

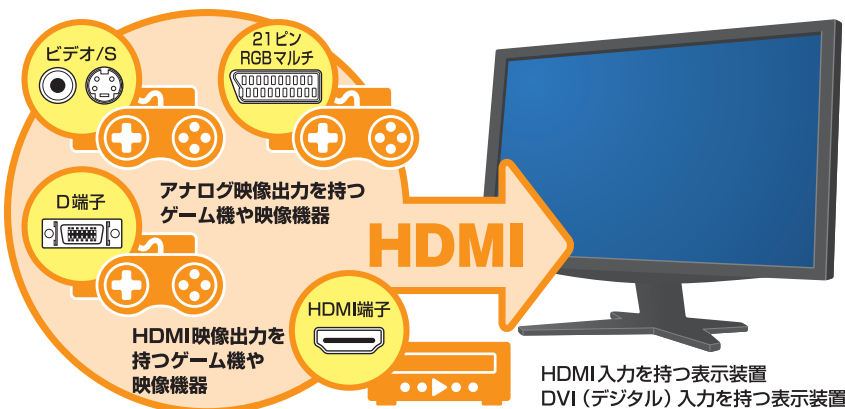
(デジタル)

アナログ映像をHDMI/DVIに変換できる! HDMI映像を解像度変換できる!

「FRAMEMEISTER (フレームマイスター)」は、ゲーム好きなお客様にお勧めの映像変換装置です。本機は、ゲームに適した映像処理や機能を備えております。本機をご利用いただくことで、NTSC方式のアナログ映像・音声をデジタルに変換し、HDMI入力端子付きのテレビやパソコン用ディスプレイに表示することができます。また、DVI入力(デジタル)を持つパソコン用ディスプレイに映像を表示することが可能です。

特徴

- ビデオ/S/D端子のアナログ映像・音声をHDMI信号に変換可能。
(市販の変換ケーブルを使用すればDVI端子付きの表示装置にも接続可能)
- ゲーム向けの低遅延な2D I/P変換モード(ゲーム・モード)を搭載しているので、インターレース映像のゲーム画面も本機内で低遅延で映像変換可能。
- ポータブルゲーム機に適したズーム機能を搭載。
- HDMI入力の信号も、解像度を変換して出力可能。
- 21ピンRGBマルチ(水平同期周波数15kHz)の入力に対応しているので、RGB出力を持つオールドゲーム機の映像も鮮明に変換可能。



※著作権保護された映像を表示する際は、表示装置などが「HDCP」に対応している必要があります。

- | | | | | | |
|---------------|-----------------------|------|-----------|----------|---------|
| FULL HD 1080p | HDMI | HDCP | DeepColor | 21ピン入力対応 | D端子入力対応 |
| ゲームモード搭載 | ポータブル拡大表示 (480i/480p) | 低遅延 | ゲーム志向 | コンパクト | |



ゲーム機に便利な機能搭載のアップスケーラー・ユニット

XRGB-mini Marvell 社高性能スケーラー「88DE2750」搭載

フレームマイスター

FRAMEMEISTER

COMPACT UP SCALER UNIT

希望小売価格 38,800円+消費税

FRAMEMEISTER N

DP-3913547 JAN CODE 4961997001868

ご注意: 2015年より価格、JAN CODE、DP型式が改定されました。

著作権保護が含まれる映像の表示には HDCP 対応の表示装置が必要です。

本機の HDMI 入力端子に接続した機器(家庭用ゲーム機や DVD/Blu-ray レコーダーなど HDCP が必要な機器)の映像、及び著作権保護が含まれるアナログ映像を表示するには、HDCP 対応の表示装置が必要です。特にパソコン用ディスプレイの DVI 端子に接続する場合は、ディスプレイの機種によって HDCP に対応していない物がありますのでご注意ください。

FRAMEMEISTER (フレームマイスター) には、快適に映像を楽しむため下記の機能が付いており、映像コンテンツに合わせて選ぶことができます。また映像に遅延が発生しない様、配慮された設計になっています。

なめらかな動きを重視した入出力信号の同期処理

本機は入力される信号と出力される信号を可能な限り同期することができます。市販のスクリーンコンバーターでは、映像を出力同期優先にしているものが多く、フレーム飛びが発生するなどしてゲームの映像(スクロールや画面がパンするシーン)が、ガタつくことがあります。本機では可能な限りこういった問題が発生しない様、入出力の信号が同期するように設計されています。また、これらの映像処理の効能により低遅延な映像処理も実現しています。

※ビデオ信号の規格に準拠していない映像信号や特殊な機器の映像を入力した場合は入出力信号が同期できないことがあります。同期できない場合は非同期で動作します。

多彩なスクリーン・モード

映像に合わせて表示のモードを選ぶことができます。

- SMART×1** 画面中央に小さく表示。ドット比率重視でドットバイドットの様な表示です。※1
- SMART×2** SMART×1の2倍のサイズで映像を表示します。※1
- UNDER** 画面を少し小さく縮小して表示。家庭用テレビなどオーバースキャン方式の表示装置でより多くの映像情報を見たい場合に使用します。
- NORMAL2** ゲームや映像コンテンツが480i/480p(720x480)で作成されている場合に正しいアスペクトで表示する機能です。
- LB** 4:3のレターボックス映像を、拡大してワイド型の表示装置に表示する機能です。
- LB2** LBと同じ機能ですが、アンダースキャンのパソコン・ディスプレイ用です。
- GAME_LB1** ポータブルゲーム機のレターボックス映像を、拡大して表示する機能です。
- GAME_LB2** GAME_LB1と同じ機能ですが、アンダースキャンのパソコン・ディスプレイ用です。

※1:表示装置の解像度(または本機からの出力解像度)が、x1またはx2の表示画像より大きい場合に使用可能です。

ご注意:入力や出力の解像度によっては使用できない機能があります。

多彩な画質モード

映像に合わせて画質を選ぶことができます。

- GAME1** ゲームに適した低遅延な2D I/P処理。
- GAME2** ANIMEモード同様に色を強調したモードで、ゲームに適した低遅延な2D I/P処理。
- MEISTER** 画面に走査線の特殊効果を表示可能で、ゲームに適した低遅延な2D I/P処理。
- MOVIE** 映画の様に画面に粒状感を加えたモード。動き適応型3D I/P処理。
- ANIME** 色を強調しアニメなどの表示に適したモード。動き適応型3D I/P処理。
- NATURAL** 大自然などのピュアな色合いのモード。動き適応型3D I/P処理。
- PICTURE** 静止画の表示に適したモード。3D I/P処理(動き適応無し)。

※上記2D I/P処理は、入力信号が480iまたは1080iのインターレースの時に効果があります。
※画質モードを変更しても、表示装置や接続する機器との組み合わせによって、効果が得られない場合があります。また、入出力の解像度の組み合わせによっては機能しない物もあります。

■ご注意

※本機の出力モードを「DVI」に設定することで、本機のHDMI出力をDVI端子を持つパソコン用ディスプレイに差し込み、表示することが可能です。なお、接続には市販のHDMI-DVI変換ケーブルまたは変換アダプターが必要です。
※全てのテレビやディスプレイで低遅延処理の効果があるとは限りません。テレビやディスプレイ側の性能によって遅延が発生したり、効果がないことがあります。またテレビやディスプレイ側の表示モードや解像度、入力端子によって遅延の度合いが違ってくる場合があります。

※1080p(24p)映像は本機で60pに変換して出力します。
※旧型ゲーム機では映像信号のタイミングがNTSCと異なることがあり、正しく表示するためにフレームの遅延が発生する場合があります。またHDMIの1080p(24p)映像を60pに変換した場合はI/P変換に数フレームの映像を使用するの必ず遅延します。なお映像信号をインターレース(1080i)に変換して本機から出力した場合は、テレビ側のI/P変換処理で遅延する可能性が高くなります。このため、ゲームでご利用いただく場合は、できるだけ本機からの映像出力をプログレッシブ(480p, 720p, 1080p)でご利用いただくことをお勧めいたします。

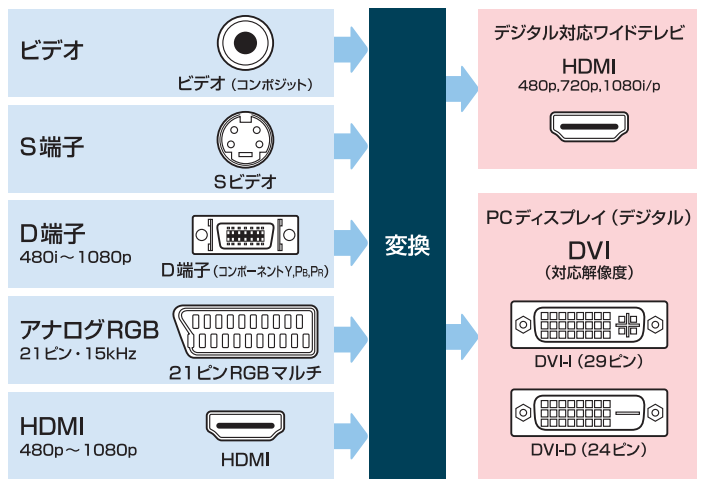
※本機のHDMI端子から入力するHDMI信号(パソコン映像も含む)は本機でなんらかの画質調整などが行われて出力されるため、いわゆる純粋なパススルーではありません。

※本機は主に家庭用ゲーム機やAV機器の映像信号(映像規格を準拠した機器)に適した設定となっております。業務用ゲーム基板や特殊な装置との接続には適していません。

※本機のHDMI入力端子にパソコンを接続されるお客様はご注意ください。本機に接続できるパソコンは、パソコン(またはグラフィックカード)にHDMI出力端子があり、ビデオ解像度(480p, 720p, 1080p)の映像出力を持つ機種です。パソコン解像度(DVI特有の解像度)の映像は正常に表示できない場合があります。

※ビデオデッキによるビデオテープの再生信号は、映像や音声が大幅に乱れており、本機で正確に信号を読み取ることができません。このため、ビデオテープの再生信号の入力はおすすめできません。

FRAMEMEISTERの交換



※DVI入力を持つパソコン用ディスプレイとの接続には市販のHDMI-DVI変換ケーブル(または変換アダプター)が必要です。
※パソコン映像の入力はHDMI端子のビデオ解像度480p, 720p, 1080pに対応。

変換可能な解像度

■対応入力解像度

	HDMI	D端子	21ピンRGB	Sビデオ
240p(60p)		○	○	○
480i(60i)		○	○	○
480p(60p)	○	○		
720p(60p)	○	○		
1080i(60i)	○	○		
1080p(60p)	○	○		
1080p(24p)	○			

■対応出力解像度

	HDMI出力モード	DVI出力モード
480p(60p)	○	
720p(60p)	○	
1080i(60i)	○	
1080p(60p)	○	
640×480ドット(60Hz)		○
800×600ドット(60Hz)		○
1024×768ドット(60Hz)		○
1280×768ドット(60Hz)		○
1280×800ドット(60Hz)		○
1280×960ドット(60Hz)		○
1280×1024ドット(60Hz)		○
1360×768ドット(60Hz)		○
1600×1200ドット(60Hz)		△
1680×1050ドット(60Hz)		○
1920×1080ドット(60Hz)		○
1920×1200ドット(60Hz)		△

上記の解像度の組み合わせで映像を変換することができます。

※仕様上の制限により、本機から出力可能な映像の垂直ドット数(ピクセル数)は1080ドットまでとなります。このため、解像度が1920×1200ドットや1600×1200ドットのディスプレイをご利用の場合、映像の表示領域は垂直が1080ドット以下になります。

参考:
対応解像度は出荷時期によって追加される場合があります。最新の対応解像度は弊社Webページにてご確認ください。

※対応可能なDeepColorは36bit(各12bit)です。30bit(各10bit)や48bit(各16bit)のDeepColorのHDMI入力には対応しておりません。DeepColorに対応しない表示装置やDVIモードでは24bit(各8bit)での表示となり、DeepColorの機能は使用できません。なお、DeepColorに対応していない表示装置では、高画質処理の効果も十分得られない場合があります。
※HDMI1.4相当の信号(4K2K、3D、ARC、HEC [with Ethernet])には対応しておりません。
※パソコン用ディスプレイにDVI-Dで接続した場合、ほとんどの場合ディスプレイにDVI端子からの音声出力機能がないため、ディスプレイから音声出力することはできません。また、HDMI端子付きのパソコン用ディスプレイの中にはスピーカー機能を持たない機種があり、こういった機種では音声を利用することができません。
※入出力解像度の組み合わせや接続する機器によっては、一部使用できない機能や、十分な効果が得られない機能があります。
※本機に接続する機器の組み合わせによって、解像度が変化した際、画面が表示されるまで時間がかかる場合があります。
※アナログ音声はLinearPCM 2chに変換してHDMI端子より出力されます。
※本機のHDMI入力端子に入力されるデジタル音声は、DSD、1bitに対応しておりません。
※仕様は改良のため予告無く変更することがあります。

旧型のゲーム機をご利用のお客様へ

旧型のゲーム機(ROMカセットやCD-ROMで動作する機種、または使用開始から10年以上経過した様なゲーム機)は、それらのゲーム機内部の映像出力部の電子部品(電解コンデンサなど)が寿命で劣化・故障している可能性があり、映像が表示されなかったり、画面が点滅することがあります(テレビでは許容範囲で映っていても本機では正常に表示できない場合があります)。また、これらのゲーム機の端子や接続ケーブルなども、劣化・腐食(接点が錆びること)により、画質低下、接触不良が発生したり、映像・音声正常に出力できない場合があります。このような場合はゲーム機や接続ケーブルの修理が必要になる場合があります。あらかじめご了承ください。

Rev. 2015 FRAMEMEISTER N

本機は機能も多く、仕様上の制限もございますので、ご購入前に弊社Webページで公開されております取扱説明書などをご覧になって、お客様のご利用環境に適した製品であるか、ご希望の機能が利用できるかなど、事前にご確認ください。

●販売・流通に関するお問い合わせ先
発売元: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)

●製品内容に関するお問い合わせ先
企画・制作:マイコンソフト株式会社
〒541-0041 大阪市中央区北浜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

マイコンソフト社ホームページ <http://www.micomsoft.co.jp/>

販売店