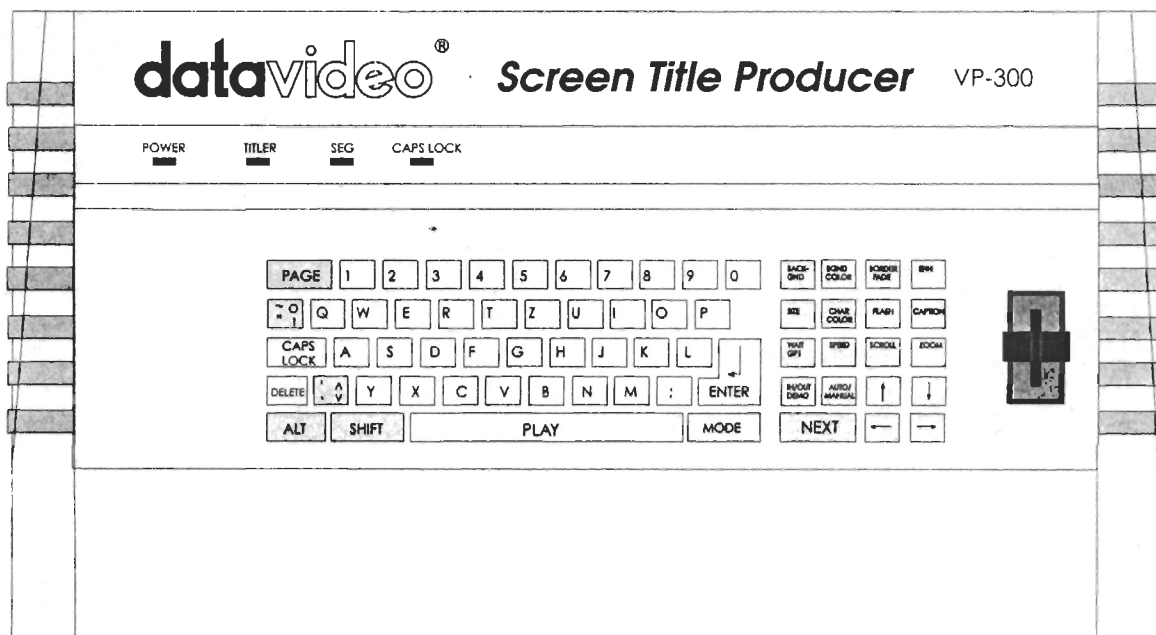


# datavideo®

## INSTRUCTION MANUAL

### SCREEN TITLE PRODUCER VP-300

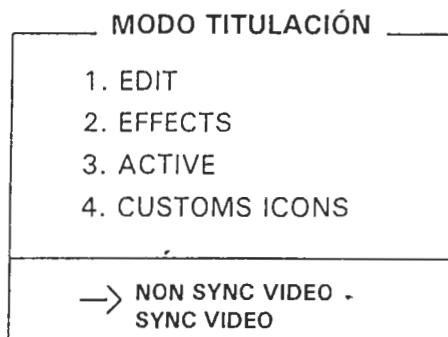


CE <http://www.datavideo-tek.com>

## 4.0. MODO TITULACIÓN

### 4.0.1. Cambie al Modo Titulación desde el Modo Demo.

Cuando encienda la unidad la luz MODO se ilumina y el programa DEMO empieza a funcionar. Pulse la tecla "MODE" una vez para salir del Modo DEMO y enviar en el modo titulación. En el Modo Titulación debería ver en su televisor o Monitor la información siguiente, (si no es así, pulse de nuevo la tecla MODE hasta que aparezca):

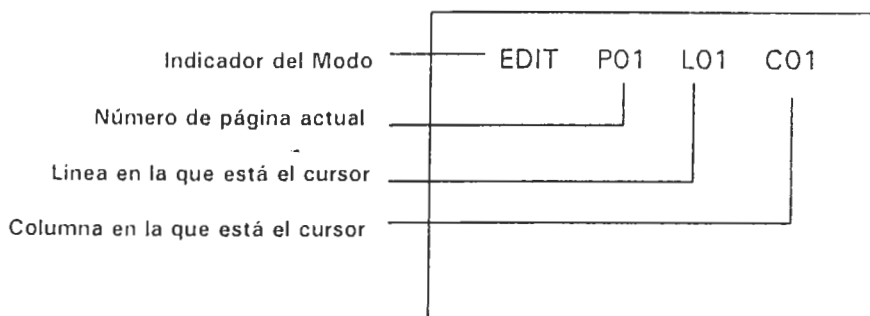


### 4.0.2. Selección del tipo de fuente.

El SE-200 es compatible tanto con fuentes de video sincronizadas como no sincronizadas. Como probablemente sus fuentes de video no están sincronizadas, el SE-200 está preajustado para "NON SYNCHRONOUS VIDEOS". Si está utilizando el TBC-2000 ó TBC-500 de Datavideo, lea la sección anterior "Fuentes de Video Sincronizadas", y mueva el cursor al Modo "SYNCHRONOUS VIDEOS".

### 4.0.3. Selección de la Página en la que va a trabajar.

Pulse la tecla "1" para entrar en el Sub-Modo de Edición de la Tituladora. Podrá ver la información mostrada en el siguiente gráfico. Advierta que el número de página en la parte superior de la pantalla (PO1, PO2, etc.) le dice en qué página está ahora. Puede pulsar la tecla azul "NEXT" para entrar a la siguiente página.



### 4.0.4. Selección del Fondo.

Usted puede sobreponer los títulos sobre imágenes de video o sobre un fondo de color (Existen 8 colores disponibles). Pulse las teclas "COLOR" y "STYLE" para visualizar estas opciones y escoger una de ellas.

### 4.0.5. Selección del color de los títulos.

El cursor muestra el color que tendrán las letras. Pulse la tecla "CHAR COLOR" para ver los 8 colores disponibles y seleccionar uno de ellos.

*Nota: Si desea elegir el color "transparente" para los títulos sobre un fondo de color, pulse la tecla "CHAR COLOR" varias veces hasta encontrar el color "transparente" (después del color amarillo).*

#### 4.0.6. Selección del Tamaño del texto.

Cada línea de texto puede tener uno de los cuatro tamaños. Pulse la tecla "SIZE" para ver los tamaños disponibles y seleccionar uno de ellos.



#### 4.0.7. Creación del Texto.

La **posición** del cursor indica el punto de inicio del texto. Teclee algún texto y verá como al teclear la línea (L01, L02, etc.) y la columna (C01, C02, etc.) varían con el cursor.



Cuando teclee un texto tenga en cuenta lo siguiente:

a) Para mover el cursor: Pulse la Barra Espaciadora para mover un espacio. Pulse la tecla "ENTER" para mover una línea. Después de crear el texto puede mover el cursor en **cualquier** dirección pulsando las teclas de flecha. *Nota: Si desea mostrar el texto moviéndose a través de la pantalla, o quiere hacer que el texto aparezca en formato "Caption", utilice el tamaño más pequeño y tecléelo continuamente (aunque las palabras se dividan entre líneas). Esto evitará cortes en el texto al ser reproducidos.*

b) Para obtener una letra mayúscula: Pulse "SHIFT" seguido de la letra. Para bloquear las mayúsculas, pulse CAPS LOCK (la luz "CAPS" se iluminará). Pulse CAPS LOCK de nuevo para desbloquearlas y la luz "CAPS" se apagará.

c) Para teclas que tengan dos caracteres negros (como  ,  ): Para el carácter inferior teclee normalmente, pulse SHIFT y la tecla para el carácter superior.

d) Para teclas con caracteres amarillo (como "&" ó "@"): Pulse ALT + la tecla para el carácter inferior, pulse ALT + SHIFT + la tecla para el carácter amarillo superior.

e) Para obtener caracteres especiales (como "á" ó "ñ"), utilice las dos teclas grises  y  como se indica a continuación:

- Para obtener el carácter de la parte inferior izquierda, pulse la tecla y luego el carácter que desea acentuar.
- Para obtener el carácter de la parte superior izquierda, pulse la tecla y SHIFT a la vez, y luego el carácter que desea acentuar.
- Para obtener el carácter de la parte inferior derecha, pulse la tecla y ALT a la vez y luego el carácter que desea acentuar.
- Para obtener el carácter de la parte superior derecha, pulse la tecla SHIFT y ALT a la vez (las 3 teclas) y luego el carácter que desee acentuar.
- Para obtener mayúsculas acentuadas, pulse "CAPS LOCK" y repita los pasos anteriores.

f) Para borrar el texto: Pulse la tecla "DELETE" para borrar el carácter marcado por el cursor, pulse DELETE y PAGE a la vez, para borrar la página entera; Pulse ALT + SHIFT + DELETE para borrar todas las páginas.

*Nota: La capacidad de memoria del Titulador es de 110 líneas de tamaño de caracteres. Existen algunas líneas invisibles (por ejemplo al teclear espacios o al mover el cursor sin escribir nada, se almacenará como una línea. En este caso, pulse ALT+SHIFT+DELETE para borrar las líneas incluyendo las líneas invisibles.*

#### **4.0.8. Selección del reborde del texto.**

Pulse la tecla "BORDER". El texto de la pantalla irá cambiando entre 3 estilos de reborde disponibles: sin reborde, reborde negro y reborde blanco.

#### **4.0.9. Caracteres Parpadeantes.**

a) A un texto existente: Posicione el cursor sobre el carácter (o caracteres) que quiere hacer parpadear y pulse la tecla "FLASH". Nota: Una vez parpadea el carácter, la única manera de detener el parpadeo es borrando el carácter.

b) En textos nuevos: Primero, pulse la tecla "FLASH", luego teclee nuevos caracteres. Esos caracteres parpadearán. Para volver a caracteres que no parpadean, pulse la tecla "FLASH" y continúe tecleando.

### **4.1. CREACIÓN DE DIBUJOS**

a. Mientras esté en el Sub-Modo de Edición, pulse la tecla NEXT para seleccionar una nueva página en blanco.

b. Pulse la tecla "STYLE" para seleccionar un fondo sólido.

c. Pulse la tecla "COLOR" para seleccionar un color de fondo.

d. Mueva el cursor a cualquier área de la pantalla usando las teclas de flecha.

e. Puede cambiar el tamaño del cursor pulsando la tecla "SIZE". Inténtelo con el tamaño pequeño primero.

f. Pulse simultáneamente la tecla "ALT" y la Barra Espaciadora. El área bajo el cursor se convertirá en transparente (la imagen de video aparecerá a través del fondo sólido).

g. Moviendo el cursor a través de la pantalla y pulsando las teclas "ALT" y la barra espaciadora, puede realizar un dibujo personalizado de bloques transparentes.

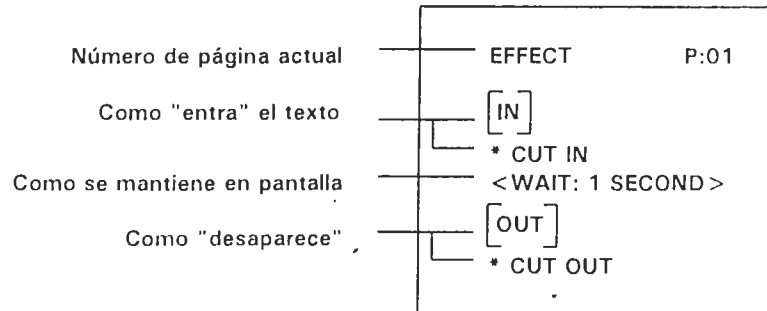
h. También puede realizar bloques del tamaño del cursor de un color diferente al del fondo: Para conseguirlo, pulse simultáneamente "ALT", "SHIFT" y la tecla "■" (la misma tecla que la "i"). Una vez haya creado un bloque de un color, puede cambiar el color pulsando la tecla "CHAR COLOR".

*Nota: Recuerde que también puede crear un carácter de color transparente en un fondo de color sólido.*

## 4.2. CREACIÓN DE EFECTOS DE TITULACIÓN

### 4.2.1. Vaya al Modo Edición desde el Modo Efectos

Después de crear el título que quiere en una página, pulse la tecla "SUB-MODE". Ahora debería ver aparecer de nuevo el menú "TITLER MODE" en su pantalla. Pulse el número 2 para entrar al Sub-Modo Efectos. En este Sub-Modo efectos debería ver la información siguiente:



### 4.2.2. Selección de la página a trabajar.

Cuando se cambia el Sub-Modo Efectos, el número de página será el mismo de la última edición de títulos. Para cambiar de página, proceda de la misma manera que en el Modo edición: Pulse la tecla "PAGE" y luego las teclas de número (01-99) para traer esa página. También puede ir a la siguiente página pulsando la tecla "NEXT".

### 4.2.3. Selección del efecto de Entrada (IN).

en su pantalla (IN) debería parpadear. Si no es así pulse la tecla "IN" hasta que parpadee. Cuando parpadee, está listo para determinar como aparecerá el título en pantalla:

a) Para obtener un CORTE DE ENTRADA (CUT IN): Este efecto está pre-ajustado y debería aparecer en su pantalla bajo la palabra (IN). Si aparece algún otro efecto, pulse la tecla "ENTER" para seleccionar el efecto "CUT IN".

b) Para obtener el efecto SCROLL IN: Pulse la tecla SCROLL. La palabra SCROLL aparecerá en pantalla.

c) Para obtener el efecto "Máquina de escribir": Pulse la tecla "IN" hasta que IN parpadee, luego pulse la tecla de flecha "derecha a izquierda" (justo a la derecha de la tecla "EDIT"). Las palabras "LINE SHIFT", "SPEED 1" y "SIZE 1" aparecerá en pantalla. Pulse la tecla "SPEED" para cambiar la velocidad desde "1" a "3" ("1" es rápido, "2" es lento). Pulse la tecla "SIZE" para seleccionar el tamaño "1" (pequeño) o "2" (grande). Pulse la tecla "STYLE" para hacer que el texto aparezca con ó sin fondo sólido.

Pulse la tecla COLOR de fondo, para seleccionar el color de fondo. *Nota: En el Modo Activo (durante la reproducción), se puede cambiar la línea del texto TICKETAPE (máquina de escribir) arriba o abajo pulsando las teclas de flecha superior o inferior.*

d) Para obtener una cortinilla de Entrada (WIPE IN): Pulse la tecla de flecha superior y obtendrá una cortinilla de entrada desde la parte inferior de la pantalla. Pulse la tecla de flecha inferior para conseguir una cortinilla de entrada desde la parte superior de la pantalla. Pulse la tecla "SPEED" para obtener la velocidad deseada.

e) Para obtener un ZOOM de entrada (ZOOM IN): Pulse la tecla "ZOOM" para obtener un ZOOM de entrada desde el ángulo superior izquierdo de la pantalla. Pulse la tecla "SPEED" para obtener la velocidad deseada.

f) Para obtener el efecto CAPTION: Pulse la tecla "CAPTION". La palabra CAPTION aparecerá en la pantalla. Pulse la tecla "SPEED" para relacionar en velocidad desde 1 a 3. El efecto CAPTION muestra 2 líneas de texto en la base de la pantalla, como en un reportaje de noticias de la cadena CNN.

#### 4.2.4. Selección del tiempo en el que el texto se mantiene en pantalla:

Cuando reproduce los títulos de manera automática, estas permanecerán en **pantalla** momentáneamente antes de desaparecer. Si quiere ampliar este tiempo de permanencia **pulse** la tecla WAIT y escoja entre 0 a 8 segundos.

#### 4.2.5. Selección del efecto de salida (OUT):

Para determinar como desaparecerán los títulos de la pantalla, pulse la tecla "OUT" hasta que OUT parpadee. La manera de programar los efectos de salida "CUT", "SCROLL" y "WIPE", es la misma que la descrita anteriormente para los efectos de entrada.

### 4.3. REPRODUCCIÓN DE TÍTULOS

#### 4.3.1. Vaya desde el Sub-Modo EFFECT al Sub-Modo ACTIVE.

Después de seleccionar como aparecerán y desaparecerán sus títulos, pulse la tecla "SUB-MODE" para salir del Sub-Modo EFFECT. El menú "TITLER MODE" aparecerá en la pantalla. Pulse el número 3 para entrar en el Sub-Modo ACTIVE. Todos los textos desaparecerán de la pantalla.

#### 4.3.2. Reproducción automática de títulos.

Pulse las siguientes teclas en secuencia: la tecla "PAGE", las teclas de números para la página en la que desea empezar ("01" es la página nº 1), y la tecla "PLAY". El Titulador reproducirá todas las páginas, desde la página elegida a la última página creada. Cada página mostrará todos los efectos que Vd. ha seleccionado en el Sub-Modo EFFECT.

#### 4.3.3. Reproducción manual de títulos.

A diferencia del modo automático el modo manual solo reproduce una página cada vez. Esta característica es adecuada para facilitar la revisión de la precisión de los títulos, **página por página**. Pulse la tecla "AUTO/MANUAL" para salir del modo AUTO e ir al modo MANUAL. Cuando la luz IN/OUT parpadee esto indicará que el modo MANUAL está seleccionado. Pulse la tecla "PAGE", luego pulse las teclas de número para la página que desea reproducir, y a continuación la tecla "PLAY". El texto creado en esa página aparecerá en la pantalla con el efecto elegido, pero no desaparecerá automáticamente. Para hacer desaparecer el texto, debe pulsar la tecla "PLAY" de nuevo. Continúe pulsando la tecla "PLAY" para reproducir las siguientes páginas.

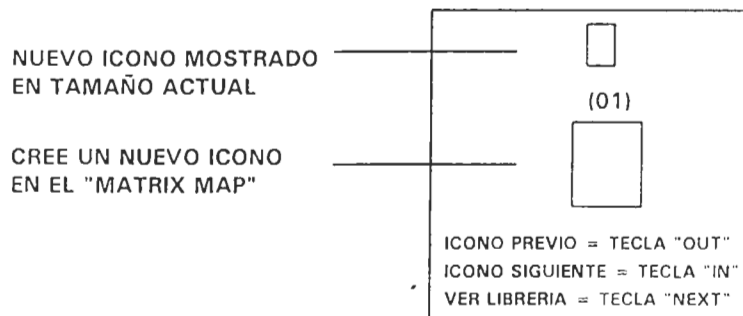
#### 4.3.4. Reproducción de títulos con CICLO AUTOMÁTICO.

Esta característica es utilizada para reproducir una secuencia de títulos y páginas continuamente. Pulse la tecla "DEMO", y luego la tecla "PLAY". Todas las páginas de texto se reproducirán en su orden (empezando desde la página 1), y continuando hasta que pulse la tecla "SUB-MODE".

#### 4.4. CUSTOM ICONS (ICONOS DE USUARIOS)

##### 4.4.1. Vaya desde el SUB-MODO ACTIVE al SUB-MODO CUSTOM ICONS.

Pulse la tecla "SUB-MODE" para salir del Sub-Modo ACTIVE. El menú TITLER MODE reaparecerá en la pantalla. Pulse el número "4" para seleccionar el Sub-Modo CUSTOM ICONS. En este Sub-Modo debería ver la siguiente información:



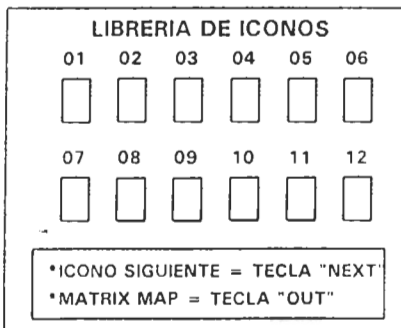
##### 4.4.2. Creación de un icono de usuario.

Coloque los puntos de tamaño de pixel en cualquier lugar del Matrix Map para formar cualquier icono, carácter o figura que desee. Posicione el cursor con las teclas de flecha, y luego pulse la barra espaciadora para colocar un punto. Pulse la barra espaciadora de nuevo para borrar este punto.

*Nota: También puede colocar cualquier carácter del teclado en el Matrix Map, tecleando ese carácter. Entonces puede alterar el carácter añadiendo o borrando puntos.*

##### 4.4.3. Ver la librería de CUSTOM ICONS.

Después de generar algunos iconos de usuario, pulse la tecla "NEXT" para ver la nueva librería de iconos. La primera página de la librería aparecerá en la pantalla:



Esta pantalla muestra los primeros 12 iconos (01-12) que ha caracterizado. Puede crear hasta 36 iconos o caracteres individuales. Hay dos pantallas más que muestran los iconos del 13 al 24 y del 25 al 36. Para ver estas pantallas pulse la tecla "NEXT". Para volver al último icono individual en el que estaba trabajando en el matrix map, pulse la tecla "OUT".

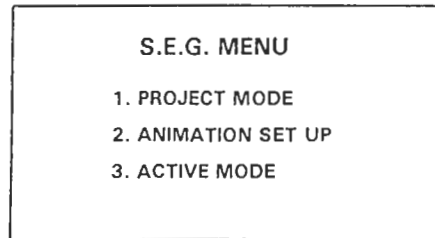
##### 4.4.4. Creación de títulos utilizando los iconos de usuario.

Pulse la tecla "SUB-MODE" para salir del Sub-Modo CUSTOM ICONS y volver al menú TITLER MODE. Pulse la tecla "1" para entrar en el Sub-Modo EDIT. Mueva el cursor a la posición en la que quiera colocar el icono de usuario. Pulse y mantenga la tecla "INNER CODE" (la misma que la tecla "ALT") + la tecla "SHIFT" y luego el número (01-36) del icono de usuario deseado.

## 5.0. MODO S.E.G.

### 5.0.1. Vaya del modo TITLER al modo S.E.G.

Pulse la tecla "MODE" para salir del MODO TITLER y entrar en el MODO S.E.G. Aquí verá el siguiente menú en pantalla. Si no ve este menú, pulse la tecla "MODE" hasta que la pantalla aparezca.

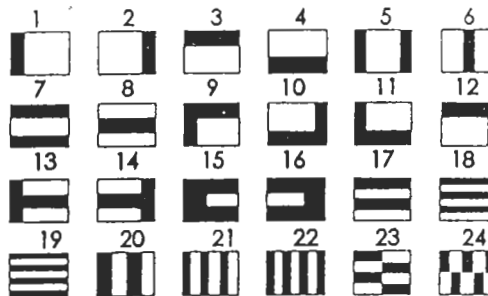


### 5.0.2. Antes de entrar en el SUB-MODO PROJECT.

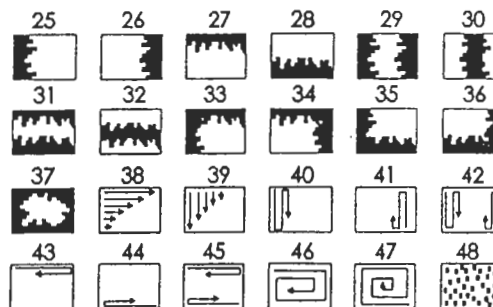
El Sub-Modo PROJECT le permitirá programar fundidos, cortinillas (24), efectos, y efectos programables por el usuario (hasta 5). Estos efectos están codificados con números como se describe en el gráfico inferior.

a) Para seleccionar un fundido, pulse la tecla "ANIMATION" (igual que la tecla "PAGE") y luego entre el número 00.

b) Para seleccionar una cortinilla, pulse la tecla "ANIMATION" y luego entre un número entre 01 y 24. Estos números corresponden a las cortinillas programadas descritas a continuación:



c) Para seleccionar un efecto de animación, pulse la tecla "ANIMATION" y luego teclee un número entre 25 y 48. Estos números corresponden a los dibujos animados programados descritos a continuación:



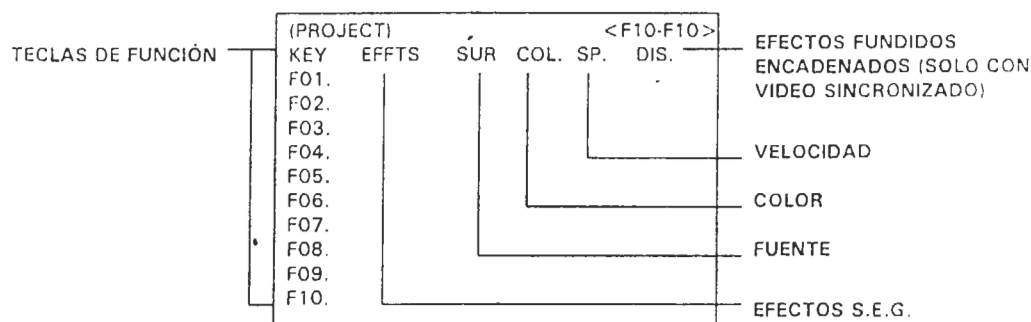
d) Para seleccionar un efecto programable por el usuario, pulse la tecla "ANIMATION" y luego entre un número entre 95 y 99. Para aprender como programar sus propios efectos lea la sección "SUB-MODO ANIMATION SET UP" (sección 5.2).



*Nota: El efecto fundido puede utilizarse tanto en modo reproducción automática como manual. En modo manual, la barra T se usa para controlar el fundido. Los efectos de animación y cortinillas solo están disponibles en modo de reproducción automática. Sin embargo, durante la reproducción automática de una cortinilla o un efecto de animación, se puede manipular la barra T al mismo tiempo para conseguir simultáneamente un fundido/cortinilla o un fundido/animación.*

## 5.1. SUB-MODO PROJECT


5.1.1. Pulse la tecla de número "1" y luego la tecla "ENTER" para entrar en el Sub-Modo PROJECT. La siguiente información debería aparecer en la pantalla.




5.1.2. Existe la posibilidad de programar las teclas de función del teclado (F01-F30) y así obtener un efecto pulsando una sola tecla.

a) Programación con fuentes de video no sincronizadas.

a.1. Mueva el cursor con las teclas de flecha arriba, flecha abajo en la columna "EFFTS" entre el código del efecto que desee.

EJEMPLO 1: Si quiere programar la tecla F01 con un efecto de fundido, mueva el cursor a la fila F01 y luego pulse la tecla "ANIMATION" e introduzca "00". Los caracteres "A00" aparecerá en la columna "EFFTS" junto con un mini-icono  para el efecto de fundido.

EJEMPLO 2: Para programar la tecla F02 con la cortinilla 12, mueva el cursor a la fila F02, y luego pulse la tecla "ANIMATION" e introduzca "12". Los caracteres "A12" aparecerán en la columna "EFFTS" junto con un mini-icono  para esa cortinilla. *NOTA : Los mini-iconos aparecerán seguidos del código de número solo para los efectos fundidos y cortinillas (A00-A24).*

EJEMPLO 3: Para programar la tecla F03 con la animación 36, mueva el cursor a la fila F03, y luego pulse la tecla "ANIMATION" e introduzca "36". Los caracteres "A36" aparecerán en la columna "EFFTS" (sin ningún mini-icono).

EJEMPLO 4: Para programar la tecla F04 con la animación 95 programada por el usuario, mueva el cursor a la fila F04, y luego pulse la tecla "ANIMATION" e introduzca "95". Los caracteres "A95" aparecerán en la columna "EFFTS" (sin ningún mini-icono). *Nota: La creación de efectos de animación programados por el usuario serán explicados en detalle más adelante.*







EJEMPLO 5: Para programar la tecla F05 con el efecto de título creado en el "TITLER MODE" mueve el cursor a la fila F05, y luego pulse la tecla "T" e introduzca 01. Los caracteres "T01" aparecerán en la columna "EFFTS" (sin ningún mini-icono).

a.2. Mueva el cursor a la fila deseada (F01-F30) y luego pulse la tecla "SOURCE" para **seleccionar** la fuente de video A o B. La fuente seleccionada será la fuente sobre la cual el **efecto** será reproducido.

a.3. Mueva el cursor a la fila deseada y luego pulse la tecla "COLOR" para **seleccionar** un color para el efecto. La selección de color está disponible para el fundido, cortinilla y efectos de animación, pero no para los efectos de titulación (porque estos colores ya han sido **seleccionados** en el modo TITLER).

a.4. Mueva el cursor a la fila deseada y luego pulse la tecla "SPEED" para seleccionar la **velocidad del efecto**: "1" es rápida y "2" es lenta. Como en la selección de color la **velocidad** esta disponible para los fundidos, cortinillas y efectos de animación pero no para los **efectos** de titulación, (porque la **velocidad** ya ha sido seleccionada en el modo TITLER).

a.5. La columna "DIS" (fundido, encadenado) no es aplicable ("NA") a fuentes de video no sincronizadas.

[PROJECT]		<F01-F10>			
KEY	EFFTS	SUR	COL.	SP.	DIS.
F01.	A00 	A		1	
F02.	A12 	B		2	
F03.	A36	B		1	
F04.	A95	A		2	
F05.	T01	A	NA	2	
F06.					
F07.					
F08.					
F09.					
F10.					

"NA": NO APLICABLE

LOS ICONOS APARECEN SOLO PARA LOS EFECTOS A00-A24

Continúe este proceso para programar tantas teclas de función (F01-F30) como desee.  
*Nota: Pulsando la tecla "NEXT" selecciona la siguiente tecla de función a programar.*

b) Programación con fuentes de video sincronizadas.

Siga el mismo proceso que con fuentes de video no sincronizadas añadiendo las siguientes opciones adicionales:

b.1. Puede transformar un fundido, cortinilla o efecto de animación en un fundido encadenado o en un efecto A/B. Para cualquier tecla de función que tenga seleccionado un fundido, cortinilla o efecto de animación, pulse la tecla "A/B ROLL" (la misma que la tecla "SIZE") para seleccionar la dirección (A a B o B a A), pulsando la tecla "A/B ROLL" (la misma que la tecla "SIZE").

b.2. Se puede programar una serie de efectos de fundidos encadenados especiales, como describe el gráfico siguiente. Pulse la tecla "D" (ciclo de 01 a 12), para seleccionar uno de los efectos numerados (D01 a D12). *Nota: Estos efectos de fundidos encadenados especiales solo pueden ser usados cuando un efecto de título (por ejemplo "T01") y un efecto A/B ROLL han sido seleccionados en las columnas "SUR" y "EFFTS".*

SUB-MODO PROYECTOS

[PROJECT]				<F01-F10>
KEY	EFFTS	SUR	COL.	SP. DIS.
F01.	A12	A	1	NA
F02.	A00	B	2	NA
F03.	T08	B	NA	1 NA
F04.	A00	A	2	NA
F05.	A05	A	2	NA
F06.	A00	A>B	NA	2 NA
F07.	A12	B>A	NA	2 NA
F08.	T01	A>B	NA	1 D10
F09.	T01	B>A	1	D08
F10.	A37	A	1	NA

TABLA EFECTOS DE FUNDIDOS A/B

KEY	IN	OUT	KEY	IN	OUT
D01	A	B	D07	A	A
D02	A	A	D08	A	B
D03	A	A	D09	A	A
D04	A	B	D10	A	A
D05	A	A	D11	A	B
D06	B	A	D12	A	B

*Nota: Con estos efectos especiales Vd. dispone de la capacidad de superponer una fuente de video, además de otra en forma de cualquier caracter o icono marcando el Modo TITLER.*

*Por ejemplo: Si al entrar la siguiente linea:*

F08	T01	A>B	NA	1	D04
-----	-----	-----	----	---	-----

La tecla F08 será programada con su página de título 01 combinada con el efecto de fundido de 04. ¿Qué significa esto? Imagine que la página de títulos 01 es la letra mayúscula "X". El efecto D04 haría aparecer la fuente B en forma de "X" mayúscula además de la fuente A. Luego la escena se fundirá automáticamente hacia la fuente A en forma de "X" mayúscula además de la fuente B.

*Nota: Los efectos de fundido A/B para títulos se controlan manualmente con la barra T.*

## 5.2. SUB-MODO CONFIGURACIÓN DE ANIMACIÓN

Utilice este Sub-Modo para crear *efectos de animación programados por el usuario.*

### 5.2.1. Vaya desde el Sub-Modo PROJECT al Sub-Modo ANIMATION (SET UP).

Pulse la tecla sub-modo para volver al menú "Modo S.E.G." y luego pulse la tecla nº 2 para entrar al sub-modo configuración de animación. La siguiente información debería aparecer en la pantalla:

Código de número (A95-A99) identifica cada efecto programado por el usuario.

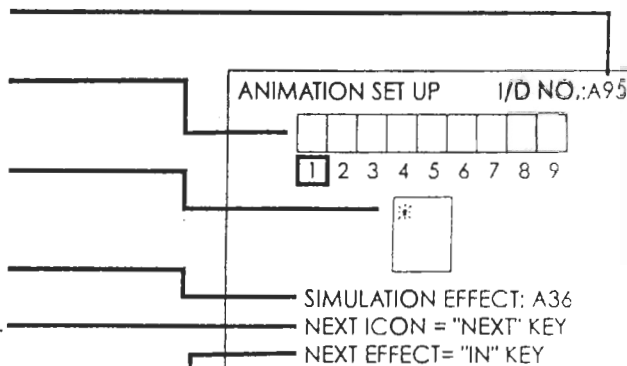
Cada efecto programado por el usuario puede contener una secuencia de hasta 9 "iconos de usuario"

Utilice las teclas de flecha para mover el cursor y la tecla "PLAY" para diseñar el dibujo icono.

Combine efectos programados por el usuario con efectos de animación existentes (A25-A48).

Para crear el siguiente icono, pulse la tecla "NEXT".

Para crear el siguiente efecto programado por el usuario (A95-A99) pulse la tecla "IN".



### 5.2.2. Como funcionan los efectos de animación programados por usuario.

#### a) Comprensión de los términos básicos "EFECTO" e "ICONO".

En la pantalla del gráfico anterior, el código de número (en la parte superior derecha de la pantalla) identifica cada efecto programado por el usuario. Hay cinco de efectos disponibles, del A95 al A99. Dentro de cada uno de estos efectos, se puede crear una secuencia de hasta 9 iconos, los cuales aparecerán en orden cuando reproduzca el efecto. O lo que es lo mismo: 1 efecto = 9 iconos (o menos si así lo ha elegido).

#### b) Creación de iconos.

La línea de celdillas de la parte superior de la pantalla indica en que icono está trabajando. Naturalmente, la celdilla de icono 1 está resaltada ahora, porque está en el inicio del proceso. La celdilla más grande que aparece en la mitad de la pantalla es el "Matrix Map", en la cual creará cada icono.

Posicione el cursor dentro del "Matrix Map" usando las teclas de flecha, luego pulse la barra espaciadora (es la tecla "PLAY" larga), para colocar un punto de tamaño de pixel. De esta forma puede crear cualquier icono que desee.

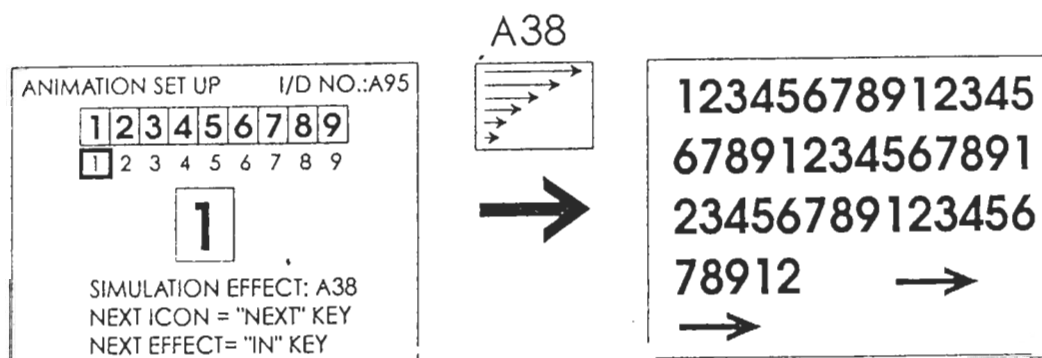
*Nota: También puede colocar cualquier carácter del teclado en el "Matrix Map" simplemente pulsando ese carácter. Luego puede alterar el carácter añadiendo o suprimiendo puntos.*

También se puede seleccionar un color para el icono pulsando la tecla "CHAR COLOR". Para crear el siguiente icono pulse la tecla "NEXT" (la celda de iconos 2 debería resaltarse en la parte superior de la pantalla). Luego repita el proceso de posicionamiento del cursor y colocación y supresión de puntos/caracteres. Así puede crear hasta 9 iconos diferentes.

c) Combinación de un efecto programado por el usuario con un efecto de animación existente. *Nota: Lea este punto atentamente para entender y visualizar como se reproducen los efectos programados por el usuario.*

Para reproducir un *efecto de animación programado por el usuario* debe combinarlo con un *efecto de animación* existente (A25-A48). El dibujo de un *efecto de animación* existente se reproducirá, pero el dibujo no consistirá en bloques normales de colores o fuentes de video, si las fuentes están sincronizadas). En su lugar el dibujo consistirá en uno de los 9 o menos iconos que haya creado dentro del efecto programado por el usuario la secuencia de iconos se repetirá hasta que el dibujo este totalmente en la pantalla.

Ejemplo: Imagine que los 9 iconos dentro del efecto A95 son simplemente los números del 1 al 9, e imagine que elige combinar este efecto con el *efecto de animación* existente A38. Cuando reproduce el efecto A95, el dibujo será el mismo que el dibujo A38, pero en lugar de bloques de color desplazándose en la pantalla, serán los caracteres 1 a 9 los que se desplazarán en la pantalla:



Para seleccionar un *efecto de animación* existente y combinarlo con el efecto programado por el usuario, pulse la tecla "ANIMATION" (igual que "PAGE"), y luego introduzca el código de número A26-A48 de ese efecto existente. *Nota: Cada efecto programado por el usuario DEBE ser combinado con un efecto de animación existente.*

d) Creación de más *efectos programados por el usuario*.

Quando esta creando los iconos para un *efecto programado por el usuario* vaya al siguiente efecto programado por el usuario, pulsando la tecla "IN". El código de número que aparece en la parte superior derecha de la pantalla cambiará para identificar el nuevo efecto seleccionado.

e) Programación de los *efectos programados por el usuario* para su reproducción.

Los *efectos de animación programados por el usuario* están programados para reproducirse de la misma manera que un fundido, una cortinilla, o un efecto de animación normal (utilizando el Sub-Modo PROJECT, con la tecla "SUB-MODE" y luego la tecla nº1).

### 5.3. SUB-MODO ACTIVO

#### 5.3.1. Vaya desde el Sub-modo PROJECT al Sub-modo ACTIVE.

Después de programar todos los efectos deseados en el sub-modo PROJECT, pulse la tecla "SUB-MODE" y luego la tecla nº 3, para entrar en el sub-modo ACTIVO, no verá ninguna información en su pantalla porque ahora está preparado para reproducir y grabar los efectos programados.

#### 5.3.2. Pre-visionado de todos los efectos programados en teclas de Función.

Pulse la tecla "DEMO". Los efectos programados en las teclas de función F1-F30 se reproducirán automáticamente y continuamente en orden numérico. Pulse cualquier tecla para parar la pre-visualización.

#### 5.3.3. Reproducción de efectos.

a) Para reproducir cualquiera de los efectos programados en las teclas de función F1-F10 simplemente pulse la correspondiente tecla de FUNCIÓN.

b) Para reproducir cualquiera de los efectos programados en las teclas de función F11-F20 pulse ALT + una tecla de FUNCIÓN. EJEMPLO: Para reproducir el efecto programado en la tecla F15 debería pulsar ALT + F5.

c) Para reproducir cualquiera de los efectos programados en las teclas de función F21-F30 pulse SHIFT + una tecla de FUNCIÓN. EJEMPLO: Para reproducir el efecto programado en la tecla de función F29 debería pulsar SHIFT + F9.

d) Una vez ha reproducido un efecto utilizando una tecla de FUNCIÓN, puede reproducir el siguiente efecto de tecla de FUNCIÓN, pulsando la tecla "NEXT". EJEMPLO: Una vez reproducido el efecto F29 (pulsando SHIFT + F9 y luego PLAY), pulse "NEXT" para reproducir el efecto programado F30.

e) También puede reproducir todos los efectos de animación, fundidos y cortinillas (igual que en el punto d) anterior). Para el efecto programado por el usuario A96 pulse "ANIMATION", "96" y luego "PLAY". *Nota: Después de reproducir uno de estos efectos (ejemplo F23) puede reproducir el siguiente efecto (F24) pulsando la tecla "NEXT".*

f) También puede reproducir cualquier página de títulos pulsando la tecla T, luego el número de página de título (ejemplo 04), y luego la tecla "PLAY". *Nota: Las páginas de títulos entrarán automáticamente pero no desaparecerán. Para hacer desaparecer los títulos debe pulsar la tecla "PLAY" de nuevo. Después de que una página de título haya sido reproducida puede reproducir la siguiente pulsando la tecla "NEXT".*

**6.1.4. (Opcional). Ajuste de los tiempos de retardo de grabación y de pausa del VCR grabador.**

Los VCRs tienen un tiempo de reacción a las instrucciones (grabación y pausa) que reciben a través del control remoto. Algunos VCRs reaccionan rápidamente, otros lentamente. **Sólo** en estos casos deberá mover el cursor a RECORD DELAY y/o PAUSE DELAY, y realizar los ajustes descritos a continuación. *Nota: Necesitará algún tiempo, y repetir varias veces este proceso para encontrar el mejor ajuste para su VCR.*

a) Para VCRs de **reacción lenta** (es decir, las escenas editadas empiezan o acaban más tarde de lo que se desea), necesita incrementar el tiempo de retardo.

b) Para VCRs de **reacción rápida** (es decir, las escenas editadas empiezan o acaban más adelante de lo deseado), necesita reducir los tiempos de retardo.

Nota: - Para incrementar o reducir los tiempos de retardo en segundos, pulse las teclas "IN"/"OUT"

- Para incrementar o reducir los tiempos de retardo en cuadros, pulse las teclas "FWD"/"REV".

**6.1.5. Selección del color y la duración del segmento LEADER y TRAILER.**

Los primeros segundos de una producción de video son llamados "leader"; los últimos segundos son llamados "trailer". Estos segmentos normalmente son un fondo de video negro de unos 5 segundos de duración. Mueva el cursor hasta LEADER, y pulse la tecla "IN" para incrementar estos segundos, o pulse "OUT" para reducirlos. Siga el mismo proceso para seleccionar los segundos de duración del "trailer", y luego pulse la tecla "COLOR" para seleccionar un color.

**6.1.6. (Sólo para usuarios con equipos compatibles con un GPI). Selección del Modo GPI TRIGGER.**

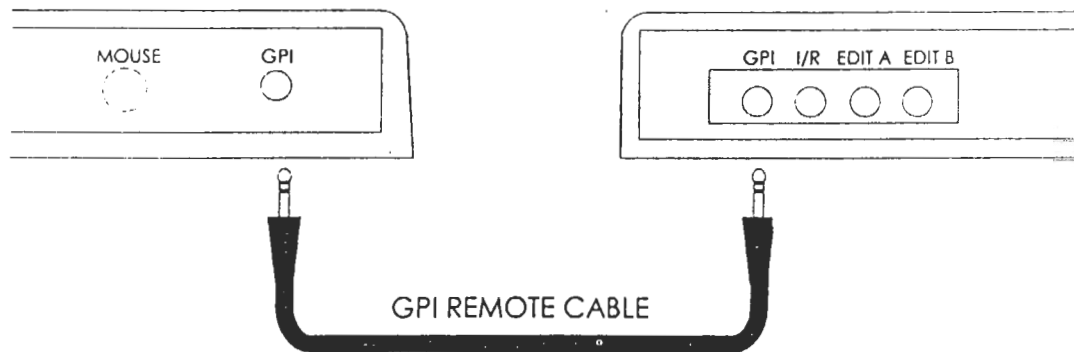
Si tiene un equipo compatible con GPI (ejemplo, un generador de efectos especiales o un generador de caracteres un conector GPI), necesita determinar que tipo de GPI es el utilizado (explicado más adelante). Después de determinarlo, mueva el cursor a "GPI MODE" y pulse la tecla "IN" para seleccionar "SINGLE" o "DOUBLE".

a) ¿Qué es un GPI TRIGGER? El GPI (General Purpose Interface) es una característica avanzada que permite al Editor controlar equipos externos y así reproducir efectos automáticamente en puntos específicos de la secuencia de la edición. *Nota: Para realizar esta conexión, utilice un cable stereo standard de 3'5 mm:*



# PANEL POSTERIOR DEL EQUIPO EXTERNO

# PANEL POSTERIOR DEL SE-200



ATENCIÓN: Nunca conecte una fuente de alimentación a la conexión GPI.

b) ¿Cual es la diferencia entre un GPI SINGLE o DOUBLE?

Cualquier equipo con GPI SINGLE utiliza sólo un impulso eléctrico para controlar la duración de un efecto (el punto de inicio y de final). Cualquier equipo con GPI DOUBLE utiliza dos impulsos eléctricos.



c) Cómo determinar si un equipo dispone de un GPI SINGLE o DOUBLE. Cree un efecto con el equipo externo y reproduzcalo.

- Si al pulsar PLAY en este equipo el efecto aparece y desaparece, entonces el equipo utiliza un GPI SINGLE.
- Si al pulsar PLAY, el efecto aparece en pantalla, y no desaparece hasta que se vuelve a pulsar PLAY entonces el equipo utiliza un GPI DOUBLE.

## 6.1.7. Selección de calibración de cuadro.

para editar una cinta, se deben marcar los puntos de inicio (IN) y final (OUT) en cada escena que desea guardar. Algunas veces aparece unos cuadros fuera de donde realmente se deseaba. Cuando selecciona la opción YES en la calibración, la fuente de video se colocará en PAUSE cada vez que marque los puntos de inicio y de final de las escenas, permitiendo un ajuste fino en el marcado, cuadro a cuadro, utilizando las teclas "FWD" y "REV". Esto hace que el proceso de edición sea más lento, pero más preciso. Cuando seleccione NO, se realizará el marcado de escenas "en el aire", lo que permite una edición más rápida. Se recomienda la elección de la opción YES.

## 6.1.8. Selección del ajuste del sistema del control infrarrojo para el VCR grabador: "SYSTEM CODE" o "I/R LEARN".

Para controlar el VCR grabador es necesario que el Editor SE-200 conozca que sistema de control infrarrojo utiliza. Pulse la tecla "IN", para seleccionar el sistema del control infrarrojo. Seleccionando luego SYSTEM CODE se podrá elegir cualquiera de los códigos pre-programados existentes. Sin embargo, si su VCR no esta en esta lista, tiene que seleccionar la opción I/R LEARN y "enseñar" al Editor el código utilizado por el VCR grabador.