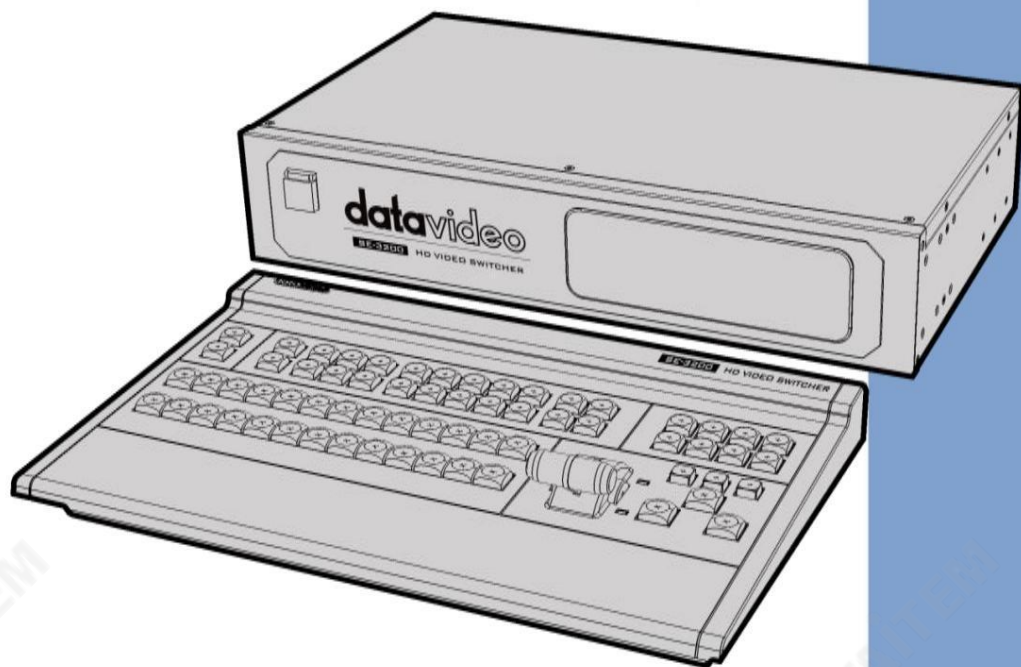


datavideo



HD 12채널
디지털비디오스위처

SE-3200

사용 설명서

www.datavideo.com

목차

FCC 규정 준수 선언문	6
경고 및 주의 사항	6
보증	7
표준 보증	7
3 년 보증	7
처분	8
1 장 소개	9
1.1 시스템 아키텍처	10
1.2 본체 개요	10
1.3 제어판 개요	13
1.4 전원 연결	15
2장 준비	16
2.1 장치 연결	16
비디오 및 오디오 입력 장치 연결	16
우	17
하기	17
타리 연결을 통해 연결하는 경	
비디오 및 오디오 출력 장치 연결	
네트워크에 연결하	
2.2 멀티 뷰	18
3장 SWITCHER용 네트워크 및 소프트웨어 설정	19
3.1 고정 IP 구성	19
3.2 DHCP 모드	20
3.3 개방형 SWITCHER 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어	22
집	23
사용자	24
아직	25
클립	26
로	26
고	27
애니 로고	28
설정	29
CHAPTER 4 OSD 메뉴	30
4.1 시작	39
이행	39
유형	39
와이프 호	
과	40
테	
두리 닦기	40
위치	40
매트	40
4.2 키어	41
키어	41
키어 컨트롤	
롤	41

키 소스.....	42
소스 채우기.....	43
거꾸로 하다.....	43
마스크.....	44
4.3 크로마.....	44
키어.....	44 키 소
스.....	44 키 타
이.....	45 CK 설
정.....	46 마스
크.....	47
4.4 피인피.....	47
키어.....	47
위치.....	48
괘찮은.....	48
국경.....	48
셰이드 매트(듀얼 컬러 보더).....	49 자르
기.....	50 4.5
FLEX SRC.....	51
플렉스 스크린.....	51
키어.....	52 플렉스 프리
셋.....	53
4.6 입력.....	55
입력.....	55 프로세서 엠
프.....	56 오디
오.....	56
크로스포인트.....	57 오디오
XPT.....	57
4.7 출력.....	57
출력.....	58 멀티뷰
어.....	58
탈리 모드.....	59
GPI 출력.....	60
4.8 오디오.....	60
오디오.....	60
PGM 오디오.....	61
아날로그 출력.....	61
4.9 파일.....	61
사용자 메모리.....	61
메모리 로드.....	62 메모리 저
장.....	62 스
틸.....	62
계속 로드.....	62
스틸 저장.....	63
그래프 스틸.....	63
정지 이미지 로드.....	64 클
립.....	64
클립 로드.....	65

클립 설정.....	65
Stinger 전환 효과를 위해 기존 클립 로드.....	65 로 고
.....	66 로고 로
드.....	66
포지셔닝.....	67
애니 로고.....	67 로드 애니 로
고.....	67 포지셔
닝.....	68
4.10 설정.....	68
기준.....	68
전록.....	69
OutConv.....	69
메뉴 모드.....	69
메뉴 기본 설정.....	69
자동 저장.....	70
공장 기본값.....	70 언
어.....	70 네트워크
크.....	70
소프트웨어.....	71
CHAPTER 5 기본 동작.....	72
5.1 비디오 전환.....	72
프로그램 및 사전 설정 행.....	72 블랙 및 매트
보기.....	72
플렉스 출력.....	73 정
지 버튼.....	73
5.2 전환.....	73
와이프 선택 메뉴.....	75
REV 버튼.....	76
5.3 정지사진 관리.....	76
스틸을 메모리에 캡처 및 저장.....	76 메모리에서 기존 스틸 로
드.....	77 저장된 스틸 삭제하기 기억으로부
터.....	77
FS – 프레임 저장 버튼.....	77
PC에서 정지 이미지 가져오기.....	78
사용하는 방법.....	78
5.4 스티어 전환 수행.....	81
메모리에서 클립 로드.....	81 PC에서 Stinger 전환 효과용 클립
가져오기.....	82 Stinger 전환 효과를 위한 PNG 시퀀스를 만드는 방
법.....	83
어도비 애프터이펙트.....	83
Adobe Media Encoder CC.....	86 St
inger 전환 효과를 만들 때 주의해야 할 중요한 사항.....	89
5.5 정지 로고 활성화.....	90
메모리에서 기존 로고 로드.....	90 PC에서 스틸 로고 가져오
기.....	91
5.6 로고 애니메이션 활성화.....	93

메모리에서 기존 Ani-Logo 불러오기.....	93
PC에서 애니메이션 로고 가져오기.....	94
6장 고급 운용.....	97
6.1 PIP(Picture -in- Picture) 및 다운스트림 키.....	98
PIP(Picture-In-Picture).....	98
PIP 창에 비디오 소스 할당하기.....	99
바로 가기 키를 사용하여 비디오 소스를 PIP 창에 할당하기.....	100
캐릭터 생성기.....	100
6.2 루마 키를 사용하여 비디오에 텍스트 배치.....	101
6.3 배경에 인물 삽입 (크로마키).....	103
6.4 다양한 소스를 동시에 표시하기.....	106
기본 Flex™ 출력(4개의 PIP 창).....	106
바로 가기 키를 사용하여 비디오 소스를 PIP 창에 할당하기.....	110
동시에 최대 8개의 PIP 창 활성화.....	110
6.5 출력 소스 할당에 대한 바로 가기 키.....	112
7장 부록.....	115
부록 1 탈리 출력.....	115
부록 2 GPI/GPO 연결.....	117
부록 3 RS-232 직렬 포트 핀아웃.....	118
부록 4 펌웨어 업데이트.....	119
부록 5 자주 묻는 질문.....	120
부록 6 치수 및 중량.....	121
부록 7 사양.....	122
서비스 및 지원.....	124

제품 및 서비스의 부인

이 사용 설명서에 제공된 정보는 참고용일 뿐입니다. Datavideo Technologies는 항상 정확하고 완전하며 적절한 정보를 제공하기 위해 노력할 것입니다. 그러나 Datavideo Technologies는 때때로 이 설명서의 일부 정보가 정확하지 않거나 불완전할 수 있음을 배제할 수 없습니다. 이 설명서에는 입력 오류, 누락 또는 잘못된 정보가 포함될 수 있습니다. Datavideo Technologies는 구매 결정을 내리거나 제품을 사용하기 전에 항상 이 문서의 정보가 정확한지 다시 한 번 확인할 것을 권장합니다. Datavideo Technologies는 누락 또는 오류, 또는 이 설명서에 포함된 정보를 사용하여 발생한 후속 손실 또는 손상에 대해 책임을 지지 않습니다. 이 설명서의 내용이나 제품에 대한 추가 조언은 지역 Datavideo 사무실이나 대리점에 문의하면 얻을 수 있습니다.

FCC 준수 선언문

이 장치는 FCC 규정 15조를 준수합니다. 운영은 다음 두 가지에 따릅니다.

정황:

- (1) 이 장치는 유해한 간섭을 일으키지 않으며,
- (2) 이 장치는 다음을 유발할 수 있는 간섭을 포함하여 수신된 모든 간섭을 수용해야 합니다.
원하지 않는 작동을 유발합니다.

경고 및 주의사항



1. 이 경고를 모두 읽고 나중에 참조할 수 있도록 저장하십시오.
2. 이 장치에 표시된 모든 경고 및 지침을 따르십시오.
3. 청소하기 전에 벽면 콘센트에서 본 기기의 플러그를 뽑으십시오. 액체 또는 에어로졸 세척제를 사용하지 마십시오.
오. 청소할 때는 젖은 천을 사용하십시오.
4. 본 기기를 물속이나 물 근처에서 사용하지 마십시오.
5. 본 기기를 불안정한 카트, 스탠드 또는 테이블 위에 올려 놓지 마십시오. 기기가 떨어져서 발생할 수 있습니다.
심각한 손상.
6. 캐비닛 상단, 후면 및 하단의 슬롯과 구멍은 통풍을 위해 제공됩니다. 이 장치의 안전하고 안정적인 작동을 보장하고 과열로부터 보호하려면 이러한 구멍을 막거나 덮지 마십시오. 캐비닛 바닥의 통풍구가 막힐 수 있으므로 이 기기를 침대, 소파, 깔개 또는 이와 유사한 표면에 놓지 마십시오. 이 장치는 열 조절기 또는 라디에이터 근처나 위에 두어서는 안 됩니다. 적절한 환기가 제공되지 않는 한 이 장치를 빌트인 설치에 두어서는 안 됩니다.
7. 이 제품은 AC 어댑터의 표시 라벨에 표시된 유형의 전원만으로 작동해야 합니다. 사용 가능한 전원 유형이 확실하지 않은 경우 Datavideo 대리점이나 지역 전력 회사에 문의하십시오.
8. 전원 코드 위에 물건을 올려놓지 마십시오. 전원 코드가 밟히거나 넘어지거나 스트레스를 받을 수 있는 위치에 본 기기를 두지 마십시오.
9. 연장 코드를 본 기기와 함께 사용해야 하는 경우 연장 코드에 꽂혀 있는 제품의 총 암페어 정격이 연장 코드 정격을 초과하지 않는지 확인하십시오.
10. 단일 벽에 연결된 모든 장치의 총 암페어가 콘센트는 15암페어를 초과하지 않습니다.
11. 캐비닛 환기 슬롯을 통해 어떤 종류의 물체도 이 장치로 밀어넣지 마십시오. 위험한 전압 지점에 닿거나 부품이 단락되어 화재나 감전의 위험이 있을 수 있습니다. 어떤 종류의 액체도 이 장치에 쏟지 마십시오.
12. 이 설명서의 다른 부분에서 특별히 설명된 경우를 제외하고 이 제품을 직접 수리하려고 하지 마십시오. "제거하지 마십시오"라고 표시된 덮개를 열거나 제거하면 위험한 전압 지점 또는 기타 위험에 노출될 수 있으며 보증이 무효화됩니다. 모든 서비스 문제는 자격을 갖춘 서비스 직원에게 문의하십시오.
13. 벽면 콘센트에서 이 제품의 플러그를 뽑고 아래의 자격을 갖춘 서비스 담당자에게 문의하십시오.
다음 조건:
1. 전원 코드가 손상되거나 닳은 경우

비. 액체가 장치에 었질러졌을 때;
씨. 제품이 비나 물에 노출되었을 때 디. 정상적인 작동 조건에서 제품이
정상적으로 작동하지 않는 경우.

이 설명서의 작동 지침에서 다루는 컨트롤만 조정하십시오. 다른 제어 장치를 부적절하게 조정하면 장치가 손상될 수 있으며 장치를 정상 작동으로 복원하기 위해 자격을 갖춘 기술자의 광범위한 작업이 필요할 수 있습니다.

이러한 제품을 떨어뜨리거나 캐비닛을 훼손한 경우
에프. 제품의 성능에 뚜렷한 변화가 있어 필요함을 나타내는 경우
서비스.

보증

표준 보증

- Datavideo 장비는 1년 동안 제조 결함에 대해 보증됩니다.
구매일로부터.
- 원본 구매 인보이스 또는 기타 증빙 서류를 제출해야 합니다.
보증에 따른 수리 요청 시간
- Datavideo에서 제조되지 않은 모든 제품(Datavideo 로고가 없는 제품)에는
구입일로부터 1년 보증.
- 사고, 오용, 무단 수리, 모래, 모래 또는 물로 인한 손상은 보증 대상에서 제외됩니다.
- 컴퓨터 시스템의 바이러스 및 맬웨어 감염은 적용되지 않습니다.
보증.
- 승인되지 않은 타사 소프트웨어 설치로 인해 발생하는 모든 오류는
컴퓨터 시스템에서 요구하지 않으며 보증이 적용되지 않습니다.
- 보험을 포함한 모든 우편 또는 운송 비용은 소유자 부담입니다.
- 기타 모든 성격의 클레임은 보장되지 않습니다.
- 헤드폰, 케이블, 배터리, 금속 부품, 하우징, 케이블 릴 및 소모품을 포함한 모든 액세서리는 보증 대상이 아닙니다.
- 보증은 구매한 국가 또는 지역에서만 유효합니다.
- 귀하의 법적 권리는 영향을 받지 않습니다.

3년 보증

- 2017년 7월 1일 이후에 구입한 모든 Datavideo 제품은 구입 후 30일 이내에 Datavideo
에 제품을 등록한 경우 표준 보증을 2년 무료로 연장할 수 있습니다.



- LCD 패널, DVD 드라이브, 하드 드라이브, 솔리드 스테이트 드라이브, SD 카드, USB Thumb 드라이브, 조명, 비 PCIe 카드 및 타사 제공 PC 구성 요소와 같이 예상 수명이 제한된 특정 부품은 1년 동안 보증됩니다.
- 3년 보증은 구매 후 30일 이내에 Datavideo의 공식 웹사이트 또는 지역 Datavideo 사무소 또는 공인 대리점에 등록해야 합니다.

처분



EU 고객 전용 - WEEE 표시

제품 또는 포장에 있는 이 기호는 이 제품을 다른 가정용 쓰레기와 함께 폐기해서는 안 된다는 것을 나타냅니다. 대신 폐 전기 및 전자 장비 재활용을 위해 지정된 수거 장소에 폐기 장비를 넘겨 처리하는 것은 사용자의 책임입니다. 폐기 시 폐기물 장비를 별도로 수거하고 재활용하면 천연 자원을 보존하고 인간의 건강과 환경을 보호하는 방식으로 재활용할 수 있습니다. 재활용을 위해 폐장비를 수거할 수 있는 위치에 대한 자세한 내용은 지역 시청 가정 쓰레기 처리 서비스 또는 제품을 구입한 매장에 문의하십시오.

에 문의하십시오.



CE 마킹은 이 페이지의 왼쪽에 표시된 기호입니다. "CE" 라는 문자는 문자 그대로 "유럽 적합성"을 의미하는 프랑스어 구 "Conformité Européene"의 약어입니다. 처음에 사용된 용어는 "EC Mark"였으며 1993년 Directive 93/68/EEC에서 공식적으로 "CE Marking"으로 대체되었습니다. 이제 "CE Marking"은 모든 EU 공식 문서에서 사용됩니다.

1 장 소개

SE-3200은 실제 Full 1080p/60(3G) High를 지원하는 12채널 전문 디지털 비디오 스위처입니다. 8개의 SDI 및 임베디드 오디오가 있는 4개의 HDMI 입력, HD 레코더, 외부 모니터 연결을 위한 6개의 SDI 및 3개의 HDMI 출력을 포함한 12개의 디지털 입력을 특징으로 하는 정의 지원 등

SE-3200은 19인치 랙에 본체를 장착할 수 있는 경량 스위처 솔루션입니다. 컨트롤 키보드 패널은 평평한 표면에 놓거나 야외 방송용 밴 내부에 설치할 수 있습니다.

SE-3200은 또한 Chroma/Luma Key, DSK, PIP, DVE/Wipe Generator, 스틸 저장, 로고 삽입과 같은 강력하고 사용하기 쉬운 효과를 가지고 있습니다.

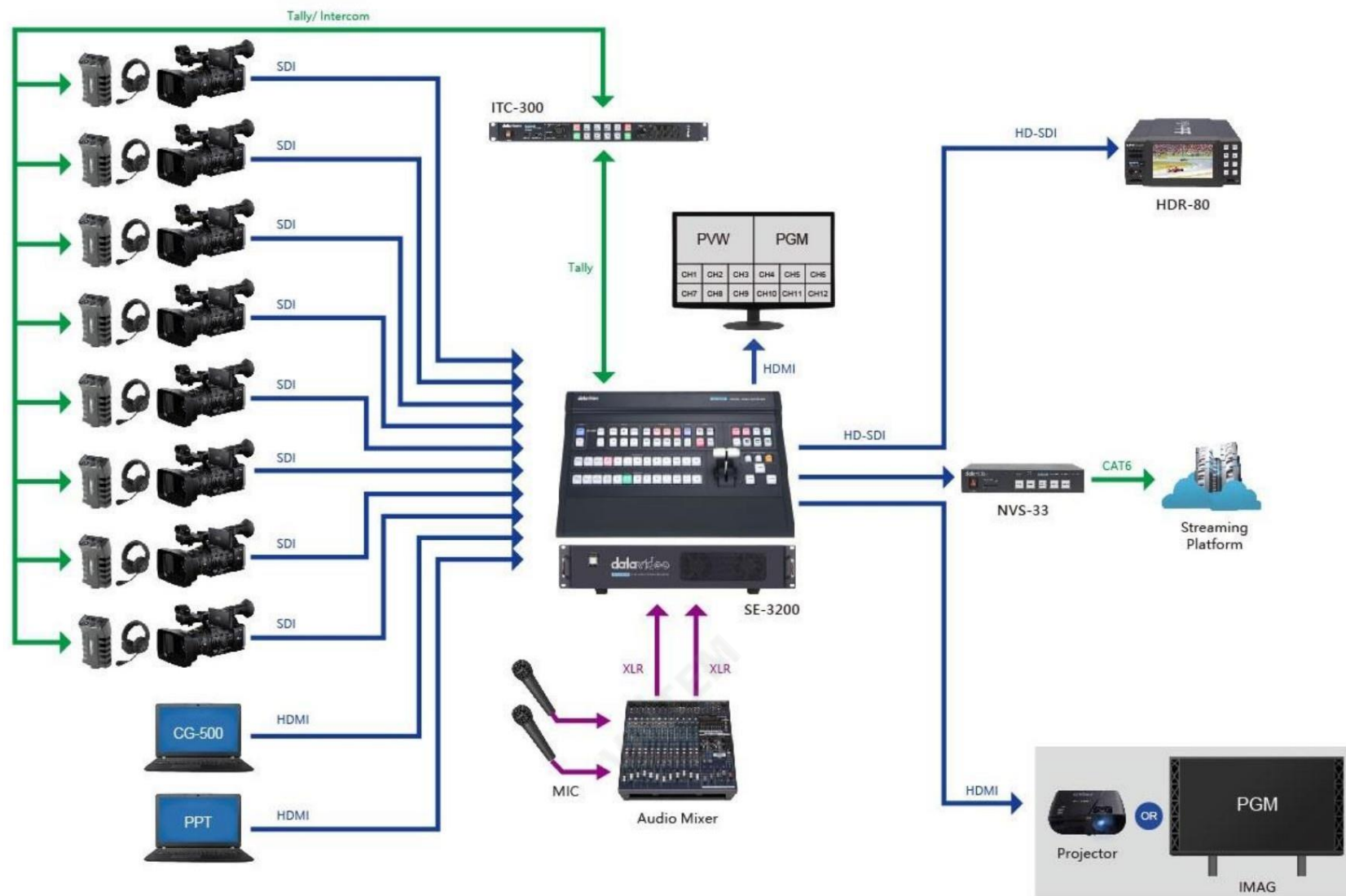
주요 5가지 기능

- 4개의 FLEX 소스를 표시하는 최대 8개의 PIP 창
- 4개의 USK와 2개의 DSK의 유연한 조합
- 원래 1080p(3G) 작동
 - 4개의 방송 품질 크로마키어 및 114개의 가상 스튜디오 배경 지원 이미지
- 17개의 스티어링 전환

모든 기능 요약

- 총 12개의 비디오 입력 인터페이스: 8 x SDI(레벨 A/B) + 4 x HDMI
- 9개의 비디오 출력: 6 x SDI(레벨 A) + 3 x HDMI
- 4개의 업스트림 키어 크로마키 및 리니어 루마키 지원
- 4 PIP(모든 키어에 할당 가능)
- 선형 및 루마키 모드를 지원하는 2개의 DSK
- 2개의 로고 삽입(위치 및 크기 조정이 가능한 애니메이션 로고/ 로고 크기는 가져온 파일에 따라 결정됨)
- 와이프, 믹스, DVE, 컷 및 스티어링 전환
- Circle & Heart, Border & Softness Control을 포함한 32개의 와이프 패턴
- Stinger 전환을 위한 클립 플레이어(150 프레임) • 모든 입력(1-12)을 프레임 저장소(스틸 저장소)로 사용할 수 있습니다.
- XPT(교차 포인트 할당) 지원
- 4 x XLR 아날로그 오디오 입력
- 2 x XLR 내장형 아날로그 오디오 출력
- 집계 출력
- 펌웨어 업그레이드를 위한 USB 포트

1.1 시스템아키텍처



1.2 본체 개요

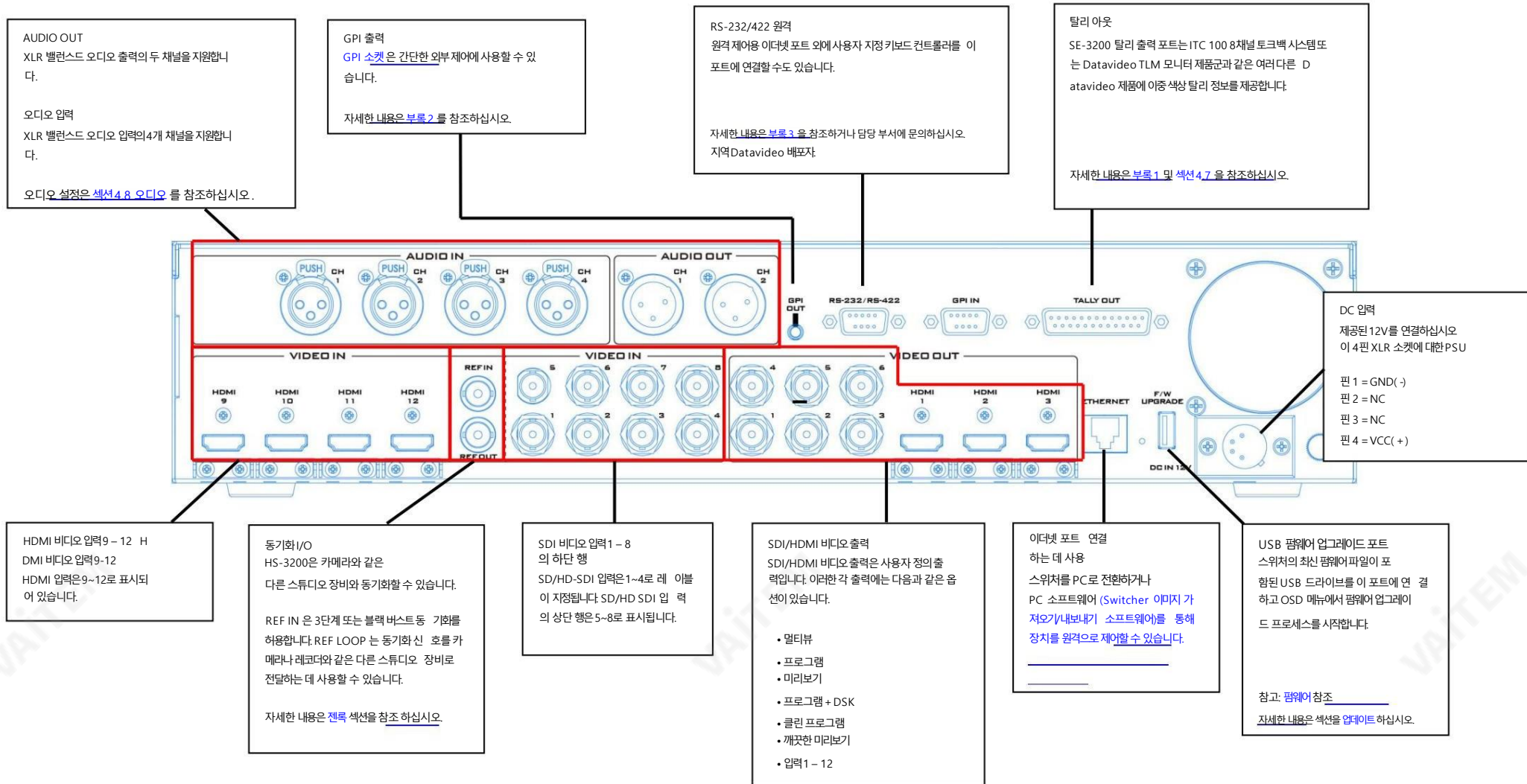


전원 버튼은 SE-3200 본체와 연결된 키보드를 시작 및 종료합니다.

SE-3200 본체의 전면 패널에는 2개의 기류 냉각 팬을 위한 그릴이 있습니다. 장치가 과열될 수 있으므로 이 그릴을 막거나 덮지 마십시오. 이 그릴에도 먼지가 없어야 합니다.

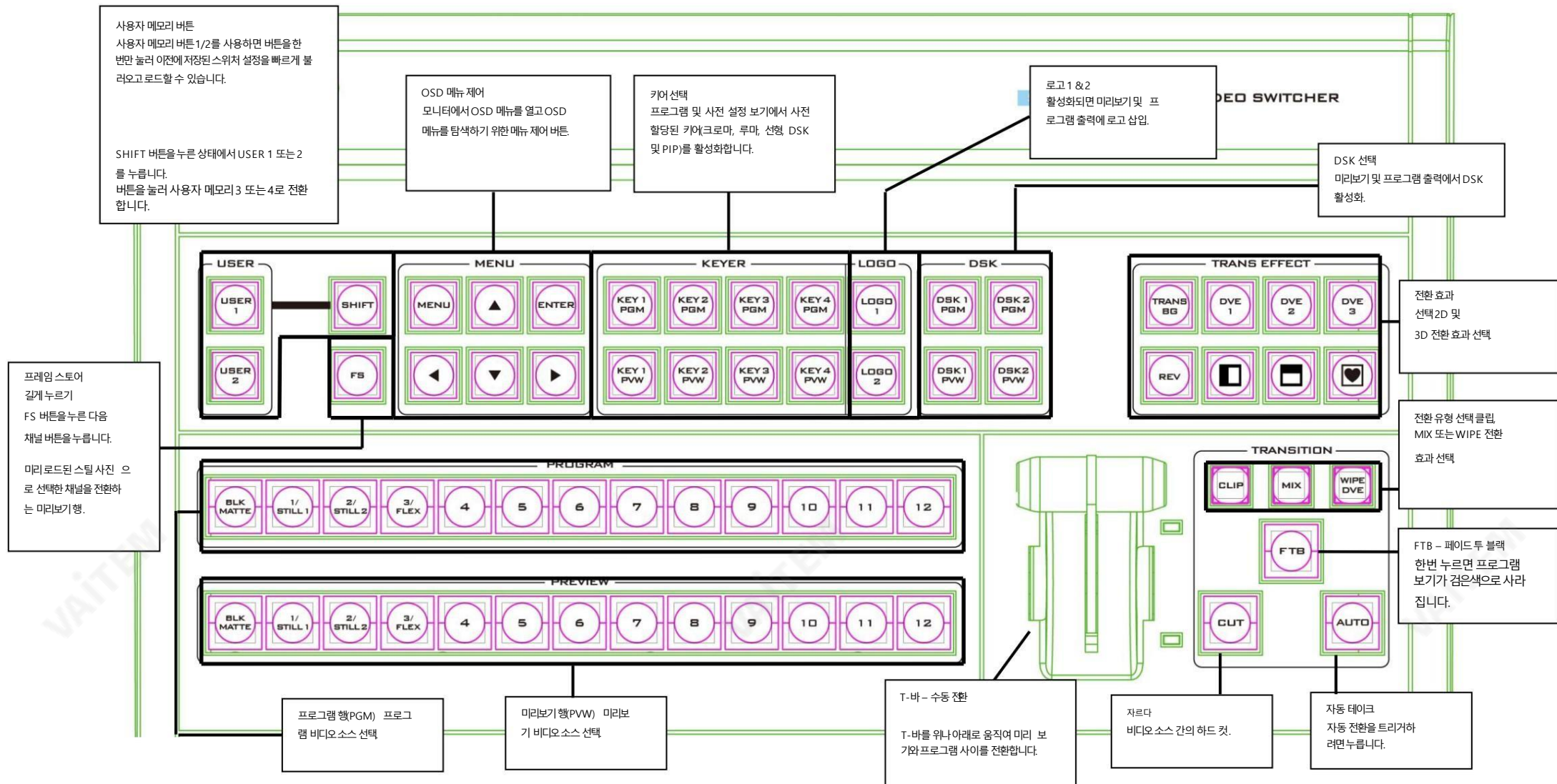
4개의 나비 나사를 제거하면 전면 패널을 제거할 수 있습니다. 그런 다음 부드러운 솔이나 천을 사용할 수 있습니다.

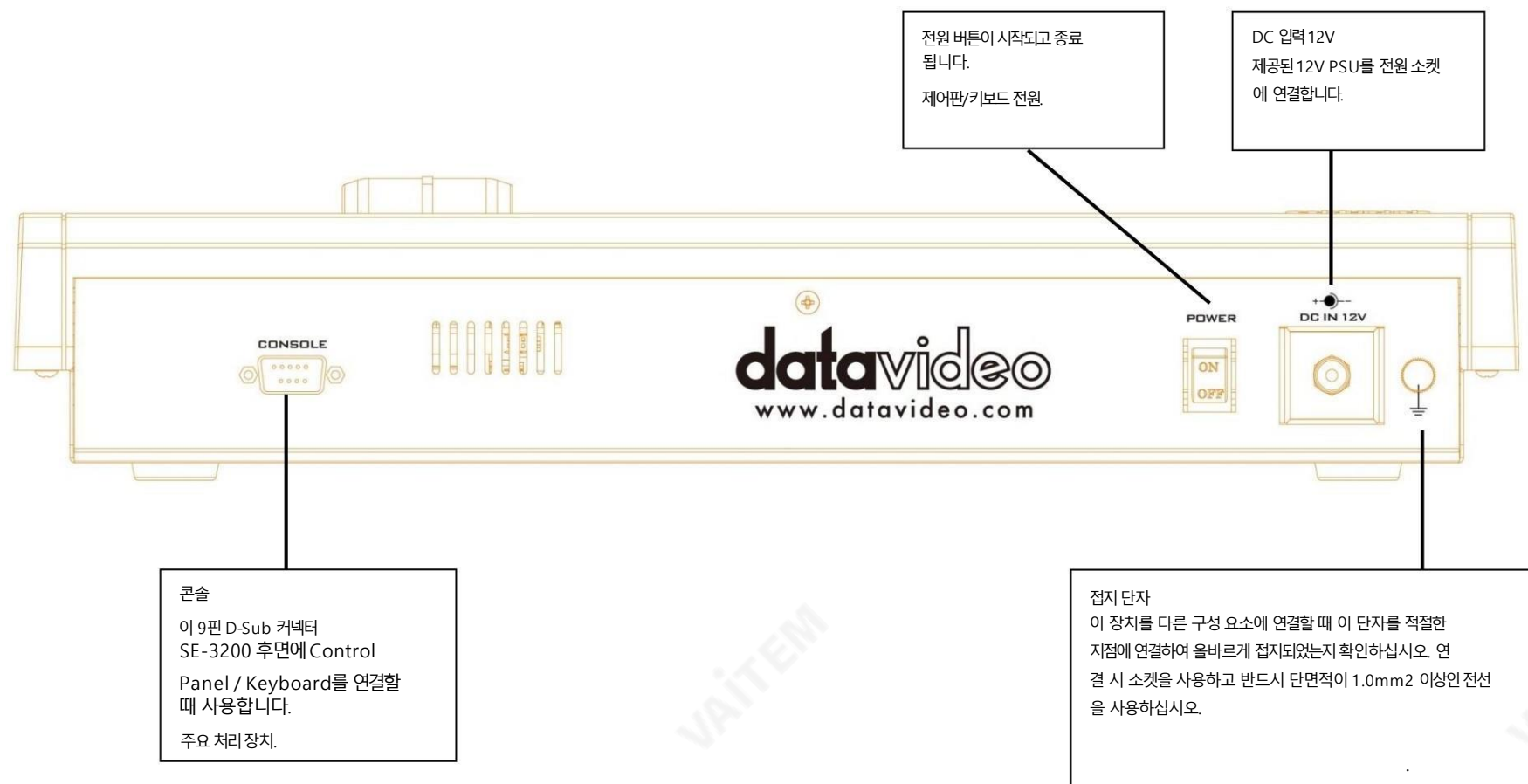
장치에 다시 부착하기 전에 그릴을 청소하십시오.



1.3 제어판 개요

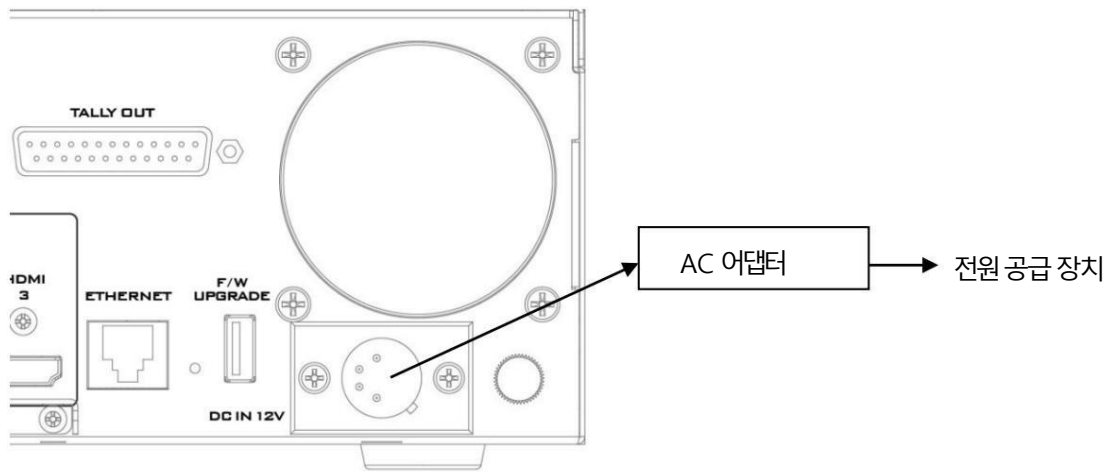
제어판에서 비디오 전환 및 기타 관련 제어를 수행합니다.





1.4 전원 공급 장치 연결

제공된 AC 어댑터의 DC 출력 플러그를 스위치 후면의 DC IN 12V 커넥터에 연결한 다음 AC 어댑터를 전원 공급 장치에 연결합니다.



POWER



시작하려면 전원 스위치 를 켜 십시오
기계를 끄 려면 전원 스위치를 끄면 됩니다.

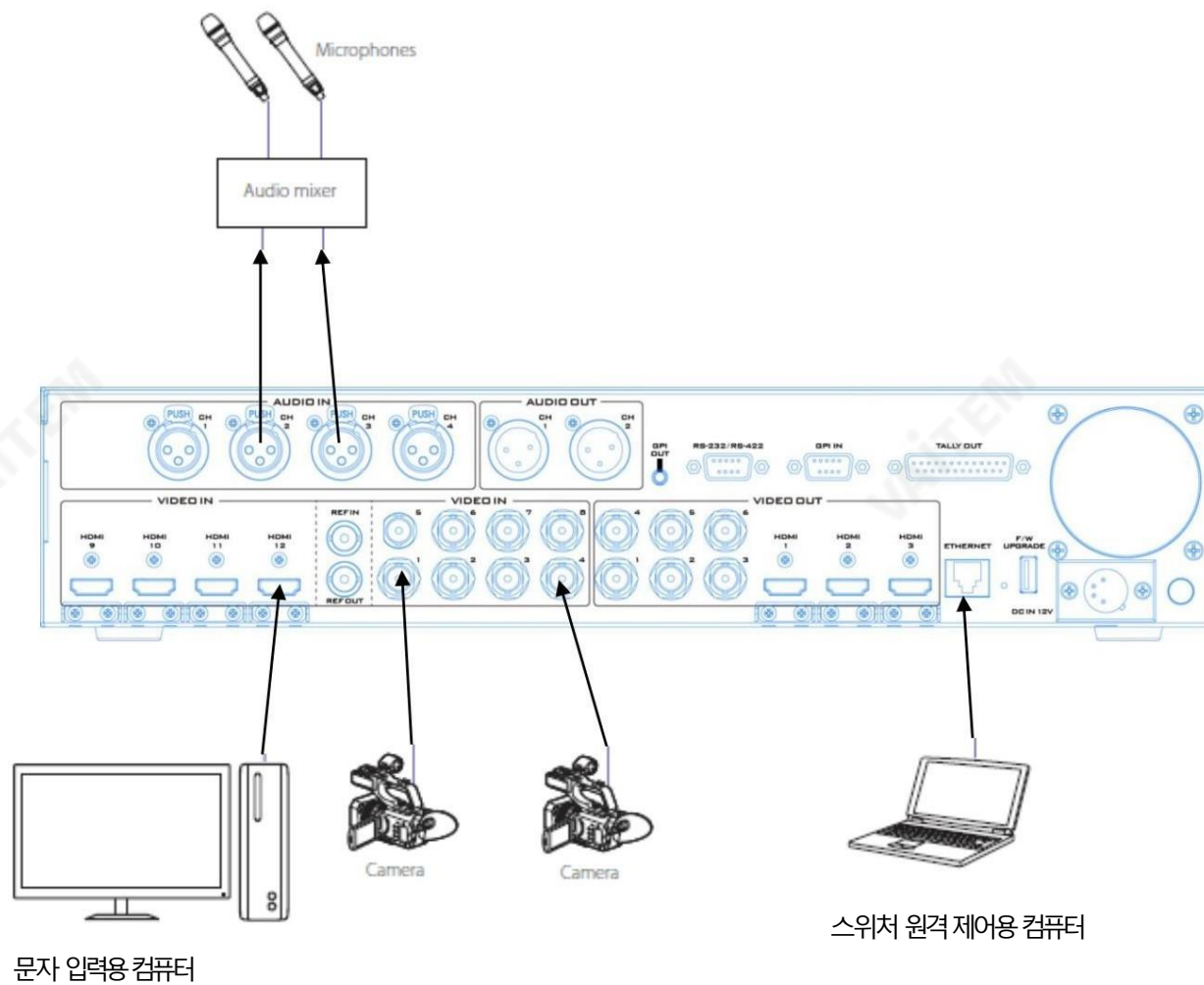
2장 준비

이 장에서는 시스템 설정을 완료하기 위해 스위처에 연결해야 하는 다양한 필수 장치에 대해 설명합니다. 생산 시스템을 구축할 수 있는 기술을 보유하고 있다면 이 장을 건너뛰고 [5장: 기본 작동으로 진행하십시오](#).

2.1 장치 연결

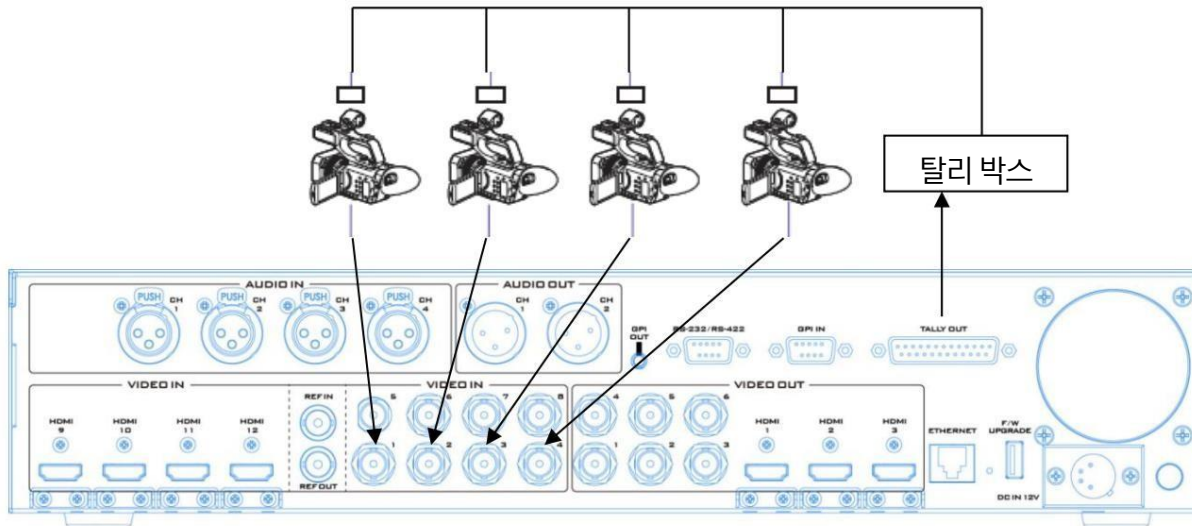
비디오 및 오디오 입력 장치 연결

카메라, 컴퓨터 및 기타 비디오 입력 장치를 장치 후면의 비디오 입력 커넥터에 연결하고 오디오 믹서를 오디오 입력 커넥터에 연결합니다.



Tally 연결을 통해 연결하는 경우

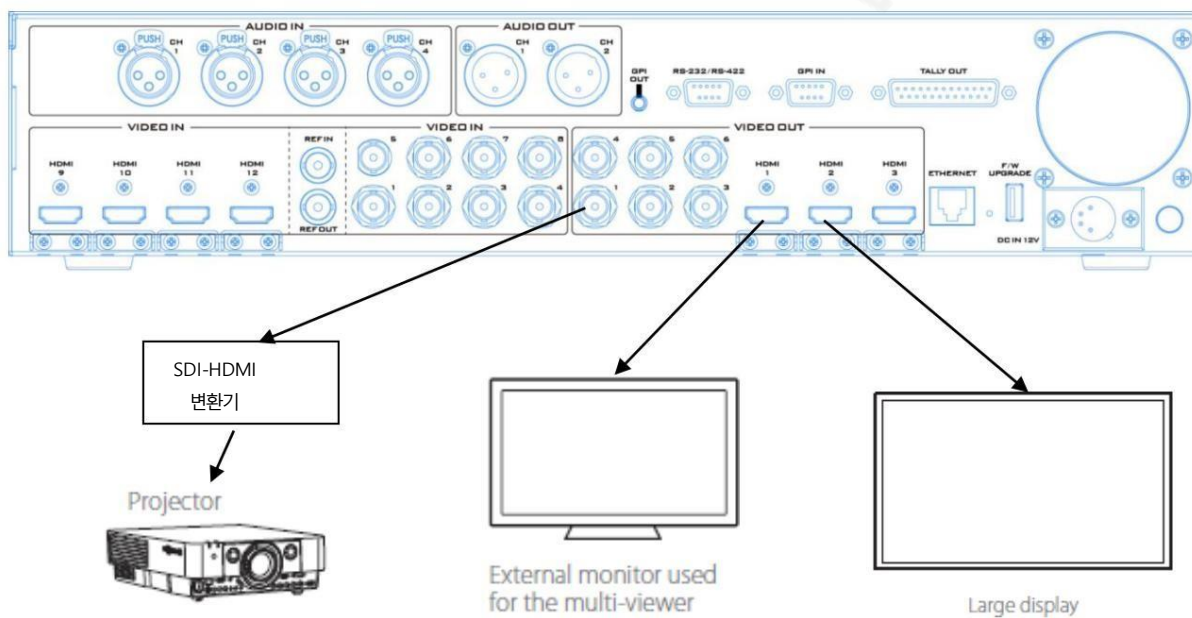
스위치의 탈리 커넥터를 사중에서 판매되는 탈리 상자의 탈리 커넥터에 연결합니다.



비디오 및 오디오 출력 장치 연결

프로젝터, 대형 디스플레이 및 기타 비디오 출력 장치를 비디오 출력에 연결

스위치 후면의 커넥터

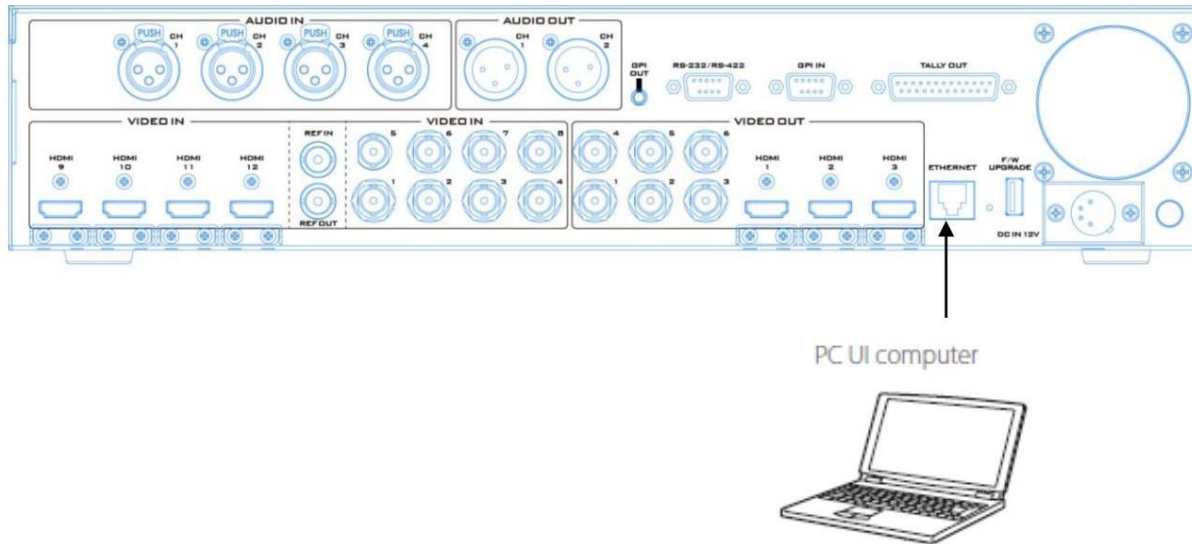


네트워크에 연결

이더넷 포트를 사용하여 이미지 가져오기/내보내기를 통해 스위처를 PC에 연결합니다.

소프트웨어가 설치되었습니다.

스위처 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어에 대한 자세한 내용은 [3 장](#) 을 참조하십시오.



2.2 멀티뷰

SE-3200 멀티 뷰 출력은 HDMI 또는 SDI 출력에서 제공될 수 있습니다. 출력 구성에 대해서는 4장(4.7)을 참조하십시오.

Multi view는 미리보기 를 위한 모니터링 이미지를 보여줍니다.

(PVW), 프로그램 (PGM) 및 입력 1~12. 다중 보기는 오디오 레벨 막대 도 표시할 수 있습니다.

프로그램 이미지에 오버레이됩니다. 이것은 아날로그 XLR 오디오 입력이 수신되고 선택된 프로그램 출력에 임베드되고 있음 을 확인합니다.

SE-3200 Multi-view는 후면 패널의 HDMI 연결에서 제공되며 여러 HDMI 모니터(제공되지 않음)에서 사용할 수 있습니다. 다양한 다중 이미지 레이아웃을 사용할 수 있으므로 이러한 HDMI 출력을 사용하여 다양한 구성에서 비디오 및 오디오 를 모니터링할 수 있습니다. 멀티뷰의 레이아웃도 변경할 수 있습니다. 입력 메뉴의 크로스 포인트 섹션을 사용하여 소스를 교체할 수 있습니다. 각 설정에 대해 미리보기 및 프로그램 창에서 임베이드 오디오 레벨 표시를 사용할 수 있습니다.

SE-3200에서 사용할 수 있는 9가지 멀티뷰 레이아웃 은 [섹션 4.7](#) 의 [멀티뷰어](#) 를 참조하십시오.

참고: 빨간색 탈리 표시 상자는 Program OUT에 대해 선택된 소스 주변에 표시되며 이러한 선택된 소스는 스위처의 선택 된 프로그램 출력에 표시되어야 합니다. 미리보기를 위해 선택한 소스 주변에 녹색 탈리 표시 상자가 표시됩니다.

이것은 사용자의 선호도에 따라 Program OUT으로 믹싱, 와이프 인 또는 잘라낼 다음 이미지 소스입니다.

3장 네트워크 및 소프트웨어 설정 스위치

SE-3200의 후면 패널에 있는 이더넷 포트를 사용하면 Switcher Image Import/Export 소프트웨어를 사용하여 스틸 이미지, 스티어 전환용 클립, 스틸 로고, 애니메이션 로고 또는 사용자 메모리를 가져올 수 있습니다. 이 장에서는 SE 3200과 Windows 컴퓨터 간의 직접 연결과 원격 설정에 대해 자세히 설명합니다. 제품 페이지 (<https://www.datavideo.com/tw/product/SE-3200>)에서 PC 또는 노트북으로 스위처 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어를 다운로드하십시오. 이 기능을 사용하기 전에.

섹션 3.1에서는 SE-3200과 Windows 컴퓨터 사이에 직접 연결을 설정하는 방법에 대해 설명합니다. 섹션 3.2에서는 Switcher Image Import/Export 소프트웨어를 사용하여 PC 또는 랩톱에서 원격으로 SE-3200에 액세스하는 방법을 보여줍니다.

3.1 고정 IP 설정

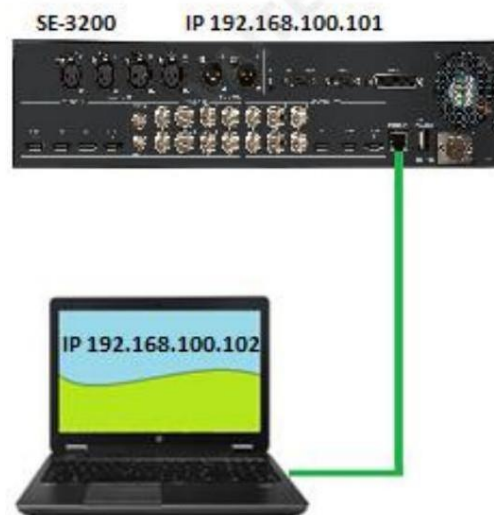
공장에서 새 제품일 때 SE-3200은 처음에 192.168.100.101의 고정 IP 주소를 갖습니다. 이 장치는 RJ-45 이더넷 케이블을 사용하여 Windows 기반 컴퓨터에 직접 연결할 수 있습니다. 다음 설정을 통해 초기에 장치의 고정 IP 설정을 구성할 수 있습니다.

시스템 요구 사항 및 설정은 다음과 같이 제공됩니다.

- RJ-45 이더넷 케이블.
- Windows 7/8/10 노트북 또는 PC.
- 데이터 비디오 스위처 이미지
소프트웨어 가져오기/내보내기.

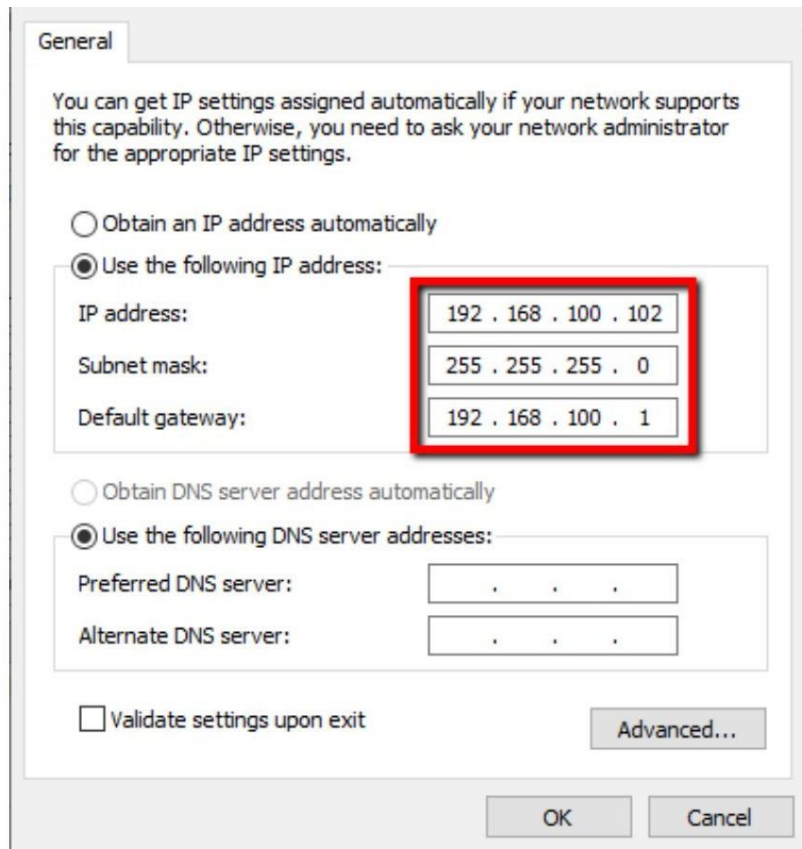


SwitcherIm
agelmEx_v
0.0.3



지침

1. 먼저 RJ-45 이더넷을 사용하여 SE-3200을 Windows 컴퓨터에 물리적으로 연결합니다.
케이블.
2. Windows 컴퓨터를 켜고 Windows 내에서 고정 IP 설정으로 설정합니다.
네트워크 및 공유 센터. 이 예에서는 컴퓨터가 스위처와 동일한 IP 범위와 일치하도록 컴퓨터에 다음과 같은 IP 설정이 제공
됩니다.



3. 이제 Switcher Image Import/Export 소프트웨어를 열어 스위처.

팁: 스위처의 IP 주소는 네트워크 IP 범위 또는 PC에 할당된 IP와 일치하도록 OSD 메뉴에서 수정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 [네트워크](#) 섹션을 참조하십시오.

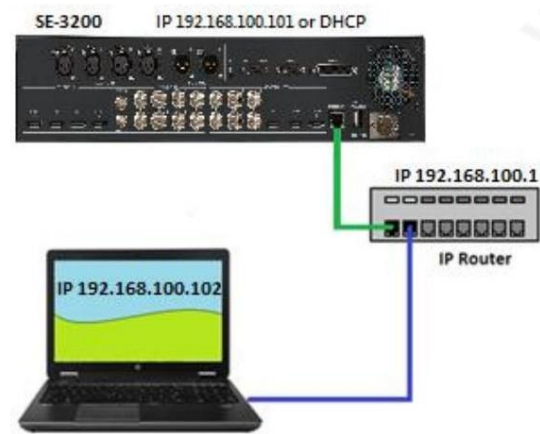
여기에서 장치 IP 주소를 확인하거나 재설정할 수 있습니다.

참고: 네트워크 설정을 변경한 후 새 설정이 적용되도록 항상 스위처를 재부팅하십시오.

3.2 DHCP 모드

컴퓨터 소프트웨어는 기존 TCP/IP LAN 유형 네트워크를 통해 SE-3200에 액세스할 수도 있습니다. SE-3200을 처음 설정하려면 네트워크 설정을 돕기 위해 지역 IT 전문가의 도움이 필요할 수 있습니다. 안내를 돕기 위해 빠른

네트워크 설정 가이드 및 아래의 간소화된 네트워크 설정 예; 지역 대리점이나 Datavideo 지역 사무소를 통해 추가 조언을 얻을 수 있습니다.



이 간단한 전용 SE-3200 IP 네트워크를 만들려면 다음이 필요합니다.

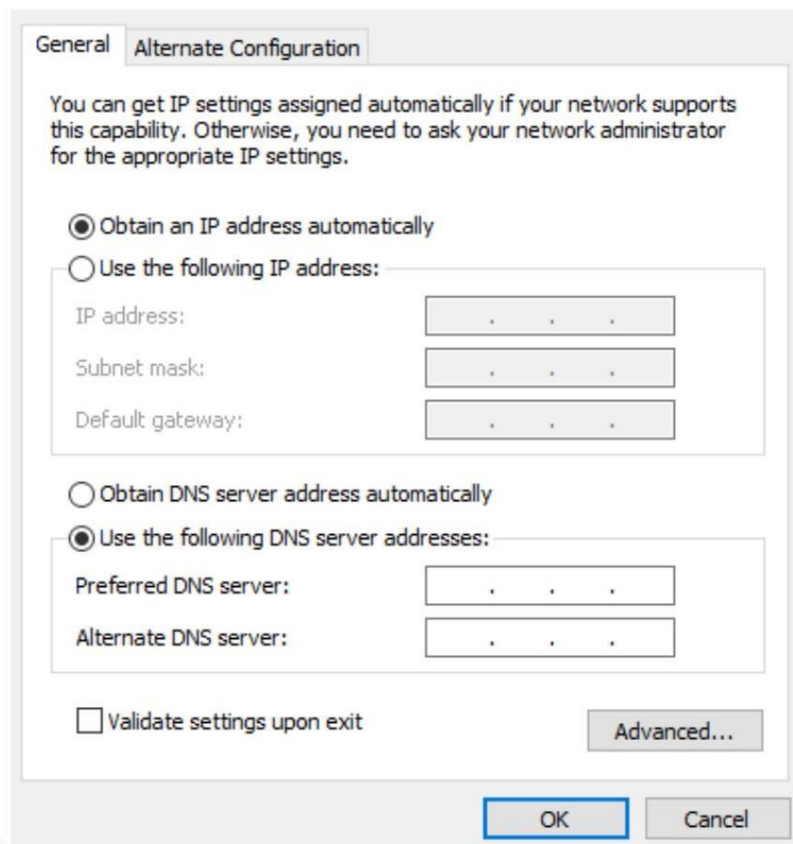
- IP 주소를 할당/제공할 수 있는 IP 라우터.
- RJ-45 패치 리드 2개.
- Windows 7/8/10 노트북 또는 PC.
- IP 라우터 관리자 로그인 및 암호.
- Datavideo Switcher 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어.



SwitcherImagelmEx_v
0.0.3

지침

1. 먼저 2개의 RJ-45를 사용하여 라우터를 SE-3200과 Windows 컴퓨터에 연결합니다.
패치 리드
2. Windows 컴퓨터를 켜고 Windows 네트워크 및 공유 센터 내에서 DHCP 설정으로 설정합니다.



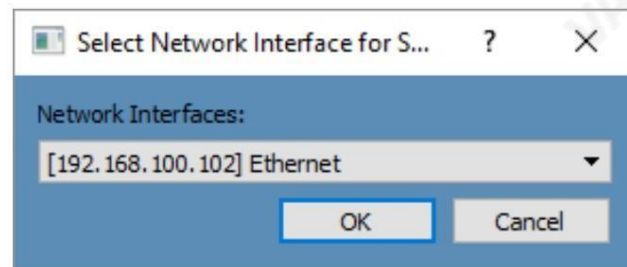
3. SE-3200 제어판에서 MENU 버튼을 눌러 연결된 Multiview 모니터에서 OSD 메뉴를 엽니다. OSD 메뉴 설정 네트워크를 연 다음 추가 모드를 기본 고정 IP 에서 DHCP 로 변경합니다. SAVE 옵션 으로 이동한 후 ENTER 버튼을 누르면 새로 운 설정이 저장됩니다.
4. SE-3200을 재부팅하고 기기를 재부팅한 후 이전 단계에서 설명한 지침에 따라 네트워크 하위 메뉴를 엽니다. IP Addr 옵션은 라우터가 임의로 할당 한 IP 주소를 표시해야하므로 라우터와 동일한 IP 범위를 가져야 합니다. IP Addr 필드 에 0.0.0.0의 IP 주소가 표시되면 라우터가 연결된 장치에 IP 주소를 할당하는 데 더 오랜 시간이 필요할 수 있습니다. 네트워크 하위 메뉴를 닫고 30-60초 후에 다시 열면 새로 할당된 IP 주소를 볼 수 있습니다. 문제가 계속되면 IT 전문가에게 도움을 요청하십시오.

3.3 Open Switcher 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어

연결 모드를 구성한 후 Switcher Image Import/Export 소프트웨어를 다운로드하여 압축을 풀 다음 압축을 풀 폴더에서 소프트웨어 아이콘을 두 번 클릭하여 프로그램을 엽니다.

Switcher 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어에는 여러 이더넷 카드 또는 DHCP 네트워크 환경이 있는 PC용으로 설계된 IP 파일이 내장되어 있습니다. Switcher Image Import/Export 소프트웨어를 실행하면 하나의 이더넷 인터페이스 카드를 선택하는 메시지가 표시됩니다. IP 파일은 동일한 장치에 연결된 장치만 찾을 수 있습니다.

네트워크를 PC로 사용합니다.



선택한 후 확인을 클릭하여 스캔 프로세스를 시작합니다.

참고: 선택한 인터페이스 카드가 SE-3200과 동일한 네트워크에 있는지 확인하십시오. 장치.

SE-3200 장치를 찾으면 소프트웨어는 이전 섹션에서 설명한 IP 설정을 통해 스위치와 연결합니다. 연결이 성공적으로 설정되면 아래 다이어그램과 같이 소프트웨어 사용자 인터페이스에서 연결 상태가 "연결됨"으로 표시됩니다(연결이 끊긴 경우 연결되지 않음 이 표시됨).

MENU SELECT 창의 버튼에 대한 간략한 설명은 다음과 같습니다.

- 홈: 연결 상태 및 전환 시간 설정을 보여주는 인터페이스 메인 페이지.
- 사용자: 사용자 메모리 가져오기
- 스타일: 스타일 이미지 가져오기

- 클립: 클립 파일 가져오기
- 로고: 스틸 로고 가져오기
- Ani-Logo: 애니메이션 로고 가져오기
- 설정: 소프트웨어 설정

집

프로그램을 열자마자 아래 다이어그램과 같이 인터페이스 홈이 표시됩니다. 기능 항목은 다음과 같이 설명됩니다.

- 연결 상태: 프로그램이 연결을 설정하면 "연결됨" 을 표시합니다.
스위치가 성공적으로 그렇지 않으면 " 연결되지 않음"이 표시 됩니다.
- ME Trans: MIX EFFECT 전환 시간을 프레임 단위로 설정합니다. OSD 메뉴 시작 참조
나.

- DSK Trans: DSK 전환 시간을 프레임 단위로 설정합니다. OSD 메뉴 시작 DSK도 참조하십시오.
- FTB Trans: Fade-to-Black 전환 시간을 프레임 단위로 설정합니다. OSD 메뉴 시작도 참조하십시오.
FTB.



사용자

사용자 버튼을 클릭하면 스위처에 저장된 모든 .mem 파일을 볼 수 있습니다.

PC에서 .mem 파일을 가져오려면 "사용자" 를 클릭 한 다음 메모리 위치를 입력하십시오 "사용자 가져오기" 를 클릭 하여 하드 드라이브를 검색하고 가져오려는 사용자 메모리 파일을 선택합니다.

자세한 내용은 섹션 4.9, [사용자 Mem](#) 을 참조하십시오.



아직

스틸 버튼을 클릭하면 스위처에 저장된 모든 스틸 이미지를 볼 수 있습니다.

PC에서 정지 이미지 파일을 가져오려면 "정지" 를 클릭 한 다음 메모리 위치를 입력하십시오 "스틸 가져오기" 를 클릭 하여 하드 드라이브를 검색하고 가져올 이미지 파일을 선택합니다.

자세한 내용은 [섹션 4.9, 스틸](#) 및 [섹션 5.3, 스틸 사진 관리](#) 를 참조하십시오.



클립

클립 버튼을 클릭하면 스위처에 저장된 모든 클립을 볼 수 있습니다.

PC에서 클립 파일을 가져오려면 "Clip" 을 클릭 한 다음 메모리 위치를 입력하십시오 "클립 가져오기" 를 클릭 하여 하드 드라이브를 탐색하고 가져오려는 클립 파일을 선택합니다.

자세한 내용은 [섹션 4.9](#), [클립](#) 및 [섹션 5.4](#), [Stinger 전환 수행](#) 을 참조하십시오.



심벌마크

로고 버튼을 클릭하면 스위처에 저장된 모든 스틸 로고 이미지를 볼 수 있습니다.

PC에서 스틸 로고 이미지 파일을 가져오려면 "로고" 를 클릭 한 다음 메모리 위치를 입력합니다.

"로고 가져오기" 를 클릭 하여 하드 드라이브를 검색하고 가져올 로고 이미지 파일을 선택합니다.

자세한 내용은 [섹션 4.9, 로고](#) 및 [섹션 5.5, 스틸 로고 활성화](#) 를 참조하십시오.



애니 로고

Ani-Logo 버튼을 클릭 하면 스위처에 저장된 모든 애니메이션 로고를 볼 수 있습니다.

PC에서 애니메이션 로고 파일을 가져오려면 "Ani-Logo" 를 클릭 한 다음 메모리 위치를 입력하십시오. "Ani-Logo 가져오기" 를 클릭 하여 하드 드라이브를 검색하고 가져오려는 애니메이션 로고를 선택하십시오.

자세한 내용은 [섹션 4.9, Ani-Logo](#) 및 [섹션 5.6, 로고 애니메이션 활성화](#) 를 참조하십시오.



설정

설정 페이지에서 소프트웨어 버전, 네트워크 연결 상태, 설치된 펌웨어 버전 및 스위치의 사용 가능한 공간을 볼 수 있습니다.

설정 페이지에서 소프트웨어를 기본값으로 재설정하고 인터페이스 언어를 변경할 수 있습니다. 사용 가능한 언어는 영어, 중국어 번체 및 중국어 간체입니다.

설정 저장 버튼을 클릭하여 새 설정을 적용합니다.

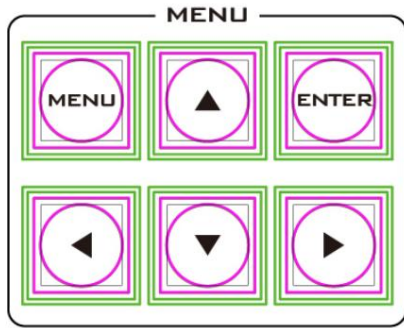
대상 IP 주소는 연결하려는 스위치의 IP 주소입니다. 입력하다 IP를 입력한 다음 SCAN 을 클릭하여 스위치에 연결합니다.

The screenshot displays the web interface for a datavideo M/E 60 DSK 60 FTB 60 digital video switch. The interface is divided into several sections:

- Header:** "datavideo" logo and "M/E 60 DSK 60 FTB 60" model name.
- System Information Table:**

Image Import/Export	
Software Version	0.0.3.0
Network connect status	Connected
Processor Unit	
software version	v0.9.9.9
FPGA Version	2019-7-22
Target IP Address	192.168.100.101
Network Mask	255.255.255.0
Gateway	192.168.1.254
Free Space	1073 frames
- Navigation Bar:**
 - Target IPAddr: 192.168.100.101
 - Search Device: Scan
 - Select: Factory Def
 - Language: English
 - Select: Save Setup
- MENU SELECT:** A row of buttons for navigation: Home, User, Still, Clip, Logo, Ani-Logo, and Setup (highlighted in green).

4장 OSD 메뉴



스위치의 OSD 메뉴를 통해 사용자는 PIP(Picture-in Picture), 크로마 키, 자막 오버레이, 정지사진 등과 같은 여러 이미지 효과 구성을 수행할 수 있습니다.

사용자는 다른 입력 및 출력 옵션을 선택하여 I/O를 구성할 수도 있습니다. 또한, 설정 메뉴에서 사용자는 메뉴의 색상, 크기, 위치 언어를 설정할 수 있습니다.

OSD 메뉴는 기본 또는 고급 모드에서 열 수 있습니다.

기본 모드는 일반적으로 고급 메뉴 모드의 압축 버전입니다. 다음 하위 섹션에서는 이 두 가지 모드에서 사용할 수 있는 다양한 옵션을 보여줍니다.

개요

기본 메뉴	하위 메뉴	옵션		
시작	이행 (지속)	나	믹스 효과(0 - 9999 기본값 15) 다운스트	
		DSK	림 키 효과(0 - 9999 기본값 15) 페이	
		FTB	드-투-블랙 효과(0 - 9999 기본값 0)	
	유형	들		
		클립		
		뒤음		
		혼합		
	와이프 효과	뒤음	와이프 효과 사전 설정(1 - 32 기본값 1)	
		부드러운	테두리 부드러움(0 - 100% 기본값 0%)	
		너비	테두리 너비(0 - 100% 기본값 1%)	
	국경	앞쪽	테두리 색상 루마(0 - 100% 기본값 100%)	
		수능	테두리 색상 채도(0 - 100% 기본값 80%)	
		색조	테두리 색상 색조(0 - 355 +/-5 기본값 0수)	
	위치	평	평 위치(0 - 1600% 기본값 0%)	
		수직	수직 위치(0 - 1600% 기본값 0%)	
	매트	앞쪽	배경 매트 루마(0 - 100% 기본값 100%)	
		수능	배경 매트 채도(0 - 100% 기본값 80%)	
		색조	배경 매트 색조(0 - 355 +/-5)	
키어	키어	DSK 2 DSK 1 키 4 키 3 키 2 키 1 플렉스 키 2 플렉스 키 1	키어 선택(기본값 키 4)	
		파인/노멀	미세: 높은 키잉 품질 일 반: 원래 키잉 품질 키어	
	키어Ctrl	가득한	유형(기본값 선택)	

		크로마 앞쪽 선외		
		고르다 하나	피인피 본인 나뉜다	자체: 입력 키어1개(기본값) 스플랏: 듀얼 입력 키어 P-in-P: PIP 창에 키잉 효과를 적용합니다
		증강기		-100% ~ +100%(기본값 0%) 범위의 전체 전경 키 이미지의 어둡고 검은색 영역에 대한 매개변수입니다.
		연다		전체 전경 키 이미지의 밝은/흰색 영역에 대한 매개변수로 범위는 0에 서 16.0 사이입니다(기본값 1.0).
		불투명체		전체 전경 키 이미지의 투명도 매개변수로 0%에서 100% 사이 입니다(기본값 100%).
		거꾸로 하다		OFF: Luma 키는 기본적으로 검은색 배경을 제거합니다. ON: INVERT 가 켜진 후 Luma 키는 흰색 배경을 제거합니다.
	키 소스	바 매트 플렉스 Src 2 플렉스 Src 1 아직도 2 아직도 1 입력 12 입력 11 입력 10 입력 9 입력 8 입력 7 입력 6 입력 5 입력 4 입력 3 입력 2 입력 1 검은색		주요 소스 선택(기본값: 입력 4)
		채우다		Bars / Matte / Flex Src 2 / Flex Src 1 / 스틸 2 / 스틸 1 / 입력 12 / 입력 11 / 입력 10 / 입력 9 / 입력 8 / 입력 7 / 입력 6 / 입력 5 / 입력 4 / 입력에서 소스 선택 채우기 3 / 입력 2 / 입력 1 / 검정(기본값: 검정)
	마스크	왼쪽		왼쪽은 키어 마스크의 왼쪽 가장자리를 설정합니다. (기본값: 0%).
		오른쪽		오른쪽은 키어 마스크의 오른쪽 가장자리를 설정합니다. (기본값: 0%).
		맨 위		위쪽은 키어 마스크의 위쪽 가장자리를 설정합니다. (기본값: 0%).
		맨 아래		아래쪽은 키어 마스크의 아래쪽 가장자리를 설정합니다(기본 값: 0%).

크로마	키어	플렉스 키 2 플렉스 키 1 DSK 2 DSK 1 키 4 키 3 키 2 키 1	키어 선택(기본값 키 4)	
		파인/노멀	파인: 고화질 보통: 원본 이미지 품질	
	키 소스	바 매트 플렉스 Src 2 플렉스 Src 1 아직도 2 아직도 1 입력 12 입력 11 입력 10 입력 9 입력 8 입력 7 입력 6 입력 5 입력 4 입력 3 입력 2 입력 1 검은색	주요 소스 선택(기본값 입력 4)	
		키 타이	켜기/끄기	그래도 1/2 입력 1 - 12 플 렉스 Src 1/2 끄다
		CK 설정	씨케이오토	현재 Keyer 소스에 대한 최상의 Hue & Luma 값 계산
			색조	0에서 355 사이의 크로마 키 색상 매개변수(기본값 110).
			앞쪽	크로마 키의 루마에 대한 매개변수로 범위는 0~100%입니다(기본값 80%).
			K 범위	0에서 355(기본값 160) 범위에서 키를 입력할 배경색과 일치하는 색상 범위를 설정합니다.
			K Fgnd	어둡거나 검은색 영역에서 크로마 키의 성능을 0%에서 100% 사이에서 조정합니다(기본값 10%).
			케이 배경	K Fgnd 값(최소=0)에서 100%(기본값 20%)까지 밝은 영역이나 흰색 영역에서 크로마 키의 성능을 조정합니다.
하이라이트			고휘도 영역에서 전경 키를 0에서 100% 범위로 증폭합니다(기본값: 0%).	
소등			저휘도 영역에서 전경 키를 0~100% 범위로 증폭합니다(기본값: 0%).	

	Bg-Supp	Bg-Supp	Bg-Supp는 배경 액제를 켜거나 끕니다(기본값: 끄기).	
		왼쪽	키 개체의 왼쪽 가장자리를 자릅니다(0 - 100% 기본값: 0%).	
		오른쪽	키 개체의 오른쪽 가장자리를 자릅니다(0 - 100% 기본값: 0%).	
		부드러운	키 가장자리의 구별성(0 - 100% 기본값: 0%)	
	마스크	왼쪽	왼쪽은 키어 마스크의 왼쪽 가장자리를 설정합니다. (기본값: 0%).	
		오른쪽	오른쪽은 키어 마스크의 오른쪽 가장자리를 설정합니다. (기본값: 0%).	
		맨 위	위쪽은 키어 마스크의 위쪽 가장자리를 설정합니다. (기본값: 0%).	
		맨 아래	아래쪽은 키어 마스크의 아래쪽 가장자리를 설정합니다(기본값: 0%).	
피인피	피인피	키 1 키 2 키 3 키 4 플렉스 핀 1 플렉스 핀 2 플렉스 핀 3 플렉스 핀 4	PIP 창 선택	
		괜찮은	정상 괜찮은	
		위치	수평	수평 PIP 위치(-100 - 100% 기본값: -20%)
			수직	수직 PIP 위치(-56 - 56% 기본값: 10%)
			크기	PIP 크기(2 - 100% 기본값: 40%)
	국경	테두리 끄기 정상 음영 처리 3D 명령 경 사 음영 이 중 베벨 베 벨 플랫폼 평한 베벨 3 D 유리 이중 유리 유리 플랫폼 평면유리 원 원 음영 반올림 둥근 음영	테두리 스타일 선택(기본값: 일반)	
		앞쪽	PIP 테두리 루마(0 - 100% 기본값: 100%)	
		수능	PIP 테두리 색상 채도(0 - 100% 기본값: 80%)	
		색조	PIP 테두리 색상 색조(0 - 355 +/- 5 기본값: 0)	
		너비	PIP 테두리 너비(0 - 100% 기본값: 2%)	

		부드러운	테두리 가장자리의 구별성(0 - 100% 기본값 0%)		
		블투명체	테두리 투명도(0 - 100% 기본값 100%)		
	셰이드 매트	앞쪽	음영 매트 루마(0 - 100% 기본값 100%).		
		수능	음영 매트 채도(0 - 100% 기본값 80%).		
		색조	음영 매트 색상(0 - 355 +/-5 기본값 60).		
		셰이드 소프트	Shade Matte 영역을 흐리게 하거나 부드럽게 합니다(0 - 100% 기본값 2%).		
		그늘 위치	Shade Matte와 Border Matte 사이의 경계선 위치를 설정합니다(0 - 100% 기본값 50%).		
		방향	광원 방향(0 - 355 +/-5 기본값 35)		
	수확고	왼쪽	자르기의 왼쪽 가장자리(0 - 100% 기본값 0%).		
		오른쪽	자르기의 오른쪽 가장자리(0 - 100% 기본값 0%).		
		크기	자르기 크기(0 - 100% 기본값 0%).		
		맨 위	자르기의 위쪽 가장자리(0 - 100% 기본값 0%).		
		봇	자르기의 아래쪽 가장자리(0 - 100% 기본값 0%).		
		부드러운	자르기 가장자리의 투명도 및 범위(0 - 100% 기본값 0%).		
	플렉스 Src	플렉스 Src	플렉스 Src 1 플렉스 Src 2		
플렉스 Src 배경		바 매트	Flex Screen 소스 선택 및 기본값은 Black입니다. 각 P-in-P 층을 활성화하려면 ON 을 설정 하고 비활성화하려면 OFF 를 설정합니다.		
P-in-P 1 ㉠		플렉스 Src			
P-in-P 2 ㉠		아직도 2			
P-in-P 3 ㉠		아직도 1			
P-in-P 4 ㉠		입력 1-12 검은색			
키어1		주요 출처: 바 매트 아직도 2 아직도 1 입력 1-12 검은색			소스 채우기: 바 매트 아직도 2 아직도 1 입력 1-12 검은색
키어2		주요 출처: 바 매트 아직도 2 아직도 1 입력 1-12 검은색	소스 채우기: 바 매트 아직도 2 아직도 1 입력 1-12 검은색	활성화: 켜기/끄기	
플렉스 프리셋		프리셋 1 프리셋 2 프리셋 3 프리셋 4 프리셋 5	Flex Screen 레이아웃 선택		

		프리셋 6		
입력	입력	입력 1-12	모드 설정을 위한 입력 선택(기본값: 입력 1).	
		방법	세 가지 입력 모드는 라이브, 정지 및 정지(기본값은 라이브)입니다.	
		방법	꺼짐 모드 비활성화됨	
			TC-200 MD	내장 TC-200 활성화 참고: 이 옵션은 입력 9~12에서만 사용할 수 있습니다.
	줌 MD		확대/축소: 선택한 입력 이미지를 확대하거나 축소합니다. 수평과 수직을 동시에. X: 선택한 입력 이미지를 가로로 확대하거나 축소합니다. Y: 선택한 입력 이미지를 세로로 확대하거나 축소합니다.	
	프로세서 앰프	검은색	블랙 레벨(0 - 100% 기본값: 0%)	
		하얀색	화이트 레벨(0 - 100% 기본값: 100%)	
		크롬	채도 수준(0.0 - 16.0 기본값: 1.0)	
	오디오	연다	선택한 비디오 입력의 오디오 볼륨(-6 0 -24dB 기본값: 0dB).	
		지연	선택한 비디오 입력의 오디오 지연(0 - 340 ms 기본값: 0ms).	
	교차점	입력 1-12 끄다	선택한 입력 소스를 입력 버튼에 할당합니다(기본값은 입력 1).	
	XPT 오디오	입력 1-12 외부 따르다	선택한 입력 소스의 오디오 구성 요소를 입력 버튼에 연결합니다(기본값은 팔로우).	
	출력	산출	SDI 1	플렉스 Src 2
SDI 2			플렉스 Src 1	
SDI 3			아직도 2	
SDI 4			아직도 1	
SDI 5			입력 1 - 12	
SDI 6			CLN PVW(클린 PVW) CLN PGM(클린 PGM)	
HDMI 1			PG + DSK	
HDMI 2			PVW	
HDMI 3			PGM	
멀티뷰어		자동아니오	멀티V2	
	레이블 정보	MultiV(멀티뷰) (SDI 기본값 PGM / HDMI 기본값 MultiV)		
	트랜스 랩	자동 번호 입력 라벨(ON/OFF (기본값)) 입력 레이블 뒤에는 입력을 정지 이미지 라이브 이미지 또는 정지 이미지(ON/OFF (기본값))로 설명하는 정보가 옵니다. 라벨 내용은 수정됩니다. 레이블의 배경을 단색에서 투명으로 바꿉니다(ON/OFF (기본값)).		

		MV1	멀티뷰 레이아웃 모드 사용자 1 - 8 사전 설정 1 - 9 기본값 사전 설정 3	
		MV2	멀티뷰 레이아웃 모드 사용자 1 - 8 사전 설정 1 - 9 기본값 사전 설정 3	
		L: PGM / R: PVW L: PVW / R: PGM	기본값 L: PVW / R: PGM	
	탈리 모드	오디오 믹서	탈리 라이트 모드 선택(기본값 Normal)	
		정상		
	GPI 출력	켜기/끄기	GPI 활성화/비활성화(기본값 OFF)	
		방법	레벨/펄스(기본값 펄스)	
		너비	펄스 폭(기본값 1)	
		입력 1-12	GPI 출력 할당(기본값 입력 1)	
		지연	0-99(기본값 0)	
오디오	오디오	방법	SDI 출력 및 HDMI 출력에서 임베디드 컴포넌트를 켜거나 끕니다.	
		Src	오디오 출력 소스 선택 PGM 오디오(기본값) / 팔로우 / 입력 1-12	
	PGM 오디오	방법	오디오 전환 스타일 X 페이드 / V 페이드 (기본)	
		연다	선택한 비디오 입력의 오디오 볼륨 범 위: -60 - 24(dB)(기본값 = 0dB) 선	
		지연	택한 비디오 입력의 오디오 지연 범위 0 - 340ms(기본값 = 0ms)	
	아날로그 출력	Src	오디오 출력 소스 선택 PGM 오디오(기본값) / 팔로우 / 입력 1-12	
		연다	오디오 출력 볼륨 범위 -60 - 24(dB)(기본값 = 0dB)	
		지연	오디오 출력 지연 범위 0 - 340ms(기본값 = 0ms)	
	스틸 로드	스틸 로드	짐	이 버튼을 누르면 선택한 스틸 사진 소스가 로드됩니다.
			스틸넘	0-999(기본값 = 1)
목적지			스틸 1(기본값) 아 직도 2 입력 1 - 12	
썸네일 사 진 -1			이전 이미지 미리보기	
로드할 이미지의 썸네일 사진 미리보기				
썸네일 사진 + 1			다음 이미지 미리보기	
스틸 저장		구하다	이 버튼을 누르면 선택한 정지 사진이 저장됩니다	
		완전	스틸 1(기본값) 아직도 2 입력 1 - 12	
		스틸넘	0-999(기본값 = 1) 메모	
		삭제	리 위치에서 스틸 제거	

	그랩 스틸	붙잡다	현재 프로그램 보기를 가져오려면 이 버튼을 누르십시오.		
		목적지 잡기	스틸 1(기본값) 아직도 2		
	메모리 로드	메모리	1에서999 사이의 메모리 선택(기본값 1)		
		짐	이 버튼을 선택하면 선택한 항목이 로드됩니다. 메모리		
	멤 저장	메모리	1에서999 사이의 메모리 선택(기본값 1)		
		구하다	이 버튼을 선택하면 선택된 메모리		
	클립 로드	짐	이 버튼을 선택하면 선택한 클립이 로드됩니다.		
		클립 메모리 위치	0에서999 사이의 메모리 위치(기본값=0)		
		클립 설정	클립의 시작 및 끝 프레임과 전환 프레임을 설정합니다. 시작 시작 끝 Frm 중간 Frm		
		썸네일 클립 - 1 이전 클립의 미리보기			
		썸네일 클립	로드할 클립 미리보기		
		썸네일 클립 + 1 다음 클립 미리보기			
		클리어 클립	로드된 클립 지우기 메모리		
		클립 삭제	위치에서 클립 제거		
			로드 로고	짐	선택한 로고를 로드합니다.
				로고 메모리 위치	0에서999까지의 메모리 위치
목적지	로고 1 로고 2				
썸네일 로고 - 1 이전 로고 미리보기					
썸네일 로고	로드할 로고 미리보기				
썸네일 로고 + 다음 로고 미리보기	1개				
클리어 로고	로드된 로고 지우기 메모리				
로고 삭제	위치에서 로고 제거				
로고 1	엑스		-50에서 +50까지의 X 좌표		
	아이		-50에서 +50까지의 Y 좌표		
로고 2	엑스		-50에서 +50까지의 X 좌표		
	아이		-50에서 +50까지의 Y 좌표		
	로드 애니 로고		짐	선택한 애니메이션 로고를 로드합니다.	
			로고 메모리 위치	0에서999까지의 메모리 위치	
		목적지	로고 1 로고 2		
		썸네일 로고 - 1 이전 애니메이션 로고 미리보기			
		썸네일 로고	로드할 애니메이션 로고 미리보기		
		썸네일 로고 + 다음 애니메이션 로고 미리보기	1개		
		클리어 애니 로고	로드된 애니메이션 로고 지우기 메모리		
		애니 로고 삭제	위치에서 애니메이션 로고 제거		
	로고 1	엑스	-50에서 +50까지의 X 좌표		
		아이	-50에서 +50까지의 Y 좌표		
로고 2	엑스	-50에서 +50까지의 X 좌표			

		영어	-50에서 +50까지의 Y 조표
기준		1080p/50/59.94/60 1080i/50/59.94/60 720p/60/59.94/50	해상도 선택
	수준		오디오 표준 EBU SMPTE 자동(기본값)
	설정 저장		선택한 해상도를 저장합니다
젠록	켜기/끄기		
	H상		-2190 - 2190ms
	V상		-1124 - 1124ms
OutConv	끄다 1080i50/59.94 720p50/59.94		SDI에서 다운컨버전에 사용할 수 있는 해상도 아웃 5
모드 메뉴	고급의		전체(기본값)
	기본적인		줄인
	명도		1 - 7(기본값 5)
메뉴 기본 설정	블루 / 그레이		메뉴 색상 선택
	트랜스프		메뉴 투명도 수준 0/1/2(기본값 1)
	위치		이 옵션은 메뉴 위치를 설정합니다 하단(기본값) 오른쪽 왼쪽 맨 위 센터
자동 저장	켜기/ 끄기		기기가 종료되기 전에 마지막 설정을 자동으로 저장합니다. 한 번 켜면 자동 저장은 모든 스틸 로드 시에도 발생합니다.
팩토리 데프	복원하다		공장 기본 재설정 설정을 제외한 모든 구성 옵션에 대해 메모리 지점 0에서 기본 구성을 로드합니다.
	이름 목록		Multiviewer 레이블을 기본값으로 재설정합니다. 설정
언어	영어 중국 어 번체 중국어 간체		
회로망	가산기 모드		DHCP(기본값) / 정적
	IP 주소		
	네트워크 마스크		
	취소/ 저장		
	네트워크 정의		예 아니오
소프트웨어	업그레이드		FW 업그레이드 프로세스가 시작됩니다. USB 펌웨어 업데이트 프로세스는 펌웨어 업그레이드 섹션을 참조하십 시오.

설정

4.1 시작

시작 메뉴를 통해 사용자는 전환시간, 전환 유형 및 다양한 와이프 효과를 설정할 수 있습니다. 메뉴 옵션은 아래와 같습니다.

고급 모드

시작	이행	나	15 DSK	15FTB_	60
	유형	혼합			
	와이프 효과 와이프	1 소프트	0% 너비		1%
	국경	루마 100% 토	80% 색조		0
	위치	엑스 0% 그리고	0%		
	매트	루마 100% 토	80% 색조		0

기본 모드

시작	이행	나	15 DSK	15FTB_	60
	와이프 효과 와이프	1 소프트	0% 너비		1%

이행

전환 옵션을 사용하면 AUTO, DSK 및 FTB 버튼을 사용할 때 PGM 보기를 전환하기 위해 전환 시간을 프레임 단위로 설정할 수 있습니다.

예를 들어, M/E 값이 50으로 설정된 경우 전환은 50프레임 또는 약 2초 동안 적용됩니다. AUTO 버튼을 누르면 전환은 사용자 설정에 의해 정의된 현재 M/E 값을 사용합니다.

유형

SE-3200은 DVE(3D), MIX, WIPE 의 3가지 주요 유형의 전환 효과를 제공합니다.

(2D) 및 클립. OSD 메뉴에서 전환 효과를 선택하는 것 외에도 MIX 버튼, WIPE/DVE 버튼 또는 CLIP 버튼을 눌러 각각을 활성화할 수 있습니다.

전환 효과.

- DVE 가 선택된 경우 제어판의 DVE 버튼을 눌러 해당 3D WIPE 효과를 선택합니다. 이러한 DVE 버튼은 다음과 같습니다.

DVE 1: 왼쪽에서 오른쪽으로 닦기

DVE 2: 위에서아래로 닦기

DVE 3: 오른쪽에서 왼쪽으로 닦기

- MIX 효과의 경우 "Start Transition M/E" 에서 전환 시간을 설정합니다.
- WIPE 효과의 경우 "시작 WIPE 효과" 에서 관련 WIPE 설정을 지정합니다.
- 스티어링 효과라고도 하는 클립의 경우 먼저 "파일 클립"에서 클립을 로드하십시오.

와이프 효과

"WIPE Effects" 에서 사용자는 Wipe 스타일을 선택하고 Wipe의 테두리 부드러움과 너비

- Wipe – 32개의 WIPE 전환 효과 세트에서 WIPE 효과 선택
- Soft – 값이 낮으면 단단한 가장자리가 되고 값이 높으면 부드러운 확산 가장자리가 됩니다.
- 너비 – 값이 낮으면 가장자리가 가늘고 값이 높으면 가장자리가 넓어집니다.

테두리 닦기

이 하위 옵션에서 사용자는 Luma, Saturation 및 Hue 값 을 조정하여 테두리 색상을 미세 조정할 수 있습니다.

참고: 테두리 너비(너비)를 다음보다 큰 값으로 설정하여 WIPE 테두리를 활성화하십시오.

0. 테두리 너비가 0으로 설정되면 WIPE 테두리가 비활성화됩니다.

위치

위치를 통해 사용자는 특정 와이프(예: Circle & Ellipse)의 중앙 위치를 조정할 수 있습니다. 엑스 수평 위치를 나타내고 Y 는 수직 위치를 나타냅니다.

수평 위치(X)

양수 값은 지우기 중심을 오른쪽으로 이동합니다.

음수 값은 지우기 중심을 왼쪽으로 이동합니다.

0 값은 화면 중앙에 와이프 센터를 배치합니다.

수직 위치(Y)

양수 값은 와이프 중심을 위로 이동합니다. 음수

값은 와이프 중심을 아래로 이동합니다. 0 값

은 화면 중앙에 와이프 중앙을 배치합니다.

매트

사용자는 Program 및 Preset 버튼 행의 BLK/MATTE 버튼을 눌러 매트 뷰를 열 수 있습니다. Matte의 색상은 Luma, Saturation 및 Hue 를 조정하여 이 하위 옵션에서 구성할 수 있습니다.

Hue 값의 경우 Red 는 약 0, Green 은 약 120, Blue 는 약 240입니다. 보조 색상의 경우 Yellow 는 약 60, Cyan 은 약 180, Violet 은 약 300입니다.

Sat 또는 Saturation 값 은 Hue 에서 선택한 색상의 강도를 나타냅니다. 채도가 높을수록 색상이 더 순수해 보입니다. 채도가 감소함에 따라 색상이 더 바래거나 창백해 보입니다.

Luma 값 은 선택한 색상이나 색조가 얼마나 밝거나 어두운지와 관련됩니다. 높을수록 Luma 값, Hue 에서 선택한 색상이 더 밝습니다.

4.2 키어

SE-3200의 Keyer는 사용자에게 이미지 키잉 기능을 제공합니다. 이 하위 메뉴에서 사용자는 SE-3200에서 사용할 수 있는 8개의 키어를 구성할 수 있습니다.

고급 모드

키어	키어	키 4	정상	
	키어Ctrl	크로마	본인	Opac 100%
		승강기 0%	이득 1.0	반전
	키 소스	입력4	채우다	검은색
	마스크	왼쪽 0%	맞다 0%	
		맨 위 0%	벗 0%	

키어

8개의 키어 옵션은 키 1, 키 2, 키 3, 키 4, DSK 1, DSK 2, Flex 키 1 및 Flex 키 2입니다.

키 1 - 4는 일반적으로 루마 및 크로마 키어에 대해 구성되므로 이러한 키어에 대해 하나의 소스만 활성화 되므로 자체 를 선택 합니다.

DSK 키어 옵션은 Linear 및 Luma입니다. DSK 키어 옵션을 선택한 후 Self 를 선택합니다.

키 소스인 DSK 키어에 대해 하나의 소스만 활성화된 경우, DSK 키어에 대해 두 개의 소스(필 및 키 소스)가 활성화된 경우 분할 을 선택 합니다. Linear DSK 자체 설정의 예로 Datavideo의 CG-250 Character Generator 소프트웨어를 실행 하는 Windows 랩톱의 HDMI 입력을 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 [문자 생성기](#) 를 참조하세요.

정보

일단 구성되면 Flex Src 하위 메뉴에서 활성화된 Flex Key 1 및 Flex Key 2를 제외하고 스위치의 제어판에서 해당 키어 버튼을 눌러 키어를 활성화할 수 있습니다. Flex 키는 일단 구성되고 활성화되면 Flex Screen과 함께 표시됩니다. Flex 키 설정에 대한 지침은 [Flex Src Keyer](#) 를 참조하십시오.

높은 키잉 품질이 필요한 경우 고급 을 선택 하고 원본 키잉 품질을 원하는 경우 보통 을 선택합니다.

키어 컨트롤

Linear, Luma 및 Chroma 의 세 가지 키잉모드를 사용할 수 있습니다.

전체를 선택하면 키잉 효과가 비활성화되고 원본 소스 이미지가 유지됩니다. 예를 들어 Full PIP를 선택하면 PIP 영상 소스에 키 잉 효과가 적용되지 않습니다.

선형 키잉 모드는 일반적으로 전문 그래픽 디자인에서 사용되기 때문에 선명한 이미지를 위해 선택됩니다. 선명하지 않은 이미지의 경우 기본 텍스트 이미지의 경우 루마 키잉을 선택하십시오.

크로마 키잉 모드를 사용하면 이미지에서 녹색 또는 파란색 배경을 제거할 수 있으며 일반적으로 배경 이미지에서 탤런트를 겹치는데 사용됩니다.

키잉 모드를 선택한 후 키에 하나의 소스(키 소스)만 필요한 경우 자체를 선택합니다. 키(DSK)에 키 및 필 소스의 두 가지 소스가 필요한 경우 분할을 선택합니다. P-in-P를 선택하여 PIP 이미지에 키잉 효과를 적용할 수도 있습니다.

원천

Luma keying을 선택하면 키 이미지(Key Source)가 리프트, 게인을 조정하여 구성됩니다.

및 불투명도 매개변수.

리프트는 키 이미지의 어두운/검정 영역을 조정합니다. 리프트 값을 줄이면 키 이미지의 어두운 영역이 더 투명해집니다. 배경 이미지는 투명 영역을 통해서만 표시됩니다.

게인은 키 이미지의 밝은/흰색 영역을 조정합니다. Gain 값을 높이면 키 이미지의 밝은 영역이 더 단단해집니다. 배경 이미지는 투명 영역을 통해서만 표시됩니다.

Opac은 전체 전경 키 이미지의 투명도를 조정합니다. 불투명도 값을 높이면 전체 키 이미지가 덜 투명해집니다.

참고: Chroma가

선택된 경우 Chroma 하위 메뉴에서 Chroma Keyer 매개변수를 조정하십시오.

P-in-P가 선택된 경우 P-in-P 하위 메뉴에서 매개변수를 조정합니다.

예를 들어, 사용자가 Key 1 Chroma P-in-P를 선택한 경우 Chroma 하위 메뉴에서 해당 크로마 키 매개변수를 구성하여 PIP창에 크로마 키 효과를 적용할 수 있습니다.

아래 예에서 Keyer 1이 구성된 후 스위치의 제어판에서 Key 1 PGM 또는 PVW 버튼을 눌러 사용자가 크로마 키 효과가 있는 각 디스플레이 모니터에서 P-in-P 창을 활성화할 수 있습니다. 적용된

키어	키어	키 1	정상	
	키어 Ctrl	크로마	피인피	불투명체 100%
	키 소스	승강기 0% 이득	채우다 검은색	1.0 반전
	마스크	왼쪽 0% 맞다	맨 위 0% 북	0%

키 소스

이 옵션을 사용하면 사용자가 키 소스를 할당할 수 있습니다. 다양한 옵션이 아래에 나열되어 있습니다.

- 막대: 색상 막대
- Matte: 구성 가능한 컬러 화면과 Matte 값은 Matte 옵션에서 설정할 수 있습니다. 시작 메뉴의
- Flex Src 1/2: Flex 소스 보기([Flex Src 옵션 메뉴 참조](#))
- 스틸 1/2: 스틸 1/2 버튼에 로드된 스틸 사진
- 입력 12: 입력 버튼 12에 로드된 이미지 소스

- 입력 11: 입력 버튼 11에 로드된 이미지 소스 • 입력 10: 입력 버튼 10에 로드된 이미지 소스 • 입력 9: 입력 버튼 9에 로드된 이미지 소스 • 입력 8: 입력 버튼 8에 로드된 이미지 소스 • 입력 7: 이미지 소스 입력 버튼 7에 로드됨 • 입력 6: 입력 버튼 6에 로드된 이미지 소스 • 입력 5: 입력 버튼 5에 로드된 이미지 소스 • 입력 4: 입력 버튼 4에 로드된 이미지 소스 • 입력 3: 입력 버튼 3에 로드된 이미지 소스 • 입력 2: 입력 버튼 2에 로드된 이미지 소스 • 입력 1: 입력 버튼 1에 로드된 이미지 소스

- 검은색 검은색 화면

소스 채우기

이 하위 옵션을 사용하면 사용자가 채우기 소스를 할당할 수 있습니다. 다양한 옵션이 아래에 나열되어 있습니다.

- 막대: 색상 막대
 - Matte: 구성 가능한 컬러 화면과 Matte 값은 Matte 옵션 에서 설정할 수 있습니다. 시작 메뉴 의
 - Flex Src 1/2: Flex 소스 보기(Flex [Src](#) 옵션 메뉴 참조) • 스틸 1/2: 스틸 1/2 버튼에 로드된 스틸 사진 • 입력 12: 입력 버튼 12에 로드된 이미지 소스 • 입력 11: 로드된 이미지 소스 • 입력 10: 입력 버튼 10에 로드된 이미지 소스 • 입력 9: 입력 버튼 9에 로드된 이미지 소스 • 입력 8: 입력 버튼 8에 로드된 이미지 소스 • 입력 7: 입력 버튼 7에 로드된 이미지 소스 • 입력 6: 입력 버튼 6에 로드된 이미지 소스 • 입력 5: 입력 버튼 5에 로드된 이미지 소스 • 입력 4: 입력 버튼 4에 로드된 이미지 소스 • 입력 3: 입력 버튼 3에 로드된 이미지 소스 • 입력 2: 에 로드된 이미지 소스 입력 버튼 2 • 입력 1: 입력 버튼 1에 로드된 이미지 소스

- 검은색 검은색 화면

거꾸로 하다

루마 키 색상 구성

OFF: Luma 키는 기본적으로 검은색 배경을 제거합니다.

ON: INVERT 가 켜진 후 Luma 키는 흰색 배경을 제거합니다.

마스크

마스크 기능은 기본적으로 최종 이미지의 테두리를 제거하여 소스 이미지를 축소합니다.

이 옵션에서 사용자는 왼쪽, 오른쪽, 위쪽 및 아래쪽 매개변수를 조정하여 크로마, 루마 또는 선형 모드에서 마스크를 구성할 수 있습니다.

- 왼쪽 – 왼쪽은 키어 마스크의 왼쪽 가장자리를 설정합니다.
- 오른쪽 – 오른쪽은 키어 마스크의 오른쪽 가장자리를 설정합니다.
- 위쪽 – 위쪽은 키어 마스크의 위쪽 가장자리를 설정합니다.
- 아래쪽 – 아래쪽은 키어 마스크의 아래쪽 가장자리를 설정합니다.

4.3 채도

Chroma Keyer는 키 이미지의 녹색 배경을 제거합니다. Keyer 에서 Chroma 가 선택된 경우 이 옵션 메뉴를 사용하여 해당 매개변수를 구성할 수 있습니다.

고급 모드 옵션

크로마	키어	키 4	정상	
	키 소스	입력 4		
	키 타이	에	입력 6	
	CK 설정	씨케이오토	색조	110 전면 80%
		K 범위 160 K Fgnd	10% K 배경	20%
		하이라이트 0% 로우라이트	0% Bg-Supp	끄다
		왼쪽 0% 맞다	0% 부드러움	0%
	마스크	왼쪽 0% 맞다	0%	
		맨 위 0% 북	0%	

키어

먼저 크로마 키 효과를 적용할 Keyer (Key 1, Key 2, Key 3, Key 4, DSK 1, DSK 2, Flex Key 1 또는 Flex Key 2)를 선택한 후 하나의 Key 를 선택합니다. 원천

아래 나열된 모든 사용 가능한 주요 소스에서.

높은 키잉 품질이 필요한 경우 고급 을 선택 하고 원본 키잉 품질을 원하는 경우 보통 을 선택합니다.

키 소스

이 하위 옵션을 사용하면 선택한 키어에 키 소스를 할당할 수 있습니다. 다양한 옵션 아래에 나열되어 있습니다.

- 막대 색상 막대
- Matte: 구성 가능한 컬러 화면과 Matte 값은 Matte 옵션 에서 설정할 수 있습니다. 시작 메뉴의
- Flex Src 1/2: Flex 소스 보기(Flex Src 옵션 메뉴 참조)
- 스틸 1/2: 스틸 1/2 버튼에 로드된 스틸 사진
- 입력 12: 입력 버튼 12에 로드된 이미지 소스
- 입력 11: 입력 버튼 11에 로드된 이미지 소스
- 입력 10: 입력 버튼 10에 로드된 이미지 소스
- 입력 9: 입력 버튼 9에 로드된 이미지 소스
- 입력 8: 입력 버튼 8에 로드된 이미지 소스

- 입력7: 입력 버튼 7에 로드된 이미지 소스
- 입력6: 입력 버튼 6에 로드된 이미지 소스
- 입력5: 입력 버튼 5에 로드된 이미지 소스
- 입력4: 입력 버튼 4에 로드된 이미지 소스
- 입력3: 입력 버튼 3에 로드된 이미지 소스
- 입력2: 입력 버튼 2에 로드된 이미지 소스
- 입력1: 입력 버튼 1에 로드된 이미지 소스
- 검은색 검은색 화면

키 타이

키 타이는 배경 이미지에 전경 이미지를 겹칠 수 있는 기능입니다.

그런 다음 배경 이미지가 할당된 입력 버튼을 눌러 키 타이 이미지를 열 수 있습니다. 해당 키에 대해 키 타이가 활성화된 경우 키어 버튼이 비활성화됩니다. 아래에는 크로마 키어로 키 타이를 설정하는 단계가 설명되어 있습니다.

1. 먼저 Keyer 메뉴에서 Keyer를 선택하고 Chroma로 설정합니다. 여기에서 키 1을 사용했습니다.

예시.

키어	키어	키 1	정상	
	키어Ctrl	크로마	본인	
		승강기 0% 이득	1.0 Opac	입 100%
	키 소스	입력3	채우다 력 12 반전	끄다
	마스크	왼쪽 0% 맞다	0%	
		맨 위 0% 북	0%	

2. Chroma 메뉴를 열고 Key 1을 선택합니다. 전경 이미지를 Key Source에 할당합니다(전경 이미지는 일반적으로 녹색 배경의 사람 또는 물체임). 이 경우 입력3입니다.

크로마	키어	키 1	정상	
	키 소스	입력3		
	키 타이	끄다	끄다	
	CK 설정	씨케이오토	색조 110 전면	80%
		K 범위 160 K Fgnd	10% K 배경	20%
		하이라이트 0% 로우라이트	0% Eg-Supp	끄다
		왼쪽 0% 맞다	0% 부드러움	0%
	마스크	왼쪽 0% 맞다	0%	
		맨 위 0% 북	0%	

3. Key Tie를 활성화하고 오른쪽에서 배경 이미지를 선택합니다.

크로마	키어	키 1	정상	
	키 소스	입력3		
	키 타이	에	입력6	

	CK 설정	씨케이오토	색조	110 전면	80%
		K 범위 160 K Fgnd		10% K 배경	20%
		하이라이트 0% 로우라이트		0% Bg-Supp	끄다
		왼쪽 0% 맞다		0% 부드러움	0%
	마스크	왼쪽 0% 맞다		0%	
		맨 위 0% 북		0%	

4. 키 타이틀 설정한 후 키 타이 이미지를 열려면 3단계에서 선택한 배경 이미지의 입력 버튼을 누르기만 하면 됩니다. 이 예에서는 입력 6이 배경으로 선택되었으므로 프리셋 또는 프로그램의 버튼 6을 누릅니다. 행을 눌러 각 보기에서 키 타이 이미지를 엽니다.

다음은 배경 이미지의 사용 가능한 소스입니다.

- 여전하 1/2
- 입력 1-12
- 플렉스 Src 1/2
- 끄기

참고: 키 타이틀이 활성화되면 키어 버튼을 사용할 수 없습니다. 배경 이미지에 할당된 입력 버튼을 사용하여 키 타이 이미지를 엽니다.

CK 설정

이 하위 옵션에서 사용자는 녹색 또는 파란색 배경의 크로마 키 작업을 수행하는 데 필요한 모든 매개변수를 찾을 수 있습니다.

CK Auto: 이 기능은 현재 Keyer 소스에 대한 최상의 Hue & Luma 값을 자동으로 계산합니다. CK Auto 효과를 적용한 후 다음을 조정하여 결과를 미세 조정할 수 있습니다.

Luma 및 Hue 값.

색조: 이 매개변수는 크로마 키의 색상을 조정합니다. 일반적인 그린 스크린 값은 블루 스크린 값은 약 240입니다.

Luma: 이 매개변수는 크로마 키의 루마 값을 조정합니다.

K Range (Key Range): Key Acceptance는 키를 지정할 배경색과 거의 일치하는 색조 또는 색상 범위(0-360도)를 설정합니다. 사용자는 120도 값으로 시작할 수 있으며 이 값은 그린 설정에 따라 미세 조정될 수 있습니다.

또는 블루 스크린 스튜디오.

K Fgnd (Key Foreground): Key Foreground는 밝은 영역이나 흰색 영역에서 크로마 키의 성능을 조정합니다. 밝은 영역이 너무 커지면 더 많은 키 전경을 적용하십시오.

투명한.

K Bgnd (Key Background): Key Background는 어둡거나 검은 영역에서 크로마 키의 성능을 조정합니다. 어두운 영역이 너무 커지면 더 많은 주요 배경 적용

투명한.

하이라이트: 하이라이트는 고휘도 영역에서 전경 키를 강조합니다.

Lo-Light: Lo-light는 저휘도 영역에서 전경 키를 강조합니다.

Bg-Supp: Background Suppress 는 최종 이미지에서 배경의 Luma(밝기)를 제거합니다. Bg-Supp 는 배경 억제를 켜거나 끕니다

왼쪽 키 개체의 왼쪽 가장자리를 자릅니다.

오른쪽 키 개체의 오른쪽 가장자리를 자릅니다.

Soft: 키 에지의 고유성을 결정합니다.

마스크

마스크 기능은 기본적으로 최종 이미지에서 테두리를 제거하여 카메라 이미지를 축소합니다. 이 기능을 통해 사용자는 크로마, 루마 또는 선형 모드에서 마스크를 구성할 수 있습니다.

- 왼쪽 - 왼쪽은 키어 마스크의 왼쪽 가장자리를 설정합니다.
- 오른쪽 - 오른쪽은 키어 마스크의 오른쪽 가장자리를 설정합니다.
- 위쪽 - 위쪽은 키어 마스크의 위쪽 가장자리를 설정합니다.
- 아래쪽 - 아래쪽은 키어 마스크의 아래쪽 가장자리를 설정합니다.

4.4 피인피

P-in-P 옵션을 사용하면 관련된 모든 P-in-P 매개변수를 조정할 수 있습니다. Keyer의 Keyer Ctrl 하위 옵션에서 P-in-P가 선택된 경우 이 옵션을 사용하여 PIP 창을 구성합니다.

옵션.

참고: P-in-P 이미지 소스는 Keyer Sub 의 Key Source 옵션에서만 선택할 수 있습니다.

고급 모드 옵션

피인피	키어	키 1	관찰은	정상
	위치	예스 -20% 및	10% 크기	40%
	국경	정상		
		앞쪽 100% 토	80% 색조	0
		너비 2% 소프트	0% 불투명	100%
	셰이드 매트 루마	100% 토	80% 색조	60
		셰이드 소프트 2% 그늘 Pos 50 방향		35
	수확고	왼쪽 0% 맞다	0% 크기	0%
		맨 위 0% 낮	0% 부드러움	0%

키어

이 하위 옵션에서 사용자는 아래 목록에서 PIP 창을 선택하고 구성할 수 있습니다. 키어 1-4는 해당 키어의 키어 하위 메뉴에서 P-in-P가 선택된 경우에만 PIP 구성에 대해 활성화됩니다.

- 키 1
- 키 2
- 키 3
- 키 4

- 플렉스 핀 1
- 플렉스 핀 2
- 플렉스 핀 3
- 플렉스 핀 4

위치

사용자는 X, Y 및 SIZE 값을 조정하여 P-in-P 창 위치를 조정할 수 있습니다. 여기서 X는 수평 위치, Y는 수직 위치, Size는 PIP 화면 크기입니다.

X-값 양수: P-in-P 창을 오른쪽으로 배치합니다. 음수: P-in-P 창을 왼쪽에 배치합니다. 제로 값: P-in-P 창을 중앙에 위치합니다.

Y-값 양수: P-in-P 창을 위로 이동합니다. 음수: P-in-P 창을 아래로 이동합니다. 제로 값: P-in-P 창을 중앙에 위치합니다.

크기 범위는 0에서 100까지이며 1%가 가장 작고 100이 가장 큼니다. 따라서 50%는 배경 이미지 크기의 절반인 P-in-P 창을 나타냅니다. 100%는 한쪽으로 오프셋되지 않는 한 PIP 이미지가 배경 이미지를 완전히 덮는 것을 볼 수 있습니다.

관찰은

활성화되면 X 및 Y 값과 크기를 조정하여 P-in-P 창의 위치를 미세 조정할 수 있습니다. 이 기능을 사용하면 P-in-P 창을 원하는 위치로 보다 정확하게 이동하고 크기를 조정할 수 있습니다.

국경

또한 사용자는 PIP 창에 테두리를 추가할 수 있으며 SE-3200은 다양한

다음과 같이 나열된 테두리 스타일:

- 테두리 끄기
- 정상
- 음영*
- 3D 명량**
- 경사 음영*
- 이중 베벨**
- 베벨 플랫폼*
- 평평한 베벨**
- 3D 유리**
- 이중 유리**
- 글라스 플랫폼**
- 평면 유리**
- 원**

- 원 음영*
- 둥근**
- 둥근 음영*

* 이중 색상 테두리 설정은 Shade Matte/Hue를 참조하십시오.

** 보다 새도우 설정은 셰이드 매트/방향을 참조하세요.

테두리를 끄려면 "테두리 끄기" 옵션을 선택하기만 하면 됩니다.

테두리에 스타일을 지정하는 것 외에도 사용자는 Luma, Saturation 및 Hue 값을 조정하여 테두리 색상을 설정할 수 있습니다. Luma 및 Saturation 범위는 0~100%입니다.

색조 값의 범위는 0에서 355까지입니다. 너비를 조정하여 테두리를 넓히거나 좁힐 수도 있습니다. 너비가 0이면 PIP 테두리가 꺼집니다.

Opac 은 테두리의 투명도를 0%에서 100% 사이로 조정합니다.

부드러움 은 테두리 가장자리의 고유성을 정의합니다. 값이 낮으면 테두리 가장자리가 단색이고 값이 높으면 부드러운 확산 테두리가 됩니다.

셰이드 매트(듀얼 컬러 보다)

음영 효과가 작동 하려면 음영 처리된 경계(이중 색상) 를 먼저 경계로 선택해야 합니다. 이전 섹션 [경계를 참조하십시오](#). 음영 매트는 내부 테두리를 결정합니다.

일반 경계 매트와 음영 매트 사이의 경계는 음영 위치 매개변수를 조정하여 결정할 수 있습니다.



루마, 토 및 색조

Shade Matte 의 색상은 Hue, Sat 및 Luma 값을 조정하여 제어할 수도 있습니다.

Hue 값의 경우 Red 는 약 0, Green 은 약 120, Blue 는 약 240입니다. 보조 색상의 경우 Yellow 는 약 60, Cyan 은 약 180, Violet 은 약 300입니다.

Sat 또는 Saturation 값 은 Hue 에서 선택한 색상의 강도를 나타냅니다. 채도가 높을수록 색상이 더 순수해 보입니다. 채도가 감소함에 따라 색상이 더 바래거나 창백해 보입니다.

Luma 값 은 선택한 색상이나 색조가 얼마나 밝거나 어두운지와 관련됩니다. Luma 값 이 높을수록 Hue 에서 선택한 색상이 더 밝아 집니다.

음영 부드러움, 음영 위치 및 방향

Shade Matte 는 부드러움(Shade Soft) 과 너비(Shade Pos) 를 조정하여 추가로 구성할 수 있습니다.

셰이드 소프트

이것은 음영 매트 영역을 흐리게 하거나 부드럽게 합니다.

그늘 위치

Shade Matte 와 Border Matte 사이의 경계선 위치는

음영 위치 값 .

이 값을 늘리면 음영 매트 가 테두리 너비보다 적게 차지하도록 경계선이 이동합니다. 이 값을 줄이면 경계선이 Shade

매트는 전체 테두리 너비의 더 많은 부분을 차지합니다. 이 값이 0이면 Shade Matte

모든 테두리 너비를 차지합니다.

참고: "음영 처리" 및 "경사 음영 처리" 옵션이 선택된 경우에만 이중 색상이 표시됩니다.

방향

방향은 0에서 355 사이의 매개변수 값으로 광원의 방향을 설정합니다. 기본값은 35이며 북동쪽 방향을 나타냅니다. 방향 값이 변경됨에

따라 테두리의 색상 그림자가 변경되는 것을 볼 수 있습니다. 특정 매개변수 값이 해당하는 방향은 다음과 같습니다.

- 0: 북쪽
- 90: 동쪽
- 180: 남쪽
- 270: 서쪽

수확고

PIP 이미지 자르기는 다음 매개변수를 수정하여 조정할 수 있습니다.

- 왼쪽 – PIP 이미지의 왼쪽 가장자리 위치를 조정합니다.
- 오른쪽 – PIP 이미지의 오른쪽 가장자리 위치를 조정합니다.
- 크기 – PIP 이미지 자르기 크기를 조정합니다.
- 위쪽 – PIP 이미지의 위쪽 가장자리 위치를 조정합니다.
- Bot – PIP 이미지의 아래쪽 가장자리 위치를 조정합니다.
- 부드러움 – 자르기 가장자리 투명도를 조정합니다.

참고: PIP 테두리를 테두리 너비가 0인 일반으로 설정한 후 PIP 이미지에 검은색 가는 선이 표시되는 경우가 있습니다. 이는 원본 크기와 다

른 이미지를 사용하여 발생합니다. 이 선을 제거하려면 테두리를 끄거나 자르기 기능을 사용하여 선이 사라질 때까지 이미지를 축소하십시오.

오.

4.5 플렉스 SRC

Flex™ 출력을 통해 사용자는 동시에 다양한 소스를 표시할 수 있습니다. 이 이미지 소스는 하나의 결합된 이미지로 프로그램 및 사전 설정 출력에 공급됩니다.

Flex™ 출력은 1개의 배경 이미지와 4개의 개별 PIP 창에서 배경 이미지에 겹쳐진 4개의 작은 소스 이미지로 구성됩니다.

SE-3200은 사용자에게 두 개의 Flex™ 출력을 제공하며, 아래 Flex Src 하위 메뉴와 같이 "Flex Src" 에서 선택할 수 있습니다. Flex 출력을 선택한 후 다음 섹션에 설명된 대로 각 FLEX 창에 대한 입력 소스 설정을 시작할 수 있습니다.

플렉스 Src	플렉스 Src	플렉스 Src 1		
	플렉스 Src 배경	검은색		
	P-in-P 1 Src	검은색	할 수 있게 하다	예
	P-in-P 2 Src	검은색	할 수 있게 하다	예
	P-in-P 3 Src	검은색	할 수 있게 하다	예
	P-in-P 4 Src	검은색	할 수 있게 하다	예
	키어 1	입력 1	입력 2	할 수 있게 하다 예
	플렉스 프리셋	프리셋 1	프리셋 2	프리셋 3
		프리셋 4	프리셋 5	프리셋 6

플렉스 스크린

각 FLEX 창에 대한 입력 소스를 설정하려면 OSD 메뉴를 열고 FLEX Src를 선택합니다. 열리는 하위 메뉴에서 FLEX 창에 표시할 이미지 소스를 선택할 수 있는 다음 옵션을 볼 수 있습니다.

- Flex Src Bgnd: 배경 이미지는 FLEX 창이 있는 이미지입니다. 씀인.
- P-in-P 1 Src는 FLEX 창 1에 표시된 이미지를 선택합니다. • P-in-P 2 Src는 FLEX 창에 표시된 이미지를 선택합니다.
- P-in-P 3 Src는 FLEX 창 3에 표시되는 이미지를 선택합니다.
- P-in-P 4 Src는 FLEX 창 4에 표시되는 이미지를 선택합니다.

사용 가능한 입력 소스는 다음과 같습니다.

- 검은색 검은색 화면
- 입력 1: 입력 버튼 1에 로드된 이미지 소스
- 입력 2: 입력 버튼 2에 로드된 이미지 소스
- 입력 3: 입력 버튼 3에 로드된 이미지 소스
- 입력 4: 입력 버튼 4에 로드된 이미지 소스
- 입력 5: 입력 버튼 5에 로드된 이미지 소스
- 입력 6: 입력 버튼 6에 로드된 이미지 소스
- 입력 7: 입력 버튼 7에 로드된 이미지 소스
- 입력 8: 입력 버튼 8에 로드된 이미지 소스
- 입력 9: 입력 버튼 9에 로드된 이미지 소스
- 입력 10: 입력 버튼 10에 로드된 이미지 소스
- 입력 11: 입력 버튼 11에 로드된 이미지 소스

- 입력 12: 입력 버튼 12에 로드된 이미지 소스
- 스틸 1: 스틸 1 버튼에 로드된 스틸 사진 • 스틸 2: 스틸 2 버튼

에 로드된 스틸 사진

- Matte: 구성 가능한 컬러 화면과 Matte 값은 Matte 옵션 에서 설정할 수 있습니다. 시작 메뉴 의
- 막대: 색상막대

키어

Flex Keyer는 Chroma, Luma 또는 Downstream keyer 로 설정할 수 있습니다. Keyer 하위 메뉴에서 먼저 " Flex Src" 에서 선택한 Flex Source 에 대한 Flex Key 를 선택합니다. 그런 다음 Chroma 또는 Luma Self 키 설정을 선택하면 키 소스인 키 어에 대해 하나의 소스만 활성화됩니다. DSK 스플릿 설정을 선택한 경우 DSK 키어에 대해 키 및 필 소스의 두 가지 소스를 활성화 해야 합니다.

Flex Src 하위 메뉴 의 Keyer 에서 첫 번째 필드는 키 소스에 해당하고 두 번째 필드는 채우기 소스를 선택합니다.

P-in-P 3 Src	Black	Enable	On
P-in-P 4 Src	Black	Enable	On
Keyer 1	Input 1	Input 2	Enable On
Flex Preset	Preset 1	Preset 2	Preset 3
	Preset 4	Preset 5	Preset 6

첫 번째 필드 = 키 소스

첫 번째 필드 = 채우기 소스

크로마 키 설정을 선택한 경우 크로마 하위 메뉴 에서 키어를 구성할 수 있습니다.

Luma 키 설정을 선택한 경우 Keyer 하위 메뉴 에서 Lift, Gain 및 Opac 을 조정 합니다.

Linear DSK 자체 설정의 경우 Datavideo 의 CG-250 Character Generator 소프트웨어를 실행하는 Windows 랩톱의

DMI 입력을 사용하는 것이 좋은 예일 수 있습니다. 캐릭터 참조

자세한 내용은 생성기 를 참조하십시오.

DSK 분할 설정에는 키 소스 및 필 소스가 필요합니다. 아래에 설명된 단계는 이러한 구성 프로세스를 안내합니다.

시스템하드웨어 설정

1. HDMI를 사용하여 TC-200 Title Creator의 PC IN HDMI 포트에 노트북을 연결합니다.
케이블.
2. 노트북에서 CG-250을 열고 SE-3200으로 보낼 수 있는 CG 이미지를 생성합니다.
TC-200을 통해.
3. SE-3200 후면에는 TC-200의 2개의 SDI 출력 포트인 Key Source 및 Fill Source가 SE-3200의 SDI 1 및 SDI 2 입력에 각 연결되어 있습니다.
4. SE-3200의 전원 버튼을 켜고 부팅이 완료되면 Multiview 연결된 모니터에 표시되어야 합니다.

메뉴 설정

5. Multiview에서 입력1 창에는 키 소스가 표시되고 입력2 창에는 소스 채우기.
6. **Keyer** > **Keyer** 메뉴 경로를 따라 Flex Key 1 또는 2 를 선택합니다. Flex Src 에서 선택한 Flex 화면.
7. **Keyer** > **Keyer Ctrl** 메뉴 경로를 따라 Flex Key 를 linear 또는 luma DSK 로 설정합니다. 스플릿 키어.
8. 메뉴 경로 Flex Src > Keyer1(Keyer2) 을 따라 선택하여 CG 오버레이 입력을 설정합니다. 첫 번째 필드에 1(Key) 을 입력하고 두 번째 필드에 Input 2(채우기) 를 입력합니다.

플렉스 Src	플렉스 Src	플렉스 Src 1		
	플렉스 Src 배경	검은색		
	P-in-P 1 Src	검은색	할 수 있게 하다	에
	P-in-P 2 Src	검은색	할 수 있게 하다	에
	P-in-P 3 Src	검은색	할 수 있게 하다	에
	P-in-P 4 Src	검은색	할 수 있게 하다	에
	키어1 플렉스 프리셋	입력 1	입력 2	할 수 있게 하다 에
		프리셋 1	프리셋 2	프리셋 3
		프리셋 4	프리셋 5	프리셋 6

키어를 구성한 후 키어를 활성화하고 스위치의 제어판에서 SHIFT 버튼을 누른 상태에서 프리셋 또는 프로그램에서 3/FLEX 버튼을 누릅니다.

행을 클릭하여 CG가 활성화된 Flex 화면을 봅니다.

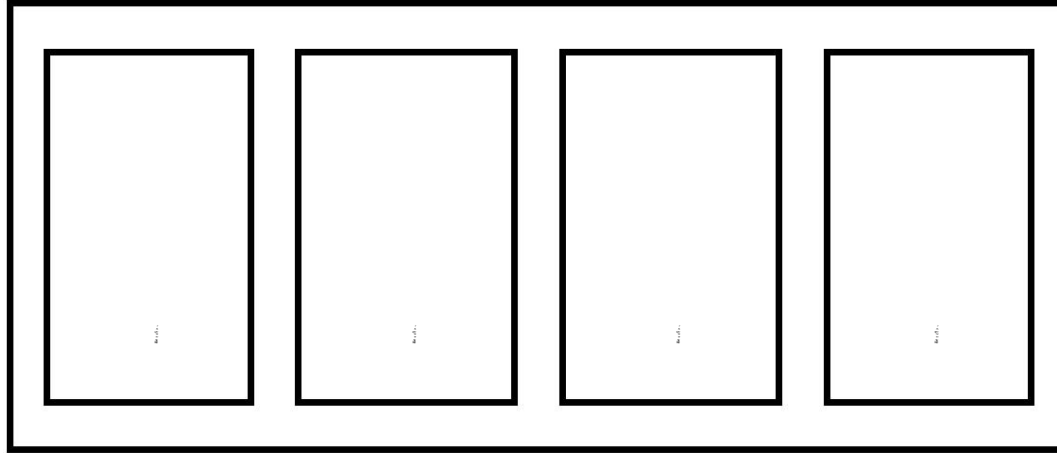
플렉스 프리셋

SE-3200은 사용자에게 세 가지 FLEX 화면 레이아웃을 제공합니다. 각각의 기본 레이아웃은 아래 다이어그램에 나와 있습니다.

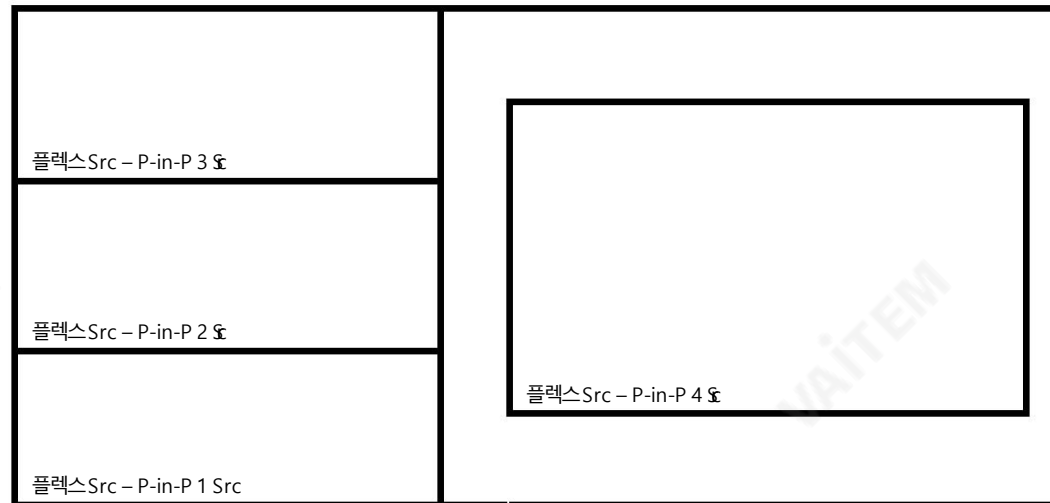
프리셋 1



프리셋 2



프리셋 3



참고: 사전 설정 4~6은 향후 개발을 위해 예약되어 있습니다.

FLEX 화면에서 이러한 PIP 창의 위치는 P-in-P 하위 메뉴에서 xy 좌표를 조정하여 변경할 수 있습니다. 또한 사용자는 REX 창의 크기를 조정하고, 창의 테두리를 활성화/비활성화하고, 테두리 색상을 설정하고, 창 이미지를 자를 수 있습니다.

FLEX 소스가 적절하게 구성된 후, 사용자는 Program 또는 Preset 행을 따라 SHIFT 키와 3/FLEX 버튼(버튼이 파란색으로 켜져야 함)을 눌러 Program 또는 Preset 화면에서 Flex Src 1 을 활성화할 수 있습니다. SHIFT 키를 누른 상태에서 3/FLEX 버튼(버튼이 주황색으로 켜짐)을 다시 눌러 활성화합니다.

플렉스 Src 2.

또는 파란색으로 변해야 하는 BLK/MATTE 버튼을 누른 다음 3/FLEX

버튼을 눌러 Flex Src 1 (3/FLEX 버튼이 파란색으로 깜박임)을 활성화하고 다시 버튼을 눌러 Flex Src 2 (3/FLEX 버튼이 빨간색으로 깜박임)를 활성화합니다.

Flex Src 창의 허용 크기는 최대 1080p 전체 화면입니다. 초과하면 Flex Src 창 중 하나가 이미지를 올바르게 표시할 수 없습니다.

4.6 입력

이 기능을 통해 사용자는 선택한 입력의 모드를 선택한 다음 Black Level, White Clip 및 Chroma Gain 매개변수를 조정하여 입력 색상을 구성할 수 있습니다. 또한 Crosspoint 기능을 통해 사용자는 기계 후면의 물리적 연결을 변경하지 않고 입력 1-12의 내용을 섞을 수 있습니다.

고급 모드 옵션

입력	입력	입력g	방법	라이브	모드 줌 Md
		줌 100% X		0% 그리고	0%
	Proc 앰프 블랙	0% 흰색		100% 크롬	1.0
	오디오	연다 0dB 지연		0ms	
	교차점	입력g			
	XPT 오디오	끄다			

입력

이 옵션에서는 Multiview 디스플레이의 각 입력 창에서 디스플레이 모드를 설정할 수 있습니다. 먼저 구성하려는 입력을 선택한 다음 선택한 각 입력에 대해 첫 번째 모드 옵션에서 모드 중 하나를 선택하여 입력 모드를 설정합니다.

- 스틸 – 해당 입력 창의 입력 1-12에 로드된 스틸 사진을 표시합니다.
- 고정 – 입력 창에서 재생 중인 현재 비디오를 고정합니다.
- 라이브 – 입력 창의 라이브 뷰 또는 비디오 디스플레이.

동작 모드

두 번째 모드 옵션을 사용하면 선택한 입력에 대한 작동 모드를 선택할 수 있습니다.

줌 모드: 이 모드를 사용하면 선택한 입력 이미지를 확대하거나 축소할 수 있습니다. 이미지 크기를 수평 및 수직으로 동시에 조정하려면 확대/축소를 선택합니다. 이미지 크기를 가로로만 조정하려면 X 값을 변경하고 세로로만 이미지 크기를 조정하려면 Y 값을 변경하면 됩니다.

TC-200 모드: TC-200은 스위처에 내장된 문자 생성기로 라이브 비디오 위에 CG 텍스트나 그래픽을 키잉할 수 있습니다. 내장 TC200은 입력 9-12에서만 사용할 수 있습니다.

이 기능을 사용할 때 다음 하드웨어 제한 사항이 적용됩니다.

- 내장된 타이틀 오버레이 시스템 (TC-200) 은 ATI 및 Intel VGA에서 더 잘 작동합니다. 그래픽 카드.
- NVIDIA와 함께 사용할 경우 색상 차이와 같은 호환성 문제가 발생할 수 있습니다. 그래픽 카드.

먼저 입력 이미지 또는 비디오 해상도가 OSD 메뉴 **설정** **표준**에 설정된 스위처의 해상도와 일치하는지 확인한 다음 선택한 입력 (입력 9-12).

- HDMI 케이블을 사용하여 노트북을 SE-3200 스위치의 HDMI 포트 중 하나에 연결합니다. 이 예에서는 설명을 위해 HDMI 포트 9를 사용합니다.
- 노트북에서 CG-250을 열고 SE-3200으로 보낼 수 있는 CG 이미지를 생성합니다. 내장 TC-200을 통해
- SE-3200의 전원 버튼을 켜고 부팅이 완료되면 Multiview 연결된 모니터에 표시되어야 합니다.
- Multiview에서 Input 9 창에 CG 이미지가 표시되어야 합니다.
- SE-3200의 제어판에서 "MENU" 버튼을 눌러 Multiview 디스플레이에서 OSD 메뉴를 연 다음 "Inputs" 하위 메뉴를 선택합니다.
- 입력 옵션에서 "입력 9"를 선택하고 TC-200을 켜서 TC-200 모드를 활성화합니다. D

입력	입력	입력9	방법	정지 모드 TC-200 Md
	Proc 앰프 블랙	0% 흰색	100% 크롬	1.0
	오디오	언다 0dB 지연	0ms	
	교차점 XP	입력9		
	T 오디오	끄다		

- "Keyer" 하위 메뉴로 이동합니다.
- 키어 옵션에서 "DSK 1 또는 2"를 선택하고 키 및 필 소스를 입력 9로 설정합니다.

키어	키어	DSK1	정상
	키어Ctrl	선의	나뉜다 Opac 100%
	키 소스	입력9	채우다 입력9
	마스킹	왼쪽 0% 맞다 0%	
		맨 위 0% 벗 0%	

- 스위치의 제어판에서 DSK 버튼을 찾은 다음 8단계에서 선택한 설정에 따라 DSK 1 또는 2 버튼을 눌러 미리보기 및 프로그램 창 중 하나 또는 둘 다에서 CG 그래픽을 엽니다.

프로세서 앰프

Proc Amp를 사용하면 Black Level(0 – 100%), White Clip(0 – 100%) 및 Chroma Gain(0 – 16) 매개변수를 조정하여 입력 색상을 구성할 수 있습니다.

오디오

게인(0 – 24dB): 선택한 특정 비디오 입력에 대한 입력 오디오 볼륨 조정.

지연(0 – 340ms): 선택한 특정 비디오 입력의 오디오 구성 요소의 지연을 설정합니다.

교차점

교차점 기능을 사용하면 기계 후면의 물리적 연결을 변경하지 않고 입력 1-12의 내용을 섞을 수 있습니다. 예를 들어, 사용자는 입력 2 비디오 소스를 입력 1에 할당할 수 있으며, 그 후에 입력 2 비디오가 입력 1 창에 표시됩니다. 입력 포트를 비활성화하려면 OFF를 선택하십시오.

- 입력 1-12
- 끄기

XPT 오디오

오디오 XPT 기능을 사용하면 사용자가 모든 입력 소스의 오디오 구성 요소를 입력 버튼(1 - 12)에 연결할 수 있으므로 오디오 입력 채널을 프로그램/사전 설정 행 버튼에 할당할 수 있습니다. 사용 가능한 옵션은 다음과 같습니다.

- 입력 1-12
- 외부
- 팔로우

"외부" 는 AUDIO IN 포트에서 오디오 소스를 선택합니다.

"팔로우" 를 선택 하여 오디오를 PGM 오디오가 재생되는 오디오-팔로우-비디오 모드로 설정합니다.

AUDIO OUT 포트 를 통해 재생됩니다. 오디오 지연이 발생하지 않습니다.

4.7 출력

이 옵션을 사용하면 비디오 출력, Tally 모드 및 GPI 연결과 같은 다양한 출력 설정을 구성할 수 있습니다.

고급 모드

출력	산출	SDI 1	입력 1 SDI 2	입력 2 SDI 3	입력 3
		SDI 4	입력 4 SDI 5	입력 5 SDI 6	입력 6
		HDMI 1	Pgm HDMI 2	멀티V HDMI 3	멀티V
	멀티뷰어		오프 라벨 정보	오프 트랜스 랩	끄다
	AutoNum				
		MV1	프리셋 3 MV2	프리셋 1L: PVW R: PGM	
	탈리 모드		정상		
	GPI 출력		크타	방법	펄스 폭
			입력 1	지연	0

기본 모드

출력	산출	SDI 1	입력 1 SDI 2	입력 2 SDI 3	입력 3
		SDI 4	입력 4 SDI 5	입력 5 SDI 6	입력 6
		HDMI 1	Pgm HDMI 2	멀티V HDMI 3	멀티V
	멀티뷰어 AutoNum		오프 라벨 정보	오프 트랜스 랩	끄다
		MV1	프리셋 3 MV2	프리셋 1L: PGM	R: PVW

출력

일반적으로 SE-3200은 9개의 출력 포트 (SDI 1 - 6 / HDMI 1-3) 를 제공하며 9개의 모든 포트는 다음 중 하나를 출력하도록 구성할 수 있습니다.

- 플렉스 Src 1/2
- 여전히2
- 여전히1
- 입력 1 - 12
- CLN PVW(클린 PVW)
- CLN PGM(클린 PGM)
- PG + DSK
- PVW
- PGM
- MultiV2(멀티뷰 2)
- MultiV(멀티뷰)

멀티뷰어

AutoNum: Multiview 창에 자동으로 번호가 매겨질 수 있으며 이 옵션은 자동 번호 매기기를 켜거나 끕니다.

Label Inf 는 Label 정보를 ON/OFF 합니다. 입력 레이블은 입력이 정지(stl), 라이브(*) 또는 정지된 이미지(frz)인지 여부를 나타냅니다. 라벨 내용은 수정할 수 없습니다.

Trns Lab 은 레이블 배경 투명도를 켜고 끕니다. 활성화되면 레이블의 배경이 불투명한 검은색에서 투명하게 변해야 합니다.

MV1/2

SE-3200 멀티뷰 모니터링은 다양한 멀티 이미지 레이아웃에서 사용할 수 있습니다. 이 출력은 다양한 구성에서 비디오 및 오디오 를 모니터링하는 데 사용할 수 있습니다. 각 설정에 대해 내장된 오디오 레벨 표시는 미리보기 및 프로그램 창뿐만 아니라 모든 입력 에서도 사용할 수 있습니다.

프리셋 1				프리셋 2				
Preview		Program		Preview		Program		
1	2	3	4	1	2	5	6	7
5	6	7	8	3	4	10	11	12
8				8	9			
프리셋 3				프리셋 4				
Preview		Program		Program		1		
1	2	3	4	5	6	2		
7	8	9	10	11	12	3		4
						5		

프리셋 5				프리셋 6			
Program		Preview		Program		Preview	
9	10	11	12	1	2	3	
Still 1	Still 2	Flex Src	Clip	4	5	6	
프리셋 7				프리셋 8			
Program		Preview		1	2	3	4
7	8	9		5	6	7	8
10	11	12		9	10	11	12
프리셋 9							
Program	Preview						
1	2	3	4				
5	6	7	8				
9	10	11	12				

R/L

Multiview에서 기본적으로 미리보기 창은 왼쪽에 있고 오른쪽에는 프로그램 창이 있습니다. 이 옵션을 사용하면 위치를 전환할 수 있습니다.

탈리 모드

탈리 출력 포트는 일반적으로 각 채널에 두 개의 탈리 신호를 보냅니다. Datavideo 제품에서 빨간색은 On-Air를 나타내고 녹색은 다음 비디오 소스를 나타냅니다. 멀티뷰 화면에서 탈리 라이트는 입력 서브 윈도우 주변에 직사각형 테두리로 표시됩니다.

SE-3200은 두 가지 탈리 모드를 제공합니다. 일

반: 일반 모드인 경우 PGM 보기에서 활성화된 모든 비디오 소스의 탈리 조명이 켜집니다(빨간색). 이러한 소스에는 PGM, PIP 및 키 소스가 포함됩니다. 전환이 진행되는 동안 PGM 보기에서 활성화된 모든 비디오 소스의 탈리 라이트는 색상이 변경되지 않습니다. 탈리 표시등은 PGM 및 PVW 보기 전환이 완료된 후에만 색상(빨간색 → 녹색)이 변경됩니다. 그러나 미리 보기 창의 비디오 소스의 경우 탈리 표시등이 녹색으로 활성화되고 전환이 트리거되는 즉시 색상이 빨간색으로 변경됩니다.

오디오 믹서: 오디오 믹서 모드를 선택하면 PGM 보기에서 활성화된 모든 비디오 소스의 탈리 라이트가 켜집니다(빨간색). 전환이 진행되는 동안 PGM 보기에서 활성화된 모든 비디오 소스의 탈리 라이트는 색상이 변경되지 않습니다. 탈리 표시등은 PGM 및 PVW 보기 전환이 완료된 후에만 색상(빨간색 → 녹색)이 변경됩니다. 그러나 미리 보기 창의 비디오 소스의 경우 탈리 표시등이 녹색으로 활성화되고 전환이 트리거되는 즉시 색상이 빨간색으로 변경됩니다.

GPI 출력

GPI는 사용자가 Datavideo의 HDR-80/90과 같은 외부 재생 장치의 재생을 트리거할 수 있도록 설계되었습니다. GPI OUT 을 사용하면 사용자가 GPI 연결을 구성할 수 있습니다.

먼저 GPI 포트를 활성화한 다음 레벨 또는 펄스인 GPI 모드 를 설정합니다. 펄스 폭은 폭 하위 옵션(1-9)에서 구성할 수 있습니다.

GPI 기능이 활성화되면 나중에 외부 장치를 트리거하는 데 사용할 수 있는 입력 1-12 중 하나에 할당할 수 있으며 지연은 0에서 99 사이의 값으로 설정할 수 있습니다.

4.8 오디오

오디오 메뉴에서 SDI 및 HDMI 비디오의 임베디드 오디오를 시작 및 종료할 수 있습니다.

오디오	오디오 모드	Src 에서	입력1	
	PGM 오디오 모드	V 페이드 게인	0dB 지연	0ms
	아날로그 출력 Src	이득을 따르십시오	0dB 지연	0ms

오디오

외부 오디오 소스는 본체 후면 패널에 있는 아날로그 XLR 입력 포트를 통해서만 SE-3200으로 들어갈 수 있습니다. 이상적으로 사용자는 오디오 믹서와 함께 SE-3200을 사용해야 합니다.

Datavideo에서 설계 및 제조한 AD-200 오디오 믹서 사용을 권장합니다. SE-3200에 들어가기 전에 모든 외부 오디오 소스를 AD200에 연결할 수 있습니다. 그만큼

외부 오디오를 SDI 비디오 출력에 임베드할 수 있습니다.

모드(ON/OFF): 모드를 ON으로 설정하면 SE-3200이 외부 오디오 컴포넌트를 내장할 수 있습니다.

SDI 비디오 출력으로 모드 옵션을 ON에서 OFF로 변경하면 임베디드 오디오.

Audio Src: 이 하위 옵션을 사용하면 사용자가 오디오 소스를 선택할 수 있습니다.

"외부" 를 선택 하면 외부 오디오, 즉 AUDIO IN 포트의 오디오가 재생됩니다.

"Follow" 를 선택 하면 오디오가 Audio Follow Video 모드, 즉 출력 비디오의 오디오 재생으로 들어갑니다.

특정 입력 비디오 채널의 오디오를 재생하려면 입력 1-에서 입력 번호 를 선택하십시오 1

2.

PGM 오디오

모드(V 페이드/X 페이드)

Audio-F-Video 모드에서 작업하는 동안 비디오 소스가 전환되면 오디오 소스도 변경됩니다. 오디오가 소스를 변경하는 방법을 쿼리 컷(즉시 전환)이든 일종의 전환된 변경(크로스 페이드 또는 페이드 아웃 및 인)이든 선택할 수 있습니다. 이렇게 하려면 다음 메뉴 옵션을 설정해야 합니다.

- X 페이드: PGM 오디오/PVW 오디오 크로스 페이드
- V 페이드: PGM 오디오를 페이드 아웃한 다음 PVW 오디오 페이드 인

게인(0 – 24dB): PGM 오디오 볼륨 조정.

지연(0 – 340ms): PGM 오디오 볼륨의 지연을 설정합니다.

아날로그 출력

또한 선호하는 오디오 소스를 선택하고 선택한 오디오를 Audio OUT을 통해 출력할 수 있습니다. OSD 메뉴를 열고 오디오

아날로그 출력 Src를 선택하면 다음 목록에서 오디오 소스를 선택할 수 있습니다.

- PGM 오디오
- 팔로우
- 입력 1-12

"Follow" 를 선택하면 오디오가 Audio Follow Video 모드로 들어갑니다. 즉, **오디오 출력 지연 없이** Audio OUT을 통해 PGM 오디오를 재생합니다. "PGM 오디오" 가 선택 되면 SE 3200은 **오디오 출력 지연과 함께 오디오 출력** 을 통해서만 PGM 오디오를 재생합니다. **오디오 출력 지연 없이 오디오 출력** 을 통해 12개 입력 중 하나의 오디오 구성 요소를 출력하도록 선택할 수도 있습니다.

게인(-60 – 24dB): AUDIO OUT 에서 오디오 볼륨 조정.

지연(0 – 340ms): AUDIO OUT 에서 오디오의 지연을 설정합니다.

4.9 파일

파일에서 클립, 스틸 사진, 사용자 메모리, 스틸 및 애니메이션 로고와 같은 다양한 파일을 조작할 수 있습니다.

여전히 사용자는 메모리에서 이미지를 로드하고, 메모리에 이미지를 저장하고, 캡처한 이미지를 저장할 수 있습니다. 사용자는 이전에 저장된 설정을 로드하고 현재 구성된 설정을 저장할 수 있습니다. Clip에서는 클립 파일을 탐색하고 스위처에서 직접 클립을 로드할 수 있습니다. 로고 및 애니 로고 메뉴의 경우 스틸 및 애니메이션 로고를 스위처에 직접 로드할 수 있습니다.

5가지 파일 형식은 모두 다음 하위 섹션에서 설명합니다.

사용자 메모리

이 옵션에서 사용자는 이전에 저장된 설정을 로드하고 현재 구성된 설정을 저장할 수 있습니다.

고급 모드 옵션

파일	사용자			
	메모리 로드	1	짐	
	메모리 저장	1	구하다	

메모리 로드

위/아래 화살표를 사용하여 원하는 메모리 위치로 스크롤하고 "로드"를 선택하여 저장된 설정을 로드합니다.

참고: 사용자는 제어판에서 USER 메모리 바로 가기 버튼(1-3) 중 하나를 눌러 이전에 저장된 사용자 구성을 빠르게 로드할 수도 있습니다.

메모리 절약

위/아래 화살표를 사용하여 원하는 메모리 위치로 스크롤하고 "저장"을 선택하여 현재 설정을 저장합니다.

아직

STILL 이미지는 SE-3200의 입력 버퍼(입력 1-12)에 미리 로드된 이미지입니다. 스틸_ 메뉴를 사용하면 기기의 내부 메모리에서 입력 버퍼로 정지 사진을 로드하고, 기기의 내부 메모리에 정지 사진을 저장하고, 축소 판 사진을 보고, 지정된 정지 메모리 위치로 프로그램 이미지를 가져올 수 있습니다.

파일	파일 형식	아직		
	스틸 로드	짐	스틸넘 1	아직도 1
		썸네일 사진 - 1	썸네일 그림	썸네일 사진 + 1
	스틸 저장	구하다	아직도 1	스틸넘 1
				삭제
	그랩 스틸	붙잡다	아직도 1	

스틸 로드

"Load Still" 을 선택 하면 사용자는 정지 이미지가 로드되는 메모리 위치를 선택할 수 있습니다. 시스템 메모리는 최대 500개의 정지 이미지를 저장할 수 있습니다. 다음은 정지 이미지를 로드할 수 있는 대상입니다.

- 스틸 1: 스틸 1 버튼
- 스틸 2: 스틸 2 버튼
- 입력 12: 입력 버튼 12
- 입력 11: 입력 버튼 11
- 입력 10: 입력 버튼 10
- 입력 9: 입력 버튼 9
- 입력 8: 입력 버튼 8
- 입력 7: 입력 버튼 7
- 입력 6: 입력 버튼 6
- 입력 5: 입력 버튼 5

- 입력 4: 입력 버튼 4
- 입력 3: 입력 버튼 3
- 입력 2: 입력 버튼 2
- 입력 1: 입력 버튼 1

선택한 대상에 정지 이미지를 로드하려면 "로드" 를 선택합니다.

이미지 미리보기는 "스틸 로드" 행 아래에서 사용할 수 있습니다. "Thumbnail Picture - 1"은 사용자가 이전 이미지를 미리 볼 수 있게 하고 "Thumbnail Picture" 는 "Load" 가 선택 되었을 때 로드될 이미지를 표시 하며 "Thumbnail Picture + 1"은 다음 이미지를 보여줍니다.

참고: 사용자는 정지 사진 파일을 가져올 수 있습니다. Alpha bmp, png 및 jpg 형식이 없는 24비트를 사용하는 것이 좋습니다.

스틸 저장

"스틸 저장" 을 사용하면 스틸 이미지를 특정 메모리 위치에 저장할 수 있습니다. 사용자는 먼저 정지영상의 출처를 결정해야 합니다. 사용 가능한 소스는 다음과 같습니다.

- 스틸 1: 스틸 1 버튼
- 스틸 2: 스틸 2 버튼
- 입력 12: 입력 버튼 12
- 입력 11: 입력 버튼 11
- 입력 10: 입력 버튼 10
- 입력 9: 입력 버튼 9
- 입력 8: 입력 버튼 8
- 입력 7: 입력 버튼 7
- 입력 6: 입력 버튼 6
- 입력 5: 입력 버튼 5
- 입력 4: 입력 버튼 4
- 입력 3: 입력 버튼 3
- 입력 2: 입력 버튼 2
- 입력 1: 입력 버튼 1

저장을 완료하려면 사용자가 메모리를 결정한 후 "저장" 을 선택하기만 하면 됩니다.

위치.

메모리 위치에서 스틸을 제거하려면 먼저 메모리 위치로 스크롤하고

"삭제" 를 누른 다음 "예" 를 눌러 삭제를 확인합니다.

그랩 스틸

"Grab Still" 기능은 프로그램 보기에서 비디오 이미지의 순간을 캡처하여

목적지는 다음과 같습니다.

- 스틸 1: 스틸 1 버튼
- 스틸 2: 스틸 2 버튼

비디오 이미지의 순간이 캡처되는 대상을 결정한 후 "그랩" 을 선택하여 이미지 캡처 를 트리거합니다.

다음 섹션에서는 PC에서 스위처로 스틸 이미지를 가져오고 가져온 파일을 스위처로 로드하는 방법을 보여줍니다.

정지 이미지 로드

SE-3200을 사용하면 기기에 저장된 정지영상을 멀티뷰 화면으로 불러올 수 있습니다. 스틸 사진을 로드하려면 아래에 설명된 단계를 따르십시오.

1. MENU 버튼을 눌러 Multiview 디스플레이에서 OSD 메뉴를 엽니다.
2. 아래와 같이 스틸 메뉴 옵션을 엽니다.

파일	파일 형식	아직		
	스틸 로드	짐	스틸넘 1	아직도 1
		썸네일 사진 - 1	썸네일 그림	썸네일 사진 + 1
	스틸 저장	구하다	아직도 1	스틸넘 1
				삭제
	그랩 스틸	붙잡다	아직도 1	

3. 스틸 로드 하위 옵션에서 먼저 로드하려는 스틸 사진 (스틸 번호)을 선택합니다. 스틸 사진 미리보기는 스틸 로드 행 바로 아래 행에 표시됩니다.
4. 스틸 번호 옆의 필드에서 스틸 사진을 로드할 대상을 선택합니다.
대상이 결정되면로드를 선택하여 정지 사진을 다음 대상 중 하나로 로드합니다.

- 스틸 1: 스틸 1 버튼
- 스틸 2: 스틸 2 버튼
- 입력 12: 입력 버튼 12
- 입력 11: 입력 버튼 11
- 입력 10: 입력 버튼 10
- 입력 9: 입력 버튼 9
- 입력 8: 입력 버튼 8
- 입력 7: 입력 버튼 7
- 입력 6: 입력 버튼 6
- 입력 5: 입력 버튼 5
- 입력 4: 입력 버튼 4
- 입력 3: 입력 버튼 3
- 입력 2: 입력 버튼 2
- 입력 1: 입력 버튼 1

PC 또는 랩톱에서 파일 가져오기와 같은 더 많은 정지 기능에 대해서는 [섹션 5.3 정지 사진 관리를 참조하십시오.](#)

클립

CLIP 또는 Stinger Transition Effect는 기본적으로 두 비디오 소스의 전환 중에 추가되는 애니메이션 효과입니다. 애니메이션 효과는 bmp/jpg/png/pic 형식의 일련의 순차 파일로 구성된 클립 파일에 의해 생성됩니다. 다음 몇 섹션에서는

스위처에서 기존 클립을 로드하고 클립을
PC에서 스위처.

고급/기본 모드

파일	파일 형식	클립		
	클립 로드	짐	클립 0	클립 설정
		썸네일 클립 -1	썸네일 클립 썸네일 클립 +1	
		클리어 클립		클립 삭제

클립 로드

이 하위 옵션에서 스위처의 물리적 키보드에 있는 위/아래 화살표를 사용하여 클립 파일을 탐색합니다. "로드"를 누르면 선택한 클립이 클립 버퍼에 로드되고 이전에 로드된 클립을 대체합니다. 클립이 로드되는 동안 미리 보기 창에서 진행 상황을 볼 수 있습니다.

참고: SE-3200은 미리 로드된 클립 파일과 함께 제공됩니다. SE-3200은 또한 사용자가 사용자 정의된 클립 파일을 가져올 수 있습니다. Alpha png 형식의 32비트를 사용하는 것이 좋습니다.

3개의 클립 비디오를 동시에 미리 볼 수 있습니다. "Thumbnail Clip -1"은 사용자가 이전 클립을 미리 볼 수 있도록 하고 "Thumbnail Clip"은 "Load"가 선택될 때 로드될 클립을 표시하고 "Thumbnail Clip +1"은 다음 클립을 표시합니다. 클립 (스텝어) 전환 모드를 활성화하려면 CLIP 버튼을 누르기만 하면 됩니다.

버퍼에서 로드된 클립을 지우려면 "클리어 클립"을 선택하기만 하면 됩니다. 메모리 위치에서 클립을 제거하려면 "클립 삭제"를 선택하십시오.

클립 설정

클립 설정을 통해 사용자는 클립의 시작/끝 및 중간(전환 지점) 프레임을 설정할 수 있습니다.

사용자가 클립을 가져온 후에는 약간의 조정이 필요하므로 이러한 설정을 사용하면 사용자가 클립의 시작과 끝에서 원하지 않는 프레임을 건너뛸 수 있습니다. 그들

PGM에서 PVW로의 페이드가 발생하는 프레임을 선택할 수도 있습니다. 기본값은 하는 것입니다.

클립 중간에 페이드가 발생하지만 실제 클립에 따라 사용자가 이 위치를 변경할 수 있습니다.

- 시작 프레임: 클립의 시작 프레임 번호를 조정합니다.
- End Frm: 클립의 끝 프레임 번호를 조정합니다.
- Mid Frm: 클립의 PGM에서 PVW 페이드 포인트를 조정합니다.
- 취소: 모든 변경 사항을 취소합니다.
- 저장: 각 클립이 다른 설정을 가질 수 있으므로 이 클립에 대한 변경 사항을 저장합니다.

참고: 클립 설정은 클립이 로드된 후에만 활성화됩니다.

Stinger 전환 효과를 위해 기존 클립 로드

SE-3200을 사용하면 스티어 전환 효과를 생성할 수 있습니다. 이를 위해 사용자는 먼저 기기에 저장된 클립을 로드해야 합니다.

클립을 로드하려면 아래에 설명된 단계를 따르십시오.

1. MENU 버튼을 눌러 Multiview 디스플레이에서 OSD 메뉴를 엽니다.

2. 아래와 같이 클립 메뉴 옵션을 엽니다.

파일	파일 형식	클립		
	클립 로드	집	클립 0	클립 설정
		썸네일 클립 - 1	썸네일 클립 썸네일 클립 + 1	
		클리어 클립		클립 삭제

3. 클립 로드 옵션에서 먼저 로드할 클립을 선택합니다. 클립 미리보기

Load Clip 행 바로 아래 행에 표시됩니다.

4. 로드 를 선택하여 클립을 로드합니다. 로드 진행 프롬프트 "Loading Clip XX/XX ..." 가 표시됩니다.

미리보기창에 나타납니다. 클립 버퍼에 로드되면 이전에 로드된 클립이 교체됩니다.

참고: 로드 프로세스는 최대 수십 초가 소요될 수 있습니다.

5. Clip 또는 Stinger 전환 모드를 활성화하려면 CLIP 버튼을 누르기만 하면 됩니다.

Stinger 전환(클립 파일을 스위처로 가져오기)에 대한 자세한 내용은 [5.4장 Stinger 전환 수행을 참조하십시오](#).

심벌마크

로고는 로고 버퍼(Logo 1/2)에 미리 로드된 정지 이미지입니다. 로고 메뉴를 사용하면 사용자가 기기의 내부 메모리에서 로고 버퍼로 로고 사진을 로드하고, 로고 사진을 기기의 내부 메모리에 저장하고, 썸네일 로고 사진을 보고, 로고 위치를 조정할 수 있습니다.

고급/기본 모드

파일	파일 형식	심벌마크		
	로드 로고	집	심벌마크 1	로고 1
		썸네일 사진 - 1	썸네일 그림	썸네일 사진 + 1
		클리어 로고		로고 삭제
	로고 1	엑스 -37% X	24%	
	로고 2	웨이 0% 그리고	0%	

로드 로고

"로고 로드" 를 선택 하면 사용자는 스틸 로고 이미지를 로드할 메모리 위치를 선택할 수 있습니다. 시스템 메모리는 최대 999개의 스틸 로고 이미지를 저장할 수 있습니다.

로고 미리보기는 "로고 로드" 행 아래에서 사용할 수 있습니다. "Thumbnail Picture -1"은 사용자가 이전 로고를 미리 볼 수 있도록 하고, "Thumbnail Picture" 는 "Load" 를 선택 했을 때 로드될 로고를 표시하고, "Thumbnail Picture + 1"은 다음 로고를 표시합니다.

선택한 대상(로고 1/로고 2)에 로고를 로드하려면 "로드" 를 선택 합니다.

참고: 컴퓨터에서 사용자 정의 로고를 가져오려면 5.5 장을 참조 하십시오.

지침.

버퍼에서 로드된 로고를 지우려면 "로고 지우기"를 선택하기만 하면 됩니다.

정지 로고를 메모리 위치에서 제거하려면 먼저 메모리 위치로 이동하고 "삭제" 를 선택한 다음 "예" 를 선택 하여 삭제를 확인합니다.

포지셔닝

로고는 XY 좌표를 조정하여 수동으로 배치할 수 있습니다. 좌표계의 원점은 화면 중앙에 있습니다.

X: 양수 값은 로고가 화면 오른쪽 절반에 있음을 나타내고 음수 값은 로고가 화면 왼쪽 절반에 있음을 나타냅니다.

Y: 양수 값은 로고가 화면 상단에 있음을 나타내고 음수 값은 로고가 화면 하단에 있음을 나타냅니다.

애니 로고

Ani 로고는 로고 버퍼(Logo 1/2)에 미리 로드된 애니메이션 로고입니다. Ani 로고 메뉴를 통해 사용자는 기계의 내부 메모리에서 로고 버퍼로 애니메이션 로고를 로드하고, 애니메이션 로고를 기계의 내부 메모리에 저장하고, 썸네일 이미지를 보고, 로고 위치를 조정할 수 있습니다.

고급/기본 모드

파일	파일 형식	애니 로고		
	로드 애니 로고	짐	애니 로고 1	로고 1
		썸네일 사진 - 1	썸네일 그림	썸네일 사진 + 1
		클리어 애니 로고		애니 로고 삭제
	로고 1	엑스 -37%	X	24%
	로고 2	와이 0%	그리고	0%

로드 애니 로고

"Load Ani 로고" 를 선택 하면 사용자는 애니메이션 로고가 로드되는 메모리 위치를 선택할 수 있습니다. 시스템 메모리는 최대 999 개의 로고 애니메이션을 저장할 수 있습니다.

로고 미리보기는 "Load Ani 로고" 행 아래에서 사용할 수 있습니다. "Thumbnail Logo - 1"은 사용자가 이전 애니메이션 로고를 미리 볼 수 있도록 하고, "Thumbnail Logo" 는 "Load" 를 선택 했을 때 로드될 로고 애니메이션을 표시하고, "Thumbnail Logo + 1"은 다음 애니메이션 로고를 표시합니다.

애니메이션 로고를 선택한 대상(로고 1/로고 2)에 로드하려면 "로드" 를 선택 합니다.

참고: 컴퓨터에서 사용자 정의 로고 애니메이션을 가져오려면 지침에 대해 [5.6장 로고 애니메이션 활성화](#) 를 참조하십시오.

버퍼에서 로드된 로고 애니메이션을 지우려면 "Clear Ani 로고"를 선택하기만 하면 됩니다.

메모리 위치에서 애니메이션 로고를 제거하려면 먼저 메모리 위치로 이동한 다음 "삭제" 를 선택한 다음 "예" 를 선택 하여 삭제를 확인합니다.

포지셔닝

애니메이션 로고는 XY 좌표를 조정하여 수동으로 배치할 수 있습니다. 좌표계의 원점은 화면 중앙에 있습니다.

X: 양수 값은 애니메이션 로고가 화면의 오른쪽 절반에 있음을 나타내고 음수 값은 애니메이션 로고가 화면 왼쪽 절반에 있음을 나타냅니다.

Y: 양수 값은 애니메이션 로고가 화면 상단에 있음을 나타내고 음수 값은 애니메이션 로고가 화면 하단 절반에 있음을 나타냅니다.

4.10 설정

"설정" 메뉴에서 사용자는 해상도를 변경하고, 전체 메뉴 버전과 단순화된 메뉴 버전을 전환하고, SE-3200을 공장 기본값으로 재설정하고, 메뉴 기본 설정을 조정하고,

자동 저장 활성화/비활성화, 선호하는 OSD 메뉴 언어 선택 펌웨어 업그레이드 현재

재 펌웨어 버전(인터페이스, 메인보드 및 키보드)을 볼 수 있습니다.

고급 모드 옵션

설정	기준	1080p/59.94 레벨 오프 H 위	자동	설정 저장
젠록	상		0V 위상	0
OutConv	끄다			
모드 메뉴	고급의	명도	삼	
메뉴 기본 설정	푸른	트랜스프	1 표시선	봇
자동 저장	에			
팩토리 데프	복원하다	이름 목록		
언어	영어			
	회로망	네트워크 정의		
SE-3200	소프트웨어: v0.9.9.9	f/w: 2019-07-17 Kbd: v1.7.3 OS: v10		

가산기 모드	DHCP			
IP 주소	192	168	100	101
네트워크 마스크	255	255	255	0
		취소	구하다	

기준

이 옵션을 사용하면 1080i/50과 같은 적절한 출력 해상도를 선택할 수 있습니다.

완료되면 "저장"을 선택하여 선택한 출력 해상도를 확인하십시오. 사용 가능한 해상도는 1080p/60/59.94/50, 1080i/60/59.94/50 및 720p/60/59.94/50입니다.

참고: 출력 해상도로 720p를 선택한 경우 모든 입력의 해상도도 720p여야 합니다.

메뉴 옵션 OutConv는 1080p50 또는 1080p59가 선택되는 즉시 활성화됩니다.

OutConv를 사용하면 HDR-90이 준비될 때까지 OBV-3200 HD 12채널 모바일 비디오 스튜디오에서 중요한 장치인 HDR-70 리모컨 연결하기 위해 SDI 비디오 포트 5의 해상도를 1080i 또는 720p로 다운그레이드할 수 있습니다. 선적. 이 옵션에 대한 자세한 내용은 [OutConv](#) 섹션을 참조하십시오.

레벨 선

택할 수 있는 두 가지 오디오 표준이 있습니다. 사용자는 다음 중 하나를 선택할 수 있습니다.

EBU 또는 SMPTE 표준. AUTO를 선택하면 장치가 오디오 표준을 자동으로 감지할 수 있습니다.

참고: 이미지가 50Hz일 때 오디오는 EBU 표준을 따르고 이미지가 59.94/60Hz일 때 오디오는 SMPTE 표준을 따릅니다.

젠록

Genlock 은 외부 동기화 설정입니다. Ref IN/OUT 포트는 Tri-Level 또는 Black Burst 신호일 수 있는 외부 동기화를 수신합니다. 1080i 및 720p의 해상도는 Black Burst Sync에 적합하지 않습니다.

스위치가 외부 동기화를 수신할 수 있도록 젠록을 활성화한 다음 그에 따라 H 및 V 위상을 조정합니다. H 위상 범위는 -2190~+2190ms이고 V 위상 범위는 -1124~+1124입니다. 양수 값은 동기 신호 선행을 설정하고 음수 값은 동기 신호 지연을 절합니다.

OutConv

비디오 출력 해상도가 1080p50 또는 1080p59로 설정된 경우 OutConv를 사용하면 OBV-3200 HD 12-Channel Mobile에 서 중요한 장치인 HDR 70 레코더에 연결하기 위해 SDI 비디오 포트 5의 해상도를 1080i 또는 720p로 하향 변환할 수 있습니다. H DR-90 선적 준비가 될 때까지 Video Studio.

출력 해상도가 1080p50인 경우 해상도를 다음으로 하향 변환할 수 있습니다.

- 고기
- 720p50
- 1080i50

출력 해상도가 1080p59.94인 경우 해상도를 다음으로 하향 변환할 수 있습니다.

- 고기
- 720p59.94
- 1080i59.94

모드 메뉴

사용자는 전체 메뉴 버전과 단순화된 메뉴 버전 간에 전환할 수 있습니다. 전체 메뉴를 표시하려면 "고급"을 선택하고 OSD 메뉴의 압축된 버전을 표시하려면 "기본"을 선택하십시오.

밝기: 이 옵션을 사용하면 7이 가장 밝고 1이 가장 어두운 키보드 밝기를 조정할 수 있습니다.

메뉴 기본 설정

메뉴 기본 설정에서 사용자는 메뉴 색상, 메뉴 투명도, 메뉴 크기 및 표시 위치를 설정할 수 있습니다.

메뉴 색상: 사용 가능한 옵션은 파란색과 회색입니다.

메뉴 투명도 옵션 은 다음과 같습니다.

0: 투명하지 않음

1: 배경 50% 투명(버튼이 투명하지 않음)

2: 모든 메뉴 50% 투명

메뉴 위치

메뉴 위치는 사용자가 화면의 메뉴 영역에 대해 여러 위치를 선택할 수 있는 기능을 제공합니다. 현재 옵션은 가운데, 위쪽, 왼쪽, 오른쪽 및 아래쪽입니다.

자동 저장

활성화되면 OSD 메뉴를 종료한 후 5-10초 이내에 마지막 설정이 자동으로 저장됩니다. 이 시간 동안 기계를 종료하지 마십시오. 다음 부팅 시 머신은 마지막으로 저장된 설정을 자동으로 로드합니다. 스틸 로드는 자동 저장도 트리거합니다.

참고: 자동 저장 기능은 새 설정을 즉시 저장하지 않습니다. OSD 메뉴가 닫힌 후 5~10초 후에만 트리거됩니다. 이것은 부드러움에 대한 역효과를 피하기 위한 것입니다.

운영의.

자동 저장 기능 은 해상도 설정에 적용되지 않습니다. SE-3200의 해상도를 변경하려면 "OSD 메뉴/설정/표준" 으로 이동한 다음 "설정 저장"을 선택하여 새 설정을 저장합니다.

공장 기본값

복원: 이 옵션은 기기를 공장 기본 설정으로 재설정합니다.

이름 재설정: 멀티뷰어 레이블(입력1-12)을 기본 설정으로 재설정합니다.

언어

OSD 메뉴에 사용할 수 있는 언어는 영어, 중국어 번체 및 중국어 간체입니다.

회로망

네트워크 옵션을 사용하면 컴퓨터가 이미지 파일을 가져오는 데 사용하는 스위치의 IP 주소를 볼 수 있습니다. 네트워크

구성 및 소프트웨어는 [3장](#) 을 참조하십시오.

설치.

Addr 모드: 사용 가능한 네트워크 연결 모드는 DHCP 및 정적입니다. 기본 연결 모드는 IP 주소가 192.168.100.101 인 고정입니다.

IP Addr: Static 이 선택된 경우 IP 주소를 수동으로 입력합니다.

네트워크 마스크: 정적 이 선택된 경우 네트워크 마스크를 수동으로 입력합니다.

취소: 모든 변경 사항을 취소하려면 선택합니다.

저장: 모든 변경 사항을 저장하려면 선택합니다.

Network Def: 네트워크 설정을 공장 기본값으로 재설정합니다. 기본 설정은 아래에 나열되어 있습니다.

- 주소 정적
- IP 주소: 192.168.100.101
- 네트워크 마스크: 255.255.255.0

소프트웨어

이 옵션은 최신 펌웨어 파일이 포함된 USB 저장 장치가 삽입된 경우에만 사용할 수 있습니다. 업그레이드를 선택하여 펌웨어 업그레이드 프로세스를 시작합니다. [펌웨어 참조](#)
자세한 내용은 [UPGRADE](#) 섹션을 참조하십시오.

[메뉴 하단에서](#) 최신 버전 번호를 볼 수 있습니다.
펌웨어가 설치되었습니다.

5장 기본작동

스위처의 제어판은 사용자가 비디오 소스를 선택하고 라이브 프로덕션 중에 방송할 수 있는 주요 제어 인터페이스입니다. 제어판에서 사용자는 전환 스타일을 선택하고 다양한 키어를 활성화/비활성화하고 프로그램 보기에 로고를 추가할 수 있습니다.

OSD 메뉴를 통해 사용자는 전환 설정을 조정하고, 크로마 키어 및 PIP 창을 구성하고, 입력 및 출력을 할당하고, 오디오 매개변수를 수정할 수 있습니다.

이 섹션에서는 간단한 조작을 사용하여 제어판에서 비디오 소스를 전환하는 방법을 설명합니다.

5.1 비디오스위칭

먼저 비디오 전환의 기본 사항을 알아보겠습니다.

프로그램 및 사전 설정 행

이 버튼 행은 일반적으로 스위처의 기본 프로그램 출력 이미지를 선택하는 데 사용됩니다.

프로그램 출력으로 보내진 선택된 소스는 이 행에서 적색백라이트가 켜집니다. 필요한 소스 번호를 눌러 이 행에서 소스 간 간단 한 절단을 수행할 수 있습니다.

다음 촬영을 위해



이 버튼 행은 일반적으로 스위처의 미리보기 또는 다음 소스 출력 이미지를 선택하는 데 사용됩니다. 선택한 소스는 이 행에서 녹색으로 백라이트 됩니다. T-Bar, CUT 버튼 또는 AUTO 버튼을 사용하여 미리보기와 프로그램 간에 전환할 수 있습니다.

참고: 프로그램 및 미리보기 행의 키는 T-바가 이동하는 동안 계속 활성화됩니다.

블랙 및 매트뷰



BLK/MATTE 버튼을 사용하면 프로그램 및 미리보기 화면에서 검정색 배경, 무광택 색상 및 색상 막대 사이를 전환할 수 있습니다.

MATTE 색상은 OSD 메뉴에서 구성할 수 있습니다. '시작' 으로 이동하세요.

'매트' 를 선택한 다음 Luma, Saturation 및 Hue를 조정합니다.

Hue 값의 경우 Red 는 약 0, Green 은 약 120, Blue 는 약 240입니다. 보조 색상의 경우 Yellow 는 약 60, Cyan 은 약 180, Violet 은 약 300입니다.

Sat 또는 Saturation 값 은 Hue 에서 선택한 색상의 강도를 나타냅니다. 채도가 높을수록 색상이 더 순수해 보입니다. 채도가 감소함에 따라 색상이 더 바래거나 창백해 보입니다.

Luma 값 은 선택한 색상이나 색조가 얼마나 밝거나 어두운지와 관련됩니다. Luma 값 이 높을수록 Hue 에서 선택한 색상이 더 밝아 집니다.

플렉스 출력



Flex™ 출력을 통해 사용자는 동시에 다양한 소스를 표시할 수 있으며 이러한 소스는 SE-3200 프로그램 또는 마리보기 출력에 하나의 결합된 이미지로 공급될 수 있습니다.

Flex™ 출력은 기본적으로 하나의 배경 이미지와 네 개의 다른 PIP(Picture in Picture) 창의 조합입니다. SHIFT 버튼을 누른 상태에서 FLEX 버튼을 눌러 Flex™ 출력을 활성화합니다. 비활성화하려면 FLEX 버튼을 다시 누르십시오.

더 작은 PIP 창 주위에 사용자 정의 색상 테두리를 배치할 수 있습니다. 원하는 거의 모든 방식으로 PIP 창의 크기를 조정하고 자르고 회전하고 위치를 지정할 수 있습니다. Flex 출력 구성에 대한 자세한 내용은 [섹션 4.5 Flex Src](#) 를 참조하십시오.

스틸 버튼



SHIFT 버튼을 누른 상태에서 STILL 버튼을 누르면 메인 프로그램 보기를 정지 사진으로 전환합니다. 스틸 버튼을 누르기 전에 스틸 사진이 OSD 메뉴에서 수행할 수 있는 스틸 버퍼(Still 1/2)에 로드되었는지 확인하십시오.

5.2 전환

버튼의 전환 그룹을 통해 사용자는 선택한 사전 설정/다음 소스 이미지를 프로그램 출력으로 가져오는 방법을 결정할 수 있습니다. SE 3200 사용자는 CUT, MIX, WIPE 또는 DVE(디지털 비디오 효과) 전환을 사용할지 결정할 수 있습니다. 이러한 전환 옵션을 사용하려면 TRANS BG

(전환 배경) 버튼은 SE-3200 제어판의 TRANS EFFECT 영역에서 활성화(백라이트 빨간색)해야 합니다.



자동 버튼



AUTO 버튼은 수동으로 작동되는 T-Bar 대신 사용되며 설정된 시간 동안 Program과 Preset 사이에서 선택된 전체 전환을 자동으로 수행합니다. 여기에는 START 메뉴의 M/E 값이 사용됩니다. 37페이지의 [섹션 4.1](#) 도 참조하십시오.

잘라내기 버튼



CUT 버튼은 현재 선택된 프로그램과 프리셋 소스 사이를 즉시 전환하는 데 사용됩니다.

믹스 버튼



MIX 버튼은 디졸브 또는 페이드 전환 시 선택됩니다.

선택한 프로그램 및 프리셋 소스가 필요합니다. 이 MIX 전환은

T-Bar 를 수동으로 이동하거나 AUTO TRANS 를 눌러 생성

단추. 믹스 전환 시간을 구성하려면 OSD 메뉴를 연 다음 시작 메뉴를 열고 그에 따라 M/E 값을 수정합니다.

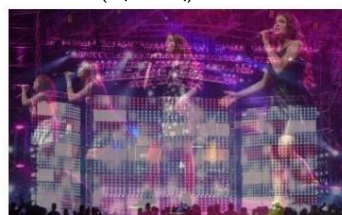
프로그램 보기

전환 전



전환 진행 중

(믹스 효과)



프로그램 보기

전환 후



와이프/DVE 버튼



WIPE/DVE 버튼은 선택한 프로그램과 사전 설정 소스 간의 2D 와이프 또는 3D DVE 전환이 필요할 때 선택

됩니다. 이 WIPE 또는 DVE 전환 효과는 T-바를 수동으로 이동하거나 AUTO 버튼을 눌러 생성됩니다. OSD 메뉴에서

D WIPE 선택 시작 WIPE 효과

다음. DVE 1/2/3 버튼을 눌러 3D WIPE를 선택합니다.

프로그램 보기

전환 전



전환 진행 중

(와이프 효과)



프로그램 보기

전환 후



클립 버튼



클립 버튼을 눌러 클립(스텝) 전환 모드를 활성화합니다.

Stinger Transition Effect는 기본적으로 두 개의 비디오 소스를 전환하는 동안 추가되는 애니메이션 효과입니다.

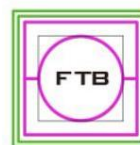
애니메이션 효과는 bmp/jpg/png/pic 형식의 일련의 순차 파일로 구성된 클립

파일에 의해 생성됩니다. Stinger 전환은 T-바를 수동으로 이동하거나 AUTO TRANS 버튼을

눌러 생성됩니다. 스위처에 클립을 로드하는 방법에 대한 지침은 [섹션 5.4](#) 를 참조하십시오.

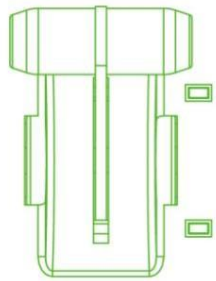
FTB 버튼

FTB 버튼(Fade To Black)은 현재 비디오 프로그램 소스를 검정색으로 페이드합니다. 다시 누르면 완전한 검정색에서 반대 방향으로 작동합니다.



현재 선택된 프로그램 비디오 소스. 전환 시간을 설정하려면 OSD 메뉴를 연 다음 시작 메뉴를 열고 그에 따라 FTB 값을 수정합니다.

타바



현재 프로그램 소스에서 선택한 사전 설정 소스로 수동 제어 전환을 수행합니다. 선택된 트랜지션 와이프,

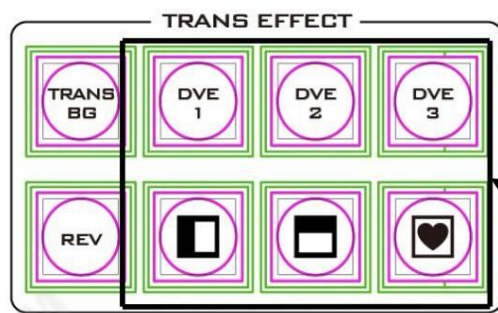
디졸브 또는 애니메이션이 사용됩니다. T-Bar 가 지금까지 이동했을 때 소스

간 전환이 완료되었습니다. T-Bar 는 양방향으로 작동할 수 있습니다.

T-바 옆에는 전환이 있을 때 켜진 표시기가 있습니다.

작동 방향을 나타내는 진행 상태이며 전환이 완료된 후 꺼집니다.

와이프 선택 메뉴



32가지 2D WIPE 효과와 3가지 선택

할 수 있는 다양한 3D WIPE 효과

SE-3200 스위처를 사용합니다. 다른 WIPE 전환을 선택하려면

SE-3200 제어판의 TRANS EFFECT 영역 또는

OSD 메뉴의 시작 항목(아래 표 참조). 선택하기 전에 TRANS BG 및

WIPE/DVE 버튼이 활성화되어 있는지 확인하십시오.

시작	이행	나	60DSK_	15FTB_	60
	유형	뒤움			
	와이프 효과 와이프	1 소프트	0% 너비	1%	
	국경	루마 100% 토	80% 색조	0	
	위치	엑스 0% 그리고	0%		
	매트	루마 100% 토	80% 색조	0	

참고: SE-3200의 MENU 영역에서 MENU 버튼을 눌러 OSD 메뉴를 연 다음 제어판.

OSD 메뉴에서 WIPE 를 선택하려면 WIPE EFFECTS 에서 WIPE 옵션으로 이동 한 다음 WIPE 번호 를 선택합니다. 각 WIPE 전환에는 전환 모양을 맞춤화할 수 있는 유연한 사용자 옵션도 있습니다. 모든 와이프에는 선택적 색상 테두리가 적용됩니다. 지우기 테두리 너비와 색상도 메뉴 시스템 내에서 선택됩니다.

소프트 벨류

이 값을 사용하면 Wipe Border의 '내부' 및 '외부' 가장자리 부드러움을 제어할 수 있습니다. 값이 낮으면 가장자리가 날카롭거나 딱딱하게 닦입니다. 값이 크면 와이프 가장자리가 더 부드럽거나 확산됩니다.

너비 값

이 값은 실제 지우기 효과의 폭을 결정합니다. 값이 낮으면 와이프가 좁아집니다.

값이 크면 와이프가 더 넓어집니다.

색조, 토 및 루마 값

Wipe Border Matt의 색상은 Hue, Sat 및

루마 값.

위치 지우기

원형 및 타원형 와이프와 같은 특정 와이프를 사용하면 와이프 위치를

통제된.

X 값을 사용하면 선택한 와이프가 화면의 왼쪽 또는 오른쪽으로 오프셋될 수 있습니다.

Y 값을 사용하면 선택한 와이프가 화면 상단 또는 하단으로 오프셋될 수 있습니다.

REV 버튼

REV 버튼이 꺼져 있으면 선택한 WIPE 또는 DVE 전환이 기본 방향으로만 작동합니다. REV 버튼이 켜져 있으면 선택한 전환이 반대 방향으로 작동합니다.



5.3 정지 사진 관리

SE-3200 Switcher에서 사용자는 Grab 및 Frame Store 기능으로 압축되지 않은 스틸 사진을 조작할 수 있습니다. 이 섹션에서는 스위처에 저장된 스틸을 불러와서 모니터에 표시하는 방법도 안내합니다.

SE-3200의 각 비디오 채널에는 스틸을 로드할 수 있는 하나의 프레임 저장소가 있으며 최대 1000개의 비압축 스틸을 저장할 수 있는 충분한 저장 공간이 있습니다.

스틸을 메모리에 캡처 및 저장

OSD 메뉴의 캡처 및 저장 옵션을 사용하면 현재 프로그램 비디오 프레임 이미지를 캡처하여 SE-3200의 두 개의 내부 스틸 버퍼에 저장하여 새로운 스틸 이미지를 생성할 수 있습니다.

1. MENU 버튼을 눌러 Multiview 디스플레이에서 OSD 메뉴(아래 참조)를 엽니다.

스틸	파일 형식	아직		
	스틸 로드	짐	스틸넘 1	아직도 1
		썸네일 사진 - 1	썸네일 그림	썸네일 사진 + 1
	스틸 저장	구하다	아직도 1	스틸넘 1
				삭제
	그랩 스틸	붙잡다	아직도 1	

2. 프로그램 출력은 '그랩'을 선택하여 스틸 버퍼(스틸 1 또는 2)로 캡처됩니다.

3. 사용자는 다중 이미지 미리보기를 보고 이 스틸을 저장할지 결정할 수 있습니다.

4. 현재 선택된 스틸 버퍼에서 스틸을 저장하려면 아직 사용되지 않은 스틸 번호를 선택하고 '저장'을 선택해야 합니다.

5. 저장 프로세스는 약 15초가 소요되며, 그 후 새로운 썸네일 사진이 선택한 스틸 번호 아래 스틸 디스플레이에 표시됩니다.

메모리에서 기존 스틸 로드

스틸 로드 메뉴를 사용하면 SE-3200에 이미 저장된 스틸을 스틸 버퍼(스틸 1 또는 2) 또는 입력 버퍼(입력 1 - 12)에 로드할 수 있습니다. 스틸을 로드하려면 아래 단계를 따르십시오.

파일	파일 형식	아직		
	스틸 로드	짐	스틸번호 10	아직도 1
		썸네일 사진 - 1	썸네일 그림	썸네일 사진 + 1
	스틸 저장	구하다	아직도 1	여전히 숫자 10
				삭제
	그랩 스틸	붙잡다	아직도 1	

스틸 메뉴 화면(위 참조)은 한 번에 최대 3개의 저장된 스틸 이미지를 축소판 그림으로 표시합니다. SE-3200에 3개 이상의 스틸이 저장되어 있으면 메뉴 컨트롤의 위/아래가

화살표 버튼을 사용하여 저장된 스틸을 이동할 수 있습니다. 스틸은 번호순으로 표시되며 사용되지 않은 번호는 공백으로 표시됩니다.

스틸을 로드하려면 스틸 번호를 찾아 스틸 버퍼를 선택한 다음 '로드'를 선택하면 됩니다. 선택한 스틸이 선택한 버퍼에 로드됩니다. 위의 예에서 스틸 버퍼는 메모리 슬롯 10의 이미지와 함께 로드됩니다.

메모리에서 저장된 스틸 삭제

저장된 스틸을 삭제하려면 더 이상 필요하지 않은 스틸 번호를 선택하세요. '삭제'를 선택하면 삭제를 확인하는 메시지가 표시됩니다. 스위치의 메모리에서 스틸을 제거하려면 'YES'를 선택하고 삭제를 취소하려면 'No'를 선택하십시오.

참고: 삭제된 스틸은 현재 스틸 또는 입력 버퍼에 미리 로드된 경우 다른 스틸 이미지를 선택하거나 이 버퍼를 차지할 때까지 유지됩니다.

FS - 프레임 저장 버튼

SE-3200에는 12개의 비디오 채널이 있으며 이러한 각 채널에는 고유한 비디오 채널이 있습니다.



Frame Store는 총 12개의 Frame Store를 만듭니다. 이러한 각 프레임 저장소는 하나의 정지 이미지를 보유할 수 있습니다. FS 버튼을 사용하면 사용자가 스틸 이미지를 프로덕션으로 호출하고 프레임의 해당 스틸 이미지 간에 전환할 수 있습니다.

동일한 비디오 채널에 연결된 저장 및 라이브 비디오 입력

라이브 영상 입력 또는 프레임 스토어 선택 방법

1. 먼저 FS 버튼을 길게 누릅니다. 입력 소스의 사전 설정 행이 깜박입니다.

초록.

2. FS 버튼을 누른 상태에서 프리셋 행에서 필요한 입력을 누릅니다.
예를 들어 버튼 1을 누르면 비디오 채널이 정지 사진 모드로 전환됩니다.
3. 라이브 비디오 모드로 돌아가려면 채널 버튼을 다시 누르기만 하면 됩니다.

이 선택은 라이브 입력 또는 프레임 저장 이미지를 표시하는 선택한 채널과 함께 다중 보기 출력에서도 확인됩니다.

참고: FS 기능을 사용하기 전에 먼저 스틸 사진이 입력 비디오 채널에 로드되었는지 확인하십시오. 정지 사진 로드 에 대한 지침은 [섹션 5.3](#) 을 참조하십시오.

PC에서 정지 이미지 가져오기

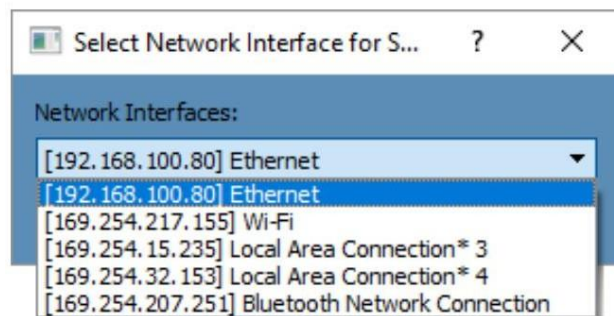
스위치 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어 (SwitcherImageImEx_vx.xxmsi) 를 사용하면 PC에서 스위치의 지정된 스틸 번호로 스틸 사진을 가져올 수 있습니다. 소프트웨어 설치 패키지는 제품 페이지에서 다운로드할 수 있습니다. 가져오기/내보내기 소프트웨어의 기능은 다음과 같습니다.

- 지원되는 파일 형식은 BMP, JPG, PNG 및 PIC입니다.
- 최소 해상도는 1280 x 720입니다.

설치 지침 및 네트워크 구성은 [3장](#) 을 참조하십시오.

사용하는 방법

1. 유틸리티가 성공적으로 설치되면 아이콘을 두 번 클릭하여 프로그램을 실행합니다. 부팅 프로그램이 처음 실행되면 자동으로 네트워크를 스캔하고 여러 네트워크 인터페이스 카드가 발견되면 장치와 동일한 네트워크에 있는 카드를 선택하기만 하면 됩니다.



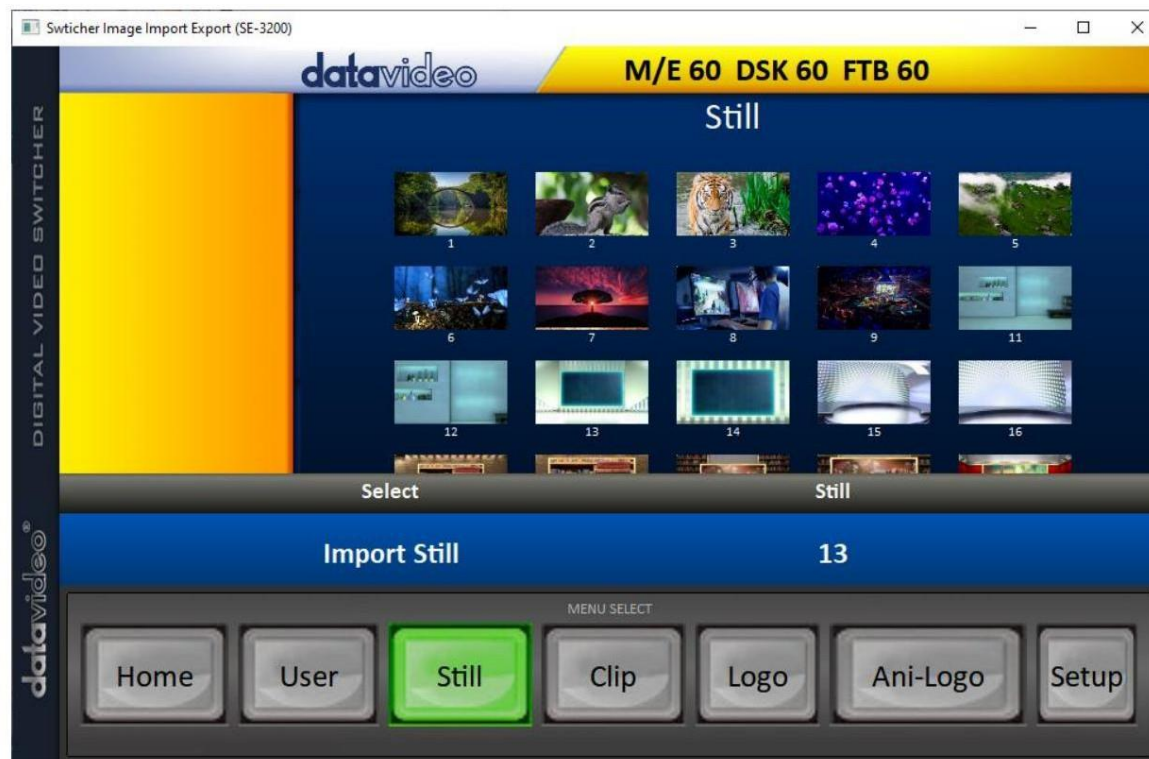
2. 사용 가능한 장치를 검색하여 찾으면 연결이 자동으로 설정되고 연결 상태에 "연결됨" 이 표시됩니다(연결이 끊긴 경우 연결 되지 않음으로 표시됨).



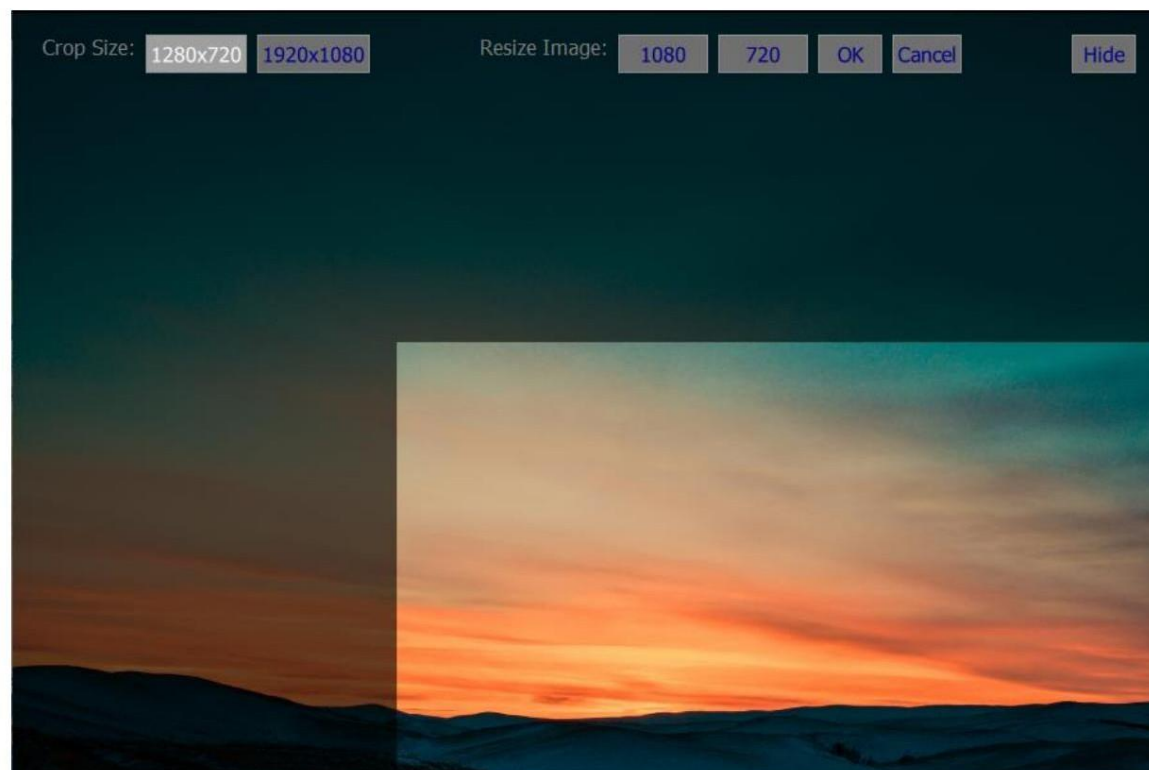
3. 설정 버튼을 클릭하면 아래와 같은 네트워크 정보를 볼 수 있습니다.



4. 스틸 버튼을 클릭하여 스틸 사진의 축소판을 보고 다음 위치에서 스틸 사진을 가져옵니다.
당신의 PC.



5. 먼저 스틸 번호를 클릭하고 스틸을 저장할 위치를 입력하세요. 그런 다음 스틸 가져오기를 클릭하면 스틸 파일을 선택하는 인터페이스가 나타납니다. 선택한 사진이 1120x1080 또는 1280x720이 아닌 경우 사진을 자르거나 확대/축소할 수 있는 아래 인터페이스가 팝업됩니다.



자르기 크기: 올바른 자르기 선택

이미지 크기 조정: 대(1080) 또는 소(720)의 두 가지 크기를 선택하고 사진을 1920 x 1080 또는 1280 x 720으로 확대할 수 있습니다.

확인: 자르기를 적용하고 가져오기를 시작합니다.

취소 선택 취소

숨기기: 인터페이스를 숨 깁니다.

6. 올바른 자르기를 선택하거나 해상도가 올바르게 구성된 후 확인을 클릭하여 시작합니다.

스틸 사진을 스위처로 가져오기.

7. 스틸 사진을 성공적으로 가져왔는지 확인하려면 MENU SELECT 창에서 스틸 버튼을 클릭 하여 축소판을 봅니다. OSD 메뉴는 가져오기를 확인하는 또 다른 방법입니다. 파일 -> 파일 형식 스틸로 이동하면 됩니다.



5.4 Stinger 전환 수행

Stinger Transition Effect는 기본적으로 두 개의 비디오 소스를 전환하는 동안 추가되는 애니메이션 효과입니다. 애니메이션 효과는 일련의

bmp, jpg, png 또는 pic 형식의 순차 파일. 이러한 유형의 전환은 즉각적인 리플레이 안팎으로 전환하기 위한 스포츠 제작에서 매우 인기가 있습니다.

이 섹션에서는 스티nger 전환을 구축하고 수행하는 방법을 설명합니다.

메모리에서 클립 로드

클립에서 스위처의 물리적 키보드에 있는 위쪽/아래쪽 화살표 버튼을 사용하여 클립 파일을 검색합니다. "로드"를 누르면 선택한 클립이 클립 버퍼에 로드되고 이전에 로드된 클립을 대체합니다.

파일	파일 형식	클립		
	클립 로드	짐	클립 0	클립 설정
		썸네일 클립 -1 썸네일 클립	썸네일 클립 +1	
		클리어 클립		클립 삭제

참고: SE-3200은 미리 로드된 클립 파일과 함께 제공됩니다. SE-3200은 또한 사용자가 사용자 정의된 클립 파일을 가져올 수 있습니다. Alpha png 형식의 32비트를 사용하는 것이 좋습니다.



클립 비디오 미리보기는 "클립 로드" 하위 옵션 아래에 있습니다. 3개의 클립 비디오를 동시에 미리 볼 수 있습니다.

클립 비디오를 성공적으로 가져온 후 클립(스팅어) 전환 모드를 활성화하려면 클립 버튼을 켜기만 하면 됩니다.

PC에서 Stinger 전환 효과용 클립 가져오기

SE-3200에서는 컴퓨터에 있는 기존 클립을 사용하는 것 외에도 Switcher Image Import 를 사용하여 PC에서 SE-3200 으로 자신의 클립(일련의 bmp/png/jpg/pic 파일)을 가져올 수도 있습니다. /내보내기 유틸리티. 파일 이름의 마지막 다섯 자리로 번호가 매겨진 순차 파일 중 하나를 선택하기만 하면 유틸리티 프로그램이 모든 이미지(처음 선택한 파일부터 마지막 파일까지)를 순차 애니메이션 파일로 연결하기 시작합니다. 최적의 해상도는 1920x1080입니다.

클립 가져오기 지침은 다음과 같습니다.

MENU SELECT 창 에서 클립 버튼을 클릭합니다.



클립 번호를 사용하여 클립을 저장할 위치를 선택할 수 있습니다.

컴퓨터에서 SE-3200으로 클립을 가져오려면 클립 가져오기를 선택하십시오.



팁: 스위처 이미지 가져오기/내보내기 유틸리티는 bmp/png/jpg에서 .pic 파일 형식으로 자동 변환을 수행합니다. 유틸리티에 시작 파일 위치를 지정하기만 하면 모든 이미지를 순차 애니메이션 파일에 연결하기 시작할 위치를 유틸리티에 제공합니다.

클립 가져오기

"클립 가져오기" 를 선택하면 파일이 열립니다.

브라우저 창. 찾아보기

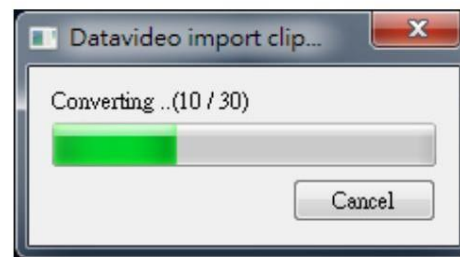
클립 파일이 저장된 디렉토리에서 파일을 선택하십시오.

0번째 위치 오른쪽 여제에서 파일 이름은

frame-000.png입니다.



열기를 클릭하여 클립 가져오기를 시작합니다. 파일이 .pic 형식이 아닌 경우 먼저 Switcher Image Import/Export 유틸리티에 의해 자동으로 .pic 형식으로 변환됩니다.



파일 변환 후 클립 가져오기가 시작됩니다. 가져오기가 완료되면 진행률 대화상자가 자동으로 닫힙니다.



참고: 클립 변환 및 클립 가져오기에는 진행률 및 완료된 프레임 수를 표시하는 진행률 대화상자가 있습니다. 이러한 대화상자에는 사용자가 어느 단계에서든 가져오기를 취소할 수 있는 취소 버튼이 있습니다. 가져오기를 취소하면 부분적으로 가져온 데이터가 삭제됩니다.

Stinger 전환 효과를 위한 PNG 시퀀스를 만드는 방법

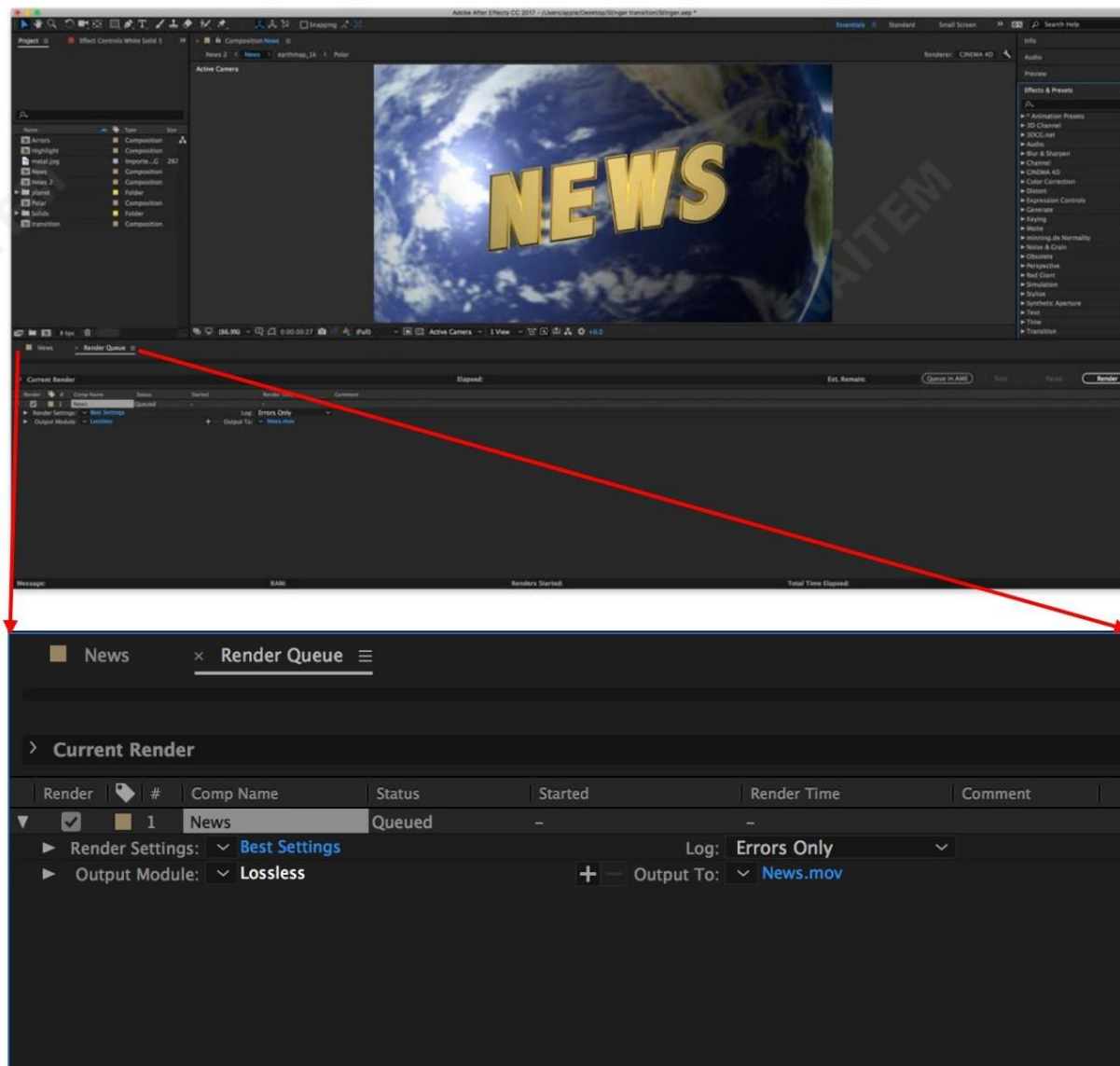
Adobe After Effects는 스티어 전환 효과를 위한 클립 파일을 만드는 데 사용할 수 있는 모션 그래픽 응용 프로그램입니다. 클립 파일이 생성된 후 Adobe After Effects의 SE-3200 스위처가 읽을 수 있는 PNG 시퀀스 형식으로 파일을 변환하는 두 가지 방법이 있습니다. 이 섹션에서는 Stinger 전환 효과를 위한 PNG 시퀀스를 만드는 방법을 보여줍니다.

어도비 애프터이펙트

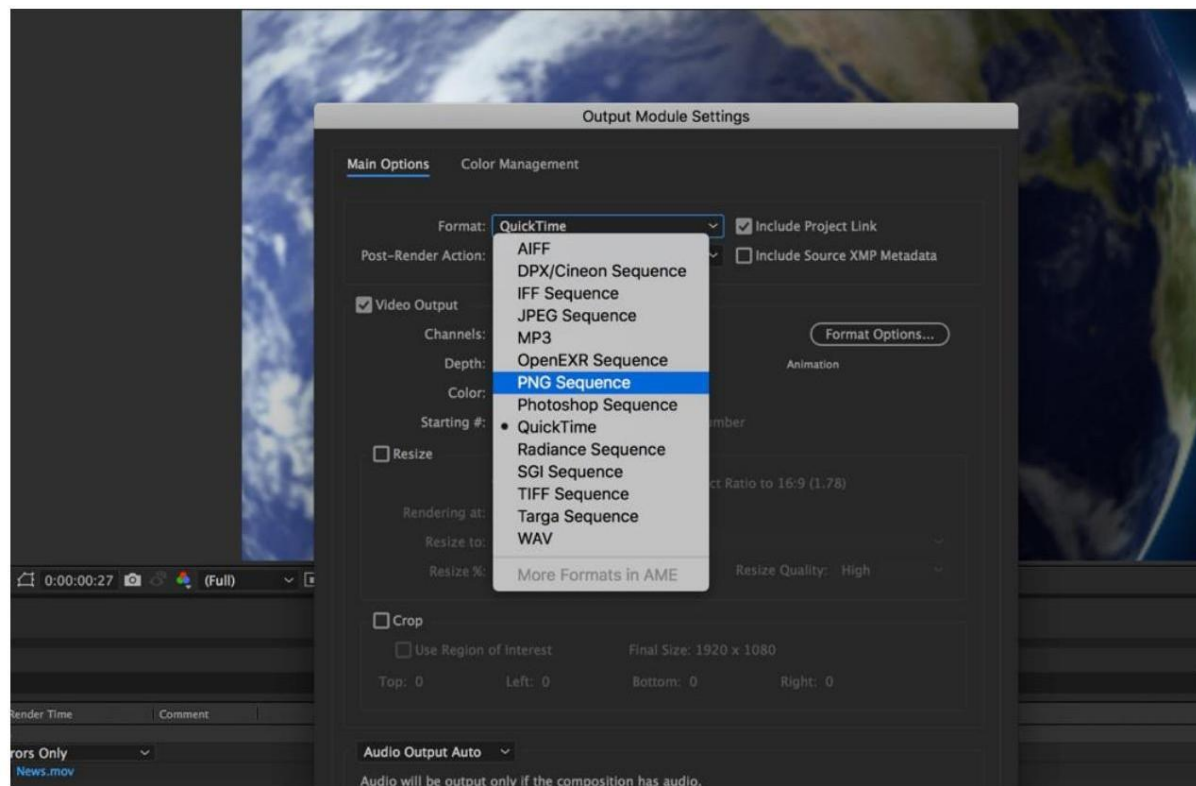
1. 파일 → 내보내기 → 렌더링 대기열에 추가를 클릭합니다(또는 컴포지션 → 렌더링 대기열에 추가를 클릭할 수도 있습니다).



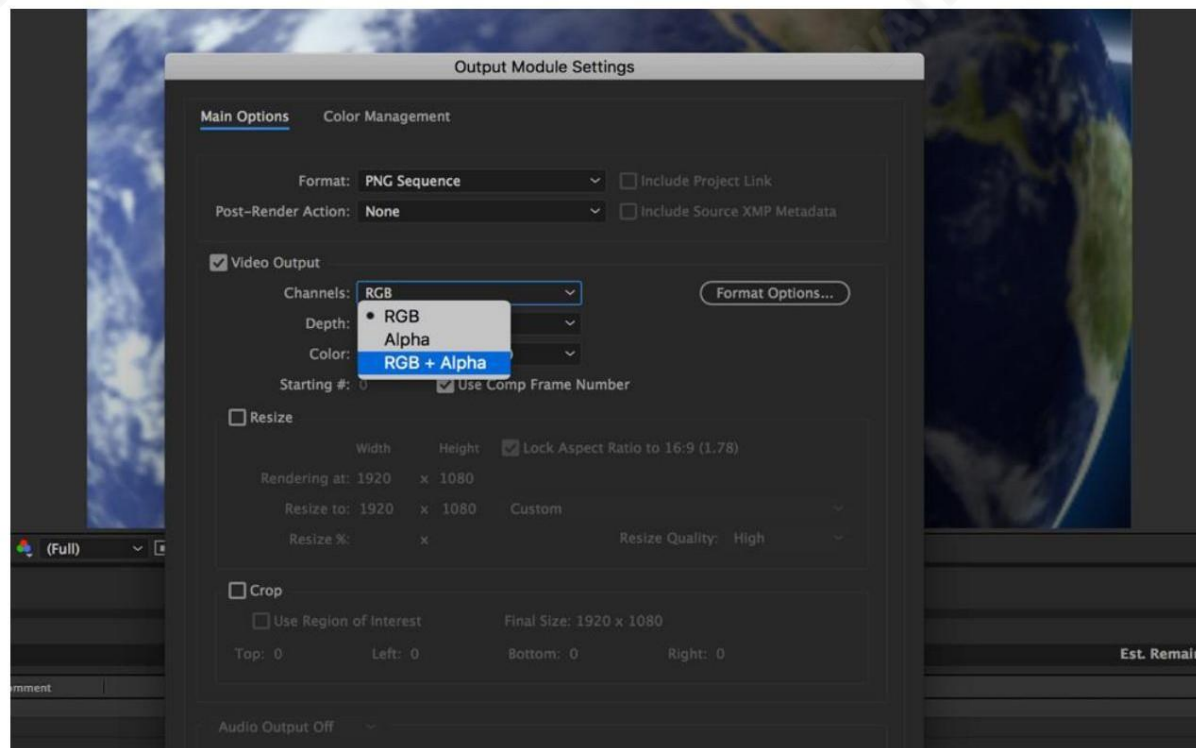
2. 렌더 대기열이 하단 창에 표시됩니다.



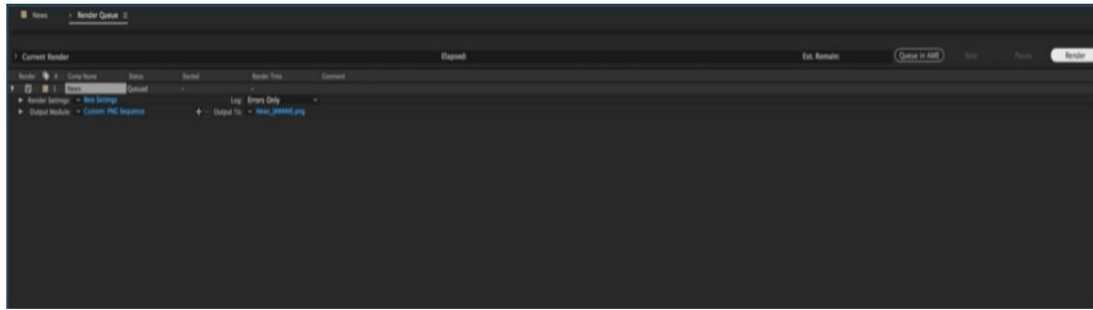
3. 출력 모듈을 클릭하고 기본 옵션 창에서 형식 드롭다운 목록을 클릭하고 PNG 시퀀스를 선택합니다.



4. 채널 드롭다운 목록을 클릭하고 "RGB + 알파" 옵션을 선택합니다.



5. "출력 대상"을 클릭 한 다음 파일이 렌더링되는 위치를 변경합니다.그런 다음 렌더링 을 클릭 합니다.



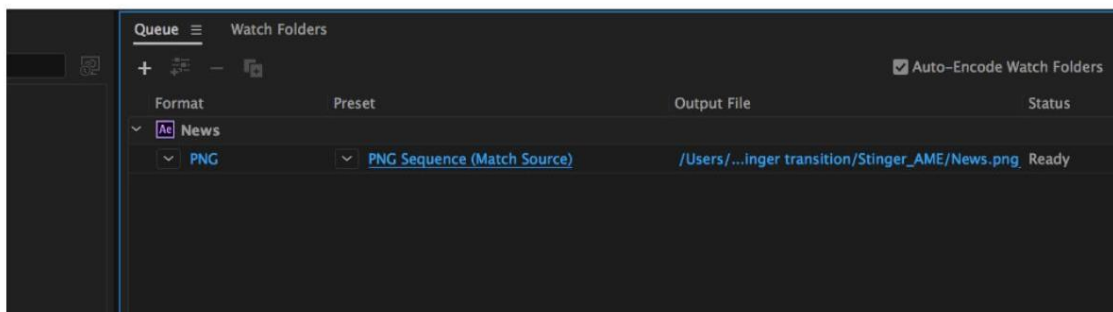
다음 섹션에서는 Media Encoder CC를 사용한 파일 변환 절차에 대해 설명합니다.

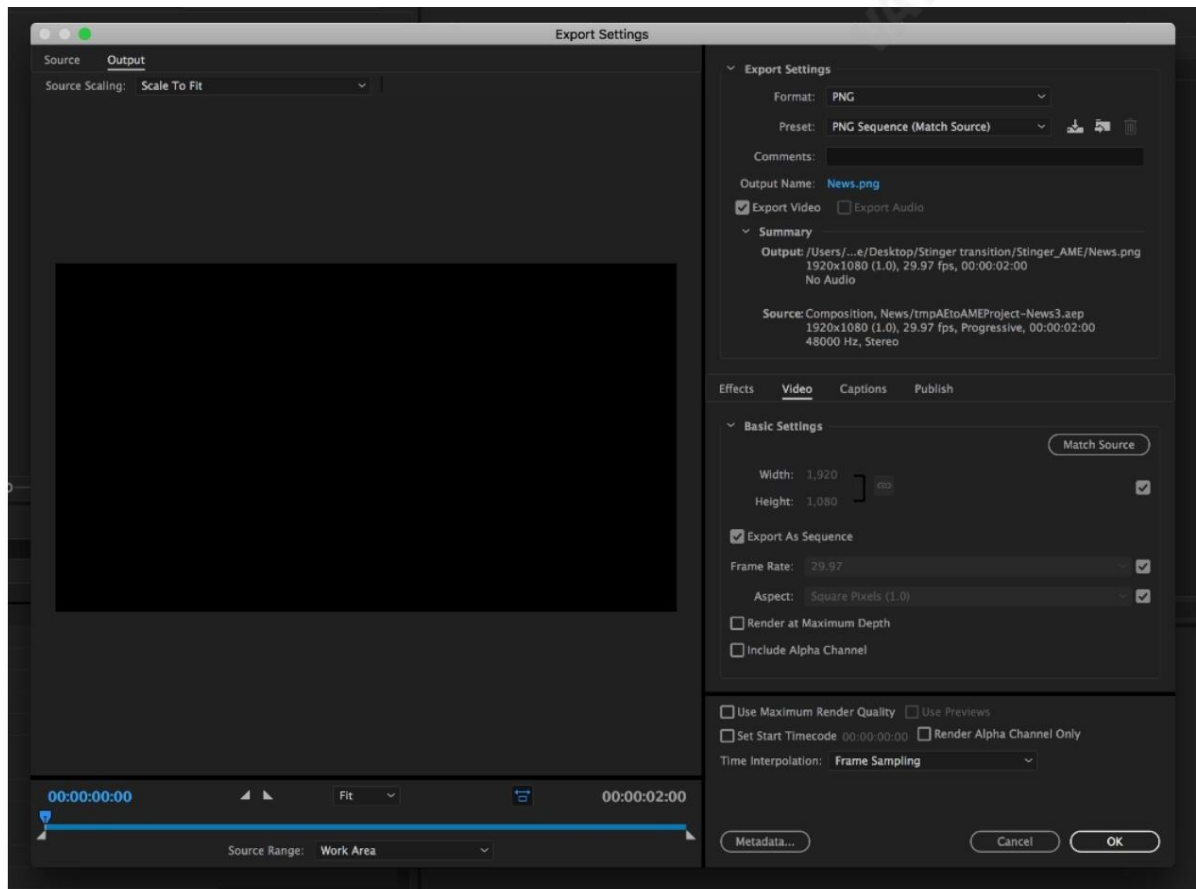
어도비 미디어 인코더 CC

1. 구성 → Media Encoder 대기열에 추가를 클릭 합니다(또는 파일 내보내기 Media Encoder 대기열에 추가를 클릭할 수도 있음).

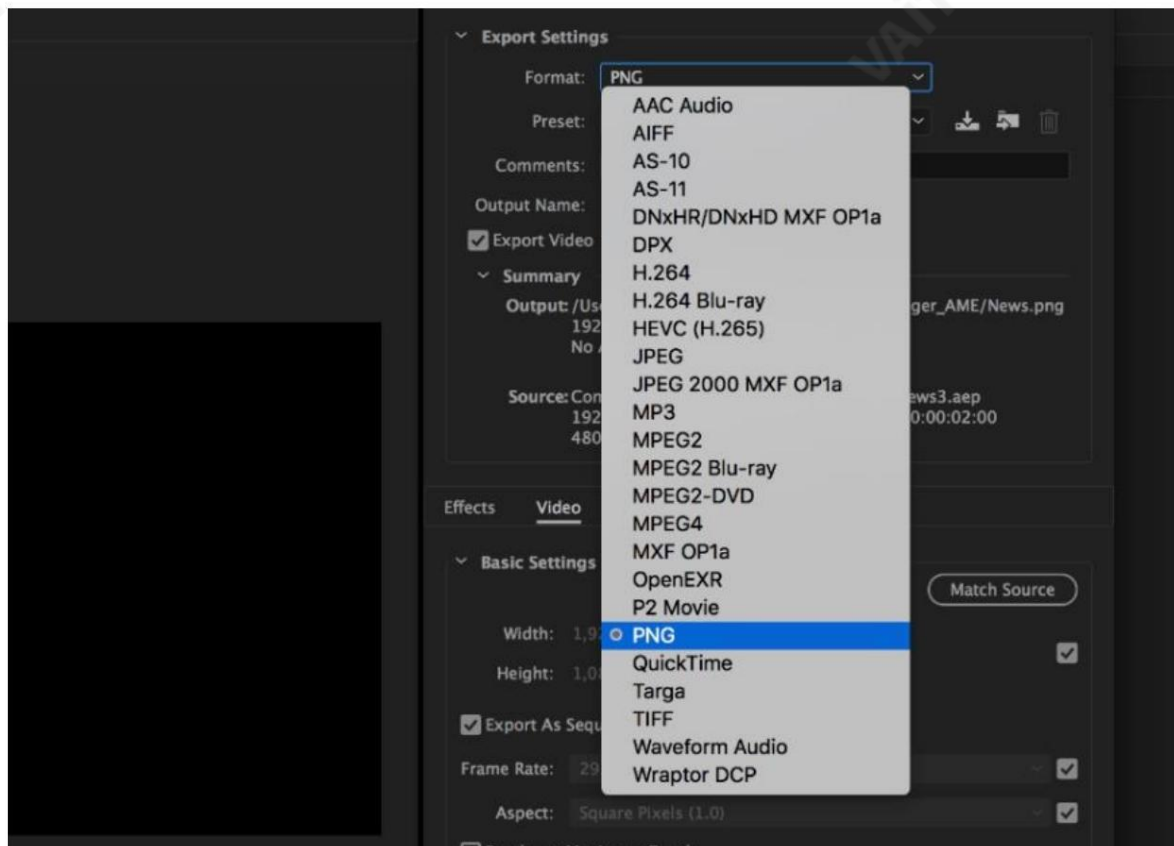


2. 형식/사전 설정 필드에서 파란색 글꼴을 클릭하여 "내보내기 설정" 창을 엽니다.

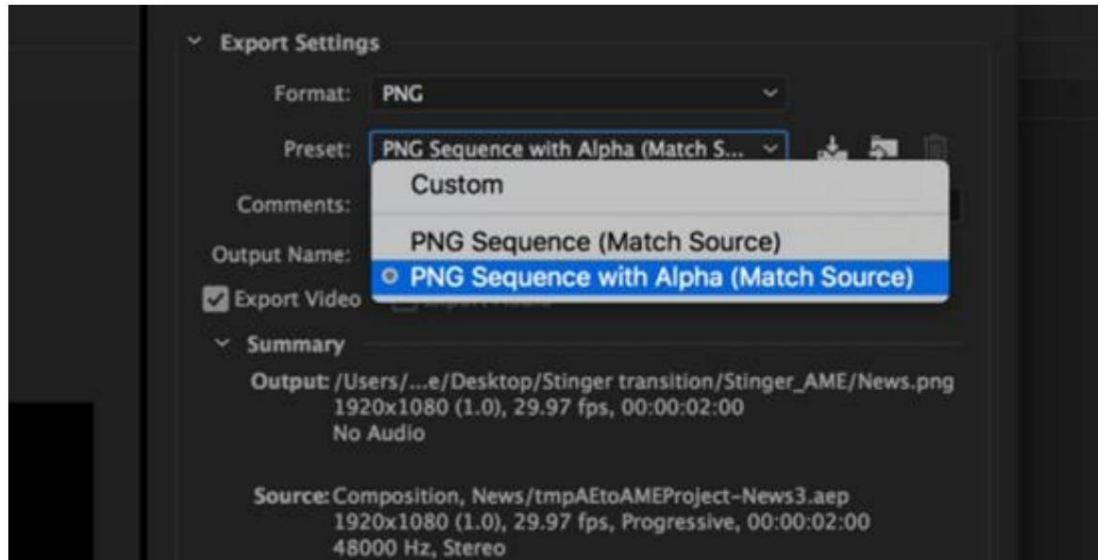




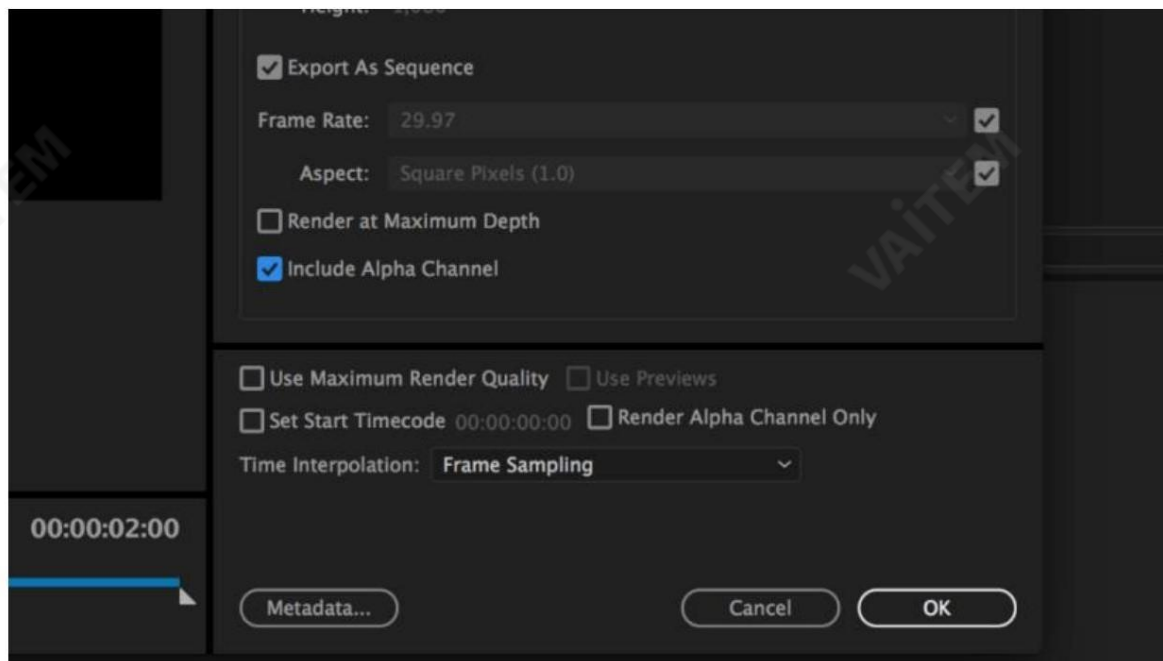
3. 형식 드롭다운 목록을 클릭한 다음 PNG를 선택합니다.



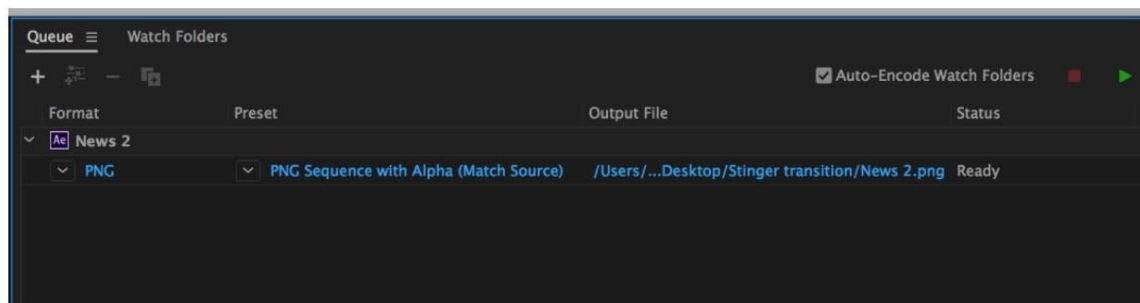
4. 사전 설정 드롭다운 목록을 클릭하고 "알파가 포함된 PNG 시퀀스"를 선택합니다.



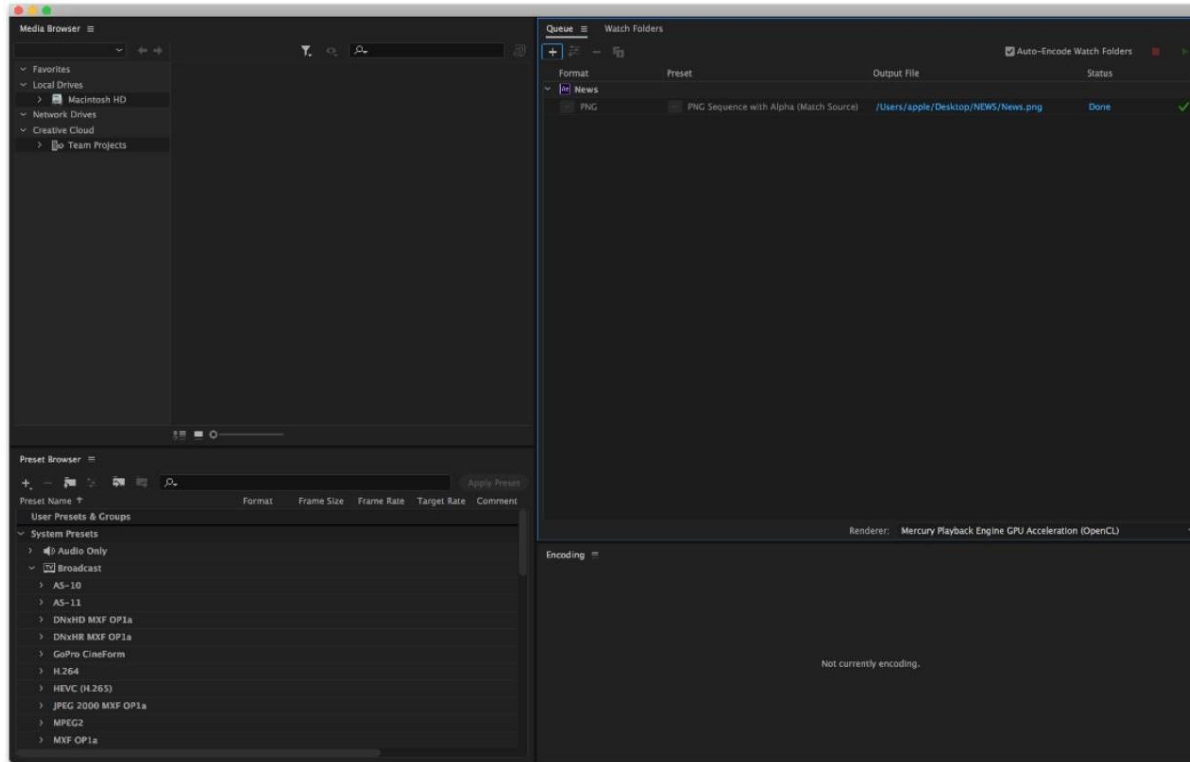
5. "시퀀스로 내보내기" 및 "알파 채널 포함" 이 선택되어 있는지 확인한 다음 확인.



6. "출력 파일" 을 선택하여 렌더링 파일 대상을 선택합니다. 녹색 버튼을 클릭하여 렌더링합니다.



7. 완료되면 상태에 "완료"가 표시됩니다.



순차 파일이 생성되고 준비되면 클립 파일을 스위처로 가져오는 방법에 대한 다음 하위 섹션을 참조하십시오.

Stinger 전환 효과를 만들 때 주의해야 할 중요한 사항

Datavideo의 SE-3200 다중 채널 스위처를 사용하여 Stinger를 설계하고 생성할 때 전환 효과는 창의적이 되는 것 외에도 취해야 할 몇 가지 사항이 있습니다.

~을 고려하여.

1. 스틱어 전환 애니메이션의 길이 제한

좋은 스틱어 전환 애니메이션의 길이는 약 0.5~2초여야 합니다.

2. SE-3200은 애니메이션 시퀀스에서 최대 200개의 이미지 파일을 허용합니다.

이미지 파일의 수는 스틱어 전환 시간의 길이를 결정합니다.

3. 애니메이션을 디자인할 때 프레임 전체를 채우는 이미지를 사용하여 만족스러운 시각 효과를 만드는 것이 가장 좋습니다(아래 이미지 참조).



5.5 스틸 로고 활성화

SE-3200의 로고 기능은 비디오에 로고 레이어를 배치합니다. 이 섹션에서는 스틸 로고 이미지를 스위처로 가져오고, 스위처에서 스틸 로고 이미지를 로드하고, 미리보기 및 프로그램 출력에서 로드된 스틸 로고를 활성화하는 방법을 보여줍니다.

SE-3200에는 최대 1000개의 압축되지 않은 로고 스틸 사진을 저장할 수 있는 충분한 저장 공간이 있습니다.

메모리에서 기존 로고 로드

SE-3200은 사용자가 기계의 메모리에서 로고 버퍼로 스틸 로고를 로드할 수 있도록 합니다.

(로고 1 또는 2)를 클릭한 다음 로고 1 또는 로고 2 버튼을 눌러 양쪽 모두에 로드된 로고를 활성화합니다.

미리보기 및 프로그램 출력. 메모리에서 원하는 스틸 로고를 로드하려면 아래에 설명된 단계를 따르십시오.

파일	파일 형식	심벌마크		
	로드 로고	짐	심벌마크 13	로고 1
		썸네일 사진 - 1	썸네일 그림	썸네일 사진 + 1
		클리어 로고		로고 삭제
	로고 1	엑스 -37%	X	24%
	로고 2	와이 0%	그리고	0%

스틸 로고 메뉴에서 세 로고의 축소판 보기를 찾을 수 있습니다. 위/아래 화살표 버튼을 사용하여 숫자 순서로 표시된 다른 모든 로고를 탐색합니다. 검은색 축소판은 사용되지 않은 메모리 슬롯입니다.

스틸 로고를 로드하려면 스틸 로고 번호를 찾아 로고 버퍼를 선택한 다음 '로드'를 선택하면 됩니다. 선택한 스틸 로고가 선택한 버퍼에 로드됩니다. 위의 예에서 로고 1은 메모리 슬롯 13에 저장된 로고와 함께 로드됩니다.

로고 위치를 조정하려면 로고 메뉴 하단에 있는 각 로고 버퍼의 X 및 Y 값을 변경하기만 하면 됩니다.

"로고 지우기"를 선택하면 로고 버퍼가 지워집니다. "로고 삭제"를 선택 하면 선택한 메모리 슬롯에서 로고가 제거됩니다.

PC에서 스틸 로고 가져오기

스위치 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어 (SwitcherImageImEx_vx.xxmsi) 를 사용하면 PC에서 스위치의 지정된 메모리 슬롯으로 스틸 로고를 가져올 수 있습니다. 소프트웨어 설치 패키지는 제품 페이지에서 다운로드할 수 있습니다.

참고: 표준 스틸 로고는 기본적으로 가로 세로 비율이 다음으로 제한된 스틸 사진입니다. 4 80x1080.

설치 지침 및 네트워크 구성은 [3장](#) 을 참조하십시오.

사용하는 방법

1. 스위처 이미지 가져오기/내보내기 프로그램을 열고 연결 상태가 "연결됨" 이 표시 됩니다(연결이 끊긴 경우 연결 되지않음 표시).



2. 로고 썸네일을 보고 PC에서 스위처로 로고를 가져오려면 로고 버튼을 클릭 합니다.



3. "로고" 번호를 클릭하고 메모리 슬롯 번호를 입력합니다."로고 가져오기" 를 클릭 하여 파일 브라우저 창을 열고 가져오려는 파일을 찾습니다.

4. 가져올 로고 파일을 선택합니다. 중형비는 다음으로 제한됩니다.

480x1080.

5. 프로그램의 로고 페이지에서 로고를 성공적으로 가져왔는지 확인합니다.



6. 로고를 스위처로 성공적으로 가져온 후 새 로고를 버퍼에 로드할 수 있습니다. 미리보기 및 프로그램 출력에서 로고를 활성화하려면 로고 버튼을 누르십시오.

5.6 로고 애니메이션 활성화

SE-3200의 로고 애니메이션 기능은 동영상에 애니메이션 로고 레이어를 배치합니다. 각 애니메이션 로고는 bmp, jpg, png 또는 p ic 형식의 일련의 120개 파일로 구성됩니다.

모든 이미지 파일은 480x270의 가로 세로 비율로 제한됩니다.

이 섹션에서는 애니메이션 로고를 스위처로 가져오고, 스위처에서 애니메이션 로고를 로드하고, 미리보기 및 프로그램 출력에서 로 드된 애니메이션 로고를 활성화하는 방법을 보여줍니다.

참고: SE-3200에는 최대 1000개의 비압축 애니메이션 로고를 저장할 수 있는 충분한 저장 공간이 있습니다.

메모리에서 기존 Ani-Logo 로드

SE-3200을 사용하면 사용자가 기계의 메모리에서 로고 버퍼(로고 1 또는 2)로 ani 로고를 로드한 다음 로고 1 또는 로고 2 버튼 을 눌러 미리보기 및 프로그램 출력에서 로드된 ani 로고를 활성화할 수 있습니다. 메모리에서 원하는 ani 로고를 로드하려면 아래 에 설명된 단계를 따르십시오.

파일	파일 형식	애니 로고		
	로드 애니 로고	짐	애니 로고 13	로고 1

	썸네일 사진 - 1	썸네일 그림	썸네일 사진 + 1
	클리어 애니 로고		애니 로고 삭제
로고 1	엑스 -37%	24%	
로고 2	와이 0% 그리고	0%	

애니 로고 메뉴에서 애니메이션 로고 3개의 축소판 보기를 찾을 수 있습니다. 위쪽/아래쪽 화살표 버튼을 사용하여 숫자 순서로 표시된 다른 모든 애니메이션 로고를 탐색합니다. 검은색 축소판은 사용되지 않은 메모리 슬롯입니다.

애니메이션 로고를 로드하려면 ani 로고 번호를 찾아 로고 버퍼를 선택한 다음 '로드'를 선택하면 됩니다. 선택한 애니메이션 로고가 선택한 버퍼에 로드됩니다. 위의 예에서 로고 1은 메모리 슬롯 13에 저장된 애니메이션 로고와 함께 로드됩니다.

애니메이션 로고 위치를 조정하려면 Ani 로고 메뉴 하단에 있는 각 로고 버퍼의 X 및 Y 값을 변경하기만 하면 됩니다.

"로고 지우기" 를 선택하면 로고 버퍼가 지워집니다. "로고 삭제" 를 선택 하면 선택한 메모리 슬롯에서 애니메이션 로고가 제거됩니다.

PC에서 애니메이션 로고 가져오기

스위처 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어 (SwitcherImageImEx_vx.xxmsi) 를 사용하면 애니메이션 로고를 PC에서 스위처의 지정된 메모리 슬롯으로 가져올 수 있습니다. 소프트웨어 설치 패키지는 제품 페이지에서 다운로드할 수 있습니다.

참고: 각 애니메이션 로고는 bmp, jpg, png 또는 pic 형식의 120개 연속 파일로 구성됩니다. 모든 이미지 파일은 480x270의 가로 세로 비율로 제한됩니다.

설치 지침 및 네트워크 구성은 [3장](#) 을 참조하십시오.

사용하는 방법

1. 스위처 이미지 가져오기/내보내기 프로그램을 열고 연결 상태가 "연결됨" 이 표시 됩니다(연결이 끊긴 경우 연결 되지 않음 표시).



2. Ani-Logo 버튼을 클릭하여 애니메이션 로고 썸네일을 보고 애니메이션 가져오기 로고를 PC에서 스위처로.



3. "Ani 로고" 번호를 클릭하고 메모리 슬롯 번호를 입력합니다. "Ani-Logo 가져오기" 를 클릭 하여 파일 브라우저 창을 열고 가져오려는 파일을 찾습니다.

4. 파일 가져오기 시 프로그램이 모든 이미지를 순차적인 애니메이션 파일로 연결하도록 0번째 위치에서 애니메이션 로고 파일을 선택합니다. 파일이 .pic 형식이 아닌 경우 먼저 프로그램에서 자동으로 .pic 형식으로 변환합니다.

5. 프로그램의 Ani 로고 페이지에서 애니메이션 로고를 성공적으로 가져왔는지 확인합니다.



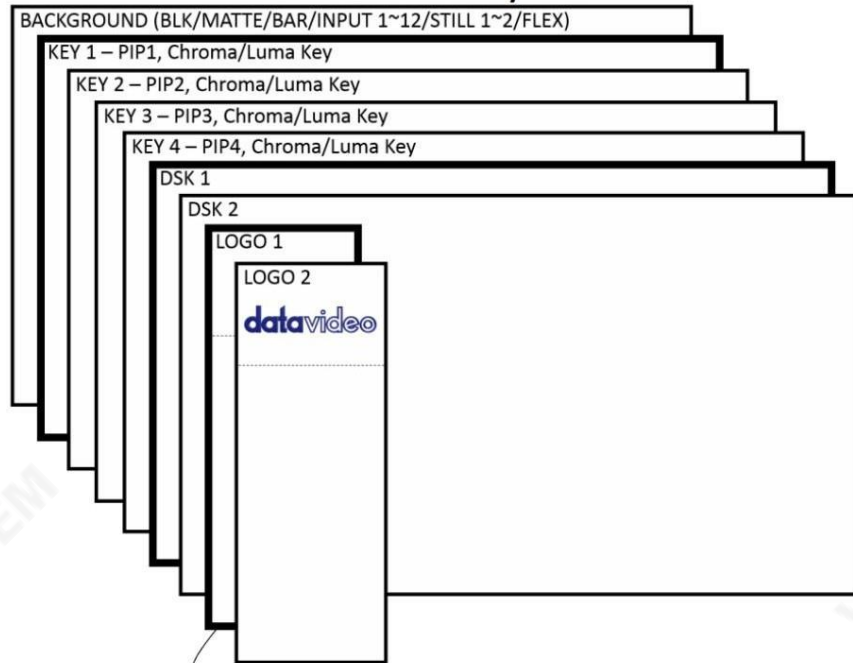
6. 애니메이션 로고를 스위처로 성공적으로 가져온 후 새 애니메이션 로고를 버퍼에 로드할 수 있습니다. 미리보기 및 프로그램 출력에서 애니메이션 로고를 활성화하려면 로고 버튼을 누르십시오.

6장 고급 작동

SE-3200은 고화질 디지털 비디오 스위처입니다. 비디오 및 오디오 소스를 믹싱하는 것 외에도 PIP(Picture in Picture), DSK, LUMA KEY, 크로마 키 및 로고와 같은 추가 기능이 있습니다.

SE-3200의 PIP, DSK LUMA KEY 및 LOGO 기능을 사용하기 전에 SE-3200 프로그램(PGM) 출력에서 비디오 레이어의 순서를 먼저 이해하는 것이 도움이 될 수 있습니다.

PROGRAM or PREVIEW Layers



- ▶ When logos 1 and 2 are enabled on PROGRAM and PREVIEW windows at the same time, you will be allowed to select two types of logos.
 - Standard logo: max size of 480 x 1080 (1 still frame)
 - Animation logo: max size of 480 x 270 (dynamic made up of 120 frames)

배경 비디오 레이어는 SE 3200과 믹싱 및 전환할 때 일반 비디오 레이어 (검정 화면, 컬러 매트, 컬러 바, 입력 1-12, 정지 사진 1 및 2 또는 Flex™ 소스)입니다. 프로그램 출력. 이 레이어는 앞에 있는 PIP, DSK 및 LOGO 레이어에 의해 숨겨지거나 부분적으로 숨겨질 수 있습니다.

키 1 레이어(PIP1, 크로마 키 또는 루마 키)는 전체 화면을 차지하지 않으며 활성화된 경우 배경 비디오 레이어 앞에 표시됩니다.

키 2 레이어(PIP2, 크로마 키 또는 루마 키)는 전체 화면을 차지하지 않으며 활성화된 경우 배경 비디오 및 키 1 레이어 앞에 표시됩니다.

키 3 레이어(PIP3, 크로마 키 또는 루마 키)는 전체 화면을 차지하지 않으며 활성화된 경우 배경 비디오, 키 1 및 키 2 레이어 앞에 표시됩니다.

키 4 레이어(PIP4, 크로마 키 또는 루마 키)는 전체 화면을 차지하지 않으며 활성화된 경우 배경 비디오, 키 1, 키 2 및 키 3 레이어 앞에 표시됩니다.

일부 설정에서는 키 이미지를 다른 키 이미지 뒤에 숨길 수 있습니다. 이것은 잘못이 아닙니다.

필요한 경우 키 이미지의 위치나 크기를 변경합니다.

DSK 1 레이어는 전체 화면을 차지할 수 있습니다. 이 레이어를 잘못 설정하면 그 뒤에 있는 비디오 레이어가 제대로 표시되지 않을 수 있습니다. DSK 1 설정을 다시 조정하거나 SE-3200의 DSK1 기능을 꺼서 뒤에 있는 비디오를 복원하십시오.

DSK 2 레이어는 전체 화면을 차지할 수 있습니다. 이 레이어를 잘못 설정하면 그 뒤에 있는 비디오 레이어가 제대로 표시되지 않을 수 있습니다. DSK 2 설정을 다시 조정하거나 전원을 끕니다.

SE-3200의 DSK2 기능을 사용하여 뒤에 있는 비디오를 복원합니다.

로고 레이어는 최상위 레이어입니다. 표준 로고(스틸)를 선택한 경우 최대 로고 크기는 480x1080으로 제한됩니다. 애니메이션 로고(동적)를 선택하면 로고가 480x270 이내로 제한됩니다.

참고: 가능한 경우 프로그램 출력이 잘못 표시되는 것을 방지하기 위해 라이브 프로덕션 시작 전에 상위 비디오 레이어 요소를 준비하고 배치하십시오.

대부분의 방송사에는 영상, 이미지, 음악, 로고, 화면 텍스트 사용에 대한 지침과 조언이 있으므로 제작을 계획할 때 미리 확인하는 것이 가장 좋습니다. 관련 권한이 있을 때까지 저작권 보호 콘텐츠를 사용하지 마십시오. 로열티 프리 비디오, 이미지 및 음악에 대한 정보는 널리 이용 가능하며, 지역 대리점에 문의하거나 인터넷에서 조언을 검색하십시오.

6.1 PIP(Picture-in-Picture) 및 다운스트림 키

키 1, 키 2, 키 3 및 키 4 레이어의 PIP(Picture in Picture) 기능은 배경 비디오 레이어 앞에 더 작은 2차 이미지를 표시하는 데 사용할 수 있습니다. 이 더 작은 PIP 이미지는 배경 비디오 레이어의 중요한 부분이 덮이는 것을 피하기 위해 사용자가 크기를 조정하고, 자르고, 재배치하고, 키를 지정할 수도 있습니다.

다운 스트림 키 레이어(DSK 1 & DSK 2)는 모든 이전 레이어 위에 배치됩니다.

이러한 레이어는 일반적으로 제목, 그래픽, 하단 1/3, 시계 및 로고를 표시하기 위해 문자 생성기 입력과 함께 사용됩니다. Datavideo는 TC-200, CG-250, CG-10 및 CG-500과 같은 여러 Character Generator 제품(추가 구매)을 제공합니다. 이 DSK 레이어를 잘못 설정하면 그 뒤에 있는 비디오 레이어가 제대로 표시되지 않을 수도 있습니다.

SE-3200에는 6개의 전용 키어(Key1, Key2, Key3, Key4, DSK 1 및 DSK 2)가 있습니다.

키어를 동시에 활성화할 수 있습니다.

화면 속 화면

이 예에서는 SE-3200에 HD-SDI 라이브 비디오 신호를 입력 2에 공급하고 있습니다.

이것은 프로그램 행에서 선택됩니다. 또한 입력 6에 STILL 이미지를 할당했습니다. **Keyer** 하위 메뉴에서 선택한 이 스틸 이미지는 PIP 창에 표시됩니다.

참고: STILL 이미지를 입력 6에 할당하는 방법은 [섹션 5.3](#) 을 참조하십시오.



SE-3200 제어판/키보드에는 8개의 KEYS 키가 있습니다. 프로그램 및 미리 보기로 레이블이 지정되어 있습니다. 상위 KEYS 키는 프로그램 출력에서 Picture-In Picture 이미지를 활성화하는 것과 관련이 있습니다.



하단 KEYS 키는 멀티 뷰 또는 미리보기 출력에서 PIP(Picture-In-Picture) 이미지를 활성화하는 것과 관련이 있습니다. 활성화하기 전에

출력 이미지의 Picture-In-Picture 이미지를 보려면 먼저 이 KEYS 키를 PIP 모드로 설정해야 합니다.

PIP 창에 비디오 소스 할당

Keyer 하위 메뉴에서 선택한 PIP 비디오 레이어에 선택한 입력을 할당할 수 있습니다.

1. Keyer 하위 메뉴를 열고 Keyer Ctrl 옵션에서 Key 1 을 원하는 Key로 설정합니다.

(Luma, Chroma 및 Linear) 및 PIP 모드는 아래와 같습니다.

키어	키어	키 1	정상	
	키어 Ctrl	앞쪽	씨	Opac 100%
	키 소스	승강기 0% 이득	1.0 반전	끄다
	키 소스	입력 1	채우다 검은색	
	마스크	왼쪽 0% 맞다	0%	
		맨 위 0% 빛	0%	

2. 키 소스 옵션에서 입력 소스를 지정합니다.

3. 키 1 PVW 또는 키 1 PGM 버튼을 눌러 미리 보기 또는 프로그램 출력에서 PIP 창을 활성화하면 변경된 내용을 보면서 PIP 창을 조정할 수 있습니다.

4. P-in-P 하위 메뉴를 열고 PIP 창 설정 (위치, 테두리, 음영 매트 및 자르기)을 조정합니다. 매개변수에 대한 설명은 P-In-P 에 대한 참조 하십시오.

자세한 내용은

파인피	키어	키 1	관찰은	정상
	위치 X	20% 그리고	10% 크기	40%
	국경	정상		
		앞쪽 100% 토	80% 색조	0
		너비 2% 소프트	0% 불투명	100%
	셰이드 매트 루마	100% 토	80% 색조	60
		쉐이드 소프트 2% 쉐이드 포스	50 방향	35
	수확고	왼쪽 0% 맞다	0% 크기	0%
		맨 위 0% 빛	0% 부드러움	0%

바로 가기 키를 사용하여 PIP 창에 비디오 소스 할당

OSD 메뉴의 PIP 창에 비디오 소스를 할당하는 것 외에도 사용자는 바로 가기 키를 사용하여 다른 PIP 이미지 소스 간에 쉽게 전환할 수 있습니다. KEY 1-4 PGM 버튼을 길게 누르면 프로그램 및 미리보기 행이 깜박이기 시작합니다. 프로그램 행 버튼을 눌러 PIP 이미지 소스를 전환합니다.

캐릭터 생성기

내장된 TC-200 Title Creator를 사용하면 라이브 비디오 위에 CG 텍스트 또는 그래픽을 선형 키잉할 수 있습니다. 그러나 다음과 같은 하드웨어 제한 사항이 적용됩니다.

이 기능.

- 내장된 타이틀 오버레이 시스템 (TC-200) 은 ATI 및 Intel VGA에서 더 잘 작동합니다. 그래픽 카드.
- NVIDIA와 함께 사용할 경우 색상 차이와 같은 호환성 문제가 발생할 수 있습니다. 그래픽 카드.

CG 소프트웨어가 설치된 랩톱을 스위치의 HDMI 입력(입력 9~12) 중 하나에 연결하기만 하면 됩니다. 입력 이미지 또는 비디오 해상도가 OSD 메뉴 설정 표준에 설정된 스위치의 해상도와 일치하는지 확인하십시오.

그런 다음 아래 단계에 따라 내장형 TC-200을 설정하십시오.

1. HDMI 케이블을 사용하여 노트북을 SE-3200 스위치의 HDMI 포트 중 하나에 연결합니다. 이 예에서는 설명을 위해 HDMI 포트 9를 사용합니다.
2. 노트북에서 CG-250을 열고 SE-3200으로 보낼 수 있는 CG 이미지를 생성합니다. 내장 TC-200을 통해
3. SE-3200의 전원 버튼을 켜고 부팅이 완료되면 Multiview 연결된 모니터에 표시되어야 합니다.
4. Multiview에서 Input 9 창에 CG 이미지가 표시되어야 합니다.
5. SE-3200의 제어판에서 "MENU" 버튼을 눌러 Multiview 디스플레이에서 OSD 메뉴를 연 다음 "Inputs" 하위 메뉴를 선택합니다.
6. 입력 옵션에서 "입력 9"를 선택하고 TC-200을 켜서 TC-200 모드를 활성화합니다. M D

입력	입력	입력 9	방법	라이브	모드 TC-200 Md
	Proc 앰프 블랙	0%	흰색	100%	크롬 1.0
	오디오	언다	0dB 지연	0ms	
	교차점	입력 9			
	XPT 오디오	끄다			

7. "Keyer" 하위 메뉴로 이동합니다.

8. 키어 옵션에서 "DSK 1 또는 2"를 선택하고 키 및 필 소스를 입력 9로 설정합니다.

키어	키어	DSK1	정상	
	키어Ctrl	선의	나뉜다	Opac 100%
		승강기 0% 이득	1.0 반전	끄다
	키 소스	입력9	채우다 입력9	
	마스크	왼쪽 0% 맞다	0%	
		맨 위 0% 북	0%	

9. 스위치의 제어판에서 DSK 버튼을 찾은 다음 8단계에서 선택한 설정에 따라 DSK 1 또는 2 버튼을 눌러 미리보기 및 프로그램 창 중 하나 또는 둘 다에서 CG 그래픽을 엽니다.

DSK 미리보기 및 DSK 프로그램



SE-3200 제어판/키보드에는 4개의 DSK 키가 있습니다. 프로그램 및 미리 보기로 레이블이 지정되어 있습니다. 상위 DSK1 및 DSK2 키는 프로그램 출력에서 다운 스트림 키잉을 활성화하는 것과 관련됩니다. 하단 DSK1 및 DSK2 키는 멀티뷰 또는 미리보기 출력에서 다운 스트림 키잉을 활성화하는 것과 관련됩니다.



이전에 구성된 CG 자막을 표시하려면 DSK 1 PGM 또는 DSK 1 PVW 버튼을 눌러 활성화합니다.

PGM 또는 PVW 화면의 다운스트림 키.

6.2 루마 키를 사용하여 비디오에 텍스트 배치



SE-3200은 사용자가 루마 키 기능을 사용하여 비디오에 로고 또는 텍스트 이미지(이상적으로는 흑백)를 배치할 수 있도록 합니다. 먼저 노트북에서 검정색 또는 흰색 배경에 1920x1080(16:9) 텍스트 이미지를 만듭니다. 텍스트 이미지가 생성되면 다음 단계에 따라 텍스트 이미지를 삽입하십시오.

참고: 텍스트 이미지가 어두우면 흰색 배경을 선택하십시오. 텍스트 이미지가 주로 밝은 색상으로 구성된 경우 검정색 배경을 선택하십시오.

1. 노트북을 스위치의 HDMI 입력 포트 9에 연결합니다.
2. MENU 버튼을 눌러 Multiview 디스플레이에서 OSD 메뉴를 엽니다.
3. Keyer를 선택하여 Keyer 하위 메뉴를 엽니다.

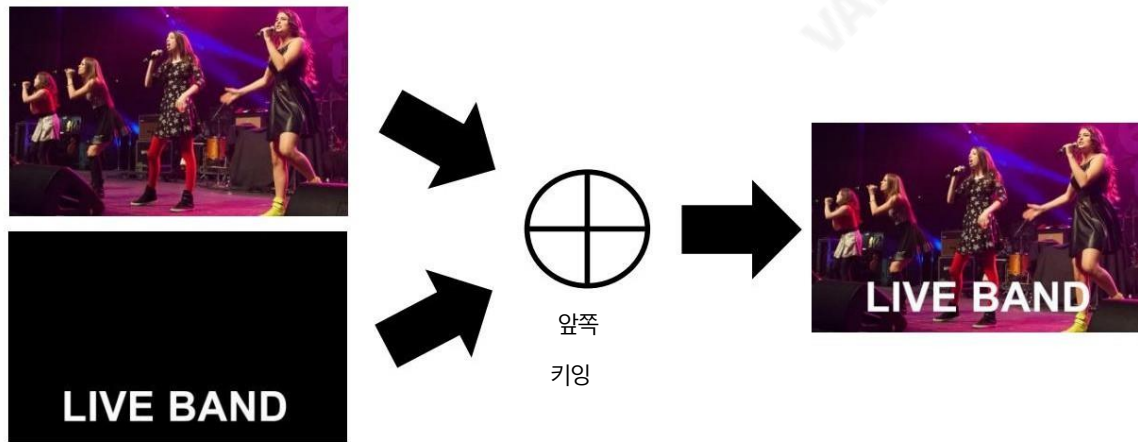
키어	키어	키 1	정상	
	키어Ctrl	앞쪽	본인	불투명체 100%

	승강기	0%	이득	1.0	검은색 반전	끄다
키 소스	입력9		채우다			
마스크	왼쪽	0%	맞다	0%		
	맨 위	0%	벗	0%		

4. 키 1을 선택합니다.
5. Keyer Ctrl 옵션에서 "Luma" 및 "Self" 를 선택하여 연결된 입력에 루마 키잉 효과를 적용합니다. 루마 키는 배경(이 경우 이미지의 검은색 구성 요소)을 제거합니다.
6. 이 예에서는 텍스트 이미지가 검정색 배경에 있으므로 리프트 값을 줄여 검정색 배경을 제거합니다. 해당 매개변수에 대한 설명은 다음과 같습니다.
 - 리프트 (0 – 100%)는 키 이미지의 어두운/검은 영역을 조정합니다. 리프트 값을 줄이면 키 이미지의 어두운 영역이 더 투명해집니다. 배경 이미지는 투명 영역을 통해서만 표시됩니다.
 - 게인 (0.0 – 16.0)은 키 이미지의 밝은/흰색 영역을 조정합니다. Gain 값을 높이면 키 이미지의 밝은 영역이 더 단단해집니다. 배경 이미지는 투명 영역을 통해서만 표시됩니다.
 - Opac (0 – 100%)은 이 예에서 텍스트인 전체 전경 이미지의 투명도를 조정합니다. 불투명도 값을 높이면 전체 키 이미지가 덜 투명해집니다.
 - 반전 (켜기/끄기)은 루마 키 색상을 설정합니다. luma 키 색상은 켜져 있고 켜진 경우 흰색입니다. 꺼진 경우 검은색.
7. 배경이 완전히 검은색이면 "리프트" 를 100%로 설정합니다.
8. 불투명한 로고는 "Opac" 매개변수를 100%로 설정하여 만들 수 있습니다. 불투명한 로고가 필요한 경우 "Opac" 을 100%로 설정하십시오. 반투명 효과는 "Opac" 매개변수를 0에서 100% 사이의 값으로 설정하여 생성할 수 있습니다.
9. 소스 옵션에서 루마 키 설정을 적용할 입력 소스를 선택합니다. 이 예에서는 "입력 9"가 램톱이 있는 포트이므로 선택합니다.

연결되었습니다.

참고: "자체"가 선택되었으므로 채우기 입력은 무시됩니다.
10. 루마 키 설정이 올바르게 구성된 후 메뉴를 종료합니다.
11. 키 1 PGM 또는 키 1 PVW 버튼을 눌러 텍스트 이미지를 프로그램 화면이나 미리보기 화면에 각각 배치합니다.



6.3 배경에 인물 삽입(크로마 키)

SE-3200의 크로마키 기능은 간단합니다.

사용: 일반적인 블루 및 그린 스크린 스튜디오

SE-3200에 빠르게 통합 가능

생산.

다음은 Chroma Key 기본 사항에 대한 간략한 개요입니다.

카메라, 배경 및 조명 이 모두 재생됩니다.

최적의 Chroma Key 결과를 생성하는 데 중요한 역할을 합니다. SE-3200이지만

우수한 키잉 컨트롤을 갖추고 있으므로 좋은 키잉 이미지로 시작하는 것이 가장 좋습니다.

좋은 전경 이미지는 좋은 키를 생성하는 데 도움이 됩니다.

3칩/3센서 카메라

크로마키 촬영 시 3칩 또는 3센서 카메라 사용을 적극 권장합니다. 카메라에 3개의 칩 또는 센서가 있는 경우 이는 일반적으로 카메라 내에서 우수한 색상 분리를 의미합니다. 이 카메라의 광학 장치도 일반적으로 더 좋습니다. 추가적인 이미지 선명도와 우수한 색상 분리는 카메라 출력과 함께 후속 키잉의 품질을 개선하는 데 도움이 됩니다.



카메라 화이트 밸런스

화이트 밸런스는 크로마 키 스튜디오를 설정한 후 매우 중요합니다. 카메라는 배경에서 색 캐스트(녹색 또는 파란색)를 받는 피사체를 최소화하기 위해 올바르게 화이트 밸런스를 조정해야 합니다. 물론 화이트 밸런스 설정은 다양합니다.

사용하는 조명의 종류에 따라 다르지만, 중성적인 흰색과 좋은 피부톤 색상은 가장 중요한 목표입니다.

화이트 밸런스를 설정하려면 화이트 레퍼런스 카드(또는 백지 한 장)가 필요합니다.

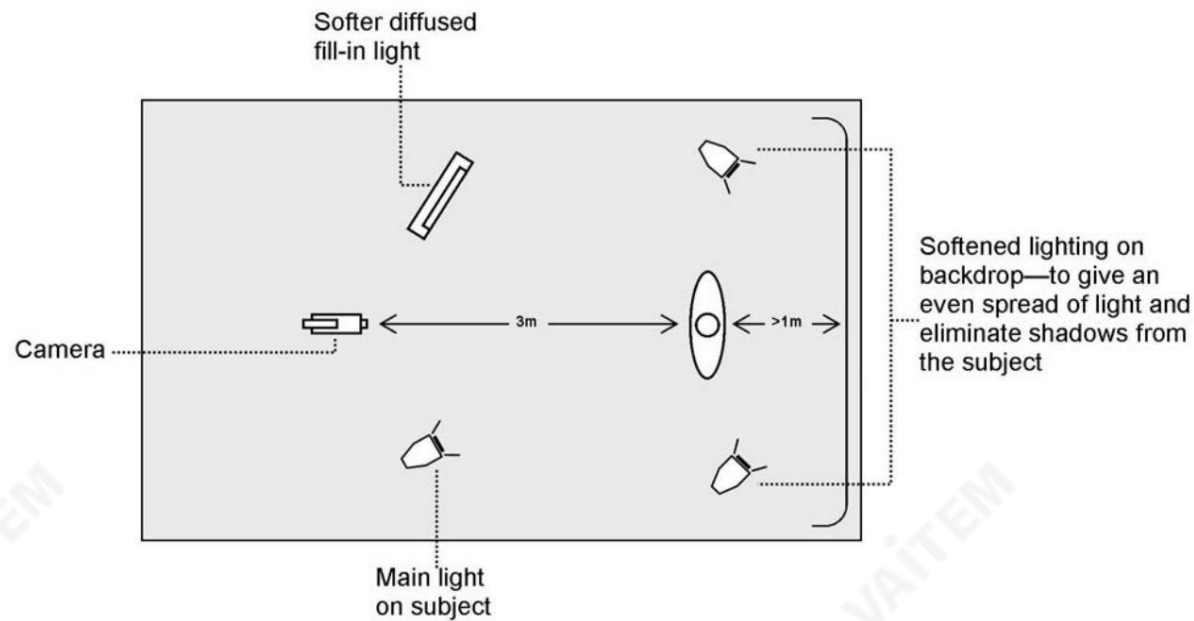
참조 카드에 카메라 초점을 맞추고 주 조명을 사용하여 균일하게 컵니다. 설정

카드가 올바르게 노출되도록 카메라의 조리개/조리개. 자동 화이트 밸런스(AWB) 기능을 사용하거나 카드가 흰색으로 나타나도록 화이트 밸런스를 수동으로 설정하십시오. 당신이있는 경우

카메라 화이트 밸런스 방법에 대해 의문이 있는 경우 카메라의 자세한 내용은 사용 설명서를 참조하십시오.

조명

선택한 녹색 또는 파란색 배경의 조명은 매우 중요합니다. 더욱더 배경의 조명은 완성된 결과가 더 좋습니다. 전경에 대한 조명 설정 원하는 효과에 따라 피사체가 달라집니다. 크로마 키잉 배경의 경우, 핫스팟이나 그림자 영역이 없는 균형 잡힌 균일한 조명이 목표입니다. 가장 쉬운 방법 균형 잡힌 Chroma 키 조명을 달성하려면 다음과 유사한 조명 설정을 사용합니다.



다이어그램에서 최소 4개의 조명을 권장하고 피사체를 배경에서 1m 이상 떨어뜨리는 것을 볼 수 있습니다. 더 고르게 얻는 것이 항상 더 쉽습니다.

피사체가 배경에서 더 멀리 떨어져 있는 경우 조명(그림자 없음), 전경 피사체의 조명도 찾고 있는 효과에 따라 달라집니다.

스튜디오 설정이 완료되면 녹색을 배경으로 스피커를 촬영하는 카메라를 스위치 후면의 SDI 입력 1에 연결합니다. 설정을 구성하려면

크로마 키잉에 사용되는 경우 SE-3200 제어판의 MENU 버튼을 눌러 모니터의 OSD 메뉴를 엽니다. 아래 단계에 따라 크로마 키 설정을 구성하십시오.

1. Keyer 하위 메뉴를 열고 Key 1을 선택합니다.

키어	키어	키 1	정상	
	키어Ctrl	크로마	본인	Opac 100%
		승강기 0% 이득	1.0 반전	크다
	키 소스	입력1	채우다 검은색	
	마스크	왼쪽 0% 맞다	0%	
		맨 위 0% 벗	0%	

2. "Keyer Ctrl" 에서 "Chroma" 와 "Self" 를 선택한 다음 "Key Source" 에서 카메라 소스를 선택합니다. 이 예에서는 스위처 후면의 SDI 입력 1과 카메라가 연결된 포트에 해당하는 입력 1을 선택했습니다.

3. "Mask" 의 왼쪽, 오른쪽, 위쪽 및 아래쪽 값을 조정하여 녹색 또는 파란색 배경 크기에 따라 크로마 키 범위를 설정합니다.

4. 크로마 하위 메뉴를 열고 해당 크로마 키 매개변수를 조정합니다. 이 예에서도 후면의 SDI 입력 1에 해당하는 입력 1을 선택했습니다.

스위처.

참고: CK Auto 를 선택 하면 현재 Keyer 소스에 대한 최상의 Hue & Luma 값이 자동으로 계산됩니다.

크로마	키어	키 1	정상	
	키 소스	입력 1		
	키 타이	에	입력 6	
	CK 설정	씨케이오도	색조	110 전면 80%
		K 범위 160 K Fgnd	10% K 배경	20%
		하이라이트 0% 로우라이트	0% Bg-Supp	끄다
		왼쪽 0% 맞다	0% 부드러움	0%
	마스크	왼쪽 0% 맞다	0%	
		맨 위 0% 낮	0%	

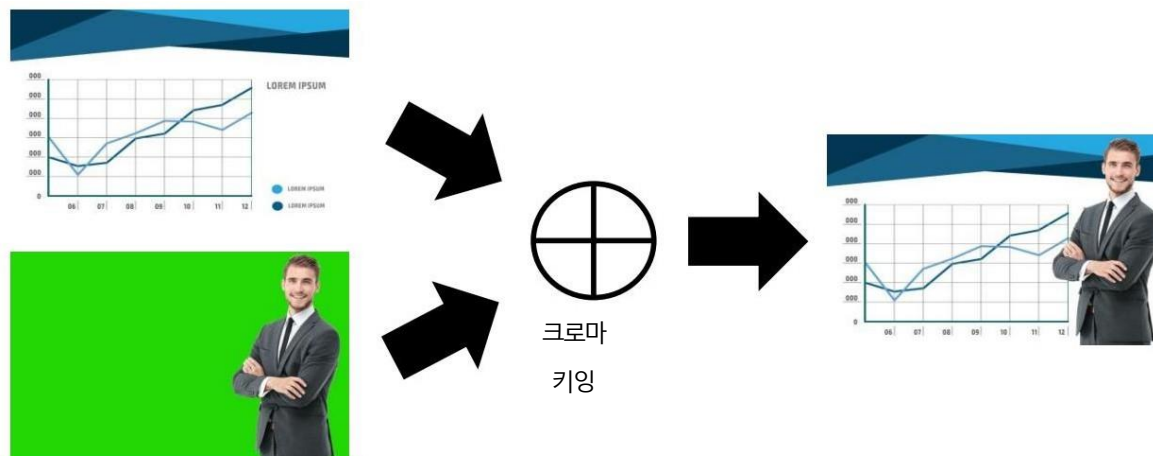
크로마 키 매개변수는 아래에 설명되어 있습니다.

- 색조: 이 매개변수는 크로마 키의 색상을 조정합니다. 일반적인 그린 스크린 값은 약 120입니다. 블루 스크린 값은 약 240입니다.
- Luma: Luma 값 은 선택한 키 색상 또는 색조가 얼마나 밝거나 어두운지와 관련됩니다.
- K 범위 (키 범위): 키 범위는 키를 지정할 배경색과 거의 일치하는 색조 또는 색상(0 - 360도)의 범위를 설정합니다. 사용자는 120도 값으로 시작할 수 있으며 이 값은 그린 또는 블루 스크린 스튜디오의 설정에 따라 미세 조정될 수 있습니다.
- K Fgnd (Key Foreground): Key Foreground 는 밝은 영역이나 흰색 영역에서 크로마 키의 성능을 조정합니다. 밝은 영역이 너무 투명 해지면 더 많은 키 전경을 적용 합니다.
- K Bgnd (Key Background): Key Background 는 어둡거나 검은 영역에서 크로마 키의 성능을 조정합니다. 어두운 영역이 너무 투명 해지면 더 많은 키 배경 을 적용 합니다.
- Hi-Light: Hi-light는 고휘도 영역에서 전경 키를 향상시킵니다.
- Lo-Light: Lo-light는 저휘도 영역에서 전경 키를 향상시킵니다.
- Bg-Supp: 배경 억제 를 켜면 최종 이미지에서 배경의 Luma(밝기)가 제거됩니다. 크로마 키 출력에 밝은 가장자리가 표시되면

그런 다음 Bgnd 억제 를 사용하여 다음과 같은 배경 Luma를 억제할 수 있습니다.

이 가장자리를 통해 보여줍니다.

5. 크로마 키 구성이 완료되면 OSD 메뉴를 닫고 스위처 제어판의 KEY 1 PGM 또는 KEY 1 PVW 버튼을 눌러 아래 그림과 같이 스피커를 PGM 또는 PVW 화면에 배치합니다.



6.4 동시에 다양한 소스 표시

Flex™ 출력을 통해 사용자는 동시에 다양한 소스를 표시할 수 있으며 이러한 소스는 SE-3200 프로그램 또는 미리 보기 출력에 하나의 결합된 이미지로 공급될 수 있습니다.

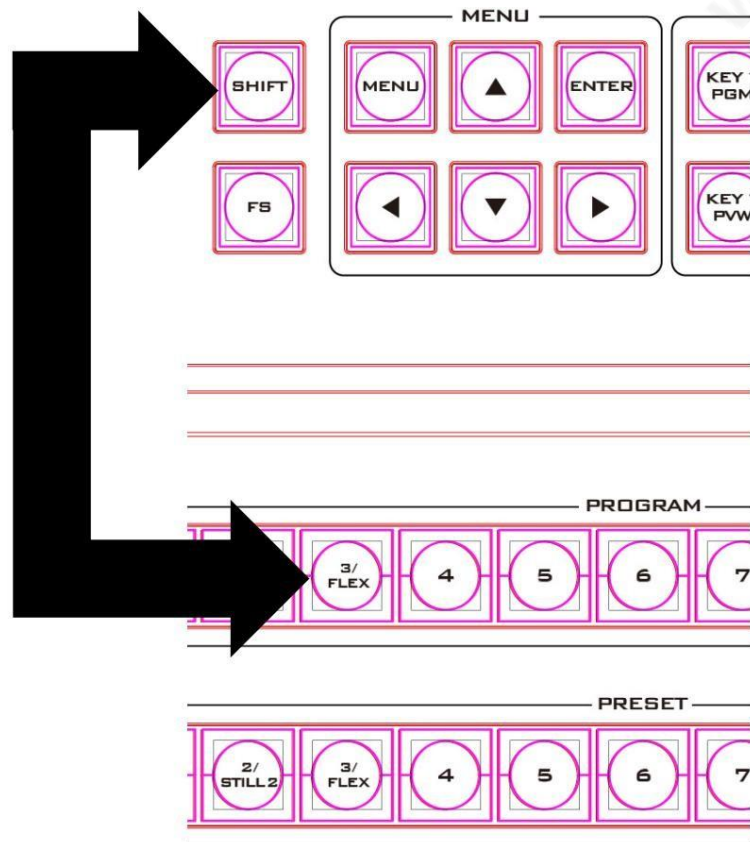
Flex™ 출력은 기본 Flex™ 레이아웃을 만들기 위한 하나의 배경 이미지와 네 개의 작은 소스 이미지만큼 간단할 수 있습니다.

또는 다섯 번째 PIP 창을 만드는 다섯 번째 이미지 소스로 훨씬 더 복잡할 수 있습니다. 또한 모든 PIP 창 주위에 사용자 정의 색상 테두리를 배치할 수 있습니다. 원하는 거의 모든 방식으로 PIP 창의 크기를 조정하고 자르고 회전하고 위치를 지정할 수 있습니다. SE-3200을 사용하면 Flex™ 출력에서 최대 8개의 PIP 창을 활성화할 수 있습니다.

Flex™ 설정을 구성하려면 아래 개요 단계를 따르십시오.

기본 Flex™ 출력(4개의 PIP 창)

1. PGM 또는 PVW 창에서 Flex™ 출력을 활성화합니다(SHIFT를 누르고 SHIFT 버튼을 누른 상태에서 FLEX 버튼을 누름). 이렇게 하면 PVW 또는 PGM 화면에 Flex™ 출력 레이아웃이 표시 되어 변경 사항을 보는 동안 Flex™ 출력 창을 구성할 수 있습니다.



2. 스위치의 제어판에서 MENU 버튼을 눌러 Multiview 화면에서 OSD 메뉴를 열고 Flex Src 하위 메뉴를 선택합니다. 열리는 하위 메뉴에서 사전 설정 중 하나를 선택하여 화면에서 원하는 사전 구성된 레이아웃을 활성화합니다.

플렉스 Src	플렉스 Src	플렉스 Src 1		
	플렉스 Src 배경	검은색		
	P-in-P 1 Src	검은색	할 수 있게 하다	예
	P-in-P 2 Src	검은색	할 수 있게 하다	예
	P-in-P 3 Src	검은색	할 수 있게 하다	예
	P-in-P 4 Src	검은색	할 수 있게 하다	예
	키어 1 플렉스 프리셋	입력 1	입력 2	할 수 있게 하다 예
		프리셋 1	프리셋 2	프리셋 3
		프리셋 4	프리셋 5	프리셋 6

3. Flex™ 출력은 1개의 배경 이미지와 4개의 개별 PIP 창에서 배경 이미지에 겹쳐진 4개의 작은 소스 이미지로 구성됩니다. Keyer 행 위의 옵션을 사용하면 배경 소스 (FLEX Src Bgnd) 를 선택한 다음 각 Flex™ 출력 창 (P-in-P 1 Src ~ P-in-P 4 Src) 에 입력소스를 할당할 수 있습니다.

플렉스 Src	플렉스 Src	플렉스 Src 1		
	플렉스 Src 배경	입력 4		
	P-in-P 1 Src	입력 6	할 수 있게 하다	예
	P-in-P 2 Src	입력 7	할 수 있게 하다	예
	P-in-P 3 Src	입력 11	할 수 있게 하다	예

	P-in-P 4 Src	입력 12	할 수 있게 하다	에	
	키어 1	입력 1		입력 2	할 수 있게 하다 에
	플렉스 프리셋	프리셋 1		프리셋 2	프리셋 3
		프리셋 4		프리셋 5	프리셋 6

4. 해당 FLEX 창의 크기, 위치, 테두리 스타일, 테두리 색상, 테두리 너비 및 자르기 설정을 구성하려면 P-in-P 하위 메뉴를 열고 Keyer 옵션에서 Flex 옵션을 찾을 수 있습니다. PinP 1 ~ 4. 그 중 하나를 선택하고 그에 따라 Flex™ P in-P 창을 조정합니다.

피인피	키어	플렉스 핀 1	관찰은	정상
	위치	엑스 20% 그리고	10% 크기	40%
	국경	정상		
		앞쪽 100% 토	80% 색조	0
		너비 2% 소프트	0% 불투명	100%
	셰이드 매트 루마	100% 토	80% 색조	60
		셰이드 소프트 2% 셰이드	50 방향	35
			포스	
	수확고	왼쪽 0% 맞다	0% 크기	0%
		맨 위 0% 빛	0% 부드러움	0%

5. 구성이 완료되면 Flex™ 설정을 사용자 메모리에 저장하여 쉽게 액세스할 수 있습니다.

아래 다이어그램과 같이 Flex™ 설정이 성공적으로 구성되면 각 FLEX 창에 해당 소스 이미지가 표시됩니다. 다양한 시나리오에서 Flex™ 기능을 사용하고 그에 따라 적절한 키잉 효과를 적용하십시오.



Flex™ 및 다운스트림 키: 토크쇼 및 인터뷰 TV 쇼



Flex™ 및 Chroma Key: 교육 프로그램



Flex™, Chroma Key, Luma Key 및 PIP: 문화 프로그램 또는 라이브 스포츠 프로그램



바로 가기 키를 사용하여 PIP 창에 비디오 소스 할당

OSD 메뉴를 사용하여 비디오 소스를 Flex™ 출력 창에 할당하는 것 외에도 사용자는 바로 가기 키를 사용하여 다른 Flex™ 출력 창 사이를 쉽게 전환할 수 있습니다.

소스 KEY 1-4 PVW 버튼을 누르고 있으면 프로그램 행이 빨간색으로 백라이트됩니다.

프로그램 행 버튼을 눌러 Flex™ 출력 창 내용을 변경합니다.

최대 8개의 PIP 창을 동시에 활성화

SE-3200은 동시에 최대 8개의 PIP 창을 활성화할 수 있습니다. 이는 SE-3200에 내장된 4개의 키어와 함께 Flex™ 출력을 활성화하여 달성할 수 있습니다.

이 기능을 사용하기 전에 4개의 키어를 PIP 모드로 설정하고 4개의 FLEX 창을 적절하게 조정하고 배치해야 합니다. 아래에 설명된 단계는 8개의 PIP 창을 구성하는 방법을 안내합니다.

1. PGM 또는 PVW 창에서 Flex™ 출력을 활성화합니다 (SHIFT를 누르고 SHIFT 버튼을 누른 상태에서 FLEX 버튼을 누름). 이렇게 하면 PVW 또는 PGM 화면에 Flex™ 출력 레이아웃이 표시 되어 변경 사항을 보는 동안 Flex™ 출력 창을 구성할 수 있습니다.

2. 해당 창의 크기와 위치를 조정하여 P-in-P 하위 메뉴에서 4개의 Flex™ 출력 창을 미리 구성합니다. 그에 따라 루마 키 매개변수를 설정해야 합니다. Flex Src 하위에서 Flex™ 출력 창 내용을 변경할 수 있습니다.

메뉴:

피인피	키어	플렉스 핀 1	관청은	정상
	위치X	20% 그리고	10% 크기	40%
	국경	정상		
		앞쪽 100% 토	80% 색조	0
		너비 2% 소프트	0% 불투명	100%

	셰이드 매트 루마	100% 토	80% 색조	60
		쉐이드 소프트 2% 쉐이드 포스	50 방향	35
	수확고	왼쪽 0% 맞다	0% 크기	0%
	맨 위	0% 낮	0% 부드러움	0%

3. Keyer 하위 메뉴를 열고 Keyers 1 - 4를 PIP 모드로 설정하고 Luma Key를 활성화합니다.

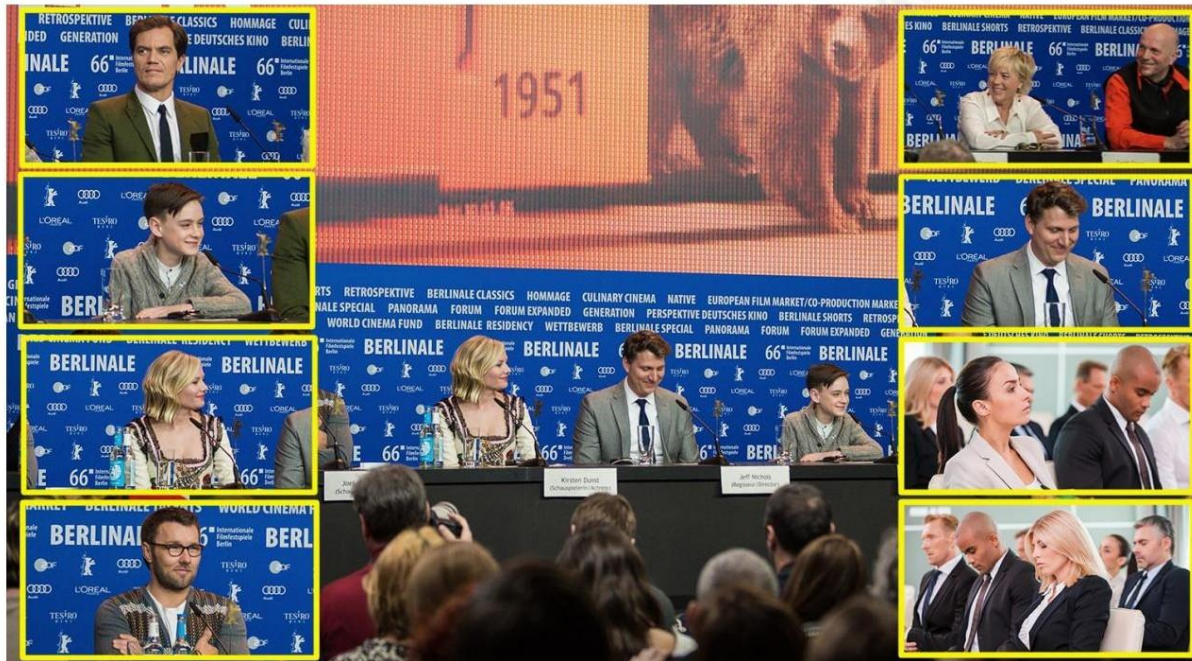
키어	키어	키 1	정상	
	키어 Ctrl	앞쪽	피인피	불투명체 100%
		승강기 0% 이득	1.0 반전	끄다
	키 소스	입력 1	채우다 검은색	
	마스크	왼쪽 0% 맞다	0%	
		맨 위 0% 낮	0%	

4. P-in-P 하위 메뉴에서 P-in-P 창을 조정합니다

피인피	키어	키 1	관찰은	정상
	위치	예스 20% 그리고	10% 크기	40%
	국경	정상		
		앞쪽 100% 토	80% 색조	0
		너비 2% 소프트	0% 불투명	100%
	셰이드 매트 루마	100% 토	80% 색조	60
		쉐이드 소프트 2% 쉐이드 포스	50 방향	35
	수확고	왼쪽 0% 맞다	0% 크기	0%
		맨 위 0% 낮	0% 부드러움	0%

5. Flex™ 출력과 4개의 PIP 창이 성공적으로 구성된 후 SHIFT 버튼을 누른 상태에서 Flex™ 버튼을 눌러 Flex™ 출력을 활성화한 다음 KEY1 PGM ~ KEY4 PGM 버튼을 눌러 4개의 PIP 창을 활성화합니다. 프로그램 _

산출. 아래 다이어그램은 8개의 PIP 창 디스플레이의 예를 제공합니다.



6.5 출력 소스 할당을 위한 바로 가기 키

일반적으로 SE-3200은 9개의 출력 포트 (SDI 1 - 6 / HDMI 1-3) 를 제공하며 9개의 모든 포트는 다음 중 하나를 출력하도록 구성할 수 있습니다.

- 플렉스 Src 1/2
- 여전히2
- 여전히1
- 입력1 - 12
- CLN PVW(클린 PVW)
- CLN PGM(클린 PGM)
- PG + DSK
- PVW
- PGM
- MultiV2(멀티뷰 2)
- MultiV(멀티뷰)

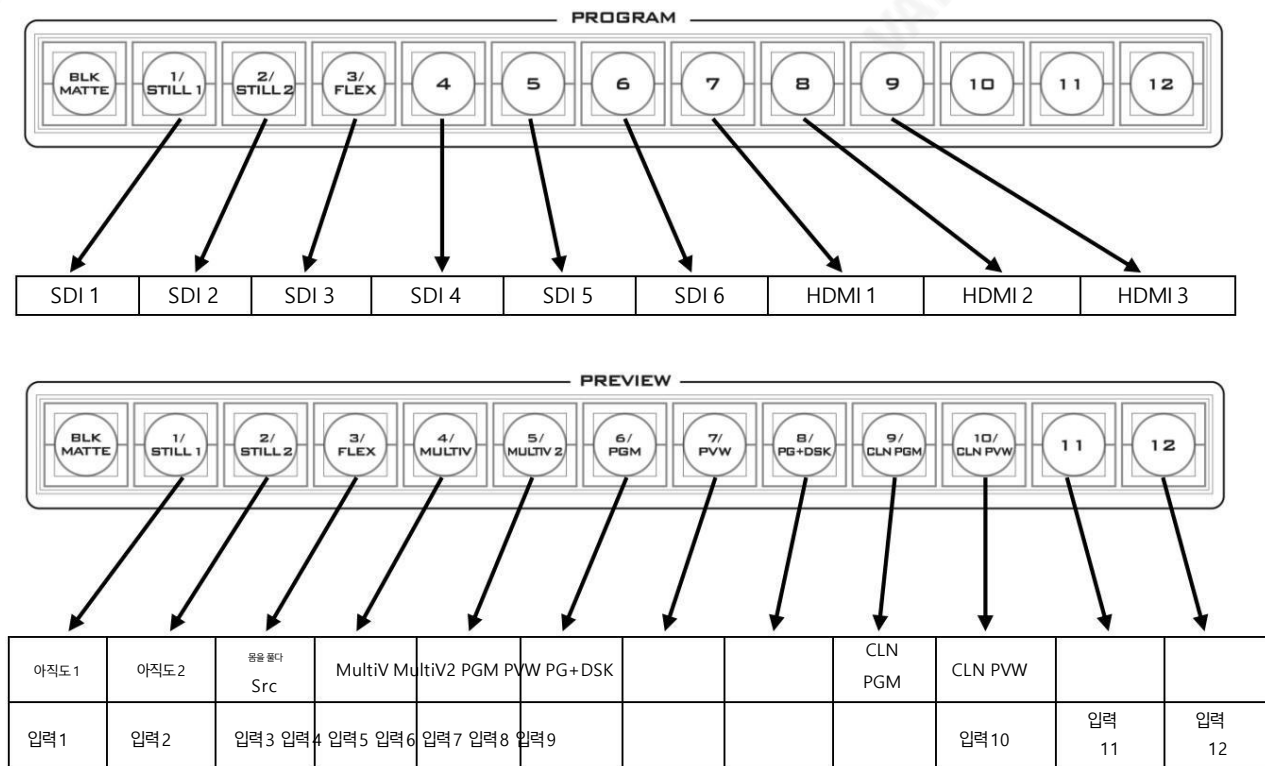
OSD 메뉴 출력 출력 에서 이 9개 출력 포트의 소스를 설정하는 것 외에도 제어판의 바로 가기 키를 사용하여 출력 소스를 할당할 수도 있습니다. 지침은 다음과 같이 요약되어 있습니다.

1. 아래 다이어그램은 해당 버튼을 선택하기 위한 해당 버튼을 보여줍니다.

출력 포트 및 비디오 소스. 상단의 프로그램 행에서는 먼저 출력 포트를 선택할 수 있고 아래의 사전 설정 행에서는 선택한 출력 포트에 비디오 소스를 할당할 수 있습니다.

참고: BLK/MATTE 버튼을 누르면 두 개의 다른 비디오 그룹 간에 전환됩니다.

소스



2. FS/AUX 버튼을 누르면 다음 버튼 LED 동작을 볼 수 있습니다.

- 프로그램 행의 버튼 1 - 9는 기본적으로 깜박여야 하는 버튼 1을 제외하고 빨간색으로 계속 켜져 있습니다.

- BLK/MATTE 버튼 - 사전 설정 행의 10번 버튼은 하나를 제외하고 파란색으로 켜져야 합니다. 에서 선택한 출력 포트에 할당된 비디오 소스인 깜박이는 버튼 프로그램 행.

3. 프로그램 행의 버튼 1 - 9 중 하나를 눌러 출력 포트를 선택합니다. 선택한 버튼이 빨간색으로 깜박여야 합니다.

4. 사전 설정 행의 버튼 1 - 10 중 하나를 눌러 비디오 소스를 선택합니다. 그만큼 해당 비디오 소스는 다음과 같이 나열됩니다.

- 1 :스틸 1
- 2 :스틸 2
- 3 :플렉스 Src 1/2
- 4: 멀티브이
- 5: 멀티V2
- 6: PGM
- 7: PVW
- 8 : PG+DSK
- 9 :CLN PGM
- 10 :CLN PWV

선택되면 버튼이 파란색으로 깜박여야 합니다.

5. 입력 1 – 12 비디오 소스를 선택하려면 BLK/MATTE 버튼을 눌러

다른 비디오 소스 그룹으로 전환합니다. 사전 설정 행의 모든 버튼이 녹색으로 고정되어야 합니다. 해당 버튼을 눌러 비디오 소스를 선택하면 선택한 버튼이 녹색으로 깜박이며 할당이 성공했음을 나타냅니다. 버튼 1은 입력 1에 해당하고 버튼 2는 입력 2 등에 해당합니다.

6. FS/AUX 버튼을 눌러 바로 가기 키를 비활성화합니다.

7장 부록

부록 1 탈리 출력

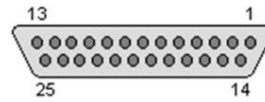
SE-3200에는 D-sub 25핀 암 탈리 출력 포트가 있습니다. 이러한 연결은 여러 다른 Datavideo에 2색 탈리 정보를 제공합니다.

절연 강도: 최대 DC 24V

현재와

최대 50mA

ITC-100 8채널 토크백 시스템 및 TLM LCD 모니터 제품군과 같은 제품

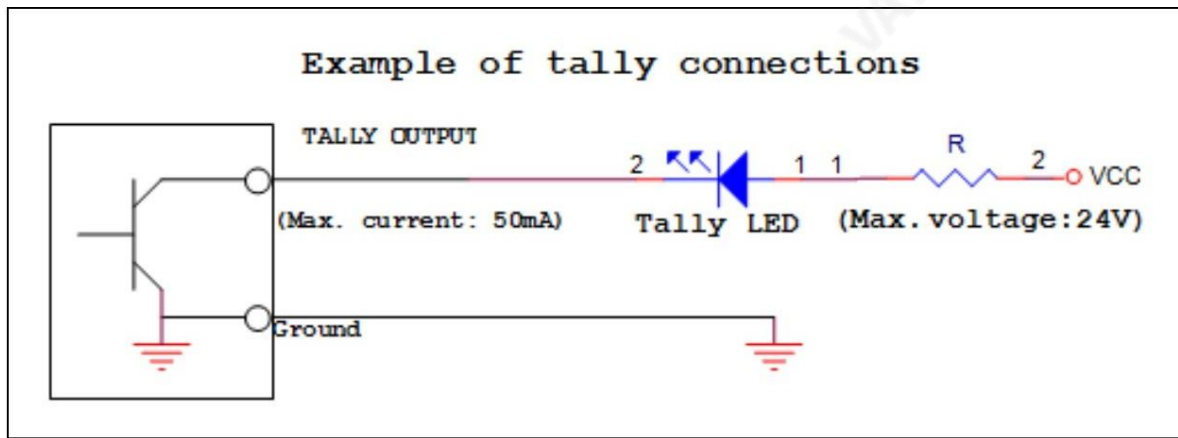


(D-sub 25-Pin Female)

이 포트는 오픈 컬렉터 포트이므로 탈리 라이트 회로에 전원을 공급하지 않습니다.

핀 출력은 다음과 같이 정의됩니다.

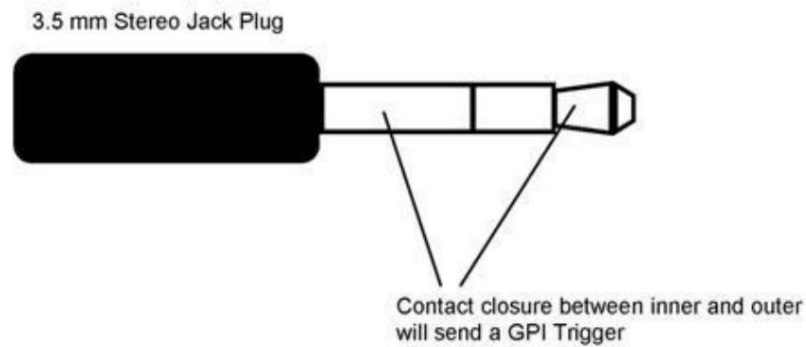
핀 번호	신호명	프로그램	입출력	신호 설명
1	램 2 프로그램	3 4 프	오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Program 1의 Tally 출력
2	로그램 4 5 프로그램		오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Program 2의 Tally 출력
3	5 6 프로그램	6 7 프	오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Program 3의 Tally 출력
4	로그램 7 8 프로그램	8 9 프	오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Program 4의 Tally 출력
5	로그램 9 10 프로그램	10 11 프	오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Program 5의 Tally 출력
6	로그램 11 12 프로그램	12	오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Program 6의 Tally 출력
			오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Program 7의 Tally 출력
			오픈 컬렉터 출력 입력 영상	프로그램 8의 Tally 출력 오
			오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Program 9의 Tally 출력 오
			오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Program 10의 Tally 출력 오
			오픈 컬렉터 출력 입력 영상	의 Tally 출력 Program 11
			오픈 컬렉터 출력 입력 영상	의 Tally 출력 Program 12
13	GND		지면	지면
14	프리셋 1		오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Preset 1의 Tally 출력
15	프리셋 2		오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Preset 2의 Tally 출력
16	프리셋 3		오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Preset 3의 Tally 출력
17	프리셋 4		오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Preset 4의 Tally 출력
18	프리셋 5		오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Preset 5의 Tally 출력
19	프리셋 6		오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Preset 6의 Tally 출력
20	프리셋 7		오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Preset 7의 Tally 출력
21	프리셋 8		오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Preset 8의 Tally 출력
22	프리셋 9		오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Preset 9의 Tally 출력
23	프리셋 10		오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Preset 10의 Tally 출력
24	프리셋 11		오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Preset 11의 Tally 출력
25	프리셋 12		오픈 컬렉터 출력 입력 영상	Preset 12의 Tally 출력



부록 2 GPI/GPO 연결

SE-3200은 간단한 접점 폐쇄 GPI/GPO 스위치를 통해 HDR-80 및 HDR-90과 같은 외부 레코더/재생 장치를 제어할 수 있습니다.

GPI 인터페이스는 SE-3200의 후면 패널에 위치한 3.5mm 잭 소켓입니다. 잭 플러그의 외부 및 내부 접점 사이의 접점 폐쇄는 사용자 선택 이벤트를 트리거합니다. 전원은 SE-3200에서 공급되며 5V DC 미만입니다.



이 GPI 소켓은 Datavideo HDR-80 또는 HDR-90 레코더와 같은 다른 장비로 기록 또는 재생 이벤트를 트리거하는 GPO 소켓으로도 사용할 수 있습니다.

안전 제일 필요한 케이블은 SE-3200을 연결하도록 특별히 설계되어야 합니다.

모두 동일하지 않으므로 선택한 레코더 또는 재생 장치로 이동합니다. 필요한 케이블 연결은 사용자 또는 유능한 기술자가 만들 수 있습니다. 추가 도움과 조언을 얻으려면 대리점이나 지역 Datavideo 사무소에 문의하십시오.

부록 3

RS-232 직렬 포트 핀아웃

사용자는 RS-232 인터페이스를 통해 사용자 정의 키보드 컨트롤러를 SE-3200에 연결할 수 있습니다(필요한 경우 사용자는 RS-422를 활성화할 수도 있습니다). 아래 표는 장치 끝(SE-3200)의 RS 232 직렬 포트 핀아웃을 제공합니다. RS-232 포트는 9핀 D입니다.

서브암 커넥터

핀 번호	신호
핀 1	접지
핀 2	TXD(RS-232)
핀 3	RXD(RS-232)
핀 4	접지
핀 5	접지
핀 6	접지
핀 7	TXD(RS-422)
핀 8	RXD(RS-422)
핀 9	접지

제품 페이지에서 RS-232 제어 프로토콜을 다운로드할 수 있습니다.

부록 4 펌웨어 업데이트

Datavideo는 일반적으로 새로운 기능이나 보고된 버그 수정이 포함된 새 펌웨어를 수시로 출시합니다. 고객은 SE-3200 펌웨어를 원하는 대로 다운로드하거나

도움이 필요하면 해당 지역 대리점이나 대리점에 문의하십시오.

이 섹션에서는 완료하는 데 약 1시간 20분이 소요되는 펌웨어 업그레이드 프로세스를 간략하게 설명합니다.

기존 SE-3200 설정은 펌웨어 업그레이드 프로세스를 통해 유지되어야 하며, 한 번 시작 하면 장치가 응답 하지 않을 수 있으므로 중단되어서는 안 됩니다.

SE-3200에서 성공적인 펌웨어 업그레이드를 위해서는 다음이 필요합니다.

PC 또는 노트북

USB 드라이브

소프트웨어 다운로드를 위한 인터넷 액세스

SE-3200 펌웨어를 업데이트하려면

1. 아래 경로에서 최신 펌웨어 및 업데이트 도구를 다운로드합니다.

www.datavideo.com 제품 스위치 SE-3200 다운로드 최신 펌웨어

2. 다운로드한 파일의 압축을 풉니다.

3. USB 드라이브를 PC 또는 노트북에 삽입하고 드라이브를 FAT 또는 FAT32 시스템으로 포맷합니다.
최신 펌웨어를 드라이브에 저장하십시오.

4. PC 또는 노트북에서 USB 드라이브를 제거합니다.

5. USB 드라이브를 SE-3200 스위치 후면의 F/W 업그레이드 포트에 삽입합니다.

6. SE-3200 제어판에서 MENU 버튼을 눌러 OSD 메뉴를 엽니다.

7. 메인 메뉴 하단 에서 SETUP 하위 메뉴 로 들어 갑니다.

8. 소프트웨어 옵션에서 "업그레이드" 를 선택 하고 ENTER 버튼을 눌러 확인합니다.

9. 빨간색 배경에 "업그레이드" 가 표시되면 스위치가 업데이트 중임을 의미합니다.

10. 빨간색이 녹색으로 바뀌면 펌웨어 업그레이드가 성공한 것입니다.

11. SE-3200 스위치를 재부팅하여 업그레이드를 완료합니다.

부록 5 자주 묻는 질문

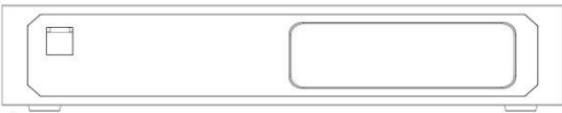
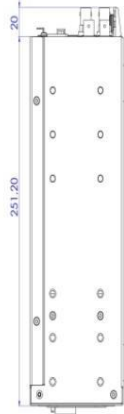
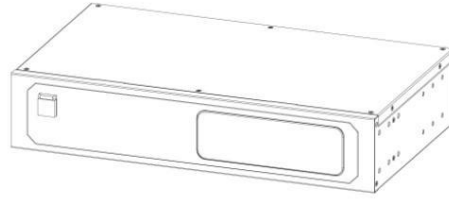
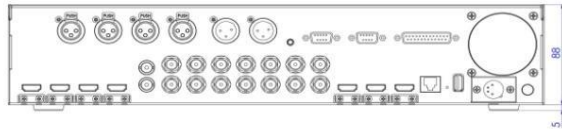
이 섹션에서는 SE-3200을 사용하는 동안 발생할 수 있는 문제에 대해 설명합니다. 질문이 있는 경우 관련 섹션을 참조하고 제안된 모든 솔루션을 따르십시오. 그래도 문제가 지속되면 대리점이나 서비스 센터에 문의하세요.

아무 문제 없습니다	솔루션
1 캡처한 사진이 왜곡되거나 노이즈가 있습니다.	스틸 1과 2로 성공적으로 캡처한 사진은 다른 비디오 표준으로 전환하면 왜곡되거나 노이즈가 나타납니다.
2 로드된 정지 사진에 노이즈가 있습니다.	다른 비디오 표준으로 전환하면 정지 사진이 왜곡되거나 노이즈가 나타납니다.
3 SE-3200에 저장할 수 있는 파일의 종류와 제한이 있나요?	스틸 사진, 사용자 메모리, 클립 및 로고를 SE-3200의 메모리에 저장할 수 있지만 최대 저장 공간은 1000프레임으로 제한됩니다.
4 FLEX 소스 중 하나가 FLEX 창에 표시됩니다.	최대 Flex™ 출력 크기는 1080p 전체 화면입니다. 초과하면 하나의 Flex 소스가 표시되지 않습니다.
5 SE-3200은 마지막 파일을 저장할 수 없습니다. 설정을 비휘발성 메모리에 저장합니다.	마지막 메모리 자동 저장 기능은 OSD 메뉴를 종료할 때 마지막으로 구성된 설정을 자동으로 저장합니다. 스위치가 설정을 저장하는 데 약 10초가 걸리므로 기기를 종료하기 전에 최소 10초 동안 기다리십시오.
6 PIP 이미지에 검은색 가는 선이 나타나는 이유는 무엇입니까?	이 검은색 가는 선은 원본 크기와 다른 이미지를 사용하여 발생합니다. 이 검은색 가는 선을 제거하려면 테두리를 끄거나 PIP 자르기 기능을 사용하여 사라질 때까지 이미지를 축소하십시오.

부록 6

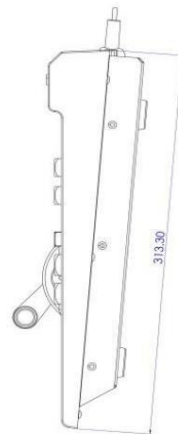
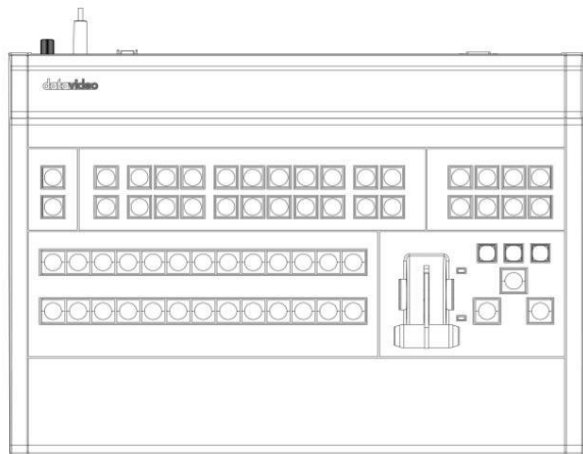
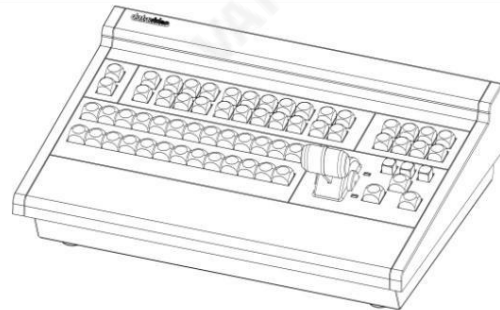
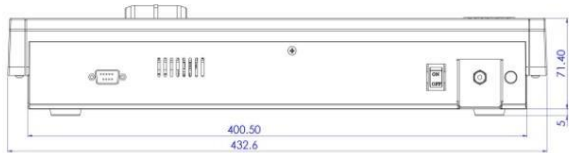
차수 및 무게

본체



무게: 4kg

제어장치



무게: 2.5kg

밀리미터(mm)의 모든 측정

부록 7 명세서

모델명	SE-3200
상품명 비	HD 12채널 디지털 비디오 스위처
디오 표준	풀 HD
비디오 형식	1080p 50/59.94/60Hz 1080i 50/59.94/60Hz 720p 50/59.94/60Hz
비디오 처리	SDI: 4:2:2 HDMI: YUV 4:2:2, RGB: 4:4:4
입력 라우팅 가능 / 교차점	12개 모두, 반복 가능
비디오 입력	8 x SDI 4개의 HDMI
HD 및 SD 소스 믹스 해당 없음	
컴퓨터 그래픽 상호 작용	4 HDMI를 통해
비디오 출력	6 x SDI 출력 할당 가능: <ul style="list-style-type: none"> • 멀티뷰 • 프로그램 • 미리보기 • 프로그램 + DSK • 클린 프로그램 • 깨끗한 미리보기 • 입력 1 - 12 • 여잔히 1 • 여잔히 2 3 x HDMI 출력 할당 가능 <ul style="list-style-type: none"> • 멀티뷰 • 프로그램 • 미리보기 • 프로그램 + DSK • 클린 프로그램 • 깨끗한 미리보기 • 입력 1 - 12 • 여잔히 1 • 여잔히 2 • 플렉스 Src 1/2
하향 변환 산출	1 x SDI
내장 멀티뷰 모니터링 아웃	HDMI 및 SDI 할당 가능
아날로그 오디오 입력 4 x	밸런스드 XLR

아날로그 오디오 출력 2 x 밸런스드 XLR	
디지털 임베디드 오디오 지원하다	입력 2채널 출력 4 채널
채널당 최대 16개 필드 또는 8개 프레임의 오디오 지연 보정	
A+V 스위칭	예
크로마키	4
타이틀 작성자	예, CG-200 소프트웨어를 무료로 다운로드하십시오.
민음	크로마키 및 리니어/루마 키를 지원하는 4개의 키어
DSK	Lumakey 및 Linear 키를 지원하는 2 x DSK(Key/Fill)
화면 속 화면	8(4 x PIP / 4 x 플렉스 소스)
로고 삽입	2
스틸 스토어	999+
효과	DVE, FTB, 컷, 32 테두리가 있는 님
전환 미리보기 전체 전환 미리보기	
동기화 / 참조 / 밖으로	내장 젠록 루프 스루로 외부 동기화 지원
탈리 출력	1 x D-sub 25핀, 듀얼 칼러
PC 리모콘 RS-232 / DVIP(이더넷)	
내장 오디오 믹서 N/A	
특수 기능	4개의 사용자 메모리 사전 설정 무료 가상 세트 및 Stinger 전환 포함
차대	유닛 2개, 2RU 랙 장착 메인프레임
차수(가로x가로x높이)	433 x 312 x 76mm(스위처) 432 x 252 x 88mm(본체)
무게	4kg
힘	DC 12V 69W
부속물	CB-60/61/62(30/50/100m) / CB-46/47
작동 온도 0°C - 40°C [32°F - 104°F]	
보관 습도	10% - 80%
보관 온도 -10 - 60°C	

Service & Support

It is our goal to make owning and using Datavideo products a satisfying experience. Our support staff is available to assist you to set up and operate your system. Contact your local office for specific support requests. Plus, please visit www.datavideo.com to access our FAQ section.

Please visit our website for latest manual update.

www.datavideo.com/product/SE-3200

datavideo
www.datavideo.com



@DatavideoUSA @DatavideoIndia2016
@DatavideoEMEA @Datavideojapan
@DatavideoTaiwan @DatavideoLatam
@DatavideoAsia @DatavideoBrasil



@Datavideo
@Datavideo_EMEA
@Datavideo_Taiwan



@DatavideoUSA
@DVTWDCVN



@DatavideoUSA
@DatavideoEurope

All the trademarks are the properties of their respective owners.

(주)데이타비디오테크놀로지스 All rights reserved 2020

2022년 2월 14일
버전E14