



## GY-HC550U/GY-HC550E/GY-HC500U/GY-HC500E/ GY-HC500SPCU/GY-HC550ESB Actualización del firmware (V0300)

Esta es una notificación sobre la incorporación de nuevas funciones, modificaciones de funciones y cambios en la visualización en pantalla. Lea esto junto con las "MANUAL DE INSTRUCCIONES".

● es el valor predeterminado.

- **Al configurar [Network] → [Live Streaming] → [Optional Adapter] en "Enable", [Frame Rate] se puede ajustar en 4:2:0/10 bits.**

Cuando [Optional Adapter] está configurado en "Enable", seleccione [Network] → [Live Streaming] → [Frame Rate]

[Valores de configuración: 60p , 60p , 60p, 30p] (Cuando [ **A** Frame Rate] es "60p")

[Valores de configuración: 50p , 50p , 50p, 25p] (Cuando [ **A** Frame Rate] es "50p")

- **El elemento [Overlay Settings] → [Output] → [SDI (Fixed)] se ha cambiado a [SDI/LCD/VF].**

**550 SPC**

[Overlay Settings] → [Output] → [SDI/LCD/VF]

- On:

Muestra la imagen de superposición en las salidas SDI, LCD y VF.

- Off:

No muestra la imagen de superposición en las salidas SDI, LCD y VF.

[Valores de configuración: ●On, Off]

Nota : \_\_\_\_\_

- Esto se fija en "On" cuando [Network] → [Live Streaming] → [Optional Adapter] está configurado en "Enable".

- **La grabación de seguridad puede utilizarse incluso cuando [ **A** Format] está configurado en "Exchange" (modelo U)/"MP4" (modelo E).**

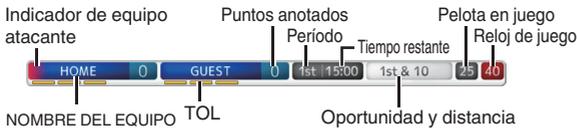
Nota : \_\_\_\_\_

- Solo se graba vídeo, el audio no se graba.

## SPC

- Se ha modificado Superposición del marcador Fútbol (modelo U)/Fútbol americano (modelo E) y se han añadido nuevas funciones.

El marcador ha cambiado.



“Pelota en juego” y “Reloj de juego” se añaden a los elementos mostrados.

Nota :

- Para hacer uso de las nuevas funciones mediante la importación de un archivo SDP, genere el archivo SDP utilizando un generador SDP que admita Pelota en juego y Reloj de juego.



### 1 Time

El tiempo de inicio introducido se refleja en la superposición de la puntuación pulsando el botón [Set].

### 2 Botón [Display]

Mostrar u ocultar el área Pelota en juego.

### 3 Botón [Update]

Refleja valores numéricos como puntuación y distancia en la superposición de la puntuación.

### 4 Botón [Overlay]

Activa o desactiva la superposición de la puntuación.

### 5 Botón [Display]

Mostrar u ocultar el área Reloj de juego.

Botón [Reset] para el Reloj de juego

Restablezca el valor (en segundos) establecido. Botón [Set]

Confirme el valor (en segundos) cuando se pulsa el botón [Reset].

### 6 Nombre del equipo (para entrada de texto)

Si el archivo SDP seleccionado en la opción de menú [Overlay Settings] → [Layout] contiene más de un nombre de equipo, esta opción aparece atenuada y la entrada de texto está deshabilitada.

## SPC

- [Play Clock] ha sido añadido a [Overlay Settings] → [Sportzcast] → [Settings] → [Score Input Source].

Para seleccionar la fuente de referencia de los datos para el reloj de juego.  
[Valores de configuración: ●Sportscast, Web]

Nota :

- [Settings] no se puede seleccionar cuando [Overlay Settings] → [Sportzcast] está ajustado en “Connect”.

## SPC

- Se ha añadido “EZW” a [Camera Function] → [Camera Angle[Tagging]].