Grass Valley
A TEKTRONIX COMPANY

1995 年 05月 31日 発行

Technical Bulletin

No. 10005

The Grass Valley Group, Inc., Asia Pacific Operations / GVG Japan Ltd.

NAB '95 新製品レポート

1. VideoDesktop™ ノンリニア編集機
2. シリーズ 6000 コンパクトルーター
3. SMS8106/8601, M9225 モジュラープロダクト
4. バーチュオッソ エディットコントローラー
5. SVP-155 伝送システム, J-シリーズ コーディック

NAB '95 は、グラスバレーグループの次世代への幕開けを飾るのにふさわしいショーとなりました。きわだったデザインのブースには 10 数種におよぶ新製品が展示され、連日各国のビジターであふれ大盛況でした。　下図のブーススケッチで示されるメインのステージでは "The Longest Running Show in Television History" のテーマでショーが行われ話題を呼びました。



今回の Technical Bulletin では、NAB '95 で展示された新製品の概要をご紹介します。

株式会社 **GVG** ジャパン　TEL. 03-5992-0621
東京都豊島区東池袋 3-13-2 住友東池袋ビル 4 F

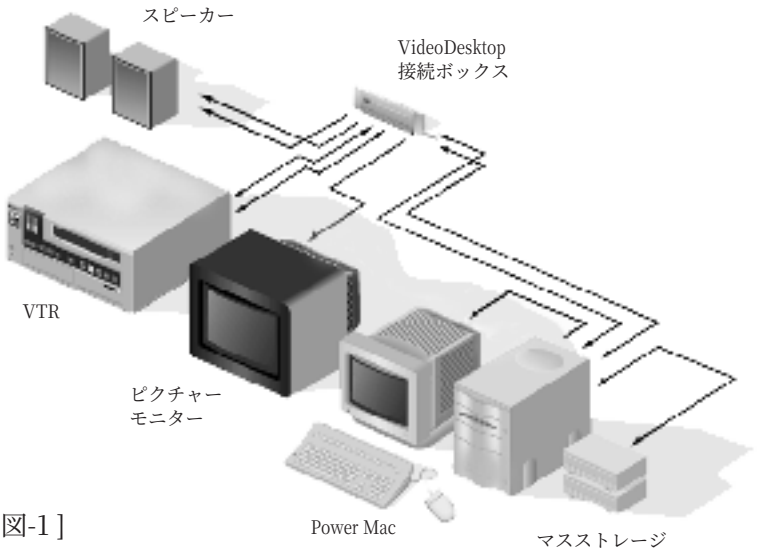
The Grass Valley Group, Inc.　Tel. 916-478-4038
P.O. Box 1114, Grass Valley, California 95945 USA

1. VideoDesktop™ ノンリニア編集機

VideoDesktop™ は、今年の NAB ショーでグラスバレーが最も力を入れた製品の一つでした。
この VideoDesktop システムは、あらゆるレベルのビデオプロフェッショナルの制作環境にマッチした高画質のビデオ ワークステーションで、プログラム制作のすべてをこの一台でカバーできる数々の機能を持っています。
システムとしては、図-1 のように Power Macintosh、マスストレージ（ハードディスク）、ピクチャーモニター、スピーカー、VTR にて構成され、BNC , キャノン XLR コネクターを持った接続ボックスにて入出力が行われます。
VideoDesktop の優れた画質と機能によって、オンラインとオフラインの境界線をなくします。

1. 画質とマルチコンプレッションモード

VideoDesktop パーソナルプロダクションスイートは、高画質のビデオデスクトップ ポストプロダクションシステムです。　優れたモーション JPEG コンプレッションにより、ベータカム SP 品質の高データ/低コンプレッションレート（4:1まで）の映像が得られます。　また各ソースクリップ、各エディット、各プロジェクト毎に 120:1 から 4:1 の範囲で 12 種類のコンプレッション レートを選択することができ、さまざまな制作条件に柔軟に対応します。
"FlexTime™" エディティングと呼ばれるこのコンセプトは、トータルストレージ容量を低くできるプログラムに対して、大きな動きを持った映像の連続や複雑なエフェクトは、低いコンプレッションを使用する等、各カットに応じて自由にコンプレッションレートを選択することを可能にします。



[図-1]

VideoDesktop で使用されているモーション JPEG は、フィールドレートでデジタル化が行われているため、映像の解像度が向上し、スローモーションやグラフィック等でも顕著な効果が見られます。　さらに、スローモーション時にフィールドインターポレーションを使用しており、スムーズなスロー効果が得られます。
オーディオは非圧縮の 44.1KHz CD スタンダードで、タイムライン上で 4 トラックオーディオの編集ができ、リアルタイム ミックスダウンにて 2 チャンネルを外部に出力します。　またビデオとの同期をハードウェアにて達成しており、高品質のオーディオ編集を可能としています。

2. オープンプラットフォーム

VideoDesktop は、最新の Power Macintosh 8100/100 CPU のネイティブ モードで走ります。　アップル 20 インチモニターと 8.2 ギガバイトのハードディスクアレーが標準となっており、約 28 分（4:1 コンプレッション）から約 6.9 時間（120:1コンプレッション）までの間で容量を選択できます。　オープンプラットフォーム構成により標準のペリフェラルが使用できるため、ハードディスクの増設やアップルモニターを増設し個別のビンウインドーでクリップを表示する等のモディフィケーションやエクスパンションが容易で、かつシステムのコストを下げることができます。　また Adobe PhotoShop 等数多くの市販のアプリケーションソフトが利用できるメリットがあります。

3. システム入出力

システムの入出力としては、アナログコンポジット、Y/C、Y, R-Y, B-Y をサポートしており、真のコンポーネント仕様となっています。　また、NTSC と PAL の切り換えはソフトウェアによる選択方式となっています。
ビデオとオーディオの素材は、前記ダイレクト入力に加えて、ディスクやネットワークを通してデータファイルとしてインポートやエクスポートが可能です。　また QuickTime を使用して、プログラムをインポート/エクスポートすることができ、特に専用コーデックを採用したことにより QuickTime のメディアファイルを高品質でリアルタイム再生することが可能となっています。

4. オーディオ編集

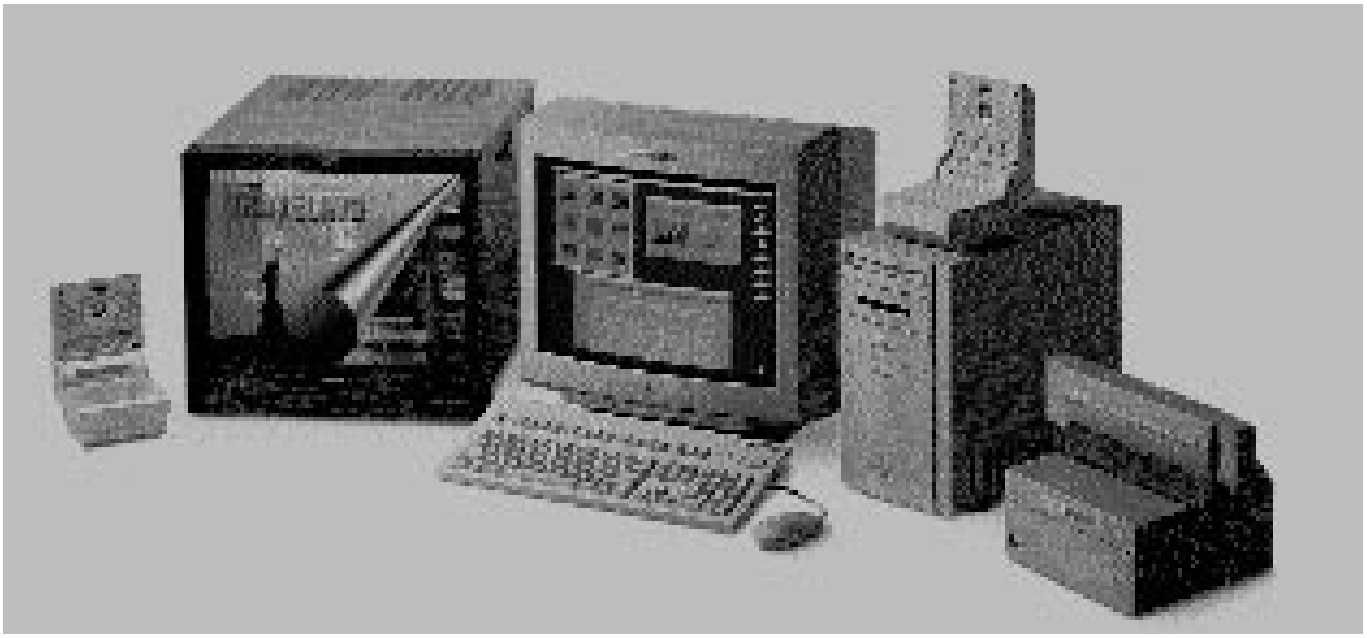
各オーディオトラックは、パンニング、レベル、ミックスダウン、クロスフェードのコントロール等、多彩なオーディオのミキシングが可能で、レベルコントロールはプログラムにセーブできます。　また、音声波形をタイムライン上に表示して、オーディオ編集点をより快適に決定できます。

5. グラフィックス

VideoDesktop は、ビデオとオーディオに加えてグラフィックス機能を持ち各種のタイトルを挿入することができます。　TrueType と Postscript フォントを使用したキャラクターゼネレーターは、アンチエイリアシング、可変トランスパレンシー、ランプ、スケール、カーニング、ドロップシャドー、テクスチャーマッピング、ラインリーディング機能に加えて、可変モーションパスによりロールタイトルが可能です。　また、TrueType と Postscript の日本語フォントを使用して、日本語タイトルが挿入できます。
Adobe PhotoShop 等のプログラムから PICT/PICT2 ファイルをインポートして、スティール グラフィックスとして使うこともできます。　これらのスティールグラフィックスは、アルファチャンネル情報として使用され、ロゴ等をタイトルとして挿入できます。

6. エフェクト

55 種類を越えるスペシャル エフェクトが組み込まれており、ディゾルブ、各種ワイプはリアルタイムの 6 倍のレンダリングで高速化を図っています。　これらのエフェクトはリアルタイムでプレビューすることができ、最終効果を効率良く確認できます。　今後も各種エフェクトは、継続して追加される予定です。



[図-2]

7. ウインドー

VideoDesktop は図-2 の画面内に示すような、次の 3 つの基本的なウインドーで構成され、編集作業のほとんどがこのウインドー内で処理されます。

1). マルチビン ウインドー
2). エディットスイート ウインドー
3). プログラム ウインドー

以下に、これらのそれぞれの機能を簡単に紹介します。

1). マルチビン ウインドー

図-3 のマルチビン ウインドーには、無制限にビデオ、オーディオ、グラフィック クリップをストアすることができ、各クリップは、コメント、デュレーション、カラーコーディング、イン/アウト ビューの情報を含んでいます。　一度タイムライン上で合成した、ビデオ、オーディオ、グラフィックの複合エレメントをコンパウンド クリップとして、ストアすることも可能です。　このコンパウンド クリップは、番組のオープニングやクロージング用として繰り返し使用する場合に大変便利な機能です。

クリップは、セパレート リストとしてまとめることができ、ビン内でサーチやソートまた、ストーリーボード表示にてプリントすることも可能です。



[図-3]



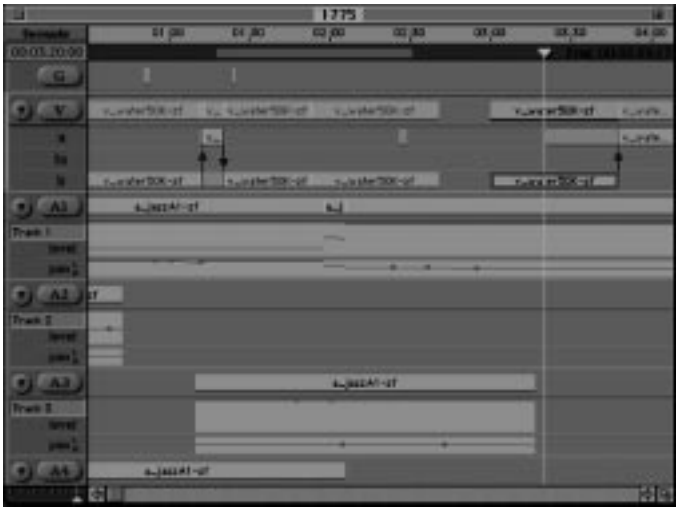
[図-4]

2). エディットスイート ウインドー

図-4 のエディットスイート ウインドーは、各種の編集機能を視覚的にアクセスできるようにしたもので、各クリップをここにドラッグして修正したり、素材のデジタイズ（取り込み）を確認したりするウインドーです。編集点のトリミングの際は、インまたはアウト ポイントの前後のクリップを同時に表示してトリミング作業を容易にしています。
このウインドーにて、全てのエフェクトのリアルタイム プレビューを行い、またクリップやタイムライン プログラムを再生することもできます。

3). プログラム ウインドー

図-5 のプログラム ウインドーにはタイムラインがあり、このタイムラインにクリップ、編集済みクリップ、QuickTime のシーケンス、エフェクト、グラフィックを直接ドラッグ、ドロップして編集を行います。　タイムライン内の各エレメントは、カット、シンク、トリム、コピー、ペーストが自然な感覚で簡単に行えるようになっています。プログラム出力は、エディットスイート ウインドーとビデオモニターに同時に出力され、モニターの切り換えを行う必要がありません。



[図-5]

8. ロギング

素材を編集に必要な長さだけ自動で取り込む機能として、VideoDesktop はロギング機能を持ち、オン ザ フライ マークやタイムコード入力により素材を簡単にログできます。　このログにより、オートデジタイズ機能で自動的にクリップを作ります。

また、他のプログラム（Pipeline Digital AutoLog や Imagine Executive Producer 等）で作成されたログファイルをインポートすることもできます。

Microsoft Word または Excel で、リール名称、スタートタイムコード、エンドタイムコードをシングルタブで区分した最小 3 つ、最大 6 つのコラムでログを作ることもできます。

9. エディット デシジョンリスト

VideoDesktop は、後処理やアーカイビングまたはリニア編集システムでの編集のために EDL を作成します。EDL のフォーマットとして、グラスバレー, CMX 3400, CMX 3600, ソニー BVE をサポートしています。

10. マシンコントロール

素材を正確にデジタイズするために、フレーム精度の VTR コントロールが可能となっています。

VTR 側は、RS422 シリアルコントロールとタイムコード機能が必要で、D1, D2, ベータカム SP, S-VHS, Hi-8mm 等 20 種類以上の機械をサポートしています。

ご紹介しました VideoDesktop は、将来的に更にポストプロダクション、ブロードキャスト用としての種々のアップグレードを予定しています。　今後の機能アップに注目して頂きたいと思います。

2. シリーズ 6000 コンパクトルーター

シリーズ 6000 コンパクト シグナルマネージメント システムは、コンパクトからミッドサイズまでのマルチフォーマットルーティングを経済的な値段で実現し、かつコンパチビリティと拡張性を考慮した設計がなされています。NTSC と PAL アナログビデオ、アナログオーディオ、コンポジットとコンポーネント シリアルデジタルビデオ、AES/EBU オーディオ等の現存するフォーマットとコンパチブルなシステムです。　シリーズ 6000 では、同じフレームにシリアルコンポジットとコンポーネントデジタルビデオを混在させることが可能で、違ったフォーマットの

ルーターマトリックスにて複雑なマルチレベルやマルチフォーマット システムを構築することができます。

1. システム構成

基本構成として 16 x 16 までの 1RU のビデオと1RU のステレオ オーディオの 2 種類のフレームがあり、最もコンパクトなシステムを構成できます。　オプションのローカル コントロールパネルを、マトリックスの前面に取り付けられます。

ビデオマトリックスは、3RU のフレームに 32 x 32 のサイズまで組み込むことができ、オーディオは 2RU フレームにシングルチャンネルにて 32 x 32 のアナログまたは AES/EBU デジタルオーディオをサポートします。

オーディオフレームを複数使用することで、マルチチャンネル オペレーションを行います。

RS422 ソリッドステート マトリックスは、エディットコントローラーとテープマシン間でコントロールシグナルを切り換えるもので、標準の 9 ピン "D" コネクターを使用した 2RU フレームに 8 x 8 と 16 x 16 のサイズを収納します。　データマトリックスには、16 x 16 のリレーマトリックスも用意されています。

ルーティング システムのコントロールは、システムのなかで重要な位置をしめますが、シリーズ 6000 では 16 または 32 ボタン パー ソース パネル、4 レベル ブレーカウェイ、X-Y コントロール、コンピュータからのコントロールをサポートしています。　また、オプションのパラレルインターフェースを使用して、カスタム仕様のコントロールパネルを作ることができます。

20 TEN マトリックスを現在使用されているユーザーで、シリーズ 6000 のデジタルマトリックスを追加された場合、20 TEN とシリーズ 6000 を一つのシステムとしてインテグレートして使用することが可能です。

2. 標準機能

1). 放送品質の仕様

信号の品質を劣化させず、可能な限りトランスペアレンシーで信号をパスします。

2). バーチカル区間スイッチング

3). 8 ブレーカウェイで 16 レベルまでをサポート

余裕を持ったコントロールレベル数によって、各種のアナログやデジタルが混在する今日のルーターのシステムを柔軟にハンドリングします。

4). プラグインのマトリックスと電源基板により、容易なメインテナンス

5). 2RU と 3RU フレームにて、予備電源機能

3. ビデオシステム

1). 30MHz アナログビデオ

16 x 4, 16 x 16, 32 x 32 の 3 種類のマトリックスがあり、ビデオ入力の信号特性を維持するために終端入力を採用しています。　また各入力毎に、DC レストアーと DC カップルをジャンパーにより選択できます。

2). シリアルデジタルビデオ

16 x 16 と 32 x 32 のマトリックスが利用でき、143, 177, 270, 360Mb/s のデジタルビデオ データレートに対応しています。　各入力に、自動ケーブルイコライザーとリクロッキング回路を持っています。

4. オーディオシステム

1). アナログオーディオ

16 x 4, 16 x 16, 32 x 32 のマトリックスが利用できます。　入出力および信号パスはバランスで処理されておりクロストークや切り換えノイズを最小にします。　アナログオーディオの帯域は 150KHz までの周波数特性を持ち、FF/RWD 時のタイムコード信号帯域を十分カバーしています。

2). AES/EBU デジタルオーディオ

柔軟性とローコストを達成するために、非同期スイッチング方式としています。　32, 44.1, 48KHz のサンプルレートをカバーしており、コモンモードと DC プロテクションのためにトランス結合入出力となっています。各入力には、リクロッキング回路があります。

5. コントロールシステム

75Ω同軸コントロールバスの採用により、フレームとコントロールパネルのセッティングが簡単で、このバスは最大 500m までの距離で 16 のフレームと 16 のパネルをコントロールします。
RS232/422 シリアルインターフェース オプションが、マトリックスとパネルで利用できます。　また、パラレルインターフェース オプションにて、カスタム仕様のコントロールまたはタリーシステムを作ることが可能となります。　システムの設定および変更は、コンフィギュレーションソフトウェアによって行います。
ほとんどのコントロールパネルは、ロック/プロテクト、チョップ、トレースモード（ソースがどこで使用されているかの認識）、特定の 8 入力に対するカメラジョイスティックオーバーライド機能を持っています。

以下に各コントロールパネルの写真を示します。

SMS-C16BPS



16 入力のボタン パー ソースで 1RU サイズです。　単純な操作パネルのため、ライブ用として最適です。スライド インの名称ラベル付きです。

SMS-C32BPS



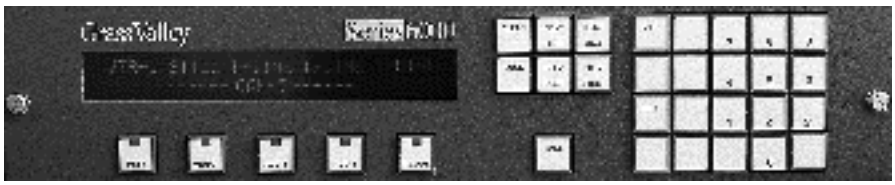
32 ボタン パー ソースで 8 出力までコントロールします。　ボタンネームと LED により使い易いパネル構成です。

SMS-CMXY



1RU サイズのミニ-XY パネルで、ブレーカウェイにて 16 ソース/ 16 デストネーションのコントロールを行います。　2 つの 7 セグメント表示にて、現在のディストネーション番号を表わします。
1RU マトリックスの前面に、ローカルパネルとして取り付けることもできます。

SMS-CXY



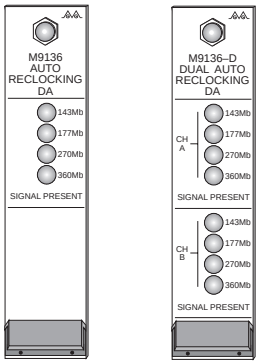
2RU のフル XY パネルで、4 レベルのブレーカウェイが可能です。　ソースプリセット用として 20 個のボタンがあり、TAKE ボタンで切り換えを行います。　明るい蛍光表示管により、6 文字のアルファベット名が見やすく表示されます。

3. MAX-9000/SMS8000 シリーズ モジュラープロダクト

今回の NAB でも、数々の MAX-9000 と SMS8000 の新製品が発表され、ラインアップの充実が計られました。オートセレクト シリアルデジタル分配器、D1→NTSC/PALアナログ コンバーター、NTSC/PAL アナログ→D1 コンバーター、20 ビット AES/EBU D/A コンバーター、20 ビット AES/EBU A/D コンバーター、シリアルデジタル用ファイバー伝送システムというように、さらにモジュラープロダクトのアプリケーションが広がりました。

1. M9136 オートセレクト シリアルデジタル分配器

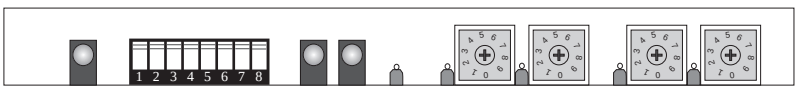
この MAX-9000 シリアルデジタル分配器は、GVG のチップを使用し 143Mb/s, 177Mb/s, 270Mb/s, 360Mb/s のレートを自動セレクトします。シングル幅のモジュールで、MAX-900 のフレームに 12 DAを収容することができます。　1 入力に対して 8 出力され、フロントパネルの LED にて、どのデータレートの信号が入力されているかをチェックできます。M9136 のデュアルバージョンとして M9136-D があり、このモデルは 2 つの独立した入力と 4 つの独立した出力を持っています。　従って、MAX-900 のフレームに 24 DA を収容することが可能です。



M9136　　M9136-D

2. SMS-8106 シリアル コンポーネントデジタル→ NTSC / PAL コンバーター

8 または 10 ビットのシリアル コンポーネントデジタル（525/625）入力ができる 8 ビットのエンコーダーで、NTSC/PAL アナログ信号に変換します。　高品質のモニター用に開発されましたが他のアプリケーションでも十分使用可能です。　このエンコーダーは、外部基準信号をベースに 525 と 625 を自動切り換えし、出力信号は 4 系統となっています。　デュアルバージョンの SMS-8106-D は、エンコーダーを 1 個以上必要とする場合、コストパフォーマンスの高いシステムとなります。

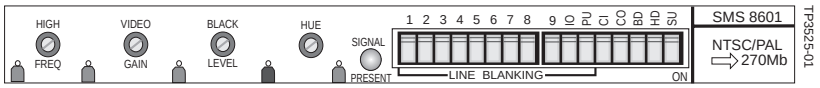


SMS8106

3. SMS-8601 NTSC/PAL → シリアル コンポーネントデジタル コンバーター

NTSC/PAL アナログ入力信号を 10 ビットのシリアル コンポーネントデジタルに変換します。　このユニットは、自動的に入力スタンダードを検出して、もし必要であれば 2 秒以内にモードを切り換えます。

優れた 2D フィルターにより、クリーンな映像を提供します。



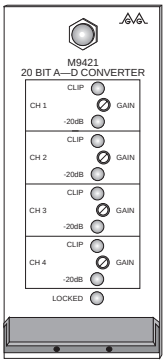
SMS8601

4. M9422-B 20 ビット AES/EBU D/A コンバーター

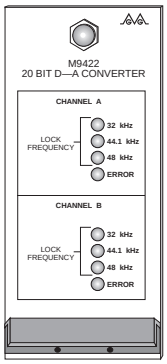
M9422-B は、20 ビットの AES/EBU D/A コンバーターです。 110dB の S/N 比を持ち、18 ビット M9402 D/A コンバーターに使用しているリアコネクターと同じものを使用しています。 M9402 と同様に、2 つの AES/EBU オーディオ ストリームは 4 つのローインピーダンス バランス（+24dB, 600Ω）で出力されます。
32KHz, 44.1KHz, 48KHz のサンプリング周波数をサポートしています。

5. M9421-B 20 ビット AES/EBU A/D コンバーター

M9421-B は、20 ビットのAES/EBU A/D コンバーターです。 4 つのバランス アナログオーディオ入力があり、入力インピーダンスは 10KΩ または 600Ωでユーザー選択が可能です。 フルスケール出力になる入力レベルを +18dBu から +28dBu 間で調整できます。 2 つの AES/EBU 出力があり、それぞれがステレオペアとなります。同期入力はハイインピーダンスとなっており、ビデオの 525/625, AES/EBU, 48KHz の基準信号が入力でき、これらのどの信号が入力されていても自動的に選択されてロックがかかります。



M9421



M9422

6. M9125Q, M9521Q ファイバートランスミッター、レシーバー

これらの MAX-9000 モジュールは、それぞれがファイバートランスミッターとレシーバーです。 Q は "Quad" を意味し、4 つの TX と 4 つの RX が各基板に取り付けられています。
トランスミッターは、SMPTE 259M に準拠する 143, 177, 270, 360M/b の電気的シリアルデジタル ビデオ信号 4 系統を、SMPTE スタンダード S17.430（提案中）に準拠したシングルモード ファイバーにて伝送します。
レシーバーは SMPTE スタンダード S17.430 に準拠して、143, 177, 270, 360M/b での 4 系統の光学的シリアルデジタル信号を受信することができます。 この光学的信号から、SMPTE 259M に準拠した 143, 177, 270, 360M/b の電気的シリアルデジタル信号を 4 系統出力します。 4 チャンネルのレシーバーは、4 つの独立したチャンネルまたはホットスタンバイ レシーバーとしての 2 つのレシーバー ペアとして動作させることができます。
プロテクション スイッチングモードでは、一つのチャンネルの電気的または光学的信号が遮断された場合に、自動的にホットスタンバイレシーバーに切り換えます。
レーザーを使用することで、トランスミッターとレシーバー間で 10km までのファイバーケーブルを使用できます。

このモジュールは、300m を越える距離でデジタルビデオを伝送するニーズにマッチするように設計されています。もしデジタルオーディオの伝送が必要な場合は、M9105 と M9106 のマルチプレクサー、ディマルチプレクサーを併用します。

4. バーチュオッソ エディットコントローラー

バーチュオッソは、新しいコンセプトのエディットコントローラーです。　将来の技術の橋渡しをしながら既存の機器を使用して、簡単でしかも迅速な編集ができるシステムです。　従来のテープフォーマットまたはディスクベースでの編集等、リニア/ノンリニアの機械を完全に統合してコントロールします。
バーチュオッソは、広範囲な機器を統合してコントロールするパワフルな編集機で、特にニュース編集等のプログラムの入れ換えが頻繁に行われる編集に向いており、ノンリニア編集用としての高額のシステムに対して低価格帯にて将来の発展性を考えたシステムです。

1. 柔軟な編集環境

バーチュオッソはリニア/ノンリニア編集機能に加えて、従来の VTR をノンリニア デバイスのように取り扱うこともできます。　編集カットのストレッチ、リプレース、リムーブ等ができ、全体のセクションは簡単な操作によりカットやペーストが可能です。　この結果は即時にタイムライン上に反映され、必要であれば変更により影響を受ける全部のセクションを "オートコンフォーム" することができます。　バーチュオッソのユニーク性として、複雑なリストクリーニング作業を必要としません。　エディット リストマップの移動は、常に正確にテープ上の編集に反映されます。
バーチュオッソは、制御している機器を固定しないので、従来のテープマシンとハードディスク記録システムは完全に互換性があります。　たとえば VTR は、テクトロニクスのプロファイルのようなノンリニア ストレージデバイスと入れ換えることができます。

バーチュオッソはオムニバスネットワーク上の各種機器をくまなく統合して、大部分の複雑な編集のエレメントをタイムライン内にストアします。　タイムライン上にて、プログラムがどう組み立てられているかを簡単に見れ、各機器での編集内容を分離して確認できます。　また、テープのかけ換え以外は人手を介さずに、システムがプログラム全体を忠実に再生しながら、グラフィック、タイトル、音声等のすべてのエレメントを再実行することが可能です。　実際、ノンリニア ストレージシステムでの作業においては、バーチュオッソによるライブ再生により、最終プログラムをレコードする必要はありません。　このことは、放送の直前までプログラムの変更を必要とする用途に理想的と言えます。　バーチュオッソは、シングルボックスでのソリューションではなく、多様なスタンドアローン機器を統合するソリューションです。　オフラインでのレンダリング処理や画質のロスがなく、高品質で複雑なエフェクトをリアルタイムで再生することができます。

2. メイン エディットディスプレー

バーチュオッソの心臓部はメイン エディットディスプレーで、タイムライン ディスプレー、マシントランスポート コントロール、共通機能コントロール部があります。　簡潔なディスプレーにするために、コントロール数は最小にしています。　右側のメニューバーは、カット/ペースト メニューと同様にバーチュオッソのパワフルなアンドゥ機能を含み、比較的少ない頻度で使用される機能を含んでいます。
実行サブメニューは編集の実行をコントロールし、シングルイベントの実行からプログラム全体の再実行までの選択があります。　大変便利な機能としてデバイス パフォームがあり、この機能は特定のデバイスでのすべてのイベントを再実行します。　たとえば、プログラム内のすべてのタイトルを再記録する際に、他の機器と分離して実行することができます。

3. タイムライン ディスプレー



現在コントロール中のすべてのデバイスは、スクリーンの左側に表示されブルーバーがそのデバイスからの個別のイベントを表示します。　スムースなスクロール機能により、エディット マスターの内容を正確に表わすことができます。　バーチュオッソは、すべてのマッチフレームやシンクロール等を取り扱えるため、作品の創造性にのみ集中できます。　また通常のすべてのトリム オプションも装備しており、多数のユーザーは数値を思考することから解放されます。　もし編集の変更が必要な場合は、単純にクリックとドラッグを行うだけで処理できます。
グラフィック表示により、変更したポイントとそれを取り巻くイベントとの関係が即時に表示されす。
必要とする多数の変更を一度に処理することができ、エディット マスターのすべての必要なセクションを再実行します。　各イベントは、デバイス自身が再生するのに必要なすべての情報を含んでおり、キャラクター ジェネレーターの場合はページ番号を、VTR の場合は、テープ ID、イン/アウト点のタイムコードを、また外部コントロールが利用できる TBC では、そのショットのすべての TBC の設定を含みます。

4. ユーザーインターフェース

バーチュオッソはオムニバスを使用したシステムで、オムニバス ユーザーインターフェースは、パワフルな 32 ビット RISC PC で構成されています。　編集作業は、グラフィック タブレットとペンまたはオプションのコマンドボタン付きジョガーホイールで行われます。　キーボードは通常の編集時には必要ありませんが、付属しています。　ワークステーションは、メインプロセッサーとイーサネットで接続されており、このメインプロセッサーは 6 個のシリアルデバイスをコントロールする 3RU の 19 インチラックマウントのユニットです。
このユニットは、どんなオムニバスのコンパチブル製品とでもイーサネットで接続され、これらはバーチュオッソによりコントロール可能です。

5. 外部機器コントロール

外部機器のコントロールは、バーチュオッソの強力なフィーチャーの一つです。　ソースやディストネーショマシンとしての VTR やディスクレコーダーのコントロールと同様に、広範囲な機器をコントロールすることができます。　プロダクション スイッチャー、オーディオミキサー、DVE、ルーター、オーディオプロセス機器、キャラクタージェネレーター、スチールストア等をバーチュオッソからダイレクトにコントロールできます。
拡張システムでは、ワイプパターンの調整、DVE の動きをプログラム、オーディオ機器の変更、キャラクタージェネレーターのテキスト入力が可能で、これらのコントロールはオムニバスのコントロール プロトコールを利用して行います。

以上のようにバーチュオッソは柔軟性と将来性を持ったシステムで、現在のリニア/ノンリニアが混在した編集から将来のディスク ベースの編集に至るまで、効率の良い編集環境を提供します。

5. SVP-155 伝送システム, J シリーズ コーディック

今回ビデオトランスポートの新製品として、SVP-155 と J シリーズ コーディックの 2 機種が発表されました。
SVP-155 が SONET/SDH ネットワークの OC3/STM-1 ベースで、非圧縮の NTSC, PAL, SECAM, D2/D3 デジタルビデオ信号とオーディオ信号を最も高品質で伝送するのに対して、J シリーズ コーディックは、モーション JPEG を使用した高品質のマルチチャンネル DS3 コーディックで、コンファレンス、監視、エンターテイメント等の広範囲なアプリケーションに対応できます。
これらの機種は、公共ネットワークをベースにビデオ/オーディオ信号を伝送する機器です。

これらの製品に対して、MCF シリーズ マルチチャンネル伝送システムは独自の伝送フォーマットを持ったシステムです。　このシステムでは、最大 6 チャンネルのビデオと 24 チャンネルのオーディオ非圧縮信号をシングルモードファイバー 1 系統で伝送します。　今回の NAB にて、このシステムに D1/D2, AES/EBU デジタルオーディオ伝送用のシリアルデジタル インターフェースが追加されました。　この MCF シリーズは、放送局内やポストプロダクション施設での長距離伝送にも適しています。

今年の NAB でも、グラスバレーより多方面にわたるさまざまな機種が発表されました。
また昨年に引き続き、最高画質と優れたユーザーインターフェースを誇る Krystal 4300, Sabre 4100S ハイエンド エディティング システム, Model 1200/Model 2200/Model 3000/Model 4000 シリーズのデジタルスイッチャー, シリーズ 7000 ルーティング スイッチャーが展示され、最新バージョンの機能が紹介されました。

以上。

< 問い合わせ先 >
技術的内容についての問い合わせは、(株) GVG ジャパン 薗田または野口までお願いいたします。