

# **ATOMOS SHOGUN STUDIO**



日本語版 2015年12月



# ユーザー登録を行って頂きますと、3年間の延長保証を提供致します(本体のみ)。 購入後すぐにユーザー登録をしてください。

ユーザー登録 Web: www.atomos.com/registration/ Support: atomosjapan@atomos.com

# Contents

	2
じめに	
1.同	
2.そ	の他、必要なもの
	ンリッドステートドライブ (SSD) // ヽードディスクドライブ (HDD)
	収録用ストレージの選び方
	HDD使用時の注意点
	ファイルリカバリー機能
_	
3.マ	スターキャティー2の準備
4. =	ックマウント用金具、コム足の取り付け
5.電	
جر ہ	
6. 接	読い ディー・レート・ディー
7.×	ティアスロットについて
8.	本操作(ユーサーインターフェース)
	不一厶画面
	カテコリー1-谷植設定
	カテゴリー2 - モニター/フォーカスアシストツール設定
	コテゴリー3 - メインコントロール 録画/再生ツール
	録画モード/再生モード
	ファイル名設定/日時設定
	スクリーンロック/SHOGUN STUDIO INFO
	INPUT×=-
	記録メディアの収録時間表示/ドライブのフォーマット
	オーディオ設定
9. <del>E</del>	ニタリングと収録
	入力信号の確認 / 収録モード選択
	カメラとSHOGUN STUDIOの同期収録
	波形モニター機能
	輝度モニター / RGB パレード / ベクトルスコープ
	モニターアシスト機能
	ピーキング / ゼブラ / フォルスカラー/ブルーオンリー
	セーフエリア / アスペクトレシオマーカー/ 拡大表示
	アナモフィックスクイーズ
	Smartl og (OK/NGタグ付け機能)
	XMI ファイル出力
	モーター設定 (DISPLAY OPTIONS)
	3DIIIT滴田櫟能
	ATOMOSアンチショックテクノロジー
	ファイル修復機能
10 1	アディアビジ友成化
11.	Threeode
11.	/ ルプンノ际工(成化 ラブノニープフ
12.7	$\sim 1477$
12. 6	
13.3	ヌフルレコーター連動機能
14.‡	<b>写生機能と映像出力</b>
	再生モード / プレイリスト再生
15. <u>'</u>	ノモートコントロール
16. F	AW to ProRes
17. N	Mac/PCへの接続/編集
	マスターキャディーの接続
	NLEソフトのサポート
	ExFATの互換性
	ファイル転送
	ファイル転送 編集ソフトへの読み込み
	ファイル転送 編集ソフトへの読み込み XMLファイルをFCPXへ読み込む

# 安全に使用するために

3

4 5

6

6

6

6

7

7

8 9

10

10

11

13

14

14

14

14

14

15 16

17

18

19

20

21 21

22

23

24

25 26

27

28

29 29 30

31 32

32 33

35

36 35

SHOGUN STUDIOは、安全性に配慮した設計をしておりますが、下記の点を注意 してお使い頂くと、より安全で製品の寿命も長くお使い頂くことができます。

# SHOGUN STUDIOを安全にお使い頂くために

SHOGUNSTUDIO本体は軽量な設計をされているため、誤用しない限りけがを する事はありません。

- ・本体落下にはご注意ください。近くに人が触れたり、ケーブルを引っ張られ たりする可能性がある場所での使用は避けてください。
- ・接続したケーブルにつまづいたりしないように、ご注意ください。
- ・平坦では無い場所での設置は避けてください。
- ・本体のスロットに、マスターキャディー以外の物を接続しないでください。
- ・鋭利なものや、金属製品、研磨剤の含まれたもので、表面を触らないで ください。
- ・長時間使用すると、本体に熱を持ちます。膝の上や体の一部で触ると 低温やけどの恐れがあります。
- ・強電設備の近くや、強磁界の近くでの使用は避けてください。
- ・液体や水分の近く、雨の中や、高い湿気の中では使用は避け下さい。 (SHOGUN本体は防水構造ではありません)
- ・廃棄時は、お住まいのルールに従ってください。焼却処分はしないで下さい。 特にバッテリーの廃棄はご注意ください。

# 記録メディアの扱いについて

ハードディスク(HDD)及び、ソリッドステートドライブ(SSD)は、静電気に対し て弱い構造になっています。

- またHDDは、特に衝撃や振動に弱いので、取り扱いにはご注意ください。
- (本、マニュアル上の、記録メディアの取り扱いについての章をご覧下さい)

# SDIケーブルについて

SDIケーブルはコネクターに対してロックして使いますので、強くケーブルを引 っ張ったりつまづいたりしないように注意してください。本体まで損傷する場 合があります。

# HDMIケーブルについて

HDMIケーブルはロック機構がありません。簡単に外れてしまう可能性がある ので、収録時に引っ張らない様に注意してください。

# マニュアル上の表記について

# 以下の2つのマークと決まりで記述されています。

使用上のコツや、注意点など

Menu(太文字で書かれた項目)

メニュー上の表記やタッチアクション

#### はじめに

Copyright 2015 ATOMOS Global PTY Ltd. (以下「ATOMOS」と表記します)。 本書の内容について、無断転載、複製を禁止します。また内容について将来予 定なしに変更することがあります。

以下、ATOMOSへの言及は関連団体、子会社、親会社も含むものとします。

#### 商標について

SHOGUN STUDIO/ ATOMOS は、ATOMOS GLOBAL PTY Ltd. の登録商標です。 Apple, the Apple logo, AppleShare, Apple Talk, FireWire, iPod,iPod Touch, Mac & Macintosh, Final Cut Pro,QuickTime & the QuickTime Logoは、Apple Inc.の登録商標です。DNxHD, DNxHR, Avidは、Avid Technology, Inc.の登録商 標です。

その他、本書に記載されている社名および製品名は各社の商標または登録商標です。

#### インターナショナルハードウェア保証 (通常1年間 / 登録で3年間へ延長) ATOMOSが提供する製品保証について

- ・サイト上www.atomos.com/registrationでユーザー登録して頂くと、 SHOGUN STUDIO本体の保証期間を3年へ延長致します。
- ・LCDパネル、USBドッキングステーション、マスターキャディー、ケーブルは 登録有無に関わらず保証期間を1年と致します。
- ・製品保証を受けられるのは、製品を購入し登録した方のみとなります。 譲渡や転売により所有者が変更になった場合は、無償保証の対象では なくなります。

保証期間中に、ATOMOSから提供できる内容は以下の通りです

a) 製品の交換、 b) 製品の修理、 c) 代替製品交換の一部費用負担 製品修理の際は必ず保証期間内であることをお申し付け下さい。 (購入日が特定できる、販売店印と購入日時が記された保証書、または 納品書等が必要です)

保証期間中の、修理品送付の送料については、お客様の負担を原則としています。その際、お手数ですが故障内容の明記をお願いいたします。 (購入日以降30日以内の、弊社責の初期不良については、その限りではありません。)お客様が貼付された液晶保護フィルムは剥がしてから送付願います。本体交換及び、液晶交換の場合、当方での液晶保護フィルムの再貼付は行いませんので、ご了承ください。修理品の返送料につきましては当社にて負担致します。

#### 保証対象外規定について

保証期間内においても、以下のような場合には有償修理となります。

- ・保証書の提示がない場合
- ・使用方法の誤り(使用説明書記載以外の誤操作等)や、ショック、加圧等により 生じた故障の場合
- ・サービスマン以外が分解した場合
- ・純正品以外の電源使用による故障及び損傷
- ・落下や水没、仕様保証温度を超えた環境での使用により生じた故障
- ・磁場、腐食性液体、または物質により生じた故障

本書に記載されていないものに関しては、ATOMOSとATOMOS製品の販売者 と代理店に責任はありません。保証書記載外の事項に関して、一切責任を負 いません。また、ATOMOS製品に問題ないことを保証しておりません。全ての ATOMOS製品は、データ保管用途を目的に作られていないため、データバック アップ及び保管につきましてはお客様の責任であり、ATOMOSは一切の責任 を負いません。

#### ソフトウェア使用許諾契約書

重要:以下、使用許諾契約書となります。

このATOMOS製品上で動作するソフトウェア、関連文書、その他(以下"ソフトウェア"という)、は著作権法、知的財産法又は国際著作条約で保護されてています。本ソフトウェアはライセンス契約にて使用許諾をするものであり、所有権を販売しているものではありません。

本ソフトウェア使用許諾契約書、End User License Agreement "(EULA") はお 客様(個人又は法人)と、ATOMOSとのソフトウェアライセンスにおける取り決め 事項を定義しています。

様々なメディアの中に含まれる、ATOMOSから提供するソフトウェアを使用するにあたり、本契約のすべての条件に同意したものとみなされます。 本契約のEULAに同意いただけない場合は、ATOMOS製品を使用することができません。

1.ライセンス使用を許諾される資格について

ATOMOS SHOGUN STUDIOを、ATOMOSが認定ディーラーからご購入された お客様で、以下の条件の下、本ライセンスの使用許諾を得ることができます。

#### 2. ライセンス許諾対象者について

本EULAによって提供される使用権は、ATOMOS製品を購入した個人と法人の みに提供されます。また、使用権保持者においても、ATOMOS製ソフトウェアを とSHOGUN以外にコピーすることを禁じます。本ソフトウェアはライセンスであ り、販売品ではありません。お客様はソフトウェアの知的所有権が譲渡可能で はないことに同意して頂きます。

#### 3. リバースエンジニアリング(解析)禁止規定

ATOMOS製品のハードウェア、ソフトウェア共に、修正、改造、リバースエンジニ アリング(解析)、トランスコーディングを行わない事、第三者に行わせない事 に同意することとします。

上記の規定に違反する行為があった場合、ATOMOSは本契約を取り消す権限 があります。もし本契約の内容に応じることができない場合、契約上ATOMOS が認めた権利も全て取り消されます。

# ユーザー登録で保証期間が延長されます

1年間の通常保証から、3年に延長されます。 下記URLでユーザー登録を行ってください。 www.atomos.com/registration

# はじめに

# ATOMOS SHOGUN STUDIOをお買い求め頂き、誠にありがとうございます。

SHOGUN STUDIOは、SHOGUNをベースとした4K/HD記録機能や、モニター 機能など、様々な機能を搭載しています。あなたのラックシステムを機能アップ し、HDワークフローを改善するたけでなく、4Kのマスタリングにも対応します。

これまでのATOMOS製品と同様に、Apple ProRes/Avid DNx記録・再生機能を 持ち、波形モニター、フォーカスアシスト機能をはじめとするモニタリング機能、 メタデータタグ付加機能により、イベントやライブなどロケ現場での収録や、 プロダクションスタジオやオンセットDITなど、様々な場面で活躍することでし ょう。

ビデオカメラ本体での収録では、LongGOPによる高圧縮コーデックにより、色 情報の欠落や画質の面で、カメラ本体に搭載されたイメージセンサー本来の 性能発揮できるとは言えません。ATOMOS製レコーダーでは、画質劣化が極力 少ないApple ProRes/Avid DNxでの収録。もちろん、即編集可能なため、ワーク フローの改善に寄与します。

適宜、ファームウェアのアップデータを提供する予定です。最新のアップデート情報は、下記のサポートサイトを参照下さい。また、ATOMOS株式会社の facebookアカウントにおきまして、日本語で最新情報を提供しています。こちら も併せてご覧ください。

www.atomos.co.jp/support

是非、SHOGUN STUDIOをご活用下さい。



# Atom<mark>OS</mark>









SHOGUN STUDIOは、標準で1年間の製品保証を付属品含めて提供します。

ユーザー登録をして頂くと、SHOGUN本体は3年間の保証へアップグレード できます。(付属品、液晶パネルは除く)

www.atomos.com/registration (英文のみ)

にアクセスしてください。

# 1. 同梱物

SHOGUN STUIOには、下記のアクセサリーを同梱しています。追加のマスター キャディーや、Spyder (キャリブレーションユニット)、ATOMOS純正HDMIケー ブルなどを追加購入される際は、お買い求めの店舗にご相談ください。

# 付属品リスト

- 1. SHOGUN本体
- 2. ラックマウント用金具×2
- **3.** マスターキャディー2(SHOGUN用)×5+HDD/SSD取り付け用ねじ×20
- **4.** ゴム足×4
- 5. 前面迎角用ゴム足×2
- 6. 液晶用クリーニングクロス
- 7. ACアダプター×2(日本国内仕様、下記写真とは異なります)
- 8. HDMIケーブル(2系統間接続用)
- 9. クイックスタートガイド



収録用記録メディアは別売です。別途販売店でご購入ください。

動作を確認した推奨ドライブの情報については、下記URLを ご覧ください。

### http://www.atomos.co.jp/drives



### ソリッドステートドライブ (SSD) /ハードディスクドライブ (HDD)

\*HDDは1080 60i/30p 収録まで対応

2.5型のハードディスク(HDD)、もしくはSSDをご利用頂けます。4Kや1080 60p収録にはSSDが必須となります。また、1080 30pや60iでの収録においても、信頼性の面でSSDの使用をお勧めしています。HDDは安価に大容量品が入手できるため、コストパフォーマンスに優れますが、熱や振動はもちろん、デバイスとしての信頼性においてリスクがあることをご理解の上、使用してください。



# 収録用ストレージの選び方

ノートパソコン向けに数多くの2.5型ストレージが販売されていますが、 SHOGUNとの動作を確認したドライブは、下記URLにて情報を提供していま すので、購入時の参考にしてください。

#### http://www.atomos.co.jp/drives/

#### ATOMOSが動作確認したドライブをお勧めする理由は以下の通りです

### •多くのHDD/SSDの書き込みスピード表記は、瞬間最大(バースト)値である

ビデオデータの記録は一定速度で継続的に行われるため、瞬間速度のみ 高速なドライブは不向きとなります。これは実際の検証を行わないとわかり ません。特にHDDは高速なディスクの外周から記録を開始するために、容量 全てを継続して書き込めるか、テストをしなければわかりません。またSSDに おいても、残容量が10%を切る辺りから書き込み速度が極端に低下する傾向 があります。

### • SHOGUN本体に抜き差しした際の認識の可否

HDD/SSDは、通常パソコンに内蔵されて使うことを想定していますので、電源 投入後の抜き差しや、その認識速度については、あまり重点を置かれていな い物も存在します。SHOGUN STUDIOは、ホットスワップ(電源オン時のストレ ージの抜き差し)に対応していますが、一部のドライブで認識が極端に遅いも のがあることがわかっています。その様なドライブを使用すると、SHOGUN本 体が認識待ちでフリーズする場合もあります。

### •ファームウェア (AtomOS) 更新の信頼性

ファームウェア更新は、パソコンにてファームウェアをダウンロードし、ドラ イブに書き込んでSHOGUN STUDIO本体に挿入して起動。自動的に読み込 んで更新しますが、ファームウェア更新の際のドライブ接続やデータ転送 は、AtomOS起動前の挙動のため(パソコンで言うところのBIOSと同様です)、 通常の使用時とは異なる挙動になる可能性があります。また、ファームウェア 更新に失敗すると、本体が起動できなくなりますので、ファームウェアアップデ ートの実績があるドライブを使うことをお勧めします。

# 注意) ATOMOSが動作確認したドライブにおきましても、ATOMOSがドライブ の動作を保証するものではありません。ドライブ単体の不具合、ファームウェア の違いまで判別できませんので、ご了承ください。

#### HDD使用時の注意点

HDDは静止状態では強い衝撃に耐えることができますが、内部のディスクが回転してヘッドが動作している稼働中は、衝撃に対して弱く、内蔵された加速度センサーがショックを感知すると、ヘッドを退避させるため、データ転送が途切れてしまいます。収録時の衝撃には細心の注意が必要です。収録中の三脚操作、バッテリー交換など、動きや振動が加わる動作も控えてください。

・HDDの内部は、記録媒体としてのディスクと磁気ヘッドで構成され、セクター単位で記録を行いますが、不良セクターが発生した場合、特定の場所だけデータの書き込みができなくなったり、退避セクターを使うために極端にデータの書き込みが遅くなる場合があります。この状態になると、フレーム落ちが発生しやすく、収録が途切れてしまい。本体故障と誤解しやすくなります。常に複数のドライブを用意し、ドライブごとに症状に変化が無いか確認することをお勧めします。

●HDDはSSDと比較して、熱にも弱い傾向にあります。直射日光下や、周辺温度が高い環境での使用はご注意ください。

# ファイル修復(リカバリー)機能

SHOGUN STUDIOは、ドライブの状態悪化により収録が途切れた際に、自動的にファイルをクローズ処理することで、書き込まれたデータを確保します。また、ドライブがデータ書き込みできる状態に復帰すると、収録を再開します。この様な状態になり、ファイルが途切れた場合は、SHOGUN STUDIOの画面左上に "Skippy/スキッピー"(カンガルーアイコン) が表示されます。収録が途切れても再起動する必要はありません。

また、突然の電源断やケーブル外れ、ドライブを抜くなど、強制的に収録が 中断した場合、SHOGUN STUDIO本体再起動時にファイルの状態を確認し、 クローズ(修復)処理を行うリカバリーモードが起動します。長時間収録し ているファイルの場合、クローズ処理に時間がかかる場合がありますが、ク ローズ処理をしないと、全てのデータを読み出すことができませんので、ク ローズ処理を進めることをお勧めします。



収録中にSDI/HDMIケーブルが外れるなど、収録途切れた場合、 "Skippy/スキッピー"マークが表示されます。

表示を消す場合は、この"Skippy"アイコンをタッチしてください。 [Atomos アンチショック テクノロジー]の詳細は32ページをご覧く ださい。

#### 収録データのバックアップと保存

テープ、光ディスク、HDD、フラッシュメモリー(SSD)などのストレージはどれも 不具合を起こす可能性があり、絶対的な保存方法は存在しません。収録デー タの保護と保管については、収録前に検討する必要があります。不具合が発 生する可能性を理解することで、ビジネス上での事故を最小限に留めること ができます。

最近では、安価なデータ保管用ディスクは増えています。外付けHDDを複数用 意して保管することや、RAIDをサポートしたNetwork Attached Storage (NAS) といった大容量のストレージに保管するなど、データ保存の方法を準備してお きましょう。

#### 4K SDIケーブル (別売)

同軸ケーブルを元にしたSDIケーブルは堅牢なため、ケーブルに傷がつくか、 ケーブル長が長過ぎない限り、信号伝送に問題が生じることはありません が、4KやRAW信号を伝送する場合は、6G/12G対応の高品質なケーブルを使う 事をお勧めします。ロック式コネクターを採用しているSDIケーブルは、脱落す ることなく、収録中の信頼性も高いのですが、ケーブルにつまづいたり、不用 意に引っ張るとSHOGUN STUDIO本体のコネクター故障の原因となりますの で、ご注意ください。

#### HDMIケーブル (別売)

HDMIケーブルもケーブル本体は堅牢ですので、傷がつかない限り伝送に問題はありませんが、ケーブル長についてはSDIケーブルよりも不利な特性があります。特に4K映像の伝送時は注意が必要で、品質の良いケーブルを用いても、5m程度が限界です。カメラとSHOGUN STUDIOが離れた環境で使用する場合はご注意ください。また、最近カメラ本体に多く採用されているMicro, Miniコネクターは壊れやすいので取り扱いに注意が必要です。ケーブル挿抜時にこじったりすると、カメラ本体の修理が必要になってしまいますので、細心の注意を払ってください。また、ケーブルとカメラ本体をマスキングテープ等で固定することで、挿抜トラブルに備えることができます。

\*ATOMOS製 HDMIケーブルは、プロの現場で使われるお客様の意見を取り入

れ、ケーブル長の自由度が高いカール加工など、ATOMOS製品とカメラの接続 に最適な設計がされています。

# 3.マスターキャディー2の準備

# マスターキャディー2ヘドライブを装着

HDDやSSDを下図の様にマスターキャディーでカバーするように組み立て、 付属のネジを使って固定してください。ネジは締めすぎないでください。マス ターキャディーが歪んでしまいます。ドライブを入れたマスターキャディーは 直接SHOGUN STUDIOに装着させることができます。また、収録データをパソ コンで読み出すには、USBドッキングステーションに装着して、パソコンのUSB 端子に接続するだけです。

 ドライブが正しく装着されているか確認するために、必ずSATAコネクター が、マスターキャディーから見えるか確認してください。正しい向きでないと SHOGUN STUDIO本体装着時にSATAコネクターを破損してしまいます。

• 高速にデータ転送できるUSB3.0で接続することをお勧めします。USB 3.0接 続すれば、4K 30pのProResデータもコピーすることなく、編集ソフト上で扱うこ とができます。

- (!) HDDやSSDは静電気に敏感なデバイスです。取り扱いには充分ご注意 ください。コネクターやプリント基板には、手を触れないでください。
- SHOGUN/SHOGUN STUDIO用のマスターキャディー2は、 NINJA、SAMURAIシリーズなど、他のATOMOSレコーダーに使用できますが、これまで使用してきたマスターキャディー1にはスライドスリットが両側に無いため、SHOGUN/SHOGUN STUDIOには装着することができません。ご注意ください。



# 4. ラックマウント用金具、ゴム足の取り付け

SHOGUN STUDIOは、19インチラックマウント及びデスクトップのどちらでもご 使用いただけます。

# ラックマウント用金具



けてください。

ゴム足



左右用に2つ同梱しています。付属の皿ネジを使ってプラスドライバーで取り付 机上や、棚の上に設置する際に、付属のゴム足をご使用ください。付属のネジで 本体底面につけることができます。本体前面側を高くして迎角をつけ、机上でモ ニターを見やすくする大型のゴム足も付属しています。お客様の好みに合わせ てご使用ください。





#### 2つのACアダプターを接続することで、冗長性を持ちます

SHOGUN STUDIOは、タッチパネル上で操作するソフトウエアスイッチは 装備していません。電源のオンオフは全て、本体前面の電源ボタンからコ ントロールします。

SHOGUN STUDIO付属のACアダプターは、信頼性の高い電源ソケットに 挿入してください。

#### 冗長性電源について

SHOGUN STUDIO本体背面には、ACアダプターを接続するDCコネクターが2 系統用意されています。こちらに付属のACアダプターを2つ使って、両方に接 続することで、ACアダプターの不慮の故障時においても、残りの1つで運用を 継続できる仕様となっています。通常使用時から2系統の電源入力を求めるも のではありませんが、電源供給が1系統のみの場合、電源投入時に電源を確 認する旨のメッセージ(英語)が表示されます。メッセージ右上の「×」をタッ チして、1系統で運用することも可能てすが、通常は2系統の電源で運用させる ことをお勧めします。

もし、片方のACアダプターからの電源供給が停止した場合は、本体前面右上の電源インジケーターが、下記の様に変わり、電源にトラブルがあったことを知らせます。



ACアダプターを接続したら、30秒ほどお待ちください。その後、電源ボタンを 3秒間押して電源を投入してください。左右両方のユニットのLED赤く点灯し ます。

■ AC電源に接続したACアダプターから、DCコネクターに接続する と、SHOGUN STUDIOは、背面のクーリングファンが少しの間回転します。 この回転が止まってから(30秒後)電源ボタンを押してください。

電源オフ時は、電源ボタンを3秒間長押ししてください。モニターがシャットダウン後も、クーリングファンが回る場合がありますが、本体内部のコントローラーの電源が落ちると止まりますので、少々お待ち下さい。

ACアダプターを抜く場合は電源ファンか止まっている状態を確認してから外してください。(シャットダウン後30秒ほどお待ち下さい)

# 6. 接続端子について(前面)

SHOGUN STUDIOを前面から見て左側がチャンネル1、右側をチャンネル2とします



### 1.電源ボタン

このボタンで両チャンネルの電源を同時にオン・オフできます。

### 2. キャリブレーションポート

オプションのATOMOS Spyderに付属しているPC/Mac接続ケーブルを接続する2.5mmのピンジャックです。両チャンネルに搭載されたIPS液晶のキャリブレーション時にご利用ください。

キャリブレーションソフトは、ATOMOSのサポートページより無償ダウンロード提供しております。 http://www.Atomos.com/support のSpyderの項目を ご覧ください。

### 3. ヘッドホンジャック

両チャンネル個別に、3.5mmのヘッドホン接続用ステレオミニジャックを装備 しています。ボリュームのコントロールも各チャンネルのタッチパネル上で独 自に設定できます。

# 6. 接続端子について(背面)

SHOGUN STUDIOの背面は、前面から見た各チャンネル用の接続端子が対称になって配置されています。



### 1. 4K/HD-SDI

**4K/HD-SDI in**: 6G-SDI入力に対応。1.5G/3G SDIとの互換性も持っています。 また、一部のカメラのRAW出力に対応しています。

カメラからの映像の場合、メニューなどの情報を消去する設定をしてください。また、解像度やフレームレートの設定にも注意してください。

\*ATOMOS製品はSony HDCAMからの入力には対応しておりません。

4K/HD-SDI out: 収録中の映像出力(ダウンコンバート機能含む)と再生出力 を行うことができます。HDMIとSDIは常に相互変換されて出力するコンバー タとして、また、4K→HDリアルタイムダウンコンバータとしても使うことができ ます。タイムコードやレックトリガーも相互変換されて出力できますので、他 のATOMOSレコーダーと組み合わせて、バックアップ収録を同期させることも できます。

### 2. HDMI

**HDMI IN:** HDMI 1.4に準拠しており、4K 30pまでの入力に対応しています。また、カメラメーカー各社が充填しているタイムコードやレックトリガーに対応。 タイムコードやレックトリガーはSDIへの変換出力も可能です。

HDMI OUT: HDMI inへ入力された映像に加え、SDIから入力された映像も常時変換されて出力します。4K映像の場合はダウンコンバートしたHD映像の出力にすることも可能です。SHOGUN STUDIOで再生時も常時映像が出離威力されます。テレビなど、外部モニターへの出力に加え、SHOGUN STUDIOの各チャンネルの入出力を接続し、2系統同時収録用に使うことができます。

#### 3.アナログAudio

各チャンネルにステレオ2chのXLR入出力を装備しています。SHOGUN STUDIOのXLR入力は、ライン(-10dBu)、マイク(-40dBu)、プロレベル(+24dBu) の各入力レベルに対応しています。また、48Vファンタム電源出力にも対 応しています。XLR出力は、入力されたアナログオーディオのスルーアウト や、SDI/HDMIに充填された各オーディオチャンネルの出力に対応しています。 (AUDIOメニューでヘッドホン出力向けに選択したチャンネルを同様に出 力。ミキシング出力には対応していません。)

#### 4. Synchronization (ゲンロック/LTC)

各チャンネルにゲンロック入力とスルー出力、LTCタイムコードの入力とルー プアウトを装備しています。

🏓 SHOGUN STUDIOはゲンロックやLTCの生成出力には対応していません。

#### 5. RS422 9pin D-Sub

各チャンネルのレコーダーをリモートコントロールするRS422端子を用意し ています。

\*現在(2015年11月)接続相性があり、多くのRS422コントローラーと接続ができないことがわかっています。(JL Cooper社のコントローラーで動作可能) RS422でのリモートコントロールを使用される場合は、事前のテストをお勧めします。

#### 6. Ethernet

AMP(Advanced Media Control) による、イーサネット(RJ45コネクタ)経由のリ モートコントロールに対応しています。(サポートしているAMPコマンドにつ いては、P.41を参照してください)

#### 7. USB

ファームウェアアップデートです。通常時では使用できません。

# 6. 接続端子について(他の映像機器との接続)

#### HDMI and SDI

SHOGUN STUDIOの各チャンネルに用意されたHDMI/SDI入力は、本体メニュ ーで切り替えでき、入力された映像は常時HDMI/SDIの両方から出力されま す。HDMI/SDIの相互変換機として、HDMI出力のカメラをSDI系のシステムに加 えることができます。(INPUTメニューについては、P.18をご覧ください)

#### 4K→HDダウンコンバート

SHOGUN STUDIOは4K映像を入力時、リアルタイムにHDにダウンコンバートしてHDMI/SDI出力することができ、チャンネル2側で収録することもできます。チャンネル1で4Kを収録して4K/HD同時収録することもできます。

# 3D LUT 適用出力

SHOGUN STUDIOでは、3D LUT(.cube)をモニター、ビデオ出力、収録映像のそれぞれに適用することができます。ビデオ出力に適用した場合は、HDMI/SDI 出力の両方にLUTが適用され、チャンネル1/2を使ってLUT適用の有/無の両方 収録することもできます。(3D LUTについては、P.31をご覧ください)

### HDMI/SDI エンベディット(充填)オーディオ

SHOGUNSTUDIOは、12chのSDIオーディオ、8chのHDMIオーディオが扱えます。 (映像信号が無い、音声のみは扱うことができません)



#### メディアスロット(マスターキャディー2用)

7. メディアスロットについて

各チャンネルの液晶モニターの下にあるスロットが、記録媒体を挿入するメディアスロットです。対応SATAドライブ(SSD等)をマスターキャディー2に納めてから(P.8参照)、このメディアスロットに挿入してください。挿入時にマスターキャディー2の両脇にあるスリットをメディアスロットのガイドと合っているか確認してください。

正しく装着されていないマスターキャディーを無理に挿入することや、マスターキャディーに納めていないSATAドライブを直接メディアスロットに挿入することは避けてください。SATAコネクタの破損に繋がります。

記録メディアのフォーマットについてはP.19を参照ください

#### マスタキャディー2の取り扱いについて

マスターキャディー2は、活線挿抜(ホットスワップ)に対応しています。 SHOGUN STUDIOの電源が投入されている状態で抜き差ししても構いません。但し、収録中に抜き差しすると、収録中の映像ファイルが壊れます。誤って、 収録中に抜いたり、収録中に不慮雨の電源断等が起きた場合、再度SHOGUN STUDIOに挿入すると、壊れたファイルを自動認識してファイル修復機能により、修復できる場合があります。

# ファイル修復機能についてはP.32を参照ください

SHOGUN STUDIOには、マスターキャディー2の取り外しに使うノッチやス イッチはありません。マスターキャディー2は従来のATOMOS製品と互換 性を持っていますが、過去のマスターキャディーはSHOGUN STUDIOで使 うことができません。ご注意ください。

# 8. 基本操作(ユーザーインターフェース)

SHOGUN STUDIOは分かりやすいアイコンとスペッ ク表示を元にした直感的なタッチスクリーンベー スのユーザーインターフェースを採用しています。 設定したい項目にシンプルな操作でアクセスでき ます。左側のチャンネル1がマスター側、右側のチャ ンネル2がスレーブ側となり、各チャンネル波形モ ニターやフォーカスアシスト等の設定はそれぞれ のタッチパネル上で行います。

1920×1200の高解像度を持つ液晶画面上に全て の情報を表示していますが、画面下部のオーディオ レベルメーターや録画ボタンは、120ピクセルの間 にデザインされ、1920×1080の映像表示領域から 外れているため、モニタリングを邪魔しません。そ の他、タイムコードや、フレームレート、ファイル名 など、モニター領域にオーバーレイ(重ねて)表示 されている項目は、モニターの真ん中をタッチする ことで、表示を消すことができ、映像のモニタリン グに集中することができます。

SHOGUN STUDIOのホーム画面(記録モード時)



スクリーンの真ん中をタッチすることで、画面上部の設定表示が消え、再度タッチすると画面下部のインターフェースも消え、映像のみの表示 になります。再度タッチすると標準状態に戻ります。

# 1 カテゴリー1-各種設定

画面上の数値スペック表示の隣に青い矢印のアイコン Ď がある項目は、タッチすると設定メニューに入ることができます。(矢印がグレイアウト している時は、設定することができません).

#### 2 カテゴリー2-モニター/フォーカスアシストツール設定

下記のアイコンをタッチすることで、モニター機能や、フォーカスアシスト機能、スマートログ機能の設定メニューを表示させることができます。







(25ページ)



スマートログ OK/NGタグ設定(29ページ)



ディスプレイオプション モニター/3D LUT設定 (30ページ)

上記のアイコンをタッチして表示される、それぞれの設定画面は、再度のそのアイコンをタッチするか、設定画面以外の領域をタッチすることで、ホ ームスクリーンに戻ることができます。

設定画面は、再度設定画面を呼び出した部分をタッチするか、右上の 🗙 アイコンをタッチすることで、ホームスクリーンに戻ることができます。

#### 3 カテゴリー3-メインコントロール録画/再生/メニュー

画面下部中心に配置された下記のアイコンは、録画/再生を開始する主たる機能の入り口となります。







録画を開始します。また再生モード から録画モードに戻ります。 (15ページ)

再生モードに変わり、直前の収録映像 メニュー画面を表示します を再生するインスタントプレイバック (15ページ) を行います。(15ページ)

### 録画/再生モードとメニュー

#### 録画モード

Recアイコンをタッチすると、RecアイコンがStopアイコンに切り替わり、赤い枠が画面に表示され、録画を開始します。StopアイコンをタッチするとRecアイコンに戻り、赤いフレームが消え、録画を停止します。

#### スタンバイ時



#### 映像入力なし(No Input)/収録メディア非挿入



■ 録画アイコンがグレイアウトし、タッチできなくなります。(マスターキャディーを挿入していない、ドライブがExFATでフォーマットされていない、同時収録モードのチャンネル2側もグレイアウトします。)

# 再生モード

Playアイコンをタッチすると、直前に収録した映像が再生されます。再度タッチ すると、再生を一時停止します。再生モードで画面真ん中上のファイル名をタ ッチすると、収録したファイルの一覧が表示されます。再生したいファイルをダ ブルタップする(二度押す)か、一度タッチして選択したあとPlayアイコンをタッ チすることで、任意のファイルを再生します。



#### ファイル一覧(再生モードでファイル名をタッチ)



SHOGUN STUDIOの収録ファイル名は、ユニット名、シーン番号、ショット番号、 テイク番号の3種類の番号で構成されます。テイク番号は自動的に繰り上がり ますが、ユニット名や、シーン/ショット番号は、任意に入力する必要がありま す。

### ドライブ未挿入(未認識)



SHOGUN STUDIOにマスターキャディー(ドライ ブ)が挿入されていないと、Playアイコンがグレイ アウトします。(再生中にマスターキャディーを 抜くと、「No Media」と表示されます。)

#### メニュー(MENU)

Menuアイコンをタッチすると様々な設定画面を呼び出せるメニュー画面が現れます。





# タイムラプス



タイムラプス収録設定時は、RECアイコンが左の様な デザインになります。(36ページ)

#### プリレック(プリロール)



プリレック設定時は、RECアイコンが左の様なデザインになります。(18ページ)

### ファイル名設定 (FILE NAMING)

SHOGUN STUDIOで収録時のファイル名を設定することができます。 「UNIT/MEDIA NAME」の下をタッチすると、ユニット名の設定画面に なります。ユニット名はファイル名の冒頭の名称となります。標準設定は 「STUDIO」で、この6文字を任意のアルファベットと数字(スペースとアン ダーハイフン"\_"を含む)に置き換えることができます。左右の矢印で変更 したい桁を選択、"+","-"をタッチすると文字が順番に変わります。「Reset」 をタッチすると、元のSTUDIOに戻ります。「CONFIG FILE NAME」の下では Scene (シーン)番号と、Shot (ショット)番号を設定できます。こちらも"+","-" をタッチして任意の数字を入力できます。ファイル名の最後のTake (テイ ク)番号は収録した回数により自動的に振られます。ユニット名にカメラの



- 名称を入れ、シーン番号、ショット番号を撮影場所やシナリオのシーン番号等に合わせると収録後の素材管理が容易になります。
- 🍋 ユニット名は、ファイル名の冒頭だけではなく、メディアフォーマット時、ボリュームラベルとしても設定されます。
- RED Digital 製力メラをお使いのお客様は、「SOURCE」をタッチして「Red One/Epic」に設定すると、SDI経由でカメラ内収録している ファイル名がSHOGUN STUDIOに引き継がれ、RED RAWと同じファイル名でProRes/DNxで記録することができます。(続けて、INPUT メニューでTRIGGERをRed Epicに設定すると、収録も同期します)



abc

# 日時設定(DATE & TIME)

SHOGUN STUDIO本体に日時を設定すると、収録したファイルに収録日時 がメタデータとして与えられ、Mac OSのFinderやWindowsのExplorerで、 ファイル作成日として見ることができます。

それぞれの項目を入力後「BACK」で戻ると、入力した日時からカウントが 始まります。

SHOGUN STUDIO本体には日時を保持するための小容量電池が内蔵されていますので、一度設定した日時はバッテリーやACアダプターを外しても保持し続けますが、長期間放置した場合は、収録前に日時設定を見直す事をお勧めします。また、カメラの内部時計と合わせておくと、バックアップ収録時にお互いのフッテージを合わせる際に便利な目安となるのでお勧めです。



収録時にお互いのフッテーンを合わせる際に使利な自安となるのでお勧めです。 日時はチャンネル1とチャンネル2側のそれぞれで設定する必要があります。また、タイムラプス収録時に特定の日時から収録を開始す

る、スケジュールスタートを行う場合、ここで設定したSHOGUN STUDIO本体内時計の日時での動作となりますので、正確な日時を入力 しておきましょう。



# タイムコード設定(Timecode)

このアイコンをタッチすると、タイムコードの設定画面が開きます。(左上の"BACK"で元のメニューに戻ります) タイムコード設定画面の詳細については、33ページを参照してください。 0

# スクリーンロック(タッチパネルロック)

電源ボタンを軽く押すと、SHOGUN STUDIOのタッチパネル をロックして、操作できない状態にすることかできます。不 意に画面を触って、設定が変わったり、収録が止まることを 防ぎます。再度電源ボタンを押すと、ロック解除されます。

ディスプレイオプション内にある、「DISPLAY OFF」を設定すると、ロックを かけた際、モニターパネルの電源をオフにすることができます。(ロック を解除すると、表示も復帰します)モニターオフの状態でも、本体前面の タリーライト(通常時緑、収録時:赤)はそのまま点灯しています。

#### SHOGUN STUDIO INFO



ファームウェアのバージョンや、デバイスID (DID) を参照でき る画面です。DIDは、Avid DNxHD(HR)を使用可能にする、 オンラインアクティベーションを行う際に必要になります。 (チャンネル1側でアクティベーションを行えば、チャンネル2 側もDNxが使用可能になります)

ATOMOSでは、サポートホームページから無償でファームウェアアップデー タを提供しています。お手持ちのファームウエアが常に最新の状態であるよ うに、下記のサポートページをご確認ください。また、ATOMOS株式会社で は、Facebookページにて、日本語で最新の情報を提供していますので、こちら もご参照ください。

サポートページ:http://www.atomos.com/support

Avid DNxHDアクティベーションページ:

http://www.atomos.com/activation

ATOMOS株式会社 Facebookページ

http://www.facebook.com/atomosjapan



UNLOCKED

LOCKED

# 8. 基本操作(ユーザーインターフェース)



# 1.INPUTメニュー

画面左上のビデオ入力フォーマット表示をタッチすると、上記の「INPUT」メニ ューが表示されます。このメニューは、SHOGUN STUDIOの入出力設定画面 で、HDMI/SDI入力の切り替え、レックトリガー設定、プルダウン除去、4K→HD ダウンコンバート等の設定が可能です。また、メニュー下からタイムラプス選 定、タイムコード設定、ファイル名設定の各メニューを呼び出すことができま す。

### 2. ビデオ入力端子選択(SOURCE)

SHOGUN STUDIOに装備された、HDMIもしくはSDIのどちらから映像を入力 するのか選択することかできます。青い矢印アイコン > をタッチする と、HDMIとSDIが交互に切り替わります。

入力信号を認識するとビデオ信号の解像度とフレームレートを表示し、緑の チェックアイコンになります。入力を認識していないときは、赤の×アイコン が表示されます。カメラの電源がオンになっているのに、このアイコンが表示 される場合は、接続しているケーブルやコネクターを確認してください。

「Correct Color」の項目は、Canon 5D MKIIIをお使いの時に選択してください。一般的な黒レベルに補正します。他のメーカーのカメラを使用している場合は「None」でお使いください。

# 3. RECトリガー設定 (TRIGGER)

HDMI/SDI上にレックトリガーを充填できるタイプのカメラをお使いの際は、 ここの設定でHDMIやSDIを選択して、カメラ側のレックトリガー設定をオンに してください。カメラ側の録画開始、停止動作にSHOGUN STUDIOも同期して 収録を行います。(詳しくは 22ページを参照してください)

# 4. 収録フォーマット設定 (RECORD)

マスターキャディー内のドライブに記録する映像フォーマット(解像度とフレ ームレート)を表示します。カメラ側の収録フォーマットが、1080 30p/ 25p/ 24p 設定で、このSHOGUN STUDIOの収録フォーマット表示が、1080 59.94i/ 50iの場合、プルダウン除去設定をすることで、SHOGUN側でもカメラと同じ収 録モードで記録することができます。青い矢印アイコン をタッチすると、 「Pull Down:」の項目が、2:2 (59.94iから29.97p または 50iから25pの2:2プル ダウン除去)、再度タッチすると、2:3 (59.94iから23.976pへの2:3プルダウン除 去) となり、収録したいフレームレートを設定することができます。(プルダウン処理の必要がない収録モードの場合は、この項目の設定はできません。プルダウン除去機能について詳しくは35ページを参照してください) 「3D LUT」は、収録する映像に3D LUTを適用することができます。3D LUTについては、31ページを参照してください。

カメラによっては、HDMI出力を「1080p」と設定すると、カメラ側の収録 モードが1080 30p/24pでも、HDMIには1080 60pモードで出力されるもの があります。SHOGUN STUDIOは1080 60pの入力にも対応しているので 収録は可能ですが、ファイルサイズが倍になるため、お客様にとって有益 ではありません。この場合は、カメラ側の設定を"1080i"出力にして頂き、 SHOGUN STUDIO側でプルダウン除去設定をすることで正しいフレームレ ートで収録することができます。

#### プリレック(プリロール)収録機能

常時数秒間の録画をバッファメモリーに行いつつ、録画開始ボタンを押す際 に直前からの映像収録をを実現するのがプリレック(プリロール:Pre Roll)機 能です。



「Pre Roll」の項目を「On」にすると同時にRecアイコンが 変わり、

画面左上に「PRE ROLL」アイコンが点滅を開始します。

この状態で、4K 30pの場合約2秒、HD 30pの場合約8秒分のプリレックを行っています。ここでRecアイコンをタッチするか、カメラからのレックトリガーで収録を開始すると、録画開始以前のプリレック分も含めてメディアに収録します。

プリレックがオンの状態では、収録するオーディオチャンネルの変更や 新規3D LUTの読み込み等、一部操作に制限があります。

# 5. ビデオ出力設定 (VIDEO OUT) / 4K→HDダウンコンバート機能

HDMI/SDI端子に出力されているビデオフォーマットが表示されます。 SHOGUN STUDIOは基本的に入力されたビデオ信号をそのまま遅延なく(1フ レーム以下で) SDI/HDMI同時にスルー出力し、コンバータとしても機能しま す。また、「4K > HD」をタッチして「On」にすると、4K入力をリアルタイムに HDにダウンコンバートして、HDMI/SDI に出力できます。この際、フレームレー トコンバートはできません。4K入力のフレームレートのままHDにダウンコン バートされます。このダウンコンバート機能を利用すると、チャンネル1→チャ ンネル2接続において、4KとHDの同時収録を行うこともできます。

- ■ネイティブ 24p/30p入力に対応していないFull HDテレビ (Sony製の場合 2008年より以前のモデル)では、SHOGUNからの24p/30p出力を表示させ ることができません。また、ATOMOS製レコーダーのSDI/HDMI出力は、全 てのHDMI入力対応機器での表示を保証するものではありません。
- ►「3D LUT」は、HDMI/SDIに出力する映像に3D LUTを適用することができます。3D LUTについては、「3D LUT適用機能」(P.38)の項目を参照してください。
- RAW入力時 (P.38参照) は、SDI/HDMI出力端子からの映像出力はできません。

# 6.記録メディアの収録時間表示 / ドライブのフォーマット

SHOGUN STUDIOに挿入したマスターキャディー内のドライブの空容量から、収録できる時間を、時:分:秒で表示します。この収録時間は選択している録画モード (コーデック)のビットレートによって変化します。録画モードを変更する「RECORD FORMAT」画面では、(画面上のコーデック表記をタッチすると表示されます)各録画モードでの収録可能時間を表示していますので、参考にしてください。



# 記録メディアのフォーマット

画面上部の記録メディアのアイコンをタッチすると、「MEDIA」画面が現れま す。この画面で、装着したドライブの名称(SATAコマンド上で認識できるデバ イス名称)が表示されていれば、SHOGUN STUDIOからドライブが認識でき ています。左下にある「MEDIA FORMAT」をタッチすると、ファイルシステムを フォーマットします。新しいメディア(SSD/HDD)を初めて使う時や、一度収録 に使ったメディアを再利用する場合は、必ずSHOGUN STUDIO本体でフォー マットしてください。

▲ ATOMOSでは下記のURLにて、SHOGUN/SHOGUN STUDIOで動作を確認 したドライブリストを公開しています。記録メディアを購入する際の参考 にしてください。

### http://www.atomos.co.jp/drives

※動作確認リストにあるドライブにおきましても、動作の保証をするものではありません。ドライブに起因すると疑われるトラブルに遭遇した際は、カメラとSHOGUNを接続するケーブルの確認や、他のドライブも試して頂くなど、どこの問題か切り分けることで、サポートの対処が的確かつ、迅速になります。



- ► SHOGUN STUDIOは、記録メディアをExFATでフォーマットします。ExFAT は、Windows (Vista以降)、Mac OS (10.6 Snow leopard以降)も共に扱 え、PC側でフォーマットすることもできますが、SHOGUN STUDIOで映像 を収録する場合は、SHOGUN STUDIO自身でフォーマットしてください。
- SHOGUN STUDIOでフォーマットすると、メディアのボリュームラベル(PC やMacに接続した際に見えるドライブの名称)は、SHOGUN STUDIO本体 で設定したユニット名になります。ユニット名の設定については「ファイ ル名設定」(16ページ)をご覧ください。ホーム画面上部のファイル名(下 図)をタッチすると、設定画面が現れます。

# STUDIO\_S001\_S001\_T009 >>

SHOGUN STUDIO本体には、個別に収録したファイルを消去する機能は 用意されておりません。記録メディアを再利用する際は、本体で再度フォ ーマットしてください。PCやMacに接続して個別のファイルを消去した状 態で再度収録すると、コマ落ちなどの原因になる場合があります。

# 7. 電源インジケーター



右上の電源を示すアイコンは、SHOGUN STUDIOの電源の状態を表示しています。タッチすると「POWER」画面が表示され、電源の供給の有無が表示されます。



<sup>\*</sup>ファームウェアアップデートにより、予告なく内容が変更される場合があります。

# 7.オーディオ設定

ホーム画面の左下にある、オーディオレベルメーターをタッチすると、 「AUDIO」画面が現れます。右隣のスライダーでは、ヘッドホン出力のボリュ ーム調整が行えます。



「AUDIO」画面では、SHOGUN STUDIOで収録できるオーディオチャンネルの 選択やヘッドホンでモニターできるチャンネルの選択ができます。各チャンネ ルに配置されているRECアイコンをタッチして赤くなっている のオーディオが収録されます。また、ヘッドホンアイコンをタッチして水色にな っている チャンネルのオーディオがヘッドホン端子から出力されます。



ー番右のトラックは、アナログオーディオ入力に割り当てられています。XLRオ ーディオ入力に接続された、オーディオ機器からアナログオーディオを収録す ることができます。このアナログチャンネルは自動認識ではなく、収録の有無 をRECアイコンで任意に設定する必要がありますが、アナログオーディオ機器 が接続されていない状態でも、RECアイコンをオンにすると、無音のオーディ オトラックとして収録されてしまうので、注意してください。

\*\*SHOGUN STUDIOでは、アナログオーディオトラックが、デジタルオーディオより優先され、収録ファイルの1/2トラックに入ります。アナログオーディオ機器を使わずに、アナログ チャンネルのRECアイコンがオンの状態で収録すると、1/2トラックが無音で3/4チャンネルにHDMIからのオーディオを収録した映像ファイルになります。これを再生モードで再 生すると、テレビから音が出ない状態になります(HDMIテレビは大抵、1/2チャンネル目 のオーディオのみ再生するため)ご注意下さい。

### アナログオーディオ入力設定(AUDIO OPTIONS)

AUDIO画面の右下にある「AUDIO OPTIONS」をタッチすると、アナログオーディオの設定画面が現れます。ここでは、以下の項目の設定が可能です。



# 入力ゲイン設定(Audio Gain (L/R))

アナログオーディオのゲインが L/R 独立して調整できます。調整範囲は ±12.0dBです。

### 入力ラインレベル設定(Audio In)

アナログ入力の基準レベルを変更できます。SHOGUN STUDIOのアナログオ ーディオ入出力はXLRブレイクアウトケーブル経由となります。 ピンタイプや ステレオミニピンジャックのコネクタと接続する場合は、XLRコネクタからの 変換アダプタをご用意ください。

#### Pro Level (+24 dBu)

標準でXLRコネクタを装備するオーディオ機器を接続時は、こちらを選択して ください。

#### Line Level (-10 dBV)

民生用音響機器(赤・白のピンコネクタのケーブル)を接続時、こちらを選択してください。

#### Mic Level (-40 dBu)

マイク、及びマイクレベルの入力を行う時に選択してください。SHOGUN STUDIOでは、XLRファンタム電源の供給にも対応しています。この項目を選択 すると、ファンタム電源のオンオフが設定できます。(下記参照)

### ファンタム電源供給設定(Mic 48V)

ファンタム電源のオンオフを設定できます。入力レベル設定で「Mic Level」を 設定すると選択可能になります。

### 出力レベル設定(Audio Out)

XLRブレイクアウト経由で出力されるアナログオーディオのラインレベルを設 定できます。+15dBu/+18dBu/+22dBu/+24dBuから選択可能です。

#### ホーム画面オーディオレベルメーター表示設定(Home Page Audio)

ホーム画面の左下にあるオーディオレベルメーター表示を、垂直方向 (Vertical)、水平方向(Horizontal)か選択することができます。SDIオーディオ からのマルチチャンネル収録の際は垂直方向を、HDMI及びアナログオーディ オの2チャンネル収録の際は、水平方向を選択することをお勧めします。

#### オーディオディレイ設定(Audio Delay)

SHOGUN STUDIOにアナログマイクを直接接続するなど、カメラからの映像 接続とオーディオ接続が別系統になる場合、ビデオとオーディオの同期(リッ プシンク)がずれる場合があります。撮像素子から画像処理プロセッサを経由 して入力される映像信号よりも、マイクから直結されたアナログオーディオの 方が先行する場合、こちらの項目で遅延(ディレイ)をフレーム単位で設定す ることができます。お使いになるカメラやアナログオーディオの経路により、 遅延は様々なため、一度カメラの前で手を叩くシーンを収録し、編集ソフト上 でズレの量を確認してから設定することをお勧めします。

※ここでの遅延量の設定はフレーム単位となるため、完璧なリップシンクを取ることができない場合もあります。最終的な同期は編集ソフト上で行うことをお勧めします。

ここで設定した遅延量は、アナログオーディオだけでなく、HDMI/SDIに充填されたデジタルオーディオにも適用されます。カメラから入力された音声が遅れている場合は、ここの設定を確認してください。

# 再生モードにおける、アナログオーディオ出力について

再生モードで収録映像を再生時においても、AUDIOメニューでヘッドホン出 カ/XLR端子から出力するチャンネルを選択することかできます。アナログ入 力で収録したオーディオは、1/2チャンネルとなり、収録時のチャンネル配置と 異なりますので、ご注意ください。また、「Audio Out」の項目で、XLR端子から 出力するアナログオーディオのゲインレベルを選択することができます。 (+15dBuから+24dBuの間)この設定は、録画モード時のAUDIO OPTIONで の設定とリンクしており、録画/再生モードを跨いで適用されます。

# 入力信号の確認

SHOGUNにマスターキャディーを装着し、HDMI/SDIケーブルでカメラと接続。 メニューオーバーレイの無い、クリーン出力設定済みのカメラを接続し、下記 を確認してください。

- ・「INPUT |画面でカメラを接続した入力端子を選択。
- ・「Rec」アイコンが、鮮やかな赤になります。
- ・左上の解像度とフレームレートを確認。
- ・オーディオレベルメーターでオーディオが正しく入力されているか確認。

# 収録スタンバイ状態



映像入力なし/未フォーマット(ドライブは認識)



映像入力なし / ディスク無し(認識せず)



ディスク無し(映像入力あり)



### 収録前に確認すること(チェックリスト)

- ・「INPUT」画面で、全ての項目に緑のチェックが入っている。
- ・ビデオ信号の設定が意図通り(カメラ側の解像度、フレームレート)か、特に 下記に注意してください。(プルダウン除去については35ページ参照)
  - プログレッシブ

- インターレース

- 2:2 または 3:2 プルダウン除去(インターレース出力ベース)
- ・映像信号を認識しない「No Input」状態のときは、カメラのHDMI出力設定、 接続ケーブル、カメラ側のコネクタなどを確認してください。
- ※ SD解像度、4K 60p/50pなど、SHOGUN STUDIOが対応していない信号は 認識できせまん。
- アナログ入力を行う際は、ゲイン調節を行ってください。入力オーバーにな る手前までゲインを上げることをお勧めします。
- ・デジタルオーディオの場合、収録したいオーディオチャンネルが選択されて いるか確認してください。(「AUDIO」パネルを確認)
- ヘッドホンでオーディオの品質(ノイズ)や意図通り指向性か確認してくださ い。
- ・映像の状態を確認してください。
- ユニット名、シーン及び、ショット番号を意図した数値に設定しましょう。
- ・ドライブはSHOGUN自身でフォーマットしてください。
- ・タイムコード設定を確認してください。(特にカメラのタイムコードと同期さ) せる場合は、カメラ側の設定も併せて必要です)
- ・レックトリガーの設定を行う場合は、カメラ側と共に設定してください。
- ・モニター画面を見て、クリーン出力されているか確認してください。 (SHOGUNのモニター画面の中心をタッチすると、SHOGUN側の画面上のメニューが 消えるので、確認しやすくなります)
- ・3D LUTは意図通り適用しているか、確認してください。特に収録ファイルへ の適用の有無については必ず確認してください。

### 収録モード(コーデック)を選択

録画モードをタッチすると、「RECORD FORMAT」画面が現れます。ここで、収録 モードを設定します。

### 「CODEC」、「OUALITY」以下の名称部をタッチ





「CODEC」の項目では、Apple ProRes® または Avid DNxHD®(4Kの場合、 DNxHR)を選択することができます。「QUALITY」の項目では、それぞれのコー デックの画質 (ビットレート) が選択できます。 Apple ProResでは3種類(HQ, 422 & LT)、Avid DNxHDでは4種類 (220X, 220, 145, 36)選択可能です。装着し ているドライブの残容量から予測される収録時間予測が隣に表示されます。

🎥 Avid DNxHD / DNxHRを利用するには、オンラインアクティベーションを 行い、解除キーを入手し、SHOGUNに入力する必要があります。アクティベ ーションは、ATOMOSのサポートページで提供しています。

# カメラとSHOGUN STUDIOの同期収録(スマートコントロール)

SHOGUN STUDIOでは、カメラの録画動作と同期して、SHOGUN側も自動的に 録画開始・停止を行う方法をいくつか提供しています。(ATOMOSでは 「SmartControl(スマートコントロール)」と呼んでいます。

# SHOGUN STUDIOでは、カメラの映像を収録を実現するための、録画開始操作 に、下記の方法を用意しています。

 1.タッチスクリーンでの「録画」ボタンのタッチ
2. HDMI/SDIタイムコードレックラン (タイムコードの動きを検知して録画開始)
3. HDMIレックトリガー(対応機種のみ)
4. SDIレックトリガー(対応機種のみ)
5. RS422 経由 ※RS422リモコンとの相性があるため、動作を確認してからお使いください)
6. イーサネット経由(AMP)

# 1.タッチスクリーンでの「録画」ボタンのタッチ

タッチする毎に録画開始・終了をコントロールできます。



# 2. SDI / HDMI タイムコードレックラン

カメラ側にSDI/HDMIタイムコード出力機能が装備されていると、カメラ側の タイムコードを、レックラン(カメラで収録中のみタイムコードが走る)モード に設定し、SHOGUN STUDIO側も「INPUT」画面の「TRIGGER」を「Timecode」に 設定すると、タイムコードの動きを見た同期収録が可能になります。 (タイムコードの詳細については、29を参照してください)

この方法は、SDI/HDMIにレックトリガーが乗らず、タイムコードのみ充填 されるカメラでお使い下さい。また、カメラ側のタイムコード設定をフリー ランにすると、収録の有無に関わらず、常時タイムコードが走るた め、SHOGUN STUDIO側の録画開始タイミングとして利用するとができな くなります。ご注意ください。

# 3. HDMI レックトリガー

HDMI上にカメラ側の録画開始・終了の情報(レックトリガー)を出力できるカ メラが最近増えています。SHOGUN STUDIOはこの信号に対応しています。 (Canon、Sony、ATOMOS Open Protocolなど各方式に対応)「INPUT」画面の 「TRIGGER」を「HDMI」に設定することで、HDMIのレックトリガーに同期して収 録します。(カメラ側もHDMレックトリガー出力設定が必要です。各カメラの取 扱説明書を参照してください)



# 4. SDI レックトリガー

SDI上にカメラ側の録画開始・終了の情報(レックトリガー)を出力できるカメ ラが最近増えています。SHOGUN STUDIOはこの信号に対応しています。ARRI, Canon, Sony, RED, Ikegami, Panasonic 各社が独自のレットリガーを実装してお り、SHOGUN STUDIO側も「INPUT」画面の「TRIGGER」の項目にカメラのメーカ ーをセットすることで、レックトリガーによる同期収録を実現します。

SOURCE SDI D 4KUHDp23.98	TRIGGER Sony	RECORD 4KUHDp23.98 =	VIDEO OUT HDMI Output: No Output	SDI Output: AKUHDp23.98
Device Name Unknown Correct Color	Enable Trigger On >	Pull Down None 30 LUT: Off > Pre Rolls Off >	4K > HD HDMI Auto ⊃	ig-sol ab Litte On D
None >	$\oslash$	$\oslash$	$\oslash$	$\odot$

ー SDIレックトリガーを利用する際は、「Timecode」画面の「SOURCE」を 「SDI」にすると、カメラとタイムコードも同期させることができます。

※HDMI/SDI共に、レットトリガーの設定をする前に、「INPUT」画面で任意の入 カポートを選択しておいてください。(HDMI/SDIでは、設定項目の選択肢が変 わりますので、ご注意ください)

# 録画中の画面について

- ・Recボタンは収録を開始すると、Stopボタンに変化します。(押して録画・ 停止を同じボタンでコントロールします)
- Playボタンは選択できなくなります。
- ・赤い枠が画面の外側に現れますます。
- ・収録中のファイル名(ユニット名、シーン/ショット/テイク番号)は、画面中央 上に表示されます。

#### 波形モニター機能

SHOGUN STUDIOに搭載されてるAtomOS6は、数ステップのタッチコントロールで波形モニター機能を呼び出すことができます。



- 1. 波形モニターコントロールパネル(表示・非表示)
- 2.輝度(Y/C波形)モニター
- 3.RGBパレードモニター
- 4. ベクトルスコープ
- 5. ベクトルスコープ(拡大表示)

- 6. 表示場所設定 (1/4左下、1/3下部、80%画面中心)
- 7.透明度設定
- 8. 明度設定

波形モニターとは?

波形モニターは入力されたビデオ信号の輝度信号やクロマ信号の情報を表示します。カメラによる映像収録時、以下のようなケースで映像波形を確認することで、収録後のポストプロダクションの手間を減らすことができます。

- ・複数のカメラで同時収録する際の、映像バランス
- (カラーマッチング)の確認
- ・追加で再収録する際の、映像バランスの確認
- ・カラーコレクションの目安
- カメラのホワイトバランス、ブラックバランス

### 波形モニターの使い方

ホーム画面下部の、波形モニターアイコンをタッチすると、波形モニターコン トロールパネルが表示されます。



# 波形モニターアイコン

- ▶ 波形モニター機能は、録画モード時の映像入力信号と、再生モードの再生 映像信号の両方をモニタリングすることかできますが、録画モードで、映 像信号を入力していないとき(No Input表示時)は、波形モニターアイコン が選択できない状態になりますので、ご注意ください。
- 3D LUTをモニター表示に適用すると、波形モニターもLUTを適用した 後のビデオ信号の波形となります。

#### 波形モニターの種類

波形モニターコントロールパネルの以下の4つのアイコンがあり、それぞれのモニターグラフをワンタッチで呼び出すことができます。







RGBパレード (RGB Parade)



ベクトルスコープ (拡大) (Vectorscope zoom)

ベクトルスコープ

(Vectorscope)

これらのアイコンをタッチして呼び出したモニターグラフは、標準設定では左下に表示されます。各モニターグラフの役割は以下の通りです。

(以下説明用にモニターグラフは中心表示の図を用いています。モニター表 示位置の変更は、「波形モニター設定」の項目をご覧ください)

#### 輝度モニター(Luma Overlay)

輝度モニターは、その名の通り輝度(Y)を測るもので、映像中の露出が適正かを見ることかできます。露出オーバーによる白飛び(109IRE over)や、黒つぶれを確認できます。



# RGBパレード(RGB Parade)

赤(R)、緑(G)、青(B)に分割してそれぞれのレベルを表示します。各色のレベルは、-6から108の間で表示されます。各色の構成要素が、基準範囲に収まっているか確認することができます。



#### ベクトルスコープ (Vectorscope)

ベクトルスコープは2つの色差(クロマ)信号、すなわち、B-Y(青の色差:Cb) 、R-Y(赤の色差:Cr)信号の強さをX-Y軸にベクトル表示させたものです。色信 号が強ければ外側に、白に近ければ中心近くに表示されます。グラフの方向 を見ることで、全体の色調を測ることや、各シーンの色調整に役立ちます。ま た、基準信号(カラーバー等)を入力した際に、色基準の頂点に合っていれば、 正しく入力されている事を確認できます。



#### ベクトルスコープ(拡大表示)

ベクトルスコープの中心部分を8倍拡大したものです。白色、特にホワイトバ ランスの確認に用いられます。



#### 波形モニター設定

波形モニターコントロールパネルには、波形モニターの表示を設定する機能 が用意されおり、モニターグラフの表示位置や、オーバーレイ表示の透明度 などを設定することができます。

#### 表示位置、サイズ変更(Display sizes)



それぞれのアイコンをタッチすることで、左下子画面、画面下横長表示、80% 中心表示で切り替えることができます。(ベルトルスコープは、左下子画面と 80%中心表示のみ選択することかできます)また、左下子画面表示の領域を 連続でタッチすると、それぞれの表示に切り替えることもできます。

#### グラフ明度、オーバーレイ透明度設定



オーバーレイ透明度

グラフ明度は、グラフ波形の明るさを直接コントロールできます。薄い波形の際に明るくすると見やすくなります。オーバーレイ透明度は、映像との重なり 具合を調節できます。グラフに集中したい場合はスライダーを右側へ、映像確認も同時に行う場合は左側へ調節してください。

# モニターアシスト機能 (Monitor Assist)

SHOGUN STUDIOに搭載されてるAtomOS6は、数ステップのタッチコントロールで拡大表示やピーキング表示によるフォーカスアシスト機能や、露出を見るためのゼブラやフォルスカラー表示機能を呼び出すことができます。



1.モニター機能コントロールパネル(表示・非表示)7.セーフエリア/グリッド表示2.ピーキング(フォーカスアシスト)8.シネママーカー表示3.ゼブラ9.ピーキング表示設定(カラー、モノクロ、アウトライン)4.フォルスカラー10.ゼブラ表示閾値設定5.ブルーオンリー11.拡大表示6アナモフィックスクイーズ設定11.拡大表示

# モニターアシスト機能の使い方

ホーム画面下部の、モニターアシストアイコンをタッチすると、モニター機能 コントロールパネルが表示されます。



■モニターアシストアイコンは、録画モード時において、映像信号が入力されているときのみ有効です。「No Input」状態では、選択できません。

### モニターアシスト機能の種類

モニター機能コントロールパネル内の、以下のアイコンをタッチすると、それ ぞれの機能を呼び出すことができます。



これらのアイコンをタッチして呼びだした、それぞれの機能の役割について は、以下の通りです。

ピーキングと他の機能は、同時に使用可能ですが、ピーキングのモードに よっては、正しく他の機能が表示されない場合があります。で注意ください。

### ピーキング(フォーカスアシスト)

輪郭を強調してピントを正確に捉えるための機能です。輪郭の色は、白、赤、 緑、青、黄、水色、マゼンダの7色から選ぶことかできます。また、モノクロ表示 や、輪郭のみを表示するアウトライン表示モードを用意しています。 (フォーカスアシスト設定の項目を参照)

#### ピーキング(通常カラー表示時)



#### ピーキング(モノクロ表示時)



# ピーキング(アウトライン表示時)



# ゼブラ

設定した閾値よりも露出が高い部分を縞模様(ゼブラ)表示します。通常は 95%に設定し、白飛びしている領域を見つけやすくします。人物撮影時は75% ~80%程度に設定し、顔の陰影を把握しやすくします。



#### フォルスカラー

露出レベルを輝度毎に色分けし、表示します。輝度と色の配分は左端にカラ ーバーで表示されます。全体的に青みが強いと露出アンダー、赤みが強いと 露出オーバーの傾向が読み取れます。人物の肌など、輝度が滑らかに変化す る被写体の露出を細かく見極めることができます。



#### フォルスカラースケール(左端のカラーバー)

フォルスカラーの色と実際の輝度の関係は、一番左に表示されています。上 に行けば輝度が高く、下に行くと輝度が低い色を表します。



#### ブルーオンリー

青色の輝度レベルを元にした、モノクロ画面に切り替えます。映像内のノイズ 成分の確認や、映像全体の露出の確認に使用します。



### セーフエリア表示

下記のアイコンをタッチすると、画面上にセーフエリアなどのマーカー線が表示されます。最初のタッチで、横93%×縦93%枠を表示し、再度タッチする加えて横80%×縦90%のセーフエリアが表示されます。

#### セーフエリア表示アイコン





セーフエリア表示(93%×93%、80%×90%)

# アスペクトレシオマーカー(フレームガイド/シネママーカー)表示

アスペクトレシオ表示のアイコンをタッチすると、16:9, 2.40:1, 2.35:1, 1.9:1, 1.85:1, 4:3 のアスペクトレシオを表すマーカーが表示されます。(16:9の時は センターマーカーのみ)





#### アスペクトレシオ表示(2.40:1)

セーフエリア、アスペクトレシオマーカーは同時に表示可能です。

パネル中心タッチして、情報表示を消去しても、セーフエリア、アスペクトレシオマーカーは残ります。

# フォーカスアシスト設定

下記のアイコンをタッチすると、ピーキング表示時のカラー/モノクロ/アウト ライン表示を設定することができます。



ピーキングで強調する輪郭の色は、下記のスライダーバーで設定できます。ス ライダーバーの下部の色が設定色で、白、赤、緑、青、黄、水色、マゼンダの7色 が選択できます。上部には現在設定中の色が表示されます。



### ゼブラ表示閾値設定

下記のスライダーをドラッグして、ゼブラ表示の閾値を設定できます。右側に 閾値が数値で同時表示されますので、設定の目安にしてください。



# 拡大表示



タッチすると、ピクセル等倍表示を行います。(再度タッチする と元に戻ります) Full HD映像を表示時は、標準がピクセル等 倍表示のため、タッチできません。4K入力時のみ、選択できま す。4K入力時に選択すると、2倍拡大表示します。これは、全体 の1/4の領域表示となります。



タッチすると、ピクセル比2倍で表示します。(再度タッチする と戻ります)Full HD映像を表示時は、2倍拡大表示します。これ は、全体の1/4の領域表示となります。4K入力時に選択する と、4倍拡大表示します。これは、全体の1/16の領域表示となり ます。

#### 拡大表示領域の選択

拡大表示中、フォーカスアシストコントロールパネルの下には、下図のように 拡大している領域が赤枠で表示されます。この赤枠をドラッグすることで、表 示領域を選択することができます。また、**直接映像表示画面をドラッグ**して、表 示領域を動かすこともできます。フォーカスを合わせたい場所にカメラの中 心を動かす必要はありません。構図はそのままに、モニター側をドラッグして、 フォーカスを合わせたい領域を選択してください。



# アナモフィックスクイーズ

アナモルフィックレンズ(アナモアダプター含む)を使用した際の映像を上下 方向に圧縮表示することで、視聴状態の縦横比と同様アスペクト比による表 示を実現します。



アイコンをタッチすると、1.33倍、1.5倍、2倍の各アナモレンズに対応したスク イース比に切り替えることができます。



\*「2×4:3」は、Panasonic GH4の持つ、「アナモフィック(4:3)」モードに最適化 したスクイーズ比のモードです。

- アナモフィックスクイーズモードで表示中の注意、制限事項
  - 拡大表示は2倍のみとなります。
  - セーフエリア/アスペクトレシオマーカー表示もスクイーズされますの で、ご注意ください。
  - 波形モニター表示はできません。フォーカスや露出は通常モードで設定し、アナモフィックスクイーズモードは、全体の画角確認にお使いください。

# SmartLog(OK/NGカットタグ付け編集)

SmartLog 機能は、収録した映像にOK/NG等のタグ付け(マーキング)をする ことで、ポストプロダクションの素材選択の時間を短縮し、より早く編集作業を 開始できます。タグ付けは、映像収録中、収録映像再生中のどちらでも可能で す。

🍋 SmartLog 機能は、現在Apple FCP Xに対応しています

### Smart Log 設定方法(収録映像再生中)

再生モードで、タグ付けしたいクリップを再生中に、下記のアイコンをタッチして、「CUT&TAG」設定画面を呼び出します。



Cut and Tag アイコン

「Favorite」、「Reject」を始め様々なタグ付けを行うボタンが表示されます。OK カットに「Favorite」のタグを設定してみましょう。タグを付けたい最初のシー ンで「Favorite」をタッチすると、ボタンの背景色が変わります。次にOKカット の終了ポイントで、再度タッチすると、OKカットのイン・アウト点を設定でき、 スクラブバーの区間が緑色になります。同様にNGカットは「Reject」ボタンを 最初と最後でタッチします。スクラブバーや、早送り、コマ送りのボタンも、タグ 付けの際に利用することができます。



ここで「Favorite」ボタンを押すと、下記の様にボタンが背景色が変わります。 再度押すと、その区間がタグ付けされ、ボタンの色が元に戻り、設定された区間がスクラブバー上で緑色 (NGは赤)で表示されます。



設定した範囲は、リセットボタンでクリアし、再度設定することができます。但し、長いクリップで複数箇所にタグ付けしている場合、全て失われてしまうので注意してください。



ここで紹介してる画面は、再生モードで収録映像を再生中にタグ付けしているものですが、基本的な操作は収録モードでも同じです。 (LOOP IN/OUTなど収録モードでは表示されないアイコンがあります)

\*他のタグについても、設定方法は同一です。

FCPXでは、プロジェクト上で、それぞれのタグを別に表示させることができます。

「Favorite」を設定した区間は、プレイリスト再生モードで、設定区間のみ を再生させるプリイリストとしても利用することができます。 (xxページ参照)

🍡 プレイリスト再生中は、タグ付けすることはできません。

# XMLファイル出力

タグ付けが完了したら、「XML EXPORT」アイコンをタッチして下さい。FCPXプロジェクト用のXMLファイルがマスターキャディー内のストレージに記録されます。このXMLファイルは、同じマスターキャディー内にある収録ファイルとセットになっており、FCPXで読み込むことで素材ファイルの読み込みとタグ情報の読み込みを同時に行うことができます。(45ページ参照)



再生モードでタグ付け作業が終わったら、速やかにXMLファイル出力を してください。XMLファイルを出力する前に、SHOGUN STUDIOの電源を 落とすと、設定したタグ情報が失われます。

### Smart Log 設定方法(収録中)

録画モードで映像収録中においても、同様の操作でタグ付けを行う事ができます。収録中にOKカット候補にタグ付けしておくと、収録後の素材選択が楽になります。



# モニター設定(DISPLAY OPTIONS)

SHOGUN STUDIOのモニターに関する設定が可能です。液晶バックライトの明るさや、上下反転、タリーライトなどの設定に加え、3D LUTの読み込みと適用をコントロールすることができます。

1. モニター設定 (DISPLAY OPTION) 表示・非表示

2. ロック時のモニターオン・オフ設定

- 3.上下反転
- 4. タリーライトオン・オフ設定
- 5. リセットスイッチ (輝度リフト、モニターガンマ、輝度ゲインのリセット)

#### ロック時のモニターオン/オフ(While Locked)

「Display ON」では、電源ボタンによる操作ロック時においても、モニター表示を継続します。このアイコンをタッチして、「Display OFF」にすると、操作ロックと同時にモニターの電源も落ちます。ロック中のモニターオフ設定により、 非操作時のバッテリー消費を抑える事ができます。操作ロックの設定と解除 は、電源ボタンのクリックで設定できます。(電源ボタンは押し続けると本体が 強制シャットダウンするので、ご注意ください)

# タリーライト設定(Tally Light)

録画中にタリーライトを点灯させるかどうかを設定することができます。 (録画中のモニター画面の赤枠の有無は変わりません)

# LCDパネル輝度設定(Brightness)

LCDパネルのバックライトの強弱を設定できます。

6. 液晶バックライト輝度調整

7.輝度リフト、モニターガンマ、輝度ゲイン設定

8.3D LUT ファイル読み込み

9.3D LUT モニター適用スイッチ

#### ガンマ調整、輝度リフト/ゲイン設定(Adjust Screen)

モニターガンマの調整や、輝度成分を全体的に上げて(リフト)暗い部分のグ ラデーションを確認したり、中間調を強調するゲインの設定が可能です。

ATOMOS SPYDER によるキャリブレーションを行う場合、この設定変更はお勧めしません。

# 3D LUT 適用機能

SHOGUN STUDIOは3D LUTファイル (.cube)を適用することで、SHOGUN STUDIOのモニター表示、SDI/HDMIのビデオ出力端子、収録時のProRes/DNxファ イルそれぞれにLUTによる色 (ルック)を適用させることかできます。SHOGUN STUDIO本体内にはCanon C-Log、Panasonic V-LogからRec.709カラーへの LUTをプリインストールしています。また、他のアプリケーションで作成した3D LUTファイル (.cube)をマスターキャディーを介して読み込み、適用することが できます。



# モニター設定 (DISPLAY OPTION) アイコン

まず、モニター設定 (DISPLAY OPTION) アイコンをタッチして設定画面を表示してください。"Select LUT"の文字のエリアにある、「1」から、「8」までのアイコン は、それぞれにLUTを読み込ませ、タッチすることで適用するLUTを変更することができるプリセットフォルダです。ここにLUTを読み込ませてみましょう。任意 の数字のアイコンをタッチして選択し、左のフォルダーアイコンをタッチすると、LUTを選択する画面が表示されます。



「BUILT-IN」タブは、SHOGUN STUDIO本体にプリインストールされた LUTを登録するための画面です。LUT名のリストをダブルタッチ (2回タ ッチ) すると、登録されます。Canon C-Log、Panasonic V-Log収録時 に、Rec.709カラーでモニタリングするためのLUTは、こちらから選択し てください。Sony FS-RAW向けのLUTは、FS-RAW収録時用です。ビデオ 入力からS-Log収録時は、Sonyから提供されているLUT (Sony Look Profile) の使用も合わせてご検討ください。



「DISK」タブは、他の環境で用意したLUTファイルを読み込むための画面です。選択すると、マスターキャディー内にある、.cubeファイルや、フォルダが表示されます。(LUTフォルダを作成して、その中に.cubeファイルを入れておくことをお勧めします) Mac/PC経由でマスターキャディー内のストレージにコピーしたLUTファイルは、ここでダブルタップすることで登録できます。各プリセットフォルダに登録されたLUTは、SHOGUN STUDIOの内部メモリーに保持されますので、マスターキャディーを抜いたり、マスターキャディー内のドライブをフォーマットしてファイルを消去しても保持され、LUTの適用・非適用を選ぶことができます。

LUT登録後は、モニター設定画面 (DISPLAY OPTION)内にある "3D LUT" アイコンをタッチすることで、LUTの適用・非適用を切り替えることができます。 「MON LUT」アイコンを1回タッチすると画面半分LUTが適応された状態でプレビューできます。2回目のタッチで画面全体にLUTが適応された状態になります。3回目のタッチでLUTがオフになります。



### 3D LUT ビデオ出力、収録ファイル適用機能

LUTを適用したモニターの映像と同じルックの映像をSHOGUN STUDIOのHDMI/SDI出力に適用したり、ProRes/DNx収録時の映像に適用させることができます。INPUTメニュー内のビデオ出力設定 (VIDEO OUT)、収録フォーマット設定 (RECORDED) にある、「3D LUT」の項目をタッチしてオン・オフを切り替えることで実現します。収録映像にLUTを適用する設定を行うと、「MON LUT」アイコンが、赤色に変化し、録画映像への適用がスタンバイになります。このアイコンを選択し、LUTを適用すると、アイコンの枠が白くなります。また、モニター設定仮面を閉じた状態でも、画面右上にこのアイコンが点滅して表示され、収録映像に適用されることが明示されます。



🄁 3D LUT を適用する際は、正確な色再現のためにも、事前にATOMOS SPYDERでキャリブレーションをしておくことをお勧めします。

- LUTの使用は正しい知識の元に行ってください。特に収録映像への適用は、収録後のカラーグレーディング作業を省く一面、収録後の修正が難しくなる面もありますので、ご注意ください。
- ▶ LUTファイルは、フォルダを作成してその中にコピーしても構いませんが、ファイル名やフォルダ名に日本語などの2バイトコードは使用しないで ください。(半角英数のみ)。また、LUTファイルのファイル名に"+"を使うと読み込みエラーが起きる不具合があります。"+"を避けた ファイル名をつけてください。
- 📲 SHOGUN STUDIOでは、一般的な.cube形式に対応していますが、1D+3D形式 (Shaper LUT) には対応していません。

### ATOMOS アンチショック テクノロジー

ATOMOS製レコーダーでは、コストパフォーマンスに優れた収録メディアとしてHDDでの収録を実現していますが、HDDの読み書きの性能は、振動や熱な どの環境要因に大きく左右され、瞬間的なデータ記録の途切れが起きやすい 傾向にあります。SHOGUN STUDIOでは、HDDへのデータ転送が途切れたこと を検出すると、記録を一時中止し、HDDが復帰してデータ転送が正常になっ たら再度記録を開始して、フレームロストを最小限に留め、収録を継続させる ことができます。

ー時的に収録が途切れた場合は、カンガルーマークの「SKIPPY」アイコンが左上に表示されます。

🔶 HDMI 4KUHDp23.98 🔈 ProRes HQ 🔉

信頼性が重視される収録や、この「SKIPPY」アイコンが、頻繁に起きるような環境の撮影では、SSDを使うことをお勧めします。

SKIPPYアイコンはタッチすることで、表示を消すことができます。

HDDは、内部の不良セクターの自動回避や、記録データの断片化により、性能 に変化が起きやすいデバイスです。弊社HPで動作検証済みのはHDDにおい ても、その動作を保証するものではありません。HDDをお使いの場合は、複数 台用意し、収録時のトラブルに備えてください。同じドライブですSKIPPYアイコ ンが多発する場合は、HDD側の劣化やトラブルの可能性もありますので、他 のメディアでも確認の上、本体要因かドライブ要因かトラブルの切り分けを行 ってください。



フレームロスト警告アイコン (Skippy icon)

#### ファイル修復機能(RECOVER VIDEO)

SHOGUN STUDIOは、8秒毎に収録データの転送を行います。収録中の突然の 電源断や、マスターキャディーを強制的に抜き取るなど、収録中に事故が起き ても、手前8秒より以前の収録映像は収録メディアの中に残っています。

但し、記録途中て止まってしまったファイルは、クローズ処理が行われていないため、通常では読み出すことができなくなり、録画開始から全ての映像を失ってしまいます。SHOGUN STUDIOでは、トラブルのあった(クローズ処理されていない)ファイルを自動検知し、修復する機能が用意されています。トラブル後に電源を入れたり再度ドライブを認識すると下記の様なメッセージが表示されます。ここで「RECOVER NOW」を選択すると、ファイル修復を開始し、ギリギリまで収録された映像データーを再度読み出せる形にします。



- 修復する映像データのサイズが大きい場合、修復に時間がかかりますので、ご注意ください。また、修復作業は途中で止めることはできません。
- 記録メディアが故障して、データが読み出せない場合は、修復ツールによる修復はできません。ご了承ください。

# 10.タイムコード(Timecode)

# タイムコードの設定

ホーム画面にあるタイムコード表示(3つのメインコントロールアイコンの 上)をタッチすると、タイムコード設定メニューが表示されます。また、メニュ ーアイコンをタッチして表示される「MENU」画面上にもタイムコード設定を 呼び出すアイコンが用意されています。

# 00:00:00:00 >

SHOGUN STUDIOでは、タイムコード記録の際の基準設定に、下記の方法を 選択することができます。

- ・HDMI (カメラのタイムコードをHDMIに充填して出力、 SHOGUN STUDIOで認識)
- ・SDI (カメラのタイムコードをとSDIに充填して出力、SHOGUN STUDIO で認識)
- Record Run (レコードラン、SHOGUN STUDIO本体で任意の値から 積算開始)
- Time of Day (時間基準)
- Auto Restart (収録クリップは全て同じ値から積算開始)

「SOURCE」の下をタッチすることで、上記の設定に切り替わります。(HDMIと SDIは入力設定している方のみ設定できます)



### SDI / HDMI タイムコード

カメラの機種によっては、ビデオ信号を出力するSDIやHDMI出力信号の中 に、タイムコードを充填して出力できるものがあります。SHOGUN STUDIOは、 各社カメラベンダーのタイムコード充填方式に対応しています。カメラ内部 収録のタイムコードと同期してSHOGUN STUDIOでも収録することができま す。カメラ側のマニュアルを確認して、SDI/HDMIタイムコード充填出力の設 定をオンにしてご利用ください。

- タイムコードが完全に合致しない場合があります。(特にプルダウン除去をしている場合、若干のズレがある場合があります)ご容赦ください。
- ドロップフレームについては、カメラと設定を合わせておくことをお勧め します。また、複数のカメラを同時に使うマルチカメラ収録時は、それぞ れのカメラのドロップフレームの有無を合わせて置く必要がありますの で、ご注意ください。

# HDMI タイムコード出力設定

タイムコード設定画面中にある「HDMI Timecode」の項目では、SHOGUN STUDIOのHDMI出力端子から、タイムコードを充填して出力するか否かを設 定することができます。HDMI/SDIから入力されたタイムコードをスルーで出 力したり、(SDIタイムコードをHDMIタイムコードに変換して出力することもで きます) SHOGUN STUDIOの中で生成したタイムコードをHDMIに出力するこ とができます。SHOGUN STUDIOのチャンネル1→2間や、他のATOMOS製レ コーダーと接続するとタイムコードを同期させた収録をすることができます。

# す。また、メニュ てきるタイプのカメラであれば、記録中のみタイムコードが動くタイムコード

レックランで運用することで、SHOGUN STUDIOとの同期収録を実現させるこ とができます。タイムコード(TIMECODE)設定メニューで、SOURCEをHDMI、ま たはSDIにセットして、カメラ側のタイムコードと同期するモードにし、入力 (INPUT)設定メニューで、TriggerをTimecode、その下のEnable Triggerをoffic することで、Timecodeの動きを記録トリガーとするモードに設定できます。

SDI/HDMIにレックトリガーを充填できないカメラでも、タイムコードが充填

SDI/HDMIタイムコードランレック(タイムコード動作に同期して記録)

このタイムコードレックラン設定と、カメラ側のタイムコードを収録に関わらず常にタイムコードが動くフリーランモードでは、カメラの記録との連動をさせることができません。フリーランモードでもカメラとSHOGUNSTUDIOの同期収録を実現させるには、レックトリガーがSDI/HDMIに充填できるカメラである必要があります。ATOMOSのHPでは、SDI/HDMIにタイムコードやトリガーが充填できるカメラのリストを公開しています。下記URLを参照してください。

# http://www.atomos.co.jp/cameras/



# SHOGUN STUDIO内部時計ベースでの設定 (Time of Day)

「MENU」→「Date & Time」で設定した時間ベースで、タイムコードを時:分:秒: フレームで設定します。収録後のファイルを撮影時間順に認識しやすくする 設定です。





# 10.タイムコード(Timecode)

■ 収録時の時間がそのままタイムコードに反映できるため、タイムコード 設定の無い、複数のカメラでマルチカメラ収録をする際に、それぞれの 収録ファイルの時間軸を合わせやすいメリットがありますが、各チャンネ ルの日時設定を完全に同期させる手段が無いことや、それぞれのチャン ネルの内部時計の精度も誤差があるため、完全な同期収録をすることは できません。編集ソフト上で、収録された画と音を元に同期の微調整をと る必要があります。

# レコードラン(Record Run:収録時のみタイムコードが進行)

任意に設定したタイムコードから、収録中のみタイムコードか進行。収録を停止すると、タイムコードも停止するモードです。収録したファイルのタイムコードが、全て連続している状態になります。単独のカメラで収録時に収録映像を 一気に収録した順番にタイムライン上に並べることができます。



# 自動リセット(Auto Restart)

このモードでは、任意に設定したタイムコードに、収録毎にリセットされ、同じ タイムコードから記録することがてきます。スタジオ収録で、何度も同じ収録 を試す場合、クリップの違いはファイル名で認識し、収録開始から同じ時間が 経過した映像で比較して採用クリップを決定するような場合、有効な設定で す。



任意にタイムコードを設定できるモードでは、「CONFIG TIMECODE」の項 目がアクティブになり、「+」「-」で、任意の数字に送ることができます。

# LTC (LTC inからLTCを入力時)

SOURCEに「LTC」を選択すると、SHOGUN STUDIO背面にあるLTC inに入力されるLTCに同期します。SHOGUN STUDIO本体でLTCが認識されていない場合、 (文) が表示されます。

LTC発生器で出力されているフレームレートと、SHOGUN STUDIO本体に入力 映像のフレームレートが一致しないと、LTCを認識できません。また、 SHOGUN STUDIOのチャンネル1側/と2側の両方にLTCを入力することで、チャンネル間のタイムコードを同期させることができます。



# 11. プルダウン除去機能

#### プルダウン出力とは?



多くのビデオカメラが持つSDI/HDMI出 力は、1080p24, 1080p23.98, 1080p25, 1080p29.97 or 1080p30 を真のプログ レッシブ (ネイティブ) として出力してい ません。これらは、1080i59.94 (NTSCの 場合) または、1080i50 (PALの場合) のイ ンターレース出力をベースに、プログレ シッブ映像をフィールド別に分解して出 力しています。この分解プロセスを

3:2/2:2 プルダウン処理と呼んでいます。

# 注)4Kでは、インターレースが映像規格としては採用されず、プログレシップの みとなりましたので、プルダウン処理は存在しません。

カメラの録画モード	プルダウン処理	出力信号
1080p23.98	3:2	1080i59.94
1080p24	3:2	1080i60
1080p25	2:2	1080i50
1080p29.97	2:2	1080i59.94
1080p30	2:2	1080i60

ー部のカメラで、録画するビデオフォーマットと、HDMI/SDIへの出力フォーマットを個別に設定できるのは、このプルダウン処理の使用の有無を設定するためです。例えば、カメラの収録モードが1080p 29.97で、HDMI出力に1080pを設定すると、収録する映像は29.97pの映像ベースでも、HDMI出力は108059.94pベースになってしまう場合があります。これは、映像としては29.97pですが、HDMIの接続モードは59.94pとなってしまうものです。この場合、HDMI 出力設定を1080iとすることで、2:2プルダウン処理された59.94i信号として出力されますが、SHOGUN STUDIOではこのプルダウン処理を元のネイティブプログレッシブ映像に再構築することで、本来のカメラの収録モードである29.97pの映像として収録することができます。これをプルダウン除去機能と呼んでいます。

# 1080p29.97 / 1080p30の場合

下記の入力設定 (INPUT) 画面において、「RECORD」欄のビデオフォーマット と、その下にある「Pull down」の項目に注目してください。ここが1080 59.94i の場合、下のPull downの項目をタッチすると、2:2 / 3:2プルダウンを選択する ことができます。29.97pの時は2:2を、23.98pまたは24pの場合は3:2を選択し てください。

● 自動的にプルダウンを認識して設定する場合がありますが、必ず意図した モードになっているか確認して、必要であれば設定して下さい。カメラ側 の記録設定したビデオフォーマットとSHOGUN STUDIO側のRECORDビデ オフォーマットが合致していないと、収録時の映像が本来のフレームレー トや映像として収録されません(インターレース縞が見られたり、フレーム レートが合致しない)ので、ご注意ください。



ндмі		1080i50	2
HDMI	2:2	1080p25	•

#### 1080p23.98 / 1080p24の場合

カメラの収録モードを1080p23.98 または1080p24 に設定していても、 SHOGUN STUDIOが入力信号として1080i59.94または、1080i60で認識してい る場合、プルダウン処理を設定する必要があります。少々動きのある映像を入 力して、自動設定させるか、入力設定 (INPUT) 画面内の、「Pull down」をタッチ して直接3:2プルダウンモードを設定してください。



- 3:2プルダウンの自動認識は少々難しいので、カメラの前で手を動かすなど、動きのある映像を入力してみてください。また、必ず設定を確認して、必要であれば任意で設定してください。
- ケーブルの抜き差しや、再生モードに移行して再度録画モードに戻る場合など、プルダウン設定がリセットされる場合があります。再度動きのある映像を入れて自動認識させるか、任意で設定してください。
- カメラ側で可変フレームレートで収録時にプルダウンを可変させて出力 させるものがあります。(Panasonic製のAdvanced pulldown機能を持つ カメラなど) SHOGUN STUDIOはこの機能により出力される映像の収録 はサポートしておりません。(標準的なプルダウンモードのみとなります) この場合、「Advanced」プルダウン設定をしないことをお勧めします。

\*ファームウェアアップデートにより、予告なく内容が変更される場合があります。

# タイムラプス収録

ある間隔毎に映像を取得し、動画化することで、早送りのような映像で時間の 遷移を表現する事を「タイムラプス映像」、「インターバル映像」などと呼びま す。SHOGUNのタイムラプス収録機能は、直接ProRes/DNxムービー化できる ため、デジタルスチルカメラのJPEG映像から、ビデオにレンダリングする事な く、手軽に高画質なタイムラプス映像を収録し、すぐに再生確認することがで きます。

# タイムラプス設定画面

INPUT画面の左下にある、「TIMELAPSE」をタッチすると、「TIMELAPSE RECORDING」画面が現れます。これが、タイムラプス設定の入り口です。

0	TIMELAPS	E RECORD	ING	🧲 B.	аск 🛛 🗙
[	0		·	(O)	
	CAPTURE	EVERY	REC TIME	PLAYTIME	
	1 Frames	1 Seconds	1 Hours	00.02.00.00	• •
2	Pause		1 Hours		
3	1 Frames	15 Frames	30 Minutes	00:02:00:00	
4	1 Frames	1 Minutes	1 Hours	00.00.02:00	
Stop			Total Record	Time Total PL	ay Time

このTIMELAPSE RECORDING画面では、タイムラプス撮影設定を「タイムラプ スシーケンス」と呼び、「ADD」アイコンをタッチすることで、タイムラプスシー ケンスを設定、追加することができます。タイムラプス撮影を開始すると、ここ で設定した複数のタイムラプスシーケンスに沿って撮影を行いますが、撮影 結果の映像は一つの映像ファイルとなります。撮影までの設定を一連の流れ で見てみましょう。

# タイムラプスシーケンスの設定

「ADD」アイコンをタッチすると、タイムラプスシーケンスの設定画面(EDIT SEQUENCE)が現れます。





「CAPTURE」は、時間毎に収録する単位、「EVERY」は間隔の時間、「FOR」はタ イムラプス撮影する時間を設定します。例えば、上記の例では、1フレームを1 秒毎に収録し、それを1時間継続します。このタイムラプス収録で得られる映 像の再生時間は「PLAY TIME」の項目に自動的に計算されて表示されます。( 上の例では2分の映像になることを示しています)この3つの要素を設定する ことで、一つのタイムラプスシーケンスとなります。右下の「OK」をタッチする とTIMELAPSE RECORDING画面に戻ります。

▶ PLAY TIMEの計算は、SHOGUN STUDIOに入力されている (No Inputの時 は直前まで入力されている) ビデオのフレームレートに依存します。実際 に収録したいフレームレートを元にタイムラプス撮影のインターバルを検 討してください。

# モーションブラーの設定

「MOTION BLUR」アイコンをタッチすると、このタイムラプスシーケンスの 「CAPTURE」で設定した収録時の全フレームを合成して、1フレームの映像と したタイムラプス映像を収録します。動きのある部分が尾を引いたような(ブ ラー)映像になります。最大64フレームまで設定可能です。



■「CAPTURE」で複数枚のフレームを設定しないと、モーションブラーが有効な絵にはなりません。「EVERY」は、「CAPTURE」で設定したフレーム数も含めた間隔を設定してください。(CAPTUREが5でEVERYが5だと、ブラー合成した映像の間に待ちによる空白の無い映像となります)

# 各項目の設定方法

CAPTURE、EVERY、FORの右にある項目を数回タッチすると、「Frame」、 「Second」、「Minuites」、「Hours」と表示が変化します。これによりフレーム、 秋、分、時間の単位を決定します。次に右のテンキーを使って数字を入力し、 ✓をタッチすると、選択している項目に設定されます。(数値入力後でも、単 位の変更は可能です) く をタッチすると入力中の数字をクリアして、再入力 することができます。各項目の数値が決定したら、右下の「OK」をタッチする と、シーケンスの設定が終わり、TIMELAPSE RECORDINGの画面に戻ります。

# タイムラプス撮影開始

TIMELAPSE RECORDING画面の左上「TIMELAPSE」アイコンをタッチして「ON」 状態にします。画面下のRecアイコンも円周上に点線が加わったデザインに 変わると、タイムラプス撮影スタンバイ状態です。



右上の「×」をタッチし、TIMELAPSE RECORDING画面を閉じ、Recアイコンをタ ッチすると、タイムラプス収録がスタートします。タイムラプス収録中は、画面 左上にタイムラプス収録中を示すアイコンが表示され、同時に収録時間も表 示されます。タイムコード表示欄は実際にキャプチャしたフレーム毎に数が 増え、実際の再生時間を示します。

再度Recアイコンをタッチすると収録を止めることかできますが、「For」で設定した収録時間で自動停止させることもできます。(「タイムラプスシーケンス収録順について」を参照)



### タイムラプス収録時の注意事項

タイムラプス収録はカメラ、SHOGUN STUDIO共に長時間動作させる必要が あります。カメラをACアダプターで駆動させるか、オプションのPOWER STATIONやVバッテリーなど、電源の確保をお願いします。また、長時間連続し てRecスタンバイ状態にするため、ヒートプロテクションが働いて動作が止ま る可能性があるデジタルー眼カメラなどは、SHOGUN STUDIOでのタイムラ プス収録には向いていません。ご注意ください。

# 複数のタイムラプスシーケンスの設定、収録について(ポーズ)

タイムラプスシーケンスを設定した後に、さらにADDアイコンをタッチすることで、複数のタイムラプスシーケンスを設定することができます。TIMELAPSE RECORDING画面上に並んだ複数のタイムラプスシーケンスは、一度のRecボ タンのタッチで連続して収録を行い、映像再生の途中で設定が変わる(早送り の速度が変わる)一つのタイムラプス映像ファイルとして収録されます。 ま た、シーケンス設定画面内にある「PAUSE」アイコンをタッチすると、シーケン ス設定が変わる狭間に時間を空けることができます。(下記の例では、1時間 の待ち時間を設定しています)



				1 3	
		ŧ.	2	3	
PAUSE		4	5	6	0
FOR	1 Hours 🔍 🕽	7	8	9	
			0	1	

# 複数のタイムラプスシーケンスの設定、収録について(トランジション)

TIMELAPSE RECORDING画面上にある「SMOOTH TRANSITION」アイコンをタ ッチすると、各シーケンス設定の間にビデオ再生時で2,3秒のトランジション 映像が挿入されます。これは、シーケンス設定の狭間で突然スピードが変わる のではなく、シーケンス間の設定の中間値を用いて徐々に再生速度が変化す る効果を与えます。



### タイムラプス収録開始タイマー設定(スケジュールスタート)

タイムラプス収録の開始を時刻設定して、任意の時刻にスタートさせることか できます。TIMELAPSE RECORDING画面上にある「SCHEDULE START」アイコン をタッチすると、右横に時刻が表示されます。これをタッチすると時刻設定画 面に移りますので、収録を開始したい時刻を24時間表記で入力してください。 開始時刻設定後、Recボタンを押すと、画面左上に「TIME LAPSE WAIT」のアイ コンが点滅し、収録開始までの時間をカウントダウンします。収録開始後は通 常のタイムラプス撮影時のアイコンに変化します。





#### 複数のタイムラプスシーケンスの設定、収録について(トランジション)

TIMELAPSE RECORDING画面上にある「SMOOTH TRANSITION」アイコンをタ ッチすると、各シーケンス設定の間にビデオ再生時で2,3秒のトランジション 映像が挿入されます。これは、シーケンス設定の狭間で突然スピードが変わ るのではなく、シーケンス間の設定の中間値を用いて徐々に再生速度が変化 する効果を与えます。



#### タイムラプス収録開始タイマー設定(スケジュールスタート)

タイムラプス収録の開始を時刻設定して、任意の時刻にスタートさせることか できます。TIMELAPSE RECORDING画面上にある「SCHEDULE START」アイコン をタッチすると、右横に時刻が表示されます。これをタッチすると時刻設定画 面に移りますので、収録を開始したい時刻を24時間表記で入力してください。 開始時刻設定後、Recボタンを押すと、画面左上に「TIME LAPSE WAIT」のアイ コンが点滅し、収録開始までの時間をカウントダウンします。収録開始後は通 常のタイムラプス撮影時のアイコンに変化します。



14:54:2

#### タイムラプスシーケンス収録順について

TIMELAPSE RECORDING画面左下の文字をタッチすると「Stop」、「Reverse Repeat」、「Reverse」、「Repeat」と変化します。これらは、タイムラプスシーケン スの実行順序を指定するもので、下記の様に各シーケンスを実行します。通 常は「Stop」に設定しておき、指定したシーケンスが順に終了すると、収録を終 了するモードにしておくことをお勧めします。

# Stop 🔊

タイムラプスシーケンスを1から開始し、最後のシーケンスを実行終了と共に 収録を終了します。(例: 1→2→3→4 終了) 通常は、この設定でお使いになることをお勧めします。

#### Reverse Repeat >

タイムラプスシーケンスを1から開始し、最後のシーケンス実行後は、逆に順 番を遡って実行し、再度1番目を実行したら、また2番目以降と繰り返して収録 を継続します。この設定の場合、任意にRecボタンをタッチして収録を終了す る必要があります。(例: 1→2→3→4→3→2→1→2… Recボタンで止めるまで 継続)

### Reverse >

タイムラプスシーケンスを1から開始し、最後のシーケンス実行後は、逆に戻って実行し、1番目のシーケンス実行後、終了します。 (例: 1→2→3→4→3→2→1終了)

#### Repeat 🔈

タイムラプスシーケンスを1から開始し、最後のシーケンス実行後、再度1から繰り返してシーケンスを実行。Recボタンをタッチして止めるまで収録を継続します。(例: 1→2→3→4→1→2→3→4… Recボタンで止めるまで継続)

TIMELAPSE RECORDING画面下にある、"Total Record Time"と"Total Play Time"ですが、上記の設定によっては正確な値を表示していません。で注意ください。

# 13.ダブルレコーダー連動機能

SHOGUN STUDIOには、左右の各レコーダー(左1チャンネル、右2チャンネル) を連携させて、記録媒体を跨いだ長時間収録や、左右チャンネルによる ProRes/DNx同時記録や、4K/HD同時収録など、ダブルレコーダーを連動させ る機能が用意されています。

# 継続収録モード(Continuous Record Mode)

チャンネル1側から収録を開始し、チャンネル1側の記録媒体を使い切ったら 自動的にチャンネル2側が収録を開始、チャンネル1側の記録媒体を交換すれ ば、続けてチャンネル2側の記録媒体も使い切った際にチャンネル1側に自動 的に収録がスイッチすることで、長時間途切れのない映像の収録を実現しま す。



チャンネル1側の連動設定アイコンをタッチして表示される「RECORDING OPTIONS」メニューの中にある「Continuous Record」の右をタッチして「On」 にしてください。右上の「×」をタッチしてメニューから戻り、チャンネル1側の 収録をスタートさせると、チャンネル1は収録中を示す赤枠、チャンネル2はス タンバイ中を示す緑枠が表示されます。緑枠が表示されている側は、記録媒 体の抜き差しや、フォーマットなど、収録していない状態でできる設定を全て 行うことができます。チャンネル1側の記録媒体が尽きると、自動的にチャンネ ル2側が赤枠になり収録を開始。チャンネル1側は収録を終了し、緑枠に変化 します。この状態で、チャンネル1側の記録媒体を交換。続けてチャンネル2側 の記録媒体が尽きると、再度チャンネル1側への収録に自動移行します。この まま記録媒体を交換し続けることで、途切れの無い長時間の連続記録を行う ことができます。

- 継続収録を行う際は、チャンネル1側のビデオ出力(HDMI/SDIどちらでも可)をチャンネル2側のビデオ入力に接続して下さい。また、チャンネル2 側は、チャンネル1から接続した入力端子(SDI/HDMI)を選択した状態にしてください。
- 記録媒体切り替えのタイミングでは、チャンネル1/2の両方に約2秒間の 重複期間(オーバーラップ)があります。編集ソフト上で結合する際は ご注意ください。

# 同時収録モード(Dual record Mode)

チャンネル1側の連動設定アイコンをタッチして表示される「RECORDING OPTIONS」メニューの中にある「Dual Record」の右をタッチして「On」にしてく ださい。右上の「×」をタッチしてメニューから戻り、チャンネル1側の収録をス タートさせると、チャンネル2側も同時に収録を開始します。(チャンネル1側が マスター、チャンネル2側がスレーブになります)本機能を活用すると、マルチコ ーデック/マルチ解像度/LUT有無など、各種設定の異なる同時収録を実現するこ とかできます。

- 同時収録モードをオンにすると、チャンネル2側のRecアイコンがグレー アウトし、チャンネル2側では収録開始ができなくなります。
- 継続収録モードと、同時収録モードは排他関係にあります。「On」にする には、もう一方が「Off」である必要があります。

同時収録モードでは、必ずしも両チャンネルの映像やタイムコードが 同期する必要はありません。両チャンネル別々のカメラから入力し、 チャンネル1収録と同時にチャンネル2の別のカメラ同時収録させる こともできます。

# マルチコーデック収録・4K/HD同時収録

同時収録モードの応用で、Apple ProRes / Avid DNxと種類の異なるコーデックでの同時収録や、チャンネル1のダウンコンバート機能をオンにすることで、(INPUT メニュー/IDEO OUTの4K>HDをOn)4K/HDの同時収録が可能です。同時収録可 能なバリエーションとして、下記の組み合わせが可能です。

4K入力時 4K(UHD)ProRes&HD ProRes 4K(UHD)ProRes&HD DNxHD 4K(UHD)DNxHR&HD ProRes 4K(UHD)DNxHR&DNxHD

HD入力時 HD DNxHD & HD ProRes

また、同じProRes/DNxでもビットレート違いで収録したり、チャンネル2側に 3D LUTを適用して、LUT適用無し、有りの両方を記録することもできます。

# 14. 再生機能と映像出力

### 再生モードへ移行

SHOGUN STUDIOは電源を投入すると基本的に録画モードで起動します。収録した映像や、編集結果をProResやDNxHDで出力したファイルを再生したい場合は、ホーム画面下の再生ボタン(Play)を押して、再生モードに切り替えてください。(モード切り替えに5秒程度かかります)



切り替えると、直前に収録したファイルの再生が始まります。(ファイル名の一番最後、編集ソフトで出力したファイルがある場合は、ファイル名により、そちらが再生される場合があります。) 画面の上の中心にある、ファイル名をタッチすると、マスターキャディー内のProRes/DNxHDファイルの一覧が表示されます。



ファイルリストをタッチすると、背景にそのファイルの映像全体の1/4程度の 場所のフレームを表示します。再生する前にそのファイルにどんな映像が収録されているのか分かります。再度、選択されたリストをタッチするか、再生 (Play) ボタンをタッチすることで再生を開始します。

映像ファイルが7つ以上あると、左側にスクラブバーが現れ、ファイルリストを上下にスクロールできます。また、ファイルリストそのものをドラッグして、スクロールさせることができます。

再生中は、画面右下の再生コントロール(早送り、繰り返し再生、一時停止、早 戻し)または、左下のスクラブバーで再生位置をコントロールすることができ ます。また、再生中に再生ボタン、または一時停止ボタンを押して一時停止さ せると、早送りと早戻しアイコンが、コマ送り・戻しアイコンに変化し、フレーム 単位でのコントロールをすることができます。

再生モードで、CUT & TAGボタンを押して、「CUT & TAG」設定画面を表示させると、リセットボタンの下に、区間設定アイコン(LOOP IN/OUT)が表示されます。このアイコンで、再生開始位置と、再生終了位置を設定すると、繰り返し再生時にその区間を繰り返し再生します。区間設定アイコンを再度タッチすると、開始位置、終了位置がそれぞれリセットされ、再度設定することができます。



■ 再生モードでの再生映像は、常にSHOGUN STUDIO各チャンネルの HDMI/SDI端子に出力されます。出力時のHDMIタイムコードの付加や、HD ダウンコンバート(4K再生時)、3D LUT適用の有無は、左上のビデオフォー マットをタッチすると表示される出力設定「OUTPUT」画面で、選択すること ができます。

OUTP	UT		×
VIDEO OUT HDML Output: No Output AK > HD: Off	SDI Outputi 4KUHDp29.97 6G-SDI	HDMI Timecode 30 LUT: On > Off > Genlock Off >	
$\odot$		Genlock Signal:	

■再生モードにおいても、ProResを扱うモードとDNxHDを扱うモードはモード変更が必要です。異なる形式のファイルを選択しても背景フレームは表示されず、再生させるとモード切り替えを行うことの確認表示がでます。モード変更には数秒かかります。

# プレイリスト再生

) PLAYLIST

ファイルリストの左下にある、「PLAYLIST」アイコンをタッチすると、プレイリス ト再生モードになります。プレイリスト再生モードでは、任意の映像ファイル を連続/繰り返し再生させることができます。

PLAYBACK			C BACK	×
	1080p59.94	но	00:00:04:01	×
SHOGUN_S001_S001_T067	1080p59.94	на	00:00:06:37	×
	1080p59.94	HQ	00:00:14:26	×
	4KUHDp29.97	на	00:00:33:04	
	4KUHDp29.97	на	00:00:29:12	
	4KUHDp29.97	HQ.	00:01:00:16	

プレイリスト再生モードは、再生指定を様々な形で行うことができます。「ALL」 モードは、全てのファイルを連続して再生します。

# 🗐 ALL

ファイル名の昇順か降順かは「ORDER」アイコンをタッチして選択することができます。





Playボタンをタッチして、再生を開始すると、マスターキャディー内の全てのフ ァイルを連続再生します。

連続再生できるのは、同じコーデックで且つ、同じ解像度/フレームレートの 映像に限られます。異なる解像度/フレームレートの映像ファイルが混在した マスターキャディーを再生するときには、左下のアイコンをタッチすることで、 再生対象の解像度/フレームレートを変更することができます。

# 🗰 4KUHDp29.97

# 14. 再生機能と映像出力

# 任意選択した映像ファイルの連続再生

ALLアイコンをタッチすると、「FAVORITES」、「SELECTED」、「COMBINED」、と表示が切り替わり、任意に選択した映像ファイルや区間を再生させることが出ます。

# **FAVORITES**

CUT & TAG設定画面で「Favorite」区間として設定した範囲を全てまとめて再 生します。再生する順序は、ファイル名の昇順、降順(ORDER)のみとなります。 同じファイルの中に複数のFavorite区間があってもまとめて再生します。 Faboriteが設定されているファイルはチェックボックスがで アイコンになりま す。

# SELECTED

このモードに設定すると、ファイルリストの右側にチェックボックスが表示されて、タッチすると選択できます。この状態でPlayアイコンをタッチすると、選択したファイルを順に再生します。(再生順はORDER設定に従います)

# € COMBINED

「Favorite」区間と、チェックボックスを選択したファイルをまとめて再生します。(Faboriteが設定されているファイルはチェックボックスが M アイコンになり、選択できません)

選択したファイルの再生時は、スクラブバーは、再生対象の映像が全てまとまった状態になります。(再生対象の間はバーで仕切って表示されます) また、再生時に繰り返しボタンを押すと、全体を繰り返し再生します。

# 🕘 maner i ta

■これらの選択した映像ファイルの再生時も連続再生できるのは、同じコーデック、解像度、フレームレートのファイルとなります。ProRes/DNx内のビットレートの違い(HQ/422/LT等)は関係なく連続再生可能です。

▶ プレイリスト再生中は、タグ付けすることはできません。

# 再生映像のHDMI出力について

再生モードで再生中の映像は、SHOGUN STUDIO各チャンネルのSDI/HDMI 出力端子から常時出力されます。「OUTPUT」メニューにある「4K>HD」の項目 をタッチして「ON」にすると、4K→HDダウンコンバート機能が働いて4K再生 時もHD出力される点も録画モードと同様です。

ダウンコンバート出力はプログレッシブ出力のみ可能なため、インターレース入力のみに対応したHDTVでは表示できない場合があります。 ATOMOS製レコーダーのHDMI出力は、全てのHDMI入力対応機器での表示を保証するものではありません。

# 15.リモートコントロール

# SHOGUN STUDIOで対応しているリモートコントロール

SHOGUN STUDIOではタッチスクリーンによる操作に加えて、Ehternet (RJ45) 経由したAMP (Advanced Multimedia Protocol) や、RS422 (D-sub 9ピン) 経 由でのリモートコントロールに対応しています。 (スクリーンロック中においても、これらのリモートコントロールは可能です)

**RS422** - 各チャンネル用に2つのD-sub 9ピンコネクターが本体背面に用意 されています。下記の基本的な記録開始、停止動作と再生コントロールに対応しています。

■現在、RS422接続に相性問題があり、Sony RS422デッキコントロールに対応した全てのリモコン機器でのコントロールには対応できていません。 (JL Cooper社のコントローラーでは動作が確認できています) ご使用には事前のテストをお勧めします。

REC - 録画を開始します。また、再生モードの時は録画モードに切り替わります。この場合、録画を開始するには、もう一度RECコマンドを送る必要があります。

STOP - 録画/再生を停止します。

PLAY - 再生を開始します。もしくは、録画モードの場合は再生モードに切り 替わります。

Reverse Play - 逆再生行います。(再生モードのみ)

FFWD - 2倍速早送りを行います。(再生モードのみ)

RWD - 2倍速で逆再生を行います。(再生モードのみ)

ジョグコントローラー型(JL Cooper社)をお使いの場合は、フレーム単位のス クラブが可能です。

# Advanced Multimedia Protocol – AMPについて

### AMPを使うための接続

AMPによるSHOGUN STUDIOのリモートコントロールは、Ehternet/IP接続に て可能になります。RJ45コネクターを持つCat5以上のEthernetケーブルを用 意して頂き、AMPを発するコントローラー (PC等)と同じネットワークセグメン ト上に接続してください。(LANの環境と混在してもIPが通ればコントロール 可能です)

# IPアドレスの設定

RJ45コネクターを一つ装備しているSHOGUN STUDIOですが、左右チャンネ ルの個々のレコーダーにそれぞれIPアドレスを割り振る必要があります。IPア ドレスの設定は、「MENU」→「Network Configuration」を選択すると、IPアドレ ス入力メニューに移ります。



NETWORK CONFIGURATION	< BACK	×
Configure IPv4 > DHCP		
192.168.1.24		
NETWORK STATUS		

ネットワークケーブルが正しく繋がっていると、左下の「NETWORK STATUS」が 緑色になります。(電気的に接続されていない場合、赤色になります) 「Configure IPv4」の項目で「DHCP」を選択すると、DHCPクライアントモード になりますので、DHCPルーターが接続されている環境では、自動的にIPアド レスが振られます。与えられたIPアドレスは、設定画面上に表示されます。

NETWORK	NETWORK CONFIGURATION		C BACK			
		3	92.161	8.1.49	۲.	
Configure IPv4	Static	3	2	3		
IP Address	192.168.1.49	4	5	6		
Subnet Mask	255.255.255.0	7	8	9		
Default Gateway	192.168.1.1	10	0	1		

「Configure IPv4」の項目で「Static」を選択すると、静的IPアドレスモードとなり、直接IPアドレスを入力できます。接続したネットワーク環境に合わせたIPアドレスやサブネットマスク、ゲートウェイアドレスを入力してください。 ● 各アドレスは正確に入力してください。間違えると、ネットワークリモートコントロールが正しく動作しません。

# SHOGUN STUDIOで対応しているAMPコマンド一覧

Name	Code	Description
Stop	2X.00	Stops any playback or recording
Play	2X.01	Places the unit in play mode and begins playback
Record	2X.02	Places the unit in record mode and begins recording
Fast Forward	20.10	Fast forward at 16x playback rate
Jog Forward	2X.11	Step forward specified number of frames
Variable Forward	2X.12	Fast forward at specified rate
Shuttle Forward	2X.13	Fast forward at specified rate
Rewind	20.20	Rewind at 16x speed
Jog Reverse	2X.21	Step backward specified number of frames
Variable Reverse	2X.22	Rewind at specified rate
Shuttle Reverse	2X.23	Rewind at specified rate
Set Loop Playback Mode	41.42	Enable or Disable loop mode
ID Count Request	A0.26	Return the number of files on disk
List First ID	AX.14	Return the filename of first file on disk
List Next ID	AX.15	Return filename of next file on disk
In Preset	4X.14	Cue up the specified filename

\*ファームウェアアップデートにより、予告なく内容が変更される場合があります。

# 16. RAW to ProRes/DNx

# Sony FS RAW を ProRes/DNxで収録

Sony FS700 (RAW出力対応ファームウエアアップデート適用版)、FS7 (拡張ユ ニットXDCA-FS7装着時)では、SDI端子からSony FS RAWを出力することがで きます。SHOGUNは、このRAW出力を本体内部でビデオ化し、モニタリングと ProRes/DNxコーデックの収録に対応しています。FS700の場合、本体収録では 実現できない4K 30pまでの収録を実現し、FS7の場合、RAW信号から直接 SHOGUN上でLUTを適用して収録可能になるなど、活用の範囲を拡げること ができます。

# 設定手順~Sony FS700 の場合

カメラ側の設定は、IFR5/R5の組み合わせでSony RAWを収録する際と同一です。

- SDI 出力を「RAW」に設定(録画設定)
- 出力フォーマットで 4096x2160 60p/50p 以外を選択

(SHOGUN STUDIOは4K 60p/50p及びスーパースローモーションには対応していません)

ここまで設定して、SHOGUN STUDIO側の入力をSDIに切り替えると、自動的に FS RAW入力を認識し、モニター画面に映像が表示されます。 さらに収録時の推奨設定は以下の通りです

- PICTURE PROFILEで「PP7」を選択(S-Log2ガンマ選択)
- レックコントロールを「入」(ビデオ出力設定)
- ホワイトバランスは3200K/4300K/5500Kが推奨されています
- MANUALモードでの撮影が推奨されています

SHOGUN STUDIO側はINPUTをSDIにすると、自動的にSony FS RAWを認識して、映像が表示されます。レックトリガーは通常のビデオ撮影と同様にSonyを 選択してください。加えて、INPUTメニュー内にある、"Raw Gamma" S-Log2/S-Log3 好みで選択してください。\*SonyのS-Logの映像に近い特性が得られま すが、100%互換ではありません。

このままRecボタンを押すと、S-Logガンマの映像に近い状態で収録すること ができます。加えて、SHOGUNでは、Built-in LUTの中に、このRAWからビデオ 化された映像をRec 709色域に変換するLUTを用意しています。必要に応じて 活用ください。

FS700で4K RAWを収録すると、HD収録に比べてノイズが目立つ傾向にあります。これは、SHOGUNに起因するのではなく、FS700側の特性によるものです。 ハイ気味 (輝度高め)に収録してグレーディング段階で落としてノイズを目立 たなくする手法や (High to Low)、ポストプロダクションでのノイズリタクショ ン処理をすることをお勧めします。

# 設定手順~Sony FS7+XDCA-FS7 の場合

カメラ側の設定は、IFR5/R5の組み合わせでSony RAWを収録する際と同一です。

- System→ベース設定→撮影モードを「Cine EI」モードへ
- カラースペース(撮影モードの下)は"S-Gamut3/Slog3"を推奨します。 (S-log3使用時)
- System→コーデックで、"RAW"を選択 (カメラ内部収録も行う場合は、RAW & XAVC-Iなどを選択)

- System→RAW出力フォーマットで 4096x2160 59.94p/50p 以外を選択 (SHOGUN STUDIOは4K 60p/50p及びスーパースローモーションには対応し ていません)

ここまで設定して、SHOGUN STUDIO側の入力をSDIに切り替えると、自動的に FS RAW入力を認識し、モニター画面に映像が表示されます。 さらに収録時の推奨設定は以下の通りです

- Recording→SDI / HDMI Rec Control を「On」
- ホワイトバランスは3200K/4300K/5500Kのみ選択可能です

FS7では、RAW収録モード時、ISO/Gainの設定は変更できません。(固定になり ます)、また、カメラ側のモニターLUTは適用の有無でRAW出力に影響はあり ません。

SHOGUN STUDIO側はINPUTをSDIにすると、自動的にSony FS RAWを認識して、映像が表示されます。レックトリガーは通常のビデオ撮影と同様にSonyを 選択してください。加えて、INPUTメニュー内にある、"Raw Gamma" S-Log2/S-Log3 好みで選択してください。\*SonyのS-Logの映像に近い特性が得られま すが、100%互換ではありません。

このままRecボタンを押すと、S-Logガンマの映像に近い状態で収録すること ができます。加えて、SHOGUN STUDIOでは、Built-in LUTの中に、このRAWから ビデオ化された映像をRec 709色域に変換するLUTを用意しています。必要に 応じて活用ください。

# Canon RAW を ProRes/DNxで収録(AtomOS 6.5以降)

Canon C500/C300 Mark II では、SDI端子からCanon RAWを出力することができます。SHOGUN STUDIOはこのRAW出力を本体内部でビデオ化し、モニタリングとProRes/DNxコーデックの収録に対応しています。C500では、4K ProRes/DNxが手軽に撮影できる収録セットを構築することができます。また、C300 Mark II では、XF-AVCとProRes/DNxの4K同時収録を実現します。

# 設定手順~C500の場合

C500の3G-SDI 1 もしくは3G-SDI 2 端子と、SHOGUN STUDIOのSDI入力を接続してください。(どちらでも構いません)

- 4K/2K/MXF設定→システム優先を「4K」へ
- 4K/2K/MXF設定→4K(4096/3840)→モードを「RAW」に

フレームレートは59.94p/50p以外を選択 SHOGUN STUDIOでの収録は4K 30p まで、またスロー&ファーストモーション (HRAW)には、対応していません。

- 4K/2K/MXF設定→記録コマンドを「入」に

(この状態で、SDIからRecトリガーが出力可能になります)

SHOGUN STUDIO側はINPUTをSDIにすると、自動的にCanon RAWを認識して、映像が表示されます。レックトリガーは通常のビデオ撮影と同様にCanonを選択してください。このままRecボタンを押すと、C-Logガンマの映像で収録することができます。加えて、SHOGUN STUDIOでは、Built-in LUTの中に、C-Logガンマから、Rec 709色域に変換するLUTを用意しています。必要に応じて活用ください。

# 設定手順~Canon C300 Mark II の場合

C300 mark II のREC OUTをSHOGUN STUDIOのSDI入力を接続してください。

- 記録/メディア設定→REC OUT 4K RAWモードを「4K RAW」へ
- 記録/メディア設定→記録コマンドを「入」へ

SHOGUN STUDIO側はINPUTをSDIにすると、自動的にCanon RAWを認識して、映像が表示されます。レックトリガーは通常のビデオ撮影と同様にCanonを選択してください。このままRecボタンを押すと、C-Log2ガンマの映像で収録することができます。加えて、SHOGUN STUDIOでは、Built-in LUTの中に、C-Log2ガンマから、Rec 709色域に変換するLUTを用意しています。必要に応じて活用ください。

# RAW収録共通の注意事項

- RAW収録で使う際は、SDIケーブルに5Cタイプの物を使うことをお勧めし ます。(ノイズ耐性が低いケーブルを使うと、画面にノイズが乗ることがあ ります)
- RAW入力中は、HDMI/SDI出力からビデオ信号は出力されません。RAW映像の別モニターでのモニタリングや、継続収録/同時収録等の連動機能も使えませんので、ご注意くださこい。

# 17. Mac/PCへの接続/編集

# マスターキャディーの接続

SHOGUN STUDIOで収録した映像を、Mac®やWindows®からアクセスするに は、SHOGUNからマスターキャディーを外し、付属のドッキングステーションに セットして、Mac/PCのUSB端子に接続します。SHOGUN STUDIOでフォーマッ トされているマスターキャディー内の記録メディアはMac/Windows共に互換 性のあるExFATファイルシステムが採用されていますので、どちらに接続して も認識し、アクセスできます。

# NLEソフト(編集ソフト)のサポート

SHOGUN STUDIOが、Apple ProRes® もしくは Avid DNxHD®コーデックを採用 しているのは、非圧縮に迫る画質を提供するだけでなく、編集ソフトとの幅広 い互換性を持っているからです。特にProResは、以下のメジャーな編集ソフト で扱うことができます。

- Final Cut Pro (version 7)
- Final Cut X
- Adobe CS5 (5.51 アップデート以降)
- FDIUS 6以降
- Sony Vegas 10以降
- Lightworks
- Avid Media Composer 6以降

Avid Media Composer 以外でのNLEソフトのDNxHD対応は、各編集ソフトの サポート情報を参照してください。(最新のDNxHRは Avid Media Composer 8.3以降でサポートされます) SHOGUN STUDIOで収録されるDNxHD は、Quicktime(.mov)ラッパーですか、編集ソフトでMXFラッパー形式で出力し ても、コーデックの互換性は維持されます。

# ExFAT の互換性

SHOGUN STUDIOで採用したExFATファイルシステムは、従来のFAT32にあっ た、4GBのファイルサイズ制限が無く、Mac/Windows共に互換性があります。

以下のOSでは、ExFATに対する互換性があります。

- ・Windows XP 下記のURLにExFATサポートドライバが提供されています。 http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=19364
- •Windows Vista SP1以降(32/64bit)
- Windows 7 & 8 (32/64bit)
- Mac OS 10.6.5 Snow Leopardアップデータ以降
- \*10.5 Leopard以前ではサポートされません。
- Mac OS 10.7 Lion以降

# ファイル転送

マスターキャディーを装着したドッキングステーションは、Mac/PCと接続する と、外部ストレージとして認識されます。認識されると、Finder (Mac)、エクスプ ローラ(Windows)上でSHOGUN STUDIOのユニット名(標準状態で は"STUDIO")で表示されます。マスターキャディー内のファイルを一括して選 択して、バックアップ先にコピーする操作は、次を参考にしてください。

# Windowsでのファイルー括選択

エクスプローラであらかじめ「整理」→「レイアウト」→「メニューバー」を選択 してメニューバーを表示させてください。 メニューバー上の「編集 |→「すべて選択 |で、表示されているフォルダ内の全 てのファイルを選択します。任意のフォルダヘドラッグアンドドロップ、もしくは 「編集」→「コピー」で操作後、コピー先で「編集」→「貼り付け」。もしくは、 「ctrl+c |でコピー、「ctrl+v |で貼り付けることができます。

# Mac OS

Finder上で、「編集」→「全てを選択」で全てのファイルを選択し、任意のフォル ダヘドラックアンドドロップ、もくしは、「編集」→「xx項目をコピー」で操作後、 コピー先で「編集 I→「ペースト I。もしくは「COMMAND + C Iでコピー、 「COMMAND + V」でペーストすることができます。

# ドッキングステーションを外す

Windowsはタスクトレイ上のUSBアイコン(ハードウエアを安全に取り外して メディアを取り出す)を選択して「USB to ATA/ATAPI Bridgeの取り出し」をクリ ックしてください。

Macは、Finder上の「デバイス」にある「STUDIO」(もしくは任意に設定したユニ ット名)の右にあるイジェクトアイコンをクリックしてください。

- 🏲 SHOGUN STUDIOで収録された映像ファイルの編集作業は、他のストレー ジにコピーすることなく、マスターキャディー内のファイルを直接編集ソフ トヘインポートして作業することかできます。(USB 3.0で接続してくださ い)ワークフローの効率を重視すると、直接編集が有利ですが、最終的に は必ず他のメディアへコピー・バックアップすることをお勧めします。
- ➡記録メディアを再利用する際は、SHOGUN STUDIO本体で再度フォーマッ トすることをお勧めします。PC/Macで個別のファイルを消去した状態で再 度収録すると、コマ落ちなどの原因になる場合があります。



スライドさせて装着してください。

このコネクタは電源追加供給用です。 データ接続はできません。

> こちら側の端子(手前側)を Mac/PCのUSB端子に接続 してください。 USB2.0/3.0両対応ですが、USB 3.0での 使用を推奨します。

しっかり装着されているこ とを確認してください。

# 17. Mac/PCへの接続/編集

# 編集ソフト(NLE software) への読み込み(インポート)

Final Cut Pro 7、Final Cut X、Adobe CS5以降 (5.51アップデート以降), EDIUS 6以降, Sony Vegas 10以降, Lightworks、Avid Media Composer 6以降など、 様々な編集ソフトでApple ProResの読み込みをサポートしています。

Windows では、QuickTime Playerをインストールしてください

Mac では、ProApps QuickTimeコーデックv2.0をインストールしてください。

### FCPX への読み込み

FCPXへの読み込みは簡単です。ドッキングステーションを接続後、Finderで認 識できたことを確認後、FCPXを起動します。

# FCPXが起動したら、「ファイル」メニュー→「読み込む」→「メディア」を選択

「メディアの読み込み」ウインドウが"起動します。ここで、"SHOGUN" (ユニット 名標準設定時)を選択してください。 "SHOGUN"ドライブの中には、収録した映像ファイルを一覧で見ることができます。「すべてを読み込む」もしくは、読み込むファイルを選択して「選択した

6.00			Paulty Int	-			_
A BOOM							
and a second							
	-						
	The second division of the second	-	- 84	- Bernetter auf	- Parties	All states of the second state	
	Belook bert pert tet.	10.00.00.00	mission	ana sector	Guild Tare same		
	Barrados later sain rea-	*****	0.01.0000		Gald Time Serve	11100	
	B mentana port hart fto				Barn free serve	10.000	
	Business been pairs for			10.001040	Bald free Perill		
	Bernoper Ster Seet Tes-	in an area	1.8 AT HEAT		Bold Ten sere	DI A MU	
	Bernows many party that	11473010	104140-0	000003808	Other server	100400	
	Belocos and 1881 111_	******	-		Ourseline even	10.00	
	Belower lines here real	10412401	Concernance of		Balanter Borth	ANAL STREET	
	annung best, best, ret-	and the second second			Barn the serve	100000	
	2 000000 1000 SHE 100-	10412011	1141-011	-	Constant and the second		
	a new part and the set		1000		Constant Serie	1.	
and the second							444
Allow and a state of	4 L					Street, or other	

ファイルを読み込む」をクリックすると、読み込むイベントを既存の物か、新規 にイベントを設定するのかを指定できます。読み込んだファイルはプロジェク トウインドウ上に配置され、FCPXでの編集作業が開始できる状態になりま す。









# 17. Mac/PCへの接続/編集

## CUT & TAG設定機能で出力したXMLファイルをFCPXで読み込む

・SHOGUNでXMLファイルをマスターキャディー内のストレーシに出力してく ださい。(25ページ参照)

・ドッキングステーションでマスターキャディーを接続してください。

#### XMLファイルの読み込み方法は2通りあります。

1.マスターキャディー内のXMLファイルをFinderから直接ダブルクリックする (自動読み込み)

イベント名がドライブ名(ユニット名)になり、マスターキャディー内のすべての映像ファイルを読み込みます。

プロジェクト内のビデオクリップをフィルムストリップ表示にすると CUT&TAG機能で設定した、OK/NG区間が緑と赤で表示されます。 FCPXの左上にあるイベントビューアーの「すべてのクリップ」を 「不採用を隠す」に切り替えると、NG区間を非表示にすることが できます。

✓ All Clips	^C
Hide Rejected	<b>^</b> H
No Ratings or Keywords	^X
Favorites	^F
Rejected	^ (X)

# 2.FCPX起動後、読み込む(マニュアル読み込み)

FCPX上で任意のプロジェクトを開き、「ファイル」メニュー

→「読み込む」→「XML」を選択。





Alterna i	ALC NO.				14
* E Gester. • E Great	191				
* 6H030H			-		
* 🐔 Eriger Even					
	Note:	the set	10	Desta:	
1	(*//) 20(2014 W/)				
	* 10 EHOGUN (1003, 6003, 7004	Therees .	11248/1694	100005258	
	a Calculat	12412519	ID AT IS IN	0010010101	
	Tantal Carter	124125108	12470418	ico do colati	
	St Personal	104704110	104707108	00101212	
	· Caucita	TRATINE NA.	10.4747.00	1000000000	
	Tantina .	12414220	124709-22	00.0000/02	
	Stimulat.	100766.00	131842.07	00000020	
E		المتحصر أفراد			

\*ファームウェアアップデートにより、予告なく内容が変更される場合があります。

# AtomOS (ファームウェア)アップデート手順

下記の手順でアップデート作業を行ってください。ファームウェアはATOMOS のサポートページに適宜最新のバージョンが提供されています。

- 1. www.atomos.com/supportを開く
- 2. 製品リストからSHOGUN STUDIOを選択。
- アップデーターをダウンロードしてください。
- ダウンロードしたファイルはzip形式で圧縮されています。これを解凍した 「ATOMSHS.FW」がアップデータファイルです。
  \*解凍作業は必ず行ってください。
- \*ファームウェアのバージョンに関わらず、ファイル名は同一です。 \*ファームウェアのファイル名を変更してしまうと、アップデートできません。
- クアームウェアのファイル名を変更してしまって、アックアードできません。 4. 「ATOMSHS.FW」を2つのマスターキャディーにコピーしてください。
- \*同一のファームウエアで、左右の両チャンネル同時にアップデートします。 \*メディアのルート直下にコピーして下さい
  - (フォルダ内にはコピーしないでください)
  - a.動作検証リストにあるドライブを使ってください。できるだけ新しい (トラブルが出る可能性の低い)ドライブを使うことをお勧めします。
  - b. SHOGUN STUDIOでフォーマットした直後にファームウェアをコピー してください。収録したファイルなど、他のファイルがあるとファーム ウェアを認識しない場合があります。
  - c.ドライブのルート直下にファームウェアをコピーしてください。フォルダ の中では認識できません。また、ファイル名も変更しないでください。
- 5. SHOGUN STUDIOの電源を落としてください。
- 6. ファームウェアをコピーしたマスターキャディー2枚をSHOGUN STUDIOの 両チャンネルのメディアスロットに装着してください。
- 7. SHOGUN STUDIOの電源を投入してください。
- 8.本体画面にATOMOSロゴが表示されて、数秒後に「Please Wait....」の文字 が表示され、ファームウェアアップデートが始まります。
- 9. ファームウェアアップデートの進捗状況がプログレスバーで表示されます。 10. アップデートには数分かかります。そのままお待ちください。
- 11. アップデートが終了すると、SHOGUN STUDIOは次の動作を行います。 a. マスターキャディー内のファームウェアアップデータファイルを 消去します。

b.電源が自動的に落ちます。

- 12. SHOGUN STUDIOの電源を再度投入してください。
- 13. "MENU"アイコンを押して、"Shogun Studio Info"を選択、ファームウェアの バージョン番号を確認して正常にアップデートできているか確認して ください。

# コントローラー(ファームウェア)アップデート手順

左右両チャンネルのレコーダーを操るコントローラーのファームウェアをアッ プデートする場合は、本体背面のUSBコネクターに接続するUSBメモリーが必 要になります。FAT32でフォーマットされたUSBメモリーをご用意ください。 こちらも、ファームウエアをメモリーのルート直下にコピーし、背面に差し込 んでから本体の電源を投入してください。

\*コントローラーファームウェアのアップデート中は、SHOGUN STUDIOの 画面に何も表示されません。電源を落とさずしばらくお待ち下さい。アップ デート終了後自動的にSHOGUN STUDIOが再起動し、通常通り起動します。 その際に背面のUSBメモリーを抜いてください。





# (!) 重要:強制ファームウェアアップデートモードについて

ファームウェアアップデートに失敗する多くのケースは、完全にダウンロード されていないアップデートファイルを使ってアップデートの途中で止まってし まうケースです。この場合、SHOGUN STUDIOは電源を投入しても、何も反応し なくなり、使用不能になります。

この様な状態に陥った場合の最後の手段として、強制ファームウェアアップデートモードが用意されています。正しくダウンロードし解凍されたアップデートファイルが入ったマスターキャディーを装着して、電源ボタンを10秒以上連続して押し続けると、ファームウェアアップデートが開始されます。

通常のファームウェアアップデート時と同様に、アップデート中は電源に 触れずに待ってください。アップデートには通常より時間がかかる場合が あります。

# Shogun Studio specs

SPECIFICATIONS	SHOGUN STUDIO			
Weight & dimensions				
Weight	5.0kg / 11lb			
Rack height	3RU			
Rack mounting	Removable rack ears			
Dimensions (W x H x D mm)	447 x 152 x 251mm, 17.6 x 6.0 x 9.9" (without rack ears) 490 x 152 x 251mm, 19.3 x 6.0 x 9.9" (with rack ears)			
Construction	Steel construction for durability			
Cooling	Actively controlled fan with heat sinks			
Power				
Operating power	20 - 60W			
Redundant PSU	Yes			
Compatible batteries	No			
Input voltage (battery)	-			
DC Out	No			
Continuous power * Patent pending	-			
Touchscreen				
Size	7.1"			
Resolution	1920 x 1200			
PPI	325			
Aspect ratio	16:9 native			
Color standard	Rec.709 HDTV			
Look up table (LUT) support	3D LUT (.cube file format)			
Technology	SuperAtom IPS panel (capacitive touch), calibration to Rec.709 with optional Atomos Spyder			
Video analysis tools	Luma waveform, RGB parade, Vectorscope, Vectorscope zoom			
Calibration	Calibration in factory to Rec.709, in field calibration with optional Spyder			
Video input/loop out				
HDMI	1 x HDMI (1.4b) per channel			
SDI	1 x 4K-SDI 12G/6G or HD-SDI 3G/1.5G (SMPTE) per channel			
Signal	Uncompressed true 10-bit or 8-bit 422 (camera dependent)			
Video output (play out)				
HDMI	1 x HDMI (1.4b) per channel			
SDI	1x 4K-SDI 12G/6G or HD-SDI 3G/1.5G (SMPTE) per channel			
Signal	Uncompressed true 10-bit or 8-bit 422 (playback file dependent)			
Supported formats (Record & Playback)				
4K - DCI RAW 4096x2160 to Supported cameras; Sony FS700, FS7 Canon C300MKII, C500	Apple ProRes HQ, 422, LT	DNxHR HQX, HQ, SQ, LB		
4K-UHD 3840x2160 8/10-bit 4:2:2 to	Apple ProRes HQ, 422, LT	DN×HR HQX, HQ. SQ. LB		
1920x1080 8/10-bit 4:2:2 to	Apple ProRes HQ, 422, LT	DNxHD 220x, 220, 145, 36		
1280x720 8/10-bit 4:2:2 to	Apple ProRes HQ, 422, LT	DNxHD 220x, 220, 145, 36		
Onboard processing				
Pulldown removal	24/25/30pSF > 24/25/30p (2:2 pulldown) 60i > 24p (3:2 pulldown)			
HDMI <> SDI conversion	Yes - Always on			
4K - UHD to HD downscale	On HDMI/SDI loop out (Rec & Playout)			

SPECIFICATIONS	SHOGUN STUDIO			
Audio in/out (48kHz PCM audio)				
НДМІ	2 or 8ch 24-bit, camera dependent			
SDI	12ch 48kHz 24-bit			
Analogue audio	2 x XLR in & 2 x XLR out on rear per record channel.			
Processing	Gain control on line in & headphone output			
Maximum audio quality	24-bit, 48kHz			
Audio delay	Delay setting +1 to 99 frames			
Remote control				
номі	Auto HDMI Trigger Supported Protocols - Canon, Sony, Atomos Open Standard			
SDI	SDI trigger camera selectable			
RS422	RS422 machine control			
AMP	Ethernet RJ45 10/100			
Serial	Calibration (front)			
Timecode				
НОМІ	Embedded Timecode from camera or video device			
SDI	Embedded Timecode from camera or video device			
LTC In	Yes (LTC loop back)			
GenLock In	Yes (GenLock loop back)			
Playback				
Playlist	Yes (run down or reverse order) for selected, favorite or all clips			
Playback options	Loop in & out markers			
Recording				
Dual channel	Record 4K masters with HD proxies. Record both ProRes & DNxHR versions, independent dual channel record.			
Continuous record	Single channel 4K / HD recording automatically switches between drive when at capacity			
Pre-roll record	Yes (HD 8s, 4K 2s)			
Custom time lapse	Yes (Key frameable up to 10 video and single frame Intervals, can be triggered from internal clock).			
Meta data tagging	Yes (10 tags available)			
Recording media				
Drive slots	2 (1 per record channel)			
Drive connection types	SATA			
Supported media (Approved List Only)	4K / HD (50/60/120p*) CFast 2.0, SSD 2.5", HDD (HD 50/60 only - 7,200 up to 1080p60) HD			
• • • •	CFast 1.0, SSD 2.5", HDD (5,400 up to 1080p30) Master Caddy II (included)			
Master caddy case	75mm x 105mm x 12mm			
Master caddy dock	2.5" SATA to USB 2.0/3.0 ECPX/ECP7+ / Media Composer 5.0+ / Premiere 5.5+			
Supported applications	EDIUS 6.0+ / Vegas Pro 10+ / Lightworks / Autodesk Smoke 2015			
XML support	FCPX XML native, FCP7 supported with conversion (Adobe compatible)			
Accessories included	Shogun Studio unit, 2x Rack ears with screws, 5x Master II Caddies, 4x Rubber feet, 2x Large rubber feet, 2x IEC power cable, 1x Screen cleaning cloth			
Optional extras	Master Caddy II x 5, Spyder calibration			
Warranty	1 year. Extended to 3 years on product registration			

Specifications correct at time of printing E&OE

# 使用上のご注意:

SHOGUN STUDIOの使用環境温度は、-25℃から40℃の間を想定していますが、 結露を伴う様な急激な温度変化には対応していません。また、本体背面の放熱 部は塞がないでください。想定温度以下でも本体誤動作の原因となります。特 に収録するストレージが熱で記録ミスが起きやすくなりますので、ご注意くださ い。高温環境下でで使用の際は、SSDを使うことをお勧めしますが、SSDも製品 によって耐熱温度が異なりますので、SSDの製品スペックをご確認ください。ま た、LCDの輝度を下げるなど、本体の消費電力を下げる工夫が有効な場合があ ります。

### Atomos (HQ)

29 Nott Street, Port Melbourne Victoria 3207 Australia

Tel: 1300 ATOMOS

### www.atomos.com

### ATOMOS株式会社(Japan)

〒103-0012 東京都中央区日本橋堀留町1-2-3 AYビル Tel: 03-6661-2827 Email: atomosjapan@atomos.com Facebook /atomosjapan (日本語の最新情報はこちらをご覧ください) www.atomos.cojp

# SHOGUN STUDIOのユーザー登録はお済みですか?

登録頂くと、延長保証の対象となり、さらにアップデートのご連絡(英語)

# をさせていただきます

# www.atomos.com/registration