

datavideo



무궤도 가상
스튜디오 시스템

TVS-1000A

사용 설명서

www.datavideo.com

목차

목차	2
FCC 준수 선언문	4
경고 및 주의사항	4
보증	5
표준 보증	5
3년 보증	5
처분	5
1장	7
개요	7
1.1 특징	7
제 2 장	9
TVS-1000A 트랙리스 가상 스튜디오 설정	9
2.1 시스템 요구 사항	
2.2 시스템 다이어그램	9
2.3 사이	10
2.3.1 전면 패널	10
2.3.2 후면 패널	10
2.3.3 입력/출력 카드 옵션	11
2.4 이동식 하드 드라이브 설치	11
2.5 TVS-1000A AUX 카드	12
2.5.1 소개 사	12
2.5.2 양	12
2.6 RMC-220 리모트 컨트롤러	13
2.6.1 제어판 개요	14
2.6.2 본체 - 후면 패널	14
2.6.3 프로그램 및 프리셋 행	15
2.6.4 미리보기 및 프로그램 전환	15
2.6.5 다운스트림 키어	16
2.6.6 기능 키	16
2.6.7 키보드 백라이트	17
2.6.8 치수	17
3 장	19
TVS-1000A 소프트웨어 시작하기	19
3.1 프로덕션 라이브	20
3.2 가상 세트 메이커	21
3.3 가상 세트 메이커	21
3.4 리치 사이트 요약 (RSS)	21
3.5 가상 세트 상점	22
3.6 구성	22
3.7 일시 휴업	24
4장	25
가상 세트 메이커	25
4.1 특징	25
4.2 시작하기	26
4.3 가상 세트 메이커 투어	27
4.4 맞춤형 가상 세트 사용	35
5장	36
프로덕션 라이브 화면	36
5.1 도구 모음	36
5.2 멀티뷰 영역	38
5.3 프로그램 및 미리보기 행 및 기능 설정	
5.3.1 10-입력 메인 스위처	39
5.3.2 미리보기와 프로그램 보기 간 전환	39
5.3.3 다운스트림 키	39
5.4 가상 배경 편집	41
5.4.1 가져오기	42

5.4.2	배치	2	4
5.4.3			
5.5	파일 관점 등 재생		43
5.6	추가 모니터 지원		48
5.7	일반 디스플레이 및 오디오 설정		49
6장 크로마 및 루마 키			51
6.1	키 선택		5
6.2	크로마 키		51
6.3	매트 컨트롤		5
4	공차 보정		5
5.56	유출 수정	4	
6.6	예지 보정		58
6.7	쓰레기 마스크		58
6.8	포스트 수정		6
1			
7장 빠른 크로마키링			61
7.1	단순 크로마 키 마법		61
7.2	사		6
2			
8장 사운드 믹서			63
9장 모션 캡처 사양			64
CHAPTER 10 프로그램 비디오 스트림			66
11장 외부 키보드			67
11.1	RMC-220 기능 키		6
11.1.1	고급	7	67
11.1.2	단순		6
8			
11.2	표준 WINDOWS 키보드 단축키		69
13장 자주 묻는 질문			73
14장 명세서			76
서비스 지원			80
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 정확하지 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. 작동에는 다음 두 가지 조건이 적용됩니다.

(1) 이 장치는 유해한 간섭을 일으키지 않으며 (2) 이 장치는 원치 않는 작동
을 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. 액체를 사용하거나
에어로졸 청소기, 청소할 때는 젖은 천을 사용하지 마십시오.
4. 본 기기를 물속이나 물 근처에서 사용하지 마십시오.
5. 본 기기를 불안정한 카트, 스탠드 또는 테이블 위에 올려 놓지 마십시오. 기기가 떨어져 심각한 사고를 유발할 수 있습니다.
손상.
6. 캐비닛 상단, 후면 및 하단의 슬롯과 구멍은 통풍을 위해 제공됩니다. 이 장치의 안전하고 안정적인 작동을 보장하고 과
열로부터 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 됩
니다. 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 않
은 경우 Datavideo 대리점이나 지역 전력 회사에 문의하십시오.
8. 전원 코드 위에 물건을 올려 놓지 마십시오. 전원이 들어오는 곳에 본 기기를 두지 마십시오
. 코드가 밟히거나 넘어지거나 스트레스를 받게 됩니다.
9. 연장 코드를 본 기기과 함께 사용해야 하는 경우 연장 코드에 꽂혀 있는 제품의 총 암페어 정격이 연장 코드 정격을 초과하
지 않는지 확인하십시오.
10. 단일 벽면 콘센트에 연결된 모든 장치의 총 암페어가 다음과 같은지 확인하십시오.
15 암페어를 초과하지 마십시오.
11. 캐비닛 환기 슬롯을 통해 어떤 종류의 물체도 이 장치로 밀어 넣지 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 마십시
오"라고 표시된 덮개를 열거나 제거하면 위험한 전압 지점 또는 기타 위험에 노출될 수 있으며 보증이 무효화됩니다. 모
든 서비스 문제는 자격을 갖춘 서비스 직원에게 문의하십시오.
13. 다음 조건에서는 벽면 콘센트에서 이 제품의 플러그를 뽑고 자격을 갖춘 서비스 직원에게 문의하십시오.
 - ┆. 전원 코드가 손상되거나 닳은 경우
 - ┆. 액체가 장치에 엷질러졌을 때;
 - ┆. 제품이 비나 물에 노출되었을 때
 - ┆. 정상적인 작동 조건에서 제품이
정상적으로 작동하지 않는 경우. 이 설명서의 작동 지침에서 다루는 컨트롤만 조정하십시오. 다른 제어 장치를 부적절하
게 조정하면 장치가 손상될 수 있으며 장치를 정상 작동으로 복원하기 위해 자격을 갖춘 기술자의 광범위한 작업이
필요할 수 있습니다.
- 이러한 제품을 떨어뜨리거나 캐비닛을 훼손한 경우
- 이 제품의 성능에 뚜렷한 변화가 있어 필요함을 나타내는 경우
서비스



보증

표준 보증

- Datavideo 장비는 제조 결함에 대해 1년 동안 보증됩니다.
구매 날짜.
- 원본 구매 인보이스 또는 기타 증빙 서류를 제출해야 합니다.
보증에 따른 수리 요청 시간
- Datavideo가 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.
- 승인되지 않은 타사 소프트웨어 설치로 인해 발생하는 모든 오류(당사 컴퓨터 시스템에서는 필요하지 않음)는 보증 대상에서 제외됩니다.
- 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 Datavideo에 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, 카메라 모듈, PCIe 카드와 같이 예상 수명이 제한된 특정 부품은 1년 동안 보증됩니다.
- 3년 보증은 구매 후 30일 이내에 Datavideo의 공식 웹사이트 또는 지역 Datavideo 사무소를 방문하여 구입 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.





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.

1장 개요

TVS-1000A는 컴퓨터 기반의 2D 트랙리스 가상 스튜디오 시스템입니다. 매우 높은 품질의 라이브 크로마키 작업이 포함된 실시간 프로덕션 시스템입니다.

TVS-1000A는 단일 고정 카메라를 사용하여 가상 카메라를 생성합니다. 이를 통해 감독은 세트 내에서 가상으로 카메라를 확대/축소, 이동 및 기울일 수 있습니다. 혁신적인 Virtual Set Maker를 통해 사용자는 몇 분 안에 고유한 브랜드 세트를 만들 수 있습니다.

시스템에 통합된 도구는 프로그램 출력을 기록하고 인터넷을 통해 실시간으로 방송하고 스트리밍합니다.

1. 특징

전면 개체 통합을 통한 다양한 시스템 입력

- 카메라(시스템 구성에 따라 다름);
- 미디어(비디오) – 동시에 두 개의 클립;
- 정지 이미지(비트맵 텍스트) – 동시에 2개;
- 텍스트 – 동시에 두 개의 텍스트 구성.

추가 미디어 기능

- 미디어 빈은 모든 미디어를 수집할 수 있는 사용하기 쉬운 인터페이스입니다. 한 곳에서 프로그램 방송에 필요한
- 미디어는 빈에서 가상 플레이어로 전송될 수 있으며, 방송에서 또는 소스로 사용됩니다. 가상 스튜디오;
- 시스템에는 4가지 종류의 미디어에 대한 6개의 빈 탭이 있습니다: 비디오, 정지 이미지 및 텍스트.
- 가상 장면에 로고 삽입.

가상 배경 기능

- 동시에 최대 4개의 가상 스튜디오 보기를 로드합니다.
- 모든 스튜디오 내에서 서로 다른 단계에서 가상 카메라의 움직임을 정의합니다.
- 구성 가능한 팬/틸트/줌;
- 다중 포인트 줌;
- Datavideo의 virtual에서 다운로드할 수 있는 Virtual Studio 배경 배경 데이터베이스 웹사이트;
- 시스템에 200개의 무료 내장 가상 세트;
- 외부 파일에서 가져오거나 스틸 텍스트 편집기로 편집한 CG 로드 배경.

미디어 미리보기

- 카메라 미리보기(시스템 구성에 따라 한 번에 하나 또는 두 개);
- 미디어 미리보기(한 번에 두 개);
- 정지 이미지 미리보기(한 번에 2개);
- 텍스트 미리보기(한 번에 두 개);
- 최대 4개의 가상 스튜디오 미리보기
- PREVIEW – 방송을 위해 준비된 다음 요소의 프레젠테이션
- PROGRAM – 현재 프로그램 방송의 프레젠테이션(시스템 출력);
- 여러 모니터에서 미리보기(모니터가 워크스테이션에 연결된 경우 3개의 모니터에서도 다른 미리보기 구성을 얻으려면).
- 실시간 스트리밍;
- 하드 드라이브(HD) 녹화.

지원되는 형식

- 형식: 720p50 – 이미지 해상도: 1280 x 720 • 형식: 720p60 – 이미지 해상도: 1280 x 720 • 형식: 720p59.94 – 이미지 해상도: 1280 x 720 • 형식: 1080i50 – 이미지 해상도: 109 – 이미지 해상도: 1920 x 1080
- 형식: 1080i59.94 – 이미지 해상도: 1920 x 1080 • 형식: 1080p25 – 이미지 해상도: 1920 x 1080 • 형식: 1080p30 – 이미지 해상도: 1920 x 1080

비디오 처리 형식

- 비디오 처리: 4:4:4 16비트 부동 소수점 내부 처리; • 입력 및 출력: YUV 4:2:2; • 출력 형식으로 캡처: 4:2:0; • 스트리밍: 4:2:2.

기타 기능

- 5-in-1 시스템 가상 스튜디오, 스위처, 캐릭터 생성기, 레코더 및 웹 스트리밍 • 다국어 지원 • RMC-220 원격 제어 • 오디오 임베딩 기능 • 실시간 스트리밍 • 하드 드라이브 라이브(HD) 녹화 • 가상 세트 메이커

제 2 장 TVS-1000A 트랙리스 가상 스튜디오 설정

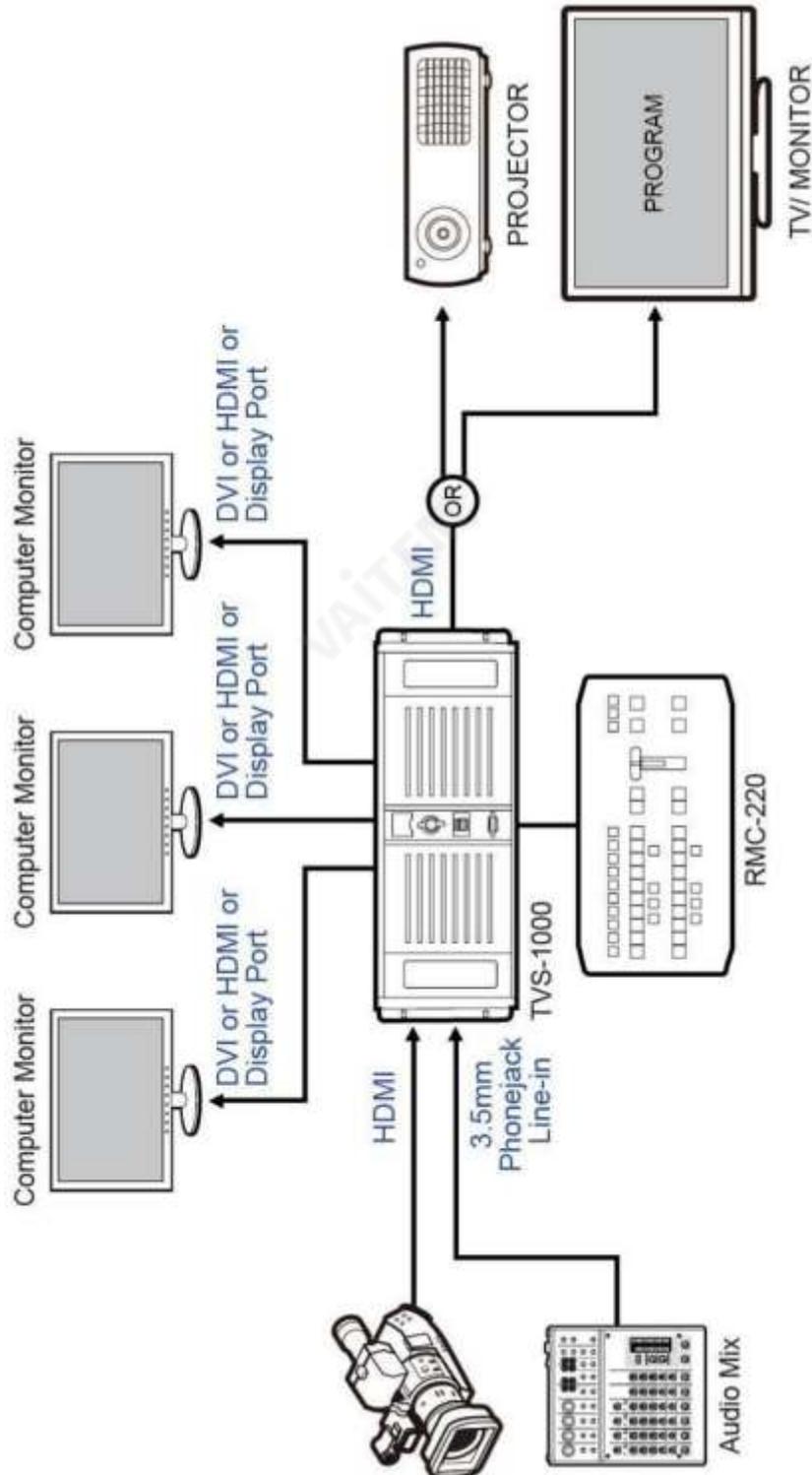
1. 시스템요구 사항

모니터 x 1(HDMI x 1, DVI x 1,
디스플레이포트 x 3)

키보드

HDMI 카메라 x 1 또는 컨버터가있는 SDI 카메라 x 1

2. 시스템 다이어그램



3. 연결

1. 전면 패널

전면 패널에 대한 접근은 키 도어로 보호됩니다. 이는 시스템이 우발적으로 꺼지거나 재설정되거나 데이터 디스크가 제거되는 것을 방지합니다. 우측 도어를 열면 2.5인치 이동식 하드디스크를 삽입할 수 있는 이동식 하드디스크 슬롯이 보입니다. 전원 스위치 버튼과 재설정 버튼은 이동식 하드 디스크 슬롯 아래에 있습니다.

공기 흐름이 전면 및 후면 패널에 도달할 수 있도록 워크스테이션을 배치하는 것이 좋습니다. 적절한 시스템 냉각을 제공하는 팬은 패널 뒤에 있습니다. 워크스테이션 케이스는 서버 랙에 장착하도록 설계되었으며 4U를 차지합니다.

우주.



2.3.2 후면 패널



전원 공급 장치 소켓
배송 목적지 및 사용자 위치에 따라 적절한 플러그가 있는 전원 코드가 제공됩니다.



전원 켜기/끄기 스위치
전원 켜기/끄기를 전환합니다.
0 - 꺼짐
1 - 켜기



PS/2 키보드/마우스 콤보 포트



USB 2.0 포트
외부 표준 USB 키보드 및 마우스 연결.



USB 3.0 포트(파란색)
USB 무선 동글/어댑터 연결(있는 경우).

상자에서 USB 무선 동글을 찾을 수 없으면 수신한 TVS-1000A 시스템장치에 이미 내장 무선 네트워크 카드가 있을 수 있습니다.



LAN(RJ-45) 포트
워크스테이션을 컴퓨터 네트워크에 연결합니다.

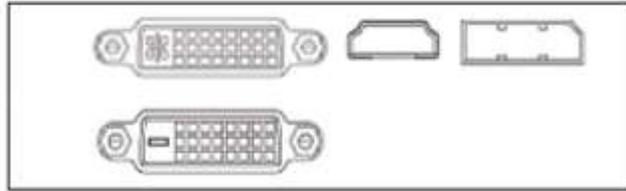


RS-232 연결

후면 패널에는 외부 Datavideo RMC-220 컨트롤 패널과 함께 작동하기 위한 RS-232 연결이 있습니다.

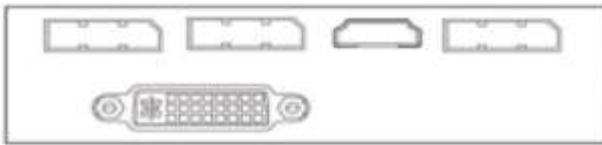
2.3.3 입출력 카드 옵션

디스플레이카드(다음 중 하나)



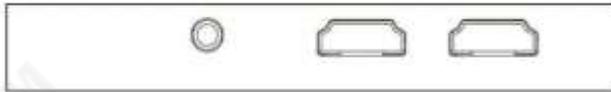
디스플레이카드를 사용하면 2개의 DVI-D 포트, 1개의 HDMI 출력 포트 또는 1개의 DisplayPort를 연결할 수 있습니다.

참고: 프로젝션 장치(모니터 1)을 HDMI 포트에 연결하는 것이 좋습니다.



디스플레이카드로 DVI-D 포트 1개, HDMI 출력 포트 1개 또는 3개 연결 가능
디스플레이포트.

버추카드



Virtu 카드로 단일 HDMI 입력/출력 쌍과 미니폰 연결 가능

오디오 입력용잭.

디스플레이와virtu SDI 카드를 모두 설치하면 모니터에서 다양한 조합의 보기를 얻을 수 있습니다. 자세한 내용은 [구성을 참조하십시오](#) -

[레이아웃](#) 섹션

(MSI GTX 960)

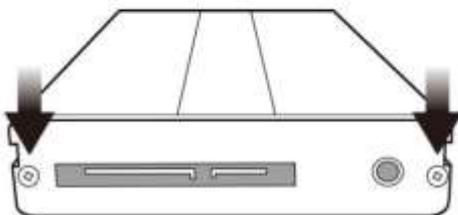
4 이동식 하드 디스크 설치

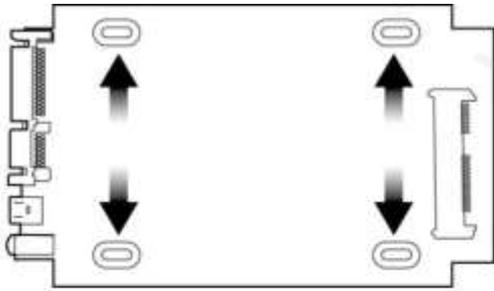
이동식랙에 2.5" HDD를 조립하는 방법

경고: Datavideo HDR 시리즈 또는 DN 시리즈가 아닌 TVS-1000A 독점 HDD를 사용해야 합니다.

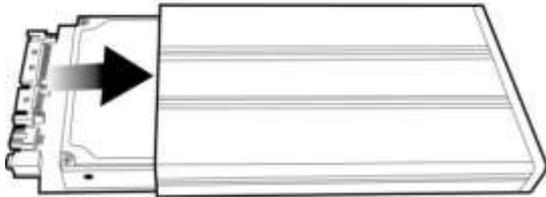
작동 중(디스크에 쓰기 및 읽기 중) HOT PLUGGING은 시스템 및 파일에 손상을 줄 수 있으므로 피하십시오.

1. 탈착식 2.5" HDD 인클로저 후면 커버에 있는 나사 2개를 제거하고 P CB를 수동으로 당겨 빼냅니다.

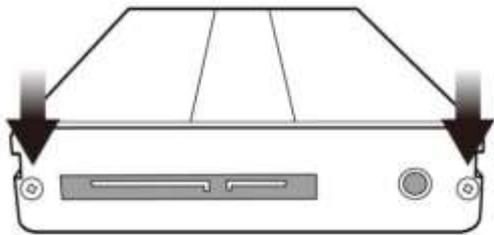




2. 2.5" SATA HDD를 PCB에 놓고 뒤집어서 왼쪽 그림과 같이 4개의 나사 (제공됨)를 구멍에 조여 드라이브를 PCB에 고정할 수 있습니다.



3. 2.5" HDD가 장착된 PCB를 다시 밀어 넣습니다. HDD 인클로저에.



4. 이동식 2.5" HDD 인클로저 후면 덮개의 나사 2개(이전에 제거한 나사)를 조입니다.



5. 탈착식 2.5" HDD 인클로저를 TVS-1000A 시스템의 전면 슬롯에 밀어 넣고 잠금 레버를 오른쪽에서 왼쪽으로 움직입니다.

5. TVS-1000A AUX 카드

1. 소개

TVS Virtu AUX 카드는 주로 HDMI 포트를 통한 파워포인트 파일 입력과 미디어 플레이어 또는 카메라 입력과 같은 기타 애플리케이션을 위해 설계되었습니다.

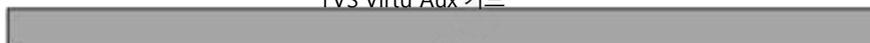
TVS-1000A Virtu HDMI 카드 및 Virtu AUX 카드 매핑 테이블			
카드 종류	하드웨어 버전	작업 가능 AUX 카드	주목
버츄 HDMI	1.0	예스	HDMI Ver 1.0 H/W 제한.
	1.2	예스	HDMI Ver 1.2 H/W 제한.
	1.3	△	가능하지만 경고 포함 메시지
	1.4	영향	

표 1: TVS-1000A Virtu HDMI 카드 및 Virtu AUX 카드 매핑 테이블

위의 표는 Virtu HDMI 카드 H/W ver 1.0 & 1.2가 Virtu AUX 카드와 함께 작동할 수 없음을 나타냅니다. Virtu HDMI 카드 H/W 버전 1.3 이상만 Virtu AUX 카드에서 작동할 수 있습니다.

2.5.2 사양

TVS Virtu Aux 카드



비디오 입력	HDMI x 1
비디오 출력	HDMI x 1(오디오 없이 미리보기)
비디오 입력 형식 1080 30P/29.97P/25P	1080 60i/59.94i/50i 720 60P/59.94P/50P
오디오 입력	미니폰 잭 x 1 H DMI 오디오 내장

2.6 RMC-220 조종기

RMC-220은 TVS-1000A 가상 스튜디오 시스템용으로 특별히 설계된 비용 효율적인 리모콘입니다. RMC-220은 RS-232 인터페이스를 통해 TVS-1000A 가상 스튜디오 시스템과 인터페이스합니다. RMC-220은 사용자에게 TVS-1000A Virtual Studio의 스위치 스타일제어를 제공합니다.

체계, DSK(다운스트림 키어), 로고 삽입 및 전환 효과와 같이 사용자가 RMC-220에서 제어할 수도 있는 여러 효과가 있습니다. 또한 T-Bar는 사용자가 미리보기(PVW)와 프로그램(PGM) 사이를 전환할 수 있는 편리함을 제공합니다.

또한 RMC-220에는 10개의 기능 키가 있어 사용자에게 오디오 기능, 다운스트림 키어, 지연, 믹스 효과, 미디어 플레이어 기능 및 출력 효과와 관련된 기능을 10개의 키에 수동으로 할당할 수 있는 유연성을 제공합니다.

특징을 요약하면 다음과 같다.

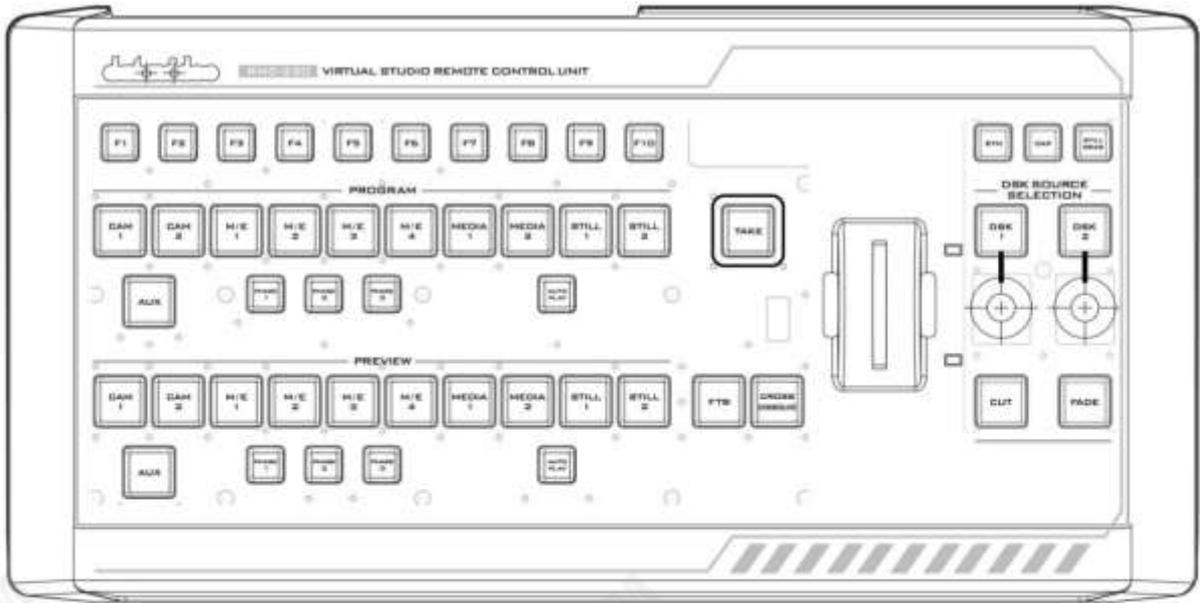
- 직접 TVS-1000A 작동을 위한 스위치 스타일 키보드
- 명확한 핵심 정의
- 10개의 사용자 정의 기능 키(F1~F10)와 이러한 기능 키 각각은 다음과 같을 수 있습니다.

오디오	DSK	일반 믹스 효과	미디어	산출
캡처 음소거	위치 설정	지연	자동 재생	미리보기 선택
볼륨 캡처	미리보기 설정	스튜디오 가져오기	루프 재생	프로그램 선택
입력 음소거	회전 설정	자동 실행 설정	정지/시작	전환 교차 디졸브
인풋 솔로	스케일 설정	버스 A 소스 설정	놀다	검은색으로 페이드 전환
입력 볼륨	소스 설정	버스 B 소스 설정	고르다	
출력 음소거	전환 컷	위상 설정	중지	
출력 볼륨	전환 페이드	속도 설정		
스트리밍 음소거				
스트리밍 볼륨				

- 사용자가 CAM1, AUX, ME1, ME2, ME3, ME4, 미디어1, 미디어2, 스틸1 및 스틸2
- 가상 카메라 렌즈 확대/축소를 위한 3개의 사용자 지정 단계 버튼
- 가상 카메라의 자동 이동을 위한 자동 재생 버튼 • T-Bar는 단방향 또는 양방향 모드로 작동 가능
- PVW 보기와 PGM 보기 간 전환 버튼
- FTB 버튼은 PGM 보기를 검은색 화면으로 페이드합니다.
- 교차 디졸브 버튼은 PGM 간 전환에 교차 디졸브 전환 효과를 적용합니다. 및 PVW 보기
- DSK 할당을 위한 2개의 해당 노브가 있는 2개의 다운스트림 키어(DSK) 출처
- 잘라내기 및 페이드 버튼은 PGM과 PVW 보기 간에 DSK를 전환합니다.

- 스트림 버튼은 라이브 비디오 프로그램 스트리밍을 트리거합니다.
- 캡처 기능은 라이브 비디오 프로그램을 녹화합니다.
- 스틸 그랩 기능은 즉각적인 비디오 이미지를 캡처합니다.
- RMC-220과 TVS-1000A 간의 통신을 위한 RS-232 인터페이스
- 스튜디오 애플리케이션에 이상적인 장치를 만드는 12V DC 입력
- 밝은 LED 조명

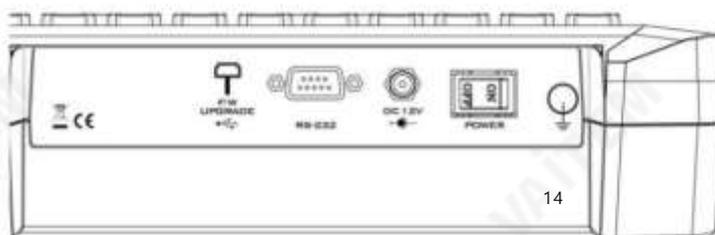
2.6.1 제어판 개요



F1-F10	기능 키 F1 – F10	3 단계 3단계 선택	
캠 1	카메라 1 보기 선택	자동 재생 자동 재생 기능	
*CAM 2	카메라 2 보기 선택	가져가다	PWW와 PGM 간 전환
M/E 1	M/E 1 보기 선택	FTB	PGM을 검색색으로 페이드
M/E 2	M/E 2 보기 선택	십자가 디졸브	크로스 디졸브 전환 효과
M/E 3	M/E 3 보기 선택	티바 S	수동 전환
M/E 4	M/E 4 보기 선택	TM	프로그램 스트리밍
미디어 1	미디어 1 비디오 선택	캡	녹화
미디어 2	미디어 2 비디오 선택	스틸 그랩	스틸 사진 캡처
아직도 1	스틸 사진 1 선택	DSK 1	DSK 1 및 소스 할당 노브
아직도 2	스틸 사진 2 선택	DSK 2	DSK 2 및 소스 할당 노브
에게	AUX 카드 입력 선택	자르다	프로그램에 DSK 배치
1 단계 1단계 선택		바래다	DSK의 점진적 배치
2 단계 2단계 선택			

*TVS-1000A에서는 사용할 수 없음

2.6.2 본체 - 후면 패널



RS-232: RS-232 통신
상호 작용

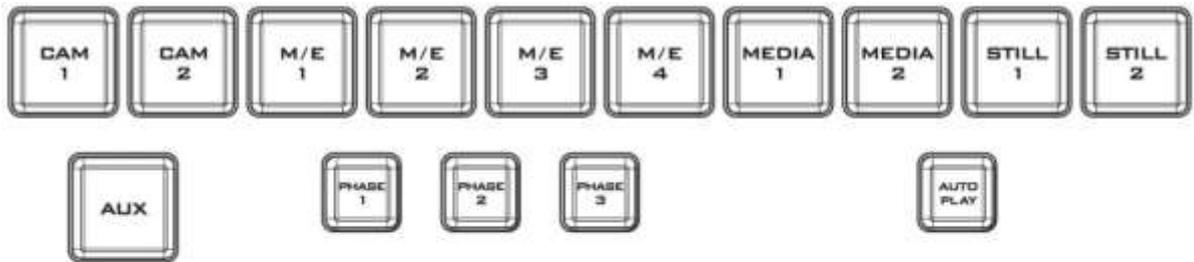
DC 12V: 12V DC 전원 입력

켜기/끄기: 전원버튼

2.6.3 프로그램 및 사전 설정 행

버튼의 프로그램 행은 프로그램 출력을 제어하기 위한 것입니다. 이것은 라이브 출력입니다. 프로그램 행에서 한 비디오 소스에서 다른 비디오 소스로 직접 전환하거나 잘라낼 수 있습니다. 이 맨 위 버튼 행을 따라 다른 키를 누르면 PGM 출력이 변경되는 것을 볼 수 있습니다.

버튼의 사전 설정 행은 미리보기 창을 제어하기 위한 것입니다. 사전 설정 행은 소스를 선택하기 위해 해당 키를 눌러 다음 전환 프로그램을 설정합니다.



2.6.4 미리보기 및 프로그램 전환



가져가다

현재 프로그램 소스에서 선택한 프리셋 소스로 전환합니다.



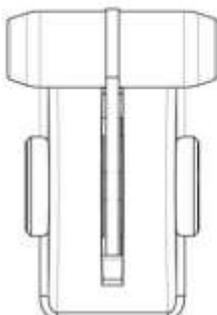
교차 용해

이것은 현재 프로그램 소스에서 선택한 사전 설정 소스로 크로스 디졸브 전환을 수행합니다.



FTB

페이드 투 블랙, 이 버튼은 현재 비디오 프로그램 소스를 블랙으로 페이드합니다. 다시 누르면 완전한 검정색에서 현재 선택된 프로그램 비디오 소스로 반대로 작동합니다.



티바

현재 프로그램 소스에서 선택한 사전 설정 소스로 수동 제어 전환을 수행합니다.

T-Bar가 최대한 멀리 이동하면 소스 간 전환이 완료됩니다.

2.6.5 다운스트림 키어



DSK 1/2

DSK 1/2를 누르면 프로그램 보기에 로고 또는 애니메이션이 배치됩니다. 프로그램 보기에 DSK를 배치하기 전에 먼저 PVW 화면에서 올바른지 확인하십시오.



컨트롤 노브

카메라, 믹스 효과, 비디오 파일 및 사진 선택에서 소스를 DSK 1/2에 할당합니다.



자르다

현재 키 소스에서 선택한 키 소스로 잘라냅니다. 전환 효과는 사용되지 않습니다.



바래다

현재 키 소스에서 선택한 키 소스로 페이드 전환 전환을 수행합니다.

2.6.6 기능키



F1 - F10

10개의 사용자 정의 기능키; [RMC-220 기능](#)을 참조하십시오. [자세한 내용은 키 섹션](#)



개울

라이브 비디오 프로그램을 인터넷으로 스트리밍 시작



포착

현재 라이브 영상 프로그램을 녹화하여 자동으로 하드디스크에 저장합니다.



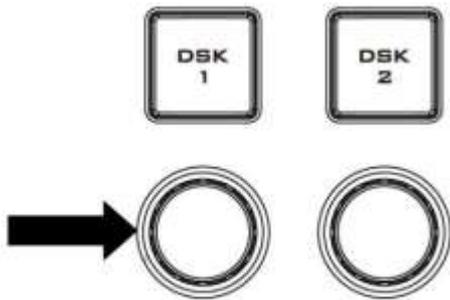
스틸/그랩

비디오 프레임 캡처하고 자동으로 하드 디스크에 저장합니다.

2.6.7 키보드 백라이트

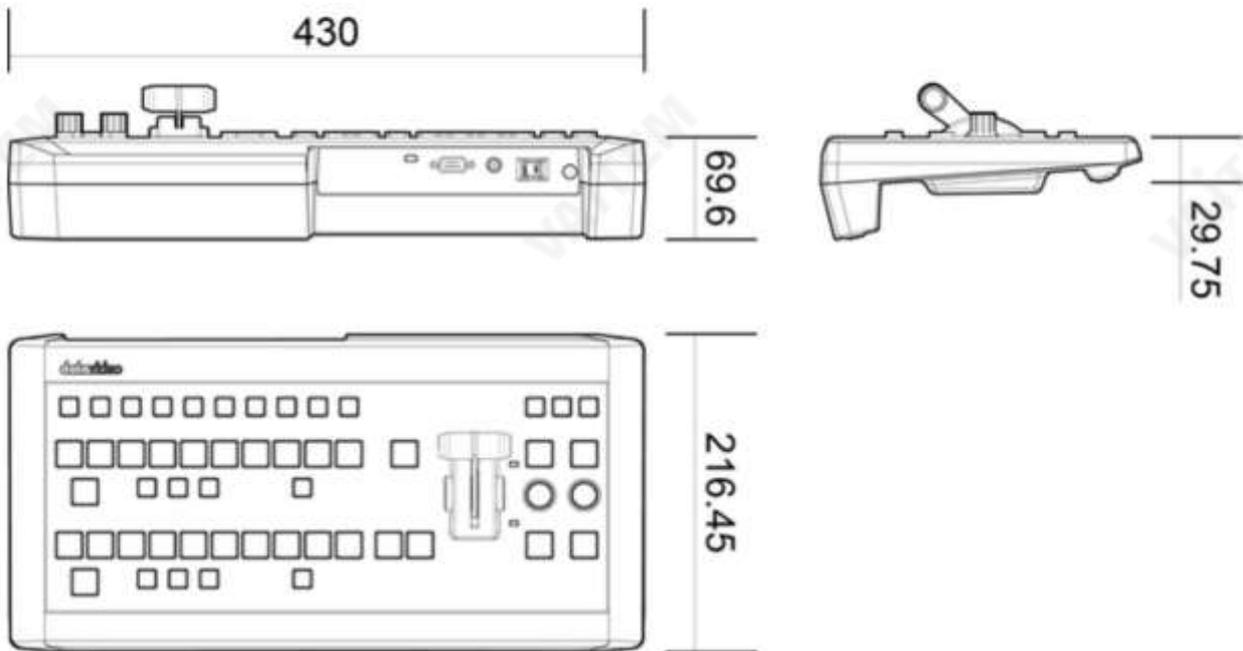
RMC-220을 사용하면 사용자가 키보드 백라이트를 수동으로 조정할 수 있습니다. 단계는 다음과 같이 요약됩니다.

1. DSK1 키 아래에 있는 노브를 한 번 누르면 DSK1 키가 녹색으로 깜박입니다.



2. 노브를 오른쪽으로 돌리면 향상되고 왼쪽으로 돌리면 어두워집니다.
3. 노브를 다시 눌러 이 기능을 끕니다.

2.6.8 차수



밀리미터(mm) 단위의 모든 측정

2.6.9 사양

통신 인터페이스	RS-232
전송 속도	38400 홀수
힘	DC12V ± 25%
전력 소비	5W
작동 온도	0°C +40°C
보관 온도	-20°C +60°C
상대 습도	≤ 90%(비응축)
차수	10페이지 참조
순중량	1.28kg
부속품	RS-232 전송 케이블 DC 전원 어댑터

3 장 TVS-1000A 소프트웨어 시작

1. 전원 코드, 키보드, 마우스 및 RMC-220을 TVS-1000A에 연결합니다.
2. HDMI, DVI 및 디스플레이포트를 통해 하나 이상의 모니터를 TVS-1000A에 연결합니다.
3. 전원 버튼을 눌러 TVS-1000A 하드웨어 시스템을 부팅합니다. 전원 버튼은 다음 위치에 있습니다.
빨간색 재설정 버튼의 오른쪽, 전원 버튼의 모양은 [연결 섹션](#)을 참조하십시오.
4. 중요: 시스템 부팅 과정에서 모든 것을 무시하십시오. 이 과정은 최대 1분이 소요될 수 있습니다. 그러면 자동으로 TVS-1000A로 이동합니다.
시작페이지 자세한 내용은 [시스템복구](#) 섹션을 참조하십시오.
5. 시작페이지에서 사용자가 선택할 수 있는 7가지 옵션이 있습니다.
 - a. 프로덕션 라이브
 - b. 스틸 텍스트 편집
 - c. VIRTUALSET 메이커
 - d. RSS
 - e. 이자형 VIRTUALSET 샵
 - f. 예프 일시휴업
 - g. 구성자세한 내용은 다음 하위 섹션에 설명되어 있습니다.



시작 화면

3.1 프로덕션 라이브

먼저 적절한 비디오 형식을 선택하여 새 제작을 시작하십시오. 지원되는 비디오 형식은 1080i60/59.94/50, 720p60/59.94/50 및 1080p30/29.97/25입니다. "제작 시작" 버튼을 클릭하여 새로운 제작을 시작하십시오. 사용자는 이전에 저장한 프로덕션을 로드할 수도 있습니다.

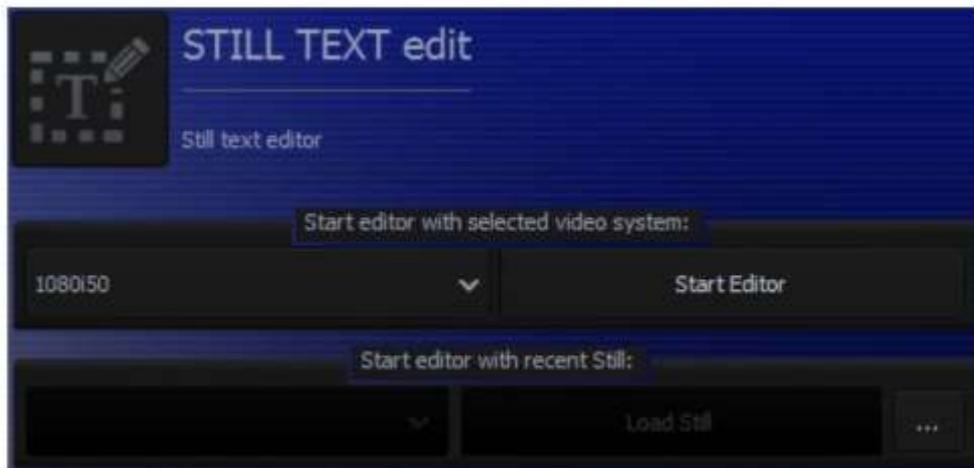
아래와 같이 풀다운 메뉴에서 저장된 세션을 선택하고 "세션 로드" 버튼을 클릭하여 이전에 저장된 프로덕션을 로드합니다. 로드할 하드 드라이브를 탐색할 수도 있습니다.

버튼을 클릭하여 이전에 저장한 세션



3.2 스틸 텍스트 편집

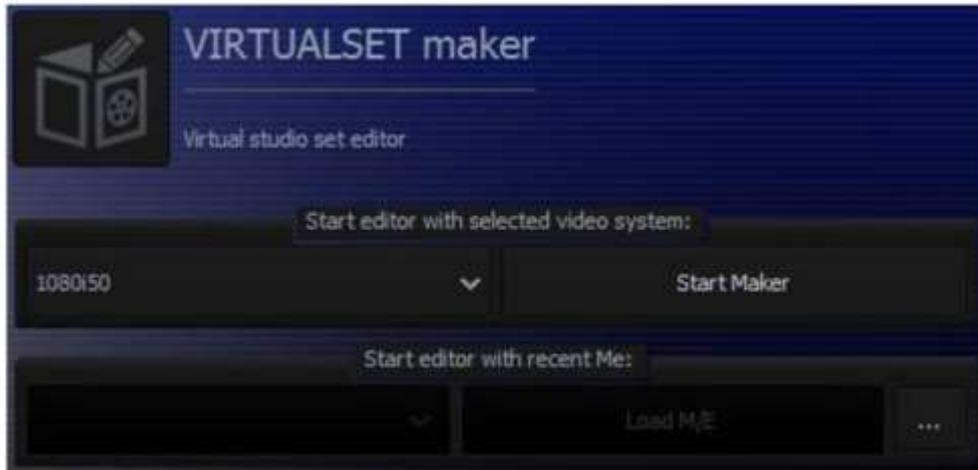
사용자는 시작 화면에서 정지 텍스트 편집기를 열 수도 있습니다. 풀다운 메뉴에서 먼저 적절한 해상도를 선택하고 "편집기 시작" 버튼을 클릭하여 스틸 텍스트 편집기를 엽니다. "최근 스틸로 편집기 시작" 섹션에서 사용자는 풀다운 메뉴에서 선택하거나 하드 드라이브를 검색하여 이전에 저장한 파일을 편집할 수 있습니다.



3.3 VIRTUALSET 메이커

VIRTUALSET 메이커는 사용자가 자신의 가상 세트를 편집하고 만들 수 있도록 설계되었습니다. 다시, 풀다운 메뉴에서 먼저 적절한 해상도를 선택하고 "편집기 시작" 버튼을 클릭하여 엽니다.

가상 세트 편집기.

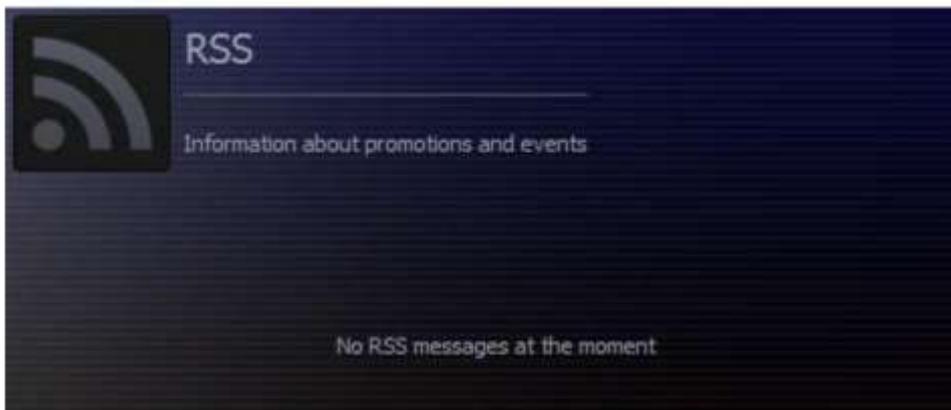


[Virtualset Maker](http://www.datavideo.com/TV-S-Virtualsetmaker)는 PC에서 독립 실행형 애플리케이션으로 사용할 수도 있으며 [http://www.datavideo.com/TV-S- Virtualsetmaker](http://www.datavideo.com/TV-S-Virtualsetmaker)에서 다운로드할 수 있습니다. PC는 아래 설명된 최소 시스템 요구 사항을 충족해야 합니다.

- CPU: i3 프로세서 이상
- 메모리: 4GB RAM
- 그래픽 카드: DirectX 11 지원 GPU
- 운영 체제: Windows 7(64비트) 이상
- 1680 x 1050 이상의 모니터 해상도

3.4 리치 사이트 요약(RSS)

RSS 기능을 통해 Datavideo는 업데이트된 정보를 사용자에게 게시할 수 있습니다. 정보는 블로그 항목, 뉴스 헤드라인, 오디오 또는 비디오의 형태일 수 있습니다.



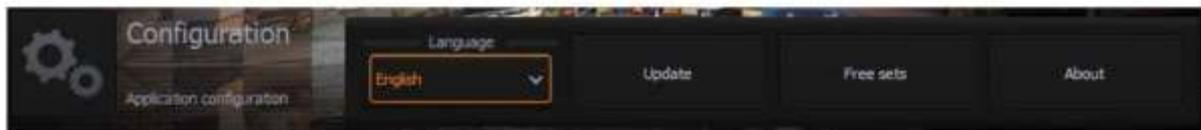
3.5 VIRTUALSET 상점

사용자가 제작 속도를 높이고 자신만의 가상 배경을 만드는 번거로움을 피하려면 "웹 브라우저 열기" 버튼을 클릭하여 현재 사용 가능한 스튜디오 세트를 다운로드하기 위해 VIRTUALSET 상점을 방문하기만 하면 됩니다.



3.6 구성

구성에는 사용자에게 언어 선택, 펌웨어 업데이트, 무료 가상 세트 다운로드 및 시스템 요약의 네 가지 기본 기능을 제공합니다.



언어 사용자가 영어에서 원하는 언어를 선택할 수 있는 풀다운 메뉴, 중국어 간체 및 중국어 번체

업데이트: 클릭하면 시스템이 펌웨어 업데이트를 검색하는 동안 다음 창이 나타납니다.



무료 세트: 이 버튼을 클릭하고 아래 지침에 따라 무료 세트를 다운로드하십시오.
인터넷

이미계정이 있는 경우 무료 세트를 다운로드하는 방법

<http://www.datavideovirtualset.com/?>

- TVS-1000A 메인 화면에서 구성을 선택한 다음 "Free Sets"를 클릭합니다.
- 이메일 주소를 입력한 다음 "무료 세트 다운로드"를 클릭하십시오.
- 다운로드하는 동안 기다려주세요.
- 무료 세트가 성공적으로 다운로드되면 "확인"을 클릭하여 기본 화면으로 돌아갑니다.

계정이 없는 경우 무료 세트를 다운로드하는 방법

<http://www.datavideovirtualset.com/?>

- TVS-1000A 메인 화면에서 구성을 선택한 다음 "Free Sets"를 클릭합니다.
- 등록 정보를 입력한 다음 "등록"을 클릭하십시오.
- 다운로드하는 동안 기다려주세요.
- 무료 세트가 성공적으로 다운로드되면 "확인"을 클릭하여 기본 화면으로 돌아갑니다.

또는 오른쪽에 있는 QR 코드를 스캔하여 인터넷에서 무료 세트를 다운로드하는 방법을 보여주는 비디오 자습서를 열 수도 있습니다.



TVS-1000A를 시작하는 데 도움이 되는 비디오 자습서에 액세스하려면

Virtual Studio System은 휴대폰으로 오른쪽의 QR 코드를 스캔하기만 하면 됩니다.

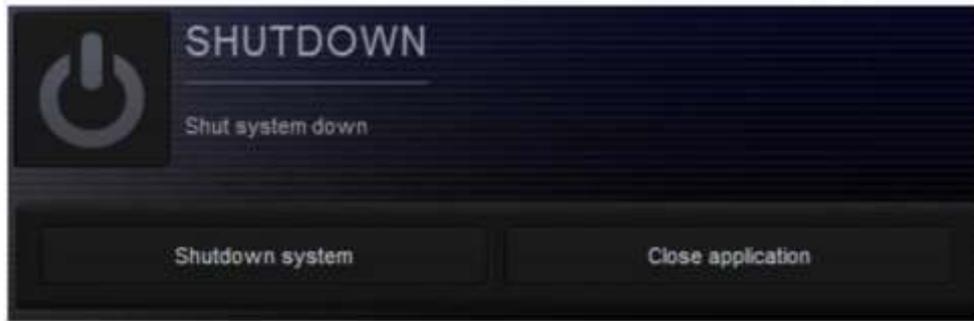


정보: EULA, 버전 번호 및
일련 번호



3.7 종료

시작 패널을 종료하려면 "애플리케이션 닫기" 버튼 또는 "시스템 종료" 버튼을 클릭하여 시스템을 종료하면 됩니다.



참고: "응용 프로그램 닫기" 버튼을 클릭하면 아래와 같은 팝업 경고 대화 상자가 나타납니다.



4장 VIRTUALSET 메이커

VirtualSet Maker는 내장 도구입니다.

컴퓨터 기반 2D 트랙리스 가상 스튜디오 시스템인 TVS-1000A.

그래픽 파일 레이어로 구성된 맞춤형 가상 세트를 설계할 수 있는 기능을 사용자에게 제공합니다. 새 레이어를 추가할 수 있고, 레이어 순서를 바꿀 수 있으며, 기존 레이어를 숨기거나 제거할 수 있습니다. 또한 개별 레이어 방향을 원하는 대로 변경할 수 있습니다.



최종 가상 세트 구성은 Production Live Module에서 쉽게 사용할 수 있는 특수 파일 형식으로 저장할 수 있습니다.

또한 Virtualset Maker는 다른 표준 소프트웨어와 마찬가지로 PC에 별도로 설치하여 사용할 수 있도록 독립 실행형 응용 프로그램으로 사용할 수 있습니다. 소프트웨어는 <http://www.datavideo.com/TVS-Virtualsetmaker>에서 다운로드할 수 있습니다. PC는 아래 설명된 최소 시스템 요구 사항을 충족해야 합니다.

- CPU: i3 프로세서 이상
- 메모리: 4GB RAM
- 그래픽 카드: DirectX 11 지원 GPU
- 운영 체제: Windows 7(64비트) 이상
- 1680 x 1050 이상의 모니터 해상도

Virtualset Maker가 PC에 설치된 후 VIRTUALSET 메이커 바탕 화면 아이콘을 클릭하여 VIRTUALSET 메이커를 엽니다. 소프트웨어를 시작하기 전에 모니터 해상도가 1920x1080p로 설정되어 있는지 확인하십시오.

1. 특징

- 가상 세트의 맞춤형 디자인
- 그래픽 파일 레이어 쌓기
- 새 레이어 추가, 레이어 순서 변경, 기존 레이어 숨기기 또는 원하지 않는 레이어 제거와 같은 레이어 편집
- x, y 및 z축을 따라 확대/축소, 위치 및 회전과 같은 레이어 방향 변경
- 작업 이력이 제한된 실행 취소 및 다시 실행 기능
- 잘라내기, 복사 및 붙여넣기를 사용한 가상 집합 편집
- .dvsx 가상 세트 파일 형식은 TVS의 프로덕션 라이브 모듈에서 쉽게 사용할 수 있습니다. 1000A
- 4가지 다른 언어로 사용 가능: 영어, 중국어 간체, 중국어 번체 및 일본어
- 세 가지 텔레비전 설정: 전신, 반신 또는 책상 샷
- Datavideo의 가상 세트 데이터베이스에서 다운로드한 가상 세트 편집 (<http://www.datavideovirtualset.com/>)

4.2 시작하기

TVS-1000A Virtual Studio System의 바탕 화면에서 바탕 화면의 TVS-1000A 아이콘을 더블 클릭하여 시스템을 시작하고 아래와 같이 시작 페이지를 불러옵니다.



시작 화면

VIRTUALSET 메이커를 찾아 를 클릭하여 VIRTUALSET 메이커 창을 엽니다. 그러나 시작하기 전에 "Start Maker" 버튼 왼쪽에 있는 풀다운 메뉴에서 먼저 적절한 해상도를 선택하십시오. 또한 하드 디스크에서 기존 가상 세트 파일을 선택하여 로드할 수도 있습니다.

VIRTUALSET 메이커 창이 아래와 같이 열려야 합니다.



VIRTUALSET 메이커

창 1은 가상 세트에 대한 모든 수정 사항을 볼 수 있는 미리보기 영역입니다. 창 2에는 가상 세트에서 관계를 정의할 수 있는 모든 계층의 순서가 포함됩니다. Pane 3은 레이어의 확대/축소, 회전 및 파일 변경을 위한 도구인 컨트롤러 부분입니다.

4.3 VirtualSet 메이커 둘러보기

Virtualset Maker의 메뉴 모음에는 파일, 편집, 구성 및 도움말의 네 가지 옵션이 있습니다. 아래 표에는 모든 하위 옵션과 해당 설명이 나와 있습니다.

파일	새로운	새 파일을 엽니다.
	짐	기존파일 로드
	구하다	현재 디자인을 저장합니다.
	다른 이름으로 저장	디자인을 다른 이름으로 저장 (덮어 쓰기 방지 기능 사용 가능) Virtua
	출구	lset Maker를 종료합니다.
편집하다	실행 취소	가상 세트에 대한 마지막 변경 사항을 지웁니다.
	다시 하다	실행 취소 명령을 반대로 합니다.
구성	언어	영어 중국어 간체 중국어 번체 일본어
	인재 유형	Full - 전신샷 데 스크 - 데스크 샷 미들 - 반신샷 커 스텀 - 커스텀샷 커스터마이즈 - 커스텀샷을 검색하려면 클릭하세 요.
도움말	에 대한	최종 사용자 사용권 계약(EULA)

먼저 VIRTUALSET Maker에서 새 파일을 열고 창 오른쪽에 있는 레이어 창을 찾습니다. 레이어 창(창 2)은 사용자에게 네 가지 옵션을 제공합니다.

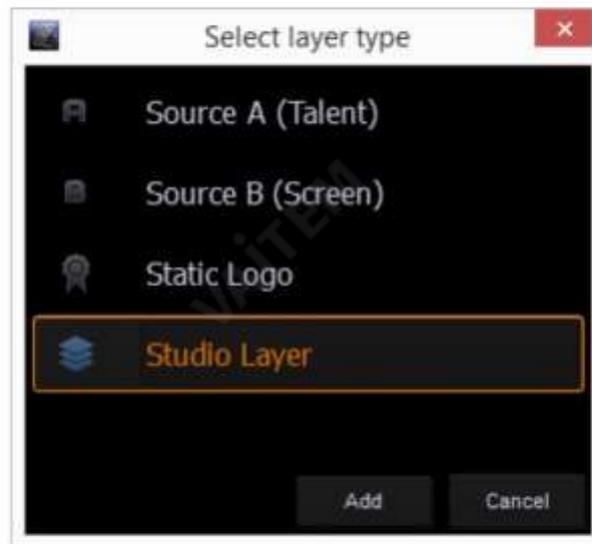


- 만들기: 그래픽 레이어 추가
- 삭제: 그래픽 레이어 제거
- 올리기: 그래픽 레이어를 레이어 위로 이동
- 래쪽: 그래픽 레이어를 레이어 아래로 이동

편집을 시작하려면 레이어 창의 왼쪽 상단 모서리에서 만들기 아이콘을 찾아 클릭하여 레이어를 선택합니다. "레이어 유형 선택" 대화상자가 열리고 여기에서 사용자는 4가지 레이어 유형을 찾을 수 있습니다.

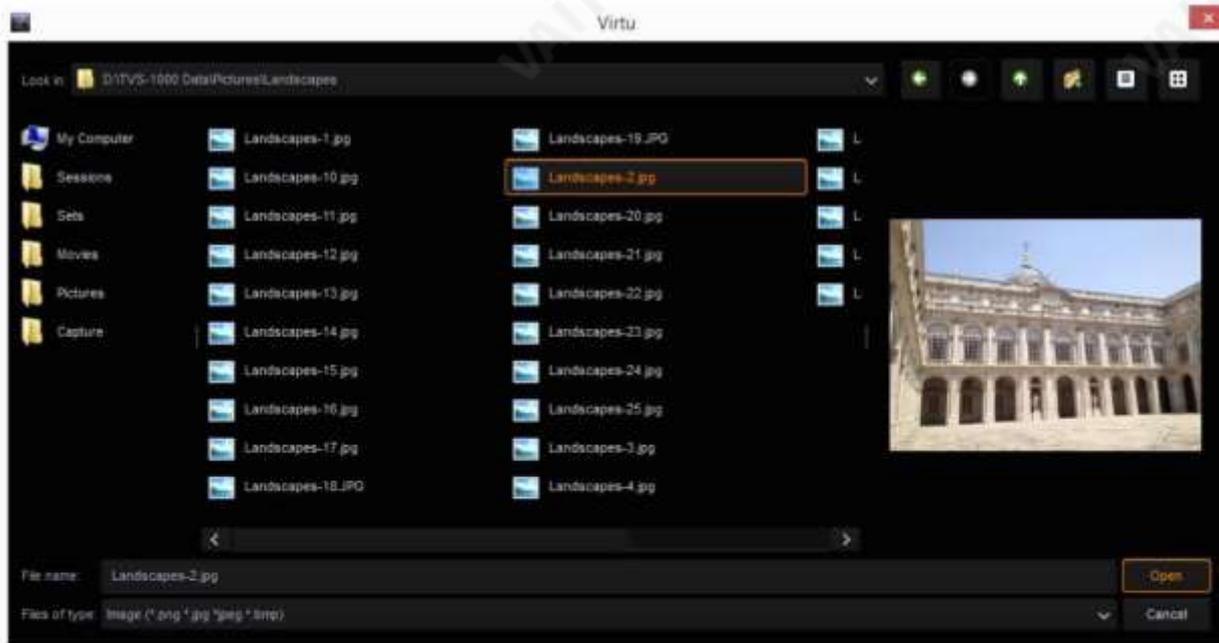


- 소스 A(탈런트): 카메라 샷 레이어
- 소스 B(화면): 가상 세트에 포함된 보조 화면
- 정적 로고: 로고 레이어(조정 가능한 이미지)
- 스튜디오 레이어: 그래픽 레이어(이미지는 현재 디스플레이 해상도로 늘어납니다)

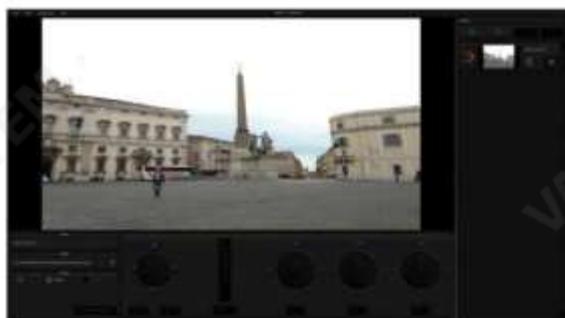


스튜디오 레이어의 권장 해상도는 2880 x 1620(16:9)입니다. 이것은 TVS-1000A의 표준 가상 세트 해상도입니다. 물론 다른 해상도를 사용할 수도 있지만 나중에 이미지를 미세 조정해야 합니다.

"Studio Layer"를 선택하여 하드 디스크를 탐색하고 "추가" 버튼을 클릭하여 디스크에서 이미지 파일을 VIRTUALSET maker로 가져옵니다. 디스크에서 파일을 찾아보고 파일 이름을 한 번 클릭하면 미리보기 영역에서 이미지를 미리 볼 수 있습니다.



이미지를 가져온 후 이미지 축소판 옆의 레이어창(창 2)에서 두 개의 아이콘, 눈과 솔로를 볼 수 있습니다. 기능은 다음과 같습니다.



눈:

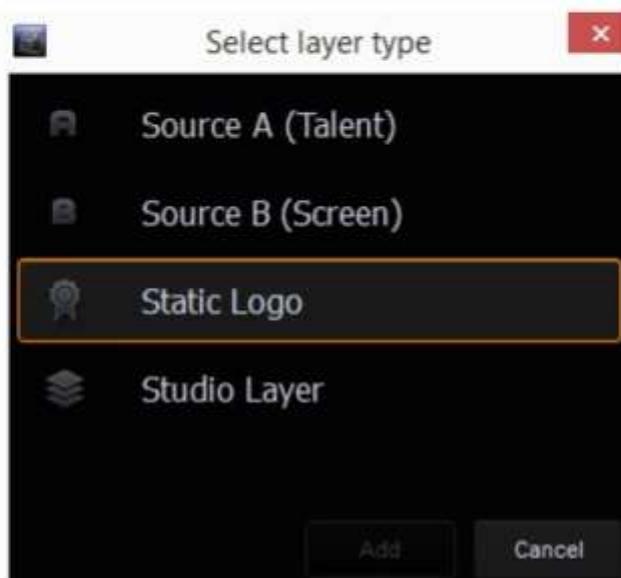
클릭하면 편집기에서 특정 레이어를 볼 수 있습니다.



홀로:

현재 레이어 개체를 제외한 다른 모든 레이어를 숨기려면 이 버튼을 클릭합니다.

다음으로 디스크에서 로고(정적레이어)를 가져와 스튜디오 레이어 위에 놓습니다.





VIRTUALSET 메이커는 사용자에게 레이어 방향을 조작할 수 있는 기능을 제공합니다. 로고를 가져오면 창 3의 컨트롤러가 활성화된 것을 볼 수 있습니다. 아래 예는 다음과 같이 요약된 5개의 컨트롤러를 사용하여 "datavideo" 로고를 확대/축소, 회전 및 위치 지정하는 방법을 보여줍니다. 목표는 datavideo 로고로 기반을 다지는 것입니다.



위치노브

줌 슬라이드바

X 손잡이

Y 노브

Z 노브

로고는 x축을 따라 뒤집을 수 있습니다.



x축을 따라 회전하기 위한 노브

로고는 y축을 따라 뒤집을 수 있습니다.



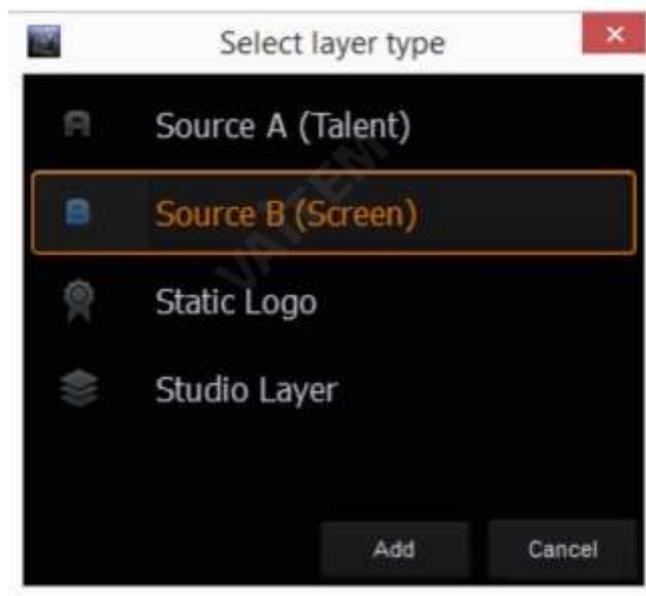
사용자는 로고를 옆으로 기울일 수도 있습니다.



마지막으로 위치 노브를 사용하여 데이터 비디오 로고를 원하는 위치로 이동하고 확대/축소 슬라이드 막대를 사용하여 로고를 적절한 크기로 미세 조정합니다. 아래 다이어그램은 바닥이 datavideo 로고로 덮인 최종 작업을 보여줍니다.



모든 그래픽 레이어가 제자리에 정렬되면 VIRTUALSET 메이커에 녹색 직사각형 상자로 표시될 스크린 레이어(Source B)를 가져옵니다.



화면은 프로그램이 시작된 후 비디오나 사진이 배치되는 곳입니다. 창 3의 컨트롤러를 사용하여 녹색 직사각형 화면을 원하는 크기와 위치로 조정하고 이동합니다.



Virtualset Maker를 사용하면 스튜디오 레이어에 최대 6개의 화면을 배치할 수 있습니다. 6개의 레이어를 모두 선택하면 "레이어 유형 선택" 대화 상자에 소스 B 옵션이 더 이상 표시되지 않습니다.



가상 세트에 가져올 마지막 레이어는 재능 레이어(소스 A)가 됩니다. 또한 소스 A는 일회성 선택 옵션이기도 합니다. 그러나 정적 로고와 스튜디오 레이어를 무제한으로 만들 수 있습니다.

참고:

TVS-1000A는 하나의 재능 계층(소스 A)만 지원하므로 가상 세트가 두 개의 재능 시나리오(소스 A 및 소스 C)를 위해 설계되더라도 VS 1000A 시스템에는 하나의 재능만 나타납니다.

재능 레이어를 가져온 후 사용자는 재능을 둘러싸고 있는 흰색 프레임이 있음을 알 수 있습니다. 이것은 토탈트 이동에 대해 정의된 제한, 즉 실제 촬영 시 카메라 렌즈의 범위입니다.



모든 것이 준비되면 다시 재능 레이어 크기를 미세 조정하고 재능 레이어를 원하는 위치로 이동합니다.



마지막으로 가상 세트를 디스크에 저장하고 VIRTUALSET 메이커를 닫은 다음 가상 세트를 프로덕션 라이브 모듈로 가져와 가상 스튜디오 투어를 시작합니다.

4.4 맞춤형 가상 세트 사용



가상 세트를 프로덕션 라이브 모듈로 가져오면 PVW 화면에서 가상 세트를 미리 볼 수 있습니다. Virtual Studio 구성 패널에서 가상 스튜디오를 구성합니다. 각 단계는 가상 카메라 위치에 해당합니다. 사용자는 스위치의 "컷 전환" 효과와 유사한 위상 창을 클릭하여 위상 사이를 전환할 수 있습니다.



가상 스튜디오 구성 패널은 화면 왼쪽 하단에 있습니다.

3단계 창 아래에 있는 두 줄의 버튼은 사용자가 재생 재료 소스와 그린 스크린 재료 소스를 선택할 수 있도록 하는 역할을 합니다. 위의 다이어그램에 표시된 것처럼 A 행은 재생 재료 소스 선택을 위한 것이고 B 행은 그린 스크린 재료 소스 선택을 위한 것입니다.

5장 프로덕션 라이브 화면

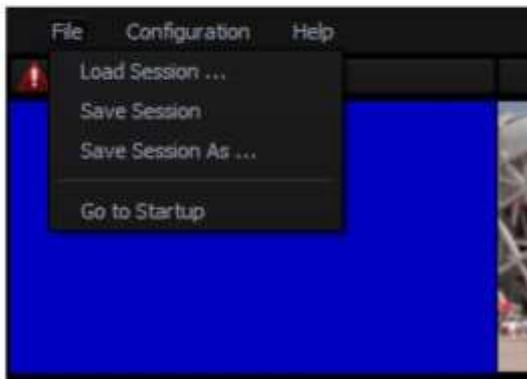
프로덕션 라이브 옵션에 들어가면 아래 그림과 같이 프로덕션 화면이 나타납니다. 생산 화면은 일반적으로 5가지 영역으로 나눌 수 있습니다.

1. 도구 모음
2. 멀티뷰 화면
3. 스위처와 같은 버튼
4. 가상 배경 편집
5. 파일 관리



1. 도구 모음

도구 모음에는 파일, 구성 및 도움말의 세 가지 옵션이 있습니다.

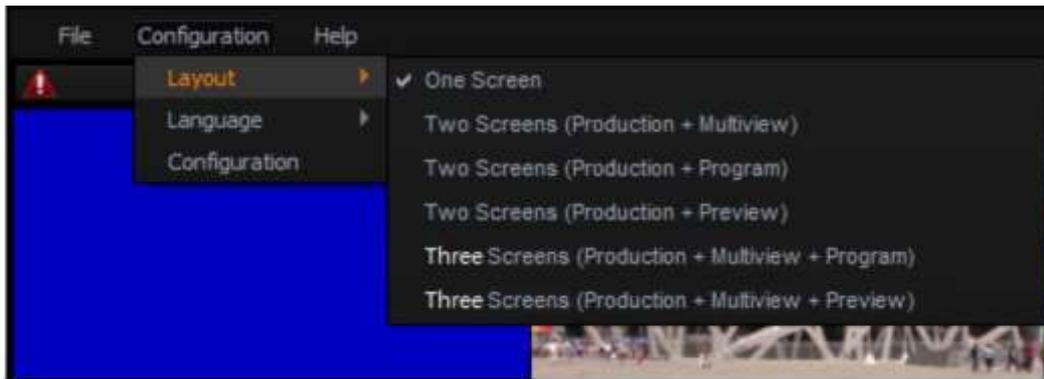


파일

- 세션 로드: 이전에 저장한 프로덕션을 엽니다.
- 세션 저장: 현재 프로덕션을 저장합니다.
- 다른 이름으로 세션 저장: 현재를 저장합니다.
다른 이름으로 생산
- 시작으로 이동: 사용자를 시작으로 이동
화면

구성- 레이아웃

이 옵션에서 사용자가 사용할 화면 수를 선택할 수 있는 화면 조정.



구성- 언어

사용자는 다음과 같이 세 가지 언어 중에서 선택할 수 있습니다.



- 영어
- 중국어 간체
- 중국어 번체
- 일본어

돕다

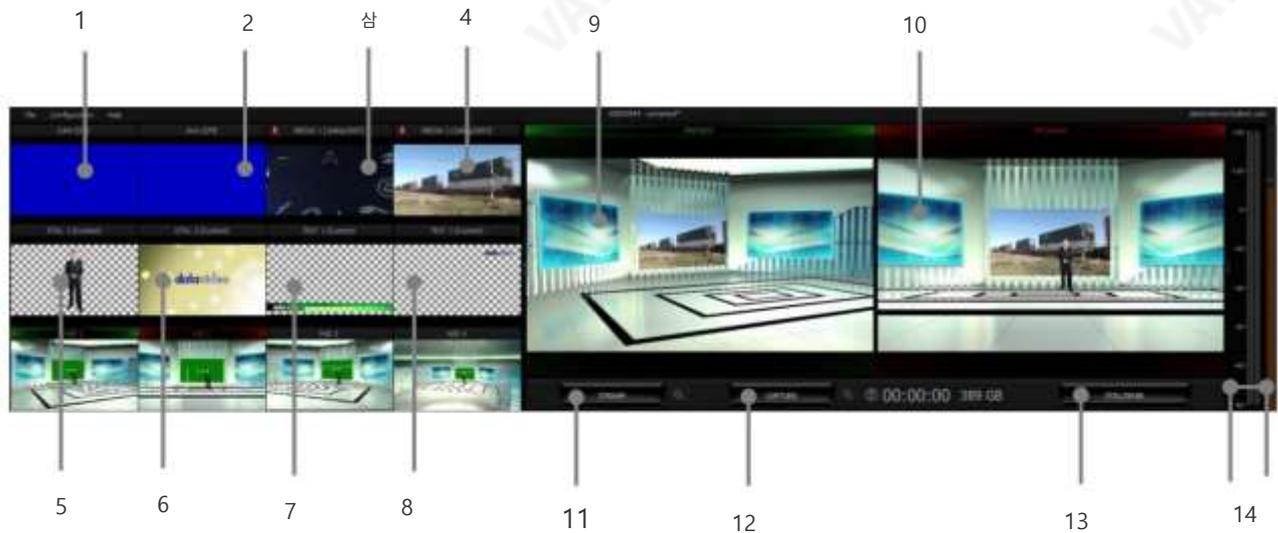


- 정보 정보를 클릭하면 EULA, 버전 번호 및 일련 번호
- QR 코드: QR 코드를 스캔하여 TVS-1000A를 다운로드합니다. 사용자 매뉴얼

5.2 멀티뷰 영역

다시보기 영역에서 사용자는 영역의 왼쪽에서 카메라 소스 및 기타 여러 멀티미디어 파일 소스를 볼 수 있습니다. 오른쪽에는 PREVIEW 와 PROGRAM의 두 화면이 있습니다.

- PREVIEW – 방송을 위해 준비된 다음 요소의 프레젠테이션
- PROGRAM – 현재 프로그램 방송 표시(시스템 출력)



각 개별 요소의 세부 사항은 아래 표에 설명되어 있습니다.

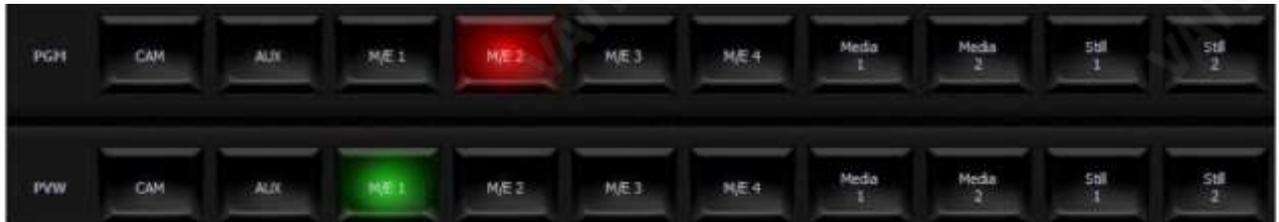
1캠	HDMI 카메라 미리보기 창
2 보조	추가 미디어 플레이어 입력 또는 PowerPoint 프레젠테이션 입력
3 미디어 1	하드 디스크 드라이브의 비디오 클립 1
4 미디어 2	하드 디스크 드라이브의 비디오 클립 2
5 여전히 1	그림 1의 미리보기 창
6 스틸 2	그림 2의 미리보기 창
7 텍스트 1	스틸 텍스트 소스 1의 미리보기 창
8 텍스트 2	스틸 텍스트 소스 2의 미리보기 창
9 미리보기	소스 창 미리보기
10 프로그램	프로그램 소스 창
11 스트림	프로그램 비디오를 인터넷으로 스트리밍 프
12 캡처	로그 영상을 PC의 하드디스크에 녹화
13 스틸 / 그림	프로그램 화면에서 정지 사진 캡처
14 오디오 미터 / 볼륨 조절	오디오 미터는 출력 오디오 신호 강도를 표시하고 볼륨 컨트롤은 출력 오디오 신호 강도를 조정합니다.

5.3 프로그램 및 미리보기 행 및 기능 설정

Production Live 화면의 중앙 부분은 Production Switcher가 차지합니다. Production Switcher 패널은 두 개의 버튼 행과 실행 버튼 블록으로 구성됩니다. 선택한 콘텐츠를 방송으로 보내고 다음 방송 자료를 준비하는데 사용합니다.



프로그램 및 미리보기 행은 프로덕션 스위처 스타일 버튼입니다. 사용자는 해당 버튼을 클릭하여 미리보기 및 프로그램 화면에 표시된 다른 소스 간에 전환할 수 있습니다.



5.3.1 10입력 메인 스위처

CAM – 카메라 소스를 활성화하고 크로마 및 루마 키잉 기능을 사용할 수 있습니다.

이 채널의 신호에 적용됩니다.

AUX는 미디어 플레이어 또는 파워포인트에서 입력되는 추가 HDMI 신호를 활성화합니다.

프레젠테이션

4 x M/E – 4개의 가상 스튜디오 배경 입력

2 x 미디어 – 로컬 하드 디스크에 저장된 2개의 비디오 프로그램

2 x 스틸 – 로컬 하드 디스크에 저장된 두 개의 정적 사진

버튼의 맨 윗줄인 PGM은 현재 방송 중인 이미지를 나타냅니다. 선택한 방송 소스 버튼이 빨간색으로 켜집니다.

버튼의 하단 행인 PVW는 다음에 방송될 이미지의 소스를 나타냅니다. 활성 버튼은 녹색으로 켜집니다. 재료 선택은 PREVIEW 창에서 볼 수 있습니다.

원하는 프로그램 소스를 편집하고 선택한 후 다음 단계는 기능 키를 사용하여 프로그램을 스트리밍하고, 전환 효과를 적용하고, 프로그램 보기에 로고를 배치하고, 프로그램에 애니메이션을 추가하는 것입니다. 기능 키에 대한 간략한 설명은 아래에 설명되어 있습니다.

2 미리보기와 프로그램 보기 간 전환



TAKE: 프로그램 간에 전환하려면 클릭
전환 효과가 있는 미리보기

FTB: Fade-to-Black은 프로그램 보기를 점차적으로 검정색으로 페이드하거나 화면에 그림이 점차적으로 나타날 때 나타나는 효과입니다. 버튼을 클릭하여 적용

프로그램 출력에 대한 FTB 효과

교차 디졸브 디졸브는 한 이미지에서 다른 이미지로 점진적으로 전환하는 것입니다. 버튼을 클릭하여 효과를 적용하십시오.

T-바: 미리보기와 프로그램 사이를 전환하려면 위아래로 이동합니다.

전환 시간은 초 단위의 시간 및 프레임 사전 설정을 기반으로 합니다.

3. 다운스트림 키

9입력 메인 스위처 옆에는 다운스트림 키(DSK) 블록이 있습니다. 방송 신호에 이미지나 텍스트를 추가하는 데 사용할 수 있습니다. DSK 신호는 다음을 표시하는 모든 가상 플레이어에서 올 수 있습니다.

미디어(1 또는 2), 비트맵(1 또는 2) 또는 텍스트(1 또는 2). 카메라 입력에서 올 수도 있습니다. DSK 기능이 제대로 작동하려면 DSK에 제공되는 미디어에 투명 영역이 포함되어야 합니다. ~ 안에

이런 식으로 메인 신호에 오버레이됩니다. 투명 영역이 없는 미디어는 DSK에서 방송 이미지를 완전히 덮기 때문에 사용하지 않는 것이 좋습니다.

내용물.

사용자는 두 개의 DSK 키를 사용할 수 있습니다. 프로그램 보기에 DSK를 표시하려면 다음 절차를 따르십시오.

- DSK 버튼 중 하나를 클릭하십시오.
- DSK 버튼이 녹색으로 켜집니다.
- 아래 목록에서 소스를 선택하십시오.
- 텍스트를 방송할 준비가 되었습니다.
- 텍스트 미리보기는 미리보기에 표시됩니다.
- 배치 버튼은 미리보기 화면에서 텍스트의 크기나 위치를 변경하는 데 선택적으로 사용할 수 있습니다(참고: 텍스트가 이미 방송 중인 경우 텍스트 위치 변경은 불가능합니다).
- 텍스트는 서서히(페이드 버튼 사용) 또는 갑자기(잘라내기 사용) 방송에 올릴 수 있습니다. 버튼이 표시되고 미리보기 화면에서 사라집니다.
- Fade 및 Cut 버튼의 작동은 Production Switcher와 독립적입니다. 테이크 버튼.
- 텍스트가 방송 중이면 DSK 버튼의 색상이 빨간색으로 바뀝니다.
- 공중에서 텍스트를 제거하려면 페이드 또는 잘라내기 버튼을 다시 한 번 클릭하십시오.
- 텍스트가 사라지면 DSK 버튼 색상이 녹색으로 돌아가고 텍스트가 이제 PREVIEW 화면에 다시 나타납니다.

텍스트 1

텍스트 2

미디어 1

미디어 2

여전히 1

여전히 2

카메라



다운스트림 키의 위치와 크기를 구성하려면 배치 버튼을 클릭하여 아래와 같은 창을 엽니다.



조이스틱: 로고 위치 지정

센터 롤러: 로고 스케일링

조정 노브: 로고 회전

(스틸 텍스트 및 그림만)

프로그램 보기에 배치할 로고가 제대로 구성되면 다음 단계는 프로그램 보기에 로고를 배치하는 것입니다. CUT/Fade 버튼을 클릭하여 Preview와 Fade 사이에서 키를 전환합니다.

프로그램 화면과 버튼이 빨간색으로 바뀝니다. 두 개의 다운스트림 키는 사용자가 프로그램 보기에 두 개의 다운스트림 키를 동시에 배치할 수 있도록 설계되었습니다.



컷: 사이의 즉각적인 전환
미리보기 및 프로그램 화면

페이드: 사이의 점진적 전환
미리보기 및 프로그램 페이드 시간은 초 단위의 시간 및 프레임 사전 설정을 기반으로 합니다.

5.4 가상 배경 편집

가상 배경 편집에서 각 믹스 효과(M/E)는 실제 카메라처럼 작동합니다. 즉, M/E의 선택은 다중 카메라 환경에서 카메라를 선택하는 것과 같습니다. 각 단계는 가상 카메라 위치에 해당합니다. 사용자는 스위치의 "컷 전환" 효과와 유사한 위상 창을 클릭하여 위상 사이를 전환할 수 있습니다.

가상 배경 편집 영역에서 사용자는 최대 4개의 가상 스튜디오(M/E1 - M/E4)의 고급 편집을 수행할 수 있는 다중 믹스 효과가 제공됩니다. 각 M/E 편집에는 세 가지 단계가 있어 사용자가 사용자 정의 줌 거리에 해당하는 각 단계로 재능을 확대할 수 있습니다. 다이어그램 그림은 아래 다이어그램을 참조하십시오.



가상 스튜디오 구성 패널은 화면 왼쪽 하단에 있습니다.

3단계 창 아래에 있는 두 줄의 버튼은 사용자가 재능 자료 소스와 플라즈마 TV 자료 소스를 선택할 수 있도록 합니다. 위의 다이어그램에 표시된 것처럼 A 행은 재능 자료 소스 선택을 위한 것이고 B 행은 플라즈마 TV 자료 소스 선택을 위한 것입니다. 소스는 HDMI 카메라, AUX 카드 출력, 미디어 1 또는 2, 스틸 1 또는 2 또는 필요한 경우 블랙의 라이브 쇼일 수 있습니다. 선택한 소스 버튼이 황색으로 켜집니다.

일반적으로 행 A는 CAM 소스의 재능 이미지입니다. 키잉 필터는 이 소스에 오버레이됩니다. 키잉 필터 오버레이는 탤런트가 촬영되는 단색 배경(예: 녹색)을 제거합니다. 다른 신호 소스인 B행은 비디오 또는 정지 이미지일 수 있습니다. 일반적으로 스튜디오 세트의 일부로 설계된 가상 화면에 표시됩니다. 그러나 그것은 모두 스튜디오 디자인에 달려 있습니다. 신호는 스튜디오 오마다 다르게 사용할 수 있습니다. 이 때문에 신호는 스튜디오 구성 패널에서 보편적인 방식으로 A 및 B로 표시됩니다.

재능 및 플라즈마TV 자료 소스를 선택한 후 다음 단계는 프로그램을 사용자 정의하는 것입니다.사용자에게 프로그램을 사용자 정의할 수 있는 기능을 제공하는 세 가지 기능이 있습니다.

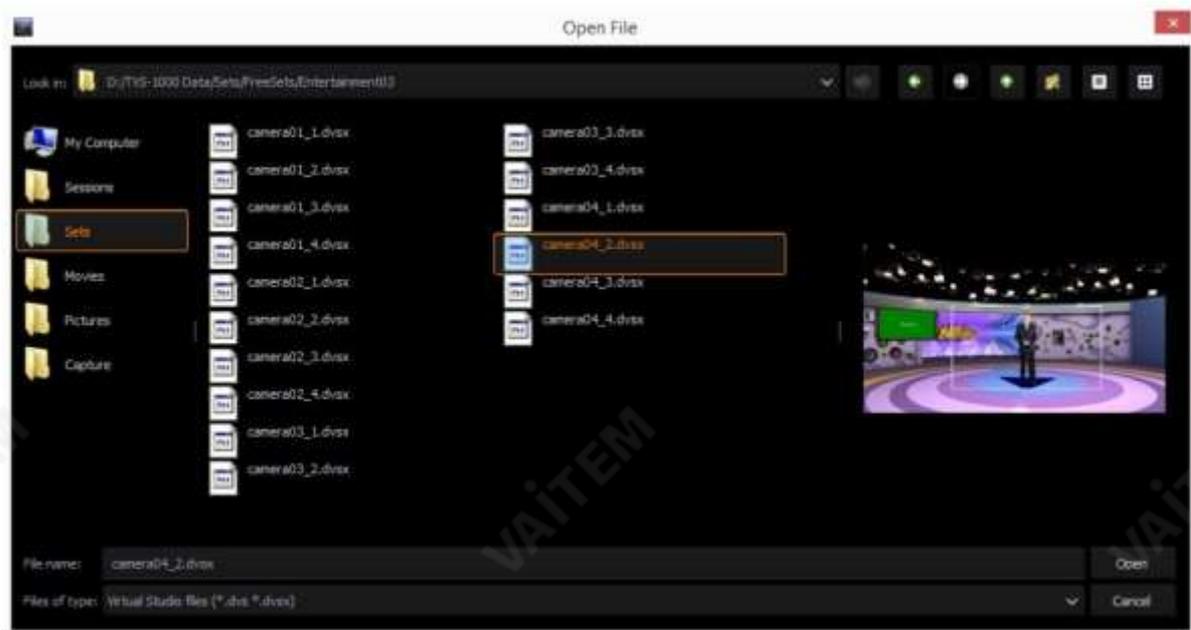
가져오기, 배치 및 자동 재생. 가져오기를 통해 사용자는 선호하는 가상 배경을 선택할 수 있습니다. 배치를 통해 사용자는 선택한 가상 배경을 유연하게 배치할 수 있습니다. 자동 재생은 애니메이션 PTZ 전환 효과를 생성합니다.

5.4.1 수입

사용자는 하드 디스크 드라이브(HDD)에서 가상 세트 배경을 가져올 수 있습니다. 가져오기를 클릭하십시오 버튼을 눌러 가상 세트 배경이 포함된 디렉토리 목록을 표시하는 창을 엽니다.

가상 세트 배경의 미리보기는 디렉토리 목록 창의 오른쪽에서 사용할 수 있습니다.

선택한 M/E 저장소에 원하는 dvxs 파일을 선택합니다. Multi-View Area의 Preview 창에서 로드된 가상 스튜디오를 보려면 M/E1-4를 클릭하십시오.



파일 위치 D:\TVS-1000A\Sets

5.4.2 배치

위상은 가상 스튜디오에서 가상 카메라 위치로 정의됩니다. 각 가상 장면(M/E1 – M/E4)는 3단계(단계 1 – 3)로 할당될 수 있습니다. 세 단계 창 중 하나를 클릭하여 이미지 단계 설정을 구성합니다. 현재 단계는 아래 다이어그램과 같이 미리보기창 위에 주황색 막대로 강조 표시됩니다.



배치 기능을 통해 사용자는 단계를 사용자 정의할 수 있습니다. 즉, 카메라 위치를 수동으로 변경할 수 있습니다. 가능한 가상 카메라 이동은 팬, 틸트 및 줌입니다. 위상을 설정하려면 "Placement" 버튼을 클릭하여 아래 그림과 같이 "Placement Configurati on Window" 를 열고 사용자가 원하는 PAN, TILT 및 ZOOM 값을 선택할 수 있습니다.



"배치 구성 창" 의 오른쪽에서 제어판을 찾습니다. X와 Y는 조정 가능한 좌표입니다. 사용자는 조이스틱을 사용하여 PAN 및 TILT 설정을 구성할 수 있습니다.

오른쪽의 확대/축소 슬라이드 바는 그에 따라 확대/축소 값을 조정합니다. 사용자는 마우스 스크롤 휠을 사용하여 확대/축소 값을 조정할 수도 있습니다.

추가 버튼인 기본값을 사용하면 기본 설정을 복원할 수 있습니다.

미리보기 창은 "배치 구성 창" 왼쪽에 있어 사용자가 변경 사항을 미리 볼 수 있습니다. 원하는 배치 설정을 구성한 후 "배치 구성 창" 을 종료하려면 "닫기" 버튼을 클릭하십시오.



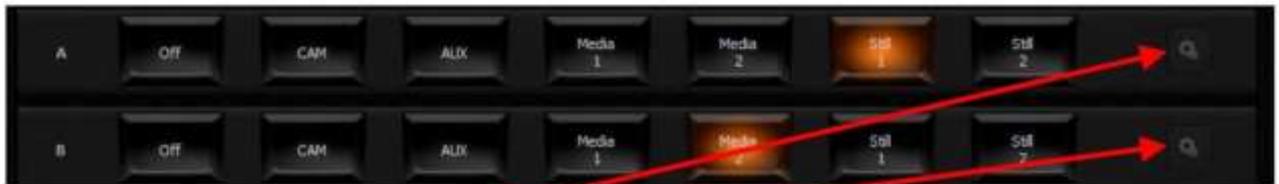
5.4.3 자동 재생

자동 재생은 애니메이션 PTZ 전환 효과를 생성합니다. AutoPlay 기능이 켜져 있으면 카메라 움직임이 부드럽고 애니메이션됩니다. 전환 시간은 위상 미리보기(시간 프레임) 오른쪽에 있는 컨트롤로 조정됩니다. AutoPlay 버튼이 꺼지면 카메라 위치가 '날카롭 게' 전환됩니다(애니메이션 없는 컷 효과). 작업을 더 쉽게 하기 위해 F(1 초), M(3 초), S(5 초)의 세 가지 기본 전환 지속 시간이 정의되었습니다. 새로 가져온 모든 스튜디오에 대해 기본 단계 설정이 정의됩니다. 첫 번째 단계는 0% 확대/축소, 두 번째 단계는 50% 확대, 세 번째 단계는 최대 확대/축소의 100%입니다.



- S: 저속(기본5초)
- M: 중간 속도(기본적으로3초)
- F: 빠른 속도(기본값1초)

사용자는 시간 및 프레임 설정의 위-아래 화살표를 클릭하여 전환 시간을 사용자 정의할 수 있습니다. 구성 후 원하는 애니메이션 전환을 활성화하려면 자동 재생 버튼(글꼴이 황색으로 변함)을 클릭합니다.



마지막으로 Source A 및 Source B 행의 오른쪽에 있는 을 클릭하여 사용자가 재능의 크기와 위치를 조정하고 플라즈마 TV에서 보기를 조정할 수 있는 구성 창을 엽니다. 설정은 새 보기가 로드될 때까지 프로그램에서 기억됩니다.

기억하기 위해 세션 파일에 저장할 수 있습니다. 구성 창은 아래와 같습니다.



- 조이스틱: 인재 포지셔닝
- 센터 롤러: 재능 스케일링
- 조정 노브: 재능 회전

재능의 이동은 아래 그림과 같이 흰색 직사각형 상자 내에서 제한됩니다.



스튜디오의 모든 설정(선택한 소스, 소스 위치, 카메라 단계)은 세션 파일에 저장하여 나중에 사용할 수 있도록 저장할 수 있습니다. 이렇게 저장된 설정은 Production Live를 열 때 세션 파일을 로드하여 열 수 있습니다.

5.5 파일 관리

TVS-1000A를 사용하면 프로그램 창에 동영상과 정지영상을 적용할 수 있습니다. 파일 관리 시스템은 사용자가 방송 전에 모든 준비 작업을 수행할 수 있도록 하여 이러한 목적에 부합하도록 설계되었습니다. 미디어 빈이라고도 하며 아래 다이어그램과 같이 탭으로 나뉩니다. 미디어 파일에 대한 바로 가기는 해당 탭에 있습니다.

이것은 라이브 프로덕션 동안 미디어 사용을 용이하게 합니다.

저장소에는 지정된 플레이어에 할당된 파일에 대한 6개의 탭이 있습니다. 비디오 파일용 탭(Media1, Media2), 비트맵용 탭 (Still1, Still2) 및 텍스트용 탭(Text1, Text2)이 있습니다. TVS-1000A는 다양한 형식의 미디어 사용을 지원합니다. 또한 비디오 파일을 재생하는 많은 코덱에 대한 통합 지원이 있습니다.



각 특정 탭에서 사용자는 콘텐츠(파일)를 5가지 범주(최대)로 나눌 수도 있습니다. 이것은 섹션(1~5로 지정)을 통해 수행됩니다.

섹션은 특정 활동에 대해 파일을 순서대로 유지하는 데 사용할 수 있습니다.



미디어를 사용하려면 두 가지 조치가 필요합니다.

- 저장소에 파일 추가,
- 매체를 가상 플레이어에 로드합니다.



미디어 빈에 추가된 각 파일에 대해 아이콘이 자동으로 생성됩니다. 이렇게 하면 파일 내용을 미리 볼 수 있습니다. 주어진 탭 내에서 아이콘은 끌어서 놓기를 사용하여 정렬할 수 있습니다. 알파 채널(투명도 포함)이 있는 파일의 경우 회색 및 흰색 격자 배경에 대해 투명도를 보여주는 미리보기가 표시됩니다.



비디오파일에 지원되는 형식 및 코덱(MEDIA1 및 MEDIA2 탭에 추가된 미디어의 경우):

- 264. / AVCH.264 / AVC 스마트 렌더 래퍼
- 265. / HEVC
- MPEG-1/2
- MPEG-2 스마트 렌더 래퍼
- MPEG-4 P.2 / H.263
- DivX / DivX 플러스
- VC-1
- DVCPRO 25/50/HD
- VC-3
- JPEG2000
- MVC/3D
- AVI

스틸 1/2 - 아래 그림과 같이 스틸 사진 파일을 표시할 수 있는 곳입니다.

클릭  로컬 하드 디스크에서 사진 파일을 검색합니다. 다시 말하지만, 사용자는 선택한 사진 파일을 5가지 범주로 분류할 수 있습니다. 파일 표시 영역의 오른쪽에 있는 버튼 1~5를 클릭하여 범주를 탐색합니다.

비트맵 파일에 지원되는 형식(STILL1 및 STILL2 탭에 추가된 미디어의 경우):

- JPG
- PNG(투명도 포함)
- BMP

정지 사진의 슬라이드쇼를 수행하려면 "PlayAll" 기능을 활성화한 다음 재생

단추  .



텍스트 1/2 – 아래 그림과 같이 스틸 텍스트 파일을 표시할 수 있는 곳입니다. 딸깍 하는 소리

~에  정지 텍스트 파일에 대한 로컬 하드 디스크를 탐색합니다. 다시 말하지만, 사용자는 선택한 스틸 텍스트 파일을 5가지 범주로 분류할 수 있습니다. 파일 표시 영역의 오른쪽에 있는 버튼 1~5를 클릭하여 범주를 탐색합니다.

비트맵 파일에 지원되는 형식(TEXT1 및 TEXT2 탭에 추가된 미디어용):

- JPG
- PNG(투명도 포함)
- BMP



- TVS-1000ASTILL(자체 STILL TEXT 편집 모듈)

5.6 추가 모니터 지원

TVS-1000A는 다중 입력 및 출력 신호에서 작동합니다. 신호 미리보기를 위한 더 나은 기능을 보장하기 위해 사용자는 추가 모니터를 워크스테이션에 연결할 수 있습니다. 별도의 모니터를 사용하면 미리보기가 Production Live의 것보다 클 수 있습니다.

Production Live에서 사용할 수 있는 미리 보기를 제공하는 명확한 인터페이스인 Multiview에 다른 모니터를 사용할 수 있습니다.

Multiview에서 다음 미리보기를 사용할 수 있습니다.

- PREVIEW – 다음에 방송하기 위해 선택된 요소의 프리젠테이션
- PROGRAM – 현재 신호 표시(시스템 출력);
- 메모리에 로드된 가상 세트의 미리보기
- 가상 플레이어에 로드된 모든 미디어의 미리보기
- 카메라 미리보기(시스템 구성에 따라 하나 또는 두 개).

세 번째 모니터는 적절한 구성으로 전체 화면 미리보기 또는 프로그램 보기를 표시할 수 있습니다.

세 번째 모니터는 재능의 미리 출력에도 사용할 수 있습니다. 다중 모니터 연결에 대해서는 구성 – 레이아웃 섹션을 참조하십시오.

따라서 사용자가 여러 대의 모니터를 관리할 수 있도록 아래 그림과 같은 Monitor Configuration Interface가 TVS-1000A에 내장되어 있습니다. 인터페이스를 열려면 도구 모음에서 "구성" 을 클릭하고 "구성" 옵션을 선택한 다음 "화면" 탭을 클릭합니다. "화면" 탭은 구성 창의 왼쪽에서 찾을 수 있습니다.



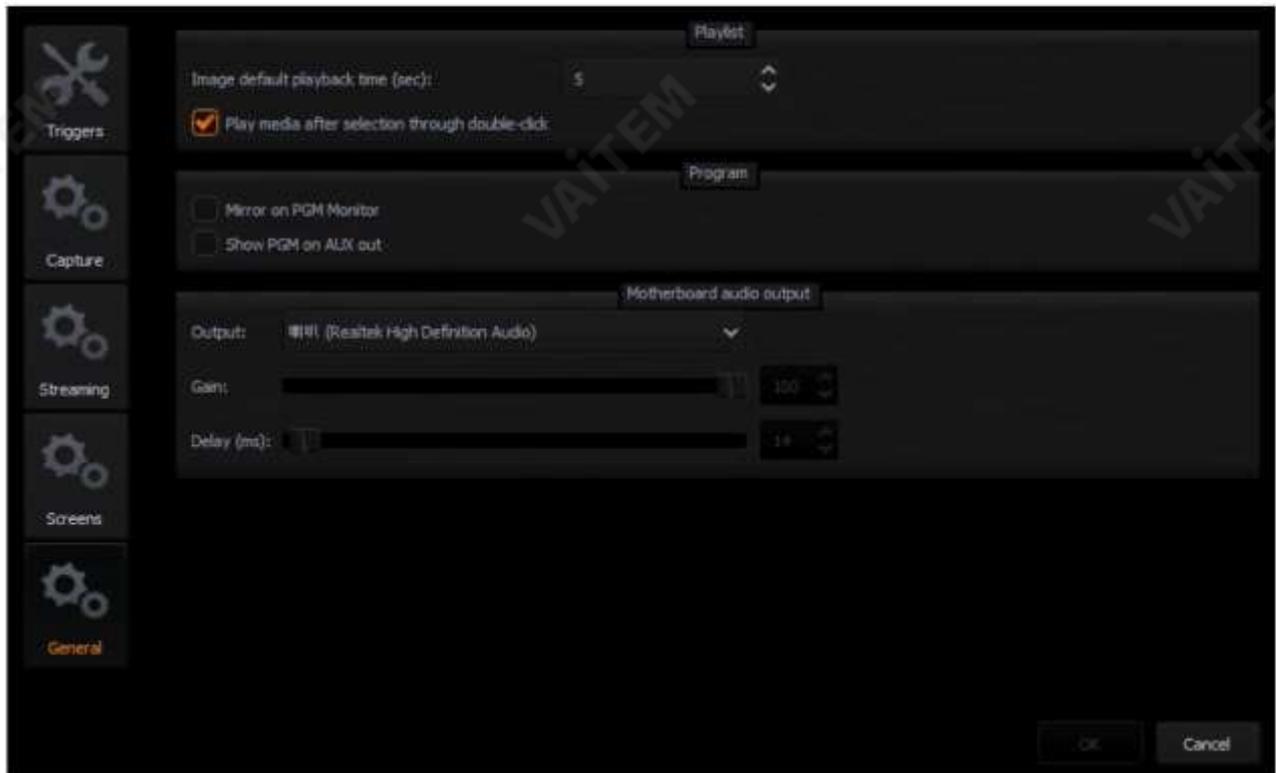
위의 예에서 세 개의 모니터가 연결되어 있으므로 사용자는 각 모니터창 아래의 풀다운 메뉴에서 원하는 디스플레이를 선택하여 모니터 할당을 선택할 수 있습니다. Production Module, Multiview 및 Program 보기가 선택됩니다.

5.7 일반 디스플레이 및 오디오 설정

추가 디스플레이 설정을 구성하려면 사용자가 세 가지를 찾을 수 있는 일반 탭을 클릭합니다.

옵션, 이미지 기본 재생 시간(초), PGM 모니터에 미러링 및 아래 그림과 같이 AUX OUT에 PGM 표시. 이미지 기본 재생 시간(초) 옵션을 체크하면,

그러면 사용자는 정지 이미지의 슬라이드 쇼 재생 시간을 설정할 수 있습니다. PGM 모니터의 미러는 활성화된 후 프로그램 보기의 미리 이미지를 표시합니다. 즉, 프로그램 보기 이미지가 y축을 따라 뒤집힙니다. Show PGM on AUX out 옵션을 체크하면 AUX out이 PGM 화면으로 설정됩니다.



또한 TVS-1000A는 선택한 사운드 카드에서 PGM 오디오를 출력할 수 있습니다. PGM 오디오를 들으려면 아래에 설명된 단계에 따라 시스템 설정을 구성하십시오.

1. 사운드 재생 장치를 마더보드의 오디오 출력 잭에 연결합니다.
2. "구성" 창을 열고 "일반" 탭을 선택합니다.
3. "구성" 창에서 마더보드 오디오 출력 섹션을 찾아 "출력" 풀다운 메뉴에서 사운드 카드를 선택합니다. TVS 시스템은 기본적으로 Windows 사운드 카드를 선택합니다. 위의 예에서는 Realtek High Definition Audio를 선택했습니다.

4. 확인을 클릭합니다.

5. 이제 PGM 내장 오디오가 사운드 카드의 오디오 출력에서 들릴 것입니다. 사용자는 마더보드의 오디오 관리자 인터페이스에서 볼륨을 음소거하거나 조정할 수 있습니다.

6. 마더보드 오디오 출력이 구성되면 선택 항목이 기억됩니다.

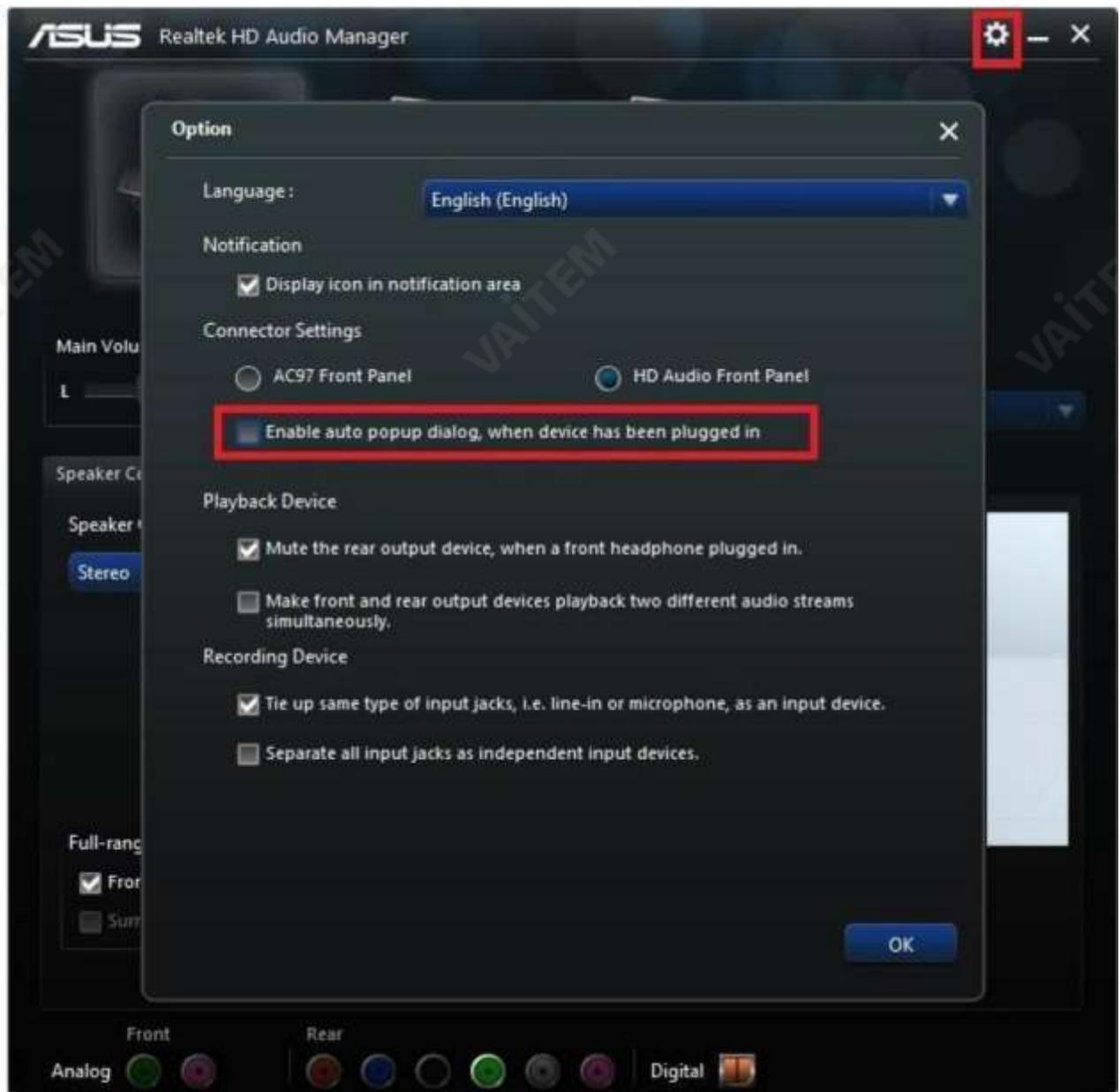
이러한 방식으로 오디오 케이블을 TVS 시스템에서 분리한 후 오디오 케이블을 다시 연결하면 연결이 자동으로 다시 설정됩니다.

마더보드 오디오 출력 섹션에서 두 가지 추가 사항을 구성할 수 있습니다.

- **게인:** 게인 슬라이딩 막대는 기본적으로 최대 레벨로 설정되어 있는 오디오 볼륨 조정에 사용됩니다.
- **지연:** 지연 막대를 오른쪽으로 밀면 비디오 디스플레이 장치(일반 LCD TV)가 지연을 생성하는 경우 오디오를 비디오와 동기화

는 오디오 라인에 지연을 추가하게 됩니다.

참고: 오디오 케이블을 마더보드의 오디오 잭에 연결하면 프롬프트 창이 나타납니다. 이 프롬프트 창을 비활성화하는 것이 좋습니다. 아래 스크린샷은 이 자동 팝업 대화 상자를 비활성화할 수 있는 위치를 보여줍니다.



6장 크로마 및 루마키

키잉은TVS-1000A가 입력CAM에 필터를적용하여 이미지에서특정 색상(예: 녹색)을 제거하는데 사용하는 특수 필터입니다.예를 들어 이러한 방식으로크로마키가활성화된후 녹색 배경의제능을 가상 배경에배치할 수 있습니다.TVS 1000A 시스템은크로마키, 단순 크로마키 및 루마키의세 가지 키잉 모드를 지원합니다.

- 크로마키 모드 – 이 기능을 사용하면 TVS-1000A를 크로마키에 사용할 수 있습니다. 카메라 입력은 녹색 또는 파란색 배경의 개체와 함께 제공됩니다. 배경은 PC 또는 기타 미디어 소스에서 생성됩니다.
- 단순 크로마키 모드 – 이 기능을 사용하면 매트, 새도우, 디스필 및 가비지 마스크의 빠른 설정을 수행하여 TVS-1000A를 간단한 크로마키에 사용할 수 있습니다.
- 루마키 모드 – 이 기능을 사용하면 TVS-1000A를 휘도 기반 키잉에 사용할 수 있습니다. 카메라 입력은 검은색 또는 흰색 배경의 개체와 함께 제공됩니다. 배경은 PC 또는 기타 미디어 소스에서 생성됩니다.

최상의 품질을 보장하기 위해 키잉 기능에는 사용자가 최적의 키잉을 설정하는 데 사용할 수 있는 여러 매개변수가 있습니다. 아래 하위 섹션에서는 전체 구성 프로세스에 대해 자세히 설명합니다.

6.1 키 선택

버튼을 클릭



아래 그림과 같이 원하는 키 모드를 선택합니다.

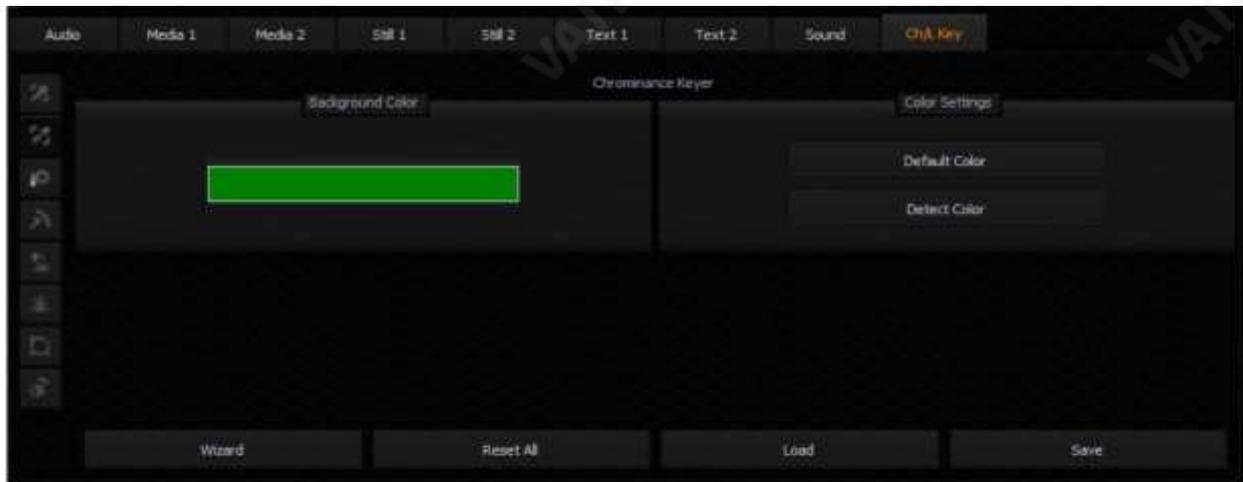


6.2 크로마키

원하는 키 모드를 선택한 후 다음 단계는 키아웃할 색상을 선택하는 것입니다.

크로미넌스키어 버튼을 클릭하면 아래 그림과 같이 구성 화면이 들어갑니다. 이 설정은 사용된 키잉 배경에 따라 다릅니다. 녹색 또는 파란색의 두 가지 가능성이 있습니다. Chrominance Keyer 에서 Background Color 를 클릭하여 선택 합니다.

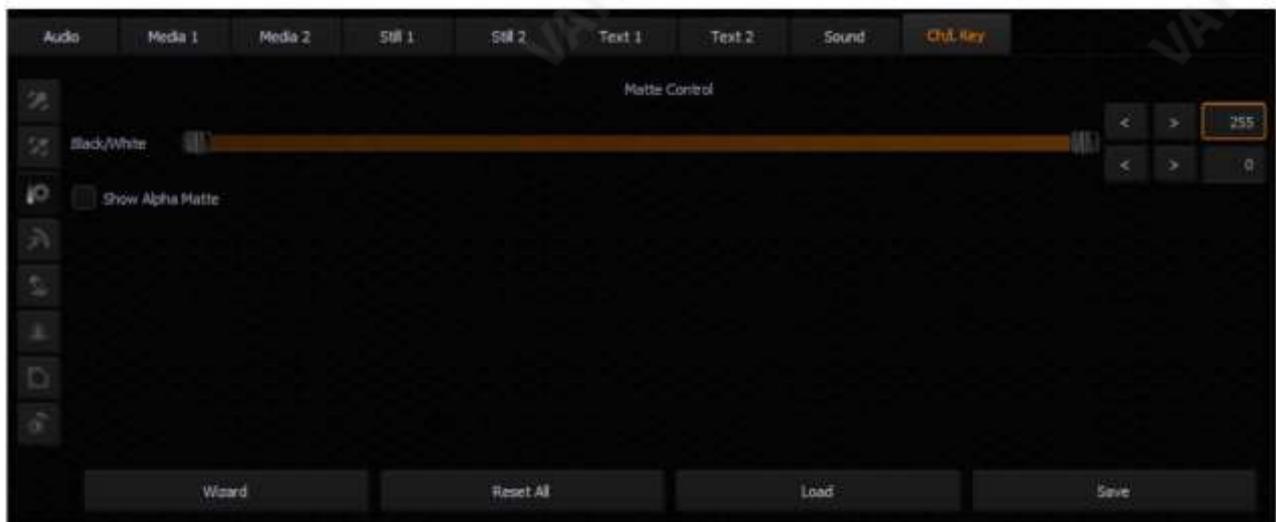
부분.



키아웃된 배경의 색상이 균일하지 않은 경우 사용자는 자동 평균을 사용하여 배경의 LRGB 매개변수를 계산하는 색상 감지 버튼을 사용할 수 있습니다. 매개변수에 액세스할 수 없는 경우 사용자는 메시지 창을 통해 이에 대한 알림을 받은 후 색상이 기본값으로 재설정됩니다. 기본 색상 버튼은 기본 색상을 선택하는 데 사용됩니다.

6.3 매트 컨트롤

Matte Control 버튼을 클릭하여 예비 키잉 설정 페이지로 들어갑니다. 이것은 Show Alpha Matte 기능으로 수행됩니다. 이 기능은 확인란을 선택한 후 흰색에 가까운 색상이 투명하지 않고 어두운 색상에 가까운 색상이 투명한 매트 보기를 표시합니다.





알파 매트 보기 표시

의도한 결과는 마스크 배경색을 가능한 한 완벽한 검정색에 가깝게 만드는 것입니다. 그렇게 하려면 마스크 배경에 검정이 최대한 고르게 분포될 때까지 검정 수준 슬라이더를 이동해야 합니다.



Black 레벨 조정 후의 모습

슬라이더를 극단적으로 이동하면 다른 개체의 속성이 손실되고 투명하지 않게 됩니다. 이것이 검정색 배경의 분포에서 작은 차이를 여전히 식별할 수 있도록 기능을 드물게 적용해야 하는 이유입니다.

다음 단계는 완전히 투명하지 않은 상태로 유지되는 개체에 균일한 흰색 분포를 얻는 것입니다. 이러한 불균일한 분포는 개체의 색상이 키잉 색상에 가까운 색상 구성 요소를 가질 수 있다는 사실에서 발생할 수 있습니다. 이 경우 화이트 레벨이라는 기능을 사용하여 조정할 수 있습니다.

슬라이더를 최대값에서 왼쪽으로 이동하면 주어진 개체에서 흰색의 완벽한 분포를 얻을 수 있습니다.



화이트 레벨 조정 후의 모습

대부분의 경우 흰색 개체의 손실 없이 검정색 배경의 가장 효과적인 설정을 얻기 위해 검정색 수준 옵션과 함께 흰색 수준 옵션이 사용되며 그 반대의 경우도 마찬가지입니다.

6.4 공차 수정

화이트 레벨 조정 후 보기에서 볼 수 있듯이 화이트 레벨 기능을 사용하여 범위를 확장하면 일반적으로 균일하게 검은색 표면이 약간 회색으로 복원됩니다.

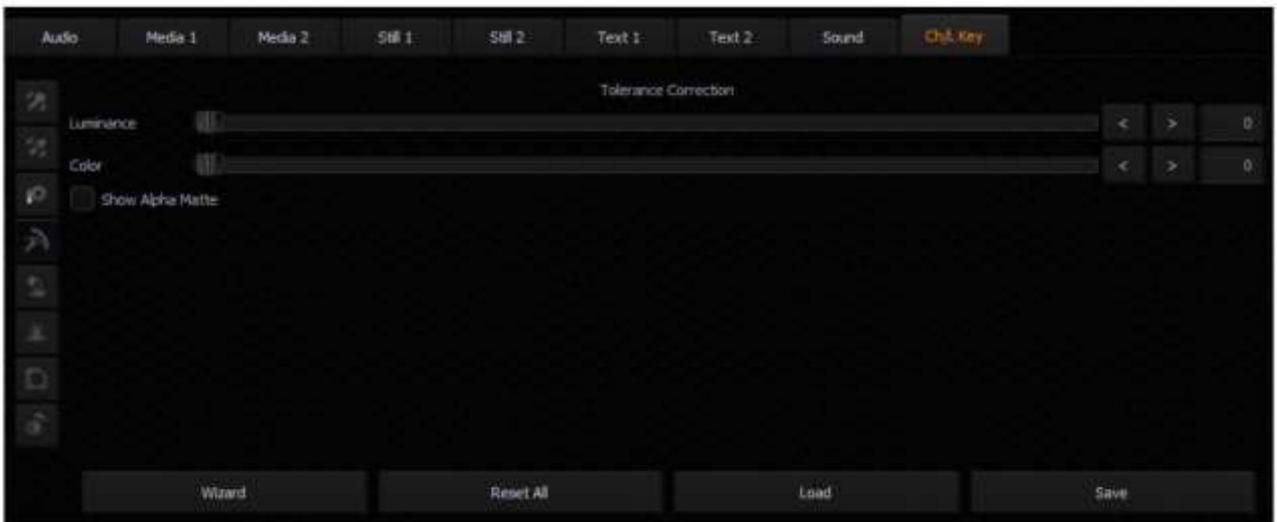
이 경우 회색조를 조정하기 위해 Tolerance correction 에서 두 가지 추가 기능

색선이 필요합니다. 공차 수정 버튼 클릭



공차 입력

수정 구성 화면입니다.



첫 번째 기능은 Luminance 로 흰색 마스크의 균일한 색상 구조를 개선합니다.



두 번째 기능은 Color 라고 하며 이 기능을 사용하면 배경의 균일한 검은색 구조로 복원됩니다.



특히 배경과 물체 사이의 휘도 차이가 큰 경우 물체의 가시성을 향상시킵니다. 이는 유리나 안경과 같은 반투명 물체가 더 뚜렷해짐을 의미합니다. 조정 '전'과 '이후'의 모습은 아래 두 사진에 나와 있습니다.

'전'과 '후'의 모습



휘도 조정 전의 모습



휘도 조정 후의 모습

Color 기능은 또 다른 효과를 내는 데에도 사용됩니다. 알파 매트 표시 옵션이 꺼지고 실제 그림이 복원되면 부자연스러운 윤곽선을 제거할 수 있습니다. 이는 키 색상과 개체 사이의 경계 값을 개선하여 수행할 수 있습니다.



색상 조정 전의 모습



색상 조정 후의 모습

6.5 유출 수정

번짐 보정은 키링 색상 잔여물을 제거합니다(Despill). 올바른 마스크가 설정되면 번짐 보정 섹션의 기능이 개체에서 키가 있는 배경 색상의 반사를 제거합니다.



물체에 대한 배경색의 영향- 홀림 보정 전의 모습

유출 수정 버튼을 클릭하십시오.



설정 페이지로 이동합니다.



Despill color 및 Despill coarse 는 불필요한 색상을 사전 제거하는 기능에 속하며 RGB 공간을 기반으로 합니다.



Despill 색상/Despill 거친 슬라이더 섹션

Despill 색상 슬라이더를 위치0(왼쪽)으로 이동하면 알고리즘이 자동으로 녹색 구성 요소를 제거합니다(이와 유사하게 배경이 파란색이면 파란색). 그러나 Despill 색상 슬라이더를 위치 1000(오른쪽)으로 이동하면 알고리즘이 자동으로 빨간색과 파란색 (키 색상이 녹색인 경우) 또는 빨간색과 녹색(배경이 파란색인 경우)을 추가합니다.).

알고리즘 값은 Despill 코스 기능을 통해 제어됩니다. 키가 있는 배경이 녹색인 경우 Despill 거친 기능의 특정 임계값을 초과한 후 RGB(빨강, 녹색, 파랑) 공간의 개체에서 녹색 구성 요소가 완전히 제거되어 색상이 자주색으로 전환됩니다. (마젠타) 영역



녹색 구성 요소가 제거된 후의 보기

또 다른 기능을 통해 위의 문제를 보다 정확하게 조정할 수 있습니다.

Despill 미세 기능을 사용 하면 개체에서 키가 있는 배경색이 제거되지만 이번에는 색차 구성 요소를 기반으로 합니다.



Despill 미세 슬라이더

예비 보정에 사용되는 거친 제거를 적용한 후에는 더 정확한 조정이 이루어질 수 있으므로 거친 제거가 높음으로 설정된 경우 제거 미세 설정이 알고리즘에 큰 영향을 미치지 않을 수 있습니다.



물체에 대한 배경의 영향- 얼룩 제거 수정 후의 보기

6.6 에지 보정

품질 향상을 위해 추가 보정이 적용됩니다. Edge Correction 버튼을 클릭하여 설정 화면으로 들어갑니다.



에게



Edge Correction 기능은 물체가 자연스럽게 보이도록 반투명한 영역(예: 어둡거나 밝게 해야 하는 머리키락 끝)을 수정하는 데 사용됩니다.



가장자리 밝기 슬라이더

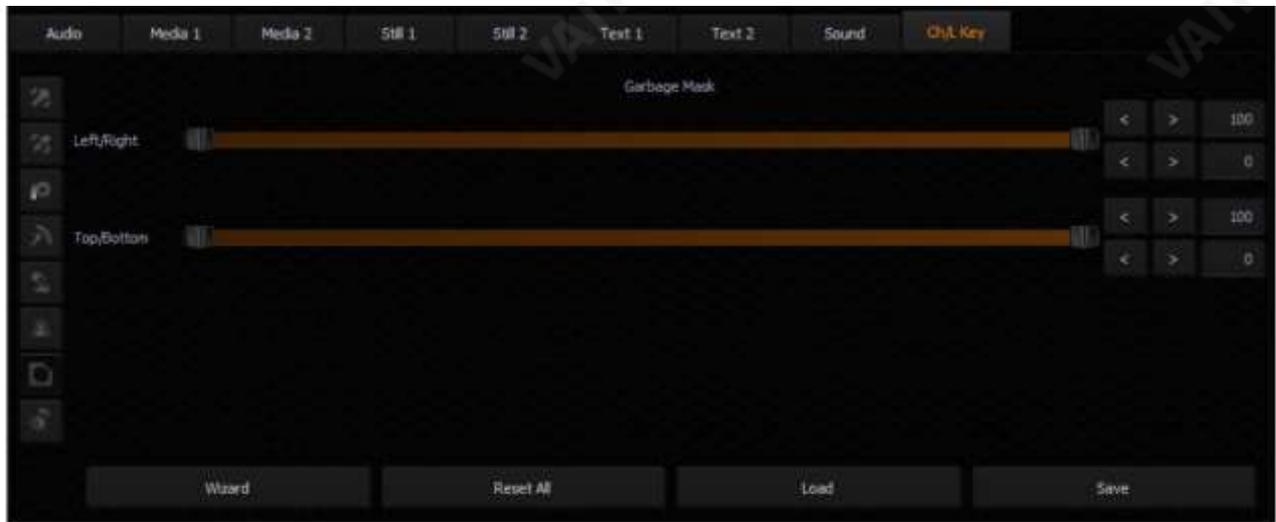
6.7 쓰레기 마스크

가비지 마스크는 잘라서 마스크 크기를 줄이는 데 사용됩니다(가능한 모든 방향: 왼쪽

오른쪽, 위, 아래). 클릭



가비지 마스크를 구성합니다.



쓰레기 마스크 섹션

이 기능은 키가 있는 배경의 보기가 전체 개체 샷을 채울 만큼 크지 않은 경우에 사용됩니다.



카메라 구역에서 본 모습

왼쪽, 오른쪽, 위쪽, 아래쪽 슬라이더를 사용하여 나머지 요소를 자르면 키가 있는 배경 영역 내에 개체를 배치할 수 있습니다.



키잉알고리즘이 꺼진상태에서 가비지 마스크 수정 후 보기

크로마 키잉기능을활성화하면 다음과 같은 효과를 얻을 수 있습니다.



키잉알고리즘이 켜진상태에서 가비지 마스크 수정 후의 보기

설명: 이 경우 개체는 잘린 마스크 영역 내에서만 이동할 수 있습니다. 그렇지 않으면 개체가 사라집니다.

또한 Garbage mask 슬라이더를 사용하면 이전 설정이 올바른지, 가상 배경의 최종 모양에 영향을 미쳤는지 확인할 수 있습니다. 예를 들어 전체 범위 내에서 왼쪽 슬라이더를 이동하면 노이즈, 색상 이동 또는 배경 화색도의 변화가 보이지 않아야 합니다.

6.8 사후 수정

수정 후



가상 배경의 조건에 개체를 일치시킵니다. 아래 다이어그램에 표시된 다음 기능은 개체의 사후 수정에 사용되며 가상 배경에는 영향을 주지 않습니다.



밝기 - 사진에 추가 색상 밝기를 적용할 수 있습니다.

대비 - 색상 간의 대비를 높일 수 있습니다.

채도 - 색상 채도를 높일 수 있습니다.

강도 - 주변 색상 강도를 설정할 수 있습니다.

7장 빠른 크로마킹

TVS-1000A에는 사용자가 빠른 크로마키 작업을 수행할 수 있는 두 가지 특수 기능이 있습니다. 두 가지 특수 기능은 단순 크로마 키와 마법사입니다.

7.1 단순 크로마키

단순 크로마키 모드는 사용자에게 한 번의 마우스 클릭으로 크로마키 효과를 적용할 수 있는 기능을 제공합니다.



클릭

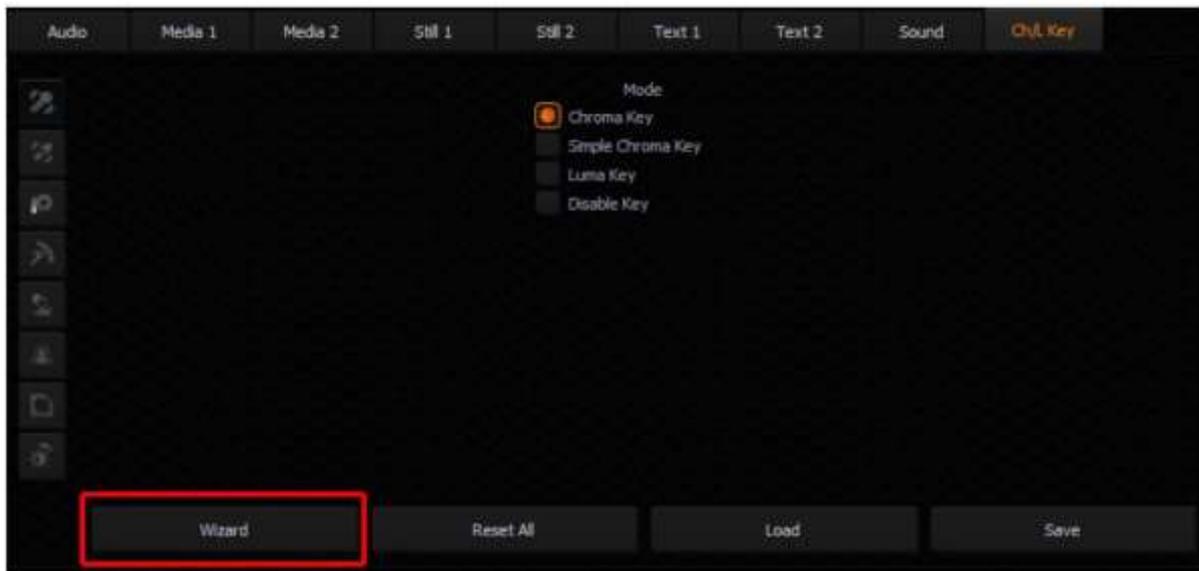


그러면 시스템이 최적의 크로마키 색상을 자동으로 선택합니다.

7.2 마법사

Chroma Key Wizard는 사용자가 단계별로 크로마키 작업을 수행하도록 안내하도록 설계되었습니다.

아래 그림과 같이 빨간색 직사각형 상자로 둘러싸인 "마법사" 버튼을 클릭하여 크로마키 마법사를 시작합니다.



8장 사운드 믹서

TVS-1000A에는 사운드 신호를 믹싱하는 사운드 믹서 기능이 탑재되어 있습니다. 또한 사용자가 각 소스 및 사운드 출력에 대해 개별적으로 신호 레벨을 조정할 수 있습니다.



사운드 믹서를 사용하여 사용자는 다음 채널을 조정할 수 있습니다.

- 외부 입력인 Line IN(3.5mm 폰 잭)과 같은 선택 가능한 채널 채널(입력카드의 스테레오 아날로그 입력);
- AUX HDMI- AUX HDMI 입력의 오디오 입력 채널
- Media1 – 가상 플레이어가 지원하는 파일의 입력 채널 Media1 Bin 탭;
- Media2 – 가상 플레이어가 지원하는 파일의 입력 채널 Media2 Bin 탭;
- 캡처 – TVS-1000A 시스템이 오디오 입력을 캡처했습니다.
- 스트리밍 – 스트리밍 채널의 오디오 출력.
- 마스터 출력 – 오디오 출력 채널.

각 채널의 신호 레벨은 신호 레벨 막대 옆에 있는 슬라이더로 설정할 수 있습니다. 또한 별도의 마스터 출력 슬라이더를 사용하여 출력 신호 레벨을 설정할 수 있습니다. 마스터 출력 슬라이더도 프로그램 창 옆에 표시됩니다. 사운드는 -42dB에서 +10dB까지 조정할 수 있습니다. 0 레벨은 -10dBV(-7.8dBu 또는 0.316V RMS)에 해당합니다.

또한 각 입력 채널에 대해 다음 기능을 켤 수 있습니다.

- 팔로우 – 이 기능은 음원과 관련된 비디오 신호가 방송될 때까지 선택한 채널의 사운드를 음소거합니다. Media1, Media2 및 Line IN과 관련된 CAM 소스와 관련이 있습니다. 선택한 채널로 이 기능을 켜면 소스가 스트리밍되지 않는 경우 지정된 소스의 사운드가 음소거됩니다.
(표시)를 PGM 출력으로 전송합니다.
- 솔로 – 이 기능은 선택된 신호를 출력으로 개별적으로 보냅니다. 선택한 채널에서 이 기능을 켜면 다른 입력 채널이 음소거됩니다. SOLO 기능이 활성화된 신호만 출력으로 전송됩니다.
- 음소거 – 이 기능은 주어진 소스에 대한 신호를 완전히 음소거합니다.

9장 모션 캡처 사양

TVS-1000A은(는) 일부 Intel 프로세서에 내장된 기능인 Intel® Quick Sync Video 기술을 사용합니다. 그것은 비디오 스트림 인코딩의 하드웨어 가속을 허용합니다. TVS-1000A는 시스템 PGM 출력 캡처도 지원합니다. 이를 통해 TVS-1000A를 비디오 레코더로 사용할 수 있으며 일반적으로 라이브 프로덕션에 사용됩니다. 파일은 MP4 또는 MPEG2 형식으로 생성됩니다.



지원되는 인코딩 형식(CODEC)은 다음과 같습니다.

H.264

MPEG-2

알파 채널이 있는 AVI(Lagarith 무손실 비디오 코덱)



코덱은 아래 나열된 비디오 형식을 지원합니다.

1080i60 / 59.94 / 50

1080p60 / 59.94 / 50 / 30 / 29.97 / 25

720p60 / 59.94 / 50

사용자는 낮음, 중간, 높음 및 사용자 정의 품질 선택과 같은 간단한 수동 설정을 수행할 수 있습니다. 프로필, 비트 전송률 등과 같은 다른 모든 매개변수는 내부적으로 구성됩니다. 사용자 지정 비트 전송률을 선택하면 사용자가 녹음 비트 전송률을 사용자 지정할 수 있습니다. 또한 사용자는 기본 캡처된 비디오 파일 저장 디렉토리를 정의할 수도 있습니다.

모든 캡처 설정을 구성한 후 라이브 프로그램 녹화를 시작하려면 캡처 버튼을 클릭하면 이 섹션의 시작 부분에 있는 다이어그램과 같이 버튼이 황색으로 바뀝니다. 캡처 버튼을 다시 클릭하면 녹화가 중지되고 녹화된 프로그램은 아래와 같이 미디어 탭(미디어 1 및 2)의 섹션 5에 배치됩니다.



프로그램 비디오 녹화 외에도 사용자는 STILL/GRAB 버튼을 클릭하여 프로그램 보기에서 즉각적인 이미지를 캡처할 수도 있습니다. 캡처한 이미지는 PGN 형식으로 저장됩니다.



캡처한 이미지는 미디어 빈의 두 스틸 탭 (스틸 1 또는 스틸 2) 의 섹션 5에 추가됩니다. 아래에 표시됩니다.



10장 프로그램 비디오 스트림

이 기능을 사용하면 인터넷 데이터 스트림 형태로 방송 신호를 보낼 수 있습니다.

결과적으로 라이브 프로그램은 원격 지역에서도 모든 시청자에게 실시간으로 도달할 수 있습니다. TVS(1000A)는 방송 신호를 생성하는 것 외에도 방송 신호를 네트워크 데이터 스트림으로 변환할 수 있기 때문에 이러한 실현을 위한 주요 요소입니다.

인터넷 방송을 시작하려면 사용자는 다음을 수행해야 합니다.

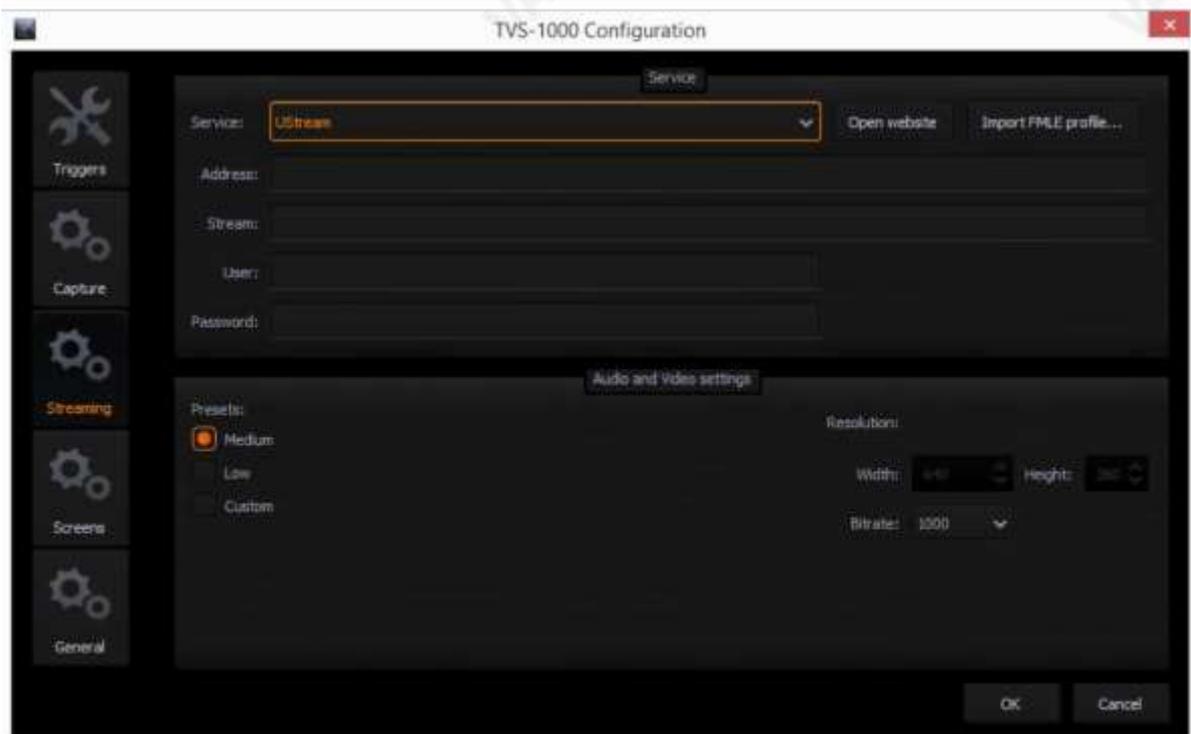
- 소스 신호 생성 - 라이브 프로덕션에서 사용할 수 있습니다.
- 신호를 인터넷 연결이 지원하는 형식으로 변환합니다.
- 아래 표시된 STREAM 버튼을 클릭하여 온라인 방송을 시작합니다.



스트리밍 설정을 하려면 스트리밍 버튼 오른쪽에 있는 기어 아이콘을 클릭하여 아래와 같이 설정 창을 엽니다. 스트리밍 서비스를 정의하고 그에 따라 비디오 및 오디오 설정을 구성합니다. 사용 가능한 스트리밍 서비스는 다음과 같습니다.

- 니코니코
- 유튜브
- 유튜브
- 커스텀

스트림 설정을 구성한 후 나중에 사용할 수 있도록 구성을 xml 형식으로 하드 디스크에 저장할 수도 있습니다. 구성 파일을 가져오려면 "FMLE 프로필 가져오기..." 버튼을 클릭하여 가져오기 프로세스를 시작하십시오.



11장 외부키보드

사용자는 RMC-220 리모컨과 같은 외부 키보드와 표준 키보드로 TVS-1000A를 제어할 수 있습니다. 각각의 세부사항은 다음과 같이 요약됩니다.

11.1 RMC-220 기능 키

RMC-220 조종기에는 F1에서 F10까지 10개의 사용자 정의 기능 키가 있습니다. 이러한 기능 키는 TVS-1000A 시스템에서 구성할 수 있습니다. 이러한 각 기능 키에는 아래 표에서 선택한 여러 기능을 할당할 수 있습니다.

오디오	DSK	일반 믹스 효과		미디어	산출
캡처 음소거	위치 설정	자연	스튜디오 가져오기	자동 재생	미리보기 선택
볼륨 캡처	미리보기 설정		자동 실행 설정	루프 재생	프로그램 선택
입력 음소거	회전 설정		버스 A 소스 설정	정지/시작	전환 교차 디졸브
인풋 솔로	스케일 설정		버스 B 소스 설정	놀다	검은색으로 페이드 전환
입력 볼륨	소스 설정		위상 설정	고르다	
출력 음소거	전환 컷		속도 설정	중지	
출력 볼륨	전환 페이드				
스트리밍 음소거					
스트리밍 볼륨					

사용자는 RMC-220 기능 키 버튼을 한 번만 눌러 선택한 항목을 실행하기만 하면 됩니다. 기능이 선택되는 순서에 따라 기능이 선택됩니다.

이 10개의 기능 키에 특정 다중 기능을 할당하려면 TVS-1000A 구성 창을 열고 "트리거" 탭을 클릭하십시오. 기능 키 탭은 구성 창 상단에서 찾을 수 있습니다. 사용자 정의하려는 기능 키 탭을 클릭하고 아래 예에서는 키 F1이 선택되어 있습니다.



일반적으로 "단순" 과 "고급"의 두 가지 모드를 사용할 수 있습니다.

11.1.1 고급

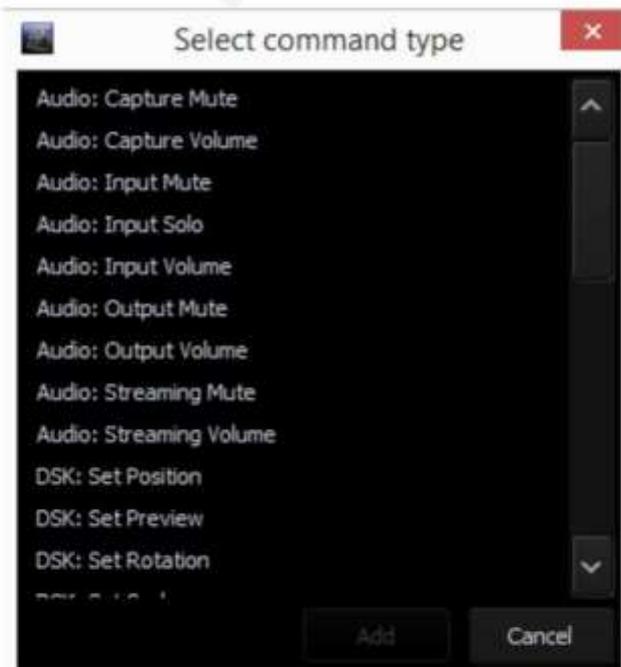
고급 모드에서 사용자는 위 표에서 사용 가능한 모든 기능을 선택할 수 있습니다.

또한 선택한 기능의 실행 순서를 사용자 지정할 수 있습니다.

"고급"을 선택하고 클릭하십시오



아래 표시된 명령 선택 창을 엽니다.

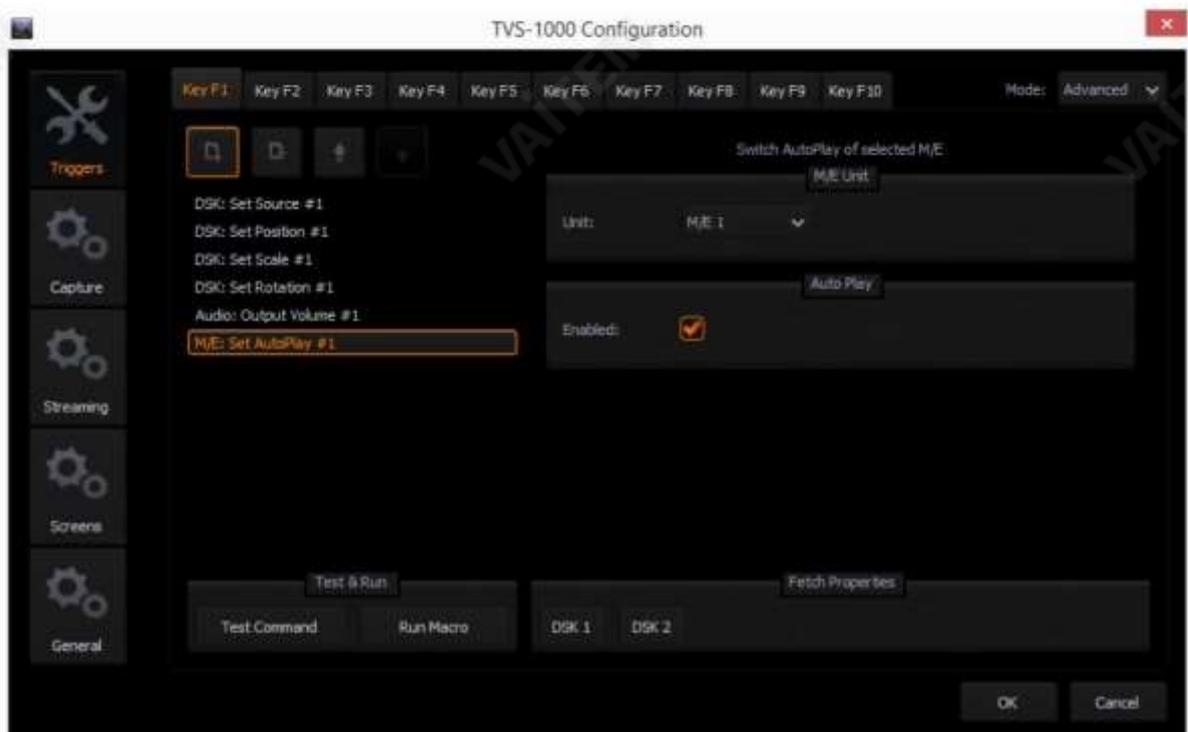


아래 그림과 같이 "DSK: Set Source #1"과 같은 기능을 선택한 다음

해당 매개변수 클릭 기능이 선택되었습니다.



모두 원하는 때까지 다음 기능을 선택하려면 다시

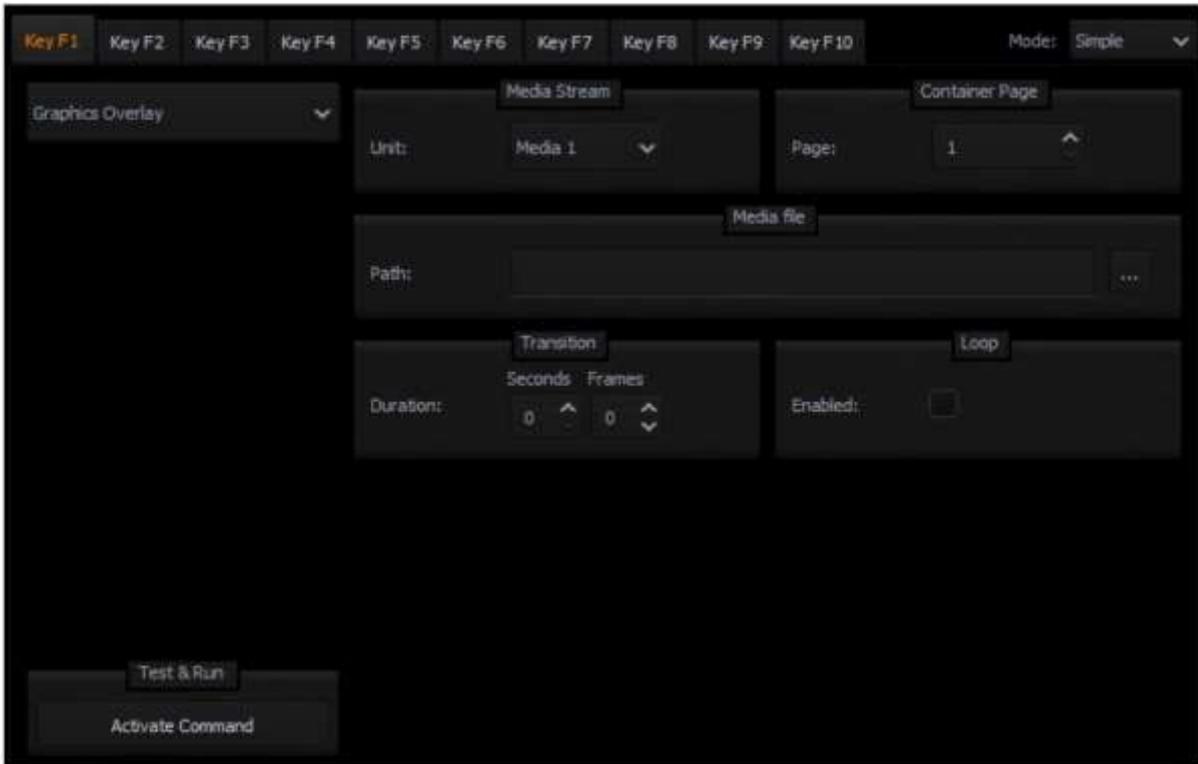


원하는 기능을 모두 선택한 후 다음 키 탭을 클릭하고 모든 키에 원하는 기능이 할당될 때까지 위의 작업을 반복합니다.

11.1.2 단순

사용자의 선택이 "단순" 모드인 경우 아래 그림과 같이 사용자 인터페이스가 나타납니다. 인터페이스에서 사용자는 기능 키의 간단한 사용자 정의를 수행하기 위해 그래픽 오버레이 기능(미디어 스트림)만 제공됩니다. 기능 키를 사용자 정의한 후

RMC-220 기능 키 버튼은 미디어 스트림을 재생하고 다시 미디어 스트림 재생을 되돌립니다.



11.2 표준 Windows 키보드 단축키

기능	단축키
메인 스위치의 PGM 버스	Q, W, E, R, T, Y, U, I 및 O
메인 스위치의 PRV 버스	A, S, D, F, G, H, J, K 및 L
M/E 간 전환	F1, F2, F3 및 F4
활성 M/E 1, 2 및 3의 위상 간 전환	
DSK1	꺼워놓다
DSK2	집
DSK1 소스	삭제
DSK2 소스	끝
Cut으로 PGM 화면에 표시	페이지 위로
페이드를 사용하여 PGM 화면에 표시	페이지 다운
가져가다	Enter(Num Lock 키패드)

12장 시스템 복구

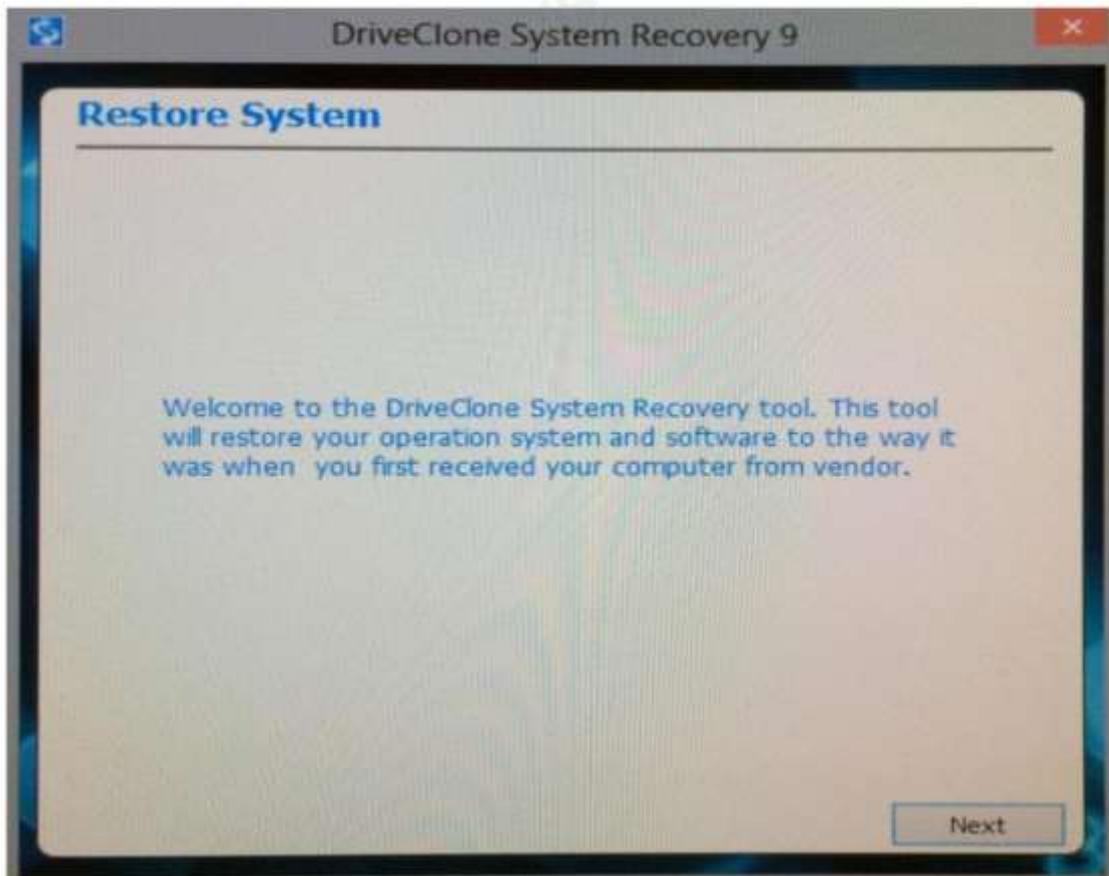
TVS-1000A는 또한 시스템이 불안정할 때 사용자에게 시스템 복구 메커니즘을 제공합니다.

TVS-1000A를 재부팅하고 시스템 부팅 과정에서 아래 화면이 나타나면 DriveClone 시스템 복구 옵션을 선택하여 복구 과정으로 들어갑니다. 이 회복

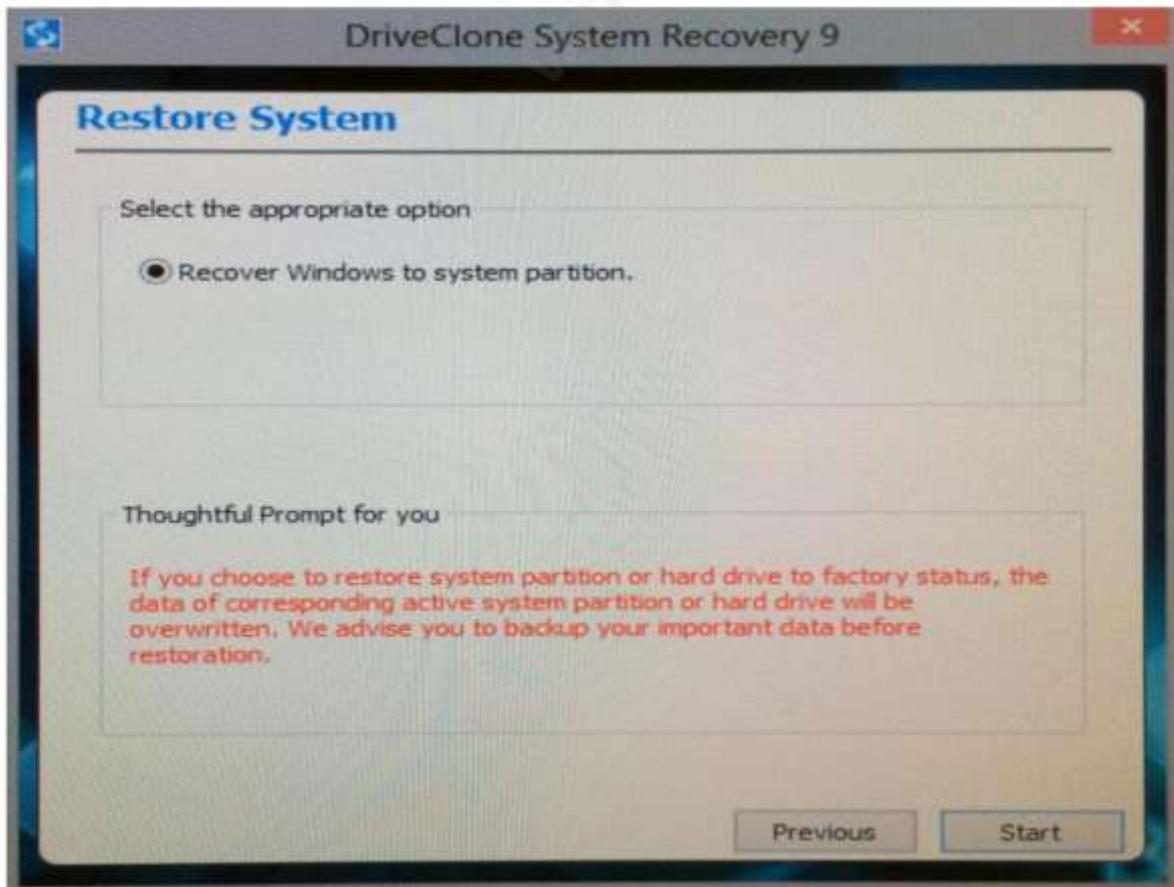
프로세스는 C 드라이브를 공장 기본값으로 재설정하지만 데이터는 D 드라이브에 유지합니다.



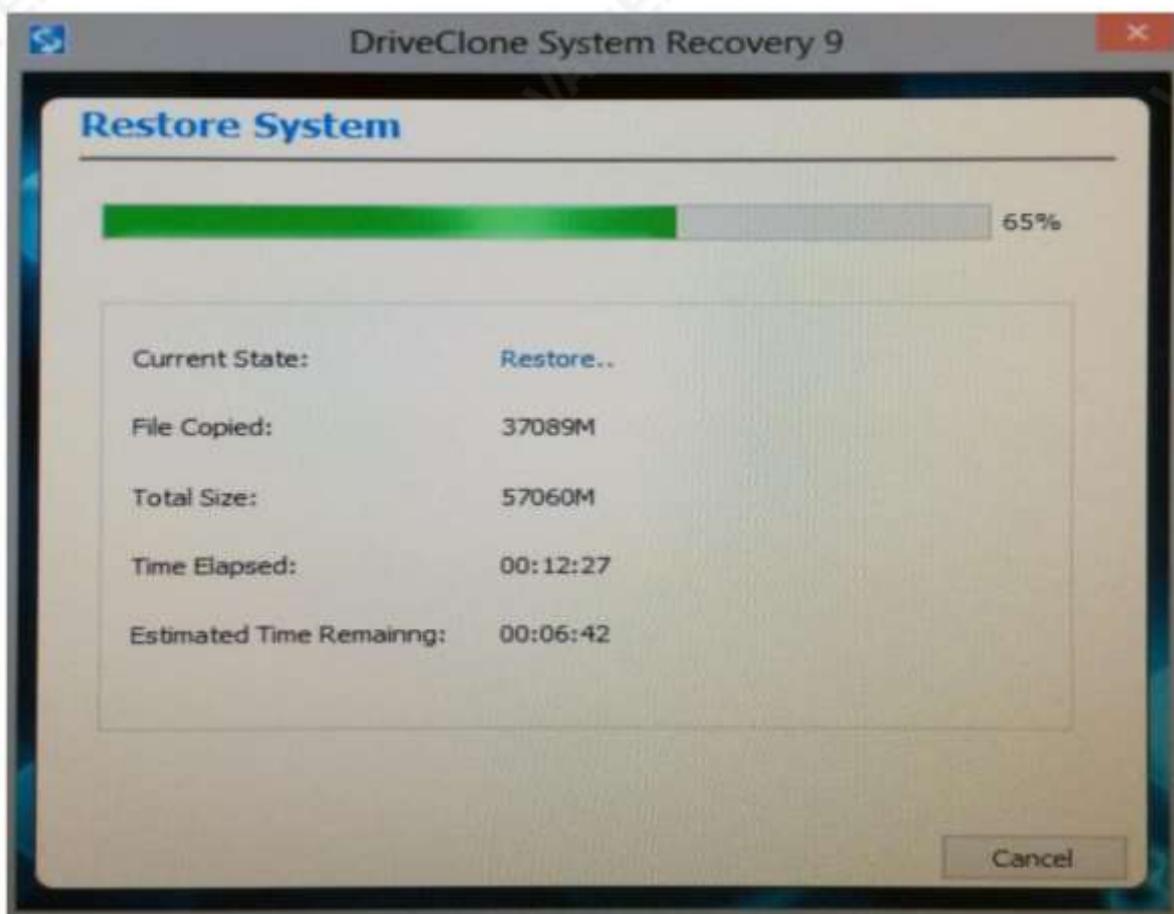
복구 프로세스의 소개 페이지에서 다음 버튼을 클릭하십시오.



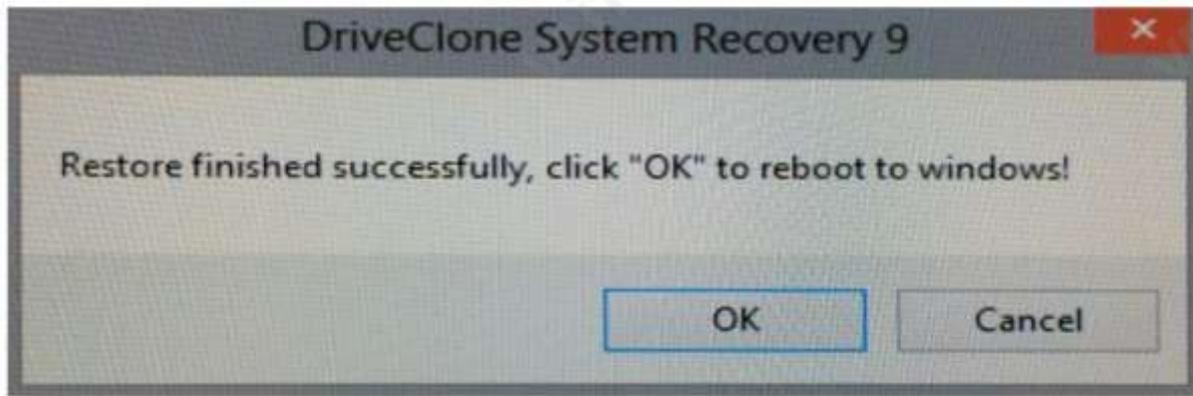
적절한 복구 옵션을 선택하고 시작 버튼을 클릭하십시오.



진행률 표시줄에 100% 완료가 표시될 때까지 기다립니다.



복구 프로세스가 완료되면 확인 버튼을 클릭하여 시스템 재부팅을 트리거합니다.



13장

자주 묻는 질문

이 섹션에서는 TVS-1000A를 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.

아니요, 문제 1. 가상	솔루션
스튜디오 창이 열린 후 PC 시스템 모니터 출력 터미널의 플러그를 뽑았다가 꽂으면 가상 스튜디오 APP가 종료되고 시스템이 바탕 화면으로 돌아갑니다.	예, 이 문제를 해결하려면 시스템을 재부팅하십시오.
2. PTC-150을 TVS-1000A에 연결할 때 교해야 할 사항은 무엇입니까?	PTC-150의 출력이 1080p로 설정된 경우 경고 메시지가 표시되고 TVS-1000A 멀티뷰에 표시됩니다. 그러나 이 경고 메시지는 프로그램 보기로 전송되지 않으며 어떤 기능에도 영향을 미치지 않습니다.
3. 파일 이름은 로컬에서 변경할 수 없습니다. TVS-1000A.	세션에서 로컬로만 파일 이름을 변경을 허용합니다. 파일은 많은 프로젝트에서 사용될 수 있으므로 파일이 누락될 수 있으므로 원본 파일 이름을 변경하지 않습니다. 따라서 하드 디스크에서 이름 바꾸기가 필요한 경우 새로운 기능으로 수행해야 합니다.
4. 일부 PNG 파일의 가로 세로 비율은 VIRTUALSET 메이커에서 로드한 후 올바르지 않습니다.	이 문제를 해결하려면 그림을 로고 레이어로 로드하십시오.
5. AUX 카드(그린 카드)의 HDMI 출력에는 오디오 출력이 없습니다.	AUX 카드 HDMI 출력은 오디오 출력을 지원하지 않습니다. 이 AUX 카드는 미리보기 출력용입니다. Program Out이 아니므로 AUX 카드에서 오디오가 출력되지 않습니다.
6. TVS-1000A의 자동 펌웨어 업데이트를 지원하는 최신 소프트웨어 버전 번호는 무엇입니까?	버전 1.1.3402부터는 시스템이 자동으로 펌웨어를 업그레이드하므로 사용자가 펌웨어 업데이트를 수행할 필요가 없습니다.
7. 가상 배경 파일을 여는데 얼마나 걸립니까?	가상 배경 파일을 가져오기까지 약 5초의 대기 시간이 소요됩니다.
8. 모니터 화면의 이미지 표시가 왜곡됩니다.	기기를 시작하기 전에 필요한 모니터 수를 TVS-1000A 시스템에 연결해야 합니다. 기기를 켜 후 모니터를 연결하면 모니터 화면의 이미지 표시가 왜곡됩니다. 또한 기기가 실행되는 동안 모니터를 꽂거나 뽑으면 작동 종료, 파일 시스템 오류, 기기 충돌 등이 발생할 수 있습니다.

9. 권장 모니터는 무엇입니까? 해결?		권장 모니터 해상도는 1920x1080 이상 또는 사용자 인터페이스, 프로덕션 라이브 화면이 왜곡될 수 있습니다.
10. 그래픽 카드 DVI-D 포트와 virtu 카드 HDMI 포트의 비디오 출력이 동일한 품질을 보입니까?		DVI-D 포트의 비디오 출력(PGMOUT) 품질이 떨어집니다.
11. 가끔 1초 모자이크가 보입니다. PGM 보기.		이것은 PVM 보기를 PGM 보기로 처음 전환할 때 한 번만 발생합니다.
12. TVS 시스템이 종료되는 이유 TVS 시스템이 실행되는 동안 모니터 케이블을 뽑은 직후 Windows 바탕 화면이 표시됩니까?		TVS 시스템은 모니터와 함께 작동해야 합니다. TVS 시스템이 실행되는 동안 모니터의 플러그를 뽑지 마십시오.
13. Windows Media Player에서 캡처한 MPEG 파일을 재생할 수 없는 이유 TVS 시스템?		프리웨어인 VLC Player를 사용하시기 바랍니다. Windows Media Player는 MPEG II 파일을 재생할 수 없습니다.
14. TVS 시스템에서 캡처한 파일의 이름을 바꾼 후에도 Windows OS의 파일 이름이 변경되지 않은 이유는 무엇입니까?		TVS 시스템은 모든 TVS 세션 중에 캡처된 파일의 로컬 이름 바꾸기만 허용하며 실제 파일 이름은 바꾸지 않습니다. PC 시스템에서 싱글이기 때문입니다. 파일은 다른 많은 프로젝트나 세션에서 참조할 수 있으므로 PC 시스템의 실제 파일 이름을 바꾸면 다른 프로젝트/세션에 대한 참조가 손실됩니다.
15. Line IN에 "Follow"가 활성화된 후 TVS 오디오 믹서에서 Line IN 오디오는 CAM1 또는 Cam2로 출력됩니다.		"Follow" 체크박스를 체크한 후 Line in은 Cam 1 또는 Cam2를 따릅니다. 오디오 라인 입력을 원하지 않는 경우 라인 입력에 대해 음소거를 선택하십시오.
16. 화면이 볼 수 있는 영역이 표시되는 이유 TVS 마신의 부팅 직후에 작아지나요?		이것은 일부 모니터에서 발생할 수 있습니다. 모니터의 오버스캔 모드를 활성화하십시오.
17. Windows OS에서 virtualset maker 파일(.dvsx)의 이름을 바꾸고 TVS Production Module로 가져온 후 파일을 찾을 수 없거나 파일이 비어있는 이유는 무엇입니까?		VirtualSet Maker 파일(.dvsx)의 이름을 바꾸는 동안 동일한 폴더에 있는 해당 PNG 파일의 이름도 변경하십시오.
18. 왜 TVS-1000A의 HDMI 카메라에서 오디오가 들리지 않습니까?		라인 입력 대신 HDMI를 선택하십시오 TVS 오디오 믹서
19. 내 멀티뷰어에 경고 표시가 있는 이유는 무엇입니까?		모든 해상도와 프레임 속도가 세션과 동일한지 확인하십시오. 제작 전에 시작 메뉴에서 할당된 해상도 및 프레임 속도.

20.	아래에 있는 물체가 보이지 않는 이유 Virtualset Maker 기본창의 레이어?	상위 레이어가 하위 레이어를 차단하지 않도록 상위 레이어 개체가 알파 채널이 있는 PNG 파일인지 확인하십시오.
21.	Virtualset maker에서 특정 레이어의 크기와 위치를 조절할 수 없는 이유는 무엇입니까?	조정할 수 없는 배경 레이어인 Studio 레이어를 조정하고 있지 않은지 확인하십시오. 그러나 정적 레이어를 조정할 수 있습니다. "추가" 버튼을 클릭한 다음 크기를 조정하거나 위치를 조정하려는 사진을 클릭하여 정적 레이어를 선택하십시오.
22.	세 모니터의 순서는 내가 원하는 순서.	TVS 모니터 구성 설정에서 모니터 순서를 조정하세요. (구성/구성/화면/모니터 또는 구성)
23.	원하는 경우 어떤 코덱을 사용해야 하나요? 알파 채널로 애니메이션 효과가 있는 다운스트림 키를 생성하시겠습니까?	Lagarith Lossless를 사용하여 .avi 파일을 만들거나 DNxHD를 사용하여 .mov 파일을 만드십시오. 알파 채널이 포함된 RGBA 형식을 선택해야 합니다.
24.	Virtualset maker에서는 화면을 유연하게 조정하기 어렵습니다.	Virtualset maker는 이제 포인트 모드 옵션을 제공합니다. 이 옵션에서는 사용자가 네 모서리를 드래그하여 화면의 모양을 변경하고 몇 번의 마우스 클릭으로 화면을 이동할 수 있습니다.
25.	Aux 카드(그린 카드) HDMI 출력에서 소리가 나지 않는 이유는 무엇입니까?	PVW 출력용 Aux 카드에는 오디오가 포함되어 있지 않습니다. PGM 출력은 오디오 내장을 지원합니다.
26.	1080P 50 / 59.964 / 60 입력이 있는 Aux 카드(그린 카드) HDMI 출력을 공급하는 동안 비디오가 출력되지 않는 이유는 무엇입니까?	Aux 카드는 1080P 50 / 59.964 / 60 형식을 지원하지 않습니다. 저해상도 형식을 사용하십시오.
27.	8개의 오디오 채널 입력을 사용할 때 왜 2개의 오디오 채널만 출력되나요?	TVS는 2개의 오디오 채널만 지원합니다.
28.	PGM 오디오를 모니터링하는 방법은 무엇입니까?	사용자는 이어폰 커넥터나 스피커가 있는 TV나 모니터를 사용하여 연결할 수 있습니다. PGM OUT으로 보내십시오.
29.	다른 호환 가능한 NLE 버전은 무엇입니까?	다음 NLE SW는 H.264 코딩을 지원합니다: 1. 프리미어 프로 CC 2014 이상 2. Final Cut Pro X 이상 3. EDIUS Pro 7 이상 또한 Premiere Pro CC 2015 이상은 MPEG-II 안코딩 (INTEL HD4600)을 지원하는 NLE SW입니다.

14장

명세서

모델명	TVS-1000A
상품명	트랙리스 가상 스튜디오 시스템
추적/무추적	발자국 없는
비디오 입력	HD-HDMI x 1/AUX-HDMI x 1
비디오 출력	HD-HDMI x 1/AUX-HDMI x 1
비디오 입력/출력 체제	1080p 25/29.97/30 1080i 50/59.94/60 720p 50/59.94/60
오디오 입력	미니 폰 잭 x2 HDMI 오디오 임베디드 x2
작동 모니터	DP x2, HDMI x1, DVI x1(4개 중 3개 선택)
계정	해당 없음
다운스트림 키	2
미디어	2(DDR)
가상 스튜디오	datavideovirtualset.com에서 200 세트 및 무제한 다운로드
정지사진	2
스틸 텍스트	2
키어	크로마키/ 휘도키
녹음	H.264 / MPEG-2
라이브 스트리밍 프로토콜	TS HTTP TS RTP T S UDP TS RTSP FLV HTTP FL V RTMP
하드 디스크 용량	1TB
치수(가로x가로x높이)	480 x 470 x 178mm
무게 작동	13.6kg
온도 범위	0~40 °C
힘	AC 100-240V 450W

Note

Note

Note

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.

<https://www.datavideo.com/product/TVS-1000A>

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)데이터비디오테크놀로지스 All rights reserved 2020

2021년 11월 15일
버전 E4