

SHOGUN CONNECT USER MANUAL



本マニュアルは AtomOS ファームウェア バージョン 10.08 以上をお使いの前提で書かれています。

© ATOMOS 2022. TM[®]本文中に記載されている会社名、製品名等は、各社の登録商標または商標です。本文中ではTM、(R)マーク等は明記していません。

目次

はじめに	1
安全上の注意事項(必ずお読みください)	2
安全に SHOGUN CONNECT をお使いいただくために	2
ディスクドライブのお手入れ	2
HDMI ケーブル	2
認証	3
米国	3
ソフトウェア使用許諾	4
	т г
通れ	5 6
	0
製品登録について	6
インターナショナルハードウェア限定保証	7
	_
保証の対象外	
ユーザーマニュアルの表記方法	
同梱物	9
冬部の夕称と機能	10
基本操作	
日付と時間	13
メディアのフォーマット	14
セキュアイレースフォーマット	14
ユニット名	15
ユニット名の変更方法	15
ファイル名について	16
画面ロック	16
AtomOS アップデート(ファームウェア)	17
記録メディア	י חכ
ロレンティーン 1 ノ	
との記述メアイナを使うべてく	20
ソリッドステートドライブ (SSD)	20
AtomX SSDmini	20
AtomX CFast アダプター	21
Secure Erase(安全な消去)	22

バックアップとアーカイブ	
ノァイルの削除	22
HDMI ケーブル	23
SDI ケーブル	23
マスターキャディ・ドッキングステーション	24
ATOMOS 製ドッキングステーションのモデル	24
1/4 インチ・3/8 インチマウントアーム	26
マウントオプション	27
電源の選び方	
付属の AC アダプタの使用方法	28
DC-D-Tap ケーブル(ATOMDTPCB2)	
/	
ATOMOS ファストバッテリーチャージャー(オプション)	
バッテリーの取り付け	
バッテリーの取り外し	29
電源のオン/オフ	
SHOGUN CONNECT の電源を ON にする	30
SHOGUN CONNECT の電源を OFF にする	
記録メディアの生善と取り外し	30
こメクノイノの衣有と取り下し	
記録メナイプを押入りる	
記録メテイプを取り外す	
Master Caddy III にディスクを取り付ける	
Master Caddy III へのディスクのマウント方法	
Master Caddy III をメディアスロットに挿入する	34
AtomOS 10 オペレーティングシステム	35
メイン画面 - ホーム画面	36
モニターモード/ホーム	
メイン画面 - インフォメーションバー	38
アイノ回回 - インノオス ノヨンハ	
メイン画面 - モニタリング機能	
モニタリングモード/機能	40
ホーム画面とメニュー機能	
REC (録画)	42

PLAY (再生) MON (モニター)	
EDII(編集)	44
SHOGUN CONNECT のメニューシステム	45
SOURCE(映像ソース)選択メニュー	46
INPUT (入力) 設定メニュー	47
Input	47
Signal HDMI Standard	47 47
SDI での入力について	48
Trigger (トリガー)	49
Device	50
Remote	50
Remote のモードについて	50
Z CAM シリーズでの ATOMOS カメラコントロール	51
Camera Output	53
クロスコンバージョン	55
Output メニュー	
- Video Out	56
Output Options	56
HDR	57
SDI 経由の出力	58
Record $\forall = = = -$	59
Pre-Roll (On/Off)	59
CODEC(録画フォーマット)	60
RAW over HDMI	61
SDI RAW	61
Sony Metadata Crop	61
Pulldown	62
Pulldown Format	62
Pulldown(プルダウン)とは?	62

H.265 (HEVC)	64
Wi-Fi メニュー	65
Wi-Fi ネットワークに接続する方法	65
Network $\forall = \neg -$	67
イーサネット(有線ネットワーク)での接続方法	67
Connect $\forall = \neg -$	
Connect モード	
Atomos Cloud への接続	71
ペアリングされたデバイスの設定を変更する	
Atomos Cloud Account の設定の変更	
Connect $\checkmark = = -$ Atomos Cloud Studio	77
ATOMOS Capture to Cloud	77
ATOMOS Stream	77
Connect $\varkappa = \neg -$ Atomos Capture to Cloud	
Frame.io Camera to Cloud (C2C) について	
Connect $\varkappa = \neg -$ - Atomos Stream	
YouTube Live への配信	
Streaming to Twitch	
Timelapse $X = -$	
Capture	95
Every	
For	
Enable/Disable(On/Off)	
Play Time	
Timecode $\prec = = = -$	
Source	
Wireless Timecode and Sync	
TC Offset(タイムコードのオフセット)	
Set Timecode(タイムコードの設定)	
Calibrate(キャリブレーション)	
Sync Config $X = 1 - \dots$	
TIMECODE SYNC	
BLUETOOTH	
Sync Network メニュー	

File メニュー	
Audio $\varkappa = \neg -$	
Mic / Line メニュー	
Media メニュー	112
Date Time $\lambda = -$	
Power $\forall = \neg -$	115
Activation メニュー コーデックと機能の有効化	116
Info メニュー	119
収録の準備	120
SmartControl $(\neg \neg \neg \neg \neg \neg \neg \neg)$	
HDR と Log について	123
ファイルのリカバリー	125
モニタリング機能	
モニターモード / 機能	
Zoom (ズーム機能)	127
ウェーブフォーム (WFM) とベクトルスコープ	
Luma ウェーブフォーム	
RGB ウェーブフォーム	
ベクトルスコープ	
フォカスピーキング、ゼブラ及びフォルスカラー	
フォーカスピーキング	
ゼブラ	
フォルスカラー	131
ブルーオンリー	
フレームガイド、セーフエリア及びアナモルフィックデスクイーズ	
フレームガイド	
セーフェリアガイド	
アナモルフィックデスクイーズ	
静止画キャプチャとオニオンスキン	134

静止画キャプチャ オニオンスキン	134
Setting $\lambda = 1 - \dots$	
Waveform (ウェーブフォーム) タブ	
Focus Peaking(フォーカスピーキング)タブ	
Zebra タブ	
LUTs タブ SHOGUN CONNECT に LUT をインポートする方法	141
Monitor タブ 標準規格を使用する - Native / REC.709 / HLG / PQ	145
Display タブ	
フレームガイド タブ	
オニオンスキン タブ	
再生(Playback)モード 再生モード/ホーム	151
プレイリスト (Playlist)	
Video Format メニュー	
再生 - Output メニュー	
再生 - Audio メニュー	
編集(Edit)モード 再生モード/編集ツール	159
マーカー・タグアイコン(SmartLog)	
録音・再生・モニタリング時の編集ツールの使い方 イン点とアウト点 お気に入り/NGテイク リセット (RESET)	164
拡張タグを使う	
フ ビッド(KE3E1)	

タグのエクスポート	
記録メディアの接続	
Master Caddy Docking Station にメディアを装着する	
Master Caddy Docking Station をパソコンに接続する	
クリップのインポート	
ビデオコーデック - 対応アプリケーション	170
SHOGUN CONNECT の映像を Final Cut Pro に取り込む	
SmartLog & Final Cut Pro	173
YMI ファイルを Final Cut Pro に詰み込む前に	173
XML ファイルをインポートオス 2 種類の方注	
Final Cut Pro でタグを表示する	
Final Cut Pro で ProRes RAW の設定を調整する	176
Final Cut Pro で ProRes RAW カメラ設定を調整する方法	
仕様	
使用環境	178
雷源	
モニター	179
カラーパイプライン	179
カラーマネージメント	180
ビデオ入力	180
メタデータ	180
ファイルタ	180
ビデオ出力	180
こうち 田方	181
イフィフ フ	
Web ストリーニンフ 抽検変換	101
自戸八山刀	
ンイムコード/ 両知	127
	102
収録コー ブック	102
円生	
モニタリング	103
オンズ ジリーフツール	
ノンノィハーンヨノ	
ット アンコイ 人 利 御	
リット&ダク	
サホートしているノンリニア編集アフリケーション	
周辺機奋	

はじめに

Atomos SHOGUN CONNECT(ATOMOS ショーグン コネクト) 7インチ HDR モニターレコーダーをご購入い ただき、ありがとうございました。SHOGUN CONNECT は、Apple ProRes RAW で 8Kp30 と 4Kp120 まで、ビ デオで4Kp60 と HDp120 まで記録でき、これらの新しいフォーマットを既存の ProRes RAW または ProRes プロジェ クトのタイムラインにシームレスに統合することが可能です。さらに、Apple ProRes、Avid DNx、H.265 といった 強力なコーデックも搭載しており、効率的な圧縮コーデックを選択することができます。

SHOGUN CONNECT は、デバイス間の直接長距離通信を可能にする ATOMOS AirGluTM ワイヤレスシンクタイ ムコードテクノロジー、様々な撮影現場に対応する複数の電源オプション、Wi-Fi 6 およびギガビットイーサネット も搭載しています。これらの機能により、プロフェッショナルなシネマカメラ、ミラーレスカメラ、DSLR カメラを、 高度なクラウドベースワークフローに接続することができます。クラウドベースワークフローの詳細については、該 当する章の説明をご参照ください。

SHOGUN CONNECT は、軽量なアルミ合金製の筐体に超高解像度の画面を搭載し、波形モニター、ベクトルスコー プ、フォーカスアシスト、世界最先端の HDR モニターなど、制作に不可欠なツールを多数搭載しています。 このユーザーマニュアルでは、SHOGUN CONNECT に搭載された素晴らしい機能の数々をご紹介しています。 ぜひ、製品登録をして、最新の情報とソフトウェアを手に入れてください。

www.atomos.com/support

安全上の注意事項(必ずお読みください)

ATOMOS は SHOGUN CONNECT を安全にお使いいただけるように設計をしていますが、長く本製品をお使いい ただくため、またお客様ご自身の安全のために、いくつかご注意いただきたいことがあります。

安全に SHOGUN CONNECT をお使いいただくために

本製品は、他の製品と比較すると非常に軽量で高機能な機器ですが、誤った使い方をすることで怪我をする可能性が ある機器であることに変わりはありません。

- 本製品をご使用になる際は、落下の危険性がないかしっかり固定されていることを十分確認を行って使用してく ださい。特に幼い子供が近くにいる場合、必要に応じてケーブルを引っ張っても落下しないように十分に固定し てください。
- 本製品にケーブルを接続する場合、必ず見やすい位置に配線ししてください。ケーブルにつまずき、転倒による 怪我をする恐れがあります。
- 本製品は凹凸のある場所や不安定な場所に置かないでください。バランスを崩して落下すると本体故障の原因に なるだけでなく、足に落下するなどして怪我をする可能性があります。
- 故障の原因となりますので、本製品背面のドライブスロットには Master Caddy II,、Master Caddy III、 AtomX SSDmini、CFast II 以外のものを挿入しないでください。
- 強い電界や磁界の影響を受ける場所で本製品を使用したり保管したりしないでください。
- 雨の中や湿度の高い場所で使用したり本機を液体で濡らしたりしないでください。
- 本製品を廃棄する場合は焼却せず、必ず地域の自治体の条例に従って処理してください。

ディスクドライブのお手入れ

ハードディスクや SSD は、静電気によりデータが破損したり本体そのものが破損したりする可能性がある精密機器 です。取り扱う際には、通常の静電気放電(ESD)に対する注意事項をすべて守ってください。

HDMI ケーブル

ほとんどの HDMI ケーブルはロック機構を備えていないため、引っ張ったり誰かがケーブルに引っかかったりする と簡単に抜けてしまいます。ケーブルを確実に接続し、過度に曲げたりしてケーブルやコネクタに負荷がかからない ようにしてください。



FCC ID: PD9AX210NG | AYV-AGLU02 IC ID:1000M-AX210NG | 10427A-AGLU02

米国



ソフトウェア使用許諾

IMPORTANT, PLEASE READ CAREFULLY. THIS IS A 重要、注意してお読みください。本契約は使用許諾契約 LICENSE AGREEMENT.

This ATOMOS software, related documentation, any included sample images files (the "Software"), is protected by copyright laws and international copyright treaties, as well as other intellectual property laws and treaties. The Software is licensed, not sold.

This End User License Agreement ("EULA") is a legal agreement between you (either an individual or a single entity) and ATOMOS with regard to the copyrighted Software provided with this EULA. Use of the Software provided to you by ATOMOS in whatever form or media, will constitute your acceptance of these terms, unless separate terms are provided by the software supplier, in which case certain additional or different terms may apply. If you do not agree with the terms of this EULA, do not download, install copy or use the Software. By installing, copying or otherwise using the Soft- ware, you agree to be bound to the terms of this EULA. If you do not agree to the terms of this EULA, ATOMOS is unwilling to license the Software to you.

- 1. Eligible licensees. This Software is available for license solely to purchasers of the ATOMOS SHOGUN CONNECT, who have purchased a unit manufactured by ATOMOS and purchased through an ATOMOS authorized reseller, with no right of duplication or further distribution, licensing or sublicensing.
- 2. License Grant. ATOMOS grants you a personal, non-transferable and non-exclus- ive right to use the copy of the Software provided with this EULA. You agree you will not copy the Software except as necessary to use it with the ATOMOS SHOGUN CONNECT. You agree that you may not copy the written materials accom- panying the Software. Modifying, reverse engineering, translating, renting, copy- ing, transferring or assigning all or p art oftheSoftwareoranyrightsgranted hereunder, to any other persons or reverse engineering the hardware on which the Software runs, is strictly prohibited. The software is licensed, not sold. You acknowledge that no title to intellectual property

です。

この ATOMOS ソフトウェア、関連文書、同梱のサンプ ル画像ファイル(以下「ソフトウェア」)は、著作権法、 国際著作権条約、およびその他の知的財産権法、条約に より保護されています。本ソフトウェアは使用許諾され るものであり、販売されるものではありません。

本エンドユーザーライセンス契約(以下「EULA」) は、本 EULA とともに提供される著作権で保護された ソフトウェアに関して、お客様(個人または法人)と ATOMOS との間で締結される法的契約書です。ただし、 ソフトウェア提供者が別途規約を定めている場合は、そ の規約とは別の規約が適用されることがあります。本 EULA の条項に同意されない場合は、本ソフトウェアを ダウンロード、インストール、コピー、または使用しな いでください。本ソフトウェアをインストール、コピー、 またはその他の方法で使用することにより、お客様は本 使用許諾契約の条項に拘束されることに同意したものと みなされます。本ソフトウェアのインストールまたは使 用により、お客様は本契約の条項に同意したものとみな されます。

- 適格な使用権者。本ソフトウェアは、ATOMOS 製 1. SHOGUN CONNECT の購入者のうち、ATOMOS が製造し、ATOMOS 正規販売代理店を通じて購入 された方にのみ使用許諾され、複製権、追加配布権、 使用許諾、サブライセンスはありません。
- ライセンスの許諾。ATOMOSは、お客様に対し、 2. 本EULAとともに提供される本ソフトウェアの 複製物を使用する個人的、譲渡不能かつ非独占的 な権利を許諾します。お客様は、本ソフトウェア を ATOMOS SHOGUN CONNECT と共に使用 するために必要な場合を除き、本ソフトウェアを複 製しないことに同意するものとします。SHOGUN CONNECT で使用するために必要な場合を除き、本 ソフトウェアを複製しないことに同意します。また、 本ソフトウェアに付属する書面を複製しないことに 同意します。本ソフトウェアの一部または全部を改 変、リバースエンジニアリング、翻訳、貸与、複写、 譲渡すること、および本ソフトウェアが動作するハー ドウェアをリバースエンジニアリングすることは、

in the Software is transferable to you. You further acknowledge that title and full ownership rights to the Software will remain the exclusive property of ATOMOS and/or its suppliers, and you will not acquire any rights to the Software, except as expressly set forth above. All copies of the software will contain the same proprietary notices as contained in or on the Soft- ware. All title and copyrights in and to the Software (including but not limited to anyimages, animations, video, audio, text incorporated) ,theaccompanyingprin- ted materials, and any copies of the Software are owned by ATOMOS or its suppliers.

3. Reverse engineering. You agree that you will not 3. attempt, and if you are a cor- poration, you will use your best effort to prevent your employees and contractors from attempting to reverse compile, derive circuits, modify, translate or dis- assemble the Software and/or the ATOMOS SHOGUN CONNECT in whole or in part. Any failure to comply with the above or any other terms and conditions con- tained herein will result in the automatic termination of this license and the rever- sion of the rights granted hereunder by ATOMOS.

ATOMOS reserves the right to terminate this license ATOMOS は、お客様が本条件のいずれかに違反した場合、 without prejudice to any addi- tional recourse ATOMOS ATOMOS がお客様に対して有する追加的な手段を損なう may have against you if you violate any of its terms and ことなく、本ライセンスを終了する権利を有します。 conditions.

固く禁じられています。また、本ソフトウェアが動作 するハードウェアのリバースエンジニアリングも禁止 されています。本ソフトウェアは使用許諾されるもの であり、販売されるものではありません。お客様は、 本ソフトウェアの知的財産の所有権をお客様に譲渡す ることができないことを了承するものとします。お客 様はさらに、本ソフトウェアの権原および完全な所有 権は、ATOMOS および/またはそのサプライヤーに 独占的に帰属し、お客様は、上記に明示的に規定され ている場合を除き、本ソフトウェアに関するいかなる 権利も取得することはできないことを認めます。本ソ フトウェアのすべてのコピーには、本ソフトウェアに 含まれる、または本ソフトウェア上にあるのと同じ所 有権に関する表示が含まれます。本ソフトウェア(画 像、アニメーション、映像、音声、テキストを含むが これに限定されない)、付属の印刷物、および本ソフ トウェアのコピーに対するすべての権利および著作権 は、ATOMOS またはそのサプライヤーが所有するも のとします。

リバースエンジニアリング。お客様は、本ソフトウェ アおよび/または ATOMOS SHOGUN CONNECT の全部または一部のリバースコンパイル、回路導出、 修正、翻訳または逆アセンブルを試みないこと、およ びお客様が法人である場合には、お客様の従業員およ び契約社員が試みることを防止するために最善の努力 をすることに同意するものとします。上記またはここ に記載されたその他の条件に従わない場合、本ライセ ンスは自動的に終了し、ATOMOS は本契約に基づき 付与された権利を返還するものとします。

通知

Copyright © 2022 ATOMOS Global Pty Ltd (以下、ATOMOS). すべての著作権は ATOMOS に帰属します。この 文書に記載されているすべての情報は、予告なく変更されることがあります。本書のいかなる部分も、ATOMOSの 書面による明示的な許可なく、複写または記録を含む、電子的または機械的な方法による複製または転送を行うこと は禁止されています。ATOMOSの表記には、関連会社、孫会社、親会社が含まれます。

SHOGUN CONNECT のディスプレイおよびその他の画像は、https://un-splash.com/@freestocks に帰属します。

商標について

ATOMOS、SHOGUN CONNECT、AirGlu は、ATOMOS の 登 録 商 標 で す。Apple、Apple の ロ ゴ、Mac、 Macintosh は、Apple Inc. の登録商標です。Final Cut Pro、QuickTime および QuickTime ロゴは、Apple Inc. の商標です。DNxHD、DNxHR、Avid ロゴは、Avid Technology, Inc. の登録商標です。その他すべての商標は、 各所有者に帰属します。

登録+保証のアップグレード 購入日から 12 ヶ月以内に登録すると、標準の 1 年保証が 3 年保証にアップグレードされます。 my.atomos.com にアクセスしてください。 ご登録いただくと、AtomOS のリリース時にアップデートを受けていただくことができます。

製品登録について

ご購入後 12 ヶ月以内に my.atomos.com で SHOGUN CONNECT を登録すると、3 年保証にアップグレードする ことができます。また、製品登録をしていただくと、今後のバージョンアップのお知らせを受け取ることができます。



インターナショナルハードウェア限定保証

ATOMOS は次のことを保証します。

- IPS スクリーンや外部付属品を含まない本製品は、購入日から1年間、または my.atomos.com で購入日から1 年以内に製品登録が完了した場合は3年間、材料および製造上の欠陥がないことを保証します。
- TFT/LCD、バッテリー、ケース、マスターキャディは、登録の有無にかかわらず、購入日から1年間、材料および製造上の欠陥がないものとします。この保証は、最終購入者のみを対象とし、譲渡したものには適用されません。
- 保証期間中、製品に欠陥があることが判明した場合、ATOMOS はその選択により、以下のことを行います。
 - a. 製品の交換または同等品の提供。
 - b. 製品の修理。
 - c. 商品の交換または同等品の入手にかかる費用および
 - d. 商品の修理にかかる費用を負担すること。

お客様は、上記保証期間満了前に、商品の欠陥について書面にて ATOMOS に通知しなければなりません。ATOMOS が保証請求に応じ、ATOMOS が商品を修理または交換する場合、ATOMOS が正規代理店または修理センター、代 理店を有する国に所在するお客様に限り、商品をお客様に送付するために発生した妥当な送料を負担するものとしま す。

保証の対象外

この保証は、製造上の問題にのみ適用されます。以下の原因による故障は対象外です。

- 製品を取り扱う際の注意事項を怠った場合
- 不適切な操作、過失、不作為による結果
- 修理の実施または修理の試みの実施
- 商品の改ざんまたは改造の実施
- 互換性のない機器または電源への接続
- 水や風雨にさらされること
- 磁場、腐食性のある液体や物質にさらされた場合
- 物理的な損傷

本保証書に記載されている場合を除き、ATOMOS、ATOMOSの販売店、代理店、再販業者、総代理店の保証範囲は Atomos 製品の交換もしくは修理までとさせて頂きます。記録していたデータや収録が中断したことなどによる賠償 については一切責任を負いかねます。

ATOMOSは、商品がエラーフリーで、または中断されない方法で動作することを保証するものではありません。本 製品は、データ用の主要または唯一のデータ記憶装置となることを意図していません。データのバックアップと保護 については、お客様ご自身の責任で行なってください。

ユーザーマニュアルの表記方法

本書では、シンプルでわかりやすくするために、次の2つの表記を採用しています。

役に立つヒントや提案など



同梱物

SHOGUN CONNECT には、主電源、メディアマスターキャディ、Wi-Fi アンテナ、RF アンテナなど、ご使用の際 に必要な基本的なアクセサリーが含まれています。

- 1 × 製品本体
- 1 × AC アダプター
- ・ 1 × AtomX SSDmini ハンドル
- 1 × マスターキャディ III(ネジ付き)
- 1 × RF アンテナ
- 2 x WiFi アンテナ(ブラックキャップ付き)
- 5 x アンテナカラーキャップ。白 / 赤 / 黄色 / 黒 / 緑
- 3xアンテナマウントカバー
- 1 × 3.5mm の音声のジャッキへのジャッキ ケーブル
- 1 × アンテナ収納ポーチ
- 1 × 7 インチ保護ポーチ
- 1 × クイックスタートガイド
- 1 × スクリーンクロス

各部の名称と機能

警告:設置時および使用時には、SHOGUN CONNECT 本体上部の排気口を絶対にふさがないでよう注意してください。



・設置時および使用時には、SHOGUN CONNECT本体上部の排気口を絶対にふさが

・ないでよう注意してください。

a. RF アンテナ

AirGlu[™] ワイヤレス SYNC を使用する場合、ここに付属の RF アンテナを接続します。

b. タリーランプ

本体背面の赤いタリーランプは、録画中であることを示します。

c. 電池スロット

ATOMOS の専用バッテリーを使用して、本製品をバッテリー駆動させることができます。

d. WiFi アンテナ

WiFi によるネットワーク機能を使用する場合、ここに付属の WiFi アンテナを接続します。Wi-Fi6 をサポートして いますので、高速な接続が可能です。

e. バッテリーリリース

本体からバッテリーを取り外す場合は、バッテリーリリースを押しながらバッテリーをスライドさせて取り外してく ださい。

f. メディアスロット

Master Caddy II、III、AtomX SSDmini、AtomX CFast Adapter を接続することができます。

g. DC 電源コネクタ

付属の AC アダプタの DC ジャックを接続するコネクタです。

h. 12G SDI イン / アウト

SDI入出力端子は、12G12G SDI に準拠し下位規格にも対応しています。これにより、さまざまなプロ用カメラやビ デオソースの出力する最大 4Kp60 の SDI 信号をモニター、記録、配信することができます。

i. 4K HDMI 入力 / 出力

4K HDMI 入力は、HDMI ソースからの録画に対応しています。この接続は、カメラやデバイスがエンベデッドオー ディオとタイムコードを HDMI で送信する場合にも対応します。4K HDMI 出力は、HDMI 入力を持つ外部モニター やその他のデバイスに接続するためのものです。録画モードとスタンバイモードでは入力された HDMI 信号のループ 出力、再生モードでは再生信号を出力します。両端子とも HDMI2.0a に対応しています。

ビデオスケールコンバート

ビデオ出力は、4K入力を1080HD出力に変換し、既存のHD機器で使用できるように、ダウンスケールすることも可能です。DCI信号のアスペクト比が17:9の場合、16:9にクロップして、より幅広い出力ディスプレイに対応する オプションがあります。

エンベデッドオーディオ

多くのミラーレスカメラやカムコーダーは HDMI で2 チャンネルの音声にのみ対応していますが、SHOGUN CONNECT は HDMI 信号に最大8 チャンネルのデジタルオーディオをエンベデッド収録することが可能です(対応 機種のみ)。

3 次元 LUT 出力

SHOGUN CONNECT の出力に 3D LUT を適用することができます。また、出力に適用する LUT を選択し、 HDMI 接続で他の機器にルーティングして出力することも可能です。

HDR 出力

SHOGUN CONNECT は、カメラからの信号が HLG か PQ かを示す HDR 情報フレームを読み込むことができま す。SHOGUN CONNECT が自動的に検出し、ループ出力するように設定することができます。また、Log 入力か ら HDR 表示規格への変換や、HLG <> PQ、Dolby 間の変換も可能です。詳しくは「HDR と Log について」を参 照してください。

j. USB-C

将来の機能拡張のためのポートです。

k. RJ45 イーサネットポート

有線でネットワークに接続する場合に使用します。高速で安定した1Gbpsのネットワーク接続が可能になります。

l. 電源ボタン/スクリーンロック

ボタンを押すと電源をオンにします。ボタンを4秒以上押し続けると電源が切れます。電源が入っている時に軽く押 すとスクリーンロックの有効/解除を行います。

m. マイク / ライン入力

3.5mm 入力ジャック。マイクまたはライン入力のオーディオソースを入力するための 3.5mm ジャックです。チャン ネル選択とボリューム調節は、SHOGUN CONNECT のオーディオメニューページで行います。タッチスクリーン 右上(モニタリングモード)または画面右下(ホームスクリーンモード)のオーディオメーターをタップすると、こ のメニューにアクセスできます。詳しくは、オーディオメニューの項をご覧ください。

n. ヘッドホン/オーディオ出力

ヘッドホンを接続する 3.5mm の音声出力端子です。アナログの音声出力にも使用できます。ヘッドホンモニター用 のチャンネル選択とボリューム調節は、SHOGUN CONNECT のオーディオメニューページで行います。タッチス クリーン右上(モニタリングモード)または画面右下(ホームスクリーンモード)のオーディオメーターをタップす ると、このメニューにアクセスできます。詳しくは、オーディオメニューの項をご覧ください。

どのチャンネルをモニターする場合でも、ヘッドフォン選択がモニターしたい ステレオペアに設定さ れていることを確認してください。

o. リモートコントロール /LANC とキャリブレーション

オプションの USB-C to シリアルケーブル(ATOMCAB018)で対応カメラのリモートコントロール、Y ケーブルで LANC の制御を可能にします。また、Calibrite Col- orChecker Display Pro /Display Plus を接続して、オプショ ンの USB- シリアルアダプターケーブル(ATOMCAB004)でディスプレイのキャリブレーションを行うことも可能 です。最新版の ATOMOS キャリブレーションソフトウェアは、www.atomos.com/support で入手可能です。

最適なキャリブレーションを行うために、キャリブレーションの 30 分前に SHOGUN CONNECT の電源を入れることをお勧めします。

このポートを使ったリモート操作では、ATOMOS はソニーとキヤノンの両方の LANC に対応しています。 SHOGUN CONNECT は LANC クライアントを使用しますので、まずカメラに LANC コントローラーを取り付け、 Y ケーブルで SHOGUN CONNECT に出力する必要があります。



ここでは基本的な操作方法と初めに設定しておくと便利な機能について説明します。SHOGUN CONNECTを使用し始める前に、日付と時間、デバイス名、ファイルの命名規則などを設定してお いてください。

日付と時間

SHOGUN CONNECT で正しい日付と時刻を設定することは、ファイルのメタデータを正しく記録するために重要 です。ホーム画面の情報バーから入力欄をタップすると、「日付・時刻」タブが表示されます。



次に、メニュータブを左にスワイプして、「Date Time(日付時刻)」タブに移動します。このように、メニュータブ に素早くアクセスすることができます。

左にスワイプすると、設定が含まれるタブがさらに表示されます。探しているメニューが見つからな い場合は、左または右にスワイプしてください。

NDMI	UHD23.98	Rec.709	UHD 23.98	Native	2	ProRes	RAW	> 550 0	l:27:59>	₩
	File	Audio	Mic	/Line	Media		Date Time	Ba	ttery	
	Time Zone		\bigcirc	America/ Los	Angeles	(+)			×	
	тіме 24H >Time Format	Ξ	16 (+) Hour	e) 04 Minute	÷	Θ	16 Second	+	
	DATE	Ξ,	06 (+) Month	0) 29 Day	(+)	\ominus	2022 Year	(+)	
			< (1:1)			X		////	>	×

各設定項目の - +アイコンで、SHOGUN CONNECT で使用するタイムゾーン、時刻、日付を設定します。詳しくは「日 付時刻メニュー」をご覧ください。

メディアのフォーマット

ドライブが正しく挿入されていること、以前の撮影のデータがすべて安全にバックアップされていることを確認して ください。ホーム画面でストレージ容量インジケータをタッチすると、メディアメニューが表示されます。



「メディア」メニューでは、現在挿入されているドライブの情報が表示されます。ドライブをフォーマットするには、 「フォーマット」ボタンをタップします(下図)。

ドライブを初めて挿入したとき、「無効なメディアです」と表示されることがあります。これは、ドラ イブがまだフォーマットされていないことを意味していますので、使用する前にドライブをフォーマッ トする必要があります。

ハードディスク情報が表示されない場合は、接続またはドライブに問題がある可能性があります。ド ライブを取り外し、ドライブを再度取り付けてみてください。メディアがスロットに正しく装着され ているか確認してください。

SHOGUN CONNECT は exFAT ファイルシステムを採用しており、幅広い互換性を持っています。

セキュアイレースフォーマット

G-Technology 4K SSD、Angelbird 4KRAW、AtomX SSDmini by Angelbird、SONY、Nextorage な ど、 ATOMOS ロゴが入ったドライブの対応モデルを装着した場合は、Secure Erase Format のオプションが表示されま す。詳しくは、メディアメニューのセキュアイレースフォーマットをご覧ください。

ユニット名

SHOGUN CONNECT のユニット名を変更することができます。複数のデバイスを使用する場合やマルチカム撮影 の場合、使用する SHOGUN CONNECT ごとに固有の名前を付けておくと便利です。撮影時のファイル管理を徹底 することで、ポストプロダクションでの時間短縮につながります。

ユニット名は、次の2つの項目に影響を与えます。

- ディスクの名前:ドライブに固有の名称を付けることで、どのユニットで録画したものか識別しやすくなります。
 SHOGUN CONNECT でフォーマットされる全ドライブに対してこの名称が設定されます。
- ファイルの名前:録画時のファイルの接頭辞として使用します。: SHGCNCT_S001_S001_T001.MOV

ユニット名を変更するには、FILE TAB に移動してユニット名を変更します。



ユニット名の変更方法

- Unit Name の < > アイコンを使って、更新する文字を選択します。更新する文字が文字インジケーターに表示されます。
- 文字 + アイコンをタップして文字を変更します。正しい文字が表示されたら、セレクトコントロールを使用して 次の文字に移動します。
- リセット矢印をタップすると、ユニット名がリセットされます。
- 変更を終えたら、Apply をタップします。

ファイル名について

ファイルメニューでは、記録されたクリップのファイル名の一部となるシーン番号とショット番号を調整することもできます。

SHGCNCT_S001_S001_T001.MOV

ファイル名の変更方法

- Scene と Shot にある + アイコンを使って、数値を増減します。
- 変更を終えたら、Apply をタップします。

ドライブをフォーマットすると、シーンとテイクのカウンターが 001,001,001 にリセットされますの で、ドライブを交換する際は、最後のシーンとテイクの番号をメモしておき、これを追記できるよう にしてください。

画面ロック

ディスプレイ画面のロックについて

SHOGUN CONNECT の電源ボタンをタップすることで、ディスプレイをロックすることができます。これにより、 誤って画面に触れた際の誤操作を防ぐことができます。もう一度電源ボタンをタップするとロックが解除されます。



電源ボタンをタップしてスクリーンロックの有効・無効を切り替えるごとに現在の状態を示すイメージが画面に表示 されます。



ロック画面は、ディスプレイオフ機能と組み合わせることで、ロック時にディスプレイを消灯させる ことができます。本体前面のタリーランプは、Rec (赤)またはアイドル (緑) 状態を表示したままです。 ディスプレーオフ機能は、Monitor メニューにあります。詳細は、「Monitor」タブを参照してください。

AtomOS アップデート (ファームウェア)

SHOGUN CONNECT の AtomOS(ファームウェア)アップデートを随時リリースしています。SHOGUN CONNECT の内部で動作するソフトウェアで、各 AtomOS のリリースノートとともにサポートページから入手可能 です。

AtomOS(ファームウェア)のアップデート方法

 SHOGUN CONNECT のホーム画面右上の電池アイコンをタップして電源メニュー画面を開き、「Info(情報)」 タブを選択します。Info メニュー画面では、AtomOS のバージョンや SHOGUN CONNECT に関する情報が表示されます。インストールされている AtomOS のバージョンを確認してください。下の画像では、AtomOS のバー ジョンは 10.80 です。

IN	No Input	⁰ण No Input	MON Native	REC ProRes RAW		> 550: >		Ê
	Mic/Line	Media	Date Time	Battery	Activation		Info	
							×	
	SHOGUN CON	NECT INFO						
	Version 10.80	De AS	vice ID GCT&UHRETS		Build Info BID: 19186			
	Factory Rese 3rd-party licen	et Tap here to 3rd party so	download the licensir ftware used on this d	ng documentation f evice to inserted m	or nedia.			
					*		>	×

 atomos.com/product-support にアクセスし、製品ファミリーとして SHOGUN を選択し、画面左側から SHOGUN CONNECTを選択します。ページの上部に表示される SHOGUN CONNECTの現在の AtomOS バー ジョンを確認してください。表示された AtomOS のバージョン番号が SHOGUN CONNECT に表示されている AtomOS のバージョン番号より大きい場合、ファームウェアのアップデートが必要です。ファームウェアアップ デートのダウンロードをクリックして、アップデートをダウンロードしてください。

Ô	All Products On Camera Live/Switching On Set/In Studio Connect/Cloud Accessories Academy Resetters Community Q SHOP PRODUCTS
	Product Support
	Download the latest AtomOS Firmware, User Manuals, Quick Start Guides and more.
	Ninja Shogun Shinobi Sumo Neon Legacy
- SHOGUN CONNECT SHOGUN 7 SHOGUN STUDIO (2 SHOGUN STUDIO (ARCHIVE) SHOGUN INFERNO (ARCHIVE) SHOGUN FLAME (ARCHIVE) SHOGUN (ARCHIVE)	SHOGUN CONNECT Update to take advantage of the latest features for the best possible experience.

ファームウェアのリリースノートには、ファームウェアのリリース日が記載されています。

3. ATOMOS 製品に対応したフォーマット済みのディスクをドッキングステーションに取り付け、コンピュータに接続してください。

必ず最初にSHOGUN CONNECT でドライブをフォーマットしてください。録画時に最適なパフォ-マンスを発揮できるようにドライブをフォーマットします。

4. ダウンロードした zip ファイルを解凍し、ATOMSGC.FW を接続したディスクのルートフォルダにコピーしてく ださい。

ファームウェアのアップデートファイルは SSD の中にフォルダーをつくら ず、root 上(SSD にその まま)入れてください。

ZIP ファイルを解凍する際に、ファームウェアのファイル名が変更されていないことを確認してくだ さい。同じフォルダに他のファームウェアがある場合、解凍時にファイル名が ATOMSGC-1.FW に 変更され、アップデートができないことがあります。

- 5. お使いのパソコンの OS のガイドラインに従ってディスクをパソコンから取り外してください。
- ATOMSGC.FW ファイルが入ったドライブを SHOGUN CONNECT に挿入します。充電したばかりのバッ テリーを使用するか、AC 電源を本体に接続してください。ファームウェアのアップデート中に SHOGUN CONNECT の電源がオフにならないようにすることが非常に重要です。

ファームウェアのアップデートを開始する前に、SHOGUN CONNECT を AC 電源に接続すること を強くお勧めします。バッテリーを使用する場合は、電池の残量が十分であることを確認し、ファー ムウェアの更新中に SHOGUN CONNECT の電源がオフにならないようにしてください。画面の下 半分にプログレスバーが表示されます。終了すると SHOGUN CONNECT が再起動し、通常通り使 用できるようになります。この作業には最大で5分程度かかることがあります。

- 7. 電源ボタンを押し、SHOGUN CONNECT の電源を入れます。自動的に AtomOS のアップデート処理が開始されます。
- SHOGUN CONNECT の電源が入っている場合、新しいバージョンの AtomOS が入ったディスクを挿入すると、 AtomOS アップデートを実行するようにメッセージが表示されます。
- 9. ATOMOS のロゴが表示された後、AtomOS のアップデートが開始されます。

10. AtomOSのアップデート中は、「ファームウェアの更新中」画面が表示されます。アップデートには数分かかります。



- 11. AtomOS のアップデートが終了すると、SHOGUN CONNECT は:
 - a. ディスクから ATOMSGC.FW を削除します。
 - b. 電源をオフにします。
- 12. SHOGUN CONNECT の電源を入れ、AtomOS のバージョンが更新されているか確認してください。(メニュー > Info メニュータブ)

AtomOS のアップデートに関する詳細やトラブルシューティングについては、こちらをご覧ください。



注意 ・ ごくまれに、ファームウェアのアップデートプロセスがうまくいかないことがありま す。これは、ダウンロードが不完全であったり、破損していたりすることが原因であ る可能性があります。万が一、SHOGUN CONNECT が動作しなくなった場合、内蔵のリカバリー機 能をお試しください。。電源ボタンを10秒間押し続けるだけです。この場合、SHOGUN CONNECT は工場出荷時の状態に戻り、ファームウェアの更新を再試行することができます。(再試行前に前回の 失敗の原因を特定し、対策をしてから行ってください。)

どの記録メディアを使うべき?

市場には非常に多くの記録メディアがあり、常に新しいモデルが登場しています。データ損失や書き込み / 読み取りエ ラーを防ぐため、ATOMOS では AtomX SSDmini、認定 SSD メディア、CFAST II メディアの使用のみを推奨して います。互換性のあるドライブに関する最新情報については、<u>www.atomos.com/drives</u> をご覧ください。

ソリッドステートドライブ (SSD)

2.5 インチ SSD は、ATOMOS モニターレコーダーの基本的なストレージメディアです。当社は、主要なドライブ メーカーと密接に協力し、可能な限り多くの選択肢をご用意しています。これらのドライブを使用する前に、Master Caddy II または Master Caddy III にマウントする必要があります。詳細については、Master Caddy III でのディ スクのマウントを参照してください。

Master Caddy II/III ユニットの購入は、<u>atomos.com/accessories</u> をご覧ください。



AtomX SSDmini

ATOMOS は、進化し続けるモニターレコーダーに、最適な SSD メディアを提供するため、世界有数のメディアメー カーと提携しました。AtomX SSDmini は、高さ 1/4 インチ強、長さ 3 インチです。従来の SSD に比べ 20% も短く、 しかも標準の SATA III コネクタを採用しています。 マスターキャディ II を必要とせず、SHOGUN CONNECT に直接装着でき、すべての ATOMOS レコーダーとドッ キングステーションに対応しています。AtomX SSDmini は、延長ハンドル(SSDmini アダプター)を追加すること で、以前の ATOMOS デバイスにもお使いいただけます。この小さくてスリムな SSD は、私たちのメディア開発パー トナーである Nextorage による真の革新的製品です。

AtomX SSDminiの購入は、ATOMOS ウェブサイトの Nextorage SSDminiのページをご覧ください。



SSDmini ハンドルアダプタの購入は、<u>atomos.com/accessories/ssdmini- handle</u> をご覧ください。

AtomX CFast アダプター

Angelbird 社の AtomX CFast アダプターは、AtomX SSDmini フォームファクターを利用し、ATOMOS SHOGUN CONNECT の録画に CFast 2.0 Type I カードを使用できるようにするものです。Angelbird AV PRO CF - CFast 2.0 メモリーカードと組み合わせることで、高解像度・高フレームレートの RAW キャプチャが可能です。 また、旧型の CFast Type1 カードを利用して、3D LUT のアップロードと保存も可能です。

AtomX CFast アダプタを購入するには、<u>atomos.com/accessories/atomx-cfast-adapter</u>にアクセスしてください。



Secure Erase (安全な消去)

G-Technology 4K SSD、Angelbird 4KRAW、AtomX SSDmini by Angelbird、Sony など、ATOMOS ロゴが入っ たドライブには、Secure Erase というオプションが用意されています。これにより、ドライブキャッシュを含むドラ イブ全体がフォーマットされます。これにより、ドライブ上のすべてのコンテンツが消去され、何も復元することが できなくなります。ドライブからすべてのデータを消去し(これは追加のセキュリティ対策としても有効です)、工場 出荷状態に限りなく近い状態にリセットします。この機能の利点は、ドライブの性能を最大限に維持することができ るため、利用可能な場合は使用する必要があります。

バックアップとアーカイブ

テープ、光ディスク、回転ディスク、フラッシュメモリーなど、どのような記憶媒体も完全に故障しないわけではあ りません。録画したコンテンツをどのように管理するかを決める際には、このことを念頭に置く必要があります。少 なくとも、記憶媒体が突然故障した場合のあなたやあなたのビジネスへの影響を考慮し、それに応じてコンテンツを バックアップしておく必要があります。

ファイルの削除

SHOGUN CONNECT に搭載されている ATOMOS OS は、データ書き込みの整合性を確保し、フラグメンテーショ ンなどの状況を回避するために、ファイルの削除をサポートしていません。また、パソコン上のディスクからランダ ムにファイルを削除することもお勧めしません。ゴミ箱やゴミ箱の中にファイルが残っていると、ドライブのキャッ シュを占有することになり、ドライブの性能に影響を与えることがよくあります。撮影のたびに、コンテンツをアー カイブし、ドライブを再フォーマットすることをお勧めします。詳しくは、基本操作のページを参照してください。

HDMI ケーブル

カメラと SHOGUN CONNECT を接続するのに最適なプロ用 HDMI ケーブルです。4Kp50/60p や RAW での 撮影には、ATOMOS HDMI 2.0 ケーブルのご使用をお勧めします。ATOMOS HDMI ケーブルの詳細と購入は、 ATOMOS ウェブサイトの HDMI ケーブルのページをご覧ください。

サードパーティ製の HDMI ケーブルについては、すべてが同じように作られているわけではなく、さまざまな品質 のものが販売されています。撮影の前に必ずケーブルのテストを行ってください。特に 4Kp50/60 や RAW を記録 する際には重要です。多くのケーブルには高速伝送対応であることが記載されていますが、高品質の信号を維持す るために必要なシールドがケーブルとコネクターの両方にない場合があります。このような信号の場合、SHOGUN CONNECT がロックされず、録画に影響を与える可能性があります。

HDMI ケーブルは、適切なグレードのものを使用し、破損しないように注意してください。HDMI ケーブルが破損 していたり、長すぎるケーブルを使用していると、信号の問題が発生することがあります。

カメラとレコーダー/モニターの両方のコネクタとケーブルがしっかりと接続されていることを確認 してください。これにより、信号のドロップアウトを防ぐことができます。



録画中に HDMI ケーブルが取り外されると、「Skippy」アイコンが表示されます。Skippy アイコンをタップすると表示が消え、必要に応じて次の通知が表示されます。

SDI ケーブル

SDI ケーブルは物理的にも電気的にも堅牢で、ケーブルが破損したり、長すぎたりしない限り、信号伝送に問題が生じることはほとんどありません。SDI ケーブルはロック式コネクタを使用しており、揺れたりつまずいたりしても簡単には抜けません。

また、ケーブルの取り扱いを誤ったり、グレードが低いと機器に損傷を与える可能性があります。4K用SDIケーブルは、 必ずテストして確認してください。長いケーブルを使用する場合は、Belden 1694A 仕様のケーブルを推奨します。

マスターキャディ・ドッキングステーション

マスターキャディ・ドッキングステーションは、記録メディア(ディスク)をコンピュータに接続してドライブから 直接編集したり、ファイルを他のストレージにコピーしたりするために必要です。ドッキングステーションには記録 メディアを1台接続できます。USB を利用して接続し、コンピュータと接続します。

ATOMOS 製ドッキングステーションのモデル

• ATOMOS USB-C 3.1 対応ドッキングステーション

USB ケーブルは、USB-C 3.1 コネクタを1つ搭載しており、USB-C 接続のパソコンで使用することができます。

AtomX USB-C 3.1 Docking Station II を古いコンピュータと接続する場合は、USB 3.0 オス -Type C メス変換アダプタが必要です。



USB 3.1 Gen1 & USB2.0 対応ドッキングステーション

USB3.0 と USB2.0 のコネクタを1 つずつ搭載したドッキングステーションです。USB2.0 コネクタは古いパソコン との互換性を保つために提供されています。また、RAID キャディを接続するための ATOMOS RAID Caddy 電源ケー ブルに対応しています。

このマスターキャディ・ドッキングステーションは、2 つの異なるデータインターフェイスを搭載し た高機能デバイスです。マスターキャディドッキングステーションを使用する際には、両方の USB コ ネクタを接続する必要があります。これはディスクドライブとそのインターフェース電子機器に電力 を供給する必要がある場合、ドッキングステーションが1つの USB ポートから供給できる電力より も多くの電力を消費する可能性があるからです。

本ドッキングステーションをコンピューターに接続する場合、USB Type-C - USB Type-A アダプタ が必要になる場合があります。



SHOGUN CONNECT のすべてのメディアをドッキングステーションに接続することができます。

- AtomX SSDmini
- SSD メディアを挿入した AtomX SSDmini、Master Caddy II、Master Caddy III
- CFAST II メディアを挿入した AtomX CFast アダプタ

互換性のあるドライブの最新情報については、以下をご覧ください:www.atom- os.com/drives

Master Caddy 1 ド ラ イ ブ は Master Caddy Docking Station に 接 続 で き ま す が、SHOGUN CONNECT とは互換性がありません。

1/4 インチ・3/8 インチマウントアーム

カメラ・ビデオ専門店で販売されている三脚やホットシューに対応したマウントアームのの例です。マウントがしっ かりしていると、HDMI、電源、リモート、オーディオ接続の使い勝手と安全性が大幅に向上しますのでご使用をお 勧めします。



SHOGUN CONNECT は、1/4-20 アダプター付きの 3/8-16 コネクターと、ARRI スタイルの回転防止ピンシス テムを本体の上下左右に装備しています。入力デバイスや用途、条件に合わせてマウントタイプをお選びください。 SHOGUN CONNECT のマウントポイントについて詳しくは、マウントオプションをご参照ください。
マウントオプション

SHOGUN CONNECT は汎用性を重視して設計されており、複数のマウントオプションが用意されています。本体 上部、下部、右側面には 3/8"-16 ネジマウントがあり、これらの位置には取り外し可能な 1/4"-20 アダプターが装着 されています。これにより、SHOGUN CONNECT の各マウントポイントに 3/8"-16 または 1/4"-20 のスクリュー マウントを選択することができます。

1/4 "アダプターは、3/8 "フィクスチャーに取り付けるために簡単に取り外すことができます。取り外すには、マイ ナスドライバーでアダプターを軽く緩め、アダプターを安全な場所に保管してください。



マウントポイントはすべて ARRI スタイルの回転防止ピンを採用しており、SHOGUN CONNECT を様々なアーム、 マウント、ケージ、ジンバルに確実に取り付けることができます。Shape、SmallRig、Wooden Camera など各社の 最新のマウントソリューションに対応しています。





SHOGUN CONNECT は、付属の DC 電源、または ATOMOS 製のバッテリーで駆動することができます。他のア トモス製品に付属していたバッテリーをお持ちの方は、そのバッテリーを SHOGUN CONNECT に使用できます。

付属の AC アダプタの使用方法

SHOGUN CONNECT の背面にある DC 電源ジャックに、AC アダプタの DC コネクタを装着し、ネジを回して固定します。

DC-D-Tap ケーブル (ATOMDTPCB2)

DC-D-Tap ケーブルは、ATOMOS のオプションアクセサリーです。D-Tap ポートを持つ外部バッテリーシステムか らデバイスに電源を供給できるように設計されています。D-Tap コネクタを電源に接続するだけです。

D-Tap ポートからの電源の出力が 16.8V DC を超えないように注意してください。



バッテリーを使用する

SHOGUN CONNECT は、ATOMOS NP-F/L シリーズのバッテリーを電源として使用することができます。新し く購入した電池は、充電器で充電してからご使用ください。

付属の電池の残量を確認するには、SHOGUN CONNECT 画面右上の電池アイコンをタップしてください。



利用用途に合わせて電源をお選びください

サイズ	セル数	想定稼働時間
5200mAh	4	最大2時間
7800mAh	6	最大3時間
バッテリーエリミネーター	-	AC 電源による連続供給
D-Tap	-	利用する電源に依存

※ 想定稼働時間は 4Kp60 でモニタ / 録画動作中の状態で計測しています。

注 言 • 電池を廃棄する場合は、完全に放電させてから行ってください。接点を電気テープで • 固定し、梱包して、誤って接点が接触しないようにします。

焼却は、リチウムイオン電池を扱う認可・許可を受けた廃棄物処理施設で行う必要が
 あります。廃棄物処理施設がリチウムイオン電池を取り扱えるかどうかわからない場合は、廃棄物処理施設に問い合わせ、許可を受けているかどうか確認してください。

ATOMOS ファストバッテリーチャージャー(オプション)

ATOMOS Fast Battery Charger は、NP-F タイプのバッテリーを急速充電できるように設計されており、軽量で持 ち運びにも便利です。ATOMOS Fast Battery Charger の購入は、atomos.com/accessories/fast-battery-chargerpower-supply をご覧ください。

80% まで急速充電が可能で、残りの 20% はバッテリーの寿命を最適に保つために低速で充電されます。

万が一、充電に失敗した場合は、最初と最後の赤い LED が短く点滅します。

バッテリーの取り付け

対応するバッテリーを接続するには、バッテリーをスロットのコネクタに合わせ、カチッと音がするまでスライドさ せてください。

SHOGUN CONNECT のバッテリーやモジュラーアクセサリーは、一度ロックされるとしっかりと 固定され、動かなくなります。

バッテリーの取り外し

バッテリーを取り外すには、バッテリーリリースを押しながら、バッテリーをコネクタから外れる方向にスライドさ せて取り外します。

バッテリーやアクセサリーを取り外すには、バッテリーラッチをかなり強く押す必要がありますので、 現場で素早く作業ができるように、練習して必要な力を熟知しておくことをお勧めします。

電源のオン/オフ

SHOGUN CONNECT の電源を ON にする



電源ボタンは、本機の左上(画面を見たところ)にあります。電源を接続した状態で、電源ボタンを瞬間的に押して ください。数秒後に ATOMOS のロゴが表示され、SHOGUN CONNECT のホーム画面が表示されます。

SHOGUN CONNECT の電源を OFF にする

本体の電源を切るには、ホーム画面右上の電池アイコンをタップして電源メニュー画面を開きます。



電源メニュー画面で緑色の電源アイコンを4秒間押してください。4秒間は長いと感じるかもしれませんが、これは SHOGUN CONNECT の電源を誤って落とさないようにするための意図的なものです。 タッチするとアイコンが赤色に変わり、ボタンがアクティブになったことを示します。その後、本機の電源がオフに なります。SHOGUN CONNECT の側面にある物理的な電源ボタンを4秒間押すことで、強制的に電源を落とすこ とも可能です。電源メニューの詳細については、電源メニューをご覧ください。

o Input	ουτ Νο Ιηρι	it Mon Na	ative REC	ProRes HQ	>=== > 📋
Media	Date	Power	Activation	AtomX	Info >
Power Hold 4	r Down Seconds	Tap to Loc	:k/Unlock	Batter 11.9V	ry 🚫
			3		
			Input		
COOLING Auto		0n 🔵	Off		
> Cooling Mode	-	urbo Cool	Dim Dis	splay	
) ×
	o Input Media Powel Hold 4 : COOLING Auto > Cooling Mode	o Input our No Input Media Date Power Down Hold 4 Seconds COOLING Auto Cooling Mode 7	Media Date Power Power Down Hold 4 Seconds COOLING Auto Cooling Mode Turbo Cool	o Input our No Input MonNative REC Media Date Power Activation Power Down Hold 4 Seconds COOLING Auto Cooling Mode Turbo Cool Dim Dis Cooling Mode @ @ @ []]	o Input 00T No Input MoNNative REC ProRes HQ Media Date Power Activation AtomX Power Down Hold 4 Seconds COOLING Auto Cooling Mode Dim Cool Dim Display

SHOGUN CONNECT の電源が切れている状態で、電源ボタンを長押ししないでください。ファームウェアのリカバリーモードになります。誤ってこの操作をした場合は、再度電源を切るか、電源を抜いてください。

空気の流れに注意し、本機の冷却孔を塞がないようにしてください。

記録メディアの装着と取り外し

記録メディアを挿入する

ユニットの背面には、記録メディア用に設計された 2.5 インチスロットがあります。AtomX SSDmini、Master Disk Caddy II/III、AtomX CFast アダプタを挿入するには、メディアをドライブスロットの端で止まるまでゆっくりとスロットへ押し込みます。

記録メディアを取り外す

SSDmini、マスターキャディ II/III、AtomX CFast アダプタはすべてホットスワップ対応なので、本体の電源を切ること なくメディアを取り外すことができます。ただし録画中に取り外すとファイルが破損して再生できなくなる可能性がありま すので、必ず録画を停止してから行ってください。取り出す場合は、記録メディアをスロットから引き抜くだけです。





付属の AtomX SSDmini ハンドルを装着することで既存の ATOMOS Master Caddy II を利用して いた機器でもお使いいただけるようになります。また、取り扱いがしやすくなりますので、ディスクケー スの破損の可能性を軽減することができます。

AtomX SSDmini は、従来の ATOMOS 製レコーダーでもお使いいただけます。なお Master Caddy 1 には、溝が片側にしかないため、SHOGUN CONNECT ではお使いいただけません。

Master Caddy III にディスクを取り付ける

組み込み済みの AtomX SSDmini ではなく、お手持ちのディスクを使用する場合は、以下の手順で付属の Master Caddy III に取り付けてください。Master Caddy III と取り付け用のネジは SHOGUN CONNECT の箱の一番底に 入っています。Master Caddy III は CONNECT シリーズに取り付けができるよう、Master Caddy II よりもスリム で軽量なデザインになっています。SHOGUN CONNECT と互換性のあるドライブの情報については <u>https://www.atom-os.com/compatible-drives</u> にある互換ドライブのページを参照してください。



Master Caddy III へのディスクのマウント方法

ディスクを Master Caddy III に挿入するとき、ディスクの SATA コネクタがプラスチックシェルのコネクタ用の切 り欠きに正しく収まっていることを確認してください。収まっていない場合はドライブを裏返してください。

正しい装着状態





ドライブを挿入した際に、SHOGUN CONNECT の SATA コネクタに接続できるように、Master Caddy III のこの隙間に正しく合わせることが重要です。

▶ SSD は静電気による損傷に非常に敏感です。静電気はディスクに害を及ぼす可能性が
 ● ありますので、取り扱いには十分注意し、SATA コネクタの端子部には絶対に触れないようにしてください。

4 つの付属のネジを使用して、ディスクを Master Caddy III の所定の位置に固定します。これらのネジは、ネジの頭 がケースの側面と同一の平面になるように取り付ける必要があります。

ネジの締めすぎにご注意ください。

Master Caddy III をメディアスロットに挿入する

Master Caddy III を SHOGUN CONNECT のメディアスロットに挿入する際は、ディスクの SATA コネクターと 機器の SATA コネクターが一直線上に並んでいることを確認してください。Master Caddy III をゆっくり押し込んで ください。ディスクを無理に押し込まないでください。

Master Caddy III をメディアスロットに挿入する際に問題が発生する場合、ドライブがマスターキャディに正しく収 まっていないか、ネジの頭がキャディのケースと同一平面上にない可能性があります。目視で簡単に確認することが できます。ドライブを取り外して、Master Caddy III に正しく装着し直してください。

Master Caddy II は、SHOGUN CONNECT に対応しています。

AtomOS 10 オペレーティングシステム



AtomOS 10 オペレーティング・システムは、モニターレコーダーのために設計された直感的なタッチスクリーン操作を提供する優れたオペレーティングシステムです。シンプルでわかりやすいユーザーインターフェイスから、あらゆる機能にアクセスすることができます。複雑なボタン配列や複雑な階層のメニューもありませんので、すぐに慣れて快適にお使いいただけます。また、ATOMOSの専用 IC を使用したプラットフォームに最適化されており、起動時間が短く、非常にレスポンスが良いのも特徴です。

メイン画面 - ホーム画面

ATOMOS 10 のホーム画面は、映像のモニタリングがしやすいように設計されています。ATOMOS 10 のクリーン ですっきりしたデザインのユーザーインタフェイスは、機器の操作ではなく映像に集中することが可能です。操作ボ タンの表示 / 非表示から、ヒストグラムのサイズや位置の変更まで、画面上のすべてのコントロールはシンプルで、驚 くほど直感的に使用することができます。フォーカスピーキングやフォルスカラーなどのモニターアシスト機能を調 整しながら、ワンタッチで被写体を確認できるモニターツール、記録・再生・モニター・編集の各機能が、より簡単 に使えるようになりました。

モニターモード/ホーム



REC(録画):タップすると録画を開始します。別のモードになっている場合は、録画のホーム画面に切り替えます。

PLAY (再生):タップすると再生モードに切り替えます。録画ファイルが存在する場合、再生を開始します。

MON(モニター):タップすると、モニタリング機能と情報バーを表示します。各種モニター機能の詳細については 後の項目を参照してください。もう一度タップすると、ホーム画面に戻ります。

EDIT(編集):タップすると、編集機能とインフォメーションバーが表示されます。もう一度タップすると元に戻ります。

TIMECODE (タイムコード):エンベデッド、時間、Rec Run など、選択したタイムコードを表示します。

LUMA WAVEFORM(LUMA 波形):LUMA 波形はホーム画面に常時表示されます。常時モニタリングすることで撮影時のコントロールを容易にします。

AUDIO(オーディオ):オーディオメーター。オーディオメーターをタッチすると、オーディオメニューを表示できます。

TIME REMAINING (残り時間):現在設定している記録形式での残り録画可能時間を概算表示します。

BATTERY (バッテリー): タップすると電源メニューにアクセスできます。バッテリーインジケーターはバッテリーの残り容量を表示し、残量が少なくなると赤く点滅します。



SETTINGS(設定/赤色):入力、出力、ファイル、メディア、ガンマ、ガマットなど、すべての 録画設定にアクセスします。



MON (モニター): タップすると、モニター機能と情報バーが表示されます。モニターボタンを有効にすると、周囲に 2 つのリングが表示されます。詳細については、「メイン画面 - モニター機能」を参照してください。

画面の中央をタッチすると、いつでもオーバーレイ表示を消すことができます。 もう一度タッチすると、 <u>元に戻ります。_____</u>____

メイン画面 - インフォメーションバー

SHOGUN CONNECT の画面の上部には、「インフォメーションバー」と呼ばれる部分があります。

[™] HDMI	UHD23.98	Rec.709	OUTPUT UHD 23.98	MONITOR Native	ProRes RAW	> 🐷 01:27:5	i9> [Ì₩
			17:	07:45:00 >		-40 -30 -12	-6 0	>

入力ソースが SDI か HDMI か、入力機器 / カメラの設定、SHOGUN CONNECT の現在の設定、メディア、オーディ オ、ディスク容量などが表示されます。これらの領域をタッチすると、関連するメニューが表示され、設定を変更す ることができます。

また、録画設定アイコンをタップしてもこれらの設定にアクセスすることができます。設定ボタンをタップすると録 画設定メニューが表示され、必要なタブに移動することができます。左にスワイプすると、さらに多くのタブが表示 されます。



インフォメーションバーに表示される情報は、お使いのモードによって変化します。例えば、録画とモニタリングモー ドではビデオ入力の種類が表示されますが、再生モードでは、現在のキューまたは再生中のビデオクリップの解像度 とフレームレートを表示します。

モニターモード/機能



上記画像では SHOGUN CONNECT に入力と出力があり、信号を記録したり、最後に記録したファイルをディスク から再生できる状態になっています。

INPUT SOURCE (入力ソース):録画及びモニターモードでは、選択されている入力ソースを表示します。

VIDEO INPUT (入力フォーマット):録画及びモニターモードでは、入力機器からの解像度およびフレームレート を表示します。再生及び編集モードでは、再生中のクリップの解像度とフレームレートを表示します。

INPUT GAMMA (入力ガマット):現在の入力ガンマを表示します。タップして入力メニューを開き、カメラまた はその他の入力デバイスからの出力と一致していることを確認してください。RAW 入力モードでは、自動的にカメラ 出力に一致するように設定されます。カメラによっては、さらにオプションを選択することができます。再生モード では、この設定は記録されたコンテンツのメタデータによって決定されます。

VIDEO OUTPUT(出力フォーマット):この画面では、HDMI 出力から出力されているビデオ解像度とフレームレートを表示しています。

MONITORING MODE(モニタリングモード):選択されているモニタリングモードが表示されています。Native、 Rec709、HLG、PQ または選択された 3D LUT の名前が表示されます。タップすることで設定を変更できます。

CODEC(記録形式):現在設定されている記録形式が表示されます。タップすることで設定を変更できます。

METERS (メーター):オーディオのレベルメーターです。メーターをタップするとオーディオメニューを表示します。

MEDIA(メディア情報):選択したコーデックと装着中の記録メディアの残容量に基づいて計算された概算の録画可 能時間を表示します。

POWER(電源):タップすると電源メニューにアクセスできます。バッテリーを使用中の場合は、バッテリーアイコンが表示され、バッテリー残量が視覚的に表示されます。残量が少なくなるとアイコンが赤く点滅し、電池が接続されていない場合は電池アイコンの上にXが表示されます。ACアダプタが接続されている場合は、"プラグ"アイコンが表示されます。



SETTINGS(設定/黄色):タップするとモニタリング機能の設定にアクセスできます。



モニターボタンをタップすると、元の画面に戻ります。

編集ボタンはモニターボタンと同様に動作し、モニターと編集を同時に使用することはできません。

メイン画面 - モニタリング機能

モニタリング画面の下部にはモニタリング機能があり、モニターアイコンをタップすることでアクセスできます。モ ニタリング機能は、録画ファイルに影響を与えず、録画中にオン/オフしたり、映像を調整したりすることができま す(LUTを映像に書き込む場合は除きます)。アイコンをタップしてすべてのモニタリング機能が表示されるわけで はありません。すべてのモニタリング機能を表示するには、モニタリングアイコンを左側にスワイプします。アイコ ンはカルーセルのように回転し、左右にスワイプして任意の機能にアクセスすることができます。右下には設定ボタ ンがあります。黄色い設定アイコンを押すと、モニタリングツールの設定や動作を調整することができます。

モニタリングモード/機能





REC (録画): タップすると録音を開始します。他のモードになっている場合、録音モードに切り替えます。



PLAY (再生):タップすると再生モードに切り替えます。録画したファイルが存在する場合は最後に 録画したファイルを開きます。

MON (モニタリング): モニタリングモードに切り替えます。もう一度タップすると元に戻ります。 モニタリング機能の設定を行うには、設定ボタンタップしてください。モニタリング機能アイコンをタッ プすると選択したモニタリング機能を有効化します。無効化する場合はもう一度タップしてください。 無効化するまで選択したモニタリング機能は表示され続けます。



EDIT(編集):タップすると編集モードに切り替えます。編集機能と情報バーが表示されます。

SETTINGS(設定/黄色):タップするとスコープサイズの設定、透明度の調整、LUT、フォーカスピー キングなど、モニタリング機能の各種設定を行うことができます。

モニタリング機能 ON/OFF アイコン



ホーム画面とメニュー機能

REC (録画)

録画を開始するときにタップするアイコンです。もう一度タップすると、録画が停止します。録画中は録画アイコン が停止アイコンに変わり、画面の周囲に録画中であることを表す赤枠が表示されます。

録画していない時のアイコン表示



映像信号が入力されていない場合 / 記録メディアが装着されていない場合

ビデオ信号が入力されていない場合、REC アイコンは暗く表示され、タップすることがで きません。また、記録メディアが装着されていない場合、ディスクがフォーマットされてい ない場合、ディスクがいっぱいの場合も録画ができませんので、ボタンが暗く表示されます。

PLAY(再生)

このアイコンをタップすると最も最近録画したクリップが再生される再生モードに切り替わります。もう一度タップ すると再生が一時停止します。

再生モードのアイコン表示



再生モード画面

フォルダーアイコンをタッチすると、利用可能なプレイリストが表示されます。



SHOGUN CONNECT では、ユニット名、シーン、ショット、テイクという規約でクリップの名前を決めています。ファ イル名をタッチして再生したいクリップを選択すると、再生が開始されます。プレイリストを終了するには、「閉じる」 または他のボタンをタッチします。閉じるをタッチすると、前のウィンドウに戻ります。





画面を閉じる:タップするとファイル選択画面を閉じます。



フォルダ移動:一つ上の階層のフォルダに移動します。



プレイリストオプション:タップするとプレイリスト機能を有効化します。詳しくはプレイリストの項 目を参照してください。



記録メディアが装着されていない、装着が正しく行われていない、正しくフォーマットされていない場合、及び録画中は再生ボタンが暗くなりタップすることができなくなります。

MON (t=s-)

モニターボタンをタップすると、「メイン画面 - モニタリング機能」セクションに示すようなモニターアシストアイコンが表示されます。これらの機能の詳細については、「モニタリング機能」のセクションで説明します。





モニタリング機能アイコン 左右にスワイプしてさらに機能を表示できます

EDIT (編集)

録画中や再生中に編集ツールを使うことができます。EDITを押すと、さまざまなオプションが表示されます。詳しくは、 「編集モード」のセクションを参照してください。



SHOGUN CONNECT のメニューシステム

ホーム画面上部のインフォメーションバーの Input、Output、Codec、Media、Battery の表示をタップすると、その項目に関連したメニューが表示されます。

NUHD23.98 S-Log2 OUT No Output MON PQ REC ProRes HQ >555 00:34:34> 📋

メニューページには、情報だけでなく、調整可能な設定も含まれています。

	mput	Output	Record	Tim	elapse	Timecode	Sync Config
	SOURCE						
	нрмі	UHD23.98	2.0				
	Input	Signal	> HDMI Stan	dard			**
	TRIGGER		DEVICE		8		REMOTE
	HDMI	On	SONY		MODEL-	NAME	Calibration/LANC
>	Source	Trigger	Manufacture	er //	Name	>	Remote Mode
	CAMERA OUT	PUT 🛈	Match Camera for c	correct ima	age processi	ng	
(On S	iony S	5-Log2	S-Gamu	ut		Off
	Log/HDR >C	Camera > (Gamma >	Gamut			HDR Auto

開いたメニューページの上部には、他のメニューページを開くメニュータブが並んでいます。メニュータブを左右に スワイプすると、表示されていないメニュータブが表示されますので、開きたいメニュータブをタップしてください。

タブを左右にスワイプすると、設定可能なタブがさらに表示されます。探しているメニューが見つか らない場合は、左右にスワイプしてください。

SOURCE(映像ソース)選択メニュー

SOURCE メニューでは、使用する入力ソースを選択することができます。



入力ソースの選択

入力ソースを下記から選択します。選択後、OK をタップすると、SHOGUN CONNECT が入力ソースを変更するのに数秒かかります。キャンセルボタンを押すと、選択画面に戻ります。

HDMI

SHOGUN CONNECT の HDMI 入力を映像ソースとして選択します。

SDI

SHOGUN CONNECT の SDI 入力を映像ソースとして選択します。

INPUT(入力)設定メニュー

INPUT メニューでは、入力信号に関連した設定を行うことができます。

01	520.70 No		output			i ronco ma		00.44.24	
<	Input	Output	Record	Tim	elapse	Timecod	le	File	>
	SOURCE								
	HDMI	UHD23.98	2.0					\sim	
	Input	Signal	> HDMI St	tandard					
	TRIGGER		DEVICE				REMOTE		
	None	Off	SONY		MODEL-	NAME	Calibra	tion/LANC	
	Source	Trigger	Manufact	urer	Name		>Remote	Mode	
	CAMERA O	UTPUT	(i) Match Camera	for correct im	age processi	ng			
	Off	Standard	Rec.709	Rec.709	7	Off		Off	
	Log/HDR	> Camera	> Gamma	> Gamut		Legali	ze	HDR Aut	0
									(
	Y Þ H		1:1 ×2			. 🏼 🕰 🗋			$(\times$

Input

Input をタップすると、入力ソースを切り替えることができます。ソースメニュータブが開き、HDMI と SDI 入力を 選択することができます。

Signal

選択された入力ソースの解像度とフレームレートが表示されます。入力が接続されていない場合は、No Input と表示 されます。

HDMI Standard

HDMI ソースに接続した場合、HDMI Standard をタップすると、以下のように切り替わります。

- HDMI 1.4
- HDMI 2.0
- Compatibility Mode

Compatibility Mode (HDMI) について

このモードは、特定のカメラからの HDMI 信号を扱う際の信号ロック処理を改善します。互換モードをに変更した場合、カメラへの HDMI ケーブルを抜き差ししてください。

Z CAM E2 シリーズカメラから HDMI 経由で、ProRes、DNx、ProRes RAW のすべてのフレームレートと解像度で録画する場合、互換性モードを有効にする必要があります。また、Canon 1DX MIII から HDMI 経由で、ProRes と DNx の 4Kp50 と 4Kp60 モードでビデオを録画する場合にも、このモードを有効にする必要があります。

HDMI の互換モードは、Z CAM E2 シリーズと Canon EOS R5 以外の HDMI RAW 信号には使用 しないでください。

SDI での入力について

ΙΝ (JHD23.98 R	ес.709 о л N	o Input мом	Native ^{RE}	¢ ProRes HQ	>550: > 📋
<	Input	Output	Record	Timelapse	Timecode	Sync Config >
	SOURCE	UHD23.98	Single		Off	
	> Input	Signal	> Mode		Compatibility N	lode
	TRIGGER		DEVICE		RI	ЕМОТЕ
	None	Off	Unknown	Unkno	own Ca	alibration/LANC
	> Source	Trigger	Manufactur	rer Name	e >Re	emote Mode
	CAMERA C	UTPUT	(i) Match Camera for	correct image proce	ssing	
	Off	Standard	Rec.709	Rec.709	Off	Off
	> Log/HDR	> Camera	> Gamma	> Gamut	Legalize	HDR Auto
					× (

SHOGUN CONNECT の SDI IN 端子には、12G の SDI ソースを接続することができます。Input をタップする と Source Menu タブが開き、入力として SDI を選択することができます。選択後、再起動を促すメッセージが表示 されますので確認をタップし、SDI ソースモードでデバイスが再起動するのをお待ちください。このモードになると、 入力メニューは上図のようになります。

接続したカメラで RAW over SDI を有効にすると、SHOGUN CONNECT が自動的に RAW 信号 を検出し、記録コーデックとして ProRes RAW を選択するようメッセージが表示されます。

Mode

SDI ソース接続時、Mode に現在のモードが表示されます。

• Single Mode (シングルモード): SDI In コネクタに1つの SDI 入力を接続するモードです。

チャンネルソース / リンクステータス

Single Mode では、Channel Source インジケータが表示され、現在選択されているチャネルが表示されます。シン グルリンクの SDI 接続は、12G/6G/3G/HD のうち入力された信号に基づいて自動的に設定されます。

Compatibility Mode

入力に SDI を選択した場合、Compatibility Mode の On/Off メニューが表示されます。このモードは、12G 規格の わずかに異なるバージョンを使用する特定のカメラで作業する場合に SDI での信号ロックプロセスを改善します。詳 細については、atomos.com/support を参照してください。

Trigger (トリガー)

TRIGGER		DEVICE	DEVICE		
HDMI	On	SONY	MODEL-NAME	Calibration/LANNE	
> Source	Trigger	Manufacturer	Name	Remarke Waske	

Source $(h J \pi - \gamma - \lambda)$

対応したカメラを使用している場合、SHOGUN CONNECT をの録画の開始と停止をカメラ側から制御することが できます。ここでは録画トリガーに関する設定を行えます。HDMI入力の場合、Source をタップすると以下のトリガー ソースが切り替わります。

- HDMI:HDMIタイムコードを選択した場合、ソースカメラのタイムコードからリモートで録画の開始と停止を 選択することができます。
- None:記録トリガーを無効にする場合に選択します。
- Timecode: 古いカメラや録画トリガーに Start/Stop フラグがないカメラでは、ローリングタイムコードトリガー により、カメラでローリングタイムコードを検出すると SHOGUN CONNECT で自動的に録画トリガーがかか ります。
- Camera Manufacturer: SHOGUN CONNECT に SDI 信号が接続され、Input に SDI を選択している場合、 Source をタップすると、トリガーのソースとして Timecode または None だけでなく、カメラメーカーを選択す ることができます。

Trigger (On/Off)

トリガソースとして Timecode を選択した場合、ON/OFF スイッチをタップすることでトリガーの有効 / 無効を切り 替えることができます。

カメラのメーカーを選択した場合、トリガーを無効にすることはできませんのでご注意ください。

Device

79466619	DEVICE		REMOTE
IKEWI COD	SONY	MODEL-NAME	Calibration/LANE
Seurce Trigger	Manufacturer	Name	 Remails Waste

- Manufacturer:カメラまたはデバイスの製造元が表示されます。
- Name:HDMI デバイスは、接続された HDMI デバイスから情報が得られると、EDID デバイス名を表示します。 すべてのカメラに EDID デバイス名が表示されるわけではありません。Panasonic LUMIX GH5 のようなカメ ラでは、「不明」と表示されます。

Remote

Input	Output	Record	Timelapse	Timecode	File	>
SOURCE HDMI Input	UHD24 Signal	Compatibility r > HDMI Standar	mode d		\otimes	
TRIGGER		DEVICE		REMOTE		
HDMI	On	Unknown	Unknown	Camera	controls	
Source	Trigger	Manufacturer	Name	>Remote	Mode	

Remote のモードについて

Remote のモードをタップすると以下のモードに順に切り替えることができます。

- **Camera Controls**: SHOGUN CONNECT の画面から対応カメラを操作することができます。ZCAM シリーズの ATOMOS カメラメニューコントロールについては後述の内容をご参照ください。
- Calibration:現場や編集室では、どのメーカーのモニターも時間の経過とともに色味が変化していきます。 ATOMOSはキャリブレーションリーダーであるCalibriteと提携し、プロフェッショナルなモニターキャリブレーションをすべての映画製作者に提供しています。SHOGUN CONNECTのキャリブレーション方法とCalibrite i1 Display Proの購入については、atomos.com/accessories/x-rite-i1-display-proをご覧下さい。
- Lanc: リモート / キャリブレーションポートを使ったリモート操作では、ATOMOS はソニー方式とキヤノン方 式の両方の LANC をサポートしています。SHOGUN CONNECT は LANC クライアントを使用しますので、 カメラに LANC コントローラーを装着し、出力を Y ケーブルで SHOGUN CONNECT に接続する必要があり ます。

Calibration と Lanc は、Calibration/Lanc と同じオプションが表示されます。

Z CAM シリーズでの ATOMOS カメラコントロール

Z CAM E2 シリーズをお使いの場合、SHOGUN CONNECT の画面からカメラを操作することができます。

SHOGUN CONNECT からZCAM のカメラをコントロールするには

- 1. 4Kp60 に対応した HDMI ケーブルで、Z CAM の出力と SHOGUN CONNECT の HDMI 入力を接続してく ださい。
- 2. ATOMOS USB-C to Serial LANC ケーブルの 3.5mm 側を SHOGUN CONNECT のリモート / キャリブレー ションポートに、ケーブルの USB-C 側を Z CAM の USB Type-C ポートに接続してください。
- 3. Z CAM の電源を入れ、録画メニューの RAW over HDMI に移動し、オフになっていることを確認します。

カメラのメニューコントロールを動作させるためには、RAW over HDMI を無効にする必要があり ます。

- 4. SHOGUN CONNECT の電源を入れ、入力メニューの HDMI Standard で Compatibility Mode を選択します。 HDMI ケーブルを Z CAM から取り外し、再度取り付けて、信号が正しくロックされていることを確認します。
- 5. 入力画面の Remote mode をタップして Camera Control を選択し、画面下部の青い Camera アイコンをタップ してカメラコントロールモードにします。



6. SHOGUN CONNECT は、画面上部に Z CAM のカメラ設定とカメラバッテリーの状態アイコン、右側にオーディ オメーターとメニューアイコンを表示します。ビデオ入力、メディア、タイムコード、バッテリーの状態など、通 常画面上部に表示される情報は、画面下部に表示されます。



SHOGUN CONNECT のカメラコントロールモードで Z CAM のカメラを操作する方法

カメラコントロールモードに入ると、SHOGUN CONNECT のディスプレイから ZCAM の設定を手動で調整するこ とができます。

画面上部の絞り、シャッタースピード、ISO、WB などの設定項目をタップすると、選択した設定項目の下に調整用の矢印が表示されます。左右の矢印をタップして、設定値を調整します。



Auto ISO / Auto WB

ISO やWBの設定を変更すると、画面右側にAuto ISO またはAuto WBのアイコンが追加表示されます。



このアイコンをタップすると、自動 ISO モードと自動 WB モードがそれぞれ有効になります。アイコンは白い枠で囲まれ、有効な場合は ISO または WB の下に「A」が表示されます。もう一度タップすると、自動モードが解除されます。



SHOGUN CONNECT から Z CAM のメニューにアクセスする

画面右側のメニューアイコンをタップすると、ZCAM の上部にあるボタンを再現したアイコンがいくつか表示されま す。これらのボタンの操作は、カメラのボタンと同じです。



この表示で Menu アイコンをタップすると、SHOGUN CONNECT の画面に Z CAM のメニューが表示されます。 これは Z CAM のメニューボタンを押したときに、Z CAM の画面に表示されるメニューと同じものです。アイコン をタップすると、ZCAM のボタンを押したときと同じように、ZCAM のメニューシステムをナビゲートし、設定を 調整することができます。メニューアイコンをもう一度タップするとメニューが非表示になり、画面右側の戻る矢印 アイコンをタップすると前の画面に戻ります。



Camera Output

CAMERA OUTPUT		(i) Match Camer	① Match Camera for correct image processing				
Off	Standard	Rec.709	Rec.709	Off	Off		
> Log/HDF	Camera	> Gamma	> Gamut	Legalize	HDR Auto		

Log/HDR、カメラタイプ、ガンマ、ガマット、HDMI HDR auto の中から必要なものを選択してください。 SHOGUN CONNECT は、対応する HDMI ケーブルで正しく接続すれば、ほとんどのカメラを認識します。

SHOGUN CONNECT の設定とカメラ/入力の設定を一致させることが、最適な画像処理を行うために重要です。

Log/HDR

オンにすると、SHOGUN CONNECT 内部で HDR 画像処理が可能になります。HDR で記録、プレビュー、レビュー が可能です。

Camera

タップして使用するカメラのメーカーを選択します。Sony、Fuji-film、Canon、Panasonic、ARRI、RED、JVC。

Gamma

各メーカーごとに異なる Log カーブが用意されている場合がありますので、ガンマアイコンをタップしてスクロール し、適切なものを選択することができます。

Gamut

入力の色域を選択します。すべてのカメラに適用されるわけではありませんが、正確なモニタリングを行うために、 カメラの入力と一致することを再度確認します。

Legalize

リーガライズ機能は、フルレンジのビデオ信号をリーガルレンジの NLE 編集ワークフローに適した信号に変換するこ とができます。この設定は、SDR または REC.709 の入力が FULL レンジに設定されているか固定されているが、「リー ガルレンジ」での記録またはモニタリングが必要な場合に使用するために設計されています。レベルについてメーカー が使用する用語は様々ですが、すべて画像ファイルに含まれる値の範囲を指します。

Terms	8bit の値	10bit の値
Full / Data / Extended	0-255	0-1023
Legal / Video / Limited	16-235	64-940

SDR/Rec709 で作業をしていて、フルレンジの映像信号が入力されている場合、SHOGUN CONNECT のリーガラ イズ機能を ON にしておくのがベストです。ログ入力の場合は、リーガルレンジへの変換は行わないでください。カ メラからの Log 出力は、最大レベルのデータとプリサーブのダイナミックレンジを得るために、フルレンジの信号を 使用します。Log ベースのワークフローの大半は、コダックのオリジナル Cineon フィルム DI システムから派生した ものです。例えば、ソニー、キヤノン、パナソニックはすべて FULL レンジレベルを使用しています。

注意 • Legal レンジの信号に Legalize 機能を適用すると、不正確な正しいカラーパイプ • ラインが作成されるため、適用しないでください。カメラ出力がすでに REC.709 / BT.1886 ガンマとして定義されているため、コントラストが低く、Log のダイナミックレンジが追加 されていないような画像が作成されます。 Atom HDR を使用している場合、リーガルレンジのトグルは使用できません。 Atom HDR はログワー クフローに使用され、実行するとリーガライズオプションは表示されません。

ProRes RAW ビデオでは、Legalize オプションは使用できません。

HDR Auto

対応する入力信号がある場合に、HDR を検出します。カメラが HLG または PQ を出力していない場合は、これがオ フになっていることが重要です。通常の Log には使用しないでください。

Log/HDR について

Log と HDR をよりよく理解することで、ワークフローが向上し、最終的に録画中に最大限のディテールを記録し、 ポストプロダクションでの時間を節約することができます。この機能の重要性についてもっと理解するには、「HDR とログを理解する」を参照してください。

クロスコンバージョン

クロスコンバージョン機能により、HDMIと SDI 間の信号をクロスコンバートすることができます。つまり、 HDMI 入力に HDMI ソースを接続した場合、SDI 出力端子から SDI 信号を出力することができます。SDI 入力に SDI ビデオ信号が接続されている場合、HDMI 出力コネクターから HDMI 信号を出力することができます。クロス コンバートは自動的に行われますので、有効化する必要はありません。

上記の信号を変換する際、Output メニューの Output Options でダウンスケールやクロップを行うことができます。 HDR セクションは、クロスコンバージョン後の信号の HDR バージョンを出力するためのオプションを提供します。 詳細は、Output メニューを参照してください。



Output メニュー

このメニューは、HDMI または SDI で出力されているアクティブなビデオのフォーマットを表示します。4K から HD へのダウンコンバートを行うことで、4K 入力信号を HD 対応のデバイスで利用することも可能です。HDR で作 業する場合、信号は HDR フラグ付きで出力され、互換性のある HDR ディスプレイで正しい設定を有効にすること ができます。これは、スタジオでログ映像をモニターする場合に便利です。



Video Out

このセクションは、入力の解像度を表示します。出力オプションを変更すると、それに応じて表示が変わります。

HDMI Output

SHOGUN CONNECT から出力される HDMI または SDI の解像度、フレームレートを表示します。SDI での出力 については、SDI 経由の出力の項目を参照してください。

Output Options

4K to 2K Output

4K または UHD 入力を出力用にスケーリングできるようにします。4K は 2K に、UHD は HD1080p にスケーリン グされます。

DCI Crop

この設定を有効にすると、17:9 の DCI 入力を 16:9 にトリミングし、信号を UHD に変換します。4K to 2K Output が On の場合は、HD にダウンスケールして出力されます。

HDMI timecode

エンベデッドタイムコードまたは本体で生成されたタイムコードをループアウトさせることができるようにします。 エンベデッドタイムコードを受信することを意図していない一部の民生機器を混乱させる可能性があるため、タイム コードをループすることができるようにオプションが存在します。タップしてオン / オフを切り替えます。

HDR

LOG 入力から HLG や PQ などの HDR 出力規格への変換を設定することができます。また、カメラの色域から BT2020、DCI-P3、Rec709の表示規格への出力色域を定義することができます。

HDR Out

HDR での出力を有効化または無効化します。

HDR Type

出力する HDR の種類を選択できるようにします。タップするごとに、PQ、HLG、Dolby Vision Tunnels が切り 替わります。

Gamut

出力する信号の Gamut を選択できます。タップするごとに、Rec.709、BT.2020、DCI-P3 が切り替わります。

LUT Out

画像に適用された LUT をループアウトさせ、出力信号にも適用させることができます。

SDI 経由の出力

UHD!	59.94 Rec.70	9 out HDp59.9	?4 мол N	ative RE	∝ ProResHQ >(∞ 00:34:51> <mark>│</mark>
<	Input	Output	Record	Timelapse	Timecode	File >
VI H H	IDEO OUT IDp59.94 IDMI Output	HDp59.9 3G-SDI SDI Outp	⁴ ⊘ put		Auto ≻ SDI 3G Typ	De
0	UTPUTOPTION	S			1	Left D
н	IDMI Auto	Off		On	Off	
> 41	K To 2K Outpu	it > DCI Cro	р	HDMI Timeco	ode SDI Compati	bility Mode
н	DR					
	Off	PQ		Rec.709	Off	4
Н	DR Out	> HDR Typ	e	> Gamut	LUT Out	4
6						
					x x ()) × (×

SDI Output

SDI 信号を入力し、映像ソースとして SDI を円卓すると SHOGUN CONNECT が SDI 入力の解像度とフレームレートを自動検出します。

SDI 3G Type

ー部の機器で 3G-SDI のタイプを指定する必要がある場合に使用します。タップして以下のオプションから接続する 機器の対応しているタイプを指定してください。

- レベル A
- レベル B
- オート

SDI Compatibility Mode

ビデオ機器によっては、12Gの規格の若干異なるバージョンを使用していることがあり、ATOMOS機器から出力さ れるビデオ信号を検出できない場合があります。SDI 互換モードを有効にすると、SHOGUN CONNECT はこれら の機器が期待する形式のビデオ信号を送出するようになります。スイッチをタップすると、オンとオフが切り替わり ます。





Space Remaining (記録可能な残り時間)

現在の録画設定で、装着中の記録メディアに記録可能な残り時間の目安を表示します。録画設定を変更すると、その 設定で録画可能な時間が表示されます。

Pre-Roll (On/Off)

Pre-Roll(プリロール)を有効にすると、映像は常に録画された状態になり、HD では約8秒、4K では2-3秒がメモ リにキャッシュされます。選択したフレームレートとコーデックによって、プリロールにキャッシュされる秒数が決 まります。低いビットレートのコーデック設定を使用し、低いフレームレートで撮影すると、Pre-Rollの長さが長く なります。

録画ボタンを押すかトリガーを送ると、メモリにバッファされていたプリロールデータが録画開始時刻に書き出され ます。スクープやとても良いシーンが発生した時に録画ボタンを押すのが数秒遅れても、そのシーンを記録できるチャ ンスが増えます。

このオプションをオンにすると、ディスプレイの左上隅に赤いプリロールのアイコンが点滅表示されます。



また、録画ボタンの周囲に白い丸い矢印が表示されます。



プリロールモードが有効な場合、レコーダーは常に内部でフレームをキャッシュしているため、録画 中に変更できない機能はすべて設定を変更できません。これには、オーディオチャンネル選択、3D LUT 記録、コーデック、ディスクオプションなどが含まれます。

CODEC(録画フォーマット)

Codec Format

コーデックを選択するには、現在表示されているコーデックをタップして切り替えてください。

- Apple ProRes®
- Apple ProRes RAW
- Avid DNxHD®
- H.265 (HEVC)

コーデックを選択すると、そのコーデックに切り替えるために Confirm(確認)をタップするよう促されます。

Avid DNx、ProRes RAW、H.265 などのオプションコーデックを選択した場合、これらのコーデッ クは使用前にアクティベートする必要があるため、my.atomos.com でアクティベートするようメッ セージが表示されます。

Compression

この設定をタップすると、現在選択されているコーデックの圧縮率を切り換えることができます。

Apple ProRes

Apple ProRes 形式のコーデックは SHOGUN CONNECT で標準対応しています。3 つのレベル(HQ、422、 LT)から圧縮の設定を選ぶことができます。

Avid DNx

Avid DNx 形式のコーデックをご利用いただく場合、my.atomos.com 経由での無料アクティベーションが必要で す。このコーデックには、4 つの圧縮レベル(220x、220、145、36)を持つ DNxHD と、4 つの圧縮レベル(HQX、 HQ、SQ、LB)を持つ 4K/UHD 入力用の DNxHR が含まれています。DNxHD 220x/DNxHR HQX は 10 ビッ ト、その他は 8 ビットで記録されます。また、DNxHD36 はプロキシコーデックです。

Apple ProRes RAW

Apple ProRes RAW 形式のコーデックをご利用いただく場合、my.atomos.com 経由での無料アクティベーションが必要です。このコーデックには、ProRes RAW と ProRes RAW HQ の 2 つの圧縮オプションが含まれています。ProRes RAW では圧縮によるアーティファクトが少なくなり、ProRes RAW HQ ではさらに少なくなります。

H.265 (**HEVC**)

H.265 (HEVC)形式は、my.atomos.com 経由で有償アクティベーションが必要なオプションコーデックです。 一部の製品では無償アクティベーションが可能です。ご購入いただいた製品の機能をご確認ください。このコー デックには HQ、MQ、LQ(高品質、中質、低質)の3つの圧縮オプションが用意されています。H.265 (HEVC) の使用に関する詳細については、H.265 (HEVC)のセクションを参照してください。

Record Format

メディアに記録されている解像度やフレームレートが表示されます。

Record Bit Depth

H.265 形式では、Record Bit Depth(記録ビット深度)設定の項目が有効になります。タップして、8 ビット 4:2:0、 8 ビット 4:2:2、10 ビット 4:2:2 などから記録ビット深度を設定してください。

RAW over HDMI

対応カメラと HDMI で接続すると、RAW データを HDMI 経由で記録することができるようになります。 接続したカメラで RAW over HDMI を有効にすると、SHOGUN CONNECT が自動的に RAW 信号を検出し、記 録コーデックとして ProRes RAW を選択するようにメッセージが表示されます。

カメラから RAW over HDMI を有効にする方法については、お使いのカメラのマニュアルを参照してください。

SDI RAW

SDI RAW 機能は SHOGUN CONNECT に内蔵されており、my.atomos.com からアクティベートする必要はあり ません。SDI RAW は、対応したカメラの SDI RAW 出力を記録することができます。

接続されたカメラで RAW over SDI を有効にすると、SHOGUN CONNECT は自動的に RAW 信号を検出し、記録 コーデックとして ProRes RAW を選択するようにメッセージが表示されます。

カメラから RAW over SDI を有効にする方法については、お使いのカメラのマニュアルを参照してください。

Sony Metadata Crop

IN 4	.2Kp23.98S-Log3	out No Outpu	it MONNA	tive rec	ProRes RAW	> 00:23:	50> 📋	
<	Input	Output	Record	Timelapse	Timecode	File	>	
00:23:50								
		CODEC				PULLDOWN		
		ProRes RAW	ProRes RA	№ 4.2Кр	23.98	None		
	Pre Roll 🔷 🤌	Codec Format	> Compressi	on Precor	rd Format	Pulldown forma	it	
	16:9 > Metadata Crop							
					. 🔺 (;	\sim	

ビデオ編集のワークフローを助けるために、Sony α A7sIII、Sony α 1、Sony FX3 などの特定のカメラで撮影した RAW ビデオを ProRes RAW 記録する際に、クロップすることが可能です。

例えば、A7sIII で 4.2K ProRes RAW ビデオを録画する場合、解像度は 4264 x 2408 になります。メタデータクロッ プ機能を使用すると、アスペクト比 16:9 の 4240 × 2385 の信号として記録することができます。つまり、4.2K の映 像を NLE の 16:9 タイムラインで使用する際、画像のスケーリングが正しいかどうかを気にする必要がありません。 Sony Metadata Crop は、この機能をサポートする HDMI RAW ビデオ信号があり、記録コーデックとして ProRes RAW が選択されている場合に、記録メニューに表示されます。

Pulldown



Pulldown Format

出力信号にプルダウンが適用されている映像ソースから録画を行う場合、プルダウンを取り除くことができます。 Pulldown Format をタップすると、オプションが切り替わります。

	PULLDOWN				
	H Dp29.97				
>	Record Forma				

3:2 プルダウン除去の場合、正確に信号をロックするためにフレーム内の移動が必要な場合がありま すが、カメラの前で手を振るだけでロックされます。

Pulldown (プルダウン) とは?

現在販売されている多くのプロ用および民生用カメラは、HDMI 出力に 1080p24, 1080p23.98, 1080p25, 1080p29.97, 1080p30 の信号を送信していません。内部記録フォーマットから 1080i5994 または 1080i50 に変換 するために、3:2 または 2:2 プルダウンと呼ばれる処理を行なっています。

カメラ設定	Pulldown	SHOGUN CONNECT への入力
1080p23.98	3:2	1080i59.94
1080p24	3:2	1080i60
1080p25	2:2	1080i50
1080p29.97	2:2	1080i59.94
1080p30	2:2	1080i60
もちろん、1080i59.94 ではなく、1080p23.98 のような実際のフレームレートをディスクに記録することを SHOGUN CONNECT は望んでいるはずです。多くの場合、SHOGUN CONNECT はプルダウンを検知できない ので、カメラの設定に合わせて SHOGUN CONNECT で正しいモードを設定する必要があります。

カメラによっては、SHOGUN CONNECT が自動でプルダウンを検知できるものもあり、その場合は SHOGUN CONNECT にモード(1080p23.98 など)が表示されるので、それ以上は何もする必要はありません。 入力が検出されない場合は、録画したい入力が表示されるまで画面をタップして切り替えてください。

ATOMOS は、ファームウェアの更新時に自動検出できるカメラを追加しています。ファームウェアの更新を、www.atomos.com で定期的にご確認ください。

1080p23.98 または 1080p24 の場合

カメラで 1080p23.98 または 1080p24 を設定し、SHOGUN CONNECT で 1080i59.94 または 1080i60 を表示し ている場合、以下の手順で簡単にプルダウンを解除することが可能です。

- 1. 左上の入力メニューを選択し、録画の下の青い矢印を 1080p23.98(または 1080p24)が表示されるまで何度も 切り替えてください。すぐにこの欄に緑のチェックが入るとは限りません。
- 2. SHOGUN CONNECT は、プルダウンシーケンスを検出し、それを除去するために、約1秒間、映像を解析す る必要があります。
- 3. 1 秒経っても自動検出されない場合は、レンズの前で手を左右に振るか、カメラを左右に数秒振ってみてください。 SHOGUN CONNECT がその動きの中でプルダウンのケイデンスを検出し、画面に表示される映像とともに緑のチェックが表示されます。

3:2 プルダウンの検出は完全な静止画で検出できないことはありませんが難しいため、レンズの前で 手を振ることで検出しやすくします。

HDMI ケーブルを抜いたり、再生モードになるなど、映像信号の入力が途切れた状態になった場合、 SHOGUN CONNECT に信号を再接続した時点で再度、手やカメラを振り、検出を行う必要があり ます。

カメラによっては、Panasonic Advanced pulldown のように、プルダウン除去のバリエーションを 使用しているものもあります。SHOGUN CONNECT はこの形式をサポートしていませんので、検 出されません。

パナソニックの標準プルダウンに対応していますが、パナソニックのカメラ設定でプルダウンが Advanced に設定されていないことを確認してください。

1080p25,1080p29.97 または1080p30 の場合

これらのモードでは、録画メニュータブにアクセスし、1080pの希望のフォーマットが表示されるまで、録画フォー マットオプションを繰り返し押すだけです。2:2 プルダウン除去では、映像を動かす必要がないため、手やカメラを 振る必要はありません。

プルダウンはインターレースされた HD 信号のみに適用され、4K 信号には適用されません。

$\textbf{H.265}\,(\textbf{HEVC})$

H.265(HEVC)は、優れた画質と小さなファイルサイズを両立する高効率な圧縮コーデックで、ストリーミングやファ イル共有に最適です。また、カラーグレーディングのための時間や予算がない場合にも適しており、Rec.709やカス タム LUT をファイルに「ベイクイン」して、撮影終了時にすぐにファイルを共有することが可能です。

H.265 は、カメラ内部で RAW が記録されている ARRI や RED の SDI ワークフローで、高品質のプロキシファイル を記録するための優れたオプションでもあります。H.265 プロキシ録画は、RAW ファイルと同じファイル名を使用 することもできるので、プロキシファイルですぐに編集を開始し、最終カラーグレードのために RAW ファイルを使 用することができます。録画に Red/Arri ファイル名を使用する方法については、「ファイルメニュー」のセクション を参照してください。

Wi-Fi メニュー

SHOGUN CONNECT が Connect モードの場合、Wi-Fi メニュータブの設定にアクセスすることができます。この メニューでは、端末を Wi-Fi ネットワークに接続し、Atomos Cloud Services に接続するための設定を行います。

[™] HDMI		No Input	No Input		MONITOR Native	ProRes RA	W	> <u>ss</u>	:: >	₩
	Record	Connect		WiFi	Networl	c Time	elapse	Time	code	
		WIFI		AVAILA	BLE NETWORKS				×)
		Status Disabled	l							
			< [1	1) x2		Ka la			>	×

Wi-Fi ネットワークに接続する方法

- 1. SHOGUN CONNECT の Wi-Fi メニューを開きます。
- 2. Wi-Fi メニューのスイッチをタップして、Wi-Fi を有効にします。
- 利用可能な Wi-Fi ネットワークのネットワーク名(SSID)が AVAILABLE NETWORKS に表示されます。各ネットワークの信号強度、ネットワークに参加するためのパスワードが必要な場合は錠のアイコンも表示されます。リストを上下にドラッグすると、表示されているネットワークをスクロールできます。
- ネットワーク名のいずれかをタップして選択します。キーボードが表示されるので、選択したネットワークのパス ワードを入力します。パスワードが入力されると、選択した Wi-Fi ネットワークに接続されます。ネットワーク 名の横に緑色のチェックマークが表示されます。

₩DN	۸I	No Input	No Input	t	MONITOR Native	ProRes RAW	> 550	::> 🌐 🛱
	Record	Connect		WiFi	Network	Timelap	ose Tim	necode
		WIFI		AVAILA	BLE NETWORKS			\mathbf{X}
				- 1	Mynewwifi_		î ∎ ?	
		Status		i	Phone2432		(j:	
		Connecte	d	,	Android335			Ĭ
				(Other			
C			< (1:	1) ×2				> ×

5. Wi-Fi を有効にすると、SHOGUN は自動的にこの Wi-Fi ネットワークに再接続されます。

[™] HDMI		No Input	No Input		MONITOR Native	ProRes RAW	> 550]:> 🗎
	Record	Conne	ct	WiFi	Network	Timelap	ise Tir	necode
		WIFI		AVAILAE	LE NETWORKS			\bigotimes
				~ N	lynewwifi_		î ≜ ?	
		Status		if	Phone2432		((r:	\mathbf{O}
		Conne	ected	A	ndroid335		((i-	
				0	ither			
0			< [1:	1) x2		×		> ×

6. ネットワークに接続されると、Connect Menu ページが更新され、緑色の丸と Network のところに Connected という文字が表示されます。Atomos クラウドへの接続については、Connect Menu を参照してください。



録画モードと再生モードを切り替えた場合、Wi-Fi 接続が再確立するまでに最大 10 秒かかる場合が あります。

以前に接続した Wi-Fi ネットワークに自動的に再接続されない場合があります。その場合は Wi-Fi メ ニューから手動で再接続する必要があります。

Wi-Fi を有効にすると、利用可能な SSID を表示するためにシステムの再起動が必要になる場合があ ります。画面に表示される指示に従ってください。

Network メニュー

SHOGUN CONNECT が Connect(接続)モードになっていると、メニューシステムに Network メニュータブが 表示されます。このメニューでは、端末を Ethernet でネットワークに接続するための設定を行います。

™ HI	DMI		No Input		No Input		MONITOR Native		RECORD ProRes	RAW	>	55D::- >	
		Record	(Connect		WiFi	٢	letwork		Timelaps	se	Timecode	
						IP add	ress		Subnet m	nask	J	×	
				Fthernet		Route							
				Disconn	ected		-						
				DHCP >IP Configu	ire								
					< [1:1							,	×

イーサネット(有線ネットワーク)での接続方法

- 1. SHOGUN CONNECT のイーサネットコネクタに、イーサネットケーブルを接続し、有線ネットワークと接続 してください。
- 2. SHOGUN CONNECT の Network メニューを開きます。
- 3. IP Configure をタップすると、DHCP と Static が切り替わります。ネットワーク接続の詳細を自動的に設定す るには、DHCP を選択します。この場合ルーターから取得した情報を元に、DNS、IP アドレス、およびサブネッ トマスクのが自動的に入力されます。

DHCP を使用するには、ネットワークで DHCP が有効になっており、IP アドレスを自動的に割り当 てることができるようになっている必要があります。 手動でネットワークを設定したい場合は、IP Configure で Static を選択します。空のフィールドのいずれかをタッ プすると、キーボードが表示されるので、IP アドレス、サブネットマスク、ルーター(Gateway)を入力します。 入力が完了したら、確認をタップします。

[™] HDMI		No Input	No Input		MONITOR Native		ProRes RAW	;	> 🗊:	: >	₿₩
	IP ADDRESS			1	2	3]	ОК		×	
				<u> </u>			ļ	UN		$\hat{}$	
	11.38.0.101			4	5	6					
				7	8	9					
					0	•					
					×						
			< (1:1)							>	×

5. Ethernet ネットワークに接続されると、Ethernet のところに緑の丸と Connected の文字が表示されます。

ЙDMI	No In	put	No Input		MONITOR Native	P	ProRes RAW	V	> <u></u>	:: >	₩
	Record	Connect		WiFi	Ne	twork	Time	elapse	Tim	ecode	
				IP addre 11.38.0	ess .101	Su 2	ubnet mask 255.255.255.0	D		×	
		Ethernet	ted	Router 11.38.0	.1						
		DHCP >IP Config	ure								
			< [1:1	×2			₽ ^K g			>	×

6. Connect メニューの情報がが更新され、Network のところに Connected と緑色の丸が表示されます。Atomos Cloud への接続については、Connect メニューを参照してください。

ЙDMI		No Input		No Input		N	ative		ProR	es RA\	N	> [550	::	> ∭₩
	Source		Input		Outp	ut	Re	ecord		Co	nnect		WiFi	
		NETWORK Connected				atomos Discon	cLOUD			C	Pair		(8
													0	
				< (1::		x2				×			>	×

録画モードと再生モードを切り替えた場合、イーサネットが再接続されるまでに最大 10 秒かかること があります。

Connect $\checkmark = _ _ -$

Connect メニューでは、SHOGUN CONNECT と Atomos Cloud Studio のペアリングを行うことができます。また、 ネットワーク接続状況や Atomos Cloud との接続状況も表示されます。

ネットワークやクラウドを利用した機能は、SHOGUN CONNECT が Connect モードになっている ときのみ利用できます。Connect モードにすると、WiFi、Network、Connect の各メニューにアク セスし、設定を行うことができます。

Connect $\mathbf{t} - \mathbf{k}$



初めて Connect メニューを開くと、画面上に青い Connect のアイコンが表示されます。SHOGUN CONNECT のネットワークやクラウドの機能を利用するには、Connect モードを有効にする必要があります。Connect モードアイコンをタップすると、Connect モードになります。



Connect モードに入ると、Connect メニューに設定や情報が表示されます。

[⊪] HDMI	No In	put	No Input		MONITOR Native	RECO	oRes RA	W	> [55D]	::- >	i v
	Source	Input	0	utput	R	ecord	Co	onnect		WiFi	
	NETW	ORK		ΑΤΟΜ	IOS CLOUD					×	
	Disco	onnected	(Disc	onnected			Pair			
									l		
			< (1:1)				Å			>	×

Connect モードでは、Connect ボタンで Cloud Studio への接続を手動でオンまたはオフにすること ができます。

Atomos Cloud への接続

Atomos Cloud に接続する前に、まずデバイスをネットワークに接続する必要があります。ネットワークへの接続方 法の詳細については、Wi-Fi メニューと Network メニューのページを参照してください。ネットワークへの接続に成 功したら、以下の手順で Connect メニューからデバイスを Atomos Cloud にペアリングすることができます。

デバイスと Atomos Cloud をペアリングする方法

 デバイスがネットワークに接続されていることを確認します。ネットワークの接続状態は、Network メニューの 下に Connected(接続中)または Disconnected(切断中)と表示されるとともに、緑または赤の丸印で視覚的 に状態を表示します。

[™] HDMI	No Inpu	ut	No Input		Native		ProRe	es RAW		> 🐷 -	-::- >	₽₩
	Source	Input	0	utput	F	ecord		Conne	ect	١	ViFi	
		к ted	(ATO Dise	MOS CLOUD			Pair			×	•
										(0	
		Ð	< 1:1) (x2	J		5	\$			>	×

2. Pair をタップします。

3. このデバイスは Atomos Cloud Studio と通信し、独自の 3 つの単語の組み合わせが割り当てられ、SHOGUN CONNECT の画面に QR コードで表示されます。



 QR コードをスキャンしてモバイルから Atomos Cloud Studio に接続するか、パソコンのブラウザから atomos. cloud に接続します。詳細情報を入力し、次へをタップ / クリックして Atomos Cloud Studio アカウントを作成 してください。Atomos Cloud Studio アカウントを既にお持ちの場合は、Sign in (サインイン)をタップ / クリッ クし、メッセージに従ってログインしてください。

🗢 🗢 🔹 😥 Sign Up Atomos Cloud Studio 🗙 🕂		
← → C a atomos.cloud(signup		0 x * 🖬 🛔 E
	\sim	
	\square	
	$(\mathbf{N}^{\mathbf{M}})$	
	œ	
	ATOMOS	
	CLOUD STUDIO	
	Sign up for an Atomos Cloud Studio Account	
	Full Name	
	John Doe	
	Region	
	US East (N. Virginia) ~	
	Please choose the region closest to your location	
	Email	
	Johndoe@gmail.com	
	Repeat Email	
	Johndoe@gmail.com	
	Mast	
	11044	
	By signing up, you agree to our Terms of Service	
	Already have an account? Sign In	
	and the second se	

5. パスワード作成のガイドラインに従って、適切なパスワードを作成してください。

CLOUD STUDIO
Create a necoward
Your password must be at least 6 characters long, contain 1 special character, number and uppercase letter
Password
Repeat Password
Repeat Password
Repeat Password

 Atomos から 6 桁の認証コードが記載されたメールが届きますので、メールをご確認ください。Atomos Cloud Studio アカウントの作成に使用したメールアドレスに送信されます。迷惑メールフォルダも確認してください。 画面に表示された認証コードを入力し、Next をタップ / クリックします。

Finish Creating Your Account An email has been sent to your address containing a code to finish setting up your account Resend Email Confirmation Code
Next
Already have an account? Sign in

7. ログインに成功するとメインページの Device タブが開きます。この画面には、Atomos Cloud アカウントとペ アリングされた CONNECT デバイスが表示されます。画面中央の Pair Device をタップ / クリックします。



8. Atomosデバイスに表示された3つの単語コードを入力するためのウィンドウが表示されます。3つの単語をスペースに入力し、Nextをタップ / クリックします。

own on your Atc	omos device
polyp	design
	NEXT
	polyp

9. デバイスを識別するために、ニックネームをつけることができます。

Pair Device	×
Give your device a nickname to identify it	
SHOGUNCNCT	
	DONE

 これでデバイスは Atomos Cloud アカウントとペアリングされました。Device タブが更新され、ペアリングし たデバイスの画像とその詳細が表示されます。デバイスの画像には3つの単語が表示され、デバイスの種類は Device に表示されます。デバイスが Atomos Cloud に接続されると、デバイスボックス上部のデバイス名の横 に緑色の丸が表示されます。

 SHOGU 	JNCNCT	\odot
out	run polyp des	sign
Device:	Shoa	un Connect
AID:	SGCAKkg7rk	AA08p9ccX
Add Destin	ation	€

11. SHOGUN CONNECT の Connect メニューも更新され、Connected at Atomos Cloud と表示され、接続 状態を示す緑の丸が表示されるようになります。また、Device Mode には現在のモードが表示され、現在の Desitination (送り先) 設定が表示されます。



12. 次に、atomos.cloud でこのデバイスのサービスを設定する必要があります。デバイスボックスの Add Destination の隣にある + マークをタップして、Destination を追加します。

Add Destination	€

13. 新しいウィンドウが開き、Destination のオプションが表示されます。サービスを選択すると、そのサービスを利用するのに必要な情報を入力するようにメッセージが表示されます。



ペアリングされたデバイスの設定を変更する

デバイスのイメージボックスの右上にある3つの点をタップ/クリックすると、ニックネームを変更したり、ペアリ ングを解除したりするオプションが表示されます。



デバイスの名前を変更する

Change Nickname を選択し、表示されたボックスに新しい名前を入力します。



Atomos Cloud からデバイスのペアリングを解除する

Atomos Cloud アカウントからデバイスのペアリングを解除したい場合、ドロップダウンメニューから Unpair Device を選択します。確認のダイアログが表示されますので UNPAIR DEVICE をタップ/クリックして確定させ てください。



Atomos Cloud Account の設定の変更

Atomos Cloud Account の設定の変更を行いたい場合は、画面左側の Account をタップ / クリックし、Account タ ブを開いてください。このページでは、パスワードの変更、プロフィール詳細の編集、Atomos Cloud Studio アカウ ントからのサインアウトを行うことができます。

Change Password
Edit Profile
Sign Out Account

Connect $\neq = = -$ - Atomos Cloud Studio

ATOMOS Cloud Studioは、ATOMOS Capture to CloudやATOMOS Streamなど、クラウドベースの映像制作サービスを集約した強力なツールです。対応するカメラやデバイスがあれば、誰でもこれらのツールを使って、リアルタイムにメディアを共有し、共同作業を行うことができます。

ATOMOS Capture to Cloud

クラウドベースのワークフローは急速に普及しており、何千ものプロダクションでその効率性が実証されています。 Atomos Capture to Cloud は、HDMI または SDI を搭載したカメラやデバイスをオンラインサービスに接続するこ とで、これらのシステムに新たな次元をもたらします。

これにより、デバイスからのコンテンツやカメラからのクリップを遠隔地のチームメンバーと共有するための、強力 で柔軟、かつ迅速な方法が提供されます。このワークフローは、従来のプロダクションとポストプロダクションの垣 根を取り払い、どこにいてもチームワークを最大限に発揮することができます。

Frame.io Camera to Cloud (C2C)

Frame.io のようなオンラインレビューとコラボレーションを提供するプラットフォームは、プロダクションとポスト プロダクション間の遅延を無くすことによって革新的なワークフローを提供してきました。

Frame.io Camera to Cloud は、**C2C Connected Devices** エコシステムで、Frame.io と制作現場を接続し、各テイクの間に撮影現場から映像と音声を Frame.io に即座にアップロードすることが可能です。

SHOGUN CONNECT は、**Frame.io C2C Connected Device** として、Frame.io C2C エコシステムに直接接続す ることが可能です。これにより、HDMI または SDI に対応したカメラやデバイスをお持ちの方であれば、Frame.io Camera to Cloud だけでなく、Frame.io 内のレビューツールやコラポレーションツールを利用することができるよ うになります。

Frame.io for Creative Cloud が Creative Cloud のサブスクリプションに含まれるようになったことで、さらに多く のフィルムメーカーが Camera to Cloud などの Frame.io の強力な機能にアクセスできるようになりました。

ATOMOS Stream

ATOMOS Stream は、YouTube、Facebook Live、LinkedIn Live、Microsoft Stream、Twitch などの人気プラットフォームへのライブストリーミングを可能にします。これによりお客様は、ハイエンドのデジタルシネマカメラや ミラーレス、DSLR、USB カメラ、あるいは iOS デバイスとの連携ができるようになります。 ATOMOS Stream は、ストリームの設定プロセスをより分かりやすく、より安全にすることで、人気のあるオンライ

ATOMOS Stream は、ストリームの設定フロセスをより分かりやすく、より安全にすることで、人気のあるオンライ ンプラットフォームへのライブ映像の共有を容易にするように設計されています。

Facebook Live は、現在配信先として利用できないため、今後のファームウェアアップデートで対応 する予定です。

Connect $\neq = = -$ Atomos Capture to Cloud

ATOMOS Capture to Cloud は、Frame.io Camera to Cloud (C2C) などのサービスを利用して、カメラからのクリップを遠隔地のチームメンバーに強力かつ柔軟に、そしてすぐに共有する方法を提供します。

Frame.io Camera to Cloud (C2C) について

SHOGUN CONNECT は、Frame.io C2C Connected Device として Frame.io Camera to Cloud のエコシステム に直接接続することができます。このエコシステムは Frame.io をプロダクションセットに接続し、各テイクの間に撮 影現場のカメラから Frame.io にビデオとオーディオを即座にアップロードすることができます。

Atomos Cloud Studio で Frame.io をデスティネーションとして選択すると、Frame.io Camera to Cloud を使用し て、Frame.io プロジェクトに直接プロキシファイルをアップロードすることが可能になります。録画中に Frame.io にプロキシファイルがアップロードされるということは、エディターが世界のどこからでもこれらのファイルにアク セスし、すぐに編集を開始できることを意味します。Frame.io Camera to Cloud の詳細については、https://frame. io/c2c/ を参照するか、https://frame.io/c2c-training/の Frame.io トレーニング・シリーズをご覧ください。

Frame.io account を準備する

Atomos Cloud Studio で Frame.io Camera to Cloud を保存先として選択する前に、Frame.io のアカウントをあら かじめ準備しておく必要があります。https://frame.io/ にアクセスし、手順に従って Frame.io のアカウントを作成 します。

また、メディア配信先として選択できるプロジェクトを作成し、プロジェクトの設定でC2C Connectionsが有効になっていることを確認してください。これにより、SHOGUN CONNECT は Frame.ioのC2C エコシステムに直接接続し、Frame.ioのプロジェクトに直接プロキシファイルをアップロードすることができます。

C2C Connections を有効にするには、Web アプリ、モバイル Web、または Frame.io iOS アプリから新しいプロジェ クトを作成する際に、C2C Connections のトグルスイッチを ON にします。

New Project	×	
Enter Project Name		
Anyone on your team can view this project	Public	
C2C Connections Enable connections to upload media		
🗱 Enable Slack Notifications		
Collaborator Permissions		
Can Download Files		
My Email Notifications		
New Comment		
New Media Uploads		
Create Project		

また、右上の 3 つの点をクリックし、Project settings を選択すると、既存のプロジェクトの C2C Connections を 有効にすることができます。



Edit Project ダイアログボックスが開きますので、C2C Connections のところのスイッチを ON にします。

Edit Project	×
Connect Demo Dailies	
C2C Connections Enable connections to upload media	
🗱 Enable Slack Notifications	
Collaborator Permissions	
Can Download Files	
My Email Notifications	
New Comment	
New Media Uploads	
New Person Joins	
Delete Project Save Settings	

プロジェクトの C2C Connections を有効にしたら、以下の手順で Frame.io Camera to Cloud を Atomos Cloud ア カウントの送信先として設定します。

Frame.io Camerato Cloud を Atomos Cloud Studio の送信先として設定する手順

1. Connect メニューの手順に従い、デバイスを Atomos Cloud とペアリングします。ペアリングが完了したら、 Device ボックスの Add Destination をクリックします。

SHOGE	JNCNCT	\odot
out	trun polyp des ©	ign
Device: AID:	Shog SGCAKkg7rk	un Connect AAo8p9ccX
Add Destir	nation	€

2. 一覧から Frame.io を選択します。

)))))	Frame.io	×
G	Facebook Live	
٠	YouTube Live	
P	Twitch	
RTMP	Custom RTMP	

3. Frame.io のアカウントにログインするようメッセージが表示されます。



4. 次に、Frame.io アカウント内の Camera to Cloud 対応プロジェクトと Atomos Cloud アカウントの接続を許可 するかどうか尋ねられます。Allow をクリックして次に進みます。

	A →))). Atomos Cloud would like to:
	Access basic information about you.
	Create Assets in your account.
)))III: Frame.io	Access information when you are not actively using the app.
, F	Connect with Camera to Cloud enabled projects in your accounts.
and the second	Allow
	Cancel
	By clicking Allow, you allow this app and Frame.lo to use your information in accordance with their respective terms of service and privacy policies. You can change App Permissions at any time.

 Atomos Cloud Studio アカウントと Frame.io がのペアリングが完了すると、Devices タブに戻ります。ペアリ ング完了後、デバイスのメディア保存先として使用する Frame.io プロジェクトを選択することができるようにな ります。あなたの作成した Frame.io プロジェクトは、あなたが招待されたプロジェクトと共に表示されます。プ ロジェクトをクリックしてメディア保存先として選択してください。

Frame.io のアカウントとプロジェクトは、選択する前にすでに Frame.io で設定されている必要があります。また、プロジェクトは C2C 設定を有効にしておく必要があります。

Frame.ioのアカウントに関連するセキュリティ設定により、選択できるプロジェクトが決まります。

Choose a Frame.io project for NINJAV's media destination	×	
Account		
• Atomos's Account		
Project		
◯ John's Project		
Ocnnect Demo Dailies		
DONE		
Connect Demo Dailies DONE		

6. デバイスボックスの下部に、このデバイスの Frame.io 送信先を有効 / 無効にするためのトグルスイッチが表示さ れるようになります。クリックすると、スイッチがオンに切り替わります。

Destination(送信先)が複数ある場合、いずれかの送信先をオンに切り替えると、それ以外の送信先 は全てオフになります。				
一度に有効にできる送信先は1つだけです。				
Frame.io Connect Demo Dailies	•••			
Add Destination	\odot			

新しくブラウザを開いて Frame.io のアカウントでログインし、デバイスのメディア保存先として選択した Frame.io プロジェクトを開きます。



C2C Connections タブをクリックすると、Frame.io Camera to Cloud C2C Connections が表示されます。これらは、Frame.ioのC2Cエコシステムに直接接続するハードウェアデバイスやアプリです。Atomosの接続デバイスはここに表示され、デバイスが現在 Frame.ioに接続されている場合、デバイス上に緑のドットが表示されます。



8. デフォルトでは、英数字を並べた「Atomos-Cloud」という名前になります。接続ボックスの右側にある3つの 点をクリックすると、接続名を変更するためのメニューが表示されます。Atomos Cloud Studio で使用した名前 と同じ名前に変更しておくとわかりやすいでしょう。その他、ここでは接続の一時停止、削除、有効期限を設定す ることができます。

Atomos-Cloud-Studio-54hedoiu-894 Johndoe@gmail.com	🖉 Rename 🚥
	Set expiration
Channel 1	ିଙ୍ [®] Pause lline
	前 Forget

9. SHOGUN CONNECT の Connect メニューが更新され、Device Mode が Frame.io C2C であることが表示さ れます。また、Destination に選択した Frame.io のプロジェクトが表示されます。



10. この状態で、SHOGUN CONNECT でクリップを録画すると、1080p、H.265(HEVC)のプロキシファイル が生成され、選択した Frame.io プロジェクトに自動でアップロードされるようになりました。録画停止後、画面 上に緑色の矢印で Frame.io にアップロードされていることが表示されます。



 アップロードされたクリップは、Frame.io プロジェクト内のメディアタブに、日付ごとに整理されたフォルダで 表示されます。Cloud Devices というフォルダの中で、異なる日付に書き込まれたメディアは、アップロードの 日付に対応するフォルダにアップロードされます。フォルダ構成は以下の通りです。

Cloud_Devices > Date > Device Type > Device



12. アップロードが完了すると、SHOGUN CONNECT に緑色の丸いアイコンが表示され、待機状態であることを示します。



13. デバイスの Frame.io 送信先の横にある 3 つの点をクリックすると、Frame.io 送信先の設定を変更したり、 Frame.io 送信先を削除したりすることができます。



14. SHOGUN CONNECT のファイルが Frame.io にアップロードされたので、Frame.io プロジェクト内の他のア セットと同様に移動、コピー、共有が可能になりました。

Frame.io Camera to Cloud の詳細については、https://frame.io/c2c/ を参照するか、Frame.io トレーニングシリーズをご覧ください(https://frame.io/c2c-training/)。

Connect $\neq = = -$ - Atomos Stream

ATOMOS Stream は、YouTube Live、Facebook Live、Twitch などの人気プラットフォームへのライブストリーミ ング簡単に行えるよう設計されています。ハイエンドのデジタルシネマカメラ、ミラーレスカメラ、DSLR、USBカメラ、 または iOS デバイスを使用し、Atomos Cloud Studio アカウントからこれらのライブ配信プラットフォームにコン テンツをトリーミングすることが可能です。

Atomos Cloud Studio アカウントからこれらのプラットフォームにコンテンツをストリーミングするには、まず、 Stream Key と呼ばれるものが必要です。これは各プラットフォームが生成するユニークなコードで、ビデオストリー ムの送信先を決めるために使用されています。以下は、ストリームキーの生成と各プラットフォームでのストリーミ ングのセットアップに関するガイダンスです。

記録コーデックに H.265 を選択した場合、Live Streaming は利用できません。

ストリーミングは、標準的な YCC 422 のビデオ入力を使用する場合のみ可能です。

ライブストリーミングモードが有効なときに解像度やフレームレートを変更すると、ストリームが停止することがあります。録画モードと再生モードを切り替えることで、ストリームを再開することができます。入力、解像度、フレームレートを変更する前に、LIVE ボタンを押し、ストリームを停止してください。

YouTube Live への配信

SHOGUN CONNECT を使用して YouTube Live に配信する場合、端末はエンコーダーとして表示されるため、 YouTube でそのように設定する必要があります。

YouTube ライブ配信の作成方法

youtube.com にアクセスし、YouTube アカウントにサインインしてください。まだアカウントをお持ちでない場合は、作成してください。



2. 右上の作成アイコンをクリックし、ドロップダウンから ライブ配信を開始 を選択します。YouTube Live Control Room が表示されます。



3. YouTube チャンネルの認証がまだの場合は、次に進む前にチャンネルの認証が必要です。

YouTube へのライブストリーミングを行う前に、ライブストリーミングを有効にする必要があります。 YouTube では、過去 90 日間にライブ ストリーミングの制限がないことと、チャンネルを確認するこ とが必要です。初めてライブ ストリームを有効にする場合、最大 24 時間かかることがあります。

 ポップアップが表示され、ライブ配信を開始するタイミングを選択するよう求められる場合があります。今すぐ配 信を開始するか、スケジュールを設定して配信するかです。いずれかを選択して次に進みます。今すぐ配信を開始 する選択をした場合、YouTube ライブ配信画面が開きます。

Image: Connect stearing polylace to go hole Title Accorned animation Image: Connect stearing polylace to go hole Filling animation	п
Vewers will be able to find your stream ence you go he privace Britelian SETUE HELP: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
Start sending us your video from your streaming software to go live STREAM SETTINGS ANALYTICS STREAM HEALTH	
Stream key Additional settings Letter termina Above (TPIP) visible) Enable DVR	
Damage by (same are unade) RESET Copy 365 /video Owner US: Owner US: Copy Address for the former US: Owner US: Copy Address former US: None	
Tanka servi 18. ☐ trans/but cane, youtube cane, /lee-fbackape1 Coper Closed captions ● Vullate assigned RTMC1 to some connections. Learnerse United for enging once stream ands	
Stream latency ③ O Normá latency	
C Low-latency e Utra low-latency	

5. ストリームキーの横にあるコピーボタンをクリックして、ストリームキーをコピーします。



 ブラウザで atomos.cloud にログインし、ストリーミングしたい SHOGUN CONNECT デバイスの Add Destination にある+マークをクリックします。

SHOGL	JNCNCT	\odot
out	run polyp des	ign
Device: AID:	Shogu SGCAKkg7rk	un Connect AAo8p9ccX
Add Destin	ation	÷

7. YouTube Live を選択します。

)))))	Frame.io	
Ø	Facebook Live	
٠	YouTube Live	
ø	Twitch	
RTMP	Custom RTMP Coming soon	

 ポップアップウィンドウが表示されます。ストリームの説明を追加し、Serverのドロップダウン矢印をクリック して、使用するサーバーを選択します。Streaming Key フィールドを右クリックし、貼り付けを選択して、コピー した YouTube Live の Stream Key を貼り付け、Done をクリックして設定を保存します。

Add Streaming Destination	×
Name	
Server	
Primary	~]
rtmps://a.rtmps.youtube.com/live2	
Streaming Key	Ø
	10
Quality	
High	~
Done	

9. Atomos Cloud のデバイスボックスの下部に、YouTube Live が配信先として表示されるようになりました。 YouTube Live のスイッチを On に切り替えます。



10. SHOGUN CONNECT のディスプレイに表示された LIVE アイコンをタップしてください。



11. LIVE アイコンが黄色に変わり、ストリーミングが開始されたことを示します。



12. サーバーにストリームが認識されると、LIVE アイコンが赤くなります。これは、現在ライブストリーミング中で あることを示します。



13. YouTube Studio の設定ページの上部にあるプレビュー画面には、カメラの映像が表示されます。YouTube への ライブ配信中は、「LIVE」の文字と配信の経過時間が表示されます。



14. プレビュー画面の下にある「ストリーム設定」タブでは、ストリームのレイテンシーなどの設定を行うことができます。

Stream key	Additional settings		
select stream key Atomos (RTMP, variable)	Enable DVR		
Stream key (paste in encoder)	COPY 360° video		
Stream URL	Added delay		
rtmp://ax.rtmp.youtube.com/live4	COPY None		
aackup server URL rtmp://bx.rtmp.youtube.com/live4?backup=1	COPY Closed captions		••
fouTube also supports RTMPS for secure connections. Learn more	Unlist live replay on	ce stream ends	
Stream latency 🧑			
Normal latency			
Low-latency			

15. ライブ配信を終了したいときは、SHOGUN CONNECT のディスプレイの LIVE アイコンをタップし、LIVE ア イコンを白にします。



16. YouTube 内からライブ配信を終了するには、画面右上のライブ配信を終了ボタンをクリックします。



YouTube ライブ配信の作成方法と詳細については、https://support.google.com/youtube/answer/2907883?hl=ja を参照してください。

Streaming to Twitch

1. twitch.tv で Twitch のアカウントを作成するか、既存の Twitch アカウントにログインしてください。



2. 画面右上のプロフィール画像アイコンをクリックし、Video Producer を選択します。



3. Video Producer のインターフェイスが開きます。



4. 画面左側のにある Settings を開き、リストから Stream を選びます。



5. Stream Key and Preferences ウィンドウが開きます。コピーボタンをクリックすると、ストリームキーがコピー されます。このウィンドウでは、レイテンシーやその他の設定も変更することができます。

Stream Key & Prefere	inces
Primary Stream key	Copy Reset
Disconnect Protection	Improve the viewing experience for your stream by enabling a backup in the event your stream is disconnected. If your primary stream fails, automatically display a temporary visual to viewers for 90 seconds while you troubleshoot and reconnect. *Note: This requires the use of a major encoder to work properly.
Mature Content	Enable this setting if your stream contains content that may be inappropriate for younger audiences. You may never broadcast sexual activity, nudity, threats or extreme violence. Doing so will result in immediate, irrevocable termination of your account. Please make sure your content will comply with the Terms of Service before broadcasting
Latency mode	 Low latency: Best for near real-time interactions with viewers Normal latency: Enable this setting if you do not interact with viewers in real-time Learn more
Copyrighted Audio Warnings	When turned on, you'll be notified if multiple instances of copyrighted audio are detected in your VODs within a 24-hour time period, and your ability to publish VODs by default on your channel will be proactively disabled. By turning this setting off, you agree that you understand that including unauthorized audio in your content may result in rights holders sending copyright notifications or taking other actions against your channel. Learn more in this Help Article

6. ブラウザで atomos.cloud にログインし、ストリーミングに使用する SHOGUN CONNECT デバイスの Add Destination にある+マークをクリックします。

SHOGE	JNCNCT	\odot
out	run polyp des	sign
Device: AID:	Shog SGCAKkg7rk	un Connect AAo8p9ccX
Add Destin	ation	€

7. Twitch を選択します。

vī))))+-	Frame.io	×
י: ג ד ו	Ģ	Facebook Live	
d	D	YouTube Live	(*)
	P	Twitch	
	RTMP	Custom RTMP Coming soon	

8. 表示された画面の Description にストリームの説明を入力し、Server のドロップダウンリストから使用するサー バーを選択します。Streaming Key フィールドで右クリックし、貼り付けを選択してコピーした Twitch のストリー ミングキーを貼り付けてください。Done をクリックして、配信先設定を保存します。

Add Streaming Destination	×
Description	
John's Twitch Stream	
Server	
Auto	~
rtmp://live.twitch.tv/app	
Streaming Key	0
758w47r90234u-jesfgho;j-e4jlkrf87kfsdhjjh78908yur	
DONE	

9. Atomos Cloudのデバイスボックスの下部に、Twitchが宛先として表示されるようになりました。Twitchのスイッチを On に切り替えます。



10. SHOGUN CONNECT のディスプレイの左上にある LIVE アイコンをタップしてください。



11. LIVE アイコンが黄色に変わり、ストリーミングが開始されたことを示します。



12. サーバーにストリームが認識されると、LIVE アイコンが赤くなります。これは、現在ライブストリーミング中で あることを示します。



13. サイドパネルで Stream Manager を選択します。



14. Stream Manager のページが開き、端末の映像が画面に表示されます。



15. 画像の下には、ライブ中は赤い点と LIVE という文字が表示されます。また、ストリームの状態/安定性は、色のついたアイコンで表示されます。緑色の枠に「Excellent」と表示されているのがその例です。



16. 画像にカーソルを合わせると、調整可能な追加設定が表示されます。

II ∢ ×	¢ ≝ ::
English	

17. ライブ配信を停止する場合は SHOGUN CONNECT のディスプレイの LIVE アイコンをタップしてください。 白に変わった時点で配信が停止されます。



18. ライブ配信をしていないときは、ブラウザの画像の下に「Offline」の文字が表示されます。



witch へのストリーミングの詳細については、help.twitch.tv/s/を参照してください。

Timelapse メニュー

N UHC	024 Rec.709	OUT UHD24		мом Na	tive	REC	ProRes HQ	> 01:27:55	5>
<	Input	Output	Rec	ord	Time	elapse	Timecode	File	>
		Capture	\bigcirc		(+)	Frames >Units			
		Every	\bigcirc	10	(+)	Seconds >Units	on Enable/	Disable	
		For	\bigcirc	20	(+)	Minutes ^{>} Units	Play Tir	ne:00:00:05:0	0
\bigcirc				2) () >	\times

このメニューでは、HDMI または SDI ソースから ProRes、DNx または ProRes RAW 形式でタイムラプスによる 動画ファイルを記録する設定を行うことができます。

タイムラプスシーケンスは、時間の経過に伴うシーンの光や動きの変化を示すダイナミックなビデオを作成するのに 使用できます。10秒に1フレームといった一定の間隔で画像を取り込み、順次ビデオファイルに保存するため、時間 が圧縮されてシーンの変化がより鮮明に見えるようになります。例えば、夕日や日の出、ビルの建設風景などがタイ ムラプスビデオの一例です。

このメニューのオプションで、タイムラプス撮影の設定を行います。上の例では 10 秒ごとに 1 フレームのキャプチャ を 20 分間続ける設定になっています。

上記の例の Capture の項目を 15 フレームに設定すると、10 秒ごとに 15 フレームずつ 20 分間キャ プチャし続けることになります。

Capture

キャプチャーの設定では、各インターバルでキャプチャするフレーム数 / 秒を指定することができます。 例:Xフレーム / 秒をキャプチャする。

+/-: これらのアイコンを使って、数値を調整します。

Units :

タップすることで録画の単位を以下から切り替えられます。

- Frames (フレーム)
- Seconds (秒)



Every

この設定により、キャプチャを行う間隔を指定することができます。 例:X秒/分/時間ごと。

+/-:

これらのアイコンを使って、数値を調整します。

Units :

タップすることで間隔の単位を以下から切り替えられます。

- Seconds (秒)
- Minutes (分)
- Hours (時間)



For

この設定により、インターバルタイマーでの撮影を行う期間を指定することができます。 例:Xフレーム/秒/分/時間

+/ー: これらのアイコンを使って、数値を調整します。

Units :

タップすることで撮影する時間の単位を以下から切り替えられます。

- Frames (フレーム)
- Seconds (秒)
- Minutes (分)
- Hours (時間)



Enable/Disable (On/Off)

タイムラプス撮影を開始する準備ができたら、Enable/Disable トグルをタップして On を選択します。



タイムラプス撮影が有効で、入力が接続され、メディアが挿入されている場合、REC ボタンがタイムラプス REC ボ タンに変わります。これにより、標準記録モードかタイムラプス記録モードかを一目で確認することができます。 タイムラプス REC ボタンをタップすると録画が開始されます。SHOGUN CONNECT は、録画ページで選択したコー デックと圧縮率で、動画ファイルとして録画を行います。



また、画面右上に以下のようなアイコンが表示され、タイムラプス撮影中であることがわかります。



タイムラプス撮影中は、画面右上に撮影している時間の長さが表示されます。タイムコードには、実際に撮影された フレーム数が表示されます。



Play Time

タイムラプスの設定を調整すると、右下の再生時間が更新され、選択した設定に基づく最終的なビデオの時間がわか ります。



Timecode メニュー



タイムコード表示:現在のタイムコードを表示します。タイムコードの表示位置は、使用しているスクリーンモード に依存します。モニターモードでは、中央上部の情報バーの下に表示されます。ホーム画面では、タイムコード表示 は下部の録画(REC)再生(PLAY) MON(モニター)EDIT(編集)アイコンの近くに表示されます。タイムコー ドディスプレイをタッチすると、この Timecode メニュー画面が表示されます。

00:00:15:00

対応するタイムコードモード:

- HDMI (Embedded)
- Record Run
- Time of Day
- Auto Restart
- AirGlu

Hour / Minute / Second / Frame

これらの設定は、Auto Restart モードを使用時に有効になり、録画ボタンを押すたびにすべてのクリップに使用され るタイムコードを定義することができます。各ユニットの上にある -、+のアイコンを使って、時、分、秒の各セクショ ンの数値を調整します。詳しくは、下記の Auto Restert モードを参照してください。

Source

タップすることでタイムコードのモードを変更することができます。

HDMI

HDMI/SDI embedded Timecode :

この設定では、入力信号にエンベデッドされたタイムコードを使用します。タイムコードの設定はカメラで行う必要があるため、このモードではタイムコードの値を調整するコントロールは無効になります。すべての入力信号に タイムコードがエンベデッドされているわけではありませんのでご注意ください。
Trigger from HDMI Timecode:

HDMI Timecode が選択されており、カメラが REC RUN モードになっている場合、カメラのタイムコードを 利用してリモートで録画の開始と停止を行うことができます。

HDMI のタイムコードによるローリングタイムコードでの開始/停止機能を有効にするには、HDMI タイムコー ドスイッチをオンに設定してください。カメラの録画停止 / 開始ボタンを押すことでカメラ側のタイムコードが開 始 / 停止され、それに合わせて SHOGUN CONNECT が同録画の開始と停止を行います。

カメラをフリーランタイムコードで使用する場合、ローリングタイムコードのトリガーが期待通りに 動作しない場合があります。

カメラのトリガーも HDMI でループアウトされますが、すべてのワイヤレスシステムがトリガーを他 のデバイスに伝達するわけではないことに注意してください。プロキシ録画に使用する場合は、撮影 前にシステムをテストすることをお勧めします。

Record Run

この設定では、最初のクリップの開始タイムコードを設定します。次のクリップは、前のクリップのアウトポイン ト直後のフレームから始まります。これは、後続のすべてのクリップで継続されます。これは、連続タイムコード とも呼ばれます。

Time of Day

この設定では、新たに作成されるクリップには、録画が開始された時刻から始まるタイムコードが埋め込まれます。 SHOGUN CONNECT の時計が正しく設定されていることを確認してください。Time / Date(日付時刻)メ ニューで設定できます。

このモード中に録画を停止し、再開した場合、最後のクリップと次のクリップの間に SHOGUN CONNECT が記録されていない時間の長さに相当する時間差が生じます。

Time of Day モードでは、SHOGUN CONNECT の内部時計によって Timecode が設定されるため、 Timecode 設定画面での Timecode の開始点を調整するためのコントロールは使用できません。

Auto Restart

この設定では、録画を押すたびにタイムコードは定義したタイムコードにリセットされます。すべてのクリップは、 この同じタイムコードから始まります。各ユニットの上にある - と + のアイコンを使って、時、分、秒の部分の 数値を調整します。

AirGlu

他のソースからワイヤレスで受信しているタイムコードを使用する設定です。詳細は、「Sync Config Menu」の セクションを参照してください。

Use Drop Frame

ドロップフレームタイムコードを使用できるようにします。

HDMI Out Timecode

ここで選択したタイムコードを SHOGUN CONNECT の HDMI 出力に出力することができます。

Wireless Timecode and Sync



SHOGUN CONNECT に搭載された ATOMOS AirGluTM ワイヤレスシンク技術により、マルチカメラによる映像 制作をシンプルにできます。接続された全てのカメラやソースにプロフェッショナルなワイヤレスタイムコードによ る同期を追加することで、民生用カメラをマルチカムプロダクションに利用することができるようになります。

撮影現場で他の Atomos デバイス、カメラ、iOS デバイス、オーディオレコーダー、タイムコードシステムと完璧な ワイヤレスタイムコード同期を行うことができます。また、ATOMOS UltraSync ONE と UltraSync Blue は、複数 のカメラとデバイスを完全に同期させるために使用することができます。

これにより複数のソースからの映像や音声を NLE のタイムラインに取り込む際に、完全に同期させることができます。 同じネットワーク上にある Atomos デバイスは、最大 300m の範囲で同期および / または制御することができます。

Region Selection (地域選択)

SHOGUN CONNECT の電源を初めて入れたとき、地域を選択する画面が表示されます。SHOGUN CONNECT は地域のガイドラインに合わせて機器を正しく設定しますので、ここで正しい地域を選択することが重要です。

TC Offset(タイムコードのオフセット)

ワイヤレスタイムコード同期を使用する際に、音声の遅延を考慮したタイムコードオフセット値を設定することがで きます。- と+のアイコンを使って、遅延させるフレーム数を手動で調整します。キャリブレート機能が使用されてい る場合、フレームの遅延量がここに表示されます。

Set Timecode (タイムコードの設定)

AirGlu がソースとして選択されている場合、Set Timecode ボタンを押すと Sync Network Timecode ページが表示 されます。このメニューでは、Set From の設定により、サーバー機のクロックとして使用するタイムコードを選択す ることができます。

Set From

タップして以下の設定から選びます。

Time of Day: 新たに作成されるクリップには、録画開始時刻を示すタイムコードが埋め込まれています。SHOGUN CONNECT の時計が正しく設定されていることを確認してください。日付時刻メニューで設定できます。

Manual:この設定により、録画ボタンを押すたびにタイムコードは定義したタイムコードにリセットされます。すべ てのクリップは、この同じタイムコードから始まります。各ユニットの上にある-と+のアイコンを使って、時、分、 秒の部分の数値を調整します。

Calibrate (キャリブレーション)

ワイヤレスタイムコードと SYNC 機能を使う前に、キャリブレーション機能を使うことが重要です。HDMI カメ ラは映像・音声を若干の遅延を伴って SHOGUN CONNECT に送出しますので、お使いのカメラがどの程度の遅 延があるかを確認し、それを考慮したキャリブレーションを行う必要があります。特にマルチカメラ撮影で複数の SHOGUN CONNECT や ATOMOS Connected を使用する場合、キャリブレーションを行うことで映像、音声、 タイムコードの同期を取ることができます。

ビデオ、オーディオ、タイムコードを同期させる方法

以下の手順で映像、音声、タイムコードを同期させます。全ての SHOGUN CONNECT でこの操作を行なってくだ さい。

- 1. SHOGUN CONNECT の Timecode メニューを開きます。
- 2. タイムコードソースとして AirGlu を選択してください。以下の画面が表示されます。



- 3. カメラの HDMI 出力を SHOGUN CONNECT の HDMI 入力端子に HDMI ケーブルを使って接続します。
- SHOGUN CONNECT のヘッドフォン出力とカメラのマイク / ライン入力端子を AUX ケーブルで接続し、 Calibrate を押してください。SHOGUN CONNECT がフレーム遅延を計算し、下図のように表示します。

ACCEPT をタップして、キャリブレーションされたフレーム遅延を選択します。フレーム遅延は Timecode メ ニューページの TC Offset に表示されます。

Accept 2 Delayed Frames: Re	Cancel
SHOGUN CONNECT に「No Audio Detected」る retry をタップしてください。	と表示された場合、カメラの音声設定を確認し、
カメラの種類、フレームレート、解像度を変更するたび	に再キャリブレーションを行うことが重要です。

Sync Config メニュー

IN	UHD23.98 Rec.70	9 out No Outp	ut ™⁰Nat	ive Rec	ProRes HQ	>550 00:34:53>	1
		1000			-		
<	Input	Output	Record	Timelapse	Timecode	Sync Config	≽
	T IMECODE SYNC Server	On	 7 + 	Off			
	> Network Role	Start Network	RF Channel	Record Con	trol		
	AU/NZ > Region			Set Timeco	de Set D	Vevice Name	AN AND AND AND AND AND AND AND AND AND A
	BLUETOOTH Pair	Unpair All	4 Free Pairs Ava	hilable			
							$\langle \rangle$

TIMECODE SYNC

ここでは、ネットワーク上の SHOGUN CONNECT に Server または Client というネットワーク上の役割を設定し、 Server 機が作成したタイムコードネットワークに Client 機が接続できるようにします。また、Bluetooth 経由でオー ディオレコーダーなどの機器をネットワークに追加することも可能です。このメニューページに表示される設定項目は、 SHOGUN CONNECT のネットワークの役割によって異なります。SHOGUN CONNECT をサーバーモードに設定 したときだけ表示される設定や、クライアントモードに設定したときだけ表示される設定もあります。詳しくは下記の Network Role(ネットワークでの役割)をご覧ください。

SHOGUN CONNECT の Bluetooth 機能はファームウェアのアップデートによって提供されます。 インストールされているファームウェアによっては本機能がまだ使えない可能性があります。

Network Role (ネットワークでの役割)

SHOGUN CONNECT のネットワーク上の役割をサーバーまたはクライアントに設定するには、タップしてオプショ ンを切り替えます。Server は、ネットワーク上の全ての Client にタイムコードソースを提供します。同期させたい他 の SHOGUN CONNECT の Sync Configメニューでは、ネットワークの役割として Clientを選択する必要があります。 これにより、クライアントユニットは、サーバーユニットが作成したタイムコードネットワークに接続することができ ます。

AirGlu RF - SYNC ネットワークメニューは接続された AirGlu デバイスを表示しないかもしれませんが、クライアントデバイスはタイムコードを受信し、SYNC ネットワーク ID を表示します。

Start Network

サーバーユニットの設定が完了したら、Start Networkをタップしてネットワークをオンにします。 クライアントユニットでは、Start Networkの代わりに Join Network がメニューに表示されます。

Join Network

この設定をオンにすると、クライアントユニットはサーバーユニットが作成した Sync Network に接続します。タッ プしてオン / オフを切り替えます。

RF Channel

- と + を使用して、RF チャンネルを 1 ~ 12 の間で選択します。他のデバイスからの干渉がある場合、RF チャンネルを変更してください。クライアントユニットの RF チャンネルがサーバーユニットと同じ RF チャンネルに設定されていることを確認してください。

Record Control

この設定を有効にすると、サーバーユニットに設定した SHOGUN CONNECT で録画をタップすると、Sync Network に接続しているクライアント設定された SHOGUN CONNECT や GoPro も同様に録画を開始します。

Network FPS

クライアント機では、Network FPS が表示され、Server に設定した SHOGUN CONNECT のフレームレートと同じになります。

Signal

信号強度の情報を提供します。

Network ID

ネットワークに関する情報を表示します。

Region

タップして地域を選択してください。設定を確定するには Confirm をタップしてください。

Set Timecode

Set Timecode ボタンをタップすると、Sync Network Timecode のページが表示されます。

Input

Time of Day / Manual / Input の中から Input を選択し、Set Timecode をタップします。

Set Device Name

SHOGUN CONNECT のユニット名を変更する場合は、タップしてください。詳しくは、基本操作のユニット名の 項目をご覧ください。

BLUETOOTH

iPhone や Zoom F6 オーディオレコーダーなど、最大 6 台の Bluetooth 機器とペアリングし、タイムコードネットワークに接続することができます。ATOMOS Ultra Sync Blue をタイムコードネットワークに接続することで、SHOGUN CONNECT から離れた Bluetooth 機器とペアリングすることができます。

SHOGUN CONNECT の Bluetooth 機能はファームウェアのアップデートによって提供されます。 インストールされているファームウェアによっては本機能がまだ使えない可能性があります。

Pair

各機器のメーカーの説明書に従って Bluetooth ペアリングを設定し、Pair をタップして機器と接続します。ペアリン グが完了すると、接続した SHOGUN CONNECT や他の機器と一緒に「Sync Network Menu」ページに表示され るようになります。AtomRemote アプリで使用するための iOS デバイスや Mac コンピュータとのペアリングについ ては、AtomRemote に接続するの項目を参照してください。

Unpair All

タップすると、タイムコードネットワークに接続されているすべてのデバイスのペアリングが解除されます。

Free Pairs Available

この数値は、Bluetooth ペアリングが可能な残りの数を表しています。

Sync Network arr = -

IN 4.	.3Kp23.9	98S-Lo	g3	ou⊤ No Out	put	K	^{ion} Na	itive	R	ec ProR	les RAW	>550	00:08:50) 🗍
<	Sync (Config	Sy	nc Network	I	File	1		Audio	M	lic/Line		Media	⊳
				Name				FPS	Signal	Battery	Record 🚥 S	tate		
			вт	BlueSlate			10		90%		M)		_ 📎	
	T			Blue0281					99%	40%		a.		
	4													Law and
•														
														6
	U													15
														5
1	2				der	×	E		Mar MA					
						×2				×.	<u>R</u>			$\overline{(\times)}$

Sync Network メニューには、タイムコードネットワークに追加したすべてのデバイスが表示されます。表の列には、 シンクネットワークに接続されている各デバイスの詳細が一覧表示されます。

UltraSync Blue Slate、Apogee Metarecorder、Mavis Pro Camera、MovieSlate8Pro など、Bluetooth でペアリ ングされているデバイスで動作している iOS アプリケーションもここにリストアップされます。

SHOGUN CONNECT の Bluetooth 機能はファームウェアのアップデートによって提供されます。 インストールされているファームウェアによっては本機能がまだ使えない可能性があります。

また、Timecode Systems のシンク製品を使用すれば、カメラやオーディオレコーダーなど、さまざまな機器との同 期が可能です。詳しくは、ATOMOS アカデミーの AtomX SYNC モジュールの動画をご覧ください。AtomX SYNC モジュールの機能は SHOGUN CONNECT に組み込まれていますので、ビデオの情報はこの機器にも適用されます。

AirGlu RF - SYNC ネットワークメニューは接続された AirGlu デバイスを表示しないかもしれませ んが、クライアントデバイスはタイムコードを受信し、SYNC ネットワーク <u>ID</u> を表示します。

File メニュー

⊪ No Input	our No Input	MON Native	REC ProRes	s RAW	> 550: >	
File	Audio	Mic/Line	Media	Date Time	Power	
	SI	HGCNCT_SO	01_S001_T	001	\bigotimes	
SHGCNCT						
<	⊖ т ⊕	001	\oplus \bigcirc	001 (+)	001 🕤	
Unit Name	Letter	Scene		Shot	Take	
FORMAT						
> Scene/Shot/Ta	ike					
				*	<i>∭</i> ,	×

SHOGUN CONNECT のユニット名を変更することができるメニューです。また、記録するシーンやショット番号 を指定することができます。

Unit Name

SHOGUN CONNECT を複数台使用する場合やマルチカム撮影の場合、使用する SHOGUN CONNECT ごと に固有の名前を登録しておくと非常に便利です。

ユニット名には、主に2つの目的があります。

- 記録メディアをフォーマットした際の名前として利用されます。本体にわかりやすい名前を登録することで、識別が容易になります。名前を登録した SHOGUN CONNECT でフォーマットされるすべての記録メディアは、 登録した名前を接頭辞として持つようになります。デフォルトでは SHGCNCT という名前になっています。
- ファイルの名前に利用されます。記録されるクリップ名の最初に現在のユニット名を使用します。
 例: SHGCNCT_S001_S001_T001.MOV

< >:

矢印のアイコンを使って、現在のユニット名の文字を選択します。選択した文字は、"Letter"の設定に表示されます。

Letter

-/+ :

これらのアイコンを使って、アルファベットを進めたり戻したりすることができます。ユニット名の設定にある 矢印で選択した文字が更新されます。

Scene

記録されるクリップのファイル名の一部となるシーン番号を設定します。 例:SHGCNCT_<u>S001</u>_S001_T001.MOV

-/+:

これらのアイコンを使って、シーン番号の数値を最大 999 まで増減させることができます。選択した数値は、録 画中の画面上部のファイル名に表示されます。

Shot

記録されたクリップの一部を構成するショット番号を調整することができます。 例:SHGCNCT_S001_<u>S001</u>_T001.MOV

-/+:

これらのアイコンを使って、シーン番号の数値を最大 999 まで増減させることができます。選択した数値は、録 画中の画面上部のファイル名に表示されます。

Take

ファイル名の最後の部分はテイク番号が自動的に追加されます。 例:SHGCNCT_S001_**S001**_T001.MOV

Format

タップすると、ファイル名の命名ルールを選択できます。

- Scene/shot/take: 従来のスレートと同じように、計画したショットに正確に名前を付けることができます。
- Rolling scene/shot/take:記録メディアをフォーマットした後も、継続的にローリングファイル名とテイクカウントを維持します。
- Red/Arri:このオプションを選択すると、カメラで記録されたファイルと同じ名前を録画に使用することができます。

Red/Arriのファイル名は、SDIで接続された場合のみ対応します。

Audio メニュー



画面上部のメニュータブから "Audio "タブを選択するほか、録音、モニター、再生の各ホーム画面でオーディオメーター (下図)をタップしても、"Audio " メニューにアクセスすることができます。

オーディオメーター

オーディオメーターは、すべてのアクティブなオーディオチャネルのオーディオレベルを表示します。これにより、 すべてのチャンネルを視覚的に確認することができます。

ヘッドホンアイコン



音声をモニターするには、ヘッドホン出力からモニターしたいチャンネルの横にあるヘッドホンのアイコンをタッ プします。SHOGUN CONNECT の 3.5mm ヘッドホン端子に接続したヘッドホンでモニターできるのは、常時 1 チャンネル(ステレオペア)のみです。

モニターアイコンを選択しても、そのトラックが録音対象として選択されているわけではありません。 録音ボタンで各チャンネルを選択する必要があります。録音するトラックを選択すると、オーディオ メーターに色が付きます。上の画像を参照してください。

REC アイコン

このアイコンを使用して、収録する音声のチャンネルを選択することができます。録音したい各チャンネルの録音ボ タンをタップすると、ボタンが赤くなり、収録する音声として選択されたことを示します。複数の REC ボタンをタッ プすることで、複数のチャンネルの音声を収録することができます。

Orientation(レベルメーターの向き)

SHOGUN CONNECT ディスプレーのオーディオメーターの向きを選択できます。タップすると切り替わります。

• Horizontal (水平):モニターしたい2チャンネルのオーディオレベルを水平方向に表示します。



• Vertical (垂直):8 チャネル+アナログ2 チャネルのオーディオレベルを垂直方向に表示します。



Audio Embed

アナログオーディオチャンネルをデジタルオーディオとミックスし、ビデオ信号を HDMI/SDI で出力する際に、一 緒に出力することができます。使用可能なオプションは、入力されるオーディオのチャンネル数によって異なります。 タップしてオプションを選択させます。

SDI 入力の場合、SHOGUN CONNECT では 12ch のエンベデッドオーディオを記録することが可 能です。HDMI では最大で 8ch になります。

アナログオーディオを収録している場合、トラック 1-2 に配置され、エンベデッドオーディオは 3-4 に配置されます。アナログチャンネルの収録をオンにしてオーディオを入力していない場合、多くの ビデオプレーヤーでは、最初のステレオペアである 1-2 をデフォルトで再生するため、音声が聞こえ ないことに注意してください。NLE では、録音されたすべてのトラックに簡単にアクセスすることが できます。

Mic/Line メニュー



ここでは、接続されたアナログオーディオの設定を行います。

Analog Audio Meters (アナログオーディオメーター)

アナログオーディオの左右のチャンネルのオーディオレベルを表示するメーターです。

ヘッドホンアイコン

ヘッドフォンのアイコンをタップすると、SHOGUN CONNECT の 3.5mm ヘッドフォン出力からのアナログ音声 をモニターすることができます。メーターとモニターについて詳しくは、Audio メニューの項目をご参照ください。

Left Gain / Right Gain

-/+:

これらのアイコンを使って、左右のアナログオーディオチャンネルに適用されるゲインを調整します。Audio In の入力ラインレベルを選択すると、アナログオーディオのゲインを左右それぞれ最大 +/- 20dB ずつ調整すること ができます。

Audio Delay

-/+:

これらのアイコンを使って、オーディオの遅延をフレーム単位で調整します。この調整により、デジタルオーディ オに対してアナログオーディオを遅延させ、ビデオソースと同期させるよう調整することができます。

Audio In

Audio In をタップして、入力タイプに合った入力ラインレベルを選択します。

- Mic Level (-40 dBu): 3.5mm オーディオジャックのアナログ入力チャンネルを Mic Level に設定します。一般に、マイクを接続するときに使用します。
- Line Level (-10 dBu): アナログ入力チャンネルを 3.5mm オーディオジャックをラインレベルに設定します。
 一般的に、SHOGUN CONNECT に多くのオーディオ機器を接続する際に使用します。

HDMI 接続で入力された音声信号は、デジタル信号でありエンベディッドされているため、ゲインを 変更することはできません。カメラ側で調整することができますので、詳しくはカメラの説明書をご 覧ください。

SHOGUN CONNECT マイク入力は、ダイナミックマイクとパワードマイクのみに対応しています。 これらを使用する場合は、音声をマイクレベルに設定する必要があります。

Calibrate

カメラからの HDMI ビデオ遅延を測定し、アナログオーディオ入力を遅延させて、入力されるビデオ信号と同期させ ることができるようにします。詳細は、Wireless Timecode and Sync のセクションを参照してください。

Media メニュー



MEDIA INFO

Brand

挿入したメディアのブランドや型番などの情報を表示します。互換性のあるメディアに関する情報は、atomos.com/ compatible-drives でご覧いただけます。

メディア情報が表示されない場合は、接続またはメディアに問題がある可能性があります。メディア を取り外して、再度取り付けてみてください。メディアの位置が正しいかどうか確認してください。

Capacity

装着したメディアの総容量が表示されます。

Format

SHOGUN CONNECT に装着したメディアをフォーマットする場合は、タップしてください。メディアをフォーマットするかどうかの確認画面が表示され、間違って押してしまった場合はキャンセルすることができます。ドライブが正しく挿入されているか、前回撮影時のデータがしっかりとバックアップされているかを確認してください。

SHOGUN CONNECT は exFAT ファイルシステムを採用し、MacOS と Windows で幅広い互換性 を実現しています。

メディアを初めて挿入したとき、Invalid media(無効なメディ)と表示されることがあります。これは、 メディアがまだフォーマットされていないことを意味していますので、使用する前にメディアをフォー マットしてください。

Secure Erase Format

G-Technology 4K SSD、Angelbird 4KRAW、AtomX SSDmini by Angelbird、Sony、Nextrage など、ATOMOS ロゴが入ったドライブには、Secure Erase のオプションが用意されています。これにより、ドライブキャッシュを含 むドライブ全体がフォーマットされます。これにより、ドライブ上のすべてのコンテンツが消去され、何も復元する ことができなくなります。この機能は、パフォーマンスを最適化するのに役立ちます。これはセキュリティ対策とし ても有効です。ドライブからすべてのデータを消去し、工場出荷時の状態にできる限り近づけるようリセットします。



Date Time メニュー

ı∾ No Input	⁰ण No Input	MON Native	REC ProRes RAW	> 550: >
File	Audio	Mic/Line	Media Date	e Time Battery
Time Zone		— America/ L	os Angeles 🔶	\bigotimes
тіме 24H >Time Format	- 16 Hour	(+)	— 04 (+) Minute	- 16 + Second
DATE	O6 Month	(+)	— 29 (+) Day	─ 2022 (+) Year
				<u>▲</u>

Time Zone

-/+ :

これらのアイコンを使って、現在のタイムゾーンを設定します。

TIME

Time Format

タップすると、12H と 24H の時間表示を切り替えることができます。

Hour/Minute/Second

-/+ :

SHOGUN CONNECT で使用する時刻を設定するには、各設定のアイコンを使用します。この設定は time of day タイムコードに反映されます。

DATE

Month/Day/Year

-/+: これらのアイコンを使って、日付を設定します。





Power Down

画面の左側には、電源アイコンがあります。このボタンを4秒間タップし続けると、本機がシャットダウンされます。

Tap to Lock/Unlock

この画像は、SHOGUN CONNECT のディスプレイのロックとロックの解除方法について説明しています。電 源ボタンをタップすることでディスプレイをロックしたり解除したりできます。

Battery

SHOGUN CONNECT にバッテリーを装着すると、電源メニュー画面のバッテリーアイコンに装着したバッテ リーの電力残量が表示されます。電池アイコンの上の数字は電池の残量をボルトで示し、電池アイコンの中の濃淡 は現在の電池残量を視覚的に表示します。

SHOGUN CONNECT は、NP-F/L シリーズに対応した ATOMOS 製のバッテリーを使用できます。

DC Power

電源プラグのアイコンは、AC アダプタに電源供給を表しています。

Power Priority Mode

SHOGUN CONNECT に AC アダプタとバッテリーの両方が接続されている場合に、どちらの電源を使用する かを選択するための設定です。 Power Priority Mode をタップすると、次のように切り替わります。

- DC : When DC (Power plug icon) is selected, the plug icon will be white.
- Battery:バッテリーを選択すると、バッテリーアイコンが緑色になります。
- Manual: Manual モードでは、バッテリーまたは電源プラグのアイコンをタップして、優先的に使用する電源を 手動で選択することができます。

Activation X = -



アクティベーションページでは、Apple ProRes RAW、Avid DNx、H.265 コーデックなど、SHOGUN CONNECTの機能をアクティベートすることが可能です。

以前にこれらのコーデックを有効化したことがある場合は、再度有効化する必要はありません。

コーデックと機能の有効化

コーデックや機能をアクティベートするには、スマートフォンのカメラでアクティベートページの QR コードを読み 取ってください。表示された通知をタップし、ブラウザで my.atomos.com に移動します。

Ø N	IYATOMOS	
Welcome to My Atomo	s!	
Register to access feature upgrade warranty.	s, exclusive content and your product	
☐ I accept the MyAtomos <u>terms & cond</u>	itions.	
	•	
Already have	an account? Login here,	

新規ユーザーとして登録するか、または既存のユーザーとして my.atomos.com のアカウントにログインしてくださ い。アカウントにログインすると、Product Registration ページが開き、以下のフィールドがすでに入力されています。

- Product name
- Activation ID (AID)
- Device ID (DID)

以下の項目を入力してください。

- Serial Number (バッテリースロットに記載されています)
- Purchase Date (購入日)
- Reseller (購入した販売店名)

その後、Submit をタップすると、My Products ページが表示されます。

My Products ページ

My Products ページには、登録されているアトモス製品が一覧で表示されます。SHOGUN CONNECTの画像をタッ プすると製品ページが表示され、SHOGUN CONNECT の情報やアップグレードオプションを確認することができ ます。機能タブには、SHOGUN CONNECT で有効化できるコーデックやその他の機能、および既に有効化されて いる機能が表示されます。ファームウェアアップデート、保証書、製品マニュアルのタブでは、お使いの機器に応じ たサポートを提供しています。機能タブで選択したコーデックや機能のアクティベーションをクリックし、アクティ ベーショントークンを作成します。このトークンは、my.atomos.com ページからダウンロードすることができます。

トークンは .zip フォルダとしてダウンロードされますので、ファイルを解凍する必要があります。Mac の場合は、 ZIP ファイルをダブルクリックすると解凍されます。

activation.bin ファイルをメディアのルートに置き、SHOGUN CONNECT にメディアを挿入してください。トー クン・ファイルがを検知すると、自動的にアクティベーションページが開き、コーデックのインストールが可能にな ります。



この方法では、両方のコーデックを有効化し、他のアクティベーションキーを追加することで、デバイスのさらなる 機能をアンロックすることができます。

1 つのアクティベーショントークンで、my.atomos.com 経由でロックを解除したすべての機能をアク ティベーションすることができます。

アクティベーショントークンは my.atomos.com のお客様のアカウントに残り、また登録されたアドレスに E メール で送信されます。 また、my.atomos.com で製品の登録とコーデックのアクティベーションを手動で行うこともできます。

新規ユーザーとして登録するか、または既存のユーザーとして my.atomos.com のアカウントにログインしてくださ い。次に、左側のナビゲーションペインから My Registered Products を選択し、Register a Product をクリックし ます。

製品登録画面が開いたら、製品名欄の下にあるドロップダウンメニューから「SHOGUN CONNECT」を選択します。

以下の項目を入力してください。

- Serial Number (バッテリースロットに記載されています)
- Device ID (DID) (SHOGUN CONNECT の Info タブに表示されています)
- Purchase Date (購入日)
- Reseller (購入した販売店名)

SHOGUN CONNECT のアクティベーションメニューページに移動し、そのページにあるアクティベーション ID (AID)を使ってアクティベーション項目を入力してください。Submitをタップすると、My Registered Products ページが開きます。

My Registered Products ページが表示されたら、以降の手順は同じですので、先の QR コードのアクティベーションのセクションに記載した手順でアクティベーションを行なってください。

Info メニュー

IN	No Input	⁰ण No Input	момNativ	e REC Pr	oRes RAW HQ >[€	sso::	>
	Outrast	Matara	Data	Detterre	A to us V	1-6-	
5	Output	Meters	Date	Battery	AtomX	Info	>
	NINJA V INFO Version 10.67 Factory Reset	Device ID AJNYYRMIT	58	Build Info BID: 19186			
				Recent Recent		• (+ +

SHOGUN CONNECT Info

SHOGUN CONNECT デバイスのソフトウェア(ファームウェア)バージョンと固有のデバイス ID(DID)が 表示されます。追加コーデックや機能のアクティベーションに必要です。詳しくは Activation メニュー をご覧く ださい。また、最新のファームウェアを使用しているかどうかは、ATOMOS のホームページで確認できます。 www.atomos.com/support

mmacomosioom, supp

Factory Reset

SHOGUN CONNECT を工場出荷時の状態に戻すことができます。これまで行なった設定内容は全て消去されます。

Factory Reset を実行する前に、デバイスとクラウドとのペアリングを解除してください。

3rd-Party license

SHOGUN CONNECT で使用するソフトウェアの第三者使用許諾書をダウンロードします。

収録の準備

SHOGUN CONNECT に対応した映像ソースを接続して信号を入力し、録画できる状態になった記録メディアを装着すると次のような状態になります。

- REC アイコンが赤色に変化します。
- モニターモード時、入力ソースとフォーマットは、情報バーの左上に表示されます。
- 音声の入力に合わせてオーディオメーターが反応します。



録画可能状態(モニターモード/ホーム)



録画可能状態(モニターモード/機能)



信号が入力されていない / 記録メディアが装着されていない / 記録メディアがフォーマットされていない状態

SmartControl (スマートコントロール)

SmartControl は、自動または外部からの制御による録画の開始と停止を行うための機能です。ここでは、録画の開始 と停止を行うためのさまざまな方法について説明します。 SHOGUN CONNECT 録画開始・停止制御は、以下の方法でトリガーすることができます。

- 1. ホーム画面からのタッチ操作
- 2. HDMIのタイムコードによるローリングタイムコードトリガー
- 3. HDMIの制御信号によるカメラからのトリガー
- 4. SDI の制御信号によるカメラからのトリガー
- 5. Sony や Canon のカメラからの LANC 経由によるトリガー
- 6. LANC シリアルポートによるトリガー

カメラによってはレコーダーではなくカメラからのトリガーで最適な性能を発揮するものもあります。

ホーム画面からのタッチ操作

SHOGUN CONNECT REC (録画)ボタンで録画開始・停止制御が可能です。



録画開始ボタン 録画停止ボタン

HDMI のタイムコードによるローリングタイムコードトリガー

カメラが Record Run モードの場合、HDMI 経由で動く Timecode で録画の停止・開始が可能です。有効にすると、 カメラと SHOGUN CONNECT が同時に録画を開始・停止します。

ローリングタイムコードトリガーは、TC のみでトリガーがない古いカメラで使用するためのものです。 カメラが FREE RUN に設定されている場合、このトリガは直ちに録画を開始します。全てのカメラ に録画開始 / 停止フラグがあるわけではないことに注意してくださいこのような場合、REC RUN の ローリングトリガーを使って、カメラが録画を開始すると同時に自動的に録画をトリガーする必要が あります。

HDMIの制御信号によるカメラからのトリガー

HDMI カメラトリガーは、対応するカメラで利用可能です。デジタル信号内にカメラの録画開始 / 停止を SHOGUN CONNECT に通知するフラグがあり、SHOGUN CONNECT がカメラと同時に録画開始 / 停止を行 うトリガーとなります。



SDI の制御信号によるカメラからのトリガー

SDI カメラトリガーはメーカーに依存するため、入力メニューからカメラのメーカーを選択する必要があります。 デジタル信号の中に、カメラの録画開始 / 停止を SHOGUN CONNECT に通知するフラグがあり、これをトリガー にカメラと同時に録画開始 / 停止を行います。

HDR と Log について

HDR の最初のステップは、HDR で撮影すべきシーンであるかどうかを認識することです。画像の最も明るい部分と 最も暗い部分、そして各色にはそれぞれ明るさや輝度の情報が含まれているため、色と階調の範囲に渡って良好なコ ントラストがあるかどうかを確認します。

次に、ログ信号をSHOGUN CONNECTに送信し、HDRログ情報を記録していることを確認してください。詳しくは、 カメラ出力の項目をご参照ください。

Source	Trigger	Manufa	cturer	Name	>Remote Mode
CAMERA OUT	PUT	(i) Match Camer	a for correct ima	ge processing	
On S	ony	S-Log2	S-Gamu	ıt	Off
Log/HDR >C	amera	> Gamma	> Gamut		HDR Auto

SHOGUN CONNECT を使用することで、処理されていない Log 画像をみて重要な露出を決定するのではなく、 ATOMOS 10 によるリアルタイムでの画像処理で最終的な HDR 出力をモニターしながら Log による収録を行うこと ができます。



HDR の主な効果は、スペキュラハイライトとブライトネスの部分に現れています。従来は「白飛び」していた部分が、 目に見えるディテールや情報を含むようになり、コンテンツがより魅力的になります。HDR は、より多くのヘッドルー ムを提供し、より多くのディテールを表示することができます。露出を上げてさまざまな実験してみることをお勧め します。

ATOMOS 10 HDR は、各ログカーブを正しく解析し、パネルでの表示処理やバックライトの制御と組み合わせることで、シーンのハイライト部分の高くなった輝度部分を表現することが可能です。

シーンの実際の光だけでなく、レンズが高速であればあるほど、明るさのレベルが調整しやすくなり ますシネスタイルのレンズやマニュアル絞りのレンズを選ぶと、電子制御絞りを使用した写真用レン ズよりも柔軟性が高まります。 AtomOS 10 のモニタリングモードは、SHOGUN CONNECT の処理エンジンが Log ガンマ入力のハイダイナミッ クレンジ能力を表示することができるようにするものです。ATOMOS 10 の HDR モニタリングは、ATOMOS の研 究開発により、画像処理によってモニターのすべてをコントロールし、スペキュラハイライトの切り取られていない 美しさを自然で鮮やかな色で、見たままを撮影できるような解像度で提供することが可能になりました。目の前の風 景と SHOGUN CONNECT に表示される画像が一致している場合、露出は適正なはずですが、波形モニターと併用 して確認してください。

理解すべき重要な要素の1つは、カメラが Log で撮影できる場合、SDR で表示できるよりも多くのダイナミックレン ジをすでに記録できるということです。Log は、Rec.709 規格に適合するように、対数カーブを適用して追加したストッ プ数のダイナミックレンジを圧縮することにより、ハイライト情報を保持します。各ピクセルが SDR で表示できる以 上の輝度情報を含んでいるため、画像は脱色されたように見えますが、これを実行すると 100%Rec709 よりも明るく なるため、クリップされることになります。これを図にすると以下のようになります。





ファイルのリカバリー

SHOGUN CONNECT は、録画中は連続的にディスクに書き込みを行います。万が一、電源が落ちたり、誤ってド ライブを取り外してしまっても、最後の数秒を除き、すべてのクリップを復元することができます。

録画が中断された場合、SHOGUN CONNECT を再起動するか、再生モードに入ると、Recovery Now(すぐに復 旧する)か、Recovery Later(後で復旧する)かを選択するメニューが表示されます。

後で復元を選択すると、ディスクを入れるたびに、あるいは SHOGUN CONNECT を起動するたびに、正しく閉じ られなかったファイルの復元を促す同じメニューが表示されるようになります。



モニタリング機能

ATOMOS 10 では、モニタリング画面の下部に表示されるモニタリングツールのレイアウトが新しくなり、改善され ました。黄色の MON アイコンをタップすると、モニタリングツールの表示 / 非表示が切り替わります。すべてのモ ニタリング機能を表示するには、モニタリングアイコンを左側にスワイプします。アイコンはカルーセルのように左 右にスワイプすることで各機能にアクセスできます。

モニタリングツールの中には、画像の露出やフォーカスを評価するのに役立つものがあります。その他のツールには、 フレームガイド、セーフェリア、アナモフィックデスクイーズ、静止画キャプチャ、オニオンスキンがあります。 アイコンをタップすると、機能の有効 / 無効が切り替わり、場合によってはオプションも切り替わります。多くのツー ルは同時に使用でき、フォーカス、露出、フレーミングなどをアシストします。

モニター機能は、録画ファイルに影響を与えず、録画中にオン/オフの切り替えや調整が可能です。

モニターモード / 機能



Luma ウェーブフォーム: ダイナミックレンジを視覚化 して表示します。



ゼブラ:



RGB パレード:

ゼブラパターンを利用して露出 レベルを確認します。



赤、緑、青のレベルを表示します。



ブルーオンリー: 映像のノイズを確認する のに使用します。



ベクトルスコープ: 映像の色相と彩度を測定し表示 します。



ズームイン: パンチインして素早く フォーカスを確認する ことができます。



フォーカスピーキング: フォーカスの正しいかどうか を視覚的に表示します。



2倍ズーム: ピクセルを 2 倍に拡大 表示します。



フレームガイド: 映画、テレビやソーシャルメディアに最適なガイ ドを表示します。







セーフエリア: アクションエリアとセーフエリアをオーバーレイ 表示します。



アナモルフィックデスククイーズ: アナモルフィックレンズを使用時、圧縮映像を正しく 見えるように表示します。



静止画キャプチャ: 録画・再生中にタップすることで、PNG 形式で静 止画を保存することができます。



オニオンスキン: 録画・再生中に、表示中の映像の上に保存した静止画やその他 のイメージをオーバーレイして表示することができます。



設定: タップするとモニタリングツールの設定画面を開 くことができます。

モニター機能は、入力信号が検出された場合 のみ利用可能です。

Zoom (ズーム機能)

1:1

ズーム機能により、重要なフォーカスをパンチインで確認することができます。



ピクセルと 1:1 で映像を表示するように切り替えます。インジケータボックスには、表示中の画面の位 置が表示されます。4K 1:1 は、4K UHD 画像の 1/4 を表示します。



ウェーブフォーム (WFM) とベクトルスコープ

これらの従来型スコープは、映像を視覚的に表現するものです。波形モニターの設定は、設定メニューの Waveform タブでカスタマ イズすることができます。

Luma ウェーブフォーム

Luma(輝度)ウェーブフォームは、画像のダイナミックレンジを視覚化する優れた方法で、ハイライトとシャドーの 両方のディテールの露出を適正にすることを可能にします。特に低コントラストの LOG カーブで撮影する場合に有効 で、HDR と連携し、クリッピングポイントを波形として表示することで、画像の適正露出を可能にします。



ウェーブフォームツールは 8Kp30 と 6Kp60 の RAW 入力には現時点では対応していません。

RGB ウェーブフォーム

RGB ウェーブフォームは、入力ソースからの赤、緑、青の各レベルを表示します。RGB の各チャンネルを並べて表示し、各チャンネルの色を対応する波形の下に表示します。これは、ホワイトバランスをチェックするために使用することができます。カメラでホワイトバランスが正しく設定されていれば、カメラを白いものに向けるだけで、赤、緑、青のレベルが一致するはずです。



オーバーレイを非表示にしても波形モニターは画面に表示されたままなので、画像のキャリブレーショ ンに集中することができます。MON ボタンを押すと、波形はモニタの一番下に表示されます。

ベクトルスコープ

ベクタースコープでは、色相(位相ベクトル)、彩度(中心から外側の距離)の色情報を表示することができます。画 像の彩度過不足を確認したり、複数のカメラのキャリブレーションを行い、撮影時の映像を一致させるのに有効です。



フォカスピーキング、ゼブラ及びフォルスカラー

ATOMOS 10 は、撮影した画像を完璧に仕上げるためのモニターツールを搭載しています。フォーカスピーキング、 ゼブラ、フォルスカラー、ブルーオンリー露光など、ピントが合っているか、ノイズがないか、露出が正しいかなど を簡単に確認することができます。また、セーフエリアやタイトルエリアのマーカー、アスペクト比のマーカー、ア ナモフィックデスクイーズ機能なども搭載しています。

フォーカスピーキング

フォーカスピーキング機能は、撮影した画像の中でピントが合っている部分を強調する視覚的なガイドを提供しま す。ピントが合っている部分は、選択した色で強調表示されます。フォーカスピーキングの設定は、設定メニューの Focus Peaking タブでカスタマイズできます。



ゼブラ

ゼブラ機能は、設定した目標レベルの +-5% の露出の画像部分に斜めのパターンを重ねて表示します。これにより、 画像のどの部分が特定の露出レベルに達しているかを一目で確認することができます。ゼブラ機能の設定は、設定メ ニューの Zebra タブでカスタマイズできます。



フォルスカラー機能では、明るさを色に置き換えることで映像全体の露出を素早く確認し、素早く露光の確認を行う



フォルスカラーのスケール

画面左側のフォルスカラースケールの表示は、画像中の輝度値と特定の色を参照するためのものです。このスケールの数字は、IRE %を表します。例として、ミッドグレーは 44 ~ 47 IRE(緑)、露出不足の映像は -7 ~ 2 IRE(紫)、露出オーバーの映像は 96 ~ 109 IRE(明るいオレンジ)として表示されています。

ブルーオンリー

ブルーオンリーは、入力信号の青チャンネルに基づくグレイスケール画像を表示します。センサーのノイズはこのチャンネルに最も多く現れるため、ビデオ画像のノイズ成分を観察するのに有効です。



フレームガイド、セーフエリア及びアナモルフィックデスク イーズ

ATOMOS 10 は、高機能のフレームガイドとセーフエリアガイドを備えています。一般的な映画、ソーシャルメディ ア、TV フレームから選択したり、カスタムフレームガイドを設定したりすることも可能です。アスペクト比マーカー は、アナモフィックデスクイーズツールで、ポストプロダクションでクロップを作成するためのプレビューを行うの に非常に便利です。

フレームガイド



フレームガイドアイコンをタップすると、現在選択されているフレームガイドの有効/無効を切り替える ことができます。設定メニューの Flame Guide タブで、使用するフレームガイドを選択したり、カスタ ムフレームガイドを入力したりすることができます。



セーフエリアガイド



アクションセーフェリアとタイトルセーフェリアは、SMPTE 規格のフレームガイドに対応しています。 セーフェリアマーカーをオンにするには、セーフェリアアイコンをアクションェリア用に1回、タイト ルセーフェリア用にもう1回タップします。



画面中央をタップしてオーバーレイを非表示にしても、セーフエリア/グリッドラインは表示された ままです。

アナモルフィックデスクイーズ



アナモフィックレンズで撮影されたコンテンツをモニタリングする際に、映像の歪みを補正することがで きます。デスクイーズアイコンをタップすると、SHOGUN CONNECT の映像が歪まないように、デス クイーズの量を選択するオプションが表示されます。

- 2x(4:3)
- 2x
- 1.8x
- 1.5x
- 1.33x
- 1.25x

アナモフィックデスクイーズが有効な場合、スコープは使用できません。



静止画キャプチャとオニオンスキン

静止画キャプチャ



録画・再生時に SHOGUN CONNECT のネイティブディスプレイ解像度(1920 × 1080 ピクセル)で PNG 形式の静止画を保存することができる機能です。

静止画キャプチャの手順:

- 1. 録画モードまたは再生モードで、画面下部のモニタリング機能のエリアにある静止画キャプチャアイコンをタッ プします。
- 2. 静止画キャプチャアイコンの中に、静止画が保存されたことを意味するチェックマークが短く表示されます。



3. 保存した PNG ファイルは、Frame Grab フォルダに保存されます。初めて保存する場合、Frabe Grab フォルダ が自動的に生成されます。

オニオンスキン



録画・再生中に、表示中の映像の上に保存した静止画やその他のイメージをオーバーレイして表示することができます。

キャプチャした静止画やその他の画像をオニオンスキンとして読み込む方法:

- 1. 録画モードまたは再生モードで、画面下部のモニタリング機能のエリアにあるオニオンスキンアイコンをタップ します。
- 2. 設定メニューの Onion Skin タブが開き、使用する PNG ファイル / 画像を選択することができます。
- イメージを選択すると、位置と透明度の設定するオプションが表示されます。画面をタップすると、アイコンボックスなしのオニオンスキン オーバーレイが表示され、もう一度タップすると、アイコンが復活します。アイコンの下にある矢印をタップすると、モニタリング画面に戻ります。


オニオンスキンの位置と透明度の指定

以下のアイコンをタップすると、読み込んだイメージの位置や透明度をカスタマイズすることができます。



透過率高

読み込まれたイメージの透過率を高くします。ソース映像が見やすい状態になります。



透過率中

読み込まれたイメージの透過率を中にします。



透過率低 読み込まれたイメージの透過率を低くします。静止画が見やすい状態になります。



50/50:左 ソース映像の上に、読み込んだ静止画の左半分のみオーバーレイ表示します。



Full (フルスクリーン) ソース映像の上に、読み込んだ静止画を全画面でオーバーレイ表示します。



50/50:右 ソース映像の上に、読み込んだ静止画の右半分のみオーバーレイ表示します。



戻る

モニタリングスクリーンに戻ります。

オニオンスキンを使用できる状態

静止画を読み込んだ状態にすると、モニタリング機能のエリアのオニオンスキンのアイコンが以下のようなアイコン に変化します。このアイコンをタップすると、最後に使用した静止画がオニオンスキンとして表示されます。矢印をタッ プすると、モニタリング画面に戻ります。



別の静止画を読み込むには、設定メニューから Onion Skin タブに移動し、上記と同じ手順を実行します。

Setting $\checkmark = \neg -$

このメニューでは、各種モニタリングツールの設定や動作を設定することができます。また、LUT、ディスプレイ、 モニターモードに関する設定も可能です。

これらの設定にアクセスするには、画面上部の情報バーで MON をタップするか、モニタリングモードで黄色の設定 アイコンをタップし、ページ下部の設定したい機能のタブを選択します。



Waveform (ウェーブフォーム) タブ

ウェーブフォームの設定にアクセスするには、設定アイコンをタップして、Waveform タブを選択します。



波形のサイズを変更するには、コーナーアイコン、下画面アイコン、全画面アイコンのいずれかを押します。表示は すぐに更新されます。



ベクタースコープのサイズ設定は、コーナーとフルスクリーンに限定されます。

モニタリング、録画、再生中に波形モニターのサイズを 1/4、1/3、フルスクリーンに切り替えるには、 画面の左下隅をタップします。また、録画、モニタリング、再生中に波形表示の明るさと透過度を調 整することができます。

Brightness(明るさ)スライダーは波形表示の強さを調整し、Opacity(透過度)スライダーは画面上の波形表示の 透過度を調整します。調整を行なって希望の表示に設定してください。



Focus Peaking (フォーカスピーキング) タブ

フォーカスピーキングの設定にアクセスするには、設定アイコンをタップし、Focus Peaking タブを選択するだけで す。これらの設定により、ピーキングの表示方法をカスタマイズすることができます。複数の表示モードがあり、ピー キングインジケーターの色と幅を選択することができます。

モード

これらのアイコンをタップすると、フォーカスピーキングのモードが切り替わります。





このアイコンを選択すると、カラー表示された映像の上にフォーカスピーキングをオーバーレイ表示します。





このアイコンを選択すると、モノクロ表示された映像の上にフォーカスピーキングをオーバーレイ表示します。





このアイコンを選択すると、アウトライン表示された映像の上にフォーカスピーキングをオーバーレイ表示します。



アウトラインカラー

ピーキングに使用する色を選択します。ピントが合った部分が背景の色から浮き出るように調整すると効果的です。



アウトラインの幅

画面上のフォーカスピーキングの幅を選択します。



Zebra タブ

ゼブラの設定にアクセスするには、設定アイコンをタップして、Zebra タブを選択します。

ゼブラのしきい値 (Threshold)

Zebra Threshold これらの設定により、ゼブラインジケータを表示させたい画像内の露出レベルを選択できます。一般的には 95 ~ 100%に設定し、露出オーバーに近い、または露出オーバーの画像領域を確認するために使用します。 ゼブラのしきい値は、スライダーを左右に動かして調整することができます。



LUTs タブ

LUTの設定にアクセスするには、設定アイコンをタップして、LUTs タブを選択してください。



LUT (Look Up Table)とは、カラーレスポンスを変換するテーブルのことで、入力信号の「ルック(見た目)」を調整します。3DのLUTは、R、G、Bの値の組み合わせを定義する3つの入力の組み合わせで定義されており、色だけでなくガンマや色域の調整も可能です。また、LUTは特定の色空間で入力をモニターしたり、よりクリエィティブにフィルムストックのエミュレーションを行なった映像にしたり、カメラとのマッチングなど、特定の「ルック」を作成したりするために使用することができます。

すべての LUT が同じというわけではなく、大半の LUT は REC.709 のレンジで有効となるように設計されているこ とに注目する必要があります。つまり、求めている色調整を行える一方で、画像の輝度に影響を与える可能性があり ますので、これらの LUT は REC.709 または SDR での視聴を想定したコンテンツでのみ使用されるべきです。 3D LUT を使用する場合は、カラーコレクションができるアプリケーション、例えば Davinci Resolve や Photoshop などのアプリケーション、LUTCalc などの LUT 専用アプリケーションを使用することができます。独自のカスタム ルックを作成し、ATOMOS デバイスにインポートすることができます。LUT は、映像に即座にルックを適用できま すので、グレーディングのベースやプライマリーグレーディングとして活用することができます。

ATOMOS は、業界標準の .CUBE フォーマットの 3D LUT をサポートしており、8 つの LUT をプリセットとして 登録することができます。1D LUT には対応していませんのでインポートするにはサードパーティ製のソフトウェア であらかじめ変換しておく必要があります。

SHOGUN CONNECT に LUT をインポートする方法

- 1. パソコンとドッキングステーションを使用して .CUBE ファイルを記録メディアにコピーしてください。
- 2. 画面上部のインフォメーションバーの MON をタップしてモニタリングツールの設定にアクセスし、LUTs タブ を選択します。
- 3. 番号のついたスロットの一つをタップして選択します。すでに LUT がロードされているスロットには、スロット 番号の横に曲線が表示されますが、空のスロットには表示されません。



4. フォルダーアイコンをタップして、メディアにアクセスします。



既に LUT がロードされているスロットを選択した場合、フォルダをタップすると、ロードされた LUT を上書きするかどうか確認されます。 5. ロードしたい LUT ファイルを保存したフォルダに移動し、ファイル名をタップして選択します。もう一度ファイ ル名をタップすると、選択したスロットに LUT がインポートされます。



6. LUT がロードされる間、プログレスバーがスクリーン上に表示されます。

\bigcirc		
Loading LUT		

- 7. これで LUT が読み込まれ、デフォルトとして選択された状態になります。
- 8. この作業を繰り返すことで、SHOGUN CONNECT に最大 8 つの LUT を保存することができます。

一度 SHOGUN CONNECT にロードした LUT は削除することができません。すでに LUT がロー ドされているスロットに LUT をロードすると、ロードされた LUT は上書きされます。

映像に LUT を適用する方法

- 1. 画面上部のインフォメーションバーの MON をタップしてモニターモードメニューにアクセスし、LUTs タブを 選択します。
- 8 つのスロット番号のいずれかをタップして、LUT を選択します。LUT がロードされているスロットをタップすると、選択した LUT の名前がメニューバーの上に表示されます。

LUT がロードされているスロットには、スロット番号の横にカーブが表示されますが、空のスロット には表示されません。



- 3. Monitor タブをタップして、モニターモードメニューを表示します。
- LUT アイコンをタップして、選択した LUT を画像に適用します。LUT アイコンの横には、現在選択されている 3D LUT の名前が表示されます。

選択した LUT ファイル名は、画像に適用されると情報バーの MON に表示されます。

LUT 処理の適用方法

LUTs タブでは、LUT の適用方法を選択できます。

- 収録時に適用(During Record)
- モニター出力時に適用(During Output)
- 比較モードで表示(Compare)



収録時に適用 (During Record)

このオプションを選択すると、SHOGUN CONNECT は LUT を収録するデータに適用します。このオプション を有効にすると、CUSTOM LOOK アイコンがモニター上部に点滅し、録画中に誤って変更されて録画コンテン ツに影響が出ないよう LUT が固定され、変更できなくなります。

LUT を録画にベイクすることは、ポストプロダクションで元に戻すことができないので、このオプションを使用する前にワークフローを検討することをお勧めします。

ProRes RAW コーデックで収録する場合は LUT を適用して収録することはできません。

モニター出力時に適用(During Output)

SHOGUN CONNECT の HDMI ループアウトにも LUT を適用して出力します。これにより、大型モニターや ワイヤレス送信によるプレビューも可能になります。この機能は、Input メニューのダウンコンバートオプション と組み合わせることも可能です。

比較モードで表示 (Compare)

カラーマネージメント中は、多くの LUT を適用して確認し、Native Video Source と比較することもあると思い ます。Compare(比較)オプションをタップすると、50/50 の比率でスクリーンを分割し、LUT が適用されて いるものとされていないものを比較することができます。



50/50 プレビューを有効にすると Loop 出力にも適用されます。LUT を収録にも適用している場合は 利用できませんので、ご注意ください。

画面の中央をタップすると、すべてのオーバーレイを消すことができます。もう一度タップすると、オー バーレイが表示されます。

Monitor タブ

このメニューに入るには、画面上部のインフォメーションバーの MON をタップします。モニターモードメニューが ページ下部に表示されます。または、黄色い設定アイコンをタップして、Monitor タブを選択します。

HDR モニタリングの操作に入る前に、HDR のバックグラウンドを理解することが重要です。 ATOMOS HDR ガイドをお読みいただき、既存の Rec.709 標準ダイナミックレンジ(SDR)とハイ ダイナミックレンジ(HDR)の画像の見方について、重要な用語や相違点をご理解いただくことをお 勧めします。



標準規格を使用する - Native / REC.709 / HLG / PQ

ATOMOS10 は、HDR で表示を行う場合、あらかじめ設定した内容で映像を表示します。画面左側には、Native、 Rec.709(SDR)、HLG、PQ(HDR)の各レベルに対応したボタンが配置されています。LUT アイコンと LUT の 使用方法については、LUT タブのセクションを参照してください。

これらのボタンを有効にすると、以下に示すレベルに従ってビデオが表示され、それに応じて露出を調整することができますので、HDR 収録時の露出を、推測ではなく実際の映像を確認しながら行うことができます。



Native

このオプションを選択すると、映像ソースは何も処理されずに表示され、SHOGUN CONNECT は通常の放送用モニターと同じように動作します。カメラに接続した場合、表示される画像は、標準の Rec.709 画像や Log 画像など、カメラの出力に手を加えていない画像であることを意味します。標準の Rec.709 画像は正しく見え、Log 画像は平坦に見えます。



Rec.709

このモードを選択すると、SHOGUN CONNECT はカメラのガンマ / ガンマットから、100% のリニア IRE がパネ ルの白(1000nits)を写すようにマッピングします。それ以上はクリップされます。



HLG (Hybrid Log Gamma)

このモードを選択すると、SHOGUN CONNECT はカメラのガンマ / ガンマットから、1200% のリニア IRE がパネ ルの白(1000nits)にマッピングされるようになります。ハイライトは若干圧縮されます。



PQ

このモードを選択すると、SHOGUN CONNECT はカメラのガンマ / ガンマットからマッピングを行い、2000% の リニア IRE がパネルの白(1000nits)にマッピングされるようになります。ハイライトはより圧縮され、HLG に似 ていますが、よく見るとスペキュラーハイライトのディテールがより鮮明に見えます。

HLG モードと PQ モードでは、カメラのダイナミックレンジによりディテールの見え方が異なります。

モニターオプション

スクリーンの右側には、SHOGUN CONNECT のオプションが表示されます。



ディスプレイオフ

ディスプレイオフ機能は、本機の動作に影響を与えることなく、画面をオフにすることができる機能です。この機能 を有効にすると、本体側面の電源オン/オフボタンをタップしてディスプレー画面をロックするたびに、画面がオフ になります。詳しくは、基本操作の項目を参照してください。



タリー

収録中は本体背面のタリーランプ(LED)が収録中であることを赤色で示します。前面 LED はアイドル状態の時は 緑色で表示されます。



フリップスクリーン (反転/Flip)

本体の設置状態に合わせて画面を上下反転させることができます。

画面を反転して使用する状態で本体を設置する場合、本体周辺の空気の流れに注意し、本体の冷却孔 を塞がないようにしてください。

Display タブ

このメニューに入るには、画面上部のインフォメーションバーの MON をタップするか、モニタリングモードで黄色の設定アイコンをタップしてください。次に、ページ下部の Display タブを選択します。



このメニューでは、Native、Rec709、LUT モードで、スライダーを調節して画面の明るさを変更することができます。 右にスライドすると輝度が上がり、100%にすると画像はディスプレイの 1000nits をフルに使用することになります。 他のモニター機器と同様、輝度を上げると消費電力が増加し、それに伴いバッテリーでの稼働時間が短くなります。 また、ディスプレイのリフト、ガンマ、ゲインを調整することができます。調整するには、スライダーをタップして 左右にドラッグします。



Backlight (バックライト)

バックライトの強さを調整します。HDR モニター中 は無効になります。



Lift(リフト) リフトを上げると、画像が明るくなり、シャドウが 薄くなります。



Gamma(ガンマ) ガンマを操作しますと、シャドー部がより濃く、豊 かになります。明るい日中にモニ タリングする際に便利な機能です。



Gain(**ゲイン**) ゲインは画像の明るさを上げ、ハイライトに影響を 与えます。



リセット バックライト設定以外の値を、デフォルトの値に戻 します。

フレームガイド タブ

フレームガイドの設定を日悪には、設定アイコンをタップして、Flame Guide タブを選択します。表示されたアイコンの一つをタップして、フレームガイドを選択します。

シネフレームガイドには次のようなものがあります。

- 16:9
- 2.4:1
- 2.35:1
- 1.9:1
- 1.85:1
- 4:3

ソーシャルフレームガイドには次のようなものがあります。

- 9:16
- 1:1
- 1.91:1
- 4:5

また、CUSTOM(カスタム)を選択し、独自のアスペクト比を入力することも可能です。

|--|

カスタムアスペクト比の設定方法

- 1. Custom Ration をタップ
- 2. 画面上のキーパッドを使用して希望のアスペクト比を入力し、SAVE をタップします。
- 3. CUSTOM アイコンをタップしてフレームガイドとして選択し、設定メニューを終了します。
- 4. モニタリングツールの選択肢にあるフレームガイドアイコンに CUSTOM の文字が表示されます。このアイコン をタップすると、カスタム設定したフレームガイドの有効/無効を切り替えることができます。

入力された比率がサポートされていない場合は、Invalid Ratio と表示されます。

オニオンスキン タブ

このタブでは、キャプチャした静止画像やその他の画像を選択し、ソースビデオの上にオニオンスキン(重ねて表示) として使用するための設定を行います。

オニオンスキンとして使用する静止画像の読み込み方法

1. 最後にキャプチャして保存した静止画を使用する場合は Last Grab 、最後に読み込んだ静止画を読み込む場合は Last Used をタップしてください。新しくファイルを読み込む場合はフォルダアイコンをタップし、読み込みた いファイルを選択肢ます。ファイルをタップして選択し、もう一度タップすることで読み込むことができます。

SHOGUN CONNECT でキャプチャした静止画ファイルのほか、解像度 1920 × 1080 24 ビット カラーの PNG 画像(アルファ透過にも対応しています)を読み込むことも可能です。作成したファ イルをパソコンで記録メディアに保存し、手順に従って読み込んでください。

イメージは、位置と透明度を指定して画面に表示することができます。スクリーンをタップすると、アイコンボックスなしのオニオンスキン オーバーレイが表示されます。もう一度タップすると、アイコンが表示されます。アイコンの下にある矢印をタップすると、モニタリング画面に戻ります。透明度と位置の設定については、静止画キャプチャとオニオンスキンの項目をご参照ください。



再生(Playback)モード

再生ボタンを押すと、再生(Playback)モードに切り替わり、メディアに保存されている最後のクリップが再生され ます。ピントや露出が適正か、ライティングが変化していないか、LUT が適用されたコンテンツの映像に問題がない かなど、現場で即座に確認することができる重要な機能です。

クリップ収録後に初めて再生ボタンを押した場合は、最後に収録したクリップが再生されます。その後、 REC モードに切り換えて収録を行うことなく再度再生ボタンを押した場合は、ファイルリストの一番 上にあるファイルが再生されます。

再生モードでは、モニタリングツールとエディットツールを使用することができます。モニタ(MON)ボタンと編集 (EDIT)ボタンをタップすることで、それぞれのモードに切り替わります。クリップやプレイリストは、画面右下のフォ ルダアイコンをタップして選択したり、画面上のコントロールで次や前のクリップにスキップしたりすることができ ます。その他、クリップのスクラブ再生、再生速度・方向の設定、再生モードを Loop に設定することも可能です。

再生映像は SHOGUN CONNECT の映像出力端子からも出力されますので、映像を大きな画面やモニターで確認す ることも可能です。また、再生しながら Log カーブや LUT をクリップに適用することもできます。

再生モード/ホーム



メインコントロール



録画(**REC/Record**): 録画モードに切り替えホーム画面を表示します。



再生(**PLAY**): 現在のクリップの再生と一時停止を行います。



モニター (MON/Monitor):

モニタリングツールを表示したり消したりします。On/Offのトグルボタンです。



編集(EDIT): 編集ツールを表示したり消したりします。On/Offのトグルボタンです。



設定(**Settings**)**:** タップすると再生の設定画面とツールを開きます。



録画ファイル(Recorded Files)

収録したファイルを選択する画面を開きます。

再生コントロール

以下のこのトロールは再生中に利用可能です。



スクラブバー 前後方向にスクラブしてクリップを表示できます。



再生速度/方向コントロール

再生方向と速度をパーセンテージで設定することができます。60p を 30p で再生するなど、高フレームレートを 半分または4分の1の速度で、順方向または逆方向のプレビューを行う場合に最適です。



2x/4x

順方向・逆方向で2倍速/4倍速再生を行います。



次/前

次のテイクまたは前のテイクにジャンプします。



コマ送り/コマ戻し(Advance)

クリップが停止している間、クリップを1フレームずつコマ送りしたりコマ戻ししたりすることができます。クリップをより詳細に分析することができます。これは特に2:1ズーム機能と組み合わせて使用すると便利です。



ループ再生

このアイコンをタップすると、クリップをループ再生させることができます。ループのイン・アウトマーカーは、 編集ツールで配置・消去することができます。詳しくは、編集の項を参照してください。

再生

SHOGUN CONNECT の大きな特徴の一つに、ロスレス圧縮の高画質で作成したコンテンツをや、収録したコンテ ンツの再生用プレイヤーとしても利用可能というものがあります。SHOGUN CONNECT のプレイアウト(映像出力) を利用し、ライブ映像や録画映像をより大きな HDMI モニターやスイッチャーに送ることができます。



録画ファイル(Recorded Files)

ファイル名またはフォルダボタンを押すと、ドライブにあるクリップのリストが表示されます。クリップ名(Scene shot Take 番号付き)、解像度、コーデック、再生時間が表示されます。 クリップをタップしてハイライトすると、 背景に最初のフレームのプレビューが表示されます。選択したクリップを再生するには、ファイル名をもう一度タッ チします。特定のファイルを再生するには、プレイリストを作成することもできます。プレイリストの作成につい ては、プレイリストの項目を参照してください。

再生コンテンツ一覧メニューを開いているときは、自動的に再生が停止します。

各クリップのコーデックは、各クリップのファイル名の左側の白い丸の中に表示されます



プレイリスト (Playlist)

再生モードには、プレイリストを作成して再生する機能があります。

プレイリストの作成方法

プレイリストを作成するには、収録済のクリップが保存されているフォルダを開き、プレイリストボタンをタップし ます。アイコンが緑色に変化し、利用可能なオプションが表示されます。通常再生に戻る場合は、プレイリストアイ コンをもう一度タップし、プレイリストモードを解除してください。



プレイリスト内のすべてのクリップは、同じコーデック、解像度、フレームレートである必要があり ます。

各クリップのコーデックは、ファイル名の左側の白い丸の中に表示されます。



プレイリストオプション





Order (順番)

クリップの再生順を変更するアイコンです。録画したクリップの順番はファイル名に基づいており、デフォルトでは、 最後に録画したクリップがリストの一番上に表示されます。 Order をタップすると、クリップの再生順が切り替わり ます。



Tags (タグ)

このアイコンをタップすると、プリリストで再生するものを次のオプションから選ぶことができます。

All

メディアの全てのクリップを再生します。

Selected

選択されたクリップのみ再生します。

Favorites

Favorites としてタグをつけたクリップのみ再生します。

Combined

選択されたクリップと Favorites としてタグをつけたクリップの両方を再生します。

プレイリスト内の各クリップの再生時間は、再生コントロールのスクラブバーに表示されます。白い 縦線は開始点と終了点を示し、プレイリストに選択されたものをシームレスに再生します。

Codec Playlist (コーデックプレイリスト)

利用可能なコーデックを選択することで、再生するクリップを指定することができます。同じ解像度、フレームレート、 コーデックのクリップにのみ対応しています。解像度とフレームレートは、画面の右下に表示されます。



Favorite Playlist (お気に入りプレイリスト)

カットタグの編集ポイントをお気に入りプレイリストと組み合わせることで、クリップ内に作成されたインポイント やアウトポイントをプレイリスト内のサブクリップとして使用することができます。クリップにイン点とアウト点が 設定されている場合、その部分だけが再生されることになります。Order アイコンはサブクリップに関係するため、 よく注意してください。



In ポイント、Out ポイント、タグ付け、XML エクスポートの使い方については、「録音・再生・モニタリング時の編 集ツールの使い方」の項で詳しく説明しています。



Video Format X = - -

画面上部のインフォメーションバーの VID をタップすると表示されるメニューです。クリップを記録する際に使用さ れた設定に関する情報が含まれています。

ideo Format	Output	Meters	Battery	AtomX
UHD23.98	ProRes	HQ	00:00:02:21	
Format	Codec	Compression	Length	
CAMERA OUTP	UT.	(1) Match Camera for	correct image processing	
On	Sony	S-Log2	S-Gamut	
Log/HDR	> Camera	> Gamma	> Gamut	

Format :

選択中のクリップの解像度やフレームレートの情報を表示します。

Codec :

選択中のクリップのコーデックタイプを表示します。

Compression:

選択中のクリップのクオリティ設定を表示します。

Length :

選択中のクリップの長さを表示します。

CAMERA OUTPUT

Log/HDR

On/Off ボタンをタップすることで SHOGUN CONNECT での HDR 処理を On にしたり Off にしたりすること ができます。以下のオプションは Log/HDR ボタンを On にしている場合に設定できます。

Camera

タップして、接続しているカメラ(入力信号)のメーカーを選択します。次の選択肢があります。Sony、 Fujifilm、Canon、Panasonic、ARRI、RED、JVC、Leica、Nikon、ZCAM、Olympus、OMSYSTEM、 Rec.2100。

Gamma

メーカーごと Log カーブの選択肢が表示されますので Gamma をタップして、適切なものを選択してください。 Gamut

入力の色域を選択します。正確にモニターするために、カメラの入力と一致していることを確認してください。

ガマットオプションは、すべてのカメラで設定可能なわけではありません。

Playback Auto HDR

HLG や PQ による HDR 出力に直接対応しているカメラやゲーム機(適切なメタデータフラグを送れる機器)から、 HDR 映像を SHOGUN CONNECT に入力する場合は、このスイッチを ON にします。Log 映像を送る場合は、 この設定がオフになっていることを確認してください。タップして設定を有効または無効にします。

再生 - Output メニュー

SHOGUN CONNECT から HDMI や SDI で出力されている信号の情報や設定を行います。再生モード時に表示される出力メニューは、録画モードおよびモニタリングモード時に表示される出力メニューと同じです。これらの設定の詳細については、Output メニューおよび SDI 経由での出力のセクションを参照してください。



再生 - Audio メニュー

再生モード時に表示されるオーディオメニューは、録画モードおよびモニタリングモード時に表示されるメニューとほ ぼ同じです。これらの設定の詳細については、オーディオメニューのセクションを参照してください。

録画モードとモニタリングモードで、表示されているいくつかの設定項目は、再生モードでは表示され ません。

編集(Edit)モード

編集モードでは、録画中や再生中にクリップにタグを付けることができるほか、録画したクリップにイン点、アウト 点を追加することができます。

Favorite(お気に入り/OK テイク)や Reject(拒否/NG テイク)のアイコンをタップすることで、「良いクリップ」や「悪 いクリップ」をあらかじめ設定しておくことで、ノンリニア編集システムに取り込んだ後の編集作業を効率的に行う ことができます。収録したクリップのうち、残すべき部分と不要な部分を簡単に確認することができます。

お気に入りのクリップは、再生モードのプレイリストに組み込むことができます。これらのタグ付けされたサブクリッ プは、連続で再生することができます。詳しくは、プレイリストの項目をご覧ください。また、ATOMOS10 では編 集をより効率的に行えるよう拡張タグをサポートしました。より特殊なタグを適用することができますので、拡張タ グを使うの項目を参照してください。

SmartLog は、FCP XML (.fcpxml) に対応しています。

再生モード/編集ツール



メインコントロール



録画 (REC/Record):

録画モードに切り替えホーム画面を表示します。



再生(**PLAY**): 現在のクリップの再生と一時停止を行います。



モニター (MON/Monitor):

モニタリングツールを表示したり消したりします。On/Offのトグルボタンです。



編集 (EDIT): 編集ツールを表示したり消したりします。On/Offのトグルボタンです。



設定 (Settings):

現在の ATOMOS ファームウェアでは、Edit 機能で設定を行う項目はありません。今後のファームウェアのアッ プデートで変更される可能性があります。





OUT 点

タレント2



お気に入り



NGテイク



タレント1







色補正



ノイズ

XML **EXPORT**



エクスポート



リセット

カットアウェイ



クローズアップ ワイドショット

マーカー・タグアイコン (SmartLog)

SHOGUN CONNECT でマーカーやタグを使用し、NG テイクや不要なクリップをあらかじめマーキングしておく ことで、実際に編集を始めたり映像のプレビューをしたりする際の時間を節約することができます。クライアントや 監督と一緒に撮影現場ですぐに確認できるほか、ワークステーションや NLE に録画ファイルを転送することなく、テ イクの編集を SHOGUN CONNECT で行うことができます。



IN 点 (In-Point)

イン点を設定したい位置でボタンをタップすることで、イン点を設定することができます。もう一度タップすると、 イン点を削除できます。



OUT 点 (Out-Point)

アウト点を設定したい位置でボタンをタップすることで、アウト点を設定することができます。もう一度タップす ると、アウト点を削除できます。



お気に入り (Favorite)

テイク全体をお気に入りとしてマークすることも、使いたいテイクの一部をマークすることもできます。必要に応じて、1 つのテイク内に複数のマーカーを適用してください。



NG テイク(Reject) 不要なテイクやセクションをマークするのにお使いいただけます。



タレント1(Talent 1) タレントにタグをつけることができます。他の目的でも使用できます。



タレント2(Talent 2) タレントにタグをつけることができます。他の目的でも使用できます。



露出オーバー (Over Exposed)

露出オーバーしている箇所やピントが甘い箇所をマークするのにお使いいただけます。



色補正(Color Correction) 色補正が必要な箇所をマークするのにお使いいただけます。他の目的でも使用できます。



ノイズ(Noise) 背景ノイズや何らかの問題があった箇所をマークするのにお使いいただけます。



カットアウェイ(Cut Away) カットアウェイシーンをマークするのにお使いいただけます。



クローズアップ(Close Up) クローズアップシーンをマークするのにお使いいただけます。



ワイドショット(Wide Shot) ワイドショットシーンをマークするのにお使いいただけます。



エクスポート(Export XML)

クリップにタグ付けした後、これらのすべての情報をエクスポートすることで、編集やポストプロダクションの時間を短縮することができます。

SmartLog は、FCP XML (.fcpxml) に対応しています。



リセット (RESET)

リセットボタンを押すと、クリップからすべてのタグと XML データが削除されます。これは、複数のテイクを扱う場合や、クリップに誤ったタグが付けられている場合に有効です。リセットは、インポイントおよびアウトポイントの設定を削除または変更することはありません。マーカーを削除するには、インポイントおよびアウトポイントをリセットする必要があります。

録音・再生・モニタリング時の編集ツールの使い方

録画中、モニタリング中、再生中、編集アイコンをタップすることで、編集ツールにアクセスすることができます。

イン点とアウト点





再生中に簡単にイン点、アウト点を設定できます。スクラブコントロールを使えば、映像の一時停止中に正確なタイ ミングを見つけることができます。マーカーを設定すると、映像が切り取られ、囲まれた映像のみが再生されます。マー カーをリセットすると、通常の再生に戻ります。

お気に入り/ NG テイク





再生ボタンを押して、マークしたい部分が表示されたら、お気に入りまたは NG テイクをタップしてください。IN て -OUT 点を指定している場合はその範囲が、そうでなければクリップ全体がお気に入りまたは NG テイクとしてマー クされます。複数の IN-OUT 点を登録したクリップでは、それぞれに対してマーカーをセットできます。これらのポ イントはエクスポート機能を利用することで Apple FCP XML としてタイムコード情報とともに書き出すことができ ます。



タイムラインのスクラブバーが緑または赤で色分けされ、選択された領域がわかるようになります。

リセット (RESET)



リセットボタンをタップすると、クリップからすべてのタグと XML データを削除します。これは、複数のテイクを 扱う場合や、クリップに誤ったタグが付けられている場合に有効です。リセットは、イン点やアウト点を削除したり 影響を与えたりすることはありません。これらを削除する場合は、イン点およびアウト点をリセットする必要があり ます。

拡張タグを使う



ATOMOS 10 では、お気に入りや NG テイク以外にも、編集やワークフローに役立つ拡張タグを使用で来ます。モニ タリングやレビューの際にタグを活用することで、ポストプロダクションを行う際に大きな効果を発揮します。 タグは再生時にも便利で、ディスクから選択した録画だけを集めたプレイリストを作成することができます。プレイ リストの作成方法については、プレイリストのセクションを参照してください。

リセット (RESET)



リセットボタンをタップすると、クリップからすべてのタグと XML データを削除します。これは、複数のテイクを 扱う場合や、クリップに誤ったタグが付けられている場合に有効です。リセットは、イン点やアウト点を削除したり 影響を与えたりすることはありません。これらを削除する場合は、イン点およびアウト点をリセットする必要があり ます。

タグのエクスポート



タグをエクスポートするには

1. エクスポートアイコンをタップすると、作成したタグを FCP XML ファイルにエクスポートすることができます。

- 2. 挿入したメディアに XML ファイルが作成される間、画面上に Please wait (お待ちください)と表示されます。 FCP XML ファイルの作成に要する時間は、録画時間やフラグの数によって異なります。処理が完了するまでその ままお待ちください。
- 3. XML ファイルのエクスポートが完了すると、前の画面に戻ります。

Final Cut Pro へのタグのインポート

FCP XML ファイルを Final Cut Pro で読み込むには、ドッキングステーションを使って XML ファイルが保存され たメディアをパソコンに接続してください。XML ファイルを読み込むとタグが利用できるようになります。タグを使 用して映像にマークを付けたり編集したりした方法に応じて、クリップのさまざまな部分をフィルタリングしたり表 示したりするのに使用できます。タグの使用と XML インポートに関する詳細は、この後の項目をご覧ください。

SmartLog は、FCP XML (.fcpxml) に対応しています。

記録メディアの接続

マスターキャディ・ドッキングステーション(Master Caddy Docking Station)を使用すると、メディアをコンピュー タに接続することができます。ドッキングステーションの詳細については、マスターキャディ・ドッキングステーショ ンのセクションを参照してください。

Master Caddy Docking Station にメディアを装着する

- 1. SHOGUN CONNECT からメディアを取り外してください。
- 2. AtomX SSDmini、Master Caddy II または AtomX CFast アダプタの SATA III コネクタがドッキングステー ションの SATA II コネクタと一直線になるように位置を合わせてください。メディアを逆向きに挿入することは できません。
- 3. メディアとドッキングステーションの間に隙間がなくなる位置までしっかりと差し込んでください。メディアが正 しく装着されていることを確認してください。

万が一、正しい位置にセットされていなかったり、コネクタに異常があったりした場合に備えて、メ ディアをドッキングステーションに無理に差し込まないでください。



SHOGUN CONNECT のディスクスロットには、メディア用のリリースラッチがありません。フリ クションフィット方式です。取り外しは、メディア本体の上下のツメを利用してメディアを引き出す だけです。

Master Caddy Docking Station をパソコンに接続する

- Master Caddy Docking Station を Mac[®] または Windows[®] 編集用ワークステーションに USB 2.0、USB 3.0、 USB-C 3.1 で接続してください。
- 2. しばらく待つと、ディスクが OS に認識され、録画した映像は標準ディスク(exFAT)ファイルシステム経由でター ゲットコンピュータからアクセスできるようになります。

ディスクを OS が認識した後は、ドライブから直接編集したり、ファイルを自分のストレージにコピーしたりすることができます。

ファイルの転送

ファイルをパソコンなどの保存場所にコピーするには

Windows:

マイコンピュータでディスクを開き、転送したいファイルを選択し、コピー(ctrl+c)して保存したい場所に移動 し、ペースト(ctrl+v)します。

Mac OS :

Finder に SHOGUN CONNECT のディスクが表示されます。転送したいファイルを選択し、任意の場所にドラッ グするか、コピー(COMMAND + C)とペースト(COMMAND + V)のコマンドを使用します。

ExFAT 形式でフォーマットされたメディアの互換性

SHOGUN CONNECT は、メディアを exFAT でフォーマットします。FAT32 の 4GB のファイル制限を克服し、 Windows と MAC OS の両方での互換性を可能にするために、このファイルシステムを選択しました。 exFAT をサポートしている OS は以下の通りです。

- Windows 10+
- Snow Leopard 10.6.5 or higher
- Lion 10.7
- Mountain Lion 10.8
- Mavericks 10.9 and above

クリップのインポート

ビデオコーデック - 対応アプリケーション

Apple ProRes[®]、Avid DNxHD[®]、Avid DNxHR+コーデックは、視覚的なロスレスコーデックであり、編集がしや すいフォーマットであるため、当社の主要ビデオコーデックとして選択しました。H.265(HEVC)コーデックは、 オプションのアップグレードとして利用でき、非常に効率的な圧縮が可能になります。詳細については、H.265(HEVC) のセクションを参照してください。

ー般的に、すべての主要なノンリニア編集アプリケーションは、Apple ProRes と Avid DNxHD/DNxHR をサポー トしており、ほとんどのアプリケーションは H.265 (HEVC) をサポートしています。アプリケーションは、.MOV ラッ パーでこれらのコーデックをサポートする必要があります。

特に 10 Bit 4:2:2 H.265 との互換性については、お使いの編集アプリケーションの仕様をご確認ください。

以下は対応編集アプリケーションの一例です。

- Final Cut Pro (version 7)
- Final Cut Pro
- Davinci Resolve 8.0 +
- Adobe CS5 (5.51 アップデート適用済みまたはそれ以降)
- EDIUS 6
- Sony Vegas 10
- Lightworks
- Avid Media Composer 6 (DNxHR についてはバージョン 8.3 またはそれ以降)
- Autodesk Smoke

ProRes RAW - 対応アプリケーション

- Apple Final Cut Pro
- Adobe Premiere Pro
- Adobe After Effects
- Avid Media Composer
- GrassValley Edius
- Assimilate Scratch
- Baselight Film Light
SHOGUN CONNECT の映像を Final Cut Pro に取り込む

SHOGUN CONNECT の映像を Final Cut Pro(FCP)に取り込むのはとても簡単です。(ここでの手順はお使いの Final Cut Pro のバージョンによって若干異なる場合があります。画面や操作の一部はお使いのバージョンの操作に合わせて読み替えてください。)

- 1. Docking Station を Mac に接続してください。Docking Station の接続については記録メディアの接続の項目を 参照してください。
- 2. Mac がメディアを認識すると、Finder ウィンドウにドライブが表示されます。
- 3. Final Cut Pro を起動し、既存のプロジェクトを開くか、新規にプロジェクトを作成してください。

000		F	Inal Cut Pro	
v 🔡 Untibled	Hide Hejected 7		Nothing Loaded	
> 2014-12-17				
		*		
	Imp	ort Media		
E •• (== =		and the first		
the second se				R F FI
		(10)		
		(0)		
		[@_]		
		() ()		****
		() () () () () () () () () () () () () (★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
				► ► ► ► ► ► ► ► ► ► ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

		Creat	2011 (Transformation (Transfor	► ► ► ► ► ► ► ► ► ■ ■
		Grat	2012 Land Aug	
		Creat	20 L L L L L L L L L L L L L L L L L L L	
		Crest	event of the second of the sec	
		Creat	artistica and and and and and and and and and an	
		Great	en la constantion de la constantistitation de la constantion de la constantion de la	

次のようなスクリーンが表示されます。

ファイルメニューから 読み込む → メディア を選択します。



Final Cut Pro はメディアブラウズウィンドウを表示します。SHOGUN CONNECT のドライブを選択するとフォル ダー覧が表示されます。インポートしたい映像が入ったフォルダを選択します。

•			meeta mp	on				
CAMERAS								
Built-in iSight								
📕 HDD								
M SHOGUN								
C Desktop								
atrick								
	< 🕨 📕 shogun							
	Name	Start	End	Duration	File Type	Size		
	SHOGUN_S001_S001_T00	00:00:00:00	01:13:34:29	01:13:34:29		471.58 GB		
	SHOGUN_S001_S001_T00	00:00:00:00	00:01:28:23	00:01:28:23	QuickTime movie	7.73 GB		
	SHOGUN_S001_S001_T00	00:00:00:00	00:00:07:18	00:00:07:18	QuickTime movie	701.2 MB		
	BHOGUN_S001_S001_T00	00:00:00:00	01:01:13:01	01:01:13:01	QuickTime movie	268.29 GB		
	SHOGUN_S001_S001_T00	13:47:36:21		00:00:03:17		31.5 MB		
	SHOGUN_S001_S001_T00	13:47:20:10	13:47:48:10	00:00:28:00	QuickTime movie	519.4 MB		
	SHOGUN_S001_S001_T00	00:00:00:00	00:00:33:13	00:00:33:13	QuickTime movie	2.37 GB		
	SHOGUN_S002_S001_T00	13:47:24:07	13:47:34:07	00:00:10:00	QuickTime movie	167 MB		
	SHOGUN_S002_S001_T00		13:47:49:02	00:00:11:14	QuickTime movie	210.4 MB		
	SHOGUN_S002_S002_T00	13:47:35:11	13:47:47:12	00:00:12:01	QuickTime movie	216.8 MB		
	SHOGUN_S002_S003_T00	13:47:23:00	13:47:28:02	00:00:05:02	QuickTime movie	86.8 MB		
Close window after startin	g import					Stop I	mport Impo	
							and the second second	

全てを読み込む または ファイルを選択し、選択した項目を読み込む をクリックします。 映像をインポートするイベントを選択するか、新規にイベントを作成します。インポートをクリックします。



シーン、ショット、テイクの各ファイルがプロジェクトウィンドウに表示され、FCP プロジェクトで使用できるよう になります。



SmartLog **&** Final Cut Pro

XML ファイルを Final Cut Pro に読み込む前に

XML ファイルを Final Cut Pro に読み込む前に以下のことを確認してください。

- SHOGUN CONNECT で XML ファイルのエクスポート操作を行なった。
- Master Caddy Docking Station にメディアを装着し、パソコンに接続した。
- ExFAT ファイルシステムをサポートした OS を使用している。
- 最新の QuickTime に更新が完了している。
- 最新の Final Cut Pro に更新が完了している。

XML ファイルをインポートする 2 種類の方法

XML ファイルをインポートするには次の2種類の方法があります。

- 接続したメディアから直接インポートする
- マニュアルで Final Cut Pro にインポートする

直接インポート(自動インポート)

- 1. Finder を開く。
- 2. 接続したメディアを選択する。
- 3. メディアに保存されている XML ファイル(ユニット名 .FCPXML というファイル)をダブルクリックする。
- 4. この操作により Final Cut Pro が自動的に起動し、.xml ファイルがインポートされます。
- 5. Final Cut Pro はディスクのイベントを作成し、そのイベント内のすべての映像に名前を付け、参照できるように します。

クリップにもスマートタグが追加され、緑と赤で お気に入り と NG テイク が画面上に表示されます。プルダウンメ ニューの "お気に入り " でソートすることができます。これにより、イベントビューアに個々のお気に入りがすべて別 のクリップとして表示されます。

マニュアルインポート

マニュアルで XML ファイルをインポートする場合は次のような手順で行います。

- 1. SHOGUN CONNECT のメディアをドッキングステーションを使用して MAC に接続します。
- 2. Final Cut Pro を起動します。
- 3. 新しいプロジェクトを作成するか、既存のプロジェクトを開きます。
- 4. ファイル > 読み込む > XML の順に選択します。



- 5. SHOGUN CONNECT のドライブを選択します。
- 6. ユニット名.FCPXML ファイルを選択しインポートを選択します。
- 7. XML ファイルがインポートされます。



Final Cut Pro でタグを表示する

XML をインポートしたら、クリップを展開して、お気に入りや NG テイクなど様々なタグを確認することができます。

Libraries	All Clips 🗧			٩
🔻 🇮 Untitled				
🕨 🖻 Event				
🕒 🗷 SHOGUN				
🔻 🗸 Shogun Event	SHORIN: 5013 5013 T02			
		These at a	Tree 4	Paralla
	T 1 lan 2014 (6)	stan	2180	Doration
	T H SHOGUN_5003_5003_T004	13:47:22:20	13:48:15:04	00:00:52:08
	🖈 Favorite	13:47:25:18	13:47:29:21	00:00:04:08
	🛨 Favorite	13:47:31:20	13:47:54:03	00:00:02:07
	🔀 Rejected	13:47:34:19	13:47:37:08	00:00:02:13
	🗯 Favarite	13:47:39:14	13:47:41:23	00:00:02:09
	🔺 Favorite	13:47:43:20	13:47:50:22	00:00:07:02
	💥 Rejected	13:47:55:08	13:48:02:07	00:00:06:23
🖪 🌻 🚍 🚍		E of 1 selected, 26	oa	

また、お気に入りなど、特定のタグだけを表示させるフィルタリングも可能です。

✓ All Clips	^ C
Hide Rejected	~н
No Ratings or Keywords	^X
Favorites	^F
Rejected	<u>^</u> (X)

Final Cut Pro で ProRes RAW の設定を調整する

Final Cut Pro では、ProRes RAW ファイルの ISO、露出オフセット、色温度などのカメラ設定をインスペクタータ ブで確認・調整することができます。調整できる設定は、SHOGUN CONNECT で ProRes RAW クリップを記録す る際に使用するカメラによって異なります。ProRes RAW を記録するカメラと調整できる設定については、Apple サ ポート の Cameras supported by Final Cut Pro (https://support.apple.com/ja-jp/HT204203)の項目を参照して ください。

Final Cut Pro で ProRes RAW カメラ設定を調整する方法

1. Apple ProRes RAW クリップを Final Cut Pro に読み込みます。読み込みの詳細については、クリップのインポートの項目を参照してください。



2. ブラウザまたはタイムラインで、調整したいクリップを選択します。

3. ウィンドウ>ワークスペースに表示>インスペクタをクリックして、インスペクタを開きます。



4. インスペクタの情報ボタンをクリックすると、情報インスペクタが表示されます。



5. 情報インスペクタタブの下部にある 基本 をクリックして、メタデータ表示 から 設定 を選択します。



6. 情報インスペクタに ProRes RAW クリップのカメラ設定が表示されるようになりました。



カメラの ISO

選択した ProRes RAW クリップの記録中にカメラで選択された ISO 設定を表示します。これは情報提供のみを目的 としたもので、調整することはできません。

ISO

このドロップダウンメニューでは、選択したクリップの ISO 設定を調整することができます。

露出オフセット

ISOの設定を1段分上下に調整します。

カメラの色温度

選択した ProRes RAW クリップの記録中にカメラで選択された色温度設定を表示します。これは情報提供のみを目的 としたもので、調整することはできません。

色温度

選択したクリップの色温度設定を調整します。このスライダーは、ProRes RAW クリップの撮影に使用したカメラが 色温度調整に対応している場合にのみ使用できます。

対応カメラと調整可能な設定の詳細については、Apple サポートで Final Cut Pro で ProRes RAW カメラ設定を調 整する を参照してください。

https://support.apple.com/ja-jp/guide/final-cut-pro/ver4a0814ef7/mac

筐体

外形寸法(W × H × D mm)	198 × 133 × 40(mm)
重量(モニター本体)	730 g
	回転防止 3/8-16 ネジ穴
	1/4-20 ネジマウントアダプター装備 上面 / 下面 / 右面各 1 カ所

使用環境

周囲動作温度	0 - 40 度(結露しないこと)
構造	
筐体素材	アルミニウムおよび ABS プラスチック
冷却	動的制御のファン及びヒートシンク
タリ―ランプ	背面に装備
タッチスクリーン機能	対応
電源ボタン	主電源のオン / オフとスクリーンロックのオン / オフ
カメラ制御	Z CAM (別売オプション ATOMOS USB シリアルケーブルを使用)
USB-C 端子	将来の拡張機能用

電源

対応入力電圧	DC 6.2–16.8 V
対応バッテリー	ATOMOS NPF L シリーズ
バッテリー駆動時間	5200mAh 最長約 1.5 時間(4Kp60 画面表示と収録) 7800mAh 最長約 2.2 時間(4Kp60 画面表示と収録)
DC 入力	付属の AC アダプターを接続 もしくは別売オプション D-tap to DC ケーブルを接続
電源ボタン	電源/スクリーンロック
FAN 制御	Record Priority $\mathbf{t} - \mathbf{k}'$ / Display DIM $\mathbf{t} - \mathbf{k}'$

タッチスクリーン	SuperAtom IPS パネル(静電容量式タッチ)
スクリーンサイズ	7インチ
画面解像度	1920 × 1200
視野角	上下:178°左右:178°
PPI	325
色深度	10-bit (8+2 FRC)
バックライト	Edge lit
最大輝度	2000nits (+/-10%)
アスペクト比	16:9
色温度	D65 ※その他 D93 等などへの変更や色温度の微調整は 非対応となります
—————————————————————————————————————	Rec 709
キャリブレーションサポート	Atomos キャリブレーター将来対応予定 (別途 ATOMOS USB シリアルケーブルと Calibrite ColorChecker Display Pro / ColorChecker Display Plus もしくは Xrite i1 Display Pro / Plus が必要です)

カラーパイ	プライン
-------	------

Gamma	Sony SLog / SLog2 / SLog3, Canon CLog / CLog2 / Clog3, Arri Log CEI160 / LogCEI200 / LogCEI250 / LogCEI320 / LogCEI400 / LogCEI500 / LogCEI640 / LogCEI800 / LogCEI1000 / LogCEI1280 / LogCEI1600, Panasonic Vlog, JVC JLog1, Red LogFilm / Log3G10 / Log3G12, FujiFilm Flog, PQ (HDR10), HLG, Nikon N-Log, Z CAM Z-Log2, Olympus OM-Log400 / Flat, Leica L-Log
Gamut	BT2020, DCI P3, DCI P3 65, Sony SGamut / SGamut3 SGamut3.cine / Canon Cinema / DCI P3 / DCI P3+ / BT2020, Panasonic V Gamut, Arri Alexa Wide Gamut Rec709, JVC LS300, Red DragonColor / DragonColor2 / RedColor2 / RedColor3 / RedColor4 / RedWideGamut
3DLUT ディスプレイ	.Cube フォーマット
3DLUT 出力	ループアウト
3DLUT 50/50	対応
モニタリングモード	Native/ 709 / HLG / PQ / 3D LUT
HDR 出力変換	HDR から HLG/ PQ

カラーマネージメント

ディスプレイ設定	輝度、リフト、ガンマ、ゲイン
AtomHDR テクノロジー	搭載
3DLUT	ディスプレイ表示、モニター出力、収録に適用 (SSD から .cube ファイルを読み込み8個メモリー可能)
LEAGALIZE	入力輝度レンジをフルからリーガルへ変換可能

ビデオ入力

HDMI	1 × HDMI(2.0)~4K60p まで対応
HDMI RAW	ProRes RAW 収録 ~ 8K30p まで対応
SDI	1 × SDI ~ 4K60p まで対応
SDI RAW	ProRes RAW 収録 ~ 6K30p まで対応
色深度	8/10 ビットビデオ
ビデオクロマサブサンプリング	4:2:2, 4:2:0
HDCP コピー防止	非対応

メタデータ

HDMI	RAW - ホワイトバランス、露出インデックス、 シャッタースピード / アングル、アイリス F stop、 ISO、ガンマ、色域
SDI	Arri、RED からのファイル名 RAW - ホワイトバランス、露出インデックス、 シャッタースピード / アングル、アイリス F stop、ISO、 ガンマ、色域

ファイル名

通常	S/S/T & Rolling
SDI 経由	Red, Arri からのファイル名

ビデオ出力

HDMI	$1 \times HDM$	I ~ 4K60p まで対応
SDI	$1 \times \text{SDI}$	~ 4K60p まで対応

ネットワーク

イーサネット
1GbE RJ45
Wi-Fi
Wi-Fi 6
ワイヤレス RF
AirGlu™ SYNC Time code Network
ATOMOS クラウド
クラウド、ライブストリームへキャプチャー ※将来対応予定

Web ストリーミング

RTMP サーバー	Atomos Cloud Studio 経由で対応
	(月額5\$からのサブスクリプションプラン)

映像変換

HDMI -	\rightarrow SDI
--------	-------------------

対応:ビデオと RAW の入力をビデオ出力に対応

- $\text{SDI} \rightarrow \text{HDMI}$
- 対応:ビデオと RAW の入力をビデオ出力に対応

音声入出力

音声品質	24bit/48kHz
音声コーデック	PCM
HDMI	8ch 24-bit(入力信号に依存)
SDI	12ch 24-bit(入力信号に依存)
アナログ音声入力	3.5mm 2 チャンネル (電源供給のあるダイナミックマイクのみ対応)
アナログ音声出力	3.5mm 2 チャンネル
ヘッドホン出力	3.5mm 2 チャンネル

重畳データに対応	HDMI 及び SDI
時刻	対応
ワイヤレス SYNC	AirGlu™ SYNC Time code Network
RF ネットワーク範囲	300m
RF 周波数	リージョンに依存
チャンネル数	10 チャンネル
RF クライアント数	リージョンに依存
ブルートゥースネットワーク範囲	10-15m (遮蔽物の無い状態)
BT クライアント数	6 クライアント

対応する解像度 / フレームレート(収録 / モニタリング / 再生)

4K DCI	~ 4K60p まで対応
4K UHD	~ 4K60p まで対応
2K DCI 2048 x1080	~ 2K60p まで対応 SDI 入力のみ対応
FHD 1920 x 1080 プログレッシブ	~ FHD120p まで対応
FHD 1920 x 1080 PsF	Pull down プルダウン
FHD 1920 x 1080 インターレース	1080i50 / 1080i60
1280 x 720p	60p
8K RAW	~ 8K30p まで対応 HDMI RAW 入力のみ
6K RAW RAW 入力	~ 6K60p まで対応 HDMI RAW 入力、~ 6K30p まで対応 SDI
4K RAW	~ 4K120p まで対応 HDMI RAW/ SDI RAW 入力
3.5K アナモルフィック RAW	~ 3.5K60p まで対応 HDMI RAW 入力のみ
2K RAW	~ 2K240p まで対応 SDI RAW 入力のみ

収録コーデック

ProRes RAW	12bit ~ 8K30p/ ~ 4K120p まで対応
Apple ProRes	LT、422、HQ ~ 4K60p まで対応
Avid DNxHD	~ 1080p60 まで対応
Avid DNxHR	~ 4K60p まで対応
H.265 ファイル	有償アクティベーションにより対応 ※~ 4K60p まで対応、MOV
Camera to Cloud	Adobe Frame.io にて将来対応予定 (月額 5 \$からのサブスクリプションプラン)

再生

プレイリスト	対応 フル / サブクリップからカスタムプレイリストを作成可能
Apple ProRes RAW	対応 収録クリップ
Apple ProRes	対応:オーディオはリニア PCM を使用
Avid DNx	対応:オーディオはリニア PCM を使用
H.265	有償アクティベーションにより対応:収録クリップのみ

モニタリング

SDR	Native, 709, LUT
HDR	HLG, PQ Rec2020
静止画オーバーレイ	別途アクティベーションにより対応

録画機能

プリロール機能	対応(HD 8 秒 , 4K 2 秒) ※ ProRes/DNx 収録時のみ対応
タイムラプス	対応
同時 proxy 収録	将来対応予定(月額5\$からのサブスクリプションプラン): H.265 proxy (ProRes RAW / ProRes / DNx と同時に収録) ※別途、H.265 有償アクティベーションが必要となります。

サポートメディア

マスターキャディ	Ⅰは非互換、Ⅱ・Ⅲを使用 ※Ⅲが1個付属しています。
SSDmini	対応
ネットワーク	Atomos Cloud Studio 経由でクラウドヘキャプチャー ※将来対応予定(月額 5 \$からのサブスクリプションプラン)
ファイルシステム	ExFAT
インターフェース	SATA3
対応メディア	SSDmini、2.5"SSD:日本での入手性や使用実績がある SSD ドライブを提案しています。 https://www.atomos-japan.com/support/check をご参照 ください。

波形	対応:3 つのサイズ
RGB パレード	対応:3 つのサイズ
ベクトルスコープ	対応:2 つのサイズ
ズーム1倍	対応
ズーム2倍	対応
フォーカスピーキング	選択色 / カラー / モノクロ / エッジのみ
フォルスカラー	対応:IRE スケール
ゼブラ	対応:しきい値設定
アイソレートカラーチャンネル	ブルーのみ
シネフレームガイド	プリセットとカスタム設定
ソーシャルフレームガイド	プリセットとカスタム設定
セーフティエリア	対応:SMPTE フレームサイズ(アクションとセーフ)
9グリッドマーカー	対応
アナモフィックデスクィーズ	1.25x / 1.33x / 1.5x / 1.8x / 2x
ディスプレイ反転	天地反転のみ
Frame Grab と Onion Skin オーバーレイ	PNG 形式 1920 x 1080

オンボード処理

>HD ダウンスケーリング	
- プ出力	
II クロップ出力	
- プ出力:17:9 を 16:9 ヘクロップ	
RAW > 4K ビデオループアウト	
- プ出力	
レダウン除去	
P(2:2、3:2 プルダウン)	
F > P(2:2、3:2 プルダウン)	

アクティベーション

SDI RAW	アクティベーション済み
H.265	有償アクティベーション

録画制	御
-----	---

HDMI	自動 HDMI トリガーにより操作。サポートされるプロトコル は Canon, Sony の他、Atomos Open Standard
SDI	SDI トリガー対応カメラを選択
REMOTE 2.5mm 端子	LANC 制御とオプション(別売)の USB シリアルケーブル、 およびキャリブレータでキャリブレーション可能
ブルートゥース LE	AtomControl アプリでモニターアシストツールを操作 ※ iOS ver12 以降 Apple iOS デバイスが必要です。
ワイヤレス RF	AirGlu™ Remote スタート / ストップトリガー

外部デバイス制御

REMOTE 2.5mm 端子	Z CAM
	(別売オプション ATOMOS USB シリアルケーブルを使用)

カット&タグ

FCP XML

対応:10 タグ

サポートしているノンリニア編集アプリケーション

XML	Apple Final Cut Pro
Apple ProRes RAW	Apple Final Cut Pro, Adobe Premiere, Avid Media Composer, Grass Valley Edius, ASSIMILATE SCRATCH
ビデオコーデック	.MOV ラッパーで生成される Apple ProRes、AvidDNX と H.265 をサポートする全てのアプリケーション

同梱アクセサリー	・SHOGUN CONNECT 本体・AC アダプター x1
	・キャリーケース x1 ・SSDmin ハンドル x1
	・マスターキャディⅢ(ネジ含む)x1・Wi-Fi アンテナ x2
	・RF アンテナ x1 ・アンテナケース x1
	・3.5mm オーディオケーブル (約 40cm)x1
	・アンテナキャップ(5色x各2)
	・アンテナマウントカバー x3 ・スクリーンクロス
別売品・アクセサリー	・ATOMOS HDMI ケーブル
	・USB ドッキングステーション(型番 : ATOMDCK004)
	・USB- シリアルキャリブレーションケーブル
	(型番:ATOMCAB004)
	Atomos ジャパンホームページをご参照ください。
メーカー保証	標準1年間(購入日より1年以内にユーザー登録されると
	購入日から3年間に延長 ※液晶パネル / アクセサリーは対象外)

注意 • SHOGUN CONNECT は 40° C/104° F までの周囲温度で動作するように設計され • ています。高温環境下での動作温度を延長したい場合は、冷却オプションを使用する ことができます。詳細については、電源メニューのセクションを参照してください。

注意 • 仕様は予告なく変更されることがあります。すべての情報は、発行時に正しいと仮定 • しています。

© ATOMOS 2022. TM® すべての商標および登録商標は、各所有者に帰属します。