

SONY

DME Switcher

사용 설명서

기기를 사용하기 전에 반드시 이 매뉴얼을 꼼꼼히 읽으시고,
차후에 참고서적으로 사용하시기 바랍니다.

DFS-700A/700AP

© 2002 Sony Korea Corp. B&P 영업부

[http : //www.sony.co.kr](http://www.sony.co.kr) 서비스 센터 : (02)782-3313

소유자 기록

모델 번호는 기기의 앞면과 뒷부분에 있고, 시리얼 번호는 윗면에 있습니다. 시리얼 번호를 아래의 공간에 기입합니다. 이 제품에 관해 딜러에게 연락하실 때 항상 이 번호를 알려주시기 바랍니다.

모델 번호 : _____ 시리얼 번호 : _____

경 고

화재나 전기충격을 방지하기 위해서는 비가 내리는 곳이나 습기가 많은 곳은 피해야 합니다.

경고

본 장치를 물기가 있는 곳이나 물이 될 수 있는 곳에 노출시키면 안됩니다. 또한 물병과 같이 액체가 담긴 물체를 장치 위에 두어서도 안됩니다. 전원을 끈 경우라도 전원 콘센트가 본 장비에 연결되어 있다면 AC 전원이 계속 연결되어 있는 것입니다.

목 차

제 1 장

개요	본 시스템의 기능	1-1
	옵션 보드	1-3

제 2 장

각 부품 및 컨트롤의 위치와 기능	컨트롤 패널	2-1
	프로세서 유닛	2-13
	전면 패널	2-13
	후면 패널	2-13

제 3 장

기본 조작	DME 스위처 소개	3-1
	조작 순서	3-1
	작동 예(1): 와이프(Wipe)	3-2
	작동 예(2): PIP(Picture-in-Picture)	3-5
	데모	3-8
	메뉴 사용	3-10
	이미지 선택	3-12
	트랜지션 이펙트의 백그라운드 및 포그라운드	3-12
	보조 출력 버스의 신호 출력 선택하기	3-16
	이펙트 선택	3-17
	이펙트 유형	3-17
	이펙트 보기	3-18
	직접 패턴 선택 모드에서 선택	3-23
	패턴 번호 지정 모드에서 선택	3-24
	경계 수정 - 보더, 소프트 에지, 경사 에지 및 크롭	3-26
	패턴 위치 및 크기 변경 - Location(X)(Y)(Z)	3-29
	패턴 수정 - 사용자 수정 가능 이펙트	3-31

(계속)

제 3 장

기본 조작

(계속)

문자 및 그래픽 삽입(1) - 타이틀 키	3-33
루미넌스 키	3-33
크로마 키잉	3-36
타이틀 키의 일부에 마스크 적용	3-44
문자 및 그래픽 삽입(2) - 다운스트림 키	3-45
트랜지션 셋업	3-51
트랜지션 타임 설정	3-51
트랜지션 방향 설정	3-52
이펙트 실행	3-54
컬러 매트 조정	3-57
이미지 색 조정 - 색 보정	3-59
입력 이미지 프리징 - 프레임 메모리 기능	3-61
Fade-to-Black	3-63

제 4 장

고급 작업

직접 패턴 할당의 변경	4-1
사용자 프로그램 이펙트	4-3
사용자 프로그램 이펙트의 구성	4-3
사용자 프로그램 이펙트의 유형	4-4
수정 파라미터	4-5
새로운 사용자 프로그램 이펙트의 생성	4-10
사용자 프로그램 이펙트의 편집	4-12
사용자 프로그램 이펙트의 실행	4-18
모든 사용자 프로그램 이펙트의 삭제	4-19
스냅샷 (Snapshots)	4-20
스냅샷의 저장	4-21
스냅샷 불러오기	4-22
스냅샷 데모	4-23
스냅샷의 재초기화	4-24

제 5 장

편집 제어기를 통한 제어

PVE-500을 통한 제어	5-1
준비	5-2
컷 편집	5-2
A/B 롤 편집	5-3
BVE-600을 통한 제어	5-5
준비	5-5
A/B 롤 편집	5-6
BVE-900/2000 시리즈를 통한 제어	5-8
준비	5-10
작업 시 유의사항	5-11
GPI 신호를 이용한 제어	5-12
준비	5-12
A/B 롤 편집	5-13
다운스트림 키의 활성화 및 비활성화	5-14
프리리드 편집	5-15

제 6 장

시스템 연결 및 설정

기본 시스템 연결	6-2
키 신호 연결	6-3
프리리드 편집을 위한 시스템 연결	6-4
A/B 롤 편집 시스템을 위한 연결	6-5
셋업 메뉴의 설정	6-7
셋업 메뉴의 설정	6-7
시스템 셋업 (페이지 1/8)	6-7
시스템 정보 디스플레이 (페이지 2/8)	6-8
입력 영상 셋업 (page 3/8)	6-9
출력 영상 셋업 (페이지 4/8)	6-10
컨트롤 패널 셋업 (페이지 5/8)	6-11
사용자 세팅의 초기화 (페이지 6/8)	6-11
메모리로부터 사용자 세팅을 로딩하기 (페이지 7/8)	6-11
사용자 세팅을 메모리에 저장하기 (페이지 8/8)	6-11

제 7 장

DME 와이프 개요

개요	7-1
연결	7-2
시스템 설정	7-4
DME 와이프 작동	7-6
DME 와이프 패턴	7-6
DME 와이프의 변경	7-7
DME 와이프 모드	7-7
DME 와이프를 위한 기본 작업	7-7
스냅샷의 생성	7-8
DME 와이프를 위해 스냅샷을 생성할 때 유의할 점	7-9

부록

경고 메시지	A-1
이펙트 제어 파라미터 리스트	A-3
이펙트 패턴 변형 형태 및 데코레이션	A-26
이펙트 패턴 이미지 리스트	A-34
이펙트 모션 유형	A-71
버튼의 레이블을 변경하려면	A-72
규격	A-73
용어 해설	A-75

개요

본 시스템의 기능

Sony DFS-700A/700AP DME 스위치는 고품질 이미지로 고성능 이펙트를 제공하는 디지털 멀티 이펙트 시스템입니다. 본 시스템은 프로세서 유닛과 컨트롤 패널로 구성되어 있습니다.

SDI 입/출력을 사용한 풀 디지털 콤포넌트 시스템 지원

본 시스템은 SDI 인터페이스를 표준 장비로 제공합니다. 따라서 DVCAM-시리즈, Betacam SX-시리즈 및 기타 디지털 VCR을 사용하는 풀 디지털 리니어 편집 시스템에 통합할 수 있습니다.

첨단 특수 이펙트

본 시스템은 트레일, 조명 효과, 리플, 스월 및 익스플로전 등을 비롯한 첨단 특수 이펙트 기능을 갖추고 있습니다.

옵션인 BKDF-711 보드를 설치하면 이차 DME 채널이 추가되고 옵션 BKDF-712 보드를 설치하면 3D 매핑 이펙트를 사용할 수 있습니다.

옵션 보드에 대한 자세한 내용은 1-3페이지를 참조하십시오.

다양한 범위의 입/출력 신호 포맷 지원

- 8개의 표준 입력(VIDEO INPUT 1~8).

VIDEO INPUT 1 ~ 4: SDI(시리얼 디지털 인터페이스) 신호

VIDEO INPUT 5 ~ 8: 아날로그 콤포넌트 신호 VIDEO INPUT 8은 아날로그 RGB 신호 입력으로도 사용 가능.

옵션 BKDF-701 보드를 설치하면 총 8개의 입력을 SDI 또는 아날로그 콤포넌트 입력으로 사용할 수 있습니다.

옵션 BKDF-702/702P 보드를 설치하면 네 개의 입력을 Y/C(S-video) 또는 아날로그 콤포지트 입력으로 사용할 수 있습니다.

옵션 보드에 대한 자세한 내용은 1-3페이지를 참조하십시오.

- 표준 출력은 SDI, 아날로그 콤포넌트, 아날로그 콤포지트, Y/C가 각 2개씩, 총 8개 출력을 지원합니다.

다양한 타이틀 키 기능

루미넌스 키, 크로마 키 및 다운스트림 키가 모두 표준 기능으로 제공됩니다.

색 보정 기능

화이트 밸런스 조정 및 일반 색 조정을 위한 YUV 색 보정 기능을 제공합니다.

사용자 프로그램 이펙트 및 스냅샷 기능

- **사용자 프로그램 이펙트:** 본 시스템은 다양한 내장 이펙트 이외에도, 사용자가 오리지널 이펙트를 제작하여 메모리에 저장해 두고 내장 이펙트와 동일하게 사용할 수 있는 기능을 갖추고 있습니다. 리니어 및 논리니어 모두 최대 12개의 사용자 프로그램 이펙트 패턴을 저장할 수 있습니다.
- **스냅샷 기능:** 프로세서 유닛에는 0 ~ 99까지의 스냅샷 레지스터가 있으며 각 레지스터에 컨트롤 패널 설정의 스냅샷을 저장하여 필요 시 호출할 수 있습니다.

화면 비 선택

셋업 메뉴에서 화면 비를 4:3 또는 16:9로 선택할 수 있습니다.

생방송을 위한 손쉬운 조작

본 시스템은 다음과 같은 기능으로 CATV 스튜디오 등의 생방송에 적합합니다.

- 풀 컨트롤 패널을 통해 신호 선택 및 전송 설정을 손쉽게 조작할 수 있습니다.
- 병렬 탈리 출력 및 미리 보기 출력이 표준으로 제공됩니다.

에디터와의 인터페이스

본 시스템은 두 세트의 제어 신호에 대한 I/O 인터페이스를 갖추고 있어 다양한 편집 컨트롤 유닛과 함께 사용할 수 있습니다.

- **9핀 인터페이스 커넥터(하나의 입/출력):** PVE-500, BVE-2000 시리즈 또는 기타 편집 컨트롤 유닛과 함께 A/B 롤 편집(두 대의 플레이어, 한 대의 레코더)을 위해 사용됩니다.
- **GPI(범용 인터페이스) 및 트리거 신호 커넥터(두 개의 입력):** 9핀 인터페이스가 맞지 않는 외부 기기에서 제어 시 사용됩니다.

본 시스템은 백그라운드 스루 모드도 지원합니다. 프리리드 기능이 있는 레코더 VCR에 연결하면 최소 두 대의 VCR을 사용한 A/B 롤 편집이 가능합니다 (백그라운드 스루 모드에서 본 시스템의 백그라운드 버스에서 선택한 신호에 대한 딜레이는 4H입니다. 프리리드 편집에 사용할 수 있는 이펙트 패턴은 제한되어 있다는 점을 유념하십시오.)

고정밀 편집을 위한 외부 동기화 커넥터

본 시스템은 다른 연결 장비와의 동기화를 위한 블랙 버스트 출력과 외부 신호와의 동기화를 위한 젠록(genlock) 입력을 지원하므로 보다 정밀한 편집이 가능합니다.

랙 장착

프로세서 유닛을 EIA 표준 19인치 랙에 장착할 수 있습니다.

DFS-700A/700AP 시스템의 옵션 보드는 다음과 같습니다.

BKDF-701 SDI 및 콤포넌트 입력 보드

이 보드를 설치하면 총 8개의 비디오 입력을 SDI 또는 아날로그 콤포넌트 입력으로 사용할 수 있습니다. 이 보드를 사용하면 셋업 메뉴를 통해 옵션 입력의 유형을 개별적으로 선택할 수 있습니다.

BKDF-702/702P Y/C 및 콤포지트 입력 보드

이 보드를 설치하면 네 개의 비디오 입력을 Y/C(S-video) 또는 아날로그 콤포지트 입력으로 사용할 수 있습니다. 이 보드를 사용하면 셋업 메뉴를 통해 옵션 입력의 유형을 개별적으로 선택할 수 있습니다.

BKDF-711 2차 채널 DME 보드

이 보드는 2차 DME 채널을 제공하므로 2픽처 박스 2픽처 브릭 및 기타 이펙트를 사용할 수 있습니다.

BKDF-712 3D 비디오 매핑 이펙트 보드

이 보드는 3D 페이지 턴, 3D 경사 예지 및 기타 이펙트를 제공합니다.

주의 사항

소프트웨어 버전 2.0 이상을 사용하십시오.

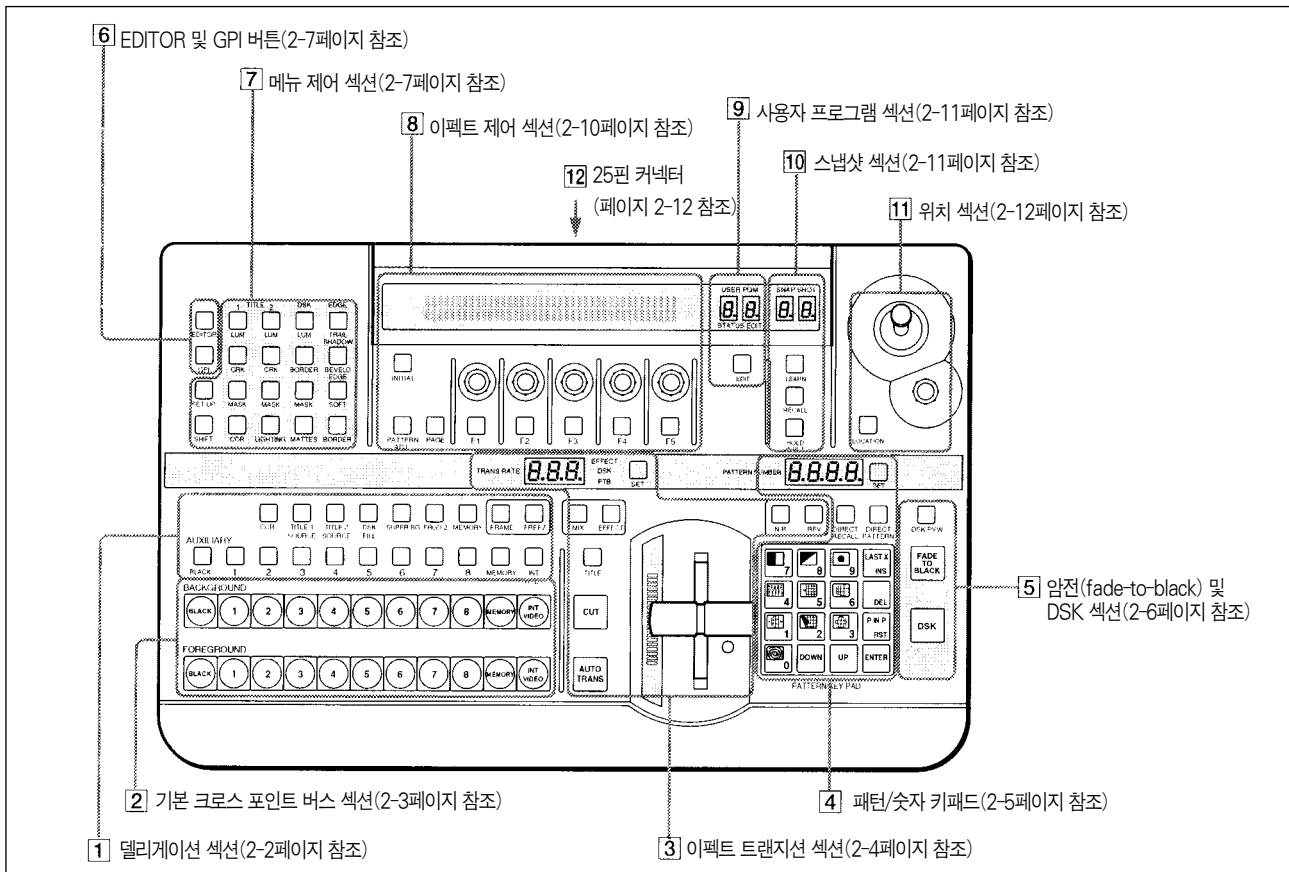
각 부품 및 컨트롤의 위치와 기능

컨트롤 패널

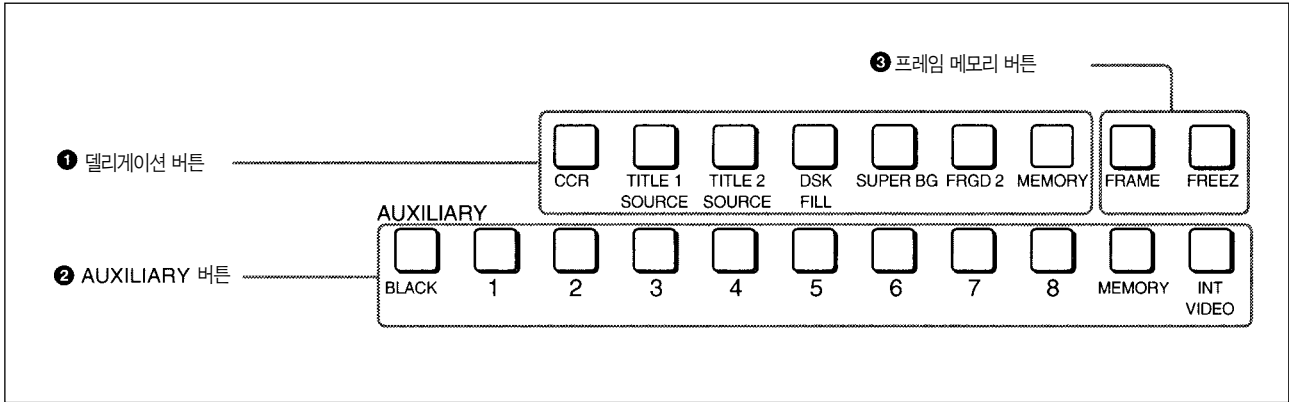
이번 단원에서는 다음과 같이 몇 가지 섹션으로 구분하여 컨트롤 패널에 대해 설명합니다. 자세한 내용은 괄호 안의 페이지 번호를 참조하십시오.

주의 사항

조작 시 실수를 한 경우 경고음이 울립니다. 이 가청 경고음의 스위치를 끌 수 있습니다(페이지 6-11 참조).



1 델리게이션 섹션



1 델리게이션 버튼

이 버튼을 사용하면 선택한 AUXILIARY 버튼에 해당하는 입력 신호를 해당 기능에 델리게이션할 수 있습니다. 버튼 중 하나를 누르면 점등되고 해당 AUXILIARY 버튼도 점등됩니다. 점등되어 있던 다른 델리게이션 버튼은 꺼집니다.

CCR(color corrector) 버튼: 색 보정 신호

TITLE 1 SOURCE 버튼: 타이틀 키를 사용해 문자 및 그래픽을 삽입하기 위한 타이틀 1 소스 신호

TITLE 2 SOURCE 버튼: 타이틀 키를 사용해 문자 및 그래픽을 삽입하기 위한 타이틀 2 소스 신호(음선 BKDF-711 2차 채널 DME 보드를 설치한 경우에만 사용 가능)

DSK(downstream keyer) FILL 버튼: 다운스트림 키어용 필 신호

SUPER BG(background) 버튼: 3D 이펙트의 백그라운드 이미지

FRGD(foreground) 2 버튼: 3D 이펙트의 포그라운드 이미지 중 하나

MEMORY 버튼: 프레임 메모리에 캡처된 신호

2 AUXILIARY 버튼

델리게이션 버튼으로 선택한 기능에 델리게이션할 입력 신호를 선택합니다. 다음 버튼 중 선택합니다.

BLACK 버튼: 본 유닛의 내부 동기 신호 제너레이터로 생성된 블랙 버스트 신호

버튼 1~8: 프로세서 유닛의 후면 패널에 있는 VIDEO INPUT 1~8 커넥터로의 신호 입력. 셋업 메뉴에서 입력 커넥터에 대한 버튼의 할당을 설정할 수 있습니다.

MEMORY 버튼: 프레임 메모리에 기록된 신호

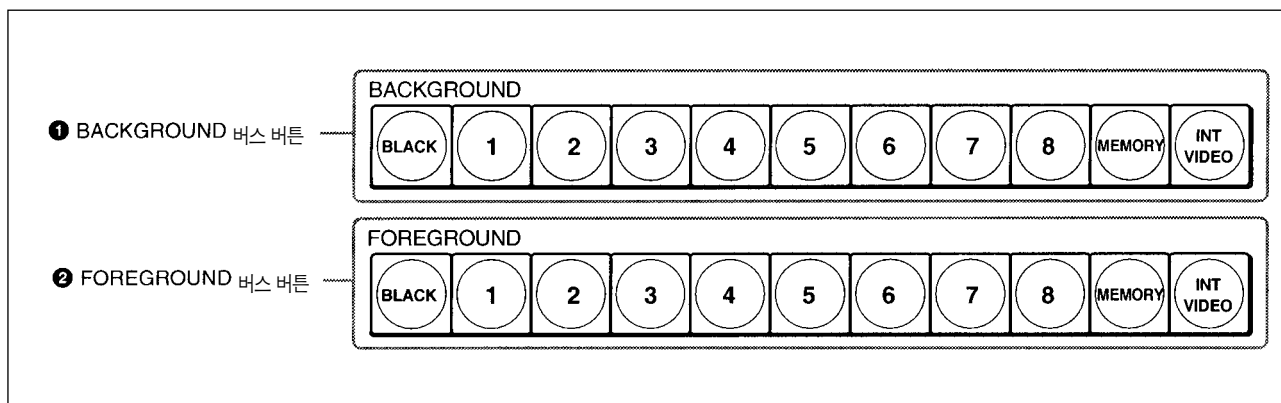
INT(Internal) VIDEO 버튼: 내부 비디오 신호 제너레이터가 생성한 신호

3 프레임 메모리 버튼

FREEZE 버튼: 델리게이션 버튼의 MEMORY 버튼으로 선택한 입력 신호를 프레임 메모리의 프리즈 이미지로 캡처하려면(프레임 메모리 출력 신호 제외) 이 버튼을 누르십시오. 프리즈를 끝내려면 한 번 더 누릅니다.

FRAME 버튼: FREEZ 버튼으로 프레임 또는 필드 중 캡처할 대상을 선택합니다. 이 버튼을 누르면 프레임이 프리즈되고 버튼을 끄면 필드가 캡처됩니다. 필드를 캡처할 때는 셋업 메뉴에서 홀수 또는 짝수 필드 중 어떤 것을 캡처할지 선택할 수 있습니다.

2 기본 크로스 포인트 버스 섹션



1 BACKGROUND 버스 버튼

이펙트의 백그라운드를 형성할 이미지를 선택합니다.

다음 버튼 중 선택합니다.

BLACK 버튼: 본 유닛의 내부 동기 신호 제너레이터로 생성된 블랙 버스트 신호를 선택합니다.

버튼 1~8: 프로세서 유닛의 후면 패널에 있는 VIDEO INPUT 1~8 커넥터로의 신호 입력. 버튼을 눌러 해당 신호를 선택합니다.

셋업 메뉴에서 입력 커넥터에 대한 버튼의 할당을 설정할 수 있습니다.

MEMORY 버튼: 프레임 메모리에 기록된 신호를 선택합니다.

INT(internal) VIDEO 버튼: 메뉴 제어 섹션의 MATTES 버튼을 눌러 선택한 내부 비디오 신호를 선택합니다. 이 버튼을 누른 채 패턴/숫자 키패드의 DOWN 및 UP 버튼을 누르면 선택된 비디오 신호 패턴이 변경됩니다. 백그라운드 버스의 신호가 프로세서 유닛의 후면 패널에 있는 PGM OUT 커넥터에서 출력된 경우, 누른 버튼이 빨간색으로 점등됩니다.

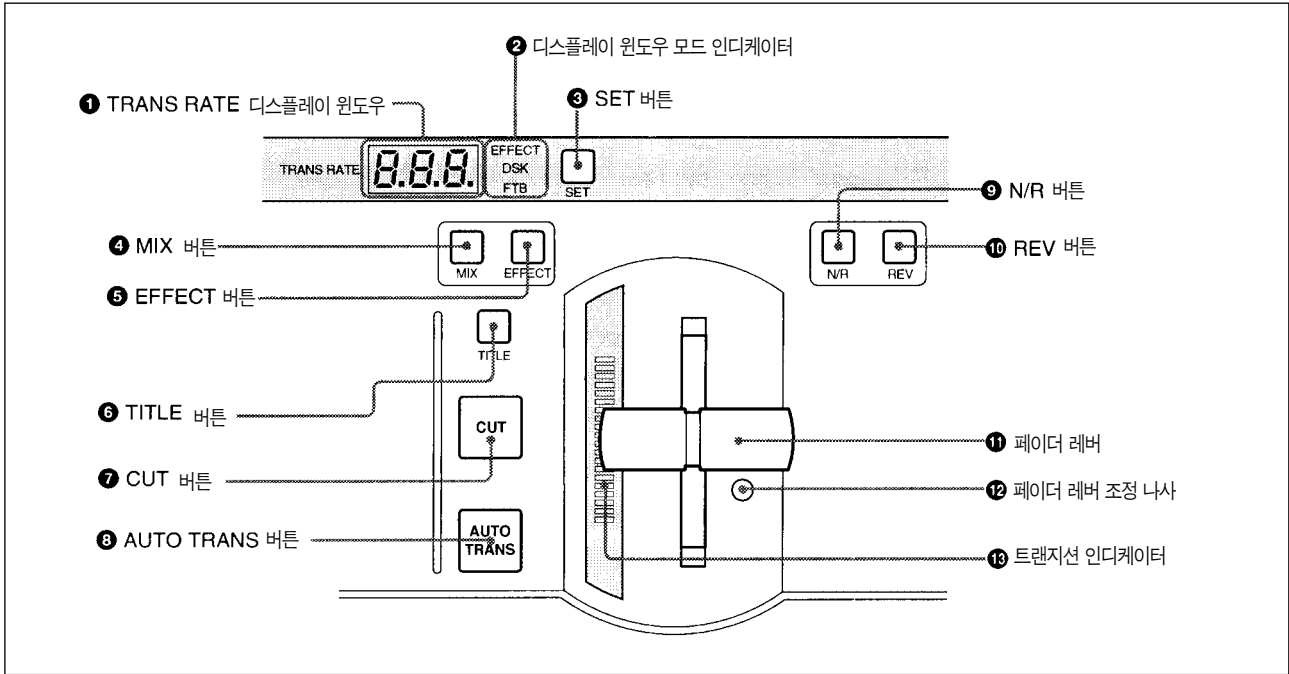
2 FOREGROUND 버스 버튼

이펙트(혹은 트랜지션 “새” 비디오)의 포그라운드를 형성할 이미지를 선택합니다.

각 버튼의 기능은 BACKGROUND 버스 버튼에 있는 것과 동일합니다.

포그라운드 버스의 신호가 프로세서 유닛의 후면 패널에 있는 PGM OUT 커넥터에서 출력된 경우, 누른 버튼이 빨간색으로 점등됩니다. 신호가 출력되지 않은 경우 누른 버튼은 황색으로 점등됩니다.

3 이펙트 트랜지션 섹션



제 2장 각 부분의 위치와 기능

1 TRANS(transition) RATE 디스플레이 윈도우
이펙트, 다운스트림 키, 암전의 트랜지션 타임을 프레임 단위로 표시합니다. 시간을 입력하면 각 숫자 오른쪽 하단의 도트가 점등됩니다.

2 디스플레이 윈도우 모드 인디케이터
TRANS RATE 디스플레이 윈도우에 나타난 트랜지션 타임의 유형을 표시합니다.

- EFFECT:** 이펙트의 트랜지션 타임
- DSK:** 다운스트림 키의 트랜지션 타임
- FTB:** 암전의 트랜지션 타임

3 SET 버튼
이 버튼을 눌러 이펙트, 다운스트림 키, 암전의 트랜지션 타임을 설정할 수 있습니다.

점등 상태에서 버튼을 누를 때마다 디스플레이 윈도우 모드 인디케이터가 변경됩니다. 디스플레이 윈도우 모드 인디케이터에 표시된 유형에 해당하는 트랜지션 타임을 설정하려면, 패턴/ 숫자 키패드를 사용하여 해당 값을 입력합니다.

4 MIX 버튼
이 버튼을 누르면 이펙트 패턴을 적용하지 않고 믹스로 다음의 트랜지션 작업을 할 수 있습니다.

5 EFFECT 버튼
이 버튼을 누르면 이펙트 패턴을 적용하여 다음의 트랜지션 작업을 할 수 있습니다.

6 TITLE 버튼
이 버튼을 누르면 타이틀 모드에서 이펙트 또는 믹스 작업을 할 수 있습니다. 타이틀 키잉 (keying) 작업이 수행되어, 이펙트 패턴과 트랜지션 설정이 적용된 상태에서 문자와 그래픽이 삽입됩니다.

7 CUT 버튼
이 버튼을 누르면 즉각적인 변환 작업을 할 수 있습니다.

8 AUTO TRANS(automatic transition) 버튼
이 버튼을 누르면 설정된 트랜지션 타임에 따라 이펙트 작업이 자동으로 이루어집니다. 트랜지션이 이루어지는 동안에는 버튼이 점등됩니다. 트랜지션 도중 이 버튼을 누르면 트랜지션이 일시 중지되며, 다시 한 번 누르면 트랜지션이 다시 시작됩니다.

페이더 레버(fader lever)를 중간 위치에 설정한 상태에서 이 버튼을 누르면 페이더 레버의 현재 위치에 해당하는 위치에서 트랜지션이 일시 중지됩니다.

9 N/R(normal/reverse) 버튼

이 버튼을 누르면 normal/reverse(즉 교대) 모드에서 이펙트 작업을 할 수 있습니다. 애니메이션 이펙트 및 타이틀 키의 경우 자동으로 점등됩니다.

10 REV(reverse) 버튼

이 버튼을 누르면 이펙트를 역방향으로 적용할 수 있습니다. normal/reverse(교대) 조작이 가능한 이펙트의 경우 이펙트가 적용되고 나면 방향이 자동으로 반대가 됩니다. 이펙트가 정상(즉 순방향) 방향으로 적용되고 나면 이 버튼이 점등됩니다. 이펙트가 역방향으로 적용되고 나면 버튼이 꺼집니다.

11 페이더 레버

이 레버를 움직여 이펙트 트랜지션을 수동으로 조절합니다.

주의 사항

시스템을 켜 다음 페이더 레버를 각 방향으로 끝까지 한 번씩 움직이십시오. 이렇게 해야 페이더 레버가 정상 작동합니다.

12 페이더 레버 조정 나사

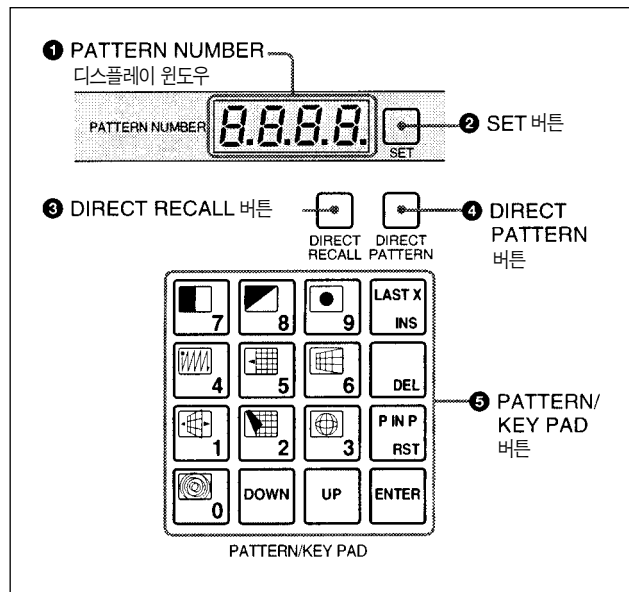
이 나사를 소형 Phillips 드라이버로 돌리면 페이더 레버 움직임을 조절할 수 있습니다. 페이더 레버의 움직임을 뽁뽁하게 하려면 시계 방향으로 돌리고 부드럽게 하려면 시계 반대 방향으로 돌립니다.

13 트랜지션 인디케이터

이 인디케이터는 이펙트 트랜지션의 진행 상황을 나타내는 20개의 LED로 구성되어 있습니다.

4 패턴/숫자 키패드

이펙트 패턴 선택, 트랜지션 타임 설정 및 기타 데이터 입력에 사용됩니다.



1 PATTERN NUMBER 디스플레이 윈도우

이펙트 패턴 번호가 표시됩니다. 패턴 번호를 입력하면 각 숫자 오른쪽 하단의 도트가 점등됩니다.

2 SET 버튼

이 버튼을 누르면 패턴 번호 지정 모드(pattern number specification mode)로 들어갑니다. 이 모드에서는 PATTERN/KEY PAD 버튼을 사용해 이펙트 패턴 번호를 지정할 수 있습니다.

이 버튼을 한 번 더 누르면 패턴 직접 선택 모드(direct pattern selection mode)로 돌아옵니다.

3 DIRECT RECALL 버튼

이 버튼을 누르면 직접 호출 모드로 들어갑니다. 이 모드에서는 PATTERN/KEY PAD 버튼 0~9 중 하나를 눌러 해당 스텝샷 0~9를 호출합니다.

4 DIRECT PATTERN 버튼

이 버튼을 누르면 직접 패턴 선택 모드로 들어갑니다. 이 모드에서는 PATTERN/KEY PAD 버튼(0~9 및 P IN P/RST)을 사용해, 할당된 이펙트 패턴을 직접 선택합니다. 시스템에 전원을 켰을 때와 다른 작동 모드를 끝냈을 때 자동으로 직접 패턴 선택 모드로 전환됩니다.

⑤ PATTERN/KEY PAD 버튼

선택 모드에 따른 이 버튼들은 선택된 모드에 따라 아래 표에서와 같은 기능을 수행합니다.

레이블 변경

버튼의 레이블은 제공된 레이블을 사용하여 변경할 수 있습니다.

레이블 변경 방법에 대한 자세한 내용은 A-72페이지를 참조하십시오.

PATTERN/KEY PAD 버튼의 기능

버튼	모 드					
	DIRECT PATTERN	PATTERN	TRANS	USER PGM	SNAP SHOT	DIRECT RECALL
0~9	버튼에 표시된 패턴을 선택합니다. a)	패턴 번호를 설정합니다.	트랜지션 타임을 설정합니다.	-	스냅샷 번호를 지정합니다.	스냅샷 0~9 중 하나를 호출합니다.
LAST X/INS	-	-	-	키 프레임을 추가합니다.	스냅샷 호출 전의 상태로 돌아갑니다 (ENTER 버튼을 누른 채 LAST X를 누름).	스냅샷 호출 전의 상태로 돌아갑니다 (ENTER 버튼을 누른 채 LAST X를 누름).
DEL	-	마지막 입력 문자를 삭제합니다.	마지막 입력 문자를 삭제합니다.	키 프레임을 삭제합니다.	마지막 입력 문자를 삭제합니다.	-
P IN P/RST	버튼에 표시된 패턴을 선택합니다. a)	입력값을 재설정합니다.	입력값을 재설정합니다.	파라미터를 초기화합니다.	입력값을 재설정합니다.	-
UP	패턴 번호를 증가시킵니다.	패턴 번호를 증가시킵니다.	트랜지션 타임을 한 프레임 단위로 증가시킵니다.	키 프레임 번호를 증가시킵니다.	스냅샷 번호를 증가시킵니다.	스냅샷 번호를 증가시킵니다.
DOWN	패턴 번호를 감소시킵니다.	패턴 번호를 감소시킵니다.	트랜지션 타임을 한 프레임 단위로 감소시킵니다.	키 프레임 번호를 감소시킵니다.	스냅샷 번호를 감소시킵니다.	스냅샷 번호를 감소시킵니다.
ENTER	-	입력값을 확인합니다.	입력값을 확인합니다.	키 프레임을 변경합니다.	입력값을 확인합니다.	스냅샷 호출 전의 상태로 돌아갑니다 (ENTER 버튼을 누른 채 LAST X를 누릅니다).

-: 사용되지 않음.

a) 패턴 할당에 대해서는 3-18에서 3-20페이지의 내용을 참조하십시오.

① DSK PVW(downstream keyer preview) 버튼

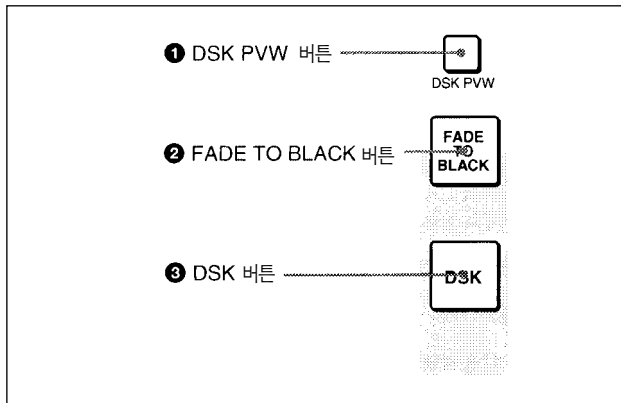
이 버튼을 누르면 프로그램 출력 비디오는 다운스트림 키가 삽입된 미리보기 출력 커넥터에서 출력된 것입니다.

② FADE TO BLACK 버튼

이 버튼을 누르면 전체 프로그램 출력 비디오가 사전 설정 색(기본 설정 값: 흑색)으로 바뀝니다. 색을 설정하려면 메뉴 제어 섹션의 MATTES 버튼을 누르고 이펙트 제어 섹션에 설정 메뉴를 표시합니다 ((F1)SELECT-FTB).

이펙트 트랜지션 섹션에서 SET 버튼을 누르면 임전 트랜지션 타임을 설정할 수 있습니다.

5 안전 및 DSK 섹션

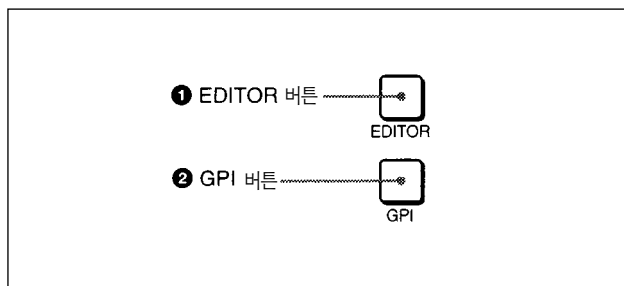


3 DSK(downstream keyer) 버튼

이 버튼을 누르면 메뉴 제어 섹션의 DSK 섹션 버튼으로 설정한 다운스트림 키가 프로그램 출력 비디오에 삽입됩니다.

이펙트 트랜지션 섹션에서 SET 버튼을 누르면 다운스트림 키 트랜지션 타임을 설정할 수 있습니다.

6 EDITOR 및 GPI 버튼



1 EDITOR 버튼

이 버튼을 누르면 프로세서 유닛 후면 패널의 EDITOR 커넥터에 연결된 외부 에디터의 제어가 가능합니다.

이 버튼을 다시 눌러서 끄면 외부 에디터의 제어가 더 이상 허용되지 않습니다.

2 GPI 버튼

프로세서 유닛 후면 패널의 GPI/T 1 및 2 커넥터로 GPI 신호를 입력하려면 이 버튼을 누릅니다.

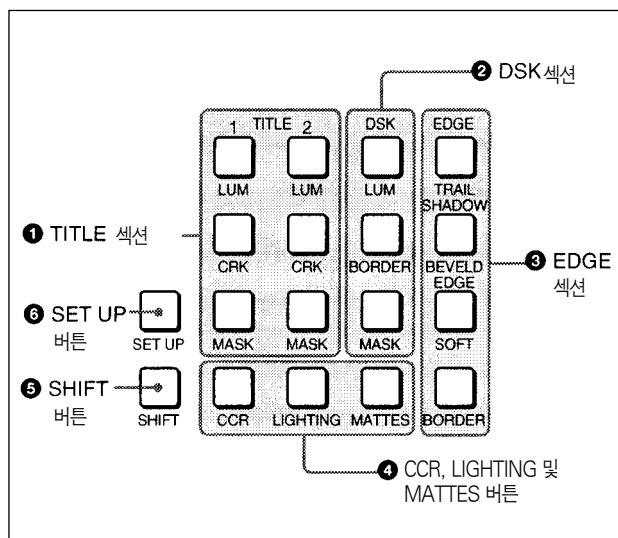
이 버튼을 다시 눌러서 끄면 GPI 신호가 더 이상 수용되지 않습니다.

7 메뉴 제어 섹션

다양한 이펙트를 설정하기 위해 메뉴 제어 섹션의 특정 버튼을 눌러 이펙트 제어 섹션에 설정 메뉴를 표시합니다. 일부는 토글 버튼으로 이루어져 있어서, 버튼을 끄면 해당 이펙트가 비활성화됩니다.

점등된 버튼의 메뉴 표시

SHIFT 버튼을 누른 채 버튼을 다시 누릅니다. 이렇게 하면 버튼 점등 상태가 유지되며(이펙트 활성화 상태 유지), 이펙트 제어 섹션에 메뉴가 나타납니다. TITLE 섹션의 LUM 및 CRK 버튼의 경우에는 SHIFT 버튼을 누르지 않아도 됩니다.



1 TITLE부

타이틀 키 기능을 사용하면 키 소스 신호로 포그라운드 비디오의 일부를 잘라내어 백그라운드 비디오에 이펙트를 적용해서, 문자나 그래픽에 수퍼임포즈를 적용할 수 있습니다.

키 소스 신호를 사용하는 방법은 두 가지입니다. 이미지 강도에만 의존한 루미넌스 키로 사용하는 방법과 특정 컬러에 기초한 크로마 키로 사용하는 방법입니다.

TITLE 섹션의 열 1 및 2의 버튼을 사용해 두 개의 타이틀 키를 삽입할 수 있습니다(TITLE 2를 삽입하려면 옵션 BKDF-711 보드를 설치해야 함).

타이틀 키를 삽입하려면 이펙트 트랜지션 섹션의 TITLE 버튼을 누릅니다.

TITLE 1 및 TITLE 2 버튼으로는 다음이 있습니다.

CRK(chroma key) 버튼: 크로마 키를 사용해 이미지를 잘라내려면 이 버튼을 사용하십시오. 이 버튼을 눌러 점등하면, 지정한 색의 포그라운드 이미지 일부가 키 소스 신호에 따라 잘려집니다. 이 버튼이 점등되면 LUM 버튼은 꺼집니다.

자동 크로마 키 기능을 사용해 크로마 키잉(keying)을 간단하게 수행할 수 있습니다.

LUM(luminance) 버튼: 루미넌스 키를 사용해 이미지를 잘라내려면 이 버튼을 누르십시오. 이 버튼을 누르면 점등되며 포그라운드 이미지가 루미넌스 레벨을 기반으로 잘려집니다. 이 버튼이 점등되면 CRK 버튼은 꺼집니다.

MASK 버튼: 키 소스 신호의 일부에 마스크 오프(mask off)하려면 이 버튼을 누릅니다. 이 버튼을 눌러 점등되면 시스템이 마스크 모드로 되어 이펙트 제어 섹션에서 사각 마스크(rectangular mask)를 선택할 수 있습니다. 일반적으로 마스크 사각 외부의 섹션이 마스크된 섹션입니다. 마스크를 인버트하여 사각형 내의 섹션이 마스크되게 하려면 이펙트 제어 섹션에서 INVERT(F5)를 ON으로 설정하십시오.
버튼을 한 번 더 누르면 마스크 모드가 끝납니다.

② DSK(downstream keyer) 섹션

다운스트림 키를 사용하면 이펙트가 이미 적용된 이미지에 문자나 그래픽을 추가할 수 있습니다. 타이틀 키와는 달리 포그라운드 및 백그라운드 수퍼임포즈가 적용된 이미지에 추가할 수 있습니다. 다운스트림 키를 삽입하려면 양전 및 DSK 섹션의 DSK 버튼을 누릅니다.

LUM(luminance) 버튼: 이 버튼을 누르면 이펙트 제어 섹션에 메뉴가 표시되어 입력 신호의 루미넌스 레벨을 기준으로 키를 추가할 수 있습니다. 이펙트 제어 섹션에서 후면 패널의 DSK KEY IN 커넥터에 대한 입력 신호 또는 델리게이션 섹션의 DSK FILL 버튼을 사용하여 키 입력 신호로 선택한 입력 신호를 선택할 수 있습니다.

BORDER 버튼: 다운스트림 키로 삽입된 문자 또는 그래픽에 보더를 적용할 때 이 버튼을 누릅니다. 이 버튼을 누르면 버튼이 점등되고 이펙트 제어 섹션에서 보더 설정을 조절할 수 있습니다.
다시 누르면 버튼이 꺼지고 보더가 제거됩니다.

MASK 버튼: 다운스트림 키로 삽입된 문자 또는 그래픽의 원하지 않는 부분에 마스크를 적용할 때 이 버튼을 누릅니다. 이 버튼을 누르면 시스템이 마스크 모드로 되어 이펙트 제어 섹션에서 사각 마스크를 선택할 수 있습니다. 일반적으로 마스크 사각형 외부의 섹션이 마스크된 섹션입니다. 마스크를 반전시켜 사각형 내의 섹션이 마스크되게 하려면 이펙트 제어 섹션에서 INVERT(F5)를 ON으로 설정하십시오.
버튼을 한 번 더 누르면 마스크 모드가 끝납니다.

③ EDGE 섹션

포그라운드 및 백그라운드 이미지 사이의 경계에 적용된 에지 이펙트를 제어합니다.

TRAIL SHADOW 버튼: 트레일, 드롭 보더 또는 새도우 이펙트를 적용하려면 이 버튼을 누릅니다. 이 버튼을 누르면 이펙트 제어 섹션에서 이펙트를 선택하고 조절할 수 있습니다.

- **Trail:** 포그라운드 패턴에 잔상의 트레일이 남습니다.
- **Drop border:** 포그라운드 이미지의 백그라운드 보더에 적용됩니다.
- **Shadow:** 포그라운드 이미지 뒤에 그림자를 적용합니다.
다시 누르면 버튼이 꺼지고 에지 이펙트가 제거됩니다.

BEVELD(beveled) EDGE 버튼: 포그라운드 및 백그라운드 이미지 사이의 경계에 3차원 경사 이펙트를 적용하려면 이 버튼을 누릅니다. 이 버튼을 누르면 버튼이 점등되고 이펙트 제어 섹션에서 경사 에지 설정을 조절할 수 있습니다.
다시 누르면 버튼이 꺼지고 경사 에지 이펙트가 제거됩니다.

SOFT 버튼: 포그라운드와 백그라운드 이미지 사이의 경계를 부드럽게 할 때 이 버튼을 누릅니다. 이 버튼을 누르면 버튼이 점등되고 이펙트 제어 섹션에서 부드러움의 정도를 조절할 수 있습니다. 다시 누르면 버튼이 꺼지고 소프트 에지 이펙트가 제거됩니다.

BORDER 버튼: 포그라운드와 백그라운드 이미지 사이의 경계에 보더를 적용할 때 이 버튼을 누릅니다. 이 버튼을 누르면 버튼이 점등되고 이펙트 제어 섹션에서 보더 설정을 조절할 수 있습니다. 다시 누르면 버튼이 꺼지고 보더가 제거됩니다.

크롭 조정: 크롭을 조정하려면 경사 에지, 소프트 에지 또는 보더에 대한 조정 메뉴의 두 번째 페이지(CROP)를 사용합니다.

④ CCR, LIGHTING 및 MATTES 버튼

CCR(color corrector) 버튼: 색 보정기를 사용하려면 이 버튼을 누릅니다. 이 버튼을 누르면 버튼이 점등되고 이펙트 제어 섹션에서 색 보정기 설정을 조절할 수 있습니다. 다시 누르면 버튼이 꺼지고 색 보정기가 종료됩니다.

LIGHTING 버튼: 포그라운드 이미지에 조명 이펙트를 적용하려면 이 버튼을 누릅니다. 이 버튼을 누르면 버튼이 점등되고 이펙트 제어 섹션에서 조명 설정을 조절할 수 있습니다. 다시 누르면 버튼이 꺼지고 조명 이펙트가 제거됩니다.

MATTES 버튼: 이 버튼을 누르면 이펙트 제어 섹션에서 매트 조절, 매트 복사 및 내부 비디오 신호 선택을 수행할 수 있습니다.

⑤ SHIFT 버튼

메뉴 제어 섹션의 버튼이 점등되었지만 해당 메뉴가 이펙트 제어 섹션에 표시되지 않는 경우 SHIFT 버튼을 누른 채 점등 버튼을 누르십시오. 그러면 기능 선택을 방해하지 않고 버튼 점등을 유지한 채 메뉴를 열 수 있습니다.

이 기능은 다음 버튼에 적용됩니다.

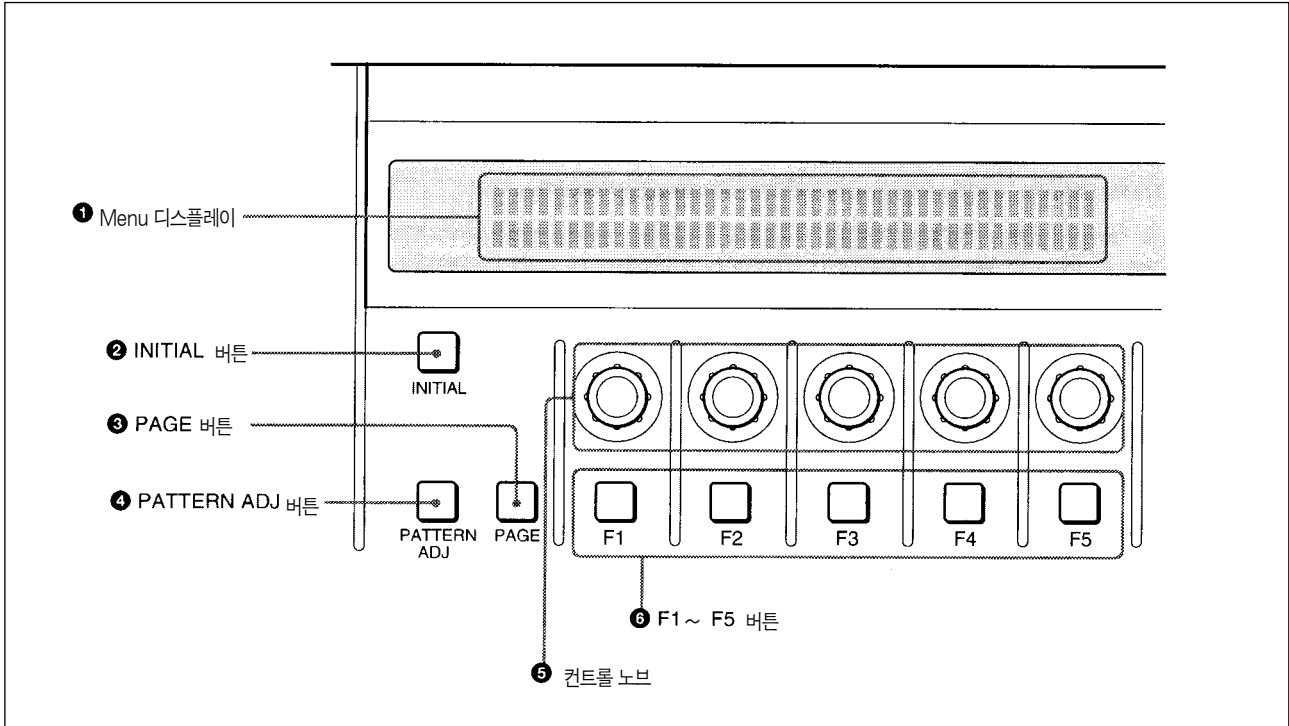
- TITLE 섹션의 MASK 버튼
- DSK 섹션의 BORDER 및 MASK 버튼
- EDGE 섹션의 TRAIL SHADOW, BEVELD EDGE, SOFT 및 BORDER 버튼
- CCR 버튼 및 LIGHTING 버튼

⑥ SET UP 버튼

시스템 및 컨트롤 패널의 셋업 메뉴에 액세스하려면 이 버튼을 누릅니다. 셋업 메뉴가 이펙트 제어 섹션에 나타납니다.

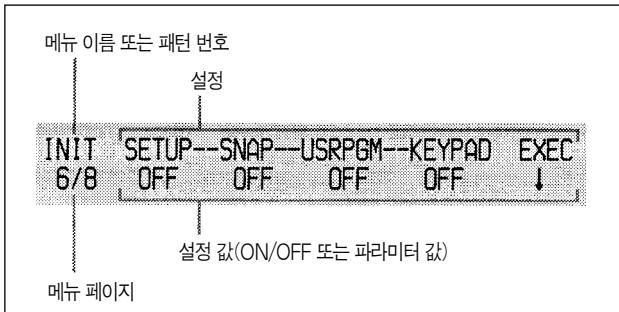
8 이펙트 제어 섹션

제 2장 각 부분의 위치와 기능



1 Menu 디스플레이

시스템 및 이펙트 설정이 표시됩니다. 이 디스플레이를 확인하면서 설정을 검사 및 조절합니다.



2 INITIAL 버튼

설정을 기본 설정값으로 되돌립니다.

- **선택한 설정을 기본 설정값으로 되돌리려면**
INITIAL 버튼을 누른 채 해당 F 버튼(F1 ~ F5)을 누릅니다.
- **선택한 페이지의 모든 설정을 기본 설정값으로 되돌리려면**
INITIAL 버튼을 누른 채 PAGE 버튼을 누릅니다.
- **현재 선택된 메뉴의 모든 페이지의 설정을 기본 설정값으로 되돌리려면(셋업 메뉴 또는 매트 메뉴에서는 유효하지 않음)**
INITIAL 버튼을 누른 채 PATTERN ADJ 버튼을 누릅니다.

3 PAGE 버튼

메뉴의 다음 페이지로 이동하려면 이 버튼을 누릅니다. 메뉴의 마지막 페이지에서 이 버튼을 누르면 첫 번째 페이지로 돌아갑니다. 메뉴 제어 섹션의 SHIFT 버튼을 누른 채 이 버튼을 누르면 이전 메뉴로 이동합니다.

4 PATTERN ADJ(adjust) 버튼

PATTERN NUMBER 디스플레이 윈도우에 표시된 패턴 번호의 설정을 조절하려면 이 버튼을 누릅니다.

이펙트 제어 섹션에 패턴에 대한 설정이 표시됩니다.

5 컨트롤 노브

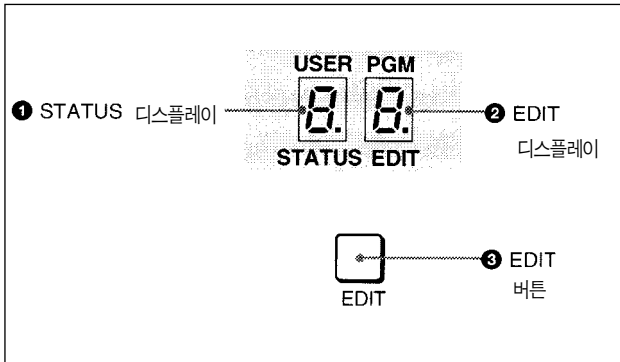
이것은 메뉴 디스플레이에 보이는 5개의 설정에 해당합니다. 해당 노브를 돌려 설정을 조절합니다.

6 F1~F5 버튼

이 버튼들은 메뉴 디스플레이에 보이는 5개의 설정에 해당합니다. 해당 버튼을 눌러 설정을 선택하거나 토글 버튼을 이용합니다.

- 앞에 "+"가 있는 설정 값 변경하기(셋업 메뉴 조작)
해당 F 버튼(F1~F5)을 누른 채 컨트롤 노브를 돌립니다.
- 뒤에 "+"가 있는 설정 값 변경하기(사용자 프로그램 이펙트 설정 조작)
해당 F 버튼(F1~F5)을 누른 채 숫자 키패드를 사용해 숫자 값을 입력합니다.

9 사용자 프로그램 섹션



1 STATUS 디스플레이

사용자 프로그램 이펙트가 선택되어 있을 때 이펙트를 구성하는 키 프레임의 수가 표시됩니다(최대 8).

2 EDIT 디스플레이

사용자 프로그램 편집 모드에서 편집이 적용될 키 프레임 번호가 표시됩니다.

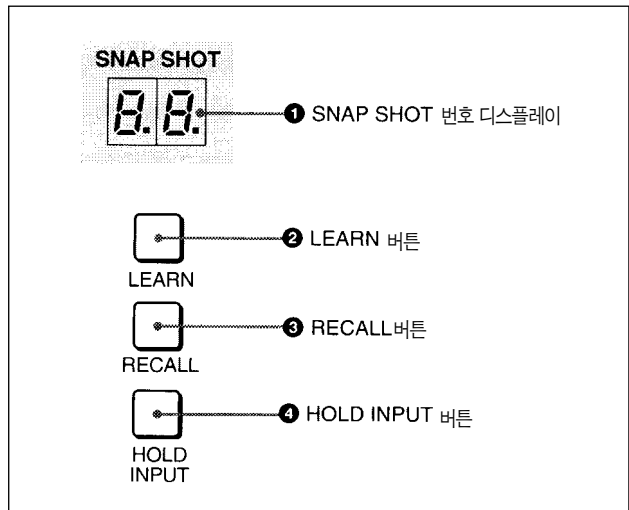
3 EDIT 버튼

사용자 프로그램 이펙트를 편집하려면 이 버튼을 누릅니다. 이 버튼을 누르면 시스템이 사용자 프로그램 편집 모드로 들어갑니다. 다시 누르면 버튼이 꺼지고 사용자 프로그램 편집 모드가 종료됩니다.

주의 사항

사용자 프로그램 이펙트 이외의 이펙트가 선택된 상태에서 EDIT 버튼을 누르면 사용자 프로그램 편집 모드로 전환되지 않습니다.

10 스냅샷 섹션



1 SNAP SHOT 번호 디스플레이

스냅샷 번호(0부터 99)가 표시됩니다. 숫자를 입력하면 각 숫자 오른쪽 하단에 도트가 점등됩니다.

2 LEARN 버튼

컨트롤 패널 설정을 스냅샷으로 저장하려면(학습 기능) 이 버튼을 누릅니다.

이 버튼을 눌러 점등되면 시스템은 학습 모드로 들어갑니다. 숫자 키패드에서 스냅샷 번호(0~99)를 입력한 다음 ENTER 버튼을 눌러 컨트롤 패널 설정을 스냅샷에 저장합니다.

3 RECALL 버튼

스냅샷으로 저장된 설정을 호출하려면 이 버튼을 누릅니다.

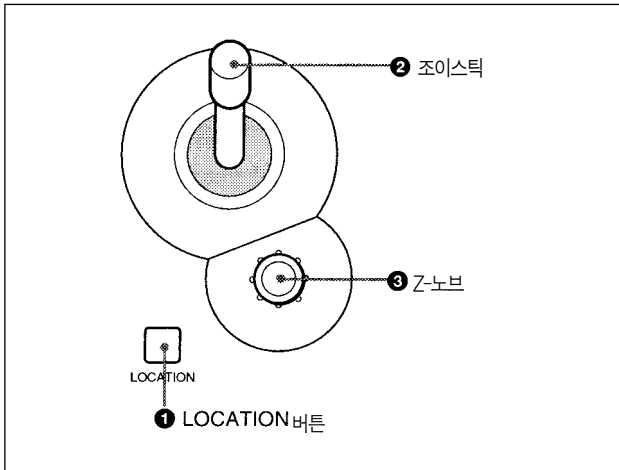
이 버튼을 눌러 점등되면 시스템은 호출 모드로 들어갑니다. 숫자 키패드에서 스냅샷 번호(0~99)를 입력한 다음 ENTER 버튼을 눌러 스냅샷의 컨트롤 패널 설정을 컨트롤 패널에 재생성합니다.

④ HOLD INPUT 버튼

스냅샷 호출시 기본 크로스 포인트 버스 설정 및 보조 버스 설정(신호 선택)을 고정하려면 이 버튼을 누릅니다. 이 버튼을 누르면 점등이 되고, 스냅샷을 호출하면 시스템은 입력 출력 모드입니다. 이 모드에서 스냅샷을 호출하면 기본 크로스 포인트 버스 및 보조 버스와 관련된 설정을 제외한 모든 설정이 컨트롤 패널에 재생성됩니다.

다시 누르면 버튼이 꺼지고 입력 출력 모드가 종료됩니다.

11 위치 선택



① LOCATION 버튼

조이스틱 및 Z-노브를 사용하려면 이 버튼을 누릅니다. 이 버튼을 누르면 조이스틱 및 Z-노브를 사용할 수 있게 됩니다.

버튼을 한 번 더 누르면 조이스틱 및 Z-노브가 중지되고 이펙트 패턴이 기본 위치로 되돌아갑니다.

INITIAL 버튼을 누른 채 이 버튼을 누르면 설정이 기본값으로 되돌아갑니다.

② 조이스틱

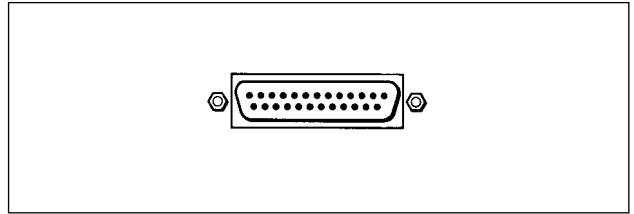
조이스틱을 사용해 이펙트 패턴을 x 및 y 방향으로 위치시킵니다.

③ Z-노브

Z-노브를 회전시켜 이펙트 패턴을 깊이 방향(z-축)으로 이동합니다.

이를 통해 패턴의 이펙트 크기를 변경할 수 있습니다.

12 25핀 커넥터(후면 패널)

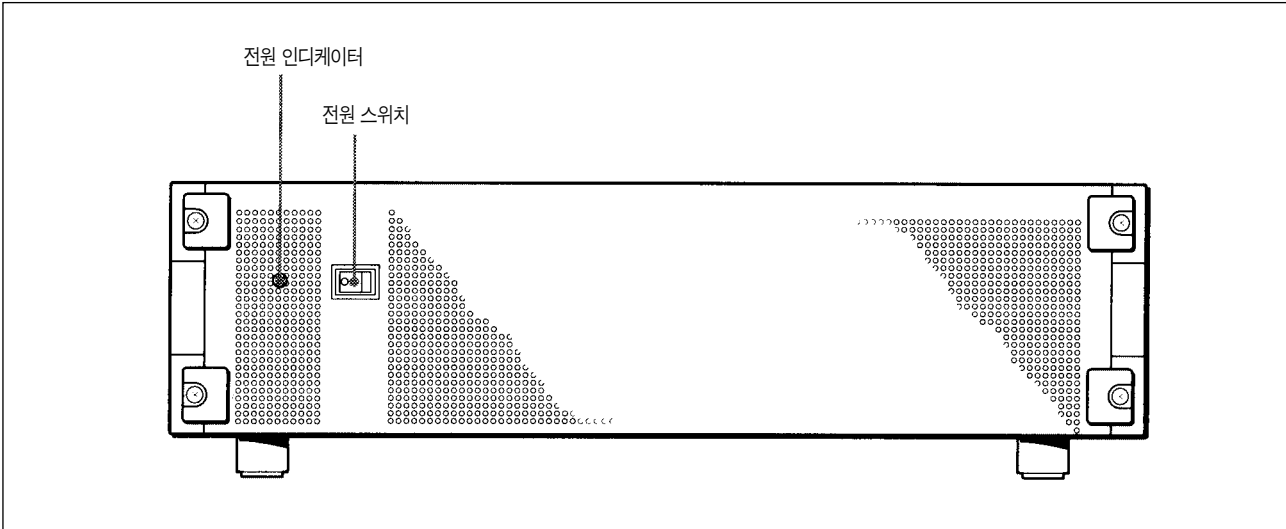


제공된 25핀 제어 케이블을 사용해 이 커넥터를 프로세서 유닛의 PANEL 커넥터에 연결합니다.

주의 사항

커넥터에서 케이블을 연결하거나 연결을 해제할 때는 항상 프로세서 유닛의 전원을 끄십시오. 전원이 켜진 상태에서 작업하면 유닛 내부의 퓨즈가 끊어질 위험이 있기 때문에 유닛을 다시 사용하려면 서비스를 받아야 합니다.

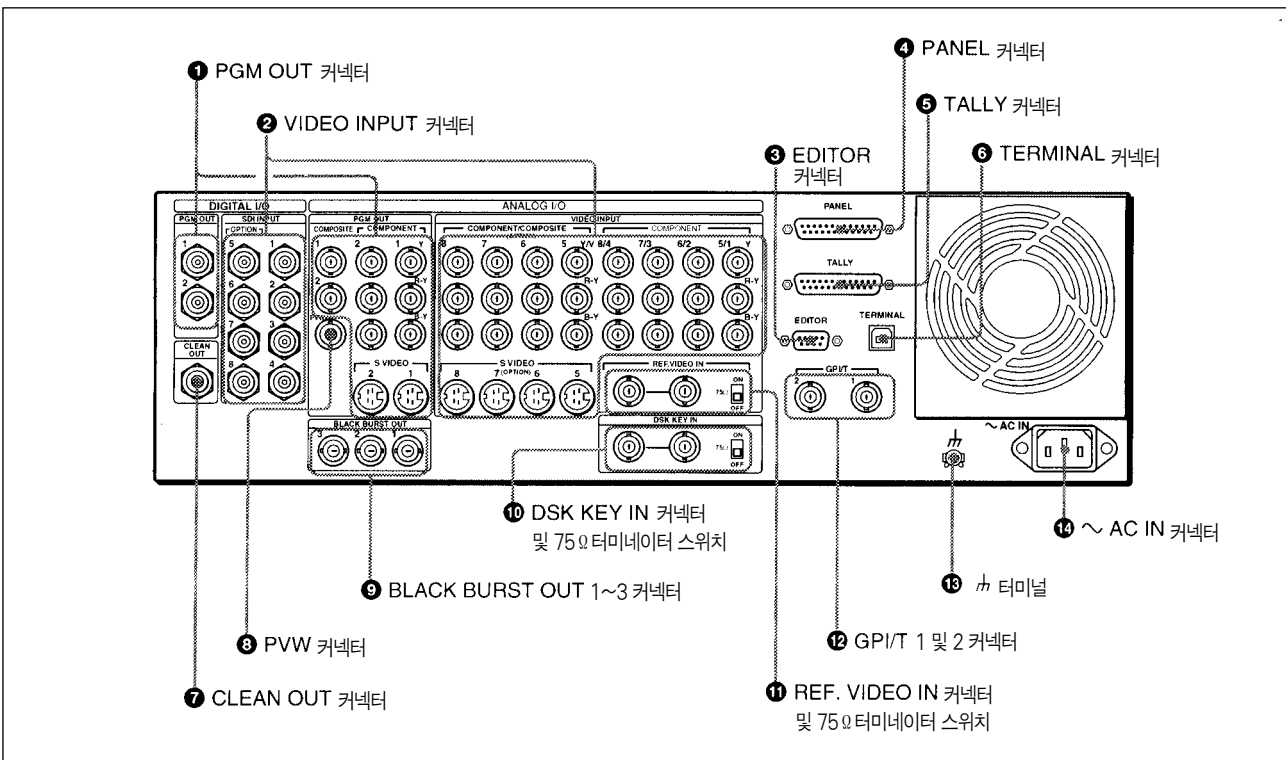
전면 패널



전원 스위치 및 인디케이터

유닛의 전원을 켜고 끕니다. 전원을 켜려면 스위치의 "I" 쪽을 누르고 전원을 끄려면 "O" 쪽을 누릅니다. 전원이 켜지면 전원 인디케이터가 황색으로 점등됩니다.

후면 패널



제 2장 각 부품의 위치와 기능

① PGM OUT(program output) 커넥터

최종 프로그램 출력, 즉 이펙트가 적용된 비디오가 출력됩니다. VTR(레코더) 및 프로그램 모니터 비디오 입력 커넥터에 연결합니다. 다음 네 가지 유형의 출력이 제공되며 각 출력당 두 개의 채널(1과 2)이 있습니다.

- SDI(BNC):** 시리얼 디지털 신호(270MHz)를 출력합니다.
- COMPOSITE(BNC):** 콤포지트 비디오 신호를 출력합니다.
- COMPONENT(BNC):** 베타캠 포맷 콤포넌트 비디오 신호(Y, R-Y, B-Y)를 출력합니다.
- S VIDEO(4핀):** S-video(Y/C 분리) 신호를 출력합니다.

네 가지 포맷 모두를 동시에 사용할 수 있습니다. 커넥터 1과 2에서 같은 신호가 출력됩니다.

② VIDEO INPUT 커넥터

비디오 카메라 및 VTR(플레이어) 비디오 신호를 입력합니다. 커넥터에는 다음 네 가지 그룹이 있습니다.

- SDI INPUT 1~4, 5~8(BNC, 옵션)
- COMPONENT 5/1, 6/2, 7/3, 8/4(BNC)
- COMPONENT/COMPOSITE 5~8(BNC, 옵션)
- S VIDEO 5~8(4핀, 옵션)

SDI INPUT 1에서 4, (OPTION) 5에서 8 (BNC-타입)

시리얼 디지털 신호를 입력합니다(270 MHz).
 옵션 BKDF-701 SDI와 콤포넌트 입력 보드가 설치되었을 때, 커넥터 5에서 8만이 사용 가능합니다.
 이 커넥터로의 입력 신호들은 본 기기와 동기화되어야 합니다.

SDI INPUT 1~4, 5~8(BNC-유형, 옵션)

시리얼 디지털 신호(270MHz)를 입력합니다.
 커넥터 5~8은 옵션 BKDF-701 SDI 및 콤포넌트 입력 보드를 설치한 경우에만 사용할 수 있습니다.
 이 커넥터로의 입력 신호는 이 유닛에 동기화되어야 합니다.

COMPONENT 5/1, 6/2, 7/3, 8/4(BNC-유형)

베타캠 포맷 콤포넌트 비디오 신호를 입력합니다.
Y: 루미넌스(Y) 신호를 입력합니다.
R-Y: R-Y 색차 신호를 입력합니다.
B-Y: B-Y 색차 신호를 입력합니다.
 이 커넥터로의 입력 신호는 이 유닛에 동기화되어야 합니다. 따라서 VTR에서 입력받는 경우 신호는 타임 베이스 보정기를 통해야 합니다.

커넥터의 8/4 열은 셋업 메뉴 조작으로 RGB 입력 커넥터로 변경할 수 있습니다. 이 경우 G(동기 사용), R 및 B 신호를 각각 Y, R-Y 및 B-Y로 연결합니다.
 옵션 BKDF-702/702P Y/C 및 콤포지트 입력 보드를 설치한 경우, 셋업 메뉴에서 5/1, 6/2, 7/3, 8/4 커넥터를 콤포넌트 입력 5~8 또는 콤포넌트 입력 1~4 중 어떤 것에 사용할지 결정할 수 있습니다.

COMPONENT/COMPOSITE 5~8(BNC, 옵션)

이 커넥터는 옵션 BKDF-701 및 BKDF-702/702P 보드 중 하나를 설치하면 사용할 수 있습니다.
 BKDF-701 보드를 설치한 경우 베타캠 포맷 콤포넌트 비디오 신호를 연결합니다. BKDF-702/702P 보드를 설치한 경우 콤포지트 비디오 신호를 연결합니다. 신호는 타임 베이스 보정이 없이 VTR에서 입력 받을 수 있습니다. BKDF-701을 사용해 VTR에서 신호를 입력 받는 경우에는 타임 베이스 보정기를 사용해야 합니다.

커넥터	BKDF-701용 입력 신호	BKDF-702/702P용 입력 신호
Y/V	루미넌스(Y) 신호	컴포지트 신호
R-Y	색차 신호(R-Y)	사용되지 않음.
B-Y	색차 신호(B-Y)	사용되지 않음.

S VIDEO 5~8(4핀, 옵션)

S-video(Y/C 분리) 신호를 입력합니다. 이 커넥터는 옵션 BKDF-702/702P 보드를 설치한 경우에만 사용할 수 있습니다. 신호는 타임 베이스 보정기 없이 VTR에서 입력 받을 수 있습니다.

③ EDITOR 커넥터(9핀)

본 유닛을 에디터(PVE-500, BVE-200 시리즈 또는 기타 편집 제어기)로 제어할 때 이 커넥터를 사용합니다. 옵션인 9핀 원격 제어 케이블을 사용하여 에디터의 9핀 제어 커넥터에 연결합니다.

④ PANEL 커넥터(25핀)

함께 제공되는 25핀 제어 케이블을 사용하여 컨트롤 패널의 25핀 커넥터에 연결합니다.

⑤ TALLY 커넥터(25핀)

탈리 신호는 컨트롤 패널에서 VIDEO INPUT 커넥터로의 신호 입력을 선택한 경우 이 커넥터에서 나오는 출력입니다. 입력 신호 소스(비디오 카메라 등)에 연결합니다. 출력은 200mA/30V 용량의 릴레이 콘택트 신호입니다.

⑥ TERMINAL 커넥터(USB 유형 B)

USB 인터페이스 커넥터입니다. 소프트웨어 버전 업그레이드를 위해 컴퓨터에 연결할 때 사용합니다.

⑦ CLEAN OUT 커넥터(BNC 유형)

시리얼 디지털 신호(270MHz)를 출력합니다. 셋업 메뉴를 사용해 다음 세 신호의 출력을 선택할 수 있습니다.

CLEAN OUT: 다운스트림 키가 삽입되지 않은 프로그램 출력 신호.

PVW OUT: 신호 출력이 이펙트 트랜지션 완료 후의 프로그램 출력과 같습니다. 타이틀 영역도 표시할 수 있습니다.

KEY OUT: 선택된 이펙트의 형태에 해당하는 키 신호를 출력합니다. 다른 장비로의 키 소스 입력으로 사용합니다.

⑧ PVW(preview) 커넥터(BNC 유형)

아날로그 콤포지트 미리 보기 출력입니다. 신호 출력이 이펙트 트랜지션 완료 후의 프로그램 출력과 같습니다. 타이틀 영역을 포함할 수 없습니다.

⑨ BLACK BURST OUT 1~3 커넥터(BNC 유형)

본 유닛 내부의 동기화 신호 제너레이터가 생성한 블랙 버스트 신호를 출력합니다. 외부 동기화 신호가 REF. VIDEO IN 커넥터로 입력되면 블랙 버스트 신호 입력은 외부 동기화 신호로 잠금 상태가 됩니다. 이 커넥터의 출력은 입력 신호 소스(문자 제너레이터 등)를 동기화할 때, 또는 본 유닛을 VTR 또는 에디터와 동기화하여 편집의 정밀도를 향상시킬 때 참조 동기화 신호로 사용합니다.

⑩ DSK(downstream keyer) KEY IN 커넥터 (BNC 유형) 및 75 Ω 터미네이터 스위치

문자 제너레이터 또는 다른 장비로부터의 다운스트림 키에 대한 키 소스 신호를 입력합니다. 75 Ω 터미네이터 스위치가 OFF 위치에 있으면 커넥터는 루프 스루(loop-through) 연결을 제공합니다. 한 커넥터에는 키 신호가 입력되며 다른 하나는 다른 장비에 동일한 키 소스 입력을 제공합니다. 본 유닛의 아날로그 콤포넌트 Y 커넥터에 연결하면 타이틀 키 소스로 사용할 수 있습니다.

루프 스루 출력을 사용하지 않을 경우에는 75 Ω 터미네이터 스위치를 ON 위치에 두어야 합니다.

⑪ REF.(reference) VIDEO IN 커넥터(BNC 유형) 및 75 Ω 터미네이터 스위치

본 유닛을 외부 신호와 동기화시켜 사용하는 경우 외부 레퍼런스 신호(블랙 버스트)를 입력합니다. 75 Ω 터미네이터 스위치가 OFF 위치에 있으면 커넥터는 루프 스루 연결을 제공합니다. 한 커넥터에는 레퍼런스 신호가 입력되며 다른 하나는 다른 장비에 동일한 레퍼런스 신호를 제공합니다. 루프 스루 출력을 사용하지 않을 경우에는 75 Ω 터미네이터 스위치를 ON 위치에 두어야 합니다.

⑫ GPI/T(GPI/트리거) 1 및 2 커넥터(BNC 유형)

외부 트리거 신호를 입력합니다. GPI 신호 또는 에디터(BE-600)를 사용한 편집을 제어할 때 사용합니다.

⑬ (ground) 터미널

접지하는데 사용합니다.

⑭ ~AC IN 커넥터

함께 제공되는 전원 코드를 사용해 AC 전원에 연결합니다.

기본 조작

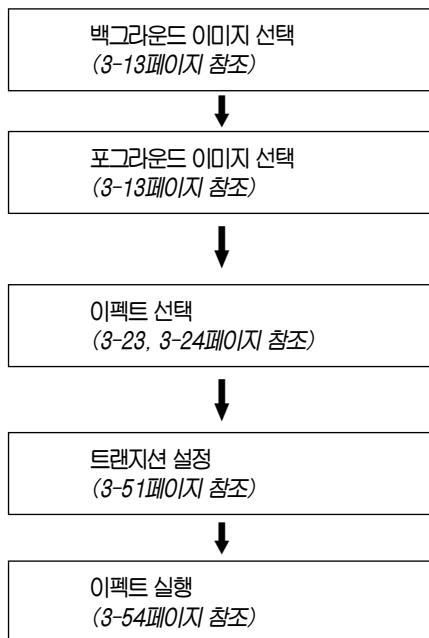
DME 스위처 소개

이번 단원에서는 DFS-700A/700AP에서 제공되는 많은 이펙트 중 두 가지를 예로 선택해 이를 사용하는 기본 작동 흐름을 설명합니다. 또한 100가지의 샘플 이펙트를 자동으로 실행하는 데모 기능에 대해서도 설명합니다.

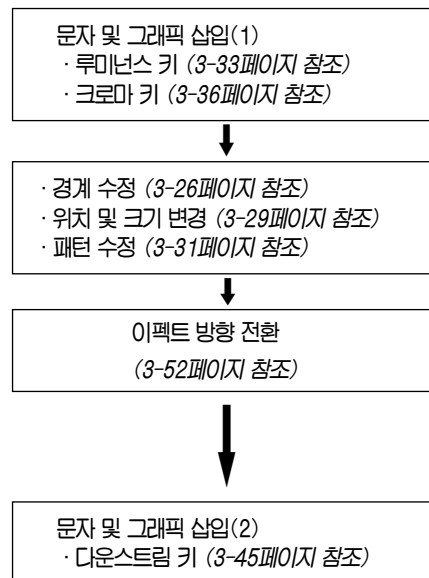
조작 순서

다음 흐름도는 DME 스위처를 사용할 때의 일반적 작동 순서입니다.

기본 조작(상시 수행)



고급 조작(필요시 수행)



작동 예(1): 와이프(Wipe)

이 예제에서는 AUTO TRANS 버튼을 사용해 와이프(wipe)를 만들어 새 이미지가 화면의 중앙에서부터 나타나게 합니다.

항목 설정

예제로 컨트롤 패널을 다음과 같이 설정합니다.

백그라운드 이미지(트랜지션 전의 이미지 출력): VIDEO INPUT 1 커넥터에 연결된 비디오 신호

포그라운드 이미지(트랜지션 후의 이미지 출력): VIDEO INPUT 2 커넥터에 연결된 비디오 신호

이펙트: 와이프(패턴 번호 24)

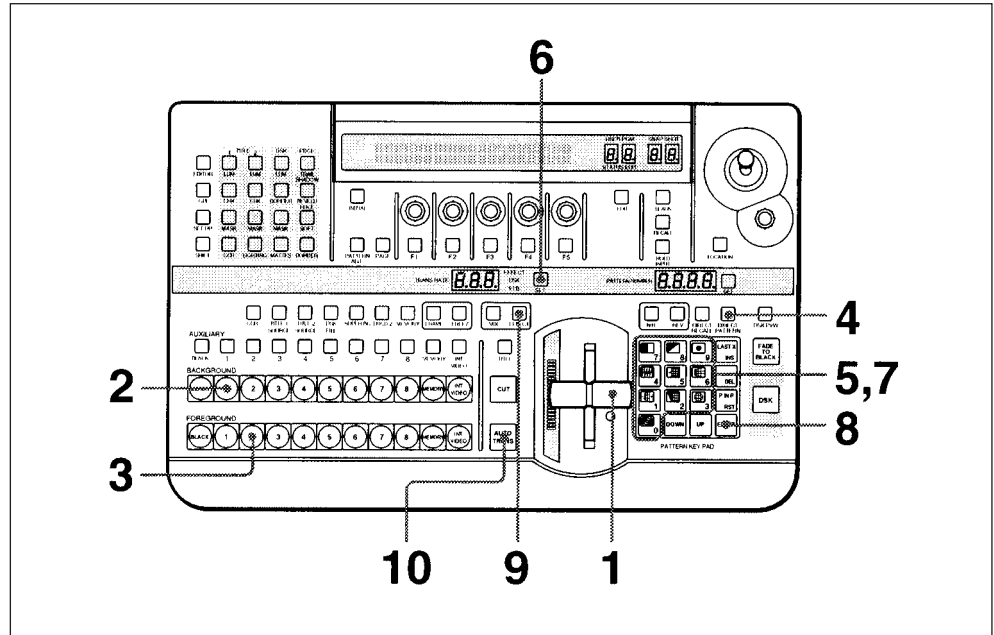
트랜지션 타임: 30 프레임

프로그램 출력

위의 이펙트를 실행하면 프로세서 유닛의 PGM OUT 커넥터에 연결된 프로그램 모니터 출력에 다음과 같은 변화가 생깁니다.



절차



- 〈준비〉
- 1 페이더 레버(fader lever)를 사용자 쪽으로 최대한 당깁니다.
- 〈이미지 선택〉
- 2 BACKGROUND Bus 버튼 1을 누릅니다.
버튼이 적색으로 점등되고 VIDEO INPUT 1 커넥터에 연결된 비디오 신호가 백그라운드 이미지로 선택됩니다. 선택된 백그라운드 이미지는 프로그램 모니터에 나타납니다.
 - 3 FOREGROUND Bus 버튼 2를 누릅니다.
버튼이 황색으로 점등되고 VIDEO INPUT 2 커넥터에 연결된 비디오 신호가 포그라운드 이미지로 선택됩니다. 선택한 이미지를 프로그램 모니터에서 확인하려면 페이더 레버를 반대쪽 끝까지 밀니다. 확인이 끝나면 레버를 사용자쪽으로 끝까지 당깁니다. 미리보기 모니터가 연결되어 있는 경우 선택한 포그라운드 이미지가 미리보기 모니터에 나타납니다.
- 〈이펙트 선택〉
- 4 DIRECT PATTERN 버튼을 눌러 점등합니다.
(이미 점등되어 있으면 이 단계는 생략합니다.)
유닛은 이제 직접 패턴 선택 모드(direct pattern selection mode)에 있습니다. 이 모드에서는 해당 버튼을 사용해 패턴/숫자 키패드의 버튼에 할당된 11개의 패턴을 선택할 수 있습니다.

(계속)

<트랜지션 타임 설정>

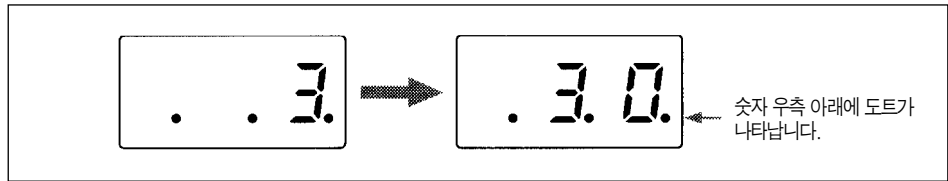
5 패턴/숫자 키패드의 버튼 9를 누릅니다.

버튼이 점등되고 이 버튼에 할당된 와이프가 선택됩니다(패턴 번호 24). PATTERN NUMBER 디스플레이 윈도우에 "0024"가 표시됩니다.

6 SET 버튼을 1회 내지 2회 눌러 EFFECT 디스플레이 윈도우 모드 인디케이터가 점등되게 합니다. (이미 점등되어 있으면 이 단계는 생략합니다.)

7 패턴/숫자 키패드에서 버튼 3과 0을 이 순서대로 누릅니다.

TRANS RATE 디스플레이 윈도우에 ".3.0."이 표시됩니다.



8 ENTER 버튼을 누릅니다.

숫자 우측 하단의 도트가 사라지고 단계 7에서 입력한 값이 트랜지션 타임으로 설정됩니다.

9 EFFECT 버튼을 눌러 점등합니다. (이미 점등되어 있으면 이 단계는 생략합니다.)

10 AUTO TRANS 버튼을 누릅니다.

30 프레임 동안 백그라운드 이미지에서 포그라운드 이미지로 전환되면서 와이프가 수행됩니다.

트랜지션이 완료되면 BACKGROUND 버스 버튼 2가 적색으로 점등되고 FOREGROUND 버스 버튼 1은 황색으로 점등됩니다. 이는 트랜지션의 결과, VIDEO INPUT 2 커넥터에 연결된 비디오 신호가 백그라운드 이미지로 자동 선택되었으며 VIDEO INPUT 1 커넥터에 연결된 비디오 신호는 포그라운드 이미지로 선택되었음을 나타냅니다.

작동 예(2): PIP(Picture-in-Picture)

페이더 레버를 사용하여 백그라운드 이미지 안에 포그라운드 이미지를 삽입하겠습니다.
그리고 포그라운드 이미지의 에지 주위에 보더를 적용합니다.

항목 설정

예제로 컨트롤 패널을 다음과 같이 설정합니다.

백그라운드 이미지: 내부 비디오 신호(컬러 백그라운드)

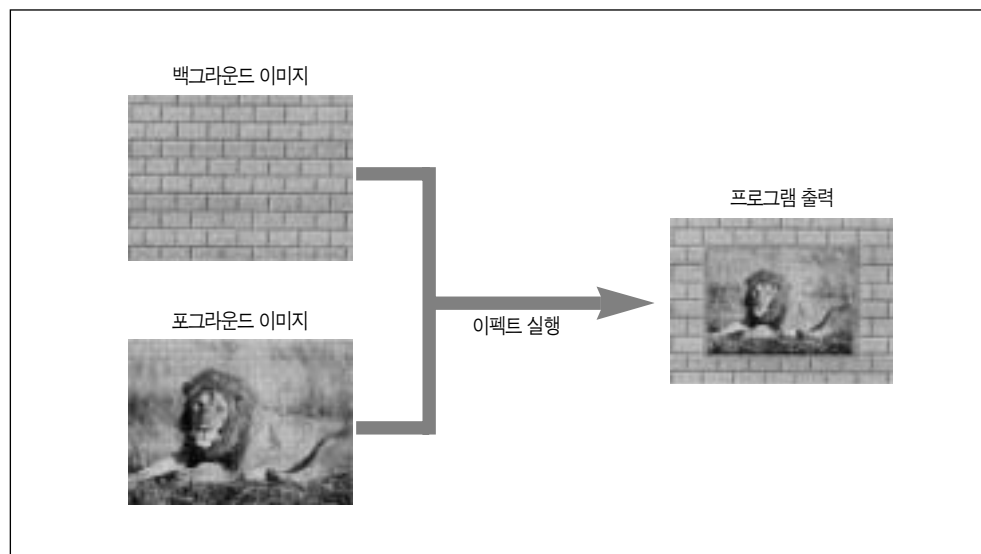
포그라운드 이미지: VIDEO INPUT 1 커넥터에 연결된 비디오 신호

이펙트: PIP(패턴 번호 1100)

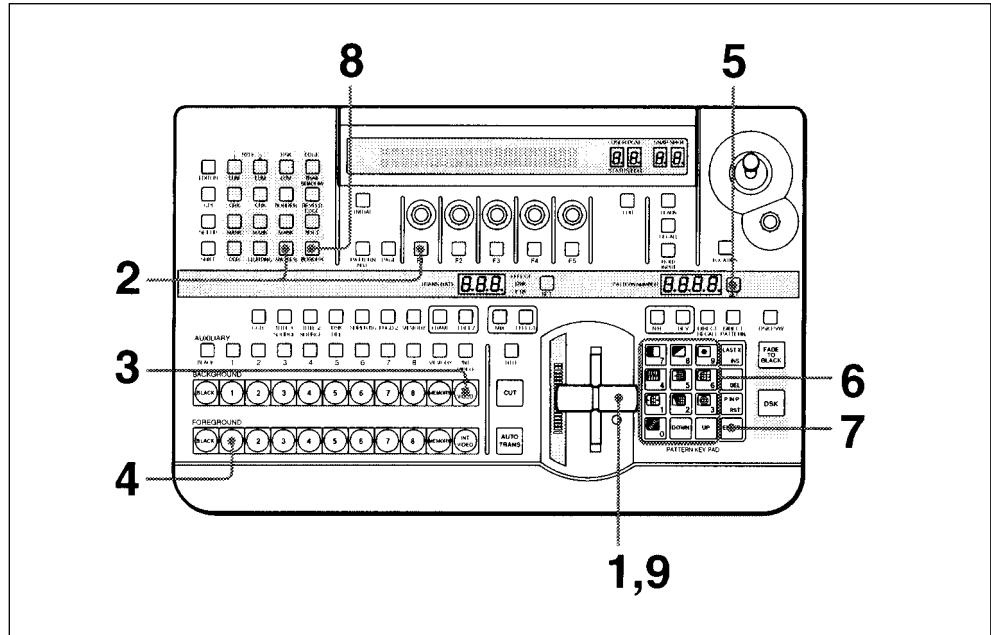
보더: ON

프로그램 출력

위의 이펙트를 실행하면 프로그램 모니터 출력에 다음과 같은 변화가 생깁니다.



절차



<준비>

1 페이더 레버(fader lever)를 사용자 쪽으로 최대한 당깁니다.

<이미지 선택>

2 메뉴 제어 섹션의 MATTE 버튼을 누르고 MATTE 메뉴의 1페이지를 표시한 다음, F1(SELECT) 버튼으로 "INT V"를 선택합니다.

MATTE	SELECT	Lum	Sat	Hue	CH2BRD
1/2	INT V	0-100	0-100	0-99	BRDMAT
PAGE	F1	F2	F3	F4	F5

매트 컬러의 색과 엠보싱 패턴을 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 "컬러 매트 조정" (3-57페이지) 단원을 참조하십시오.

3 BACKGROUND bus INT VIDEO 버튼을 누릅니다.

버튼이 적색으로 점등되고 컬러 매트가 백그라운드 이미지로 선택됩니다.

4 FOREGROUND 버스 버튼 1을 누릅니다.

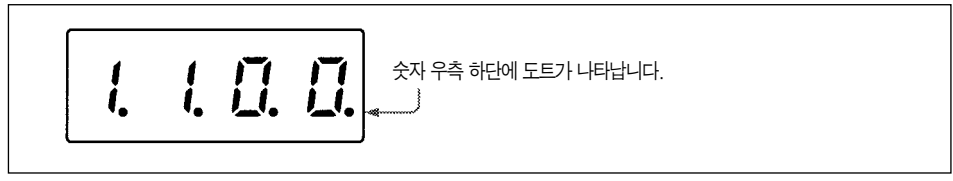
버튼이 황색으로 점등되고 VIDEO INPUT 1 커넥터에 연결된 비디오 신호가 포그라운드 이미지로 선택됩니다.

<이펙트 선택>

5 PATTERN NUMBER 디스플레이 윈도우의 우측에 있는 SET 버튼을 눌러서 켵니다. (이미 점등되어 있으면 이 단계는 생략합니다.)

6 숫자 키패드에서 버튼 1, 1, 0, 0을 순서대로 누릅니다.

PATTERN NUMBER 디스플레이 윈도우에 "1.1.0.0"이 표시됩니다.



7 ENTER 버튼을 누릅니다.

숫자 우측 하단의 도트가 사라지고 PIP 또는 패턴 번호 1100이 선택됩니다.

<보더 설정>

8 메뉴 제어 섹션에서 BORDER 버튼을 누릅니다.

버튼이 점등되어 보더가 활성화됩니다.

보더의 색과 너비를 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 "경계 수정" (3-26페이지) 단원을 참조하십시오.

<이펙트 실행>

9 페이더 레버를 반대쪽 끝까지 밀니다.

BACKGROUND 버스 INT VIDEO 버튼과 FOREGROUND 버스 버튼 1이 모두 적색으로 점등됩니다.

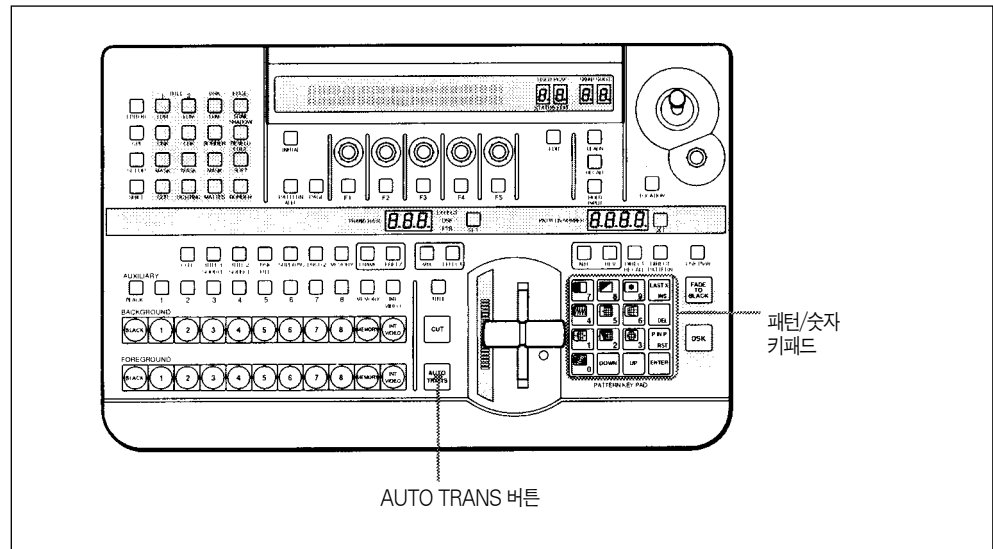
레버를 움직이면 PIP 이펙트가 적용되면서 보더가 있는 포그라운드 이미지가 백그라운드 이미지로 삽입됩니다.

데모

DFS-700A/700AP는 프로세서 유닛의 ROM에 저장된 100가지 이펙트를 자동으로 재생하는 데모 기능을 갖추고 있습니다.

이 이펙트들은(기본 설정값이 스냅샷 0~99임) DFS-700A/700AP의 기능을 가장 효과적으로 보여줄 수 있는 것들로 선택되었습니다.

최대의 이펙트를 위해 데모 기능은 VIDEO INPUT 커넥터 1과 2에 연결된 신호와 내부 비디오 신호를 사용합니다.



데모에 사용하는 버튼

데모 시작하기

패턴/숫자 키패드로서 버튼 1과 9를 누른 채 AUTO TRANS 버튼을 누릅니다.
ROM에 저장되어 있는 100가지의 이펙트가 계속 재생되며, AUTO TRANS 버튼을 다시 누를 때까지 반복됩니다.
데모 도중에는 패턴/숫자 키패드의 버튼들이 시계 방향으로 차례로 점등됩니다. BKDF-711 및 DKBD-712을 설치한 경우 1과 7 버튼을 누른 채 AUTO TRANS 버튼을 누르면 추가 이펙트의 데모도 실행할 수 있습니다.
데모 도중에 컨트롤 패널은 AUTO TRANS 버튼 누르기를 제외한 어떠한 조작도 받아들이지 않습니다.

주의 사항

셋업 메뉴의 페이지 1에 있는 F2 항목을 사용해 프리리드 편집을 켜둔 상태라면, 이를 끈 다음 데모를 실행하십시오.

사용자 등록 스냅샷(user-registered snapshot)을 통한 데모

사용자 등록 스냅샷을 사용해 데모를 실행할 수도 있습니다. 이 경우에는 패턴/숫자 키패드에서 3 및 7 버튼을 누른 채 AUTO TRANS 버튼을 누릅니다. 데모 도중에는 패턴/숫자 키패드의 버튼들이 시계 반대 방향으로 차례로 점등됩니다.

데모 끝내기

AUTO TRANS 버튼을 한 번 더 누릅니다.

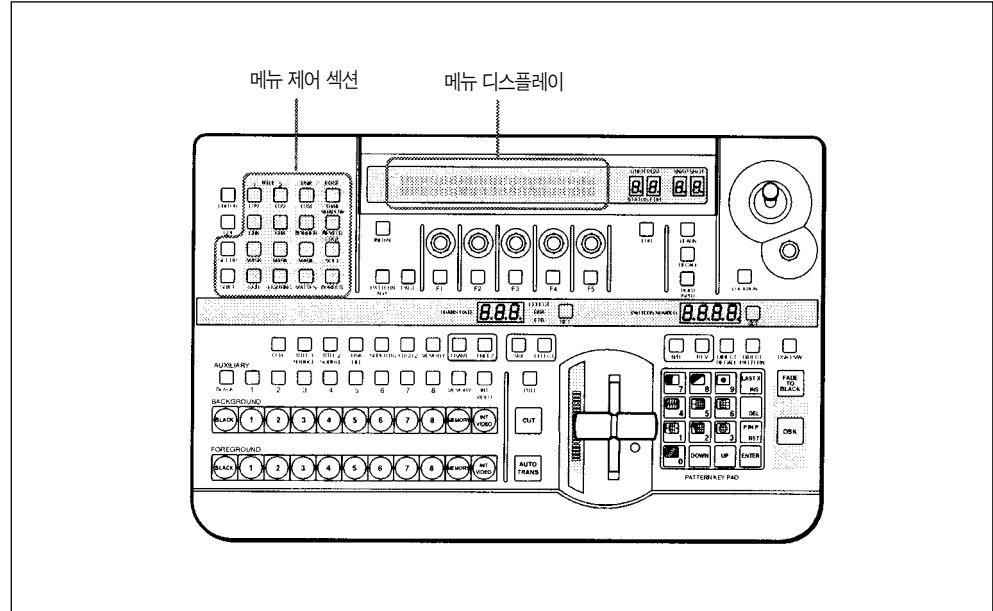
데모가 끝나고 컨트롤 패널 설정이 데모의 마지막 이펙트의 설정 상태가 됩니다.



메뉴 사용

본 유닛에는 다양한 이펙트 설정과 내부 컬러 매트 설정에 대한 메뉴가 있으며 시스템 설정에 대한 셋업 메뉴도 있습니다. 이 단원에서는 기본 메뉴 조작에 대해 설명합니다.

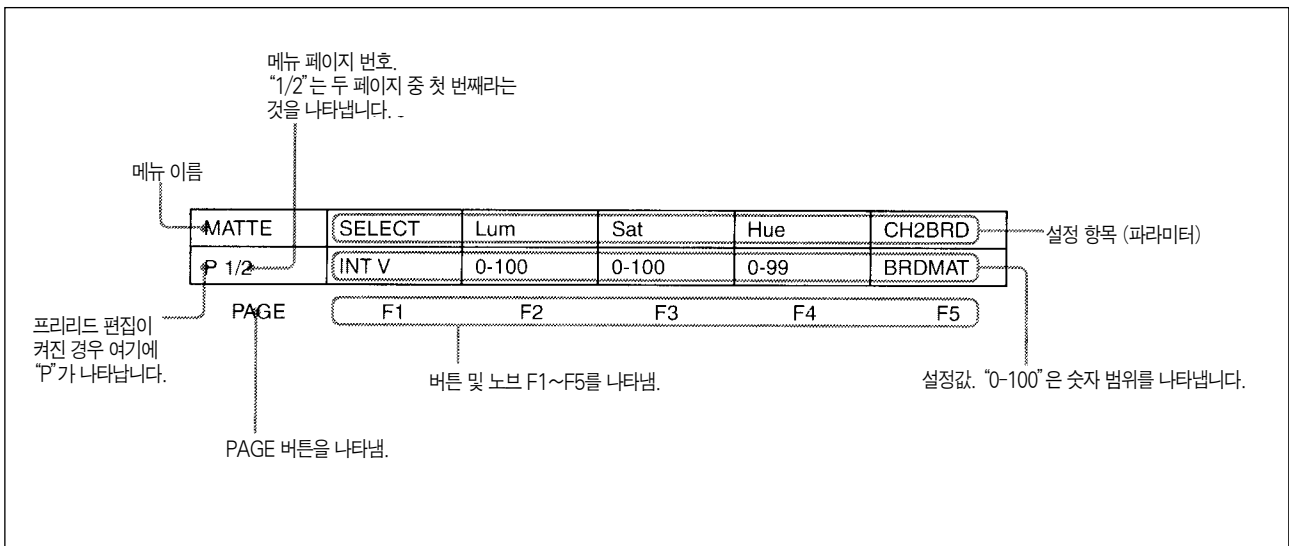
메뉴 액세스



메뉴 제어 섹션의 버튼 중 하나를 누릅니다.

예를 들어 내부 컬러 매트 설정에 대한 메뉴를 호출하려면 메뉴 제어 섹션의 MATTES 버튼을 누릅니다. 이펙트 제어 섹션의 메뉴 디스플레이에 MATTE 메뉴가 나타납니다.

이 매뉴얼에서는 메뉴를 표 형태로 표시하고 있습니다. 다음 예제는 MATTE 메뉴입니다.



설정 변경

- 값이 문자로 표시되는 설정의 경우에는 F1~F5 중 해당 버튼을 누릅니다.
텍스트에서는 "F1(SELECT) 버튼"으로 표시되며 이 때 버튼 이름 F1~F5의 뒤에는 설정 이름이 나옵니다.
- 숫자 값으로 설정을 변경하려면 제어 노브 F1~F5 중 해당 노브를 돌립니다.
텍스트에서는 "F2(Lum) 노브"로 표시되며 이 때 노브 이름 F1~F5의 뒤에는 설정 이름이 나옵니다.
- 셋업 메뉴에서 특정 항목 앞에 플러스 기호가 있으면 F 버튼(F4 또는 F5)을 누른 채 해당 노브를 돌립니다.
예를 들어 셋업 메뉴의 3/8 페이지에서 F4(+H-pos)에 대한 설정을 변경하려면 F4 버튼을 누른 채 F4 노브를 돌립니다.

메뉴 페이지 변경

PAGE 버튼을 누릅니다.

누르면 점등되는 메뉴 제어 섹션 버튼

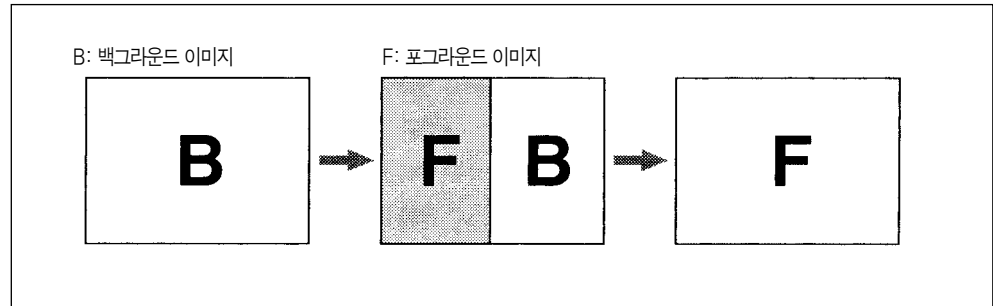
이들 버튼 중 하나를 누르면 점등되며, 버튼에 의해 호출된 메뉴의 설정이 모니터 디스플레이에 반영됩니다.
이를 방지하려면, 즉 예를 들어 메뉴의 설정을 확인만 하려면 SHIFT 버튼을 누른 채 메뉴 버튼을 누르십시오.

백그라운드 이미지와 포그라운드 이미지

트랜지션 이펙트의 백그라운드 및 포그라운드

한 이미지에서 다른 이미지로의 트랜지션에서, 기존 이미지를 “백그라운드 이미지”라고 합니다. 기존 이미지를 대체하는 새 이미지를 “포그라운드 이미지”라고 합니다.

트랜지션이 완료되면 백그라운드 이미지와 포그라운드 이미지가 바뀝니다.

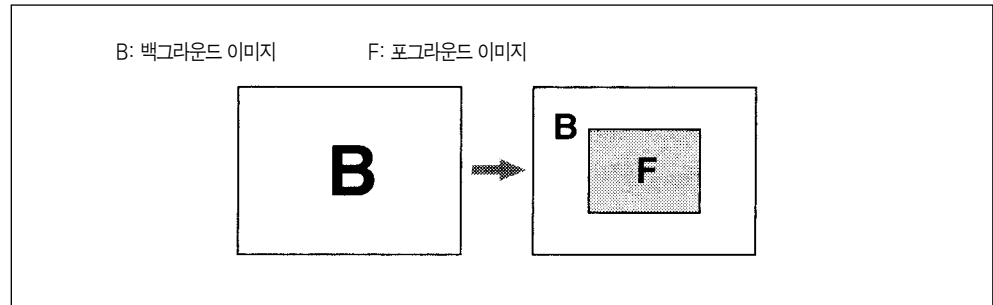


트랜지션 이펙트 예: 와이프(wipe)

애니메이션 이펙트의 백그라운드 및 포그라운드

이펙트 패턴이 이미지에 삽입되거나 이미지에 대해 움직이는 애니메이션 이펙트의 경우, 백그라운드 이미지는 이펙트의 배경이며 삽입된 이펙트는 “포그라운드 이미지”라고 합니다.

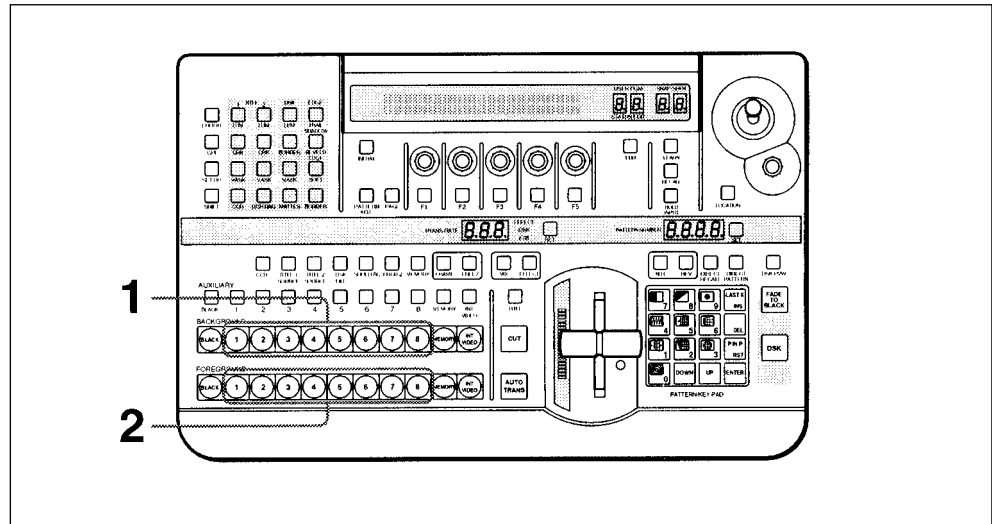
애니메이션 이펙트가 완료되어도 백그라운드 이미지와 포그라운드 이미지가 바뀌지 않습니다.



애니메이션 이펙트 예: PIP

백그라운드 이미지 및 포그라운드 이미지 선택

백그라운드 이미지 및 포그라운드 이미지로는 프로세서 유닛의 VIDEO INPUT 1~8 커넥터에 연결된 비디오 신호 (BACKGROUND/FOREGROUND 버스 버튼 1~8에 해당), 프레임 메모리에 저장된 프리즈 프레임(MEMORY 버튼) 또는 내부 패턴 신호(INT VIDEO 버튼) 중에서 선택할 수 있습니다.



- 1 백그라운드 이미지를 선택하려면 BACKGROUND 버스 버튼 1~8 중 하나를 누릅니다.
누른 버튼은 적색으로 점등됩니다.
- 2 포그라운드 이미지를 선택하려면 FOREGROUND 버스 버튼 1~8 중 하나를 누릅니다.
누른 버튼은 황색으로 점등됩니다.

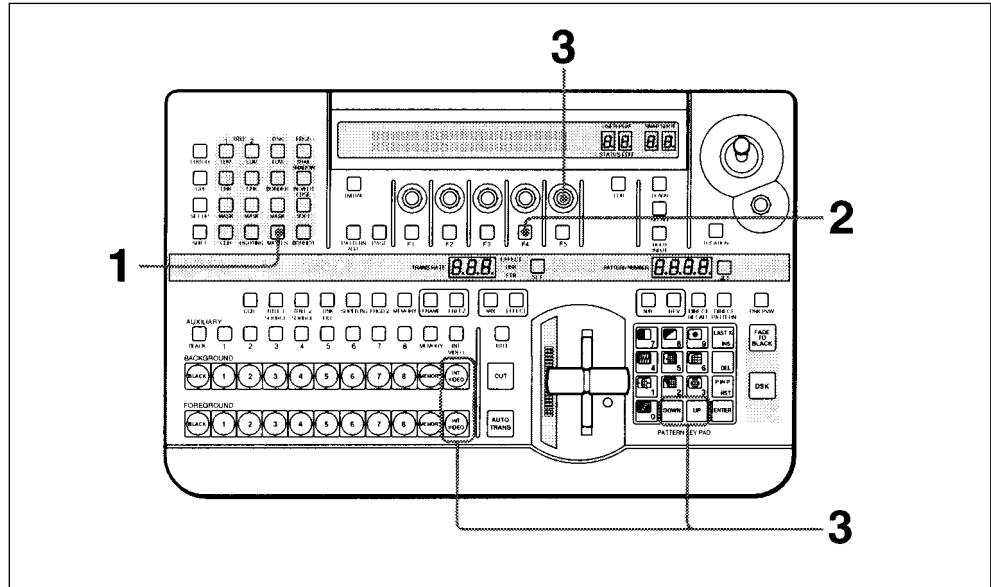
프로그램 출력 및 버튼 점등 색상

BACKGROUND 버스 버튼과 FOREGROUND 버스 버튼은 현재 프로그램 모니터 출력(PGM OUT 커넥터에 연결된 비디오 모니터)에 해당 이미지가 나타났는지의 여부에 따라 두 가지 색으로 점등됩니다.

- 프로그램 모니터 출력에 이미지가 나타나면 버튼은 적색으로 점등됩니다.
- 프로그램 모니터 출력에 이미지가 나타나지 않으면 버튼은 황색으로 점등됩니다.

INT VIDEO 버튼으로 선택한 내부 비디오 신호 전환

백그라운드 버스 또는 포그라운드 버스에서 INT VIDEO 버튼을 눌러 선택한 내부 비디오 신호를 전환하려면 다음 절차를 활용합니다.



1 메뉴 제어 섹션의 MATTES 버튼을 누릅니다.

MATTE 메뉴의 1페이지가 나타납니다.

2 이펙트 제어 섹션의 PAGE 버튼을 누르고 MATTE 메뉴의 2페이지를 표시한 다음, F4(INTVID) 버튼을 눌러 원하는 신호를 선택합니다.

MATTE	FROM	TO	COPY	NTVID	PTN
2/2	INT V	BORD	EXEC	Matte	1-80
PAGE	F1	F2	F3	F4	F5

다음 세 가지 중에서 선택할 수 있습니다.

Matte: 컬러 백그라운드 신호. 다음에 나오는 3단계에서 일반 패턴 또는 79가지 다른 엠보싱 패턴을 선택할 수 있습니다.

컬러 백그라운드 신호의 색은 원하는 대로 조정할 수 있습니다. 자세한 내용은 “컬러 매트 조정”(3-57페이지) 단원을 참조하십시오.

Bar: 컬러 바

Grid: 그리드 패턴

3 컬러 백그라운드 신호를 선택한 경우 다음 중 한 가지를 수행합니다.

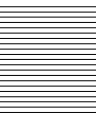
- 백그라운드 버스 또는 포그라운드 버스의 INT VIDEO 버튼을 누른 상태로 패턴/숫자 키패드에서 UP 또는 DOWN 버튼을 누릅니다.

누를 때마다 패턴이 바뀌며 프로그램 모니터에 새로운 패턴이 나타납니다.

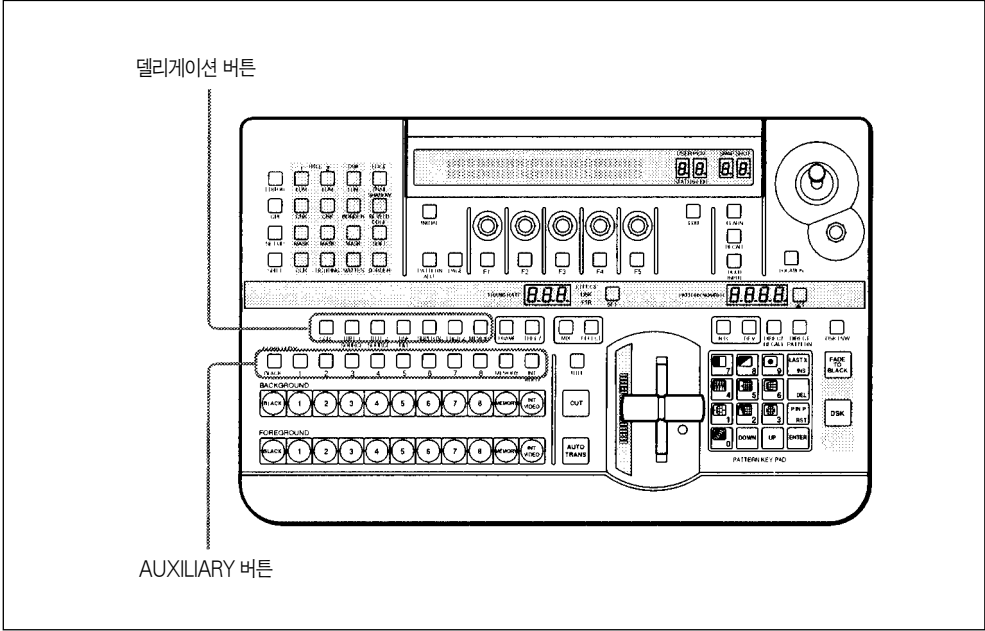
- F5(PTN) 노브를 돌립니다.

이펙트 실행 후 이미지 미리 보기

백그라운드 이미지 및 포그라운드 이미지를 선택하고 이펙트를 설정한 다음 페이더 레버를 반대쪽 끝으로 밀니다.
이제 프로그램 모니터에서 현재 설정된 이펙트의 적용 결과를 확인할 수 있습니다.
미리보기 모니터가 연결되어 있는 경우 미리보기 모니터에서 포그라운드 이미지를 확인할 수 있습니다.



보조 출력 버스의 신호 출력 선택하기



보조 출력 버스로 출력될 신호를 선택하려면 원하는 AUXILIARY 버튼(BLACK, 1~8, MEMORY 또는 INT VIDEO)을 선택한 다음 돌립니다.

선택한 신호를 사용할 기능을 지정하려면 데리게이션 버튼 중 하나를 눌러서 켵니다.

- CCR 버튼: 색 보정에 사용합니다.
- TITLE 1 SOURCE 버튼: 타이틀 키 1에 대한 키 소스 신호로 사용합니다.
- TITLE 2 SOURCE 버튼: 타이틀 키 2에 대한 키 소스 신호로 사용합니다.
- DSK FILL 버튼: 다운스트림 키어(keyer)에 대한 키 필(key fill)로 사용합니다.
- SUPER BG 버튼: 3D 이펙트, 2 채널 DME 이펙트 등의 백그라운드로 사용합니다.
- FRGD 2 버튼: 3D 이펙트, 2 채널 DME 이펙트 등에 대한 2차 포그라운드 채널로 사용합니다.
- MEMORY 버튼: 프레임 메모리에 캡처합니다.

제 3장 기본작동

이 단원에서는 본 시스템에서 사용할 수 있는 이펙트의 유형과 이펙트 선택 방법을 설명합니다.

이펙트 유형

DFS-700A/700AP에서는 450개 이상의 내장 이펙트 패턴을 표준으로 제공합니다.

각 패턴은 번호로 식별되며 패턴은 “wipe” 및 “picture-in-picture” 등과 같은 표제 아래에 그룹화되어 있습니다.

트랜지션 이펙트 및 애니메이션 이펙트

이펙트는 크게 트랜지션 이펙트와 애니메이션 이펙트로 구분됩니다.

트랜지션 이펙트: 이 이펙트에서는 백그라운드 이미지가 포그라운드 이미지로 완전히 대체됩니다. 이펙트가 완료되면 BACKGROUND 및 FOREGROUND 버스 버튼에 점등된 색이 이펙트 이전의 색과 반대가 됩니다.

애니메이션 이펙트: 이 이펙트에서는 예를 들어 포그라운드 이미지가 백그라운드 이미지에 삽입되고 이동합니다. 포그라운드 이미지가 백그라운드 이미지를 완전히 대체하는 것이 아니며 BACKGROUND 및 FOREGROUND 버튼에 점등된 색이 변하지 않습니다.

트랜지션 이펙트와 애니메이션 이펙트의 차이점을 보려면 “백그라운드 이미지 및 포그라운드 이미지”(3-12페이지)를 참조하십시오.

이펙트 수정

이펙트 패턴에 따라 다음과 같은 수정사항을 적용할 수 있습니다.

- 백그라운드 이미지와 포그라운드 이미지 사이의 경계에 보더를 추가하거나 경계에 블러(blur)를 적용할 수 있습니다.
- 패턴 위치와 크기를 변경할 수 있습니다.

이펙트 패턴에 적용할 수 있는 수정사항에 대한 자세한 내용을 보려면 “이펙트 패턴 변형 형태 및 데코레이션 (Effect Pattern Variant Forms and Decorations)”(A-26페이지)을 참조하십시오.

- 파라미터를 변경하여 패턴을 변경할 수 있습니다. (파라미터 설정으로 변경할 수 있는 이펙트를 “사용자 수정 가능 이펙트”라고 합니다.)

이펙트 보기

이 단원에서는 패턴/숫자 키패드의 버튼을 누르기만 하면 액세스할 수 있는 이펙트 패턴("직접 패턴")을 예로 들어 살펴보겠습니다. 아래의 이펙트 패턴은 기본 설정으로 할당된 것이며 버튼 0~9 및 P IN P/RST에 할당된 패턴을 변경할 수 있습니다.

할당을 변경하는 방법에 대한 자세한 내용은 "직접 패턴 할당 변경" (4-1페이지)을 참조하십시오.



패턴 번호: 1
이펙트 유형: 와이프(Wipe)
모션 유형: 트랜지션



포그라운드 이미지가 좌측에서 나타나 백그라운드 이미지를 우측으로 지워나갑니다.



패턴 번호: 9
이펙트 유형: 와이프(Wipe)
모션 유형: 트랜지션



포그라운드 이미지가 좌측 상단 코너에서 나타나 백그라운드 이미지를 우측 하단으로 지워나갑니다.



패턴 번호: 24
이펙트 유형: 와이프(Wipe)
모션 유형: 트랜지션



포그라운드 이미지가 이미지의 중앙에 원형으로 나타나고 이 원이 확대되면서 백그라운드 이미지를 지워나갑니다.



패턴 번호: 700
 이펙트 유형: 매트릭스 와이프
 (matrix wipe)
 모션 유형: 트랜지션



포그라운드 이미지가 좌측 상단 코너에서 나타나 수직 스트립 형태로 화면을 채워나갑니다.



패턴 번호: 1300
 이펙트 유형: 슬라이드 (slide)
 모션 유형: 트랜지션



포그라운드 이미지가 우측에서 나타나 백그라운드 이미지 위를 좌측으로 슬라이드합니다.



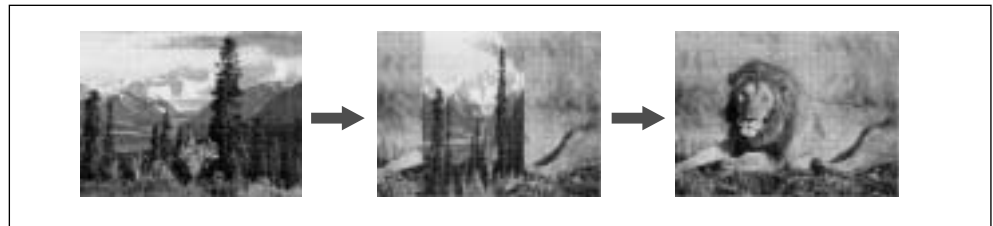
패턴 번호: 1700
 이펙트 유형: 3D 회전
 모션 유형: 트랜지션



포그라운드 이미지가 사용자 쪽으로 회전하는 도어처럼 나타나 백그라운드를 덮습니다. 도어가 완전히 닫히면 포그라운드가 화면을 채웁니다.



패턴 번호: 1902
 이펙트 유형: 플립 (flip)
 모션 유형: 트랜지션



마치 한쪽 사이트에 백그라운드가 있는 패널처럼 수직 축을 기준으로 이미지가 회전합니다. 패널이 화면과 90도 각도가 되면 반대편의 포그라운드 이미지가 나타나며 트랜지션이 완료되면 화면을 완전히 채웁니다.

제 3장 기본작업

이펙트 선택



패턴 번호: 2100
이펙트 유형: 페이지 턴
모션 유형: 트랜지션



포그라운드 이미지가 백그라운드 이미지를 조금씩 덮는 것처럼 나타납니다.



패턴 번호: 2200
이펙트 유형: sphere
모션 유형: 트랜지션



포그라운드 이미지가 우측 상단에 공 모양으로 나타납니다. 화면 하단에서 "뒤어 오름" 다음, 상단에 이르면 펼쳐져 백그라운드 이미지를 덮으며 화면 전체를 채웁니다.



패턴 번호: 1100
이펙트 유형: PIP
모션 유형: 애니메이션



포그라운드 이미지가 화면과 동일한 화면 비의 시각형으로 나타난 다음, 점점 확대되어 백그라운드 이미지를 덮습니다.



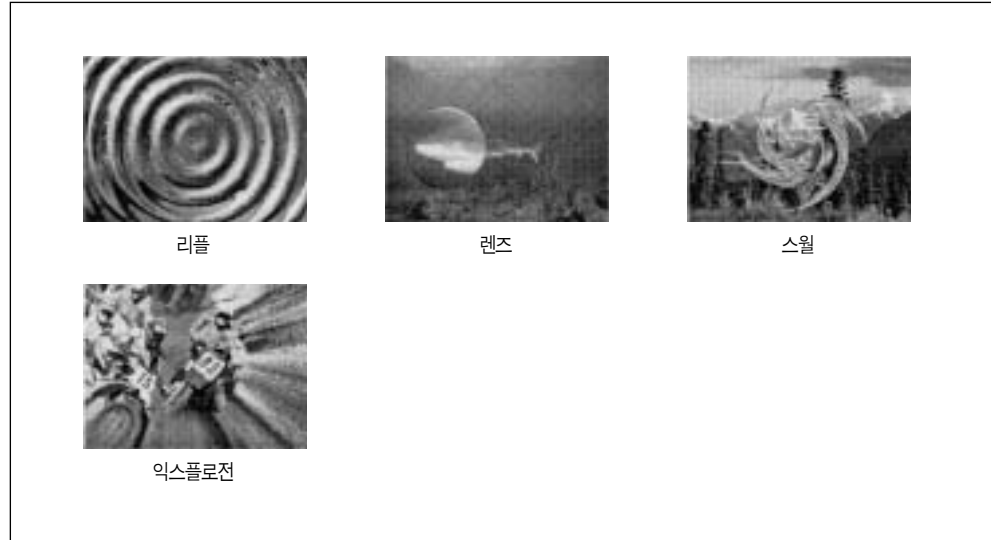
패턴 번호: 2260
이펙트 유형: 리플(ripple)
모션 유형: 트랜지션



포그라운드 이미지가 물결 무늬로 나타나면서 이동 없이 화면 전체를 채우게 됩니다.

논리니어 이펙트

논리니어 이펙트에는 리플을 비롯하여 렌즈, 버스트, 익스플로전, 스윙 및 링 등의 이펙트가 포함됩니다.



2채널 DME 이펙트

2채널 DME 이펙트는 두 개의 포그라운드 이미지를 백그라운드 이미지와 결합합니다. 여기에는 2채널 PIP, 2픽처 인터섹트, 2픽처 브릭, 2채널 페이지 턴 등이 포함됩니다.



주의 사항

2채널 DME 이펙트를 사용하려면 옵션 BKDF-711 2차 채널 DME 보드가 필요합니다.

3D 매핑 이펙트

3D 매핑 이펙트는 논리니어 이미지 처리 프로세싱 기술을 사용합니다. 여기에는 3D 페이지 턴, 3D 경사 예지 등이 포함됩니다.



주의 사항

- 3D 매핑 이펙트를 사용하려면 옵션인 BKDF-712 3D Video Mapping Effects Board가 필요합니다.
- 3픽처 큐브 이펙트 또는 Polygon V-Studio를 사용하려면 옵션 BKDF-711 2nd Channel DME 보드가 필요합니다.
- 이펙트 2891(3D 마커)에서는 마커를 반대 쪽에서 보면 비디오 이미지의 일부가 보이지 않습니다.
- 플로어 하단에서 볼 때, 그리고 Pers 설정(메뉴 페이지 1/3의 F4)이 클 때는 다음 번호(Polygon V-Studio)를 가진 이펙트에서 비디오 이미지의 일부가 보이지 않습니다. - 2950~ 2953, 2955~2958, 2960~2963, 2965~2968, 2970~2973, 2975~2978.

직접 패턴 선택 모드에서 선택

직접 패턴 선택 모드에서는 패턴/숫자 키패드에서 임의의 버튼(INS, DEL, UP, DOWN 또는 ENTER)을 눌러 이펙트 패턴을 직접 선택합니다.

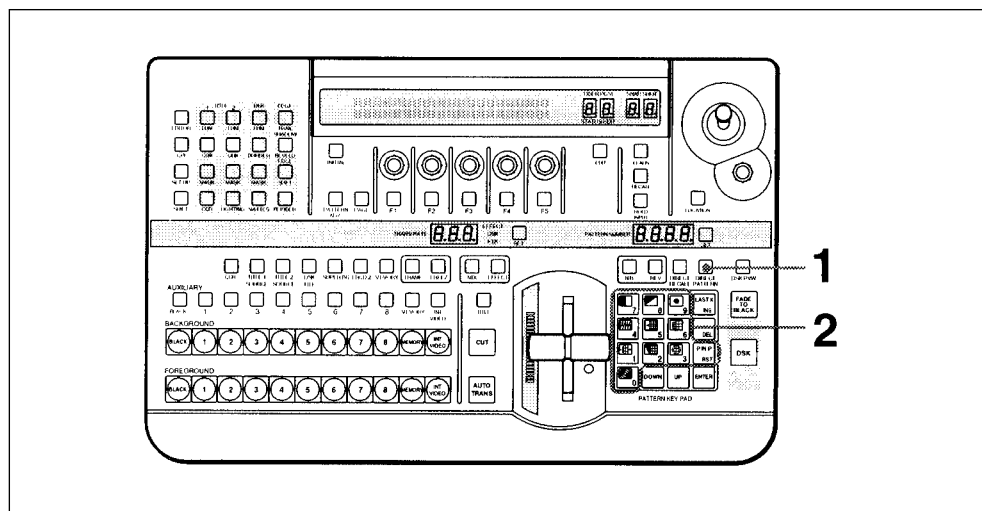
패턴/숫자 키패드의 버튼에 기본 설정값으로 할당된 이펙트에 대한 자세한 내용은 "이펙트 보기" (3-18페이지)를 참조하십시오.

절차

직접 패턴 선택 모드에서 이펙트 패턴을 선택하려면 다음 절차를 사용하십시오.

주의 사항

사용자 프로그램 선택(2-11페이지 참조)의 EDIT 버튼이 점등되어 있으면 먼저 이 버튼을 눌러서 끄십시오.



1 DIRECT PATTERN 버튼을 눌러 점등합니다.

유닛이 이제 직접 패턴 선택 모드가 됩니다.

2 패턴/숫자 키패드에서 원하는 이펙트 패턴에 할당된 버튼을 눌러서 켵니다.

버튼에 할당된 이펙트가 선택되고 PATTERN NUMBER 디스플레이 윈도우에 패턴 번호가 나타납니다.

패턴 번호 지정 모드에서 선택

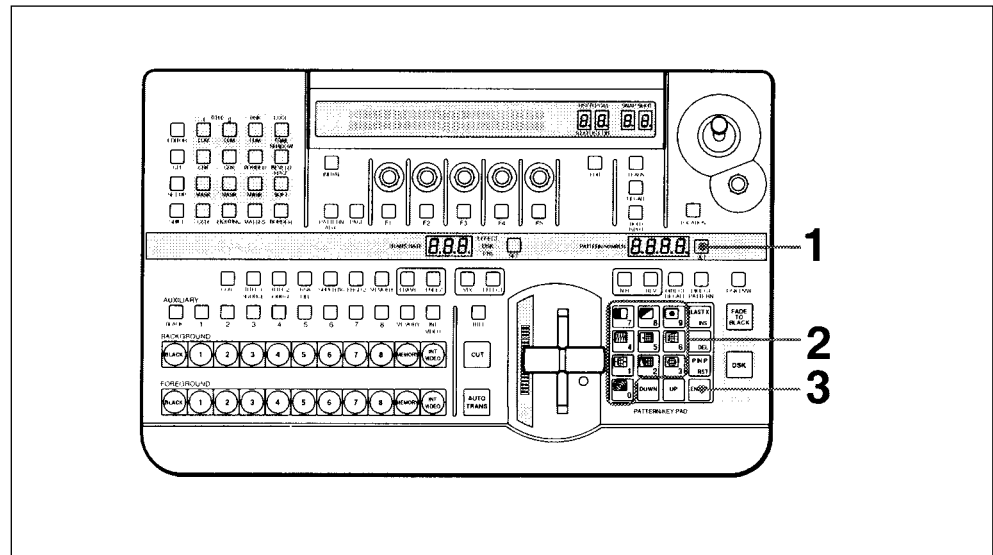
패턴 번호 지정 모드에서는 번호를 입력하여 원하는 이펙트 패턴을 선택합니다.

절차

패턴 번호 지정 모드에서 이펙트 패턴을 선택하려면 다음 절차를 이용하십시오.

주의 사항

사용자 프로그램 섹션(2-11페이지 참조)의 EDIT 버튼이 점등되어 있으면 먼저 이 버튼을 눌러서 끄십시오.



1 SET 버튼을 눌러 점등합니다.

2 패턴/숫자 키패드의 0~9 버튼을 사용해 원하는 패턴 번호를 입력합니다.

입력한 번호가 PATTERN NUMBER 디스플레이 윈도우에 나타납니다. 각 숫자 우측 아래에 도트가 나타나 입력이 아직 확인되지 않았음을 나타냅니다.

3 ENTER 버튼을 누릅니다.

PATTERN NUMBER 디스플레이 윈도우의 숫자 우측 아래에 있던 도트가 사라져서 패턴 번호를 확인합니다.

잘못된 번호를 입력한 경우

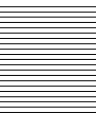
ENTER 버튼을 누르기 전에 P IN P/RST 버튼을 눌러 잘못된 번호를 취소한 다음 정확한 번호를 입력합니다.

주의 사항

유효하지 않은 번호(해당 패턴이 없는 번호)를 입력하면, 입력한 번호보다 큰 번호 중 가장 근접한 유효 번호로 자동 수정됩니다. 단, 9309보다 큰 번호를 입력하면 패턴 번호 0001로 수정됩니다.

확인하기 전에 번호 조정하기

번호를 1씩 높이려면 UP 버튼을 누릅니다. UP 버튼을 누르고 있으면 번호가 계속 높아집니다. 번호를 1씩 낮추려면 DOWN 버튼을 누릅니다. DOWN 버튼을 누르고 있으면 번호가 계속 낮아집니다.



경계 수정 - 보더, 소프트 이지, 경사 이지 및 크롭

백그라운드 이미지와 포그라운드 이미지 사이의 경계에 보더를 적용하거나 이미지에서 원하지 않는 부분을 마스크 할 수 있습니다.

경계를 수정할 수 있는 이펙트는 다음 네 가지입니다. 네 개를 동시에 사용할 수 있습니다.

보더: 이미지 경계에 보더를 적용합니다.

소프트 이지: 이미지 경계에 블러를 적용합니다.

경사 이지: 이미지 경계에 경사를 적용합니다.

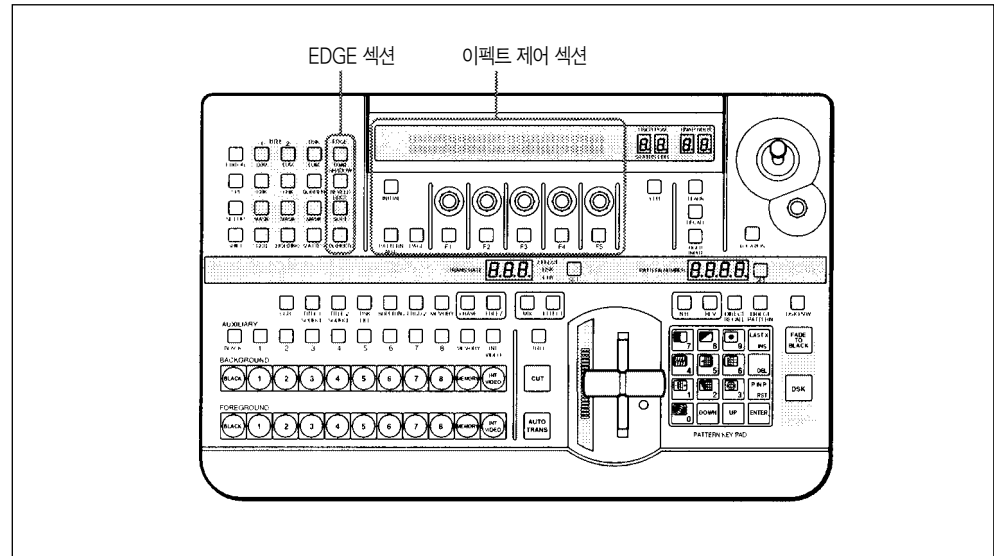
잘라내기: 크롭 이미지 경계 위치를 조정하여 원하지 않는 부분을 제거합니다.

(축소된 이미지가 사용되는 PIP와 기타 이펙트의 경우에는 이미지 주위의 노이즈를 줄입니다.)

주의 사항

이펙트 패턴에 따라 위의 이펙트를 적용하지 못할 수도 있습니다. 자세한 내용은 “이펙트 패턴 변형 형태 및 데코 레이션 (Effect Pattern Variant Forms and Decorations)” (A-26페이지) 단원을 참조하십시오.

절차



경계 수정에 사용하는 컨트롤

보더 적용

다음 절차를 따릅니다.

- 1 EDGE 섹션의 BORDER 버튼을 눌러서 켜고 EDGE 메뉴에 1페이지를 표시합니다.

EDGE	Border	Soft	Bv1Wid	BVLTYP	Bv1Int
1/2	0-100	0-100	-100-100	01-20	0-100

PAGE F1 F2 F3 F4 F5

- 2 F1(Border) 노브를 돌려 보더의 너비를 설정합니다.

이미지 경계에 블러 적용

다음 절차를 따릅니다.

- 1 EDGE 섹션의 SOFT 버튼을 눌러서 켜고 EDGE 메뉴에 1페이지를 표시합니다.

EDGE	Border	Soft	Bv1Wid	BVL TYP	Bv1Int
1/2	0-100	0-100	-100-100	01-20	0-100
PAGE	F1	F2	F3	F4	F5

- 2 F2(Soft) 노브를 돌려 경계 블러의 정도를 설정합니다.

이미지 경계에 경사 에지 적용

다음 절차를 따릅니다.

- 1 EDGE 섹션의 BEVELED EDGE 버튼을 눌러서 켜고 EDGE 메뉴에 1페이지를 표시합니다.

EDGE	Border	Soft	Bv1Wid	BVL TYP	Bv1Int
1/2	0-100	0-100	-100-100	01-20	0-100
PAGE	F1	F2	F3	F4	F5

- 2 F3(BvWid), F4(BVL TYP) 및 F5(BvInt) 노브를 돌려 경사 에지의 너비, 유형 및 콘트라스트를 설정합니다.

이미지의 원하지 않는 부분 제거

다음 절차를 따릅니다.

- 1 BORDER, SOFT 및 BEVELED EDGE 버튼 중 하나를 눌러 EDGE 메뉴에 2페이지를 표시합니다.
(페이지를 바꾸려면 PAGE 버튼을 누릅니다.)

EDGE	CROP	Left	Right	Top	Bottom
2/2	AUTO	-400-400	-400-400	-300-300	-300-300
PAGE	F1	F2	F3	F4	F5

- 2 이미지 경계를 수동으로 조절하려면 F1(CROP) 버튼을 눌러 "MANUAL"을 선택합니다.

- 3 F2(Left), F3(Right), F4(Top), F5(Bottom) 노브를 돌려 이미지 경계의 사방을 조절합니다.

주의 사항

2단계에서 F1(CROP)을 "AUTO"로 설정한 경우, 특정 이펙트 패턴에 대한 자동 조정이 이루어집니다. "OFF"를 설정하면 크롭 기능이 비활성화됩니다.

크롭 이펙트에 “C” 표시

크롭 이펙트의 파라미터가 이미지의 원하지 않는 부분을 제거할 표준 이미지 크기의 파라미터와 다르면, 메뉴 디스플레이의 2행 2열 “C”가 나타납니다.

표준 이미지 크기는 다음과 같습니다.

DME 스위처가 DFS-700A인 경우

CROP 모드	좌측	우측	상단	하단
AUTO	-391	391	292	-292
MANUAL	-391	391	292	-292

DME 스위처가 DFS-700AP인 경우

CROP 모드	좌측	우측	상단	하단
AUTO	-391	391	293	-293
MANUAL	-391	391	293	-293

이펙트 파라미터가 이미 조정된 경우

보더, 소프트 에지, 경사 에지 또는 크롭 이펙트의 파라미터가 이미 조정된 경우에는 EDGE 섹션의 BORDER, SOFT 및 BEVELD EDGE 버튼 중 하나를 누르기만 하면 선택한 이펙트를 이펙트 패턴에 적용할 수 있습니다.

EDGE 메뉴의 대괄호 [] 표시

꺼져 있는 기능에 대한 EDGE 메뉴의 파라미터는 대괄호 [] 안에 표시됩니다.

예를 들어 보더 기능을 끈 경우 EDGE 메뉴를 디스플레이하면 Border의 설정이 대괄호 안에 나타납니다.

이 상태에서도 노브 조정은 가능합니다. BORDER 버튼을 눌러 기능을 켜면 새로운 설정이 적절히 반영됩니다.

패턴 위치 및 크기 변경 - Location(X)(Y)(Z)

백그라운드 이미지에 포그라운드 이미지를 삽입할 때 이펙트 패턴의 위치와 크기를 조절할 수 있습니다.

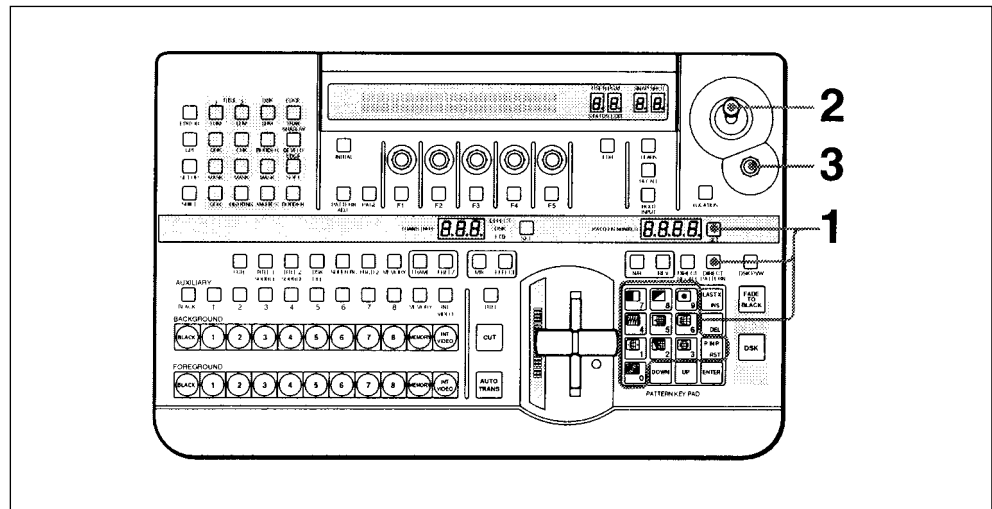
주의 사항

일부 이펙트 패턴의 경우에는 그 위치와 크기를 조절할 수 없습니다. LOCATION 버튼을 눌러도 커지지 않는다면 이러한 이펙트 패턴 중 하나를 선택한 경우입니다.

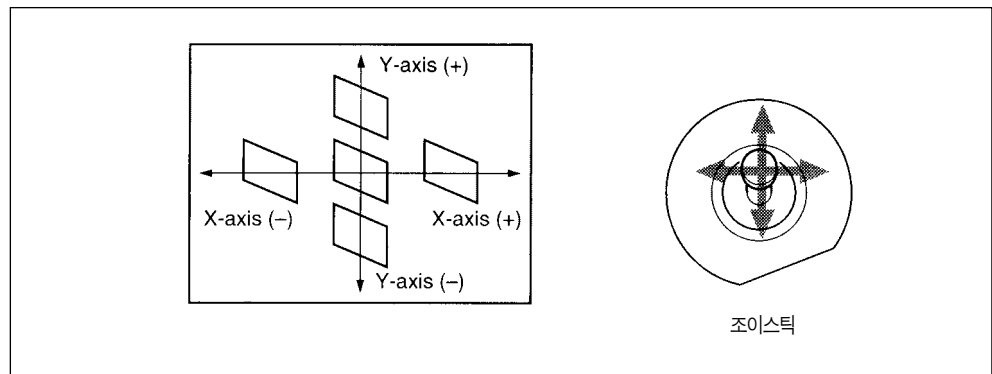
이펙트의 위치 및 크기 조절이 가능한지의 여부에 대한 자세한 내용을 보려면 "이펙트 패턴 변형 형태 및 데코레이션 (Effect Pattern Variant Forms and Decorations)"(A-26페이지)을 참조하십시오.

절차

이펙트 패턴의 위치와 크기를 변경하려면 다음 절차를 사용합니다.

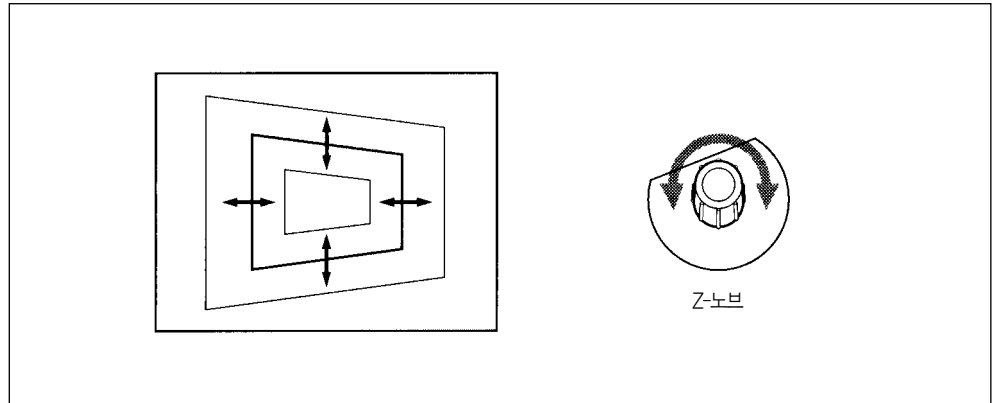


- 1 "이펙트 패턴 변형 형태 및 데코레이션 (Effect Pattern Variant Forms and Decorations)"(A-26페이지) 단원을 읽어본 후 위치 및 크기 변경이 가능한 이펙트 패턴을 선택합니다.
- 2 패턴을 수평(x-축) 또는 수직(y-축)으로 이동하려면 위치 섹션에서 조이스틱을 움직입니다.



(계속)

3 패턴을 깊이 방향(z-축)으로 이동하려면 위치 섹션의 Z-노브를 돌립니다.



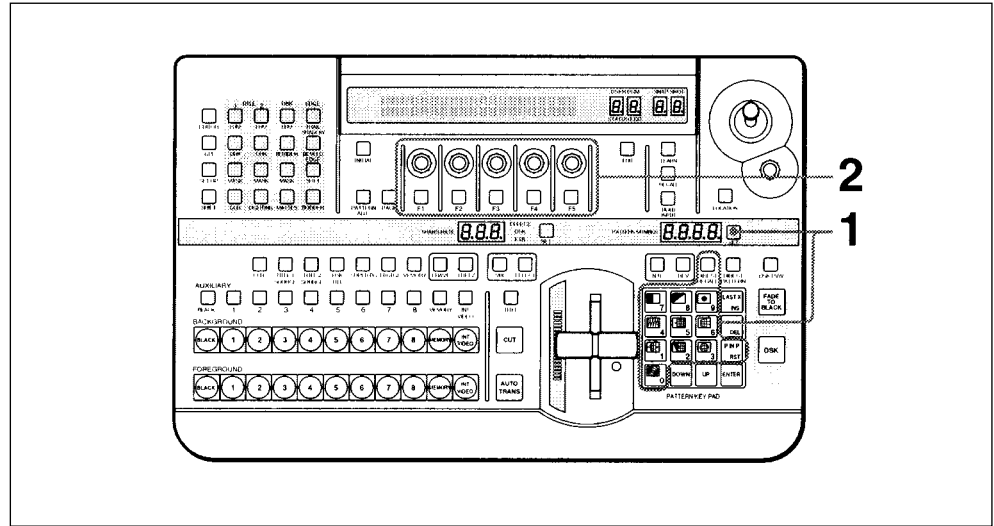
패턴 수정 - 사용자 수정 가능 이펙트

사용자 수정 가능 이펙트(user modifiable effect)는 파라미터를 조절하여 이펙트 패턴을 수정할 수 있는 이펙트입니다. 이펙트에 따라 가변 파라미터가 다양합니다.

사용자 수정 가능 이펙트의 패턴 번호와 가변 파라미터에 대해서는 “이펙트 제어 파라미터 리스트(Effect Control Parameter List)”(A-3페이지)를 참조하십시오.

절차

파라미터를 조절하여 이펙트 패턴을 수정하려면 다음 절차를 사용하십시오.



- 1 “이펙트 제어 파라미터 리스트” (A-3페이지) 단원을 검토 후 사용자 수정 가능 이펙트를 선택합니다.

선택한 이펙트 패턴의 가변 파라미터가 메뉴 디스플레이에 나타납니다.

선택한 이펙트에 가변 파라미터가 없는 경우 메뉴 디스플레이에는 “No Adjustable Parameter”라는 메시지가 표시됩니다.

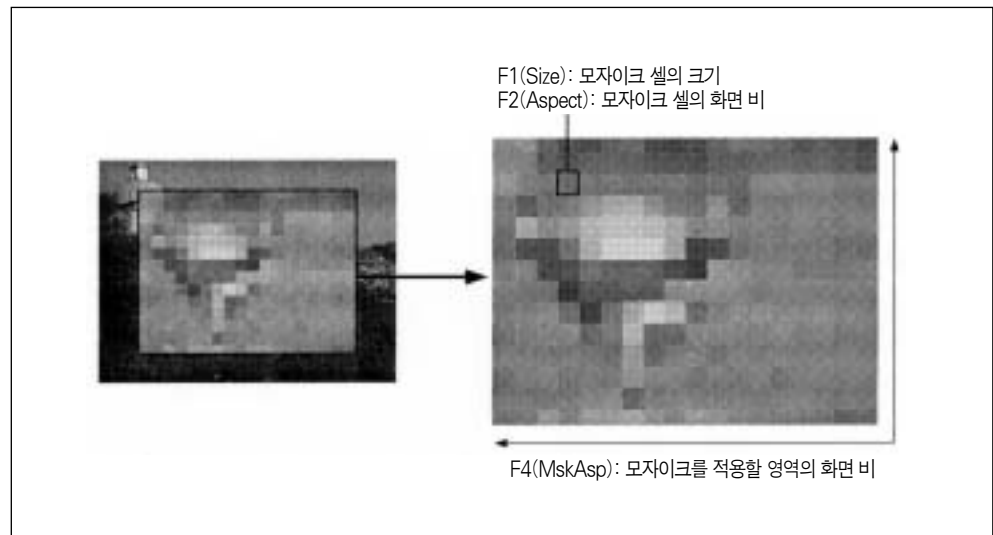
- 2 노브 및 버튼 F1~F5를 사용해 파라미터를 설정합니다.

사용자 수정 가능 이펙트 파라미터의 예제

예를 들어 모자이크(패턴 번호 1016)를 선택하면 메뉴 디스플레이에 다음 파라미터가 나타납니다.

1016	Size	Aspect	Soft	MskAsp	TYPE
1/1	0-100	0-100	0-100	0-100	FLAT
PAGE	F1	F2	F3	F4	F5

파라미터의 효과에 대해서는 다음 그림을 참조하십시오.



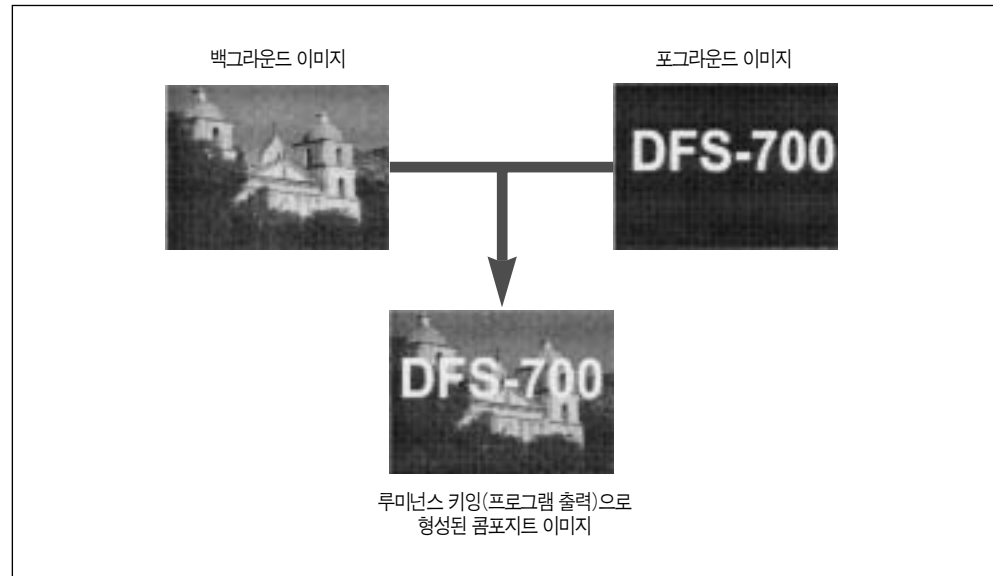
모자이크 파라미터(패턴 번호 1016)

문자 및 그래픽 삽입(1) - 타이틀 키

이펙트를 적용할 때 백그라운드 이미지에 텍스트 및 그래픽을 삽입(또는 수퍼임포즈)할 수 있습니다. 이러한 삽입에는 루미넌스 키 또는 크로마 키를 사용할 수 있습니다.

루미넌스 키

루미넌스 키에서는 포그라운드 이미지의 특정 루미넌스 레벨이 키 신호 생성의 임계값으로 사용되며, 포그라운드 이미지의 해당 부분이 백그라운드 이미지로 삽입됩니다. 일반적으로 포그라운드 이미지는 흑색 백그라운드에, 백그라운드 이미지에 삽입된 밝은 텍스트로 구성됩니다.

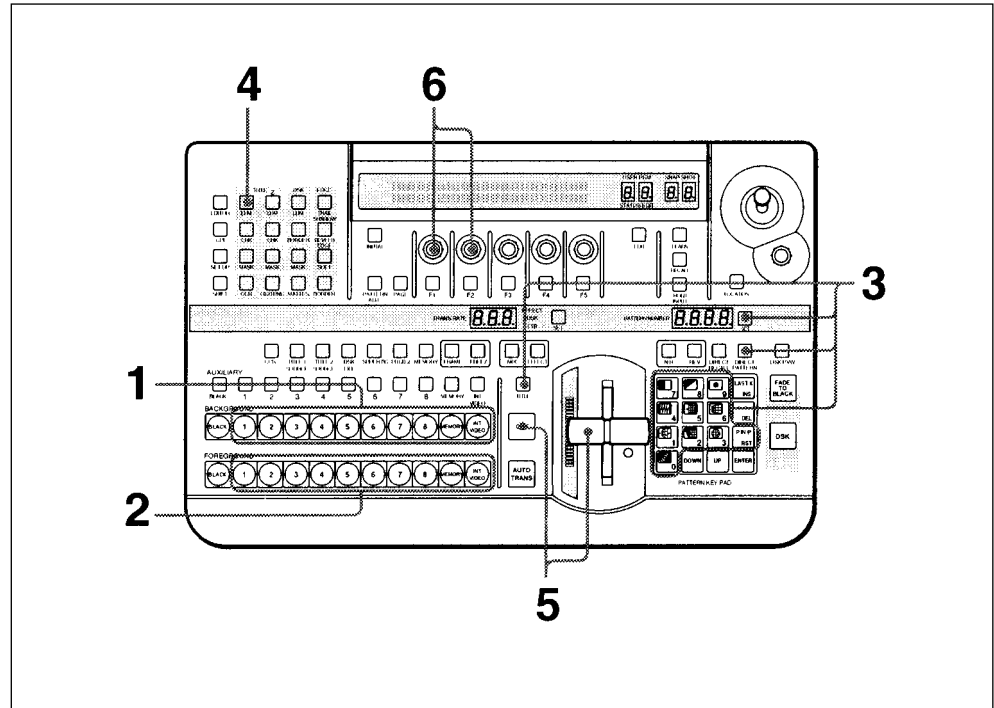


2채널 루미넌스 키잉

옵션 BKDF-711 2nd Channel DME 보드를 설치한 경우에는 2차 루미넌스 키 채널도 사용할 수 있습니다. 루미넌스 키를 사용할 때는 메뉴 제어 섹션의 TITLE 섹션에서 타이틀 1 및 타이틀 2를 모두 설정해야 합니다. 2차 루미넌스 키에 사용되는 포그라운드 신호를 선택하려면, 델리게이션 섹션에서 FRGD 2 버튼을 누른 다음 AUXILIARY 버튼 중 하나로 원하는 비디오 신호를 선택합니다.

절차

루미넌스 키를 사용해 백그라운드 이미지에 텍스트 및 그래픽을 삽입하려면 다음 절차를 이용합니다.



- 1 BACKGROUND 버스 버튼을 사용해 백그라운드 이미지를 선택합니다.
선택된 백그라운드 이미지가 프로그램 모니터에 나타납니다.
- 2 FOREGROUND 버스 버튼을 사용해 포그라운드 이미지를 선택합니다.
미리보기 모니터가 연결되어 있는 경우 선택한 포그라운드 이미지가 미리보기 모니터에 나타납니다.
- 3 이펙트 패턴을 선택하고 이펙트 트랜지션 섹션에서 TITLE 버튼을 눌러서 켭니다.

주의 사항

이펙트 패턴에 따라 루미넌스 키를 사용하지 못할 수 있습니다. 이런 패턴이 선택된 경우 TITLE 버튼이 점등되지 않습니다. "이펙트 패턴 변형 형태 및 데코레이션" (A-26페이지) 단원의 표에서 "TITLE" 열을 확인하여 체크 표시 (V)가 되어 있는 패턴을 선택합니다.

TITLE 버튼이 점등되면 N/R 버튼도 자동으로 점등되어 시스템이 N/R(normal/reverse) 모드에 있음을 나타냅니다. TITLE 버튼이 점등되어 있으면 N/R 모드를 종료할 수 없습니다.

4 메뉴 제어 섹션의 TITLE 섹션에서 LUM 버튼을 눌러 켜니다.

루미넌스 키 메뉴가 메뉴 디스플레이에 나타납니다. 다음 예제에서는 1 열의 LUM 버튼이 점등됩니다.

T1LUM	Clip	Gain	INVERT	FILL	Density
1/1	0-100	0-100	OFF	VIDEO	0-100
PAGE	F1	F2	F3	F4	F5

5 이펙트 트랜지션 섹션의 CUT 버튼을 누르거나 페이더 레버를 움직입니다.

포그라운드 및 백그라운드 이미지의 콤포지트가 프로그램 모니터에 나타납니다. 그러나 이 때(조정 이전) 백그라운드 이미지나 포그라운드 이미지 중 하나가 보이지 않을 수 있습니다.

포그라운드 이미지가 밝은 배경에 어두운 글자로 구성된 경우

루미넌스 키 메뉴에서 F3(INVERT) 버튼을 눌러 켜 다음 6단계로 넘어갑니다.

6 프로그램 모니터의 콤포지트 이미지를 관찰하면서 F1(Clip) 노브와 F2(Gain) 노브를 사용해 클립과 이득(gain)을 필요에 따라 조절합니다.

콤포지트 이미지와 백그라운드 이미지 사이를 전환하려면

CUT 버튼을 누릅니다. 그러면 콤포지트 이미지와 백그라운드 이미지 사이를 전환할 수 있습니다.

삽입된 텍스트나 이미지를 컬러 매트로 채우려면(컬러 매트를 키 필로 사용)

보더와 같은 색 또는 이펙트와 같은 색을 사용할 수 있습니다.

- 보더와 같은 색을 사용하려면 루미넌스 키 메뉴에서 F4(FILL) 버튼을 눌러 "BDRMAT"를 선택합니다.
- 이펙트와 같은 색을 사용하려면 루미넌스 키 메뉴에서 F4(FILL) 버튼을 눌러 "EFFMAT"를 선택합니다.

컬러 매트의 색을 변경하려면 "컬러 매트 조정" (3-57페이지) 단원을 참조하십시오.

컬러매트 키 필에서 포그라운드 이미지로 돌아오려면 F4(FILL) 버튼을 눌러 "VIDEO"를 선택합니다.

반투명 포그라운드 이미지로 콤포지트 이미지 생성

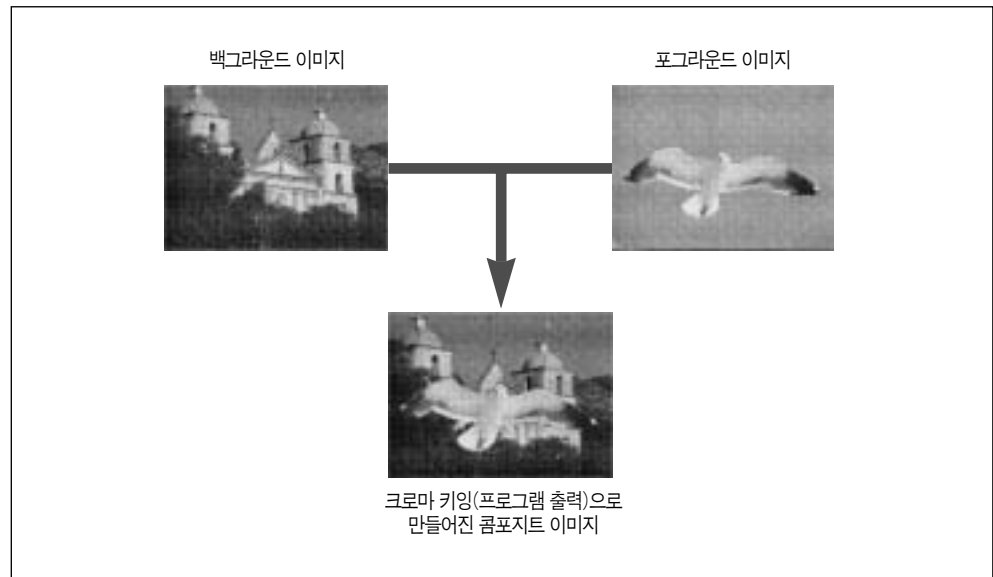
프로그램 모니터에서 콤포지트 이미지를 관찰하면서 F5(Density) 노브를 돌려 포그라운드 이미지의 투명도를 조절합니다.

루미넌스 키를 제거하려면

이펙트 트랜지션 섹션에서 TITLE 버튼을 눌러서 끕니다.

크로마 키잉

크로마 키잉에서는 키 신호가 포그라운드 이미지의 특정 레퍼런스 색상을 기반으로 생성되며, 포그라운드 이미지의 해당 부분을 백그라운드 이미지로 대체합니다. 일반적으로 포그라운드 이미지는 완전 청색 백그라운드로 생성된 다음 백그라운드 이미지로 대체됩니다.



본 시스템에서는 다음 방법 중 한 가지를 사용해 크로마 키잉을 수행할 수 있습니다.

- 자동 크로마 키잉

백그라운드 일부분에 커서를 위치시켜 키잉 색을 지정합니다. 쉽고 빠르게 콤포지트 이미지를 만들 수 있는 방법입니다.

- 수동 크로마 키잉

수동 조절을 통해 키잉 색을 지정합니다. 자동 크로마 키잉보다 세밀한 제어가 가능한 방법입니다.

우선 자동 크로마 키잉으로 시작한 다음 필요에 따라 수동 크로마 키 조정 방법을 사용하면 최적의 콤포지트 이미지를 효과적으로 만들 수 있습니다.

2채널 크로마 키잉

옵션 BKDF-711 2차 채널 DME 보드를 설치하면 2차 크로마 키 채널을 사용할 수 있습니다.

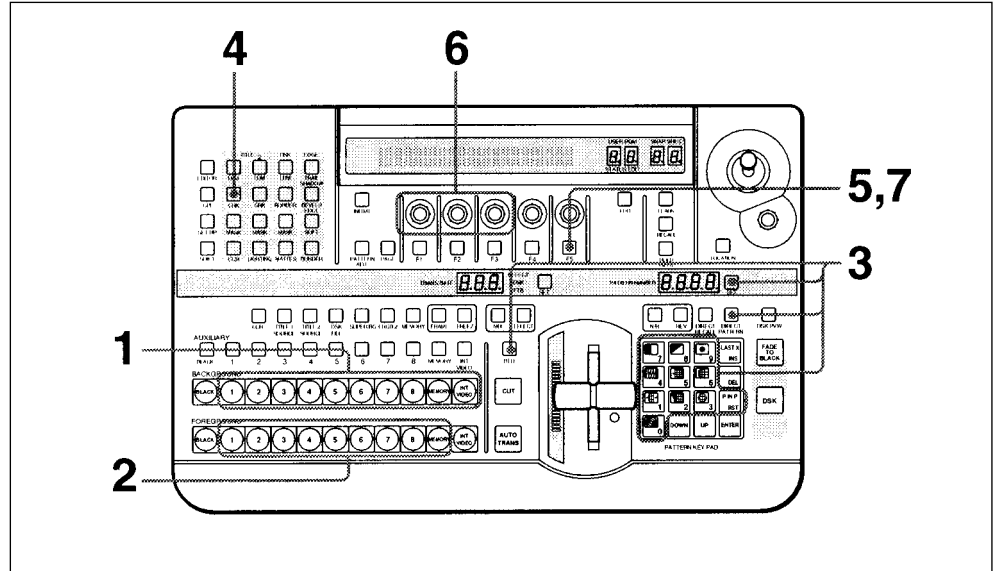
2개의 크로마 키 채널을 사용하려면 메뉴 제어 섹션의 TITLE 섹션에서 타이틀 1 및 타이틀 2를 모두 설정해야 합니다. 2차 크로마 키 채널에 사용할 포그라운드 이미지를 선택하려면, 델리게이션 섹션에서 FRGD 2 버튼을 눌러 권 다음 AUXILIARY 버튼 중 하나로 원하는 비디오 신호를 선택합니다.

타이틀 키에 일반 이펙트(normal effect)를 사용하려면

이 경우에는 TITLE 섹션의 열 1에 있는 버튼 중 하나를 사용해 타이틀 1 셋팅 메뉴(T1LUM, T1CRK 또는 T1MSK)를 호출하여 설정합니다.

자동 크로마 키잉

백그라운드 이미지와 포그라운드 이미지를 자동 크로마 키잉으로 결합하려면 다음 절차를 사용합니다.



- 1 BACKGROUND 버스 버튼으로 백그라운드 이미지를 선택합니다.
선택된 백그라운드 이미지가 프로그램 모니터에 나타납니다.
- 2 FOREGROUND 버스 버튼으로 포그라운드 이미지를 선택합니다.
미리보기 모니터가 연결되어 있는 경우 선택한 포그라운드 이미지가 미리보기 모니터에 나타납니다.

- 3 이펙트 패턴을 선택하고 이펙트 트랜지션 색션에서 TITLE 버튼을 눌러서 켭니다.

주의 사항

이펙트 패턴에 따라 크로마 키잉을 사용하지 못할 수 있습니다. 이런 패턴이 선택된 경우 TITLE 버튼이 점등되지 않습니다.

“이펙트 패턴 변형 형태 및 데코레이션”(A-26페이지) 단원의 표에서 “TITLE” 열을 확인하여 체크 표시(V)가 되어 있는 패턴을 선택합니다.

TITLE 버튼이 점등되면 N/R 버튼도 자동으로 점등되어 시스템이 N/R(normal/reverse) 모드에 있음을 나타냅니다. TITLE 버튼이 점등되어 있으면 N/R 모드를 종료할 수 없습니다.

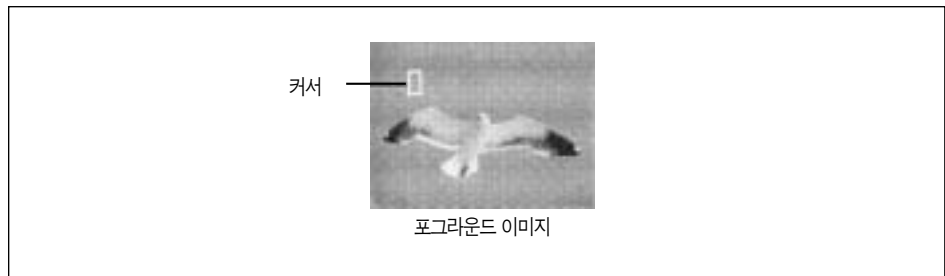
(계속)

4 메뉴 제어 섹션의 TITLE 섹션에서 CRK 버튼을 눌러 켭니다.

메뉴 디스플레이에 크로마 키 메뉴의 1페이지가 나타납니다. 1열의 CRK 버튼이 점등되면 다음 예제가 나타납니다.

T1CRK	Clip	Gain	Hue	Angle	AUTO
1/3	0-100	0-100	0-99	0-100	↓
PAGE	F1	F2	F3	F4	F5

5 F5(AUTO) 버튼을 누릅니다.



프로그램 모니터 화면에 포그라운드 이미지가 흰색 박스 커서와 함께 나타납니다.

T1ACR	Pos H	Pos V	Size	--AUTO	CRK- -
1/1	-100-100	-100-100	0-100	CANCEL	START
메뉴가 자동 크로마 키 메뉴(T1ACR)로 바뀝니다.			F3	F4	F5

6

다음 노브를 돌려 커서를 조정하여 크로마 키의 레퍼런스 색으로 사용되는 백그라운드 색을 선택합니다.

커서 조정	제어 노브
수평으로 이동.	F1(Pos H)
수직으로 이동.	F2(Pos V)
크기 변경.	F3(SIZE)

주의 사항

- LOCATION 섹션의 조이스틱과 Z-노브를 사용해 커서를 조정할 수도 있습니다.
- 자동 크로마 키 조작과 관련이 없는 버튼을 누르면 자동 크로마 키 모드가 자동으로 종료됩니다.

백그라운드 색에 변화가 있는 경우

커서를 최대한 크게 만듭니다.

7 F5(START) 버튼을 누릅니다.

자동 크로마 키가 실행되고 백그라운드 및 포그라운드 이미지의 콤포지트가 프로그램 모니터에 나타납니다.

컴포지트 이미지 조정

수동 크로마 키 절치를 따라(다음 페이지 참조) 지정된 크로마 키 색상의 색상, 클립 및 이득을 조정합니다. 크로마 키에 의해 잘린 부분의 루미넌스도 조정할 수 있습니다.

컴포지트 이미지와 백그라운드 이미지 간 전환을 하려면

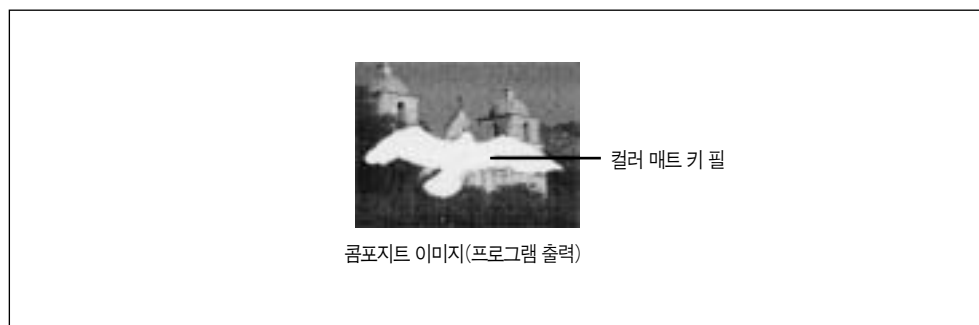
CUT 버튼을 누릅니다. 그러면 컴포지트 이미지와 백그라운드 이미지 사이를 전환할 수 있습니다.

삽입된 텍스트나 이미지를 컬러 매트로 채우려면(컬러 매트를 키 필로 사용)

보더와 동일한 색 또는 이펙트와 동일한 색을 사용할 수 있습니다.

- 보더와 같은 색을 사용하려면 크로마 키 메뉴(T1CRK)에서 F4(FILL) 버튼을 눌러 "BDRMAT"를 선택합니다.
- 이펙트와 같은 색을 사용하려면 크로마 키 메뉴(T1CRK)에서 F4(FILL) 버튼을 눌러 "EFFMAT"를 선택합니다.

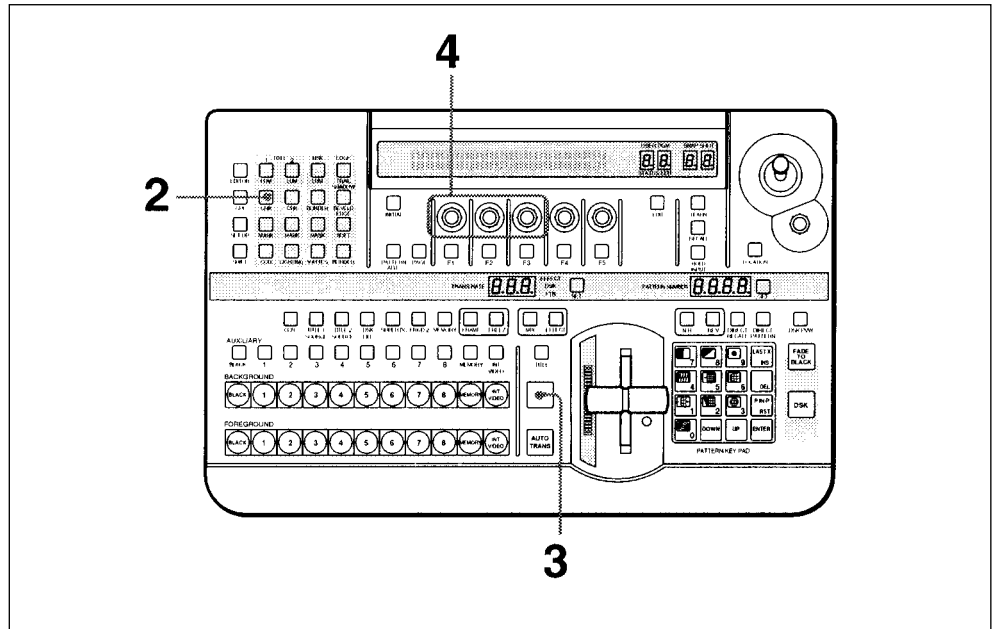
컬러 매트의 색을 변경하려면 "컬러 매트 조정"(3-57페이지) 단원을 참조하십시오.



컬러매트 키 필에서 포그라운드 이미지로 돌아오려면 크로마 키 메뉴(T1CRK)의 2페이지에서 F4(FILL) 버튼을 눌러 "VIDEO"를 선택합니다.

수동 크로마 키

백그라운드 이미지와 포그라운드 이미지를 수동 크로마 키잉으로 결합하려면 다음 절차를 이용합니다.



1 자동 크로마 키잉의 절차(3-37페이지 참조) 중 1~3단계의 순서에 따라, 백그라운드 이미지, 포그라운드 이미지 및 이펙트 패턴을 선택합니다.

2 메뉴 제어 섹션의 TITLE 섹션에서 CRK 버튼을 눌러 켭니다.

메뉴 디스플레이에 크로마 키 메뉴의 1페이지가 나타납니다. 1열의 CRK 버튼이 점등되면 다음 예제가 나타납니다.

T1CRK	Clip	Gain	Hue	Angle	AUTO
1/3	0-100	0-100	0-99	0-100	↓
PAGE	F1	F2	F3	F4	F5

3 이펙트 트랜지션 섹션의 CUT 버튼을 누릅니다.

포그라운드 및 백그라운드 이미지의 콤포지트가 프로그램 모니터에 나타납니다.

그러나 이 때(조정 이전) 백그라운드 이미지나 포그라운드 이미지 중 하나가 보이지 않을 수 있습니다.

4 프로그램 모니터에서 콤포지트 이미지를 관찰하면서 크로마토 키 메뉴의 1페이지에서 색상, 클립 및 이득을 조절합니다.

포그라운드 이미지의 백그라운드 부분이 백그라운드 이미지로 완전히 교체되지 않는 경우

F3(Hue) 노브로 색상을 조절하고 F1(Clip) 노브로 클립을 조절합니다.

포그라운드 이미지의 아웃라인이 깔끔하지 않은 경우

F1(Clip) 노브로 클립을 조절하고 F2(Gain) 노브로 이득을 조절합니다.

루미넌스 키와의 조합

1 PAGE 버튼을 눌러 크로마 키 메뉴의 3페이지를 표시한 다음 F1(LUM) 버튼을 눌러 파라미터를 "ON"으로 설정합니다.

T1CRK	LUM	Clip	Gain	INVERT
3/3	ON	0-100	0-100	OFF
PAGE	F1	F2	F3	F4

2 프로그램 모니터의 컴포지트 이미지를 관찰하면서 F2(Clip) 노브를 사용해 클립을 조절하고 F3(Gain) 노브를 사용해 이득을 조절합니다. 어두운 부분을 놔두려면 F4(INVERT) 버튼을 누르고 파라미터를 "ON"으로 설정합니다.

콤포지트 이미지와 백그라운드 이미지 간 전환을 하려면

CUT 버튼을 누릅니다. 그러면 콤포지트 이미지와 백그라운드 이미지 사이를 전환할 수 있습니다.

삽입된 텍스트나 이미지를 컬러 매트로 채우려면(컬러 매트를 키 필로 사용)

자동 크로마 키와 동일한 절차를 사용합니다(3-39페이지 참조).

크로마 키잉에 대한 색상(hue) 범위 조정(“앵글” 설정)

포그라운드 이미지의 백그라운드 색에 변동이 있는 경우에는, 백그라운드 이미지를 원하는 백그라운드 전체에 즉시 키잉하지 못할 수 있습니다. 이런 경우에는 크로마 키잉에 사용되는 색상의 범위(“앵글” 설정)를 늘려서 문제를 해결할 수 있습니다. 즉 색상환(hue circle)에 더 넓은 앵글의 부채꼴을 사용한다는 의미입니다.

앵글 설정(예제: 청색 백그라운드 색 사용)

- 앵글을 늘리면 사이안(cyan) 및 마젠타(magenta)의 음영을 비롯하여, 백그라운드 이미지가 대체하는 색상의 범위가 늘어납니다.
- 앵글을 줄이면 백그라운드 이미지가 대체하는 색상의 범위가 줄어들어 청색에 근접하는 것으로 제한됩니다.

주의 사항

포그라운드 이미지 중 백그라운드 이미지가 대체해서는 안될 위치에 “백그라운드” 색과 유사한 색이 있는 경우, 색상 범위를 너무 넓게 설정하면 이 부분 역시 백그라운드 이미지로 채워집니다(키 필).

삽입된 이미지 가장자리로의 색 번짐 제거(색 취소 기능)

크로마 키 콤포지트 이미지에서, 삽입된 이미지의 경계에는 포그라운드 이미지의 “백그라운드” 키잉 색(보통 청색)이 백그라운드 이미지와의 경계로 번지는 경향이 있습니다. 이런 경우에는 콤포지트 이미지의 키잉 색을 다른 색(예를 들어 회색)으로 교체하면 경계가 눈에 덜 띄게 됩니다. 이 기능을 “색 취소(color cancel)” 기능이라고 합니다.

색 취소 기능을 사용하려면 다음 절차를 사용합니다.

- 1 메뉴 제어 섹션의 TITLE 섹션에서 CRK 버튼을 눌러서 켜고 크로마 키 메뉴의 2페이지를 표시합니다.

1열의 CRK 버튼이 점등되면 다음 예제가 나타납니다.

T1CRK	COLCAN	Sat	Hue	FILL	Density
2/3	ON	0-100	0-99	VIDEO	0-100
PAGE	F1	F2	F3	F4	F5

- 2 이펙트 트랜지션 섹션에서 TITLE 버튼을 눌러서 켜 다음, CUT 버튼을 누릅니다.

포그라운드 및 백그라운드 이미지의 콤포지트가 프로그램 모니터에 나타납니다.

- 3 F1(COLCAN) 버튼을 눌러 파라미터를 “ON”으로 설정합니다.

- 4** 프로그램 모니터에서 콤포지트 이미지를 관찰하면서 백그라운드 이미지와 포그라운드 이미지 사이 경계의 색상과 채도가 자연스럽게 일치될 때까지 H3(Hue)와 F2(Sat) 노브를 돌립니다.

반투명 포그라운드 이미지로 콤포지트 이미지 생성(농도 기능)

삽입된 이미지를 반투명으로 만들어 이를 백그라운드 이미지에 삽입할 수 있습니다.

다음 절차를 따릅니다.

- 1** 메뉴 제어 섹션의 TITLE 섹션에서 CRK 버튼을 눌러서 켜고 크로마 키 메뉴의 2페이지를 표시합니다.

1열의 CRK 버튼이 점등되면 다음 예제가 나타납니다.

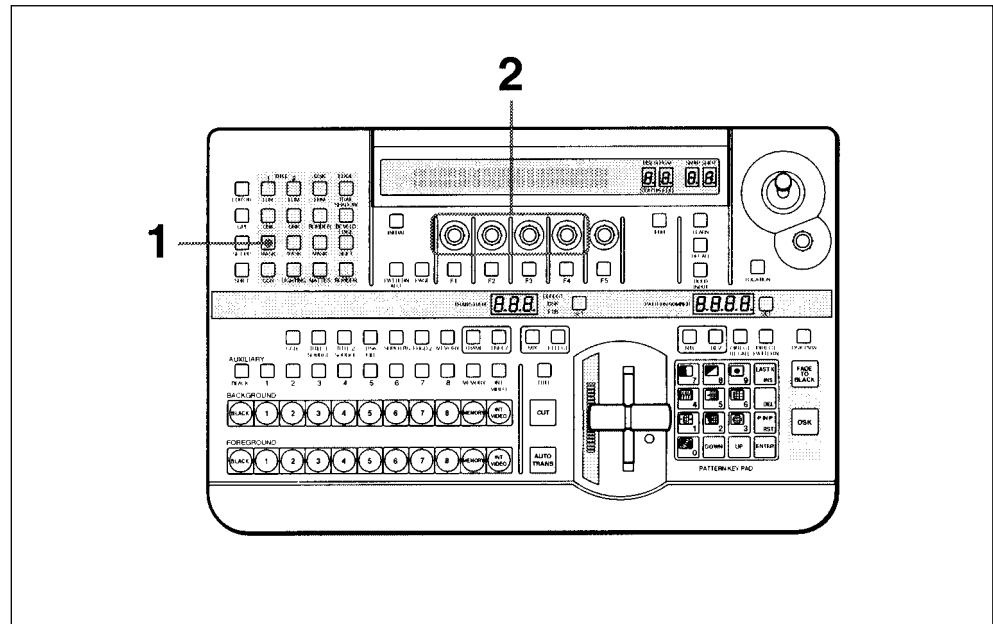
T1CRK	COLCAN	Sat	Hue	FILL	Densty
2/3	ON	0-100	0-99	VIDEO	0-100
PAGE	F1	F2	F3	F4	F5

- 2** 프로그램 모니터에서 콤포지트 이미지를 관찰하면서 F5(Densty) 노브를 돌려 삽입된 이미지의 투명도를 조정합니다.

타이틀 키의 일부에 마스크 적용

사각 마스크를 적용하여 키의 불필요한 부분을 제거할 수 있습니다. 마스크가 적용된 부분은 백그라운드 이미지로 채워집니다.

루미넌스 및 크로마 키에 자주 사용하는 작업입니다.



1 메뉴 제어 섹션의 TITLE 섹션에서 MASK 버튼을 눌러 켭니다.

마스크 메뉴가 메뉴 디스플레이에 나타납니다.

1열의 MASK 버튼이 점등되면 다음 예제가 나타납니다.

T1MSK	Left	Right	Top	Bottom	INVERT
1/1	-400-400	-400-400	-300-300	-300-300	OFF
PAGE	F1	F2	F3	F4	F5

2 F1(Left), F2(Right), F3(Top), F4(Bottom) 노브를 돌려 마스크 영역을 설정합니다.

마스크 제거

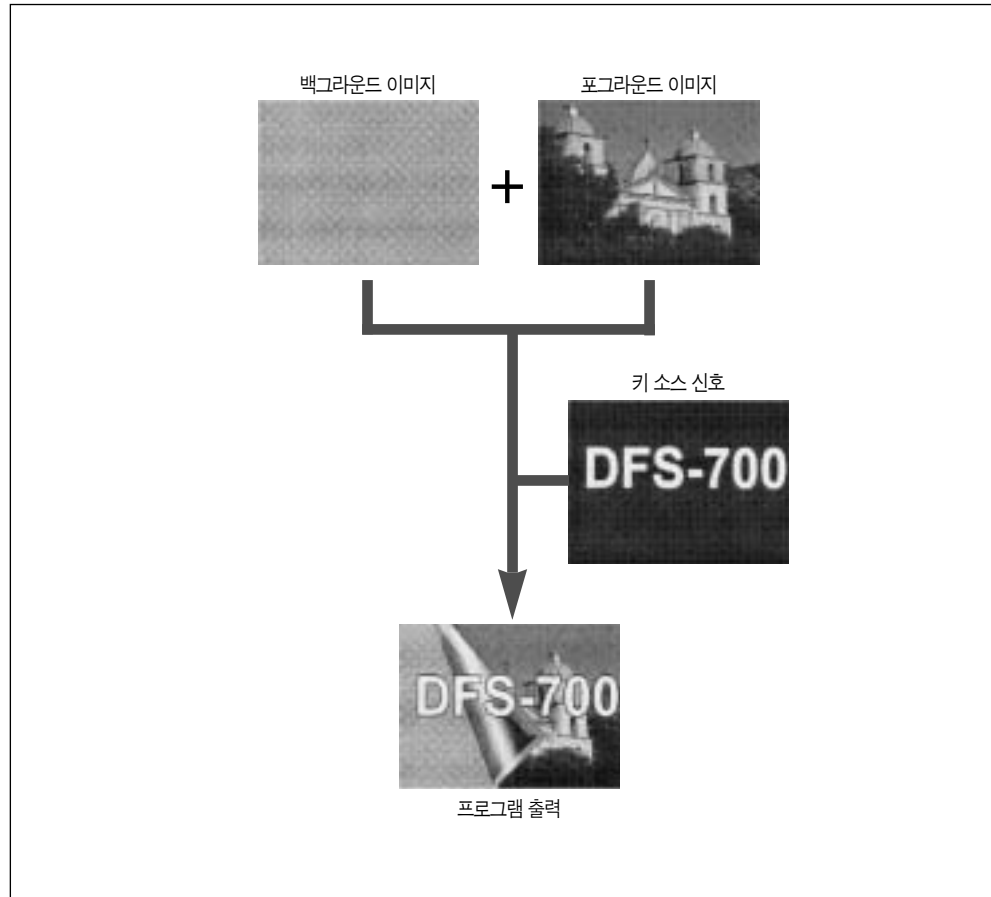
1단계에서 점등된 MASK 버튼을 눌러서 끕니다.

마스크 인버트

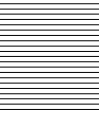
마스크 메뉴에서 F5(INVERT) 버튼을 눌러 "ON"으로 설정합니다.

문자 및 그래픽 삽입(2) - 다운스트림 키

이름에서 알 수 있듯이 다운스트림 키(DSK로 약어 표기하기도 함)는 백그라운드 및 포그라운드 이미지로 구성되어 이미 형성된 콤포지트 이미지에 타이틀 키잉 스테이지의 다운스트림을 추가한 키입니다.



미리보기 모니터가 연결되어 있을 경우, 암전(fade-to-black)/다운스트림 키 섹션의 DSK PVW 버튼을 눌러 콤포지트 이미지에서 다운스트림 키를 미리 볼 수 있습니다.



제 3장
기본작동

- 이 값을 추가한 후의 전체 값이 음의 값이면 트랜지션 타임은 0이 됩니다.
- 이 값을 추가한 후의 전체 값이 999보다 크면 트랜지션 타임은 999가 됩니다.

F3(BLINK): DSK 점멸 기능 및 색상 회전 기능(색이 색상 원 주위를 회전)을 켜고 끕니다.

F4(MODE): 다음에서 DSK 점멸 및 HUE 회전 모드를 선택합니다.

FL + BD: 키 필과 키 보더 모두를 점멸합니다.

HUER_F: 키 필이 MATTE인 경우 색상 회전을 실행합니다.

BORDR: 보더 색선만 점멸합니다.

HUER_B: 보더 색선에서만 색상 회전을 실행합니다.

F5(SPEED): 점멸 및 색상 회전 속도를 설정합니다.

3 다운스트림 키 필 신호를 선택합니다.

1) PAGE 버튼을 누르고 다운스트림 키 메뉴의 1페이지로 전환합니다.

DSK	Clip	Gain	INVERT	FILL	Density
1/2	0-100	0-100	OFF	VIDEO	0-100
PAGE	F1	F2	F3	F4	F5

2) F4(FILL) 버튼을 눌러서 키 필 신호로 사용할 신호를 선택합니다.

VIDEO: 델리게이션 색선에서 "DSK FILL"로 지정된 신호를 사용합니다. 이를 선택한 경우 델리게이션 색선의 DSK FILL 버튼을 누른 다음, AUXILIARY 버튼으로 원하는 버스를 선택합니다.

DSKMAT: 내부 매트 신호를 사용합니다.

NONE: 키 필 신호를 사용하지 않습니다(보더에만 적용).

주의 사항

"NONE"을 선택하는 경우 DSK 보더가 자동으로 진행됩니다. 이제 DSK 보더를 강제로 끄더라도 다운스트림 키는 나타나지 않습니다.

4 다운스트림 키 트랜지션 타임(키 삽입에 소요되는 시간)을 설정합니다.

즉시 삽입을 수행하려면 트랜지션 타임을 0으로 설정하십시오.

설정에 대한 자세한 내용은 "트랜지션 타임 설정" (3-51페이지) 단원을 참조하십시오.

5 DSK 버튼을 눌러 다운스트림 키를 삽입합니다.

다운스트림 키가 삽입되면 DSK 버튼이 적색으로 점등됩니다.

트랜지션이 수행되는 동안에는 DSK 버튼이 황색으로 점등됩니다.

다운스트림 키 삭제

DSK 버튼이 적색으로 점등되면, 버튼을 끕니다.

다운스트림 키의 아웃라인 조정

삽입한 텍스트 또는 그래픽의 아웃라인이 선명하지 않은 경우 다운스트림 키 메뉴의 1페이지에서 F1(Clip)과 F2(Gain) 노브를 다음과 같이 조정합니다.

- 키를 잘라내는 정도를 조절하려면: F1(Clip) 노브를 조절하여 클립 레벨을 조절합니다.
- 키 아웃라인의 선명도를 조절하려면: F2(Gain) 노브를 조절하여 키 이득을 조절합니다.

다운스트림 키 소스 신호 인버트하기

키 소스 신호의 원하는 감도에 따라(백색 부분과 흑색 부분 중 어느 것이 키를 형성할지에 따라) 다운스트림 키 메뉴의 1페이지에서 다음을 설정합니다.

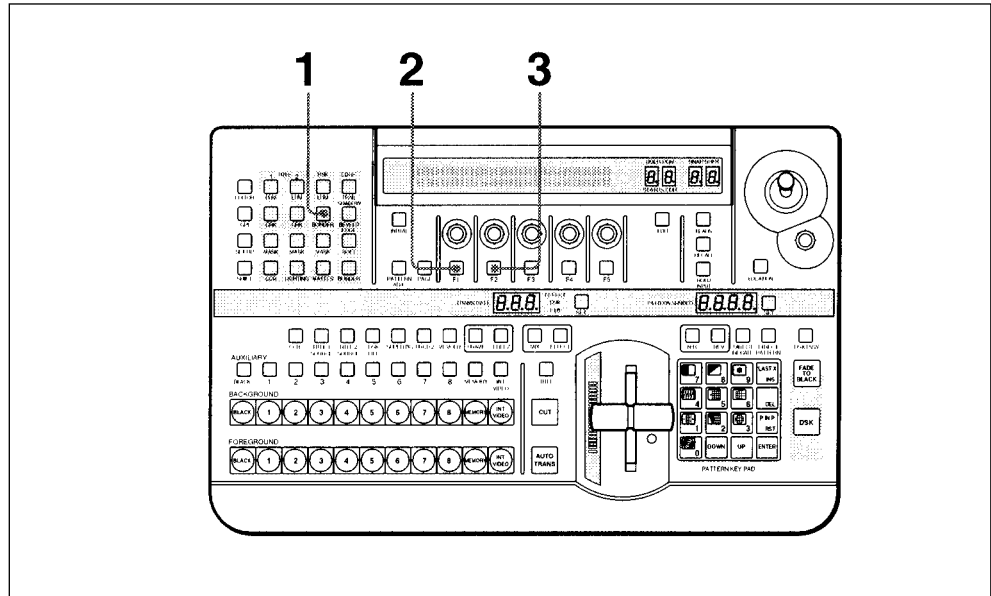
- 검은 배경에 흰 글자: F3(INVERT) 버튼을 눌러 "OFF"로 설정합니다.
- 흰 배경에 검은 글자: F3(INVERT) 버튼을 눌러 "ON"으로 설정합니다.

다운스트림 키에 보더 적용

다운스트림 키로 삽입된 텍스트 또는 그래픽에 보더를 적용하고 보더 색을 조절할 수 있습니다.

보더 색 조정에 대한 자세한 내용은 "컬러 매트 조정" (3-57페이지) 단원을 참조하십시오.

다운스트림 키에 보더를 적용하려면 다음 절차를 사용하십시오.



1 메뉴 제어 섹션의 DSK 섹션에서 BORDER 버튼을 눌러 켜니다.

다운스트림 키 보더 설정 메뉴(DSK)가 나타납니다.

DSK	TYPE
1/1	Double

PAGE F1

2 F1(TYPE) 버튼을 눌러 보더 유형을 선택합니다.

Wide: 넓은 보더

Narrow: 좁은 보더

Drop: 드롭 보더

Double: 더블 보더(드롭 및 좁은 보더의 결합)

드롭 보더 또는 더블 보더를 선택한 경우에는 F2 버튼으로 보더 위치를 지정할 수 있습니다.

DSK	TYPE	POS
1/1	Double	T+R

PAGE F1 F2

3 2단계에서 드롭 보더 또는 더블 보더를 선택한 경우에는, F2(POS) 버튼을 눌러 보더 위치를 지정합니다.

버튼을 누를 때마다 “T+L”(top and left) → “T+R”(top and right) → “B+R”(bottom and right) → “B+L”(bottom and left)의 순서로 반복됩니다.

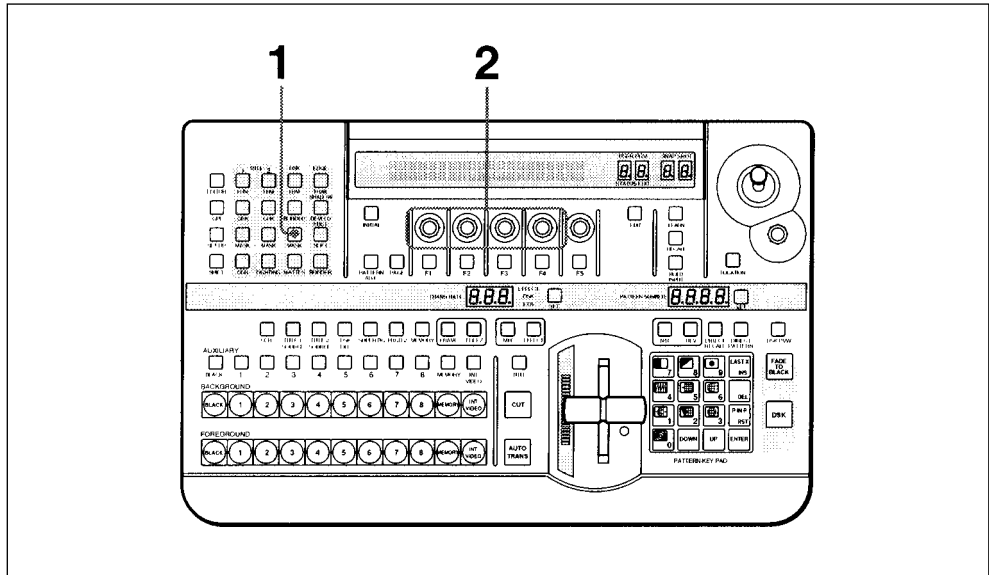
보더를 제거하려면

메뉴 제어 섹션의 DSK 섹션에서 BORDER 버튼을 눌러서 끕니다.

다운스트림 키의 일부에 마스크 적용하기

다운스트림 키에서 원하지 않는 부분(텍스트 또는 그래픽)에 마스크를 적용할 수 있습니다.

마스크 기능을 이용하려면 다음 절차를 사용하십시오.



1 메뉴 제어 섹션의 DSK 섹션에서 MASK 버튼을 눌러 켭니다.

마스크 메뉴(DKMSK)가 메뉴 디스플레이에 나타납니다.

DKMSK	Left	Right	Top	Bottom	INVERT
1/1	-400-400	-400-400	-300-300	-300-300	OFF
PAGE	F1	F2	F3	F4	F5

2 F1(Left), F2(Right), F3(Top), F4(Bottom) 노브를 돌려 마스크 영역을 설정합니다.

마스크 제거

1단계에서 점등한 MASK 버튼을 눌러서 끕니다.

마스크 인버트

마스크 메뉴에서 F5(INVERT) 버튼을 눌러 파라미터를 "ON"으로 설정합니다.

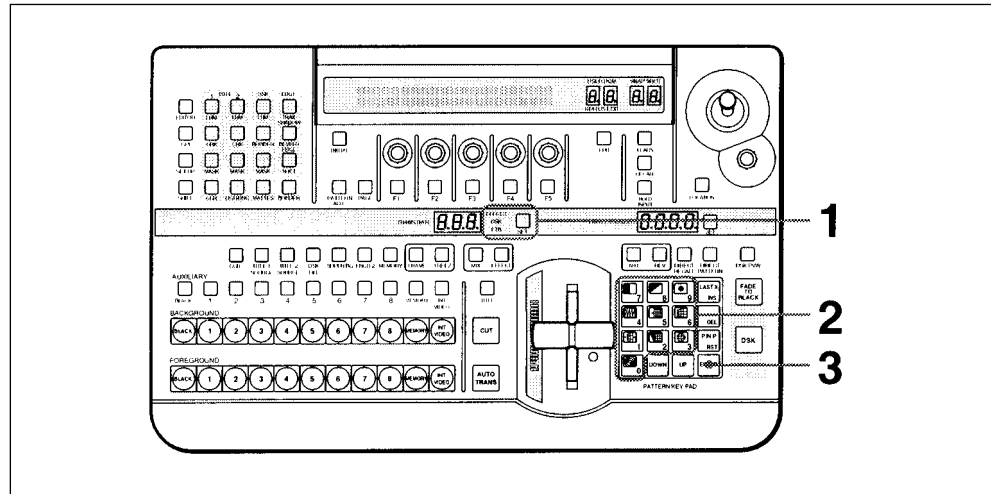
이 단원에서는 트랜지션 타임과 트랜지션 방향을 설정하는 방법에 대해 설명합니다.

트랜지션 타임 설정

트랜지션 타임은 이펙트의 지속 기간을 프레임 단위로 측정하며(1/30초(NTSC) 또는 1/25초(PAL)), 범위는 0~999프레임입니다. 본 시스템에서는 다운스트림 키 또는 암전(fade-to-black)에 대한 트랜지션 타임을 이펙트에 대한 트랜지션 타임과 독립적으로 설정할 수 있습니다.

절차

트랜지션 타임을 설정하려면 다음 절차를 사용하십시오.



- 1 적절한 디스플레이 윈도우 모드 인디케이터(EFFECT, DSK 또는 FTB)가 점등될 때까지 이펙트 트랜지션 섹션의 SET 버튼을 누릅니다.

EFFECT: 이펙트 트랜지션 타임 설정
DSK: 다운스트림 트랜지션 타임 설정
FTB: 암전(fade-to-black) 트랜지션 타임 설정

주의 사항

사용자 프로그램 섹션에 EDIT 버튼이 점등되어 있으면 트랜지션 타임을 설정할 수 없습니다. EDIT 버튼을 눌러서 끄십시오.

- 2 패턴/숫자 키패드의 0~9 버튼으로 원하는 트랜지션 타임(0~999 프레임)을 입력합니다.

입력한 값은 TRANS RATE 디스플레이 윈도우에 나타내며, 숫자의 오른쪽 아래에 도트가 나타납니다. UP 및 DOWN 버튼을 사용해 값을 조정합니다.

(계속됩니다.)

3 ENTER 버튼을 누릅니다.

숫자 오른쪽 하단의 도트가 사라져서 트랜지션 타임을 확인합니다.

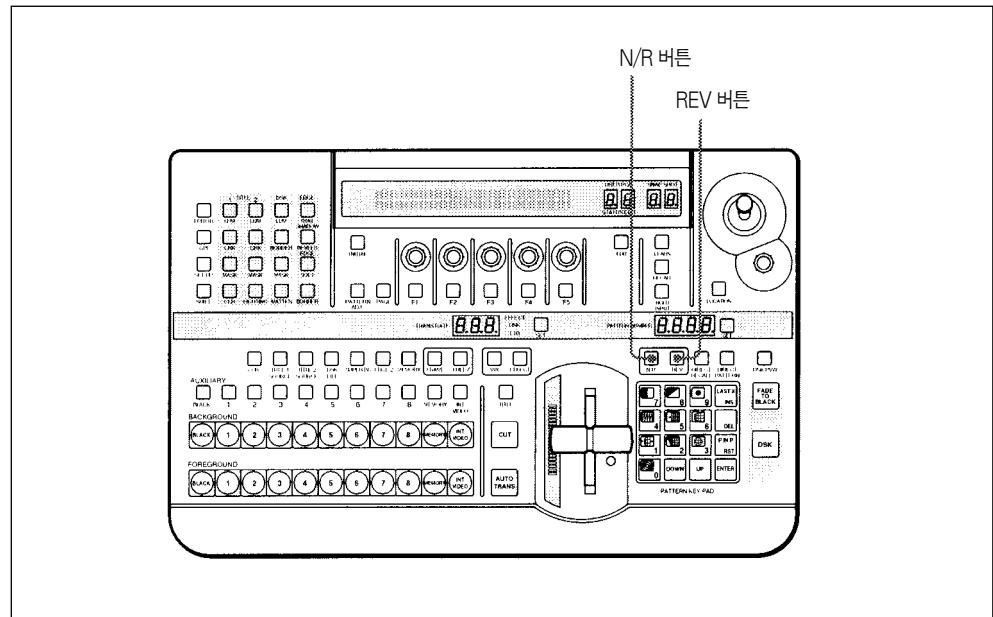
시간 입력 실수를 한 경우

ENTER 버튼을 누르기 전에 P IN P/RST 버튼을 눌러 마지막에 확인한 값으로 디스플레이를 되돌린 다음, 올바른 시간을 입력합니다.

트랜지션 방향 설정

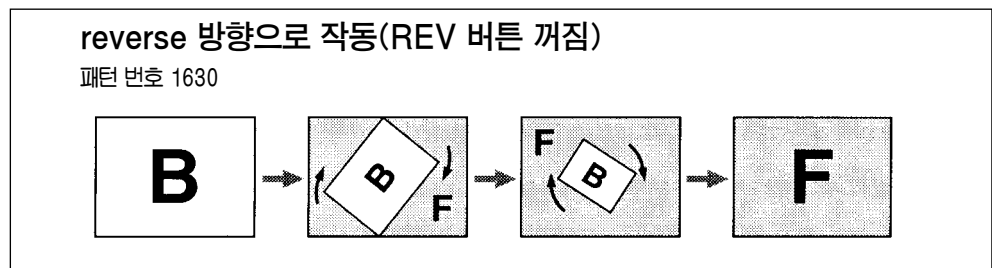
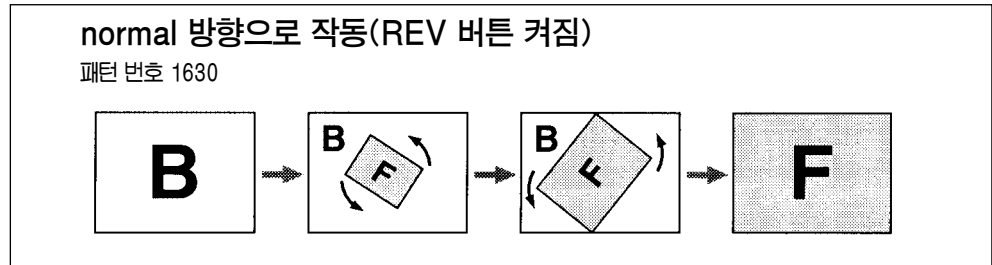
트랜지션 이펙트는 일반적으로 포그라운드 이미지가 입력되는 방향(전방 또는 "normal")으로 실행됩니다. 이 방향을 바꾸려면 트랜지션을 실행하기 전에 이펙트 트랜지션 섹션의 REV 버튼을 눌러서 켜니다. REV 버튼을 다시 누르면 버튼이 꺼지고 원래 방향으로 되돌아갑니다.

애니메이션 이펙트를 선택한 경우 N/R 버튼이 점등되고 normal 및 reverse가 교대로 사용됩니다. 이펙트가 완료 될 때마다 REV 버튼이 교대로 켜지거나 꺼집니다.



트랜지션 이펙트의 작동

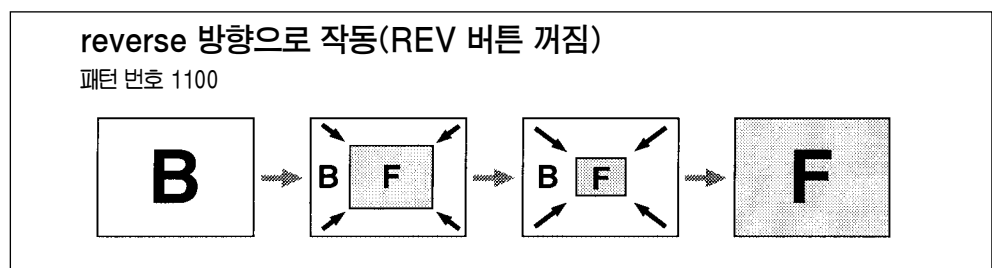
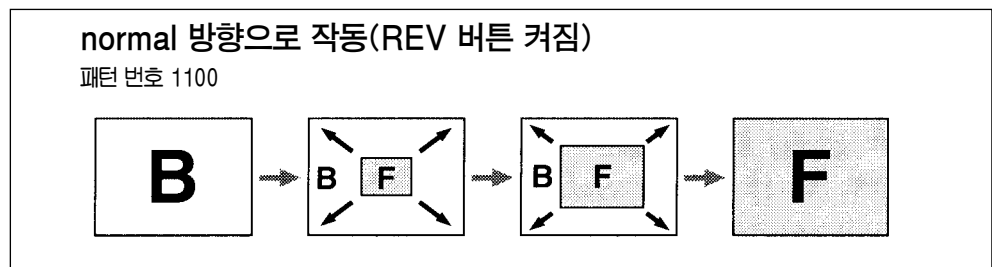
다음 그림은 트랜지션 이펙트의 실행을 그림으로 예시한 것입니다. 이 그림에서 "B"는 백그라운드 이미지이고 "F"는 포그라운드 이미지입니다.



기타 트랜지션 이펙트의 작동 방향에 대해서는 "이펙트 모션 타입(Effect Motion Types)" (page A-71)을 참조하십시오.

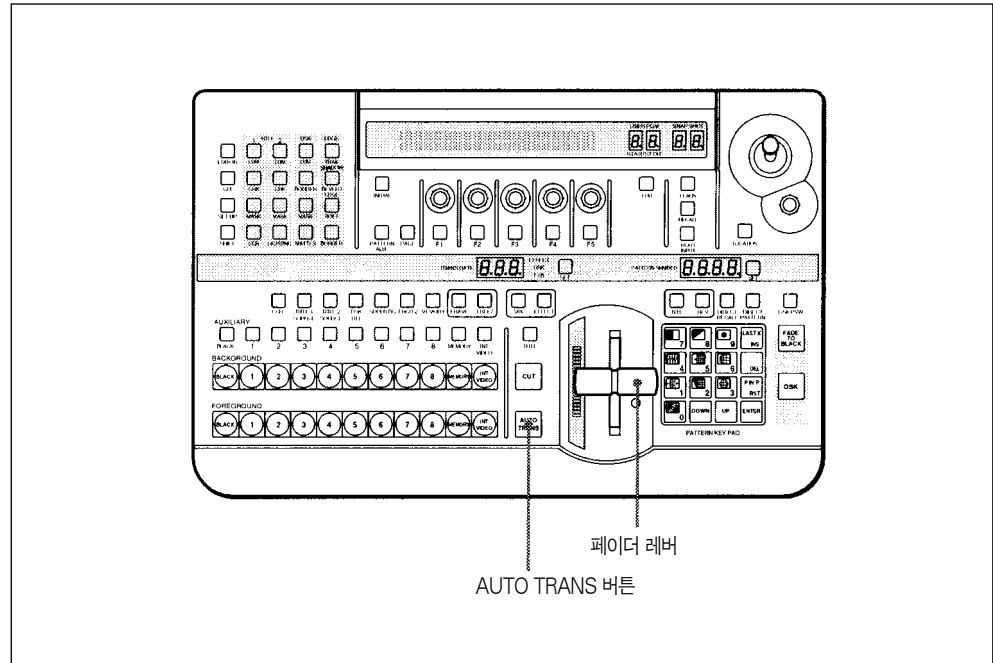
애니메이션 이펙트의 작동

다음 그림은 애니메이션 이펙트의 실행을 그림으로 예시한 것입니다. 이 그림에서 "B"는 백그라운드 이미지이고 "F"는 포그라운드 이미지입니다.



기타 애니메이션 이펙트의 작동 방향에 대해서는 "애펙트 모션 타입" (page A-71)을 참조하십시오.

이펙트를 실행하려면, 실행 방향(normal/reverse)을 설정한 다음 이펙트 트랜지션 섹션에서 AUTO TRANS 버튼을 누르거나 페이더 레버를 이동합니다.



페이더 레버 사용하기

페이더 레버를 원하는 속도로 이동시켜 트랜지션을 수동으로 제어할 수 있습니다.

페이더 레버 왼쪽의 트랜지션 인디케이터가 트랜지션의 상태에 따라 점진적으로 점등됩니다. 트랜지션이 완료되면 트랜지션 인디케이터가 완전히 꺼집니다.

이미지가 컷처럼 전환되는 이펙트의 경우, 트랜지션은 페이더 레버가 중앙 위치에 있을 때 발생합니다.

주의 사항

시스템을 켜 다음에는 페이더 레버를 각 방향으로 한 번씩 끝까지 움직이십시오. 이렇게 해야 페이더 레버가 정상 작동합니다.

트랜지션을 일시 중지시키려면

페이더 레버 이동을 중지합니다.

트랜지션을 다시 시작하려면

페이더 레버를 다시 움직입니다.

AUTO TRANS 버튼 사용하기

이펙트를 미리 설정된 트랜지션 타임으로 자동 실행하려면 AUTO TRANS 버튼을 누릅니다.

트랜지션을 일시 중지시키려면

트랜지션 도중 AUTO TRANS 버튼을 눌러 끕니다.

주의 사항

페이더 레버가 중간 위치에 있으면 트랜지션은 해당 위치에서 중지합니다. 트랜지션이 중지되지 않게 하려면 먼저 페이더 레버를 어느 한쪽으로 끝까지 이동하십시오.

트랜지션을 다시 시작하려면

다시 AUTO TRANS 버튼을 누릅니다.

페이더 레버와 AUTO TRANS 버튼 함께 사용하기

AUTO TRANS 버튼을 이용해 트랜지션을 시작하고 페이더 레버로 일시 중지시킬 수 있으며, 반대로 페이더 레버를 이용해 트랜지션을 시작하고 AUTO TRANS 버튼으로 일시 중지시킬 수 있습니다.

- 페이더 레버로 실행한 트랜지션을 AUTO TRANS 버튼을 사용해 다시 시작하면, 전체 트랜지션에 설정된 시간에 비례하여 트랜지션 타임이 소요됩니다. 예를 들어 트랜지션 타임이 100프레임으로 설정되었고 페이더 레버로 25프레임을 수행한 다음 AUTO TRANS 버튼을 누르면 나머지 트랜지션은 75프레임을 수행하게 됩니다.
- AUTO TRANS 버튼으로 트랜지션을 실행한 다음 페이더 레버를 움직이기 시작하면 트랜지션은 페이더 레버가 해당 중간 위치에 도달했을 때 재개됩니다.

주의 사항

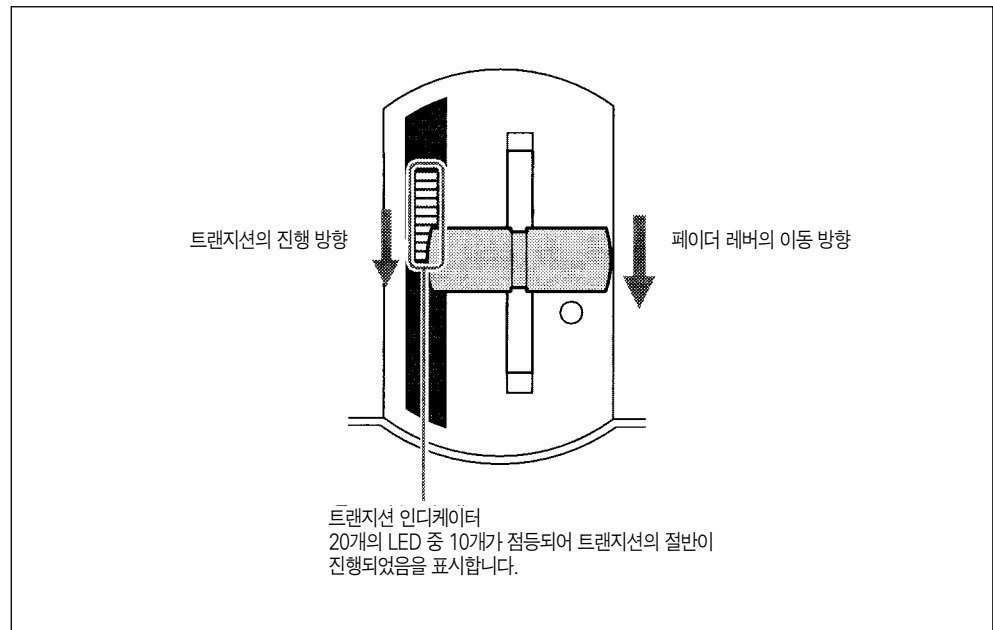
EDITOR 커넥터를 통해 외부 에디터에서 프로세서 유닛을 제어하여 자동 트랜지션을 실행한 경우, 트랜지션은 페이더 레버의 위치에 상관 없이 실행됩니다.

트랜지션의 방향과 진행 상태 확인

이펙트를 수동으로 수행하던 자동으로 수행하던 관계 없이 페이더 레버 왼쪽의 트랜지션 인디케이터(20개의 LED)에는 트랜지션의 진행 상태가 표시됩니다.

트랜지션을 시작하면 인디케이터가 트랜지션의 방향으로 점진적으로 점등되며, 트랜지션이 완료되면 꺼집니다. 트랜지션을 일시 중지시키면 인디케이터는 해당 위치에서 중지합니다.

페이더 레버를 점등되지 않은 인디케이터 부분의 방향으로 움직이면 일시 중지된 트랜지션을 언제든지 완료할 수 있습니다.

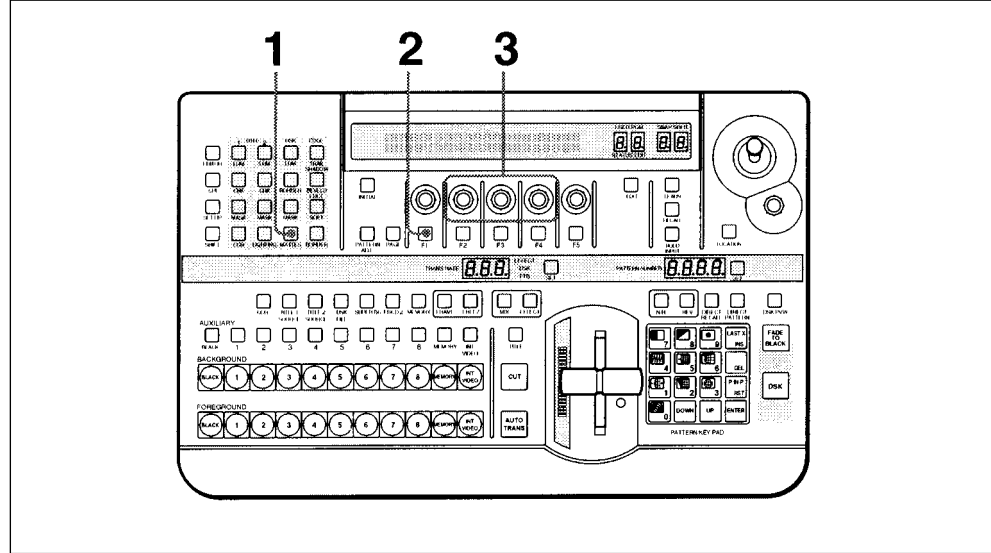


컬러 매트 조정

각 컬러 매트의 색을 개별적으로 조정할 수 있으며, 다른 컬러 매트의 파라미터를 복사할 수도 있습니다.

절차

컬러 매트를 조정하려면 다음 절차를 이용하십시오.



- 1** 메뉴 제어 섹션의 MATTES 버튼을 눌러서 MATTE 메뉴의 1페이지를 표시합니다.

MATTE	SELECT	Lum	Sat	Hue	CH2BRD
1/2	INT V	0-100	0-100	0-99	BRDMAT
PAGE	F1	F2	F3	F4	F5

- 2** F1(SELECT) 버튼을 눌러서 조정할 컬러 매트를 선택합니다.

INT V(internal video): 포그라운드 및 백그라운드 이미지에 사용되는 컬러 매트

BORD(border): 이펙트 패턴에 적용되는 보더를 채우는데 사용하며 타이틀 키의 키 필로 사용하는 컬러 매트

EFFECT: 이펙트에서 사용하는 범용 컬러 매트

SHADOW: 입력 이미지 주위의 새도우에 사용하는 컬러 매트(필)

DSKFL (DSK fill): 다운스트림 키어에 대한 키 필로 사용하는 컬러 매트

DSKBD(DSK border): 다운스트림 키 보드에 사용하는 컬러 매트

FTB: 암전(fade-to-black) 기능에서 흑색 대신 사용하는 컬러 매트

- 3** F2(Lum), F3(Sat), F4(Hue) 노브를 돌려 루미넌스, 채도 및 색상을 조절합니다.

주의 사항

컬러 매트 신호의 루미넌스를 고채도로 변경하면 채도는 신호 사양 외부로 벗어나지 않도록 자동 조정됩니다.

매트 색 복사

컬러 매트 파라미터를 다른 컬러 매트에서 복사해 오려면 다음 절차를 사용하십시오.

- 1 메뉴 제어 섹션의 MATTE 버튼을 눌러서 MATTE 메뉴의 2페이지를 표시합니다. (페이지를 바꾸려면 PAGE 버튼을 누릅니다.)

MATTE	FROM	TO	COPY	INTVID	PTN
2/2	INT V	BORD	EXEC	Matte	1
PAGE	F1	F2	F3	F4	F5

- 2 F1(FROM) 버튼을 눌러 복사할 컬러 매트를 선택합니다.
- 3 F2(TO) 버튼을 눌러 복사할 대상 컬러 매트를 선택합니다.
- 4 F3(COPY) 버튼을 눌러 복사를 실행합니다.

이미지 색 조정 - 색 보정

색 보정 기능을 사용하면 이미지의 컬러 밸런스 전반을 조정하거나 다양한 조명 색 온도에 대한 화이트 밸런스를 보정할 수 있습니다.

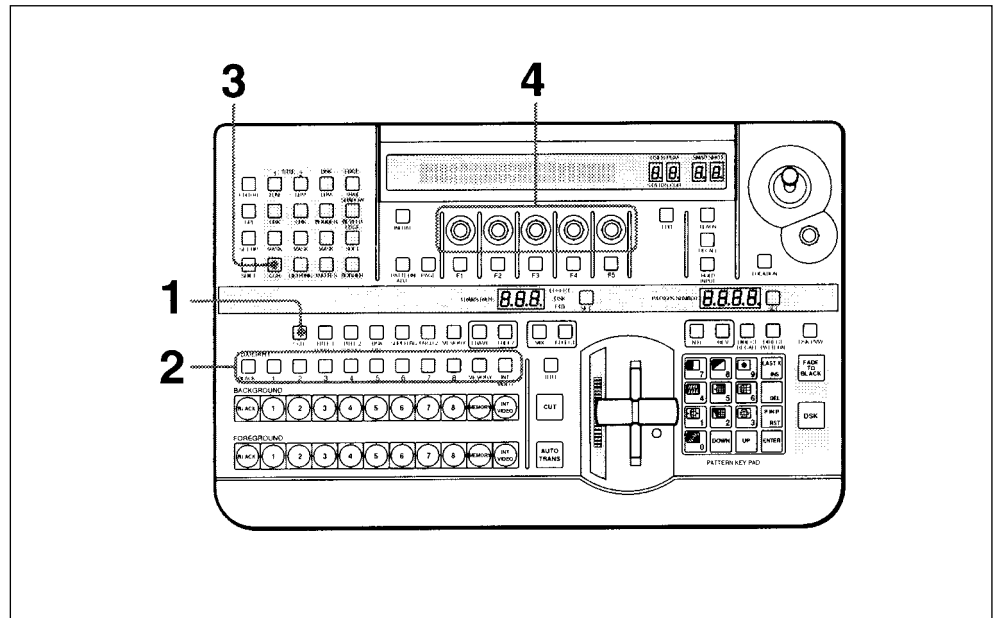
색 보정은 모든 기본 입력 커넥터(VIDEO INPUT 1~8)의 신호 입력에 적용할 수 있습니다.

주의 사항

- 색 보정 설정은 스냅샷에 저장할 수 없습니다.
- 색 보정 기능은 이펙트 번호 2261, 2264, 2267, 2269 및 2279에는 사용할 수 없습니다.

절차

색 보정 기능으로 컬러 밸런스를 조절하려면 다음 절차를 사용하십시오.



- 1 델리게이션 섹션에서 CCR 버튼을 눌러서 켭니다.
- 2 AUXILIARY 버튼을 눌러 커서 색 조정을 적용할 버스를 선택합니다.
- 3 메뉴 제어 섹션의 CCR 버튼을 눌러서 색 보정 메뉴(CCR: color correction menu)를 표시합니다.

CCR	Gain	Hue	Offset	HueRot	Gamma
1/1	0-100	0-99	0-100	0-99	0-100
PAGE	F1	F2	F3	F4	F5

(계속됩니다.)

4 모니터에서 이미지를 관찰하면서 F1~F5 노브를 돌려 색을 조정합니다.

F1(Gain): 크로미넌스 이득(색의 깊이)을 조정합니다.

F2(Hue): 색상을 조정합니다.

주의 사항

F3(Offset)를 최소값인 0으로 설정한 경우 F2(Hue) 노브를 돌려도 색상에는 영향을 주지 않습니다.

F3(Offset): F2(Hue) 노브의 조정 범위를 변경합니다.

"Offset"의 값이 클수록 색 조정의 범위가 커집니다. "Offset"의 값이 작을수록 H2(Hue) 노브로 더 세밀한 조절을 할 수 있게 됩니다.

F4(HueRot): 색상을 설정합니다.

F5(Gamma): 루미넌스 신호의 감마 값을 조절합니다.

색 보정 기능 끄기

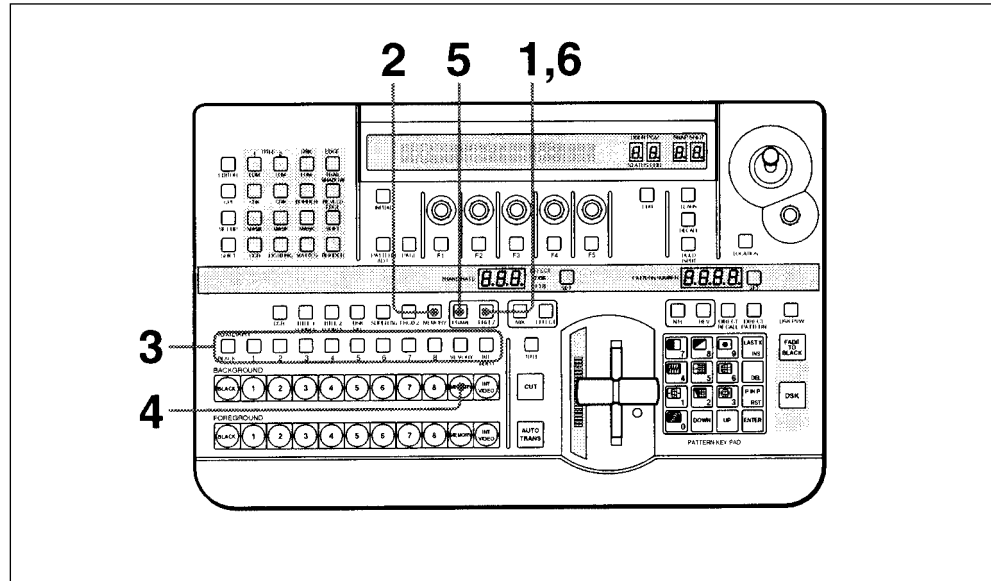
메뉴 제어 섹션에서 CCR 버튼을 눌러서 끕니다.

입력 이미지 프리징 – 프레임 메모리 기능

프레임 메모리 기능을 사용하면 입력 비디오에서 “프리징 프레임”을 캡처하거나 정지 프레임을 저장할 수 있습니다. 그 다음에는 이 정지 이미지를 비디오 소스로 이용할 수 있습니다.

절차

프리징 메모리를 메모리에 캡처하려면 다음 절차를 이용하십시오.



- 1 FREEZ 버튼이 점등되어 있으면 이를 눌러서 끕니다.
- 2 델리게이션 섹션에서 MEMORY 버튼을 눌러 켭니다.
- 3 AUXILIARY 버튼 중 하나를 눌러 입력 비디오 신호를 선택합니다.
- 4 BACKGROUND 버스 버튼 행에서 MEMORY 버튼을 눌러서 켭니다.
- 5
 - 정지 비디오에서 프레임을 캡처하려면 FRAME 버튼을 눌러서 켭니다.
 - 동영상 비디오에서 필드를 캡처하려면 FRAME 버튼을 끈 상태로 둡니다.
(FRAME 버튼을 누를 때마다 켜짐과 꺼짐이 전환됩니다.)
- 6 FREEZ 버튼을 눌러 이미지를 캡처합니다. (동영상 비디오 입력에서 캡처하는 경우에는 캡처하려는 위치에서 FREEZ 버튼을 누릅니다.)

캡처된 이미지가 출력 버스에 나타나고 메모리에 기록됩니다.

주의 사항

BACKGROUND 버스 버튼에서 MEMORY 이외 버튼이 선택된 경우라 하더라도 AUXILIARY 버튼을 사용해 선택된 이미지를 캡처할 수 있습니다.

메모리에 저장된 프리즈 프레임 호출

BACKGROUND 또는 FOREGROUND 버스 버튼 행에서 MEMORY를 눌러서 켵니다.

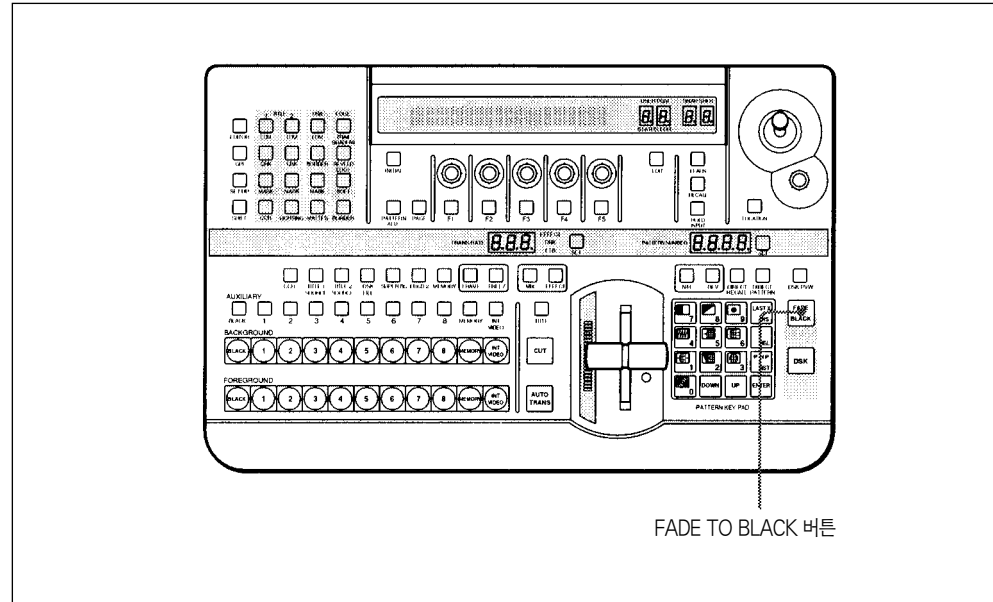
주의 사항

유닛을 끄면 저장된 프레임은 메모리에서 지워집니다.

Fade-to-black

Fade-to-black으로 프리뷰 모니터에 있는 이미지를 이미지가 완전히 블랙이 될 때까지 점차적으로 페이드시킬 수 있습니다.

fade-to-black 실행



fade-to-black/다운스트림 키 섹션에서 FADE TO BLACK 버튼을 누릅니다.

트랜지션 도중에는 FADE TO BLACK 버튼이 황색으로 점등되고, 트랜지션이 완료되면(이미지가 완전히 흑색이 되면) 적색으로 점등됩니다.

fade-to-black 종료

FADE TO BLACK 버튼이 적색으로 점등되면(즉 화면이 흑색이 되면) FADE TO BLACK 버튼을 누릅니다. 그러면 출력은 흑색에서 BACKGROUND 버스 버튼에서 선택된 이미지로 점차 변경됩니다.

실행 도중 fade-to-black 트랜지션의 방향 바꾸기

트랜지션 도중(FADE TO BLACK 버튼이 황색으로 점등된 상태) FADE TO BLACK 버튼을 누르면, 트랜지션의 방향이 즉시 바뀝니다.

fade-to-black 트랜지션 타임 설정

“트랜지션 타임 설정” (3-51페이지) 단원의 절차를 따릅니다.

흑색을 변경하려면

“컬러 매트 조정” (3-57페이지) 단원의 절차를 따릅니다.

fade-to-black을 금지하려면

“컨트롤 패널 설정(5/8페이지)” (6-11페이지) 단원의 F4를 참조합니다.

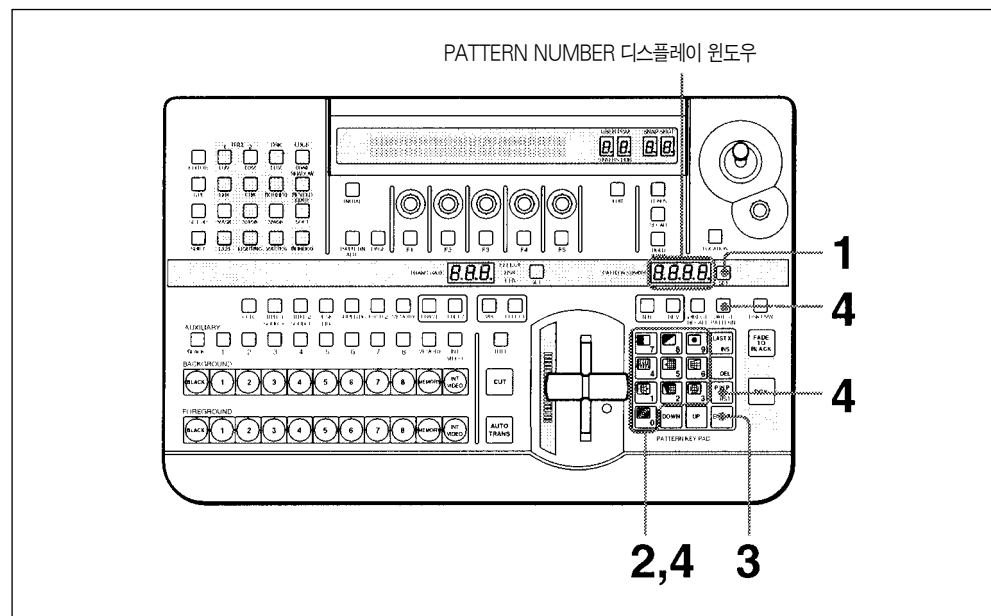
고급 작업

직접 패턴 할당의 변경

0~9번 버튼과 P IN P/RST에 할당된 이펙트 패턴들을 변경할 수 있습니다. 따라서 직접 패턴 선택 모드의 해당 버튼을 누르기만 하면 자주 사용되는 패턴들을 선택할 수 있습니다.

직접 패턴 할당 변경

0~9번 버튼과 P IN P/RST에 대한 직접 패턴 할당을 변경하려면 다음과 같은 절차를 따릅니다.



1 SET 버튼을 누릅니다.

버튼에 불이 들어오면서 장비가 패턴 번호 입력 모드로 전환됩니다.

(계속)

2 0~9번 버튼을 사용하여 버튼에 할당하고자 하는 패턴 번호를 입력합니다.

패턴 번호에 대한 더 자세한 사항은 A-34 페이지의 "이펙트 패턴 이미지 리스트"를 참조합니다.

입력한 번호가 PATTERN NUMBER 디스플레이 윈도우에 표시됩니다.

3 ENTER 버튼을 누릅니다.

4 DIRECT PATTERN 버튼을 누르고 있는 상태에서 패턴을 할당하려는 버튼 (0~9번, 또는 P IN P/RST)을 누릅니다.

눌러진 버튼에 불이 들어오며, 2 단계에서 입력된 패턴 번호가 버튼에 할당됩니다.

기본값 할당 복구 (직접 패턴의 재초기화)

3-18 페이지의 "이펙트 보기"에서 살펴본 바와 같이, 패턴 할당을 변경한 후에 기본 설정 할당을 다시 복구할 수도 있습니다.

0~9번 버튼과 P IN P/RST 버튼 모두를 기본 설정 할당으로 복구시키려면 다음과 같은 절차를 따릅니다.

1 SET UP 버튼을 누릅니다.

셋업 메뉴가 열립니다.

2 PAGE 버튼을 눌러서 6/8 페이지를 디스플레이 합니다.

3 F4(KEYPAD) 버튼을 눌러서 "ON" 상태로 설정합니다.

4 F5(EXEC) 버튼을 누릅니다.

5 F3(OK) 버튼을 누릅니다.

0~9번 버튼과 P IN P/RST 버튼 모두에 대한 할당이 기본 설정으로 복구됩니다.

사용자 프로그램 이펙트

내부 이펙트 패턴들 외에도 “사용자 프로그램 이펙트 (user program effects)”라 불리는 사용자 정의 이펙트 패턴들을 생성할 수도 있습니다. 표준 장비에서는 최대 40개의 이펙트를 저장할 수 있으며, 이들 이펙트 패턴은 할당 번호를 통해 내부 패턴과 동일한 방식으로 사용할 수 있습니다.

사용자 프로그램 이펙트의 구성

애니메이션의 개요를 보여주는 키 프레임들을 이용하면 사용자 프로그램 이펙트를 구성할 수 있습니다.

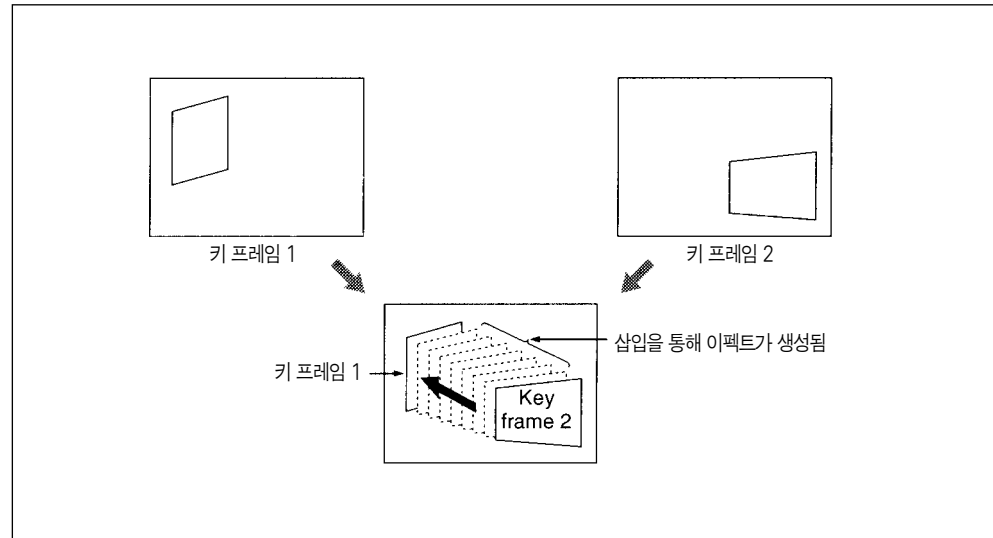
사용자 이펙트는 1번에서 8번까지 번호가 붙여진 최대 8개의 키 프레임으로 이루어집니다.

이펙트는 키 프레임들의 시퀀스를 통해 실행되는데, 키 프레임의 순서는 가장 높은 번호로부터 시작하여 키 프레임 1에서 끝나게 됩니다.

따라서 이펙트를 구성할 때에는 역 방향으로, 즉 포그라운드 버스에서 선택된 이미지가 화면 밖으로 이동하도록 움직임을 저장해야 합니다.

REVERSE 버튼을 누르면 생성된 키 프레임의 역순으로 이펙트가 실행됩니다. 키 프레임들간의 간격은 메뉴 설정을 통해 조정합니다.

사용자 프로그램 이펙트를 실행하면 스플라인 커브(spline curve)를 통해 키 프레임들간의 간격이 자동으로 삽입(interpolate)되어 유연한 이펙트를 얻을 수 있게 됩니다. 또한 이펙트를 실행하는 도중에 스플라인 커브, 즉 움직임의 유연성을 조절할 수도 있습니다.



단일 키 프레임으로 구성된 사용자 프로그램 이펙트를 실행하면 백그라운드 이미지를 배경으로 포그라운드 이미지가 나타나며, 키 프레임 1을 위해 정의된 이펙트에 한하여 적용을 받습니다.

사용자 프로그램 이펙트의 유형

사용자 프로그램 이펙트에는 네 가지의 유형이 있으며, 이들 네 가지 유형은 아래와 같은 패턴 번호 범위에 등록 및 저장되어야 합니다.

이펙트 유형		패턴 번호
리니어 (Linear)	트랜지션	9000 ~ 9009
	애니메이션	9100 ~ 9109
논 리니어 (Nonlinear)	트랜지션	99200 ~ 9209
	애니메이션	9300 ~ 9309

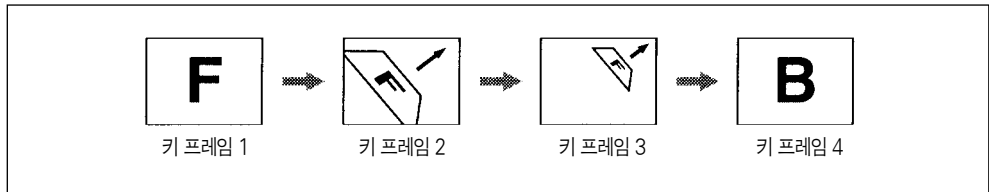
리니어: x, y, z축의 회전, 확대 및 움직임을 통한 이펙트입니다.

수정 파라미터 (modification parameters)에 대한 자세한 사항은 4-6 페이지를 참조하시기 바랍니다.

논리니어: z 축의 회전, 확대 및 이동은 물론 페이지 턴 (page turn), 페이지 롤 (page roll), 스피어 이펙트 (sphere effects)등의 변경이 가능합니다.

수정 파라미터에 대한 자세한 사항은 4-7 페이지를 참조하시기 바랍니다.

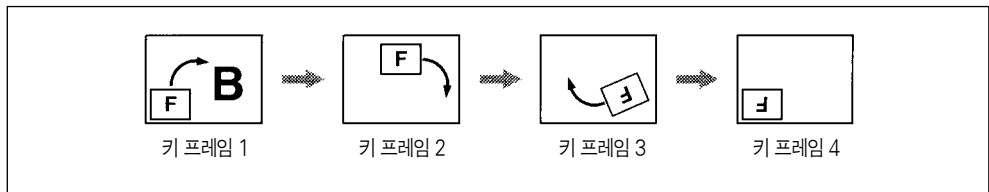
트랜지션 이펙트: 한 장면에서 다른 장면으로의 트랜지션을 가능하게 하는 이펙트입니다. 이 이펙트가 적용되면 백그라운드 이미지 (B)와 포그라운드 이미지 (F)가 서로 교체됩니다.



트랜지션 사용자 프로그램 이펙트의 예

앞서 살펴본 바와 같이 저장된 이펙트를 REV 버튼이 off 상태로 설정된 상태에서 "정상(normal)" 방향으로 실행하면 키 프레임의 시퀀스가 4에서 1로 진행됩니다.

애니메이션 이펙트: 포그라운드 이미지 (F)가 백그라운드 이미지 (B) 위에 유지되는 이펙트로서, 포그라운드 이미지의 모양을 변경하거나 화면 내의 다양한 위치로 이동시킬 수 있습니다.



애니메이션 사용자 프로그램 이펙트의 예

앞서 살펴본 바와 같이 저장된 이펙트를 REV 버튼이 off 상태로 설정된 상태에서 "정상" 방향으로 실행하면 키 프레임의 시퀀스가 4에서 1로 진행됩니다.

수정 파라미터

이펙트 컨트롤 및 로케이션 섹션을 통해 키 프레임의 위치를 조정하면 페이지 4-6과 4-7의 파라미터들을 설정할 수 있습니다.

- 리니어 사용자 프로그램 이펙트 번호를 지정하면 메뉴 디스플레이에 다음과 같은 세 개의 페이지가 출력됩니다.

Page 1/3: Rot-X, Rot-Y, Rot-Z, Pers

Page 2/3: Loc-X, Loc-Y, Loc-Z, KfDur

로케이션 섹션에서 Loc-X, Loc-Y 및 Loc-Z를 제어할 수 있습니다.

Page 3/3: 키 프레임의 임시 저장소

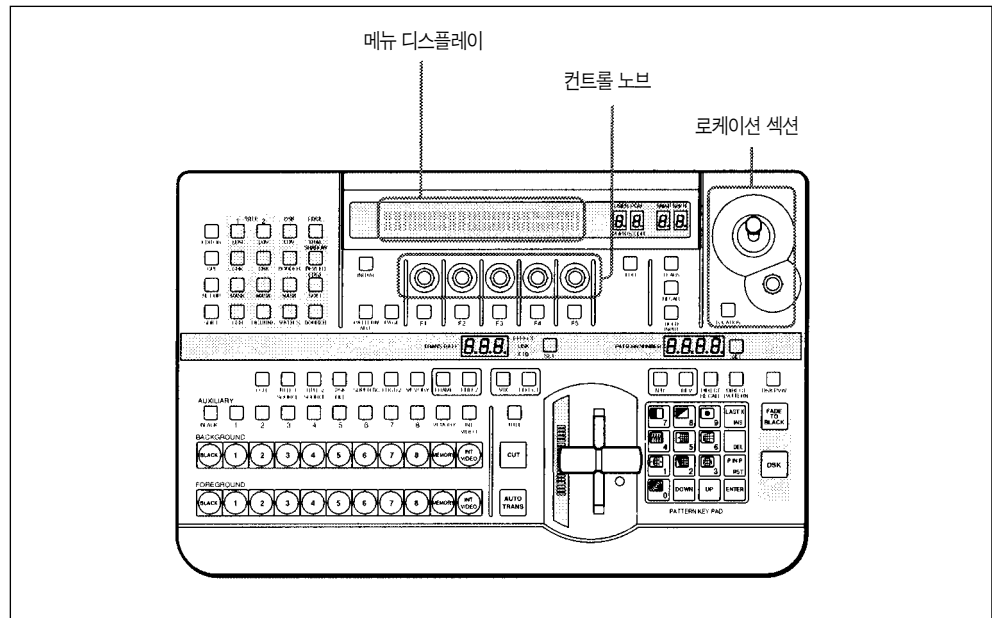
- 논 리니어 사용자 프로그램 이펙트 번호를 지정하면 메뉴 디스플레이에 다음과 같은 세 개의 페이지가 출력됩니다.

Page 1/3: Angle, Offset, Rot-Z, Radius, FORM

Page 2/3: Loc-X, Loc-Y, Loc-Z, KfDur

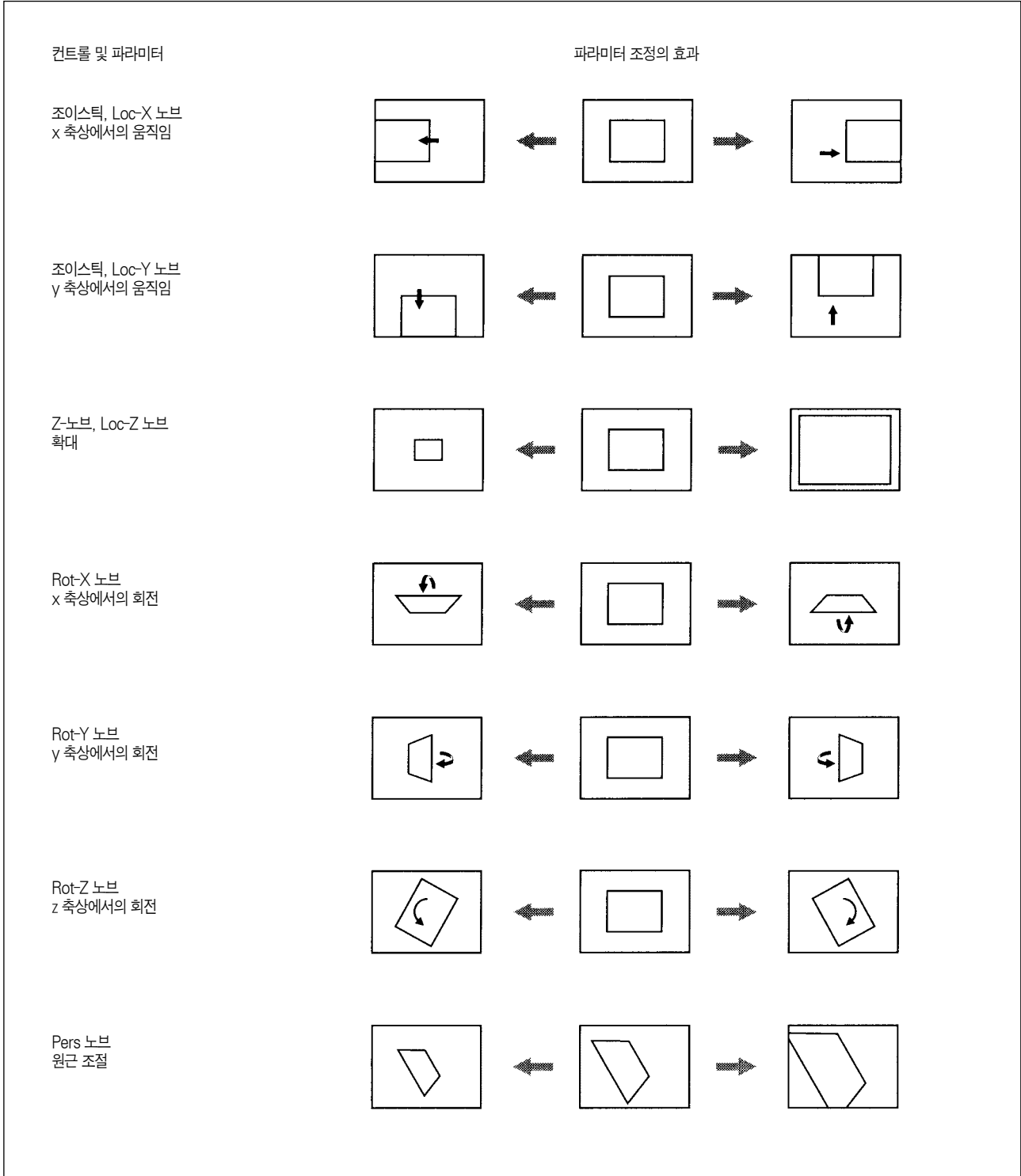
로케이션 섹션에서 Loc-X, Loc-Y 및 Loc-Z를 제어할 수 있습니다.

Page 3/3: 키 프레임의 임시 저장소



사용자 프로그램 이펙트

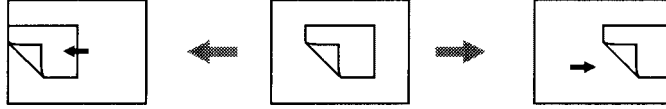
리니어 사용자 프로그램 이펙트를 위한 파라미터 (9000 ~ 9009, 9100 ~ 9109)



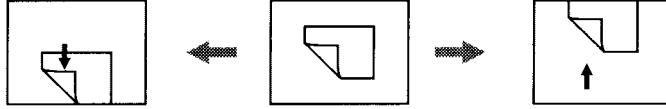
컨트롤 및 파라미터

파라미터 조정의 효과

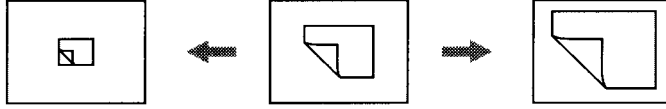
조이스틱, Loc-X 노브
x 축상에서의 움직임



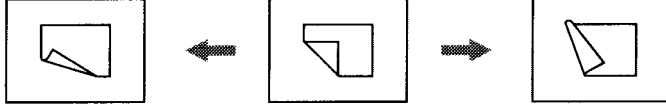
조이스틱, Loc-Y 노브
y 축상에서의 움직임



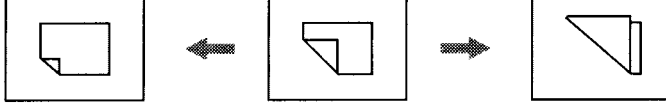
Z-노브, Loc-Z 노브
확대



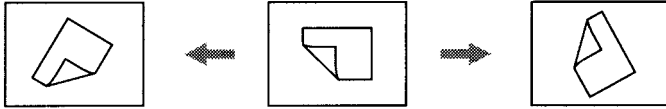
Angle 노브
폴딩 (folding)의 방향



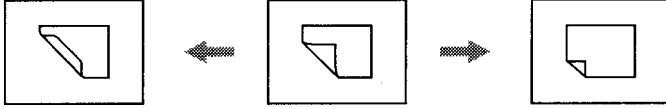
OFFSET 노브
수정의 정도



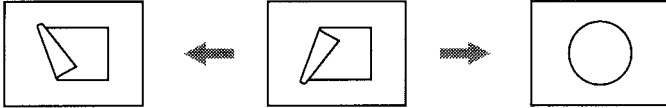
Rot-Z 노브
z 축상에서의 회전



Radius 노브
와인딩 (winding)의 강도



FORM (F5 버튼)
수정의 유형



KfDur
하나의 키 프레임에서 다음 키 프레임까지의 시간 간격. (키 프레임 1에는 해당 안됨)
(페이지 4-9 참조.)

파라미터 값의 표시

파라미터들의 숫자 값이 메뉴에 표시됩니다.

파라미터의 숫자 값

파라미터	기능	값의 범위	기본값
Loc-X	x 축상에서의 움직임	-800부터 +800까지 ^{a)}	0
Loc-Y	y 축상에서의 움직임	-600부터 +600까지 ^{b)}	0
Loc-Z	확대	0부터 200까지	100
KfDur	키 프레임의 지속시간	1부터 100까지	50
Rot-X	x 축상에서의 회전	-400부터 +400까지 ^{c)}	0
Rot-Y	y 축상에서의 회전	-400부터 +400까지 ^{c)}	0
Rot-Z	z 축상에서의 회전	-400부터 +400까지 ^{c)}	0
Pers	원근	0부터 400까지	200
Angle	폴딩의 방향	-100부터 +100까지 ^{c)}	20
Offset	변경의 정도	0부터 200까지	0
Rot-Z	z 축상에서의 회전	-400부터 +400까지 ^{c)}	0
Radius	반경	0부터 100까지	0
FORM	변경의 유형	TURN, ROLL, SPHERE ^{d)}	TURN

a) 600은 화면의 전체 너비와 같음.

b) 300은 화면의 전체 높이와 같음.

c) 100은 360도를 나타냄.

d) SPHERE의 경우에는 Angle 및 Radius 파라미터가 기능하지 않음.

파라미터들을 초기 값으로 리셋하기

- 모든 파라미터들을 리셋하려면 INITIAL 버튼을 누른 상태에서 PATTERN ADJ 버튼을 누릅니다. 파라미터들의 초기 값은 화면 전체를 차지하고 있는, 수정되지 않은 이미지를 위한 값입니다.
- 특정 페이지에서 모든 파라미터들을 리셋하려면 INITIAL 버튼을 누른 상태에서 PAGE 버튼을 누릅니다.
- 특정한 파라미터만을 리셋하려면 INITIAL 버튼을 누른 상태에서 해당 기능 버튼을 누릅니다.

키 프레임의 지속시간

키 프레임 n의 KfDur 값 (키 프레임 지속시간)은 키 프레임 n과 n+1간의 시간 간격을 나타냅니다. 따라서 설정이 다음과 같다면

Key frame 1 ... 유효하지 않음

Key frame 2 ... KfDur 100

Key frame 3 ... KfDur 50

Key frame 4 ... KfDur 50

키 프레임 1과 2 사이의 간격은 다른 한 쌍의 프레임간의 간격의 두 배가 됩니다. 예를 들어 트랜지션 시간이 100 프레임으로 설정되어 있다면 트랜지션은 다음과 같이 진행됩니다.

Key frame 4 → **3** ... 25 프레임

Key frame 3 → **2** ... 25 프레임

Key frame 2 → **1** ... 50 프레임

삽입 유형의 설정

이펙트를 실행할 때 메뉴의 F1 버튼을 사용하면 다음과 같이 키 프레임간의 삽입 유형을 설정할 수 있습니다.

Lin: 리니어 삽입

S-Lin: S-곡선 삽입

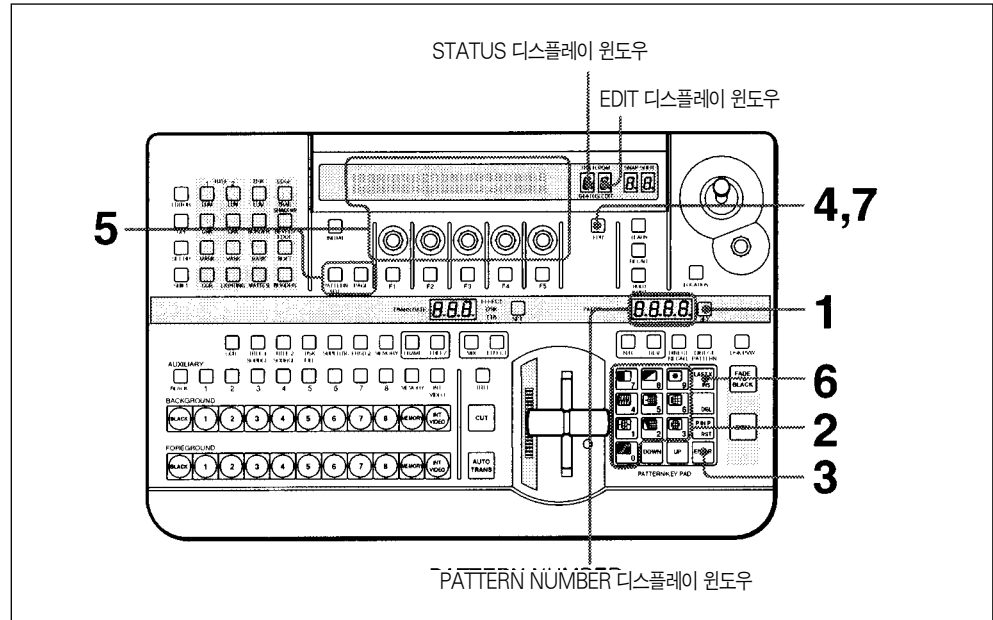
Spln: 스플라인 삽입

V-Spln: 파라미터화된 (parameterized) 스플라인 삽입

F2(Tens) 노브를 통해 V-Spln을 선택하면 -100에서 +100까지의 범위에서 스플라인 커브의 텐션을 조정할 수 있으며, 그 결과 유연성(smoothness)을 제어할 수 있게 됩니다. 유연성의 초기 값은 0이고 가장 평탄한 상태에서는 -100입니다.

새로운 사용자 프로그램 이펙트의 생성

새로운 사용자 프로그램 이펙트를 생성하려면 다음과 같은 절차를 따릅니다.



- 1 SET 버튼을 누릅니다.
- 2 숫자 버튼을 사용하여 생성될 사용자 프로그램 이펙트의 패턴 번호를 입력합니다.

사용자 프로그램 이펙트 범위 밖의 번호를 입력하면 단계 4에서 경고음이 울립니다. (경고음은 셋업 메뉴의 페이지 5의 BEEPER 항목이 ON 상태로 설정되어 있는 경우에만 울립니다.)

이펙트 타입		패턴 번호
리니어	트랜지션	9000 ~ 9009
	애니메이션	9100 ~ 9109
논리니어	트랜지션	9200 ~ 9209
	애니메이션	9300 ~ 9309

입력한 번호는 PATTERN NUMBER 디스플레이 윈도우에 표시됩니다.

- 3 ENTER 버튼을 누릅니다.

STATUS 디스플레이 윈도우에 "1"이 표시되어 있어야 합니다. "1"이 아닌 다른 숫자가 표시된 경우에는 해당 번호에 이미 여러 키 프레임들이 할당되어 있음을 뜻합니다.

4 EDIT 버튼을 누릅니다.

버튼에 불이 들어오면서 시스템이 사용자 프로그램 편집 모드로 전환되고 FOREGROUND 버스 버튼에서 선택된 이미지 (키 프레임 1)가 모니터에 표시됩니다. 이는 새로운 이펙트를 위해 키 프레임 1이 수정되지 않은 풀 스크린 포그라운드로 저장되기 때문입니다.

5 메뉴의 파라미터들을 설정하고 키 프레임 2를 생성합니다.

트랜지션 이펙트를 생성하려면 아래의 "트랜지션 사용자 프로그램 이펙트 생성시 주의 사항" 부분을 참조하기 바랍니다.

6 저장하고자 하는 이미지를 얻었으면 LAST X/INS 버튼을 누릅니다.

단계 5에서 설정된 파라미터들을 지닌 키 프레임 2가 생성된 후 키 프레임 1 다음에 저장됩니다. EDIT 디스플레이 윈도우와 STATUS 디스플레이 윈도우에는 "2"라는 숫자가 표시됩니다.

애니메이션 이펙트인 경우에는 LAST X/INS 버튼 대신에 ENTER 버튼을 누르면 단계 5에서 설정된 파라미터들을 지닌 키 프레임 1로 저장할 수 있습니다. 따라서 키 프레임 1을 변경하는 결과가 되는데, 그 이유는 애니메이션 이펙트에서는 키 프레임 1이 수정되지 않은 포그라운드 이미지와 달라도 되기 때문입니다.

파라미터들을 셋팅하고 LAST X/INS 버튼을 통해 키 프레임 1을 추가하는 단계 5와 6을 반복하면 원하는 키 프레임 (최대 8개) 시퀀스를 생성할 수 있습니다.

STATUS 디스플레이 윈도우에는 저장된 키 프레임들의 수가 표시됩니다.

7 원하는 모든 키 프레임들이 저장한 후에는 EDIT 버튼을 다시 한 번 누릅니다.

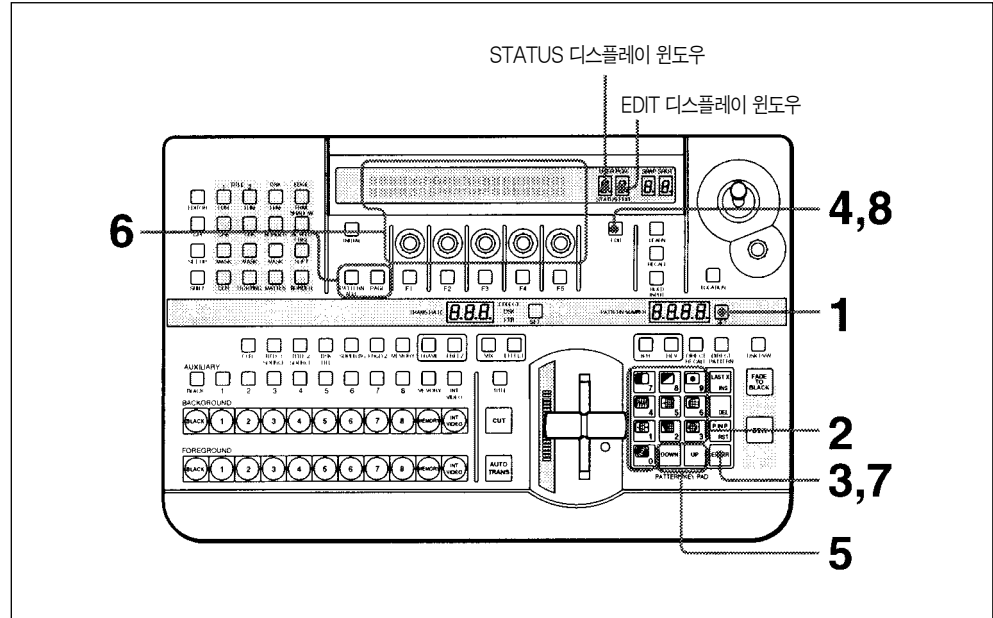
버튼의 불이 꺼지고 사용자 프로그램 이펙트를 사용할 수 있게 됩니다.

트랜지션 사용자 프로그램 이펙트 생성시 주의 사항

- 키 프레임 1을 수정되지 않은 풀 스크린 이미지로 만듭니다. (새로운 패턴에서 키 프레임 1은 자동으로 풀 스크린 이미지로 저장됩니다.)
- 마지막 키 프레임에서 백그라운드 이미지가 완전히 사라지도록 합니다. (사이즈를 0으로 하거나 스크린 밖으로 이동시킵니다.) 이렇게 하면 생성된 이펙트를 더욱 유연하게 만들 수 있습니다.
- 리니어 PERS 파라미터와 논 리니어 FORM 파라미터의 경우 모든 키 프레임들이 반드시 동일한 값을 지니고 있어야 하며, 마지막 키 프레임에 저장된 값이 모든 키 프레임들에 적용됩니다.

사용자 프로그램 이펙트의 편집

생성된 사용자 프로그램 이펙트를 불러와서 파라미터들을 변경하거나 키 프레임들을 추가, 삭제, 또는 복사할 수 있습니다.



사용자 프로그램 이펙트 불러오기

다음과 같은 절차를 따릅니다.

- 1** SET 버튼을 누릅니다.
- 2** 0 ~ 9번 버튼을 사용하여 사용자 프로그램 이펙트 번호를 입력합니다.
입력한 번호가 PATTERN NUMBER 디스플레이 윈도우에 표시됩니다.
- 3** ENTER 버튼을 누릅니다.
단계 2에서 지정한 사용자 프로그램 이펙트의 키 프레임 번호가 STATUS 디스플레이 윈도우에 표시됩니다.
- 4** EDIT 버튼을 누릅니다.
버튼에 불이 들어오면서 단계 2에서 지정한 사용자 프로그램 이펙트 (BACKGROUND 버스 버튼에서 선택된 이미지)를 위한 편집 화면이 나타납니다.
STATUS 디스플레이 윈도우에는 사용자 프로그램 이펙트에 저장된 키 프레임들의 번호가 표시됩니다.

키 프레임 파라미터 변경하기

위의 “사용자 프로그램 이펙트 불러오기” 섹션에서 단계 4까지의 과정을 수행한 후 다음과 같은 절차를 따릅니다.

5 패턴/숫자 키 패드의 UP 또는 DOWN 버튼을 눌러서 파라미터를 변경하고자 하는 키 프레임의 번호가 EDIT 디스플레이 윈도우에 표시되도록 합니다.

6 메뉴의 파라미터들을 변경합니다.

7 ENTER 버튼을 누릅니다.

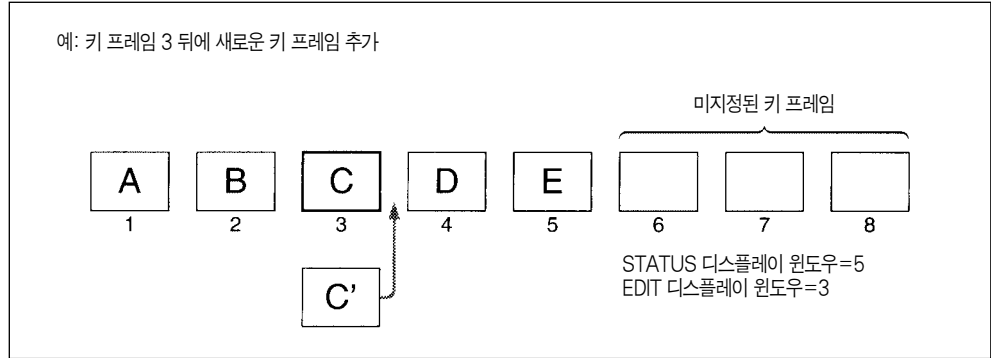
변경된 키 프레임 파라미터들이 저장됩니다.

원하는 모든 키 프레임 파라미터들을 변경하려면 단계 5, 6, 7의 과정을 반복합니다.

8 변경이 끝나면 EDIT 버튼을 누릅니다.

버튼에 불이 꺼지면서 수정된 사용자 프로그램 이펙트가 재저장됩니다.

키 프레임의 추가



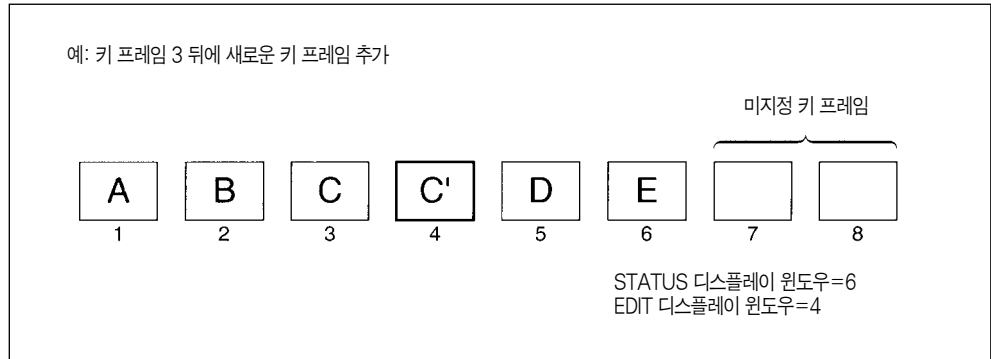
4-12 페이지의 “사용자 프로그램 이펙트 불러오기” 섹션의 단계 4까지의 과정을 수행한 다음 다음과 같은 절차를 따릅니다.

5 패턴/숫자 키 패드의 UP 또는 DOWN 버튼을 눌러서, 새로운 프레임이 삽입될 위치 바로 앞의 키 프레임 (상기 예의 경우 키 프레임 3)의 번호가 EDIT 디스플레이 윈도우에 표시되도록 합니다.

6 메뉴의 파라미터들을 변경합니다.

7 LAST X/INS 버튼을 누릅니다.

새로운 키 프레임이 단계 6에서 설정한 파라미터들과 함께 단계 5에서 지정된 키 프레임 뒤에 삽입되며, 키 프레임들의 번호가 1씩 증가되어 STATUS 디스플레이 윈도우에 표시됩니다.

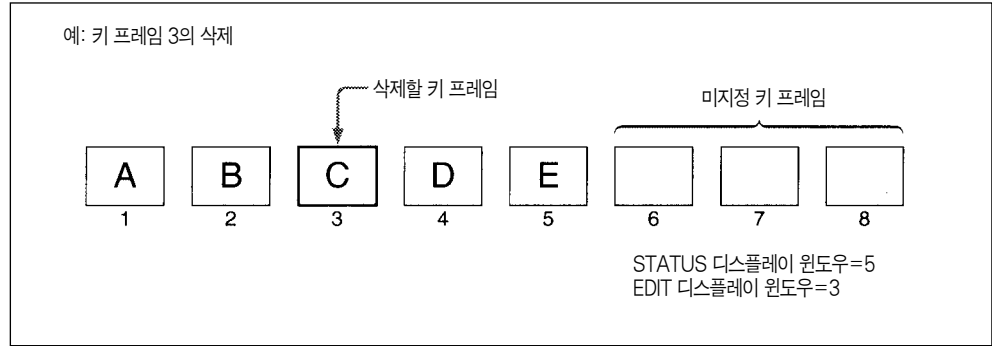


더 많은 키 프레임들을 추가하려면 단계 5에서 7까지의 과정을 반복합니다.

8 키 프레임들을 모두 추가했으면 EDIT 버튼을 누릅니다.

버튼에 붙어 꺼지면서 수정된 사용자 프로그램 이펙트가 추가된 키 프레임들과 함께 재저장됩니다.

키 프레임 삭제



키 프레임의 삭제 (삭제 이전)

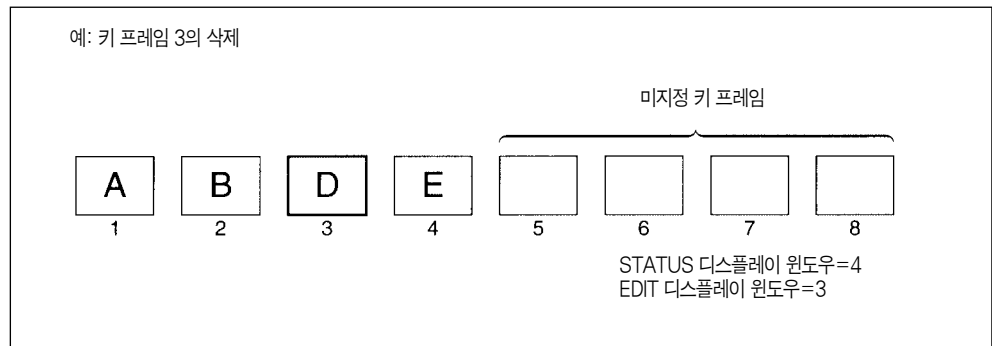
4-12 페이지의 “사용자 프로그램 이펙트 불러오기” 섹션의 단계 4까지의 과정을 수행한 다음 다음과 같은 절차를 따릅니다.

5 패턴/숫자 키 패드의 UP 또는 DOWN 버튼을 눌러서 삭제하려는 키 프레임 (위의 예의 경우 키 프레임 3)의 번호가 EDIT 디스플레이 윈도우에 표시되도록 합니다.

6 DEL 버튼을 누릅니다. (무심코 다른 키 프레임을 삭제하는 것을 방지하기 위해 0.5초 이상 버튼을 누르고 있어야 합니다.)

경고음이 울리면서 단계 5에서 지정한 키 프레임이 삭제됩니다.

키 프레임들의 번호가 1씩 감소되어 STATUS 디스플레이 윈도우에 표시됩니다.



키 프레임의 삭제 (삭제 이전)

더 많은 키 프레임들을 삭제하려면 단계 5와 6의 과정을 반복합니다.

(계속됩니다.)

7 원하는 키 프레임들을 모두 삭제했으면 EDIT 버튼을 누릅니다.

버튼에 불이 꺼지면서 수정된 사용자 프로그램 이펙트가 키 프레임들이 삭제된 상태로 재저장됩니다.

키 프레임 데이터의 임시 저장 (임시 할당 기능)

사용자 프로그램 이펙트들을 편집하는 동안 키 프레임 데이터를 키 패드의 숫자 버튼에 임시로 할당할 수 있습니다. 이와 같은 기능을 이용하면 키 프레임들을 변경하거나 추가할 때 손쉽게 데이터를 불러올 수 있습니다. 총 20 개의 키 프레임에 대해 리니어 및 논 리니어 이펙트 별로 10 세트의 데이터를 저장할 수 있습니다.

키 프레임 데이터를 저장하려면

다음과 같은 절차를 따릅니다.

- 1** EDIT 버튼을 눌러서 사용자 프로그램 편집 모드로 전환합니다.
- 2** 메뉴의 파라미터들을 조정하여 새로운 키 프레임을 생성합니다.
- 3** 메뉴의 페이지 3/3을 디스플레이 합니다.
- 4** F1(CpTo+) 버튼을 누른 상태에서 패턴/숫자 키 패드의 숫자 버튼을 누릅니다.

메뉴에서 선택된 번호의 표시가 “-”에서 “*”로 바뀌면서 키 프레임이 임시로 저장됩니다.

키 프레임을 불러오려면

다음과 같은 절차를 따릅니다.

- 1** EDIT 버튼을 눌러서 사용자 프로그램 편집 모드로 전환합니다.
- 2** 메뉴의 페이지 3/3을 디스플레이 합니다.
- 3** F2(CpFrm+) 버튼을 누른 상태에서 패턴/숫자 키 패드의 숫자 버튼을 누릅니다.

임시로 저장된 키 프레임을 불러올 수 있게 됩니다.

주의 사항

- 논 리니어 이펙트에서는 리니어 키 프레임을 사용할 수 없으며, 리니어 이펙트에서는 논 리니어 키 프레임을 사용할 수 없습니다.
- 숫자 버튼에 임시로 저장된 키 프레임들은 DFS-700A/700AP의 전원이 꺼지면 유실됩니다.

키 프레임의 복사

임시 할당 기능을 이용하면 하나의 키 프레임에서 다른 키 프레임으로 데이터를 복사할 수 있습니다. 키 프레임을 복사하려면 다음의 절차를 따릅니다.

- 1 복사의 원본이 되는 사용자 프로그램 이펙트를 불러온 후 EDIT 버튼을 눌러서 활성화 시킵니다.
자세한 사항은 4-12 페이지의 "사용자 프로그램 이펙트 불러오기" 섹션을 참조하기 바랍니다.
- 2 패턴/숫자 키 패드의 UP 또는 DOWN 버튼을 눌러서 복사의 원본이 되는 키 프레임의 번호가 EDIT 디스플레이 이 윈도우에 표시되도록 합니다.
- 3 메뉴의 페이지 3/3을 디스플레이 합니다.
- 4 F1(CpTo+) 버튼을 누른 상태에서 패턴/숫자 키 패드의 숫자 버튼을 누릅니다.
메뉴에서 선택된 번호의 표시가 "-"에서 "*"로 바뀌면서 키 프레임이 임시로 저장됩니다.
- 5 EDIT 버튼을 눌러서 비활성화 시킨 다음 사용자 프로그램 편집 모드를 빠져 나옵니다.
- 6 복사의 대상이 되는 사용자 프로그램 이펙트를 불러온 후 EDIT 버튼을 눌러 활성화 시킵니다.

주의 사항

복사 대상은 복사 원본과 동일한 유형 (리니어 또는 논 리니어)의 사용자 프로그램 이펙트이어야 합니다.

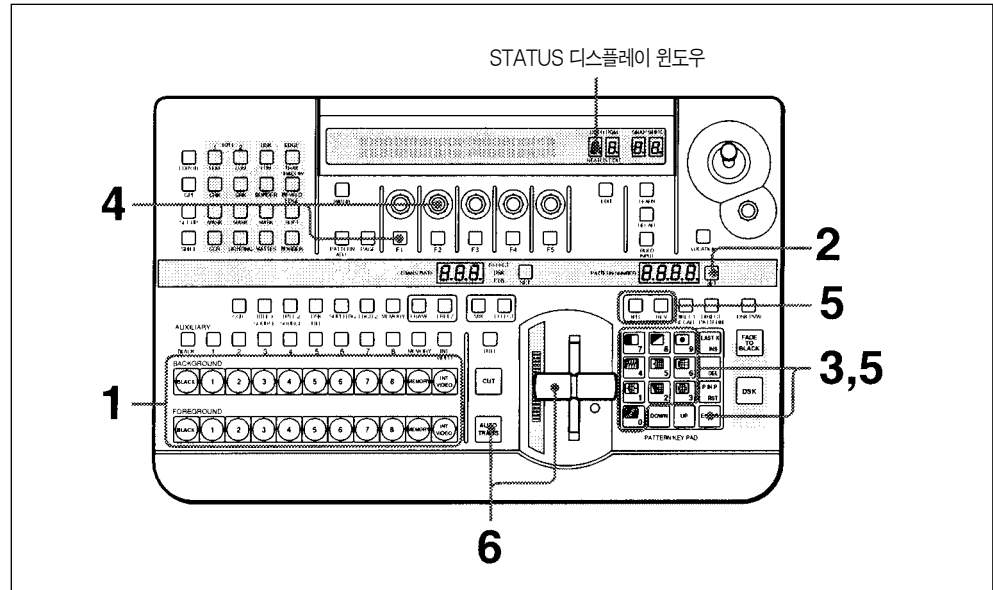
- 7 패턴/숫자 키 패드의 UP 또는 DOWN 버튼을 눌러서 복사의 대상이 되는 키 프레임의 번호가 EDIT 디스플레이 이 윈도우에 표시되도록 합니다.
- 8 메뉴의 페이지 3/3에서 F2(CpFrm+) 버튼을 누른 후 단계 4에서 저장한 키 프레임의 숫자 버튼을 누릅니다.
- 9 ENTER 버튼을 누릅니다.
키 프레임 데이터가 대상으로 복사됩니다.
- 10 복사 작업이 완료되면 EDIT 버튼을 눌러서 비활성화 시킵니다.

사용자 프로그램 이펙트의 실행

내장되어 있는 이펙트의 실행 방법과 마찬가지로 패턴 번호를 입력하면 사용자 프로그램 이펙트를 실행할 수 있습니다.

스플라인 삽입을 통해 중간 이펙트가 생성되므로, 사용자 프로그램 이펙트의 키 프레임들간의 트랜지션이 유연하게 이루어집니다. 스플라인 커버를 조절하면 트랜지션의 유연성을 제어할 수 있습니다.

사용자 프로그램 이펙트를 실행하려면 다음과 같은 절차를 따릅니다. 단계 4를 제외한 모든 과정은 패턴 번호의 지정을 통해 내장된 이펙트를 실행하는 방법과 동일합니다.



- 1 백그라운드 및 포그라운드 이미지를 선택합니다.
- 2 SET 버튼을 누릅니다.
- 3 패턴/숫자 키 패드에서 0~9번 버튼을 사용하여 사용자 프로그램 이펙트를 입력합니다.
STATUS 디스플레이 윈도우에 이펙트의 키 프레임 번호가 표시됩니다.
- 4 필요에 따라 F1 버튼과 F2 노브를 사용하면 트랜지션의 유연성을 조절할 수 있습니다.
- 5 트랜지션의 지속 시간 및 방향을 설정합니다.
- 6 페이더 레버나 AUTO TRANS 버튼을 사용하여 이펙트를 실행시킵니다.

모든 사용자 프로그램 이펙트의 삭제

모든 사용자 프로그램 이펙트들을 삭제하려면 다음과 같은 절차를 따릅니다.

- 1** SET UP 버튼을 누릅니다.
셋업 메뉴가 나타납니다.
- 2** PAGE 버튼을 눌러서 페이지 6/8을 디스플레이 합니다.
- 3** F4(USRPGM) 버튼을 눌러서 "ON" 상태로 설정합니다.
- 4** F5(EXEC) 버튼을 누릅니다.
확인 메시지가 나타납니다.
- 5** 모든 사용자 프로그램 이펙트들을 삭제하려면 F3(OK)을 누르고 취소하려면 F5(CANCEL)를 누릅니다.
F3을 누르면 저장되었던 모든 사용자 프로그램 이펙트들이 삭제됩니다.

스냅샷 (Snapshots)

스냅샷 기능을 이용하면 컨트롤 패널의 상태를 저장한 다음 필요할 때마다 불러올 수 있습니다.
 0부터 99까지 번호가 매겨져 있는 스냅샷 레지스터에 최대 100개의 컨트롤 패널 상태를 저장할 수 있습니다.
 저장된 스냅샷을 불러오면 컨트롤 패널의 셋팅 전체가 자동으로 변경됩니다.
 다음은 스냅샷에 저장할 수 있는 셋팅의 리스트입니다.

작동 섹션	셋팅
프라이머리 크로스 포인트 버스 (Primary cross-point bus) 섹션	FOREGROUND 버스 버튼에 의해 선택된 신호 BACKGROUND 버스 버튼에 의해 선택된 신호 TITLE1 SOURCE 버스 버튼에 의해 선택된 신호 TITLE2 SOURCE 버스 버튼에 의해 선택된 신호 DSK FILL 버스 버튼에 의해 선택된 신호 SUPER BG 버스 버튼에 의해 선택된 신호 FRGD 2 버스 버튼에 의해 선택된 신호 MEMORY 버스 버튼에 의해 선택된 신호
이펙트 트랜지션 섹션	트랜지션 시간 트랜지션 방향 (REVERSE 버튼 셋팅) FRAME 버튼 셋팅
패턴/숫자 키 패드	지정된 패턴 번호
LIGHTING 섹션	모든 셋팅
TITLE 섹션	모든 셋팅
MATTES 섹션	컬러 매트 (Color matte)의 색
DSK 섹션	모든 셋팅
이펙트 제어 섹션	사용자 수정이 가능한 이펙트 파라미터 셋팅
EDGE 섹션	모든 셋팅
Location 섹션	모든 셋팅

주의 사항

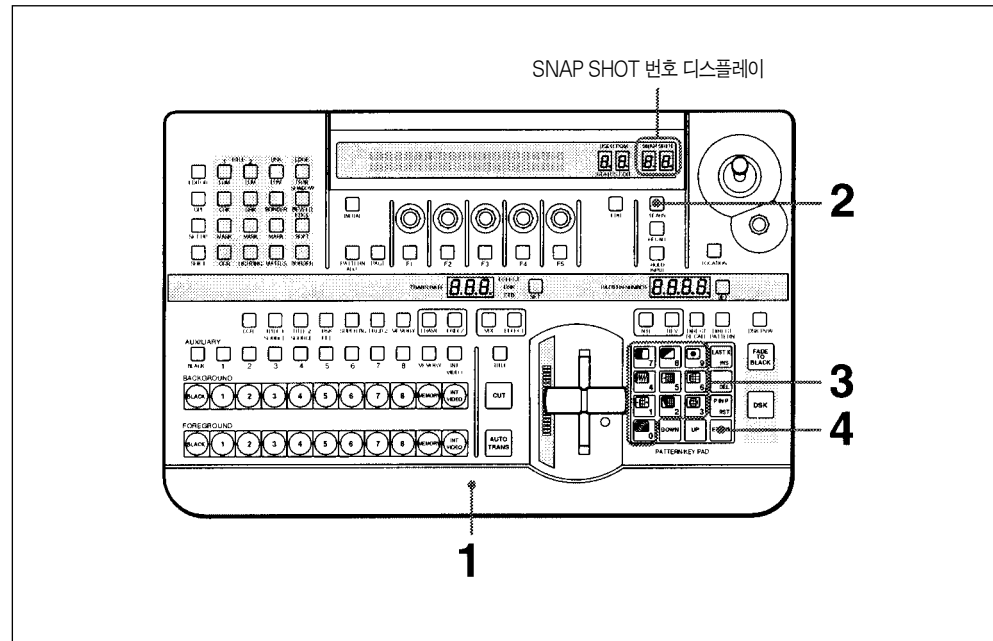
색 보정기의 설정과 페이더 레버의 위치는 스냅샷에 저장되지 않습니다.

스냅샷의 저장

스냅샷을 저장하려면 다음과 같은 절차를 따릅니다.

주의 사항

유닛 내에서 스냅샷은 0부터 99까지의 번호가 매겨져 있는 레지스터에 저장되어 있으며, 다음 절차를 수행하면 기존의 설정사항을 덮어쓰기할 수 있습니다.



1 컨트롤 패널상의 버튼 및 컨트롤들을 저장하고자 하는 상태로 설정합니다.

2 LEARN 버튼을 누릅니다.

버튼에 불이 들어오면서 패턴/숫자 키 패드가 스냅샷 번호를 받아들일 수 있는 상태로 됩니다.

3 0번에서 9번까지의 버튼을 사용하여 저장하고자 하는 스냅샷 번호 (0부터 99까지)를 입력합니다.
UP 또는 DOWN 버튼을 사용하면 디스플레이 되는 번호를 조정할 수 있습니다.

4 ENTER 버튼을 누릅니다.

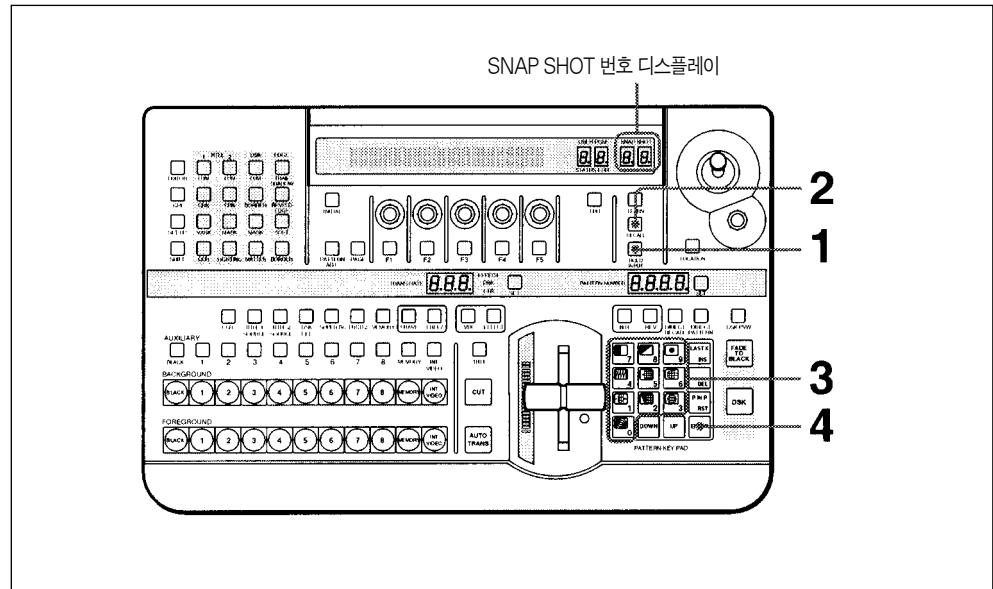
현재의 설정이 스냅샷 레지스터에 저장됩니다.

스냅샷의 저장을 취소하려면

단계 4에서 ENTER 버튼 대신에 LEARN 버튼을 누릅니다. LEARN 버튼의 불이 꺼지면서 저장 작업이 취소됩니다.

스냅샷 불러오기

스냅샷을 불러오려면 다음과 같은 절차를 따릅니다.



1 프라이머리 크로스 포인트 버스 섹션의 설정을 변경되지 않은 상태로 유지하려면 HOLD INPUT 버튼을 눌러서 활성화 시킵니다.

2 RECALL 버튼을 누릅니다.

버튼에 불이 들어오면서 패턴/숫자 키 패드가 스냅샷 번호를 받아들일 수 있는 상태로 됩니다.

3 0번에서 9번까지의 버튼을 사용하여 불러오려는 스냅샷 번호를 입력합니다.

UP 또는 DOWN 버튼을 사용하면 디스플레이 되는 번호를 조정할 수 있습니다.

4 ENTER 버튼을 누릅니다.

지정된 스냅샷이 호출되어 컨트롤 패널의 설정이 모두 변경됩니다.

단, 단계 1에서 HOLD INPUT 버튼을 활성화 시킨 경우에는 프라이머리 크로스 포인트 버스 섹션의 설정이 변경되지 않습니다.

스냅샷을 직접 불러오기

단 한 번의 버튼 조작으로 0번에서 9번까지의 스냅샷을 불러올 수도 있습니다.

스냅샷을 직접 불러오려면 다음과 같은 절차를 따릅니다.

1 패턴/숫자 키 패드에서 DIRECT RECALL 버튼을 눌러서 활성화 시킵니다.

직접 불러오기 모드 (direct call recall)로 전환됩니다.

2 불러오고자 하는 스냅샷에 해당하는 번호의 버튼을 누릅니다.

스냅샷이 호출됩니다.

스냅샷 불러오기 작업을 취소하려면

단계 4에서 ENTER 버튼 대신에 LEARN 버튼을 누릅니다. LEARN 버튼의 불이 꺼지면서 작업이 취소됩니다.

LAST X 기능을 통해 이전 이미지로 복귀하기

스냅샷을 불러오기 전의 상태로 돌아가려면 다음과 같은 절차를 따릅니다.

1 스냅샷 섹션의 RECALL 버튼을 눌러서 활성화 시킵니다.
DIRECT RECALL 버튼을 눌러서 활성화 시켜도 됩니다.

2 패패턴/숫자 키 패드의 ENTER 버튼을 누르고 있는 상태에서 LAST X 버튼을 누릅니다.

스냅샷 데모

0번에서 99번까지의 스냅샷 모두를 순서대로 볼 수 있도록 설정할 수 있습니다.

이 기능을 사용하면 기본 설정값 데모 (3-8 페이지 참조)와 동일한 방법으로 스냅샷들을 검사할 수 있습니다.

스냅샷 레지스터와 기본 설정값 데모 레지스터는 별도로 분리되어 있으므로, 스냅샷 레지스터의 셋팅을 변경한 후에도 기본 설정값 데모는 여전히 변경되지 않은 상태로 사용할 수 있습니다.

데모를 시작하려면

패턴/숫자 키 패드의 1~9번 버튼을 누르고 있는 상태에서 이펙트 트랜지션 섹션의 AUTO TRANS 버튼을 누릅니다.

지정되어 있는 번호의 스냅샷부터 시작하여 순서대로 스냅샷이 재생됩니다. 데모가 실행되는 동안 패턴/숫자 키 패드의 버튼들에 시계 반대 방향으로 차례로 불이 들어옵니다.

- 데모에는 HOLD INPUT 버튼의 셋팅도 적용됩니다.
- 데모가 실행되는 동안 컨트롤 패널은 AUTO TRANS 버튼을 누르는 작업을 제외한 모든 작업에 응답하지 않습니다.

데모를 끝내려면

AUTO TRANS 버튼을 한 번 더 누릅니다.

스냅샷의 재초기화

스냅샷 레지스터를 재초기화 하면 기본 설정 값으로 복귀시킬 수 있습니다.
스냅샷을 재초기화 하려면 다음과 같은 절차를 따릅니다.

1 SET UP 버튼을 누릅니다.

셋업 메뉴가 나타납니다.

2 PAGE 버튼을 눌러서 페이지 6/8을 디스플레이 합니다.

3 F2(SNAP) 버튼을 눌러서 "ON" 상태로 만듭니다.

4 F5(EXEC) 버튼을 누릅니다.

확인 메시지가 뜹니다.

5 스냅샷들을 재초기화 하려면 F3(OK)을 누르고 취소하려면 F5(CANCEL)를 누릅니다.

F3을 누르면 모든 스냅샷들의 설정이 기본 설정값으로 복귀됩니다.

편집 제어기를 통한 제어

PVE-500을 통한 제어

DFS-700A/700AP를 PVE-500 Editing Control Unit과 결합하면 두 대의 플레이어와 한 대의 레코더를 통해 A/B 를 편집을 수행할 수 있습니다.

PVE-500은 PVE-500 제어 신호와 GPI 신호를 이용하여 DFS-700A/700AP를 제어합니다.

주의 사항

프리리드 편집에 대한 자세한 사항은 5-14 페이지의 "프리리드 편집" 섹션을 참조하기 바랍니다.

PVE-500 제어 신호를 통한 제어

PVE-500의 9핀 직렬 제어 신호를 이용하면 DFS-700A/700AP의 다음 기능들을 제어할 수 있습니다. 이 신호들은 DFS-700A/700AP의 후면 패널에 있는 EDITOR 커넥터로 입력됩니다.

- 백그라운드 이미지 (FROM 소스)와 포그라운드 이미지 (TO 소스)의 선택
- 트랜지션 타임의 선택
- 자동 트랜지션의 실행
- 자동 스냅샷 (편집 데이터를 PVE-500에 저장하면 DFS-700A/700AP 스냅샷이 저장되고 자동으로 불러집니다.)

위 기능들의 제어와 관련한 더 자세한 사항은 PVE-500 작동 매뉴얼을 참조하기 바랍니다.

GPI 신호를 이용한 다운스트림 키 제어

PVE-500로부터의 GPI 펄스를 이용하면 펄스의 하강 에지 (falling edge)에서 DFS-700A/700AP의 다운스트림 키 기능을 활성화 및 비활성화 시킬 수 있습니다. GPI 신호는 DFS-700A/700AP의 T2 커넥터로 입력됩니다.

GPI 신호 타이밍에 대한 더 자세한 사항은 페이지 5-14 페이지를 참조하십시오.

준비

PVE-500에서 DFS-700A/700AP를 제어하려면 다음과 같은 준비가 필요합니다.

DFS-700A/700AP에서 준비되어야 할 사항

- 셋업 메뉴의 페이지 1에서 F3(PORTS)을 "PVE-500"으로 설정합니다.
- 9핀 직렬 제어 신호를 수용하려면 컨트롤 패널의 EDITOR 버튼을 눌러 활성화 시키고, GPI 신호를 받아들일 수 있도록 GPI 버튼을 눌러 활성화 시킵니다.
(DFS-700A/700AP에 전원이 들어오면 9핀 직렬 제어 신호 또는 GPI 신호를 받아들일게 됩니다.)

레코더 VCR에서 준비되어야 할 사항

- 정지 시 PB (재생) 모드로 전환되도록 레코더 VCR을 설정합니다.
(VCR에 PB 또는 PB/EE 선택을 위한 셀렉터가 있는 경우 PB로 설정합니다.)
- VCR에 TBC가 내장되어 있는 경우 VCR을 DELAYED SYNC 모드로 설정합니다.

PVE-500에서 준비되어야 할 사항

셋업 메뉴를 통해 다음과 같은 셋팅을 합니다.

셋업 메뉴의 사용과 관련한 더 자세한 사항은 PVE-500 작동 매뉴얼을 참조하기 바랍니다.

- 스위치의 유형 (메뉴의 SETUP-20 항목)을 500으로 설정합니다. (기본 설정 값은 500.)
- 자동 스냅샷 기능을 이용하려면 스냅샷 컨트롤 (메뉴의 SETUP-21 항목)을 On 상태로 설정합니다. (기본 설정 값은 OFF)

컷 편집

PVE-500에서 DFS-700A/700AP를 제어하여 컷 편집을 하려면 다음과 같은 절차를 따릅니다.

이 작업과 관련한 사항은 PVE-500 작동 매뉴얼을 참조하기 바랍니다.

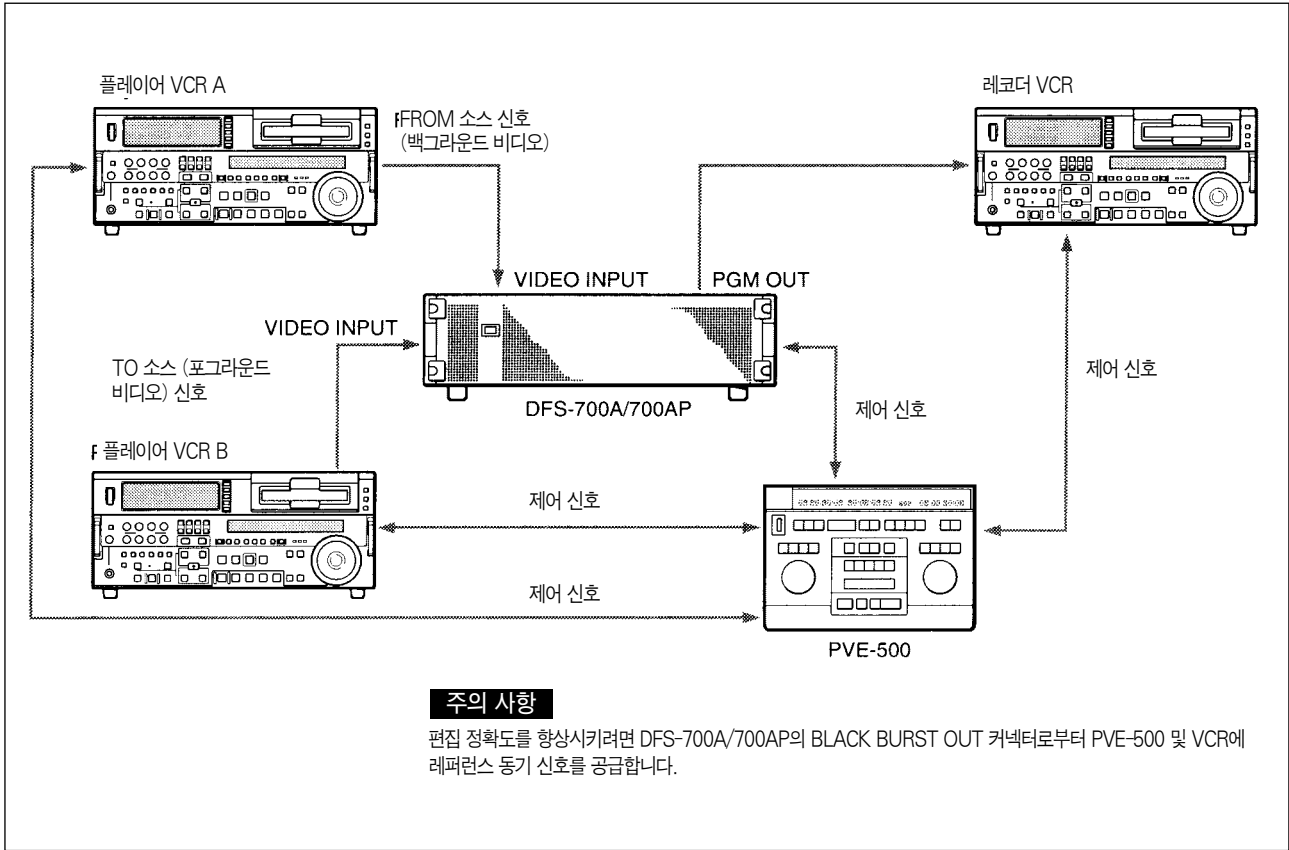
- 1** PVE-500의 A/B 버튼을 눌러서 비활성화 시킵니다.
- 2** 플레이어 VCR을 FROM 소스로 선택합니다.
- 3** FROM 소스와 레코더를 위한 IN 포인트와 OUT 포인트를 설정합니다. 순서는 상관 없습니다.
- 4** 필요한 경우 미리 보기를 한 후 편집을 실행합니다.

A/B 롤 편집

신호 경로

A/B 롤 편집의 신호 경로는 다음과 같습니다.

연결과 관련한 더 자세한 사항은 6-5 페이지의 "A/B 롤 편집 시스템을 위한 연결" 부분을 참조하기 바랍니다.



A/B 롤 편집의 신호 경로

제 5장 편집 컨트롤기로 컨트롤

절차

PVE-500에서 DFS-700A/700AP를 제어하여 A/B 를 편집을 하려면 다음과 같은 절차를 따릅니다.
PVE-500 작동 매뉴얼도 함께 읽어보시기 바랍니다.

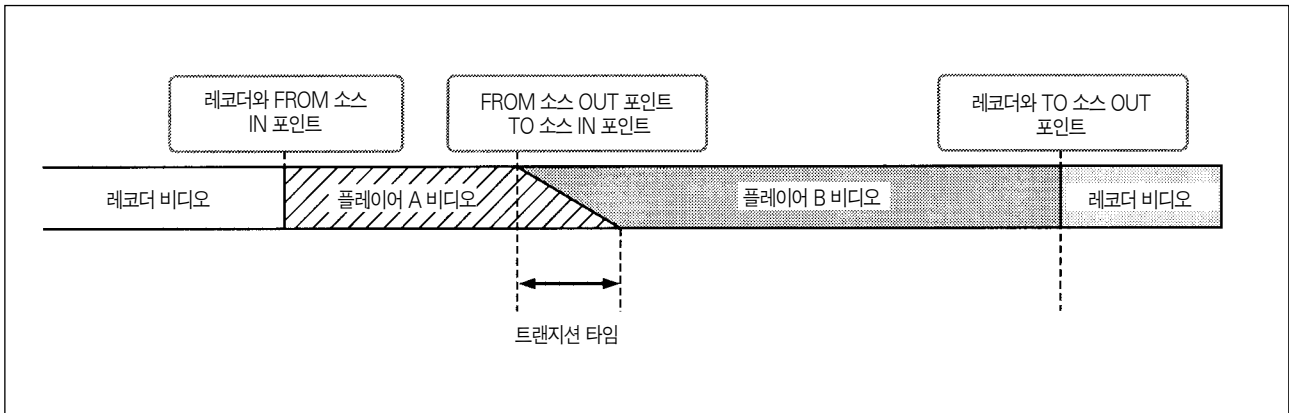
- 1** PVE-500의 A/B 버튼을 눌러서 활성화 시킵니다.
- 2** PVE-500에서 FROM 소스와 TO 소스를 선택합니다.
FROM 소스는 DFS-700A/700AP의 백그라운드와 일치하며 TO 소스는 포그라운드와 일치합니다.
- 3** FROM 소스, TO 소스, 레코더를 위한 IN 포인트와 OUT 포인트를 설정합니다. 순서는 상관 없습니다.

주의 사항

DFS-700A/700AP에는 프레임 싱크로나이저 (frame synchronizer)가 내장되어 있기 때문에 PVE-500에서 설정된 플레이어 VCR 편집 포인트들의 출력이 1 프레임 지연되며, 레코딩은 이전 프레임으로부터 시작됩니다. 단, 레코더의 편집 포인트는 지연되지 않습니다.

- 4** PVE-500에서 TRANS 버튼을 눌러 활성화 시킨 후 트랜지션 타임을 설정합니다.
- 5** DFS-700A/700AP에서 이펙트를 선택한 후 필요한 설정을 합니다.
PVE-500에서 설정된 트랜지션 타임이 우선권을 가진다는 점에 유의하기 바랍니다.
- 6** 필요한 경우 미리 보기를 한 후 편집을 실행합니다.

편집은 아래의 그림과 같이 레코딩 됩니다.



BVE-600을 통한 제어

DFS-700A/700AP를 BVE-600 Editing Control Unit과 결합하면 두 대의 플레이어와 한 대의 레코더를 통해 A/B 를 편집을 수행할 수 있습니다.

BVE-600은 GPI 트리거 신호 T1과 T2를 이용하여 DFS-700A/700AP를 제어합니다.

주의 사항

- DFS-700A/700AP를 사용할 경우에는 BVE-600 (BKE-611/612/621/ 622)에 내장된 스위치를 사용할 수 없습니다.
- 프리리드 편집에 대한 자세한 사항은 5-14 페이지의 "프리리드 편집" 단원을 참조하기 바랍니다.

준비

BVE-600에서 DFS-700A/700AP를 제어하려면 다음과 같은 준비가 필요합니다.

자세한 사항은 BVE-600 작동 매뉴얼을 참조하기 바랍니다.

DFS-700A/700AP에서 준비되어야 할 사항

- 셋업 메뉴의 페이지 1에서 F3(PORTS)을 "BVE-600"으로 설정합니다.
- 패널의 EDITOR 버튼을 눌러 활성화 시킵니다.
(DFS-700A/700AP에 전원이 들어오면 이 버튼에 불이 들어옵니다.)

레코더 VCR에서 준비되어야 할 사항

- 정지 시 PB (재생) 모드로 전환되도록 레코더 VCR을 설정합니다.
(VCR에 PB 또는 PB/EE 선택을 위한 셀렉터가 있는 경우 PB로 설정합니다.)
- VCR에 TBC가 내장되어 있는 경우 VCR을 DELAYED SYNC 모드로 설정합니다.

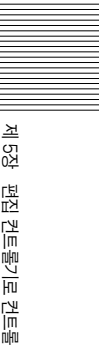
BVE-600에서 준비되어야 할 사항

후면 패널에서 S502 DIP 스위치 3과 S503 DIP 스위치 2를 하단 위치 (OFF)로 설정한 후 BVE-600에 전원을 다시 연결합니다.

DIP 스위치의 기본 설정 값은 위쪽 위치 (ON)로 되어 있습니다.

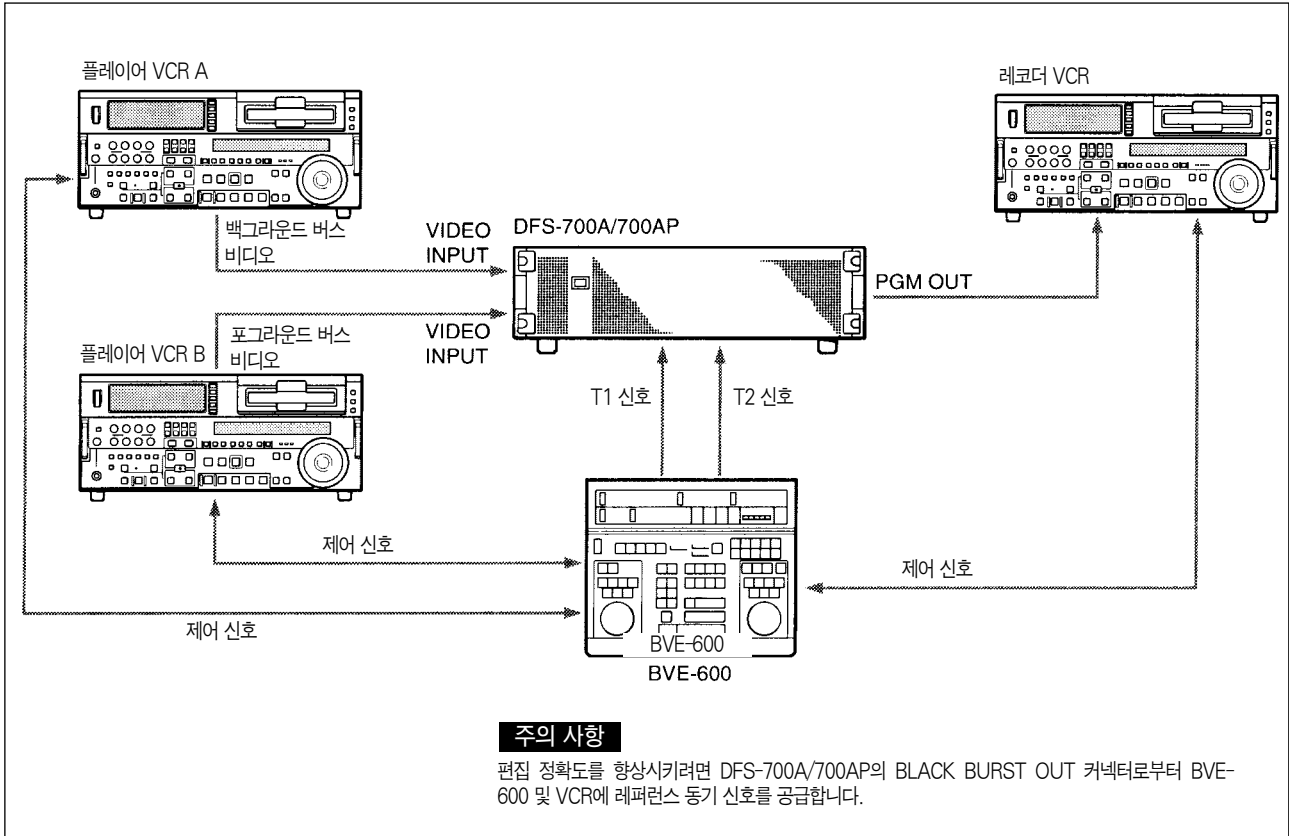
주의 사항

- 트랜지션 중이나 트랜지션 후에 백그라운드 이미지를 디스플레이 하려면 DFS-700A/700AP에서 적절한 BACKGROUND 버스 버튼을 누릅니다.
- DFS-700A/700AP에는 프레임 싱크로라이저가 내장되어 있기 때문에 BVE-600에서 설정된 플레이어 VCR의 출력은 1 프레임 지연되며, 따라서 레코딩은 이전 프레임으로부터 시작됩니다. 단, 레코더의 편집 포인트는 지연되지 않습니다.
예를 들어 플레이어 VCR의 IN 포인트가 00:00:10:15로 설정되어 있다면, 실제 레코딩은 00:00:10:14부터 시작됩니다.
- BVE-600 셋팅을 통해 트랜지션의 시작 타이밍은 2 프레임 지연됩니다.



A/B 롤 편집

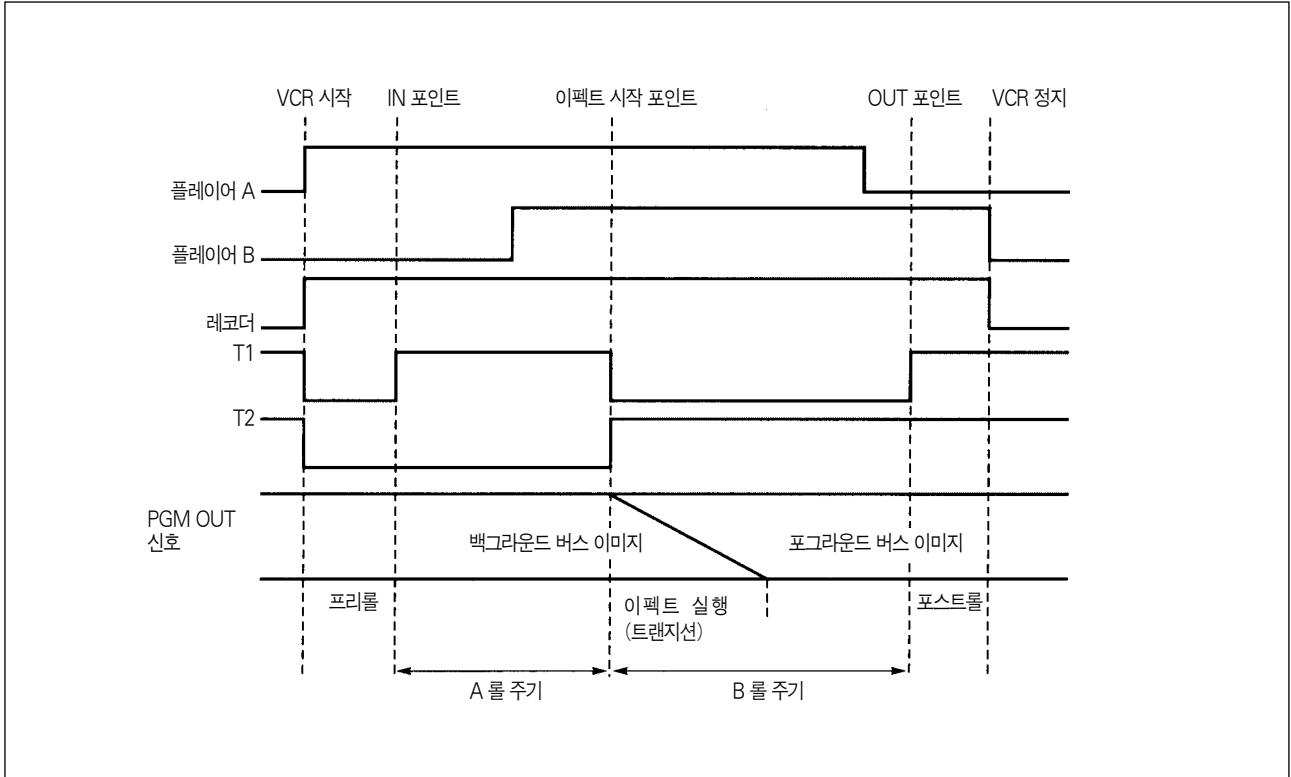
신호 경로



A/B 롤 편집의 신호 경로

트리거 (T1/T2) 신호의 타이밍

BVE-6000에 의해 출력된 트리거 신호의 타이밍은 다음과 같습니다.



A/B 롤 편집 시 트리거 신호의 타이밍

제 5장 편집 컨트롤기로 컨트롤

BE-900/2000 시리즈를 통한 제어

DFS-700A/700AP를 BVE-900/910 또는 BVE-2000 Series Editing Control Unit과 결합하면 두 대의 플레이어와 한 대의 레코더를 통해 A/B 롤 편집을 할 수 있습니다.

BVE-600은 GPI 트리거 신호 T1과 T2를 이용하여 DFS-700A/700AP를 제어합니다.

프리리드 편집에 대한 자세한 사항은 5-15 페이지의 "프리리드 편집" 단원을 참조하기 바랍니다.

연결 가능한 편집 제어기

DFS-700A/700AP를 제어하려면 BVE-900/910/2000과 옵션 BKE-913 보드 (BVE-900/910에 해당)의 ROM 버전이 다음과 같아야 합니다.

BVE-900	Ver. 1.11 이상
BKE-900K 내장 BVE-900	Ver. 2.01 이상
BVE-910	Ver. 1.02 이상
BKE-913	Ver. 1.06 이상
BVE-2000	Ver. 1.10 이상 (DFS-700A/700AP의 기능 중 일부는 지원 못함) Version 2.24 이상 (DFS-700A/700AP의 기능을 전부 지원함)

BVE-2000의 ROM 버전

BVE-2000의 ROM 버전에 관한 더 자세한 사항은 다음을 참조하기 바랍니다.

- "에디터 제어 신호를 이용한 제어"의 "주" (페이지 5-9)
- "GPI 신호를 이용한 다운스트림 키 제어" (페이지 5-9)
- "BVE-2000에서 준비되어야 할 사항" (페이지 5-10)
- "편집 포인트 지연" (페이지 5-11)
- "프리리드 편집 시 주의 사항" (페이지 5-15)
- "프리리드 편집을 위한 셋팅" (페이지 5-15)

에디터 제어 신호를 이용한 제어

BVE-900/910/2000의 9핀 직렬 제어 신호를 이용하면 DFS-700A/700AP의 다음과 같은 기능들을 제어할 수 있습니다. 이 신호들은 DFS-700A/700AP의 후면 패널에 있는 EDITOR 커넥터로 입력됩니다. (별표로 표시되어 있는 기능들은 옵션 BKE-900K를 설치해야만 BKE-900에서 제어가 가능합니다.)

- 백그라운드 이미지 (FROM 소스)와 포그라운드 이미지 (TO 소스)의 선택
- 패턴 번호 선택
- 트랜지션 방향 (정상 또는 역 방향)의 선택
- 트랜지션 타임의 선택
- 자동 트랜지션의 실행
- 다운스트림 키의 활성화 및 비활성화
- 스냅샷의 저장 및 불러오기*
- DFS-700A/700AP 데이터 (스냅샷 및 사용자 프로그램 이펙트)의 저장 및 로딩*

주의 사항

- BVE-900/910으로부터는 사용자 프로그램 이펙트나 스냅샷을 로딩하거나 저장할 수 없습니다.
- KEY FADE IN과 KEY FADE OUT 기능은 이용할 수 없으며, KEY WIPE OUT과 KEY MIX OUT 기능은 BVE-2000 버전 2.24 이상에서만 이용 가능합니다.
- KEY WIPE OUT 기능을 이용할 때에는 이펙트가 역 방향으로 실행되어야 합니다.

GPI 신호를 이용한 다운스트림 키 제어

BVE-900/910/2000의 GPI 출력 커넥터로부터의 신호를 이용하면 DFS-700A/700AP의 다운스트림 키 기능을 활성화 및 비활성화 시킬 수 있습니다. GPI 신호는 DFS-700A/700AP의 후면 패널에 있는 T2 커넥터로 입력됩니다. (BVE-2000은 9핀 직렬 제어 신호를 통해서도 다운스트림 키 기능을 활성화 및 비활성화 시켜서 트랜지션 타임을 설정할 수 있습니다. 단, BVE-2000의 ROM 버전이 2.24 미만인 경우에는 다운스트림을 활성화 및 비활성화 할 때마다 1프레임의 지연이 발생합니다.)

준비

BVE-900/2000 시리즈 에디터에서 DFS-700A/700AP를 제어하려면 다음과 같은 준비가 필요합니다.

자세한 사항은 에디터와 함께 제공되는 작동 매뉴얼이나 사용자 가이드를 참조하기 바랍니다.

DFS-700A/700AP에서 준비되어야 할 사항

- 셋업 메뉴의 페이지 1에서 F3(PORTS)을 "PVE-500"으로 설정합니다.
- 9핀 직렬 제어 신호를 받아들일 수 있도록 컨트롤 패널의 EDITOR 버튼을 눌러 활성화 시키고, GPI 신호를 받아들일 수 있도록 GPI 버튼을 눌러 활성화 시킵니다.
(DFS-700A/700AP에 전원이 들어오면 9핀 직렬 제어 신호 또는 GPI 신호를 받아들리게 됩니다.)
- 편집 정확도를 향상시키려면 DFS-700A/700AP의 BLACK BURST OUT 커넥터로부터 VCR 및 편집 제어기에 레퍼런스 동기 신호를 공급합니다.

레코더 VCR에서 준비되어야 할 사항

- 정지 시 PB (재생) 모드로 전환되도록 레코더 VCR을 설정합니다.
(VCR에 PB 또는 PB/EE 선택을 위한 셀렉터가 있는 경우 PB로 설정합니다.)

BVE-900/910에서 준비되어야 할 사항

- PVW (preview) 모드를 EE로 설정합니다.
- BKE-900K가 설치되지 않은 BVE-900의 경우: SYSTEM SETUP 모드에서 MAIN BLOCK INTERFACE 파라미터들의 BYTE-1을 16진수 "01" (EE)로 설정합니다.
 - BVE-910 또는 BKE-900K가 설치되어 있는 BVE-900의 경우: SYSTEM SETUP 모드에서 SW'ER CONFIGURATION의 PVW MODE를 EE로 설정합니다.

BVE-2000에서 준비되어야 할 사항

- SYSTEM SETUP 모드에서 SW'ER CONFIGURATION의 PVW MODE를 EE로 설정합니다.
- SYSTEM SETUP 모드에서 SW'ER CONFIGURATION의 SW'ER TYPE을 DFS로 설정합니다.
BVE-2000 버전 2.24 이상에서는 DFS-700/700P를 선택합니다.

작업 시 유의사항

편집 포인트 지연

DFS-700A/700AP에는 프레임 싱크로나이저가 내장되어 있기 때문에 BVE-900/910/2000에 설정된 플레이어 VCR 편집 포인트들의 출력이 1 프레임 지연되며, 레코딩은 이전 프레임으로부터 시작됩니다. 단, 레코더의 편집 포인트는 지연되지 않습니다.

예를 들어 플레이어 VCR의 IN 포인트가 00:00:10:15로 설정되어 있다면, 레코딩은 00:00:10:14부터 시작됩니다.

ROM 버전이 2.00 이상인 BVE-2000을 사용하는 경우, SYSTEM CONFIGURATION의 SYSTEM SETUP 모드에서 DIGITAL EFFECT DELAY 항목을 01로 설정하면 BVE-2000가 지연을 자동으로 보정해 줍니다.

이펙트의 역 방향 실행

- BVE-900/910으로부터 이펙트를 역 방향으로 실행 시키려면 DFS-700A/700AP의 이펙트 패턴 번호에 3000을 더합니다. 사용자 프로그램 이펙트 (패턴 번호 9000 이상)에는 500을 더합니다.

예:

이펙트 25를 역 방향으로 실행하려면 패턴 번호를 3025로 지정합니다.

이펙트 9203을 역 방향으로 실행하려면 패턴 번호를 9703으로 지정합니다.

- BVE-2000으로부터 이펙트를 역 방향으로 실행 시키려면 DFS-700A/700AP의 이펙트 패턴 번호 앞에 마이너스 기호 (-)를 덧붙입니다.

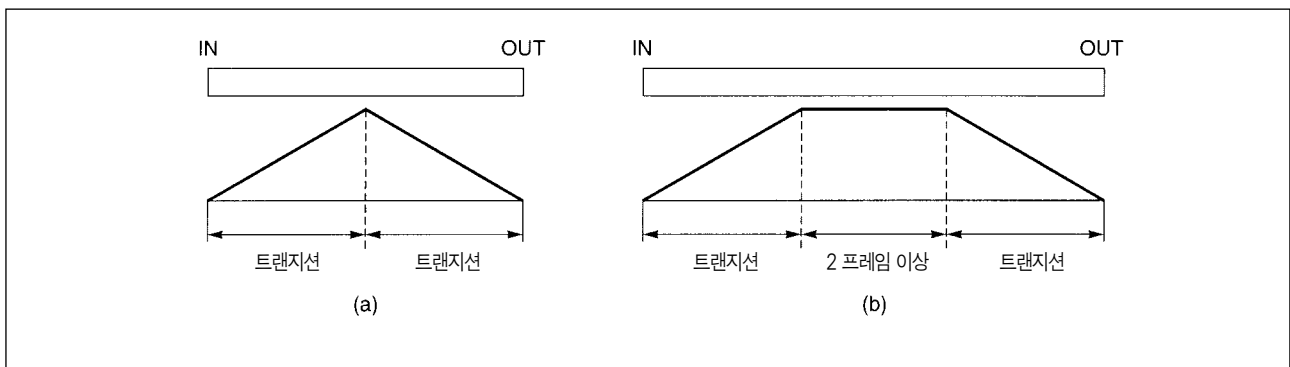
예:

이펙트 25를 역 방향으로 실행하려면 패턴 번호를 -25로 지정합니다.

이펙트 간격

아래 그림 (a)와 같이 트랜지션 간의 간격이 없으면 이펙트가 실행될 수 없습니다.

그림 (b)에서 볼 수 있는 것과 같이 트랜지션 간에는 적어도 2 프레임 이상의 간격을 반드시 두어야 합니다.



트랜지션 사이의 최소 인터벌

GPI 신호를 이용한 제어

DFS-700A/700AP를 GPI 신호 출력 기능을 갖춘 편집 제어기와 결합하면 두 대의 플레이어와 한 대의 레코더를 통해 A/B 를 편집을 할 수 있습니다.

하나의 GPI 신호는 DFS-700A/700AP 이펙트를 실행하는 데 이용되며, 두 번째 GPI 신호는 다운스트림 키 기능을 활성화 및 비활성화 시키는 데 이용됩니다.

준비

편집 제어기에서 출력한 GPI 신호를 이용하여 DFS-700A/700AP를 제어하려면 다음과 같은 준비가 필요합니다. 조작에 대한 자세한 사항은 편집 제어기와 함께 공급되는 매뉴얼을 참조하기 바랍니다.

DFS-700A/700AP에서 준비되어야 할 사항

- 셋업 메뉴의 페이지 1에서 F3(PORTS)을 "GP"로 설정합니다.
- 컨트롤 패널의 GPI 버튼을 눌러 활성화 시킵니다.
(DFS-700A/700AP에 전원이 들어오면 이 버튼에 불이 들어옵니다.)

레코더 VCR에서 준비되어야 할 사항

- 정지 시 PB (재생) 모드로 전환되도록 레코더 VCR을 설정합니다.
(VCR에 PB 또는 PB/EE 선택을 위한 셀렉터가 있는 경우 PB로 설정합니다.)
- VCR에 TBC가 내장되어 있는 경우 VCR을 DELAYED SYNC 모드로 설정합니다.

편집 제어기에서 준비되어야 할 사항

- GPI 신호의 출력 타이밍을 IN 포인트 이전 3 프레임으로 설정합니다.
- GPI 신호의 펄스 길이를 1 프레임 이상으로 설정합니다.

주의 사항

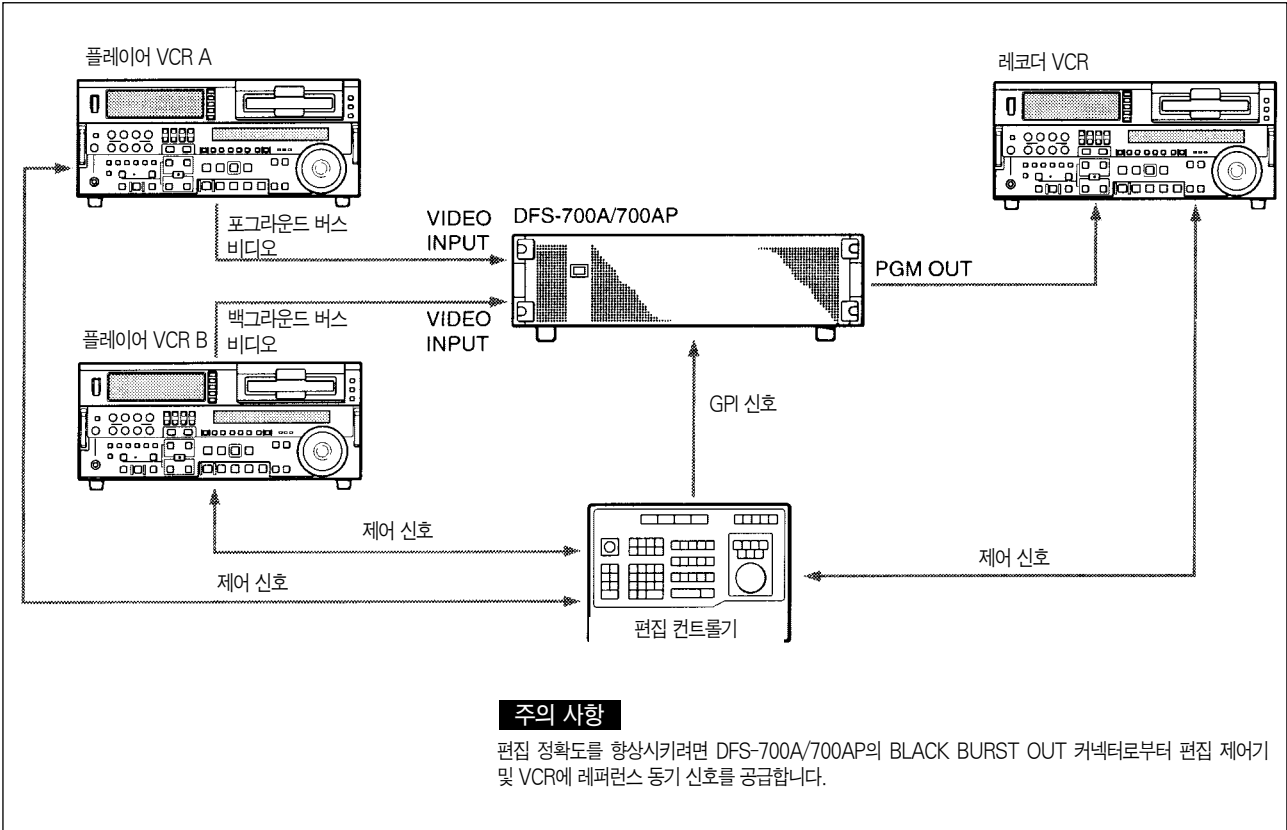
- 트랜지션 중이나 트랜지션 후에 백그라운드 이미지를 디스플레이 하려면 DFS-700A/700AP에서 적절한 BACKGROUND 버스 버튼을 누릅니다.
- DFS-700A/700AP에는 프레임 싱크로나이저가 내장되어 있기 때문에 편집 제어기에서 설정된 플레이어 VCR 편집 포인트 출력은 1 프레임 지연되며, 레코딩은 이전 프레임으로부터 시작됩니다. 단, 레코더의 편집 포인트는 지연되지 않습니다. 예를 들어 플레이어 VCR의 IN 포인트가 00:00:10:15로 설정되어 있다면, 레코딩은 00:00:10:14부터 시작됩니다.

A/B 롤 편집

신호 경로

A/B 롤 편집의 신호 경로는 다음과 같습니다.

연결에 대한 더 자세한 사항은 6-5 페이지의 "A/B 롤 편집 시스템을 위한 연결" 부분을 참조하기 바랍니다.

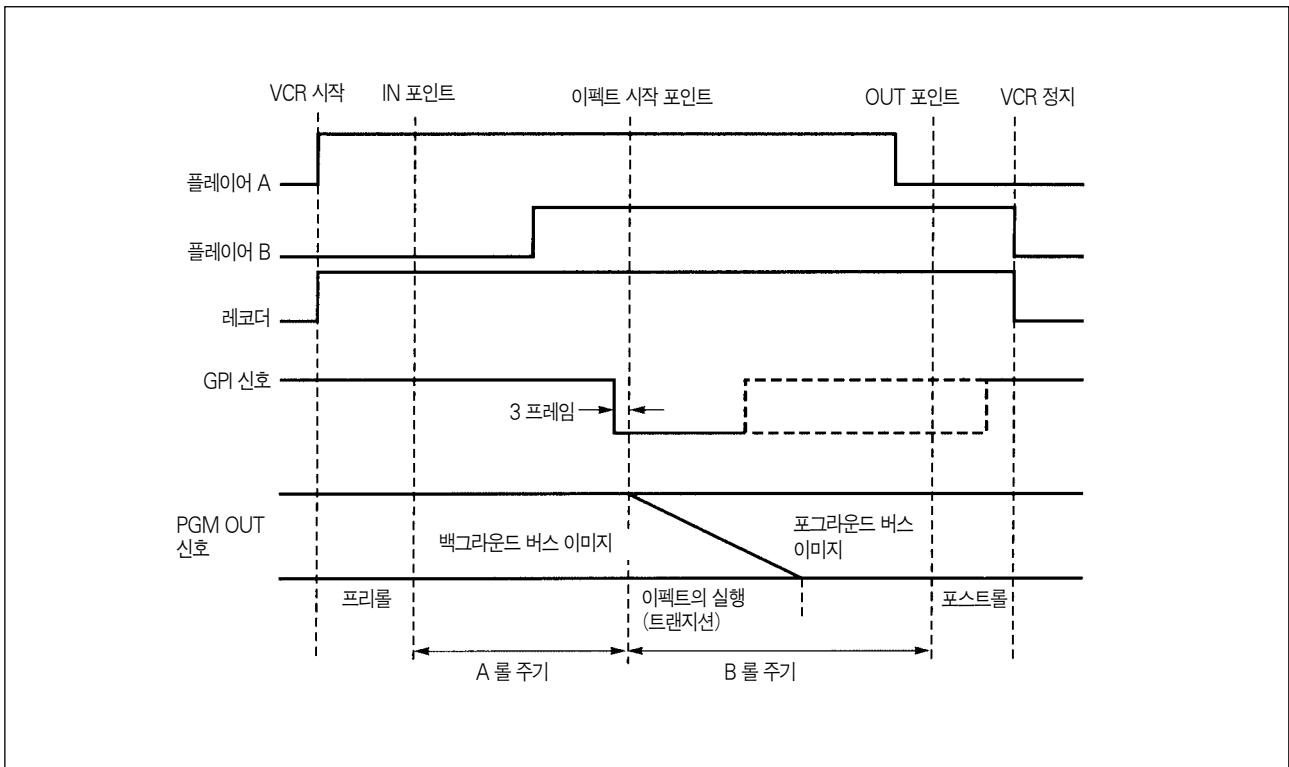


A/B 롤 편집의 신호 경로

제 5장 편집 컨트롤기로 컨트롤

GPI 신호의 타이밍

편집 제어기로부터 공급되는 GPI 신호의 타이밍은 다음과 같습니다.

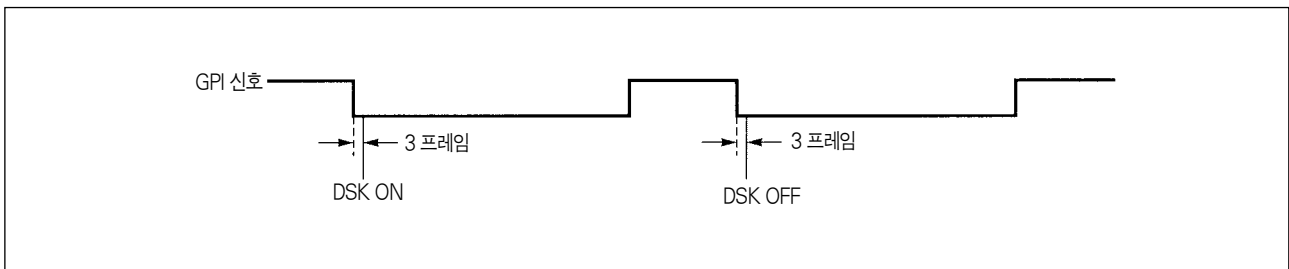


A/B 롤 편집 시 GPI 신호의 타이밍

다운스트림 키의 활성화 및 비활성화

셋업 메뉴의 페이지 1에서 F3(PORTS)을 "PVE-500" 또는 "GPI"로 설정한 경우에는 DFS-700A/700AP의 T2 커넥터로 입력된 GPI 신호를 이용하여 다운스트림 키를 활성화 및 비활성화 시킬 수 있습니다.

아래 그림에서 볼 수 있는 바와 같이 다운스트림 키는 GPI 신호의 하강 에지에서 활성화 및 비활성화 상태가 교대로 이루어집니다.



다운스트림 키의 활성화 및 비활성화와 GPI 신호의 타이밍

프리리드 편집 시 주의 사항

- 에디터로는 BVE-2000 Ver. 2.24 이상이 권장됩니다.
이와 같은 사양에서는 PREVIEW MODE를 FULL로 설정한 후 DFS-700A/700AP의 PROGRAM OUT에 연결된 모니터를 사용합니다.
BVE-2000 Ver. 2.24 이전의 버전이나 다른 에디터를 사용하는 경우에는 미리보기 기능을 이용할 수 없습니다.
- 에디터에서는 DFS-700A/700AP 프리리드 모드를 설정할 수 없으며, 수동으로 설정되어야 합니다.
BVE-2000 이외의 에디터의 경우에는 VTR을 위한 프리리드 모드를 설정할 수 없으며, 수동으로 설정되어야 합니다.
- 프리리드 편집 중에는 사용 가능한 이펙트 패턴이 타이틀을 자동 사용할 수 있는 패턴들로 제한됩니다.
- 정상적인 편집이 이루어지는 동안에는 비디오 출력이 1 프레임 지연되지만, 프리리드 편집 중에는 백그라운드 버스에서 선택된 비디오만 4H 만큼 지연됩니다.
R to P 또는 P to R 편집을 수행하는 동안에는 레코더에서 백그라운드 버스 신호를 사용할 수 있어야 합니다.
- DFS-700A/700AP 프로그램 출력을 얻으려면 DFS-700A/700AP 프로세서 유닛의 디지털 PGM OUT 또는 아날로그 콤포넌트 PGM OUT 커넥터를 사용합니다.

프리리드 편집을 위한 셋팅

DFS-700A/700AP에서 준비되어야 할 사항

셋업 메뉴의 페이지 1에서 F2(PRE_RD)를 ON으로 설정합니다.

PRE_RD가 ON으로 설정되면 메뉴의 라인 2에 "P"가 표시되면서 프리리드 모드임을 나타냅니다. (프리리드 편집이 이루어지는 동안은 제외한다면, PRE_RD가 ON으로 설정되어 있는 경우에는 편집 포인트가 변경되므로 반드시 ON으로 설정하도록 합니다. 에디터에서는 이와 같은 설정을 할 수 없습니다.)

BVE-2000 Ver. 2.24 이전 버전에서 준비되어야 할 사항

AUX F7(PREREAD)을 ON으로 설정합니다.

BVE-2000 Ver. 2.24 이후 버전에서 준비되어야 할 사항

- SYSTEM SETUP 모드에서 SW'ER CONFIGURATION의 PREVIEW MODE를 FULL로 설정합니다.
- AUX F7(PREREAD)을 ON으로 설정합니다.
- SYSTEM SETUP 모드에서 SYSTEM CONFIGURATION의 DIGITAL EFFECT DELAY를 01로 설정합니다.

제 6 장

시스템 연결 및 설정

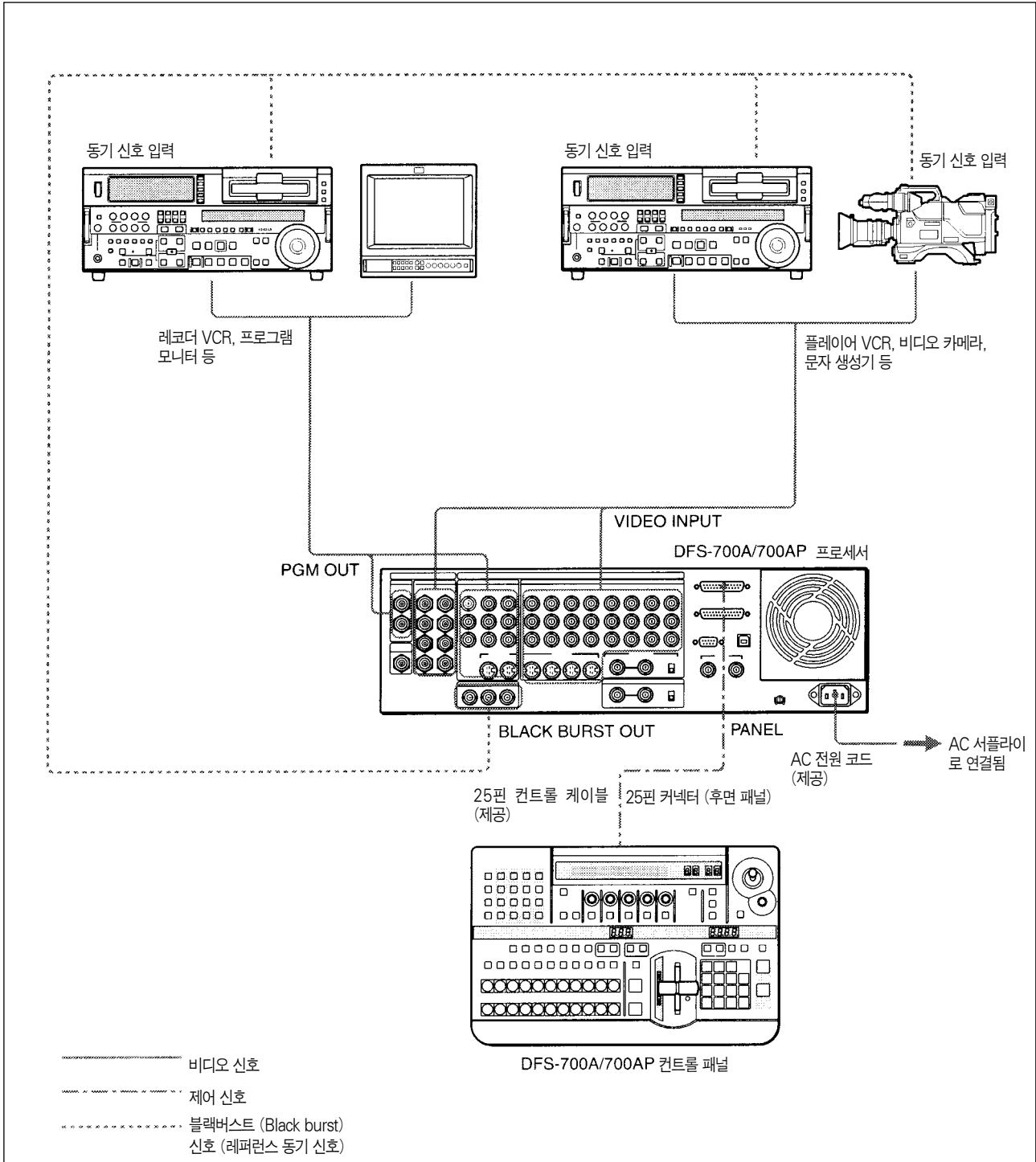
이 단원에서는 DFS-700A/700AP를 다른 장비에 연결하는 방법과 DFS-700A/700AP를 사용하기 전에 요구되는 셋업 작업들을 살펴 보겠습니다.

주의 사항

연결을 하기 전에 모든 장치의 전원을 꺼야 합니다.

기본 시스템 연결

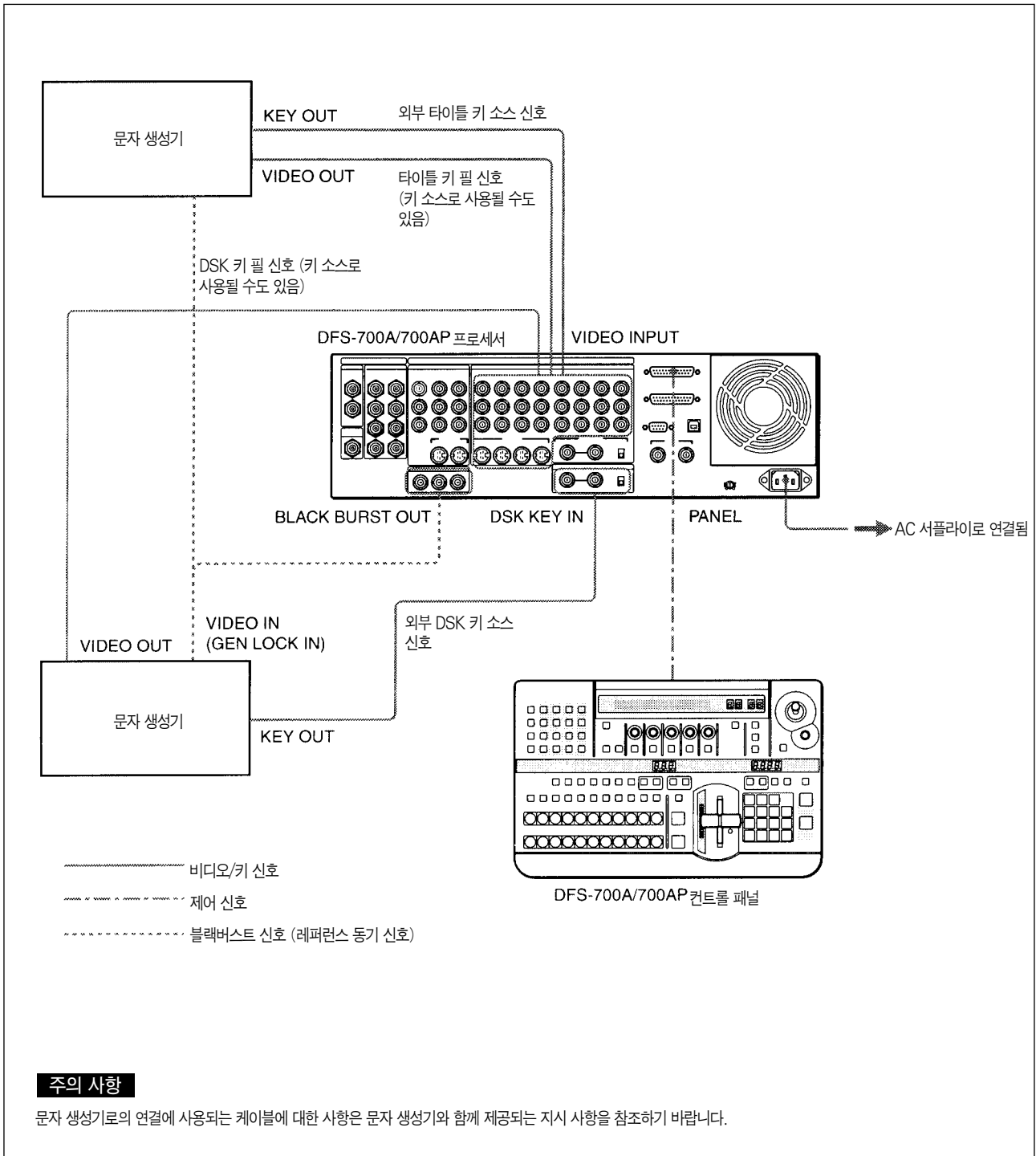
다음은 DFS-700A/700AP를 통해 기본 이미지를 생성하기 위해 필요한 연결입니다.



기본 시스템 연결

키 신호 연결

이 연결은 텍스트 및 그래픽의 삽입에 이용되는 타이틀 키와 다운스트림 키 (DSK)를 위한 신호에 필요한 연결입니다.



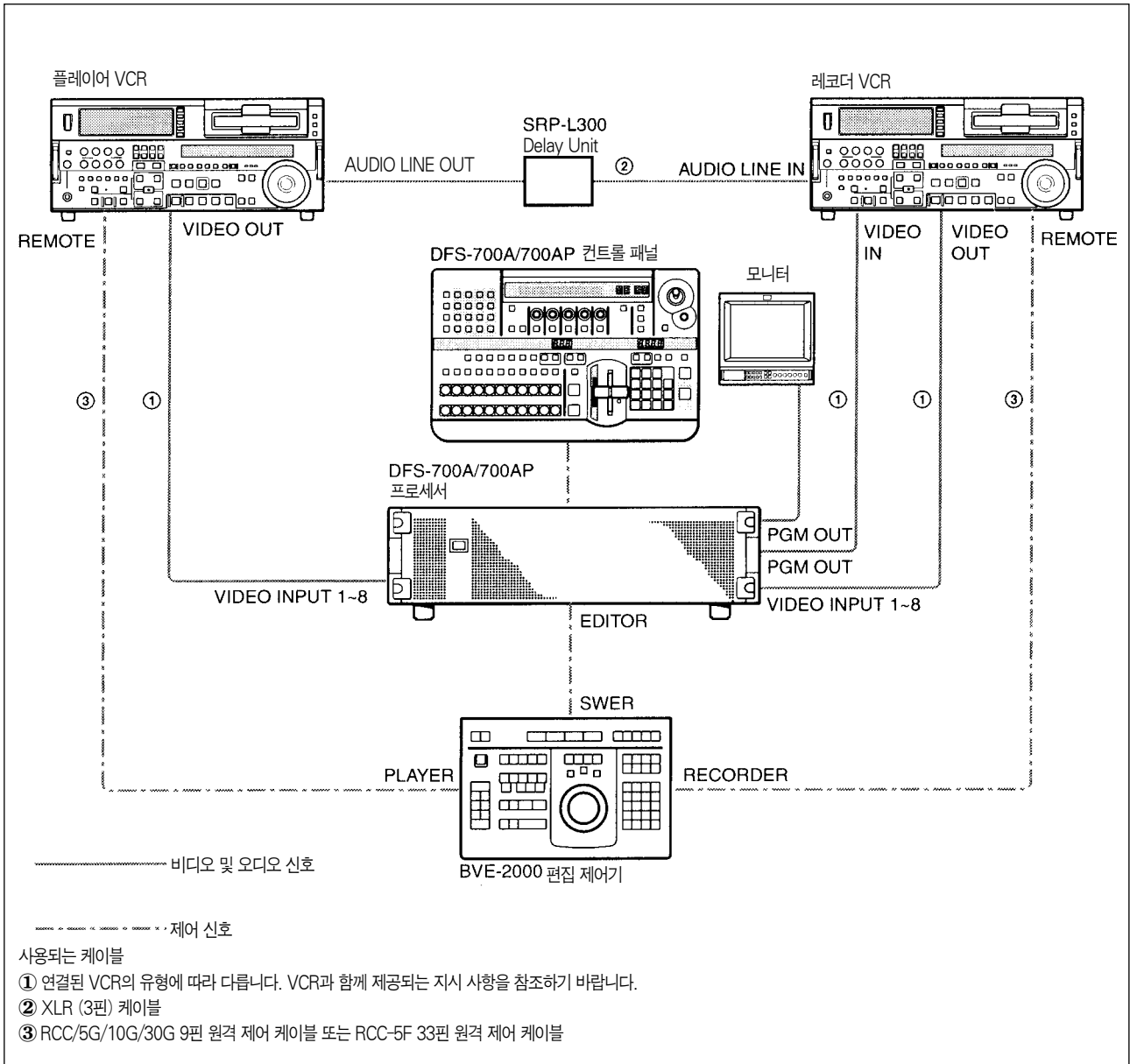
키 신호 연결

프리리드 편집을 위한 시스템 연결

BVE-2000 편집 제어기와 프리리드 편집 기능을 갖춘 VCR (DSR-2000 등)을 결합하면 프리리드 편집 시스템을 구축할 수 있습니다.

주의 사항

플레이어 VCR로부터의 영상은 DFS-700A/700AP에서 1 프레임 지연되므로 1 프레임을 전진하여 재생할 필요가 있습니다.



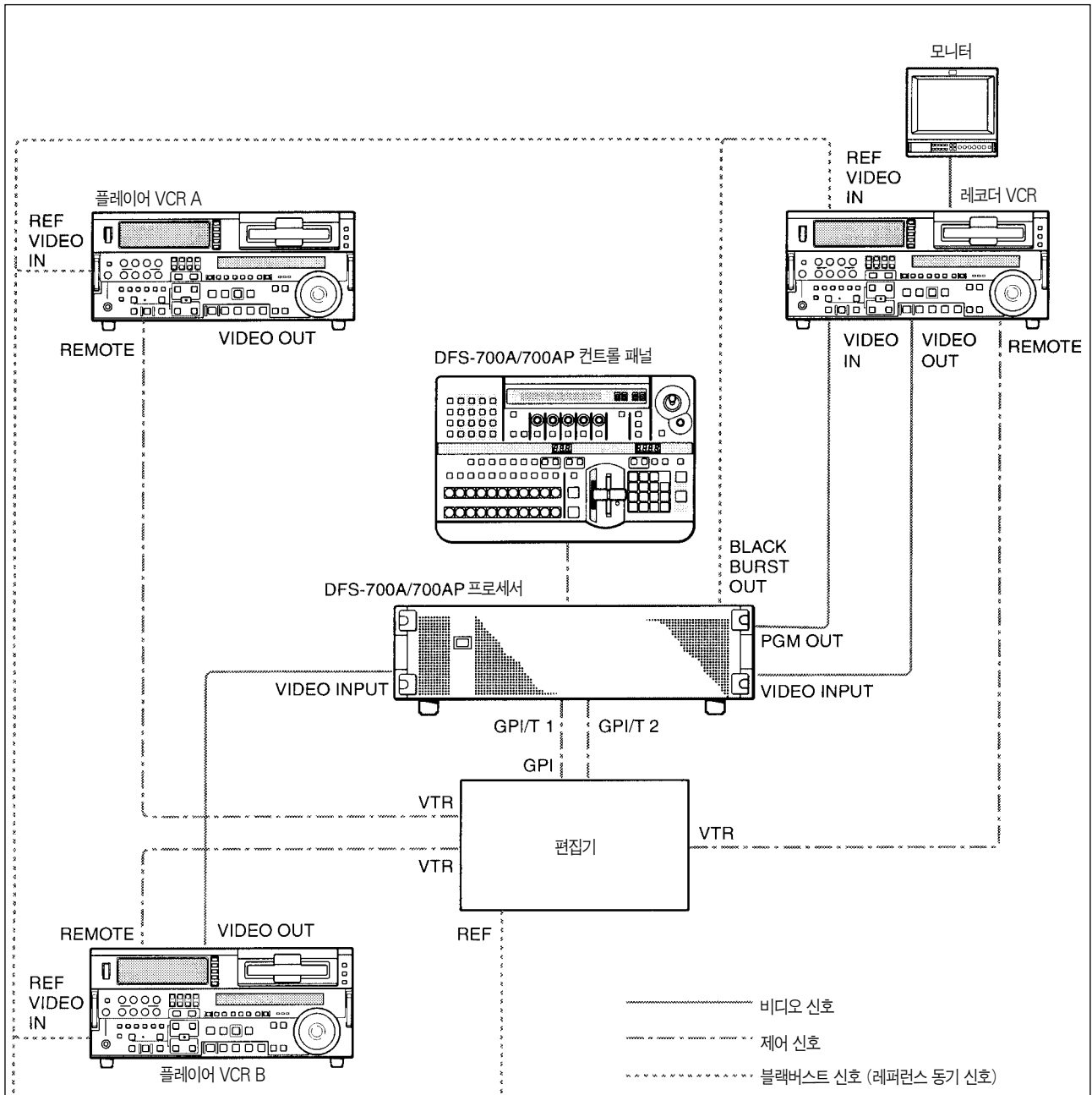
프리리드 편집 시스템 연결

A/B 롤 편집 시스템을 위한 연결

BVE-2000 또는 PVE-500 편집 제어기와 DFS-700A/700AP, 그리고 두 대의 플레이어와 한 대의 레코더 VCR 을 결합하면 A/B 롤 편집 시스템을 구축할 수 있습니다. 또한 GPI 신호를 지원하는 편집기를 사용하면 GPI 신호를 통해 A/B 롤 편집을 제어할 수도 있습니다.

GPI 신호를 이용할 경우

GPI/T1 커넥터를 통해 M/E를 제어하며 GPI/T2 커넥터를 통해 다운스트림 키어 (keyer)를 제어합니다. M/E와 다운스트림 키는 동시에 제어될 수 있습니다.

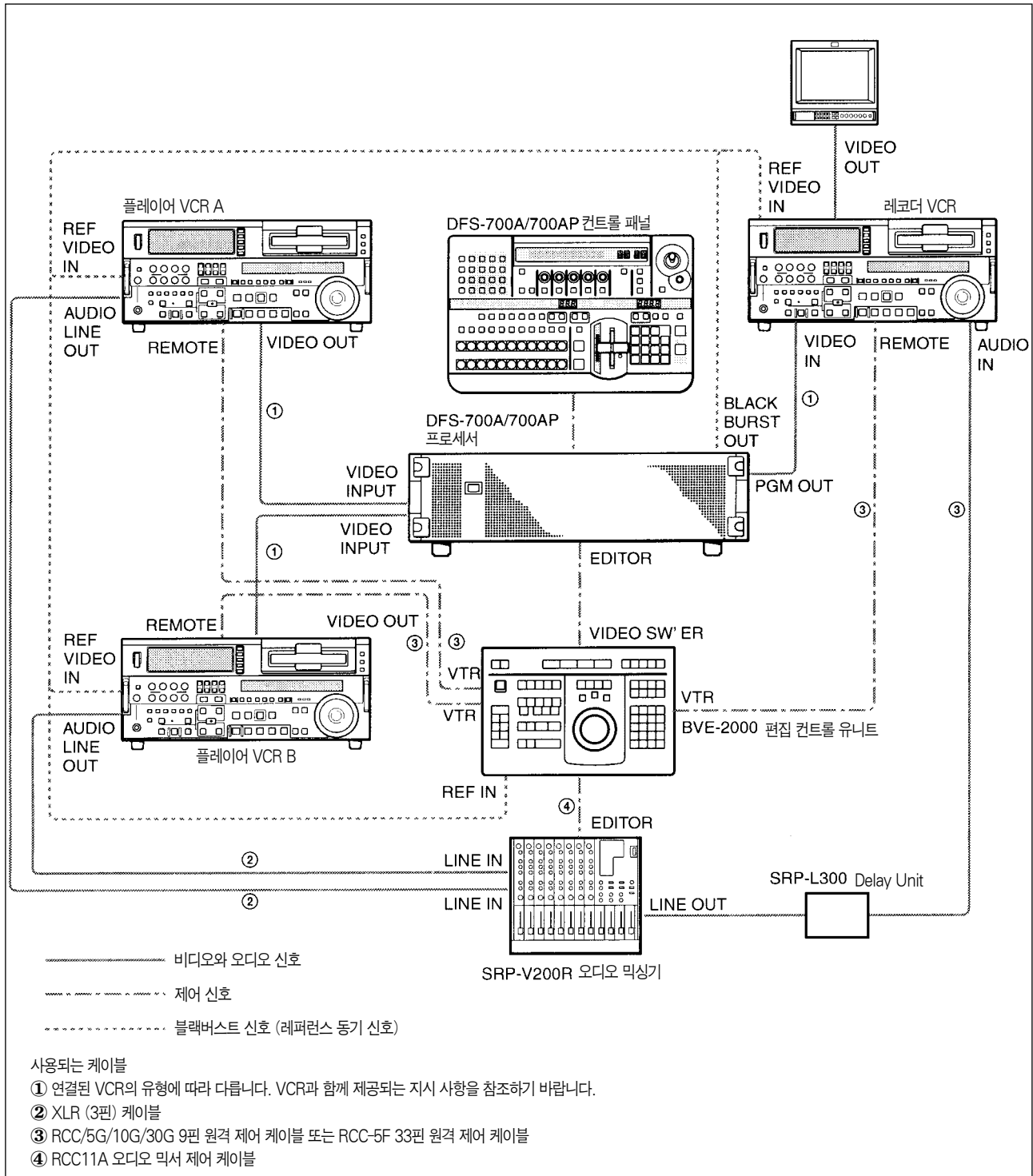


A/B 롤 편집 연결 (1) -GPI 신호를 이용하는 경우

A/B 롤 편집 시스템을 위한 연결

BVE-2000을 이용할 경우

9핀 커넥터를 통해 M/E와 다운스트림 키어를 제어합니다. M/E와 다운스트림 키를 동시에 제어할 수 있습니다.

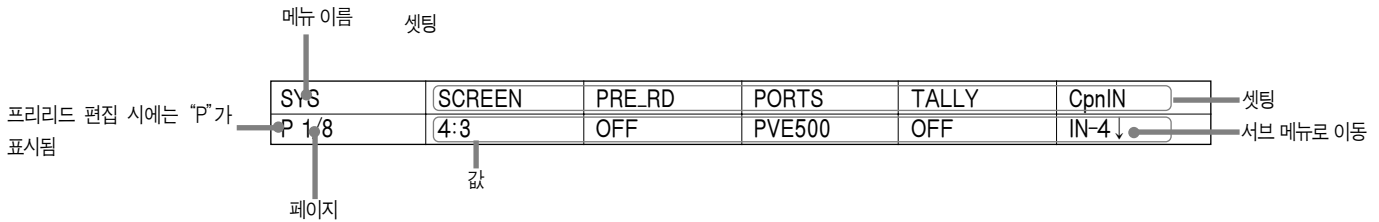


A/B 롤 편집 연결 (2) - BVE-2000을 이용하는 경우

셋업 메뉴의 설정

셋업 메뉴의 설정

셋업 메뉴는 여덟 개의 페이지로 나뉘어지며, 각 페이지는 다음 예와 같이 디스플레이 됩니다.
디스플레이 예:



시스템 셋업 (페이지 1/8)

버튼	설정	의미	값 (첫 번째 값은 기본 설정값임)
F1	SCREEN ^{a)}	스크린의 화면 비를 설정합니다.	4:3/16:9
F2	PRE RD	프리리드 편집의 on/off 상태를 토글 합니다. On 상태인 경우 메뉴 디스플레이의 두 번째 라인 맨 앞에 "P"가 표시됩니다.	OFF/ON
F3	PORTS	EDITOR에 연결된 편집기의 유형을 선택합니다 (아래의 표 참조).	PVE-500/BVE-600/GPI (BVE-20000이 연결되어 있는 경우에는 "PVE500"을 선택합니다.)
F4	TALLY	후면 패널 탈리 (tally) 출력 신호의 on/off 상태를 토글 합니다.	OFF/ON
F5	CpnIN (옵션인 BKDF-702/702P가 설치된 경우에만 표시됨)	후면 패널 COMPONENT 커넥터에 ⁵ / ₁ ~ ⁸ / ₄ 까지의 번호를 할당합니다.	IN1-4 ↓ : 1부터 4까지 할당. IN5-8 ↓ : 5부터 8까지 할당. 1-4/5-8 디스플레이 되어 있는 할당을 승인하려면 F3(OK)를 누르고 취소하려면 F5(CANCEL)를 누릅니다.

a) SCREEN 세팅은 메모리에 저장될 수 없습니다.

F3(PORTS) 세팅 및 컨트롤

값	커넥터 별 유효 컨트롤		
	EDITOR 커넥터	GPI/T 1	GPI/T 2
PVE-500	DVS 컨트롤	-	DSK 트랜지션
BVE-600	-	자동 트랜지션	
GPI	-	자동 트랜지션	DSK 트랜지션

시스템 정보 디스플레이 (페이지 2/8)

버튼	설정	의미	값
F1	INFO	설치되어 있는 옵션들을 디스플레이 합니다.	CONFIG ↓ BKDF-701/711/712 (설치되어 있지 않은 경우에는 "***"로 디스플레이 됩니다.) 이전 상태로 복귀하려면 F5(EXIT ↓)를 누릅니다.
F2	INFO	소프트웨어 버전을 디스플레이 합니다.	VER ↓ DFS-700A/700AP :x.xx BKDF-712: x.xx DATA: x.xx 패널: x.xx (설치되어 있지 않은 경우에는 "----"로 디스플레이 됩니다.) 이전 상태로 복귀하려면 F5(EXIT ↓)를 누릅니다.
F3	PW ON	셋업 모드를 파워 온 상태로 선택합니다.	FACTRY (기본 설정값)/USER (사용자 세팅)
F4	+FLTR	안티 앨리어싱 (Anti-aliasing) 명암도 ^{a)}	100 ~ 0까지의 범위 내에서 조정이 가능합니다. F4 버튼을 누르고 있는 상태에서 조정 노브를 회전시킵니다.
F5	INSTL	새로운 소프트웨어를 설치합니다.	↓ 설치를 승인하려면 F3(OK)을 누르고 취소하려면 F5(CANCEL)를 누릅니다.

a) 안티 앨리어싱은 이미지의 해상도를 낮춰서 이미지가 고르지 않게
깨져 보이는 것을 방지하는 기능입니다.
이 기능은 다음과 같은 Picture-in-Picture 이펙트에서 이용 가능합
니다.

- 1075 ~ 1079, 1100 ~ 1109, 1120 ~ 1128
- 2500 ~ 2509, 2510 ~ 2519, 2800 ~ 2805
- 2810 ~ 2813, 2900 ~ 2905, 2910 ~ 2917
- 2920 ~ 2927, 2930 ~ 2937
- 9100 ~ 9109, 9300 ~ 9309

입력 영상 셋업 (page 3/8)

버튼	셋팅		의미	값 (첫 번째 값은 기본 설정값임)
F1	In No.		설정할 입력을 선택합니다.	1/2/3/4/5/6/7/8/DSK
F2	F10이 DSK가 아닌 경우	TYPE	입력 신호의 포맷을 선택합니다.	SDI/YUV/Cps/YC/RGB/***(설정 가능한 유형들만이 표시됩니다. 다음 페이지를 참조하기 바랍니다.)
	F10이 DSK인 경우	V-Loc	입력 신호를 위한 TBC 센터 셋팅	수직 방향의 DSK 위치 -484 ~ +484 범위 내에서 조정 가능합니다. 노브를 사용하면 2 라인을 조정할 수 있으며, F2 버튼은 1 라인씩, SHIFT 버튼을 누른 상태에서 F2를 누르면 -1 라인씩 조정할 수 있습니다. 주의 사항 값이 조정되는 동안에는 화면에 노이즈가 나타납니다.
F3	F10이 DSK가 아닌 경우	TBC	입력 신호를 위한 TBC Center 세팅. 중심 값(center value)과 레퍼런스 동기 신호의 위상 관계가 $\pm 0.3H$ 범위 내에 있을 경우 출력 신호는 올바른 위상 범위 내에서 출력됩니다.	0H/0.5H/1H/***(이 세팅은 TYPE0이 Cps 또는 YC인 경우에는 사용할 수 없습니다.)
	F10이 DSK인 경우	H-Loc	수평 방향의 DSK 위치	-719 ~ +719 범위 내에서 1 스텝씩 조정 가능합니다. 다음과 같은 경우에는 디스플레이와 관계 없이 2 스텝씩 조정할 수 있습니다. · F4에서 VIDEO가 선택된 경우: DSK 메뉴 페이지 1의 FILL (페이지 3-47 참조). · F1에서 SELF가 선택된 경우: DSK 메뉴 페이지 2의 SOURCE (페이지 3-46 참조). 주의 사항 값이 조정되는 동안에는 화면에 노이즈가 나타납니다.
F4	+H-pos		F10이 DSK가 아닌 경우 입력 신호의 영상 위상을 조정합니다.	-24 ~ +24 범위 내에서 2 스텝씩 조정 가능합니다. (1 스텝은 74 nsec). F4 버튼을 누른 상태에서 조정 노브를 회전시킵니다.
			F10이 DSK인 경우 DSK 소스와 필 포지션을 매칭 시킵니다.	-63 ~ +63 범위 내에서 0.5 스텝씩 조정 가능합니다. (1 스텝은 74 nsec). F4 버튼을 누른 상태에서 조정 노브를 회전시킵니다.
F5	+XPT		입력 신호에 크로스 포인트 버튼을 할당합니다.	1/2/3/4/5/6/7/8/***(F1(In No.)이 DSK로 설정되어 있는 경우에는 "****"와 같이 표시됩니다.) 신호를 할당하려면 기능 키를 누른 상태에서 백그라운드 바스 상의 크로스 포인트 버튼을 누릅니다.

셋업 메뉴의 설정

프라이머리 입력 및 신호 포맷

SDI: 직렬 디지털 신호 (serial digital signals)

Component: 아날로그 콤포넌트 신호 (analog component signals)

Composite: 아날로그 콤포지트 신호 (analog composite signals)

YC: 아날로그 YC 신호 (analog YC signals)

RGB: 아날로그 RGB 신호 (G 신호 동조)

(): 괄호 안의 숫자는 입력 커넥터의 숫자를 나타냄

입력 번호	1	2	3	4	5	6	7	8
표준 장비의 경우	SDI (1)	SDI (2)	SDI (3)	SDI (4)	Component (1/5)	Component (2/6)	Component (3/7)	Component (4/8) RGB (4/8)
BKDF-7010이 설치된 경우	SDI (1) Component (1/5)	SDI (2) Component (2/6)	SDI (3) Component (3/7)	SDI (4) Component (4/8) RGB	SDI (5) Component (5)	SDI (6) Component (6)	SDI (7) Component (7)	SDI (8) Component (8)
BKDF-702/702P가 설치된 경우 (모드 1) a)	SDI (1) Component (1/5)	SDI (2) Component (2/6)	SDI (3) Component (3/7)	SDI (4) Component (4/8) RGB	Composite (5) YC (5)	Composite (6) YC (6)	Composite (7) YC (7)	Composite (8) YC (8)
BKDF-702/702P가 설치된 경우 (모드 2) b)	SDI (1)	SDI (2)	SDI (3)	SDI (4)	Component (1/5) Composite (5) YC (5)	Component (2/6) Composite (6) YC (6)	Component (3/7) Composite (7) YC (7)	Component (4/8) Composite (8) YC (8)

a) 셋업 메뉴의 CpnIN 항목이 "IN 1-4"로 설정됨

b) 셋업 메뉴의 CpnIN 항목이 "IN 5-8"로 설정됨

출력 영상 셋업 (페이지 4/8)

버튼	셋팅	의미	값(첫 번째 값은 기본 설정값임)
F1	CLEAN	CLEAN OUT 커넥터로부터 출력 영상을 선택합니다.	CLEAN/KEYOUT/PVW (See page 2-15.)
F2	CLIP	화이트(white) 및 다크(dark) 클립의 on/off 상태를 토글합니다. SDI 출력 신호에만 유효하며 SDI 표준 화이트 및 다크 값이 적용됩니다.	OFF/ON
F3	T-Area	CLEAN OUT 커넥터를 사용하는 미리 보기 영상의 세이프 타이틀 (safe title) 표시를 on/off로 토글합니다. On 상태에서는 세이프 타이틀 표시가 전체 이미지 영역의 약 85%를 보여줍니다. 이 항목은 F1(CLEAN)이 "PVW"로 설정되어 있는 경우에 나타납니다.	OFF/ON
F4	FLD FZ	내부의 프레임 메모리가 필드 프리즈 모드(field freeze)로 설정되어 있는 경우 필드 출력을 선택합니다.	ODD/EVEN

컨트롤 패널 셋업 (페이지 5/8)

버튼	셋팅	의미	값 (첫 번째 값은 기본 설정값임)
F1	BEEPER	비퍼의 on/off 상태를 토글 합니다.	ON/OFF ON: 팬의 작동 중단, 전원 공급장치 에러, 작동 에러, 키 패드 작업 등의경우에 비퍼가 울립니다. OFF: 팬의 작동이 중단되거나 전원 공급장치에 에러가 있는 경우에만 비퍼가 울립니다.
F2	BRIGHT	컨트롤 패널 형광 인디케이터의 밝기	LOW/HIGH
F3	SAVER	스크린 세이버의 on/off 상태를 토글 합니다. On 상태로 설정된 경우 10분 동안 버튼 작업이 전혀 없으면 스크린 세이버가 작동됩니다.	OFF/ON
F4	FTB	FADE TO BLACK 기능을 활성화 및 비활성화 시킵니다. DISABL로 설정하면 이 기능을 사용할 수 없게 됩니다.	ENABLE/DISABL

사용자 세팅의 초기화 (페이지 6/8)

버튼	셋팅	의미	값 (첫 번째 값은 기본 설정값임)
F1	SETUP	셋업 데이터를 초기화합니다.	OFF/ON
F2	SNAP	스냅샷을 초기화합니다.	초기화하려면 해당 항목을 "ON" 상태로 설정합니다.
F3	USRPGM	사용자 프로그램 이펙트들을 초기화합니다.	동시에 두 개 이상의 항목을 초기화할 수는 없습니다.
F4	KEYPAD	키패드 데이터를 초기화합니다.	
F5	EXEC	F1 ~ F4 중에서 선택된 초기화를 실행합니다.	초기화를 실행하려면 F3(OK)을 누르고 취소하려면 F5(CANCEL)를 누릅니다.

메모리로부터 사용자 세팅을 로딩하기 (페이지 7/8)

버튼	셋팅	의미	값 (첫 번째 값은 기본 설정값임)
F1	SETUP	셋업 데이터를 로딩합니다.	OFF/ON
F2	SNAP	스냅샷을 로딩합니다.	OFF/ON
F3	USRPGM	사용자 프로그램 이펙트들을 로딩합니다.	OFF/ON
F4	KEYPAD	키패드 데이터를 로딩합니다.	OFF/ON
F5	EXEC	F1부터 F4 중에서 선택된 로딩을 실행합니다.	로딩을 실행하려면 F3(OK)을 누르고 취소하려면 F5(CANCEL)를 누릅니다.

사용자 세팅을 메모리에 저장하기 (페이지 8/8)

버튼	셋팅	의미	값 (첫 번째 값은 기본 설정값임)
F1	SETUP	셋업 데이터를 저장합니다.	OFF/ON
F2	SNAP	스냅샷을 저장합니다.	OFF/ON
F3	USRPGM	사용자 프로그램 이펙트들을 저장합니다.	OFF/ON
F4	KEYPAD	키패드 데이터를 저장합니다.	OFF/ON
F5	EXEC	F1 ~ F4 중에서 선택된 저장을 실행합니다.	저장을 실행하려면 F3(OK)을 누르고 취소하려면 F5(CANCEL)를 누릅니다.

DME 와이프 개요

개요

DFS-700A/700AP를 DVS 시리즈 스위치 DVS-7150/7200/7200A/7000/7000A/2000C (이하 “DVS switcher”)에 연결하면 DFS-700A/700AP로부터 불러온 스냅샷들을 통해 와이퍼와 유사한 트랜지션을 실행할 수 있습니다.

이와 같은 기능은 “DME 와이프”라 불리며, 사용되는 패턴들은 “DME 와이프 패턴”으로 불립니다. 사용할 수 있는 와이프 패턴은 사용자 프로그램이 가능한 DME 와이프 패턴입니다.

사용 가능한 DME 와이프 패턴에 대한 더 자세한 사항은 7-6 페이지의 “DME 와이프 패턴” 부분을 참조하기 바랍니다.

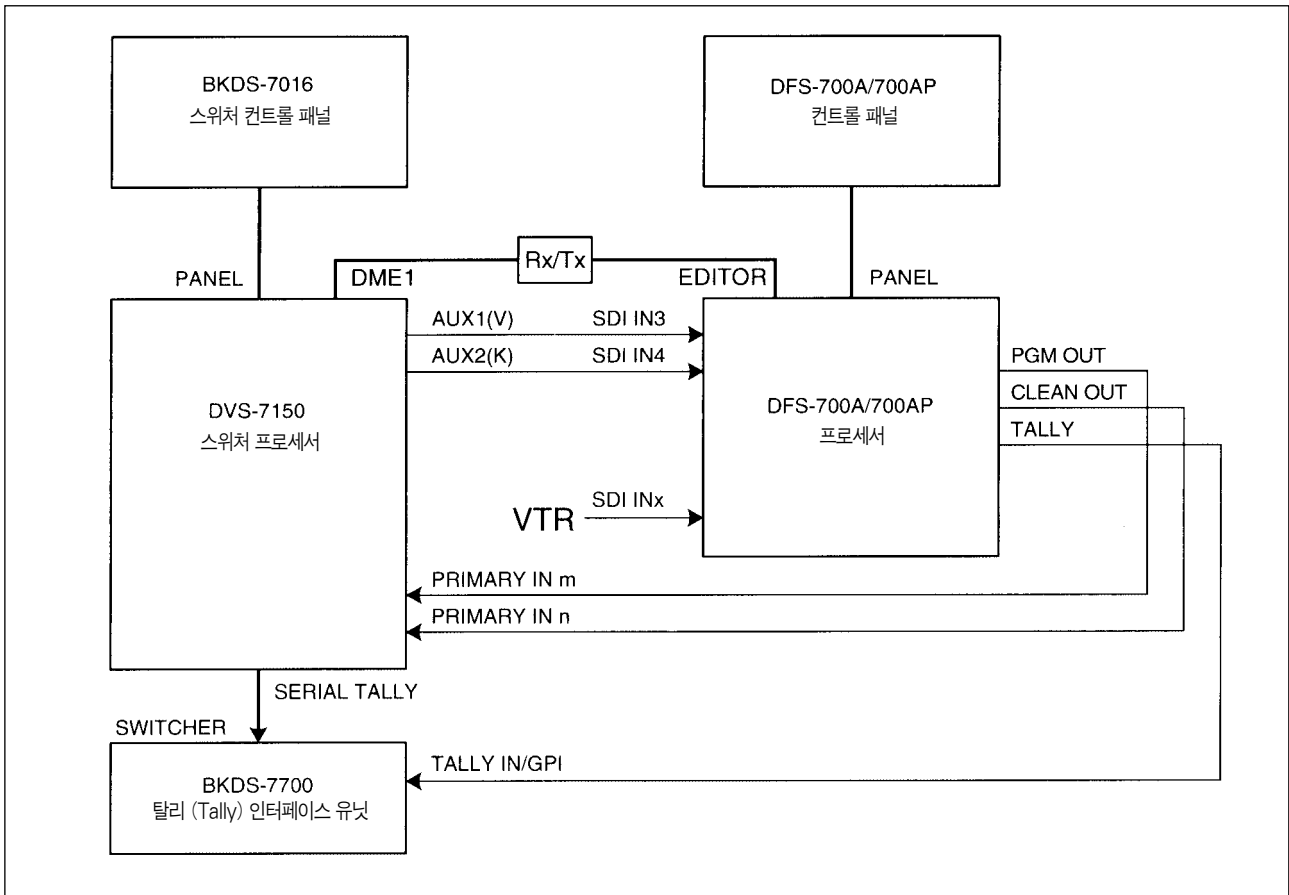
연결

주의 사항

RCC-5G/10G/30G 9핀 원격 제어 케이블을 사용하여 DFS-700A/700AP의 EDITOR 커넥터를 DVS 스위치의 DME 9핀 제어 커넥터에 연결합니다.
 DFS-700A/700AP는 DVS 스위치를 제어하기 위한 장비이므로 Rx/Tx 변환 커넥터 (부품 번호: 1-750-712-11, 별매)를 통해 Rx/Tx 신호를 스위칭 해야 합니다.

싱글 모드만을 지원하는 DVS 스위치로의 연결

다음은 DVS-7150 스위치 프로세서와 BKDS-7016 스위치 컨트롤 패널로 구성된 DVS 스위치로의 연결에 필요한 커넥션의 예입니다.

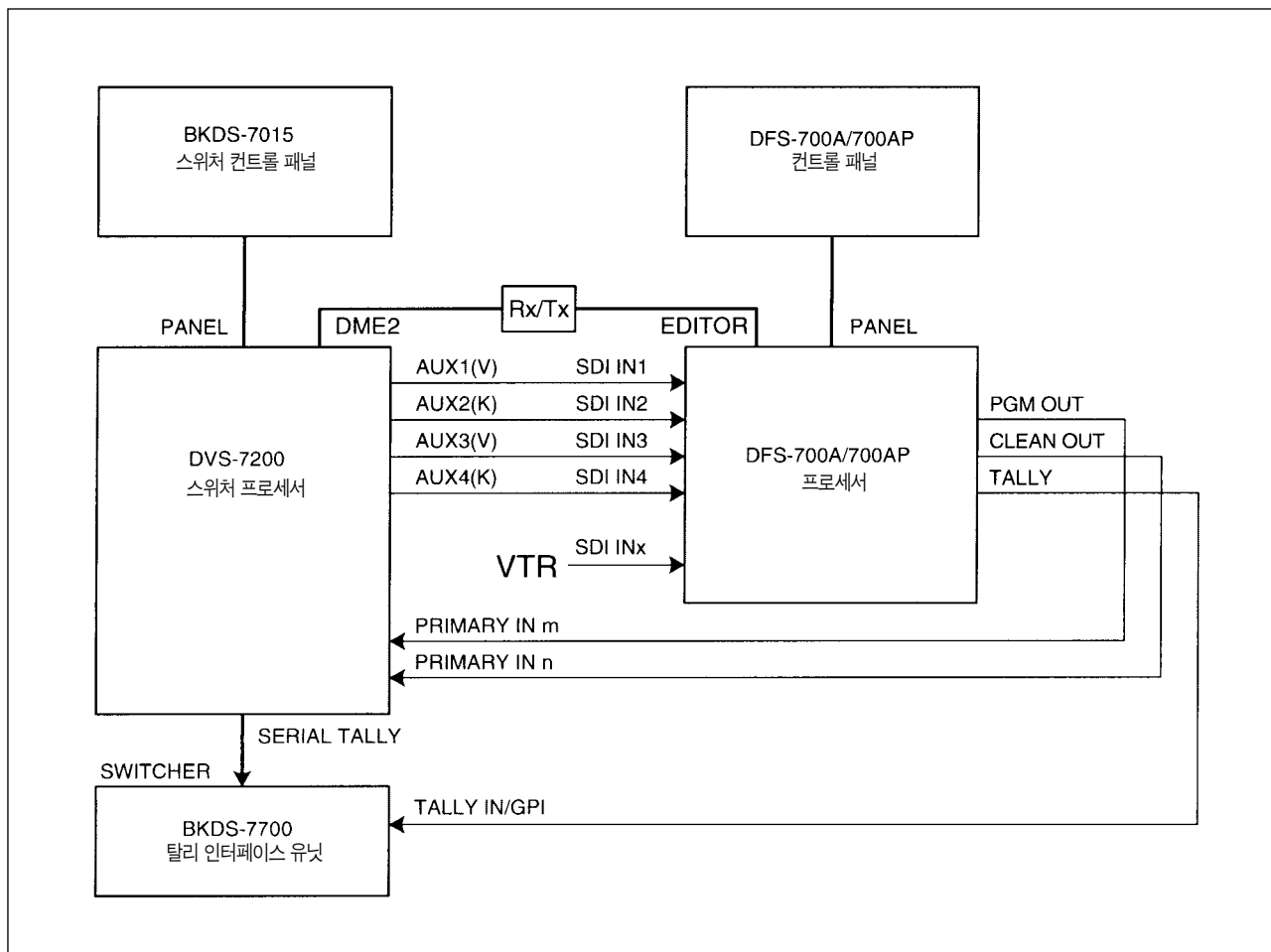


듀얼 모드를 지원하는 DVS 스위치로의 연결

다음은 DVS-7200 스위치 프로세서와 BKDS-7015 스위치 컨트롤 패널로 구성된 DVS 스위치로의 연결에 필요한 커넥션의 예입니다.

주의 사항

SDI Inx는 탈리 정보를 신호로 보내주므로 DFS-700A/700AP로부터 이 출력을 이용하게 됩니다.



시스템 설정

DFS-700A/700AP 시스템의 셋업

DFS-700A/700AP에는 다음과 같이 셋팅 합니다.

- 1** DFS-700A/700AP의 SET UP 버튼을 누릅니다.
Effect 컨트롤 섹션의 메뉴 디스플레이에 셋업 메뉴가 나타납니다.
- 2** PAGE 버튼을 눌러서 Input Video Setup 페이지 (3/8)로 갑니다.
Input Video Setup 페이지 (3/8)에서 TBC 중심 값을 설정합니다.
DVS 스위처로부터의 입력 신호가 첫 번째 라인에 디스플레이 됩니다.
- 3** F1 버튼을 눌러서 입력을 선택합니다.
- 4** F3 버튼을 눌러서 1H를 디스플레이 합니다.
- 5** 단계 3과 단계 4를 반복하여 DVS 스위처로부터의 모든 입력 값들에 대한 중심 값을 설정합니다.
- 6** PAGE 버튼을 눌러서 System Setup 페이지 (1/8)를 디스플레이 합니다.
- 7** SHIFT 버튼을 누른 상태에서 F3 버튼을 2초 이상 누릅니다.

DFS-700A/700AP의 EDITOR 커넥터에 연결될 포트로 DVS가 선택됩니다.

위와 같은 셋팅을 통해 DFS-700A/700AP는 DME 와이파이 모드로 전환됩니다.

DME 와이파이 모드에서

DFS-700A/700AP가 DME 와이파이 모드로 진입하면 DFS-700A/700AP가 다음과 같이 자동으로 셋업 됩니다.

- 암전(Fade-to-black) 및 DSK 섹션이 비활성화 됩니다.
따라서 FADE TO BLACK 버튼과 DSK 버튼은 사용할 수 없게 됩니다.
- AUTO TRANS 버튼과 CUT 버튼이 비활성화 됩니다.
- 페이더 레버가 비활성화됩니다.
- EDITOR 버튼이 ON 상태로 됩니다.
- CLEAN OUT 커넥터로부터의 직렬 디지털 신호 출력이 KEY OUT으로 설정됩니다.

DME 와이파이 모드를 끝내려면

메뉴 디스플레이의 System Setup 페이지 (1/8)에서 F3 버튼을 누른 후 DVS가 아닌 다른 포트를 선택합니다.

DVS 스위치의 셋업

DVS 스위치에서는 DME 유닛들과의 인터페이스를 설정해야 합니다.

DME INTERFACE 메뉴를 사용하여 다음과 같은 셋팅을 합니다.

- 리엔트리 크로스 포인트 버튼을 설정합니다.
 듀얼 모드는 싱글 DFS-700A/700AP에서도 이용되므로 DME 1와 DME 2로부터의 리엔트리 신호를 동일한 크로스 포인트로 설정합니다.
- 온 에어 탈리(on-air tally) 기능을 설정합니다.
 온 에어 탈리 출력 모드로 SELF를 선택합니다. OFF 모드는 선택할 수 없습니다.
- DME들로의 출력을 위한 보조 버스를 셋팅합니다.
- DME 와이파이들을 위한 DME 할당을 합니다.

주의 사항

각 M/E뱅크에는 단 한대의 DFS-700A/700AP만 연결할 수 있습니다.

또한 SETUP 메뉴에서 다음과 같은 셋팅을 합니다.

- 이미지 전환 타이밍을 설정합니다. (SWITCH TIMING 또는 SWITCH 항목)
 ANY/F1/F2에서 F1을 선택합니다 .

위와 같은 셋업 방법에 대한 자세한 정보는 DVS 스위치와 함께 제공되는 사용자 가이드를 참조하기 바랍니다.

DME 와이프 작동

이번 단원에서는 DVS 스위처와 DFS-700A/700AP 사이에서 사용할 수 있는 DME 와이프들에 대해 집중적으로 살펴보도록 하겠습니다.

본 단원을 읽으시면서 DVS 스위처와 함께 제공되는 사용자 가이드를 참조하시기 바랍니다.

사용자 가이드에 설명되어 있는 DME 와이프의 제약 사항들은 DFS-700A/700AP와 DVS 스위처로 구성된 시스템에서 사용할 수 있는 DME 와이프들에도 적용됩니다.

DME 와이프 패턴

DME 패턴은 DFS-700A/700AP를 사용할 때 DVS 스위처에서 사용되는 DME 와이프 패턴들만이 사용자 프로그램이 가능합니다.

사용자 프로그램이 가능한 DME는 DFS-700A/700AP에서 생성된 스냅샷을 이용하여 DME 와이프 작업을 수행합니다.

다음의 표는 DVS 스위처에서 사용될 수 있는 패턴 번호와 DFS-700A/700AP의 스냅샷 번호와의 관계를 보여주고 있습니다.

패턴 번호	스냅샷 번호	패턴 번호	스냅샷 번호
1901	1	1951	51
1902	2	1952	52
1903	3	1953	53
1904	4	1954	54
1905	5	1955	55
1906	6	1956	56
1907	7	1961	61
1908	8	1962	62
1909	9	1963	63
1910	10	1964	64
1911	11	1965	65
1912	12	1966	66

패턴 번호는 특정한 이펙트 유형 (또는 패턴의 움직임)과 연관되므로 DFS-700A/700AP에서는 관련 이펙트에 사용하기에 적절한 스냅샷들을 생성해야 합니다.

스냅샷의 생성과 관련한 더 자세한 정보는 7-8 페이지의 "스냅샷의 생성" 부분을 참조하기 바랍니다.

DME Wipe 패턴과 관련한 더 자세한 정보는 스위처와 함께 제공되는 사용자 가이드를 참조하기 바랍니다.

DME 와이프의 변경

DFS-700A/700AP를 사용할 때 DVS 스위처에서 DME 와이프에 다음과 같은 변경을 통한 트랜지션 작업을 수행할 수 있습니다.

와이프의 방향

와이프는 순 방향 (NORMAL), 역 방향 (REVERSE), 또는 각 작업에 대해 양 방향을 교대로 하여 (NORMAL/REVERSE) 진행될 수 있습니다.

주의 사항

에지 수정 (BORDER) 또는 패턴 포지셔닝 (POSITIONER) 기능은 사용할 수 없습니다.

DME 와이프 모드

싱글 DFS-700A/700AP에서는 싱글 모드 또는 듀얼 모드 중 하나의 모드를 선택할 수 있습니다.

주의 사항

- DVS의 싱글 모드에서는 두 개의 채널을 통해 DFS-700A/700AP를 제어할 수 없습니다. DFS-700A/700AP는 듀얼 모드나 싱글 모드 중 하나의 모드를 통해 제어됩니다.
- 두 모드 사이를 전환할 때에는 DFS-700A/700AP상의 크로스 포인트를 변경해야 합니다. 모드 전환이 진행되는 동안에는 출력 신호를 사용할 수 없습니다.
- DVS-2000C 스위처는 듀얼 모드를 지원하지 않습니다.

DME 와이프를 위한 기본 작업

DME 와이프를 위한 기본 작업과 관련한 자세한 정보는 DVS 스위처와 함께 제공되는 사용자 가이드의 "DME 와이프를 위한 기본 작업" 부분을 참조하시기 바랍니다.

DME 와이프를 위한 작업을 수행할 때에는 다음과 같은 점들에 유의하기 바랍니다.

- 듀얼 모드 시스템에서 싱글 모드로 트랜지션 작업을 실행할 때에는 DME 2 버튼을 눌러서 트랜지션 유형을 DME로 선택해야 합니다.
페이지 7-2의 "싱글 모드만을 지원하는 DVS 스위처로의 연결" 또는 페이지 7-3의 "듀얼 모드를 지원하는 DVS 스위처로의 연결" 단원에서 알 수 있는 바와 같이 시스템 구성을 이용할 때에는 DME 1 버튼을 눌러도 버튼이 활성화되지 않습니다.
- 키 트랜지션 작업을 위해서는 듀얼 모드 DME 와이프를 선택할 수 없습니다.

- DFS-700A/700AP와 DVS 스위처로 구성된 시스템에서 DME 와이프를 사용할 때에는 다음을 제외한 모든 셋팅들이 비활성화 됩니다.
- DVS 스위처의 DME 셋팅 메뉴에서는 DFS-700A/700AP에서 사용할 수 있는 DME 와이프 패턴 및 와이프 변경 항목들이 디스플레이 된다는 점에 특히 유의하기 바랍니다.
- 사용자 프로그램이 가능한 DME들을 DME 패턴으로 지정
- 와이프의 방향을 DME 와이프 변경으로 지정

스냅샷의 생성

사용자 프로그램이 가능한 DME 패턴 번호는 특정한 이펙트 유형 (또는 패턴의 움직임)과 연관되므로, 원하는 트랜지션 이펙트를 얻으려면 적절한 스냅샷들을 생성해야 합니다.

다음의 표는 DVS 스위처의 패턴 번호와 DFS-700A/700AP의 이펙트 및 이펙트 번호 사이의 관계를 보여주고 있습니다.

DVS 스위처 패턴 번호	이펙트	DFS-700A/700AP의 이펙트 번호 ^{a)}
1901 ~ 1912	트랜지션의 마지막 포인트에서 A 버스 이미지가 B 버스 이미지로 완전히 대체됩니다.	다음 페이지 참조
1951 ~ 1956	트랜지션이 진행될 때 B 버스 이미지가 점차로 나타내다가 트랜지션의 마지막 포인트에서 B 버스 이미지 내에 유사한 A 버스 이미지가 남게 됩니다. ^{b)}	
1961 ~ 1966	트랜지션이 진행될 때 (역 방향) A 버스 이미지의 크기가 점차적으로 줄어들면서 아래로부터 떠오르는 B 버스 이미지가 부각되다가 트랜지션의 마지막 포인트에서 B 버스 이미지 내에 더 작은 A 버스 이미지가 남게 됩니다.	

- a) DFS-700A/700AP의 이펙트 패턴에 따라 BKDF-711 2nd Channel DME Board 또는 BKDF-712 3D Video Mapping Effects Board를 설치해야 합니다.
- b) 이와 같은 유형의 이펙트는 "picture-in-picture"라 불립니다.

또한 크로스 포인트를 설정하여 DVS 스위처의 탈리 신호와 매칭하는 DME 이미지를 얻도록 하는 것이 중요합니다.

듀얼 모드 및 싱글 모드에서의 크로스 포인트 셋팅의 예는 다음 페이지의 "DME 와이프를 위해 스냅샷을 생성할 때 유의할 점" 섹션에 제공되어 있습니다.

DME 와이프를 위해 스냅샷을 생성할 때 유의할 점

다음 표는 페이지 7-2의 “싱글 모드만을 지원하는 DVS 스위처로의 연결” 또는 페이지 7-3의 “듀얼 모드를 지원하는 DVS 스위처로의 연결” 단원에서 본 시스템을 사용하는 DME Wipe들을 위한 설정 예를 보여주고 있습니다.

X : 사용 불가.
O : 원하는 입력 신호 할당

주의 사항
스냅샷을 생성할 때에는 TITLE 버튼과 REV 버튼을 OFF로, EFFECT 버튼을 ON으로 설정합니다.

DFS 셋팅				DVS 스위처 셋팅							
사용된 이펙트 번호	저장된 스냅샷 번호	설정될 크로스 포인트 번호						사용된 패턴 번호	DME 모드 (싱글/듀얼)	키 트랜지션	
		BKGD	FRGD	Title1	Title2	Super BG	FRGD2				
1-809	1-12	BLACK	3	4	×	×	×	1901-1912	싱글	OK	
1000	1-12	3	1	×	×	×	×	1901-1912	듀얼	×	
1001	61-66	BLACK	3	4	×	×	×	1961-1966	싱글	OK	
1003-1010	1-12	3	1	×	×	×	×	1901-1912	듀얼	×	
1011	61-66	BLACK	3	4	×	×	×	1961-1966	싱글	OK	
1015-1058	51-56	BLACK	3	4	×	×	×	1951-1955	싱글	OK	
1059	1-12	BLACK	3	4	×	×	×	1901-1912	싱글	OK	
1065-1079	51-56	BLACK	3	4	×	×	×	1951-1956	싱글	OK	
1080	1-12	BLACK	3	4	×	×	×	1901-1912	싱글	OK	
1100-1102	51-56	BLACK	3	4	×	×	×	1951-1956	싱글	OK	
1103	61-66	BLACK	3	4	×	×	×	1961-1966	싱글	OK	
1104	51-56	BLACK	3	4	×	×	×	1951-1956	싱글	OK	
1105	61-66	BLACK	3	4	×	×	×	1961-1966	싱글	OK	
1106	51-56	BLACK	3	4	×	×	×	1951-1956	싱글	OK	
1107	61-66	BLACK	3	4	×	×	×	1961-1966	싱글	OK	
1108	51-56	BLACK	3	4	×	×	×	1951-1956	싱글	OK	
1109	61-66	BLACK	3	4	×	×	×	1961-1966	싱글	OK	
1120-1127	51-56	BLACK	3	4	×	×	×	1951-1956	싱글	OK	
1128-1131	61-66	BLACK	3	4	×	×	×	1961-1966	싱글	OK	
1150-1151	51-56	BLACK	3	4	×	×	×	1951-1956	싱글	OK	
1200-1233	1-12	BLACK	3	4	×	×	×	1901-1912	싱글	OK	
1240-1241	51-56	BLACK	3	4	×	×	×	1951-1956	싱글	×	
1250-1253	61-66	BLACK	3	4	×	×	×	1961-1966	싱글	OK	
1260-1265	1-12	BLACK	3	4	×	×	×	1901-1912	싱글	OK	
1269	1-12	BLACK	3	4	×	×	×	1901-1912	싱글	OK	
1270-1271	1-12	BLACK	3	×	×	×	×	1901-1912	싱글	×	
1280-1286	51-56	BLACK	3	4	×	×	×	1951-1956	싱글	OK	
1300-1824	1-12	BLACK	3	4	×	×	×	1901-1912	싱글	OK	
1850-1855	1-12	3	1	×	×	×	×	1901-1912	듀얼	×	
1900-1964	1-12	3	1	×	×	○	×	1901-1912	듀얼	×	
2000-2213	1-12	BLACK	3	4	×	×	×	1901-1912	싱글	OK	
2250	51-56	BLACK	3	4	×	×	×	1951-1956	싱글	OK	
2251	61-66	BLACK	3	4	×	×	×	1961-1966	싱글	OK	
2260	1-12	BLACK	3	4	×	×	×	1901-1912	싱글	OK	
2261	1-12	3	1	×	×	○	×	1901-1912	듀얼	×	
2262	61-66	BLACK	3	4	×	×	×	1961-1966	싱글	OK	
2263	1-12	BLACK	3	4	×	×	×	1901-1912	싱글	OK	
2264	1-12	3	1	×	×	○	×	1901-1912	듀얼	×	

(계속)

DME 와이프를 위해 스냅샷을 생성할 때 유의할 점

제 7 장 DME 와이프 개요

DFS 셋팅								DVS 스위처 셋팅		
사용된 이펙트 번호	저장된 스냅샷 번호	설정될 크로스 포인트 번호						사용된 패턴 번호	DME 모드 [싱글/듀얼]	키 트랜지션
		BKGD	FRGD	Title1	Title2	Super BG	FRGD2			
2265	61-66	BLACK	3	4	×	×	×	1961-1966	싱글	OK
2266	1-12	BLACK	3	4	×	×	×	1901-1912	싱글	OK
2267	1-12	3	1	×	×	○	×	1901-1912	듀얼	×
2268	1-12	BLACK	3	4	×	×	×	1901-1912	싱글	OK
2269	1-12	3	1	×	×	○	×	1901-1912	듀얼	×
2270-2278	1-12	BLACK	3	4	×	×	×	1901-1912	싱글	OK
2279	1-12	3	1	×	×	○	×	1901-1912	듀얼	×
2280-2283	1-12	BLACK	3	4	×	×	×	1901-1912	싱글	OK
2284	61-66	BLACK	3	×	×	×	×	1961-1966	싱글	×
2300-2303	1-12	3	1	×	×	×	×	1901-1912	듀얼	×
2304-2395	1-12	3	1	×	×	○	×	1901-1912	듀얼	×
2400-2419	1-12	BLACK	3	×	×	×	○	1901-1912	싱글	×
2420-2437	1-12	3	1	×	×	○	○	1901-1912	듀얼	×
2470-2499	1-12	3	1	×	×	○	×	1901-1912	듀얼	×
2500-2507	51-56	BLACK	3	4	○	×	○	1951-1956	싱글	OK
2508-2509	61-66	BLACK	3	4	○	×	○	1961-1966	싱글	OK
2510-2511	51-56	BLACK	3	4	○	×	○	1951-1956	싱글	OK
2512-2513	61-66	BLACK	3	4	○	×	○	1961-1966	싱글	OK
2514-2515	51-56	BLACK	3	4	○	×	○	1951-1956	싱글	OK
2516-2517	61-66	BLACK	3	4	○	×	○	1961-1966	싱글	OK
2518-2534	51-56	BLACK	3	4	○	×	○	1951-1956	싱글	OK
2550-2554	1-12	BLACK	3	4	○	×	○	1901-1912	싱글	OK
2560-2564	1-12	BLACK	3	4	×	×	×	1901-1912	싱글	OK
2600-2613	1-12	BLACK	3	×	×	×	×	1901-1912	싱글	×
2614-2615	1-12	BLACK	3	×	×	×	×	1901-1912	싱글	×
2620	1-12	BLACK	3	×	×	×	○	1901-1912	싱글	×
2622-2629	1-12	BLACK	3	×	×	×	×	1901-1912	싱글	×
2630-2633	1-12	3	1	×	×	○	×	1901-1912	듀얼	×
2634-2638	1-12	3	1	×	×	○	×	1901-1912	듀얼	×
2640-2643	1-12	BLACK	3	×	×	×	×	1901-1912	싱글	×
2644-2646	1-12	BLACK	3	×	×	×	○	1901-1912	싱글	×
2650-2651	1-12	3	1	×	×	○	○	1901-1912	듀얼	×
2652-2653	1-12	3	1	×	×	○	×	1901-1912	듀얼	×
2654-2655	1-12	3	1	×	×	×	×	1901-1912	듀얼	×
2666-2668	1-12	3	1	×	×	○	○	1901-1912	듀얼	×
2670-2673	1-12	3	1	×	×	○	○	1901-1912	듀얼	×
2674-2675	1-12	3	1	×	×	○	○	1901-1912	듀얼	×
2680-2683	1-12	BLACK	3	×	×	×	×	1901-1912	싱글	×
2685-2688	1-12	3	1	×	×	○	×	1901-1912	듀얼	×
2690	1-12	BLACK	3	×	×	×	×	1901-1912	싱글	×
2691	1-12	BLACK	3	×	×	×	○	1901-1912	싱글	×
2692-2715	1-12	BLACK	3	×	×	×	×	1901-1912	싱글	×
2720-2739	1-12	3	1	×	×	○	×	1901-1912	듀얼	×

DFS 셋팅								DVS 스위처 셋팅		
사용된 이펙트 번호	저장된 스냅샷 번호	설정될 크로스 포인트 번호						사용된 패턴 번호	DME 모드 (싱글/듀얼)	키 트랜지션
		BKGD	FRGD	Title1	Title2	Super BG	FRGD2			
2740-2750	1-12	BLACK	3	×	×	×	×	1901-1912	싱글	×
2751	1-12	BLACK	3	×	×	×	○	1901-1912	싱글	×
2752	1-12	BLACK	3	×	×	×	×	1901-1912	싱글	×
2754-2766	1-12	BLACK	3	×	×	×	×	1901-1912	싱글	×
2767-2768	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2800	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2801	61-66	BLACK	3	×	×	×	×	1961-1966	싱글	×
2802	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2803	61-66	BLACK	3	×	×	×	×	1961-1966	싱글	×
2804	51-56	BLACK	3	×	×	×	○	1951-1956	싱글	×
2805	61-66	BLACK	3	×	×	×	○	1961-1966	싱글	×
2810	51-56	BLACK	3	×	×	×	○	1951-1956	싱글	×
2811	61-66	BLACK	3	×	×	×	○	1961-1966	싱글	×
2812	51-56	BLACK	3	×	×	×	○	1951-1956	싱글	×
2813	61-66	BLACK	3	×	×	×	○	1961-1966	싱글	×
2814-2819	51-56	BLACK	3	×	×	×	○	1951-1956	싱글	×
2820	51-56	BLACK	3	×	×	×	○	1951-1956	싱글	×
2821	61-66	BLACK	3	×	×	×	○	1961-1966	싱글	×
2822	51-56	BLACK	3	×	×	×	○	1951-1956	싱글	×
2823	61-66	BLACK	3	×	×	×	○	1961-1966	싱글	×
2824	51-56	BLACK	3	×	×	×	○	1951-1956	싱글	×
2825	61-66	BLACK	3	×	×	×	○	1961-1966	싱글	×
2826	51-56	BLACK	3	×	×	×	○	1951-1956	싱글	×
2827	61-66	BLACK	3	×	×	×	○	1961-1966	싱글	×
2830	51-56	BLACK	3	×	×	○	○	1951-1956	싱글	×
2831	61-66	BLACK	3	×	×	○	○	1961-1966	싱글	×
2832	51-56	BLACK	3	×	×	○	○	1951-1956	싱글	×
2833	61-66	BLACK	3	×	×	○	○	1961-1966	싱글	×
2834	51-56	BLACK	3	×	×	○	○	1951-1956	싱글	×
2835	61-66	BLACK	3	×	×	○	○	1961-1966	싱글	×
2836	51-56	BLACK	3	×	×	○	○	1951-1956	싱글	×
2837	61-66	BLACK	3	×	×	×	×	1961-1966	싱글	×
2840	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2841	61-66	BLACK3	3	×	×	×	×	1961-1966	싱글	×
2842	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2843	61-66	BLACK	3	×	×	×	×	1961-1966	싱글	×
2844	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2845	61-66	BLACK	3	×	×	×	×	1961-1966	싱글	×
2850	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2851	61-66	BLACK	3	×	×	×	×	1961-1966	싱글	×
2852	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2853	61-66	BLACK	3	×	×	×	×	1961-1966	싱글	×

(계속)

DME 와이프를 위해 스냅샷을 생성할 때 유의할 점

제 7 장 DME 와이프 개요

DFS 셋팅								DVS 스위처 셋팅		
사용된 이펙트 번호	저장된 스냅샷 번호	설정될 크로스 포인트 번호						사용된 패턴 번호	DME 모드 [싱글/듀얼]	키 트랜지션
		BKGD	FRGD	Title1	Title2	Super BG	FRGD2			
2854	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2855	61-66	BLACK	3	×	×	×	×	1961-1966	싱글	×
2856	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2857	61-66	BLACK	3	×	×	×	×	1961-1966	싱글	×
2860	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2861	61-66	BLACK	3	×	×	×	×	1961-1966	싱글	×
2862-2864	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2865	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2866	51-56	BLACK	3	×	×	×	A	1951-1956	싱글	×
2867-2868	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2870-2881	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2882-2888	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2889	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2890-2896	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2900	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2901	61-66	BLACK	3	×	×	×	×	1961-1966	싱글	×
2902	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2903	61-66	BLACK	3	×	×	×	×	1961-1966	싱글	×
2904	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2905	61-66	BLACK	3	×	×	×	×	1961-1966	싱글	×
2910-2917	51-56	BLACK	3	×	×	×	×	1951-1956	싱글	×
2920-2927	51-56	BLACK	3	×	×	×	○	1951-1956	싱글	×
2930	51-56	BLACK	3	×	×	×	○	1951-1956	싱글	×
2931	51-56	3	1	×	×	×	×	1951-1956	듀얼	×
2932	51-56	BLACK	3	×	×	×	○	1951-1956	싱글	×
2933	51-56	3	1	×	×	×	×	1951-1956	듀얼	×
2934	51-56	BLACK	3	×	×	○	○	1951-1956	싱글	×
2935	51-56	3	1	×	×	×	○	1951-1956	듀얼	×
2936	51-56	BLACK	3	×	×	○	○	1951-1956	싱글	×
2937	51-56	3	1	×	×	×	○	1951-1956	듀얼	×
2950	51-56	BLACK	3	×	○	○	○	1951-1956	싱글	×
2951-2953	61-66	BLACK	3	×	○	○	○	1961-1966	싱글	×
2955	51-56	BLACK	3	×	○	○	○	1951-1956	싱글	×
2956-2958	61-66	BLACK3	3	×	○	○	○	1961-1966	싱글	×
2960	51-56	BLACK	3	×	○	○	○	1951-1956	싱글	×
2961-2963	61-66	BLACK	3	×	○	○	○	1961-1966	싱글	×
2965	51-56	BLACK	3	×	○	○	○	1951-1956	싱글	×
2966-2968	61-66	BLACK	3	×	○	○	○	1961-1966	싱글	×
2970	51-56	BLACK	3	×	○	○	○	1951-1956	싱글	×
2971-2973	61-66	BLACK	3	×	○	○	○	1961-1966	싱글	×
2975	51-56	BLACK	3	×	○	○	○	1951-1956	싱글	×
2976-2978	61-66	BLACK	3	×	○	○	○	1961-1966	싱글	×

DFS 셋팅								DVS 스위처 셋팅		
사용된 이펙트 번호	저장된 스냅샷 번호	설정될 크로스 포인트 번호						사용된 패턴 번호	DME 모드 (싱글/듀얼)	키 트랜지션
		BKGD	FRGD	Title1	Title2	Super BG	FRGD2			
9000-9009	1-12	BLACK	3	4	×	×	×	1901-1912	싱글	OK
9100-9109	a)	BLACK	3	4	×	×	×	a)	싱글	OK
9200-9209	1-12	BLACK	3	4	×	×	×	1901-1912	싱글	OK
9300-9309	a)	BLACK	3	4	×	×	×	a)	싱글	OK

a) 스냅샷은 “51~56” 또는 “61~66” 그룹에 등록될 수 있습니다.
DVS 스위처와 함께 제공되는 사용자 가이드의 “사용자 프로그램 가능 DME를 통해 키 프레임 이펙트를 구축할 때 유의할 사항” 단원을 참조하여 적절한 DFS-700A/700AP 사용자 프로그램 이펙트들을 생성하기 바랍니다.

부 록

경고 메시지

경고 메시지는 DFS-700A/700AP 작업 중 문제가 발생할 경우 컨트롤 패널의 메뉴 디스플레이 패널에 표시됩니다.

F5 (OK) 버튼을 누르면 메시지를 지울 수 있습니다.

경고 메시지의 형태

경고 메시지는 다음과 같은 형태로 디스플레이 됩니다.



경고 메시지 리스트

다음과 같은 경고 메시지가 디스플레이 됩니다.

디스플레이	의미	대처
011 FAN STOP!! ->Turn OFF Power	프로세서가 전원 공급 장치의 팬이 멈춘 것을 감지함.	전원을 내리고 전원 공급 장치의 팬을 살펴봅니다. 그라도 문제가 해결되지 않으면 Sony의 서비스 직원에게 문의합니다.
012 Power Unit Error ->Turn OFF Power	전원 공급 장치에 문제가 있음.	전원을 내리고 전원 공급 장치를 살펴봅니다. 그라도 문제가 해결되지 않으면 Sony의 서비스 직원에게 문의합니다.
021 Reference Signal Error ->	비디오 싱크 신호가 메인 유닛으로~ 컨트롤 패널로 제대로 전달되지 못하고 있음.	케이블 연결을 살펴봅니다.
023 Software Version Mismatch -> Load the latest S/W	프로세서와 컨트롤 패널의 버전이 서로 다름.	공급 업체 또는 Sony의 서비스 직원에게 문의합니다.
031 Data Backup Error ->	백업 메모리에 사용자 프로그램, 셋업, 또는 기타 데이터를 기록할 수 없음.	공급 업체 또는 Sony의 서비스 직원에게 문의합니다.

이펙트 제어 파라미터 리스트

패턴 조절 노브, 조이스틱, 그리고 컨트롤 패널상의 Z-노브를 이용하면 이펙트 패턴 파라미터들을 변경할 수 있습니다.

F1~F5: 메뉴 페이지 1
 F6~ F10: 메뉴 페이지 2
 F11~ F15: 메뉴 페이지 3
 X/Y: 조이스틱
 Z:-노브

이펙트 제어 파라미터

패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
0017	와이프
0018	F2: 회전각 (Angle = 0~99) F3: 회전 속도 (Rot = 0~ 100) F4: 오토 센터(CENTER = AUTO/FIX)
0021~	와이프
0029	F1: 패턴의 화면비 (Aspect = Taller~ Wider)
0034~	F2: 회전각 (Angle = 0~99)
0039	F3: 회전 속도 (Rot = 0~100) F4: 오토 센터 (CENTER = AUTO/FIX)
1010	사용자 모자이크
1011	F1: 모자이크 셀의 크기 (Size = 0~ 100) F2: 모자이크 셀의 화면비 (Aspect = Taller~ Wider) F3: 유연성 (Soft = 0~ 100) F5 : 셀의 유형 (TYPE = FLAT, GLASS 1 to GLASS 4)
1015~	패턴 모자이크
1018	F1: 모자이크 셀의 크기 (Size = 0~ 100) F2: 모자이크 셀의 화면비 (Aspect = 세로에 대한 가로 비율) F3: 유연성 (Soft = 0~ 100) F4: 마스크 영역의 화면비 (MskAsp = 세로에 대한 가로 비율) F5: 셀의 유형 (TYPE = FLAT, GLASS 1 ~ GLASS 4)
1040	Y&C 변형
1043	F1: 루미넌스 마스크의 정도 (PstSol = OFF, LEVEL 1부터 LEVEL 7)
1046	
1050	Y&C 변형
	F1: 루미넌스 마스크의 정도 (Poster = OFF, LEVEL 1~ LEVEL 7) F2: 포지티브/네거티브 선택 (VIDEO = NORMAL/NEGA/MONO/MN+NEG) F3: 유연성 (Soft = 0~ 100)
1055~	Y&C 변형
1058	F1: 루미넌스 마스크의 정도 (Poster = OFF, LEVEL 1~ LEVEL 7) F2:포지티브/네거티브 선택 (VIDEO = NORMAL/NEGA/MONO/MN+NEG) F3: 유연성 (Soft = 0~ 100) F4: 마스크 영역의 화면비 (MskAsp = 세로에 대한 가로 비율)

(다음 페이지에서 계속)

이펙트 제어 파라미터 리스트

이펙트 제어 파라미터(이전 페이지에서 계속)

패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
1065	스트로브 F1: 1 초당 디스플레이 되는 프레임의 수 (Strobe = 0~ 100)
1066	시네마
1067	F1: 1 초당 디스플레이 되는 프레임의 수 (Strobe = 0~ 100) F2: 와이드 스크린의 정도(Wide = 0~ 100) F3: 와이드 스크린의 위치 (Posi = Bottom~ top) F4: 유연성 (Soft = 0~ 100)00)
1075~	크로핑
1079	F1: 중심의 X 좌표 (Pos_X = 왼쪽에서 오른쪽으로) F2: 중심의 Y 좌표 (Pos_Y = 아래에서 위로) F3: 패턴의 크기 (Size = 0~ 100) F4: 패턴의 화면비 (Aspect = Taller~ Wider)
1102	Picture-in-picture (3차원)
1103	F1: X축 회전 (Rot_X = -70° ~ +70°)
1106~	F2: Y축 회전 (Rot_Y = -70° ~ +70°)
1109	F3: Z축 회전 (Rot_Z = -70° ~ +70°) F4: 원근 (Pers = 0~ 100)
1104	Picture-in-picture (편중)
1105	F1: X 축상에서의 확대 및 축소 (Size_X = Small~ 3배) F2: Y 축상에서의 확대 및 축소 (Size_Y = Small~ 3배) F3: X축상에서의 왜곡 정도 (Skew_X = Min: No distortion)(기본 값) F4: Y축상에서의 왜곡 정도 (Skew_Y = Min: No distortion)(기본 값)
1120~	Picture-in-picture
1128	F2: 디스플레이 위치 (POS = TOP_L/TOP/TOP_R/LEFT/CENTER/RIGHT/ BTM_L/BOTTOM/BTM_R) F3: 화면 크기 (Size = 0~ 100) F4: X축상의 화면 위치 (Pos_X = -100~ +100) F5: Y축상의 화면 위치 (Pos_Y = -100~ +100)
1150	스포트라이트
1151	F1: 최대 페이더 레벨 위치에서의 스포트라이트의 밝기 (Shadow = Dark~Bright) F4: 프로세싱 영역의 화면비 (Aspect = Taller~ Wider)
1210~	스트림
1213	F1: 스트림의 방향 (Dirctn)
1250~	파형 변조
1253	F1: 변형 1의 정도 (Amp_X = 0~ 100) (1250: X축상에서의 변형)
1270	F2: 변형 2의 정도 (1250: Amp_Y = 0~ 100) (1251/1271:Angle = 0~ 99)
1271	1250: Y축상에서의 변형 1251, 1271: 변형의 방향 1252, 1253, 1270: 사용되지 않음 F3: 파형의 주기 (Freq = 0~ 100) F4: 파형의 속도 (Speed = 0~ 100)

(다음 페이지에서 계속)

이펙트 제어 파라미터(이전 페이지에서 계속)

패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
1280~	리얼 페인트, 스테인드 글라스
1283	F1: 페인트 이펙트의 정도 (Amp = 0~ 100)
1285	F2: 초당 프레임 (Strobe = 0~ 100)
1286	F3: 유연성 (Soft = 0~ 100) F4: 마스크 패턴 (MASK = OFF/CIRCLE/RECT/CIRINV/RECINV) F5: 마스크 영역의 화면비 (MskAsp = Taller~ Wider)
1380~	스플릿 슬라이드
1383	F1: 슬라이드 주파수 (Freq = 0~ 100)
1385~	F2: 스플릿 빈도 (Angle = 0~ 99)
1388	F3: Z축 회전 (Rot_Z = -100~ +100)
1390~	스플릿 슬라이드
1394	F1 : 슬라이드 주파수 (Freq = 0~ 100)
1690	2D 회전 + 압축 + 슬라이드 (변형)
	F1: 커빙(curving)의 정도 (Curve = 0~ 100) F2: 커브 방향 (Angle = 0~ 99) F3: 스피럴(spiral)의 정도 (Spiral = -100~ +100) F4: Z축 회전 (Rot_Z = -100~ +100)
1750~	스플릿 3D 회전
1753	F1: 스플릿의 횡수 (Freq = 0~ 100)
2150~	페이지 턴
2154	F1: 턴의 방향 (Angle = 0~ 99) F2: 턴의 방향 변화 (Curve = -100~ +100)
2160~	스플릿 페이지 턴
2167	F1: 스플릿의 횡수 (Freq = 0~ 100)
2250	Picture-in-picture (구 모양)
2251	F1: 변형의 정도 (Amp = 0~ 100) F2: Z축 회전(Rot_Z = -100~ +100) F3: X축 매핑 영역 (Area_X = 0~ 100) F4: Y축 매핑 영역 (Area_Y = 0~ 100)
2260~	리플
2269	F1: 진폭 변조(Amp = 0~ 100) F2: 변조 주파수 (Freq = 0~ 100) F3: 변조 속도 (Speed = -100~ +100) (2260~2265만 해당됨) 또는 변조 영역 (Area = -100~ +100) (2266, 2267) F4: 변조의 화면비 (Aspect = 0~ 100) F5: 변조 방향 (Angle = 0~ 99) F6: 스윙 변조선택 (SPMOD = OFF, IN, OUT) (2260~ 2265만 해당됨) F7: 스윙 변조의 정도 (Spiral = 0~ 100) (2260~ 2265만 해당됨)

(계속됩니다.)

이펙트 제어 파라미터 리스트

이펙트 제어 파라미터(이전 페이지에서 계속)

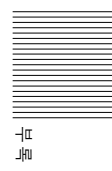
패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
2270	F1: 스플리팅의 정도(Freq = 0~ 100)
2271	F2: Z축상의 회전 (Rot = -100~ +100) F3: 변조의 정도 (Spiral = -100~+100) (2270) 또는 변조의 영역 (Area = 0~ 100) (2271) F4: 변조의 형태 (FORM = RANDOM/CONST/WAVE1/WAVE2/LINE1/LINE2/PIXEL1/P1XEL2)
2272	F1: 스플리팅의 정도(Freq = 0~ 100)
블록 글래스	F2: Z축상의 회전 (Rot = -100~ +100) F3: 스플리팅 조정(Split = 0~ 100)
2273	익스플로전 F1: 스트림 영역(AREA = NARROW/MEDIUM/WIDE/SPWIDE) F2: 변조의 유형 (FORM = RANDOM/PIXEL/LINE/WAVE1/WAVE2/WAVE3/WAVE4/CONST) F3: 스월 변조의 정도(Spiral = -100~ +100) F4: 변조 화면비 (Aspect = Taller~ Wider) F5: 변조의 방향 (Angle = 0~ 99)
2274	링 F1: 진폭 변조(Amp = -100~ +100) F2: 스플리팅의 정도(Freq = 0~ 100) F4: 변조 화면비 (Aspect = Taller~ Wider) F5: 변조의 방향(Angle = 0~ 99)
2275~	스월
2277	F1: 진폭 변조(Amp = -100~ +100) F4: 변조 화면비 (Aspect = Taller~ Wider) F5: 변조의 방향(Angle = 0~ 99)
2278	스월 (소프트 회전)
2279	F1: 변조의 정도 (Soft = 0~ 100)
2280	아메바 (Amoeba) F2: 변조의 섬세도 (Freq = 0~ 100)
2283	멜트 다운 (Meltdown) F1: 변조의 형태 (FORM = WAVE1/RAND1/WAVE2/RAND2) F2: 변조의 방향(TRANS = NORM1/NORM2/REV1/REV2)
2284	F1: 진폭 변조(Amp = 0~ 100)
렌즈	F2: 렌즈의 크기 (Size = 0~ 100) F3: 렌즈의 형태 (FORM = FLAT/INNER/OUTER/SPHERE) F4: 변조 화면비 (Aspect = Taller~ Wider) F5: 변조의 방향(Angle = 0~ 99)

(다음 페이지에서 계속)

이펙트 제어 파라미터(이전 페이지에서 계속)

패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
2400~	투 픽처 브릭
2407	F1: 심도 (Depth = 0~ 100)
2410~	F3: depth 섹션의 화면 스트레치 (Strch = 0~ 100)
2419	F4: depth 섹션의 화면 위치 (Posi = -100~ +100)
2420~	투 픽처 브릭 (플립 타입)
2437	F1: 심도 (Depth = 0~ 100) F2: 폼 모델 (FORM = SLAB/DUAL) F3: Depth 섹션의 화면 스트레치 (Strch = 0~ 100) F4: depth 섹션의 화면 위치 (Posi = -100~ +100)
2470~	스플릿 3D 회전
2473	F1스플리팅의 섬세도 (Freq = 0~ 100)
2480~	매스크 플립(매스크 플립)
2489	F1: 마스크의 모양 (PATTERN = CIRCLE/HEART/RECT/DIA/HEXA/5STAR/6STAR/WAVE) F2: 스플리팅의 섬세도(Freq = 0~ 100) F3: 스플리팅의 바이어스(Bias = 0~ 100)
2490~	매스크 플립
2499	F1: 마스크의 모양(PATTERN = CHECK1/ CHECK2/ CHECK3/CHECK4/CHECK5/LINE/RECT1/RECT2) F2: 마스크의 경사(SLANT = ON/OFF)
2501~	2ch picture-in-picture
2507	F1: 화면이 나타나는 타이밍 (Delay = 0~ 100) F2: 화면 위치 (POSITN = HORZ1/HORZ2/HORZ3/VERT1/VERT2/VERT3/DIAG1/DIAG2) F3: 화면 크기 (Size = 0~ 100) F4: X축상의 상대 위치(Gap_X = 0~ 100) F5: Y축상의 상대 위치(Gap_Y = 0~ 100)
2508	2ch picture-in-picture
2509	F2: 화면 위치 (POSITN = HORZ1/HORZ2/HORZ3/VERT1/VERT2/VERT3/DIAG1/DIAG2) F3: 화면 크기(Size = 0~ 100) F4: X축상의 상대 위치 (Gap_X = 0~ 100) F5: Y축상의 상대 위치 (Gap_Y = 0~ 100)
2510~	2ch picture-in-picture (원근 및 수평 정렬)
2513	F1: 원근 (Pers = 0~ 100) F2: Y축의 크기(Size_Y = 0~ 100) F3: Y축 위치 (Pos_Y = 0~ 100) F4: X축의 크기(Size_X = 0~ 100) F5: X축상의 상대 위치(Gap_X = 0~ 100)

(다음 페이지에서 계속)



—
—
—

이펙트 제어 파라미터 리스트

이펙트 제어 파라미터(이전 페이지에서 계속)

패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
2514~	2ch picture-in-picture (원근 및 수직 정렬)
2517	F1: 원근 (Pers = 0~ 100) F2: X축의 크기 (Size_X = 0~ 100) F3: X축 위치(Pos_X = 0~ 100) F4: Y축의 크기(Size_Y = 0~ 100) F5: Y축상의 상대 위치(Gap_Y = 0~ 100)
2518	2ch picture-in-picture (수동) F1: X축 회전 (Rot_X = -100~ +100) F2: Y축 회전(Rot_Y = -100~ +100) F3: Z축 회전(Rot_Z = -100~ +100) F4: 원근 (Pers = 0~ 100) F5: 화면의 형태(PTN = RECT/CIRCLE/HEART/DIA/PENTA/HEXA/5STAR/6STAR) F6: X축 회전의 방향(SYM RX X = ON/OFF) F7: Y축 회전의 방향 (SYM RY Y = ON/OFF) F8: Z축 회전의 방향(SYM RZ Z = ON/OFF) F11: X축상의 상대 위치(Loc_X2 = -100~ +100) F12: Y축상의 상대 위치(Loc_Y2 = -100~ +100) F13: z축상의 상대 위치 (Loc_Z2 = -100~ +100) F14: 투 픽처 콤비네이션 타입 (COMBIN = ZLOC/CH1/CH2/MIX)
2519	2ch picture-in-picture (수동) F1: X축 회전(CH1) (Rot_X1 = -100~ +100) F2: Y축 회전(CH1) (Rot_Y1 = -100~ +100) F3: Z축 회전(CH1) (Rot_Z1 = -100~ +100) F4: 원근 (Pers = 0~ 100) F5: 화면의 형태(PTN = RECT/CIRCLE/HEART/DIA) F6: X축 회전(CH2) (Rot_X2 = -100~ +100) F7: Y축 회전(CH2) (Rot_Y2 = -100~ +100) F8: Z축 회전(CH2) (Rot_Z2 = -100~ +100) F11: X축 위치(CH2) (Loc_X2 = -100~ +100) F12: Y축 위치(CH2) (Loc_Y2 = -100~ +100) F13: Z축 위치(CH2) (Loc_Z2 = -100~ +100) F14: 투 픽처 콤비네이션 타입 (COMBIN = ZLOC/CH1/CH2/MIX)
2520	2ch picture-in-picture F1: 채널간의 딜레이(Delay = 0~ 100)
2521	2ch picture-in-picture (slide) F1: 채널간의 딜레이(Delay = 0~ 100) F2: 화면의 이동 방향 (CH1) (1CHDIR = LEFT/RIGHT/TOP/BOTTOM/BTM-R/BTM-L/TOP-L/TOP-R) F3: 화면의 이동 방향 (CH2) (2CHDIR = LEFT/RIGHT/TOP/BOTTOM/BTM-R/BTM-L/TOP-L/TOP-R)

(다음 페이지에서 계속)

이펙트 제어 파라미터(이전 페이지에서 계속)

패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
2522	2ch picture-in-picture F1: 채널간의 딜레이(Delay = 0~ 100) F2: 화면의 이동 방향 (CH1) (1CHDIR = LEFT/RIGHT/TOP/BOTTOM/BTM-R/BTM-L/TOP-L/TOP-R) F3: 화면의 이동 방향 (CH2) (2CHDIR = LEFT/RIGHT/TOP/BOTTOM/BTM-R/BTM-L/TOP-L/TOP-R)
2523	2ch picture-in-picture (압축, 확대)
2524	F1: 채널간의 딜레이(Delay = 0~ 100) F2: 화면의 이동 방향 (CH1) (1CHDIR = LEFT/RIGHT/TOP/BOTTOM/HORZ/VERT) F3: 화면의 이동 방향 (CH2) (2CHDIR = LEFT/RIGHT/TOP/BOTTOM/HORZ/VERT)
2525	2ch picture-in-picture F1: 채널간의 딜레이(Delay = 0~ 100) F2: 화면의 이동 방향 (CH1) (1CHDIR = LEFT/RIGHT/TOP/BOTTOM) F3: 화면의 이동 방향 (CH2) (2CHDIR = LEFT/RIGHT/TOP/BOTTOM) F4: 이펙트의 방향 (CH1) (1chAng = -100~ +100) F5: 이펙트의 방향 (CH2) (2chAng = -100~ +100)
2526	2ch picture-in-picture F1: 채널간의 딜레이(Delay = 0~ 100) F2: 화면의 이동 방향 (CH1) (1CHROT = TOP-L1/ TOP-L2/TOP-R1 /TOP-R2/BTM-R1/ BTM-R2/BTM-L1/ BTM-L2) F3: 화면의 이동 방향 (CH2) (2CHROT = TOP-L1/ TOP-L2/TOP-R1 /TOP-R2/BTM-R1/ BTM-R2/BTM-L1/ BTM-L2)
2527	2ch picture-in-picture F1: 채널간의 딜레이(Delay = 0~ 100) F2: 화면의 이동 방향 (CH1) (1CHROT = TOP1/ TOP2/BTM1/ BTM2/LEFT1/LEFT2/ RIGHT1/RIGHT2) F3: 화면의 이동 방향 (CH2) (2CHROT = TOP1/ TOP2/BTM1/ BTM2/LEFT1/LEFT2/ RIGHT1/RIGHT2)
2530	2ch picture-in-picture
2531	F1: 채널간의 딜레이(Delay = 0~ 100) F2: 화면의 이동 방향 (CH1) (ROTDIR = PLUS/MINUS) F3: 원근 (Pers = 0~ 100)
2532	2ch picture-in-picture F1: 채널간의 딜레이(Delay = 0~ 100) F2: 회전 속도(Rot = -100~ +100)
2533	2ch picture-in-picture
2534	F1: 채널간의 딜레이(Delay = 0~ 100) F2: 회전 속도(Rot = -100~ +100) F3: 원근 (Pers = 0~ 100)

(다음 페이지에서 계속)

이펙트 제어 파라미터 리스트

이펙트 제어 파라미터(이전 페이지에서 계속)

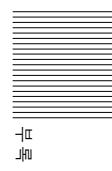
패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
2550~	투 픽처 (앞, 역 방향) 페이지 턴
2554	F1: 턴의 방향 (Angle = 0~ 99) F2: 턴 방향의 변화(Curve = -100~ +100)
2560~	스플릿 페이지 턴
2564	F1: 턴의 방향 (Angle = 0~ 99) F2: 턴 방향의 변화(Curve = -100~ +100) F3: 턴의 유형(DIVTYP = VERT1/VERT2/HORZ1/HORZ2)
2624	3D 스플릿
2625	F1: 크랙의 확산 속도 (Speed = 0 to100) F2: 조각이 떨어져 나가는 정도 (Fly = 0~ 100) X/Y: 브레이크 중앙점(break center point)의 이동
2626	산산이 부서지는 유리 이펙트
2628	F1: 스플리팅의 섬세도(Freq = 0~ 100) F2: 스플리팅의 선예도 (Sharp = 0~ 100) F3: 스플리팅 중심의 X축 위치 (Posi_X = -100~ +100) F4: 스플리팅 중심의 Y축 위치 (Posi_Y = -100~ +100) F6: 낙하 시작 전의 멈춤 조정 (Pause = 0~ 100) F7: 크랙의 확산 속도(Speed = 0~ 100) F8: 단편의 미러링 조정 (Mirror = 0~ 100) F9: 이펙트 종료 포인트의 조정 (EndAdj = -100~ +100) F10: 광원의 위치(Light = -100~ +100) F11: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F12: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F13: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F14: 원근 (Pers = 0~ 100) F15: 변형 시작 전의 딜레이 조정 (Delay =-100~ +100) POSI X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소
2627	산산이 부서지는 유리 이펙트
2629	F1: 스플리팅의 섬세도(Freq = 0~ 100) F2: 스플리팅의 선예도 (Sharp = 0~ 100) F3: 스플리팅 중심의 X축 위치 (Posi_X = -100~ +100) F4: 스플리팅 중심의 Y축 위치 (Posi_Y = -100~ +100) F6: 조각들이 떨어져 나가는 정도 (Fly = 0~ 100) F7: 크랙의 확산 속도(Speed = 0~ 100) F8: 단편의 미러링 조정 (Mirror = 0~ 100) F9: 이펙트 종료 포인트의 조정 (EndAdj = -100~ +100) F10: 광원의 위치 (Light = -100~ +100) F11: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F12: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F13: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F14: 원근 (Pers = 0~ 100) F15: 변형 시작 이전의 딜레이 조정(Delay =-100~ +100) POSI X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소

(다음 페이지에서 계속)

이펙트 제어 파라미터(이전 페이지에서 계속)

패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
2630	3D 스플릿 플립
2631	F1: 플립의 방향(Angle = 0~ 99) F2: 플립 부분의 영역 (Area = 0~ 100) F3: 플립의 임의도 (Rand = 0~ 100) F4: X 방향 분할(Div_X = 1~ 16) F5: Y 방향 분할 (Div_Y = 1~ 16) F6: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F7: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F8: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F9: 원근 (Pers = 0~ 100) F10: 플립 시작 전의 딜레이 (Delay = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소
2632	3D 스플릿 플립
2633	F1: 스플릿의 방향(Angle = 0~ 99) F2: 스플릿의 방향의 변화(Curve = -100~ +100) F3: 스플릿 부분의 영역(Area = 0~ 100) F4: 스플릿 빈도 (Freq = 0~ 100) F6: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F7: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F8: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F9: 원근 (Pers = 0~ 100) F10: 스플릿 시작 전의 딜레이 (Delay = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소
2634	스플릿 플립
2635	F1: 플립의 형태 (Shape = -100~ +100)
2638	
2652~	멀티 필라(Multi Pillars)
2655	F1: 회전이 시작되는 각도 (Angle = 0~ 99) (2634~ 2635만 해당됨) F3: 회전이 확대되는 영역 (Area = 0~ 100) (2634, 2635, 2652 및 2653에만 해당됨) F4: 스플리팅의 섬세도(Freq = 0~ 100) F5: 광원의 위치(Light = -100~ +100) (2652 to 2655 only) F6: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F7: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F8: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F9: 원근 (Pers = 0~ 100) F10: 변형 시작 이전의 딜레이 조정(Delay = -100~ +100) POSI X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소

(다음 페이지에서 계속)



이펙트 제어 파라미터 리스트

이펙트 제어 파라미터(이전 페이지에서 계속)

패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
2666	6각형 스플릿
2667	F1: 6각형의 크기 (Size = 0~ 100) F2: 6각형의 너비(Width = 0~ 100) F3: 턴 영역 (Area = 0~ 100) F4: 턴의 임의도 (Rand = 0~ 100) POSI X/Y: 턴의 중심점
2668	도어 F1: 도어의 너비 (Width = 0~ 100) F2: 도어가 열리는 방향 (FORM = TYPE01 to TYPE21) (노브 작업필요)
2670 ~	3 픽처 슬라이드/와이프
2675	F1: 질감 경계의 너비 (Width = 0~ 100) F2: 베벨 이펙트 에지의 너비 (BvlWid = 0~ 100) F3: 베벨 이펙트 에지의 위치 조정 (BvlPos = 0~ 100) F4: 에지 유형의 선택 (FORM = TYPE01 to TYPE42) (노브 작업필요) F5: 광원의 위치(Light = -100~ +100) F6: 질감 방향의 선택 (TXDIR = TYPE01 to TYPE03) F7: X축 방향의 질감 스트레치 (Str_X = 0~ 100) F8: 질감의 X축 위치 조정 (Pos_X = -100~ +100) F9: Y축상의 질감 스트레치 (Str_Y = 0~ 100) F10: 질감의 Y축 위치 조정 (Pos_Y = -100~ +100)
2680	스플릿에서 스퀘어로
2681	F1: 스플리팅의 섬세도(SIZE = LARGE1/LARGE2/MIDDLE/SMALL1/SMALL2)
2685	F2: 이동 타이밍의 임의도 (Rand = 0~ 100)
2686	POSI X/Y: 스플리팅의 중심점
2682	스플릿에서 스퀘어로
2687	F1: 스플리팅의 섬세도(SIZE = LARGE1/LARGE2/MIDDLE/SMALL1/SMALL2) F2: 이동 타이밍의 임의도 (Rand = 0~ 100) F3: 이동 부분의 영역 (Area = 0~ 100) POSI X/Y: 플라잉 아웃(flying out)의 중심점
2683	스플릿에서 스퀘어로
2688	F1: 스플리팅의 섬세도(SIZE = LARGE/MIDDLE/SMALL) F2: 스플리팅의 중심점(POSITN = TOP_L/TOP/TOP_R/LEFT/CENTER/RIGHT/BTM_L/BOTTOM/BTM_R) (노브 작업필요)
2690	특수 와이프 이펙트 F1: 크리스탈의 너비 (Width = 0~ 100) F2: 와이프의 각도(Angle = 0~ 99) F3: 크리스탈의 굴절률 (Refrct = 0~ 100)
2691	특수 와이프 이펙트
2692	F1: 와이프의 각도(Angle = 0~ 99) F2: 에지 커브의 정도 (Angle = 0~ 99) X/Y: 중심점의 이동

(다음 페이지에서 계속)

이펙트 제어 파라미터(이전 페이지에서 계속)

패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
2693~	크리스탈 와이프
2695	F1: 와이프 컬럼의 너비 (Width = 0~ 100) F2: 와이프 각도(Angle = 0~ 99) F3: 굴절률 (Refrct = 0~ 100)
2700	3D 페이지 턴
2701	F1: 턴의 방향 (Angle = 0~ 99) F2: 턴 방향의 변화(Curve = -100~ +100) F3: 턴의 반경 (Radius = 0~ 100) F4: 이펙트 종료 위치의 조정(EndAdj= -100~ +100) F6: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F7: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F8: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F9: 원근 (Pers = 0~ 100) F10: 턴 시작 전의 딜레이(Delay = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소
2702	3D 페이지 턴
2703	F1: 턴의 방향 (Angle = 0~ 99) F2: 턴 방향의 변화(Curve = -100~ +100) F3: 턴의 반경 (Radius = 0~ 100) F4: 이펙트 종료 위치의 조정(EndAdj= -100~ +100) F5: 분할의 유형(TYPE = HORZ1/HORZ2/VERT1/VERT2) F6: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F7: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F8: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F9: 원근 (Pers = 0~ 100) F10: 턴 시작 전의 딜레이(Delay = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소
2704	3D 페이지 턴
2705	F1: 턴의 방향 (Angle = 0~ 99) F2: 턴 방향의 확산 (Spread = -100~ +100) F3: 턴의 반경 (Radius = 0~ 100) F4: 이펙트 종료 위치의 조정(EndAdj= -100~ +100) F5: 분할의 유형(TYPE = HORZ/VERT) F6: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F7: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F8: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F9: 원근 (Pers = 0~ 100) F10: 턴 시작 전의 딜레이(Delay = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소

(다음 페이지에서 계속)

이펙트 제어 파라미터 리스트

이펙트 제어 파라미터(이전 페이지에서 계속)

패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
2710	3D 페이지 턴
2711	F1: 턴의 방향 (Angle = 0~ 100) F2: 턴 방향의 변화(Curve = -100~ +100) F3: 턴의 반경 (Radius = 0~ 100) F4: 이펙트 종료 위치의 조정(EndAdj= -100~ +100) F6: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F7: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F8: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F9: 원근 (Pers = 0~ 100) F10: 턴 시작 전의 딜레이(Delay = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소
2712	3D 페이지 턴
2713	F3: 턴의 반경 (Radius = 0~ 100) F4: 이펙트 종료 위치의 조정(EndAdj= -100~ +100) F6: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F7: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F8: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F9: 원근 (Pers = 0~ 100) F10: 턴 시작 전의 딜레이(Delay = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소
2714	3D 페이지 턴
2715	F3: 턴의 반경 (Radius = 0~ 100) F4: 이펙트 종료 위치의 조정(EndAdj= -100~ +100) F6: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F7: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F8: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F9: 원근 (Pers = 0~ 100) F10: 턴 시작 전의 딜레이(Delay = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소
2720	3D 트위스트
	F1: 트위스트의 방향(Angle = 0~ 99) F2: 트위스트 방향의 변화(Curve = -100~ +100) F3: 트위스트 부분의 영역 (Area = 0~ 100) F6: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F7: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F8: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F9: 원근 (Pers = 0~ 100) F10: 트위스트 시작 전의 딜레이 (Delay = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소
2721~	3D 트위스트
2724	F3: 트위스트 부분의 영역 (Area = 0~ 100) F4: 트위스트의 유형 (TYPE = TYPE01/TYPE02/TYPE03/TYPE04) F6: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F7: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F8: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F9: 원근 (Pers = 0~ 100) F10: 트위스트 시작 전의 딜레이 (Delay = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소

(다음 페이지에서 계속)

이펙트 제어 파라미터(이전 페이지에서 계속)

패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
2730~	3D 박스 트위스트
2739	F3: 트위스트 부분의 영역(Area = 0~ 100) F4: 트위스트의 유형(TYPE = TYPE01/TYPE02/TYPE03/TYPE04) F5: 트위스트 시작 전의 딜레이 (Delay = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소
2750	3D 모델링 이펙트
	F1: 스월의 진폭 (Amp = 0~ 100) F2: 스월로의 경로의 X축 회전 (Path_X = -100~ +100) F3: 스월로의 경로의 Y축 회전 (Path_Y = -100~ +100) F4: 스월로의 경로의 Z축 회전 (Path_Z = -100~ +100)
2754	Water Wipe 및 Paper Cut
	F1: 굴절률 (Refrct = 0~ 100) F2: 블록의 크기(Size = 0~ 100)
2755	Water Wipe 및 Paper Cut
	F1: 왜곡 형태의 선택 (FORM = TYPE01/TYPE02)
2762	Water Wipe 및 Paper Cut
2763	F1: cut 부분의 너비(Width = 0~ 100)
2765	무대 커튼
	F1: 중심이 접혀 올려지는 정도 (Pull = 0~ 100)
2766	무대 커튼
	F1: 왼쪽이 접혀 올려지는 위치 (Pos_L = 0~ 100) F2: 오른쪽이 접혀 올려지는 위치 (Pos_R = 0~ 100)
2768	무대 커튼
	F1: 주름진 부분의 위치 (Posi = 0~ 100)
2800~	3D 베벨 이펙트 예지, Picture-in-picture
2805	F1: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F2: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F3: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F4: 원근 (Pers = 0~ 100) F5: 베벨 프레임의 유형 (TYPE = TYPE01 to TYPE10) F6: 프레임의 너비 (Width = 0~ 100) F10: 광원의 위치(Light = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소
2810~	3D 모델 예지, Picture-in-picture
2813	F1: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F2: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F3: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F4: 원근 (Pers = 0~ 100) F5: 경계 프레임의 유형 (TYPE = TYPE01~ TYPE04) F6: 프레임의 너비(Width = 0~ 100) F7: 프레임의 돌출 부분의 길이(Length = 0~ 100) F8: 프레임 예지의 선예도 (Sharp = 0~ 100)(2810~ 2811만 해당됨) F9:화면의 깊이 방향 위치 (Depth = 0~ 100) F10: 광원의 위치(Light = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소

(다음 페이지에서 계속)

이펙트 제어 파라미터 리스트

이펙트 제어 파라미터(이전 페이지에서 계속)

패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
2814 ~ 2819	<p>멀티TV 스크린</p> <p>F1: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F2: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F3: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F4: 원근 (Pers = 0~ 100) F6: 프레임의 너비(Width = 0~ 100) F7: TV 스크린의 라운드니스 (Round = 0~ 100) F8: 멀티 스크린 선택 (MULTI = TYPE01 to TYPE09) (노브 작업필요) (2815에만 해당됨) (MULTI = TYPE01~ TYPE14) (노브 작업 필요) (2816~2819만 해당됨) F10: 광원의 위치(Light = -100~ +100) POSI X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소</p>
2820 2821	<p>3D 투 픽처 큐브</p> <p>F1: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F2: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F3: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F4: 원근 (Pers = 0~ 100) F5: 프레임의 유형 (TYPE = TYPE01~ TYPE04/OFF) F6: 큐브의 정도 (Cube = 0~ 100) F7: X축 방향의 화면 스트레지(Strtch = 0~ 100) F8: X축 방향의 위치 (Posi = -100~ +100) F9: 프레임의 너비(Width = 0~ 100) F10: 광원의 위치(Light = -100~ +100) F11: X축 자동 회전량(Spd_X = -100~ +100) F12: Y축 자동 회전량 (Spd_Y = -100~ +100) F13: Z축 자동 회전량 (Spd_Z = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소</p>
2822 2823	<p>3D 원 픽처 큐브</p> <p>F1: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F2: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F3: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F4: 원근 (Pers = 0~ 100) F5: 프레임의 유형 (TYPE = TYPE01~ TYPE04/OFF) F6: 큐브의 정도 (Cube = 0~ 100) F7: X축 방향의 화면 스트레지(Strtch = 0~ 100) F8: X축 방향의 위치 (Posi = -100~ +100) F9: 프레임의 너비(Width = 0~ 100) F10: 광원의 위치(Light = -100~ +100) F11: X축 자동 회전량(Spd_X = -100~ +100) F12: Y축 자동 회전량 (Spd_Y = -100~ +100) F13: Z축 자동 회전량 (Spd_Z = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소</p>

(다음 페이지에서 계속)

이펙트 제어 파라미터 리스트

이펙트 제어 파라미터(이전 페이지에서 계속)

패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
2832	3D 투 픽처 큐브
2833	F1: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F2: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F3: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F4: 원근 (Pers = 0~ 100) F5: 프레임의 유형 (TYPE = TYPE01~ TYPE04/OFF) F6: 큐브의 정도 (Cube = 0~ 100) F7: X축 방향의 화면 스트레치(Strtch = 0~ 100) F8: X축 방향의 위치 (Posi = -100~ +100) F9: 프레임의 너비(Width = 0~ 100) F10: 광원의 위치(Light = -100~ +100) F11: X축 자동 회전량(Spd_X = -100~ +100) F12: Y축 자동 회전량 (Spd_Y = -100~ +100) F13: Z축 자동 회전량 (Spd_Z = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소
2834 ~	2 채널 브릭
2837	F1: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F2: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F3: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F4: 원근 (Pers = 0~ 100) F5: 에지 형태의 선택(TYPE = OFF/TYPE01/TYPE02/TYPE03/TYPE04) (2834와 2835에만 해당됨) (TYPE = TYPE01/TYPE02/TYPE03/TYPE04) (2836과 2837에만 해당됨) F6: 브릭의 높이(Height = 0~ 100) F7: Y축 방향의 브릭 측면 스트레치 (Strtch = 0~ 100) F8: Y축 방향의 브릭 측면 위치 (Posi = -100~ +100) F9: 프레임의 너비(Width = 0~ 100) F10: 광원의 위치(Light = -100~ +100) F11: X축 자동 회전량(Spd_X = -100~ +100) F12: Y축 자동 회전량 (Spd_Y = -100~ +100) F13: Z축 자동 회전량 (Spd_Z = -100~ +100) POSI X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소
2840	3D 실린더
2841	F1: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F2: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F3: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F4: X축 방향의 매핑 미세 조정 (Area_X = 0~ 100) F5: Y축 방향의 매핑 미세 조정 (Area_Y = 0~ 100) F6: 실린더의 두께(Radius = 0~ 100) F7: 실린더 측면의 파형 변조 정도 (Amp = 0~ 100) F8: 실린더 측면의 파형 변조 주파수 (Freq = 0~ 100) F9: 실린더 측면의 파형 변조 위상 (Phase = 0~ 99) F10: 광원의 위치(Light = -100~ +100) F11: X축 자동 회전량(Spd_X = -100~ +100) F12: Y축 자동 회전량 (Spd_Y = -100~ +100) F13: Z축 자동 회전량 (Spd_Z = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소

(다음 페이지에서 계속)

이펙트 제어 파라미터(이전 페이지에서 계속)

패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
2842~	구, 하트 이펙트
2845	F1: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F2: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F3: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F4: X축 방향의 매핑 미세 조정 (Area_X = 0~ 100) F5: Y축 방향의 매핑 미세 조정 (Area_Y = 0~ 100) F6: X축 자동 회전량(Spd_X = -100~ +100) F7: Y축 자동 회전량(Spd_Y = -100~ +100) F8: Z축 자동 회전량(Spd_Z = -100~ +100) F10: 광원의 위치(Light = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소
2850~	3D 파형
2853	F1: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F2: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F3: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F4: 원근 (Pers = 0~ 100) F5: 파형 변조의 방향(Angle = 0~ 99) F6: 파형 변조의 진폭(Amp = 0~ 100) F7: 파형 변조의 주파수(Freq = 0~ 100) F8: 파형 변조의 위상(Phase = 0~ 99) F9: 파형 변조의 위상 자동 변화 속도(Speed = -100 to +100) F10: 광원의 위치(Light = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소
2854	3D 파형
2855	F1: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F2: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F3: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F4: 원근 (Pers = 0~ 100) F5: 파형 변조의 방향(Angle = 0~ 99) F6: 파형 변조의 진폭1 (Amp1 = 0~ 100) F7: 파형 변조의 주파수1 (Freq1 = 0~ 100) F8: 파형 변조의 위상1 (Phase1 = 0~ 99) F9: 파형 변조의 위상 자동 변화 속도1 (Speed1 = -100~ +100) F10: 광원의 위치(Light = -100~ +100) F11: 파형 변조의 진폭2 (Amp2 = 0~ 100) F12: 파형 변조의 주파수2 (Freq2 = 0~ 100) F13: 파형 변조의 위상2 (Phase2 = 0~ 99) F14: 파형 변조의 위상 자동 변화 속도2 (Speed2 = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소

(다음 페이지에서 계속)

이펙트 제어 파라미터 리스트

이펙트 제어 파라미터(이전 페이지에서 계속)

패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
2856	3D 플래그
2857	F1: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F2: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F3: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F4: 원근 (Pers = 0~ 100) F5: 폴의 위치(POLE = RIGHT/LEFT) F6: 파형 변조의 진폭(Amp = 0~ 100) F7: 파형의 방향 변화(Swing = 0~ 100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소
2860	만화경 F1: 반복 횟수 (Size = 0~ 100) F2: 자동 회전량(RotSpd = -100~ +100)
2862~ 2864	만화경 F1: 만화경의 크기(Size = 0~ 100) F2: 스피리팅의 심세도(Freq = 0~ 100) POS1 X/Y: 반복부의 위치
2865	3D 크리스탈 F1: X축 회전의 자동 반복 횟수(Swng_X = 0~ 100) F2: Y축 회전의 자동 반복 횟수(Swng_Y = 0~ 100) F3: Z축상의 자동 회전량(Spd_Z = -100~ +100) F4: 베벨 이펙트 에지의 너비(Width = 0~ 100) F5: 베벨 이펙트 에지의 높이 (Hight = 0~ 100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소
2866	미러 큐브 F1: X축상의 자동 회전량 (Spd_X = -100~ +100) F2: Y축상의 자동 회전량 (Spd_Y = -100~ +100) F3: Z축상의 자동 회전량(Spd_Z = -100~ +100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소
2867	보석 F1: X-axis 회전 속도 (Spd_X = -100~ +100) F2: Y-axis 회전 속도 (Spd_Y = -100~ +100) F3: Z-axis 회전 속도 (Spd_Z = -100~ +100) F4: 컷 유형(FORM = TYPE01/TYPE02/TYPE03/TYPE04/TYPE05) F5: Darkness 조정 (Dark = 0~ 100) POS1 X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소
2868	옛날 영화(Old Film) F1: 라인 노이즈의 선택(LINE = OFF/LOW/MEDIUM/HIGH) F2: 도트 노이즈의 선택 (DOT = OFF/LOW/MEDIUM/HIGH) F3: 유연성의 정도 (Soft = 0~ 100) F4: 빛의 깜박임 (Flickr = 0~ 100) F5: 프레임 드롭(frame dropping)의 선택 (STROBE = OFF/HALF/24Frm/20Frm/16Frm/12Frm/8Frm) (노브 작업 필요)
2870	3D object 이펙트 F1: 매핑 모드 (MapMod = POINT/FACE1/FACE2)

(다음 페이지에서 계속)

이펙트 제어 파라미터(이전 페이지에서 계속)

패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
2871~ 2876	3D object 이펙트 F1: 매핑 모드(MapMod = POINT/FACE1/FACE2) F2: 모델의 크기(Size = 0~ 100) F3: 낙하 가속 (Accel = 0~ 100) F4: X축상의 진동(Wave_X = 0~ 100) F5: Y축상의 진동(Wave_Y = 0~ 100) F6: X축상의 자동 회전량 (Spd_X = -100~ +100) F7: Y축상의 자동 회전량 (Spd_Y = -100~ +100) F8: Z축상의 자동 회전량(Spd_Z = -100~ +100) F9: X축상의 진동 빈도(Freq_X = 0~ 100) X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소
2882	오브젝트 이펙트 F1: 발사 길이(Length = 0~ 100) F2: 발사 방향(Angle = 0~ 99) F3: 발사 영역(Area = 0~ 100) F4: X축상의 발사 시작 지점 임의도 (Rnd_X = 0~ 100) F5: Y축상의 발사 시작 지점 임의도(Rnd_Y = 0~ 100) POSI X/Y: 발사 시작 지점
2883	오브젝트 이펙트 F1: 발사 길이(Length = 0~ 100) F2: 발사 방향(Angle = 0~ 99) F3: 발사 너비(Width = 0~ 100) F4: 발사의 파동 정도(Wave = 0~ 100) F5: 발사 시작 지점의 임의도 (Rnd = 0~ 100) POSI X/Y: 발사 시작 지점
2884 ~ 2886	오브젝트 이펙트 F1: 불꽃의 높이(Height = 0~ 100) F2: 불꽃의 발생 속도(Speed = 0~ 100) F3: 불꽃 생성 지점의 영역(Area = 0~ 100) F4: 불꽃의 각도(Angle = 0~ 99) (2886 only) POSI X/Y/Z: 불꽃 생성 지점의 크기
2887	오브젝트 이펙트 F1: 바람의 방향(Dirctn = -100~ +100) F2: 강우 효과의 밀도(Densty = 0~ 100) F3: 강우 효과의 정도 (Size = 0~ 100) F4: 강우 효과의 밝기 (Bright = 0~ 100)
2888	오브젝트 이펙트 F1: 바람의 방향(Dirctn = -100~ +100) F2: 강우 효과의 너비 (Width = 0~ 100) F3: 강우 효과의 길이 (Length = 0~ 100) F4: 강우 효과의 밝기 (Bright = 0~ 100) F5: 포그라운드 강우 효과의 밝기 (Near = 0~ 100) F6: 안개의 정도 (Mist = 0~ 100) F7: 유연성의 정도 (Soft = 0~ 100)

(다음 페이지에서 계속)

이펙트 제어 파라미터 리스트

이펙트 제어 파라미터(이전 페이지에서 계속)

패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
2889	오브젝트 효과 F1: 강설 효과의 밀도 (Densty = 0~ 100) F2: 강설 효과의 정도 (Size = 0~ 100)
2890	3D 마커
2891	F1: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F2: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F3: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F4: 원근 (Pers = 0~ 100) F5: 광원의 위치(Light = -100~ +100) F6: 경계의 너비(Width = 0~ 100) F7: 깜박임 모드의 선택 (BLINK = OFF/TYPE01/TYPE02) F8: 깜박임 속도(Speed = 0~ 100) POSI X/Y/Z: 위치, 확대, 축소, 마커
2892~	3D 마커
2896	F1: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100) F2: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100) F3: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100) F4: 원근 (Pers = 0~ 100) F5: 광원의 위치(Light = -100~ +100) F6: 연필의 길이 (Length = 0~ 100) F7: 연필의 날카로운 정도 (Sharp = 0~ 100) F8: 그려진 모양의 크기 (Size = 0~ 100) (2893~ 2896까지만 해당됨) F9: 그려진 라인의 길이 (Width = 0~ 100) (2893~2896 까지만 해당됨) F10: 그림의 시작 각도 (Angle = 0~ 99) (2893에만 해당됨) F10:파형의 진폭 (Amp = 0~ 100) (2896에만 해당됨) F11: 그림을 그리기 시작할 때까지의 딜레이 (Delay = 0~ 100) (2893 ~ 2896까지만 해당됨) F12: 페이드 시간 (Fade = 0~ 100) (2893~ 2896까지만 해당됨) POSI X/Y: 화면의 위치 (2893~ 2896까지만 해당됨) POSI Z: 연필의 크기 (2893~ 2896까지만 해당됨) POSI X/Y/Z: 연필의 위치, 확대, 축소(2892에만 해당됨)
2900~	1-channel 라운드 코너
2905	F1: X축 회전량 (Rot_X = -100~ +100) F2: Y축 회전량 (Rot_Y = -100~ +100) F3: Z축 회전량 (Rot_Z = -100~ +100) F4: 원근 (Pers = 0~ 100) F5: 광원의 위치(Light = -100~ +100) F6: 프레임의 너비(Width = 0~ 100) F7: 코너의 라운드니스 (Round = 0~ 100) F8: 코너의 형태 선택 (RTYPE = BROAD/NARROW) F9: 예지 형태의 선택(FORM = TYPE01~ TYPE42) (노브 작업필요) F10: 경계를 위한 코너 매트트의 선택 (COLOR = BDMAT/EFMAT/BD-EF/EF-BD /VIDEO/VD-BD/BD-VD/VD-EF/EF-VD) (노브 작업필요) (2904와 2905에만 해당됨) POSI X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소

(다음 페이지에서 계속)

이펙트 제어 파라미터(이전 페이지에서 계속)

패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
2910~ 2917	1-channel 라운드 코너 F2: 화면의 디스플레이 위치(POSITN = TOPP_L/TOP/TOP_R/LEFT/CENTER/RIGHT/ BTM_L/BOTTOM/BTM_R) (노브 작업필요) F3: 화면의 크기(Size = 0~ 100) F4: 화면의 X축 위치 조정(Pos_X = -100~ +100) F5: 화면의 Y축 위치 조정 (Pos_Y = -100~ +100) F6: 프레임의 너비(Width = 0~ 100) F7: 코너의 라운드니스 (Round = 0~ 100) F8: 코너의 형태 선택(RTYPE = BROAD/NARROW) F9: 에지 형태의 선택(FORM = TYPE01~ TYPE42) (노브작업 필요) F10: 경계를 위한 컬러 매트 선택 (COLOR = BDMAT/EFMAT/BD-EF/EF-BD /VIDEO/VD- BD/BD-VD/VD-EF/EF-VD) (노브 작업필요)
2920~ 2927	이중성 라운드 코너 F1: 화면 디스플레이 지연(Delay = -100~ +100) (2921~ 2927까지만 해당됨) F2: 화면 디스플레이 위치 (POSITN = HOR1/HOR2/HOR3/VER1/VER2/VER3/DIAG1/DIAG2) (노브 작업 필요) F3: 화면의 크기(Size = 0~ 100) F4: 화면의 X축 위치 조정(Gap_X = 0~ 100) (F2가 "HOR2"로 설정된 경우에는 사용 불가.) F5: 화면의 Y축 위치 조정 (Gap_Y = 0~ 100) (F2가 "HOR2"로 설정된 경우에는 사용 불가.) F6: 프레임의 너비(Width = 0~ 100) F7: 코너의 라운드니스 (Round = 0~ 100) F8: 코너의 형태 선택(RTYPE = BROAD/NARROW) F11: Channel-1 프레임 형태의 선택(FORM1 = TYPE01~ TYPE42) (노브 작업 필요) F12: Channel-1 프레임을 위한 컬러 매트 선택(COLOR1 = BDMAT/EFMAT/BD-EF/EF- BD/VIDEO/VD-BD/BD-VD/VD-EF/EF-VD) (노브작업 필요) F13: channel-2 프레임 형태의 선택 (FORM2 = TYPE01~ TYPE42) (노브 작업 필요) F14: Channel-2 프레임을 위한 컬러 매트 선택(COLOR2 = BDMAT/EFMAT/BD-EF/EF- BD/VIDEO/VD-BD/BD-VD/VD-EF/EF-VD) (노브작업 필요)
2931 2933	화면 분할 F1: 화면 스트레치의 조정(Strtch = 0~ 100) F2: 화면 1의 위치 조정(왼쪽, 맨 위) (Pos_P1 = -100~ +100) F3: 화면 2의 위치 조정(오른쪽, 맨 아래) (Pos_P2 = -100~ +100) F5: 트랜지션 방식을 화면 분할로 선택(TRNS = TYPE01~TYPE04) (노브 작업 필요) F6: 경계 너비의 조정(BDWid = 0~ 100) F7: 분할 경계 위치의 조정(BDPos = -100~ +100)

(다음 페이지에서 계속)

이펙트 제어 파라미터 리스트

이펙트 제어 파라미터(이전 페이지에서 계속)

패턴 번호	이펙트 유형 및 조정 가능 파라미터
2930	화면 분할
2932	F1: 화면 스트레치의 조정(Strtch = 0~ 100)
2934	F2: 화면 1(FG)의 위치 조정(Pos_P1 = -100~ +100)
2936	F3: 화면 2(FG)의 위치 조정(Pos_P2 = -100~ +100) F4: 화면 3(FG)의 위치 조정(SPBG) (Pos_P3 = -100~ +100) (2934과 2936에만 해당됨) F5: 트랜지션 방식을 화면 분할로 선택(TRNS = TYPE01~TYPE08) (노브 작업 필요) (2930과 2932에만 해당됨) (TRNS =TYPE01~ TYPE09) (노브 작업 필요) (2934와 2936에만 해당됨) F6: 경계 너비의 조정(BDWid = 0~ 100) F7: 분할 경계 위치의 조정(BDPos = -100~ +100)
2935	화면 분할
2937	F1: 화면 스트레치의 조정(Strtch = 0~ 100) F2: 화면 1의 위치 조정(왼쪽, 맨 위) (Pos_P1 = -100~ +100) F3: 화면 2의 위치 조정(중심) (Pos_P2 = -100~ +100) F4: 화면 3의 위치 조정(오른쪽, 맨 아래) (Pos_P3 = -100~ +100) F5: 트랜지션 방식을 화면 분할로 선택(TRNS = TYPE01~TYPE06) (노브 작업 필요) F6: 경계 너비의 조정(BDWid = 0~ 100) F7: 분할 경계 위치의 조정(BDPos = -100~ +100)
2950	다각형 V-스튜디오
2955	F1: X축 회전량(Rot_X = -100~ +100)
2960	F2: Y축 회전량(Rot_Y = -100~ +100)
2965	F3: Z축 회전량(Rot_Z = -100~ +100)
2970	F4: 원근 (Pers = 0~ 100)
2975	F5: 데스크의 선택(DESK = OFF/COLOR1/COLOR2/COLOR3/COLOR4)
2951	F6: 크로마 키 이미지 (FG2)의 X축 위치 조정 (Loc_X2 = -100~ +100)
2961	F7: 크로마 키 이미지 (FG2)의 Y축 위치 조정 (Loc_Y2 = -100~ +100)
2966	F8: 크로마 키 이미지 (FG2)의 Z축 위치 조정 (Loc_Z2 = -100~ +100)
2971	F9: 크로마 키 이미지 (FG2)의 화면 크기 조정 (Size2 = -100~ +100)
2976	F10: 크로마 키 이미지 (FG2)의 회전 방식 선택(FOLLOW= XY1/XY2/X/OFF) F11: 크로마 키 이미지 (FG2)의 X축 이동량(Mov_X2 = -100~ +100) (2951, 2956, 2961, 2966, 2971, 2976에만 해당됨) F12: 크로마 키 이미지 (FG2)의 Y축 이동량(Mov_Y2 = -100~ +100) (2951, 2956, 2961, 2966, 2971, 2976에만 해당됨) F13: 크로마 키 이미지 (FG2)의 Z축 이동량(Mov_Z2 = -100~ +100) (2951, 2956, 2961, 2966, 2971, 2976에만 해당됨) F14: 크로마 키 이미지 (FG2)의 Y축 회전량(Spn_Y2 = -100~ +100) (2951, 2956, 2961, 2966, 2971, 2976에만 해당됨) F15: 크로마 키 이미지를 위한 페이드 선택(FADE = OFF/ON) (2951, 2956, 2961, 2966, 2971, 2976에만 해당됨) POSI X/Y/Z: 패턴의 위치, 확대, 축소

(다음 페이지에서 계속)

이펙트 패턴 변형 형태 및 데코레이션

일부 이펙트 패턴의 속성들을 이용하면, 예를 들어 위치를 바꾸거나 경계를 추가하는 등의 방법을 통해 이펙트를 변경할 수 있습니다.

다음은 각 패턴에서 사용할 수 있는 속성들의 리스트입니다.

TITLE: 타이틀 키 트랜지션

- EDGE: 에지 이펙트
- BD: 보더
- SF: 블러 효과
- BV: 베벨 에지(Bevel edge)

CROP: 크로핑

- L: 좌측
- R: 우측
- T: 상단
- B: 하단

LOCATE: 패턴의 위치

- XY: X축 및 Y축 위치
- Z: Z축 위치

LIGHTING: 조명

- SP: 스포트라이트
- LN: 직접 조명
- PL: 균일 조명(Even lighting)

TRAIL: 트레일

- TR: 트레일
- DB: 드롭 보더 (Drop border)
- DS: 드롭 새도우 (Drop shadow)

OPTION: 옵션

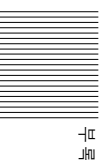
- 711: ☆ 기호는 해당 기능에 BKDF-711가 요구됨을 표시합니다.
- 712: ★ 기호는 해당 기능에 BKDF-712가 요구됨을 표시합니다.

패턴 번호	TITLE	EDGE			CROP				LOCATE			LIGHTING			TRAIL			OPTION	
		BD	SF	BV	L	R	T	B	XY	Z	SP	LN	PL	TR	DB	DS	711	712	
0001에서 0016	√	√	√																
0017에서 0018	√	√	√						√										
0019에서 0020	√	√	√						√										
0021에서 0029	√	√	√						√										
0030에서 0033	√	√	√						√										
0034에서 0039	√	√	√						√										
0104에서 0676	√	√	√																
0700에서 0809	√	√	√										√	√	√				
1000		√	√	√									√	√	√				
1001	√	√	√	√									√	√	√				
1003에서 1010		√	√	√									√	√	√				
1011	√	√	√	√									√	√	√				
1015에서 1018	√	√	√						√	√			√	√	√				
1020에서 1027	√	√	√	√									√	√	√				
1030에서 1050	√	√	√	√									√	√	√				
1055에서 1058	√	√	√						√	√			√	√	√				
1059	√	√	√	√															
1065	√	√	√	√									√	√	√				
1066에서 1067	√	√	√						√				√	√	√				
1075에서 1079	√	√	√						√	√			√	√	√				
1080	√	√	√	√									√	√	√				
1100에서 1101	√	√	√	√	√	√	√	√	√				√	√	√				
1102에서 1105	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√				
1106에서 1109	√	√	√		√	√	√	√	√	√			√	√	√				
1120에서 1128	√	√	√	√	√	√	√	√	√				√	√	√				
1130에서 1131	√	√	√	√	√	√	√	√	√				√	√	√				
1150에서 1151	√	√	√						√	√			√	√	√				
1200	√	√	√	√						√			√	√	√				
1201	√	√	√	√	√								√	√	√				

패턴 번호	TITLE	EDGE			CROP				LOCATE		LIGHTING			TRAIL			OPTION	
		BD	SF	BV	L	R	T	B	XY	Z	SP	LN	PL	TR	DB	DS	711	712
1202	✓	✓	✓	✓				✓						✓	✓	✓		
1203	✓	✓	✓	✓			✓							✓	✓	✓		
1204	✓	✓	✓	✓		✓		✓						✓	✓	✓		
1205	✓	✓	✓	✓	✓			✓						✓	✓	✓		
1206	✓	✓	✓	✓	✓			✓						✓	✓	✓		
1207	✓	✓	✓	✓		✓	✓							✓	✓	✓		
1210 그리고 1211	✓	✓	✓	✓			✓	✓						✓	✓	✓		
1212 그리고 1213	✓	✓	✓	✓	✓	✓								✓	✓	✓		
1230	✓	✓	✓	✓	✓			✓					✓	✓	✓	✓		
1231	✓	✓	✓	✓		✓		✓					✓	✓	✓	✓		
1232	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓					✓	✓	✓	✓		
1233	✓	✓	✓	✓		✓		✓					✓	✓	✓	✓		
1240 그리고 1241	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓				✓	✓	✓		
1250	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓
1251	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
1252 에서 1253	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓
1260 에서 1269	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓
1270 그리고 1271			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓	✓	✓
1280 에서 1283	✓	✓	✓						✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓
1285 에서 1288	✓	✓	✓						✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓
1300	✓	✓	✓	✓	✓									✓	✓	✓	✓	✓
1301	✓	✓	✓	✓		✓								✓	✓	✓	✓	✓
1302	✓	✓	✓	✓			✓							✓	✓	✓	✓	✓
1303	✓	✓	✓	✓				✓						✓	✓	✓	✓	✓
1304	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓						✓	✓	✓	✓	✓
1305	✓	✓	✓	✓		✓	✓							✓	✓	✓	✓	✓
1306	✓	✓	✓	✓		✓		✓						✓	✓	✓	✓	✓
1307	✓	✓	✓	✓	✓			✓						✓	✓	✓	✓	✓
1330 에서 1332	✓	✓	✓	✓										✓	✓	✓	✓	✓
1340	✓	✓	✓	✓	✓									✓	✓	✓	✓	✓
1341	✓	✓	✓	✓		✓								✓	✓	✓	✓	✓
1343	✓	✓	✓	✓				✓						✓	✓	✓	✓	✓
1344	✓	✓	✓	✓			✓							✓	✓	✓	✓	✓
1347	✓	✓	✓	✓		✓	✓							✓	✓	✓	✓	✓
1349	✓	✓	✓	✓	✓			✓						✓	✓	✓	✓	✓
1350 그리고 1351	✓	✓	✓	✓										✓	✓	✓	✓	✓
1360	✓	✓	✓	✓	✓	✓								✓	✓	✓	✓	✓
1361	✓	✓	✓	✓			✓	✓						✓	✓	✓	✓	✓
1362	✓	✓	✓	✓	✓	✓								✓	✓	✓	✓	✓
1363	✓	✓	✓	✓			✓	✓						✓	✓	✓	✓	✓
1370 그리고 1371	✓	✓	✓	✓	✓	✓								✓	✓	✓	✓	✓
1372 그리고 1373	✓	✓	✓	✓			✓	✓						✓	✓	✓	✓	✓
1380 에서 1388	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓						✓	✓	✓	✓	✓
1390	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓						✓	✓	✓	✓	✓
1391	✓	✓	✓	✓	✓			✓						✓	✓	✓	✓	✓

이펙트 패턴 변형 형태 및 데코레이션

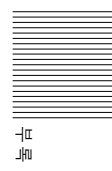
패턴 번호	TITLE	EDGE			CROP				LOCATE		LIGHTING			TRAIL			OPTION	
		BD	SF	BV	L	R	T	B	XY	Z	SP	LN	PL	TR	DB	DS	711	712
1392	✓	✓	✓	✓		✓		✓						✓	✓	✓		
1393	✓	✓	✓	✓	✓			✓						✓	✓	✓		
1394	✓	✓	✓	✓		✓		✓						✓	✓	✓		
1500	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓						✓	✓	✓		
1501	✓	✓	✓	✓	✓			✓						✓	✓	✓		
1502	✓	✓	✓	✓		✓		✓						✓	✓	✓		
1503	✓	✓	✓	✓	✓	✓								✓	✓	✓		
1504	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓						✓	✓	✓		
1505	✓	✓	✓	✓	✓			✓						✓	✓	✓		
1506	✓	✓	✓	✓		✓		✓						✓	✓	✓		
1507	✓	✓	✓	✓		✓								✓	✓	✓		
1508	✓	✓	✓	✓	✓									✓	✓	✓		
1510	✓	✓	✓	✓	✓									✓	✓	✓		
1511	✓	✓	✓	✓		✓								✓	✓	✓		
1512	✓	✓	✓	✓				✓										
1513	✓	✓	✓	✓														
1514	✓	✓	✓	✓	✓	✓								✓	✓	✓		
1515	✓	✓	✓	✓				✓						✓	✓	✓		
1520 에서 1522	✓	✓	✓	✓										✓	✓	✓		
1523	✓	✓	✓	✓	✓	✓								✓	✓	✓		
1524	✓	✓	✓	✓				✓						✓	✓	✓		
1530 에서 1535	✓	✓	✓	✓										✓	✓	✓		
1600	✓	✓	✓	✓		✓		✓						✓	✓	✓		
1601	✓	✓	✓	✓	✓									✓	✓	✓		
1602	✓	✓	✓	✓		✓								✓	✓	✓		
1603	✓	✓	✓	✓	✓			✓						✓	✓	✓		
1604	✓	✓	✓	✓	✓									✓	✓	✓		
1605	✓	✓	✓	✓		✓		✓						✓	✓	✓		
1606	✓	✓	✓	✓	✓			✓						✓	✓	✓		
1607	✓	✓	✓	✓		✓								✓	✓	✓		
1610	✓	✓	✓	✓		✓		✓						✓	✓	✓		
1611 그리고 1612	✓	✓	✓	✓	✓			✓						✓	✓	✓		
1613	✓	✓	✓	✓		✓		✓						✓	✓	✓		
1620 에서 1644	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓						✓	✓	✓		
1690	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓				✓	✓	✓		
1700	✓	✓	✓	✓	✓			✓				✓	✓	✓	✓	✓		
1701	✓	✓	✓	✓		✓		✓				✓	✓	✓	✓	✓		
1702	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓				✓	✓	✓	✓	✓		
1703	✓	✓	✓	✓	✓	✓						✓	✓	✓	✓	✓		
1704	✓	✓	✓	✓	✓							✓	✓	✓	✓	✓		
1705	✓	✓	✓	✓		✓						✓	✓	✓	✓	✓		
1706	✓	✓	✓	✓				✓				✓	✓	✓	✓	✓		
1707	✓	✓	✓	✓								✓	✓	✓	✓	✓		
1730	✓	✓	✓	✓				✓				✓	✓	✓	✓	✓		
1731	✓	✓	✓	✓								✓	✓	✓	✓	✓		



패턴 번호	TITLE	EDGE			CROP				LOCATE		LIGHTING			TRAIL			OPTION	
		BD	SF	BV	L	R	T	B	XY	Z	SP	LN	PL	TR	DB	DS	711	712
1732	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√		
1740	√	√	√	√	√	√					√	√	√	√	√	√		
1741	√	√	√	√							√	√	√	√	√	√		
1742	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√		
1750 에서 1753	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√		
1760 에서 1770	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√		
1780 에서 1783	√	√	√	√	√	√	√	√			√		√	√	√	√		
1800 에서 1806	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√		
1807 에서 1811	√	√	√	√	√	√	√	√			√		√	√	√	√		
1812 에서 1816	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√		
1820	√	√	√	√				√						√	√	√		
1821	√	√	√	√	√									√	√	√		
1822	√	√	√	√		√								√	√	√		
1823	√	√	√	√		√		√						√	√	√		
1824	√	√	√	√	√			√						√	√	√		
1850		√	√		√	√					√	√	√					
1851		√	√				√	√			√	√	√					
1852		√	√		√	√					√	√	√					
1853		√	√				√	√			√	√	√					
1854		√	√		√	√					√	√	√					
1855		√	√				√	√			√	√	√					
1900		√	√	√	√	√								√	√	√		
1901		√	√	√			√	√						√	√	√		
1902 에서 1945		√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√		
1946		√	√	√	√	√	√	√			√		√	√	√	√		
1947		√	√	√	√	√	√	√					√	√	√	√		
1948		√	√	√	√	√	√	√			√		√	√	√	√		
1949 그리고 1950		√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√		
1951		√	√	√	√	√								√	√	√		
1952		√	√	√			√	√						√	√	√		
1954		√	√	√	√	√								√	√	√		
1955		√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√		
1956		√	√	√	√	√		√						√	√	√		
1958 그리고 1959		√	√	√	√	√	√	√						√	√	√		
1960 에서 1964		√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√		
2000 에서 2003	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√		√	√	√		
2100	√	√	√	√	√			√				√		√	√	√		
2101	√	√	√	√		√		√				√		√	√	√		
2102	√	√	√	√	√			√				√		√	√	√		
2103	√	√	√	√		√		√				√		√	√	√		
2104	√	√	√	√	√		√					√		√	√	√		
2105	√	√	√	√	√			√				√		√	√	√		
2106	√	√	√	√		√		√				√		√	√	√		
2107	√	√	√	√		√	√					√		√	√	√		
2108	√	√	√	√	√			√				√		√	√	√		

이펙트 패턴 변형 형태 및 데코레이션

패턴 번호	TITLE	EDGE			CROP				LOCATE		LIGHTING			TRAIL			OPTION	
		BD	SF	BV	L	R	T	B	XY	Z	SP	LN	PL	TR	DB	DS	711	712
2109	✓	✓	✓	✓	✓		✓					✓		✓	✓	✓		
2110	✓	✓	✓	✓	✓		✓					✓		✓	✓	✓		
2111	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓				✓		✓	✓	✓		
2112	✓	✓	✓	✓	✓		✓					✓		✓	✓	✓		
2113	✓	✓	✓	✓		✓	✓					✓		✓	✓	✓		
2114	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓		✓	✓	✓		
2115 에서 2120	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓				✓		✓	✓	✓		
2121 에서 2125	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓		✓	✓	✓		
2126	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓				✓		✓	✓	✓		
2127 에서 2144	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓		✓	✓	✓		
2150 에서 2154	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓		✓	✓	✓		
2160	✓	✓	✓	✓		✓	✓					✓		✓	✓	✓		
2161 그리고 2162	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓				✓		✓	✓	✓		
2163	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓				✓		✓	✓	✓		
2164	✓	✓	✓	✓			✓					✓		✓	✓	✓		
2165	✓	✓	✓	✓				✓				✓		✓	✓	✓		
2166	✓	✓	✓	✓	✓							✓		✓	✓	✓		
2167	✓	✓	✓	✓		✓						✓		✓	✓	✓		
2200 에서 2213	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓		✓	✓	✓		
2250 그리고 2251	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓		
2260	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓		
2261	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓		
2262 그리고 2263	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓		
2264		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓		
2265 그리고 2266	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓		
2267		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓		
2268	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓		
2269		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓		
2270 에서 2273	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓		
2274	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓		
2275 에서 2278	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓		
2279		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓		
2280 그리고 2281	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓		
2282	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓		
2283	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓		
2284									✓	✓			✓					
2300		✓	✓	✓	✓	✓								✓	✓	✓		☆
2301		✓	✓	✓			✓	✓						✓	✓	✓		☆
2302		✓	✓	✓	✓	✓								✓	✓	✓		☆
2303		✓	✓	✓			✓	✓						✓	✓	✓		☆
2304 에서 2307		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓						✓	✓	✓		☆
2320		✓	✓	✓	✓	✓								✓	✓	✓		☆
2321		✓	✓	✓			✓	✓						✓	✓	✓		☆
2322 그리고 2323		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓						✓	✓	✓		☆
2324		✓	✓	✓	✓	✓		✓						✓	✓	✓		☆



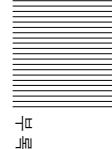
10
10

패턴 번호	TITLE	EDGE			CROP				LOCATE		LIGHTING			TRAIL			OPTION	
		BD	SF	BV	L	R	T	B	XY	Z	SP	LN	PL	TR	DB	DS	711	712
2325		√	√	√	√	√	√							√	√	√	☆	
2326		√	√	√	√	√	√	√						√	√	√	☆	
2327		√	√	√	√	√	√	√						√	√	√	☆	
2328 그리고 2329		√	√	√	√	√	√	√						√	√	√	☆	
2340 에서 2344		√	√	√	√	√	√	√						√	√	√	☆	
2345 그리고 2346		√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	
2347 그리고 2348		√	√	√	√	√	√	√						√	√	√	☆	
2349 그리고 2350		√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	
2351		√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	
2352 그리고 2353		√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	
2354 그리고 2355		√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	
2356 그리고 2357		√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	
2360 에서 2375		√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	
2380 에서 2395		√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	
2400 에서 2419		√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	
2420 에서 2427		√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	
2428 그리고 2429		√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	
2430 에서 2437		√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	
2470 에서 2473		√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	
2480 에서 2483		√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	
2484 에서 2499		√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	
2500	√	√	√	√	√	√	√	√								√	☆	
2501 에서 2517	√	√	√	√	√	√	√	√						√	√	√	☆	
2518 에서 2519	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	☆	
2520	√	√	√	√	√	√	√	√								√	☆	
2521 에서 2523	√	√	√	√	√	√	√	√						√	√	√	☆	
2524 그리고 2525	√	√	√	√	√	√	√	√						√	√	√	☆	
2526 그리고 2527	√	√	√	√	√	√	√	√						√	√	√	☆	
2530 그리고 2531	√	√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	
2532	√	√	√	√	√	√	√	√						√	√	√	☆	
2533 그리고 2534	√	√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	
2550 에서 2554	√	√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	
2560 에서 2564	√	√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	
2600 에서 2622		√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√		★
2623												√	√	√	√	√		★
2624		√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√		★
2625									√	√	√	√	√	√	√	√		★
2626 에서 2629		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		★
2630 에서 2635		√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√		★
2636 에서 2638												√	√	√	√	√		★
2640 에서 2651		√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√		★
2652에서 2655		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		★
2660 그리고 2661		√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	★
2666 그리고 2667		√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	☆	★
2668 에서 2675		√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	☆	★

이펙트 패턴 변형 형태 및 데코레이션

패턴 번호	TITLE	EDGE			CROP				LOCATE		LIGHTING			TRAIL			OPTION	
		BD	SF	BV	L	R	T	B	XY	Z	SP	LN	PL	TR	DB	DS	711	712
2680 에서 2682		√	√	√	√	√	√	√						√	√	√		★
2683		√	√	√	√	√	√	√						√	√	√		★
2685 에서 2687		√	√	√	√	√	√	√						√	√	√		★
2688		√	√	√	√	√	√	√						√	√	√		★
2690		√	√									√		√	√	√		★
2691 그리고 2692		√	√	√	√	√	√	√				√		√	√	√		★
2693 에서 2695		√										√		√	√	√		★
2700 에서 2715		√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√		★
2720 에서 2724		√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√		★
2730 에서 2739		√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√		★
2740 에서 2768		√	√	√	√	√	√	√	√			√		√	√	√		★
2800 에서 2805		√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√		★
2810 에서 2819		√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√		★
2820 에서 2827		√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√		★
2830 에서 2837		√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√		★
2840 에서 2845		√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√		★
2850 에서 2857		√	√	√	√	√	√	√	√	√		√		√	√	√		★
2860 그리고 2861		√																★
2862 에서 2864		√							√									★
2865		√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√		★
2866		√							√	√		√		√	√	√		★
2868		√																★
2870 에서 2876		√										√		√	√	√		★
2880 그리고 2881		√										√		√	√	√	☆	★
2882 에서 2883		√										√		√	√	√		★
2884 에서 2886		√										√		√	√	√		★
2887		√																★
2888		√															☆	★
2889		√												√	√	√		★
2890 에서 2896		√										√		√	√	√		★
2900 에서 2905		√	√	√	√	√	√	√				√		√	√	√		★
2910 에서 2917		√	√	√	√	√	√	√				√		√	√	√		★
2920 에서 2927		√	√	√	√	√	√	√				√		√	√	√	☆	★
2930		√	√				√	√				√		√	√	√		★
2931		√	√									√		√	√	√		★
2932						√						√					☆	★
2933		√	√									√					☆	★
2934		√	√				√	√				√		√	√	√	☆	★
2935		√	√									√					☆	★
2936		√	√		√	√						√		√	√	√	☆	★
2937		√	√									√					☆	★
2950 에서 2978	√	√	√	√	√	√	√	√				√		√	√	√	☆	★

패턴 번호	TITLE	EDGE			CROP				LOCATE		LIGHTING			TRAIL			OPTION	
		BD	SF	BV	L	R	T	B	XY	Z	SP	LN	PL	TR	DB	DS	711	712
9000 에서 9009	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√				√	√	√		
9100 에서 9109	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√				√	√	√		
9200 에서 9209	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√		√	√	√		
9300 에서 9309	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√		√	√	√		



-14
JPH

이펙트 패턴 이미지 리스트

이번 단원에서는 DFS-700A/700AP의 이펙트 패턴들을 살펴보도록 하겠습니다.

패턴을 읽는 방법



a) 정상 방향으로 실행되었을 때의 이펙트의 방향

약어 설명
 FG: 포그라운드 화면
 BG: 백그라운드 화면
 T: 트랜지션 유형
 A: 애니메이션 유형

Wipe									
1		2		3		4		5	
6		7		8		9		10	
11		12		13		14		15	
16		17		18		19		20	
21		22		23		24		26	
27		28		29		30		31	
32		33		34		35		36	
37		38		39					

(다음 페이지에서 계속)

이펙트 패턴 이미지 리스트

Matrix wipe (continued)														
764		T												
770				T	771				T					
772				T	773				T					
774				T										
787		T	788		T	789		T	790		T	791		T
792		T	793		T	794		T	795		T	796		T
797		T	798		T	799			T	800		T		
808		T	809		T									






Mosaic											
1000					T	1001			A		
1003					T	1006					T
1010					T	1011			T		
1015		A	1016		A	1017		A	1018		A







Still mirror									
1020	BG	(DISSOLVE)	FG	A	1021	BG	(DISSOLVE)	FG	A
1022	BG	(DISSOLVE)	FG	A	1023	BG	(DISSOLVE)	FG	A
1024	BG	(DISSOLVE)	FG	A	1025	BG	(DISSOLVE)	FG	A
1026	BG	(DISSOLVE)	FG	A	1027	BG	(DISSOLVE)	FG	A






















Y & C modify											
1030	BG	(DISSOLVE)	FG NEGATIVE COLOR	A	1033	BG	(DISSOLVE)	FG B & W	A		
1040	BG	(DISSOLVE)	FG Y&C MASK	A	1043	BG	(DISSOLVE)	FG Y MASK	A		
1046	BG	(DISSOLVE)	FG C MASK	A	1050	BG	(DISSOLVE)	FG MODIFY	A		
1055	BG	FG MODIFY	A	1056	BG	FG MODIFY	A	1057	FG MODIFY	BG	A
								1058	FG MODIFY	BG	A



Cut				
1059	BG	(CUT)	FG	T

이펙트 패턴 이미지 리스트

Strobe, Cinema			
1065			
	A		
1066			
	A		
1067			
	A		

Cropping			
1075			
	A		
1076			
	A		
1077			
	A		
1078			
	A		
1079			
	A		
1080			
	T		

Picture-in-picture			
1100			
	A		
1101			
	A		
1102			
	A		
1103			
	A		
1104			
	A		
1105			
	A		
1106			
	A		
1107			
	A		
1108			
	A		
1109			
	A		
1120			
	A		
1121			
	A		
1122			
	A		
1123			
	A		
1124			
	A		
1125			
	A		
1126			
	A		
1127			
	A		
1128			
	A		

Zoom up			
1130			
	A		
1131			
	A		

Spotlight

1150		A	1151		A
------	--	---	------	--	---

Dynamic mirror

1200		T	1201		T
1202		T	1203		T
1204		T	1205		T
1206		T	1207		T

Stream

1210		T	1211		T	1212		T	1213		T
------	--	---	------	--	---	------	--	---	------	--	---

Accordion

1230		T	1231		T	1232		T	1233		T
------	--	---	------	--	---	------	--	---	------	--	---

이펙트 패턴 이미지 리스트

Multi-screen									
1240				A	1241				A

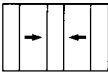

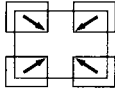
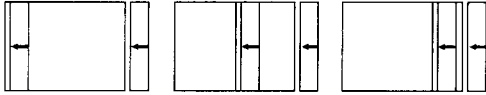
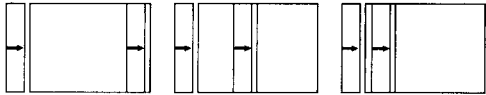
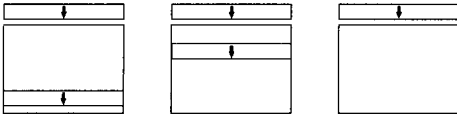
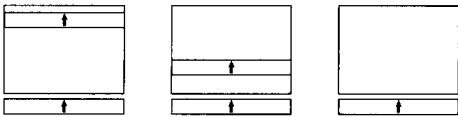
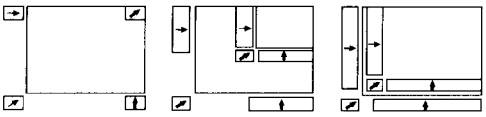
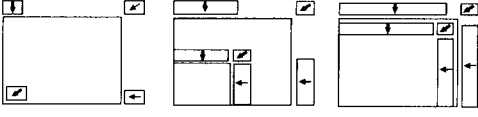
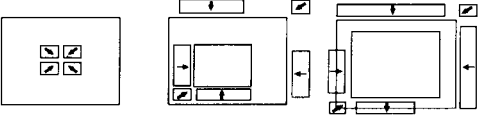
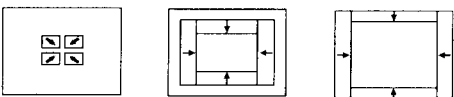
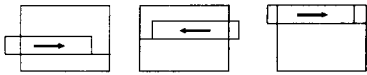
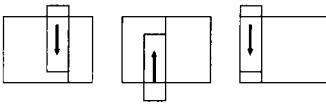
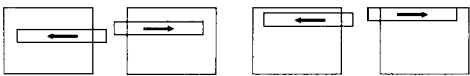
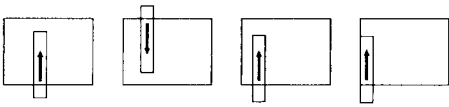
Wave modulation														
1250		A	1251		A	1252		A	1253		A	1260		T
1261		T	1262		T	1263		T	1264		T	1265		T
1269		T	1270		T	1271		T						

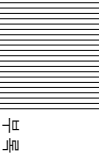
Real paint														
1280		A	1281		A	1282		A	1283		A			

Stained glass														
1285		A	1286		A	1287		A	1288		A			

Slide														
1300		T	1301		T	1302		T	1303		T			
1304		T	1305		T	1306		T	1307		T			

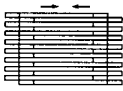
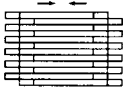
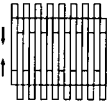
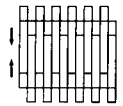








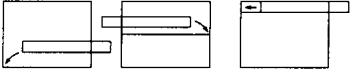
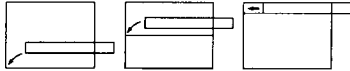

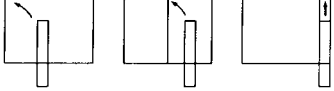
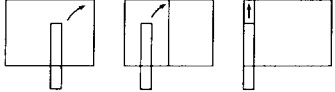
Split slide

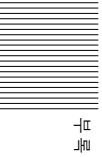
1330		1331		1332	
1340		1341			
1343		1344			
1347		1349			
1350		1351			
1360		1361			
1362		1363			



(계속됩니다)

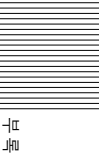
이펙트 패턴 이미지 리스트

Split slide (continued)											
1370		T	1371		T	1372		T	1373		T
1380		T	1381		T	1382		T	1383		T
1385		T	1386		T	1387		T	1388		T
1390		T	1391		T						
1392		T	1393		T						
1394		T									

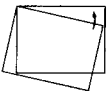
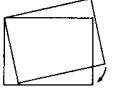
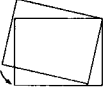
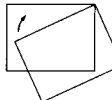
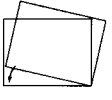
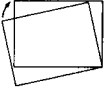
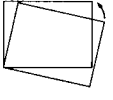
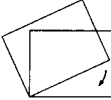
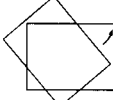
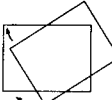
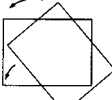
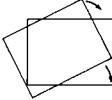


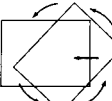
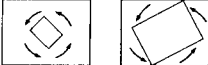
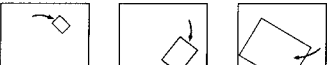
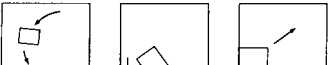
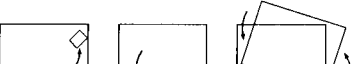

Compress														
1500		T	1501		T									
1502		T	1503		T									
1504		T	1505		T									
1506		T	1507		T									
1508		T	1510		T	1511		T	1512		T			
1513		T	1514		T	1515		T	1520		T	1521		T
1522		T	1523		T	1524		T						

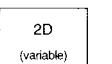
Expand														
1530		T	1531		T	1532		T	1533		T	1534		T
1535		T												



이펙트 패턴 이미지 리스트

2D rotation									
1600		1601		1602		1603		1604	
1605		1606		1607		1610		1611	
1612		1613							

2D rotation + Compress + Slide							
1620				1630			
1635				1640			
1643				1644			

2D rotation + Compress + Slide (modified)	
1690	

3D rotation			
1700		1701	
1702		1703	
1704		1705	
1706		1707	

Door			
1730		1731	
1732		1740	
1741		1742	

Split 3D rotation			
1750		1751	
1752		1753	

이펙트 패턴 이미지 리스트

3D rotation + Compress + Slide (modified)														
1760		T	1762		T									
1765		T												
1770		T	1780		T									
1781		T	1782		T									
1783		T	1800		T									
1802		T	1806		T									
1807		T	1810		T									
1811		T	1812		T									
1813		T	1814		T									
1815		T	1816		T									
1820		T	1821		T	1822		T	1823		T	1824		T

Album turn					
1850		T	1851		T
1852		T	1853		T
1854		T	1855		T

















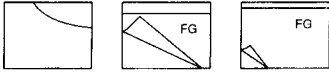
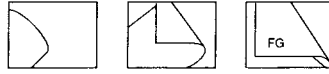
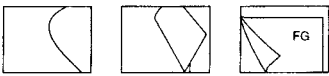

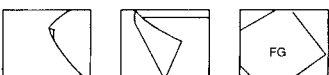



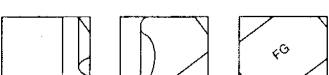














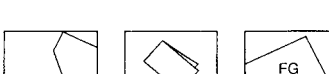
Flip, Tumble					
1900		T	1901		T
1902		T	1905		T
1906		T	1909		T
1912		T	1916		T
1920		T	1921		T
1930		T	1933		T
1940		T	1941		T

(계속됩니다)

이펙트 패턴 이미지 리스트

Flip, Tumble (continued)					
1942		T	1943		T
1944		T	1945		T
1946		T	1947		T
1948		T	1949		T
1950		T	1951		T
1952		T	1954		T
1955		T	1956		T
1958		T	1959		T
1960		T	1962		T
1964		T			

Twist					
2000		T	2001		T
2002		T	2003		T

Page turn			
2100		2101	
2102		2103	
2104		2105	
2106		2107	
2108		2109	
2110		2111	
2112		2113	
2114		2115	
2120		2121	
2122		2123	
2124		2125	
2126		2127	
2128		2130	
2131		2132	
2133		2134	
2135		2136	
2137		2138	
2139		2140	
2141		2142	
2143		2144	

이펙트 패턴 이미지 리스트

Page turn (modified)					
2150		T	2151		T
2152		T	2153		T
2154		T	2155		T

Split page turn					
2160		T	2161		T
2162		T	2163		T
2164		T	2165		T
2166		T	2167		T




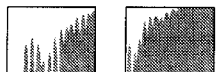
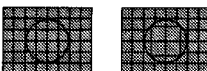
Sphere					
2200		T	2201		T
2202		T	2203		T
2204		T	2210		T
2211		T	2212		T
2213		T			






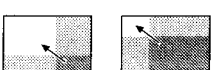


Picture-in-picture (sphere)					
2250		A	2251		A

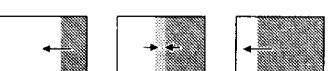
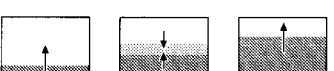








Ripple										
2260					2261					
				T						T
2262					2263					
				A						T
2264					2265					
				T						A
2266					2267					
				T						T
2268					2269					
				T						T

Burst, Explosion, Ring, Swirl									
2270					2271				
				T					T
2272					2273				
				T					T
2274					2275				
				T					T
2276					2277				
				T					T
2278					2279				
				T					T

이펙트 패턴 이미지 리스트

Amoeba, Melt, Lens					
2280		T	2281		T
2282		T	2283		T
2284		A			

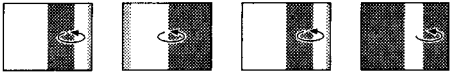

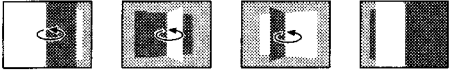
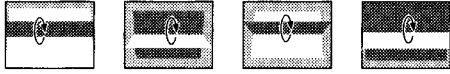
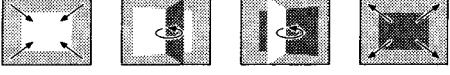







Two-picture slide					
2300		T	2301		T
2302		T	2303		T
2304		T	2305		T
2306		T	2307		T

Two-picture slide, 2D rotation					
2320		T	2321		T
2322		T	2323		T
2324		T	2325		T
2326		T	2327		T
2328		T	2329		T

Two-picture rotation + Compress + Slide

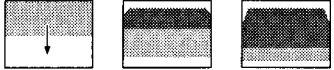
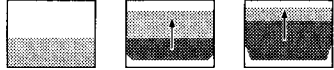
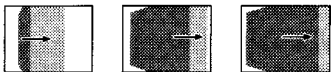
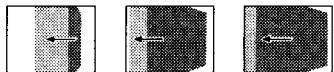

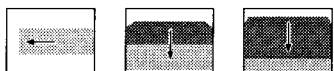
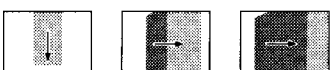
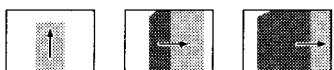





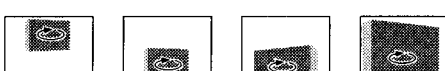

2340		T	2341		T
2342		T	2343		T
2344		T	2345		T
2346		T	2347		T
2348		T	2349		T
2350		T	2351		T
2352		T	2353		T
2354		T	2355		T
2356		T	2357		T

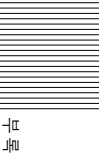
이펙트 패턴 이미지 리스트

Two-picture intersect							
2360		T	2361		T		
2362		T	2363		T		
2364		T	2365		T		
2370		T	2371		T		
2372		T	2373		T		
2374		T	2375		T		



이펙트 패턴 이미지 리스트

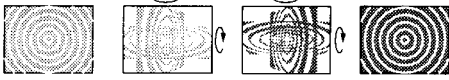
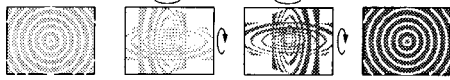
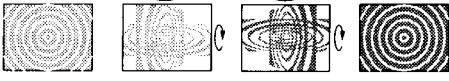
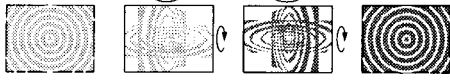
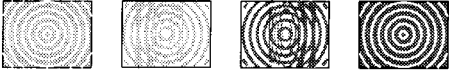
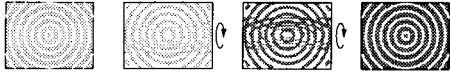







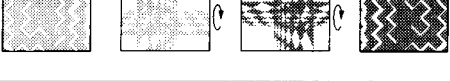
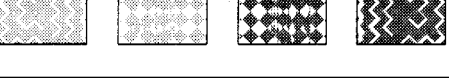

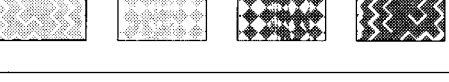

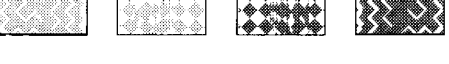

Two-picture brick							
2400		T	2401		T		
2402		T	2403		T		
2404		T	2405		T		
2406		T	2407		T		
2410		T	2411		T		
2412		T	2413		T		
2414		T	2415		T		
2416		T	2417		T		
2418		T	2419		T		



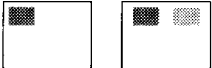




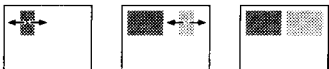
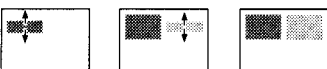

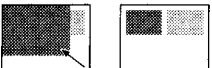
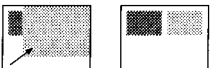
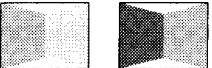

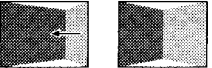
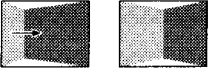

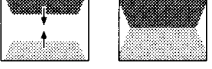
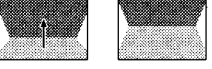
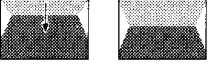


Two-picture brick (flip type)							
2420		T	2421		T		
2422		T	2423		T		
2424		T	2425		T		
2426		T	2427		T		
2428		T	2429		T		
2430		T	2431		T		
2432		T	2433		T		
2434		T	2435		T		
2436		T	2437		T		

Split 3D rotation							
2470		T	2471		T		
2472		T	2473		T		

이펙트 패턴 이미지 리스트

Masked flip				
2480		T	2481	
2482		T	2483	
2484		T	2485	
2486		T	2487	
2488		T	2489	
2490		T	2491	
2492		T	2493	
2494		T	2495	
2496		T	2497	
2498		T	2499	

2ch picture-in-picture

2500		A	2501		A
2502		A	2503		A
2504		A	2505		A
2506		A	2507		A
2508		A	2509		A
2510		A	2511		A
2512		A	2513		A
2514		A	2515		A
2516		A	2517		A
2518		A	2519		A

이펙트 패턴 이미지 리스트

2ch picture-in-picture					
2520		A	2521		A
2522		A	2523		A
2524		A	2525		A
2526		A	2527		A
2530		A	2531		A
2532		A	2533		A
2534		A			

Two-picture page turn					
2550		T	2551		T
2552		T	2553		T
2554		T			

Split page turn					
2560		T	2561		T
2562		T	2563		T
2564		T			

3D split					
2600		T	2604		T
2605		T			
2610		T	2611		T
2612		T	2613		T
2614		T	2615		T
2620		T	2624		T
2622		T	2623		T
2625		T	2628		T
2626		T	2627		T
2629		T			

이펙트 패턴 이미지 리스트



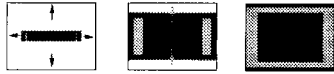
3D split flip					
2630		T	2631		T
2632		T	2633		T







Split flip					
2634		T	2635		T
2636		T	2637		T
			2638		T



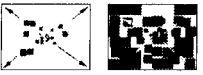
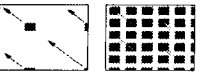
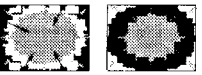
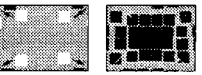

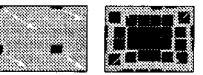
Multi-cube					
2640		T	2641		T
2642		T	2643		T
2644		T	2645		T
2646		T			
2650		T	2651		T


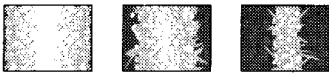

Multi pillars					
2652		T	2653		T
			2654		T
			2655		T




Three-picture multi-cube					
2660		T	2661		T

Hexagonal split								
2666		T	2667		T	2668		T

3 Picture slide/wipe											
2670		T	2671		T	2672		T	2673		T
2674		T	2675		T						

Split to square											
2680		T	2681		T	2682		T	2683		T
2685		T	2686		T	2687		T	2688		T

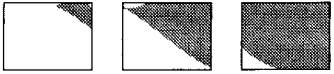

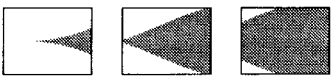
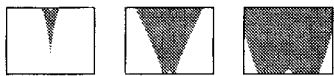


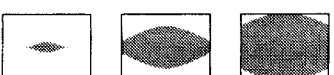



Special wipe					
2690		T	2691		T
2692		T			





Crystal wipe								
2693		T	2694		T	2695		T











이펙트 패턴 이미지 리스트

3D page turn							
2700		T	2701		T		
2702		T	2703		T		
2704		T	2705		T		
2710		T	2711		T		
2712		T	2713		T		
2714		T	2715		T		




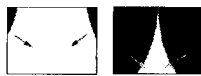

3D twist							
2720		T	2721		T		
2722		T	2723		T		
2724		T					




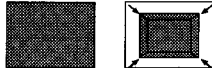
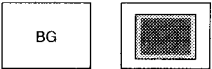

3D box twist					
2730		T	2731		T
2732		T	2733		T
2734		T	2735		T
2736		T	2737		T
2738		T	2739		T


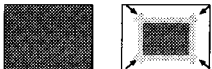
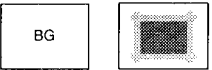
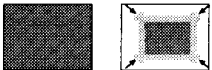
3D modeling effect					
2740		T	2750		T
2751		T	2752		T

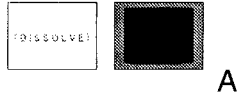

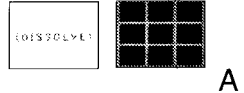
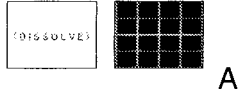

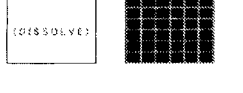
Water wipe & paper cut											
2754		T	2755		T	2756		T	2757		T
2758		T	2759		T	2760		T	2761		T
2762		T	2763		T						


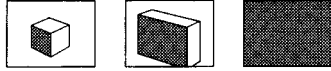

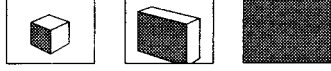





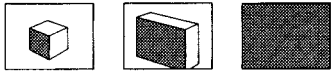

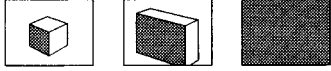
이펙트 패턴 이미지 리스트

Stage curtain			
2764		T	
2765		T	
2766		T	
2767			A
2768			A

3D beveled edge, Picture-in-picture			
2800			A
2801			A
2802			A
2803			A
2804			A
2805			A

3D modeled edge, Picture-in-picture			
2810			A
2811			A
2812			A
2813			A

Multi TV Screen			
2814		2815	
	A		A
2816		2817	
	A		A
2818		2819	
	A		A

3D cube, 3D brick			
2820		2821	
	A		A
2822		2823	
	A		A
2824		2825	
	A		A
2826		2827	
	A		A
2830		2831	
	A		A
2832		2833	
	A		A

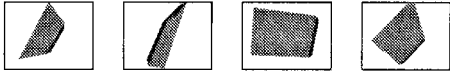

이펙트 패턴 이미지 리스트



2-channel brick			
2834			A
2835			A
2836			A
2837			A

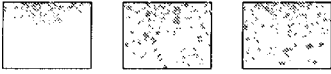
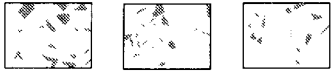
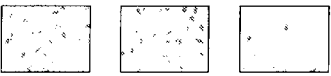
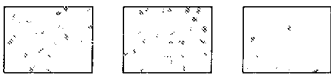
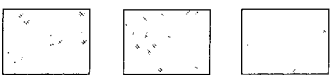
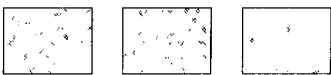
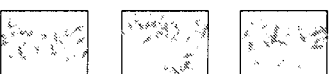
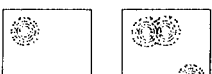

3D cylinder, Sphere, Heart			
2840	BG		A
2841			A
2842	BG		A
2843			A
2844	BG		A
2845			A








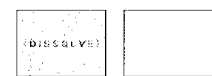
3D wave, 3D flag				
2850	BG		A	
2851			A	
2852	BG		A	
2853			A	
2854	BG		A	
2855			A	
2856	BG			A
2857				A

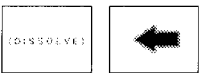
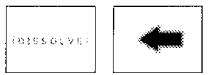
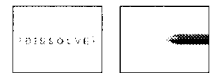
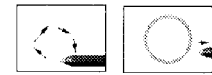
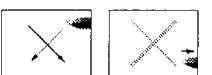


Kaleidoscope			
2860			A
2861			A
2862			A
2863			A
2864			A

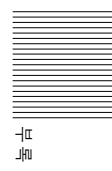
3D crystal, Mirror cube					
2865		A	2866		A

Jewel					
2867		A	2868		A

3D object effect					
2870		A	2871		A
2872		A	2873		A
2874		A	2875		A
2876		A	2880		A
2881		A			

Object effect					
2882		A	2883		A
2884		A	2885		A
2886		A	2887		A
2888		A	2889		A

3D Marker					
2890		A	2891		A
2892		A	2893		A
2894		A	2895		A
2896		A			





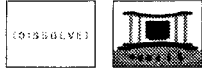



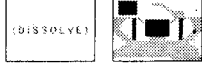



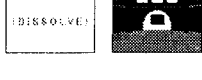



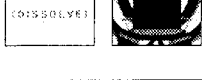









이펙트 패턴 이미지 리스트

1-channel round corner			
2900		2901	
2902		2903	
2904		2905	
2910		2911	
2912		2913	
2914		2915	
2916		2917	

2-channel round corner			
2920		2921	
2922		2923	
2924		2925	
2926		2927	

Split picture			
2930		2931	
2932		2933	
2934		2935	
2936		2937	

Polygon V-studio											
2950		A	2951		A	2952		A	2953		A
2955		A	2956		A	2957		A	2958		A
2960		A	2961		A	2962		A	2963		A
2965		A	2966		A	2967		A	2968		A
2970		A	2971		A	2972		A	2973		A
2975		A	2976		A	2977		A	2978		A

이펙트 모션 유형

DFS-700A/700AP의 이펙트들은 다음과 같이 방향의 유형에 따라 분류될 수 있습니다.

트랜지션 타입

이펙트가 실행될 때 BACKGROUND 및 FOREGROUND 버스 버튼을 통해 선택된 크로스 포인트들이 변경됩니다.

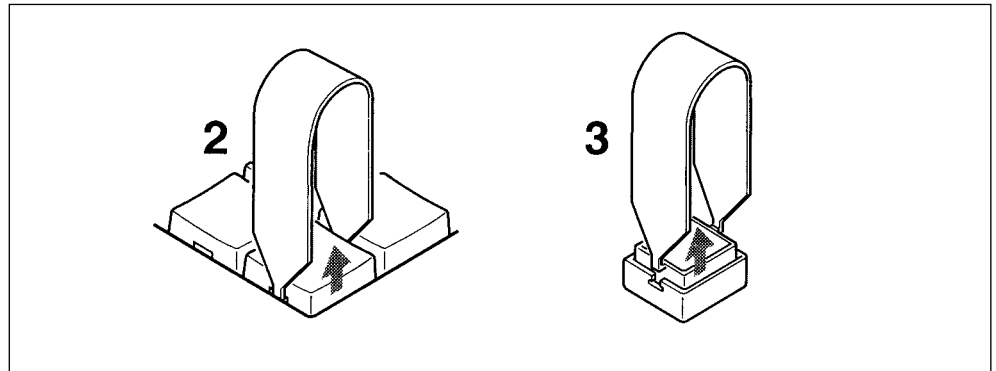
애니메이션 타입

- BACKGROUND 및 FOREGROUND 버스 버튼을 통해 선택된 크로스 포인트들이 변경되지 않습니다.
- 편집 제어기 선택 스위치가 PVE- 500으로 설정된 경우에는 이펙트 실행 시 N/R 버튼에 불이 들어옵니다.

버튼의 레이블을 변경하려면

패턴의 할당을 변경한 후에는 숫자 버튼의 레이블을 교체할 수 있습니다.
버튼의 레이블을 교체하려면 다음의 절차를 따릅니다.

- 1 제공된 레이블들 중 하나에 새로운 패턴을 기록합니다.
- 2 제공된 틀을 버튼 측면의 구멍에 삽입한 후 버튼을 제거합니다.
- 3 틀을 버튼 측면의 슬롯에 삽입하고, 흰색의 버튼 뚜껑을 연 다음 뚜껑을 제거합니다.
- 4 이전의 레이블을 제거하고 새로운 레이블을 끼워 넣습니다.
- 5 흰 색의 버튼 뚜껑을 제거합니다.
- 6 버튼을 원위치 시킵니다.



일반

시그널링 시스템	DFS-700A: NTSC DFS-700AP: PAL
전원 요구사항	DFS-700A: 100부터 120 V AC, 50/60 Hz DFS-700AP: 220부터 240 V AC, 50/60 Hz
전력 소비	DFS-700A: 2.7 A DFS-700AP: 1.3 A
순간가동 과도 전류 (Peak inrush current)	(1) Power ON, 전류 프로브 방식: 74 A (240 V) (2) 유럽 규격 EN55103-1: 14 A (230 V)에 따라 측정되는 핫 스텝 위칭 유입 전류
작동 온도	0°C부터 40°C (32°F부터 104°F)
크기	컨트롤 패널: 440×121×287 mm (w/h/d) (17 ³ / ₈ × 4 ⁷ / ₈ × 11 ³ / ₈ inches) Processor: 440×133×520 mm (w/h/d) (17 ³ / ₈ × 5 ¹ / ₄ × 20 ¹ / ₂ inches)
무게	컨트롤 패널: 약 3 kg (6 lb 9 oz) 프로세서 유닛: 약 14 kg (30 lb 13 oz)

신호 처리

표본 추출 비율 (Sampling rate)	Y: 13.5 MHz, R-Y/B-Y: 6.75 MHz, KEY: 13.5 MHz
양자화 (Quantizing)	Y/R-Y/B-Y: 8 bits, KEY: 8 bits
선형성 (Linearity) (컴포지트 출력)	미분 게인 3.5% 미만 (컴포지트 입력) 2% 미만 (컴포넌트, S-Video 입력) 미분 위상 3.5% 미만 (컴포지트 입력) 2% 미만 (컴포넌트, S-Video 입력)
주파수 응답	0 to 5 MHz + 0.5 dB/-1 dB
S/N	50 dB 이상 (컴포지트) 55 dB 이상 (컴포넌트, S-Video)

시스템 지연

1 프레임	프리리드 모드: 백그라운드 버스 4H DSK: 8H에서 1 프레임 + 8H (프리리드 off), 또는 12H에서 1 프레임으로 + 12 H (프리리드 on) 범위 내에서 가변적임.
-------	--

입력 신호

VIDEO INPUT

COMPONENT	BNC 타임 (Y/R-Y/B-Y) x 4 (BKDF-701의 경우: x 8) Y: 1.0 Vp-p, 75 ohms R-Y/B-Y: 0.756 Vp-p, 75 ohms
RGB	위의 COMPONENT 커넥터들 중 일부를 사용함. R/G/B: 0.756 Vp-p, 75 ohms, sync on green
COMPOSITE (BKDF-702/702P의 경우)	BNC 타임 x 4 VIDEO: 1.0 Vp-p, 75 ohms, sync negative S-VIDEO (BKDF-702/702P의 경우)

REF. VIDEO

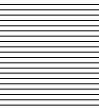
BNC 타임 x 2, 루프 스루 (loop through)
SYNC: 0.286 Vp-p
BURST: 0.286 Vp-p

SDI INPUT

BNC 타임 x 4 (BKDF-701의 경우: 8)
270 Mb/s, SMPTE-259M를 따름.

DSK KEY IN

BNC 타임 x 2, 루프 스루
1.0 Vp-p, 75 ohms, sync negative



—
—

출력 신호

PGM OUT	
SDI	BNC 타입 × 2 270 Mb/s, SMPTE-259M을 따름
COMPONENT	BNC 타입(Y/R-Y/B-Y) × 2 Y: 1.0 Vp-p, 75 ohms, sync negative R-Y/B-Y: 0.756 Vp-p, 75 ohms
COMPOSITE	BNC 타입 × 2 Video: 1.0 Vp-p, 75 ohms, sync negative
S-VIDEO	DIN × 2 Y: 1.0 Vp-p, 75 ohms, sync negative C (BURST): 0.286 Vp-p, 75 ohms
CLEAN OUT	BNC 타입 × 1 SDI: 270 Mb/s, SMPTE-259M을 따름.
BLACK BURST OUT	BNC 타입 × 3 SYNC: 0.286 Vp-p BURST: 0.286 Vp-p

제어 신호

EDITOR	D-sub, 9핀 × 1 (RS-422A)
GPI T 1/2	BNC 타입 × 2, TTL 레벨, 액티브 low
PANEL	D-sub, 25핀 × 1
TALLYL	D-sub, 25핀 × 1, 릴레이 접촉 출력 × 8
TERMINAL	USB × 1

권장되는 장비 및 케이블

편집 제어기	PVE-500, BVE-900/910/2000, BVE-600
VTR	DSR-2000/2000P, DNW-75/75P
오디오 믹서	SRP-V200R
케이블	RCC-5G/10G/30G 9핀 원격 제어 케이블

제공 악세서리

AC 전원 코드 (1)
25핀 제어 케이블 10 m (1)
버튼 레이블 (1 set)
키의 윗 부분을 제거하기 위한 툴 (1)
작동 매뉴얼 (1)

설계 및 규격은 사전 공지 없이 변경될 수 있습니다.

A-롤 편집 (A-roll edit)

기초적인 컷 편집을 위해 1 대의 플레이어와 1 대의 레코더를 사용하는 편집 작업.

A/B 롤 편집 (A/B roll edit)

믹스(mix) 및 와이프(wipe) 등 특수 효과를 사용할 수 있도록 2대의 플레이어와 1대의 레코더를 사용하는 편집 작업.

B-Y 신호 (B-Y signal)

색상 차이를 나타내는 신호. 청색 신호에서 Y 신호를 뺀 것.

백그라운드 화상 (Background picture)

애니메이션 효과에서, 포그라운드 화상 (foreground picture)이 삽입되는 대상이 되는 화상을 말합니다. 트랜지션 이펙트에서는 이펙트가 진행됨에 따라 대체되는 화상 (FROM 영상)을 말합니다. BACKGROUND 버스 버튼으로 선택되는 화상.

백그라운드 스루 모드 (Background through mode)

DFS-700A/700AP에서, 백그라운드 버스의 비디오 입력과 포그라운드 버스의 비디오 입력이 출력을 위해 믹싱되는 출력 모드. 일반적으로 두 화상은 1 프레임 지연되지만, 프리리드(pre-read) 편집에서 백그라운드 버스 화상은 4 프레임 지연됩니다. 프리리드 편집은 백그라운드 버스의 입력을 레코더 VTR의 출력으로 삽입함으로써 가능하게 됩니다. 이 상태에서, 포그라운드 버스 입력 지연은 1 프레임 + 4 라인이 됩니다. 따라서 포그라운드 버스로 삽입되는 VTR 출력은 1프레임 먼저 읽어 들여야 합니다.

블랙 버스트 (Black burst)

컴포지트 동기 및 버스트 신호로 구성된 동기 신호

버스 (Bus)

내부의 신호 경로. 버스의 입력을 위해 선택된 신호는 다음 프로세스로 전달됩니다.

크로마 (Chroma)

색의 경우, 휴 및 채도를 말합니다.

크로마 키 (Chroma key)

백그라운드 영상을 뚫은 효과를 주기 위해 특정 색(일반적으로 채도가 높은 파랑)을 사용하는 키(key) 효과.

컬러 바 (Color bar)

서로 다른 색의 수직 띠로 구성되어 모니터 화면에 표시되는 테스트 신호로, 휴과 채도의 조절에 사용됩니다.

컬러 매트 (Color matte)

내부적으로 생성되고 색상, 채도 및 루미넌스를 조절할 수 있는 색 신호.

컴포넌트 신호 (Component signal)

별도의 루미넌스(Y) 및 색상차(R-Y, B-Y) 비디오 구성요소를 갖는 비디오 신호.

컴포지트 신호 (Composite signal)

비디오, 컬러 버스트 및 동기 신호로 구성된 비디오 신호.

크로스포인트 (Cross-point)

비디오 신호 선이 교차하는 전자 스위치. 스위치가 닫히면(일반적으로 버튼을 누르는 방법을 사용) 복수의 입력 신호와 하나 혹은 그 이상의 출력 신호가 지날 수 있게 됩니다.

컷 (Cut)

하나의 영상에서 다른 영상으로의 순간적인 전환, 또는 키 신호의 순간적인 삽입 혹은 제거.

다운스트림 키 (DSK; Downstream Key)

출력 신호에 글자 혹은 그래픽을 중첩하기 위해 사용하는 효과. 다운스트림 키라는 이름은 다른 효과들이 적용된 이후에 최종단계에서 중첩 효과가 일어나기 때문에 붙여졌습니다. 글자 또는 그래픽의 외곽선을 정의하기 위한 키 필(key fill) 신호를 필요로 합니다. "타이

틀 키(title key)" 항목도 참고하십시오.

편집 제어기 (Edit control unit)

VTR, 비디오 스위처 및 기타 비디오 편집 장비들을 원격 제어하는 기능을 갖는 비디오 편집기.

필드 (Field)

NTSC 컬러 텔레비전의 시스템에서, 262.5개의 수평 주사선. 홀수번째의 주사선이 먼저 주사되어 첫 번째 필드를 구성하고, 다시 돌아와 짝수 번째 주사선을 주사합니다. 1개의 프레임은 홀수 필드, 짝수 필드의 두 개로 구성됩니다.

포그라운드 영상 (Foreground picture)

애니메이션 효과에서, 백그라운드 영상에 삽입되는 영상. 트랜지션 이펙트에서는 이펙트가 끝난 뒤 남아있는 영상(TO 영상). FOREGROUND 버튼으로 선택하는 영상.

프레임 (Frame)

하나의 완전한 영상을 구성하는 모든 정보를 갖고 있는 두 개의 필드.

프레임 싱크로나이저 (Frame Synchronizer)

동기되지 않은 비디오 신호를 지역 레퍼런스 신호에 동기하도록 하는 장치.

젠-록 (Gen lock)

출력 신호를 외부 동기 신호에 동기화시키는 것.

GPI

범용 인터페이스 (General purpose interface)의 줄임말. 공식적인 인터페이스가 없는 편집 제어기의 원격 제어를 하기 위해 사용하는 인터페이스.

휴 (Hue)

적색, 녹색 및 청색 등으로 분류되도록 하는 색의 성질. 적색과 핑크는 동일한 색상을 가지나, 채도가 다릅니다.

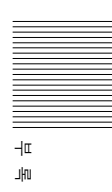


그림 1-10

키 클립 (Key clip)

루미넌스 키에서, 레퍼런스 루미넌스 레벨을 지정하는 것. 레퍼런스 신호 위의 신호 중 일부가 키 소스 신호로 사용됩니다. "키 소스 (Key source)" 항목 역시 참고하십시오.

키 필 (Key fill)

키 소스 신호로 홀 컷(Hole cut)을 채우기 위해 사용되는 신호

키 프레임 (Key frame)

특정 포인트에서의 효과를 정의하는 사용자 프로그램 효과 데이터. 사용자 프로그램 효과는 키 프레임의 순차적인 실행으로 구성됩니다.

키 이득 (Key gain)

스위치의 키 이득 제어를 통해 조절할 수 있는 회로의 민감도. 이 작업은 키 에지(key edge)의 번짐을 원하는 수준으로 하기 위해 수행됩니다.

키 인버트 (Key invert)

루미넌스 키에서, 키 소스 신호의 극성을 반전하여 홀(hole)이 보다 어두운 부분의 신호로 잘려나가기도록 하는 것.

키 마스크 (Key mask)

타이틀 키 또는 다운스트림 키의 일부를 숨겨 원하는 부분만을 사용할 수 있도록 하는 것.

키 소스 (Key source)

백그라운드 영상에 키 필 신호를 삽입하기 위한 구멍을 뚫기 위해 사용하는 신호.

루미넌스 키 (Luminance key)

글자나 그래픽의 외곽선을 정의하기 위해 루미넌스 신호를 사용하는 키 효과.

루미넌스 신호 (Luminance signal)

밝기 정보를 전달하는 비디오 신호의 일부. Y 신호라고도 합니다.

믹스 (Mix)

하나의 신호가 약해지고 다른 신호가 강해지는 것. 디졸브(dissolve)라고도 함.

프리리드 편집 (Pre-read edit)

레코더 VTR과 플레이어 VTR의 출력(재생)을 사용하는 A/B 를 편집.

프리롤 (Preroll)

편집 IN 포인트에서 안정된 테이프 주행속도와 다른 테이프와의 동기가 이루어질 수 있도록 비디오테이프를 IN 포인트로부터 일정 거리 먼저 주행시키는 것.

포스트롤 (Postroll)

이후의 비디오 신호를 모니터링하기 위해 편집 OUT 포인트보다 일정 거리 더 비디오테이프를 주행시키는 것.

R-Y 신호 (R-Y signal)

색 차이 신호. 적색 신호에서 Y 신호를 뺀 것.

RGB 신호

적색, 녹색 및 청색 신호가 별도로 전송되는 신호 형식. 별도의 동기 신호를 보낼 수도 있고, 싱크 신호를 녹색 신호에 추가할 수도 있습니다. DFS-700A/700AP는 후자의 방법을 사용합니다.

채도

색상이 백색에 의해 희석되는 정도. 완전 적색은 채도 조절이 되는 반면, 핑크색은 희석됩니다.

SDI

직렬 컴포넌트 디지털 신호.

S-비디오 신호 (S-video signal)

별도의 루미넌스 (Y) 및 색차 (C: chrominance) 신호로 구성되는 비디오 신호. 콤포지트 신호와는 반대로, S-비디오는 Y와 C 신호간의 간섭이 없어 더 뛰어난 화질을 제공합니다.

스냅샷 (snapshot)

컨트롤 패널 상의 특정 컨트롤의 설정을 담고 있는 데이터. 스냅샷은 컨트롤 패널을 원하는 상태로 설정하기 위해 저장 및 호출이 가능합니다.

서브캐리어 (SC; subcarrier)

색 정보를 전달하는 비디오 신호의 일부. 이 신호의 진폭은 채도를, 컬러 버스트 신호에 대한 상대적인 위상은 후(hue)에 해당합니다. 컬러 서브캐리어라고도 합니다.

타이틀 키 (Title key)

포그라운드 글자 또는 그래픽을 백그라운드에 중첩하기 위해 사용하는 효과. 글자 또는 그래픽의 외곽선을 정의하기 위한 키 소스 신호, 그리고 외곽선을 채우기 위한 키 필 신호를 필요로 합니다. "다운스트림 키 (downstream key)" 항목도 참고하십시오.

트랜지션 (Transition)

하나의 영상이 다른 영상으로 대체되는 동안의 기간, 또는 어떤 키가 삽입 또는 제거되는 동안의 기간.

와이프 (Wipe)

하나의 영상이 다른 영상을 대체하기 위해 이동하는 트랜지션 이펙트. 주로 새로운 영상이 원 또는 별 모양의 기하학적인 모양으로 나타나는 형태를 하고 있습니다.

YUV 신호 (YUV signal)

루미넌스(Y) 신호, 색차 신호 U(B-Y), 및 색차 신호 V(R-Y)로 구성되는 아날로그 컴포넌트 신호.

SONY

Sony Korea Corp.

Broadcast & Professional Sales Div.

서울특별시 삼성동 159-1 무역센터 아셈타워 34층
Tel: (02)6001-4207 Fax: (02)6001-4110
<http://www.sony.co.kr>
A/S: (02)782-3313