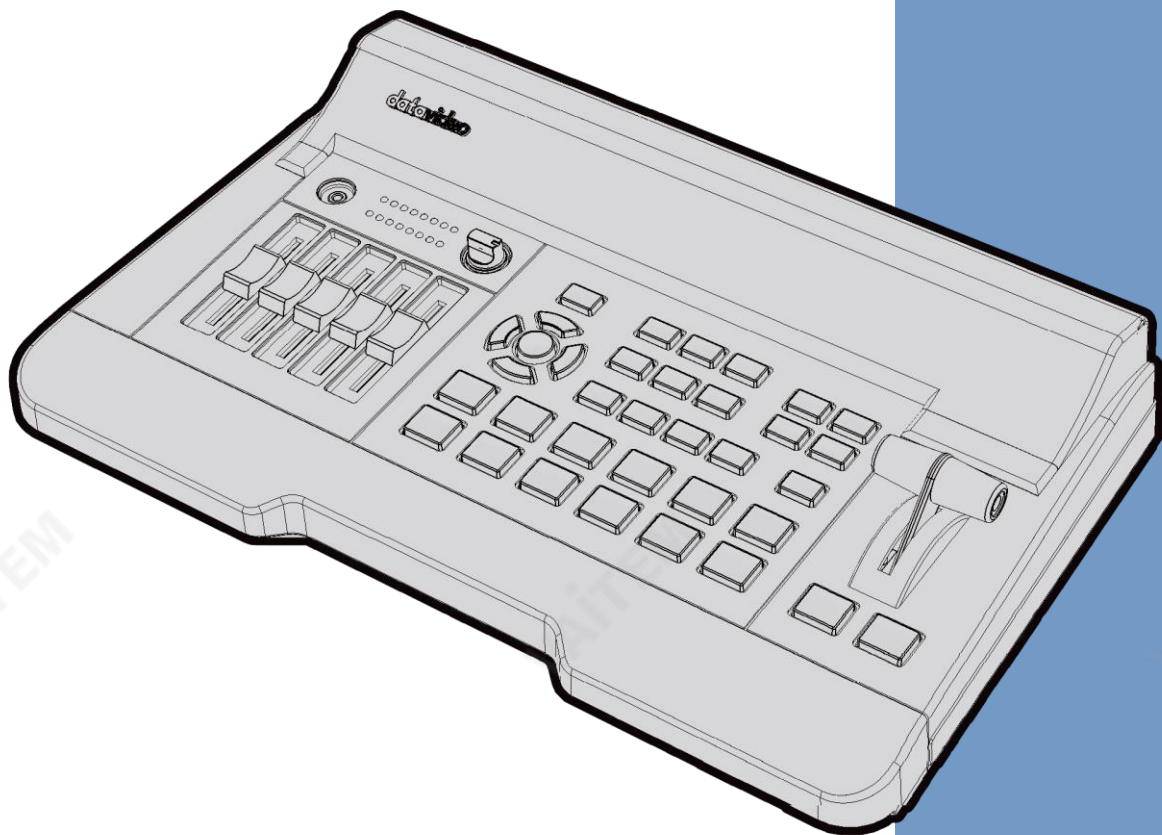


datavideo



HD 4채널 디지털
비디오 스위처
SE-650
사용 설명서

www.datavideo.com

목차

FCC 규정 준수 선언문	5
경고 및 주의사항	5
보증	6
표준 보증	6
3년 보증	6
처벌	7
1 장 소개	8
1.1 특징	8
1.2 시스템 다이어그램	9
2장 연결 및 제어	10
2.1 후면 패널	10
2.2 전면 패널	12
3장 네트워크 설정	19
3.1 윈도우 컴퓨터에서 스위치 설정	19
3.2 윈도우 컴퓨터에서 스위치 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어 설치	20
3.2.1 라우터 기반 DHCP 설정	21
3.2.2 스위치 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어를 사용하여 타겟 IP 주소 설정	22
CHAPTER 4 OSD 메뉴	24
4.1 시작	24
4.1.1 전환	24
4.1.2 유형	24
4.1.3 와이프 효과	24
4.1.4 테두리 지우기	24
4.1.5 위치	25
4.1.6 매트	25
4.2 키어	25
4.2.1 키어	25
4.2.2 키어 제어	25
4.2.3 키 소스	26
4.2.4 소스 채우기	26
4.2.5 CK 설정	26
4.2.6 마스크	27
4.3 P - in - P	27
4.3.1 P-In-P 소스	27
4.3.1 위치	27
4.3.2 테두리	28
4.3.3 자르기	28

4.4 P-in-P 키어	28
4.4.1 P-In-P 소스	29
4.4.2 키어	29
4.4.3 키어 제어	29
4.4.4 CK 설정	29
4.4.5 마스크	30
4.5리터오고	30
4.5.1 로고 이미지	30
4.5.2 로고 컨트롤	30
4.5.3 로고 소스(Logo Src).....	30
4.5.4 소스 채우기.....	31
4.5.5 마스크	31
4.5.6 로고 삼입	31
4.6 스틸.....	32
4.6.1 스틸 로드.....	32
4.6.2 스틸 저장	33
4.6.3 스틸 그래프	33
4.6.4 정지	33
4.6.5 PC에서 스틸 이미지 내보내기/가져오기	34
4.6.6 스틸 이미지 불러오기	39
4.7 사용자 메모리.....	40
4.7.1 메모리 로드.....	40
4.7.2 메모리 저장	40
4.7.3 클립 로드	40
4.7.4 스팅거 전환 효과를 위한 기존 클립 로드	41
4.7.5 PC에서 스팅거 전환 효과용 클립 가져오기.....	41
4.7.6 스팅거 전환 효과를 위한 PNG 시퀀스를 만드는 방법	43
4.7.7 스팅거 전환 효과를 생성할 때 주의해야 할 중요한 사항.....	49
4.8 입력	50
4.8.1 입력 1-4	50
4.8.2 정지	50
4.8.3 교차점	50
4.9 출력	51
4.9.1 출력	51
4.9.2 오디오.....	51
4.9.3 탈리 모드	52
4.9.4 멀티뷰어	52
4.10 설정	52
4.10.1 표준	53
4.10.2 메뉴 모드	53
4.10.3 메뉴 기본 설정	53
4.10.4 자동 저장	53
4.10.5 공장 기본값	53

4.10.6 이름 재설정	53
4.10.7 언어	53
4.10.8 소프트웨어	53
5장 어플리케이션	54
5.1 크로마키	54
5.2 로고 삽입	54
5.3 스틸 이미지	55
5.3.1 PC에서 스틸 이미지 내보내기/가져오기	55
5.3.2 스틸 이미지 불러오기	61
5.4 스티커 전환 효과	62
5.4.1 스티커 전환 효과를 위한 기존 클립 로드	62
5.4.2 PC에서 스티커 전환 효과용 클립 가져오기	63
5.4.3 스티커 전환 효과를 위한 PNG 시퀀스 생성 방법	65
5.4.4 스티커 전환 효과를 만들때 주의해야할 중요한 사항	70
5.5 사용자 메모리	71
5.5.1 PC에서 사용자 메모리 프리셋 내보내기/가져오기	71
5.5.2 사용자 메모리 프리셋 불러오기	73
6장 부록	74
┆ 부록 탈리 출력	74
┆ 부록 펌웨어 업그레이드	75
┆ 부록 자주 묻는 질문	76
┆ 부록 크기	77
┆ 부록 사양	78
서비스 및 지원	80

제품 및 서비스에 대한 면책

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 이 문서의 정보가 정확한지 다시 한 번 확인할 것을 항상 권장합니다. Datavideo Technologies는 누락 또는 오류, 또는 이 설명서에 포함된 정보를 사용하여 발생한 후속 손실 또는 손상에 대해 책임을 지지 않습니다..

FCC 준수 선언문

이 장치는 FCC 규정 15조를 준수합니다. 작동에는 다음 두 가지 조건이 적용됩니다.

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

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. 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 떨어져 심각한 손상을 입을 수 있습니다.
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 막히면 이 기기를 침대, 소파, 깔개 또는 이와 유사한 표면에 놓지 마십시오. 이 장치는 열 조절기나 라디오에 이 터 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 전원으로만 작동해야 합니다. 사용 가능한 전원 유형이 확실하지 않은 경우 Datavideo 대리점이나 지역 전력 회사에 문의하십시오.
8. 전원 코드 위에 물건을 올려 놓지 마십시오. 전원 코드가 밟히거나 넘어지거나 스트레스를 받을 수 있는 위치에 이 장치를 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 벽면 콘센트에 연결된 모든 장치의 총 암페어가 15암페어를 초과하지 않는지 확인합니다.
11. 캐비닛 환기 슬롯을 통해 어떤 종류의 물체도 이 장치로 밀어 넣지 마십시오. 위험한 전압 지점에 닿거나 부품을 단락시켜 화재나 감전의 위험을 초래할 수 있습니다. 이 장치에 어떤 종류의 액체도 흘리지 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 담당자에게 문의하십시오.
13. 다음 조건에서는 이 제품의 플러그를 콘센트에서 뽑고 자격을 갖춘 서비스 직원에게 문의하십시오.
 - 아. 전원 코드가 손상되거나 닳은 경우
 - 비. 액체가 장치에 옆질러졌을 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 작동 상태로 복원하려면 자격을 갖춘 기술자의 광범위한 작업이 필요할 수 있습니다.



이자형. 제품을 떨어뜨리거나 캐비닛을 훼손한 경우

에프. 제품의 성능에 뚜렷한 변화가 있어 서비스가 필요함을 나타내는 경우.

보증

표준 보증

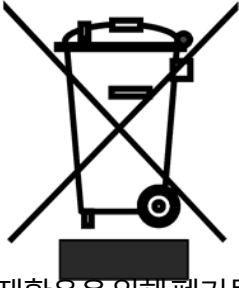
- Datavideo 장비는 구입일로부터 1년 동안 제조상의 결함에 대해 보증됩니다.
- 보증에 따른 수리를 요청할 때 구매 인보이스 원본 또는 기타 문서 증거를 제공해야 합니다.
- Datavideo에서 제조하지 않은 모든 제품(Datavideo 로고가 없는 제품)은 구입일로부터 1년 보증만 제공됩니다.
- 사고, 오용, 무단 수리, 모래, 모래 또는 물로 인한 손상은 보증 대상에서 제외됩니다.
- 컴퓨터 시스템의 바이러스 및 맬웨어 감염은 보증 대상에서 제외됩니다. 당사 컴퓨터 시스템에서 요구하지 않는 승인되지 않은 타사 소프트웨어 설치로 인해 발생한 오류는 보증 대상에서 제외됩니다.
- 보험을 포함한 모든 우편 또는 운송 비용은 소유자 부담입니다. 모든 성격의 다른 모든 청구는 보장되지 않습니다.
- 헤드폰, 케이블 및 배터리를 포함한 모든 액세서리에는 보증이 적용되지 않습니다. 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 Datavideo에 제품을 등록한 경우 표준 보증을 2년 무료로 연장할 수 있습니다.
- LCD 패널, DVD와 같이 수명이 제한된 특정 부품
드라이브, 하드 드라이브, 솔리드 스테이트 드라이브, SD 카드, USB Thumb 드라이브, 조명, 카메라 모듈, PCIe 카드는 1년 동안 보증됩니다.
- 3년 보증은 구입 후 30일 이내에 Datavideo의 공식 웹사이트 또는 지역 Datavideo 사무소 또는 공인 대리점에 등록해야 합니다.



처분



EU 고객 적용 - WEEE 표시

제품 또는 포장에 있는 이 기호는 이 제품을 다른 가정용 쓰레기와 함께 폐기해서는 안 된다는 것을 나타냅니다. 대신, 폐 전기 및 전자장비 재활용을 위해 지정된 수거 장소에 폐기장비를 넘겨 처리하는 것은 사용자의 책임입니다. 폐기시 폐기물 장비를 별도로 수거하고 재활용하면 천연자원을 보존하고 인간의 건강과 환경을 보호하는 방식으로 재활용할 수 있습니다. 을 위한

재활용을 위해 폐기물 장비를 버릴 수 있는 위치에 대한 자세한 정보는 지역 시청, 가정 폐기물 처리 서비스 또는 제품을 구입한 매장에 문의하십시오.



CE 마킹이 페이지의 왼쪽에 표시된 기호입니다. 편지들 "**CE**"는 "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. "CE 마킹"은 이제 모든 EU 공식 문서에서 사용됩니다.

1장 소개

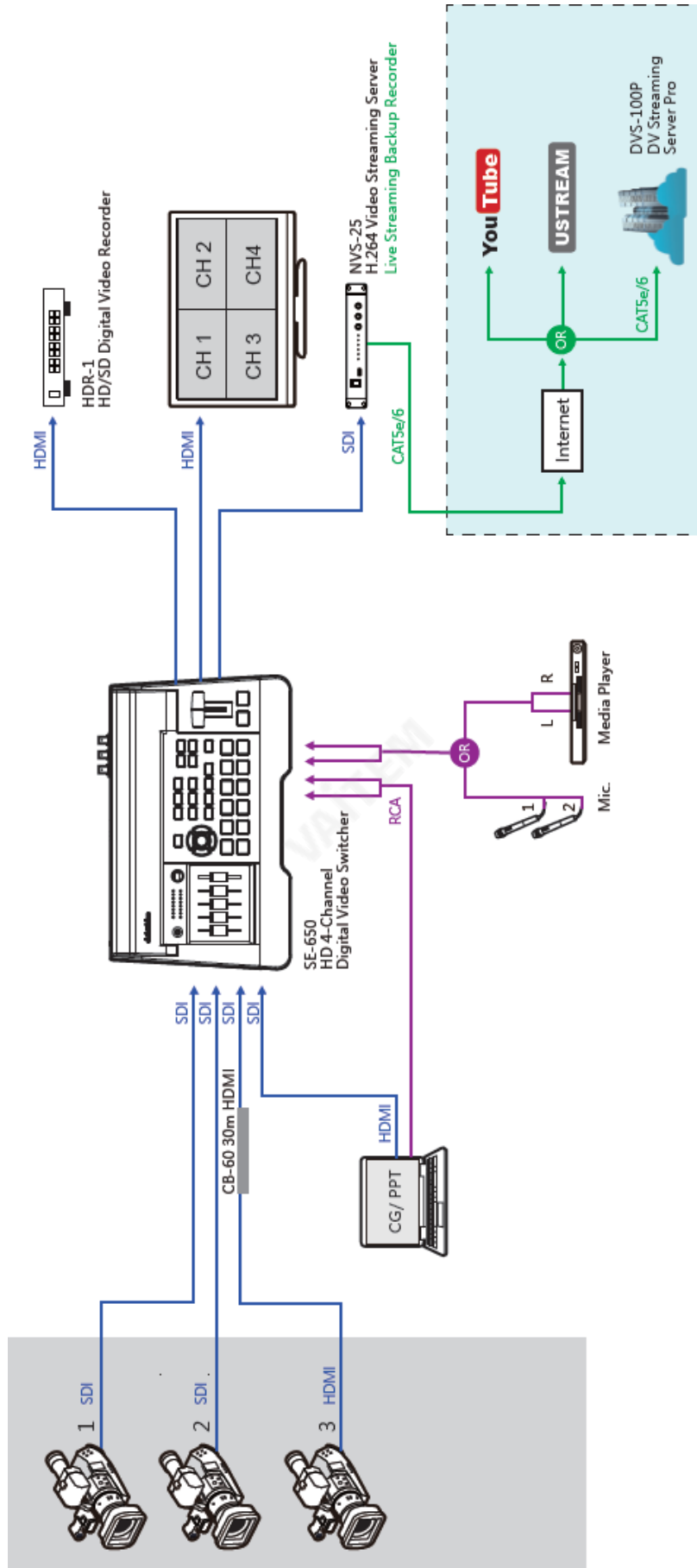
datavideo SE-650은 사용하기 쉬운 전문 기능을 갖춘 비용 효율적인 소형 HD 디지털 비디오 스위처입니다. 2개의 HD SDI와 2개의 HDMI 입력을 제공합니다. 출력 옵션에는 사용자 지정 가능한 HD SDI 1개, HDMI 출력 2개가 포함됩니다.

SE-650은 또한 마이크와 불평형 RCA 오디오 입력이 있는 오디오 믹서를 갖추고 있습니다. 더 많은 기능에는 Chroma Keyer, Luma Keyer, PIP, Wipe Generator, 스틸 스토어 및 탈리가 포함됩니다.

1.1 특징

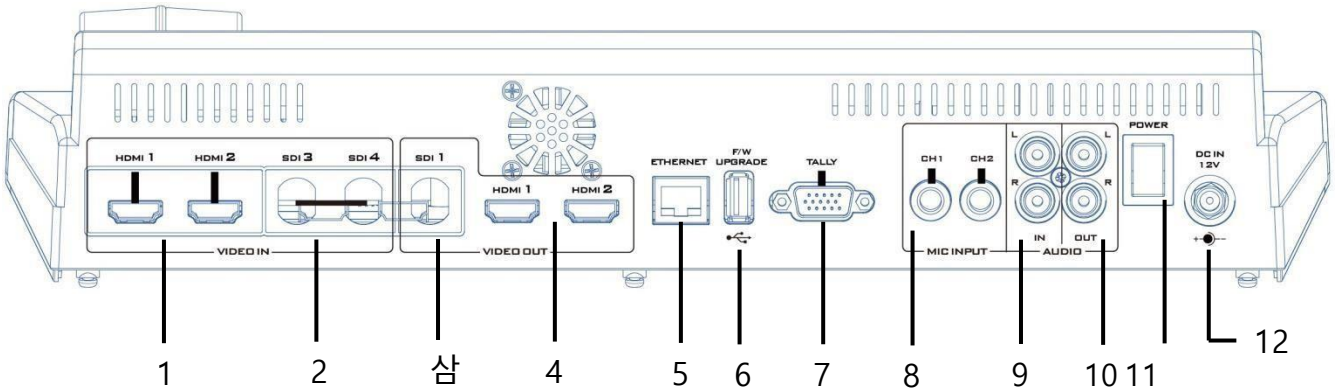
- 4 비디오 입력: HD-SDI x 2 + HDMI x 2
각 입력의 프레임 동기화
- 3개의 비디오 출력: HD-SDI x 1 + HDMI x 2
- 오디오 입력: 스테레오 RCA(L/R) x 1 + 마이크 x 2
- 오디오 출력: 스테레오 RCA(L/R) x 1 + 스테레오 헤드폰 미니 잭 x 1 오디오
- 오 믹서: MIC x 2 + 스테레오 x 1 + 내부 디지털 내장 x 1 유연한 믹스/효과 프로세서
 - 1개의 업스트림 키어, 크로마키 및 리니어/루마키 지원
 - 1 업스트림 PIP, 크로마키 및 루마키 모드 및 키 없는 모드 지원
 - 와이프 생성기
 - Circle & Heart를 포함한 32개의 와이프 패턴
 - 테두리 및 부드러움 제어와
 - 이프, 믹스 및 컷 전환
 - 전체 M/E 미리보기 기능
 - 로고 삽입
- 모든 입력(1-4)을 프레임 저장(스틸 저장)으로 사용할 수 있습니다
- 다. 할당 가능한 출력
 - 프로그램(DSK 포함)
 - 클린 프로그램(DSK 제외)
 - 깨끗한 미리보기(DSK 제외)
 - 멀티뷰
 - 입력 신호 중 하나
- XPT(Cross Point
- Assignment) 탈리 출력

1.2 시스템 다이어그램


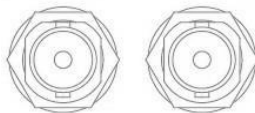

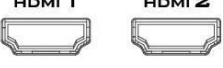


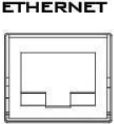


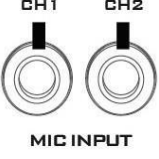
제 2 장 연결 및 제어

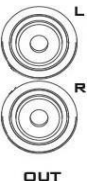
2.1 후면 패널



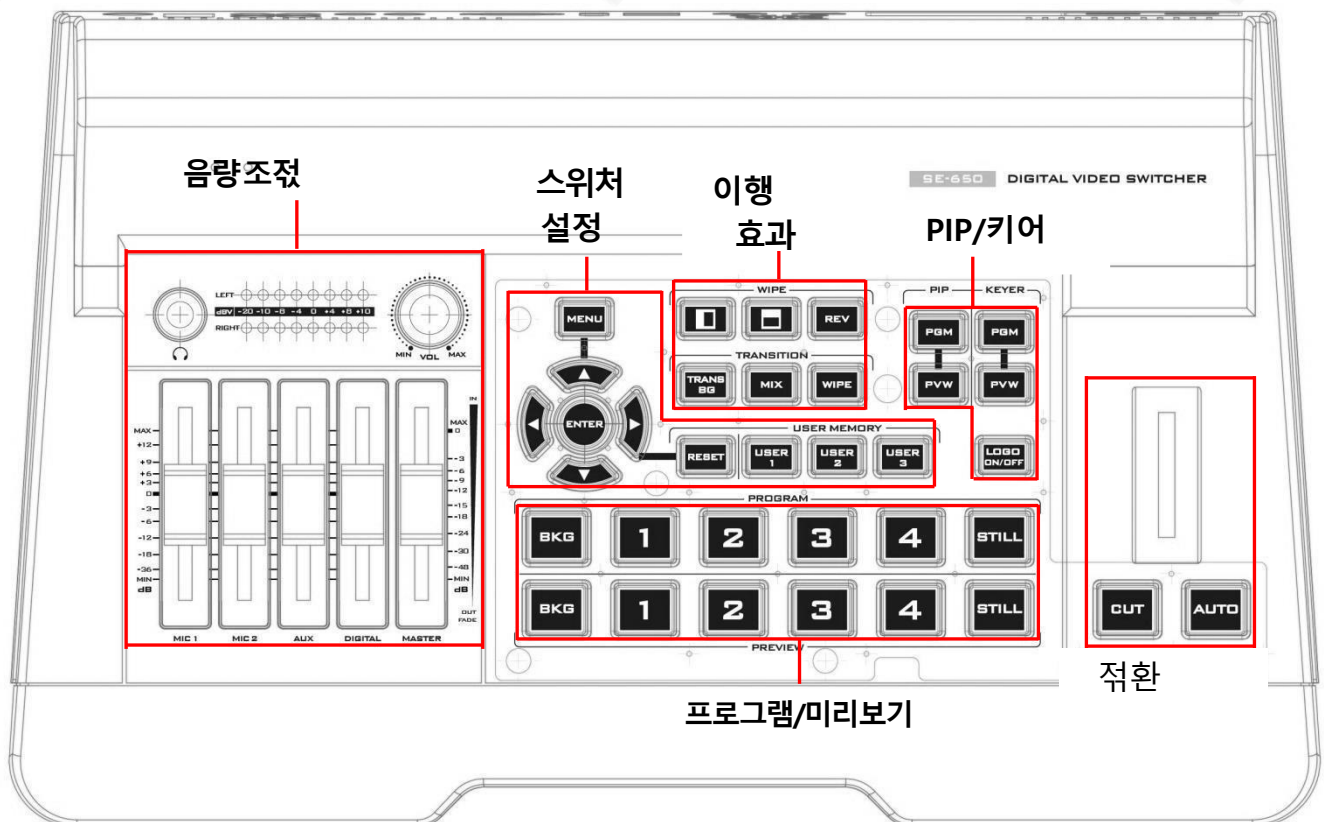
1	HDMI 비디오 입력 1-2	7	TALLY 출력 포트
2	HD-SDI 비디오 입력 3-4	8	마이크 입력-CH1/CH2
삼	HD-SDI 비디오 출력 1	9	오디오 입력-스테레오 RCA(왼쪽/오른쪽)
4	HDMI 비디오 출력 1-2	10	오디오 출력-스테레오 RCA(왼쪽/오른쪽)
5	이더넷 포트	11	전원 스위치
6	USB 펌웨어 업그레이드 포트	12	DC 입력

1		HDMI 비디오 입력 1-2 SE-650은 HDMI 비디오 소스를 연결하기 위한 2개의 HDMI 비디오 입력 채널을 제공합니다.
2		HD-SDI 비디오 입력 3-4 SE-650은 HD-SDI 비디오 소스 연결을 위한 2개의 HD-SDI 비디오 입력 채널을 제공합니다.
3		HD-SDI 비디오 출력 1 SE-650은 HD-SDI 비디오 디스플레이에 연결할 수 있는 HD-SDI 비디오 출력 채널을 제공합니다.
4		HDMI 비디오 출력 1-2 SE-650은 모든 HDMI 비디오 모니터에 연결할 수 있는 2개의 HDMI 비디오 출력 채널을 제공합니다. HDMI 1의 비디오 출력은 해상도뿐만 아니라 사용자가 지정할 수 있습니다. 사용 가능한 해상도는 1080i 및 1080p입니다. HDMI 2 출력 멀티뷰 디스플레이 오직 해상도는 1080p로 고정되어 있습니다. 보다 섹션 4.9 출력 출력 구성용.

5	 <p>ETHERNET</p>	<p>이더넷 포트 이더넷 포트를 통해 사용자는 원격으로 PC의 스위치와 파일을 주고받을 수 있습니다. 이 포트를 사용하거나 이 포트를 사용하여 시스템 설정을 수행하는 방법에 대한 자세한 내용은 3 장을 참조하십시오.</p> <p>참고: SE-650의 기본 IP 주소는 192.168.1.101입니다.</p>															
6	 <p>F/W UPGRADE</p>	<p>USB 펌웨어 업그레이드 포트 펌웨어 업그레이드용 USB 포트를 참조하십시오 펌웨어 업그레이드 섹션을 참조하십시오.</p>															
7	 <p>TALLY</p>	<p>TALLY 출력 포트 각 채널에 빨간색, 녹색 tally 신호를 보내십시오</p> <p>빨간색은 온에어를 나타내고, 녹색은 다음 카메라 소스를 나타냅니다. tally 출력 포트는 ITC-100, ITC-200, AM-100 또는 기타 모니터 모델과 같은 다른 Datavideo 중변 장치를 연결할 수 있으므로 중변 장치가 SE-650과 통신하거나 모니터에 표시할 tally 신호를 보낼 수 있습니다.</p>															
8	 <p>CH1 CH2 MIC INPUT</p>	<p>마이크 입력-CH1/CH2 언밸런스드 MIC 입력의 2개 채널.</p> <table border="1" data-bbox="555 1169 1460 1915"> <thead> <tr> <th>왼쪽 채널</th> <th>오른쪽 채널</th> <th>주</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>마이크1</td> <td>마이크2</td> <td>MIC 1(L) 및 MIC 2(R)는 각각 왼쪽 및 오른쪽 채널에 연결됩니다.</td> </tr> <tr> <td>마이크1</td> <td>연결안됨</td> <td>MIC 1이 왼쪽 채널에 연결되고 MIC 2가 오른쪽 채널에 연결되지 않은 경우 오른쪽 채널 스위치는 MIC 1 신호를 오른쪽 채널로 복제하므로 두 채널 모두 MIC 1 입력 신호입니다.</td> </tr> <tr> <td>연결안됨</td> <td>마이크2</td> <td>MIC 신호가 왼쪽 채널에 연결되지 않고 MIC 2만 오른쪽 채널에 연결된 경우 MIC 2 신호는 왼쪽 채널에 복제되지 않으므로 접지됩니다.</td> </tr> <tr> <td>연결안됨</td> <td>연결안됨</td> <td>두 채널에 마이크가 연결되어 있지 않으면 왼쪽 채널 스위치가 왼쪽 채널을 접지하여 잡음이 생성되는 것을 방지합니다.</td> </tr> </tbody> </table>	왼쪽 채널	오른쪽 채널	주	마이크1	마이크2	MIC 1(L) 및 MIC 2(R)는 각각 왼쪽 및 오른쪽 채널에 연결됩니다.	마이크1	연결안됨	MIC 1이 왼쪽 채널에 연결되고 MIC 2가 오른쪽 채널에 연결되지 않은 경우 오른쪽 채널 스위치는 MIC 1 신호를 오른쪽 채널로 복제하므로 두 채널 모두 MIC 1 입력 신호입니다.	연결안됨	마이크2	MIC 신호가 왼쪽 채널에 연결되지 않고 MIC 2만 오른쪽 채널에 연결된 경우 MIC 2 신호는 왼쪽 채널에 복제되지 않으므로 접지됩니다.	연결안됨	연결안됨	두 채널에 마이크가 연결되어 있지 않으면 왼쪽 채널 스위치가 왼쪽 채널을 접지하여 잡음이 생성되는 것을 방지합니다.
왼쪽 채널	오른쪽 채널	주															
마이크1	마이크2	MIC 1(L) 및 MIC 2(R)는 각각 왼쪽 및 오른쪽 채널에 연결됩니다.															
마이크1	연결안됨	MIC 1이 왼쪽 채널에 연결되고 MIC 2가 오른쪽 채널에 연결되지 않은 경우 오른쪽 채널 스위치는 MIC 1 신호를 오른쪽 채널로 복제하므로 두 채널 모두 MIC 1 입력 신호입니다.															
연결안됨	마이크2	MIC 신호가 왼쪽 채널에 연결되지 않고 MIC 2만 오른쪽 채널에 연결된 경우 MIC 2 신호는 왼쪽 채널에 복제되지 않으므로 접지됩니다.															
연결안됨	연결안됨	두 채널에 마이크가 연결되어 있지 않으면 왼쪽 채널 스위치가 왼쪽 채널을 접지하여 잡음이 생성되는 것을 방지합니다.															

9		<p>오디오 입력-스테레오 RCA(왼쪽/오른쪽) 스트리밍 및 녹음을 위해 불균형 아날로그 오디오 소스(스테레오)를 연결합니다.</p>
10		<p>오디오 출력-스테레오 RCA(왼쪽/오른쪽) 선택한 오디오 입력 소스를 모니터링하기 위한 불균형 아날로그 오디오 출력(스테레오).</p>
11		<p>적원 스위치 전원 스위치 ON/OFF</p>
12		<p>DC 입력 DC 입력 소켓은 제공된 12V/19W PSU를 연결합니다. DC In 플러그의 외부 고정 링을 소켓에 나사로 조이면 연결이 고정될 수 있습니다.</p>

2.2 전면 패널

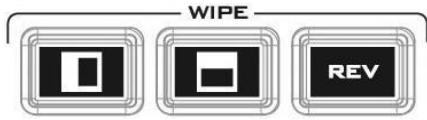


스위치설정	취합방법
메뉴 탐색 버튼	T-바(수동 전환)
리셋 버튼	잘라내기 버튼
사용자메모리	자동 전환 버튼
취합효과	프로그램/ 미리보기출력
WIPE 전환 효과선택	프로그램행
TRANS BG -백그라운드전환	행 미리보기
MIX 활성화/비활성화버튼	음량조절
WIPE 전환 효과 활성화/비활성화	볼륨 조정 슬라이더
PIP/키어	헤드폰잭
PIP 활성화/비활성화버튼	오디오미터
키어 활성화/비활성화버튼	헤드폰 볼륨 조절 노브
로고 활성화/비활성화버튼	

스위치키보드 설명

	<p>메뉴 탐색 버튼 눌러 메뉴 메뉴에 접근하기 위한 버튼; 위/아래/왼쪽/오른쪽 사용화살표 버튼 메뉴를 탐색하고 누르기 시작하다 버튼을 눌러 옵션을 선택하거나 메뉴 버튼을 다시 눌러 종료합니다.</p>
	<p>리셋버튼 모드 1 -메뉴 선택 모드(OSD 메뉴의 왼쪽 열)에서 '재설정' 버튼을 누르면 모든 현재 메뉴 항목이 공장 기본값으로 재설정됩니다. 모드 2 -하위 메뉴에서 '재설정' 버튼을 누르면 현재 메뉴 라인만 재설정됩니다.</p>
	<p>사용자메모리 사용자메모리 버튼 1-3을 사용하면 버튼을 한 번만 눌러 이전에 저장된 스위치 설정을 빠르게 불러오고 로드할 수 있습니다. 여기에는 PIP, Keyer 및 DSK 설정이 포함됩니다. 스위치는 부팅 시 사용되는 기본 설정으로 사용자 메모리 0에 저장된 설정을 로드합니다. 참조 사용자메모리 자세한 내용은 색션을 참조 하십시오.</p>

적확 효과



WIPE 적확 효과선택

각 Wipe 버튼은 흑백으로 구성되어 있습니다. 흰색은 현재 Program 이미지를 나타내고 검은색은 WIPE-IN 이미지를 나타냅니다. SE-650에는 총 2개의 WIPE 프리셋이 제공됩니다. WIPE 버튼을 사용하면 처음 2개는 제어판에서 직접 선택할 수 있으며 나머지 30개 WIPE 효과는 메뉴에서 선택할 수 있습니다([시작](#)).

REV 버튼을 누르면 WIPE의 방향이 반전됩니다.



TRANS BG -배경적확


그만큼 트랜스BG 버튼 활성화 배경적확 프로그램/미리보기 사이. 이 기능은 주로 크로마키 효과에서 사용됩니다. 활성화하면 전환 중에 전경과 배경이 함께 전환됩니다. 배경이 잠길 때 트랜스BG 비활성화되어 있으므로 전환 중에 전경만 전환되고 배경은 변경되지 않은 상태로 유지됩니다. 스위치 기능을 사용하려면 "트랜스BG" 기능을 활성화 하십시오.





MIX 활성화/비활성화버튼

디졸브라고도 하는 혼합은 프로그램 비디오가 부드러운 속도로 동시에 미리보기 비디오로 대체되는 전환입니다. 버튼을 누르면 혼합 버튼이 활성화됩니다. 혼합 전환 효과 및 자동으로 비활성화 다음 단추. 활성화하려면 혼합 효과를 보려면 간단히 자동 버튼을 누르거나 T-바 이동을 이동하십시오.

MIX 효과의 전환시간은 OSD 메뉴에서 다음을 선택하여 구성할 수 있습니다. [시작](#) -[이행](#).

	<p>WIPE 정확효과활성화/비활성화버튼 WIPE 버튼을 누르면 WIPE 전환 효과를 선택할 수 있습니다. 다음 전환 효과를 트리거하려면 간단히 자동 버튼을 누르거나 T-바를 이동하십시오</p> <p>와이프 전환 효과 선택, 테두리 및 위치는 OSD 메뉴에서 구성할 수 있습니다(시작).</p> <p>메모: WIPE 버튼과 MIX 버튼을 동시에 활성화하면 SE=650이 클립 정확 모드로 전환됩니다.</p>
PIP/키어	
<p style="text-align: center;">— PIP —</p>  	<p>PIP 활성화/비활성화버튼 PIP(Picture in Picture)는 창크기와 배치를 제어하면서 선택한 하위 비디오 소스를 메인 프로그램 보기의 창에 넣습니다. PIP 구성에 대해서는 다음을 참조하십시오(시작 부분).</p> <p>PIP PGM: 멀티뷰 및 PGM 출력에 구성된 PIP를 표시합니다.</p> <p>PIP PVW: PVW 및 멀티뷰 출력에 구성된 PIP를 표시합니다. 이 버튼을 누르고 있으면 미리보기 소스 행에서 PIP 소스를 선택할 수도 있습니다. 선택한 소스 버튼이 깜박입니다.</p> <p>메모: PIP 창에 크로마키 효과를 적용할 수도 있습니다. 크로마키 구성의 p-in-p 키어 참조</p>
<p style="text-align: center;">— KEYER —</p>  	<p>키어 활성화/비활성화버튼 키어 PGM: 멀티뷰 및 PGM 출력에서 키(크로마/루마/리 니어) 활성화</p> <p>키어 PVW: PVW 및 멀티뷰 출력에서 Keyer를 활성화합니다. 소스 미리보기 행이 깜박이기 시작할 때까지 이 버튼을 길게 누른 다음 선택하십시오. 키어 KEY 또는 FILL 소스 미리보기 소스 행에서</p> <p>를 참조하십시오 키어 키어 구성 섹션을 참조하십시오.</p>
	<p>로고 활성화/비활성화버튼 그만큼 로고 켜기/끄기 버튼은 PVW 및 PGM 출력에서 구성된 로고를 활성화합니다. OSD에서 로고 이미지 소스를 구성하세요. 참조 심벌마크 구성 세부사항은 섹션을 참조하십시오.</p>

적화방법

	<p>T-바(수동 적화) 티바 전환을 수동으로 수행하는데 사용됩니다. PVW 그리고 PGM 보기는 원하는 속도로 전환할 수 있습니다. 적화 효과를 포함하려면 WIPE 또는 MIX 버튼을 누르면 됩니다. 그러면 T 바를 움직이면 적화 효과가 트리거 됩니다.</p>
	<p>잘라내기버튼 잘라내기 버튼을 누르면 적화 효과 없이 PVW 보기와 PGM 보기 각에 수동 적화가 즉시 수행됩니다.</p>
	<p>자동버튼 Auto 버튼을 누르면 선택한 속도와 구성된 적화 효과에 따라 PVW 와 PGM 보기가 자동으로 적환됩니다. 자동 적환 효과는 시작 옵션에서 구성할 수 있습니다.</p>

프로그램/미리보기 출력



프로그램 소스 행

PROGRAM 행을 따라 숫자 버튼을 누르면 **PGM** 보기에 대한 비디오 소스가 선택됩니다.

BKG 버튼: **BKG** 버튼을 누르면 배경을 **매트** 배경 또는 색상막대로 변경됩니다.

스틸 버튼: **스틸** 버튼은 메인 프로그램 보기를 **OSD** 메뉴에서 선택할 수 있는 스틸 사진으로 전환합니다

메모: **스틸** 버튼을 반복해서 누르면 스틸 1과 스틸 2 사이의 메인 프로그램 보기가 번갈아 표시됩니다.



소스 행 미리보기

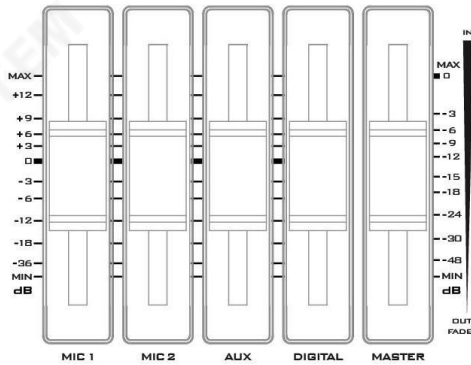
PROGRAM 행을 따라 숫자 버튼을 누르면 **PGM** 보기에 대한 비디오 소스가 선택됩니다.

BKG 버튼: **BKG** 버튼을 누르면 배경을 매트 배경 또는 색상 막대로 바꿉니다.

스틸 버튼: **스틸** 버튼은 메인 프로그램 보기를 **OSD** 메뉴에서 선택할 수 있는 스틸 사직으로 전환합니다

메모: 스틸 버튼을 반복해서 누르면 스틸 1과 스틸 2 사이의 메인 프로그램 보기가 번갈아 표시됩니다.

나



볼륨 조정 슬라이더

메인 오디오 믹서의 오디오 레벨을 제어하는 슬라이더.

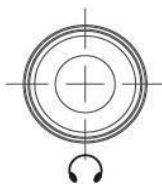
마이크 1: 불균형 마이크 입력 **마**

이크 2: 불균형 마이크 입력 **AUX:**

RCA 오디오 입력(아날 로그)

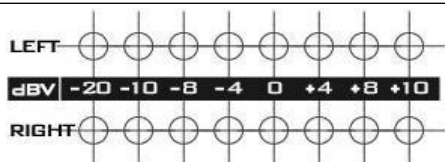
디지털: HDMI 또는 SDI 오디오 입력(디지털)

마스터: 메인 오디오 출력



헤드폰 잭

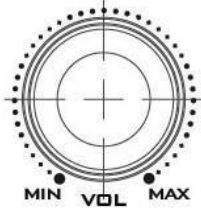
헤드폰 잭은 스테레오 헤드폰용 스테레오 미니 잭 플러 그를 수용합니다. 헤드폰 볼륨은 헤드폰 볼륨 컨트롤 노 브로 제어됩니다.



오디오 미터

메인 프로그램 오디오 출력에서 신호 강도를 보여주는 LED 스타일 미터. 측정된 신호는 마스터 슬라이더로 설정된 레벨에 의해 결정됩니다. LED는 클리핑 왜곡을 나타내기 위해 +10dB에서 빨간색으로 바뀝니다.

오디오 볼륨 (dBV)	-20	-10	-8	-4	0	4	8	10					
LED 색상	G	G	G	G	G	와이	와이	아르자형					
범위(dBV) G: 녹색 Y: 노란색 R: 레드	-20	-12	-11 - 5	-8.5 - 6	-5.5	-삼	-2	1	2	5.5	6.5	8	9+



헤드폰 볼륨 조절 노브

헤드폰 볼륨 컨트롤 노브는 최소 볼륨을 나타내는 MIN 및 최대 볼륨을 나타내는 MAX로 헤드폰 레벨을 제어합니다.

3장 네트워크 설정

SE-650의 후면패널에 있는 이더넷 포트는 사용자가 5장에서 설명한 Switcher Image Import/Export 소프트웨어를 사용하여 스틸/클립 이미지 또는 사용자 메모리를 가져올 수 있도록 합니다. 이 장에서는 SE-650과 Windows 간의 직접 연결에 대해 설명합니다. 컴퓨터 및 원격 설정에 대해 자세히 설명합니다. 이 기능을 사용하기 전에 Windows 기반 컴퓨터에 Switcher Image Import/Export 소프트웨어가 설치되어 있어야 합니다.

3.1 Windows 컴퓨터에서 스위처 설정

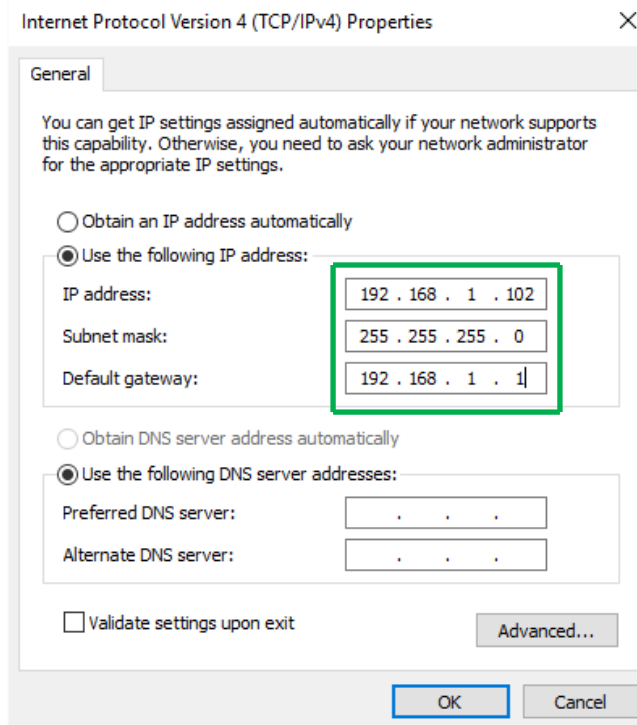
공장에서 새 제품일 때 SE-650은 처음에 192.168.1.101의 고정 IP 주소를 갖습니다. 이 장치는 RJ-45 이더넷 케이블을 사용하여 Windows 기반 컴퓨터에 직접 연결할 수 있습니다. 다음 설정을 통해 장치를 기존 DHCP/LAN 네트워크로 이동하기 전에 초기에 장치를 구성할 수 있습니다.

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



지침

1. 먼저 RJ-45 이더넷 케이블을 사용하여 SE-650과 Windows 컴퓨터를 함께 연결합니다.
2. Windows 컴퓨터를 켜고 다음으로 설정합니다. 고정 IP 설정 내 Windows 네트워크 및 공유 섹터. 아래의 예에서 컴퓨터는 컴퓨터가 스위처와 동일한 IP 범위와 일치하도록 다음과 같은 IP 설정이 제공됩니다.



3. 이제 스위처 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어를 컴퓨터에 설치하십시오.

3.2 Windows 컴퓨터에 Switcher 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어 설치

SE-650은 간단한 IP 네트워크에 연결하고 Windows 기반 소프트웨어를 사용하여 액세스할 수 있습니다. 컴퓨터와 함께 SE-650을 아직 설정하지 않았다면 이전 섹션의 지침을 따르십시오.

Datavideo SE-650 웹 페이지에서 최신 소프트웨어를 다운로드하십시오. 보다:www.datavideo.com

설치 실행 파일 [.msi]가 호출됩니다. **SwitcherImagelmEx_vXXXX.msi** vXXXX



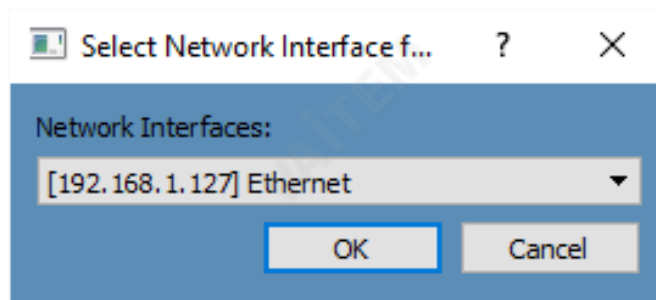
SwitcherImagelmEx_v0975.msi

는 최신 버전 번호를 나타냅니다.

이 .msi 파일을 두 번 클릭한 다음 **화면의 설치 마법사 프롬프트를 따릅니다.**

일단 스위처 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어 설치를 실행하십시오

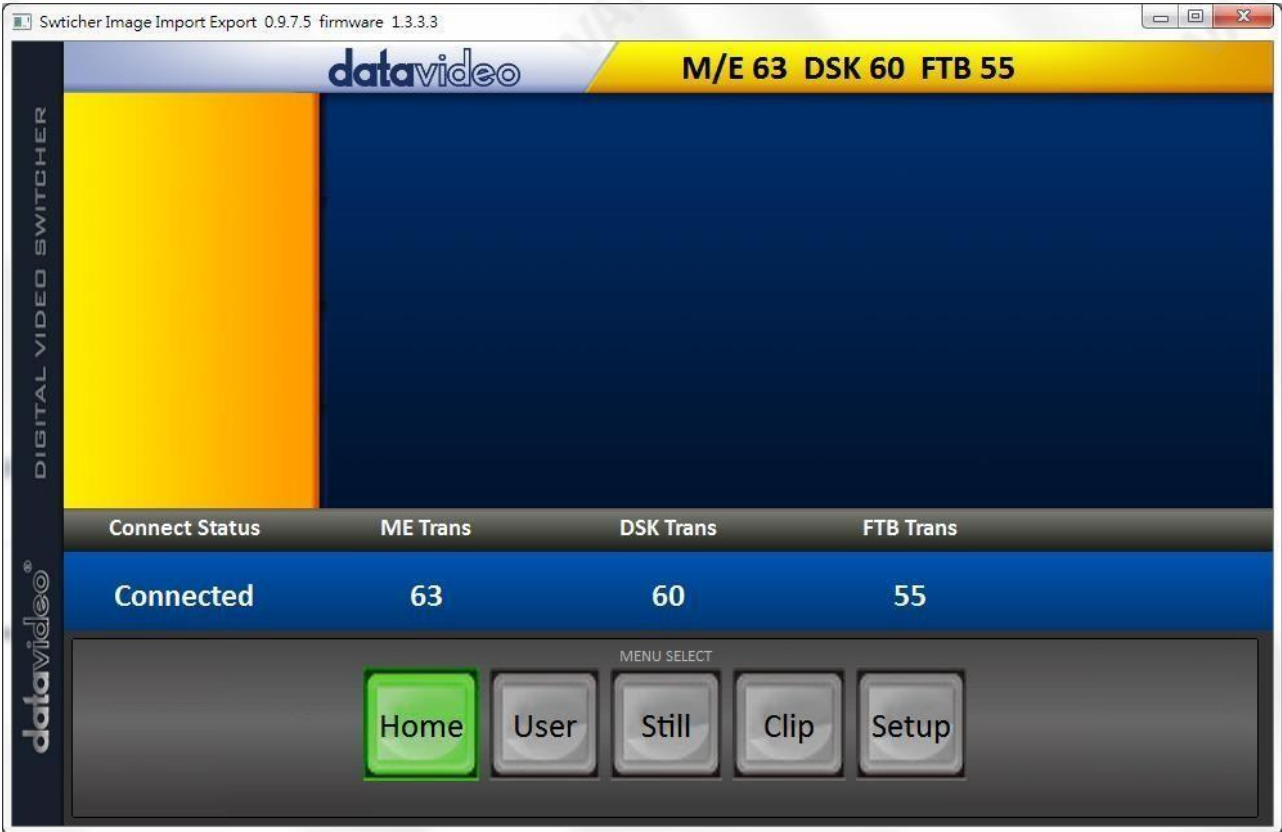
스위처 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어에는 여러 이더넷 카드 또는 DHCP 네트워크 도메인을 사용하는 PC용으로 설계된 IP 파인더가 내장되어 있습니다.. IP 파인더는 PC와 동일한 네트워크 도메인에 있는 장치만 찾을 수 있습니다. 기기 IP가 기억나지 않는 경우 **초기화** 버튼을 눌러 기본 네트워크 설정을 복원합니다. 실행 시 **스위처 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어**, 하나의 이더넷 인터페이스 카드를 선택하라는 메시지가 표시됩니다.



선택했다면 클릭 **확인** 스캔 프로세스를 시작합니다.

참고: 선택한 인터페이스 카드가 SE-650 장치와 동일한 네트워크 도메인에 있는지 확인하십시오.

SE-650 칩을 찾으면 소프트웨어는 이전 섹션에서 설명한 IP 설정을 통해 스위처 하드웨어와 연결합니다. 연결이 성공적으로 이루어지면 아래 그림과 같이 소프트웨어 사용자 인터페이스에서 **연결 태** 표시됩니다" **연결됨**"(연결이 끊긴 경우 **연결되지 않음** 표시됩니다). **상**

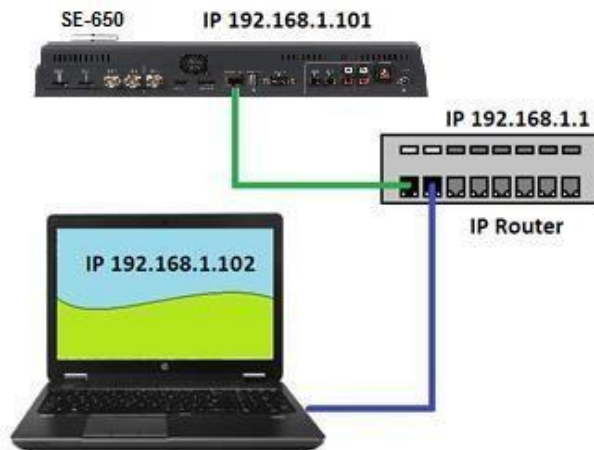


3.2.1 라우터기반DHCP 설정

컴퓨터 소프트웨어는 기존 TCP/IP LAN 유형 네트워크를 통해 SE-650에 액세스할 수도 있습니다. 순서대로 SE-650을 처음 설정하려면 네트워크 설정을 돕기 위해 지역 IT 전문가의 도움이 필요할 수 있습니다. 안내를 돕기 위해 아래에 단순화된 네트워크 설정 예를 포함시켰습니다. 지역 대리점이나 Datavideo 지역 사무소를 통해 추가 조언을 받을 수 있습니다.

이 간단한 적용 SE-650 IP 네트워크를 만들려면 다음이 필요합니다.

- IP 주소를 할당/제공할 수 있는 IP 라우터입니다.
- 2개의 RJ-45 패치 리드. Windows 7/8/10 노트북 또는 PC. IP 라우터 관리자 로그인 및 암호.
- 데이터 비디오 스위처 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어.



지침

1. 먼저 2개의 RJ-45 패치 리드를 사용하여 라우터를 SE-650과 Windows 컴퓨터에 연결합니다.
2. Windows 컴퓨터를 켜고 다음으로 설정합니다. **DHCP 설정 내 Windows 네트워크 및 공유 섹터.**
3. 이제 Windows 시작 버튼을 클릭하고 CMD 프롬프트 을 실행합니다.

창

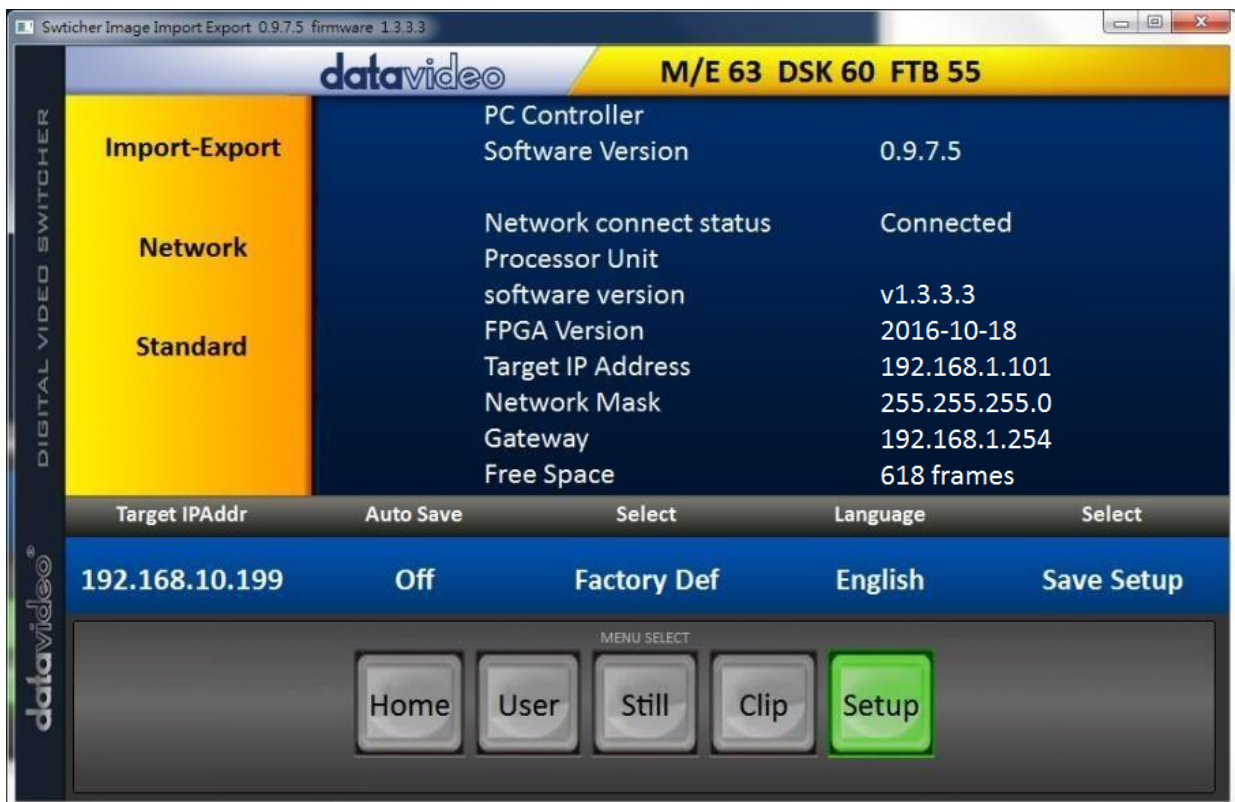
4. 명령줄에서 >: _ 유형 **IPCONFIG** 그리고 엔터를 누릅니다.
5. **기본 게이트웨이** 표시된 숫자는 라우터의 현재 IP 주소여야 합니다.
6. **기본 게이트웨이 IP 주소** 컴퓨터 웹 브라우저의 주소 표시줄에 입력하십시오.
7. 웹 브라우저에 라우터의 로그인 창이 표시되어야 합니다. 라우터의 로그인 및/또는 암호를 입력합니다.

로그인 세부 정보는 라우터 자체의 스티커에 작성되거나 라우터 설명서에 기록될 수 있습니다.

8. 라우터에 로그인하면 라우터에서 IP 주소를 제공하도록 라우터를 변경해야 합니다.
192.168.1.xxx 범위. 라우터를 사용 **LAN 설정** 또는 **LAN 구성** 라우터의 IP 주소를 다음과 같이 설정하는 옵션 **192.168.1.1** 클릭 **저장/적용**.
9. 이제 라우터를 재부팅하고 SE-650의 전원을 켭니다.
10. 웹 브라우저와 라우터의 새 IP 주소를 사용하여 라우터에 다시 로그인합니다. **192.168.1.1**
11. 라우터의 **LAN 설정** 또는 **LAN 구성** 옵션을 다시 한 번, 사용합니다. 이 옵션 내에는 **주소 예약** 또는 **클라우드 목록**이 다른 옵션으로 존재해야 합니다.
12. 라우터에 연결된 두 개의 장치, 컴퓨터와 SE-650이 여기에 나열되어야 합니다.
13. 컴퓨터는 DHCP로 설정되어 있기 때문에 이 목록에 자동으로 할당된 IP 주소가 이미 있습니다.
14. SE-650은 또한 변경되지 않은 경우 기본 IP 주소 192.168.1.101으로 나열됩니다.
15. **저장/적용**을 클릭한 다음 라우터를 다시 재부팅하십시오.
16. 웹 브라우저와 CMD 창을 닫습니다.
17. 이제 **스위치 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어** 컴퓨터에 설치하십시오.

3.2.2 스위치 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어로 대 IP 주소 설정

메뉴 선택 창에서 **setup** 버튼을 클릭하면 소프트웨어 **버전**과 함께 현재 IP 네트워크 설정이 바뀝니다.



네트워크 설정이 잘못된 경우 SE-650에 접속하지 못할 수 있습니다. 항상 마지막으로 사용한 IP 설정을 기록해 두고 문제가 발생하지 않도록 이 설정을 신중하게 변경하십시오.

대상 IP 주소 -이 IP 주소는 소프트웨어가 SE-650과 통신할 수 있는 로컬 네트워크 또는 인터넷의 위치입니다. **대상 IP 주소**를 클릭하여 새 주소를 입력할 수 있습니다. 입력한 후 **setup 저장**을 클릭합니다. 다음에 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어가 열리면 이 새 대상 IP 주소로 스위처에 연결을 시도합니다.

네트워크 -노란색 메뉴 열의 이 옵션을 사용하면 SE-650의 네트워크 옵션을 변경할 수 있습니다. **설정**에서 배송될 때 기본 고정 IP 설정은 다음과 같아야 합니다.

가산기 모드: 정적(SE-650 장치의 전원을 껐다 켜도 변경되지 않는 수동 설정 IP 주소)

대상 IP 주소: 192.168.1.101

네트워크 마스크: 255.255.255.0

게이트웨이: 192.168.1.1

DHCP 설정 - IP 설정 방법을 DHCP로 변경하면 SE-650을 시작할 때마다 네트워크에서 다른 IP 주소를 부여 받을 수 있습니다. 내부 IP 네트워크에서 SE-650을 찾는 방법을 알고 있는 경우에만 이 방법을 사용하십시오. 네트워크의 **치**(일반적으로 라우터 또는 서버)는 자동으로 SE-650에 IP 주소를 할당합니다. IP 주소, 서브넷 마스크 및 **게이트웨이**와 같은 기타 설정은 **스위처 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어** 네트워크 라우터/DHCP 서버에 의해 자동으로 설정되기 때문입니다.

4장 OSD 메뉴

스위치의 OSD 메뉴를 사용하면 PIP(Picture-in-Picture), 키어, 다운스트림 키, 스틸 사진 등과 같은 이미지 효과의 여러 구성을 수행할 수 있습니다. 사용자는 입력 및 출력 옵션을 선택하여 I/O를 구성할 수도 있습니다. 또한 설정 옵션에서 사용자는 메뉴 색상, 크기, 위치 및 언어를 설정할 수 있습니다.

OSD 메뉴는 사용자에게 기본 및 고급 모드를 제공합니다. 기본 모드는 일반적으로 고급 메뉴 모드의 압축버전입니다. 다음 하위 섹션에서는 이 두 가지 모드에서 사용할 수 있는 다양한 옵션을 보여줍니다.

4.1 시작

시작	정확	M/E	60		
	유형	혼합			
	와이프 효과	와이프	1	부드러운	0%
	국경	루마	100%	포화	80%
	위치	X	0%	Y	0%
	매트	루마	100%	포화	80%
				색조	0
				너비	1%
				색조	0

1. Transition

그만큼 **이행** 하위 옵션을 사용하면 사용자가 **혼합** 효과 지속 시간(프레임). 만약 **M/E** 값을 50으로 설정하면 전 환이 50프레임 또는 약 2초 동안 적용됩니다. 때 **자동 버튼** 을 누르면 트랜지션은 사용자 설정에 의해 정의 된 현재 M/E 값을 취합니다.

2. 유형

SE-650은 MIX, WIPE 및 Clip의 세 가지 주요 유형의 전환 효과를 제공합니다. OSD 메뉴에서 전환 효과를 선택하는 것 외에도 MIX 버튼, WIPE 버튼을 누르거나 MIX 및 WIPE 버튼을 동시에 눌러 각각의 전환 효과를 활성화할 수 있습니다.

- 만약에 **혼합** 가 선택되면 "에서 전환 지속 시간을 설정하십시오. **이행**" 하위 옵션.
- 만약에 **뒤움** 가 선택되면 "에서 관련 WIPE 설정을 지정하십시오. **뒤아 효과**" 하위 옵션.
- 만약에 **클립**, 라고도 함 **스팅거 효과**, 가 선택되면 "에 클립을 로드하십시오. **사용자 메모리**" 하위 옵션.

3. 와이프 효과

이 하위 옵션을 통해 사용자는 와이프 효과를 선택하고 와이프의 테두리 부드러움과 너비를 구성할 수 있습니다.

- **뒤움** -32개의 WIPE 전환 효과 세트에서 WIPE 효과 선택.
- **부드러운** -값이 낮으면 가 자리 테두리가 단색이고 값이 높으면 확산 테두리가 부드러워집니다.
- **너비** -값이 낮으면 테두리가 가늘고 값이 높으면 테두리가 넓어집니다.

4. 테두리 지우기

이 하위 옵션에서 사용자는 조정하여 테두리 색상을 미세 조정할 수 있습니다. **루마**, **포화** 그리고 **색조** 가치.

참고: 테두리 너비(Width)를 0보다 큰 값으로 설정하여 WIPE 테두리를 활성화합니다. 테두리 너비를 0으로 설정하면 WIPE 테두리가 비활성화됩니다.

4.1.5 위치

위치를 통해 사용자는 일부 와이프(예: Circle & Elipse)의 중심 위치를 조정할 수 있습니다. X 수평 위치를 나타내고 Y 수직 위치입니다.

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 값은 화면 중앙에 와이프 중앙을 배치합니다.

4.1.6 매트

사용자는 조정하여 매트를 구성할 수 있습니다. **루마**, **포화** 그리고 **색조** 이 하위 옵션에서.

4.2 키어

SE-650의 Keyer는 사용자에게 이미지 키잉 기능을 제공합니다.

고급 모드 옵션

키어	키어	크로마	본인	우선 사항	맨 위
	키어 Ctrl	승강기 0%	얼다 1.0	오팍	100%
	키 소스	입력 1	채우다 검은색		
	CK 설정	씨케이오토	색조 140	루마	101%
		K 범위 160	K Fgnd 10%	케이배경	90%
		하이라이트 0%	로우라이트 0%	Bg-Supp	끄다
	마스크	왼쪽 0%	오른쪽 0%		
		맨 위 0%	뒀 0%		

1. 키어

세 가지 키잉 모드를 사용할 수 있습니다. **선의**, **루마**, 그리고 **크로마**.

선의 키잉 모드는 일반적으로 선명한 이미지에 선택됩니다. 선명하지 않은 이미지의 경우 선택하십시오. **루마** 키잉. **크로마** 키잉 모드를 사용하면 이미지에서 녹색 또는 파란색 배경을 제거할 수 있습니다.

키잉 모드를 선택한 후 **본인** 키어에 대해 하나의 소스만 활성화된 경우 키 소스입니다. 선택하다 **나뉘다** 키어에 대해 키 및 필 소스의 두 가지 소스가 활성화된 경우.

우선 사항 키 이미지를 맨 위 레이어나 맨 아래 레이어로 설정합니다.

2. 키어 제어

"키어 컨트롤" 조정하다 **승강기**, **얼다** 그리고 **불투명** 키 이미지의.

승강기 키 이미지의 어두운/검은 영역을 조정합니다.

엷다키 이미지의 밝은/흰색 영역을 조정합니다.

오팍전체 전경키 이미지의 투명도를 조정합니다.

3. 키 소스

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

- 바
- 매트 시작/매트 프리즈에서
- 설정
- 아직도 1
- 아직도 2
- 입력 4
- 입력 3
- 입력 2
- 입력 1
- 검은색

5. 소스 채우기

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

- 바
- 매트 시작/매트 프리즈에서
- 설정
- 아직도 1
- 아직도 2
- 입력 4
- 입력 3
- 입력 2
- 입력 1
- 검은색

7. CK 설정

이 하위 옵션에서 사용자는 녹색 또는 파란색 배경의 크로마키 작업을 수행하는데 필요한 모든 매개변수를 찾을 수 있습니다.

CK 자동: 이 기능은 현재 Keyer 소스에 대한 최상의 Hue & Luma 값을 자동으로 계산합니다.

색조: 이 파라미터는 크로마키의 색상을 조정합니다. 일반적인 그린 스크린 값은 약 120입니다. 블루 스크린 값은 약 240입니다.

루마: 이 매개변수는 크로마키의 루마 값을 조정합니다.

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

K Fgnd (키 전경): 키 쥘경 밝은 영역이나 흰색 영역에서 크로마키의 성능을 조정합니다. 더 적용키 쥘경 밝은 영역이 너무 투명해지는 경우.

K Bgnd (주요 배경): **주요 배경** 어둡거나 검은색 영역에서 크로마키의 성능을 조정합니다. 더 적용**주요배** 경 어두운 영역이 너무 투명해지는 경우.

하이라이트: 하이라이트는 고휘도 영역에서 전경 키를 강조합니다.

로우라이트: 저조도는 저휘도 영역에서 전경 키를 강조합니다.

Bg-Supp: **배경 억제** 최종 이미지에서 배경의 Luma(밝기)를 제거합니다. **Bg-Supp** 배경 억제를 켜거나 끕니다.

6. 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 왼쪽가 자리를 설정합니다. **오른쪽**-오른
- 쪽은 키어 마스크의 오른쪽가 자리를 설정합니다. **맨 위**-위쪽은 키어마
- 스크의 위쪽가 자리를 설정합니다. **맨 아래**-아래쪽은 키어 마스크의 아
- 래쪽가 자리를 설정합니다.

장

장

4.3 피인피

P-In-Picture(P-In-P)는 PGM 또는 PVW 화면에 하위 창을 배치하고 PIP 창의 다양한 매개변수를 구성할 수 있도록 합니다.

고급 모드 옵션

피인피	P-in-P Src	입력2					
	위치	X	-31%	Y	-14%	크기	32%
	경계	루마	100%	Sat	80%	색조	0
	경계	너비	2%				
	자르기	왼쪽	0%	오른쪽	0%	크기	0%
		맨 위	0%	Bot	0%		

1. P-In-P 소스

이 하위 옵션을 사용하면 사용자가 P-In-P 소스를 할당할 수 있습니다. 다양한 옵션이 아래에 나열되어 있습니다.

- 바
- 매트-시작/매트 프리즈에서
- 설정
- 아직도1
- 아직도2
- 입력4
- 입력3
- 입력2
- 입력1
- 검은색

4.3.1 위치

사용자의 값을 조정하여 PIP 화면의 위치를 조정할 수 있습니다. **X Y** 그리고 **크기**, 여기서 X는 수평 위치, Y는 수직 위치, Size는 PIP 크기입니다.

창

수평위치(X)

양수 값은 PIP 창을 오른쪽으로 이동합니다. 음수 값은 PIP 창을 왼쪽으로 이동합니다. 0 값은 화면 중앙에 PIP 창을 배치합니다.

수직위치(Y)

양수 값은 PIP 창을 위로 이동합니다. 음수 값은 PIP 창을 아래로 이동합니다.
0 값은 화면 중앙에 PIP 창을 배치합니다.

PIP 창 크기(크기)

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

2. 테두리

PIP 테두리 색상은 조정하여 설정할 수 있습니다. **루마**, **포화** 그리고 **색조** 가치. 그만큼 **너비** 테두리도 조정할 수 있습니다. 너비가 0이면 PIP 테두리가 꺼집니다.

3. 자르기

PIP 이미지 자르기는 다음 매개변수를 수정하여 조정할 수 있습니다.

- **왼쪽**-PIP 이미지의 왼쪽가 자리 위치를 조정합니다. **오른쪽**-PIP 이미지의 오른쪽가 자리 위치를 조정합니다. **크기**-PIP 이미지 자르기 크기를 조정합니다.
- **맨 위**-PIP 이미지의 위쪽가 자리 위치를 조정합니다. **봇**-PIP 이미지의 아래쪽가 자리 위치를 조정합니다.

참고: PIP 이미지에 검은색 선이 보이면 **테두리 너비** 를 0으로 설정하고 줄이 사라지지 않으면 **자르기** 기능을 사용하여 사라질 때까지 이미지를 축소하십시오.

4. P-In-P 키어

P-In-P Keyer를 사용하면 기본적으로 Chromakeyer 매개변수를 조정하여 PIP 이미지에서 녹색 배경을 제거할 수 있습니다. P-In-P Keyer의 OSD 메뉴 옵션은 다음과 같습니다.

고급 모드 옵션

P-in-P 키어	P-in-P Src	입력2	우선사항	Bot		
	키어	Full				
	키어Ctrl	승강기	0%	얼다	1.0	오팍 100%
	CK 설정	CK 자동		색조	110	루마 80%
		K 범위	160	K Fgnd	10%	K 배경 20%
		하이라이트	0%	로우라이트	0%	
	마스크	왼쪽	0%	오른쪽	0%	
		맨 위	0%	Bot	0%	

1. P-In-P 소스

이 하위 옵션을 통해 사용자는 **P-In-P 소스**; 다양한 옵션이 아래에 나열되어 있습니다.

- 바
- 매트 시작/매트 프리즈에서
- 설정
- 아직도1
- 아직도2
- 입력4
- 입력3
- 입력2
- 입력1
- 검은색

우선사항 키 이미지를 다음 중 하나로 설정합니다. 맨 위 층 또는 맨 아래 층.

3. 키어

"키어" 옵션은 키어 모드를 정의합니다. **크로마** 또는 **전체** 모드.

크로마 모드: PIP 화면에서 크로마킹

전체 모드: 전체화면을 PIP 으로 가리는 Full PIP 화면 모드를 활성화합니다.

4. 키어 제어 창

Keyer Control은 키 이미지의 리프트, 게인 및 불투명도를 조정합니다.

승강기 키 이미지의 어두운/검은 영역을 조정합니다.

얼다 키 이미지의 밝은/흰색 영역을 조정합니다.

오퍼시티 전체 전경 키 이미지의 투명도를 조정합니다.

5. CK 설정

CK 자동: 이 기능은 현재 Keyer 소스에 대한 최상의 색조 & 루마 값을 계산합니다.

색조: 이 파라미터는 크로마 키의 색상을 조정합니다. 일반적인 그린 스크린 값은 약 120입니다. 블루 스크린 값은 약 240입니다.

루마: 이 파라미터는 크로마 키의 루마 값을 조정합니다.

키 범위 (K 범위): 키 범위는 키를 지정할 배경 색상과 거의 일치하는 색조 또는 색상 범위(0 ~360도)를 설정합니다. 사용자는 120도 값으로 시작할 수 있으며 이 값은 그린 또는 블루 스크린 스튜디오의 설정에 따라 미세 조정될 수 있습니다.

K 줍경 (K Fgnd): 이 매개변수는 밝은 영역이나 흰색 영역에서 크로마 키의 성능을 조정합니다. 밝은 영역이 너무 투명해지면 더 많은 키 게인을 적용합니다.

K 배경 (K Bgnd): 이 매개변수는 어둡거나 검은 영역에서 크로마 키의 성능을 조정합니다. 어두운 영역이 너무 투명해지면 키 리프트를 더 적용합니다.

하이라이트: 하이라이트는 고휘도 영역에서 전경 키를 강조합니다.

로우 라이트: 저조도는 저휘도 영역에서 전경 키를 강조합니다.

5. 마스크

마스크기능은 최종 이미지에서 테두리를 제거하여 카메라 이미지를 축소합니다. 이 기능을 통해 사용자는 크로마 또는 전체 모드에서 마스크를 구성할 수 있습니다.

- 왼쪽-왼쪽은 P-in-P 키어 마스크의 왼쪽가 자리를 설정합니다. 오른쪽-오른쪽은 P-in-P 키어 마스크의 오른쪽가 자리를 설정합니다. 맨 위-위쪽은 P-in-P 키어 마스크의 위쪽가 자리를 설정합니다. 맨 아래-아래쪽은 P-in-P 키어 마스크의 아래쪽가 자리를 설정합니다.

4.5 로고 장

사용자는 로고 옵션을 사용하여 로고 이미지 신호 소스를 설정할 수 있습니다. 로고에 대한 OSD 메뉴 옵션은 다음과 같습니다.

로고	로고	루마	본인	
	로고 컨트롤	승강기 0%	얼다 16.0	Opac 100%
	로고 Src	스틸2	줘체 스틸1	
	마스크	왼쪽 0%	오른쪽 0%	
		맨 위 0%	Bot 0%	

프로그램에 로고를 삽입하는 방법에 대한 자세한 내용은 섹션 5.2를 참조하십시오.

1. 로고 이미지

로고 이미지에 선형 또는 루마 키어를 적용할 수 있습니다. 선의 키잉 모드는 일반적으로 선명한 이미지에 선택됩니다. 선명하지 않은 이미지의 경우 선택하십시오. 루마 키잉.

키잉 모드를 선택한 후 만약 로고 Src 옵션에서 설정할 수 있는 로고의 소스가 하나만 사용 가능한 경우 본인을 선택하십시오. 로고 Src 및 채우기 옵션에서 각각 설정할 수 있는 로고에 대해 두 개의 소스가 활성화된 경우 분할을 선택하십시오.

참고: 2개의 물리적 연결 포트가 필요하므로 2 소스 로고(Split)를 사용하지 않는 것이 좋습니다.

자체 모드의 선형 키어 예: HDMI 입력 포트는 Datavideo의 CG-200 소프트웨어를 실행하는 Windows 노트북에 연결됩니다.

2. 로고 컨트롤

로고 컨트롤은 로고 이미지의 리프트, 게인 및 불투명도를 조정합니다.

승강기 로고 이미지의 어두운/검정 영역을 조정합니다. 얼

다 로고 이미지의 밝은/흰색 영역을 조정합니다. 오

퍼시티 전체 전경 로고 이미지의 투명도를 조정합니다 다

3. 로고 소스(Logo Src)

선택하다 로고 소스 아래 목록에서.

- 바
- 매트-시작/매트 프리즈
- 설정

- 스틸1
- 스틸2
- 입력4
- 입력3
- 입력2
- 입력1
- 검은색

4. 소스 채우기

선택 소스 채우기 아래 목록에서.

- 바
- 매트-시작/매트
- 설정
- 스틸1
- 스틸2
- 입력4
- 입력3
- 입력2
- 입력1
- 검은색

6. 마스크

마스크 기능은 로고 이미지의 불필요한 테두리를 제거합니다. 사용자는 다음에서 마스크를 구성할 수 있습니다. 루마 또는 선 모드.

- 왼쪽-로고 이미지의 왼쪽 가장자리를 설정합니다.
- 오른쪽-로고 이미지의 오른쪽 가장자리를 설정합니다.
- 맨 위-로고 이미지의 위쪽 가장자리를 설정합니다.
- 맨 아래-로고 이미지의 아래쪽 가장자리를 설정합니다.

7. 로고 삽입

SE-650은 사용자가 로고 기능을 활성화하여 비디오에 로고를 배치할 수 있습니다. 우선, 노트북에서 검은색 또는 흰색 배경에 대해 1920x1080(16:9) 로고를 만듭니다. 로고가 생성되면 다음 단계에 따라 로고 레이어를 삽입하십시오.

참고: 로고가 어두우면 흰색 배경을 선택하십시오. 로고가 주로 밝은 색 으로 구성된 경우 검정색 배경을 선택하십시오.

1. 랩톱을 스위치의 HDMI 입력 포트 중 하나에 연결합니다. 예를 들어 HDMI 입력 포트 1.
2. 프로그램 보기를 HDMI 입력 1(노트북 소스)로 전환하면 프로그램 OUT에 로고가 표시되는 것을 볼 수 있습니다.

참고: PIP, 키어 및 로고가 꺼져 있는지 확인하십시오.

3. 메뉴 버튼을 눌러 Multiview 디스플레이에서 OSD 메뉴를 엽니다.
4. 에서 스틸 옵션, 찾아보기 그림 스틸 그리고 그림을 선택하여 로고를 원하는 위치로 씁니다. 예를 들어 스틸 2.

참고: 스틸 캡처/저장/로드 기능의 위치를 선택할 수 있습니다. 스티커(클립) 기능은 대 상을 선택할 수 없으며 스틸 2로만 고정되어 있습니다.

5. 찾아보기 스틸 저장 로고를 잡고져 정한 후 스틸 2 머신의 메모리 위치로 이동합니다.

참고: 저장된 로고가 다음 머쉬부팅 시 스틸 2에 로드되도록 하려면 머쉬를 재부팅하기 전에 먼저 스틸 로드로 이동하여 5단계에서 저장된 로고를 스틸 2로 로드하십시오.

6. 로고 옵션을 찾아 로고 원본 (로고 Src)으로 스틸 2를 선택합니다. 로고 채우기는 스틸 2에도 할당되어야 합니다.

7. 로고 하위 옵션에서, 키어 유형을 루마와 본인 중 선택하십시오. 추천 승강기 0%이고 열기는 2.0입니다.

8. 로고가 성공적으로 구성되면 로고 ON/OFF 버튼을 사용하여 로고를 켜고 끌 수 있습니다. 활성화되면 로고가 PVW 및 PGM 화면에 동시에 나타납니다..

4.6 스틸

스틸은 사용자에게 메모리에서 이미지를 로드하고, 메모리에 이미지를 저장하고, 캡처한 이미지를 저장할 수 있게 합니다.

고급 모드 옵션

장

장

스틸	스틸 로드	로드	스틸 넘 10	스틸 1
		썸네일 사지-1	썸네일 그림	썸네일 사지+1
	스틸 저장	저장	스틸 1	스틸 수 10
	그랩 스틸	그랩	스틸 1	
	설정	1 라이브	2 라이브	3 라이브
		4 라이브		

정지 이미지를 프로그램으로 가져오고 내보내고 로드하는 방법에 대한 자세한 내용은 섹션 5.3을 참조하십시오.

1. 스틸 로드

"스틸 로드"를 선택하면 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 2
- 입력 4
- 입력 3
- 입력 2
- 입력 1

"Load"를 눌러 스틸 이미지를 결정된 대상으로 로드합니다.

이미지 미리보기는 "로드 스틸" 행 아래에서 사용할 수 있습니다. "이미지 미리보기-1"는 사용자가 이전 이미지를 미리 볼 수 있도록 합니다. "이미지 미리보기"일 때 로드될 이미지를 표시합니다. "Load"가 선택되고 "이미지 미리보기 +1"는 다음 이미지를 보여줍니다.

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

2. 스틸 저장

"스틸 저장"을 사용하면 정지 이미지를 특정 메모리 위치에서 **할** 수 있습니다. 사용자는 먼저 스틸 이미지의 출처를 결정해야 합니다. 사용 가능한 소스는 다음과 **같**습니다.

- 스틸1
- 스틸2
- 입력4
- 입력3
- 입력2
- 입력1

저 **을** 완료하기 위해 사용자는 메모리 위치를 결정한 후 간단히 "저장"을 선택할 수 있습니다

메모: 를 누르면 스틸 버튼은 스틸1과 스틸2 사진 사이를 반복적으로 전환합니다.

3. 그랩 스틸

"그랩 스틸" 기능은 다음과 같이 나열된 대상으로 프로그램 보기에서 비디오 이미지의 순간을 가져옵니다.

- 스틸1
- 스틸2
- 입력4
- 입력3
- 입력2
- 입력1

비디오 이미지의 순간을 캡처할 대상을 결정한 후 "그랩"를 눌러 이미지 캡처를 트리거합니다.

4. 고정

"고정" 기능은 사용자가 다음과 같이 나열된 4개의 소스 중 하나에서 **1-4개의 윈도우**를 삽입하여 이미지 소스를 선택할 수 있도록 한다 :

- 스틸-스틸 사진을 먼저 입력 1-4에 로드해야 합니다.
- 고정 - 입력 1-4 에서 비디오를 고정합니다.
- 라이브-입력 1-4에서 비디오 재생.

HDMI 1 비디오는 입력 1에 표시됩니다.

HDMI 2 비디오는 입력 2에 표시됩니다.

SDI 3 비디오는 입력 3에 표시됩니다. **창**

SDI 4 비디오는 입력 4에 표시됩니다.

창

창

다음 섹션에서는 PC에서 스위처로 스틸 이미지를 가져오고 가져온 파일을 스위처로 로드하는 방법을 보여줍니다. 파일 편집을 위해 스위처에서 PC로 스틸 이미지를 내보낼 수도 있습니다.

5. PC에서 스틸 이미지 내보내기/가져오기

스위처의 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어(**SwitcherImageImEx_vx.xxmsi**) 사용자는 PC에서 스위처의 지정된 스틸 번호로 또는 그 반대로 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.
- BMP 형식으로 독립적으로 내보낸 스틸 사진.

소프트웨어를 설치하기 전에 아래 단계에 따라 시스템을 설정하십시오.

- 먼저 RJ-45 이더넷 케이블을 사용하여 SE-650을 Windows 컴퓨터에 연결합니다.
- SE-650의 기본 IP 주소는 192.168.1.101이므로 컴퓨터는 스위처와 동일한 IP 범위와 일치하는 IP 설정을 받아야 합니다.
- Windows 컴퓨터를 켜고 **Windows 네트워크 및 공유 센터**에서 수동으로 IP를 192.168.1.X로 설정하십시오..

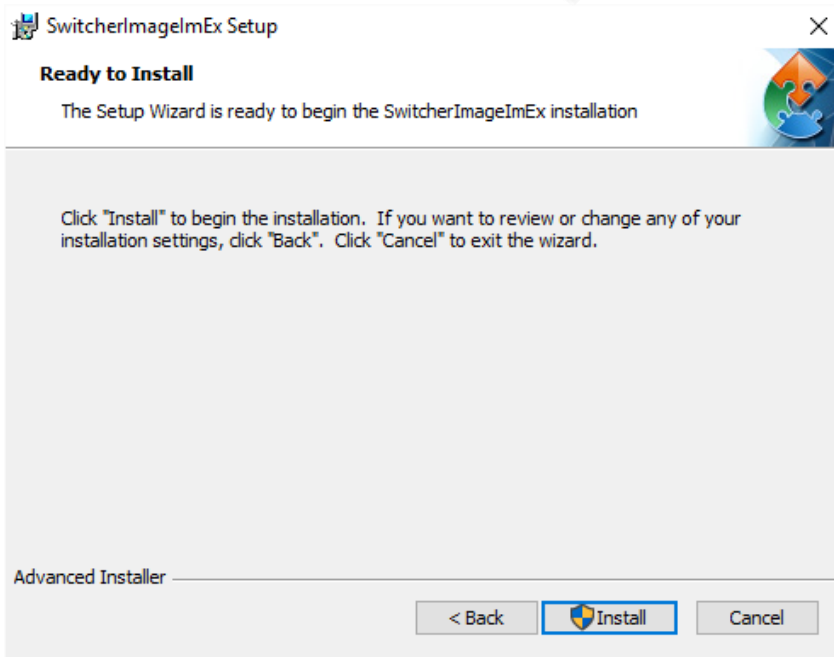
성공적으로 연결되면 시스템 설정이 완료됩니다. 이제 컴퓨터에서 **스위처 이미지 가져오기/내보내기 유틸리티** 설치하십시오.

설치

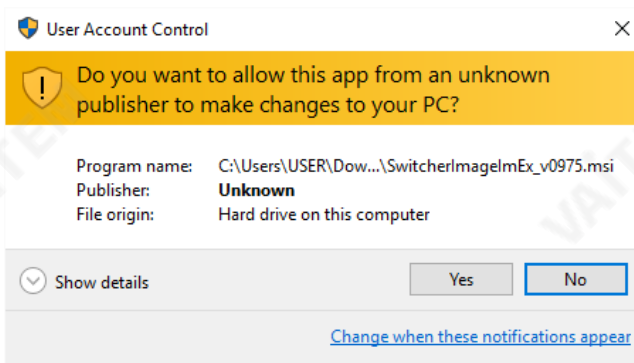
1. 제품 페이지에서 SwitcherImageImEx_vx.xxmsi를 다운로드하여 로컬 디스크에서 **장** 합니다.
2. 설치 파일 아이콘을 클릭하여 설치 마법사를 시작합니다.
3. "다음"



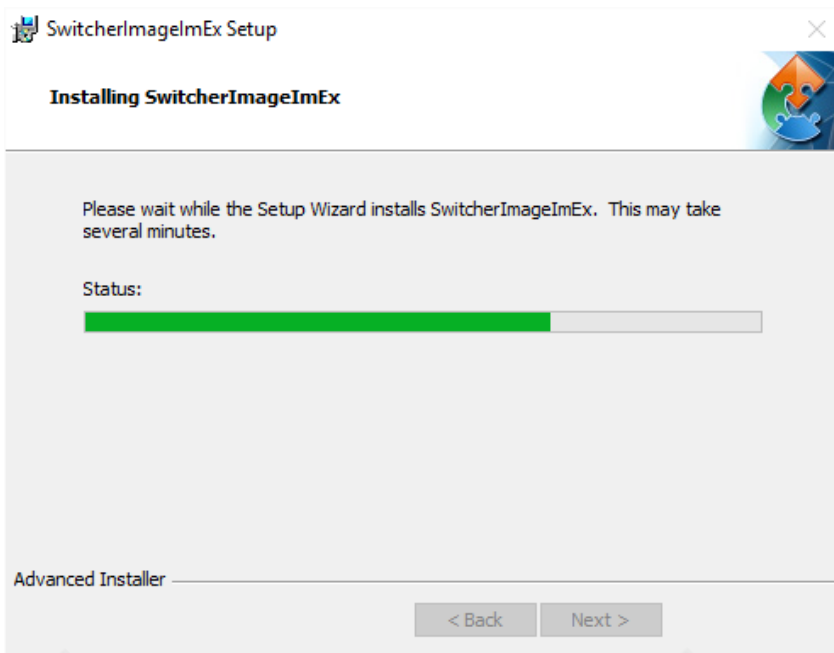
4. "설치"를 클릭합니다.



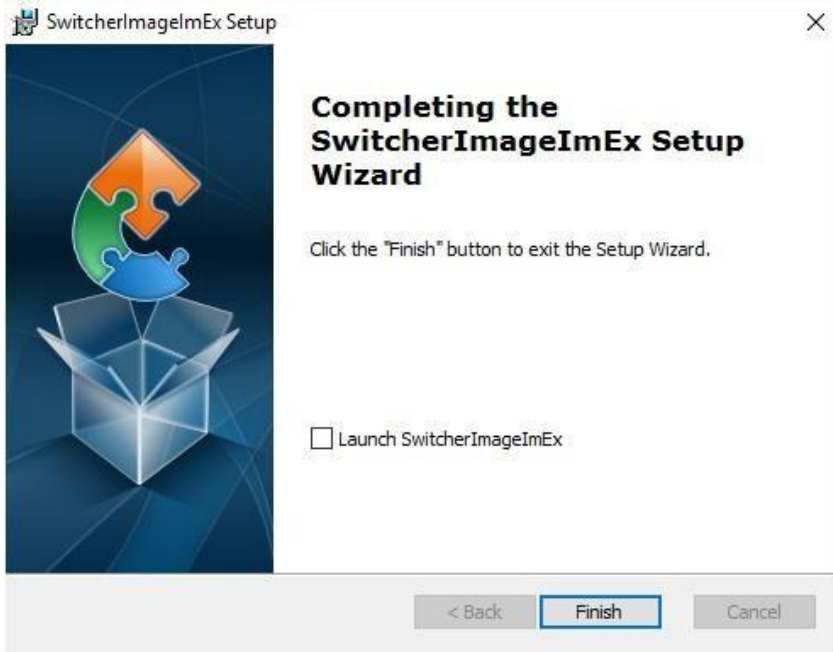
5. 알 수 없는 게시자가 PC를 변경할 수 있도록 허가를 요청하는 안전 경고가 표시되면 "예"를 클릭하여 계속 진행합니다.



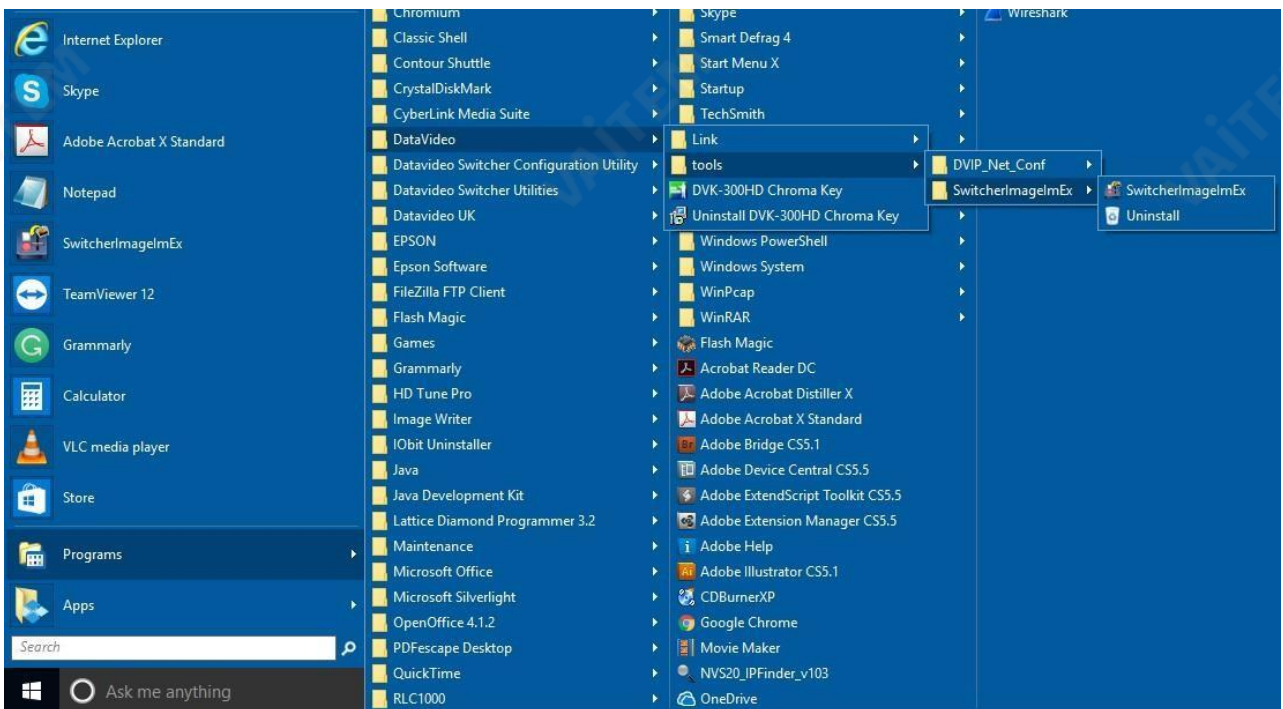
6. 설치가 완료될 때까지 기다립니다.



7. 설정이 완료되면 다음과 같은 창이 나타납니다. SwitcherImageImEx를 즉시 시작하려면 "마침"을 클릭하십시오.



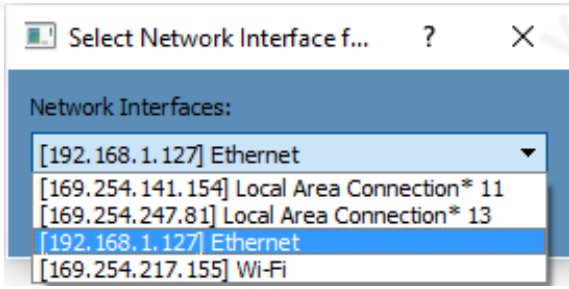
8. 설정이 완료되면 시작 메뉴 > 프로그램 > 36atavideo > 도구 > SwitcherImageImEx에 바로 가기가 생성됩니다.



9. SwitcherImageImEx를 클릭하여 프로그램을 엽니다.

사용하는 방법

1. 프로그램을 처음 실행하면 자동으로 네트워크를 스캔하여 여러 개의 네트워크 인터페이스 카드가 있는 경우 치와 동일한 네트워크에 있는 카드를 선택하십시오.



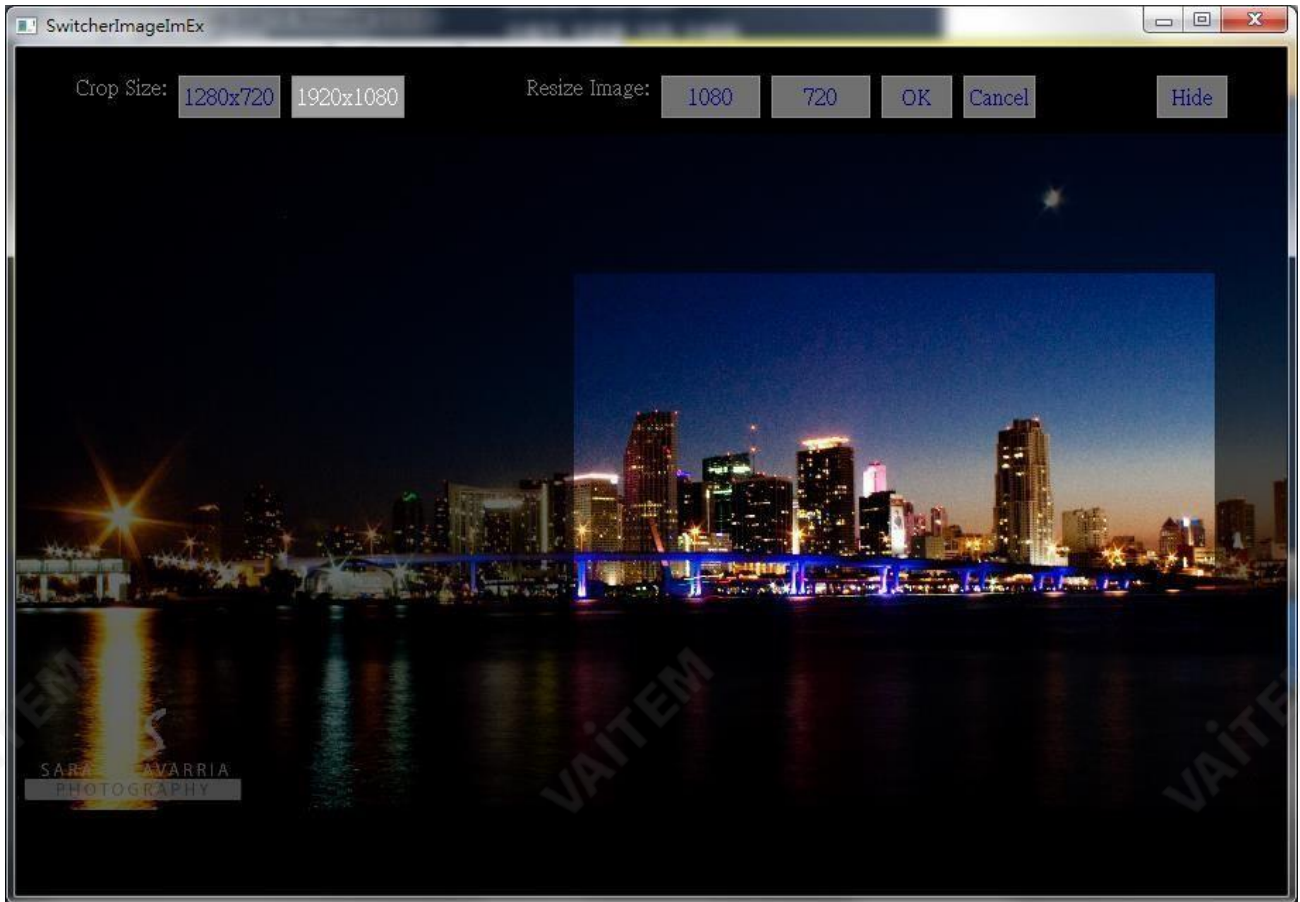
2. 사용 가능한 장치를 검색하여 찾으면 자동으로 연결됩니다. 성공적으로 연결이 된 후, **연결 상태** 표시됩니다 "연결됨"(연결이 끊긴 경우 **연결되지 않음**이 표시됩니다).



3. 클릭 후 **설정** 버튼을 누르면 네트워크 정보가 파란색 영역에 표시됩니다(SE-1200 MU 사용자 제어 인터페이스와 동일).



4. 클릭 후 **수입 수출**, 다음과 같은 네 가지 옵션을 볼 수 있습니다. **스틸 가져오기, 사용자 가져오기, 클립 가져오기** 그리고 **내 보내기**.
5. 스틸 가져오기에서 스틸 번호를 먼저 클릭하고 스틸을 저장 위치를 입력합니다. 그런 다음 Import Still 을 다시 클릭하면 사진 파일을 선택하는 인터페이스가 나타납니다. 선택한 사진이 1920x1080 또는 1280x720이 아닌 경우 사진을 자르거나 확대할 수 있는 다음 인터페이스가 표시됩니다.



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: 설정을 확인하고 스위처에 적용합니다.

취소: 선택 취소

숨기기: 인터페이스를 숨깁니다.

6. 올바른 자르기를 선택하거나 해상도가 올바르게 구성되면 새 설정이 스위처에 자동으로 적용됩니다. 확인하려면 **메뉴 선택창의 스틸 버튼**을 클릭하여 썸네일을 봅니다.



스틸 사진 가져오기 및 내보내기 외에도 사용자는 사용자 메모리 슬롯을 PC로 가져오고 내보낼 수 있습니다. **사용자가져오기**에도 동일한 단계가 있습니다. 가져올 .mem 파일 선택합니다. **클립 가져오기** 사용자 PC에서 클립 순차 파일을 가져올 수 있습니다. 순차 파일은 마지막 5자를 사용하여 번호가 매겨집니다. 하나의 파일을 선택하면 시스템이 자동으로 파일과 나머지 파일을 가져옵니다. 지원되는 클립 파일 형식은 **BMP, JPG, PNG 및 PIC** 최적의 해상도는 1920 x 1080입니다.

이 소프트웨어는 영어, 중국어 번체 및 중국어 간체의 여러 언어를 지원합니다.

메모: 최신 소프트웨어 버전은 제품 페이지에서 다운로드할 수 있습니다. 소프트웨어를 업데이트하려면 먼저 기존 프로그램을 제거하는 것이 좋습니다. 클릭 "**시작 메뉴 > 프로그램 > 39atavideo > 도구 > 제거**"를 눌러 프로그램을 제거합니다. 프로그램을 제거하지 않으면 재설치 과정에서 PC에 이미 동일한 프로그램이 포함되어 있다는 메시지가 표시됩니다. 컴퓨터에서 **SwitcherImageImEx** 제거하려면 "**제거하다**"를 클릭하십시오.

6. 스틸 이미지 불러오기

SE-650을 사용하는 기기에서 된 스틸 이미지를 멀티뷰 화면으로 불러올 수 있습니다. 스틸 사진을 로드하려면 아래에 설명된 단계를 따르십시오. 상

1. **메뉴** 버튼을 눌러 Multiview 디스플레이에서 OSD 메뉴를 엽니다.
2. 아래와 같은 **스틸** 메뉴 옵션을 여십시오.

스틸	스틸 로드	로드	스틸num 10	스틸1
		썸네일 사쥬-1	썸네일 사쥬	썸네일 사쥬+1

	스틸 저장	구하다	스틸1	스틸num 10
	그랩 스틸	붙잡다	스틸1	
	고정	1라이브 4라이브	2라이브	3라이브

- 에서 스틸 로드 하위 옵션에서 먼저 로드하려는 정지 사진을 선택합니다(스틸 num). 스틸 사진 미리보기는 스틸 로드 열 바로 아래 행에 표시됩니다.
- 스틸 사진을 다음 대상 중 하나로 로드하려면 로드를 선택하십시오:
 - 스틸1
 - 스틸2
 - 입력4
 - 입력3
 - 입력2
 - 입력1

4.7 사용자 메모리

이 옵션에서 사용자는 이전에 저장된 설정과 현재 구성된 설정을 로드할 수 있습니다.

고급 모드 옵션

사용자 메모리	메모리 로드	메모리	13	로드	
	메모리 저장	메모리	13	저장	
	클립 로드	로드		클립	0
		썸네일 사쥬-1		썸네일 사쥬	썸네일 사쥬 + 1

클립과 사용자 메모리 사쥬 설정을 스위처로 가져오고 로드하는 방법에 대한 자세한 내용은 섹션 5.4를 참조하십시오.

1. 메모리 로드

위/아래 화살표를 사용하여 원하는 메모리 위치로 스크롤하고 "로드".

메모: 사용자는 또한 이전에 저장된 사용자 구성을 로드하는 빠른 방법으로 제어판에서 USER 메모리 바로 가기 버튼(1-3) 중 하나를 누를 수 있습니다.

2. 메모리 저장

위/아래 화살표를 사용하여 원하는 메모리 위치로 스크롤하고 "저장".

3. 클립 로드

이 하위 옵션에서 스위처의 물리적 키보드에 있는 위/아래 화살표를 사용하여 클립 파일을 탐색합니다. "로드"를 누르면 선택한 클립이 스틸 2 에 로드되고 이전에 표시된 비디오 또는 이미지가 교체됩니다.

참고: SE-650은 사전 로드된 클립 파일과 함께 제공됩니다. SE-650은 또한 사용자가 사용자 정의 클립 파일을 가져올 수 있습니다. Alpha png 형식의 32비트를 사용하는 것이 좋습니다.

클립비디오미리보기는"클립 로드" 하위 옵션입니다. 3개의 클립비디오를동시에미리 볼 수 있습니다. 클립(스팅거) 정확 모드를 활성화하려면MIX 및 WIPE 버튼을 동시에켜십시오.

Stinger Transition Effect는 기본적으로 두 개의 비디오 소스를 전환하는 동안 추가되는 애니메이션 효과입니다. 애니메이션 효과는 일련의 순차 파일로 구성된 클립 파일에 의해 생성됩니다. bmp/jpg/png/그림 형식. 다음 섹션에서는 기존 클립을 스위처에 로드하고 PC에서 스위처로 클립을 가져오는 방법을 보여줍니다.

4. Stinger 정확 효과를 위해 기증 클립 로드

SE-650을 사용하면스팅어 전환 효과를 생성할 수 있습니다. 이를 위해 사용자는 먼저 기기에서 된 클립을여전히 2 창 먼저 Multiview 화면의 클립을 로드하려면아래에 설명된 단계를 따르십시오. 장

1. 메뉴 버튼을 눌러 Multiview 디스플레이에서 OSD 메뉴를 엽니다.
2. 이동 사용자 메모리 메뉴 옵션은 아래와 같습니다.

사용자메모리	메모리 로드	메모리	13	로드	
	메모리 저장	메모리	13	저장	
	클립 로드	로드	클립	0	
		썸네일 사쥬-1	썸네일 사쥬		썸네일 사쥬+1

3. 에서 클립 로드 하위 옵션에서 먼저 로드하려는 클립을 선택합니다. 로드 클립 행 바로 아래의 행에 클립 미리 보기가 표시됩니다..
4. 로드를 선택하여 클립을 스틸 2 창에 로드합니다. 로드 진행률 프롬프트 "클립 XX/XX 로드 중..." 나타납니다. 로드되면 이전에 표시된 비디오 또는 이미지가 교체됩니다.

참고: 로드 프로세스는 최대 수십 초가 소요될 수 있습니다.

5. Clip 또는 Stinger 전환 모드를 활성화하려면 혼합 그리고 닦음 버튼을 동시에 누릅니다.

5. PC에서 Stinger 정확 효과용 클립 가져오기

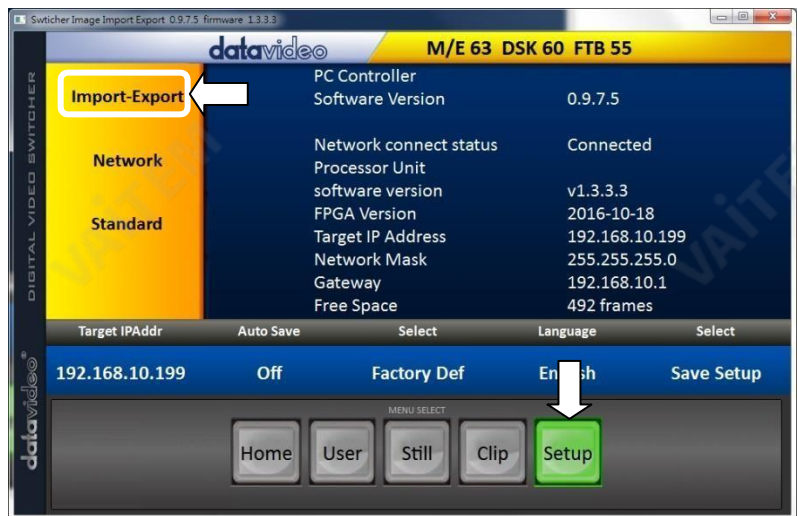
SE-650에서는 소스 사이에 클립을 추가할 수 있습니다. 머신에 있는 기존 클립을 사용하는 것 외에도 자신의 클립(일련의 bmp/png/jpg/그림 파일)을 사용하여 PC에서 SE-650으로 스위처 이미지 가져오기/내보내기 유틸리티, SE-650 제품 페이지에서 다운로드할 수 있습니다.

- 먼저 RJ-45 이더넷 케이블을 사용하여 SE-650을 Windows 컴퓨터에 연결합니다.
- SE-650의 기본 IP 주소는 192.168.1.101이므로 컴퓨터는 스위처와 동일한 IP 범위와 일치하는 IP 설정을 받아야 합니다.
- Windows 컴퓨터를 켜고 Windows 네트워크 및 공유 섹터에서 수동으로 IP를 192.168.1.X로 설정하십시오. 이제 설치 스위처 이미지 가져오기/내보내기 유틸리티 컴퓨터에서. 유틸리티가 설치된 후 아래와 같이 사용자 인터페이스를 클릭하여 엽니다.

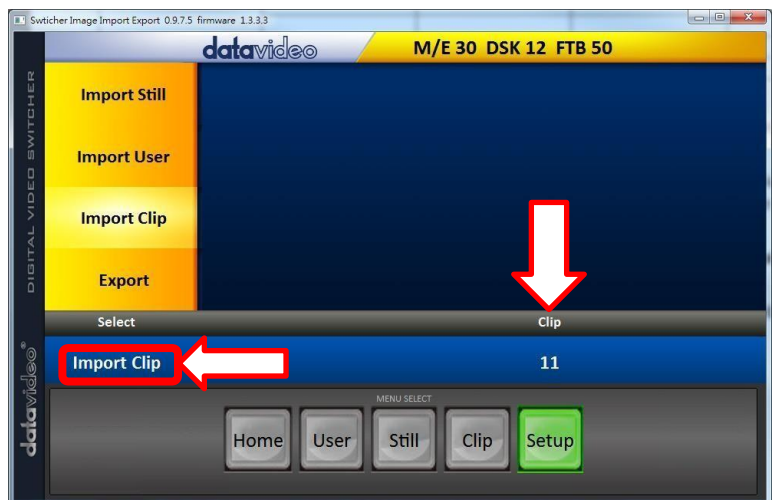


설정을 클릭해서 메뉴 선택 창을 열고 SE-650과 PC가 성공적으로 연결되면 스위치의 네트워크 정보를 볼 수 있습니다.

노란색 메뉴 옵션에서 가져오기-내보내기를 선택하십시오.



클립 번호를 사용하여 클립을 저장할 위치를 선택할 수 있습니다. 컴퓨터에서 SE-650으로 클립을 가져오려면 클립 가져오기를 선택하십시오.

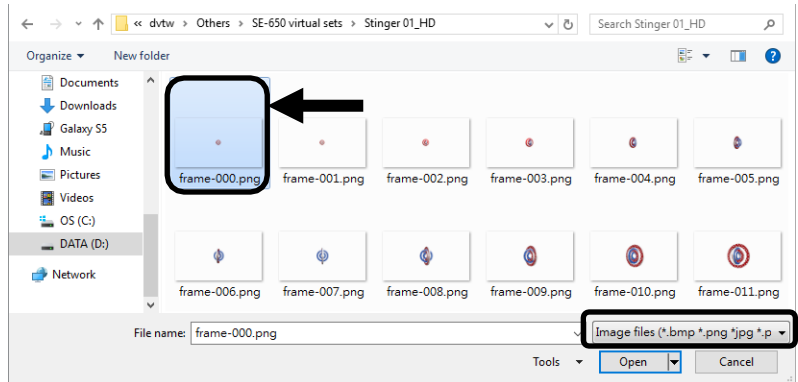


메모: 그만큼 스위치 이미지 가져오기/내보내기 유틸리티 bmp/png/jpg에서 .pic 파일 형식으로 변환합니다. 유틸리티에 시작 파일 위치를 제공하지만 하면 모든 이미지를 순차 애니메이션 파일에 연결하기 시작할 위치를 유틸리티에 제공합니다.

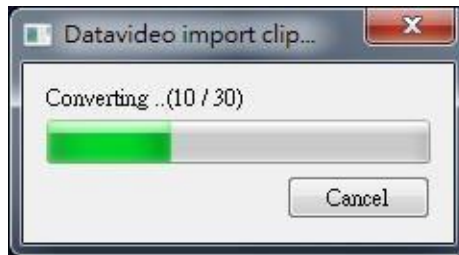
클립가져오기

"클립 가져오기" 선택은 파일을 엽니다.

브라우저 창 클립파일이 저장된 디렉토리로 이동한 다음 0번째 위치에 있는 파일을 선택합니다. 오른쪽 예에서 파일 이름은 다음과 같습니다. **프레임-000.png**.



열기 클릭하여 클립가져오기를 시작합니다. 파일이 .pic 형식이 아닌 경우 자동으로 .pic 형식으로 변환됩니다. **스위치 이미지 가져오기/내보내기 유틸리티** 첫 번째.



파일 변환 후 클립가져오기가 시작됩니다. 가져오기가 완료되면 진행률 대화 상자가 자동으로 닫힙니다.



메모: 클립 변환 및 클립가져오기에는 진행률 및 완료된 프레임 수를 표시하는 진행률 대화 상자가 있습니다. 이러한 대화 상자에는 사용자가 어느 단계에서나 가져오기를 취소할 수 있는 취소 버튼도 있습니다. 가져오기를 취소하면 부분적으로 가져온 데이터가 삭제됩니다.

4.7.6 Stinger 정확 효과를 위한 PNG 시퀀스를 만드는 방법

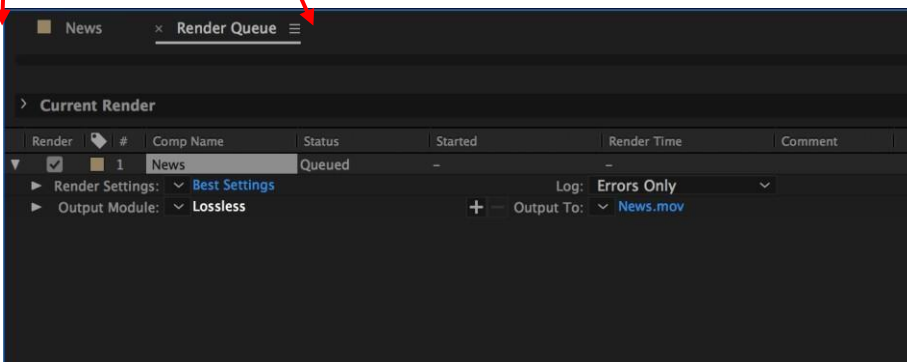
Adobe After Effects는 스틱어 전환 효과용 클립 파일을 만드는데 사용할 수 있는 모션 그래픽 응용 프로그램입니다. 클립 파일이 생성된 후 Adobe After Effects의 SE-650 스위처에서 읽을 수 있는 PNG 시퀀스 형식으로 파일을 변환하는 두 가지 방법이 있습니다. 이 섹션에서는 Stinger 전환 효과를 위한 PNG 시퀀스를 만드는 방법을 보여줍니다.

어도비애프터이펙트

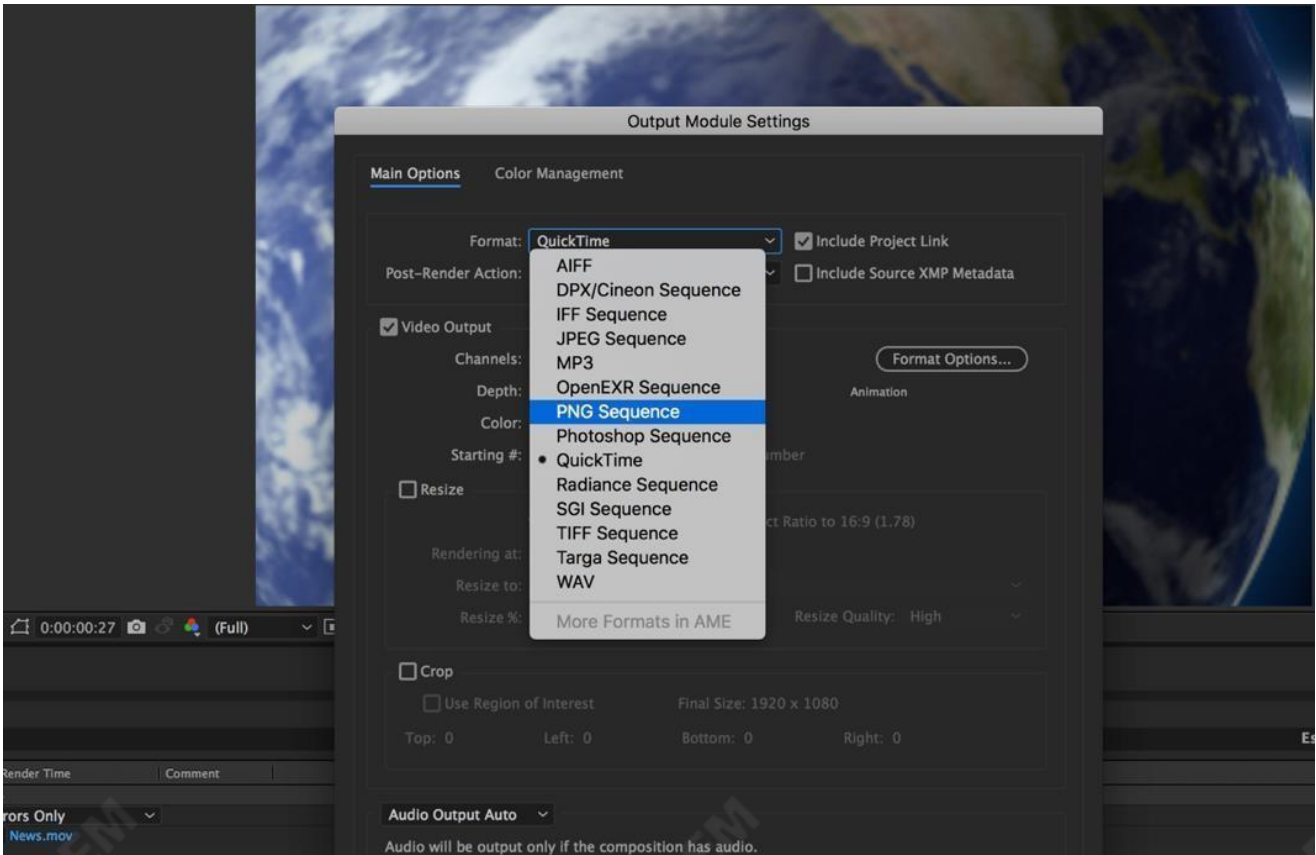
1. 클릭 파일 → 내 보내다 → 렌더링 대기열에 추가 (또는 구성 → 렌더링 대기열에 추가).



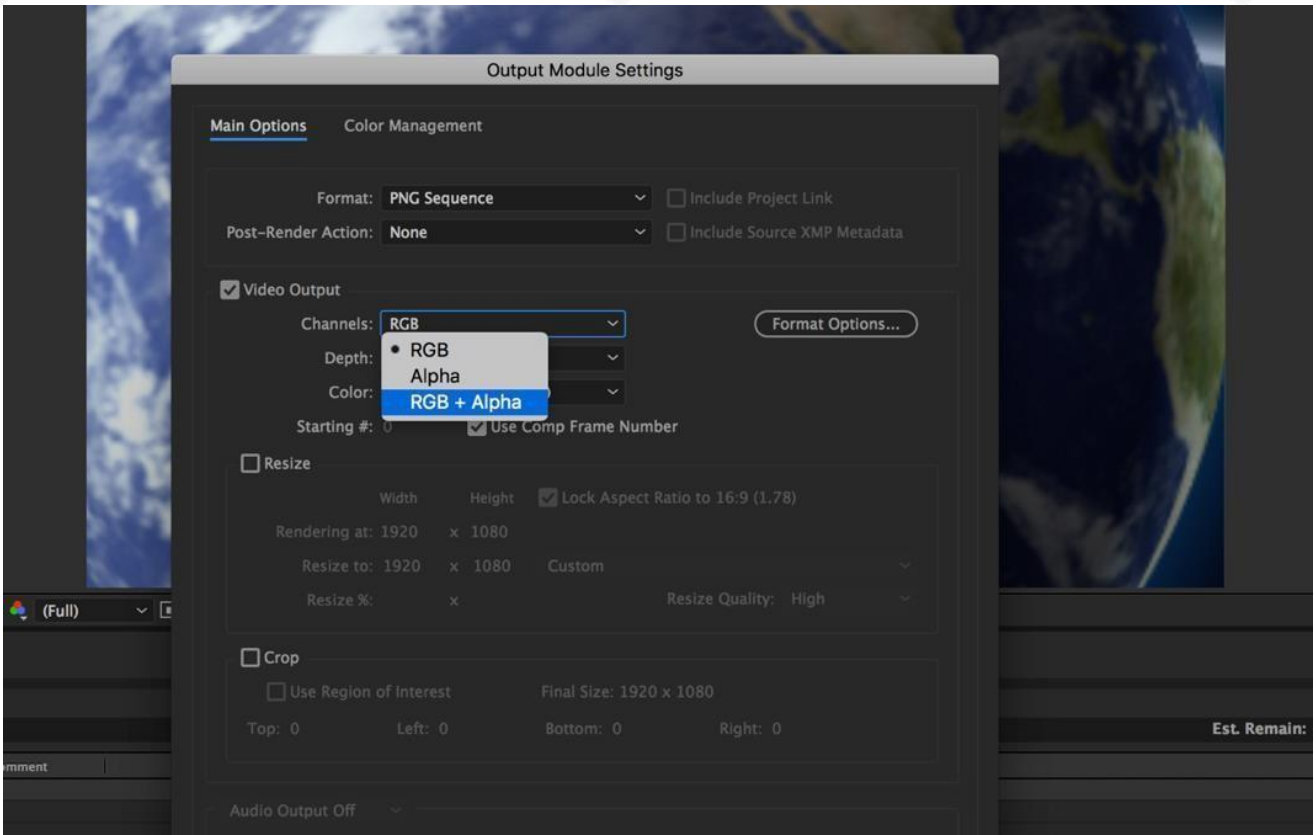
2. 렌더대기열이하단 창에 표시됩니다.



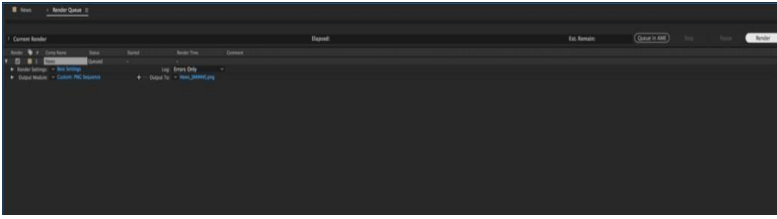
3. 클릭 출력 모듈 그리고에 주요 옵션 창에서 형식 드롭다운 목록을 클릭하고 PNG 시퀀스 선택



4. 채널 드롭다운 목록에서 "RGB + 알파" 옵션.



5. "출력 대상" 그런 다음 파일이 렌더링되는 위치를 변경합니다. 이후 렌더 선택



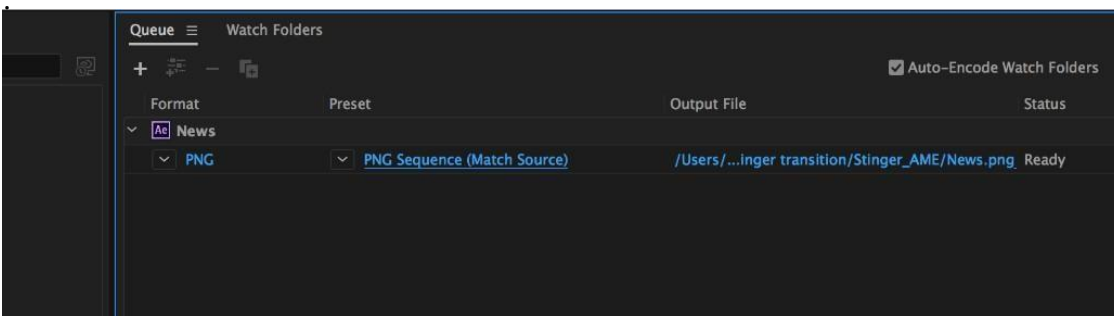
다음 섹션에서는 다음을 사용하여 파일 변환 절차를 설명합니다. 미디어인코더CC.

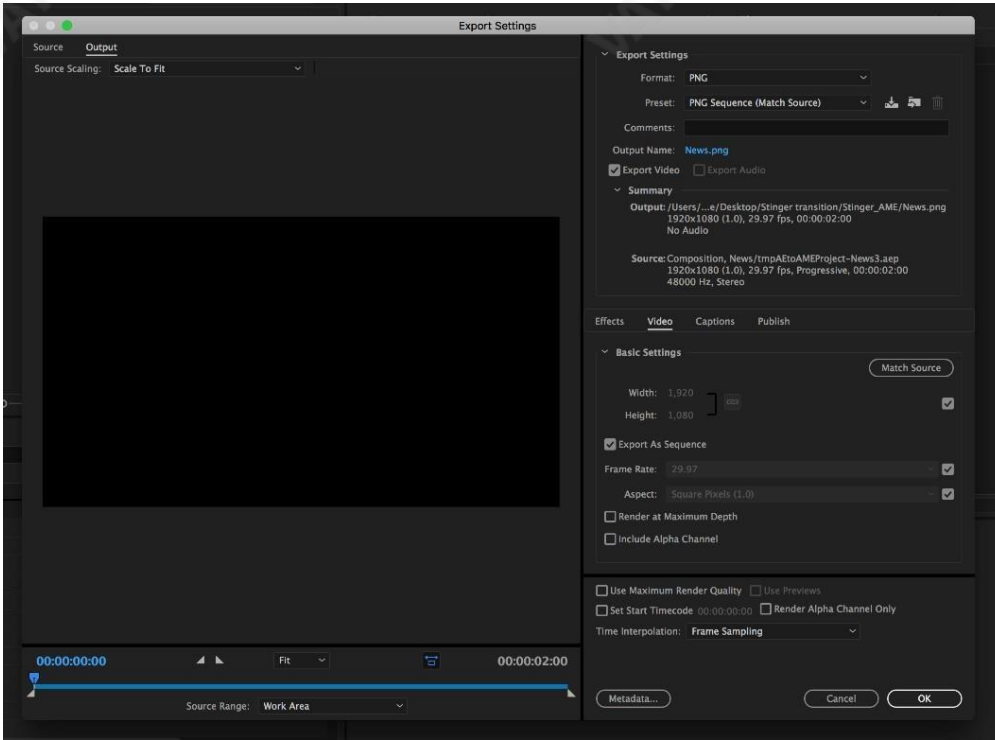
미디어인코더CC

1. 구성 클릭 → Media Encoder 대기열에 추가(또는 파일 - 내보내기 - Media Encoder 대기열에 추가).

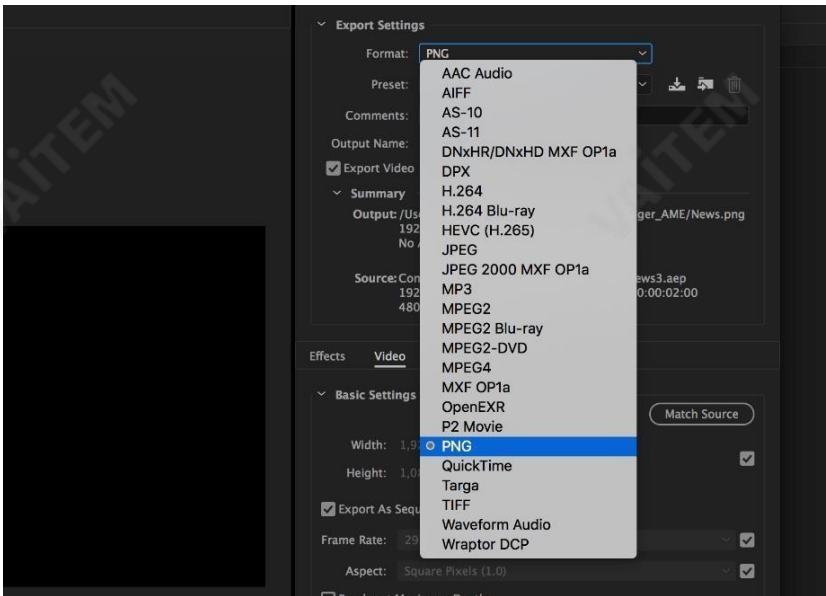


2. 형식/수정 필드에서 파란색 글꼴을 클릭하여 "설정 내보내기" 창을 엽니다

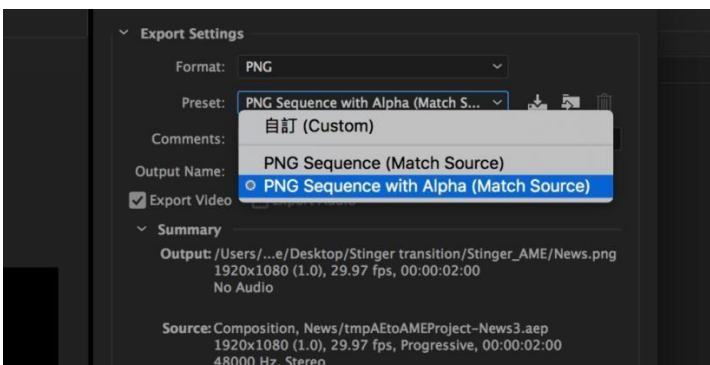




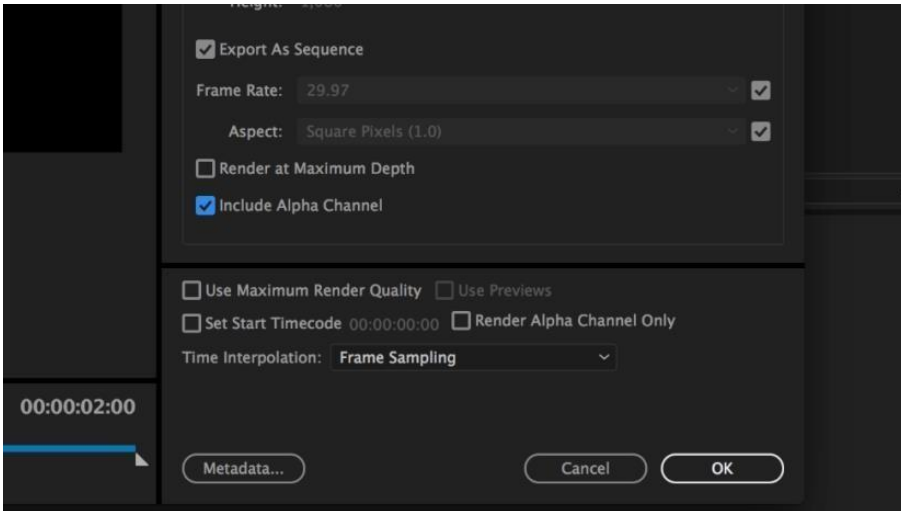
3. 형식드롭다운 목록을 클릭한 다음 PNG 선택.



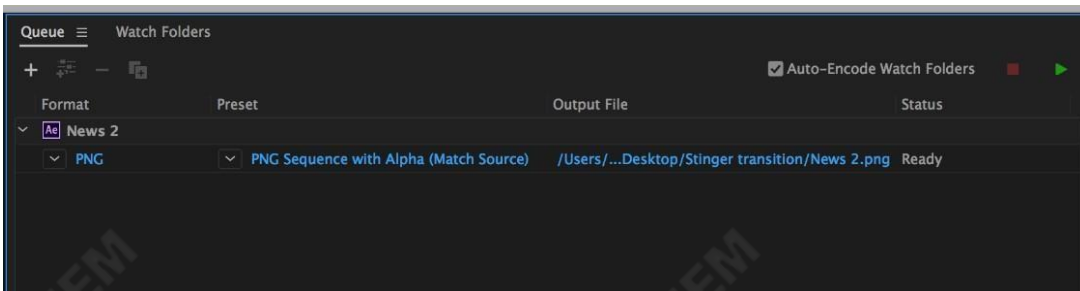
4. 프리셋 드롭다운 목록을 클릭하고 "알파가 있는 PNG 시퀀스" 선택



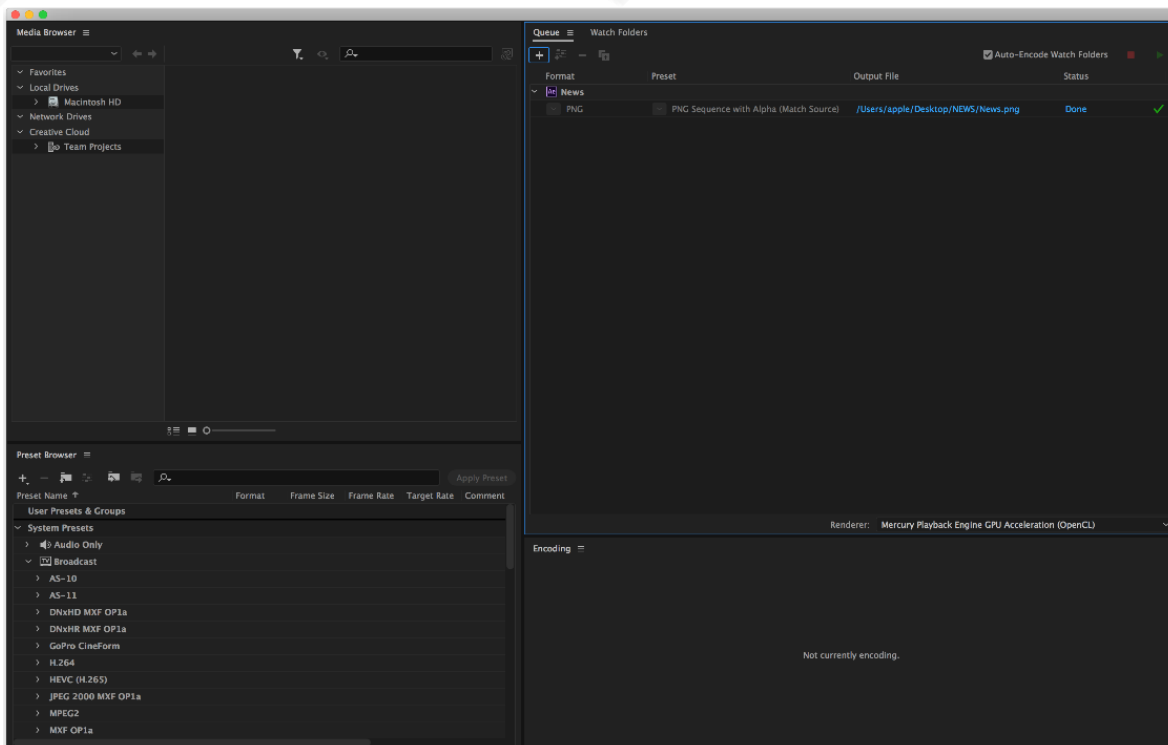
5. "시퀀스로 내보내기" 그리고 "알파 채널 포함"에 체크 후 클릭 확인.



6. "결과물 파일"를 클릭하여 렌더 파일대 상을 선택합니다. 녹색 버튼을 클릭하여 렌더링합니다.



7. 완료되면 상태가 "완료"로 나타납니다



순차 파일이 생성되고 준비되면 섹션 5.4.2를 참조하여 클립 파일을 스위처로 가져옵니다.

4.7.7 Stinger 적확 효과를 만들 때 주의해야 할 중요한 사항

Datavideo의 SE-650 다중 채널 스위처를 사용하여 Stinger 전환 효과를 디자인하고 생성할 때 창의적일 뿐만 아니라 고려해야 할 몇 가지 사항이 있습니다.

1. 스팅거 적확 애니메이션의 길이 제한

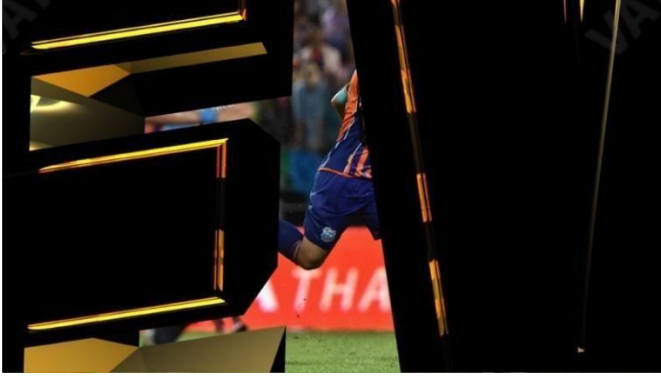
좋은 스팅거 전환 애니메이션의 길이는 약 0.5~2초여야 합니다.

2. SE-650은 애니메이션 시퀀스에서 최대 200개의 이미지 파일을 허용합니다.

이미지 파일 수에 따라 스팅거 전환 시간이 결정됩니다.

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





4.8 입력

이 기능을 통해 사용자는 입력1-4의 색상을 구성할 수 있습니다. 또한 사용자는 입력1-4 및 스틸의 내용을 섞을 수 있습니다.

고급 모드 옵션

입력	입력1	검은색	0	하얗색	100	크롬	1.0
	입력2	검은색	0	하얗색	100	크롬	1.0
	입력3	검은색	0	하얗색	100	크롬	1.0
	입력4	검은색	0	하얗색	100	크롬	1.0
	고정	1	라이브	2	라이브	3	살라이브
		4	라이브				
	교차점	1	입력1	2	입력2	삼	입력3
		4	입력4	5	스틸1	6	스틸2

4.8.1 입력 1-4

해당 입력(입력 1-4)을 선택하면 사용자는 블랙 레벨, 화이트 클립 및 크로마게인 매개변수를 조정하여 입력 1-4의 색상을 구성할 수 있습니다.

2. 고정

"고정" 기능을 사용하면 사용자가 1-4 창 입력 다음과 같이나열된 출처 중 하나에서 이미지 소스를 선택할 수 있습니다.

- 스틸-스틸 사진을 먼저 입력 1-4에 로드해야 합니다.
- 고정-입력 1-4 창에서 비디오를 고정합니다.
- 라이브-입력 1-4 창에서 비디오 재생. Crosspoint가 기본 설정이면 HDMI 1 비디오가 입력 1 창에 표시됩니다. HDMI 2 비디오가 입력 2 창에 표시됩니다. SDI 3 비디오는 입력 3 창에 표시됩니다. SDI 4 비디오는 입력 4 창에 표시됩니다.

창

3. 교차점

Crosspoint는 사용자에게 입력 1-4 및 스틸의 내용을 섞을 수 있는 기능을 제공합니다. 즉, 사용자는 원하는 대로 입력 1-4 및 스틸의 소스를 프로그램 및 미리보기 행의 5개 입력 버튼(1, 2, 3, 4 및 스틸)에 유연하게 할당할 수 있습니다.

4.9 출력

이 옵션을 사용하면 비디오 출력, 오디오 출력, Tally 모드와 같은 다양한 출력 설정을 구성할 수 있습니다.

고급 모드 옵션

출력	출력	SDI	PGM	HDMI	멀티뷰
				HDMI	1080P
	오디오	모드	아날로그	Src	팔로우
		얼다	0dB	지연	0ms
	탈리 모드	SDI	켜짐	HDMI	켜짐
		정상			
	멀티뷰어	자동 번호	끄다	레이블 정보	끄다
				트렌스 랩	끄다

1. 출력

일반적으로 3개의 출력 포트(SDI 1, HDMI 1 그리고 HDMI 2) 사용 가능, 여기서 SDI 1 및 HDMI 1은 다

중 하나를 출력하도록 구성할 수 있습니다.

- 스틸1
- 스틸2
- 입력4
- 입력3
- 입력2
- 입력1
- CLN PVW(클린 PVW)
- CLN PGM(클린 PGM)
- PG + DSK(로고)
- PV + DSK(로고)
- PVW
- PGM
- MultiV(멀티뷰)

출력 소스를 선택하는 것 외에도 HDMI 출력 포트에 다른 해상도를 설정할 수도 있습니다. 사용 가능한 두 가지 해상도는 1080i 및 1080p입니다.

메모: HDMI 2는 Multiview 출력으로 하드코딩되어 있고 해상도는 1080p로 고정되어 있어 설정 옵션이 없습니다.

HDMI OUT이 1080i로 설정되면 DELL 24형 모니터(와이드 모드 = 1:1)에서 이미지가 볼 수 있는 화면 영역(오버스캔)을 초과하여 확대됩니다. 1080p 및 720p 모드에서 BENQ 37"/SONY 42" TV에서 이미지 오버스캔 및 시프트가 나타납니다.

4.9.2 오디오

이 옵션을 사용하면 SDI 출력 그리고 HDMI 출력 에서 임베디드 오디오 컴포넌트를 켜고 끌 수 있습니다.

모드(Off/Analog): SE-650은 후면 패널의 아날로그 RCA 입력을 사용하여 외부 오디오만 수신할 수 있습니다. 아날로그에서 꺼짐으로 모드 하위 옵션을 변경하면 수신 RCA 오디오가 음소거됩니다.

Src: "팔로우"를 선택하면 오디오가 오디오 팔로우 비디오 모드, 즉 출력 비디오의 오디오 재생으로 들어 갑니다. "Src"를 선택하면 SE-650이 활성화된 모든 오디오 소스를 재생합니다.

게인 옵션(-60 -24dBFS)을 사용하여PGM 오디오 볼륨을 조정하고 지연 옵션(0 -340ms)을 사용하여 PGM 오디오 지연을 설정합니다.

4.9.3 탈리 모드

탈리 출력 포트는 일반적으로 각 채널에 두 개의 탈리 신호를 보냅니다. 데이터비디오제품에서, **빨간색**은 어를 나타내고, **녹색**다음 카메라 소스를 나타냅니다.

SE-650은 두 가지 탈리 모드를 제공합니다.

정상: 일반 모드일 경우 PGM 모니터에 표시되는 모든 카메라 소스의 탈리 라이트가 켜집니다(**빨간색**). 이러한 소스에는 PGM, PIP 및 키 소스가 포함됩니다. 전환이 진행되는 동안 PGM 모니터에 다음 비디오가 표시되므로 PVW 소스 카메라의 탈리 라이트도 켜집니다(**빨간색**).

오디오 믹서: 오디오 믹서 모드를 선택하면 키보드 패널에서 선택한 PGM 소스 카메라의 탈리 라이트가 켜집니다(**빨간색**). 전환이 진행되는 동안, 다음 비디오는 PGM 모니터에서 보일 것이고, PVW 소스 카메라의 집계가 켜질 것이다(**빨간색**). 상 상 상

4.9.4 멀티뷰어

AutoNum: Multiview 창은 자동으로 번호가 매겨질 수 있으며 이 하위 옵션은 자동 번호 매기기를 켜고 끕니다.

레이블 정보: 이 하위 옵션은 레이블 정보를 켜고 끕니다. 입력 레이블 다음에는 입력을 정지, 라이브 또는 정지된 이미지로 설명하는 정보가 옵니다.

Trns Lab: 이 하위 옵션은 라벨 투명도를 켜고 끕니다. 활성화되면 레이블의 배경이 단색에서 투명으로 바뀝니다.

4.10 설정

"설정" 메뉴에서 사용자가 변경할 수 있습니다. **해결**, 전체 메뉴 버전과 간소화된 메뉴 버전 간 전환, SE-650 재설정 **공장 기본값**, **조정 메뉴 기본 설정**, **켜기 끄기 자동 저장**, 선호하는 OSD 메뉴 선택 **영어**, **펌웨어 업그레이드** 그리고 보기 **현재 펌웨어 버전** (인터페이스, 메인보드 및 키보드).

고급 모드 옵션

설정	기준	1080i/50	설정 저장	
	메뉴 모드	고급		
	메뉴 기본 설정	파란색	트랜스프 1	크기 보통
	메뉴 위치	Bot		
	자동 저장	끄다		
	공장 기본값	초기화	이름 재설정	
	영어	영어		
	소프트웨어	업그레이드	(최신 펌웨어 파일이 들어있는 USB 저장장치 삽입된 경우에만 사용 가능)	
	소프트웨어: v1.1.1.1	f/w: 2015-08-03		Kbd: v2.15

1. 표준

이 옵션을 사용하면 1080i/50과 같은 적절한 출력 해상도를 선택할 수 있습니다. 완료되면 "저 해상도"를 선택하여 선택한 출력 해상도를 확인하십시오. 사용 가능한 해상도는 1080i/50/59.94/60, 720p/60/59.94/50입니다.

2. 메뉴 모드

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

3. 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 아래에 나열되어 있습니다:

0: 투명하지 않음

1: 배경 50% 투명(버튼 투명하지 않음) 2: 모든 메뉴 50% 투명

메뉴 크기

메뉴 크기 옵션은 다음과 같습니다.

1. 노멀

2. 소형(1080i 모드)

3. 대형(720p 모드)

메뉴 위치

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

4. 자동 저장

활성화하면 기기가 종료되기 전에 마지막 설정이 자동으로 저장됩니다. 다음 부팅 시 머신은 마지막으로 저장된 설정을 자동으로 로드합니다. 또한, 스틸 로드는 자동 저장을 발생시킵니다.

5. 공장 기본값

초기화: 이 옵션은 제품을 공장 기본 설정으로 재설정합니다.

6. 재설정 이름

이렇게 하면 멀티뷰 레이블(입력 1-4)이 기본 설정으로 재설정됩니다.

7. 언어

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

8. 소프트웨어

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

메뉴 하단에서 최신 설치된 펌웨어의 버전 번호를 볼 수 있습니다.

5장 애플리케이션

5.1 크로마키어

아래 구성 단계를 수행하면 KEYER PGM 또는 KEYER PVW 버튼을 눌러 키어 효과를 직접 미리 볼 수 있습니다.

1. 조명과 배경(녹색/파란색)을 포함한 스튜디오 장비를 설정합니다.
2. "메뉴" 버튼을 눌러 키어 설정 메뉴를 엽니다.

키어	키어	크로마	본인	우선사항	맨 위
	키어제어	리프트 0%	얼기 1.0	opac	100%
	키 소스	입력1	채우기 검은색		
	CK 설정	CK 자동	색조 140	루마	101%
		K 범위 160	K Fgnd 10%	K 배경	90%
		하이라이트 0%	로우라이트 0%	Bg-Supp	끄다
	마스크	왼쪽 0%	오른쪽 0%		
		맨 위 0%	Bot 0%		

3. "크로마" 그리고 "나누기" 아래의 "키어" 하위 옵션.
4. "에서 크로마키할 카메라 신호를 선택합니다. 키 소스" 하위 옵션.
5. "의 왼쪽, 오른쪽, 위쪽 및 아래쪽 값을 조정합니다. 마스크" 하위 옵션을 사용하여 녹색 또는 파란색 배경 크기를 기반으로 크로마키 범위를 설정합니다.
6. CK 설정
 - 키 범위는 스튜디오 배경의 색 상파란색/녹색)에 가까운 색 상 범위를 정의합니다. Key
 - Foreground는 불투명도와 투명도를 조정합니다.
 - Key Background는 완벽한 크로마키 작업을 위해 크로마키 성능을 조정합니다.
 - Hi-Light 및 Lo-Light는 크로마키의 루마 값을 조정합니다.
 - Bg-Supp는 최종 이미지에서 전경 및 배경 휘도(밝기)를 제거합니다.
7. 크로마키 설정이 완료되었습니다.

비고 SE-650에는 자동 크로마키 기능이 탑재되어 있으므로 위의 단계를 수행한 후에도 깨끗한 크로마키 효과를 얻을 수 없는 경우 먼저 CK 설정 하위 옵션에서 CK 자동 기능을 사용한 다음 다른 매개변수를 미세 조정 할 수 있습니다. 완벽한 크로마키를 달성합니다.

5.2 로고 삽입

SE-650은 사용자가 로고 기능을 활성화하여 비디오에 로고를 배치할 수 있습니다. 우선, 노트북에서 검은색 또는 흰색 배경에 대해 1920x1080(16:9) 로고를 만듭니다. 로고가 생성되면 다음 단계에 따라 로고 레이어를 삽입하십시오.

참고: 로고가 어두우면 흰색 배경을 선택하십시오. 로고가 주로 밝은 색 으로 구성된 경우 검정색 배경을 선택하십시오.

1. 랩톱을 스위치의 HDMI 입력 포트 중 하나에 연결합니다. 예를 들어 **HDMI 입력 포트 1**.
2. 프로그램 보기를 HDMI 입력1(노트북 소스)로 전환하면 프로그램 OUT에 로고가 표시되는 것을 볼 수 있습니다.

참고: PIP, 키어 및 로고가 꺼져 있는지 확인하십시오.

3. 메뉴 버튼을 눌러 Multiview 디스플레이에서 OSD 메뉴를 엽니다.

4. 에서 스틸 옵션, 찾아보기 그래프 스틸 그리고 선택 붙잡다 예를 들어 로고를 원하는 위치로 잡기 위해 **아직 도 2**.

참고: 스틸 캡처/저장/로드 기능의 위치를 선택할 수 있습니다. 스팅거(클립) 기능은 대 상을 선택할 수 없으며 스틸 2로만 고정되어 있습니다.

5. 찾아보기 스틸 저장 로고를 잡고져 **정한** 후 스틸 2 머신의 메모리 위치로 이동합니다.

참고: 저장된 로고가 다음 머쉬 부팅 시 스틸 2에 로드되도록 하려면 머쉬를 재부팅하기 전에 먼저 스틸 로드로 이동하여 5단계에서 저장된 로고를 스틸 2로 로드하십시오.

6. 로고 옵션을 찾아 로고 원본(로고 소스)으로 스틸 2를 선택합니다. 로고 채우기는 스틸 2에도 할당되어야 합니다.

7. 로고 하위 옵션에서, 키어 유형을 루마와 본인 중에서 선택하십시오. 추천 리프트 0%이고 열기 2.0입니다.

8. 로고가 성공적으로 구성되면 **로고 ON/OFF** 버튼을 사용하여 로고를 켜고 끌 수 있습니다. 활성화되면 로고가 **PWW** 그리고 **PGM** 화면에 동시에 나타납니다.

3. 스틸 이미지

이 섹션에서는 PC에서 스위처로 스틸 이미지를 가져오고 가져온 파일을 스위처로 로드하는 방법을 보여줍니다. 파일 편집을 위해 스위처에서 PC로 스틸 이미지를 내보낼 수도 있습니다.

1. PC에서 스틸 이미지 내보내기/가져오기

스위처의 이미지 가져오기/내보내기 소프트웨어(SwitcherImagelmEx_vx.xxmsi) 사용자는 PC에서 스위처의 지정된 스틸 번호로 또는 그 반대로 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.
- BMP 형식으로 독립적으로 내보낸 스틸 사진.

소프트웨어를 설치하기 전에 아래 단계에 따라 시스템을 설정하십시오.

- 먼저 RJ-45 이더넷 케이블을 사용하여 SE-650을 Windows 컴퓨터에 연결합니다.
- SE-650의 기본 IP 주소는 192.168.1.101이므로 컴퓨터는 스위처와 동일한 IP 범위와 일치하는 IP 설정을 받아야 합니다.
- Windows 컴퓨터를 켜고 수동으로 IP를 192.168.1.X로 설정하십시오. **Windows 네트워크 및 공유 센터.**

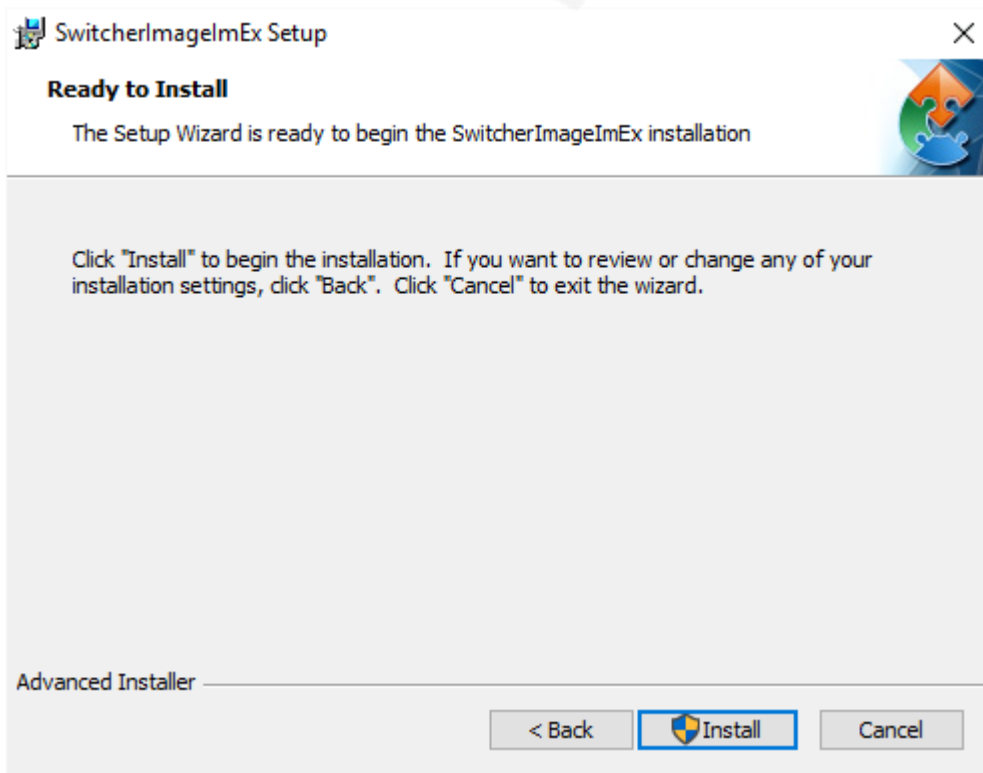
성공적으로 연결되면 시스템 설정이 완료됩니다. 이제 **스위처 이미지 가져오기/내보내기 유틸리티** 컴퓨터에서 설치하십시오.

설치

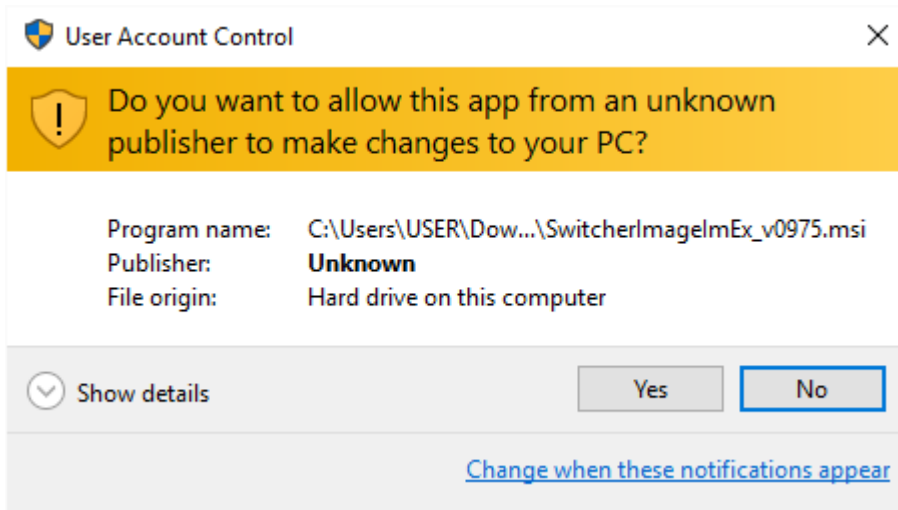
1. 제품 페이지에서 SwitcherImageImEx_vx.xxmsi를 다운로드하여 로컬 디스크에서 저장합니다.
2. 설치 파일 아이콘을 클릭하여 설치 마법사를 시작합니다.
3. "다음"



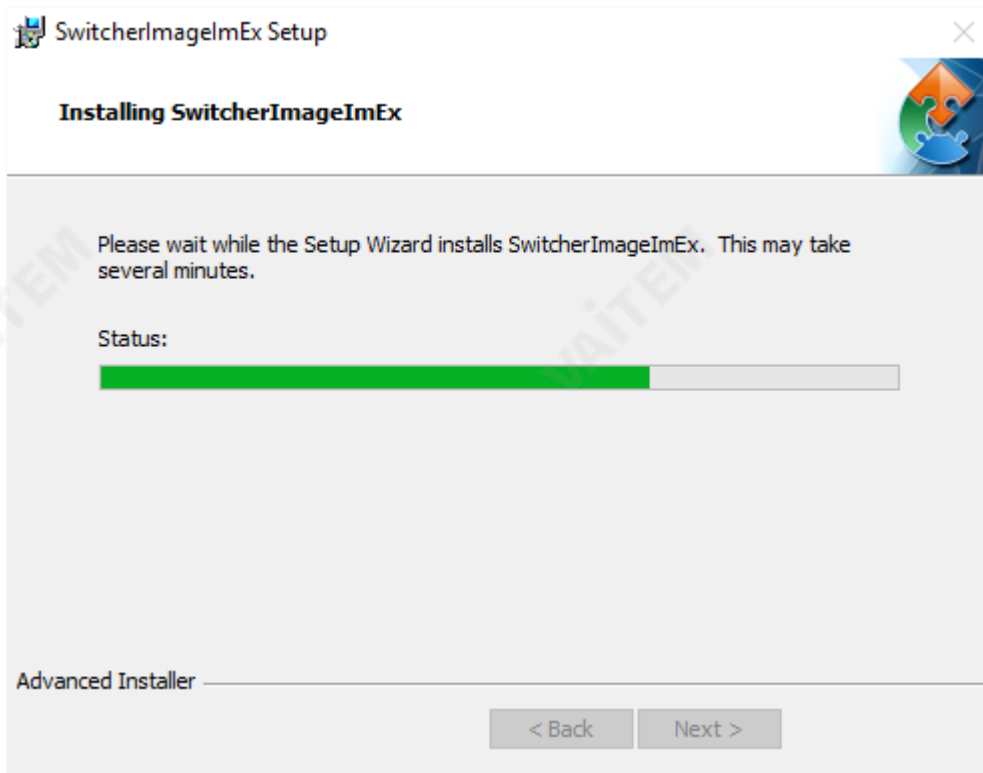
4. "설치"를 클릭합니다.



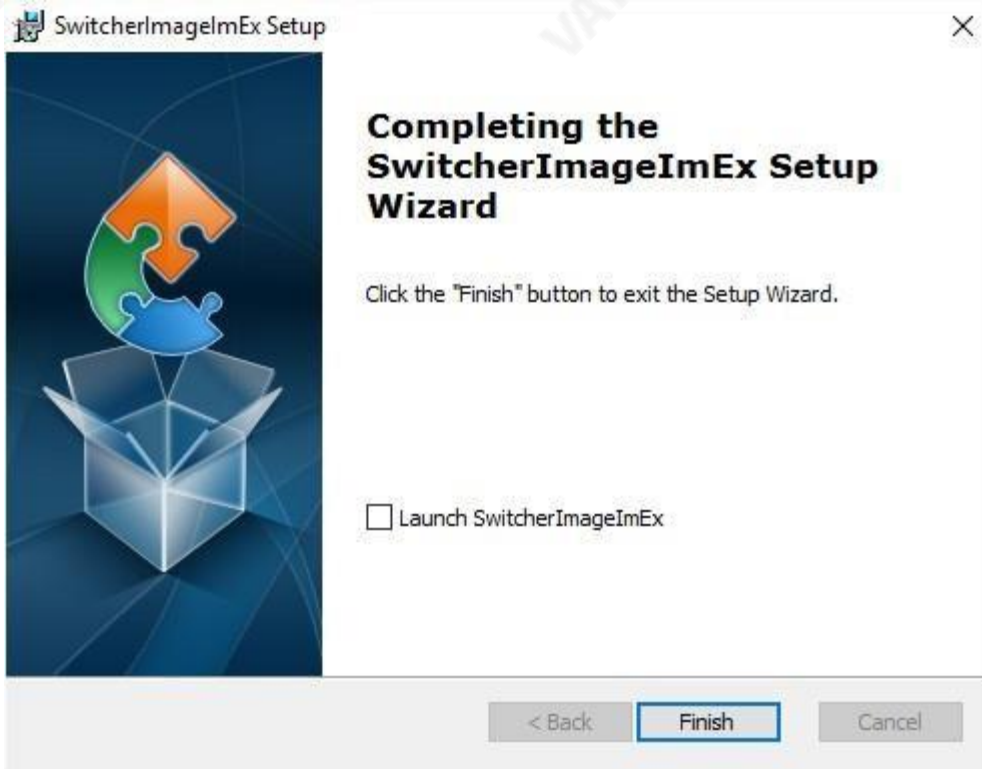
5. 알 수 없는 게시자가 PC를 변경할 수 있도록 허가를 요청하는 안전 경고가 표시되면 "예"를 클릭하여 계속 진행합니다.



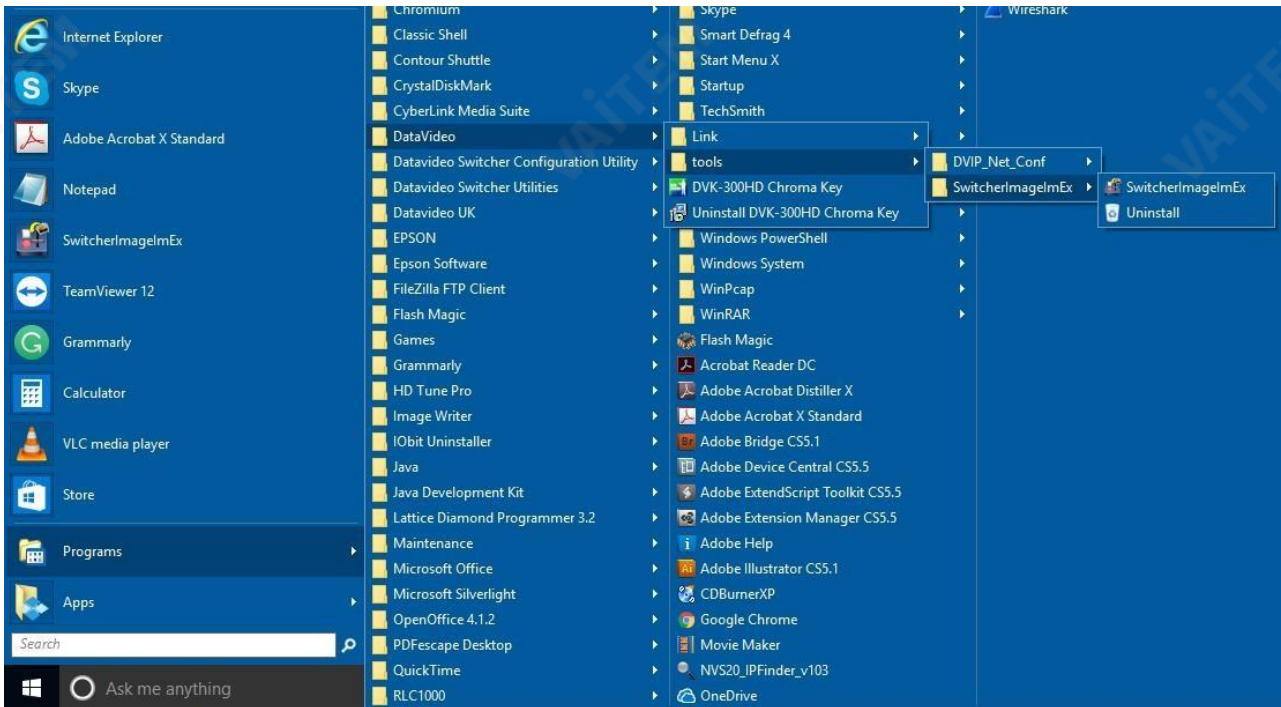
6. 설치가 완료될 때까지 기다립니다.



7. 설정이 완료되면 다음과 같은 창이 나타납니다. SwitcherImagelmEx를 즉시 시작하려면 "마침"을 클릭하십시오.



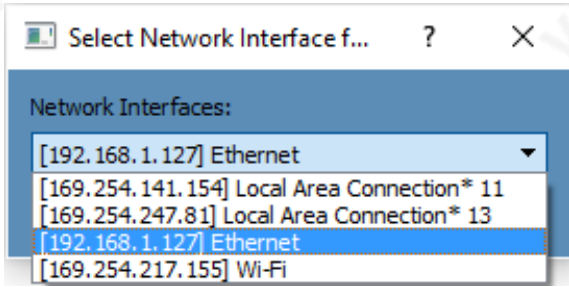
8. 설정이 완료되면 시작 메뉴 > 프로그램 > 58atavideo > 도구 > SwitcherImageImEx에 바로 가기가 생성됩니다.



9. SwitcherImageImEx를 클릭하여 프로그램을 엽니다.

사용하는 방법

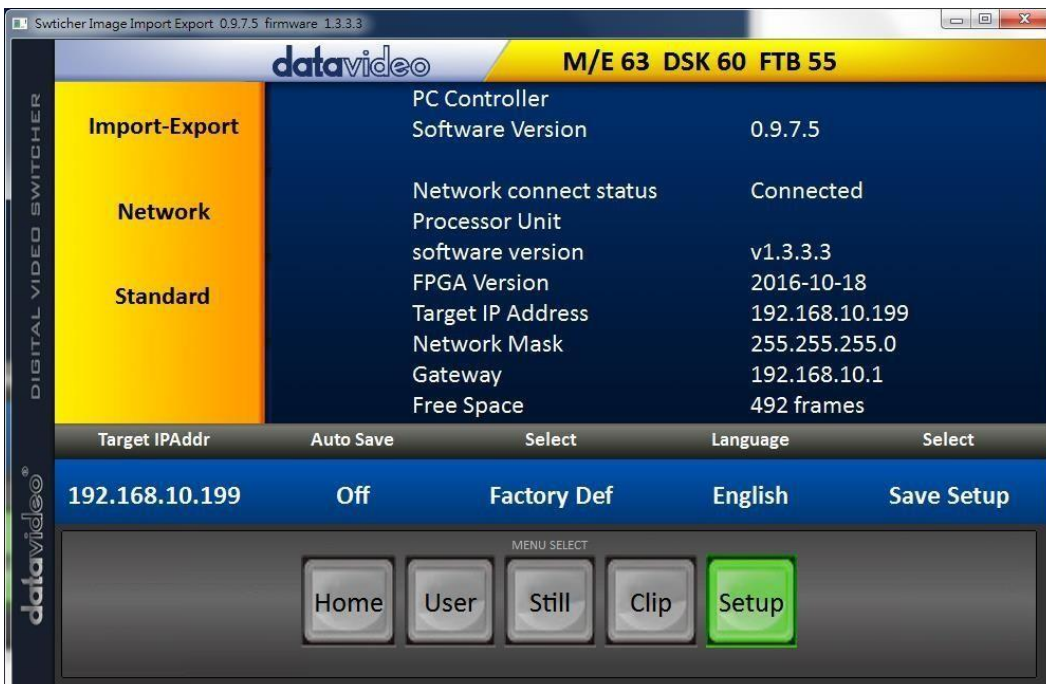
1. 프로그램을 처음 실행하면 자동으로 네트워크를 스캔하여 여러 개의 네트워크 인터페이스 카드가 있는 경우 가장 치와 동일한 네트워크에 있는 카드를 선택하십시오.



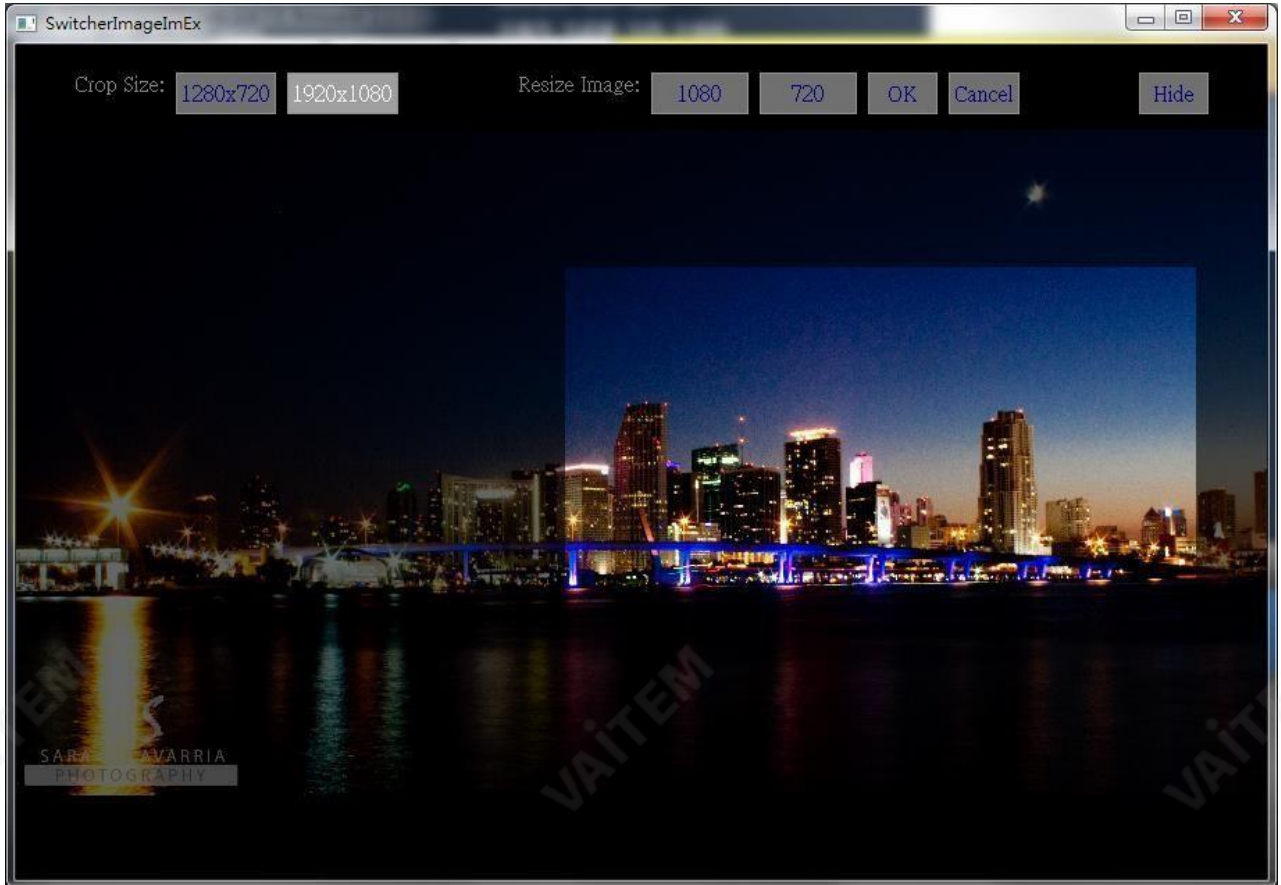
2. 사용 가능한 장치를 검색하여 찾으면 자동으로 연결됩니다. 성공적으로 연결이 된 후, **연결 상태** 표시됩니다 "연결됨"(연결이 끊긴 경우 **연결되지 않음**으로 표시됩니다).



3. 클릭 후 **설정** 버튼을 누르면 네트워크 정보가 파란색 영역에 표시됩니다(SE-1200 MU 사용자 제어 인터페이스와 동일).



4. 클릭 후 가져오기-내보내기, 다음과같은 네 가지 옵션을 볼 수 있습니다. 스틸 가져오기, 사용자 가져오기, 클립 가져오기 그리고 내보내기.
5. 스틸 가져오기에서 스틸 번호를 먼저 클릭하고 스틸을 저장 위치를 입력합니다. 그런 다음 Import Still 을 다시 클릭하면 사진 파일을 선택하는 인터페이스가 나타납니다. 선택한 사진이 1920x1080 또는 1280x720이 아닌 경우 사진을 자르거나 확대할 수 있는 다음 인터페이스가 표시됩니다.



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: 설정을 확인하고 스위처에 적용합니다.

취소: 선택 취소

숨기기: 인터페이스를 숨깁니다.

6. 올바른 자르기를 선택하거나 해당 도가 올바르게 구성되면 새 설정이 스위처에 자동으로 적용됩니다. 확인하려면 메뉴 선택에서 스틸 번호 창을 클릭하여 썸네일을 봅니다.



스틸 사진 가져오기 및 내보내기 외에도 사용자는 사용자 메모리 슬롯을 PC로 가져오고 내보낼 수 있습니다. **사용자 가져오기**에도 동일한 단계가 있습니다. 가져올 .mem 파일을 선택합니다. **클립 가져오기**는 사용자 PC에서 클립 순차 파일을 가져올 수 있습니다. 순차 파일은 마지막 5자를 사용하여 번호가 매겨집니다. 하나의 파일을 선택하면 시스템이 자동으로 파일과 나머지 파일을 가져옵니다. 지원되는 클립 파일 형식은 **BMP, JPG, PNG 및 PIC** 최적의 해상도는 1920 x 1080입니다.

이 소프트웨어는 영어, 중국어 번체 및 중국어 간체의 여러 언어를 지원합니다.

메모: 최신 소프트웨어 버전은 제품 페이지에서 다운로드할 수 있습니다. 소프트웨어를 업데이트하려면 먼저 기존 프로그램을 제거하는 것이 좋습니다. 클릭 "**시작 메뉴 > 프로그램 > 61atavideo > 도구 > 제거**"를 눌러 프로그램을 제거합니다. 프로그램을 제거하지 않으면 재설치 과정에서 PC에 이미 동일한 프로그램이 포함되어 있다는 메시지가 표시됩니다. 컴퓨터에서 **SwitcherImagelmEx** 삭제하려면 "**제거**"를 클릭하십시오.

2. 스틸 이미지 불러오기

SE-650을 사용하면 기기에서 된 스틸 이미지를 멀티뷰 화면으로 불러올 수 있습니다. 스틸 사진을 로드하려면 아래에 설명된 단계를 따르십시오.

1. 메뉴 버튼을 눌러 Multiview 디스플레이에서 OSD 메뉴를 엽니다.
2. 열기 스틸 메뉴 옵션은 아래와 같습니다.

스틸	스틸로드	load 썸네일 사주-1	스틸번호 10 썸네일 사주	스틸1 썸네일 사주+1

	스틸저장	저장	스틸1	스틸번호 10
	그랩스틸	그랩	스틸1	
	얼다	1라이브 4라이브	2라이브	3라이브

- 에서 **스틸 로드** 하위 옵션에서 먼저 로드하려는 스틸 사진을 선택합니다(**스틸번호**). 정지 사진 미리보기는 **스틸 로드** 열 바로 아래 행에 표시됩니다.
- 스틸 사진을 다음 대상 중 하나로 로드하려면 **로드** 선택:
 - 스틸1
 - 스틸2
 - 입력4
 - 입력3
 - 입력2
 - 입력1

4. 스팅거적확 효과

Stinger Transition Effect는 기본적으로 두 개의 비디오 소스를 전환하는 동안 추가되는 애니메이션 효과입니다. 애니메이션 효과는 일련의 순차 파일로 구성된 클립 파일에 의해 생성됩니다. **bmp/jpg/png/그림** 형식. 이 섹션에서는 기존 클립을 스위처에 로드하고 PC에서 스위처로 클립을 가져오는 방법을 보여줍니다.

1. Stinger 적확 효과를 위해 기증 클립 로드

SE-650을 사용하면 스팅어 전환 효과를 생성할 수 있습니다. 이를 위해 사용자는 먼저 기기에 저장된 클립을 **스틸2 창** 먼저 Multiview 화면의 클립을 로드하려면 아래에 설명된 단계를 따르십시오.

장

- 메뉴 버튼을 눌러 Multiview 디스플레이에서 OSD 메뉴를 엽니다.
- 이동 **사용자메모리** 메뉴 옵션은 아래와 같습니다.

사용자메모리	메모리 로드	메모리 13	로드	
	멤 저장	메모리 13	저장	
	클립 로드	로드	클립 0	
		썸네일 사쥬-1	썸네일 사쥬	썸네일 사쥬+1

- 에서 **클립 로드** 하위 옵션에서 먼저 로드하려는 클립을 선택합니다. **클립 미리보기** Load Clip 행 바로 아래 행에 표시됩니다.
- 로드** 클립을 로드하려면 **스틸2 창** 선택하십시오. 로드 진행률 프롬프트 "**클립 XX/XX 로드 중...**" 나타납니다. 로드되면 이전에 표시된 비디오 또는 이미지가 교체됩니다.

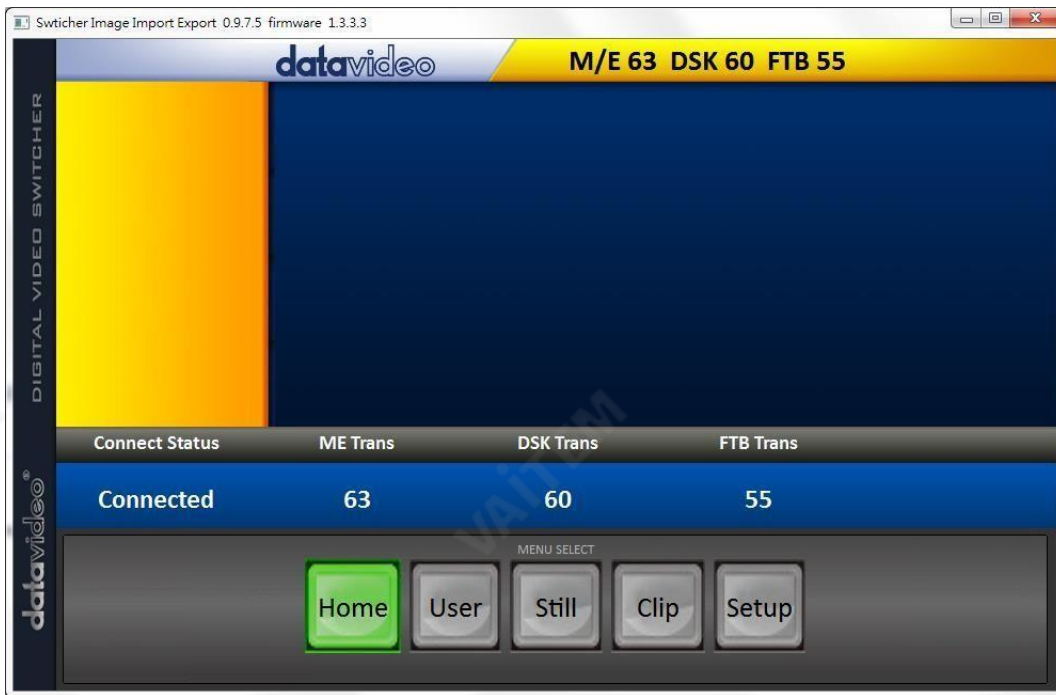
참고: 로드 프로세스는 최대 수십 초가 소요될 수 있습니다.

- Clip 또는 Stinger 전환 모드를 활성화하려면 **혼합** 그리고 **뒤음** 버튼을 동시에 누릅니다.

2. PC에서 Stinger 정확 효과용 클립 가져오기

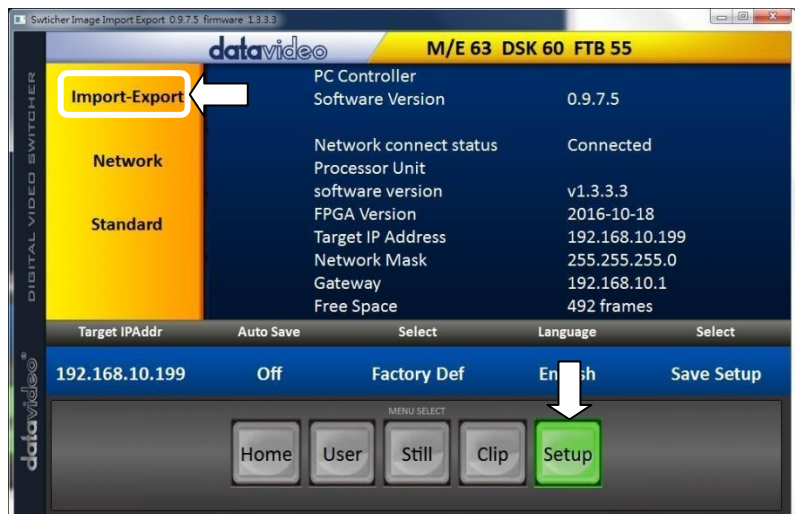
SE-650에서는 소스 사이에 클립을 추가할 수 있습니다. 머신에 있는 기존 클립을 사용하는 것 외에도 자신의 클립(일련의bmp/png/jpg/그림 파일)을 사용하여PC에서SE-650으로 스위처 이미지 가져오기/내보내기 유틸리티, SE-650 제품 페이지에서 다운로드할 수 있습니다.

- 먼저 RJ-45 이더넷 케이블을 사용하여 SE-650을 Windows 컴퓨터에 연결합니다.
- SE-650의 기본 IP 주소는 192.168.1.101이므로 컴퓨터는 스위처와 동일한 IP 범위와 일치하는 IP 설정을 받아야 합니다.
- Windows 컴퓨터를 켜고 **Windows 네트워크 및 공유 섹터**에서 수동으로 IP를 192.168.1.X로 설정하십시오.
- 이제 컴퓨터에서 **스위처 이미지 가져오기/내보내기 유틸리티** 설치하십시오.
- 유틸리티가 설치된 후 아래와 같이 사용자 인터페이스를 클릭하여 엽니다.

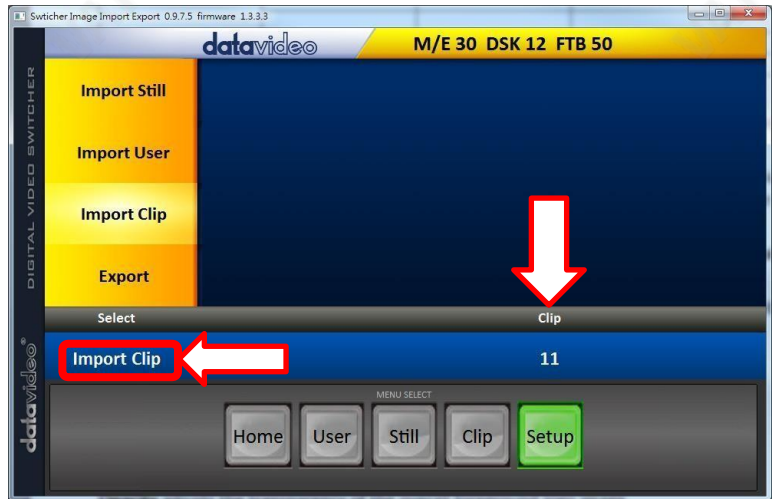


설정 에 메뉴 선택 창을 클릭하고 SE-650과 PC가 성공적으로 연결되면 스위처의 네트워크 정보를 볼 수 있습니다.

노란색 메뉴 옵션에서 가져오기-내보내기를 선택하십시오.



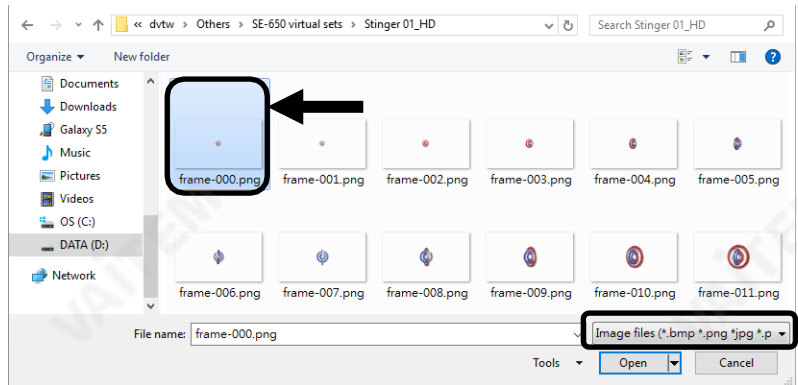
클립 번호를 사용하여 클립을 저장할 위치를 선택할 수 있습니다. 컴퓨터에서 SE-650으로 클립을 가져오려면 **클립 가져 오기**를 선택하십시오.



메모: 스위처 이미지 가져오기/내보내기 유틸리티 bmp/png/jpg에서 .pic 파일 형식으로 변환합니다. 유틸리티에 시작 파일 위치를 제공하기만 하면 모든 이미지를 순차 애니메이션 파일에 연결하기 시작할 위치를 유틸리티에 제공합니다.

클립 가져오기

"클립 가져오기" 선택은 파일브라우저 창을 엽니다. 클립 파일이 저장된 디렉토리로 이동한 다음 0번째 위치에 있는 파일을 선택합니다. 오른쪽 예에서 파일 이름은 다음과 같습니다. **프레임-000.png**.



열기를 클릭하면 클립 가져오기를 시작합니다. 파일이 .pic 형식이 아닌 경우 **스위처 이미지 가져오기/내보내기 유틸리티** 의해 우선적으로 .pic 형식으로 자동 변환됩니다.



파일 변환 후 클립 가져오기가 시작됩니다. 가져오기가 완료되면 진행률 대화 상자가 자동으로 닫힙니다.



메모: 클립 변환 및 클립 가져오기에는 진행률 및 완료된 프레임 수를 표시하는 진행률 대화 상자가 있습니다. 이러한 대화 상자에는 사용자가 어느 단계에서나 가져오기를 취소할 수 있는 취소 버튼도 있습니다. 가져오기를 취소하면 부분적으로 가져온 데이터가 삭제됩니다.

5.4.3 Stinger 정확 효과를 위한 PNG 시퀀스를 만드는 방법

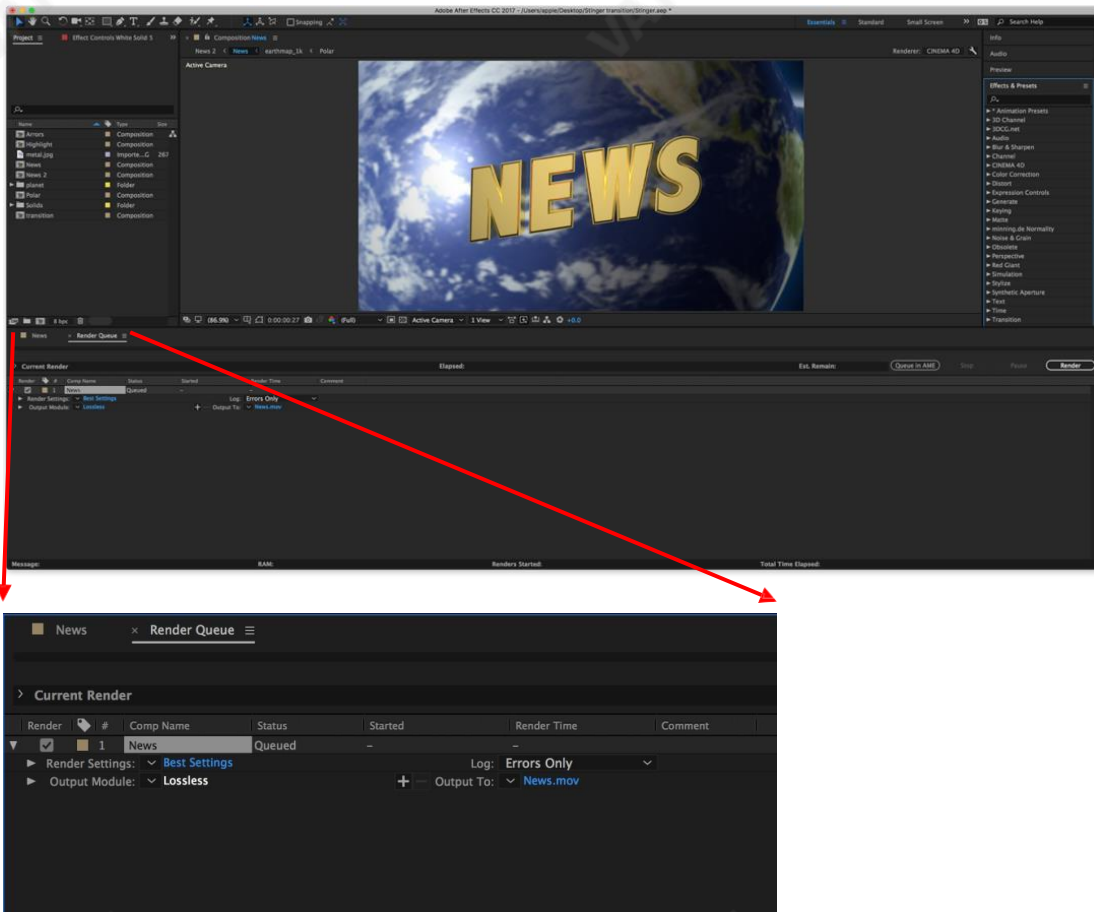
Adobe After Effects는 스틱어 전환 효과용 클립 파일을 만드는데 사용할 수 있는 모션 그래픽 응용 프로그램입니다. 클립 파일이 생성된 후 Adobe After Effects의 SE-650 스위처에서 읽을 수 있는 PNG 시퀀스 형식으로 파일을 변환하는 두 가지 방법이 있습니다. 이 섹션에서는 Stinger 전환 효과를 위한 PNG 시퀀스를 만드는 방법을 보여줍니다.

어도비애프터이펙트

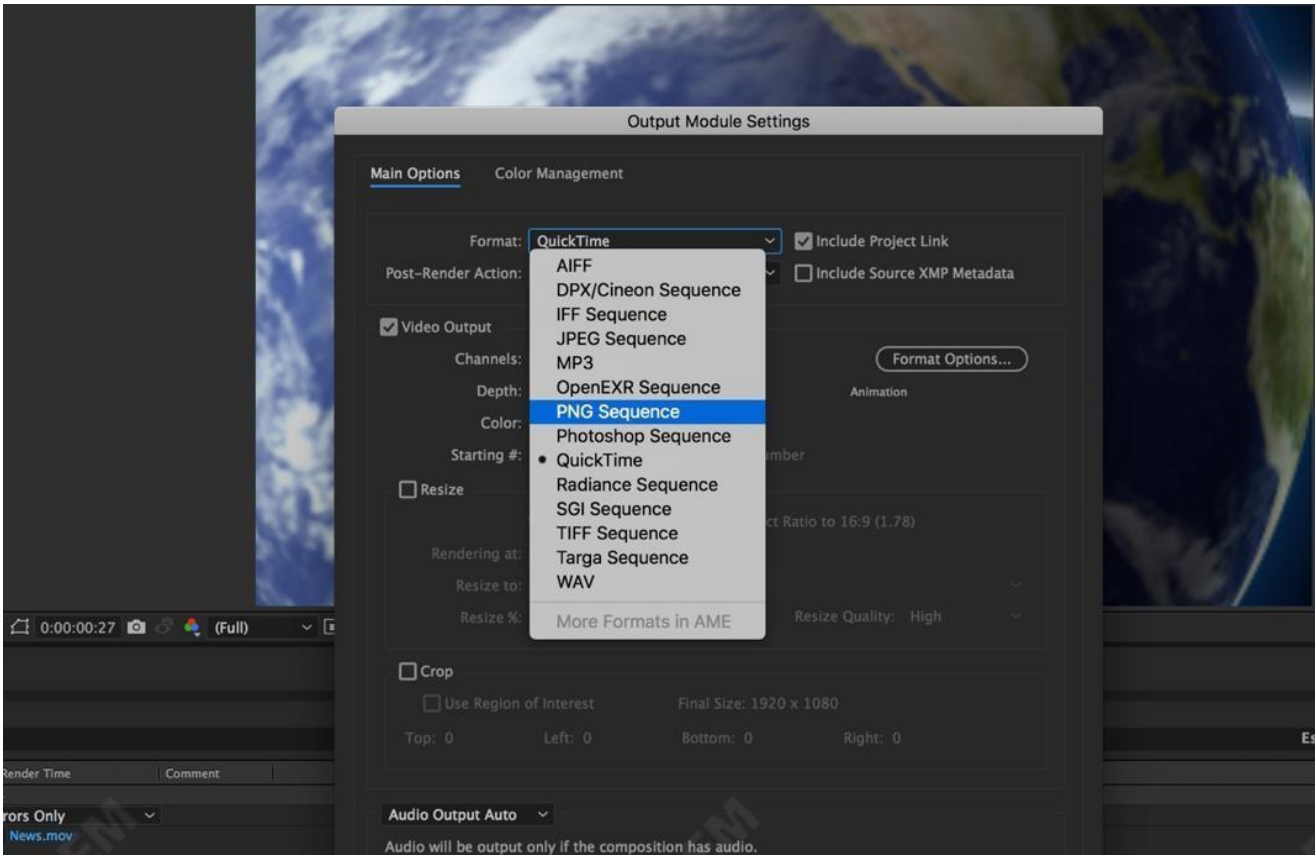
1. 클릭 파일 → 내 보내기 → 렌더링 대기열에 추가(또는 구성 → 렌더링 대기열에 추가).



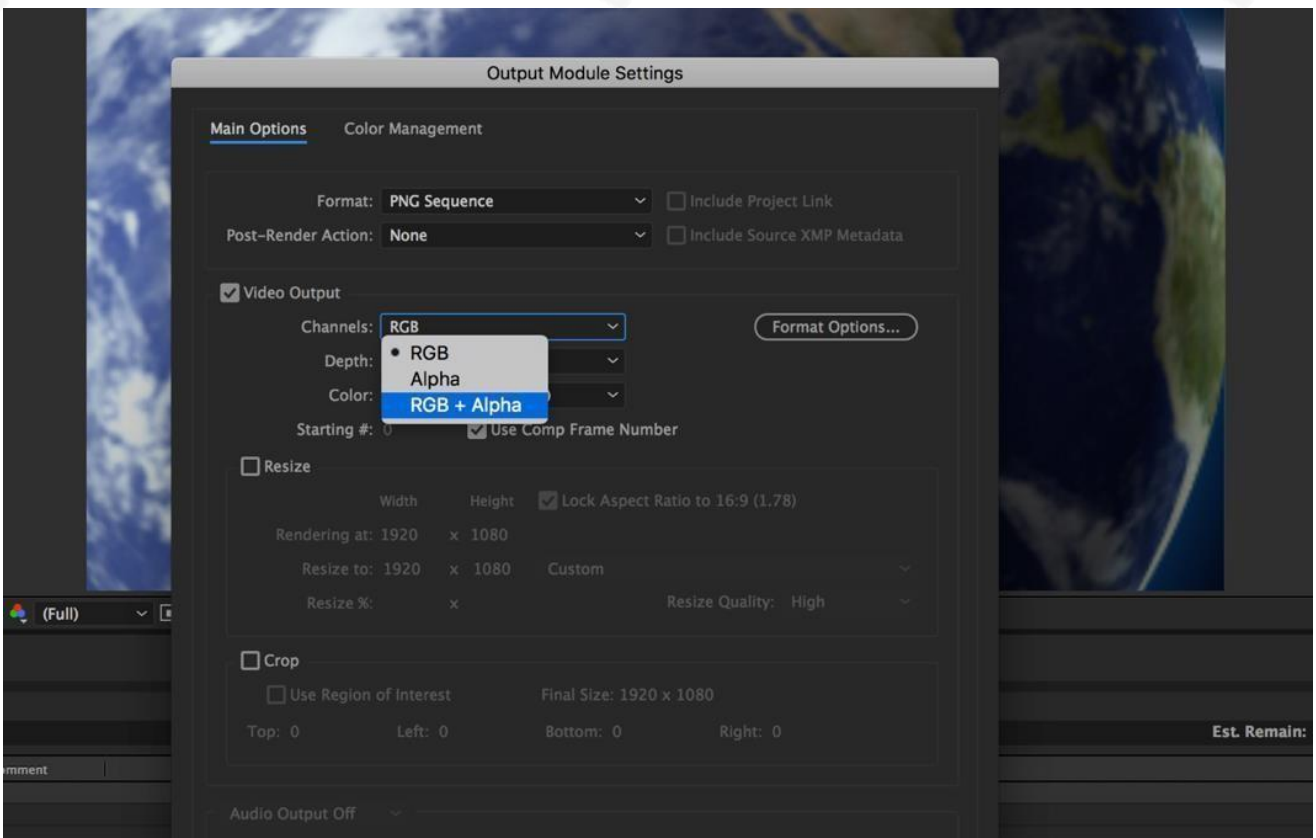
2. 렌더 대기열이하단 창에 표시됩니다.



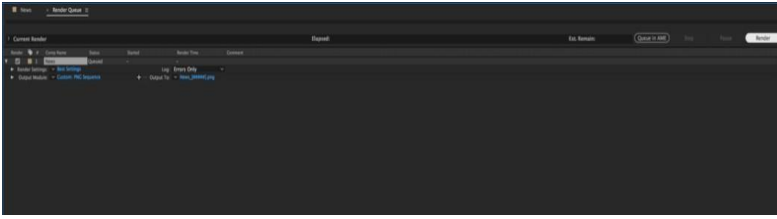
3. 출력 모듈을 클릭. 메인 옵션 창에서 형식 드롭다운 리스트를 클릭하고 PNG 시퀀스를 선택하십시오



4. 채널 드롭다운 목록에서 "RGB + 알파" 옵션 클릭.



5. "출력 대상" 선택 후 파일이 렌더링되는 위치를 변경합니다. 그 다음 렌더를 선택하십시오.



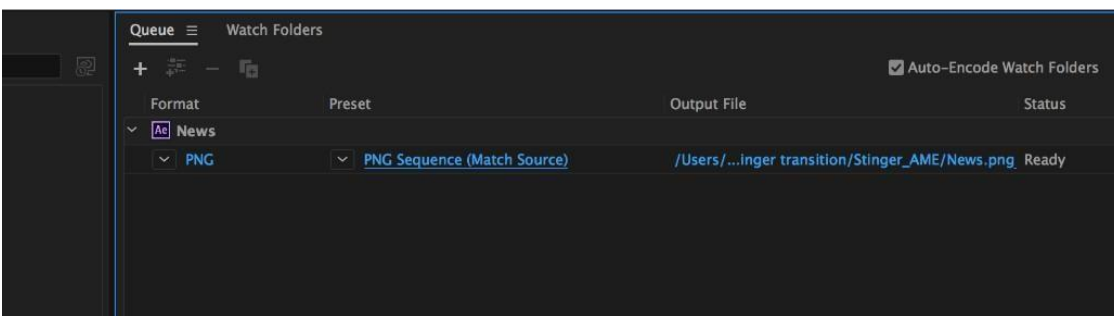
다음 섹션에서는 다음을 사용하여 파일 변환 절차를 설명합니다. 미디어인코더CC.

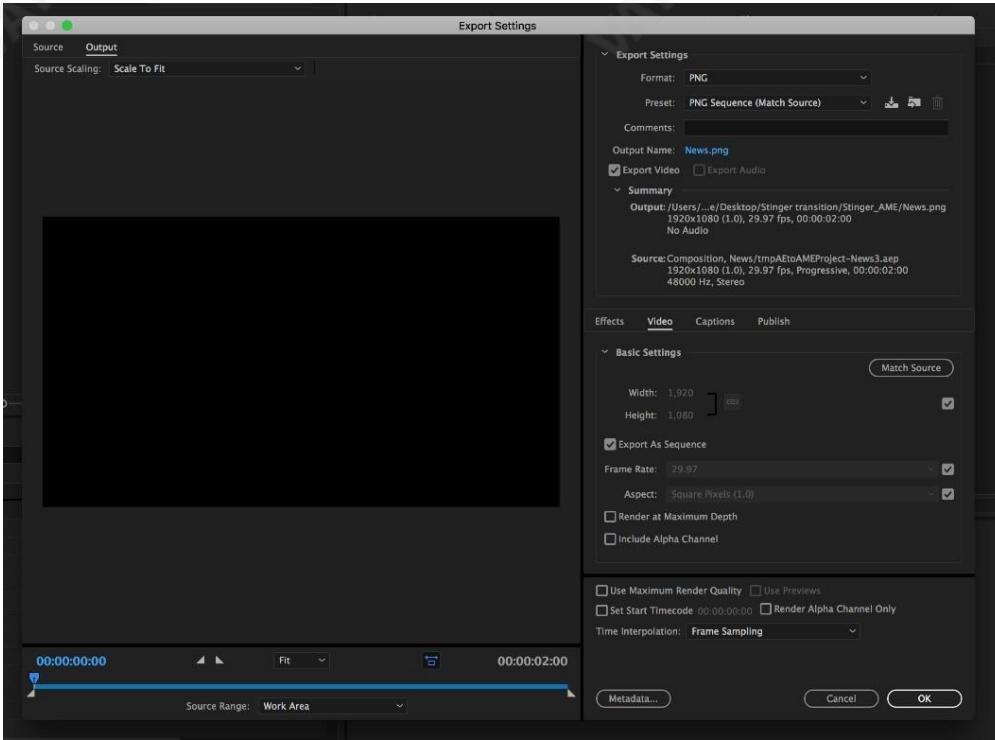
미디어인코더CC

1. 구성 클릭 → Media Encoder 대기열에 추가(또는 파일 - 내 보내기 - Media Encoder 대기열에 추가).

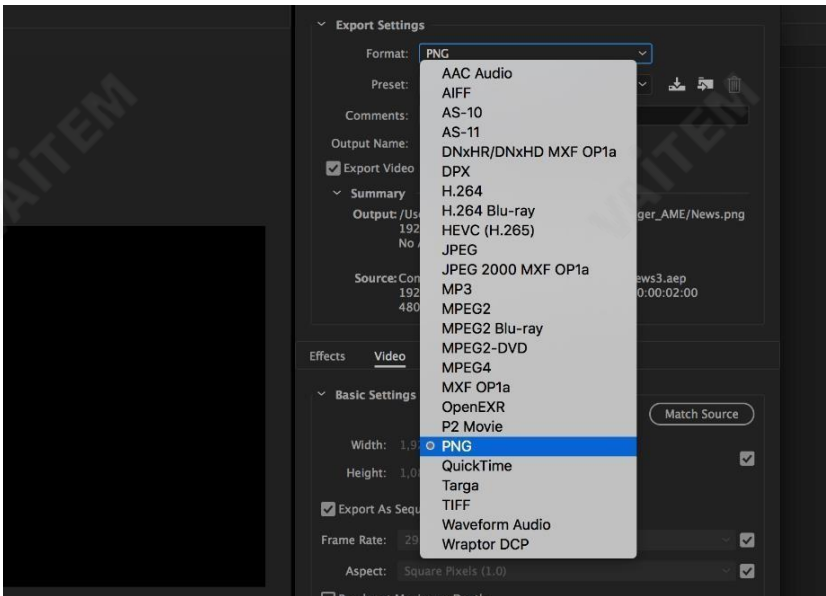


2. 형식/프리셋 파일에서 파란색 글꼴을 클릭하여 "설정 내보내기" 창을 엽니다..

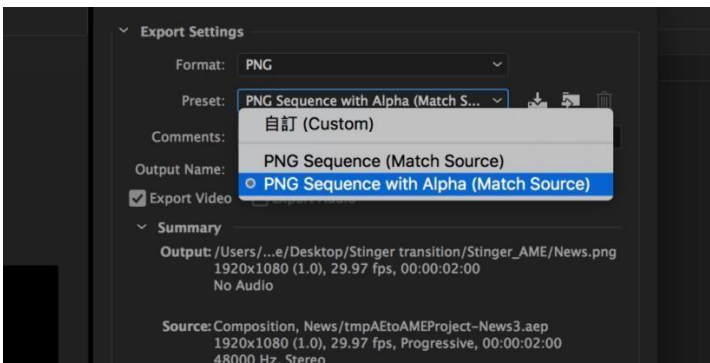




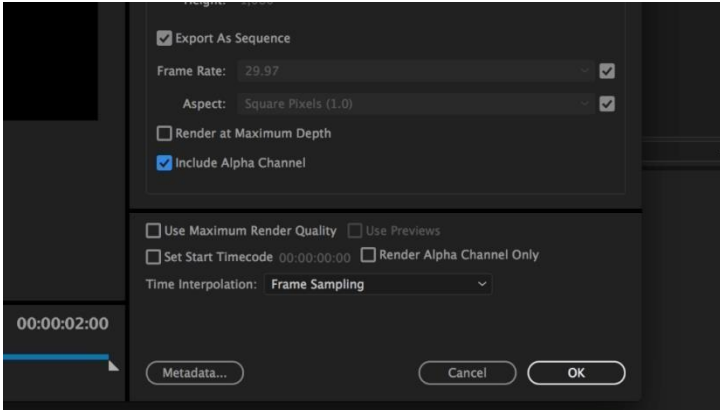
3. 형식드롭다운 목록을 선택한 다음 PNG 선택.



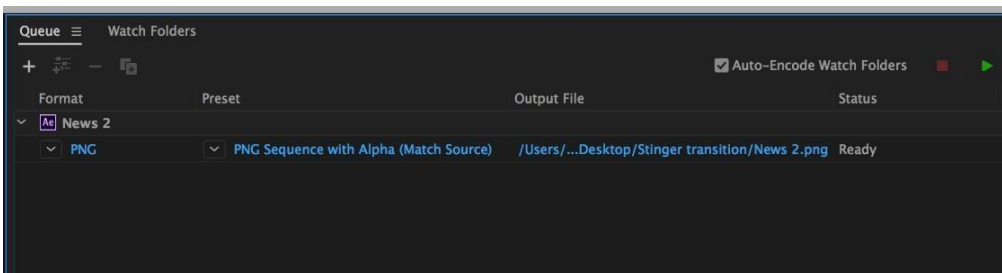
4. 프리셋 드롭다운 목록을 선택하고 "알파가 있는 PNG 시퀀스."



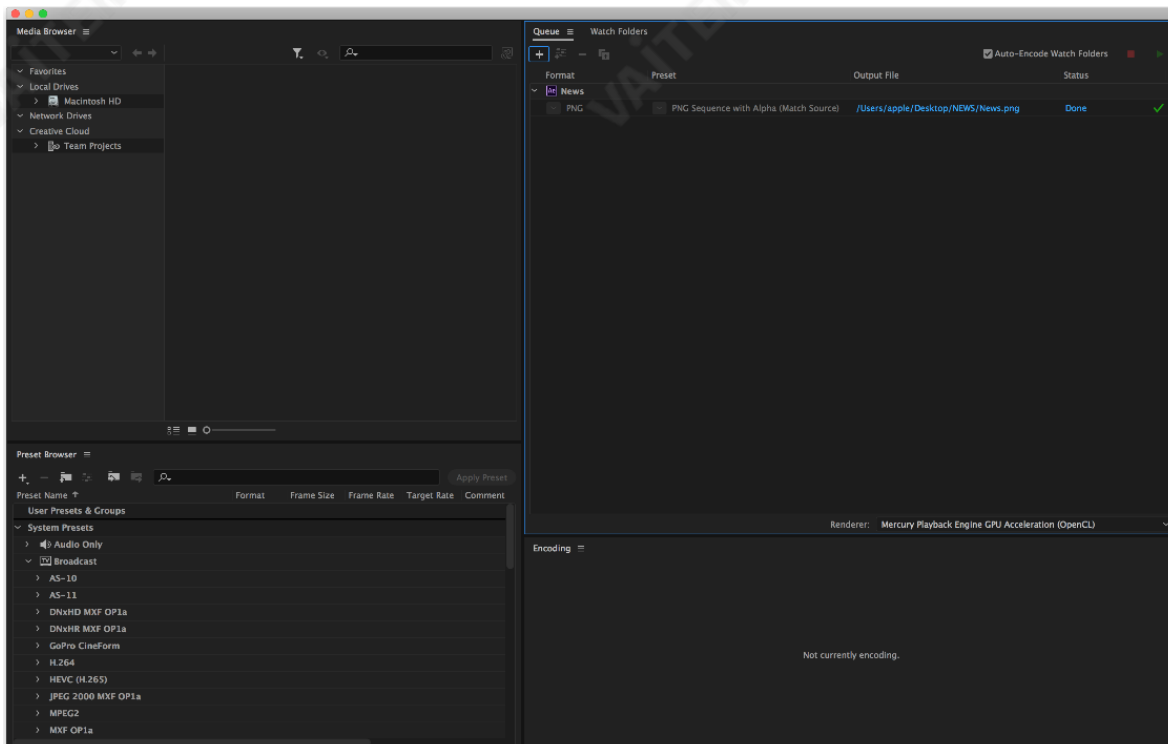
5. "시퀀스로 내보내기" 그리고 "알파 채널 포함"에 체크 후 클릭 확인.



6. "결과물 파일"를 클릭하여 렌더파일대 상을 선택합니다. 녹색 버튼을 클릭하여 렌더링합니다.



7. 완료되면 상태가 "완료."



순차 파일이 생성되고 준비되면 섹션 5.4.2를 참조하여 클립 파일을 스위처로 가져옵니다.

5.4.4 Stinger 적확 효과를 만들 때 주의해야 할 중요한 사항

Datavideo의 SE-650 다중 채널 스위처를 사용하여 Stinger 전환 효과를 디자인하고 생성할 때 창의적일 뿐만 아니라 고려해야 할 몇 가지 사항이 있습니다.

1. 스팅거 적확 애니메이션의 길이 제한

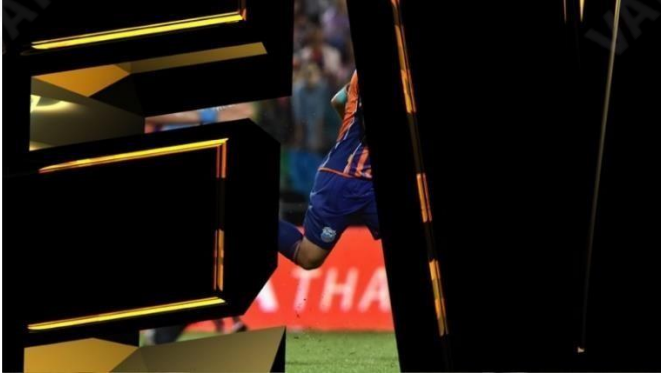
좋은 스팅거 전환 애니메이션의 길이는 약 0.5~2초여야 합니다.

2. SE-650은 애니메이션 시퀀스에서 최대 200개의 이미지 파일을 허용합니다.

이미지 파일 수에 따라 스팅거 전환 시간이 결정됩니다.

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





5. 사용자메모리

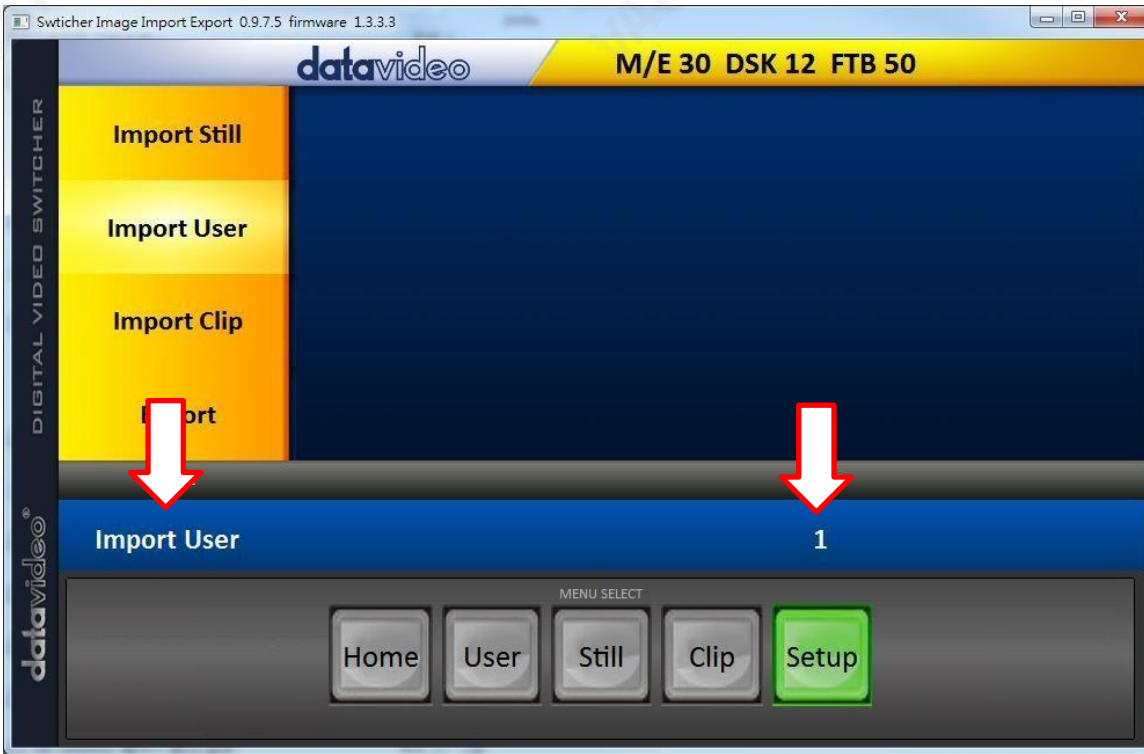
사용자메모리를 통해 사용자는 현재 스위처 설정을 다른 사전 설정에서 **활** 수 있습니다. 이러한 메모리 사전 설정을 PC에서 가져오거나 PC로 내보낼 수 있습니다. 이 섹션에서는 이러한 사용자 메모리 사전 설정을 단계별로 가져오고 내보내는 방법을 보여줍니다.

1. PC에서 사용자 메모리 프리셋 내보내기/가져오기

1. 스위처 이미지 가져오기/내보내기 인터페이스에 있는 가져오기-내보내기 클릭

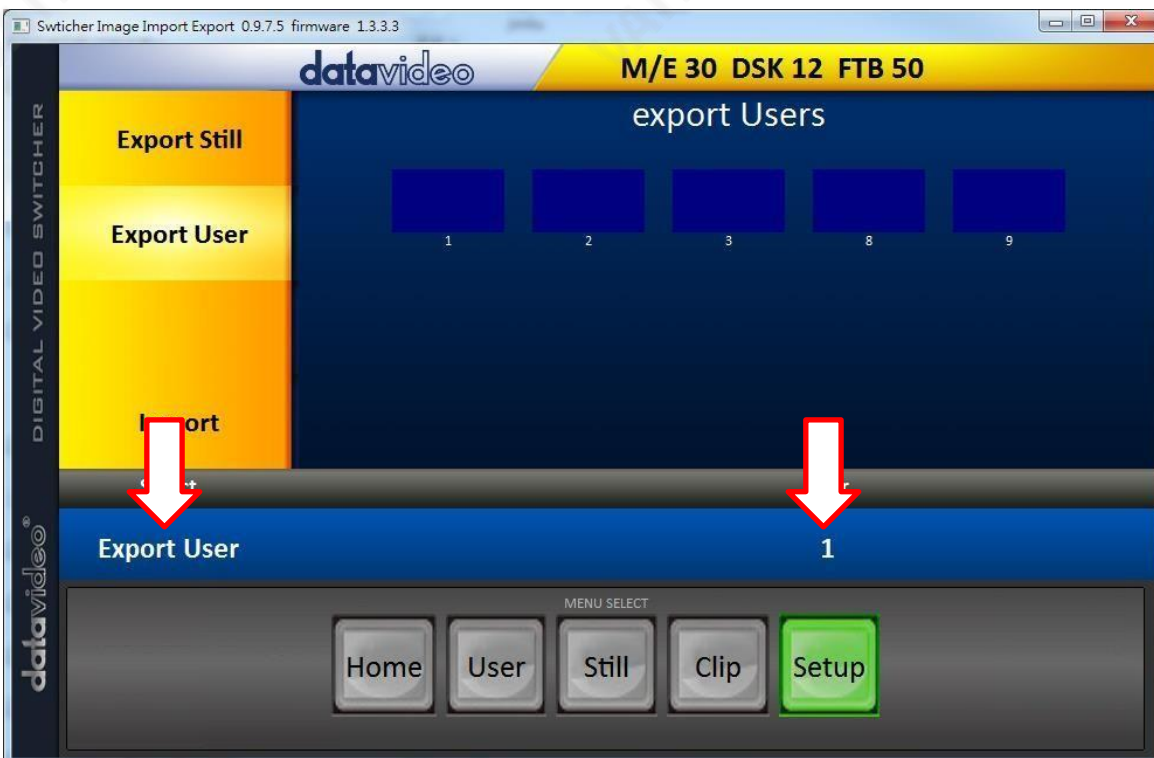


2. 입력 후 가져오기-내보내기 옵션에서 먼저 프리셋 번호를 선택합니다. 사용자 옵션을 선택한 다음 "사용자가 가져오기." 클릭



3. "사용자가져오기"를 클릭하면 PC 하드 디스크브라우저 창이 열립니다. .mem 파일을 선택하여 사용자 설정 파일을 가져옵니다.

4. 내보내려면 "내 보내기"하고 다음 창이 열립니다. 프리셋 번호를 선택하여 사용자 설정을 PC로 내보냅니다. .mem 파일. 클릭 "사용자 내보내기"를 눌러 파일 브라우저 창을 엽니다.



5. PC의 하드디스크브라우저 창에서 .mem 파일을 저장할 디렉토리를 선택합니다.

2. 사용자 메모리 프리셋 불러오기

SE-650을 사용하면 기기에 저장된 사용자 메모리 사전 설정을 Multiview 화면에 로드할 수 있습니다. 사용자 메모리 사전 설정을 로드하려면 아래에 설명된 단계를 따르십시오.

1. 메뉴 버튼을 눌러 Multiview 디스플레이에서 OSD 메뉴를 엽니다.
2. 열기 **사용자 메모리** 메뉴 옵션은 아래와 같습니다.

사용자 메모리	메모리 로드	메모리	13	로드	
	메모리 저장	메모리	13	저장	
	클립 로드	로드	클립	0	
		썸네일 사쥬-1	썸네일 사쥬		썸네일 사쥬 +1

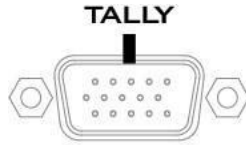
3. 메모리 로드 하위 옵션에서, 먼저 로드하려는 **메모리 프리셋**을 선택합니다(**메모리**).
4. **로드**를 선택하여 사전 설정된 설정을 기계에 로드합니다.

6장

부록

부록 1

탈리 출력



SE-650에는 D-sub 15핀 암 탈리 출력 포트가 있습니다. 이러한 연결은 ITC-100 8채널 토크백 시스템 및 TLM 범위의 LCD 모니터와 같은 여러 다른 Datavideo 제품에 2색 탈리 정보를 제공합니다. 포트는 개방형 수집기 포트이므로 집계 조명 회로에 전원을 제공하지 않습니다.

핀 출력은 다음과 같이 정의됩니다.

비밀번호	쉬호이름	입출력	쉬호설명
1	프로그램1	오픈 컬렉터 출력	입력 영상 Program 1의 Tally 출력
2	--	--	기능 없음
3	미리보기1	오픈 컬렉터 출력	입력 영상 미리보기1의 탈리 출력
4	RCOM(GND)	지면	지면
5	프로그램4	오픈 컬렉터 출력	입력 영상 Program 4의 Tally 출력
6	프로그램2	오픈 컬렉터 출력	입력 영상 Program 2의 Tally 출력
7	--	--	기능 없음
8	미리보기2	오픈 컬렉터 출력	입력 영상 Preview 2의 Tally 출력
9	GND	지면	지면
10	--	--	기능 없음
11	프로그램3	오픈 컬렉터 출력	입력 영상 Program 3의 Tally 출력
12	--	--	기능 없음
13	미리보기3	오픈 컬렉터 출력	입력 영상 Preview 3의 Tally 출력
14	YCOM(GND)	지면	지면
15	미리보기4	오픈 컬렉터 출력	입력 영상 Preview 4의 Tally 출력

부록 2 펌웨어 업그레이드

Datavideo는 일반적으로 때때로 새로운 기능이나 보고된 버그 수정이 포함된 새 펌웨어를 출시합니다. 고객은 SE-650 펌웨어를 원하는 대로 다운로드하거나 현지 대리점이나 대리점에 문의하여 도움을 받을 수 있습니다.

이 섹션에서는 **완료하는 데 약 10분이 걸리는** 펌웨어 업그레이드 프로세스를 개략적으로 설명합니다.

장

기존 SE-650 설정은 **펌웨어 업그레이드 프로세스**를 통해 유지되어야 합니다. 이는 일단 시작되면 장치가 응답하지 않을 수 있으므로 **중단되어서는 안 됩니다.**

장

1. www.datavideo.com 을 방문하여 최신 버전의 펌웨어를 다운로드하십시오.
2. 썸 드라이브의 루트 디렉토리에 최신 버전의 펌웨어를 저장합니다.
3. 최신 SE-650 펌웨어가 포함된 썸 드라이브를 **F/W 업그레이드 포트**.
4. "메뉴" 입력 후 "설정" 옵션 선택
5. "설정" 옵션에서 "**업그레이드**"를 누르고 "엔터" 버튼을 눌러 업그레이드를 시작합니다.
6. "**업그레이드**" 하위 옵션이 빨간색에서 녹색으로 바뀌면 펌웨어 업그레이드가 완료되었음을 나타냅니다.
7. SE-650을 재부팅하여 펌웨어 업그레이드를 완료합니다.

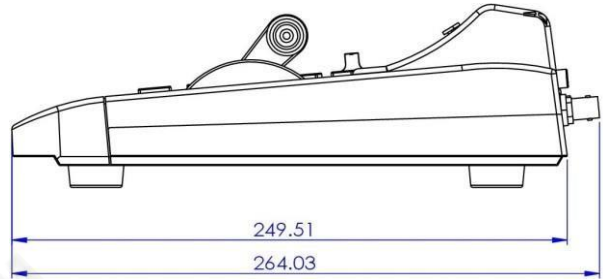
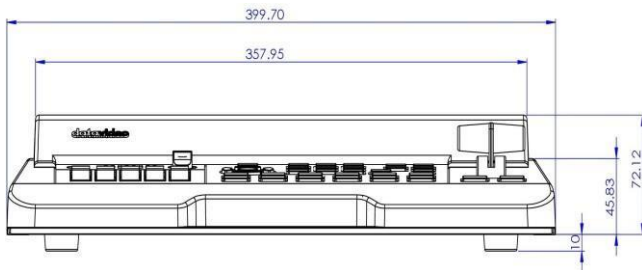
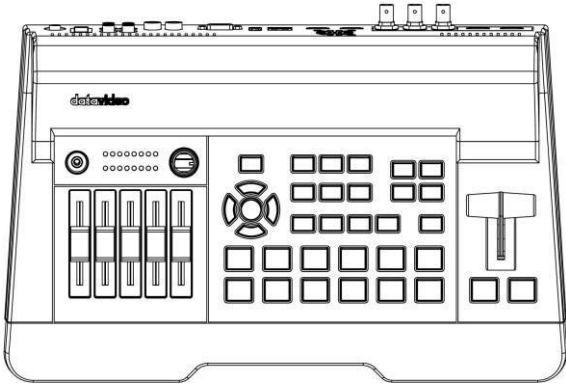
부록 3 자주 묻는 질문

이 섹션에서는 사용하는 동안 발생할 수 있는 문제에 대해 설명합니다. **SE-650**. 질문이 있는 경우 관련 섹션을 참조하고 제안된 모든 솔루션을 따르십시오. 그래도 문제가 지속되면 대리점이나 서비스 센터에 문의하십시오.

번호	문제	답변
1.	MENU를 연 직후 MENU를 종료하면 버튼 반응이 느려집니다.	<p>기본적으로 첫 번째 메뉴 열기/종료만 버튼 응답이 느립니다.</p> <p>기계가 30초 이상 켜져 있는 경우 메뉴가 열릴 직후 종료되면 버튼이 느리게 응답하지 않습니다.</p> <p>느린 버튼 응답이 발생하면 시스템이 정상 작동으로 복원될 때까지 약 10초 정도 기다리십시오. 새 버전의 펌웨어가 이 문제를 해결할 것으로 예상됩니다.</p>
2	PIP 이미지에 검은색 가는 선이 나타나는 이유는 무엇입니까?	이 검은색 가는 선은 원본 크기와 다른 이미지를 사용하여 발생합니다. 이 검은색 가는 선을 제거하려면 테두리 너비 0으로 설정하거나 사용 PIP 자르기 사라질 때까지 이미지를 축소하면 됩니다.
삼	스틸2 창에서 로드된 클립을 재생 중입니다.	스틸2 이미지와 로드된 클립이 스틸2 창을 공유합니다. 클립이 스틸2 창에 로드되고 이전에 표시된 스틸2 이미지를 대체합니다.
4	SE-650은 마지막 설정을 비휘발성 메모리에 저장할 수 없습니다.	마지막 메모리 자동 저장 기능은 OSD 메뉴를 종료할 때 마지막으로 구성된 설정을 자동으로 저장합니다. 스위치가 설정을 저장하는 데 약 10초가 걸리므로 기계를 종료하기 전에 최소 10초 동안 기다리십시오.

부록 4

치수



밀리미터(mm) 단위의 모든 측정

부록 5

명세서

모델명	SE-650
상품명	HD 4채널 디지털 비디오 스위처
비디오 표준	HD
비디오 형식	1080i 50/59.94/60Hz 720p 50/59.94/60Hz
비디오 처리	SDI: 4:2:2 HDMI: YUV 4:2:2 10비트, RGB: 4:4:4
입력 라우팅 가능/ 교차점	4개 모두, 반복 가능
비디오 입력	2 x HD-SDI 2 x HDMI
HD 및 SD 소스 믹스	해당없음
컴퓨터 그래픽 상호 작용	2 HDMI를 통해
비디오 출력	2 x HDMI(1은 MV, 1은 할당 가능) 1 x HD-SDI(지정 가능)
하향변환 산출	해당없음
내장멀티뷰 모 니터링아웃	HDMI 및 SDI 할당 가능
아날로그 오디오 입력	1 x 스테레오RCA(L/ R) 2 x 모노 마이크
아날로그 오디오 출력	1 x 스테레오RCA(좌/우) 1 x 스테레오 헤드폰(볼륨 조절 기능이 있는 미니 잭)
디지털 임베디드 오디오 지원하다	입력 2채널, 출력 2채널
오디오 지연 보정	해당없음
A+V 스위칭	네
크로마키	1
타이틀 생성기	해당없음
USK	Chromakey, Linear Key 및 Luma Key를 지원하는 2개의 키어
DSK	Luma 키 및 선형키(키채우기)를 지원하는 DSK 1개
픽처인 픽처	1
로고 삽입	1
스틸 스토어	500
효과	FTB, 컷, 32 테두리가 있는 닙음
적확 미리보기	전체 전환 미리보기

동기화/ 참조/ 밖	내장 젠록(내부)
탈리출력	1 x Dsub 15핀, 이중색 상
PC 원격제어	DVIP(이더넷)
내장 오디오믹서	예, 4채널
특수기능	무료가상 세트 및 Stinger 전환 포함
차대	유니바디
무게	1.9kg
힘	DC 12V 29W
작동 온도	0-40°C
부속물	CB-46/47, CB-60/61/62(30/50/100m)

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-650

datavideo
www.datavideo.com



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



@Datavideo
@Datavideo_EMEA
@Datavideo_Taiwan



@DatavideoUSA
@DVTWDVCN



@DatavideoUSA
@DatavideoEurope

All the trademarks are the properties of their respective owners.
(주)데이터비디오테크놀로지스 All rights reserved 2020

2021년 7월-19일
버전 E12