_E250/checksum\_soft.bat
- MSSONY/MONITOR/BVM\_E/UPDATES/KERNEL/ BVM\_E250/checksum\_kernel.bat
- MSSONY/MONITOR/BVM\_E/UPDATES/FPGA/ BVM\_E250/checksum\_fpga.bat
- MSSONY/MONITOR/BVM\_E/UPDATES/DP/ BVM\_E250/checksum\_dp.bat
- MSSONY/MONITOR/BVM\_L/UPDATES/SOFT/ BKM\_16R/checksum\_soft.bat
- MSSONY/MONITOR/BVM\_L/UPDATES/KERNEL/ BKM\_16R/checksum\_kernel.bat

#### 表示例

### モニターのカーネルのアップグレードデータを確認する場 合

MSSONY/MONITOR/BVM\_E/UPDATES/KERNEL/ BVM\_E250/checksum\_kernel.bat をダブルクリックします。

### データが正しく保存されたとき



Success と表示される。

### データが正しく保存されなかったとき



Error と表示される。

### モニターをアップグレードする

- **1** "メモリースティック PRO"をコントローラーのメモ リースティック挿入口に入れる。
- 2 System Configuration メニューの Monitor Upgrade メニュー(83ページ)を選択する。
- 3 4桁のパスワードを入力する。

Monitor Upgradeの画面が表示され、現在のバージョンが表示されます。

- ◆ パスワードについては、System Configuration メニューの Password (82ページ) をご覧ください。
- 4 アップグレードする項目を Software Upgrade または Kernel Upgrade、FPGA Upgrade、DisplayPort Upgrade から選択する。

約10秒後に、新旧のソフトウェアバージョンまたは カーネルバージョン、DisplayPort データバージョンお よび実行を確認するメッセージが表示されます。FPGA Upgrade の場合は、左から順に FPGA1、FPGA2、 FPGA CORE の新旧バージョンおよび実行を確認する メッセージが表示されます。

### 表示例

Monitor software will be upgraded and monitor will restart. Are you sure?

5 データバージョンを確認してから ENTER (Ent) ボタン を押す。

アップグレードが開始されます。 アップグレードが開始されると「In progress ■」が表 示され、「■」が点滅します。アップグレードの途中で 「■」が点滅しなくなることがありますが、アップグ レードは正常に行われています。 アップグレードには、ソフトウェアプログラムに8分 程度、カーネルに2分程度、FPGAに3分程度、 DisplayPort に2分程度かかることがあります。

### ご注意

- アップグレード中は、"メモリースティック PRO"を メモリースティック挿入口から抜いたり、モニター とコントローラー間のLAN ケーブルを抜いたりしな いでください。
- アップグレード中は、モニターおよびコントロー ラーの電源を切らないでください。

アップグレードが完了すると画面の表示が消え、シス テムが再起動します。再起動後、画面が元のとおり表 示されます。

6 System Configuration メニューの Monitor Upgrade メニューを選択し、アップグレードした項目のバージョンが更新されているかを確認する。

アップグレードシーケンスが正常に進まなかったときは、 "Procedure failure" などのエラーメッセージが赤い文字で 表示されます。

エラーメッセージが表示された場合は、ソニーのサービス 担当者または営業担当者にご連絡ください。

### コントローラーをアップグレードする

**1** "メモリースティック PRO"をコントローラーのメモ リースティック挿入口に入れる。

第4章 操作

- 2 Controller メニューの Controller Upgrade メニュー (93 ページ)を選択する。
- **3** 4桁のパスワードを入力する。

Controller Upgradeの画面が表示され、現在のバージョンが表示されます。

- ◆パスワードについては、System Configuration メニューの Password (82ページ)をご覧ください。
- **4** アップグレードする項目を Software Upgrade または Kernel Upgrade から選択する。

約10秒後に、新旧のソフトウェアバージョンまたは カーネルバージョンおよび実行を確認するメッセージ が表示されます。

#### 表示例

Controller software will be upgraded and controller will restart. Are you sure?

5 新旧のデータバージョンを確認してから ENTER (Ent) ボタンを押す。

アップグレードが開始されます。

### コントローラーのアップグレード前のソフトウェ アバージョンが 1.2 未満のとき

アップグレードが開始されると、コントローラーの表 示窓でドット(インジケーター)が、左から右に動く ように点灯します。アップグレードの途中でドットが 移動しなくなることがありますが、アップグレードは 正常に行われています。



### コントローラーのアップグレード前のソフトウェ アバージョンが 1.2 以降のとき

アップグレードが開始されると、コントローラーの表 示窓でインジケーターが時計回りに動くように点灯し ます。アップグレードの途中でインジケーターの動き が止まることがありますが、アップグレードは正常に 行われています。

アップグレードには、ソフトウェアプログラムに2分 程度、カーネルに1分程度かかることがあります。 アップグレードの最後に表示窓のすべてのインジケー ターが約1秒間点灯します。



#### ご注意

- アップグレード中は、"メモリースティック PRO"を メモリースティック挿入口から抜いたり、モニター とコントローラー間のLAN ケーブルを抜いたりしな いでください。
- アップグレード中は、コントローラーおよびモニ ターの電源を切らないでください。

アップグレードが完了するとシステムが再起動します。 再起動後、モニターとコントローラー間のネットワー クが再接続され、コントローラーが操作できるように なります。

112 | モニターとコントローラーをアップグレード (バージョンアップ) する

アップグレードシーケンスが正常に進まなかったとき は、表示窓にエラーメッセージ "Err"が表示されま す。エラーメッセージが表示された場合は、ソニーの サービス担当者または営業担当者にご連絡ください。

6 Controller Upgrade メニューを終了し、再び Controller Upgrade メニューを選択してアップグレードした項目 のバージョンが更新されているかを確認する。



# 付録

## 仕様

### 画像系

パネル 有機 EL パネル 画像サイズ 24.5 型 表示エリア (H × V)  $543.4 \times 305.6 \text{ mm}$ 解像度 (H × V) 1920 × 1080 ピクセル (Full HD) アスペクト比 16:9有効画素数 99.99% パネルドライバー RGB 10-bit パネル表示フレームレート 48 Hz, 50 Hz, 60 Hz, 72 Hz, 75 Hz<sup>1)</sup> 「画像・フレーム表示」(131ページ) を参照してください。 1) 48 Hz、60 Hz、72 Hz は、フレームレート 1/1.001 にも対応します。 視野角(パネルの仕様)  $89^{\circ}$  /89° /89° /89° (上/下/左/右、コントラスト>10:1) ノーマルスキャン 0%スキャン ネイティブスキャン 信号のピクセルをパネルのピクセルに 1:1 でマッピング表示、または非スクエア ピクセルのSD 信号(信号システムの H ピクセル数が720 または1440) また は HDMI/DisplayPort ビデオの 640 × 480 の SD 信号を、V 方向は 2 倍、H 方 向は画面アスペクト比が正しくなるよ うスケーリング処理し、同時にアパー チャー係数、フィルター係数などを補 正して画質を最適化した表示

アンダースキャン

3%アンダースキャン

オ	ーバー	・ス	キ	ヤ	ン

- 0%スキャンに対して5%オーバースキャン部をマスク表示
- 色温度
   D55、D61、D65、D93、D-Cine<sup>2)</sup>(他の色 温度にも設定可)
   2) D-Cine: x=0.314 y=0.351
- 標準輝度  $100 \text{ cd/m}^2$  (Preset1 ~ Preset5)  $48 \text{ cd/m}^2$  (Preset (D-Cine)) (100% 白色信号入力時)

カラースペース

- ITU-R BT.709、EBU、SMPTE-C、 D-Cine<sup>3)</sup>、E250 Native<sup>4)</sup>、S-GAMUT<sup>5)</sup>
  - SMPTE RP 431-2 の色度点は完全にはカ バーできません。
  - BVM-E250 独自の色度点です。BVM-E250 として最も広色域のカラースペース 設定です。

	Х	У
R	0.681	0.319
G	0.189	0.724
В	0.141	0.051

(Typical)

5) デジタルシネマトグラフィカメラ F23 ま たは F35 などで対応の広色域モード S-GAMUT のカラーガマット表示用です。

ウォームアップ時間 30分

### 入力

SDI 入力 BNC(× 2) 入力インピーダンス:75Ω 不平衡 信号フォーマット 「対応信号システム」(119ページ)、 「対応信号フォーマット」(121ページ) を参照してください。 サンプリング周波数 3G-SDI: Y/Cb/Cr (4:2:2) 148.5 MHz/74.25 MHz/74.25 MHz

Y/Cb/Cr (4:4:4) 148.5 MHz/148.5 MHz/148.5 MHz G/B/R (4:4:4) 148.5 MHz/148.5 MHz/148.5 MHz HD-SDI: Y/Cb/Cr (4:2:2) 74.25 MHz/37.125 MHz/37.125 MHz SD-SDI: Y/Cb/Cr (4:2:2) 13.5 MHz/6.75 MHz/6.75 MHz 量子化 3G-SDI: 10 ビット/サンプル、12 ビッ ト/サンプル HD-SDI: 10 ビット/サンプル SD-SDI: 10 ビット/サンプル HDMI 入力 HDMI コネクター (× 1) HDCP 対応、Deep Color 対応 信号フォーマット 「対応信号フォーマット」の「HDMI/ DisplayPort」(126 ページ)を参照し てください。 DisplayPort 入力 DisplayPort コネクター (× 1) HDCP 対応、18/24/30bpp (bits per pixel) 対応 信号フォーマット 「対応信号フォーマット」の「HDMI/ DisplayPort」(126 ページ)を参照し てください。 オプションポート 4ポート 信号フォーマット 「対応信号システム」(119ページ)、 「対応信号フォーマット」(121ページ) を参照してください。 パラレルリモート D-sub 9 ピン (凹) (× 1) シリアルリモート (LAN) Ethernet (10BASE-T/100BASE-TX): RJ-45 (× 1) 出力 SDI 出力 BNC (×1) (モニター出力) 出力信号振幅: 800 mVp-p ± 10% 出力インピーダンス:75Ω不平衡 伝送距離:

3G-SDI: 最大 70 m<sup>6)</sup> HD-SDI: 最大 100 m<sup>6)</sup> SD-SDI: 最大 200 m<sup>7)</sup>

	ご注意
	MONITOR OUT 出力は、本線系出力とし
	て規格を満足していません。
	<ol> <li>(株) フジクラ製の同軸ケーブル 5C-FB また は同等品使用時</li> </ol>
	<li>7)(株)フジクラ製の同軸ケーブル 5C-2V また は同等品使用時</li>
DC 5V OUT	丸型4ピン(凹)(×1)
一般	
電源	AC 100 V - 240 V
	1.6 A - 0.8 A, 50/60 Hz
消費電力	約145W(最大)
	約72W(平均消費電力、工場出荷時)
動作温度	$0^{\circ} C \sim 35^{\circ} C$
	推奨使用温度: 20° C ~ 30° C
動作湿度	$0\% \sim 90\%$ (結露のないこと)
保存·輸送温度	$-20^{\circ} \text{ C} \sim +60^{\circ} \text{ C}$
保存·輸送湿度	$0\% \sim 90\%$
動作・保存・輸送	关気圧
	$700 \text{ hPa} \sim 1060 \text{ hPa}$
質量	約13.0 kg
付属品	AC 電源コード (1)
	3 極→2 極変換プラグ(1)
	$AC $ $ \mathcal{T} = \mathcal{T} + $
	転倒防止ブラケット (1)
	オペレーションマニュアル(和、英、各1)
	CD-ROM (1)
	CD-ROM マニュアルの使いかた(1)
	保証書(1)
別売品	モニターコントロールユニット BKM-16R
	コントローラーアタッチメントスタンド
	BKM-37H、BKM-38H
	モニターインターフェースケーブル SMF-
	700
	SDI 4:2:2 入力アダプター BKM-220D(シ
	リアル番号 2100001 以降)
	NTSC/PAL 入力アダプター BKM-
	227W(シリアル番号 2100001 以降)
	アナログコンポーネント入力アダプター
	BKM-229X(シリアル番号 2200001 以
	降)
	HD/D1-SDI 入力アダプター BKM-243HS
	(シリアル番号 2108355 以降)

HD/SD-SDI クローズドキャプションアダ

250TG(シリアル番号 7300001 以降)

3G/HD/SD-SDI 入力アダプター BKM-

プター BKM-244CC

115 仕様

### ご注意

入力アダプターによっては、指定したシ リアル番号の製品を使用する必要があり ます。本機で使用できる入力アダプター のシリアル番号について詳しくは、「入力 アダプターの取り付け」(21ページ)を ご覧ください。

本機は「高調波電流規格 JIS C 61000-3-2 適合品」です。

本機の仕様および外観は、改良のため予告なく変更するこ とがありますが、ご了承ください。

この装置は、クラス A 情報技術装置です。この装置を家 庭環境で使用すると電波妨害を引き起こすことがありま す。この場合には使用者が適切な対策を講ずるよう要求 されることがあります。

VCCI-A

立録

 必ず事前に記録テストを行い、正常に記録されている ことを確認してください。本機や記録メディア、外部 ストレージなどを使用中、万一これらの不具合により 記録されなかった場合の記録内容の補償については、 ご容赦ください。

お使いになる前に、必ず動作確認を行ってください。
 故障その他に伴う営業上の機会損失等は保証期間中および保証期間経過後にかかわらず、補償はいたしかねますのでご了承ください。

## 入力信号と調整・設定項目

						入力信	言号				
			アナ	ログ			DI	וס HD			
項目	コンポ	Y/C	コンポ- (YP	ーネント bPr)	RC	θB	SD		3G/HD		DisplayPort
	シット		SD	HD	SD	HD	YCbCr	YCbCr	RGB	XYZ	
CONTRAST	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BRIGHT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CHROMA	0	0	0	0	×	×	0	0	×	×	○ 7)
PHASE	(NTSC)	(NTSC)	×	×	×	×	×	×	×	×	×
Picture Auto Adjust	0	0	0	0	0	0	×	×	×	×	×
Component Level	×	×	(480i)	×	×	×	×	×	×	×	×
NTSC Setup Level	(NTSC)	(NTSC)	×	×	×	×	×	×	×	×	×
Betacam Setup Level	×	×	(480i)	×	×	×	×	×	×	×	×
Position Adj	0	0	0	0	0	0	×	×	×	×	×
Gamut Error Display	×	×	×	×	×	×	0	0	$\bigcirc$ <sup>1)</sup>	×	$\bigcirc$ <sup>1)</sup>
Scan Mode	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	○ <sup>8)</sup>
Native Scan $(\times 1, \times 2)^{-2}$	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Native Scan (Aspect Correction)	0	0	0	×	0	×	0	×	×	×	<u></u> (6) 9)
16:9	0	0	0	0	0	0	0	○ <sup>3)</sup>	O <sup>4)</sup>	O <sup>4)</sup>	O <sup>5)</sup> <sup>9)</sup> <sup>10)</sup>
H Delay	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	×
V Delay	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	×
External Sync	×	×	0	0	0	0	×	×	×	×	×
Comb	0	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
Char Off	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Color Temp	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Status	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Aperture <sup>11)</sup>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mono	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Blue Only	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
R Off	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
G Off	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
B Off	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Chroma Up	0	0	0	0	×	×	0	0	×	×	○ <sup>7)</sup>
Interlace				「画像・フ	レーム表示	」(131 ペ	ージ)を参	照してくた	<b>さ</b> い。		
Pixel Zoom	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Capture	×	×	×	×	×	×	×	0	0	0	×
Capture Load	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Marker	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	○ <sup>9)</sup>
Aspect Marker	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	O <sup>9)</sup>
Area Marker 1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	○ <sup>9)</sup>
Area Marker 2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	O <sup>9)</sup>

付録

	入力信号											
			アナ	ログ				S	וס		HDMI/	
項目	コンポ	Y/C	コンポ- (YP	ーネント bPr)	R	ЭB	SD		3G/HD		DisplayPort	
	シット		SD	HD	SD	HD	YCbCr	YCbCr	RGB	XYZ		
Center Marker	0	0	0	0	0	$\bigcirc$	0	0	0	0	○ <sup>9)</sup>	
Aspect Marker-Line	0	0	0	0	0	$\bigcirc$	0	0	0	0	○ <sup>9)</sup>	
Aspect Blanking-Half	0	$\bigcirc$	0	0	0	0	0	0	0	0	○ <sup>9)</sup>	
Aspect Blanking-Black	0	0	0	0	0	$\bigcirc$	0	0	0	0	○ <sup>9)</sup>	
Side by Side	0	0	0	0	0	$\bigcirc$	0	0	0	0	0	
Wipe	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Butterfly	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Blending	0	0	0	0	0	$\bigcirc$	0	0	0	0	0	
Error Notify Clear	×	×	×	×	×	×	0	0	$\bigcirc$ <sup>1)</sup>	×	○ <sup>1)</sup>	
Audio Level Meter <sup>12)</sup>	×	×	×	×	×	×	0	0	0	×	×	
ALM Hold Reset 12)	×	×	×	×	×	×	0	0	0	×	×	
Time Code	×	×	×	×	×	×	0	0	0	×	×	
Difference <sup>14)</sup>	×	×	×	×	×	×	×	$\bigcirc$ <sup>15)</sup>	×	×	×	
Checkerboard <sup>13)</sup>	×	×	×	×	×	×	×	$\bigcirc$ <sup>15)</sup>	×	×	×	
L/R Switch <sup>13)</sup>	×	×	×	×	×	×	×	○ 15)	×	×	×	
Horopter Check <sup>13)</sup>	×	×	×	×	×	×	×	○ 15)	×	×	×	
Flip H <sup>13)</sup>	×	×	×	×	×	×	×	$^{15)}$	×	×	×	

位線

○:調整・設定できる項目

×:調整・設定できない項目

1) 量子化レンジが Full の RGB 信号が選択されている場合は機能しません。ただし、Color Profile メニューの Gamma が S-LOG Standard または S-LOG Full に設 定されていれば、機能します。

2) 入力信号が HD 信号または HDMI/DisplayPort のコンピューター信号のときは×1 固定、BKM-229X 入力の SD 信号のときは×2 固定となります。

3) 720P 入力信号は 16:9 固定となります。

4) 2048 × 1080 入力信号のときは、1.896:1 となります。

5) 640 × 480/60°P は除きます。1280 × 720/50P、60°P は16.9 固定となります。(\*:フレームレート1/1.001 にも対応)

6) SD フォーマットのとき有効です。

7) YCbCr 信号入力のときのみ動作します。

8) HDMI/DisplayPort のコンピューター信号入力のときは、Native Scan (×1) 固定となります。

9) HDMI/DisplayPort のコンピューター信号入力のときは動作しません。

10) Screen Aspect メニューの HDMI Auto メニュー (54 ページ) が Off の場合に動作します。

11) 動作する入力信号については「アパーチャー補正周波数」(127ページ)をご覧ください。

12) BKM-250TG 入力の SDI 信号のとき設定できます。

13) シリアル番号 7100001 以降の BKM-250TG 入力の SDI 信号の場合に有効です。

14) シリアル番号 7300001 以降の BKM-250TG 入力の SDI 信号の場合に有効です。

15) デュアルストリーム HD-SDI 入力信号に対応しています。

## 対応信号システム

### 標準 SDI 入力/入力アダプター

信号システム	走査線総数 /フレーム	有効走査線数 /フレーム	フレームレート (Hz)	スキャン方式	アスペクト比	スタンダード	画面上の表示
720 × 576/50i	625	576	25	2:1 インターレース	16:9/4:3	Rec.ITU-R BT.601	575/50I
$1440 \times 576/50i^{1)}$	625	576	25	2:1 インターレース	16:9/4:3		575/50I
720 × 487/59.94i	525	487	30/1.001	2:1 インターレース	16:9/4:3	Rec.ITU-R BT.601	480/60I 480/59.94I <sup>2)</sup>
$1440 \times 487/59.94i^{1)}$	525	487	30/1.001	2:1 インターレース	16:9/4:3		480/60I
1000 · · 1000 (04D D	1105	1000	04		16:9	SMPTE-274M	1000 (040 0
1920 × 1080/24PsF	1125	1080	24	フログレッシフ	2.39:1		1080/24PsF
1000 × 1000 /02 00D-E	1105	1000	94 /1 001	プロガレーシーブ	16:9	SMPTE-274M	1080/24PsF
1920 × 1080/23.98PSF	1125	1080	24/1.001	) ロクレッシノ	2.39:1		1080/23.98PsF <sup>2)</sup>
1020 × 1020 /25D-F	1105	1090	05	プロガレーシーブ	16:9	SMPTE-274M	1090/95D-E
1920 × 1080/25PSF	1125	1080	23 7 1 9 0 7 0 7		2.39:1		1080/23PSF
$1020 \times 1080/200 \text{pc}$	11.05	1080	20	プログレッシブ	16:9	SMPTE-274M	1080/20DaE
1920 × 1080/30PSF	1125	1080	30	) プログレッシブ 2.3			1080/30PSF
1090 × 1090 /90 07D-E	1105	1090	20 /1 001	1		SMPTE-274M	1080/30PsF
1920 × 1080/29.97PSF	1125	1080	30/1.001	プログレッシブ	2.39:1		1080/29.97PsF <sup>2)</sup>
1000 × 1000 /04D	1105	1000	0.4		16:9	SMPTE-274M	1000 (04D
1920 × 1080/24P	1125	1080	24	フログレッシフ	2.39:1		1080/24P
1000 1000 /00 000	1105	1000	04/1.001		16:9	SMPTE-274M	1080/24P
1920 × 1080/23.98P	1125	1080	24/1.001	フロクレッンフ	2.39:1		1080/23.98P <sup>2)</sup>
1000 1000 (055	1105	1000	05		16:9	SMPTE-274M	1000 (055
1920 × 1080/25P	1125	1080	25	フログレッシフ	2.39:1		1080/25P
1000 × 1000 /200	1105	1000	20		16:9	SMPTE-274M	1000 (200
1920 × 1080/30P	1125	1080	30	プログレッシブ	2.39:1		1080/30P
1000 × 1000 /00 07D	1105	1000	20 /1 001		16:9	SMPTE-274M	1080/30P
1920 × 1080/29.97P	1125	1080	30/1.001	プログレッシブ	2.39:1		$1080/29.97P^{2)}$
1000 × 1000 /50:	1105	1090	05	0.1 $(2)$	16:9	SMPTE-274M	1000 /501
1920 × 1080/ 501	1125	1080	20	2:1 1 7 9 - 0 - 1	2.39:1		1080/ 501
$1020 \times 1020 / 60$ ;	11.05	1020	20	9.1 $3 > 27$ $-1 = 7$	16:9	SMPTE-274M	1020/601
1920 × 1080/001	1125	1080	50	2.1 1 2 9 - 0 - X	2.39:1		1080/ 001
$1020 \times 1080/50.04;$	1125	1080	20/1/001	$9.1 $ $\lambda > k - 1 - 7$	16:9	SMPTE-274M	1080/60I
1920 × 1080/ 59.941	1125	1080	50/ 1.001	2.1 1 2 9 - 0 - 1	2.39:1		1080/59.94I <sup>2)</sup>
1020 × 1020 /EOD	11.05	1020	50	プログレッシュブ	16:9	SMPTE-274M	1020/500
1920 × 1080/301	1125	1000	50	) = ) = ) = )	2.39:1		1080/ 501
1020 × 1020 /60D	11.05	1020	60	プログレッシュブ	16:9	SMPTE-274M	1020/600
1920 × 1080/001	1125	1000	00	) = ) = ) = )	2.39:1		1080/001
1020 × 1020 /E0.04D	11.05	1020	60/1/001	プログレッシュブ	16:9	SMPTE-274M	1080/60P
1920 × 1080/ 39.941	1125	1000	00/ 1.001	) = ) = ) = )	2.39:1		1080/59.94P <sup>2)</sup>
$1280\times720/24\mathrm{P}$	750	720	24	プログレッシブ	16:9	SMPTE-296M	720/24P
1280 × 720/23.98P	750	720	24/1.001	プログレッシブ	16:9	SMPTE-296M	720/24P 720/23.98P <sup>2)</sup>
$1280 \times 720/25P$	750	720	25	プログレッシブ	16:9	SMPTE-296M	720/25P
1280 × 720/30P	750	720	30	プログレッシブ	16:9	SMPTE-296M	720/30P

信号システム	走査線総数 /フレーム	有効走査線数 /フレーム	フレームレート (Hz)	スキャン方式	アスペクト比	スタンダード	画面上の表示	
1280 × 720/29.97P	750	720	30/1.001	プログレッシブ	16:9	SMPTE-296M	720/30P 720/29.97P <sup>2)</sup>	
$1280 \times 720/50P$	750	720	50	プログレッシブ	16:9	SMPTE-296M	720/50P	
$1280 \times 720/60P$	750	720	60	プログレッシブ	16:9	SMPTE-296M	720/60P	
$1280 \times 720/59.94P$	750	720	60/1.001	プログレッシブ	16:9	SMPTE-296M	720/60P 720/59.94P <sup>2)</sup>	
$2048 \times 1080/24 PsF$	1125	1080	24	プログレッシブ	1.896:1	SMPTE-2048 SMPTE-428	2048 × 1080/ 24PsE	
					2.39:1		241 51	
2048 × 1080/22 08DaE	1125	1080	24 /1 001	プロゲレッシブ	1.896:1	SMPTE-2048 SMPTE-428	2048 × 1080/ 24PsF	
2040 ^ 1000/23.301 SI	1125	1000	24/1.001	) [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []	2.39:1		2048 × 1080/ 23.98PsF <sup>2)</sup>	
$2048 \times 1080/24P$	1125	1080	24	プログレッシブ	1.896:1	SMPTE-2048 SMPTE-428	2048 × 1080/24P	
					2.39:1			
20.40 1000 (00.000	1105	1000	04/1.001		1.896:1	SMPTE-2048 SMPTE-428	2048 × 1080/ 24P	
2048 × 1080/23.98P	1125	1080	24/1.001	ブログレッシブ	2.39:1		$2048 \times 1080/$ $23.98P^{2)}$	
2048 × 1080/25PsF	1125	1080	25	プログレッシブ	1.896:1	SMPTE-2048 SMPTE-428	2048 × 1080/	
					2.39:1		25PsF	
2048 × 1080/25P	1125	1080	25	プログレッシブ	1.896:1	SMPTE-2048 SMPTE-428	2048 × 1080/25P	
					2.39:1		1	
2048 × 1080/30PsF	1125	1080	30	プログレッシブ	1.896:1	SMPTE-2048 SMPTE-428	2048 × 1080/	
					2.39:1		30PSF	
$2048 \times 1080/20.07 \text{DeF}$	1195	1080	20 /1 001	プロゲレッシュブ	1.896:1	SMPTE-2048 SMPTE-428	2048 × 1080/ 30PsF	
2048 × 1080/29.97FSF	1125	1080	50/ 1.001	7 4 9 6 9 5 7	2.39:1		$2048 \times 1080/$ $29.97 Ps F^{2)}$	
2048 × 1080/30P	1125	1080	30	プログレッシブ	1.896:1	SMPTE-2048 SMPTE-428	2048 × 1080/30P	
					2.39:1		<u> </u>	
2048 × 1080/29.97P	1125	1080	30/1.001	プログレッシブ	1.896:1	SMPTE-2048 SMPTE-428	2048 × 1080/30P 2048 × 1080/	
	1125	1080 3	30/1.001	ブログレッシブ	2.39:1		29.97P <sup>2)</sup>	

1) BKM-229X から入力されるアナログコンポーネント信号およびアナログ RGB 信号は、720 ドットの2 倍の 1440 ドットで処理されます。

2) 標準 SDI 入力または BKM-250TG の入力信号で Channel Configuration メニューの Format が 3G/HD/SD-SDI Auto (51 ページ) の場合で、入力信号に重畳され た Payload ID の Picture Rate の情報が 23.98 または 29.97、59.94 のときに表示されます。

・HDMI 入力および DisplayPort 入力の対応信号システムについては、「対応信号フォーマット」の「HDMI/DisplayPort」(126 ページ)をご覧ください。

## 対応信号フォーマット

### 標準 SDI 入力/入力アダプター

信号フォー	-マット		Matrix データ 設定エリア	信号 システム	標準 SDI 入力	BKM- 220D	BKM- 227W	ВКМ- 229Х	BKM- 243HS/ 244CC	BKM- 250TG	スタンダード	
アナログコ	コンポジット		·									
NTSC	セット アップ レベル	0 7.5		487/59.94i	×	×	0	×	×	×	SMPTE-170M	
PAL			SD	576/50i	×	×	0	×	×	×		
PAL-M				487/59.94i	×	×	0	×	×	×	Rec.ITU-R	
SECAM				576/50i	×	×	0	×	×	×	B1.470	
アナログ \	ナログ Y/C											
NTSC	セット アップ レベル	0 7.5		487/59.94i	×	×	0	×	×	×		
PAL			SD	576/50i	×	×	0	×	×	×		
PAL-M				487/59.94i	×	×	0	×	×	×		
SECAM				576/50i	×	×	0	×	×	×		
アナログコ	コンポーネン	<b>/ト</b>				1	1					
				1080/60 <sup>1)</sup> i	×	×	×	0	×	×		
				1080/50i	×	×	×	0	×	×		
				$1080/24^{1)}\mathrm{PsF}$	×	×	×	0	×	×		
				1080/25PsF	×	×	×	0	×	×		
				1080/30 <sup>1)</sup> PsF	×	×	×	0	×	×	SMPTE-274M	
			HD	1080/24 <sup>1)</sup> P	×	×	×	0	×	×		
				1080/25P	×	×	×	0	×	×		
				1080/30 <sup>1)</sup> P	×	×	×	0	×	×		
				$720/60^{1)}\mathrm{P}$	×	×	×	0	×	×	SMDTE 20GM	
				720/50P	×	×	×	0	×	×	SIMP 1 E-290M	
	-		SD	576/50i	×	×	×	0	×	×	EBU N10	
コンポー ネント レベル	SMPTE/I Betacam	EBU N10 0 7.5	SD	487/59.94i	×	×	×	0	×	×		
アナログ F	RGB		-	1)	F	-	r	1	F			
				1080/60 <sup>1)</sup> i	×	×	×	0	×	×	-	
				1080/50i	×	×	×	0	×	×	-	
				1080/24 <sup>1)</sup> PsF	×	×	×	0	×	×		
				1080/25PsF	×	×	×	0	×	×	SMPTE-274M	
				1080/30 <sup>1)</sup> PsF	×	×	×	0	×	×		
			-	1080/24 <sup>1)</sup> P	×	×	×	0	×	×		
			1080/25P	×	×	×	0	×	×			
				1080/30 <sup>1)</sup> P	×	×	×	0	×	×		
				720/60 <sup>1)</sup> P	×	×	×	0	×	×	SMPTE-296M	
				720/50P	×	×	×	0	×	×		
				487/59.94i	×	×	×	0	×	×	DDV 1440	
				576/50i	×	×	×	0	×	×	EBU N10	

信号フォー	信号フォーマット				信号 システム	標準 SDI 入力	BKM- 220D	ВКМ- 227W	ВКМ- 229X	BKM- 243HS/ 244CC	вкм- 250тg	スタンダード
SD-SDI												
シングル リンク	4:2:2	YCbCr			720 × 487/ 59.94i	0	0	×	×	0	0	
シングル リンク	4:2:2	YCbCr		SD	720 × 576/50i	0	0	×	×	0	0	SMPTE-259M
HD-SDI				L			1					
シングル	4:2:2	YCbCr	10bit	HD		0	×	×	×	0	0	SMPTE-292M
		YChCr	10bit	HD	1000 × 1000 /							
デュアル		RGB <sup>2)</sup>	10bit	_	24 <sup>1)</sup> PsF							
リンク	4:4:4	YCbCr	12bit	HD	21 101	×	×	×	×	(2)	0	SMPTE-372M
		RGB <sup>2)</sup>	12bit	_								
シングル	4:2:2	YCbCr	10bit	HD		0	×	×	×	0	0	SMPTE-292M
,.,		YCbCr	10bit	HD	1000 × 1000/							
デュアル		RGB <sup>2)</sup>	10bit	_	25PsF							
リンク	4:4:4	YCbCr	12bit	HD	201 01	×	×	×	×	(2)	0	SMPTE-372M
		RGB <sup>2)</sup>	12bit	_								
シングル リンク	4:2:2	YCbCr	10bit	HD		0	×	×	×	0	0	SMPTE-292M
		YCbCr	10bit	HD	$1020 \times 1020 /$							
デュアル リンク 4:4:4 F	RGB <sup>2)</sup>	10bit	_	$30^{1}$ PsF								
	YCbCr	12bit	HD	000 101	×	×	×	×	○ (2)	0	SMPTE-372M	
	RGB <sup>2)</sup>	12bit	_									
シングル リンク	4:2:2	YCbCr	10bit	HD		0	×	×	×	0	0	SMPTE-292M
		YCbCr	10bit	HD	$1920 \times 1080/$							
デュアル		RGB <sup>2)</sup>	10bit	_	24 <sup>1)</sup> P							
リンク	4:4:4	YCbCr	12bit	HD		×	×	×	×	○ (2)	0	SMPTE-372M
		RGB <sup>2)</sup>	12bit	_								
シングル リンク	4:2:2	YCbCr	10bit	HD		0	×	×	×	0	0	SMPTE-292M
		YCbCr	10bit	HD	$1020 \times 1080/$							
デュアル		RGB <sup>2)</sup>	10bit	_	25P							
リンク	4:4:4	YCbCr	12bit	HD		×	×	×	×	○ (2)	0	SMPTE-372M
		RGB <sup>2)</sup>	12bit	_								
シングル リンク	4:2:2	YCbCr	10bit	HD		0	×	×	×	0	0	SMPTE-292M
		YCbCr	10bit	HD	$1020 \times 1080/$							
デュアル		RGB <sup>2)</sup>	10bit	_	$1920 \times 10807$ $30^{1)} P$							
リンク	4:4:4	YCbCr	12bit	HD	· · · ·	×	×	×	×	○ (2)	0	SMPTE-372M
		RGB <sup>2)</sup>	12bit	_								
シングル リンク	4:2:2	YCbCr	10bit	HD		0	×	×	×	0	0	SMPTE-292M
		YCbCr	10bit HD 1000 ··· 1	$1020 \times 1000 /$								
デュアル リンク 4:4:4		RGB <sup>2)</sup>	10bit	_	50i	/ ×		××				
	4:4:4	YCbCr	12bit	HD			×		x x x	○ (2) ○	SMPTE-372M	
	RGB <sup>2)</sup>	12bit	_									

信号フォーマット		Matrix データ 設定エリア	信号 システム	標準 SDI 入力	BKM- 220D	BKM- 227W	BKM- 229X	BKM- 243HS/ 244CC	BKM- 250TG	スタンダード		
シングル リンク	4:2:2	YCbCr	10bit	HD		0	×	×	×	0	0	SMPTE-292M
		YCbCr	10bit	HD	$1920 \times 1080/$							
デュアル		RGB <sup>2)</sup>	10bit	-	60 <sup>1)</sup> i							
リンク	4:4:4	YCbCr	12bit	HD		×	×	×	×	(2)	0	
		RGB <sup>2)</sup>	12bit	-								SMPTE-372M
デュアル リンク	4:2:2	YCbCr	10bit	HD	1920 × 1080/ 50P	×	×	×	×	(2)	0	
デュアル リンク	4:2:2	YCbCr	10bit	HD	1920 × 1080/ 60 <sup>1)</sup> P	×	×	×	×	(2)	0	
シングル リンク	4:2:2	YCbCr	10bit	HD	1280 × 720/ 24 <sup>1)</sup> P	0	×	×	×	0	0	
シングル リンク	4:2:2	YCbCr	10bit	HD	1280 × 720/ 25P	0	×	×	×	0	0	
シングル リンク	4:2:2	YCbCr	10bit	HD	1280 × 720/ 30 <sup>1)</sup> P	0	×	×	×	0	0	SMPTE-292M
シングル リンク	4:2:2	YCbCr	10bit	HD	1280 × 720/ 50P	0	×	×	×	0	0	
シングル リンク	4:2:2	YCbCr	10bit	HD	1280 × 720/ 60 <sup>1)</sup> P	0	×	×	×	0	0	
ゴーマル		DCD <sup>2</sup> )	10bit	-	2040 × 1000/							
リンク	4:4:4	KGD -	12bit	-	2048 × 1080/ 24 <sup>1)</sup> PsF	×	×	×	×	(2)	0	
		XYZ	12bit	-								
デュアル		RGB <sup>2)</sup>	10bit	-	$2048 \times 1080/$							
リンク	4:4:4		12bit	-	24 <sup>1)</sup> P	×	×	×	×	○ (2)	0	
		XYZ	12bit	-						-		-
デュアル		RGB <sup>2)</sup>	10bit	-	2048 × 1080/							
リンク	4:4:4	VV7	12bit	-	25PsF	×	×	×	×	(2)	0	
		ΛĭΖ	12Dit	_								SMPTE-372M
デュアル	1.1.1	RGB <sup>2)</sup>	10bit	_	2048 × 1080/	~	×	×	×	$\bigcirc$ (2)	$\cap$	
リンク	1.1.1	XYZ.	12bit	_	25P			~		$\bigcirc$ (2)	$\bigcirc$	
			10bit	_								
デュアル	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	12bit	_	2048 × 1080/	×	×	×	×	$\bigcirc$ (2)	0	
リンク		XYZ	12bit	_	30 <sup>1)</sup> PsF					- ( )		
		0	10bit	-					1			1
デュアル 4:4:4	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	12bit	-	2048 × 1080/	/ ×	×	×	× ×	< × ○(2)	0	
リンク		XYZ	12bit	-	30*' P							

信号フォーマット				Matrix データ 設定エリア	信号 システム	標準 SDI 入力	вкм- 220D	BKM- 227W	ВКМ- 229Х	BKM- 243HS/ 244CC	BKM- 250TG	スタンダード
3G-SDI												÷
	4:4:4	YCbCr	10bit	HD								
シングル	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	10bit	-	$1920 \times 1080/$							
リンク	4:4:4	YCbCr	12bit	HD	24 <sup>1)</sup> PsF	0	×	×	×	×	0	SMPTE-425-AB
	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	12bit	-								
	4:4:4	YCbCr	10bit	HD								
シングル	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	10bit	-	$1920 \times 1080/$					× .		
リンク	4:4:4	YCbCr	12bit	HD	25PsF	0	×	×	×	×	0	SMPTE-425-AB
	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	12bit	-								
	4:4:4	YCbCr	10bit	HD								
シングル	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	10bit	-	$1920 \times 1080/$							
リンク	4:4:4	YCbCr	12bit	HD	30 <sup>1)</sup> PsF	0	×	×	×	×	0	SMPTE-425-AB
	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	12bit	-								
	4:4:4	YCbCr	10bit	HD								
シングル	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	10bit	-	$1920 \times 1080/$							
リンク	4:4:4	YCbCr	12bit	HD	24 <sup>1)</sup> P	0	×	×	×	×	0	SMPTE-425-AB
	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	12bit	-								
	4:4:4	YCbCr	10bit	HD								
シングル	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	10bit	_	$1920 \times 1080/$							
リンク	4:4:4	YCbCr	12bit	HD	25P	0	×	×	×	×	0	SMPTE-425-AB
	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	12bit	_	-							
	4:4:4	YCbCr	10bit	HD								
シングル	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	10bit	-	1920 × 1080/ 30 <sup>1)</sup> P							
リンク	4:4:4	YCbCr	12bit	HD		0	×	×	×	×	0	SMPTE-425-AB
	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	12bit	-								
	4:4:4	YCbCr	10bit	HD								
シングル	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	10bit	_	$1920 \times 1080/$			×	×	×	0	SMPTE-425-AB
リンク	4:4:4	YCbCr	12bit	HD	50i	0	×					
	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	12bit	_	-							
	4:4:4	YCbCr	10bit	HD								
シングル	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	10bit	_	$1920 \times 1080/$							
リンク	4:4:4	YCbCr	12bit	HD	60 <sup>1)</sup> i	0	×	×	×	×	0	SMPTE-425-AB
	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	12bit	-								
シングル					1920 × 1080/							
リンク	4:2:2	YCbCr	10bit	HD	50P	0	×	×	×	×	0	SMPTE-425-AB
シングル リンク	4:2:2	YCbCr	10bit	HD	1920 × 1080/ 60 <sup>1)</sup> P	0	×	×	×	×	0	SMPTE-425-AB
シングル	4:4:4	YCbCr	10bit	HD	$1280 \times 720/$	$\sim$					_	
リンク	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	10bit	-	24 <sup>1)</sup> P	0	×	×	×	×	0	SMPTE-425-AB
シングル	4:4:4	YCbCr	10bit	HD	$1280 \times 720/$						_	
リンク	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	10bit	-	25P	0	×	×	×	×	0	SMPTE-425-AB
シングル	4:4:4	YCbCr	10bit	HD	$1280 \times 720/$						_	
リンク	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	10bit	-	30 <sup>1)</sup> P	0	×	×	×	×	0	SMPTE-425-AB
シングル	4:4:4	YCbCr	10bit	HD	1280 × 720/						<u> </u>	
リンク	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	10bit	-	50P	0	×	×	×	×	0	SMPTE-425-AB
シングル	4:4:4	YCbCr	10bit	HD	1280 × 720/	_					_	
リンク	4:4:4	RGB <sup>2)</sup>	10bit	_	60 <sup>1)</sup> P	0	×	×	×	×	0	SMPTE-425-AB

信号フォー	マット			Matrix データ 設定エリア	信号 システム	標準 SDI 入力	BKM- 220D	BKM- 227W	BKM- 229X	BKM- 243HS/ 244CC	вкм- 250тg	スタンダード
ミノガル	4:4:4	DCD <sup>2</sup> )	10bit		2040 × 1000/							
シンクル	4:4:4	KGD '	12bit	-	$2048 \times 1080/$ $24^{1})$ PeF	0	×	×	×	×	0	SMPTE-425-AB
9.4.7	4:4:4	XYZ	12bit		24 1 51							
	4:4:4	DCD <sup>2</sup> )	10bit		00.40 1000.4							
シンクル	4:4:4	KGB <sup>2</sup>	12bit	_	$2048 \times 1080/$	0	×	×	×	×	0	SMPTE-425-AB
929	4:4:4	XYZ	12bit		24 ' F							
	4:4:4 RGB <sup>2</sup> 10bi	10bit										
シングル リンク 4:4:4 4:4:4	4:4:4	RGB <sup>2</sup>	12bit	_	$2048 \times 1080/$	0	×	×	×	×	0	SMPTE-425-AB
	4:4:4	XYZ	12bit		25PSF							
	4:4:4	D0D2)	10bit			0	×					
シングル	4:4:4	RGB <sup>2</sup>	12bit	_	2048 × 1080/			×	×	×	0	SMPTE-425-AB
929	4:4:4	XYZ	12bit		25P							
_	4:4:4	n an <sup>2</sup> )	10bit									
シングル	4:4:4	RGB <sup>2</sup>	12bit	-	$2048 \times 1080/$	0	×	×	×	×	0	SMPTE-425-AB
リンク	4:4:4	XYZ	12bit		30"/ PsF							
シングル 4: 4:	4:4:4	2)	10bit	2		/ <sub>0</sub>						
	4:4:4	RGB <sup>2</sup>	12bit		2048 × 1080/		×××	× ×	×	×	×	0
リンク 4:4:4 X		XYZ	12bit		30*' P	Ŭ						01vii 1 <u>1</u> -120-11D

〇:入力可能

×:入力不可

○ (2): アダプター2枚使用

1) フレームレート 1/1.001 にも対応

2) 444 RGB 入力信号の量子化レンジは RGB Range メニュー(58 ページ)で設定することができます。

||||| (1) (1)

### HDMI/DisplayPort

信号フォーマット		Matrix		インターフェース			
		データ 設定エリア	信号システム	サンプリング 周波数 [MHz]	アスペクト比	スタンダード	
		CD	640 × 480/60 <sup>1)</sup> P	25.200 <sup>1)</sup>	4:3		
		SD	720 × 480/60 <sup>1)</sup> P	27.027 <sup>1)</sup>	4:3/16:9	CEA-861	
			$1280 \times 720/60^{1)}$ P	74.250 <sup>1)</sup>	16:9		
		HD	1000 1000 (col) :	74.050])	16:9	CEA-861	
		$1920 \times 1080/60^{-7}$ 1	74.250*/	2.39:1			
		CD	720 $(1440)^{3)}\times480/60^{1)}~{\rm i}^{7)}$	27.027 <sup>1)</sup>	4:3/16:9		
		SD	$720\times576/50\mathrm{P}$	27.000	4:3/16:9	CEA-861	
			$1280\times720/50\mathrm{P}$	74.250	16:9		
		HD	1020 1020 /50:	74.950	16:9	CEA-861	
			1920 × 1080/ 501	74.200	2.39:1		
		SD	720 $(1440)^{3} \times 576/50i^{7}$	27.000	4:3/16:9	CEA-861	
			1000 1000 (Col) D	149,500])	16:9	CEA-861	
			1920 × 1080/60 <sup>-7</sup> P	148.500-7	2.39:1		
			1090 1090 /EQD	149,500	16:9	CEA-861	
			1920 × 1080/ 50P	148.500	2.39:1	CEA-861 CEA-861 CEA-861 CEA-861 CEA-861 CEA-861 CEA-861 CEA-861 CEA-861	
			1020 1020 (24]) D	16:9	CEA-861		
			1920 × 1080/24-7 P	74.200-7	2.39:1		
	2) 5) 6)		1090 1090 /95 D	x 1080/25P 74.250 16:9 2.39:1	16:9	CEA-861	
RGB 4:4:4	6/8/10/12bit <sup>2) 5) 6)</sup> 6/8/10/12bit <sup>2) 5) 6)</sup> 12bit		1920 × 1080/23F		2.39:1		
YCbCr 4:4:4 VCbCr 4:2:2			1920 × 1080/30 <sup>1)</sup> P	74 2501)	16:9	CEA-861	
10001 4.2.2				74.250	2.39:1		
		IID	$2048\times 1080/24^{1)}\mathrm{P}$	74.250 <sup>1)</sup>	2.39:1 16:9 CEA-861 2.39:1 16:9 CEA-861 2.39:1 1.896:1 2.39:1 1.896:1		
		пD			2.39:1		
	2048 × 1080/25P 2048 - 1080/30 <sup>1</sup> ) P 2048 × 1080/60 <sup>1</sup> ) P		2048 × 1080/25P	74.250	1.896:1		
					2.39:1		
			2048 - 1080/30 <sup>1)</sup> P	74.250 <sup>1)</sup>	1.896:1		
					2.39:1	1	
		$2048\times 1080/60^{1)}~{\rm P}$	148.500 <sup>1)</sup>	1.896:1			
				2.39:1	2.39:1		
		2048 × 1080/50P 148.500 1.896:1	1.896:1				
					2.39:1		
			$2048\times 1080/48^{1)}~{\rm P}$	148.500 <sup>1)</sup>	1.896:1		
					2.39:1		
			$800 \times 600/60 P^{4)}$	40.000	4:3		
			$1024 \times 768/60P^{4)}$	65.000	4:3		
		-	$1280 \times 960/60 P^{4)}$	108.000	4:3	VESA	
			$1280 \times 1024/60P^{4)}$	108.000	5:4		
			$1400 \times 1050/60P^{4)}$	121.750	4:3		

1) フレームレート 1/1.001 にも対応します。

2) RGB/YCbCr フォーマットおよび 6/8/10/12bit は入力信号に応じて自動的に切り換わります。

3) Pixel Repetition = 2 (同じ画素を2度伝送) です。

4) 本書では 800 × 600、1024 × 768、1280 × 960、1280 × 1024、1400 × 1050 信号を「HDMI/DisplayPort のコンピューター信号」としています。

5) HDMI 信号は RGB/YCbCr 4:4:4 6bit 信号に対応していません。

6) DisplayPort 信号は RGB/YCbCr 4:4:4 12bit 信号に対応していません。

7) DisplayPort 信号はこの信号システムに対応していません。

・ HDMI/DisplayPort 入力信号の量子化レンジは RGB Range メニュー(58ページ) で設定することができます。

・ HDMI 入力信号のアスペクト比は Screen Aspect メニューの HDMI Auto メニュー(54ページ) で Off を選択している場合に手動で切り換えることができます。

## アパーチャー補正周波数

	シリアル	デジタル入力	アナ	HDMI/DisplayPort 入力	
信号システム	SD-SDI	3G/HD-SDI	コンポジット (Y/C)	コンポーネント (YP♭Pr) RGB	コンポーネント (YCbCr) RGB
標準 SDI 入力/入力アダプター					
576/50i	5 MHz		5 MHz	5 MHz	
487/59.94i	5 MHz		5 MHz	5 MHz	
1080/24 <sup>1)</sup> PsF		25 MHz		25 MHz	
1080/24 <sup>1)</sup> P		25 MHz		25 MHz	
1080/50i (25PsF)		25 MHz		25 MHz	
1080/25P		25 MHz		25 MHz	
1080/60 <sup>1)</sup> i (30 <sup>1)</sup> PsF)		25 MHz		25 MHz	
1080/30 <sup>1)</sup> P		25 MHz		25 MHz	
720/24 <sup>1)</sup> P		25 MHz			
720/25P		25 MHz			
720/30 <sup>1)</sup> P		25 MHz			
720/50P		25 MHz		25 MHz	
720/60 <sup>1)</sup> P		25 MHz		25 MHz	
$2048 \times 1080/24^{1)} \text{ PsF}$		25 MHz			
2048 × 1080/24 <sup>1)</sup> P		25 MHz			
2048 × 1080/25PsF		25 MHz			
$2048 \times 1080/25P$		25 MHz			
$2048 \times 1080/30^{10} \text{ PsF}$		25 MHz			
2048 × 1080/30 <sup>1)</sup> P		25 MHz			
1080/50P		50 MHz			
1080/60 <sup>1)</sup> P		50 MHz			
HDMI/DisplayPort			1		
640 × 480/60 <sup>1)</sup> P					10 MHz
720 × 480/60 <sup>1)</sup> P					10 MHz
$1280 \times 720/60^{1)}$ P					25 MHz
1920 × 1080/60 <sup>1)</sup> i					25 MHz
$720 (1440)^{2)} \times 480/60^{10} i^{3)}$					5 MHz
720 × 576/50P					10 MHz
$1280 \times 720/50P$					25 MHz
1920 × 1080/50i					25 MHz
$720 (1440)^{2} \times 576/50i^{3}$					5 MHz
$1920 \times 1080/60^{10} P$					50 MHz
$1920 \times 1080/50P$					50 MHz
$1920 \times 1080/24^{1)} P$					25 MHz
$1020 \times 1080/25P$					25 MHz
$1920 \times 1080/30^{10} P$					25 MHz
$2048 \times 1080/24^{10} P$					25 MHz
$2048 \times 1080/25P$					25 MHz
$2048 \times 1080/20^{1}$ P					25 MHz
2010 × 1080/60 <sup>1</sup> ) D					50 MHz
$2040 \times 1000/00^{7}$ I					50 MHz
2040 × 1000/301 2048 × 1000/401) D					50 MHz
2040 ^ 1000/48 <sup>-7</sup> F		1	1		JU IVITIZ

フレームレート 1/1.001 にも対応します。
 Pixel Repetition = 2 (同じ画素を2度伝送) です。
 DisplayPort 信号はこの信号システムに対応していません。

空欄:信号が入力できないか、入力できてもアパーチャー補正が動作しないことを意味します。

## 画像表示サイズ

### 標準 SDI 入力/入力アダプター

		Native Scan	Native Scan	Native Scan				
信号システム	アスペ	× 1	× 2	Aspect Correction	Normal Scan	Under Scan	Over Scan	Side by Side
	クト比	$(H) \times (V)$	$(H) \times (V)$	$(H) \times (V)$	$(\mathrm{H}) \times (\mathrm{V})$	$(H) \times (V)$	$(\mathrm{H}) \times (\mathrm{V})$	$(\mathrm{H}) \times (\mathrm{V})$
	4:3			$1575 \times 1152$	$1477 \times 1080$	$1432 \times 1048$	$1407 \times 1029$	$960 \times 702$
720 × 576/50i	16.9	$720 \times 576$	$1440 \times 1152$	$2100 \times 1152$	$1920 \times 1053$	$1862 \times 1022$	$1829 \times 1003$	$960 \times 527$
0	4:3			$1575 \times 1152$	$1477 \times 1080$	$1432 \times 1048$	$1407 \times 1029$	$960 \times 702$
$1440 \times 576/50i^{2}$	16.9		$1440 \times 1152$	$2100 \times 1152$	$1920 \times 1053$	$1862 \times 1022$	$1829 \times 1003$	$960 \times 527$
	4:3			$1302 \times 974$	$1443 \times 1080$	$1400 \times 1048$	$1374 \times 1029$	$960 \times 718$
720 × 487/59.94i	16.9	$720 \times 487$	$1440 \times 974$	$1736 \times 974$	$1920 \times 1077$	$1862 \times 1045$	$1829 \times 1026$	$960 \times 539$
0	4.3			$1302 \times 974$	$1443 \times 1080$	$1400 \times 1048$	$1374 \times 1029$	$960 \times 718$
$1440 \times 487/59.94i^{2}$	16.9		$1440 \times 974$	$1736 \times 974$	$1920 \times 1077$	$1862 \times 1045$	$1879 \times 1026$	$960 \times 539$
	16.9			1100 × 511	$1920 \times 1077$ 1920 × 1080	$1862 \times 1048$	$1829 \times 1020$ 1829 × 1029	$960 \times 540$
$1920 \times 1080/24^{10}  \mathrm{PsF}$	2 30.1	$1920 \times 1080$			$1920 \times 803$	1862 × 779	1829 × 765	960 × 402
	16.9				$1920 \times 1080$	$1862 \times 1048$	$1829 \times 1029$	$960 \times 540$
$1920 \times 1080/25 PsF$	2 30.1	$1920 \times 1080$			$1920 \times 803$	$1862 \times 779$	$1829 \times 765$	960 × 402
	16.0				$1920 \times 1080$	$1862 \times 1048$	$1020 \times 1000$ 1820 × 1020	960 × 540
$1920 \times 1080/30^{1}$ ) PsF	2 20.1	$1920 \times 1080$			$1020 \times 1000$	$1862 \times 770$	1820 × 765	$960 \times 402$
	16.0				$1920 \times 3003$ 1920 × 1080	$1862 \times 1048$	$1829 \times 1029$	$960 \times 540$
$1920 \times 1080/24^{10} P$	2 20.1	$1920 \times 1080$			$1020 \times 1000$	$1862 \times 770$	$1020 \times 1020$ 1820 × 765	$960 \times 402$
	16.0				$1920 \times 3003$ 1020 × 1080	$1862 \times 1048$	$1829 \times 1029$	$960 \times 540$
$1920 \times 1080/25P$	2 20.1	$1920 \times 1080$			$1920 \times 1000$ 1020 $\times 802$	$1862 \times 770$	$1029 \times 1029$ $1820 \times 765$	$900 \times 340$
	2.39.1				$1920 \times 3003$	$1002 \times 1049$	$1029 \times 1020$	$900 \times 402$
$1920 \times 1080/30^{10} P$	10.9	$1920 \times 1080$			1920 × 1080	1002 × 1040	1829 × 1029	960 × 340
	2.39:1				$1920 \times 803$	1802 × 119	1829 × 700	960 × 402
1920 × 1080/50i	10:9	$1920 \times 1080$			1920 × 1080	1802 × 1048	1829 × 1029	960 × 540
	2.39:1				1920 × 803	1802 × 779	1829 × 765	960 × 402
1920 × 1080/60 <sup>1)</sup> i	16:9	$1920 \times 1080$			1920 × 1080	1862 × 1048	1829 × 1029	960 × 540
	2.39:1				1920 × 803	1862 × 779	1829 × 765	960 × 402
$1920 \times 1080/50P$	16:9	$1920 \times 1080$			$1920 \times 1080$	1862 × 1048	1829 × 1029	960 × 540
	2.39:1				$1920 \times 803$	1862 × 779	1829 × 765	960 × 402
$1920 \times 1080/60^{10} P$	16:9	$1920 \times 1080$			$1920 \times 1080$	1862 × 1048	1829 × 1029	$960 \times 540$
	2.39:1	1000 500			1920 × 803	1862 × 779	1829 × 765	960 × 402
$1280 \times 720/24^{17} P$	16:9	$1280 \times 720$			$1920 \times 1080$	$1862 \times 1048$	$1829 \times 1029$	$960 \times 540$
1280 × 720/25P	16:9	1280 × 720			$1920 \times 1080$	1862 × 1048	$1829 \times 1029$	960 × 540
1280 × 720/30 <sup>1</sup> / P	16:9	$1280 \times 720$			$1920 \times 1080$	1862 × 1048	1829 × 1029	960 × 540
$1280 \times 720/50P$	16:9	$1280 \times 720$			$1920 \times 1080$	1862 × 1048	1829 × 1029	960 × 540
$1280 \times 720/60^{17} P$	16:9	$1280 \times 720$			$1920 \times 1080$	$1862 \times 1048$	$1829 \times 1029$	$960 \times 540$
$2048 \times 1080/24^{10}$ PsF	1.896:1	$2048 \times 1080$			$1920 \times 1013$	$1862 \times 982$	$1829 \times 965$	$960 \times 506$
	2.39:1				$1920 \times 803$	$1862 \times 779$	$1829 \times 765$	$960 \times 402$
$2048 \times 1080/24^{1)}$ P	1.896:1	$2048 \times 1080$			$1920 \times 1013$	$1862 \times 982$	$1829 \times 965$	$960 \times 506$
	2.39:1				$1920 \times 803$	$1862 \times 779$	$1829 \times 765$	$960 \times 402$
$2048 \times 1080/25 PsF$	1.896:1	$2048 \times 1080$			$1920 \times 1013$	$1862 \times 982$	$1829 \times 965$	$960 \times 506$
	2.39:1				$1920 \times 803$	$1862 \times 779$	$1829 \times 765$	$960 \times 402$
$2048 \times 1080/25P$	1.896:1	$2048 \times 1080$			$1920 \times 1013$	$1862 \times 982$	$1829 \times 965$	$960 \times 506$
	2.39:1				$1920 \times 803$	$1862 \times 779$	$1829 \times 765$	$960 \times 402$
$2048 \times 1080/30^{10} \text{ PsF}$	1.896:1	$2048 \times 1080$			$1920 \times 1013$	$1862 \times 982$	$1829 \times 965$	$960 \times 506$
	2.39:1	2010 - 1000			$1920 \times 803$	$1862 \times 779$	$1829 \times 765$	$960 \times 402$
$2048 \times 1080/30^{1}$ P	1.896:1	$2048 \times 1080$			$1920 \times 1013$	$1862 \times 982$	$1829 \times 965$	$960 \times 506$
2010 10 1000/00 1	2.39:1	2010 / 1000			$1920 \times 803$	$1862 \times 779$	$1829 \times 765$	$960 \times 402$

1) フレームレート 1/1.001 にも対応します。

2) BKM-229X から入力されるアナログコンポーネント信号およびアナログ RGB 信号は、720 ドットの2 倍の1440 ドットで処理されます。

・ Over Scan: ノーマルスキャンに対して、5% オーバースキャン部をマスク (ブランキング)表示されたエリアのサイズです。

・Native Scan Aspect Correction:Hサイズが1920を超えるエリアは画像が切れて表示されます。

### HDMI/DisplayPort

	アフペ	Native Scan	Native Scan	Native Scan	Normal Coop	Linder Coon	Over Seen	Cido by Cido
システム名称		× 1	× 2	Aspect Correction	Normal Scan	Under Scan	Over Scan	Side by Side
	シト氏	$(H) \times (V)$	$(H) \times (V)$	$(H) \times (V)$	$(H) \times (V)$	$(H) \times (V)$	$(H) \times (V)$	$(H) \times (V)$
$640 \times 480/60^{10} P$	4:3	$640 \times 480$	$1280 \times 960$	$1280 \times 960$	$1440 \times 1080$	$1397 \times 1048$	$1371 \times 1029$	$960 \times 720$
$720 \times 480/60^{10} P$	4:3	$720 \times 480$	$1440 \times 960$	$1280 \times 960$	$1440 \times 1080$	$1397 \times 1048$	$1371 \times 1029$	$960 \times 720$
	16:9	1000 500	1110 000	$1707 \times 960$	$1920 \times 1080$	$1862 \times 1048$	$1829 \times 1029$	960 × 540
$1280 \times 720/60^{17} P$	16:9	$1280 \times 720$		-	$1920 \times 1080$	$1862 \times 1048$	$1829 \times 1029$	$960 \times 540$
1920 × 1080/60 <sup>1)</sup> i	2.39.1	$1920 \times 1080$			$1920 \times 1080$ 1920 × 803	$1862 \times 1048$ $1862 \times 779$	$1829 \times 1029$ $1829 \times 765$	$960 \times 540$ $960 \times 402$
720 (1440) <sup>2)</sup> × 480/	4:3			$1280 \times 960$	$1440 \times 1080$	$1397 \times 1048$	$1371 \times 1029$	$960 \times 720$
$60^{11}$ i <sup>3)</sup>	16:9	$720 \times 480$	$1440 \times 960$	$1707 \times 960$	$1920 \times 1080$	$1862 \times 1048$	$1829 \times 1029$	$960 \times 540$
720 × 576/50P	4:3	720 × 576	$1440 \times 1152$	$1536 \times 1152$	$1440 \times 1080$	$1397 \times 1048$	$1371 \times 1029$	$960 \times 720$
120 × 510/501	16:9	120 × 510	1440 × 1152	$2048 \times 1152$	$1920 \times 1080$	$1862 \times 1048$	$1829 \times 1029$	$960 \times 540$
$1280 \times 720/50P$	16:9	$1280 \times 720$			$1920 \times 1080$	$1862 \times 1048$	$1829 \times 1029$	$960 \times 540$
1920 × 1080/50i	16:9	$1920 \times 1080$			$1920 \times 1080$	$1862 \times 1048$	$1829 \times 1029$	$960 \times 540$
790 (1440) <sup>2</sup> ) × 570 (	2.39:1			1590 × 1159	$1920 \times 803$	$1862 \times 779$	$1829 \times 765$	$960 \times 402$
720 (1440) <sup>-7</sup> × 576/	4:3	$720 \times 576$	$1440 \times 1152$	$1030 \times 1102$ 2048 × 1152	$1440 \times 1080$ 1920 × 1080	$1397 \times 1048$ 1862 × 1048	$1371 \times 1029$ 1820 × 1020	960 × 720
50107	16:9			2040 ~ 1132	$1920 \times 1080$	$1002 \times 1040$	$1029 \times 1029$	900 × 540
$1920 \times 1080/60^{1}$ P	2 20.1	$1920 \times 1080$			$1920 \times 1080$ 1020 × 803	$1862 \times 770$	$1829 \times 1029$ 1820 × 765	$960 \times 340$
	16.9				$1920 \times 303$	$1862 \times 1048$	$1829 \times 1029$	$960 \times 402$ 960 × 540
$1920 \times 1080/50P$	2.39.1	$1920 \times 1080$			$1920 \times 803$	$1862 \times 779$	$1829 \times 765$	$960 \times 402$
	16:9	4000 4000			$1920 \times 1080$	$1862 \times 1048$	$1829 \times 1029$	$960 \times 540$
$1920 \times 1080/24^{17} P$	2.39:1	$1920 \times 1080$			$1920 \times 803$	$1862 \times 779$	$1829 \times 765$	$960 \times 402$
$1020 \times 1080/25D$	16:9	$1020 \times 1080$			$1920 \times 1080$	$1862 \times 1048$	$1829 \times 1029$	$960 \times 540$
1920 ~ 1060/251	2.39:1	1920 ~ 1080			$1920 \times 803$	$1862 \times 779$	$1829 \times 765$	$960 \times 402$
$1920 \times 1080/30^{11} P$	16:9	$1920 \times 1080$			$1920 \times 1080$	$1862 \times 1048$	$1829 \times 1029$	$960 \times 540$
	2.39:1			-	$1920 \times 803$	$1862 \times 779$	$1829 \times 765$	$960 \times 402$
2048 × 1080/24 <sup>1)</sup> P	1.896:1	$2048 \times 1080$			1920 × 1013	1862 × 982	1829 × 965	960 × 506
2040 × 1000/24 1	2.39:1	2040 × 1000			$1920 \times 803$	$1862 \times 779$	$1829 \times 765$	$960 \times 402$
$2049 \times 1090/250$	1.896:1	2049 × 1090			$1920 \times 1013$	$1862 \times 982$	$1829 \times 965$	$960 \times 506$
2040 × 1000/201	2.39:1	2040 × 1000			$1920 \times 803$	$1862 \times 779$	$1829 \times 765$	$960 \times 402$
2040 × 1000 (20) D	1.896:1	9040 × 1000			$1920 \times 1013$	$1862 \times 982$	$1829 \times 965$	$960 \times 506$
2048 × 1080/30 <sup>-7</sup> P	2.39:1	2048 × 1080			$1920 \times 803$	$1862 \times 779$	$1829 \times 765$	$960 \times 402$
	1.896:1	0040 - 1000			$1920 \times 1013$	$1862 \times 982$	$1829 \times 965$	$960 \times 506$
$2048 \times 1080/60^{17} P$	2.39:1	$2048 \times 1080$			$1920 \times 803$	$1862 \times 779$	$1829 \times 765$	$960 \times 402$
	1.896:1				$1920 \times 1013$	$1862 \times 982$	$1829 \times 965$	$960 \times 506$
$2048 \times 1080/50P$	2.39:1	$2048 \times 1080$			$1920 \times 803$	$1862 \times 779$	$1829 \times 765$	$960 \times 402$
	1.896:1				$1920 \times 1013$	$1862 \times 982$	$1829 \times 965$	$960 \times 506$
2048 × 1080/48 <sup>1)</sup> P	2.39:1	$2048 \times 1080$			$1920 \times 803$	$1862 \times 779$	$1829 \times 765$	$960 \times 402$
800 × 600/60P								
(SVGA)	4:3	$800 \times 600$						$960 \times 720$
$1024 \times 768/60P$	4:3	$1024 \times 768$						$960 \times 720$
(AGA) 1280 × 960/60P								
(SXGA)	4:3	$1280 \times 960$						$960 \times 720$
$1280 \times 1024/60P$	<b>F</b> 4	1000 >> 1004						000 1 700
(SXGA)	5:4	1280 × 1024						960 × 768
$1400 \times 1050/60P$ (SXGA+)	4:3	$1400 \times 1050$						$960 \times 720$

1) フレームレート 1/1.001 にも対応します。

2) Pixel Repetition = 2 (同じ画素を2度伝送) です。

3) DisplayPort 信号はこの信号システムに対応していません。

・ Over Scan: ノーマルスキャンに対して、5% オーバースキャン部をマスク (ブランキング)表示されたエリアのサイズです。

・Native Scan Aspect Correction:Hサイズが1920を超えるエリアは画像が切れて表示されます。

・ Screen Aspect メニューの HDMI Auto メニュー(54ページ)が Off に設定されているとき、アスペクト比は手動で切り換えることができます。

## 画像・フレーム表示

## 標準 SDI 入力/入力アダプター

	プログレッシブ表示	インターレース表示
システム名称	表示フレームレート	表示フレームレート
	[Hz]	[Hz]
720 × 576/50i	50	50
$1440 \times 576/50i^{2)}$	50	50
$720 \times 487/59.94i$	59.94	59.94
$1440 \times 487/59.94i^{2)}$	59.94	59.94
$1920 \times 1080/24^{10}  \mathrm{PsF}$	72 <sup>1)</sup>	48 <sup>1) 3)</sup>
$1920 \times 1080/25 PsF$	75	50 <sup>3)</sup>
$1920 \times 1080/30^{10} \mathrm{PsF}$	60 <sup>1)</sup>	60 <sup>1) 3)</sup>
$1920 \times 1080/24^{1}$ P	72 <sup>1)</sup>	×
$1920 \times 1080/25P$	75	×
$1920 \times 1080/30^{1}$ P	60 <sup>1)</sup>	×
1920 × 1080/50i	50	50 <sup>4)</sup>
$1920 \times 1080/60^{1}$ i	60 <sup>1)</sup>	60 <sup>1) 4)</sup>
$1920 \times 1080/50P$	50	×
$1920 \times 1080/60^{1}$ P	60 <sup>1)</sup>	×
$1280 \times 720/24^{1)} \mathrm{P}$	50	×
$1280 \times 720/25P$	50	×
$1280 \times 720/30^{1}$ P	50	×
$1280 \times 720/50P$	50	×
$1280 \times 720/60^{1}$ P	60 <sup>1)</sup>	×
$2048 \times 1080/24^{10}  \mathrm{PsF}$	72 <sup>1)</sup>	48 <sup>1) 3)</sup>
$2048 \times 1080/25 PsF$	75	50 <sup>3)</sup>
$2048 \times 1080/30^{10} \mathrm{PsF}$	60 <sup>1)</sup>	60 <sup>1) 3)</sup>
$2048 \times 1080/24^{10} P$	72 <sup>1)</sup>	×
$2048 \times 1080/25P$	75	×
$2048 \times 1080/30^{1}$ P	60 <sup>1)</sup>	×

フレームレート 1/1.001 にも対応します。
 BKM-229X から入力されるアナログコンポーネント信号およびアナログ RGB 信号は、720 ドットの2 倍の1440 ドットで処理されます。

3) Channel Configuration メニューの1080I/PsF メニューで1080Iを選択したとき、インターレース信号入力と見なされ、インターレース表示モードを選択するこ

とによりインターレース表示が可能となります。

4) Channel Configuration メニューの 1080I/PsF メニューで 1080I を選択したとき有効です。

### HDMI/DisplayPort

	プログレッシブ表示	インターレース表示
システム名称	表示フレームレート	表示フレームレート
	[Hz]	[Hz]
$640 \times 480/60^{1}$ P	60 <sup>1)</sup>	×
$720 \times 480/60^{1}$ P	$60^{1)}$	×
$1280 \times 720/60^{1}$ P	$60^{1)}$	×
$1920 \times 1080/60^{11}$ i	$60^{1)}$	60 <sup>1)</sup>
720 $(1440)^{21} \times 480/60^{11} i^{31}$	$60^{1)}$	$60^{1)}$
$720\times576/50\mathrm{P}$	50	×
$1280 \times 720/50P$	50	×
$1920 \times 1080/50i$	50	50
$720 (1440)^{2)} \times 576/50i^{3)}$	50	50
$1920 \times 1080/60^{1}$ P	$60^{1)}$	×
$1920 \times 1080/50P$	50	×
$1920 \times 1080/24^{1}$ P	$72^{1)}$	×
$1920 \times 1080/25P$	75	×
$1920 \times 1080/30^{1}$ P	60 <sup>1)</sup>	×
$2048 \times 1080/24^{1)}$ P	$72^{1)}$	×
$2048 \times 1080/25P$	75	×
$2048 \times 1080/30^{1)}$ P	60 <sup>1)</sup>	×
$2048 \times 1080/60^{1)}$ P	60 <sup>1)</sup>	×
2048 × 1080/50P	75	×
$2048 \times 1080/48^{10} P$	48 <sup>1)</sup>	×
800 × 600/60P (SVGA)	60	×
1024 × 768/60P (XGA)	60	×
1280 × 960/60P (SXGA)	60	×
1280 × 1024/60P (SXGA)	60	×
1400 × 1050/60P (SXGA+)	60	×

1) フレームレート 1/1.001 にも対応します。

2) Pixel Repetition = 2 (同じ画素を2度伝送) です。

3) DisplayPort 信号はこの信号システムに対応していません。

## スキャンモードイメージ

#### 例:標準 SDI 入力またはオプション入力アダプター対応の 信号システム入力のときのスキャンモードイメージ

- 画像表示サイズの詳細については、「画像表示サイズ」 (129ページ)をご覧ください。
- Native Scan Mode の設定については、Auxiliary Settingメニューの Native Scan Mode (62ページ) をご覧ください。
- Aspect の設定については、Channel Configuration メ ニューの Screen Aspect メニュー(54ページ)をご覧く ださい。

### パネルサイズ



スキャンモード	入力信号システムとスキャンモードイメージ
Native Scan	
Native Scan Mode : × 1	1920 × 1080
	2048 × 1080 コントローラーの PHASE つまみで 画像をスライドして表示可能
	1280 × 720
	720 × 576 720 × 487



心 線

スキャンモード	入力信号システムと	:スキャンモードイメージ
Normal Scan	_	
Aspect: 16:9 (1.896:1 <sup>1)</sup> ) 1) 2048 × 1080 信号 のとき	$\begin{array}{l} 1920 \times 1080 \\ 1280 \times 720 \\ 2048 \times 1080 \\ 720 \times 576 \\ 720 \times 487 \\ 1440 \times 576 \\ 1440 \times 487 \end{array}$	
Aspect: 2.39.1	1920 × 1080 2048 × 1080	
Aspect: 4:3	$720 \times 576$ $720 \times 487$ $1440 \times 576$ $1440 \times 487$	
Under Scan	-	
Aspect: 16:9 (1.896:1 <sup>2)</sup> ) 2) 2048 × 1080 信号 のとき	$\begin{array}{l} 1920 \times 1080 \\ 1280 \times 720 \\ 2048 \times 1080 \\ 720 \times 576 \\ 720 \times 487 \\ 1440 \times 576 \\ 1440 \times 487 \end{array}$	
Aspect: 2.39:1	1920 × 1080 2048 × 1080	
Aspect: 4:3	$720 \times 576$ $720 \times 487$ $1440 \times 576$ $1440 \times 487$	
Over Scan		
Aspect: 16:9 (1.896:1 <sup>3)</sup> ) 3) 2048 × 1080 信号 のとき	$\begin{array}{l} 1920 \times 1080 \\ 1280 \times 720 \\ 2048 \times 1080 \\ 720 \times 576 \\ 720 \times 487 \\ 1440 \times 576 \\ 1440 \times 487 \end{array}$	5%マスク部

スキャンモード	入力信号システムと	ニスキャンモードイメージ
Aspect: 2.39:1	2048 × 1080 1920 × 1080	5% マスク部
Aspect: 4:3	$720 \times 576$ $720 \times 487$ $1440 \times 576$ $1440 \times 487$	5%マスク部

## トラブルシューティング

サービス担当者などにご相談いただく前に、次の事項をご確認ください。

症状	想定される原因	対応
希望の画像が出ない。	Channel Configuration メニューの設定が、入力信 号と一致していない。	設定が正しいか System Status メニュー(86 ページ)で確認 する。 設定が違うときは、Channel Configuration メニュー(51 ペー ジ)で設定する。
色が正しく出ない。	色温度の設定が正しくない。	Channel Configuration メニューの Color Temp メニュー(54 ページ)で、色温度を正しく設定する。
	カラープロファイルの設定または Matrix の設定が 正しくない。	Channel Configuration メニューの Color Profile メニュー (55 ページ) または Matrix メニュー (54 ページ) で正しく設定す る。
二画面表示ができない。	標準 SDI 入力または 1 つの入力アダプターの INPUT 1 と INPUT 2 の入力信号を選択している。	標準 SDI 入力と入力アダプターの入力を信号 A と信号 B とし て使用するには、入力アダプターを1枚以上装着する。入力ア ダプターの入力を信号 A と信号 B として使用するには、入力 アダプターを2枚以上装着する。
	基準信号が入力されていない(No Sync 状態)。	基準となる信号を入力する。
	信号 A として、内蔵信号を選択し、信号 B とし て、内蔵信号を選択した。	内蔵信号は二画面表示できない。
	信号 A として HDMI 入力信号を選択し、信号 B として DisplayPort 信号を選択した。	HDMI 信号と DisplayPort 信号は二画面表示できない。
二画面表示で信号 B の位相がず れて表示される。	ゲンロックされていない。	ワイプおよびブレンディングモードを使用するとき、信号 A と信号 B にゲンロックをかけて同期を合わせる。
BKM-227W および BKM-229X に 入力されている信号が正しく表示 されない。	オートクロマ・フェーズ・マトリクス調整を行っ ていない。	BKM-227W および BKM-229X に入力されている信号を表示す る場合は、必ずオート調整を行う(45 ページ)。
ピクセルズームできない。	ネイティブスキャンモードになっていない。	ネイティブスキャンモードに切り換える (97 ページ)。
マーカーが表示されない。	二画面表示またはピクセルズーム画面になってい る。	Function Setting メニューの Function Switch メニュー(70 ページ)で、Side by Side および Wipe、Butterfly、Blending を Off にする。Pixel Zoom ボタンをオフにする。
	HDMI/DisplayPort のコンピューターの入力信号 を表示している。	HDMI/DisplayPort のコンピューター信号が入力されていると き、マーカーは表示されない。
	内蔵信号を表示している。	内蔵信号にはマーカーは表示されない。
	H ディレイ表示または V ディレイ表示になってい る。	H ディレイ表示または V ディレイ表示のときマーカーは表示 されない。
インターレース表示にできない。	インターレース信号が入力されていない。	インターレース信号を入力する。
	Channel Configuration メニューの 1080I/PsF(58 ページ)が 1080PsF に設定されている。	10801 に設定する。
	ネイティブスキャンモードになっていない。	ネイティブスキャンモードに切り換える (97 ページ)。
メニューで設定した内容が変更さ れている。	メニューで設定した後に、コントローラーのファ ンクションボタンで設定を変更した。	後から設定した値が有効になる。
コントローラーのファンクション ボタンが機能しない。	ファンクションボタンで設定した後に、メニュー で設定が変更された。	後から設定した値が有効になる。
コントローラーのファンクション ボタンの機能がパネルに表示され た機能と異なる。	ファンクションボタンに別の機能が割り当てられ ている。	Controller メニューの Function Key メニュー (91 ページ) で、ファンクションボタンに割り当てられた機能を確認する。

付録

症状	想定される原因	対応
Gamut Error メッセージが消え ない。	ガマットエラーが検出されている。 OSD Notification Reset が Manual に設定されてい るため、検出されたエラー情報が表示されたまま になっている。	<ul> <li>Function Setting メニューの Gamut Error Display メニュー で Gamut Error Display を Off にする (67 ページ)。</li> <li>Function Setting メニューの Gamut Error Display メニュー で OSD Notification Reset を Auto にする (67 ページ)。</li> <li>Controller メニューの Function Key メニューで Error Notify Clear 機能を割り付けたファンクションボタンを押す (92 ページ)。</li> <li>System Configuration メニューの Parallel Remote メニュー で Error Notify Clear 機能を割り付けた PARALLEL REMOTE 端子のピンを On にする (79 ページ)。</li> <li>Function Setting メニューの Function Switch メニューで Error Notify Clear を選択する (75 ページ)。</li> </ul>
ゼブラパターンが消えない	ガマットエラーが検出されている オーパーレンジが検出されている。 Over Range 箇所にゼブラパターンを表示するよう に設定されているため、検出された Over Range 情報が表示されたままになっている。	Function Setting メニューの Gamut Error Display メニューで Gamut Error Display を Off にする (67 ページ)。 System Configuration メニューの On Screen Set メニューで Over Range を Off にする (82 ページ)。 <b>ご注意</b> OVER RANGE ランプが点灯する場合は、コントラストまた はプライトネスを下げてご使用ください (17 ページ)。
DisplayPort入力にスイッチボッ クス経由などで2台以上のコン ピューターを接続し、コンピュー ターからの入力信号を切り換えて 表示させている場合、コンピュー ターを切り換えたときに画像が出 ない。	パワーセーブモードに入っているコンピューター から別のコンピューターに切り換えた。	コンピューターがパワーセーブモードに入った状態で、切り換 えないようにする。 万一、画像が出ない状態になった場合は、一度モニターの電源 を OFF にしてから ON にする、または、パワーセーブモード に入っているコンピューターに切り換えて、コンピューターを パワーセーブモードから復帰させる。

## 外形寸法図

BKM-37H を使ってコントローラーを取り 付けたとき

BKM-37H からチルトユニットを取りはずしたとき

前面



側面



底面



単位:mm 前面

側面



後面



このネジ穴を使用するときは、モニター本体に入る部分が6~8 mm になるネジを使用してください。

付録





側面



底面



BKM-38H を使ってコントローラーを取り 付けたとき

前面



側面



底面



## "メモリースティック"の 取り扱い

モニターコントロールユニット BKM-16R には、スタン ダード/デュオサイズ対応スロットが搭載されています。 このスロット搭載の機器では、"メモリースティック"のサ イズを自動的に判断する機構により、メモリースティック デュオアダプターなしで、標準サイズの"メモリース ティック"/ "メモリースティック PRO"、小型の"メモ リースティック デュオ"/ "メモリースティック PRO デュオ"のいずれでもご使用いただけます。 M2 アダプターを使用すれば"メモリースティックマイク ロ"("M2")<sup>1)</sup> もご使用いただけます。 別売の"メモリースティック"は、以下の方法で出し入れ します。

- ◆ "メモリースティック"のデータ操作については、各メニューで 説明しています。
- 1) "M2"は"メモリースティックマイクロ"の略称です。

#### ご注意

"メモリースティック"が動作しているとき(データのセー ブ・ロード中)は、"メモリースティック"を取り出さない でください。

#### 入れかた



#### ご注意

- "メモリースティック デュオ"/ "メモリースティック PRO デュオ"を使うときは、メモリースティックデュオ アダプターをつけずにそのまま挿入してください。
- "メモリースティック マイクロ"をお使いの場合は、必ず
   "メモリースティック マイクロ"を M2 アダプター(別売)に入れてからお使いください。
- M2アダプターに装着しないで挿入すると、"メモリース ティックマイクロ"が取り出せなくなる可能性があります。

- 逆向きに無理に入れると、メモリースティック挿入口が 破損することがあります。
- メモリースティック挿入口には"メモリースティック" 以外のものを入れないでください。故障の原因となります。

#### 取り出しかた





### 使用可能な"メモリースティック"

- BKM-16Rでは、"メモリースティック"、"メモリース ティック PRO"、"メモリースティック デュオ"、"メモ リースティック PRO デュオ"、"メモリースティック マイ クロ"がご使用いただけます。
- BKM-16R はマジックゲート規格に対応していないため、
   本機で表示するデータはマジックゲートによる著作権の
   保護の対象にはなりません。
- HD フレームキャプチャー機能(100ページ)には"メモリースティック PRO(ハイスピード)"、"メモリースティック PRO デュオ(ハイスピード)"を推奨しています。
- 本機では、8GBまでの"メモリースティック"で動作を 確認しています。ただし、すべての"メモリースティッ ク"での動作を保証するものではありません。

#### データの読み込み/書き込みスピードについて

お使いの"メモリースティック"と機器の組み合わせに よっては、データの読み込み/書き込み速度が異なります。

#### マジックゲートとは?

マジックゲートは、ソニーが開発した、著作権を保護する 技術の総称です。 "メモリースティック" / "メモリース ティック PRO" について



### "メモリースティック デュオ" / "メモリー スティック PRO デュオ"について



### "メモリースティック マイクロ"について

BKM-16R で使用するには M2 アダプターが必要です。

#### ご注意

位題

- 誤消去防止つまみを「LOCK」にすると記録や編集、消 去ができなくなります。
- 以下の場合、データが破損されることがあります。
  - 読み込み中、書き込み中に"メモリースティック"を 取り出したり、本機の電源を切った場合
  - 静電気や電気的ノイズの影響を受ける場所で使用した 場合
- メモリーエリアに書き込むときは、あまり強い筆圧をかけないでください。
- 大切なデータは、バックアップを取っておくことをおす すめします。
- ラベル貼り付け部には、専用ラベル以外は貼らないでく ださい。
- ラベルを貼るときは所定のラベル貼り付け部に貼ってく ださい。はみ出さないようにご注意ください。
- 持ち運びや保管の際は、付属の収納ケースに入れてくだ さい。
- 端子部には手や金属などで触れないでください。
- 強い衝撃を与えたり、曲げたり、落としたりしないでく ださい。

- 分解したり、改造したりしないでください。
- 水にぬらさないでください。
- 以下のような場所でのご使用や保管は避けてください。
  - 高温になった車の中や炎天下など気温の高い場所
  - 直射日光のあたる場所
  - 湿気の多い場所や腐食性のある場所
- 複数の"メモリースティック"を挿入しないでください。
   機器の破損の原因となる場合があります。
- ご使用の際は、正しい挿入方向をご確認のうえご使用く ださい。間違ったご使用は機器の破損の原因となります のでご注意ください。
- "メモリースティック デュオ"/ "メモリースティック PRO デュオ"/ "メモリースティック マイクロ"、M2 ア ダプターは、小さいお子様の手の届くところに置かない ようにしてください。誤って飲み込む恐れがあります。
- M2 アダプターに "メモリースティックマイクロ"を入れ、さらにそれをメモリースティック デュオアダプター に入れて使用すると、動作しない場合があります。
- 本機で扱えるファイル数は、"メモリースティック"1枚 あたり1000個までです。1000個を超えるファイルを作成 した場合は「Too many files」の警告が表示されますの で、Function SettingメニューのCaptureメニューの Delete (70ページ)またはFile Managementメニューの Delete メニュー(85ページ)、または"メモリース ティック"対応機・アプリケーションで不要なファイル を削除してください。
- 本機で扱えるファイル名称の文字数は20文字までです。
   名称が20文字を超えるファイルは本機では表示されませんのでご注意ください。
- フォーマット(初期化)は必ず "メモリースティック" 対応機・アプリケーションで行ってください。Windows エクスプローラで初期化すると、FORMAT ERROR になり、本機では使用できません。
- それぞれのアプリケーション用のフォルダー内のデータ をWindowsの機能でコピーや編集を行うと、再生できな くなる場合があります。

"メモリースティック"、"メモリースティック PRO"、"メ モリースティック デュオ"、"メモリースティック PRO デュオ"、"メモリースティックマイクロ"、"M2"、 **₩₩₩₩**55KE は、ソニー株式会社の商標または登録商標です。

Windows は米国 Microsoft Corporation の米国およびその他 の国における登録商標です。

録音・録画したものは、著作権法上、権利者に無断で使用 できません。著作権の対象になっている画像やデータの記 録された"メモリースティック"は、著作権法の規定によ る範囲内で使用する以外はご利用いただけませんので、ご 注意ください。

## メニュー項目索引

以下は、モニターの主なメニュー項目をアルファベット順 に並べ、その説明が出ている本書のページとその項目の属 するメニュー選択層を示しています。

	メニュー項目	ページ	属するメニュー選択層
数字	1 Pin - 8 Pin	78	System Configuration メニュー
	1080I/PsF	58	Channel Configuration $\varkappa = \bot -$
	16:9	70	Function Setting $\varkappa = \bot -$
	3D Setting	69	Function Setting $\varkappa = \bot -$
А	Adjustment	45	Adjustment メニュー
	ALM Hold Reset	75	Function Setting $\varkappa = \neg -$
	Aperture	71	Function Setting $\varkappa = \bot -$
	Aperture Value	62	Auxiliary Setting メニュー
	Apply Password	82	System Configuration $\varkappa = \neg -$
	Area Marker 1	64	Function Setting $\varkappa = \bot -$
		73	Function Setting $\varkappa = \bot -$
	Area Marker 2	65	Function Setting $\varkappa = \bot -$
		73	Function Setting $\varkappa = \bot -$
	ASC CDL	56	Channel Configuration $\varkappa = \bot -$
		60	Auxiliary Setting メニュー
	Aspect Blanking-Black	74	Function Setting $\forall = = = =$
	Aspect Blanking-Half	74	Function Setting $\forall = = = =$
	Aspect Marker	63	Function Setting $\forall = = = =$
		72	Function Setting $\varkappa = \bot -$
	Aspect Marker-Line	73	Function Setting $\forall = = = =$
	Audio CH	81	System Configuration $\varkappa = \neg -$
	Audio Level Meter	75	Function Setting $\varkappa = \bot -$
		81	System Configuration $\varkappa = \neg -$
	Auto	45	Adjustment メニュー
	Auto Adjust	46	Adjustment メニュー
	Auxiliary Setting	60	Auxiliary Setting メニュー
В	B Off	72	Function Setting $\varkappa = \bot -$
	Back Up System Data	85	File Management メニュー
	Betacam Setup Level	57	Channel Configuration $\varkappa = \bot -$
	Black Detail Mode	93	Controller メニュー
	Black Frame Insertion	93	Controller メニュー
	Blending	67	Function Setting $\varkappa = \bot -$
		74	Function Setting $\varkappa = \bot -$
	Blue Only	72	Function Setting $\lambda = \bot -$
	Butterfly	66	Function Setting $\lambda = \bot -$
		74	Function Setting $\lambda = 2 -$
C	Capture	69	Function Setting $\lambda = 2 - 2$
	Center Marker	65	Function Setting $x = z - z$
		73	Function Setting $\varkappa = \bot -$



	メニュー項目	ページ	属するメニュー選択層
	CH Name	80	System Configuration メニュー
	CH No	79	System Configuration メニュー
	CH Status	86	System Status メニュー
	Change Password	82	System Configuration メニュー
	Channel Configuration	51	Channel Configuration メニュー
	Channel Name	57	Channel Configuration メニュー
	Checkerboard	75	Function Setting $x = z - z$
	Chroma Up	72	Function Setting $x = z - z$
	Closed Caption	80	System Configuration $X = I = I$
	Color Bar	46	Adjustment メニュー
	Color Profile	55	Channel Configuration $\varkappa = \neg -$
		55	Channel Configuration $\varkappa = \neg -$
	Color Space	56	Channel Configuration $\varkappa = \neg -$
		57	Channel Configuration メニュー
	Color Temp	54	Channel Configuration $\varkappa = \neg -$
	Color Temp Adj	47	Adjustment メニュー
	Comb	71	Function Setting $\star = \pm -$
	Component Level	57	Channel Configuration メニュー
	Contrast/Bright Hold	48	Adjustment メニュー
	Controller	89	Controller メニュー
	Controller Status	88	System Status メニュー
	Controller Upgrade	93	Controller メニュー
	Copy From	47	Adjustment メニュー
		49	Adjustment メニュー
		59	Channel Configuration メニュー
		66	Function Setting メニュー
		85	File Management メニュー
D	Data Maintenance	85	File Management メニュー
	Date/Time	83	System Configuration $\lambda = 2 -$
	Default CH	79	System Configuration $\forall = = = =$
	Delete	70	Function Setting $\lambda = 2 - 2$
		85	File Management メニュー
	Delete ASC CDL	61	Auxiliary Setting メニュー
	Delete LUT	61	Auxiliary Setting メニュー
	Detection	67	Function Setting $\lambda = 2 - 2$
		68	Function Setting $\checkmark = = = = =$
	Difference	75	Function Setting $\lambda = 2 - 2$
	DisplayPort	52	Channel Configuration メニュー
		58	Channel Configuration $X = 2 - 2$
	DisplayPort Upgrade	83	System Configuration メニュー
Е	Error Notify Clear	75	Function Setting メニュー
	External Sync	71	Function Setting メニュー
F	F1 - F16	91	Controller メニュー
	File	56	Channel Configuration $X = 2 - 2$
		57	Channel Configuration メニュー
	File Management	84	File Management メニュー

	メニュー項目	ページ	属するメニュー選択層
	Film Cadence	59	Channel Configuration $x = z -$
	Filter Switch	62	Auxiliary Setting メニュー
	Flip H	76	Function Setting $\forall = = =$
	Format	51	Channel Configuration $\lambda = 2 -$
		79	System Configuration メニュー
	FPGA Upgrade	83	System Configuration メニュー
	Function Key	91	Controller メニュー
	Function Setting	63	Function Setting $\varkappa = \bot -$
	Function Switch	70	Function Setting $\vee = \bot -$
G	G Off	72	Function Setting メニュー
	Gamma	56	Channel Configuration $\checkmark = \bot =$
		57	Channel Configuration メニュー
	Gamut Error Display	67	Function Setting $\varkappa = \bot -$
	Group ID	77	System Configuration メニュー
Н	H Delay	71	Function Setting メニュー
	H Position	65	Function Setting $x = z -$
	H Shift	50	Adjustment メニュー
	H Shift Offset	57	Channel Configuration $\lambda = 2 - 2$
	HDMI Auto	54	Channel Configuration メニュー
	HDMI/DisplayPort Auto	54	Channel Configuration $x = z -$
		58	Channel Configuration $x = z -$
	HDMI/DP Status	87	System Status メニュー
	Horopter Check	69	Function Setting $\lambda = \pm -$
		76	Function Setting $\lambda = \pm -$
Ι	Input Detection	67	Function Setting メニュー
	Input Information	79	System Configuration メニュー
	Input No	53	Channel Configuration $\checkmark = = = =$
	Input Port	53	Channel Configuration メニュー
	Interlace	72	Function Setting $x = z -$
	Internal Signal	70	Function Setting $x = z -$
K	Kernel Upgrade	83	System Configuration メニュー
		93	Controller メニュー
	Key Protect	94	Key Protect メニュー
L	Line Color	66	Function Setting メニュー
	Load	69	Function Setting $\vee = \bot -$
	Load ASC CDL	60	Auxiliary Setting メニュー
	Load LUT	61	Auxiliary Setting メニュー
	L/R Switch	76	Function Setting $\varkappa = \bot -$
М	Maintenance	83	System Configuration メニュー
	Manual	47	Adjustment メニュー
	Manual Adjust	46	Adjustment メニュー
		48	Adjustment メニュー
	Marker	72	Function Setting $x = z -$
	Marker Setting	63	Function Setting $x = z -$
	Marker Preset	57	Channel Configuration $x = z -$
	Matrix	54	Channel Configuration $\prec = \bot -$

	メニュー項目	ページ	属するメニュー選択層
	Model Name	87	System Status メニュー
	Monitor ID	77	System Configuration メニュー
	Monitor ID Display	93	Controller メニュー
	Monitor Upgrade	83	System Configuration メニュー
	Mono	71	Function Setting メニュー
Ν	Native Scan	70	Function Setting $\lambda = 2 -$
	Native Scan Mode	62	Auxiliary Setting メニュー
	Network	77	System Configuration メニュー
		89	Controller メニュー
	Network Setting	77	System Configuration $x = z - z$
		89	Controller メニュー
	Network Switch	87	System Status メニュー
	NTSC Comb Filter	62	Auxiliary Setting メニュー
	NTSC Setup Level	57	Channel Configuration $x = z -$
О	On Screen Set	79	System Configuration メニュー
	Operation Time	87	System Status メニュー
	Original Value	48	Adjustment メニュー
	OSD Level	81	System Configuration メニュー
	OSD Notification	67	Function Setting $x = z - z$
	OSD Notification Reset	67	Function Setting $x = z - z$
	Over Range	82	System Configuration メニュー
Р	P&P Setting	66	Function Setting $x = z - z$
	Panel On Time	87	System Status メニュー
	Parallel Remote	78	System Configuration メニュー
	Password	82	System Configuration メニュー
	Peak Hold	81	System Configuration $X = I = I$
	Peak White Control	62	Auxiliary Setting メニュー
	Picture Adj	45	Adjustment メニュー
	Picture Preset	54	Channel Configuration $\times = = = =$
	Pixel Threshold	67	Function Setting $x = z - z$
		69	Function Setting $x = z - z$
	Pixel Zoom Setting	67	Function Setting $x = z - z$
	Port Status Option 1 - Option 4	86	System Status メニュー
	Position Adj	50	Adjustment メニュー
	Post-Process Detection	68	Function Setting $x = z - z$
	Power	79	System Configuration $X = I = I$
	Power On Status	79	System Configuration $X = I = I$
	Preset Value	47	Adjustment メニュー
		49	Adjustment メニュー
	Protocol Setting	78	System Configuration $X = I = I$
		90	Controller メニュー
R	R Off	72	Function Setting $x = z - z$
	Restore System Data	85	File Management メニュー
	Rename	69	Function Setting $x = z - z$
	Restore Factory Data	46	Adjustment メニュー
		50	Adjustment メニュー
	メニュー項目	ページ	属するメニュー選択層
---	-----------------------	-----	--
	RGB Range	58	Channel Configuration メニュー
S	Save To	84	File Management メニュー
	Scan Mode	70	Function Setting $\star = = = =$
		80	System Configuration メニュー
	Scan Mode Skip	83	System Configuration メニュー
	Screen Aspect	54	Channel Configuration メニュー
	Screen Saver	83	System Configuration $x = z -$
	SDI Payload ID Status	87	System Status メニュー
	Serial No	87	System Status メニュー
	Service 608	81	System Configuration $\lambda = 2 - 2$
	Service 708	80	System Configuration $\lambda = 2 - 2$
	Side by Side	66	Function Setting $\lambda = 2 - 2$
		74	Function Setting $\lambda = 2 - 2$
	Signal	48	Adjustment メニュー
	Signal Level	67	Function Setting $\lambda = 2 - 2$
		69	Function Setting $\lambda = 2 - 2$
	SNMP Setting	89	Controller メニュー
	Software Upgrade	83	System Configuration $X = 2 -$
		93	Controller メニュー
	Software Version	87	System Status メニュー
	Standby Mode	79	System Configuration メニュー
	Status	46	Adjustment メニュー
	Sync Mode	54	Channel Configuration メニュー
	System Configuration	77	System Configuration メニュー
	System Status	86	System Status メニュー
Т	Time Code	75	Function Setting $x = z -$
		81	System Configuration メニュー
	Transparency	81	System Configuration メニュー
	Туре	80	System Configuration メニュー
U	User LUT	57	Channel Configuration メニュー
		61	Auxiliary Setting メニュー
V	V Delay	71	Function Setting $\lambda = 2 - 2$
	V Position	65	Function Setting $x = z -$
	V Shift	50	Adjustment メニュー
	VITC/LTC	81	System Configuration $\forall = = = =$
W	Wipe	66	Function Setting メニュー
		74	Function Setting メニュー
Ζ	Zebra Pattern	69	Function Setting メニュー

このマニュアルに記載されている事柄の著作権は当社にあ り、説明内容は機器購入者の使用を目的としています。 従って、当社の許可なしに無断で複写したり、説明内容 (操作、保守等)と異なる目的で本マニュアルを使用する ことを禁止します。

## Sony Corporation