

# JVC



KIT DI CONNESSIONE PER PC

Per Windows®

## JLIP VIDEO CAPTURE/ JLIP VIDEO PRODUCER

ITALIANO

 JLIP



**ISTRUZIONI**

LYT0531-007A

**IT**

<b>SEZIONE RELATIVA AL SOFTWARE JLIP VIDEO</b>	
<b>CAPTURE</b> .....	<b>5 – 32</b>
<i>AVVIO DI JLIP VIDEO CAPTURE</i>	<b>6</b>
<i>INIZIALIZZAZIONE</i>	<b>7</b>
Selezione dell'apparecchio collegato .....	7
<i>FINESTRE JLIP VIDEO CAPTURE</i>	<b>8 – 10</b>
Finestra Index .....	8
Finestra DV Controller .....	9
Finestra Image Viewer .....	10
<i>FUNZIONE BASE DI CATTURA IMMAGINI</i>	<b>11 – 12</b>
<i>FUNZIONI AVANZATE DI CATTURA</i>	<b>13 – 15</b>
Immagine importata .....	13
Cattura automatica .....	14 – 15
<i>VISIONE DELLE IMMAGINI</i>	<b>16 – 18</b>
Visione a diapositiva .....	16
Correzione immagini .....	17
Scelta del formato dell'immagine .....	17
Aspetto di Image Viewer .....	18
<i>SCelta DI UN COLORE DI SFONDO</i>	<b>19</b>
<i>CAMBIO DEL FORMATO DELL'IMMAGINE</i>	<b>20 – 22</b>
Preferenze per il formato JPEG .....	20
Preferenze per Bitmap .....	21
Preferenze per il formato DVF .....	22
<i>SALVATAGGIO DI UN'IMMAGINE</i>	<b>23 – 24</b>
Salvataggio dell'indice immagini .....	23
Salvataggio delle immagini della finestra Image Viewer .....	24
Aggiunta di un file di immagini alla finestra Index .....	24
<i>SALVATAGGIO DELLE IMMAGINI DI UN ALBUM</i>	<b>25</b>
Salvataggio di un'immagine di album .....	25
Copiatatura di un'immagine di un indice .....	25
<i>CANCELLAZIONE DI UN'IMMAGINE DELL'INDICE</i>	<b>26</b>
Cancellazione di un'immagine dell'indice .....	26
Spostamento di un'immagine dell'indice .....	26
<i>AGGIUNTA DI IMMAGINI AD UN ALBUM</i>	<b>27</b>
Aggiunta di immagini ad un album .....	27

<b>COPIA DI IMMAGINI</b>	<b>28</b>
Copia di un'immagine nella clipboard .....	28
Incollatura di immagini dalla clipboard .....	28
<b>EDITING DELLE IMMAGINI</b>	<b>29</b>
<b>CREAZIONE DI UN ALBUM HTML</b>	<b>30</b>
Salvataggio delle immagini nel formato HTML .....	30
Visione di un album HTML .....	30
<b>DIAGNOSTICA</b>	<b>31 – 32</b>

## **SELEZIONE DEL SOFTWARE JLIP VIDEO PRODUCER** ..... **33 – 54**

<b>LANCIO E USCITA DA JLIP VIDEO PRODUCER</b>	<b>34 – 35</b>
Lancio del software JLIP Video Producer .....	34
Uscita da JLIP Video Producer .....	34
Inizializzazione dei dispositivi JLIP .....	35
<b>PULSANTI E DISPLAY DELLA FINESTRA JLIP VIDEO PRODUCER</b>	<b>36 – 40</b>
<b>OPERAZIONI BASILARI</b>	<b>41 – 50</b>
Messa in funzione dell'unità video sorgente .....	41
Impostazione dei punti In/Out .....	41
Riproduzione di una scena programmata .....	42
Duplicazione .....	43
Selezione un Effetto/P.AE .....	44
Selezione di un Effetto Dissolvenza/Tendina .....	44
Pulsanti Effetti/P.AE e Dissolvenza/Tendina .....	45
Salvataggio di un elenco dei programmi .....	46
Apertura di un file salvato .....	47
Sovrascrittura del file .....	47
Correzione e taglio dei dati di contatore programmati .....	48
<b>OPERAZIONI AVANZATE</b>	<b>51 – 52</b>
Cambiamento del numero di ID .....	51
Collegamento di un altro apparecchio durante il funzionamento .....	51
Regolazione dello stacco tra i punti In/Out di montaggio memorizzato nel computer e quello duplicato sulla piastra di regolazione .....	52
<b>SOLUZIONE DI PROBLEMI</b>	<b>53 – 54</b>
<b>INDICE</b>	<b>55</b>



# SEZIONE SOFTWARE JLIP VIDEO CAPTURE

---

Per le ultime informazioni (in inglese) sul programma, visitate il nostro sito Web al seguente indirizzo:  
<http://www.jvc-victor.co.jp/english/index-e.html>

## Avvio di JLIP Video Capture



- 1 Accendere il PC ed avviare Windows®.
- 2 Fare clic sul tasto **Start** della barra delle applicazioni.
  - Sullo schermo compare il menu Programmi.
- 3 Posizionare la freccia azionata dal mouse su **JLIP Video Capture** e fare clic per avviare il programma.
  - Si avvia JLIP Video Capture.

### NOTA

- Chiudere qualsiasi altro programma in funzione sul PC.
- Chiudere tutte le applicazioni attive, quali screen saver, applicazioni e-mail, antivirus, agende, ecc.
- Disattivare la condivisione di file e stampanti.

### ATTENZIONE

- Non scollegare o spegnere l'unità video sorgente durante il funzionamento di JLIP Video Capture.

## COME CHIUDERE IL PROGRAMMA

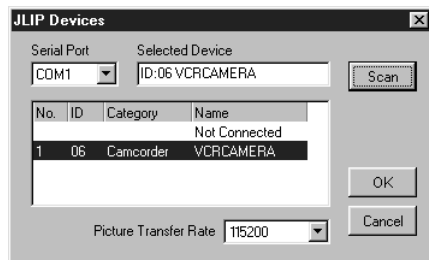
Fare clic sul tasto Close o selezionare da **File** — **Exit**.

## SELEZIONE DELL'APPARECCHIO COLLEGATO

E' possibile utilizzare la finestra **JLIP Devices** per selezionare l'unità video collegata ad una delle porte COM (RS-232C) dopo aver avviato JLIP Video Capture o quando ci si collega ad un'unità video sorgente differente.

**1** Selezionare **Window — DV Controller** nella finestra **Index**.

- Si apre la finestra **JLIP Devices**.
- Per aprire la finestra **JLIP Devices**, è possibile anche selezionare **Preferences — Devices** nella finestra **DV Controller**.



**2** Selezionare **Serial Port** (da **COM 1** a **COM 4**).

- Selezionare la porta COM a cui è collegata l'unità video sorgente.

**3** Fare clic su **Scan**.

- Quando viene trovata l'unità video collegata, il suo nome compare nella finestra.

**4** Selezionare **Picture Transfer Rate**.

- Impostarlo su 115200.
- In base alle caratteristiche tecniche del PC, è possibile che, una volta impostata questa velocità, il software non funzioni adeguatamente. Se durante l'utilizzo si verifica un errore, impostare una velocità più bassa (38400 o inferiore).

**5** Fare clic su **OK**.

- Dopo aver ultimato l'impostazione compare la finestra **DV Controller**.

### NOTA

Se l'unità video sorgente non viene identificata, seguire queste indicazioni.

- 1 Verificare che la porta COM a cui è collegata l'unità video sorgente sia stata selezionata dalla finestra **JLIP Devices**.
- 2 Controllare i collegamenti.
- 3 Predisporre l'interruttore dell'unità video sorgente su **PLAY** o **PLAY/PC**.
- 4 Fare clic su **Scan** nella finestra **JLIP Devices**.
- 5 Se l'unità video sorgente appare nella finestra, fare clic su **OK** (la predisposizione è stata completata).

### ATTENZIONE

- Se utilizzate un modem interno oppure la trasmissione IrDA, è probabile che la porta COM RS-232C sia occupata. In questo caso, cliccare sul tasto destro del mouse per selezionare **Risorse del computer**, quindi selezionare **Proprietà — Proprietà: Sistema — Gestione periferiche**. Fare clic su **Porte (COM & LPT)** per confermare qual è la porta COM disponibile. Se tutte le porte COM sono occupate, impostare la porta COM utilizzata dal modem oppure il driver IrDA su **Non valido**.
- Se sul PC è installato un driver USB o una Digital Still Camera, non sarà possibile utilizzare la porta RS-232C.
- In base alle caratteristiche tecniche del PC, può risultare necessario modificare le impostazioni BIOS.

## FINESTRA INDEX

Le immagini raccolte vengono visualizzate nella finestra **Index**.



### 1 Barra Utensili



#### Pulsante di Apertura

Aprire il file di un album o di una immagine.



#### Pulsante Salvataggio Album

Salva le immagini di un **indice** sotto forma di album.



#### Pulsante DV Controller

Aprire la finestra **DV Controller** per verificare dal computer l'unità video sorgente collegata.



#### Pulsante di Image Viewer

Aprire la finestra **Image Viewer** e visualizza in scala 1:1 l'immagine catturata.

### 2 Sezione visualizzazione indice

Le immagini catturate appaiono in questa sezione.

### 3 Immagine di indice

Contiene una miniatura dell'immagine ed il codice del tempo della sua cattura.

#### NOTA

- La funzione di ciascun pulsante della barra degli utensili è posseduta anche dalla barra dei menu.
- La barra dei menu può venire eliminata facendo clic sul menu **View** e quindi su **Toolbar**.

#### ATTENZIONE

- La finestra **DV Controller** si chiude automaticamente quando viene avviata la visione a diapositiva o vengono selezionate le funzioni **Edit** — **Open Editor** o **Edit** — **Copy in Image Viewer**.
- Quando vengono utilizzati i tasti **Forward/Reverse Frame Advance** per controllare un'unità video sorgente che non dispone della funzione di Riproduzione del Fotogramma, la riproduzione dell'unità video sarà rallentata per alcuni secondi e quindi si arresterà. Su alcune unità video l'avanzamento per la riproduzione di ciascun fotogramma può non corrispondere alla lunghezza effettiva di un fotogramma.
- La finestra **DV Controller** può non corrispondere all'impostazione dell'unità video sorgente qualora venga utilizzato un telecomando.



## FINESTRA DV CONTROLLER

Selezionare dalla finestra **Index Window** — **DV Controller** per aprire la finestra **DV Controller**. Questa finestra viene utilizzata per catturare le immagini ferme da un'unità video sorgente.



### 1 Indicatore Contatore

Il codice di tempo dell'unità video viene visualizzato in questo punto.

### 2 Tasti di Funzionamento dell'Unità Video Sorgente

Riavvolgimenti	Riproduzione	Avanzamento rapido
Rallentatore inverso	Pausa	Rallentatore
Avanzamento per fotogrammi inverso	Arresto	Avanzamento per fotogrammi

### 3 Pulsanti di Funzione



#### Tasto di Accensione

Visualizza lo stato dell'unità video sorgente (accesa/spenta). Tener presente che, a seconda del videoregistratore collegato, la sua accensione e spegnimento potrebbero non essere possibili.



#### Pulsante di Cattura

Cattura l'immagine riprodotta desiderata.



#### Pulsante di Cattura Automatica

Comanda la riproduzione dell'unità video sorgente e cattura le immagini riprodotte specificate.

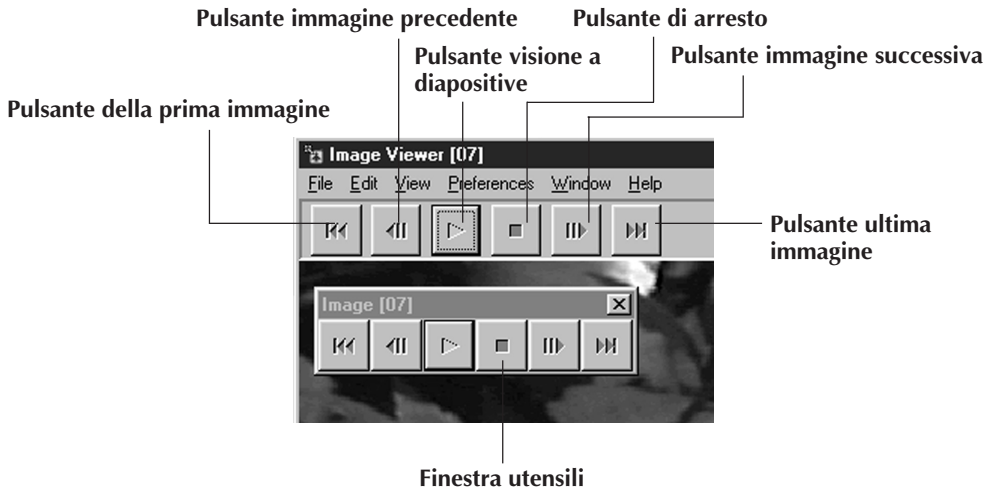
### ATTENZIONE

- Per comandare l'unità video collegata, utilizzare unicamente i tasti di funzionamento della finestra **DV Controller**. Se vengono utilizzati i comandi dell'unità video, l'impostazione della finestra **DV Controller** può non corrispondere a quella dell'unità video sorgente oppure si possono verificare errori di funzionamento del JLIIP Video Capture.
- Può capitare che la finestra **DV Controller** continui a inviare comandi all'unità video anche dopo l'arresto automatico della videocassetta all'inizio o alla fine del nastro. In tal caso, fare clic sul tasto **Stop** della finestra **DV Controller** prima di effettuare altre operazioni.
- Se un'immagine viene catturata nella modalità Pause o Slow Play, è possibile che vi sia del rumore. In questo caso, catturare l'immagine durante la normale riproduzione.
- Se la videocassetta utilizzata è danneggiata, si possono riscontrare dei rumori nella finestra **DV Controller**.
- Nella finestra **DV Controller**, non è possibile eseguire la Cattura Automatica se il codice tempo si trova tra 00:00:00:00 e 00:00:30:00.
- A seconda delle caratteristiche tecniche del PC o dell'unità video sorgente, la finestra **DV Controller** può non funzionare.

## FINESTRA IMAGE VIEWER

Per aprire la finestra **Image Viewer**, selezionare **Window — Image Viewer**.

Questa finestra viene utilizzata per visualizzare le immagini a tutto campo e per presentare le immagini in un album come se fosse una visione di diapositive.



### NOTA

- La funzione di ciascun pulsante della barra degli utensili è posseduta anche dalla barra dei menu.
- Facendo clic col pulsante destro del mouse sulla finestra **Image Viewer**, le funzioni dei pulsanti della barra degli utensili vengono visualizzate come sui menu.
- Facendo clic sul menu **Window** e quindi su **Button o Image Viewer**, il pulsante di controllo che contiene i pulsanti della barra utensili viene visualizzato.
- La barra dei menu può venire eliminata facendo clic sul menu **View** e quindi su **Toolbar**.

Questa sezione illustra le operazioni di base per la cattura delle immagini. Per informazioni più dettagliate, consultare le pagine 13 – 15.

## 1 Preparare gli apparecchi.

- Se si utilizza una videocamera, inserire una videocassetta.
- Collegare l'unità video al PC ed accendere entrambi gli apparecchi.
- Avviare JLIP Video Capture (vedere pagina 6).

## 2 Iniziare la riproduzione.

- Fare clic su **Window** — **DV Controller** per aprire la finestra **DV Controller**.
- Fare clic sul tasto **Play** della finestra **DV Controller**.

L'immagine riprodotta verrà visualizzata nella finestra **DV Controller**.

## 3 Cattura dell'immagine desiderata.

- Quando compare l'immagine che si desidera catturare, fare clic sul tasto **Capture**. I dati relativi all'immagine verranno trasferiti sul PC.
- Quando la riproduzione è terminata, fare clic sul tasto **Stop** e chiudere la finestra **DV Controller**.



## 4 Visualizzare l'immagine nella finestra **Image Viewer**.

- Fare doppio clic sull'immagine desiderata nell'indice contenuto nella finestra **Index**.
- L'immagine viene visualizzata nella finestra **Image Viewer** mantenendo le stesse dimensioni in cui è stata catturata.
- Per fare ritorno alla finestra **Index**, fare clic sul pulsante di chiusura della finestra **Image Viewer**.



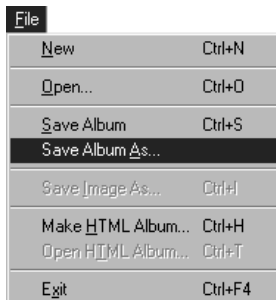
## 5 Salvare l'immagine sull'hard disk del PC.

- Per selezionare un'immagine, fare clic sull'immagine indice nella finestra **Index**, quindi fare clic su **File — Save Image As**. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di Windows® 95/98 o il manuale del proprio computer.
- Scrivere un nome di file relativo all'immagine e fare clic su **Save**.



## 6 In alternativa, è possibile salvare più immagini in un album.

- Nella finestra **Index**, fare clic sul menu **File** e scegliere **Save Album As**.
- Digitare il nome dell'album e fare clic sul pulsante **Save**.



## 7 E' inoltre possibile modificare o utilizzare le immagini in vari modi.

- Si può creare un album di immagini HTML mediante JLIP Video Capture (vedere pagina 30).

### NOTA

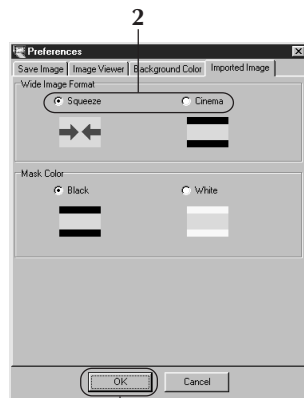
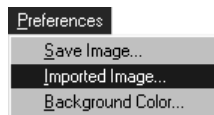
- I simboli \ / : \* ? " < > | non possono venire usati.
- Si può scegliere il formato per un'immagine da salvare fra quelli DVF, JPEG e Bitmap (vedi in proposito le pag. 20 – 22).

## IMMAGINE IMPORTATA

### Squeeze/Cinema

E' possibile scegliere la funzione **Squeeze** o **Cinema** quando si aggiungono immagini a tutto schermo (con un formato di 16:9) ad un album.

<p><b>Squeeze</b> Adatta l'immagine portandola da 16:9 a 4:3.</p>	
<p><b>Cinema</b> Inserisce una banda bianca o nera nella parte superiore o inferiore dell'immagine, restringendo, in tal modo, il formato a 4:3.</p>	

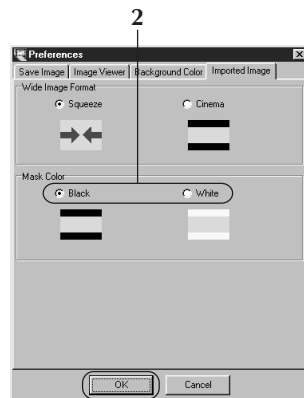
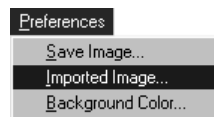


### Preferenze relative al Formato dell'Immagine

- 1 Fare clic su **Preferences — Imported Image** nella finestra **Index**.
- 2 Selezionare **Squeeze** o **Cinema** in **Wide Image Format**.
- 3 Fare clic su **OK**.

### Colore della Banda (Nero/Bianco)

E' possibile selezionare il colore della banda quando vengono aggiunte ad un album immagini il cui formato non sia 4:3 (salvo quando la funzione **Squeeze** viene selezionata in **Wide Image Format**).



### Preferenze relative al Colore della Banda

- 1 Fare clic su **Preferences — Imported Image** nella finestra **Index**.
- 2 Selezionare **Black** (Nero) o **White** (Bianco) su **Mask Color**.
- 3 Fare clic su **OK**.

## CATTURA AUTOMATICA

Si possono catturare automaticamente delle immagini con caratteristiche fissate con le preferenze.

Non è possibile eseguire la Cattura Automatica se il codice tempo si trova tra 00:00:00:00 e 00:00:30:00.

### Preferenze di Cattura Automatica

**1** Fare clic sul pulsante **Play** della finestra **DV Controller**.



**2** Fare clic sul pulsante **Automatic Capture**.



#### Attenzione

- Con certi computer ed in certe situazioni, le immagini possono risultare diverse dai parametri impostati con le preferenze.
- Durante la cattura automatica, non spostare la finestra, cambiare le dimensioni della finestra ed usare la barra di scorrimento o i comandi del menu File. A volte, le immagini possono risultare diverse dai parametri impostati con le preferenze.
- Le immagini possono risultare diverse dai parametri impostati con le preferenze se il nastro video digitale è danneggiato.
- Questa funzione di cattura automatica non funziona bene se il nastro contiene parti non registrate.

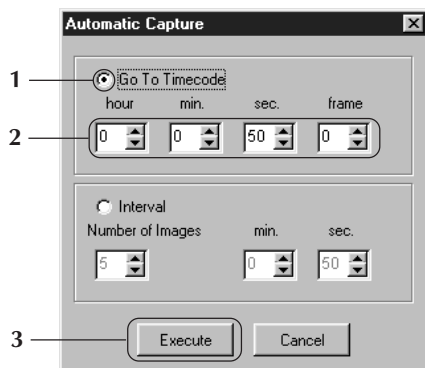
### Cattura a Tempo

Un'immagine in un momento particolare viene catturata impostandone il tempo. Si può facilmente catturare la periferia di una immagine già catturata.

**1** Premere il pulsante **Go To Time Code** nella finestra **Automatic Capture**.

**2** Introdurre numeri per le ore, i minuti, i secondi e il fotogramma.

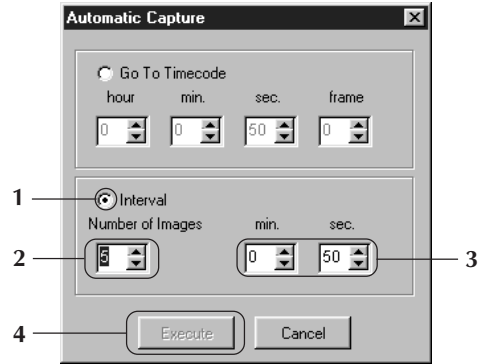
**3** Fare clic su **Execute**.



## Intervallo

E' possibile catturare immagini a intervalli determinati. Questa funzione si rivela utile per sintetizzare il contenuto di un nastro o per guardare filmati girati a intervalli sotto forma di slide show.

- 1 Selezionare **Interval** nella finestra **Automatic Capture**.
- 2 Selezionare il numero di immagini da catturare.
- 3 Selezionare la lunghezza dell'intervallo (in minuti e secondi).
- 4 Fare clic su **Execute**.



### Attenzione

- La cattura automatica si arresta quando il numero di immagini della finestra **Index** arriva a 99 oppure quando termina la videocassetta.
- Questa funzione non si attiva se l'orologio del videoregistratore non è predisposto o se il tempo di registrazione è inferiore a 1 minuto.

## VISIONE A DIAPOSITIVE

### Preferenze per la Visione a Diapositive

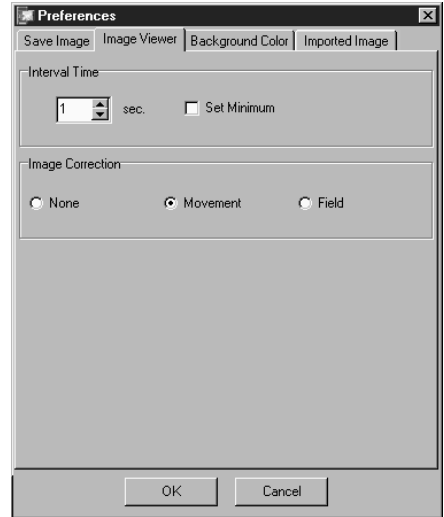
Si può fissare la durata dell'intervallo fra un'immagine e l'altra.

**1** Fare clic sul menu **Preferences** e su **Image Viewer** della finestra **Image Viewer**.

**2** Controllare che la casella **Set Minimum** non sia spuntata ed impostare l'intervallo fra le immagini in secondi.

- Spuntare la casella **Set Minimum** quando si vogliono guardare immagini rapidamente.
- Si possono fissare intervalli da 0 a 30 secondi. La durata della visualizzazione è pari alla somma del tempo di fissato e di quello nella casella **Set Minimum**.

**3** Fare clic sul pulsante **OK**.



### Visione a Dispositive

Si possono guardare in successione le immagini nella finestra **Index** come se fossero diapositive.

**1** Fare clic sul pulsante **Slide Show** della finestra **Image Viewer**. Si può anche fare clic sul menu **View** e quindi scegliere **Slide Show**.

- La visione a diapositive ha quindi inizio.

**2** Per farla terminare, fare clic sull'immagine al momento visualizzata oppure sul pulsante **Stop** della finestra **Image Viewer**.

- La visione a diapositive cessa automaticamente quando si apre un menu o si fa clic su di un pulsante.



1

#### NOTA

- Si può controllare la visione a diapositive con il menu visualizzato facendo clic col pulsante destro del mouse nella finestra **Image Viewer**.

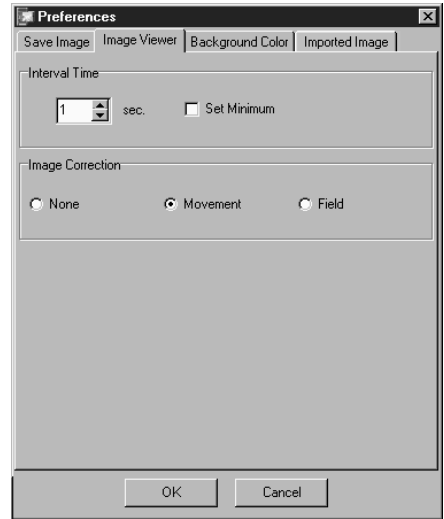


## CORREZIONE IMMAGINI

**1** Fare clic sul menu **Preferences** e su **Image Viewer** della finestra **Image Viewer**.

**2** Per visualizzare un'immagine catturata da un film d'azione molto rapido, premere il pulsante **Movement**.

- Le immagini visualizzate nell'album vengono quindi corrette per eliminare il movimento.
- Per salvare, fare clic sul pulsante **Field**.
- Salvo che nei due casi qui sopra, scegliere **None** per tutte le variabili.

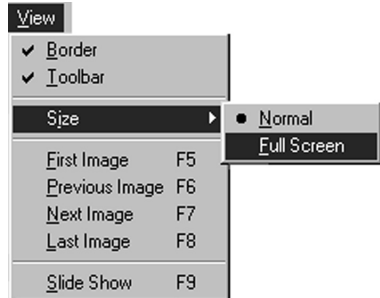


## SCelta DELLE DIMENSIONI DELL'IMMAGINE

Le dimensioni dell'immagine possono venire cambiate sino a riempire tutto lo schermo.

**1** Per riempire tutto lo schermo, fare clic sul menu **View**, scegliere **Size** e fare clic su **Full Screen** sulla finestra **Image Viewer**.

- Per scegliere le dimensioni normali dell'immagine, fare clic sul menu **View**, scegliere **Size** e quindi **Normal**.



### ATTENZIONE

- Se la risoluzione del monitor del computer è di 640x480 pixels, non sarà possibile selezionare la funzione **Full Screen**.

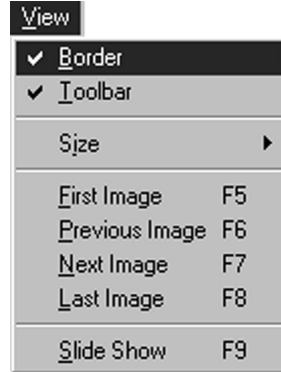
## ASPETTO DI IMAGE VIEWER

È possibile alternare la visualizzazione del bordo (finestra e barra dei menu) e della barra strumenti nella finestra **Image Viewer**.

### Far scomparire il margine della finestra

**1** Fare clic sul menu **View** e su **Border** nella finestra **Image Viewer**. Il margine e la barra dei menu quindi scompaiono.

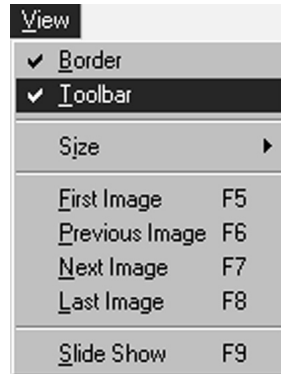
- E' possibile attivare la visualizzazione del bordo facendo clic sul tasto destro del mouse nella finestra **Image Viewer** per visualizzare il menu **View**.



### Far scomparire la barra degli utensili

**1** Fare clic sul menu **View** e quindi scegliere **Toolbar** nella finestra **Image Viewer**. Il pulsante di controllo scompare e la finestra degli utensili che contiene i pulsanti di funzione viene visualizzata.

- Per far riapparire la barra degli utensili, eseguire di nuovo la stessa operazione.
- E' inoltre possibile attivare la visualizzazione della barra strumenti facendo clic sul tasto destro del mouse nella finestra **Image Viewer** per visualizzare il menu **View**.
- È anche possibile selezionare **Window — Button** nella finestra **Image Viewer** per visualizzare la finestra di controllo che contiene i tasti della barra strumenti.

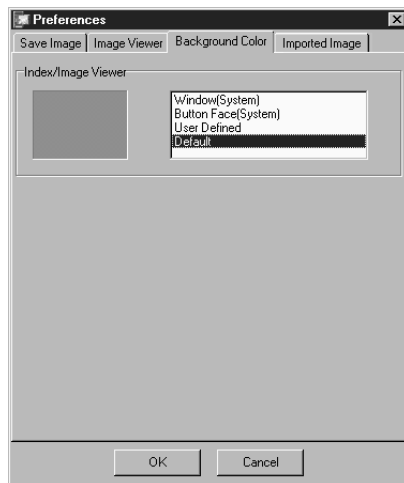
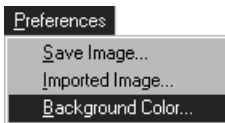


Il colore di sfondo della finestra **Index** può venire scelto a piacere.

**1** Fare clic sul menu **Preferences**, quindi su **Background Color** della finestra **Index** o **Image Viewer**.

**2** Scegliere il colore desiderato per lo sfondo facendovi sopra clic.

**3** Fare clic sul pulsante **OK**.

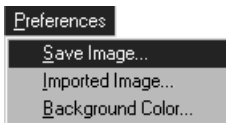


Per salvare le immagini e correggerne il formato è possibile utilizzare JPEG, Bitmap (BMP) o DVF.

## Preferenze per il Formato JPEG

Le immagini salvate in JPEG risultano molto compresse, e quindi ideali per le pagine web di internet.

**1** Selezionare **Preferences — Save Image** nella finestra **Index** o **Image Viewer**.



**2** Selezionare **JPEG** su **Image Format**.

**3** Selezionare il formato dell'immagine mediante **Image Size**.

- Se il filmato è stato girato nella modalità modo Wide-screen, la larghezza dell'immagine sarà superiore a quella prevista dalla modalità standard. Nella modalità Wide-screen la larghezza dell'immagine viene indicata in parentesi.

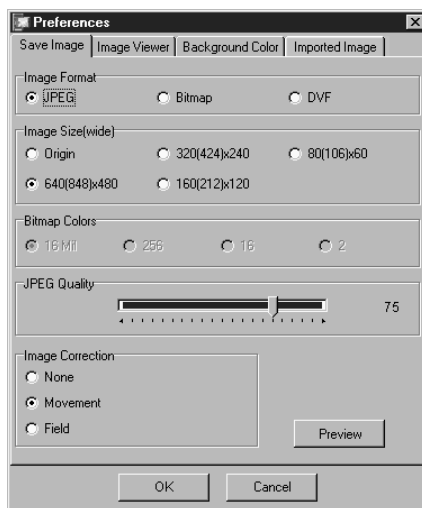
**4** Selezionare la qualità dell'immagine JPEG mediante la barra di scorrimento **JPEG Quality**.

**5** Selezionare il tipo di correzione dell'immagine desiderato mediante le funzioni **None**, **Movement** o **Field** su **Image Correction**.

- **Movement:** vengono corrette le immagini offuscate dovute a movimenti repentini della videocamera.
- **Field:** Salva le immagini su hard disk più velocemente della funzione **Movement**.

**6** E' possibile vedere un'anteprima facendo clic su **Preview**. Quando si termina, fare clic su **OK**.

**7** Salvare le immagini come si desidera (vedere le pagine da 12 a 23).



### NOTA

- Lo spostamento della barra di scorrimento **JPEG Quality** verso destra diminuisce il grado di compressione, migliorando la qualità dell'immagine ed aumentando la dimensione del file. Lo spostamento della barra di scorrimento **JPEG Quality** verso sinistra aumenta il grado di compressione, impoverendo la qualità dell'immagine e diminuendo la dimensione del file.
- Comprimendo un file è possibile avere più immagini su un floppy disk, sull'hard disk, ecc.

## Preferenze per Bitmap

Bitmap (BMP) è il formato standard utilizzato da Windows® ed è corredato di molte applicazioni.

**1** Selezionare **Preferences — Save Image** nella finestra **Index** o **Image Viewer**.

**2** Selezionare **Bitmap** su **Image Format**.

**3** Selezionare il formato di un'immagine su **Image Size**.

- Se il filmato è stato girato in modalità Wide-screen, la larghezza dell'immagine è superiore a quella prevista dalla modalità standard. La larghezza dell'immagine ripresa con la modalità Wide-screen viene indicata tra parentesi.

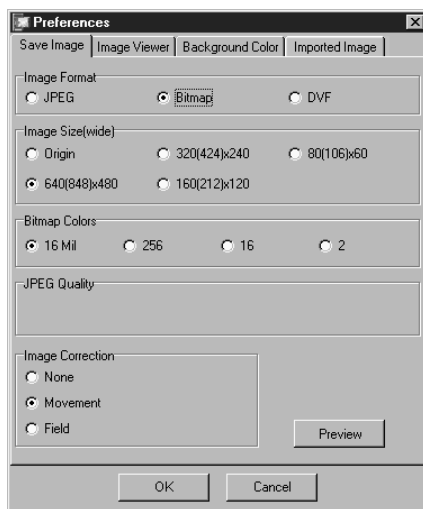
**4** Selezionare il numero dei colori mediante **Bitmap Colors**.

**5** Selezionare il tipo di correzione dell'immagine desiderato mediante le funzioni **None**, **Movement** o **Field** su **Image Correction**.

- **Movement:** vengono corrette le immagini offuscate dovute a movimenti repentini della videocamera.
- **Field:** Salva le immagini su hard disk più velocemente della funzione **Movement**.

**6** E' possibile vedere un'anteprima facendo clic su **Preview**. Quando si termina, fare clic su **OK**.

**7** Salvare le immagini come si desidera (vedere le pagine da 12 a 23).



## Preferenze per il formato DVF

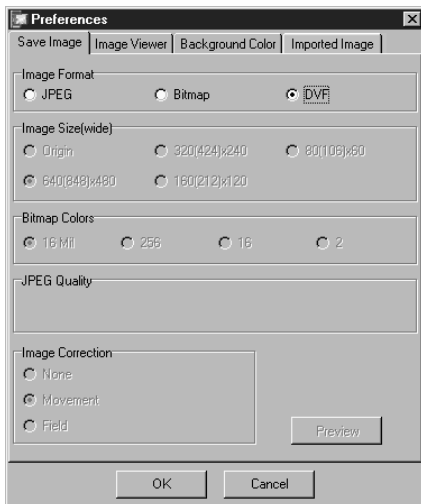
Il formato DVF è quello nativo del video digitale. Per quanto riguarda il formato DVF, le immagini catturate vengono salvate senza modifiche.

**1** Fare clic sul menu **Preferences** e **Save Images** nella finestra **Index** o **Image Viewer**.

**2** Selezionare **DVF** su **Image Format**.

**3** Fare clic sul pulsante **OK**.

**4** Salvare l'immagine (vedi in proposito pag. 12 e 23).

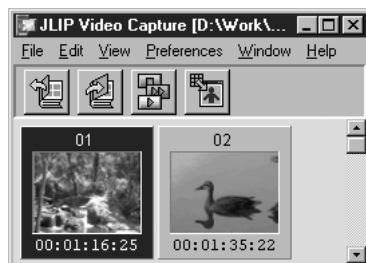


## SALVATAGGIO DELL'INDICE IMMAGINI

E' possibile salvare un'immagine individualmente e non come parte di un file album. Prima di salvare un'immagine, determinare le caratteristiche desiderate per l'immagine scelta e il formato (vedere da pagina 20 a 22).

**1** Fare clic sull'immagine desiderata nella finestra **Index**.

- Per scegliere più immagini da un indice, tenere premuto il pulsante di controllo e fare clic su ciascuna immagine che si desidera salvare.
- Per selezionare le immagini indice multiple in sequenza, far clic sulla prima immagine indice, quindi, tenendo premuto il tasto Shift, fare clic sull'ultima immagine indice che si desidera salvare.



**2** Fare clic sul menu **File** e **Save Image As**.



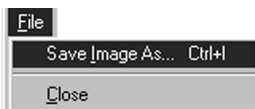
**3** Introdurre un nome di file e fare clic sul pulsante **Save**.

- Se si fa clic sul pulsante **Yes** di "Save all Images with this default name?", al nome di default viene aggiunto un numero di serie.

**SALVATAGGIO DI IMMAGINI NELLA FINESTRA IMAGE VIEWER**

**1** Fare clic sul menu **File** e scegliere **Save Image As** nella finestra **Image Viewer**.

**2** Impostare un nome di file e fare clic sul pulsante **Save**.

**AGGIUNTA DI FILE DI IMMAGINI ALLA FINESTRA INDEX**

Si possono aggiungere ad un **Index** delle immagini di formato JPEG, BMP e DVF.

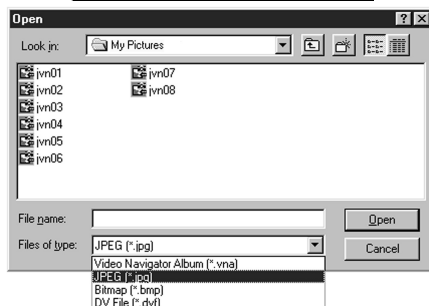
• Per aggiungere immagini alla finestra **Index** direttamente da una sorgente video, vedere pag. 11.

**1** Fare clic sul menu **File** e quindi scegliere **Open**.

**2** Scegliere il tipo di immagine desiderata dalla colonna **Files of type** (tipo di file).

**3** Scegliere il file desiderato e fare clic sul pulsante **Open**.

- Si possono aprire più file in una volta.

**NOTA**

- Si può aggiungere un file ad una finestra **Index** prendendolo da altre cartelle o da Windows Explorer e trascinandovelo. Consultare in proposito la manualistica di Windows® 95/98 o del proprio computer.
- Se alla finestra **Index** vengono aggiunte immagini JPEG o Bitmap, non viene visualizzato un codice di tempo.
- Quando viene aggiunta un'immagine JPEG o Bitmap alla finestra **Index**, l'immagine viene predisposta automaticamente su 720 x 480 (NTSC\*1) oppure 720 x 576 (PAL\*2) pixels.
- Un'immagine di proporzioni 4:3 viene deformata quando viene aggiunta ad una finestra **Index** o viene salvata.

\*1: NTSC (National Television System Committee) è il sistema video utilizzato principalmente in Nord America e in Giappone.

\*2: PAL (Phase Alternation by Line) è il sistema video utilizzato principalmente nell'Europa occidentale ed in Asia.



**SALVATAGGIO DI UN ALBUM**

Si può salvare una intera finestra **Index** sotto forma di album.

**1** Fare clic su **Save Album** sulla barra degli utensili della finestra **Index**.

**2** Impostare il nome desiderato del file e fare clic su **Save**.

- Per salvare un file, premere il pulsante **Save Album**.

**COPIATURA DI IMMAGINI DA UN INDICE**

Un'immagine può anche venire copiata all'interno di una stessa finestra **Index**.

**1** Fare clic sull'immagine da copiare.

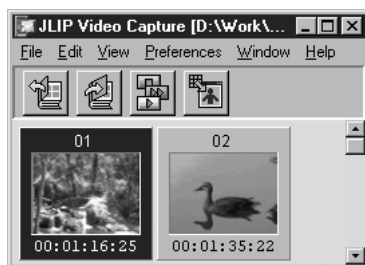
**2** Tenere premuto il pulsante di controllo, fare clic e mantenere premuto il pulsante sinistro del mouse sull'immagine da copiare, quindi trascinarla nella posizione desiderata.



**CANCELLAZIONE DI IMMAGINI**

Le immagini della finestra **Index** possono essere cancellate.

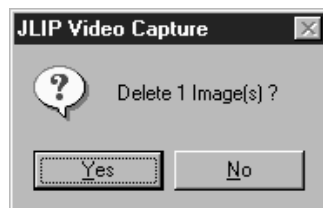
- 1** Fare clic sull'immagine da cancellare.
  - Per scegliere più immagini da un indice, tenere premuto il pulsante di controllo e fare clic su ciascuna immagine che si desidera cancellare.
  - Per selezionare le immagini indice multiple in sequenza, far clic sulla prima immagine indice, quindi, tenendo premuto il tasto Shift, fare clic sull'ultima immagine indice che si desidera salvare.



- 2** Fare clic sul menu **Edit** e quindi su **Delete**.
  - Si può anche premere il tasto Del.



- 3** Quando compare **Delete (number) Image(s)? (Cancella (numero) Immagine(i)?)**, fare prontamente clic su **Yes**.

**SPOSTAMENTO DI IMMAGINI**

Un'immagine può venire liberamente mossa all'interno della finestra **Index**.

- 1** Fare clic sull'immagine da cancellare e muovere.
- 2** Fare clic e mantenere premuto il pulsante sinistro del mouse sull'immagine da muovere, quindi trascinarla nella posizione desiderata.



## AGGIUNTA DI IMMAGINI A UN ALBUM

È possibile aggiungere immagini a un album catturandole da una sorgente video oppure importandole dall'hard disk del PC (JPEG/Bitmap/DVF).

### 1 Per catturare le immagini da una sorgente video...

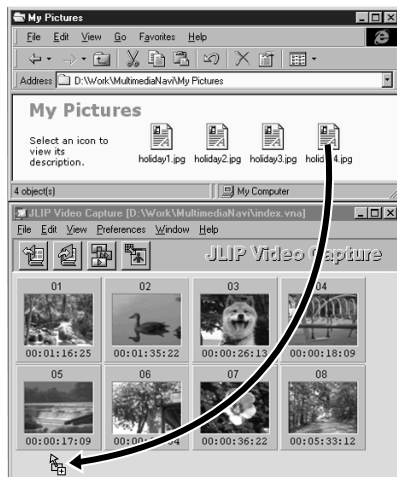
Aprire l'album nel quale si vogliono aggiungere le immagini, quindi catturare le immagini desiderate (vedere pag. 11, 14 - 15).

### Per importare immagini dall'hard disk del computer...

Trascinare i file delle immagini desiderate nella finestra **Index**. Ogni file viene aggiunto alla fine dell'indice.

### NOTA

- Quando si aggiunge alla finestra **Index** un'immagine JPEG o Bitmap, non viene visualizzato alcun Time Code.
- Quando viene aggiunta un'immagine JPEG o Bitmap alla finestra Index, l'immagine viene predisposta automaticamente su 720 x 480 (NTSC) oppure 720 x 576 (PAL) pixels.



## COPIA DI IMMAGINI NELLA CLIPBOARD

---

Le immagini visualizzate nella finestra **Image Viewer** possono venire copiate e quindi incollate altrove.

**1** Fare clic sul menu **Edit** e scegliere quindi **Copy**.

- Si può anche premere il tasto Ctrl e quindi contemporaneamente il tasto C.



### NOTA

- I file di immagini copiati dalla Clipboard sono sempre di formato VGA (640 x 480 pixel) nel modo di registrazione normale e 848 x 480 pixel nel modo Wide.

## INCOLLATURA DI IMMAGINI DALLA CLIPBOARD

---

Le immagini salvate nella Clipboard possono venire incollate in un altro programma di applicativo.

**1** Nell'applicazione desiderata (per esempio un programma di editing di immagini), premere Ctrl-V per incollare l'immagine dagli appunti.

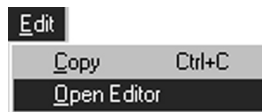
- Per maggiori dettagli, consultare il manuale dell'applicativo di grafica.

### NOTA

- Questa funzione può non funzionare se molta memoria viene usata per visualizzare molte immagini.
- Le immagini copiate vengono portate al formato 640 x 480 nel modo di registrazione normale e a quello 848 x 480 in quello di registrazione Wide.
- Dopo aver caricato l'altro programma, chiudere JLP Video Capture (MultiMediaNavigator). Se entrambi i programmi vengono utilizzati contemporaneamente, il consumo eccessivo di RAM può rendere il computer instabile.

Si possono editare le immagini con applicativi specializzati. Prima di farlo, è quindi necessario installare tali applicativi.

- 1 Fare clic sul menu **Edit** e quindi scegliere **Open Editor** della finestra **Image Viewer**.



### Attenzione

- Per quanto riguarda l'uso dell'applicativo, consultarne la manualistica.
- Quando si sceglie il menu **Open Editor**, viene lanciato l'ultimo applicativo di editing scelto. Per creare un collegamento con un editor di immagini diverso, consultare la **Guida (Help)** di Windows®.
- Questa funzione applica dei link. Un altro programma potrebbe venire avviato a causa delle impostazioni del vostro computer.
- Selezionare il formato dell'immagine da utilizzare in **Preferences — Save Image**.
- Se si sceglie DVF, la funzione non ha luogo. Per renderla possibile, scegliere **JPEG** o **Bitmap** per l'opzione **Save Image**.
- Dopo aver caricato l'altro programma, chiudere JLIIP Video Capture (MultiMediaNavigator). Se entrambi i programmi vengono utilizzati contemporaneamente, il consumo eccessivo di RAM può rendere il computer instabile.

Le immagini della finestra **Index** possono essere salvate come album HTML. Quest'ultimo può essere visualizzato mediante un browser per Internet.

## SALVATAGGIO DI IMMAGINI CON HTML

**1** Selezionare le immagini che desiderate salvare nella finestra **Index** (vedere pagina 23).

- Se non viene scelta alcuna immagine dell'indice, tutte le immagini verranno salvate come album HTML.

**2** Selezionare **File — Make HTML Album**.

**3** Digitare un nome per il file HTML e fare clic su **Save**.

**4** Digitare un titolo per l'album HTML nella colonna **Title Input** e fare clic su **OK**.

- In questo modo vengono salvati un file HTML ed una cartella contenente le singole immagini. Il file e la cartella utilizzano lo stesso nome.



### ATTENZIONE

- Le immagini salvate in un album HTML vengono convertite nel formato JPEG con un livello qualitativo pari a 75.
- Il colore dello sfondo dell'album HTML è uguale a quello della finestra **Index** quando predisposto su **Default** o **User Defined**.
- JLIIP Video Capture non può aprire un album HTML.
- Quando un file e una cartella HTML vengono spostati, assicurarsi che rimangano collegati tra loro in quanto il file HTML utilizza un percorso relativo alla directory per caricare le immagini.

## VISIONE DI UN ALBUM HTML

**1** Selezionare **File — Open HTML Album** per aprire un album HTML con un browser per Internet.

- Gli album HTML possono essere utilizzati come pagine web su Internet.

Problema	Causa	Pagina
<p>Non è possibile rilevare la sorgente video collegata. Non è possibile impostare la porta COM.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Verificare che la sorgente video sia collegata correttamente all'alimentatore.</li><li>• Verificare che il cavo sia correttamente collegato al PC e alla sorgente video.</li><li>• Accendere la sorgente video prima di avviare JLIP Video Capture.</li><li>• Se il rilevamento ancora non avviene dopo aver cliccato su <b>Scan</b> nella finestra <b>JLIP Devices</b> due o tre volte, provare a spegnere il computer e la sorgente video. Verificare nuovamente la connessione tra i due apparecchi, quindi riaccenderli.</li><li>• Verificare che la finestra <b>JLIP Devices</b> funzioni correttamente dopo aver cliccato su <b>Scan</b>.</li><li>• Se utilizzate un modem interno oppure la trasmissione IrDA, è probabile che la porta COM RS-232C sia occupata. In questo caso, cliccare sul tasto destro del mouse per selezionare <b>Risorse del computer</b>, quindi selezionare <b>Proprietà — Proprietà: Sistema — Gestione periferiche</b>. Fare clic su <b>Porte (COM &amp; LPT)</b> per confermare qual è la porta COM disponibile. Se tutte le porte COM sono occupate, impostare la porta COM utilizzata dal modem oppure il driver IrDA su <b>Non valido</b>.</li><li>• Se sul PC è installato un driver per USB oppure Fotocamera digitale, potrebbe risultare impossibile utilizzare la porta RS-232C.</li><li>• A seconda delle caratteristiche tecniche del vostro PC, potrebbe rendersi necessaria una modifica dell'impostazione BIOS.</li></ul>	6, 7

Problema	Causa	Pagina
<p><b>La cattura automatica non funziona correttamente.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talvolta può accadere che questa funzione non operi correttamente a seconda delle caratteristiche tecniche del PC e dell'ambiente operativo.</li> <li>• Questo può verificarsi se si sposta la finestra <b>DV Controller</b>, se si utilizzano le barre di scorrimento oppure se si eseguono operazioni sui file durante la cattura delle immagini.</li> <li>• Questo può accadere se non vengono trasmessi dati corretti a causa di danni al nastro.</li> <li>• Questo può accadere se un nastro registrato in modalità LP viene riprodotto su una sorgente video diversa. Riprodurre i nastri con la stessa sorgente video con cui sono stati registrati.</li> <li>• Vi può essere del software attivo. Verificare che non vi siano programmi attivi in background che possano occupare il processore contemporaneamente a JLIP Video Capture.</li> </ul>	<p>6, 9, 11,14</p>

### NOTA

Quando si utilizza un computer laptop, il funzionamento può venire interrotto da un avvertimento quando la batteria è in fase di esaurimento.

- Se è installato un software che controlla lo stato della batteria che funziona nella cartella **Avvio**:  
Chiudere l'applicazione o cancellare/spostare l'icona dalla cartella **Avvio** e riavviare il PC.
- Se si sta utilizzando la funzione gestione energetica del PC:  
Fare clic sul tasto di destra per selezionare **Risorse del computer**, quindi selezionare **Proprietà — Proprietà: Sistema — Gestione periferiche — Periferiche di sistema — Gestione avanzata del risparmio energetico**. Seguire la procedura descritta qui di seguito.  
Per Windows® 95, fare clic su **Impostazioni** e togliere la selezione di **Attiva supporto gestione del risparmio di energia** (il contrassegno (✓) posto a fianco della dicitura scompare).  
Per Windows® 98, selezionare **Disattiva in questo profilo hardware** (viene visualizzato un contrassegno (✓) a fianco della dicitura)



# SEZIONE SOFTWARE

# JLIP VIDEO PRODUCER

---

---

Per le ultime informazioni (in inglese) sul programma, visitate il nostro sito Web al seguente indirizzo:  
<http://www.jvc-victor.co.jp/english/index-e.html>



## Lancio del software JLIP Video Producer

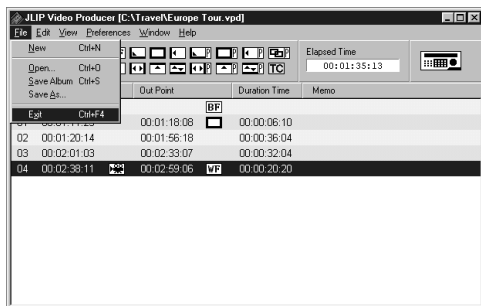
- 1 Collegare l'unità video sorgente al PC mediante il cavo di collegamento e accendere l'unità video.
- 2 Accendere il PC e avviare Windows®.
- 3 Fare clic su **Start** sulla barra delle applicazioni.
  - Sullo schermo compare il menu **Programmi**.
- 4 Spostare la freccia azionata dal mouse su **JLIP VIDEO PRODUCER** e fare clic per avviare il programma.
  - Si avvia JLIP Video Producer.

### NOTE:

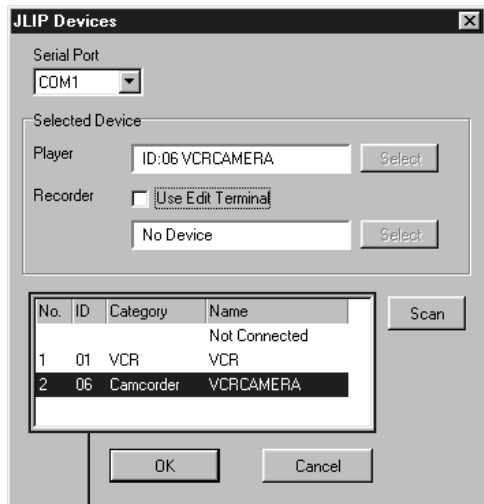
- Uscire da tutti gli altri applicativi di software prima di lanciare JLIP Video Producer.
- Sospendere il funzionamento di qualsiasi altro applicativo di software che si avvia periodicamente ad un dato intervallo di tempo. (Ciò include i salvaschermo, il software di posta elettronica, il software di comunicazione, gli antivirus, le agende, ecc.)
- Cancellare le regolazioni di rete per qualsiasi stampante o cartella sui dischi rigidi collegati o incorporati nel PC condivisi da una rete.
- Non collegare o staccare il cavo di collegamento del PC o spegnere il componente video durante l'uso di Video Producer, perché ciò potrebbe causare un malfunzionamento del PC.

## Uscita da JLIP Video Producer

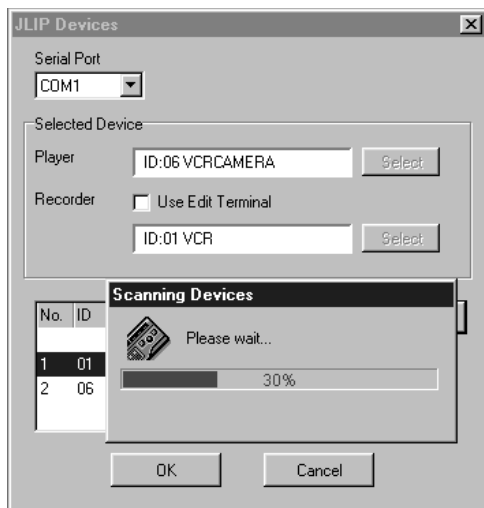
- 1 Selezionare **File — Exit** sulla finestra di dialogo **JLIP Video Producer**. Quando appare lo schermo di conferma, cliccare **Yes**.



## Inizializzazione dei dispositivi JLIP

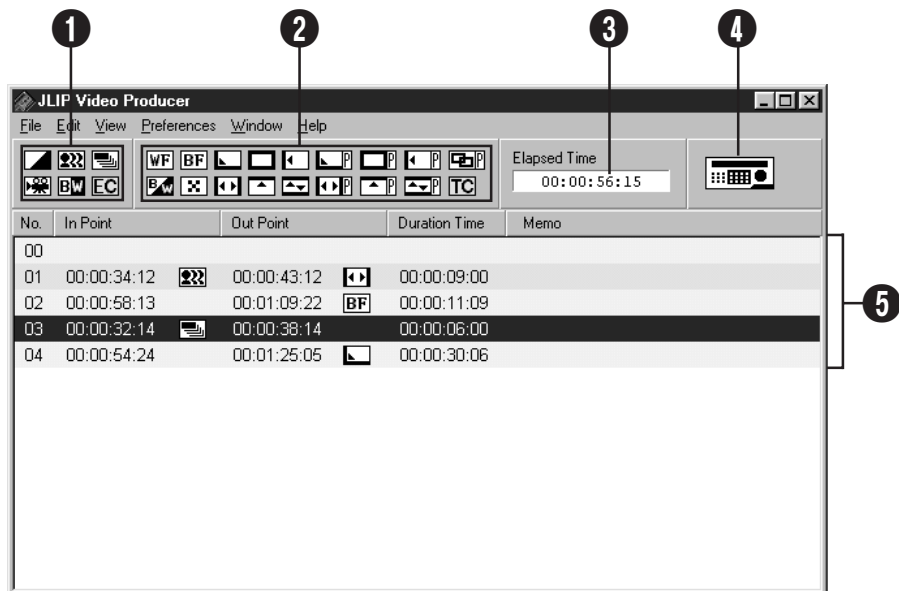


Finestra di dialogo

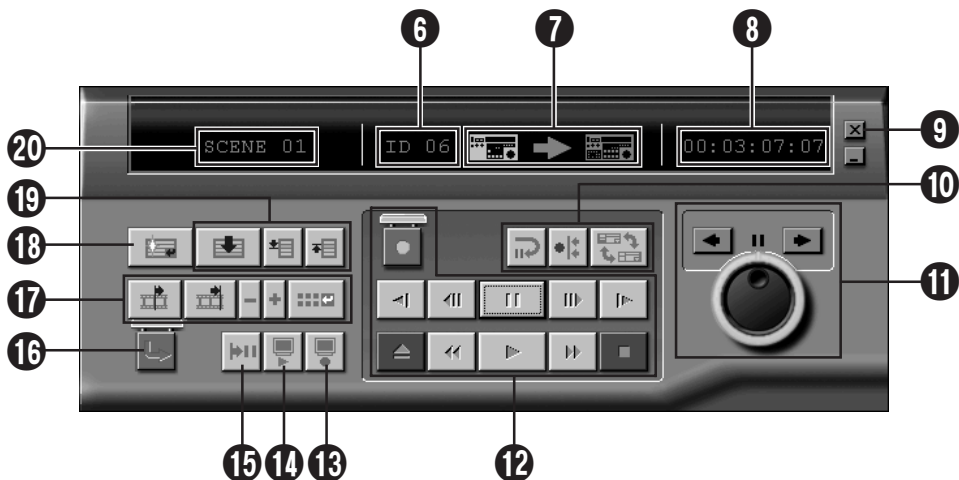


- 1** Selezionare **Preferences — JLIP Devices**. Selezionare la porta seriale a cui è collegato il dispositivo e cliccare **Scan**.
- 2** Selezionare la piastra di riproduzione (Player) da usare facendo clic su di essa nella finestra di dialogo, e cliccare poi **Select**.
  - Se è stata collegata una sola unità di riproduzione, il passo **2** non è necessario.
- 3** Selezionare la piastra di registrazione (Recorder) da usare facendo clic su di essa nella finestra di dialogo, e cliccare poi **Select**.
  - Selezionare **Use Edit Terminal** sullo schermo se si usa un videoregistratore JVC dotato del terminale di pausa a distanza ma non del terminale JLIP, oppure un videoregistratore di un'altra marca.
- 4** Cliccare **OK**.

## FINESTRA JLIP VIDEO PRODUCER



## CONTROLLATORE



## 1 Pulsanti effetti/P.AE

- Impostare uno dei 5 Effetti/P.AE per ogni scena programmata.
- Per cancellare l'effetto selezionato, premere il pulsante **EC** (annulla effetto).

## 2 Pulsanti effetti Fade/Wipe (Dissolvenza/Tendina)

- Impostare una delle 7 tendine e 10 dissolvenze/tendine per ogni cambio di scena.
- Per cancellare l'effetto selezionato, premere il pulsante **TC** (annulla cambio).

## 3 Tempo Trascorso

- Visualizza il tempo trascorso totale di tutte le scene programmate.

## 4 Pulsante di apertura finestra controllore

- Visualizza il controllore.
- Può essere visualizzato anche quando si seleziona il menu **Window — Controller**.

## 5 Elenco dei programmi

- Visualizza le informazioni di regolazione seguenti cominciando da sinistra: numero della scena, punto In, effetti P.AE, punto Out, effetti Dissolvenza/Tendina, contatore del tempo di durata e Memo.
- Per le scene specificate da un punto In e Out si possono regolare fino a 99 programmi per file.

## 6 Numero ID

- Visualizza il numero ID dell'unità video sorgente.
- Si può cliccare un punto ID per visualizzare la finestra di dialogo **JLIP Devices**, come pure cambiare la porta seriale o eseguire la scansione con i dispositivi JLIP.

## 7 Indicatore Edit

- Nella modalità normale, il videoregistratore usato viene visualizzato in verde.
- Nella modalità Edit, si accendono entrambi gli indicatori dei videoregistratori (Piastra di riproduzione: Verde, Piastra di registrazione: Rosso) e si accende anche una freccia.
- La piastra di registrazione si accende in rosso tra i punti In e Out mentre sta registrando.
- Facendo clic su una delle due piastrine si seleziona quella da usare.

## 8 Visualizzazione contanastro

- Visualizza la posizione attuale del nastro.

p. es.

00: 01: 45: 10

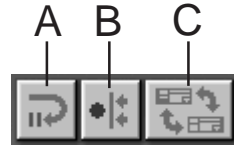
(Ore: Minuti : Secondi : Fotogrammi)

- Il contatore della videocamera digitale utilizza un sistema di caduta-quadro.

## 9 Pulsante di chiusura

- Chiude la finestra del controllore.

## 10 Pulsanti di montaggio



### A. Pulsante di attesa di montaggio

- La piastra di riproduzione si dispone nella modalità di pausa per il tempo di pre-roll Synchro Edit già regolato nella finestra di dialogo **Options** (vedere a pag. 52).
- Questo pulsante serve quando si usano videoregistratori non compatibili con questo sistema di montaggio e per il montaggio manuale.
- Non si può fare clic su questo pulsante quando il contatore segna meno di 00:00:30:00.
- Non si può fare clic su questo pulsante quando la piastra di riproduzione non si trova nella modalità di pausa.

### B. Pulsante di montaggio sincronizzato

- Dopo aver regolato la modalità di pausa di riproduzione sul punto In della piastra di registrazione e di riproduzione, facendo clic su questo pulsante si riavvolgono i nastri di entrambe le piastrine dell'entità di pre-roll e si esegue il primo evento.
- Poiché non è stato specificato un punto Out, il montaggio sincronizzato si arresta usando **Stop**.
- Non si può fare clic su questo pulsante quando il contatore segna meno di 00:00:30:00.
- Non si può fare clic su questo pulsante quando la piastra di riproduzione non si trova nella modalità di pausa.

### C. Pulsante di selezione piastra di riproduzione (Player)/registrazione (Recorder)

- Seleziona la piastra da usare. Viene selezionata forzatamente la piastra di riproduzione se la piastra di registrazione non è collegata a JLIP.
- Non si può fare clic su questo pulsante se non c'è la piastra di registrazione JLIP.

## 11 Jog/Shuttle

### Pulsanti di funzionamento jog/shuttle

Fare clic su questi pulsanti per eseguire le operazioni jog/shuttle.



### Pulsante di selezione manopola jog

La modalità della manopola jog può essere selezionata quando l'anello interno è acceso.

### Pulsante di selezione manopola shuttle

La modalità della manopola shuttle può essere selezionata quando l'anello esterno è acceso.

### Spia manopola jog (spia interna)/manopola jog

- La modalità della manopola jog può essere selezionata quando si accende la spia della manopola jog facendo clic con il mouse.
- I quadri possono essere fatti avanzare facendo clic con il mouse sulla freccia sinistra (indietro) o destra (avanti).
- La piastra può ora essere fatta funzionare usando i pulsanti numerici.

### Spia shuttle (anello esterno)/anello shuttle

- La modalità shuttle può essere selezionata quando si accende la spia della manopola shuttle facendo clic con il mouse.
- La riproduzione al rallentatore, riproduzione e riproduzione con l'avanzamento veloce si eseguono facendo clic sulla freccia sinistra (indietro) o destra (avanti).
- La piastra può ora essere fatta funzionare usando i pulsanti numerici.

### Assegnazione dei dieci pulsanti del PC per jog/shuttle

#### <Modalità jog>

- [2]: Riproduzione
- [4]: Inversione dei quadri
- [6]: Avanzamento quadri
- [8]: Selezione di jog/shuttle e pausa
- [•]: Arresto

#### <Modalità shuttle>

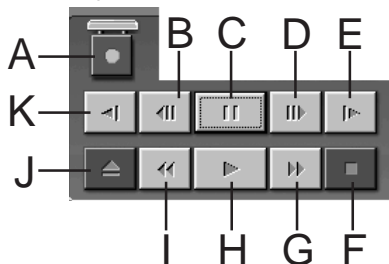
- [2]: Riproduzione
- [4]: Accelera di un livello nella direzione di riavvolgimento, o decelera di un livello nella direzione di avanzamento rapido.
- [6]: Accelera di un livello nella direzione di avanzamento rapido o decelera di un livello nella direzione di riavvolgimento.

[8]: Selezione di jog/shuttle e pausa

[•]: Arresto

## 12 Pulsanti di funzionamento del nastro

- Questi pulsanti servono a far funzionare la videocamera e la piastra di registrazione.
- Per la riproduzione al rallentatore, fare clic su **Pause** e poi su **Slow**.
- Per l'avanzamento dei fotogrammi, fare clic su **Pause** e poi su **Frame Advance**.
- Al pulsante **Record** è attaccato un coperchio di bloccaggio, che deve essere rimosso prima di usarlo.



- A. Pulsante di registrazione (Record)
- B. Pulsante di avanzamento quadri all'indietro (Reverse Frame Advance)
- C. Pulsante di pausa (Pause)
- D. Pulsante di avanzamento quadri in avanti (Forward Frame Advance)
- E. Pulsante di riproduzione al rallentamento in avanti (Forward Slow)
- F. Pulsante di arresto (Stop)
- G. Pulsante di avanzamento veloce/ricerca con avanzamento veloce
- H. Pulsante di riproduzione
- I. Pulsante di riavvolgimento/ricerca con riavvolgimento
- J. Pulsante di espulsione
- K. Pulsante di riproduzione al rallentatore all'indietro (Reverse Slow)

## 13 Pulsante di ripasso

- Serve a far funzionare la piastra di registrazione per la riproduzione video dopo il montaggio. Viene riprodotto soltanto un evento quando si usa la funzione di montaggio sincronizzato, mentre vengono invece riprodotti tutti i programmi quando si usa la funzione di montaggio automatico.
- Questo pulsante non funziona se la piastra di registrazione non è collegata a J LIP.
- Non si può usare questo pulsante se non si è eseguito neppure un montaggio automatico dall'avviamento.

**14 Pulsante di anteprima (Preview)**

- Esegue la riproduzione video dal punto In al punto Out specificati per un programma.
- Facendo clic su questo pulsante non si esegue la registrazione.
- Il PC emette un suono quando si avvia o si esce dall'applicazione.
- Se si usa una videocamera dotata delle funzioni di transizione quali la tendina, le aree prima del punto In e dopo il punto Out appaiono mascherate. Ciò consente la conferma accurata della posizione video del montaggio. (Questa operazione non è possibile con alcuni modelli.)
- Non si può fare clic su questo pulsante se si sono selezionate diverse scene.

**15 Pulsante Goto**

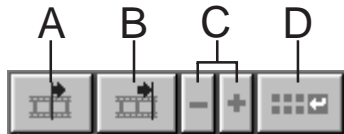
- Quando si fa clic su questo pulsante, la piastra trova automaticamente il codice di tempo specificato nell'elenco dei programmi (punto In) e si dispone nella modalità di pausa di registrazione.
- Si può far funzionare soltanto la piastra di riproduzione.

**16 Pulsante di montaggio automatico (Auto Edit)**

- Poiché generalmente a questo pulsante è attaccato un coperchio di bloccaggio, fare clic su questo pulsante soltanto dopo aver aperto il coperchio facendo clic.
- Il montaggio comincia automaticamente dopo che si è collegata la piastra di registrazione e la si è disposta nella modalità di pausa.

**17 Pulsante di modifica programma**

Quando si fanno modifiche fini di un programma, i punti In e Out si specificano usando questo pulsante dopo aver specificato il numero della scena usando i pulsanti di selezione del programma. Con **Trim+/-** si possono fare varie modifiche fini.

**A. Pulsante del punto In (In Point)**

- Questo pulsante seleziona il codice di tempo per il punto In e lo visualizza in rosso.
- Usando **Trim+/-** si possono fare modifiche fini del codice di tempo per il punto In.
- Quando si fa clic su **Goto** dopo questo pulsante, il videoregistratore trova automaticamente il punto In e si dispone nella modalità di pausa di registrazione.
- Non si può fare clic su questo pulsante dopo aver selezionato diverse scene.

**B. Pulsante del punto Out (Out Point)**

- Questo pulsante seleziona il codice di tempo per il punto Out e lo visualizza in rosso.
- Usando **Trim+/-** si possono fare modifiche fini del codice di tempo per il punto Out.
- Non si può fare clic su questo pulsante se si sono selezionate diverse scene.

**C. Pulsanti Trim (Trim+/-)**

Questi pulsanti servono a fare modifiche fini dei codici di tempo dei punti In e Out specificati per il programma.

**Trim+:** Aumenta i dati del tempo di un quadro.

**Trim-:** Riduce i dati del tempo di un quadro.

- Non si può fare clic su questo pulsante se non si è selezionato un punto In o Out.

**D. Pulsante di modifica dei punti di montaggio**

Questo pulsante serve a modificare finemente la scena correntemente selezionata nell'elenco dei programmi.

- Si può anche aprire la finestra di dialogo **Modify Edit Points** e modificare finemente il punto In, il punto Out, il cambiamento del nastro e il promemoria.
- La finestra di dialogo **Modify Edit Points** può anche essere aperta facendo doppio clic sul numero della scena.
- Non si può fare clic su questo pulsante se si sono selezionate diverse scene.

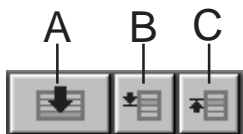
## 18 Pulsante Entry

Serve a impostare il valore corrente del contatore per i punti In e Out ogni volta che si fa clic su di esso.

- Questo pulsante serve a specificare i punti In e Out di ciascuna scena.
- Facendo clic su **Entry** dopo aver fatto clic su un pulsante diverso da quello **Bottom of Scene** dei pulsanti di selezione dei programmi si aggiunge un nuovo programma al numero successivo dopo la posizione corrente. Ciascun numero della scena dei programmi oltre quello corrente viene aumentato di uno e spinto indietro.
- Non si può fare clic su questo pulsante quando il contatore segna meno di 00:00:30:00.

## 19 Pulsanti di selezione dei programmi

La selezione dei programmi è possibile anche facendo clic sul numero di una scena nell'elenco dei programmi.



### A. Pulsante della scena finale (Bottom of Scene)

- Facendo clic su questo pulsante si sposta istantaneamente la posizione selezionata alla fine dell'elenco dei programmi.
- Ciò è comodo quando ci sono molti programmi.

### B. Pulsante della scena successiva (Next Scene)

- Questo pulsante sposta in giù di una la posizione selezionata del programma.

### C. Pulsante della scena precedente (Previous Scene)

- Questo pulsante sposta in su di una la posizione selezionata del programma.

## 20 Numero della scena

- Visualizza il numero correntemente selezionato nell'elenco dei programmi.

## Metodo di montaggio usando una piastra di montaggio diversa da JLIP

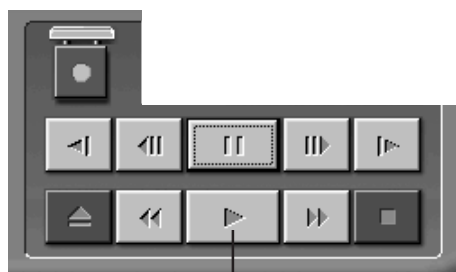
1. Trovare il punto In usando la piastra di riproduzione collegata a JLIP, e disporla nella modalità di pausa di riproduzione.
2. Cliccare **Edit Standby**.
3. Trovare il punto In della piastra di registrazione usata diversamente da JLIP, e disporla nella modalità di pausa di registrazione.
4. Premere simultaneamente il tasto di riproduzione della piastra di riproduzione e il tasto di registrazione della piastra di registrazione.
5. Arrestare la registrazione dopo che è passato il punto Out della piastra di riproduzione.

Per i dettagli sul modo di disporre la piastra nella modalità di pausa di registrazione, vedere il manuale di istruzioni della piastra di registrazione.

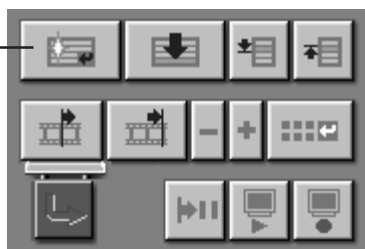
## NOTA:

*Se si desidera visualizzare la finestra **Help** di **JLIP Video Producer**, selezionare **Help — Contents**.*





Entry



## Messa in funzione dell'unità video sorgente

- 1 Predisporre l'unità video sorgente sulla modalità Play ed inserire un nastro registrato.
- 2 Cliccare ►.
  - L'immagine di riproduzione appare sullo schermo del televisore.

## Impostazione dei punti In/Out

- 1 Per impostare i punti di inizio e fine, cliccare il pulsante **Entry** all'inizio e alla fine della scena che si desidera duplicare.
  - Impostare i punti In/Out in modo che il valore del punto Out sia superiore a quello del punto In.
  - Se una sequenza non ha un punto Out, verranno disattivate la riproduzione e la duplicazione di quella sequenza.
  - Se si imposta il punto In all'inizio del nastro oppure il punto Out alla fine del nastro, il montaggio può non essere eseguito correttamente. Modificare lievemente i punti In/Out precedentemente registrati e tentare di impostarli nuovamente.
  - I contatori delle videocamere digitali formato DV non possono essere azzerati.
  - I punti In devono avere un valore del contatore di 00:00:30:00 o maggiore.
  - Alcuni valori non possono essere regolati a causa dei contatori a caduta di quadro.

No.	In Point	Out Point	Duration	Time	Memo
00					
01	00:00:34:12	00:00:43:12	00:00:09:00		
02	00:00:58:13	00:01:09:22	00:00:11:09		
03	00:00:32:14	00:00:38:14	00:00:06:00		
04	00:00:54:24	00:01:25:05	00:00:30:06		



## Riproduzione di una scena programmata

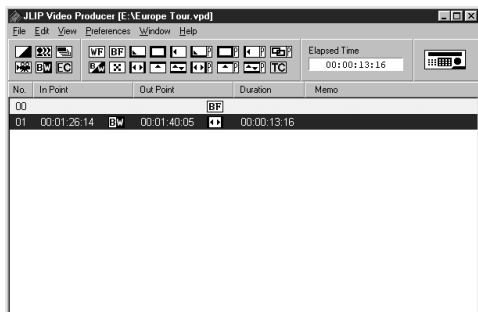
1

Cliccare la riga su cui sono visualizzati i punti In/Out della scena che si desidera visionare. La riga viene evidenziata.

2

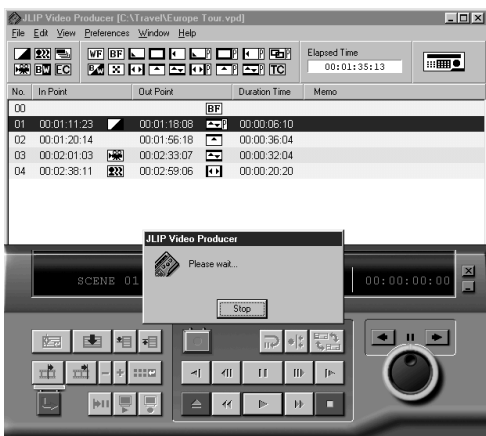
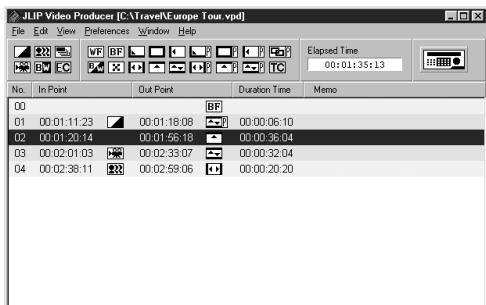
Cliccare **Preview**.

- La videocamera ricercherà la scena portandosi in un punto precedente al punto In ed inizierà la riproduzione nel punto In. La riproduzione si arresta dopo che passato il punto Out.



## Duplicazione

È possibile registrare sul nastro nella piastra di registrazione tutte le scene programmate.



**1** Verificare che sia presente la linguetta di protezione. Inserire il nastro nel videoregistratore e mettere quest'ultimo in pausa di registrazione.

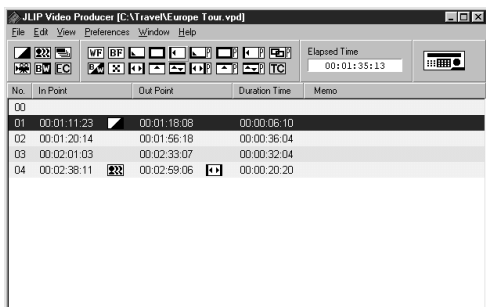
**2** Cliccare **Auto Edit**.  
Al termine del montaggio, la videocamera passerà in modalità di arresto ed il videoregistratore si posizionerà in pausa di registrazione.

- Se durante la duplicazione si verifica "Tape Change", il montaggio si arresta e appare un messaggio che chiede di cambiare il nastro. Cambiare il nastro e cliccare **OK**.

**3** Fermare il videoregistratore.

## Selezione un Effetto/P.AE

Per impreziosire la scena programmata, sono disponibili 5 Effetti/P.AE. È possibile selezionare soltanto un effetto per ogni scena programmata.



**1** Cliccare sulla scena a cui si desidera applicare un Effetto/P.AE.

**2** Cliccare sul pulsante P.AE/Effect in funzione della scelta. L'indicazione dell'effetto selezionato è visualizzato a destra del punto di In.

**Per annullare l'Effetto/P.AE selezionato . . .**

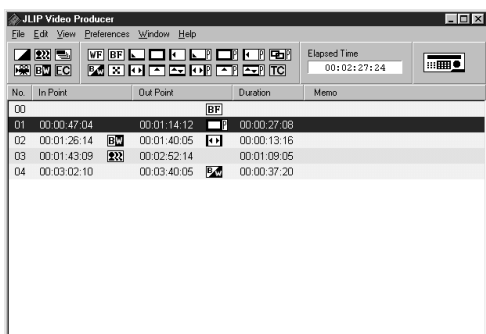
Cliccare sulla scena a cui è stato applicato l'effetto che si desidera annullare, quindi cliccare sul pulsante EC (annulla effetto).

## NOTA:

*Se si usano gli Effetti/P.AE Sepia o Monotone non è possibile utilizzare gli Effetti Dissolvenza o Dissolvenza in Bianco e Nero o Dissolvenza/Tendina.*

## Selezione di un Effetto Dissolvenza/Tendina

Le dissolvenze/tendine disponibili per i cambi di scena sono 17.



**1** Cliccare sulla scena a cui si desidera applicare una Dissolvenza/Tendina.

**2** Cliccare sul pulsante effetto Fade/Wipe in funzione della scelta.

L'indicazione dell'effetto selezionato è visualizzato a destra del punto di Out.

- L'effetto Dissolvenza/Tendina è applicato fra la scena selezionata (quella su cui si è cliccato) e quella successiva.

**Per regolare un effetto di Dissolvenza/Tendina sul punto di inizio del montaggio . . .**

Fare clic sulla scena **00** o sulla scena di cambiamento del nastro, e selezionare poi l'effetto di Dissolvenza/Tendina desiderato.

**Per annullare l'Effetto Dissolvenza/Tendina selezionato . . .**






Cliccare sulla scena a cui è stato applicato l'effetto che si desidera annullare, quindi cliccare sul pulsante TC (annulla cambio).







## NOTA:

*Gli effetti Dissolvenza/Tendina che usano le immagini video non possono essere regolati per la scena **00** o per le scene di cambiamento del nastro.*

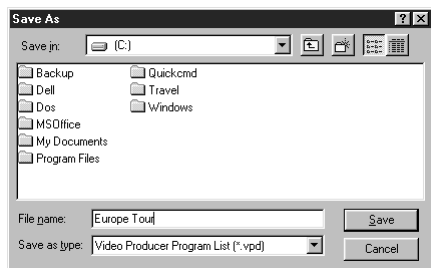
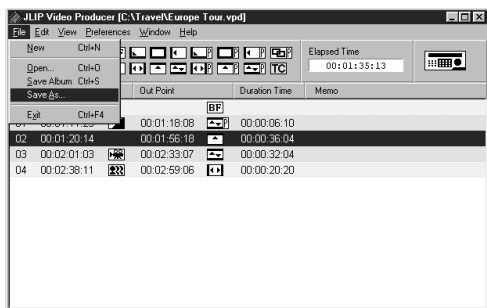
## Pulsanti Effetti/P.AE e Dissolvenza/Tendina

Pulsanti Effetti/P.AE	
	<b>SEPIA</b> Registra l'immagine virata in seppia come in fotografie d'altri tempi. Per ottenere un effetto classico, combinare questo effetto alla modalità Cinema.
	<b>VIDEO ECHO</b> Conferisce un effetto evanescente al soggetto, con un aspetto "fantasma".
	<b>STROBE</b> La registrazione assume un aspetto dinamico, come una serie di istantanee.
	<b>CLASSIC FILM</b> Conferisce alle scene registrate un effetto di 'sfarfallio'.
	<b>MONOTONE</b> Come i film classici in bianco e nero, le riprese avvengono in bianco e nero. Se applicato in combinazione alla funzione Wide Cinema, mette in risalto l'effetto 'film classico'.
	<b>ANNULLA EFFETTO</b> Annulla l'effetto/P.AE selezionato.

Pulsanti Effetti Dissolvenza/Tendina	
	<b>DISSOLVENZA BIANCO</b> La sequenza si apre o si chiude con uno schermo bianco.
	<b>DISSOLVENZA NERO</b> La sequenza si apre o si chiude con uno schermo nero.
	<b>TENDINA AD ANGOLO</b> La nuova sequenza entra su uno schermo nero dall'angolo superiore destro all'angolo inferiore sinistro, od esce dall'angolo inferiore sinistro all'angolo superiore destro.
	<b>TENDINA A FINESTRA</b> La sequenza inizia dal centro di uno schermo nero aprendosi verso gli angoli, o entra dagli angoli, uscendo gradualmente verso il centro.
	<b>TENDINA A SCORRIMENTO LATERALE</b> La sequenza entra scorrendo da destra a sinistra od esce da sinistra verso destra.
	<b>DISSOLVENZA BIANCO E NERO</b> La sequenza si apre su uno schermo a colori da uno schermo in bianco e nero, o si chiude da uno schermo a colori in uno in bianco e nero.

Pulsanti Effetti Dissolvenza/Tendina	
	<b>DISSOLVENZA A MOSAICO</b> Dissolvenza in entrata o in uscita con effetto a mosaico.
	<b>TENDINA A PORTA</b> La sequenza entra con le due metà di uno schermo nero che si aprono verso sinistra e verso destra rivelando la sequenza o si chiude e lo schermo nero riappare da sinistra e destra coprendo la sequenza.
	<b>TENDINA A SCORRIMENTO VERTICALE</b> La sequenza entra dal basso di uno schermo nero verso l'alto, od esce dall'alto verso il basso, lasciando uno schermo nero.
	<b>TENDINA AD OTTURATORE</b> La sequenza entra dal centro di uno schermo nero verso l'alto e il basso od esce dal centro verso l'alto e il basso, lasciando uno schermo nero.
	<b>TENDINA AD ANGOLO</b> La nuova sequenza entra sovrapponendosi a quella precedente entrando dall'angolo superiore destro all'angolo inferiore sinistro.
	<b>TENDINA A FINESTRA</b> La sequenza successiva entra gradualmente dal centro dello schermo verso gli angoli, sovrapponendosi alla sequenza precedente.
	<b>TENDINA A SCORRIMENTO LATERALE</b> La sequenza successiva entra scorrendo da destra a sinistra sovrapponendosi a quella precedente.
	<b>DISSOLVENZA</b> La sequenza successiva appare gradualmente contemporaneamente al dissolversi di quella precedente.
	<b>TENDINA A PORTA</b> La sequenza precedente esce dal centro verso destra e sinistra, come una porta che si apre mostrando una nuova sequenza.
	<b>TENDINA A SCORRIMENTO VERTICALE</b> La sequenza successiva entra sovrapponendosi a quella precedente dal basso dello schermo verso l'alto.
	<b>TENDINA AD OTTURATORE</b> La sequenza successiva entra sovrapponendosi a quella precedente partendo dal centro verso l'alto e il basso dello schermo.
	<b>ANNULLA CAMBIO</b> Annulla l'effetto fade/wipe selezionato.

## Salvataggio di un elenco dei programmi



1

Selezionare **File — Save As**.

- Viene visualizzato la finestra di dialogo **Save As**.

2

Digitare il nome del file nel campo **File name**.

- L'estensione è **.vpd**. P. es.: viaggio.vpd

3

Fare clic su **Save** per salvare l'elenco dei programmi come un file.

### NOTE:

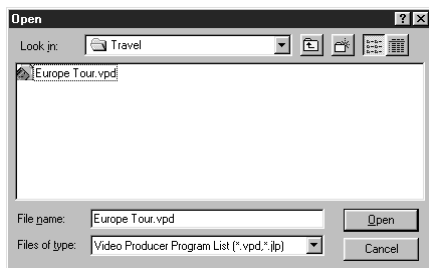
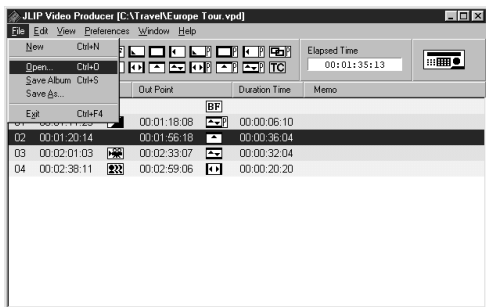
- Le informazioni della scena programmata salvata includono soltanto le letture del contatore sui punti In/Out, effetti Dissolvenza/Tendina, effetti/P.AE, tempo di durata e promemoria.
- Le immagini non vengono salvate.
- Per registrare e salvare l'immagine video sulla videocassetta, riferirsi a **Duplicazione** a pag. 43.
- Per il nome del file non si possono usare i caratteri seguenti: \ / : \* ? " < > |
- Come singolo file si possono registrare fino a 99 programmi.

## Apertura di un file salvato

- 1** Selezionare **File — Open**.
  - Viene visualizzato la finestra di dialogo **Open**.
- 2** I nomi dei file salvati sono visualizzati nel campo **File name**. Cliccare il nome del file che si desidera che appaia nel campo sotto.
- 3** Cliccare **Open** per leggere il file.
  - Si ritorna alla finestra **JLIP Video Producer**.

## Apertura di un file salvato su floppy disk

- 1** Inserire il dischetto nel drive.
- 2** Fare clic su ▼ di **DRIVE** per selezionare il floppy disk.
- 3** Eseguire le operazioni indicate nei punti **2** e **3** della sezione **Apertura di un file salvato** qui a sinistra.

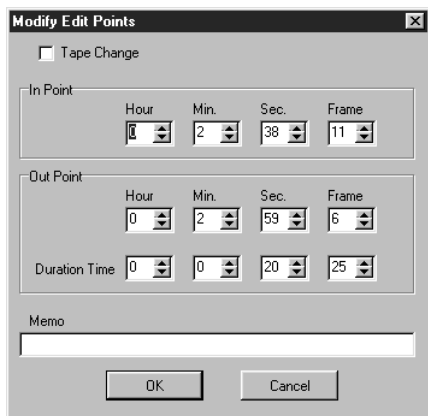


## Sovrascrittura del file

Il salvataggio di un programma che mantenga lo stesso nome del programma precedentemente salvato si ottiene sovrascrivendo il file.

- 1** Dopo aver aperto un file e modificato i dati del contatore (vedere pagina 48), selezionare **File — Save Album**. Il file viene sovrascritto e salvato.

## Correzione e taglio dei dati di contatore programmati



### Correzione dei dati di contatore programmati

- 1 Fare doppio clic sulla riga della scena che si desidera modificare.  
**OPPURE . . .**  
Selezionare la riga da modificare e cliccare il **pulsante di modifica dei punti di montaggio** sul controllore.
  - Appare la finestra di dialogo **Modify Edit Points**, che consente di cambiare il punto In, il punto Out, il promemoria o il cambiamento del nastro.
- 2 Cliccare ▲▼ o impostare i numeri desiderati dalla tastiera, e cliccare **OK**.

#### NOTE:

- La finestra di dialogo **Modify Edit Points** può essere visualizzata selezionando **Modify Edit Points** cliccando con il pulsante destro del mouse.
- Per immettere un pulsante nel campo **Memo**, cliccare il campo **Memo**.

### Modifica della lunghezza di una scena

- 1 Selezionare la scena facendo clic sui pulsanti di selezione dei programmi sul controllore.  
(La scena può anche essere selezionata facendo clic sulla riga della scena desiderata.)
- 2 Cliccare il **punto In** o il **punto Out** sul controllore e selezionare il codice di tempo che si desidera modificare.

- 3 Modificare aumentando o riducendo il codice di tempo di un quadro alla volta facendo clic su **Trim+** o **Trim-**.

#### NOTA:

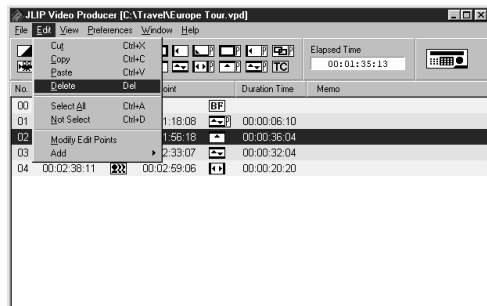
Ciò facilita le semplici modifiche senza che sia necessario aprire ogni volta la finestra di dialogo **Modify Edit Points**.

### Taglio di una scena

- 1 Cliccare la scena che si desidera tagliare.
- 2 Selezionare **Edit — Delete**.
  - Viene visualizzato il messaggio **"Delete 1 Scene(s)?"**.
 Per tagliare la scena, cliccare **Yes**.

#### NOTA:

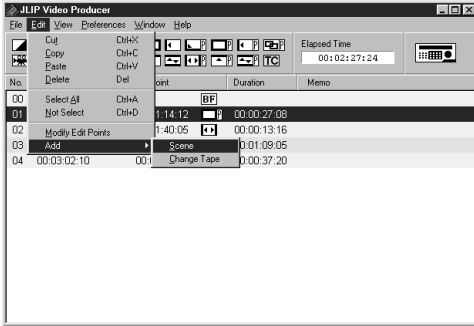
Una scena può essere cancellata selezionando **Delete** facendo clic con il pulsante destro del mouse.





## Aggiunta di una scena

- 1 Cliccare la scena che si desidera aggiungere e selezionare **Edit — Add — Scene**.
- 2 Impostare i punti In e Out che si desidera regolare riferendosi a **Correzione dei dati di contatore programmati** sulla pagina a sinistra.

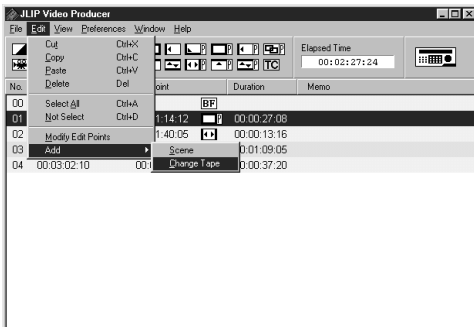


## Duplicazione su nastro usando due o più nastri

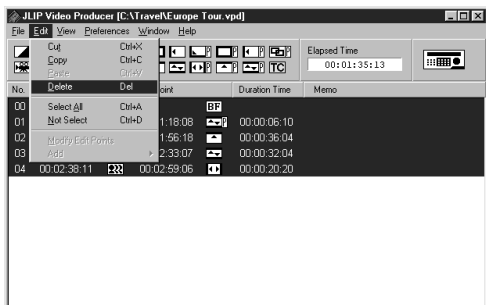
- 1 Cliccare la scena dove cambiare il nastro e selezionare **Edit — Add — Change Tape**.  
Oppure . . .  
Fare doppio clic sulla scena che si desidera modificare per visualizzare la finestra di dialogo **Modify Edit Points**, e mettere poi un segno di spunta a fianco di **Change Tape**.

### NOTA:

*Per il nastro da cambiare non viene visualizzato alcun punto In o Out. Tener presente che è possibile segnare chiaramente il cambiamento del nastro immettendo un commento come "cambiamento nastro" nel campo del promemoria.*



## Taglio di tutte le scene programmate



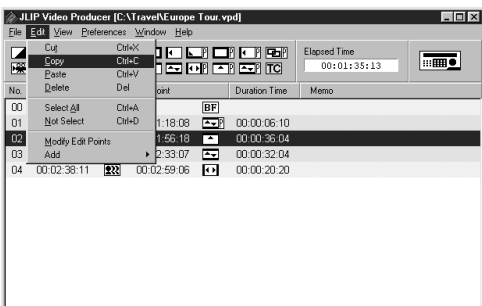
- 1 Selezionare **Edit** — **Select All**.

- 2 Selezionare **Edit** — **Delete**.
  - Appare il messaggio “Delete (numero) Scene(s)?”. Per cancellare tutte le scene, fare clic su **Yes**.

### NOTA:

Si possono selezionare tutte le scene selezionando **Delete** cliccando con il pulsante destro del mouse.

## Copia di una scena programmata e trasferimento in un'altra posizione



- 1 Cliccare la scena da copiare.

- 2 Selezionare **Edit** — **Copy**.

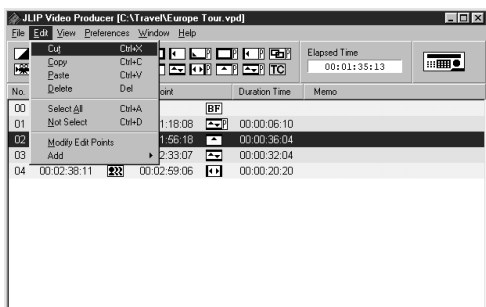
- 3 Cliccare il numero della scena che si desidera incollare.

- 4 Selezionare **Edit** — **Paste**.

### NOTE:

- Non si può incollare la scena **00**.
- Le operazioni **Copy** — **Paste** sono possibili cliccando con il pulsante destro del mouse.

## Trasferimento della scena programmata in un'altra posizione



- 1 Cliccare la scena da trasferire e selezionare **Edit** — **Cut**.

- 2 Cliccare il numero della scena che si desidera incollare.

- 3 Selezionare **Edit** — **Paste**.

### NOTA:

Le operazioni **Cut** — **Paste** sono possibili cliccando con il pulsante destro del mouse.

## Cambiamento del numero di ID

E' possibile modificare il numero ID dell'unità collegata.  
Il numero ID è impostato su **06** (preimpostazione di fabbrica).

---

**1** Per visualizzare la finestra di dialogo **JLIP Devices**, selezionare **Preference — JLIP Devices**.

---

**2** Dopo aver selezionato il numero nella finestra di dialogo, fare clic con il tasto destro del mouse per selezionare **Change ID**, cambiare il numero e premere il tasto **Invio** (Return).

### NOTE:

- *Non digitare il numero ID **00** perché il software JLIP Video Producer non riconosce **ID 00**.*
- *Se si sono collegate due o più videocamere (o videoregistratori), cambiare il numero ID della piastra collegata in modo che non ci siano duplicazioni dei numeri ID.*
- *Vedere il manuale di istruzioni della piastra collegata per i dettagli sul modo di cambiare il numero ID di una piastra.*

## Collegamento di unaltro apparecchio durante il funzionamento

Quando si effettua un collegamento ad un altro apparecchio durante il funzionamento, è necessaria l'inizializzazione per confermare gli apparecchi collegati. (Non è necessario lanciare nuovamente dall'inizio il software JLIP Video Producer.)

---

**1** Seguire il procedimento dei passi da **1** a **4** di **Inizializzazione dei dispositivi JLIP** a pag. 35.

## Regolazione dello stacco tra i punti In/Out di montaggio memorizzato nel computer e quello duplicato sulla piastra di regolazione

Durante la duplicazione, può darsi che vada perso l'inizio dell'immagine memorizzata sul PC oppure che la sequenza prima del cambio di scena scelto per i punti In/Out venga duplicata sul registratore.

Quando questo avviene, regolare l'intervallo tra una scena e l'altra per un montaggio più accurato.

**1** Dopo la duplicazione (☞ pag. 43), riprodurre la scena duplicata per controllare il tempo dei punti In e Out.

**2** Selezionare **Preferences — Options** sulla finestra **JLIP Video Producer** per visualizzare la finestra di dialogo **Options**.

**3** Per regolare il punto In o il punto Out, immettere il valore numerico o cliccare ▲▼.

Per regolare il tempo del punto In, impostare un nuovo valore da Frame 0 a Frame -200.

**Punto In** : quando la sequenza inizia troppo presto, digitare un valore minore del valore attuale.

**Punto In** : quando la sequenza inizia troppo tardi, digitare un valore maggiore del valore attuale.

- La regolazione prestabilita è Frame -33.
- Per riportare le regolazioni a quelle predefinite, cliccare **Default**.

Per regolare il tempo del punto Out, impostare un nuovo valore da Frame 0 a Frame -200.

**Punto Out** : quando la sequenza finisce troppo tardi, immettere un valore superiore al valore preimpostato.

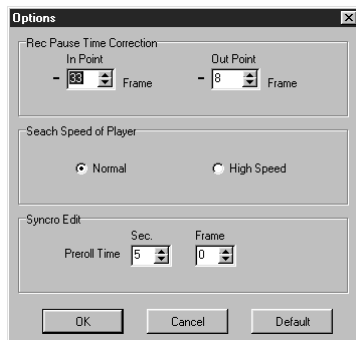
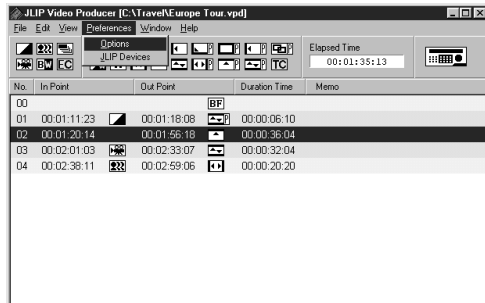
**Punto Out** : quando la sequenza finisce troppo presto, immettere un valore inferiore al valore preimpostato.

- La regolazione predefinita è Frame -8.
- Per tornare alle regolazioni della fabbrica, cliccare **Default**.

**4** Cliccare **OK**.

- Questo valore viene memorizzato nel computer.

**5** Per verificare la sincronizzazione corretta di inizio montaggio, duplicare le scene memorizzate e riprodurle.



### NOTA:





Anche se la sincronizzazione dei punti In/Out è corretta, può esservi un leggero margine tra i punti In/Out corretti e quello delle scene duplicate.

SINTOMO	SITUAZIONE TIPICA
<p><b>La porta seriale non può essere selezionata</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● A volte non si può usare la porta RS-232C perché le porte COM del PC sono state tutte assegnate ai modem interni, IrDA o altri dispositivi. Per controllare l'uso della porta, fare clic con il pulsante destro su <b>My Computer</b> (Risorse del computer) sul desktop, selezionare <b>Properties</b> (Proprietà), fare clic sulla scheda <b>Device Manager</b> (Gestione periferiche) e guardare sotto la voce <b>Ports</b> (Porte). Se non ci sono porte aperte, disattivare uno dei modem, driver IrDA od altro dispositivo per liberare una porta COM.</li> <li>● A seconda della porta USB e della fotocamera digitale usate, potrebbe non essere possibile usare la porta RS-232C.</li> <li>● Potrebbe essere necessario regolare il BIOS secondo il modello di PC usato.</li> </ul>
<p><b>Il dispositivo JLIP non viene avvertito</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Accertarsi che il numero della porta seriale sia stato regolato correttamente.</li> <li>● Accertarsi che il dispositivo JLIP sia attivato.</li> <li>● Accertarsi di aver collegato correttamente il dispositivo JLIP.</li> <li>● Accertarsi di non aver scambiato il cavo di montaggio per il cavo JLIP usato per i collegamenti.</li> <li>● Se si usano due o più dispositivi JLIP, accertarsi che i numeri ID JLIP usati non siano in conflitto tra di loro.</li> </ul>
<p><b>La videocamera digitale non può essere fatta funzionare usando il controllore</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Accertarsi che sia stato selezionato "Player" sulla finestra di dialogo <b>JLIP Devices</b>.</li> </ul>
<p><b>Non è possibile far funzionare la piastra di registrazione usando il controllore</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Accertarsi che "Recorder" sia stato selezionato sulla finestra di dialogo <b>JLIP Devices</b>.</li> <li>● Si possono usare soltanto le piastre video che hanno i terminali JLIP.</li> <li>● A seconda delle specifiche della piastra video, alcune funzioni, come la riproduzione al rallentatore, ricerca, avanzamento dei fotogrammi e riproduzione all'indietro potrebbero non essere possibili. Per le specifiche della piastra video usata, riferirsi al suo manuale di istruzioni.</li> </ul>
<p><b>Non è possibile selezionare gli effetti/P.AE o gli effetti Dissolvenza/Tendina</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Alcune combinazioni di effetti/P.AE e Dissolvenza/Tendina non possono essere selezionate contemporaneamente. Selezionare un altro effetto/P.AE o Dissolvenza/Tendina.</li> <li>● Per la scena 00, la fine della scena, le scene di cambiamento del nastro o una scena precedente il cambiamento del nastro non si possono regolare gli effetti Dissolvenza/Tendina che usano immagini video.</li> </ul>
<p><b>L'operazione di montaggio automatico si arresta</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Accertarsi che un altro applicativo di software non sia in funzione.</li> <li>● Questo sintomo si verifica quando dalla videocamera digitale non vengono inviati i segnali corretti per un danno del nastro riprodotto.</li> <li>● Questo sintomo potrebbe verificarsi se si riproduce un nastro registrato nella modalità LP usando una videocamera digitale differente.</li> <li>● Accertarsi che la videocassetta della piastra di registrazione usata sia protetta dalle cancellazioni.</li> </ul>

SINTOMO	SITUAZIONE TIPICA
Il videoregistratore non funziona	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se il videoregistratore si trova nella modalità di pausa a distanza o viene fatto funzionare con il telecomando, disporlo nella modalità di pausa di registrazione prima di cominciare il montaggio automatico.</li> <li>● Se il videoregistratore si trova nella modalità di pausa a distanza o viene fatto funzionare con il telecomando, accertarsi di aver selezionato "Use Edit Terminal" sulla finestra di dialogo <b>JLIP Devices</b>.</li> <li>● Per far funzionare il videoregistratore con il telecomando della videocamera digitale, regolare il codice della marca del telecomando della videocamera digitale corrispondentemente al videoregistratore usato.</li> <li>● Se il videoregistratore viene fatto funzionare con JLIP, accertarsi sulla finestra di dialogo <b>JLIP Devices</b> sia stato regolato "Recorder" e di non aver regolato "Use Edit Terminal".</li> <li>● Accertarsi di non aver scambiato il cavo di montaggio con il cavo JLIP durante le connessioni.</li> </ul>
Non è possibile usare l'effetto/P.AE o l'effetto Dissolvenza/Tendina	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Alcune funzioni potrebbero non essere disponibili secondo le specifiche del videoregistratore. Riferirsi al manuale di istruzioni del videoregistratore per le sue specifiche.</li> </ul>
Non si può usare la funzione di montaggio automatico	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Accertarsi che la regolazione del punto Out corrisponda realmente a un valore del contatore sul nastro usato.</li> </ul>
Il punto di montaggio è fuori posto	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se lo spostamento è sempre della stessa entità: Cambiare il valore di "Rec Pause Time Connection" trovato sotto il menu <b>Preferences — Options</b> (vedere a pag. 52).</li> <li>● Se lo spostamento varia: Ciò potrebbe essere dovuto a un piccolo spostamento meccanico causato da un malfunzionamento del videoregistratore.</li> </ul>
Il video/audio dalla videocamera non viene registrato	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Controllare le connessioni del cavo A/V.</li> <li>● Disporre il videoregistratore per l'ingresso esterno.</li> <li>● Controllare prima che il video e l'audio dalla videocamera appaiano sul televisore collegato al videoregistratore, ed eseguire poi il montaggio automatico.</li> </ul>
Vengono visualizzati dati indesiderati, come l'ora, la data e il codice di tempo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cancellare il display cambiando le regolazioni della videocamera digitale.</li> </ul>
Il colore del display del monitor PC è strano	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il colore non può essere visualizzato correttamente sui monitor con capacità di colore inferiore a 256 colori.</li> </ul>

Le visualizzazioni sullo schermo del software applicativo illustrate in questo manuale possono differire da quelle effettivamente visibili a seconda dell'ambiente operativo del computer usato.










**A**

- Aggiunta di una scena .....  pag. 49
- Aggiunta immagini ad un album .....  pag. 27
- Apertura di un elenco di programmi .....  pag. 47
- Apertura menu Open Editor .....  pag. 29





**B**

- Barra degli strumenti .....  pag. 8, 10, 18
- Barra di scorrimento JPEG .....  pag. 20
- BMP (Bitmap) .....  pag. 12, 21, 24, 29
- Bordo .....  pag. 18

**C**

- Cattura automatica .....  pag. 14
- Clipboard .....  pag. 28
- Codice tempo .....  pag. 9
- Collegamento ad un altro  
  apparecchio .....  pag. 51
- Colore di banda .....  pag. 13
- Colore di sfondo .....  pag. 19
- Copia di una sequenza programmata .....  pag. 50
- Correzione dei dati programmati del  
  contanastri .....  pag. 48
- Correzione dell'immagine .....  pag. 17









**D**

- Display del contanastri .....  pag. 36, 37
- Duplicazione .....  pag. 43
- Duplicazione su un nastro usando  
  due o più nastri .....  pag. 49
- DVF .....  pag. 12, 22, 29

**E**

- Esci (Chiudi) .....  pag. 6, 34


**F**

- Field (Correzione immagine) .....  pag. 17, 20, 21
- Finestra di comando .....  pag. 10
- Finestra DV Controller .....  pag. 8, 9
- Finestra Image Viewer .....  pag. 10
- Finestra Index .....  pag. 6
- Formato HTML .....  pag. 12, 30
- Formato Wide Image .....  pag. 13
- Funzionamento dell'unità video sorgente ....  pag. 41





**I**

- Immagine importata .....  pag. 13
- Indicatore del contanastri .....  pag. 9
- Inizializzazione JLIP .....  pag. 7, 35
























**J**

- JPEG .....  pag. 12, 20, 24, 29, 30

**M**

- Memo .....  pag. 36, 37, 48
- Menu Help .....  pag. 40
- Modifica della lunghezza di una  
  scena .....  pag. 48
- Modifica di ID .....  pag. 51








**P**

- Porta seriale .....  pag. 35
- Predisposizione dei punti In/Out .....  pag. 41
- Pulsante di accensione .....  pag. 9
- Pulsante di cattura .....  pag. 9, 11
- Pulsante di cattura automatica .....  pag. 9, 14
- Pulsante DV Controller .....  pag. 8
- Pulsante First Image (Prima Immagine) ...  pag. 10
- Pulsante Forward Frame Advance  
  (Avanzamento fotogramma) .....  pag. 8, 9
- Pulsante Image Viewer .....  pag. 8
- Pulsante Last Image  
  (Ultima immagine) .....  pag. 10
- Pulsante Next Image  
  (Immagine successiva) .....  pag. 10
- Pulsante Open .....  pag. 8
- Pulsante Play (Riproduzione) .....  pag. 9, 11, 14
- Pulsante Previous Image  
  (Immagine precedente) .....  pag. 10
- Pulsante Reverse Frame Advance .....  pag. 6, 9
- Pulsante Save Album .....  pag. 8, 47
- Pulsante Slide Show .....  pag. 10, 16
- Pulsante Stop .....  pag. 9, 10, 11, 16
- Pulsanti di comando Video  
  Producer .....  pag. 36 – 40
- Pulsanti di comando dell'unità video  
  sorgente .....  pag. 36 – 40
- Pulsanti di funzionamento dell'unità video  
  sorgente .....  pag. 9
- Pulsanti effetto Dissolvenza/  
  Tendine .....  pag. 36, 37, 44, 45
- Pulsanti P.AE/Effect .....  pag. 36, 37, 44, 45





**R**

- Riproduzione di una sequenza  
  programmata .....  pag. 42

**S**

- Salvataggio dell'elenco dei  
  programmi .....  pag. 46
- Schermo intero .....  pag. 17
- Selezione dell'unità video sorgente .....  pag. 35
- Sezione di visualizzazione indice .....  pag. 8
- Slide Show (Visione a diapositive) .....  pag. 16
- Spostamento  
  (Correzione immagine) .....  pag. 17, 20, 21
- Sovrascrittura di un file .....  pag. 47

**T**

- Taglio di tutte le sequenze programmate ....  pag. 50
- Taglio di una sequenza programmata .....  pag. 48
- Tempo di registrazione .....  pag. 52
- Tempo trascorso .....  pag. 36, 37

**V**

- Visualizzazione dell'immagine .....  pag. 8



**F**

JIP VIDEO CAPTURE  
JIP VIDEO PRODUCER

**JVC**  
VICTOR COMPANY OF JAPAN, LIMITED