

Multi Format Compact Switcher

Instruções de operação (Volume II Configurações avançadas)

Antes de operar a unidade, leia todo este manual e guarde-o para consultas futuras.

MCS-8M

Versão do software 1.00

HDMI

Índice analítico (este manual)

Capítulo 1 Descrição

Introdução	II-5
Exemplos de configuração do sistema	II-5

Capítulo 2 Comutação de vídeo

Descrição	II-7
Definição do tipo de transição	II-7
Configurações gerais de transição (Menu [Misc])	II-8
Delegação de barramento	II-9
Como usar os botões de delegação de barramento	II-9
Mixagem de vídeo criado com M/E (Mix/Effect) com outro vídeo	II-9
Configuração de apagamentos	II-10
Operações básicas de apagamento	II-10
Seleção do padrão e da direção dos apagamentos	II-11
Como fazer ajustes finos nos padrões de apagamento	II-11
Adição da Borda ao Padrão de apagamento	II-12
Configuração de apagamentos DME	II-13
Operações básicas de apagamento DME	II-13
Seleção do padrão e da direção dos apagamentos DME	II-13
Como fazer ajustes finos nos padrões de apagamento DME	II-13
Adição de uma borda a um padrão de apagamento DME	II-14
Ajustando a cor de fundo de um apagamento DME	II-14
Detalhes do menu [Effect]	II-15
Menu [Effect]	II-15
Menu [Wipe Modify]	II-16
Menu [DME Wipe Modify]	II-18
Definição de incorporações	II-19
Operações básicas de incorporações	II-19
Definição de transições de incorporação	II-20
Seleção do padrão e da direção dos apagamentos de incorporação	II-20
Como fazer ajustes finos nos padrões de apagamento de incorporação	II-20
Configuração de apagamentos DME de incorporação	II-20
Como fazer ajustes finos nos padrões de apagamento DME de incorporação	II-21
Seleção de tipos de incorporação	II-21
Como fazer ajustes finos na incorporação de luminância	II-21
Como fazer ajustes finos na incorporação linear	II-21
Como fazer ajustes finos no Chroma Key	II-21
Definição de preenchimento e de origem de incorporação	II-21
Definição de uma máscara para uma incorporação	II-22
Adição de uma borda a uma incorporação	II-22
Ajuste do tamanho e da posição da incorporação	II-22

Detalhes do menu [Key]	II-24
Menu [Key]	II-24
Menu [Resizer]	II-27
Menu [Auto Chromakey]	II-28
Menu [Manual Chromakey]	II-29
Menu [Key Wipe Modify]	II-29
Menu [Key DME Wipe Modify]	II-31

Capítulo 3 Mixagem de áudio

Descrição	II-32
Detalhes do menu [Audio Channel]	II-32

Capítulo 4 Imagem de entrada congelamento e memória de quadroa

Descrição	II-35
Congelamento de imagens de entrada	II-35
Seleção da memória de quadros para ser usada como memória de quadros de vídeo (FM)	II-36
Salvamento de imagens na memória de quadros	II-36
Importação e exportação de imagens	II-37
Importação de imagens	II-37
Exportar memória de quadros	II-37

Capítulo 5 Importar e exportar arquivos

Importar e exportar arquivos Dados de configuração	II-39
Exportar dados de configuração	II-39
Importar dados de configuração	II-40
Importar e exportar arquivos Instantâneos	II-40
Exportar instantâneos	II-40
Importar instantâneos	II-41
Formatar a drive flash USB	II-41

Capítulo 6 Sistema 3D

Descrição	II-42
Realização das configurações necessárias	II-43
Configuração do formato de sinal e do tamanho do vídeo	II-43
Ativação do modo 3D	II-43
Confirmação da saída de vídeo 3D	II-44

Capítulo 7 Controlar dispositivos externos

Ativar/Desativar a operação por dispositivos

externos II-45

Conexão com dispositivos externos II-45

Configuração de entradas de GPI II-45

Configuração GPI Outputs/Tallies II-45

Lista de menu [GPI/Tally] II-46

Capítulo 8 Configuração (menu [Setup])

Descrição II-49

Configuração do sistema (System) II-49

Detalhes do menu [System] II-50

Configuração de áudio (Audio) II-51

Detalhes do menu [Audio] II-51

Configuração de entrada de vídeo

(Video (Input)) II-53

Detalhes do menu [Video (Input)] II-53

Atribuir sinais de entrada de vídeo aos botões de

ponto cruzado (Video (XPT)) II-54

Uso da função botão shift II-54

Detalhes do menu [Video (XPT)] II-54

Configuração de saída de vídeo

(Video (Output)) II-55

Detalhes do menu [Video (Output)] II-55

Configuração de outros itens relacionados ao vídeo

(Video (Misc)) II-56

Detalhes do menu [Video (Misc)] II-56

Exibição de várias informações (Information) II-56

Instalar software e firmware do aplicativo

(Install) II-56

Anexo

Lista de mensagens II-57

Erros II-57

Avisos II-58

Information II-59

Índice II-60

Índice analítico (Volume I Fonctionnement de base)

Capítulo 1 Descrição

Introdução

Nomes e funções dos componentes

Capítulo 2 Preparativos

Conexão de dispositivos

Definição das configurações do sistema

Configuração das definições de sinal de vídeo

Configuração das definições de sinal de áudio

Definição das configurações do Multi Viewer

Capítulo 3 Operações básicas

Comutação de vídeo

Composição de imagens com incorporações

Mixagem de áudio

Instantâneos

Como salvar e selecionar configurações

Anexo

Lista de padrão de efeitos

Resolução de problemas

Manutenção

Especificações

Índice

Sobre este Manual

Este manual descreve como fazer ajustes e configurações para permitir que você use os recursos avançados desta unidade.

Para obter os procedimentos de operações básicas da unidade, consulte “Instruções de operação (Volume I Operações básicas)”.

Como visualizar este Manual

Sobre a definição de valores

Os valores de configuração mostrados em negrito são as configurações padrão de fábrica.

Exemplos:

Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração
V3	Format	Formato do sinal	108059 , 108050, 720p59, 720p50, 480i59, 576i50, Test1, Test2, Test3
V4	Aspect	Taxa de aspecto	16:9 , 4:3

Sobre as referências

As referências ao Manual de instruções (Volume I Operações básicas) são indicadas pela marca → conforme a seguir.

Exemplo 1:

Faders de canal (→ *Operações básicas: “Nomes e funções dos componentes”*)

Exemplo 2:

Para obter mais detalhes, consulte “Lista de padrão de efeitos” (→ Operações básicas).

Para encontrar informações sobre um determinado tópico

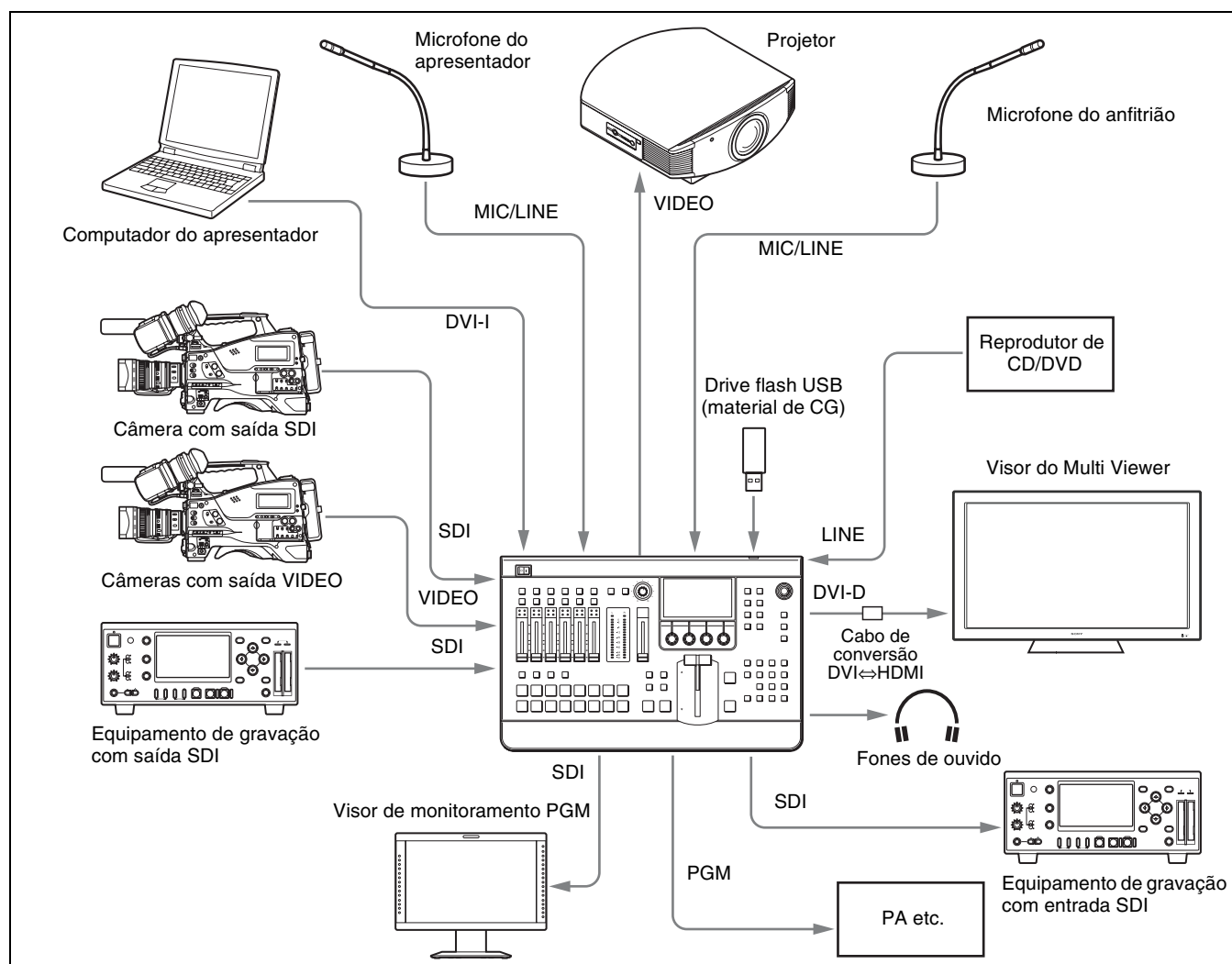
Consulte “Índice” (página II-60) no final deste manual. O índice indica se as informações podem ser encontradas no “Volume I Operações básicas” ou no “Volume II Configurações avançadas” e os respectivos números de páginas.

Introdução

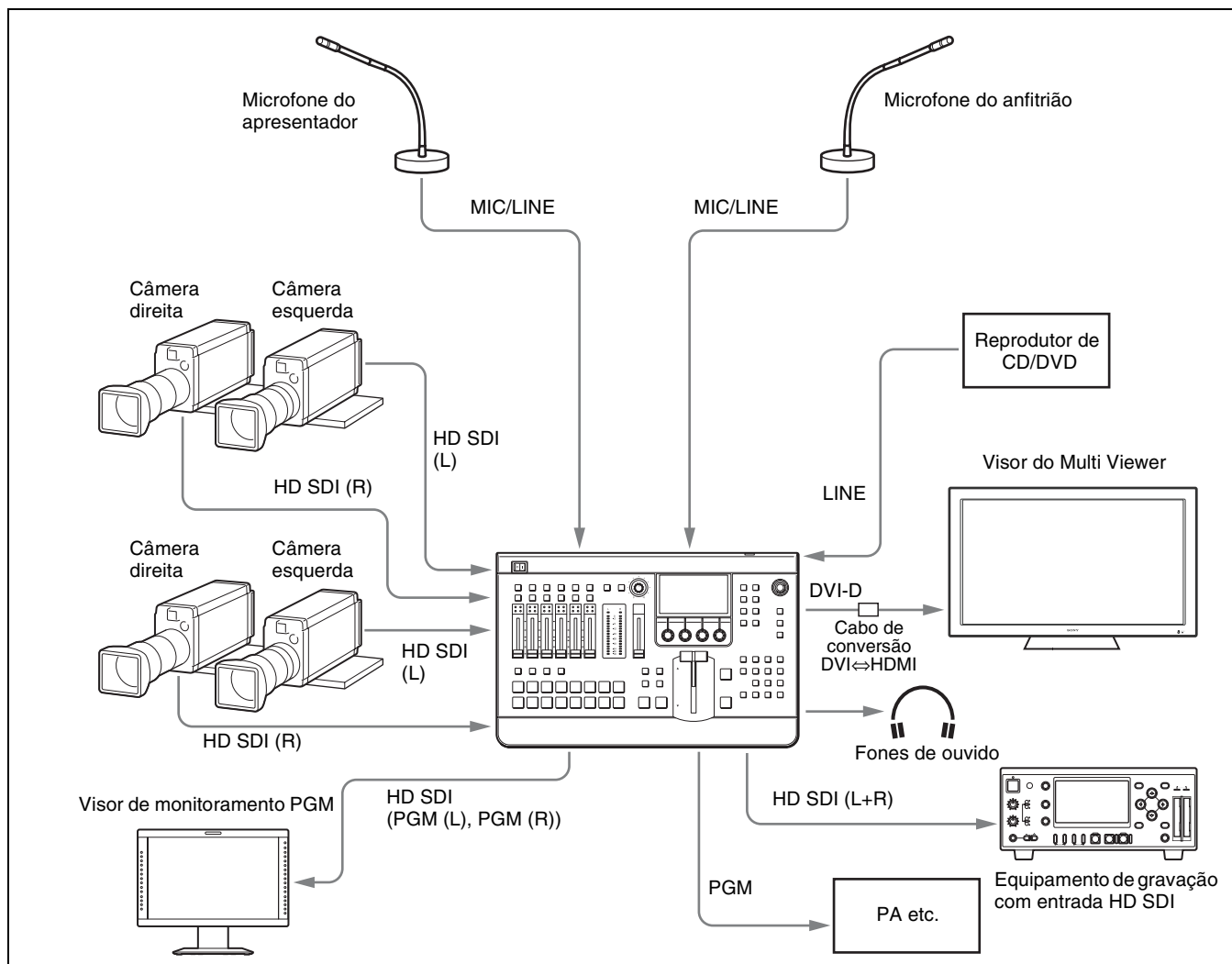
A unidade permite que você realize ajustes finos e defina efeitos, transições e áudio do vídeo para poder realizar uma comutação mais sofisticada. Você também pode realizar comutação de vídeo 3D e usar a função de memória de quadros para gravar uma tela do vídeo de entrada na memória para que você possa usá-la como material de entrada.

Exemplos de configuração do sistema

Exemplo 1: Quando o sistema SD



Exemplo 2: Quando o Sistema 3D



Para obter detalhes sobre as configurações dos sistemas 3D, consulte "Capítulo 6: Sistema 3D" (página II-42).

Descrição

Esta unidade permite que você aplique vários efeitos ao comutar um vídeo e compor imagens usando teclas. Os ajustes e as configurações durante a comutação de vídeo são realizados por meio dos seguintes menus.

Menu	Descrição	Página de referência
Misc	Define as configurações gerais de transição (por exemplo, taxas de transição, cor dos planos de fundo).	II-8
Effect	Define o tipo de transição.	II-7
	Define o apagamento.	II-10
	Define o apagamento DME.	II-13
Key	Define a tecla.	II-19

Além disso, esta unidade inclui três seções de composição de vídeo, M/E (Mix/Effect), Aux1 e Aux2. Ao usar Aux1 ou Aux2, você pode mixar vídeo (PGM) criado com M/E (Mix/Effect) com outro vídeo.

Para obter detalhes, consulte “*Delegação de barramento*” (página II-9).

Definição do tipo de transição

Você pode especificar o tipo de transição que é usado ao realizar transições de efeito.

Você pode selecionar os seguintes tipos de transição.

Apagamento (Wipe): Use um apagamento para alternar da imagem atual para uma nova imagem.

NAM (Mixagem não aditiva): Compara os sinais da imagem atual e da nova imagem e dá prioridade ao sinal com o nível mais alto de luminância na saída. Na primeira metade da transição, a imagem atual é mantida em 100 % e a NAM é realizada de forma gradual na nova imagem. No ponto de encontro, a NAM é realizada em ambas as imagens, que são mantidas em 100%. Na segunda metade, a nova imagem é mantida em 100% e a NAM é realizada de forma gradual na imagem atual.

DME (Multi-efeitos digitais): Use efeitos DME para alternar a imagem mostrada no momento de forma que ela apareça como se tivesse sendo apagada (apagamento DME).

Menu Settings: Menu [Effect] > [Effect Transition] (página II-15)

Configurações gerais de transição (Menu [Misc])

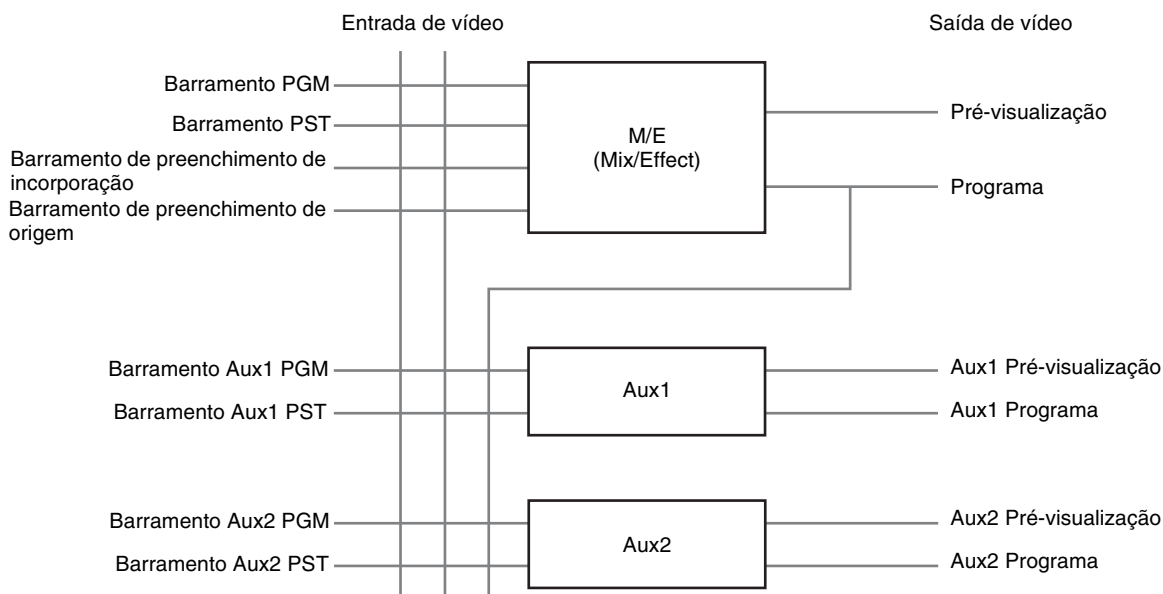
Você pode definir a taxa de transição e o fundo colorido (ColBg) com os itens no menu [Misc]. Pressione o botão MISC no bloqueio de controle do menu para exibir o menu [Misc].

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração
Transition Rate (1/2)	Você pode definir o tempo (taxa de transição) que leva para alternar entre os vídeos quando uma transição é executada com o botão AUTO TRANS, botão KEY TRANS ou botão FTB em cada transição. Dicas - A taxa de transição das transições efeito também podem ser configuradas em [Effect Transition] no menu [Effect]. <i>(Consulte a página II-15)</i> - As taxas de transição de incorporação podem ser configuradas em [Key Transition] no menu [Key]. <i>(Consulte a página II-24)</i>	V2	Effect	Taxa de transição para transição de efeito	1 a 999 quadros (30)
		V3	Key	Taxa de transição para transição de incorporação	1 a 999 quadros (30)
		V4	FTB	Taxa de transição para FTB	1 a 999 quadros (30)
Transition Rate (2/2)		V3	Aux1	Taxa de transição para Aux1	1 a 999 quadros (30)
		V4	Aux2	Taxa de transição para Aux2	1 a 999 quadros (30)
Color BKGD	Um sinal de cor pode ser gerado na unidade e usado como um plano de fundo monocromático. Os sinais de cor podem ser atribuídos aos botões de ponto cruzado (botão PGM e botão PST) e então usados.	V2	Lum	Luminância	0.00 a 100.00
		V3	Sat	Saturação	0.00 a 100.00
		V4	Hue	Tonalidade	359.99 a 0.00
Port Enable	Ativar ou desativar a porta GPI e RS-232C que é usada para operação com dispositivos externos. <i>Para obter detalhes sobre os controles dos dispositivos externos, consulte “Capítulo 7: Controlar dispositivos externos” (página II-45).</i>	V3	GPI	Ativa/desativa a porta GPI	Enbl (ativar), Disbl (desativar)
		V4	RS232C	Ativa/desativa a porta RS-232C (para expansão futura)	Enbl (ativar), Disbl (desativar)

Delegação de barramento

Esta unidade inclui três seções de composição de vídeo, M/E (Mix/Effect), Aux1 e Aux2. Cada bloco inclui quarto ou dois barramentos e pode executar transições.

No entanto, Aux1 é dedicado ao barramento Aux1 PGM e à mixagem do barramento Aux1 PST, Aux2 é dedicado ao barramento Aux2 PGM e a mixagem, os apagamentos, as incorporações do barramento Aux2 PST e outros efeitos também não podem ser adicionados a eles.



Como usar os botões de delegação de barramento

Ligue (ou seja, acenda) um destes botões pressionando-o para selecionar os objetos de controle para a seção de controle de ponto cruzado e a seção de controle de transição.

Botão de delegação de barramento	Objeto para controle		
	Seção de controle de ponto cruzado		Seção de controle de transição
	Linha PGM	Linha PST/KEY	
BKGD	Barramento PGM	Barramento PST	MIX, EFF
KEY	Barramento PGM	Barramento de preenchimento de incorporação, barramento de preenchimento de origem	MIX, EFF
AUX 1	Barramento Aux1 PGM	Barramento Aux1 PST	MIX somente
AUX 2	Barramento Aux2 PGM	Barramento Aux2 PST	MIX somente

Para selecionar uma fonte de incorporação

Pressione um botão de ponto cruzado PST/KEY enquanto pressiona o botão KEY.

Mixagem de vídeo criado com M/E (Mix/Effect) com outro vídeo

Ao usar Aux1 ou Aux2, você pode mixar vídeo (PGM) criado com M/E (Mix/Effect) com outro vídeo.

Esta seção descreve o procedimento para usar Aux1 como um exemplo.

Definições preliminares

- 1 Selecione o programa Aux1 como o programa de saída de vídeo.

Menu Settings: Menu [Setup] > menu [Video (Output)] (página II-55)

- 2 Defina Aux1 como sinal de referência para o tally no ar.

Menu Settings: Menu [Setup] > menu [GPI/Tally] > [On Air Source] (página II-48)

Operação de mixagem

- 1** Pressione o botão de delegação de barramento AUX 1.
- 2** Selecione um PGM nos botões de ponto cruzado PGM.
- 3** Selecione o sinal que deseja mixar nos botões de ponto cruzado PST/KEY.
- 4** Execute a transição usando a alavanca do fader, o botão CUT ou o botão AUTO TRANS.

Dica

As configurações do Aux1 e do Aux2 não são armazenadas em memórias de quadros.

Configuração de apagamentos

Um apagamento é um efeito de transição que alterna para o vídeo seguinte com a aplicação de um efeito que remove o vídeo de saída do programa de forma que pareça que ele está sendo apagado pelo vídeo seguinte.

Com esta unidade, você pode realizar as seguintes configurações.

- *Seleção do padrão e da direção dos apagamentos* (página II-11)
- *Como fazer ajustes finos nos padrões de apagamento* (página II-11)
- *Adição da Borda ao Padrão de apagamento* (página II-12)

Esta seção descreve os efeitos e as operações básicas de apagamento.

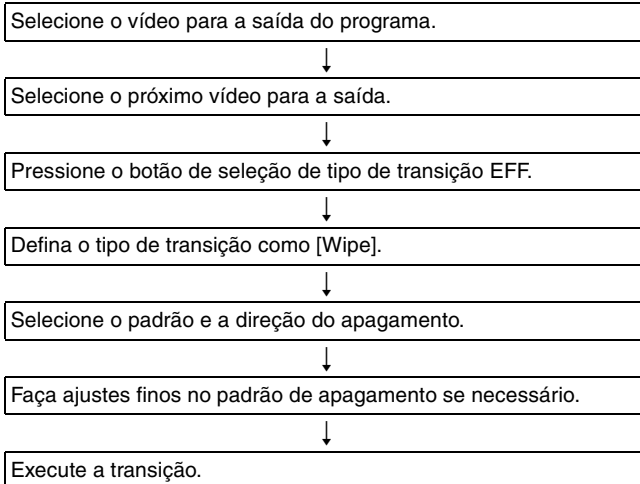
Os ajustes de apagamento são feitos no menu [Effect].

Para obter detalhes sobre o item de menu, consulte “Detalhes do menu [Effect]” (página II-15).

Dica

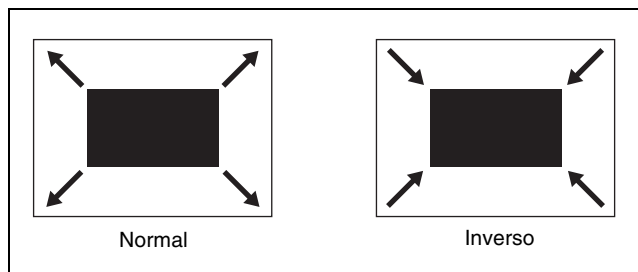
O menu [Effect] não aparece no modo 3D.

Operações básicas de apagamento



Seleção do padrão e da direção dos apagamentos

Um apagamento poderá ser definido para prosseguir na direção normal de apagamento (normal) ou na direção inversa do apagamento (reverse). Você também pode especificar que normal e inverso serão alternados cada vez que uma transição terminar (normal/reverse).



Seleção do padrão de apagamento

Você pode selecionar o padrão de apagamento usando um dos três métodos a seguir.

- Selecione dentre os padrões atribuídos aos botões numéricos (seleção direta).

Para obter detalhes, consulte “Seleção de efeitos com o teclado numérico (Seleção direta)” (→ Operações básicas).

- Digite o número do padrão com os botões numéricos.

Para obter detalhes, consulte “Especificação de efeitos por número de padrão” (→ Operações básicas).

- Especifique o número do padrão no menu [Effect].

Especificação do número do padrão no menu [Effect]

Menu Settings: [Wipe Adjust] (página II-15)

Para obter detalhes sobre os números de padrão de apagamento, consulte “Lista de padrão de efeitos” (→ Operações básicas).

Como fazer ajustes finos nos padrões de apagamento

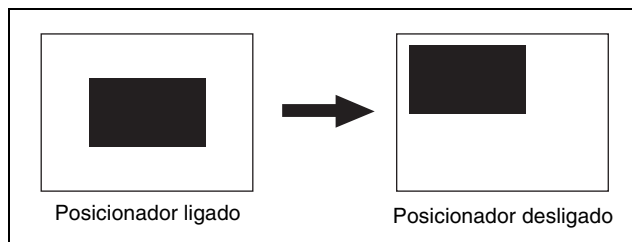
Você pode definir a posição de um padrão de apagamento e aplicar diversas variações e modificadores no menu [Wipe Modify].

Para exibir o menu [Wipe Modify]

Exiba o menu [Effect], gire o botão V1 para selecionar [Wipe Adjust] e pressione esse botão.

Definição da posição de apagamento

A posição de apagamento pode ser definida no menu [Wipe Modify] ou com o ponteiro X-Y na seção de controle do menu.



Menu Settings: Menu [Wipe Modify] > [Positioner] (página II-16), [Positioner Adjust] (página II-16)

Para definir a posição com o ponteiro X-Y

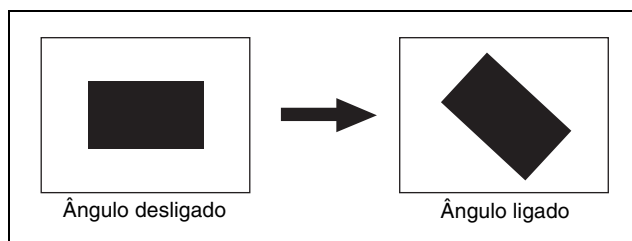
Pressione o botão POS na seção de controle do menu para que ele acenda e então ajuste a posição controlando o ponteiro X-Y.

Definição do método de rotação de um padrão de apagamento

Você pode selecionar dentre os seguintes três métodos de rotação de padrões de apagamento.

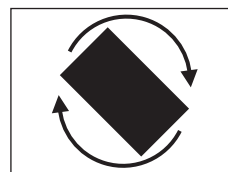
Ângulo (Angle)

Realiza o apagamento com o padrão inclinado em um ângulo fixo.



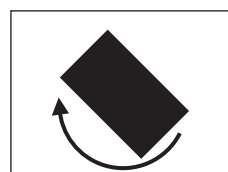
Velocidade (Speed)

Gira o padrão em uma velocidade fixa durante a transição.



Magnitude (Magnitude)

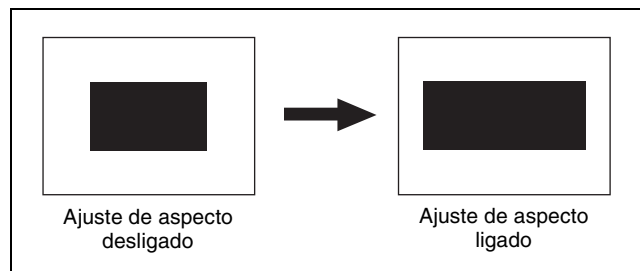
Gira o padrão apenas no ângulo definido para uma transição.



Menu Settings: Menu [Wipe Modify] > [Rotation]
(*página II-16*), [Rotation Adjust] (*página II-17*)

Definição da relação de aspecto de um padrão de apagamento

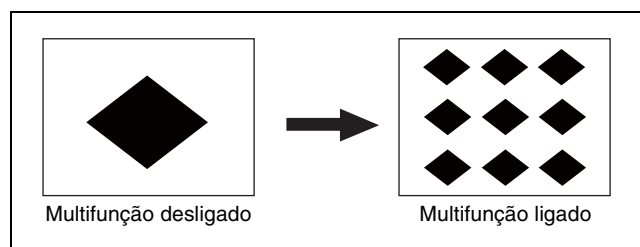
Você pode alterar livremente a relação de aspecto de um padrão de apagamento.



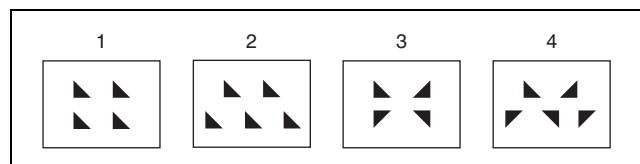
Menu Settings: Menu [Wipe Modify] > [Aspect]
(*página II-17*)

Replicação de um padrão de apagamento

O mesmo padrão pode ser colocado até 63 vezes de forma horizontal ou vertical ou em ambas as direções.



Além disso, você pode selecionar dentre os seguintes quatro métodos para colocar os padrões.



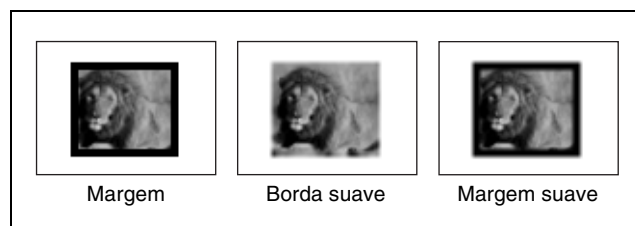
- 1: Todos os padrões são orientados da mesma forma
- 2: As linhas com números pares são movidas na horizontal
- 3: As colunas com números pares e as linhas com números pares são invertidas
- 4: As colunas com números pares e as linhas com números pares são invertidas e as linhas com números pares são movidas na horizontal

Menu Settings: Menu [Wipe Modify] > [Multi]
(*página II-17*), [Multi Adjust] (*página II-17*)

Adição da Borda ao Padrão de apagamento

Você pode adicionar uma margem em volta do padrão (borda), desfocar a margem em volta do padrão (suave) e desfocar uma borda de margem adicionada (margem suave).

Também é possível ajustar a cor da borda.



Margem (Border): Você pode ajustar a largura da margem.

Borda suave (Soft Edge): Você pode ajustar a condição de desfoque da borda.

Margem suave (Soft Border): Você pode ajustar a largura da margem e a condição de desfoque para a borda da margem.

Menu Settings: [Wipe Edge] (*página II-15*), [Wipe Edge Color] (*página II-15*)

Configuração de apagamentos DME

Os apagamentos DME são efeitos que usam DME (multi-efeitos digitais) para alternar a imagem mostrada no momento de forma que ela apareça como se tivesse sendo apagada.

Com esta unidade, você pode realizar as seguintes configurações.

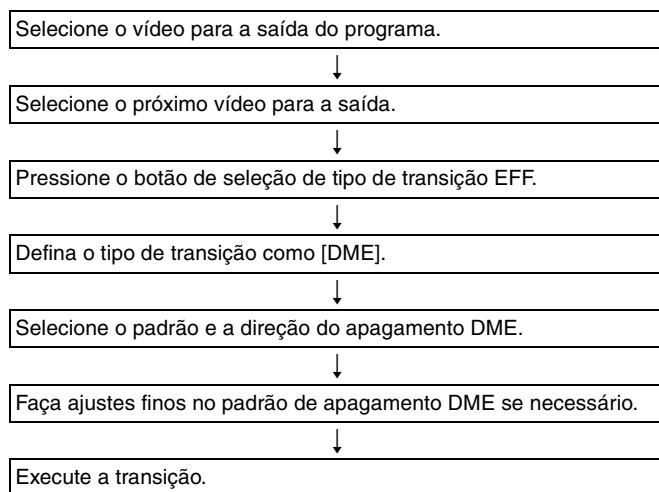
- *Seleção do padrão e da direção dos apagamentos DME* (página II-13)
- *Como fazer ajustes finos nos padrões de apagamento DME* (página II-13)
- *Adição de uma borda a um padrão de apagamento DME* (página II-14)
- *Ajustando a cor de fundo de um apagamento DME* (página II-14)

Esta seção descreve os efeitos e as operações básicas de apagamentos DME.

Os ajustes de apagamento DME são feitos no menu [Effect].

Para obter detalhes sobre o item de menu, consulte “Detalhes do menu [Effect]” (página II-15).

Operações básicas de apagamento DME



Seleção do padrão e da direção dos apagamentos DME

Para obter detalhes sobre o padrão e a direção dos apagamentos DME, consulte “Seleção do padrão e da direção dos apagamentos” (página II-11).

Menu Settings: [DME Wipe Adjust] (página II-15)

Como fazer ajustes finos nos padrões de apagamento DME

Você pode ajustar a posição de um padrão de apagamento DME, ajustar o tamanho da subtela durante o PinP, realizar o recorte para cortar a borda da imagem e fazer outros ajustes no menu [DME Wipe Modify].

Para exibir o menu [DME Wipe Modify]

Exiba o menu [Effect], gire o botão V1 para selecionar [DME Wipe Adjust] e pressione esse botão.

Definição da posição de apagamento DME

A posição de apagamento pode ser definida no menu [DME Wipe Modify] ou com o ponteiro X-Y na seção de controle do menu.

Menu Settings: Menu [DME Wipe Modify] > [Positioner] (página II-18), [Positioner Adjust] (página II-18)

Para definir a posição com o ponteiro X-Y

Pressione o botão POS na seção de controle do menu para que ele acenda e então ajuste a posição controlando o ponteiro X-Y.

Ajuste do tamanho da subtela usada para Frame In/Out e PinP

Você pode ajustar o tamanho da subtela que aparece quando você usa os padrões de apagamento Frame In/Out e PinP DME.

Menu Settings: Menu [DME Wipe Modify] > [Size] (página II-18)

Corte (recorte) da borda de uma imagem

Você pode recortar partes da imagem que são desnecessárias.

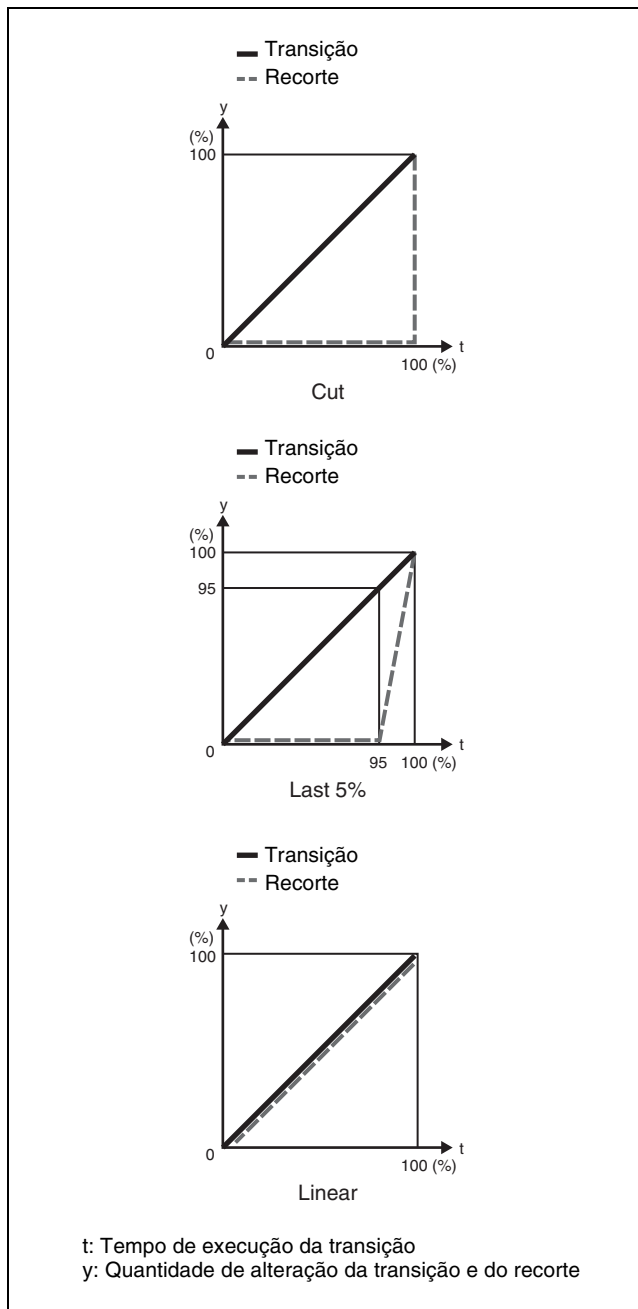
Nota

A função de recorte não está disponível nos seguintes casos.

- Quando o padrão de efeito Mosaic ou Defocus está selecionado
- Quando o botão de seleção de próxima transição KEY está selecionado

Menu Settings: Menu [DME Wipe Modify] > [Crop H] (página II-18), [Crop V] (página II-18)

O processo de recorte quando a transição é executada é o seguinte.



Corte (Cut): O recorte é mantido durante a execução da transição e removido no momento em que a transição termina.

Últimos 5% (Last 5%): O recorte é mantido como está até que a transição chegue a 95% e é removido durante os 5% restantes.

Linear : O recorte é removido de forma linear do início da transição de acordo com o andamento da transição.

Adição de uma borda a um padrão de apagamento DME

Com um apagamento DME, você pode adicionar uma margem em volta do padrão (margem) e desfocar a borda de uma margem adicionada (margem suave). Também é possível ajustar a cor e a cor de fundo da borda.

Para obter detalhes sobre como adicionar uma borda, consulte “Adição da Borda ao Padrão de apagamento” (página II-12).

Menu Settings: [DME Wipe Edge], [DME Wipe Edge Color] (página II-15)

Ajustando a cor de fundo de um apagamento DME

Você pode ajustar a cor de fundo de um apagamento DME.

Menu Settings: [DME Wipe Bkgd Color] (página II-16)

Dicas

- A cor de fundo do apagamento DME pode ser usada apenas em padrões de apagamento DME Flip Tumble.
- A cor de fundo do apagamento DME é compartilhada com a cor da borda do padrão de apagamento.

Detalhes do menu [Effect]

Menu [Effect]

Pressione o botão EFF no bloqueio de controle do menu para exibir o menu [Effect].

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
Effect Transition	Defina a taxa e o tipo de transição que é usado ao realizar transições de efeito.	V3	Rate	A taxa de transição quando executado com o botão AUTO TRANS	1 a 999 quadros (30)	II-7
		V4	Type	Tipo de transição	Wipe, NAM, DME	
Wipe Adjust	Defina a direção e o padrão do apagamento. Também é possível pressionar o botão V1 para exibir o menu [Wipe Modify] (página II-16).	V1	Modify	Pressione o botão para exibir o menu [Wipe Modify]	–	II-10
		V3	Direct	Direção do apagamento	Norm (normal), N/R (normal/reverse), Rev (reverse)	II-13
		V4	PtnNum	Número do padrão de apagamento	1 a 24	
Wipe Edge	Adicione uma margem em volta do padrão (borda), desfocar a margem em volta do padrão (suave) e desfocar uma margem adicionada (margem suave).	V2	Type	Tipo de borda de apagamento	Off, Border, Soft (soft edge) e S-Brdr (soft border)	II-12
		V3	Width	Ajusta a largura da margem	0.00 a 100.00	
		V4	Soft	Condição de desfoque da borda	0.00 a 100.00	
Wipe Edge Color	Ajusta o nível de cor da borda de apagamento.	V2	Lum	Luminância	0.00 a 100.00	II-12
		V3	Sat	Saturação	0.00 a 100.00	
		V4	Hue	Tonalidade	359.99 a 0.00	
DME Wipe Adjust	Defina a direção e o padrão do apagamento DME. Também é possível pressionar o botão V1 para exibir o menu [DME Wipe Modify] (página II-18). Dica -Quando o botão de seleção de próxima transição KEY está selecionado, 1101 a 1102 (Flip Tumble), 1251 (PinP), 1701 (Mosaic) e 1702 (Defocus) não podem ser selecionados.	V1	Modify	Pressione o botão para exibir o menu [DME Wipe Modify]	–	II-13
		V3	Direct	Direção do apagamento DME	Norm (normal), N/R (normal/reverse mode) e Rev (reverse)	
		V4	PtnNum	Número do padrão de apagamento DME	1001 a 1008 (Slide), 1021 a 1031 (Squeeze), 1041 a 1044 (Door), 1201 a 1208/1221 a 1224 (Frame In/Out), 1101 a 1102 (Flip Tumble), 1251 (PinP), 1701 (Mosaic), 1702 (Defocus)	
DME Wipe Edge	Adicionar uma margem em volta do padrão DME (borda), desfocar a margem em volta de uma borda adicionada (margem suave).	V2	Type	Tipo de borda de apagamento DME	Off, Border, S-Brdr (soft border)	II-14
		V3	Width	Ajusta a largura da margem	0.00 a 100.00 (2.00)	
		V4	Soft	Condição de desfoque da borda	0.00 a 100.00	

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
DME Wipe Edge Color	Ajusta o nível de cor da borda de apagamento DME.	V2	Lum	Luminância	0.00 a 100.00 (14.63)	II-14
		V3	Sat	Saturação	0.00 a 100.00 (50.09)	
		V4	Hue	Tonalidade	359.99 a 0.00 (349.83)	
DME Wipe Bkgd Color	Ajusta a cor de fundo do apagamento DME.	V2	Lum	Luminância da cor de fundo	0.00 a 100.00	II-14
		V3	Sat	Saturação da cor de fundo	0.00 a 100.00	
		V4	Tonalidade	Tonalidade da cor de fundo	359.99 a 0.00	

Menu [Wipe Modify]

Exiba o menu [Wipe Modify] pressionando o botão V1 enquanto [Wipe Adjust] está selecionado.

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
Positioner	Gire o posicionador para ajustar a posição do apagamento como ligado/desligado. Se você também selecionar [On] com o botão V3, o padrão se moverá do local para o qual o padrão foi movido com o posicionador para o centro da tela como resultado da transição.	V3	AutoCT	Desliga ou liga a função auto center	Off, On	II-11
		V4	Pos	Desliga ou liga o posicionador	Off, On	
Positioner Adjust	Dica Os padrões nos quais o posicionador pode ser usado são os seguintes. 17, 18, 21, 22, 23 e 24	V2	Pos H	Ajusta a posição na direção horizontal	-200.00 a +200.00 (0.00) (Um valor negativo move o padrão para a esquerda e um valor positivo o move para a direita)	II-11
		V3	Pos V	Ajusta a posição na direção vertical	-200.00 a +200.00 (0.00) (Um valor negativo move o padrão para baixo e um valor positivo o move para cima)	
		V4	Center	Restaura o valor do ajuste para "0"	—	
Rotation	Definir a direção de rotação de um padrão de apagamento.	V4	Rotate	Tipo de rotação	Off, Angle, Speed, Mag (magnitude)	II-11

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
Rotation Adjust	Defina os parâmetros com base no tipo de rotação selecionado em [Rotation]. - Quando [Angle] estiver selecionado: Definir [Angle]. - Quando [Speed] estiver selecionado: Definir [Speed]. - Quando [Mag] estiver selecionado: Definir [Angle] e [Mag]. Sobre a definição de valores Ângulo: -100.00 corresponde ao estado em que o padrão é girado uma vez no sentido anti-horário e +100.00 ao estado em que o padrão é girado uma vez no sentido horário. 0.00 corresponde a um estado sem rotação. Mag: -200.00 gira o padrão duas vezes no sentido anti-horário e +200.00 gira o padrão duas vezes no sentido horário. 0.00 não gira o padrão. Velocidade: -100.00 é a velocidade de uma rotação no sentido anti-horário por segundo e +100.00 é velocidade de uma rotação no sentido horário por segundo. 0.00 corresponde a um estado estacionário.	V2	Angle	- Ângulo de inclinação do padrão ([Angle]) - Ângulo de inclinação do padrão quando a transição é iniciada ([Mag])	-100.00 a +100.00 (0.00)	II-11
		V3	Mag	Quantidade de rotações durante a transição	-200.00 a +200.00 (0.00)	
		V4	Speed	Velocidade de rotação do padrão	-100.00 a +100.00 (0.00)	
Aspect	Alteração da relação de aspecto de um padrão de apagamento Definir a relação de aspecto para um valor negativo estica o padrão verticalmente para torná-lo mais longo na direção vertical e definir a relação de aspecto em para um valor positivo estica o padrão horizontalmente para torná-lo mais longo na direção horizontal.	V3	Aspect	Desliga ou liga o ajuste de aspecto	Off, On	II-12
		V4	Ratio	Ajusta a relação de aspecto	-100.00 a +100.00 (0.00)	
Multi	Liga ou desliga a multifunção de replicação de padrões de apagamento.	V4	Multi	Liga ou desliga a multifunção	Off, On	II-12
Multi Adjust	O mesmo padrão pode ser colocado até 63 vezes de forma horizontal ou vertical ou em ambas as direções.	V2	H Mult	O número de padrões a serem colocados em uma direção horizontal	1 a 63	II-12
		V3	V Mult	O número de padrões a serem colocados em uma direção vertical	1 a 63	
		V4	InvTyp	Método de colocação do padrão	1 a 4	

Menu [DME Wipe Modify]

Exiba o menu [DME Wipe Modify] pressionando o botão V1 enquanto [DME Wipe Adjust] está selecionado.

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
Positioner	Gire o posicionador para ajustar a posição do apagamento DME como ligado/desligado. Dica Os padrões nos quais o posicionador pode ser usado são os seguintes. 1031, 1201 a 1208, 1221 a 1224 e 1251	V4	Pos	Desliga ou liga o posicionador	Off, On	II-13
Positioner Adjust	Ajuste a posição do apagamento DME. Se voc deseja restaurar o valor do ajuste para “0.00”, pressione o boto V4.	V2	Pos H	Ajusta a posição na direção horizontal	–200.00 a +200.00 (0.00) (Um valor negativo move o padrão para a esquerda e um valor positivo o move para a direita)	II-13
		V3	Pos V	Ajusta a posição na direção vertical	–200.00 a +200.00 (0.00) (Um valor negativo move o padrão para baixo e um valor positivo o move para cima)	
		V4	Center	Restaura o valor do ajuste para “0”	–	
Size	Você pode ajustar o tamanho da subtela quando usar padrões de apagamento DME 1201 a 1208 (Frame In/Out), 1221, 1224 (Frame In/Out) e 1251 (PinP). Notas sobre valores de configuração Param: Defina a relação de redução/ampliação como um percentual. O ajuste 100.00 é igual ao tamanho da imagem de entrada.	V3	Size	Desliga ou liga o ajuste de tamanho	Off, On	II-13
		V4	Param	Ajusta o tamanho	0.00 a 200.00 (100.00)	
Crop H	Liga ou desliga a função de recorte e define as posições à esquerda e à direita usadas ao recortar partes desnecessárias de uma imagem.	V2	Crop	Desliga ou liga o recorte	Off, On	II-13
		V3	Left	Posição para cortar a parte esquerda de uma imagem	– 100.00 a +100.00	
		V4	Right	Posição para cortar a parte direita de uma imagem	–100.00 a +100.00	
Crop V	Define a ação executada quando uma transição é realizada e define as posições superior e inferior usadas ao recortar partes desnecessárias de uma imagem.	V2	Trans	Ação quando a transição é executada	Cut, Last5% , Linear	II-13
		V3	Top	Posição para cortar a parte superior de uma imagem	–100.00 a +100.00	
		V4	Bottom	Posição para cortar a parte inferior de uma imagem	– 100.00 a +100.00	

Dica

- A função de recorte não está disponível nos seguintes casos.
- Quando o padrão de efeito 1701 (Mosaic) ou 1702 (Defocus) está selecionado
 - Quando o botão de seleção de próxima transição KEY está selecionado

Definição de incorporações

Uma incorporação é uma função para cortar a imagem de fundo e inserir uma imagem ou um texto naquela parte. O sinal para o corte de um plano de fundo é chamado de origem de incorporação, o sinal para preencher a parte cortada é chamado de preenchimento de incorporação e o bloqueio do processamento de uma incorporação é chamado de keyer.

Esta seção descreve como fazer ajustes finos nas incorporações.

Com esta unidade, você pode realizar as seguintes configurações de incorporações.

- *Operações básicas de incorporações (página II-19)*
- *Definição de transições de incorporação (página II-20)*
- *Seleção do padrão e da direção dos apagamentos de incorporação (página II-20)*
- *Como fazer ajustes finos nos padrões de apagamento de incorporação (página II-20)*
- *Configuração de apagamentos DME de incorporação (página II-20)*
- *Como fazer ajustes finos nos padrões de apagamento DME de incorporação (página II-21)*
- *Seleção de tipos de incorporação (página II-21)*
- *Como fazer ajustes finos na incorporação de luminância (página II-21)*
- *Como fazer ajustes finos na incorporação linear (página II-21)*
- *Como fazer ajustes finos no Chroma Key (página II-21)*
- *Definição de preenchimento e de origem de incorporação (página II-21)*
- *Definição de uma máscara para uma incorporação (página II-22)*
- *Adição de uma borda a uma incorporação (página II-22)*
- *Ajuste do tamanho e da posição da incorporação (página II-22)*

Para obter os procedimentos de operações básicas de incorporação de luminância e chroma key, consulte “Composição de imagens com incorporações” (→ Operações básicas).

Faça os ajustes de incorporação e de transição de incorporação no menu [Key].

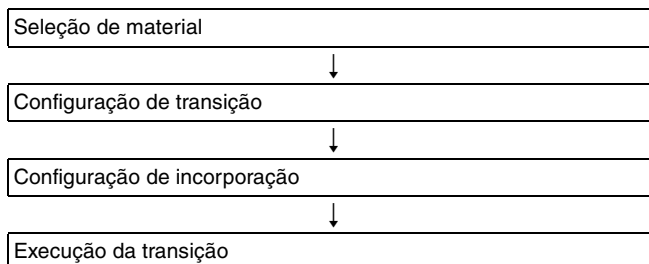
Para obter detalhes sobre o item de menu [Key], consulte “Detalhes do menu [Key]” (página II-24).

Dica

No modo 3D, o menu [Key] não é exibido.

Operações básicas de incorporações

Use o seguinte procedimento para realizar operações básicas para incorporações.

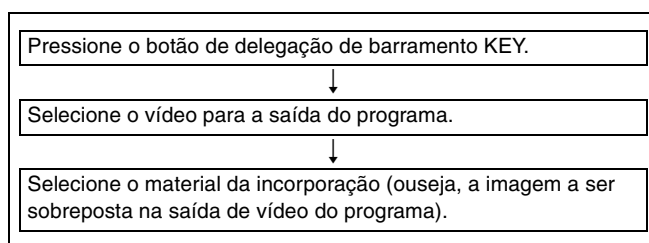


Dependendo de onde você deseja executar a transição de incorporação, realize uma das duas variações a seguir de operações básicas de incorporação.

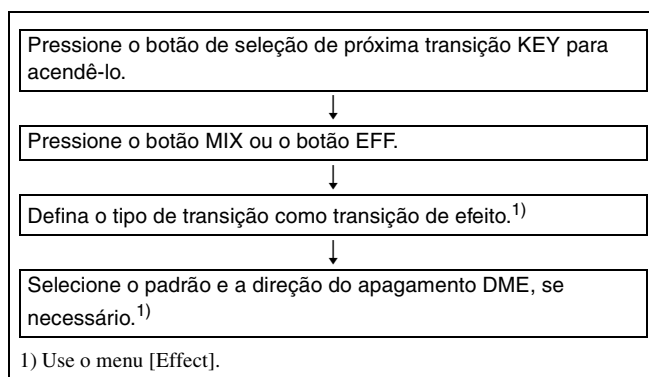
- Transição de efeito (selecione o botão de próxima transição KEY) (página II-19)
- Transição de incorporação (página II-20)

Transição de efeito

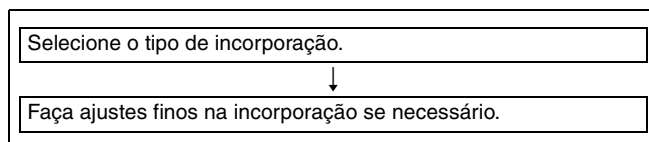
Seleção de material



Configuração de transição



Configuração de incorporação



Execução da transição

Execute a transição usando a alavanca do fader, o botão CUT ou o botão AUTO TRANS.

Transição de incorporação**Seleção de material**

Pressione o botão de delegação de barramento KEY.



Selecione o vídeo para a saída do programa.



Selecione o material da incorporação (ou seja, a imagem a ser sobreposta na saída de vídeo do programa).

Configuração de transição

Defina o tipo de transição da transição de incorporação.¹⁾



Selecione o padrão e a direção do apagamento de incorporação ou apagamento de incorporação DME, se necessário.¹⁾

1) Use o menu [Key].

Configuração de incorporação

Selecione o tipo de incorporação.



Faça ajustes detalhados na incorporação se necessário.

Execução da transição

Execute a transição usando o botão KEY TRANS.

Definição de transições de incorporação

Defina a taxa de incorporação e o tipo de transição de incorporação para quando uma transição de incorporação é realizada.

Você pode selecionar os seguintes tipos de transição.

Cut: Inserir (cut in) ou remover (cut out) rapidamente a incorporação.

Mixagem (Mix): Inserir (fade in) ou remover (fade out) a incorporação de forma gradual.

Apagamento (Wipe): Use o apagamento para recortar o plano de fundo e, em seguida, incorpore um incorporação.

DME (Multi-efeitos digitais): Use um efeito DME e aplique o mesmo efeito do apagamento DME à incorporação (apagamento DME de incorporação).

Menu Settings: [Key Transition] (página II-24)

Seleção do padrão e da direção dos apagamentos de incorporação

Você pode recortar o plano de fundo de um padrão de apagamento selecionado na transição de uma incorporação específica e então incorporar um incorporação.

Menu Settings: [Key Wipe Modify] (página II-25)

Para obter detalhes sobre direções de apagamento, consulte “Seleção do padrão e da direção dos apagamentos” (página II-11).

Para obter detalhes sobre os números de padrão de apagamento, consulte “Lista de padrão de efeitos” (→ Operações básicas).

Como fazer ajustes finos nos padrões de apagamento de incorporação

Você pode definir a posição de um padrão de apagamento e aplicar diversas variações e modificadores no menu [Key Wipe].

Para exibir o menu [Key Wipe]

Exiba o menu [Key], gire o botão V1 para selecionar [Key Wipe] e pressione esse botão.

Os itens de configuração no menu [Key Wipe Modify] são os mesmos de [Wipe Modify] no menu [Effect]. Para obter detalhes sobre a configuração de itens, consulte as seções correspondentes em “Como fazer ajustes finos nos padrões de apagamento” (página II-11).

Configuração de apagamentos DME de incorporação

Em uma incorporação, você pode fazer os mesmos ajustes de um apagamento DME.

Menu Settings: [Key DME Wipe] (página II-25)

Para obter detalhes sobre direções de apagamento DME, consulte “Seleção do padrão e da direção dos apagamentos” (página II-11).

Para obter detalhes sobre os números de padrão de apagamento, consulte “Lista de padrão de efeitos” (→ Operações básicas).

Como fazer ajustes finos nos padrões de apagamento DME de incorporação

Você pode ajustar a posição de um padrão de apagamento DME de incorporação e o tamanho de uma sub-tela durante o Frame In/Out e PinP no menu [Key DME Wipe Modify].

Para exibir o menu [Key DME Wipe Modify]

Exiba o menu [Key], gire o botão V1 para selecionar [Key DME Wipe] e pressione esse botão.

Os itens de configuração que podem ser ajustados no menu [Key DME Wipe Modify] são os mesmos do [DME Wipe Modify] em um apagamento DME (exceto pelo item de recorte). Consulte as seções correspondentes em “Como fazer ajustes finos nos padrões de apagamento DME” (página II-13).

Seleção de tipos de incorporação

Selecione os tipos de incorporações para recortar das imagens.

Você pode selecionar os seguintes tipos de incorporação.

Lum (incorporação de luminância) / Lin

(incorporação linear): Use isso ao inserir títulos ou logotipos na imagem.

Use sinais de brilho como os de texto em preto e branco como a origem de incorporação.

Dica

As incorporações lineares possuem uma variabilidade de ganho reduzida que permite um ajuste mais preciso quando comparadas às incorporações de luminância.

Chr (chroma key): Use isso ao combinar as imagens de pessoas com uma imagem de fundo, por exemplo. Crie a origem da incorporação com base em uma determinada cor na imagem de entrada.

Menu Settings: [Key Type Select] (página II-24)

Como fazer ajustes finos na incorporação de luminância

Você pode fazer ajustes finos na condição de recorte do fundo, na densidade da incorporação e outras configurações para compor o vídeo com as incorporações de luminância.

Menu Settings: [Lum Key Adjust (1/2)] (página II-24), [Lum Key Adjust (2/2)] (página II-24), [Lum Key Mode] (página II-24)

Como fazer ajustes finos na incorporação linear

Você pode fazer ajustes finos na condição de recorte do fundo, na densidade da incorporação e outras configurações para compor o vídeo com as incorporações lineares.

Menu Settings: [Lin Key Adjust (1/2)] (página II-24), [Lin Key Adjust (2/2)] (página II-25), [Lin Key Mode] (página II-25)

Como fazer ajustes finos no Chroma Key

Quando, por exemplo, você deseja realizar um ajuste fino nos resultados do ajuste do chroma key no menu [Manual Chromakey], você pode especificar cada configuração de chroma key manualmente. Você também pode substituir as cores de fundo (normalmente azuis) que passam para as partes de contorno do vídeo sendo combinado (como o cabelo de uma pessoa) por cores como o cinza para torná-las menos aparentes.

Para obter mais detalhes de como fazer ajustes de chroma key, consulte “Composição de imagens com Chroma Keys” (→ Operações básicas).

Para exibir o menu [Manual Chromakey]

Exiba o menu [Key], gire o botão V1 para selecionar [Chromakey Manual Adj] e pressione esse botão.

Para obter detalhes sobre o menu [Manual Chromakey], consulte “Menu [Manual Chromakey]” (página II-29).

Definição de preenchimento e de origem de incorporação

Selecione o sinal a ser usado para o preenchimento de incorporação e o modo de seleção de sinal para ser usado na origem da incorporação.

Menu Settings: [Key Fill/Src Select] (página II-24), [Key Fill Mat Adjust] (página II-24)

Modos de seleção de origem de incorporação

Self: Seleciona o sinal do barramento da origem da incorporação como origem da incorporação. Se o chroma key for selecionado como tipo da incorporação, selecione [Self].

Automático (Auto): Selecione automaticamente o sinal do barramento de preenchimento da incorporação e o sinal emparelhado atribuído a um botão de ponto cruzado como a origem da incorporação.

Split: Permite que você selecione o sinal de barramento de origem da incorporação pelo sinal de barramento de preenchimento de incorporação.

Para obter detalhes sobre a seleção, consulte “Como selecionar o preenchimento de incorporação ou a fonte de incorporação separadamente” (→ Operações básicas).

Os pares de preenchimento e origem de incorporação selecionados quando [Auto] está selecionado são os seguintes.

Preenchimento de incorporação	Origem de incorporação
Vídeo de memória de quadro	Incorporação de memória de quadro
Vídeo preto	Vídeo branco ¹⁾
Sinais diferentes dos acima	Mesmo sinal do preenchimento de incorporação

1) Se você realizar incorporação com vídeo em branco como a origem da incorporação, o vídeo de preenchimento da incorporação preencherá toda a tela.

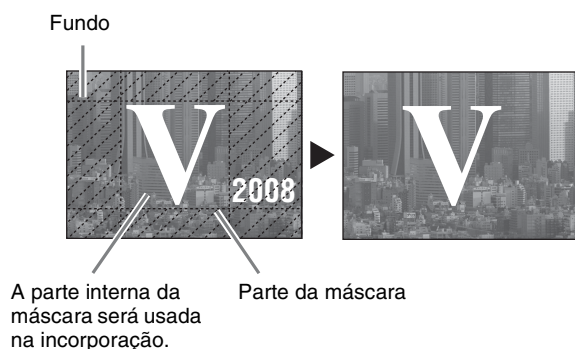
Modos de seleção de preenchimento de incorporação

Barramento (Bus): Sinal selecionado com um botão de ponto cruzado

Matte: Sinal gerado com o gerador de matizes de cor na unidade (você pode ajustar a cor em [Key Fill Mat Adjust])

Definição de uma máscara para uma incorporação

A máscara de incorporação é uma função para mascarar uma parte do sinal de incorporação.



Menu Settings: [Key Mask] (página II-25)

Adição de uma borda a uma incorporação

Você pode adicionar uma margem à borda da incorporação (margem) e desfocar a borda da incorporação (suave).

Nota

Quando você adiciona uma margem a uma incorporação, as posições do preenchimento e da origem da incorporação se moverão para baixo.

Definição de modificadores para a borda da incorporação

Ligue ou desligue o modo soltar e defina o tipo de modificador.

- Se você ligar o modo soltar, as posições do preenchimento e da origem da incorporação se movem para baixo, independentemente da adição de margens. Se não desejar mover a posição da incorporação em resposta à borda da incorporação estar ligada ou desligada, ligue o modo soltar.
- Você pode selecionar os seguintes modificadores.

Normal



Margem



Normal: O estado no qual uma margem em volta da incorporação não é adicionada.

Margem (Border): Permite que você adicione uma margem em volta da incorporação e ajuste a largura e a densidade da margem.

Menu Settings: [Key Edge Type] (página II-26), [Border Adjust] (página II-26), [Border Matte Adjust] (página II-26), [Key Soft Edge] (página II-26)

Ajuste do tamanho e da posição da incorporação

No menu [Resizer], você pode aplicar efeitos, como reduzir/ampliar, mover e alterar a relação de aspecto para a parte da incorporação criada da mesma forma que o DME (função de redimensionamento).

Notas

- Se um efeito de redimensionamento for aplicado à incorporação, haverá um atraso de um quadro na imagem.

- Das funções apagamento DME, apagamento de incorporação DME e redimensionamento, apenas uma pode ser usada por vez.

Para ativar a função de redimensionamento

Exiba o menu [Key], gire o botão V1 para selecionar [Resizer] e pressione o botão V4 para selecionar [On].
(Consulte a página II-24)

Para exibir o menu [Resizer]

Exiba o menu [Key], gire o botão V1 para selecionar [Resizer] e pressione esse botão.

Para obter detalhes sobre o menu [Resizer], consulte “Menu [Resizer]” (página II-27).

Detalhes do menu [Key]

Menu [Key]

Pressione o botão KEY na seção de controle do menu para exibir o menu [Key].

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
Key Transition	Defina a taxa e o tipo de transição usado quando a transição de incorporação é executada com o botão KEY TRANS.	V3	Rate	Taxa de transição	1 a 999 (30)	II-20
		V4	Type	Tipo de transição	Cut, Mix , Wipe, DME	
Key Type Select	Selecione os tipos de incorporações para recortar das imagens.	V4	Type	Tipo de incorporação	Lum (incorporação de luminância), Lin (incorporação linear), Chr (ChromaKey)	II-21
Resizer	Selecione se a função de redimensionamento que aplica efeitos, como reduzir, ampliar, mover e alterar a relação de aspecto, na parte da incorporação criada da mesma forma que o DME deverá ser usada. Também é possível pressionar o botão V1 para exibir o menu [Resizer](<i>página II-27</i>).	V1	Select	Pressione o botão para exibir o menu [Resizer]	–	II-22
		V4	Resize	Liga ou desliga a função de redimensionamento	Off , On	
Key Fill/Src Select	Selecione o sinal a ser usado para o preenchimento de incorporação e o modo de seleção de sinal para ser usado na origem da incorporação.	V3	Source	Modo de seleção da origem da incorporação	Self, Auto , Split	II-21
		V4	Fill	Sinal a ser usado como origem da preenchimento	Bus , Matte	
Key Fill Mat Adjust	Ajusta a cor da matiz do preenchimento de incorporação.	V2	Lum	Luminância da matiz de cor	0.00 a 100.00	II-21
		V3	Sat	Saturação da matiz de cor	0.00 a 100.00	
		V4	Hue	Tonalidade da matiz de cor	359.99 a 0.00	
Lum Key Adjust (1/2)	Ajuste a condição de corte do fundo e a nitidez do contorno da incorporação de luminância.	V3	Clip	Condição de corte do fundo (valor do clipe)	+109.59 a –7.31 (0.00)	–
		V4	Gain	Nitidez do contorno (valor de ganho)	–100.00 a +100.00 (0.00)	
Lum Key Adjust (2/2)	Ajusta a densidade de incorporação de luminância.	V4	Dens	Densidade de incorporação	0 a 100.00	–
Lum Key Mode	Ligue o modo de limpeza para a incorporação de luminância. Quando o modo de limpeza está ligado, a origem de incorporação não afeta o preenchimento de incorporação, que é adicionado inalterado ao fundo. Dica O modo de limpeza é eficaz quando se usam sinais que consistem em um preenchimento e uma origem de incorporação, como com o gerador de caracteres.	V4	Clean	Desliga ou liga o modo de limpeza	Off , On	–
Lin Key Adjust (1/2)	Ajusta a condição de corte do fundo e a nitidez do contorno da incorporação linear.	V3	Clip	Condição de corte do fundo (valor do clipe)	+109.59 a –7.31 (0.00)	–
		V4	Gain	Nitidez do contorno (valor de ganho)	–100.00 a +100.00 (0.00)	

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
Lin Key Adjust (2/2)	Ajusta a densidade da incorporação linear.	V4	Dens	Densidade de incorporação	0 a 100.00	–
Lin Key Mode	Ligue o modo de limpeza para a incorporação linear. Quando o modo de limpeza está ligado, a origem de incorporação não afeta o preenchimento de incorporação, que é adicionado inalterado ao fundo. Dica O modo de limpeza é eficaz quando se usam sinais que consistem em um preenchimento e uma origem de incorporação, como com o gerador de caracteres.	V4	Clean	Desliga ou liga o modo de limpeza	Off , On	–
ChromaKey Auto Adj	Exibe o menu [Auto Chromakey] (<i>página II-28</i>) que permite que você especifique uma parte do vídeo da frente (por exemplo, a cor azul do fundo) e use-a como referência para criar automaticamente a imagem de chroma key.	V1	Auto	Pressione o botão para exibir o menu [Auto Chromakey]	–	Instruções de Operação (Operação básica)
ChromaKey Manual Adj	Exibe o menu [Manual Chromakey] (<i>página II-29</i>) para fazer ajustes finos no chroma key.	V1	Manual	Pressione o botão para exibir o menu [[Manual Chromakey]	–	II-21
Key Invert	Inverter preto e branco na origem da incorporação.	V4	Invert	Desliga ou liga a inversão da origem de incorporação	Off , On	–
Key Wipe	Defina a direção e o padrão do apagamento de incorporação. Também é possível pressionar o botão V1 para exibir o menu [Key Wipe Modify] (<i>página II-29</i>).	V1	Modify	Pressione o botão para exibir o menu [Key Wipe Modify]	–	II-20
		V3	Direct	Direção do apagamento	Norm (normal), N/R (normal/reverse), Rev (reverse)	II-20
		V4	PtnNum	Número do padrão de apagamento	1 a 24	
Key Wipe Edge	Desfoca a borda de um padrão de apagamento de incorporação (borda suave).	V3	Soft	Desliga ou liga a borda suave	Off , On	–
		V4	Param	Condição de desfoque da borda	0.00 a 100.00	
Key DME Wipe	Defina a direção e o padrão do apagamento de incorporação DME. Também é possível pressionar o botão V1 para exibir o menu [Key DME Wipe Modify] (<i>página II-31</i>).	V1	Modify	Pressione o botão para exibir o menu [Key DME Wipe Modify]	–	II-20
		V3	Direct	Direção do apagamento de incorporação DME	Norm (normal), N/R (normal/reverse), Rev (reverse)	
		V4	PtnNum	Número do padrão de apagamento DME	1001 a 1008 (Slide), 1021 a 1031 (Squeeze), 1041 a 1044 (Door), 1201 a 1208, 1221 a 1224 (Frame In/Out)	
Key Mask	Define a função máscara de incorporação para mascarar uma parte de um sinal de incorporação.	V3	Mask	Liga ou desliga a função de máscara	Off , On	II-22
		V4	Invert	Liga ou desliga a inversão de máscara	Off , On	

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
Key Mask Box H	Especifica as posições direita e esquerda da caixa de máscara.	V3	Left	Posição do lado esquerdo	–100.00 a +100.00 (–50.00)	II-22
		V4	Right	Posição do lado direito	–100.00 a +100.00 (+50.00)	
Key Mask Box V	Especifica as posições superior e inferior da caixa de máscara.	V3	Top	Posição da parte superior	–100.00 a +100.00 (+50.00)	II-22
		V4	Bottom	Posição da parte inferior	–100.00 a +100.00 (–50.00)	
Key Edge Type	Ligue ou desligue o modo soltar e defina os modificadores da borda de incorporação.	V3	Drop	Desliga ou liga o modo soltar	Off , On	II-22
		V4	Type	Tipo de borda de incorporação	Norm (normal), Border	
Border Adjust	Ajusta a largura da margem.	V3	Dens	Densidade da margem	0.00 a 100.00	II-22
		V4	Width	Margem com	0.00 a 4.00	
Border Matte Adjust	Ajusta a cor da matiz da margem.	V2	Lum	Luminosidade da matiz da margem	0.00 a 100.00	II-22
		V3	Sat	Saturação da matiz da margem	0.00 a 100.00	
		V4	Hue	Tonalidade da matiz da margem	359.99 a 0.00	
Key Soft Edge	Desfoca a borda da incorporação (borda suave). Liga a borda da incorporação e ajusta a condição de desfoque da borda.	V3	Soft	Desliga ou liga a borda suave	Off , On	II-22
		V4	Param	Condição de desfoque da borda	0.00 a 100.00	
Fine Key	Liga ou desliga a função de incorporação fina para realizar ajustes finos na posição da margem do sinal de incorporação.	V4	Fine	Liga ou desliga a função de incorporação fina	Off , On	–
Fine Key Adjust H	Quando a função de incorporação fina está ligada, realize ajustes finos nas posições direita e esquerda da margem do sinal de incorporação.	V3	Left	Posição do lado esquerdo	–2.00 a +2.00 (0.00)	–
		V4	Right	Posição do lado direito	–2.00 a +2.00 (0.00)	
Fine Key Adjust V	Quando a função de incorporação fina está ligada, realize ajustes finos nas posições superior e inferior da margem do sinal de incorporação.	V3	Top	Posição da parte superior	–2.00 a +2.00 (0.00)	–
		V4	Bottom	Posição da parte inferior	–2.00 a +2.00 (0.00)	

Menu [Resizer]

Exiba o menu [Resizer] pressionando o botão V1 enquanto [Resizer] (página II-24) está selecionado.

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
Rotation Mode	Selecione se a função de redimensionamento se move em 2D ou 3D. Dica Dependendo da configuração, os intervalos de ajustes das seguintes configurações [Location], [Aspect] e [Rotation] irão variar.	V3	Axis	Seleciona o eixo de rotação da transformação 3D	X, Y	—
		V4	Enable	Alterna entre transformação 2D e 3D	On (3D transform), Off (2D transform)	
Location	Reduz/amplia e move a incorporação. Dicas - O intervalo de configuração da direção horizontal difere entre HD/SD 4:3 e SD 16:9. - O intervalo de configuração da direção vertical difere entre HD/SD 4:3, SD 16:9 e 3D.	V2	Loc X	Move a incorporação na direção horizontal	–100.00 a +100.00 (0.00)	—
		V3	Loc Y	Move a incorporação na direção vertical	- Quando [Rotation Mode] está [Off], –100.00 a +100.00 (0.00) - Quando [Rotation Mode] está [On], –9.00 a 9.00 (0.00)	
		V4	Size	Reduz/amplia a incorporação	- Quando [Rotation Mode] está [On], 0.00 a 100.00 (1.00) - Quando [Rotation Mode] está [Off], 0.00 a 1.00	
Aspect	Altera a relação de aspecto de uma incorporação.	V2	Asp X	Altera o tamanho na direção horizontal	- Quando [Rotation Mode] está [Off], 0.00 a 100.00 (1.00) - Quando [Rotation Mode] está [On], fixo em 1.00 (ajuste desativado)	—
		V3	Asp Y	Altera o tamanho na direção vertical	- Quando [Rotation Mode] está [Off], 0.00 a 100.00 (1.00) - Quando [Rotation Mode] está [On], fixo em 1.00 (ajuste desativado)	
		V4	Ratio	Altera a relação de aspecto	- Quando [Rotation Mode] está [Off], 0.00 a 2.00 (1.00) - Quando [Rotation Mode] está [On], fixo em 1.00 (ajuste desativado)	

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
Rotation	Gira a incorporação e ajusta a perspectiva.	V2	Rot X	Quantidade de rotação do eixo X	- Quando [Rotation Mode] está [Off], fixo em 0.00 (ajuste desativado) - Quando [Rotation Mode] está [On], -100.00 a +100.00 (0.00)	–
		V3	Rot Y	Quantidade de rotação do eixo Y	- Quando [Rotation Mode] está [Off], fixo em 0.00 (ajuste desativado) - Quando [Rotation Mode] está [On], -100.00 a +100.00 (0.00)	
		V4	Pers	Perspectiva	- Quando [Rotation Mode] está [Off], fixo em 1.00 (ajuste desativado) - Quando [Rotation Mode] está [On], 0.00 a 1.00	

Menu [Auto Chromakey]

Exiba o menu [Auto Chromakey] pressionando o botão V1 enquanto [Chromakey Auto Adj] (página II-25) está selecionado.

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
Sample Mark	Exibe a marca de amostra (isto é, a caixa branca) para especificar a cor do corte (ou seja, a cor a ser usada como referência do chroma key).	V4	Mark	Desliga ou liga a exibição da marca de amostra	Off, On	Operações básicas
Sample Mark Adjust	Ajusta a largura e a posição da marca de amostra. Dica Dependendo da configuração de tamanho, os intervalos de ajustes das posições horizontais e verticais irão variar.	V2	Pos H	Posição na direção horizontal	-100.00 a +100.00 (0.00)	Operações básicas
		V3	Pos V	Posição na direção vertical	-100.00 a +100.00 (0.00)	
		V4	Size	Tamanho	1.00 a 100.00 (25.00)	
Auto Adjust Execute	Executar chroma key automático. Quando você pressiona o botão V4, o chroma key automático é executado usando a cor especificada com a marca de amostra como referência e a imagem composta é liberada.	V4	Start	Pressione o botão para executar o chroma key automático.	–	Operações básicas

Menu [Manual Chromakey]

Exiba o menu [Manual Chromakey] pressionando o botão V1 enquanto [Chromakey Manual Adj] (página II-25) está selecionado.

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
Chr Key Adjust (1/2)	Ajuste a condição de corte do fundo, a nitidez do contorno e outras configurações.	V2	Hue	Tonalidade da cor que você deseja cortar	359.99 a 0.00 (0.00)	—
		V3	Clip	Saturação da cor que você deseja cortar	0.00 a 100.00 (50.00)	
		V4	Gain	Nitidez do contorno (valor de ganho)	0.00 a 100.00 (0.00)	
Chr Key Adjust (2/2)	Ajusta a densidade do chroma key.	V4	Dens	Densidade de incorporação	0 a 100.00	—
Color Cancel	Liga ou desliga a função de cancelamento de cor que remove as cores de fundo (por exemplo, tela azul) que vazam para as áreas do contorno do vídeo sendo combinado.	V4	Cancel	Liga ou desliga a função de cancelamento de cor	Off, On	—
Color Cancel Adjust	Ajuste a cor que será removida pelo cancelamento de cor.	V2	Lum	Deslocamento do brilho da cor a ser cancelada	0.00 a 100.00	—
		V3	Sat	Saturação da cor a ser cancelada	0.00 a 100.00	
		V4	Hue	Tonalidade da cor a ser cancelada	359.99 a 0.00	
Chr Key Window	Liga ou desliga a função de janela que permite que você ajuste o intervalo de detecção da cor que você deseja remover. Dica Quando a função de janela está desligada, o ajuste de imagem é feito no intervalo dos valores padrão.	V4	Window	Liga ou desliga a função de janela	Off , On	—
Chr Key Window Adj	Ajusta a forma da janela.	V3	Crop	Posição para cortar a parte superior da janela	100.00 a 0.00 (75.00)	—
		V4	Angle	O ângulo no qual a janela é aberta	180.00 a 0.00 (180.00)	

Menu [Key Wipe Modify]

Exiba o menu [Key Wipe Modify] pressionando o botão V1 enquanto [Key Wipe] (página II-25) está selecionado.

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
Positioner	Gire o posicionador para ajustar a posição do apagamento de incorporação como ligado/desligado. Se você também selecionar [On] com o botão V3, o padrão se moverá do local para o qual o padrão foi movido com o posicionador para o centro da tela como resultado da transição. Dica Os padrões nos quais o posicionador pode ser usado são os seguintes. 17, 18, 21, 22, 23 e 24	V3	AutoCT	Desliga ou liga a função auto center	Off , On	—
		V4	Pos	Desliga ou liga o posicionador	Off , On	

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
Positioner Adjust	Ajuste a posição de apagamento de incorporação. Se desejar restaurar o valor para "0.00", pressione o botão V4. Notas sobre valores de configuração Pos H: Valores negativos ajustam a posição para a esquerda, valores positivos para a direita. Pos V: Valores negativos ajustam a posição para baixo, valores positivos para cima.	V2	Pos H	Ajusta a posição na direção horizontal	-200.00 a +200.00 (0.00)	–
		V3	Pos V	Ajusta a posição na direção vertical	-200.00 a +200.00 (0.00)	
		V4	Center	Restaura o valor do ajuste para "0"	–	
Rotation	Definir a direção de rotação de um padrão de apagamento de incorporação.	V4	Rotate	Tipo de rotação	Off , Angle, Speed, Mag (magnitude)	–
Rotation Adjust	Defina os parâmetros com base no tipo de rotação selecionado em [Rotation]. • Quando [Angle] estiver selecionado: Definir [Angle]. • Quando [Speed] estiver selecionado: Definir [Speed]. • Quando [Mag] estiver selecionado: Definir [Angle] e [Mag]. Sobre a definição de valores Ângulo: -100.00 corresponde ao estado em que o padrão é girado uma vez no sentido anti-horário e +100.00 ao estado em que o padrão é girado uma vez no sentido horário. 0.00 corresponde a um estado sem rotação. Mag: -200.00 gira o padrão duas vezes no sentido anti-horário e +200.00 gira o padrão duas vezes no sentido horário. 0.00 não gira o padrão. Velocidade: -100.00 é a velocidade de uma rotação no sentido anti-horário por segundo e +100.00 é velocidade de uma rotação no sentido horário por segundo. 0.00 corresponde a um estado estacionário.	V2	Angle	• Ângulo de inclinação do padrão ([Angle]) • Ângulo de inclinação do padrão quando a transição é iniciada ([Mag])	-100.00 a +100.00 (0.00)	II-11
		V3	Mag	Quantidade de rotações durante a transição	-200.00 a +200.00 (0.00)	
		V4	Speed	Velocidade de rotação do padrão	-100.00 a +100.00 (0.00)	
Aspect	Alteração da relação de aspecto de um padrão de apagamento de incorporação. Definir a relação de aspecto para um valor negativo estica o padrão verticalmente para torná-lo mais longo na direção vertical e definir a relação de aspecto em para um valor positivo estica o padrão horizontalmente para torná-lo mais longo na direção horizontal.	V3	Aspect	Desliga ou liga o ajuste de aspecto	Off , On	II-12
		V4	Ratio	Ajusta a relação de aspecto	-100.00 a +100.00 (0.00)	
Multi	Liga ou desliga a multifunção de replicação de padrões de apagamento de incorporação.	V4	Multi	Liga ou desliga a multifunção	Off , On	II-12
Multi Adjust	O mesmo padrão pode ser colocado até 63 vezes de forma horizontal ou vertical ou em ambas as direções.	V2	H Mult	O número de padrões a serem colocados em uma direção horizontal	1 a 63	II-12
		V3	V Mult	O número de padrões a serem colocados em uma direção vertical	1 a 63	
		V4	InvTyp	Método de colocação do padrão	1 a 4	

Menu [Key DME Wipe Modify]

Exiba o menu [Key DME Wipe Modify] pressionando o botão V1 enquanto [Key DME Wipe] (página II-25) está selecionado.

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
Positioner	Gire o posicionador para ajustar a posição do apagamento de incorporação DME como ligado/desligado. Dica O posicionador pode ser usado para os padrões a seguir. 1031, 1201 a 1208 e 1221 a 1224	V4	Pos	Desliga ou liga o posicionador	Off, On	—
Positioner Adjust	Ajuste a posio do apagamento de incorporao DME. Se voc deseja restaurar o valor do ajuste para “0.00”, pressione o boto V4. Notas sobre valores de configuração Pos H: Valores negativos ajustam a posição para a esquerda, valores positivos para a direita. Pos V: Valores negativos ajustam a posição para baixo, valores positivos para cima.	V2	Pos H	Ajusta a posição na direção horizontal	–200.00 a +200.00 (0.00)	—
		V3	Pos V	Ajusta a posição na direção vertical	–200.00 a +200.00 (0.00)	
		V4	Center	Restaura o valor do ajuste para “0”	—	
Size	Você pode ajustar o tamanho da subtela quando usar padrões de apagamento de incorporação DME 1201 a 1208 (Frame In/Out) e 1221 e 1224 (Frame In/Out). Notas sobre valores de configuração Param: Defina a relação de redução/ ampliação como um percentual. O ajuste 100.00 é igual ao tamanho da imagem de entrada.	V3	Size	Desliga ou liga o ajuste de tamanho	Off, On	—
		V4	Param	Ajusta o tamanho	0.00 a 200.00 (100.00)	

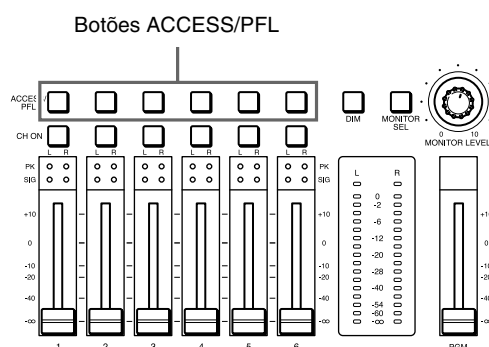
Descrição

Você pode realizar ajustes finos na entrada de áudio, definir os níveis do áudio e especificar os conectores a serem usados para saída de áudio de cada canal de áudio.

Ajuste e configure o áudio no menu [Audio Channel] de cada canal de áudio.

Para exibir o menu [Audio Channel]

Pressione o botão ACCESS/PFL na mesma coluna do fader de canal ao qual está atribuído o áudio a ser ajustado.



Para obter detalhes sobre a atribuição de um sinal de entrada a cada fader de canal, consulte “Atribuir sinais de entrada de áudio a faders de canal” (→ Operações básicas).

Detalhes do menu [Audio Channel]

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
Input Trim	Ajuste os níveis de do sinal de entrada de áudio. Você pode ajustar individualmente os canais atribuídos das entradas de sinais de áudio desta unidade.	V4	Level	Ajusta o nível de entrada	-15 dB a +15 dB (0 dB)	—
Filter	Cortar a frequência alta e a frequência baixa. Use essas configurações para suprimir notas etc.	V3	L Cut	Corta baixa frequência (100 Hz ou menos)	Off, On	—
		V4	H Cut	Corta alta frequência (8 Hz ou mais)	Off, On	

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
Equalizer High	Use a função de equalizador para ajustar a qualidade do áudio ao configurar a faixa de alta frequência.	V2	EQ H	Liga ou desliga o ajuste da qualidade de áudio da faixa de alta frequência	Off, On	–
		V3	Freq	Centraliza a frequência da faixa de alta frequência (kHz)	1.30 k a 17.40 k (4.75 k)	
		V4	Level	Nível da faixa de alta frequência	–15 dB a +15 dB (0 dB)	
Equalizer Mid	Use a função de equalizador para ajustar a qualidade do áudio ao configurar a faixa de média frequência.	V2	EQ M	Liga ou desliga o ajuste da qualidade de áudio da faixa de média frequência	Off, On	–
		V3	Freq	Centraliza a frequência da faixa de média frequência (kHz)	260,0 k a 6,40 k (1,28 k)	
		V4	Level	Nível da faixa de média frequência	–15 dB a +15 dB (0 dB)	
Equalizer Low	Use a função de equalizador para ajustar a qualidade do áudio ao configurar a faixa de baixa frequência.	V2	EQ L	Liga ou desliga o ajuste da qualidade de áudio da faixa de baixa frequência	Off, On	–
		V3	Freq	Centraliza a frequência da faixa de baixa frequência (Hz)	31.0 a 420.0 (114.1)	
		V4	Level	Nível da faixa de baixa frequência	–15 dB a +15 dB (0 dB)	
Limiter/ Compressor	Utilize o limitador ou compressor quando houver entrada de áudio com grandes diferenças de nível. • O limitador restringe os componentes de pico de um sinal de áudio com grandes diferenças de nível. Também comprime o som que ultrapassa um determinado volume de limite, evitando assim saídas com valores excessivos. • O compressor comprime suavemente o nível de áudio até um nível igual ou superior ao nível de limite, suavizando um sinal de áudio com grandes diferenças de nível.	V3	Type	Seleciona o método de compressão de áudio	Off, Lim (limiter), Comp (compressor)	–
		V4	Thresh	Nível no qual o limitador ou o compressor fazem efeito (limite)	0 dB a –60 dB (–20 dB)	
Pan	Ajustar o equilíbrio de áudio esquerdo e direito.	V4	Bal	Ajusta o equilíbrio esquerdo e direito	15L a 15R (0)	–
PGM Assign	Saída de áudio do conector PGM OUT. Dica O nível de saída da saída de áudio do conector PGM OUT pode ser ajustado com o fader de programa na seção de controle de áudio.	V4	PGM	Liga ou desliga a saída do conector PGM OUT	Off, On	–
MIX OUT Assign	Saída de áudio do conector MIX OUT.	V4	MIX	Liga ou desliga a saída do conector MIX OUT	Off, On	–



Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
AUX1 OUT Assign	Saída de áudio do conector AUX OUT 1. Sobre o estado do áudio de saída Pre: Libera o áudio antes do controle de nível com o fader de canal de áudio. Post: Libera o áudio no estado em que todos os ajustes, exceto pan, foram aplicados ao sinal de áudio.	V2	AUX1	Liga ou desliga a saída do conector AUX OUT 1	Off, On	–
		V3	Level	Ajusta o nível do áudio	–8 a +10 dB (0 dB)	
		V4	Type	Estado do áudio de saída	Pre, Post	
AUX2 OUT Assign	Saída de áudio do conector AUX OUT 2. Sobre o estado do áudio de saída Pre: Libera o áudio antes do controle de nível com o fader de canal de áudio. Post: Libera o áudio no estado em que todos os ajustes, exceto pan, foram aplicados ao sinal de áudio.	V2	AUX2	Liga ou desliga a saída do conector AUX OUT 2	Off, On	–
		V3	Level	Ajusta o nível do áudio	–8 a +10 dB (0 dB)	
		V4	Type	Estado do áudio de saída	Pre, Post	

Descrição

O congelamento de entrada é uma função que permite que você congele imagens de sinais de entrada individuais.

A memória de quadros é uma função que permite que você congele imagens e grave-a na memória da unidade para que você possa usá-la como material de entrada.

As imagens armazenadas na memória do quadro podem ser usadas com os sinais de entrada de vídeo (FM) dos botões de ponto cruzado (botões PGM e PST/KEY).

Dica

O congelamento de entrada e a memória de quadros não estão disponíveis no modo 3D (o menu [Frame Memory] não é exibido).

Congelamento de imagens de entrada

- 1 Pressione o botão FM na seção de controle de menu para exibir o menu [Frame Memory] e gire o botão V1 para selecionar [Input Freeze].
- 2 Gire o botão V3 para selecionar o sinal de entrada, gire o botão V4 para selecionar [On] e pressione o botão V4 no tempo que deseja congelar.

A imagem de entrada é congelada.

Dica

Se desejar congelar uma imagem novamente, selecione [Off], pressione o botão V4 e selecione [On] novamente.

Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração
V3	Input	Seleciona o sinal de entrada	SDI1, SDI2, SDI3, SDI4, DVI, H/V1, H/V2, H/V3
V4	Freeze	Desliga ou liga o congelamento	Off, On

Seleção da memória de quadros para ser usada como memória de quadros de vídeo (FM)

Exiba o menu [Frame Memory], gire o botão V1 para elecionar [Select] e gire o botão V4 para selecionar a memória de quadros na qual a imagem que você deseja usar como o vídeo de memória de quadros está salva. Frame Memory 1 a 12 estão indicados como “FM1,” “FM2,” ... “FM12.”

Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração
V4	FM	Seleção da memória de quadros para ser usada como vídeo de memória de quadros (FM)	FM1, FM2, FM3, FM4, FM5, FM6, FM7, FM8, FM9, FM10, FM11, FM12

Salvamento de imagens na memória de quadros

Selecione a memória de quadros em qual salvar (Frame Memory 1 a 12), selecione o sinal de entrada a ser usado como a origem e congele a imagem de entrada para gravá-la na memória.

1 Exiba o menu [Frame Memory], gire o botão V1 para selecionar [Frame Memory Freeze] e pressione o botão.

O menu [Frame Memory Freeze] é exibido.

2 Gire o botão V1 para selecionar a memória de quadros na qual a imagem deverá ser salva, ([Frame Memory 1] a [Frame Memory 12]), gire os botões V2 e V3 para selecionar as imagens de origem, gire o botão V4 para selecionar [On] e pressione o botão V4.

Botão	Parâmetro	Significado	Setting range
V2	Src V	Seleciona a imagem de origem de vídeo	Black, SDI1, SDI2, SDI3, SDI4, DVI, H/V1, H/V2, H/V3, ColBg, PGM, Aux1, Aux2
V3	Src K	Seleciona a imagem de origem de incorporação	Black, SDI1, SDI2, SDI3, SDI4, DVI, H/V1, H/V2, H/V3, ColBg, PGM, Aux1, Aux2
V4	Store	Salva a imagem de entrada	Off, On

A imagem de entrada é salva na memória.

Dicas

- Se o parâmetro [Store] estiver definido como [Off], o vídeo de entrada da memória de quadros é produzido.
- Se [Src K] estiver definido como [Black] um sinal todo branco é atribuído à imagem de origem da incorporação.

3 Pressione o botão de seleção de menu FM para sair do menu [Frame Memory Freeze].

Nota

A memória de quadros ([Frame Memory 1] a [Frame Memory 12]) selecionada com o botão V1 no menu [Frame Memory Freeze] será atribuída automaticamente ao FM do sinal de entrada de vídeo e isso será refletido no status de seleção de [Select] no menu [Frame Memory].

Importação e exportação de imagens

Você pode usar drive flash USB para importar imagens para a unidade como memória de quadros e exportar a memória de quadros salva na unidade.

Importação de imagens

Formatos de arquivos suportados para importação

- TGA
- TIFF
- BMP

Notas

- Insira até 25 caracteres alfanuméricos de um único byte (incluindo a extensão) para nomes de arquivo. Um arquivo com um nome de 26 caracteres ou mais não será exibido.
- Se uma imagem for muito grande, as partes protuberantes serão cortadas. Se uma imagem for muito pequena, as partes ausentes serão preenchidas com preto.
- Operações de importação não são garantidas para arquivos TGA e TIFF que incluem informações de camada.

- 1 Copie as imagens que deseja importar para a seguinte pasta em uma drive flash USB e insira drive flash USB no conector USB da unidade.

Nome da pasta: \Sony\MCS\FM

- 2 Exiba o menu [Frame Memory], gire o botão V1 para selecionar [Import] e pressione esse botão.

Os dados na drive flash USB são lidos e os arquivos que podem ser importados são exibidos.

- 3 Gire o botão V1 para selecionar o primeiro arquivo a ser importado, gire cada botão para especificar a memória de quadros e o número de arquivos a ser importado e pressione o botão V4 para iniciar a importação.

Quando o botão V4 está pressionado, o número especificado de arquivos é importado.

Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração
V2	Dest	Seleciona a primeira memória de quadros a ser importada	FM1, FM2, FM3, FM4, FM5, FM6, FM7, FM8, FM9, FM10, FM11, FM12
V3	Num	Número de arquivos a importar	1 a 12

Dicas

- Se você importar arquivos TGA ou TIFF que incluam canais alpha, uma memória de quadros que inclua uma origem de incorporação será criada.
- Você pode importar arquivos TGA compactados por RLE.
- Arquivos TIFF compactados não podem ser importados.
- Se você importar arquivos BMP, TGA ou TIFF que não incluam canais alpha, uma memória de quadros que inclua uma origem de incorporação toda branca será criada.
- Se uma memória de quadros estiver registrada em um número de memória de quadros, ela será sobrescrita pela imagem importada.

Exportar memória de quadros

Você pode exportar a memória de quadros armazenada na unidade para a drive flash USB.

- 1 Insira a drive flash USB na porta USB da unidade.
- 2 Exiba o menu [Frame Memory] e gire o botão V1 para selecionar [Export].
- 3 Gire cada botão para selecionar a memória de quadros a ser exportada e pressione o botão V4 para iniciar a exportação.

Quando o botão V4 for pressionado, o número especificado de memória de quadros será exportado.

Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração
V2	Source	Seleciona a primeira memória de quadros a ser exportada	FM1, FM2, FM3, FM4, FM5, FM6, FM7, FM8, FM9, FM10, FM11, FM12
V3	Num	Número de memórias de quadros a serem exportadas	1 a 12

Dicas

- Apenas arquivos no formato BMP podem ser exportados. Canais alpha não podem ser adicionados.
- A pasta para a qual os arquivos são exportados e os nomes de arquivo são como mostrados abaixo.
Nome da pasta: \Sony\MCS\FM
Nome do arquivo: AAMMDD-HHMMSS-##.bmp
(# é o número da memória de quadros [01 a 12])

Importar e exportar arquivos Dados de configuração

Você pode exportar os dados de configuração nos quais várias configurações da unidade foram salvas em uma drive flash USB e importar os dados de configuração salvos para a unidade.

Dica

Os dados de configuração contêm vários ajustes da unidade. Quando quiser, por exemplo, restaurar configurações anteriores, você poderá facilmente realizar essas configurações importando os dados de configuração. Recomendamos que você salve os dados de configuração regularmente, como, por exemplo, quando você alterar as configurações.

Exportar dados de configuração

- 1 Insira a drive flash USB na porta USB da unidade.
- 2 Pressione o botão FILE na seção de controle do menu para exibir o menu [File], gire o botão V1 para selecionar [Export Config] e pressione o botão V4 para iniciar a exportação.

Dica

A pasta para a qual os arquivos são exportados são como mostrados abaixo.

Nome da pasta:

\Sony\MCS\Config\YYMMDD-HHMMSS

Nota

As configurações a seguir não são salvas em dados de configuração.

Botões do painel dianteiro

- ACCESS/PFL (1 a 6)
- DIM
- MONITOR SEL
- CH ON (1 a 6)
- Botões de delegação de barramento (BKGD, KEY, AUX 1, AUX 2)
- Botões de seleção do menu
- Botões do teclado numérico (EFF, SNAPSHOT, DIRECT/ESC)

Menus

Menu	Grupo	Parâmetro
Frame Memory	Input Freeze	Input, Freeze
	Select	FM
	Export	Source, Num
Frame Memory > Freeze	All	—
Frame Memory > Import	All	—
Misc	Port Enable	GPI, RS232C
File	All	—
File > Import Config	All	—
File > Import Snapshot	All	—
Setup > System	Startup Mode	All
	Date	All
	Time	All

Miscelânea

- Vídeo de memória de quadro

Importar dados de configuração

- 1 Insira a drive flash USB que armazena os dados de configuração que você deseja restaurar no conector USB da unidade.
- 2 Exiba o menu [File], gire o botão V1 para selecionar [Import Config] e pressione esse botão.

Os dados na drive flash USB são lidos e os dados de configuração que podem ser importados são exibidos.
- 3 Gire o botão V1 para selecionar os dados de configuração a serem importados e pressione o botão V4 para iniciar a importação.

Quando a importação estiver concluída, uma mensagem será exibida solicitando que você reinicie a unidade.

- 4 Pressione o botão V3 (OK) e desligue e ligue a unidade.

Dica

Quando você importa os dados de configuração, o modo de inicialização é alterado imediatamente para [User].

Para obter detalhes sobre o modo de inicialização, consulte “Startup Mode” (página II-50).

Importar e exportar arquivos Instantâneos

Você pode exportar os instantâneos armazenados na unidade para a drive flash USB e importar os instantâneos armazenados na drive flash USB para a unidade.

Dica

Instantâneos não podem ser importados ou exportados no modo 3D.

Exportar instantâneos

- 1 Insira a drive flash USB na porta USB da unidade.
- 2 Exiba o menu [File] e gire o botão V1 para selecionar [Export Snapshot], gire cada botão para especificar os arquivos a serem exportados e pressione o botão V4 para iniciar a exportação.

Quando o botão V4 está pressionado, o número especificado de instantâneos é exportado.

Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração
V2	Source	Número do primeiro instantâneo a ser exportado	SS1 a SS20
V3	Num	Número de instantâneos a serem exportados	1 a 20

Dica

A pasta para a qual os arquivos são exportados e os nomes de arquivo são como mostrados abaixo.

Nome da pasta: \Sony\MCS\SNAPSHOT

Nome do arquivo: YYMMDD-HHMMSS-##.SSS
(## é o número do instantâneo [01 a 20])

Nota

Ao exportar memórias de quadros, verifique se o número de arquivos na pasta não é maior do que 99.

Importar instantâneos

1 Insira a drive flash USB que armazena os instantâneos que você deseja importar no conector USB da unidade.

2 Exiba o menu [File], gire o botão V1 para selecionar [Import Snapshot] e pressione o botão.

Os dados na drive flash USB são lidos e os instantâneos que podem ser importados são exibidos.

Dica

Arquivos de instantâneos são exibidos em ordem, iniciando com a mais antiga.

3 Gire o botão V1 para selecionar o instantâneo a ser importado, gire cada botão para especificar os instantâneos a serem registrados e pressione o botão V4 para iniciar a importação.

Quando o botão V4 está pressionado, o número especificado de instantâneos é importado.

Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração
V2	Dest	Número do primeiro instantâneo a serem exportado	SS1 a SS20
V3	Num	Número de instantâneos a serem importados	1 a 20

Dica

Se um instantâneo já estiver armazenado com o número de instantâneo especificado, ele será sobrescrito pelo instantâneo importado.

Formatar a drive flash USB

1 Insira a drive flash USB na porta USB da unidade.

2 Exiba o menu [File], gire o botão V1 para selecionar [USB Memory Format] e pressione o botão V4 para iniciar a formatar.

Dica

As seguintes pastas são criadas quando a formatação é realizada.

Nome da pasta: \Sony\MCS\CONFIG
 \Sony\MCS\FM
 \Sony\MCS\SNAPSHOT

Descrição

Com esta unidade você pode criar vídeo 3D importando um vídeo para o olho esquerdo (L) e um vídeo para o olho direito (R) como um par.

Este capítulo descreve as conexões e as configurações necessárias para o uso desta unidade como um sistema 3D.

Fluxo de conexões e de configurações

Ao usar a unidade em um sistema 3D faça as seguintes configurações e conexões necessárias.

Conexão de cada um dos dispositivos (página II-6)



Configuração do formato de sinal e do tamanho do vídeo (página II-43)



Como ligar o modo 3D (página II-43)



Confirmação da saída de vídeo 3D (página II-44)

Os conectores para entrada e saída de sinais de vídeo 3D são fixos. Ao configurar um sistema 3D, consulte “Exemplo 2: Quando o Sistema 3D” (página II-6) em *Exemplos de configuração do sistema*.

Notas e restrições

As seguintes restrições se aplicam durante a configuração de um sistema 3D incluindo a unidade MCS-8M.

- Configure o sistema 3D com apenas uma unidade. Duas unidades não podem ser vinculadas juntas.
- Quando a unidade é operada em um sistema 3D, apenas um formato de sinal HD (1080i/59.94, 1080i/50, 720p/59.94 ou 720p/50) poderá ser usado. Se o formato de sinal for alterado de HD para SD, o 3D será cancelado.
- Áudio incorporado nas entradas HDMI não pode ser usado.

- Os conectores que podem ser usados para entrada de vídeo 3D e os botões de ponto cruzado aos quais os sinais de vídeo podem ser atribuídos são fixos, conforme mostrado abaixo.

Conector de vídeo de entrada	Sinal de entrada	Botão de ponto cruzado
SDI IN 1	SDI 1 (L)	1
SDI IN 2	SDI 1 (R)	
SDI IN 3	SDI 2 (L)	2
SDI IN 4	SDI 2 (R)	

- Os conectores aos quais os sinais de saída de vídeo 3D podem ser atribuídos são fixos conforme mostrados abaixo.

Conector de saída de vídeo	Sinal de saída	Comentário
SDI OUT PGM	PGM (L)	
SDI OUT AUX 1	PGM (R)	
SDI OUT AUX 2	PGM (L+R)	Side by Side
SDI OUT MULTI VIEWER	Multi Viewer	
DVI-D OUT AUX	PGM (L+R)	Side by Side
DVI-D OUT MULTI VIEWER	Multi Viewer	

- Use um sinal de referência para sincronizar as imagens do dispositivo de entrada de vídeo 3D e esta unidade.
- O conector TALLY/GPI será dedicado ao TALLY. O TALLY ficará fixo em IN1 (SDI IN 1, IN 2) e IN2 (SDI IN 3, IN 4).

Realização das configurações necessárias

Faça as configurações de operação da unidade em um sistema 3D no meu [Setup].
Exiba o menu [Setup] pressionando o botão SETUP na seção de controle do menu.

Configuração do formato de sinal e do tamanho do vídeo

- 1 Exiba o menu [Setup], selecione o menu [System] > [System Format] e use os botões correspondentes para fazer cada uma das seguintes configurações.

Botão	Parâmetro	Significado	Valor da configuração
V3	Formato	Formato do sinal	108059 (1080i/59.94), 108050 (1080i/50), 720p59 (720p/59.94), 720p50 (720p/50)
V4	Aspecto	Relação de aspecto do vídeo	16:9

Dica

A [Aspect] do vídeo é fixa em 16:9.

Para obter detalhes sobre a configuração, consulte “Configuração do formato do sinal e da relação de aspecto” (→ Operações básicas).

- 2 Pressione o botão V3 ou V4.

Uma mensagem será exibida solicitando que você reinicie a unidade.

- 3 Pressione o botão V3 (OK).

Ativação do modo 3D

- 1 Exiba o menu [Setup], selecione o menu [System] > [3D Mode], gire o botão V4 para selecionar [On].

Botão	Parâmetro	Significado	Valor da configuração
V4	3D	Desliga ou liga o modo 3D	Off, On

- 2 Pressione o botão V4.

Uma mensagem será exibida solicitando que você reinicie a unidade.

- 3 Pressione o botão V3 (OK) e desligue e ligue a unidade.

Dicas

- No modo 3D, o botão de delegação de barramento BKGD acenderá e os botões KEY, AUX 1 e AUX 2 serão desativados.
 - A próxima transição está fixa no BKGD.
 - Os tipos de transição ficarão fixos em MIX.
 - Os botões FTB e KEY TRANS na seção do controle de transição serão desativados.
 - A seção do teclado numérico será desativada.
 - Na seção de controle de menu, apenas os botões MISC, FILE e SETUP serão ativados.
- Além disso, os menus serão restritos conforme a seguir.

Menu [Misc]

Item do menu	Restrição
Transition Rate (1/2)	• Apenas a taxa de transição [Effect] está ativada.
Transition Rate (2/2)	• A configuração está desativada.
Color BKGD	• A configuração está desativada.
Port Enable	• [GPI] está fixo em [Disbl] (desativar). • Apenas [RS232C] pode ser selecionado.

Menu [Setup]

Item do menu	Restrição
Video (XPT)	• Movimento da configuração de sub-nível está desativado (atribuições de botões de ponto cruzado estão fixas).
Video (Output)	• Movimento da configuração de sub-nível está desativado (atribuições de saída de vídeo estão fixas).
Multi Viewer	• Apenas a configuração do número de subtelas está ativada. • A atribuição de vídeo nas subtelas está fixa.
GPI/Tally	• Movimento da configuração de sub-nível desativado.

Menu [File]

Item do menu	Restrição
Import Snapshot	• Movimento da configuração de sub-nível desativado.
Export Snapshot	• A exportação está desativada.

- Os seguintes dados não serão salvos pela operação [Startup Define] no menu [Setup]. Essas configurações retornarão para os valores padrão em cada inicialização.
 - Botões de ponto cruzado PGM: 1
 - Botões de ponto cruzado PST: 1
 - Taxa de transição de efeito: 30

Confirmação da saída de vídeo 3D

A entrada de vídeo 3D é atribuída aos botões de ponto cruzado (botão PGM e botão PST/KEY) 1 e 2. Pressione os botões de ponto cruzado 1 e 2 e confirme a saída do vídeo 3D.

Ativar/Desativar a operação por dispositivos externos

Ativar ou desativar a porta GPI que é usada para operação com dispositivos externos.

- 1 Exiba o menu [Misc], gire o botão V1 para selecionar [Port Enable] e use o botão V3 para fazer a configuração.

Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração
V3	GPI	Ativa/desativa a porta GPI	Enbl (ativar), Disbl (desativar)

Conexão com dispositivos externos

Configure uma conexão com um dispositivo externo em [GPI/Tally] no menu [Setup].

Dica

No modo 3D, [GPI/Tally] não é exibido.

Para obter detalhes sobre os itens do menu [GPI/Tally], consulte “Lista de menu [GPI/Tally]” (página II-46).

Para obter detalhes sobre a atribuição de pinos do conector TALLY/GPI, consulte “Conector TALLY/GPI” (→ Operações básicas).

Configuração de entradas de GPI

Configure a operação e acione o tipo de contatos de entrada GPI.

Menu Settings: Menu [Setup] > menu [GPI/Tally] > [GPI Input 1] a [GPI Input 4] (página II-46)

Você pode selecionar dentre as seguintes operações de contato.

NotUse: Sem operação

CT: Corte

AT: Transição automática

KeyCT: Corte de incorporação

KeyAT: Transição automática de incorporação

Aux1CT: Corte Aux1

Aux1AT: Transição automática Aux1

Aux2CT: Corte Aux2

Aux2AT: Transição automática Aux2

SS1 a SS20: Recuperação de instantâneo (1 a 20)

Você pode selecionar dentre os seguintes tipos de acionadores.

NotUse: O pulso de entrada é ignorado.

Rise: O acionador é aplicado na borda crescente do pulso de entrada.

Fall: O acionador é aplicado na borda decrescente do pulso de entrada.

Any: O acionador é aplicado quando o pulso de entrada é invertido.

Configuração GPI Outputs/Tallies

Definição das saídas GPI e tallies.

Menu Settings: Menu [Setup] > menu [GPI/Tally] > [GPI Output/Tally 1] a [GPI Output/Tally 8] (página II-47)

Você pode selecionar dentre os seguintes tipos de acionadores.

NotUse: A saída é fixa em um nível alto.

Rise: O acionador faz com que a saída seja reduzida a um nível baixo e esse status permanecerá por um determinado tempo (1 a 2 quadros).

Fall: O acionador faz com que a saída seja aumentada a um nível alto e esse status permanecerá por um determinado tempo (1 a 2 quadros).

Any: Toda vez que o acionador for ativado, os níveis alto e baixo da saída serão alternados.

Se as saídas GPI forem usadas como tallies, a relação entre o Tally 1 a 8 e os sinais de entrada é a seguinte.

Tally	Sinal de entrada
1	SDI 1
2	SDI 2
3	SDI 3
4	SDI 4
5	DVI-1
6	HDMI-1/VIDEO 1
7	HDMI-2/VIDEO 2
8	HDMI-3/VIDEO 3

Lista de menu [GPI/Tally]

Para exibir o menu [GPI/Tally], exiba o menu [Setup] e pressione o botão V1 enquanto [GPI/Tally] estiver selecionado.

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
GPI Input 1	Configure a operação e acione o tipo de contatos de entrada 1 GPI.	V3	Action	Operação de contato	NotUse, CT, AT , KeyCT, KeyAT, Aux1CT, Aux1AT, Aux2CT, Aux2AT, SS1 a SS20	II-45
		V4	Edge	Tipo de acionador	NotUse , Rise, Fall, Any	
GPI Input 2	Configure a operação e acione o tipo de contatos de entrada 2 GPI.	V3	Action	Operação de contato	NotUse, CT, AT, KeyCT, KeyAT , Aux1CT, Aux1AT, Aux2CT, Aux2AT, SS1 a SS20	II-45
		V4	Edge	Tipo de acionador	NotUse , Rise, Fall, Any	
GPI Input 3	Configure a operação e acione o tipo de contatos de entrada 3 GPI.	V3	Action	Operação de contato	NotUse, CT, AT, KeyCT, KeyAT, Aux1CT, Aux1AT , Aux2CT, Aux2AT, SS1 a SS20	II-45
		V4	Edge	Tipo de acionador	NotUse , Rise, Fall, Any	
GPI Input 4	Configure a operação e acione o tipo de contatos de entrada 4 GPI.	V3	Action	Operação de contato	NotUse, CT, AT, KeyCT, KeyAT, Aux1CT, Aux1AT, Aux2CT, Aux2AT , SS1 a SS20	II-45
		V4	Edge	Tipo de acionador	NotUse , Rise, Fall, Any	

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
GPI Output/ Tally 1	Defina a saída GPI 1 ou o Tally 1.	V2	Use	Seleciona se um tally ou uma saída GPI devem ser usados.	Tally , GPIOut (saída GPI)	II-45
		V3	Action	Operação quando usado como uma saída GPI	NotUse , CT, AT, KeyCT, KeyAT, Aux1CT, Aux1AT, Aux2CT, Aux2AT	
		V4	Edge	Tipo de acionador quando usado como uma saída GPI	NotUse , Rise, Fall, Any	
GPI Output/ Tally 2	Defina a saída GPI 2 ou o Tally 2.	V2	Use	Seleciona se um tally ou uma saída GPI devem ser usados.	Tally , GPIOut (saída GPI)	II-45
		V3	Action	Operação quando usado como uma saída GPI	NotUse , CT, AT, KeyCT, KeyAT, Aux1CT, Aux1AT, Aux2CT, Aux2AT	
		V4	Edge	Tipo de acionador quando usado como uma saída GPI	NotUse , Rise, Fall, Any	
GPI Output/ Tally 3	Defina a saída GPI 3 ou o Tally 3.	V2	Use	Seleciona se um tally ou uma saída GPI devem ser usados.	Tally , GPIOut (saída GPI)	II-45
		V3	Action	Operação quando usado como uma saída GPI	NotUse , CT, AT, KeyCT, KeyAT, Aux1CT, Aux1AT, Aux2CT, Aux2AT	
		V4	Edge	Tipo de acionador quando usado como uma saída GPI	NotUse , Rise, Fall, Any	
GPI Output/ Tally 4	Defina a saída GPI 4 ou o Tally 4.	V2	Use	Seleciona se um tally ou uma saída GPI devem ser usados.	Tally , GPIOut (saída GPI)	II-45
		V3	Action	Operação quando usado como uma saída GPI	NotUse , CT, AT, KeyCT, KeyAT, Aux1CT, Aux1AT, Aux2CT, Aux2AT	
		V4	Edge	Tipo de acionador quando usado como uma saída GPI	NotUse , Rise, Fall, Any	
GPI Output/ Tally 5	Defina a saída GPI 5 ou o Tally 5.	V2	Uso	Seleciona se um tally ou uma saída GPI devem ser usados.	Tally , GPIOut (saída GPI)	II-45
		V3	Action	Operação quando usado como uma saída GPI	NotUse , CT, AT, KeyCT, KeyAT, Aux1CT, Aux1AT, Aux2CT, Aux2AT	
		V4	Edge	Tipo de acionador quando usado como uma saída GPI	NotUse , Rise, Fall, Any	



Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Página de referência
GPI Output/ Tally 6	Defina a saída GPI 6 ou o Tally 6.	V2	Use	Seleciona se um tally ou uma saída GPI devem ser usados.	Tally , GPIOut (saída GPI)	II-45
		V3	Action	Operação quando usado como uma saída GPI	NotUse , CT, AT, KeyCT, KeyAT, Aux1CT, Aux1AT, Aux2CT, Aux2AT	
		V4	Edge	Tipo de acionador quando usado como uma saída GPI	NotUse , Rise, Fall, Any	
GPI Output/ Tally 7	Defina a saída GPI 7 ou o Tally 7.	V2	Use	Seleciona se um tally ou uma saída GPI devem ser usados.	Tally , GPIOut (saída GPI)	II-45
		V3	Action	Operação quando usado como uma saída GPI	NotUse , CT, AT, KeyCT, KeyAT, Aux1CT, Aux1AT, Aux2CT, Aux2AT	
		V4	Edge	Tipo de acionador quando usado como uma saída GPI	NotUse , Rise, Fall, Any	
GPI Output/ Tally 8	Defina a saída GPI 8 ou o Tally 8.	V2	Use	Seleciona se um tally ou uma saída GPI devem ser usados.	Tally , GPIOut (saída GPI)	II-45
		V3	Action	Operação quando usado como uma saída GPI	NotUse , CT, AT, KeyCT, KeyAT, Aux1CT, Aux1AT, Aux2CT, Aux2AT	
		V4	Edge	Tipo de acionador quando usado como uma saída GPI	NotUse , Rise, Fall, Any	
On Air Source	Defina o sinal de referência para o tally no ar. Notas sobre valores de configuração PGM: Saída de tally para sinais de entrada emitidos pelo PGM. Aux1: Saída de tally para sinais de entrada emitidos pelo AUX 1. Aux2: Saída de tally para sinais de entrada emitidos pelo AUX 2.	V4	Source	Sinal de referência para tally no ar	PGM , Aux1, Aux2	—

Configuração (menu [Setup])

Capítulo

8

Descrição

Configure o sistema como um todo no menu [Setup].

O menu [Setup] contém os seguintes itens.

Item do menu	Descrição	Página de referência
Startup Define	Salva os dados de configuração atuais.	Operações básicas
System	Faz configurações relacionadas ao sistema.	II-49
Audio	Faz configurações relacionadas ao áudio.	II-51
Video (Input)	Faz configurações relacionadas à entrada de vídeo.	II-53
Video (XPT)	Atribui sinais de entrada de vídeo aos botões de ponto cruzado.	II-54
Video (Output)	Faz configurações relacionadas à saída de vídeo.	II-55
Video (Misc)	Faz outras configurações relacionadas ao vídeo.	II-56
Multi Viewer	Configura o Multi Viewer.	Operações básicas
GPI/Tally	Faz outras configurações relacionadas a controle de GPI e tally.	II-45
Information	Exibe várias informações sobre a unidade.	II-56
Install	Instalar software e firmware do aplicativo.	II-56

Para exibir o menu [Setup]

Pressione o botão SETUP na seção de controle do menu.

Para selecionar um item de menu

Exiba o menu [Setup] e gire o botão V1 para selecionar um item de menu.

Configuração do sistema (System)

Faça configurações relacionadas ao sistema nos itens do menu [Setup] > menu [System].

Sinais de referência de entrada suportados

Você pode usar qualquer um dos seguintes sinais como o sinal de referência de entrada da unidade.

	Formato do sinal	Sinal de referência de entrada	
		HD Tri Sync	SD Black Burst
HD system	1080i/59.94	59.94	59.94
	1080i/50	50	50
	720p/59.94	59.94	59.94
	720p/50	50	50
SD system	480i/59.94	—	59.94
	576i/50	—	50

Detalhes do menu [System]

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração	Confirmação (pressione o botão)
System Format	Defina o formato e a relação de aspecto a ser usada pela unidade. (→ <i>Operações básicas: “Configuração do formato do sinal e da relação de aspecto”</i>) Dica Se você pressionar o botão V3 ou V4, será exibida uma mensagem solicitando que você reinicie a unidade. Pressione o botão V3 (OK) e desligue e ligue a unidade.	V3	Format	Formato do sinal	108059 , 108050, 720p59, 720p50, 480i59, 576i50, Test1, Test2, Test3	Necessário
		V4	Aspect	Taxa de aspecto	16:9 , 4:3	Necessário
3D Mode	Quando estiver usando um sistema 3D, ligue o modo 3D. (Consulte “ <i>Ativação do modo 3D</i> ” (página II-43))	V4	3D	Desliga ou liga o modo 3D	Off , On	Necessário
System Reference	Seleciona o sinal de referência de entrada. BB (Black Burst) : Sinal Black burst Tri (Tri Sync) : Sincronia de três níveis para sistema HD INT (Internal) : Sinal de referência interna da unidade (consulte “ <i>Sinais de referência de entrada suportados</i> ” (página II-49)) Dica Se você pressionar o botão V4, será exibida uma mensagem solicitando que você reinicie a unidade. Pressione o botão V3 (OK) e desligue e ligue a unidade.	V4	Ref	Sinal de referência de entrada	BB , Tri, INT	Necessário
REF OUT Phase	Selecione a fase do sinal de referência de saída usando o vídeo de saída como base. Notas sobre valores de configuração -1 : Uma linha antes do vídeo de saída. 0 : Fase igual como vídeo de saída. Dica Se você pressionar o botão V4, será exibida uma mensagem solicitando que você reinicie a unidade. Pressione o botão V3 (OK) e desligue e ligue a unidade.	V4	Phase	Fase do sinal de referência de saída	-1 , 0	Necessário
Startup Mode	Seleciona o modo de configuração (modo de inicialização) usado pela unidade na inicialização. Fact (Factory) : Inicia com as configurações padrão de fábrica. User : Inicia usando os dados de configuração salvos no menu [Setup] > [Startup Define]. (→ <i>Operações básicas: “Como salvar e selecionar configurações”</i>)	V4	Def	Modo de inicialização	Fact , User	Necessário
Date	Define a data do relógio interno da unidade. (→ <i>Operações básicas: “Configuração de data e hora”</i>)	V2	Year	Ano	2000 a 2099	Necessário
		V3	Month	Mês	1 a 12	Necessário
		V4	Day	Dia	1 a 31	Necessário
Time	Define o horário do relógio interno da unidade. (→ <i>Operações básicas: “Configuração de data e hora”</i>)	V3	Hour	Hora	0 a 23	Necessário
		V4	Min	Minuto	0 a 59	Necessário
LCD Backlight	Ajusta o brilho da luz de fundo do visor do menu.	V4	Bright	Brilho da iluminação traseira do LCD	Min (mínimo), 1, 2, 3, 4, 5, 6, Max (máximo)	Não necessário

Configuração de áudio (Audio)

Atribui entradas de sinal de áudio para faders de canal e faz configurações relacionadas ao áudio nos itens do menu [Setup] > menu [Audio].

Combinações de sinal de áudio e áudio incorporado na saída SDI

A tabela a seguir mostra as possíveis combinações de saída.

Áudio incorporado	Possíveis combinações de saída									
SDI 1 a 4 (E)	PGM-L	MIX-L	AUX 1	AUX 2	AUX 1	AUX 2	AUX 1	AUX 2	Nenhuma	Nenhuma
SDI 1 a 4 (D)	PGM-R	MIX-R	AUX 1	AUX 2	AUX 2	AUX 1	Nenhuma	Nenhuma	AUX 1	AUX 2

Dica

PGM e MIX são tratados como um par.

- Quando PGM/MIX está atribuído para L ou R, a mesma atribuição é feita ao outro automaticamente. Por exemplo, se L for atribuído a “PGM-L,” R ser atribuído a “PGM-R.”
- Se L ou R forem então atribuídos a um item diferente de PGM/MIX, o outro ser definido automaticamente como “None.”

Detalhes do menu [Audio]

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração
Audio Input Assign 1 a Audio Input Assign 6	Atribua os sinais de entrada de áudio dos conectores de entrada de áudio aos faders de canal de 1 a 6. (→ Operações básicas: “Atribuir sinais de entrada de áudio a faders de canal”) Dica No modo HD, SDI 1 a 4 e HDMI 1 a 3 são tratados como pares. - Quando o áudio incorporado está atribuído para L ou R, a mesma atribuição é feita ao outro automaticamente. Por exemplo, se L for atribuído a “SDI1L” R ser atribuído a “SDI1R.” - Se L ou R forem então atribuídos a um item diferente de áudio incorporado, por exemplo, L8, o outro ser definido automaticamente como “NotUse.”	V3	Left	Sinal de áudio L	NotUse, M/L1, M/L2, M/L3, M/L4, M/L5, M/L6, L7, L8, SDI1L, SDI2L, SDI3L, SDI4L, HDMI1L, HDMI2L, HDMI3L
		V4	Right	Sinal de áudio R	NotUse, M/L1, M/L2, M/L3, M/L4, M/L5, M/L6, L7, L8, SDI1R, SDI2R, SDI3R, SDI4R, HDMI1R, HDMI2R, HDMI3R
MIC/LINE 1 Level a MIC/LINE 6 Level	Ajuste o nível do microfone/linha para cada fader de canal. Ajuste um nível quando, por exemplo, as luzes de indicação de valor máximo acendam em vermelho ou quando a indicação do sinal de entrada não acende mesmo que haja entrada de um sinal de áudio. (→ Operações básicas: “Atribuir sinais de entrada de áudio a faders de canal”)	V4	Level	Nível de entrada	–44 dB, –20 dB , +4 dB
SDI OUT PGM Assign	Atribua a saída dos sinais de áudio dos conectores PGM OUT/MIX OUT/AUX OUT 1/AUX OUT 2 à saída de áudio incorporado do conector PGM de SDI OUT. Para obter detalhes sobre as possíveis combinações de saída, consulte página II-51.	V3	Left	Sinal de áudio a atribuir	None, PGM-L , MIX-L, AUX1, AUX2
		V4	Right	Sinal de áudio a atribuir	None, PGM-R , MIX-R, AUX1, AUX2
SDI OUT AUX1 Assign	Atribua a saída dos sinais de áudio dos conectores PGM OUT/MIX OUT/AUX OUT 1/AUX OUT 2 à saída de áudio incorporado do conector AUX 1 de SDI OUT. Para obter detalhes sobre as possíveis combinações de saída, consulte página II-51.	V3	Left	Sinal de áudio a atribuir	None , AUX1, AUX2, PGM-L, MIX-L
		V4	Right	Sinal de áudio a atribuir	None , AUX1, AUX2, PGM-R, MIX-R

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração
SDI OUT AUX2 Assign	Atribua a saída dos sinais de áudio dos conectores PGM OUT/MIX OUT/AUX OUT 1/AUX OUT 2 à saída de áudio incorporado do conector AUX 2 de SDI OUT. <i>Para obter detalhes sobre as possíveis combinações de saída, consulte página II-51.</i>	V3	Left	Sinal de áudio a atribuir	None , AUX1, AUX2, PGM-L, MIX-L
		V4	Right	Sinal de áudio a atribuir	None , AUX1, AUX2, PGM-R, MIX-R
SDI OUT MULTI VIEWER Assign	Atribua a saída dos sinais de áudio dos conectores PGM OUT/MIX OUT/AUX OUT 1/AUX OUT 2 à saída de áudio incorporado do conector MULTI VIEWER de SDI OUT. <i>Para obter detalhes sobre as possíveis combinações de saída, consulte página II-51.</i>	V3	Left	Sinal de áudio a atribuir	None , AUX1, AUX2, PGM-L, MIX-L
		V4	Right	Sinal de áudio a atribuir	None , AUX1, AUX2, PGM-R, MIX-R
Audio Output Delay 1	Permite atrasar a saída de áudio dos conectores PGM OUT e MIX OUT em uma base de quadros. Se o vídeo estiver atrasado no áudio, você pode ajustar o áudio para sincronizá-lo com o vídeo. Nota Ajustar o tempo de atraso pode provocar geração de ruídos.	V3	PGM	Tempo de atraso para saída de áudio do conector PGM OUT	0.00 a 7.50 frames (1.00)
		V4	MIX	Tempo de atraso para saída de áudio do conector MIX OUT	0.00 a 7.50 frames (1.00)
Atraso na saída de áudio 2	Permite atrasar a saída de áudio dos conectores AUX OUT 1 e 2 em uma base de quadros. Se o vídeo estiver atrasado no áudio, você pode ajustar o áudio para sincronizá-lo com o vídeo. Nota Ajustar o tempo de atraso pode provocar geração de ruídos.	V3	AUX1	Tempo de atraso para saída de áudio do conector AUX OUT 1	0.00 a 7.50 frames (1.00)
		V4	AUX2	Tempo de atraso para saída de áudio do conector AUX OUT 2	0.00 a 7.50 frames (1.00)
Output Level	Ajuste o nível de saída de áudio para cada destino de saída. Dica O nível de saída da saída de áudio do conector SDI OUT PGM pode ser ajustado com o fader de programa na seção de controle de áudio.	V2	MIX	Nível de saída do conector MIX OUT	—∞ a +10 dB (0 dB)
		V3	AUX1	Nível de saída do conector AUX OUT 1	—∞ a +10 dB (0 dB)
		V4	AUX2	Nível de saída do conector AUX OUT 2	—∞ a +10 dB (0 dB)
Oscillator	Serve para realizar as configurações do sinal de saída do oscilador usado para ajuste. Dica Se algo diferente de gOffh for selecionado em [Freq] quando o destino de saída do sinal do oscilador estiver definido como [Term], o boto DIM acende e o nível de saída dos fones de ouvido ou do monitor reduzido automaticamente.	V2	Freq	Frequência do sinal do oscilador	Off , 100 Hz, 440 Hz, 1 kHz, 10 kHz
		V3	Level	Output level of oscillator signal	—∞ to 0 dB (–20 dB)
		V4	Term	Terminação do sinal do oscilador	None , PGM , MIX, AUX1, AUX2, All (todos os destinos de saída)

Configuração de entrada de vídeo (Video (Input))

Faça configurações relacionadas à entrada de vídeo nos itens do menu [Setup] > menu [Video (Input)].

Sobre sinais de entrada DVI

- Defina a resolução do sinal DVI de entrada em um dos seguintes de acordo com a configuração do formato de sinal da unidade (*página II-50*). As imagens normais podem não poder ser obtidas em outras resoluções.

	Sinal	Resolução	1080i/59.94, 1080i/50	720p/59.94, 720p/50, 480i/59.94, 576i/50
Analógico	XGA (60 Hz)	1024 × 768	Sim	Sim
	WXGA (60 Hz)	1280 × 768	Sim	Sim
	SXGA (60 Hz)	1280 × 1024	Sim	Sim
Digital	HDTV (50 Hz)	1920 × 1080	Sim	–
	HDTV (60 Hz)	1920 × 1080	Sim	–

Dica

Ainda que os sinais com resoluções diferentes de 1920 × 1080 possam ser aceitos quando os sinais de entrada DVI estão definidos como digital, a operação não é garantida.

- O tamanho da imagem dos sinais de entrada DVI serão ajustados para caber na tela do formato de sinal da unidade enquanto mantém a relação de aspecto.

Detalhes do menu [Video (Input)]

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração
SDI1 a SDI4	Define os sinais SDI para entrada pelos conectores SDI IN 1 a 4.	V3	FS	Sincronizador de quadros	Off, On
		V4	Name	Nome da origem de entrada	IN1 a IN8, CAM1 a 8, VTR1 a 8, PC1 a 8, SDI1 a 4 , DVI, HDMI1 a 3, VIDEO1 a 3
DVI	Define o formato e o nome da origem de entrada do sinal a ser inserido pelo conector DVI-I IN. Quando você alterar o formato do sinal, pressione o botão V3 para confirmar a alteração. - Para obter detalhes sobre o sinal DVI a ser inserido, consulte “Sobre sinais de entrada DVI” (<i>página II-53</i>). - Para obter detalhes relativos aos formatos dos sinais de entrada de vídeo DVI-I, consulte também “Configuração do formato de entrada do sinal no conector DVI-I” (→ <i>Operações básicas</i>).	V3	Format	Formato do sinal de vídeo de entrada DVI-I	XGA , SXGA, WXGA, HDTV50, HDTV60
		V4	Name	Nome da origem de entrada	IN1 a IN8, CAM1 a 8, VTR1 a 8, PC1 a 8, SDI1 a 4, DVI , HDMI1 a 3, VIDEO1 a 3
HDMI1 a HDMI3	Defina os nomes de origem de entrada dos sinais de entrada HDMI a serem inseridos pelos conectores HDMI IN 1 a 3.	V4	Name	Nome da origem de entrada	IN1 a IN8, CAM1 a 8, VTR1 a 8, PC1 a 8, SDI1 a 4, DVI, HDMI1 a 3 , VIDEO1 a 3
VIDEO1 a VIDEO3	Defina os níveis do pedestal e os nomes de origem de entrada dos sinais de entrada de vídeo HDMI a serem inseridos pelos conectores VIDEO IN 1 a 3. Quando você alterar um nível de pedestal, confirme a modificação pressionando o botão V3.	V3	Setup	Nível do pedestal	0IRE , 7.5IRE
		V4	Name	Nome da origem de entrada	IN1 a IN8, CAM1 a 8, VTR1 a 8, PC1 a 8, SDI1 a 4, DVI, HDMI1 a 3, VIDEO1 a 3

Atribuir sinais de entrada de vídeo aos botões de ponto cruzado (Video (XPT))

Atribui sinais de vídeo aos botões de ponto cruzado (botões PGM e PST/KEY) nos itens do menu [Setup] > menu [Video (XPT)].

Para obter detalhes sobre o procedimento de configuração, consulte “Atribuir sinais de vídeo aos botões de ponto cruzado” (→ Operações básicas).

Dica

No modo 3D, o menu não é exibido.

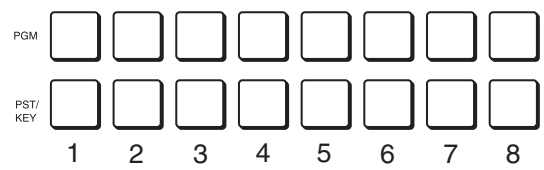
Uso da função botão shift

Ao usar o botão de ponto cruzado 8/SHIFT como o botão Shift, você pode atribuir um total de 14 materiais (sete aos botões de ponto cruzado de 1 a 7 e sete aos botões cruzados 1 a 7 + botão Shift (botão de ponto cruzado 8/SHIFT)).

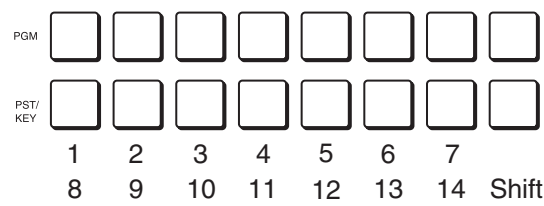
Menu Settings: [XPT Shift Mode] (página II-54)

Os números são atribuídos aos botões cruzados como mostrado abaixo, dependendo se a função botão Shift está ligada ou desligada.

Função botão shift: Off (modo não shift)



Função botão shift: On (modo shift)



A tabela a seguir mostra as configurações padrão de fábrica para as atribuições.

Botão de ponto cruzado PGM/PST	Valor inicial
1 a 4	SDI IN 1 a 4 (SDI1 a SDI4)
5	DVI-I (DVI)
6 a 8	HDMI IN 1 a 3 (H/V1 a H/V3) no modo HD VIDEO IN 1 a 3 (H/V1 a H/V3) no modo SD
9	Fundo colorido (ColBg)
10	Memória de quadro (FM)
11	Saída do programa (PGM)
12 a 14	Sinal preto (Black)

Detalhes do menu [Video (XPT)]

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração
XPT Assign 1 a XPT Assign 14	Atribua a entrada de sinais de vídeo dos conectores de entrada de vídeo e os sinais gerados internamente aos botões de ponto cruzado 1 a 14 (botões PGM/KEY).	V4	Source	Sinais de vídeo	Black, SDI1 a 4, DVI, H/V1 a 3, ColBg, FM, PGM
XPT Shift Mode	Selecione se o botão de ponto cruzado 8 deverá ser usado como botão Shift. Hold: O botão opera como um botão shift e os botões de ponto cruzado na parte do Shift são ativados enquanto o botão está pressionado. Lock: O botão opera como um botão shift e cada pressão alterna entre as atribuições na parte do shift e na parte não shift. Off: O botão opera como um botão de ponto cruzado 8.	V4	Mode	Alterna entre shift e não shift	Off, Hold, Lock

Configuração de saída de vídeo (Video (Output))

Defina o sinal de saída de vídeo para ser atribuído a cada conector de saída de vídeo nos itens do menu [Setup] > menu [Video (Output)].

Dica

No modo 3D, o menu não é exibido.

Detalhes do menu [Video (Output)]

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração
SDI OUT PGM Assign	Selecione o sinal para atribuir ao conector SDI OUT PGM. Notas sobre valores de configuração PGM: Programa PVW: Pré-visualização Aux1PG: Programa Aux1 Aux1PV: Pré-visualização Aux1 Aux2PG: Programa Aux2 Aux2PV: Pré-visualização Aux2 MV: Multi Viewer	V4	Output	Sinal de saída de vídeo	PGM , PVW, Aux1PG, Aux1PV, Aux2PG, Aux2PV, MV
SDI OUT AUX1 Assign	Selecione o sinal para atribuir ao conector SDI OUT AUX 1.	V4	Output	Sinal de saída de vídeo	PGM, PVW, Aux1PG , Aux1PV, Aux2PG, Aux2PV, MV
SDI OUT AUX2 Assign	Selecione o sinal para atribuir ao conector SDI OUT AUX 2.	V4	Output	Sinal de saída de vídeo	PGM, PVW, Aux1PG, Aux1PV, Aux2PG , Aux2PV, MV
SDI OUT MULTI VIEWER Assign	Selecione o sinal para atribuir ao conector SDI OUT MULTI VIEWER.	V4	Output	Sinal de saída de vídeo	PGM, PVW, Aux1PG, Aux1PV, Aux2PG, Aux2PV, MV
DVI OUT AUX Assign	Selecione o sinal a ser atribuído ao conector DVI-D OUT no modo HD e ao conector VIDEO OUT AUX no modo SD.	V4	Output	Sinal de saída de vídeo	PGM, PVW, Aux1PG , Aux1PV, Aux2PG, Aux2PV, MV
DVI OUT MULTI VIEWER Assign	Selecione o sinal para atribuir ao conector DVI-D OUT MULTI VIEWER.	V4	Output	Sinal de saída de vídeo	PGM, PVW, Aux1PG, Aux1PV, Aux2PG, Aux2PV, MV
VIDEO	Defina o nível do pedestal do sinal de saída de vídeo que sairá pelo conector VIDEO OUT AUX. Quando você alterar um nível de pedestal, confirme a modificação pressionando o botão V4.	V4	Setup	Define o nível do pedestal do conector VIDEO OUT AUX	0IRE , 7.5IRE

Configuração de outros itens relacionados ao vídeo (Video (Misc))

Faça outras configurações relacionadas a vídeos nos itens do menu [Setup] > menu [Video (Misc)].

Detalhes do menu [Video (Misc)]

Item do menu	Descrição	Botão	Parâmetro	Significado	Intervalo da configuração
Switch Timing	Define o tempo para alternar os vídeos. Dica Se o formato do sinal estiver definido como 720p, esta seleção será desativada.	V4	Timing	Tempo de alternância	Any (campo mais rápido que pode ser processado), Field1 (primeiro campo), Field2 (segundo campo)
Fade To Black	Ativa ou desativa o botão FTB da seção de controle de transição.	V4	Button	Ativa/desativa o botão FTB	Enbl (ativar), Disbl (desativar)

Exibição de várias informações (Information)

Você pode confirmar várias informações no software do aplicativo e no firmware nos itens do menu [Setup] > [Information].

Instalar software e firmware do aplicativo (Install)

Instale o software e o firmware do aplicativo na unidade pelo menu [Setup] > [Install].

Dica

Não é possível selecionar individualmente qual software a ser instalado. Todos os softwares e firmwares de aplicativos são instalados juntos de uma vez.

- 1 Copie o software a ser instalado na drive flash USB e insira a drive flash USB na porta USB da unidade.

Dica

Copie o software a ser instalado na seguinte pasta.
Nome da pasta: \Sony\MCS\INSTALL

- 2 Exiba o menu [Setup] > [Install] e pressione o botão V4 para iniciar a instalação.

Quando a instalação estiver concluída, uma mensagem será exibida solicitando que você reinicie a unidade. Confirme que não há erros (ou seja, que “E” não está sendo exibido).

Dica

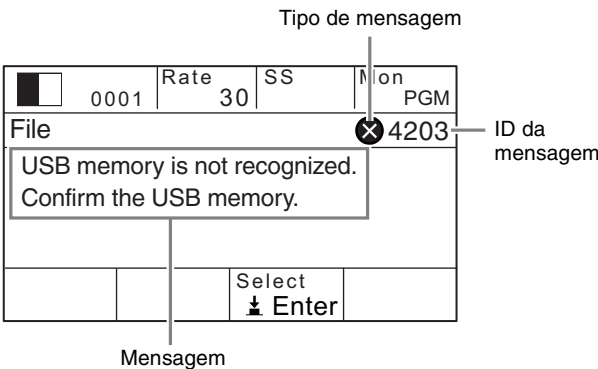
Para obter detalhes sobre a mensagem que aparece na conclusão da instalação, consulte “*Lista de mensagens*” (página II-57).

- 3 Pressione o botão V3 (OK) e desligue e ligue a unidade.
- 4 Verifique as informações da versão do software e do firmware do aplicativo em [Information] no menu [Setup] e desligue e ligue a unidade.

Lista de mensagens

Quando acontecer um problema na unidade durante a operação, os seguintes tipos de mensagens aparecem. Antes de entrar em contato com seu representante Sony local, consulte as listas a seguir e verifique as soluções possíveis. Se o problema persistir, escreva o número da mensagem que aparece e entre em contato com seu representante Sony local.

Exemplo de mensagem:



Existem os seguintes tipos de mensagens.

- (Erro) : Indica uma incapacidade de continuar a operação, um problema no funcionamento ou outro erro grave.
- (Aviso) : Indica que poderá haver problemas se você continuar com a operação.
- (Informações) : Indica uma notificação.

Erros

ID	Mensagem (Inglês)	Tradução	Solução
4001	An internal fan is stopped. Please turn off the system immediately.	Um ventilador interno está parado. Desligue o sistema imediatamente.	O ventilador parou. Desligue a unidade imediatamente e entre em contato com seu representante Sony local.
4002	The temperature in the system is rising. Please turn off the system immediately.	A temperatura do sistema está subindo. Desligue o sistema imediatamente.	A temperatura interna do sistema está alta. Desligue a unidade imediatamente e entre em contato com seu representante Sony local.
4003	Unable to start. Please restart.	Impossível iniciar. Reinicialize.	Tente reinicializar a unidade. Se a unida não reinicializar entre em contato com seu representante Sony local.
4004	Unable to start. Please restart.	Impossível iniciar. Reinicialize.	Tente reinicializar a unidade. Se a unida não reinicializar entre em contato com seu representante Sony local.
4005	Unable to start. Please restart.	Impossível iniciar. Reinicialize.	Tente reinicializar a unidade. Se a unida não reinicializar entre em contato com seu representante Sony local.
4201	Loading configuration file error.	Erro de carregamento de arquivo de configuração.	O arquivo de configuração selecionado pode não ser um arquivo suportado pelo MCS-8M ou pode estar danificado.

ID	Mensagem (Inglês)	Tradução	Solução
4202	Saving configuration file error. Please retry.	Erro de salvamento de arquivo de configuração. Tente novamente.	O arquivo de configuração não pôde ser salvo. A drive flash USB pode estar com um problema de funcionamento ou pode não ser suportada.
4203	USB memory is not recognized. Confirm the USB memory.	A memória USB não foi reconhecida. Confirme a memória USB.	Consulte se a opção foi verificada com o respectivo modelo de drive flash USB. Se a operação tiver sido verificada, a drive flash USB poderá estar danificada.
4204	Formatting USB memory error. Please retry.	Erro de formatação da memória USB. Tente novamente.	
4205	Reading folder/file error. Confirm the folder/file.	Erro de leitura de pasta/arquivo. Confirme a pasta / o arquivo.	
4206	Making folder/file error. Please retry.	Erro de criação de pasta/arquivo. Tente novamente.	
4207	Importing error. Please retry.	Erro de importação. Tente novamente.	
4208	Exporting error. Please retry.	Erro de exportação. Tente novamente.	
4209	More than 99 files exist in the folder.	Há mais de 99 arquivos na pasta.	Use um computador ou outro dispositivo para excluir arquivos desnecessários da pasta para que o número de arquivos não ultrapasse 99.
4210	No file in the folder. Confirm the folder.	Não há arquivos na pasta. Confirme a pasta.	Os arquivos não existem na pasta na drive flash USB usada como a origem de importação. Verifique a pasta na drive flash USB. <i>Para obter detalhes sobre a configuração de pastas, consulte a “Formatar a drive flash USB” (página II-41).</i>
4211	No data to export. Confirm the source.	Não há dados para exportar. Confirme a origem.	Os dados especificados para exportação não existem na unidade. Verifique se a memória de quadros, o instantâneo ou outros dados especificados para exportação foram criados.
4212	Importing error. Unsupported format.	Erro de importação. Formato não suportado.	Verifique os requisitos de arquivos TGA, TIFF e BMP que podem ser importados. <i>(Consulte a página II-37)</i>

Avisos

ID	Mensagem (Inglês)	Tradução	Solução
3001	No reference signal input state detected. Please confirm that the reference cable is properly configured.	Não foi detectado um estado de entrada de sinal de referência. Confirme que o cabo de referência está configurado de forma apropriada.	A entrada do sinal de referência não existe, ainda que o sinal de referência esteja configurado como [BB] ou [Tri]. Configure [System Reference] como [INT] ou conecte o sinal de referência apropriado. <i>(Consulte a página II-50)</i>
3002	Reference signal unlock state detected. Please confirm that the reference cable is properly configured.	Estado de desbloqueio de sinal de referência detectado. Confirme que o cabo de referência está configurado de forma apropriada.	A frequência da entrada do sinal de referência não corresponde à do formato do sistema ou não está bloqueada. Verifique a entrada do sinal de referência. <i>(“Detalhes do menu [System]” (página II-50))</i>
3003	Signal Format of HDMI IN 1 is different from the setting. Please match the signal format to the system format.	O formato do sinal de HDMI IN 1 é diferente da configuração. Corresponda o formato do sinal ao formato do sistema.	O formato do sinal de entrada do conector HDMI IN 1 não corresponde ao formato do sistema. Corresponda o sinal ao formato do sistema.

ID	Mensagem (Inglês)	Tradução	Solução
3004	Signal Format of HDMI IN 2 is different from the setting. Please match the signal format to the system format.	O formato do sinal de HDMI IN 2 é diferente da configuração. Corresponda o formato do sinal ao formato do sistema.	O formato do sinal de entrada do conector HDMI IN 2 não corresponde ao formato do sistema. Corresponda o sinal ao formato do sistema.
3005	Signal Format of HDMI IN 3 is different from the setting. Please match the signal format to the system format.	O formato do sinal de HDMI IN 3 é diferente da configuração. Corresponda o formato do sinal ao formato do sistema.	O formato do sinal de entrada do conector HDMI IN 3 não corresponde ao formato do sistema. Corresponda o sinal ao formato do sistema.

Information

ID	Mensagem (Inglês)	Tradução	Solução
1101	The setting is changed. Perform "Startup Define", and then restart.	A configuração é alterada. Execute "Startup Define" e reinicialize.	Isso aparece quando você altera o formato do sistema ou o modo 3D ou quando o sistema precisa ser reinicializado de outra maneira. Execute [Startup Define] e reinicialize a unidade.
1102	Finished. Please restart. M: xx/B: xx/F: xx/R: xx/Font: xx FPGA1: xx/2: xx/3: xx/4: xx M: Main B: Boot F: Firmware R: Register Font: Font xx: • "O": OK • "E": Error • "-": Not installed	Concluído. Reinicialize. M: xx/B: xx/F: xx/R: xx/Font: xx FPGA1: xx/2: xx/3: xx/4: xx M: Indica principal B: Indica inicialização F: Indica firmware R: Indica registro Font: Indica fonte xx: • "O": OK • "E": Erro • "-": Não instalado	Isso aparece para exibir os resultados após a conclusão da instalação do software e do firmware do aplicativo. Se "E" (erro) aparecer, tente instalar novamente. Se o problema persistir, entre em contato com seu representante Sony local.
1103	Import Finished. Please restart.	Importação concluída. Reinicialize.	Isso aparece quando a importação de uma configuração é concluída. Reinicialize a unidade.

Índice

Números

3D Mode II-43, II-50
8/SHIFT I-9

A

Ajuste dos canais de entrada II-32
Alavanca do fader I-24
Apagamento I-24, II-7, II-10, II-20
 Ajustes finos II-11
 Operações básicas II-10
Apagamento DME II-13
 Ajustes finos II-13
 Operações básicas II-13
Área da taxa de transição I-8
Área do monitor de áudio I-8
Aspect II-17, II-27, II-30
Audição pré-fade I-31
Audio I-19
Áudio I-30
 Efetuar uma mixagem I-30
 Monitoramento I-31
Audio Input Assign I-19, II-51
Audio Output Delay II-52
Auto Adjust Execute I-30, II-28
AUX OUT Assign II-34

B

Border Adjust II-26
Border Matte Adjust II-26
Botão ACCESS/PFL I-7, I-31, II-32
Botão AUTO TRANS I-10, I-24, II-8
Botão AUX 1 e 2 I-9
Botão BKGD I-9, I-10, I-33
Botão CH ON I-7, I-30
Botão CUT I-10, I-23
Botão de ajuste MONITOR
 LEVEL I-7, I-31
Botão de delegação de barramento
 I-9, I-27, II-9, II-19, II-20
 Botão BKGD I-9, II-9
 Botão KEY
 I-9, I-27, II-9, II-19, II-20
 Botões AUX 1 e 2 I-9, II-9
Botão de ponto cruzado I-17, I-23
 Atribuir sinais de vídeo I-17
 Comutação I-23
Botão de ponto cruzado
 PGM I-9, I-17, I-23
Botão de ponto cruzado
 PST/KEY I-9, I-17, I-23
Botão delegação de barramento I-33

Botão BKGD I-33
Botão KEY I-33
Botão DIM I-7, I-31
Botão DIRECT/ESC I-10, I-26
Botão EFF I-8, I-9, I-10, I-26, I-27,
 I-29, II-10, II-15, II-19
Botão ENTER I-10, I-26, I-32
Botão FILE I-8, II-39
Botão FM I-8, II-35
Botão FTB I-10, II-8, II-56
Botão KEY I-8, I-9, I-10, I-27, I-33,
 II-19, II-20, II-24
Botão KEY TRANS
 I-10, II-8, II-20, II-24
Botão MISC I-8, II-8
Botão MIX I-9, I-25, I-27, I-29, II-19
Botão MONITOR SEL I-7, I-31
Botão POS I-8, II-11, II-13
Botão SETUP
 I-8, I-15, I-16, I-17, I-18, II-49
Botão SNAPSHOT I-10, I-32
Botão STORE I-10, I-32
Botões de ajuste 1 a 4 I-8
 Ajustes Incrementais I-9
Botões de seleção da próxima
 transição I-10
 Botão BKGD I-10
 Botão KEY I-10
Botões de seleção de tipo de
 transição I-9
 Botão EFF
 I-9, I-27, I-29, II-10, II-19
 Botão MIX
 I-9, I-25, I-27, I-29, II-19
Botões de seleção do menu I-8
 Botão EFF I-8, II-15
 Botão FILE I-8, II-39
 Botão FM I-8, II-35
 Botão KEY I-8, II-24
 Botão MISC I-8, II-8
 Botão SETUP
 I-8, I-15, I-16, I-17, I-18, II-49
 Botões MENU1 e 2 I-8
Botões F1 e F2 I-8
Botões MENU1 e 2 I-8
Botões numéricos I-10
Botões numéricos (0 a 9) I-25

C

Características técnicas I-36
Chr I-29
Chr Key Adjust II-29
Chr Key Window II-29
Chr Key Window Adj II-29
Chroma Key I-26, I-28
Chromakey Auto Adj I-29, II-25
Chromakey Manual Adj II-25

Color BKGD II-8
Color Cancel II-29
Color Cancel Adjust II-29
Como salvar configurações I-33
Compressor II-33
Comutação de vídeo I-23, II-7
Configuração II-49
Configurações de pinos I-39
Congelamento II-35
Cortar II-13
Crop H II-18
Crop V II-18

D

Dados de configuração II-39
Date I-16
Date and Time I-16
Defocus I-34
Dimmer I-31
DME II-7, II-20
DME Wipe Adjust II-15
DME Wipe Bkgd Color II-16
DME Wipe Edge II-15
DME Wipe Edge Color II-16
Door I-34
DVI I-18, II-53
DVI OUT MULTI VIEWER
 Assign II-55

E

Efeito I-24
Efeitos I-24
Effect Transition II-15
Entrada GPI I-39, II-45
Entrada Tally I-39
Entradas de áudio I-20
Entradas DVI Video I-18
Equalizador II-33
Equalizer High II-33
Equalizer Low II-33
Equalizer Mid II-33
Exemplo de configuração do
 sistema II-5
 Sistema 3D II-6
 Sistema HD I-6
 Sistema SD II-5
Export II-37
Export Config II-39
Export Snapshot II-40
Exportar II-37, II-39, II-40
 Dados de configuração II-39
 Instantâneo II-40
 Memória de quadros II-37

F

Fade To Black II-56

Fader de canal I-7, I-19, I-30
Fader de programa I-8, I-30
Fine Key II-26
Fine Key Adjust H II-26
Fine Key Adjust V II-26
Flip Tumble I-34
Formatar a drive flash USB II-41
Formato do sinal I-15
Frame In/Out I-24, I-34
Frame Memory Freeze II-36

G

GPI Input II-46
GPI Output/Tally II-47

H

HDMI II-53

I

Icorporação linear II-21
 Ajustes finos II-21
Import II-37
Import Config II-40
Import Snapshot II-41
Importação II-37, II-40, II-41
 Dados de configuração II-40
 Imagem II-37
 Instantâneo II-41
Incorporação I-26
 Ajustes finos II-20
Incorporação de luminância
 I-26, I-27, II-21
 Ajustes finos II-21
Incorporação linear I-26
Indicador de nível alto I-7, I-20
Indicador de transição I-10, I-25
Indicador do sinal de entrada I-7
Indicadores de nível de áudio I-31
Indicadores do nível de áudio I-8
Indicadores do sinal de entrada I-20
Information II-56
Input Freeze II-35
Instantâneo I-32, II-40
 Recuperação I-32
 Salvar I-32

K

Key DME Wipe II-25
Key Edge Type II-26
Key Fill Mat Adjust II-24
Key Fill/Src Select II-24
Key Invert II-25
Key Mask II-25
Key Mask Box H II-26
Key Mask Box V II-26

Key Soft Edge II-26
Key Transition II-20
Key Type Select I-27, I-29, II-24
Key Wipe II-25
Key Wipe Edge II-25

L

LCD Backlight II-50
Ligando/desligando a unidade I-14
Limiter II-33
Limiter/Compressor II-33
Lin Key Adjust II-24
Lin Key Mode II-25
Lista de mensagens II-57
Lista de padrão de efeitos I-34
Location II-27
Lum I-27
Lum Key Adjust II-24
Lum Key Mode II-24

M

Memória de quadros II-35
Menu
 Operações I-9
 Visualização I-8
Menu Audio II-51
 Audio Input Assign II-51
 Audio Output Delay II-52
 MIC/LINE Level II-51
 Oscillator II-52
 Output Level II-52
 SDI OUT AUX Assign II-51
 SDI OUT MULTI VIEWER
 Assign II-52
 SDI OUT PGM Assign II-51
Menu Audio Channel II-32
 AUX OUT Assign II-34
 Equalizer High II-33
 Equalizer Low II-33
 Equalizer Mid II-33
 Filter II-32
 Input Trim II-32
 Limiter/Compressor II-33
 MIX OUT Assign II-33
 Pan II-33
 PGM Assign II-33
Menu Auto Chromakey II-28
 Auto Adjust Execute II-28
 Sample Mark II-28
 Sample Mark Adjust II-28
Menu DME Wipe Modify II-18
 Crop H II-18
 Crop V II-18
 Positioner II-18
 Positioner Adjust II-18
 Size II-18

Menu Effect II-15
 DME Wipe Adjust II-15
 DME Wipe Bkgd Color II-16
 DME Wipe Edge II-15
 DME Wipe Edge Color II-16
 Effect Transition II-15
 Wipe Adjust II-15
 Wipe Edge II-15
 Wipe Edge Color II-15
Menu File II-39, II-40, II-41
 Export Config II-39
 Export Snapshot II-40
 Import Config II-40
 Import Snapshot II-41
 USB Memory Format II-41
Menu Frame Memory
 II-35, II-36, II-37
 Export II-37
 Frame Memory Freeze II-36
 Import II-37
 Input Freeze II-35
 Select II-36
Menu GPI/Tally II-46
 GPI Input II-46
 GPI Output/Tally II-47
 On Air Source II-48
Menu Key II-24
 Border Adjust II-26
 Border Matte Adjust II-26
 Chromakey Auto Adj II-25
 Chromakey Manual Adj II-25
 Fine Key II-26
 Fine Key Adjust H II-26
 Fine Key Adjust V II-26
 Key DME Wipe II-25
 Key Edge Type II-26
 Key Fill Mat Adjust II-24
 Key Fill/Src Select II-24
 Key Invert II-25
 Key Mask II-25
 Key Mask Box H II-26
 Key Mask Box V II-26
 Key Soft Edge II-26
 Key Transition II-24
 Key Type Select II-24
 Key Wipe II-25
 Key Wipe Edge II-25
 Lin Key Adjust II-24
 Lin Key Mode II-25
 Lum Key Adjust II-24
 Lum Key Mode II-24
 Resizer II-24
Menu Key DME Wipe Modify II-31
 Positioner II-31
 Positioner Adjust II-31
 Size II-31
Menu Key Wipe Modify II-29
 Aspect II-30

- Multi II-30
- Multi Adjust II-30
- Positioner II-29
- Positioner Adjust II-30
- Rotation II-30
- Rotation Adjust II-30
- Menu Manual Chromakey II-29
 - Chr Key Adjust II-29
 - Chr Key Window II-29
 - Chr Key Window Adj II-29
 - Color Cancel II-29
 - Color Cancel Adjust II-29
- Menu Misc II-8
 - Color BKGD II-8
 - Port Enable II-8
 - Transition Rate II-8
- Menu Resizer II-27
 - Aspect II-27
 - Location II-27
 - Rotation II-28
 - Rotation Mode II-27
- Menu Setup II-46, II-49, II-51, II-53, II-54, II-55, II-56
 - Audio II-51
 - GPI/Tally II-46
 - Information II-56
 - Install II-56
 - Multi Viewer I-21
 - Startup Define I-33
 - System II-49
 - Video (Input) II-53
 - Video (Misc) II-56
 - Video (Output) II-55
 - Video (XPT) II-54
- Menu System II-50
 - 3D Mode II-50
 - Date II-50
 - LCD Backlight II-50
 - REF OUT Phase II-50
 - Startup Mode II-50
 - System Format II-50
 - System Reference II-50
 - Time II-50
- Menu Video (Input) II-53
 - DV II-53
 - HDMI II-53
 - SDI II-53
 - VIDEO II-53
- Menu Video (Misc) II-56
 - Fade To Black II-56
 - Switch Timing II-56
- Menu Video (Output) II-55
 - DVI OUT AUX Assign II-55
 - DVI OUT MULTI VIEWER Assign II-55
 - SDI OUT AUX Assign II-55
 - SDI OUT MULTI VIEWER Assign II-55

- SDI OUT PGM Assign II-55
- VIDEO II-55
- Menu Video (XPT) II-54
 - XPT Assign II-54
 - XPT Shift Mode II-54
- Menu Wipe Modify II-16
 - Aspect II-17
 - Multi II-17
 - Multi Adjust II-17
 - Positioner II-16
 - Positioner Adjust II-16
 - Rotation II-16
 - Rotation Adjust II-17
- MIC/LINE Level I-20, II-51
- Mix I-34
- MIX OUT Assign II-33
- Mixagem I-24, I-25, II-20
- Mixagem de áudio II-32
- Mixagem não aditiva II-7
- Modo 3D II-43
- Mosaic I-34
- Multi II-17, II-30
- Multi Adjust II-17, II-30
- Multi Viewer I-21
- Multi-efeitos digitais II-7, II-20

N

- NAM I-34, II-7
- Nível MIC/LINE I-20

O

- On Air Source II-48
- Oscillator II-52
- Output Level II-52

P

- Padrões de apagamento II-11
- Painel dianteiro I-7
- Pan II-33
- PFL I-31
- PGM Assign II-33
- PinP I-34, II-13
- Ponteiro X-Y I-8, II-11, II-13
- Port Enable II-8
- Positioner II-16, II-18, II-29
- Positioner Adjust II-16, II-18, II-30, II-31

R

- REF OUT Phase II-50
- Relação de aspecto I-15
- Resizer II-24
- Resolução de problemas I-35
- Rotation II-16, II-30
- Rotation Adjust II-17, II-30

- Rotation Mode II-27

S

- Saída GPI I-39, II-45
- Saída Tally II-45
- Sample Mark I-29, II-28
- Sample Mark Adjust I-29, II-28
- SDI II-53
- SDI OUT AUX Assign II-51, II-55
- SDI OUT MULTI VIEWER Assign II-52
- SDI OUT PGM Assign II-51, II-55
- Seção de controle de áudio I-7
- Seção de controle de ponto cruzado I-9
- Seção de controle de transição I-9
- Seção de controle do menu I-8
- Seção de entrada de áudio I-12
- Seção de entrada de vídeo I-12
- Seção de entrada/saída de sinal de referência I-12
- Seção de saída de áudio I-11
- Seção de saída de vídeo I-12
- Seção do teclado numérico I-10
- Seleção direta I-25
- Select II-36
- SHIFT II-54
- Signal Assign I-21
- Sinais de entrada de áudio I-19
- Sinais de entrada DVI II-53
- Sinais de referência de entrada II-49
- Sistema 3D II-42
- Size II-18
- Slide I-34
- Squeeze I-34
- Startup Define I-33
- Startup Mode II-50
- System Format I-15, II-50
- System Reference II-50

T

- Taxa de transição I-25
- Tecla II-19
 - Operações básicas II-19
- Teclado numérico I-25
- Time I-16
- Tipo de incorporação II-21
- Tipo de transição II-7
- Transition Rate II-8

U

- USB Memory Format II-41

V

- V1 I-9

V2 I-9
V3 I-9
V4 I-9
VIDEO II-53
Vídeo (Input) I-18
Video (XPT) I-17
Vídeo de pré-visualização I-21
Vídeo do programa I-21
Viewer Mode I-21

W

Wipe I-34
Wipe Adjust II-15
Wipe Edge II-12, II-15
Wipe Edge Color II-15

X

XPT Assign I-17, II-54
XPT Shift Mode II-54

O material contido neste manual consiste em informações que são de propriedade da Sony Corporation e destina-se apenas ao uso pelos compradores do equipamento descrito neste manual.

A Sony Corporation proíbe expressamente a duplicação de qualquer parte deste manual ou o uso dele para qualquer fim que não seja a operação ou a manutenção do equipamento descrito neste manual sem a permissão expressa por escrito da Sony Corporation.

Marcas registradas

HDMI, o logotipo HDMI e High-Definition Multimedia Interface são marcas comerciais ou marcas comerciais registradas da HDMI Licensing LLC.

Outros nomes de produtos ou de sistemas que aparecem neste documento são marcas comerciais ou marcas comerciais registradas de seus respectivos proprietários. Além disso, os símbolos ® ou ™ não são usados no texto.

<http://www.sony.net/>

Sony Corporation