

## USO DE LA MATRIZ DE VÍDEO KRAMER VS-2516

### Función de una matriz

La función de una matriz es la de enrutar cualquier entrada conectada a ella a una o varias salidas, de manera que podamos distribuir las señales desde y hacia donde queramos en nuestro estudio.

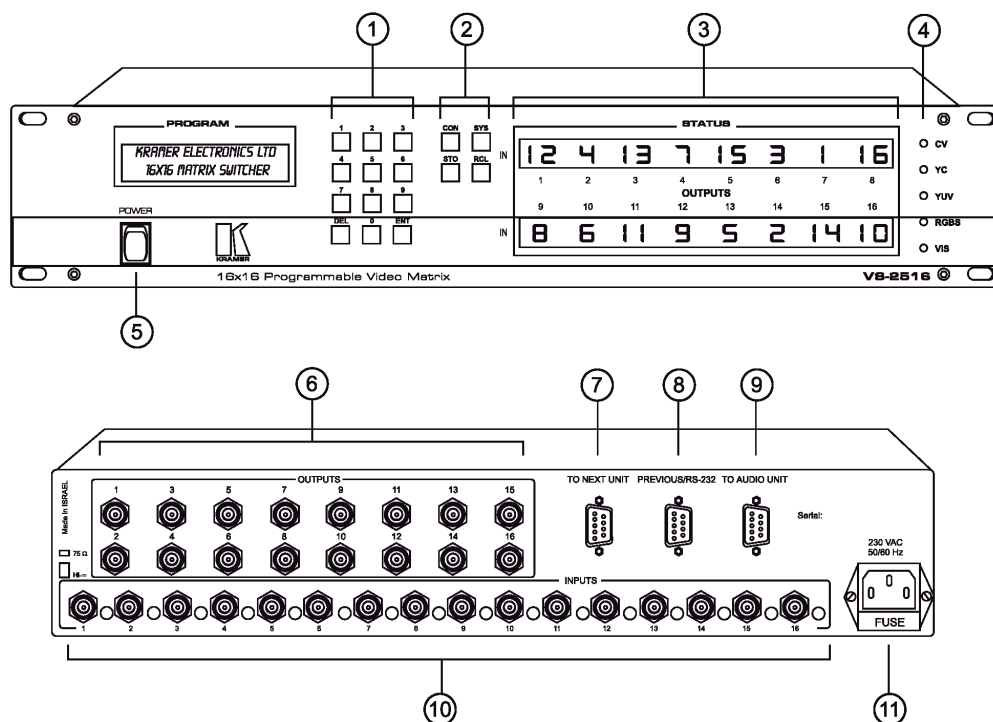
Además, la matriz que tenemos (como casi todas, por cierto), permite memorizar las asignaciones que queramos para recurrir a ellas rápidamente si tenemos necesidad. En concreto la matriz de nuestro control permite guardar 15 memorias, que son más de las que podemos llegar a necesitar en nuestra sencilla instalación.

La matriz de vídeo que usamos en clase es una matriz 16x16 lo que quiere decir que admite 16 entradas diferentes que pueden ser llevadas a cada una de las 16 salidas que nos interese.

La matriz puede trabajar en el modo compuesto, en s-Video y en componentes.

Nosotros la vamos a usar en el modo de vídeo compuesto, en el que admite 16 entradas diferentes y puede generar 16 salidas. En los otros modos

### Partes de la matriz:



1. Selector de entradas y salidas
2. Teclas de control del sistema: controlan la configuración y la memoria
3. Display: muestra qué entrada de vídeo está configurada para cada salida
4. Leds que informan de el modo seleccionado y el formato en que opera la matriz
5. Interruptor de encendido/apagado
6. Salidas de vídeo por BNC

7. A la siguiente unidad: en caso de tener varias matrices podríamos configurar un sistema 16x32, 16x48... (no nos interesa).
8. De la anterior unidad: en caso de tener varias matrices conectadas através de este conector podríamos configurar un sistema 32x32... (no nos interesa).
9. A la unidad de audio. Para configurar la matriz en el modo audio follw video si estuviera conectada la matriz de audio correspondiente (no nos interesa)
10. Entradas de señales y cierres de 75 ohmnios.
11. Conexión eléctrica y fusible.

Funciones de la botonera de control:

Tenemos que entender qué es lo que hace cada una de las teclas de la parte de control del sistema.

CON: "Connect". Se usa para conectar una entrada a una salida.

SYS: "System". Para seleccionar si trabajamos en Compuesto, componentes, S-Video y también para seleccionar si la matriz hará cambio en el sincronismo vertical.

STO: "Store". Esta tecla permite guardar nuestra configuración en una de las 15 memorias posibles.

RCL: "Recall". Sirve para llamar una memoria previamente guardada en la matriz. Cuando se llama, dicha memoria parpadea en la pantalla y debemos confirmar que queremos cargar dicha configuración.

Asignación actual de la matriz:

La matriz tiene en estos momentos la siguiente asignación. Si necesitamos, podemos hacer cambios sobre la asignación, pero lo haremos a través de los comandos, nunca cambiando los conectores de entrada y/o salida.

IN		OUT	
1	PGM (desde VT)	1	PGM
2	Sin uso	2	PGM
3	Sin uso	3	PGM
4	Sin uso	4	PGM
5	PVW (desde VT)	5	PVW
6	Sin uso	6	PVW
7	Sin uso	7	PVW
8	Sin uso	8	PVW
9	CAM patch plató izdo	9	VT Cam 4
10	Sin uso	10	Monitor 4
11	CAM patch plató izdo	11	VT Cam 5
12	Sin uso	12	Monitor 5
13	CAM patch plató izdo	13	VT Cam 6
14	Sin uso	14	Monitor 6
15	Sin uso	15	Sin uso
16	Sin uso	16	Sin uso

### Asignación de entradas y salidas:

Las entradas son fijas, por lo que debemos decir a qué salida o salidas debemos enrutar cada entrada. Para ellos tan solo tenemos que seguir los siguientes pasos:

1. Presionamos el botón CON y en la pantalla nos preguntará Connect Input. Ahí decimos la entrada que queremos conectar. En nuestro caso por ejemplo la 1.
2. Presionamos ENT (Enter).
3. Nos aparece ahora Connect Input 01 to Output... En este momento le decimos la salida que queremos.
4. Presionamos ENT.
5. Repetimos la operación por tantas entradas y salidas que queramos asignar.

### Grabación en memoria

Cuando tengamos clara una asignación de entradas y salidas, tendremos que grabar en una memoria para poder recurrir a ella cuando queramos. Para ello

1. Presionamos STO (store)
2. Tecleamos el número de memoria que queremos sobrescribir. Hay 15 memorias. Podemos utilizar la que queramos. Conviene teclear el número completo de manera que si se tratara del 15 escribiremos 15 y si se trata de la memoria 1, escribiremos 01, si se trata de la 2, 02, etc.
3. Nos pregunta si queremos grabar en la memoria elegida.
4. Presionamos ENT.
5. Si ya existe una memoria grabada en la que nosotros queremos grabar, nos preguntará si queremos o no sobrescribir la memoria previa. Si queremos hacerlo, presionamos ENT.

### Llamar una memoria previamente grabada:

1. Presionamos RCL (recall)
2. Nos pregunta qué memoria queremos recuperar. La marcamos y presionamos ENT.
3. Nos pregunta de nuevo y volvemos a presionar ENT si queremos llamar dicha memoria. Si no, presionamos DEL.

