Pinnacle Studio

Version 15

Indeholder Studio, Studio Ultimate og Studio Ultimate Collection

Dit liv på film

41007139

Dokumentation af Nick Sullivan

Copyright ©1996-2011 Avid Technology, Inc. All rights reserved.

Respektér venligst kunstneres og ophavsmænds rettigheder. Indhold såsom musik, billeder, video og billeder af berømtheder er beskyttet af loven i mange lande. Du må ikke bruge andre menneskers indhold, medmindre du ejer rettighederne eller har fået tilladelse fra ejeren.

Dette produkt eller dele heraf er beskyttet i USA af et eller flere af de følgende US-patenter: 5,495,291; 6,469,711; 6,532,043; 6,901,211; 7,124,366; 7,165,219; 7,286,132; 7,301,092 og 7,500,176; og i Europa af et eller flere af følgende europæiske patenter: 0695094 og 0916136. Andre patenter er under udarbejdelse.

Mpegable DS 2.2 ©2004 Dicas Digital Image Coding GmbH. • Fremstillet under licens fra Dolby Laboratories. Dolby og det dobbelte Dsymbol er Dolby Laboratories varemærker. Fortrolige, uoffentliggjorte værker. Copyright 1993 - 2005 Dolby Laboratories. Alle rettigheder forbeholdt. • MPEG Layer-3 audio coding teknologi autoriseret af Fraunhofer IIS og Thomson Multimedia. • Dele af dette produkt blev til ved hjælp af LEADTOOLS ©1991-2006, LEAD Technologies, Inc. Alle forbeholdt • Dele heraf rettigheder benytter Windows Media Technologies ©1999-2005 Microsoft Corporation. • Real Producer SDK ©1995-2005 Real Networks Inc. • Dette produkt indeholder dele af billedkoder ejet af og med ophavsret fra Pegasus Imaging Corporation, Tampa, FL. Alle rettigheder forbeholdt. • MPEG Laver II Audio af ODesign Corp. • Dette produkt indeholder en YouTube API.

MPEG-Audio teknologi kan være en del af dette produkt. Audio MPEG, Inc. og S.I.SV.EL., S.P.A. forlanger følgende påmindelse: Dette produkt indeholder MPEG-Audio teknologi autoriseret af Audio MPEG og SISVEL, der kun må anvendes i overensstemmelse med Avids EULA.

Denne manual eller dele deraf må ikke under nogen form hverken kopieres, uddeles, videregives, omskrives eller opbevares i et genfindingsprogram eller under nogen form oversættes til et talt sprog eller computersprog, hvad enten dette måtte være elektronisk, mekanisk, magnetisk, manuelt eller andet sprog uden udtrykkelig tilladelse på skrift fra Avid Technology, Inc.

Avid Technology Inc.

280 North Bernardo Avenue Mountain View, CA 94943

Trykt i USA.

Indhold

| INDHOLD | 111 |
|---|-----------|
| FØR DU GÅR I GANG | XI |
| Udstyrskrav | xii |
| Forkortelser og konventioner | xiv |
| Onlinenjæip | XV1 |
| KAPITEL 1: BRUG STUDIO | 1 |
| Undo, Redo, Help, Support og Premium | 2 |
| Indstilling af valgmuligheder | 3 |
| Redigeringstilstand | 4 |
| Afspilleren | 5 |
| Afspilningsknapper | 9 |
| Y derligere emner vedrørende redigering | 13 |
| Odvid Studio | 15 |
| Arkivering og gendannelse af projekter | 17 |
| Arkivering af et Studio projekt | 18 |
| Gendannelse af et arkiveret projekt | 21 |
| KAPITEL 2: OPTAG OG IMPORTER MEDIER | 25 |
| Sudio Inportguido | 20 |
| Importguide-panelerne | 28 |
| Panelet Importer Fra | 28 |

| Panelet Importer Til | 31 |
|---------------------------------------|----|
| Panelet Tilstand | 36 |
| Vinduet Kompressionsindstillinger | 39 |
| Vinduet Sceneopadagelsesindstillinger | 41 |
| Panelet Filnavn | 42 |
| Vælg medier til import | 42 |
| Import fra fil-baserede medier | 42 |
| Importer fra DV- eller HDV-kamera | 42 |
| Importer fra analoge kilder | 42 |
| Importer fra DVD- eller Blu-ray-diske | 42 |
| Stop bevægelse | 42 |
| Stop-bevægelse Snanshot | 42 |
| Shapshot | 72 |
| KAPITEL 3: ALBUMMET | 42 |
| Sektionen Videoer | 42 |
| Åbn en videofil | 42 |
| Se video | 42 |
| Valg af scener og filer | 42 |
| Visning af scene- og filoplysninger | 42 |
| Kommentarvisning | 42 |
| Conregistrering of scener | 42 |
| Genregistrering af scener | 42 |
| Sektionen Overgange | 42 |
| Montage [®] Tema sektionen | 42 |
| Sektionen Titler | 42 |
| Sektionen Stillbilleder | 42 |
| Sektionen Diskmenuer | 42 |
| Sektionen Lydeffekter | 42 |
| Musiksektionen | 42 |
| Projektboksen | 42 |

| KAPITEL 4: FILMVINDUET | 42 |
|---|---|
| Visninger i Filmvinduet Storyboardvisning Tidslinjevisning Tekstvisning | 42 42 42 42 |
| Værktøjerne Videoværktøjerne Lydværktøjerne | 42 42 42 |
| KAPITEL 5: VIDEOKLIP | 42 |
| Grundlæggende om videoklip Føj videoklip til din film Arbejd med flere importfiler Videoprojektets format Interfacefunktioner Trimning af videoklip Trimning på Tidslinjen med håndtag Tips til trimning af klip Trimning med værktøjet <i>Klipegenskaber</i> Gendannelse af trimmede klip | 42 42 42 42 42 42 42 42 42 42 42 42 |
| Opdeling og kombination af klip Avanceret Tidslinjeredigering Indsætningsredigering Opdelingsredigering | 42 42 42 42 |
| Musikvideoværktøjet SmartMovie | 42 |
| KAPITEL 6: MONTAGE [®] TEMAER OG TEMAREDIGERING | 42 |
| Sådan benyttes temaer <i>Tema</i> -sektionen i Albummet Sådan oprettes temaklip Sådan arbejdes der med temaklip på tidslinjen | 42 42 42 42 |

| Et temas anatomi | 42 |
|---------------------------------------|-----------|
| Sådan åbnes værktøjet Temaeditor | 42 |
| Benyt værktøjet Temaeditor | 42 |
| | 40 |
| Advided used a Contribution | 4Z |
| Arbejdet med effektilsten | 42 |
| Justering af effektparametrene | 42 |
| A much dalage of least framing | 42 |
| Forhåndsvisning og billedmanipulering | 42 |
| Arkivet med videoeffekter | 42 |
| Standardeffekter | 42 |
| Automatisk farvekorrektion | 42 |
| Drømmelys | 42 |
| Støjreduktion | 42 |
| Rotér | 42 |
| Stabilisering | 42 |
| Hastighed | 42 |
| Ultimate-effekter | 42 |
| Sløring | 42 |
| Prægning | 42 |
| Gammel film | 42 |
| Blødgør | 42 |
| Glasrude | 42 |
| Luma key | 42 |
| 2D Editor | 42 |
| Jordskælv | 42 |
| Lens flare | 42 |
| Forstør | 42 |
| Bevægelsessløring | 42 |
| Water drop | 42 |
| Vandbølge | 42 |
| Sort/hvid | 42 |
| Farvekorrektion | 42 |
| Farvekort | 42 |
| Inverter | 42 |
| Belysning | 42 |
| Posteriser | 42 |
| RGB farvebalance | 42 |

| Sepia | 42 |
|--|-----------|
| Hvidbalance | 42 |
| KAPITEL 8: REDIGERING MED TO SPOR | 42 |
| Introduktion af <i>overlæg</i> -sporet | 42 |
| A/B redigering | 42 |
| Værktøjet picture-in-picture | 42 |
| Værktøjet Chroma key | 42 |
| Valg af farver | 42 |
| KAPITEL 9: OVERGANGE | 42 |
| Overgangstyper og deres anvendelse | 42 |
| Forhåndsvisning af overgange i din film | 42 |
| Lydovergange | 42 |
| Kommandoen Bølgeovergange | 42 |
| Trimning af overgange | 42 |
| Trimning med værktøjet <i>Klipegenskaber</i> | 42 |
| KAPITEL 10: STILLBILLEDER | 42 |
| Redigering af stillbilleder | 42 |
| Redigering med værktøjet klip-egenskaber | 42 |
| Framegrabberen | 42 |
| Værktøjet Framegrabber | 42 |
| KAPITEL 11: DISKMENUER | 42 |
| Diskproduktion i Studio | 42 |
| Brug menuer fra Albummet | 42 |
| DVD-afspilningskontrol | 42 |
| Redigering af menuer på Tidslinjen | 42 |
| Redigering med værktøjet <i>Klipegenskaber</i> | 42 |
| Værktøjet <i>Diskmenu</i> | 42 |
| KAPITEL 12: KLASSISK TITELEDITOR | 42 |
| Aktiver Klassisk Titeleditor | 42 |
| Knapper i Klassisk Titeleditor | 42 |

| Knapper til valg af teksttype | 42 |
|---------------------------------------|----|
| Objektværktøjer | 42 |
| Knapper til valg af redigeringstype | 42 |
| Knapper til objektlayout | 42 |
| Knapper til udklipsholder og sletning | 42 |
| Valg af tekstformat | 42 |
| Klassisk Titeleditor Album | 42 |
| Udseende-browseren | 42 |
| Sektionen Baggrunde | 42 |
| Sektionen Billeder | 42 |
| Sektionen Knapper | 42 |
| KAPITEL 13: BEVÆGENDE TITLER | 42 |
| Start (og forlad) Bevægende Titler | 42 |
| Filoperationer | 42 |
| Bevægende Titler Album | 42 |
| Sektionen Videoer | 42 |
| Sektionen Fotos | 42 |
| Sektionen Objekter | 42 |
| Sektionen Udseende | 42 |
| Sektionen Animationer | 42 |
| Opret og rediger Bevægende Titler | 42 |
| Baggrundspanelet | 42 |
| Redigeringsvinduet | 42 |
| Arbejde med tekst | 42 |
| Arbejde med Liste over lag | 42 |
| Arbejde med laggrupper | 42 |
| KAPITEL 14: LYDEFEEKTER OG MUSIK | 42 |
| Tidsliniens lydsnor | 42 |
| Værktøjet CD audio | 42 |
| Værktøjet Baggrundsmusik | 42 |
| Værktøjet Voice-over | 42 |
| Trimning af lydklip | 42 |
| Trimning med værktøjet Klipegenskaber | 42 |
| Lydstyrke og mixing | 42 |

| Strukturen i et lydklip Justering af lyden på Tidslinjen Overgange på lydsporet | 42 42 42 |
|---|---|
| Værktøjet Lydstyrke og balance | 42 |
| KAPITEL 15: LYDEFFEKTER Støjreduktion | 42 42 |
| Ultimate-effekter Kanalværktøjet Kor DeEsser Equalizer Grungelizer Leveler | 42 42 42 42 42 42 42 42 |
| Rumklang Stereoekko Stereospredning | 42 42 42 42 |
| KAPITEL 16: SÅDAN LAVER DU DIN FILM | 42 |
| Udkørsel til disk-medie | 42 |
| Udkørsel til fil | 42 |
| | |
| Udkørsel til bånd At konfigurere kameraet eller videoafspilleren Udkør din film til videobånd | 42 42 42 |
| Udkørsel til bånd At konfigurere kameraet eller videoafspilleren Udkør din film til videobånd Udkørsel til internettet | 42 42 42 42 |
| Udkørsel til bånd At konfigurere kameraet eller videoafspilleren Udkør din film til videobånd Udkørsel til internettet APPENDIKS A: OPSÆTNINGSINDSTILLINGER Projektindstillinger Video- og lydindstillinger Indstillinger for diskfremstilling Indstillinger for filfremstilling Indstillinger for fremstilling af Real Media-fil Indstillinger for fremstilling af Windows Media-fil | 42 42 42 42 42 42 42 42 42 42 42 42 42 4 |

| APPENDIKS B: TIPS OG TRICKS | 42 |
|---|----|
| Hardware | 42 |
| Kortindstillinger for grafik | 42 |
| Studio og computeranimation | 42 |
| APPENDIKS C: PROBLEMLØSNING | 42 |
| Teknisk online hjælp | 42 |
| TOP SUPPORT SPØRGSMÅL | 42 |
| Fejl eller nedbrud under installation | 42 |
| Studio crasher i Redigeringstilstand | 42 |
| Studio hænger under beregning | 42 |
| Studio hænger ved opstart eller starter ikke | 42 |
| "Brænding mislykket" fejlmelding fremkommer i Fremstil Film | 42 |
| DVD'er lavet i Studio vil ikke spille, eller fremtræder blanke. | 42 |
| APPENDIKS D: VIDEOTIPS | 42 |
| Opbygning af en skudliste | 42 |
| Redigering | 42 |
| Tommelfingerregler for videoredigering | 42 |
| Produktion af soundtracket | 42 |
| Titel | 42 |
| APPENDIKS E: ORDLISTE | 42 |
| APPENDIKS F: TASTATURGENVEJE | 42 |
| INDEX | 42 |

Før du går i gang

Mange tak for dit køb af Pinnacle Studio. Vi håber, du får glæde af programmet.

Denne manual dækker alle versioner af Studio, inklusive Studio Ultimate og Studio Ultimate Collection. Forskelle mellem versionerne vil blive nævnt, hvor det gør sig gældende. Det meste af tiden vil ordet "Studio" blive brugt som fællesbetegnelse for alle versioner. Ligeledes vil henvisninger til "Studio Ultimate" også gælde for Studio Ultimate Collection, med mindre andet er nævnt.

Hvis du ikke har anvendt Studio tidligere, anbefaler vi, at du opbevarer manualen i nærheden til fremtidig brug, også selvom du ikke læser den fra ende til anden.

For at sikre, at din oplevelse med Studio bliver så god som mulig, bør du gennemlæse de tre emner nedenfor, inden du fortsætter til Kapitel 1: Brug Studio.

Vi anbefaler også stærkt Studio-guiden for nye brugere. For at starte guiden, klik på linket på "splash"-skærmen når du starter Studio, eller brug menukommandoen $Hjælp \ge Guidet tur$ i selve programmet.

Udstyrskrav

For at få et effektivt Studio-redigeringssystem op at køre, er det, udover din Studio-software, vigtigt, at din hardwares vdeevne lever op til de standardkrav som er specificeret i dette afsnit. Husk også at specifikationer er vigtige, men de fortæller ikke nødvendigvis hele historien: For at få sine hardwareenheder til at virke muligvis bruge korrekt. skal man producentens software. Hvis man har problemer med grafikkort. lydkort eller andre enheder, kan det ofte være en hjælp checke at producentens hjemmeside for supportinformationer samt opdateringer til drivere.

Note: Nogle af de muligheder der er nævnt her kræver, afhængig af din version af Studio, gratis eller betalt "aktivering" via Internettet.

Computer

- Intel Pentium eller AMD Athlon 1,8 GHz eller hurtigere (2,4 GHz eller hurtigere anbefales). Intel Core[™] 2 eller i7 2,4 GHz kræves til AVCHDredigering (2,66 GHz til AVCHD 1920)
- 1 GB systemhukommelse anbefales, 2 GB kræves til AVCHD-redigering
- Windows® 7, Windows Vista® med SP2 eller Windows XP med SP3
- DirectX 9- eller 10-kompatibelt grafikkort med 64 MB (128 MB eller højere anbefales); 256 MB til HD- og AVCHD-redigering
- DirectX 9 eller højere kompatibelt lydkort
- 3,2 GB diskplads (yderligere plads til plug-ins)
- Dvd-rom-drev for at kunne installere software.

De følgende elementer er valgfrie:

- Cd-R(W)-brænder til at lave Videocd'er (VCDs) eller Super Videocd'er (SVCDs).
- Dvd-/+R(W)-brænder til at lave dvd, hd-dvd og avchd-disks.
- Blu-ray-brænder til at lave Blu-ray-diske (Studio Ultimate).
- Lydkort med surroundsound-udgange til at høre surroundsound-mix.

Harddisken

Din harddisk skal kunne klare vedblivende læsning og skrivning på 4 MB/sek. De fleste harddiske er i stand til dette. Første gang du gemmer, vil Studio afprøve din harddisk for at sikre sig, at den er hurtig nok. Video i DV formatet optager 3.6 MB pr. sekund på harddisken, så bare fire et halvt minuts DV video vil optage en hel gigabyte på harddisken.

Tip: Vi anbefaler, at du bruger en separat harddisk til videoimport for at undgå, at Studio og andre programmer (f.eks. Windows) "konkurrerer" med hinanden om brug af harddisken under import.

Hardware til videoimport

Studio kan optage video fra en række forskellige digitale og analoge kilder. Se venligst "Panelet Importer Fra" på side 28.

Video output hardware

Studio kan lagre video på:

• Alle HDV, DV eller Digital8 videokameraer eller VCR. Dette kræver en OHCI-indrettet IEEE-1394 (FireWire) port (som tilbudt af Pinnacle Studio DV). Videokameraet skal indstilles til at optage fra DV Input.

 Alle analog (8mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C or SVHS-C) videokameraer eller VCR. Dette kræver Pinnacle Studio USB-700, PCI-500, PCI-700, eller et andet Pinnacle-kort med analog outputs. Output til analog videokameraer eller VCRer kan også foregå ved hjælp af en Pinnacle Studio DV eller anden OHCI-indrettet 1394-port, hvis din DV eller dit Digital8 videokamera eller VCR kan sende et DVsignal igennem til sine analog outputs (læs mere i brugsvejledningen til dit videokamera og i Kapitel 16: Optagelse af din film).

Forkortelser og konventioner

Denne vejledning gør brug af følgende konventioner for at organisere materialet bedre.

Terminologi

AVCHD: Et videodata-format brugt af nogle HDkameraer og til at oprette DVD-diske, der kan læses af Blu-ray-afspillere. Succesfuld redigering af AVCHDfiler kræver mere computerkraft end andre formater understøttet af Studio.

DV: Begrebet DV refererer til camcordere, videobåndoptagere og bånd i DV- eller Digital8-format.

HDV: Et "højopløsningsvideo"-format der gør videoer med billedformater på 1280x720 eller 1440x1080 i stand til at blive optaget i MPEG-2 format på et DVmedie. **1394**: Begrebet 1394 refererer til interfaces, porte og kabler i OHCI-kompatibelt IEEE-1394-, FireWire-, DV- eller iLink-format.

Analog: Begrebet "analog" refererer til camcordere, videobåndoptagere og bånd i 8mm-, Hi8-, VHS-, SVHS-, VHS-C- eller SVHS-C-format, samt til Composite/RCA- og S-Video-kabler og -stik.

Knapper, menuer, dialogbokse og vinduer

Navnene på knapper, menuer og tilsvarende er skrevet i kursiv for at adskille dem fra resten af teksten, hvorimod navne på vinduer og dialogbokse skrives med stort begyndelsesbogstav. For eksempel:

Klik på knappen *Rediger menu* for at åbne din menu i Klassisk Titeleditor.

Vælg menukommandoer

Symbolet med en pil mod højre (\geq) angiver hierarkiske menuemner. For eksempel:

Vælg Toolbox ≻ Generate Background Music.

Tastaturkonventioner

Navnene på taster skrives med stort forbogstav og er understreget. Et plus angiver en tastaturkombination. For eksempel:

Tryk <u>Ctrl+A</u> for at vælge alle klip på Tidslinjen.

Museklik

Når der kræves et museklik, er det som udgangspunkt altid et venstreklik, medmindre andet er angivet:

Højreklik og vælg Go to Title/Menu Editor.

Onlinehjælp

Der findes to former for øjeblikkelig onlinehjælp, mens du arbejder i Studio:

- Hjælpefil: Tryk på hjælp-knappen ? i Studios hovedmenu, eller vælg Hjælp > Hjælpeoverskrifter menu, eller tryk på <u>F1</u> for at åbne Studios hjælpefil.
- Værktøjstips: For at finde ud af, hvad en knap eller en anden indstilling i Studio gør, kan du lade din musepil hvile over den. Der vil herefter blive vist et "værktøjstip", som forklarer dens funktion.

Brug Studio

Det er en tretrinsproces at lave film med Studio:

1. Import: Overfør kilde-videomateriale – din 'råfilm' – til din harddisk. Mulige kilder er analoge videobånd (8mm, VHS etc.), digitale videobånd (HDV, DV, Digital8), hukommelseskort og andre fil-baserede medier, og live-optagelser fra et videokamera eller webcam.

Importtilstand dækkes i Kapitel 2: Videoimport.

2. Rediger: Arranger materialet som ønsket ved at flytte rundt på scenerne og fjerne uønsket råmateriale. Tilføj visuelle effekter som overgange, tekst og grafik og supplerende lyd såsom lydeffekter og baggrundsmusik. Til DVD-, Blu-ray- og VCD-udgivelser kan du opbygge interaktive menuer, som giver dit publikum en skræddersyet filmoplevelse.

Redigeringstilstand er den tilstand, du vil bruge mest i Studio. Se "Redigeringstilstand" senere i dette kapitel (side 4) for en mere fyldestgørende introduktion.

Tilgængelighed: Produktion af Blu-ray-diske understøttes kun i Studio Ultimate og Studio Ultimate Collection.

3. Filmfremstilling: Når dit projekt er færdigt, kan du udgive den færdige film i dit foretrukne format og medie: bånd, VCD, S-VCD, DVD, AVI, MPEG, RealVideo, Windows Media med mere.

Make Movie-tilstand bliver behandlet i *Kapitel 16: Fremstilling af din film.*

Valg af tilstand

Vælg hvilket trin af filmskabelsesprocessen, du vil arbejde med, ved at klikke på en af de tre tilstandsknapper øverst til venstre i Studio-vinduet:



Når du skifter tilstand, vil skærmbilledet i Studio ændres, så du ser de relevante kontrolknapper for den nye tilstand.

Undo, Redo, Help, Support og Premium

Knapperne Fortryd, Gendan, Hjælp, Support og Premium

findes altid i øverste højre hjørne af Studio-vinduet, uanset hvilken af de tre tilstande du arbejder i.

- *Fortryd* giver dig mulighed for at annullere ændringer du har lavet ved dit projekt i den igangværende arbejdsrunde et skridt ad gangen.
- *Gendan* indsætter ændringerne igen, hvis du er kommet til at fortryde for mange skridt.
- *Hjælp*-knappen starter Studios indbyggede hjælpesystem.

- *Support*-knappen åbner for den tekniske supportside til Studio.
- *Premium*-knappen gør dig i stand til at udvide Studio ved at købe og installere premium-indhold. (Se side 13 for yderligere informationer.)

Alle andre knapper i Studio-vinduet har at gøre med handlinger i den nuværende tilstand.

Indstilling af valgmuligheder

De fleste indstillinger i Studio foretages i dialogbokse med to faneblade.

Den første lader dig kontrollere indstillingerne i Redigeringstilstand. Den har to faneblade:

```
Pinnacle Studio Ultimate Collection Setup Options

    Project preferences
    Video and audio preferences
```

Den anden dialogboks indeholder indstillingerne vedrørende Filmfremstillingstilstand. Den har tre faneblade – en for hver af filmudkørselsmulighederne:

```
Pinnacle Studio Ultimate Collection Setup Options
```

Hvert panel i begge dialogbokse kan åbnes direkte via et tilsvarende menupunkt under Indstillinger (f.eks. Indstillinger ➤ Projektegenskaber). Så snart en dialogboks er åben, har du dog også adgang til alle vinduerne via fanebladene.

For overblikkets skyld vil vi generelt henvise til de forskellige indstillingspaneler hver for sig, f.eks. "indstillingspanelet Projektegenskaber". Detaljerede forklaringer til indstillingsmulighederne i begge dialogbokse findes i Appendiks A: Opsætningsmuligheder.

Yderligere indstillinger for import findes på panelet *Tilstand* i Importguiden. Indstillingerne til rådighed afhænger af medietypen, der skal importeres, som beskrevet i "Panelet Tilstand" på side 36.



REDIGERINGSTILSTAND

Hver gang Studio startes, åbnes det i Redigeringstilstand, da det er denne tilstand, du kommer til at bruge mest. Skærmbilledet til redigeringstilstand indeholder tre hovedområder.

Albummet gemmer det kildemateriale, som du vil bruge i dine film, bl.a. dine importerede videoklip.

I Filmvinduet kan du redigere dine film ved at arrangere video- og lydklip og indsætte overgange og effekter.

Afspilleren gør det muligt at afspille og se eksempler på et hvilket som helst element, der er udvalgt i Studio på det pågældende tidspunkt. Det kan være et Albumelement – som for eksempel en video-scene, en titel eller en lydeffekt – eller din redigerede film, komplet med overgange, titler, effekter og adskillige lydspor. Afspilleren gennemgås nedenfor.

Se Kapitel 3: Albummet og Kapitel 4: Filmvinduet for en detaljeret gennemgang af disse emner.



Studio i tilstanden Redigering med **O** Albummet, **2** Afspilleren og **O** Film-vinduet, her vist i dens Storyboard-visning.

Afspilleren

Afspilleren giver dig en forhåndsvisning af din redigerede film eller af det klip, der er valgt i Albummet.

Den består af to primære områder: et forhåndsvisningsvindue og afspilningsknapperne. I forhåndsvisningsvinduet afspilles videobillederne. Afspilningskontrollerne lader dig afspille videoen eller gå til et specifikt sted i den. Disse kontroller findes i to formater: standard og DVD.

Standardtilstand

Standardafspilningsknapperne er de samme som dem, du finder på et viderokamera eller en videobåndoptager. De bruges til at se normal video.



DVD-tilstand

DVD-afspilningsknapperne er identiske med afspilningsknapperne på en DVD-afspiller eller fjernbetjening. Brug dem til at gennemse dine filmproduktioner på DVD eller andre typer diske, blandt andet til vurdering af menufunktioner.



Forhåndsvisningsvinduet

Forhåndsvisningsvinduet er meget vigtigt i Studio, for du kommer til at bruge det tit, især til at gennemse din video. Det kan også bruges til at vise:

- Enhver form for albumindhold.
- Stillbilleder eller tekst fra din film.
- Ændringer i videoeffekter i realtime, mens du justerer forskellige parametre for at ændre effekten.
- Stillbilleder fra din video.
- Når du kigger på en frame, kan du nøjes med at gå en enkelt frame frem eller tilbage med "jog"knapperne.

Ændring af størrelsen på videofremviseren

Hvis din skærmstørrelse tillader det, giver Studio dig mulighed for at forstørre Afspilleren, og derfor også videofremvisningen, med en skyderfunktion der justerer *Afspillerstørrelse*. Denne funktion kommer frem over Afspilleren, til venstre for knappen *Fortryd*, når det er muligt at justere fremvisningen.



Tryk skyderen mod højre for at forstørre afspillerens størrelse eller mod venstre for at formindske den. Når skyderen er trykket helt ud til venstre er afspilleren mindst, hvilket er standardindstillingen.



Ved at justere afspillerens størrelse kan du optimere dit skærmbillede og få en større videofremviser.

DVD-omskiftningsknappen

Skift mellem de to afspilningstilstande med knappen DVD-omskiftning i nederste højre hjørne på afspilleren. Denne knap er kun tilgængelig, hvis din redigerede film indeholder mindst én menu.

Afspilningsknapper

Afspilleren har et af to forskellige sæt afspilningsknapper afhængigt af, hvilken afspilningstilstand du har valgt.

Når du afspiller din film som almindelig video, vil du komme til at bruge de almindelige afspilningsknapper. Hvis din film har diskmenunavigation, kan du afspille den som en optisk disk med interaktive on-screenmenuer ved at bruge DVD-afspilningsknapperne. Begge grupper af knapper gennemgås nedenfor.

Knappen til forhåndsvisning i fuldskærm: Denne knap, som befinder sig øverst til højre over forhåndsvisningsvinduet, skifter til forhåndsvisning i fuldskærm. Den er tilgængelig i begge afspilningstilstande. På en computer med én monitor stopper fuldskærmsvisningen, når filmen slutter, når du dobbeltklikker på skærmen, eller når <u>Esc</u>-tasten trykkes ned. Kig under indstillingerne for *Videoforhåndsvisning* under Video- og lydindstillingspanelet (side 42) for indstillinger, der påvirker computere med mange skærme.

Mulighederne i *Videoforhåndsvisning* under panelet *Video- og lydegenskaber* gør dig i stand til at flytte din forhåndsvisning i fuldskærm over til dit systems sekundære monitor, hvis en sådan findes. Hvis du vil, kan du samtidigt i Studio Ultimate sende din forhåndsvisning til en ekstern enhed.

Standard afspilningskontrol

Disse knapper styrer afspilningen i Afspilleren.

Afspil / Pause: Knappen Afspil kører filmen fra den aktuelle position. Så snart afspilningen er påbegyndt, bliver Afspil til Pause. Når afspilningen er på pause, vil Albumscenen eller det filmklip, som afspilningen stoppede ved, forblive valgt. Du kan også bruge mellemrumstasten til at starte og stoppe en afspilning.

Gå til starten: Denne knap stopper afspilningen og hopper tilbage til den første frame i det materiale, som bliver gennemset.

Hurtig tilbagespoling, Hurtig fremadspoling: Disse knapper lader dig se din film i dobbelt, firedobbelt eller tidobbelt hastighed i begge

retninger. Brug dem til at lede efter den bestemte sekvens, som du ønsker at arbejde med. Klik flere gange på knapperne for at komme frem til den hastighed, som du skal bruge.

Loop: Denne knap får det valgte klip i Filmvinduet til at blive gentaget og afspillet i en



H

løkke. Dette er især anvendeligt, når du udvælger og redigerer i ekstra effekter og overgange. Klik på en hvilken som helst af de andre afspiller-knapper for at stoppe gentagelsen. Knappen Loop lyser op, når funktionen er aktiveret. Afspilningen gentages også, selvom du ændrer på afspilningshastigheden.

Jog-knapperne: Dette sæt knapper bruges normalt til at gå en enkelt frame frem eller tilbage i filmen.

For at gå et helt sekund, minut eller en hel time frem eller tilbage i stedet for frames, skal du vælge det relevante felt i Tælleren (se nedenfor) og dernæst bruge jog-knapperne til at ændre værdien.

Afspilningsmarkøren

Brug afspilningsmarkøren til hurtigt at komme frem eller tilbage gennem din importerede video eller din redigerede film. Markørens position svarer til den pågældende frames position i den importerede videofil (ikke kun den aktive scene) eller i den redigerede film (ikke kun det aktive klip). Afspilningsmarkørens placering afspejler derfor hele længden af det materiale, som gennemses.

Når du flytter afspilningsmarkøren, viser forhåndsvisningsvinduet den nuværende frame. Hvis du har aktiveret *lyd under spoling* i Filmvinduet, vil du også høre brudstykker af filmens lydside mens du ruller frem eller tilbage i filmen. Se side 42 for detaljer.

Det afhænger dog af din computers ydeevne, om forhåndsvisningen kan følge med, hvis du flytter afspilningsmarkøren. Hvis du flytter afspilningsmarkøren langsomt, vil filmen i forhåndsvisningsvinduet blive afspillet flydende. Hvis du flytter afspilningsmarkøren hurtigere, så vil forhåndsvisningen springe frames over. Hvornår det sker, afhænger af din hardware. Hvor glat forhåndsvisningen kører, mindskes også i takt med, mængden af materiale, du gennemser på denne måde.

Tælleren

Tælleren viser den nuværende position i timer, minutter, sekunder eller frames. Du kan ændre tællerfelterne direkte for at vise en bestemt frame eller for at vælge en



bestemt begyndelsesposition. Klik på tallet, du ønsker at ændre, og angiv en ny værdi. For at gå til et andet felt, skal du klikke igen eller bruge <u>Venstre/Højre</u>piletasterne.

Du kan også ændre værdien i det valgte felt ved at bruge jog-knapperne ved siden af tælleren eller bruge <u>Op/Ned-piletasterne</u>.

Den primære lydstyrkekontrol

_____ •)

Denne skydeknap gør det muligt at indstille det lvdstvrkeniveau under generelle afspilning af forhåndsvisningen. Det svarer til at skrue op for lydstyrken på dit lydkort ved at bruge værktøjet Systemvolumen. Det påvirker ikke lydstyrken på den færdigredigerede film. som Studio opbygger i Filmfremstillingstilstand.

Det lille højttalerikon til højre for skydeknappen fungerer som overordnet mute-knap under afspilning.

DVD-afspilningsknapper



Disse knapper indeholder de fire standardtransportknapper beskrevet ovenfor

(Afspil/Pause, Hurtig tilbagespoling, Hurtig fremadspoling, Gå til starten) plus DVDafspilningsknappen, som er beskrevet under "DVD afspilningsknapper" på side 42.

Yderligere emner vedrørende redigering

Se venligst følgende for detaljer omkring specifikke spørgsmål vedr. redigering:

- Kapitel 5: Videoklip
- Kapitel 6: Temaer og temaredigering
- Kapitel 7: Videoeffekter
- Kapitel 8: Redigering med to spor
- Kapitel 9: Overgange
- Kapitel 10: Stillbilleder
- Kapitel 11: Diskmenuer
- Kapitel 12: Klassisk Titeleditor
- Kapitel 13: Bevægende Titler
- Kapitel 14: Lydeffekter og musik
- Kapitel 15: Lydeffekter

Udvid Studio

En måde at tilføre dine produktioner ekstra gennemslagskraft er ved at benytte flere forskellige former for video- og lydfiltre, animerede overgange, titler, ved og dvd-menuer, temaer og lydeffekter. Studio indeholder et meget bredt udvalg af hundredevis af funktioner og special effects, men det er også designet til at vokse i takt med dine behov. Når du har brug for et specifikt filter, overgang, menu eller effekt, der ikke findes i basispakken, så hjælper en brugervenlig opgraderingsmekanisme dig med at finde, købe og installere de værktøjer du behøver, uden at forlade programmet.

Nye værktøjer, nye medier, nye muligheder

Du kan købe yderligere medier og filtre på en af tre måder gennem Studio:

 Med Help > Purchase activation keys menu-kommandoen (eller premiumgenvejen i øverste højre hjørne af Studio-skærmen).
Dette åbner et specielt browser-vindue, hvor du kan

Dette åbner et specielt browser-vindue, hvor du kan få adgang til en katalogside med alle typer betalingsindhold, du måtte være interesseret i.

• Med Albumkommandoerne Flere overgange, Flere temaer, Flere lydeffekter og Flere menuer.

Disse kommandoer finder du i dropmenuen for den pågældende Albumsektion. De gør dig i stand til at downloade, afprøve og købe yderligere betalingsindhold, der ikke var inkluderet med programinstallationen.

• Når du trykker på knapperne *aktiver*, der findes i dele af Studio.

Activate Effect Pack

• Disse knapper kan findes overalt, hvor premium indhold vises inden for Studio. Knappen ovenfor, der findes i værktøjerne *Lydeffekter* og *Videoeffekter*, lader dig aktivere en pakke med lyd- og videofiltre. Tilsvarende knapper i Albummet giver dig mulighed for at købe alle former for media på den pågældende Albumside som en temapakke.

Sådan virker aktiveringen

"Aktivering" af premium indhold i Studio indebærer at få en licens, der tillader ubegrænset brug af indholdet på den specifikke maskine, hvor Studio er installeret. Licens-mekanismen benytter sig af to forskellige, men indbyrdes forbundne koder:

- En *aktiveringsnøgle* til hvert element af betalingsindhold, du køber.
- Dit *Pas*, som er et tal, der bliver genereret første gang, du installerer Studio på din computer. Du kan se dit Pas ved at vælge menukommandoen *Hjælp* ≻ *Mit pas*.

Fordi Passet er unikt for hver computer, er du nødt til at få nye aktiveringsnøgler, hvis du installerer Studio på en anden computer. Disse leverer vi uden omkostninger, men din brugerlicens til både Studio og eventuelt betalingsindhold, du måtte have købt, gælder derefter kun til den nye computer.

Bemærk: Selvom dit Pas er unikt for den individuelle computer, så påvirkes det ikke af almindelige hardwareændringer, såsom at tilføje eller fjerne indstikskort, drev eller hukommelse.

Hvis du ikke har adgang til internettet...

Du kan købe og bruge aktiveringsnøgler til betalingsindhold, selvom du ikke har internetadgang fra den computer, hvor Studio er installeret. Når du klikker på en af aktiveringsknapperne inde i Studio, vil der vises en dialog, der fortæller hvilken information der kræves for at bestille det indhold, du ønsker. Dette inkluderer:

- En internetadresse, hvor du kan aktivere indholdet
- Numeriske identificationsnumre til det Studioprogram og det indhold, du ønsker aktiveret
- Dit Pas og dit serienummer

Naviger hen til den relevante URL fra en anden computer, indfør informationen og gennemfør købet som anvist. Derefter får du en aktiveringsnøgle, med hvilken du kan aktivere indholdet på den oprindelige computer vha. kommandoen Hjælp > Indtastaktiveringsnøgler.

Skjul eller vis låst indhold

Hvis du foretrækker ikke at se premium-indholdet og de egenskaber, som Studio indeholder, skal du åbne panelet *Projektindstillinger* med valgmuligheder og afmarkere en eller begge af funktionerne *Vis premiumindhold* og *Vis premium-funktioner*. (Se side 42.)

Import af indhold fra tidligere Studio-versioner

Hvis du besidder en tidligere version af Studio, er der for. du allerede store chancer at besidder "Bonusindhold"enten på en indholdselementer. eller "Premium Pack"-disk, eller på en harddisk, som er koblet til dit system. Studio's "Overfør indhold"veiledning guider dig igennem processen med at lokalisere alt sådant materiale, som er tilgængeligt for dig, og importerer dem til brug i den aktuelle version af softwaren. Blandt punkterne som håndteres af veiledningen er:

- Titler
- Diskmenuer
- Lydeffekter
- Hollywood FX 3D overgange
- RTFx videoeffekter

For at starte vejledningen, se i Studio-gruppen på din Start \triangleright Alle programmer menu, og vælg Værktøj \triangleright Overfør indhold.

ARKIVERING OG GENDANNELSE AF PROJEKTER

I og med at dine Studio projekter bliver større og mere komplekse, bliver det at holde styr på de mange medier, de indeholder, en udfordring i sig selv. De fotos og det grafiske materiale, brudstykker af video og lydfiler, du bruger i en bestemt film, kan komme fra spredte steder i dit system. For at undgå at spilde diskplads, så laver Studio ikke separate kopier af de filer, du anvender. Hvis du flytter eller sletter en mediefil, som skal bruges i projektet, så vil denne ikke være tilgængelig for forhåndsvisning eller i det endelige resultat af din film. Når du f. eks. rydder op på din harddisk, så vær påpasselig med ikke at komme til at slette mediefiler, som skal bruges i dit Studio projekt.

Studios Arkivér- og Gendan-funktion løser dette problem ved at give dig mulighed for at oprette et centralt arkiv, som indeholder et projekt og alle de medier, det omfatter (med enkelte undtagelser som nævnt nedenfor). Hvis originalerne til de filer, som er kopieret ind i arkivet, fjernes, hvad enten det er ved et uheld eller med vilje, så forbliver projektet sikret. Gendan blot projektet fra arkivet, og alt vil være i skønneste orden. Du kan også anvende denne funktion til at foretage backup af dit projekt og dets mediefiler: kopiér blot arkivet, efter du har oprettet det, over på dit backup medie. Hvis du planlægger at gendanne projektet på en anden computer, hvor der er installeret Studio, så vær dog opmærksom på, at ikke alle ressourcetyper omfattes af arkivet. F. eks. arkiveres der ikke effekter. Scorefitter sange, diskmenuer osv. fra materiale, der enten blev leveret med din Studio version eller fremskaffet separat. Sådanne ressourcer skal i stedet installeres behørigt og være tilgængelige på begge maskiner. En lignende undtagelse gør sig gældende for skrifttyper. Hvis du anvender standardskrifttyper eller dem, som er installeret via Studio, burde der ikke være problemer. I modsat fald er du nødt til at installere eventuelle manglende skrifttyper for at gengive projektet korrekt.

Arkivering af et Studio projekt

Vælg menukommandoen Fil > Arkivér Projekt for at starte arkiveringen af dit projekt. Inden for et par sekunder vil Studio svare med en dialogboks, der viser, hvor meget diskplads dit projekt kræver. (Bemærk: hvis der er foretaget ændringer i dit projekt, som ikke er gemt, vil du blive bedt om at gemme dem, inden du fortsætter. Det er fordi arkiveringsfunktionen arbejder med dit projekt, præcist som det er gemt på disken.)



Da medierne i et Studio projekt samlet godt kan fylde ret meget, så brug et øjeblik på at blive helt sikker på, at det drev, hvorpå du planlægger at opbevare arkivet, har rigeligt med plads til rådighed i forhold til, hvad der påkræves. Husk, at din systempartition (som regel med drevbogstav C) har brug for en god portion ledig plads; hvis det bliver for fuldt, vil dit system gradvist blive langsommere og kan i sidste ende blive ustabilt. Drev og partitioner, der ikke er knyttet til et system, kan presses meget tættere på deres fulde kapacitet, hvis det kræves.

Husk også, at nogle medier har begrænsninger for filstørrelser, hvilket derved kan begrænse størrelsen på de videofiler, som dit arkiv kan indeholde. Drev med FAT32-formatering og USB-stik er begge begrænset til en filstørrelse på 4GB, uanset hvor meget ledig plads, der er til rådighed.

Den estimerede, resterende tid, som vises i dialogboksen, er kalibreret i forhold til et USB-flash drev som destination for arkiveringoperationen. Så snart arkiveringen er i gang, justeres beregningen dynamisk, så den reflekterer den overførelseshastighed, der rent faktisk arbejdes med.

Når du har lukket informationsvinduet, kommer en Gem dialogboks frem, hvori du kan vælge arkivets navn og placering. Arkivet oprettes som standardfunktion i den samme mappe som selve projektet, i en mappe med samme navn som projektet, men med ordet 'Arkiv' tilføjet.

| 🌲 Save As | X |
|----------------|---|
| 00 - 🕨 « M | y Projects + Adventures + Search Adventures |
| File name: | One fine day.sta |
| Save as type: | Studio Archive Files (*.sta) |
| Browse Folders | Save Cancel |

Arkiveringen starter, når du klikker på *Gem*. Under arkiveringen viser en fremgangsdialogboks den estimerede tid, der er tilbage, før arkiveringen er gennemført. Hvis du klikker på *Annuler* i denne boks, stopper Studio arikiveringsoperationen og vender tilbage til dit projekt, præcist som det var før uden yderligere ståhej.

Efter at have arkiveret på standardplaceringen, nemlig i projektmappen, kan du se et nyt emne her: arkivmappen.



Her ser vi projektfilen "One fine day.stx", mappen med arbejdsfiler "ONE FINE DAY" og arkivmappen "One fine day Archive". For klarhedens skyld indeholder vores eksempelmappe kun ét projekt.

I arkivmappen finder vi to nye filer inklusive selve arkivfilen ("One fine day Archive.sta"). En "Media" undermappe er også oprettet; alle dine spredte medier samles centralt heri.



Gendannelse af et arkiveret projekt

Gendannelse fra arkivet er på mange måder et spejlbillede af arkiveringsprocessen, som begynder med menuen *Fil* \geq *Gendan Projekt*, der viser en Åbn Fil dialogboks. Find arkivmappen og dobbeltklik på arkivfilen, vi fandt lige ovenfor.



Efter at have undersøgt arkivet informerer Studio dig om, hvor meget plads der kræves på destinationsdrevet, for at arkivet kan gendannes korrekt.


Det sidste, du skal foretage dig, inden du gendanner arkivet, er at vælge destinationens projektnavn og placering. Kommentarerne vedr. drevplads ved arkivering gælder også her. Selvom Studio ikke vil gå i gang med gendannelsen, hvis du ikke har plads nok på måldrevet til at fuldføre processen, så husk at *lige akkurat plads nok* også kan være problematisk, specielt på systemdrevet. For at undgå at bryde dit hoved med systemvedligeholdelse, så sørg for på forhånd, at dit gendannelsesmedie har tilstrækkelig kapacitet.

Som nævnt i afsnittet om arkivering ovenfor, så er den tidsestimering, der vises i dialogboksen, baseret på en forventet værdi, der svarer til gendannelse på USBflash-opbevaring (3 MB/sek.). Tiden kan variere for udstyr af en anden slags: f. eks. kunne skrivning til en harddisk være betydeligt hurtigere. Estimeringen opdateres dog kontinuerligt, så snart gendannelsen er i gang, og den bliver hurtigt mere præcis.

Standardprojektnavnet indeholder dato og tidspunkt for arkivets oprettelse. Du kan ændre navn og destinationsmappe, som du ønsker, og herefter klikke *Gem.*

| 🔹 Choose the destinat | tion to restore your archive | X |
|-----------------------|---|---|
| 🔾 🗸 🖉 🖉 | y Projects > Adventures > - 4 | ٩ |
| File <u>n</u> ame: | ONE FINE DAY (2010-09-07) (02h-41m).stx | • |
| Save as type: | Studio 15 Files (*.stx) | • |
| Browse Folders | Save | |

Studio opretter et projekt med det bestemte navn og grupperer alle dets medier i én undermappe. En fremgangsdialogboks gør det muligt for dig at overvåge gendannelsesprocessen. På samme måde som med arkivering lægger Studio alt på plads igen, som det var før, hvis du vælger at annulere dialogen, og du vender tilbage til dit forrige åbne projekt. Pas dog på, hvis du under gendannelsen vælger at overskrive en tidligere gendannet version af samme projekt. Hvis du annulerer i dette tilfælde, fjernes både den nye og de tidligere versioner af det gendannede projekt.

Optag og importer medier

Studio kan inkorporere mange slags medier i dine videoproduktioner. Hvis disse er gemt eksternt i forhold til din computer – på en kassette fra et kamera eksempelvis eller på en hukommelsesnøgle fra dit digitalkamera – skal de overføres til en lokal lagring, før du kan bruge dem.

Denne overførselsproces kaldes "optagelse" eller "import". Der har længe været en forskel på "optagelse" fra kassette og "import" fra fil-baserede kilder, men det er mindre vigtigt i dag, hvor de fleste audio-visuelle optagelser lagres digitalt gennem hele deres levetid. Kun i forbindelse med optagelser fra analoge kilder (såsom VHS eller Hi8), finder der stadig en "optagelses"-proces sted, der involverer en konvertering til digital form.

Vi vil oftest benytte udtrykkene "import" og "importer" til at betegne alle metoder til overførsel af billeder og lyd til Studio til brug i dine produktioner.

Det næste trin

Når Studio er færdig med at importere dine medier, vil du kunne få adgang til de importerede filer til brug i dine produktioner. Se Kapitel *3: Albummet* for flere detaljer.

Studio Importguide

Det første trin for optagelse er at åbne Studio Importguiden ved at klikke på knappen *Import* i det øverste venstre hjørne af skærmen.



Importguiden består af et stort centralt område omgivet af et antal mindre paneler. Et af disse, panelet Importer Fra øverst til venstre i displayet, har en særlig rolle. Det indeholder en liste over enhedstyper, der kan fungere

3 Make Movie

som kilde for din importproces. Dit valg af inputkilde afgører på skift resten af displayet for Importguiden. Først og fremmest afhænger sættet af værktøjer i det central område til forhåndsvisning, søgning og valg af materiale af den valgte importtype.



Her er Importguiden sat op til at importere materiale fra en DVD. For diskkilder viser det centrale område de 'kapitler', der kan importeres.

Import kan opdeles i fire trin:

- 1. Vælg importkilden i panelet Importer Fra.
- 2. Bekræft eller juster indstillingerne i de andre paneler.
- 3. Vælg materialet, der skal importeres fra den valgte kilde.
- 4. Start importprocessen.

Studio begynder så at flytte det valgte lyd-, video- og billedmateriale fra kildeenheden til din harddisk til placeringen angivet i panelet Importer Til. Når importprocessen er fuldendt, lukker Importguiden og vender tilbage til Studio, hvor du kan få adgang til de importerede filer gennem Albummet. (Se *Kapitel 3: Albummet.*)



Det egentlige valg af materiale, der skal importeres, foregår i det centrale område af Importguiden. Hver importkilde bruger det centrale område på forskellig måde.

Afhængig af inputkilden deler det centrale område Importguide-grænsefladen med op til fire hjælpepaneler med standardiserede funktioner.

Panelet Importer Fra

Dette er panelet øverst til venstre i Importguiden, en position, der viser dets vigtige rolle i at opsætte importprocessen.

De billeder, musikfiler og videooptagelser, som du vil importere, kan gøre brug af utallige typer af enheder og teknologier. De understøttede importkilder inkluderer:

- Alle typer supplerende fil-baserede lagringsmedier, inklusive optiske drev, hukommelseskort og USBnøgler (se "Import fra fil-baserede medier", side 42). Klik på *Andre enheder* i panelet Importer Fra for at starte.
- DV- eller HDV-videokameraer, der benytter en IEEE-1394 (FireWire)-forbindelse (se "Importer fra DV- eller HDV-kamera", side 42). Enheder er sorteret efter navn i panelet Importer Fra efter deres enhedsnavne (f.eks. "DV-enhed"). Vælg den gældende enhed.
- Analoge videokameraer og -optagere (se "Importer fra analoge kilder", side 42). Al analog hardware til optagelse i dit system er sorteret efter navn (f.eks. "Pinnacle Systems MovieBox").
- DVD- og Blu-ray-diske (se "Importer fra DVD eller Blu-ray-diske", side 42).
- Digitale fotografiapparater (se "Importer fra digitale kameraer", side 42).

Nogle kilder i panelet Importer Fra er valgt fra en underliste af faktiske enheder, der vises, når du klikker på hovedkildeposten. På billedet er *DVD* / *Blu-Ray* blevet valgt. Brugeren kan



nu vælge mellem de to DVD-drev installeret på det viste system.

Import af enkeltbillede

Studio tilbyder to specielle indstillinger til import af enkeltbilleder i forhold til fortløbende optagelser. Disse indstillinger er:

- Stop-bevægelse: Skab en animeret film ved at importere et billede ad gangen fra en live videokilde (se "Stop-bevægelse", side 42).
- Snapshot: Import individuelle billeder fra en kassette eller fra en live kilde såsom et webkamera (se "Snapshot", side 42).

Juster analoge lyd- og videoniveauer

Analogt optagehardware kan have yderligere værktøjer til at justere parameterniveauer for lyd- og videosignalerne. Sådanne muligheder er nyttige til justering af fremkaldelsesproblemer og lignende i kildematerialet, og når du



har brug for at kompensere for forskelle i videoer fra flere kilder.

Klik på knappen *mere* ved siden af kildenavnet for at få adgang til indstillingerne. Dette vil åbne vinduet Analoge Inputniveauer.



Vinduet Analoge Inputniveauer giver dig mulighed for at justere et antal video- og lydparametre. Farvetone-skyderen (nummer fire fra venstre) bruges ikke til PAL-kilder.

Selvom du også kan justere disse niveauer med passende *Video-effekter* under Rediger, kan en korrekt indstilling ved optagelse spare dig for farvekorrektioner senere hen.

En korrekt indstilling af lyd ved optagelse vil hjælpe med til at opnå konsekvent lydniveau og kvalitet.

Særlige optagelsesenheder kan have færre indstillinger end vist og beskrevet her. For eksempel vil lydbalancekontrol ikke vises for hardware, der ikke understøtter optagelse i stereo.

Video: Vælg den type video, som du vil digitalisere, ved at klikke på den passende *kilde*-knap (*Komposit* eller *S-Video*). De fem skydere lader dig indstille lysstyrken (video gain), kontrast (rate fra lysest til mørkest), skarphed, farvetone og farvemætning for den indgående video.

- Skyderen for *farvetone* kan være brugbar til at rette uønskede farveskift i NTSC-materiale; Den kan ikke anvendes til optagelser fra en PAL-kilde.
- Skyderen for *mætning* regulerer "farvemætningen" mængden af farve i billedet. (Et billede uden farvemætning har kun sorte, hvide og grå toner.)

Lyd: Skyderne i højre side af panelet lader dig kontrollere inputniveauet og stereobalancen for den indgående lyd.

Panelet Importer Til

Efter import vil du have adgang til dine medieelementer som filer på din computer. Panelet Importer Til i Importguiden giver dig mulighed for at angive, hvor disse filer skal gemmes. Separate mapper findes for video-, lyd- og billedelementer, men panelet Importer Til viser kun dem, der er relevante for den aktuelle importkilde, som angivet i panelet Importer Fra.

Efterhånden som antallet af mediefiler i dit system vokser, bliver det nødvendigt at tænke over, hvordan materialet bedst organiseres i mapper og undermapper, sådan at du let kan finde et ønsket element i fremtiden. Indstillingerne i panelet Importer Til er designet til at automatisere denne proces i den grad, du ønsker.

Arbejde med importmapper

Importguiden benytter standarddokumentmapperne til video, musik og billeder på din brugerkonto i Windows, indtil du angiver andet.



Billedet viser en typisk opsætning i Windows Vista. Hvis du vil ændre en importmappe, klik da enten på den lille mappeknap eller på stien for den aktuelle mappe. (Se "Vælg en importmappe" nedenfor.)

De mapper, som du vælger for hver medietype, hvad enten de er standard eller tilpasset, vil fungere som *basislokationer* for dine importerede filer. Med henblik på at arrangere din mediesamling mest effektivt kan du også angive enten et tilpasset undermappenavn eller en metode til automatisk at generere et navn baseret på enten den aktuelle dato eller datoen for oprettelsen af det importerede materiale. Klik enten på "vælg undermappe" eller knappen *mere* of for medietypen for at få adgang til indstillingerne for undermappen. (Se "Vælg en undermappe" nedenfor.)

For eksempel, hvis du indstiller din hovedvideomappe til "c:\vid" og din metode til navngivning af undermapper til "Nuværende måned", så vil enhver importeret video blive flyttet til en mappe med et navn såsom "c:\vid\2009-10".

Indikator for fri plads: Denne søjlegraf viser den ledige plads på lagringsenheden for hver importdestination. Den første del af grafen viser den anvendte plads på enheden. Den farvede forlængelse viser hvor meget plads den i øjeblikket valgte mediefil kræver.



Display for ledig lagringsplads

Bemærk: Hvis en destinationsenhed bliver 98 procent fyldt under import, vil processen blive standset på dette punkt.

Vælg en importmappe

Hvis du vil vælge en anden basismappe til en given medietype, klik da på den tilsvarende mappeknap eller mappenavnet på panelet Importer Til. Dette vil åbne en boks til valg af mappe, hvor



du kan navigere til, eller om nødvendigt oprette, mappen, som du vil benytte.

Mapper, der indeholder undermapper, vises med et plus-ikon til venstre for mappe-ikonet, hvis de i øjeblikket er lukkede, og et minus-ikon, hvis de er åbne. Et klik på ikonet vil skifte mappens tilstand.



Klik på plus-ikonet for at se en mappes indhold.

Hvis du vil oprette en undermappe inde i den i øjeblikket valgte mappe, klik da på "Ny mappe" i bunden af filvælgeren, indtast et navn for mappen og tryk <u>Enter</u>.

Hvis du vil omdøbe en mappe, skal du vælge den og enten klikke én gang med venstre museknap eller trykke på tasten <u>F2</u>. En redigeringsboks vises da og du kan erstatte det gamle navn med et nyt af eget valg. Til sidst trykkes <u>Enter</u> for at acceptere eller <u>Esc</u> for at annullere navneskiftet.



Omdøb den valgte mappe.

Når du har fundet og valgt den mappe, som du vil bruge som basismappe, klik da på knappen OK for at godkende valget og returnere til vinduet Importguiden.

Vælg en undermappe

Hvis du vil udpege en undermappe til basismappen som den egentlige importdestination for medietypen, klik da enten på knappen "vælg undermappe" eller knappen *mere* . Disse knapper åbner et dialogvindue, der repræsenterer en udvidet version af panelet Importer Til, der inkluderer indstillinger for navngivning af undermappen eller for en metode til navngivning af hver medietype understøttet af den i øjeblikket valgte importkilde.

| | | Reset 🛞 |
|--------------------------|----------------|----------|
| Video 🖿 | Subfolder | |
| F:\video\(today) | today | • |
| | | |
| Audio 🖿 | Subfolder | |
| F:\audio\(creation date) | creation date | • |
| | | |
| Photo 🖿 | Subfolder | |
| F:\photo | custom | v |
| | type in folder | name |
| | | |
| | | |

Det udvidede dialogvindue Importer Til for filbaserede medier. Da filer kan være af enhver medietype, er der indstillinger for alle tre typer. De fleste andre kilder importerer kun videomedier og viser ikke indstillinger for Lyd og Foto.

Rækken af indstillinger for hver medietype inkluderer en rullemenu med navngivningsmuligheder:

- **Ingen undermappe:** Denne indstilling gemmer dine importerede filer i basismappen.
- **Tilpasset:** Når du vælger denne indstilling, vises en redigeringsboks. Indtast navnet på undermappen, hvor din næste importerede medietype skal gemmes.
- I dag: Dine importerede filer vil blive flyttet til en undermappe navngivet efter dagens dato med formatet "2009-10-25".
- **Oprettelsesdato:** Hver importeret fil vil blive gemt i en undermappe navngivet efter oprettelsesdatoen for mediet med samme format som ovenfor. Hvis flere medieelementer importeres som del af en enkelt importproces, vil dette kræve oprettelse eller opdatering af flere undermapper.
- Nuværende måned: Denne indstilling er den samme som indstillingen I dag, men uden dagsdelen, f.eks. "2009-10".

Når du har foretaget dit valg, klik da på knappen (19) i øverste højre hjørne af dialogvinduet for at returnere til Importguiden.

Panelet Tilstand

Panelet Tilstand i Importguiden giver mulighed for at justere indstillingerne, der tilbydes af flere importkilder.

DV- / HDV-importindstillinger

Importindstillingerne for DV og HDV findes i tre grupper i panelet Tilstand.



Præindstillinger: Gruppen *Præindstillinger* indeholder to standardkonfigurationer for video- og lydkompression, og en brugerdefineret indstilling, hvor du kan finindstille parametrene for kompressionen i vinduet Kompressionsindstillinger, der åbner, når der klikkes på den øverste *mere*-knap **O**. (Se "Vinduet Kompressionsindstillinger" på side 39.) De faste præindstillinger er:

- DV: Optagelse i fuld DV-kvalitet, der bruger omkring 200 MB diskplads per minut af videoen.
- MPEG: MPEG-kompression giver mindre filer end DV, men kræver mere computerkraft at indkode og afkode. Dette kan resultere i en langsommere præstation på ældre computere.

Sceneopdagelse: Når sceneopdagelse er aktiveret, bliver din optagelse ved import delt op i "scener", der kan vises og redigeres separat i Studio Albummet. Dette simplificerer i høj grad arbejdet med at finde ønsket materiale under redigeringen. Klik på den nederste *mere*-knap of for at åbne vinduet Sceneopdagelsesindstillinger. (Se "Vinduet Scene-opdagelsesindstillinger" på side 41.)

Stop ved enden af båndet: Denne indstilling fortæller Studio, om optagelsen skal stoppes automatisk, når der findes et tomt område på båndet. Et tomt område – et uden en tidskodestrimmel – indikerer et nyt bånd. Hvis du ikke har efterladt nogen huller under filmoptagelsen (ved at lade efterfølgende optagelser overlappe hinanden ganske lidt), vil denne indstilling give mulighed for optagelse uden overvågning.

Importindstillinger for analoge medier

Indstillingerne for analog import er magen til de netop beskrevne for digitale kilder. Se nedenfor for forklaringer til vinduerne Kompressionsindstillinger og Sceneopdagelsesindstillinger.



Stop når intet signal er den analoge version af indstillingen *Stop ved enden af båndet* beskrevet ovenfor. Når den er aktiveret, vil Studio automatisk afslutte en optagelse, når signalet fra kildeenheden afbrydes.

Importindstillinger for fil-baserede medier

Panelet Tilstand har to indstillinger, der påvirker import fra fil-baserede medier.

Slet original: Når denne indstilling er aktiveret, vil de



originale kopier af filerne, som du importerer, blive slettet efter kopieringen. Denne indstilling er anvendelig, hvis du benytter Importguiden til at sikre dine medier og ikke vil have fyldt din harddisk med overflødige kopier.

Ignorer duplikater: Denne indstilling hjælper dig med at håndtere overflødige mediefiler, som du *allerede* har, ved at bede Importguiden om ikke at importere ekstra kopier af filer, som måske har et andet navn, men som tilsyneladende er ens.

Importindstillinger for optagelse af stopbevægelse

I stop-bevægelse-animation optages en række individuelle billeder fra en live videokilde. Afhængig af dine planer for



stop-bevægelse-sekvensen kan du instruere Importguiden om at integrere de individuelle billeder til en film, eller simpelthen importere hvert billede som enkeltbilleder, eller begge dele.

Vinduet Kompressionsindstillinger

Indstillingerne i panelet Tilstand for både DV / HDV og analog import inkluderer adgang til dette vindue med henblik på at finindstille kompressionsindstillingerne. Hvis du vælger præindstillingerne for enten DV eller MPEG, kan du bruge dette vindue til at gennemse de faktiske benyttede indstillinger. Ved at redigere indstillingerne her vælges præindstillingen "Tilpasset" automatisk.



Vinduet Kompressionsindstillinger for digital og analog videoimport.

Da nogle indstillinger er afhængige af andre, er de ikke alle synlige på samme tid.

Videoindstillinger

Kompressionscodec: Brug denne rullemenu til at vælge det codec, som du vil benytte.

Billedstørrelse: Denne linje viser dimensionerne for den optagne video.

Kvalitet, Data rate: Nogle codecs viser kvalitetsindstillinger ud fra en kompressionsprocent (*Kvalitet*), og andre ud fra den påkrævede data rate i KB/sek. (*Data rate*).

Lydindstillinger

Kompression: Denne rullemenu viser det codec, der skal bruges til at komprimere de indgående lyddata.

Optag lyd: Denne boks skal ikke markeres, hvis du ikke vil benytte den optagne lyd i din produktion.

Vinduet Sceneopadagelsesindstillinger

Indstillingerne i panelet Tilstand for både DV / HDV og analog import inkluderer adgang til dette vindue med henblik på at konfigurere sceneopdagelses-indstillingerne.



Vinduet Sceneopdagelsesindstillinger for DV- eller HDV-import. Når der importeres fra analoge kilder, er kun de to sidste indstillinger understøttet.

Automatisk sceneopdagelse er en nøglefunktion i Studio, når man arbejder med DV- og HDV-kilder. Som videooptagelsen skrider frem, opdager Studio naturlige pauser i videoen og inddeler dem i *scener*. Et nyt ikon dannes i sektionen for Videoscener i Albummet for hver opdaget scene.

Afhængig af hvilken optageenhed du benytter, bliver den automatiske sceneopdagelse udført enten i realtid under optagelsen eller som et separat trin umiddelbart efter optagelsen er gennemført.

De fire sceneopdagelsesindstillinger er:

- Automatisk, baseret på optagetid og dato: Denne indstilling er kun til rådighed, når du optager fra en DV-kilde. Studio holder øje med tidsstempeldata på båndet under optagelsen og starter en ny scene, når der findes en diskontinuitet.
- Automatisk, baseret på videoindhold: Studio opdager ændringer i videoindholdet og starter en ny scene, når der er en større ændring i billederne. Denne indstilling virker måske ikke så godt, hvis lyset ikke er stabil. Et ekstremt eksempel kunne være en video optaget på et diskotek, hvor en

stroboskoplampe ville starte en ny scene, hver gang den blinkede.

- Start ny scene hvert x. sekund: Studio starter nye scener med et interval, du vælger. Dette kan være brugbart til at opdele optagelser, der indeholder lange, fortløbende sekvenser.
- Ingen automatisk sceneopdagelse: Vælg denne indstilling, hvis du vil overvåge hele optagelsesprocessen og selv vælge, hvor nye scener skal starte. Tryk på tasten [Space] hver gang du vil starte en ny scene under optagelsen.

Panelet Filnavn

Dette panel i Importguiden bruges til at angive navnene, der skal benyttes til dine importerede mediefiler.

Hver type inputkilde har et standardfilnavn angivet af Studio. For eksempel er standardfilnavnet ved import



af et Snapshot "Snapshot". Hvis du vil ændre dette, klik da på navnet og skriv det ønskede navn.

Importguiden overskriver aldrig en eksisterende fil under import. Hvis en fil med det samme navn allerede eksisterer, tildeles den indgående fil et sekvensnummer, der lægges til navnet.

Når du importerer fra filbaserede medier, er der yderligere filnavngivningsfunktioner til



rådighed. Som standard er navngivningsformlen for filbaseret input angivet symbolsk som "[original].[ext]", hvilket betyder, at det originale filnavn og endelsen benyttes.

Hvis du ønsker et brugerdefineret navn indtast det da i redigeringsboksen som sædvanlig. I tilfældet



med fil-baserede medier har det resulterende filnavn dog to dele: en *stamme*, som du angiver, og en *endelse*, der genereres af én af tre simple regler ved import. Standardreglen tilføjer et unikt sekvensnummer til hvert filnavn. Mens du indtaster dit brugerdefinerede navn, viser redigeringsboksen kun stammen, men når navnet vises på andre tidspunkter, vises reglen for endelsen også.

Hvis du vil vælge en anden regel for endelsen, klik da på knappen *mere* . Det åbner et dialogvindue med to rullemenuer. Den første giver dig mulighed for at vælge mellem "original" og "tilpasset" for stammen. Du kan bruge dette, hvis du skulle ønske at gå tilbage til at importere filer med deres originale navne. Den anden rullemenu, der kun vises for brugerdefinerede navne, angiver reglerne til rådighed til at generere endelsen:

- Nummer: Dette er den samme regel, der benyttes af andre medietyper for at undgå ens navne. Hvis din stamme er "Parade", vil den første kopierede fil blive navngivet "Parade" (plus den originale filendelse), den anden vil blive navngivet "Parade_001", og tallene vil så fortsætte i rækkefølge.
- **Oprettelsestid:** Tidspunktet på dagen, hvor filen blev oprettet, opgivet i timer, minutter og sekunder, bruges til at generere filnavne såsom "Parade_20-30-00" for en fil, der blev oprettet præcis kl. 20:30 om aftenen.

Tid på dagen: Dette er ligesom den foregående indstilling, men tidspunktet for import af filen benyttes.



Vinduet Filnavngivningsindstillinger for Import.



Hver kilde, der understøttes af Importguiden, har sit eget passende kontrolsæt til at vælge materialet. Når du klikker på kildenavnet i panelet Importer Fra, konfigurerer det centrale område af guiden sig selv hensigtsmæssigt med de indstillinger, du har brug for.

Import fra fil-baserede medier

Vælg *Andre enheder* i panelet Importer Fra i Importguiden for at forberede import fra andre filbaserede lagringsmedier end harddiske, inklusive optiske diskdrev, hukommelseskort og USB-nøgler.

Opgaven at vælge filerne, der skal importeres, ligger hos mappe- og mediefil-browseren i det centrale område af displayet.

| | Studio Import | | Θ× |
|--|--|--|---|
| MPCHT FROM Provest System Nat. Or // Bu By Provest System Nat. Provest System Nat. Prove | a konstanti de la constanti de | Array De andre de la construit | MODE Dubles original VIS NO Igyore dysfolder VIE NO PERNAR (original)(original) |
| Al compatible | madia filos 🔹 Select al 🕴 Unselect al 🔊 | » • • • • | |
| | | Selected Files: 0 🕤 | Start Import |

Når du importerer fra fil-baserede medier, stiller Importguiden en mappe- og filbrowser til rådighed i det centrale område. Den flankeres til venstre af panelerne Importer Fra og Importer Til, og til højre af panelerne Tilstand og Filnavn. Knappen Start Import nederst til højre starter processen, når de ønskede mediefiler er blevet valgt.

En enkelt importproces kan håndtere flere medietyper fra flere kildemapper. Hver valgt fil vil blive kopieret til den for denne medietype korrekte mappe (som specificeret i panelet Importer Til).

Mappe- og mediefil-browseren

| - COt | | |
|-------|-------------------------|------|
| + 😎 R | | |
| | | 1V |
| | Photo | |
| | 2008-03-25 | |
| | 2008-04-06 | |
| | 2009-06-19 | |
| | 2009-6 | |
| | Video | |
| | 2009-07 | |
| 100 | clips | |
| | current | |
| | demo | |
| | family | |
| | misc | |
| | snippets | |
| - 00 | D/DVD Drive (G:) Pinnec | le I |
| | .Net 3.51 SP1 | |
| + | Adobe Reader | |
| | Content Transfer | |
| | Drivers | |
| + | GuidedTour | 0 |
| 0 | ·····)— | 0 |

Venstre kolonne i browseren er en hierarkisk visning af alle mapper på alle fillagringsenheder forbundet til din computer. Disse enheder inkluderer harddiske, optiske diskdrev, hukommelseskort og USB-nøgler.

Navigation i dette "mappetræ" foregår ligesom i Windows Explorer og andre programmer. Mapper, der indeholder andre mapper, er indikeret med et plus-ikon til venstre for navnet, når de er lukkede, og med et minus-ikon, når de er åbne. Klik på ikonet for at åbne ("udvide") eller lukke ("kollapse") en mappes liste over undermapper.

Kun et element ad gangen kan være markeret i mappetræet. Enhver mediefil i denne mappe vil straks blive vist i den større, højre halvdel af browseren. Du kan få forhåndsvist filer på stedet og bogmærke dem, som du vil importere, ved at markere boksen i øverste højre hjørne for hvert fil-ikon.



Her er mappen video\current åben og viser otte videofiler. For at vælge (eller fravælge) en fil til import, klik da i afkrydsningsfeltet øverst til højre i dens ikon. På billedet er tre filer blevet valgt.

Forhåndsvisning af mediefiler

Forhåndsvisning af lyd og video: Mediefil-browseren inkluderer en indbygget forhåndsvisning for alle understøttede medietyper. Klik på knappen *afspil* i midten af video- og



lydikonerne for at forhåndsvise de medier, som de repræsenterer. For en hurtig visning afspilles videofiler inde i selve ikonrammen. Klik et hvilket som helst sted på ikonet for at stoppe afspilningen; ellers forhåndsvises hele filen.

Forhåndsvisning i fuld skærm: Under afspilning af video vises knappen *visning i fuld skærm* øverst til venstre af fil-ikonet. Denne knap fungerer ligesom Afspillerens knap til forhåndsvisning i fuld skærm i Studios Redigeringstilstand (se side 9).



Forhåndsvisning i fuld skærm lukker automatisk ved slutningen af videoen. Hvis du vil lukke det manuelt, klik da på tasten <u>Esc</u> eller dobbeltklik på displayet under forhåndsvisningen.

Hvis du ønsker at se digitale fotografier eller andre billedfiler i en opløsning i fuld skærm, dobbeltklik da på det tilhørende ikon.

Forhåndsvisning ved spoling: Lydog videoklip har begge en spolekontrol placeret lige under fil-ikonet. Klik og træk i *spoleknoppen* for at gennemse enhver del af filen manuelt. Musemarkøren skifter til en todelt



horisontal pil, når den placeres korrekt til spoling.

Vælg mediefiler til import

Hvis du vil vælge mediefiler enkeltvis til import, klik dada på *valgboksen* øverst til højre for fil-ikonet.



Klik på valgboksen for at vælge eller fravælge filen.

Multivalg: Browseren giver også mulighed for at vælge (eller fravælge) en gruppe af fremhævede filer på samme tid. Hvis du vil fremhæve en individuel fil, klik da på dens navn eller dens ikon. Den fremhævede status indikeres med en orange kant. Hvis du vil fremhæve yderligere filer, klik da på deres ikoner sammenholdt med enten tasterne <u>Shift</u> eller <u>Ctrl som følger</u>:

- Klik mens du trykker <u>Ctrl</u> for at tilføje eller fjerne fremhævningen fra en fil uden at påvirke de andre i gruppen.
- Klik mens du trykker <u>Shift</u> for at fremhæve det valgte ikon og alle ikoner imellem det og det *forrige* markerede ikon, det selv inklusive. Fremhævning fjernes fra alle andre ikoner uden for dette område.

Du kan også fremhæve en række ikoner direkte med musen ved at trække en firkant, omkring de ikoner, som du vil inkludere. Klik på det første ikon og flyt musen til det sidste, før du slipper museknappen.

Når du har fremhævet nogle ikoner, som du vil importere, kan du klikke på valgboksen for hvilken som helst af dem for at vælge eller fravælge hele gruppen på en gang.



En gruppe af fire fremhævede videofil-ikoner. Hvis du vælger eller fravælger en hvilken som helst af dem, vil det påvirke hele gruppen.

Vælg alle og Fravælg alle: Klik på disse knapper langs bunden af mediefil-browseren for at vælge enten alle eller ingen af mediefilerne vist i den aktuelle mappe til import. Det påvirker ikke andre filer markeret i andre mapper.



Benyt knappen Vælg alle for at vælge alle mediefiler i den aktuelle mappe.

Hver gang en fil føjes til eller fjernes fra listen over de filer, der skal importeres, opdaterer mediebrowseren *valgstatusindikatoren* i bunden af displayet.

Tilpasning af browseren

Adskillige indstillinger giver dig mulighed for at konfigurere mediefil-browseren, så den passer til dit display-hardware og dine behov.

Luk mappetræet: Hvis du vil optimere pladsen til at se filer på, klik da på det venstre-orienterede dobbeltpil-ikon i toppen af mappetræets rullebjælke. Dette vil minimere mappetræet til en lodret bjælke langs den venstre side. I toppen af bjælken er der en højre-orienteret dobbeltpil, der kan genåbne træet. Navnet for den aktuelle mappe er også vist.

Filtrer fil-listen: En anden metode til at optimere brugen af filområdet er at begrænse de viste filer til kun en enkelt medietype. Denne funktion



findes i mediefilter-rullemenuen nederst til venstre i browseren. Som standard vises alle understøttede mediefiltyper i browseren, men du kan begrænse visningen til billedfiler, lydfiler eller videofiler ved at foretage dit valg her. Hvis du vil se præcis hvilke filer, der er inkluderet i et valg, kan du holde musen hen over elementet i et sekund eller to, hvorefter listen vises.



Ved at holde musen hen over indstillingen **Lydfiler** vises en liste med filtyper, der er understøttet af lydimport.

Indstil størrelse af 0 4 forhåndsvisning: Et sidste værktøj til at håndtere skærmpladsen er skyderen til af forhåndsvisning nederst til størrelsen høire i browseren. Flyt skyderen mod venstre for at formindske eller mod højre for at forstørre billederne i forhåndsvisningen i filbrowseren. Der er tre måder at flytte skyderen med musen:

- Klik på skyderknoppen og træk den til højre eller venstre.
- Klik ved siden af skyderknoppen for at puffe den i den rette retning.
- Klik på minus/plus-knapperne i enderne af skyderen for at flytte knoppen et større stykke.

Indstil lydstyrke for forhåndsvisning: Hvis du vil indstille lydstyrken for lyd- og videoklip i forhåndsvisningen, flyt da musen hen over knappen *lyd/dæmp* på den nederste



bjælke i mediefil-browseren. En *lydstyrkeskyder* vil vise sig ved siden af knappen. Træk knoppen op og ned for at kontrollere lydstyrken. Klik på selve knappen *lyd/dæmp* for at slå lyddæmpning til og fra.

Juster dato og tid for importfil

De indbyggede ure i optageenheder er ofte indstillet forkert, hvilket resulterer i forkerte tidsstempler på mediefiler. Importguiden kan rette dette problem ved at indstille dato og tid for de importerede filer i henhold til dine specifikationer.

Ret filtid eller -dato:

Benyt knappen *mere* **(a)** på linjen "Valgte Filer" for at åbne et vindue, der har to indstillinger til at justere tidsstemplerne:

- **Ret tidszone:** Denne skyder ændrer tidsstemplet for en hvilken som helst mediefil, som du importerer, med op til 12 timer i hver retning. Du kan bruge denne justering til at kompensere for tidsforskelle, når du tager en video med hjem fra dine rejser.
- Indstil dato/tid: Disse felter giver dig mulighed for at indtaste en præcis dato og tid af eget valg. Filtiden

for en hvilken som helst mediefil, som du importerer, vil blive ændret til dette.

Importer fra DV- eller HDV-kamera

For at forberede import af digital video, tænd da din DV- eller HDV-enhed i tilstanden afspil og vælg den i panelet Importer Fra i Importguiden.

Du må også sørge for, at din



destinationsmappe, præindstillinger for kompression og andre indstillinger er justeret i de andre paneler, som du ønsker dem. (Se "Panelet Importguiden", side 28.)

Forhåndsvisning af video

Videoen der afspilles pă kildeenheden. burde nu være området for synlig 1 forhåndsvisning i det centrale område af displayet. Langs den høire kant af videoens forhåndsvisning viser en bjælke



det øjeblikkelige lydniveau. Over denne bjælke i det øverste højre hjørne af forhåndsvisningsrammen er der en lille knap, som skifter til forhåndsvisning i fuld skærm.



Når en DV- eller HDV-kilde er valgt, giver det centrale område i Importguiden mulighed for at kontrollere forhåndsvisningen og importere det optagne materiale.

Under billedet for forhåndsvisningen er der en række indstillinger til automatisk optagelse ved at indstille markér-ind- og markér-ud-punkter. Se "Optag video og lyd" på side 42 for mere information.

En anden række indstillinger, *transportbjælken*, er dit navigationskonsol til kildeenheden.



Transportbjælken til DV- og HDV-import med (fra venstre) jog-kontrol og tidskodeudlæsning, transportknapper, en shuttle-kontrol og en lydknap med en pop-ud-skyder til at kontrollere lydstyrken for forhåndsvisningen.

Den aktuelle tidskodeindikator viser din afspilningsposition i forhold til

00:01:00.14

tidskoden registreret på båndet, da det blev optaget. De

Kapitel 2: Optag og importer medier

fire felter repræsenterer henholdsvis timer, minutter, sekunder og billeder. Til venstre for indikatoren er der et par pileknapper; brug disse til at skubbe positionen ét billede frem eller tilbage ad gangen.

Fra venstre mod høire findes transportknapperne: Afspil/pause,

stop, tilbagespoling og fremadspoling. Disse knapper videresender kommandoer til dit kamera. Brugen af dem svarer til at bruge kameraets indbyggede knapper, men er ofte mere bekvemt

Træk den orange nål på shuttlekontrollen til venstre eller højre for

at ændre afspilningspositionen i henholdsvis bagud- og fremadretningen. Hastigheden vokser, jo længere væk fra midten du trækker nålen. Når du slipper nålen, vender den tilbage til midten og sætter afspilningen på pause.

Indstil lvdstvrke for forhåndsvisning: Hvis du vil indstille afspilning lydstyrken for i forhåndsvisningen, flyt da musen hen lyd/dæmp over knappen på den

nederste bjælke mediefil-browseren En i *lydstyrkeskyder* vil vise sig ved siden af knappen. Træk knoppen op og ned for at kontrollere lydstyrken. Klik på selve knappen *lvd/dæmp* for at slå lvddæmpning til og fra.

Markér-ind/ud: Markér-ind og Markér-ud indikerer det planlagte startpunkt og slutpunkt for en videooptagelse. Se side 42 for mere information.

Bemærk: DV- og HDV-kilder er også velegnede til snapshots; se side 42 for flere detaljer.





Optag video og lyd

Importguiden understøtter to metoder til at vælge en række videoer, der skal importeres.

Med den manuelle metode ser du blot afspilningen af forhåndsvisningen og trykker *Start Optagelse* ved starten af den ønskede optagelse. Når du når enden af sekvensen, trykker du *Stop Optagelse*. Hvis du har fortløbende tidskode på kildeoptagelsen og har sat *Stop ved enden af båndet* til "Ja" i panelet Tilstand, kan du lade Importguiden selv slå fra, når der ikke er mere input.

Den automatiske metode til optagelse er velegnet til at indstille slutpunkterne for din optagelse ("markér-ind" og "markér-ud")-punkterne med en præcision ned til et enkelt billede, og til ubemandet import, der skal stoppe før slutningen af det optagne materiale.

Nogle gange vil du muligvis indstille markér-ind-tiden og efterlade markér-ud blank. Når du klikker *Start Optagelse* vil Importguiden finde din starttid og optage, indtil du stopper den (eller ved slutningen af båndet).

Du kan også indstille en markér-ud-tid og efterlade markér-ind-tiden blank. Når du trykker *Start Optagelse*, vil importen begynde straks og slutte automatisk ved markér-ud-tiden. At indtaste en varighed og en markérud-tid er det samme. Uanset hvilken en du indstiller, udregner og viser Importguiden den anden automatisk.

Bemærk: Før du starter importprocessen, bør du undersøge, at indstillingerne i panelet Importer Til og andre paneler (se side 28) er indstillet korrekt.

Manuel optagelse med knapperne *Start Optagelse* og *Stop Optagelse*:

- 1. Sørg for at markér-ind- og markér-ud-punkterne ikke er indstillet. Om nødvendigt, benyt knappen 🕲 tilknyttet feltet for at slette det med et klik.
- 2. Start afspilningen af kildebåndet manuelt før det ønskede startpunkt af optagelsen.
- 3. Klik på knappen *Start Optagelse*, når startpunktet nås.

Knappens titel skifter til Stop Optagelse.

- 4. Klik på knappen igen ved slutningen af sekvensen. Det optagne materiale gemmes i Albummet.
- 5. Stop afspilningen manuelt (med mindre automatisk lukning er aktiveret som beskrevet ovenfor).

Optag automatisk ved at indstille *markér-ind- og markér-ud-punkter*:

1. Benyt tidskontrollen til at indstille markér-ind- og markér-ud-værdierne – start- og slutpunkterne for den ønskede optagelse.

Hvis du vil indstille markérind-punktet, indtast da enten en

værdi direkte i startfeltet eller gå til det ønskede punkt og klik på knappen *Start*. En lignende fremgang kan bruges til at indstille markér-udpunktet.

- 2. Klik på *Start Optagelse*. Studio placerer kildeenheden ved markér-ind-punktet og starter automatisk optagelsen.
- 3. Når markér-ud-punktet nås, afsluttes importen og kildeenheden stoppes.
- 4. Det optagne materiale gemmes i Albummet.

Importer fra analoge kilder

Hvis du vil optage analog video (f.eks. VHS eller Hi8), skal du bruge en konverter, som du kan tilslutte din computer og som har de rette video- og lydforbindelser. Dette er også tilfældet, når du optager fra analoge lydkilder, såsom en pladespiller.

Aktuelle understøttede enheder inkluderer Pinnacle- og Dazzle-produkter såsom USB 500/510, USB 700/710 og DVC 100, og webkameraer baseret på DirectShowteknologi.

For at forberede import fra en enhed, analog tænd da enheden og vælg den ud fra dens navn i panelet Importer Fra i Importguiden. Vælg også det relevante input (f.eks. "Video Composite" eller "Video SVideo"). Hvis du ændre det ønsker at



indkommende analoge signal, før det digitaliseres, klik da på knappen *mere* , som giver adgang til vinduet Analoge Inputniveauer. (Se side 29 for mere information.)

Før du starter optagelsen, skal du sørge for, at din destinationsmappe, præindstillinger for kompression og andre indstillinger er justeret i de andre paneler, som du ønsker dem. (Se "Panelerne for Importguiden", side 28.)

Optag fra en analog kilde:

- 1. Sørg for at det korrekte input er forbundet (f.eks. "Video S-Video").
- Start afspilningsenheden lige før det punkt, hvor du ønsker optagelsen skal begynde.
 Forhåndsvisning af video og lyd burde nu være aktiv. (Hvis ikke, undersøg kablerne og installationen af konverteren.)
- 3. Klik på knappen *Start Optagelse* for at starte optagelsen.

Knappens navn skifter til Stop Optagelse.

- 4. Klik på knappen igen ved slutningen af sekvensen. Det optagne materiale gemmes i Albummet.
- 5. Stop kildeenheden.

Importer fra DVD- eller Blu-ray-diske

Importguiden kan importere video- og lyddata fra DVD'er og BD'er (Blu-ray-diske). For at starte, indsæt da kildedisken i dens drev og vælg den i panelet Importer Fra i Importguiden. Hvis du har mere end et optisk drev, vælg da den korrekte enhed blandt de viste.



Bemærk: Kopibeskyttede medier kan ikke importeres.

Før du starter optagelsen, skal du være sikker på, at din destinationsmappe og filnavn er indstillet i de andre

paneler, som du ønsker. (Se "Paneler for Importguiden", side 28.)

Da det kan dreje sig om store filer, når man importerer fra optiske diske, er det vigtigt at vælge den korrekte importmappe. Sørg især for at den udpegede lagringslokation har nok ledig plads (se side 31).

Forhåndsvisning af diskfiler

Mediefiler på optiske diske kan ses gennem computerens filsystem. Af denne grund er kontrollen af forhåndsvisning i det centrale område, metoderne til at vælge filer og importproceduren de samme som for almindelige fil-baserede medier (undtagen at den unødvendige mappeoversigt starter i lukket position). Se venligst side 42 for mere information.

Importer fra digitale kameraer

Ligesom med optiske diskdrev får man adgang til medier på digitalkameraer gennem computerens filsystem. Kameraet vises muligvis på kildelisten som et flytbart diskdrev. Forhåndsvisning, valg og import er det samme



som for almindelige fil-baserede medier (undtagen at mappevisningen starter i den lukkede position). Se venligst side 42 for mere information.
Stop-bevægelse

Stop-bevægelse-funktionen i Importguiden giver dig for at skabe animerede film ved mulighed at sammensætte individuelle billeder fra en live eller videokilde, såsom et analogt videokamera webkamera. Resultatet af din Stop-bevægelse-import vil enten blive en film med 8 eller 12 billeder i sekundet, samlingen af billeder, som du sammensatte, eller begge dele, afhængig af dine indstillinger i panelet Tilstand

Sørg for som forberedelse til import af Stop-motion, at kildeenheden er tændt, og vælg den da ud fra dens navn under overskriften Stopmotion i panelet Importer Fra i Importguiden. (Se side 29 for mere information.)



Før optagelsen startes skal du sørge for, at din destinationsmappe, indstillinger og filnavn er indstillet i de andre paneler, som du ønsker. (Se "Paneler for Importguiden", side 28.)

Hvis dit kildeudstyr virker korrekt, burde du have en live forhåndsvisning i det centrale område af vinduet for Importguiden. For forhåndsvisning i fuld skærm, klik på



knappen øverst til højre for den indlagte forhåndsvisning. Hvis du vil væk fra fuld skærm, tryk da <u>Esc</u> eller klik på knappen *luk* øverst til højre af skærmen. Når du er klar til at optage et billede, klik da på knappen *Konverter billede*. En miniature af



det optagne billede tilføjes til Billedbakken nederst i vinduet. (Se "Brug af Billedbakken" på side 42 for mere information.)

Da dette er en stop-bevægelse-sekvens, vil du som regel foretage små ændringer i scenen efter hvert billede er optaget for at skabe en illusionen om bevægelse fra billede til billede.

For at gøre det nemmere at visualisere opgaven, indeholder forhåndsvisningen til Stop-bevægelse en "løgskind"-effekt, hvor fortløbende billeder vises på samme tid i transparente lag, så forskellene tydeligt kan ses. Denne funktion kan indstilles på kontrolbjælken.

Antallet af billeder optaget indtil videre og varigheden af filmen (baseret på antallet af billeder, afrundet) vises til højre under kontrolbjælken.

Kontrolbjælken for Stop-bevægelse

Denne bjælke indeholder transport og andre funktioner til import af Stop-bevægelse.

Fra venstre mod højre:

- Live- og Filindikatorer: Disse giver dig mulighed for at skifte imellem forhåndsvisning af den live videoforbindelse og forhåndsvisning af de optagne billeder i Billedbakken. Du kan gennemse - og om nødvendigt erstatte – bestemte billeder uden at skulle slette andre opgaver.
- **Tæller:** Denne udlæsning viser din aktuelle position inde i animationen i timer, minutter, sekunder og billeder. Tællerværdien afhænger af antallet af

billeder, som du har hentet, og animationshastigheden i billeder per sekund. Op- og nedpileknapperne til venstre for tælleren giver mulighed for at gå et enkelt trin op eller ned, når din animation forhåndsvises.

- Navigationsknapper: Disse knapper er til forhåndsvisning af din animation. En *løkke*-knap giver mulighed for at gentage animationen igen og igen for en let gennemgang.
- **Billedrate:** Denne rate, i billeder per sekund, bestemmer, hvor mange billeder du skal danne for at nå en varighed for filmen på et sekund. Denne rate har indflydelse på den tilsyneladende hastighed af animation.
- Indstillinger for løgskind: Klik på knappen mere for at åbne et lille vindue, hvor løgskindfunktionen kan indstilles. Den første skyder viser forskellen i gennemsigtighed mellem fortløbende billeder, mens den anden kontrollerer antallet af billeder, sammen med det aktuelle, der vil blive inkluderet i effekten. Eksperimentér med begge indstillinger, indtil du finder de niveauer, der fungerer bedst for din film.



Import af animationen

Når du har tilføjet alle de billeder, som du vil have i animationen, klik da på knappen *Start Import*. Importguiden tilføjer din animerede film og/eller de individuelle billeder, som du optog, til de passende sektioner i Studio Albummet.

1

0

IMPORT FROM

Other devices

Snapshot

DV Device

ade

overskriften Snapshot i panelet Importer Fra i Importguiden. (Se side 29 for mere information.)

under

Snapshot

til

kameraer

frames

som

i

at

Snapshot

for

bruges

individuelle

eller afspillere forbundet til

Sørg

forberedelse, at kildeenheden

er tændt, og vælg den da ud

navn

fra

Funktionen

optage

Importguiden

(stillbilleder)

dens

systemet.

fra

Før optagelsen startes sørg for, at din destinationsmappe og filnavn er indstillet i de andre paneler, som du ønsker. (Se "Paneler for Importguiden", side 28.)

Start nu dit kamera eller afspil dit bånd og overvåg det indlagte display til forhåndsvisning i det centrale område af vinduet for Importguiden.

Ønskes forhåndsvisning i fuld skærm, klik da på knappen i øverste højre hjørne af den indlagte forhåndsvisning. Hvis du vil væk fra fuld skærm, tryk da <u>Esc</u> eller klik på knappen *luk* øverst til højre af skærmen.

Hvis du vil optage et billede, når det passerer, klik da på knappen *Konverter billede*. En miniature af

det optagne billede tilføjes til Billedbakken nederst i vinduet.







Optag snapshots i Importguiden. Når live eller optaget video forhåndsvises i det centrale område af vinduet, kan du benytte knappen **Konverter billede** til at optage stillbilleder. Optagne billeder samles i Billedbakken i bunden af vinduet, indtil du klikker på knappen **Start Import** for at flytte dem til Studio Albummet.

Optag så mange ekstra billeder som nødvendigt. Importguiden tilføjer hvert af dem til den voksende samling i Billedbakken. I løbet af optagelsen kan du skifte bånd, rette dit kamera og så videre, som du ønsker. Kildevideoen behøver ikke at køre uafbrudt, så længe der er et signal, når du trykker på knappen *Konverter billede*.

Brug af Billedbakken

Hvis du ønsker at gennemse et optaget billede på stedet, klik da på miniaturen for alle andre end det nyeste billede i Billedbakken. Dette skifter displayet for forhåndsvisningen fra videokilden til den optagne fil, og aktiverer *Fil*-indikatoren. Du kan også aktivere indikatoren ved at klikke direkte på den.



Klik på **Fil**-indikatoren eller en hvilken som helst miniature i Billedbakken for at gennemse billeder, der allerede er optaget. Her er miniature 3 valgt og musen balancerer over skraldespands-ikonet for at slette den. Den tykke linje til højre for den valgte miniature indikerer, hvor miniaturen for det næste optagne billede vil blive indsat.

For at slette et optaget billede, vælg det da i Billedbakken og klik på skraldespands-ikonet, der vises i det øverste højre hjørne af miniaturen.

For at skifte tilbage til forhåndsvisning af video efter at have gennemset filer i Billedbakken, klik da på *Live*indikatoren under displayet for forhåndsvisning.

Import af billeder

Når du har optaget alle de billeder, du ønsker, fra videokilden, klik da på knappen *Start Import.* Importguiden tilføjer de optagne billeder til sektionen for stillbilleder i Studio Albummet.

KAPITEL 3:

Albummet



Sektionen Videoer i Albummet i tilstanden Scener. Ikonerne vist her repræsenterer scenerne i en bestemt filmfil. Der er kontrolredskaber (øverst) til at finde andre filmfiler i dit system. Klik på fanerne langs den venstre side af Albummet for at få adgang til materialerne i de andre sektioner.

Med den nuværende eksplosion indenfor digitale medieteknologier er det lettere end nogensinde at skaffe medieelementer i høj kvalitet og benytte dem i dine produktioner.

Mange typer medier og ressourcer udover video kan benyttes som ingredienser i Studio-film. Hvis vi tager visuelle elementer, kan du tilføje digitale fotos og kunst, smarte titler og animerede overgange. Med hensyn til lyd kan du krydre eller endda erstatte kildevideoens eget lydspor med musik, lydeffekter og kommentarer. Der er også de specielle elementer. Du vil gerne kunne tilføje flotte navigationsmenuer til DVD-diske, og når produktionen skal forfines og se attraktiv ud, kan du anvende Studios Montage[®]-temaskabeloner, som giver dig mulighed for at kombinere andre ressourcer til dynamiske og kreative videoopsætninger.

Din Studio-softwareinstallation inkluderer allerede en omfattende samling af professionelt designede ressourcer, og utallige bonuspakker er ligeledes til rådighed. Set i et større perspektiv er der nærmest ubegrænsede muligheder for at benytte alle slags ekstra medier, uanset om de stammer fra din egen produktion eller fra andre kilder.

Håndtering af dine medier

Det kunne let blive en udfordring i sig selv blot at holde styr på denne overflod af muligheder, men Studio indeholder to nøgleværktøjer, der giver dig mulighed for at navigere og få adgang til dine medieaktiver med lethed.

Albummet indeholder en intelligent søgning i hele din mediesamling. Den lader dig nemt finde og forhåndsvise ethvert ønsket element og derefter flytte det til din produktion simpelthen ved at trække dets ikon til Film-vinduet. Alle dine projekter deler og gør brug af Albummet, som er en permanent funktion i Studios Redigeringstilstand.

Projektboksen er en særlig version af Albummet dedikeret til håndtering af ressourcer, der er nødvendige for det aktuelle projekt. Medieelementer, som du føjer til din film, inkluderes automatisk i Boksen, men du kan også tilføje elementer direkte, så de er ved hånden til brug senere. Boksen giver dig mulighed for at samle og gemme alt det materiale, som du skal bruge i en produktion, så du har det ved hånden gennem hele redigeringsprocessen, og er klar til brug når dit projekt er klargjort.

I dette kapitel gennemgør vi først Albummet grundigt, men de fleste af de beskrevne koncepter og funktioner gælder ligeledes for Boksen, der er beskrevet fra side 42.

Adgang til medier i Albummet

Kildematerialet, som du skal bruge til at lave din film, er lagret forskellige steder i albummet under hver sin fane efter følgende princip:

Video: Denne sektion indeholder videooptagelser, som du har optaget eller skaffet på anden vis. De understøttede videofilformater er: avi, mpg, mpeg, mod, mp2, mp4, m2ts, mt2, m2t, tod, m1v, m2v, mpv, 3gp, wmv, mov og skm. Du kan hente og forhåndsvise filer direkte, eller du kan åbne en individuel fil for at få adgang til dens scener, der er repræsenteret ved miniatureikoner. Hvis du vil bruge nogle af scenerne i din film, træk da deres ikoner til Film-vinduet. Se "Sektionen Videoer", side 42.

Overgange: Denne Album-sektion indeholder falme-, udtone- og glideeffekter og andre overgangstyper, inklusive de detaljerede Hollywood FX-overgange. Hvis du vil benytte en overgang, placer den da ved siden af eller imellem videoklip og grafik i Film-vinduet. Se "sektionen Overgange", side 42.

Montage[®]-Temaer: Et Tema i Studio er et sæt matchende skabeloner. Du kan bruge skabelonerne til at skabe effektive sekvenser, der kombinerer din video og dine billeder med indbyggede animationer og effekter. Se "Sektionen Montage[®]-Temaer", side 42. bevægelser og mange typografiske effekter. Se "sektionen Titler" på side 42. Fotos og Frame Grabs: Dette er en sektion med fotos, bitmapbilleder og enkeltbilleder fra video. Du kan benytte disse billeder i fuld skærm eller som

overlægning på hovedvideoen. De fleste standardfilformater for billeder understøttes: **bmp**, **dtl**, **gif**, **jpg**, **jpeg**, **pcx**, **png**, **psd**, **tga**, **tif** og **wmf**. Se "Sektionen Billeder og framegrabs", på side 42.

Titler: Denne sektion indeholder redigerbare

titler, som du kan bruge som overlægning eller

som grafik i fuld skærm. Du kan skabe dine egne titler fra bunden eller benytte eller tilpasse de vedlagte. Studio understøtter rulle- og kravleeffekter, animerede

Diskmenuer: Studio har en omfattende samling af kapitelmenuer til brug i DVD-, VCD- og S-VCD-autorisation. Du kan også bruge disse som de er, ændre dem eller skabe dine egne. Se "sektionen Diskmenuer", side 42.

Lydeffekter: Studio leveres med en bred vifte af lydeffekter i høj kvalitet. Du kan også benytte filer, som du selv har optaget eller hentet fra andre kilder. De understøttede formater er: wav, mp3, mpa, m4a, wma, avi og ac3. Se "sektionen Lydeffekter", side 42.

Musik: I denne Album-sektion kan du finde og benytte musikfiler, der er gemt på din harddisk.

De understøttede formater er de samme som for lydeffekter. Se "Musiksektionen", side 42.

Brug af Albummet

En rullemenu med mapper vises i alle Album-sektioner. I nogle, såsom sektionerne Fotos og Frame Grabs, hvor

5

mapperne repræsenterer egentlige stier på din harddisk, findes der også yderligere navigationskontrol.



En rullemenu med mapper i sektionerne Fotos og Frame Grabs. Her indeholder den aktuelle mappe både billedfiler og undermapper, hvoraf én er valgt som 'favorit' (stjernemarkeret). Favoritmapper kan hurtigt hentes frem ved at klikke på Mine Favoritmapper på listen.

Ressourcerne i hver mappe er repræsenteret ved ikoner. Hvis der er flere end displayet har plads til, giver en scrollbar adgang til resten. Øverst til højre på hver Album-side viser Studio det totale antal elementer i mappen og det område, som i øjeblikket er synligt.



Udlæsningen over scrollbaren viser, at de første 18 ud af 19 ikoner i øjeblikket kan ses på displayet.

Alle typer materiale fra Albummet kan forhåndsvises ved blot at klikke på ikonerne.

Dette kapitel introducerer på skift hver af Albummets sektioner startende med en detaljeret gennemgang af den vigtige sektion Videoer. Faktisk vil brugen af Albummets indhold til at skabe din redigerede film være emnet i kapitlerne 4 til 15.

Kildemapper til Albumindhold

De fleste Album-sektioner indeholder almindelige mediefiler af forskellige typer, men der er tre undtagelser. Scene-ikonerne i tilstanden *Scener* i sektionen Videoer repræsenterer segmenter indeholdt i en bestemt videofil, mens ikonerne i sektionerne Overgange og Temaer repræsenterer specielle ressourcer forbundet med Studio-programmet.

De fem andre sektioner og tilstanden *Filer* i sektionen Videoer præsenterer dog filerne, der ligger i en bestemt diskmappe.



Ikonerne i sektionen Titler repræsenterer filer, der er gemt i en udvalgt kildemappe på din harddisk. Rullemenuen i toppen af Album-siden giver dig mulighed for at vælge imellem flere installerede mapper med titler. Mappeknappen ved siden af listen giver dig adgang til titler i mapper, der ikke findes på listen, hvis dette er nødvendigt. Sektionen Diskmenuer fungerer på tilsvarende måde.

Kildemappen for hver sektions indhold er vist i rullemenuen øverst til venstre i Albummet ved siden af

en lille *mappe*-knap . Hvis du vil ændre kilden til den aktuelle sektion, vælg da enten en mappe i rullemenuen eller klik på knappen, søg efter en anden mappe i dit system og vælg en fil. Filen, som du vælger, vil blive fremhævet i den genfyldte Album-sektion.

Nogle Album-sektioner indeholder også en *rodmappe*knap **i** til at flytte rundt inde i en gruppe mapper, der indeholder medier af samme type.

Fil-baserede medier i Albummet indeholder en genvejsmenukommando, *Åbn mappen med indholdet*, som åbner et Windows Explorer-vindue med den angivne fil markeret.



Her begynder redigeringsprocessen for alvor – i sektionen Videoer i Albummet med dit optagne råmateriale og andre videokildematerialer. I en typisk produktion vil første trin højst sandsynligt være at trække nogle scener fra Albummet ned i Filmvinduet (se Kapitel 5: Videoklip).

I Albummet vises scener i den orden, som de optræder i videoen. Denne orden kan ikke ændres, da den bestemmes af den underliggende fil, men scener kan tilføjes til din film i den orden, du ønsker. Ligeledes kan du benytte enhver ønsket del af en scene i din film, skønt du ikke kan beskære (redigere) selve Albumscenerne.

Fil-tilstand og Scene-tilstand

At vælge en særlig videoscene til brug i en film er en to-trins proces. Først skal du vælge videofilen med den ønskede scene ved at søge efter den på et lagringsmedie – sædvanligvis en harddisk – som er tilkoblet dit system. Dernæst skal du vælge den specifikke scene, du vil benytte blandt alle de scener, som den valgte fil indeholder.

Hvis du vil søge efter en videofil i sektionen Videoer i Albummet, vælg da radio-knappen *Filer*.



Søg efter mapper og videofiler på din computer ved at vælge tilstanden Filer i sektionen Videoer i Albummet. Dobbeltklik på en videofil eller vælg radio-knappen Scener for at skifte til tilstanden Scener.

Oversigtsmuligheder

Både tilstanden *Fil* og *Scene* giver mange forskellige oversigtsmuligheder, som lader dig skræddersy displayet efter dit behov, således at det viser den ønskede mængde information om hvert album.

I Studio er der mange måder til at få adgang til disse forskellige oversigtsmuligheder:

- Via kommandoer i Vis-menuen.
- Gennem Albummets højrekliks-genvejsmenu.
- Gennem pop-up-menuknappen, der vises, når ov du klikker på knappen Visning.



I tilstanden Filer understøtter sektionen Videoer tre visninger med forskellige niveauer af detaljer:
Ikonvisning, 2 Detaljevisning og
Miniaturevisning.



I Scene-tilstand er to oversigter at vælge imellem: **O** Miniaturevisning og **O** Kommentarvisning.

Brugergrænsefladefunktioner

Sektionen Videoer tilbyder flere specielle brugergrænsefladefunktioner:

 Scener, der er tilføjet til Film-vinduet, er kendetegnet i Albummet ved et "hak"-symbol i det øverste højre hjørne af sceneikonet. "Hakket" kan ses så længe et klip i Film-vinduet stammer fra den scene. En farvet baggrundsfirkant i det samme hjørne af ikonet indikerer, at det eksplicit er tilføjet til Projektboksen. Begge indikatorer kan fremkomme samtidigt (se nedenfor). For at se, hvordan en bestemt Albumscene er anvendt i dit nuværende projekt, kan du benytte menukommandoen Album > Find scene i projektet. Studio markerer alle de klip i Filmvinduet, som stammer fra den valgte scene (eller de valgte scener). For at gå den anden vej skal du bruge kommandoen Find scene i albummet, som du finder ved at højreklikke på et klip i Filmvinduet.



Symbolet i øverste højre hjørne af et ikon i Albummet eller Projektboksen afslører dets status: **1** Ikke i brug (intet symbol); **2** I brug i projekt; **3** Tilføjet til Boks; **4** Både i brug i projekt og tilføjet til Boks.

Næsten alle menukommandoer, der kan benyttes til scener, kan vælges i både hovedmenuen for *Album* og i pop-up-menuen, der fremkommer, når du højreklikker på en udvalgt scene. Når denne dokumentation har brug for en menukommando som *Album* \geq *Kombiner scener*, så husk på at en lignende kommando som regel også er tilgængelig i genvejsmenuen. Mange kommandoer findes også i Projektboksen.

Resumé af funktionstrin

På grund af dens centrale rolle indeholder sektionen Videoer i Albummet en omfattende række operationer. Disse beskrives nedenfor under følgende emner:

- Åbn en videofil
- Viser video
- Valg af scener og filer
- Visning af af scene- og filinformationer
- Kommentarvisning
- Kombination og underinddeling af scener
- Genopbygning af scener

Åbn en videofil

Standardlokationerne for dine videofiler er den offentlige videomappe i Windows og den tilsvarende mappe på din brugerkonto. Når du ser sektionen Videoer i tilstanden *Filer*, vil begge disse lokationer altid vises i rullemenuen i toppen af Albummet.

Du kan også vælge andre harddiskmapper for at få adgang til gemte videofiler. Studio giver dig mulighed for at navigere til mappen, hvor dine filer ligger, ved at klikke på ikonerne i tilstanden *Filer*. Du kan også vælge en fil direkte ved at klikke på knappen $s\phi g$ efter filer enten i tilstanden *Filer* eller *Scener*. Både den aktuelle og forrige mappe er også vist, hvis de er forskellige fra de to standardlokationer, hvilket giver fire forskellige mapper, der kan vises i listen til enhver tid.

Det sidste element i rullemenuen er "Mine favoritmapper". Hvis du arbejder med flere forskellige videomapper, "favorit"-funktion Studios gør navigationen lettere. Hvis du vil gøre en mappe til favorit, benyt da højrekliksmenukommandoen Angiv som favoritmappe. Favoritmapper er afbildet med en stjerne i Albummet. Hvis du vil tilbage til en favorit, vælg da "Mine favoritmapper" og derefter den mappe, som du søger efter.



Vælg 'Mine favoritmapper'. Mappen til højre er blevet valgt som favorit som vist ved stjernen.

Se "Sektionen Videoer" (side 42) for detaljer omkring tilstande og visningsindstillinger, når du arbejder med videoscener i Albummet.

Sådan åbner du en mappe

Mappeindhold vises i tilstanden *Filer*. Begge undermapper og de digitale videofiler i den aktuelle mappe er vist.



Tre måder at åbne en mappe på:

- Med sektionen Videoer i tilstanden *Filer*, vælg da mappenavnet i rullemenuen eller dobbeltklik på en hvilken som helst vist mappe.
- Klik på knappen *rodmappe* **D** enten i tilstanden *Filer* eller *Scener*.
- Klik på knappen *søg efter filer* **D** og benyt dialogvinduet Åbn til at finde en digital videofil enten i tilstanden *Filer* eller *Scener*. Når Studio åbner videofilen, skift da til tilstanden *Filer* for at vise indholdet af dens rodmappe.

Sådan åbner du en fil

Når du åbner en videofil, vises der ikoner for de forskellige scener i filen:



Tre måder at åbne en digital videofil på:

- Vælg filnavnet i rullemenuen, når sektionen Videoer er i tilstanden *Scener*.
- Dobbeltklik på en fil, der er vist i *Fil*-tilstand.
- Klik på knappen *søg efter filer* **D** og benyt dialogvinduet Åbn til at finde en digital videofil af enhver understøttet slags på din harddisk.

Sceneregistrering og ikoner

Når du åbner en videofil, vil filens lagrede scener fylde albummet. Hver scene repræsenteres med en miniatureframe – et ikon, som viser den første frame i den pågældende scene. Hvis den første frame ikke er velegnet til ikonet, giver Studio dig mulighed for at vælge et andet, hvis du ønsker det.

Sådan ændrer du miniatureframes i Albummet:

- 1. Vælg den scene, du ønsker at ændre.
- 2. Brug Afspilleren til at finde den frame, som du vil anvende som miniatureframe.
- 3. Klik på menukommandoen Album ≻ Set Thumbnail.

Aspect ratio til din video

De fleste digitale videofiler indeholder formatoplysninger, som gør det muligt for Studio automatisk at genkende billedformater i 4:3 eller 16:9. Hvis filen ikke indeholder information om billedformatet, anvender Studio 4:3-formatet som standard.

Kommandoerne Aspect Ratio 4:3 og Aspect Ratio 16:9 på menuen Album gør dig i stand til manuelt at bestemme det størrelsesforhold, du behøver. Disse kommandoer optræder også i højrekliks-menuen for video i Albummet. De fungerer ved at strække de oprindelige frames ud til deres nye størrelse. Hvis du for eksempel sætter størrelsesforholdet af en film i 4:3format til 16:9, vil personer og genstande forekomme bredere i forhold til deres højde.

Dette er anderledes end den ændring i billedstørrelsen, der finder sted, når du tilføjer en scene til et filmprojekt med det "modsatte" størrelsesforhold. I det tilfælde ændres scenen lige meget på begge led for at passe til den ønskede frame, og overskydende områder er sorte.

Billedformatkommandoerne kan benyttes, efter Studio har åbnet filen første gang og indekseret dens scener. Indtil da er menuelementerne utilgængelige.



(V) Originalt 4:3-billede; (M) Samme billede med sorte sidebjælker i et 16:9-projekt; (H) Samme billede efter kommandoen Billedformat 16:9 er anvendt. Manglende overensstemmelse i billedformat kan også behandles i Film-vinduet med genvejsmenukommandoerne 'Vis hele billedet' og 'Zoom billede indenfor ramme'.

Bemærk: Filmprojektets billedformat kan ikke ændres når projektet er skabt, men det kan indstilles til brug i nye projekter i panelet *Projektindstillinger* med valgmuligheder. Se side 42 for yderligere oplysninger.

Se video

Individuelle eller flertallige scener i en åben videofil kan ses på ethvert tidspunkt.

Hvis du vil se en video, der starter fra en udvalgt scene:

1. Klik på scenens ikon i Albummet.

Afspilleren viser den første frame i den valgte scene.

2. Klik på knappen Afspil i Afspilleren.

Afspilleren viser nu den valgte scene og alle de efterfølgende. Der er tre måder, hvorpå du kan se, hvor langt du er kommet i afspilningen.

- Scenerne markeres i takt med, at de afspilles.
- Afspilningsmarkøren viser, hvor langt du er kommet i forhold til hele filmen.
- Sceneminiatureframes viser en forløbsbjælke, når de forhåndsvises. Hvis du bliver ved med at se den importerede video, flytter forløbsbjælken fra den ene miniatureframe til den anden.



Forhåndsvisning af digitale videofiler

Når en videofil er valgt i tilstanden *Filer*, kan du benytte Afspilleren til at forhåndsvise videoen uden at åbne filen i tilstanden *Scener*.



Valg af scener og filer

Studio tilbyder forskellige metoder til at vælge scener, filer og mapper i sektionen Videoer i Albummet. Valgte videoscener indikeres med en fremhævet ramme. Valgte mapper og videofiler er vist med fremhævet tekst.



Valgte scener har en fremhævet ramme (midten).

Måden, du vælger dem på, er den samme som den, man normalt bruger i Windows. Du kan bruge en af teknikkerne nedenfor, hver for sig eller kombineret:

- Vælg menukommandoen *Redigér* ➤ *Select All* eller tryk <u>Ctrl+A</u> for at vælge alle de scener (eller filer og mapper), som du kan se på det pågældende tidspunkt i Albummet, også dem på andre sider i Albummet.
- <u>Shift</u>-klik for at vælge en sammenhængende række af scener.
- <u>Ctrl</u>-klik for at udvælge en række forskellige scener, som ikke er i rækkefølge.

- Start med musepilen over Albumsiden, men *ikke* over et sceneikon, hvis du vil lave en "firkant" af et område, hvor alle scener indenfor pågældende område ønskes valgt.
- Brug piletasterne for at bevæge dig mellem scenerne. Brug piletasterne sammen med <u>Shift</u> for at vælge de scener, du ønsker at bruge.



Valgte mapper og videofiler har en fremhævet tekst. Bemærk stjernen på mappen '2008', der indikerer, at den er valgt som favorit.

Visning af scene- og filoplysninger



Når du bevæger musepilen henover videoscener, skifter pilen til et "hånd"symbol. Hvis du sætter en scene på pause, vises starttiden og længden i en pop-up-boks. Hvis du efterlader hånden henover scenen, fortsætter visningen i

flere sekunder. Starttiden, som vises, er tidskoden fra den originale kildevideo i minutter, sekunder og billeder.



Hvis du ønsker information om videofiler, når sektionen Videoer er i tilstanden *mappevisning*, vælg da *Detaljevisning* i

Albummets genvejsmenu for højre knap. Filnavnet,

opløsning, billedformat, varighed og billedfrekvens er vist. Skift tilbage til en mere kompakt visning med *Ikonvisning*.

Kommentarvisning

I standardvisningen for tilstanden *Scener* i sektionen Videoer, kendt som *Miniaturevisning*, er hver scene repræsenteret ved et miniature-rammeikon. For mere information om hver scene skiftes til *Comment*-tilstand ved at benytte en af metoderne beskrevet på side 42.

I Kommentarvisningen kan du se de redigerbare navne på scenerne i Albummet. Brugen af disse navne er helt op til dig: Det kan være søgeord eller scenenavne eller tekstbeskrivelser af scenernes indhold. Der laves en standardkommentar ud fra scenens placering i rækkefølgen og dens længde (f.eks. "Scene 3, 7:21").



Hvis du klikker på en videoscene, vil der blive vist et tekstfelt, hvor du kan indtaste et navn eller en tekst, som du selv vælger.



Sådan vælger du scener efter navn

En beslægtet kommando giver dig mulighed for at vælge Albumscener ud fra deres kommentarer. Vælg menuen Album ≻ Select By Name for at åbne denne dialogboks:



Indtast et søgeord i tekstfeltet og klik OK for at markere alle scener, hvor kommentarerne indeholder det pågældende søgeord. Studio søger ikke i de autogenererede beskrivelser - kun i dem, du selv har indtastet.



Kombination og underinddeling af scener

Når du har gennemset dine scener, vil du muligvis gerne kombinere eller underinddele nogle af dem i større eller mindre enheder. Disse justeringer er lette at foretage.

Sådan kombinerer du scener i Albummet:

1. Vælg de scener, der skal kombineres.

2. Vælg Album \geq Combine Scenes.

De valgte scener kombineres til én.

Kun markerede scener ved siden af hinanden kan kombineres. Desuden kombineres de i den rækkefølge, de optræder i Albummet, ikke i den rækkefølge, de vælges. (Rækkefølgen i Albummet går mod højre og derefter nedad på siden.) Hvis du ønsker at fortryde, kan du trykke <u>Ctrl+Z</u> eller klikke på knappen *Fortryd*.

Hvis dine valgte scener ikke alle lå ved siden af hinanden, vil hvert sæt af scener blive kombineret, men de forskellige sæt af scener bliver *ikke* kombineret med hinanden.



Flere forskellige valgte scener (markeret med sort) flettes sammen til to længere scener. Da scene 4 ikke har nogen naboer, påvirkes den ikke af handlingen, selvom scenen blev valgt.

Sådan underinddeler du scener i Albummet:

- 1. Vælg de scener, der skal underinddeles.
- 2. Vælg Album \succ Subdivide Scenes.

Dialogboksen Subdivide Selected Scenes (Underinddel valgte scener) vises.



3. Angiv længden på den underinddelte scene ved at indtaste en værdi for længden.

Den kortest tilladelige underinddeling er 1 sekund. Eventuelt overskydende videomateriale efter en underinddeling bliver føjet til den sidste scene.

4. Klik *OK*.

En tidsmarkør bliver vist, scenen inddeles, og de nye scener føjes til Albummet. For at vende tilbage til de oprindelige scener skal du trykke <u>Ctrl+Z</u> eller klikke på knappen *fortryd*.

Du kan underinddele de nye scener yderligere, helt ned til individuelle scener af 1 sekunds længde.



Tre valgte scener underinddeles til fem sekunders længde. De lodrette streger indikerer opdelinger på 5 sekunder inden for de valgte scener. De skæve klippetider i højre side opstår, fordi den overskydende tid føjes til den sidst opdelte scene. Derfor påvirkes scene 2 slet ikke af underinddelingen.

Genregistrering af scener

Hvis du kombinerer eller underinddeler scener og senere beslutter dig for, at du foretrækker dem i deres oprindelige tilstand, kan du genopdage enhver scene eller udvalg af scener. Resultaterne af opdagelsen er identiske med de originale, så længe den samme sceneopdagelsesteknik anvendes.

Hvis du har underinddelt nogle scener, skal du først kombinere dem igen. Selvom du ikke kan huske den nøjagtige opbygning, de havde, og du derved kommer til at kombinere flere scener end nødvendigt, vil registreringen gendanne den oprindelige sekvens af scener.

Sådan genregistrerer du scener:

- Hvis du skal genkombinere nogle scener, skal du først vælge de underinddelte scener, og dernæst anvende menukommandoen Album ➤ Combine Scenes.
- 2. Vælg de scener, som du vil genopbygge.
- 3. Fra menuen *Album* skal du enten vælge *Detect Scenes by Video Content* (registrer scener ud fra videoindhold) eller *Detect Scenes by Shooting Time and Date* (Genkend scener ud fra optagelsestidspunkt og -dato).

Et vindue bliver nu vist, så du kan se, hvor langt Studio er kommet i genregistreringen af scenerne og Albummet.



Sektionen Overgange i Albummet indeholder en række træk-og-slip-overgange imellem klip. Overgangene er delt op i grupper for overskuelighedens skyld. Brug rullemenuen til at vælge hvilken gruppe overgange, du vil se.

For at lære om overgange og hvordan du kan bruge dem i dine film, se *Kapitel 9: Overgange*.



Studios overgangssamling inkluderer 74 standardovergange, mere end 100 Alpha Magicovergange, og et startsæt med et ubegrænset antal Hollywood FX 3-D-overgange.

Få fat i flere overgange

Udover de Hollywood FX-overgange, der er installeret sammen med Studio, kan andre købes på Avids hjemmeside.

For mere information om at købe betalingsindhold til Studio, se "Udvid Studio" på side 13.

Vis overgangens navn



Når du flytter musepilen over ikonerne til overgangene i Albummet, ændrer musepilen form til en hånd (hvilket indikerer, at du kan trække overgangen fra Albummet til Filmvinduet). Hvis du kort

lader musepilen hvile på ikonet, vil overgangens navn blive vist. Navnet bliver stående i nogle sekunder, eller indtil du flytter musepilen fra overgangen igen.

Forhåndsvisning af overgangseffekter

Når du klikker på ikonet til en overgang, vil du i Afspilleren kunne se en demonstration af overgangen, hvor "A" er det oprindelige klip, og "B" er det nye klip. Demonstrationen gentager sig selv, så længe ikonet er valgt.



For at få en detaljeret visning skal du stoppe Afspilleren og bruge jog-knapperne (*Frame tilbage* og *Frame frem*) for at gennemgå overgangen en frame ad gangen.



Redigering baseret på Montage[®]-Temaer er en kraftfuld funktion, som er unik for Studio. Hvert tema består af en række matchende skabeloner. Brug rullemenuen til at vælge det Tema, hvis skabelon du vil se.

| Extreme | Ŧ |
|-------------------------------------|---|
| Antique Journal | * |
| Baby | |
| Creative Pack V1 - 50's Modern 2 | |
| Creative Pack V1 - Botanical | h |
| Creative Pack V1 - Island | |
| Creative Pack V1 - MultiLayer Mix 2 | |
| Creative Pack V1 - Red Retro | |
| Downtown Lights | |
| Extreme | |
| Instant Photo | |
| MultiLayer Mix | |
| Seasons ん | = |
| Sliding Tiles | |

Indenfor hvert skemas skabelon er der plads til dine egne videoer, fotos, overskrifter og indstillinger. Når du skaber et temaklip fra skabelonen (ved at trække det hen til Filmvinduet), vil Temaeditoren åbne for at acceptere dine indstillinger. Den kan altid genåbnes på et senere tidspunkt ved at dobbeltklikke på klippet. Skabeloner giver dig hurtigt og nemt mulighed for at skabe visuelt effektive sekvenser, som kombinerer dit eget materiale med indbygget animation og effekter.

For information om brug af temaer i dine film, se *Kapitel 6: Montage*®-*temaer og temaredigering*.

At finde flere temaer

Udover de temaer, der er installeret sammen med Studio, kan andre købes på Avids hjemmeside. For mere information om at købe premium indhold til Studio se "Udvidelse af Studio" på side 13.



T Denne sektion af Albummet indeholder en samling af tekst og grafiske titler i mange forskellige stilarter. De kan bruges i din film som enten *fuldskærms*- eller *overlægnings*-titler. Forskellen er, at i en overlægningstitel udskiftes den gennemsigtige baggrund med andet materiale (ofte et videoklip), hvorimod i en fuldskærmstitel udskiftes ethvert gennemsigtigt område i baggrunden med farven sort.

Studio understøtter to titelformater. Begge giver dig mulighed for at kombinere dekorativ tekst med grafiske former og billeder, men hver af dem har specialiserede egenskaber og sine egne redigeringsværktøjer.

- *Klassiske* titler er primært statiske, men tillader simpel animation i form af 'kravlende' og 'rullende' tekst. Klassisk Titeleditor understøtter også advanceret tekstformatering såsom variabel tegn- og linjeafstand. Som det vigtigste kan Klassisk Titeleditor også benyttes til visuel redigering af diskmenuer.
- Bevægende titler har færre muligheder indenfor specielle tekstoperationer og kan ikke benyttes til at redigere diskmenuer. Som navnet antvder. understøtter disse titler dog et bredt udvalg af brugerdefinerede animationsrutiner, der kan bruges til individuelle elementer – tekst eller grafik - til at kompositioner. producere dynamiske visuelle Miniatureversionerne af de bevægende titler er kendetegnet ved et specielt symbol i dit projekt.



I Albummet benyttes et gråt skakmønster til at indikere den del af titlen, som vil være

gennemsigtig i overlægninger. (Hvis du foretrækker en sort baggrund, brug da menukommandoen *Album* ➤ *Sort baggrund*.) Som med videoscener indikeres titler, der er blevet tilføjet til dit aktuelle projekt, med et "hak"-symbol i Albummet.

Med Studios indbyggede titeleditorer kan du let skabe dine egne titler, når det er nødvendigt. Du finder det dog muligvis lettere at starte med en af de vedlagte titler af en hvilken som helst type og tilpasse den i den tilsvarende editor.

Mappen Titler: Ikonerne i sektionen Titler repræsenterer filer i mappen navngivet øverst til venstre i sektionen. Hver mappe indeholder enten klassiske eller bevægende titler. De specielle mapper "Mine Bevægende Titler" og "Mine Klassiske Titler" er standardlokationer til at gemme titler, som du selv har skabt eller redigeret. Du kan også vælge en anden mappe, som skal indeholde elementerne i denne sektion (se "Kildemapper til Albumindhold" på side 42).

For information om brug af titler i din film, se *Kapitel* 12: Klassisk Titeleditor og Kapitel 13: Bevægende Titler.



Denne sektion af Albummet viser miniatureikoner af billedfiler, som kan inkludere enkeltbilleder fra video, fotos og tegninger i bitmapformat. De fleste standardformater for billedfiler er understøttet. Som med videoscener indikeres billeder, der er i brug i den aktuelle film, med et "hak"-symbol.

Mappen Stillbilleder: Ikonerne i sektionen Stillbilleder repræsenterer filer i mappen navngivet øverst til venstre i sektionen. Billeder kan tilføjes til sektionen ved at gemme dem i denne mappe. For eksempel kan du gemme enkeltbilleder fra video i mappen med værktøjet *Framegrabber*, kopiere billeder ved hjælp af Importguiden eller gemme dine digitale fotos fra et fotoredigeringsprogram på skrivebordet. Du kan også vælge en anden mappe, som skal indeholde elementerne i denne sektion (se "Kildemapper til Albumindhold" på side 42).

For information om brug af stillbilleder i din film, se Kapitel 10: Stillbilleder.



SEKTIONEN DISKMENUER

Denne sektion af Albummet indeholder en samling af kunstner-designede menuer til VCD-, S-VCD- og DVD-autorisation. Menuer i Studio er i virkeligheden specialiserede "klassiske" titler: De kan dannes og redigeres i Klassisk Titeleditor og enten gemmes via editoren i en diskmappe eller sættes direkte ind i din film.

Som med videoscener og andre visuelle ressourcer kan diskmenuer, som bruges i din film, genkendes i Albummet ved et "hak"-symbol.

For information om brug af diskmenuer i din film, se *Kapitel 11: Diskmenuer*.

Mappen Diskmenuer: Ikonerne i sektionen for Diskmenuer repræsenterer filer i mappen navngivet øverst til venstre i sektionen. Menuer kan tilføjes til sektionen ved at gemme dem i denne mappe. Du kan også vælge, at en anden mappe skal være kilde for denne sektion (se "Kildemapper til Albumindhold" på side 42).

Symbolet for bevægelig baggrund: Nogle af menuerne, som følger med Studio, består af en baggrund med video i bevægelse i stedet for et stationært billede, og du kan også selv opbygge denne type menuer. "Bevægelige baggrunde" kan være med til at få den færdige disk til at se professionel ud.

Tilgængelighed: Funktionen animerede baggrunde er kun tilgængelig i Studio Ultimate. Se "At tilføje en bevægelig baggrund" på side 42 for information om at skabe eller redigere en bevægelig videobaggrund.

Menuer med bevægelige baggrunde har et lille symbol i det nederste højre hjørne af ikonet i Albummet.

Få fat i ekstra diskmenuer

Udover de diskmenuer, der er installeret sammen med Studio, kan andre købes på Avids hjemmeside. For mere information om køb af ekstra tilbehør til Studio, se "Udvid Studio" på side 13.



Studio har en bred vifte af lydeffekter klar til brug. Disse **wav**-filer er installeret i et antal mapper, der dækker kategorier såsom "dyr", "klokker" og "tegneserier".

Mappen Lydeffekter: Denne sektion af Albummet viser lydfilerne fra en diskmappe navngivet øverst til venstre i sektionen. Du kan vise lydeffekterne fra en anden mappe – ikke nødvendigvis en af dem, der er blevet installeret sammen med Studio – ved at vælge en anden mappe som kilde for sektionen (se "Kildemapper til Albumindhold på side 42).

Udover **wav** (Windows "wave")-filer er filer i **mp3**format, **avi**-animationsfiler og andre typer også vist i denne sektion af Albummet og kan benyttes som supplerende lyd i dine produktioner.

Alle lydklip kan høres på forhold ved simpelthen at klikke på klippets navn eller ikon.

For information om brug af lyd i din film, se *Kapitel 14: Lydeffekter og musik*.

Få fat i flere lydeffekter

Udover de lydeffekter, der er installeret sammen med Studio, kan andre købes på Avids hjemmeside.

For mere information om at købe betalingsindhold til Studio, se "Udvid Studio" på side 13.



5

Denne sektion af Albummet viser musikfilerne i en mappe på din harddisk. Hvis du vil benytte en
fil, træk den da til Musik-sporet eller et andet lydspor på Film-vinduets tidslinje.

Mappen Musik: Wav, mp3 og andre lydfiler kommer fra mappen navngivet øverst til venstre i sektionen. Andre musikfiler kan tilføjes til sektionen ved at gemme dem i denne mappe. Du kan også vælge en anden kildemappe til sektionen (se "Kildemapper til albumindhold" på side 42).

For mere information om brugen af baggrundsmusik i din film, se *Kapitel 14: Lydeffekter og musik*.



Så snart du begynder at arbejde med Projektboksen, vil du bemærke en slående lighed mellem den og Albummet. De vigtigste forskelle mellem de to er omfanget og kilden til deres kollektioner. Hvor Albummet er et centralt bibliotek over ledige ressourcer, indeholder Boksen kun de elementer, der enten allerede hører til det aktuelle projekt, eller som du specifikt har bogmærket med henblik på en mulig inkludering. Derfor behøver den ikke at have Albummets system med kildemapper og filnavigation. Det er dog stadig muligt at tilføje materiale direkte til Boksen fra filsystemet ved hjælp af træk-og-slipmetoden som beskrevet nedenfor.

For hvert projekt dannes der automatisk en tom Boks og dens indhold hentes og gemmes derefter sideløbende med projektet. Hvis du vil åbne Boksen og se dens indhold, klik da på *mappe-knappen* i venstre side af titelbjælken i Film-vinduet eller benyt menukommandoen *Værktøjskasse* ≻ *Vis Projektboks*.



Mappe-knappen til venstre for projektnavnet åbner Boksen.

Når Projektboksen er åben, vises den som et panel i skærmområdet, der normalt er tildelt Albummet. En enkelt fane i venstre side indeholder et mappeikon, der identificerer panelet som værende Boksen, mens faner i toppen giver adgang til dit projekts ressourcer i fire grupper:

- Videoer: Som den tilsvarende sektion i Albummet kan denne fane indeholde videofiler af enhver slags og giver mulighed for forhåndsvisning og valg af materiale med både fil- og scenevisninger.
- Fotos: Som med sektionen i Albummet er denne fane til dine billedfiler i bitmapformat, inklusive digitale fotos og enkeltbilleder fra video.
- Lyd: Alle slags musik- og lydfiler kan gemmes her.
- Andre: Denne fane er til diverse ressourcer klassiske titler, bevægende titler, diskmenuer og Montage[®]-temaer.



Sektionen Videoer i Projektboksen viser en næsten identisk brugergrænseflade sammenlignet med den samme sektion i Albummet, da kun kontrollen til mappenavigation mangler. Afkrydsningsfeltet øverst til venstre, 'Vis tidslinje over medier/indhold', giver dig mulighed for at skjule elementer midlertidigt, som allerede er i brug i dit projekt.

Tilføj til Boksen

Hver gang du tilføjer elementer til dit projekt, bliver elementerne også tilføjet til Boksen til videre brug, som beskrevet ovenfor. Du kan også tilføje elementer direkte til Boksen alene og eventuelt først senere tilføje dem til projektet. Hvis du gerne vil starte dit projekt med en "indsamlingsfase", hvor du samler det nødvendige materiale før redigeringen, kan Boksen gøre denne opgave betydeligt lettere.

Når nye elementer tilføjes, bliver de automatisk sorteret i de passende Bokss-sektioner og vil være tilgængelige næste gang Boksen åbnes.

Elementerne i Boksen er ikke nye kopier af de pågældende mediefiler, men simpelthen referencer til eksisterende filer, så du kan tilføje så mange, du har lyst, uden at bekymre dig om pladsmangel. Hvis en faktisk fil, der svarer til et Bokss-element, slettes eller flyttes fra sin position, vil den heller ikke være til rådighed i Boksen længere.

Hvis du vil tilføje et eller flere valgte elementer til Boksen, benyt da en af disse metoder:

• Træk elementer fra Albummet over på Bokssknappen. En standard træk-og-slip-musepil bekræfter handlingen.



- Træk medieelementer fra Windows Explorer eller lignende programmer til enten Bokss-knappen eller Boksen selv, hvis den er åben. Alle af Studio understøttede medietyper accepteres og vil blive behørigt klassificeret.
- Vælg genvejsmenukommandoen *Tilføj til Projektboks* eller *Overfør til Projektboks* på et hvilket som helst Album-element. "Overførsel" gælder kun for elementer, som allerede er en del af dit filmprojekt. Et element, som er "overført" til Boksen, vil ikke blive fjernet derfra, selv hvis du sletter det fra projektet.

Så snart et element er i Boksen, kan du benytte de samme teknikker til at tilføje det til dit projekt, som du kan med Albummet, ved at trække ikonet til Filmvinduet eller højreklikke og vælge *Tilføj til projekt* i genvejsmenuen.

Et symbol i øverste højre hjørne af et Album- eller Bokss-ikon viser både om elementet bruges i projektet i øjeblikket, og om det eksplicit er blevet tilføjet til Boksen. Se side 42 for flere detaljer.

Fjern fra Boksen

Som nævnt er der forskel på elementer, der automatisk tilføjes til Boksen, kun fordi de benyttes i dit aktuelle filmprojekt, og elementer, som du eksplicit har tilføjet. "Overførte" elementer er dem, hvor begge dele er gældende.

Hvis du vil fjerne et automatisk tilføjet element, slet det da fra projektet.

Hvis du vil fjerne et element, som *ikke* er i projektet, klik da på kommandoen *Fjern fra Projektboks* i elementets genvejsmenu i enten Albummet eller Boksen.

Hvis du vil fjerne et overført element, klik da på kommandoen *Gendan fra Projektboks* i elementets genvejsmenu i enten Albummet eller Boksen og slet også elementet fra projektet.

Filmvinduet

Filmvinduet, hvor du opbygger din film ud fra det råmateriale, som du har i Albummet, optager den nederste halvdel af skærmen i Studios Redigeringstilstand. For at kunne arbejde i Filmvinduet skal du først skifte til Redigeringstilstand, hvis du ikke allerede har skiftet:



Filmvinduets titellinje indeholder adskillige vigtige knapper og displays. Værktøjsknapperne til venstre for titellinjen giver adgang til Videoværktøjerne og Lydværktøjerne, som beskrives nærmere på side 42.

Ved siden af værktøjsknapperne er knappen for Projektskraldespanden repræsenteret ved et mappeikon. Denne knap kan også bruges som mål for materiale, der trækkes til Skraldespanden fra Albummet og fra Windows Explorer. Se "Projektskraldespanden" på side 42 for flere detaljer.

Til højre for Skraldespanden er et tekstområde, hvor projektets filnavn kan ses. Statusmeddelelser og advarselsmeddelelser vises også her, når der er brug for det.

De næste kontrolknapper har med *klipmarkører* at gøre. Disse er ligesom bogmærker, der kan sættes ind i dine klip. I et nyt projekt vil den eneste synlige klipmarkørkontrolfunktion være knappen *Tilføj markør*. Når du tilføjer din første markør vil flere kontrolfunktioner dukke op på din skærm.



Knappen Tilføj markør (i toppen) genererer en ny klipmarkør ved Tidslinjemarkørens position. Når du har tilføjet en markør til dit projekt, vil kontrolfunktioner til navngivelse og udvælgelse blive synlige på skærmen (i bunden). Se "Klipmarkører" på side 42 for mere information.

Endnu længere til højre finder du knapperne *Lydmarkør*, *Opdel klip* og *Slet klip* og herefter tre *se udvalg*-knapper (se "Filmvindue visning" på side 42), og endelig en kompakt version af *Lydstyrke og balance* værktøjets output level meter (se side 42).



Knappen "Lyd under spoling"

Som udgangspunkt afspilles lyden i dit projekt kun under afspilning. Funktionen "Lyd under spoling" i Studio, som slås til og fra med knappen med højttalerikonet, lader dig også høre lyden, mens du spoler igennem projektet. Lyd under spoling gør det meget lettere når du skal træffe en beslutning om et klips placering ud fra lyden.

Knappen Opdel klip/scene – barberbladet

Klik på denne knap for at opdele det valgte klip i Filmvinduet eller den valgte scene i Albummet.

Der går ikke noget informationer tabt herved. Hvis elementet er en scene i Albummet, bliver det opdelt i to kortere scener ved skæringspunktet. Hvis emnet er et klip i Filmvinduet, bliver det duplikeret og automatisk trimmet ved opdelingspunktet.

Barberbladsknappen kan anvendes sammen med knapperne til sporlåsning i Filmvinduets Tidslinjevisning, så man kan udføre særlige handlinger såsom indsætningsredigering og redigeringer, hvor lyden enten kommer før eller efter billedsiden. Se "Avanceret Tidslinjeredigering på side 42.



Opdeling af et klip: Placeringen af redigeringslinjen i det oprindelige klip afgør, hvor klippet placeres. Når du bruger barberbladsværktøjet, duplikerer Studio klippet og fjerner det, der ligger efter klippepunktet i det første klip, samt det, som ligger før klippepunktet i det efterfølgende klip.

Knappen til sletning af klip – skraldespanden

Denne knap sletter det aktuelt valgte indhold i enhver visning i Filmvinduet. Som en standardindstilling, når videoklip på dit projekts primære *video*spor bliver slettet, uanset hvordan, bliver det hul, der normalt ville opstå, automatisk lukket, og klip på andre spor bliver fjernet eller forkortet som påkrævet for at holde det hele synkront.

Hvis du sletter klip på andre spor, er standardfunktionen, at hullerne mellem dem *ikke* automatisk bliver fjernet, så timingen af andre klip ikke påvirkes.

Hvis du trykker på <u>Ctrl</u>-tasten, imens du trykker på sletteknappen, eller trykker på <u>Delete</u>-tasten, bliver det omvendt. Det vil sige, på det primære videospor vil <u>Ctrl+Delete</u> efterlade et hul, når klippet bliver fjernet, imens det på de andre spor betyder, at hullet på sporet bliver lukket. I ingen af tilfældene bliver andre spor påvirket.

Du kan også få adgang til slette-funktionerne med højre museknap i kontekstmenuen for klip på tidslinjen.



Slette-funktionerne på menuen for højre museknap for klip på tidslinjen er ikke det samme for klip på det primære videospor (V) som for andre spor (H). Menuerne opsummerer de kontekst-afhængige tastatur-genveje.

Placering af redigeringslinjen og markører

Nuværende position er den ramme, der vises i afspilleren, når du arbejder med et klip i Filmvinduet. I Tidslinjevisningen er den angivet af redigeringslinjen. Den aktuelle placering kan ændres ved at flytte enten Tidslinjemarkøren (den såkaldte "scrubber", som redigeringlinjen er fastgjort til) eller Afspillerindikatoren.



Når værktøjet Klipegenskaber er åbent, er det også muligt at justere positionen i klippet under trimning med en tredje markør, trimningsmarkøren.



Filmvinduet kan vise dit projekt på tre forskellige måder: Tidslinjevisning, Storyboard og Tekst. Du kan skifte mellem dem ved at klikke på visningsknapperne i øverste højre hjørne af Filmvinduet.

Storyboardvisning

Storyboardvisningen viser rækkefølgen af videoscener og – overførsler. Den benytter formindskede billedikoner til hurtigt at kunne strukturere en film. Du kan vælge at arbejde med større og mindre formindskede billeder i *Show large storyboard thumbnails*-boksen på panelet *Projektindstillinger* med valgmuligheder.

Tidslinievisning

Tidslinjevisningen viser placeringen og længden af de forskellige klip i forhold til Tidsskalaen. I denne visning kan du også se op til otte spor, som du kan placere forskellige typer klip på:

- Videoen samt fuldskærmsmenuer, tekst og indeholder grafik: Videosporet det grundlæggende visuelle materiale i din produktion. Se Kapitel 5: Videoklip, Kapitel 11: Diskmenuer og Kapitel 10: Stillbilleder for mere information.
- Oprindelig (eller "synkron") lyd: Det oprindelige lydspor indeholder den lyd, som blev optaget sammen med videoen på dit kamera. Du kan redigere lydklip på dette spor, så du opnår forskellige effekter ved af hiælp indsætningsredigering og opdelingsredigering. Læs "Indsætningsredigering" (side om 42) og "Opdelingsredigering" (side 42) for vderligere information
- Overlægnings-video og -lvd: Video og billeder, der er placeret på overlay-sporet, kan bruges med værktøjerne Picture-in-picture og give dine for at video-Chroma kev. professionelt produktioner et udseende.

Oprindelig lyd til overlay-video bliver gemt på det forbundne lydspor. Se Kapitel 8: Redigering med to spor for detaljer om overlægnings-sporet.

• Titel- og grafik-overlays: Billeder, der er placeret på *titel*-sporet, vil blive gengivet som overlavs på hovedvideoen med gennemsigtige





baggrunde. Se *Kapitel 10: Stillbilleder* og *Kapitel 11: Diskmenuer* for mere information.

- Lydeffekter og voice-over: Lydklippene på dette spor mixes med det *oprindelige lydspor* og *baggrundsmusiksporet*, hvorved det endelige lydspor til din film opbygges. Se *Kapitel 14:* Lydeffekter og musik for komplet information.
- **Baggrundsmusik:** Baggrundsmusikken til din film kan opbygges i en hvilken som helst længde med værktøjet *ScoreFitter* (side 42) eller importeres med værktøjet *CD audio* (side 42). Dit soundtrack kan også indeholde **mp3** og andre musikfiler (se side 42).
- Diskmenuer, kapitelmærker og tilbage-tilmenu-links: Dette er et ekstra spor, der viser sig ovenover *video*-sporet, når filmen har mindst én diskmenu. Se *Kapitel 11: Diskmenuer* for information.



Eftersom mange redigeringsfunktioner kun kan udføres i Tidslinjevisning, bør du vælge denne visning, hver gang du skal foretage omfattende, detaljeret eller avanceret redigering.

Låsning af spor

*Video*sporet har normalt fortrinsret i forhold til de andre spor under trimning og redigering. Dette har en række konsekvenser:

- Når du trimmer et videoklip, vil klip, som samtidig kører på andre spor, også blive trimmet.
- Når du sletter et videoklip, vil det tidssegment, som det brugte, også blive fjernet fra alle parallelle klip.
- Klip, som falder helt inden for det slettede klips område, bliver også slettet.

Hvis det er nødvendigt, kan man undgå dette med en funktion, som gør det muligt at "låse" de enkelte spor uafhængigt af de andre, hvorved de bliver udelukket fra redigering og afspilning.

Tryk på *låse*-knapperne i højre side af Filmvinduet for at låse det aktuelle spor. Sporlåsning gør det muligt for Studio at arbejde med *indsætningsredigering* og *opdelingsredigering* (se Kapitel 5: Videoklip).



Dæmp eller skjul lydspor

Lydsporene kan dæmpes hver for sig med *dæmp*-knapperne, som er placeret i højre side af Filmvinduet. Disse knapper har samme funktion som dæmpknapperne i *Lydstyrke og balance*-værktøjerne. (Se side 42 for flere informationer.)



Pinnacle Studio

Den tilsvarende operation for videospor er mulig ved hjælp af *skjul*-knapperne, der kan bruges til midlertidigt at udelade et videospor. På denne måde kan man nemt følge med i, hvad der sker, mens man redigerer overlægningsklippene.



Feedback vedr. placering af videoklip

Studio giver dig flere forskellige former for feedback vedr. dine handlinger, når du placerer klip i Tidslinjevisningen.

Statuslinjen: I området på Statuslinjen i venstre side af Filmvinduets titellinje vises meddelelser, når du placerer videoklip eller foretager andre handlinger.

Placeringssymboler: Når du trækker et klip på plads i Tidslinjen, viser Studio dig, om den pågældende placering er gyldig. Musemarkørens facon og farverne på de lodrette placeringslinjer indikerer, hvad du kan og ikke kan.

Hvis du for eksempel forsøger at trække en lyd ned på *video*sporet, vil placeringslinjen skifte farve fra grøn til rød, og musemarkøren ændres fra "kopiering" til "utilgængelig", og i statuslinjen får du følgende meddelelse: "Kun scener, tekst, fotos, menuer og overgange på videosporet."



Clip markers

Studio's ligefremme system til klipmarkører gør det nemmere at navigere inde i et projekt, specielt et der er langt eller komplekst.

Markører kan også benyttes til at definere start- og slutpunkter for output af en del af din film som en fil eller til internettet. Se "Opret mellem markører" på side 42 for flere detaljer.

Kontrolelementer til klipmarkører vises i Filmvinduets titelbar. I et nyt projekt er det eneste synlige kontrolelement i gruppen knappen *tilføj markør*. De sidste kontrolelementer vises kun efter den første markør er blevet tilføjet.



I et nyt projekt er det eneste synlige klipmarkørkontrolelement knappen Tilføj Markør **O**. Ved at klikke på knappen (eller trykke på tasten 'M') oprettes en markør ved Tidslinjens markør.



Når først en markør er blevet tilføjet, så ændres knappen Tilføj markør til Slet markør og de sidste kontrolelementer vises **2**. Bemærk markørfanen '01' ved markørens position **3**.



Når flere markører tilføjes, så aktiveres knapperne Forrige markør og Næste markør efter behov **4**. Studio omnummererer selv markørerne for at beholde en logisk rækkefølge **5**, men lader navnet stå uændret, hvis du har tilføjet et **6**.

En klipmarkør repræsenterer en specifik frame i et specifikt klip. Selv hvis klippet flyttes rundt inde i projektet, eller bliver trimmet, så forbliver ankerpositionen uændret. Markøren selv kan dog flyttes, selv til et andet klip, blot ved at trække det afsted med musen.

Klipmarkørens kontrolelementer indeholder:

- **Tilføj markør, Slet markør:** I Tidslinjevisning er knappen *tilføj markør* aktiveret, så snart et klip er valgt, forudsat at der ikke allerede er en tidslinjemarkør til stede. Hvis der er en markør, så vises *slet markør*-knappen i stedet.
- Forrige markør, Næste markør: Med disse knapper kan du bladre frem og tilbage mellem markørerne i dit projekt. Til forskel fra knapperne *tilføj markør* og *slet markør*, så er disse knapper aktiveret i alle Filmvinduevisninger, ikke kun i Tidslinjevisning.
- Titel på klipmarkør: Hvis der er en klipmarkør ved Tidslinjemarkørens position, vises dens nummer og navn i dette tekstfelt (Hvis ikke, så kan feltet ikke redigeres). Det viste markørnummer tildeles automatisk og kan ikke ændres, men det valgfrie navn kan ændres efter behov.

| 01 | Xanada | • |
|----|--------|---|
|----|--------|---|

• **Titelliste for klipmarkører:** Klik på pileknappen til højre for *titel for klipmarkør* for at åbne listen, der viser nummer og navn på alle markører i dit projekt. Ved at vælge en markør i listen, flyttes Tidslinjemarkøren til den dertilhørende position.



Bemærk: Når du har mere end nogle få markører i dit projekt, så bliver det simplere at håndtere dem, hvis de gives meningsfyldte navne. Navne er dog valgfrit og, som angivet ovenfor, så hjælper Studio med automatisk at holde listen i kronologisk orden.

Tekstvisning

Filmvinduets Tekstvisning er en liste, som viser start- og sluttidspunkter



samt klippenes længde. Endelig kan du i denne visning se de valgte navne på de enkelte klip.

| 10 41 | Wanted | <u>▼</u> < > | | ■ 88° | EF 📰 🚥 |
|-------|---|--------------|------------|------------|------------|
| | Narre | | | | |
| 1 | Menu: 'Family - Wanted' | | | 0:00:07.01 | 0:00:00.00 |
| | Audio clip: 'Mystic Victoria [.00]' | | | 0:00:07.01 | 0:00:00:00 |
| | Chapter 1 in Menu 1 | | | | 0:00:07.01 |
| 2 | Video clip: 'Happy trails [5:15.15]' | | 0:05:23.05 | 0:00:04.24 | 0:00:07.01 |
| 1.000 | Audio clip: 'Mystic Victoria [1:36.00]' | | 0:01:19.23 | 0:00:04.24 | 0:00:07.01 |
| | Montage Theme: 'Standard - Title 10' | | | 0:00:07.02 | 0:00:07.01 |
| | Wave audio: 'BongCrash' | | | 0:00:06.07 | 0:00:07.01 |
| - | Parkaround audio Wamhraros IFashiladaaP | | | 0-00-49-02 | 0-00-07 01 |



Værktøjerne giver dig en anvendeligt peg-og-klikinterface til redigering – så du kan tilføje klip til din film, justere eksisterende klip og tilføje special effects. Studio har separate værktøjer til hhv. video og lyd.

Værktøjerne er kun tilgængelige i Redigeringstilstand. De åbnes og lukkes med knapperne i øverste venstre hjørne af Filmvinduet.



Vælg den værktøjskasse, som du vil åbne, ved at placere musemarkøren over ikonerne. De pågældende knapper lyser op og indikerer, hvilke værktøjer der bliver åbnet, når du klikker på dem. Albummet udskiftes derefter med værktøjsdisplayet, som indeholder to hovedområder:

- *Værktøjsvælgerknapperne* i et panel på venstre side. Hvis du klikker på en af disse, får du det tilhørende værktøj frem.
- Det *i øjeblikket valgte værktøj* til højre. Dobbeltklik på et klip i Film-vinduet for også at få vist det tilsvarende værktøj (undtagen for titelklip, der åbnes direkte i den passende titeleditor, når du dobbeltklikker).



Alle knapperne til værktøjsvalg undtagen den øverste i hvert sæt åbner for en række specialiserede værktøjer. Den øverste knap i begge værktøjssæt er knappen til Klipegenskaber. Den viser et værktøj, som er beregnet til trimning og andre former for redigering af den kliptype, som er valgt i Filmvinduet.

Titeleditorerne

Studio indeholder et par kraftfulde værktøjer, som der ikke er direkte adgang til gennem værktøjskasserne. Disse værktøjer, Klassisk Titeleditor og Bevægende Titler, giver dig mulighed for at kombinere tekst, billeder og andre grafiske ressourcer til at skabe titler og diskmenuer til dine Studio-produktioner. Få adgang titeleditorerne gennem værktøjerne til Titelog Diskmenuer eller med kommandoerne Gå til Klassisk Tekst-/Menueditor og Gå til Bevægende Titler-editor højrekliks-genvejsmenuen i Film-vinduet. fra Se Kapitel 12: Klassisk Titeleditor og Kapitel 13: Bevægende Titler for komplet information.

Videoværktøjerne

De otte værktøjer i denne værktøjskasse justerer eller skaber visuelle klip-typer, inklusive videoklip, temaer, titler, stillbilleder og diskmenuer.



Klip-egenskaber: Værktøjet *Klip-egenskaber* justerer start- og sluttiderne på enhver type klip.

Dette kaldes "trimning". Værktøjet giver dig også mulighed for at tildele dine klip nye navne. Værktøjet indeholder også ekstra brugerflade-komponenter, der passer til den type klip, der redigeres. Se værktøjet "Trimning med *Klip-egenskaber*" på side 42 for mere information.

Temaer: Værktøjet *Temaeditor* gør det muligt for dig at redigere klip, som er skabt ud fra "temaskabeloner". Værktøjet indeholder et minialbum, hvor du kan importere video og fotos til brug i temaklippet. Nogle temaskabeloner giver også mulighed for tekstoverskrifter eller andre parametre, der tillader individualisering. Se *Kapitel 6: Temaer og redigering af temaer* for mere information.

Titler: Dette værktøj lader dig redigere navne og titellængder. Knappen *Rediger titel* giver dig

Т

×

adgang til Klassisk Titeleditor eller Bevægende Titler, hvor du kan ændre tekst og udseende på en titel, afhængig af hvilken titeltype du vælger. Se *Kapitel 12: Klassisk Titeleditor* og *Kapitel 13: Bevægende Titler* for mere information.

Diskmenuer: Værktøjet *Diskmenu* indeholder adskillige funktioner til redigering af linksene mellem knapperne på en diskmenu og indgangsmarkører til din film kaldet *kapitelmarkører*, som findes på *menu*-sporet i Filmvinduet. Knappen *Rediger menu* åbner Klassisk Titeleditor, hvor du kan justere en menus visuelle udseende. Se værktøjet "*Diskmenu*" på side 42 for mere information.

Framegrabber: Dette værktøj kan tage et stillbillede af en enkel frame fra din film. Du kan bruge den hentede frame i din film eller gemme dem til andre applikationer. Se "Framegrabber" på side 42 for mere information.

SmartMovie: Dette værktøj kombinerer automatisk dit materiale med den ønskede digitale sangfil. Hermed kan du skabe en musikvideo inden for en række af stilarter. Se værktøjet "SmartMovie musikvideo" på side 42 for mere information.

PIP og chroma key værktøjet: PIP og Chroma Key kontrolfunktionerne findes på separate faner

i samme vindue, så derfor er der faktisk tale om to værktøjer i et. Værktøjet giver dig en alternativ grafisk grænseflade til *Picture-in-picture* og *Chroma key*effekter. Se værktøjet "Picture-in-picture" (side 42) og værktøjet "Chroma key" (side 42) for mere information.

Videoeffekter: Studio inkluderer indtil flere plugin videoeffekter med dette værktøj. Hvert

-

videoklip, temaklip eller stillbillede i dit projekt kan benytte effekter, enten alene eller i kombination.

Ud over det basale bibliotek med nyttige effekter har Studio også nogle "låste" betalingseffekter, som du kan afprøve. Se *Kapitel 7: Videoeffekter* for mere information om dette værktøj. For information angående køb af premium indhold til Studio, inklusive forskellige samlinger af videoeffekter, se "Udvidelse af Studio" på side 13.

Lydværktøjerne

De seks redkaber i dette sæt opererer med eller opretter lydklip-"original" lyd, stemmeoverlægning, lydeffekter og andre lydfiler, CD-spor og ScoreFitter baggrundsmusik.



Klip-egenskaber: Værktøjet *Klip-egenskaber* lader dig indstille ("trimme") start- og sluttiden på alle typer klip. Du kan også tildele klippene et navn efter eget ønske i stedet for det autogenererede. (Klipnavnene vises, når Filmvinduet er i Tekstvisning.) Værktøjets andre kontrolfunktioner varierer afhængigt af klippets type. Se "Trimning med værktøjet *Klipegenskaber*" på side 42 for mere information. Lydstyrke og balance: Dette værktøj giver dig •) perfekt volumenkontrol over hver af de tre lydspor: original lyd (lyd optaget med videoudstyr), lvdeffekter stemmeoverlægning, samt 0g baggrundsmusik. Værktøjet giver dig også mulighed for at dæmpe et eller alle spor, og mulighed for at tilføie volumenfades i realtid. Benvt balance og surround-knappen til at positionere hvert spor uafhængigt af de andre i et en-dimensionelt stereo eller to-dimensionelt Når surround-sound rum overlægnings-sporet er åbent, åbner værktøjet op for et fierde sæt kontrolmuligheder. påvirker som lydoverlægnings-sporet. Se værktøjet " Lydstyrke og balance" på side 42 for mere information.

Tilgængelighed: Surroundlyd understøttes kun i Studio Ultimate.

Optag stemmeoverlægning: For at optage en stemmeoverlægning, klikker du blot på *Optage*-knappen og snakker ind i din mikrofon. Se "*Stemmeoverlægnings*-værktøjet" på side 42 for mere information.

Tilføj cd-lyd: Benyt dette værktøj til at tilføje hele eller delvise numre fra en lyd-cd. Se værktøjet "*cd-lyd*" på side 42 for mere information.

Baggrundsmusik: Dette værktøj lader dig tilføje baggrundsmusik gennem ScoreFitter, Studios kraftfulde musikgenerator. Vælg en stilart, sang og version. Studio vil herefter skabe et musik-lydspor, der matcher varigheden af din film. Se værktøjet "*Baggrundsmusik*" på side 42 for mere information.

Lydeffekter: Dette værktøj giver dig mulighed for at tilføje plugin-effekter til ethvert lydklip. Den populære VST-standard for lydplugins er understøttet, hvilket giver dig mulighed for at udvide dit bibliotek med tilføjelses- og tredjepartseffekter. Et konfigurerbart støjfjernelsesfilter leveres med som standard. Effekter tilgængelige i Studio Ultimate indeholder også både grafisk og parametrisk EQ, genlyd, kor og andet.

Du kan også prøve nogle af de "vandmærkede" premiumeffekter sammen med andre tilgængelige effekter på Avids hjemmeside ved at klikke på "kategorien" *Flere effekter...* i browseren med lydeffekter. Se *kapitel 15: Lydeffekter* for nærmere information om dette værktøj. For information om at købe premium indhold til Studio, se "Udvidelse af Studio" på side 13.

Videoklip

Hovedelementet i de fleste videoproduktioner i Studio er den sektion i Albummet, der indeholder dine importerede videoscener. For at lave din redigerede film skal du trække scenerne fra Albummet ind i Filmvinduet, hvor de behandles som redigerbare videoklip.

Dette kapitel beskriver, hvordan du sætter "indgangs-" og "udgangs"-punkter (start og slut-punkter) for hvert klip. Filmvinduets redigeringsinterface gør denne "trimnings"-proces simpel, hurtig og præcis. Metoderne til at trimme videoklip ("Trimning af videoklip" på side 42) kan for det meste også bruges ved andre typer klip (f.eks. tekst og lydeffekter), hvilket vi kommer ind på i efterfølgende kapitler.

Et af de senere afsnit i dette kapitel beskriver de mere avancerede redigeringsteknikker, herunder opdelingsredigering og indsætningsredigering, som du kan bruge til at give dine film et mere professionelt udseende. Læs om "Avanceret Tidslinjeredigering" på side 42.

Og endelig ser vi nærmere på SmartMovie, Studios automatiske filmgenerator. SmartMovie kombinerer intelligent et musikspor med dine videooptagelser og skaber en beat-synkroniseret musikvideo, eller den sætter en række billeder sammen til et diasshow. Begge muligheder understøtter et stort udvalg af stilarter.



Første trin i produktionen af en film er at flytte nogle scener fra Albummet til Filmvinduet, hvor de bliver til redigerbare klip. På et tidspunkt vil du formentlig også tilføje overgange, tekster, lyd og andre detaljer, men videoscenerne er udgangspunktet for stort set alle projekter.

Denne sektion forklarer, hvordan du kan føje scener til din film, og hvordan du kan arbejde med scener fra flere forskellige importfiler. Den beskriver også en række funktioner i brugerfladen, som giver dig brugbar feedback i løbet af dit arbejde.

Føj videoklip til din film

Du kan føje videoklip til din film på to måder:

Træk og sæt ind: Træk en scene fra sektionen Videoscener i Albummet og sæt den ind i Filmvinduet. Dette er normalt den hurtigste og letteste måde at sammenklippe en råkopi af din film på. Du kan trække flere scener ind i Filmvinduet på én gang, hvis du vil.

Udklipsholderen: De almindelige funktioner i Udklipsholderen (Klip, Kopier og Sæt ind) kan bruges på videoklip i Filmvinduet. Funktionen Kopier fungerer også på scener i Albummet. Når en scene eller et klip indsættes i Filmvinduet, sættes det ind ved den første klipgrænse ved redigeringslinjens placering. Du kan bruge de almindelige tastaturgenveje (Ctrl+X til klip, Ctrl+C til kopier og Ctrl+V til sæt ind), eller du kan vælge den pågældende funktion fra højrekliksmenuen.

Når Filmvinduet er i Tidslinjevisning, kan du flytte en videoscene eller et videoklip over på ethvert af de følgende spor:

- Det primære *video*-spor. Hvis der er tilknyttet lyd til klippet, bliver det tilføjet et spor med *original lyd* (oprindelig lyd). Denne video vil fungere som baggrund for enhver overlægvideo eller titler på de lavere Tidslinje-spor.
- *Overlægnings*-sporet. Video på dette spor bliver anbragt ovenpå indholdet af *video*-sporet. Effekterne picture-in-picture og chroma key bliver brugt til at gøre dele af overlægningsrammen gennemsigtig, så noget af hovedvideoen kan ses.
- *Titel*-sporet. Hvis *overlægnings*-sporet er gemt, kan man flytte et videoklip over på *titel*-sporet, og *overlægnings*-sporet vil derved blive åbnet og klippet vil blive placeret herpå. I andre versioner af Studio, eller hvis *overlægnings*-sporet allerede er vist, kan der ikke placeres videoklip på *titel*-sporet.
- *Lydeffekt*-sporet eller *Baggrundsmusik*-sporet. Hvis man forsøger at flytte et videoklip over på et af disse spor, vil klippets oprindelige lyd blive flyttet.

Arbejd med flere importfiler

I nogle projekter vil du måske gerne indsætte scener fra flere forskellige kildebånd eller scener fra samme bånd, som skal importeres som separate filer. For at gøre dette skal du indlæse filerne hver for sig og trække de scener, som du vil have, fra hver af filerne ind i filmen.

Sådan arbejder du med flere forskellige importfiler:

- 1. Træk scenerne fra den første importfil ind i Filmvinduet.
- 2. Brug droplisten eller knappen *mappe* i sektionen Videoscener i Albummet, og åbn den næste importfil. Studio viser kun scenerne fra den aktive fil i Albummet. Se "Sådan åbner du en videofil" på side 42 for detaljerede oplysninger om dette trin.
- 3. Træk scener fra den næste importerede fil ind i Filmvinduet. Fortsæt på denne måde, indtil du er kommet gennem alle de filer, du skal bruge.

Håndtering af flere optagefiler er gjort lettere ved hjælp af Projektskraldespanden, hvor de filer, hvis scener du føjer til din film, automatisk bliver inkluderet. Se side 42 for flere detaljer.

Blanding af frame-formater

Idet en given film kun kan findes i enten standard (4:3) eller widescreen (16:9) format, giver Studio ikke mulighed for, at billedformaterne kan blandes i Movie Window. Som udgangspunkt bestemmer det første videoklip i en film filmens billedformat, og senere klip omformes om nødvendigt til denne standard. Se "Videoprojektets format" nedenfor for yderligere information.

Videoprojektets format

De videoscener, som du tilføjer til et projekt, behøver ikke alle sammen komme fra samme enhed eller være i det samme filformat. De behøver ikke engang have samme rammestørrelse, aspektratio eller billedhastighed.

Når videoer spoles tilbage i Studio, skal man imidlertid benytte et fælles format. Boksen *Projektformat* på panelet *Projektindstillinger* lader dig specificere formatet for nye projekter enten eksplicit (f.eks. "NTSC Widescreen") eller implicit ud fra formatet i det første klip, du tilføjer til projektet.



Projektets nuværende format vises som et værktøjs-tip oven over projektets titel i Move Window.



Projektets format påføres alle videoklip og billeder i Filmvinduet, samt forhåndsvisningen i Afspilleren. Visuelt indhold i Albummet, som f.eks. hjemmevideoer, vises som standard i deres originale format, også hvis det ikke passer ind i projektets format.

Hvis du vil undgå sorte streger ("letterbox-visning") i din projektvideo, men stadig benytte scener, der er optaget i det forkerte billedformat, så er der flere andre metoder, du kan overveje at bruge:

- Benyt kommandoer fra menuen *Billedformat* under menuen *Albummet*. Disse kommandoer lader dig strække scener fra Albummet så de bliver tilpasset størrelsen på projektets ramme. Dette giver dog en smule forvrængning i billedet. Se venligst "Billedformater til video" på side 42 for mere information.
- Genvejsmenukommandoen Zoom billede til fuld frame for klip i Film-vinduet udvider den centrale del af det originale billede nok til at fylde framen i projektformatet. Størrelsesforholdet vedligeholdes, men noget materiale mistes.
- For en fintunet version af den samme tilgang, benyt da 2D Editor-effekten med keyframing for at skabe en "pan og scan"-version af din video. Filmstudier benytter ofte denne teknik til at få deres film til at passe til en standard fjernsynsskærm, når de overføres fra videobånd eller dvd. En del af hver frame mistes stadig, men du har en vis kontrol over, hvilken del det er. Ved brug af keyframing kan man følge handlingen i billedet og derved opnå acceptable resultater til trods for dette problem.

Tilgængelighed: 2D Editor-effekten og keyframing er kun tilgængelige i Studio Ultimate.



Man kan kompensere for forkerte billedforhold i kildevideoen ved at tilføje sorte streger (V), strække til fuld frame (M) eller foretage zoom (H). Hver metode har sine ulemper.

Baggrundsberegning

Projektformatet benyttes også som målformat for beregning, ved hjælp af hvilken man skaber en video ud fra HFX-overførsler, effekter eller andre svært beregnelige faktorer. Indtil denne beregning af videoen har fundet sted, kan videoen ikke afspilles glidende og med alle detaljer under forhåndsvisning.

Studio er i stand til at gennemføre baggrundsberegning, mens du arbejder. Denne funktion kontrolleres fra boksen *Baggrundsberegning* på *Video and audio preferences* indstillingspanelet.



Hvis man følger dialog-rådet om hvilket codec, der skal benyttes til baggrundsberegning, kan dette mindske beregningstiden for din afsluttende film.

Hvis du planlægger at se en forhåndsvisning af din video på en ekstern enhed (kun i Studio Ultimate), kan du være nødt til at indstille projektformatet og baggrundsberegnings-codecet, så disse stemmer overens med enheden. For eksempel, hvis du ser en forhåndsvisning på en analog skærm tilsluttet dit DV videokamera, bør du udføre din baggrundsberegning i DV.

Interfacefunktioner

Studio giver overblik over videoklippene i Filmvinduet på en række forskellige måder:

- Scener, der er blevet føjet til Filmvinduet, kan genkendes i Albummet på, at de er markeret med et grønt flueben. Fluebenet vil være angivet, så længe et klip i Filmvinduet hører til den pågældende scene.
- For at se den oprindelige placering af et klip i din kildevideo kan du bruge kommandoen *Find Scene in Album* i højrekliksmenuen til klippene i Filmvinduet. Studio fremhæver den scene i Albummet, hvorfra det pågældende klip er hentet. For at gå den anden vej kan du bruge menukommandoerne *Album* > *Find Scene in Project* for at se, hvordan en bestemt scene i Albummet bliver anvendt i det nuværende projekt.
- Når tilstødende scener fra Albummet placeres i rækkefølge i Filmvinduet, vil grænsen mellem klippene blive vist med en punkteret linje. Det giver dig mulighed for at holde styr på dine klip og har ikke nogen effekt på, hvordan du kan redigere dem i Filmvinduet.
- I tilstanden Tidslinje indikeres enhver speciel effekt, som du har anvendt på et klip, med små ikoner langs bunden af klippet. Disse svarer til effektgrupperne vist på værktøjerne *Videoeffekter* og *Lydeffekter*. Du

kan åbne værktøjet for at redigere parametre ved at dobbeltklikke på et hvilket som helst af ikonerne.



Stjerneikonet under dette videoklip viser, at mindst en effekt fra kategorien "Fun" er blevet tilført.



For det meste indeholder den importerede video mere materiale, end du rent faktisk skal bruge til din film. "Trimning" – dvs. justering af start- og slutpunkterne for et klip for at fjerne uønsket materiale – er en vigtig del af redigeringsprocessen.

Der mistes ingen data ved trimning: Studio laver nye start- og slutpunkter for klippet i Filmvinduet, men kilden til klippet – den oprindelige scene i Albummet – forbliver intakt. Det betyder, at du altid kan ændre klippet tilbage til sin oprindelige form eller vælge andre trimpunkter.

Der er to måder, hvorpå man kan trimme et klip (videoscener, overgange, titler, stillbilleder, lydklip og diskmenuer) i Studio:

• Direkte på Tidslinjen (se "Trimning på tidslinjen med håndtag" nedenfor).

• Ved at bruge værktøjet *Klipegenskaber* (se "Trimning med værktøjet *Klipegenskaber*" på side 42).

Et videoklip kan trimmes til vilkårlige start- og slutpunkt, som ligger inden for den oprindelige scene.

Trimning på Tidslinjen med håndtag

Den hurtigste måde at trimme et klip på er at trække i kanterne af et klip direkte på Tidslinjen. Følg med i Afspilleren, mens du trimmer klippet, så du kan finde nøjagtig den frame, du vil begynde eller slutte på.

Lad os først se på den simpleste form for trimning, hvor der i filmen kun er et klip. Derefter kan vi kigge på den mere normale form for trimning, hvor der er klip både før og efter redigeringspunktet.

Sådan trimmer du et enkelt klip på Tidslinjen:

- 1. Slet alle klip fra Tidslinjen undtagen et klip. Hvis Tidslinjen er tom, skal du trække en scene over fra Albummet.
- 2. Udvid Tidsskalaen, så finjusteringen bliver lettere.

Placer musemarkøren hvor som helst på Tidslinjen, bare ikke lige over redigeringslinjen. Musepilen ændrer nu form til et ur. Klik og træk mod højre for at udvide Tidsskalaen.

Denne illustration viser den maksimale udstrækning, hvor hvert mærke repræsenterer en enkelt frame:


3. Placer din musemarkør over den højre kant af klippet. Musemarkøren ændrer form til en pil, som peger mod venstre.



4. Klik og træk mod venstre, mens du holder øje med Afspilleren. Den løbende opdateres, så du hele tiden kan se den sidste frame i det trimmede klip.

Når du forkorter klippet, vender pilen begge veje for at vise, at klippets slutpunkt kan skubbes frem eller tilbage. Du kan reducere klippet ned til blot en enkelt frame eller helt op til kildescenens fulde længde.



5. Slip museknappen. Klippet er nu trimmet.

Flere klip

Hvis du vil trimme et klip, mens der er flere klip på Tidslinjen, skal du først vælge det klip, som du ønsker at trimme, ved at klikke på det med musen.

Sådan trimmer du flere klip på Tidslinjen:

- 1. Placer to korte klip på Tidslinjen.
- 2. Justér tidsskalaen indtil klippet er i en håndterbar størrelse til redigering.

3. Klik på det andet klip. *Videosporet* skulle nu gerne se således ud:



Du kan trimme den højre ende af klippet, ligesom du gjorde i eksemplet ovenfor med et enkelt klip. Når du gør det, vil den sidste frame i klippet blive vist i Afspilleren. Så længe det sidste klip er valgt, kan du fortsætte med at trimme det ved at trække højre kant mod venstre eller gendanne noget af klippet ved at trække kanten mod højre.

4. Mens det andet klip stadig er markeret, skal du placere musemarkøren over klippets venstre kant, til den ændrer form til en pil, der peger mod højre.



5. Træk venstre kant på den anden scene mod højre.



Når du trækker i klippet, vil du se klippets første frame i Afspilleren. Så længe det pågældende klip er markeret, kan du trimme klippet yderligere ved at trække kanten mod højre eller gendanne noget af det trimmede ved at trække kanten mod venstre.

6. Slip museknappen. Det klip, du har trimmet, hopper nu tilbage og lægger sig op ad den højre kant på det første klip.



Mellemrum og udfyldning: Trimning med <u>Ctrl</u> tasten

Som vi har set i eksemplet ovenfor, når du afkorter et klip i *videosporet*, vil klippet samt ethvert klip til højre for det rykke mod venstre så der ikke bliver noget mellemrum til overs. Samtidig forkortes klip i andre spor for at holde hele Tidslinien synkron. Når du derimod trimmer et klip i ethvert *andet* spor, udfyldes mellemrum ikke automatisk og ingen andre spor berøres.

Denne standardadfærd for trimning forenkler redigering i de fleste tilfælde, men Studio giver dig også mulighed for at vende denne adfærd om, når der er brug for det. Hvis du bruger <u>Ctrl</u> tasten, inden du begynder at trimme et klip i *videosporet*, vil hverken dette eller noget andet klip blive flyttet og ingen mellemrum udfyldt. Der er ingen indvirkning på andre spor.

I mellemtiden vil brug af <u>Ctrl</u> ved trimning af klip i andre spor igen omvende den normale adfærd. Klippene i sporet vil rykke sammen for at lukke ethvert mellemrum der opstår som følge af trimningen. Klip i andre spor end det, der bliver trimmet, er igen uberørte.

Bemærk: Se side 42 for en beskrivelse af den parallelle opførsel for <u>Ctrl</u> ved sletning af klip.

Tips til trimning af klip

Hvis du har problemer med at justere kanterne på klippene under trimning, skal du gøre det følgende:

- Undersøg, om du har valgt det klip, du ønsker at trimme, og at det er det *eneste* klip, der er markeret.
- Udvid Tidsskalaen, så det er lettere at foretage finjusteringer.
- Undgå at udvide Tidsskalaen *for* meget, da klippene i så fald vil komme til at se meget lange ud. Hvis det sker, bør du gå baglæns, indtil skalaen har den størrelse, du ønsker, eller mindske skalaen ved at trække den mod venstre, eller vælge en værdi i menuen for Tidsskalaen.

Trimning med værktøjet Klipegenskaber

Selvom det er muligt at trimme videoklip direkte ⊁ på Tidslinjen med en nøjagtighed helt ned til den enkelte frame, er det ofte hurtigere og nemmere at opnå en nøjagtig trimning med værktøjet Klipegenskaber. For at få adgang til værktøjet skal du vælge det klip, du ønsker at ændre, og derefter bruge som menukommandoen Toolbox \succ Modify Clip Properties, eller klikke på en af værktøjsknapperne øverst til venstre i Filmvinduet. (Hvis du klikker på den samme knap endnu en gang, vil du lukke for værktøjet.)

Når du arbejder med videoklip – faktisk, *ethvert* klip foruden titler – kan du også åbne og lukke værktøjet *Clip properties* (Klipegenskaber) ved at dobbeltklikke på klippet i en hvilken som helst visning i Filmvinduet. Værktøjet Klipegenskaber kan bruges til at ændre alle typer klip. Der hører et sæt værktøjer til hver type klip.

Tekstfeltet Navn: Når det drejer sig om videoklip, har de fleste af funktionerne i Klipegenskaber at gøre med trimning. Den eneste undtagelse er tekstfeltet Navn, som giver dig mulighed for at give klippet et nyt navn i stedet for det standardnavn, som Studio har tildelt det.

Feltet *Navn* findes i værktøjet *Klipegenskaber* for alle typer klip. Klipnavne anvendes i Filmvinduets Tekstvisning og kan også ses som etiketter, der bliver vist, når du kører musen hen over klippene i Storyboardvisningen.



Forhåndsvisningsområder: Særskilte forhåndsvisningsområder viser *start-* og *slut-*frames i

et "trimmet" videoklip sammen med en tæller og jogknapper. Layoutet for hver forhåndsvisning minder om Afspillerens layout ved normal redigering.

af afspilningsplaceringen: Markøren i Indstilling bunden af værktøjet lader dig gå til et hvilket som helst sted i klippet. Du kan også vælge et sted at starte hjælp afspilningen fra ved af tælleren eller jogknapperne, er placeret som mellem de to forhåndsvisninger.

Brug af tællerne: De tre tællere er alle relaterede til begyndelsen af klippet, som har placeringen 0:00:00.0. Som med tælleren på Afspilleren kan du justere tællerne i værktøjet Klipegenskaber ved at klikke i et af de fire felter (timer, minutter, sekunder, frames) for at vælge og derefter bruge jogknapperne. Hvis ingen af felterne er valgt, rykker jogknapperne afspilningen en frame frem eller tilbage.

Transportknapper: Mens værktøjet Klipegenskaber er i brug, vil transportknapperne i det midterste område blive vist i stedet for dem, der findes på Afspilleren. Disse specielle transportknapper omfatter også en knap til Afspil loop/Pause som kan bruges til gentagne gange at køre gennem den trimmede del af klippet, mens du justerer trimpunkterne.

Placering af trimpunkter: Knappen med den venstre klamme **(** ved siden af tælleren for den venstre forhåndsvisning og knappen med den højre klamme **)** ved siden af tælleren for den højre forhåndsvisning placerer de respektive trimpunkter ved den aktuelle placering.

Du kan også justere de to trimpunkter ved at:

- Indtaste en værdi direkte i den tilhørende tæller
- Justere et tællerfelt med jog-knapperne.
- Trække i de tilhørende trimhåndtag

Tekstfeltet Varighed: Dette felt viser længden af det trimmede klip i timer, minutter, sekunder og frames. Hvis du ændrer på værdien for varigheden, enten ved at ændre direkte i værdierne eller ved at klikke på de tilhørende jogknapper, vil du rent faktisk ændre på selve udgangspunktet for klippet. Du kan naturligvis ikke ændre varigheden til mindre end 1 frame eller til mere end den oprindelige videoscene. **Tip til anvendelse:** Hvis du ønsker at skifte fra trimning af et klip på *videosporet* til et andet klip, kan du bare klikke på det nye klip, mens værktøjet *Klipegenskaber* stadig er åbent, eller du kan trække Tidslinjemarkøren hen til det nye klip.

Gendannelse af trimmede klip

Hvis du ombestemmer dig med hensyn til en trimning (eller en række af trimninger), efter du har set dem igennem, kan du enten bruge knappen Fortryd (eller $\underline{Ctrl+Z}$) eller manuelt nulstille det trimmede klip via en af følgende metoder:

- Træk i klippets højre kant på Tidslinjen, indtil det ikke kan strækkes længere,
- I værktøjet *Klipegenskaber* kan du trække i trimhåndtagene frem til slutningen på klippet.



Hvis du vil indsætte et klip på *videosporet* midt i et andet klip, skal du opdele det sidstnævnte klip i to og derefter indsætte det nye klip. "Opdeling" af klip betyder faktisk, at klippet duplikeres, og begge klip bliver automatisk trimmet, så det første klip slutter ved opdelingspunktet, og det andet starter samme sted.

For at opdele et klip i Tidslinjevisning:

1. Vælg opdelingspunktet.

Du kan bruge en hvilken som helst metode til at justere den nuværende position, enten ved at flytte Tidslinjemarkøren, klikke på *Afspil* og derefter *Pause*, eller ved at ændre værdien på tælleren i Afspilleren.

- 2. Du skal enten højreklikke på det klip, du vil opdele, og vælge *Split Clip* (opdel klip) fra popup-menuen, *eller* sikre dig, at redigeringslinjen er placeret nøjagtig dér, hvor du ønsker at opdele klippet og derefter klikke på knappen *Opdel klip/scene* (barberbladet) (se side 42).
- 3. Klippet bliver opdelt på det pågældende sted.

Sådan gendanner du et opdelt klip:

- Brug knappen *Fortryd* (eller tryk <u>Ctrl+Z</u>). Selv hvis du har foretaget dig andet, siden du opdelte klippet, vil fortrydelsesfunktionen i flere trin gøre det muligt at fortryde så langt tilbage, som det er nødvendigt. Eller:
- Hvis du ikke har lyst til at fortryde flere trin på grund af mellemliggende handlinger, som du ikke ønsker at annullere, kan du udskifte de to halvdele af det opdelte klip med det oprindelige fra Albummet. Eller:
- Slet den ene halvdel af det opdelte klip og trim den anden.

Sådan kombinerer du klip i Filmvinduet:

Vælg de klip, som du vil kombinere, højreklik, og vælg derefter Combine Clips (Kombiner klip).

Denne handling er kun mulig, hvis kombinationen af klip giver et klip, som er gyldigt – dvs. et sammen-

hængende uddrag af kildevideoen. På tidslinjen kan man se, hvilke klip der kan kombineres, ved at der er en punkteret linje mellem dem på det sted, hvor de støder op til hinanden.



Bemærk: Andre tilgange til de redigeringstyper beskrevet her, der gør brug af overlægningssporet, beskrives i Kapitel 8: Redigering med to spor.

Under de fleste former for redigering synkroniserer Studio automatisk klippene på de forskellige Tidslinjespor. For eksempel vil den forholdsmæssige placering af alle klip til højre for indsætningspunktet være uændret, når du indsætter en scene fra Albummet.

Nogle gange vil du muligvis gerne tilsidesætte standardsynkroniseringen. Måske ønsker du at indsætte et nyt videoklip i projektet uden at flytte andre typer klip. Eller måske vil du redigere videoen uafhængigt af det tilhørende oprindelige lydspor – en værdifuld teknik med mange variationer som diskuteret nedenfor.

Sådanne specielle redigeringsfunktioner er mulige ved brug af sporlås-knapperne (knapper til låsning af spor) langs den højre side af Filmvinduet i Tidslinjevisningen. Alle standardsporene (undtaget *menu*-sporet) er forsynet med en låsningsknap. Se "Låsning af spor" på side 42 for at få mere at vide om sporlåsning.

Et låst spor bliver nedtonet i Tidslinjevisningen, hvilket indikerer, at klippene på det pågældende spor ikke kan vælges eller redigeres i nogen af de tre visninger. De vil heller ikke blive påvirket af redigeringshandlinger på de ulåste spor.

Bortset fra *menus*poret kan enhver anden kombination af spor låses.



Låsning af *titel*-sporet forhindrer for eksempel at titlens varighed ændres, selv om du beskærer klip på hoved-*video*-sporet i det samme tidsindeks.



Når *titel*-sporet bliver låst op, vil en beskæring af hoved-videoklippet samtidig resultere i en beskæring af titlen.

Indsætningsredigering

Normalt i Timeline-redigering, behandles et videoklip og dens oprindelige lydspor som en enhed. Deres specielle forhold symboliseres i Movie Window af linjen, som forbinder *video*-sporets indikator med *original lyd*-sporets indikator, hvilket viser at den sidste afhænger af den første.

Knapperne til sporlåsning gør det muligt at arbejde med de to spor uafhængigt, så man kan lave såkaldt indsætningsredigering, hvilket normalt betyder, at man udskifter en bid af klippet på *video*sporet, mens sporet med *original lyd* fortsætter uden afbrydelse.

Bemærk: Insert-redigering kan også udføres på *overlægningsvideo*og *lydspor* ved brug af metoder magen til dem, som her beskrives. Se *Kapitel 8: Redigering med to spor* for detaljer.

For eksempel vil du måske gerne i en sekvens med en person, som fortæller en historie, lægge et klip ind i midten af et smilende (eller sovende!) publikum uden at afbryde den primære lydkilde.

For at lave indsætningsredigering på videosporet:

1. I Tidslinjevisningen i Filmvinduet skal du klikke på låsen til *original lyd* og derved låse sporet.

Låseknappen oplyses med rødt og selve sporet nedtones, så du kan se, at indholdet ikke vil blive påvirket under redigering.

2. Ryd plads på videosporet til det videoklip, som du vil sætte ind. Placer Tidslinjemarkøren på det punkt, hvor du vil have, at klippet skal begynde, og brug knappen Opdel klip/scene. Gå derefter hen til det punkt, hvor indsætningen skal slutte, og opdel klippet igen. Til sidst sletter du den del af videoen, som du ønsker udskiftet med det indsatte klip.

Eftersom lydsporet stadig er låst og dermed intakt, vil videoen til højre for indsætningspunktet ikke rykke mod venstre og derved dække det hul, som du har lavet i Tidslinjen, for så ville video og lyd ikke længere være synkroniseret. Hvis du gennemså din video nu, ville du få sort skærm på det sted, hvor du havde klippet, mens lyden stadig ville fortsætte som normalt.



 Det eneste, der mangler nu, er at placere det klip, som du gerne vil sætte ind. Træk klippet (enten fra Albummet, Projektskraldespanden eller andre steder på Tidslinjen) ind i hullet på *videosporet*, som du netop har lavet.



Hvis det indsatte klip er for langt til det hul, som du har lavet, bliver det automatisk tilpasset, så det passer til. Du kan justere trimningen med værktøjet Klipegenskaber.

Sådan laver du indsætningsredigering på det oprindelige lydspor

Den omvendte form for indsætningsredigering, hvor et lydklip sættes ind på sporet til *original lyd* over et ubrudt videospor, anvendes ikke lige så ofte, men det er lige så let at foretage i Studio.

Metoden minder om metoden til indsætning af video: Du skal blot bytte om på de to spor for hvert trin i processen.

Opdelingsredigering

I "opdelingsredigering" trimmes et klips video- og lydside individuelt, så overgangen til den ene indtræder før overgangen til den anden.

Bemærk: Opdelt redigering kan også udføres på *overlægningsvideo*og *lydsporet* ved brug af metoder magen til dem, som her beskrives. Se *Kapitel 8: Redigering med to spor* for detaljer.

I et "L-klip" kommer videosiden før dens synkroniserede lyd. I et "J-klip" optræder lydsiden først.

Tip: For hurtigere og mere præcis trimning kan det være en fordel at have værktøjet *Klipegenskaber* åbent, når du følger fremgangsmåden i denne sektion. For at åbne værktøjet skal du bare dobbeltklikke på et af videoklippene, inden du begynder.

L-klip

I et L-klip optræder videoklippet før lydklippet.

Forestil dig et undervisningsprogram, hvor videoen af og til klipper væk fra taleren, så man kan se de rejseeller dyrescener, der illustrerer programmets emne.



Lyd og video klippes samtidig.

I stedet for at klippe lydsiden og videosiden samtidig kan du f.eks. lade talerens stemme glide ind over den efterfølgende scene. Derved bliver det klart for videoens publikum, at den nye scene, som de nu ser, illustrerer det, taleren netop har beskrevet.

Bemærk at grænserne mellem video- og lydklippet i det endelige klip nu har form som et L.



Lyden slutter efter videoen. Der opstår således en "L"form som vist i denne illustration.

Denne teknik kan bruges på mange effektive måder. Metoden bør overvejes i de tilfælde, hvor det efterfølgende klip illustrerer det, der ligger på lydsiden i det foregående klip.

Sådan laver du et L-klip:

- 1. Juster Tidslinjen, så du let kan tælle antallet af frames eller sekunder, som du ønsker at, overlappet skal vare.
- 2. Vælg det venstre klip og trim dets højre kant til det punkt, hvor du vil have, at lydsiden skal slutte.



3. Lås lydsporet. Træk nu den højre kant på samme videoklip tilbage mod venstre til det punkt, hvor du vil have, at det følgende klips video skal starte.



4. Mens lydsporet stadig er låst, skal du trække det andet videoklip mod venstre, indtil det ligger op ad det oprindelige klip.

Hvis der ikke er nok overskydende video i starten af det andet klip til, at trimningen kan udføres, skal du først trimme en passende del af både video *og* lyd og derefter prøve igen.



5. Lås lydsporet op.

Videosporet klipper nu over til det andet klip før lydsporet. Der er blevet trimmet video fra slutningen af første klip og trimmet lyd fra starten af det andet klip.

J-klip

I J-klip sættes den nye lyd ind før videoen skifter over. Dette kan være effektivt, hvis lydsiden i det andet klip skal forberede seeren på materialet i scenen. Hvis vi vender tilbage til eksemplet med undervisningsudseendelsen fra før, kan vi forestille os, at vi ønsker at vende tilbage til taleren i slutningen af det indsatte klip. Hvis vi lader næste del af forelæsningen optræde på lydsporet et lille øjeblik, inden videoen viser os taleren igen, vil skiftet virke meget mindre pludseligt.

Denne gang ligner grænsen mellem video- og lydsiden et stiliseret J:



Lyden klippes ind før videoen. Der opstår således en "J"-form, som kan ses i denne illustration.

For at lave et J-klip:

- 1. Juster Tidslinjen så du let kan tælle antallet af frames eller sekunder, som du ønsker, at overlappet skal vare.
- 2. Som før skal du trimme den højre kant på det venstre spor, både for video og lyd, svarende til det interval, du vil have, at det skal overlappe.
- 3. Lås lydsporet. Træk den højre kant af samme klips video tilbage mod højre svarende til overlappets længde.
- 4. Lås lydsporet op.

Lyden klipper nu over til det andet klip forud for videoen.

Bemærk: Procedurerne beskrevet ovenfor til at lave Lklip og J-klip er ikke de eneste mulige måder at gøre det på. Med J-klip kunne en anden metode f.eks. være at trimme det højre klip til det ønskede starttidspunkt for videoen, og derefter med videosporet låst trække lydsporet til venstre, så det overlapper lyden på det venstre klip.



Selv med de effektive redigeringsværktøjer i Studio kan det virke som et overvældende arbejde at lave en musikvideo. Dusinvis af små klip skal tilpasses meget nøjagtigt til hinanden og i forhold til rytmen i musikken, før musik og video kan fungere som en helhed.

Med Studios SmartMovie værktøj kan du nærmest øjeblikkeligt opbygge en dynamisk musikvideo, som er synkroniseret til beatet og i den stil og med den video og lyd, som du ønsker.

Du kan også lave diasshow. *SmartMovie* kan øjeblikkeligt lave et diasshow ud fra et sæt billeder i en række stilarter og med synkroniseret musik.



SmartMovie-værktøjet styrer dig gennem skabelsesprocessen med enkle, trinvise instruktioner. For at starte skal du benytte Albummet til at finde den videooptagelse eller

de billeder, du vil inkludere, og trække dem over i Film-vinduet.

Tip: Når man arbejder med lydklip, anbefales det at benytte Timeline-visning i Movie Window.

Når det visuelle er på plads, kan du tilføje et klip med ScoreFitter,CD lyd eller digital musik (**wav**, **mp3**) til sporet *baggrundsmusik*. Varigheden af dette klip – og ikke mængden af det visuelle materiale, du tilføjer – bestemmer længden af din musikvideo. Hvis du ikke tilføjer tilstrækkeligt visuelt materiale, vil SmartMovie benytte dine videoklip eller billeder flere gange for at opnå den krævede varighed. Omvendt vil klip eller billeder blive udeladt, hvis du tilføjer mere, end der er plads til inden for sangens varighed.

Undtagelse: Når du laver et diasshow med *Benyt alle billeder* afmærket (se nedenfor), er det antallet af billeder, du tilføjer, der bestemmer længden af det færdige resultat – ikke varigheden af musikklippet.

SmartMovie stilarter

Vælg en *stilart* fra rullemenuen øverst i *SmartMovie* værktøjsvinduet. Et udvalg af stilarter tilbydes Et udvalg af stilarter tilbydes til såvel musikvideoer som diasshow-projekter.



En kort beskrivelse af hver enkelt stilart ses i statusboblen, når du ruller ned over listen.

Til video-stilarter fås det optimale resultat, hvis den oprindelige varighed af din videooptagelse er cirka



dobbelt så lang som dit lydspor. Hver af diasshowstilarterne har sit eget ideele forhold mellem antallet af billeder og sangens længde. *Statusboblen* hjælper med at få de rette forhold.

SmartMovie muligheder

Muligheden *Brug klip i tilfældig rækkefølge* giver dig mulighed for at mixe det visuelle materiale uden at tage hensyn til dets første sekvens. Denne mulighed er standard i nogle stilarter. Det gør slutproduktet relativt ensartet, men går ud over eventuel kontinuitet i fortællingen af originalmaterialet.

| Music Video - Vaudeville | • |
|-----------------------------|----------------|
| 😅 Use clips in random order | Use all images |

Afmærk *Benyt alle billeder* for at sikre, at de stillbilleder, som du har tilføjet projektet, også bliver brugt i diasshowet – uafhængig af varigheden af den musik, som du benytter. Studio gentager eller tilpasser musikklippene, så de passer til det antal billeder, du har valgt.

Bemærk: Valgmuligheden *Benyt alle billeder* har kun betydning for SmartMovie diasshows – ikke på musikvideoer.

Relativ volumen barren tilpasser styrken i *baggrundsmusikken* til andre lydspor. Kør barren helt til højre hvis du *kun* ønsker at høre musiksporet i den færdige video.



Det sidste trin i konfigurationen består i at gå ind i teksten i starten og slutningen af optagelsen. Hver enkelt linje tekst består af to redigeringsfelter. Benyt <u>Tab</u> og <u>Skift+Tab</u> til at springe mellem felterne til venstre og højre.

| Opening Title | | |
|--------------------------|-----------------|---|
| Presto est demonstrandum | | |
| Closing Credits | | |
| Directed by | Thorkney G | |
| Producer | Siobhan Naboshi | = |
| Created with | Pinnacle Studio | |
| | | - |

Det store øjeblik...

Klik til slut på knappen *Opret SmartMovie* og læn dig tilbage, mens Studio skaber din film.

Create SmartMovie

Montage[®] temaer og temaredigering

Med Studio's særlige Montage-"temaer" kan man på en effektiv, men lettilgængelig måde lære forskellige



metoder til at lave slideshows, animationer og flersporsredigering. Ved hjælp af temafunktionen kan du tilføre dine videooptagelser et mere professionelt udseende, og samtidig bevare en sammen-

hængende struktur. Hvert tema består af et sæt skabeloner, der kan applikeres dit projekt som "temaklip". Du kan lave flotte, visuelt stærke sekvenser, der integrerer kunstnerisk udformede tekster og animationer med dine egne billeder og videoklip.

Bemærk: "Titler" oprettet ud fra et Montage-tema er ikke relateret til dem fra sektionen Titler i Albummet eller dem, der er oprettet med Studios titeleditorer. Temaer er lettere at anvende og kan bidrage med effekter, som ikke er tilgængelige for almindelige titler. Til gengæld giver titeleditorerne dig en finere kontrol over titlernes udseende.

De medfølgende temaer er hver især blevet designet til at dække et typisk behov. Indenfor hvert tema er de tilgængelige skabeloner designet til at komplementere hinanden når de benyttes i samme projekt. F.eks. indeholder de fleste temaer en Åbningsskabelon og en tilsvarende Afslutningsskabelon. Mange skabeloner giver også en eller flere Overgangsskabeloner til overgange fra et videoklip eller billede til et andet.



Udseendet af et temaklips tidslinjeikon viser dens struktur. Ovenfor, fra venstre til højre, ses et Åbnings-, et Overgangs- og et Afslutningsikon. Zigzag-mønstret passer med placeringen af video i fuld størrelse i klippet. Videoen i slutningen af Åbningen og i starten af Slutningen, kan redigeres til at passe med videoen i Overgangen; derved angiver zigzag-mønstret også grafisk hvordan skabelonerne kan benyttes sammen.

Hver skabelon definerer en video eller grafisk sekvens med blanke felter, som skal udfyldes af dig. De fleste skabeloner har en eller flere felter til videoklip eller billeder. Mange skabeloner giver dig mulighed for at angive overskrifter til titler og nogle har yderligere parametre til andre specielle egenskaber.

Temaskabeloner gemmes i deres egen sektion af Albummet. Det første trin til at bruge en valgt skabelon er at få den ind i dit projekt som et temaklip. Dette gøres normalt ved at trække ikonet fra Albummet og over i Filmvinduet.

I Filmvinduet betragtes temaklippet som et normalt selvstændigt videoklip. For at ændre på klippet, mend formålet at udfylde de tomme felter, skal du benytte værktøjet *Temaeditor*.



Temaskabelonernegemmes i sektionen *Temaer* i Albummet. Albummet viser alle skabelonerne indenfor et givent tema, som vælges fra en rullemenu. For at bruge en skabelon trækkes ikonet blot fra Albummet og over i Filmvinduet.



Vælg et tema fra rullemenuen (V) for at vise de tilgængelige skabeloner (H). For at bruge en skabelon trækkes dens ikon ned i Filmvinduet.

Når Filmvinduet er i Tidslinjevisning, så kan temaklip trimmes og redigeres ligesom normale videoer. Du kan udvide dem med overgange og effekter, justere lyden og så videre. Ligesom med diskmenuer, kan de konfigureres med et specielt redigeringsværktøj, som åbner automatisk når klippet tilføjes til projektet, eller hvis man efterfølgende dobbeltklikker på det.



Temaklippet (som er valgt i illustrationen) behandles som en enhed i Filmvinduet. Dets specielle egenskaber kan ændres med værktøjet Temaeditor (dobbeltklik på klippet for at åbne).

Værktøjet *Temaeditor* giver brugeren mulighed for at tilpasse et temaklip ved at justere dets indbyggede indstillinger eller angive underklip af video eller lyd, som det kan benytte. Editoren kan også tilgås via menuen *Værktøjskasse* \geq *Rediger tema*.



Værktøjet Temaeditor lader dig angive temaelementer som f.eks. videoklip eller billeder, indstillinger for egenskaber og tekstoverskrifter. Der kan tilføjes klip ved at trække dem enten fra editorens eget minialbum (venstre side af værktøjet) eller fra Filmvinduet.

Temabaggrunde

Nogle temaer har indbyggede grafiske baggrunde, en valgbar baggrundsfarve, eller begge dele. Mange af disse har også en

Pinnacle Studio

afkrydsningsboks *Baggrund* i værktøjet *Temaeditor*, som gør baggrunden gennemsigtig, når den er markeret. Dette gør, at temaet kan anvendes på *overlægningssporet* med *videosporet* som dens baggrund.

Tema-sektionen i Albummet

- I Albummet kan man se skabelonerne for ét tema af gangen. Ligesom med videoscener, så kan du benytte musen til at vælge, afspille eller tilføje en temaskabelon:
- Enkeltklik henter skabelonen til Afspilleren, hvor den kan afspilles med transportkontrollerne.
- Dobbeltklik henter skabelonen til Afspilleren og begyder afspilningen med det samme.
- Ved at trække skabelonen til Filmvinduet, eller højreklikke på dets ikon og klikke på kontekstmenukommandoen *Tilføj til film*, så indsættes det i dit projekt. Ligesom med menuer, så åbnes et specielt editorværktøj når et temaklip tilføjes til filmen.

Sådan oprettes temaklip

For at oprette et temaklip kan man benytte enhver standardmetode for tilføjelse at indhold til dit projekt:

- Træk et ikon fra Albumsektionen *Temaer* og til Filmvinduet.
- Vælg *Tilføj til projekt* i en temaskabelons ikons højrekliks kontekstmenu.

• Indsæt indholdet af Windows' udklipsholder efter du har klippet eller kopieret et eksisterende temaklip.

Hvert tema er konfigureret til at dukke op på et passende spor i forhold til temaets type af indhold:

- Temaer, hvis indhold er en grafisk overlægning med gennemsigtig baggrund, såsom en titel eller en PIP-frame, tilføjes normalt til *Titel*-sporet.
- Temaer med video til kant, som f.eks. åbningssekvenser, kan tilføjes til *Hovedvideosporet* eller *Overlægningsvideosporet*.

Standardlængden på et temaklip afhænger af designet på den individuelle skabelon.

Hvis du slipper et nyt temaklip på et eksisterende på Tidslinjen, så bliver det nye klip indsat ved siden af det gamle, eller det erstattes helt. Når du slipper knappen vælges den operation der skal foretaget ud fra musepilens position i forhold til det eksisterende klip.

Sådan indsættes et temaklip før eller efter et eksisterende klip: Hvis du slipper det nye klip nær ved starten eller slutningen af et eksisterende temaklip, så indsættes det ligeledes før eller efter det eksisterende klip. Placeringslinjerne, som angiver positionen af det nye klip på Tidslinjen, angives med grøn farve.



Et nyt temaklip, her vist med 'kopi'-musepointeren, trækkes hen nær begyndelsen af klippet på venstre hånd. Grønne placeringslinjer angiver hvor det nye klip bliver indsat.

I illustrationen angiver placeringslinjerne grænserne for klippet, som vil blive oprettet ved at slippe museknappen på den nuværende position, baseret på skabelonens standardlængde. Alle eksisterende klip vil blive flyttet mod højre for at gøre plads til det nye klip. Hvis du istedet slipper det nye klip mod den højre kant af samme eksisterende klip, så vil det blive indsat efter klippet.

Sådan erstattes et eksisterende klip: Hvis du slipper et nyt temaklip på et eksisterende klip, så erstattes det gamle af det nye. Det nye klip overtager også alle indstillinger fra det gamle klip. Placeringslinjerne, som er vist med blåt, angiver grænserne for klippet der bliver erstattet; uafhængigt af klippets egentlige længde, så overtager det nye klip disse grænser.



Et nyt temaklip slippes på midten af klippet på venstre hånd, hvilket erstatter det. Andre klips positioner bliver ikke ændret.

Sådan arbejdes der med temaklip på tidslinjen

Temaklip opfører sig som normale videoklip i forbindelse med operationer såsom trimming og tilføjelse af overgange.

Når et temaklip bliver trimmet...

Selvom trimoperationer på Tidslinjen er det samme for temaklip, som for videoklip, så afhænger resultatet af trimningen af klippets natur.

I et animeret tema, som f.eks. en smart rullende titel, kører animationen til ende ved den hastighed der er nødvendig i forhold til klippets længde. Ved at afkorte klippet vil animationen blive afspillet hurtigere, men skærer intet af sekvensen.

Klip der indeholder video kan, i modsætning, trimmes som normalt. Mange temaer indeholder et variabel længde videounderklip. Når en af disse er tilstede, så kan klippet udvides så langt som underklippet tillader – uendeligt, hvis underklippet tilfældigvis er et stillbillede.

Indre beskæring af temaer

Når et temaklips skabelon starter eller slutter med en brugerdefineret mængde video i fuld ramme, som mange gør, har Tidslinjen håndtag til at justere mængden af "lead-in"- og "lead-out"-tid – varigheden af delene i fuld ramme. Klik på et håndtag og træk mod venstre eller højre for at justere hver varighed separat. Varigheden af midterdelen af klippet - den animerede del – vil derved blive henholdsvis kortere eller længere. Hvis du vil afbalancere lead-in og lead-out uden at påvirke varigheden af midterdelen, klik da *mellem* håndtagene og træk.



 Klik og træk justeringshåndtaget for at beskære lead-in eller lead-out i et temaklip. Varigheden af midterdelen vil derved blive henholdsvis større eller mindre.
Klik mellem håndtagene for at trække begge på en gang og dermed flytte midten af klippet uden at ændre dets varighed.

For en detaljeret forklaring af temastruktur, se "Et temas anatomi" på side 42.

Overgange og effekter

Overgange kan benyttes i begyndelsen og slutningen af temaklip på samme måde som med andre kliptyper.

Video- og lydeffekter kan som vanligt også tilføjes til temaklippene og påføres til alt indhold i klippet. Der er dog nogle få effekter, som ikke kan benyttes sammen med temaklip, som f.eks. *Hastighed*.

Et temas anatomi

Som eksempel på hvordan temaer fungerer, lad os undersøge det medfølgende tema "Moderne 50'ere", som indholder fem skabeloner.

Alle skabelonerne i dette specifikke tema benytter alle samme baggrundsdesign – et abstrakt rullende mønster. Det er kontinuerligt synligt, undtaget ved fuldframe videosegmenter. Farveskemaet for mønsteret vælges ved hjælp af parameterkontrollen, som er tilgængelige i Temaeditoren for hver af skabelonerne.

Lad os nu se hver skabelon for sig selv, for at se hvordan den er konstrueret ud af elementerne klip og overskrifter, som du kan tilføje fra Temaeditoren.

Åbning: En åbningsskabelon starter som regel med en eller anden animation, herunder titler og credits,



og slutter af med et billede i fuldskærm. Vores eksempel "50'er-stil" følger dette mønster.

Den rullende baggrundsanimation løber gennem det meste af denne sekvens. Inde i animationen vises to omskiftelige overskrifter. De repræsenteres i diagrammet nedenfor med linjer på baren "Animation". Begge overskrifter kommer flyvende ind og ud af framen (den mørke linje), med halvandet sekunds pause, hvor de vises stillestående på skærmen (den hvide linje).



Skemavisning af Åbningsskabelonen af temaet 'Moderne 50'ere' i dets standardlængde på 14 sekunder.

I samme øjeblik som overskrift nr to forlader framen, så startes et animeret panel med det aktive undervideoklip. Videoen zoomer til fuld frameved tiden 11:18 i temaklippet og bliver der til slutningen (den hvide del af "Video"-baren i diagrammet).

Standardlængden på dette temas klip er 13:29. Det indsatte videoklip starter på en fastlåst offset ved 7.03 og løber til slutningen. Dets længde er derfor 6:26. Hvis dit videounderklip er langt nok, så kan du forlænge det overordnede klip og derved forlænge fuldframevideoen. Denne funktionalitet er angivet i diagrammet ovenfor med pilen for enden af "Video"baren.

Overgang A: Overgangsskabeloner forbinder to fuldskærms videosekvenser ved brug af animation. Dette



første eksempel på en overgang starter med et tosekunders billede i fuldskærm, dernæst zoomes der ud, hvorved man kan se en formation af flere videoflader, der kører simultant. Zoomes der ind på det sidste underliggende klip, får man et fuldskærmsbillede, som det er muligt at strække.



Overgang A integrerer flere videokilder.

Overgang B: Denne Overgang, der benyttes til at samle to videoklip, er lidt simplere end Overgang A. Det



første underliggende klip starter i fuldskærm og zoomer derpå ud, mens det roterer væk fra seeren. Når den roterende flades bagside kommer til syne, har det andet underliggende klip erstattet det første. Der zoomes derpå ind på fladen, som til sidst fylder hele billedet.

| 00.00 | 0:00:04.00 | 0:00:08.00 | 0:00:12.00 | 0:1 |
|-------|------------|------------|------------|-----|
| Video | | | | |
| | Video | C | | |
| | Animatio | | | |

Overgang B skaber en mere simpel overgang.

Igen bemærkes det at fuldskærmssegmentet af det andet underklip kan udvides ved at udvide temaklippet på tidslinjen.

Overgang C: Denne ligner Overgang B, bortset fra at det flyvende videopanel foretager en ekstra drejning



i midten for at tilføje endnu et underklip til sekvensen.



Overgang C indeholder et sammenføjende videounderklip.

Det sidste underklip kan fortsat udvides.





Afslutningstemaet er grundlæggendet det spejlvendte af Åbningstemaet.

Sådan åbnes værktøjet Temaeditor

Værktøjet *Temaeditor* giver dig mulighed for at specialdesigne et temaklip ved at lade dig angive dine egne underklip og andre specialdesign. Værktøjet kan startes fra et temaklip i projektet på en af disse to måder:

- Dobbeltklik på klippet i Filmvinduet.
- Vælg Åbn med Temaeditor i klippets kontekstmenu.

Du kan også åbne værktøjet direkte:

- Klik på værktøjsknappen Temaeditor.
- Vælg Temaeditor i menuen Værktøjskasse.

Hvis et klip er markeret i Filmvinduet, så vil det automatisk blive åbnet i editoren, hvis en af disse to metoder benyttes. Hvis der klikkes på et andet temaklip i Filmvinduet mens editoren er åben, så skiftes forhåndsvisningen til dette klip uden at lukke editoren.

Benyt værktøjet Temaeditor

Hver enkelt temaskabelon har sine egne felter til fotoog videoindhold, som repræsenteres af "dropzoner" i Temaeditoren. De fleste skabeloner har mindst en af disse; der er maksimalt seks. Nogle giver også mulighed for tekstoverskrifter og andre parametre nædvendige for at kunne ændre på specielle funktioner.

Temaeditoren er delt i to dele. På venstre side er der et minialbum, som giver adgang til dine video- og stillbillede-biblioteker; på højre side forefindes indstillingspanelet. Der er der dropzoner til dine videoer og billeder, sammen med eventuelle tekstfelter eller andre kontrolelementer der er nødvendige for parametrene i skabelonerne.



Den venstre side af Temaeditor-værktøjet indeholder et minialbum med faner kun til Video og Foto. Den højre side har dropzoner til temaklip og kontroller til at indstille deres parametre. Træk videoklip eller billeder over i en dropzone fra enten minialbummet eller Filmvinduet. Hvis det er nødvendigt at oprette et længere underklip, så kan du også vælge indtil flere klip af fortløbende video og trække dem ind i zonen som en enhed.

Sådan arbejdes der med dropzoner

Sådan fjernes dropzoner: For at slette et underklip fra dets dropzone, højreklik på zonen og vælg *Slet* fra popupmenuen.

Sådan kopieres underklip til Filmvinduet: For at kopiere et underklip fra en dropzone i Temaeditoren til Tidslinjen (eller et andet Filmvindue), højreklik på zonen og vælg *Tilføj til Tidslinje* i menuen. Dette bruges normalt til at tilføje eller ændre en effekt på underklippet, før det trækkes tilbage ind i temaklippet.

Sådan dæmper du lyden på et underliggende klip: Nogle DropZoner er markeret med et lydsymbol , hvilket indikerer, at lyddelen i alle videoer inden for denne zone, vil blive inkluderet i temaklippets lyddel. Hvis du ikke ønsker at gøre brug af denne lyd, så tryk på lydsymbolet for at slå lyden fra i M det underliggende klip.

Sådan tilpasses underklip: Video i en dropzone kan placeres relativt til zonens tidsvindue ved hjælp af musen. Når musepilen indfinder sig i en dropzone med ekstra video tilgængeligt, så ændrer den sig til en dobbelthovedet pil. Klik og hold venstre museknap nede for at kontrollere skydepanelet for *starten af hvert klip under zonen*. Flyt musen frem og tilbage for at angive startframen på underklippet.



For at angive startframen i et underklip, skal du holde venstre museknap nede, mens musepilen er over dropzonen og træk derefter horisontalt. For at gøre det muligt at foretage fine indstillinger, så er musenpilens bevægelse først langsom og bliver derefter hurtigere jo længere afstand der tilbagelægges. Derfor kan en relativt stor bevægelse med musen være nødvendig for at opnå den ønskede justering.

Når du scroller med skyderen for *starten af klippet*, så opdateres ikonet i dropzonen for at vise den nye startframe. Samtidig viser Afspilleren framen ved den nuværende markørs position. Hvis den dropzone du arbejder på er aktiv i det tidsindeks, så vil forhåndsvisningen vise enhver ændring der foretages ved startframen. Når du finindstiller startframen i et underklip, så er det en god ide at sætte markøren et sted, hvor Afspillerens forhåndsvisning vil hjælpe dig mest muligt.
At benytte skyderen for *starten af klippet* vil hverken ændre på underklippets position inde i temaklippet eller dets løbetid. Du vælger blot hvilken del af underklippet, som du ønsker at benytte. Temaeditoren tillader ikke at du kan sætte starten af underklippet så sent at videoen løber ud mens dropzonen stadig er aktiv. F.eks. hvis du slipper en video på 6 sekunder i en dropzone der kræver mindst 5 sekunders video, kan du ikke sætte startpunktet senere end 1 sekund inde i underklippet.

Hvis underklippet er kortere end eller har samme længde som dropzonen, kan der ikke foretages justeringer for startframen. Når temaklippet vises, så bliver det sidste billede i underklippet frosset, om nødvendigt, for at udfylde resten af tiden i dropzonen.

Sådan tilføjes effekter inde i dropzoner

Det er ikke muligt at tilføje video- eller lydeffekter på et underklip i Temaeditoren. Højreklik istedet på til Tidslinien fra dropzonen og vælg Tilføj popupmenuen. Find klippet på Tidslinjen (ved markørens position). Fra nu af er det blot endnu et klip: trim det efter behov og tilføj eller rediger effekter som du er vant til. Til slut trækkes det tilbage til dropzonen og overskriver det eksisterende indhold. Kopien på Tidslinjen kan nu slettes.

Videoeffekter

Videoredigering består primært af at udvælge, sammensætte og trimme videoklip – at sammensætte videoklip med overgange og kombinere dem med andet materiale som f.eks. musik og stillbilleder.

Nogle gange kan du dog også have brug for at ændre i videobillederne selv og derved opnå en bestemt effekt. Værktøjet Videoeffekter i Studio indeholder et omfattende sæt plug-in-videoeffekter, som kan føjes til enten video eller stillbilleder. Se side 42 for en beskrivelse af de grundlæggende effekter, der følger med Studio.

Værktøjet *Videoeffekter* er det ottende værktøj i værktøjskassen Video. Det har to hovedområder:

aŧ

til venstre, en *effektliste*, som viser de effekter, som allerede er tilføjet til de(t) valgte klip, og til højre, et *parameterpanel*, hvor du kan ændre på effekten efter behov.

| Video Effects | | ? Lens Flare | Presets: Bright | |
|---------------|---|--|-----------------------------|-------|
| | : | Direction Flare Direction Nove Size Glow Type | Top-Left to Bottom Right 50 | |
| And Hew Crect | | - the keyformer | G | Reset |

Videoeffekter vs. lydeffekter

I de fleste tilfælde fungerer værktøjet Videoeffekter og Lydeffekter på samme måde, bare på forskellige former for materiale.

Kopier og indsæt effekter

Så snart du har tilføjet en effekt til et klip og justeret den gennem dens parameterpanel, giver Studio også mulighed for at anvende den på andre klip i tidslinjen i Film-vinduet. Dette er tidsbesparende, når du arbejder på et komplekst projekt med et stort forbrug af effekter, især hvis du gør brug af tastaturgenvejene til rådighed.



Hvis du vil kopiere en individuel effekt fra et klip, der har flere effekter, højreklik da direkte på dens klipikon og vælg kommandoen (*Kopier 'Forstørrelses'-effekt* på billedet.) Effekten, samt alle dens parametre og keyframes (hvis der er nogen), er derefter til rådighed til at blive indsat i andre klip i projektet.

Arbejdet med effektlisten

Hvert video- eller billedklip i dit projekt kan justeres med en eller flere videoeffekter. De enkelte effekter anvendes på de oprindelige billeder et efter et i den rækkefølge, som de er angivet i værktøjet Videoeffekter.



Fluebenene ud for hvert effektnavn gør det muligt for dig at slå de enkelte effekter til og fra, uden at du behøver at fjerne dem fra listen (hvorved de valgte justeringer ville gå tabt). I illustrationen ovenfor er effekten "Water Drop" (vanddråbe) slået fra, mens de to andre effekter stadig er slået til.

Tilføj og slet effekter

For at tilføje en effekt til listen for det aktuelt valgte klip skal du klikke



på knappen *Tilføj ny effekt*, som åbner en *effektliste* i højre side af værktøjsvinduet.

Klik på et emne i listens *Kategori*-liste for at vise navnene på de individuelle effekter i den pågældende kategori. Vælg den effekt, du vil tilføje, og klik *OK* for at tilføje effekten.

For at fjerne den valgte effekt fra listen skal du klikke på knappen *slet effekt* (skraldespanden).





Videoeffekt-browseren er her åben på Studio Ultimate RTFX-siden, som indeholder en række yderligere effekter til Studio Ultimate. De andre angivne pakker indeholder andre premiumeffekter, der skal købes separat. Den sidste kategori, Flere Effekter, åbner en side på Avids hjemmeside, hvor flere premiumeffekter er til rådighed.

Video- og lydeffekter, der skal tilkøbes, ligesom andet låst indhold i Studio, kan frit afbenyttes, men der lægges et vandmærke henover videoen, når den afspilles. For at benytte effekten i egentlig produktion, kan du købe en *aktiveringsnøgle* uden overhovedet at forlade Studio-programmet. For information om køb af låste video- og lydeffekter og andet betalingsindhold til Studio, se "Udvid Studio" på side 13.

Ændring af effekters rækkefølge

Det samlede resultat af mere end én effekt på det samme klip er forskelligt alt afhængig af, hvilken rækkefølge effekterne bliver brugt i. Med op- og nedpilene kan du styre hver effekts placering i behandlingskæden. Knapperne flytter den effekt, som du har markeret.

Justering af effektparametrene

Når du vælger en effekt på effektlisten, vil du få adgang til en række paneler i højre side af værktøjet Videoeffekter, så du kan justere parametrene for effekten, hvis der er nogen.



Panelerne til de grundlæggende effekter, som følger med Studio, er beskrevet nedenfor (begynder på side 42). Tilføjelseseffekter beskrives i deres egen onlinedokumentation, som du kan få adgang til ved at trykke på funktionstasten <u>F1</u> eller klikke på knappen *hjælp* ?øverst til venstre i parameterpanelet.

Bemærk: Nogle plug-in-effekter kan have deres eget parametervinduer, som har deres egne specialiserede paneler. I disse tilfælde vil du blot se en enkelt *Edit*knap i parameterpanelet i effektværktøjet, som sender dig til justeringspanelet for den pågældende effekt.

Brug af forudindstillede parametre

For at forenkle brugen af parametrene har mange effekter presets (forudindstillede værdier), så du let kan indstille en effekt ved blot at vælge et navn fra listen. I Studio Ultimate findes to slags forudindstillinger: *statisk*, som lagrer et enkelt sæt effekt-parametre, og *keyframe*, der lagrer flere sæt parametre som keyframes (se nedenfor).

| ? Pan And Zoom | | Presets: | Big Zoom 💌 |
|---------------------|---|----------|-------------------|
| Zoom | | | Static Presets |
| | | | Pan And Zoom |
| Horizontal Position | | | Keyframed Presets |
| | Ŭ | | Small Zoomer |
| Vertical Position | | | Big Zoom |
| Reduce flickering | | | Pan Across |
| | | | Pan Down |
| | | | Pan Corners |

I de versioner af Studio, der ikke understøtter keyframing, kan man kun benytte statiske forudindstillinger.

Ofte kan konfigureringen foregå hurtigst, hvis man begynder med den forudindstilling, der er nærmest det ønskede, og derefter finjusterer parametrene manuelt.

Reset-funktioner: En særlig type forudindstilling er fabriksindstillingen



af hver enkelt funktion. Denne indstilling kan genskabes når som helst ved at klikke på *Reset*-knappen nederst på panelet over parametre.

Hvis man trykker på *Reset*, mens keyframing benyttes, tilføres de forudindstillede standard-parametre kun til keyframen i filmens nuværende position. Denne keyframe dannes, hvis dette ikke allerede er sket.

Keyframing

Parametrene for videoeffekter i Studio angives almindeligvis ved den første frame i et videoklip og bibeholdes frem til slutningen af klippet.



Almindeligvis ændres parametrene for en effekt ikke undervejs i det klip, som effekten anvendes i.

Keyframing – muligheden for at lave glidende justeringer til parametrene *i løbet* af et videoklip – åbner op for en lang række nye måder at bruge effekter på i dine film.

Tilgængelighed: Keyframing, som beskrevet her, er kun tilgængelig i Studio Ultimate.

Hver keyframe indeholder et komplet sæt parametre for effekten, og specificerer ved hvilken frame i løbet af disse klip, at de nye parametre skal være fuldt ud trådt i kraft.



Med keyframing kan du ændre parametrene så ofte du vil i løbet af et klip.

Mellem de individuelle keyframes justeres de numeriske parametre automatisk fra frame til frame, således at de individuelle keyframes bindes sammen i et glidende forløb.



Du kan se en grafisk udlægning af keyframes i eksemplet ovenfor. Værdierne Zoom (Z), Vandret position (H) og Lodret position (V) indstilles med keyframe 1 i starten af klippet, hvor keyframe 2 er ca. 1/3 inde i klippet, og keyframe 3 er i slutningen af klippet. Værdierne justeres glidende henover de mellemliggende frames.

De fleste effekter understøtter keyframing. Nogle få gør dog ikke, enten fordi de ikke har nogen parametre, eller fordi at de – som med effekten Fart – ikke kan have nogen logiske keyframes.

Eksempler på keyframing

For hver tilkoblet effekt kan et klip i princippet have ligeså mange keyframes som frames. I praksis har du dog kun brug for nogle få.



To keyframes er nok til at lave en glidende overgang imellem to parametre fra en indstilling til en anden igennem et klip.

Keyframing giver dig en præcis kontrol over måden en effekt anvendes i et klip. Det bliver for eksempel simpelthen bare et spørgsmål om at fade en effekt ind og ud.



Med i alt fire keyframes kan du skrue op for en eller flere parametre i starten af et klip, og skrue ned for dem igen i slutningen af klippet.



Et pan-og-zoom diasshow som det beskrevet under "Redigering af billedklip-egenskaber" (side 42) kan skabes ved at bruge Pan-og-Zoom effekten på et enkelt stillbillede-klip. To keyframes med identiske parametre udgør starten og slutningen for hver visning – uanset hvor mange der så end er brug for – i filmen.

Anvendelse af keyframing

I parametervinduet for alle effekter, der understøtter keyframing, find og sæt et mærke i tjekboksen *Brug keyframes*. Hvis du ikke har gjort det, vil effekten kun anvende et enkelt sæt parametre hele vejen igennem klippet.



Når du slår keyframing til for en effekt, skabes der automatisk to keyframes. Den ene placeres i starten af klippet, den anden i slutningen. Parametrene for begge indstilles til den værdi, som effekten ville have haft uden keyframes. I Filmvinduets tidslinjevisning vises en keyframe som et nummereret flag på videoklippet. Keyframe-flagene vises så længe effektparametervinduet er åbent.



Keyframes for den åbne effekt i effektparametervinduet vises som nummererede flag over en lodret linje. Den nuværende keyframe har et oplyst flag, som keyframe nr. tre har det her.

Samtidig kan du finde yderligere justeringsmuligheder i bunden af parametervinduet: Knapperne *Tilføj* og *Fjern*, indikatoren for *Nuværende keyframe* med pile til at vælge forrige og næste keyframe, og endelig tælleren *Keyframe-tid* med jog-pile.



En række nye justeringsmuligheder kommer frem i bunden af parametervinduet, når keyframes slås til.

Indikatoren for *Nuværende keyframe* viser nummeret på den keyframe i klippet, som du kigger på i Filmvinduet netop nu. Brug pilene til at gå fra keyframe til keyframe. Når du klikker på dem, hopper tidslinjemarkøren frem til den næste keyframe.

Når du kigger på frames i din film, hvor der ikke er blevet defineret nogen keyframe, vil indikatoren vise en streg. De viste parameterværdier er dem, som vil gælde for den nuværende frame under afspilning.

For at skabe en keyframe på det pågældende punkt, skal du klikke på knappen $Tilf \phi j$, eller simpelthen bare begynde at justere på parametrene: Hvis du gør det, vil Studio automatisk indsætte en keyframe det pågældende sted.



Keyframes nummereres i rækkefølge fra starten af klippet. Når du tilføjer en ny keyframe, eller sletter en gammel, vil de efterfølgende keyframes blive omnummereret, så de får den korrekte rækkefølge.



Knappen *Slet* kan ses så snart den nuværende frame har tilknyttet en keyframe; Det vil sige, når der i *Nuværende keyframe* står et tal i stedet for en streg.

Tælleren *Keyframe-tid* viser tiden, der er gået i det pågældende klip; altså den frame, du kan se i Afspillervinduet. Første keyframe er derfor placeret i tiden "nul", og den sidste er placeret én frame før klippets samlede længde.

Når det pågældende klip har keyframes, kan deres tidsmæssige placering flyttes med jog-pilene ved siden af tælleren. Placeringen af første og sidste keyframe kan ikke ændres. De andre kan flyttes frit imellem den foregående og den efterfølgende keyframe.



Indstilling af tiden for keyframe 3.

Forhåndsvisning og billedmanipulering

Når du arbejder med værktøjet Videoeffekter og vælger effekter og justerer parameterindstillinger, vil Afspilleren give en løbende opdateret forhåndsvisning af den pågældende frame i din film. At forhåndsvise et enkelt billede giver muligvis ikke meget resultat, når du arbejder med effekter, som udvikler sig over hele klippet (som *Water drop*-effekten, side 42).

I sådanne tilfælde er du nødt til at spole klippet tilbage for at se den fulde virkning af den effekt, du benytter.

Idet mange funktioner kræver et stort antal beregninger, vil en fuldstændigt glat og detaljeret forhåndsvisning af hele klippet i de fleste tilfælde ikke være tilgængeligt lige med det samme. Hver gang en funktion tilføjes eller fjernes, eller indstillingerne ændres, begynder Studio at "overføre" klippet – ved at genberegne dets endelige udseende i baggrunden – uden at afbryde dit arbejde. En farvet bar viser sig i Tidsskalaen over klippet, mens baggrundsberegningen foregår.

Baggrundsberegning er valgfrit. Om nødvendigt kan du slå funktionen fra i panelet *Projektindstillinger* (*Indstillinger* \geq *Projektindstillinger*).



ARKIVET MED VIDEOEFFEKTER

Den i Studio medfølgende plugin til videoeffekter er delt ind i seks kategorier med hvert deres ikon:

- **Rensningseffekter** hjælper til at korrigere for ***** fejl i kildevideoen, som f.eks. støj og kamerarysten.
- **Tidseffekter**, som for eksempel *Fart*, der ændrer afspilningstempoet uden samtidig at påvirke, hvordan de enkelte frames selv ser ud.
- Stilistiske effekter som *Prægning* og *Gammel Optimalistiske* effekter som *Prægning* og *Gammel Optimalistiske* visuelle stilarter, så budskabet kommer endnu bedre igennem.
- Overlægningseffekter understøtter overlægningsfunktionerne i Studio, såsom *Picturein-picture* og *Chroma key*.
- Sjove effekter såsom Vanddråbe og ☆ Linsebrydning giver ekstra muligheder for kreativitet og sjov i dine film.

• Farveeffekter lader dig ændre farverne i et klip, 📚 diskret eller dramatisk.

Plugin-effekterne er organiseret i pakker med en eller flere effekter i hver. I denne manual vil vi beskrive de ni effekter i Standard HD RTFX-pakken (se side 42), som følger med alle versioner af Studio. Derudover vil vi kort beskrive hver enkelt af de godt 20 ekstra effekter i Ultimate RTFX-pakken (side 42), som følger med Studio Ultimate.

Fuldstændig dokumentation af parametrene for Ultimate-effekterne findes i deres kontekst-sensitive online hjælp, der kan ses ved at klikke på *help*-knappen $\boxed{2}$ i øverste venstre hjørne af parameterpanelet til hver enkelt effekt, eller ved at trykke på <u>F1</u>-tasten, når panelet er åbent.

Opbygning af dit effektbibliotek

Studios plug-in arkitektur gør det muligt for dig fortsat at føje nye effekter til dit videoeffekt-bibliotek, så snart de bliver tilgængelige. Udvidelsespakker med effekter fra Avid og andre forhandlere kan uden problemer integreres i systemet.

Nogle udvidelseseffekter leveres sammen med Studio som fast premiumindhold. Disse omfatter Avids RTFX- Volume 1- og 2-pak. Sådanne effekter kan forhåndsvises i Studio på sædvanlig vis, men er "vandmærkede" med en særlig grafik under afspilning.

Hvis du køber en *aktiveringsnøgle*, vil vandmærket forsvinde. Dette kan gøres uden at forlade Studio. For mere information om at købe betalingsindhold til Studio, se "Udvid Studio" på side 13. Advarsel: Studios plug-in videoeffekter er computerprogrammer. De er teoretisk set i stand til at foretage handlinger, der potentielt kan beskadige eller forstyrre dit system, som f.eks. at modificere eller slette filer og redigere i systemregistret. Avid advarer imod at installere plug-ins fra tredjepart med undtagelse af produkter fra betroede forhandlere.



Denne sektion beskriver seks af effekterne, der følger med i Standard RTFX-gruppen i toppen af Studio effekt-browseren. De andre er beskrevet andetsteds: *Chroma key* på side 42, *Pan og zoom* på side 42 og *Picture-in-picture* på side 42.

Rensningseffekter

Auto color correction, Noise reduction og Stabilize klassificeres som **rensningseffekter**, der hjælper til med at rette fejl i hovedvideoen såsom lydstøj og rystede billeder. Bemærk at Studios videorensningseffekter er alment anvendelige filtre, som er beregnet til at fjerne almindeligt forekommende problemer ved en lang række forskelligt materiale. De er ikke en vidunderkur. Dine resultater vil afhænge af det originale materiale samt hvilken type, og hvor omfattende problemet er.

Automatisk farvekorrektion

Denne effekt kompenserer for en forkert farvebalance i dit videomateriale. Svarer nogenlunde til "hvidbalancen" på et videokamera.

Lysstyrke: Farvekorrektion kan påvirke lysstyrken på billedet. Hvis du skønner det nødvendigt, kan du korrigere lysstyrken manuelt. (Rent teknisk justeres billedets "kontrastgamma", ikke den faktiske lysstyrke.)

Bemærk: Den *automatiske farvekorrektion* kan som en bivirkning medføre, at der opstår videostøj på klippet. Hvis det sker i utålelig grad, skal du tilføje filteret *Støjreduktion* beskrevet nedenfor.

Drømmelys

Denne effekt fylder scenen med et spektrallys, der antyder en ændret virkelighed, hvis den anvendes på det rigtige materiale. De justerbare parametre Sløring og Glød giver dig mulighed for at finindstille dens fremtræden. Glød er et ensartet løft af lysstyrken. Efterhånden som den hæves, vil de lysere dele af billedet blive erstattet af voksende hvide områder, da det maksimale lysstyrkeniveau er nået eller overstiget.



En udendørs scene med (V) og uden (H) effekten Drømmelys.

Støjreduktion

Denne plugin anvender en støjreduktionsalgoritme, som kan forbedre fremtoningen af video med støj. For at minimere *artefakter* (uønskede billedfejl, som opstår under billedbehandling), bliver støjreduktionen kun anvendt på områder af de enkelte frames, hvor mængden af bevægelse ligger under et vist niveau.

Bevægelses-tærskel: Denne indstilling justerer grænseværdien. Hvis du flytter justeringslinjen mod højre, øges den mængde bevægelse, som tillades, og derved øges den del af billedet, som vil blive påvirket. Samtidig øges risikoen for, at der opstår uacceptable artefakter.

Rotér

Med denne effekt kan du rotere hele videorammen foruden at skalere billedet enten horisontalt eller vertikalt.



180° rotation af hele rammen (V); rotation med differentierede skaleringer for at lave en simpel perspektiveffekt (H).

Stabilisering

Ligesom den elektroniske funktion til billedstabilisering i mange digitale videokameraer mindsker denne funktion rystelser eller vibrationer, som opstår på grund af kameraets bevægelser. Kanterne på billedet slettes, og det centrale billedfelt forstørres med omkring 20 %, så det fylder hele billedfeltet. Ved at justere kanterne på billederne frame for frame er Studio i stand til at kompensere for uønskede kamerabevægelser.



Studios Stabiliseringseffekt fungerer ved at udvide et udvalgt område (de inderste linjer), så det fylder hele billedfeltet. Området justeres for hver enkel frame, så der kompenseres for de små forskelle i optagelsen, som opstår pga. kamerarystelser.

Hastighed

Denne raffinerede effekt tillader dig at ændre hastigheden på ethvert videoklip over et fortløbende område fra 10 til 500 procent af normalen, enten forlæns eller baglæns. Klippets længde ændrer sig i takt med at du ændrer dets hastighed.

Hvis klippet indeholder lyd, så vil det også blive øget eller sænket i hastighed. Du har mulighed for at beholde lydens pitch for at undgå tegnefilmsstemmer i dit lydspor.



Studio Ultimate RTFX-pakken med videoeffekter følger med Studio Ultimate. Brugere af andre Studioversioner kan få adgang til effekterne ved at opgradere til Studio Ultimate.

Denne sektion giver en kort beskrivelse af hver effekt i gruppen på nær:

- To af overlægningseffekterne, som beskrives andre steder (*Chroma key* på side 42 og *Billede-i-billede* på side 42).
- *HFX-Filter*-effekten, som giver dig mulighed for at oprette og redigere i animerede 3D-overgange med Avids Hollywood FX-program, åbnes udenfor Pinnacle Studio og stiller sin egen on-line hjælp til rådighed. *HFX-Filtret* anvender et specielt Avid kategori-ikon.

Effekterne vises her i samme rækkefølge, som de vises i effektbrowseren, hvor de er sorteret efter kategorier (se side 42). Du finder de fulde beskrivelser med alle parametre under den kontekst-sensitive Hjælp, når effektparametrenes vindue er åbent i Studio Ultimate.

Sløring

Hvis du lægger *sløring* på din video, får du en effekt, der svarer til hvis du havde optaget ude af fokus. Effekten *Sløring* i Studio, kan lægge en større eller mindre sløring i det vandrette eller lodrette plan på hele eller kun en del af billedfeltet. Du kan let sløre et begrænset område, for eksempel en persons ansigt, ligesom du kender det fra TV Nyhederne.

Prægning

Med funktionen *Prægning*, kan man frembringe et udseende der minder om en præget eller bas-relief-skulptur. Effektens styrke justeres med *Mængde*.



Prægningen kan ofte forstærkes ved at justere kontrast og lysstyke i effekten Farvekorrektion (billedet til th.).

Gammel film

Gamle film har en række karakteristika, som normalt anses for at være uønskede: De er grynede som følge af den gamle filmfremkaldelsesproces, og der er fnug og streger fra støv og smuds, som sidder fast på filmen, og der er tilfældige lodrette linjer dér, hvor filmen er blevet ridset under fremvisning.



Effekten *Gammel film* efterligner disse defekter, så din ellers uplettede film kommer til at se ud som om, den har været udsat for tidens tand.

Blødgør

Funktionen *Soften* tilfører en svag sløren til din video. Dette kan hjælpe til med alt fra at give billedet en romantisk dis til at formindske rynker. En barre styrer styrken af denne funktion.

Glasrude

Denne effekt efterligner den effekt, at man kigger gennem en rude med glasmosaikker i forskellig størrelse og facon.

Skydejusteringer lader dig kontrollere størrelsen på de mangeformede "felter" i billedet samt bredden på de mørke kanter imellem felterne fra nul (intet mellemrum) til den maksimale værdi.



The variationer over effekten Glasrude

Luma key

Denne type overlæg minder meget om *Chroma Key* (side 42), men i dette tilfælde er det forgrundsbilledets luminans (belysningslysstyrke) og ikke farve, der er afgørende for, hvad der bliver gennemsigtigt.

2D Editor

Brug denne effekt til at forstørre billedet og definere hvilken del, der skal vises, eller til at formindske billedet og eventuelt tilføje en ramme med skyggekant rundt om.

Jordskælv

Studio Ultimate *Jordskælvs*-effekten ryster videobilledet for at simulere en seismisk begivenhed, hvis styrke du kan kontrollere med rullebarer, der styrer hastighed og intensitet.

Lens flare

Denne effekt simulerer det lysglimt, som man kan se, når direkte, kraftigt lys skaber ringe eller overeksponerede områder i et videobillede.

Du kan indstille retning, størrelse og type for lyset. Den første af de nedenstående typer lader dig helt fjerne lyset, men dets sekundære effekter – lysstråler og refleksioner – stadig kan ses.



De otte typer linsebrydning.

Forstør

Denne effekt lader dig føre et virtuelt forstørrelsesglas henover et udvalgt område af videobilledet. Du kan flytte forstørrelsesglasset i tre dimensioner, dvs. vandret og lodret inden for videobilledet og tættere på eller længere væk.

Bevægelsessløring

Denne effekt simulerer den sløring, der forekommer, når et kamera bevæges hurtigt under optagelse. Både vinklen og mængden af sløring kan indstilles.

Water drop

Denne effekt simulerer en vanddråbe, som falder ned på en vandoverflade og derved skaber en række koncentriske cirkler, der bevæger sig udad.



Trin i Vanddråbeeffekten ("Stor vanddråbe" er valgt).

Vandbølge

Denne effekt tilføjer en forvrængning, så det kommer til at virke som om en række bølger glider hen over skærmen i takt med at klippet kører. Du kan indstille antal, afstand, retning og dybde for bølgerne.

Sort/hvid

Denne effekt fjerner nogle eller alle farveinformationer fra det oprindelige videomateriale, hvor resultatet bliver fra lettere farveløst (forudindstillingen "Afbleget") til helt monokromt ("Sort/hvid"). Justeringen *Mængde* styrer, hvor gennemgribende effekten skal være.

Farvekorrektion

De fire skydejusteringer i parametervinduet for denne effekt kontrollerer farvelægningen af det pågældende klip hvad angår:

Lysstyrke: Den relative lysintensitet

Kontrast: Den lysmæssige afstand mellem lyse og mørke områder.

Farvetone: Den farvemæssige placering af lyset i spektrummet.

Farvemætning: Mængden af ren farve, fra gråtone til kraftige farver.

Farvekort

Denne effekt farver et billede ved at bruge farvepaletter eller farvekort. Pep din optagelse op med fræk farvebehandling. Lav to- og trefarvede elementer eller lav skarpt redigerede overgange. Funktionen *Farvekort* kan bruges til alt lige fra finjustering af ensfarvede billeder til psykedeliske farveforvandlinger.

Inverter

Til trods for, hvad navnet antyder, så vender denne effekt ikke billedet på hovedet. I stedet for, det er billedet, der vendes på hovedet, så er det *farveværdierne* i billedet, der vendes om: hver pixel gentegnes i sin komplementærfarve og/eller lysstyrke, hvilket giver et letgenkendeligt billede, med en helt anden farvesammensætning.

Effekten gør brug af YCrCb farvemodellen, som har én kanal til *luminans* (informationer om lysstyrken) og to kanaler til krominans (farveinformationer). YCrCb-modellen anvendes ofte til digital video.

Belysning

Belysningsværktøjet gør det muligt at korrigere og forbedre video, som er optaget under dårlige eller svage lysforhold. Det er især beregnet til at ordne udendørssekvenser med baggrundsbelysning, hvor hovedpersonen er i skyggen.

Posteriser

Med denne Studio Ultimate-effekt kan du kontrollere antallet af farver, som bliver anvendt til at opbygge hvert enkelt billede, lige fra den komplette palette og ned til to farver (sort og hvid) ved at trække skydejusteringen *Mængde* fra venstre mod højre. Områder med lignende farver samles på større flade områder i takt med at farvepaletten indskrænkes.

RGB farvebalance

RGB Farvebalance i Studio Ultimate har en dobbelt rolle: På den ene side kan du bruge den til at justere videoklip, som har en uønsket farvetone. På den anden side kan den også forrykke farvebalancen for en effekt, så den bliver lige nøjagtig, som du vil have den. For eksempel kan du ofte understrege en nattescene ved at tilføje en blå tone og mindske den overordnede lysstyrke. Du kan endda få en scene optaget i dagslys til at ligne en natteoptagelse.

Sepia

Denne Studio Ultimate-effekt skaber effekten af et gammelt fotografi ved, at billedet alene opbygges med sepiatoner i stedet for med alle farver. Man justerer effekten vha skydejusteringen *Mængde*.

Hvidbalance

De fleste videokameraer har en "hvidbalance"indstilling, der automatisk kan justere farveindstillingerne i forhold til baggrundsbelysningen. Hvis denne indstilling er slukket eller ikke helt effektiv, så går det ud over farvegengivelsen i videobilledet.

Studio's *Hvidbalance*-effekt retter dette problem ved at lade dig vælge, hvilken farve, der skal antages at være "hvid" i billedet. Derefter bliver alle pixels i billedet justeret, så den valgte farve bliver hvid. Når referencefarven er korrekt valgt, kan det få farverne til at se mere naturlige ud.

Redigering med to spor

Studio bringer styrken af redigering på flere spor til Studio gennem yderligere et videospor på tidslinjen i Filmvinduet ved navn *overlægnings*sporet. Med det kan du bruge de avancerede effekter picture-in-picture og chroma-key, samtidig med at bekvemmeligheden fra Studios strømlinede og intuitive brugerflade bibeholdes.

Introduktion af overlæg-sporet

Ved installeringen viser tidslinjen de fem spor, der er velkendte for erfarne brugere af Studio: *video*-sporet med dets spor kaldet *original lyd*, og sporene *titel*, *lydeffekt og music*.

For at åbne *overlægningssporet*, skal du trække et videoklip fra Albummet **1** ind i Filmvinduet og slippe det på *titelsporet* **2**. *Overlægningssporet* kommer til syne med det samme med klippet korrekt placeret ovenpå **3**.



Slip video på titelsporet for at åbne overlægsporet.

Sammen med *overlægs*poret tilføjer Studio et spor ved navn *overlægslyd*, som skal bruges til videoklippets oprindelige lydinformationer.

Når *overlæg*-video- og –lyd-sporene er blevet åbnet, godtager Studio ikke længere video-klip på *titel*-sporet. Træk klip fra Albummet direkte hen på enten *video*-eller *overlæg*-sporet, efter behov.



Videoklip på video- og overlæg-sporene.

At vise og skjule overlay-sporet

Som vi lige har set, vises *overlægs*video- og – lydsporene, når du tilføjer dit første overlægsklip. På samme måde skjuler Studio dem igen, når du fjerner det sidste klip fra disse spor.

standardhandling hjælper Denne med holde at hvis du Filmvinduet frit. men ofte bruger overlægsvideo, vil du måske foretrække at have sporet synligt hele tiden. Dette kan opnås ved at aktivere kommandoen Always show overlay track (vis altid overlægspor) på kontekstmenuen, der kommer frem, når du klikker på Filmvinduet med din højre museknap.



A/B redigering

Det andet videospor i Studio Ultimate forenkler ofte redigeringsopgaverne – insertredigeringer, L-klip og Jklip – diskuteret under "Avanceret Tidslinieredigering" på side 42.

En *insertredigering*, for eksempel, bliver en simpel opgave: Træk ganske enkelt klippet, som skal indsættes hen på overlægssporet og trim det som ønsket. (Se "Picture-in-picture"-værktøjet herunder, hvis du vil have den anden video til at fremstå i formindsket størrelse, så kun en del af hovedvideoen skjules.)



En insertredigering i overlægsporet. Hovedvideoen er skjult, mens B-klippet afspilles.

I J-klippet og L-klippet begynder lyddelen af et klip lidt tidligere (J) eller lidt senere (L) end videoen. De bruges ofte sammen for at blødgøre begyndelsen og afslutningen på et indsat klip.



Splitredigering på et overlægspor. Overlægsvideosporet er blevet låst, så B-klippets lyd kan trimmes. Hovedlyden kan dæmpes ellers slukkes efter behov.

Værktøjet picture-in-picture

Picture-in-picture (ofte forkortet til "PIP") – Det vil sige placering af en ekstra video-ramme i hovedvideoen – er en alsidig effekt, som er kendt fra dens brug i professionelle tv-produktioner.



Picture-in-picture med valgfri ramme, skygge og rundede hjørner (venstre). En effekt som Delt-skærm, der vises til højre, erblandt de variationer, der viser, hvor alsidigt PIP-værktøjet er.

For at bruge picture-in-picture, skal du starte på den sædvanlige måde ved at trække nogle videoklip over på tidslinjen i Movie-vinduet. Slip de klip, du vil bruge til baggrundsvideoen, på *video*sporet. Klippet i forgrunden – PIP-klippet – skal over på *overlæg*-sporet under hovedklippet.

Bemærk: Hvis du vil lave en delt-skærm-effekt, som den, der vises til højre i illustrationen ovenfor, betyder det ikke noget, hvilket at de to klip, der placeres på hvilket spor.

Når de to klip er placeret, så vælger du klippet i forgrunden og åbner værktøjet *Billede-i-billede og Chroma key* (PIP/CK). Det er det syvende værktøj i Filmvinduets videoværktøjskasse. Vi betegner normalt de to aspekter af værktøjet separat som værktøjerne *Billede-i-billede* og *Chroma key*.



Værktøjet Picture-in-picture and Chroma key (PIP/CK) er i virkeligheden to værktøjer i et. Fordi de bliver brugt uafhængigt af hinanden, behandler vi dem som separate værktøjer. Denne illustration viser PIP-siden af værktøjet. Klik på Chroma Key-fanen på værktøjets øverste del for at skifte funktion.

Kontrolfunktionerne til værktøjet picture-inpicture

Det meste af venstre side af PIP-værktøjet er fyldt op med et interaktivt *layout-område*, hvor du både kan se og ændre dimensioner, placering og beskæring af overlægsvideoen. De ændringer du laver vises som eksempler i afspilleren, mens du arbejder.

Layout-området har to tilstande, som udvælges med radioknapperne *Scale* (skaler) og *Crop* (beskær).

Scale-tilstand: Det gråternede område i layoutområdet repræsenterer transportdelen af overlægsframen, som man kan se en underliggende video igennem. Ved typisk PIP-brug dækker dette det meste af skærmen, idet overlægsdelen bliver lavet så lille, at hovedvideoen ikke bliver unødvendigt dækket. Du kan modificere PIP-rammen på tre måder:

- Klik på PIP-rammen og træk den inden for layoutområdet for at genanbringe den i frame.
- Brug center-kontrolpunkterne på kanten af PIPrammen til at ændre dens dimensioner vilkårligt.
- Brug kontrolpunkterne ved hjørnerne af PIP-rammen til at ændre dens størrelse, men ikke dens proportioner ("aspekt-forhold").

Beskæringstilstand: I denne tilstand repræsenterer layout-området hele overlægsrammen, uanset dens faktiske dimensioner, som bestemt i Scale-mode. Rektanglet, der er defineret at kontrolpunkterne, viser hvilken portion af rammen, der er synlig. Uden for det synlige område, er framen halvt gennemsigtig, og derfor kan man se det ternede mønster igennem.

Som i skaleringstilstanden tillader sidekontrolpunkterne fri indstilning af beskæringsrektanglen,
hvorimod hjørnekontrolpunkterne fastholder dens aspektforhold.



PIP-værktøjet i Scale-mode (V) og Crop-mode (H).

Presets (forindstillinger): Vælg navnet på en forindstilling for at indstille alle PIP- elementerne på én gang, til de forudbestemte værdier, der er tilknyttet den pågældende forindstilling. Du kan vælge en forindstilling som en tilnærmelse til dine ønskede indstillinger, og så indstille dem manuelt, til du får præcis det, du ønsker.

Transparency (gennemsigtighed): Brug denne skydejustering, hvis du vil kunne se den underliggende video gennem selve overlægslaget. Bevægelse af skydejusteringen til højre gør overlægsdelen, med dens kant og skygge, mere gennemsigtig.

Border (kant): Disse kontroller indstiller farven, bredden og gennemsigtigheden af kanten, som vil blive tegnet uden om overlægningsrammen. Sæt bredden til nul (skydejusteringen helt til venstre), hvis du slet ikke vil have en kant. Se side 42 for informationer om hvordan farvestyringen bruges.

| Border |
|-----------------|
| Color |
| |
| Width |
| < |
| Transparency |
| < |
| Softness |
| <> |
| Rounded corners |

Skydejusteringen *Softness* (blødhed) kontrollerer mængden af udviskning på den yderste kant af rammen.

Flyt skydejusteringen til venstre for at få en hård kant, eller til højre for at blande kanten med baggrundsvideoen. Marker i boksen *Rounded corners*, hvis du vil runde hjørnerne af på PIP-rektanglen.

Shadow (skygge): Disse kontroller indstiller farve, bredde, vinklen og gennemsigtigheden af den hængende skygge-effekt, der får det til at se ud som om, at overlægningsrammen flyder over baggrundsvideoen. Indstil



bredden (ved brug af skydejusteringen *Distance*) til nul, hvis du ikke vil have en skygge til at komme frem.

Den skiveformede kontrol, der styrer skygge-vinklen, giver dig otte muligheder for placeringen af skyggen i forhold til rammen.

Enable picture-in-picture (aktiver picture-inpicture): Dette flueben gør det muligt for dig at slå PIP-effekten til og fra.

Apply to new clips (brug på nye klip): Denne mulighed er praktisk, når du vil bruge de samme PIP-indstillinger til et antal forskellige klip. Så længe muligheden er krydset af, vil PIP automatisk blive brugt til alle nye klip, som du trækker over på *overlægsporet*, med de samme indstillinger, der blev anvendt sidste gang værktøjet var i brug.

PIP-effekt-brugerfladen

Hvis du hellere vil taste dine PIP-parametre ind numerisk, i stedet for grafisk, kan du bruge en alternativ brugerflade, som findes i værktøjet *Videoeffekter*. Du kan også kombinere de to metoder ved at bruge PIPs grafiske brugerflade til at specificere de indledende indstillinger, og så finjustere dem med de numeriske effekt-parametre.

De tilgængelige parameter-indstillinger i *Picture-inpicture*-effekten er næsten identiske med de, der fås i PIP-værktøjet:

| ? Picture-in-Picture | | F | Presets: | _ |
|----------------------|---|----|----------|------|
| Position | | | | • |
| Horizontal | | • | 4 | |
| Vertical | - | -• | 0 | |
| Size | | | | |
| Width | | | 32 | |
| Height | | | 31 | |
| Cropping | | | | |
| Тор | | | 4 | 0 |
| Bottom | • | | 4 | |
| Use kevframes | | | R | eset |

Parameterindstillinger for Picture-in-picture-effekten.

Position (placering): Skydejusteringerne *Horizontal* (vandret) og *Vertical* (lodret) bestemmer, hvor midten af PIP-rammen skal være i forhold til midten af baggrundsrammen.

Size (størrelse): Skydejusteringerne *Width* (bredde) og *Height* (højde) bestemmer størrelsen på PIP-rammen, som en procentdel af dens oprindelige dimensioner. Beskæring, hvis det tages i brug, kan reducere den endelige størrelse af PIP-rammen på skærmen yderligere.

Cropping (beskæring): De fire skydejusteringer i denne gruppe skærer en procentdel af den oprindelige PIP-videoramme væk, hvilket gør det muligt for dig at fjerne unødvendige dele af billedet og fokusere på hovedmotivet. **Video (video):** Skydejusteringen *Transparency* (gennemsigtighed) gør det muligt at se baggrundsvideoen gennem PIP-overlægslaget i den ønskede grad.

Border (kant): Parametrene i denne gruppe svarer til Kantindstillingerne på PIP-værktøjet, idet de gør det muligt for dig at bestemme overlay-kantens farve, tykkelse, gennemsigtighed og kantblødhed, og at vælge muligheden for rundede hjørner, hvis ønsket. En bonus i effekt-brugerfladen er, at der er separate styreelementer for *Width* (bredde) og *Height* (højde) til at indstille kanttykkelsen, i stedet for den ene indstilling med værktøjet.

Shadow (skygge): Som med gruppen Border, svarer disse parametre stort set til dem på PIP-værktøjet, bortset fra at parametrene *Horizontal offset* og *Vertical offset* giver lidt mere fleksibilitet ved placeringen af skyggen, end værktøjets indstillinger *Distance* og *Angle*.

Værktøjet Chroma key

Chroma key er en ofte benyttet teknik, der gør det muligt for objekter at forekomme i en video-scene, selv om de ikke var til stede – og ofte ikke kunne have været til stede – da scenen blev optaget. Når en actionstjerne falder ned i en vulkan, eller kæmper mod en kæmpe kakerlak, eller redder besætningen med en dristig rumvandring, har chroma key eller en lignende teknologi sandsynligvis været involveret i scenen.

Chroma key-effekter bliver ofte kaldt for "blue screen" eller "green screen"-effekter, fordi forgrundshand-

lingen bliver optaget foran en ensfarvet blå eller grøn baggrund. Baggrunden bliver så fjernet elektronisk, og kun forgrundshandlingen bliver ladt tilbage, så den kan blive anbragt oven på den færdige scenes faktiske baggrund, som er blevet forberedt separat.

Blå og grøn er de oftest foretrukne farver for chroma key-brug, idet fjernelse af dem fra et billede ikke vil påvirke menneskelige hudfarver, men i princippet kan en hvilken som helst farve bruges med Studios chroma key-værktøj.



Opbygning af en scene med chroma key: Et klip i videosporet (L) er valgt som baggrund for et greenscreen klip i overlægsporet (C). Chroma keying fjerner det grønne for at sammenflette scenen (R).

Som med picture-in-picture, er det første trin ved brugen af chroma key at trække nogle videoklip over på tidslinjen. Slip de klip, du vil bruge, som baggrundsvideo på *video*-sporet. Forgrundsklippet, som bør have en ensfarvet kraftigt mættet baggrund, som klippet i midten ovenfor, placeres på *overlægs*poret under hovedklippet.

Når de to klip er placeret, så vælger du klippet i forgrunden og åbner værktøjet *Billede-i-billede og Chroma key* (PIP/CK). Det er det syvende værktøj i Filmvinduets videoværktøjskasse. Vælg fanen *Chroma key* for at vise de kontroller, som du skal bruge.



Chroma key-siden af værktøjet PIP/CK.

Kontroller til værktøjet Chroma-key

Værktøjet chroma key laver en "maske", vist i grafikken *Key channel* i venstre side af værktøjet, hvor den gennemsigtige del af rammen er tegnet med sort, og den uigennemsigtige del – den del du kommer til at se i den færdige video – er tegnet med hvidt. De fleste af de resterende styre-elementer bliver brugt til at definere nøjagtigt hvilke dele af rammen, der vil blive inkluderet i den gennemsigtige del af masken, ved at indstille "key color" (chroma key-farven) og relaterede egenskaber.

Transparency (gennemsigtighed): Brug denne skydjustering, hvis du vil kunne se den underliggende video gennem den normale uigennemsigtige overlæg. Ved at bevæge skydejusteringen til højre, gøres overlægdelen, med dens kant og skygge, mere gennemsigtig.

Presets (forindstillinger): Værktøjet har to faste indstillinger, kaldet "Green screen key" og "Blue screen key". Disse indstillinger er gode begyndelsespunkter for indstilling af værktøjet, hvis du bruger en af chroma keyens standardfarver. Key color (chroma key-farve): Brug knapperne color swatch eller eye dropper til at udvælge farven, som vil blive fjernet fra videorammen, så kun den ønskede forgrund lades tilbage. Se side 42 for flere oplysninger om brugen af farvekontrollen.

I stedet for at vælge en faktisk farve, vælger du snarere kun en *tone*, uden hensyn til de andre egenskaber – *mætning* og *intensitet* – som i kombination med tone skaber en komplet farve-specifikation. Den udvalgte tone bliver vist af placeringen af det fremhævede område på *farvecirkel*-displayets omkreds.



Farvecirklen på værktøjet Chroma key fremhæver en række toner (på omkredsen) og farvemættelsesværdier (langs radiusen). Enhver pixel i overlægsrammen, hvis tone og mætning stemmer overens med det fremhævede område, vil blive behandlet som værende gennemsigtig.

Color tolerance (farvetolerance): Denne skydekontrol kontrollerer bredden af rækken af toner, som vil blive genkendt som hørende til "key-farven". Ved at flytte skydekontrollen til højre øges vinklen på buen, der er dækket at det fremhævede område på farvecirklen.

minimum Saturation (mætningsminimum): Mætning er toningsmængden i en farve. En pixel med mætning lig nul (svarende til midten af farvecirklen) har ikke nogen tone: den hører til på den "grå skala", hvis ekstremer er hvid og sort. Chroma key fungerer mest effektivt, når baggrunden er stærkt og ensartet mættet, hvilket tillader en høj indstilling af denne skydejustering. I den virkelige verden resulterer påvirkninger fra lys og udstyr ofte i, at baggrunden svarer helt til idealet. ikke Ved flvtte at skydejusteringen til venstre, tillades det, at et bredere udvalg af mætningsværdier kan bruges, hvilket bliver angivet af et fremhævet område, der fylder længere ind mod midten af farvecirklen

Blødhed: Denne skydejustering kontrollerer intensiteten af den underliggende video. Når den er placeret helt til venstre, er hovedvideoen fuldstændig sort. Når du flytter skydejusteringen mod højre, øges hovedvideoen gradvist til fuld intensitet.

Spill suppression (spild-undertrykkelse): Tilpasning af denne skydejustering kan hjælpe med at undertrykke video-støj eller sløring langs kanterne af forgrundsobjektet.

Enable chroma keying (aktiver chroma key-effekt): Dette flueben gør det muligt for dig at slå chroma keyeffekten til og fra.

Apply to new clips (brug på nye klip): Denne mulighed er praktisk, når du vil bruge de samme chroma key-indstillinger til et antal forskellige klip. Så længe denne mulighed er krydset af, vil chroma key automatisk blive brugt på hvert nyt klip, som du trækker over på *overlægsporet*, med de samme indstillinger, som blev vist sidste gang værktøjet blev brugt.

Brugerfladen til chroma key-effekten

Hvis du foretrækker at indtaste dine chroma keyparametre numerisk, i stedet for grafisk, kan du bruge en anden brugerflade, der befinder sig i værktøjet *Videoeffekter*. Du kan også kombinere de to metoder ved at bruge chroma key-værktøjets grafiske brugerflade til at specificere de indledende indstillinger, og derefter finjustere dem med de numeriske effektparametre.

Chroma key-pluginet giver dig næsten de samme parametre at arbejde med, som i chroma key-værktøjet, men giver dig yderligere en mulighed, nemlig *Inverter Key*. Når denne funktion er aktiveret, anses de normalt uigennemskinnelige dele af billedet som værende transparente og omvendt, således at den underliggende video skinner igennem alle andre steder *end* de områder, som er afmasket med den farvede skærm.

| ? Chroma Keyer | | Presets: | Green Screen Key | • |
|--------------------|-------------------|----------|------------------|---|
| Key Color | _ <i>P</i> | | | |
| Color Tolerance | | • | 75.00 | |
| Saturation Minimum | • | | 0.00 | |
| Softness | | | 40.00 | |
| Transparency | • | | 0.00 | |
| Spill Suppression | • - | | 50.00 | |
| Invert Key | • | | | |
| Show Key | • | | | |
| | | | | |
| Use keyframes | | | Reset | |

Parameterindstillinger for Chroma key-effekten.

Chroma key-værktøjet har en særlig visning, så du kan se den gennemsigte key-effekt, som er blevet lavet. For at se denne visning i Afspilleren, mens du arbejder med effektparametrene, skal du sætte et mærke i tjekboksen *Vis Key*.



Brug Vis key: Til venstre er billedet med key, til højre det originale billede

Chroma key tips

Uanset hvor god din software måtte være, afhænger succesfuld brug af chroma key af omhyggelig opsætning af din optagelse og det kan kræve nogle eksperimenter at få detaljerne helt rigtige. Her er nogle tips til at komme i gang:

Belys baggrunden så jævnt som muligt: Meget ofte vil baggrundsfarve, som med det blotte øje fremstår plan, ved afspilning vise sig at have områder, som er for mørke eller udvaskede til at fungere for chroma keying, som kræver en jævn, mættet farve. Brug adskillige belysninger på baggrunden for at sikre at det er velbelyst over hele arealet og uden pletter. Udspredt sollys, som skabt ved en let overskyet himmel, kan fungere godt, når udendørs optagelse er muligt.

Bemærk: Et professionelt baggrundstæppe til chroma key-arbejde kan købes billigt på <u>Avids hjemmeside</u>.

Lad ikke subjektet skygge på skærmen: Anbring din subjekt- og baggrundsbelysning så ingen skygger falder på baggrunden. Subjektet bør ikke være mindre end en meter foran baggrunden.



Opsætning af en chroma key optagelse. Baggrunden er godt og jævnt belyst og placeret godt bagved subjektet, så skygger ikke forstyrrer. Belysningen af subjektet bør anbringes, så den passer til baggrunden, der skal keyes ind i optagelsen.

Vælg forgrundsfarver omhyggeligt: Lad ikke dit subjekt være iklædt grønt, hvis du filmer på en grøn skærm, eller blåt på en blå skærm. Disse farver vil blive fjernet, hvis de opfattes som matchende til nøglefarven. Du skal især være omhyggelig med dette, når du arbejder med mindre jævne baggrunde, som kræver, at du indstiller chroma keyen til en bredere farvetolerance.

Lav en jævn profil: Chroma keyers arbejder bedre med en jævn kant end en, der er ujævn og kompleks, så prøv at få dit subjekt til at præsentere end jævn profil til kameraet. Hår er særligt drilagtigt og bør glattes ud, hvis det er muligt. Hvis subjektet kan bære en hat, er det endnu bedre.

Brug en snæver billedvinkel: Jo bredere dit billedfelt er, desto større er din baggrund nødt til at være, og desto sværere bliver det at kontrollere din optagelse. En måde, at holde det simpelt på, er ved at filme dit subjekt fra livet og op frem for i fuld størrelse.

Valg af farver

For at vælge farver i værktøjer og effekter, som indeholder en farveparameter, klik enten på *farveudvalget* (venstre) eller knappen *eye-dropper*. Den første mulighed åbner en standard farvevalgsdialog, mens den anden lader dig vælge en farve ved at klikke hvor som helst på skærmen.



To måder at vælge farver på: Windows farvevalgsdialog (V) åbnes, når du klikker på farvevalgsknappen, som findes i visse værktøjer og effekter. Klik på knappen eye-dropper for at vælge en farve fra afspilningsvinduet eller andre steder ved hjælp at musepilen i form af en "eye-dropper" (R).

Overgange

En overgang er en animeret effekt, som letter – eller understreger – overgangen fra et klip til det næste. Fades, Wipes og Dissolves er almindelige former for overgange. Andre er mere eksotiske og involverer måske endda 3D-grafik.

Overgange lagres i deres egen sektion i Albummet (se "Sektionen Overgange" på side 42). For at bruge en overgang, så skal du trække den fra Albummet over i Filmvinduet og slippe den ved et videoklip, temaklip eller stillbillede. (Du kan også tilføje overgange direkte på lydklip. Se "Overgange på lydspor" på side 42.)



En serie af overgange (ikonerne mellem videoklippene) i Storyboardvisning.

I Tidslinje-visning kan du flytte overgangen over på enten hoved-video-sporet, overlæg-sporet, eller titelsporet. På video-sporet fungerer overgangen som en bro mellem to fuldskærmsklip (eller mellem et klip og sort skærm, hvis overgangen kun har en nabo, som ved begyndelsen af filmen). På overlæg- og titel-sporene danner overgangen bro mellem to naboklip (eller et klip og gennemsigtig skærm).



Diagram: Fem snapshots fra en 2-sekunders diagonal wipe-overgang.

Hvis en overgang varer i to sekunder (som er varigheden af en standardovergang i en ny installation af Studio), vil det efterfølgende klip starte to sekunder før afslutningen på det første klip. I begyndelsen er det kun det første klip, der kan ses. Ved slutningen af overgangen har det andet klip fuldstændig erstattet det første. Hvad der helt nøjagtig sker, mens det første klip gradvis udtones og det andet gradvis toner frem, afhænger af, hvilken type overgang der er valgt. Da de to videoklip overlapper, bliver den samlede længde af de to klip reduceret med varigheden af overgangen.



Her er den samme overgang som ovenfor, men denne gang med den faktiske video. For at tydeliggøre overgangen er den blevet fremhævet i de tre midterste frames med en hvid streg. Begge klip kører, mens overgangen er i gang.

Overgangstyper og deres anvendelse

Som med alle andre effekter skal overgange ikke anvendes for deres egen skyld, men for at gavne filmen som helhed. Velvalgte overgange kan understøtte meningen med din film og hvordan den fungerer, uden at de selv tiltrækker sig opmærksomhed. Du kan få god inspiration til, hvordan du kan forbedre dine film, hvis du lægger mærke til overgangene i professionelle udsendelser på tv. Generelt er det et godt råd at holde sig fra overgange, der giver bratte skift eller på anden måde tiltrækker sig opmærksomhed. Der er en stor forskel på en diskret udtoning og et hjerteformet wipe.

De grundlæggende overgange, som gennemgås nedenfor – fade, udtoning, wipe, slide og push – hører alle til den første gruppe af standardovergange ("2D overgangene") i Albummet.

Der findes en række mere komplicerede overgange i Alpha Magic-gruppen, som er det andet punkt på listen over de forskellige overgange i Albummet.

De mange andre overgange på listen hører til gruppen Hollywood FX, der er en stor samling af komplekse overgange med tredimensionel grafik. Hollywood FXovergangene gennemgås i slutningen af dette kapitel (side 42).

Klip: Et klip er den mindst mulige overgang – et øjeblikkeligt skift fra en scene til den næste. I Studio er dette en standardovergang. Et klip kan anvendes, når der er tæt forbindelse mellem det første klip og det efterfølgende, f.eks. når kameraet skifter position, eller man ændrer vinklen inden for den samme scene.

Fade: Denne overgang fader fra sort og op til starten af videoklippet - eller fra slutningen af et videoklip

videoklip og ned til sort. Et fade, der placeres mellem to klip, medfører først et fade ud og derefter et fade ind. Fade er den første overgang i Albummet.

Man bruger for det meste et fade i starten og i slutningen af en film, eller når der er et stort spring i filmens kontinuitet, f.eks. når et nyt afsnit begynder. Man kan f.eks. med fordel bruge et fade mellem akterne i en optagelse af et teaterstykke.

Udtoning: Et dissolve (udtoning) minder om et fade bortset fra, at den nye scene begynder at fade ind, mens den gamle scene fader ud. Effekten er mindre dramatisk end et krydsfade og mindre brat end et klip. En kort udtoning kan gøre et klip mindre brat, mens en lang udtoning er god til at illustrere, at der er gået et stykke tid.

Wipe, slide og push: I hver af disse standardovergange bliver det nye



videoklip gradvist afsløret bag en kant, som bevæger sig hen over billedet i en bestemt retning. Albumikonerne, der vises øverst i dette afsnit, repræsenterer et wipe mod venstre, et slide nedad og til venstre samt et push mod højre.

I en wipe-overgang bliver både det tidligere og det nye videomateriale på deres normale pladser i billedet under hele overgangen. Det nye videoklip fejer ind på skærmen, når kanten af overgangen glider over skærmen, lidt ligesom når man ruller nyt tapet ud over det gamle.

Et slide minder om et wipe, men i dette tilfælde kører kanten på det nye videoklip hen over skærmen, indtil det lander på sin endelige position. Effekten minder om, at man trækker et rullegardin for et vindue.

Et push minder om et slide bortset fra, at det gamle videoklip skubbes ud af billedet, når det nye klip kommer ind, ligesom når man ruller en film frem fra det ene billede til det næste.

Hollywood FX til Studio

Avids Hollywood FX indeholder en lang række dramatiske 3D-overgange og -effekter. De er ideelle til åbningssekvenser, sport og actionoptagelser eller til musikvideoer. Hollywood FX lever op til professionelle kvalitetskrav uden at slække på brugervenligheden.

En grundlæggende pakke af fuldt funktionelle Hollywood FX inkluderes med Studio. På nettet kan man desuden finde og købe mange flere. For mere information, se "Udvid Studio" på side 13.

På nettet kan du også købe HFX Creator redigeringsværktøj til Hollywood FX. Denne software gør dig i stand til at tilpasse alle dine Hollywood FX-effekter eller skabe helt nye effekter fra bunden. HFX



Creator indeholder avanceret keyframeredigering til redigering af flyvebaner og alle andre parametre, kraftige plugins til at skabe vindskævhed og en 3Dtekstgenerator. Du kan også skabe en bred vifte af 3D multi-vindueeffekter ved at bruge eksterne videokilder og tilføje virkelighedstro 3D-objekter og lysindfald.

For at påbegynde købet af HFX Creator, skal du klikke på knappen *Edit* i værktøjet *Clip properties* (Klipegenskaber) for en hvilken som helst Hollywood FX-overgang. Forhåndsvisning af overgange i din film

Studio lader dig se dine overgange igennem i Afspilleren. Du kan bare trække en overgang ind i Afspilleren og slippe den og derefter klikke på Play (eller trykke [Mellemrum] for at se, hvordan overgangen fungerer sammen med dit materiale.

Du kan også kigge overgangene igennem ved at bladre gennem dem i Afspilleren eller på Tidslinjen i Filmvinduet.

Baggrundsberegning af Hollywood FX

Baggrundsberegning er en valgfri funktion, hvori de beregninger, der behøves for at skabe en detaljeret forhåndsvisning af Hollywood FX-overgange og andre funktioner udføres som en "baggrundsopgave" uden at arbejde. afbrvde dit Du kan konfigurere baggrundsberegning på panelet Video and audio preferences med valgmuligheder (Indstillinger \geq Video "Video and Audio Preferences). Se and audio preferences" på side 42 for yderligere information.

Indtil overførslen er fuldendt, vil Afspilleren vise det som forhåndsvisning i lavere opløsning og hastighed. En farvet bar optræder i Tidsskalaen over klippet, mens *baggrundsberegningen* foretages.

Lydovergange

Videoklip i Filmvinduet har normalt synkron lyd. Uden en overgang vil både video og lyd klippe fra det ene klip til det næste. Når en overgang placeres mellem to klip, vil lyden krydsfade (svarer til, når video udtoner).

Eneste undtagelse til denne hovedregel er en Fadeovergang, som toner lyden helt ud og så op igen.



Normale overgange skaber et krydsfade i lyden (venstre). Ved en fade-overgang (højre) vil lyden fade ud og derefter ind sammen med videoen.

Kommandoen Bølgeovergange

Denne funktion i Studio er specielt velegnet til at skabe et hurtigt diasshow ud fra en række stillbilleder eller en video, som er baseret på en række korte klip. Denne form for præsentation bliver endnu mere interessant, hvis du binder hvert klip sammen med en overgang. De såkaldte Ripple Transitions (bølgeovergange) giver dig en hurtig og nem måde at lave det på.

Start med en række klip på Tidslinjen og placer dernæst den ønskede overgang mellem de første to klip.



Vælg dernæst alle klip undtagen det første klip og klik på et hvilket som helst af dem med højre museknap og vælg Ripple Transition i popup-menuen.



Studio placerer en kopi af den oprindelige overgang mellem hvert af de markerede klip.





Selvom overgange ikke er rigtige klip, håndteres de på nogenlunde samme måde som klip i Studio. Ligesom med klip kan du trimme overgange, enten direkte på Tidslinjen i Filmvinduet eller ved at bruge værktøjet Klipegenskaber.

Læs om "Trimning på Tidslinjen med håndtag" på side 42 for en gennemgang af den første metode. Den maksimale varighed for en overgang er én frame kortere end det korteste af de omkringliggende klip. Trimning med værktøjet Klipegenskaber

Menukommandoen *Toolbox* > *Modify Clip Properties* kalder værktøjet *Klipegenskaber* frem til det valgte klip. For alle former for overgange giver dette værktøj knapper til forhåndsvisning og mulighed for at indstille to egenskaber:

- For at indstille varigheden af en overgang skal du ændre på værdien i tælleren *Duration* (varighed).
 Overgangens varighed skal altid være kortere – også selvom det kun er en enkel frame – end de omkringliggende klip.
- Tekstfeltet *Name* (navn) giver dig mulighed for at tildele et klip et andet navn i stedet for det autogenererede, som bliver tildelt af Studio. Uanset hvilken kliptype, det drejer sig om, kan du finde feltet *Name* i værktøjet *Klipegenskaber*. Klipnavnene bruges i Filmvinduets Listevisning og kan også ses som en popup-etiket, hvis du lader musen hvile på et klip i Storyboardvisningen.

Ved mange overgange er det muligt at "vende dem 180 grader", hvilket medfører, at animationen af overgangen kører baglæns. Et roterende wipe kan f.eks. både køre med og mod uret. Feltet Reverse kan vælges, når den valgte overgang understøtter denne mulighed.

Hvis du har købt programmet HFX Creator, kan du åbne det fra Studio ved at klikke på *Edit*-knappen på værktøjet *Clip properties* (Klipegenskaber) til Hollywood FX overgange. HFX Creator er et eksternt redigeringsprogram med mange muligheder. Brugen af disse er beskrevet i den medfølgende dokumentation.

Forhåndsvisning i værktøjet Klipegenskaber

Værktøjet Klipegenskaber har kontrolknapper til forhåndsvisning, som svarer til knapperne til videoklip. Se "Trimning med værktøjet Klipegenskaber" på side 42 for yderligere oplysninger.

Forhåndsvisningen viser fra den sidste hele frame i det gamle klip og til den første hele frame i det nye klip. Forhåndsvisningsframes opdateres, når du ændrer i feltet Duration (varighed).

Transportknapperne lader dig gennemse overgangseffekten i Afspilleren, enten frame for frame eller ved fuld hastighed. Knappen *Loop play/Pause* kører overgangen igennem gentagne gange ved normal afspilningshastighed.

Både tælleren (med tilhørende jogknapper) og tidsmarkøren giver dig mulighed for at finde et hvilket som helst punkt i overgangen.



Stillbilleder

Video betyder som oftest billeder i bevægelse, men mange produktioner indeholder også stationær tekst eller grafik, og der kan også forekomme andre former for stillbilleder.

De typer stillbilleder, du kan bruge i din film, er:

- Alle former for tekst og grafik, bl.a. rulletekster og "kravlende" tekst.
- Fotos eller tegninger, der er lagret som diskbaserede billedfiler.
- Individuelle videoframes, der er hentet ind med værktøjet *Framegrabber*.
- "Diskmenuer" til produktion af DVD, BD og VCD. Disse specialiserede billeder behandles i *Kapitel 11: Diskmenuer*.

Alle disse former for stillbilleder kan behandles på to forskellige måder afhængig af, hvilket spor du lægger dem ned på i Tidslinjen i Filmvinduet:

- For at tilføje et *fuldskærmsbillede* med en ugennemsigtig baggrund skal du tilføje billedet på *videosporet*.
- Hvis du vil tilføje et billede, så det fremkommer i din film med en *gennemsigtig baggrund* og placeret

oven på klippene på *video*-sporet, skal du placere det på *titel*-sporet. Billedet skal enten være i tiff-format (**tif**) eller PNG-format (**png**) for at kunne bruges på denne måde, hvor det gennemsigtige område er defineret ved hjælp af en alfakanal, som disse formater tillader.

Bemærk: Studio indeholder yderligere en mulighed, nemlig *overlægnings*-sporet, for at tilføje dine billeder til tidslinjen. Se *Kapitel 8: To-spors redigering for detaljer*.

Albummet har separate sektioner til tekst, bitmapbilleder og diskmenuer. Alle disse ressourcer er gemt som separate filer på din harddisk. Du kan også selv skabe titler og diskmenuer i en af Studios titeleditorer og tilføje dem direkte til din film uden først at gemme dem som separate filer (se Kapitel 12: Klassisk Titeleditor og Kapitel 13: Bevægende Titler). Ligeledes kan stillvideo-frames tilføjes direkte fra værktøjet Frame grabber (se "Frame Grabberen" på side 42).

Fuldskærmsbilleder

Et fuldskærmsbillede placeres på *videosporet*. Det fylder hele skærmen i stedet for videobillederne. Når det foregående klip slutter, afspiller Studio stillbilledklippet. Den visuelle effekt bliver, at videoen slutter og udskiftes med det grafiske klip, indtil næste klip begynder.



Overlægningsbilleder

Et overlægsbillede er et billede, der er placeret på titelsporet. Det er anbragt oven på det aktuelle videoklip, uden at erstatte videoen. Det gennemsigtige område skal defineres ved hjælp af en alfakanal.



Opbyg et diasshow

Hvis du hurtigt vil opbygge et diasshow med stillbilleder eller videoklip, kan du med fordel anvende funktionen Bølgeovergang i Studio til hurtigt at indsætte den valgte overgang mellem hvert enkelt sæt klip eller billeder. Se side 42 for detaljer.

Tilføj effekter

De fleste af plugin-videoeffekterne i Studio kan også bruges til stillbilleder. (Undtagelse hertil er effekter som for eksempel *Fart* som kun er relevant for video i bevægelse.) Se "Brugen af videoeffekter" på side 42 for yderligere oplysninger.



Som med andre former for klip kan du trimme stillbilleder direkte på Tidslinjen i Filmvinduet eller ved at bruge værktøjet Klipegenskaber. Læs om "Trimning på Tidslinjen med håndtag" på side 42 for en gennemgang af den første metode. Det anderledes ved et stillvideoklip er, at du kan udvide det til en hvilken som helst længde, du måtte ønske, hvorimod et videoklip ikke kan være længere end den originale Albumscene.

Effekter som Sløring, Posterisering og Farvekorrektion kan anvendes på alle former for stillvideo på samme måde som på normale videoklip. Se "Videoeffekter – grundlæggende" på side 42.

Redigering med værktøjet klip-egenskaber

Menu-kommandoen *Toolbox* > *Modify Clip Properties* åbner en version af *Clip properties*værktøjet (værktøjet klip-egenskaber), der er passende til det aktuelt valgte klip. Det øverste værktøjsikon i video-værktøjskassen kan også bruges.

Med *bitmap-billeder*, inklusive almindelige fotografier og billedfiler, og med disk-menuer, dobbeltklikkes på klippet for at få adgang til værktøjet. Men hvis man dobbeltklikker på en titel, åbnes den direkte i den passende titeleditor i stedet.

Alle versioner af værktøjet *Klipegenskaber* gør det muligt for dig at bestemme varigheden af og navnet på det aktuelle klip, som følger:

- For at fastsætte længden af den tid billedet vises, ændres værdien i den tæller, der hedder *Duration* (varighed).
- Tekstfeltet *Name* (navn) gør det muligt for dig at bestemme et navn til klippet, som erstatter det navn,

der er forudbestemt af Studio. Klipnavne bliver brugt i tekstvisningen i Filmvinduet, og kan også ses på de skilte, der kommer til syne, når du flytter din mus hen over et klip i Storyboard-visningen.

Værktøjet *Klipegenskaber* til diskmenuer er beskrevet i *Kapitel 11: Diskmenuer*. Se *Kapitel 12: Klassisk Titeleditor* og *Kapitel 13: Bevægende Titler* for detaljer om redigering af egenskaber for titler.

Redigering af fotografier og grafik

Værktøjet *Klipegenskaber* til redigering af bitmapbilleder gør det muligt for dig at udføre adskillige vigtige billedbehandlingsopgaver:

- Zoom ind på dine billeder og fotografier for at beskære unødvendigt materiale væk og kun fokusere på den vigtige del af billedet;
- Roter billedet 90-grader for at du også kan bruge billeder, der er taget i "portræt"-tilstand;
- Fjern de røde øjne, der kan opstå, når en person kigger direkte ind i kameraet;
- I Studio Ultimate kan du sætte "pan og zoom"animationer (panorer-og-zoom-animationer) sammen, hvor et billede i høj opløsning ses som en serie af jævnt-sammensatte nærbilleder i forskellige grader af forstørrelse. Denne teknik er tæt forbundet med den kendte dokumentar-producer Ken Burns.

| | Name Hogath | Duration: 0:00:03.10 💲 🗙 | | |
|------------------|--|--|--|--|
| ₩ Ⅲ Ⅲ ₩ | Name Hogeth Click and drag below to set pan position | Parand Zoom Animate from start to end Som Zoom | | |
| | | Match previous clip Reset | | |

Værktøjet Klipegenskaber til fotografier har pan og zoom-knapper til fokusering på et interessant område. I Studio Ultimate kan funktionen pan og zoom animeres for at skabe indtrykket af, at billedet flyttes fra et fokus til et andet. Animeret pan-og-zoom kan du få adgang til i andre versioner af Studio ved at opgradere til Studio Ultimate.

Hvis et billede skal roteres med 90 grader for at bringe det til "landskabs"-tilstand (større bredde end højde), skal du starte med



at klikke på en af *billedrotations*-knapperne. Hvis nødvendigt, klik på knappen mere end en gang, til klippet vender rigtigt.

Hvis du ændre placeringen af billedet, skal du klikke direkte på værktøjets eksempel-vindue og, imens du holder den venstre museknap nede, trække billedet i en hvilken som helst retning, til det er placeret korrekt. Slip museknappen for at fuldføre handlingen. Brug derefter Zoom-skyderen for at forstørre eller billedstørrelsen Tilpas formindske efter behov. placeringen og forstørrelsen med disse knapper, til billedet er beskåret og udformet til din tilfredshed.

Reset-knappen (Nulstil) fjerner alle dine placerings- og zoom-ændringer, og gendanner dermed den oprindelige udformning af billedet.

Funktionen "red-eye reduction" (reduktion af røde øjne) hjælper med at gendanne et naturligt udseende på fotografier,

hvor personens øjne er rødlige. (Dette problem er forårsaget af, at lyset fra blitzen springer tilbage fra øjets nethinde, når personen kigger direkte ind i kameraet.)

For at aktivere funktionen til reduktion af røde øjne, klik på den venstre knap i gruppen *red eye*. Knappen bliver nede, når man klikker på den. Klik nu på billedeksemplet med den venste museknap over og til venste for området, hvor funktionen skal bruges. Imens du holder knappen nede, skal du trække musen nedad og til højre, indtil området er helt indesluttet. Når du slipper museknappen, bliver reduktions-effekten straks anvendt inden for den rektangel, du har markeret.

Det er som regel ikke nødvendigt at være særligt præcis ved markeringen af området, hvor funktionen skal anvendes. Faktisk kan en stor rektangel give et bedre resultat end en mindre, som kun indeslutter øjnene og ikke mere. Hvis funktionen ikke ordner problemet helt i det første forsøg, så prøv igen med en anden rektangelstørrelse.

Studio's algoritme til reduktion af røde øjne giver fortræffelige resultater med mange forskellige fotografier. Nogen fotografier passer dog bedre til metoden end andre.

For at fjerne reduktion af røde øjne efter funktionen er blevet anvendt, klik på knappen i den højre side i gruppen *red eye*.

Animering af Pan-og-zoom i Studio Ultimate

Hvis du ejer Studio Ultimate eller har købt en aktiveringsnøgle ved at klikke på knappen aktiver på

pan-og-zoom kontrollerne, så kan du skabe effektive animationer ud fra dine fotos og grafiske billeder. Til denne teknik bør du bruge billeder med den højest mulige opløsning, da de tillader at blive forstørret meget, før der er synligt kvalitetstab.

Start med at skabe en pan-ogzoom-animation, ved at markere ud for *Animate from*



start to end, for at aktivere animationsfunktionen for det aktuelle klip. Dette aktiverer radioknapperne Set start og Set end, hvor Set start er udvalgt fra starten. Brug pan-og-zoom-knapperne til at bestemme, hvilken udformning du vil se i begyndelsen af klippet. Klik til sidst på knappen Set end, og brug så knapperne til at bestemme, hvilken udformning du ønsker i slutningen af klippet.

Når klippet bliver afspillet, vil Studio skabe de mellemliggende frames, for at forbinde dine start- og slut-billeder i en jævn animation.

Metoden ovenfor beskriver den simpleste form for panog-zoom-animation. Effektive metoder inkluderer:

- Bevægelse fra et fotografi i hel frame til et detaljeret billede af en person eller ting et sted i billedet. Dette giver et resultat, der minder om at zoome ind under optagelse af video. Dette kan bruges til at forberede seeren på en serie billeder, der viser det samme motiv i nærbillede fra forskellige vinkler, eller viser yderligere nærbilleder af forskellige dele af det samme sceneri.
- Bevægelse fra en detalje ud i visning af hele framen, som hvis man zoomer ud med et videokamera. I scenariet ovenfor bringer dette seeren tilbage til den

oprindelige sammenhæng, og afslutter måske dermed et kapitel eller et afsnit i din film.

• Panorering hen over et udstrakt sceneri for at indtage detaljerne en efter en. Denne teknik kan bruges til at give en følelse af eventyr, når en dramatisk eller morsom detalje endelig kommer frem.

Komplekse pan-og-zoom-animationer

Når du anvender pan-and-zoom til et antal kopier af det samme billede i rækkefølge, er det som om du tager seeren på en guidet tur. Faktisk fortæller du en historie, en historie, der gradvist åbenbarer sig, idet du gør opmærksom på den ene detalje efter den anden.

Historiefortælling kan være svært, men det er meget enkelt at virkeliggøre din historie i Studio. Når du har arrangeret det første klip med den første pan-og-zoom-"kamera-bevægelse", kan du ganske enkelt kopiere det så ofte som nødvendigt, og ændre *end*-indstillingen for hvert klip.

Du vil næsten altid foretrække at have startframen af et nyt klip i en serie til at være magen til slutframen af det forrige klip for at få rækken af bevægelser til at være jævnt forbundet. Ved det andet klip, og alle efterfølgende, klik på knappen *Match previous clip* (tilpas til forrige klip), de steder, hvor du vil have kontinuitet.

For at gøre det muligt for filmen at dvæle ved hver detalje et stykke tid, efter du har panoreret til den, indsæt da en ikke-animeret kopi af billedet mellem hver bevægelse. Sæt disse statiske klip ind i serien som sædvanligt med knappen *Match previous clip*.



Her bliver panorer-og-zoom-knapperne brugt til at fokusere på fire vignetter efter tur i det satiriske maleri "An Election Entertainment" af den engelske kunstner William Hogarth. Et femte billede går tilbage for at vise så meget af hele lærredet, som kan være i en wide-screen-frame uden sorte barer i siden. Værktøjet skaber automatisk jævn bevægelse fra et billede til det næste ved at panorere og zoome, hvor nødvendigt.

Animering af pan-og-zoom med keyframes

Brugere af Studio Ultimate har endnu en mulighed for at bruge pan-og-zoom i deres produktioner: keyframing. Brugen af denne funktion gør det muligt at tilknytte en række individuelle pan-og-zoom-bevægelser til et enkelt klip frem for en enkelt bevægelse, der er tilknyttet hvert enkelt i en serie af klip. Se "Keyframing" på side 42.

Brugerfladen for pan-og-zoom-effekten

Som et alternativ til at lave dine pan-og-zoomanimationer med værktøjet *Klipegenskaber*, kan du indtaste egenskaberne for start- og slutframe numerisk med video-effekten *Pan og zoom*. Denne alternative brugerflade finder du i værktøjet *Videoeffekter*. Du kan også kombinere de to metoder ved at bruge værktøjets grafiske brugerflade til at specificere de første indstillinger, og derefter finindstille dem med de numeriske effekt-parametre.

Pan og zoom–effekten finder du i gruppen Sjove effekter. Parametrene for pan-og-zoom svarer nøjagtigt til dem i værktøjet: Du kan bruge glideindstillingerne til at indstille *Zoom*, *Vandret position* og *Lodret position*. Funktionen til at "fjerne røde øjne" har dog ikke nogle tilsvarende parametre.

| Pan And Zoom | Presets: | |
|---------------------|----------|--------------------------------|
| Zoom | • | Static Presets Pan And Zoom |
| Horizontal Position | • | Keyframed Presets |
| Vertical Position | · | Big Zoom |
| Reduce flickering | • | Pan Across |

Parameter-indstillinger for effekten Pan-and-zoom.



Frame grabberen kan fange en enkelt frame ud fra ethvert videoklip i dit nuværende projekt. Den hentede frame kan føjes direkte til din film eller gemmes på disk i en række forskellige grafikformater.

Når du har gemt en grabbet frame på disken, kan du:

- Bruge det i et andet computerprogram.
- Ændre på det i et billedredigeringsprogram.
- Importer det tilbage ind i dine film som et stillbillede via Albummet eller en af titeleditorerne.

Værktøjet Framegrabber

Brug værktøjet *Frame grabber* sammen med Afspilleren. For at få adgang til det skal du åbne Værktøjskassen og klikke på knappen *Frame grabber*.

Afspil eller rul gennem filmen eller kildevideoen indtil den frame, du skal bruge, vises i Afspilleren. Klik dernæst på *Grab*-knappen. Den hentede frame vises i værktøjets forhåndsvisningsområde, klar til at blive tilføjet din film eller gemt som en fil på harddisken.



Værktøjet Frame grabber efter en frame er blevet hentet fra filmen. Den hentede frame kan nu føjes til din film som et stillbillede eller gemmes som en billedfil.

Reducer flimren: Hvis kildevideoen til den frame, du vil grabbe, indeholder en masse bevægelse, kan du risikere, at billedet kommer til at flimre. Dette kan reduceres eller helt undgås ved at sætte flueben i markeringsboksen Reduce Flicker. Da Reduce Flicker (reducer flimren) også mindsker opløsningen, bør du slå denne funktion fra, hvis resultatet ikke bliver godt for et bestemt billede.

Grab: Klik på knappen Grab, når du har fundet den frame, du vil grabbe i Afspilleren, og sæt flueben i Reduce Flicker, hvis flimren skal reduceres. Den grabbede frame vises i Framegrabbervinduet, og de to output-knapper (Add to Movie og Save to Disk) er aktiveret.

Føj til film: Med knappen Add to Movie bliver den grabbede frame indsat før det valgte klip på *video*sporet i Filmvinduet.

Gem på harddisken: Denne knap åbner for en Gem som-dialogboks, hvor du kan vælge en mappe, et filnavn og et billedformat for den grabbede frame. Dialogboksen indeholder også knapper til indstilling af opløsningen på det gemte billede i en række standardopløsninger, lige fra den oprindelige framestørrelse til en bestemt størrelse, du selv vælger.

Hvis "størrelsesforholdet" (højden i forhold til bredden) på det format, du vælger, afviger fra den grabbede frame, bliver billedet trukket ud til det nødvendige format. Dette kan medføre en tydelig forvrængning af formerne – f.eks. kan folk komme til at se unaturligt tynde eller sammenpressede ud.
Diskmenuer

Når film designes til DVD-, Blu-ray-, VCD- eller S-VCD-diskformaterne, bliver video til et *interaktivt* medie med nye muligheder for både instruktør og publikum.

Produktion – det at "forfatte" en disk – i et af disse formater betyder samtidig, at man går længere end bare at lave en film i den gammeldags forstand, hvor man ser en film i et bestemt forløb fra start til slut. Nu kan publikum beslutte, hvilke dele af en film de vil se og i hvilken rækkefølge.

Det primære, som gør det muligt at forfatte diske, er menuen. En bestemt disk kan have én, et par eller mange menuer, som hver især består af et stillbillede eller en kort videosekvens. Områderne inden for menuerne, kaldet knapper, kan aktiveres af seeren til at aktivere links til andet indhold på disken. Aktivering af et link medfører en øjeblikkelig overførsel af:

- En normal videosekvens, hvor indholdet kaldes for et kapitel. Kapitelknapper viser ofte en miniatureframe af den video, som de er linket til.
- En anden side i samme menu. Der benyttes flere sider med samme sidedesign, men forskellige kapitelknapper, når en menu har for mange knapper til, at de kan være på én side.
- En anden menu.

Ulig andre former for klip vil menuerne automatisk loope, dvs. blive gentaget i en uendelig løkke. Når menuklippet afslutning når til sin under diskforhåndsvisning eller afspilning, vil den automatisk begynde forfra Dette bevirker et hop i afspilningsplaceringen, som påvirker alle klip, der kører samtidigt med menuen, uanset hvilken type det dreier sig om – video (hvis menuen er en overlægning), lvd eller billede.



Følgende diagram er opbygget efter Filmvinduets storyboard. Den viser, hvordan menuen vist ovenfor passer ind i den overordnede opbygning af en simpel film med to menuer.



Hver menu følges i filmen af flere kapitler, hvor alle undtagen et består af et enkelt klip. Vores menu, M1, har links til fem kapitler. Menuen er designet til at vise to kapitellinks pr. side, så der går tre sider til at få plads til alle links. (Den næste side er den, der kan ses i illustrationen.) Hver side har også et link til M2menuen. Det simple layout i denne korte film kan let udvides til at organisere store mængder af klip. Man kan opbygge betydeligt mere komplekse film ved hjælp af de samme elementer: Flersidede menuer med links til kapitler og andre menuer.

Tilgængelighed: Diske med flere menuer understøttes kun i Studio Ultimate.

Diskproduktion i Studio

Redigeringsmæssigt anses diskmenuer i Studio blot som en anden form for klip. Som med titlerkan du benytte eller tilpasse menuerne vedlagt i Albummet eller konstruere dine egne fra bunden i Klassisk Titeleditor (se *Kapitel 3: Albummet* og *Kapitel 12: Klassisk Titeleditor*).

For at få en fornemmelse af, hvad det drejer sig om, kan du forsøge at sammensætte de par "lynprojekter", som er beskrevet nedenfor. Du behøver ikke at gå så langt som til at lave en decideret disk. Du kan nøjes med at gennemse din film med DVDafspilningsknapperne på Afspilleren (Se "DVDafspilningskontrol" på side 42).

Scenekatalog til lynvideoer: I et tomt projekt kan du vælge flere forskellige scener fra Albummet og trække dem over på *video*sporet. Du skal nu skifte over til sektionen Diskmenuer i Albummet (nederste fane) og trække en af menuerne hen til starten af Tidslinjen. Når Studio spørger "Skal Studio opbygge kapitler ved starten af hver scene?", klik på *Ja* (se "Brug menuer fra albummet" på side 42). Et nyt spor bliver nu vist øverst på Tidslinjen, og et lille "flag" vises på hver af dine

klip. Disse repræsenterer links fra den menu, du lige har tilføjet. Og det var så det - læn dig tilbage og nyd showet.

Hurtigt diasshow: Denne gang skal du starte i sektionen Stillbilleder i Albummet. Træk så mange billeder du har lyst til ind på Videosporet i et tomt projekt, og træk dernæst en hvilken som helst diskmenu ind som det første klip på Tidslinjen, og klik igen på Yes, når du bliver spurgt, om de forskellige links skal opbygges automatisk. Gå derefter over i sektionen Overgange i Albummet. Vælg en hvilken som helst overgang og træk den hen mellem menuen og det første stillbillede (klik på det første, shift-klik på det sidste), klik med højre museknap og vælg Ripple Transition (bølgeovergang) fra popup-menuen. Sådan – et lynhurtigt diasshow!

Menuer og tekst

Ligheden mellem tekst og diskmenuer, som er nævnt på side 42, er større end som så: En menu er i princippet en "tekst med en knap". Enhver titel på Tidslinjens hovedvideospor kan konverteres til en diskmenu ved simpelthen at tilføje en eller flere knapper i Klassisk Titeleditor.

Brug menuer fra Albummet

Sektionen Diskmenuer i Albummet indeholder en samling menuer beregnet til en række forskellige lejligheder, forfatterstile og kapitelantal. Hver menu indeholder et baggrundsbillede, en titel, et sæt knapper til kapitelvalg (normalt med plads til små forhåndsvisninger) og et par knapper, hvor der står *Next page* (næste side) og *Previous page* (forrige side).

Antallet af kapitelknapper pr. side varierer fra menu til menu, så et af dine kriterier for at vælge en bestemt menu bør være, hvor mange klip du vil have, den skal kunne håndtere. Det er for det meste mere belejligt at skulle bladre gennem nogle få sider med mange knapper pr. side end at skulle bladre gennem mange sider med få knapper på hver.

Under redigeringen kan du se alle de teoretisk mulige knapper i menuen. Under afspilning er det kun de knapper, der har fået tildelt links, der er synlige.

Menuer med færre knapper har mere plads til tekst, mens menuer med mange knapper kræver forkortet eller ingen tekst. Hvorvidt du har brug for tekst, og om den skal være simpel ("Kap. 1") eller beskrivende ("Kagen skæres ud") afhænger af din forfatterstil og indholdet af din film.

Med formaterne VCD og S-VCD vælger man kapitlerne numerisk (ved at indtaste kapitelnummeret på fjernbetjeningen), så normalt laver man knap-tekster, der indeholder kapitelnumrene, når man laver menuer til disse formater.

Placering af menuer på Tidslinjen

Når du flytter en menu fra Albummet over på *video*sporet eller *titel*-sporet, giver Studio dig mulighed for automatisk at skabe links til alle videoklip til højre for menuen på tidslinjen. Flere klip bliver kombineret til kapitler, hvis nødvendigt, for at opnå den kapitellængde du fastsætter som minimum.

| Adding Menu to Movie | | |
|--|--|--|
| Would you like Studio to create chapters at the start of each video dip? | | |
| Yes, with a minimum chapter length of 12 seconds | | |
| C No, I will create chapters manually | | |
| Automatically return to menu after chapter finishes playing | | |
| ☐ Don't ask me this again | | |
| ОК | | |

Dette er den hurtigste og letteste måde at lave links i en diskmenu på, men det er ikke nødvendigvis lige det, du ønsker i den specifikke forfatningssituation. Hvis du sætter et flueben i markeringsboksen Don't ask me this again (spørg ikke igen), vil dit valg af Ja eller Nej blive standardvalget, når du trækker en menu ind fremover. Du kan også indstille standard-handlingen, eller genskabe bekræftelsesvinduet, i området *When adding a menu* på panelet *Projektindstillinger* med valgmuligheder (se "Project settings: Preferences" på side 42.

For at skabe dine kapitellinks manuelt, fremfor at bruge den automatiske link-funktion, brug da kommandoen *Set disc chapter* pop-up-menuen for hvert video-klip du vil tilføje, eller brug knappen *Set chapter* på værktøjet *Klipegenskaber* for diskmenuer.

DVD-afspilningskontrol

Studios Afspiller er udstyret med et dedikeret sæt knapper opbygget som på en normal DVDfjernbetjening til forhåndsvisning af film, som indeholder menuer. Du kan skifte til Afspillerens DVD-tilstand ved at klikke på *DVD-omskifterknappen* nederst til højre i Afspilleren. En gruppe DVD-knapper bliver vist og aktiveret under Afspillerens forhåndsvisningsområde:



Her er funktionerne i DVD-kontrollen:

Hovedmenu: Springer til den første menu i din film og begynder (eller fortsætter) afspilningen.

Forrige menu: Bringer dig til den foregående aktive menu og begynder (eller fortsætter) afspilningen. Hvis du klikker på knappen igen, springer du tilbage fra menuen til det seneste klip.

Forrige kapitel, Næste kapitel: Hvis du klikker på knappen *Forrige kapitel*, vil det bringe dig til begyndelsen af det nuværende kapitel, hvis du ikke allerede er der. Hvis du klikker på knappen igen, kommer du til det forrige kapitel. Med knappen *Næste kapitel* bliver du bragt hen til det næste kapitel i filmen. I selve menuen bringer disse to knapper dig bagud og fremad gennem menusiderne.

Knapvalg: De fire pile i denne gruppe flytter markøren på skærmen imellem menuknapperne. Den ovale knap i midten

af gruppen aktiverer den valgte menuknap, som er fremhævet på skærmen.

Sådan aktiverer du menuknapperne direkte

I modsætning til en normal DVD-afspiller giver Afspilleren dig mulighed for at klikke direkte på knapperne på skærmen. Når en knap kan ses i Afspillerens forhåndsvisningsområde i DVD-tilstanden, kan du bare klikke på den for at følge linket på knappen.



A

Redigering af menuer på Tidslinjen

Menuerne kan trimmes på Tidslinjen som ethvert andet klip med stillbilleder (se "Trimning på Tidslinjen med håndtag" på side 42).

Det er normalt mindre relevant at indstille længden af et menuklip end for andre typer, da menuklippene looper under afspilning, indtil brugeren foretager en handling. Hvis du ønsker videobaggrunden eller musikken gentaget i dine menuer, bør du dog afpasse menuens varighed til klippene i dem.

Menusporet



Menuknapper henviser til bestemte punkter i din film. Disse punkter er markeret med flag på *menu*sporet, som vil dukke op over *video*sporet, første gang du føjer en menu til din film (og forsvinder igen, hvis alle menuer fjernes).

Menuerne selv er markeret med en farvet kasse på *menu*sporet (M1 og M2 i illustrationen ovenfor). Hvert link til et kapitel er vist med et flag med et "C" i. Her er et nærbillede af den første del af Tidsskalaen, hvor du kan se rektanglen, som identificerer den første menu, og kapitelflagene for de første tre klip, den linker til.



Næste del af Tidsskalaen i oversigtsillustrationen nedenfor indeholder det fjerde kapitellink fra M1 og et link (pilen, som peger mod venstre) fra slutningen af det foregående klip og tilbage til menuen. Et resultat af placeringen for dette link er, at man kun kan få adgang til C4 fra menuen. Klippet C4 efterfølges af menuen M2, som – sammen med flagene, som hører til den – automatisk bliver oprettet i en anden farve.



 $\ensuremath{\textbf{Tilg}}\ensuremath{\textbf{ængelighed}}\xspace$ Skiver med flere menuer understøttes kun i Studio Ultimate.

Redigering på menusporet

Flag på menusporet kan flyttes ved at trække i dem med musen, så du derved ændrer det sted, som linket henviser til i filmen. Når et videoklip flyttes, bliver alle flag, som er forbundet med klippet, flyttet med.

For at opbygge et link:

Højreklik på *menusporet* eller *videosporet* og vælg enten *Set Disc Chapter* (indstil Kapitel på disk) eller *Set Return to Menu*, (indstil Gå tilbage til menu) afhængig af, hvilken form for klip du vil danne.

Gå tilbage til menu-links oprettes altid i slutningen af det klip, du klikker på, og ikke på det nøjagtige punkt, hvor du klikker. Det vil være sjældent, at du ønsker at vende tilbage fra midten af et klip, men du kan trække link-flaget hen til en ny position, hvis det ønskes.

Sådan ændrer du placeringen af et link:

Klik på flaget for det pågældende link, og træk det hen til sin nye placering på *menu*sporet.

Sådan sletter du et link:

- Højreklik på linkflaget eller vælg *Delete* (slet) fra popupmenuen, eller:
- Vælg flaget, marker det, og tryk på tasten <u>Delete</u>.

Redigering med værktøjet Klipegenskaber

Værktøjet *Klipegenskaber* til diskmenuer lader dig oprette, redigere og finjustere menulinks og giver dig adgang til Klassisk Titeleditor, så du kan justere det visuelle indhold i menuen.

Ligesom værktøjet *Klipegenskaber* for andre kliptyper giver dette værktøj dig mulighed for at tildele menuen et navn ved at ændre det i feltet *Name* (navn) og trimme klippet ved at ændre feltet *Duration* (Varighed).



Knappen *Edit menu* (rediger menu) øverst til højre i værktøjet åbner menuen i Klassisk Titeleditor. Her kan du redigere alle visuelle aspekter ved menuen: Dens baggrunds- og knapbilleder, udseende og indhold i

billedtekster, etc. For komplet information om de mange muligheder i Klassisk Titeleditor, se *Kapitel 12: Klassisk Titeleditor*.

Forhåndsvisningsområdet på venstre side af værktøjet viser hvordan menuen ser ud og har også nogle interaktive muligheder, som du kan benytte mens du opretter kapitellinks. (Disse beskrives på side 42 under "Knapper til kapitelredigering".)

De andre knapper er samlet i fire grupper:

- Knapper til Menuforhåndsvisning
- Valgmuligheder for *Menutype*
- Knapper til Linkegenskaber
- Knapper til Kapitelredigering

Knapper til Menuforhåndsvisning

Disse knapper er placeret under forhåndsvisningsområdet.

Sidevælger: For menuer med flere sider (hvor der er flere links, end der kan være på en enkelt side) kan du med pilene vælge, hvilken side der skal være aktiv i forhåndsvisningen. Du kan vælge enhver side i menuen, der har links defineret.

Andre metoder til at vælge menusider:

- Gå gennem siderne ved at klikke på linkknapperne i forhåndsvisningen.
- Brug *Knapvælgeren* (beskrevet på side 42) til at vælge en knap på en menuside efter eget valg.

Markeringsboksen Vis linknumre: Sæt flueben i denne boks, hvis du vil have, at linknumrene skal vises i forhåndsvisningen over de forskellige knapper i menuen. Linknumrene har samme format og farve som kapitelflagene på *menu*sporet.

Indstillinger for Menutype

De to valgmuligheder her afgør, om det er dig eller Studio, der skal organisere kapitellinks for denne menu.

| Menu type: | |
|--------------------------------------|----------------------------|
| Auto scene index | Manual |

Hvis du vælger Auto scene indeks, vil Studio sikre, at dine kapitellinks ligger i samme rækkefølge i menuen, som de gør i filmen, også selvom du ændrer rækkefølgen på klippene i Filmvinduet. Med indstillingen Manuelt er kapitlernes rækkefølge helt op til dig. Hvis du ønsker at sortere dine kapitellinks men fortsat vil bevare kontrollen over rækkefølgen, kan du bare klikke Auto scene indeks først (for at sortere dine links) og dernæst Manuelt.

Tilgængelighed: Muligheden for manuelt at sortere menukapitlerne er kun tilgængelig i Studio Ultimate. I standardudgaven af Studio er *Auto scene indeks*-funktionen altid slået til.

Knapper til Linkegenskaber

Knapperne i denne del justerer visningen af dine kapitellinks i menuen.

Knap-vælger: Hver linkknap i din menu har et unikt sekvensnummer, uanset hvilken

side den er på. Brug piletasterne i denne kontrol til at vælge, hvilken menuknap du vil arbejde med. Den valgte knap bliver markeret i forhåndsvisningen. Du kan også vælge en knap ved at klikke på den i forhåndsvisningen.

Tekstfeltet *Knaptekst*: Her kan du redigere i teksten på den valgte knap uden først at

skulle åbne for Klassisk Titeleditor. "#"-tegnet i knaptekster har en speciel betydning: Studio erstatter

Chapter #

1 1 5

det med knappens sekvensnummer. Brug denne funktion til at sikre, at dine knapper er korrekt nummereret, uanset hvilke ændringer du foretager i menuen. For at ændre en knapmenus opsætning – placering, skrifttype og tekstformat – skal du klikke på knappen *Edit menu* (rediger menu) for at åbne Klassisk Titeleditor.

Knap til Indstilling af miniaturevisning: Som udgangspunkt vil den frame, som der linkes til, blive vist på miniaturevisningsknappen. Du kan dog vælge en hvilken som helst anden frame i din film til at sætte på miniaturevisningen. Du skal blot flytte Tidslinjemarkøren til nøjagtig den frame, du ønsker (som vist i Afspilleren) og klikke på knappen Indstil miniaturevisning.

Motion thumbnails markerings- Motion thumbnails boks: Marker denne boks, hvis du

gerne vil have menuens knapper til at vise bevægelig video fra deres forskellige kapitler i stedet for et stillestående formindsket billede. Idet denne funktion kræver, at de bevægelige formindskede billeder er beregnet på forhånd, vil resultatet ikke dukke op med det samme, når du forhåndsviser din film i Afspilleren. I stedet vil du normalt se en farvet bar i Tidsskalaen over menuklippet. Baren viser, at klippet beregnes i baggrunden, uden at afbryde dit arbejde.

Baggrundsberegning er valgfrit. Hvis du ønsker det, kan du slå den fra i panelet *Video- og lydindstillinger* (*Indstillinger* \geq *Video- og lydindstillinger*). Se side 42 for flere informationer.

Tilgængelighed: Funktionen *Bevægelige minivisninger* er kun tilgængelig i Studio Ultimate.

Knapper til Kapitelredigering

Knapperne i dette område markerer eller justerer de individuelle kapitelknapper i en menu.

Knapperne *Indstil kapitel*: Disse Set chapter knapper opretter eller bryder linket mellem den valgte kapitelknap på menuen og dets klip.

Sådan indsætter du et link: Placer Tidslinjemarkøren inden for en menu, et videoklip eller stillbillede, og klik på knappen *Opret kapitel* . For videoklip og stillbilleder bliver kapitelpunktet placeret nøjagtig ved placeringen af Tidslinjemarkøren i klippet.

Sådan fjerner du et link: Klik på knappen *Slet kapitel*

Knappen Indstil returpunkt: Denne danner et "retur til menu"-link ved slutningen af det pågældende klip, hvilket er det sted, hvor du som oftest vil have det placeret. Under afspilning skaber linket et øjeblikkeligt spring tilbage til menuen. Hvis du vil lave et retur til menu-link i værktøjet *Klipegenskaber*, skal du placere Tidslinjemarkøren i det klip, hvor du vil have linket, og derefter klikke på *Retur til menu*.

Tilgængelighed: *Indstil returpunkt*-knappen er kun tilgængelig i Studio Ultimate.

Markeringsboksen *Retur efter hvert kapitel*: Hvis du vælger denne indstilling, får du et retur til menu-link efter hvert kapitel i den pågældende menu. Klikker du på denne markeringsboks, om så du vil markere eller fjerne markeringen, så bliver samtlige retur til menulink slettet. Retur til menu-links er som regel mulige at trække i, men så længe denne boks er markeret, forbliver de fastlåste.

Opret link med træk-og-sæt-ind

Værktøjet Klipegenskaber for diskmenuer understøtter træk-og-sæt-ind, hvilket er en hurtig og nem måde at oprette links mellem menuknapper på.

Sådan etablerer du et link med træk-og-sæt-ind:

- Klik på det klip i Filmvinduet, som du vil linke til, og træk den ind på en knap i værktøjet *Klipegenskabers* forhåndsvisning. Knappen bliver linket til den første frame af klippet. Eller:
- Klik på den knap, som du vil etablere et link til, og træk den ind på et klip i Filmvinduet. I dette tilfælde linker du til det punkt, du har "indsat" knappen på – og ikke den første frame.

Værktøjet Diskmenu

Hvis du åbner dette værktøj, mens en menu er valgt, svarer det til at åbne værktøjet *Klipegenskaber*, ellers svarer den til knappen *Opret Menu*, som bringer dig videre til Klassisk Titeleditor, hvor du kan begynde at oprette en ny diskmenu. (Se "Redigering med værktøjet *Klipegenskaber*", side 42, og *Kapitel 12: Klassisk Titeleditor*.)

Da det er ret kompliceret at opbygge en menu fra bunden, minder Studio dig om, at der er færdiglavede menuer i Albummet.



Når du beslutter dig for, at det ikke længere er nødvendigt med denne påmindelse, kan du sætte flueben i markeringsboksen *Don't ask me this again* (spørg ikke igen), inden du klikker på knappen *OK*.

Klassisk Titeleditor

Studios indbyggede Klassisk Titeleditor er et stærkt værktøj til opbygning og redigering af videotitler og andre former for grafik. Dens store udvalg af tekst- og billedeffekter og værktøjer giver dig en endeløs række muligheder for at lave visuelt design i din film.

Klassisk Titeleditor er ikke begrænset til kun at opbygge passive titler. I diskprojekter kan du også tilføje og redigere de specielle knapper, som skal bruges til, at seeren interaktivt kan bruge menuerne i VCD-, S-VCD-, DVD- og Blu-ray-disk-film.



Fremstilling af en titel med værktøjet Klassisk Titeleditor. Det store område, der indeholder billedet og teksten er Redigeringsvinduet, og panelet, der optager det meste af pladsen i højre side er Klassisk Titeleditor Album. Andre knapper er placeret i klynger omkring Redigeringsvinduet.

Bemærk: Studio Ultimate inkluderer et andet titelredigeringsværktøj, Bevægende Titler, med mulighed for animationer, som ikke er til rådighed i Klassisk Titeleditor. Klassisk Titeleditor har dog også nogle funktioner, som Bevægende Titler ikke har, inklusive muligheden for at oprette navigerbare diskmenuer og titler.

Aktiver Klassisk Titeleditor

Klassisk Titeleditor er meget alsidig, og man kan få adgang til den på en række forskellige måder, når Studio er i Redigeringstilstand, enten med et af videoværktøjerne (se side 42) eller en musekommando på et af Tidslinjesporene (se side 42).

- Lav en titel eller menu i fuld skærmstørrelse: Vælg *Gå til klassisk titel/menu-redigering* fra baggrundsmenuen, der kommer frem ved højreklik i det primære Tidslinie-*video*-spor.
- Lav en titel ved hjælp af værktøjskassen: Åben værktøjet Skriv titel og klik Klassisk titeloverlægning eller Klassisk titel i fuldskærm.
- Lav en diskmenu ved hjælp af værktøjskassen: Åben Værktøjet Opret diskmenu og klik Opret menu.
- Rediger en klassisk titel i fuld skærmstørrelse: Dobbeltklik på titlen i et Filmvindue-skærmbillede, eller højreklik på titlen og vælg *Gå til klassisk titel/menu-redigering*.
- Rediger en menu i fuld skærmstørrelse: Dobbeltklik et sted i menuen og klik på *Redigér menu*-knappen, eller højreklik på menuen og vælg *Gå til klassisk titel/menu-redigering*.
- **Rediger en overlægningstitel:** Dobbeltklik på klippet i *titel*-sporet eller i Vis liste, eller højreklik på det i enhver visning og vælg *Gå til klassisk titel-redigering*.
- Rediger en titel eller menu vha. værktøjskassen: Klik på *Redigér menu* eller på knappen *Redigér klassisk titel* med klippet åbent i værktøjet *Klipegenskaber*.



De vigtigste knapper i Klassisk Titeleditor er placeret i klynger omkring Redigeringsvinduet (se billedet på side 42).

Knapper til valg af teksttype

De fire knapper i denne klynge er + + placeret på venstre side af skærmen over Klassisk Titeleditors Redigeringsvindue. Man kan kun vælge en af gangen. Vælg den første knap, hvis du vil lave en titel uden bevægelse. Med den anden knap kan du skabe en rulletekst, hvor tekst og grafik bevæger sig op ad skærmen på samme måde som rulleteksterne i slutningen af en film. Den tredje knap skaber tværgående tekster, hvor teksten kommer kravlende ind i en enkelt linje fra højre mod venstre skærmen, ligesom meddelelser henover i en nyhedsudsendelse på ty.

Tilgængelighed: Rulletekst og tværgående tekster understøttes kun i Studio Ultimate.

Den fjerde knap er beregnet til at oprette *diskmenuer*, som du med fordel kan tænke på som "tekster med tilhørende knapper". Rent faktisk er en menu som enhver anden tekst, bortset fra to egenskaber:

• En menu har mindst én knap. En tekst har ikke nogen. Hvis man føjer en knap til en tekst, bliver den

automatisk til en menu, og hvis man fjerner den sidste knap i en menu, bliver den til en tekst. Hvis du klikker på knappen Menu, mens du redigerer en tekst, vil Studio automatisk føje en knap til teksten.

• En menu kan ikke have vandret eller lodret rulletekst Klassisk Titeleditor giver dig ikke mulighed for at føje en menuknap til en tekst med rulletekst.

Eftersom diskmenuer kun er tilladte på det primære video-spor i Filmvinduets Tidslinie, er knappen til at lave diskmenuer ikke synlig, når en tekst fra et af de andre spor bliver skrevet eller redigeret.

Objektværktøjer



med fire Klassisk Denne klynge Titeleditor-værktøjer er placeret i venstre side under Redigeringsvinduet.



Det første værktøj (pilen) bruges til redigeringsopgaver alle på det markerede objekt. Et markeret objekt er omsluttet af en række ankerpunkter, som du kan bruge til at ændre dets størrelse, placering,

proportioner og geometriske opbygning.

De andre tre værktøjer bruges til at skabe objekter i Redigeringsvinduet - tekstbokse, ellipser og rektangler.



Hver af dem anvendes på nogenlunde samme måde. Klik på et af de tre klik værktøier. og derefter i Redigeringsvinduet på det sted, hvor det ene hjørne af objektet skal være. Brug musen til at trække objektet ud til sin rette form som vist med den punkterede linje.

Slip musen, når objektet har den størrelse og de proportioner, du ønsker. Afhængig af typen vil objektet blive dannet med de angivne dimensioner. Objektets andre specifikationer – farve, farveovergange, skygger



etc., afhænger af det valgte *udseende* i Klassisk Titeleditor Album. Alle specifikationerne kan senere ændres, hvis du ønsker det.

Når objektet er blevet oprettet, vil det objektværktøj, som du brugte, blive deaktiveret, og markeringspilen vil blive aktiv igen. Objektet selv forbliver markeret – vist som sædvanligt med ankerpunkter – og kan nu ændres med musen.

Objekters rækkefølge i tre dimensioner



Da objekter kan overlappe hinanden, er det let at ryge ind i det problem, hvor et objekt, som skulle være helt synligt, er delvist eller totalt dækket af et eller flere andre objekter. I

disse tilfælde kan du bruge de fire omplaceringskommandoer i menuen *Layers* (lag) i Klassisk Titeleditor. Disse kommandoer påvirker det markerede objekt, som er repræsenteret ved firkant nr. "3" i diagrammet.

- **Bring to Front:** (Placer forrest) Objektet flyttes op foran alle de andre objekter. I diagrammet bliver objekt nr. 3 nu til objekt nr. 1.
- Send to Back: (Placer bagest) Objektet lægges bag alle de andre objekter. Objekt 3 ligger nu bag objekt 5.

- Bring Forward One Layer: (Flyt et lag fremad) Objekt 3 ligger nu foran objekterne 2, 4 og 5, men ligger stadig bag objekt 1.
- Send Back One Layer: (Flyt et lag bagud) Objekt 3 ligger nu bag objekt 1, 2 og 4, men stadig foran objekt 5.

Om tekstobjekter

Når man vælger et tekstobjekt, afviger det på et afgørende område fra, hvis man vælger et rektangel eller en ellipse: Objektets *Tekstfelt* bliver "aktiveret", så enhver tasteberøring vil aktivere feltet og vise den tekst, du skriver.



Aktiveringen af tekstfeltet markeres ved en tekstmarkør med en ændret ramme omkring objektet og ved, at ankerpunkterne er forsvundet.



Når et tekstobjekt ikke er valgt, kan du aktivere tekstfeltet direkte ved at klikke i midten af objektet. Hvis du ønsker at få vist rammen og ankerpunkterne, skal du klikke på kanten af objektet. Med de andre objekttyper kan du klikke hvor som helst i det for at aktivere det.

Hvis du vil deaktivere et tekstfelt, skal du blot klikke i Redigeringsvinduet uden for tekstobjektet. Eftersom tekst er en vigtig ingrediens i de fleste titler og menuer, vil Teksteditoren automatisk opbygge og aktivere et tekstobjekt i midten af Redigeringsvinduet, hvis du begynder at skrive, uden at der endnu er blevet dannet noget tekstobjekt.

Avanceret tekstredigering

Som i et tekstbehandlingsprogram giver Klassisk Titeleditor dig mulighed for at formatere teksten. Du skal blot markere en sammenhængende række tegn med musen og tilføje den formatering, du ønsker.

Du kan ændre på bogstavernes stil (skrifttype, typografi og udseende), ordne opgaver i udklipsholderen (klip, kopier, sæt ind), slette og anvende en række specielle kommandoer til placering, spatiering og skalering, som du kun kan få adgang til via tastaturet. Læs *Appendiks F: Tastaturgenveje* for flere detaljer om disse kommandoer.

Knapper til valg af redigeringstype

Disse to knapper udgør den anden klynge langs bunden af Klassisk Titeleditors Redigeringsvindue. Deres formål er at styre, hvilke af de to mulige redigeringsindstillinger, der er tilgængelige for det markerede objekt.

• Den første knap vælges automatisk, når du opretter et nyt objekt. Det er muligt at *flytte*, *skalere* og *rotere* objektet med med de ni ankerpunkter:



• Når du klikker på den anden knap, kan du *vride* objektet, hvilket kun kræver et enkelt ankerpunkt.



I tekstobjekter giver den anden knap dig yderligere to muligheder, nemlig *linjeafstand* og *tegnafstand*, som du kan ændre på de justeringspunkter, der er placeret midt på hver side af tekstboksen:



Tegnafstand (v) og Ændring af linjeafstand (h)

Knapper til objektlayout

 \odot \bigcirc \boxdot \blacksquare De to knapper til venstre i denne klynge er til gruppering og ophævning af gruppering af objekter i Klassisk Titeleditor. Du kan bruge den første knap, når du har markeret flere forskellige objekter. Når du klikker på knappen, vil de forskellige objekter blive samlet i en gruppe – et sammensat objekt, der behandles som en enhed under redigeringen. Når en gruppe er valgt, kan du se alle justeringspunkterne samtidig, og du kan bruge ethvert af dem til at ændre i gruppen.



En gruppering af tre objekter

Den anden knap, som først er tilgængelig, når du har valgt et grupperet objekt, ophæver grupperingen igen til de enkelte objekter, gruppen består af.

Selvom det er muligt at "gruppere grupper", vil en gruppering altid kun være ét lag dyb, så hvis du ophæver grupperingen af en supergruppe, vil det betyde, at samtlige objekter, som den er opbygget af, bliver til selvstændige objekter igen.

Den næste knap åbner for en popup-menu med 11 handlinger, som *kun* fungerer på grupper. De første seks bruges til at rette objekterne ind mod et af deres fire hjørner eller deres to midterlinjer. De næste par kommandoer bruges til at fordele objekterne med ensartede intervaller i lodret eller vandret retning - og de sidste tre bruges til at justere størrelsen på objekterne, så de har samme bredde, samme højde eller begge dele. Alle disse kommandoer er særligt velegnede til opbygning af menuer, da man som regel ønsker, at menuknapperne er placeret i et regelmæssigt mønster.



Den sidste objektlayoutknap åbner endnu en popup-menu, som har med *objektets placering* at gøre. De ni muligheder er her vist grafisk i noget, der minder om krydsog-bolle. Hvis du klikker på et af de ni felter,

flyttes objektet til det tilsvarende område af skærmen (som udgøres af det "tekstfri" område afgrænset af røde linjer) eller til midten.

Markering af flere objekter

Første trin i opbygningen af en gruppe er at vælge de objekter, den skal bestå af. Det kan gøres på to måder:

- Ved at klikke og trække med musen for at markere et område, som omfatter alle de objekter, du skal bruge til gruppen (en markeringsboks). Eller:
- Ved at klikke på det første objekt, du ønsker at gruppere og derefter <u>Ctrl</u>-klikke på hver af de øvrige.

Midlertidige grupper

Enhver samling af flere samtidige objekter fungerer som en midlertidig gruppe og kan flyttes, placeres, roteres, farves m.v. som en enhed. Den midlertidige gruppe mister sin egenskab som gruppe, så snart du klikker et andet sted i Redigeringsvinduet, hvorimod en gruppe dannet med knappen *group* (gruppér) forbliver en gruppe, indtil man decideret ophæver grupperingen.

Knapper til udklipsholder og sletning

Knapperne i denne klynge er de velkendte redigeringsfunktioner, *Klip, Kopier, Sæt ind* og *Slet*, som alle kan anvendes på grupper, individuelle objekter eller markeret tekst inden for et tekstobjekt i Klassisk Titeleditor. De første tre fungerer sammen med Udklipsholderen i Windows, mens den fjerde simpelthen sletter det valgte materiale uden indvirkning på Udklipsholderen.

Valg af tekstformat

Knapperne i denne klynge i det øverste højre hjørne af Klassisk Titeleditors redigeringsvindue burde se bekendte ud for enhver, der har brugt tekstbehandling. Knapperne gælder både for aktuelt valgt tekst og for enhver ny tekst, der bliver indtastet, indtil indstillingerne bliver ændret igen.

Med de tre knapper til venstre vælges tekstformat, henholdsvis fed, kursiv eller understreget.

Det kan virke overraskende, men knappen til *Understregning* kan – som den eneste af disse knapper – ikke alene bruges på tekst, men på alle objekter (prøv det!). Derved bliver det muligt at understrege knapper, som er baseret på grafiske objekter; rektangler, ellipser og billeder.



Den fjerde knap åbner for en popup-menu med valgmuligheder for *tekstformatering*. I modsætning til de andre knapper i klyngen, som kontrollerer de enkelte tegns udseende, vil alle mulighederne i denne menu påvirke al tekst i en given *tekstboks*.

De tre justeringsmæssige muligheder – Venstre, Centreret og $H\phi jre$ – påvirker tekstens placering inden for boksen (og ikke selve boksen i Redigeringsvinduet, som justeres i menuen *object justification* (objektjustering ...).

Mulighederne Shrink to fit, Scale to fit, Word wrap on og Word wrap off bestemmer hvordan din tekst bliver behandlet, når du ændrer størrelse på en tekstboks. Med Word wrap on (automatisk ombrydning til), som er standardindstillingen for en ny tekstboks, resulterer ændring af tekstboksens størrelse i at teksten bliver reformateret -"word-wrapped" _ til den nve boksbredde (imens tekstens resulterende nye højde bestemmer boksens højde). Word wrap off (automatisk "bløde" ombrydning fra) fjerner alle linjeskift (linjeskift, der er tilføjet for at tilpasse tekstbredden), og gør boksen så bred som nødvendigt for at indeholde teksten. Word wrap bliver automatisk slået til igen, hvis du taster flere bogstaver ind i tekstboksen.

Med Scale to fit (skaler til at passe) bliver teksten strakt, så den passer til boksens dimensioner. Med Shrink to fit (formindsk til at passe) beholder teksten sin oprindelige størrelse, medmindre tekstboksen gøres mindre, hvorved teksten så justeres som i Scale to fit. Ingen af de to kommandoer ændrer på linjeskiftene i teksten.

De sidste elementer i tekstformatgruppen er dropmenuen med skrifttyper og skriftstørrelse.



Klassisk Titeleditor Album er det aflange panel i højre side af Klassisk Titeleditor. Den indeholder elementer til opbygning af menuer og titler på samme måde, som det primære Album i Studio indeholder elementer til at opbygge film.

Klassisk Titeleditor Album styres via gruppen med fire knapper, som er vist her til venstre, og som er placeret mellem Redigeringsvinduet og Albummet selv. Hver knap åbner en af de fire sektioner i Albummet: Udseende-browseren, Baggrundssektionen, Billedsektionen og Knapsektionen.

Den fjerde af disse knapper åbner Knap-sektionen og er kun synlig, når en menu eller en titel fra det primære *Video*-spor bliver lavet eller redigeret. Dette skyldes at diskmenuer (som ifølge Klassisk Titeleditor kun er titler med knapper) ikke er tilladte på Filmvinduets andre Tidsliniespor.

Udseende-browseren

As Denne sektion af Klassisk Titeleditor Album har tre undersektioner, som du får adgang til med fanerne *Standard*, *Custom* og *Favorites* øverst.

Fanen *Standard* er en stilsamling, der kan bruges på tekst og andre objekter, som du bruger i dine titler. Hver stilart består af en farve (eller farveovergang eller

gennemsigtig effekt) for hver af "siderne" (overfladerne), kanterne og skyggerne for objektet, plus en separat sløringseffekt for hver. Et sidste parameter er skyggeretningen, hvor der er otte muligheder.

Hvis du vil ændre et eksisterende objekts udseende, skal du blot klikke på det udseende du vil have, mens objektet er valgt. Nye objekter oprettes med det senest valgte udseende.



Vælg et udseende i Udseendebrowseren: Hver knap i fanen Standard findes i otte stilarter, som vises i en undermenu. Dobbeltklik på hovedknappen for at åbne undermenuen. Hvert udseende har et numerisk ID, som du kan se som et værktøjstip, når du kører musen henover dem. Ovenfor er musen placeret over udseende nr. 27-3.

Fanen *Custom* (brugerdefineret) lader dig tilpasse de medfølgende udseendeskabeloner ved at justere de parametre, der er angivet ovenfor. Tre identiske dialogbokse justerer hhv. siderne, kanterne og skyggerne. Her er indstillingsknapperne for siderne:



De tre valgknapper i toppen bruges til at vælge en bestemt farve, en farveovergang eller ingen farve (gennemsigtighed). Hvis du klikker på farvevælgeren ved siden af den første knap, vil der blive vist en standard Windows-farvevalgsdialogboks, hvori der er tilføjet en justering for *Opacity* (gennemsigtighed) (0-100 %).



Farvevælgeren ved siden af den anden knap åbner for en farveovergangspalette, som giver dig mulighed for at opbygge en farveovergang ved at definere begyndelsesfarverne for hvert hjørne af en

firkantet flade. Klik på farvevælgerne i hjørnerne af vinduet for at indstille farven i det pågældende hjørne.

Bemærk: Nogle af de mere komplicerede medfølgende looks anvender særlige eksterne funktioner og kan derfor ikke justeres.

Fanen *Favorites* (favoritter) gør det muligt for dig at gemme særlige udseender, som du måske vil genbruge i fremtiden, så du ikke behøver at huske eller notere de parametre, du brugte. Klik på knappen til venstre for at gemme det aktuelle udseende som en af dine favoritter. Klik på knappen til højre for at slette den aktuelt valgte "favorit".

Sektionen Baggrunde

En titel eller menu kan have fire former for baggrunde: En enkelt farve, en farveovergang, gennemsigtig (ingen baggrund overhovedet) eller en billedfil (f.eks. en illustration, et fotografi eller en gemt videoframe).



I sektionen Baggrunde i Klassisk Titeleditor fungerer *farve* og *farveovergang* på præcis samme måde som beskrevet ovenfor i Udseende-browseren (side 42) bortset fra, at farven eller farveovergangen øjeblikkeligt indsættes på den baggrund eller tekst, du redigerer.

Hvis du arbejder på en overlægningstitel, kan du muligvis med fordel benytte *Opacity*-indstillingen på color-picker dialogerne til disse knapper, især når overlægningen forbindes med overgange. Normalt vil du dog benytte en gennemsigtig baggrund til titler, og *transparency* er default-baggrunden til en ny titel eller menu.

Den sidste indstilling for baggrunde er *picture* (billede) – en billedfil i et hvilket som helst standardformat. Som med mange af sektionerne i Studios Album hentes baggrundene fra en kildemappe, som kan ændres ved at klikke på knappen Mappe. Den billedfil, du vælger med knappen Mappe, bliver den nye baggrund, og billedfilen i mappen kan ses som miniaturebillede på Albumpanelet. Hvis det er nødvendigt, vil Klassisk Titeleditor trække i baggrundsbilledet, så det bliver lige så bredt eller lige så højt som skærmen, men det vil ikke ændre på billedets størrelsesforhold.

At tilføje en bevægelig baggrund

I Studio Ultimate kan diskmenuer have en video kørende i baggrunden i stedet for blot et statisk billede. For at skabe eller erstatte sådan en *bevægelig baggrund* skal du blot klikke på mappe-knappen og finde en filmfil i AVI-, MPEG- eller WMV-format.



Vælg det ønskede filformat (eller "Alle filer") i rullemenuen "Filtype" for at se en liste af filmfile, mens du gennemser en mappe på din harddisk.

De følgende regler gør sig gældende, når du tilføjer eller ændrer et bevægeligt menuklip:

- Længden på filmen, du tilføjer som baggrund, påvirker ikke længden af menuklippet i Filmvinduet. Hvis filmen er kortere end klippet, så bliver det blot gentaget så mange gange, som er nødvendigt for at udfylde den krævede tid. Hvis det er længere, bliver det afkortet. Du kan justere længden af menuen ved at trimme på tidslinjen eller, som sædvanligt, i værktøjet *Klipegenskaber*.
- Hvis du tilføjer en widescreen-film som en menubaggrund til standardformatet eller en standardfilm til et widescreen-projekt, så bliver filmen strukket eller klemt, så det passer til projektets format.

Sektionen Billeder

Som med baggrundsbillederne, som vi lige har gennemgået, kan billederne i sektionen Billeder i Klassisk Titeleditor Album være af en hvilken som helst standardtype. I stedet for, at de bliver strakt ud, så de fylder hele Redigeringsvinduet, bliver billederne føjet til billedteksten som *billedobjekter* i normal størrelse med otte ankerpunkter, som gør det muligt at flytte dem eller ændre deres størrelse (de kan dog hverken roteres eller vrides).

Billedobjekter opfører sig ligesom tekstobjekter og de to grafiske objekttyper, når det drejer sig om gruppering, tekstjustering og lignende.

Sektionen Knapper

Eftersom knapper er den magiske ingrediens, der gør titler til interaktive menuer, er denne sektion af Klassisk Titeleditor Album kun mulig, når den menu eller titel, der bliver redigeret, befinder sig på det primære *video*-spor – som er det eneste spor, der kan indeholde menuer.

I bund og grund er knapper et område af skærmen, som seeren kan interagere med på en eller anden måde. Knapper klassificeres alt efter den handling, de udfører, når seeren klikker på dem, og ikke ud fra, hvordan de ser ud. Udseendet bør dog vælges, så det giver seeren en god idé om, hvad de skal bruges til, men det er ikke påkrævet. Der findes fire former for knapper:

- Normal: Når man klikker på en knap, vil afspilningen hoppe hen til et kapitel (altså almindelig video) eller hen til en anden menu. Linket mellem knappen og destinationen skabes med værktøjet *Klipegenskaber*, ikke i Klassisk Titeleditor.
- **Miniaturevisning:** Denne specielle form for *normal* knap viser en miniatureframe (eller et miniatureklip) fra den del af filmen, den er linket til.
- Forrige: Denne knap findes på den anden og de efterfølgende sider i flersidede menuer (menuer med links til flere *normale knapper* eller *miniatureknapper*, end der er plads til på en side). Den linker til den foregående menuside.
- Næste: Denne knap findes på alle andre end den sidste side af flersidede menuer. Den linker til den følgende side.

Der findes flere forskellige eksempler på hver af de knaptyper, som følger med Studio. Hver knap er en billedfil i Targa-formatet (tga). Hvis man undersøger filerne i et billedprogram, f.eks. Adobe Photoshop eller Paint Shop Pro, vil man kunne se, at de gennemsigtige områder af knappen - og de specielle områder til visningen af miniaturebilleder (hvor det er relvevant) defineres af en alfakanal, der følger med billedet.

Som sædvanligt er der en knap til valg af *mappe*, som lader dig definere, hvorfra de viste billeder skal hentes.

For at bruge en af de indbyggede knapper skal du blot trække den fra Albummet og ind i Redigeringsvinduet, hvor den bliver til et knapobjekt – i princippet en nøjagtig kopi af billedobjektet.

| Previous button | • |
|--------------------|---|
| Not a button | |
| Normal button | |
| Thumbnail button 📐 | |
| Previous button 🦙 | |
| Next button | |
| Root button | |

Standardhandlingen for de medfølgende knapper kan ses ud fra deres filnavn, men du kan angive en ny handling til den valgte knap fra
rullemenuen i sektionen Knapper fra Klassisk Titeleditor Album. Første valgmulighed på listen er "Not a button" (Ikke en knap), som sletter handlingen fra objektet – det er nu kun en grafisk fil. De andre valg svarer til knaptyperne beskrevet ovenfor.

Tip: Husk, at det ikke er knappens udseende, der bestemmer handlingen, men at det er den tildelte knaptype fra menuen.

Sådan fremhæver du knapper



DVD-menuer (men ikke VCD- og S-VCD-menuer), giver dig visuel feedback ved at fremhæve den pågældende knap, når seeren

ruller gennem menuen. En særligt aktiv fremhævning adskiller en knap, der er ved at blive anvendt, lige inden handlingen foretages. (Du kan se, hvordan det ser ud i Afspilleren og afprøve menuerne enten med musen eller Afspillerens DVD-knapper).

Klassisk Titeleditor giver dig mulighed for at definere en farve for hver fremhævningstype og et stilvalg, som afgør, hvordan fremhævningen optegnes. Knapperne til disse indstillinger findes under listen *knaptype*.

Klik på farvevælgerne *Active* og *Selected* (aktiv og markeret) for at indstille de fremhævningsfarver, der fungerer bedst for din menu. Det kan hjælpe til at tydeliggøre dine menuer, hvis du bruger ensartede fremhævningsfarver i alle menuer på disken.

Fra venstre mod højre er de tre fremhævningstyper:

• **Boks:** Fremhævningen tegnes som en rektangel rundt om knappen.

- Følg form: Fremhævningen dækker det synlige område af knappen, uanset dens form.
- Understregning: Knappen understreges.

Disse fremhævningsmuligheder kan føjes til enhver form for knap, som er opbygget af alle former for objekter - ikke kun billeder hentet ind fra Albummet. Hvis du vil slå fremhævningen fra, mens du arbejder i Klassisk Titeleditor, skal du fjerne fluebenet i markeringsboksen *Highlight style* (fremhævningsstil).

Bevægende titler

Studios Bevægende Titler er et kraftfuldt værktøj til at skabe og redigere animerede titler og grafik. Dets omfattende galleri bestående af tekst- og billedeffekter og værktøjer giver uanede muligheder for det visuelle design af din film.

Selvom Bevægende Titler har færre værktøjer på nogle områder end Klassisk Titeleditor, er den glimrende inden for animationer, specielle effekter, brugervenlighed og morskab.

Bemærk: Værktøjet Bevægende Titler findes kun i Studio Ultimate og Studio Ultimate Collection.



Områder i displayet for Bevægende Titler: **1** Titelbjælken; **2** Bevægende Titler Album; **3** Redigeringsvinduet; **4** Baggrundspanelet; og **5** Liste over lag.

Der er fem hovedområder i displayet for Bevægende Titler.

- 1. Titelbjælken har fire dele med, fra venstre mod højre: Kategorien og navnet for din titel; et sæt redskaber til tekstmanipulation; et varighedstællerfelt; og en *luk*-knap, der har den samme effekt som knappen *OK* nederst i højre hjørne.
- De fem sektioner i Bevægende Titler Album har værktøjer til at designe dine titler. De to første sektioner, Videoer og Fotos, er lokale versioner af sektionerne i Studios Album af samme navn med de samme redskaber. De andre –Objekter,Udseende og Animationer – indeholder specialiserede ressourcer til bevægende titler. Alle sektioner beskrives i "Bevægende Titler Album", fra side 42.
- 3. Redigeringsvinduet er dit hovedarbejdsområde, når du opretter eller redigerer en titel. Det viser en redigerbar forhåndsvisning af din titel med direkte redigering. Se side 42 for detaljer.
- 4. Hver bevægende titel har et baggrundslag, som du enten kan redigere ved hjælp af Baggrundspanelet eller lade være gennemsigtig. Se side 42.
- 5. Hvert grafisk eller tekstbaseret element udgør et lag i titlen. De uigennemsigtige dele af hvert lag tilslører lagene under; det nederste lag kan kun tilsløre baggrunden. Udover at liste hvert lag ved navn inkluderer Liste over lag en animeret tidslinje, der viser hvilke bevægelser, der er blevet tildelt hvert lag. Varigheder på tidslinjen kan justeres ved at trække den.

Processen, hvor et billede bygges op i lag, kaldes 'sammensætning'. Da informationen i hvert lag holdes adskilt og først sættes sammen, når billedet færdiggøres, er det muligt at vende tilbage til sammensætningen til enhver tid og tilføje nye lag og justere, sortere på ny, fjerne eller erstatte eksisterende lag. Bevægende Titler understøtter sammensætninger med op til otte lag udover baggrunden.



Byg et billede op i lag ved at starte med en tom ramme (øverst til venstre). Det skakternede mønster indikerer gennemsigtighed. Selvom baggrunde kan have gennemsigtige eller gennemskinnelige områder, tilføjer vi her en uigennemsigtig baggrund (0) for klarhedens skyld, efterfulgt af fortløbende lag med et uigennemsigtigt indhold (1, 2, 3). I den sidste sammensætning (nederst til højre), tilslører øvre lag dem nedenunder.

Start (og forlad) Bevægende Titler

Ligesom Klassisk Titeleditor kan Bevægende Titler startes på flere måder fra Studios Redigeringstilstand ved hjælp af enten et værktøj i Video-værktøjskassen (se side 42) eller en musekommando på et af sporene på Tidslinjen (se side 42).

- Hvis du vil oprette en bevægende titel i fuld skærm: Vælg *Gå til Bevægende Titeleditor* i højrekliks-genvejsmenuen i Tidslinjens hovedvideospor.
- Hvis du vil oprette en bevægende titel som overlægning: Dobbeltklik på Tidslinjens titelspor eller vælg *Gå til Bevægende Titeleditor* i højrekliksgenvejsmenuen på enten *titelsporet* eller *overlægnings*sporet.
- Hvis du vil oprette en bevægende titel fra værktøjskassen: Åbn værktøjet Opret titel og klik på Overlay med bevægende tekst eller Bevægende tekst på fuld skærm.
- Hvis du vil redigere en bevægende titel i fuld skærm: Dobbeltklik på titlen i en hvilken som helst Film-vinduevisning eller højreklik på titlen og vælg *Gå til Bevægende Titeleditor*.
- Hvis du vil redigere en bevægende titel som overlægning: Dobbeltklik på klippet på titelsporet, overlægningssporet eller i Listevisning, eller højreklik på den i hvilken som helst visning og vælg *Gå til Bevægende Titeleditor*.
- Hvis du vil redigere en bevægende titel fra værktøjskassen: Klik på *Rediger titel* med klippet åbent i værktøjet *Klipegenskaber*.

Luk Bevægende Titler

Hvis du vil lukke Bevægende Titler, benyt en af følgende metoder:

- Klik på knappen *OK* nederst til højre i vinduet for Bevægende Titler. Dette vil sende dig tilbage til Studios Redigeringstilstand. Din nye og opdaterede titel er nu en del af det aktuelle projekt.
- Klik på knappen \times øverst til højre i vinduet. Dette svarer til at klikke *OK*.

 Vælg Fil > Luk titelværktøj eller Fil > Annullér titelværktøj i hovedmenubjælken, mens du arbejder i Bevægende Titler. De tilsvarende tastaturkommandoer er henholdsvis <u>F12</u> og <u>F11</u>.

Filoperationer

De fleste menukommandoer i Bevægende Titler gengiver funktioner fra knapper og genvejsmenuer, men flere kommandoer i dens *Fil*-menu findes ikke andre steder. De er:

- Ny titel: Dette er en "start forfra"-kommando, som fjerner alle eksisterende lag og rydder baggrunden. Hvis du ændrer på en ny eller eksisterende titel, før du giver denne kommando, har du mulighed for at gemme dit arbejde i det aktuelle projekt, før du fortsætter.
- Åbn titel: Med denne kommando kan du hente en titel fra en filmappe på dit lokale system eller netværk.
- Gem titel og Gem titel som: Disse standardkommandoer giver dig, sammen med de forrige, mulighed for at eksportere titler til andre computere og dele titler med andre brugere af Studio.



Bevægende Titler Album er et faneinddelt panel i venstre side af skærmen for Bevægende Titler. Det indeholder ressourcer til at bygge bevægende titler på samme måde som Studio Album indeholder ressourcer til at skabe film.



Sektionerne Videoer og Fotos (vist her) i Bevægende Titler Album er identiske med de tilsvarende sektioner i tilstanden Redigering, når det gælder funktionalitet. De tre andre sektioner indeholder specielle ressourcer til bevægende titler.

Bevægende Titler Album har fem sektioner, der er detaljeret beskrevet på de følgende sider. Hver af dem åbnes med sin egen faneknap:

• Sektionen Videoer leverer også 📼 videomaterialer til din titel. Selvom

opsætningen er en smule anderledes, er det den samme sektion som i tilstanden Rediger med de samme muligheder. Enhver ændring, såsom valg af en ny video eller et skift til tilstanden *Scener*, påvirker begge samtidigt.

- Sektionen Fotos er også den samme som den tilsvarende Album-sektion, Fotos og Frame Grabs.
- Sektionen Objekter indeholder en samling af grafiske objekter, som du kan bruge til at dekorere dine titler. Individuelle objekter kan få ændret størrelse, position og rotation efter behov.
- Sektionen Udseende er stedet, hvor du kan definere den visuelle stil for et *tekst* eller *formlag* i din titel. Du kan benytte et af de utallige forudindstillede udseender eller definere dit eget ud fra en eller flere *overflade-*, *kant-* og *skyggekomponenter*.
- Sektionen Animationer gør dine bevægende titler spændende. Animationer er animationsprogrammer, som oftest benyttes i forbindelse med tekst, men som kan bruges i enhver type lag. Separate animationer kan anvendes i start-, midt- og slutfasen af ethvert lags levetid.

Tilføj Album-ressourcer til en titel

Hvis du vil tilføje en video, et foto eller et objekt til titlen, dobbeltklik da på dens ikon eller træk den fra Albummet til Redigeringsvinduet eller vælg *Tilføj til bevægende titel* i ikonets genvejsmenu. I alle tilfælde oprettes det nye element med en standardstørrelse i midten af Redigeringsvinduet, hvorefter du kan flytte, rotere eller ændre størrelse på det efter behov.

Udseende kan benyttes i forbindelse med det i øjeblikket valgte tekst- eller formlag i Redigerings-

6

vinduet enten ved hjælp af dobbeltklik- eller trækkemetoden. Udseende kan ikke benyttes til lag af andre typer. Hvis Udseende benyttes til et tekstlag og teksten kun er delvist markeret, vil kun den markerede del blive påvirket af ændringerne.

Hvis du vil tilføje en bevægelse til et element, dobbeltklik da mens elementet er markeret, eller træk det til elementet enten i Redigeringsvinduet eller i Liste over lag.

Hvis flere lag er markeret, vil et dobbeltklik tilføje udseende eller en bevægelse til dem alle samtidigt.

Sektionen Videoer

Sektionen Videoer i Bevægende Titler Album vil se bekendt ud for enhver, der har brugt tid i Studios *Redigeringstilstand*, for det er simpelthen en anden visning af den samme sektion i hoveddelen af Albummet. Til trods for mindre forskelle i opsætningen af kontrollen er funktionaliteten præcis den samme. Se side 42 for detaljer.



Med Videoer-albummet i tilstanden Scener, dobbeltklik på scener for at tilføje dem til din bevægende titel eller træk dem til Redigeringsvinduet eller højreklik på scenen og vælg 'Tilføj til bevægende titel' i genvejsmenuen. En anden måde at benytte video er at trække den til Baggrundspanelet.

Hvis du vil tilføje en videofil eller scene til din bevægende titel som et lag, benyt da en af de følgende metoder:

- Dobbeltklik på videoen i Albummet.
- Træk videoen fra Albummet og slip den i Redigeringsvinduet.
- Højreklik på videoen i Albummet og vælg *Tilføj til bevægende titel* i genvejsmenuen.

I alle tilfælde tilføjes videoen som et lag i fuld størrelse til Redigeringsvinduet, hvor du kan ændre størrelse, flytte eller rotere den ligesom med andre lag for at tilpasse den til din komposition.

Hvis du vil tilføje en videofil eller scene som baggrund til din bevægende titel, træk den da fra Albummet til Baggrundspanelet nederst til venstre i displayet Bevægende Titler. Se "Baggrundspanelet" på side 42 for flere detaljer.

Sektionen Fotos

Sektionen Fotos i Bevægende Titler Album er simpelthen en anden visning af Sektionen Fotos og Frame Grabs i Albummet i Studio. Redskaberne til mappenavigation, favoritter og visning benyttes på præcis samme måde begge steder.

Hvis du vil tilføje et foto eller en anden billedfil til din bevægende titel som et lag, benyt da en af de følgende metoder:

- Dobbeltklik på billedet i Albummet.
- Træk billedet fra Albummet og slip det i Redigeringsvinduet.
- Højreklik på billedet i Albummet og vælg *Tilføj til bevægende titel* i genvejsmenuen.

Billedet tilføjes til midten af Redigeringsvinduet, hvor det kan manipuleres på samme måde som andre lag. Billedet bliver automatisk formindsket, hvis det er for stort til skærmen.

Hvis du vil tilføje en billedfil som baggrund til din bevægende titel, træk den da fra Albummet til Baggrundspanelet nederst til venstre i displayet Bevægende Titler. Se "Baggrundspanelet" på side 42 for flere detaljer.

Sektionen Objekter

Sektionen Objekter i Bevægende Titler Album indeholder clipart og dekorationer i bitmapformat til dine titler. Med den undtagelse at de leveres som ressourcer sammen med Bevægende Titler i stedet for som filer i en billedmappe, kan de benyttes på præcis samme måde som billederne i sektionen Fotos.



Vælg og træk et billede fra sektionen Objekter til brug i en bevægende titel. Benyt rullemenuen øverst i sektionen for at vælge en af billedkategorierne til rådighed.

Billederne strækkes for at fylde den ledige plads, når de tilføjes som en baggrund ved at trække dem til Baggrundspanelet. Når billederne tilføjes som et almindeligt lag, centreres de til at starte med i rammen for Redigeringsvinduet i deres originale størrelse. De kan derefter flyttes, roteres eller ændres i størrelse efter behov.

Sektionen Udseende

Aa Denne sektion i Bevægende Titler Album indeholder visuelle stile, der kan tilføjes til tekstog formlag i din bevægende titel.

Forudindstillede udseender

Den letteste måde at bruge udseender er at vælge en af ikonerne i fanen *Forudindstillinger*. Rullemenuen over ikonerne giver dig mulighed for at vælge de indbyggede forudindstillinger ("Standard") eller dem, som du selv har designet ("Mine udseender").



Skift fra Standard-forudindstillingen (indbygget) for udseender til de brugerdefinerede forudindstillinger i udseender. Mine Hvis du vil oprette et brugerdefineret udseende. vælg da en forudindstilling og brug den som udgangspunkt og klik så på fanen Indstillinger.

Hvis du vil benytte et forudindstillet udseende på et tekst- eller vektorgrafik-lag, vælg da først laget med musen ved at klikke i Redigeringsvinduet (side 42) eller Liste over lag (side 42). Du kan også påvirke mere end ét sådant lag på samme tid ved at benytte multivalg eller en laggruppe (side 42).

Når du har valgt laget eller lagene, der skal ændres, benyt da en af de følgende metoder til at tilføje et udseende:

- Dobbeltklik på ikonet for det valgte udseende.
- Højreklik på ikonet og vælg *Tilføj til valgt(e) lag* i genvejsmenuen.
- Træk fra ikonet til i Redigeringsvinduet (eller til et hvilket som helst lag, der er multivalgt eller grupperet).

Klon en stil

I stedet for at benytte en forudindstilling som sådan, kan du også klone et udseende som en del af en *stil*, der, når det inkluderer gælder tekstlag. skrifttypeinformation samt egenskaberne for selve udseendet. Benyt Kopier stil i genvejsmenuen for stil kildelaget og Indsæt samme sted for destinationslaget for at opnå dette.

Brugerdefinér udseender

Fanen *Indstillinger* giver adgang til Udseende-editoren, hvor du kan undersøge, ændre, tilføje eller slette de individuelle *detaljelag*, som er lagt over for at give et bestemt udseende.

Der er tre slags detaljelag: *overflade*, *kant* og *skygge*. De tre typer er ikke forskellige i de indstillinger, som de understøtter, men de er forskellige i standardpositionen, på hvilken de vil blive indsat i lagstakken. Med mindre de eksplicit bliver flyttet fra deres position, vil *overfladedetaljer* altid ligge i toppen af stakken, efterfulgt af *kanter* og til sidst *skygger*. Efter en detalje er oprettet, kan den dog flyttes op eller ned i lagstakken efter behov.



Overflade, Kant og Skygge: En ny overfladedetalje (venstre, top) tilføjes over det øverste eksisterende overfladelag; nye kant- og skyggedetaljer tilføjes under de nederste lag af deres respektive typer.

Egenskaberne for individuelle detaljelag kan ændres via redskaberne i sammenklappelige redigeringspaneler i Udseende-editoren.

| Presets | Settings |
|----------|------------|
| Nautilus | A, A, 斗 |
| - Face 3 | a o |
| Offset X | -2 |
| Offset Y | 4 |
| Size | 63 |
| Blur | 12 |
| Deacity | |
| + Face 2 | |
| - Face | 0 |
| Offset X | 0 |

Udseende-editoren åbnes ved at klikke på fanen Indstillinger i sektionen Udseende i Bevægende Titler Album. Titelbjælken viser navnet for det aktuelle udseende ('Nautilus') og tre knapper til at oprette nye detaljelag. Redigeringspanelet for Overflade 3-detaljen er åben; under den er panelet for Overflade 2 lukket.

De følgende detaljeparametre kan anvendes:

• Forskyd X og Forskyd Y: Disse skydere sætter positionen for detaljelaget relativt til den nominelle position for teksten eller grafikken, for hvilken udseendet anvendes. Rækkevidden for forskydningen går fra -100 (venstre eller nederst) til +100(højre eller øverst). De maksimale forskydninger repræsenterer en ottendedel af bredden ottendedel for og en af højden Redigeringsvinduets arbeidsområde.



I dette eksempel er et udseende med tre detaljelag anvendt på et enkelt tekstlag. Detaljelagene er sat op ens bortset fra deres forskydningsværdier, der er som følger: Øverst venstre (-100, 100); center (0, 0); nederst højre (100, -100).

• **Størrelse**: Denne skyder indstiller tykkelsen af segmenterne brugt til at tegne teksten eller grafikken, fra 0 til 200, hvor 100 repræsenterer standard-tykkelsen.



Dette eksempel inkluderer tre detaljelag med varierende størrelsesværdier. Fra venstre mod højre: 80, 100, 120. Den visuelle effekt af at variere størrelsen afhænger af standardtykkelsen af strøgene i laget. I et tekstlag afhænger dette af den valgte skriftfamilie og -størrelse.

• Sløring: Efterhånden som denne skyder stiger i værdi fra 0 til 100, bliver det valgte detaljelag mere og mere sløret og utydeligt.



Detaljelagene i dette eksempel afviger kun i deres sløringsindstillinger. Fra venstre mod højre: 15, 0, 30.

- Udfyldning: Klik på farveprøveknappen for at åbne et standard farvevindue, hvor udfyldningsfarven for detaljelaget kan vælges. Du kan også benytte pipetteknappen til at vælge en farve på skærmen.
- **Uigennemsigtighed:** Denne skyder indstiller uigennemsigtigheden for detaljelaget fra 0 (gennemsigtig) til 100 (uigennemsigtig).

Arbejde med detaljelag

Udover at indstille egenskaberne for eksisterende detaljelag giver Udseende-editoren mulighed for at tilføje detaljer af de tre typer, slette detaljer og ændre detaljelagenes rækkefølge.

- Hvis du vil tilføje et detaljelag, klik da på en af de tre små knapper øverst til højre i Udseende-editoren. Fra venstre mod højre opretter de henholdsvis et nyt *overflade-, kant- og skyggelag.* Placeringen af det nye detaljelag i lagstakken bestemmes af dets type, som beskrevet ovenfor.
- Hvis du vil slette et detaljelag, klik da på skraldespandsknappen i højre side af topbjælken i detaljens redigeringspanel.
- Hvis du vil omdøbe et detaljelag, dobbeltklik da på dets navn, skriv det nye navn og tryk Enter.

- Hvis du vil lukke eller åbne redigeringspanelet for et detaljelag, klik da på knappen – eller • i venstre side af topbjælken.
- Hvis du vil ændre detaljelagenes rækkefølge, træk da topbjælken for redigeringspanelet til dens nye position. Hvis det udseende, som du redigerer, indeholder mere end to eller tre lag, kan det være lettere at følge processen, hvis du lukker panelerne ned først, så hele stakken er synlig på én gang.

Gem et brugerdefineret udseende

Så snart du har afsluttet redigeringen af et brugerdefineret udseende, kan du gemme det i "Mine udseender" ved at klikke på knappen *Gem udseende* i bunden af Udseende-editoren. Før du gemmer, er det en god ide at omdøbe udseendet. Dette gøres ved at dobbeltklikke på det nuværende navn i topbjælken af editoren, skrive et beskrivende navn til udseendet og trykke <u>Enter</u>.

Sektionen Animationer

Sektionen Animationer i Bevægende Titler Album indeholder animationsrutinerne, der både giver Bevægende Titler sit navn og meget af sin styrke. Disse *animationer* tildeles og opererer i enkelte lag i din titel. Animationerne er delt op i tre klasser baseret på den del af lagets levetid, som de har indflydelse på: *Start-animation, Betoning* og *Stop-animation*.

• *Start-animation* kontrollerer ankomsten for laget – dets første optræden i den aktuelle titel.

- *Betoning* fastholder tilskuerens fokus på indholdet af et lag ved at tildele det en opmærksomhedskrævende handling i løbet af dets tid på skærmen.
- *Stop-animation* tager laget af scenen igen og fuldender dets livscyklus.

Hvert lag kan have én animation af hver type. Alle animationer er dog valgfrie, og det er også muligt at have en bevægende titel uden nogen animationer.

En hurtig oversigt over samlingen af animationer

I hver af de tre klasser af animationer kan de fleste af animationerne grupperes i flere standardtyper baseret på deres handlinger:

- **Bogstav-baserede animationer** opererer på et niveau af enkelte bogstaver i et tekststykke (andre lag behandles som bestående af en enkelt "bogstav"). For eksempel er bogstaverne i tekstlaget i Startanimationen "Bogstaverne snurrer" først set fra siden, derefter roterer de på plads ét efter ét, indtil alle er i normal position.
- Ord-baserede animationer fungerer tilsvarende, men med ord som den mindste enhed for animationen. I Start-animationen "Ord fra bunden" flyder ordene i laget op på deres position én efter én fra en position under rammen.
- Linje-baserede animationer er for lag med flere linjer tekst, hvor hver af dem bearbejdes på skift. I Start-animationen "Linjer bagfra" føres hver linje ind på skærmen langs et perspektivspor, som om de kom bagfra tilskuerens egen position.
- Side-baserede animationer påvirker hele laget samtidigt. Et eksempel er Start-animationen "Luftakrobatik", der "ruller" laget i position fra oven, som om det var malet på siden af en usynlig rullende tønde.

De fleste Start-animationer har en tilsvarende Stopanimation, med hvilken de kan parres, hvis der ønskes visuel overensstemmelse. For eksempel kunne et lag, der starter med animationen "Ord fra uendeligheden", konfigureres til at slutte med "Ord til uendeligheden". Denne form for overensstemmelse er dog kun en mulighed, ikke et krav, og du kan blande og tilpasse animationer af de tre typer, som du har lyst.



Sektionen Animationer i Bevægende Titler Album har faner for animationerne Start, Betoning og Stop. Hvert lag i en titel kan benytte én animation fra hver klasse.

Tilføj animationer

Hvis du vil tilføje en bestemt animation til et bestemt lag, skal du først vælge laget og derefter gøre et af følgende:

- Dobbeltklik på animationsikonet i Albummet.
- Træk animationsikonet fra Albummet til et tilgængeligt lag (ét, der ikke er maskeret af andre lag) i Redigeringsvinduet.
- Træk animationsikonet fra Albummet til laget i Liste over lag.

• Højreklik på animationsikonet i Albummet og vælg *Tilføj til valgt(e) lag* i genvejsmenuen.

Ved brug af en af disse metoder vil animationen blive tilføjet til laget og erstatte den eksisterende animation af samme type i dette lag, hvis en sådan eksisterer. På samme tid starter en forhåndsvisning i løkke af titelanimationen i Redigeringsvinduet, så du straks kan se effekten af animationen i laget sammen med hele titlen. Se "Arbejde med Liste over lag" på side 42 for flere detaljer om at arbejde med animationer i Liste over lag.

OPRET OG REDIGER BEVÆGENDE TITLER

En titel i Studios Bevægende Titler er bygget op af fire typer elementer:

- **Baggrundslaget:** Som standard er baggrunden helt gennemsigtig. Dette er normalt ønskværdigt for overlægningstitler. I specielle tilfælde eller for titler i fuld skærm kan du vælge en massiv farve, et billede eller en video til baggrunden. For yderligere fleksibilitet inkluderer Baggrundspanelet også en variabel skyder for uigennemsigtighed. Se "Baggrundspanelet" på side 42.
- Video- og billedlag: Ressourcerne, der fremstiller disse lag, stammer fra sektionerne Videoer,Fotos og Objekter i Bevægende Titler Album. Lagene understøtter de samme operationer som tekst- og formlag undtagen applikationen udseende. Se

"Sektionen Videoer" (side 42), "Sektionen Fotos" (side 42) og "Sektionen Udseende" 42 for nærmere information.

- Tekst- og formlag: Disse er vektorbaserede lag, hvilket betvder, at de ikke gemmes som bitmapbilleder ligesom video- og fotofiler, men som en slags "opskrift" på at genskabe billederne ud fra lige og buede linjestykker, hvortil egenskaber (f.eks. farve) og specielle effekter (f.eks. sløring) kan tilføjes. Ligesom video- og billedlag kan disse vektorbaserede lag trækkes, skifte størrelse, roteres og grupperes, og du kan tilføje animationer. Til lag kan andre forskel fra de de dog også brugerdefineres med udseender fra Sektionen Udseende i Bevægende Titler Album. Se "Sektionen Animationer" (side 42) og "Sektionen Udseende" 42 for flere detalier.
- Animationer: Dette er animationsrutiner, som kan tilføjes til ethvert lag i titelkompositionen undtagen baggrunden. Animationer vælges og tilføjes fra Sektionen Animationer i Albummet. Så snart en animation er føjet til et lag, kan dens timing justeres på tidslinjen for Liste over lag. Se "Sektionen Animationer" (side 42) og "Arbejde med Liste over lag" (side 42) for yderligere information.

Opret tekst- og formlag

Hvis du vil oprette et tekstlag, klik da enten på knappen *Tilføj tekst* i topbjælken i



Liste over lag eller dobbeltklik på et tomt område i Redigeringsvinduet. Et nyt lag med standardtekst vil vises. Teksten er automatisk markeret og vil blive erstattet, hvis du begynder at skrive. **Du kan oprette et lag af former** ved at klikke på *Tilføj Form*-knappen (til højre for



Tilføj Tekst) og derefter vælge fra pop-up-menuen, som kommer frem. Du kan vælge mellem en cirkel, en firkant, en ellipse, et rektangel, horisontale og vertikale "pille"-former og en trekant. Når du har foretaget dit valg, kommer et nyt lag med den givne form i standardstørrelse frem i centrum af Redigeringsvinduet.

Rediger lag

Resten af dette kapitel indeholder detaljer om redigering af lag i Bevægende Titler.

- Hvis du vil lære om tilpasning af Baggrundslaget, se "Baggrundspanelet" umiddelbart herunder.
- For information om flytning, ændring af størrelse, rotation og omordning af alle typer forgrundslag, se "Redigeringsvinduet" på side 42 og "Arbejde med Liste over lag" på side 42.
- Hvis du vil lære om redigering af tekst og indstilling af tekstegenskaber, se "Arbejde med tekst" på side 42.
- Multivalg og gruppering beskrives i "Arbejde med laggrupper" på side 42.
- Endelig, hvis du vil lære om animationsredigering på tidslinjen for Liste over lag, gå til "Arbejde med Liste over lag" på side 42.

Baggrundspanelet

Til forskel fra forgrundslagene i en bevægende titel vises det specielle baggrundslag ikke i Liste over lag og kan ikke ændres i Redigeringsvinduet. I stedet for kontrolleres baggrunden i Baggrundspanelet nederst til venstre i Bevægende Titler.



Baggrundspanelet giver dig mulighed for at skabe baggrundslaget til en bevægende titel. Forhåndsvisningsområdet i bunden viser det aktuelle indhold af baggrunden uden gennemsigtighed eller forgrundslag. Området tjener også som mål til at slippe videoer eller billeder fra Bevægende Titler Album.

Standardbaggrunden for en bevægende titel er fuldstændig gennemsigtig. Hvis din bevægende titel er på Studios *overlægnings*- eller *titelspor*, vil en video eller andre billeder på *videosporet* være synlige bag ved titelforgrunden.

Hvis du vil oprette en massiv baggrund,

e- eller

klik da enten på farveprøve- eller pipetteknappen. Den første giver et farvevalgsvindue og den anden lader dig vælge en farve hvor som helst på din computerskærm, indenfor eller udenfor Studios eget vindue.

Hvis du vil benytte video eller et stillbillede som din baggrund, træk da elementet ned fra sektionerne Videoer, Fotos eller Objekter i Bevægende Titler Album, og slip det på forhåndsvisningsområdet i Baggrundspanelet. Hvis du vil gøre baggrunden gennemskinnelig, placér da knoppen på *uigennemsigtigheds*-



skyderen et vilkårligt sted mellem fuldstændig gennemsigtig (helt til venstre) og fuldstændig uigennemsigtig.

Hvis du vil nulstille baggrunden til dens standardtilstand, klik da på skraldespandsknappen.

Redigeringsvinduet

Redigeringsvinduet er det centrale område for forhåndsvisning og redigering i Bevægende Titler. Det er her, at du omordner, roterer og ændrer størrelse på forgrundslagene for din titel.

Det første nødvendige trin for de fleste redigeringer er at vælge laget eller lagene, som skal manipuleres. Valgte lag tegnes inde i med en ramme otte kontrolpunkter til ændring af størrelse og et rotationshåndtag til rotation af laget med en forøgelse på én grad. De fleste typer lag kan "gribes" og trækkes til en ny position ved at klikke hvor som helst inden for kontrolrammen.



Rotér et formobjekt inde i Redigeringsvinduet. Den mindste pil til venstre for musepilen er rotationshåndtaget for laget. Hvis du vil rotere et lag, klik da på dets rotationshåndtag og hold det, mens du trækker med musen.

I tekst- og formlag kan noget af lagets indhold være udenfor kontrolrammen. Dette opstår, hvis en af "detaljerne" inde i udseendet er defineret med en horisontal eller vertikal forskydning, som flytter detaljen væk fra lagets nominelle position. Se side 42 for mere information.

Lagoperationer i Redigeringsvinduet

Operationerne beskrevet her er for et enkelt lag, men kan udvides til at gælde for flere lag samtidigt. Se "Arbejde med laggrupper" på side 42 for mere information.

Hvis du vil vælge et lag i Redigeringsvinduet, klik da på det med musen. Dette får lagets kontrolramme, som er klar til redigering, til at blive vist.

Lag reagerer på museklik overalt i deres omsluttende rektangel (rektanglet vist ved deres kontrolramme, når de markeres). Dette betyder, at du muligvis ikke kan manipulere et lag, der er synligt, fordi det ligger under et gennemsigtigt område inde i rektanglet for et andet lag. Hvis du vil foretage en redigering med musen i et sådant tilfælde, skal du først skjule eller låse de(t) øvre lag som beskrevet i "Arbejde med Liste over lag". Se side 42 for flere detaljer.

Hvis du vil flytte et ikke-tekst-lag, så klik og hold et hvilket som helst sted inde i dets rektangel og træk det til den nye position.

Hvis du vil flytte et tekstlag, placér da musen nær kanten af lagets kontrolramme, indtil du ser træk-pilen (fire-vejs-pil), og klik og træk så som normalt. Hvis du klikker inde i rammen,



som du ville gøre i et ikke-tekst-lag, vil du i stedet for aktivere tilstanden tekstredigering. Se "Arbejde med tekst" nedenfor for detaljeret information.

Hvis du vil ændre størrelse på et lag, men beholde dets proportioner, klik og hold da i et hjørnepunkt af kontrolrammen og træk indad eller udad, indtil den ønskede størrelse opnås.

Hvis du vil ændre størrelse på et lag og ændre dets proportioner, klik da på et sidepunkt af kontrolrammen og træk. Ved at ændre størrelse med det centrale kontrolpunkt på to tilstødende sider efter hinanden kan du opnå enhver ønsket størrelse og proportion.

Hvis du vil rotere et lag, klik og hold da dets rotationshåndtag og træk. Hvis du ønsker en finere kontrol over rotationen, kan du flytte musepilen væk fra rotationens midte, mens du trækker. Den ekstra distance gør det muligt at definere mindre vinkler mellem én museposition og den næste. **Hvis du vil ændre stakpositionen for et lag,** højreklik da på laget og vælg i genvejsmenuen en af kommandoerne i undermenuen *Lag: Placer bagest, Flyt et lag bagud, Placer forrest, Flyt et lag fremad.* Der findes nyttige tastaturgenveje for alle fire operationer, henholdsvis <u>Alt+Minus, Ctrl+Minus,</u> <u>Alt+Plus og Ctrl+Plus.</u>

En anden tilgang til at omordne lag, som kan være mere passende for titler, hvor flere lag overlapper hinanden, er at benytte Liste over lag. Liste over lag giver også mulighed for at "låse" individuelle lag, hvilket gør dem midlertidigt immune over for ændringer. Selvom låste lag vises i deres normale stakdybde, bryder de ikke ind i valget af dybere lag med musen. Se side 42 for flere detaljer.

Hvis du vil slette et lag, vælg det da og – med mindre det er et tekstlag - tryk <u>Delete</u>. Alternativt kan du bruge en af kommandoerne *Slet* og *Lag* > *Slet lag* i genvejsmenuen. Hvorfor er der to kommandoer til at slette? I tilfældet med et tekstlag i tilstanden tekstredigering, gælder kommandoen *Slet* (og tasten <u>Delete</u>) kun for lagets tekst. Hvis du vil af med hele laget, er kommandoen *Lag* i undermenuen nødvendig (eller tilsvarende skraldespandsknappen i topbjælken for Liste over lag).

Arbejde med tekst

Trods det grafiske raffinement i Bevægende Titler er den primære grund til at anvende titler ofte den tekst, de indeholder. Bevægende Titler indeholder derfor flere specialiserede indstillinger til at hjælpe dig med at sikre, at du får din tekst til at se ud, præcis som du ønsker. Tekstoperationerne, som vi vil se på herunder, inkluderer:

- Redigering af teksten
- Ændring af skrifttype, skriftstørrelse og stil
- Indstilling af tekstjustering og -strøm
- Kopiering og indsætning af tekstegenskaber

Tilstanden tekstredigering

Som beskrevet andetsteds skal du være forsigtig med at klikke på kanten af kontrolrammen, når du trækker et tekstlag, i stedet for et sted inde i den for at undgå at sætte laget i tilstanden *tekstredigering* ved et uheld. For operationerne beskrevet her er tilstanden tekstredigering dog præcis, hvad vi ønsker. I et nyoprettet tekstlag er tilstanden tekstredigering allerede aktiveret: Du kan straks begynde at skrive og standardteksten vil blive erstattet.

Hvis du vil aktivere redigering for et eksisterende tekstlag, klik da et sted inde i kontrolrammen. Tilstanden tekstredigering bliver aktiv og – for at spare dig for et ofte krævet trin – al eksisterende tekst i laget bliver automatisk markeret. Som sædvanlig er markeret tekst fremhævet.



Et tekstlag med al tekst markeret. Fra venstre mod højre giver tekstredigeringsredskaberne i topbjælken mulighed for formgivning af bogstaver (fed, kursiv, understreget); tekstopstilling og tekststrøm; og skrifttypenavn og -størrelse. I tilstanden tekstredigering har musepilen over laget 'I-bjælke'formen som vist her.

Hvis du vil ændre selve teksten, så begynd blot at skrive. Den fremhævede tekst forsvinder og teksten, som du skriver, overtager dens plads. Mens du skriver, indikeres det nuværende indsætningspunkt (stedet i teksten, hvor nye bogstaver indsættes) med en vertikal linje.

Hvis du vil tilføje ny tekst uden at miste den, som allerede var der, klik da på det ønskede indsætningspunkt efter at have sat laget i tilstanden tekstredigering, eller benyt piletasterne til at gå til det ønskede indsætningspunkt.

Du kan også nøjes med kun at fremhæve (og derved erstatte) en del af teksten, før du skriver: Træk på tværs af bogstaverne med musen eller hold Shift nede, mens



piletasterne benyttes. Endelig kan du bruge musen eller piletasterne som beskrevet, hvis du vil markere *al* teksten i laget igen, eller benytte standardgenvejen <u>Ctrl+A</u>.

Formgivning af fremhævet tekst

Som vi har set, indeholder Bevægende Titler flere tekstredskaber, hvoraf de fleste af dem formentligt er bekendte fra andre programmer. Dem, som *kun* gælder for den fremhævede tekst, er som følger:

- Formgivning af skrifttype: Hvis du vil aktivere eller deaktivere egenskaberne fed, kursiv eller understreget for den markerede tekst, benyt da kontaktknapperne i topbjælken eller standardtastaturgenvejene <u>Ctrl+B</u>, <u>Ctrl+I</u> og <u>Ctrl+U</u>. Knapperne lyser op, når deres respektive stilindstilling er aktiv.
- Skrifttypenavn: Dine bevægende titler er det perfekte sted at eksperimentere med flotte skrifttyper til skærmen, så du vil sikkert benytte denne rullemenu ret ofte. Hvis du har mange skrifttyper på din computer, kan listen være ret lang. For at lette navigationen kan du trykke på det første bogstav i skrifttypenavnet og gå direkte til den tilsvarende alfabetiske position i listen. Klik på skrifttypen, du ønsker, eller gå til navnet ved hjælp af op- og nedpiletasterne og tryk <u>Enter</u>.



Hvis du vil vælge en skrifttype, åbn da rullemenuen og klik på den du ønsker. Skrifttypen anvendes kun på den i øjeblikket valgte tekst.

• Skriftstørrelse: Bevægende Titler giver flere metoder til at indstille skriftstørrelsen. Du kan indtaste en ny værdi direkte i redigeringsfeltet for skriftstørrelsen eller bruge de tilstødende op- og ned-piletaster for at ændre størrelsen i enheder af ét punkt. Længere til højre ændrer knapperne *mindre font* og *større font* størrelsen i intervaller, der øges efterhånden som skriftstørrelsen vokser.

Formgivning med udseender

Som beskrevet i "Sektionen Udseende" på side 42 kan fremtoningen af tekst- og formlag ændres ved at anvende *udseender* fra Bevægende Titler Album. I et



delvist markeret tekstlag vil en anvendelse af et udseende kun påvirke den markerede tekst. I princippet kan hvert enkelt tegn i din titel få sit eget udseende.

Kopiering og indsætning af tekststil

Genvejsmenuelementerne *Kopier stil* og *Indsæt stil* giver dig mulighed for at kopiere udseender fra enten et tekst- eller formlag til et andet uden at skulle åbne Sektionen Udseende i Bevægende Titler Album.

For tekst kloner denne operation også skrifttypenavnet, størrelsen og stilen fra et tekstlag til et andet. Den virker også på delvise markeringer inde i eller mellem tekstlag.

Tekstjustering

Bevægende Titler indeholder en standardmenu med justeringsindstillinger for titler med flere linjer tekst. Standard for nye tekstlag er midterjustering (*Juster*



center i rullemenuen), hvor hver separat linje er horisontalt centreret på den ledige plads. De øvrige indstillinger er *Juster venstre*, *Juster højre* og *Justering*.

I afsnits-orienteret tekstsoftware strækkes den sidste ufuldendte linje i et afsnit som regel ikke på tværs af kolonnens fulde bredde. I Bevægende Titler, hvor den grafiske fremtoning af teksten er vigtigst, bliver selv en sidste linje med blot to tegn afskilt til samme bredde som de øvrige.

Tekststrøm

For at tage hensyn til varierende konventioner inden for forskellige sprog med hensyn til skriveretningen for tekstlinjer og for at have den størst mulige fleksibilitet i det grafiske design tilbyder Bevægende Titler en menu med otte indstillinger for tekststrøm. Disse indstillinger,



som arbejder i harmoni med justeringsindstillingerne netop beskrevet, påvirker ikke bare måden, hvorpå teksten vises, men også betydningen af standardtaster såsom <u>Home</u> og <u>End</u>.

Arbejde med Liste over lag

Liste over lag, som optager størstedelen af bunden af displayet for Bevægende Titler, har to kolonner: En med lag-headere og en med tidslinjespor. I hver række indeholder headeren navnet på laget, en *synlighedsknap* og en *låseknap*. Til højre for headeren fungerer tidslinjesporet som en grafisk editor til at kontrollere levetiden for laget, deriblandt titlen som helhed og varighederne af eventuelle animationer, der er tildelt laget. Tidslinjen for Liste over lag justerer selv sin opløsning for at synliggøre titlens fulde længde, som du kan indstille enten ved trimning i tilstanden Redigering eller ved at indtaste en værdi direkte i tælleren *Varighed* øverst til højre i Bevægende Titler.

Udover lag-headerne og tidslinjen har Liste over lag en headerbjælke, der er hjemsted for flere vigtige grupper af redskaber (se "Headerbjælken i Liste over lag" nedenfor).



Venstre side af Liste over lag indeholder lagheaderne; til højre findes en animationstidslinje, hvor timingen for hvert lag og for tildelte animationer vises og kan redigeres. (Kun den yderste venstre del af tidslinjen er vist her.)

Valg af lag

At klikke på en header i Liste over lag har samme effekt som at vælge laget i Redigeringsvinduet (og omvendt). Lagets navn fremhæves og dets kontrolramme vises. Multivalg er også tilladt ved hjælp af standardkombinationerne for mus og tastatur i Windows. <u>Shift+Click</u> (udvid valg), <u>Ctrl+Click</u> (skift valg af et element) og <u>Shift+Ctrl+Click</u> (udvid valg fra det sidst valgte element). Se "Arbejde med laggrupper" på side 42 for information omkring brugen af multivalg.
Lagnavne og omdøbning

Når du opretter et nyt lag, giver Bevægende Titler det et standardnavn baseret på ressource- eller filnavnet. Da standardnavnene ofte ikke er så beskrivende i forhold til indholdene af lagene, kan det være en god idé for en titel med flere lag at give dem brugerdefinerede navne, der gør det lettere at se, hvilket navn der passer til hvilket lag.

Navnet for et nyt tekstlag er det samme som dets standardtekst, f.eks. "Tekst". Med mindre du giver laget et brugerdefineret navn, vil dets standardnavn fortsætte med at matche den tekst, som du skriver i laget. Så snart du omdøber et tekstlag, vil efterfølgende ændringer i teksten ikke påvirke lagets navn. Standardopførslen kan dog genindsættes ved at indsætte et tomt navn.

Hvis du vil omdøbe et lag, dobbeltklik da på det eksisterende navn. Et redigeringsfelt vises med det eksisterende navn markeret. Skriv det nye navn og tryk <u>Enter</u> eller klik uden for redigeringsfeltet for at afslutte operationen.

Omordne lag

Som vi så på side 42 ("Lagoperationer i Redigeringsvinduet") kan positionen for et lag i lagstakken ændres med kommandoer i genvejsmenuen Lag eller ved tastaturgenveje såsom Alt+Plus (Lag \geq Placer forrest).

Liste over lag tilbyder en mere direkte fremgangsmåde: Du kan simpelthen trække lag-headeren til en ny position i listen. Dette er især belejligt i situationer, hvor overlappende lag gør valg med

| Layer List | |
|---------------|---|
| T Mercurius | • |
| T Terra Venus | • |
| T Mars | • |
| ⊤ Venus | • |
| ⊤ luppiter | • |

mus vanskeligt. Når du trækker laget, viser en indsættelseslinje, hvor laget vil blive placeret i listen, når det slippes.

Ved brug af multivalg (se "Valg af lag" ovenfor) kan du trække flere lag på én gang til en ny position.

Skjul og lås lag

En kompleks titel kan hurtigt blive overfyldt, efterhånden



som du tilføjer lag til kompositionen og animationer til lagene. De to knapper i højre side af lag-headeren er behjælpelige med at simplificere sådanne situationer, hver på sin egen måde.

Klik på den øjeformede knap *synlighed* for midlertidigt at fjerne et lag fra Redigeringsvinduet. Lagets information og indstillinger gemmes, men du kan arbejde med andre lag for en tid, uden at det skjulte lag forstyrrer dit overblik eller dine musehandlinger. Klik igen for at gøre laget synligt igen.

Klik på den hængelåsformede knap *lås* for at forhindre, at laget reagerer på musehandlinger, uden at skjule det. Dette giver dig mulighed for at arbejde frit med dybere lag uden at miste den visuelle sammenhæng, som de øvre lag giver. Klik igen for at åbne laget igen.

Headerbjælken i Liste over lag

Redskaberne og udlæsningerne på headerbjælken er delt i fem grupper. Fra venstre mod højre:

• Knapperne *Tilføj tekst* og *Tilføj form* giver dig mulighed for at oprette nye "vektorbaserede" lag, hvortil udseender fra Bevægende



Pinnacle Studio

Titler Album kan anvendes. Hvis du straks klikker på *Tilføj tekst*, tilføjes et nyt tekstlag med et standardudseende og -tekst. Som en genvej til *Tilføj tekst* kan du simpelt hen dobbeltklikke på et tomt område i Redigeringsvinduet. Hvis du klikker *Tilføj form*, åbner en pop-up-menu, hvorfra du kan vælge at tilføje en bestemt form.

- Knapperne *Placering af lag*, *Gruppering* og *Lag* åbner hver popup-menuer med kommandoer, der påvirker flere lag. Menuen *Lag* indeholder de samme funktioner som genvejsmenuen *Lag* beskrevet i "Lagoperationer i Redigeringsvinduet" (side 42). Menuerne *Placering af lag* og *Gruppering* beskrives nedenfor ("Arbejde med laggrupper").
- *Transportknapperne* giver dig mulighed for at forhåndsvise din

bevægende titel uden at forlade Bevægende Titler Forhåndsvisningen kører i en fortsat løkke, så snart den startes; hvis du vil stoppe den, klik da hvor som helst i Redigeringsvinduet. Som sædvanligt kan mellemrumstasten på dit tastatur benyttes som en belejlig genvej til at stoppe og starte afspilningen. Fra venstre mod højre er funktionaliteten for de fem knapper: gå til start, gå ét billede tilbage, afspil/pause, gå ét billede frem og gå til slutning.

HI H

 Knapperne kopier, indsæt og slet (eller deres tilsvarende standardtaster <u>Ctrl+C</u>,
<u>Ctrl+V</u> og <u>Delete</u>) giver dig mulighed for at duplikere eller slette lag af alle typer. Kopier og indsæt omfatter ikke kun de visuelle egenskaber for laget, men også ændringer i timingen, som du har foretaget, eller animationer, som du har tilføjet. I tilfældet med tekstlag i tilstanden tekstredigering påvirker kopioperationen ikke kun laget, men også den markerede tekst inde i. Hvis du vil vælge et tekstobjekt til kopiering *uden* at sætte det i tilstanden tekstredigering, markér da enten et rektangel, der krydser laget, eller klik på dets header i Liste over lag.

I tilstanden tekstredigering påvirker tasten <u>Delete</u> den valgte tekst; knappen *slet* i Headerbjælken i Liste over lag sletter dog altid det aktuelle lag, selv for tekstlag.

• *Tælleren* viser den aktuelle position for knoppen på tidslinjen i Liste over lag i det sædvanlige format: Timer minutter sekunder o

det sædvanlige format: Timer, minutter, sekunder og billeder.

Redigering af lag og animationer på Tidslinjen

Når et lag er oprettet, sættes dets varighed til den fulde længde af den titel, som det er en del af. Hvis du vil forsinke et lags første optræden i titlen eller holde laget tilbage, før selve titlen er komplet, træk da enderne af laget langs tidslinjen på samme måde som redigering af klip på tidslinjen i Film-vinduet.



En Bevægende Titel er ligesom en scene, hvor lagene er skuespillere, der kommer ind til deres store scene og derefter går igen. Trimning af lagene på tidslinjen i Liste over lag giver dig mulighed for at kontrollere timingen præcist for deres ind- og udgang.

Op til tre animationer – en af hver type – er tilladt i hvert lag; disse vises også på tidslinjen, hvor deres varigheder også kan justeres. *Start-* og *stopanimationer* er hver især forankret til deres respektive ender af lagets levetid, men enden af *start-animationen* og starten af *stop-animationen* kan frit redigeres med musen. Hvis laget har en *betonings-animation*, optager det den plads, der måtte være ubrugt inden for varigheden.



Tre lag med animationer. Det øverste lag har kun en Betonings-animation (massiv linje), som derfor optager den fulde varighed. Det nederste lag har Start- og Stop-animationer og et statisk interval imellem dem. Det midterste lag har animationer af alle tre typer. Start-animationen bliver trimmet (bemærk den horisontale musemarkør); efterhånden som dens længde ændres, justerer Betoningsanimationen sig selv til at optage al ubrugt tid.

Hvis du vil erstatte en af animationerne brugt i et lag, tilføj da den nye animation som normalt; en eksisterende animation af den type vil blive overskrevet.

Hvis du vil slette en animation uden at erstatte den, klik da på det lille 'x' i midten af animationens tidslinjegraf.

Arbejde med laggrupper

Bevægende Titler giver dig mulighed for at gruppere lag enten midlertidigt eller permanent.

Hvis du vil oprette en midlertidig gruppe, kan du bruge standardteknikker til multivalg enten i Redigeringsvinduet eller Liste over lag. Du kan så foretage ændringer, såsom at anvende et udseende, for alle medlemmerne i gruppen på samme tid. Gruppen forbliver kun hel, indtil du klikker på et andet lag eller et tomt område i Redigeringsvinduet, hvorefter lagene vender tilbage til deres individuelle eksistens. I en midlertidig gruppe er kontrolrammerne for hvert medlem alle synlige på én gang.

Hvis du vil oprette en permanent gruppe, kan du først oprette en midlertidig gruppe og derefter foretage kommandoen Gruppér fra menuen Gruppering i headerbiælken for Liste over lag (eller fra et medlemslags genvejsmenu Gruppering). Når gruppen først er oprettet, forbliver den samlet, indtil du eksplicit bryder den op enten ved hjælp af en anden menukommando (Ophæv gruppering) eller ved at trække medlemslagene ud af gruppen i Liste over lag. Den samme menu indeholder en kommando mere (Omgruppér), som automatisk genopretter den sidste gruppe, der blev ophævet.

Når en permanent gruppe er valgt, har den en delt kontrolramme, der omslutter alle medlemmer. Kontrolrammerne for de individuelle medlemmer er ikke synlige.

Permanente grupper har deres egne headere og tidslinjespor i Liste over lag. Gruppeheaderen kan udvides og lukkes sammen for at afsløre eller skjule headerne for medlemslagene. Når gruppen er åben, er medlemslagene indrykket i forhold til gruppeheaderen.



Et almindeligt lag og en gruppe med tre medlemmer i Liste over lag. Tidslinjegrafikken viser, at animationer er tilføjet til selve gruppen og til et af medlemmerne. Musemarkøren er placeret med henblik på at lukke gruppen sammen, hvilket vil skjule navnene på medlemslagene.

Midlertidige og permanente grupper reagerer forskelligt på mange kommandoer som beskrevet nedenfor.

Bemærk: Selv når et lag tilhører en permanent gruppe, kan det stadig vælges individuelt, enten i Redigeringsvinduet (med mindre gruppen selv er valgt i øjeblikket) eller i Liste over lag. Et medlemslag kan endda tilføjes til en midlertidig gruppe med andre lag inde i eller uden for den permanente.

Multivalg af lag

Det første trin for at oprette en gruppe er at vælge de objekter, der skal inkluderes i den. I Redigeringsvinduet kan dette gøres på to måder:

• Ved at klikke og trække med musen for at danne et rektangel (et "telt"), der berører alle de objekter, som du vil gruppere; eller

• Ved at klikke på det første objekt, som du vil have i gruppen, og så <u>Ctrl</u>-klikke på hver af de andre.

En anden fremgangsmåde til multivalg benytter Liste over lag som beskrevet ovenfor i "Arbejde med Liste over lag".

Operationer fra Redigeringsvinduet til gruppen

Både midlertidige og permanente grupper kan få ændret position, størrelse og rotation:

- Hvis du vil ændre position for en gruppe, træk den da til den nye position, som om den var et individuelt lag.
- Hvis du vil rotere en permanent gruppe, træk da rotationshåndtaget på den delte kontrolramme. Alle medlemmer af gruppen vil dreje om deres fælles akse, ligesom planeter drejer om Solen.
- Hvis du vil rotere en midlertidig gruppe, træk da rotationshåndtaget for et hvilket som helst medlem. Alle medlemmer af gruppen roterer om deres egen akse, ligesom planeter drejer om deres akser.
- Hvis du vil ændre størrelse på en permanent gruppe, træk da et kontrolpunkt på den delte ramme. Størrelsen af hele gruppen ændres, som om du trak i en gummiplade med alle lagene malet på.
- Hvis du vil ændre størrelse på en midlertidig gruppe, træk da et kontrolpunkt på et medlems kontrolramme. Hvert lag påvirkes individuelt og udvides eller sammentrykkes omkring dets eget centrum.

For gruppeoperationer, hvor størrelsen ændres, gælder der ligesom for individuelle lag, at ved at trække i et hjørnekontrolpunkt bevares lagets proportioner, hvorimod de kan ændres ved at trække i et sidekontrolpunkt.

Anvendelse af egenskaber i en gruppe

Så snart en midlertidig gruppe er valgt, vil de indstillinger for egenskaberne, som du foretager, påvirke ethvert medlem af gruppen, for hvilken egenskaben kan anvendes:

- Hvis du tilføjer et udseende, vil alle tekst- eller form-medlemmer modtage det.
- Hvis du tilføjer en animation ved at højreklikke på et animationsikon og vælge *Tilføj til valgt(e) lag*, vil resultatet blive det samme, som hvis du havde tilføjet det til hvert medlem individuelt.
- Hvis du vælger en skrifttype eller ændrer andre egenskaber for tekststil, vil hvert tekstmedlem af den midlertidige gruppe blive opdateret.

Med undtagelse af det første tilfælde har permanente grupper deres egne regler for disse operationer:

- Hvis du tilføjer et udseende, vil det virke som for en midlertidig gruppe.
- Hvis du tilføjer en animation til en permanent gruppe, vil gruppen blive behandlet som et enkelt grafisk objekt uden hensyn til de bogstaver, ord eller linjer, som dens medlemmer kan indeholde. De individuelle animationer for gruppens medlemmer fortsætter dog sammen med dem gældende for hele gruppen.
- Formgivning af tekst kan ikke anvendes på en permanent gruppe.

Justering af lag i midlertidige grupper

Den sidste type gruppeoperationer – én der kun gælder for midlertidige grupper - findes i menuen *Placering af lag.* Denne operation aktiveres med en knap i headerbjælken i Liste over lag eller i genvejsmenuen for



ethvert lag, der i øjeblikket er en del af en midlertidig gruppe.

Kommandoerne, hvoraf der er tre for horisontal justering og tre for vertikal justering, påvirker alle medlemmerne af gruppen undtagen den først valgte, som angiver positionen for de andre.

Lydeffekter og musik

Man tænker ofte på video som et overvejende visuelt medie, men lydsidens rolle i dine film kan tit være lige så vigtig som billederne på skærmen.

Spillefilm og fjernsynsproduktioner inkluderer adskillige typer lyd, begyndende med dialogen og andre lyde, der er skabt under optagelse af handlingen. I dine film bliver dette rå lydspor lagt ind sammen med videoen under Importtilstanden. Det fremgår i Tidslinje-visningen i Filmvinduet på sporet *original lyd* placeret under *video*sporet. Oprindelig lyd kan også fremgå på sporet *overlægningslyd*.

De fleste professionelle produktioner indeholder også lydeffeffekter med døre, der lukkes, bilsammenstød, hunde, der gør, etc. – og af og til også musik, som kan være lavet decideret til produktionen, sange hentet fra cd'er eller begge dele. Voice-overs og andre former for specialfremstillet lyd kan også være nødvendig.

Du kan bruge alle disse former for tilføjelseslyde i dine egne film:

• Der følger et godt startsæt med effekter i **wav**formatet med Studio, og du kan få fat i flere lyde fra mange andre steder.

- Værktøjet *Baggrundsmusik* laver automatisk et musikspor af den varighed, og i den stilart, som du ønsker.
- Du kan trække **mp3-filer** fra Albummet over på Tidslinien eller importere lyd- eller MP3-spor fra en CD med værktøjet *CD-lyd*.
- Med værktøjet *Voice-over* kan du tilføje indtaling eller kommentarer, mens du kigger din video igennem.

Uanset hvilken lydtype der er tale om, føjes den til din produktion som et klip i Filmvinduet. Klippet kan flyttes, trimmes og redigeres på stort set samme måde som videoklip og stillbilleder.

Når et lydklip er blevet en del af din film, kan du justere det med fades og andre lydstyrke-tilpasninger. En nem måde at lave fades og krydsfades på, er ved at tilføje overgange til dit lydklip som beskrevet på side 42.

Du kan justere placeringen af dine klip i et stereo- eller surroundmix og tilmed ændre placeringen vilkårligt inde i klippet. Du kan også tilføje Studios lydeffekter som f.eks. støjreduktion og genklang blandt mange andre.

Tilgængelighed: Surroundlyd understøttes kun i Studio Ultimate.

Om surroundlyd

Et "surround"-mix overskrider det almindelige tokanal-system for at give et biograflignende omsluttende lydrum til dine dvd-produktioner. Studio gør det muligt for dig at fastsætte hvert lydspors åbenbare placering uafhængigt i dit mix, og at "panorere" sporet (placere det anderledes, enten jævnt eller pludseligt) i hvilken som helst ønsket retning, så tit som du ønsker i løbet af din film.

For at forhåndsvise surround sound mens du redigerer i Studio, skal du bruge et lydkort, der understøtter 5.1 channel output.

Bemærk: Selvom du ikke kan høre et eksempel på dit surround sound-mix, vil det stadig fremgå af dine dvd'er, men hvis du kan høre det på forhånd, gør det muligt med en mere nøjagtig miksning.

Et surround-lydspor kan udlæses til dvd'en på en af de følgende måder:

- I formatet Dolby Digital 5.1 bliver hver af de seks surround-kanaler gemt på disken og vil blive sendt direkte til den pågældende højtaler, når de bliver afspillet på et komplet 5.1 surround sound-system.
- I formatet Dolby Digital 2.0 bliver dit surround-mix indkodet på to kanaler. Når din DVD bliver afspillet på systemer med en Pro Logic- eller Pro Logic 2decoder, og et 5.1 eller bedre højtalersystem, vil den oprindelige surround-information blive genskabt. På andre systemer vil det indkodede soundtrack blive hørt som almindelig stereo.

At lave et fil af et lydspor

Studio lader dig gemme din films lydspor som en lydfil i wav- (PCM), mp3- eller mp2-format. Blot ved at åbne fanen Fil i menuen Opret film og vælge Lyd som vælge din filtype. Du kan mellem adskillige med visse typiske indstillinger indstillinger for standardfiltyper. Forudindstillingen Tilpas lader dig konfigurere type og indstillinger for din udkørsels-fil efter eget ønske.



Forhåndsindstillinger til udkørsel af lydsporsfiler

Tidslinjens lydspor

Filmvinduets tidslinjevisning indeholder adskillige lydspor:

Det originale audiospor: Dette spor indeholder den lyd, som blev importeret sammen med dine videoklip. Det kaldes også nogle gange for "synkron" lyd, da det optages samtidigt med *videosporet*.

Sporet Overlægslyd: Den oprindelige lyd for videoklip på *overlægs*poret.

Sporet Lydeffekter og voice-over: Lydeffekter og kommentarer er det typiske indhold på dette spor. Lydeffekter hentes ind i dit projekt fra sektionen Lydeffekter i Albummet (se "Sektionen Lydeffekter" på side 42). Voice-over optages med værktøjet Voice-over (som beskrevet på side 42).

Baggrundsmusikspor: Brug dette spor til at anbringe dine **mp3-** eller **wav-**lydfiler, din ScoreFitter- baggrundsmusik skabt af Studio og musik (eller andet indhold) fra lyd-cd'er. Lydfiler importeres via sektionen Musik i Album (se side 42). Lav ScoreFitterklip med værktøjet *Baggrundsmusik*, og cd-lydklip med værktøjet *Cd-lyd* (se værktøjet "*Baggrundsmusik*" på side 42 og værktøjet "*Cd-lyd*" på side 42).



Tidslinje-lydsporene: original lyd oprindelig lyd, lydeffekt og voice-over, og baggrundsmusik. Et fjerde lydspor fremkommer, når overægsporet er synligt; det indeholder den oprindeligevideolyd på dette spor.

Ændring af lydspor

Selvom lydsporene har deres særlige roller, som beskrevet ovenfor, vil disse primært styre valget af de spor, hvor nye klip vil blive lagt ind. Originallyd vil altid blive placeret på sporet *originallyd*, når et nyt videoklip importeres; nye speakerspor vil altid blive lagt ind på sporet *lydeffekter og speaks*; og ny cd-lyd, samt ScoreFitter-klip, vil blive lagt ind på sporet *baggrundsmusik*.

Når du har lavet et klip, kan du dog flytte det til et andet lydspor, hvis det er mere fordelagtigt. Alle typer lydklip kan placeres på et hvilket som helst lydspor. Derved kan du bruge to lydeffekter samtidig, ved f.eks. at placere et af dem på sporet *baggrundsmusik*.

Det eneste lydspor der har særlig status er *originallyd*, enten for det primære *video*-spor, eller for *overlay*sporet, når det er i brug,. I standardopsætningen bliver lydklip på dette spor redigeret parallelt med indholdet på *video*-sporet, dvs. efter samme tidsindeks. For at behandle originallyden som et adskilt justerbart klip, for at flytte den over i et andet lydspor uden at påvirke videosporet, eller for at kunne flytte andre lydklip over i et originallydspor, skal man først låse *video*-sporet (ved at klikke på hængelås-ikonet i højre side af Filmvinduet). Se "Avanceret Tidslinjeredigering" på side 42 for yderligere oplysninger.

Værktøjet CD audio

Brug dette værktøj til at lave et lydklip fra et cdnummer. Du kan afprøve, hvordan det lyder i selve værktøjet, og enten vælge et helt spor eller et uddrag, som du kan føje til din film.



Hvis der er en cd i drevet, som du ikke tidligere har brugt i forbindelse med et projekt i Studio, bliver du bedt om at indtaste cd'ens navn, før du fortsætter. Knapperne på værktøjet kan først bruges, når Studio kan vise mindst ét spor på droplisten *CD Title*.

Vælg cd'en, som du vil importere lyden fra, i droplisten *CD Title* og et spor på den pågældende cd fra *Tracklisten*. Eftersom feltet *CD Title* er et redigerbart tekstfelt, kan du, hvis du ønsker det, ændre det navn, som Studio har tildelt den pågældende cd. Navnet er ændret nu og fremover.

Når du har valgt en cd og et spor, får du nu mulighed for at trimme klippet og give det et selvstændigt navn ved at bruge nogle af værktøjets øvrige knapper. Disse knapper er almindelige for de fleste typer lydklip og bruges til redigering samt til at skabe klip. De beskrives på side 42 under "Trimning med værktøjet *Klipegenskaber*".

Klik til slut på *Add to Movie*-knappen. Studio optager musikklippet fra cd-drevet og tilføjer det til *background music*-sporet, der begynder i det nuværende tidsindeks (som vist med Tidslinjemarkøren og forhåndsvisningsbilledet i Afspilleren).

Værktøjet Baggrundsmusik

Studios ScoreFitter skaber automatisk baggrundsmusik i netop den *stilart* du ønsker. Indenfor den valgte stilart, vælger du et af de adskillige *numre*, og indenfor det valgte nummer, vælger du imellem flere *versioner*. Listen af disponible versioner afhænger af den varighed, som du ønsker at baggrundsmusikken skal have.

| Style Library Ambient Casalcal Bactonica Endronica Endro Folk/Traditional JazzBiues Novelty Stingers World | Song Across India Sumoy To Arabia Parisian Trevis Gilli Road Trevising World Island | Version Moorbeams Under the Moonlight Ring Around he Moon Particle State Satan Deset Scape Taxes a Village Peaceful Evening |
|--|---|---|
|--|---|---|

For at lave musik til en bestemt række klip, skal du vælge disse før du åbner værktøjet *Baggrundsmusik*. (For at vælge hele din film, gå da til *Rediger* ➤ *Markér*

alt eller tryk <u>Ctrl+A</u>.). De valgte klips totale varighed vil bestemme udgangspunktet for musikkens varighed, men du kan til enhver tid ændre denne ved at justere på Tidslinien, eller ved direkte at indstille *Tidsmåler*-værktøjet.

Vælg en stilart, et nummer og en version fra listen i værktøjet *Baggrundsmusik*. Hver stilart tilbyder en samling numre, og hvert nummer tilbyder en mængde versioner. Tryk på knappen *Prøve* for at høre nummeret, mens værktøjet er åbent.

Indtast klippets navn i feltet *Navn* og indstil varigheden med *Tidsmåler*-værktøjet, hvis det ønskes. Det musikklip du laver, justeres så det passer præcis til den varighed du vælger.

Når du har foretaget dine valg, skal du klikke på knappen *Tilføj til film*. Studio sætter det nye klip ind i *baggrundsmusik*-sporets aktuelle tidsindeks (som vist af Tidslinie-børsten og forhåndsvisningsvinduet i afspilleren).

Udvidelse af din musiksamling

ScoreFitter-numrene samlet i "biblioteker" er Standardbiblioteket, der følger med Studio, omfatter mere end 40 numre hentet fra forskellige stilarter, lige musik. Yderligere fra folkmusik til elektronisk biblioteker kan, når de er tilgængelige, købes i programmet ved at trykke på knappen Få flere numre. Tryk på knappen *Biblioteksradio* for at få din samling af numre kategoriseret efter bibliotek frem for efter stilart.

Værktøjet Voice-over

At lave en voice-over i Studio er lige så let som at tale i telefon. Du skal blot åbne værktøjet *Voice-over*, klikke på *Record* (optag) og tale ind i mikrofonen. Du kan foretage din indtaling, mens du ser filmen blive afspillet, så dine ord passer til handlingen på skærmen. Du kan også bruge værktøjet som en genvej til at optage stemningsmusik, hjemmelavede lydeffekter osv. via din mikrofon.



Inden du kan optage lyd med værktøjet *Voice-over*, er du nødt til at tilslutte en mikrofon til indgangsporten på din pc's lydkort. Du skal også have mindst ét klip i Filmvinduet.

Se scenerne i din film igennem og beslut dig for, hvor du vil have, din voice-over skal starte og slutte. Når du er klar, skal du åbne værktøjet *Voice-over*. Bemærk at optage-lampen – den mørke rektangel øverst til venstre i illustrationen ovenfor – ikke er tændt.

Vælg dit startpunkt på Tidslinjen i Filmvinduet. Du kan gøre dette ved at vælge et klip, afspille filmen og stoppe den ved det ønskede punkt, eller ved at flytte tidslinjemarkøren. Placer mikrofonen i den rette afstand og indtal en øvelsessætning for at kontrollere optageniveuaet (se "Voiceover-niveauet" nedenfor). Når du er tilfreds, skal du klikke på knappen *Record* (som bliver til en *Stop*knap i stedet). Vent et kort øjeblik, indtil optagelampen stand by lyser, efterfulgt af nedtællingen 3-2-1.



Begynd din indtaling, når optagelampen **RECORDING** lyser, og filmen begynder at køre i Afspilleren.

RECORDING

Til sidst skal du klikke på *Stop*-knappen. Lampen slukker, og voiceover-klippet placeres automatisk på sporet for *lydeffekter* og *voice-overs*. Se klippet igennem ved at klikke på knappen *Play*.

Lydstyrke på Voice-overs

Optagestyrken på voiceover-klip et indstilles, når du skaber den pågældende voice-over, og styrken kan ikke ændres efterfølgende. Du kan dog til hver en tid justere afspilningsniveauet. Optageniveauet indstilles med skydeknappen til *Optagestvrken* i værktøjet Voice-over.



Hold øje med denne måler for at sikre, at optageniveauet ikke bliver for højt eller lavt. Indikatoren skifter farve fra grøn (0-70% modulation), over gul og til rød. Generelt skal du prøve at undgå, at få lyden til at slå op i det gule felt (71-90%), og holde den helt ude af det røde felt (91-100%).

Optagelsesindstillinger for Voice-over

Indstillingsmulighederne i Studio indeholder adskillige indstillinger, som påvirker opsætningen og kvaliteten af dine optagelser. Dette afsnit giver en kort opsummering. Se "Video- og lydindstillinger" på side 42 for yderligere oplysninger.

For at få adgang til disse valgmuligheder vælg *Indstillinger* > *Video and audio preferences* fra hovedmenuen.

| Voice-over recording — Microphone: | |
|---------------------------------------|----------------------|
| Microphone - NVIDIA | R) nForce(TM) Aud 💌 |
| C <u>h</u> annels: | Sample <u>r</u> ate: |
| 16-bit mono 💌 | 22.05 kHz 💌 |

Mikrofon-rullemenuen i denne dialog viser de forskellige måder en mikrofon kan tilsluttes til dit specifikke lydkort. Valgmulighederne på listen bør se således ud på et system med et NVIDIA® lydkort:



Vælg fra denne liste, og tilslut til mikrofon som angivet (f.eks. *Microphone* eller *Line In*).

Justeringerne for *Channels* (kanaler) og *Sample rate* (samplingrate) i dialogboksen justerer kvaliteten af voice-over og anden optaget lyd. Indstil til det højeste kvalitetsniveau, du skønner nødvendigt, men husk, at jo højere kvalitetsniveau, desto mere plads optager det på harddisken.



Som med andre former for klip kan du trimme lydklip enten direkte på Tidslinjen eller ved at bruge værktøjet *Klipegenskaber*. Læs om "Trimning på Tidslinjen med håndtag" på side 42 for en gennemgang af den første metode.

De fleste typer lydklip kan justeres fra minimum et billede og op til klipindholdets fulde originale varighed. Via Tidslinien kan ScoreFitter-klip redigeres helt ned til en varighed på tre sekunder, og der er ingen øvre grænse.

Trimning med værktøjet Klipegenskaber

Menukommandoen *Toolbox* ≻ *Modify Clip Properties* bringer værktøjet *Klipegenskaber* for det valgte klip frem. Du kan også aktivere værktøjet ved at dobbeltklikke på et hvilket som helst lydklip.

I starten giver værktøjet dig knapper, der lader dig se eller redigere i de to parametre, som findes for alle former for klip:

- Hvis du vil indstille varigheden af et klip, kan du ændre på værdien i tælleren *Duration* (varighed).
- I tekstfeltet *Name* (navn) kan du føje dit eget navn til klippet i stedet for standardnavnet, som Studio har tildelt det. Klipnavnet bruges i Filmvinduets Tidslinjevisning og kan også ses som en etiket, som

bliver vist, når du lader musemarkøren hvile på et klip i Storyboardvisningen.

De andre knapper i værktøjet afhænger af den type lydklip, du anvender.

Original lyd, lydeffekter og voice-over

Værktøjet *Klipegenskaber* giver dig de samme muligheder for trimning af lydeffekter og voice-over som for videoklip men viser dig en graf over lydbølgerne i stedet for et visuelt forhåndsvisningsområde.

Se "Trimning med værktøjet *Klipegenskaber*" på side 42 for at lære mere om, hvordan du trimmer med disse knapper.

Husk at klip på sporene *original lyd* og *overlægslyd* kun kan redigeres uafhængigt, når det pågældende videospor er låst. Se "Avanceret Tidslinjeredigering" på side 42.



Cd-lyd

Der findes de samme trimningknapper i værktøjet *Klipegenskaber* for cd-lydklip som ovenfor, men derudover er der dropmenuer til *CD Title* og *Track* (spor). Du kan bruge disse til at ændre kilden til klippet

når som helst. *CD Title* er også et redigerbart tekstfelt, så du kan indtaste den faktiske titel på cd'en.

ScoreFitter

ScoreFitter-klip kan redigeres til næsten enhver varighed, bortset fra meget korte klip i bestemte længder, der muligvis ikke er til rådighed i alle kombinationer af Stilart og Nummer. Dette værktøj er grundlæggende det samme som ScoreFitter-værktøjet (beskrevet under værktøjet "Baggrundsmusik" på side 42), bortset fra, at knappen *Tilføj til film* er udskiftet med knappen *Acceptér ændringer*.



Lydniveauerne og stereo-placeringen af individuelle klip kan justeres enten direkte på tidslinjen, eller med værktøjet *Volume and balance*. Hver teknik giver forskellige fordele. Justering på tidslinjen giver dig en god fornemmelse af tid i forhold til lydstyrke eller balance, hvorimod værktøjet *Volume and balance* gør det muligt at *mixe* – at justere lydstyrke og stereobalance separat for hvert af lydsporene.

Ved fremstilling af diske, gør værktøjet *Volume and balance* det muligt for dig at skabe et surround-lydspor i stedet for et stereo-lydspor. Værktøjet giver dig mulighed for at placere ethvert af lydsporene dynamisk fra for til bag, såvel som fra venstre til højre.

Tilgængelighed: Surroundlyd understøttes kun i Studio Ultimate.

Strukturen i et lydklip

Et lydklip på Tidslinjen er opbygget af flere forskellige dele. Grænserne for klippet er vist med lodrette linjer. Det faktiske indhold i klippet indikeres med en lydbølgegraf:



Udsnit af lydbølgegraf fra tre klip, der ligger ved siden af hinanden.

Lydstyrkegrafens udseende afslører, hvilke karaktertræk den pågældende lyd har. En lav lyd har en small bølgeform, som ligger tæt på klippets midterlinje. En $h\phi j$ lyd har en bølgeform med større spidser og bølgedale, som næsten når ud til klippets yderste grænser. En *fortløbende* lyd, f.eks. fra en bilmotor, har mange lydbølger pakket tæt sammen. En *stakkatolyd* har korte lydbølger adskilt af perioder med stilhed, hvor bølgeformen er en vandret linje.

Justeringslinjer

Den orange *lydstyrkelinie* visualiserer de ændringer af lydstyrken, der er lavet i sporet og klippet. Hvis du slet ikke har ændret lydstyrken, løber linien lige igennem klippet ved omkring ³/₄ af klippets højde. Dette er "nulgain"-niveauet (0 dB), dvs. niveauet hvor klippets originale lydstyrke, hverken er forstærket eller formindsket.

Hvis du skruer op eller ned for lydstyrken på hele sporet, forbliver linjen vandret, men den vil nu befinde sig på et højere eller lavere niveau i forhold til baseniveauet "zero gain". Hvis du har foretaget justeringer i lydstyrken inden for klippet, vil linjen bestå af stigende eller faldende segmenter, som støder sammen i lydstyrkejusteringshåndtag.



I modsætning til bølgegrafen eller justeringslinjerne til balance fade nedenfor) og (se er lydstyrkejusteringslinjen skaleret logaritmisk. Den opfattede lydstyrke varierer logaritmisk med styrken af et lydsignal, så denne funktion lader justeringslinjen lave en mere præcis model over det, man rent faktisk hører. Et opadgående linjesegment vil f.eks. give en glidende, gradvis fade op fra start- til slutniveauet.

Den grønne linje for stereobalancen og den røde linje for *balance for/bag ("fade")* fungerer på samme måde som lydstyrkelinjen, bortset fra at den neutrale placering er det lodrette centrum i klippet og justeringsskalaen er lineær i begge tilfælde.

Hvis du hæver linjen for steroebalancen, flyttes lyden i lydklippet længere mod lytterens ventre side, og hvis linjen sænkes, bliver lydklippet placeret længere mod lytterens højre side. Tilsvarende vil lydklippet flyttes længere væk fra lytteren, hvis du hæver fadelinjen, og sænkes den, bringes lydklippet tættere på lytteren.

Bemærk: Du kan kun se og redigere *fadelinjen* i et klip, når værktøjet *Volume and balance* er i *surroundtilstand*. Du kan kun få vist et eksempel på effekten af at justere linjen, hvis dit system understøtter afspilning i surround sound.

For at vælge, hvilke af de tre linjer til lydjustering som skal vises, kan du anvende højrekliksmenuen for lydklippet:



Tilgængelighed: Surroundlyd understøttes kun i Studio Ultimate.

Justering af lyden på Tidslinjen

Du kan justere lydniveauerne direkte i et klip på Tidslinjen. Brug musemarkøren til at justere lydstyrken eller begge balancelinier (se "Et lydklips anatomi" på side 42).

Når du føjer et nyt lydklip til Tidslinjen:

- Lydstyrkejusteringslinjen på det nyoprettede klip forbinder linjerne fra det forrige og efterfølgende klip, hvis disse eksisterer.
- Hvis der ikke er foretaget lydstyrkejusteringer på andre klip på sporet, vil lydstyrkelinjen i det nye klip være helt vandret. Dens højde viser sporets overordnede lydstyrke, som angives med værktøjet *Lydstyrke og balance*.
- Hvis der ikke er foretaget lydstyrkejusteringer hverken på andre klip eller på sporets overordnede lydstyrke, vil lydstyrkelinjen i det nye klip befinde sig ³/₄ oppe på skalaen.

Hvis du vil justere et klips lydstyrke på Tidslinjen, skal du markere det (med venstre museknap) og derefter bevæge din musemarkør hen tæt på linjen. *Lydstyrkejusteringsmarkøren* bliver nu vist:

| Biplage and Revenue of |
|---------------------------------|
| - Labor Rocking and the English |

Klik på venstre museknap og træk markøren op eller ned inden for klippet. Lydstyrkelinjen bliver bøjet i takt med, at du bevæger musen.



Når du slipper musen, indsætter Studio et *justeringshåndtag* på lydstyrkelinjen.



Når din musemarkør placeret er over et justeringshåndtag på et markeret klip, vil en fremhævet version af lydstyrkejusteringsmarkøren blive vist. Med denne markør kan du klikke trække i og justeringshåndtagene, både lodret og vandret.



Højreklik på et justeringshåndtag for at åbne højrekliksmenukommandoen *Delete volume setting* (slet lydstyrkeindstilling). Denne kommando fjerner ét justeringshåndtag. Brug *Remove volume changes* (fjern lydstyrkeændringer), hvis du vil fjerne alle håndtag fra klippet.

Justering af balance og fade

Balancelinjerne for balancen venstre-højre og for-bag har de samme redigeringsmuligheder som lydstyrkelinjen, som netop blev gennemgået ovenfor, undtagen at balancelinjernes neutrale indstilling vises ved halvdelen af klippets højde i stedet for ved ³/₄ af højden, som er standardindstillingen for lydstyrke.

Med balancen venstre-høje (stereo) kan du placere lyden længere til venstre ved at trække linjen opad fra midterplaceringen. Med balancen for-bag ("fade") vil lydkilden syntes mere fjern, hvis du trækker linjen opad, mens det at trække linjen nedad vil bringe lyden tættere på (nærmere baghøjttalerne).

Fjern ændringer

Indstillinger til lydjustering kan enten fjernes individuelt eller for hele lydklippet på en gang. Vælg den ønskede kommando ved at højreklikke på lydklippet:



Overgange på lydsporet

En hurtig måde at oprette en fade op i begyndelsen eller fade ud i slutningen af et lydklip er ganske enkelt ved at tilføje en fade-overgang ligesom du ville gøre ved et videoklip. Se *Kapitel 9: Overgange* for flere detaljer.

For at opnå et krydsfade mellem to tilstødende lydklip skal du blot lægge en Opløs-overgang på



tidslinjen mellem klippene. (Faktisk har *alle* andre overgangstyper end fade den samme effekt, men Opløs kommer visuelt nærmest et cross-fade.)



Overgange på lydsporet: Hvis overgangen fade placeres i begyndelsen af klippet, fades der ind; hvis den placeres i slutningen, fades der ud. Overgangen Opløs laver et krydsfade mellem tilstødende klip.

Værktøjet Lydstyrke og balance

Sammenlignet med at justere lyden på Tidslinjen giver værktøjet *Volume and balance* (lydstyrke og balance) større justeringsmuligheder samlet på ét sted. Den indeholder også balanceknapper for både venstre-højre og surround-lyd. Værktøjet fungerer på samme måde som en lydmixer.

Tilgængelighed: Afspilning med surroundlyd understøttes kun i



Værktøjet Volume and balance indeholder individuelle niveaustyringselementer for hvert af lydsporene: original lyd (til venstre i illustration), overlægslyd, lydeffekt og voice-over, og baggrundsmusik (højre). Styringselementerne til overlægslyd bliver kun vist når sporene *overlægs*video og *overlægs*lyd er åbne i Movie-vinduet.

Balancejusteringen, som befinder sig i højre side af værktøjet, kan placere lyden for ethvert klip – eller i en del af et klip – i *stereo* (en-dimensionelt) eller i en af to forskellige *surroundtilstande* (to-dimensionelt). Den pågældende tilstand vælges i dropmenuen over værktøjet.



Hvert enkelt lydspor har sine egne niveauregulatorer. Indstillingen for det *oprindelige lydspor* vises til venstre.

forskellige De knapper og displays omfatter bl a knappen track mute (spordæmpning) **①**. Når knappen er trykket ned, vil ingen lydklip fra sporet blive brugt i din film. Ikonet på knappen for spordæmpning har også en anden funktion: Den identificerer samtidig. hvilke spor niveauregulatorerne er anvendt på. Dette er den eneste visuelle forskel mellem de tre sæt regulatorer (fire,

hvis også overlægningssporet er synligt).

Hjulet *track level* (sporniveau) **2** hæver eller sænker det overordnede lydstyrkeniveau for sporet. Den regulerer derfor lydstyrkejusteringslinjernes lodrette placering på alle klip på sporet, men den ændrer ikke konturerne. Klik på hjulet og træk det med uret (op til den højeste position, "kl. 2") for at øge lydstyrken. Træk det mod uret (ned til den laveste position ved "kl. 6") for at mindske lydstyrken.



Niveauhjul, Helt fra (V), standard (C) og helt til (H).

Med et *fade*-hjul **3** kan man regulere sporets lydniveau, der er inddelt i en *relativ niveau*-skala **4**, som er kalibreret i decibel (dB). 0 dB-mærket svarer til det niveau, hvorpå klippet blev optaget. Sporets niveau vises numerisk i en separat udlæsning **5**.

Fadehjulets placering viser lydstyrkeniveauet for den valgte afspilningsposition i din film i forhold til det niveau, som klippet blev optaget med. Træk hjulet op eller ned for at regulere niveauet. Hjulet bliver "gråt" (slået fra), hvis der ikke er noget klip på sporet ved det valgte tidsindeks. Hvis sporet er dæmpet helt, bliver hjulet gråt og sættes til det nederste niveau på skalaen. Ved justering af faderen indsættes der et håndtag til lydstyrkejustering på sporet som beskrevet ovenfor.

Lydstyrkekonturerne for afspilning på et spor, også kaldet *hylsteret*, kombinerer sporets overordnede niveau med det relative niveau for hvert punkt på sporet. Dette kombinerede niveau, som vises grafisk med lydstyrkejusteringslinjer på lydklippene, anvendes på de valgte lyddata, hvorved de skaber sporets udkørselsniveau som vist på *niveaumåleren* **(**, som lyser op under afspilning og viser niveauet for det valgte tidsindeks.

Skalaen til høire for niveaumåleren viser udkørselsniveauet. Enheden er igen dB, men på denne skala svarer 0 dB til den maksimale digitale klipværdi. For at undgå "beskæring" i lyden – den ubehagelige lyd, høres, der kan hvis man forsøger angive at lydstyrkeniveauer uden for rækkevidde for digitale signaler – skal du sikre dig, at niveaumåleren aldrig når helt op i toppen af søjlen, men i stedet ligger omkring -6 dB til -3 dB på de højeste dele af sporet. Som en visuel hjælp skifter farven på niveaumåleren fra grøn til gul og orange, efterhånden som udkørselsniveauet – og

dermed faren for beskæring – stiger. Undgå at niveauet overstiger det gule område. *Beskæringsindikatoren* **②**, den røde zone øverst på skalaen, lyser under og et kort stykke tid efter, at der indtræder beskæringer.

Fade-knapperneImage: Giver fade-in fra eller fade-ud tilfilmens nuværende position. For at kunne se deresvirkning skal man se på klippets volumenlinje, når derklikkes på fade-knapperne. Faden varer fra nul tilnioghalvtreds sekunder. Rediger den i paneletProjektindstillinger(IndstillingerProjektindstillinger)under Volume fades. Fades kanikke benyttes lige i starten og slutningen af et klip.

Balanceknapperne

Disse justeringsknapper har tre mulige tilstande, *stereo*, *surround* og *dialog*, som du vælger fra en dropliste over knapperne. Tilstanden kan ændres, hvornår du måtte have lyst – selv i løbet af et individuelt videoklip.



Tilgængelighed: Surroundlyd understøttes kun i Studio Ultimate.

I samtlige tilstande bliver placeringen af hvert spor på et hvilket som helst tidspunkt i filmen vist med et tilsvarende højttaler-ikon. Ikonet passer til ikonet for lyddæmpningsindikatoren for det tilsvarende spor.

I s*tereo* angiver du positionen ved at trække højttalerikonet mod venstre eller højre mellem fronthøjttalerne:



Originallyden placeres midt i et stereomix med lydeffektsporet (V) og overlægningssporet (H) på hver sin side. I dette eksempel er ikonet musikspor (til højre for midten) i skyggetilstand, hvilket indikerer at sporet enten er muted, eller at der ikke er noget klip på sporet i dette tidsindeks.

I *surround*-tilstand kan du placere hvert spor fra forrest til bagest ("fade") såvel som fra venstre til højre ("balance"). Hvert spor kan placeres uafhængigt hvor som helst inden for det rektangulære lytteområde indrammet af de fire højttalere i hjørnerne.

Dialog fungerer på tilsvarende måde. en men indeholder også centerhøittaler midt en foran lytteområdet. Hvis man sender en del af lyden i et klip igennem centerhøittaleren, bliver det lettere at lokalisere hvor lvden kommer fra i surroundopsætningen. Samtidig kan placeringen af lydkilden frit blive flyttet rundt i de to dimensioner, ganske som med den konventionelle surround.



Surround og Dialog: Til venstre er musiksporet i Surround blevet placeret bagerst i lytteområdet. Hvor originallyden er placeret ved samme tidsindeks kan ses til højre. Dialog-tilstanden fokuserer den originale lyd ved at medtage centerhøjttaleren i opsætningen.

Der er to måder, hvorpå du kan placere ikonet for et spor i balancejusteringen: Enten kan du klikke på et hvilket som helst ikon for et af sporener og trække det hen til den ønskede placering, eller du kan flytte det ved at klikke på de trekantede *lokaliseringspile* nederst til højre for justeringsområdet. Lokaliseringspilene under balancejusteringen justerer placeringen venstrelyden valgte lydklip, højre for i det mens lokaliseringspilen i højre side justrerer placeringen mellem for og bag.



Træk sporikonet direkte (V) eller med lokaliseringspilen (H).

Se lydstyrke og balancekonturer

Hvert af dine lydklip i projektet viser en konturlinje for enten lydstyrken, balancen mellem højre og venstre eller balancen mellem for og bag. For at vælge hvilken af de tre typer, der skal vises, skal du anvende kommandoerne i lydklippets højrekliksmenu (se "Strukturen i et lydklip" på side 42).

Konturlinjerne kan ændres direkte på Tidslinjen vha. *justeringshåndtag*. Læs "Justering af lyden på Tidslinjen" på side 42 for yderligere oplysninger.
Lydeffekter

Ved hjælp af Studios indbyggede plugins med lydeffekter, som du får adgang til med det sjette værktøj i værktøjskassen *Lydeffekter*, kan du ændre i et hvilket som helst lydklip. Brugen af dette værktøj svarer til værktøjet *Videoeffekter*. Se "Brugen af videoeffekter" (på side 42) for en mere fyldestgørende beskrivelse.

Som med videoeffekterne, kan du også udvide din samling af lydeffekter. Enhver lydeffekt, som anvender den udbredte VST-standard, kan anvendes i Studio på linje med de inkluderede effekter.

Ikoner for lydeffekter



I Tidslinjevisning kan du se alle de effekter, som du har føjet til dit lydeller videoklip, på de små ikoner i af videoklippet. bunden Disse svarer til de kategorier, som du kan se i browseren Tilføj ny effekt i værktøjerne Lydeffekter og Videoeffekter. Disse kategorier "Arkivet beskrives under med videoeffekter" på side 42.

Du kan justere parametrene for den pågældende effekt ved at klikke på dens ikon.

I den ovenstående illustration er det effekten *Støjreduktion* som er blevet anvendt på begge spor. Stjerneikonet under videoklippet viser, at en eller flere af effekterne i gruppen "Sjove effekter" er blevet anvendt på det.

Kopiering af lydeffekter

Effekter kan kopieres og indsættes mellem lydklip, ligesom de kan mellem videoklip. Se side 42 for flere detaljer.

Om effekterne

Det effektive filter, Støjreduktion, følger med alle versioner af Studio. Det beskrives umiddelbart nedenfor.

Studio Ultimate indeholder en ekstra gruppe lydeffekter, og de beskrives kortfattet i afsnittet efter side 42. Komplet dokumentation over parametrene for Ultimate-effekterne kan findes i deres kontekstsensitive online-hjælp, som du får frem ved at klikke på knappen hjælp? i øverste venstre side af parameterdialogen for den enkelte effekt, eller ved at trykke på <u>F1</u>, når panelet er åbent.

I Studio Ultimate har effekten *Hastighed* sin egen kategori, da den påvirker både billed- og lydspor samtidigt. Det beskrives på side 42.

Støjreduktion

Dette avancerede filter fjerner uønsket støj i ethvert lydklip. Filteret behandler dynamisk de ændrede støjniveauer i klippet. Den indstilling, du vælger, er udgangspunktet for algoritmen.

Du kan ofte forbedre dine resultater endnu mere ved at justere på parametrene for *Støjreduktion* og *Finjustering*. Der er en forsinkelse på ca. et sekund, før en ny indstilling har en hørbar effekt, så du bør foretage dine justeringer i små trin og derefter vente og høre, om der er sket en forbedring.

| Noise Reducti | on | Presets: Mus | ic restoration | Ŧ |
|-----------------|----|--------------|----------------|---|
| Noise reduction | | | 0.30 |] |
| Auto adapt | 0 | | | |
| Fine tuning | | | 0.40 | |
| Remove wind | 0 | | | |

Støjreduktion: Når et kamera bruges udendørs, hvor aktørerne er langt væk fra mikrofonen, vil "kildestøjen" blive meget tydelig, og for at gøre ondt værre kan støjen fra selve kameraet blive meget dominerende som følge af forstærkningen. Hvis du anvender en ekstern mikrofon via linjeindgang til optagelsen, kan kildestøjen dog være ret lav. Juster på denne knap, så den matcher støjbetingelserne for det aktuelle signal.

Finjustering: Denne knap justerer hvor meget lyden skal renses. Den er kun nødvendig når niveauet af *Støjreduktion* er lavt, da denne støj ved højere niveauer allerede vil være elimineret.

Automatisk tilpasning: Når du har valgt denne indstilling, vil filteret automatisk tilpasse sig ændringer

i støjniveau eller støjmængde i klippet. Indstillingen *Finjustering* bruges ikke, når *Automatisk tilpasning* er slået til.

Fjern vind: Hvis du sætter et mærke i denne tjekboks, vil der blive tilkoblet et filter, som reducerer vindstøj og tilsvarende uønskede baggrundslyde i lydklippet.

Bemærk: Filteret *Støjreduktion* kan rette op på en lang række materiale, men det er ikke noget vidundermiddel. Dine resultater vil afhænge af det originale materiale og af arten og omfanget af problemerne med materialet.



Pakken med Studio Ultimate-lydeffekter følger kun med Studio Ultimate. Brugerne af andre versioner af Studio kan få adgang til disse effekter ved at opgradere til Studio Ultimate.

Denne sektion introducerer kort de enkelte effekter i gruppen. Komplette beskrivelser med gennemgang af de enkelte parametre finder du i den kontekstsensitive hjælp, når parameterdialogen er åben i Studio Ultimate.

Kanalværktøjet

Det grundlæggende formål med denne Studio Ultimateeffekt er at styre dit stereo lydsignal. Du kan tilkoble de venstre eller højre indgange (eller begge samtidig) til en eller begge udgangskanaler. Derudover har Kanalværktøjet nogle særlige forudindstillinger såsom *Faseomvendelse* og *Fjern stemmer* – "karaoke"effekten.

Kor

Kor-effekten i Studio Ultimate skaber et rigere og dybere lydbillede ved løbende at lægge "ekko" ind i lyden. Ved at justere den frekvens, ekkoet opstår ved, samt hvor hurtigt ekkoet dør ud, kan man opnå en række forskellige effekter, såsom flanger og andre specielle effekter.

DeEsser

Dette Studio Ultimate-lydfilter fjerner diskret hvislelyde fra taleoptagelser. Du kan finindstille parametrene til den specifikke optagelse, du ønsker at rette til.

Equalizer

Grafiske equalizere som denne i Studio Ultimate svarer i funktion meget til bas- og diskant-justeringen på lydudstyr, men giver en meget mere fintmasket justering, da Studios equalizer opdeler lyden i ti *frekvensbånd*, som ligger ved hver sit frekvensområde. **Bemærk:** I musiksprog strækker hvert equalizerbånd sig over én *oktav*, og centerfrekvensen er i næsten nøjagtig pitch med noden B.



Skydeknapperne giver dig mulighed for at øge eller mindske de enkelte toneområders vægt i det samlede lydbillede over en skala på 48 dB (-24 til +24). Justeringen på et bånd har fuld styrke ved centerfrekvensen og går mod nul i begge retninger.

Displayet over skydeknapperne viser aktiviteten på tværs af lydspektret, når dit projekt afspilles.

Grungelizer

Grungelizeren i Studio Ultimate føjer støj og statiske forstyrrelser til dine optagelser. Derved kan dit klip komme til at lyde som om, at det blev hørt på en radio under dårlige modtageforhold, eller som om at det er fra en slidt og ridset vinylplade.



Leveler

Denne effekt i Studio Ultimate gør det muligt for dig at kompensere for et hyppigt forekommende lydproblem i videoproduktioner, nemlig den manglende ensartethed i optagelyden mellem de enkelte klip. F.eks. kan dine kommentarer under optagelserne blive optaget ved et så højt niveau, at alle andre lokationslyde bliver lukket ude.

Udfordringen i at bruge *Leveleren* er at finde en lydstyrke, som ligger nogenlunde mellem de høje og de lave lyde i lydklippet. Under det lydniveau fungerer Leveleren som en *expander*, der øger det oprindelige niveau med en bestemt faktor. Over den valgte lydstyrke vil *Leveleren* fungere som en *compressor* og derved reducere det oprindelige niveau. Via en nøjagtig justering af parametrene kan balancen mellem lydene forbedres betragteligt.

Rumklang

Effekten *Rumklang* i Studio Ultimate simulerer den effekt, hvor en lyd, der afspilles i et rum af en bestemt størrelse og med en bestemt refleksion, bliver gentaget flere gange. Intervallet mellem at den oprindelige lyd når frem til lytterens ører, og de første ekkoer følger efter, er større i et stort rum end i et lille. Hvor hurtigt ekkoet dør ud, afhænger af rummets størrelse og væggenes refleksion.

Forindstillingerne for *Rumklang* er navngivet efter det rum, de skal simulere - fra kabinen i en bil til en kæmpestor underjordisk grotte.

Stereoekko

Effekten Stereoekko, som følger med i Studio Ultimate, gør det muligt at indstille separate forsinkelser på lyden i venstre og højre kanal, og du kan ved hjælp af justeringer til feedback og balance frembringe en række interessante lyde.

Stereospredning

Denne effekt i Studio Ultimate gør det muligt for dig at øge eller formindske bredden af stereoperspektivet i et lydklip. Det bruges primært til at lave et miks, som lyder mere åbent og rummeligt.



Sådan laver du din film

En af de fantastiske ting ved digital video er det stigende antal enheder der kan benytte det. Studio lader dig skabe versioner af din film til alle de videoenheder, dit publikum kan gøre brug af, lige fra håndholdte DivX-afspillere og mobiltelefoner til HDTVhjemmebiografer.

Når du er færdig med at redigere dit projekt, så skift til Fremstil film-tilstanden ved at klikke på Fremstil filmknappen i toppen af skærmen.



Dette åbner Udkørselsbrowseren, som du kan bruge til at fortælle Studio alt, hvad den skal bruge, for at oprette din film i den form, du ønsker, blot med nogle få klik.



Udkørselsbrowseren. Fanerne til venstre lader dig gemme dit materiale på en disk, fil, et bånd eller internettet. Andre kontrolmuligheder lader dig indstille udkørselsmuligheder efter behov for den valgte medietype. Til højre finder du en grafisk visning af diskforbrug.

Begynd med at vælge din foretrukne medietype til din færdige film, ud fra de fire faner, som du finder i venstre side af vinduet: *Disk*, *Fil*, *Bånd* eller *Internettet*.

Udkørsel til *Disk* lader dig kopiere en film over på et brændbart medie i din computers cd-, dvd, hd-dvd- eller Blu-ray-brænder. Du kan også bede Studio om at lave en kopi eller et "billede" af disken på din harddisk uden rent faktisk at brænde den. Se side 42 for mere information.

Fil-udkørsel skaber filer, som kan vises fra din harddisk, din hjemmeside, din transportable filmafspiller eller endda fra din mobiltelefon. Se side 42.

Bånd-udkørsel optager din film på bånd i et videokamera eller en videoafspiller. Denne fane giver dig også mulighed for at vise filmen på din skærm. Se side 42.



Udkørsel til *Internet* opretter en fil til upload på YouTube eller Yahoo! Video. På disse populære websider kan dit arbejde nå et publikum på flere millioner. Se side 42.

Konfigurering af udkørsel

Udkørselstypen kan hurtigt konfigureres inde under hver medietype ved hjælp af rullemenuer i Udkørselsbrowseren.



Hvis du har brug for at ændre flere indstillinger, så klik på knappen *Indstillinger* for at åbne det korrekte indstillingspanel til den valgte medietype. Når du har bekræftet dine indstillinger, så klik på *Opret*-knappen for at begynde.



Klargør din film til udkørsel

Før din film er helt klar til at blive udkørt, er det tit nødvendigt med noget forbehandling. Generelt må Studio "beregne" (generere videoframes i udkørselsformatet til) alle overgange, titler, diskmenuer og videoeffekter, som du har tilføjet til din film. Alle filer der genereres af Studio gennem denne proces, lagres i hjælpemapper. Du kan angive lokationen af disse ved at trykke på knappen *mappe* i toppen af udkørselsbrowseren.

Opret mellem markører

For output til en fil eller internettet inkluderer Outputbrowseren et par rullemenuer, hvorfra du kan vælge Tidslinjemarkører, der angiver brugerdefinerede startog slutpunkter for dit output. Benyt en eller begge efter behov for at skabe uddrag af din film til ethvert behov.



Output til en fil eller internettet kan afgrænses i en eller begge ender af markører defineret i tilstanden Redigering. Standardgrænserne – din films faktiske start og slutning – er repræsenteret på listerne ved '[start]' og '[slut]'.



Studio kan udkøre film direkte på vcd- (video-cd), S-vcd- (Super video-cd), dvd-, hd-dvd- og Blu-raydisks, hvis du har den nødvendige brænderhardware tilgængelig i dit system.

Selvom du ikke har en brænder, kan Studio lave et "disk-image" – et sæt filer der indeholder de samme informationer som ville blive gemt på en disk – i et bibliotek på din harddisk. Dette disk-image kan senere brændes over på en disk.

Cd-formater

Hvis din computer har en cd- eller dvd-brænder, kan Studio lave vcd- eller s-vcd-disks på enten CD-R- eller CD-RW-medier.

Dine vcd-disks kan afspilles:

- På en vcd- eller s-vcd-afspiller.
- På nogle dvd-afspillere. De fleste dvd-afspillere kan afspille CD-RW-medier, men mange vil ikke pålideligt kunne afspille CD-R. De fleste dvdafspillere kan afspille vcd-formatet.
- På en computer med cd- eller dvd-drev og MPEG-1 afspilningssoftware (såsom Windows Media Player).

Dine s-vcd-disks kan afspilles:

- På en s-vcd-afspiller.
- På nogle dvd-afspillere. De fleste dvd-afspillere kan afspille CD-RW-medier, men mange vil ikke pålideligt kunne afspille CD-R. Dvd-afspillere der er solgt i Europa og Nordamerika kan normalt ikke læse s-vcd-disks; afspillere der er solgt i Asien kan derimod ofte.
- På en computer med cd- eller dvd-drev og MPEG-2 afspilningssoftware.

Dvd, HD-dvd og Blu-ray

Hvis din computer har en dvd-brænder, kan Studio lave tre typer dvd-disks: Standard (til dvd-afspillere), HDdvd-format til HD-dvd-afspillere, og AVCHD-format til Blu-ray-afspillere.

Hvis dit system har en hd-dvd- eller Blu-ray-optager, kan du optage på ethvert medie, der understøttes af maskinen.

Dine standard-dvd-disks kan afspilles:

- På enhver dvd-afspiller, der kan læse det dvd-format som din brænder laver. De fleste afspillere kan læse de almindelige formater.
- På en computer med dvd-drev og passende afspilningssoftware.
- På enhver HD-dvd-afspiller.

Din dvd- eller HD-dvd-disk i HD-dvd-format kan afspilles:

- På enhver HD-dvd-afspiller, inklusiv Microsoft Xbox 360 udstyret med drev.
- På en computer med HD-dvd-drev og passende afspilningssoftware.

Din Blu-ray-disk eller dvd-disk i AVCHD-format kan afspilles:

- På Panasonic DMP-BD10, Playstation 3 og andre Blu-ray-afspillere (ikke alle afspillere understøtter AVCHD-format, men de fleste gør).
- På en computer med Blu-ray-drev og passende afspillersoftware.

Kør din film ud

Studio opretter dit diskmedie eller diskmedier i tre trin.

- 1. Først skal hele filmen *beregnes* for at generere MPEG-kodet information, som skal gemmes på mediet.
- 2. Derefter skal mediet *kompileres*. I denne fase opretter Studio de egentlige filer og filstrukturen, som vil blive brugt på mediet.

3. Til slut skal disken brændes. (Dette trin springes over, hvis du laver et disk-image i stedet for en egentlig disk.)

For at køre din film ud på en disk eller på et diskimage:

1. Klik på fanen *Disk* for at få dette display frem:



De to cirkelfigurer viser dit diskforbrug. Den øverste viser den mængde harddiskplads den igangværende film kræver, og den nederste viser en vurdering af den tidsmæssige varighed filmen vil strække sig over på din disk.

Brug den øverste *mappeknap* til at ændre den lokation på harddisken, som Studio benytter til at gemme hjælpefiler. Hvis du opretter et diskbillede, vil det også blive gemt i denne mappe. Den tilsvarende knap på det nederste display giver dig mulighed for at vælge hvilken brændehardware, der skal anvendes, hvis du har mere end en enhed til rådighed.

2. Vælg den disktype du bruger, og vælg derefter hvilken Videokvalitets- / Diskbrugs-indstilling der bedst passer til dit projekt.



Hvis ønsker finindstille dine du at udkørselsindstillinger, så vælg brugertilpassede og klik derefter på indstillinger knappen for få Indstillinger at Fremstil disk-(se indstillingspanelet *"Fremstil* diskfrem indstillinger" på side 42).

- 3. Klik på den grønne *Fremstil disk*-knap. Studio går igennem trinene, som er beskrevet ovenfor, (beregn, kompiler og, hvis nødvendigt, brænd) for at skabe disken eller diskimaget, du har valgt i *Fremstil disk*-indstillingspanelet.
- 4. Når Studio er færdig med brændeprocessen, så skubber den disken ud.

Kvalitet og kapacitet af diskformater

De forskelle, der er på de forskellige disktyper, kan koges ned til disse tommelfingerregler vedrørende hvert formats videokvalitet og kapacitet:

- Vcd: Hver disk kan indeholde omkring 60 minutter MPEG-1 video i ca. halv kvalitet i forhold til dvd.
- Svcd: Hver disk kan indeholde omkring 20 minutter MPEG-2 video i omkring to tredjedele kvalitet i forhold til dvd.
- **Dvd:** Hver disk kan indeholde omkring 60 minutter video i fuld MPEG-2 kvalitet (120 minutter hvis optageenheden understøtter dual-layer).
- **Dvd (AVCHD):** Hver disk rummer omkring 40 minutters højkvalitets AVCHD-video per lag.

- **Dvd (HD DVD):** Hver disk rummer omkring 24 minutters højkvalitets dvd-hd-video per lag.
- **Dvd hd:** Hver disk rummer omkring 160 minutters højkvalitets dvd-hd-video per lag.
- **BD:** Hver disk kan indeholde mere end 270 minutter HD-video per lag.



Studio kan skabe filmfiler i alle disse formater:

- 3GP
- Kun lyd
- AVI
- DivX
- Flash-video
- iPod-kompatibel
- MOV
- MPEG-1
- MPEG-2
- MPEG-2 TS
- MPEG-4
- Real Media
- Sony PSP-kompatibel
- Windows Media

Vælg det format, der bedst passer på dit publikums behov og deres afspilningshardware.

Udkørselsfilens størrelse afhænger af både filens format og komprimeringsindstillingerne for formatet. Selvom komprimeringsindstillingerne nemt kan ændres til at skabe små filer, så bør man bemærke, at man mister kvalitet til fordel for høj kompression.

De detaljerede indstillinger for de fleste formater kan justeres ved at vælge den tilpassede indstilling og klikke på knappen Indstillinger. Andre forudindstillinger henter indstillinger, som er designet til situationer. Se tvpiske Appendiks A: *Opsætningsindstillinger* for information om indstillinger i Studio.

Når dine udkørselsindstillinger er sat op, så klik på knappen *Opret fil.* En filbrowser åbner for at lade dig specificere et navn og en lokation til den videofil, som du er ved at skabe.

For bekvemmelighedens skyld fremviser Output Browser også knapper, der kan sende alle slags media-filer ud i Windows Media Player eller Real Player, således at du kan se den færdige fil på en ekstern afspiller, så snart du har lavet den.

| MPEG-4 Preset | - | Drive (C.) |
|-------------------------------|-----|--|
| HD 720p | • | Free: 213.1 GB |
| [beginning] - [end] | . · | Used: 155.0 GB |
| Use this preset to create hig | | Size: 4.43.MB |
| computer or an HDTV | | |
| | | Settings |
| | • | Video: 1280x720, 6000 Kbts/bec, 25 Frames/sec |
| | | |

Fanen Fil i Udkørselsbrowseren

Studio kan generere film i dette meget anvendte filformat og bruge dit valg af MPEG-4- eller H.263videokomprimering sammen med AMRlydkomprimering. Formatet er også tilpasset de mere beskedne processorer og lagringsmuligheder, som du finder i en mobiltelefon.



Listen af indstillinger for denne filtype giver dig mulighed for at vælge mellem to opløsninger i hver encoder. Vælg Lille ved 176x144 eller Meget Lille ved 128x96.

Kun lyd

Nogle gange kan en films lydspor stå alene uden tilhørende billeder. Optagelser af liveunderholdning og videoindspilninger af interviews og taler kan være tilfælde, hvor lyd uden billeder vil være at foretrække.

Med Studio kan du gemme dit lydspor i **wav-** (PCM), **mp3-** eller **mp2-**format.



Klik på indstillingen, der bedst matcher dine behov; eller vælg *Tilpas*, hvorefter du klikker på *Indstillinger* for at åbne menuen *opret fil* (se side 42).

AVI

Selvom avi-filtypen til digital video understøttes vidt og bredt, så udføres video- og lyddataenes kodning og afkodning egentligt af separat *codec*-software.

Med Studio følger et DV- og et MJPEG-codec. Hvis du ønsker at udkøre din film som en avi i et andet format, så kan du benytte ethvert DirectShow-kompatibelt codec, som er installeret på din pc, så længe det codec også er installeret på den pc, der skal afspille din film.



Klik på den forudindstilling, der bedst matcher dine krav eller vælg *Tilpasset* og klik derefter på knappen *Indstillinger* for at vise *Opret fil*-indstillingspanelet (se side 42).

DivX

filformat, baseret på Dette MPEG-4 som er videokomprimeringsteknologi, bruges oftest til videofiler. sendes som over Internettet Det DivX-kompatible understøttes også af mange hardwareenheder, lige fra dvd-afspillere til håndholdte og bærbare enheder.

| | File Type | | |
|------|-------------------------|---|---|
| 0 | DivX | | • |
| Disc | Preset | | |
| | Small 16:9 | • | • |
| File | Small 16:9 | | ٦ |
| | Medium 16:9 | | |
| | Full screen 16:9 | N | |
| Таре | Sony PS3® SD 16:9 | 5 | |
| | Microsoft Xbox® SD 16:9 | | |
| Wab | High Definition 16:9 | | |
| web | Custom 16:9 | | |

Klik på den forudindstilling, der bedst matcher dine krav eller vælg *Tilpasset* og klik derefter på knappen *Indstillinger* for at vise *Opret fil*-indstillingspanelet (se side 42).

Flash-video

Studio understøtter udkørsel i Flash-videoformat (**flv**), version 7. Næsten alle opdaterede internetbrowsere vil være i stand til at vise dette populære format, som har fundet stor udbredelse på internetmødesteder og nyhedssider.



Klik på den kvalitetsindstilling, der matcher dine behov; eller vælg *Tilpas*, hvorefter du klikker på *Indstillinger* for at åbne menuen *Opret fil* (se side 42).

iPod-kompatibel

Ligesom DivX, så er dette format baseret på komprimeringsteknologien MPEG-4 til video. Kombinationen af kraftig komprimering og en lille billedstørrelse på 320x240 giver en meget lille fil, set i forhold til de mere ekspansive formater. Filerne der skabes, er kompatible med de populære iPod Videoenheder og kan muligvis også fungere med andre enheder.



De tre kvalitetsforudindstillinger benytter forskellige datahastigheder. Hver har en forskellig balance mellem kvalitet og filstørrelse.

MOV

Dette er filformatet QuickTime[®]. Det er særligt anvendeligt, når filmen skal afspilles i QuickTime-afspilleren.



Præindstillingerne indeholder en række indstillinger for størrelse og indkodning. Præindstillingen *Medium* (384x288) benytter MJPEG-kompression; *Lav* (176x144) benytter MPEG-4.

MPEG

MPEG-1 er det originale MPREG-filformat. MPEG-1videokomprimering benyttes på video-cd'er, men har på andre måder givet adgang til nye standarder.



MPEG-2 er efterfølgerformatet til MPEG-1. Hvor MPEG-1-filformatet er understøttet på alle pc'er med Windows 95 og nyere, så kan MPEG-2 og MPEG-4 kun afspilles på pc'er med det tilhørende afkodningssoftware installeret. To af MPEG-2forudindstillingerne understøtter afspilningsudstyr med HD (High Definition).



MPEG-2 TS er "transportstrøm"-versionen af MPEG-2. Dens egenskaber inkluderer HD-afspilning på AVCHD-baserede kameraer og Sony's PlayStation 3 spillekonsol.



MPEG-4 er endnu et medlem af MPEG-familien. Den tilbyder billedkvalitet, som er tæt på MPEG-2, men med endnu større kompression. Den er yderst velegnet

til internetbrug. To af forudindstillingerne til MPEG-4 (QCIF og QSIF) opretter "quarter-frame"-video til mobiltelefoner, hvor endnu to forudindstillinger (CIF og SIF) opretter "full-frame"-video til håndholdte afspillere.

Brugerdefinerede forudindstillinger. Brugerdefineret lader dig konfigurere alle MPEG-varianternes filmudkørsel i detaljer ved at klikke på knappen *Indstillinger* for at vise *Opret fil-indstillingspanelet* (se side 42).



Real Media

Real Media-filmfiler er designet til at blive afspillet på Internettet. Real Media-film kan afspilles af enhver, som har RealNetworks® RealPlayer® -softwaren, som kan hentes ned gratis fra <u>www.real.com</u>.

Se side 42 for flere informationer om, hvordan du konfigurerer din udkørsel med *Opret fil – Real Media*-indstillingspanelet.

Sony PSP-kompatibel

Dette er endnu et filformat, som er baseret på komprimeringsteknologien MPEG-4 til video. Ligesom med den iPod-kompatible type, så giver kombinationen af kraftig komprimering og en lille billedstørrelse på 320x240 en meget lille fil, set i forhold til de mere ekspansive formater. Filerne der skabes, er kompatible med de populære Sony PlayStation Portable-enheder og kan muligvis også fungere med andre enheder.



Windows Media

Windows Media-filformatet er også designet til at afspille streams over Internettet. Filerne kan også afspilles på enhver computer, hvor Windows Mediaafspilleren, – et gratis program fra Microsoft – er installeret

Se side 42 for flere informationer om, hvordan du konfigurerer din udkørsel med *Opret fil – Windows Media*-indstillingspanelet.



Vælg fanen *Bånd* på Udkørselsbrowseren, når du vil sende din udkørsel til en ekstern videoenhed – et fjernsyn, videokamera eller videoafspiller – eller til "VGA", for at vise resultatet på din skærm.

At konfigurere kameraet eller videoafspilleren...

Vær sikker på at din optageenhed er korrekt tilsluttet, før du begynder med at oprette filmen.

Udkørsel via IEEE-1394-kabel

Hvis din optageenhed har en DV indgang, så forbind den til din digitale videohardware med et IEEE-1394-(eller "i.LINK") kabel. Stikket i videokameraets ende burde hedde DV IN/OUT.

Bemærk: På nogle enheder, som ikke understøtter afspilning på kameraet, hvilket inkluderer mange PAL-enheder, kan stikket hedde **DV OUT**.

Udkørsel med analoge lyd-/video-kabler

Hvis du har et Studio-produkt med en analog (tv eller video) udgang, som f.eks. Studio DVplus eller DC10plus, så forbind videoudgangen på optagekortet til indgangen på videooptageren og lydudgangene på lydkortet (eller optagekortet, hvis det har dem) til lydindgangene på videooptageren.

At forbinde et fjernsyn eller en videomonitor

Mange videokameraer har et integreret display, hvilket gør det unødvendigt at koble en videomonitor til.

Ellers er det nødvendigt at koble et fjernsyn eller en videomonitor til videoudgangen på optageenheden for at se din film, mens den optages. Videoudgange er ikke altid tilgængelige på DV-kameraer.



Udkør din film til videobånd

Tjek efter at kameraet/videoafspilleren er tændt og konfigureret, og at du har sat et bånd i, som er spolet frem til hvor, du ønsker at optage. Du har nu to muligheder:

1. Hvis du optager din film på et DV-bånd, så giver Studio dig muligheden for at kontrollere DVenheden automatisk. Klik på knappen *Indstillinger* og marker feltet i området for *Udkørselsindstillinger*.

Ved de fleste DV-enheder er der en lille forsinkelse mellem modtagelse af kommandoen til at optage og den egentlige påbegyndelse af optagelsen. Da det varierer fra enhed til enhed, så kan du være nødsaget til at eksperimentere med værdien for *Optageforsinkelsestid* for at opnå det bedste resultat med din enhed. 2. Hvis du optager på et analogt bånd, eller hvis du ikke har aktiveret valgmuligheden Automatisk start og stop af optagelse under indstillingspanelet Opret bånd, så sæt din videobåndoptager til at optage nu.

Herefter trykker du Afspil i Afspilleren.



Studio kan uploade din video direkte til enten Yahoo! Video eller YouTube, så du kan dele dine optagelser med millioner af andre internetbrugere.



Begge indstillinger indeholder to præ-indstillede formater, *Bedste kvalitet* og *Hurtig Upload*. Disse tilbyder dig forskellige kombinationer af billedstørrelse og datahastighed for video.

Der kræves ingen yderligere formatindstillinger for nogen af destinationerne.

Efter du har valgt den side, du vil uploade til, og de indstillinger du vil benytte dig af, klikker du på knappen *Opret*. Dette åbner dialogboksen Webupload, hvor du kan indføre al redigeringsinformation omkring dit projekt.

| Upload | |
|--|---|
| Title | Max. 64 characters |
| Helena Handcart | |
| Description | Max. 1000 characters |
| Thorkney puts it all in p | perspective - then pulls it out again! |
| | - |
| Tags | Max. 254 characters |
| Pinnacle Studio Ultimat | e Collection, dadaism, penguin studies, ringtone tricks |
| Animals & Pets Arit & Animation Autos Commercials Entertainment Family & Kids Food & Drink Funny | Max. 1 selections per upload Max. 1 selections per upload Movies & Shorts Music News People & Vlogs Sports & Games Technology & Prod Travel |
| C Login as a different | t user |
| | |

Angiv den titel, den beskrivelse og de kommaseparerede søgeord som du ønsker, og vælg derefter op til tre kategorier, hvori din film bliver præsenteret.

Hvis du tidligere har logget på din Yahoo!-konto via Studio, men denne gang vil bruge et andet bruger-id, skal du afkrydse boksen *Log på som en anden bruger*.

Med mindre du ikke allerede er logget på, vises nu dialogboksen "Yahoo! Desktop Login". Hvis du har en eksisterende Yahoo!-konto, skal du indtaste dine brugerinformationer her. Ellers skal du først klikke på linket *Sign up* for at oprette en ny Yahoo!-konto.

| Welcome to Yahoo! Desktop Login S | | |
|---------------------------------------|--|--|
| YAHOO! | Please Sign In to Yahoo! Video | |
| VIDEO | Yahoo! <u>I</u> D: thorkney | |
| | <u>P</u> assword: | |
| | ✓ Remember my ID <u>More Options »</u> | |
| | SIGN IN | |
| | Forgot your Password? Don't have a Yahoo! ID? <u>Sign Up Help</u> | |

Studio vil nu automatisk skabe og uploade din film. Klip på knappen Se video online, hvis du vil gå til hjemmesiden Yahoo! Video i din internetbrowser, og få din videoupload bekræftet.



Opsætningsindstillinger

Opsætningsindstillingerne giver dig mulighed for at justere forskellige elementer under brugen af Studio. Standardværdierne fungerer godt i de fleste situationer og med de fleste former for hardware. Du vil dog muligvis gerne ændre i dem, så de enten passer til din arbejdsstil eller til den specifikke opsætning af dit udstyr.

Om opsætningsindstillingerne i Studio

Studios opsætningsindstillinger er opdelt i to dialogbokse, der begge indeholder en række paneler.

Dialogboksen Hovedindstillinger har to paneler, der indeholder indstillinger for tilstanden Redigering. Du kan få adgang til en af fanerne i denne dialogboks ved at vælge en af kommandoerne i den første gruppe i menuen *Opsætning*.



Dialogboksen Indstillinger for Filmfremstilling indeholder tre paneler, et for hver af de tre medietyper: disk, fil eller bånd. Du kan få adgang til denne dialogboks ved at vælge et af menupunkterne i den anden gruppe i menuen *Opsætning*.

```
Pinnacle Studio Ultimate Collection Setup Options
```

Valg af indstillinger i Studio påvirker dit arbejde både nu og senere. Der er ingen overordnet mulighed for at fortryde.

Projektindstillinger

Disse indstillinger er opdelt i fem områder, der dækkes af undertemaerne nedenfor. Hardware-indstillinger, der vedrører redigering, findes på panelet *Video and audio preferences* (se side 42).

Redigeringsmiljø

Gem og hent automatisk mine projekter: Hvis denne mulighed markeres, vil Studio løbende opdatere dit lagrede projekt, mens du arbejder, uden at du behøver at gøre det. Hvis du foretrækker selv at bestemme, hvornår der skal loades og gemmes, skal denne mulighed ikke markeres.

Vis store storyboardminiaturer: : Marker denne boks for at få flere detaljer i de formindskede billeder, der vises i Storyboard på Movie Window.

Vis premium indhold, Vis premium funtioner: funktioner gør dig i stand til let og behageligt at udvide Studio, når du behøver flere ressourcer eller mere kraft til at forbedre dine film. *Premium-indhold* henviser til tilføjede effekter, overgange, titler, menuer og lydeffekter. *Premium-funktioner* henviser til pan og zoom, chroma key og andre avancerede muligheder. Marker boksene hvis du gerne vil have premium-delene overført til Album og andre passende steder i Studio.

Når du klikker på en premium-del har du som hovedregel mulighed for at købe og installere den med det samme, uden at forlade Studio, såfremt du har en internet-forbindelse. Se "At udvide studio" på side 13 for yderligere oplysninger.

Projektformat

Som udgangspunkt er dit Studio-filmprojekt i det samme videoformat som det første klip, du tilføjer. Hvis du ønsker at nye projekter skal være i et andet format så klik på *Use this format for new projects* og vælg det ønskede format fra rullemenuen.



Standardvarigheder

Disse varighedsindstillinger måles i sekunder og frames. For NTSC er der gået et sekund for hver 30 frames, og for PAL er der gået et sekund for hver 25 frames.

| Default durations | | | |
|-------------------|----------------|---------------|--|
| Transitions: | Titles/Stills: | Volume fades: | |
| 00.12 | 04.00 | 02.00 | |

De tre indstillinger ovenfor styrer standardvarigheden for overgange, stillbilleder og fades i lydstyrke, når disse føjes til din film. Varigheden kan trimmes under redigeringen. Standardværdierne ved installation af programmet er som vist ovenfor.

Når du tilføjer en disk-menu

Når du placerer en disk-menu på Tidslinjen, spørger Studio om, hvorvidt du ønsker at skabe *kapitel-links* fra menuen til alle de klip, der følger (i hvert fald indtil næste menu). Valgene på denne rullemenu lader dig undgå bekræftelses-dialogen ved at specificere, at du altid eller aldrig ønsker links, eller at du ønsker, at Studio skal skabe links fra en ny menu til dens kapitler samt *retur-links* tilbage til menuen fra slutningen af hvert kapitel. En sidste mulighed, "Ask if chapters should be created", muliggør skabelsen af en bekræftelses-dialog, der genskaber fabriksindstillingerne.



Minimum kapitellængde: Hvis du har specificeret, at Studio automatisk skal lave kapitel-links, når du tilføjer en menu, kombineres flere klip til kapitler, såfremt dette er nødvendigt for at opnå denne minimumsvarighed.

Mappe til ekstra filer

Studio skaber hjælpefiler under mange omstændigheder, mens du redigerer og færdiggør dit projekt. Disse gemmes alle i mappen, der specificeres her. Klik på knappen *Mappe* for at ændre hjælpfilernes placering – normalt fordi du har brug for at spare plads på et specifikt drev.

| Folder for auxiliary files | |
|----------------------------|--------|
| H:\Pontiac\Render\ | |
| | Delete |

Slet: Denne knap åbner for dialogen Delete Auxiliary Files, der lader dig genskabe plads på harddisken ved at slette filer, der blev skabt, mens dit projekt blev beregnet.

Video- og lydindstillinger

De fem områder i dette panel giver hardware- og forhåndsvisnings-indstillinger.

Forhåndsvisning af video

Fordi forhåndsvisning har en central rolle ved interaktiv videoredigering, har Studio en række indstillinger til rådighed, som påvirker forhåndsvisningen.

| Video preview | | | |
|-------------------------------------|---|--|--|
| Enable full-resolution preview | | | |
| Fnable hardware acceleration | | | |
| Show <u>full-screen preview on:</u> | | | |
| Second VGA monitor | • | | |
| E <u>x</u> ternal: | | | |
| None | - | | |

Ved forhåndsvisning på computerskærm en er standardforhåndsvisning ved en kvart frame som regel god nok Hvis du har præcise krav til forhåndsvisningen, og specielt hvis du bruger en ekstern enhed til at vise forhåndsvisningen med (ved at vælge den på rullemenuen Ekstern), kan du have behov for at vælge Benyt forhåndsvisning i fuld opløsning. På nogle maskiner kan der være en betragtelig hastighedsdegradering ved denne valgmulighed.

Benyt hardwareacceleration bruger de avancerede egenskaber i dit grafikkort, hvor det er muligt. Denne valgmulighed bør være valgt, med mindre du har problemer med visningen under forhåndsvisning.

Rullemenuen Vis forhåndsvisning i fuldskærm lader dig vælge, hvordan Studio viser forhåndsvisningen, når du klikker på knappen fuldskærm på Afspilleren. Listen af tilgængelige indstilllinger afhænger af dit hardware til visning af grafik.

På et enkeltmonitorsystem skal forhåndsvisning i fuldskærm (ud over ekstern) selvfølgelig benytte samme skærm som Studio's eget interface. Dette er valgmuligheden *Hoved VGA-skærm*. I dette specifikke tilfælde begynder afspilning i fuldskærm fra den nuværende afspilningsposition, når du klikker på knappen *fuldskærm*, og slutter enten ved slutningen af filmen, eller når du trykker på <u>Esc</u>-tasten.



På et flermonitorsystem bruger du normalt din sekundære skærm til forhåndsvisning i fuldskærm og efterlader Studio uforstyrret på din primære skærm. Visningen på den sekundære skærm kontrolleres kun af knappen *fuldskærm*, også selv når filmen afspiller eller er pauset.

Den nemmeste indstilling ved forhåndsvisning i fuldskærm er *Sekundær VGA skærm*. I denne tilstand bliver forhåndsvisningen skaleret for at udnytte så meget som muligt af skærmens billedflade (uden at det påvirker billedformatet i videoen). Forhåndsvisningen i
Afspilleren på den primære skærm forbliver blank for at aflaste processoren. Når en sekundær skærm er tilgængelig, så anbefales denne indstilling for de fleste brugere.

De sidste to valgmuligheder er specielle tilstande, der tillader at have et fuldt skærmbillede af den udlæste video, mens man samtidig kan have en normal forhåndsvisning kørende inde i Studio-vinduet. Disse indstillinger er dog kun tilgængelige, hvis dit grafikkort er en af de følgende modeller:

 ATI Radeon 9600 (eller bedre) med Catalyst[™] grafikdriver version 5.8 (minimum).
 For at bruge flere tilstande af forhåndsvisning skal du *deaktivere* den sekundære skærm i dialogen

Grafikegenskaber (eller i Catalyst-kontrolcenteret), før du starter Studio.

• nVidia GeForce Fx5xxx eller bedre eller et tilsvarende kort i Quadro-serien. Den mindste driverversion, der anbefales, er 81.85 (GeForce) og 81.64 (Quadro).

Før du starter Studio, skal den sekundære skærm aktiveres som en udvidelse til Windows skrivebordet. (*ikke* i Span- eller Clone-tilstanden).

Studio undersøger om de ovenstående regler er overholdt, når det starter. Hvis de er, bliver resten af indstillingerne tilgængelige:

Sekundær VGA, lille forhåndsvisning på primær VGA: Denne indstilling konfigurerer din skærm, så den viser forhåndsvisningen i det billedformat og den refreshrate, som dit projekt er indstillet til. Hvis dit projektformat for eksempel er på 720x480 med NTSC refreshraten på 60 Hz, bliver skærmen sat i den tilstand for at vise forhåndsvisningen mest korrekt. Samtidigt bliver den sædvanlige lille forhåndsvisning vist på den primære skærm. Bemærk: Selv om du har det rigtige grafikkort, er det ikke sikkert det ønskede format understøttes af en bestemt skærm. Hvis Studio afgør at dette er tilfældet. tilbage den forsøger det at gå til forrige forhåndsvisningsmodus (næste paragraf). Hvis der ustabilitet med din hardwareindstilling, opstår anbefales det at gå tilbage til en af de oprindelige indstillinger vist ovenfor.

Sekundær VGA i sikkerhedstilstand, lille forhåndsvisning: I denne tilstand tilpasses skærmen så tæt som muligt til det valgte format i projektet ifølge de formater, som skærmen understøtter. Hvis for eksempel 720x480 billedformatet ikke er tilgængeligt, så sætter Studio skærmen til 800x600 og centrerer billedet på skærmen. Ligeledes vil skærmbilledet i en given opløsning vises i 60 Hz, hvis skærmen ikke understøtter 50 Hz (PAL).

Optagelse af voice-over

Mikrofon: En dropliste over de tilslutningsmuligheder, der er for at slutte en mikrofon til din hardware.

Kanaler, Samplerate: Disse indstillinger styrer lydkvaliteten. En typisk indstilling til voice-over er 16bit mono ved 22,05 kHz.

| Voice-over recording - | |
|------------------------|----------------------|
| Microphone: | |
| Microphone - NVIDIA | R) nForce(TM) Aud 💌 |
| Chappeler | Sample rates |
| Cilanneis; | Sample <u>r</u> ace; |
| 16-bit mono 💽 | 22.05 kHz 🗾 |
| | |

Baggrundsberegning

Beregning er den process, hvormed video skabes til filmsekvenser med HFX-overgange, effekter eller andre funtioner i Studio, der kræver mange beregninger. Indtil en sådan video er blevet beregnet, kan den ikke vises med roligt billede og med alle detaljer under forhåndsvisningen.

Studio kan benytte beggrundsberegning mens du arbejder.

| Background rendering |
|--|
| 🔽 Enable background rendering |
| C Set codec <u>a</u> utomatically |
| • Use this codec for background rendering: |
| DV: best for output to DV tape |
| Current: DV |

Aktiver baggrundsberegning: Fjern markeringen på denne boks, hvis du ikke ønsker at benytte baggrundsberegning. Dette kan være tilfældet på en ældre computer, hvor megen beregning vil nedsætte hastigheden for andre processer.

Vælg automatisk codec: Lad Studio bestemme, hvilket codec der skal benyttes til din beregnede video.

Brug dette codec til baggrundsberegning: Hvis du på forhånd ved at dit projekt skal på DV-bånd, så kan valget af DV som dit baggrundsberegningsformat muligvis reducere længden af din endelige film. Af samme årsag vil du normalt vælge MPEG som din beregningscodec til film der skal på et medie.

Endnu et dilemma opstår, hvis du planlægger at se en forhåndsvisning af din video på en ekstern enhed (kun Studio Ultimate). I sådan et tilfælde kan du være nødt til at tilpasse projektets format og baggrundsberegnings-codec til enheden. For eksempel, hvis du ser en forhåndsvisning på en analog skærm tilsluttet dit DV-videokamera, bør du foretage din baggrundsberegning i DV.

Afspilning af surround-sound

Afkryds *Aktiver diskret 5.1-afspilning*, hvis det lydsystem du bruger, når du hører eksempler på dine Studio-projekter, understøtter diskret 5.1-lyd. Lad den være uafkrydset, hvis du hører eksempler med surround-sound med et Pro Logic-kompatibelt system, eller i stereo.

```
Surround sound
```

Cd-drev (til "ripping" af lydfiler)

Hvis du har brugt musik fra cd i dit projekt, overfører ("ripper") Studio digitalt lyden fra disken til computeren. Denne dropliste lader dig vælge, hvilket cd-drev, du vil bruge til "ripping", hvis du har mere end ét drev.



Indstillinger for diskfremstilling

Disse indstillinger lader dig justere indstillingerne for skabelse af vcd-, S-vcd-, dvd-, hd-dvd- eller Blu-raydisks og for at skabe et diskbillede på en harddisk.

For at oprette en vcd eller S-vcd, skal du bruge en cdeller dvd-brænder; for at lave en dvd skal du bruge en dvd- eller hd-dvd-brænder; for at lave en hd-dvd skal du bruge en hd-dvd-brænder; for at skabe en Blu-raydisk skal du bruge en Blu-ray-brænder.

Du kan brænde dvd'er i standardformat til dvdafspillere, i AVCHD-format til Blu-ray-afspillere eller i hd-dvd-format til hd-dvd-afspillere. For detaljer, se "Udkørsel til diskmedie" (side 42).

Format

Disktype: Vælg vcd, S-vcd, dvd eller Blu-ray for at lave en disk (eller et diskbillede) af den rette type. Vælg hd-dvd for at lave enten en dvd eller en hd-dvd til afspilning i en hd-dvd-afspiller. Hvis du vil lave en dvd, der kan aflæses i de fleste Blu-ray-maskiner, så skal du vælge AVCHD.

Videokvalitet 1 diskbrug: Disse indstillinger (Automatisk, Bedste videokvalitet, Mest video på disk og Special) er mulige, når et format er fastsat, med undtagelse af vcd'er. De første tre indstillinger er forudbestemte. og de svarer til bestemte datahastigheder. Special-funktionen gør det muligt at justere datahastigheden. I alle tilfælde foretages en beregning af, hvor meget video disken kan rumme ved den pågældende indstilling.

Kbits/sek: Når den ovenstående *Special*-funktion er valgt, kan du via en liste og et redigeringsfelt vælge eller specificere diskens datahastighed – og derved også dens videokvalitet og dens maksimale længde. En højere værdi svarer til en bedre kvalitet og en mindre kapacitet.

Lyd-kompression: Afhængig af det valgte format, er nogle af de følgende lagringsmetoder mulige for filmens lydspor:

- **PCM**-kodning for stereo-lyd er understøttet af alle dvd-afspillere, men bruger mere plads på dvd'en end MPEG.
- MPEG-lyd, i MPA-format (MPEG-1 Layer 2), er altid muligt at afspille på PAL-DVD-afspillere. Det

er muligt at afspille på mange NTSC-afspillere, men man kan ikke vide sig helt sikker.

- Dolby
 Digital 2-channel-kodning kan bruges til at gemme enten et stereo- eller et surround-lydspor på en kompakt måde. For at høre surround-mixet kræves Dolby Pro Logic-kompatibelt udstyr. På andre systemer vil det blive hørt som normalt stereomix.
- **Dolby (B) Digital 5.1-channel**-kodning gemmer surround-kanalerne diskret. For at høre afspilning af surround-mixet kræves en surroundforstærker og surround-højtalersystem.

Brug progressiv kodning: Hver enkelt del af et normalt fjernsynsbillede vises på to "områder", der hver indeholder halvdelen af hundredevis af vandrette videolinjer, som tilsammen danner hele billedet: de ulige linjer findes i et område og de lige i et andet. De overlappende billeder ses af øjet som et.

Dette system, der kaldes "interlaced scanning", giver et rimeligt godt resultat grundet egenskaberne hos fjernsynsskærme og det menneskelige syn.

Dog er high-definition systemer og typiske computer skærme udstyret med "progressiv scanning", hvor billedet trækkes fra top til bund ved en højere opdateringshastighed, hvilket kan give et klarere billede med mindre flimmer. Hvis dit projekt hovedsageligt består af progressivt scannede videoer, og/eller stillbilleder, giver afkrydsning i denne boks udgangskvalitet. Normalt overlegen bør denne mulighed dog ikke krydses af.

Omkod altid hele filmen: Denne mulighed sikrer, at din film bliver genberegnet, lige før den er færdig.

Dette anbefales kun, hvis du oplever problemer med den færdige film og vil mindske antallet af mulige fejl.

| Format | |
|--|--|
| Disc Type | <u>V</u> ideo quality / disc usage |
| DVD | Automatic Quality 💌 |
| Audio compression: MPA (MPEG-1 Layer 2) | Approx. 53 minutes of video on disc |
| Kbits/sec: | Use progressive encoding Always re-encode entire movie |

Brændingsindstillinger

Skab cd-indhold og brænd så: Dette er standardvalget til at oprette cd'er. Først vil dataene blive genereret og midlertidigt gemt på din harddisk. Dernæst vil de genererede data blive brændt på cd'en.

Skab cd-indhold uden at brænde: Hvis du vælger dette, bliver din cdbrænder ikke brugt. I stedet bliver de filer, som normalt ville blive brændt på en cd, gemt i en folder på harddisken som et "diskimage". For visse cd'ers vedkommende kan du vælge mellem



flere formater. Vælg den du ønsker på listen *Imagetype* i feltet *Medie- og enhedsfunktioner* (se side 42).

Brænd fra tidligere fremstillet diskindhold: I stedet for at bruge det igangværende projekt til at brænde en disk, kan du her brænde et tidligere fremstillet diskimage. Når du vil lave en disk, er det dermed muligt at dele processen op i to trin. Disse kan udføres separat hvis det ønskes. Dette er særlig brugbart, hvis du vil lave mange kopier af det samme projekt, eller hvis du vil producere en disk på én computer, men brænde på en anden.

Indstillinger for medier og enheder

Destinationsmedie: Vælg et punkt fra rullemenuen, der matcher typen og størrelsen på den skive, hvorpå du brænder dit projekt.

Diskbrænderenhed: Hvis du har mere end én diskbrænder koblet til dit system, skal du vælge, hvilken en Studio skal anvende.

Kopier: Vælg eller indtast antallet af kopier, som du vil lave af denne disk.

Skrivehastighed: Vælg en af de mulige hastigheder, eller vælg *Auto* for standardhastighed.

Imagetype: Når du genererer et diskimage i stedet for at brænde en egentlig disk, lader denne liste dig vælge imellem mulige, anvendelige formater. Dette valg er vigtigt, hvis du regner med at åbne dit image i anden software.

| Media and device options Current Media: DVD-R 4.7 GB | | |
|--|---|--------------|
| Target <u>m</u> edia: | | Copies: |
| DVD 4.7 GB | - | 1 🔻 |
| Diss unitor donison | | Write speeds |
| Disc writer device: | | while speed: |
| SONY DVD RW DRU-510A 1.0b | - | Auto |
| SONY DVD RW DRU-510A 1.0b | • | Auto |
| SONY DVD RW DRU-510A 1.0b Image type: VIDEO_TS folder | • | Auto |

Skub ud når færdig: Sæt kryds her, hvis du vil have Studio til at skubbe disken ud, når brændingsprocessen er færdig.

Generelle muligheder

Disse muligheder findes både for fanerne Opret disk og Opret fil. Hver for sig eller i en kombination lader de dig udvælge særlige handlinger, der udføres efter at du har skabt din filmdisk eller -fil.



Afspil lyd ved færdiggørelse: Så snart Studio er færdig med din film, vil en lydeffekt blive afspillet fra din computers højtalere. Dette er brugbart, hvis du vil arbejde i nærheden af din computer, mens det CPUintensive arbejde med at generere din film færdiggøres. Du skal blot sikre dig, at dine højtalere er slået til, og at lydstyrken er passende, når du benytter dig af denne egenskab.

Luk computeren ned ved færdiggørelse: Når Studio er færdig med din film, beder programmet samtidig Windows om at lukke ned for din computer. Denne mulighed sikrer, at systemet lukkes ned, hvis du er væk fra din computer eller er faldet i søvn, når din film er færdig.

Indstillinger for filfremstilling

Listerne Filtype og Forudindstilling, som indleder indstillingerne for panelet Filfremstilling for alle filtyper, svarer til listerne Format og Forudindstilling i udkørselsbrowseren (se *Kapitel 16: Fremstilling af din film*). De fleste filtyper har et ens kontrolpanel. Filtyperne Real Media og Windows Media har specielle kontrolpaneler, som behandles separat under "Indstillinger for fremstilling af Real Media-fil" på side 42 og "Indstillinger for fremstilling af Windows Media-fil" på side 42.

Fællespanelet, som beskrives her, bruges af alle andre understøttede filtyper: 3GP, AVI, DivX, Flash Video,

MPEG-1, MPEG-2 og MPEG-4 (inklusive iPodkompatible og Sony PSP-kompatible) og andre lydfiler.

Panelet lader dig ændre på fil- og komprimeringsindstillinger, når Brugerdefineret indstilling er valgt. De fleste filtyper understøtter tilpasning i en vis udstrækning.

Brugerdefinerede indstillinger kan bruges til at minimere størrelsen på udkørselsfilen, til at øge dens kvalitet, eller til at forberede den til specielle formål (som distribution via Internettet), hvor der kan kræves egenskaber så som framestørrelse.

| Format | |
|--|-------------------------|
| File <u>Typ</u> e: | Preset: |
| AVI | Custom |
| | |
| Video settings | Audio settings |
| ✓ Include video | ✓ Include <u>a</u> udio |
| 🔲 List all codecs | |
| Compression: | Compression: |
| | Stereo 48 kHz V |
| Frame Rate: Frames/Sec: | Data rate (Kbits/sec) |
| Custom 29.97 | 1536 |
| Quality C Data rate Percent 90 | |

Den fælles panel for indstillinger for Fremstil fil er delt af alle filtyper undtaget Real Media og Windows Media. Ikke alle indstillinger er mulige for alle filtyper.

Bemærk: Filer af typen MPEG-2 og MPEG-4 kræver speciel dekoder-software. Uden en passende dekoder installeret på din pc, vil du ikke kunne afspille filer af disse typer.

Videoindstillinger

Medtag video: Denne indstilling er slået til som standard. Fjernes afkrydsningen vil udkørselsfilen kun indeholde lyd.

Angiv alle codecs: Dette afkrydsningsfelt er som standard *ikke* afkrydset. Derfor angives udelukkende codecs, som er certificerede af Avid til brug sammen med Studio. Hvis du afkrydser denne mulighed, vil alle codecs, som er installeret på din PC, blive angivet, hvad enten de er certificerede eller ej.

Brug af codecs, som ikke er certificerede af Avid, medfører risiko for uønskede resultater. Avid kan ikke tilbyde teknisk hjælp ved problemer, der er opstået som følge af brug af ucertificerede codecs.

Valgmuligheder: Knappen Indstillinger åbner for et codec-specifikt panel med valgmuligheder, hvis et sådant er tilgængeligt.

Komprimering: Vælg den komprimering (codec), som er bedst egnet til dit formål. Når du laver en AVI-fil, bør du vurdere, hvilken form for computersystem modtageren højst sandsynligt vil have, og hvad der kan fungere bedst på det pågældende system.



Opløsning: Dette er en dropliste med standardindstillinger for bredde og højde. Indstillingen Brugerdefineret lader dig indstille dimensionerne direkte.

Bredde, Højde: Bredden og højden af de enkelte frames måles i pixels. Standardindstillingen er den

opløsning, Studio importerer med. Hvis du mindsker bredden eller højden vil filstørrelsen blive væsentligt formindsket.

| Resolution: | | <u>W</u> idth: | <u>H</u> eight: |
|-------------|---|----------------|-----------------|
| Custom | - | 720 | 480 |

Billedhastighed: Standard billedhastigheden er 29,97 billeder per sekund for NTSC, og 25 billeder per sekund for PAL. Du kan sætte billedhastigheden ned, hvis du f.eks. skal lave en internetvideo.

| Erame Rate: | Frames/Sec: |
|---------------------------------------|-------------|
| Custom | 29.97 |
| Standard Half Standard 😡 Custom | |

Kvalitet, datarate: Afhængigt af, hvilken codec der bruges, kan du enten justere kvalitetsprocenten eller dataraten med skydejusteringen. Jo højere procentsats, du vælger, desto større bliver filen.

| • Quality • O Data r | ate Percent |
|----------------------|-------------|
| | |

Lydindstillinger

Hvis du vil holde filstørrelserne på et minimum, kan du til mange former for digital brug vælge en lydindstilling med 8-bit mono ved 11 kHz. Som udgangspunkt kan du forsøge med 8-bit 11 kHz, hvis det primært er tale, og 16-bit stereo ved 22 eller 44 kHz for lyd, som overvejende er musik. Til sammenligning er musik på cd-rom 16-bit stereo samplet ved 44 kHz. En anden måde at sammenligne lydkomprimering på er ved at sige, at 11 kHz svarer til AM-radio, 22 kHz svarer til FM-radio og 16-bit stereo, 44 kHz svarer til kvaliteten på en musik-cd. **Inkludér lyd:** Denne funktion er sat til ved standardindstilling. Ved at fjerne fluebenet, sætter du din udkørselsfil på lydløs.

Funktioner: Knappen Funktioner åbner et codecspecifikt indstillingsfelt, hvis et sådant er tilgængeligt.

Kompression: Listen med codecs varierer afhængig af filtype.

Kanaler: Afhængig af filtype, kan man ud fra listen vælge mellem Mono, Stereo og Multikanal. Filstørrelsen øges, når der bruges flere kanaler.

Samplerate: Digital lyd produceres ved at tage små bidder af en kontinuerlig analog bølgeform – jo flere bidder (samples), desto bedre lyd. En musik-cd optages f.eks. ved 44 kHz og 16 bit stereo. Til de fleste digitale formål kan man sagtens sample ved 11 kHz, som er rigeligt til f.eks. tale.

Datarate: Denne dropliste styrer dataraten, og dermed komprimeringsraten, for lyd. Højere datarater giver højere kvalitet med større filer til følge.

| ⊆hannels: | Sample rate: | |
|-----------------------|--------------|---|
| Stereo | 48 kHz | - |
| Data rate (Kbits/sec) | | |
| 004 | | |

Dataindstillinger

Filtypen "Sony PSP Compatible" giver dig mulighed for at indtaste en titel til din gemte film i området kaldt Data.

Generelle indstillinger

Disse indstillinger er de samme, som beskrives for fanen Opret disk på side 42.

Indstillinger for fremstilling af Real Media-fil

Indstillingspanelet *Fremstilling af Real Media-Fil* giver dig mulighed for at justere filindstillingerne for Real Media. Disse indstillinger er afgørende for, hvordan dine filer bliver opbygget til den populære RealNetworks® RealPlayer®, som kan downloades gratis fra <u>www.real.com/</u>.

| Format | | |
|-----------------------|--------------------------------|---------------------------|
| File <u>T</u> ype: | Preset: | |
| Real Media | ▼ Large | - |
| | | |
| Data | | Target audience |
| <u>T</u> itle : | <u>A</u> uthor : | C Dial-up Modem |
| Leave it to Thorkney | Thorkney Grillmarket | C Single <u>I</u> SDN |
| <u>C</u> opyright : | Keywords : | C Dual ISDN |
| © 2005 TG Productions | comedy, trumpet, fishing trips | C Corporate LAN |
| ⊻ideo Quality : | Audio Quality : | 25 <u>6</u> K DSL/Cable |
| Normal Motion Video 💌 | Voice with Background Music 💌 | C 38 <u>4</u> K DSL/Cable |
| | | C 512K DSL/Cable |
| | | |
| Web server | | |
| C <u>R</u> ealServer | | |
| HTTP | | |
| | | |

Titel, Forfatter og Ophavsret: Disse tre felter bruges til at identificere hver enkelt Real Media-film og kodes ind i den, så de ikke er synlige for den almindelige bruger.

Nøgleord: I dette felt kan du indtaste op til 256 tegn, hvorved du kan indtaste nøgleord for hver film. Disse nøgleord anvendes ofte til at identificere film på søgemaskiner på Internettet.

Videokvalitet: Under dette punkt kan du afveje forholdet mellem billedkvalitet og framerate.

- Ingen video: Hvis dette er valgt, vil udkørselsfilen kun indeholde lyd.
- **Normal video:** Anbefales til blandet indhold, hvor der er balance mellem flydende afvikling af videoen og billedernes klarhed.
- Glidende videoafvikling: Anbefales til klip som kun indeholder begrænset handling, f.eks. nyhedsudsendelser eller interviews, for at gøre afviklingen af videoen mere glidende.
- Skarpeste videobillede: Anbefales til klip med meget handling for at sikre den højeste skarphed i billederne.
- **Diasshow:** Med denne indstilling optræder video som en række stillbilleder og giver den bedste generelle billedskarphed.

Lydkvalitet: Denne dropmenu giver dig mulighed for at vælge de parametre, som skal gælde for lydsporet. Studio bruger disse oplysninger til at vælge den bedste lydkomprimering til din Real Media-fil. Hver efterfølgende valgmulighed giver en bedre kvalitet men resulterer samtidigt også i en større fil.

- **Ingen lyd:** Hvis dette er valgt, vil udkørselsfilen kun indeholde video.
- Kun tale: Denne mulighed er tilstrækkelig, hvis der kun er tale på lydklippet uden musik.
- **Tale med baggrundsmusik:** Denne mulighed er designet til situationer, hvor der dog er baggrundsmusik, men hvor det stadig er talen, der dominerer.
- Musik: Vælg denne mulighed til lydspor i mono, hvor der er meget musik.
- Musik i stereo: Vælg denne mulighed til musik i stereo.

Web server: Indstillingen *RealServer* lader dig oprette en fil, som kan streames fra en RealNetworks RealServer. RealServer understøtter en speciel egenskab, som selv finder brugerens internethastighed og tilpasser transmissionen dertil. Indstillingen lader dig vælge op til syv *Målgruppe*-datarater. Fordi filstørrelsen og din upload-tid øges for hver datarate, du tilføjer, bør du kun vælge de målgrupper, du tror, du får brug for.

For at kunne bruge indstillingen *Realserver*, skal den ISP der er vært for din hjemmeside have installeret Realserver-softwaren. Hvis du er i tvivl om dette, kontakt da din ISP for en bekræftelse, eller brug standard *http*-indstillingen, der giver dig mulighed for at optimere afspilning for præcis en af *Målgruppe*-mulighederne.

Målgruppe: Her vælges målgruppens internethastighed. Lavere hastighed betyder lavere videokvalitet. Hvis du vil lade seerne se filmen, mens den loader, bør du vælge en målgruppe med høj hastighed.

Når du vælger en målgruppe, fastsætter du faktisk en maksimal båndbredde for din RealMedia-stream. Båndbredde, målt i kilobits per sekund (Kbps), er mængden af data, som kan sendes gennem Internettet eller en netværksforbindelse i et givent tidsrum. Standardmodems (som bruger almindelige telefonlinjer) er klassificeret ved den båndbredde, de kan håndtere. Almindelige værdier er 28,8 and 56 Kbps.

Foruden disse standardmålgrupper kan du optage klip til hastigheder på 100 Kbps, 200 Kbps, eller højere. Disse højere båndbredder er passende for målgrupper, som bruger Local Area Network (LAN), kabelmodem eller Digital Subscriber Line (DSL) modem.

Indstillinger for fremstilling af Windows Media-fil

Panelet *Fremstil Windows Media-fil* lader dig justere indstillingerne til at lave filer i Windows Media Player-formatet.

| Format | | |
|--|--|--------------------------------------|
| File <u>Type:</u> Windows Media | Prese Custo | t: m |
| Data Jitle : Thorkney's Birds Copyright :) 2005 TG Productions Rating : G | Author : Thorkney Grillmarket Description : The unearthly beauty of Thorkney's backyard bird sanctuary. | Markers for Media Player "Go To Bar" |
| Profile Windows Media 8 Best (| Quality based VBR for Broadband | . v |
| Video: 320x240, 30 Audio: WMA, 16 bit | Frames/sec Stereo, 44.1 kHz | |

Titel, Forfatter og Ophavsret: Disse tre felter bruges til at identificere hver enkelt Windows Media-film, og de kodes, så de ikke kan ses af den almindelige bruger.

Beskrivelse: I dette felt er der plads til max. 256 tegn, hvorved du kan indtaste nøgleord for hver film. Disse nøgleord anvendes ofte til at identificere film på søgemaskiner på Internettet.

Bedømmelse: Skriv en bedømmelse i dette felt, hvis det vil nyttigt for dine seere.

Profil: Vælg en afspilningskvalitet til din film ud fra den platform, filmen skal afspilles på – dvs.

konfigurationerne for den eller de computere, der skal afspille filmen. De nøjagtige lyd- og videoparametre, der svarer til det nuværende valg, vises i området under listen. Valgmuligheden *Brugerdefineret* giver dig mulighed for at finjustere indstillingerne ved at vælge fra en liste af mulige kombinationer.

| Windows Media 8 Best Quality based VBR for Broadband. Windows Media 8 Hinb Quality based VBR for Broadband. | dows Media 8 Best Quality based VBR for Broadband. dows Media 8 High Quality based VBR for Broadband. dows Media 8 Eair Quality based VBR for Broadband | Windows Media Video 8 for Broadband (PAL, 700 Kbps) | |
|--|---|--|----|
| Windows Media 8 High Quality based VBR for Broadband. | dows Media 8 High Quality based VBR for Broadband. | Windows Media 8 Best Quality based VBR for Broadband. | ſ |
| | dows Media 8 Eair Quality based VBR for Broadband | Windows Media 8 High Quality based VBR for Broadband. | 0ł |
| Windows Media Video 8 for Broadband (PAL 700 Khns) | ULWA PICUIA VIDEU DI ULUAUUAUU LEMU 7000 NULAI | Windows Media Video 8 for Broadband (PAL, 700 Kbps) Windows Media Video 8 for Broadband (PAL, 384 Kbps) | |

Markører til "Gå til-bjælke" i Media Player: Du har mulighed for at lave "filmarkører" til Windows Media, mens du komprimerer. Disse markører giver seerne mulighed for at gå direkte til starten af et markeret klip, ved at vælge dets navn fra en liste.

- Ingen markører: Filmfilen laves uden markører.
- Markører for hvert klip: Der bliver automatisk lavet markører til alle klip i filmen. Hvis ikke du har givet klippet et særligt navn, vil der blive genereret et standardnavn på baggrund af projektnavnet.
- Kun markører til navngivne klip: Der bliver kun lavet markører til de klip, der er givet et særligt navn.

Indstillinger for fremstilling af bånd

Studio opdager automatisk, hvilken hardware der er installeret og konfigurerer, hvilken enhed der skal afspilles til under Fremstilling af bånd.

| Format | | | | |
|---|--------------------------|--|--|--|
| Output Type | Device | | | |
| DV Camcorder | Sony DV Device (DV NTSC) | | | |
| | Audio | | | |
| | Sony DV Device (DV NTSC) | | | |
| | | | | |
| Output options | | | | |
| Automatically start and stop recording | | | | |
| (Turn this on to automatically send Record and Stop commands to your DV camcorder) | | | | |
| Record delay time: | | | | |
| 1 seconds 27 frames | | | | |

Hvis du *udkører* (fremstiller et bånd) til en DV-enhed, kan du få Studio til at starte og stoppe udstyret i stedet for selv at gøre det.

Sådan kontrollerer du udkørslen automatisk:

- Klik på knappen *Fremstil film* på hovedmenulinjen. Området over Filmvinduet ændres, så det viser vinduet Fremstil film.
- 2. Klik på fanen *Bånd*.
- 3. Klik på knappen *Indstillinger*. Indstillingspanelet *Fremstil bånd* åbnes.
- 4. Marker afkrydsningsboksen *Automatisk start og stop af optagelse* for at aktivere den automatiske funktion. Denne indstilling gør det overflødigt at starte optagelsen manualt i trin 6.

Med det meste DV-udstyr er der en lille forsinkelse fra, at du afgiver optagekommandoen og til, at DVoptageren rent faktisk begynder at optage. I Studio kaldes dette for "optagelsesforsinkelse". Hvor lang forsinkelse der er, varierer fra enhed til enhed, så du må eksperimentere lidt med værdierne for at få de bedste resultater med netop dit udstyr.

5. Klik på *OK*.

6. Klik på *Fremstil*.

Studio beregner din film, og beder dig derefter trykke på knappen *Afspil* på Afspilleren. Undlod du at sætte indstillingen til automatisk (trin 4), skal du manuelt starte optagelsen, inden du trykker *afspil*; ellers så begynder programmet selv automatisk at optage. Studio udlæser den første frame af din film (uden lyd) i den længde, du har angivet som optage-forsinkelsestiden og giver derved enheden tid til at starte båndet og begynde optagelsen.

Tip: Hvis første del af din film ikke er blevet optaget, når du afspiller din film, bør du øge værdien i indstillingen Optagelsesforsinkelse. Hvis din film begynder med et stillbillede af den første frame, bør du mindske værdien.

Tip: Hvis du ønsker, der skal overføres sort skærm til din optageenhed under optagelsesforsinkelsen, skal du placere en tom titel på videosporet lige inden begyndelsen på din film (en tom titel er videosort). Hvis du gerne vil optage sort i slutningen af din film, skal du placere en blank titel på videosporet efter den sidste frame i din film.

Analog udkørsel

Hvis du udskriver til en analog enhed, kan du muligvis vælge formaterne *Composite* eller *S-Video*, hvis de understøttes af din hardware.

| -OL | Itput options | | |
|-----|---------------|-----------|--|
| [| Format | | |
| | C Composite | O S-Video | |

Udkørsel til skærmen

En af mulighederne i dropmenuen *Video* under *Afspilningsudstyr* er "VGA-visning". Med denne mulighed, vil dit færdige projekt blive kørt ud på en monitor i stedet for til en ekstern enhed.

Tips og tricks

Her er nogle råd fra Avids tekniske specialister med henblik på valg, brug og vedligeholdelse af et computersystem, når der er video med i billedet.

Hardware

Hvis du vil anvende Studio på effektiv vis, bør din hardware være korrekt installeret og konfigureret.

Forbered din harddisk

Før du optager på video, bør du overveje at gennemgå følgende trin, specielt hvis dit system er af ældre dato, hvis det er småt med plads på dit optagedrev, eller hvis du allerede har set tegn på problemer med din harddisk:

applikationer • Luk så mange og baggrundsprogrammer som muligt. Dette omfatter vigtige sikkerhedsprogrammer såsom anti-virus og antispyware programmer, så Avid anbefaler på det kraftigste, at du også lukker ned for internettet (eller din firewall til indstiller at blokere for internettrafik), mens du udfører denne handling. Softwareprogrammer er til rådighed for at hjælpe dig med at lukke baggrundsprocesser.

 Højreklik på navnet på dit optagedrev i Windows Explorer og vælg Egenskaber på pop-up menuen. På fanebladet *Funktioner* i dialogboksen Egenskaber klikker du på *Undersøg nu* og kører en detaljeret scanning af drevet for at sikre dig, at det er fejlfrit. Når dette er gjort, klikker du på *Defragmenter nu*. Defragmenter rutinen vil organisere indholdet af dit drev, således at det efterlader størst mulig sammenhængende ledig plads til dine filer.

At scanne og defragmentere et drev er begge langsommelige processer, så du kan vælge at lade dem køre på tidspunkter, hvor du ikke er ved din computer.

• Sluk midlertidigt for din screensaver og al strømstyring, som du har på din Windows Screensaver dialogboks.

NB: Videoredigeringprogrammer kan ikke multitaske særlig godt. Brug ikke noget andet program, mens du overfører din film til videotape eller CD, eller når du optager. Du *kan* multitaske, mens du redigerer.

RAM

Jo mere RAM du har, desto lettere er det at arbejde med Studio. Du behøver mindst 512 MB RAM for at arbejde med Studio programmet, og vi anbefaler 1 GB (eller mere). Hvis du arbejder med HD video eller kører Windows Vista, øges anbefalingen til 2 GB. Redigering af AVCHD video kræver mindst 2 GB.

Bundkort

Intel Pentium eller AMD Athlon 1.4 GHz eller højere – jo højere jo bedre. Windows Vista og AVCHD redigering kræver begge en kraftigere CPU. Den mindste anbefaling er 2,66 GHz til redigering af 1920-pixel AVCHD video.

Grafikkort

For at kunne køre Studio skal dit DirectX-kompatible grafikkort opfylde følgende:

- Til almindelig brug, mindst 64 MB indbygget hukommelse (helst 128 MB).
- Til Windows Vista, mindst 128 MB (helst 256 MB).
- Til HD og AVCHD, mindst 256 MB (helst 512 MB).

Kortindstillinger for grafik

Hvis du har brug for at mindske belastningen på systemet, men samtidig ønsker at bibeholde en acceptabel farvekvalitet, så anbefaler Avid, at du indstiller dit display til at anvende 16-bit farve.

Indstilling af skærm i Windows XP:

- 1. Anbring musen på Skrivebordet, højreklik, og vælg *Egenskaber*. Når dialogboksen for skærmegenskaber kommer frem, klikker du på knappen *Indstillinger*.
- 2. Hvis du har flere skærme, vælg da den skærm, som den nye opsætning skal gælde for.
- 3. Under Farve vælger du "Mellem (16 bit)".

Indstilling af skærm i Windows Vista:

1. Anbring musen på Skrivebord, højreklik, og vælg *Personlige indstillinger*. I vinduet "Tilpas udseende og lyde" klikker du på "Skærmindstillinger". Dialogboksen for Skærmindstillinger kommer frem.

- 2. Hvis du har flere skærme, vælg da den skærm, som den nye opsætning skal gælde for.
- 3. Under Farve vælger du "Mellem (16 bit)".

Farveindstillingen påvirker kun visningen på din skærm. Optagne sekvenser vil fremstå i fuld farvekvalitet og opløsning på videoudgangen.

Studio og computeranimation

Hvis du redigerer en computeranimation med Studio eller ønsker at kombinere den med digital video, skal du huske at lave dine animationer med samme framestørrelse og billedrate som i din oprindelige video:

| Kvalitet | alitet Tv-beskæring PAL | | NTSC | Lyd |
|----------|-------------------------|-----------|-----------|----------------------|
| DV | Ja | 720 x 576 | 720 x 480 | 44 kHz 16-bit stereo |

Hvis du ikke gør det, kan du få unødvendigt lange beregningstider, og du risikerer synlige fejl, når animationen afspilles.

Problemløsning

Inden du begynder på problemløsningen, skal du først bruge lidt tid på at kontrollere dine hardware- og softwareinstallationer.

Opdater din software: Vi anbefaler at installere de seneste systemopdateringer til Windows XP og Windows Vista. Du kan downloade opdateringerne fra:

windowsupdate.microsoft.com/default.htm

Sørg for at du har den seneste version af Studio installeret ved at klikke på menuen $Help \geq Software$ *Updates* i programmet. Studio vil søge på Internet for at lede efter mulige opdateringer.

Kontroller din hardware: Du skal sikre dig, at al installeret hardware fungerer, som det skal og har de seneste drivere og ikke har påhæftet et problemflag i Enhedshåndtering i Windows (se nedenfor). Hvis en enhed har påhæftet et problemflag, bør du løse problemet, før du starter installationen.

Hent de sidste nye drivere: Vi anbefaler også kraftigt at installere de sidste nye drivere til dit lydkort og grafikkort. Under opstartsprocessen af Studiosoftwaren efterprøver vi, at dit lyd- og videokort understøtter DirectX. Se "Opdatér audio- og videodrivere" på side 42 for hjælp med denne proces.

Åbning af Enhedshåndtering

Windows XP og Windows Vista Enhedshåndtering, som lader dig konfigurere dit systems harddisk, spiller en vigtig rolle ved fejlfinding.

Det første trin for at få adgang til Enhedshåndtering er at højreklikke på *Min Computer*, og derefter vælge *Egenskaber* fra baggrundsmenuen. Derved åbnes Systemegenskaber dialogboksen. *Enhedshåndtering* knappen er på *Hardware* fanen i XP og er listet på det venstre sidepanel i Vista.

Check at al installeret hardware fungerer normalt, med de sidste nye drivere, og at intet i Enhedshåndtering er blevet afmærket med det gule udråbstegns-ikon, som viser en fejltilstand. I tilfælde af driverproblemer som du ikke kan løse selv, kontakt producenten af enheden eller din computerforhandler for assistance.



Avids Support Vidensbase er et arkiv, hvori du kan foretage søgninger på tusinder af jævnligt opdaterede artikler om de oftest stillede spørgsmål og problemstillinger, brugerne har vedr. Studio og andre Avid produkter. Brug vidensbasen til at finde svar på spørgsmål om installering, brug eller fejlfinding i Avid.

Du kan få adgang til videnbasen fra din webbrowser ved at gå til:

http://www.pcle.com/selfhelp

Startsiden for videnbasen bliver nu vist. Du behøver ikke registrere dig som bruger for at kunne anvende videnbasen, men hvis du ønsker at indsende et specifikt spørgsmål på engelsk til vores tekniske supportafdeling, skal du oprette en konto til vidensbasen. Læs venligst alle artikler i videnbasen, som er relevante for din henvendelse, før du kontakter teknisk support.

Brug af videnbasen

Vælg "Studio Version 15" i rullemenuen *Produkt*. Hvis det er hensigtsmæssigt, kan du også vælge et *Sub-Produkt*, en Kategori, eller begge. Ved at vælge et subprodukt eller en kategori kan du muligvis reducere antallet af irrelevante resultater i din søgning, men det kan muligvis også fjerne nyttige, generelle artikler. Hvis du er i tvivl om, hvilken kategori, du skal vælge, vælg da Alle kategorier.

For at søge efter en artikel skal du indtaste en kort sætning eller en gruppe søgeord i tekstfeltet. Lad være med at indtaste alt for mange ord, for søgningen giver de bedste resultater, når den kun indeholder et par ord.

Eksempel på søgning

På listen nedenfor med de mest udbredte emner inden for problemløsning er det første emne: "Studio crashes or hangs in Edit mode" ("Studio lukker ned eller kører langsomt i Redigeringstilstand").

Indtast "Crash in edit mode" i søgefeltet og klik på knappen *Search* (søg). Du skulle nu få vist et sted mellem 60 og 150 artikelforekomster. Den allerførste, "Studio crashes in Edit", giver dig en oversigt over kendte grunde til dette problem, samt hvordan de løses.

Hvis du i stedet søger på et enkelt søgeord, nemlig "Crash", får du vist langt færre forekomster, som alle handler om, når Studio lukker ned.

Hvis en søgning ikke giver dig en eneste artikel, der ser ud til at hjælpe dig med dit problem, kan du prøve at ændre din søgning ved at vælge nogle andre søgeord. Du kan også bruge funktionerne *Search by* (søg efter) og *Sort by* (sorter efter) for at udvælge specifikke eller populære artikler.

Søgning efter svar-ID

Hvis du kender svar-ID-nummeret på det svar, du leder efter, kan du få vist svaret direkte. Hvis du f.eks. oplever en importfejl, når du klikker på knappen *Optag*, kan det være, at nogen henviser dig til artikel 2687 i videnbasen "I am getting a capture error with Studio". I dropmenuen *Search by* skal du vælge "Answer ID" og derefter indtaste ID-nummeret i tekstfeltet, hvorefter du skal klikke på *Search*.



TOP SUPPORT SPØRGSMÅL

Resten af dette kapitel trækker på nogle af de vidensbaserede artikler, der læses mest af brugere. Teksten, der vises her, er generelt mindre detaljeret end den som findes online. For den fulde tekst tilgængelig under hvert Svar ID, henvises til den online informationsdatabase.

Fejl eller nedbrud under installation

Svar ID 13122

Fejl under installationen af Studio kan vise sig som dialogbokse med titlen "CRC Fejl", "Feature Transfer Fejl" eller "I/O Fejl". Under andre omstændigheder kan installationsrutinerne bryde ned eller se ud til at fryse. I alle tilfælde, prøv følgende trin i rækkefølge til problemet er løst:

• Undersøg diskene: Undersøg hver disks overflade for skidt, smuds og fingeraftryk. Rengør disken med en blød klud, hvis det er nødvendigt. Undgå at bruge papir eller andet materiale, som kan ridse og skade disken. Tør fra midten af disken og udefter til yderkanterne. Brug ikke cirkelbevægelser. Så snart disken er ren, forsøg at installere på ny.

Hvis disken er beskadiget med dybe ridser eller revner, så den ikke kan installeres, bedes du venligst kontakte Avid support for at få den udskiftet.

- **Prøv et andet drev:** Hvis du har en anden kompatibel optisk driver, så prøv at installere fra den.
- Forkort opstarten: Hvis du er bekendt med msconfig værktøjet, følg proceduren for at lukke programmer, som kører ved opstart af Windows og som kan forstyrre Windows installer. Se "Rediger Opstartprogrammer" på side 42 for detaljer.
- Installér fra harddisken: Ved denne procedure booter du ind i Window Safe Mode, kopierer indholdet fra Studios installationsdisk over på din harddisk, hvorefter du udfører installationen derfra. Vi anbefaler, at du konsulterer Svar ID 13122 på Avids hjemmeside for at få de seneste gode råd om denne fremgangsmåde.

Studio crasher i Redigeringstilstand

Svar-ID 6786

Hvis Studio lukker ned, skyldes det sandsynligvis et problem med konfigurationen eller med en projekteller indholdsfil. Denne problemtype kan som regel rettes via en af de følgende fremgangsmåder:

- Afinstallation og reinstallation af Studio.
- Optimer computeren.
- Genskab et fejlbehæftet projekt.
- Genimportering af et fejlbehæftet klip.

For at hjælpe dig med at løse problemet beder vi dig finde ud af, hvilken af fejltilstandene nedenfor der passer bedst til de symptomer, som du har oplevet, hvorefter du skal læse de tilhørende anvisninger:

- Situation 1: Studio lukker ned på tilfældige tidspunkter. Det ser ikke ud til, at en bestemt ting forårsager problemet, men programmet lukker ofte ned.
- Situation 2: Studio lukker ned, hver gang jeg klikker på en bestemt fane eller knap i Redigeringstilstand.
- Situation 3: Studio lukker ned, hver gang jeg udfører en bestemt række handlinger.

Situation 1: Studio lukker tilfældigt ned

Prøv de forskellige løsninger en efter en:

Få den seneste version af Studio: Sørg for at du har den seneste version af Studio 15 installeret. Den seneste version kan findes på vores hjemmeside:

www.pinnaclesys.com/support/studio15

Sørg for at lukke alle andre programmer, før du installerer en ny version.

Juster indstillingerne i Studio: Vælg *No background rendering* (ingen baggrundsberegning) på dropmenuen *Rendering* (beregning), og fjern fluebenet i markeringsboksen *Use hardware acceleration* (brug hardwareacceleration). Begge indstillinger findes i indstillingspanelet *Edit* (redigering) (se side 42).

Afslut opgaver i baggrunden: Luk de øvrige programmer og stop alle baggrundshandlinger, før du anvender Studio.

Tryk <u>Ctrl+Alt+Delete</u> for at åbne Joblisten. Du kan muligvis ikke se meget under fanen *Programmer*, men fanen *Processer* viser dig det software der kører i øjeblikket. Det kan være svært at se hvilke processer der ikke bør lukkes, men der findes softwareværktøjet der kan hjælpe med dette forehavende.

Defragmenter din harddisk: Med tiden kan filerne på din harddisk blive *fragmenterede* (så de gemmes forskellige steder på disken), hvilket gør, at de tager længere tid at indlæse. Dette kan give nedsat ydeevne. Brug et *diskdefragmenteringsprogram* som det, der følger med Windows, til at forebygge eller rette dette problem. Du kan få adgang til det indbyggede defragmenteringsprogram via kommandoen Disk defragmenter i menuen *Alle programmer* > *Tilbehør* > *Systemværktøjer*.

Opdater audio- og videodrivere: Sørg for at du har anskaffet de sidste nye drivere til dit lyd- og videokort fra producentens hjemmeside. Selv en helt ny PC kan blive solgt med forældede drivere installeret og bør checkes for opdateringer. Du kan se hvilke lyd- og videokort du har i Windows Enhedshåndtering. For at finde ud af, hvilket videokort du har, skal du klikke på plus-tegnet foran *Skærmkort* på listen i Enhedshåndtering. Navnet på dit videokort bliver nu vist. Hvis du dobbeltklikker på navnet, åbnes en ny dialogboks, hvor du kan vælge fanen *Driver*. Her kan du se oplysninger om driverproducenten samt navnene på driverens komponentfiler.

Lydkortet vises under sektionen Enheder til *lyd, video og spil* i Enhedshåndtering. Igen skal du dobbeltklikke på navnet for at få adgang til driveroplysningerne.

På producentens website kan du finde de seneste drivere til lyd- og grafikkort. Mange brugere har NVIDIA- eller ATI-grafikkort. De nyeste drivere kan hentes på hhv.:

www.nvidia.com og www.atitech.com

Brugere med Sound Blaster-lykort kan hente opdateringer på:

us.creative.com

Opdater Windows: Sørg for, at du har alle de nyeste opdateringer til Windows, som er tilgængelige.

"Tilpas til den bedste ydelse": Benyt denne valgmulighed til at lukke for visuelle ekstrafunktioner, der optager ekstra CPU-tid. Højreklik på *My Computer*, vælg *Properties* fra kontekstmenuen og klik så på *Advanced*. Under *Performance* klik på *Settings*-knappen for at åbne Performance Options dialogen. Vælg muligheden *Adjust for best performance* og klik på *OK*.

Opdater DirectX: Opdater til den nyeste version af DirectX. Du kan downloade den fra Microsoft her:

www.microsoft.com/windows/directx

Ryd plads på dit bootdrev: Sørg for, at du har 10 GB ledig plads eller derover på dit bootdrev til paging.

Afinstaller, geninstaller og opdater Studio: Hvis der opstår fejl i din Studio-installation, kan du prøve denne fremgangsmåde:

- Afinstallér Studio: Klik på Start ➤ Programmer ➤ Studio 15 ➤ Redskaber ➤ Afinstallér Studio 15 og følg herefter instrukserne på skærmen, indtil processen er fuldført. Hvis du bliver spurgt, om du ønsker at slette en fælles fil, så klik Ja til alt. Husk at koble kameraet og kablet fra dit DV-panel, hvis du har et.
- 2. Geninstaller Studio: Indsæt din Studio-cd og geninstaller programmet. Sørg for, at du er logget ind som Administrator (eller som bruger med Administratorrettigheder), når du installerer Studio. Det anbefales kraftigt at installere Studio i standardmappen på det primære OS-drev.
- 3. Download og installer den nyeste version af Studio: Klik på menukommandoen Help ➤ Software Updates for at søge efter opdateringer. Hvis der findes en nyere version af Studio på vores website, vil du blive bedt om at downloade den. Download denne patchfil til en mappe, hvor du let kan finde den (f.eks. Skrivebordet), og luk derefter Studio. Til sidst skal du dobbeltklikke på den downloadede fil for at opdatere Studio.

Genskab fejlbehæftet projekt: Forsøg at genskabe de første par minutter af dit projekt. Hvis der ikke opstår nogle problemer, kan du gradvist bygge videre på projektet, mens du regelmæssigt kontrollerer, at systemet stadig er stabilt. **Reparer fejlbehæftet video eller lyd:** Af og til bliver systemet kun ustabilt, når du arbejder med nogle bestemte lyd- eller videoklip. I disse tilfælde skal du genimportere lyden eller videoen. Hvis lyden eller videoen er lavet i et andet program, kan du genimportere det med Studio, hvis det er muligt. Selvom Studio understøtter mange videoformater, kan dette individuelle klip være fejlbehæftet eller i et usædvanligt format. Hvis du har problemer med en wav- eller mp3-fil, kan du prøve at konvertere filen til et andet format, før du importerer filen. Mange wav-og mp3-filer på Internettet er fejlbehæftede eller fremstillet i et ikke-standardiseret format.

Geninstaller Windows: Dette er en ret drastisk beslutning, men hvis de ovenstående trin ikke har hjulpet, kan det være, at der er fejl i selve Windows. Selvom dine andre programmer ser ud til at køre, som de skal, kan størrelsen på de videofiler, du bruger i Studio, lige præcis belaste dit system så meget, at en skjult brist i systemet afsløres.

Situation 2: Studio lukker ned, når jeg klikker på en fane

Prøv at starte med at gennemgå de trin, der blev nævnt ovenfor i Situation 1. Denne type problem kan tit betyde, at Studio ikke blev installeret ordentligt eller er behæftet med fejl. Du kan ofte løse problemet ved at afinstallere Studio, geninstallere det og til sidst indsætte en patchfil med den nyeste version.

Ellers kan du prøve at oprette et projekt ved navn "test01.stx", hvis du vil finde ud af, om fejlen er begrænset til et bestemt projekt. Åbn demovideofilen og træk de første par scener ned på Tidslinjen. Klik nu på den fane eller knap, der ser ud til at udløse fejlen. Hvis dette testprojekt ikke giver samme fejl, kan det være, at problemet ligger i det projekt, du arbejder med, og ikke i Studio eller dit system. Hvis testprojektet giver samme fejl, skal du kontakte vores supportafdeling og oplyse de præcise detaljer om fejlen. Så prøver vi at genskabe og løse problemet.

Situation 3: Studio lukker ned, når jeg udfører bestemte handlinger

Dette er egentlig bare en mere kompliceret udgave af Situation 2, og du skal bruge den samme fremgangsmåde til at løse problemet. Da det kan være svært at bestemme den præcise handlingssekvens, der udløser fejlen, er du nødt til at gå metodisk til værks. Hvis du opretter et lille testprojekt som beskrevet i Situation 2, kan du eliminere en del faktorer, som kan skabe forvirring i dine testresultater.

Studio hænger under beregning

Svar-ID 6386

Når dette problem opstår, bliver Studio "låst fast", når der udføres beregninger (som skal klargøre din video til udkørsel i Filmfremstillingstilstand). For at identificere løsningen i en bestemt situation kan du forsøge at løse problemet ved at følge den af nedenstående fremgangsmåder, der ser ud til at passe bedst til din situation:

- Eksempel 1: Beregningen stopper umiddelbart efter, at den starter.
- Eksempel 2: Beregningen stopper på tilfældige tidspunkter i et projekt. Den stopper som regel ikke

på samme sted, hvis jeg prøver at udføre beregninger flere gange.

• Eksempel 3: Afspilning stopper på det samme sted i projektet, uanset hvor mange gange du forsøger at afspille.

Situation 1: Beregningen stopper med det samme

Hvis beregningen stopper lige efter, at du har klikket på knappen Create (fremstil), er der et konfigurationsproblem på dit system. Prøv at beregne den medfølgende demovideo. Hvis det heller ikke kan lade sig gøre, er det helt sikkert en systemfejl, da vi ikke har været i stand til at rekonstruere et problem med beregningen af demofilen i vores programtest.

Mulige løsninger:

- Afinstaller og geninstaller Studio.
- Afinstaller andre programmer, der kan virke forstyrrende på Studio (andre videoredigeringsprogrammer, andre videocodecs, etc.).
- Prøv at afspille til en anden fil eller medietype i Studio. Prøv at oprette MPEG 1- og MPEG 2-filer samt en AVI fil i DV format. Kan du oprette VCD'er og DVD'er? At vide hvad der fungerer, og hvad der ikke fungerer, er afgørende for at kunne identificere og afhjælpe problemet.
- Vær sikker på, at du har installeret alle tilgængelige servicepakker til Windows.
- Geninstaller Windows oven på sig selv (dvs. *uden* at afinstallere det først). I Windows XP kaldes denne procedure for *Reparation*.
Situation 2: Beregningen stopper tilfældigt

Hvis beregning stopper på tilfældige steder i samme projekt, kan fejlene skyldes opgaver i baggrunden, strømstyring eller et varmeproblem i computeren.

Mulige løsninger:

- Kontroller din harddisk for fejl og defragmenter den.
- Afslut alle baggrundsopgaver, f.eks. viruskontrolprogrammer, programmer til drevindeksering og faxmodemmer.
- Slå alle former for strømstyring fra.
- Sæt kølende ventilatorer i computeren.

Situation 3: Beregningen stopper altid på det samme sted

Hvis beregningen altid stopper på det samme sted i et bestemt projekt, skal du kontrollere, om det samme sker i andre projekter. Hvis ikke, kan projektet være beskadiget. Hvis det sker, skal du prøve at finde ud af, hvad der udløser fejlen i de forskellige projekter.

Det er meget lettere at løse dette problem, hvis du kan finde et bestemt element i projektet, som får beregningen til at stoppe. Hvis du fjerner elementet eller trimmer det, kan beregningen nogle gange fuldføres, mens fejlen i andre tilfælde simpelthen dukker op et andet sted i projektet.

Andre mulige løsninger og omgåelser:

• Søg klippene i projektet igennem for beskadigede videoframes. De kan vise sig som grå, sorte, blokagtige eller forvrængede frames. Hvis du finder nogen, skal du trimme klippet, så de beskadigede frames udelades. Du kan også prøve at genimportere videomaterialet.

- Defragmenter din harddisk.
- Sørg for at have rigeligt med ledig plads helst et tocifret antal gigabytes på den harddisk du bruger til video. Gengivelsen kan tage meget plads og kan blive afbrudt, hvis pladsen er utilstrækkelig.
- Hvis du har et separat importdrev, skal du sørge for at flytte mappen med hjælpefiler til dette drev.
- Kopier sektionen, hvor processen stopper, og sæt den ind i et nyt projekt. Inkludér 15 til 30 sekunder på hver side af fejlen. Inkludér dette uddrag i en AVI-fil og, dersom det lykkes, brug filen til at erstatte fejlsektionen i originalprojektet.
- Hvis du laver en DVD eller anden type optisk disk, så fjern alle menuer fra projektet og lav resten om til en AVI-fil. Hvis dette lykkes så opret et nyt projekt, hent AV1-filen og tilføj dine menuer. Gengivelsen vil nu bruge færre ressourcer og derfor have større chance for succes.

Studio hænger ved opstart eller starter ikke

Svar-ID 1596

Problemer ved opstart kan komme til udtryk på mange forskellige måder. Studio kan vise en fejlmeddelelse ved opstart eller fryse fast midt i opstarten, eller det kan "låse" – dvs. gøre dig ude af stand til at kontrollere programmet – efter en opstart, der tilsyneladende slog fejl.

I alle disse tilfælde kan du prøve en eller flere af følgende:

- Genstart computeren. Dobbeltklik på Studio-ikonet, når computeren er startet op igen.
- Vent et par minutter for at kontrollere, at programmet virkelig er frosset fast. Selv når du mener, at Studio ikke kan starte op, skal du vente et par minutter for god ordens skyld. På nogle computere kan opstartsprocessen tage længere tid, end man skulle tro.
- Afinstaller og geninstaller Studio. (Se side 42 for anvisninger.)
- Start Windows op i Sikkerhedsmodus. Hvis Studio stadig ikke vil starte op i Sikkerhedsmodus, kan det være fordi installeringen er mislykkedes. En afinstallering og geninstallering af Studio burde afhjælpe dette.

Hvis Studio starter op i Sikker tilstand, er problemet sandsynligvis en defekt enhedsdriver eller en programkonflikt. Prøv at indkredse det yderligere:

- Afbryd optagelseshardware. Start med Avids eksterne udstyr såsom Dazzle eller MovieBox. Hvis Studio starter nu, så tilslut udstyret og åbn Studio igen. Hvis det mislykkes igen, så fortsæt til næste trin.
- Hvis du har et webcam, så prøv at tage det fra, hvorefter du igen prøver at starte Studio. Mislykkes det, så prøv igen, hvor det er tilsluttet. Hvis det lykkes i ét af tilfældene, så brug samme opsætning hver gang du starter Studio.
- Undersøg herefter de optagelseskort, der er installeret i din computer. Du kan anvende AM-optagelsesprogrammet til at se, hvilket optagelses-

udstyr, der er til stede (*Start* > Alle Programmer > *Studio* 15 > *Redskaber* > AM- Optagelse) og klik på Udstyrs rullemenuen. Prøv at afkoble det oplistede udstyr fysisk ét efter ét. Du kan også prøve at afinstallere de relevante drivere.

- Download og installér de sidste nye drivere til dit lyd- og grafikkort fra producentens web-site. Begge skal understøtte DirectX. Mange brugere har enten NVIDIA eller ATI grafikkort. De seneste drivere hertil kan hentes på <u>www.nvidia.com</u> og <u>www.atitech.com</u>.
- Hvis du har et lydkort (ikke en motherboard-baseret lydenhed), så prøv at fjerne det fra systemet. Visse ældre lydkort er ikke kompatible med de nyere Windows-versioner. Dette kan kontrolleres ved at lukke computeren ned, fjerne lydkortet og genstarte. Hvis Studio starter op nu, skal du sandsynligvis erstatte lydkortet.
- Afslut alle programmer, der kører i baggrunden. Du kan enten bruge *Afslut Proces* knappen i Windows Jobliste, eller ét af de tilgængelige softwareredskaber beregnet til denne procedure. Alternativt kan du forhindre unødvendige (og muligvis uforenelige) programmer i at starte op ved at redigere listen over startprogrammer.

Rediger startprogrammer

For at forhindre programmer i at starte op, når din PC startes (eller genstartes):

- 1. Klik på *Start* ≻ *Kør*
- 2. Skriv msconfig i dialogboksen.
- 3. Klik OK

I Systemkonfigurationsvinduet, klik på fanen længst til højre, der hedder Start. Fjern alle flueben fra boksene, undtagen for Explorer og System Tray (SysTray.exe).

"Brænding mislykket" fejlmelding fremkommer i Fremstil Film

Svar ID 13438

Hvis Studio rapporterer "Brænding mislykket" når du prøver at brænde en optisk disk som f.eks. en DVD, så prøv hver af følgende muligheder indtil problemet er løst.

- Opdater til den sidste nye patch: Brug menuen *Hjælp* ➤ *Softwareopdateringer* for at sikre at du har de sidste nye opdateringer til Studio-programmet.
- Vælg brænding i Sikkerhedsmodus i "Fremstil Disk"-indstillingerne: I Studio, klik på Indstillinger > Fremstil Disk. I boksen Brændingsindstillinger, vælg "Sikkerhedsfunktion: Opret diskindhold, og brænd", ved først at klikke på radioknappen foran indstillingerne, derefter på OK. Behold denne indstilling, indtil fejlen er fundet.
- Genstart Studio: Luk Studio ned og genstart det derefter. Prøv så at brænde disken igen med sikkerhedsfunktion-indstillingen som beskrevet ovenfor.
- Genstart computeren: Prøv at åbne klappen til DVD-brænderen. Hvis den ikke vil åbne, så prøv at lukke Studio ned og genstarte computeren. Start Studio igen og prøv nu at brænde DVD'en igen i indstillingen *Sikkerhedsfunktion*.

- Kontrollér medie: Sørg for, at der er et tomt writeonce medie eller et skrivbart medie i DVDbrænderen, og at din DVD-brænder er kompatibel med den medietype, du anvender. Ved fejlfinding anbefaler vi normalt, at du anvender et skrivbart medie for at mindske antallet af spildte diske. Vi anbefaler dog, at du også eksperimenterer med writeonce (-/+ R) DVD'er, hvis du udelukkende har brugt skrivbare medier (RW). Avid foreslår, at du anvender et DVD-mærke som Sony, Apple eller Memorex for at opnå størst pålidelighed. Ved fejlfinding anbefaler vi, at du afprøver DVD'er fra en eller flere forskellige producenter.
- **Rediger registeret:** Dette trin bør kun forsøges hvis følgende passer: Du har taget backup af dit register før du foretager ændringer og du ved hvordan du kan genoprette det; du har før prøvet at foretage ændringer i det og er bekendt med de risici der er forbundet med det. Hvis du ønsker at fortsætte, slet *Recorder* nøglen i følgende registreringssti (stort bogstav kan variere):

```
HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\VOB\C
DRApp\Recorder
```

Denne ændring tvinger brænder-motoren til at gentage hele driverscanningen.

DVD'er lavet i Studio vil ikke spille, eller fremtræder blanke.

Svar ID 13092

I visse tilfælde vil en DVD lavet i Studio ikke afspille i din DVD-afspiller. Forsøg følgende for at afhjælpe problemet.

- Check om disken er helt ren. Vær sikker på at der ikke er tydeligt snavs eller ridser på diskens overflade.
- Kontrollér at de forventede mapper og filer rent faktisk er blevet oprettet på den brændte DVD. Indsæt DVD'en i et DVD ROM drev. Højreklik på drevet som disken ligger på under *Min computer*, og vælg *Stifinder*. Se om der er mapper på disken. Der bør være to foldere på DVD'en, "AUDIO_TS" og "VIDEO_TS". Audio-mappen bør være tom. Videomappen bør indeholde .bup-, .ifo- og .vobfiler. Hvis disken rent faktisk er tom er det sandsynligvis et brænderproblem og ikke et afspilningsproblem. I dette tilfælde, se Svar-ID 13874 i vores online informationsdatabase.
- Prøv at afspille DVD'en på din computer. Disken bør kunne afspilles med en software DVD-afspiller som PowerDVD eller WinDVD. Den bør også kunne afspilles i et program som Windows Media Player eller RealPlayer.
- Check at din DVD-afspiller er beregnet til det type medie du bruger. Ikke alle DVD-afspillere kan afspille ethvert DVD-diskformat. Hjemmesiden til DVD-afspillerens producent bør have en oversigt over de diskformater, som din bestemte enhed understøtter. Et andet godt sted at checke kompatibiliteten:

http://www.videohelp.com/dvdplayers

Tip: Ved fejlfinding af brændings- eller afspilningsproblemer, anbefaler vi at bruge genskrivbare medier for at undgå spild.

Videotips

At optage en god video og derefter redigere den til en interessant, spændende eller informativ film er noget, som alle kan gøre med en smule grundviden.

Når du starter med dit rå manuskript eller skudliste, er det første trin at optage din råfilm. Selv på dette tidspunkt bør du tænke frem mod redigeringsfasen ved at sikre dig, at du har et bredt udvalg af råmateriale at arbejde ud fra.

Effektiv filmredigering kræver, at du kan jonglere rundt med alle dine videobrudstykker og skabe en form for harmonisk helhed. Det betyder, at du skal beslutte dig for hvilke af de bestemte teknikker, overgange og effekter, som bedst kan udtrykke dine idéer.

At lave et godt soundtrack er en vigtig del af videoredigeringen. Den rigtige lyd – samtale, musik, kommentarer eller effekter – kan samarbejde med det rent visuelle og skabe en helhed, der er større end sine dele.

Studio giver dig de værktøjer, du skal bruge til at skabe hjemmevideoer i professionel kvalitet. Resten er op til dig – filmskaberen.

Opbygning af en skudliste

Det er ikke altid nødvendigt med en skudliste, men det kan være nyttigt til store videoprojekter. En skudliste kan være så simpel eller så kompleks, som du ønsker. Udgangspunktet er en simpel liste over de planlagte scener, og den kan så udvides med en detaljeret gennemgang af kameraskud og dialog, eller du kan lave et komplet manuskript, hvor hver enkelt kameravinkel beskrives minutiøst helt ned til varighed, lys, tekst og rekvisitter.

| Titel: "Jack on the kart track" | | | | |
|---------------------------------|---|--|----------|--------------|
| Nr. | Kameravinkel | Tekst / Lyd | Varighed | Dato |
| 1 | Jonas' ansigt med hjelm – kamera zoomer ud. | "Jonas kører sit første løb". Støj fra motorerne i baggrunden. | 11 sek | Tirs 22/6 |
| 2 | På startlinjen, fra kørernes perspektiv, lav kameraplacering | Musik afspilles hallen, støj fra motorerne. | 8 sek | Tirs 22/6 |
| 3 | Mand med startflag følges ind på scenen og hen til startlinjen. Kameraet bliver stående, og manden går væk fra scenen efter starten. | "Så går starten". Følg starten, og tilføj startsignal. | 12 sek | Tirs 22/6 |
| 4 | Jonas på startlinjen set forfra, og kameraet følger med og viser Jonas op modsvinget, nu bagfra støj i baggrunden. | Musikken fra hallen kan ikke længere høres. Tilføj noget musik fra cd med motorstøj i baggrunden. | 9 sek | Tirs 22/6 |
| 5 | | | | |

Udkast til en simpel skudliste

Redigering

Brug forskellige perspektiver

En vigtig begivenhed bør altid optages fra forskellige perspektiver og kameraplaceringer. Senere under redigeringen kan du bruge og/eller kombinere de bedste kameravinkler. Gør det til en vane at optage fra flere forskellige kameravinkler (først klovnen i cirkusmanegen, men også den grinende tilskuer fra klovnens synspunkt). Der kan også ske spændende ting bag modstanderen, eller han kan ses fra en omvendt synsvinkel. Dette kan være fordelagtigt senere, når du skal forsøge at skabe balance i filmen.

Nærbilleder

Du skal ikke holde dig tilbage, når det drejer sig om nærbilleder af vigtige ting eller personer. Nærbilleder ser for det meste bedre ud på tv-skærmen end billeder taget langt fra, og de fungerer godt i postproduktionseffekter.

Lange skud / halvlange skud

Lange skud (eller totaler) giver seeren et overblik og etablerer scenen, hvor handlingen foregår. Disse kan dog også bruges til at indsnævre længere scener. Når du klipper fra et nærbillede til et længere skud, kan seeren ikke længere se detaljerne, og derved bliver det lettere at lave et kronologisk spring. Hvis man viser en tilskuer i et halvlangt skud, kan man også kortvarigt distrahere seeren fra den specifikke handling.

Komplet handling

Optag altid hele handlingen med både begyndelse og slutning. Derved bliver redigeringen lettere.

Overgange

Filmisk timing kræver en del træning. Det er ikke altid muligt at filme hele forløbet af lange begivenheder, og på film er man nødt til at vise dem i kraftigt afkortet form. Ikke desto mindre bør handlingen altid være logisk, og klip bør næsten aldrig påkalde sig opmærksomhed.

Det er her, overgangene fra en scene til den næste kommer ind i billedet. Selvom handlingen i naboscenen er adskilt i tid og sted, kan dine redigeringsvalg gøre sammenklipningen så glidende, at seerne accepterer dette spring uden bevidst at bemærke det.

Hemmeligheden bag en vellykket overgang er at skabe en letforståelig forbindelse mellem de to scener. I en plot-relateret overgang består overgangen af successive begivenheder i en handling, der udvikler sig. For eksempel kan en optagelse af en ny bil bruges til at introducere en dokumentarfilm om dens design og produktion.

En neutral overgang antyder ikke i sig selv en udvikling i historien eller et skift i tid og sted, men den kan bruges til at binde forskellige klip fra en scene sammen på en elegant måde. Hvis du for eksempel klipper over til en opslugt person blandt publikum under en tale, kan du derefter uforstyrret klippe tilbage til et senere tidspunkt i den samme tale og udelade den mellemliggende del.

Eksterne overgange viser noget helt andet end selve handlingen. For eksempel kan man under en optagelse af en kirkevielse klippe til uden for kirken, hvor folk er i gang med at forberede en overraskelse til brudeparret.

Overgange bør altid understrege budskabet i filmen og skal passe til den pågældende situation, så man ikke forvirrer seerne eller fjerner opmærksomheden fra den faktiske handling.

Logisk handlingsrækkefølge

De klip, som bindes sammen under redigeringen, bør hænge ordentligt sammen i forhold til handlingen. Tilskuere er ikke i stand til at følge med i historien, hvis handlingen er ulogisk. Fang tilskueren lige fra starten med en tempofyldt eller spektakulær begyndelse og hold denne interesse ved lige, helt frem til afslutningen. Tilskuerne kan miste interessen og/eller blive desorienterede, hvis scenerne er bundet sammen på en måde, som er ulogisk eller kronologisk forkert, eller hvis scenerne er for hektiske eller for korte (under tre sekunder). Motiverne i scenerne bør heller ikke afvige alt for meget fra scenerne, der følger efter.

Luk hullerne

Sørg altid for at gøre overgangene glidende, når du skifter fra en lokalitet til den næste. Du f.eks. anvende nærbilleder til at gøre kronologiske spring mere glidende, f.eks. ved at zoome ind på en persons ansigt og derefter ud efter et par sekunder i en helt anden scene.

Bevar kontinuiteten

Kontinuitet – at få en scene til at passe godt sammen med den forrige og den næste scene – er meget vigtig, hvis du vil skabe en behagelig oplevelse for seerne. Solskinsvejr passer f.eks. ikke særlig godt sammen med tilskuere, der lige har slået deres paraplyer op.

Klippehastighed

Det tempo, som en film er klippet med, påvirker filmens budskab og stemning. Fraværet af et forventet skud eller varigheden af et skud er begge måder, hvorpå man kan manipulere med filmens budskab.

Undgå visuelle konflikter

Når man binder skud sammen, som minder om hinanden, lige efter hinanden, kan man risikere at få visuelle konflikter. En person bør f.eks. ikke stå i venstre side af skærmen i det ene klip og i højre side i det næste - eller vises først med og senere uden briller.

Klip ikke panorerede skud sammen

Panorerede skud bør ikke klippes sammen, medmindre de har samme retning og tempo.

Tommelfingerregler for videoredigering

Her er nogle tommelfingerregler som kan være nyttige, når du skal redigere din film. Der er selvfølgelig ikke nogen fasttømrede regler, især ikke hvis din produktion er humoristisk eller eksperimenterende.

- Du bør ikke sammenklippe film, hvor kameraet bevæger sig. Panoreringer, zoom og andre skud under bevægelse bør altid adskilles af et statisk skud.
- Skud, der placeres efter hinanden, bør være fra forskellige kameraplaceringer. Kameravinklen bør variere mindst 45 grader.
- Sekvenser med ansigter bør altid skydes fra forskellige synsvinkler.

- Skift perspektiv, når du optager bygninger. Når du har tilsvarende skud af samme type og størrelse, skal diagonalen i billedet variere mellem venstre side forfra, til højre side bagfra og omvendt.
- Husk at klippe, når mennesker er i bevægelse. Seeren vil blive distraheret af bevægelsen i billedet og vil praktisk talt ikke bemærke klippet. Det er især en god idé at klippe til et langt skud midt i bevægelsen.
- Lav harmoniske skud og undgå visuel forvirring.
- Jo mindre bevægelse der er i et skud, desto kortere bør det være. Skud med meget bevægelse kan være længere.
- Skud på lang afstand indeholder flere oplysninger og bør derfor også vises i længere tid.

Sammensætningen og sekvensen af dine videoklip lader dig ikke alene skabe bestemte effekter, men lader dig også viderebringe beskeder som ikke kan eller bør vises i billederne. Der findes grundlæggende seks metoder til at formidle beskeder ved hjælp af klipning:

Associative klip

Skuddene bindes sammen i en bestemt rækkefølge, som har til formål at give seeren nogle bestemte associationer, men selve budskabet vises ikke. Man kunne f.eks. vise en mand, som vædder på et hestevæddeløb, og i næste scene er han i gang med at købe en ny dyr bil hos bilforhandleren.

Parallelle klip

To handlinger vises parallelt. Filmen springer frem og tilbage mellem de to handlinger, mens klippene bliver kortere og kortere. Herved øges spændingen, indtil højdepunktet indtræffer til sidst. For eksempel: To forskellige biler kører i høj hastighed fra hver sin retning mod samme vejkryds.

Kontrastklip

Filmen klipper helt bevidst og overraskende fra et skud til det næste skud, som er meget anderledes og dermed understreger kontrasten for seeren. For eksempel: En turist, der ligger på stranden, efterfølges i det næste skud af sultende børn.

Substitutionsklip

Begivenheder, som enten ikke kan eller ikke bør vises, udskiftes med andre begivenheder. For eksempel: Et barn bliver født, men i stedet for at vise selve fødselen, vises et blomsterskud, der springer ud.

Årsag og virkningsklip

Skud, der hænger sammen indbyrdes pga. årsag og virkning, og hvor det andet klip ikke giver mening uden det første. For eksempel: En mand skændes med sin kone, og i det næste klip ligger han og sover under en bro.

Formelle klip

Skud, der afviger i indhold, kan klippes sammen, hvis de har noget til fælles, f.eks. samme form, farve eller bevægelse. For eksempel: En krystalkugle og jorden, en gul regnfrakke og gule blomster, en faldskærmsudspringer og en fjer, der falder ned mod jorden.

Produktion af soundtracket

Soundtrackproduktionen er en kunst i sig selv, men det er en kunst, man sagtens kan lære. Det er selvfølgelig ikke nogen simpel opgave at styre fortællingen som sådan, men velplacerede kommentarer er ofte til hjælp for seeren. Speaken skal lyde naturlig, udtryksfuld og spontan og ikke tør eller formynderisk.

Hold kommentarerne korte

En tommelfingerregel for kommentarer er, at "less is more". Billederne bør tale for sig selv og ting, som er åbenlyse for seeren ud fra billederne alene, bør ikke kommenteres.

Behold originallyden

Indtalte kommentarer bør blandes med både den originale lyd og musik, så den originale lyd stadig kan høres. Naturlig lyd er en del af videooptagelsen og bør ikke skæres helt væk, da video uden den naturlige lyd kan komme til at virke steril og virke mindre naturtro. Ofte vil udstyret have fanget støj fra flyvemaskiner og biler, som ikke senere optræder i scenen. Den slags lyde eller vindstøj, som er distraherende eller irriterende, bør maskeres, filtereres bort eller udskiftes med passende indtaling eller musik.

Vælg passende musik

Med velvalgt musik får din film et professionelt udtryk, og musikken kan gøre meget for at underbygge budskabet i din film. Den musik, som du vælger, bør dog altid passe til budskabet i din film. Det er nogle gange en meget tidskrævende opgave, men det værdsættes af seerne. Titel

Titlen bør være informativ, beskrive indholdet af filmen og vække interesse. Med de indbyggede titeleditorer er der ingen grænser for, hvor kreativ du kan være. Som regel kan du lade fantasien få frit spil, når du designer en titel til din video.

Brug en kort, tydelig titel

Titler bør være korte og have en stor, letlæselig skrifttype.

Titelfarver

Følgende kombinationer af baggrund og tekst er lette at læse: Hvid med rød, gul med sort, hvid med grøn. Du bør være påpasselig med hvid skrift på en sort baggrund. Visse videosystemer er ikke i stand til at håndtere et kontrastforhold på mere end 1:40 og kan ikke genskabe den slags titler, så de er læselige.

Tid på skærmen

Som tommelfingerregel bør en titel blive stående på skærmen længe nok til, at den kan læses to gange. En titel på ti bogstaver bør stå på skærmen i tre sekunder. For hver fem bogstaver bør du lade titlen stå på skærmen i yderligere et sekund.

"Fundne" titler

Ud over titler, der er produceret i postproduktionen, kan du også lade naturligt forekommende skilte som retningsangivelser, vejskilte eller overskrifter fra aviser indgå som spændende titler.

Ordliste

Multimedieterminologi omfatter computer- og videotermer. De vigtigste termer defineres nedenfor. Krydsreferencer vises med et 🚇.

1080i: Et high-definition (HD) videoformat med en opløsning på 1440x1080 og interlaced frames.

720p: Et high-definition (HD) videoformat med en opløsning på 1280x720 og progressive (ikke-interlaced) frames.

ActiveMovie: Softwareinterface udviklet af Microsoft til styring af multimedieenheder under Windows.

ADPCM: Forkortelse for Adaptive Delta Pulse Code metode til Modulation, som er en at gemme lydinformationer digitalt et format. Denne i lydkodning- og komprimeringsmetode til bruges produktion af CD-I og \square cd-rom.

Adresse: Alle de tilgængelige lagringspositioner på en computer er nummererede (adresserede). Ud fra disse adresser kan de forskellige positioner være besat. Nogle adresser er reserveret til kun at kunne bruges af bestemte hardwarekomponenter. Hvis to komponenter bruger samme adresse, er der tale om en "addressekonflikt". Aliasing: Når et billede ikke bliver gengivet korrekt som følge af begrænsninger i udstyret. Typisk kan aliasing ses som hakkede kanter langs kurver eller skrå objekter.

Anti-aliasing: (Udjævning) En metode til at udjævne kanterne på bitmap-billeder. Dette opnås almindeligvis ved at overfarve kanterne med pixels i en farve, der ligger mellem kantens farve og baggrundsfarven, hvorved overgangen bliver mindre tydelig. En anden metode til at udjævne billedet på er at bruge udstyr med en højere opløsning.

Aspektrate: Forholdet mellem højde og bredde i et billede eller grafik. At fastholde en aspect ratio vil sige, at ændringer i den ene værdi automatisk medfører ændringer i den anden.

AVI: Audio Video Interleaved, som er et standardformat inden for digital video (og *Video for Windows*).

Batchimport: En automatiseret proces, som anvender en *redigeringsliste* til at lokalisere og genimportere specifikke klip fra videobånd, for det meste ved en højere datarate, end klippet oprindeligt blev importeret i.

Beskæring: Når man vælger det område af billedet, der skal vises.

Billede: Et billede er en rekonstruktion af noget. Udtrykket bruges ofte om digitaliserede billeder, der består af pixel og som kan vises på en computerskærm og redigeres i billedbehandlingsprogrammer.

Billedkomprimering: Metode til at reducere den mængde data, som kræves til at gemme digitale billeder og videofiler.

BIOS: Forkortelse for Basic Input Output System, som henviser til grundlæggende input- og outputkommandoer, der gemmes i en *ROM*, PROM eller *EPROM*. Den grundlæggende opgave for BIOS'en er at styre input og output. Når systemet er startet op, udfører ROM-BIOS'en en række test. *Parallel port, IRQ, I/O*

Bit: Forkortelse for "BInary digiT" (binært ciffer), som er den mindste enhed i computerens hukommelse. Bits bruges blandt andet til at registrere farveværdierne for hver enkelt pixel. Jo flere bits der bruges til hver

 \square *pixel*, desto flere farver kan der vælges imellem. For eksempel:

1-bit: Hver pixel er enten sort eller hvid.

4-bit: Tillader 16 farver eller gråtoner.

8-bit: Tillader 256 farver eller gråtoner.

16-bit: Tillader 65.536 farver.

24-bit: Tillader ca. 16,7 millioner farver.

Bitmap: Et billedformat opbygget af en række prikker eller "pixels" placeret i rækker.

Blacking: Processen, hvor man forbereder et bånd til indsætningsredigering ved at optage sort og et vedvarende kontrolspor på hele båndet. Hvis videooptageren understøtter tidskode, vil der samtidig blive optaget en kontinuerlig tidskode på båndet (dette kaldes også for "striping").

Brightness: Kaldes også "lysstyrke" eller "luminans". Dette angiver, hvor lys en video er.

Byte: En byte svarer til 8 *bits.* Med en byte kan man lige nøjagtigt vise ét alfanumerisk tegn (dvs. et bogstav eller et tal).

Cd-rom: Cd-rom'er er et lagermedie til digitale data som f.eks. digital video. Man kan læse en cd-rom, men ikke skrive (optage) på dem: *ROM* er en forkortelse for Read-Only Memory.

Closed GOP: GOP

Codec: Sammenlægning af ordene compressor og decompressor – en algoritme, som komprimerer (pakker) og dekomprimerer (udpakker) billeddata. Codec kan enten implementeres i software eller hardware.

COM Port: En seriel port placeret på bagsiden af din computer, som er beregnet til at tilslutte et modem, en plotter, en printer eller en mus til dit system.

Composite video: Composite video koder luminansog krominansinformationerne sammen til ét signal. *WHS* og 8mm er formater, som optager og afspiller composite video.

Datarate: Mængden af data, der sendes pr. enhedstid, f.eks. antallet af bytes, der læses fra eller skrives til en harddisk pr. sekund, eller mængden af videodata, der behandles pr. sekund.

Dataoverførselsrate: Måling for hastigheden, hvormed informationer bevæger sig mellem et lagermedie (f.eks. \square *cd-rom* eller harddisk) og fremvisningsenheden (f.eks. skærm eller \square *MCI*enhed). Nogle enheder giver bedre dataoverførselsrater end andre.

DCT: Discrete Cosine Transformation – en del af billeddatakomprimeringen i \square *JPEG* og relaterede algoritmer. Lysstyrken og farveinformationerne gemmes som en frekvenskoefficient.

Decibel (dB): En enhed beregnet til at måle styrken af en lyd. En forøgelse på 3 dB fordobler lydstyrken.

Digital8: Digitalt videoformat, som optager \square *DV*-kodet lyd- og videodata på \square *Hi8*-bånd. Sælges i øjeblikket kun af Sony. Digital8-camcordere og videobåndoptagere kan både afspille Hi8 og 8mm-kassetter.

Digital video: Digital video gemmer informationer *bit* for bit i en fil (i modsætning til analoge lagermedier).

DirectMedia: Systemudvidelse fra Microsoft til multimedieprogrammer under Windows.

DirectShow: Systemudvidelse fra Microsoft til multimedieprogrammer under Windows.

DirectX: En samling af en lang række systemudvidelser, som er udviklet af Microsoft til Windows 95 og dets efterfølgere, og som gør det muligt at accelerere video og spil.

DMA: Direct Memory Access.

Driver: En fil, som indeholder de nødvendige informationer til at styre eksterne enheder. F.eks. styrer Studios importdriver importkortet.

DV: Digitalt videobånd til at optage digital audio og video på 0,64 cm brede metaldampede bånd. Mini-DV-bånd indeholder 60 minutters indhold, mens standard-DV-bånd kan rumme 270 minutter.

ECP: "Enhanced Compatible Port". Giver mulighed for tovejs dataoverførsel via *parallelporten*.

Enkelt frame: En enkelt frame er et enkelt billede ud af en serie eller en sekvens. Når denne serie ses ved tilpas høj hastighed, skabes der et "levende" billede.

EPP: "Enhanced Parallel Port". Giver mulighed for tovejs dataoverførsel via *parallelporten*, hvilket anbefales til Studio DV. *ECP*

EPROM: Forkortelse for "Erasable Programmable Read-Only Memory". Hukommelseschip, som kan bibeholde sine data uden strøm efter programmering. Indholdet i hukommelsen kan slettes med ultraviolet lys, og der kan skrives nye data til hukommelsen.

Fade til/fra sort: En digital effekt, som fader op fra sort i begyndelsen af et klip eller fader ud til sort i slutningen af et klip.

Farvedybde: Antallet af bits, som viderebringer farveinformationerne. Ved en farvedybde på 1 bit kan der være 21=2 farver, 8-bit farvedybde understøtter 28=256 farver og 24-bit farvedybde giver 224=16.777.216 farver.

Farvemodel: En farvemodel er en metode til matematisk at beskrive og definere farver og deres indbyrdes forhold. Hver farvemodel har sine egne fordele. De to mest normale farvemodeller er \square *RGB* og \square *YUV*.

Farvemætning: (Saturation) En farves intensitet.

Felt: En \square *frame* i en video består af vandrette linjer og er opdelt i to felter. De ulige linjer i en videoframe er i Felt 1, mens de lige linjer er i Felt 2.

Filformat: Organiseringen af information 1 en computerfil som feks et billede eller et tekstbehandlingsdokument. Filens format angives normalt med dens "filudvidelse" (f.eks. .doc, .avi eller .wmf).

Filtre: Værktøjer, som ændrer data, så der skabes en special effect.

FireWire: Apple Computers varemærkebeskyttede navn for den serielle dataprotokol *IEEE-1394*.

Frame: Et enkelt billede i en video- eller animationssekvens. Ved fuld opløsning i NTSC eller PAL består en frame af to sammenflettede felter.

Frame rate: Frameraten definerer, hvor mange frames der afspilles pr. sekund. Frameraten for Definition NTSC video er 30 frames pr. sekund. Frameraten for Definition PAL video er 25 frames pr. sekund.

Framestørrelse: Den størst mulige billedstørrelse i en video- eller animationssekvens. Hvis billedet, der skal bruges i sekvensen, er større end framestørrelsen, skal det enten beskæres eller skaleres, indtil det passer.

Frekvens: Antallet af gentagelser i en periodisk proces (f.eks. en lydbølge eller en vekslende strømspænding) over en bestemt tidsenhed. Måles normalt i gentagelser pr. sekund, også kaldet Hertz (Hz).

GOP: I *MPEG*-komprimering deles datastrømmen først op i "Groups Of Pictures", som hver især indeholder mange frames. En GOP indeholder tre typer frames: I-Frames, P-Frames (billeder) og B-Frames.

GOP-størrelse: GOP-størrelsen definerer, hvor mange I-, B- eller P-Frames én \square *GOP* skal bestå af. De nuværende GOP-størrelser er f.eks. 9 eller 12.

Hardwarecodec: Komprimeringsmetode, som anvender speciel hardware til at skabe og afspille komprimerede digitale videosekvenser. En hardwarecodec kan give bedre kodningshastighed og billedkvalitet end en codec, der udelukkende er implementeret i software. \square *Codec, Softwarecodec* HD: High Definition video. De fleste HD-formater, der er i brug, har en opløsning på enten 1920x1080 eller 1280x720. En væsentlig forskel eksisterer mellem 1080- og 720-standarderne: Det største format benytter 2.25 flere pixels per frame. Denne forskel øger beregningskravene for indhold i 1080-formatet væsentligt i forhold til kodningstid, afkodningshastighed og harddiskplads. 720-formaterne er alle progressive. 1080-formatet er en blanding af progressive og interlaced frametyper. Computere og deres skærme er fra fødslen progressive, hvorimod fjernsynsudsendelser har været baseret på interlacede teknikker og standarder. I HD-terminologi indikeres progressiv med bogstavet "p" og interlaced med bogstavet "i".

HDV: Et format til at optage og afspille high-definition video på et DV-kassettebånd. Det er blevet fastlagt som "HDV"-formatet. I stedet for "DV" codec'et, bruger HDV et slags MPEG-2. Der er to varianter af HDV: HDV1 og HDV2. HDV1 har en opløsning på 1280x720 med progressive frames (720p). MPEG-transportstreamen er på 19.7 Mbit/s. HDV2 har en opløsning på 1440x1080 med interlaced frames (1080i). MPEGtransportstreamen er på 25 Mbit/s.

Hi8: Forbedret version af \square *Video8*, som anvender \square *S-Video* optaget på metalpartikelbånd eller metaldampet bånd. På grund af en højere opløsning og større båndbredde opnås skarpere billeder end i Video8.

HiColor: For billeder betyder dette almindeligvis en 16-bit (5-6-5) datatype, som kan indeholde op til 65.536 farver. TGA-filformaterne understøtter billeder af denne type. Andre filformater kræver først en konvertering af HiColor-billedet til III *TrueColor*. For computerskærme fungerer HiColor normalt på 15bit (5-5-5) grafikkort, som kan vise op til 32.768 farver.

Huffman-kodning: Teknik, som anvendes i *IPEG* og andre metoder til datakomprimering, hvor sjældent forekommende værdier tildeles en lang kode, mens ofte forekommende værdier tildeles en kort kode.

Hvidbalance: På et elektronisk kamera tilpasses forstærkningen af de tre farvekanaler (rød, grøn og blå) til hinanden på en sådan måde, at de hvide elementer i en scene afspilles uden farvetone.

IDE: "Integrated Device Electronics" – et harddiskinterface, som samler al kontrolelektronikken på selve drevet i stedet for på adapteren, der forbinder drevet til udvidelsesbussen.

IEEE-1394: Udviklet af Apple Computers og markedsført under navnet FireWire. En seriel protokol til dataoverførsel med hastigheder på op til 400 Mbit/sekund. Sony tilbyder en let modificeret version til overførsel af DV-signaler, som kaldes i.Link og har en overførselshastighed på op til 100 Mbit/sekund.

Interlaced: Den metode, som billedet opdateres med på tv-skærmen. Billedet på et \square *PAL*-tv består af to sammenflettede billedhalvdele (\square *felter*) med hver 312¹/₂ linjer. Billeder fra et \square *NTSC*-tv image består af to billedhalvdele på hver 242¹/₂ linjer. Felterne vises skiftevis, så der opstår et blandet billede.

Interleave: En opbygning af lyd og video, som medfører en mere jævn afspilning og synkronisering eller komprimering. Det standardiserede \square *AVI*-format fordeler lyd og video ligeligt.

I/O: Input/Output.

IRQ: "Interrupt Request". Et "interrupt" er et midlertidigt brud i computerens primære opgave på det pågældende tidspunkt, så vedligeholdelse eller opgaver i baggrunden kan udføres. En interrupt kan enten skabes via hardware (dvs. tastatur, mus, etc.) eller software.

JPEG: Forkortelse for Joint Photographic Experts Group og navnet på den standard, der er udviklet af denne gruppe til at komprimere digitale frames baseret på $\square DCT$.

Kanal: Klassifikation af informationer i datafiler til at isolere et bestemt aspekt af den totale fil. F.eks. bruger farvebilleder forskellige kanaler til at klassificere farvekomponenterne i billedet. Stereolyd bruger kanaler til at identificere lyden, der er beregnet til venstre og højre højttaler. Videofiler bruger en kombination af kanalerne til billed- og lydfiler.

Key-farve: En farve, som bliver undertrykt, så et baggrundsbillede kan vises gennem denne farve. Bruges primært, når man lægger en videosekvens oven i en anden, så den underliggende video kan ses nedenunder, hver gang den pågældende farve er til stede.

Key-frames: I nogle komprimeringsmetoder, f.eks. *MPEG*, gemmes videodata for bestemte frames – key-frames – i deres helhed i den komprimerede fil, mens forstyrrende frames kun gemmes delvist. Ved dekomprimeringen rekonstruerer de delvist gemte frames deres data ud fra de gemte key-frames. **Klip:** Enhver form for medie i Studio, som placeres på Storyboardet eller Tidslinjen i Filmvinduet, herunder videobilleder, trimmede videoscener, stillbilleder, lydfiler og diskmenuer.

Komplementærfarve: Komplementære farver har de modsatte farveværdier i forhold til de primære farver. Hvis du kombinerer en farve med sin komplementærfarve, vil resultatet blive hvid. For eksempel er komplementærfarverne til rød, grøn og blå hhv. cyan, magenta og gul.

Komprimering: En metode til at mindske filstørrelsen på disken. Der findes to former for komprimering: lossless og lossy. Filer, der er komprimeret med en lossless komprimeringsalgoritme, kan føres tilbage til deres oprindelige stand, uden at dataene bliver ændret. Filer med lossy algoritmer kasserere data under komprimeringen, så lidt af billedkvaliteten går tabt. Kvalitetstabet kan være minimalt eller stort afhængigt af, hvor kraftig komprimeringen er.

Laserdisk: Lagermedie til analog video. Informationerne på en laserdisk kan ikke ændres.

LPT: Parallelport

Luminans: D Brightness

M1V: (Filudvidelse til) en MPEG-fil, der kun indeholder videodata. Der MPA, MPEG, MPG

Mbyte (også MB): En Mbyte (megabyte) svarer til $1024 \square$ *Kbyte* – eller 1024×1024 byte.

MCI: Media Control Interface. Programmeringsinterface udviklet af Microsoft som en metode til at optage og afspille lyd- og videodata. Det bruges også til at tilslutte en computer til en ekstern videokilde, f.eks. en videomaskine eller laserdisk. **Modulering:** Kodning af informationer oven på et tomt bæresignal.

Motion-JPEG (M-JPEG): Et *Windows*-format, som er specificeret af Microsoft og anvendes til kodning af videosekvenser. *JPEG*komprimering bruges til at komprimere hvert frame individuelt.

MPA: (Filudvidelse til) en MPEG-fil, som kun indeholder lyddata. \square *M1V*, *MPEG*, *MPG*

MPEG: Forkortelse for Motion Picture Experts Group. Standarden er udviklet af denne gruppe til komprimering af bevægelige billeder. I forhold til M-JPEG giver standarden en datareduktion på 75-80 % med samme visuelle kvalitet.

MPG: (Filudvidelse til) en MPEG-fil, som både indeholder video- og lyddata.

MPV: (Filudvidelse til) en MPEG-fil, som kun indeholder videodata. MPA, MPEG, MPG

Non-interlaced: Beskriver en billedopdateringsmetode, hvor hele billedet genereres som et individuelt felt, uden at der udelades nogen linjer. Et non-interlaced billede (som på de fleste computerskærme) flimrer meget mindre end et interlaced billede (som på de fleste tv-skærme).

NTSC: Forkortelse for National Television Standards Committee og navnet på den farve-tv-standard, som denne komité opfandt i 1953. NTSC-video har 525 linjer pr. frame og 60 billedfelter pr. sekund. Det anvendes i Nord- og Latinamerika, Japan og andre lande. PAL, SECAM **Opløsning:** Antallet af pixel, som kan vises på skærmen vandret og lodret. Jo højere opløsningen er, desto flere detaljer kan der vises. \square *Pixel*

Overblænding: En overgangseffekt, hvor videoen fades fra en scene over til den næste scene.

Overgang: Dette er den visuelle forbindelse mellem klip, der ligger ved siden af hinanden. Det kan være alt fra et simpelt "klip" til en spraglet animeret effekt. Normale overgange som f.eks. klipning, fades, overblændinger og glidende overgange er integrerede dele af det visuelle sprog i film og på video. De kan på effektiv vis formidle tidsspring og perspektivskift – endda ofte på det ubevidste plan.

PAL: Forkortelse for "Phase Alternation Line". Denne farve-tv-standard blev udviklet i Tyskland og bruges over det meste af Europa. PAL-video har 625 linjer pr. frame og 50 billedfelter pr. sekund. I NTSC, SECAM

Parallelport: Data via parallelporten overføres via en 8-bit linje. Det betyder, at 8 *bit* (en *byte*) kan transmitteres på én gang. Denne form for overførsel er meget hurtigere end seriel overførsel, men den er ikke velegnet til forbindelser over længere afstande. Parallelporte har ofte navnet "LPTn", hvor n er et tal (f.eks. "LPT1"). *Seriel port*

Pixel: Det mindste element i et billede på skærmen. Ordet er en forkortelse af "picture element".

Port: Elektronisk overførselspunkt for transmission af lyd-, video-, kontroldata eller andre data mellem to enheder.

Primærfarver: Grundfarverne i RGB-farvemodellen: Rød, Grøn og Blå. Ved at variere sammenblandingen af disse primærfarver på skærmen kan man frembringe de fleste andre farver. **QSIF:** Quarter Standard Image Format. Et MPEG-1format med en opløsning på 176 x 144 under PAL og 176 x 120 under NTSC. A *MPEG*, *SIF*

Quantization: Del af strategien bag billeddatakomprimering i *JPEG.* Relevante detaljer vises nøjagtigt, mens detaljer, der er mindre relevante for det blotte øje vises mindre nøjagtigt.

Raster: Det område af skærmen, som dækkes ved at feje en elektronstråle i en serie vandrette linjer fra øverste venstre hjørne ned til det nederste højre højre (fra seerens synspunkt).

Rastersimulering: (Dithering) Når man forøger antallet af farver i et billede ved at tilføje farvemønstre.

Redigeringsliste (EDL): (Edit Decision List) En liste med klip og effekter i en bestemt rækkefølge, som bliver optaget på dit udkørselsbånd, disk eller fil. Studio giver dig mulighed for at skabe og redigere din egen redigeringsliste ved at tilføje, slette og ændre rækkefølgen på klip og effekter i Filmvinduet.

Redundans: Dette billedudtryk benyttes af komprimeringsalgoritmer. Overflødig information kan fjernes under komprimeringen og gendannes uden tab under dekomprimeringen.

RGB: Forkortelse for Rød, Grøn og Blå, som er grundfarverne i det additive farvespektrum. RGB er det gængse navn for den metode, der anvendes i computerteknologi til kodning af billedinformationer i pixel, hvor hver pixel indeholder en bestemt kombination af de tre primærfarver.

ROM: Forkortelse for Read Only Memory: Hukommelseslager, som bibeholder sine data efter at være blevet programmeret, selvom strømmen bliver slået fra. **Run Length Encoding (RLE):** En teknik, som anvendes i mange metoder til billedkomprimering, bl.a.

IPEG. Værdier, der gentages, gemmes ikke individuelt, men sammen med en tæller, der angiver, hvor mange gange den samme værdi gentages – hvilket er længden på dette "run".

SCSI: Small Computers System Interface. SCSI var længe det foretrukne harddiskinterface for visse pc'er med høj ydeevne pga. sin høje datarate. Der kan tilsluttes op til otte SCSI-enheder til en computer på samme tid.

SECAM: Forkortelse for "Séquentiel Couleur à Mémoire", et overførselssystem til farve-tv, som anvendes i Frankrig og Østeuropa. Ligesom PAL har SECAM-video 625 linjer pr. frame og 50 billedfelter pr. sekund. \square *NTSC*, *PAL*

Seriel port: Data overføres via en seriel port med en *bit* ad gangen. Det betyder altså "serielt" – en efter en. Overførselshastigheden er meget langsommere end via en parallelport, hvor parallelle data linjer giver mulighed for at sende adskillige bits på samme tid. Serielle porte har navnet "COMn", hvor n er et tal (f.eks. "COM2"). *Parallelport*

SIF: Standard Image Format. Dette MPEG-1-format har en opløsning på 352 x 288 under PAL og 352 x 240 under NTSC.

Skalering: Justering af et billede til den ønskede størrelse.

Softwarecodec: Komprimeringsmetode, som kan skabe og afspille komprimerede videosekvenser uden speciel hardware. Kvaliteten af sekvensen afhænger af hele systemets ydeevne.

Startpunkt / **slutpunkt:** I videoredigering henviser start- og slutpunkttiderne til de start- og sluttidskoder, som identificerer de dele af dine klip, som skal tages med i projektet.

Stillvideo: Stillbilleder (eller "frosne frames") hentet fra video.

S-VHS: Forbedret version af VHS, som bruger S-Video og et metalpartikelbånd, der giver bedre lysmæssig opløsning med skarpere billeder end VHS til følge. I VHS, S-Video

S-Video: Med S-Video (Y/C)-signaler adskilles lysstyrken (luminansen eller "Y") og farven (krominansen eller "C") og sendes separat via hvert deres kabel, hvorved modulation og demodulation af videoen undgås til gavn for billedkvaliteten.

Tidskode: Tidskoden identificerer positionen af en frame i en videosekvens i forhold til et udgangspunkt (som oftest i starten af et klip). Det normale format er T:M:S:F (timer, minutter, sekunder, frames), f.eks. "01:22:13:21". I modsætning til en båndtæller (som kan "nulstilles" på et hvilket som helst tidspunkt på båndet) er tidskoden et elektronisk signal, som lægges ned på videobåndet - og koden er permanent, når den først ligger der.

TrueColor: Navnet dækker over et billede med en tilstrækkelig farveopløsning til at fremstå som "naturtro". I praksis anvender TrueColor normalt 24-bit RGB-farve, som giver op til 16,7 millioner kombinationer af primærfarverne rød, grøn og blå.

TWAIN-driver: TWAIN er et standardiseret softwareinterface, der giver grafik- og importprogrammer mulighed for at kommunikere med

enheder, som overfører grafiske data. Hvis TWAINdriveren er installeret, kan importfunktionen fra grafikprogrammet bruges til at indlæse billeder fra videokilden direkte ind i programmet. Driveren understøtter kun 32-bit programmer og importerer billeder i 24-bit.

Udklipsholder: Et midlertidigt opbevaringssted, som deles af alle Windows-programmer. Den bruges til at opbevare data i forbindelse med klip, kopiering og indsætning. Når du placerer nye data i udklipsholderen, fjernes de gamle data øjeblikkeligt.

VCR: Forkortelse for "Video cassette recorder" (videobåndoptager).

VHS: Forkortelse for "Video Home System" – denne populære videostandard bruges ofte til private videobåndoptagere. Bånd på en halv tomme bruges til at gemme "composite"-signaler, som består af information om både lysstyrke og farver.

Video8: Videosystem, som bruger 8mm-bånd. Video8optagere danner composite-signaler.

Video CD: Cd-rom-standard, som anvender *MPEG*-komprimerede videoer.

Videodekoder: Konverterer digitale informationer til analoge videosignaler.

Video for Windows: En systemudvidelse til Microsoft Windows, som kan optage digitale videosekvenser som filer på en harddisk, hvorfra de herefter kan afspilles.

Videokoder: Konverterer analoge videosignaler til digitale informationer.

Videoscanrate: Frekvensen hvormed et videosignal scannes til skærmen. Jo højere scanrate, desto bedre billedkvalitet og desto mindre flimren.

VISCA: En protokol, som bruges af visse enheder til at kontrollere eksterne videokilder fra computeren.

WAV: (Filudvidelse til) et populært filformat til digitaliserede lydsignaler.

Y/C: Y/C er et farvesignal med to komponenter: lysstyrkeinformation (Y) og farveinformation (C).

YUV: Farvemodellen for et videosignal, hvor Y leverer informationer om lysstyrken, og U og V leverer farveinformationerne.
Tastaturgenveje

Termerne *Venstre*, *Højre*, *Op* og *Ned* i disse tabeller henviser til piletasterne.

Standardgenveje

| Ctrl+N | Nyt projekt (hovedbrugerflade) eller titel |
|--------|---|
| Ctrl+O | Åbn projekt eller titel |
| Ctrl+S | Gem projekt eller titel |
| Ctrl+Z | Fortryd |
| Ctrl+Y | Gentag |
| Ctrl+A | Vælg alt |
| Ctrl+C | Kopier til udklipsholder |
| Ctrl+V | Indsæt fra udklipsholder |
| Ctrl+X | Klip til udklipsholder |
| Ctrl+B | Slå Fed til/fra |
| Ctrl+I | Slå Kursiv til/fra |
| Ctrl+U | Slå Understreget til/fra |
| Delete | Slet uden at kopiere til udklipsholder |

Studios primære interface

| Mellemrum | Start eller stop afspilning |
|-----------|---|
| J | Hurtig tilbagespoling (tryk flere gange for hurtigere tilbagespoling) |
| К | Stop afspilning |
| L | Hurtig fremadspoling (tryk flere gange for hurtigere spoling) |

| X eller Ctrl+Op | Gå 1 frame fremad |
|------------------|---|
| Y eller Ctrl+Ned | Gå 1 frame bagud |
| A eller I | Startmærke |
| S eller O | Slutmærke |
| Ctrl+Venstre | Trim startmærke med -1 frame |
| Ctrl+Højre | Trim startmærke med +1 frame |
| Alt+Venstre | Trim slutmærke med -1 frame |
| Alt+Højre | Trim slutmærke med +1 frame |
| Alt+Ctrl+Venstre | Rullende trim af startpunkt med -1 frame (trim følger også klippet) |
| Alt+Ctrl+Højre | Rullende trim af slutpunkt med +1 frame |
| G | Fjern start- og slutpunkt |
| D | Gå til startpunkt (i trimværktøjet) |
| F | Gå til slutpunkt (i trimværktøjet) |
| E eller Home | Gå til start |
| R eller End | Gå til slut |
| Venstre | Vælg forrige klip |
| Højre | Vælg næste klip |
| Delete | Slet det/de valgte klip |
| Insert | Opdel klip ved tidslinjemarkør |
| Ctrl+Delete | Slet klip og fjern Tidslinjemellemrum (videospor); lad Tidslinjemellemrum være (andre spor) |
| Page Up | Gå til næste side i Filmvinduet |
| Page Dn | Gå til forrige side i Filmvinduet |
| Numerisk tast. + | Zoom ind på Tidslinjen |
| Numerisk tast | Zoom ud på Tidslinjen |
| С | Indsæt menukapitel |
| V | Fjern menukapitel |
| Μ | Indsæt tilbage til menu |
| Ctrl+Page Up | Gå til forrige menukapitel |
| Ctrl+Page Dn | Gå til næste menukapitel |
| Ctrl+E | Kopier alle effekter i tidslinjeklip |
| Ctrl+D | Indsæt effekter i tidslinjeklip |
| Ctrl+F | Åbn effektværktøjer |

Bevægende Titler

| Annuller (forlad Titler) |
|--|
| Bekræft (forlad Titler) |
| Placér forrest |
| Placér bagerst |
| Flyt et lag fremad |
| Flyt et lag bagud |
| Større font |
| Mindre font |
| Fravælg alt |
| Med markøren i tidslinjeområdet: Start og stop afspilning |
| |

Klassisk Titeleditor

| F11 | Annuller (forlad Titler) |
|---------------|-------------------------------------|
| F12 | Bekræft (forlad Titler) |
| Alt+Plus | Placer forrest |
| Alt+Minus | Placer bagest |
| Ctrl+Plus | Flyt et lag frem |
| Ctrl+Minus | Flyt et lag bagud |
| Ctrl+0 | Tekstjustering fra |
| Ctrl+1 | Tekstjustering: nederst til venstre |
| Ctrl+2 | Tekstjustering: nederst midt |
| Ctrl+3 | Tekstjustering: nederst til højre |
| Ctrl+4 | Tekstjustering: midt venstre |
| Ctrl+5 | Tekstjustering: midt centrum |
| Ctrl+6 | Tekstjustering: midt højre |
| Ctrl+7 | Tekstjustering: øverst til venstre |
| Ctrl+8 | Tekstjustering: øverst midt |
| Ctrl+9 | Tekstjustering: øverst til højre |
| Ctrl+K | Knibning, linjeafstand og vridning |
| Ctrl+M | Flyt, skaler og roter |
| Shift+Venstre | Udvid tegnmarkering venstre |
| Shift+Højre | Udvid tegnmarkering højre |

| Ctrl+Venstre | Reducer den vandrette skalering eller knibning for tekstmarkeringen afhængigt af den pågældende tekstredigeringstilstand (flyt/skaler/roter eller knibning/vridning/linjeafstand) |
|--------------------|---|
| Ctrl+Højre | Forøg den vandrette skalering (dvs. knibning) for tekstmarkeringen |
| Ctrl+Ned | Formindsk skalering eller linjeafstand for tekstmarkering afhængigt af den aktive tekstredigeringstilstand |
| Ctrl+Op | Forøg skalering eller linjeafstand for tekstmarkering |
| Shift+Ctrl+Venstre | Samme som Ctrl+Venstre (store spring) |
| Shift+Ctrl+Højre | Samme som Ctrl+Højre (store spring) |
| Shift+Ctrl+Ned | Samme som Ctrl+Ned (store spring) |
| Shift+Ctrl+Op | Samme som Ctrl+Op (store spring) |
| Alt+Venstre | I tekstmarkering: Flyt tegn til venstre. Ingen tekstmarkering: Flyt al tekst fra tekstmarkør til linjens slutning mod venstre. |
| Alt+Højre | I tekstmarkering: Flyt tegn til højre. Ingen tekstmarkering: Flyt al tekst fra tekstmarkør til linjens slutning mod højre. |
| Shift+Alt+Venstre | Samme som Alt+Venstre (store spring) |
| Shift+Alt+Højre | Samme som Alt+Højre (store spring) |

Index

2

2D editor (videoeffekt), 192

A

A/B redigering, 201 Afspiller Forhåndsvisning af overgange, 88, 224 Markør, 10 Under Tidslinjetrimning, 130 Afspilleren Introduceret, 5 Afspilningshastighed Ændre, 188 Afspilningsknapper, 5 Afspil/Pause, 9 Almindelige, 9 DVD, 6, 11, 245 Hurtig tilbagespoling, hurtig fremadspoling, 9 Jog-knapper, 10 Loop, 9 Standard, 5 Afspilningsknapperne Gå til starten, 9 Afspilningskontrol DVD, 249 Afspilningsmarkøren, 10 Aktivering

Forklaret, 14 Plugin-effekter, 184 Plug-in-effekter, 174 Aktivering af betalingsindhold, 12 Album Bevægende Titler. Se Bevægende Titler Album Billedsektioner, 230 Brug af menuerne, 74 Brugergrænsefladefunktioner, 73 Favoritmapper, 68, 75 Forhåndsvisning, 5, 69 Funktioner i Udklipsholder, 122 Kildemapper, 70 Klassisk Titeleditor. Se Klassisk Titeleditor Album Mapper, 68, 75 Musiksektion, 95 Overblik, 65 Projektboks, 96 Sektionen Diskmenuer, 93, 247 Sektionen Lydeffekter, 94 Sektionen Overgange, 87, 219 Sektionen Stillbilleder, 92 Sektionen temaer, 157 Sektionen Temaer, 89 Sektionen Titler, 90 Sektionen Videoer, 71 Sektionen Videoscener, 121 Temasektionen, 154, 155 Træk og sæt ind-redigering, 122 Valg af videoscener, 80

Album menu Thumbnail view, 82 Album, Bevægende Titler, 286 Albummenuen Kombiner scener, 84 Underinddel scener, 85 Vælg efter navn, 83 Albummet Billedformat, 126 Alpha Magic-overgange, 221 Analog Niveauer under import, 27 Udkørsel til, 378 Analog video og lvd (Import), 54 Animation, 414, Se Stopbevægelse-animation Med temaer, 153 Stop-bevægelse, 27 Animation, Stop-bevægelse, 57 Animeret pan-og-zoom, 235 Arkivering af et projekt, 17 Arkivering og gendannelse af et projekt, 16 Aspect ratio (billedformater), 78 Blanding af, 124 At finde Temaer, 90 Audioniveauer I analog import, 27 Automatisk farvekorrektion (videoeffekt), 186 Automatisk sceneopdagelse. Se Sceneopdagelse AVCHD, xviii Kør film ud på, 365 AVI-filer, 94

B

Baggrund I Bevægende Titler, 303 I Klassisk Titeleditor, 274 Baggrundsberegning, 125 Af Hollywood FX, 224

Af menuminiaturebilleder i bevægelse, 255 Aktivering og deaktivering, 224 Baggrundsmusik, 104, 106 Cd, 330 Formater, 328 ScoreFitter, 331 Værktøj, 118, 331 Balance Justering på Tidslinjen, 342 Balance og lydstyrke, 118, 338 BD (Import), 56 Belysning, 196 Beregning, 363 Beskyttelse af ophavsret ved DVD- og BD-import, 56 Beskæring Still-billeder. 232 Bevægelsessløring (videoeffekt), 193 Bevægende Titler Baggrundspanel, 303 Filoperationer, 285 Laggrupper, 320 Liste over lag, 313 Luk, 285 Multivalg, 320 Multivalg i, 321 Opret og rediger titler, 301 Redigeringsvindue, 305 Start, 284 Tekstoperationer, 308 Bevægende Titler Album, 286 Sektionen Animationer, 298 Sektionen Fotos, 290 Sektionen Objekter, 291 Sektionen Udseende, 292 Sektionen Videoer, 288 Tilføi ressourcer til titel. 287 Billeder. Se Stillbilleder Billedformater. Se Billedforhold Billedmanipulering i baggrunden Af videoeffekter, 182 Blu-rav Udkør filmen til, 365

Blu-ray-disk (Import), 56 Blødgør(videoeffekt), 191 Boks, Projekt, 96 Brug keyframes (Tjekboks), 180 Bølgeovergang, 231 Bølgeovergange, 225, 246 Bånd At gemme filmen til, 377

C

CD audio-værktøjet, 330 Cd-lydklip Egenskaber for, 337 Chroma key Baggrundsklæde til, 215 Tips, 214 Videoeffekt, 213 Værktøj, 209

D

DeEsser (lydeffekt), 355 Dialogbokse Hovedindstillinger, 383 Indstillinger, 383 Indstillinger for Filmfremstilling, 383 Diasshow, 225, 231, 246 Digitale fotografiapparater (Import), 57 DirectX, xvi Disk At gemme film til, 364 Forhåndsvisning, 249 Fremstilling, 1 Image på harddisk, 364 Produktion, 93 Disk menuer Mulighed for bevægelige minivisninger, 255 Diske Produktion, 245, 277, 338 Produktion af, 68, 229 Diskmenuer, 243

Automatisk linkopbygning, 248 Begrænsninger ved VCD, S-VCD, 247 Beskrevet, 243 Bevægelige baggrunde, 275 Få fat i, 94 Indstilling af miniaturevisning, 255 Kapitelredigering, 256 Knaptekster, 247 Lavout på filmeksempel, 244 Linknumre under redigering, 254 Loop under afspilning, 244 Medfølgende, 247 Menuer vs. tekst, 246 Navn og varighed, 252 Opbygning af, 259 Placering på Tidslinjen, 248 Redigering af, 259 Redigering af links, 252 Redigering på Tidslinjen, 250 Sektion (af Album), 93 Sektion (i Albummet), 247 Åbn i Klassisk Titeleditor, 253 Dropzoneer Dæmpning, 167 Dropzoner Fjerne, 167 Tilføj effekter, 169 Tilpasser underklip, 167 Drømmelys (videoeffekt), 186 DV, xviii Udkørsel til, 378 DV/HDV-kamera (Import), 49 Dvd Image på harddisk, 364 Kør film ud på, 365 Menuer. Se Diskmenuer DVD Afspilningsknapper, 6, 11, 245 Afspilningskontrol, 249 Forhåndsvisning, 249 Menuer, 93 DVD (Import), 56 Dæmpning af lydspor, 108

E

Editor, Menu og tekst, 259 Editorer, menuer og titler, 281 Effekter Kopier og indsæt, 172 Lyd. *Se* Lydeffekter Video. *Se* Videoeffekter Enkeltbilleder Redigering, 233 Rotering, 234 Equalizer (lydeffekt), 355 Et temas anatomi, 162

F

Fade Justering af balancen på Tidslinjen, 342 Fade (overgang), 221 Fades Standardvarighed af, 385 Farveeffekter Hvidbalance, 197 Farvekorrektion (videoeffekt), 195 Farvekort (videoeffekter), 195 Farver Valg af, 216 Fil. At gemme filmen som, 369 Film Forhåndsvisning, 5 Filmfremstillingstilstand Introduceret, 2 Filmvindue, 101 Interfacefunktioner, 128 Filmvinduer Trimning på Tidslinjen, 130 Filmvinduet Find scene i Album, 74 Find scene i Albummet, 128 Funktioner i Udklipsholder, 122 Placering, 104 Statusmeddelelsesområde, 101 Træk og sæt ind-redigering, 122

Visninger, 105 Filnavn Projekt, 101 Filtype 3GP, 370 Avi, 372 DivX, 372 Flash-video, 373 iPod-kompatibel, 373 MOV, 374 Mp2. 371 Mp3, 371 MPEG, 374 Real Media, 376 Sony PSP-kompatibel, 376 Wav, 371 Windows Media, 377 Filtyper AVI, 94 Billeder, 92 Lyd, 94 MP3, 94 Musik, 95 WAV, 94 Fjern medier fra Boksen, 99 Fjernsyn Simultan udkørsel til, 378 Flag Placering på menusporet, 251 Flere importfiler Brug af, 124 Forhåndsvisning Diske, 249 Hollywood FX, 224 Menuer, 6 Overgange, 88, 224 Videoeffekter, 182 Forhåndsvisningsvindue, 5, 132 Forhåndsvisningsvinduet, 7 Forkortelser, xviii Forstør (videoeffekt), 193 Fortryd-knappen, 2 Forudindstillinger for effekter, 175 Fotografiapparater. Se Kameraer, digital

Fotografier Panorering og zoom, 234 Redigering, 233 Reduktion af røde øjne, 235 Rotering, 234 Fotografier, digitale (Import), 57 Framegrabber, 239 Værktøi, 230 Værktøj, beskrevet, 240 Værktøjer, 116 Fremhævning Af menuknapper, 278 Fremstil film-tilstand, 361 Fremstille film. 361 Fuldskærmsbilleder Beskrevet, 230 Funktioner Inkludér lvd, 401 Få fat i Diskmenuer, 94 Lydeffekter, 95 Overgange, 88

G

Gammel film (videoeffekt), 190 Gem i filen Kun lvd, 371 Lydspor, 371 Gem på internettet, 380 Gem som fil 3GP. 370 Flash-video, 373 Gem til bånd, 377 Gem til disk, 364 Gem til fil. 369 Avi, 372 DixX, 372 iPod-kompatibel, 373 MOV, 374 MPEG, 374 Real Media, 376 Sony PSP-kompatibel, 376 Windows Media, 377 Gendan-knappen, 2

Gendannelse af et projekt, 20 Glasrude (videoeffekt), 191 GOP Closed, 450 Størrelse, 454 Grafik Redigering, 233 Grungelizer (lydeffekt), 356 Grupper Midlertidige, i Klassisk Titeleditor, 269 Guide Import, 24

Η

Harddisk Forberedelse til videoimport, 411 Hastighed (videoeffekt), 188 HD, 454 HD dvd Kør film ud på, 365 HDV, xviii, 454 HDV-kamera (Import), 49 Hjælp-knappen, 2 Hollywood FX Forhåndsvisning, 224 Og baggrundsberegning, 224 Overgange, 221, 223 Redigering, 223, 227 Hukommelseskort, import fra. Se Fil-baserede medier Hvidbalance, 197

I

IEEE 1394 (FireWire) Enheder (Import), 49 IEEE-1394, xix Kabel, 378 Ikoner for effekter Lyd, 351 Video, 128 Import

Alle medier, 42 Enkeltbillede, 27 Forberedelse af din harddisk, 411 Fra lokal disk, 42 Kilde, 42 Lvd- og videoniveauer, 27 Markér-ind, Markér-ud, 52 Oversigt, 23 Til flere filer, 124 Import af indhold fra tidligere versioner., 15 Importer Analog video og lyd, 54 BD (Blu-ray-disk), 56 Beskyttelse af ophavsret (DVD, BD), 56 Digitale kameraer, 57 DVD. 56 Fotografier, 57 Fra DV- eller HDV-kamera, 49 Fra IEEE 1394 (FireWire), 49 Optag med manuel kontrol, 52 Optag med Markér-ind/ud, 52 Optag video/lyd, 52 Snapshot, 60 Stop-bevægelse-animation, 57 Importguide Indstillinger, 25 Kompressionsindstillinger, 36 Oversigt, 24 Panelet Filnavn, 39 Panelet Importer Fra, 26 Panelet Importer Til, 29 Panelet Tilstand, 34 Sceneopdagelsesindstillinger, 38 Vælg medier, 41 Importtilstand Introduceret, 1 Indhold Import, 15 Indstillinger, 383, Se Indstillinger Datarate og kvalitet, 400 Diskfremstilling, 392 Filmfremstilling, 383 Framerate, 400 Fremstil AVI-fil, 398 Fremstil MPEG-fil, 398

Fremstil Real Media-fil, 402 Fremstilling af bånd, 407 Fremstilling af Windows Media-fil, 405 Hoveddialog, 383 Import, 25 Kompression (Import), 36 Lvd til filudkørsel, 400 Medtag video, 399 Organisering af, 383 Projektindstillinger, 384 Sceneopdagelse, 38 Udkør til VGA-visning, 409 Valgmuligheder, 3 Video- og lydindstillinger, 387 Video til filudkørsel, 399 Videoforhåndsvisning, 387 Videokomprimering, 399 Vis alle codecs, 399 Indsætningsredigering, 141 Introduceret, 141 Lyd, 143 Metode, 141 Informationsdatabase, 416 Insertredigering A/B, 201 Internet Gem film på, 380 Inverter, 195

J

J-klip A/B, 202 Defineret, 143 Forklaret, 146 Jog-knapper, 10 Jordskælv (videoeffekt), 192

K

Kameraer Analog (Import), 54 DV, HDV (Import), 49 Kameraknapper, 240 Kanalværktøjet (lydeffekt), 354 Kapitellinks. Se Links Kapitler På menusporet, 250 Ken Burns, 233 Keyframing (med videoeffektparametre), 176, 180 Kilde (for Import), 42 Klassisk Titeleditor, 259 Aktiver, 260 Avanceret tekstredigering, 265 Multivalg i, 268 Klassisk Titeleditor Album, 271 Sektionen Baggrunde, 274 Sektionen Billeder, 276 Sektionen Knapper, 277 Udseende-browser, 272 Klip Associative, 441 Formelle, 442 Hastighed (videotip), 440 Kombination, 138 Kontrast, 442 Lyd, 106 Opdeling, 103, 137 Parallelle, 441 Sletning, 104 Substitutionsklip, 442 Tema, 155, 157, 160 Trimning på Tidslinjen, 130 Trimningstips, 134 Video, 106 Ændring af navn, 135 Årsag og virkning, 442 Klip (overgang), 221 Klipegenskaber Navn, 232 Trimning med, 134 Varighed, 232 Klipmarkører, 110 Kontrolelementer, 111 Tilføje, slette, navngive, 110 Knappen, 102 Knappen Barberblad, 103 Knappen Opdel klip/scene, 103, 138 Ved indsætningsredigering, 141 Knappen Rediger menu, 116 Knappen Skraldespand, 104 Knappen Slet klip, 104 Knapper Afspilning, 9 Barberblad, 138 DVD-omskiftning, 5, 6 Fremhævning, 278 Kapitel. Se Diskmenuer Klip, 101 Klipmarkør, 102 Opdel klip, 101, 138, 141 Opdel klip/scene, 103 Projektskraldespand, 101 Rediger menu, 116 Reset (pan-and-zoom), 234 Slet klip, 104 Slet markør, 110 Sporlåsning, 139 Tilføj markør, 110 Tilstand, 2 Vis markering, 101 Værktøjer, 113 Værktøjsvælger, 114 Knapper i Klassisk Titeleditor Knapper til objektlayout, 267 Knapper til valg af tilstand, 266 Markeringsværktøj, 263 Objektværktøjer, 262 Tekstformatering, 270 Titeltypeknapper, 261 Udklipsholder og Slet-knapper, 269 Knapper til Sporlåsning, 139 Knapper:, 102 Knapperne Fortryd, Gendan, Hjælp, Support og Aktivér, 2 Kommandoen Diskkapitel, 248 Kommandoen Find scene i Album, 74 Kommandoen Find scene i projekt, 74 Kommandoen Kombiner klip, 138 Kommandoen Rediger tema, 156 Kompression

Indstillinger (Import), 36 Komprimering Lvd. 400 Video, 399 Konfiguration. Se Indstillinger Kontinuitet (videotip), 439 Kontrolknapper Klipmarkør, 102 Konventioner, xviii Kopier og indsæt effekter Kopier og indsæt, 172 Kor (lydeffekt), 355 Kort, hukommelse, Se Hukommelseskort Krav, udstvr, xvi Krydsfade I lyd, 224

L

Lag I Klassisk Titeleditor, 263 Lange skud (videotip), 437 Letterbox-visning, 126 Leveler (lydeffekt), 357 Link Gå tilbage til menu, 252 Linket Gå tilbage til menu, 252 Links Automatisk opbygning af, 248 I værktøjet Diskmenu, 256 Justering af, 251 Omplacering, 252 Oprettelse af, 251 Placering med træk-og-sæt-ind, 257 Redigering, 252 Sletning af, 252 Til diskmenuer, 243 Vis numre under redigering, 254 Linsebrydning (videoeffekt), 193 L-klip A/B, 202 Defineret, 143 Forklaret, 143

Lokal disk (Import), 42 Luma key (videoeffekt), 192 Lvd Analoge importindstillinger, 27 Anvend uden video, 123 Baggrundsmusik, 328 Brug af, 325 Brug i Studio, 326 Dæmpning, 108 Indstillinger (for filudkørsel), 400 Indsætningsredigering, 143 Justering på Tidslinjen, 341 Kommentarer, 328 Lydeffekter, 328 Lydstyrke og mixing, 338 Original, 328 Overgange, 224, 343 Overlay, 200 Overlæg, oprindelig, 328 Spor på Tidslinjen, 328 Surround, 344 Synkron, 106, 224, 328 Synkroniseret med video, 139 under spoling, 102 Lyd under spoling, 102 Lydeffekter, 106, 325, 351 Aktivering, 174 DeEsser, 355 Egenskaber, 337 Equalizer, 355 Få fat i, 95 Grungelizer, 356 I Studio Ultimate, 354 Ikoner, 351 Kanalværktøjet, 354 Kopier og indsæt, 352 Kor, 355 Leveler, 357 Rumklang, 358 Sektion (af Album), 94 Standard vs. Ultimate, 352 Stereoekko, 358 Stereospredning, 358 Støjreduktion, 353 Tilføjes til temaklip, 161 Værktøj, 351 Lydfiler, 94

Lydklip, 106 Interfacets opbygning, 339 Trimning, 336 Lydkomprimering, 400 Lydspor, 329 Kædet til videosporet, 141 Lydstyrke Justering på Tidslinjen, 341 Lydstyrke og mixing, 344 Mixing, 338, 344 Voiceover-niveau, 334 Lydværktøjer, 117 Låsning af spor, 108 Indikation for, 140 Låst indhold Aktivering, 12

Μ

Mapper Album, 68 Favorit, 68, 75 Kilde, 70 Musik, 95 Stillbilleder, 92 Titler, 91 Markér-ind, Markér-ud Optag, 52 Markér-ind, Markér-ud (Import), 52 Markører. Se Klipmarkører Opret mellem markører, 363 Media Player, 377 Medier Vælg til import, 41 Menu og Teksteditor, 259 Menu- og titel-editorer, 281 Menuen Album Angiv miniature frame, 77 Detaljeret visning, 82 Find scene i projekt, 74, 128 Ikonvisning, 82 Kommandoer til sceneregistrering, 87 Kommentarvisning, 82

Menuen Opsætning, 3 Menuer, Disk. Se Diskmenuer Menuknapper Fremhævning, 278 Menukommandoen Angiv miniatureframe, 77 Menukommandoen Opdel klip, 138 Menukommandoer, xix Menulinks, Se Links Menuredigering. Se Titelredigering Menuspor Flag, 250 Redigering, 251 Menusporet, 250 Mikrofon Tilslutning af, 335 Miniatureframes I Albummet, 77 Indstilling i diskmenuer, 255 Med video i bevægelse, i menuer, 255 MMC. Se Fil-baserede medier Mode Introduceret, 1 Montage. Se Temaer Mp2-filer, 371 Mp3-filer, 371 MP3-filer, 94 MPEG Beregning til udkørsel, 363 Muligheder Lav lydfil, 398 Multivalg I Bevægende Titler, 321 I Klassisk Titeleditor, 268 Multivalg (i Bevægende Titler), 320 Music video. Se SmartMovie Musik, 325, Se Baggrundsmusik Mappe, 95 Sektion (af Album), 95 Valg af (videotip), 443

N

Navne I Tekst- og i Storyboardvisning, 135 På klip - ændring, 135 Netværk. Se Fil-baserede medier Netværk, import fra. Se Filbaserede medier Niveauer, lyd og video I analog import, 27 Nærbilleder, 437

0

Objekter I Klassisk Titeleditor, 263 Objekter i Klassisk Titeleditor, 263 Omplacering af lag, 263 Tekst, 264 Omplacering af objekter I tre dimensioner, 263 Opdeling af klip Gendannelse fra, 138 Opdeling af videoklip, 137 Opdelingsredigering Introduceret, 143 Opret mellem markører, 363 Opsætningsindstillinger, 383 Optag. Se Import Lyd- og videoniveauer, 27 Oversigt, 23 Sceneopdagelse, 38 Optag video/lyd (Import), 52 Optag, manuel kontrol (Import), 52 Optagelse af voice-over, 333 Kvalitet, 335 Optaget video. Se Video Optisk disk. Se Disk Image på harddisk, 364 Ordliste, 447 Original lyd Egenskaber, 337 Synkroniseret med video, 139 Originallyd

Behold (videotip), 443 Output Til MOV-fil, 374 Overgange Alpha Magic, 221 Beskrevet, 219 Bølgeovergang, 231 Bølgeovergange, 225, 246 Fade, 221 Forhåndsvisning, 88, 224, 228 Føi til film. 219 Få fat i, 88 Grupper, 88 Hollywood FX, 221, 223 I lvd. 224 Indstilling af varighed, 227 Indvirkning på klips varighed, 220 Klip, 221 Kriterier for valg af, 220 Looping i forhåndsvisning, 228 Navngivning, 227 På lydspor, 343 På temaklip, 161 På Timeline, 219 Sektion (i Album), 87 Standard (2D), 221 Standardvarighed af, 385 Tredimensionelle, 223 Trimning, 226 Typer af, 220 Udtoning, 222 Vend retning, 227 Videotip, 438 Vis type, 88 Wipe, slide, push, 222 Overlægeffekter, 199 Overlægningsbilleder Beskrevet, 231 Overlægningsspor Og stillbilleder, 229 Overlægspor, 199 Introduktion, 199 Lvd, 328 Lyd, oprindelig, 200 Muligheden Always show, 200 Vise, skjule, 200 Åbning, 199

P

Pan og scan, 126 Pan og zoom Værktøj, 233 Panelet Filnavn (Importguide), 39 Panelet Importer Fra (Importguide), 26 Panelet Importer Til (Importguide), 29 Panelet Tilstand (Importguide), 34 Pan-og-zoom Animeret, 235 Fotografier, 234 Komplekse animationer, 237 Panorer og zoom Video-effekt, 239 Parametre for videoeffekter Redigering, 175 Parametre til effekter At resette, 176 Parametre til plug-in-effekter Forudindstillinger, 175 Pas, 14 Perspektiver Forskellige, 437 Picture-in-picture Videoeffekt, 207 Værktøj, 202 Plugin-effekter Aktivering, 184 Plug-in-effekter Aktivering, 174 Posteriser (videoeffekt), 196 Premium indhold og funktioner, 15 Premium-knappen, 2 Problemer og løsninger, 415 Problemløsning, 415 Produktnavne, xviii Progressiv kodning (indstilling for advanceret udkørsel), 394 Projekt. Se Film Arkivering, 17 Arkivering og gendannelse, 16

Gendannelse, 20 Projektboks Benyt, 96 Fjern medier, 99 Tilføj medier, 98 Projektets videoformat, 125 Projektindstillinger (indstillingspanel), 384 Projektskraldespand Knap, 101 Prægning (videoeffekt), 190 Push (overgang), 222

R

Real Media Filer, 376 RealNetworks® RealPlayer®, 376 RealNetworks[®] RealPlayer[®] Visning af filer med, 370 Redigering, 437 A/B, 201 Avanceret, 108, 199 Diskmenuer, 250 Indsætning, 141 Opdeling, 143 Stillbilleder, 231 Videoklip, 121 Redigering af flere spor Med temaer, 153 Redigering af fotografier og andre billeder, 233 Redigering med flere spor, 199 Redigeringslinjen Klip indsat ved, 123 Redigeringstilstand Brugerinterface, 4 Introduceret, 1 Redigeringsvindue (Bevægende Titler), 305 Reduktion af røde øjne Fjerne, 235 Forklaret, 235 Resumé for optiske diske, 368

RGB farvebalance (videoeffekt), 197 Rotér (videoeffekter), 187 Rumklang (lydeffekt), 358

S

Sceneopdagelse, 38 Scener. Se Videoscener Scener (videotip), 440 Sceneregistrering, 77 Menukommandoer, 87 ScoreFitter Egenskaber for klip, 338 Varigheden på klip, 336 SCSI, xvii SD-kort, import fra. Se Filbaserede medier Sektionen Baggrunde I Klassisk Titeleditor Album, 274 Sektionen Fotos (i Bevægende Titler Album), 290 Sektionen Knapper I Klassisk Titeleditor Album, 277 Sektionen Objekter (i Bevægende Titler Album), 291 Sektionen Videoer Visninger, 82 Sektionen Videoer (i Bevægende Titler Album), 288 Sepia (videoeffekt), 197 Skab film Delvis, 363 Skabeloner. Se Temaer Skanning, progressiv vs. interlaced, 394 Skrifttyper, 271 Skærme Flere, 387 Sletning af klip, 104 Sletning af scener, 104 Slide (overgang), 222 Slowmotion, 188

Sløring (videoeffekt), 190 Snapshot, 27 Snapshot (Import), 60 Sort/hvid (videoeffekt), 194 Splitredigering A/B, 202 Spor Baggrundsmusik, 328 Dæmp og skjul, 108 Indikation for låsning, 140 Lvd. 328. 329 Lydeffekt og kommentar, 328 Låsning, 108 Menu. 250 Original lyd, 328 Overlæg, 199 Titel, 140 Video, 108, 139 Video kædet til lyd, 141 Sporet til tekst og overlægning Og stillbilleder, 229 Stabilisering (videoeffekter), 188 Stereo Justering af balancen på Tidslinjen, 342 Stereoekko (lydeffekt), 358 Stereospredning (lydeffekt), 358 Stillbilleder Beskrevet, 229 Fuldskærm, 230 Fuldskærm vs. overlægning, 229 Mapper, 92 Opbygning, 230 Overlægning, 231 Sektion (af Album), 92 Standardvarighed af, 385 Trimning og redigering, 231 Typer, 229 Still-billeder Beskæring, 232 Still-kameraer. Se Kameraer, digital Stop-bevægelse, 27 Stop-bevægelse-animation, 57 Storyboard view, 105

Storyboardvisning, 105 Studio Importguide, 24 Studio Ultimate Keyframing, 176, 180 Lydeffekter, 352, 354 Videoeffekter, 189 Støjreduktion (lydeffekt), 353 Støjreduktion (videoeffekt), 187 Support-knappen, 2 Surroundlyd, 344 Svar ID'er (teknisk support), 418 S-vcd Kør film ud på, 364 S-VCD Menuer, 93. Se Diskmenuer Synkronisering (af video og lyd) Tilsidesættelse, 139

Т

Tastaturkonventioner, xix Teknisk support, 416 Tekster Opbygning af, 259 Rullende, 261 Tværgående, 261 Tekstredigering Advanceret, 265 Tekstvisning, 105, 112, 135 Temaeditor Minialbum, 156 Temaer Anatomi, 162 At finde, 90 Baggrunde, 156 Dropzoner, 167 Introduktion, 153 Klip. Se Temaklip Sektion (af Album), 89 Sektion (i Albummet), 155 Sektionen (af Albummet), 157 Skabeloner, 153, 155, 157, 162, 166 Tilføje til film, 155 Underklip, 167

Ændre på, 154 Temaklip At oprette, 157 Indsæt ifht. erstat, 158 Overgange og effekter, 161 Trimming og redigering, 160 Valg af spor, 158 Tidslinie Lydspor, 328 Låsning af spor, 139 Overlægsvideo, 199 Placering af diskmenuer på, 248 Redigering af diskmenuer på Tidslinjen, 250 Spor. 106 Trimning af klip på, 130 Tidslinjen Justering af lydstyrken på, 341 Tidslinjevisning, 105, 106 Avanceret redigering i, 139 Indsætningsredigering, 141 Opdeling af klip i, 138 Tidsskala, 106 Tilføj medier til Boksen, 98 Tilstand Redigering, 4 Tilstande Fremstil film, 361 Valg, 2 Titel Farver (videotip), 444 Valg af (videotip), 444 Titeleditor, Bevægelse. Se Bevægende Titler Titeleditor, Klassisk. Se Klassisk Titeleditor Titeleditorer Introduktion, 114 Titel-spor Låsning, 140 Titler Bevægelse, 281 Fremstilling, 281 Klassisk, 259 Mapper, 91 Redigering, 281

Redigering af, 259 Sektion (i Album), 90 Tools PIP and chroma key, 116 Trimning Beskrevet, 129 Fortryd, 137 Introduceret, 121 Lydklip, 336 Med Ctrl tasten, 133 Overgange, 226 På Tidslinjen, 130 Stillbilleder, 231 Tips, 134 Videoklip, 129 Trimningsmarkør, 109 Træk og sæt ind Fra Album, 122, 219 Redigering, 122 Træk-og-sæt-ind Placering af menulinks, 257 Tæller, 11

U

Udklipsholder Med Album og Filmvindue, 122 Udkør Til avi-fil, 372 Til iPod-kompatibel fil, 373 Til MPEG-fil, 374 Til Sony PSP-kompatibel fil, 376 Til videobånd, 379 Udkørsel browser, 361 Kun lvd. 371 medietype, 362 Til 3GP-fil, 370 Til bånd, 377 Til DivX-fil, 372 Til fil, 369 Til Flash-videofilen, 373 Til internettet, 380 Til optisk disk, 364 Til Real Media-fil. 376 Til Windows Media, 377

UDMA, xvii Udstyrskrav, xvi Udtoning (overgang), 222 Ultimate lydeffektpakke, 354 Ultimate RTFX videoeffekt-pakke, 189 Underklip Dæmpning, 167 Eksport til Filmvindue, 167 Tilføj effekter, 169 Tilpasser til dropzonen, 167 USB-nøgle, import fra. Se Filbaserede medier

V

Vandbølge (videoeffekt), 194 Vanddråbe (videoeffekt), 194 Varigheder (af overgange etc.). 385 Vcd Kør film ud på, 364 VCD Menuer, 93, Se Diskmenuer VGA Udkør film til, 409 Video Analoge importindstillinger, 27 Billedforhold. Se Billedforhold Billedformat. Se Billedforhold Brugergrænsefladefunktioner for Albummet, 73 Hardware til udkørsel, xvii Indstillinger (for Filudkørsel), 399 Mapper, 75 Optagelse. Se Optagelse Skiul. 108 Åbner fil. 75 Video- og lydindstillinger (indstillingspanel), 387 Videobånd Udkør til, 379 Videoeffekter, 171 2D editor, 192 Aktivering, 174

Automatisk farvekorrektion, 186 Belysning, 196 Bevægelsessløring, 193 Blødgør, 191 Chroma key, 213 Drømmelys, 186 Effektlisten, 173 Farvekorrektion, 195 Farvekort, 195 Forhåndsvisning og billedmanipulering, 182 Forstør, 193 Forudindstillinger, 175 Gammel film, 190 Glasrude, 191 Grundlæggende, 183 Hastighed, 188 Ikoner, 128 Inverter, 195 Jordskælv, 192 Keyframing, 176, 180 Kopier og indsæt, 172 Linsebrydning, 193 Luma key, 192 Picture-in-picture, 207 Posteriser, 196 Prægning, 190 Rensningseffekter, 185 RGB farvebalance, 197 Rotér, 187 Sepia, 197 Sløring, 190 Sort/hvid, 194 Stabilisering, 188 Standard, 185 Støjreduktion, 187 Tilføj, 184 Tilføj og slet, 173 Tilføjes til temaklip, 161 Ultimate RTFX, 189 Vandbølge, 194 Vanddråbe, 194 Værktøj, 171 Ændring af parametre, 175 Video-effekter Panorer og zoom, 239 Videoer

Sektion (i Album), 71 Videoforhåndsvisning Ekstern, 387 Fuldskærm, 387 Indstillinger, 387 Videoformater, 125 Videoklip, 106 Anvend kun lydsiden, 123 Egenskaber, 135 Find en Albumscene, 128 Forkortet af overgang, 220 Fortryd trimning, 137 Føi effekter til. 171 Interfacefunktioner, 128 Kombination, 138 Opdeling, 137 Redigering, 121 Svnkronisering med lvd. 139 Tips om trimning, 134 Trimning, 129 Trimning på Tidslinjen, 130 Ændre afspilningshastighed, 188 Ændring af navn. 135 Videokomprimering, 399 Videomonitor Simultan udkørsel til, 378 Videoniveauer I analog import, 27 Videoscenekatalog, 245 Videoscener Aktivitetsindikator, 73 Find scener i Albummet, 74 Føj til film, 121, 122 Genregistrering, 86 Indikator under brug, 128 Kombination og underinddeling. 84 Kommentarer, 82 Miniatureframes, 77 Opdeling, 103 Rækkefølge af. 71 Tilstødende, 128 Valg af, 80 Visning, 79 Visning af varighed, 82 Videospor. 108, 139

Kædet til lydsporet, 141 Videosporet, 123 Og stillbilleder, 229 Videotips, 435 Videoværktøjer, 115 Views, Movie Window Storyboard, 105 Visninger, Filmvindue Storyboard, 105 Visninger, Filmvinduet Tekst, 105, 112 Tidslinje, 105, 106 Voice-over, 106 Egenskaber, 337 Indstillinger for Optagekvalitet, 335 Lydstyrke, 334 Voice-over værktøjet, 118 Voice-overs Optagelse af, 333 Volume Fades, Standardvarighed af, 385 Vælg medier til import, 41 Værktøj Temaeditor, 115, 156, 165, 166 Værktøj til cd-lyd, 118 Værktøj til lydstyrke og balance, 338 Værktøjer, 101, 113 Automatisk baggrundsmusik, 118 Baggrundsmusik, 331 CD audio, 330 Cd-lyd, 118 Chroma key, 209 Diskmenu, 116, 258 Framegrabber, 116 Klipegenskaber, 109, 115, 117, 134, 252, 336 Lyd, 117 Lydeffekter, 119, 351 Lydstyrke og balance, 118, 338, 344 Pan og zoom, 233

Picture-in-picture, 202 SmartMovie, 116, 147 Titler, 115 Video, 115 Videoeffekter, 117, 171 Voice-overs, 118 Værktøjet Voice-overs, 333 Værktøjet Diskmenu, 116, 258 Værktøjet Framegrabber Beskrevet, 240 Værktøjet klipegenskaber Til enkeltbilleder, 232 Værktøjet Klipegenskaber, 109, 115, 117 For videoklip, 135 Til diskmenuer, 252 Til lydklip, 336 Til overgange, 227 Trimning med, 227 Værktøjet Lydstyrke og balance, 118, 344 Værktøjet Temaeditor, 115, 165 Værktøjet Titles, 115 Værktøjet Voice-over, 333

W

Wav-filer, 371 WAV-filer, 94 Windows Media Filer, 377 Player, 377 Windows Media Player Visning af filer med, 370 Wipe (overgang), 222

Y

Yahoo! Video, 380 YouTube, 380