

# Multi Camera Live Producer

Instrucciones de funcionamiento

MCX-500

Ver. 2.2



# Lista de contenidos

Notas importantes .....	3	Ajustes para la inserción de logotipos en vídeos .....	50
<b>Capítulo 1: Introducción</b>		Cambio de las velocidades de transición .....	53
Características y capacidades.....	4	Vinculación con cámaras .....	54
Identificación de los componentes.....	7	Funciones útiles (utilidades).....	56
Fundamentos de la conmutación de vídeo.....	16	<b>Capítulo 5: Transmisión</b>	
Modo BKGD y modo EFFECT .....	17	Transmisión.....	58
<b>Capítulo 2: Preparación</b>		<b>Capítulo 6: Grabación</b>	
Conexión de los dispositivos.....	18	Grabación de la salida PGM.....	63
Inicio y apagado.....	21	<b>Capítulo 7: Ajustes</b>	
Conexión de un ordenador para la configuración de los ajustes.....	22	Configuración de los ajustes de red.....	67
Asignación de entradas .....	25	Configuración de los ajustes del sistema .....	69
<b>Capítulo 3: Operaciones básicas</b>		<b>Capítulo 8: Apéndice</b>	
Conmutación de vídeos .....	29	Lista de modelos de transición y compuestos .....	70
Composición de vídeos.....	34	Menús y ajustes predeterminados .....	72
Inserción de texto en vídeos .....	35	Solución de problemas .....	78
Inserción de logotipos en vídeos .....	37	Lista de mensajes.....	80
Ajustes en directo.....	38	Mantenimiento y precauciones de uso .....	83
<b>Capítulo 4: Operaciones avanzadas</b>		Especificaciones .....	85
Personalización de los iconos de modelos.....	40	Notas sobre las licencias .....	90
Selección de modelos de Imagen dentro de otra imagen (PinP).....	43	Glosario.....	91
Ajustes para la inserción de personas sobre fondos (Croma Key) .....	45	Índice.....	92
Ajustes para insertar texto en los vídeos.....	47		

## AVISO PARA LOS USUARIOS

© 2016 Sony Corporation. Reservados todos los derechos. Este manual, así como el software que se describe, no pueden ser reproducidos, traducidos ni reducidos a ningún formato legible por máquinas, en todo ni en parte, sin el permiso previo por escrito de Sony Corporation.

SONY CORPORATION NO OFRECE NINGUNA GARANTÍA RELACIONADA CON ESTE MANUAL, CON EL SOFTWARE NI CON NINGUNA OTRA INFORMACIÓN QUE AQUÍ SE CONTENGA, Y POR LO TANTO RENUNCIA EXPRESAMENTE A CUALQUIER GARANTÍA DE COMERCIALIZACIÓN NI IDONEIDAD PARA CUALQUIER PROPÓSITO EN PARTICULAR RELACIONADA CON ESTE MANUAL, EL SOFTWARE NI CUALQUIER OTRO TIPO DE INFORMACIÓN. SONY CORPORATION NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGÚN CASO POR NINGÚN DAÑO FORTUITO, RESULTANTE NI ESPECIAL, YA SEA SOBRE LA BASE DE UN AGRAVIO, DEL CONTRATO O CUALQUIER OTRA, QUE SE PRODUZCA COMO CONSECUENCIA O EN RELACIÓN CON ESTE MANUAL, CON EL SOFTWARE O CUALQUIER OTRA INFORMACIÓN AQUÍ CONTENIDA, O DEL USO QUE SE HAGA DE ELLOS.

Sony Corporation se reserva el derecho de modificar como desee este manual o la información que contiene, en cualquier momento y sin previo aviso. El software aquí descrito puede estar regido también por los términos de un contrato de licencia de usuario independiente.

## Marcas comerciales

- XAVC S y el logotipo de XAVC son marcas comerciales de Sony Corporation.
- "AVCHD Progressive" y el logotipo de "AVCHD Progressive" son marcas comerciales de Panasonic Corporation y Sony Corporation.
- Windows es una marca comercial registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países.
- Los términos HDMI y HDMI High-Definition Multimedia Interface, y el Logotipo HDMI son marcas comerciales o marcas registradas de HDMI Licensing Administrator, Inc. en los Estados Unidos y en otros países.
- El logotipo de SDXC es una marca comercial de SD-3C, LLC.
- Google Chrome es una marca comercial registrada de Google Inc. en Estados Unidos y/o en otros países.
- USTREAM y su logotipo son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Ustream, Inc en Estados Unidos y en otros países.
- YouTube y el logotipo de YouTube son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Google Inc.
- Facebook, el logotipo de Facebook y el logotipo "f" son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Facebook, Inc.
- Mudu y el logotipo de Mudu.tv son marcas comerciales de Hangzhou Yagu Technology Co., Ltd.
- Adobe y el logotipo de Adobe son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Adobe Systems Incorporated en Estados Unidos y/u otros países.
- Wowza, Wowza Media Server y los logotipos relacionados son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Wowza Media Systems, LLC en Estados Unidos y/u otros países.

Todos los demás nombres de sistemas y de productos son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de sus respectivos propietarios. n este documento no se utilizan los símbolos ® o ™.

# Notas importantes

## Copyrights

El uso de la unidad para la conmutación de vídeo o audio, la distribución por Internet o fines parecidos puede requerir en algunos casos el permiso del titular del copyright del vídeo o el audio. Para proteger el copyright, observe cuidadosamente los siguientes puntos cuando utilice la unidad.

- Cuando conecte un dispositivo de grabación a la unidad y grabe vídeo o audio, cumpla rigurosamente con las leyes relacionadas con el copyright.
- Queda prohibida por la ley la exhibición o distribución de material de vídeo o audio cuyo copyright lo ostenten terceros, así como permitir el acceso a un grupo privado o al público, sin la autorización del propietario del copyright.
- Aunque se ostenten los derechos de exhibición o distribución, el hecho de utilizar esta unidad o editar el contenido original mediante cortinillas o fundidos, por ejemplo, puede estar prohibido por la ley.
- Con el fin de proteger los copyrights, las especificaciones de las señales de vídeo y audio que se pueden recibir pueden modificarse sin previo aviso con las actualizaciones de software o las ampliaciones de funciones.
- Según la legislación de derechos de autor, no puede utilizar el vídeo o audio grabado sin la autorización del propietario del copyright, excepto para su disfrute personal. Tenga en cuenta que las grabaciones pueden estar restringidas en actuaciones y espectáculos en directo, aunque sea para disfrute personal.

## Acerca de la unidad

La unidad no es a prueba de polvo ni de salpicaduras ni de agua.

## Condensación

Si la unidad se lleva de repente de un lugar frío a

uno cálido o si la temperatura ambiente sufre un aumento repentino, es posible que se acumule humedad en la superficie exterior o interior de la unidad. Este fenómeno se conoce como condensación. Si se produce condensación, apague la unidad y espere a que se evapore antes de ponerla en marcha. No la utilice en ese estado, ya que podría dañarla.

## Paneles LCD

El panel LCD de esta unidad ha sido fabricado con tecnología de alta precisión y ofrece un índice de píxeles funcionales de al menos el 99,99%. Por ello, es posible que quede una pequeña proporción de píxeles "atascados", o bien siempre apagados (negro), siempre encendidos (rojo, verde o azul), o parpadeando. Además, a lo largo de un amplio periodo de tiempo, esos píxeles "atascados" pueden ir apareciendo espontáneamente debido a las características de la pantalla de cristal líquido. Esto no significa que la unidad funcione mal. Tenga en cuenta que dichos problemas no producen efectos en los datos grabados.

## Consumibles

- El ventilador es un consumible y, como tal, debe sustituirse periódicamente. Si utiliza la unidad a temperatura ambiente, el ciclo de sustitución normal será de 5 años aproximadamente. Sin embargo, esto representa solo una directriz general y no constituye ninguna garantía de su vida útil. Para obtener más información acerca de la sustitución de componentes, póngase en contacto con el distribuidor.
- La vida útil del adaptador de CA y del condensador electrolítico es de unos 5 años con las temperaturas de funcionamiento habituales y un uso normal (8 horas al día, 25 días al mes). Si el uso supera la frecuencia normal indicada, es posible que la vida útil se vea reducida.

## Seguridad

SONY NO SE HACE RESPONSABLE POR DAÑOS DE NINGÚN TIPO DEBIDOS A LA OMISIÓN DE LAS MEDIDAS DE SEGURIDAD ADECUADAS EN DISPOSITIVOS DE TRANSMISIÓN, FUGAS DE DATOS INEVITABLES DERIVADAS DE LAS ESPECIFICACIONES DE TRANSMISIÓN O PROBLEMAS DE SEGURIDAD DE CUALQUIER TIPO. En función del entorno operativo, es posible que terceros no autorizados en la red puedan acceder a la unidad. Al conectar la unidad a la red, confirme siempre que la red está correctamente protegida.

No visite otros sitios web con el navegador web mientras ajuste la configuración o justo después. El navegador web recuerda los ajustes de inicio de sesión, por lo que debe cerrarlo al completar la configuración para evitar que terceros no autorizados utilicen la unidad o eviten la instalación de programas maliciosos.

## Funciones de red

Cuando utilice las funciones de red, la información personal importante (p. ej., la información necesaria para las transmisiones de secuencias) se almacenará en la unidad.

Cuando transfiera la posesión de la unidad o la deseche, consulte "Funciones útiles (utilidades)" (página 56) y restablezca las condiciones predeterminadas de fábrica, o consulte "Configuración de los ajustes de red para la transmisión por secuencias" (página 67) y restablezca los ajustes de red.

## Puntos que debe comprobar antes de su uso

- Realice una grabación de prueba y compruebe si se ha grabado correctamente.
- Cuando transmita datos valiosos, revise siempre antes las conexiones del dispositivo o realice una prueba de transmisión por secuencias para asegurarse de que el sistema funciona con normalidad.

## Imágenes utilizadas en este manual

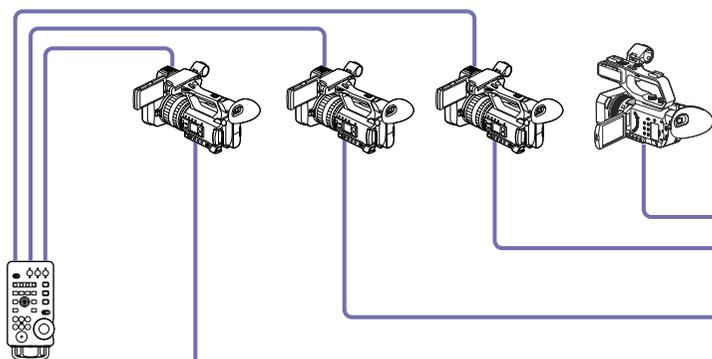
Las imágenes que se utilizan en este manual sirven de referencia a la hora de explicar las operaciones. Las imágenes reales que se muestran o se emiten durante las operaciones pueden ser diferentes.

# Características y capacidades

El MCX-500 Multi Camera Live Producer es un conmutador compacto que permite la conmutación de vídeo y la mezcla de audio mediante operaciones sencillas sin conocimientos especializados. También es posible el control en directo mediante la función de distribución de Internet en directo de la unidad. La unidad se puede utilizar en una gran variedad de espacios para eventos, seminarios, etc.

## Cambio de vídeo en directo

La unidad permite alternar entre un total de cuatro cámaras.



## Mezclas de audio

La mezcla de audio emplea hasta 5 líneas de entrada (cuatro líneas de entrada de audio incrustado y una entrada LINE).

## Visor múltiple



Los vídeos asignados a las entradas, el vídeo de salida de programa (PGM), el estado de la unidad y demás información se muestran en un monitor externo. También se pueden realizar preparaciones, como ajustes de audio y compuestos de Key, mientras se utiliza el visor múltiple.

"Visor múltiple" (página 12)

El control de grabaciones simultáneas y la iluminación de los indicadores también se pueden llevar a cabo mediante la conexión de las cámaras a dispositivos de control externos.

"Vinculación con cámaras" (página 54)

## Configuración, ajustes y controles remotos mediante PC UI

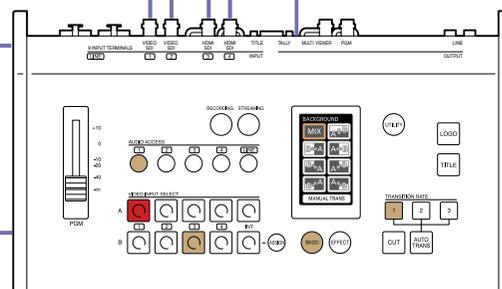
La configuración de los ajustes de la unidad y los ajustes compuestos de vídeo se realizan en un ordenador a través de "PC UI".

PC UI permite realizar operaciones idénticas a las del panel de control desde una ubicación remota.



"PC UI" (página 14)

"Conexión de un ordenador para la configuración de los ajustes" (página 22)



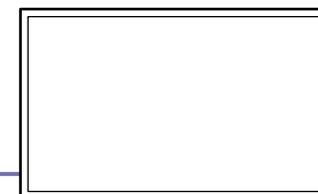
Control sencillo mediante los botones de control y el panel táctil.

## Salidas de programa de grabación (PGM) a tarjetas de memoria

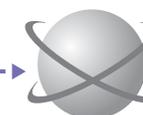
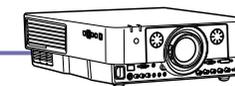
Se pueden realizar grabaciones en tarjetas SD y Memory Stick Duo.



"Grabación de la salida PGM" (página 63)



Se ofrecen tres líneas para la salida simultánea del vídeo de programa (PGM) para su emisión en proyectores, pantallas grandes, etc.



Se admite la transmisión de vídeo y audio a través de varios servicios de transmisión.

"Transmisión" (página 58)

Más características...

## Variedad de modelos de transición y compuestos

La unidad está equipada con funciones compuestas de vídeo de Key de luminancia, Cromo Key y PinP. Hay disponibles varios modelos compuestos para la composición de PinP y Cromo Key. También hay disponibles funciones de cortinilla, mezcla y corte.

PinP



### Inserción de Cromo Key



### Inserción de Key de luminancia



## Función TITLE

Se puede superponer texto (imágenes) creado en un ordenador conectado al conector de entrada TITLE (RGB) de la parte posterior de la unidad sobre el vídeo.



Se puede superponer texto fácilmente.

"Ajustes para insertar texto en los vídeos" (página 47)

## Función LOGO

Puede componer imágenes estáticas de 320x320 sobre vídeos como logotipos.

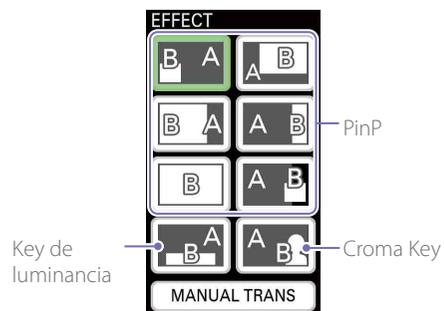


## Variedad de entradas y salidas

La unidad admite cuatro líneas de entrada de vídeo (HD/SD-SDI, VIDEO, HDMI), además del uso de señales PC combinadas con el vídeo HD/SD. El uso de estas funciones en combinación con los distintos modelos compuestos permite producir vídeos dinámicos de una gran impacto visual. Dispone de tres líneas de salida (HD-SDI, VIDEO, HDMI) para el vídeo PGM. También hay cinco líneas de entrada de audio (HD/SD-SDI, HDMI, LINE) para mezclas.

## Personalización del menú para modelos de efectos

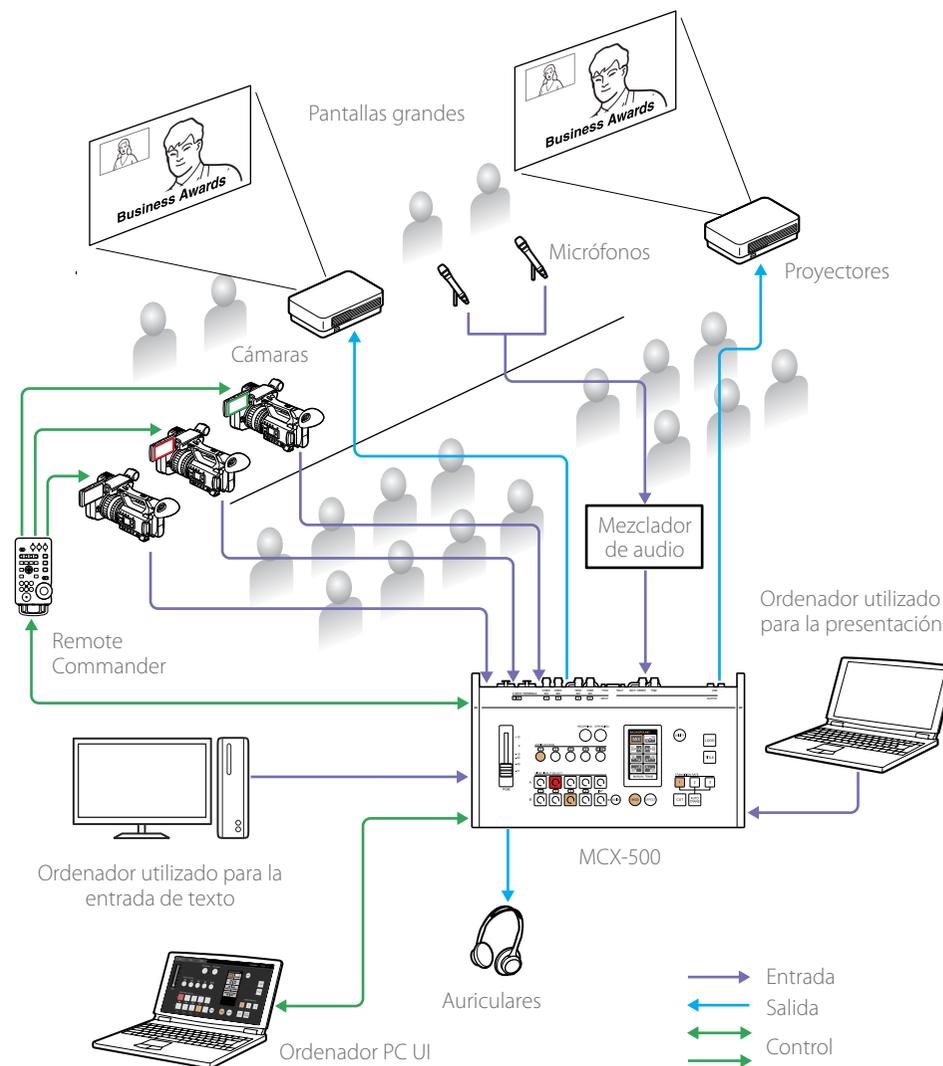
Se pueden registrar hasta ocho modelos en cada caso para los modelos de transición y efectos compuestos que se muestran en el panel táctil. **Ejemplo de modelos compuestos**



"Personalización de los iconos de modelos" (página 40)

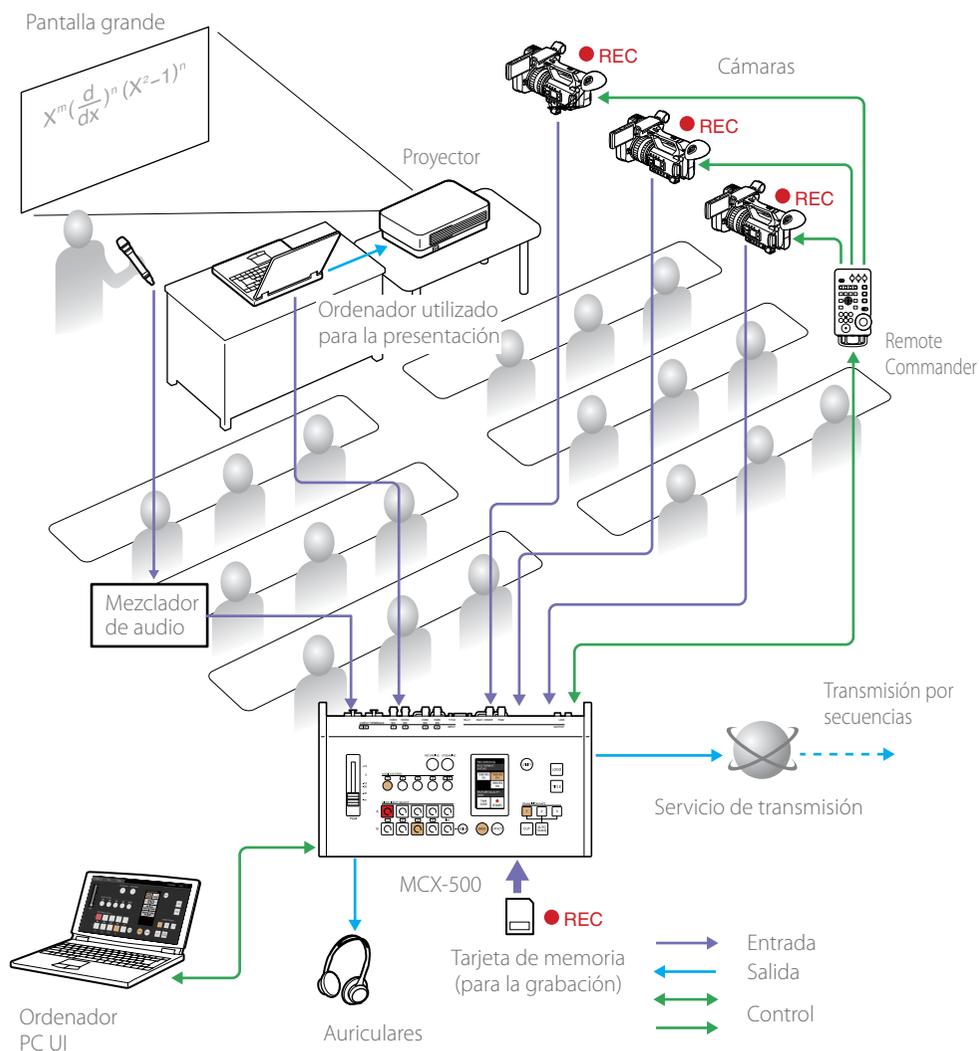
## Uso en diversos eventos

Puede conmutar entre entradas de vídeo de cámaras y un ordenador, y emitir el vídeo a dos proyectores. Conectando un Remote Commander, se pueden iluminar los indicadores PGM/NEXT de las cámaras. Con la función TITLE se puede superponer texto creado en un ordenador conectado por RGB al vídeo.



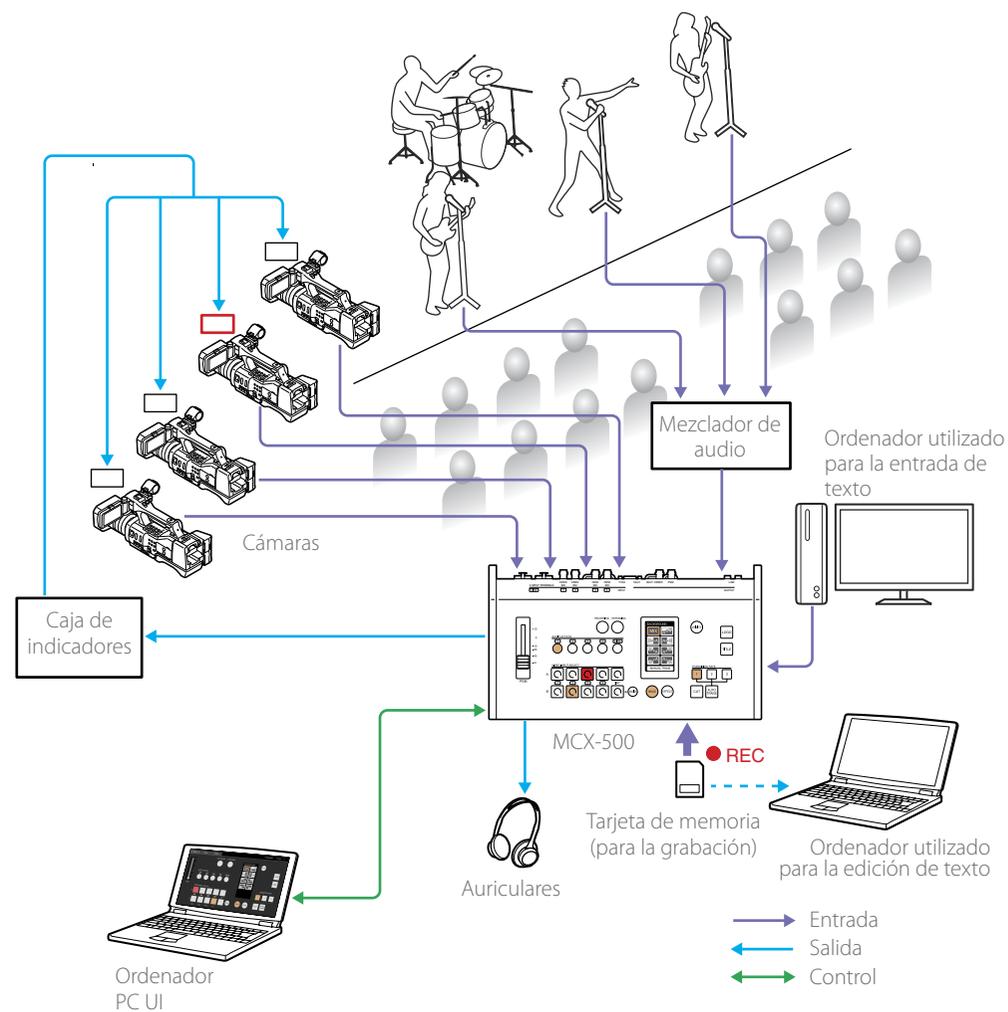
## Uso en conferencias y seminarios

Puede combinar y alternar entre entradas de vídeo de cámaras y un ordenador utilizado para presentaciones y conferencias y, además, transmitir el vídeo o grabarlo en una tarjeta de memoria. Conectando un Remote Commander, se pueden controlar simultáneamente las operaciones de inicio/detención de la grabación en las cámaras mediante los controles de inicio/detención de la grabación que se realizan en la unidad.



## Uso en actuaciones musicales en vivo

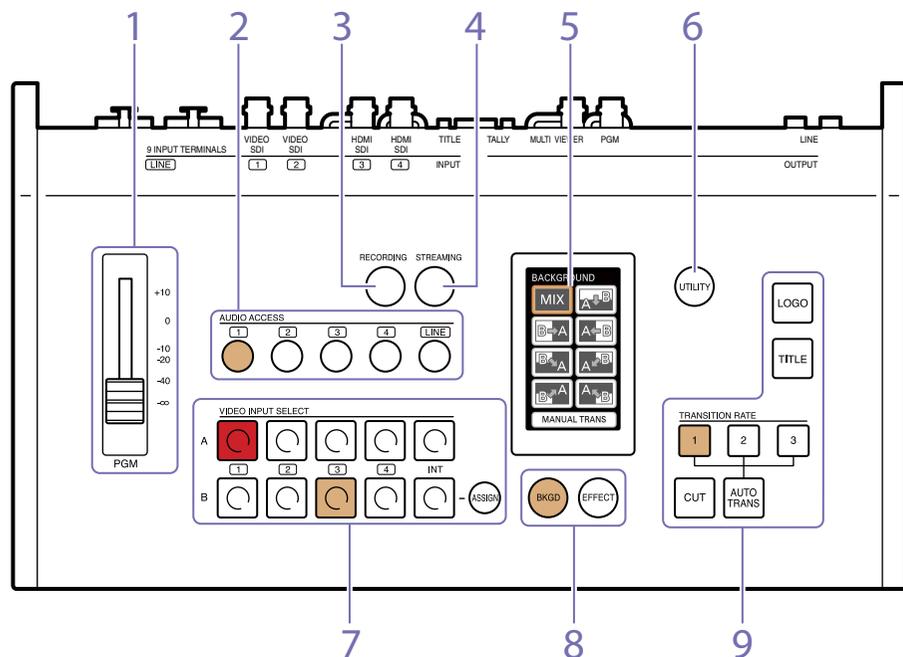
Puede conmutar entre entradas de vídeo en directo de cámaras y grabarlas. Mediante la vinculación con una caja de indicadores disponible comercialmente, es posible iluminar el indicador de la cámara utilizada para la salida PGM. Los archivos grabados en la tarjeta de memoria se deben reproducir o editar en un ordenador con Sony PlayMemories Home.



# Identificación de los componentes

## Panel de control

La conmutación de vídeo, la mezcla de audio y otros controles en directo se realizan a través del panel de control.



### 1. Atenuador principal de PGM

Ajusta el nivel de salida de sonido para la entrada PGM. El nivel de salida es el mismo para los canales L y R. Los resultados del ajuste se pueden supervisar a través de los auriculares conectados a la toma (auriculares) de la parte delantera de la unidad o a través de los medidores de nivel que aparecen en el visor múltiple.

### 2. Botones AUDIO ACCESS

Muestra los menús para ajustar el audio en el panel de menús. Para ocultar los menús hay que volver a pulsar el botón.

**Botones 1 a 4:** Muestran los menús de ajuste de audio correspondientes a las entradas 1 a 4 del bloque de selección de vídeo.

**Botón LINE:** muestra el menú de ajuste de audio de los conectores de entrada LINE.

Cuando se utiliza una entrada de audio para la entrada PGM, se ilumina el botón correspondiente.

(Apagado): no se está utilizando como salida PGM.

(Encendido): emisión como PGM en curso.

*Para obtener más información, consulte "Ajustes en directo" (página 38).*

### 3. Botón RECORDING

Muestra el menú para realizar operaciones de grabación en el panel de menús. Para ocultar el menú, vuelve a pulsar el botón. El estado de encendido del botón indica el estado de la grabación.

(Apagado): la grabación está detenida.

(Encendido): grabación en curso.

*Para obtener más información, consulte "Capítulo 6: Grabación" (página 63).*

### 4. Botón STREAMING

Muestra el menú para realizar operaciones de transmisión por secuencias en el panel de menús. Para ocultar el menú, vuelve a pulsar el botón. El estado de encendido del botón indica el estado de la transmisión por secuencias.

(Apagado): la transmisión está detenida o en modo de espera

(Encendido): transmisión en curso.

*Para obtener más información, consulte "Capítulo 5: Transmisión" (página 58).*

### 5. Panel de menús (panel táctil)

Muestra un menú en función de la operación o función que se este realizando. Aquí puede realizar la selección de modelos de transición o compuestos y otros controles y ajustes de cada función. También se muestran aquí los mensajes de confirmación y los de error.

**Pantalla de ejemplo:**menú de selección de patrones de transición



**Pantalla de ejemplo:** menú de ajuste de audio



## 6. Botón UTILITY

Permite ajustar el volumen de los auriculares, el brillo del panel de menú y los botones de control, etc.

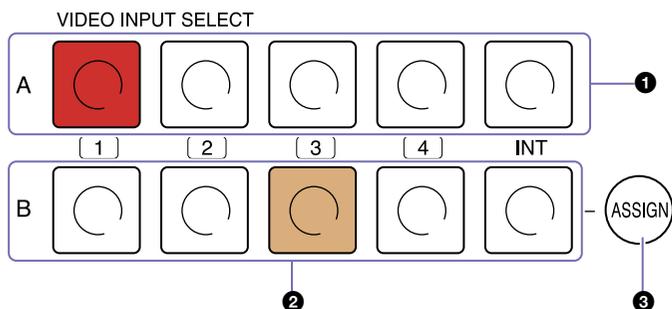
Al pulsar el botón, se muestra el menú [UTILITY] en el panel de menú.

Para obtener más información, consulte "Funciones útiles (utilidades)" (página 56).

## 7. Bloque de selección de vídeo (VIDEO INPUT SELECT)

Permite seleccionar vídeos (materiales).

Puede ver las imágenes que se pueden seleccionar y los resultados de la selección en el visor múltiple.



**Botones 1 a 4:** asignan los materiales que se reciben a través de los conectores de entrada de vídeo 1 a 4 de la parte posterior de la unidad.

**Botones INT:** asignan las señales (barra de color o señal negra) que se generan internamente en la unidad.

### 1 Botones de la fila A

Permiten seleccionar el vídeo (material) que se emitirá como salida PGM. Cuando se pulsa un botón de esta fila, el botón se ilumina en rojo y el material asignado a ese número de entrada se emite como salida PGM.

### 2 Botones de la fila B

Permiten seleccionar el material que se emitirá a continuación como salida PGM (salida NEXT).

Cuando componga vídeo mediante el uso de PinP o de la inserción de Chroma Key, utilice los botones de la fila B para seleccionar el material de superposición.

El color y el estado de encendido de los botones indican lo siguiente:



## 3 Botón ASSIGN

Permite cambiar los conectores de entrada de vídeo para cambiar los conectores de entrada de vídeo asignados a las entradas de la 1 a la 4.

Al pulsar el botón, se muestra el menú del botón seleccionado en la fila B del panel de menú.

Cuando el botón esté encendido, el menú que se muestra cambiará en función del botón de fila B seleccionado.

Para obtener más información, consulte "Asignación de entradas" (página 25).

## 8. Bloque de delegación

Selecciona el modo de conmutación de vídeo (modo BKGD o modo EFFECT).

El modo BKGD se utiliza para las transiciones de vídeos y el modo EFFECT para combinar vídeos. Si se pulsa el botón BKGD, se cambia al modo BKGD (ámbar); y, si se pulsa el botón EFFECT, se cambia al modo EFFECT (verde). En el panel de menús se muestran los modelos de conmutación que se pueden seleccionar en cada modo.

### En el modo BKGD



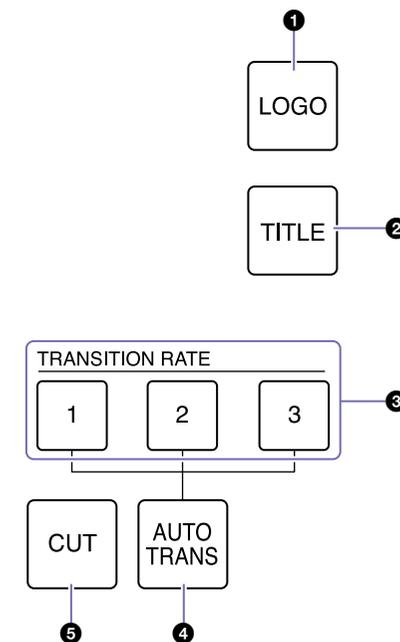
### En el modo EFFECT



Para obtener más información sobre los modos, consulte "Modo BKGD y modo EFFECT" (página 17).

## 9. Bloque de transición

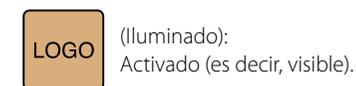
Permite controlar las transiciones (conmutación de vídeo)



### 1 Botón LOGO

permite superponer sobre el vídeo logotipos (es decir, imágenes estáticas) que se hayan importado a la unidad previamente.

El logotipo se activa o desactiva (es decir, corte de entrada o de salida) cada vez que se pulsa el botón.



### 2 Botón TITLE

Permite introducir texto RGB (es decir, imágenes) creado en un ordenador y

Para obtener más información, consulte "Cambio de las velocidades de transición" (página 53).

superponerlo al vídeo.

El texto se activa o desactiva (p. ej., corte de entrada o de salida) cada vez que se pulsa el botón.



(Iluminado):  
Activado (es decir, visible).

*Para obtener más información, consulte "Ajustes para insertar texto en los vídeos" (página 47).*

- 3 Botones TRANSITION RATE del 1 al 3**  
Permiten seleccionar entre tres preajustes para la tasa de transición de vídeo PGM pulsando el correspondiente botón. Puede cambiar los preajustes de tasa de transición asignados a los botones 1 a 3.

*Para obtener más información acerca de los ajustes, consulte "Cambio de las velocidades de transición" (página 53).*

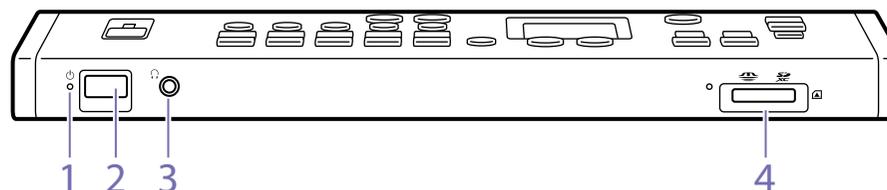
- 4 Botón AUTO TRANS**  
Conmuta el vídeo PGM en función del patrón y la velocidad de transición seleccionados.

*Para obtener más información sobre las operaciones, consulte "Aplicación de efectos de transición" (página 31) y "Composición de vídeos" (página 34).*

- 5 Botón CUT**  
Cambia el vídeo PGM de forma instantánea mediante un corte.

*Para obtener más información sobre las operaciones, consulte "Conmutación mediante cortes (conmutación básica)" (página 29).*

## Parte delantera



- 1. Indicador (alimentación)**  
Indica el estado de alimentación de la unidad.
  - (Verde): la unidad está encendida.
  - (Rojo): la unidad está apagada.
- 2. Interruptor de alimentación**  
Enciende/apaga la unidad (página 21).
- 3. Toma (auriculares) (toma estéreo estándar)**  
Cuando supervise audio, conecte los auriculares aquí.
 

*Para obtener más información sobre el ajuste del volumen, consulte "Ajuste del volumen de los auriculares" (página 38).*
- 4. Ranura (tarjeta de memoria)**  
Cuando grabe salidas PGM, introduzca aquí una tarjeta de memoria. La unidad admite tarjetas SD y Memory Stick Duo.

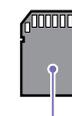
- Introduzca los soportes Memory Stick con las partes delanteras hacia arriba.
- Introduzca las tarjetas SD con el reverso (terminales) orientadas hacia arriba.

Memory Stick Duo

Tarjeta SD



Parte delantera hacia arriba



Reverso (terminales) hacia arriba

Cuando se accede a una tarjeta de memoria, parpadea el indicador de acceso situado a la izquierda de la ranura.

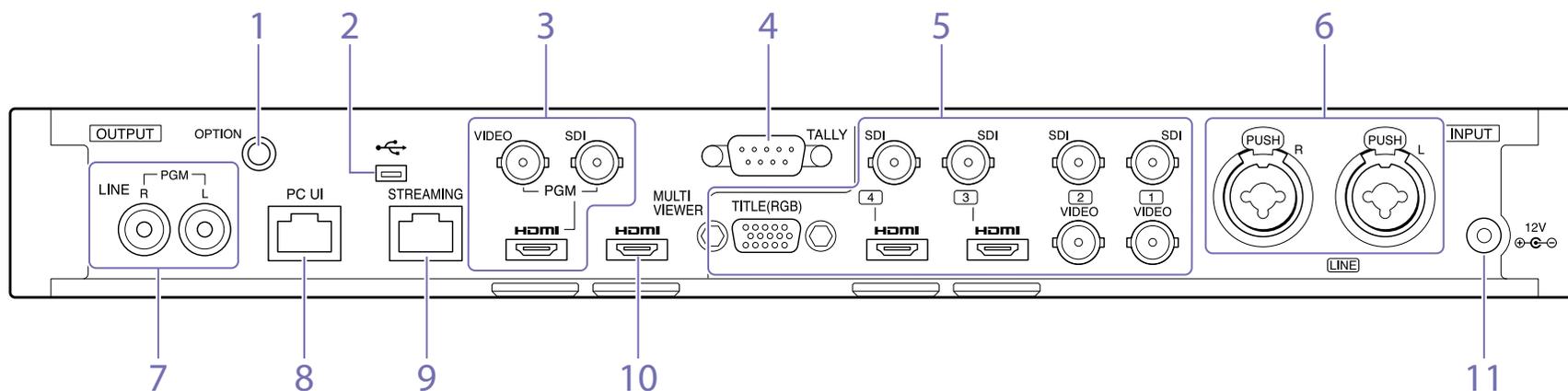
Para extraer una tarjeta de memoria, empújela suavemente hacia dentro una vez.

### [Notas]

- El indicador de acceso se ilumina o parpadea en rojo cuando se están leyendo o escribiendo datos. En tal caso, no someta la unidad a vibraciones ni a sacudidas excesivas. Tampoco debe apagar la unidad, extraer la tarjeta de memoria o desconectar el adaptador de CA.
- Solo se pueden utilizar tarjetas de memoria que se hayan formateado en la unidad.

*Para obtener más información sobre las tarjetas de memoria compatibles y cómo grabar, consulte "Capítulo 6: Grabación" (página 63).*

## Parte posterior



Para obtener más información sobre las conexiones, consulte "Conexión de los dispositivos" (página 18).

### 1. Conector OPTION (RS-232C)

Cuando utilice un Remote Commander para controlar las cámaras, conéctelo aquí.

Para obtener más información, consulte "Vinculación con cámaras" (página 54).

### 2. Puerto USB (Mini-B, USB 2.0)

Cuando se conecte a PlayMemories Home para editar datos grabados en un ordenador, conéctese al ordenador a través de este puerto. También se utiliza para realizar actualizaciones de sistema de la unidad.

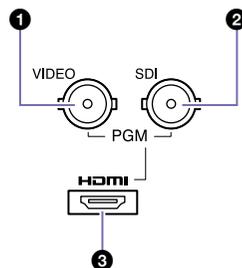
Para obtener más información sobre las conexiones para editar datos grabados, consulte "Uso de archivos grabados" (página 65).

#### [Consejos]

Cuando se realizan actualizaciones del sistema, se utilizan tanto el puerto USB de la parte posterior como el de la parte derecha de la unidad.

### 3. Bloque de salida de video

Permite la emisión simultánea de PGM desde tres conectores de salida de video.



#### 1 Conector de salida de video PGM VIDEO (BNC)

Emite el video acabado que se ha procesado internamente en la unidad (es decir, el video PGM) como señal de video analógica.

#### 2 Conector de salida de video PGM SDI (BNC)

Emite el video acabado que se ha

procesado internamente en la unidad (es decir, el video PGM) como señal de video HD-SDI.

Para obtener más información sobre los ajustes de tasa de las señales SD, consulte el apartado "Pantalla [Output]" (página 69) de la sección "Configuración de los ajustes del sistema".

### 3 Conector de salida de video PGM HDMI (Tipo A)

Emite el video acabado que se ha procesado internamente en la unidad (es decir, el video PGM) como señal de video HDMI.

Para obtener más información sobre los ajustes del formato de la señal HDMI, consulte el apartado "Pantalla [Output]" (página 69) de la sección "Configuración de los ajustes del sistema".

#### [Notas]

- Es posible que algunos dispositivos no funcionen correctamente (p. ej., que no se emita video o audio).
- No conecte los conectores de salida de la unidad a los de un dispositivo externo. Si lo hace, podría provocar un fallo de funcionamiento.

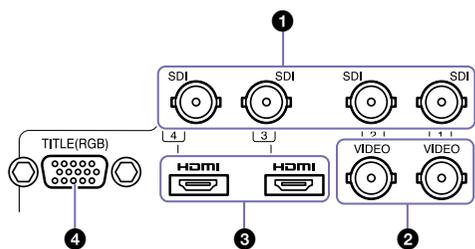
### 4. Conector de salida TALLY (D-Sub de 9 contactos)

Se conecta al conector TALLY de una caja de indicadores disponible comercialmente, por ejemplo.

Se puede hacer que se ilumine la luz del indicador cuando se emiten imágenes como PGM.

Para obtener más información sobre la asignación de contactos, consulte "Conector TALLY" (página 89).

## 5. Bloque de entrada de vídeo



### 1 Conectores de entrada SDI del 1 al 4 (BNC)

Señales HD/SD-SDI de entrada.

### 2 Conectores de entrada VIDEO 1 y 2 (BNC)

Señales de vídeo analógicas de entrada.

#### [Consejos]

En el caso de los conectores de entrada 1 y 2, no se pueden introducir simultáneamente señales SDI y VIDEO desde conectores con la misma numeración. Solo se podrá asignar una de las señales para la operación.

### 3 Conectores de entrada HDMI 3 y 4 (Tipo A)

Señales de entrada HDMI.

Cuando visualice datos desde un ordenador durante una presentación, por ejemplo, conéctese al ordenador a través de este conector.

Además, cuando componga texto con una señal HDMI, conéctese al ordenador con este conector.

#### [Notas]

Es posible que en algunos dispositivos conectados no funcione correctamente (p. ej., que no se emita vídeo o audio).

#### [Consejos]

- En el caso de los conectores de entrada 3 y 4, no se pueden introducir simultáneamente señales SDI y HDMI desde conectores con la misma numeración. Solo se podrá asignar una de las señales para la operación.
- No se pueden introducir señales protegidas por copyright (HDCP). (Aparecerá una pantalla en negro).

### 4 Conector de entrada TITLE (RGB, mini D-sub de 15 contactos)

Introduce una señal RGB.

Cuando superponga texto creado con un ordenador para crear un compuesto, realice la conexión al ordenador a través de este conector.

*Para obtener más información sobre la superposición de texto, consulte "Ajustes para insertar texto en los vídeos" (página 47).*

#### [Notas]

Para la entrada solo se admiten las señales de 1600x1200 (60p). Utilice un ordenador que admita esta resolución de salida.

### 6 Conectores de entrada LINE (línea) L y R (combinación XLR de 3 contactos / TRS equilibrada)

Señales de audio analógicas de entrada provenientes de un mezclador de audio, por ejemplo.

### 7 Conectores de salida LINE L y R (clavijas de contacto)

Audio PGM de salida mezclado en la unidad.

### 8 Conector de red PC UI (clavija modular RJ-45)

Conecte aquí el ordenador que va a utilizar para PC UI, que permite configurar los ajustes y controlar la unidad.

*Para obtener más información, consulte "Conexión de un ordenador para la configuración de los ajustes" (página 22).*

### 9 Conector de red STREAMING (clavija modular RJ-45)

Cuando transmita, conéctese a la red a través de este conector.

*Para obtener más información, consulte "Capítulo 5: Transmisión" (página 58).*

#### PRECAUCIÓN

Por razones de seguridad, no conecte el conector de los cables de dispositivos periféricos que puedan tener demasiado voltaje en los siguientes puertos.

- Conector de red PC UI

- Conector de red STREAMING

Para estos puertos, siga las instrucciones suministradas.

#### PRECAUCIÓN

Cuando conecte el cable de red de la unidad al dispositivo periférico, utilice un cable de tipo blindado para evitar un mal funcionamiento causado por interferencias de radiaciones.

### 10 Conector de salida MULTI VIEWER HDMI (Tipo A)

Conecte aquí el monitor externo que se utilizará para el visor múltiple.

*Para obtener más información, consulte "Visor múltiple" (página 12).*

*Para obtener más información sobre los ajustes del formato de la señal HDMI, consulte el apartado "Pantalla [Output]" (página 69) de la sección "Configuración de los ajustes del sistema".*

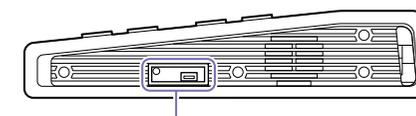
#### [Notas]

- Es posible que algunos dispositivos no funcionen correctamente (p. ej., que no se emita vídeo o audio).
- No conecte los conectores de salida de la unidad a los de un dispositivo externo. Si lo hace, podría provocar un fallo de funcionamiento.

### 11 Conector DC IN 12V (entrada de alimentación de CC)

Conecte aquí el adaptador de CA suministrado. Utilice siempre la abrazadera de cable que hay al lado para que el cable no se desconecte.

## Parte derecha



Tapa de los terminales quitada

### 1. Puerto USB (Mini-B, USB 2.0)

Se utiliza para el mantenimiento (es decir, para las actualizaciones del sistema y licencias de visualizaciones).

## Visor múltiple

Los siguientes elementos aparecen en el monitor externo (es decir, el visor múltiple) conectado al conector MULTI VIEWER en la parte posterior de la unidad. El visor múltiple le permite controlar los materiales de entrada, el vídeo de salida PGM, el vídeo seleccionado como salida NEXT, las composiciones de Key, el estado de la unidad y otra información.

El material INT no se muestra.



### 1. Visor [NEXT]

Muestra el vídeo seleccionado de entre los botones de la fila B como salida NEXT. Si mantiene pulsado un botón de la fila B durante 1 segundo o más, el vídeo seleccionado como salida NEXT se mostrará a pantalla completa mientras se mantenga pulsado el botón.

#### [Consejos]

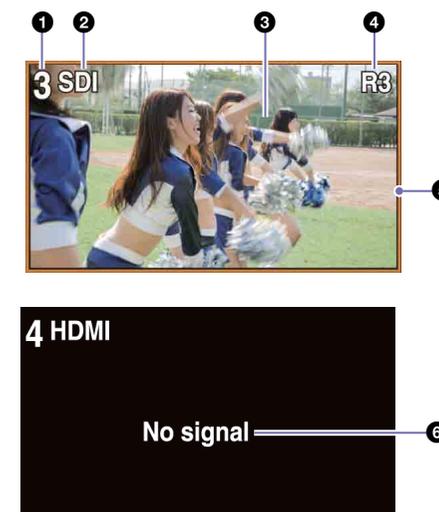
- En función del monitor que utilice, es posible que la imagen tarde algunos segundos en cambiar.
- Durante las transiciones automáticas no se producirá la visualización a pantalla completa. Además, si se inicia una transición, se saldrá de la visualización a pantalla completa.

### 2. Visor [PGM]

Muestra el vídeo que se está emitiendo actualmente como salida PGM.

### 3. Visor [INPUT]

Muestra los materiales asignados a las entradas 1 a 4 y la señal de material TITLE que se está introduciendo desde un ordenador.



- 1 Número de entrada (1 a 4, TITLE)
- 2 Nombre del material de entrada

Muestra el nombre del material de entrada asignado al número de entrada correspondiente.

*Para obtener más información sobre cómo nombrar los materiales de entrada, consulte "Pantalla [Input]" (página 69) en la sección "Configuración de los ajustes del sistema".*

### 3 Imagen de entrada

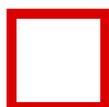
Muestra las entradas 1 a 4 y la señal de entrada del material TITLE.

### 4 Ajuste de la cámara remota

Cuando se utiliza un control remoto para controlar las cámaras, se muestra el ajuste de asignación de una cámara.

### 5 Indicador

Muestra un indicador para el material de entrada en función de su estado.



(Indicador PGM): aparece un marco rojo alrededor del material que se está emitiendo como salida PGM.



(Indicador NEXT en el modo BKGD): aparece un marco ámbar alrededor de la entrada que se emitirá a continuación como salida PGM.



(Indicador NEXT en el modo EFFECT): aparece un marco verde alrededor de la entrada que se emitirá a continuación como salida PGM.

### 6 Estado de entrada

Muestra los siguientes estados si se produce un error en la señal de entrada.

**[No Signal]:** no hay entrada de señal.

**[Format Mismatch]:** se está recibiendo una señal que no admite la unidad.

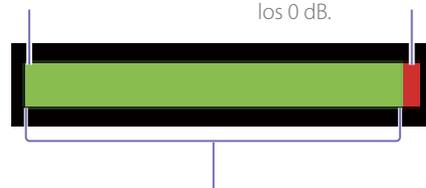
**[HDCP]:** se está recibiendo una señal protegida por copyright (HDCP). Esto no es compatible con la unidad.

### 4. Medidores del nivel de audio

Muestran los niveles de audio de la salida PGM dentro de un rango de 0 a -60 dB en 16 niveles.

El extremo izquierdo representa  $-\infty$  y siempre está iluminado en verde.

Indicador de superación del nivel  
Se ilumina en rojo a los 0 dB.



Se ilumina en verde hasta el nivel actual.

### 5. Estado [STREAMING]

Indica el estado de la transmisión con un icono.



: La transmisión no es posible.



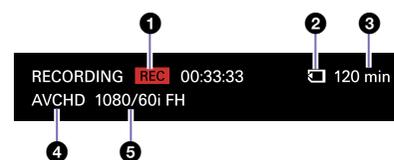
: La transmisión está preparada para comenzar.



: Transmisión en curso.

### 6. Información [RECORDING]

Muestra la siguiente información respecto a la grabación.



#### 1 Estado de la grabación



: No se puede grabar



: La grabación está preparada para comenzar.



: Grabación en curso. La duración de la grabación se indica en horas, minutos y segundos.

#### 2 Estado de la tarjeta de memoria



: Hay una tarjeta de memoria insertada y se puede grabar.



: Se ha insertado una tarjeta de memoria pero no se puede grabar.



: No se ha insertado una tarjeta de memoria.

#### 3 Tiempo restante de la tarjeta de memoria

Cuando se introduce una tarjeta de memoria, se indica el tiempo de grabación restante en la tarjeta de memoria en minutos.

Cuando el tiempo restante sea inferior a un minuto, se mostrará la indicación "0 min" intermitente.

#### 4 Formato de archivo

Muestra el formato de archivo configurado actualmente.

### 5 Formato de grabación

Muestra el formato de grabación configurado actualmente.

*Para obtener más información acerca de los ajustes, consulte "Configuración de los ajustes de grabación" (página 63).*

### 7. Visualización del reloj

Muestra la hora actual.

*Para obtener más información sobre los ajustes, consulte "Pantalla [System]" (página 69) en la sección "Configuración de los ajustes del sistema".*

## PC UI

Los preparativos, como configurar los ajustes de la unidad y el ajuste de compuestos, se realizan con PC UI. PC UI también permite realizar operaciones idénticas a las del panel de control desde una ubicación remota.

Para obtener más información sobre la visualización de PC UI, consulte “Conexión de un ordenador para la configuración de los ajustes” (página 22).

### [Notas]

Se necesita una contraseña de autenticación para poder utilizar PC UI. No utilice la función “recordar contraseña” de su navegador web.

### [Consejos]

Si la visualización PC UI presenta algún problema, pruebe a actualizarla en el navegador web.

PC UI está compuesto de pestañas. Al seleccionar cada pestaña, se muestra la pantalla correspondiente.



### 1. Pestaña [Live]

Muestra la pantalla [Live], con controles idénticos a los del panel de control de la unidad. En la pantalla [Live] de PC UI, se visualizan los nombres de los materiales en la fila B de los botones de selección de vídeo.

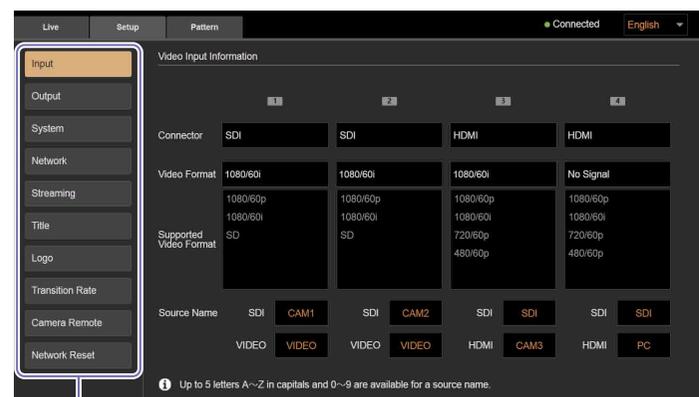


Nombres de materiales de entrada

Para obtener más información sobre cómo nombrar los materiales de entrada, consulte “Pantalla [Input]” (página 69) en la sección “Configuración de los ajustes del sistema”.

### 2. Pestaña [Setup]

Muestra la pantalla [Setup] para configurar los ajustes necesarios para el control en directo y otros ajustes de sistema para la unidad.



Seleccione el elemento que desee configurar.

Las siguientes configuraciones y operaciones se pueden realizar en la pantalla [Setup].

**[Input]:** permite visualizar la información de asignación de las entradas 1 a 4, por ejemplo.

Para obtener más información, consulte “Pantalla [Input]” (página 69).

**[Output]:** permite configurar los ajustes relacionados con la salida PGM y el visor múltiple.

Para obtener más información, consulte “Pantalla [Output]” (página 69).

**[System]:** permite configurar los ajustes del sistema de la unidad.

Para obtener más información, consulte “Pantalla [System]” (página 69).

**[Network]:** permite configurar los ajustes de red necesarios para las transmisiones y las conexiones de modo directo para PC UI.

Para obtener más información, consulte “Cambio de la dirección IP de la unidad” (página 68), “Configuración de los ajustes de red para la transmisión por secuencias” (página 67).

**[Streaming]:** permite configurar los ajustes necesarios para las transmisiones.

Para obtener más información, consulte “Transmisión” (página 58).

**[Title]:** permite realizar ajustes compuestos al superponer texto creado en un ordenador mediante señales de entrada RGB.

Para obtener más información, consulte “Ajustes para insertar texto en los videos” (página 47).

**[Logo]:** permite realizar ajustes compuestos cuando se superponen logotipos que se han importado a la unidad previamente.

Para obtener más información, consulte “Ajustes para la inserción de logotipos en videos” (página 50).

**[Transition Rate]:** permite configurar las duraciones de los tres botones TRANSITION RATE.

Para obtener más información, consulte “Cambio de las velocidades de transición” (página 53).

**[Camera Remote]:** permite configurar los ajustes para controlar las cámaras a través de un control remoto.

Para obtener más información, consulte “Vinculación con cámaras” (página 54).

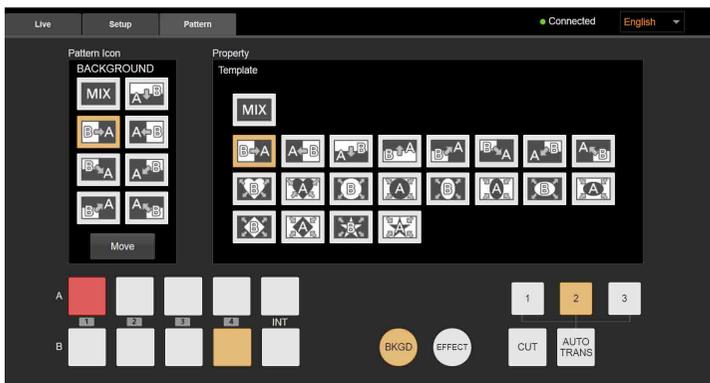
**[Network Reset]:** permite restablecer los ajustes de red y los de transmisión si es necesario.

Para obtener más información, consulte “Configuración de los ajustes de red para la transmisión por secuencias” (página 67).

### 3. Pestaña [Pattern]

Muestra la pantalla [Pattern] para realizar las siguientes configuraciones y ajustes.

- Sustitución de los ocho iconos de modelos utilizados en los modos BKGD y EFFECT
- Selección del modelo (PinP, Croma Key, Key de luminancia)
- Ajuste de Croma Key
- Ajuste de Key de luminancia
- Activación/desactivación de los bordes



Para obtener más información, consulte "Personalización de los iconos de modelos" (página 40), "Selección de modelos de Imagen dentro de otra imagen (PinP)" (página 43), "Ajustes para la inserción de personas sobre fondos (Croma Key)" (página 45) y "Utilización de las señales de entrada HDMI para insertar texto (modo EFFECT)" (página 48).

### 4. Estado de la comunicación

Indica el estado de la comunicación entre la unidad y el ordenador.

**Connected** : la comunicación con la unidad está activada.

**Reconnecting...** : se ha cortado la comunicación con la unidad y el sistema está intentando reanudar la conexión. Los controles mediante PC UI están desactivados.

### 5. Idioma de visualización

Permite cambiar el idioma de visualización de PC UI en una lista desplegable.

Puede seleccionar entre [English] y [简体中文] (chino simplificado).

Para obtener más información sobre cómo cambiar el idioma de visualización de los menús de la unidad, consulte "Cambio del idioma de visualización" (página 57).

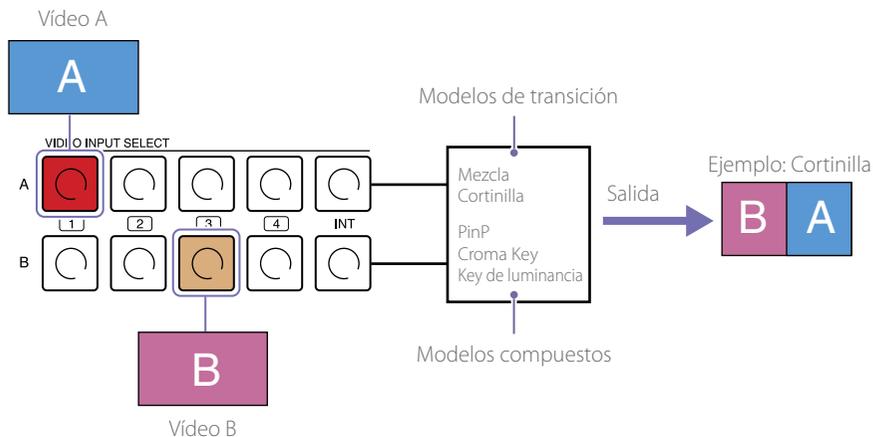
# Fundamentos de la conmutación de vídeo

“Conmutación de vídeo” se refiere al proceso de intercambio entre imágenes de vídeo. Puede utilizar la unidad para conmutar entre vídeos (señales de entrada) de distintas cámaras, VTR y un ordenador, y mezclarlos.

Mediante la aplicación de efectos de vídeo, la inserción de texto y la composición de imágenes, se pueden crear salidas de programa variados y dinámicos.

## Componentes de las transiciones y los compuestos

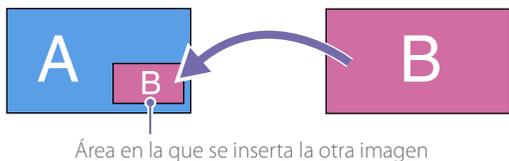
Los vídeos seleccionados en las filas A y B se utilizan como un grupo de una transición o un compuesto.



## Fundamentos de la composición

### Composición mediante imagen dentro de otra imagen (PinP)

Es un efecto que se obtiene insertando un vídeo dentro de otro vídeo. Se elimina una área rectangular de una imagen, y la otra imagen se inserta en esa área.



### Composición de Key

Es un efecto que se obtiene extrayendo partes de una imagen e insertando el recorte en otra imagen que sirve de fondo. Para diferenciar la imagen recortada de las partes extraídas de la imagen, se crea una señal de recorte (señal de Key). Hay varios métodos para crear señales de Key, pero a continuación se describen los métodos disponibles en la unidad: la inserción de Croma Key y de Key de luminancia.

#### Inserción de Croma Key

Cuando utilice este método, cree una señal de Key que utilice el color para diferenciar la imagen recortada de las partes extraídas de la imagen. Normalmente los sujetos se capturan delante de un fondo azul, lo que habitualmente se conoce por el nombre de “pantalla azul”.



#### Inserción de Key de luminancia

Cuando utilice este método, cree una señal de Key que utilice el brillo para diferenciar la imagen recortada de las partes extraídas de la imagen. Utilice este método para insertar texto en un vídeo. Normalmente, para los fondos negros se crean textos de color claro.



# Modo BKGD y modo EFFECT

Las transiciones se dividen en dos categorías en la unidad, modo BKGD y modo EFFECT.

## Modo BKGD **BKGD**

Utilice este modo para cambiar completamente de la imagen A a la imagen B (es decir, para realizar una sustitución completa).



En el modo BKGD están disponibles los siguientes modelos de transición.

### Mezcla

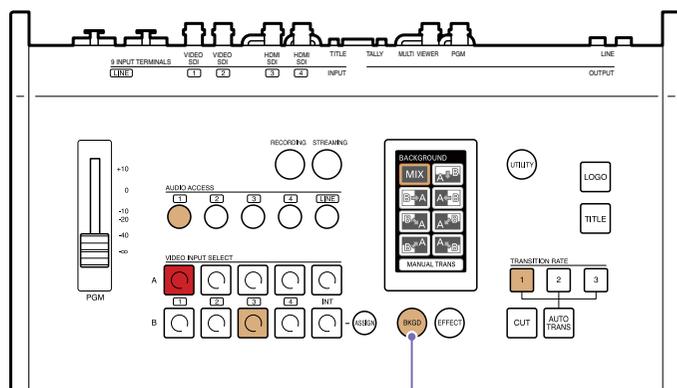


### Cortinilla



En el modo BKGD, se iluminan en ámbar los siguientes elementos junto con el botón BKGD.

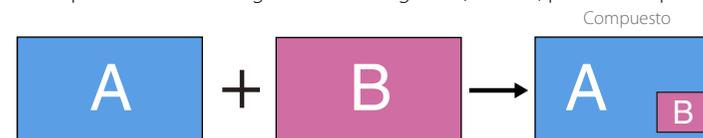
- Botones de la fila B
- Botones TRANSITION RATE
- Opciones de menú seleccionadas
- Indicadores luminosos del visor múltiple



Botón BKGD

## Modo EFFECT **EFFECT**

Utilice este modo para insertar la imagen B en la imagen A (es decir, para la composición).

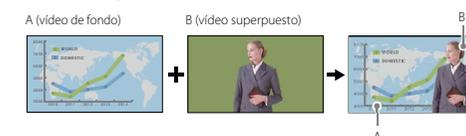


En el modo EFFECT están disponibles los siguientes modelos compuestos.

### Imagen dentro de otra imagen (PinP)



### Croma Key

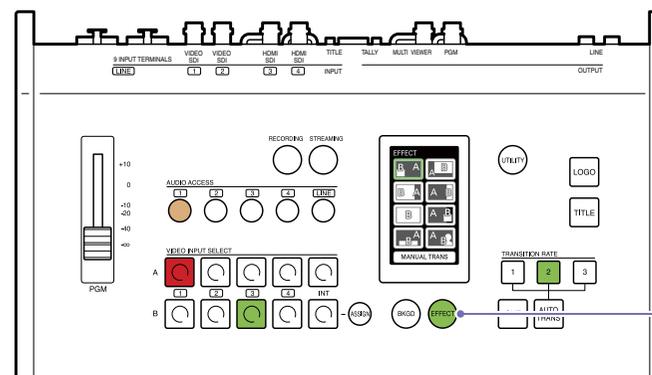


### Key de luminancia



En el modo EFFECT, se iluminan en verde los siguientes elementos junto con el botón EFFECT.

- Botones de la fila B
- Botones TRANSITION RATE
- Opciones de menú seleccionadas
- Indicadores luminosos del visor múltiple



Botón EFFECT

### [Consejos]

- Cuando se cambia del modo EFFECT al modo BKGD, solo se visualiza el vídeo A.
- Cuando se cambie al modo EFFECT, dependerá del modelo compuesto si el vídeo cambia al estado compuesto o simplemente al vídeo A. (Consulte página 70).

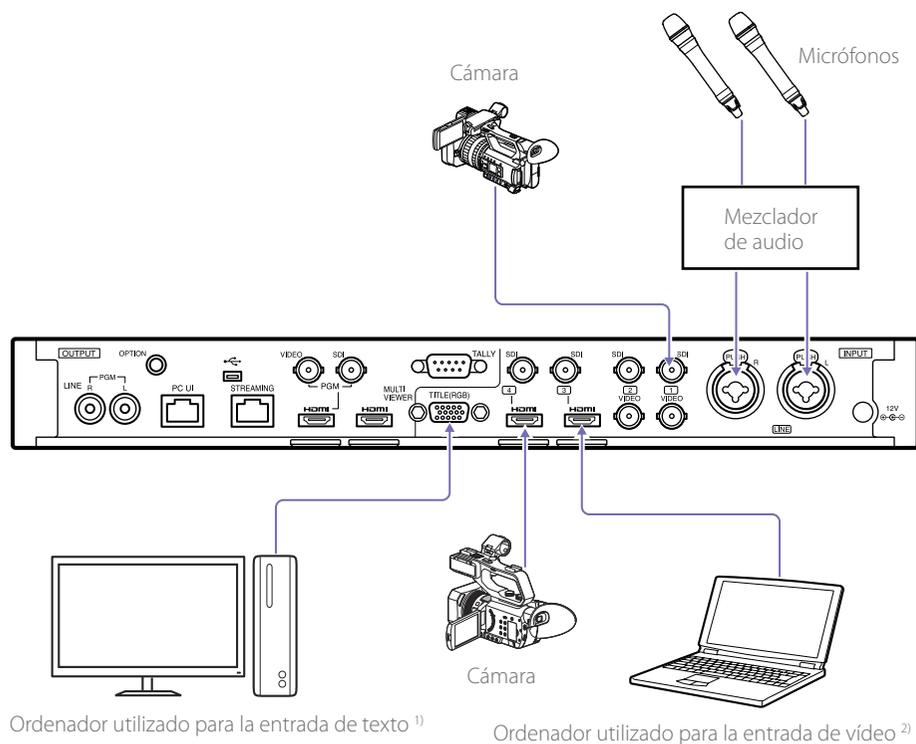
# Conexión de los dispositivos

Conecte todos los dispositivos a la unidad.

Si ya ha conectado los dispositivos, pase a "Capítulo 3: Operaciones básicas" (página 29).

## Conexión de los dispositivos de entrada de vídeo y audio

Conecte las cámaras, ordenadores y otros dispositivos de entrada de vídeo a los conectores de entrada de vídeo de la parte posterior de la unidad y conecte un mezclador de audio y otros dispositivos de entrada de audio a los conectores de entrada LINE.



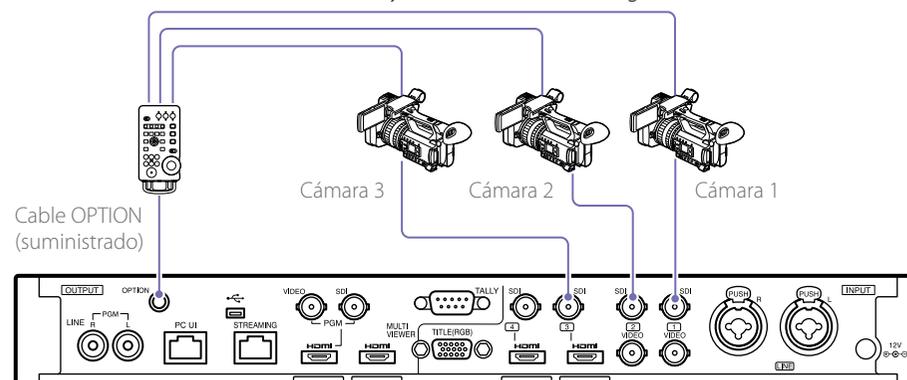
1) Cuando utilice señales de entrada RGB para componer texto, utilice un ordenador que admita la resolución de salida 1600x1200 (60p).

2) Utilice un ordenador con la misma frecuencia que el sistema.

## Cuando vincule un Remote Commander

Con el cable OPTION que se incluye con la unidad, conecte el Remote Commander a la unidad.

Conecte las cámaras al Remote Commander y la unidad de la forma siguiente.

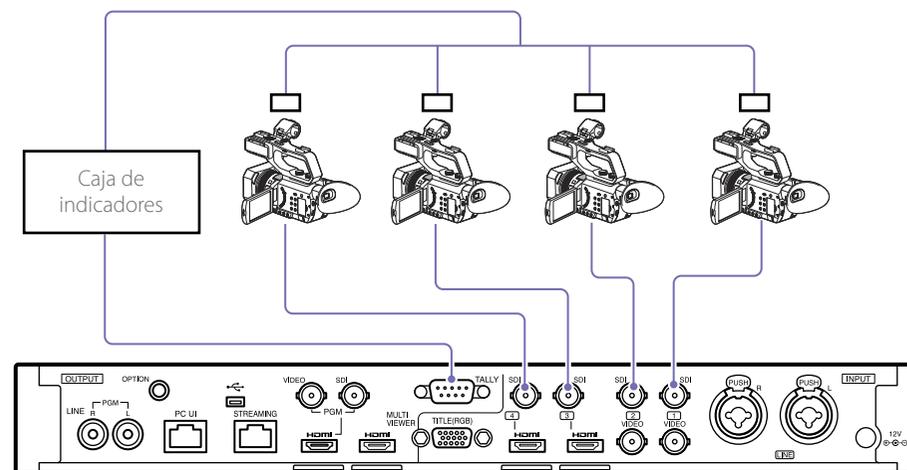


Para obtener más información sobre las conexiones, consulte el manual de instrucciones del control remoto y las cámaras conectadas.

Para obtener información sobre los ajustes necesarios, consulte "Vinculación con el Remote Commander" (página 54).

## Cuando realice la vinculación a través de una conexión GPI

Conecte el conector TALLY de la unidad al conector tally de una caja de indicadores disponible comercialmente. Conecte las cámaras a la unidad de la forma siguiente.

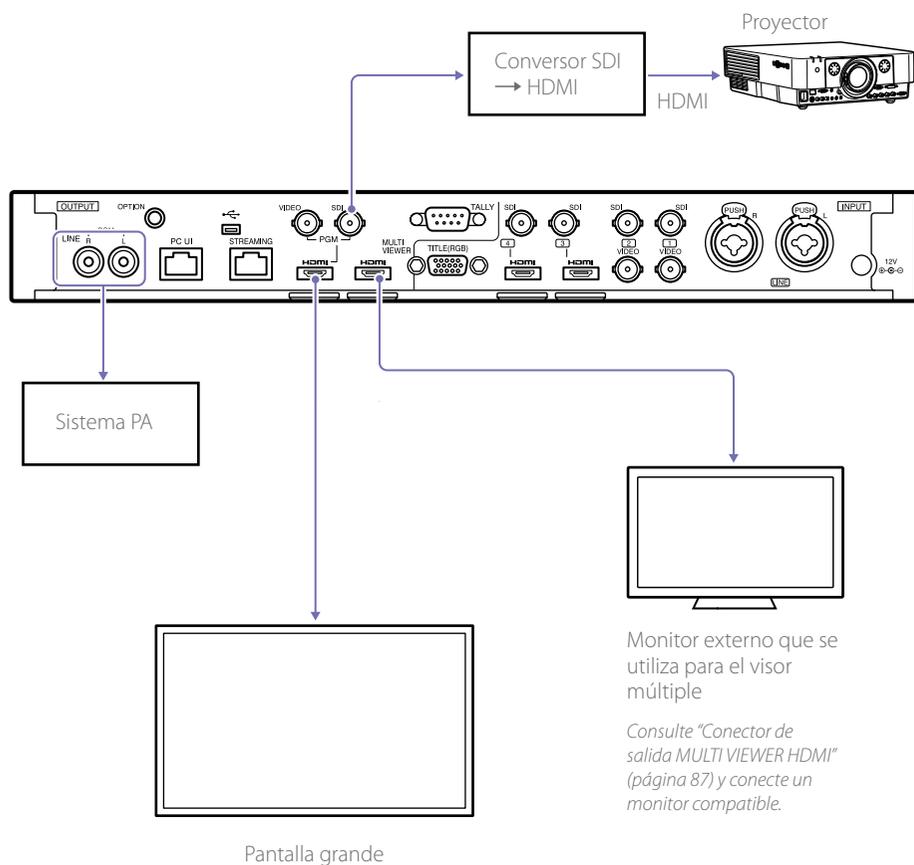


Para obtener más información sobre las conexiones, consulte el manual de instrucciones de la caja de indicadores y las cámaras.

Para obtener más información sobre la asignación de los contactos del conector TALLY, consulte "Conector TALLY" (página 89) en la sección "Asignaciones de contactos".

## Conexión de los dispositivos de salida de vídeo y audio

Conecte los proyectores, las pantallas grandes y otros dispositivos de salida de vídeo a los conectores de salida de vídeo de la parte posterior de la unidad y conecte los sistemas PA y otros dispositivos de salida de audio a los conectores de salida LINE.

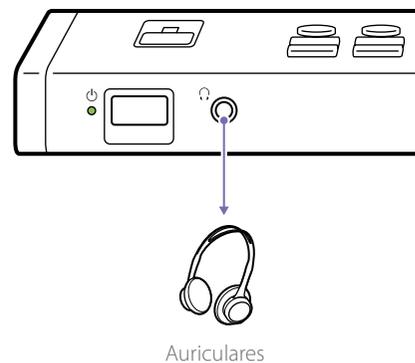


Para obtener más información sobre los ajustes de relación de aspecto las señales SD y los ajustes de formato de las señales HDMI, consulte el apartado "Pantalla [Output]" (página 69) de la sección "Configuración de los ajustes del sistema".

Si existe alguna discrepancia entre el vídeo y el audio, consulte "[PGM Output Delay]" (página 69) en la sección "[Output] Screen" y configure un retardo de salida PGM.

## Conexión de los auriculares

Conecte los auriculares para la supervisión del audio a la toma de auriculares de la parte delantera de la unidad.



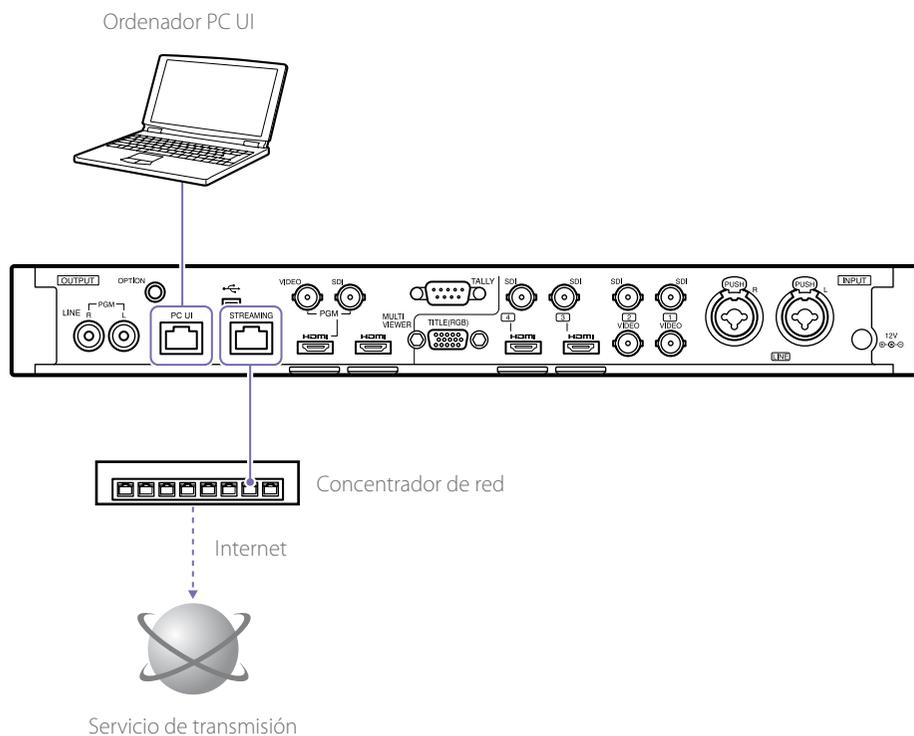
## Conexión a una red

Utilice el conector de red PC UI de la parte posterior de la unidad para conectar el ordenador PC UI.

Para obtener más información sobre las conexiones, consulte "Conexión de un ordenador para la configuración de los ajustes" (página 22).

Si tiene pensado utilizar un servicio de transmisión para realizar una transmisión, conéctese a la red mediante el conector de red STREAMING de la parte posterior de la unidad.

Para obtener más información sobre los ajustes de red para las transmisiones, consulte "Configuración de los ajustes de red para la transmisión por secuencias" (página 67).



### PRECAUCIÓN

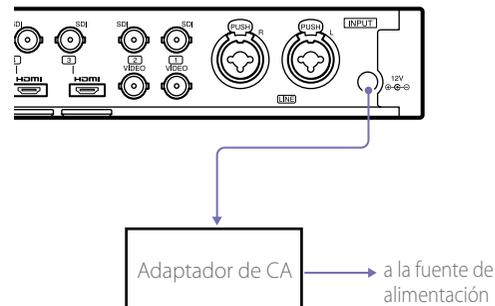
Por razones de seguridad, no conecte el conector de los cables de dispositivos periféricos que puedan tener demasiado voltaje en los siguientes puertos.

- Conector de red PC UI
- Conector de red STREAMING

Para estos puertos, siga las instrucciones suministradas.

## Conexión de la fuente de alimentación

Conecte el conector de salida DC del adaptador de CA suministrado al conector DC IN 12V de la parte posterior de la unidad y conecte el adaptador de CA a una fuente de alimentación.



### PRECAUCIÓN

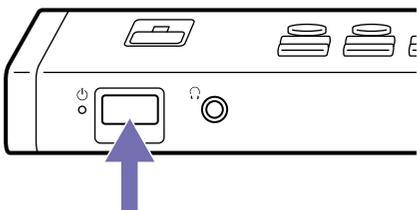
Cuando conecte el cable de red de la unidad al dispositivo periférico, utilice un cable de tipo blindado para evitar un mal funcionamiento causado por interferencias de radiaciones.

# Inicio y apagado

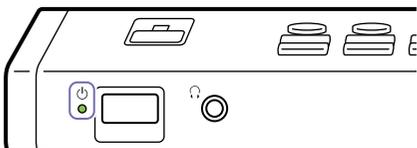
## Configuración de los ajustes iniciales (primer inicio)

Cuando encienda la unidad por primera vez, siga las instrucciones de la pantalla para configurar los ajustes iniciales.

- 1 Pulse el interruptor de alimentación situado en la parte frontal de la unidad.



Cuando se encienda la unidad, el indicador  (alimentación) se iluminará en verde.



Cuando la unidad se haya iniciado, aparecerá la pantalla de ajustes iniciales en el panel de menús (panel táctil).

El visor múltiple aparecerá en el monitor externo.



- 2 Configure los ajustes iniciales.

- 1 Seleccione la zona horaria y toque [DONE].

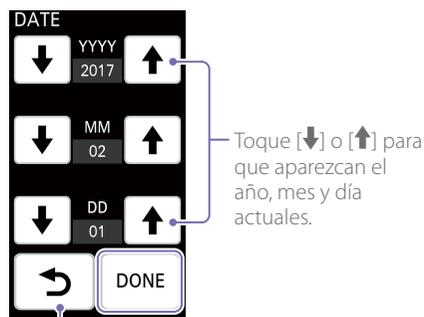


Toque [↓] o [↑] para visualizar su región.

Toque [DONE] para pasar a la siguiente pantalla.

Seleccione (ilumine) esta opción para habilitar el horario de verano.

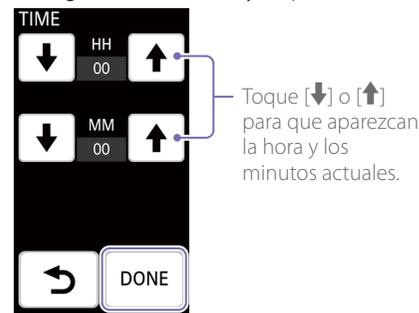
- 2 Configure la fecha actual y toque [DONE].



Toque [↓] o [↑] para que aparezcan el año, mes y día actuales.

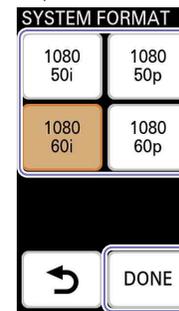
Toque [↶] para volver a la pantalla anterior.

- 2 Configure la hora actual y toque [DONE].



Toque [↓] o [↑] para que aparezcan la hora y los minutos actuales.

- 4 Seleccione el formato de vídeo para la unidad (es decir, el formato del sistema) y toque [DONE].



Con esto se completarán los ajustes iniciales y la unidad estará lista para funcionar.

### [Consejos]

- Podrá llevar a cabo el control desde un ordenador conectado a la unidad una vez completados los ajustes iniciales.
- Si la unidad no se utiliza durante 3 meses aproximadamente, se descargará la batería interna y se reiniciarán los ajustes de fecha y hora. En tal caso, vuelva a configurar los ajustes.

## Segundo inicio y siguientes

Pulse el interruptor de alimentación, en la parte delantera de la unidad, para encenderla. Aparecerá una pantalla de menús en el panel de menús (panel táctil) tras el inicio y la unidad estará lista para las operaciones.

## Función de apagado automático

La unidad cuenta con una función de apagado automático que apaga automáticamente la unidad cuando no funciona durante el espacio de tiempo especificado.

Si no se realizan operaciones en el panel de control de la unidad o el ordenador PC UI, aparecerá un mensaje en el panel de menús. Si transcurren otros tres minutos sin que se realice una operación, la unidad se apagará automáticamente.

*Puede cambiar el espacio de tiempo que ha de transcurrir para que se apague. Para obtener más información sobre los ajustes, consulte "Pantalla [System]" (página 69) en la sección "Configuración de los ajustes del sistema".*

### [Consejos]

Si realiza una operación mientras se muestra el mensaje, la unidad volverá al estado normal.

### Para volver a encender la unidad después del apagado automático

Pulse dos veces el interruptor de alimentación.

## Apagado de la unidad

Pulse el interruptor de alimentación. Cuando aparezca el mensaje de confirmación, seleccione [YES] para apagar la unidad.

# Conexión de un ordenador para la configuración de los ajustes

En esta sección se explica cómo conectar la unidad a un ordenador PC UI que puede realizar configuraciones de ajustes y ajustes compuestos, y cómo acceder a la unidad desde un navegador web para visualizar el PC-UI.

## [Consejos]

El ordenador PC UI no puede ser el mismo que se utiliza para las entradas de video y las transmisiones.

## Ordenador recomendado

Utilice un ordenador que cumpla los siguientes requisitos del sistema.

SO recomendado: Windows 10

Navegador web: Google Chrome

Tamaño de monitor recomendado: De 10 a 12 pulgadas.

## [Consejos]

- El PC UI admite operaciones tanto de ratón como de panel táctil.
- Utilice los ajustes de visualización del 100% para la visualización del ordenador y la del navegador.

## Conexión del ordenador a la unidad

Están disponibles los siguientes modos de conexión.

### • Modo LAN

En este modo se utiliza una conexión DHCP.

La unidad y el ordenador se conectan mediante direcciones IP asignadas por un servidor DHCP externo.

### • Modo directo

En este modo la dirección IP de la unidad es estática. Esto permite especificar una dirección IP para la conexión.

Utilice este modo de conexión en entornos de red sin servidores DHCP, por ejemplo.

En condiciones predeterminadas, la dirección IP de la unidad se ajusta en "192.168.0.1."

Si es necesario, puede cambiar la dirección IP de la unidad. Para obtener más información acerca de los ajustes, consulte "Cambio de la dirección IP de la unidad" (página 68).

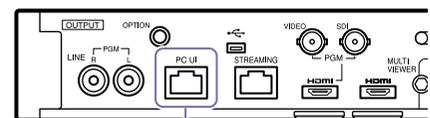
## [Consejos]

Si no se puede realizar la conexión en el modo LAN, realícela en el modo directo.

## Conexión en el modo LAN

En primer lugar, configure los ajustes de red del ordenador en DHCP.

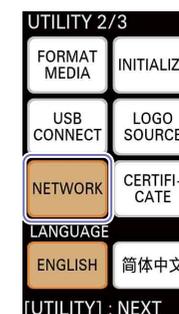
- 1 Utilice un cable LAN para conectarse a la LAN a través del conector de red PC UI de la parte posterior de la unidad.



- 2 Pulse el botón UTILITY en el panel de control para que aparezca el menú [UTILITY 2/3].

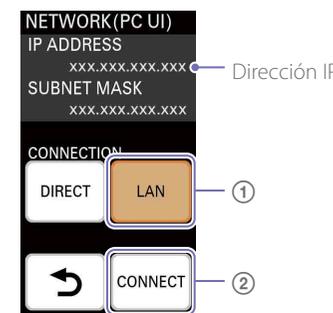


- 3 Toque [NETWORK].



Aparecerá el menú [NETWORK (PC UI)].

- 4 Toque [LAN] (①) para activarlo y, a continuación, toque [CONNECT] (②).



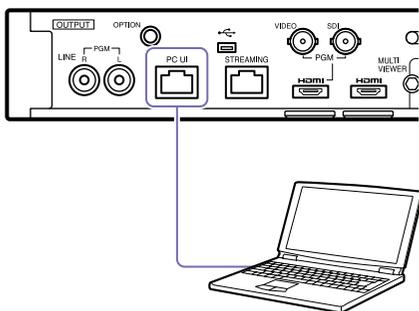
Aparecerá la dirección IP obtenida. Utilice esa dirección IP para acceder a la unidad con un navegador web.

## [Consejos]

La dirección IP la asigna un servidor DHCP externo.

## Conexión en el modo directo

- 1 Con un cable LAN, conéctese al ordenador a través del conector de red PC UI de la parte posterior de la unidad.

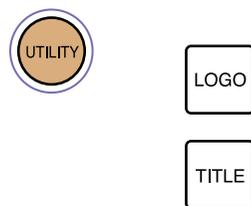


- 2 Cambie la dirección IP del ordenador para activar la comunicación con la unidad. En condiciones predeterminadas, la dirección IP de la unidad se ajusta en "192.168.0.1". Si va a utilizar el ajuste predeterminado, configure la dirección IP del ordenador de la forma siguiente.

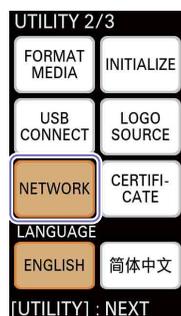
- Cambie la dirección IP por una dirección idéntica a la de la unidad hasta "192.168.0" y comprendida entre "192.168.0.2" y "192.168.0.254" pero única a "192.168.0.1" (p. ej., "192.168.0.10").
- Ajuste la máscara de subred en "255.255.255.0".

Para obtener información sobre cómo cambiar la dirección IP de la unidad, consulte "Cambio de la dirección IP de la unidad" (página 68).

- 3 Pulse el botón UTILITY en el panel de control para que aparezca el menú [UTILITY 2/3].

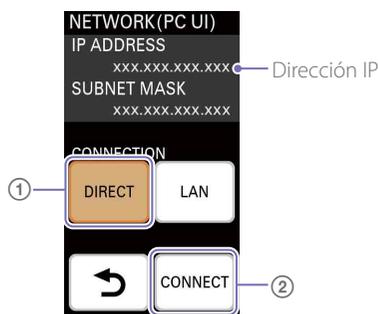


- 4 Toque [NETWORK].



Aparecerá el menú [NETWORK (PC UI)].

- 5 Toque [DIRECT] (1) para activarlo y toque [CONNECT] (2).



Se actualizará la visualización de la dirección IP.

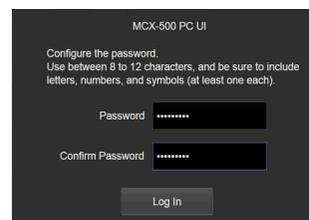
## Acceso a la unidad desde un navegador web

Se necesita una contraseña de autenticación para poder acceder a PC UI.

Al acceder a PC UI por primera vez, se le solicitará que configure la contraseña de autenticación en primer lugar.

- 1 Introduzca "http://<IP dirección que aparece en el menú [NETWORK (PC UI)]>" en la barra de direcciones del navegador web. Cuando inicie sesión por primera vez en PC UI, aparecerá una pantalla de configuración para la contraseña de autenticación.

- 2 Configure la contraseña de autenticación y seleccione [Log in].



**[Password]:** utilice entre 8 y 12 caracteres y asegúrese de incluir letras, números y símbolos (como mínimo uno de cada).

**[Confirm Password]:** vuelva a introducir la misma contraseña para confirmarla.

### [Notas]

No utilice la función "recordar contraseña" de su navegador web.

Una vez autenticada la contraseña e iniciada la sesión, aparecerá en el navegador web la pantalla [Live] de PC UI.



### [Notas]

En las conexiones HTTP no se cifran las comunicaciones, con lo que baja el nivel de seguridad. Cuando utilice ese tipo de conexiones, tenga en cuenta el riesgo de seguridad.

## Cuando ya esté configurada la contraseña de autenticación

Cuando ya esté configurada la contraseña de autenticación, aparecerá la pantalla de introducción de la contraseña. Introduzca la contraseña de autenticación y seleccione [Log in].



### [Consejos]

Si la contraseña de autenticación se inicia en la unidad durante el acceso a PC UI, aparecerá un mensaje y se interrumpirá el acceso. Seleccione [OK] para visualizar la pantalla de configuración de la contraseña de autenticación y vuelva a configurarla. Tenga en cuenta que si, por ejemplo, la contraseña de autenticación vuelve a configurarse desde el ordenador de otro usuario antes de que lo haga usted, aparecerá la pantalla de introducción de la contraseña.

Si es necesario, puede restablecer la contraseña de autenticación. Para obtener más información, consulte "Restablecimiento de las condiciones predeterminadas de fábrica" (página 57).

## Mejora de la seguridad

Utilice conexiones HTTPS con comunicaciones cifradas para mejorar la seguridad. Cuando acceda a la unidad, descargue el certificado CA e instálelo en su navegador web.

- 1 Inicie el navegador web de su ordenador e introduzca "http://<dirección IP que aparece en el menú [NETWORK (PC UI)]>/RootCA.crt" en la barra de direcciones.

Cuando se establezca la conexión, aparecerá el "certificado CA del conmutador".

- 2 Descargue el "certificado CA del conmutador" en cualquier ubicación.
- 3 Instale el "certificado CA del conmutador" en el navegador web. Haga doble clic en el archivo del certificado CA descargado y siga las instrucciones de la pantalla para instalarlo.

- 4 Acceda a "https://<dirección IP de la unidad>" desde el navegador web. Cuando aparezca PC UI, se mostrará un aviso sobre el estado no seguro de la conexión. Para establecer la conexión HTTPS sin que aparezca un aviso, se debe configurar la resolución del nombre tal como se indica a continuación entre la dirección IP de la unidad y la ubicación de emisión del certificado CA.

- 5 Haga referencia al certificado CA con el método que utilice su navegador web. Cuando utilice Google Chrome, haga lo siguiente.

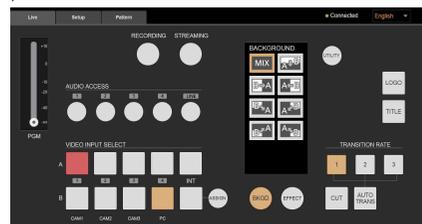
- 1 Haga clic en el icono de candado que aparece en la parte izquierda de la barra de direcciones y haga clic en [Detalles] en el menú que aparece.

- 2 Haga clic en [Ver Certificado]. Aparecerá el visor del certificado.
- 3 Referencia al elemento [Emitido para]. Sony-MCX-500-<número de serie>

- 6 Utilice los siguientes métodos para configurar la resolución del nombre entre la dirección IP de la unidad y la ubicación de emisión del certificado CA.
  - Realice el registro en el archivo de hosts.

- 7 Una vez finalizadas las configuraciones, introduzca "https://Sony-MCX-500-<serial number>" en la barra de direcciones. Aparecerá la pantalla de introducción de la contraseña de autenticación.

- 8 Introduzca la contraseña de autenticación y seleccione [Log in]. Una vez autenticada la contraseña e iniciada la sesión, aparecerá en el navegador web la pantalla [Live] de PC UI.

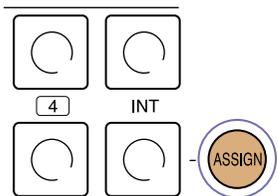


### [Notas]

Cuando utilice la versión 58 o una posterior de Google Chrome, aparecerá una advertencia de seguridad cuando visualice PC UI. No obstante, puede ignorar esta advertencia y llevar a cabo las operaciones.



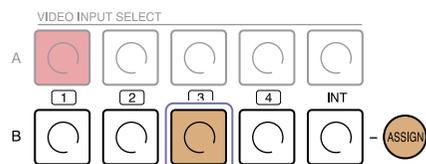
2 Pulse e ilumine el botón ASSIGN.



Se mostrará el menú [INPUT] de la entrada seleccionada actualmente en la fila B del panel de menús.

3 Pulse e ilumine el número de botón de la fila B para el que desea cambiar el material de entrada.

Si se conecta un dispositivo al conector de entrada HDMI 3, por ejemplo, ilumine el botón 3.



El menú [INPUT] cambia al del botón seleccionado.

**[Consejos]**

Si es necesario, puede cambiar el nombre de los materiales de entrada.

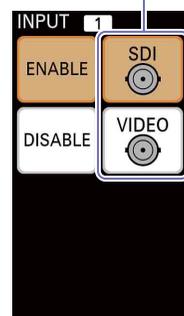
*Para obtener más información sobre cómo nombrar los materiales de entrada, consulte "Pantalla [Input]" (página 69) en la sección "Configuración de los ajustes del sistema."*

4 Toque y seleccione (ilumine) el conector de destino. Cuando se selecciona (ilumina) un conector, se asigna inmediatamente y su entrada de vídeo aparece en el visor múltiple. Los conectores que se pueden seleccionar cambian en función del número de entrada.

**Para las entradas 1 y 2**

Toque y seleccione (ilumine) [SDI] o [VIDEO].

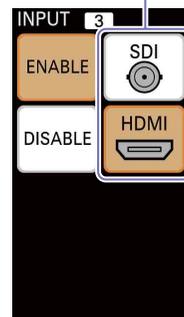
Seleccione una opción.



**Para las entradas 3 y 4**

Toque y seleccione (ilumine) [SDI] o [HDMI].

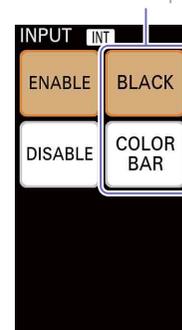
Seleccione una opción.



**Para INT**

Toque y seleccione (ilumine) [BLACK] o [COLOR BAR].

Seleccione una opción.

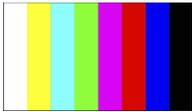


Si hay entradas que no tiene intención de utilizar

Si selecciona [DISABLE], se desactiva el botón VIDEO INPUT SELECT correspondiente a ese número. Con esto se impide que se pulsen accidentalmente botones que no tienen entradas de vídeo.

**[Consejos]**

Cuando se selecciona [VIDEO] para las entradas 1 y 2, se desactivan las entradas de audio con el número correspondiente.

Botón	Opción	Descripción
1 y 2	SDI	Asigne la entrada de materiales a los conectores de entrada SDI. El audio incrustado también se asigna a las entradas de audio con el número correspondiente.
	VIDEO	Asigna los materiales introducidos a los conectores de entrada VIDEO. Las entradas de audio con el número correspondiente se desactivan.
3 y 4	SDI	Asigne la entrada de materiales a los conectores de entrada SDI. El audio incrustado también se asigna a las entradas de audio con el número correspondiente.
	HDMI	Asigna los materiales de entrada a los conectores de entrada HDMI. El audio incrustado también se asigna a las entradas de audio con el número correspondiente.
INT	BLACK	Asigna una señal negra. 
	COLOR BAR	Asigna una barra de color. 
	[Notas]	La barra de color no es la de una señal de referencia estándar.

[Consejos]

Cuando se introduce una señal SDI 4:3, el vídeo se visualiza en el centro de una pantalla 16:9 con barras negras a ambos lados.



5 Cuando haya finalizado las configuraciones, pulse y apague el botón ASSIGN. El menú [INPUT] desaparecerá.

6 Compruebe la entrada de vídeo asignada en el visor múltiple.

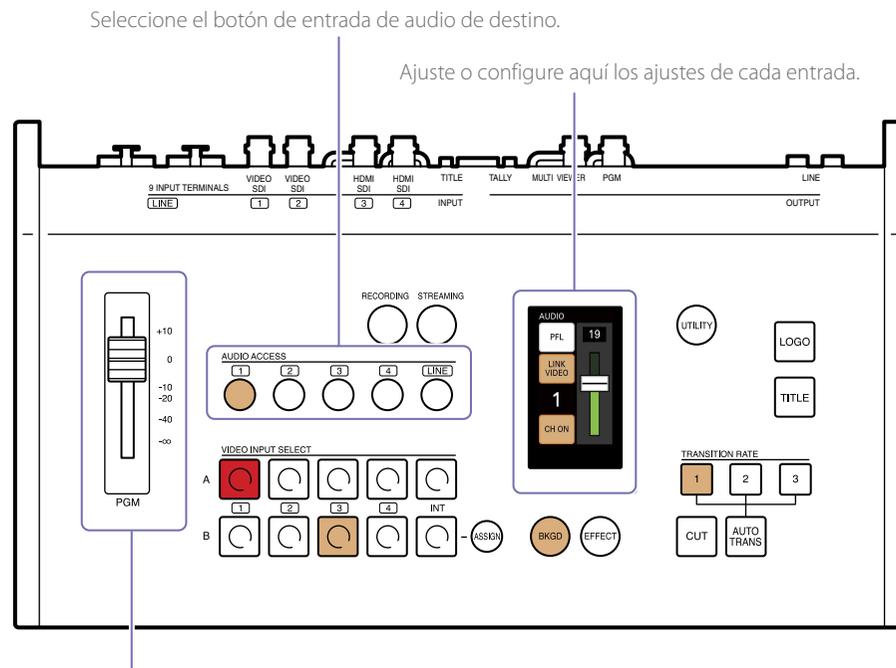


[Consejos]

La entrada INT no se puede comprobar en el visor múltiple.

## Preajustes y ajustes de las entradas de audio

Decida si desea utilizar cada canal, ajuste los niveles de entrada y configure los ajustes de las entradas de audio.



[Consejos]

Antes de conectar o desconectar dispositivos de entrada (señales de entrada), baje el volumen.

## Decisión sobre si se desea utilizar cada canal

Especifique si desea utilizar o desactivar cada canal.

Pulse un botón AUDIO ACCESS para que aparezca el menú [AUDIO] y seleccione (utilice) o cancele la selección de [CH ON]. Cuando cancele la selección de [CH ON], se desactivará el audio.

**Para utilizar**



Selecione (ilumine)

**Para desactivar**



Cancele la selección (apague)

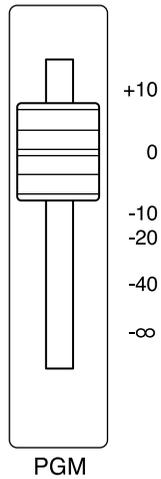
Número de canal que se está configurando

Cuando se asignan señales SDI o HDMI a las entradas 1 a 4, el audio incrustado se asigna automáticamente a las entradas de audio con el número correspondiente. Sin embargo, con este ajuste puede desactivar el audio.

## Ajuste del nivel de audio de cada canal

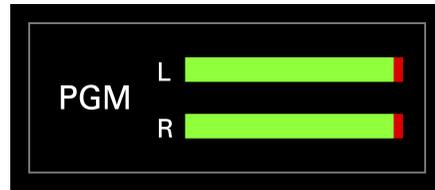
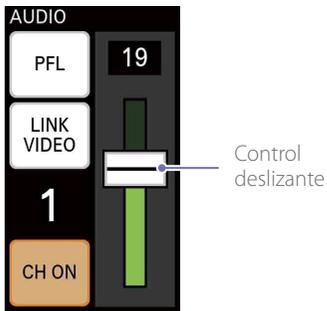
Ajuste el nivel de audio de cada canal mientras visualiza los medidores del nivel de audio en el visor múltiple. Realice los ajustes mientras evalúa el equilibrio general.

- 1 Ajuste el atenuador principal PGM en la posición de 0 dB.



- 2 Pulse un botón AUDIO ACCESS para que se muestre el menú [AUDIO].

- 3 Arrastre el control deslizante para ajustar el nivel de audio. Puede ajustarlo en un valor entre 0 y 31.



### Visualización de los medidores del nivel de audio

El extremo izquierdo representa  $-\infty$  y siempre está iluminado en verde.

Indicador de superación del nivel  
Se ilumina en rojo a los 0 dB.



Se ilumina en verde hasta el nivel actual.

- 4 Repita el procedimiento para ajustar cada entrada de audio.

#### [Consejos]

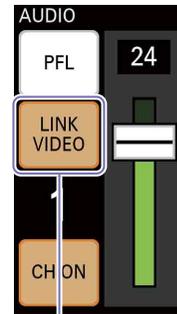
Si los ajustes realizados a través de la unidad no son suficientes, realícelos también en el dispositivo de entrada.

## Vinculación del audio incrustado con su vídeo

Para activar o desactivar automáticamente el audio incrustado en respuesta a la salida PGM, vincule el audio incrustado con su vídeo.

Cuando un vídeo para el que se especifica el canal de audio incrustado como vinculado se emite como salida PGM, el audio incrustado también se emite en la salida PGM. Cuando el vídeo no se emite como salida PGM, el audio incrustado se desactiva.

Para vincularlo, seleccione [LINK VIDEO].



Selecione (ilumine)

#### [Consejos]

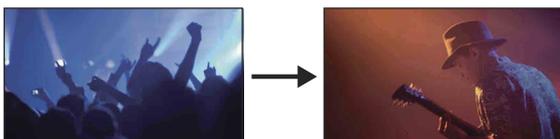
El audio incrustado se puede activar/desactivar de forma manual a través de [CH ON], aun en los casos en los que está seleccionada la opción [LINK VIDEO].

# Conmutación de vídeos

En esta sección se explica cómo conmutar vídeos de salida PGM mediante operaciones sencillas.

## Conmutación mediante cortes (conmutación básica)

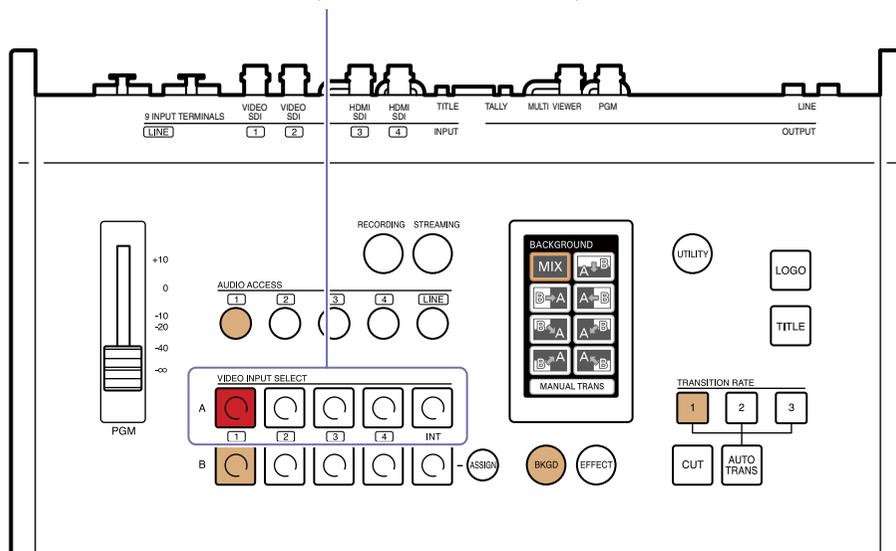
En primer lugar, probemos a conmutar los vídeos sin aplicar ningún efecto.



## Conmutación de vídeos mediante el uso exclusivo de los botones de la fila A.

Es el método de conmutación más simple.

Conmute los vídeos únicamente con los botones de esta fila.  
Los botones de la fila B se utilizan para seleccionar el material que se va a emitir como salida PGM.



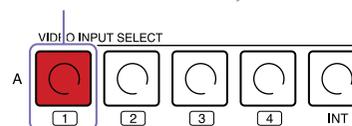
- 1 Compruebe los vídeos asignados en el visor [INPUT] del visor múltiple.



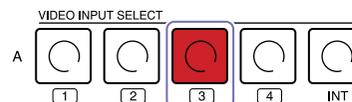
Para obtener más información sobre cómo cambiar los vídeos asignados, consulte "Asignación de entradas" (página 25).

- 2 Pulse el botón del vídeo que desea emitir como salida PGM.  
El botón seleccionado se iluminará en rojo y el vídeo se emitirá como salida PGM.

El botón del vídeo de salida PGM actual se iluminará en rojo.



- 3 Pulse el botón del vídeo que desee conmutar.  
El botón seleccionado se iluminará en rojo y se conmutará el vídeo.



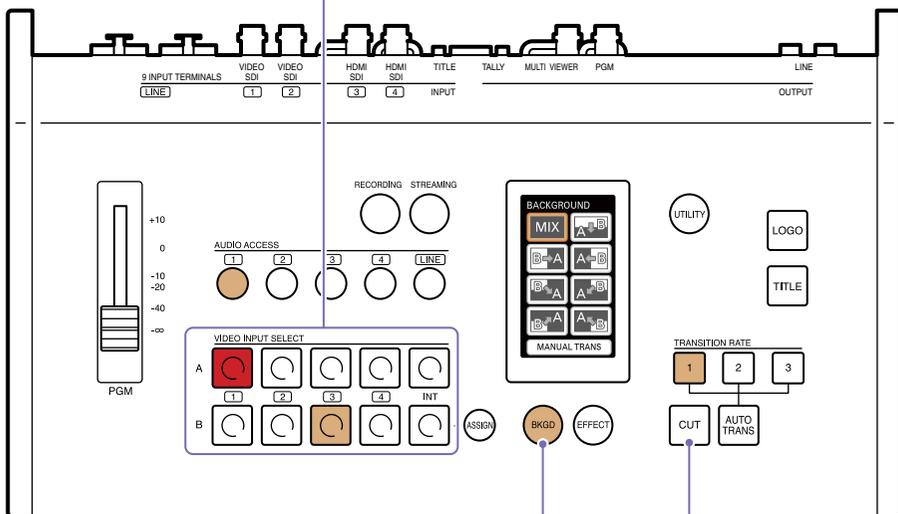
El vídeo cambiará cada vez que pulse un botón de la fila A.



## Previsualización de los vídeos antes de la conmutación

Previsualice el vídeo que se va a emitir a continuación como salida PGM en el visor múltiple antes de realizar la conmutación.

Utilice los botones de las filas A y B.  
Los botones de la fila B se utilizan para seleccionar el vídeo que se va a emitir a continuación como salida PGM.



En primer lugar, compruebe el botón BKGD. Si el botón está apagado, púlselo e ilumínelo.

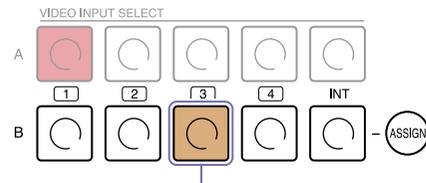
Pulse este botón para conmutar el vídeo.

1 Compruebe los vídeos asignados en el visor [INPUT] del visor múltiple.



Para obtener más información sobre cómo cambiar los vídeos asignados, consulte "Asignación de entradas" (página 25).

2 Pulse el botón del vídeo que desea emitir a continuación como salida PGM.



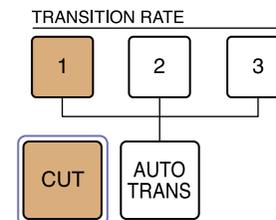
Vídeo que se va a emitir a continuación como salida PGM

El vídeo seleccionado aparecerá en el visor [NEXT] del visor múltiple.



Aparecerá un marco para indicar la selección como salida NEXT alrededor del vídeo seleccionado en la fila B.

3 Pulse el botón CUT.



Se conmutará el vídeo.

## Aplicación de efectos de transición

Ahora probemos a realizar la conmutación con modelos que impliquen una transición lenta entre el vídeo PGM actual y el siguiente.

### Mezcla

Disuelve un vídeo en el siguiente.



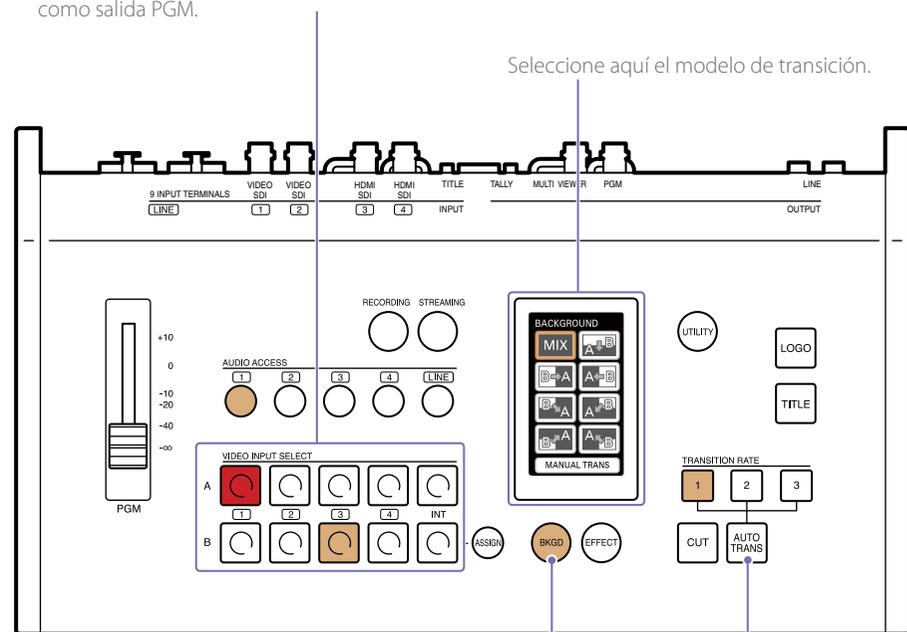
### Cortinilla

El siguiente vídeo de salida se superpone al vídeo PGM.



Utilice los botones de las filas A y B.

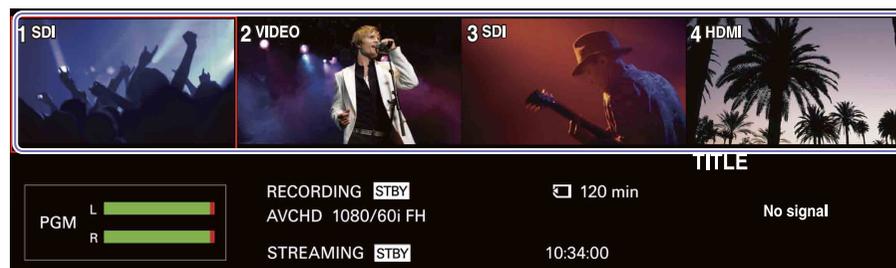
Los botones de la fila B se utilizan para seleccionar el vídeo que se va a emitir a continuación como salida PGM.



Ilumine el botón BKGD.

Pulse este botón para ejecutar la transición.

1 Compruebe los vídeos asignados en el visor [INPUT] del visor múltiple.



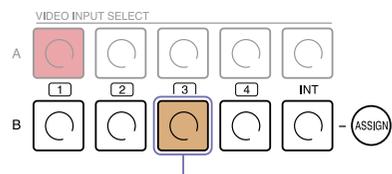
Para obtener más información sobre cómo cambiar los vídeos asignados, consulte "Asignación de entradas" (página 25).

- 2 Pulse el botón BKGD para activar el modo BKGD. En el panel de menús se muestran los iconos de modelos que se pueden seleccionar en el modo BKGD.



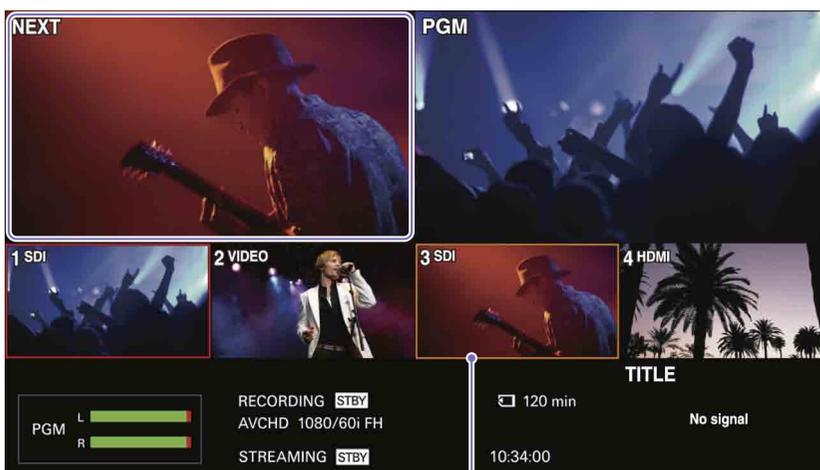
Para obtener más información sobre los modos, consulte "Modo BKGD y modo EFFECT" (página 17).

- 3 Pulse el botón del vídeo que desea emitir a continuación como salida PGM.



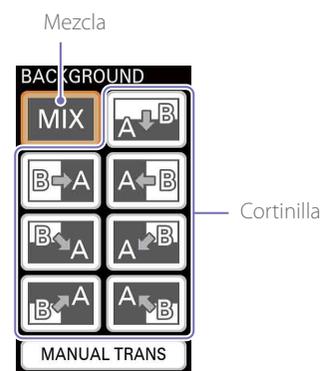
Vídeo que se va a emitir a continuación como salida PGM

El vídeo seleccionado aparecerá en el visor [NEXT] del visor múltiple.



Aparecerá un marco para indicar la selección como salida NEXT alrededor del vídeo seleccionado en la fila B.

- 4 Toque y seleccione un icono de modelo.

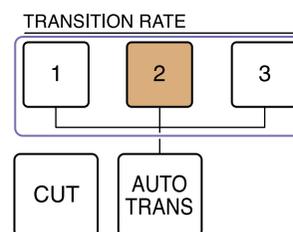


#### [Consejos]

La unidad ofrece 20 modelos de cortinilla.

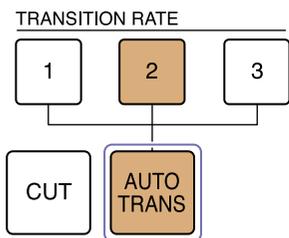
Para obtener más información sobre los modelos disponibles en la unidad, consulte "Lista de modelos de transición y compuestos" (página 70).

- 5 Seleccione la velocidad de transición con los botones TRANSITION RATE. En condiciones predeterminadas, las velocidades de transición de 0,5, 1,0 y 1,5 segundos se asignan a los botones TRANSITION RATE 1 a 3.



Para obtener más información sobre las velocidades de transición asignadas a cada botón, consulte "Cambio de las velocidades de transición" (página 53).

6 Pulse el botón AUTO TRANS.



Se iniciará la transición y se conmutarán los vídeos.



Cuando se configura un enlace entre el vídeo y el audio incrustado, el segundo se activa o desactiva en función de si el vídeo se está emitiendo como vídeo PGM.

Para obtener más información acerca de los ajustes, consulte "Vinculación del audio incrustado con su vídeo" (página 28).

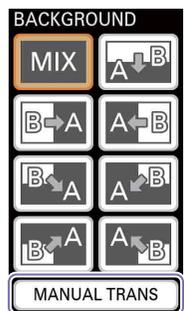
## Conmutación manual de vídeos

También puede realizar transiciones manualmente con un atenuador de vídeo de GUI. Se pueden realizar transiciones manuales tanto en el modo BKGD como en el EFFECT.

[Consejos]

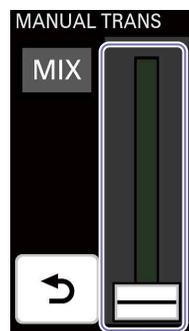
No se pueden realizar transiciones manuales en PC UI.

1 Toque y seleccione un icono de modelo y, a continuación, toque [MANUAL TRANS].



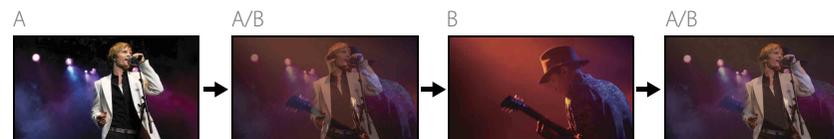
Aparecerá el menú [MANUAL TRANS].

2 Arrastre el atenuador de vídeo de GUI para realizar la transición. El vídeo realizará la transición según el movimiento del atenuador de vídeo de GUI.

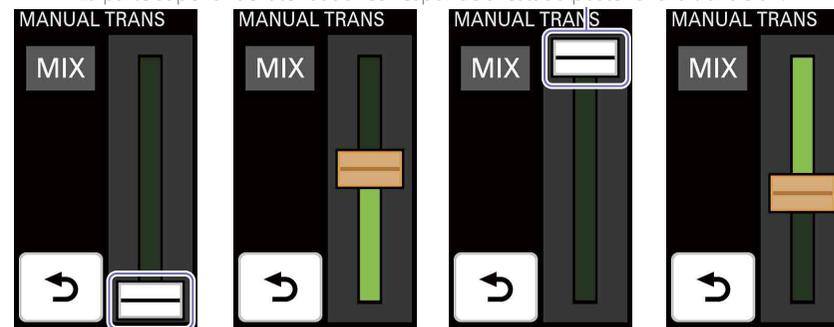


Atenuador de vídeo de GUI

### Modo BKGD



La parte superior del atenuador corresponde al estado posterior a la transición.

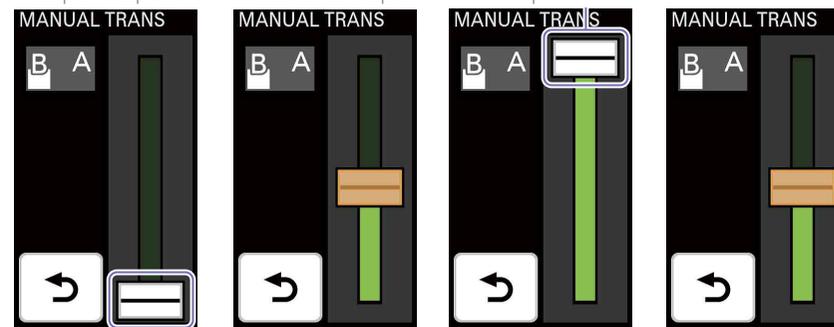


La parte inferior del atenuador corresponde únicamente a vídeo A.

### Modo EFFECT



La parte superior del atenuador corresponde al estado posterior a la transición.



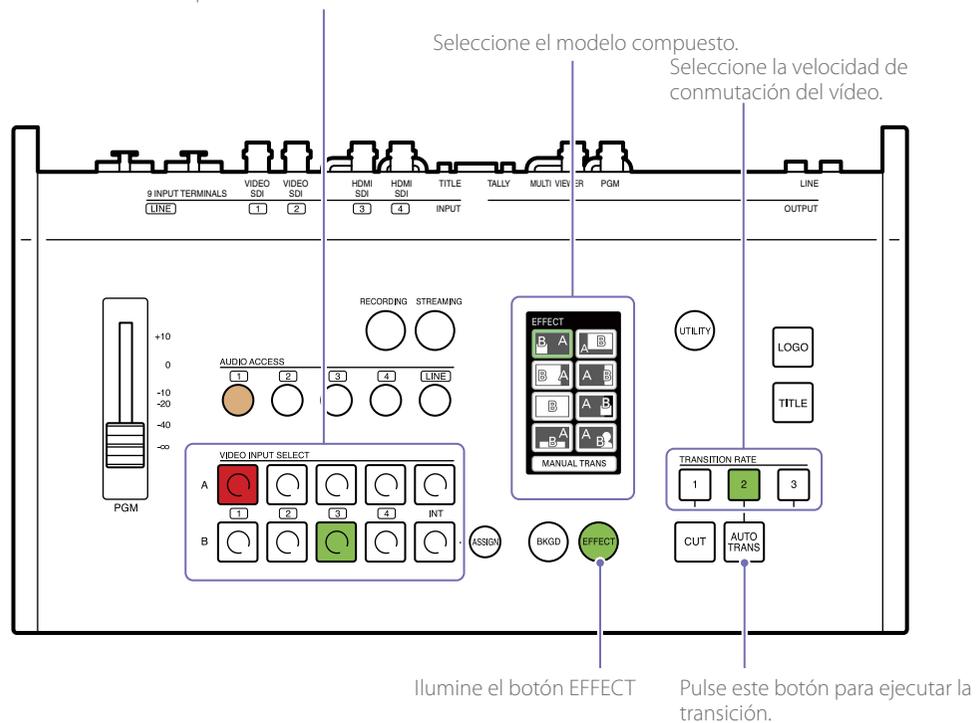
La parte inferior del atenuador corresponde al estado previo a la transición.

# Composición de vídeos

Cambie al modo EFFECT cuando desee utilizar la función de imagen dentro de otra imagen (PinP), inserte una persona sobre un fondo, o utilice efectos compuestos en los vídeos.

Utilice los botones de las filas A y B.

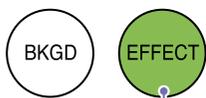
Seleccione el vídeo que desea insertar con los botones de la fila B.



- 1 Compruebe los vídeos asignados en el visor [INPUT] del visor múltiple.

Para obtener más información sobre cómo cambiar los vídeos asignados, consulte "Asignación de entradas" (página 25).

- 2 Pulse el botón EFFECT para activar el modo EFFECT.

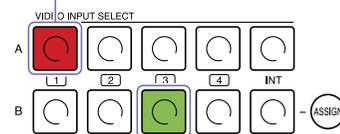


Iluminado

En el panel de menús se mostrarán los iconos de modelos que se pueden seleccionar en el modo EFFECT.

- 3 Pulse el botón de la fila B correspondiente al vídeo que desee insertar.

Vídeo de salida PGM actual



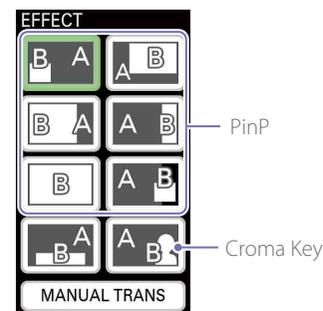
Vídeo superpuesto

El vídeo seleccionado aparecerá en el visor [NEXT] del visor múltiple.



Aparecerá un marco para indicar la selección como salida NEXT alrededor del vídeo seleccionado en la fila B.

- 4 Toque y seleccione un icono de modelo.



PinP

Chroma Key

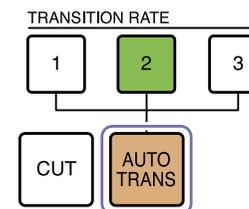
Según el modelo, es posible que sea necesario un preajuste. Para obtener más información, consulte "Ajustes para la inserción de personas sobre fondos (Chroma Key)" (página 45).

- 5 Seleccione la velocidad de transición con los botones TRANSITION RATE.

Para obtener más información sobre cómo cambiar las velocidades asignadas a los botones, consulte "Cambio de las velocidades de transición" (página 53).

También se pueden realizar transiciones de forma manual. Para obtener más información sobre las operaciones, consulte "Conmutación manual de vídeos" (página 33).

- 6 Pulse el botón AUTO TRANS.



Se iniciará la transición y se compondrán los vídeos.



Cuando se configura un enlace entre el vídeo y el audio incrustado, el segundo se activa o desactiva en función de si el vídeo se está emitiendo como vídeo PGM.

Para obtener más información acerca de los ajustes, consulte "Vinculación del audio incrustado con su vídeo" (página 28).

## [Consejos]

Pulsando el botón CUT se cambia instantáneamente a la imagen compuesta.

## Cancelación de compuestos

Pulse el botón AUTO TRANS o CUT. El compuesto se activará/desactivará con cada pulsación.

# Inserción de texto en vídeos

El procedimiento varía en función del formato de la señal de texto que se recibe del ordenador.

## Utilización de las señales de entrada RGB para insertar texto (función TITLE)

Siga los pasos que se indican a continuación para superponer el texto (señal) introducido desde un ordenador conectado al conector de entrada TITLE (RGB) de la parte posterior de la unidad.

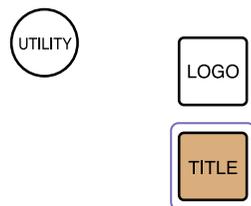
La función TITLE se puede utilizar tanto en el modo BKGD como en el modo EFFECT, y puede combinarse con otros efectos de vídeo.

Cuando se inserta texto en vídeos, es necesario un preajuste. Para obtener más información, consulte "Utilización de las señales de entrada RGB para insertar texto (función TITLE)" (página 47).

- 1 Compruebe si la señal RGB del ordenador se recibe en el visor [INPUT] del visor múltiple.



- 2 Seleccione (ilumine) el botón TITLE.



El texto se compondrá en el vídeo a través de un corte.

Señal de entrada del ordenador



## Cancelación de compuestos

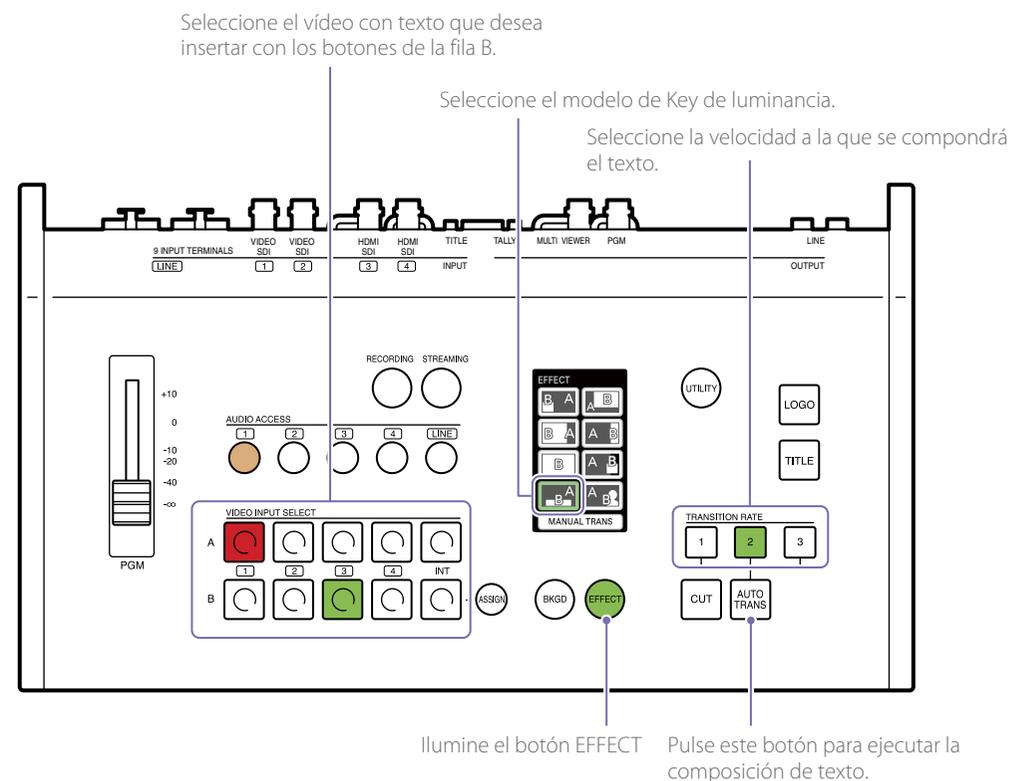
Pulse el botón TITLE. El compuesto se activará/desactivará con cada pulsación.

## Utilización de las señales de entrada HDMI para insertar texto (modo EFFECT)

Siga los pasos que se indican a continuación para superponer con el modo EFFECT el texto (señal) introducido desde un ordenador conectado al conector de entrada HDMI de la parte posterior de la unidad.

Este método no se puede combinar con otros efectos de vídeo.

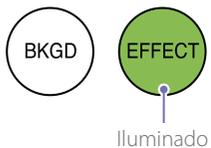
Cuando se inserta texto en vídeos, es necesario un preajuste. Para obtener más información, consulte "Utilización de las señales de entrada HDMI para insertar texto (modo EFFECT)" (página 48).



- 1 Compruebe los vídeos asignados en el visor [INPUT] del visor múltiple.

Para obtener más información sobre cómo cambiar los vídeos asignados, consulte "Asignación de entradas" (página 25).

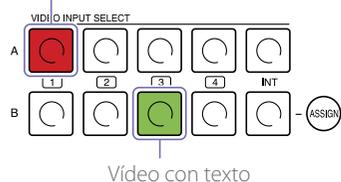
- Pulse el botón EFFECT para activar el modo EFFECT.



En el panel de menús se mostrarán los iconos de modelos que se pueden seleccionar en el modo EFFECT.

- Pulse el botón de la fila B correspondiente al vídeo con texto que desee insertar.

Vídeo de salida PGM actual

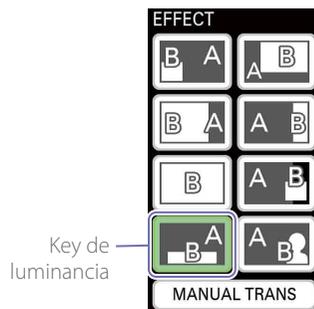


El vídeo seleccionado aparecerá en el visor [NEXT] del visor múltiple.



Aparecerá un marco para indicar la selección como salida NEXT alrededor del vídeo seleccionado en la fila B.

- Toque y seleccione un icono de modelo de Key de luminancia.

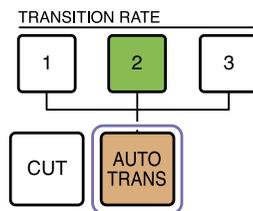


- Seleccione la velocidad de transición con los botones TRANSITION RATE.

Para obtener más información sobre cómo cambiar las velocidades asignadas a los botones, consulte "Cambio de las velocidades de transición" (página 53).

También se pueden realizar transiciones de forma manual. Para obtener más información sobre las operaciones, consulte "Conmutación manual de vídeos" (página 33).

- Pulse el botón AUTO TRANS.



Se iniciará la transición y se compondrá el texto.



Cuando se configura un enlace entre el vídeo y el audio incrustado, el segundo se activa o desactiva en función de si el vídeo se está emitiendo como vídeo PGM.

Para obtener más información acerca de los ajustes, consulte "Vinculación del audio incrustado con su vídeo" (página 28).

#### [Consejos]

Pulsando el botón CUT se cambia instantáneamente a la imagen compuesta.

### Cancelación de compuestos

Pulse el botón AUTO TRANS o CUT.

El compuesto se activará/desactivará con cada pulsación.

# Inserción de logotipos en vídeos

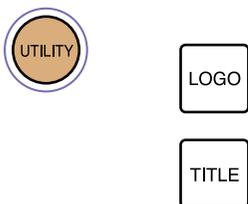
Siga las instrucciones que se indican a continuación para componer sobre un vídeo como logotipos imágenes estáticas registradas previamente en la unidad.

La función LOGO se puede utilizar tanto en el modo BKGD como en el modo EFFECT y puede combinarse con otros efectos de vídeo.

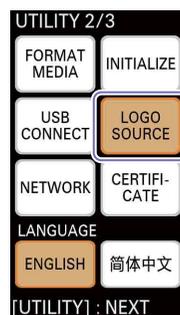
*Cuando se insertan logotipos en vídeos, es necesario un preajuste. Para obtener más información, consulte "Ajustes para la inserción de logotipos en vídeos" (página 50).*

Aunque se pueden registrar hasta dos logotipos, solo se pueden componer uno a uno. Debe seleccionar el logotipo que se va a componer.

- 1 Pulse el botón UTILITY en el panel de control para que aparezca el menú [UTILITY 2/3].

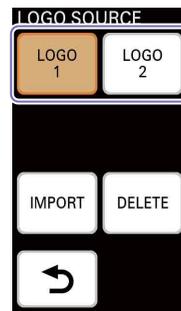


- 2 Toque [LOGO SOURCE].



Aparecerá el menú [LOGO SOURCE].

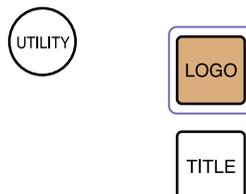
- 3 Toque y seleccione el botón del logotipo que desea componer ([LOGO 1] o [LOGO 2]).



### [Consejos]

No se asignarán archivos de logotipos importados hasta que se reinicie la unidad. Si ya existe un logotipo asignado previamente, se mostrará ese logotipo.

- 4 Active (ilumine) el botón LOGO.



El logotipo se compondrá en el vídeo a través de un corte.



### Cancelación de compuestos

Pulse el botón LOGO.  
El compuesto se activará/desactivará con cada pulsación.

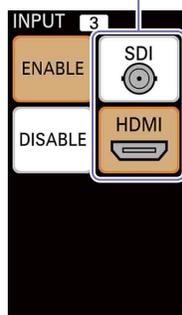
# Ajustes en directo

## Conmutación entre dos dispositivos conectados a una sola entrada

Puede conectar dos dispositivos de entrada de vídeo a cada una de las entradas 1 a 4 y cambiar las asignaciones de entrada.

Pulse el botón ASSIGN, pulse el botón de la fila B del número del que quiera cambiar la entrada y, a continuación, toque el conector al que quiera cambiar en el menú [INPUT].

Toque para cambiar entre las dos entradas.

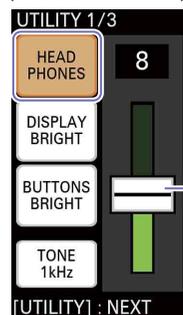


El vídeo se puede distorsionar en el momento del cambio, por lo que debe comprobarlo en el visor [NEXT].

## Ajuste del volumen de los auriculares

Visualice el menú [UTILITY 1/3], toque y seleccione (light) [HEAD PHONES] y ajuste el volumen con el control deslizante.

También puede ajustar un nivel entre 1 y 16 (incrementos de 1).



Arrastre el control deslizante para ajustar el volumen.

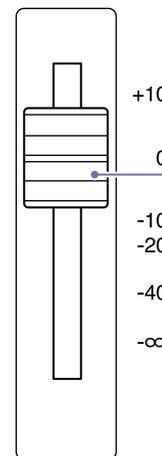
### [Consejos]

- El audio no se desactiva completamente en el nivel 1.
- Cuando utilice auriculares, tenga cuidado de no subir demasiado el volumen. Una exposición prolongada a volúmenes altos que estimulen los oídos puede provocar efectos adversos en el oído.
- Antes de conectar o desconectar dispositivos de entrada (señales de entrada) y auriculares, baje el volumen

## Ajuste del nivel de audio general

Utilice el atenuador PGM para ajustar el nivel de salida PGM.

Realice ajustes mientras visualice los medidores del nivel de audio en el visor múltiple.

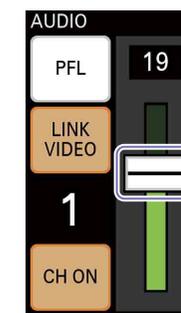


PGM

Para ajustar el nivel de salida PGM, mueva el atenuador.

## Ajuste de los niveles de audio individuales

Cuando la voz de una persona o el sonido de un instrumento estén demasiado altos o bajos, visualice el menú [AUDIO] del canal correspondiente y reajuste el nivel de entrada.



Para ajustar el nivel de entrada, arrastre el control deslizante.

## Activación/desactivación del uso de los canales de audio

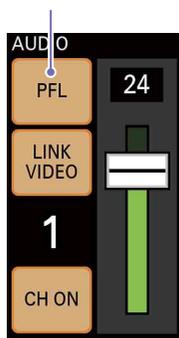
Visualice el menú [AUDIO] del canal correspondiente y seleccione o cancele la selección de [CH ON]



## Reproducción de la entrada de audio actual

Tocando y manteniendo pulsado [PFL], puede escuchar y supervisar solo el audio seleccionado actualmente a través de los auriculares.

El botón sigue encendido mientras se mantiene pulsado y el audio actual se puede supervisar por separado, independientemente de los ajustes del controlador deslizable.



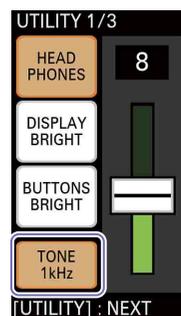
### [Consejos]

Cuando no esté seleccionado [CH ON], se pueden realizar ajustes de control deslizable, pero no se puede supervisar el audio.

Para obtener información sobre el volumen de los auriculares, consulte "Ajuste del volumen de los auriculares" (página 38).

## Emisión del audio Señal de tono con la salida PGM

Visualice el menú [UTILITY 1/3] y emita la señal de tono de 1 kHz con la salida PGM mediante [TONE 1kHz].



**Selección (ilumine):** Permite emitir la señal de tono de 1 kHz (nivel fijo<sup>1)</sup>) con la salida PGM.

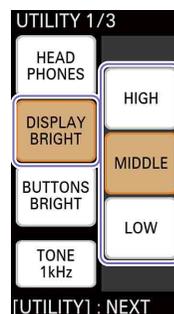
**Cancele la selección (apague):** no se emite la señal de tono.

1)

Formato del sistema	Nivel
50i, 50p	-18 dB
60i, 60p	-20 dB

## Ajuste del brillo del panel de menús

Visualice el menú [UTILITY 1/3], toque y seleccione (ilumine) [DISPLAY BRIGHT] y seleccione el brillo del panel de menú (panel táctil).



**[HIGH]:** nivel más claro.

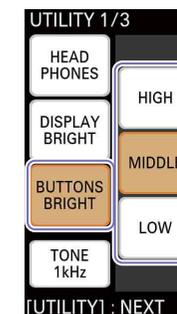
**[MIDDLE]:** nivel de brillo medio.

**[LOW]:** nivel más oscuro.

## Ajuste del brillo de los botones

Visualice el menú [UTILITY 1/3], toque y seleccione (ilumine) [BUTTONS BRIGHT] y seleccione el brillo de los botones.

El nivel de brillo se aplicará a todos los botones.



**[HIGH]:** nivel más claro.

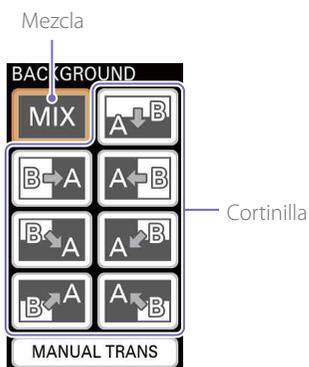
**[MIDDLE]:** nivel de brillo medio.

**[LOW]:** nivel más oscuro.

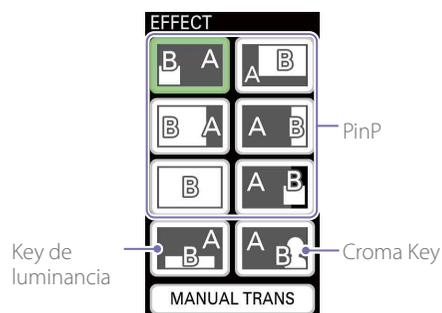
# Personalización de los iconos de modelos

En los menús [BKGD] y [EFFECT] del panel de menús se pueden visualizar hasta ocho iconos de modelos de transición o modelos compuestos. De forma predeterminada, se muestran los siguientes iconos de modelos.

## Modo BKGD



## Modo EFFECT



Además de los anteriores, en la unidad hay otros iconos de modelos.

Si es necesario, puede sustituir los iconos de modelo que aparecen en los menús por iconos que utilizará durante el funcionamiento en directo.

### [Consejos]

- Puede eliminar los iconos de modelos innecesarios del menú para evitar un accionamiento involuntario.
- Puede reordenar los iconos de modelos para su comodidad.

Utilice PC UI en un ordenador para realizar la sustitución de los iconos de modelos.

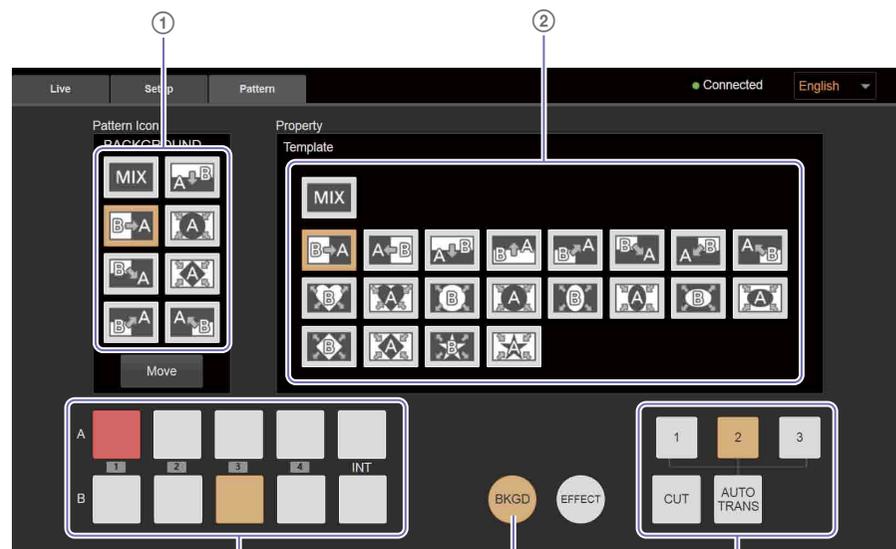
### [Notas]

Los iconos de modelos no se pueden editar a menos que el menú [BKGD] o [EFFECT] aparezca en el panel de menús de la unidad y la pantalla [Live] de PC UI.

## Sustitución de los iconos de modelos del menú [BKGD]

Seleccione los modelos de transiciones que desee visualizar entre las plantillas.

- 1 Visualice la pantalla [Pattern] de PC UI en el modo BKGD. También puede cambiar al modo BKGD con el botón BKGD después de visualizar la pantalla [Pattern].
- 2 Sustituya los iconos de modelos por los iconos deseados y compruebe las transiciones.



1 Cuando compruebe las transiciones, seleccione los vídeos que utilizan estos botones de selección de vídeo.

2 Active el modo BKGD.

3

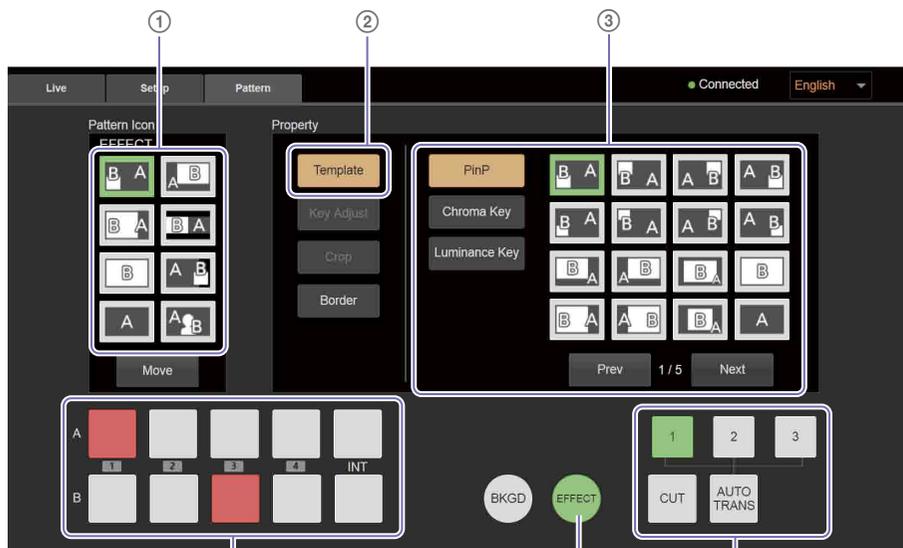
- 1 Seleccione el modelo de transición que quiera sustituir.
- 2 Seleccione el icono de modelo que desea que aparezca en el menú desde el área [Property].  
Los iconos de modelo BKGD aparecerán en el área [Property].  
Cuando se selecciona un icono de modelo en esta área, se sustituye el otro icono inmediatamente.
- 3 Seleccione el botón AUTO TRANS o CUT para ejecutar la transición.  
Compruebe el efecto de transición mirando el visor múltiple.

## Sustitución de los iconos de modelos en el menú [EFFECT].

Seleccione los modelos compuestos que desea visualizar entre las plantillas de PinP, Croma Key y Key de luminancia.

Además, podrá configurar los valores de ajuste para la composición de Key de los iconos de modelos de Croma Key y Key de luminancia.

- 1 Visualice la pantalla [Pattern] de PC UI en el modo EFFECT.  
También puede cambiar al modo EFFECT con el botón EFFECT después de visualizar la pantalla [Pattern].
- 2 Sustituya los iconos de modelos por los iconos que desee y compruebe las composiciones.



Cuando compruebe las composiciones, seleccione los videos que utilizan estos botones de selección de video.

Active el modo EFFECT.

4

- 1 Seleccione el modelo compuesto que desee sustituir.
- 2 Seleccione [Template] en el menú de área [Property].  
Los iconos de modelo aparecerán en el área de edición, a la derecha.
- 3 Seleccione el tipo de efecto y, a continuación, seleccione el icono de modelo que desea que aparezca en el menú.  
Los iconos de modelo para cada tipo de efecto aparecerán en el área de edición. Cuando se selecciona un icono de modelo en esta área, se sustituye el otro icono inmediatamente.
- 3 Seleccione el botón AUTO TRANS o CUT para ejecutar la composición. Compruebe la composición en el visor múltiple.
- 5 Ajuste la composición.  
Para obtener más información, consulte lo siguiente.

*"Ajustes para la inserción de personas sobre fondos (Croma Key)" (página 45)*

*"Utilización de las señales de entrada HDMI para insertar texto (modo EFFECT)" (página 48)*

## Eliminación de los iconos de modelos

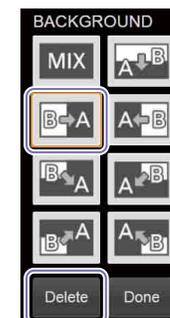
Puede eliminar los iconos de modelos que no tenga intención de utilizar.

- 1 Seleccione [Move] en el panel de menús.



Se activará el modo [Move].

- 2 Seleccione el icono de modelo innecesario y, a continuación, seleccione [Delete].



El icono de modelo seleccionado se eliminará y se sustituirá por el icono [Empty].



- 3 Después de finalizar las configuraciones, seleccione [Done].



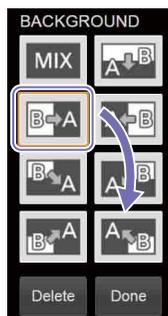
Cambiarán los iconos de modelos que aparecen en el menú.

#### [Consejos]

- El icono [Empty] no aparecerá en el panel de menús de la unidad y la pantalla [Live] de PC UI.
- Realización de controles en el modo de salida de la unidad [Move].

## Reordenación de los iconos de modelos

- 1 Active el modo [Move] y, a continuación, arrastre y suelte el icono de modelo en la posición deseada.



- 2 Después de finalizar las configuraciones, seleccione [Done].  
Se cambiará la disposición de los iconos de modelos que aparecen en el menú.

# Selección de modelos de Imagen dentro de otra imagen (PinP)

En esta sección se explican los preparativos para los compuestos de vídeo que utilizan PinP. PinP es un efecto compuesto que inserta un vídeo superpuesto (B) sobre un vídeo de fondo (A).



En la unidad hay disponibles 60 modelos PinP. Como preparativo, seleccione los iconos de modelos que se utilizarán durante la operación en directo y compruebe la composición de vídeo.

1 Visualice la pantalla [Pattern] de PC UI en el modo EFFECT.

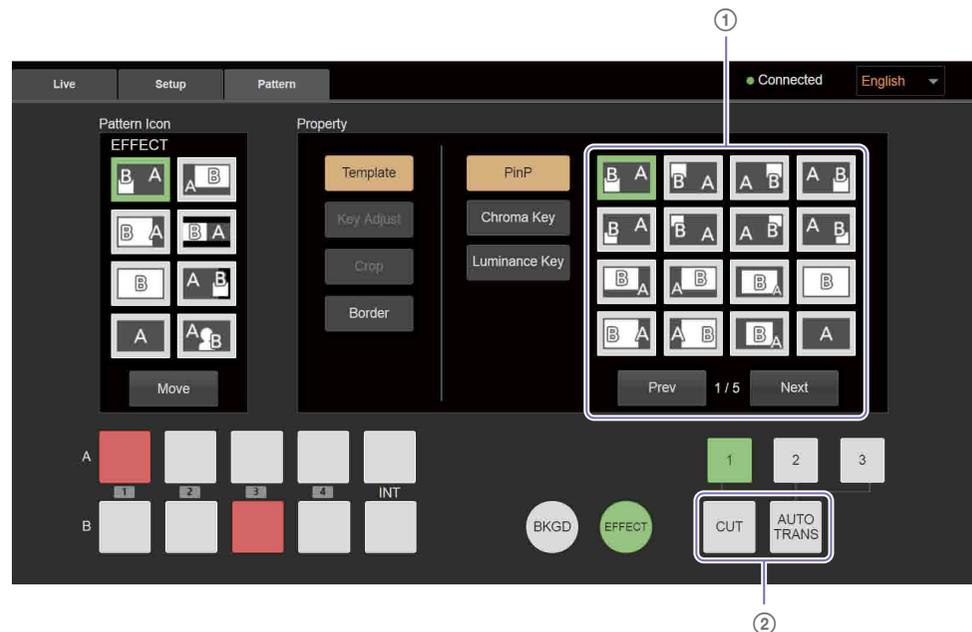
2 Seleccione el botón para el vídeo de fondo en la fila A de los botones de selección de vídeo y, a continuación, seleccione el vídeo superpuesto en la fila B.



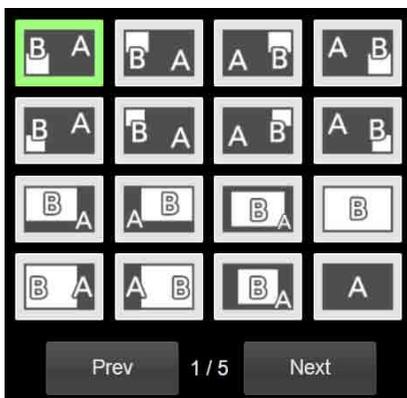
El vídeo de fondo seleccionado en la fila A aparecerá en el visor [PGM] del visor múltiple y, asimismo, el vídeo superpuesto seleccionado en la fila B aparecerá en el visor [NEXT].



3 Seleccione un icono de modelo PinP y compruebe la composición.



- ① Seleccione el icono de modelo PinP. Hay tres páginas de iconos de modelos PinP. Para visualizar la siguiente página, seleccione [Next]; para volver a la página anterior, seleccione [Prev].

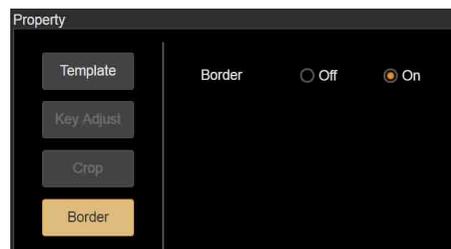


Para obtener más información sobre los iconos de modelo que se pueden seleccionar, consulte "Lista de modelos de transición y compuestos" (página 70).

- ② Pulse el botón CUT o AUTO TRANS y compruebe la composición. Puede visualizar la composición en el visor múltiple.



- 4 Seleccione [Border] y especifique si desea incluir un borde alrededor del vídeo superpuesto.



[Off]: no incluye un borde.  
[On]: incluye un borde.

### Consejo útil

Al cambiar del modo BKGD al EFFECT, es posible que se emita una imagen compuesta con el último modelo que se utilizó en el modo EFFECT. Para evitarlo, siga las instrucciones que se indican a continuación.

- ① Asigne el icono de modelo n.º 90 a los modelos de efecto y permita que se pueda utilizar.



- ② Seleccione el icono de modelo n.º 90 antes de cambiar del modo EFFECT al BKGD.

La operación anterior permite cambiar al modo EFFECT sin que se vea afectado el vídeo de salida PGM. Después, compruebe el vídeo B, seleccione un modelo compuesto y ejecute el compuesto.

Para obtener más información sobre los modelos que se emiten como PGM en su estado compuesto al cambiar del modo BKGD al EFFECT, consulte "Lista de modelos de transición y compuestos" (página 70).

### Consejo útil

Si desea visualizar vídeo B a pantalla completa inmediatamente después de utilizar una composición PinP, seleccione el icono de modelo n.º 12.



Cuando se seleccione el icono de modelo n.º 12 después de que se haya realizado una composición a través del botón CUT o del botón AUTO TRANS con el icono de modelo n.º 1 seleccionado, la imagen cambiará tal como se muestra a continuación.



#### [Consejos]

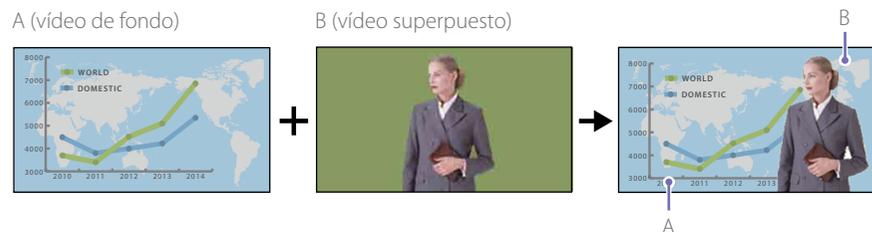
Las transiciones de modo EFFECT estándar simplemente activan y desactivan la visualización de vídeo B tal como se muestra a continuación. No obstante, el uso del icono de modelo n.º 12 le permite visualizar vídeo B a pantalla completa fácilmente.



# Ajustes para la inserción de personas sobre fondos (Croma Key)

En esta sección se explican los preparativos para los compuestos de vídeo que utilizan la inserción de Croma Key.

La inserción de Croma Key es una técnica de composición que consiste en la eliminación de un color concreto del vídeo superpuesto (en el ejemplo siguiente es el verde) y la superposición de las partes restantes del vídeo (en el ejemplo siguiente es una persona) sobre el vídeo de fondo.

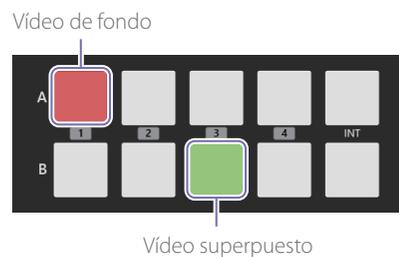


En la unidad hay disponibles cinco modelos de Croma Key.

Como preparativo, seleccione los iconos de modelos que se utilizarán durante la operación en directo y ajuste la composición de Key. Los valores del ajuste compuesto también se pueden configurar para el icono de modelo.

1 Visualice la pantalla [Pattern] de PC UI en el modo EFFECT.

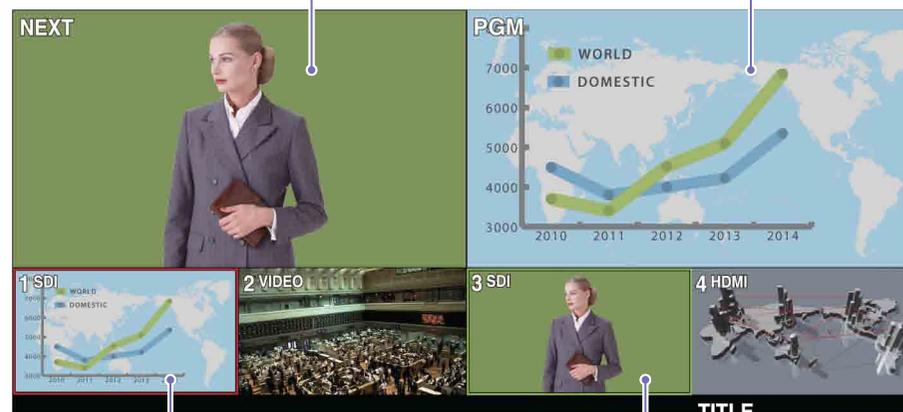
2 Seleccione el botón para el vídeo de fondo en la fila A de los botones de selección de vídeo y, a continuación, seleccione el vídeo superpuesto en la fila B.



El vídeo de fondo seleccionado en la fila A aparecerá en el visor [PGM] del visor múltiple y, asimismo, el vídeo superpuesto seleccionado en la fila B aparecerá en el visor [NEXT].

Vídeo superpuesto seleccionado en la fila B

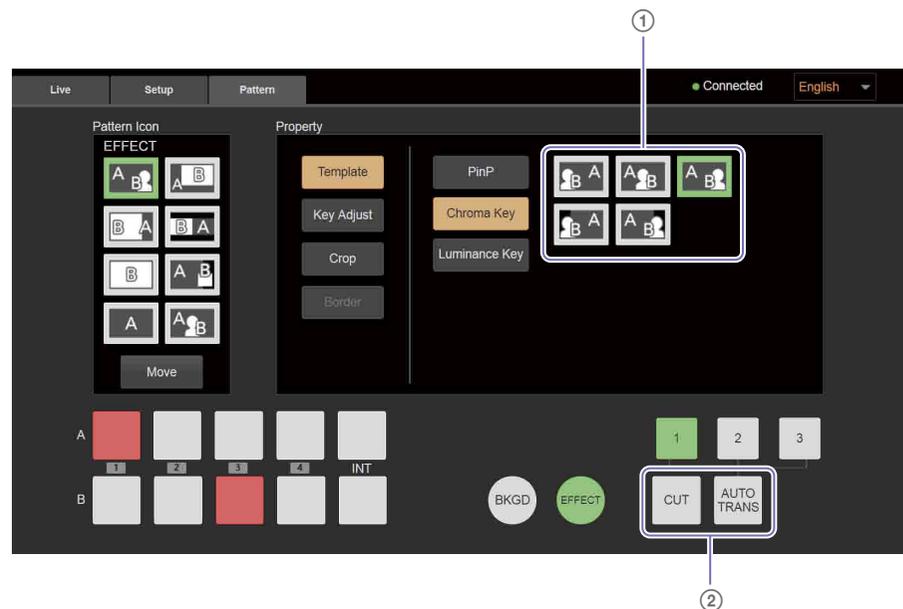
Vídeo de fondo seleccionado en la fila A



Vídeo de fondo seleccionado en la fila A

Vídeo superpuesto seleccionado en la fila B

3 Seleccione un icono de modelo de Croma Key y ajuste la composición de Key.



- 1 Seleccione el icono de modelo de Croma Key.

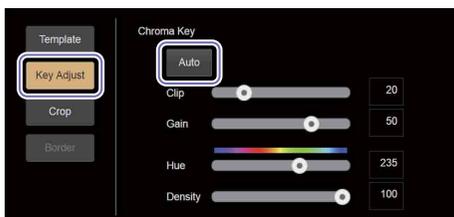
#### [Consejos]

Si el video de fondo seleccionado en la fila A tiene una relación de aspecto 4:3, seleccione una plantilla 4:3.

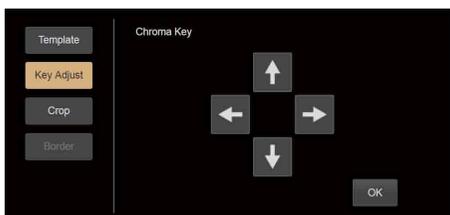


- 2 Pulse el botón CUT o AUTO TRANS para componer los vídeos.

- 4 Seleccione [Key Adjust] y, a continuación, [Auto].



Cuando seleccione [Auto], aparecerá la siguiente pantalla.

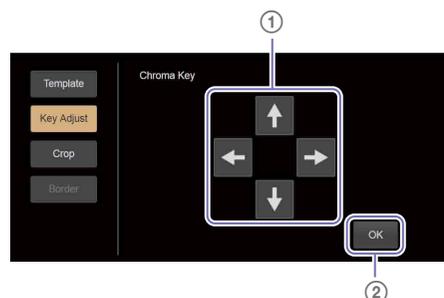


Además, aparecerá una marca de muestra (marco blanco) en el visor [NEXT] del visor múltiple.

Marca de muestra (marco blanco)



- 5 Mueva la marca de muestra para seleccionar el color que se eliminará para el compuesto.



- 1 Con los botones de flecha, desplace la posición de la marca de muestra hasta el color que desee eliminar. La muestra de muestra se moverá en la dirección de la flecha seleccionada.

#### [Consejos]

Los botones de flecha no se pueden utilizar para desplazar la marca de muestra a posiciones que no pueden especificarse.

- 2 Seleccione [OK]. El color sobre el que se coloca la marca de muestra se tomará como base para la eliminación de color. Realice los ajustes mientras observa los resultados en el visor múltiple.

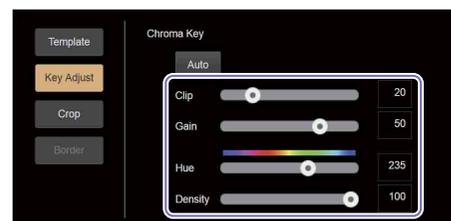
Aparecerá la pantalla de ajuste de key para croma key.

Los valores de ajuste se configuran de forma automática tomando como base el color en el que se coloca la marca de muestra.

## Ajuste de la composición

Vea la composición en el visor [PGM] del visor múltiple y, si se deben realizar más ajustes, siga las instrucciones que se indican a continuación.

- 1 Arrastre el control deslizante para realizar ajustes de precisión. Los valores ajustados se reflejarán en el icono de modelo de efecto.



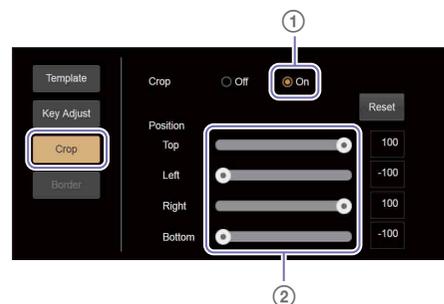
**[Clip]:** ajusta el nivel de brillo del color de llave que hay que eliminar en un valor entre 0 y 100.

**[Gain]:** ajusta la sensibilidad de la llave (es decir, la suavidad de los bordes de la llave) en un valor entre -100 y 100.

**[Hue]:** ajusta el matiz del color de llave que hay que eliminar en un valor entre 0 y 359.

**[Density]:** ajusta la densidad del vídeo que se desea insertar en un valor entre 0 y 100.

- 2 Seleccione [Crop] para recortar las áreas innecesarias del vídeo superpuesto.



- 1 Seleccione [On] para recortar las áreas innecesarias.

Cuando seleccione [On], se activará el funcionamiento de los controles deslizantes [Position].

- 2 Arrastre cada control deslizante para especificar el área que desea utilizar. Se recortarán las áreas del vídeo que queden fuera del área especificada.

**[Top]:** especifica el borde superior del vídeo utilizado como un valor entre -100 y +100.

No puede ser inferior a la posición [Bottom].

**[Left]:** especifica el borde izquierdo del vídeo utilizado como un valor entre -100 y +100.

No puede estar a la derecha de la posición [Right].

**[Right]:** especifica el borde derecho del vídeo utilizado como un valor entre -100 y +100.

No puede estar a la izquierda de la posición [Left].

**[Bottom]:** especifica el borde inferior del vídeo utilizado como un valor entre -100 y +100.

No puede ser superior a la posición [Top].

#### [Consejos]

Para restablecer los valores predeterminados, seleccione [Reset].

# Ajustes para insertar texto en los vídeos

Existen dos métodos para insertar texto en vídeos.

- **Utilización de las señales de entrada RGB para insertar texto (función TITLE)**

Puede superponer el texto (señal) introducido desde un ordenador conectado al conector de entrada TITLE (RGB) de la parte posterior de la unidad. Es la denominada función TITLE. La función TITLE se puede utilizar tanto en el modo BKGD como en el modo EFFECT, y puede combinarse con otros efectos de vídeo.

- **Utilización de las señales de entrada HDMI para insertar texto (modo EFFECT)**

Puede superponer con el modo EFFECT el texto (señal) introducido desde un ordenador conectado al conector de entrada HDMI de la parte posterior de la unidad. Este método no se puede combinar con otros efectos de vídeo.

En esta sección se explican los preparativos para los compuestos de vídeo que insertan texto.

## Utilización de las señales de entrada RGB para insertar texto (función TITLE)

La función TITLE solo se puede utilizar para superponer entradas de texto desde un ordenador conectado al conector de entrada TITLE (RGB) de la parte posterior de la unidad.

Texto insertado con la función TITLE



### [Consejos]

Para la entrada solo se admiten las señales de 1600x1200 (60p). Utilice un ordenador que admita esta resolución de salida.

Como preparativo, cree el texto en el ordenador y ajuste la composición.

## Creación del texto en el ordenador

Cree texto en los fondos con un contraste de brillo significativo: como un texto blanco sobre un fondo negro (como se muestra en el ejemplo) o un texto negro sobre un fondo blanco.

Le recomendamos que cree una imagen de 1600x1200.

Ejemplo: texto blanco sobre fondo negro



### [Consejos]

Cree texto con espacio suficiente en la parte superior e inferior. Si no hay suficiente espacio, es posible que no se pueda realizar la superposición de texto.

## Ajuste de la composición

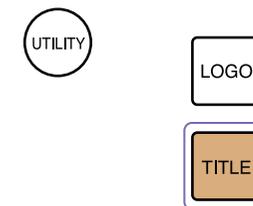
Superponga la entrada de texto del ordenador al vídeo de salida PGM y ajuste la composición. Realice los ajustes con PC UI mientras observa el vídeo de salida en el visor múltiple.

- 1 Emita el vídeo de fondo como salida PGM. Además, compruebe si la señal de entrada del ordenador aparece en el visor [INPUT].



Señal de entrada del ordenador

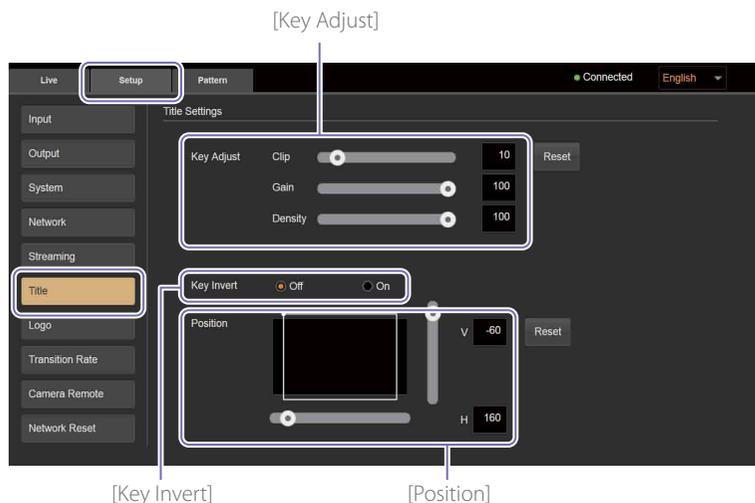
- 2 Seleccione (ilumine) el botón TITLE.



La señal de entrada del ordenador se superpondrá al vídeo.



- 3 Seleccione [Title] en la pantalla [Setup] de PC UI y ajuste la composición del texto. Realice los ajustes mientras observa el vídeo de salida PGM en el visor múltiple.



#### [Key Adjust]

Permite ajustar la composición mediante los controles deslizantes.

**[Clip]:** ajusta el nivel de brillo del color de llave que hay que eliminar en un valor entre 0 y 100.

**[Gain]:** ajusta la sensibilidad de la llave (es decir, la suavidad de los bordes de la llave) en un valor entre -100 y 100.

**[Density]:** ajusta la densidad del texto en un valor entre 0 y 100.

#### [Consejos]

Para restablecer los valores predeterminados de cada ajuste, seleccione [Reset].

#### [Key Invert]

Especifica si se invertirá la señal de Key.

**[Off]:** no invierte la señal.

**[On]:** Invierte la señal.

#### [Position]

Permite especificar la posición del texto insertado mediante los controles deslizantes.

Especifique la posición utilizando la parte superior izquierda del material de TITLE (1600x1200) como punto base.

**[H]:** ajusta la posición horizontal del texto en un valor entre 0 y 1919 píxeles.

**[V]:** ajusta la posición vertical en un valor entre -120 y 1079 píxeles.

#### [Consejos]

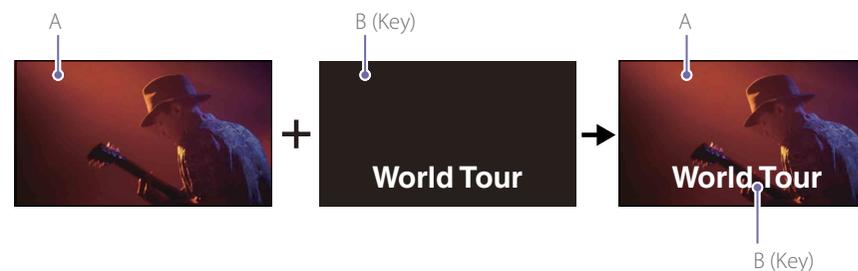
Para restablecer los valores predeterminados de cada ajuste, seleccione [Reset].

## Utilización de las señales de entrada HDMI para insertar texto (modo EFFECT)

Los patrones de Key de luminancia se utilizan cuando se inserta texto con el modo EFFECT.

La inserción de Key de luminancia es una técnica de composición que consiste en eliminar componentes en la señal del vídeo superpuesto (B) en función de las diferencias de brillo (luminancia) y superponer el vídeo sobre el vídeo de fondo (A). Normalmente, para los fondos negros se crean textos de color claro para utilizarlos como Key.

La inserción de Key de luminancia es compatible con las señales de entrada HDMI asignadas a las entradas 3 y 4.



Solo hay un modelo de Key de luminancia.

Como preparativo, cree el texto en el ordenador y ajuste la composición de texto (es decir, el nivel de eliminación de Key). Los valores del ajuste compuesto también se pueden configurar para el icono de modelo.

### Creación del texto en el ordenador

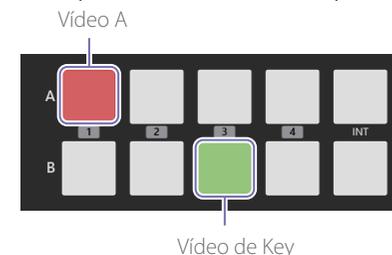
Cree un fondo negro y el texto de un color (p. ej., blanco) que contraste claramente en brillo con el fondo.

Le recomendamos que cree el material en una relación de aspecto de 16:9.



### Ajuste de la composición (es decir, el nivel de eliminación de Key)

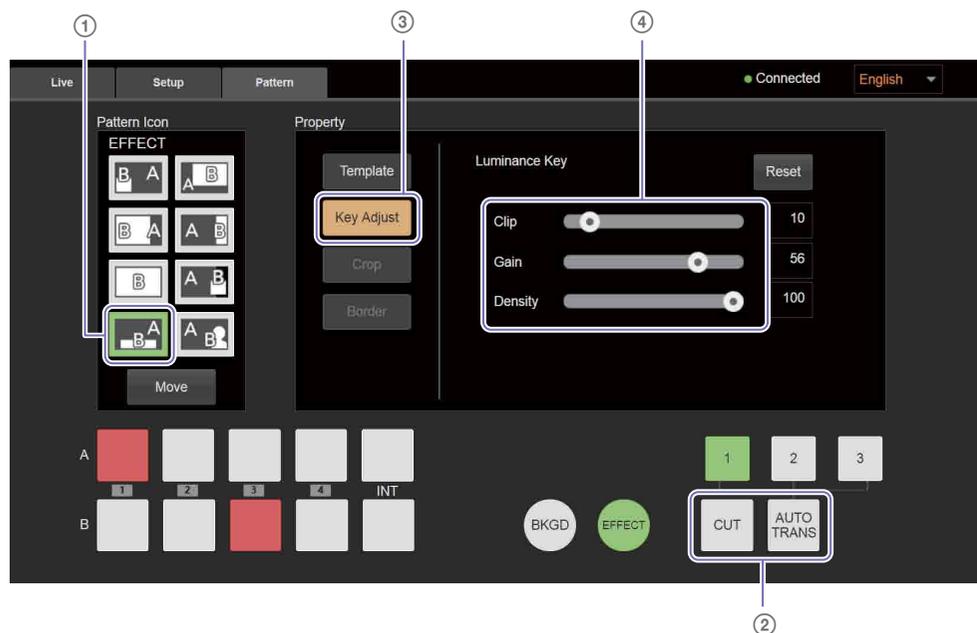
- 1 Visualice la pantalla [Pattern] de PC UI en el modo EFFECT.
- 2 Seleccione el botón correspondiente al vídeo A en la fila A de los botones de selección de vídeo y seleccione el vídeo de Key en la fila B.



El vídeo de fondo seleccionado en la fila A aparecerá en el visor [PGM] del visor múltiple, y el vídeo de Key seleccionado en la fila B aparecerá en el visor [NEXT].



3 Seleccione un icono de modelo de Key de luminancia y ajuste el nivel de eliminación de Key.



1 Seleccione el icono de modelo de Key de luminancia.



2 Pulse el botón CUT o AUTO TRANS. Se iniciará la transición y se compondrán los vídeos.



3 Seleccione [Key Adjust].

4 Arrastre los distintos controles deslizantes para ajustar el nivel de eliminación de llave. Realice los ajustes mientras observa los resultados en el visor [PGM] del visor múltiple.

[Clip]: ajusta el nivel de brillo del color de llave que hay que eliminar en un valor entre 0 y 100.

[Gain]: ajusta la sensibilidad de la llave (es decir, la suavidad de los bordes de la llave) en un valor entre -100 y 100.

[Density]: ajusta la densidad del texto en un valor entre 0 y 100.

[Consejos]

Para restablecer los valores predeterminados de cada ajuste, seleccione [Reset].

# Ajustes para la inserción de logotipos en vídeos

Puede insertar imágenes estáticas de 320×320 sobre vídeos como logotipos. Le recomendamos que utilice imágenes que incluyan un canal alfa para logotipos. No obstante, se pueden realizar ajustes compuestos sin imágenes que incluyan un canal alfa.

Por ejemplo: las áreas definidas por el canal alfa se muestran como el logotipo

Logotipo con canal alfa



Como preparación, importe los archivos de logotipo a la unidad y ajuste la composición.

## Preparación de los logotipos

Utilice una tarjeta de memoria para importar los archivos de logotipo a la unidad. Se pueden importar hasta dos logotipos.

### [Notas]

Utilice siempre tarjetas de memoria que se hayan formateado en la unidad.

Para obtener más información sobre las operaciones, consulte "Formateo de las tarjetas de memoria" (página 56).

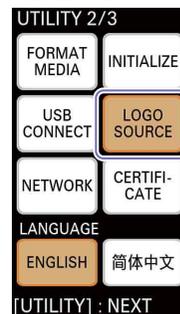
- 1 Cree los archivos de logotipo en un ordenador. Le recomendamos que utilice imágenes que incluyan un canal alfa. Cuando utilice imágenes que no incluyan un canal alfa, cree los logotipos en los fondos con un contraste de brillo significativo: como un logotipo blanco sobre un fondo negro (como se muestra en el ejemplo) o un logotipo negro sobre un fondo blanco.

Ejemplo: Logotipo blanco sobre fondo negro



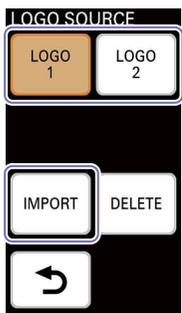
Tamaño recomendado:	320×320
Formato de archivo:	.png
Nombres de archivo:	Para [LOGO 1]: LOGO1.png Para [LOGO 2]: LOGO2.png *Los nombres de archivo distinguen entre minúsculas y mayúsculas y deben ser exactamente como los anteriores.

- 2 Copie los archivos de logotipo en el directorio raíz de la tarjeta de memoria.
- 3 Introduzca la tarjeta de memoria en la ranura para tarjetas de memoria situada en la parte frontal de la unidad.
- 4 Visualice el menú [UTILITY 2/3] y toque [LOGO SOURCE].



Aparecerá el menú [LOGO SOURCE].

- 5 Toque y seleccione (ilumine) el botón de logotipo correspondiente al archivo de logotipo que desee importar y, a continuación, toque [IMPORT].



Cuando se haya completado la importación del logotipo, aparecerá un mensaje en que se le indicará que reinicie.

- 6 Toque [OK].

- 7 Reinicie la unidad.  
El archivo de logotipo importado está preparado para la composición.

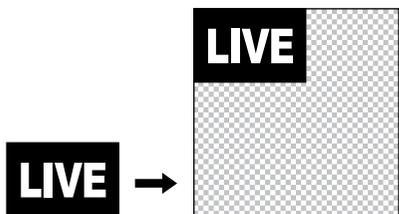
#### [Consejos]

No se asignarán archivos de logotipos importados hasta que se reinicie la unidad. Si ya existe un logotipo asignado previamente, se mostrará ese logotipo.

### Notas sobre los tamaños de archivo de logotipo

Aunque un archivo de logotipo no tenga un tamaño de 320×320, seguirá pudiendo importarse siempre que tenga un tamaño de 1920×1080 o menos.

- **Archivos de logotipo con un tamaño inferior a 320×320**  
El logotipo se colocará en la parte superior izquierda mientras que el espacio restante será transparente.



- **Archivos de logotipo con un tamaño inferior a 320×320**

El logotipo se colocará en la parte superior izquierda y se eliminará cualquier parte del logotipo que sobrepase ese espacio de 320×320.



### Eliminación de archivos de logotipo

Seleccione (ilumine) el botón de logotipo al que está asignado el logotipo que desea eliminar y toque [DELETE].

El logotipo no se eliminará hasta que se reinicie la unidad.

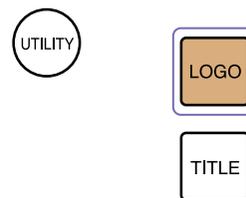
### Ajuste de la composición del logotipo

Puede ajustar la composición del logotipo y su posición.

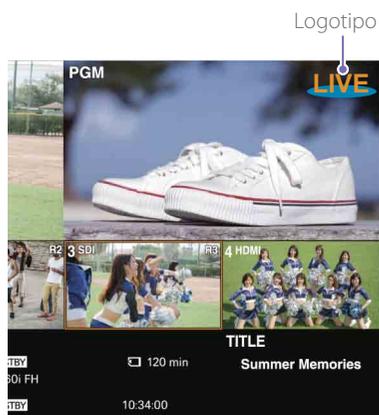
Realice los ajustes con PC UI mientras observa el vídeo de salida en el visor múltiple.

- 1 Emita el vídeo de fondo como salida PGM.

- 2 Active (ilumine) el botón LOGO.



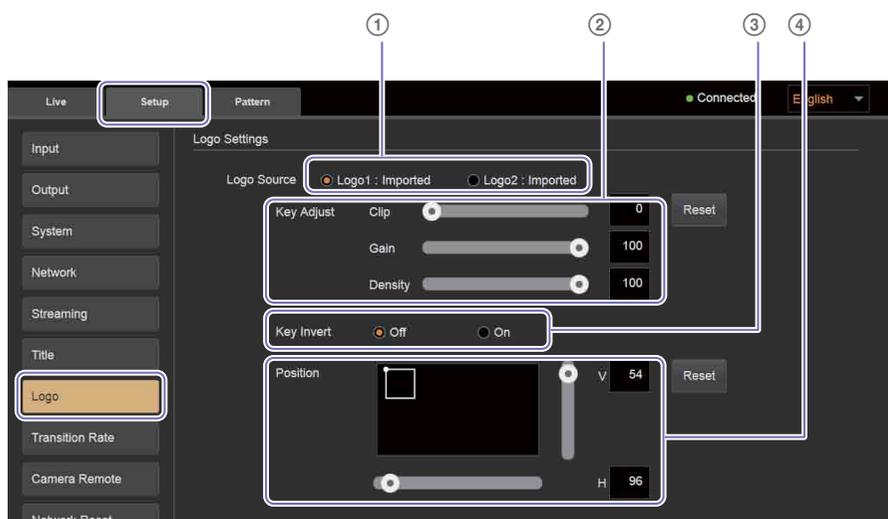
El logotipo se compondrá en el vídeo.



- 3 Seleccione [Logo] en la pantalla [Setup] de PC UI y ajuste la composición para cada logotipo en [Logo Source].

Realice los ajustes mientras observa el vídeo de salida PGM en el visor múltiple.

Los ajustes [Clip] y [Gain] se pueden configurar en el caso de las imágenes que no incluyen un canal alfa.



- ① Seleccione el logotipo que desee ajustar.
- ② Ajuste la composición mediante los controles deslizantes.
- [Clip]: ajusta el nivel de brillo del color de llave que hay que eliminar en un valor entre 0 y 100.

[Gain]: ajusta la sensibilidad de la llave (es decir, la suavidad de los bordes de la llave) en un valor entre -100 y 100.

[Density]: ajusta la densidad del logotipo en un valor entre 0 y 100.

#### [Consejos]

Para restablecer los valores predeterminados de cada ajuste, seleccione [Reset].

- ③ Especifique si se invertirá la señal de Key.  
[Off]: no invierte la señal.  
[On]: invierte la señal.

- ④ Especifique la posición del logotipo insertado mediante los controles deslizantes.

Especifique la posición utilizando la parte superior izquierda del archivo de logotipo como punto base.

[H]: ajusta la posición horizontal del texto en un valor entre 0 y 1919 píxeles.

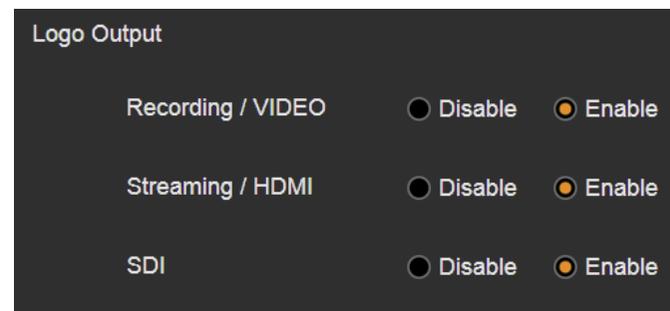
[V]: ajusta la posición vertical en un valor entre 0 y 1079 píxeles.

#### [Consejos]

Para restablecer los valores predeterminados de cada ajuste, seleccione [Reset].

## Activación y desactivación de las composiciones de los logotipos

Especifique si desea que se inserte el logotipo en las siguientes salidas desde la unidad en [Logo Output]. Si se selecciona [Enable], se puede activar y desactivar la visualización del logotipo mediante el botón LOGO.



[Recording / VIDEO]: especifique si desea permitir la composición de logotipos en archivos grabados y salidas del conector de salida PGM VIDEO.

[Streaming / HDMI]: especifique si desea permitir la composición de logotipos en transmisiones y salidas del conector de salida PGM HDMI.

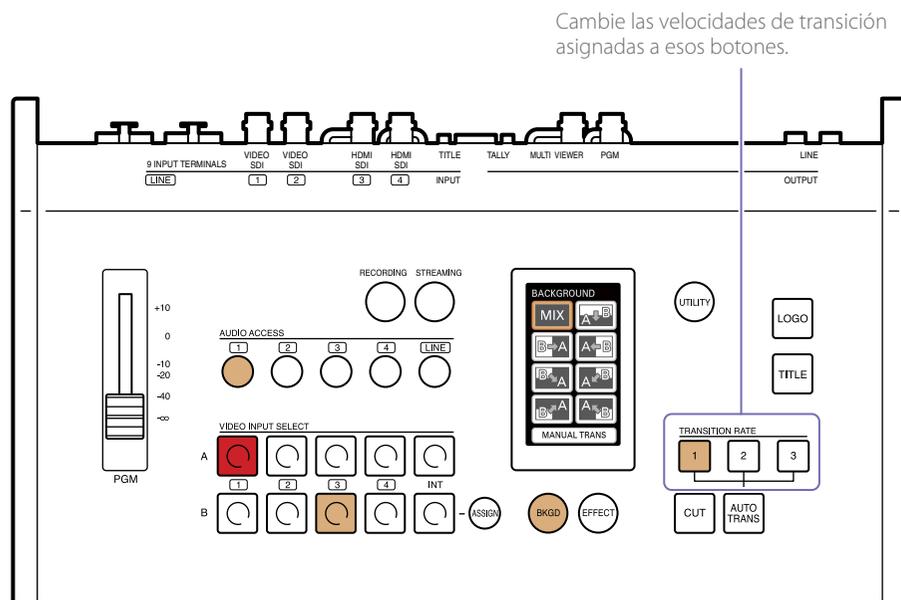
[SDI]: especifique si desea permitir la composición de logotipos en transmisiones y salidas del conector de salida PGM SDI.

#### [Consejos]

La selección de [Disable] para cada uno de estos ajustes no afecta a la visualización de salida PGM en el visor múltiple.

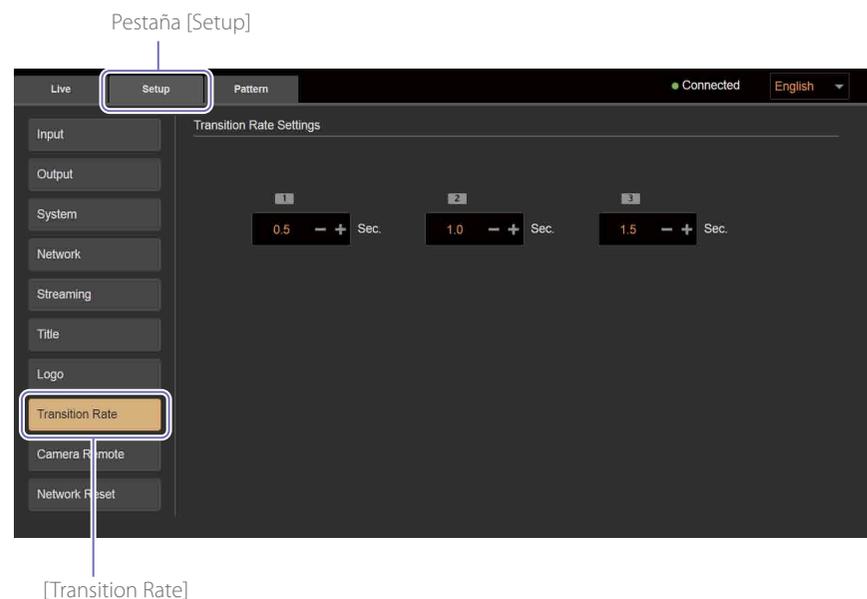
# Cambio de las velocidades de transición

En condiciones predeterminadas, las velocidades de transición de 0,5, 1,0 y 1,5 segundos se asignan a los botones TRANSITION RATE 1 a 3, pero puede cambiar las velocidades si es necesario.



Los ajustes se realizan con PC UI en un ordenador.

- 1 Seleccione [Transition Rate] en la pantalla [Setup] de PC UI.



- 2 Cambie las velocidades de transición asignadas a los botones 1 a 3. Cambie los valores con [+] o [-]. Puede especificar un valor entre 0,0 y 9,9 segundos (incrementos de 0,1). Pulsando de forma prolongada se cambian los valores de forma continua.



# Vinculación con cámaras

Puede realizar las siguientes operaciones a través de la unidad vinculando cámaras.

- **Vinculación con el Remote Commander**

Indicadores para el control simultáneo de la grabación y la iluminación PGM/NEXT de forma simultánea

## Vinculación con el Remote Commander

Puede realizar controles de grabación simultáneos e iluminar los indicadores PGM/NEXT vinculándolos con el Remote Commander.

### Modelos compatibles

Se ha comprobado la compatibilidad de los siguientes modelos en enero de 2017.

#### Remote Commander

Sony RM-30BP

Para obtener la información más reciente sobre los modelos compatibles, póngase en contacto con el representante local de Sony.

#### Cámara

Modelo	Función
Videocámaras que admiten la conexión LANC	Control simultáneo de inicio/detención de la grabación
HXR-NX5R	Control de indicador PGM/NEXT
PXW-FS5 Ver. 3.0 o posterior	
PXW-Z150 Ver. 2.0 o posterior	
PXW-Z90	
HXR-NX80	
FDR-AX700	

Para obtener información sobre la conexión del Remote Commander y las cámaras a la unidad, consulte el apartado "Cuando vincule un Remote Commander" (página 18) de la sección "Conexión de los dispositivos de entrada de vídeo y audio".

## Configuración de los ajustes de vinculación

Con el Remote Commander se pueden conectar hasta tres cámaras por vinculación.

Seleccione [Camera Remote] en la pantalla [Setup] de PC UI y configure los ajustes para realizar la vinculación con el Remote Commander.

### [Assign]

Asigne aquí las cámaras que va a controlar el Remote Commander. Realice las asignaciones seleccionando los conectores de entrada de las listas desplegadas de [Camera1 (R1)] a [Camera3 (R3)].



### [Tally Control]

Seleccione [On] para iluminar los indicadores PGM/NEXT.

### [Multi Cam Recording]

Seleccione [On] para llevar a cabo un control de grabación simultáneo.

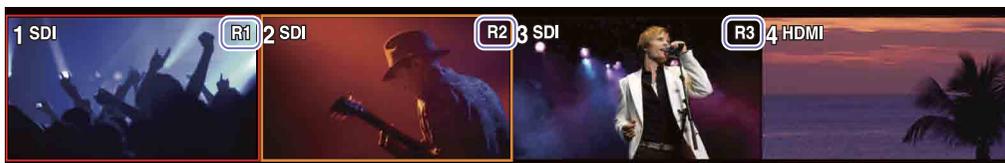
### [Consejos]

Cuando se asigna el mismo conector de entrada más de una vez en [Assign], será válida la última asignación. El ajuste de asignación anterior cambiará a [Off].

## Asignación de cámaras

Para realizar controles de grabación simultáneos e iluminar los indicadores PGM/NEXT vinculándolos con el Remote Commander, se deben asignar las cámaras que se van a vincular.

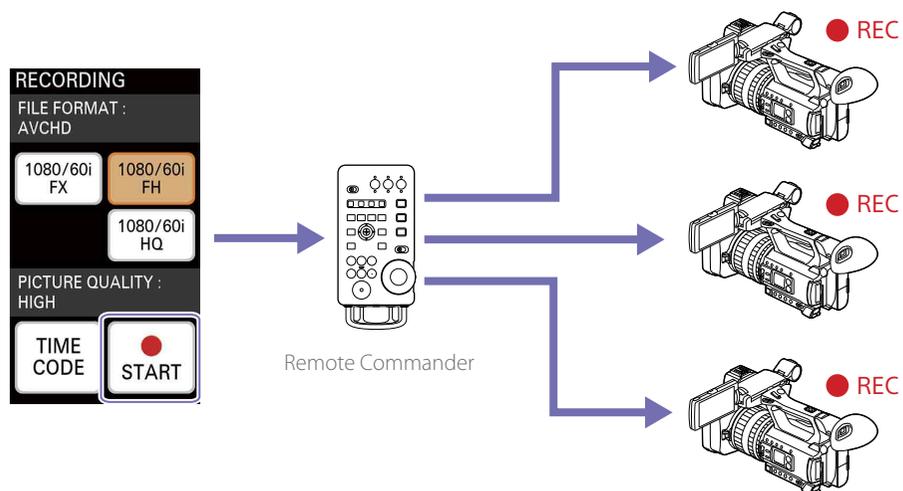
Cuando se asigna una cámara y [Multi Cam Recording] o [Tally Control] se ajusta en [On], los indicadores del número de cámara (R1 a R3) aparecen en el visor [Input] del visor múltiple.



## Control de grabación simultánea

Se pueden aplicar simultáneamente controles de inicio/detención de la grabación realizados en el menú [RECORDING] a las tres cámaras controladas por el Remote Commander.

Cuando se inicia la grabación con [START] en el menú [RECORDING], también se inicia la grabación en las cámaras. Cuando se detiene la grabación con [STOP], también se detiene la grabación en las cámaras.



Se deben configurar los ajustes del código de tiempo para realizar controles de grabación simultáneos. Asegúrese de que los siguientes ajustes son coincidentes en la unidad y en cada cámara.

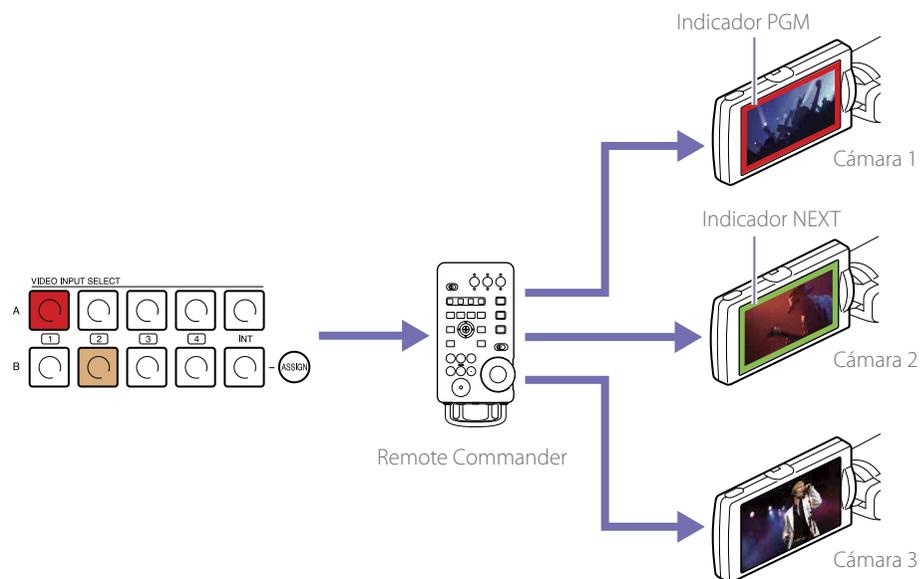
- TC FORMAT (DF/NDF)
- TC RUN (REC RUN/FREE RUN)

Cuando ejecute [TC RESET] desde la unidad, se restablecerá simultáneamente el código de tiempo de todas las cámaras a través del Remote Commander.

Para obtener más información sobre la grabación, consulte "Grabación de la salida PGM" (página 63).

## Iluminación de los indicadores PGM/NEXT

Puede visualizar indicadores en las cámaras que están seleccionadas para las salidas PGM y NEXT. Cuando se graba con varias cámaras, esta función informa a cada operador de cámara de cuándo se utilizará su vídeo, con lo que se reduce el número de tomas fallidas.

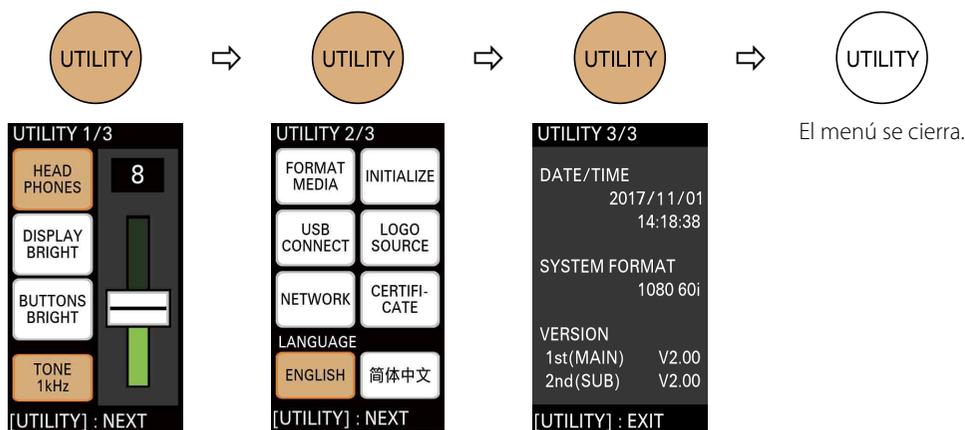


# Funciones útiles (utilidades)

El menú [UTILITY] de la unidad permite ajustar la configuración de la unidad, formatear tarjetas de memoria y realizar otras operaciones.

## Visualización del menú [UTILITY]

Pulse el botón UTILITY del panel de control para visualizar el menú [UTILITY] en el panel de menús. El menú [UTILITY] consta de tres páginas. Para pasar de página hay que pulsar el botón UTILITY.



### Página 1 (1/3)

- Ajuste del volumen de los auriculares
- Ajuste del brillo del panel de menús
- Ajuste del brillo de los botones
- Salida PGM de la señal de tono de audio

Para obtener más información sobre las operaciones, consulte "Ajustes en directo" (página 38).

### Página 2 (2/3)

- Formateo de tarjetas de memoria
- Conexión USB (página 65)
- Configuración de red (conector PC UI) (página 22)
- Restablecimiento de las condiciones predeterminadas de fábrica
- Selección del material de logotipo (página 50)
- Actualización de certificado raíz
- Idioma de visualización

### Página 3 (3/3)

- Muestra la siguiente información.
- Fecha y hora actuales
  - Formato del sistema
  - Versión de la unidad

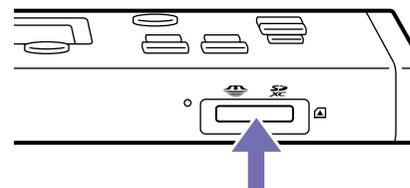
## Formateo de las tarjetas de memoria

Formatee la tarjeta de memoria que se utilizará para grabar la salida PGM.

### [Notas]

- Utilice siempre tarjetas de memoria que se hayan formateado en la unidad.
- La salida de vídeo y audio se puede ver interrumpida durante el formateo.

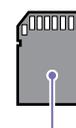
- 1 Introduzca la tarjeta de memoria en la ranura para tarjetas de memoria situada en la parte frontal de la unidad. Oriente la tarjeta de memoria en la dirección correcta. Introduzca los soportes Memory Stick con las partes delanteras hacia arriba. Introduzca las tarjetas SD con el reverso (terminales) orientadas hacia arriba.



Memory Stick Duo Tarjeta SD



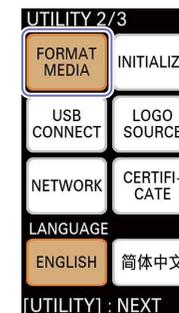
Parte delantera hacia arriba



Reverso (terminales) hacia arriba

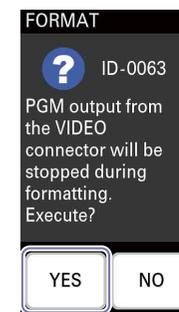
Cuando sea necesario formatear la tarjeta de memoria, aparecerá un mensaje en el panel de menús.

- 2 Visualice el menú [UTILITY 2/3] y toque [FORMAT MEDIA].



Aparecerá un mensaje de confirmación.

- 3 Toque [YES].



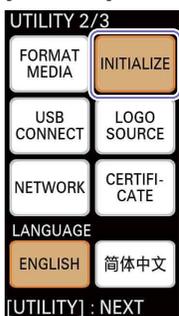
Siga las instrucciones que aparecen en pantalla para finalizar el formateo.

## Restablecimiento de las condiciones predefinidas de fábrica

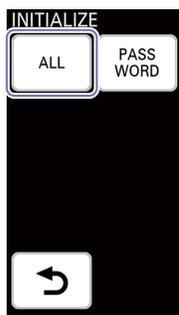
Restablezca las condiciones predefinidas de fábrica de la unidad y la contraseña de autenticación para PC UI con [INITIALIZE].

## Restablecimiento de las condiciones predefinidas de fábrica

- 1 Visualice el menú [UTILITY 2/3] y toque [INITIALIZE].



- 2 Toque [ALL].



Aparecerá un mensaje de confirmación.

- 3 Toque [OK].  
La unidad se reiniciará de forma automática. Cuando se haya reiniciado la unidad, aparecerá la pantalla de ajustes iniciales como en el primer inicio.

*Para obtener más información acerca de los ajustes iniciales, consulte "Configuración de los ajustes iniciales (primer inicio)" (página 21).*

## Reinicio de la contraseña de autenticación para PC UI

Para cambiar la contraseña de autenticación de PC UI, primero debe reiniciarla. Cuando vuelva a conectarse a PC UI una vez iniciada la contraseña, aparecerá la pantalla de configuración.

- 1 Toque [PASSWORD] en [INITIALIZE].



Aparecerá un mensaje de confirmación.

- 2 Toque [OK].  
Cuando se reinicie la contraseña, aparecerá un mensaje.

- 3 Toque [OK].

**[Notas]**  
Asegúrese de configurar una nueva contraseña después del reinicio.

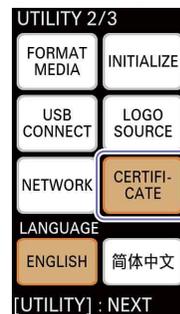
## Actualización del certificado raíz

Utilice una tarjeta de memoria para importar el certificado raíz emitido por la entidad de certificación a la unidad y realice la actualización.

### [Consejos]

Utilice siempre tarjetas de memoria que se hayan formateado en la unidad.

- 1 Obtenga un certificado raíz con formato PEM de una entidad de certificación.
- 2 Cambie el nombre de archivo por el siguiente y copie el archivo en el directorio raíz de la tarjeta de memoria.  
Nombre de archivo: certification.pem
- 3 Introduzca la tarjeta de memoria en la ranura para tarjetas de memoria situada en la parte frontal de la unidad.
- 4 Visualice el menú [UTILITY 2/3] y toque [CERTIFICATE].



Aparecerá un mensaje de confirmación.

### [Notas]

El proceso de actualización del certificado raíz puede tardar un tiempo y no se puede cancelar una vez iniciado el proceso. Realice la operación cuando disponga de tiempo.

### Tiempos de procesamiento estimados

Los tiempos de procesamiento calculados sobre el tamaño de archivo del certificado raíz son los siguientes.

Tamaño del archivo	Tiempo
Aprox. 250 KB	Aprox. 4 minutos
Aprox. 500 KB	Aprox. 7 minutos
Aprox. 750 KB	Aprox. 11 minutos
Aprox. 1 MB	Aprox. 14 minutos

### [Consejos]

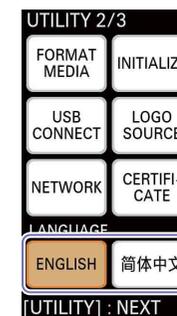
El archivo de certificado raíz admite tamaños de archivo de hasta 1 MB. Para obtener información sobre tamaños de archivo mayores, póngase en contacto con su representante local de Sony.

Se inicia la actualización del certificado raíz. Cuando se completa la actualización, aparece un mensaje.

- 5 Toque [OK].

## Cambio del idioma de visualización

Seleccione el idioma de visualización de los menús y mensajes de la unidad con [LANGUAGE].



*Para obtener más información sobre el idioma de visualización de PC UI, consulte "Idioma de visualización" (página 15) en la sección "PC UI".*

# Transmisión

Es posible transmitir vídeos PGM con varios servicios de transmisión.

Las limitaciones y restricciones para la transmisión de vídeos también se aplican en el lado del servicio de transmisión. Para obtener más información, consulte el sitio web del servicio de transmisión.

La unidad se puede conectar a los siguientes servicios de transmisión. Se ha comprobado la conexión con los siguientes servidores en octubre de 2017.

- Servicios de transmisión
  - Ustream
  - YouTube
  - Facebook
  - Mudu.tv
- Servidores multimedia
  - Adobe Media Server 5
  - Wowza Media Server 3

## [Notas]

La función de transmisión de la unidad permite que terceros accedan a los datos durante las transmisiones. Además, los destinos de conexión compatibles con la unidad son sitios a cuyos contenidos puede acceder cualquiera. Si desea proteger los datos confidenciales durante las transmisiones, le recomendamos que consulte a un especialista.

## Configuración de los ajustes de red

Conecte la unidad a una red externa.

Para obtener más información acerca de los ajustes, consulte "Configuración de los ajustes de red para la transmisión por secuencias" (página 67).

## Preparativos para el uso de Ustream

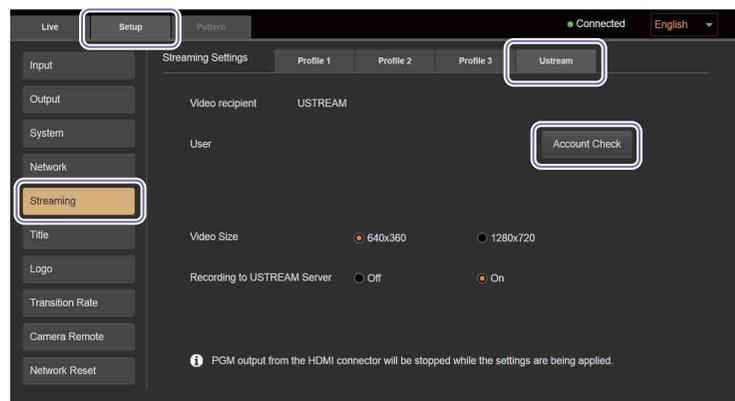
### Creación de un canal en Ustream

Siga las instrucciones proporcionadas por Ustream para crear una cuenta y un canal.

### Configuración de la información básica en la unidad

Configure con PC UI la información básica necesaria para realizar transmisiones a través de la unidad.

- 1 Seleccione [Streaming] en la pantalla [Setup] de PC UI, seleccione la pestaña [Ustream] y, a continuación, seleccione [Account Check].



Aparecerá el cuadro de diálogo de configuración del nombre de usuario

- 2 Introduzca el nombre de usuario (dirección de correo electrónico) y la contraseña de inicio de sesión y seleccione [Account Check].



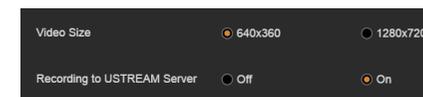
## [Consejos]

La contraseña se mostrará durante el tiempo que se mantenga pulsado [Display].

El sistema comprobará si se puede iniciar sesión en Ustream con el nombre de usuario (dirección de correo electrónico) y contraseña especificados.

Cuando inicie sesión correctamente, el cuadro de diálogo se cerrará y aparecerá el nombre de usuario en el campo [User] de la pantalla [Streaming].

- 3 Configure las siguientes opciones.



**[Video Size]:** especifica el tamaño de vídeo.

- 640×360
- 1280×720

**[Recording to Ustream Server]:** especifica si se guardarán los datos grabados en el servidor Ustream.

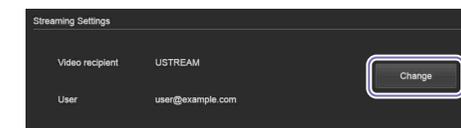
- [Off]: no se guardan los datos grabados.
- [On]: se guardan los datos grabados.

## [Notas]

Cuando se configure la información básica, la información personal importante (p. ej., información necesaria para realizar transmisiones) se almacenará en la unidad o la desechará. Cuando transfiera la posesión de la unidad o la deseché, consulte "Funciones útiles (utilidades)" (página 56) y restablezca las condiciones predeterminadas de fábrica, o consulte "Configuración de los ajustes de red para la transmisión por secuencias" (página 67) y restablezca los ajustes de red.

## Cambio de cuentas

Seleccione [Change] y cambie el nombre de usuario en el cuadro de diálogo que aparece. El procedimiento es idéntico al del paso 2 de la sección "Configuración de la información básica en la unidad".



## Comprobación de la información de la cuenta

Seleccione [Account Check] y compruebe el nombre de usuario en el cuadro de diálogo que aparece.

La información de la cuenta se guardará en la memoria de la unidad. Si apaga la unidad

después de conectarla a Ustream, el nombre de usuario desaparecerá de la pantalla, pero puede comprobarlo con [Account Check].

#### [Consejos]

Si, cuando selecciona [Account Check], aparece un mensaje en el que se indica que ha caducado el certificado raíz, actualice el certificado.

Para obtener más información sobre el procedimiento de actualización, consulte "Actualización del certificado raíz" (página 57).

## Preparativos para el uso de YouTube

Existen dos métodos para la transmisión en YouTube, "Emitir ahora" y los eventos en directo.

### Uso de "Emitir ahora"

- 1 Conéctese al sitio web de YouTube desde un ordenador, por ejemplo, y seleccione [Emitir ahora].
- 2 Configure los ajustes necesarios. En [CONFIGURACIÓN DEL CODIFICADOR] aparecerán la URL del servidor y el nombre de la transmisión.

### Creación de eventos en directo

- 1 Conéctese al sitio web de YouTube desde un ordenador, por ejemplo, y cree un evento en directo.
- 2 Ajuste [Tipo] en [Personalizado] y configure la velocidad de bits en los ajustes de ingesta.

#### [Consejos]

Si configura los ajustes de [Ingestión personalizada] aquí, podrá ahorrarse el tener que cambiar el nombre de la transmisión cada vez que cree un evento.

- 3 Seleccione el codificador. Para esta unidad, seleccione [Otros codificadores].
- 4 Copie la URL y el nombre de la transmisión que aparezcan.

## Configuración de la información básica en la unidad

Configure con PC UI la información básica necesaria para realizar transmisiones a través de la unidad.

- 1 Seleccione [Streaming] en la pantalla [Setup] de PC UI, seleccione la pestaña en la que desea configurar YouTube (de [Profile 1] a [Profile 3]) y configure cada una de las opciones.



- 1 Seleccione la etiqueta que se mostrará en el menú [STREAMING] de la unidad (página 62).
- 2 Configure las siguientes opciones.
 

**[URL]:** introduzca la URL del destino de carga que ha obtenido en el sitio web de YouTube. Si ha cambiado la URL, asegúrese de cambiar también el nombre de la transmisión en [Stream Name].

**[Stream Name]:** introduzca el nombre de transmisión que ha obtenido en el sitio web de YouTube. Podrá visualizar el texto introducido mientras mantenga pulsado [Display] siempre que los ajustes se apliquen

con [Set]. El texto introducido se ocultará una vez aplicados los ajustes.

**[Encode Presets]:** seleccione la configuración preajustada (preajuste de codificación). Cuando seleccione un preajuste de codificación, las configuraciones de ajuste de mostrarán en la siguiente área.

- **[High Bandwidth]:** ajustes de ancho de banda alto
- **[Medium Bandwidth]:** ajustes de ancho de banda medio
- **[Low Bandwidth]:** ajustes de ancho de banda bajo

- ③ Seleccione [Set].  
Aparecerá un mensaje en el que se le indicará que se ha completado la configuración.

## Preparativos para el uso de Facebook

### Creación de transmisiones en directo

- 1 Inicie sesión en Facebook con un ordenador y seleccione [Videos en vivo].
- 2 Seleccione [Conectar].
- 3 Copie la URL de [URL del servidor] y aparecerá [Clave de transmisión].

## Configuración de la información básica en la unidad

Configure con PC UI la información básica necesaria para realizar transmisiones a través de la unidad.

- 1 Seleccione [Streaming] en la pantalla [Setup] de PC UI, seleccione la pestaña en la que desea configurar Facebook (de [Profile 1] a [Profile 3]) y configure cada una de las opciones.



- ① Seleccione la etiqueta que se mostrará en el menú [STREAMING] de la unidad (página 62).
- ② Configure las siguientes opciones.  
[URL]: introduzca la URL del destino de carga que ha obtenido en el sitio web de Facebook.  
Si ha cambiado la URL, asegúrese de cambiar también la clave de transmisión en [Stream Name].  
[Stream Name]: introduzca la clave de transmisión que ha obtenido en el sitio web de Facebook.  
Podrá visualizar el texto introducido mientras mantenga pulsado [Display] siempre que los ajustes se apliquen con [Set]. El texto introducido se ocultará una vez aplicados los ajustes.

[Encode Presets]: seleccione la configuración preajustada (preajuste de codificación).  
Cuando seleccione un preajuste de codificación, las configuraciones de ajuste de mostrarán en la siguiente área.

- [High Bandwidth]: ajustes de ancho de banda alto
- [Medium Bandwidth]: ajustes de ancho de banda medio
- [Low Bandwidth]: ajustes de ancho de banda bajo

- ③ Seleccione [Set].  
Aparecerá un mensaje en el que se le indicará que se ha completado la configuración.

## Preparativos para el uso de Mudu.tv

### Creación de un canal en Mudu.tv

- 1 Conéctese al sitio web de Mudu.tv desde un ordenador, por ejemplo, y cree un canal (頻道).
- 2 Copie la URL (campo [直播推流地址]).



## Configuración de la información básica en la unidad

Configure con PC UI la información básica necesaria para realizar transmisiones a través de la unidad.

- 1 Seleccione [Streaming] en la pantalla [Setup] de PC UI, seleccione la pestaña en la que desea configurar Mudu.tv (de [Profile 1] a [Profile 3]) y configure cada una de las opciones.



- 1 Seleccione la etiqueta que se mostrará en el menú [STREAMING] de la unidad (página 62).

- 2 Configure las siguientes opciones.

**[URL]:** introduzca la URL del destino de carga que ha obtenido en el sitio web de Mudu.tv.

Si ha cambiado la URL, asegúrese de cambiar también el nombre de la transmisión en [Stream Name].

Si ha cambiado la URL por una sin un nombre de transmisión, introduzca texto aleatorio en el campo [Stream Name], y elimine el texto antes de seleccionar [Set].

**[Encode Presets]:** seleccione la configuración preajustada (preajuste de codificación).

Cuando seleccione un preajuste de codificación, las configuraciones de ajuste de mostrarán en la siguiente área.

- **[High Bandwidth]:** ajustes de ancho de banda alto
- **[Medium Bandwidth]:** ajustes de ancho de banda medio
- **[Low Bandwidth]:** ajustes de ancho de banda bajo

- 3 Seleccione [Set]. Aparecerá un mensaje en el que se le indicará que se ha completado la configuración.

## Preparativos para el uso de servidores multimedia

### Configuración de la información básica en la unidad

Configure con PC UI la información básica necesaria para realizar transmisiones a través de la unidad.

- 1 Seleccione [Streaming] en la pantalla [Setup] de PC UI, seleccione la pestaña en la que desea configurar el servidor multimedia (de [Profile 1] a [Profile 3]) y configure cada una de las opciones.



- 1 Seleccione la etiqueta que se mostrará en el menú [STREAMING] de la unidad (página 62).

- 2 Configure las siguientes opciones.

**[URL]:** introduzca la URL del destino de carga.

Si ha cambiado la URL, asegúrese de cambiar también el nombre de la transmisión en [Stream Name].

Si ha cambiado la URL por una sin un nombre de transmisión, introduzca texto aleatorio en el campo [Stream Name], y elimine el texto antes de seleccionar [Set].

**[Stream Name]:** introduzca el nombre de transmisión del destino de carga. Podrá visualizar el texto introducido mientras mantenga pulsado [Display] siempre que los ajustes se apliquen con [Set]. El texto introducido se ocultará una vez aplicados los ajustes.

**[Encode Presets]:** seleccione la configuración preajustada (preajuste de codificación).

Cuando seleccione un preajuste de codificación, las configuraciones de ajuste de mostrarán en la siguiente área.

- **[High Bandwidth]:** ajustes de ancho de banda alto

- **[Medium Bandwidth]**: ajustes de ancho de banda medio
- **[Low Bandwidth]**: ajustes de ancho de banda bajo

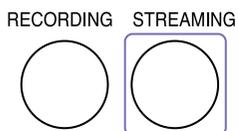
- ③ Seleccione [Set].  
Aparecerá un mensaje en el que se le indicará que se ha completado la configuración.

## Inicio y detención de las transmisiones por secuencias

El control de las transmisiones se realiza desde el panel de control.

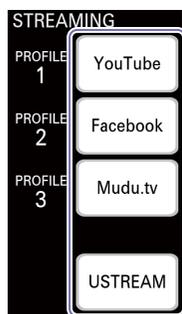
### Inicio de las transmisiones

- 1 Pulse el botón STREAMING



En el panel de menús, aparecerá la pantalla de conexión del menú [STREAMING].

- 2 Toque el servidor de transmisión al que desea conectarse.



Cuando haya establecido la conexión con el servidor de transmisión, entrará en el modo de espera y aparecerá **[STBY]** en el visor múltiple.

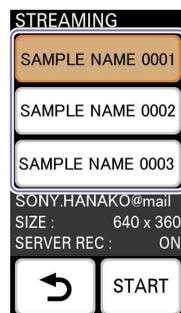
Cuando se conecte a YouTube, Facebook, Mudu.tv o a un servidor multimedia, siga con el paso 4.

#### [Consejos]

Si aparece un mensaje solicitando que compruebe el entorno de red cuando se selecciona [Profile 1] a [Profile 3], el certificado raíz puede hacer caducado. Compruebe el certificado raíz y actualícelo si es necesario.

*Para obtener más información sobre el procedimiento de actualización, consulte "Actualización del certificado raíz" (página 57).*

- 3 Cuando se conecte a Ustream, compruebe el canal que se va a transmitir.



El canal especificado como predeterminado se seleccionará en el menú [STREAMING]. Si desea cambiar el canal, toque el canal que prefiera.

Se restablecerá la conexión con el servidor Ustream y aparecerá la pantalla.

#### [Consejos]

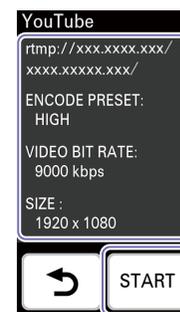
Se visualizarán hasta tres canales.

- 4 Toque [START].

#### Para Ustream



#### Para los perfiles de [Profile 1] a [Profile 3]



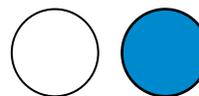
Se mostrarán la URL y los ajustes configurados a través de PC UI.

Se iniciará la transmisión por secuencias.

Si ha creado un evento en directo en YouTube, inicie la transmisión desde la Sala de control en directo del sitio web de YouTube después de tocar [START].

Cuando se esté realizando la transmisión, el botón STREAMING se iluminará en azul.

#### RECORDING STREAMING



## Detención de transmisiones

Toque [STOP].

**Ejemplo de visualización:** cuando se utilice Ustream



La transmisión por secuencias se detendrá y se apagará el botón STREAMING. El menú [STREAMING] entrará en el modo de espera.

# Grabación de la salida PGM

Es posible grabar salidas PGM en tarjetas de memoria.

Conectando un Remote Commander, puede hacer que los controles de inicio/detención de grabación de las cámaras coincidan con los de la unidad.

Para obtener más información sobre el formato en que se graban los archivos en la unidad, consulte "Formatos de archivo" (página 88).

## Tarjetas de memoria compatibles

Formato de grabación	Soportes
AVCHD	<b>Tarjeta SD</b>
	Tarjeta de memoria SD (Clase 4 o superior)
	Tarjeta de memoria SDHC (Clase 4 o superior)
	Tarjeta de memoria SDXC (Clase 4 o superior)
	<b>Memory Stick</b>
	Memory Stick PRO Duo (Mark2)
	Memory Stick PRO-HG Duo
	Memory Stick XC-HG Duo
XAVC S	Tarjeta de memoria SDXC (Clase 10 o superior)

### [Notas]

- No se garantiza el funcionamiento con todas las tarjetas de memoria.
- Solo se pueden utilizar la Memory Stick PRO Duo y la Memory Stick XC-HG Duo, que tienen la mitad del tamaño de la Memory Stick estándar, y las tarjetas de memoria SD de tamaño estándar.
- Los vídeos grabados en una Memory Stick XC-HG Duo o en una tarjeta de memoria SDXC no se podrán cargar ni reproducir en ordenadores o dispositivos de equipos AV que estén conectados por cable USB y que no sean compatibles con exFAT (es decir, el sistema de archivos que utilizan la Memory Stick XC-HG Duo y la tarjeta de memoria SDXC). En primer lugar, compruebe si el dispositivo conectado es compatible con exFAT. Si se conecta un dispositivo que no sea compatible, es posible que aparezca una pantalla de formateo. No realice el formateo porque se perderían todos los datos.

## Preparación

### Formateo de la tarjeta de memoria

La tarjeta de memoria que utiliza se puede formatear en la unidad.

Para obtener más información sobre el formateo, consulte "Formateo de las tarjetas de memoria" (página 56).

### Configuración de los ajustes para la vinculación con el Remote Commander

Configure previamente los siguientes ajustes para activar los controles de inicio/detención de la grabación para las cámaras mediante el Remote Commander.

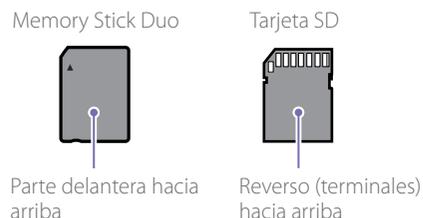
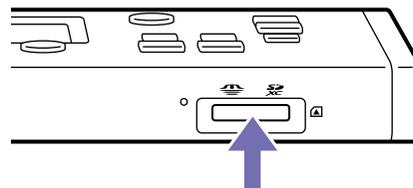
- Ajustes remotos para las cámaras  
Para obtener más información acerca de los ajustes, consulte "Vinculación con cámaras" (página 54).
- Ajustes de código de tiempo  
Asegúrese de que los siguientes ajustes son coincidentes en la unidad y en cada cámara.
  - TC FORMAT (DF/NDF)
  - TC RUN (REC RUN/FREE RUN)

Cuando ejecute [TC RESET] desde la unidad, se restablecerá simultáneamente el código de tiempo de todas las cámaras a través del Remote Commander.

Para obtener más información acerca de los ajustes, consulte "Configuración de los ajustes de grabación" (página 63).

## Inserción de tarjetas de memoria

Orienté la tarjeta de memoria en la dirección correcta y empújela hasta que encaje en su sitio. Introduzca los soportes Memory Stick con las partes delanteras hacia arriba. Introduzca las tarjetas SD con el reverso (terminales) orientadas hacia arriba.



La información sobre la tarjeta de memoria (estado, tiempo restante, etc.) se muestra en el visor múltiple.



Para obtener más información, consulte "Información [RECORDING]" (página 13) en la sección "Visor múltiple".

### [Notas]

- Insertar de manera forzada una tarjeta de memoria con la orientación incorrecta puede dañar la tarjeta o la ranura.
- Cuando sea necesario formatear la tarjeta de memoria, aparecerá un mensaje en el panel de menús. En tal caso, formatee la tarjeta de memoria.

## Extracción de tarjetas de memoria

Empuje la tarjeta de memoria suavemente hacia dentro y, a continuación, extráigala.

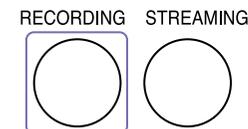
### [Notas]

Procure que no se le caiga la tarjeta de memoria al insertarla o extraerla.

## Configuración de los ajustes de grabación

Configure el formato de grabación y los ajustes de código de tiempo.

- 1 Pulse el botón RECORDING.

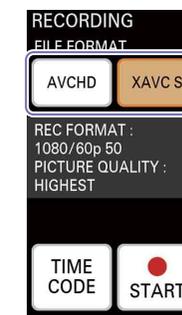
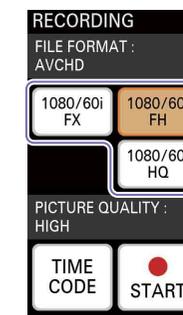


Aparecerá el menú [RECORDING] en el panel de menús.

- 2 Seleccione el formato de grabación o formato de archivo.

Según el formato del sistema, aparecen unos formatos u otros.

**Formatos de grabación**      **Formatos de archivo**



Puede seleccionar los siguientes formatos en función del formato del sistema.

Cuando el formato del sistema sea 1080/50i.

Formato de archivo	Formato de grabación	Velocidad de bits	Tamaño de la imagen
AVCHD (fijo)	1080/50i FX	Hasta 24 Mbps	1920×1080
	1080/50i FH	Aprox. 17 Mbps (promedio)	1920×1080
	1080/50i HQ	Aprox. 9 Mbps (promedio)	1440×1080

Cuando el formato del sistema sea 1080/60i.

Formato de archivo	Formato de grabación	Velocidad de bits	Tamaño de la imagen
AVCHD (fijo)	1080/60i FX	Hasta 24 Mbps	1920×1080
	1080/60i FH	Aprox. 17 Mbps (promedio)	1920×1080
	1080/60i HQ	Aprox. 9 Mbps (promedio)	1440×1080

Cuando el formato del sistema es 1080/50p

Formato de archivo	Formato de grabación	Velocidad de bits	Tamaño de la imagen
XAVC S	1080/50p 50 (fijo)	Hasta 50 Mbps	1920×1080
AVCHD	1080/50p PS (fijo)	Hasta 28 Mbps	1920×1080

Cuando el formato del sistema es 1080/60p

Formato de archivo	Formato de grabación	Velocidad de bits	Tamaño de la imagen
XAVC S	1080/60p 50 (fijo)	Hasta 50 Mbps	1920×1080
AVCHD	1080/60p PS (fijo)	Hasta 28 Mbps	1920×1080

#### [Consejos]

Solo se puede seleccionar la grabación en formato XAVC S cuando el formato del sistema es 1080/50p o 1080/60p.

## Tiempos de grabación de vídeo estimados

### AVCHD

(Unidad: minutos)

	PS	FX	FH	HQ
16 GB	70 (70)	80 (80)	110 (110)	185 (145)
32 GB	145 (145)	170 (170)	225 (225)	375 (290)
64 GB	290 (290)	340 (340)	450 (450)	750 (590)

### XAVC S

(Unidad: minutos)

	50 Mbps
64 GB	155 (155)

Los números entre paréntesis son los tiempos de grabación mínimos.

#### [Consejos]

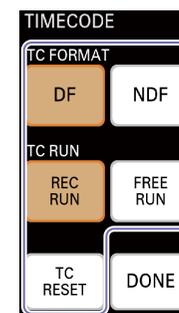
- El número máximo de escenas que se puede grabar es el siguiente.
  - AVCHD: hasta 3.999
  - XAVC S: hasta 600
- El tiempo de grabación continuo es de alrededor de 13 horas.
- La unidad usa VBR (velocidad de bits variable) para ajustar automáticamente la velocidad de bits (el volumen de datos grabados dentro de un período concreto) en función de la escena. Por lo tanto, los tiempos de grabación de las tarjetas de memoria pueden variar. Por ejemplo, un vídeo con imágenes de movimiento rápido puede ocupar más espacio en una tarjeta de memoria si se desea grabar las imágenes con nitidez, con lo que se reduce el tiempo de grabación total de la tarjeta.

3 Si es necesario, configure el código de tiempo.

① Toque [TIME CODE].



Aparecerá la pantalla de código de tiempo.  
② Configure cada una de las opciones.



[TC FORMAT]: seleccione el formato del código de tiempo.

- [DF]: activa el código de tiempo con eliminación de fotograma.
- [NDF]: activa el código de tiempo sin eliminación de fotograma.

Se fija en [NDF] cuando el formato del sistema es 1080/50i o 1080/50p.

[TC RUN]: seleccione el ajuste de ejecución del código de tiempo.

- [REC RUN]: el código de tiempo solo se ejecuta cuando se está grabando.
- [FREE RUN]: el código de tiempo se ejecuta independientemente del estado de la grabación.

[TC RESET]: restablezca el código de tiempo en "00:00:00:00".

#### [Consejos]

Los ajustes de [REC RUN] / [FREE RUN] para [TC RUN] se aplican a los códigos de tiempo de los archivos grabados. El código de tiempo incrustado en salidas SDI se ejecuta en el modo FREE RUN.

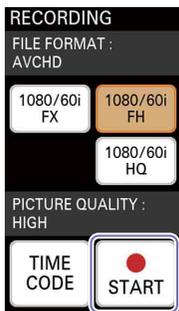
③ Toque [Done].

Volverá a aparecer la pantalla anterior.

## Inicio y detención de la grabación

### Inicio de la grabación

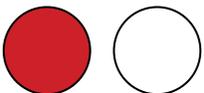
Toque [START ●] en el menú [RECORDING].



Se iniciará la grabación y el botón cambiará a [STOP ■].

El botón RECORDING del panel de control se iluminará en rojo durante la grabación.

RECORDING STREAMING



#### [Notas]

- Cuando la unidad está vinculada con un control remoto y el control de grabación simultáneo está activado, si se inicia una grabación a través de la unidad mientras se realiza una operación de zoom en el control remoto, es posible que la operación de zoom se detenga temporalmente.
- Los soportes de grabación en los que se haya realizado un formateo o una grabación en 60i o 60p (50i o 50p) no se podrán utilizar para grabar en 50i o 50p (60i o 60p). Si quiere hacer eso, utilice otro soporte de grabación o formatee esos soportes con [FORMAT MEDIA]. Para obtener más información, consulte "Formateo de las tarjetas de memoria" (página 56).
- Cuando formatee el soporte, los vídeos protegidos también se eliminarán.

### Detención de la grabación

Toque [STOP ■].



La grabación se detendrá y el botón volverá a [START ●].

Al detenerse la grabación, se apagará el botón RECORDING.

#### [Notas]

- El indicador de acceso se ilumina o parpadea en rojo cuando se están leyendo o escribiendo datos. En tal caso, no someta la unidad a vibraciones ni a sacudidas excesivas. Tampoco debe apagar la unidad, extraer la tarjeta de memoria o desconectar el adaptador de CA. Si lo hace, podría dañar los datos de vídeo.
- Cuando el tamaño de un archivo de vídeo supera los 2 GB mientras se graba en formato AVCHD, se produce automáticamente una fragmentación del archivo y se crea un archivo nuevo.
- Cuando el tiempo de grabación supera las 6 horas aproximadamente mientras se graba en formato XAVC S, se produce automáticamente una fragmentación del archivo y se crea un archivo nuevo.

#### [Consejos]

Los vídeos solo se grabarán en la relación de aspecto 16:9.

## Uso de archivos grabados

Para reproducir o editar los archivos grabados con la unidad, se necesita Sony PlayMemories Home. Utilice Sony PlayMemories Home para cargar los archivos grabados en un ordenador con el fin de reproducirlos y editarlos.

Para obtener más información sobre las operaciones, consulte el manual de instrucciones de Sony PlayMemories Home.

Para utilizar los archivos grabados en la tarjeta de memoria, se pueden utilizar los siguientes métodos.

- Insertar la tarjeta de memoria en un ordenador
- Uso de la tarjeta de memoria mientras está insertada en la unidad a través de una conexión USB con el ordenador (modo de conexión USB)

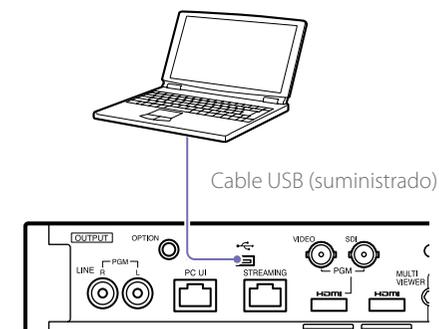
#### [Notas]

- En cualquiera de estos métodos, la unidad debe estar conectada a un ordenador para poder utilizar los archivos grabados con la unidad. Para realizar la conexión, siga las instrucciones de la sección "Uso de los archivos en el modo de conexión USB".
- En ninguno de los dos métodos debe modificar los archivos y carpetas almacenadas en la tarjeta de memoria a través de un ordenador. Si lo hace, es posible que los archivos ya no se puedan reproducir.

### Uso de los archivos en el modo de conexión USB

Conecte la unidad al ordenador mediante una conexión USB y utilice la tarjeta de memoria introducida en la unidad como una unidad del ordenador.

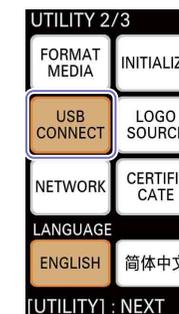
- 1 Con el cable USB suministrado, conecte la unidad al ordenador.



- 2 Pulse el botón UTILITY dos veces para que aparezca el menú [UTILITY 2/3].

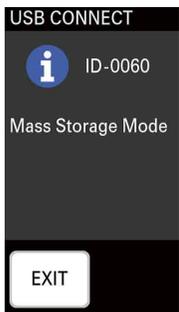


- 3 Toque [USB CONNECT].



Cuando se establezca la conexión, aparecerá el siguiente mensaje en el panel de menús y se activará el modo de conexión USB.

Operation of the memory card inserted in the unit as a drive is now possible (ya se puede utilizar la tarjeta de memoria introducida en la unidad como unidad).



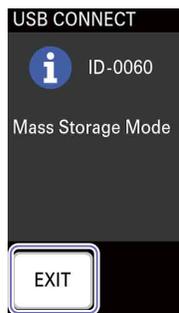
[Notas]

Durante el modo de conexión USB es posible que se interrumpan el vídeo y el audio.

- 3 Toque [YES].  
Saldrá del modo de conexión USB.
- 4 Desconecte el ordenador conectado con el cable USB.

## Después del uso

- 1 Extraiga del ordenador el dispositivo USB de forma segura.
- 2 Toque [EXIT].



Aparecerá un mensaje de confirmación.

# Configuración de los ajustes de red

## Configuración de los ajustes de red para la transmisión por secuencias

Para realizar transmisiones por secuencias, configure los ajustes para la conexión de la unidad a la red externa.

### Cuando se conecte a una red por DHCP

El ajuste predeterminado es DHCP. Normalmente, para utilizar DHCP no es necesario configurar ajustes.

### Cuando configure manualmente la dirección IP y otros ajustes

Configure con PC UI los ajustes de red para la realización de transmisiones por secuencias.

#### [Consejos]

- La unidad solo admite entornos de red Ipv4.
- No se puede cambiar la red durante una transmisión.

1 Seleccione [Network] en la pantalla [Setup] de PC UI y visualice la pestaña [Streaming].

2 Seleccione [Manual] en [Mode] para activar la configuración manual de los ajustes e introduzca la dirección IP, la máscara de subred, la puerta de enlace predeterminada y las direcciones de servidor DNS.



3 Seleccione [Set].

#### [Consejos]

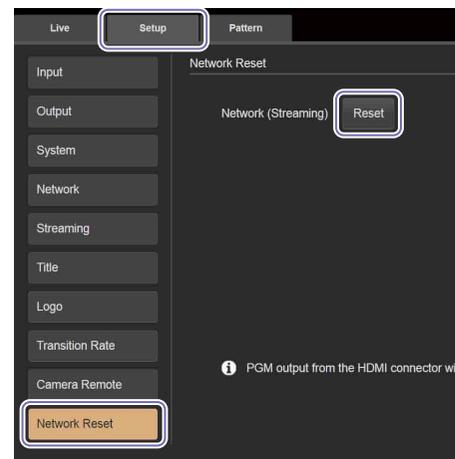
Las salidas PGM del conector de salida HDMI se detendrán durante los pocos segundos anteriores a la aplicación de los ajustes después de seleccionar [Set].

Cuando los ajustes se aplican correctamente, aparece un mensaje.

4 Seleccione [OK].

### Restablecimiento de los ajustes de red y los de las transmisiones por secuencias.

También puede restablecer los ajustes de red y los de las transmisiones por secuencias seleccionando [Network Reset] en la pantalla [Setup] y, a continuación, [Reset].



#### [Consejos]

- Los ajustes de cuenta Ustream que se configuren en la unidad también se eliminarán.
- Las salidas PGM del conector de salida HDMI se detendrán durante los pocos segundos anteriores a la finalización del proceso de restablecimiento después de seleccionar [Reset].

## Cambio de la dirección IP de la unidad

Desde un ordenador, puede cambiar la dirección IP que se utiliza para la conexión a PC UI de su valor predeterminado (192.168.0.1) a otra dirección estática. Cuando lo haga, primero debe conectar la unidad al ordenador en modo directo; después cambie la dirección IP de la unidad a través de PC UI; y, por último, cambie la dirección IP del ordenador.

- 1 Conexión de la unidad al ordenador en modo directo.

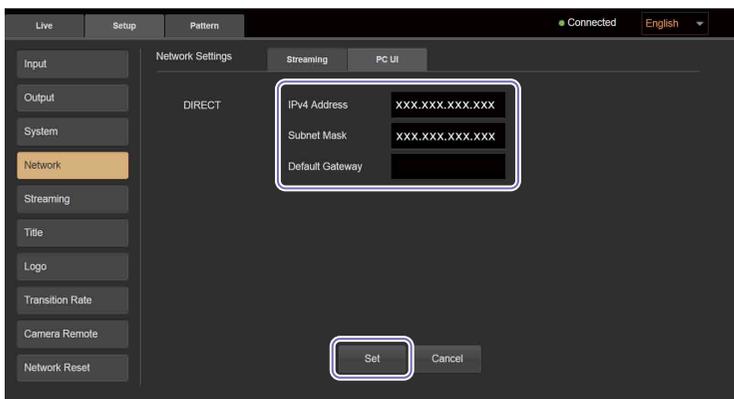
Para obtener más información sobre las operaciones, consulte "Conexión en el modo directo" (página 23).

- 2 Acceso a la unidad desde un navegador web.

Para obtener más información sobre las operaciones, consulte "Acceso a la unidad desde un navegador web" (página 23).

- 3 Seleccione [Network] en la pantalla [Setup] de PC UI y visualice la pestaña [PC UI].

- 4 Configure la dirección IP deseada y seleccione [Set].



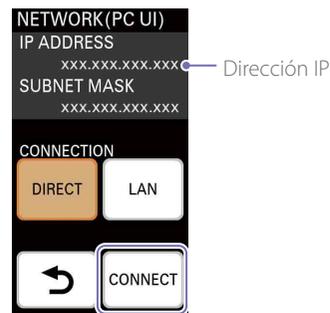
[IPv4 Address]: introduzca la dirección IP.

[Subnet Mask]: introduzca la máscara de subred.

[Default Gateway]: introduzca la puerta de enlace predeterminada.

- 5 Cambie la dirección IP del ordenador para activar la comunicación con la dirección IP modificada de la unidad.

- 6 Vuelva a tocar [CONNECT] en el menú [NETWORK (PC UI)] de la unidad. Si se desactiva [DIRECT], tóquelo y actívelo.



Se actualizará la visualización de la dirección IP.

- 7 Vuelva a acceder a la unidad desde un navegador web. Introduzca "http://<IP dirección que aparece en el menú [NETWORK (PC UI)]>" en la barra de direcciones del navegador web para acceder a la unidad.

Aparecerá la pantalla de introducción de la contraseña de autenticación.

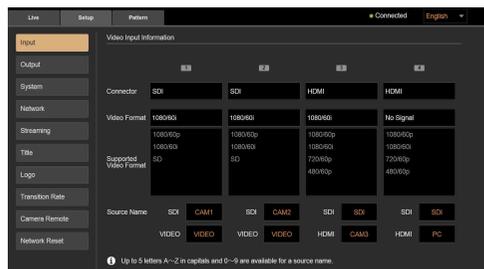
- 8 Introduzca la contraseña de autenticación y seleccione [Log in]. Cuando pueda acceder, aparecerá en el navegador web la pantalla [Live] de PC UI.

# Configuración de los ajustes del sistema

Se pueden ver los ajustes de entrada, configurar los ajustes de salida y configurar los ajustes de sistema de la unidad en la pantalla [Setup] de PC UI.

## Pantalla [Input]

La pantalla [Input] permite ver información en las entradas de vídeo asignadas a las entradas 1 a 4.



**[Connector]:** muestra los conectores de entrada que se activan para las entradas 1 a 4.

**[Video Format]:** muestra los formatos de las señales de vídeo asignadas a las entradas 1 a 4. El formato de vídeo se detecta de forma automática.

### [Consejos]

- Cuando las señales no son compatibles con la unidad, aparece "Format Mismatch".
- Cuando no hay señal de entrada, se muestra "No Signal".
- Cuando las señales HDMI procedentes de los dispositivos no son compatibles con HDCP, se muestra "HDCP".

**[Supported Video Format]:** muestra una lista de los formatos de señal de entrada compatibles con la unidad.

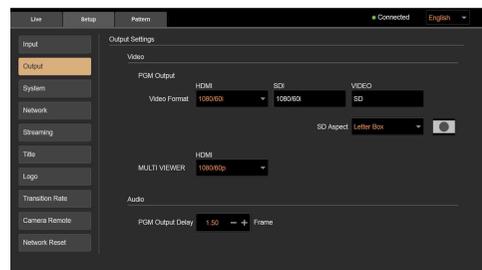
**[Source Name]:** permite configurar los nombres de los dos conectores de entrada de las entradas 1 a 4. Se pueden introducir hasta cinco letras mayúsculas y números. Los nombres configurados aparecerán en el visor múltiple y la pantalla [Live] de PC UI.

### [Consejos]

Esta pantalla se utiliza únicamente para la visualización. Los cambios de asignación de material se realizan en la pantalla [Live] o en el menú [ASSIGN] de la unidad.

## Pantalla [Output]

La pantalla [Output] permite configurar los ajustes de salida de vídeo y audio.



## [Video]

Permite configurar los ajustes de salida de vídeo.

### [PGM Output]

permite configurar los ajustes de salida PGM.

**[HDMI]:** especifica el formato de señal que se utilizará cuando se use el conector de salida HDMI para la salida PGM.

**[SDI]:** cuando el formato del sistema es 1080/50i o 1080/60i, muestra el formato de señal que se aplicará cuando se utilice el conector de salida SDI para la salida PGM. (Esto no se puede modificar).

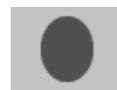
Cuando el formato del sistema es 1080/50p o 1080/60p, especifica el formato de señal que se aplicará cuando se utilice el conector de salida SDI para la salida PGM. Seleccione Level A o Level B para 3G-SDI en función del dispositivo externo conectado. Solo se emitirá en HD SDI.

**[VIDEO]:** muestra el formato de señal que se utilizará cuando el conector de salida VIDEO se utilice para la salida PGM. (Esto no se puede modificar).

**[SD Aspect]:** especifica el método de salida para las señales SD.



**[Letter Box]:** se emite con barras negras en la parte superior y la inferior.



**[Squeeze]:** se emite con la imagen ajustada a la relación de aspecto 4:3.



**[Edge Crop]:** se emite con los lados izquierdo y derecho de la imagen recortados.

## [MULTI VIEWER]

especifica el ajuste para la salida al visor múltiple (monitor externo).

**[HDMI]:** Especifica el formato de señal que se utilizará para las salidas al conector de salida MULTI VIEWER.

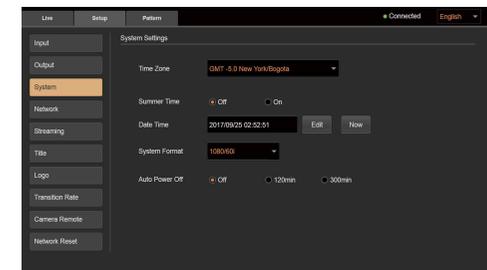
## [Audio]

Configure los ajustes de salida de audio.

**[PGM Output Delay]:** especifica el número de fotogramas de retardo de los canales L/R de la salida PGM para garantizar la sincronización del vídeo y el audio. Utilice [+] o [-] para ajustar un valor entre 0,5 y 2,5 (incrementos de 0,25).

## Pantalla [System]

La pantalla [System] permite configurar los ajustes del sistema de la unidad.



**[Time Zone]:** especifica la zona horaria.

**[Summer Time]:** especifica si se desea activar el horario de verano. Seleccione [On] para añadir 1 hora a la hora configurada que se muestra en [Date Time].

**[Date Time]:** muestra la fecha y la hora actuales configuradas en la unidad. Seleccione [Edit] para cambiar los ajustes de fecha y hora.

Cuando seleccione [Now], el tiempo actual se obtendrá del ordenador, aparecerá en el campo [Date Time] y se configurará en la unidad.

**[System Format]:** especifica el formato de sistema de la unidad.

Si cambia el formato del sistema, aparecerá un mensaje y la unidad se reiniciará.

**[Auto Power Off]:** la unidad cuenta con una función de apagado automático que apaga automáticamente la unidad cuando no funciona durante el espacio de tiempo especificado. Puede especificar el espacio de tiempo que ha de transcurrir para que se active el apagado automático. Seleccione [Off] para desactivar la función de apagado automático.

# Lista de modelos de transición y compuestos

## Modelos de transición (Modo BKGD)

### Mezcla

1 modelo

0



### Cortinilla

20 modelos

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



## Modelos compuestos (Modo EFFECT)

### PinP

60 modelos

Página 1/5

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12 \*



13



14



15



90



Página 2/5

16 \*



17 \*



18 \*



19 \*



20 \*



21 \*



22 \*



23 \*



24 \*



25 \*



\* Cuando cambie del modo BKGD al EFFECT, el vídeo B se compondrá automáticamente con esos modelos.

Asigne los modelos de transición y los compuestos en el menú [BKGD] y el menú [EFFECT] respectivamente para activar su uso.

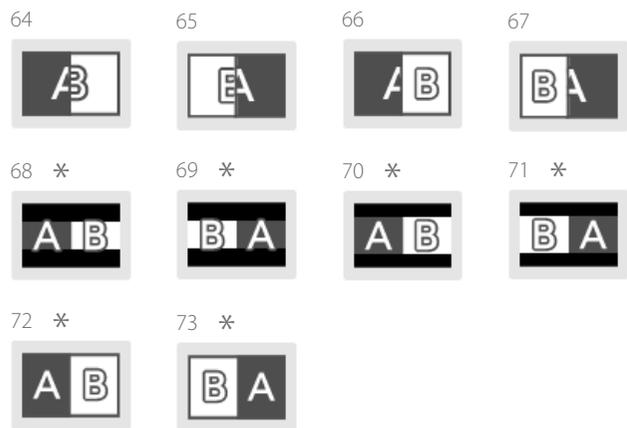
Para obtener más información sobre la asignación, consulte "Personalización de los iconos de modelos" (página 40).

Modelos compuestos (Modo EFFECT)

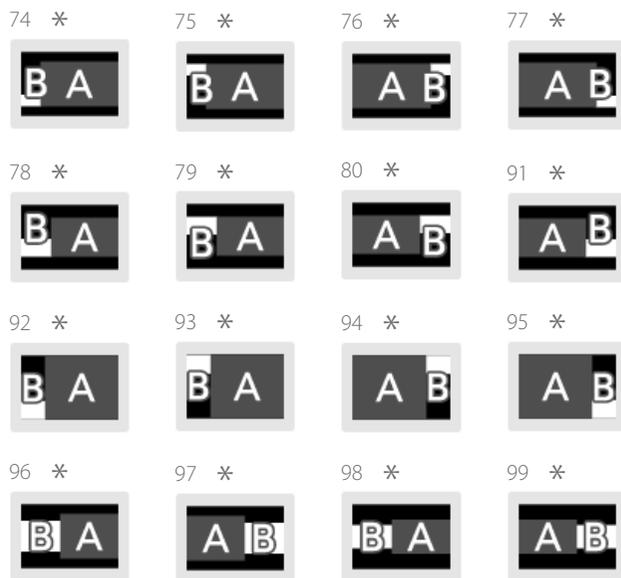
Página 3/5



Página 4/5



Página 5/5



Croma Key

5 modelos



Key de luminancia

1 modelo



\* Cuando cambie del modo BKGD al EFFECT, el vídeo B se compondrá automáticamente con esos modelos.

# Menús y ajustes predeterminados

Los valores de los ajustes predeterminados de fábrica aparecen en negrita (por ejemplo: **AVCHD**).

## Panel de menús de MCX-500

Botón	Menú			Submenú		
	Pantalla	Opción de ajuste	Valores de ajuste	Pantalla	Opción de ajuste	Valores de ajuste
RECORDING		FILE FORMAT	<b>AVCHD (fijo)</b> (cuando el formato del sistema sea 1080/50i o 1080/60i) XAVC S, AVCHD (cuando el formato del sistema sea 1080/50p o 1080/60p)			
		REC FORMAT	1080/50i FX, 1080/50i FH, 1080/50i HQ (cuando el formato del sistema sea 1080/50i) 1080/60i FX, <b>1080/60i FH</b> , 1080/60i HQ (cuando el formato del sistema sea 1080/60i) 1080/50p 50 (fijo) (cuando el formato del sistema sea 1080/50p y el formato de archivo sea XAVC S); 1080/50p PS (fijo) (cuando el formato del sistema sea 1080/50p y el formato de archivo sea AVCHD) 1080/60p 50 (fijo) (cuando el formato del sistema sea 1080/60p y el formato de archivo sea XAVC S); 1080/60p PS (fijo) (cuando el formato del sistema sea 1080/60p y el formato de archivo sea AVCHD)			
		TIME CODE		TIME CODE	TC FORMAT	<b>DF</b> , NDF
					TC RUN	<b>REC RUN</b> , FREE RUN
STREAMING	CONNECT		PROFILE 1 [YouTube], PROFILE 2 [Facebook], PROFILE 3 [Mudu.tv], USTREAM	STANDBY		
AUDIO ACCESS [1]	AUDIO [1]	PFL	<b>OFF</b> , ON			
		CH ON	<b>OFF</b> , ON			
		Nivel	De 0 a 31 ( <b>equivalente a -∞ dB</b> )			
		LINK VIDEO	<b>OFF</b> , ON			
AUDIO ACCESS [2]	AUDIO [2]	PFL	<b>OFF</b> , ON			
		CH ON	<b>OFF</b> , ON			
		Nivel	De 0 a 31 ( <b>equivalente a -∞ dB</b> )			
		LINK VIDEO	<b>OFF</b> , ON			
AUDIO ACCESS [3]	AUDIO [3]	PFL	<b>OFF</b> , ON			
		CH ON	<b>OFF</b> , ON			
		Nivel	De 0 a 31 ( <b>equivalente a -∞ dB</b> )			
		LINK VIDEO	<b>OFF</b> , ON			
AUDIO ACCESS [4]	AUDIO [4]	PFL	<b>OFF</b> , ON			
		CH ON	<b>OFF</b> , ON			
		Nivel	De 0 a 31 ( <b>equivalente a -∞ dB</b> )			
		LINK VIDEO	<b>OFF</b> , ON			

Botón	Menú			Submenú			
	Pantalla	Opción de ajuste	Valores de ajuste	Pantalla	Opción de ajuste	Valores de ajuste	
AUDIO ACCESS [LINE]	AUDIO [LINE]	PFL	OFF, ON				
		CH ON	OFF, ON				
		Nivel	De 0 a 31 (equivalente a $-\infty$ dB)				
ASSIGN [1]	INPUT [1]	Activar/desactivar	ENABLE, DISABLE				
		Conector	SDI, VIDEO				
ASSIGN [2]	INPUT [2]	Activar/desactivar	ENABLE, DISABLE				
		Conector	SDI, VIDEO				
ASSIGN [3]	INPUT [3]	Activar/desactivar	ENABLE, DISABLE				
		Conector	SDI, HDMI				
ASSIGN [4]	INPUT [4]	Activar/desactivar	ENABLE, DISABLE				
		Conector	SDI, HDMI				
ASSIGN [INT]	INPUT [INT]	Activar/desactivar	ENABLE, DISABLE				
		Selección de señal interna	BLACK, COLOR BAR				
BKDG	BKDG	Selección de modelo	Primero (mezcla en la parte superior izquierda)				
		MANUAL TRANS*		MANUAL TRANS	Atenuador de vídeo de GUI	De 0 % a 100 % Posición inferior	
EFFECT	EFFECT	Selección de modelo	Primero (PinP en la parte superior izquierda)				
		MANUAL TRANS*		MANUAL TRANS	Atenuador de vídeo de GUI	De 0 % a 100 % Posición inferior	
UTILITY	UTILITY 1/3	HEADPHONES	Seleccionado	HEADPHONES	De 1 a 16 (8)		
		DISPLAY BRIGHT	No seleccionado	DISPLAY BRIGHT	HIGH, MIDDLE, LOW		
		BUTTONS BRIGHT	No seleccionado	BUTTONS BRIGHT	HIGH, MIDDLE, LOW		
		TONE 1 kHz	OFF, ON				
	UTILITY 2/3	FORMAT MEDIA	No seleccionado				
		USB CONNECT	No seleccionado				
		NETWORK*	No seleccionado		NETWORK	DIRECT, LAN	
		INITIALIZE*	No seleccionado		INITIALIZE	ALL, PASSWORD	
		LOGO SOURCE	No seleccionado		LOGO SOURCE	LOGO1, LOGO2	
		CERTIFICATE*	No seleccionado				
	UTILITY 3/3	LANGUAGE	ENGLISH, 简体中文				
		LOGO	OFF, ON				
		TITLE	OFF, ON				
TRANSITION RATE 1		Seleccionado					
TRANSITION RATE 2		No seleccionado					
TRANSITION RATE 3		No seleccionado					

\* No aparece en la pestaña [Live] de PC UI.

## PC UI

Pestaña	Menú			Submenú 1			Submenú 2		
	Pantalla	Opción de ajuste	Valores de ajuste	Pantalla	Opción de ajuste	Valores de ajuste	Pantalla	Opción de ajuste	Valores de ajuste
Setup > Input	Video Input Information	Connector	[1]	SDI, VIDEO					
			[2]	SDI, VIDEO					
			[3]	SDI, HDMI					
			[4]	SDI, HDMI					
		Video Format	De [1] a [4]						
		Supported Video Format	De [1] a [4]						
		Source Name	[1] SDI	SDI					
			[2] SDI	SDI					
			[3] SDI	SDI					
			[4] SDI	SDI					
			[1] VIDEO	VIDEO					
			[2] VIDEO	VIDEO					
			[3] HDMI	HDMI					
			[4] HDMI	HDMI					
Setup > Output	Output Settings	PGM Output > Video Format	HDMI	1080/50p, 1080/50i, 720/50p, 576/50p (cuando el formato del sistema sea 1080 50p/50i)					
				1080/60p, <b>1080/60i</b> , 720/60p, 480/60p (cuando el formato del sistema sea 1080 60p/60i)					
			SDI	1080/50p Level A, 1080/50p Level B (cuando el formato del sistema sea 1080/50p)					
			1080/60p Level A, <b>1080/60p Level B</b> (cuando el formato del sistema sea 1080/60p)						
		VIDEO							
		PGM Output > VIDEO	SD Aspect	<b>Letter Box</b> , Squeeze, Edge Crop					
		MULTI VIEWER	HDMI		1080/50p, 1080/50i, 720/50p, 576/50p (cuando el formato del sistema sea 1080 50p/50i)				
					<b>1080/60p</b> , 1080/60i, 720/60p, 480/60p (cuando el formato del sistema sea 1080 60p/60i)				
		PGM Out Delay		De 0.5 a 2.5 (1.5)					

Pestaña	Menú	Submenú 1		Submenú 2						
	Pantalla	Opción de ajuste	Valores de ajuste	Pantalla	Opción de ajuste	Valores de ajuste	Pantalla	Opción de ajuste	Valores de ajuste	
Setup > System	System Settings	Time Zone	De GMT -11.0 a <b>GMT -5.0</b> a GMT +12.0							
		Summer Time	<b>Off</b> , On							
		Date Time	De <b>2017</b> a 2037 / de <b>01</b> a 12 / de <b>01</b> a 31							
			De <b>00</b> a 23							
			De <b>00</b> a 59							
		System Format	1080 50i, 1080 50p, <b>1080 60i</b> , 1080 60p							
Auto Power Off	<b>Off</b> , 120min, 300min									
Setup > Network	Network Settings	Streaming	<b>Seleccionado</b>	Streaming	Mode	<b>DHCP</b> , Manual				
					IPv4 Address					
					Subnet Mask					
					Default Gateway					
		DNS Server	Alternate DNS server							
			PC UI	No seleccionado	PC UI	DIRECT	IPv4 Address			
		Subnet Mask								
		Default Gateway								
		Setup > Streaming	Streaming Settings	Profile 1	<b>Seleccionado</b>	Profile 1	Label	Profile 1, <b>YouTube</b> , Mudu.tv, Facebook, Others		
URL										
Stream Name										
Encode Presets	<b>High Bandwidth</b> , Medium Bandwidth, Low Bandwidth									
Profile 2	No seleccionado		Profile 2	Label	Profile 2, YouTube, Mudu.tv, <b>Facebook</b> , Others					
				URL						
				Stream Name						
				Encode Presets	<b>High Bandwidth</b> , Medium Bandwidth, Low Bandwidth					

Pestaña	Menú		Submenú 1			Submenú 2		
	Pantalla	Opción de ajuste	Valores de ajuste		Pantalla	Opción de ajuste	Valores de ajuste	
		Profile 3	No seleccionado		Profile 3	Label	Profile 3, YouTube, <b>Mudu.tv</b> , Facebook, Others	
						URL		
						Stream Name		
						Encode Presets	<b>High Bandwidth</b> , Medium Bandwidth, Low Bandwidth	
		Ustream	No seleccionado		Ustream	Video recipient		
						User		
						Video Size	<b>640 x 360</b> , 1280 x 720	
						Recording to USTREAM Server	Off, <b>On</b>	
Setup > Title	Title Settings	Key Adjust	Clip	De 0 a 100 ( <b>10</b> )				
			Gain	De -100 a <b>100</b>				
			Density	De 0 a <b>100</b>				
		Key Invert	<b>Off</b> , On					
		Position	H	De 0 a 1919 ( <b>160</b> )				
			V	De -120 a 1079 ( <b>-60</b> )				
Setup > Logo	Logo Settings	Logo Source	Logo 1	Imported, <b>No File</b>				
			Logo 2	Imported, <b>No File</b>				
		Key Adjust	Clip	De 0 a 100 ( <b>10</b> )				
			Gain	De -100 a <b>100</b>				
			Density	De 0 a <b>100</b>				
		Key Invert	<b>Off</b> , On					
		Position	H	De 0 a 1919 (Logo 1: <b>96</b> ; Logo 2: <b>1503</b> )				
			V	De 0 a 1079 ( <b>54</b> )				
		Logo Output	Recording / VIDEO	Disable, <b>Enable</b>				
			Streaming / HDMI	Disable, <b>Enable</b>				
			SDI	Disable, <b>Enable</b>				
Setup > Transition Rate	Transition Rate Settings	[1]	De 0.0 a 9.9 ( <b>0.5</b> )					
		[2]	De 0.0 a 9.9 ( <b>1.0</b> )					
		[3]	De 0.0 a 9.9 ( <b>1.5</b> )					
Setup > Camera Remote	Camera Remote Controller Settings	Assign	Camera1 (R1)	Off, <b>Input1 SDI</b> , Input2 SDI, Input3 SDI, Input4 SDI, Input1 VIDEO, Input2 VIDEO, Input3 HDMI, Input4 HDMI				
			Camera2 (R2)	Off, Input1 SDI, <b>Input2 SDI</b> , Input3 SDI, Input4 SDI, Input1 VIDEO, Input2 VIDEO, Input3 HDMI, Input4 HDMI				
			Camera3 (R3)	Off, Input1 SDI, Input2 SDI, <b>Input3 SDI</b> , Input4 SDI, Input1 VIDEO, Input2 VIDEO, Input3 HDMI, Input4 HDMI				
		Multi Cam Recording	<b>Off</b> , On					
		Tally Control	<b>Off</b> , On					

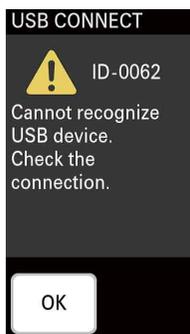
Pestaña	Menú			Submenú 1			Submenú 2		
	Pantalla	Opción de ajuste	Valores de ajuste	Pantalla	Opción de ajuste	Valores de ajuste	Pantalla	Opción de ajuste	Valores de ajuste
Setup > Network Reset	Network Reset	Network (Streaming)							
Pattern	BKGD	Pattern Icon	0, 1, 6, 5, 3, 2, 7, 8						
		Move		Move	Pattern Icon	0, 1, 6, 5, 3, 2, 7, 8			
		Property	Template	De 0 a 20					
	EFFECT	Pattern Icon	1, 13, 12, 61, 10, 24, 19, 53						
		Move		Move	Pattern Icon	1, 13, 12, 61, 10, 24, 19, 53			
		Property	Template	Seleccionado	Template	PinP	De 1 a 33, de 64 a 80, de 90 a 99		
					Chroma Key	De 51 a 55			
					Luminance Key	61			
		Key Adjust	No seleccionado		Chroma Key (pantalla de ajuste de Key cuando se selecciona Cromo Key)	Auto		Chroma Key	Botones de flecha arriba, abajo, izquierda y derecha
						Clip	De 0 a 100 (20)		
						Gain	De -100 a 100 (50)		
						Hue	De 0 a 359 (235)		
						Density	De 0 a 100		
					Luminance Key (pantalla de ajuste de Key cuando se selecciona Key de luminancia)	Clip	De 0 a 100 (10)		
						Gain	De -100 a 100		
						Density	De 0 a 100		
		Crop	No seleccionado		Crop	Crop	Off, On		
						Top	De -100 a 100		
						Left	De -100 a 100		
						Right	De -100 a 100		
						Bottom	De -100 a 100		
		Border	No seleccionado		Border	Border	Depende del modelo. Se selecciona el modelo 1 y se ajusta inmediatamente en "On" después del arranque.		
		Video selection buttons (row A)	De 1 a 4, INT						
		Video selection buttons (row B)	De 1 a 4, INT						
		Mode selection buttons	BKGD, EFFECT						
		CUT							
		Transition rate buttons	De 1 a 3						
		AUTO TRANS							

# Solución de problemas

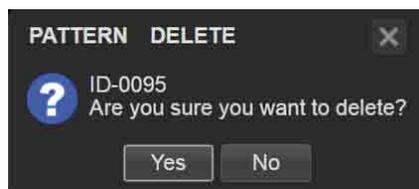
## Visualización de mensajes

Si surge un problema durante el funcionamiento de la unidad, aparecerá un mensaje en el panel de menú y PC UI. Compruebe el contenido del mensaje y actúe como corresponda. Si el problema continúa, anote el número de ID que aparece y póngase en contacto con el representante local de Sony.

Panel de menú



PC UI



Existen los siguientes tipos de mensajes.

Icono	Tipo	Descripción
	Información	Notificaciones
	Verificación	Mensajes que requieren verificación
	Aviso	Los avisos que indican que, si se sigue utilizando el equipo, se producirá un error.
	Error	Avisos que indican que se han producido errores graves, como la imposibilidad de seguir utilizando el equipo o un error de funcionamiento.

## Problemas y soluciones

Compruebe lo siguiente antes de solicitar reparaciones. Si el problema continúa, póngase en contacto con su representante local de Sony.

Problema	Posible causa	Solución
La unidad no se enciende o no se inicia correctamente.	Los dispositivos conectados no se encienden.	Desconecte y vuelva a conectar los cables de los dispositivos y, a continuación, reinicie los dispositivos.
La unidad se apagará automáticamente.	La unidad se ha apagado automáticamente debido a la función de apagado automático.	La unidad cuenta con una función de apagado automático que apaga automáticamente la unidad cuando no funciona durante el espacio de tiempo especificado. Si la unidad se apaga automáticamente, pulse dos veces el interruptor de alimentación para encenderla.  <i>Para obtener más información, consulte "Función de apagado automático" (página 21).</i>
Los vídeos no se reciben o no aparecen en el visor múltiple.	Los cables no están bien conectados.	Conecte bien los cables.
	Las señales de entrada de vídeo no están asignadas correctamente.	Asigne las señales de entrada de vídeo correctamente.  <i>Para obtener más información, consulte "Asignación de entradas" (página 25).</i>
	Se están recibiendo señales que no admite la unidad.	Compruebe las señales de entrada. Si la unidad no admite una señal que se está recibiendo, en el visor [INPUT] del visor múltiple aparecerá "Format Mismatch" o "HDCP".
Cuando se reciben a través de los conectores de entrada SDI, los vídeos no aparecen.	Los ajustes de nivel no coinciden con los del dispositivo externo conectado.	Compruebe los ajustes de nivel A/B.  <i>Para obtener más información, consulte "Pantalla [Output]" (página 69).</i>
No ocurre nada cuando se pulsan los botones VIDEO INPUT SELECT.	Está seleccionada la opción [DISABLE]	Seleccione (ilumine) [ENABLE] en el menú [INPUT] de la entrada correspondiente.  <i>Para obtener más información, consulte "Asignación de entradas" (página 25).</i>
No se muestra PC UI.	–	Conéctese a la unidad en modo directo.
No se puede conectar PC UI por LAN.	Está intentando conectarse a un entorno de red sin servidores DHCP.	<i>Para obtener más información, consulte "Conexión en el modo directo" (página 23).</i>
La pestaña [Pattern] de PC UI aparece en gris y no se puede seleccionar.	En el panel de menú aparece un menú distinto de [BACKGROUND] o [EFFECT].	La pestaña [Pattern] solo se activa cuando se muestran los menús [BACKGROUND] o [EFFECT].

Problema	Posible causa	Solución
El texto creado en un ordenador no se inserta correctamente.	Hay ajustes que no se han realizado correctamente.	Cuando inserte texto con una entrada RGB, realice los ajustes en la pantalla [Title] de PC UI. Cuando inserte texto mediante la inserción de Key de luminancia en el modo EFFECT, realice los ajustes en la pantalla [Pattern] de PC UI.  <i>Para obtener más información, consulte "Ajustes para insertar texto en los vídeos" (página 47).</i>
No se puede insertar texto utilizando una entrada RGB.	La resolución de salida del ordenador no es 1600×1200. La frecuencia no es 60 Hz.	Utilice un ordenador con una resolución de salida de 1600×1200 (60p).
Quiero insertar texto con entradas RGB, pero no puedo emitir la señal de 1600×1200 del ordenador.	–	Configure el ajuste de salida del ordenador en el modo extendido para activar la salida externa y ajuste la resolución de la salida externa en 1600×1200.
El ordenador no está equipado con una salida RGB, por lo que no se puede insertar texto con la función TITLE.	–	Utilice la inserción de Key de luminancia en el modo EFFECT.  <i>Para obtener más información, consulte "Utilización de las señales de entrada HDMI para insertar texto (modo EFFECT)" (página 48).</i>
Los logotipos se componen en algunos vídeos de salida pero no en otros (p. ej., salida de transmisión).	Los ajustes de salida del logotipo se ajustan en [Disable].	Cambie el ajuste de la salida correspondiente a [Enable].  <i>Para obtener más información, consulte "Ajuste de la composición del logotipo" (página 51).</i>
No se emite vídeo desde el ordenador conectado al conector de entrada HDMI.	Las frecuencias no coinciden.	Asegúrese de ajustar la resolución de salida y la frecuencia del ordenador conectado a un formato de señal que se reciba en la unidad. Puede ver qué formatos de señal se reciben en la unidad en la pantalla [Input] de PC UI.  <i>Para obtener más información, consulte "Pantalla [Input]" (página 69).</i>
La transmisión se inicia en la unidad, pero las imágenes no se transmiten.	Los ajustes [URL] y [Stream Name] no se han configurado correctamente.	Configure de nuevo los ajustes de [URL] y [Stream Name]. Si ha cambiado la URL por una sin un nombre de transmisión, introduzca texto aleatorio en el campo [Stream Name], y elimine el texto antes de seleccionar [Set].  <i>Para obtener más información, consulte "Transmisión" (página 58).</i>

Problema	Posible causa	Solución
No se emite el audio de auriculares o altavoces.	Los dispositivos conectados no se encienden.  Los cables no están bien conectados.	Reinicie los dispositivos.  Conecte bien los cables.
	La selección de [CH ON] se cancela (apaga) en el menú [AUDIO].	Seleccione (ilumine) [CH ON].  <i>Para obtener más información, consulte "Ajustes en directo" (página 38).</i>
	El nivel de salida de audio es bajo.	Utilice el atenuador de canal del menú [AUDIO] para aumentar el nivel de audio.  <i>Para obtener más información, consulte "Ajustes en directo" (página 38).</i>
	El atenuador principal PGM está bajado.	Suba el atenuador principal PGM.  <i>Para obtener más información, consulte "Ajustes en directo" (página 38).</i>
	No se asignan entradas.	En el caso del audio incrustado, no se emite audio si no se asigna la entrada de vídeo.
	El nivel de salida de los auriculares es bajo.	Suba el volumen de los auriculares con [HEAD PHONES] del menú [UTILITY 1/3].  <i>Para obtener más información, consulte "Ajuste del volumen de los auriculares" (página 38).</i>
El audio se apaga solo.	Se ha seleccionado [LINK VIDEO] en el menú [AUDIO].	Cuando se selecciona [LINK VIDEO], se activa/desactiva el audio incrustado en función de si el vídeo se emite como salida PGM.  <i>Para obtener más información, consulte "Vinculación del audio incrustado con su vídeo" (página 28).</i>
No se puede controlar la cámara desde el RM-30BP.	No se han configurado los ajustes del control remoto.	Configure los ajustes del control remoto.  <i>Para obtener más información, consulte "Vinculación con cámaras" (página 54).</i>
Las imágenes de la cámara se visualizan al revés.	La configuración de la cámara está al revés.	Compruebe la configuración de giro de imagen vertical en la cámara.  <i>Para obtener más información, consulte el manual de instrucciones de la cámara.</i>

# Lista de mensajes

ID	Mensaje	Significado	Solución
0005	The main CPU is overheating. Perform shutdown immediately.	La CPU principal se está sobrecalentando. Apague el equipo inmediatamente.	Asegúrese de que los orificios de ventilación no estén obstruidos y revise el entorno operativo. Si el mensaje sigue apareciendo después de reiniciar la unidad, póngase en contacto con su representante local de Sony.
0006	Cannot record. Movie scene number is full.	No se puede grabar. Se ha llegado al límite del número de escenas de vídeo.	Elimine los archivos innecesarios de Sony PlayMemories Home.  <i>Para obtener más información sobre las operaciones, consulte el manual de instrucciones de Sony PlayMemories Home.</i>
0009	This is a read-only memory card.	Se ha insertado una tarjeta de memoria de solo lectura.	Utilice una tarjeta de memoria grabable.
0010	Incompatible type of memory card.	Se ha insertado una tarjeta de memoria incompatible.	Utilice una tarjeta de memoria compatible.  <i>Para obtener más información, consulte "Tarjetas de memoria compatibles" (página 63).</i>
0012	Cannot record. The memory card is full.	No se puede grabar. La tarjeta de memoria está llena.	Elimine los archivos innecesarios de Sony PlayMemories Home.  <i>Para obtener más información sobre las operaciones, consulte el manual de instrucciones de Sony PlayMemories Home.</i>
0013	The memory card must be formatted.	Es necesario formatear la tarjeta de memoria.	Formatee la tarjeta de memoria con la unidad.  <i>Para obtener más información, consulte "Formateo de las tarjetas de memoria" (página 56).</i>
0014	The memory card is locked. Check the tab.	La tarjeta de memoria está bloqueada. Compruebe la pestaña de protección de datos.	Compruebe la posición de la pestaña de protección de datos de la tarjeta de memoria.
0015	The fan stopped abnormally. Shutdown will be performed.	El ventilador se ha detenido de forma anómala. Se apagará la unidad.	Si el mensaje sigue apareciendo después de reiniciar la unidad, póngase en contacto con su representante local de Sony.
0017	This media does not support recording and playback of XAVC S movies.	La tarjeta de memoria no admite la grabación o reproducción de XAVC S.	Para realizar grabaciones o reproducciones de XAVC S, utilice una tarjeta de memoria SDXC (Clase 10 o superior).
0018	The memory card is invalid.	Se ha insertado una tarjeta de memoria que no es válida.	Utilice una tarjeta de memoria grabable.
0019	The main CPU is overheating. Shutdown will be performed.	La CPU principal se está sobrecalentando. Se apagará la unidad.	Asegúrese de que los orificios de ventilación no estén obstruidos y revise el entorno operativo. Si el mensaje sigue apareciendo después de reiniciar la unidad, póngase en contacto con su representante local de Sony.
0021	Access is prohibited on this memory card.	En esta tarjeta de memoria está prohibido el acceso.	Utilice una tarjeta de memoria grabable.
0025	Cannot record. The image database file is corrupted. Restore media to use again.	El archivo de la base de datos de imágenes está dañado. Se debe recuperar el soporte para activar su uso.	Este mensaje aparece cuando el archivo de la base de datos de imágenes está defectuoso. Vuelva a introducir la tarjeta de memoria y siga las instrucciones del mensaje (ID-0049) para llevar a cabo la recuperación.
0032	Recording has stopped due to buffer overflow.	Se ha detenido la recuperación debido a un desbordamiento del búfer.	Se ha detenido la grabación debido a un desbordamiento del área de almacenamiento temporal de datos durante la grabación de vídeo.
0033	Recording has stopped due to the memory card being full.	Se ha detenido la recuperación debido que se ha llenado la tarjeta de memoria.	Elimine los archivos innecesarios de Sony PlayMemories Home.  <i>Para obtener más información sobre las operaciones, consulte el manual de instrucciones de Sony PlayMemories Home.</i>
0034	LOGO1.png could not be found. Store the file under the specified location and name. \\LOGO1.png	No se ha podido encontrar LOGO1.png. Almacene el archivo utilizando la ubicación y el nombre especificados. \\LOGO1.png	Compruebe el nombre de archivo y la ubicación de la tarjeta de memoria a la que se ha copiado el archivo.  <i>Para obtener más información, consulte "Preparación de los logotipos" (página 50).</i>

ID	Mensaje	Significado	Solución
0035	LOGO2.png could not be found. Store the file under the specified location and name. \\LOGO2.png	No se ha podido encontrar LOGO2.png. Almacene el archivo utilizando la ubicación y el nombre especificados. \\LOGO2.png	Compruebe el nombre de archivo y la ubicación de la tarjeta de memoria a la que se ha copiado el archivo.  <i>Para obtener más información, consulte "Preparación de los logotipos" (página 50).</i>
0044	Memory card write incomplete. Recover data?	Los datos que se han escrito en la tarjeta de memoria están incompletos. ¿Desea recuperar los datos?	Si no se recuperan los datos, es posible que no se pueda grabar en la unidad o reproducir en Sony PlayMemories Home.  [Notas] El proceso de recuperación no garantiza una recuperación completa. En el caso de los datos XAVC S, podrá reanudar la grabación después de la recuperación, pero no le será posible la reproducción en un ordenador.
0047	A memory card other than the card to be recovered is inserted. Insert the proper card.	Se ha insertado una tarjeta de memoria distinta de la que se desea recuperar. Inserte la tarjeta correcta.	Este mensaje aparece cuando una tarjeta de memoria que es necesario recuperar se sustituye por otra sin llevar a cabo la recuperación. Inserte la tarjeta que es necesario recuperar.
0049	Inconsistencies found in the image database file. Recover data?	Se han encontrado inconsistencias en el archivo de la base de datos de imágenes. ¿Desea recuperar los datos?	No se puede grabar cuando el archivo de la base de datos de imágenes está defectuoso. Siga las instrucciones del mensaje para llevar a cabo la recuperación.
0062	Cannot recognize USB device. Check the connection.	No se puede reconocer el dispositivo USB. Compruebe la conexión.	Compruebe la conexión con el ordenador y la configuración.
0067 0087	Check the LAN cable connection.	Revise la conexión del cable LAN.	Revise el cable LAN y su conexión.
0068 0088	Failed to acquire an IP address. Change the IP address setting.	No se ha podido obtener la dirección IP. Cambie el ajuste de la dirección IP.	Este mensaje aparece cuando se intenta obtener de forma automática la dirección IP en una red sin servidor DHCP. Conéctese a una red que tenga un servidor DHCP, o configure el ajuste de IP estática.
0069 0089	Failed to acquire an IP address. Check the DNS server setting.	No se ha podido obtener la dirección IP. Compruebe el ajuste del servidor DNS.	No se ha podido obtener la dirección IP del servidor DNS. Compruebe el ajuste del servidor DNS.
0070	Cannot execute functions.	No se puede ejecutar la función.	Este es un error de red. Compruebe la red.
0071 0091	Could not verify the certificate. Continue connection?	No se ha podido verificar el certificado. ¿Desea seguir con la conexión?	Actualice el certificado.  <i>Para obtener más información, consulte "Actualización del certificado raíz" (página 57).</i>
0072	The user name or password is invalid. Check the account settings.	El nombre de usuario o la contraseña no son válidos. Compruebe los ajustes.	Compruebe los ajustes de transmisión mediante PC UI.
0073	The server rejected the request.	El servidor ha rechazado la solicitud.	No es posible realizar la conexión debido a un problema en el lado del servidor Ustream.
0074	Failed to connect to the Ustream server. Check the "Date Time".	No se ha podido conectar con el servidor Ustream. Compruebe los ajustes de "Date Time".	La función Ustream hace referencia a la información de fecha y hora de la unidad. Configure la fecha y hora correctas.
0075	Authentication information is invalid. Check the user name and password.	La información de autenticación no es válida. Compruebe el nombre de usuario y la contraseña.	Vuelva a configurar el nombre de usuario y contraseña de Ustream a través de PC UI.
0076	An invalid channel has been specified.	Se ha especificado un canal no válido.	Seleccione otro canal.
0077 0078	Connection to the server terminated. Check the communication environment.	Se ha interrumpido la conexión con el servidor. Compruebe el entorno de comunicación.	Compruebe el entorno de comunicación. También tiene la opción de consultar al administrador del servidor.
0079	There is a possibility that the movie was not saved correctly on the server.	Es posible que no se haya realizado correctamente el almacenamiento en el servidor.	Es posible que no se hayan grabado los datos debido a un problema en el lado del servidor Ustream.

ID	Mensaje	Significado	Solución
0080	Not enough stream time. Could not be saved to the server.	La duración de la transmisión no es suficiente. No se han podido guardar los datos en el servidor.	El vídeo transmitido no se ha podido grabar en el servidor Ustream debido a que su duración es insuficiente.
0090	Cannot execute functions.	No se puede ejecutar la función.	Este es un error de red. Compruebe la red.
0092	The user name or password is invalid. Do you want to continue configuration?	El nombre de usuario o la contraseña no son válidos. ¿Desea seguir con la configuración?	No se ha podido autenticar el usuario. Vuelva a configurar el nombre de usuario y la contraseña de Ustream.
0104	Streaming error	Se ha producido un error de transmisión.	Compruebe el nombre de usuario y la contraseña, si se ha reducido la velocidad de la línea y otros posibles factores.
0106	LAN setting error	Se ha producido un error de LAN con cable.	Compruebe los ajustes de LAN con cable y el estado de comunicación de la red.
0107	Failed to connect to the Ustream server. Check the "Date Time".	No se ha podido conectar con el servidor Ustream. Compruebe los ajustes de "Date Time".	La función Ustream hace referencia a la información de fecha y hora de la unidad. Configure la fecha y hora correctas.
0112	The URL or Stream Name is invalid.	La URL o el nombre de la transmisión no son válidos.	Compruebe la URL y el nombre de la transmisión a través de PC UI.
0115	certification.pem could not be found. Store the file under the specified location and name. \\certification.pem	No se ha podido encontrar el archivo certification.pem. Almacene el archivo utilizando la ubicación y nombre especificados. \\certification.pem	Compruebe el nombre de archivo y la ubicación de la tarjeta de memoria a la que se ha copiado el archivo.  <i>Para obtener más información, consulte "Actualización del certificado raíz" (página 57).</i>
0116	Update failed due to the excessive file size. Contact your local Sony representative.	No se ha podido realizar la actualización debido al tamaño excesivo del archivo. Póngase en contacto con su representante local de Sony.	El archivo de certificado raíz admite tamaños de archivo de hasta 1 MB. Para obtener información sobre tamaños de archivo mayores, póngase en contacto con su representante local de Sony.
0124	Cannot transmit. Check the settings and network environment.	No se puede transmitir. Compruebe los ajustes y el entorno de red.	Compruebe la URL y el nombre de la transmisión a través de PC UI. Como alternativa, compruebe la configuración del entorno de red y la fecha de caducidad del certificado raíz.  <i>Para obtener más información, consulte "Actualización del certificado raíz" (página 57).</i>
0125	The settings have been configured. You must perform [CONNECT] from the unit's [NETWORK (PC UI)] menu to apply the settings.	Se han configurado los ajustes. Debe ejecutar [CONNECT] desde el menú [NETWORK (PC UI)] de la unidad para aplicar los ajustes.	Toque [CONNECT] en el menú [NETWORK (PC UI)] de la unidad para conectarse a la unidad.

# Mantenimiento y precauciones de uso

## Mantenimiento

### Cuidados para la ventilación

Quite el polvo de los orificios de ventilación una vez al mes o siempre que sea necesario.

### Cuidados para el panel táctil

La superficie del LCD presenta un revestimiento que se puede despegar si se araña o se daña. Tenga en cuenta lo siguiente durante su manipulación o limpieza.

- Si manipula el monitor con demasiado aceite o crema para las manos, o con otros aceites en las manos, es más fácil que se despegue el revestimiento, por lo que deberá eliminarlos de la superficie lo antes posible.
- Si aplica demasiada fuerza al limpiarlo con un pañuelo de papel, por ejemplo, puede arañar el revestimiento.
- Quite el polvo, la suciedad o la arena con un soplador, por ejemplo, antes de frotar la superficie.
- Cuando frote la superficie, hágalo con un paño de material suave, como un paño para limpiar gafas, y frote con cuidado.

### Cuidados para la superficie de la unidad

- Cuando haya suciedad incrustada, utilice paños suaves humedecidos con agua fría o tibia para limpiar la unidad y después pase un paño seco.
- Para que la superficie de la unidad no se deforme ni se dañe el revestimiento, evite lo siguiente:
  - Aplicar diluyentes, bencina, alcohol, paños de limpieza químicos, repelentes para insectos, insecticidas, protectores solares u otros productos químicos.
  - Manipular la unidad tras haber aplicado en sus manos alguno de los anteriores productos.
  - Mantener un contacto prolongado con productos de goma o vinilo.

## Estándar AVCHD

La unidad puede grabar en HD (alta definición) según el estándar AVCHD.

Vídeo: MPEG-4AVC / H.264

- Cuando se selecciona 60p  
1920×1080/60p
- Cuando se selecciona 50p  
1920×1080/50p
- Cuando se selecciona 60i  
1920×1080/60i, 1440×1080/60i
- Cuando se selecciona 50i  
1920×1080/50i, 1440×1080/50i

Audio: LPCM 2 canales

Soporte de almacenamiento: tarjeta de memoria

- El estándar AVCHD utiliza la compresión. Por lo tanto, es posible que cambios importantes en la imagen, el ángulo de visión o el brillo causen distorsiones en el vídeo. Esto no se debe a un error de funcionamiento.

## Estándar XAVC S

La unidad puede grabar en HD (alta definición) de alta calidad según el estándar XAVC S.

Se utiliza el formato de compresión Long GOP.

Vídeo: MPEG-4AVC / H.264

- Cuando se selecciona 60p  
1920×1080/60p
- Cuando se selecciona 50p  
1920×1080/50p

Audio: LPCM 2 canales

Soporte de almacenamiento: tarjeta de memoria

## Tarjetas de memoria

- No se garantiza el funcionamiento en la unidad de tarjetas de memoria formateadas en ordenadores (con SO Windows o Mac).
- La velocidad de lectura/escritura de los datos variará en función de la combinación de tarjeta de memoria y dispositivo que se utilice.
- Los archivos de vídeo pueden resultar dañados en los siguientes casos. Sony no se responsabiliza de los daños en los datos resultantes de cualquier tipo de circunstancia.
  - Extracción de una tarjeta de memoria o apagado de la unidad mientras se leen archivos de vídeo o se escriben datos en la tarjeta de memoria (es decir, mientras el indicador de acceso está iluminado o intermitente).
  - Uso en entornos expuestos a electricidad estática o ruido eléctrico.
- Le recomendamos que realice copias de seguridad de los datos importantes en el disco duro de su ordenador, por ejemplo.
- No pegue etiquetas, por ejemplo, en las tarjetas de memoria.
- No toque los terminales ni los ponga en contacto con objetos de metal.
- No doble, deje caer ni someta a las tarjetas de memoria a sacudidas excesivas.
- No desmonte ni modifique las tarjetas de memoria.
- No moje las tarjetas de memoria.
- Mantenga las tarjetas de memoria lejos de los niños pequeños para que no se las traguen accidentalmente.
- No inserte tarjetas de memoria de tamaños incompatibles en la ranura para tarjetas de memoria; podría provocar un error de funcionamiento.
- Evite el uso y el almacenamiento en los siguientes entornos.
  - Lugares con elevadas temperaturas, como el interior de un automóvil aparcado al sol.
  - Lugares expuestos a la luz solar directa.

- Ubicaciones con una humedad excesiva o con presencia de materiales corrosivos.

### Si los vídeos no se graban correctamente

Formatee la tarjeta de memoria Después de un uso prolongado y repetidas grabaciones y borrados, los archivos de la tarjeta de memoria se pueden fragmentar, lo que impedirá que se graben correctamente los archivos. En tal caso, copie los archivos grabados en otros soportes antes de formatear la tarjeta de memoria.

*Para obtener más información, consulte "Formateo de las tarjetas de memoria" (página 56).*

### Compatibilidad de vídeo

- La unidad admite la especificación DCF (Design rule for Camera File system) definida por JEITA (Japan Electronics and Information Technology Industries Association).
- Si una tarjeta de memoria que se ha utilizado en otro dispositivo no se puede usar, siga el procedimiento de "Formateo de las tarjetas de memoria" (página 56) para formatear la tarjeta en la unidad. Tenga en cuenta que, al formatear la tarjeta de memoria, se borrarán todos los datos de la tarjeta.

### Precauciones relativas al desecho y la transferencia

En algunos casos, la función [FORMAT MEDIA] del menú [UTILITY 2/3] de la unidad y las funciones de formateo y borrado de archivos de un ordenador no eliminan del todo los datos almacenados en las tarjetas de memoria. Cuando transfiera la posesión de una tarjeta de memoria, utilice software de borrado de datos en un ordenador, por ejemplo, para borrar completamente los datos. Cuando deseché una tarjeta de memoria, le recomendamos que destruya físicamente la tarjeta.

## Precauciones relativas al panel táctil (LCD)

- No presione el panel táctil con excesiva fuerza. Si lo hace, podría provocar distorsiones en la imagen y dañar dicho panel.
- En entornos fríos puede aparecer en la imagen un efecto de estela. Pero esto no se debe a un error de funcionamiento.
- El área que rodea el panel táctil puede calentarse durante el uso. Pero esto no se debe a un error de funcionamiento.
- No oriente el LCD hacia el sol ni hacia otras fuentes de luz potentes; si lo hace, podría provocar un error de funcionamiento.

## Memory Stick

### Memory Stick compatibles

La unidad admite soportes Sony Memory Stick PRO Duo (Mark2), Memory Stick PRO-HG Duo y Memory Stick XC-HG Duo.

### Velocidades de lectura/escritura de datos

La velocidad de lectura/escritura de los datos varía en función de la combinación de Memory Stick y dispositivo que se utilice.

### Memory Stick

- La unidad no admite soportes Memory Stick de tamaño estándar.
- Los datos pueden sufrir daños en los siguientes casos.
  - Extracción de un Memory Stick o apagado de la unidad mientras se leen o se escriben datos en el Memory Stick.

- Uso en entornos expuestos a electricidad estática o ruido eléctrico.
- Le recomendamos que realice copias de seguridad de los datos importantes.

### [Notas]

- No toque los terminales ni los ponga en contacto con objetos de metal.
- No doble, deje caer ni someta los Memory Stick a sacudidas excesivas.
- No aplique una fuerza excesiva al escribir en el área de notas.
- No desmonte ni modifique los Memory Stick.
- No moje los Memory Stick.
- Evite el uso y el almacenamiento en los siguientes entornos.
  - Lugares con elevadas temperaturas, como el interior de un automóvil aparcado al sol.
  - Lugares expuestos a la luz solar directa.
  - Ubicaciones con una humedad excesiva o con presencia de materiales corrosivos.
- Cuando el indicador de acceso está iluminado o parpadeando, es que se están leyendo datos del Memory Stick o escribiendo datos en él. En tal caso, no someta la unidad a vibraciones ni a sacudidas excesivas. Tampoco debe apagar la unidad ni extraer el Memory Stick. Si lo hace, podría dañar los datos.

### Precauciones de uso

- Realice copias de seguridad con frecuencia para evitar pérdidas de datos. Sony no se responsabiliza de la pérdidas de datos resultantes de cualquier tipo de circunstancia.
- Según la legislación de derechos de autor, sin la autorización del propietario del copyright no se pueden utilizar los datos grabados para otro fin que el disfrute personal. Cuando se grabe en un Memory Stick material como imágenes o datos sujetos a copyright, solo se podrá utilizar ese material conforme a la legislación de derechos de autor.
- Las especificaciones de software están sujetas a cambios sin previo aviso.
- Tenga en cuenta que las grabaciones pueden estar restringidas en actuaciones y espectáculos en directo, aunque sea para disfrute personal.

- Memory Stick y  son marcas comerciales de Sony Corporation.
- Memory Stick Duo y **MEMORY STICK DUO** son marcas comerciales de Sony Corporation.
- Memory Stick PRO y **MEMORY STICK PRO** son marcas comerciales de Sony Corporation.
- Memory Stick PRO Duo y **MEMORY STICK PRO DUO** son marcas comerciales de Sony Corporation.
- Memory Stick PRO-HG Duo y **MEMORY STICK PRO-HG DUO** son marcas comerciales de Sony Corporation.
- Memory Stick XC-HG Duo y **MEMORY STICK XC-HG DUO** son marcas comerciales de Sony Corporation.

# Especificaciones

## Unidad principal

### General

Requisitos de potencia	12 V de CC
Consumo energético	aprox. 23 W
Dimensiones	aprox. 362 × 43,5 × 206 mm (An.xAl.xP.)
Masa	aprox. 2,1 kg

### Sistema

Formato de vídeo	1080/59.94p Hz (60p) 1080/59.94i Hz (60i) 1080/50p Hz (50p) 1080/50i Hz (50i)
------------------	--

### Transmisión

Códec de vídeo	H.264
Códec de audio	AAC
Protocolo	RTMP/RTMPS

### Grabación

Formato	AVCHD, XAVC S
Soportes	Soportes compatibles con AVCHD: Tarjetas de memoria SD, SDHC y SDXC (Clase 4 o superior), Memory Stick PRO Duo, Memory Stick XC-HG Duo Soportes compatibles con XAVC S: Tarjeta de memoria SDXC (Clase 10 o superior)

### Conmutación de vídeo

Función	Entrada: 8 entradas de vídeo (se pueden utilizar 4 canales al mismo tiempo) + Título 1 M/E + 2 Keyer (PinP ×1, Title ×1) Salida: Salida PGM, salida del visor múltiple Tipo de Key Croma Key y Key de luminancia
---------	--

### Mezclador de audio

Función	Entrada: entrada de audio estéreo analógica (1)/estéreo integrada (4) Mezclas: mezclas estéreo (5) Salida: PGM (estéreo) (1)
---------	--

### Entrada de vídeo

SDI	BNC (4), 75 Ω, 3G SDI/HD/SD SMPTE 292M/259M/424M/425M
HDMI	Tipo A (2) (720×480/576, 1280×720, 1920×1080)
VIDEO	BNC (2), NTSC/PAL VIDEO: 1,0 Vp-p 75 Ω, sincronización negativa
TITLE	Conector D-Sub de 15 contactos (1) (hembra) RGB (1600×1200)

### Salida de vídeo

HD SDI	BNC (1) (PGM) 75 Ω, 1,5 Gbps SMPTE 292M
HDMI	HDMI (Tipo A) (1) (PGM) (720×480/576, 1280×720, 1920×1080) HDMI (Tipo A) (1) (visor múltiple) (720×480/576, 1280×720, 1920×1080)
VIDEO	BNC (1) VIDEO: 1,0 Vp-p 75 Ω, sincronización negativa

### Entrada de audio

Entrada de audio integrada	SDI/HDMI 16 bits, muestreo: 48 kHz
Entrada analógica	Tipo combinado XLR/TRS (CH-1, CH-2)

### Salida de audio

Salida de audio integrada	SDI/HDMI 16 bits, muestreo: 48 kHz
Salida analógica	Toma de audio (CH-1, CH-2)
Auriculares	Minitoma estéreo (1)

### Otras interfaces

LAN	RJ-45 (2) (PC UI, transmisión por secuencias) 100BASE-TX, 1000BASE-T
USB 2.0	Tipo USB-Mini-B (1)
Opcional	toma de φ3,5 mm (1)
TALLY	D-Sub de 9 contactos (1) (macho)

### Accesorios suministrados

Antes de utilizar esta unidad (1)
CD-ROM (Instrucciones de funcionamiento) (1)
Adaptador de CA (1)
Cable USB (1)
Cable OPTION (1)

El diseño y las especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso.

### Notas

- Haga siempre un ensayo de grabación y verifique que se grabó bien. SONY NO SE HACE RESPONSABLE POR DAÑOS DE NINGÚN TIPO, INCLUYENDO PERO NO LIMITADO A LA COMPENSACIÓN O PAGO POR FALLO EN HACER CUALQUIER TIPO DE CONTENIDO DE GRABACIÓN POR MEDIO DE ESTA UNIDAD O SU SOPORTE DE GRABACIÓN, SISTEMAS DE MEMORIA EXTERNA O CUALQUIER OTRO SOPORTE O SISTEMAS DE MEMORIA.
- Verifique siempre que esta unidad funciona correctamente antes de utilizarla. SONY NO SE HACE RESPONSABLE POR DAÑOS DE NINGÚN TIPO, INCLUYENDO PERO NO LIMITADO A LA COMPENSACIÓN O PAGO POR LA PÉRDIDA DE GANANCIAS PRESENTES O FUTURAS DEBIDO AL FALLO DE ESTA UNIDAD, YA SEA DURANTE LA VIGENCIA DE LA GARANTÍA O DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA NI POR CUALQUIER OTRA RAZÓN.
- SONY NO SE HACE RESPONSABLE POR RECLAMACIONES DE NINGÚN TIPO REALIZADAS POR USUARIOS DE ESTA UNIDAD O POR TERCEROS.
- SONY NO SE HACE RESPONSABLE POR LA PÉRDIDA, REPARACIÓN O REPRODUCCIÓN DE CUALQUIER DATO GRABADO EN EL SISTEMA DE ALMACENAMIENTO INTERNO, SOPORTES DE GRABACIÓN, SISTEMAS DE ALMACENAMIENTO EXTERNO O CUALQUIER OTRO SISTEMA DE ALMACENAMIENTO.
- SONY NO SE HACE RESPONSABLE DE LA FINALIZACIÓN NI DE LA INTERRUPCIÓN, POR LA CIRCUNSTANCIA QUE FUERA, DE CUALQUIER SERVICIO RELACIONADO CON ESTA UNIDAD.

## Formatos de entrada compatibles

### Conectores de entrada SDI 1 a 4

#### Vídeo

HD/SD	Resolución	Frecuencia / ip
HD	Cuando el formato del sistema es 1080 50p o 1080 50i:	
	1920×1080	50p
	1920×1080	50i
	Cuando el formato del sistema es 1080 60p o 1080 60i:	
	1920×1080	59.94p
	1920×1080	59.94i
SD	Cuando el formato del sistema es 1080 50p o 1080 50i:	
	720×576 (D1 625)	50i
	Cuando el formato del sistema es 1080 60p o 1080 60i:	
	720×480 (D1 525)	59.94i

#### Audio

16 bits, 48 kHz, L-PCM, 2 canales (solo canal 1/2)

### Conectores de entrada de vídeo 1 y 2

Resolución	Frecuencia / ip
Cuando el formato del sistema es 1080 50p o 1080 50i:	
720×576 (PAL)	50i
Cuando el formato del sistema es 1080 60p o 1080 60i:	
720×480 (NTSC)	59.94i

### Conectores de entrada HDMI 3 y 4

#### Vídeo

Resolución	Frecuencia / ip
Cuando el formato del sistema es 1080 50p o 1080 50i:	
720×576 (SD)	50p
1280×720 (HD)	50p
1920×1080 (HD)	50i
1920×1080 (HD)	50p
Cuando el formato del sistema es 1080 60p o 1080 60i:	
720×480 (SD)	59.94p
1280×720 (HD)	59.94p
1920×1080 (HD)	59.94i
1920×1080 (HD)	59.94p

#### Audio

16 bits, 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, L-PCM, 2 canales

### Conector de entrada TITLE (RGB)

Resolución	Frecuencia / ip
1600×1200	60p

### Conectores de entrada LINE L y R

#### Audio

Entrada analógica  
Tipo combinado XLR/TRS (CH-1, CH-2)

## Formatos de salida compatibles

### Conector de salida PGM SDI

#### Vídeo

Resolución	Frecuencia / ip
HD	Cuando el formato del sistema es 1080 50p:
1920×1080	50p
	Cuando el formato del sistema es 1080 50i:
1920×1080	50i
	Cuando el formato del sistema es 1080 60p:
1920×1080	59.94p
	Cuando el formato del sistema es 1080 60i:
1920×1080	59.94i

#### Audio

16 bits, 48 kHz, L-PCM, 2 canales (solo canal 1/2)

### Conector de salida PGM VIDEO

Resolución	Frecuencia / ip
	Cuando el formato del sistema es 1080 50p o 1080 50i:
720×576 (PAL)	50i
	Cuando el formato del sistema es 1080 60p o 1080 60i:
720×480 (NTSC)	59.94i

### Conector de salida PGM HDMI

#### Vídeo

Resolución	Frecuencia / ip
	Cuando el formato del sistema es 1080 50p o 1080 50i:
720×576 <sup>1)</sup>	50p
1280×720 (HD)	50p
1920×1080 (HD)	50i
1920×1080 (HD)	50p

Resolución	Frecuencia / ip
	Cuando el formato del sistema es 1080 60p o 1080 60i:
720×480 <sup>1)</sup>	59.94p
1280×720 (HD)	59.94p
1920×1080 (HD)	59.94i
1920×1080 (HD)	59.94p

1) Recorte de bordes:



#### Audio

16 bits, 48 kHz, 2 canales (fijos)

### Conector de salida MULTI VIEWER HDMI

Resolución	Frecuencia / ip
	Cuando el formato del sistema es 1080 50p o 1080 50i:
720×576 <sup>1)</sup>	50p
1280×720 (HD)	50p
1920×1080 (HD)	50i
1920×1080 (HD)	50p
	Cuando el formato del sistema es 1080 60p o 1080 60i:
720×480 <sup>1)</sup>	59.94p
1280×720 (HD)	59.94p
1920×1080 (HD)	59.94i
1920×1080 (HD)	59.94p

1) Letter Box:



#### Audio

No se emite desde el conector de salida MULTI VIEWER HDMI.

### Conectores de salida LINE L y R

Salida analógica

Toma de audio (CH-1, CH-2)

## Formatos de archivo

### Función de grabación

#### Formato de vídeo grabado

Determinado por el ajuste [FILE FORMAT] del menú [RECORDING].

#### Formato de grabación

Formato de archivo	Formato de grabación	Velocidad de bits	Tamaño de la imagen
Cuando el formato del sistema es 1080 50i:			
AVCHD	1080/50i FX	Hasta 24 Mbps	1920×1080
	1080/50i FH	Aprox. 17 Mbps (promedio)	1920×1080
	1080/50i HQ	Aprox. 9 Mbps (promedio)	1440×1080
Cuando el formato del sistema es 1080 50p:			
AVCHD	1080/50p PS	Hasta 28 Mbps	1920×1080
XAVC S	1080/50p 50	Hasta 50 Mbps	1920×1080
Cuando el formato del sistema es 1080 60i:			
AVCHD	1080/60i FX	Hasta 24 Mbps	1920×1080
	1080/60i FH	Aprox. 17 Mbps (promedio)	1920×1080
	1080/60i HQ	Aprox. 9 Mbps (promedio)	1440×1080
Cuando el formato del sistema es 1080 60p:			
AVCHD	1080/60p PS	Hasta 28 Mbps	1920×1080
XAVC S	1080/60p 50	Hasta 50 Mbps	1920×1080

### Archivo grabado

Código de tiempo	El archivo se iniciará en el código de tiempo especificado en el menú [RECORDING].
Nombre del archivo	Para el formato AVCHD Número secuencial de 5 dígitos que empieza por "00000" Para el formato XAVC S Número secuencial de 4 dígitos precedido de "C" que empieza por "0001" Ejemplo: C0001.MP4
Extensión del archivo	AVCHD: .MTS XAVC S: .MP4

## Función de transmisión

### Vídeo

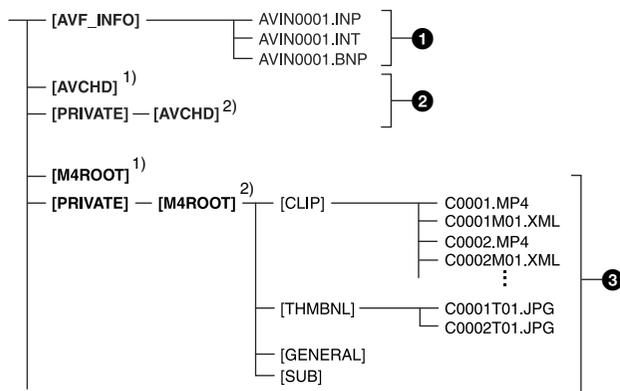
Velocidad de fotogramas	Cuando el formato del sistema sea 50p o 50i: 25 fps Cuando el formato del sistema sea 60p o 60i: 30 fps
Velocidad de bits	Para Ustream Cuando el tamaño del vídeo de transmisión es de 640×360: 1.000 kbps Cuando el tamaño del vídeo de transmisión es de 1280×720: 3.000 kbps Para los perfiles de [Profile 1] a [Profile 3] [High Bandwidth]: 1920×1080, 9.000 kbps [Medium Bandwidth]: 1280×720, 3.000 kbps [Low Bandwidth]: 640×360, 1.000 kbps

### Audio

Frecuencia de muestreo	48 kHz
Velocidad de bits	128 kbps

## Estructura de directorios de las tarjetas de memoria

La unidad utiliza la siguiente estructura de directorios para los archivos y las carpetas de las tarjetas de memoria. Normalmente, no hay que preocuparse por eso cuando se realizan grabaciones con la unidad.



1) Memory Stick PRO Duo

2) Tarjeta de memoria SD, tarjeta de memoria SDHC, tarjeta de memoria SDXC

### 1 Archivos de gestión de imágenes

Si se eliminan estos archivos, es posible que no se graben ni se reproduzcan correctamente las imágenes.

Los archivos están configurados como ocultos y normalmente no se ven.

### 2 Carpetas de información de gestión de vídeo AVCHD

Los datos grabados para los vídeos AVCHD se guardan en estas carpetas. No utilice las carpetas ni los archivos contenidos en las carpetas de un ordenador. Si lo hace, podría dañar los archivos e impedir la reproducción.

### 3 Carpetas de información de gestión de vídeo XAVC S

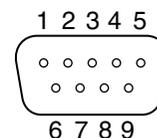
Los datos grabados para los vídeos XAVC S HD se guardan en estas carpetas.

Los números del final de los nombres de carpeta aumentan automáticamente de forma secuencial.

No utilice las carpetas ni los archivos contenidos en las carpetas de un ordenador. Si lo hace, podría dañar los archivos e impedir la reproducción.

## Asignación de contactos

### Conector TALLY



N.º de contacto	GPI	Descripción		
		Función	Destino	Especificaciones
1	OUT	PGM OUT TALLY	INPUT1 (SDI)	On: SHORT, Off: OPEN
2	OUT	PGM OUT TALLY	INPUT2 (SDI)	On: SHORT, Off: OPEN
3	OUT	PGM OUT TALLY	INPUT3 (SDI)	On: SHORT, Off: OPEN
4	OUT	PGM OUT TALLY	INPUT4 (SDI)	On: SHORT, Off: OPEN
5	OUT	PGM OUT TALLY	INPUT1 (VIDEO)	On: SHORT, Off: OPEN
6	OUT	PGM OUT TALLY	INPUT2 (VIDEO)	On: SHORT, Off: OPEN
7	OUT	PGM OUT TALLY	INPUT3 (HDMI)	On: SHORT, Off: OPEN
8	OUT	PGM OUT TALLY	INPUT4 (HDMI)	On: SHORT, Off: OPEN
9	-	GND	-	-

# Notas sobre las licencias

ESTE PRODUCTO POSEE LA LICENCIA DE LA CARTERA DE PATENTES AVC PARA USO PERSONAL DE UN CONSUMIDOR U OTROS USOS EN LOS QUE NO RECIBA REMUNERACIÓN PARA

(i) CODIFICAR VÍDEOS DE ACUERDO CON EL ESTÁNDAR AVC (“VÍDEO AVC”)

Y/O

(ii) DESCODIFICAR VÍDEO AVC CODIFICADO POR UN CONSUMIDOR COMO PARTE DE UNA ACTIVIDAD PERSONAL Y/U OBTENIDO DE UN PROVEEDOR DE VÍDEO CON LICENCIA PARA PROPORCIONAR VÍDEO AVC.

NO SE OTORGA NINGÚN TIPO DE LICENCIA O NO EXISTE NINGUNA LICENCIA IMPLÍCITA PARA NINGÚN OTRO USO.

PUEDE OBTENER INFORMACIÓN

COMPLEMENTARIA A TRAVÉS DE MPEG LA, L.L.C. CONSULTE <[HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://www.mpegla.com)>

El software se instala en la unidad. Este software se suministra basado en los contratos de licencia establecidos con los propietarios de sus derechos de autor. Debido a las solicitudes efectuadas por los propietarios de los derechos de autor de estas aplicaciones de software, nos vemos en la obligación de informarle de lo siguiente.

Las licencias (en inglés) se graban en la memoria interna de la unidad. Conecte un ordenador al puerto USB situado en el lateral derecho de la unidad y lea los archivos de la carpeta “PMHOME” > “LICENSE”.

## Software aplicado con GNU GPL/LGPL

El software que reúne los requisitos para la siguiente GNU General Public License (en Adelante, “GPL”) o GNU Lesser General Public License (en Adelante, “LGPL”) se incluye en la unidad.

Esto le informa de que tiene derecho a acceder, modificar y redistribuir el código fuente de estos programas de software de acuerdo con las condiciones de la GPL/LGPL suministrada. El código fuente está disponible a través de Internet.

Utilice la siguiente URL para descargarlo.

<http://oss.sony.net/Products/Linux/>

Es preferible que no se ponga en contacto con nosotros para obtener información acerca del contenido del código fuente.

Las licencias (en inglés) se graban en la memoria interna de la unidad.

Conecte un ordenador al puerto USB situado en el lateral derecho de la unidad y lea los archivos de la carpeta “PMHOME” > “LICENSE”.

# Glosario

## Audio incrustado

Audio que se incluye en una señal de vídeo.

## Barra de color

Una señal de prueba que muestra franjas de color verticales en el monitor. Se utiliza para ajustar el matiz y la saturación de los colores en las cámaras de vídeo y los monitores.

## Codificación

Conversión de la frecuencia de datos que usa tecnología de compresión y que se realiza en función del ancho de banda de la transmisión y la capacidad de los soportes de grabación.

## Cortinilla

Efecto de transición en el que la siguiente imagen entra en pantalla para sustituir la imagen actual, como si pasase un telón que borrara la imagen antigua.

## DHCP (Protocolo de configuración dinámica del sistema principal)

Un protocolo para asignar automáticamente las direcciones IP a los dispositivos cuando se conectan a una red y para recuperar las direcciones cuando se desconectan.

## DNS (Sistema de nombres de dominio)

Un sistema que permite traducir los nombres de dominio de Internet en direcciones IP.

## HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection, Protección de contenido digital de elevado ancho de banda)

Una forma de protección de copyright que cifra las señales digitales cuando pasan por las conexiones

y evita que el contenido se copie sin autorización.

## HDMI (High-Definition Multimedia Interface, Interfaz multimedia de alta definición)

Un estándar de interfaz de transmisión para transferir vídeo y audio como una señal digital.

## Imagen dentro de otra imagen (PinP)

Efecto obtenido incrustando un vídeo dentro de otro vídeo.

## Inserción de Croma Key

Método para componer imágenes que elimina los componentes del primer plano de la imagen que contienen un color concreto (croma). Normalmente, los sujetos se capturan delante de un fondo azul, lo que habitualmente se conoce por el nombre de "pantalla azul", y ese fondo azul se elimina, dejando únicamente a los sujetos para la composición.

## Inserción de Key de luminancia

Un método para componer imágenes que elimina los componentes que aparecen en primer plano basándose en las diferencias de brillo (luminancia). Normalmente, se utiliza para componer texto incluyendo texto de colores claros sobre un fondo negro.

## Material

Los datos de vídeo y audio que recibe la unidad en su estado original.

## Mezcla

Un efecto de transición que mezcla la siguiente imagen con la actual hasta que acaba sustituyéndola.

## Mezcla de audio

Combina las entradas de audio de varios canales en uno solo.

## Monitor

Reproduce vídeo o audio. También puede servir para reproducir vídeo y audio.

## PGM (Programa)

Las señales de vídeo y de audio finales se emiten desde este sistema, después de aplicar los efectos. Es el vídeo que visualizan los espectadores.

## Puerta de enlace predeterminada

Un enrutador u ordenador conectado a una red que sirve como entrada a una red externa. Otros ordenadores de la red acceden a la red externa a través de la puerta de enlace predeterminada.

## Retardo

Una función que retarda el audio para que se sincronice con el vídeo y que se utiliza cuando el vídeo se recibe más tarde que el audio correspondiente.

## RGB

Un formato de señales de salida que muestra imágenes mediante el uso de los tres colores primarios: rojo, verde y azul.

## SDI (Serial Digital Interface, Interfaz digital en serie)

Estándar para transmitir señales de vídeo digitales sin comprimir y audio incrustado a través de un solo cable coaxial.

## Transición

Para conmutar el vídeo y el audio en un tiempo de duración especificada.

## Transmisión

Método para transferir audio y datos a través de una red para su reproducción en tiempo real.

## XLN

Un conector de 3 contactos, a menudo denominado "conector Canon". Un mecanismo de bloqueo mantiene el conector conectado de forma segura incluso al tirar del cable. Muy estable a pesar de su estructura sencilla; a menudo se utiliza en los micrófonos para suprimir los ruidos de manejo.

# Índice

## A

Ajuste del volumen de los auriculares .....	38
Ajustes de red .....	22
Ordenador PC UI .....	22
Transmisiones por secuencias .....	67
Ajustes iniciales .....	21
Apagado de la unidad .....	21
Asignación de contactos .....	89
Asignación de entrada de vídeo .....	8
Asignación de entradas .....	25
Atenuador de vídeo de GUI .....	33
Atenuador principal PGM .....	7, 38

## B

Botón ASSIGN .....	8
Botón AUTO TRANS .....	9
Botón BKGD .....	8
Botón CUT .....	9
Botón EFFECT .....	8
Botones AUDIO ACCESS .....	7
Botones de selección de vídeo .....	8
Botones TRANSITION RATE .....	9
Botón LOGO .....	8
Botón RECORDING .....	7
Botón STREAMING .....	7
Botón TITLE .....	48
Botón UTILITY .....	8

## C

Cámaras .....	54
Certificado raíz .....	57
Composición de vídeos .....	34
Conector de entrada de alimentación de CC .....	11
Conector de entrada TITLE .....	11
Conector de red PC UI .....	11

Conector de salida MULTI VIEWER .....	11
Conector de salida PGM HDMI .....	10
Conector de salida PGM SDI .....	10
Conector de salida PGM VIDEO .....	10
Conector de salida TALLY .....	10
Conectores de entrada HDMI .....	11
Conectores de entrada LINE .....	11
Conectores de entrada SDI .....	11
Conectores de entrada VIDEO .....	11
Conectores de salida LINE .....	11
Conector OPTION .....	10
Conexión de los dispositivos .....	18
Conmutación de vídeos .....	29
Control de grabación simultánea .....	54
Corte .....	29
Cortinilla .....	31

## F

Formateo de las tarjetas de memoria .....	56
Formato de señal HDMI .....	69
Formatos de archivo .....	88
Formatos de entrada compatibles .....	86
Formatos de salida compatibles .....	87
Función de apagado automático .....	69

## G

Grabación .....	63
-----------------	----

## I

Iconos de modelos .....	40
Identificación de los componentes .....	7
Imagen dentro de otra imagen .....	43
Indicadores .....	54
Indicadores PGM/NEXT .....	54
Inserción de Croma Key .....	45
Inserción de Key de luminancia .....	48

Interruptor de alimentación .....	9
-----------------------------------	---

## L

[Logo] .....	52
Logo .....	37, 50

## M

Medidores de nivel de audio .....	13
Mensajes .....	78
Menú [LOGO SOURCE] .....	50
Menú [NETWORK (PC UI)] .....	22
Menú [RECORDING] .....	63
Menú [STREAMING] .....	62
Menú [UTILITY] .....	56
Mezcla .....	31
Mezclas .....	38
Modo BKGD .....	17
Modo EFFECT .....	17, 34

## O

Ordenador utilizado para la configuración .....	22, 23
---	--------

## P

Panel táctil .....	7
Pantalla [Input] .....	69
Pantalla [Network Reset] .....	67
Pantalla [Output] .....	69
Pantalla [Pattern] .....	40, 41
Pantalla [Setup] .....	69
Pantalla [System] .....	69
Pantalla [Transition Rate] .....	53
PC UI .....	14
PFL .....	39
PinP .....	43
Puertos USB .....	10

## R

Ranura de la tarjeta de memoria .....	9
Relación de aspecto .....	69
Remote Commander .....	54
Restablecimiento de la red .....	67
Retardo .....	69

## S

Señal de tono .....	39
Señales SD .....	69
Solución de problemas .....	78

## T

[TITLE] .....	48
Toma de auriculares .....	9
Transmisión .....	58

## U

Utilities .....	56
-----------------	----

## V

Velocidad de transición .....	53
VIDEO INPUT SELECT .....	8
Visor [INPUT] .....	12
Visor múltiple .....	12
Visor [NEXT] .....	12
Visor [PGM] .....	12
Visualización de PC UI .....	22