

JVC



MultiMediaNavigator

JLIP VIDEO CAPTURE/ JLIP VIDEO PRODUCER

CASTELLANO

 JLIP



MANUAL DE INSTRUCCIONES

LYT0381-010A

SP

SECCION DEL SOFTWARE JLIP	
VIDEO CAPTURE	5 – 32
<i>INICIALIZACION DE JLIP VIDEO CAPTURE</i>	6
<i>INICIALIZACION</i>	7
Selección de los dispositivos conectados	7
<i>VENTANAS JLIP VIDEO CAPTURE</i>	8 – 10
Ventana de Index (índice)	8
Ventana DV Controller (controlador)	9
Ventana Image Viewer (visor de imagen)	10
<i>CAPTURA BASICA DE IMAGENES</i>	11 – 12
<i>FUNCIONES AVANZADAS DE CAPTURA</i>	13 – 15
Imagen importada	13
Captura automática	14 – 15
<i>VISUALIZACION DE IMAGENES</i>	16 – 18
Slide Show (exposición de diapositivas)	16
Corrección de imagen	17
Selección del tamaño de visualización	17
Apariencia de Image Viewer	18
<i>SELECCION DE UN COLOR DE FONDO</i>	19
<i>CAMBIO DEL FORMATO DE IMAGEN</i>	20 – 22
Preferencias para el formato de JPEG	20
Preferencias para el formato de BMP	21
Preferencias para el formato de DVF	22
<i>PRESERVACION DE UNA IMAGEN</i>	23 – 24
Preservación de la imagen de índice	23
Preservación de la imagen en la ventana de visor de imagen	24
Adición del archivo de la imagen a la ventana de índice	24
<i>PRESERVACION COMO UN ALBUM</i>	25
Preservación como un álbum	25
Copia de imágenes de índice	25
<i>ELIMINACION DE UNA IMAGEN DE INDICE</i>	26
Eliminación de imágenes	26
Movimiento de imágenes de índices	26
<i>ADICION DE IMAGENES A UN ALBUM</i>	27
<i>COPIA DE IMAGEN</i>	28
Copia de una imagen en el clipboard	28
Empaste de imagen del clipboard	28

<i>EDICION DE IMAGEN</i>	29
<i>CREACION DE UN ALBUM HTML</i>	30
Preservación de las imágenes como formato HTML	30
Visión del álbum HTML	30
<i>LOCALIZACION DE AVERIAS</i>	31 – 32

SECCION DEL SOFTWARE JLIP VIDEO PRODUCER 33 – 51

<i>EJECUCION DEL SOFTWARE JLIP VIDEO PRODUCER</i>	34 – 35
<i>BOTONES E INDICACIONES EN LA VENTANA JLIP VIDEO PRODUCER</i>	36 – 37
<i>OPERACIONES BASICAS</i>	38 – 45
Operación de la videocámara	38
Ajuste de los puntos de principio/fin	38
Reproducción de una escena programada	39
Reproducción de todas las escenas programadas	39
Copia	40
Almacenamiento de la lista del programa en un disco duro	41
Almacenamiento de la lista del programa en un disco flexible	41
Abertura del archivo almacenado	42
Corrección y corte de los datos del contador programado	42
Reescritura de un archivo sobre otro	43
Selección de un P.AE/efecto	44
Selección del efecto de Fundido/Reemplazo de imagen	44
Botones de P.AE/efecto y de efectos de Fundido/Reemplazo de imagen	45
<i>OPERACIONES AVANZADAS</i>	46 – 49
Cambio del número de ID	46
Conexión de otro dispositivo durante la operación	46
Cambio del nombre del dispositivo	47
Ajuste del espacio entre el punto de inicio de edición almacenado en el ordenador y del punto copiado en la platina de grabación	48
Cuando utilice JLIP Video Capture	49
<i>LOCALIZACION DE AVERIAS</i>	50 – 51
<i>INDICE</i>	52

SECCION DEL SOFTWARE JLIP VIDEO CAPTURE

Usted puede encontrar la información más reciente (en inglés) sobre el programa de software suministrado en nuestro servidor World Wide Web.
<http://www.jvc-victor.co.jp/english/index-e.html>

Inicialización de JLIP Video Capture

1 Active su PC y ejecute **MultiMediaNavigator**.

2 Mueva el apuntador del ratón sobre **JLIP Video Capture** y haga clic para iniciar el programa.

- JLIP Video Capture se ejecuta.

**NOTAS**

- Cierre cualquier otro programa que esté operando en el PC.
- Inhabilite cualquier programa que esté operando en el fondo, tales como protectores de pantalla, aplicaciones de correo electrónico, verificadores de virus, planificadores, etc.
- Desactive la compartición del archivo y de la impresora.

PRECAUCION

- No desconecte la unidad fuente de video ni la desactive mientras JLIP Video Capture esté operando.

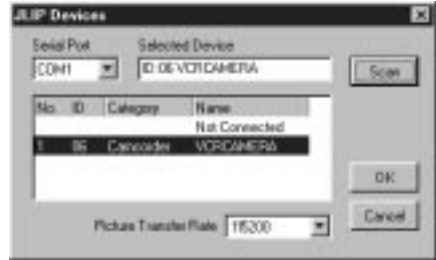
COMO CERRAR EL PROGRAMA

Haga clic en el botón Close o seleccione **File — Exit**.

SELECCION DE LOS DISPOSITIVOS CONECTADOS

Usted puede utilizar la ventana **JLIP Devices** para seleccionar una unidad fuente de video conectada a uno de los puertos COM (RS-232) después de ejecutar JLIP Video Capture, o cuando usted conecte una unidad fuente de video diferente.

- 1** Seleccione **Window — DV Controller** en la ventana **Index**.
 - La ventana **JLIP Devices** se abre.
 - Usted también puede seleccionar **Preferences — Devices** en la ventana **DV Controller** para abrir la ventana **JLIP Devices**.



- 2** Seleccione **Serial Port (COM 1 a COM 4)**.
 - Seleccione el puerto COM en el cual la unidad fuente de video está conectada.

- 3** Haga clic en **Scan**.
 - Cuando la unidad fuente de video conectada es detectada, su nombre aparece en la ventana.

- 4** Seleccione **Picture Transfer Rate**.
 - Ajústela en 115.200.
 - Dependiendo de las especificaciones de su PC, el software puede no funcionar adecuadamente cuando esta velocidad es seleccionada. Si ocurre un error durante el uso, ajústela a una velocidad más lenta (38.400 o inferior).

- 5** Haga clic en **OK**.
 - La ventana **DV Controller** aparece después que el ajuste es completado.

NOTAS

Si la unidad fuente de video no es detectada, siga los procedimientos mencionados abajo.

- 1** Confirme que el puerto COM, en el cual la unidad fuente de video ha sido conectada, fue seleccionado en la ventana **JLIP Devices**.
- 2** Verifique las conexiones.
- 3** Ajuste el disco de alimentación de la unidad fuente de video en **PLAY** o **PLAY/PC**.
- 4** Haga clic en **Scan** en la ventana **JLIP Devices**.
- 5** Si la unidad fuente de video aparece en la ventana, haga clic en **OK** (El ajuste es completado).

PRECAUCION

- Si usted está utilizando un módem incorporado o IrDA, el puerto COM RS-232 puede estar ocupado. En este caso, haga clic en el botón derecho del ratón para seleccionar **Mi PC**, luego seleccione **Propiedades — Propiedades de sistema — Administrador de dispositivos**. Haga clic en **Puertos (COM & LPT)** para confirmar cuál de los puertos COM está disponible. Si todos los puertos COM están ocupados, ajuste el puerto COM usado por el módem o el driver IrDA en **Invalid (inválido)**.
- Si un driver USB o driver de cámara digital está instalada en su PC, puede no ser posible utilizar el puerto RS-232C.
- Dependiendo de las especificaciones de su PC, puede ser necesario modificar los ajustes BIOS.

VENTANA DE INDEX (INDICE)

Las imágenes de índice son mostradas como un álbum en la ventana de **Index**.



1 Barra de herramientas



Botón de Apertura

Abre el archivo del álbum o un archivo de imágenes.



Botón de Preservación de Imágenes

Preserva las imágenes en la **ventana de índice** como un archivo de álbum.



Botón del Controlador DV

Abre la ventana **DV Controller** para controlar la unidad fuente de video conectada desde su PC.



Botón del Visor de Imágenes

Abre la ventana del **Image Viewer** y visualiza la imagen capturada al tamaño natural.

2 Sección de visualización del índice

Las imágenes capturadas se visualizan en esta sección.

3 Imagen de índice

Contiene la imagen en miniatura y el código de tiempo de la imagen capturada.

NOTAS

- La función de cada botón en la barra de herramienta se asigna a la barra de menú.
- La barra de herramienta puede ocultarse mediante un click en el menú **View** y **Toolbar**.

PRECAUCION

- La ventana **DV Controller** se cierra automáticamente cuando una proyección de diapositiva es iniciada, o cuando **Edit — Open Editor** o **Edit — Copy in Image Viewer** es seleccionado.
- Cuando utilice los botones **Forward/Reverse Frame Advance** para controlar una unidad fuente de video que no posee la función de reproducción de cuadros, la unidad fuente de video iniciará la reproducción lenta durante unos segundos, luego se interrumpe. En algunas unidades fuentes de video, cada avance de cuadro puede no tener la longitud exacta de un cuadro propio.
- La ventana **DV Controller** puede no corresponder al estado de la unidad fuente de video si una unidad de mando a distancia es utilizada para controlarla.

VENTANA DV CONTROLLER (CONTROLADOR)

Seleccione **Window** — **DV Controller** en la ventana **Index** para abrir la ventana **DV Controller**. Esta ventana es utilizada para capturar las imágenes estáticas de una unidad fuente de video.




1 Indicador del Contador (Código de Tiempo)


El código de tiempo de la unidad fuente de video es mostrado aquí.


2 Botones de operación de la unidad fuente de video

Inversión	Reproducción	Avance rápido
Inversión lenta	Pausa	Avance lento
Avance de cuadro de inversión	Parada	Avance de cuadro de avance

3 Botones de operación

 **Botón de alimentación**
Muestra el estado de la alimentación de la unidad fuente de video conectada.

 **Botón de Captura**
Captura la imagen de reproducción deseada.

 **Botón de Captura Automática**
Controla la reproducción de la unidad fuente de video y captura imágenes de reproducción especificadas.

PRECAUCION

- Utilice sólo los botones de operación en la ventana **DV Controller** para controlar la unidad fuente de video. Si usted opera la unidad fuente de video con sus propios botones de operación, la presentación de la ventana **DV Controller** puede no corresponder con el estado de la unidad fuente de video, o puede causar un fallo en el JLIIP Video Capture.
- La ventana **DV Controller** puede aparecer todavía para operar la unidad fuente de video aun después que el videocassette se interrumpa automáticamente al principio o al final de la cinta. En este caso, haga clic en el botón **Stop** en la ventana **DV Controller** antes de efectuar otra operación.
- Si una imagen es capturada en el modo de pausa o reproducción lenta, algún ruido puede aparecer en la imagen capturada. En este caso, capture la imagen durante la reproducción normal.
- Si la cinta de video utilizada se daña, algún ruido puede aparecer en la imagen de reproducción en la ventana **DV Controller**.
- La captura automática no puede ser ejecutada en el rango del código de tiempo de 00:00:00:00 y 00:00:30:00 en la ventana **DV Controller**.
- Dependiendo de las especificaciones de su PC o de la unidad fuente de video, la ventana **DV Controller** puede no funcionar.

VENTANA IMAGE VIEWER (VISOR DE IMAGEN)

Seleccione **Window — Image Viewer** en la ventana **Index** para abrir la ventana **Image Viewer**. Esta ventana es usada para mostrar imágenes en tamaño completo, y para presentar imágenes en un álbum como una exhibición de diapositivas.

Barra de herramientas

Botón de cierre



Botón de Imagen Anterior

Botón de Parada

Botón de Exposición de Diapositivas

Botón de Siguiente Imagen

Botón de Primera Imagen



Botón de Ultima Imagen

Botón de Control

NOTAS

- La función de cada botón en la barra de herramientas se asigna a la barra de menú.
- Mediante un click del botón derecho de su ratón en la ventana de **Image Viewer**, se visualizan las funciones de los botones en la barra de herramienta como ventana de menú.
- Mediante un click en el menú de **Window** y el **Button** en la ventana del **Image Viewer**, se visualizan los botones de control en la barra de herramientas.
- La barra de herramienta puede ser borrada con un click del menú **View** y **Toolbar**.

Esta sección describe operaciones básicas de captura de imágenes. Para más instrucciones detalladas, refiérase a las páginas 13-15.

1 Ejecute su equipo.

- Si utiliza una videocámara, inserte un videocassette en el mismo.
- Conecte la unidad fuente de video a su PC, y active ambos.
- Ejecute JLIP Video Capture (refiérase a la página 6).

2 Inicie la reproducción.

- Haga clic en **Window — DV Controller** para abrir la ventana **DV Controller**.
- Haga clic en el botón **Play** en la ventana **DV Controller**.

La imagen reproducida será mostrada en la ventana **DV Controller**.

3 Capture la imagen deseada.

- Haga clic en el botón **Capture** cuando la imagen que usted desea capturar aparezca. Los datos de la imagen serán transferidos a su PC.
- Cuando usted finalice, haga clic en el botón **Stop** y cierre la ventana **DV Controller**.



4 Visualice la imagen en la ventana **Image Viewer**.

- Haga un doble click en la imagen de índice deseada de la ventana de **Index**.
- La imagen se visualiza en la ventana de **Image Viewer** al tamaño capturado.
- Para volver a la ventana de **Index**, haga un click en el botón de cierre de la ventana de **Image Viewer**.



5 Almacene la imagen en el disco duro de su PC.

- Haga clic en la imagen del icono en la ventana **Index** para seleccionarla, luego haga clic en **File — Save Image As**. Para más detalles, refiérase al manual de Windows® 95/98 o al manual de su ordenador.
- Registre el nombre de la imagen y haga un click en el botón de **Save**.

File	
New	Ctrl+N
Open...	Ctrl+O
Save Album	Ctrl+S
Save Album As...	
Save Image As...	Ctrl+I
Make HTML Album...	Ctrl+H
Open HTML Album...	Ctrl+T
Exit	Ctrl+F4

6 Alternadamente, usted puede almacenar múltiples imágenes como un álbum.

- En la ventana de **Index**, haga un click en el menú de **File** y en **Save Album As**.
- Registre el nombre del álbum y haga un click en el botón de **Save**.

File	
New	Ctrl+N
Open...	Ctrl+O
Save Album	Ctrl+S
Save Album As...	
Save Image As...	Ctrl+I
Make HTML Album...	Ctrl+H
Open HTML Album...	Ctrl+T
Exit	Ctrl+F4

7 Usted también puede modificar o usar las imágenes de distintas maneras.

- Usted puede crear un álbum HTML de imágenes utilizando JLIIP Video Capture (refiérase a la página 30).

NOTAS

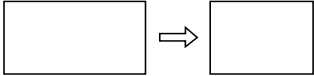
- Los siguientes caracteres no pueden ser utilizados en nombres de archivos:
 \ / : * ? " < > | .
- Puede seleccionar el formato de archivo de imagen de DVF, JPEG y Bitmap en su preservación. (Refiérase a la p.20-22)

IMAGEN IMPORTADA

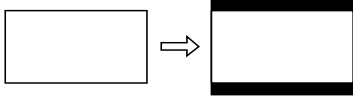
Compresión/Cine

Usted puede seleccionar **Squeeze** o **Cinema** cuando adiciona imágenes de pantalla ancha (con una razón de aspecto de 16:9) a un álbum.

Compresión
 Comprime la razón de aspecto de la imagen de 16:9 a 4:3.

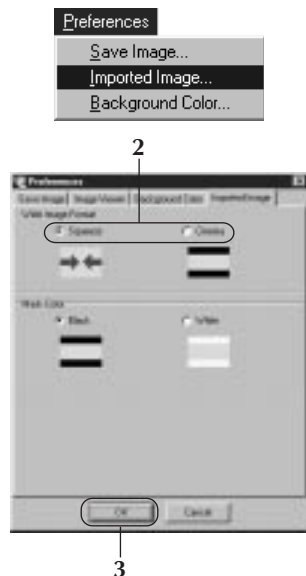


Cine
 Inserta una máscara negra o blanca en la parte superior e inferior de la imagen para convertir su razón de aspecto a 4:3.



Preferencias de tamaño de la imagen

- 1 Haga clic en **Preferencias** — **Imported Image** en la ventana **Index**.
- 2 Seleccione **Squeeze** o **Cinema** en **Wide Image Format**.
- 3 Haga clic en **OK**.



Color de la máscara (negro/blanco)

Usted puede seleccionar el color de la máscara cuando adiciona imágenes cuya razón de aspecto no es 4:3 (excepto cuando **Squeeze** está seleccionado en **Wide Image Format**) a un álbum.

Negro



Blanco



Preferencias de color de la máscara

- 1 Haga clic en **Preferencias** — **Imported Image** en la ventana **Index**.
- 2 Seleccione **Black** o **White** en **Mask Color**.
- 3 Haga clic en **OK**.



CAPTURA AUTOMÁTICA

Usted puede capturar las imágenes automáticamente de acuerdo a sus preferencias.

Preferencias para la Captura Automática

1 Haga un click en el botón **Play** de la ventana de **DV Controller**.



2 Haga un click en el botón de **Automatic Capture**.



PRECAUCION

- Según las especificaciones de su computadora o la situación del uso, las imágenes capturadas pueden no estar de acuerdo con las preferencias.
- Durante la captura automática, no mueva la ventana, cambie el tamaño de la ventana, ni opere la barra de pasada o el mando del menú de archivo. Las imágenes capturadas pueden quedar en desacuerdo con las preferencias.
- Las imágenes capturadas pueden no coincidir con las preferencias debido a la cinta DV averiada.
- Esta función de captura automática no actúa satisfactoriamente en caso de una cinta DV que contiene una parte no grabada.

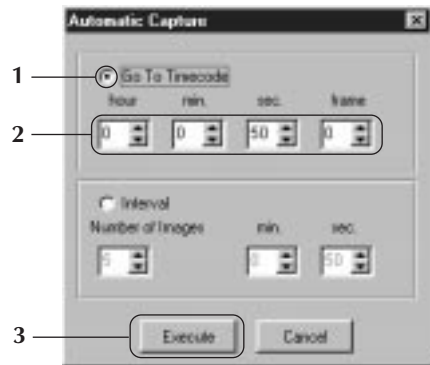
Go To Time Code (Ir al código de tiempo)

Se captura la imagen en el código de tiempo especificado. Usted puede capturar con facilidad la periferia de la imagen ya capturada.

1 Marque el botón **Go To Timecode** en la ventana de **Automatic Capture**.

2 Registre los números de hora, min. y seg. y cuadro en cada contador.

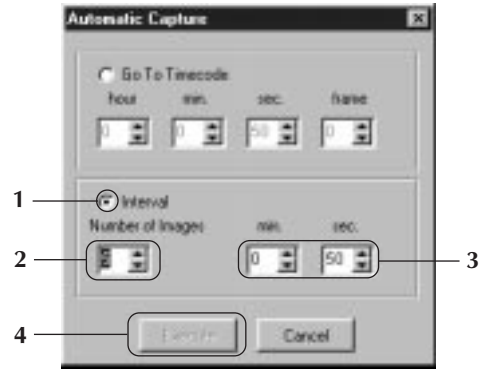
3 Haga clic en **Execute**.



Intervalo

Usted puede capturar imágenes en intervalos especificados. Esta función es útil para resumir el contenido de una cinta, o para ver películas con lapso de tiempo utilizando la proyección de diapositivas.

- 1 Seleccione **Interval** en la ventana **Automatic Capture**.
- 2 Seleccione el número de imágenes a ser capturadas.
- 3 Seleccione la longitud del intervalo (en minutos y segundos).
- 4 Haga clic en **Execute**.



PRECAUCION

- La captura automática se interrumpe cuando el número de imágenes en la ventana **Index** llega a 99 o la cinta de video finaliza.
- Esta función no funciona si no hay un código de tiempo grabado en la cinta de video, o si el tiempo de grabación es menor que 1 minuto.

SLIDE-SHOW (EXPOSICION DE DIAPOSITIVAS)**Preferencias para la Exposición de Diapositivas**

Puede fijarse el intervalo de visualización para la exposición de dispositivas.

1 Haga un click en el menú de **Preferencias** e **Image Viewer** de la ventana de **Image Viewer**.

2 Después de confirmar que la caja de **Set Minimum** no está marcada, registre el número para el intervalo de visualización por segundo.

- Marque la caja de **Set Minimum** si desea ver rápidamente las imágenes.
- Puede usted fijar entre 0 y 30 seg. El tiempo de visualización es igual a la suma del tiempo de registro y el tiempo de la caja de **Set Minimum**.

3 Haga un click en el botón **OK**.

**Exposición de Diapositivas**

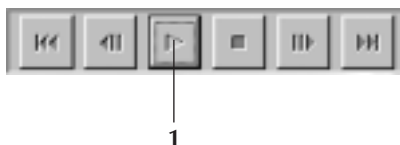
Usted puede ver las imágenes en la ventana de **Index** como una exposición de diapositivas.

1 Haga un click en el botón **Slide Show** de la ventana de **Image Viewer**. O haga un click en el menú de **View** y **Slide Show**.

- Entonces, comenzará la exposición de diapositivas.

2 Para interrumpir la exposición de diapositivas, haga un click en la imagen visualizada en Slide Show. O haga un click en el botón **Stop** en la ventana de **Image Viewer**.

- La exposición de diapositivas se interrumpe automáticamente cuando es operado el menú o el botón.

**NOTA**

- Puede activar la función de exposición de diapositivas mediante operación del menú visualizado haciendo un click en el botón derecho del ratón en la ventana de **Image Viewer**.

CORRECCION DE IMAGEN

1 Haga un click en el menú de **Preferencias** e **Image Viewer** de la ventana **Image Viewer**.

2 En la visualización de la imagen capturada de la película filmada de rápida acción, marque el botón de **Movement**.

- Entonces, las imágenes en el álbum serán corregidas.
- En la preservación de la memoria, marque el botón **Field**.
- Exceptuando los dos ítems arriba mencionados, marque el botón **None**.



SELECCION DEL TAMAÑO DE VISUALIZACION

El tamaño de visualización de la imagen puede ser seleccionado entre el tamaño normal y tamaño de la pantalla.

1 Para seleccionar el tamaño de pantalla, haga un click en el menú de **View**, seleccione **Size** y haga otro click en **Full Screen** de la ventana de **Image Viewer**.

- Para seleccionar el tamaño normal, haga un click en el menú de **View**, seleccione **Size** y haga otro click en **Normal**.



PRECAUCION

- Cuando la resolución de su monitor es de 640 x 480 pixels, no se puede seleccionar **Full Screen**.

APARIENCIA DE IMAGE VIEWER

Usted puede alternar la indicación del borde (marco de la ventana y barra de menú) y la barra de herramienta en la ventana **Image Viewer**.

Borrado del Border

1 Haga un click en el menú de **View** y **Border** de la ventana de **Image Viewer**. De esta manera, desaparecerán el Boarder y la barra de menú.

- Usted también puede alternar la indicación del borde haciendo clic en el botón derecho del ratón en la ventana **Image Viewer** para traer el menú de **View**.



Borrado de la Barra de Herramienta

1 Haga un click en el menú de **View** y **Toolbar** (barra de herramientas) en la ventana del **Image Viewer**. Luego, desaparecerá el botón de **Control** y se visualizará la ventana de herramientas conteniendo sus correspondientes botones.

- Para volver a visualizar la barra de herramienta, siga el mismo procedimiento mencionado arriba.
- Usted también puede alternar la indicación de la barra de herramienta haciendo clic en el botón derecho del ratón en la ventana **Image Viewer** para traer el menú de **View**.
- Usted también puede seleccionar **Window — Button** en la ventana **Image Viewer** para hacer que la ventana de control conteniendo los botones de la barra de herramienta aparezcan.

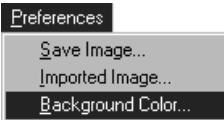


Usted puede seleccionar el color de fondo en la ventana de **Index**.

1 Haga un click en el menú de **Preferencias** y **Background Color** de la ventana de **Index** o **Image Viewer**.

2 Seleccione el color de fondo deseado.

3 Haga un click en el botón **OK**.



Las imágenes de índice pueden preservarse independientemente. Es necesario fijar las preferencias de preservación correspondientes al formato de imagen de JPEG, BMP y DVF.

PREFERENCIAS PARA EL FORMATO DE JPEG

Las imágenes de JPEG se preservan a una razón de alta compresión, por lo que pueden utilizarse para los Homepages de Internet.

1 Seleccione **Preferences** — **Save Image** en la ventana **Index** o en la ventana **Image Viewer**.

2 Seleccione **JPEG** en **Image Format**.

3 Seleccione un tamaño de imagen en **Image Size**.

- Si la película es filmada en el modo ancho, la anchura de la imagen resulta más ancho que la normal. La anchura de la imagen del modo ancho se muestra en [].

4 Fije la calidad de JPEG presionando y deslizando el **JPEG Quality Slider** (Cursor de calidad de JPEG).

5 Seleccione la función de corrección de imagen marcando el botón **None**, **Movement** o **Field**.

- **Movement:** Se corrige sólo la parte borrosa.
- **Field:** Preserva las imágenes en el disco duro más rápido que cuando se selecciona **Movement**.

6 Usted puede confirmar el estado de la imagen preservada haciendo un click en el botón de **Preview**. Haga un click en el botón **OK**.

7 Realice la operación para preservar una imagen. (Refiérase a la p.12 y 23)



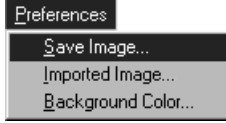
NOTA:

- Deslizando el cursor **JPEG Quality** hacia la derecha disminuye la razón de compresión, resultando imágenes de calidad superior y aumento del tamaño del archivo. Deslizando el cursor **JPEG Quality** hacia la izquierda aumenta la razón de compresión, resultando imágenes de calidad inferior y disminución del tamaño del archivo.
- Empleando la compresión, usted puede almacenar más imágenes en un disco flexible, disco duro, etc.

PREFERENCIAS PARA EL FORMATO DE BMP

Las imágenes de BMP son formato general para el sistema Windows® y se adoptan en muchos programas de software.

- 1 Haga un click en el menú de **Preferencias** y **Save Image** de la ventana de **Index** o **Image Viewer**.
- 2 Seleccione **Bitmap** en **Image Format**.
- 3 Seleccione un tamaño de imagen en **Image Size**.
 - Si la película se toma en el modo ancho, la anchura de la imagen resulta más ancho que la normal. La anchura de la imagen del modo ancho se muestra en [].
- 4 Seleccione los colores de Bitmap marcando el deseado botón numérico.
- 5 Seleccione la función de corrección de imagen marcando el botón **None**, **Movement** o **Field**.
 - **Movement**: Se corrige sólo la parte borrosa.
 - **Field**: Preserva las imágenes en el disco duro más rápido que cuando se selecciona **Movement**.
- 6 Usted puede confirmar el estado de la imagen preservada haciendo un click en el botón de **Preview**. Haga un click en el botón **OK**.
- 7 Realice la operación para preservar una imagen. (Refiérase a la p.12 y 23)



PREFERENCIAS PARA EL FORMATO DE DVF

El DVF es y formato de imagen de instantánea para la película digital. Para el formato de DVF, los datos de la imagen capturada se preservan sin cambiar los datos.

- 1** Haga un click en el menú de **Preferencias** y **Save Image** de la ventana de **Index** o **Image Viewer**.
- 2** Seleccione **DVF** en **Image Format**.
- 3** Haga un click en el botón **OK**.
- 4** Realice la operación para preservar una imagen. (Refiérase a la p.12 y 23)

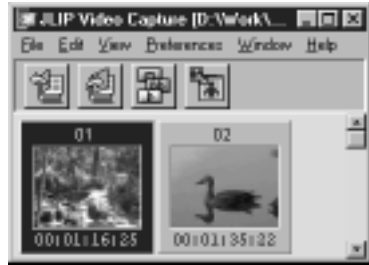


PRESERVACION DE LA IMAGEN DE INDICE

Usted puede almacenar las imágenes de índice separadamente de sus archivos de álbum. Antes de almacenar una imagen, ajuste el formato y las preferencias deseados de la imagen (refiérase a las páginas 20-22).

1 Haga un click en la imagen de índice deseada de la ventana de **Index**.

- Para seleccionar la imagen de índice múltiple, mantenga presionada la tecla de control y haga un click en cada imagen de índice que desea preservar.
- Para seleccionar imágenes índice de secuencia múltiple, haga clic en la primera imagen índice. Luego, mantenga presionada la tecla Shift y haga clic en la última imagen índice que usted desea guardar.



2 Haga un click en el menú de **File** y **Save Image As**.



3 Registre un nombre de archivo y haga un click en el botón de **Save**.

- En el click del botón **Yes** para **“Save all Images with this default name?”**, el número de serie se añade al nombre por defecto.

PRESERVACION DE LA IMAGEN EN LA VENTANA DE VISOR DE IMAGEN

1 Haga un click en el menú **File** y **Save Image As** e la ventana de **Image Viewer**.



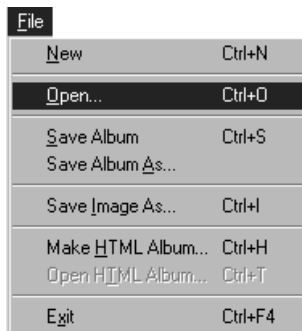
2 Registre un nombre de archivo y haga un click en el botón de **Save**.

ADICIÓN DEL ARCHIVO DE LA IMAGEN A LA VENTANA DE INDICE

Usted puede añadir archivos de imagen del formato BMP, JPEG y DVF a la ventana de **Index**.

- Para agregar imágenes a la ventana **Index** directamente desde una unidad fuente de video, refiérase la página 11.

1 Haga un click en el menú de **File** y **Open**.



2 Seleccione el formato de imagen deseado desde la columna de **Files of type**.

3 Seleccione el archivo deseado y haga un click en el botón de **Open**.

- Usted puede seleccionar más de un archivo al mismo tiempo.



NOTAS

- Usted puede añadir un archivo de imágenes a la ventana de **Index** desde los folder o exploradores mediante el método de arrastre y caída. Refiérase a las instrucciones del Windows® 95/98 o de su computadora.
- Cuando la imagen de JPEG o Bitmap es añadida a la ventana de **Index**, no se visualiza el código de tiempo.
- Cuando cualquier imagen JPEG o Bitmap es añadida a la ventana de **Index**, ésta es modificada a 720 x 480 (NTSC*¹) o 720 x 576 (PAL*²) pixels.
- La imagen cuya razón de ancho-longitud no es 4 x 3 es deformada cuando es añadida a la ventana de **Index** o es preservada.

*1: NTSC (Comité Nacional de Sistemas de Televisión) es el sistema de video utilizado principalmente en América del Norte y Japón.

*2: PAL (Alternación de fases por línea) es el sistema de video utilizado principalmente en Europa Occidental y Asia.

PRESERVACION COMO UN ALBUM

Usted puede preservar la ventana de **Index** como un álbum.

1 Haga un click en el botón **Save Album** en la barra de herramienta de la ventana de **Index**.



2 Registre el nombre del archivo deseado y haga un click en **Save**.

- Para preservar un álbum modificado, seleccione **Save Album** en el menú de archivos.

COPIA DE IMAGENES DE INDICE

La Imagen de índice puede copiarse en la misma ventana de **Index**.

1 Haga un click en la imagen de índice que desea copiar.

2 Mantenga oprimida la tecla de control, haga un click y mantenga presionado el botón izquierdo del ratón en la imagen de índice que desea copiar, y luego arrastre el ratón a la posición deseada.



ELIMINACION DE IMAGENES

Usted puede borrar imágenes en la ventana de **Index**.

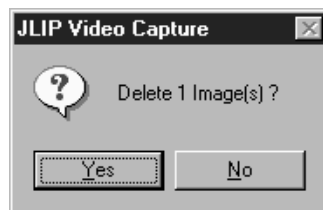
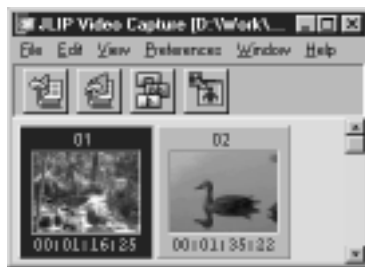
1 Haga un click en la imagen de índice que desea borrar.

- Para seleccionar las imágenes de índice múltiples, haga un click en la imagen de índice que desea borrar mientras mantiene presionada la tecla de control.
- Para seleccionar imágenes índice de secuencia múltiple, haga clic en la primera imagen índice. Luego, mantenga presionada la tecla Shift y haga clic en la última imagen índice que usted desea guardar.

2 Haga un click en el menú de **Edit** y **Delete**.

- O pulse la tecla Del.

3 Haga un click en el botón **Yes** para prompt **Delete (número) image(s)?**.



MOVIMIENTO DE IMAGENES DE INDICES

La imagen de índice puede moverse en la ventana de **Index**.

1 Haga un click en la imagen de índice que desea mover.

2 Haga un click y mantenga oprimido el botón izquierdo del ratón en la imagen de índice que desea mover. Luego, arrastre el ratón a la posición deseada.



ADICION DE IMAGENES A UN ALBUM

Usted puede adicionar imágenes a un álbum capturándolas desde una unidad fuente de video o importándolas desde el disco duro de su PC (JPEG/Bitmap/DVF).

1 Para capturar imágenes desde una unidad fuente de video...

Abra el álbum en el cual usted desea agregar la imagen, luego capture las imágenes deseadas (refiérase a las páginas 11, 14, 15).

Para importar imágenes desde el disco duro de su PC...

Arrastre los archivos de la imagen deseada hacia la ventana Index. Cada archivo es adicionado al final del índice.

NOTAS

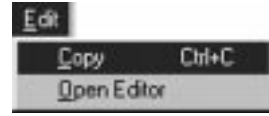
- Cuando una imagen JPEG o Bitmap es adicionada en la ventana **Index**, ningún código de tiempo es mostrado.
- Cuando una imagen JPEG o Bitmap es adicionada en la ventana **Index**, ésta es automáticamente redimensionada a 720 x 480 (NTSC) o 720 x 576 (PAL) pixeles.



COPIA DE UNA IMAGEN EN EL CLIPBOARD

La imagen visualizada en la ventana de **Image Viewer** puede ser copiada en el Clipboard donde los datos de la copia se preservan temporalmente.

- 1 Haga un click en el menú de **Edit** y **Copy**.
 - O mientras mantiene oprimida la tecla de control, pulse la tecla C.



NOTA

- Los datos de imagen copiados en el Clipboard se fijan en el tamaño de 640 x 480 pixel para el modo de registro normal y 848 x 480 pixel para el modo de registro ancho.

EMPASTE DE IMAGEN DEL CLIPBOARD

La imagen preservada en el Clipboard puede empastarse en otro programa de aplicación.

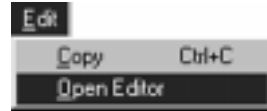
- 1 En la aplicación deseada (tal como un programa de edición de imagen), presione Ctrl-V para empastar la imagen desde el tablero.
 - Para los detalles, refiérase a las instrucciones del software.

NOTAS

- Esta función puede ser inaccesible si muchas imágenes se encuentran visualizadas al mismo tiempo.
- Los datos de imagen copiados en el clipboard se fijan en el tamaño de 640x480 pixels para el modo de grabación normal y 848x480 pixels para el modo de grabación amplia.
- Cierre el JLIIP Video Capture (MultiMediaNavigator) después de cargar otro programa de aplicación. Si ambos programas están funcionando al mismo tiempo, su PC puede quedar inestable debido al alto consumo de memoria.

Usted puede iniciar la operación del software del editor de imagen. Antes de usar esta función, debe instalarse el software editor de imagen.

1 Haga un click en el menú **Edit** y **Open Editor** de la ventana de **Image Viewer**.



PRECAUCION

- Para la operación del software, refiérase a las instrucciones del software.
- El editor de imagen últimamente instalado inicia su operación en la selección del menú de **Open Editor**. Si usted desea enlazar a una diferente aplicación de editor de imagen, refiérase a **Help** en Windows®.
- Esta función se aplica para el enlace. Otro programa puede ponerse en funcionamiento según las fijaciones de su computadora.
- Seleccione el formato de imagen a ser utilizado en **Preferences — Save Image**.
- Si se fija el DVF, no se activa esta función. En la fijación de **Save Image**, debe fijarse a **JPEG** o **Bitmap** para usar esta función.
- Cierre JLIIP Video Capture (MultiMediaNavigator) después de cargar otro programa de aplicación. Si ambos programas están funcionando al mismo tiempo, su PC puede quedar inestable debido al alto consumo de memoria.

Usted puede almacenar imágenes en la ventana **Index** como un álbum HTML, el cual puede ser visualizado utilizando un Internet Browser.

PRESERVACION DE LAS IMAGENES COMO FORMATO HTML

1 Seleccione las imágenes que le gustaría almacenar en la ventana **Index** (refiérase a la página 23).

- Si ninguna imagen de índice es seleccionada, todas ellas serán almacenadas como un álbum HTML.

2 Haga un click en el menú **File** y **Make HTML Album**.

3 Registre el nombre del archivo HTML y haga un click en el botón de **Save**.

4 Registre el título del álbum HTML en la columna de **Title Input** y haga un click en el botón **OK**.

- Se preservan el archivo HTML y el folder que contiene archivos de imagen individuales. El archivo HTML y el folder llegan a ser del mismo nombre.

File	
New	Ctrl+N
Open...	Ctrl+O
Save Album	Ctrl+S
Save Album As...	
Save Image As...	Ctrl+I
Make HTML Album...	Ctrl+H
Open HTML Album...	Ctrl+T
Exit	Ctrl+F4

PRECAUCION

- Las imágenes almacenadas en un álbum HTML son convertidas al formato JPEG con una calidad de 75.
- El color de fondo del álbum HTML llega a ser idéntico al de la ventana de **Index** cuando el color de fondo se fija a **Default** o **User Defined**.
- JLIIP Video Capture no puede abrir el álbum HTML.
- Para mover el archivo HTML y el folder, tenga en cuenta mantener su relación. Ellos están acoplados mediante enlace del trayecto de directorio.

VISION DEL ALBUM HTML

1 Abra el archivo del álbum HTML con la extensión JPG utilizando el software Internet Browser.

- El álbum HTML puede utilizarse para el homepage de Internet.

Problema	Causa	Página
<p>La unidad fuente de video conectada no puede ser detectada. El puerto COM no puede ser ajustado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Confirme que su unidad fuente de video esté conectada al adaptador de CA correctamente. • Confirme que el cable esté conectado a su PC y a la unidad fuente de video correctamente. • Active la alimentación de la unidad fuente de video antes de ejecutar JLIP Video Capture. • Si todavía no fue detectada después de hacer clic en Scan en la ventana JLIP Devices dos o tres veces, intente desactivar su PC y la unidad fuente de video. Confirme la conexión entre ellos, luego actívelos nuevamente. • Confirme que la ventana JLIP Devices esté funcionando adecuadamente después de hacer clic en Scan. • Si usted está utilizando un módem incorporado o IrDA, el puerto COM RS-232C puede estar ocupado. En este caso, haga clic en el botón derecho del ratón para seleccionar Mi PC, luego seleccione Propiedades — Propiedades de sistema — Administrador de dispositivos. Haga clic en Puertos (COM & LPT) para confirmar cuál de los puertos COM está disponible. Si todos los puertos COM están ocupados, ajuste el puerto COM utilizado por el módem o el driver IrDA en Invalid. • Si un driver USB o driver de cámara digital es instalado en su PC, puede no ser posible utilizar el puerto RS-232C. • Dependiendo de las especificaciones de su PC, puede ser necesario modificar los ajustes BIOS. 	<p>6, 7</p>

Problema	Causa	Página
<p>La captura automática no opera correctamente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esta función puede no operar correctamente algunas veces, dependiendo de las especificaciones de su PC y del ambiente operativo. • Esto puede ocurrir si usted mueve la ventana DV Controller, opera sus barras de desplazamiento o efectúa una operación de archivo mientras captura imágenes. • Esto puede ocurrir si el dato correcto no ha sido transmitido debido al desperfecto de la cinta de video. • Esto puede ocurrir si una cinta grabada en el modo LP es reproducida en una unidad fuente de video diferente. Reproduzca cintas de video utilizando la unidad fuente de video donde fueron grabadas. • Puede haber un software operando en el fondo. Confirme que no haya programas operando en el fondo, que puedan estar utilizando el procesador al mismo tiempo que JLIP Video Capture. 	<p>6, 9, 11,14</p>

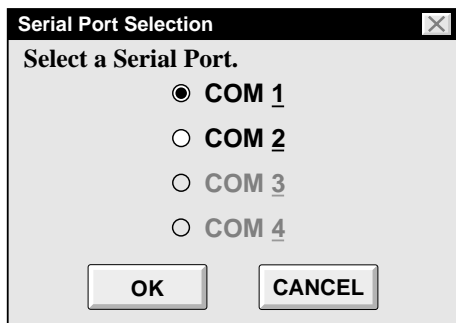
NOTA

Cuando utilice una PC laptop, la operación puede ser interrumpida por un aviso cuando la batería esté próxima a agotarse.

- Si hay un software que monitorea el estado de la batería funcionando en la carpeta **StartUp...**
Cierre la aplicación, o borre/mueva su icono desde la carpeta **StartUp** y reinicialice su PC.
- Si está utilizando la función de administración de alimentación de su PC...
Haga clic en el botón derecho para seleccionar **Mi PC**, luego seleccione **Propiedades — Propiedades de sistema — Administrador de dispositivos — Dispositivos de sistema — Soporte de administración de alimentación avanzada**. Siga el procedimiento adecuado abajo.
Para Windows® 95, haga clic en **Ajustes** and revoque **Habilitar soporte de administración de alimentación** (la marca de verificado (✓) próxima a él desaparecerá).
Para Windows® 98, seleccione **Inhabilitar en este perfil de hardware** (una marca de verificado (✓) aparecerá próxima a él).

SECCION DEL SOFTWARE JLIP VIDEO PRODUCER

Usted puede encontrar la información más reciente (en inglés) sobre el programa de software suministrado en nuestro servidor World Wide Web.
<http://www.jvc-victor.co.jp/english/index-e.html>



Inicialización de JLIP Video Producer

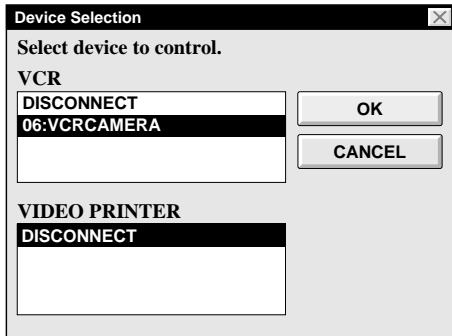
- 1 Conecte la unidad fuente de video al PC utilizando el cable de conexión JLIP, luego active la unidad fuente de video.

- 2 Active su PC y ejecute **MultiMediaNavigator**.

- 3 Mueva el apuntador del ratón sobre **JLIP Video Producer** y haga clic para iniciar el programa.
 - Se inicializa JLIP Video Producer.

- 4 Cuando la caja de diálogo **Serial Port Selection** aparezca, seleccione el número del puerto que usted está utilizando para conectar el PC a la unidad fuente de video.
 - Si los conectores en el PC están numerados como A, B, C, etc. A corresponde a 1.

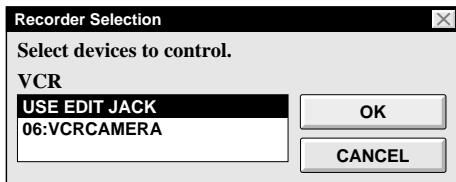
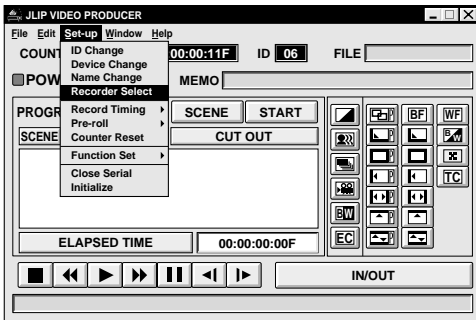
- 5 Haga clic en **OK**.
 - Si la conexión está correcta, la caja de diálogo **Device Selection** aparece.
 - El mensaje de error, **"No devices detected to connect. Power ON all devices in system."** ("No hay dispositivos detectados para conectar. Todos los dispositivos del sistema están activados") aparece...
 - ... cuando el número de puerto equivocado es seleccionado.
 - ... cuando la conexión es incorrecta.
 - ... cuando el número ID de la unidad fuente de video ya está en uso.
 - ... cuando la unidad fuente de video no está activada.
 - ... Si ésto sucede, revise las conexiones y la alimentación de la unidad fuente de video e intente de nuevo.
 - Cuando todos los puertos serie COM están ocupados por otras aplicaciones, el mensaje de error, **"Error — This application will close. Check devices - Confirm that power is ON."** ("Error — Esta aplicación será cerrada. Revise los dispositivos — Confirme que la alimentación esté ACTIVADA") aparece. Libere un puerto serie COM antes de ejecutar JLIP Video Producer (refiérase al manual de instrucción de su ordenador para detalles).

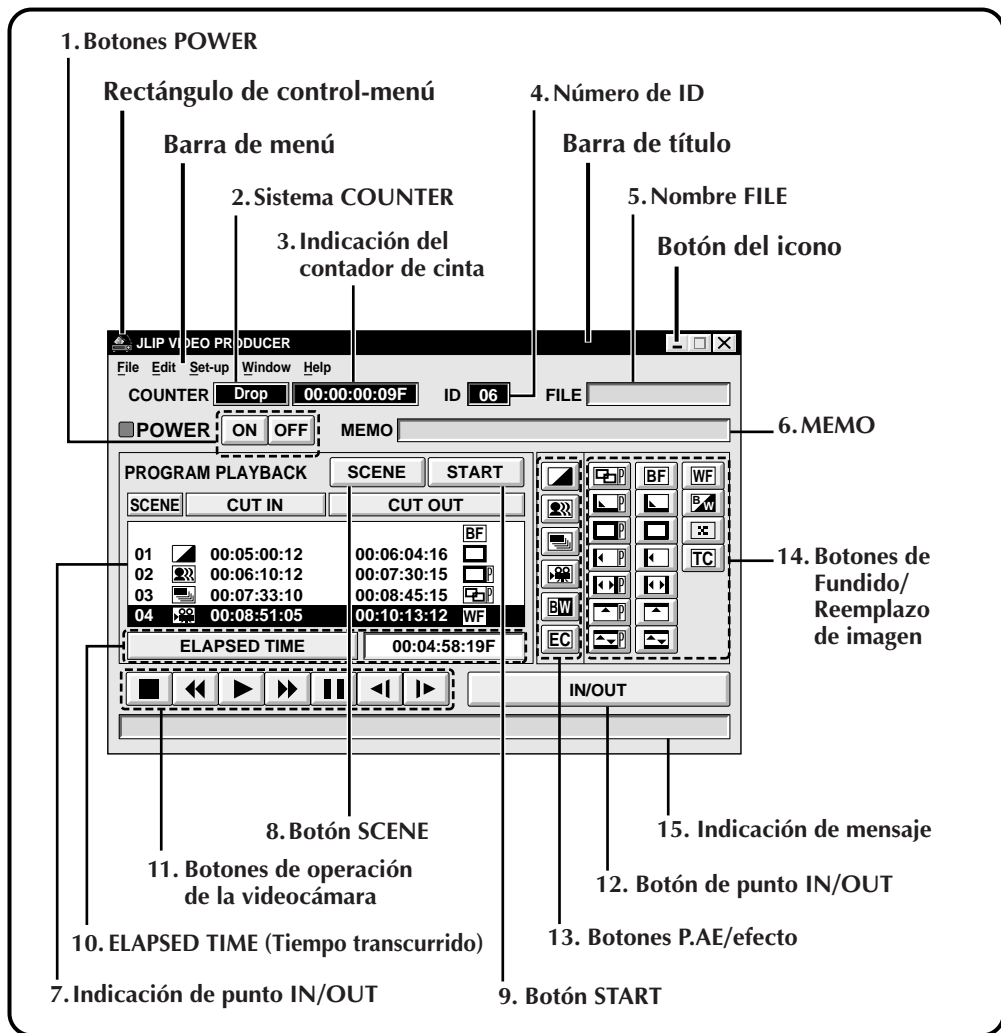


6 Seleccione el nombre de la unidad fuente de video en la caja de diálogo **Device Selection**, luego haga clic en **OK** para ir a la ventana **JLIP VIDEO PRODUCER**.

- Es posible seleccionar simultáneamente una segunda unidad fuente de video de un tipo diferente, pero es imposible seleccionar dos dispositivos del mismo tipo.

7 Seleccione **Set-up — Recorder Select**. La caja de diálogo **Recorder Selection** aparece. Seleccione **USE EDIT JACK** y haga clic en **OK**.





Cuando se conecta con la videocámara digital, los siguientes ítemes no pueden ser operados:

- **Set-up — Counter Reset**

Como la videocámara digital registra los datos de contador en la cinta como código de tiempo, la reposición del contador es imposible.

1. Botón POWER

- Conecta y desconecta la alimentación del dispositivo.
- Si no se conecta previamente la alimentación de la videocámara, usted no podrá conectar o desconectar la alimentación de la videocámara seleccionando este botón.
- La alimentación de algunas videocámaras no puede ser conectada seleccionando este botón.

2. Sistema COUNTER

3. Indicación del contador de cinta

- Indica la posición actual de la cinta.

ej.

00: 01: 45: 10F

(Horas : Minutos : Segundos : Fotogramas)

4. Número de ID

- Indica el número de ID del dispositivo seleccionado.

5. Nombre FILE

- Muestra el nombre del archivo cuando un programa es cargado o almacenado.

ej. Viaje

6. MEMO

- Muestra el comentario que usted ingresó (refiérase a la pág. 41).

ej. Viaje a Europa

7. Indicación de punto IN/OUT

- Usted puede establecer un máximo de 99 puntos de entrada/salida por archivo.

8. Botón SCENE

- Reproduce sólo una escena programada de tal manera que usted pueda verla.
- Opera sólo la videocámara.

9. Botón START

- Inicia la edición. Las escenas son grabadas en el orden numérico de las mismas. Después de iniciar la edición, este botón cambia a botón STOP.

10. ELAPSED TIME (Tiempo transcurrido)

- Indica el tiempo total transcurrido de todas las escenas programadas.

11. Botones de operación de la videocámara

- Operan la videocámara.



Botón de parada



Botón de rebobinado



Botón de reproducción



Botón de avance rápido



Botón de pausa



Botón de cámara lenta hacia atrás



Botón de cámara lenta hacia adelante

- Para iniciar la búsqueda en cámara lenta hacia atrás/adelante, primero seleccione el botón de pausa y luego el botón de cámara lenta hacia atrás/adelante.
- Las funciones que su videocámara no posee no pueden ser ejecutadas con los botones de arriba.
- Seleccione **Window** — **VCR Control** en la barra de menú para llamar la ventana **VCR Control**. Usted puede controlar la unidad fuente de video por medio de esta ventana.

12. Botón de punto IN/OUT

- Registra los puntos de principio y fin de la escena que desea copiar.

13. Botones P.AE/efecto

- Ajuste uno de los 5 P.AE/efectos por escena programada.
- Para cancelar el efecto seleccionado, presione el botón EC (Cancelación de efecto).

14. Botones de Fundido/Reemplazo de imagen

- Ajuste uno de los siete reemplazos de imagen y 9 fundidos por transición de escena.
- Para cancelar el efecto seleccionado, presione el botón TC (Transición de escena).

15. Indicación de mensaje

- Indica el modo del dispositivo conectado, etc.

Para cerrar **JLIP Video Producer**, seleccione **File** — **Edit**.

NOTA:

Si usted necesita la ventana **JLIP Video Producer Help**, seleccione **Help** — **Contents**.

Operación de la videocámara

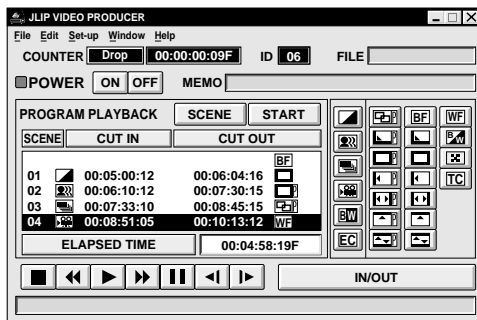
- 1 Ajuste la unidad fuente de video en el modo **Play** e inserte una cinta grabada.
- 2 Seleccione ►.
 - En el monitor de TV aparece la imagen reproducida.

Ajuste de los puntos de principio/fin

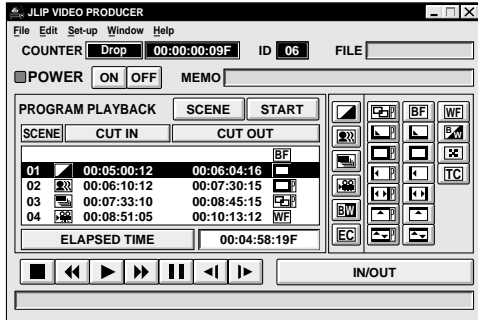
- 1 Seleccione ►.
 - En el monitor de TV aparece la imagen reproducida.
- 2 Seleccione **Sep-up** — **Function Set** luego seleccione **Edit Tape**.

Para establecer los puntos CUT IN/OUT, seleccione el botón **IN/OUT** al principio y al fin de la escena que desea copiar.

 - Establezca los puntos CUT IN/OUT de tal manera que el valor del punto CUT OUT sea mayor que el del punto CUT IN.
 - Si una escena no tiene el punto CUT OUT inhabilitará la reproducción y copia de esa escena.
 - Si usted establece el punto CUT IN al principio de la cinta o si establece el punto CUT OUT al fin de la cinta, la edición puede no funcionar correctamente. Cambie levemente los puntos CUT IN/OUT previamente registrados e intente establecerlos otra vez.
 - Los contadores de las videocámaras digitales que emplean el formato DV no pueden ser repositicionados.



Reproducción de una escena programada

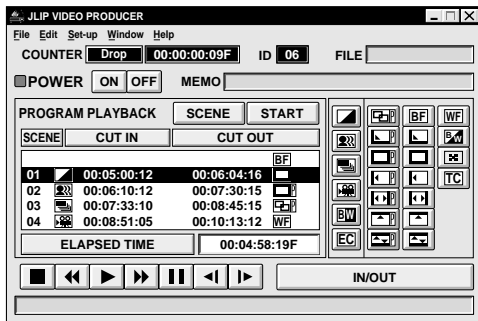


- 1 Seleccione la línea dónde estén indicados los puntos CUT IN/OUT que usted desea y la línea se iluminará.
- 2 Seleccione **SCENE**.
 - La videocámara busca la escena a partir de un punto anterior al punto CUT IN e inicia la reproducción en el punto CUT IN. La reproducción para después de haber pasado el punto CUT OUT.

NOTA:

Cuando se reproduce una escena programada con el efecto de Fundido/ Reemplazo de imagen, la escena se reproduce pero el efecto de Fundido/ Reemplazo de escena no se realiza.

Reproducción de todas las escenas programadas



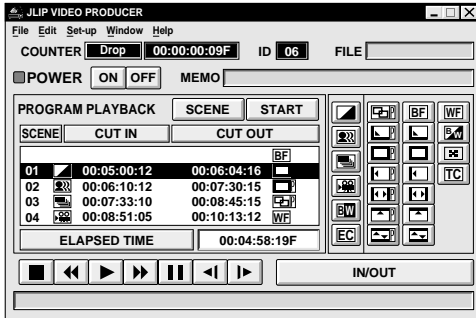
- 1 Seleccione **START**.
 - La videocámara reproduce las escenas en orden numérico y para inmediatamente después del punto CUT OUT de la última escena.

NOTAS:

- Durante la reproducción de escenas programadas, no efectúe ninguna otra operación que no sea el presionar **STOP**. Si efectúa alguna otra operación, puede ocurrir una avería.
- Si selecciona **SCENE** o **START** al fin de la cinta, la videocámara no funcionará correctamente.
- Si la cinta fuente tiene una porción sin grabar, las escenas no podrán ser correctamente editadas.

Copia

Usted puede grabar todas las escenas programadas en una cinta de la platina de grabación.



1 Asegúrese de que la lengüeta de protección contra borrado de la cinta esté intacta. Luego insértela en la platina de grabación y active el modo de pausa de grabación en la platina de grabación.

2 Seleccione **START** en la ventana JLIIP VIDEO PRODUCER.

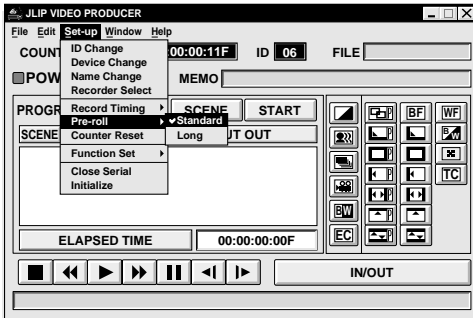
Cuando la edición para, la videocámara activa el modo de parada y la platina de grabación activa el modo de pausa de grabación.

- Durante la copia, no efectúe ninguna otra operación que no sea el presionar **STOP**. Si efectúa alguna otra operación puede ocurrir una avería.

3 Pare la platina de grabación.

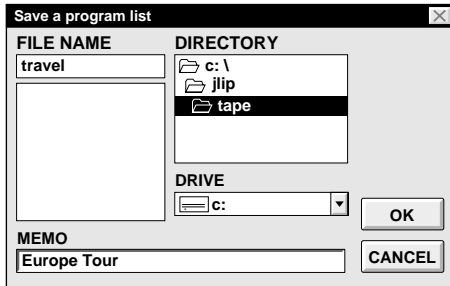
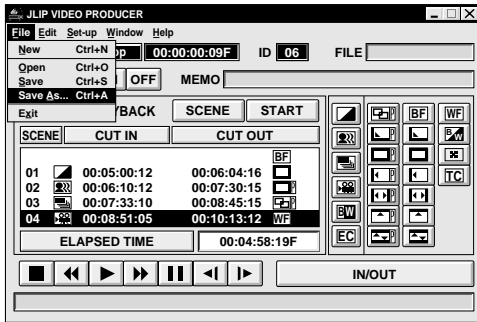
NOTAS:

- Para la copia también refiérase al manual de instrucciones de la videocámara.
- Puede haber una pequeña diferencia entre los puntos **CUT IN/OUT** que usted ingresa y los de las escenas copiadas.
- Si hay perturbaciones en los puntos **CUT IN/OUT** de las imágenes cuando utiliza la función de búsqueda a alta velocidad (Turbo) en la platina de grabación, cambie el ajuste de tiempo **Pre-roll** de **Standard** a **Long**.



Almacenamiento de la lista del programa en un disco duro

Es posible almacenar toda la información de las escenas programadas en un archivo del ordenador.



- 1 Seleccione **File** — **Save as**.
 - Aparecerá el rectángulo de diálogo **Save a program list**.
- 2 Ingrese el nombre del archivo (máximo de 8 caracteres), en el área **FILE NAME**.
 - La extensión es **.jlp**. ej.: viaje.jlp
 - Usted también puede ingresar un comentario (máximo de 30 caracteres), en el área **MEMO**.
- 3 Seleccione **OK** y el archivo será almacenado en el disco duro que esté en uso.

NOTA:

La información almacenada de una escena programada incluye únicamente la lectura del contador en el punto IN/OUT, el efecto de Fundido/Reemplazo de imagen y el P.AE/ efecto. La imagen no se almacena.

Almacenamiento de la lista del programa en un disco flexible

Prepare un disco flexible creando previamente un directorio llamado **JLIP** y un subdirectorio llamado **tape**.

- 1 Haga clic ▼ en **DRIVE** para seleccionar el disco flexible.
- 2 Seleccione **tape** en **DIRECTORY**.
- 3 Seleccione **OK**.

NOTA:

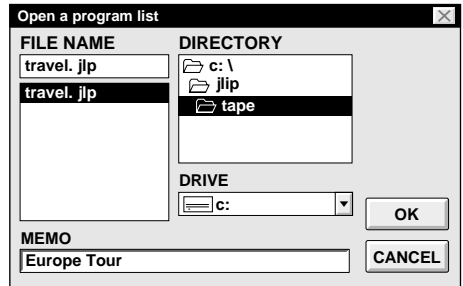
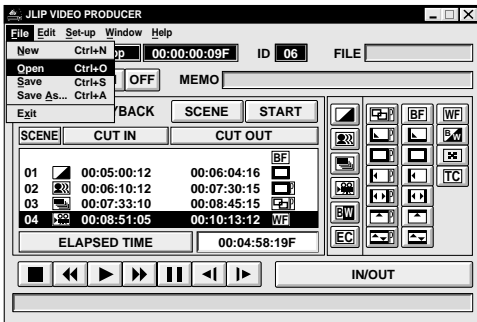
Si cierra la ventana *JLIP Video Producer* antes de almacenar el archivo, el mismo no será almacenado. Por eso, almacene el archivo antes de cerrar la ventana *JLIP Video Producer* si desea conservarlo.

Abertura del archivo almacenado

- 1 Seleccione **File — Open**.
 - Aparecerá el rectángulo de diálogo **Open a program list**.
- 2 Los nombres de los archivos almacenados aparecen en el área **FILE NAME**. Seleccione el nombre de archivo que desee y el mismo aparecerá en el área de arriba.
- 3 Seleccione **OK** y el archivo será leído.
 - Vuelva la ventana **JLIP Video Producer**.

Abertura de un archivo almacenado en disco flexible

- 1 Inserción del disco flexible en la unidad de disco.
- 2 Haga clic ▼ en **DRIVE** para seleccionar el disco flexible.
- 3 Abra **tape** en **DIRECTORY**.
- 4 Siga los pasos 2 y 3 de Abertura del archivo almacenado a la izquierda.



Corrección y corte de los datos del contador programado

Corrección de los datos del contador del programa

- 1 Seleccione dos veces, la escena que desea modificar.
 - Haga clic en la escena que usted desea modificar y seleccione **Edit — Modify**.
 - Aparecerá el rectángulo de diálogo **Modify Edit Points** (ver p. 43).
- 2 Haga clic en la parte a ser corregida e ingrese un nuevo valor. Haga clic en **OK**.

Corte de una escena

- 1 Seleccione la escena que desea borrar.
- 2 Seleccione **Edit — Cut**.
 - Aparecerá el mensaje **“Scene No. (número) will be deleted.”**.
 - Para borrar la escena, seleccione **OK**.

Borrado de todas las escenas programadas

- 1 Seleccione **Edit — All Clear**. El mensaje **“OK to delete all programmed scenes?”** aparece. Para cortar todas las escenas, haga clic en **OK**.

Copia de una escena programada para transferirla a otro lugar

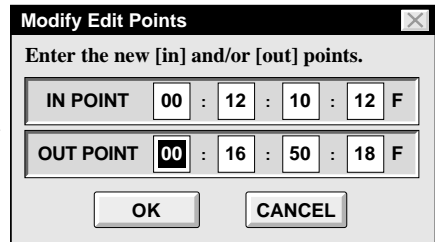
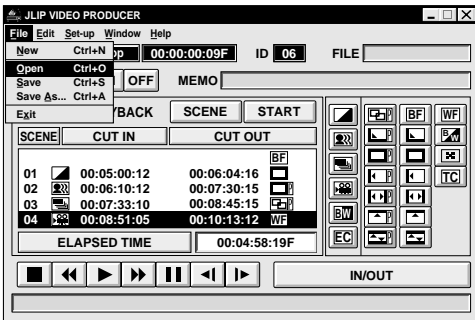
- 1 Seleccione la escena que desea copiar.
- 2 Seleccione **Edit — Copy**.
- 3 Haga clic en el número de escena, que está antes del punto en que usted desea copiar la escena.
- 4 Seleccione **Edit — Paste**.

NOTA:

No es posible transferir un segmento por encima de la escena 01.

Transferencia de la escena programada a otro lugar

- 1 Seleccione la escena que desea transferir y seleccione **Edit — Cut**.
 - Aparecerá el mensaje **“Scene No. (número) will be deleted.”**. Para cortar la escena, haga clic en **OK**.
- 2 Seleccione el número de escena que esté arriba de la posición a la cual la escena va a ser transferida.
- 3 Seleccione **Edit — Paste**.



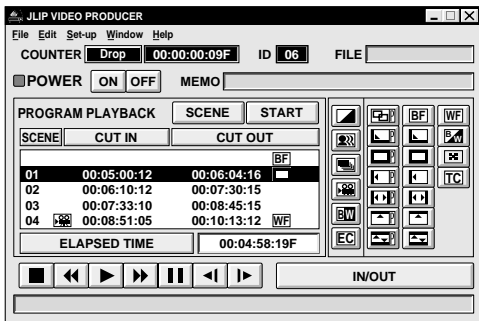
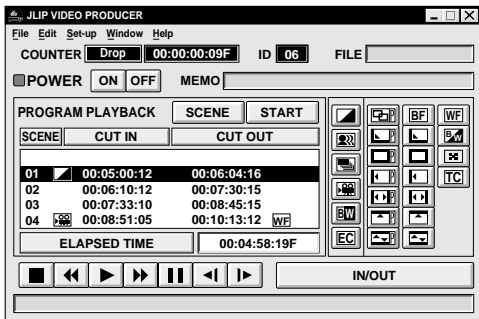
Reescritura de un archivo sobre otro

Almacenar un programa utilizando el mismo nombre de un programa almacenado previamente reescribe ese archivo.

- 1 Después de abrir un archivo y modificar los datos del contador (refiérase a la página 42), seleccione **File — Save** y haga clic en **OK**.
 - Aparecerá el mensaje **“This file already exists. Do you want to overwrite it?”**. Para reescribir el archivo seleccione **OK**.

Selección de un P.AE/efecto

Hay 5 P.AE/efectos disponibles para sazonar una escena programada. Usted sólo puede seleccionar un efecto por escena programada.



NOTA:

Si usted utiliza Sepia o P.AE monocolor/efectos, no podrá utilizar los efectos de Fundido/Reemplazo por disolución o en blanco y negro.

- 1 Seleccione la escena en la que quiera utilizar un P.AE/efecto.
- 2 Seleccione el botón de P.AE/efecto según el efecto que quiera obtener. La indicación del efecto seleccionado aparece a la izquierda del punto CUT IN.

Para cancelar el P.AE/efecto seleccionado . . .

Seleccione la escena que tenga el efecto que desee cancelar, luego seleccione el botón EC (Cancelación de efecto).

Selección del efecto de Fundido/ Reemplazo de imagen

En total hay 17 Fundidos/Reemplazo de imagen disponibles para usar en la transición de escenas.

- 1 Seleccione la escena en la que quiera usar el Fundido/Reemplazo de imagen.
- 2 Seleccione el botón de Fundido/ Reemplazo de imagen según el efecto que quiera obtener.

La indicación del efecto seleccionado aparece a la derecha del punto CUT OUT.

- El Fundido/Reemplazo de imagen se ejecutará entre la escena seleccionada (la seleccionada con el ratón) y la siguiente.







Para ejecutar el efecto de Fundido/ Reemplazo de imagen en el punto CUT IN de la escena 01 . . .







Seleccione la línea en blanco por encima de scene 01 y elija el efecto deseado.










Para cancelar el efecto de Fundido/ Reemplazo . . .

Seleccione la escena que tenga el efecto que quiera cancelar, luego seleccione el botón TC (Cancelación de transición).

Botones de P.AE/efecto y de efectos de Fundido/Reemplazo de imagen

Botones de P.AE/efecto	
	SEPIA Las escenas grabadas tendrán un tinte marrón como las fotografías viejas. Combine este efecto con el modo cine para que la filmación luzca clásica.
	ECO DE VIDEO Agrega un "fantasma" al sujeto, produciendo un efecto de "fantasía" en la grabación.
	ESTROBOSCÓPICO Sus grabaciones parecerán una serie de fotografías continuadas.
	PELICULA CLASICA Hace que las escenas sean grabadas con un efecto de estroboscopio.
	BLANCO Y NEGRO Al filmar con B/W su filmación será tal como las películas clásicas en blanco y negro. Si se lo utiliza conjuntamente con la función de cine, el efecto de "película clásica" será aumentado.
	CANCELACIÓN DE EFECTO Cancela el P.AE/efecto seleccionado

Botones de Fundido/Reemplazo de imagen	
	DISOLUCIÓN La nueva escena aparece gradualmente a medida que la vieja desaparece gradualmente.
	REEMPLAZO DESDE UNA ESQUINA La nueva escena aparece sobre la anterior desde la esquina superior derecha hacia la esquina inferior izquierda.
	REEMPLAZO TIPO VENTANA La próxima escena aparece gradualmente desde el centro de la pantalla hacia las esquinas, cubriendo la escena anterior.
	REEMPLAZO DESLIZANTE La próxima escena aparece gradualmente sobre la previa de derecha a izquierda.
	REEMPLAZO TIPO PUERTA La escena anterior desaparece del centro a la derecha e izquierda, como una puerta que se abre revelando la próxima escena.
	REEMPLAZO CON MOVIMIENTO VERTICAL La nueva escena aparece sobre la anterior desde la parte inferior hacia la parte superior de la pantalla.

Botones de Fundido/Reemplazo de imagen	
	REEMPLAZO TIPO PERSIANA La nueva escena aparece sobre la anterior desde el centro hacia la parte superior e inferior de la pantalla.
	FUNDIDO EN NEGRO La imagen aparece o desaparece en una pantalla negra.
	REEMPLAZO DESDE UNA ESQUINA La imagen aparece sobre una pantalla negra desde la esquina superior derecha hacia la esquina inferior izquierda, o desaparece desde la esquina inferior izquierda hacia la esquina superior derecha dejando una pantalla negra.
	REEMPLAZO TIPO VENTANA La escena aparece en el centro de una pantalla negra difundiéndose hacia las esquinas, o proviene de las esquinas desapareciendo gradualmente en el centro.
	REEMPLAZO DESLIZANTE La imagen aparece de izquierda a derecha o desaparece de izquierda a derecha.
	REEMPLAZO TIPO PUERTA La imagen aparece a medida que la pantalla negra se abre a derecha e izquierda desde el centro, dejando ver la escena o desaparece en una pantalla negra cuando las dos mitades de la misma se cierran.
	REEMPLAZO CON MOVIMIENTO VERTICAL La escena aparece desde la parte inferior y superior de una pantalla negra o desaparece desde la parte superior e inferior de la pantalla dejando una pantalla negra.
	REEMPLAZO TIPO PERSIANA La imagen aparece hacia el centro de una pantalla negra desde la parte superior e inferior de la misma, o desaparece desde el centro hacia la parte superior e inferior de la pantalla.
	FUNDIDO EN BLANCO La imagen aparece o desaparece en una pantalla blanca.
	FUNDIDO EN BLANCO Y NEGRO La imagen aparece gradualmente en colores desde una pantalla en blanco y negro o la pantalla en colores desaparece en una pantalla blanco y negro.
	FUNDIDO EN MOSAICO El efecto de fundido aparece o desaparece con un efecto de mosaico.
	CANCELACIÓN DE TRANSICIÓN Cancela el efecto de fundido/reemplazo de imagen.

Cambio del número de ID

Usted puede cambiar el número de ID de la unidad conectada .
El número de ID de la videocámara está ajustado en **06** (ajuste de fábrica).

1 Seleccione **Set-up — ID Change**.
• Aparecerá el rectángulo de diálogo **ID Change**.

2 Seleccione el nombre del mecanismo y **CHANGE**.

• Visualizará el rectángulo de diálogo para ingresar el nuevo número de ID.

3 Ingreso del nuevo número de ID.

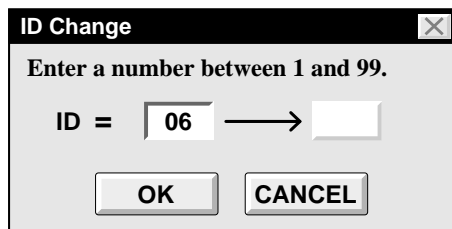
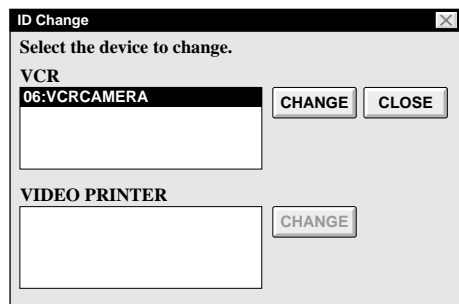
4 Seleccione **OK**.
• Aparecerá el mensaje **“The device ID will be changed.”**.

El seleccionar **OK** otra vez ajusta ese número de ID.

5 Seleccione **CLOSE**.

NOTA:

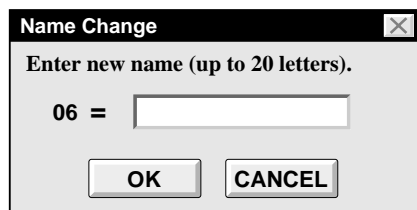
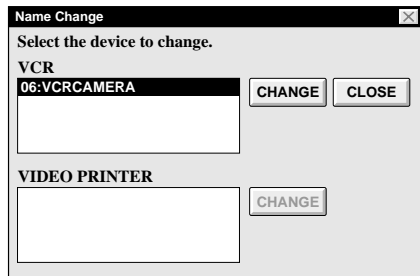
*No ingrese el número de ID **00** ya que el software reproductor de video JLIP no reconoce **ID 00**.*



Conexión de otro dispositivo durante la operación

Cuando conecta otro dispositivo durante la operación, es necesario inicializar para confirmar los dispositivos conectados. (No es necesario ejecutar otra vez desde el principio el programa software JLIP Video Producer).

1 Seleccione **Set-up — Initialize**.



Cambio del nombre del dispositivo

- 1 Seleccione **Set-up** — **Name Change**.
 - Visualizará el rectángulo de diálogo **Name Change**.
- 2 Seleccione el nombre del dispositivo y **CHANGE**.
 - Aparece el rectángulo de diálogo para ingresar el nuevo nombre del dispositivo.
- 3 Ingreso del nuevo nombre.
- 4 Seleccione **OK**.
 - Aparecerá el mensaje “**Device name will be changed.**”.
 - El seleccionar **OK** otra vez establece el nombre del dispositivo y llama el rectángulo de diálogo **Name Change**.
- 5 Seleccione **CLOSE**.

Ajuste del espacio entre el punto de inicio de edición almacenado en el ordenador y del punto copiado en la platina de grabación

Durante la copia, el principio de la escena almacenada en el ordenador puede ser omitido o la escena antes de la transición que usted escogió para los puntos CUT IN/OUT puede ser copiada en la platina de grabación. Si ocurre ésto, ajuste el espacio para una edición más precisa.

1 Después de copiar (p. 40), reproduzca la escena copiada.

2 Para ajustar el punto IN (punto de inserción), seleccione **Set-up — Record Timing — Cut in point**.

- Para ajustar el punto OUT (punto de exclusión), seleccione **Set-up — Record Timing — Cut in point**.
- La caja de diálogo **Record Time Correction** aparece.

3 Para ajustar la sincronización del punto IN, ingrese un nuevo valor de 0.00 seg. a 2.60 seg.

Punto IN : Cuando la escena comienza mucho antes, ingrese un valor menor que el presente.

Punto IN : Cuando la escena comienza mucho después, ingrese un valor mayor que el presente.

- El ajuste de fábrica es 1.30 s.

Para ajustar la sincronización del punto OUT, ingrese un nuevo valor de -1.00 seg. a 1.00 seg.

Punto OUT: Cuando la escena termina mucho después, ingrese un valor mayor que el presente.

Punto OUT: Cuando la escena termina mucho antes, ingrese un valor menor que el presente.

- El ajuste de fábrica es 0.00 s.

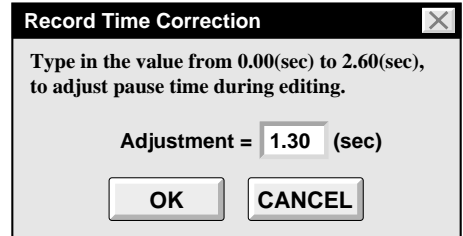
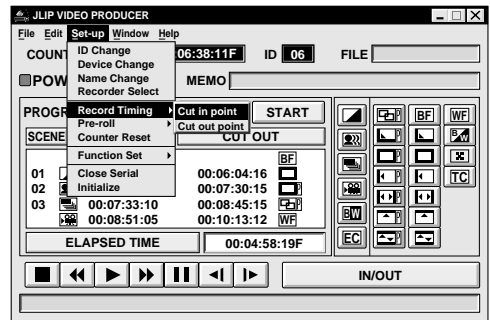
4 Seleccione **OK**.

- Este valor es almacenado en el ordenador.

5 Para verificar la coordinación de inicio de edición, copie las escenas almacenadas y reproduzcalas.

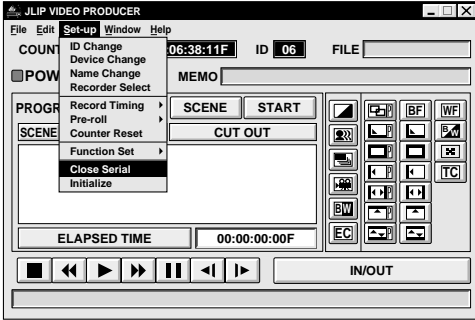
NOTA:

Aunque ajuste la coordinación del punto IN/OUT, puede haber un pequeño margen entre los puntos IN/OUT y los el de las escenas copiadas.



Cuando utilice JLIP Video Capture

JLIP Video Producer y JLIP Video Capture no pueden ser operados simultáneamente. Cuando usted desee operar JLIP Video Capture, primero seleccione **Set-up — Close Serial**. Para reanudar el uso de JLIP Video Producer, haga clic en el botón **JLIP** en JLIP Video Capture y seleccione **File — Open**.



MENSAJE	<ul style="list-style-type: none"> ● CAUSA PROBABLE ■ ACCION CORRECTIVA
<p>Error — This application will close. Check devices — Confirm that power is ON.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● La conexión COM usada para el conector JLIP no ha sido seleccionada, o la conexión COM ha sido seleccionada pero es incorrecta. ■ Inspeccione la conexión COM conectada y selecciónela en la pantalla Serial Port Selection (☞ p. 34).
<p>No devices detected to connect. Power ON all devices in system.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● No hay suministro de alimentación o la conexión es incorrecta. ■ Conecte correctamente los dispositivos y actívelos.
<p>Communication error (número) Check cable connection.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● El dispositivo no está activado o el cable está desconectado. ■ Conecte correctamente el dispositivo y actívelo. ■ Si desconectó y conectó la alimentación del dispositivo durante la operación seleccione OK. Todos los dispositivos deben funcionar correctamente.
<p>Select the device to control.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ninguna unidad fuente de video se ha iluminado. ■ Selecciónela y seleccione OK (☞ p. 35).
<p>No video cassette!! Load a video cassette to ID (número).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● No ha colocado un cassette de video en la videocámara. Cuando se extrae el cassette de video durante la operación, aparece este mensaje: ■ Inserte el cassette de video en la videocámara.
<p>Invalid entry in scene (número). (IN point is greater than OUT point) Correct the time or delete the scene.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● El valor del punto CUT OUT es menor que el del punto CUT IN. ■ Ajuste el valor del punto CUT OUT para que sea mayor que el del punto CUT IN (☞ p. 38).
<p>Select a number between 0 and 29.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Cuando corrige los puntos CUT IN/OUT, el valor que usted establece difiere del original por más de 30 fotogramas. ■ Seleccione un número entero de 0 a 29 (☞ p. 42).
<p>This device has been selected as the player. Please select another device.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ha seleccionado como grabador un dispositivo que ya ha sido designado como reproductor. ■ Seleccione otro dispositivo que pueda reproducir (☞ p. 35).

Las indicaciones del monitor del software de aplicación ilustradas en este manual pueden diferir de las que está viendo, dependiendo del sistema operativo de su ordenador.

MENSAJE	<ul style="list-style-type: none"> ● CAUSA PROBABLE ■ ACCION CORRECTIVA
Memory full — 99 events maximum.	<ul style="list-style-type: none"> ● Ha intentado programar más de 99 escenas en un archivo. ■ Almacene primero el archivo que tiene abierto y luego comience a programar las escenas utilizando el archivo nuevo (☞ p. 41).
Enter correct value.	<ul style="list-style-type: none"> ● Ha ingresado incorrectamente un número ID de dispositivo. ■ Ingrese un número ID comprendido entre 1 y 99 que no esté siendo usado por otro dispositivo (☞ p. 46).
Your selection is not valid.	<ul style="list-style-type: none"> ● El valor del punto CUT OUT es menor que el del punto CUT IN. ■ Ajuste el valor del punto CUT OUT para que sea mayor que el del punto CUT IN (☞ p. 42).
Set a value from 0 to 59.	<ul style="list-style-type: none"> ● Ha ingresado un valor superior a 60. ■ Ingrese un valor comprendido entre 0 y 59 (☞ p. 42, 43).
Picture Wipe/Dissolve functions and Black & White Fader can not activate while Sepia or Monotone is used.	<ul style="list-style-type: none"> ● Es imposible ejecutar ciertas combinaciones de P.AE/efectos y efectos de Fundido/Reemplazo de imagen. ■ Cancele uno de ellos y pruebe otra combinación (☞ p. 44).
This effect can not activate on the in point of scene No. 01.	<ul style="list-style-type: none"> ● Usted intentó utilizar un efecto de Fundido/Reemplazo de imagen (botón con una P) en la escena 01. ■ Utilice el reemplazo de imagen (botón sin una P) en la escena 01 (☞ p. 45).

PROBLEMA	<ul style="list-style-type: none"> ● CAUSA PROBABLE ■ ACCION CORRECTIVA
El copiado no se realiza de la manera programada, o la reproducción programada muestra una imagen similar al efecto de fundido (fundido en negro, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> ● Si se ha programado el punto CUT IN al principio de la cinta y se continua la reproducción programada, el dispositivo de vídeo se parará y la reproducción programada se cancelará. ■ Programe el punto CUT IN de forma que la cinta haya avanzado/reproducido aproximadamente 20 a 30 segundos desde el principio de la primera escena grabada en la cinta (☞ p. 38). ● El contador podrá no ser reconocido debido a suciedad o anomalías en la cinta. ■ Cuando haya perturbaciones en audio/vídeo durante la reproducción o cuando el contador de escena funcione de forma anormal, borre la escena de la reproducción programada o corrija su punto CUT IN (☞ p. 42).

A

- Abertura de una lista de programa ☞ pág.42
- Adición de imágenes a un álbum ☞ pág.27
- Ajuste de los puntos de principio/fin ☞ pág.38
- Almacenamiento de la lista de programas ☞ pág.41

B

- Barra de herramientas ☞ pág.8, 10, 18
- BMP (Bitmap) ☞ pág.12, 21, 24, 29
- Border ☞ pág.18
- Botón de apertura ☞ pág.8
- Botón de avance de cuadro progresivo .. ☞ pág.8, 9
- Botón de avance de cuadro regresivo ... ☞ pág.8, 9
- Botón de captura ☞ pág.9, 11
- Botón de captura automática ☞ pág.9, 14
- Botón de escena ☞ pág.9,36, 37
- Botón de exposición de diapositivas .. ☞ pág.10, 16
- Botón de imagen anterior ☞ pág.10
- Botón del visor de imágenes ☞ pág.8
- Botón de preservación de imágenes ☞ pág.8
- Botón de primera imagen ☞ pág.10
- Botón de punto de IN/OUT ☞ pág.36
- Botón de siguiente imagen ☞ pág.10
- Botón de última imagen ☞ pág.10
- Botón del controlador DV ☞ pág.8
- Botones de control del Video
 - Producir ☞ pág.36, 37
- Botones de Fundido/Reemplazo de imagen ☞ pág.36, 37, 44, 45
- Botones de operación de la unidad fuente de video ☞ pág.9
- Botones de operación de la videocámara ☞ pág.36, 37
- Botones P,AE/Effect ☞ pág.36, 37, 44, 45
- Botón JLIIP ☞ pág.49
- Botón Play (reproducción) ☞ pág.9, 11, 14
- Botón Power (alimentación) ☞ pág.36, 37
- Botón Start (inicio) ☞ pág.9,36, 37
- Botón Stop (parada) ☞ pág.9, 10, 11, 16

C

- Cambio del nombre del dispositivo ☞ pág.47
- Cambio del número de ID ☞ pág.46
- Campo (corrección de imagen) ☞ pág.17, 20, 21
- Captura automática ☞ pág.14
- Clipboard ☞ pág.28
- Close Serial (cerrar serie) ☞ pág.49
- Código de tiempo ☞ pág.9
- Color de fondo ☞ pág.19
- Color de la máscara ☞ pág.13
- Conexión de otro dispositivo ☞ pág.46
- Copia de una escena programada ☞ pág.43
- Copia ☞ pág.40
- Corrección de imagen ☞ pág.17
- Corrección de los datos del contador programado ☞ pág.42
- Corte de todas las escenas programadas .. ☞ pág.42
- Corte de una escena ☞ pág.42
- Cursor de calidad JPEG ☞ pág.20

D

- DVF ☞ pág.12, 22, 29

E

- Exposición de diapositivas ☞ pág.16

F

- Formato HTML ☞ pág.12, 30

I

- Imagen de índice ☞ pág.8
- Imagen importada ☞ pág.13
- Indicador del contador ☞ pág.9
- Inicialización de JLIIP ☞ pág.7, 34

J

- JPEG ☞ pág.12, 20, 24, 29, 30

M

- Memo (memorando) ☞ pág.36, 37, 41
- Menú Help (ayuda) ☞ pág.37
- Menú Open Editor (abrir editor) ☞ pág.29
- Movimiento (corrección de imagen) ☞ pág.17, 20, 21

O

- Operación de la videocámara ☞ pág.38

P

- Pantalla completa ☞ pág.17
- Pre-roll ☞ pág.40
- Puerto COM ☞ pág.34

R

- Reescritura de un archivo sobre otro ☞ pág.43
- Reproducción de todas las escenas programadas ☞ pág.39
- Reproducción de una escena programada ☞ pág.39

S

- Salir (Cerrar) ☞ pág.6, 37
- Sección de visualización del índice ☞ pág.8
- Selección de la unidad fuente de video ☞ pág.35

T

- Tiempo de grabación ☞ pág.48
- Tiempo transcurrido ☞ pág.36

V

- Ventana de control ☞ pág.10
- Ventana de índice ☞ pág.8
- Ventana del visor de imágenes ☞ pág.10
- Ventana DV Controller (controlador) ☞ pág.8, 9

W

- Wide Image Format ☞ pág.13



SP

JLIP VIDEO CAPTURE
JLIP VIDEO PRODUCER

JVC

VICTOR COMPANY OF JAPAN, LIMITED