

21pin RGB Multi C-Sync Separator

XSYNC-1

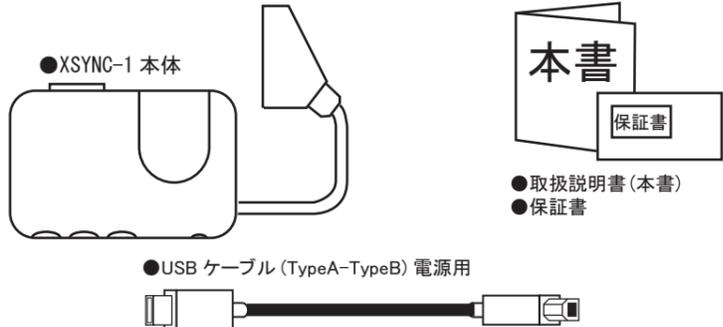
21ピン RGB マルチ端子対応
複合同期信号分離ユニット

取扱説明書

この度は XSYNC-1 をお買い上げいただき誠に有難うございます。

■同梱品一覧

本製品には下記の物が同梱されております。



製品は万全を期しておりますが、万一欠品などございましたら、ご使用前に弊社へご連絡ください。

■XSYNC-1 とは

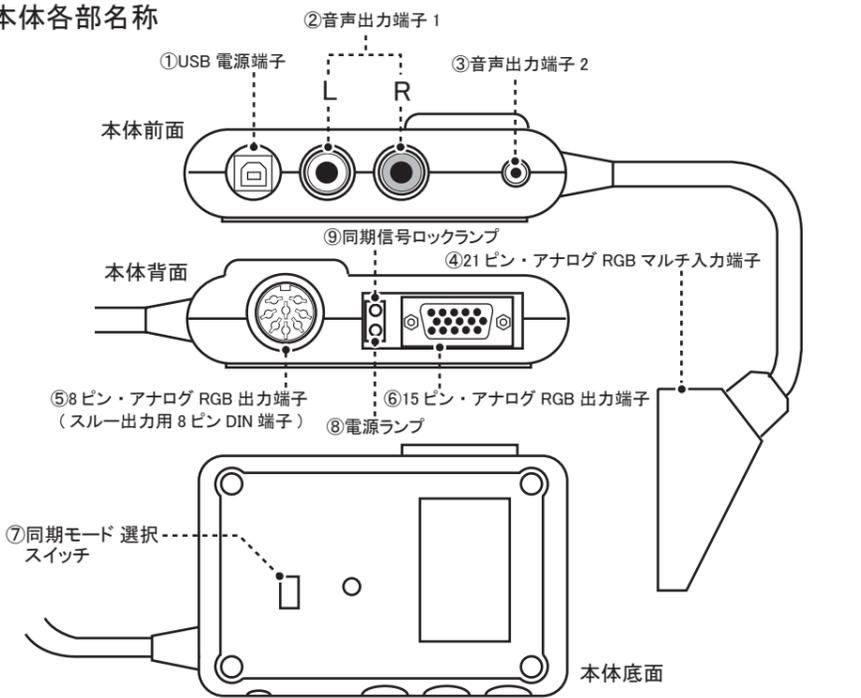
XSYNC-1 は、ゲーム機の 21 ピン・アナログ RGB 信号 (水平同期周波数 15kHz) の複合同期信号を、セパレート同期信号 (H 同期と V 同期) に分離する同期分離ユニットです。

弊社キャプチャー製品「SC-500N1/DVI」と組み合わせてご利用いただける特殊な映像装置です。本機ではアナログ RGB 信号と音声信号を分配することも可能です。本機は USB 電源で動作可能です。

■ご注意

- 本製品は同期信号の分離と分配を行う装置です。本機にはスキャンコンバート機能 (解像度変換) はございません。このため、アナログ RGB や DVI-I 入力を持つ表示装置 (液晶テレビやパソコン用のディスプレイ) にそのまま接続しても映像を表示することはできません。
- 本機は弊社が指定する機器での動作のみ保証いたします。
- 旧型のゲーム機を接続した場合、ゲーム機や接続ケーブル側の電解コンデンサ部品などの劣化によって、画面が点滅したり、乱れるなどの症状が発生することがあります。
- 本製品の取り付けや取り外し時は、本機から USB ケーブルを取り外した状態で行ってください。
- 本製品の取り付けや取り外し時は、静電気にご注意ください。
- 本機の RGB 入力端子は、アナログ RGB 信号専用です。本機や接続している機器の故障の原因となりますので、TTL デジタル RGB 信号やその他の映像信号を入力しないでください。
- 本製品の 21 ピン・アナログ RGB 入力端子は、日本仕様 (NTSC) のピン配列となっております。ヨーロッパ仕様 (EU、香港、中国など PAL の地域) の 21 ピン・アナログ RGB 入力端子 (スカート端子) はピン配列が異なっておりますのでご注意ください。ヨーロッパ仕様のケーブルを間違えて接続すると、映像が映らないだけでなく本機や本機に接続しているゲーム機・映像機器が故障する恐れがあります。

■本体各部名称



- ①USB 電源端子**
XSYNC-1 に電源を入力する端子です。同梱の USB ケーブルを使用してパソコンの USB 端子に接続して電源を入力するか、市販の USB 電源対応 AC アダプター (5V,500mA) を接続してご利用ください。
- ②音声出力端子 1**
「21 ピン・アナログ RGB マルチ入力端子」から入力された音声を出します。
「音声出力端子 2」と同時に使用することが可能です。
- ③音声出力端子 2**
「21 ピン・アナログ RGB マルチ入力端子」から入力された音声を出します。
「音声出力端子 1」と同時に使用することが可能です。
- ④21 ピン・アナログ RGB マルチ入力端子**
21 ピン・アナログ RGB マルチ出力を持つゲーム機や機器の映像を入力する端子です。
水平同期周波数 15kHz で複合同期のアナログ RGB 信号を入力可能です。
この端子にケーブルを接続するときは端子を奥までしっかりと差し込んでください。
- ⑤8 ピン・アナログ RGB 出力端子**
「21 ピン・アナログ RGB マルチ入力端子」から入力されたアナログ RGB 信号をスルー出力する端子です。
この端子からの出力に音声は含まれません。この端子の映像信号のピン配列は MSX 仕様と同等です。
- ⑥15 ピン・アナログ RGB 出力端子**
「21 ピン・アナログ RGB マルチ入力端子」から入力されたアナログ RGB 映像と複合同期信号を「セパレート同期信号 (H-Sync、V-Sync)」を出します。この端子からの出力に音声は含まれません。
SC-500N1/DVI に接続します。
※この端子に現在販売されているテレビやパソコン用ディスプレイを直接接続しても解像度が異なるため表示はできません。
- ⑦同期モード選択スイッチ**
入力する映像信号 (同期信号) や機器によっては SC-500N1/DVI で映像が表示されず、正しくキャプチャーできないことがあります。この様な時にこのスイッチの設定を変更してみてください。通常は「OFF」でご利用ください。
- ⑧電源ランプ (赤)** 本機が通電状態にあるとき (USB 端子から電源が入力され、動作しているとき) に点灯します。
- ⑨同期信号ロックランプ (緑)**
映像が入力されたとき点灯します。ただし、特殊な信号の場合は点灯しない場合があります。このランプはあくまでも目安としてご利用ください。

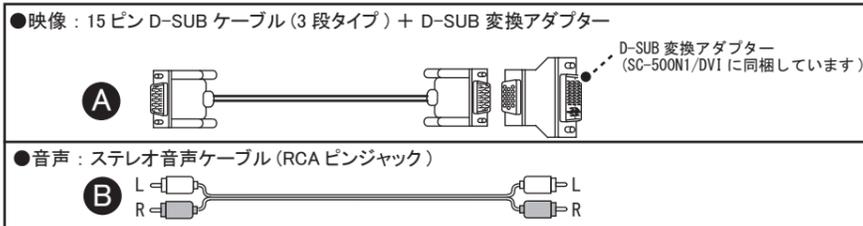
■仕様

入力	映像	21 ピン RGB マルチ アナログ RGB 映像 : R・G・B 信号 75Ω (0.7Vp-p) 同期信号 0.3Vp-p (複合同期) 水平同期周波数 15kHz、垂直同期周波数 60Hz (NTSC)
	音声	アナログ音声 ステレオ 2ch ※21 ピン・アナログ RGB マルチ入力端子より入力
出力	映像	15 ピン D-SUB 端子 (ミニ D-SUB・3 段タイプ) アナログ映像 : R・G・B 信号 75Ω (0.7Vp-p) 同期信号 TTL レベル (セパレート同期) ※水平同期周波数と垂直同期周波数は入力信号と同じになります。本機では周波数の変換や解像度の変更はできません。
	映像	8 ピン DIN 端子 (スルー映像用) アナログ映像 : R・G・B 信号 75Ω (0.7Vp-p) 同期信号 0.3Vp-p (複合同期) ※水平同期周波数と垂直同期周波数は入力信号と同じになります。本機では周波数の変換や解像度の変更はできません。
	音声	RCA 端子 (L,R) : アナログ音声 ステレオ 2ch ステレオ・ミニピン端子 : アナログ音声 ステレオ 2ch
対応機種	SC-500N1/DVI	

■SC-500N1/DVI や各機器との接続に必要なもの

本製品には SC-500N1/DVI に接続するための下記ケーブル類が付属していません。恐れ入りますが、別途ご用意ください。また、本機は USB 電源で動作するため、各ゲーム機を接続するための RGB ケーブル (21 ピン) やスルー出力用の RGB ケーブル (8 ピン・21 ピン) なども必要に応じて別途ご用意ください。

＜SC-500N1/DVI との接続に絶対必要なケーブル類＞



- 「PLAYSTATION」は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
- 本機は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのライセンス商品ではありません。
- その他、本書に記載された商品名及び会社名はそれぞれ各社の商標または登録商標です。
- 本文中では、TM(R) マークは基本的に明記していません。
- XSYNC-1 はマイコンソフトが開発したオリジナル商品です。

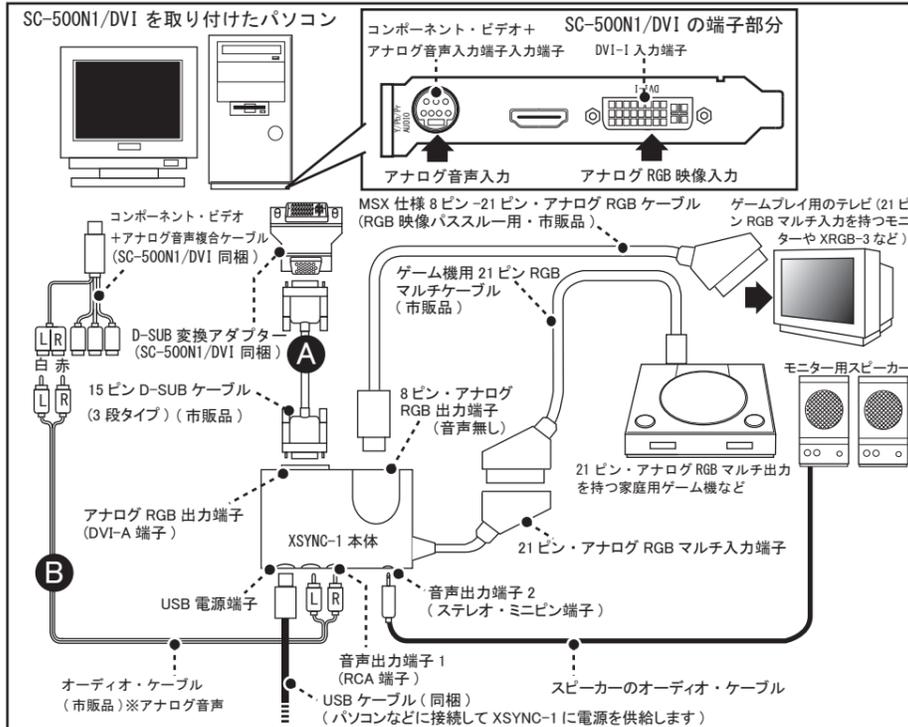
＜企画・開発・発売・ダイレクト販売＞
●製品内容・修理に関するお問い合わせ先
マイコンソフト株式会社
〒541-0041 大阪府中央区北浜 3 丁目 2 番 25 号
京阪淀屋橋ビル 6 階 電波新聞社・大阪本社内
TEL 06-6203-2827

＜販売・流通＞
●製品流通に関するお問い合わせ先
株式会社 電波新聞社
〒141-8715 東京都品川区東五反田 1-11-15
TEL 03-3445-8201 (販売部・ダイヤルイン)

Web ページ URL <http://www.micomsoft.co.jp/>

※日本国内にてお買い上げ、ご利用のお客様のみマイコンソフトにてサポートが可能です。日本国外への販売やサポート・保証は行っていません。
※本製品の仕様は、改良のため予告無く変更することがあります。

■XSYNC-1 を使用し、21 ピン・アナログ RGB 出力を持つゲーム機を SC-500N1/DVI に接続する



■XSYNC-1 と SC-500N1/DVI (VideoKeeper) を組み合わせてキャプチャーが可能な家庭用ゲーム機の例

- ・PlayStation/PlayStation2 (コンポーネントの設定が「RGB」の時でゲーム画面のみ)
- ・スーパーファミコン
- ・メガドライブ / メガドライブ 2 (弊社 XMD シリーズや接続ケーブルを使用した場合)
- ・セガサターン

※ゲーム機との接続は、各ゲーム機専用の「21 ピン RGB マルチケーブル」が必要です。これらのケーブルは入手が困難になっている物もあります。
※動作確認は弊社独自の調査によるものです。
※PlayStation2 では、「コンポーネント出力」を「RGB」に設定してください。「Y, Pb, Pr」に設定されていると、映像が変色するか、表示されません。「コンポーネント出力」の設定操作は映像が表示されなくなることがあるので、一旦 PlayStation2 をビデオ端子などでテレビに接続し、設定変更することをお勧めします。
※ゲーム機やケーブル内部の部品劣化 (主に電解コンデンサ) により、映像が正しく出力できなかったり、故障の原因になる場合もあります。古いゲーム機やケーブルを利用の際は、事前にそのゲーム機などが正常で、正しく動作可能であることを確認されることをお勧めします。

■アーケード・ゲーム環境への接続に関して (SC-500N1/DVI を使用した場合)

アーケード・ゲーム基板に関しては、表示可能な物も有るようです。ただし、下記の症状や動作をするものがあるので、ご了解の上ご利用ください。完全な動作を保証する物ではありません。映らない物や、正しく表示できない物もあります。

- ・原則として XSYNC-1 を経由して入力可能な映像信号は水平同期周波数が 15kHz のものです。
- ・映像が全く映らないゲーム基板があります。
- ・画面の端がはみ出す (欠けてしまう、または位置がズレる) 様になり、映像をすべて表示できない場合があります。
- ・ゲーム基板の種類によっては、画面の上部が歪んだり、画面全体が揺れたり、画面全体が白っぽくなる場合があります。また、入力される映像信号の品質によっては画面全体にノイズ感があったり、ちらつきが発生する場合があります。
- ・最初は映らないが、XSYNC-1 の USB ケーブル (電源) や映像ケーブルを挿抜すると映る場合があります。
- ・XSYNC-1 底面のスイッチの設定により映る物と、映らない物があります。
- ・お客様が使用されているコントロールボックスの機種 (出力信号の仕様) により、上記動作が異なる場合があります。(ハースから直接信号を入力すると映るが、コントロール・ボックスを経由すると特定のゲーム基板が映らないなど)

■アーケード・ゲーム機をご利用になる際の注意事項 (SC-500N1/DVI を使用した場合)

- ・アーケード・ゲーム機 (業務用ゲーム機) の映像信号はたいへん特殊なため、キャプチャー可能なものもありますが、完全な動作保証はいたしかねます。正しくキャプチャーできないアーケード・ゲーム機 (業務用ゲーム機やコントロールボックス) での責はご容赦ください。
- ・アーケードゲーム機 (業務用ゲーム機) の、信号を入力するときは、映像・音声レベルともに適切なレベル (NTSC と同等) に落としてください。特に音声のレベルが高い場合はハイローコンバーターなどをご利用ください。そのまま信号を入力されますと、各機器の故障の原因となります。