

VideoSystem



Digital & Analog Video Converter

Manual en español

Última actualización: 08.11.02

Declaración CE

Nosotros:

TerraTec Electronic GmbH · Herrenpfad 38 · D-41334 Nettetal

declaramos por la presente que el producto:

Cameo Convert

al que se refiere la presente declaración, cumple las siguientes normas y documentos normativos:

1. EN 55022 Class B
2. EN 55024
3. EN 61558

Se han de cumplir las siguientes condiciones de funcionamiento y entorno de aplicación: ámbitos doméstico, comercial y profesional, así como pequeñas empresas

La presente declaración está basada en:

informe(s) de control del laboratorio de ensayos de CEM



La información que aparece en este documento puede modificarse en cualquier momento sin notificación previa y no representa de ninguna manera una obligación por parte del vendedor. No se prestará garantía o representación, directa o indirecta, con respecto a la calidad, idoneidad o valor informativo para una aplicación determinada de este documento. El fabricante se reserva el derecho a modificar en cualquier momento el contenido de este documento o/y de los productos correspondientes, sin estar obligado a avisar previamente a persona u organización alguna. El fabricante no se hará cargo, en ningún caso, de desperfecto alguno originado por la utilización, o la imposibilidad de instalar este producto o la documentación, aún siendo conocida la posibilidad de dichos perjuicios. Este documento contiene información sujeta a los derechos de autor. Todos los derechos están reservados. Queda prohibida la reproducción o envío de cualquier parte o fragmento de este manual de cualquier forma, manera o para cualquier finalidad, sin el consentimiento explícito por escrito del poseedor de los derechos de autor. Los nombres de los productos y marcas que se citan en este documento tienen como única finalidad la identificación. Todas las marcas registradas, nombres de productos o de marcas que se citan en este documento son propiedad registrada del actual propietario.

©TerraTec® Electronic GmbH, 1994-2002. Reservados todos los derechos (08.11.02).

Contenido

Prefacio	4
Volumen de suministro.....	4
Descripción del producto.....	5
Conectores	6
Parte delantera.....	6
Parte trasera.....	6
Puesta en marcha	7
Configuración.....	7
Señal de entrada.....	7
Configuración de audio	7
Configuración ampliada.....	8
Ejemplos de aplicación.....	9
Conexión entre aparato de vídeo analógico y PC.....	9
Conexión entre videocámara AV y DV.....	9
Instalación del software.....	10
Instalación de DirectX 8.1.....	10
Instalación de MediaStudio Pro 6.5 VE.....	10
Descripción general del software	10
MediaStudio Pro 6.5 VE – Presentación general	10
Plug-in Ulead DVD.....	10
Primeros montajes.....	11
Grabación de DV mediante Video Capture 6.5.	11
Edición de DV con Video Editor.....	12
Salida de DV en el aparato de vídeo analógico.	15
Utilización del plug-in del DVD.	16
Anexo.	17
FAQ – Preguntas más frecuentes y sus respuestas.	17
El PC perfecto	19
Enlaces de Internet sobre la edición digital de vídeo.....	19
El servicio de TerraTec.	20
¿Tiene problemas graves?	21
Condiciones generales de servicio	22
Glosario.....	23

Prefacio

Nos alegramos de que se haya decidido por un producto de la marca TerraTec y le felicitamos por esta elección, ya que Cameo Convert es una excelente herramienta de la más moderna tecnología. Ha adquirido un producto profesional que une el mundo del vídeo analógico con el digital. Estamos convencidos de que Cameo Convert le será de gran utilidad y, sobre todo, le proporcionará momentos de gran diversión.

A continuación encontrará una breve explicación de lo que Cameo Convert tiene por ofrecerle.

Volumen de suministro

- CAMEO CONVERT
- cable de S-video
- cable Composite
- cable de audio estéreo
- bloque de alimentación
- cable DV IEEE-1394 (4 a 6 pins)
- cable DV IEEE-1394 (6 a 6 pins)
- adaptador Scart/Composite
- Ulead MediaStudio VE 6.5
- este manual
- tarjeta de registro con número de serie

Envíenos la tarjeta de registro lo más pronto posible o regístrese usted mismo a través de la dirección de Internet <http://www.terratec.net/register.htm>. Es importante para que tenga a su disposición el servicio de asistencia y de atención al cliente.

Descripción del producto

CAMEO CONVERT une mundos diferentes...

...ya que no importa si se trata de una grabación de vídeo analógica o digital: gracias al convertidor externo, es posible transferir las grabaciones de un medio al otro con una calidad excelente. Así, por ejemplo, con unos pocos pasos podrá unir la grabadora de vídeo, el televisor, la videocámara analógica o el reproductor DVD a su PC, portátil, Mac o videograbadora DV mediante la interfaz FireWire™.

Pasar de analógico a digital (y viceversa)

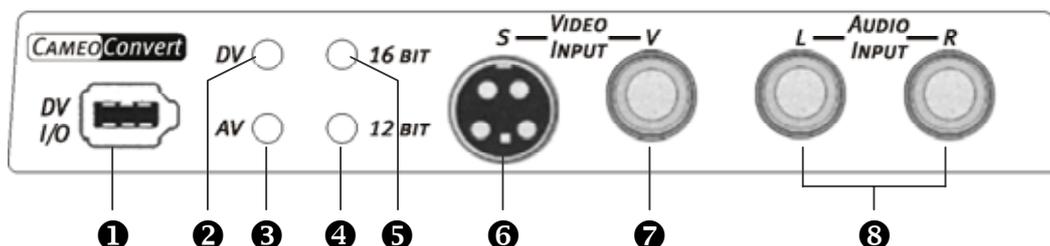
¿Desea digitalizar sus vídeos analógicos, editarlos en PC o Mac y grabarlos en DVD o (S)VCD con sólo hacer clic con el ratón? ¿Reproducir vídeos digitales en la grabadora de vídeo o en el televisor? ¿O simplemente crear una conexión entre el reproductor DVD, la grabadora de vídeo, la videocámara, el televisor y el ordenador para poder reproducir, copiar y convertir grabaciones? Con CAMEO CONVERT es una tarea fácil. Ya que en él encontrará la conexión adecuada para cada objetivo – desde la veloz interfaz FireWire™ hasta entradas y salidas de vídeo analógicas (S-video, Composite) y entradas y salidas de audio. Le permitirá pasar sin ninguna dificultad de analógico a digital y, si lo requiere, también en sentido inverso. Como a usted más le convenga.

Todo incluido: con un completo paquete de accesorios

Para que en lo que se refiere a la transmisión de vídeo no le falte nada, CAMEO CONVERT viene acompañado de un completo paquete de accesorios. En él se incluyen los cables de conexión apropiados (dos cables DV, cable de S-video, cable A/V, adaptador Scart/Composite), así como un potente paquete de software para PC con el programa Ulead MediaStudio VE 6.5, destinado a la edición profesional de vídeos y a la grabación en (S)VCD o DVD.

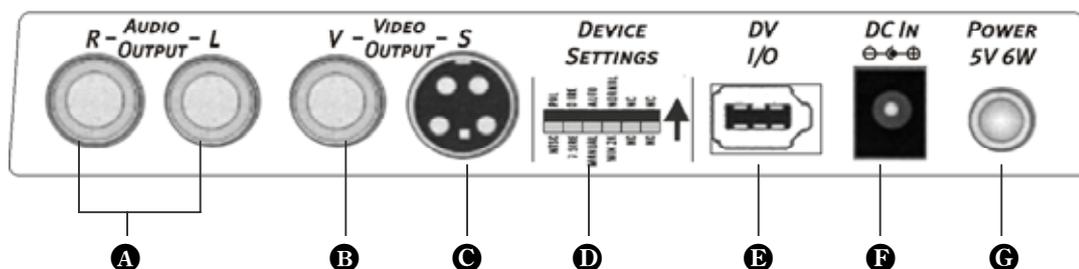
Conectores

Parte delantera



- ❶ Interfaz DV de 6 pins (FireWire™, IEEE1394) para DV In/Out
- ❷ Esta luz piloto está encendida cuando la fuente de vídeo es DV *
- ❸ Esta luz piloto está encendida cuando la fuente de vídeo es AV *
- ❹ Esta luz piloto está encendida cuando el sonido está codificado con 12 bits *
- ❺ Esta luz piloto está encendida cuando el sonido está codificado con 16 bits *
- ❻ Entrada de S-video (Y/C)
- ❼ Entrada de vídeo Composite (Cinch)
- ❽ Entradas de audio estéreo (Cinch)

Parte trasera



- ❶ Salidas de audio estéreo (Cinch)
- ❷ Salida de vídeo Composite (Cinch)
- ❸ Salida de S-video (Y/C)
- ❹ Configuración del aparato (interruptores DIP) *
- ❺ Interfaz DV de 6 pins (FireWire™, IEEE1394) para DV In/Out
- ❻ Entrada DC (+5 VDC / 6 vatios)
- ❼ Interruptor general (encendido/apagado)

* Esta configuración debe efectuarse manualmente. En el apartado Configuración encontrará más información el respecto.

Puesta en marcha

Para suministrar electricidad a Cameo Convert, utilice el bloque de alimentación que se entrega junto con el aparato (14). Sólo tiene que conectar Cameo Convert (15). Ahora el convertidor ya está listo para ser utilizado.

Configuración

En la parte superior de la carcasa se encuentran dos pulsadores



Señal de entrada

Debe pulsar la tecla “SOURCE” para configurar si desea transferir de AV a DV (la luz piloto ❸ debe estar encendida) o de DV a AV (la luz piloto ❷ debe estar encendida).

Atención: Espere cinco segundos tras pulsar la tecla SOURCE si desea volver a cambiar el modo de funcionamiento.

Configuración de audio

Pulse la tecla “AUDIO” para especificar si el convertidor codifica el sonido con 12 o con 16 bits. Si desea codificar con 12 bits, debe estar encendida la luz piloto ❹, y si desea hacerlo con 16 bits, debe estar encendida la luz piloto ❺.

Configuración ampliada

Generalmente no es necesario modificar estas opciones de configuración para hacer un uso normal de Cameo Convert. Sin embargo, le ofrecemos una descripción general del funcionamiento de cada uno de los interruptores DIP. Para acceder a los interruptores DIP deberá retirar la cubierta con precaución **D**.

Descripción de los interruptores DIP

• S1	ON	->	PAL	
	OFF	->	Sistema NTCS	
• S2	ON	->	7.5 IRE (Estándar NTSC excepto Japón)	
	OFF	->	o IRE (Estándar NTSC Japón)	
• S3	ON	->	Reconocimiento automático de la fuente de vídeo	
	OFF	->	Configuración automática de la fuente de vídeo	
• S4 & S5	Puede utilizar estos dos interruptores para ajustar Cameo Convert exactamente a sus necesidades. Sin embargo, en la mayoría de los casos no es necesario, ya que el rendimiento es muy bueno con la configuración básica.			
S5	ON	S4	ON ->	Configuración básica
			OFF ->	Windows 2000
	OFF	S4	ON ->	Windows ME / XP
			OFF ->	Windows 2000, cuando hay muchos aparatos DV conectados

¡Atención!

Cada vez que realice una modificación debe volver a conectar Cameo Convert.

Ejemplos de aplicación

Cameo Convert es compatible con los formatos DV (iLink, FireWire™ o IEEE-1394), Digital 8, Video 8, Hi8, VHS, S-VHS, VHS-C y S-VHS-C. De ahí surgen numerosas posibilidades de combinación.

Conexión entre aparato de vídeo analógico y PC

Resulta especialmente interesante la conexión entre un aparato de vídeo analógico y un PC, ya que permite digitalizar y editar material videográfico existente y grabarlo en (S)VCD, DVD u otra vez en cinta de vídeo.

Para ello, sólo tiene que conectar su aparato de vídeo analógico a la entrada de vídeo ⑥ o ⑦ y a las entradas de audio ⑧. Utilice a tal efecto los cables específicos que se suministran con el aparato. A continuación, conecte la salida/entrada DV ① con la interfaz FireWire™ de su PC. Utilice también en este caso el cable DV suministrado (cable de conexión IEEE1394 de 6 a 6 pins). Conecte el Cameo Convert. Su PC reconoce automáticamente Cameo Convert como videocámara DV. En el Administrador de dispositivos de su PC, bajo “Dispositivos de sonido, vídeo y juegos”, aparecerá el Cameo Convert como “Cámara DV y grabadora de vídeo MS”.

Para acceder al Administrador de dispositivos, pulse la tecla de Windows de su teclado (la tecla con el logo de Windows) y, sin soltarla, pulse “Pausa”. Se abrirá una ventana (Propiedades de sistema). Si utiliza Windows 98SE o ME, elija la ficha “Administrador de dispositivos”; si utiliza Windows 2000 o XP, elija “Hardware” y, a continuación, haga clic en “Administrador de dispositivos”.

Pulse una vez la tecla SOURCE de Cameo Convert para configurar AV como fuente de vídeo. La luz piloto ③ debe estar encendida.

Inicie ahora el software. Puede obtener más información acerca del software suministrado ULEAD MediaStudio PRO 6.5 en un capítulo posterior del manual titulado “Descripción general del software”. Si desea volver a transferir a cinta de vídeo analógica el material videográfico editado con el software, sólo debe pulsar la tecla SOURCE para cambiar la configuración a Fuente DV. La luz piloto ② debe estar encendida.

Conexión entre videocámara AV y DV

Naturalmente, para utilizar Cameo Convert no es necesario tener un ordenador. Puede establecer simplemente una conexión entre aparatos de vídeo externos digitales y analógicos.

En su videocámara DV encontrará una boca de conexión con el rótulo “DV IN”, “DV IN / OUT” o “iLink™”. Conecte la clavija menor del cable DV (cable de conexión IEEE1394 6 a 4 pins) con la boca de conexión de su videocámara DV, y la clavija mayor con el ① o ⑤ de Cameo Convert. La conexión con el aparato de vídeo analógico dependerá del motivo de utilización. Si desea transferir de DV a AV, conecte el aparato de vídeo analógico a la parte trasera, y si desea hacerlo en la dirección contraria, conéctelo a la parte delantera. Configure la dirección

pulsando la tecla SOURCE. La luz piloto ② o ③ mostrará la dirección configurada. Ahora sólo debe iniciar la grabación o la reproducción en los aparatos respectivos.

Instalación del software

Cuando se inserta el CD de instalación, el programa de instalación se inicia automáticamente. Si no fuera así, deberá iniciar manualmente el programa **AUTORUN.EXE** situado en el directorio principal del CD.

Aunque el programa de instalación le ahorra muchas operaciones, no es posible automatizar todo el proceso. Para que la instalación sea perfecta hay que tener en cuenta algunos puntos.

Instalación de DirectX 8.1

Como suele ocurrir a menudo, parece que no todo funciona como uno desearía. Microsoft ofrece con DirectX 8.1 un gran número de mejoras y corrección de errores que son imprescindibles para el montaje de vídeo digital.

¡Instale en primer lugar estas actualizaciones!

Instalación de MediaStudio Pro 6.5 VE

Tras la instalación de DirectX 8.1, instale MediaStudio Pro 6.5 VE. Siga las instrucciones de la pantalla. El plug-in del DVD se instala automáticamente.

Descripción general del software

La descripción que ofrecemos a continuación no debe ni puede sustituir ningún manual. En el CD de instalación encontrará documentación detallada para cada elemento de software.

MediaStudio Pro 6.5 VE – Presentación general

MediaStudio Pro 6.5 VE es un paquete de programas que se compone de los módulos siguientes, los cuales se instalan conjuntamente en el disco duro:

- Audio Editor 6.5
(para la edición de sonidos, fade in/fade out/volumen etc.)
- Video Capture 6.5 (para la grabación de secuencias de vídeo)
- Video Editor 6.5 (para el montaje, la edición y la salida de las secuencias de vídeo)

Plug-in Ulead DVD

El plug-in Ulead DVD le permite crear Video CD, Super Video CD o DVD a partir de sus grabaciones. Para ello no es necesario tener grandes conocimientos técnicos. El plug-in Ulead DVD le guiará a través de todos los pasos importantes.

Primeros montajes

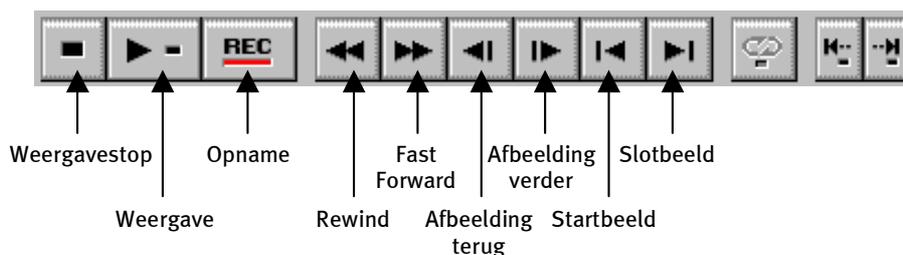
¡Importante! – Como la experiencia nos dice que un PC pocas veces funciona de manera estable y que a menudo se producen caídas del sistema que hacen el trabajo engorroso, le recomendamos grabar regularmente los datos, sobre todo tras realizar grandes modificaciones. Le aconsejamos que se acostumbre a este modo de trabajar para reducir al mínimo la pérdida de datos en caso de caída del sistema.



Grabación de DV mediante Video Capture 6.5.

En este capítulo le ofrecemos una breve introducción al trabajo con “Video Capture”.

1. Conecte Cameo Convert con la interfaz FireWire™ de su PC y la fuente de vídeo analógica.
2. Encienda Cameo Convert y póngalo en modo “AV-in”. El sistema reconoce automáticamente que se ha conectado Cameo Convert al ordenador.
3. Inicie “Video Capture 6.5” desde el grupo de programas “Ulead MediaStudio Pro 6.5 VE”.
4. Active el punto “Previsualización” del menú “Ver”. La fuente de vídeo analógica no admite el control remoto. Por ello, debe iniciar la reproducción, adelantarla, etc. de forma manual en el aparato de vídeo analógico. Cuando haya iniciado la reproducción de su aparato de vídeo analógico, la imagen de la fuente de vídeo analógica se representará en “Video Capture”.



Panel de control de Video Capture.

5. Haga avanzar o retroceder la cinta de vídeo hasta el punto en el que desee iniciar la grabación y, luego, haga clic en la tecla de grabación “REC” del panel de control de Video Capture.
6. Aparecerá la ventana “Grabar vídeo”. En “Archivo”, indique el nombre que debe recibir el videoclip en el disco duro. Mediante el botón “Hojear” puede configurar la ruta de acceso en la que debe grabarse el archivo. Asegúrese de que dispone de espacio en disco suficiente, puesto que cada segundo de vídeo DV requiere unos. 3,5 MB. Para iniciar finalmente la grabación, haga clic en “Aceptar”.

7. Los datos de vídeo se transferirán desde la videocámara hasta el disco duro del ordenador. No se preocupe si en el monitor se aprecia un temblor de la imagen; esto sólo sucede en la previsualización y no tiene ninguna influencia sobre el resultado final.

ATENCIÓN: ¡La previsualización está desprovista de sonido!

8. Tras algunos segundos, finalice la grabación pulsando la tecla “ESC”. Su primer videoclip ya está listo en el disco duro, a punto para su edición.

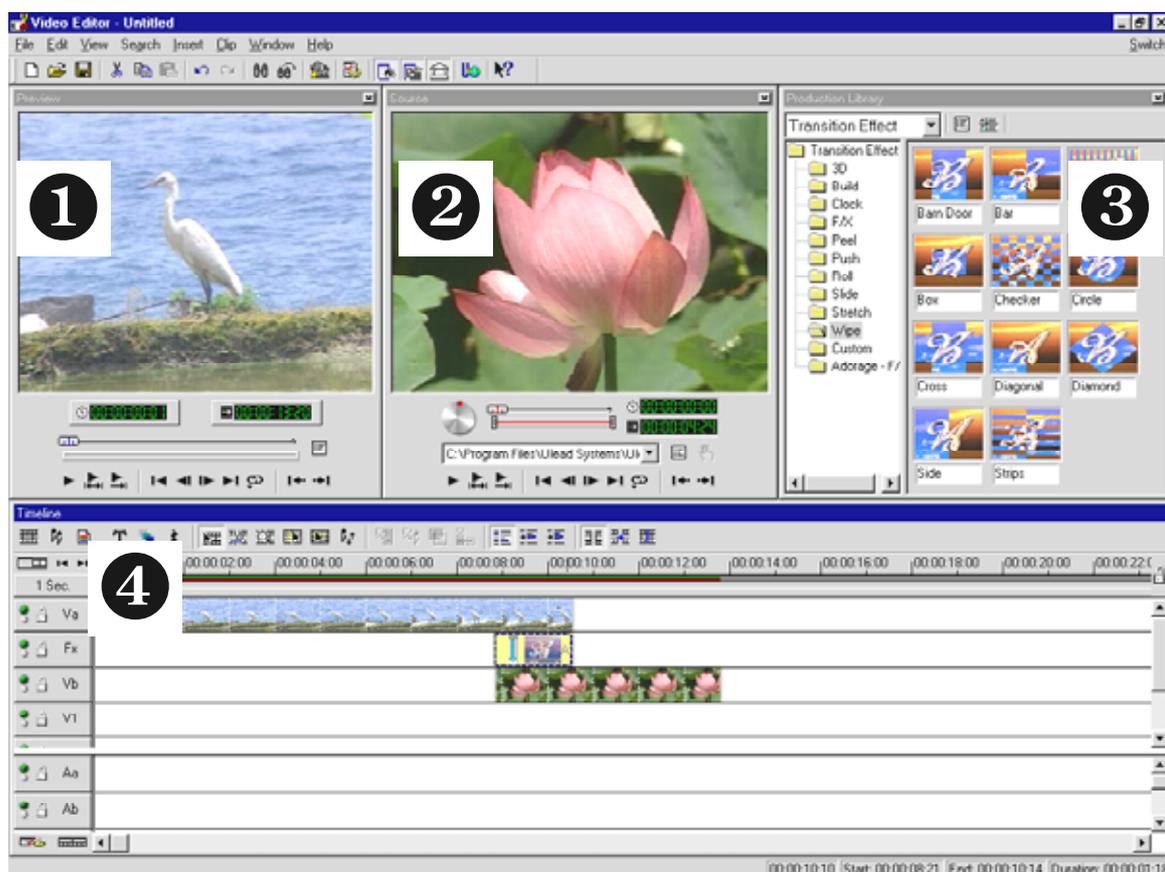
Le aconsejamos que ejecute una segunda vez los pasos descritos anteriormente para obtener otro videoclip; de este modo, en el siguiente capítulo dispondrá ya del material de partida necesario. Tenga en cuenta que debe utilizar un nombre distinto para el segundo videoclip, porque sino sobrescribiría el primero.

En general es recomendable utilizar nombres descriptivos para las grabaciones de vídeo, ya que así es mucho más fácil localizarlas y gestionarlas posteriormente.

Edición de DV con Video Editor.

Cierre Video Capture e inicie Video Editor. Con este programa podrá editar los videoclips y dotarlos de titulación y efectos especiales.

La interfaz se divide en las áreas que se muestran a continuación:

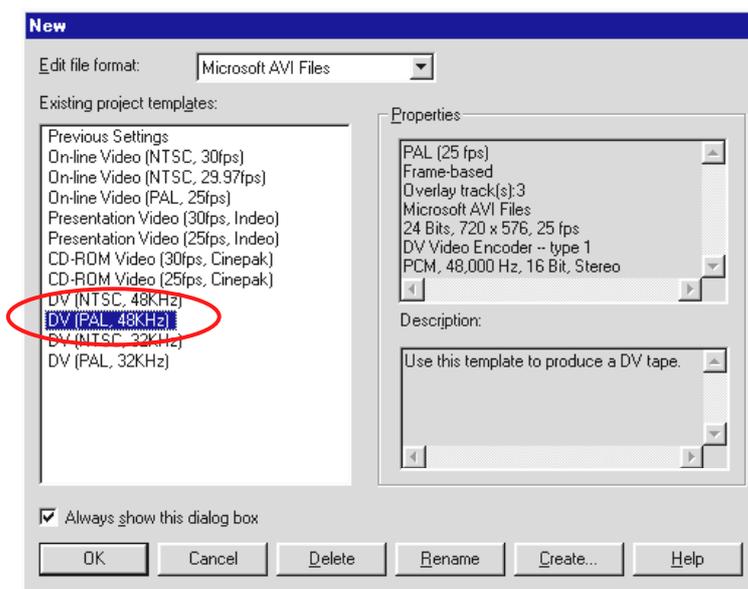


1. Ventana de previsualización (para la vista previa de un proyecto (en peor calidad))
2. Ventana de fuente (en ella puede cortar sus videoclips o audioclips antes de insertarlos)

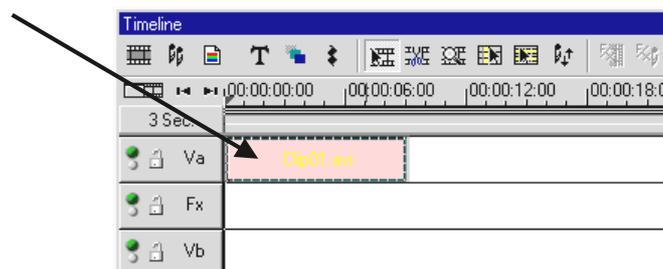
3. Archivo de producción (aquí encontrará todas las herramientas que necesita para su trabajo: efectos de vídeo y de audio, filtros y un archivo para su material de vídeo y audio)
4. Línea de tiempo (La línea de tiempo le ofrece la visión completa de su proyecto. En ella se ordenan en secuencia temporal, de izquierda a derecha, todos los videoclips, efectos, pistas de audio, etc.)

Empieza la acción:

- Tras iniciar Video Editor 6.5 se le pedirá efectuar la configuración del proyecto. Seleccione DV (PAL, Audio 48 kHz)

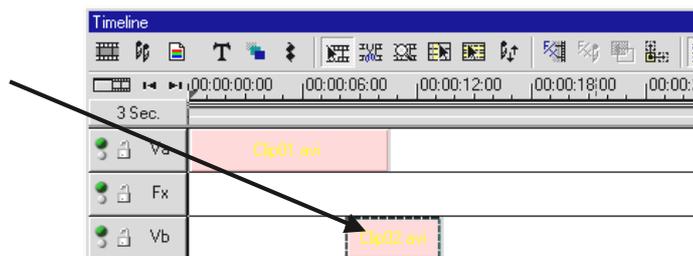


- Haga doble clic sobre la pista de vídeo **Va** que encontrará en la línea de tiempo.
- En la ventana que aparece, seleccione el archivo de su primer videoclip.
- Observe cómo el clip se sitúa en la línea de tiempo.



Mire el videoclip haciendo clic en el botón de reproducción de la ventana de previsualización.

- A continuación, haga doble clic en la pista de vídeo **Vb** e inserte en ella su segundo videoclip.
- Con el ratón, arrastre el segundo videoclip hacia la derecha hasta que el inicio del segundo videoclip se solape un poco con el fin del primero.



Mire ahora la previsualización. Verá cómo, a partir del punto en el que el videoclip de **Vb** se solapa con el videoclip de **Va**, sólo puede verse **Vb** mientras que **Va** parece haberse cortado. Ya ha hecho su primer montaje de dificultad.

En el caso de que haya conectado Cameo Convert con la tarjeta FireWire™, no verá ninguna previsualización en la ventana de previsualización de Video Editor. La previsualización se reproducirá directamente en Cameo Convert. Desde allí podrá transferir la previsualización directamente al televisor. Si no fuera así, debe configurar “DV-in” mediante la tecla SOURCE en Cameo Convert.

Para ver un vídeo en la ventana de previsualización de Ulead MediaStudio, sólo tiene que eliminar la conexión entre Cameo Convert y el PC o bien apagar Cameo Convert.

Salida de DV en el aparato de vídeo analógico.

Cuando haya terminado su primer proyecto puede transferirlo otra vez al aparato de vídeo analógico. (Para ello hace falta que Cameo Convert esté configurado en DV.)

1. Conecte Cameo Convert con la interfaz FireWire™ de su PC y el aparato de vídeo analógico.
2. Encienda Cameo Convert y póngalo en modo “DV-in”. El sistema reconoce automáticamente que se ha conectado Cameo Convert al ordenador.
3. Inicie “Video Editor 6.5” desde el grupo de programas “Ulead MediaStudio Pro 6.5 VE”.
4. Abra el proyecto de vídeo que desee transferir a su aparato de vídeo analógico.
5. En “Video Editor” haga clic en “Archivo” y, a continuación, en “Seleccionar control de dispositivos”.
6. Asegúrese de que está seleccionado el “Control de dispositivos MS 1394”.
7. Vuelva a hacer clic en “Archivo”, luego en “Volcar a cinta” y seleccione “Línea de tiempo”.
8. Seleccione “Proyecto completo”, haga clic en “Opciones”, elija “Control de dispositivos” y confirme la entrada pulsando “Aceptar”. La salida a la videocámara debería iniciarse automáticamente.

Si su PC no tiene un procesador AMD Athlon / Intel® Pentium® III 500 o superior, es probable que la grabación de audio no funcione a la perfección al utilizar la función “Volcar a cinta” para la videocámara DV. Recomendamos convertir el proyecto completo en un único videoclip DV y luego transferirlo a la videocámara. Después de haber capturado un vídeo de una videocámara DV, probablemente deba volver a calcularse de nuevo la zona de audio.



Utilización del plug-in del DVD.

Si desea grabar vídeos en VCD, SVCD o DVD, éstos deben estar en formato MPEG y en una resolución determinada. La tabla siguiente le ayudará a preparar convenientemente sus vídeos.

Medio	Resolución	Velocidad imagen	Velocidad datos vídeo	Velocidad datos audio
DVD	720 x 576	25 fps	MPEG-2 Tasa de bits constante o variable de 4~8 Mbps	Estéreo, 48 kHz y 192~384 kbps MPEG Audio
SVCD	480 x 576	25 fps	MPEG-2 Tasa de bits variable hasta 2600 kbps*	32~384 kbps* MPEG-1 Layer 2
VCD	352 x 288	25 fps	MPEG-1 Tasa de bits constante 1.152 kbps	Estéreo, 44,1kHz y 224 kbps MPEG-1 Layer 2

** Atención, la velocidad de datos total máxima (audio y vídeo) no puede superar los 2.750 kbps.*

Para grabar ahora su proyecto de vídeo en el formato correspondiente, abra Video Editor.

1. Abra el proyecto de vídeo a partir del cual desea crear un VCD, SVCD o DVD.
2. Abra el menú “Archivo”, haga clic en “Crear” y seleccione “Archivo de vídeo”.
3. En la ventana que aparece, introduzca un nombre para el archivo que va a crear y, en “Tipo de archivo”, seleccione la opción “Archivos MPEG (*.mpg)”.
4. Haga clic en “Opciones”.
5. En la siguiente ventana, en “Tipo de medio”, seleccione el formato MPEG correspondiente. Asegúrese de configurar también aquí el estándar de vídeo de su proyecto (PAL/NTSC).
6. Video Editor creará el archivo solicitado.
7. Haga clic en “Siguiente” (en el caso de vídeos extensos, este “Siguiente” puede significar una o dos tazas de café), haga clic de nuevo en “Archivo” y luego en “Exportar” y en “Plug-in DVD”.
8. Seleccione el archivo que acaba de crear. El Plug-in de DVD reconoce el formato (VCD/SVCD/DVD) automáticamente y le ayuda paso a paso a crear el VCD, SVCD o DVD.

¡Que lo disfrute!

Anexo.

FAQ – Preguntas más frecuentes y sus respuestas.

En Windows 98 SE no se pueden reproducir hacia atrás los datos de vídeo de MediaStudio Pro 6.5 VE, como se describe en el capítulo “Salida DV en la videocámara”.

1. Seguramente no ha instalado DirectX 8.X. Lo encontrará en el CD de instalación que acompaña al producto.
2. Para asegurarse de que todos los archivos de DirectX 8.X sean actuales, puede descargar la actualización “Video Capture Update” para DirectX desde el sitio Web de Microsoft:

<http://www.microsoft.com/directx>

He oído que hay problemas con el tamaño de archivo de las grabaciones. ¿Cuáles son estos problemas?

En realidad existe limitación del tamaño de archivo. Por una parte, hay una limitación motivada por el mismo formato AVI. Los programas antiguos basados en VfW sólo soportan el formato AVI hasta un tamaño de archivo máximo de 2GB. Los programas actuales que se basan en DirectShow soportan los archivos AVI hasta un máximo de 4GB. Sin embargo, como esto sólo permitiría una longitud máxima de vídeo de unos 18 minutos para DV, se ha seguido desarrollando el formato. El formato actual OpenDML para archivos AVI ya no conoce limitaciones, pero se ve restringido por el sistema de archivos del sistema operativo correspondiente.

- FAT (Windows 98 SE, ME, 2000)
El tamaño máximo de archivo es de 2 GB (unos 9 minutos de vídeo DV)
- FAT 32 (Windows 98 SE, ME, 2000, XP)
El tamaño máximo de archivo es de 4 GB (unos 18 minutos de vídeo DV)
- NTFS (Windows 2000, XP)
El tamaño máximo de archivo corresponde al tamaño de la partición.

Por lo tanto, si pretende editar vídeos extensos, le recomendamos que utilice Windows 2000 o XP. MediaStudio Pro 6.5 VE soporta sin problemas los archivos OpenDML.

Las secuencias de vídeo tiemblan o saltan.

Seguramente su disco duro es demasiado lento y no puede escribir los datos recibidos con la suficiente rapidez. Debería desfragmentar regularmente el disco duro. Si utiliza un disco duro Ultra-DMA, compruebe que el modo Ultra-DMA esté activado en el

Administrador de dispositivos. Le recomendamos utilizar un disco duro independiente para almacenar exclusivamente su material videográfico. Debería instalar también en este disco duro los directorios temporales de MediaStudio Pro 6.5 VE.

Lea también el punto siguiente.

¿Qué velocidad debe tener el disco duro para evita pérdidas de datos (drop outs) durante la grabación o la reproducción?

Para transmitir datos de vídeo DV sin problemas, necesita un disco duro con una velocidad de datos mínima de 3,5 MBps. Le aconsejamos encarecidamente instalar un disco duro SCSI o IDE que admita el modo Ultra-DMA. En el caso de un disco duro Ultra-DMA, asegúrese de que este modo esté activado en el Administrador de dispositivos y de que se ha instalado el controlador Ultra-DMA actual para su sistema.

En “VideoCapture” aparece un mensaje indicando que no se puede acceder al controlador de captura y no es posible la grabación.

Compruebe que Cameo Convert aparezca especificado en el Administrador de dispositivos de Win98 SE/ME, 2000 o XP. Esta operación la realiza el sistema operativo automáticamente. En caso negativo, haga clic en Actualizar.

Tras exportar un clip procesado por completo, todas las escenas editadas aparecen descompuestas en mosaico o la videocámara informa de un “Formato incorrecto”.

Se requieren dos actualizaciones de DV en Win 98 SE (**2427up.exe**, **243174up.exe**). Puede instalar estas actualizaciones directamente desde del CD de instalación.

El PC perfecto

Lo sentimos, el PC perfecto todavía no se ha construido. Cada PC tiene sus ventajas e inconvenientes y debe concebirse en función de su uso principal. A continuación le ofrecemos una pequeña lista que puede ayudarle a aligerar el peso de la decisión:

El procesador

Cuando se trabaja con datos de vídeo DV, la velocidad del procesador es más bien secundaria, pero cobra importancia si se quieren realizar efectos de vídeo y mezclas complejas. Con un procesador de alta velocidad, el cálculo de efectos se acelera y se reducen los tiempos de espera. Para la edición de vídeo le recomendamos un procesador Intel Pentium III o AMD Athlon.

La memoria

Para la edición de vídeo tiene que manipularse el material videográfico. Cuando es posible almacenar grandes cantidades de datos en la memoria y no hace falta leerlas continuamente del disco duro o escribirlas en él, la diferencia es apreciable. Aunque 64 MB RAM son suficientes, le recomendamos una memoria de 128 MB. Si utiliza Windows 98 SE, no tiene mucho sentido trabajar con una memoria superior.

El disco duro

En la edición de vídeo digital, ningún componente es tan importante como el disco duro. En principio, todos los discos duros actuales son capaces de leer y escribir con suficiente rapidez los datos generados. Si utiliza un disco duro IDE, debe asegurarse de que éste se encuentre en modo DMA. Se recomienda, además, instalar un segundo disco duro que esté reservado exclusivamente para los datos de vídeo.

Enlaces de Internet sobre la edición digital de vídeo

<http://www.dvfilmmaker.com> (página en inglés dedicada a las filmaciones DV).

<http://www.mainconcept.com> (fabricante de programas de edición y composición de vídeo y otras aplicaciones útiles)

<http://www.videox.net> (página en alemán)

<http://www.slashcam.de> (página en alemán)

El servicio de TerraTec.

“Rien ne va plus – Nada funciona” no es algo precisamente agradable, pero también puede ocurrir con los mejores sistemas. En un caso así, TerraTecTeam le aconsejará y ayudará con mucho gusto.

Servicio de asistencia técnica, buzón electrónico, Internet.

En caso de un problema grave, p. ej. cuando con la ayuda especializada del presente manual, un amigo o el encargado del establecimiento de venta no pueda solucionarlo, contacte directamente con nosotros.

La primera opción sería contactarnos a través de Internet: en las páginas de <http://www.terratec.net> encontrará permanentemente respuestas actuales a las preguntas más frecuentes (FAQ), así como los últimos controladores. Todo esto está también a su disposición en nuestro servicio de boletín electrónico. Los números de teléfono son: +49-(0)2157-8179-24 (analógico) y +49-(0)2157-8179-42 (RDSI).

En caso de que las ayudas mencionadas no solucionen su problema, contáctenos a través de nuestra línea telefónica de asistencia técnica. Asimismo, puede ponerse en contacto con nosotros online. Para ello visite la siguiente página <http://www.terratec.net/support.htm>. En ambos casos tenga a la vista las siguientes informaciones:

- su número de registro,
- la presente documentación,
- los datos de su configuración impresos en papel,
- el manual de su placa base,
- la configuración de la BIOS impresa en papel.

Asimismo, será de gran ayuda para nuestros técnicos si se encuentra frente al ordenador durante la conversación telefónica para realizar directamente algunas operaciones y probar algunos trucos. Anote el nombre del técnico del equipo de soporte al contactar con

él. Pues lo necesitará en caso de que exista algún defecto y tenga que enviarnos su tarjeta.

¿Tiene problemas graves?

Antes de devolvernos su Cameo Convert, póngase en contacto con nosotros, anote el nombre del técnico del equipo de soporte y tenga en cuenta los puntos siguientes:

- Rellene completamente y con claridad el documento de seguimiento postventa que acompaña a CameoConvert. Cuanto más completa y detalladamente describa el fallo, más rápidamente podrá tramitarse la reparación. Los envíos sin descripción del fallo no pueden tramitarse y serán devueltos inmediatamente a cargo del remitente.
- Debe adjuntar al paquete una copia de la factura de compra (no el original). Si no es así, supondremos que el producto está fuera del plazo de garantía y facturaremos la reparación.
- Le rogamos que utilice un embalaje suficientemente seguro y protegido. Según nuestra experiencia, el embalaje original es el más indicado. Tenga en cuenta que se trata de un componente electrónico sensible.
- Franquee suficientemente el paquete – nosotros haremos lo propio para la devolución.

Todo irá bien. ;-)

Condiciones generales de servicio

1. Generalidades

Con la compra y recepción de la mercancía usted acepta nuestras condiciones generales de servicio.

2. Certificado de garantía

Para comprobar su certificado de garantía es necesaria una copia de la factura de compra y del albarán de entrega. Si no acredita dicho certificado de garantía, los costes de reparación del aparato correrán de su cuenta.

3. Descripción de fallos

Los envíos que no contengan ninguna descripción de fallos o en los que dicha descripción sea insuficiente ('defectuoso' o 'para reparar' se consideran indicaciones insuficientes) serán reenviados cobrándose unos costes de manipulación adicionales por el mayor tiempo implicado en la reparación al tener que determinarse las causas de la misma.

4. Reclamaciones injustificadas

En caso de una reclamación injustificada (ningún fallo determinable, probablemente un fallo de manejo), se remitirá el aparato contrarrembolso del cobro de los gastos de tramitación.

5. Embalaje

A ser posible, emplee el embalaje original para remitir el aparato objeto de la reparación o de la reclamación. En caso de utilizarse un embalaje inadecuado, la obligación de la garantía puede quedar invalidada. En el caso de daños de transporte resultantes de esta causa, se extinguirá la obligación de la garantía.

6. Productos de otros fabricantes

Los aparatos no fabricados o comercializados por TerraTec Electronic GmbH, serán remitidos contrarrembolso de los gastos de tramitación.

7. Reparaciones con costes a cargo del cliente

Los gastos por reparaciones efectuadas fuera del periodo de garantía correrán a cargo del cliente.

8. Gastos de transporte

Los costes originados por el transporte y aseguramiento de las mercancías enviadas a TerraTec Electronic GmbH corren a cargo del remitente. La empresa TerraTec Electronic GmbH asume, en caso de estar vigente el periodo de garantía, los gastos de transporte en la reexpedición de la mercancía. En caso de entregas no franqueadas, se declina la recepción de la mercancía por razones empresariales.

9. Disposición final

La empresa TerraTec Electronic GmbH se reserva el derecho a modificar o complementar estas condiciones generales de servicio.

Por lo demás, se reconoce la validez de las condiciones generales comerciales de la empresa TerraTec Electronic GmbH.

Glosario

Apertura – véase Transición

AVI – Formato de vídeo de **Windows**.

Blue Screen – Variante del -> Chroma Keying

Campo– Para evitar el centelleo que se produce al reproducir señales de vídeo en un televisor, en lugar de enviar 25 cuadros por segundo (en el estándar PAL) se envían 50 campos (o semicuadros) por segundo. Estos campos son las filas impares (las que se envían primero) o las filas pares que se reproducen en la pantalla.

Captura – Sinónimo de grabación.

Chroma Keying – En Chroma Keying se utiliza una superficie de un solo color, delante de la cual, por ejemplo, se graba un actor. Durante el tratamiento posterior, esta superficie puede convertirse en transparente y permitir así aplicar un fondo diferente.

Clip – Breve fragmento de material videográfico.

Composite Video – Composite Video es un sistema de transferencia usual en los productos dirigidos al público general, que generalmente se realiza mediante una boca de conexión Cinch y que, por ejemplo, es utilizado a menudo en los televisores. En este procedimiento, todas las señales (crominancia y luminancia) se transmiten en un único cable. La calidad de Composite Video es peor que, por ejemplo, el -> S-video, donde la crominancia y la luminancia se transmiten por separado.

Conector Hosiden – Un pequeño conector de cuatro polos utilizado, entre otras cosas, para la transmisión de señales de -> S-video.

Control de dispositivo – Describe, en el ámbito del vídeo DV, la posibilidad de controlar la videocámara desde el PC.

CPU – Unidad central de procesamiento (Central Processing Unit). La parte del ordenador (procesador, por ejemplo Pentium o Athlon), que se ocupa del verdadero procesamiento.

Crominancia– El término crominancia describe el señal de color en -> YUV, formado por dos componentes de color. U es la diferencia de color entre rojo i cian, i V, la diferencia de color entre amarillo y azul.

D8 – Digital 8 es el sucesor del formato Hi8 o VHS-C en las videocámaras. Se graba igualmente en casetes Hi8 o D8 pero con formato DV digital.

Device Control – véase Control de dispositivo

DirectDraw – DirectDraw es un estándar gráfico iniciado por Microsoft. Permite, entre otras cosas, escribir datos directamente en la memoria de la tarjeta gráfica, por ejemplo para reproducir imágenes de vídeo sin temblores.

Dropped Frames – Hace referencia a imágenes individuales que faltan en el flujo de datos de vídeo, debido, generalmente, a la lentitud del disco duro.

DV – DV proviene de Digital Video. El estándar DV tiene un procedimiento de compresión de 5:1, lo que corresponde a una velocidad de datos de 3,125 MBps y, por ello, prácticamente todos los discos duros actuales lo admiten. La calidad del estándar DV es muy alta y se utiliza frecuentemente incluso en producciones profesionales. Hay dos tipos distintos de casetes para DV que se diferencian por la duración máxima de reproducción y por el tamaño, pero cuyos datos de vídeo son compatibles entre sí. MiniDV está pensado para el ámbito no profesional y ofrece longitudes de cinta de hasta 1 hora. El formato DV para el mundo profesional proporciona tiempos de reproducción de hasta 3 horas.

DV-In – En principio, la boca de conexión de DV de una videocámara puede transportar los datos de vídeo en ambas direcciones. Desde la videocámara o hacia la videocámara. Sin embargo, muchas videocámaras de Europa no disponen de la posibilidad DV-In. Véase -> Habilitación DV-in

Edición de vídeo lineal – La edición de vídeo lineal tiene su origen en el vídeo analógico. Generalmente, los datos de vídeo originales se encuentran en la misma secuencia que los videoclips editados. Una forma sencilla de edición lineal es, por ejemplo, la transferencia desde una videocámara analógica a una grabadora de vídeo con el rechazo simultáneo de determinados clips. Si, tras esta operación, se desea insertar un nuevo clip en la mitad de la grabación, es necesario volver a editar todos los clips posteriores.

Edición de vídeo no lineal – A diferencia de lo que ocurre en la edición de vídeo lineal, aquí existe la posibilidad de editar videoclips sin influir en los clips posteriores. La edición de vídeo no lineal permite, por ejemplo, acortar o eliminar un clip situado al inicio de un proyecto de vídeo sin tener que volver a editar los clips que le siguen.

Filtro de vídeo – Con los filtros de vídeo puede influir de muchas y variadas maneras sobre el material de vídeo. Por ejemplo, puede cambiar con ellos los colores, o puede utilizar filtros complejos para desmejorar una película de excelente calidad y hacer que parezca una antigua película muda.

FireWire™ – Nombre dado por Apple a -> IEEE 1394.

Habilitación de DV-in – Debido a la legislación aduanera europea, la importación de grabadoras de vídeo digitales resulta más cara que la importación de reproductores de vídeo

digitales. Esto ha llevado a los fabricantes de videocámaras a modificar los aparatos dirigidos al mercado europeo, desactivando la entrada digital -> DV-in. Naturalmente, no ha faltado quien en poco tiempo haya ideado un método ingenioso para eliminar este bloqueo. Este procedimiento se llama habilitación de DV-in. La habilitación es necesaria para poder transferir un material de vídeo a una videocámara DV. Hay habilitadores disponibles para casi todas las videocámaras y pueden adquirirse libremente en el mercado.

Hi8 – Sistema analógico de grabación de vídeo que transmite el color y el brillo de forma separada y consigue, de este modo, una calidad mejor que, por ejemplo, el VHS-C.

IEEE 1394 – Se trata de un sistema de bus universal para la transmisión de datos digitales, desarrollado inicialmente por Apple. Los aparatos conectados pueden estar separados entre sí por un cable de hasta 4,5 m de longitud. Las velocidades de transmisión pueden llegar a 400 Mbitps. Como no existe ninguna especificación sobre qué formato deben tener los datos que se envían a través de este bus, hasta ahora ha faltado un estándar unitario para los datos de vídeo. Sony ha llenado este vacío con la “fuerza de los actos consumados”, integrando bocas de conexión FireWire™ en sus grabadoras digitales y utilizando un protocolo propio. Finalmente, con FireWire™ y el protocolo de Sony se ha hecho realidad el sueño de la edición de vídeo sin pérdidas.

iLink – Nombre dado por Sony a -> IEEE 1394.

Linear Editing – véase Edición de vídeo lineal.

Luma Keying – A diferencia del sistema Chroma Keying, mediante Luma Keying la transparencia del vídeo se determina a partir de la luminosidad.

Luminancia– Hace referencia al brillo en -> YUV. (Y)

Memoria – véase RAM

MiniDV – Versión del formato DV dirigida al público general. Véase también -> DV.

MiniDVD – Hace referencia al sistema de copia de datos DVD en un CD convencional con la estructura de directorio y el menú de navegación correspondientes. Muchos de los reproductores de DVD disponibles actualmente pueden reproducir los MiniDVD sin problemas. Sin embargo, el MiniDVD, debido a su menor espacio de almacenamiento, sólo puede grabar 18 minutos de vídeo. Si no dispone de ningún dispositivo de copia de DVD, es recomendable crear un -> SVCD.

MJPEG – Motion JPEG es un procedimiento de compresión según el cual cada imagen del flujo de datos se comprime de forma individual.

MPEG – El Motion Picture Experts Group es un consorcio formado por destacados fabricantes y desarrolladores de tecnología de vídeo que acuerdan nuevos estándares, como MPEG-1 o MPEG-2.

Non linear Editing – véase Edición de vídeo no lineal.

NTSC – NTSC es el estándar que se utiliza en Estados Unidos o en Japón, entre otros países. NTSC ofrece una mayor velocidad de cuadro que PAL (30 cuadros, es decir, 60 -> campos por segundo), pero una resolución menor (525 líneas, 480 de ellas visibles). La representación de color en el estándar NTSC se realiza en -> YIQ.

PAL – Se trata del estándar de vídeo más usual en Europa. La velocidad de cuadro del sistema PAL es de 25 imágenes (o 50 -> campos) por segundo, con una resolución de 625 líneas (576 de ellas visibles). La representación del color en el estándar PAL se realiza en -> YUV.

Preview – Nombre en inglés para Previsualización. La previsualización permite obtener una visión general de un trabajo. En situaciones normales, la calidad final es netamente superior a la de la previsualización.

Previsualización – véase Preview.

Procedimiento de salto de línea – véase Campo.

RAM – La memoria de acceso aleatorio (Random Access Memory) es la memoria de trabajo del PC. Puesto que para la edición de vídeo con efectos se requiere mucha memoria, es válida la siguiente máxima: ¡Nunca se tiene suficiente RAM!

Rendering – Hace referencia al recálculo de los clips de vídeo o audio tras su modificación, debida, por ejemplo, a la utilización de un efecto o un filtro.

Saturación de color – Describe el porcentaje de color en la imagen.

Saturation – véase Saturación de color.

SECAM – Los ingleses conducen por la izquierda, los franceses ven SECAM. Junto a PAL y NTSC, SECAM es el tercer estándar de vídeo en discordia, aunque solamente se utiliza en Francia y algunos países del este. En la antigua RDA también se llegó a introducir el estándar SECAM.

Sistema de color RGB – Con el sistema de color RGB, cada píxel visible está formado a partir de los tres componentes R (red), G (green) y B (blue). Si se desea conseguir una representación fiel del color en la pantalla del ordenador, cada uno de estos componentes debe tener como mínimo 256 valores. Esto corresponde exactamente a un byte de espacio en

disco para cada componente de color. Por lo tanto, para una única imagen de vídeo completa se necesitan 768 píxeles x 576 píxeles x 3 bytes = 1327104 bytes. ¡Esto significa más o menos 1,2 MB por imagen! Así, para un segundo de vídeo en sistema RGB se necesitan unos 31,6 MB de espacio en disco. Utilizando este procedimiento, un disco duro de 2 gigabytes tendría una capacidad de vídeo de aproximadamente un minuto. Dejando de lado que (todavía) no existe ningún disco duro que pueda transmitir esta cantidad de datos en tiempo real, existen posibilidades de reducir significativamente la cantidad de datos de la señal de vídeo mediante la transformación a otro sistema de color (generalmente YUV) y mediante la compresión (generalmente MJPEG).

Storyboard – En contraposición al -> timeline, el storyboard ofrece un resumen temático del desarrollo de un proyecto de vídeo. Es fácil identificar cada una de las escenas, aunque no da información acerca de la duración real del proyecto.

SVCD – Abreviatura de Super Video CD. El SVCD es parecido al -> VCD, pero tiene la gran ventaja de que los datos se ofrecen en formato MPEG-2 con -> tasa de bits variable. Además, la resolución de 480 X 576 puntos de imagen es mayor que en el VCD. Generalmente, un SVCD contiene 45-50 minutos de película. La tasa de bits (audio y vídeo) de un SVCD no puede superar los 2,6 Mbps. Los SVCD pueden reproducirse en muchos reproductores DVD independientes.

S-video – En contraposición al -> Composite Video, en este caso la crominancia y la luminancia de la señal de vídeo se transmiten por separado, con lo que se consigue una mayor calidad.

Tasa de bits – La tasa de bits indica el tamaño del flujo de datos por segundo. Cuanto más alta sea la tasa de bits, mejor será la calidad. Se distingue entre tasa de bits constante (p. ej. para -> VCD) y tasa de bits variable (p. ej. para -> SVCD y -> DVD). Mientras que en la tasa de bits constante la tasa mantiene siempre el mismo valor, en la tasa de bits variable el tamaño del flujo de datos de ajusta al material de imagen.

Timeline – El timeline es la línea de tiempo en la que se colocan y editan los videoclips.

Transición– Denomina el paso suave de un videoclip al siguiente, consiguiendo a menudo un gran efecto.

Transition – véase Transición.

Trim – Designa el corte de un videoclip por el principio o el final.

VCD – Abreviatura de Video CD. El Video CD tiene una resolución PAL de 352 X 288 puntos de imagen y utiliza el formato MPEG-1 para la grabación de datos de vídeo y audio. Utiliza una -> tasa de bits constante de 1,15 Mbps para datos de vídeo y de 224 kbps para datos de audio. El VCD puede reproducirse en prácticamente cualquier reproductor DVD.

Velocidad de cuadro – Describe la cantidad de imágenes en un determinado período. La velocidad de cuadro se mide frecuentemente en cuadros por segundo (fps).

Velocidad de datos – véase Velocidad de transmisión de datos

Velocidad de trama– véase Velocidad de cuadro.

Velocidad de transmisión de datos – La velocidad de transmisión de datos describe la rapidez con que el disco duro puede escribir o leer datos de forma continuada. Generalmente se mide en segundos, p. ej. 7 MBps.

Video for Windows – Se trata del antiguo sistema de vídeo para Windows, todavía utilizado con frecuencia hoy en día.

YIQ – YIQ es un sistema de color emparentado con \rightarrow YUV. Como éste, viene determinado por un componente de brillo \rightarrow luminancia (Y), pero con otros componentes de color, I (diferencia de color cian-naranja) y Q (diferencia de color magenta-verde). El sistema YIQ se utiliza, por ejemplo, en \rightarrow NTSC.

YUV – YUV designa un sistema de color que se determina mediante un componente de brillo \rightarrow luminancia (Y) y dos componentes de color \rightarrow crominancia (U, V).