# Pinnacle Studio

Versjon 15

Inkludert Studio, Studio Ultimate og Studio Ultimate Collection

Ditt liv i film

41007141

Dokumentasjon av Nick Sullivan

Copyright ©1996-2011 Avid Technology, Inc. Alle rettigheter reservert.

Vennlist respecter artistenes og skapernes rettigheter. Innhold slik som musikk, bilder, video og kjendisbilder er beskyttet av lovene i mange land. Du kan ikke bruke andre menneskers innhold med mindre du eier rettighetene eller har tillatelse fra eieren.

Dette produktet eller deler av det er beskyttet i USA under en eller flere av de følgende United States Patents: 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 ved en eller flere av de følgende European Patents: 0695094 og 0916136. Andre patenter er forestående.

Mpegable DS 2.2 ©2004 Dicas Digital Image Coding GmbH. • Produsert under lisens fra Dolby Laboratories. Dolby og dobbel-D symbolet er varemerket til Dolby Laboratories. Konfidensielt upublisert materiale. Copyright 1993 - 2005 Dolby Laboratories. Alle rettigheter reservert. • MPEG Layer-3 audio coding technology lisensiert fra Fraunhofer IIS og Thomson Multimedia. • Deler av dette produktet ble laget ved hjelp av LEADTOOLS ©1991-2006, LEAD Technologies, Inc. Alle rettigheter forbeholdt. • Deler utnytter Windows Media Technologies ©1999-2005 Microsoft Corporation. • Real Producer SDK ©1995-2005 Real Networks Inc. • Dette produktet inneholder deler av bildekode eiet av, og opphavsrett til, Pegasus Imaging Corporation, Tampa, FL. Alle rettigheter forbeholdt. • MPEG Layer II Audio av QDesign Corp. • Dette produktet inneholder en YouTube API.

MPEG Audio teknologi kan være inkludert med dette produkt. Audio MPEG, Inc. og S.I.SV.EL., S.P.A. krever dette varsel: Dette produkt inneholder MPEG Audio teknologi lisensiert av Audio MPEG og SISVEL bare for bruk med Avids EULA.

Ingen del av denne manualen kan kopieres eller distribueres, overføres, transkriberes, lagres i et gjenfinningssystem, eller oversettes til menneskeeller maskinspråk, uansett form og metode, elektronisk, mekanisk, magnetisk, manuelt, eller på annet vis, uten uttrykkelig skriftlig tillatelse fra Avid Technology, Inc.

Avid 280 North Bernardo Avenue Mountain View, CA 94943

Trykket i USA.

# Innholdsfortegnelse

INNHOLDSFORTEGNELSE	III
FØR DU STARTER	XI
Krav til utstyr	xii
Forkortelser og begreper	xiv
Online hjelp	xvi
KAPITTEL 1: Å BRUKE STUDIO	1
Undo, Redo, Help, Support og Premium	2
Innstilling av alternativer	
Redigeringsmodus	4
Player	5
Avspillingskontroller	8
Videre om redigering	
Utvide Studio	
Prosjektarkiv og Gjenoppretting	16
Arkivere et Studioprosjekt	17
Gjenopprette et arkivert prosjekt	
KAPITTEL 2: DIGITALISERE OG IMPOF	
Studio Importveileder	<b>23</b>
Paneler i Importveileder	25

Import Fra-panelet	
Importer Til-panelet	
Moduspanelet	
Vindu for kompresjonsalternativer	
Vindu for Scensporing Alternativer	
Filnavn-panelet	
Velge media for importering	41
Import fra filbasert media	41
Importer fra DV eller HDV kamera	
Import fra analoge kilder	
Import fra DVD eller Blu-ray Disk	
Import fra digitale kameraer	
Stopp bevegelse	
Snapshot	
r	
KAPITTEL 3: ALBUMET	63
Videoseksjonen	69
Åpne en videofil	73
Visning av video	77
Velge scener og filer	78
Vise informasjon om scener og filer	
Kommentarvisning	
Kombinere og underinndele scener	
Spore scener på ny	
Overganger-seksjonen	
Montage <sup>®</sup> -Tema seksjonen	
Titler-seksionen	
Stillbilder-seksionen	
Summade Sensjonen	
Diskmenver-seksionen	90
Lydeffekter-seksionen	92
Musikkseksionen	03
171USIAR5VR5JVIICII	

Prosjektkassen	93
KAPITTEL 4: MOVIE WINDOW	99
Movie Window-visninger	103
Storyboard-visning	103
Tidslinjevisning	104
Tekstvisning	110
Verktøykassene	111
Videoverktøykassen	113
Audioverktøykassen	115
KAPITTEL 5: VIDEOKLIPP	119
Videoklipp - grunnleggende	120
Tilføve videoklipp til filmen din	120
Arbeide med flere digitaliseringsfiler	121
Prosiektets videoformat	122
Grensesnittfunksjoner	126
Trimming av videoklipp	127
Trimming på Tidslinje med håndtak	128
Tips om trimming av klipp	132
Trimming av videoklipp med Klippegenskaper-verktøyet	132
Tilbakestille trimmede klipp	135
Deling og kombinering av klipp	135
Avansert Tidslinjeredigering	137
Redigering ved innsetting	138
Redigering ved deling	141
SmartMovie muskkvideo-verktøyet	145
KAPITTEL 6: MONTAGE <sup>®</sup> TEMAER OG	
TEMAREDIGERING	149
Bruke temaer	151
Temaseksjonen i albumet	153

Lage temaklipp	
Jobbe med temaklippen på Tidslinjen	
Temaets anatomi	
Åpne Temaredigering-verktøvet	
Bruk av Temaredigering-verktøvet	
0 0 /	
	167
John med affaktlisten	169
Findra affaktnaramatara	108
Voufromino	1/1
Druk au kaufroming	
Eorhåndeuisning og rendring	170
Fornandsvisning og rendring	178
Videoeffektbibliotek	179
	101
Standardeffekter	
Automatisk fargekorreksjon	
Dream glow	
Noise reduction (støyreduksjon)	
Rotere	
Speed	
Ultimate-effekter	
Blur (sløring)	
Emboss (preg, relieff)	
Old film (gammel film)	
Soften (mykne)	
Stained glass (farget glass)	
Luma key	
2D Editor	
Earthquake	
Lens flare	
Magnify (forstørre)	
Bevegelsessløring	190
Water drop (vanndråpe)	
Water wave (vannbølge)	
Black and white	
Color correction (fargekorreksjon)	191
Fargekart	191
Invert (invertere)	
Belysning	

Posterize	
RGB color balance (fargebalanse)	
Sepia (jordbrun)	
White balance (hvitbalanse)	

# 

Introduksjon av <i>overlay</i> -sporet	
A/B-redigering	
Picture-in-picture-verktøyet	
Chroma key-verktøyet	
Velge farger	

KAPITTEL 9: OVERGANGER	
Overgangstyper og nytten av disse	
Forhåndsvisning av overganger i filmen din	
Audio-overganger	
Ripple-overganger-kommandoen	
Trimming av overganger	
Trimming med Klippegenskaper-verktøyet	

# 

Redigere stillbilder	
Redigere bildeklippegenskaper	
Frame Grabber	
Frame grabber-verktøvet	

KAPITTEL 11: DISKMENYER	
Diskproduksjon i Studio	
Bruke menyer fra Albumet	
DVD-Player-kontroll	
Redigere menyer på Tidslinjen	
Redigering med Klippegenskaper-verktøyet	
Diskmeny-verktøyet	

KAPITTEL 12: KLASSISK TITTELEDITOR	253
Laste Klassisk Titteleditor	

Klassisk tittelditors kontroller	
Title-type-knappene	
Objektverktøykasse	
Redigeringsmodus – knapper	
Objektlayout – knapper	
Utklippstavle og sletting – knapper	
Tekststil – kontroller	
Klassisk Titteleditors Album	
Utseendebrowseren	
Bakgrunnsseksjonen	
Bildeseksjonen	
Knappeseksjonen	

# KAPITTEL 13: VERKTØY FOR BEVEGELSESTITLER

Laste (og forlate) tittelverktøvet	
Filoperasjoner	
1 5	

Albumet for Animasjonstitler	
Videoseksjonen	
Bildeseksjonen	
Objektseksjonen	
Stilseksjonen	
Animasjonsseksjonen	

Lage og endre animasjonstitler	
Bakgrunnspanelet	
Endrevinduet	
Arbeide med tekst	
Arbeide med laglisten	
Arbeide med laggrupper	

# 

Tidslinjens audiospor	
CD audio-verktøyet	
Bakgrunnsmusikk-verktøyet	
Voice-over-verktøyet	
Trimming av audioklipp	
Trimming med Klippegenskaper-verktøyet	

Anatomien til et audioklipp	
Justering av lydstyrke på Tidslinjen	
Overganger i audiosporene	
Volum- og balanse-verktøyet	
CHAPTER 15: AUDIO FEFECTS	341
Noise reduction (støvreduksion)	
······································	
Ultimate effekter	
ChannelTool (kanalverktøy)	
Chorus (koreffekt)	
DeEsser	
Equalizer	
Grungelizer	
Leveler (utjevne volum)	
Reverb (romklang)	
Stereo Echo	
Stereo Spread	
KAPITTEL 16: LAGE FILMEN DIN	349
Utmating til diskmadia	352
Ounating in uiskincula	
Utmating til fil	
Utmating til fil	
Utmating til fil	
Utmating til tape Konfigurere kameraet eller videospilleren	
Utmating til fil     Utmating til tape     Konfigurere kameraet eller videospilleren     Mate ut filmen din til videotape	
Utmating til fil     Utmating til tape     Konfigurere kameraet eller videospilleren     Mate ut filmen din til videotape	
Utmating til fil     Utmating til tape     Konfigurere kameraet eller videospilleren     Mate ut filmen din til videotape     Utdata til nettet	
Utmating til fil     Utmating til tape     Konfigurere kameraet eller videospilleren     Mate ut filmen din til videotape     Utdata til nettet	
Utmating til fil     Utmating til tape     Konfigurere kameraet eller videospilleren     Mate ut filmen din til videotape     Utdata til nettet     APPENDIKS A: OPPSETTSINNSTILLINGER	
Utmating til fil     Utmating til tape     Konfigurere kameraet eller videospilleren     Mate ut filmen din til videotape     Utdata til nettet     APPENDIKS A: OPPSETTSINNSTILLINGER     Prosjektinnstillinger	
Utmating til fil     Utmating til tape	
Utmating til fil.     Utmating til tape	
Utmating til fil.     Utmating til tape	
Utmating til tape	
Utmating til tape	<b>357</b> <b>365</b> <b>365</b> <b>366</b> <b>367</b> <b>368</b> <b>368</b> <b>371</b> <b>372</b> <b>375</b> <b>375</b> <b>381</b> <b>386</b> (ger) 390 - <b>304</b>

Make tape settings (Lage tape – innstillinger)	395
APPENDIKS B: TIPS OG TRIKS	399
Maskinvare	399
Instillinger for grafikkort	401
Studio og dataanimasjon	402
APPENDIKS C: PROBLEMLØSNING	403
Teknisk hjelp på nett	404
De vanligste problemer	406
Feil eller kræsj under installering	406
Studio krasjer i Redigeringsmodus	408
Studio henger under rendring	413
Studio henger ved oppstart eller starter ikke	416
"Brenning feilet"-feilmelding dukker opp i Lage Film	419
DVD-er laget i Studio vil ikke spille, eller fremtrer som blanke	420
APPENDIKS D: NYTTIGE HINT	423
Lage Opptaksplan	424
Redigering	425
Tommelfingerregler for Videoredigering	428
Lydsporproduksjon	430
Tittel	431
APPENDIKS E: ORDLISTE	433
APPENDIKS F: HURTIGTASTER	451
INDEKS	455

# Før du starter

Denne manualen dekker alle versjoner av Studio, inkludert Studio Plus. Forskjeller mellom versjonene bemerkes der det er aktuelt. For det meste vil ordet "Studio" benyttes som felles referanse til alle versjoner.

Denne manualen dekker alle versjoner av Studio, inkludert Studio Ultimate og Studio Ultimate Collection. Forskjeller mellom versjonene bemerkes der det er aktuelt. For det meste vil ordet "Studio" benyttes som felles referanse til alle versjoner. På samme måte vil "Studio Ultimate" også referere til Studio Ultimate Collection med mindre annet er påpekt.

Dersom du ikke har brukt Studio tidligere, anbefaler vi at du har manualen lett tilgjengelig for henvisninger, selv om du ikke leser igjennom hele.

For å sørge for at du får en god start med studio, vennligst gå igjennom de tre emnene nedenfor før du fortsetter til *Kapittel 1: Å bruke Studio*.

Sterkt anbefalt til nye brukere er også Studiolæringsprogrammet. For å starte læringsprogrammet, klikk på lenken på "splash"-skjermen når du starter Studio, eller bruk menykommandoen  $Hjelp \geq Guidet$ tur i selve programmet.

# Krav til utstyr

I tillegg til Studio-programvaren krever et effektivt redigeringssystem Studio bestemte nivåer av maskinvarevtelse som du ser i denne seksionen. Husk også at selv om spesifikasjoner er viktig, så sier de ikke tilfredsstillende hele sannheten: vtelse av maskinvareenhetene kan også avhenge av produsentens driverprogramvare. Ved å undersøke produsentens du få hiemmeside. kan driveroppdateringer og hjelpeinformasjon som ofte kan være til stor hjelp når man løser problemer med grafikkort, lydkort eller andre enheter.

**Merk:** Noen av elementene som nevnes her krever gratis eller betalt "aktivering" via internett, avhengig av din utgave av Studio.

#### Datamaskin

- Intel Pentium eller AMD Athlon 1.8 GHz eller høyere (2.4 GHz eller høyere anbefales). Intel Core<sup>TM</sup> 2 eller i7 2.4 GHz kreves for AVCHDredigering (2.66 GHz for AVCHD 1920)
- 1 GB systemminne anbefales, 2 GB kreves for AVCHD-redigering
- Windows® 7, Windows Vista® med SP2, eller Windows XP med SP3
- DirectX 9 eller 10 kompatible grafikkort med 64 MB (128 MB eller høyere anbefales); 256 MB for HD og AVCHD-redigering
- DirectX 9 eller høyere kompatibelt lydkort
- 3.2 GB diskplass (ekstra for plug-ins)

• DVD-ROM-spiller til installasjon av programvare.

#### Følgende elementer er valgfrie:

- CD-R(W) brenner for å lage VideoCDer (VCDer) eller Super VideoCDer (SVCDer).
- DVD-/+R(W) brenner for å lage DVD, HD DVD og AVCHD disker.
- Blu-ray brenner for å lage Blu-ray disker (Studio Ultimate).
- Lydkort med surround-lyd utgang for forhåndslytting av surround-lyd mixer.

#### Harddisken

Harddisken din må være i stand til å opprettholde en lese- og skrivehastighet på 4 MB/sek. De fleste diskene oppfyller dette kravet. Den første gangen du digitaliserer vil Studio teste harddisken din for å forsikre seg om at den er rask nok. Video i DVformatet tar 3.6 MB plass på harddisken per sekund, så bare fire og et halvt minutt med DV-video tar en hel gigabyte med plass på harddisken.

**Tips:** Vi anbefaler å bruke en separat harddisk ved digitalisering fra en videokassett for å unngå konkurranse mellom Studio og annen programvare, inkludert Windows, for bruk av drevet under digitalisering.

#### Videodigitaliseringsmaskinvare

Studio kan digitalisere fra en rekke forskjellige digitale og analoge kilder. Vennligst les "Import fra panel" på side 26.

#### Video-output-maskinvare

Studio kan rette video-output (utmating) til:

- Ethvert HDV-, DV- eller Digital8-videokamera eller videospiller. Dette krever en OHCI-kompatibel IEEE-1394-port (FireWire) (som skaffet til veie av Pinnacle Studio DV). Videokameraet må være stilt inn på å ta opp fra DV-input.
- Ethvert analogt (8mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C eller SVHS-C) videokamera eller VCR. Dette krever Pinnacle Pinnacle Studio USB-700, PCI-500, PCI-700 eller en annen enhet fra Pinnacle med analoge outputs. Output (utmating) til analoge videokamera eller videospillere er også mulig med en Pinnacle Studio DV- eller annen OHCI-kompatibel 1394-port dersom ditt DV- eller Digital8-videokamera eller videospiller kan sende et DV-signal igjennom til sine analoge utganger (se manualen til videokameraet ditt og *Kapittel 16: Lage filmen din*, for mer informasjon).

# Forkortelser og begreper

Denne manualen bruker følgende begreper for å behjelpe organiseringen av materialet.

## Terminologi

**AVCHD:** Et videoformat som blir brukt av enkelte høyoppløselige videokameraer, og for å lage DVDdisker som kan leses på Blu-rayspillere. Vellykket redigering av AVCHD-filer krever mer datamaskinkraft enn andre formater som støttes av Studio.

**DV:** Termen "DV" refererer til DV- og Digital8videokameraer, videospillere og kassetter. **HDV:** Et format for "høydefinisjonsvideo" som lar video i framestørrelser på 1280x720 eller 1440x1080 spilles inn i MPEG-2-format på DV-media.

**1394:** Termen "1394" refererer til OHCI-kompatibel IEEE-1394-, FireWire-, DV- eller iLink-grensesnitt, porter og kabler.

**Analog:** termen "analog" refererer til 8mm-, Hi8-, VHS-, SVHS-, VHS-C- eller SVHS-C-videokameraer, videospillere og kassetter, og til Composite/RCA- og S-Video-kabler og munnstykker.

## Knapper, menyer, dialogbokser og vinduer

Navn på knapper, menyer og relaterte elementer skrives i *kursiv* for å skille dem fra den omgivende teksten, mens vindus- og dialognavn skrives med stor forbokstav. For eksempel:

Klikk på *Endre meny* knappen for å åpne din meny i Klassisk titteleditor.

## Velge menykommandoer

Høyrepilen ( $\succ$ ) viser stien til hierarkiske menyelementer. For eksempel:

Velg Toolbox ≻ Generate Background music.

## Tastaturbegreper

Tastenavn staves med stor forbokstav og er understreket. Et plusstegn betegner en tastaturkombinasjon. For eksempel:

Trykk <u>Ctrl+A</u> for å velge alle klippene på Tidslinjen.

## Museklikk

Når et museklikk er påkrevd, er standarden ett klikk med venstre museknapp. Andre måter spesifiseres slik:

Høyreklikk og velg Go to Title/Menu Editor.

# Online hjelp

To typer umiddelbar hjelp er alltid tilgjengelige mens du arbeider i Studio:

- **Hjelpefil:** klikk *help*-knappen ? på Studios hovedmenybjelke, **eller** velg menyen *Help* ≻ *Help topics*, **eller** trykk <u>F1</u> for å åpne Studios hjelpefil.
- Verktøytips: for å finne ut hva en knapp eller en annen kontroll i Studio gjør, lar du musen hvile over den. Et "verktøytips" som forklarer funksjonen dukker opp.

# Å bruke Studio

Å lage filmer med Studio er en tretrinns prosess:

**1. Import:** Importer kildevideomateriale – "råmaterialet" ditt – til pc-ens harddisk. Mulige kilder omfatter analog videotape (8mm, VHS osv.), digital videotape (HDV, DV, Digital8), minnekort andre filbaserte media, og live video fra et filmkamera, videokamera eller webcam.

Importeringsmodus gjennomgås i Kapittel 2: Digitalisering og import av media.

**2. Redigere:** Ordne videomaterialet ditt slik du vil ha det ved å endre scenenes rekkefølge og kassere uønsket materiale. Legg til effekter som overganger, titler og grafikk samt supplementær audio, som for eksempel lydeffekter og bakgrunnsmusikk. Lag interaktive menyer til DVD, Blu-ray og VCD, og gi publikumet ditt en skreddersydd, visuell opplevelse.

Redigeringsmodus er arenaen for det meste av ditt arbeid i Studio. Se "Redigeringsmodus" senere i dette kapittelet (side 4) for en gundigere introduksjon.

**Tilgjengelighet:** Laging av Blu-ray-disker er bare støttet i Studio Ultimate og Studio Ultimate Collection.

**3. Lage film (Make Movie):** Når prosjektet ditt er komplett, genererer du en ferdig film med format og lagringsmedium etter ditt valg: tape, VCD, S-VCD, DVD, AVI, MPEG, RealVideo, Windows Media og mer.

Lage film-modus gjennomgås i Kapittel 16: Lage filmen din.

## Velge modus

Velg hvilket av de forskjellige trinnene i filmprosessen du vil jobbe i med de tre *modus*knappen øverst til venstre i Studio-vinduet:



Når du skifter modus, viser Studio-bildet kontrollene du trenger i den nye modusen.

# Undo, Redo, Help, Support og Premium

Knappene Undo, Redo, Help, Support og Premium vil du

alltid finne øverst til høyre i Studiovinduet, uavhengig av hvilken av de tre modusene du arbeider i for øyeblikket.

- *Undo* (angre) lar deg gå tilbake ett skritt av gangen fra enhver endring du har foretatt i prosjektet ditt i denne omgang.
- *Redo* (gjenta) setter endringene tilbake én etter én dersom du bruker *Undo* for mange ganger.
- Help-knappen starter Studios innebygde hjelpsystem.

- *Support*-knappen åpner Studios webside for teknisk support i web-leseren din.
- Med *Premium*-knappen kan du utvide Studio ved å kjøpe og installere premiummateriale. (Se side 12 for detaljer.)

Alle andre kontroller på Studio-skjermen er ment for oppgaver i den aktuelle modusen.

# Innstilling av alternativer

De fleste alternativene i Studio bestemmes ved bruk av to dialogbokser med skilleark.

Den første gir deg kontroll over alternativene som gjelder Digitaliseringsmodus. Den har to skilleark:

```
Pinnacle Studio Ultimate Collection Setup Options

    Project preferences
    Video and audio preferences
```

Den andre dialogboksen tar for seg alternativene i Lage Film-modusen. Den har tre skilleark, ett for hver type filmutmating:



Hvert panel i begge dialogboksene kan nås individuelt med en kommando i *Setup-menyen* (f.eks. *Setup*  $\geq$ *Project preferences*). Så fort en dialogboks er åpnet er imidlertid alle dens paneler tilgjengelige via skillearkene.

For enkelhets skyld referer vi generelt til de forskjellige panelene individuelt, som i "*Project preferencesdialogen*" ("Digitaliseringskildedialogen"). Detaljerte forklaringer av alternativene i begge dialogboksene finner du i *Appendiks A: Oppsettsinnstillinger*.

Tilleggsvalg for import er tilgjengelig i *Moduspanelet* på Importveiviseren. Valgene som er tilgjengelig avhenger av typen media du planlegger å importere, som forklart under "Moduspanelet" på side 34.



# Redigeringsmodus

Ved oppstart åpnes Studio i Redigeringsmodus hver gang, siden det er denne du vil bruke oftest. Skjermbildet for Redigeringsmodus har tre hovedområder.

Albumet lagrer kildematerialet du bruker i filmene dine, inkludert de digitaliserte videoscenene dine.

I Movie Window lager du din egen redigerte film ved å plassere video- og lydklipp, og ved å påføre overganger og effekter.

Player muliggjør avspilling og forhåndsvisning av det elementet som for øyeblikket er markert i Studio. Det kan være materiale fra Albumet – som en videoscene, tittel eller lydeffekt – eller den redigerte filmen din, komplett med overganger, titler, effekter og flere audio-spor. Player omtales nedenfor.

Se *Kapittel 3: Albumet* og *Kapittel 4: Movie Window* for detaljert informasjon om de emnene.



Studio i Endremodus med **O** Album, **O** Player, og **O** Movie Window, vist her i sin Storyboard-visning.

# Player

# Player forhåndsviser den redigerte filmen din, eller det elementet som er markert i Albumet.

Den består av to hovedområder: et *forhåndsvisningsvindu* og *avspillingskontroller*. Forhåndsvisningsvinduet viser videobilder. Avspillingskontrollene lar deg spille av videoen eller gå til en eksakt posisjon i den. Disse kontrollene kommer i to formater: *standard* og *DVD*.

#### Standard modus

Standard avspillingskontroller ligner dem du finner på et videokamera eller en videospiller. De brukes for å se vanlig video.



#### **DVD-modus**

DVD-Player-kontrollene ligner de på en DVD-spiller eller fjernkontroll. Bruk dem for forhåndsvisning av DVD eller andre produksjoner, inkludert interaktive menyer.



# Forhåndsvisningsvindu

Dette er et fokusområde i Studio, fordi du bruker det så ofte, særlig til forhåndsvisning av filmen din. Det kan også vise:

- Alle typer innhold fra Albumet.
- Stillbilder eller titler fra filmen din.
- Endringer av videoeffekter i sanntid mens du justerer effektenes innstillinger.
- Individuelle frames fra video.
- Når du viser enkeltframes, kan du gå en enkelt frame videre i begge retninger med skippeknappene.

# Endre størrelsen på videoforhåndsvisningen

Hvis dimensjonene på skjermen din tillater det, kan du forstørre avspilleren, og således også videoforhåndsvisningen, ved hjelp av glideren for *avspillerstørrelse*. Denne kontrollen dukker opp over avspilleren til venstre for *angre* knappen når reorganisering av skjermen er mulig.



Dra kontrollerbryteren mot høyre for å forstørre avspilleren, eller til venstre for å forminske den. Plasseringen helt til venstre tilsvarer den minste størrelsen, som også er grunninnstillingen.



Resizing the Player optimizes your use of screen "real estate" to obtain a larger video preview.

#### DVD-veksler-knappen

Veksle mellom de to avspillingsmodusene med *DVD-veksler-knappen* nederst til høyre i Player. Denne knappen er tilgjengelig kun når den redigerte filmen din inneholder minst én meny.

# Avspillingskontroller

Player presenterer det ene av to sett med avspillingskontroller etter hvilken avspillingsmodus du velger.

Når du spiller av filmen din som ordinær video, bruker du *standard avspillingskontroller*. Har filmen din menynavigasjon, spiller du den av som en optisk disk med interaktive menyer på skjermen, ved å bruke *DVD-Player-kontrollene*. Begge kontrolltypene gjennomgås nedenfor.

Forhåndsvisning i fullskjerm: Denne knappen, rett ovenfor det øverste, høyre hjørnet av forhåndsvisningsvinduet, skifter til forhåndsvisning i fullskjerm. Den kan brukes i begge avspillingsmoduser. På et system med én monitor avsluttes fullskjermvisning når filmen er ferdig, eller når du dobbeltklikker skjermen eller trykker <u>Esc</u>-knappen. Blant alternativene for *Video preview* (videoforhåndsvisning) på *Video and Audio Preferences*-alternativpanelet (Video- og audioinnstillinger) (side 375) finner du innstillinger for systemer med flere monitorer.

Med alternativene for Video preview på (videoforhåndsvisning) Video audio and *preferences-alternativpanelet* (forhåndsvisning avvideo og audio) kan du rette forhåndsvisningen i fullskjerm til den sekundære monitoren på systemet ditt, hvis du har en slik. I Studio Ultimate kan du samtidig sende forhåndsvisningen til en ekstern enhet, om du vil.

## Standard avspillingskontroller

Disse knappene kontrollerer avspilling i Player.

*Play / Pause: Play-knappen* spiller av filmen fra den nåværende posisjonen. Når avspillingen går i gang blir *Play* til *Pause*. Når avspillingen pauses blir albumscenen eller Movie Window-klippet stående der hvor avspillingen ble stoppet. [Space]-tasten kan også brukes til å starte og stoppe avspillingen.

*Go to beginning (Gå til begynnelsen):* Denne knappen stanser avspillingen og hopper tilbake til den første rammen i materialet du forhåndsviser.

Spol frem, spol tilbake: Ved å bruke disse knappene kan du se filmen i to, fire eller ti ganger normal hastighet, i begge retninger. Bruk

dem til å lete etter en bestemt del av filmen som du ønsker å arbeide med. Klikk på knappene flere ganger for å skifte mellom de forskjellige hastighetene.

*Loop:* Denne knappen gjør at de valgte klippene c i Movie Window spilles av gjentatte ganger. Denne funksjonen er spesielt nyttig under valg og redigering av tilleggseffekter og overganger. Klikk hvilken som helst avspillingsknapp for å stanse loopingen. Loop-knappen lyser opp mens loopingen er aktiv. Loopingen fortsetter selv om du skifter avspillingshastigheter.

Spoleknapper: Disse kontrollene tar normalt filmen din framover og bakover en frame av gangen. For å gå etter sekunder, minutter eller timer i stedet for frames må du velge det tilsvarende feltet i telleren (se under), og så bruke spoleknappen for å endre den.

#### Player-markøren

Bruk Player-markøren til å gå raskt gjennom videoopptakene eller den redigerte filmen i begge retninger. Markørens posisjon svarer til posisjonen til nåværende frame i opptaket (ikke bare den aktuelle scenen) eller i den redigerte filmen (ikke bare det klippet). aktuelle Markøren vil således alltid representere hele lengden på innholdet som vises.

Forhåndsvisningens mulighet til å holde følge med Markøren er avhengig av hastigheten på maskinen din. Hvis du beveger markøren sakte vil bildet holde følge uten problemer. Beveger du den raskere vil bildet hoppe over frames. Akkurat når dette skjer kommer an på det tekniske utstyret du har. Forhåndsvisningens mykhet minker også med økningen av den totale lengden på materialet som skyves.

Når du beveger markøren (scrubber) viser forhåndsvisningsvinduet den aktuelle framen. Hvis du har aktivert *audio scrubbing*-knappen i Movie Window, vil du også høre korte stumper av filmens audio mens du beveger den. Se side 100 for detaljer.

#### Telleren

*Telleren* viser din aktuelle posisjon i timer, minutter, sekunder og frames. Du kan endre feltene i telleren direkte, slik at den velger en nøyaktig frame for visning eller for



avspillingsstart. Bare klikk på tallet du vil endre og legg inn en ny Verdi. For å flytte til et annet felt, klikk en gang til eller bruk piltastene <u>Venstre</u> og <u>Høyre</u>.

Du kan også endre verdiene i et valgt felt ved å bruke skippeknappene ved siden av telleren eller piltastene <u>Opp</u> og <u>Ned</u>.

#### Hovedvolum-slideren

Denne kontrollen bestemmer den totale lydstyrken under avspilling av forhåndsvisningen. Dette er det samme som å stille hovedvolum på lydkortet ditt med volumkontrollen i systemet ditt. Volumnivået i den ferdige filmen Studio lager i Lage film-modus blir ikke påvirket av denne.

Det lille høyttalerikonet til høyre for kontrollen tjener som *master mute* (demp alt) under avspilling.

## **DVD-Player-kontroller**



Disse kontrollene inneholder de fire standardknappene som står beskrevet over (*Play/Pause, Spol frem, Spol tilbake, Gå til begynnelsen*) pluss *DVD-Player-*

kontroll, som beskrives i "DVD-Player-kontroll", på side 242.

# Videre om redigering

Vennligst les følgende for detaljer om spesifikke emner rundt redigering:

- Kapittel 5: Videoklipp
- Kapittel 6: Temaer og temaredigering
- Kapittel 7: Videoeffekter
- Kapittel 8: Tosporsredigering.
- Kapittel 9: Overganger
- Kapittel 10: Stillbilder
- Kapittel 11: Diskmenyer
- Kapittel 12: Klassisk titteleditor
- Kapittel 13: Bevegelsesbenevneren
- Kapittel 14: Lydeffekter og musikk
- Kapittel 15: Audioeffekter

# **Utvide Studio**

For å gi produksjonene dine ekstra gnist, kan du bruke en rekke video- og audiofiltre, animerte overganger, titler, VCD- og DVD-menyer, temaer og lydeffekter.

Studio har et omfattende utvalg av materialgjenstander og spesialeffekter, men er også laget for å vokse sammen med behovene dine. Når du vil ha et bestemt filter, en overgang, meny eller effekt som ikke er med i den grunnleggende pakken, lar en lettfattelig oppgraderingsmekanisme deg finne, kjøpe og installere materialet du trenger uten at du en gang må forlate programmet.

# Nye verktøy, nytt materiale, nye frontlinjer

Du kan kjøpe mer materiale og flere filtere på hvilken som helst av tre måter fra Studio-programmet:

- Med menykommandoen Help > Purchase activation keys (eller premiumsnarveisknappen øverst til høyre på Studioskjermen).
  Dette åpner et eget nettleservindu hvor du får tilgang til en katalogside for alle typer premiuminnhold som interesserer deg.
- Med Albumkommandoene Flere overganger, flere temaer, flere lyder og effekter og flere menyer.

Disse kommandoene finner du i nedtrekkslisten i de respektive seksjonene i Albumet. De lar deg laste ned, prøve ut og kjøpe mer premiuminnhold som ikke fulgte med i programinstallasjonen.

• Ved å klikke på *activate*-knappene du finner i noen deler av Studio.

Activate Effect Pack

Du finner disse knappene når nytt innhold vises i Studio. Når knappen over blir vist i verktøyene *Audio effects* og *Video effects*, kan du aktivere en pakke med audio- eller videofiltre. Du kan møte på lignende knapper i Album, som lar deg kjøpe alt media på en bestemt Albumside som en temapakke.

# Hvordan aktivering fungerer

"Å aktivere" premiummateriale Studio betyr å skaffe seg en lisens som gir deg ubegrenset bruk av materialet på den ene maskinen der Studio er installert. Lisensmekanismen benytter to forskjellige men gjensidig relaterte koder:

- En *aktiveringsnøkkel* for hvert eksemplar av premiuminnhold du kjøper
- Ditt *Passport*, som er et nummer som genereres den første gangen du installerer Studio på maskinen din. Du kan se ditt Passport ved å velge menykommandoen *Help* > My Passport.

Siden ditt Passport er unikt for hver maskin, må du skaffe deg aktiveringsnøkler dersom du installerer Studio på en annen maskin. Disse fås uten avgift, men brukerlisensene dine for både Studio og eventuelt premiuminnhold du har skaffet deg gjelder da kun den nye maskinen.

**Merk:** Selv om ditt Passport gjelder for en bestemt maskin, påvirkes det ikke av ordinære modifikasjoner av maskinvare, så som innsetting eller fjerning av utvidelseskort, stasjoner eller minne.

## Dersom du ikke har Internett-forbindelse...

Du kan kjøpe og bruke aktiveringsnøkler for premiuminnhold selv om du ikke har en Internettforbindelse på maskinen hvor Studio er installert. Når du klikker på en av åpningslinkene i Studio, vises det en dialog med nødvendig informasjon for bestilling av akkurat det materialet du ønsker, inkludert:

- En Internett-adresse (URL) hvor du kan aktivere innholdet
- Numeriske identifikatorer for Studio-programmet og artikkelen du ønsker å aktivere
- Ditt Passport og serienummer

Naviger til den gitte URL-en fra en annen maskin, oppgi informasjonen, og fullfør kjøpet som angitt. Så

mottar du en aktiveringsnøkkel du kan bruke til å aktivere materialet på den opprinnelige maskinen ved å bruke menykommandoen  $Help \ge Enter Activation Keys$ .

# Skjule og vise premiuminnhold

Hvis du foretrekker å ikke se premiummateriale og -<br/>funksjoner som er tilgjengelig i Studio, åpner du<br/>*Project*Projectpreferences-alternativpanelet<br/>(prosjektinnstillinger) og fjerner hakene ved Show<br/>premium content og Show premium features etter<br/>behov. (Se side 372.)

#### Importere innhold fra tidligere Studio-versjoner

Hvis du eier en tidligere versjon av Studio, er det store sjanser for at du allerede har innholdselementer, enten på en "Bonusinnhold"- eller "Premium Pack"-disk, eller på en harddisk som er koplet til systemet ditt. Studios "Overfør innhold"-veiledning hjelper deg igjennom prosessen med å lokalisere alt slikt materiale som er tilgjengelig for deg, og importere det for bruk i den nåværende versjonen av programvaren. Blant elementtypene som håndteres av veiledningen er:

- Titler
- Diskmenyer
- Lydeffekter
- Hollywood FX 3D-overganger
- RTFx videoeffekter

For å starte veiledningen, se i Studiogruppen på din Start  $\triangleright$  Alle programmer-meny, og velg Verktøy  $\triangleright$ Overfør innhold.



Etter hvert som dine Studioprosjekter vokser i størrelse og kompleksitet kan det bli en utfordring å holde styr på forskjellige mediene de inneholder. Fotoer og grafikk, videosnutter og lydfiler som du inkluderer i en spesiell film kan komme fra mange forskjellige steder i systemet ditt. For å unngå å kaste bort diskplass lager ikke Studio egne kopier av filene du bruker. Hvis du flytter eller sletter en mediafil som er en del av prosjektet ditt, vil den ikke være tilgjengelig for forhåndsvisning eller i selve filmen. Når du rydder harddisken din må du derfor være forsiktig så du ikke utilsiktet fjerner media som er nødvendig for prosjektet ditt.

Studios' Arkivering og gjenopprettingsfunksjon løser dette problemet ved at du kan lage et sentralt arkiv som inneholder et prosjekt og alle tilhørende mediafiler (med noen unntak, se nedenfor). Hvis originalfilene som er kopiert over til arkivet blir fjernet, enten ved uhell eller design, er prosjektet likevel intakt. Du kan ganske enkelt gjenopprette prosjektet fra arkivet og alt er OK.

Du kan også bruke denne funksjonen for å ta sikkerhetskopi av prosjektet og tilhørende mediafiler: Kopier arkivet over til et backup-media etter at det er blitt opprettet. Hvis du planlegger å gjenopprette prosjektet på en annen datamaskin hvor Studio er installert, skal du være oppmerksom på at visse ressurser ikke er inkludert i arkivet. Dette kan være effekter, ScoreFitter-sanger, diskmenyer osv., fra innholdspakker som enten kom med din versjon av Studio eller kjøpt separat vil ikke bli arkivert. I stedet må slike ressurser installeres identisk på begge maskiner. Et liknende unntak gjelder også for fonter. Hvis du holder deg til standard fonter eller bruker de som er installert med Studio, så skulle det ikke være noe problem. Hvis ikke må du installere manglende fonter før prosjektet kan vises ordentlig.

# Arkivere et Studioprosjekt

For å begynne arkiveringen av prosjektet ditt, velg *Fil* > *Arkiver prosjekt...* menyvalg. I løpet av få sekunder responderer Studio med en dialogboks som viser hvor mye diskplass arkivet trenger. (Merk: Hvis prosjektet har ulagrede endringer vil du bli spurt om å lagre dem før du fortsetter. Dette fordi arkivering jobber med prosjektet som det er lagret på disk.)



Siden den totale mediestørrelsen på prosjektet ditt kan være ganske stor, bør du sjekke om lagringsenheten du planlegger å lagre arkivet på har nok plass i forhold til hva det krever. Husk at systempartisjonen (vanligvis med stasjonsbokstav C) trenger godt med ledig plass. Hvis lagringsenheten blir for full vil systemet ditt gradvis bli langsommere og kan bli ustabilt. Lagringsenheter og partisjoner uten styresystem kan presses mye nærmere full kapasitet hvis nødvendig.

Husk også at noen medier har en begrensning i filstørrelsen som kan forhindre at videofiler får plass. Lagringsenheter og USB minne med FAT32 filsystem begrenser filstørrelsen til en enkelt fil til 4GB, uansett hvor mye ledig plass det er på lagringsenheten.

Den anslåtte tiden i dialogen kalibreres for et USB flashminne som mål for arkiveringsoperasjonen. Når arkiveringen har startet, justeres den anslåtte tid dynamisk ved å bruke den faktiske skrivehastigheten.

Etter at du er ferdig med informasjonsvinduet kommer en Lagre dialogboks fram hvor du kan velge arkivnavn og sted. Forhåndsinnstilt vil arkivet bli lagret i samme mappe som prosjektet; mappen har samme navn som prosjektet, med etternavnet 'Archive'.



Arkiveringen starter når du trykker *Lagre*. Under arkiveringen vises en framdriftsmåler den anslåtte tiden som gjenstår. Hvis du klikker *Avbryt*-knappen stopper Studio arkiveringsprosessen, og ruller tilbake operasjonen uten noe om og men. Systemet ditt er intakt.

Etter å ha arkivert til forhåndsinnstilt plass, prosjektmappen, finner du et nytt element der: Arkivmappen.



Her ser vi prosjektfilen "One fine day.stx", arbeidsfilmappen "ONE FINE DAY" og arkivmappen "One fine day Archive". For enkelhets skyld inneholder eksempelmappen vår bare ett prosjekt.

På innsiden i arkivmappen finner vi to nye filer sammen med selve arkivfilen ("One fine day Archive.sta"). En "Media" undermappe er også blitt laget. Her er alle dine spredte filer sentralisert.



# Gjenopprette et arkivert prosjekt

Gjenoppretting fra arkivet er på mange måter et speilbilde av arkiveringsprosessen og begynner med *Fil ➤ Gjenopprett prosjekt...* menyen, som starter med en Åpne fil- dialogboks. I arkivmappen dobbeltklikker du på arkivfilen som vi nettopp fant under.



Etter å ha undersøkt arkivet informerer Studio deg hvor mye plass som trengs på målmediet for en vellykket gjenoppretting.



Det siste steg før gjenopprettelsen av arkivet er å velge et prosjektnavn og sted. Anmerkningene om diskplass gjelder også her. Selv om Studio ikke vil starte gjenopprettingen uten at det er nok plass, skal du likevel huske på at å ha bare akkurat nok plass kan skape problemer, særlig på en systemdisk. For å unngå hodebry med systemvedlikehold bør du være sikker på forhånd at gjenopprettingsmediet har nok kapasitet.

Som nevnt i seksjonen om arkivering over, er den anslåtte tiden som er angitt i denne dialogboksen basert på den forventede tiden til et USB flashminne (3 MB/sec). For andre typer enheter kan timingen variere: Å skrive til harddisk skal for eksempel være betraktelig raskere. Uansett så blir den anslåtte tiden hele tiden
oppdatert når gjenopprettelsen starter, og blir raskt mer nøyaktig.

Det forhåndsinnstilte prosjektnavnet omfatter dato og tid når arkivet ble laget. Endre navn og destinasjon, og klikk *Lagre*.



Studio lager et prosjekt med det spesifikke navnet, med alle medier enkelt undermappe. i en En forløpsindikator lar overvåke deg gjenopprettingsprosessen. Som for arkivering, hvis du avbryter denne dialogen vil Studio sette alt tilbake på plass som det var og tilbakestiller til det forrige åpne prosjektet. Men vær forsiktig hvis du velger å overskrive en tidligere gjenopprettet versjon av det samme prosjekt. En avbrytelse da vil fjerne både den nye og den gamle versjonen til det gjenopprettede prosjektet.

# Digitalisere og importere media

Studio lar deg inkorporere mange typer media i videoproduksjonene. Når disse lagres eksternt til datamaskinen, for eksempel på bånd fra videokamera eller et minnekort fra ditt digitalkamera, må de overføres til lokal lagring før de kan tas i bruk.

Denne overføringsprosessen kalles "digitalisering" eller "importering". Det har lenge vært et skille mellom "digitalisering" fra bånd og "importering" fra filbaserte kilder, men dette er mindre markert i dag da det meste av audiovisuelle opptak lagres i digital form gjennom deres levetid. Kun ved opptak fra analoge kilder (som VHS eller Hi8) foregår det fortsatt en "digitalisering" som involverer konvertering til digital form.

Vi vil som regel bruke uttrykkene "importere" og "importering" til å betegne alle metoder som får bilder og lyd inn i dine produksjoner i Studio.

#### **Neste trinn**

Etter at Studio er ferdig med å importere media vil du kunne bruke de importerte filene i produksjonene dine. Se *Kapittel 3: Albumet* for mer informasjon.

# **Studio Importveileder**

Første steg i digitalisering er å åpne Studio Importveilederen ved å klikke på *Import*-knappen øverst til venstre i skjermbildet.





Importveiviseren består av et stort sentralt område omgitt av et antall mindre paneler. En av disse, Import Fra panel øverst til venstre på skjermen, har en sentral rolle. Den gir en liste med enhetstyper som kan tjene som kilde for din

importoperasjon. Ditt valg av inndatakilde bestemmer i tur resten av visningen i Importveiviseren. Fremfor alt, kontrollsettet som er gitt i det sentrale området for forhåndsvisning, søking og velging av materiale avhenger av den valgte importtypen.



Her er Importveilederen konfigurert for å importere materiale fra DVD. For diskkilder viser det sentrale området 'kapitlene' som er tilgjengelig for importering.

Importering kan deles inn i fire trinn:

- 1. Velg importkilden på Importer fra-panelet.
- 2. Bekreft eller juster innstillingene i de andre panelene.
- 3. Velg materiale til importering fra den valgte kilden.
- 4. Start importoperasjonen.

Studio begynner så å overføre den forespurte lyd-, video- eller bildemateriale fra kildeenheten til harddisken til målmappen som er valgt i Importer tilpanelet. Når importoperasjonen er fullført lukkes Importveilderen og kontrollen returneres til Studio, hvor du har tilgang til de importerte filene gjennom Albumet. (Se *Kapittel 3: Albumet.*)



De faktiske valg av materiale som skal importeres finner sted i det sentrale området av Importveileder. Hver importkilde bruker det sentrale området forskjellig.

Avhengig av input-kilden, deler det sentrale området brukerflaten til Importveiviseren med opptil fire hjelpepaneler med standardiserte funksjoner.

# **Import Fra-panelet**

Dette er det øverste venstre panel av Importveilederen, en posisjon som reflekterer dens vitale rolle i oppsetning av importoperasjonen.

Bildene, musikken og videoopptakene du vil importere kan ligge på forskjellige typer enheter og teknologier. De importkilder som støttes inkluderer:

- Alle typer ekstra filbaserte lagringsenheter, inkludert optiske drev, minnekort og USB minnepinner (SE "Import fra filbasert media", side 41). Klikk *Andre enheter* i Import fra panel for å starte.
- DV eller HDV videokameraer som benytter en IEEE-1394 (FireWire) forbindelse (se "Import fra DV eller HDV kamera", side 49). Enheter er listet opp etter navn i Import Fra panel etter deres enhetsnavn (f.eks. "DV Device"). Velg den ønskede.
- Analoge videokameraer og spillere (se "Import fra analoge kilder", side 53). Enhver analog digitalisert maskinvare på systemet ditt er oppført etter navn (f.eks. "Pinnacle Systemer FilmBoks").
- DVD og Blu-ray disker (se "Import fra DVD eller Blu-ray Disk", side 55).

Digitale stillbildekameraer (se "Import fra digitale kameraer", side 56).

Noen kilder i Import fra panel er valgt fra en underliste med aktuelle enheter som vises når du klikker på hovedkilden. I illustrasjonen har *DVD / Blu-Ray* blitt klikket. Brukeren kan nå velge mellom de to



DVD-drevene som er installert på dette bestemte systemet.

# Single-frame import

Studio har to spesielle former for å importere single frames, istedenfor kontinuerlige bilder. Disse former er:

- Stopp bevegelse: Lag en animasjonsfilm ved å importere en ramme av gangen fra en live videokilde (se "Stopp bevegelse", side 56).
- Snapshot: Importer individuelle bilder fra bånd eller fra en live kilde som et webkamera (se "Snapshot", side 59).

# Tilpass analog lyd og video nivåer

Analogt lagringsutstyr kan gi tilleggskontroller for å modifisere parameternivåer på lyd- og videosignaler. En slik mulighet er nyttig for å korrigere eksponeringsproblemer og

lignende i kildematerialet, og når du må kompensere for forskjeller i video fra flere kilder.



For å få adgang til kontrollene, klikk *mer* knappen ved siden av kildenavnet. Denne åpner vinduet for Analoge Input Nivåer.



Vundiet for Analoge Input Nivåer lar deg tilpasse et visst antall video- og lydparametre. Skyvekontrollen for nyanse (fjerde fra venstre) brukes ikke med PAL kilder.

Du kan også alltid tilpasse disse nivåene med passende V*ideo effekter* i Redigeringsmodus, ved å sette dem korrekt for digitalisering kan det spare deg fra å måtte tenke på fargekorreksjoner senere.

Ved å sette dine valgmuligheter for lyd riktig når du digitaliserer kan det hjelpe til med å oppnå gjennomført lydnivå og kvalitet.

Visse digitaliseringsenheter vil tilby færre valgmuligheter enn vist og diskutert her. For eksempel, for maskinvarer som ikke støtter stereo digitaliseringer, vil det ikke forekomme en balansekontroll.

**Video:** Velg den type video du skal digitalisere ved å klikke på passende *kilde* knapp (*Composite* eller *Svideo*). De fem skyvekontroller tillater deg å styre lysstyrke (videoøkning), kontrast (forholdet fra lysest til mørkest), skarphet, nyanse og fargemetning av innkommen video.

- Skyvekontrollen for *Balanse* kan være nyttig til korrigering av uønskede fargeendringer i NTSC materiale; den er ikke tilgjengelig ved digitalisering fra en PAL kilde.
- Skyvekontrollen for *Metning* regulerer "farge metning" mengden av farge i bildet. (Et bilde med ingen metning har bare sorte, hvite og grå toner.)

**Lyd:** Skyvekontrollene på høyre side av panelet lar deg kontrollere inputnivået og stereo balansen av innkommen lyd.

# **Importer Til-panelet**

Etter importering, vil dine media være tilgjengelig som filer på din datamaskin. Import Til panelet i Importveilederen lar deg spesifisere hvor disse filene lagres. Separate mapper er tilgjengelige for video, lyd og bilde elementer, men Import Til-panelet viser bare de som er relevante for gjeldende importkilde, slik det er satt i Import Fra-panelet.

Når antall media filer vokser i systemet ditt, blir det mer og mer viktig å tenke på hvordan man best mulig kan organisere materialet i mapper og undermapper, slik at du i framtiden lettest kan hente fram en ønsket fil. Kontrollene på Import Til-panelet er utformet til å automatisere disse prosessene i den grad du selv velger.

### Arbeide med importerte mapper

Inntil du spesifiserer noe annet, bruker Importveilederen standard dokumentmapper for video, musikk og bilder på din Windows brukerkonto. Illustrasjonen viser et typisk oppsett i Windows Vista. For å endre en importmappe, klikk enten på den lille knappen for mappe eller på gjeldende bane



for mappe. (Se "Velg en importmappe" nedenfor.)

Mappene du velger for hver media type, enten det er standard eller egendefinert, fungerer som *base lokalisering* for dine importerte filer. For å kunne styre din samling av media effektivt, kan du også spesifisere enten et egendefinert undermappenavn eller en metode som automatisk oppretter et navn basert enten på aktuell dato eller på den dato materialet ble importert. Klikk enten på "angi undergruppe" eller *mer*-knappen of for at media typen skal få adgang til undermappe valgene. (Se "sette opp en undermappe" nedenfor.)

For eksempel, hvis du setter din hoved videomappe til "c:\vid", og din undermappe navngiving til "Aktuell måned", vil enhver video du importerer bli overført til en mappe med navn som "c:\vid\2009-10".

**Fyll nivå indikator:** Dette søylediagrammet viser for hver import destinasjon hvor mye plass som er igjen på den enkelte lagringsenhet. Første delen av søylen representerer plassen som allerede er i bruk. Den fargede forlengelsen viser hvor mye plass de valgte media filer som venter på å importeres vil kreve.



# Display for ledig lagringsplass

**Bemerk:** Hvis en destinasjonsenhet når 98 prosent av lagringskapasiteten under import vil operasjonen stanses.

# Velge en importmappe

For å velge en annen basismappe for en gitt media type, klikk på knappen for den korresponderende mappe eller mappenavn i Import Tilpanelet. Dette åpner en boks for mappevalg, hvor du kan



navigere til, og hvis nødvendig opprette den mappe du ønsker å bruke.

Mapper som inneholder undermapper er merket ved at der ses et pluss ikon til venstre for mappeikonet hvis de for øyeblikket er lukket, og et minus ikon hvis de er åpne. Ved å klikke på ikonet reverseres tilstanden til mappen.



Klikk på pluss ikonet for å se inneholdet i en mappe.

For å lage en undermappe under den mappen du har valgt, klikk "Ny mappe" på bunden av filvelgeren, skriv et navn på mappen, og trykk så <u>Enter</u>.

For å gi nytt navn til en mappe, marker den og klikk så enten med venstre museknapp, eller trykk på F2knappen. En in-place redigeringsboks åpner, og tillater deg å skrive over det gamle navnet med et nytt som du velger. Trykk til slutt <u>Enter</u> for å akseptere eller <u>Esc</u> for å avbryte navneendringen.



Gi nytt navn til valgte mappe.

Etter å ha lokalisert og valgt den mappen du vil skal være basismappen, klikk på OK-knappen for å godta valget og returner til Importveileder vinduet.

## Sette opp en undermappe

For å utpeke en undermappe av basismappen som den aktuelle importdestinasjonen for media typen, klikk enten "sette undermappe"-knapp eller *mer* knappen **O**. Disse knappene åpner et dialogvindu som representerer utvidet version Import Til-panelet, en av som inkluderer kontroller som trengs til å sette opp et undermappnavn eller navngivningsmetode for hver media type som støttes av de aktuelle valgte importkildene.

Re	eset 🗴
Subfolder	
today	•
Subfolder	
creation date	•
Subfolder	
custom	<u>v</u>
type in folder nan	ne
	Subfolder today Subfolder creation date Subfolder custom () type in folder nam

Den utvidede Import Til dialog vindu for filbasert media. Siden filer kan være av hvilken som helst media type, er det nødvendig med kontroller for alle tre typer. De fleste andre kilder importerer bare video media, og viser ikke Lyd og Foto kontroller.

Rekken av kontroller for hver media type inkluderer en nedtrekksliste med følgende valg:

- **Ingen undermappe:** Med dette valget vil filer du importerer bli lagret i basismappen.
- Egendefinert: Når du velger denne, vises en inplace redigeringsboks. Skriv inn navnet på undermappen hvor neste import eller importer av media typen skal lagres.
- I dag: Dine importer vil gå til en undermappe med navn lik aktuell dato, i formatet "2009-10-25".
- **Opprettesledato:** Hver importerte fil blir lagret i en undermappe med navn etter datoen den ble opprettet, i samme format som ovenfor. Når mange media kommer inn som en del av en enkeltimportoperasjon, kan det opprettes eller man kan oppdatere mange undermapper samtidig.
- Aktuell måned: Dette er det samme som I dag valget men uten å angi spesifik dag, for eksempel "2009-10".

Etter å ha tatt et valg, klikk 🕲 knappen øverst til høyre av dialog vinduet for å returnere til Importveilederen.

# **Moduspanelet**

Modus panelet i Importveilederen gir mulighet til å tilpasse valgene gitt ved flere importkilder.

## DV / HDV import valg

Valgene for DV og HDV import er i tre grupper av Moduspanelet.

### Forhåndsinnstillinger:

Gruppen for forhåndsinnstillinger tilbyr to standard konfigurasjoner for



video og lyd kompresjon, og en egendefinert innstilling som lar deg fininnstille kompresjonsparametre i Kompresjonsvalg vinduet, som åpner når den øvre *mer* knappen likkes. (Se "Kompresjonsvalg vinduet" på side 36.) De fikserte forhåndsinnstillinger er:

- DV: Denne gir full kvalitets DV digitalisering, ved å bruke ca 200 MB av diskplassen per minutt video.
- MPEG: MPEG kompresjon produserer mindre filer enn hva DV gjør, men krever flere hestekrefter i datamaskinen for å kode og dekode. Dette kan resultere i en langsommere utførelse på gamle datamaskiner.

**Scenesporing:** Når scenesporingsfuknsjonen er aktivert, er opptakene dine delt opp i import i "scener" som kan vises og manipuleres separat i Studio Albumet. Dette gjør oppgaven med å lokalisere ønsket materiale

under redigering mye enklere. Klikk på den nedre *mer* knappen of for å åpne Scenesporing Alternativer vinduet. (Se "Scenesporing Alternativer vinduet" på side 38.)

**Stopp ved båndslutt:** Dette alteranivet forteller Studio at det skal avslutte digitaliseringen hvis et tomt området har oppstått på båndet. Et tomt område – en uten tidskodende striping – indikerer virgin tape. Forutsatt at du har unngått å få noen tomme klipp under filming (ved å overlappe naboliggende opptak), tillater dette alternativet uovervåket digitalisering.

## Import alternativer for analog media

Alternativene for analog import ligner de som akkurat er diskutert for digitale kilder. Se forklaring av vinduene Kompresjonsalternativer og Scenesporing Alternativer nedenfor.



*Stopp ved intet signal* er den analoge ekvivalent av *Stopp ved båndslutt* valget beskrevet over. Når satt opp til det, vil Studio automatisk ende digitalisering når signal fra kildeenheten forstyrres.

# Import alternativer for filbasert media

Moduspanelet har to alternativer som angår importering fra filbasert media.

Slette original: Når dette alternativet er aktivert, slettes



de opprinnelige filene du importerte etter at du har kopiert dem. Dette alternativet er praktisk hvis du bruker Importveilederen til å samle din media og ikke vil ha harddisken full med overflødige kopier.

**Ignorer duplikater:** Dette alternativet hjelper deg å ta hånd om overflødige filer du *allerede* har, ved å fortelle Importveilederen å ikke importere ekstra kopier av filer som kanskje har et annet navn, men som tilsynelatende er identiske.

# Import alternativer for digitalisering av stopp bevegelse

I stopp bevegelse animasjon, blir en serie av individuelle frames digitalisert fra en live videokilde. Avhengig av hva



du vil gjøre med din enkeltbilde sekvens, kan du instruere Importveilederen til å integrere de individuelle frames til en film, eller bare importere hver frame som et bilde, eller begge deler.

# Vindu for kompresjonsalternativer

Alternativene gitt i Moduspanelet for både DV / HDV og analog import inkluderer tilgang til dette vinduet for å finjustere kompresjonspreferanser. Hvis du velger forhåndsinnstillingene for enten DV eller MPEG, kan du bruke dette vinduet til å gå gjennom hvilke innstillinger som faktisk blir brukt. Ved å redigere innstillingene her velges automatisk forhåndsinnstillingen "egendefinert".



Vindu for kompresjonsalternativer for digital og analog videoimport.

Fordi noen alternativer er avhengig av andre, vil ikke alle være synlig på samme tid.

# Video innstillinger

**Kompresjonskodek:** Bruk denne nedtrekkslisten til å velge den kodek du vil bruke.

**Framestørrelse:** Denne linjen viser dimensjonene av den digitaliserte videoen.

**Kvalitet, Data rate:** Noen kodeker presenterer kvalitetsalternativer i form av en kompresjonsprosent (Kvalitet), og andre i form av nødvendige data overføringsrate i KB/sec (*Data rate*).

## Lyd innstillinger

**Kompresjon:** Denne nedtrekkslisten viser kodeken som skal brukes til å komprimere den inkomne lyddata.

**Opptak av lyd:** Tøm denne checkboxen hvis du ikke planlegger å bruke den digitaliserte lyden i produksjonen din.

# Vindu for Scensporing Alternativer

Alternativene gitt i Moduspanelet for både DV / HDV og analog import inkluderer tilgang til vinduet for å konfigurere scenesporing preferanser.



Vinduet for Scenesporing Alternativer for DV eller HDV import. Ved importering fra analoge kilder, er det kun de to siste alternativene som støttes.

Automatisk scenesporing er en viktig funksjon av Studio når man jobber med DV og HDV kilder. Imens videodigitalisering fortsetter, oppdager Studio naturlige pauser og deler det opp i *scener*. Et nytt ikon opprettes i Video Scener seksjonen av Albumet for hver scene som oppdages.

Avhengig av hvilket opptaksutstyr du bruker, gjennomføres scenesporingen automatisk enten i reell tid under opptaket, eller som et eget steg rett etter digitaliseringen er fullført.

De fire alterativer for scenesporing er:

• Automatisk basert på opptakstid og dato: Dette alternativet er kun tilgjengelig når du tar opp fra en DV kilde. Studio overvåker timestamp-data på båndet under digitalisering, og starter en ny scene når det finner en diskontinuerlighet.

- Automatisk basert på videoinnhold: Studio oppdager endringer i videoinnholdet, og oppretter en ny scene hvor der er en stor endring i bildene. Denne funksjonen fungere kanskje ikke om lyssettingen ikke er stabil. Et ekstremt eksempel vil være en video tatt opp på en nattklubb med et strobelys. Det vil da oppstå en scene hver gang strobelyset streifer kamera.
- **Opprett en ny scene hver X sekund:** Studio oppretter ny scene med et intervall du velger. Dette kan være nyttig for å bryte opp klippene som inneholder lange kontinuerlige opptak.

**Ingen automatisk** scenesporing: Velg dette alternativet hvis du ønsker å overvåke hele digitaliseringsprosessen og selv bestemme hvor en ny scene bør oppstå. Trykk [Space] tasten hver gang du vil innsette en ny scene under digitaliseringen.

# Filnavn-panelet

Panelet i Importveilederen er der du spesifiserer navnene som dine importerte media vil bli lagret som.

Hver type inputkilde har et standard filnavn tildelt av Studio. For eksempel, standard filnavn når man importerer



Snapshot er "Snapshot". For å forandre på det, klikk på feltet og skriv inn navnet du ønsker.

Importveilederen overskriver aldri en eksisterende fil ved importering. Hvis en fil med samme navn som målnavnet allerede eksisterer, kommer der i tillegg et tall etter navnet på den inkomne filen. Ved importering fra filbasert media, er også ytterligere filnavn funksjoner tilgjengelige. Ved standard er



navngivningsformelen for en filbasert input gitt symbolsk som "[original].[ext]", og det menes da at det originale filnavn og ekstensjon brukes.

Hvis du vil ha et egendefinert navn, skriv det inn i redigeringsboksen som vanlig; når det gjelder filbasert media,



derimot, har filnavnet to deler: en *stamme*, som du bidrar med, og en *hale*, som genereres av en av tre enkle regler ved import. Standard regelen legger til et unikt sekvenstall til hvert filnavn. Mens du taster inn ditt egendefinert navn, viser redigeringsboksen bare stammen. Men når navnet vises andre ganger, kommer også regelen for hale-delen til syne.

For å velge en ulik regel for hale-delen, klikk *mer* knappen . Dette åpner et dialogvindu med to nedtrekkslister. Den første lar deg velge "original" og "egendefinert" for stammen. Du kan bruke dette hvis du noen gang vil gå tilbake til å importere filer under deres originale navn. Den andre nedtrekkslisten, som kun vises for egendefinerte navn, gir de tilgjengelige regler for å generere hale-delen:

- **Tall:** Dette er den samme regelen som brukes av andre typer media for å unngå navn kollisjoner. Hvis din stamme er "Parade", vil den første kopierte filen bli kalt "Parade" (pluss den originale filekstension), den andre vil bli kalt "Parade\_001", og tallene fortsetter så i rekkefølge.
- **Opprettelsestidspunkt:** Tiden på dagen da filen ble opprettet, i timer, minutter og sekunder, brukes til å

generer filnavn som "Parade\_20-30-00" for en fil som ble opprettet eksakt kl.20:30.

• **Tidspunkt på dagen:** Dette er samme som forrige alternativ, men her brukes tidspunkt da filen ble importert.



Import Filnavn Konfigureringsvinduet.



Hver kilde støttet av Importveilederen har sine egne tilpassede sett av kontroller for å velge materiale. Når du klikker kildenavnet i Import Fra-panelet, konfigurerer det sentral området av veilederen selv de kontroller du behøver.

# Import fra filbasert media

Velg *Andre enheter* i Importer Fra panel i Importveiviseren for å forberede for import fra filbaserte lagringsmedia annet enn lokale harddisker, inkludert optiske drev, minnekort og USB minnepinner. Jobben med å velge filer for import tilhører mappen og media filbrowser i det sentrale området av displayet.



Ved importering fra filbasert media, gir Importveilederen en mappe og filbrowser i det sentrale området. Dette er flanked på venstre side av Import Fra og Import Til-panelene, og på høyre side av Modus og Filnavn-panelene. Start Importer knappen på nederst til høyre setter ting i bevegelse etter at de ønskede media filer har blitt valgt.

En enkelt import operasjon kan ta inn mange typer media filer fra mange kildemapper. Hver valgte fil vil kopieres til den korrekte mappen for sin media type (som spesifisert i Import Til panelet).

#### Mappe og mediafilbrowseren



Den venstre kolonnen i browseren er det en hierarktisk visning av alle mapper på alle fil-lagringsenheter som er tilkoblet din datamaskin. Disse enhetene inkluderer harddisker, optiske drev, minnekort og USB lagringspinner.

Navigasjon i dette "mappe-treet" ligner det man ser i Windows Explorer og andre programmer. Mapper som inneholder andre mapper kan ses ved at de har et pluss tegn til venstre for navnet når der er lukket og et minus tegn når de er åpne. Klikk på tegnet for å åpne opp ("ekspandere") eller legge ned ("kollapse") en mappes liste av undermapper.

Kun én inngang i mappe-treet kan markeres av gangen. Alle media filer i denne mappen vises umiddelbart i i en liste i den større, høyre inndeling av browseren. Du kan se filene på forhånd, og øremerke de du har tenkt å importere ved å merke boksen i øvre høyre hjørne av hvert filikon.



Her er mappen video\nåværende åpen, og viser åtte videofiler. For å velge (eller fravelge) en fil for import, klikk på avkrysningsboksen øverst til høyre i dens ikon. I illustrasjonen har tre filer blitt valgt.

# Forhåndsvisning av mediafiler

**Forhåndsvisning av lyd og video:** Mediafilbrowseren inkluderer innebygd forhåndsvisning av alle



støttede mediatyper. Klikk *play* knappen i midten av video- og lydfil ikonene for å forhåndsvise mediaen representerer. For rask visning, spille videofilene innenfor selve ikonrammen. Klikk hvor som helst på ikonet for å stoppe avspillingen; ellers vil hele filen forhåndsvises.

Fullskjermsforhåndsvisning:Undervideoavspilling,visesenfullskjermsforhåndsvisningknappøverst til venstre på filikonet.Denneknappenfungerer på lignendemåtesomPlayers



fullskjermsforhåndsvisning knappi Redigeringsmodus (se side 8).

Studios

Fullskjermsforhåndsvisning lukker automatisk når videoen er ferdig. For å lukke det manuelt, <u>Esc</u> tasten eller dobbelklikk på displayet under forhåndsvisningen.

For å se digitale foto eller andre bildefiler i fullskjermesoppløsning, dobbelklikk på ikonet.

**Scrub forhåndsvisning:** Lyd og video klipp gir begge en scrubber kontroll rett under filikonet. Klikk og dra *scrubber knotten* for manuelt å se hvilken som helst del av filen.



Musepekeren endrer seg til en to-hodet

horisontal pil når den er riktig posisjonert for scrubbing.

# Velge mediafiler for import

For å velge mediafiler én av gangen for importering, klikk *valgboksen* i øverste høyre hjørnet av filikonet.



Klikk valgboksen for å merke eller fjerne merkingen av filen.

**Mange markeringer:** Browseren tilbyr også en metode for å velge (eller velge vekk) en gruppe markerte filer samtidig. For å markere en individuell fil, klikk på navnet eller på ikonet; den markerte tilstanden indikeres ved en oransje kant. For å markere flere filer klikk på ikonene sammen med enten <u>Shift</u> eller <u>Ctrl</u> tastene, som følger:

- Klikk mens du trykker <u>Ctrl</u> for å legge til eller fjerne markeringen av en fil uten å påvirke de andre i gruppen.
- Klikk mens du trykker <u>Shift</u> for å markere det klikkede ikonet og alle ikoner mellom det og ikonet som *sist* ble klikket.

Du kan også markere en rekke ikoner direkte med musen, ved å dra ut en rektangel som krysser ikonene du vil ha med. Klikk på det første ikonet og beveg deg til det siste ikonet før du slipper museknappen.

Når du har markert noen ikoner du vil importere, klikk valgboksen til hvilken som helst av dem for å velge eller velge vekk hele gruppen på en gang.



En gruppe av fire markerte videofilikoner. Ved å merke eller fjerne markeringen av hvilken som helst av dem vil påvirke hele gruppen.

*Velg alle* og Velg vekk *alle*: Klikk på knappene langs bunnen av mediafilbrowseren for å velge å importere enten alle eller ingen av mediafilene vist i den aktuelle mappen. De påvirker ikke filer som for øyeblikket er markert i andre mapper.



Bruk Velg alle knappen for velge alle mediafiler i den aktuelle mappen.

Hver gang en fil legges til eller fjernes fra listen over dem som skal importeres, oppdaterer mediabrowseren *valgstatus indikatoren* på bunnen av displayet.

## **Tilpasse browseren**

Flere kontroller tillater deg å konfigurere mediafilbrowseren tilpasset dinn display maskinvare og krav.

**Lukk mappe-treet:** For å maksimere plassen for filer man ser på, klikk det venstre-pekende dobbelpil-ikonet på toppen av mappe-tre scroll baren. Dette legger mappe-treet sammen til en vertikal bar ned på venstre side. På toppen av baren finnes den høyre-pekende dobbelpil som vil åpne treet igjen. Navnet på den aktuelle mappen vises også.

Filtrer fillisten: En annen måte å optimere din bruk av filområdet på, er å begrense filene som vises til kun å inkludere en mediatype. Dette



gjøres ved mediafilter nedtrekkslisten på bunnen av browseren. Ved standard, vises alle støttede mediafiltyper i browseren, men du kan begrense visningen til bildefiler, lydfiler eller videofiler ved dine valg her. For å se eksakt hvilke filtyper som er inkludert i markeringen, hold musen over ikonet i et sekund eller to for å se listen.



Ved å holde musen over **Lydfiler** valget får du opp en liste av filtyper som støtter lydimport.

**Innstill forhåndsvisning av størrelse:** Et siste verktøy for å administrere skjerm real estate er størrelsen på forhåndsvisningslideren på nederst til høyre på browseren. Beveg slideren til venstre for å redusere, og til høyre for å øke størrelsen av forhåndsvisningsbilder i filbrowseren. Det er tre måter å bevege denne slideren med musen:

• Klikk på slider knotten og dra til høyre eller venstre.

- Klikk ved siden av slider knotten for å skyve den i den ønskede retningen.
- Klikk minus/plus knappene ved endene av slider skalaen for å bevege knottenen enda mer.

**Innstill forhåndsvisning av volum:** For å stille inn avspillingslyd for lyd og videoklipp som skal forhåndsvises, hold musen over området for *lyd/dempet* knappen i nederste bar



av mediafilbrowseren. En *lydstyrkeslider* vil komme opp ved siden av knappen. Dra knotten opp og ned for å kontrollere volumet. Klikk selve *lyd/demp* knappen for å veksle mellom lyd og demping.

## Innstill import fildato and tid

De interne klokker i opptaksenhetene er ofte ukorrekte, og dette resulterer i at mediafilene er feil tidmerket. Importveilederen kan korrigere et slikt problem ved å sette dato og tid på de importerte filene etter dine spesifikasjoner.

## For å korrigere tidspunkt og dato på filene:

Bruk *mer* knappen op på "Valgte Filer" linjene for å åpne et vindu som tilbyr to valg for å regulere tidsmerkingen:

- Korrigere tidssone: Denne slideren endrer fil tidsmerkingen på enhver mediafil du importerer med opp til 12 timer i hver retning. Du kan bruke denne justeringen til å kompensere for tidsforskjellen når du har med video fra dine reiser.
- Still inn dato/tid: Disse feltene lar deg skrive inn en eksakt dato og tid av eget valg. Filtidspunktet til enhver mediafil du importerer vil bli enret til dette.

# Importer fra DV eller HDV kamera

For å forberede import av digital video, slå på din DV eller HDV enhet i spillmodus og velg den i Importer Fra panel i Importveiviseren.

Du må også sørge for at din målmappe,

kompresjonsinnstillinger, og

andre alternativer er satt opp i de andre paneler slik du vil ha dem. (Se "Importveileder paneler", side 25.)

#### Forhåndsvisning av video

Den aktuelle video som spilles på kildeenheten burde nå være synlig i forhåndsvisningsfeltet i det sentrale området av displayet. Langs det høyre kanten av video forhåndsvisningen er en skala som viser lydnivået øyeblikk-for-



IMPORT FROM

in.

0

DV Device Pinnacle Systems Movi

øyeblikk. Over denne skalaen, ved øvre høyre hjørne av forhåndsvisnings frameen, er en liten knapp som endrer til fullskjerms forhåndvisning.



Når en DV eller HDV kilde er valgt, finnes der i det sentrale området av Importveilederen kontroller for forhåndsvisning og import av materiale på bånd.

Nedenfor forhåndsvisningsbildet er en rekke kontroller for automatisk digitalisering ved å sette mark-in and mark-out punkter. Se "Opptak av video og lyd" på side 51 for mer informasjon.

En annen rekke av kontroller, *transport baren*, fungerer som din navigasjon kontrollpanel for kildeenheten.



Transport baren for DV og HDV import, med (fra venstre) skyvekontroller og tidskode, transport knapper, en shuttle kontroll, og en lydknapp med en pop-out slider for å kontrollere forhåndsvisning av lydstyrke.

Den aktuelle tidskode indikator viser din avspillingsposisjon i forhold til



tidskoden som er tatt opp på bånd under filmingen. De fire feltene representerer henholdsvis timer, minutter, sekunder og frames. Til venstre for indikatoren er et par pilknapper; bruk disse til å skyve posisjon en frame tilbake eller en frame fram av gangen.

Fra venstre til høyre, består transport-knappene av play/pause,

*stop, spole tilbake* og spole framover. Disse knappene overfører kommander til ditt kamera. Å bruke dem er det samme som å bruke kameraets onboard kontroller, men kan være mer praktisk.

Dra den oransje nålen på skyvekontrollen til venstre eller

høyre for å endre opptaksposisjonen henholdsvis bakover eller forover. Hastigheten øker når du drar nålen lenger vekk fra midten. Når du slipper nålen, går den tilbake til midtposisjonen og pauser avspillingen.

**Innstill forhåndsvisning av volum:** For å stille inn avspillingsvolumet for forhåndvisning, hold musepekeren i området over *lyd/dempet* knappen i nedre bar av mediafilbrowseren. En

nd ---:---

*volum slider* vil komme til syne ved siden av knappen. Dra knotten opp og ned for å kontrollere volumet. Klikk selve *lyd/dempet* knappen for å veksle mellom lyd og demping.

**Mark-In/Out:** Mark In og Mark Out indiker det planlagte startpunkt og endepunkt av videoopptaket. Se side 51 for mer informasjon.

**Bemerk:** DV og HDV kilder passer også for snapshots; se side 59 for detaljer.

# Opptak av video og audio

Importveilederen støtter to tilnærminger til å velge et utvalg av video som skal importeres.

I den manuelle tilnærmingen, kikker du på forhåndsavspillingen og trykk *Start Innspilling* ved start av den ønskede klipp. Når du når slutten av segmentet, trykk *Stopp Innspilling*. Hvis du har kontinuerlig tidskode på kilde klippet, og har satt *Stopp ved båndslutt* til "Ja" i Moduspanelet, kan du gå vekk og la Importveilederen stå avslått når input er utslitt.

Den automatiske metode for opptak er bra for å sette opp sluttpunkt for dine opptakpunkt ("mark-in" og "mark-out") med presisjon for enkeltbildeautomatikk, og for ubevoktet importering som burde stoppe før enden av det innspillede materiale.

Noen ganger vil du kanskje sette opp mark-in tiden og la mark-out stå tom. Når du klikker *Start Innspillling* vil importveilederen lokalisere ditt starttidspunkt og starter så opptak inntil du sier den skal stoppe (eller til båndslutt).

Du kan også sette opp et mark-out tidspunkt og la mark-in tidspunktet stå tomt. Når du klikker *Start Innspilling* vil importeringen starte med det samme, og ende automatisk ved mark-out punktet. Angi en lengde og angi et mark-out tidspunkt er det samme. Den du spesifiserer, beregnes og vises automatisk av Importveilederen.

**Bemerk:** Før du starter importoparsjonen, sjekk at innstillingene på Import Til panelet og andre paneler (se side 25) har blitt konfigurert riktig.

### Å spille inn manuelt med *Start Innspilling* and *Stopp Innspilling* knappene:

 Sørg for at mark-in and mark-out punktene ikke er innstilt. Hvis nødvendig, bruk knappen assosiert med feltet for å tømme det med et klikk.

- 2. Start avspilling av kildebåndet manuelt før det ønskede startpunkt på opptaket.
- 3. Klikk *Start Innspilling* knappen når startpunktet er nådd.

Teksten på knappen endres til Stopp Innspilling.

- 4. Klikk knappen igjen på slutten av segmentet. Det innspilte materiale er lagret i Albumet.
- 5. Stopp opptaket manuelt (med mindre automatisk utkobling er aktiv som bemerket ovenfor).

# Å innspille automatisk ved å angi *mark-in* og *mark-out* punkt:

1. Bruk tidskontrollene for å angi mark-in og mark out verdiene – start- og sluttpunkt av det ønskede opptaket.

For å angi mark-in punktet, skriv enten en verdi direkte i

8 00:00:00.00 Start

startfeltet, eller naviger til det ønskede punkt og klikk *Start* knappen. En lignende innstilling kan brukes for å angi mark-out punktet.

- 2. Klikk *Start Innspilling*. Studio posisjonerer kildeenheten til mark-in punktet og begynner automatisk og spille inn.
- 3. Når mark-out punktet er nådd, er importeringen ferdig og kildeenheten er stoppet.
- 4. Det innspilte materialet er lagret i Albumet.

# Import fra analoge kilder

For å innspille analog video (f.eks. VHS eller Hi8) trenger du en converter som du kan koble til

datamaskinen din og som har de passende video og lyd koblinger. Dette er også tilfellet ved innspillingen fra analoge lydkilder, som en platespiller.

Støttede enheter inkluderer for øyeblikket Pinnacle og Dazzle produkter som USB 500/510, USB 700/710 og DVC 100, og webkameraer basert på DirectShow teknologi.

For å begynne å importere fra en analog kilde, slå på enheten og velg den etter navn i Importer fra panel i Importveiviseren. Velg også den anvendte inndataen (f.eks. "Video Composite" eller "Video SVideo"). Hvis du ønsker å finjustere det



innkommende analoge signalet før digitalisering, klikk på *merknappen* , som gir tilgang til Nivåvinduet for Analog Inndata. (Se side 27 for mer informasjon.)

Før du starter innspillingen, sørg for at din målmappe, kompresjon forhåndsinnstillinger, og andre alterantiver er satt opp i de andre panelene slik du vil ha dem. (Se "Importveileder paneler", side 25.)

# Å innspille fra en analog kilde:

- 1. Verifiser at det korrekte input er tilkoblet (f.eks. "Video S-Video").
- 2. Start avspillingsenheten like før det punktet hvor du vil at avspillingen skal begynne.

Video og lyd forhåndsvisning burde nå være aktiv. (Hvis ikke, sjekk kablene og konverter installasjonen.) 3. Klikk *Start Innspilling* knappen for å starte opptaket.

Knappen caption endrer til Stopp Innspilling.

- 4. På slutten av segmentet, klikk knappen igjen. Det innspilte materialet er lagret i Albumet.
- 5. Stopp kildeenheten.

# Import fra DVD eller Blu-ray Disk

Importveilederen kan importere video og lyddata fra DVDer og BDer (Blu-ray disker). For å begynne, sett inn kildedisken i drevet og velg den i Importer Fra panel i Importveiviseren. Hvis du har mer enn ett optisk drev, velg den korrekte enheten blant de som er listet opp.



Bemerk: Kopibeskyttet media kan ikke importeres.

Før du starter innspillingen, sørg for at din målmappe og filnavn er satt opp i andre paneler slik du vil ha dem. (Se "Importveileder paneler", side 25.)

Fordi store filer kan involveres ved import fra optiske disker, er det viktig å velge riktig importkatalog. Pass spesielt på at det angitte lagringsstedet har nok tilgjengelig plass. (se side 29).

## Forhåndsvisning av diskfiler

Media på optiske disker er tilgjengelige gjennom datamaskinens filsystem. Av denne grunn er kontroller

for forhåndsvisning i det sentrale området, metoder for å velge filer, og prosedyren for å importere, de samme som for vanlig filbasert media (unntatt at den unødvendige mappevisningen starter i lukket posisjon). Venligst se side 41 for ytterligere informasjon.

## Import fra digitale kameraer

På samme måte som optiske diskdrev, blir media på digitale kameraer nådd gjennom datamaskinens filsystem. Kameraet kan vises i kildelisten som et flyttbart diskdrev. Forhåndsvisning, velging og importering er det



samme som for vanlig filbasert media (med unntak av at mappevisningen starter i lukket posisjon). Venligst se side 41 for ytterligere informasjon.

# Stopp bevegelse

Stopp bevegelse funksjonen i Importveilederen tillater deg å lage animerte filmer ved å sy sammen individuelle rammer tatt fra en live videokilde, som et analogt videokamera eller webkamera. Resultatet av din Stopp bevegelse importering vil være enten en film på 8 eller 12 frames per sekund, samlingen av stillbilder du tok, eller begge, avhengig av dine Moduspanel innstillinger.
For å forberede Stopp av import av animasjon, sikre at kildeenheten er påslått, så velger du den etter navn under Stopp animasjonsheadingen i Importer Fra panel i Importveilederen. (Se side 27 for mer informasjon.)



Før du starter digitaliseringen, sørg for at din målmappe, alterantiver og filnavn er satt opp i andre paneler slik du vil ha dem. (Se "Importveileder paneler", side 25.)

Hvis ditt kildeutstyr fungerer som det skal, burde du ha en direktesendt forhåndsvisning i det sentrale området av Importveileder vinduet. For en fullskjerm forhåndsvisning,



klikk knappen øverst til høyre av den innfelte forhåndsvisningen. For å avslutte fullskjermsmodusen, trykk <u>Esc</u> eller klikk *lukk* knappen øverst til høyre på skjermen.

Når du er klar til å digitalisere et bilde, klikk *Digitaliser Frame* knappen. Et miniatyrbilde av den



aktuelle frame legges til Bildeskuffen nederst i vinduet. (Se "Bruk Bildeskuffen" på side 61 for mer informasjon.)

Siden dette er en Stopp bevegelse sekvens, etter hvert bilde er tatt vil du generelt lage små endringer til scenen du filmer for å lage en illusjon av bevegelse fra frame til frame.

For å gjøre din oppgave med visualisering lettere, inkluderer Stopp bevegelse forhåndsvisningen en "onion skin" effekt, hvor suksessive frames vises samtidig i gjennomskinnelige lag, slik at forskjellene tydelig kan ses. Denne funksjonen kan konfigureres på kontrollbaren.

Antall bilder tatt så langt og varigheten av filmen (basert på antall bilder, avrundet) vises til høyre under kontrollbaren.

#### Stopp bevegels kontrollbaren

Denne baren tilbyr transport og andre funksjoner for Stopp bevegelse import.

Live File 🗘 00:00:06.01 🛛 🝽 🕈 🕨 🕨 🖉 🕥

Fra venstre til høyre:

- Live og File indikatorer: Disse lar deg veksle mellom å forhåndsvise live video tilførsel og forhåndsvise de digitaliserede frames i Bildeskuffen. Du kan vurdere – og hvis nødvendig erstatte – bestemte frames uten å måtte gjøre om annet arbeid.
- **Counter:** Denne readout viser din nåværende posisjon i animasjonen i timer, minutter, sekunder og frames. Counter-værdien avhenger av antall frames du har tatt og av animasjonshastigheten i frames per sekund. Opp og ned pilknappene til venstre for the counter gir enkelt stepping ved forhåndsvisning av animasjonen din.
- Navigasjonsknapper: Disse knappene er for forhåndsvisning av animasjonen din. En *loop* knapp lar deg cycle animasjonen kontinuerlig for enkel sjekk.
- Frame rate: Denne raten, i frames per sekund, bestemmer hvor mange frames du må lage for at det skal utgjøre et sekund i filmtid. Denne raten influerer den tilsynelatende hastighet av animasjonen.

• Onion skin innstillinger: Klikk *mer* knappen 
for å åpne et lite vindu hvor onion skin funksjonen kan konfigureres. Den første slider viser forskjellen i gjennomtrengelighet mellom suksessive frames, mens den andre kontrollerer antall frames, i tillegg til den gjeldende, som vil ta del i effekten. Eksperimenter med begge innstillinger inntil du finner de nivå som fungerer best i din film.



#### Importer animasjonen

Når du har lagt til alle frames du vil ha til animasjonen, klikk *Start Importer* knappen. Importveilederen legger til din animerte film, og/eller de individuelle frames du har digitalisert, til de passende seksjoner av Studio Albumet.

## Snapshot

Blinkskuddfunksjonen i Importveilederen brukes for å ta opp individuelle rammer (stillbilder) fra kameraer eller spillere til koblet systemet. For å forberede, sikre at kildeenheten er påslått, så velger du den etter under Blinkskuddnavn



headingen i Importer Fra panel i Importveilederen. (Se side 27 for mer informasjon.)

Før du starter innspillingen, sørg for at målmappen og filnavnet er satt opp i andre paneler slik du vil ha dem. (Se "Importveileder paneler", side 25.)

Start nå ditt kamera, eller spill ditt bånd, og start overvåk det innfelte forhåndsvisningsdisplay i det sentrale området av Importveileder vinduet.

For en fullskjerm forhåndsvisning, klikk knappen øverst til høyre av den innfelte forhåndsvisning. For å avslutte fullskjermsmoduset, trykk <u>Esc</u> eller klikk *lukk* knappen øverst til høyre på skjermen.

Når du vil digitalisere et bilde mens det holder på, klikk Digitaliser Frame knappen. Et





miniatyrbilde av den grabbede frame legges til Bildeskuffen nederst i vinduet.



Digitalisere snapshots i Importveilederen. Under forhåndsvisning av live eller tapet video i det sentrale området av vinduet, bruk **Digitaliser Frame** knappen for å ta stillbilder. Grabbede frames akkumulerer i Bildeskuffen nederst i vinduet inntil du klikker **Start Import** knappen for å overføre dem til Studio Albumet.

Digitaliser så mange ekstra frames som kreves. Importveilederen legger til hver eneste etter hverandre til den voksende samlingen i Bildeskuffen. I løpet av digitaliseringen, kan du endre bånd, re-aim ditt kamera, og så videre som det passer deg. Kildevideoen trenger ikke å las være i fred så lenge det er signal idet du faktisk trykker *Digitaliser Frame* knappen.

#### Bruke Bildeskuffen

For on-the-spot visning av en frame du allerede har tatt, klikk miniatyrbildet av en hvilken som helst, men det siste bildet i Bildeskuffen. Dette veksler forhåndsvisning displayet fra videokilde til digitalisert fil, og aktiverer *Fil* indikatoren. Du kan også aktivere indikatoren ved å klikke på den direkte.



Klikk **Fil** indikatoren eller et annet miniatyrbilde i Bildeskuffen for å se bilder som allerede er tatt. Her har miniatyrbild 3 blitt klikket, og musen befinner seg over søppelkasseikonet for å slette det. Den kraftige linjen til høyre for det vakgte miniatyrbildet indikerer hvor miniatyrbildet av neste grabbede frame ville blitt innsatt.

For å slette en digitalisert frame, velg den i Bildeskuffen, klikk deretter på søppelbøtteikonet som kommer til syne i øverste høyre hjørnet av miniatyrbildet.

For å veksle tilbake til forhånsdvisning av video etter å ha sett på filene i Bildeskuffen, klikk *Live* indikatoren under forhåndsvisningsdisplayet.

#### **Importere frames**

Når du har tatt alle frames du vil ha fra videokilden, klikk *Start Import* knappen. Importveilederen legger til de utvalgte bildene til stillbildeseksjonen av Studio Albumet.

## **KAPITTEL 3:**

# Albumet



Videoseksjonen i Album er i Scenemodus. Ikonene vist her representerer scenene i en bestemt videofil. Kontroller er gitt (på toppen) for tilgang til andre videofiler hvor som helst på ditt system. Klikk på arkfanene på venstre side av Album for å få tilgang til materialer i de andre seksjonene.

Med dagens eksplosjon i digitale mediateknologier er det lettere nå enn noen gang før å få høykvalitets mediaelementer og innlemme dem i dine produkter.

Mange mediatyper og ressurser kan tjene som innhold i Studiofilmer i tillegg til bare video. For å starte med visuelle elementer, kan du inkludere digitale bilder og kunst, flotte titler og animerte overganger. Som for lyd kan du krydre, eller til og med erstatte, videokildens eget lydbilde med musikk, lydeffekter og kommentatorstemmer. Så er det de spesielle elementene. Til en DVD-disk vil du kanskje inkludere attraktive navigasjonsmenyer, mens for polerte og kjappe produksjoner kan du gå til Studios Montage<sup>®</sup> temamaler, som lar deg rekombinere andre ressurser til dynamiske og creative videolayouts.

Din Studio programvareinstallasjon inkluderer allerede en stor samling med profesjonelt lagede ressurser, og et stort antall bonuspakker er også tilgjengelig. Videre rundt er det praktisk talt ubegrensede muligheter for å bruke alle typer tilleggsmedia, enten dine egne produkter eller fra andre kilder.

#### Administrere dine media

Å holde styr på denne overfloden av rikdom kan lett bli en utfordrende oppgave i seg selv, men Studio tilbyr to nøkkelverktøy for administrering som lar deg lett navigere og få tilgang til dine mediainnhold.

Album tilbyr intelligent søking i hele din mediasamling. Det lar deg raskt lokalisere og forhåndsvise alle ønskede elementer, for så å introdusere dem i din produksjon ved ganske enkelt å dra ikonet inn i Movie Window. Alle dine prosjekter deler og tar bruk av Album, som er et permanent tillegg i Studios Editmodus.

*Prosjektkasse* er en spesiell versjon av Album som er tenkt til å behandle ressursene som trengs for det aktuelle prosjektet. Mediaelementer du legger til din film, blir inkludert i kassen automatisk, men du kan også legge til elementer direkte slik at de er lett tilgjengelig senere. Kassen lar deg samle og arkivere alt materiell du trenger for en produksjon, og holde dem innen rekkevidde gjennom hele redigeringsprosessen, klart til bruk når prosjektet ditt er lastet. I dette kapittelet dekker vi først Album grundig, men det meste av konseptet og operasjonene beskrevet er likt som i Kassen, som er beskrevet fra side 93.

#### Tilgang til Album media

Kildematerialet du trenger for å lage en film oppbevares i de forskjellige seksjonene i Albumet, som hver kan nås med sitt eget skilleark, som følger:

Video: Denne seksjonen inneholder videolengder du har tatt opp eller på andre måter skaffet deg. De støttede videofilformatene er: avi, mpg, mpeg, mod, mp2, mp4, m2ts, mt2, m2t, tod, m1v, m2v, mpv, 3gp, wmv, mov og skm. Du kan nå og forhåndsvise filer direkte, eller du kan åpne en enkelt fil for å få tilgang til scenene i den, som er representert med miniatyrikoner. For å bruke noen av scenene i din feil drar du ikonene deres inn Movie Window. Se "Videoseksjonen", side 69.

**Overganger:** Denne Albumseksjonen inneholder toninger, oppløsninger, glidninger og andre overgangstyper, inkludert de bearbeidede Hollywood FX overgangene. For å bruke en overgang, posisjonerer du det ved siden av eller mellom videoklipp og grafikk i Movie Window. Se "Overganger-seksjonen", side 85.

**Montage<sup>®</sup> Temaer:** Et tema i Studio er et sett med tilpassede maler. Du kan bruke malene til å lage effektive sekvenser som kombinerer din video og stillbilder med innebyggede animasjoner og effekter. Se "Seksjonen Montage<sup>®</sup> Temaer", side 87.

**Titler:** Denne seksjonen inneholder endringsbare titler, som du kan bruke som overlays eller fullskjerms grafikk. Du kan lage dine egne titler fra grunn av, eller bruke eller tilpasse de medfølgende. Studio støtter rullende, krypende, animerte bevegelser, og mange typografiske effekter. Se "Titler-seksjonen", side 88.

Bilder og Frame grabber: Dette er en seksjon med bilder, punktgrafikk og opptatte videorammer. Du kan bruke disse bildene i fullskjerm eller som overlays i hovedvideoen. De fleste standard filformater er støttet: bmp, dtl, gif, jpg, jpeg, pcx, png, psd, tga, tif og wmf. Se "Fotoer og frame grabsseksjonen", side 90.

**Diskmenyer:** Studio har en stor samling av kapittelmenyer til bruk i DVD, VCD og S-VCD opptak. Du kan bruke disse som de er, modifisere dem, eller lage dine egne. Se "Diskmenyer-seksjonen", side 90.

Lydeffekter: Studio kommer ferdig med et bredt spekter med høykvalitets lydeffekter. Du kan også bruke filer som du har spilt på egen hånd eller skaffet fra andre kilder. De støttede formatene er: wav, mp3, mpa, m4a, wma, avi og ac3. Se "Lydeffekterseksjonen", side 92.

**Musikk:** I denne Albumdelen kan du finne og bruke musikkfiler lagret på din harddisk. Formatene som støttes er de samme som for lydeffekter. Se "Musikkseksjonen", side 93.

#### **Bruke Albumet**

En nedtrekksliste med mapper vises i alle Albumseksjoner. I noen, som Bilder og Frame grabberseksjonen, hvor noen mapper representerer faktiske direktorier på din harddisk, er også ekstra navigasjonskontroller gitt.



En nedtrekksliste med mapper i Bilder og Frame grabberseksjonen. Her inneholder den aktuelle mappen både bildefiler og undermapper, der en har blitt angitt som en 'favoritt' (stjerne). Favorittmapper kan raskt bli nådd ved å klikke på Mine favorittmapper i listen.

Ressursene i hver mappe er representert med ikoner. Hvis det er mer enn det er plass til i bildet vil et rullefelt gi tilgang til resten. Øverst til høyre på hver Albumside viser Studio totalt antall elementer i mappen, og antallet som er synlig nå.



Visningen over rullefeltet viser at de første 18 av 19 ikonene er i skjermbildet nå.

Alle typer innhold i Albumet kan forhåndsvises, ganske enkelt ved å klikke på ikonene.

Dette kapittelet introduserer hver av Albumseksjonene i tur og orden, begynner med en detaljert gjennomgang av den avgjørende videodelen. Faktisk bruk av innholdet i Album for å lage din endrede video vil bli et tema i kapitlene 4 til 15.

#### Kildemapper for Albumets innhold

De fleste Albumseksjoner inneholder ordinære mediafiler av forskjellige typer, men det er tre unntak. Sceneikonene i *Scenemodus* i Videodelen representerer segmenter innen en bestemt videofil, mens ikonene i delen Overganger og temaer representerer spesielle ressurser som er forbundet med Studioprogrammet.

De andre fem seksjonene, derimot, og *Filer* modusen i Videoseksjonen, viser filene som er i bestemte diskmapper.



Ikonene i Titler-seksjonen representerer filer lagret i en valgt kildemappe på din harddisk. Nedtrekkslisten øverst på Albumsiden lar deg velge blant flere installerte mapper med titler. Mappeknappen ved siden av listen gir deg tilgang til titler i andre mapper enn de som er listet opp. Diskmenydelen virker på samme måte.

Kildemappen for hver seksjons innhold er listet opp i nedtrekkslisten øverst til venstre i Album, ved siden av en liten *mappe* knapp . For å endre kilden til den aktuelle seksjonen, velg enten en mappe i nedtrekkslisten eller klikk på knappen, gå til en annen

mappe på ditt system, og velg en fil. Filen du velger vil bli uthevet i den omgrupperte albumseksjonen.

Noen albumseksjoner gir også en knapp for *foreldremappe* for å gjøre det lettere å flytte rundt innen en gruppe mapper som inneholder media av samme type.

Filbasert media i Album gir en innholdsmenykommando, *Åpne overliggende mappe*, som åpner Windows Explorer med den gitte filen valgt.



## VIDEOSEKSJONEN

Dette er hvor endringsprosessen virkelig begynner – i Videodelen av Album med dine opptatte råfilmer og andre videokildematerialer. I en typisk produksjon vil første trinn høyst sannsynlig være å trekke noen scener fra Albumet og ned i Movie Window (se *Kapittel 5: Videoklipp*).

I Album blir scener vist i samme rekkefølgen som de oppstår i videoen. Denne rekkefølgen kan ikke endres, siden det er bestemt av den underliggende filen, men scener kan bli lagt til din video i den rekkefølgen du ønsker. På samme måte, mens du ikke kan trimme (endre) Albumscener i seg selv, kan du bruke en ønsket del av en scene når den vises som et klipp i din film.

#### Filer-modus og Scener-modus

Å velge en bestemt videoscene til bruk i en film er en totrinnsprosess. Først må du velge videofilen som inneholder den ønskede scenen ved å bla gjennom etter den på en lagringsenhet som er forbundet med systemet ditt – vanligvis en harddisk. Deretter velger du den scenen du vil ha blant scenene den valgte filen inneholder.

For å søke etter en video i videodelen av Album, velg radioknappen *Filer*.



Søk etter mapper og videofiler på din datamskin ved å velge Filer modus i Videodelen av Album. Dobbeltklikk på en videofil eller velg radioknappen Scener for å gå over til Scener modus.

#### Visningsalternativer

Både *Filer*- og *Scener*-modusene støtter flere visningsalternativer som lar deg skreddersy displayet etter behovene dine ved å vise mer eller mindre informasjon om hvert Album-element.

I Studio kommer du til disse visningsalternativene på flere måter:

- Gjennom kommandoer på Vis-menyen.
- Via Albums høyreklikk innholdsmeny.
- Via oppsprettmenyknappen som oppstår når du klikker på Vis knappen.



I Filer modus støtter videoseksjonen tre visninger med forskjellig grad av detaljer: ●Ikonvisning, ② Detaljvisning og ⑤ Miniatyrvisning.



*De to visningsalternativene i Scener-modus er:* **①** *Miniatyrbilde-visning og* **②** *Kommentar-visning.* 

#### Brukergrensenittmuligheter

Videoseksjonen tilbur flere spesielle brukergrensesnittmuligheter:

· Scener som har blitt lagt til Movie Window kjennetegnes i Album med et avkryssingssymbol i hjørne på øverste høvre scenens ikon. Avkryssingssymbolet blir der så lenge et klipp i Movie Window går ut fra den scenen. En farget bagrunnsfirkant i det samme hjørnet på ikonet indikerer at det har blitt eksplisitt lagt til Prosjektkassen. Begge indikatorene kan oppstå samtidig (se under).

For å se hvordan en bestemt Albumscene brukes i det aktive prosjektet ditt, bruker du menykommandoen Album ➤ Find Scene in Project. Studio markerer eventuelle klipp i Movie Window som har opphav i den markerte scenen (eller scenene). For å gå den andre veien, bruker du kommandoen Find Scene in Album, som du finner på høyreklikkmenyen for klipp i Movie Window.



Symbolet i øverste høyre hjørne av et ikon i Album eller Prosjektkassen viser dets status: **1** ubrukt (ingen symbol); **2** brukt i prosjekt; **3** lagt til Kassen; **4** både brukt i prosjekt og lagt til Kassen.

Nesten alle menykommandoer som hører til scener er tilgjengelig både i hovedmenyen i *Album*, og i sprettoppmenyen som vises når du høyreklikker en valgt scene. Når denne dokumentasjonen ber om en menykommando som *Album* > *Kombiner scener*, Husk at en likelydende kommando er vanligvis tilgjengelig i innholdsmenyen også. Mange kommandoer er også tilgjengelig i Prosjektkassen.

#### Oppsummering av operasjoner

På grunn av dens sentrale rolle, gir Videoseksjonen i Album et stort antall operasjoner. Disse gjennomgås nedenfor i følgende avsnitt:

- Åpne en videofil
- Vise video
- Velge scener og filer
- Vise scene- og filinformasjon
- Kommentarer

- Kombinere og underinndele scener
- Spore scener på ny

## Åpne en videofil

Standard plassering for dine videofiler er i Windows felles videomappe og den tilsvarende mappen i din brukerkonto. Når du ser Videodelen i *Filer* modus, vises begge disse plasseringene i nedtrekkslisten på toppen av Album.

Du kan også velge andre mapper på harddisken for å finne lagrede videofiler. Studio lar deg navigere til den mappen hvor dine filer er plassert ved å klikke på ikonene i *Filer* modus. Du kan også velge en fil direkte ved å klikke *Søk etter fil* knappen i enten *Filer* eller *Scener* modus. Både de aktuelle og tidligere mappene blir også vist, hvis de er forskjellige fra de to standard plasseringene, og gir fire forskjellige mapper som kan fremvises i listen når som helst.

siste innlegget i nedtrekkslisten Det "Mine er favorittmapper". Hvis du jobber med flere forskjellige videomapper, gjør Studios "favoritter" navigeringen enkel. For å legge en mappe til favoritter, bruk menykommando høyreknappens Sett som Favorittmapper favorittmappe. vises med en stjernegrafikk i Album. For å gå tilbake til en favoritt, velg "Mine favorittmapper", og så den bestemte mappen du er ute etter.



Velge "Mine favorittmapper". Mappen til høyre har blitt angitt som en favoritt, som vist med stjernen.

Se "Videoseksjonen" (side 69) for detaljer om moduser og visningsvalg når du jobber med videoscener i Album.

### Åpne en mappe

Mappeinnhold vises i *Filer* modus. Både undermappene og de digitale videofilene i den aktuelle mappen vises.



#### Tre måter å åpne en mappe på:

- Med Videodelen i *Filer* modus, velg mappenavnet i nedtrekkslisten, eller dobbelklikk en opplistet mappe.
- Klikk på knappen *Foreldremappe* 1 i enten *Filer* eller *Scener* modus.
- Klikk på *Søk etter fil* knappen og bruk Åpnedialogen for å finne en digital videofil i enten *Filer* eller *Scener* modus. Når Studio åpner videofilen, gå over til *Filer* modus for å vise innholdet i dens foreldremappe.

## Åpne en fil

Når du åpner en videofil vises ikoner som representerer scenene i filen:



#### Tre måter å åpne en digital videofil på:

- Velg filnavnet i nedtrekkslisten når Videodelen er i *Scener* modus.
- Dobbeltklikk en fil som er listet i *Filer*-modus.
- Klikk på knappen *Søk etter fil* og bruk dialogen Åpne for å finne en digital videofil i støttet format på din harddisk.

#### Scenesporing og minatyrbilder

Når du åpner en videofil, fyller Album opp med filens oppdagede scener. Hver scene betegnes av en frame i miniatyr – et ikon av scenens første frame. Det kan være at den første framen ikke er et godt ikon for scenen, så Studio lar deg velge et annet selv, om ønskelig.

#### For å endre miniatyrbilde i Albumet:

- 1. Velg scenen som skal endres.
- 2. Bruk Player til å finne framen du vil ha som miniatyrbilde.
- 3. Klikk menykommandoen Album ≻ Set Thumbnail.

#### Video aspect ratios

De fleste digitale videofilene har formatinformasjon som lar Studio oppdage frame aspect ratio på 4:3 eller 16:9 automatisk. Dersom filen ikke har aspect ratioinformasjon, velger Studio standardformatet 4:3.

Kommandoene Aspect Ratio 4:3 og Aspect Ratio 16:9 på Album-menyen lar deg manuelt velge den ratioen du ønsker. Disse kommandoene er også tilgjengelige på kontekstmenyen som dukker opp når du høyreklikker videoscener i Albumet. De fungerer slik at de opprinnelige framene blir strukket til den nye framestørrelsen. Setter du ratioen på en film i 4:3 til 16:9, for eksempel, vil folk og gjenstander se bredere ut i forhold til høyden.

Dette er forskjellig fra den konvertering av framestørrelsen som skjer når du legger en scene til et filmprosjekt med "motsatt" aspect ratio. I det tilfellet skaleres scenen likt i begge dimensjoner for å passe inn i målframen, og overskytende områder vises som sort.

Sideforholdkommandoer blir tilgjengelig etter at Studio har åpnet filen første gang og indeksert scenene. Før det er menyelementene inaktive.



(L) Original 4:3 frame; (C) Samme frame med svarte sidebjelker ved tilføyning til et 16:9 prosjekt; (R)Samme frame etter at Aspect Ratio 16:9kommandoen er brukt. Misforhold i sideforhold kan bli håndtert i Movie Window med også innholdsmenykommandoen 'Vis hele bildet' 00 'Zoom bildet til full ramme'.

**Merk:** Filmprosjektets frameformat, som ikke kan endres etter at prosjektet er opprettet, kan bestemmes for nye prosjekter i *Project preferences*-alternativpanelet. Se side 372 for mer informasjon.

## Visning av video

Enkelte eller flere scener i en åpen videofil kan bli sett når som helst.

#### For å vise video som starter på en bestemt scene:

1. Klikk på scenens ikon i Albumet.

Player viser første frame i den valgte scenen.

2. Klikk på *Play* i Player.

Nå spiller Player de valgte scenene samt eventuelle etterfølgende scener. Hvor langt avspillingen er kommet vises på tre måter.

• Scenene markeres etter hvert som de spilles av.

- Player-markøren viser hvor langt du er kommet i forhold til hele filmen.
- Miniatyrbildene for scenene har en markør som viser hvor langt du er kommet i forhåndsvisningen. Markøren flytter seg fra ett miniatyrbilde til det neste etter hvert som forhåndsvisningen skrider frem.



#### Forhåndsvise digitale videofiler

Når en videofil er valgt i *Filer* modus, kan du bruke Player for å forhåndsvise videoen uten å faktisk åpne filen i *Scener* modus.

	My Videos	• •	
1/21	2008		
	Happy trails		
	Mystic Victoria		
Т	Tale of two trees		
10	Trumper at the crease		~` — <u> </u>

## Velge scener og filer

Studio tilbyr en rekke måter å velge scener, filer og mapper i Videodelen av Album. Valgte videoscener er indikert med en utvidet kant. Valge mapper og videofiler er vist med uthevet tekst.



Valgte scener har en uthevet ramme (midten).

Valgteknikker følger standard Windows-praksis. Benytt de følgende, hver for seg eller i kombinasjon:

- Velg menykommandoen *Edit* ➤ *Select All* eller trykk <u>Ctrl+A</u> for å velge alle scenene (eller filene og mappene) som for øyeblikket vises i Albumet, inkludert dem på andre sider.
- <u>Shift</u>-klikk for å velge en sammenhengende rekke elementer.
- <u>Ctrl</u>-klikk for å legge til eller fjerne individuelle elementer fra valget.
- Start med muspekeren over et tomt område i Albumsiden og klikk og dra for å markere et område, slik at du velger alle elementene som berører det området.
- Bruk piltastene til å bevege deg i Albumets nett. Piltastene i kombinasjon med <u>Shift</u> lar deg velge elementer underveis.



Valgte mapper og videofiler har uthevet tekst. Merk at stjernen i mappen '2008' indikerer at den har blitt angitt som en favoritt.

### Vise informasjon om scener og filer



muspekeren Når du flvtter over videoscener endres pekeren til et opptakssymbol. Hvis du pauser for et øyeblikk i en scene, blir starttiden og lengden vist i en oppsprettboks. Hvis du stå på scenen lar opptakeren vil

visningen stå der i noen sekunder. Starttiden er vist i tidskoden fra den originale kildevideoen, i minutter, sekunder og rammer.



For informasjon om videofiler når Videoseksjonen er i Mappevisningsmodus, velg Detaljvisning i Albums

høyreknapps innholdsmeny. Filnavnet, oppløsning, sideforhold, varighet og rammegrad blir vist. Gå tilbake til en mer kompakt opplisting med *Ikonvisning*.

#### Kommentarvisning

I standard visning for *Scenemodus* i Videoseksjonen, kjent som *Miniatyrvisning*, er hver scene representert med et miniatyr rammeikon. For mer informasjon om hver scene skifter du til *Kommentar*-visning ved å bruke en av metodene som er beskrevet på side 70.

I kommentarvisning vises redigerbare bildetekster for Albumscenene. Bruken av disse bildetekstene er opp til deg: de kan være nøkkelord for søk, scenenavn, eller tekstkommentarer som beskriver sceneinnholdet. Standardbildeteksten genereres ut i fra scenens sekvensnummer og varighet (f.eks. "Scene 3, 7:21").



Klikker du på en videoscene, dukker det opp et tekstfelt på stedet, som lar deg taste inn navn eller kommentar etter eget valg.



#### Velge scener etter navn

Et beslektet valg lar deg velge videoscener ved å søke etter nøkkelord i kommentarene. Bruk *Album* > *Select By Name* for å åpne denne dialogboksen:



Tast inn et nøkkelord i tekstfeltet og klikk *OK* for å markere alle Albumscenene hvis bildetekst inneholder nøkkelordet. Standardbildetekstene gjennomsøkes *ikke* – kun de du har tilpasset selv.



## Kombinere og underinndele scener

Etter at du har sett gjennom scenene dine, ønsker du kanskje å kombinere eller dele enkelte av dem til større eller mindre enheter. Slike justeringer er lette å utføre.

#### For å kombinere scener i Albumet:

- 1. Velg scenene som skal kombineres.
- 2. Velg Album ➤ Combine Scenes.

De valgte scenene settes sammen til én.

Kun markerte tilstøtende scener kan kombineres. Videre settes de sammen i den rekkefølgen de opptrer med i Albumet, uavhengig av rekkefølgen de ble markert i. (Albumrekkefølgen går over rader og deretter ned på siden.) For å tilbakestille (angre), trykker du <u>Ctrl+Z</u>, eller klikk *undo*-knappen.

Hvis ikke alle scenene du valgte var naboscener, kombineres hver gruppe med naboscener, men de forskjellige gruppene kombineres *ikke* med hverandre.



Flere valgte scener (i sort) settes sammen til to lengre scener. Scene 4, som ikke har markerte naboer, påvirkes ikke, selv om den var blant de markerte scenene.

#### For å underinndele scener i Albumet:

- 1. Velg scenene som skal underinndeles.
- 2. Velg Album ➤ Subdivide Scenes.

Dialogboksen Subdivide Selected Scenes dukker opp.



3. Velg lengden på de underinndelte scenene ved å taste inn en verdi.

Den korteste tillatte underinndelingen er ett sekund. Tiloversbleven video etter en underinndeling legges til den siste scenen.

4. Klikk OK.

En fremskrittsmarkør vises, scenen underinndeles, og nye scener legges til Albumet. For å tilbakestille, trykk <u>Ctrl+Z</u>, eller klikk *undo*-knappen.

Du kan underinndele disse scenene ytterligere, helt ned til minimumsvarigheten på ett sekund.



Tre valgte scener deles opp med en varighet på fem De loddrette sekunder. stripene indikerer inndelinger på fem sekunder innenfor hver scene. De ujevne klipptidene til høyre oppstår fordi tid til overs etter inndeling legges til den endelige delte scenen; dette er også grunnen til at scene 2 til påvirket sist ikke svvende og er av underinndelingsoperasjonen.

## Spore scener på ny

Hvis du omkombinerer eller deler opp scener og senere bestemmer deg for at du ville foretrekke å gjennopprette dem i deres orginale form, kan du påvise eller utvalg scene igjen. en av scener Påvisningsresultatet identisk til orginale er de innhentede. dersom den samme scenepåvisningsteknikken er brukt.

Hvis du har underinndelt scenene, må du først rekombinere dem. Selv om du ikke husker scenenes opprinnelige tilstand nøyaktig, og derfor rekombinerer mer enn nødvendig, oppretter sporingsprosessen den opprinnelige scenesekvensen.

#### For å spore scener på ny:

- 1. Hvis du trenger å rekombinere scener velger du først de underinndelte scenene, deretter aktiverer du menykommandoen *Album* ≥ *Combine Scenes*.
- 2. Velg scenene du ønsker å spore på ny.
- 3. Fra Album-menyen velger du enten Detect Scenes by Video Content (spor scener etter videoens innhold) eller Detect Scenes by Shooting Time and Date (spor scener etter tid og dato for opptak).

Etter hvert som Studio sporer scenene og fyller Albumet på ny, vises fremgangen i et vindu.



Overgangsseksjonen til Album gir et stort utvalg med dra-og slipp klippoverganger. For å holde ting oversiktlig er overgangene delt inn i grupper. Bruk nedtrekkslisten for å velge hvilken gruppe med overganger du ønsker å se.

For å lære om overganger og hvordan du kan bruke dem i filmene dine, se *Kapittel 9: Overganger*.

Family Fun 1	•
STANDARD TRANSITIONS	^
2D Transitions	
Alpha Magic	≡
Hollywood FX for Studio りん	-
Flying Windows	
Extra FX	
Family Fun 1	
Fun Pack	
HFX VOLUME 1	
Wipes and Fades	

Studios samling av overganger omfatter 74 standardoverganger, mer enn 100 Alpha Magicoverganger, og et begynnersett med uregulerte Hollywood FX 3-D-overganger.

#### Anskaffe flere overganger

Flere pakker med Hollywood FX-overganger enn de som er installert med Studio kan kjøpes gjennom Avids hjemmeside.

For mer informasjon om kjøp av premiuminnhold for Studio, se "Utvide Studio" på side 12.

#### Vise overgangens navn



Når du beveger muspekeren over overgangsikonene i Albumet, endrer den form til et gripesymbol (som indikerer at overgangen kan dras fra Albumet til Movie Window). Hvis du kort lar

muspekeren hvile over ikonet, vises overgangens navn. Dette varer i flere sekunder eller til muspekeren flyttes bort fra overgangen.

#### Forhåndsvisning av overgangseffekter

Når du klikker på et overgangsikon, demonstrerer Player overgangen med en slik praksis at "A" representerer det opprinnelige klippet og "B" det nye klippet. Demonstrasjonen gjentas så lenge ikonet forblir valgt.



For en detaljert visning kan du stoppe Player og bruke skippeknappene (*Frame reverse* og *Frame forward*) for å skippe gjennom overgangen én frame om gangen.



Endring basert på Montage<sup>®</sup> Temaer er et kraftig tillegg som er unikt for Studio. Hvert tema består av et sett med tilpassede maler. Bruk nedtrekkslisten for å velge temaet med de malene du ønsker å se.



Malene som er tilgjengelig for hvert tema gir åpninger til dine egne videoer, bilder, tekster og innstillinger. Når du oppretter et temaklipp fra malen (ved å dra den til Filmvinduet), vil Temaredigering åpne seg for godkjenning av tilpasningene dine. Temaredigering kan åpnes på ny senere med et dobbeltklikk på klippet. Malene gjør at du på en rask og enkel måte kan lage visuelt effektive sekvenser som kombinerer ditt eget materiale med innebygde animasjoner og effekter.

For informasjon om bruk av temaer i dine filmer, se *Kapittel 6: Montage*® *temaer og temaendring*.

#### Anskaffe flere tema

Foruten de temaene som ble installert med Studio, kan du kjøpe flere på Avids hjemmeside. Du finner mer informasjon om kjøp av premiummateriale til Studio under "Utvide studio" på side 12.



Denne delen av Album inneholder en samling av Т tekst og grafiske titler i en variasjon av stiler. De kan bli brukt i din film som enten fullskjerm eller overlaystitler. Forskjellen er at i en overlaystittel er den gjennomsiktige bakgrunnen andre erstattet av materialer (vanligvis en videosnutt), mens i en fullskiermtittel er gjennomsiktige områder i bakgrunnen erstattet med svartfarge.

Studio støtter to tittelformater. Begge lar deg komkasseere dekorativ tekst med grafiske figurer og bilder, men hver har spesialiserte egenskaper og sine egne redigeringsverktøy.

- *Klassiske* titler er primært statiske, men tillater enkelt animasjon i form av at teksten "kryper" og "ruller". Den Klassiske titteleditoren støtter også avansert tekstformattering som variabel bokstav og linjeavstand. Mest viktig, Klassisk titteleditor kan også brukes for visuell endring av diskmenyer.
- *Bevegelsesbenevner* gir færre spesielle tekstoperasjoner, og kan ikke bli brukt til å endre diskmenyer. Som navnet antyder, derimot, støtter disse titlene et rikt utvalg av tilpasningsbare

animasjonsrutiner, som kan bli lagt til individuelle elementer – tekst, eller grafikk – for å produsere komposisjoner. dvnamiske visuelle Miniatyrversjonene av bevegelsesbenevner er atskilt ved et spesielt symbol i ditt prosjekt.



I Album er et grått sjakkbrett brukt for å indikere delen av en tittel som vil bli behandlet som gjennomsiktig i overlavs. (Hvis du foretrekker en svart bakgrunn, bruk menykommandoen Album > Svart bakgrunn.) Som med videoscener, er titler som har blitt lagt ditt aktuelle prosjekt indikert i Album av et avkryssingssymbol.

Med Studios innbygde titteleditorer kan du lett lage dine egne titler når du trenger dem. Men du kan kanske synes det er lettere likevel å starte med en av de medfølgende titlene, av ulike typer, og tilpasse den i den passende editoren.

Ikonene Tittelmappen: tittelseksjonen i represententerer filer i mappen angitt øverst til venstre i seksjonen. Hver mappe inneholder denne enten klassiske eller bevegelsesbenevner. De spesielle "Mine bevegelsesbenevner" mappene og "Mine klassiske titler" gir standard plasseringer for lagring av titler du har laget eller endret selv. Du kan også velge annen mappe som kilde for seksjonen (se en "Kildemappe for Albuminnhold" på side 68).

For informasjon om å bruke titler i din film, se kapittel 12: Klassisk titteleditor. Kapittel 13: og Bevegelsesbenevner.



Denne delen av Album viser miniatyrikoner av bilder, som kan inkludere tatte videorammer, bilder og punktgrafikktegninger. De fleste standard filformater er støttet. Som med videoscener, er bilder i bruk i din aktuelle film indikert med et avkryssingssymbol.

Mappen for stillbilder: Ikonene i stillbildeseksjonen represententerer filer i mappen angitt øverst til venstre i denne seksjonen. Bilder kan bli lagt til seksjonen ved å lagre dem i denne mappen. For eksempel, du kan lagre tatte videorammer i mappen fra verktøyet Frame grabber, kopiere bilder ved å bruke Importveiviser, dine digitale bilder fra eller lagre et fotoredigeringsprogram. Du kan også velge en annen kildemappe som for seksionen mappe (se "Kildemapper for Albuminnhold" på side 68).

For informasjon om bruk av stillbilder i filmen din, se *Kapittel 10: Stillbilder*.



Denne delen av Album inneholder en samling av artistlagde menyer for VCD, S-VCD og DVDlaging. Menyene i Studio er virkelige spesialiserte "klassiske" titler: de kan bli laget og endret i Klassisk titteleditor, og enten lagret fra editoren inn i en diskmappe, eller innlemmet direkte i din film.

Som med videoscener og andre visuelle ressurser, er diskmenyer som er i bruk i din film adskilt i Album med et avkryssingssymbol.

For informasjon om bruk av diskmenyer i filmen din, se *Kapittel 11: Diskmenyer*.

**Mappen for Diskmenyer:** Ikonene i diskmenyseksjonen represententerer filer i mappen angitt øverst til venstre i denne seksjonen. Menyer kan bli lagt til denne seksjonen ved å lagre dem i denne mappen. Du kan også velge en annen folder som kildemappe for seksjonen (se "Kildemapper for Albuminnhold" på side 68).

*Motion background-symbolet:* Enkelte av menyene som følger med Studio bruker en bakgrunn med video i bevegelse i stedet for et statisk bilde, og du kan lage slike menyer selv. Slik "motion background" kan bidra til å gi den ferdige disken din et profesjonelt utseende.

**Tilgjengelighet:** Tillegget for filmbakgrunn er tilgjengelig bare i Studio Ultimate.. Se "Legge til en motion background (bevegelig bakgrunn)" på side 268 for informasjon om hvordan du lager og redigerer en bakgrunn med video i bevegelse.

Menyer med motion backgrounds merkes med et lite symbol **j** nederst i høyre hjørne av Albumikonet.

#### Anskaffe flere diskmenyer

Flere diskmenyer enn de som er installert med Studio kan kjøpes gjennom Avids hjemmeside. For mer informasjon om å kjøpe ytterligere tilbehør til Studio, se "Utvide Studio" på side 12.



Studio kommer med et bredt spekter med lydeffekter klart til bruk. Disse **wav** filene er installert i en serie mapper, og dekker kategorier som "dyr", "bjeller" og "tegneserier".

**Mappen for Lydeffekter:** Denne seksjonen i Album viser lydfilene som finnes i en diskmappe som er angitt øverst til venstre i den seksjonen. Du kan vise lydeffektene fra en annen mappe – ikke nødvendigvis en av de som fulgte med Studio – ved å velge en annen folder som kildemappe for seksjonen (se "Kildemapper for Albuminnhold" på side 68).

I tillegg til **wav** (Windows "wave") filer, blir også filer i **mp3** format, **avi** animasjonsfiler og andre typer også vist i denne delen av Album, og kan bli dratt opp til tilleggslyd i dine produksjoner.

Du kan lytte til alle lydklipp på forhånd bare ved å klikke på navnet eller ikonet.

For informasjon om bruk av lyd i filmen din, se Kapittel 14: Lydeffekter og musikk.

#### Anskaffe flere lydeffekter

Flere lydeffekter enn de som er installert med Studio kan kjøpes gjennom Avids hjemmeside.

For mer informasjon om kjøp av premiuminnhold for Studio, se "Utvide Studio" på side 12.


Denne seksjonen av Album viser deg musikkfilene i en mappe på din harddisk. For å bruke en fil, dra den inn i Musikksporet eller andre lydspor i Movie Windows Tidslinje,

**Musikkmappen: Vaw, mp3** og andre lydfiler kommer fra mappen som er angitt i seksjonen øverst til venstre. Andre musikkfiler kan bli lagt til seksjonen ved å lagre dem i denne mappen. Du kan også velge en annen mappe som kilde for seksjonen (se "Kildemapper for Albumets innhold" på side 68).

For informasjon om bruk av bakgrunnsmusikk i filmen din, se *Kapittel 14: Lydeffekter og musikk*.



### PROSJEKTKASSEN

Når du begynner å jobbe med Prosjektkasse, vil du merke en sterk familielikhet mellom den og Album. Den største forskjellen mellom de to er omfanget og kilden til deres samlinger. Der hvor Album er et sentralt bibliotek med tilgjengelige resurser, består Kassen bare av de enhetene som enten allerede tilhører det aktuelle prosjektet eller som du har spesifikt øremerket for mulig inkludering. Det trenger og har derfor heller ikke Albums system med kildemapper og filnavigasjon. Likevel er det fremdeles mulig å introdusere materiell fra filsystemet direkte inn i Kassen ved dra-og-slipp, som beskrevet under.

En tom Kasse blir automatisk laget for hvert prosjekt, og dets innhold blir lastet og lagret sammen med prosjektet deretter. For å åpne Kassen og se på innholdet, klikk på *mappeknappen* nær venstre side av tittellinjen i Movie Window, eller bruk menykommandoen Verktøykasse ➤ Vis Prosjektkasse.



Mappeknappen til venstre for prosjektnavnet åpner Kassen.

Mens den er åpen, oppstår Prosjektkasse som et panel i skjermområdet som vanligvis er tildelt Album. En enkelt arkfane på venstre side inneholder et mappeikon som identifiserer panelet som Kassen, mens arkfaner langs toppen gir tilgang til dine prosjekters ressurser i fire grupper:

- Videoer: Som med de tilsvarende seksjonene i Album, kan denne arkfanen inneholde videofiler av alle typer, og lar deg forhåndsvise og velge materialer i både vil- og scenevisning.
- **Bilder:** Igjen som i Album er denne arkfanen for dine punktgrafikkbilder, inkludert digitale bilder og Frame grabber.
- Lyd: Alle tyåer musikk og lydfiler kan lagres her.
- Andre: Denne arkfanen er for forskjellige ressurser – klassiske titler, bevegelsesbenevner, diskmenyer og Montage<sup>®</sup> temaer.



Videodelen av Prosjektkassen viser et nesten identisk brukergrensesnitt som den samme seksjonen i Album, og mangler bare navigasjonskontrollene for mapper. Avkrysningsboksen øverst til venstre, 'Vis tidslinje media/innhold', lar deg midlertidig skjule elementer som allerede er i bruk i ditt prosjekt.

#### Legge til i Kasse

Som notert over, hver gang du legger til innhold i ditt prosjekt, blir elementene også lagt til i Kassen for fremtidig bruk. Du kan også legge til elementer direkte i Kassen, og lagre dem for mulig fremtidig inkludering i prosjektet. Hvis du vil begynne prosjektet ditt med en "innsamlingsfase" hvor du samler sammen materiale du trenger før du editerer, kan Kassen merkbart strømlinjeforme denne oppgaven.

Når nye elementer blir lagt til blir de automatisk sortert i de tilsvarende Kasse-seksjonene, og vil være tilgjengelig neste gang Kassen åpnes.

Elementene i Kassen er ikke nye kopier av mediafilene som er anrørt, men enkelt referanser til eksisterende filer, så du kan legge til så mange du vil uten å bekymre deg over å bruke store mengder lagringsplass. Hvis den aktuelle filen som tilsvarer til Kasseelementet blir slettet eller flyttet til et annet sted, vil det ikke lenger være tilgjengelig i Kassen.

#### For å legge til et eller flere valgte elementer i Kassen, bruk en av disse metodene:

• Dra elementer fra Album inn i Kasse-knappen. En standard dra-og-slipp muspeker bekrefter operasjonen.



- Dra mediaelementer fra Windows Explorer og lignende applikasjoner enten inn i Kasse-knappen eller Kassen selv hvis den er åpen. Alle mediatyper som er støttet av Studio er tillatt, og vil bli passende klasifisert.
- Velg innholdsmenykomandoen *Legg til i Kasse* eller *Fest til Kasse* på et Albumelement. "Festing" gjelder bare for elementer som allerede er en del av ditt filmprosjekt. Et element som er "festet" til Kassen vil ikke bli fjernet fra den selv om du sletter det fra prosjektet.

Med en gang et element er i Kassen kan du bruke samme teknikk for å legge det til ditt prosjekt som du ville gjort i Album, ved å dra ikonet til Movie Window, eller høyreklikke og velge *Legg til prosjekt* fra innholdsmenyen.

Et symbol i øverste høyre hjørne av et Album eller Kasseikon viser både hvorvidt elementet er i bruk i prosjektet, og hvorvidt det har blitt eksplisitt lagt til Kassen. Se side 71 for detaljer.

#### Fjerning fra Kassen

Som nettopp nevnt er det en stor forskjell mellom elementer som er lagt til automatisk i Kassen bare fordi

de er brukt i ditt aktuelle filmprosjekt, og de som har blitt eksplisitt lagt til. "Festede" elementer er de som for begge forhold er sanne.

**For å fjerne et automatisk lagt til element**, slett det fra prosjektet.

**For å slette et element som** *ikke* **er i prosjektet**, klikk på *fjern fra Prosjektkasse* kommandoen i elementets innholdsmeny i enten Album eller Kassen.

**For å fjerne et festet element,** klikk på *Fjern fra Prosjektkasse* kommandoen på elementets innholdsmeny i enten Album eller Kassen, og slett det også fra prosjektet.

## **Movie Window**

Movie Window, hvor du bygger filmen din fra råmaterialet i Albumet, opptar den nedre halvdelen av skjermen i Studios Redigeringsmodus. For å komme til Movie Window bytter du først til Redigeringsmodus hvis du ikke allerede er der:



Tittelfeltet i Movie Window inneholder flere viktige kontroller og visninger. Verktøyknappene til venstre for tittelfeltet åpner Videoverktøykassen og Audioverktøykassen, som omtales på side 111.

Til høyre for Verktøyknappene er knappen for Project Bin, vist med et mappeikon. Denne knappen tjener også som et mål for material som dras til Bin fra Album og fra Windows Explorer. Se "Project Bin", på side 93 for detaljer.

Til høyre for Bin-knappen er et tekstområde hvor prosjektets filnavn vises. Statusbeskjeder og advarsler vies også i dette området ved behov.

De neste kontrollene gjelder *klippmarkørene*, som er som bokmerker i prosjektet ditt. I et nytt prosjekt er *Legg til markør*-knappen den eneste synlige klippmarkørkontrolleren. Når du legger til din første markør dukker flere kontroller opp.



Legg til markør-knappen (øverst) lager en ny klippmarkør ved scrubber-posisjonen på tidslinjen. Etter at du har lagt til en markør i prosjektet ditt vil kontroller for å navngi og velge dem bli synlige (nederst). Se "Klippmarkører" på side 108 for full informasjon.

Lenger mot høyre er Audio scrubbing-, Klippdeling og Klippsletting-knappene, deretter tre visningsvalgknapper (se "Filmvindu-visning" på side 103), og til slutt en kompakt versjon av Volum og balanseverktøyets utgangsnivåmåler (se side 333).



#### Audio scrubbing-knapp

Normalt forhåndsvises audioen i prosjektet ditt kun under avspilling. Studios funksjon for audio-scrubbing, som skrus på og av med høyttalerknappen, forhåndsviser også audio når du scrubber gjennom filmen din. Audio-scrubbing gjør livet mye enklere når det skal tas redigeringsavgjørelser som avhenger av lydmerker.

#### Dele klipp/scene-knappen – barberbladet

Klikk på denne knappen for å dele det for tiden valgte klippet i Movie Window, eller den valgte scenen i Albumet.

Ingen informasjon går tapt. Dersom elementet er en Albumscene, deles det i to kortere scener ved det angitte punket. Når elementet er et klipp i Movie Window, blir det duplisert og automatisk beskåret til det angitte delingspunktet.

Barberbladknappen kan brukes i samsvar med knappene for låsing av spor i Movie Windows Tidslinjevisning for å utføre spesielle operasjoner som innsetting og redigering der lyden ligger foran eller etter bildet. Se "Avansert Tidslinjeredigering" på side 137.



Deling av et klipp: Plasseringen av redigeringslinjen i det opprinnelige klippet avgjør delingspunktet. Når du bruker barberbladverktøyet, dupliserer Studio klippet og skjærer bort delen etter delingspunktet i den første kopien, og opp til delingspunktet i den andre.

#### Slette klipp-knappen – søppelbøtta

Denne knappen sletter det for tiden valgte materialet i hvilket som helst av Movie Windows visninger. Standardoppførsel er at når videoklipp på *hovedvideosporet* i prosjektet ditt slettes i en hvilken som helst visning, så lukkes det gapet i filmen din som normalt ville oppstå som resultat av slettingen automatisk, og klipp på andre spor fjernes eller forkortes om nødvendig for å holde alt synkront.

Når du sletter klipp på andre spor, er standard oppførsel at gap mellom dem *ikke* fjernes automatisk, slik at timingen for andre klipp ikke påvirkes.

Hvis du trykker <u>Ctrl</u> mens du klikker *delete*-knappen eller trykker <u>Delete</u>, reverseres standard oppførsel for det aktuelle sporet. Det vil si at på hovedvideosporet vil <u>Ctrl+Delete</u> etterlate et gap når klippet fjernes, mens på de andre sporene vil gapet på sporet lukkes. Andre spor blir ikke påvirket i noen av disse tilfellene.

Du kommer også til sletteoperasjonene fra kontekstmenyen du får opp ved å høyreklikke på klipp på Tidslinjen.

H <u>a</u> y <u>D</u> elete	opacebar Delete	Hay Delete	opacepar Delete
Delete (leave gap)	Ctrl+Delete	Delete (close gap)	Ctrl+Delete
Cut	Ctrl+X VS	Cut	Ctrl+X K

Slettealternativene på høyreknappmenyen for Tidslinjeklipp er ikke de samme for klipp på hovedvideosporet (V) som for de på andre spor (H). Menyene oppsummerer de kontekstavhengige snarveistastene.

#### Posisjonskontroll: redigeringslinje, markører

*Current position* (nåværende posisjon) er den framen som vises i Player når du arbeider med et klipp i Movie Window. I Tidslinjevisningen er den representert ved redigeringslinjen. Nåværende posisjon kan endres ved å flytte enten Tidslinjemarkøren (som redigeringslinjen er festet til) eller Player-markøren.



Når verktøyet Klippegenskaper er åpent, er trimmingsmarkøren, en tredje markør, tilgjengelig for justering av nåværende posisjon innenfor klippet under trimmingen.



Movie Window har tre forskjellige visninger for prosjektet ditt: *Tidslinje*, *Storyboard* og *Tekst*. Velg den du ønsker å bruke ved å klikke på knappene for visningsvalg i det øverste høyre hjørnet av Movie Window.

#### Storyboard-visning

Storyboard-visningen viser rekkefølgen videoscener av og Den bruker miniatyrbilder for overganger. rask strukturering av filmen. Du kan velge å jobbe med store eller små miniatyrbilder med avkryssingsboksen Show large storyboard thumbnails på Proiect preferences-alternativpanelet.

#### Tidslinjevisnina

I Tidslinjevisningen ser du posisjonen til og varigheten av klipp i forhold til

Tidsskalaen. Her vises også opp til åtte spor hvor du kan plassere forskjellige klipptyper:

- Video, pluss fullskierms diskmenver, titler og grafikk: Videosporet inneholder det primære visuelle materialet i produksjonen din. Se Kapittel 5: Videoklipp, Kapittel 11: Diskmenver og Kapittel 10: Stillbilder for mer informasjon.
- Original (eller "synkron") audio: Original audio-sporet inneholder den lyden som ble digitalisert sammen med videoen fra kameraet ditt. Du kan manipulere audioklippene på dette sporet slik at du oppnår forskjellige effekter ved bruk av teknikker for innsetting og deling. Se "Innsetting" (side 138) og "Deling" (side 141) for mer informasjon.
- Overlay-video og -audio: Video og bilder som er plassert på overlay-sporet kan brukes Picture-in-picture med verktøvene og Chroma key for å gi videoproduksjonene dine profesjonelt preg. Original-audio for et overlay-video er lagret på det linkede audio-sporet.

Se Kapittel 8: Tosporsredigering med detaljer omkring overlay-sporet.

• Tittel- og grafikk-overlavs: Bilder som plasseres på *tittelsporet* vil rendres som overlavs på hovedvideoen, med gjennomskinnelige bakgrunner. Se Kapittel 10: Stillbilder og Kapittel 11: Diskmenver for mer informasjon.







- Lydeffekter og voice-overs: Audioklippene på dette sporet mikses med *original audiosporet* og *bakgrunnsmusikksporet* for å opprette den endelige soundtracken til filmen din. Se *Kapittel 14: Lydeffekter og musikk* for all informasjon.
- **Bakgrunnsmusikk:** Bakgrunnsmusikken til filmene dine kan lages i ønsket varighet med verktøyet *ScoreFitter* (side 321) eller importeres med verktøyet *CD audio* (side 320). Soundtracken din kan også benytte **mp3** og andre musikkfiler (se side 315).
- Diskmenyer, kapittelmerker og gå-tilbaketil-meny-linker: Dette er et ekstra spor som vises over *videosporet* når filmen har minst én diskmeny. Se *Kapittel 11: Diskmenyer* for informasjon.



Fordi mange redigeringsoperasjoner kan utføres kun i Tidslinjevisningen, er det opp til deg hvorvidt omfattende, detaljert eller avansert redigering er påkrevd.

#### Sporlåsing

*Video*-sporet har normalt forrang fremfor alle andre spor ved trimming eller sletting. Dette får flere konsekvenser:

- Når du trimmer et videoklipp, trimmes også klipp som går samtidig på andre spor.
- Når du sletter et videoklipp, fjernes tidssegmentet det brukte også fra eventuelle parallelle klipp.
- Klipp som i sin helhet faller innenfor omfanget til et slettet klipp slettes også.

Denne oppførselen kan unngås ved behov med en funksjon som lar deg "låse" valgfrie spor uavhengig av de andre og slik ekskludere dem fra andre redigeringsog avspillingsoperasjoner.

Hengelås-knappene på høyre side av Movie Window kan klikkes for å veksle mellom låst og ulåst status for de respektive sporene. Sporlåsing gir Studio muligheten for innsettingsredigering og



delingsredigering (se Kapittel 5: Videoklipp).

#### Spordemping og -skjuling

Lyden på audio-sporene kan slås av individuelt med *mute*-knappene på høyre side av Movie Window. Disse knappene har den samme funksjonen som muteknappene i *Volum og balanse*-verktøyet. (Se side 333 for mer informasjon.)

Den tilsvarende operasjonen for videospor utføres med *hide*knappene, som kan brukes til midlertidig å utelate et spors video fra prosjektet. Dette er særlig nyttig for å se hva som faktisk skjer ved redigering av overlay-video.





#### Plassering og tilbakemelding

Studio gir deg flere typer tilbakemelding om handlingene dine når du plasserer klipp i Tidslinjevisningen.

**Statuslinjen:** Statuslinjeområdet til venstre for Movie Windows tittelfelt viser beskjeder mens du plasserer klipp og utfører andre operasjoner.

**Plasseringssymboler:** Mens du drar et klipp på plass i Tidslinjen, gir Studio tilbakemelding for å fortelle deg hvorvidt klippets aktuelle plassering er gyldig. Muspekerens form og fargene på de loddrette plasseringslinjene indikerer hva du kan og hva du ikke kan gjøre.

For eksempel, hvis du prøver å dra en lyd over på *video*-sporet, skifter plasseringslinjene farge fra grønn til rød, musepekeren skifter fra "kopiere" til "ikke tilgjengelig", og statuslinjen forteller deg, "Only scenes, titles, photos, menus and transitions on video track." ("Kun scener, titler fotoer, menyer og overganger på videosporet.").

Grønne plasseringslinjer med "kopi"-pekeren  $\pm$  betyr at en handling er lovlig; røde plasseringslinjer med "ikke tilgjengelig"-pekeren  $\otimes$  indikerer at du ikke kan utføre operasjonen.



#### Klippmarkører

Studios lettfattelige klippmarkørsystem kan forenkle navigasjonen i prosjektet, spesielt i lange og komplekse prosjekter.

Markører kan også bli brukt for å definere start- og sluttpunkter for å lagre en andel av din film som en fil eller til Web. Se "Lage mellom markører", på side 351 for detaljer.

Kontroller for klippmarkørene dukker opp i Filmvinduets tittelbjelke. I et nytt prosjekt er den eneste synlige kontrollen i gruppen *legg til markør*-knappen. De øvrige kontrollene dukker opp når den første markøren har blitt lagt til.



I et nytt prosjekt er den eneste synlige klippmarkørkontrollen Legg til markør-knappen **①**. Klikk på knappen (eller trykk på 'M'-tasten)for å lage en markør ved Tidslinje-scrubberens posisjon.



Så snart en markør har blitt lagt til, endres Legg til markør-knappen til Slett markør, og de øvrige kontrollene dukker opp **2**. Merk markørknapp '01' ved scrubber-posisjonen **3**.



Når flere markører legges til, aktiveres knappene Forrige markør og Neste markør etter behov **4**. Studio renumererer markører for å holde dem i rekkefølge **5**, men beholder navnet du eventuelt har gitt dem **6**.

En klippmarkør representerer en bestemt frame i et bestemt klipp. Selv om klippet er flyttet rundt inne i prosjektet, eller beskåret, forblir ankerplasseringen uendret. Likevel kan markøren i seg selv flyttes, til og med til et annet klipp, ved å dra den med musen.

Klippmarkørenes kontroller:

- Legg til markør, Slett markør: I Tidslinjevisningen er *legg til markør*-knappen tilgjengelig når du velger et klipp, så lenge det ikke allerede finnes en markering på markørplassen. Hvis det finnes en markering vil *slett markør*-knappen komme frem i stedet.
- Forrige markering, Neste markør: Med disse knappene kan du bla igjennom markørene i prosjektet. I motsetning til *legg til markør* og *slett markør*-knappene er disse knappene tilgjengelige i alle Movie Window-visninger, og ikke kun i Tidslinjevisningen.
- **Klippmarkørtittel:** Hvis det er en klippmarkør ved Tidslinje-scrubberens posisjon, vises nummerering og navn i tekstfeltet (ellers er feltet ikke redigerbart). Det viste markørnummeret tildeles automatisk, og kan ikke endres, men et valgfritt navn kan modifiseres etter dine ønsker.



• **Klippmarkørtittelliste:** Klikk på pilknappen til høyre for *klippmarkørtittelen* for å åpne denne listen, som viser nummereringen og navnet til hver markør i prosjektet. Ved å velge en markør flyttes Tidslinjescrubberen til den korresponderende posisjonen.



**Merk:** Når du har flere enn bare svært få markører i prosjektet ditt blir det lettere å administrere dem hvis du gir dem meningsfulle navn. Navngiving er likevel valgfritt, som nevnt ovenfor, og Studio hjelper med å holde listen i tidsrekkefølge.

#### Tekstvisning

Movie Windows Tekstvisning er en liste som viser start- og sluttiden for



klippene, samt varigheten. I tillegg er egne navn for klippene synlige i denne visningen.

	10-41	Manted	<ul> <li>• • • • • • • • • • • • • • • • • • •</li></ul>	88°	B7 27
0		Name	Trimeved start	Movie duration	
	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
8	2	Video clip: 'Happy trails [5:15.15]'	0:05:23.05	0:00:04.24	0:00:07.01
		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
100		Wave audio: 'BongCrash'		0:00:06.07	0:00:07.01
					The second se



Verktøykassene sørger for et behagelig pek-og-klikkgrensesnitt for redigeringsoperasjoner – tilføying av klipp til filmen din, modifikasjon av eksisterende klipp og påføring av spesialeffekter. Studio har separate verktøykasser for videosekvenser og audiosekvenser.

Verktøykassene er tilgjengelige kun i Redigeringsmodus. De åpnes og lukkes med knappene øverst til venstre i Movie Window.



Velg verktøykassen du ønsker å åpne ved å flytte muspekeren over ikonene. De individuelle knappene utheves, og indikerer slik hvilken verktøykasse som åpnes når du klikker. Albumet viker da plass for verktøykassevinduet, som har to hovedområder:

- *Verktøyvelger-knapper* i et panel til venstre. Klikk på en av disse og det respektive verktøyet kommer opp.
- *Nåværende valgte verktøy* på høyre side. Å dobbeltklikke på et videoklipp i Movie Window viser også det tilhørende verktøyet (bortsett fra tittelklipp, som blir åpnet direkte i den korrekte titteleditoren når du dobbeltklikker).



Alle verktøyvelgerne, bortsett fra den øverste i hvert sett, åpner spesialverktøy. Den øverste knappen i begge verktøykassene er *Klippegenskaper*-verktøyet. Det viser et verktøy som er egnet for trimming og redigering ellers av klipptypen som er aktiv i Movie Window.

#### Titteleditorene

Studio inkluderer et sett med kraftige verktøy som *ikke* er direkte tilgjengelig gjennom verktøykassene. Disse verktøyene, Klassisk titteleditor og Bevegelsesbenevner, lar deg kombinere tekst, bilder og andre grafiske ressurser for å lage titler og diskmenyer for dine Studioproduksjoner. Gå til titteleditorene via *Tittel* og *Diskmeny* verktøyene, eller med *Gå til Klassisk Tittel/Menyeditor* og *Gå til Filmtitteleditoren*kommandoen fra høyreklikkmenyen i Movie Window. Se *Kapittel 12: Klassisk titteleditor*, og *Kapittel 13: Bevegelsesbenevner* for mer informasjon.

#### Videoverktøykassen

De åtte verktøyene i denne verktøyboksen modifiserer eller skaper visuelle klipptyper, som videoklipp, temaer, titler, stillbilder og diskmenyer.



Klippegenskaper: Med *Klippegenskaper*verktøyet kan du justere start- og sluttiden for alle typer klipp. Dette kalles "trimming". Verktøyet lar deg også skrive inn et beskrivende navn for klippet. Verktøyet gir også andre grensesnittkomponenter tilpasset typen klipp som blir redigert. Se "Trimming med *Klippegenskaper*-verktøyet" på side 132 for mer informasjon.

*Temaredigerings*verktøyet Temaer: lar deg skreddersy klipp som laget ifra er ut "temamalene". Verktøyet har blant annet et minialbum, som du kan importere video og bilder til bruk i temaklippene fra. Enkelte temamaler har også teksting eller andre parametre som tillater brukertilpasning. Se Kapittel 6: Temaer og temaredigering for mer informasjon.

**Titler:** Dette verktøyet lar deg endre navnene og lengdene til titler. Avhengig av typen tittel du velger, gir *Endre tittel* knappen tilgang til Klassisk Titteleditor eller Bevegelsesbenevner, hvor du kan endre teksten og utseendet til tittelen. Se *Kapittel 12: Klassisk titteleditor*, og *Kapittel 13: Bevegelsesbenevner* for mer informasjon.

**Diskmenyer:** *Diskmeny* verktøyet har et antall kontroller for å endre linkene mellom knappene på en diskmeny og inngangspunkter i din video kalt *Kapittelmerker*, som er representert på *menysporet* i Movie Window. *Endre meny* knappen åpner Klassisk titteleditor, hvor du kan modifisere det visuelle utseendet til en meny. Se "*Diskmeny*-verktøyet" på side 251 for mer informasjon.

**Frame grabber:** Dette verktøyet tar en kopi av ett enkelt bilde fra filmen din. Du kan bruke det i filmen din, eller lagre det for bruk i andre applikasjoner. Se "Frame Grabber" på side 233 for mer informasjon.

**SmartMovie:** Dette verktøyet kombinerer automatisk kildematerialet ditt med en digital låtfil etter ditt valg for å lage en musikkvideo i en av en rekke stilarter. Se "SmartMovie musikkvideoverktøyet" på side 145 for mer informasjon.

**PIP- og chroma key-verktøy:** PIP og Chroma Key kontrollene opptar to ulike knapper i det samme verktøyvinduet, så dette kan sees på som to verktøy i ett. Det gir en alternativ, grafisk brukerflate til *Bilde-i-bilde-* og *Chroma key*-effekter. Se "Bilde-ibilde-verktøyet" (side 198) og "Chroma key-verktøyet" (side 204) for mer informasjon. **Videoeffekter:** Studio gir deg en rekke plug-invideoeffekter med dette verktøyet. Hvert klipp,

temaklipp eller stillbilde i prosjektet ditt kan bruke effekter, enten alene eller i kombinasjon.

Sammen med det grunnleggende biblioteket med nyttige effekter, har Studio noen "låste" premiumeffekter som du kan prøve ut. Se *Kapittel 7: Videoeffekter* for detaljer om dette verktøyet. For informasjon om kjøp av premiummateriale for Studio, inkludert varierte samlinger med videoeffekter, se "Utvide Studio" på side 12.

#### Audioverktøykassen

De seks verktøyene i denne kassen modifiserer eller oppretter audioklipp – "original" audio, voice-overe, lydeffekter og andre audiofiler, CD-spor og ScoreFitter bakgrunnsmusikk.



Klippegenskaper: Med Klippegenskaperverktøyet kan du justere ("trimme") start- og sluttiden for alle typer klipp. Du kan også oppgi et beskrivende navn på klippet som erstatning for standardnavnet om ønskelig. (Klippnavn vises når Movie Window er i Tekstvisning.) Verktøyets andre kontroller varierer med klipptypen. Se "Trimming med *Klippegenskaper*-verktøyet" på side 326 for mer informasjon.

**Volum og balanse:** Dette verktøyet gir deg kontroll over hovedvolumet for hvert av de tre audio-sporene: *original audio* (audio digitalisert med video), *lydeffekter* og *voice-over* og *bakgrunnsmusikk*. Det lar deg også dempe ett, flere eller alle spor, og å legge på real-time volumfading. Bruk *balanse og surround*-kontrollen for å posisjonere hvert spor uavhengig av de andre to i et endimensjonalt *stereo*eller todimensjonalt *surroundlyd*-rom Når *overlay*sporet er åpent får verktøyet et fjerde sett med kontroller, som påvirker *overlay audio*-sporet. Se "Volum og balanse-verktøyet" på side 333 for mer informasjon

Tilgjengelighet: Surroundlyd er bare støttet i Studio Ultimate.

**Spill inn voice-overs:** For å spille inn en voiceover klikker du ganske enkelt på *Record*knappen og begynner å snakke inn i mikrofonen din. Se "*Voice-over*-verktøyet" på side 322 for mer informasjon.

**Legg til CD-audio:** Bruk dette verktøyet for å legge til spor, helt eller delvis, fra en audio-CD.

Se "*CD audio*-verktøyet" på side 320 for mer informasjon.

**Bakgrunnsmusikk:** Med dette verktøyet kan du legge til bakgrunnsmusikk med ScoreFitter,

Studios kraftige musikkgenerator. Velg stilart, sang og versjon, så lager Studio et musikklydspor som svarer til lengden av filmen din. Se "*Bakgrunnsmusikk*verktøyet" på side 321 for mer informasjon.

0

5

Audioeffekter: Dette verktøyetlar deg påføre -atplug-in-effekter på et hvert audioklipp. Det støtter den populære VST-standarden for audio-plugslik at du kan utvide biblioteket ins med tilleggsprogrammer tredjeparts effekter. Et og konfigurerbart støyreduksjonsfilter følger med som standardeffekt. Både grafisk og parametrisk EQ, reverb og chorus er blant effektene som følger med Studio Ultimate

Noen "vannmerkede" premiumeffekter kan også være inkludert slik at du kan prøve dem. Enda flere er tilgjengelige via Avids nettsted, og du kommer til dem ved å klikke "kategorien" *More effects...* i audio-effektbrowseren. Se *Kapittel 15: Audioeffekter* for detaljer om dette verktøyet. For informasjon om anskaffelse av premiummateriale til Studio, se "Utvide Studio" på side 12.

## Videoklipp

Hjørnesteinen i de fleste videoproduksjonene i Studio er den Albumseksjonen som inneholder de digitaliserte videoscenene dine. For å redigere en film drar du scener fra Albumet og inn i Movie Window, hvor de behandles som redigerbare *videoklipp*.

Dette kapittelet forklarer hvordan "inn"- og "ut"punktene (start- og sluttpunkter) settes for hvert klipp. Movie Windows redigeringsgrensesnitt gjør denne "trimmeprosessen" enkel, rask og presis. Metodene for trimming av videoklipp ("Trimming av videoklipp", side 127) som omtales i dette kapittelet kan for det meste også brukes på de andre klipptypene (som titler og lydeffekter) som dekkes i senere kapitler.

En senere del av kapitlet dekker mer avanserte redigeringsteknikker, deriblant redigering ved innsetting og deling, som kan gi filmen din et mer profesjonelt utseende. Se "Avansert Tidslinjeredigering" på side 137.

Og til slutt skal vi utforske SmartMovie, Studios automatiske filmgenerator. SmartMovie kombinerer på intelligent vis et musikkspor med videomaterialet ditt, for å lage en beat-synkronisert musikkvideo, eller med en serie stillbilder for å lage et slideshow. Begge moduser støtter en rekke stilvalg.



Det første trinnet for å lage en film er å bringe noen videoscener Albumet inn Movie Window, hvor de gjøres om til redigerbare *klipp*. Etter hvert vil du også kanskje legge til noen overganger, titler, audio og annet ekstramateriale, men et utvalg videoscener er utgangspunktet for så å si alle prosjekter.

Denne seksjonen forklarer hvordan du tilføyer scener til filmen din, og hvordan du arbeider med flere scener fra flere digitaliseringsfiler. Her omtales også de grensesnittfunksjonene som gir nyttig tilbakemelding under arbeidet ditt.

#### Tilføye videoklipp til filmen din

Det er to måter å tilføye et videoklipp til filmen din på:

**Dra og slipp:** Dra en scene fra Videoscener-seksjonen i Albumet og slipp den i Movie Window. Dette er vanligvis den enkleste og raskeste måten å sette sammen en råkopi av filmen din på. Du kan dra flere scener samtidig, om du ønsker.

**Utklippstavlen:** Standardfunksjonene i utklippstavlen (Klipp ut, Kopier og Lim inn) kan brukes på videoklipp i Movie Window. Kopi-funksjonen fungerer også på Albumscener.

Når en scene eller et klipp limes inn i Movie Window, settes den inn ved første klippgrense nær posisjonen for

redigeringslinjen. Du kan bruke standard tastatursnarveier for utklippstavlefunksjoner (Ctrl+X for Klipp ut, Ctrl+C for Kopier, Ctrl+V for Lim inn), eller velge ønsket funksjon fra høyreklikkmenyen.

Når Movie Window er i Tidslinjevisning, kan du slippe en videoscene eller -klipp over på hvilken som helst av følgende:

- Hoved*video*-sporet. Om klippet er forbundet med audio, legges det til *original audio*-sporet. Dette videomaterialet tjener som bakgrunnen for all overlay-video eller titler som er på de nedre Tidslinjesporene.
- *Overlay*-sporet. Video på dette sporet anbringes oppå materialet på *video*-sporet. Effektene picture-inpicture og chroma key brukes til å gjøre en del av overlay-framen gjennomsiktig slik at noe av hovedvideoen blir synlig.
- *Tittel*-sporet. Hvis *overlay*-sporet er skjult, vil det å slippe et videoklipp på tittel-sporet gjøre at *overlay*-sporet åpnes, hvorpå klippet plasseres på det. I andre versjoner av Studio, eller når *overlay*-sporet allerede vises, tar ikke *tittel*-sporet i mot videoklipp.
- *Lydeffekter*-sporet eller *bakgrunnsmusikk*-sporet. Forsøk på å slippe et videoklipp på et av disse sporene slipper faktisk klippets original-audio på det.

#### Arbeide med flere digitaliseringsfiler

I enkelte prosjekter ønsker du kanskje å innlemme scener fra flere kildetaper, eller scener fra samme tape som er digitalisert til separate filer. For å oppnå dette laster du inn hver av filene etter tur og drar de scenene du ønsker fra hver fil inn i filmen din.

#### For å bruke flere digitaliseringsfiler:

- 1. Dra scener fra den første digitaliseringsfilen inn i Movie Window.
- Bruk nedtrekkmenyen eller *mappe*-knappen i Videoscener-seksjonen i Albumet til å åpne den neste digitaliserte filen. Studio viser scener kun fra den aktive filen i Albumet. Se "Åpne en videofil" på side 73 for detaljert informasjon om dette trinnet.
- 3. Dra scener fra den andre digitaliserte filen inn i Movie Window. Fortsett slik til du har gått gjennom alle filene.

Å digitalisere flere filer samtidig er gjort lettere ved hjelp av Project Bin, hvor de filene som inneholder de scenene du legger til din film blir automatisk lagt til. Se side 93 for detaljer.

#### Blande rammeformater

Siden en film kan være i kun ett av de to formatene, standard (4:3) og widescreen (16:9), lar ikke Studio deg mikse frame-formater i Movie Window. Normalt er det det første videoklippet du legger til en film som avgjør filmens frameformat, og senere klipp modifiseres for å rette seg etter dette. Se "Prosjektets videoformat" nedenfor for mer informasjon.

#### **Prosjektets videoformat**

Videoscenene du legger til et prosjekt må ikke alle stamme fra den samme enheten eller være i det samme filformatet. De må ikke engang ha den samme framestørrelsen, aspect ratio eller framerate.

Men når video blir spilt av i Studio, må det brukes et felles, vanlig frameformat. I *Project format*-boksen på *Project preferences*-alternativpanelet (prosjektinnstillinger) kan du spesifisere formatet for nye prosjekter enten uttrykkelig (f.eks. "NTSC Widescreen"), eller underforstått fra formatet til det første klippet du legger til prosjektet.



Det aktuelle prosjektformatet blir vist som et verktøytips over prosjekttittelen i Move Window.



Prosjektformatet gjelder alle video- og bildeklipp i Movie Window samt forhåndsvisningen av disse klippene i Player. Visuelt materiale i Albumet, for eksempel de digitaliserte videoscenene dine, vises normalt i originalformatet sitt, uavhengig av om det formatet matcher prosjektformatet eller ikke.

Hvis du vil unngå sorte bjelker ("letterboxing") i prosjektvideoen din, men fortsatt vil bruke scener som ble filmet i feil aspect ratio, kan du vurdere flere fremgangsmåter:

- Bruk *Aspect ratio*-kommandoene på *Album*-menyen. Med disse kan du strekke Albumscener slik at de stemmer overens med størrelsesforholdene i prosjektframen, men da med noe bildeforvrenging. Se "Video aspect ratios" på side 76 for mer informasjon.
- Kommandoen i innholdsmenyen for klipp Zoom bilde til Full ramme i Movie Window utvider den sentrale delen av det originale bildet nok til å fylle framen i prosjektformatet. Forholdene opprettholdes med denne metoden, men noe materiell kan bli tapt.
- For en finjustert versjon av den samme tilnærmingen kan du bruke 2D Editor-effekten med keyframing for å lage en "pan and scan" versjon av videoen din. Studioer bruker ofte denne teknikken for at filmene deres skal passe inn på en standard tv-skjerm når de overføres til videotape eller DVD. En del av hver frame blir fremdeles tapt, men du har mer kontroll over hvilken del det er. Omhyggelig sporing av handlingen med hjelp av keyframing lar deg vanligvis oppnå akseptable resultater tross dette problemet.

**Tilgjengelighet:** 2D Editor-effekten og keyframing-funksjonen er tilgjengelig kun i Studio Ultimate.



Kompenser for kildevideo i "feil" aspect ratio ved å legge til sorte bjelker (L), strekke til full frame (C), og zoome (R). Hver metode har sine egne bakdeler.

#### Bakgrunnsrendring

Prosjektformatet blir også brukt som målformat for *rendring*. Denne prosessen genererer video for materiale der HFX-overganger, effekter eller andre funksjoner som krever omfattende beregninger blir brukt. Før videoen har blitt rendret slik, kan det være at den ikke blir forhåndsvist mykt og med alle detaljer.

Studio kan utføre rendringen bak kulissene mens du arbeider. Denne funksjonen kontrolleres fra boksen *Background rendering* på *Video and audio preferences*alternatvipanelet (video- og audioinnstillinger).



Å følge dialogens råd med tanke på codecen som skal bli brukt til bakgrunnsrendring, kan bidra til å redusere rendringstiden når den ferdige filmen din skal mates ut.

Et annet hensyn dukker opp hvis du planlegger å forhåndsvise videoen din på en ekstern enhet (kun i Studio Ultimate). I slike tilfeller må du kanskje sette prosjektformatet og codec-en for bakgrunnsrendering til å passe enheten. For eksempel, hvis du forhåndsviser på en analog skjerm plugget inn i ditt DV-videokamera, må du la din bakgrunn rendere i DV.

#### Grensesnittfunksjoner

Studio gir en rekke forskjellige visuelle tilbakemeldinger når det gjelder klippene i Movie Window:

- Når et klipp legges til i Movie Window, dukker det opp et grønt merke på Albumets ikon for den respektive scenen. Merket forblir der så lenge et klipp i Movie Window tilhører den scenen.
- For å se den opprinnelige plasseringen til et klipp i kildevideoen din, bruker du kommandoen *Find Scene in Album* på høyreklikkmenyen for klipp i Movie Window. Studio markerer eventuelle scener i Albumet det valgte klippet er tatt fra. For å gå den andre veien, bruk kommandoen *Album* > *Find Scene in Project* for å se hvordan en bestemt Albumscene benyttes i ditt nåværende prosjekt.
- Når tilstøtende scener fra Albumet plasseres i rekkefølge i Movie Window, vises grensen mellom dem som en stiplet linje. Dette hjelper deg med å holde styr på klippene dine, og påvirker ikke måtene de kan manipuleres på i Movie Window.

I Tidslinjemodus indikeres eventuelle spesialeffekter du har påført et klipp av små ikoner langs bunnen av klippet. Disse tilsvarer effektgruppene som vises på browseren for *Video effekter* og *Lydeffekt*-verktøyet. Du kan åpne verktøyet for å endre innstillingene ved å dobbeltklikke et av ikonene.



Stjerneikonet nedenfor dette videoklippet viser at minst én av effektene i "Fun effects"-gruppen har blitt påført.

# TRIMMING AV VIDEOKLIPP

Generelt inneholder de digitaliserte videoscenene mer materiale enn du faktisk kommer til å bruke i filmen din. "Trimming" – prosessen der du justerer *inngangs*og *utgangs*punktene i et klipp for å fjerne uønsket materiale – er en fundamental del av redigeringen.

Det forekommer intet tap av data ved trimming: Studio setter nye start- og sluttpunkter for klippet i Movie Window, men klippets kilde – den opprinnelige Albumscenen – endres ikke. Dette betyr at du alltid kan tilbakestille et klipp til dets originale tilstand, eller velge andre trimmepunkter.

Med Studio kan du klippe et klipp (videoscener, overganger, titler, stillbilder, audioklipp og diskmenyer) på to måter:

• Direkte på Tidslinjen (se "Trimming på Tidslinje med håndtak" nedenfor).

• Ved bruk av *Klippegenskaper*-verktøyet (se "Trimming av videoklipp med *Klippegenskaper*-verktøyet" på side 132).

Et videoklipp kan trimmes til hvilke som helst ønskede *inn-* og *ut*punkter innenfor den originale scenens begrensninger.

#### Trimming på Tidslinje med håndtak

Den raskeste måten å trimme på er ved å dra klippets kanter direkte på Tidslinjen. Hold øye med Player mens du trimmer, slik at du finner framen du vil begynne eller slutte med.

La oss først se på det enkleste trimmeeksemplet, i en film med bare ett klipp. Deretter tar vi for oss en noe mer vanlig situasjon, der vi trimmer ett enkelt klipp som er omringet av andre klipp.

#### For å trimme ett enkelt klipp på Tidslinjen:

- 1. Slett alle klippene unntatt ett fra Tidslinjen. Er Tidslinjen tom, dra en scene over fra Albumet.
- Utvid Tidsskalaen for å gjøre finjusteringer enklere. Plasser muspekeren hvor som helst på Tidslinjen, bortsett fra rett over redigeringslinjen. Pekeren blir til et klokkesymbol. Klikk og dra mot høyre for å utvide Tidsskalaen.

Illustrasjonen nedenfor viser maksimum utvidelse, hvor hvert merke representerer en enkelt frame:


3. Plasser muspekeren over den høyre kanten av klippet. Pekeren blir en venstrepil.



4. Klikk og dra mot venstre mens du holder øye med Player, som oppdateres løpende for å vise den siste framen i det trimmede klippet.

Når du forkorter klippet, blir pilpekeren toveis, og indikerer at kanten på klippet kan dras til både venstre og høyre. Du kan redusere klippet til så lite som en enkelt frame, eller øke det helt til slutten av kildescenen.



5. Slipp musknappen. Klippet er nå trimmet.

### Flere klipp

Hemmeligheten bak å trimme et klipp når det er flere klipp på Tidslinjen er å først velge klippet som skal trimmes ved å klikke på det med musen.

### For å trimme med flere klipp på Tidslinjen:

- 1. Sett opp Tidslinjen med to korte klipp.
- 2. Juster Tidsskalaen til klippet du vil justere har en størrelse som er egnet for redigering.
- 3. Klikk på det andre klippet. *Video*-sporet skal nå se omtrent slik ut:



Du kan trimme klippets høyre kant akkurat som i eksempelet med et enkelt klipp ovenfor. Når du gjør det, vises den siste framen i klippet i Player. Så lenge det andre klippet forblir markert, kan du fortsette å trimme mer video ved å dra kanten til venstre, eller tilbakestille litt av den trimmede videoen ved å dra kanten mot høyre.

4. Med det andre klippet valgt, flytt muspekeren over den venstre kanten av klippet til pekeren blir til en høyrepil.



5. Dra den venstre kanten av den andre scenen mot høyre.



Når du trekker i klippet vises den første framen i klippet i Player. Så lenge klippet er markert kan du fortsette å trimme mer video ved å dra kanten mot høyre, eller tilbakestille litt av den trimmede videoen ved å dra kanten mot venstre.

6. Slipp musknappen. Klippet du trimmet hopper tilbake og legger seg inn til den høyre kanten på det første klippet.



# Mellomrom og fylling: Trimming med Ctrl-tasten

Som vi har sett i eksempelet over, når du forkorter et klipp på *video*-sporet, flyttes klippet og eventuelle klipp som er til høyre for det, mot venstre etter behov, slik at det ikke etterlates et mellomrom. Samtidig forkortes klipp på andre spor for å holde hele Tidslinjen synkron. Når du trimmer et klipp på et hvilket som helst *annet* spor, blir mellomrommene imidlertid ikke automatisk lukket, og ingen andre spor berøres.

Denne standard trimmeoppførselen forenkler redigering under de fleste omstendigheter, men Studio gir deg også en metode for å reversere oppførselen når det er nødvendig. Trykker du <u>Ctrl</u>-tasten før du begynner å trimme et klipp på *video*-sporet, blir verken det klippet eller andre klipp omplassert, og mellomrom fylles ikke igjen. Andre spor påvirkes ikke.

I mens vil bruk av <u>Ctrl</u> når du trimmer klipp på andre spor igjen reversere den normale oppførselen. Klippene på sporet nærmer seg hverandre for å fylle igjen eventuelle mellomrom trimmingen etterlater seg. Klipp på andre spor enn det som trimmes påvirkes fremdeles ikke.

**Merk:** Se side 101 for en beskrivelse av den parallelle oppførselen til <u>Ctrl</u>-tasten ved sletting av klipp.

# Tips om trimming av klipp

Har du problemer med å manipulere klippenes kanter under trimming, kan du prøve følgende:

- Forsikre deg om at klippet du vil trimme er markert, og at det er det *eneste* markerte klippet.
- Utvid Tidsskalaen til det er enklere å foreta finjusteringer.
- Unngå å utvide Tidsskalaen *for* mye, ellers gir klippene inntrykk av å være svært lange. Hvis det skjer kan du angre (undo) til skalaen er slik du vil ha den; eller redusere skalaen ved å dra den mot venstre; eller velge en passende verdi fra Tidsskalaens kontekstmeny.

# Trimming av videoklipp med *Klippegenskaper*-verktøyet

Selv om det er mulig å trimme videoklipp direkte på Tidslinjen med full frame-nøyaktighet, er rask og presis trimming ofte enklere å oppnå med *Klippegenskaper*-verktøyet. For å bruke dette verktøyet velger du klippet du ønsker å endre, så bruker du menykommandoen *Toolbox* > *Modify Clip Properties*, eller klikker på en av verktøykasseknappene øverst til venstre i Movie Window. (Klikker du samme knapp en gang til lukkes verktøyet.)

Når det gjelder videoklipp – faktisk *alle* andre klipp enn titler – kan du også åpne og lukke *Klippegenskaper*-verktøyet ved å dobbeltklikke klippet i hvilken som helst Movie Window-visning.

*Klippegenskaper*-verktøyet kan brukes til å modifisere alle typer klipp. Det har et velegnet sett med kontroller for hver type.

**Tekstfeltet** *Name*: For et videoklipp gjelder de fleste klippegenskaperkontrollene for trimming. Det eneste unntaket er tekstfeltet *Name*, som lar deg gi klippet et eget navn som erstatter standardnavnet gitt av Studio.

Feltet *Name* er tilgjengelig i *Klippegenskaper*verktøyet for alle klipptyper. Klippnavn brukes av Movie Windows Tekstvisning, og kan også vises som svevende etiketter når musen beveges over klipp i Storyboard-visningen.



### Forhåndsvisningsområder:

Separate

forhåndsvisningsfelter viser *inn-* og *ut*-framene til det trimmede klippet, sammen med en teller og skippeknapper. Layouten til hvert forhåndsvisningsfelt er veldig likt Player under normal redigering.

**Bestemme avspillingsposisjon:** En markør på bunnen av verktøyet lar deg bestemme avspillingsposisjonen hvor som helst i klippet. Du kan også bestemme avspillingsposisjonen med telleren eller skippeknappene mellom de to forhåndsvisningsfeltene.

**Bruke tellerne:** Posisjonene alle de tre tellerne rapporterer er i forhold til starten på klippet, som er posisjon 0:00:00.0. Som med telleren på Player, kan du justere tellerne i *Klippegenskaper*-verktøyet ved å klikke i et av de fire feltene (timer, minutter, sekunder, frames) for å velge det, og så bruke skippeknappene. Når ingen av feltene er uttrykkelig valgt, gjelder skippeknappene frames-feltet.

**Transportkontrollene:** Mens *Klippegenskaper*verktøyet er i bruk, erstatter transportkontrollene i midtområdet de som normalt vises på Player. Disse spesielle transportkontrollene omfatter en *Loop play/Pause*-knapp som går gjennom den trimmede delen av klippet gjentatte ganger mens trimpunktene justeres.

**Bestemme trimpunktene:** Knappen med den *venstre klammen*  $\square$  ved siden av telleren i det venstre forhåndsvisningsfeltet og knappen med den *høyre klammen*  $\square$  ved siden av telleren i det høyre forhåndsvisningsfeltet, setter de respektive trimpunktene til nåværende posisjon.

Du kan også justere begge trimpunktene ved å:

- Taste inn en verdi direkte i den tilhørende telleren
- Justere et tellerfelt med skippeknappene
- Trekke i tilhørende trimhåndtak

**Tekstfeltet** *Varighet*: Dette feltet viser lengden på det trimmede klippet i timer, minutter, sekunder og frames. Modifiserer du verdien, enten ved å endre tallene direkte eller ved å klikke på de tilhørende skippeknappene, endrer du *ut*punktet til klippet.

Naturligvis kan du ikke endre varigheten til mindre enn en frame, eller til mer enn den originale videoscenen.

**Brukstips:** Hvis du ønsker å skifte fra trimming av et klipp på *video*-sporet til trimming av et annet, klikker du bare på det nye klippet mens *Klippegenskaper*-verktøyet forblir åpent, eller drar Tidslinjemarkøren til det nye klippet.

# Tilbakestille trimmede klipp

Dersom du ombestemmer deg med hensyn til en bestemt trimmeoperasjon (eller gruppe av operasjoner) etter forhåndsvisning, kan du enten bruke *Undo*knappen (eller <u>Ctrl+Z</u>) eller manuelt tilbakestille det trimmede klippet med en av disse metodene:

- Dra klippets høyre kant direkte på Tidslinjen til det ikke kan strekkes lenger,
- I *Klippegenskaper-verktøyet* kan du trekke trimhåndtakene til enden av klippet.



Hvis du ønsker å sette et klipp på *video*-sporet midt i et annet klipp, del det sistnevnte i to deler, og sett deretter inn det nye elementet. "Deling" av et klipp resulterer faktisk i at det dupliseres; begge klippene trimmes deretter automatisk slik at det ene slutter og det andre starter ved delingspunktet.

#### For å dele et klipp i Tidslinjevisningen:

1. Velg delingspunktet.

Du kan bruke enhver metode som justerer den nåværende posisjonen, som å flytte Tidslinjemarkøren, klikke *Play* og deretter *Pause*, eller endre tellerverdien i Player.

2. Du kan enten høyreklikke på det klippet du vil dele og velge *Split Clip* fra pop-up-menyen (kontekstmenyen); *eller*, forsikre deg om at redigeringslinjen er plassert der du vil dele klippet, og klikke *Dele klipp/scene*-knappen (barberblad) (se side 101).

Klippet deles ved nåværende posisjon.

# For å tilbakestille et delt klipp:

- Bruk *Angre*knappen (eller trykk <u>Ctrl+Z</u>). Selv om du har foretatt andre handlinger siden du delte klippet, har angrefunksjonen flere nivåer, slik at du kan gå så langt tilbake som nødvendig. Eller,
- Hvis angrefunksjonen opphever andre handlinger du har foretatt siden delingen, og som du vil beholde, kan du erstatte begge halvdelene av det delte klippet med det originale fra Albumet. Eller,

Slett en halvpart av det delte klippet og trim ut den andre.

# For å kombinere klipp i Movie Window:

Velg klippet du ønsker å kombinere, høyreklikk og velg Combine Clips.

Operasjonen er tillatt kun dersom det kombinerte klippet også blir et gyldig klipp – det vil si, et sammenhengende utdrag av kildevideoen. På Tidslinjen møtes klipp som kan kombineres langs en stiplet kant.



**Bemerk:** Andre tilnærminger til den type redigeringer, som er beskrevet her tar overlay-sporet i bruk, blir omtalt i Kapittel 8: Tosporsredigering.

Under de fleste redigeringsoperasjonene synkroniserer Studio automatisk klippet på de forskjellige Tidslinjesporene. For eksempel, når du setter en scene fra Albumet inn på *video*-sporet, forblir den relative posisjonen til alle klippene til høyre for innsettingen uendret.

Noen ganger er det ønskelig å ignorere standardsynkroniseringen. Kanskje du vil sette inn et nytt videoklipp i prosjektet ditt uten å forskyve andre klipp av andre typer. Eller kanskje du ønsker å redigere video atskilt fra dens medfølgende, opprinnelige audio – en nyttig teknikk med flere variasjoner, som omtales nedenfor.

Denne typen spesialredigering er mulig ved bruk av sporlås-knappene langs den høyre siden av Movie Window i Tidslinjevisningen. Hvert av standardsporene (alle unntatt *meny*-sporet) har en låseknapp. Se "Sporlåsing" på side 105 for mer informasjon om låsing av spor.

Et låst spor er grått i Tidslinjevisningen, og viser slik at klipp på det låste sporet kan ikke velges eller redigeres i noen av de tre visningene; og de påvirkes ikke av redigeringsoperasjoner på ulåste spor.

Med unntak av *meny*-sporet, kan en hver kombinasjon av spor låses.



Å låse *tittel*-sporet forhindrer for eksempel endringer i en tittels varighet, selv ved trimming av klipp på hoved*video*-sporet ved samme tidsindeks.



Når *tittel*-sporet er ulåst, vil det å trimme hovedvideoklippet over det, automatisk trimme tittelen.

# **Redigering ved innsetting**

I ordinær Tidslinjeredigering blir et videoklipp og den originale audioen som ble digitalisert sammen med det behandlet som en enhet. Dette spesielle forholdet symboliseres i Movie Window ved at en linje forbinder *video*-sporets indikator med *original audio*-sporets indikator, slik at man ser at sistnevnte er avhengig av førstnevnte. Knappene for sporlåsing gjør det mulig å arbeide med to spor uavhengig av hverandre for operasjoner som *redigering ved innsetting*, som typisk innebærer å erstatte en del av et klipp på *video*-sporet mens *original audio*-sporet fortsetter uavbrutt.

**Bemerk:** Sett inn redigering kan også foretas på *overlay*-sporene for video og audio, ved bruk av metoder som likner de som er beskrevet her. Se *Kapittel 8: Tosporsredigering* for detaljer.

Kanskje du har en sekvens med nærbilde av en som forteller en historie, og ønsker å vise en publikummer som smiler (eller sover!) uten å avbryte hovedaudio.

# For å foreta redigering ved innsetting på *video*-sporet:

1. I Tidslinjevisningen av Movie Window, klikk *original audio*-sporets hengelåsknapp for å låse sporet.

Låsknappen utheves, og selve sporet blir grått for å vise at innholdet ikke vil påvirkes av redigeringsoperasjoner.

2. Rydd nok plass på *video*-sporet til videoklippet du ønsker å sette inn. Plasser Tidslinjemarkøren på punktet hvor innsettingen skal starte, og bruk *Dele klipp/scene*-knappen. Flytt til punktet hvor innsettingen skal slutte og del klippet igjen. Til slutt sletter du den delen av videoklippet som vil erstattes av innsettingen.

Ettersom audiosporet var låst og fremdeles er intakt, vil ikke videoklippet til høyre for innsettingspunktet flyttes mot venstre for å fylle tomrommet du har laget i Tidslinjen, siden video og audio ikke lenger hadde vært synkronisert. Hvis du forhåndsviser klippet nå, vil du se en svart skjerm når tomrommet spilles av, men lydsporet er fremdeles helt normalt.



3. Nå gjenstår det å plassere klippet du vil sette inn. Dra klippet (enten fra Albumet, Project Bin eller et annet sted på Tidslinjen) inn i hullet du akkurat har laget i *video*-sporet.



Hvis klippet du setter inn er for langt for tomrommet du laget, blir det trimmet for å passe inn. Du kan justere trimmingen med Klippegenskaper-verktøyet.

#### Redigering ved innsetting på original audiosporet

Den omvendte formen for redigering ved innsetting, hvor et lydklipp settes inn på *original audio*-sporet over uavbrutt video, er ikke så ofte i bruk, men svært lett å utføre i Studio.

Metoden tilsvarer den for innsetting av video: bytt simpelthen roller for de to sporene for hvert steg.

# **Redigering ved deling**

I "Redigering ved deling" trimmes et klipps audio og video individuelt, slik at overgangen til det ene skjer før overgangen til det andre.

**Bemerk:** Redigering ved innsetting kan også foretas på *overlay*sporene for video og audio, ved bruk av metoder som likner de som er beskrevet her. Se *Kapittel 8: Detaljer for tosporsredigering.* 

Ved et "L-klipp" kommer videoen før dens synkroniserte audio; ved et "J-klipp" kommer audioen først.

**Tips:** For raskere og mer presis trimming, kan det være nyttig å ha *Klippegenskaper*-verktøyet åpent mens du følger prosedyrene i denne seksjonen. For å åpne verktøyet dobelltklikker du bare på et av videoklippene før du begynner.

#### L-klipp

Ved et L-klipp klippes det til ny video før det klippes til ny audio.

Se for deg en forelesning tatt opp på video, hvor bildet fra tid til annen går bort fra foreleseren for å vise reiseeller naturscener for å illustrere emnet for forelesningen.



Audio og video klippet samtidig.

I stedet for å klippe audio og video samtidig, kan du kanskje la foreleserens stemme overlappe den følgende scenen. Dette gjør det klart for tilhørerne at den nye scenen de nå ser illustrerer saken foreleseren er i ferd med å forklare ferdig.

Legg merke til at grensene mellom video- og audioklippet i det ferdige klippet har fått en L-form.



Audio klipper etter video. Den resulterende "L"formen er uthevet i denne illustrasjonen.

Denne teknikken kan brukes effektivt på mange måter, og bør overveies hver gang det etterfølgende klippets video tjener til å illustrere det første klippets audio.

### For å foreta et L-klipp:

- 1. Juster Tidslinjen slik at du enkelt kan telle antallet frames eller sekunder du ønsker å overlappe.
- 2. Velg det venstre klippet og trim dets høyre kant til det punktet hvor du vil at audioen skal ende.



3. Lås audiosporet. Trekk deretter den høyre kanten av det samme klippets video tilbake mot venstre til

punktet hvor det etterfølgende klippets video skal starte.



4. Med audiosporet fremdeles låst, drar du det andre klippets video mot venstre til det møter det opprinnelige klippet.

Dersom det ikke er nok overskytende video ved begynnelsen av det andre klippet til å muliggjøre denne trimmingen, må du først trimme bort en tilstrekkelig mengde fra både videoen og audioen til dette klippet og prøve igjen.



5. Lås opp audiosporet.

Videoen går nå over til det etterfølgende klippet før audioen. Videoen har blitt trimmet fra slutten av det første klippet, og audioen har blitt trimmet fra starten av det etterfølgende klippet.

# J-klipp

Ved et J-klipp kommer ny audio inn  $f \phi r$  videoen skifter. Dette er nyttig når det etterfølgende klippets audio forbereder seeren på materialet i scenen. Vi vender tilbake til eksempelet med forelesningsvideoen. La oss si at vi nå skal skifte tilbake til foreleseren på slutten av det innsatte materialet. Lar vi den neste delen av forelesningen dukke opp på lydsporet et øyeblikk eller to før videoen viser oss foreleseren igjen, blir overgangen mindre brå.

Denne gangen danner klippgrensene bokstaven J:



Audio klipper før video. Den resulterende "J"-formen er uthevet i denne illustrasjonen.

### For å foreta et J-klipp:

- 1. Juster Tidslinjen så du enkelt kan telle antallet frames eller sekunder du ønsker å overlappe.
- 2. Som før trimmer du den høyre kanten til det venstre klippet, både video og audio, til du har oppnådd ønsket overlappingsintervall.
- 3. Lås audiosporet. Trekk den høyre kanten av det samme klippets video tilbake mot høyre til du har oppnådd overlappingsintervallet.
- 4. Lås opp audiosporet.

Audioen går nå over til det etterfølgende klippet før videoen.

**Merk:** Prosedyrene som beskrives over for utføring av L-klipp og J-klipp er ikke de eneste mulighetene. Med J-klipp, for eksempel, ville en annen metode være å trimme det høyre klippet til det ønskede startpunktet for videoen, og så, med videosporet låst, dra audiodelen mot venstre for å overlappe audioen fra det venstre klippet.



Å lage en musikkvideo ser ut til å være en stor jobb, selv med de praktiske redigeringsfunksjonene i Studio. Dusinvis av korte klipp må rettes nøyaktig inn etter takten i lydsporet for at musikken og videoen skal bli korrekt koordinert.

Med Studios *SmartMovie*- verktøy kan du imidlertid sette sammen en dynamisk, taktsynkronisert musikkvideo nærmest på et øyeblikk, med dine stilvalg og hvilken som helst kombinasjon av videomateriale og musikk

Du kan også lage slideshows. *SmartMovie* kan der og da opprette et slideshow fra alle mulige sett med stillbilder, med et utvalg av stiler og synkronisert musikk.



*SmartMovie*-verktøyet tar deg gjennom prosessen med enkle, trinnvise instruksjoner. For å begynne bruker du Albumet for å finne videoscenene eller stillbildene du vil ha med, og

drar dem over til Movie Window.

**Tips:** Tidslinjevisningen i Movie Window er anbefalt for å jobbe med audioklipp.

Med det visuelle på plass legger du et ScoreFitter-,CD audio- eller digitalt musikklipp (**wav, mp3**) på *bakgrunnsmusikk*-sporet. Dette klippets varighet – og ikke hvor mye visuelt materiale du legger til – avgjør hvor lang musikkvideoen din blir. Hvis du ikke legger til nok visuelt materiale, bruker SmartMovie videoklippene eller bildene dine flere ganger for å oppnå den nødvendige varigheten. Omvendt vil klipp eller bilder utelates hvis du legger til mer enn det som kan brukes innenfor sangens varighet.

**Unntak:** Når du lager et slideshow med alternativet *Bruk alle bilder* aktivt (se nedenfor), avgjøres det ferdige prosjektets lengde av antallet bilder du legger til, og ikke av musikklippets varighet.

# SmartMovie styles

Velg en *style* fra nedtrekkslisten øverst på *SmartMovie*verktøyvinduet. En rekke forskjellige stiler er tilgjengelige for både musikkvideoer og slideshows.



En kort beskrivelse av hver stil blir vist i statusballongen når du ruller gjennom stillisten.

For videostiler får du best resultat hvis utgangsvarigheten av videomaterialet ditt er omlag



du best resultat hvis videomaterialet ditt er omlag dobbelt så lang som lydsporet. Hver av slideshow-stilene har sin egen ideelle ratio mellom antallet bilder og lengden på sangen. *Statusballongen* gir retningslinjer for å få de rette forholdene.

#### SmartMovie-alternativer

Med alternativet *Use clips in random order* (bruk klipp i tilfeldig rekkefølge) kan du blande det visuelle materialet uten hensyn til den opprinnelige rekkefølgen. Dette alternativet er standard for enkelte stiler. Det gir ofte det ferdige produktet en relativt ensartet tekstur, men går på bekostning av fortellermessig kontinuitet.

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

Kryss av for alternativet *Bruk alle bilder* når du vil sørge for at alle stillbildene du har lagt til prosjektet ditt faktisk blir brukt i slideshowet, uansett hvor lenge musikken du bruker varer. Studio gjentar eller klipper til musikklippet som nødvendig for å matche antallet bilder du har valgt.

**Merk:** Alternativet *Bruk alle bilder* påvirker bare SmartMovie-slideshows, ikke musikkvideoer.

The *Relative volume*-slideren justerer hvor fremtredende *background music*-sporet er i forhold til de andre audio-sporene. Flytt slideren helt til høyre hvis du vil høre *kun* musikksporet i den ferdige videoen.



Det siste innstillingstrinnet er å skrive inn teksten som brukes i åpnings- og avslutningstitlene. Hver tekstlinje består av to redigeringsfelter. Bruk <u>Tab</u> og <u>Shift+Tab</u> for å hoppe mellom de venstre og høyre feltene.

Opening Title		
Presto est demonstrandum	1	
Closing Credits		
Directed by	Thorkney G	
Producer	Siobhan Naboshi	E
Created with	Pinnacle Studio	1.1
		-

### Det store øyeblikket ...

Til slutt klikker du på *Create SmartMovie*-knappen og lener deg tilbake mens Studio genererer filmen din.

Create SmartMovie

# Montage<sup>®</sup> temaer og temaredigering

Studios brukerdefinerbare Montage<sup>®</sup>-tema er en god, men lettfattelig metode å skape lysbildefremvisnings-,



animasjons- og flersporsredigeringseffekter på. Med temaer kan du raskt få filmene dine til å se mer profesjonelle ut, mens du beholder en god struktur. Hvert tema består av sett sjabloner som du kan legge

til prosjektet ditt som "temaklipp". Du kan skape flotte sekvenser med en god visuell flyt, som smelter kunstneriske titler og animasjoner sammen med dine egne bilder og video.

**Bemerk:** "Titler" som er laget fra et Montage tema er ikke relatert til de som er i Titlerseksjonen i Album, eller laget med Studios titteleditorer. Temaer er lettere å bruke, og kan gi effekter som ikke er tilgjengelig i ordinære titler. På en annen måte gir titteleditorene deg mye bedre kontroll over utseendet til titlene.

Temaene som følger med er laget for å dekke et typisk behov. Innenfor hvert tema er de ulike malene skapt for å utfylle hverandre når de brukes i det samme prosjektet. For eksempel bruker de fleste temaer en Åpningsmal og en tilhørende Avslutningsmal. Mange temaer inneholder også en eller flere følgemaler for overganger fra ett video- eller bildeklipp til et annet.



Tidslinieikon Hvordan et temaklipps ser ut gjenspeiler temaklippets struktur. Her, fra venstre mot høyre, er et Åpnings-, et Følge- og et Avslutningsikon. Sikk-sakk-kantene svarer til plasseringen av en fullframe-video i klippet. Video ved Åpningens slutt og Avslutningens start kan også redigeres slik at den tilsvarer en Følge. På denne måten indikerer sikk-sakken også grafisk hvordan malene kan brukes sammen.

Hver mal definerer en video- eller grafikksekvens med tomme områder som skal fylles inn av deg. De fleste malene har en eller flere spalter for video- eller bildeklipp. Mange lar deg komme med tekstrubrikker til titler, og noen har ytterligere parametere for andre spesialegenskaper.

Temamaler lagres i deres egen seksjon i Albumet. Det første du gjør når du skal bruke en valgt mal er å bringe den inn i prosjektet ditt som et temaklipp. Som vanlig gjøres dette ved å dra ikonet fra Albumet til Filmvinduet.

I filmvinduet behandles temaklippet som et ordinært, selvstendig videoklipp. For å tilpasse klippet – for å fylle inn malens tomrom – må du bruke *Temaredigering*-verktøyet.



Temamaler lagres i Albumets *Tema*-seksjon. Albumet viser alle malene i et gitt tema, som velges fra en nedtrekksliste. For å bruke malen, drar du ganske enkelt ikonet fra Albumet inn i Filmvinduet.



Velg et tema fra nedtrekkslisten (V) for å vise tilgjengelige maler (H). For å bruke en mal drar du ikonet ned i Filmvinduet.

Når Filmvinduet er i Tidslinjevisning kan temaer beskjæres og redigeres like mye som ordinær video. Du kan bearbeide dem med overganger og effekter, tilpasse lyden, med mer. Som diskmenyer konfigureres de med et spesielt redigeringsverktøy som åpnes automatisk når et klipp legges til i prosjektet, eller når du dobbeltklikker på det senere.



Temaklippet (valgt i illustrasjonen) behandles som en enhet i Filmvinduet. Du kan endre temaklippets spesialegenskaper med verktøyet for temaredigering (dobbeltklikk på klippet for å åpne det).

Med verktøyet for *Temaredigering* kan brukeren tilpasse et temaklipp ved å justere dets innebygde innstillinger eller spesifisere video- og audiounderklipp som det kan bruke. Du kan også få tilgang til verktøyet med menykommandoen *Verktøykasse* > *Rediger tema*.



Med temaredigeringsverktøyet kan du spesifisere temaelementer som video- og bildeklipp, egenskapsinnstillinger og tekstrubrikker. Klipp legges til ved å dra dem enten fra verktøyets egne minialbum (venstre side av verktøyet) eller fra Filmvinduet.

### Temabakgrunner

Noen temaer har innebygde grafiske Background:

eller begge. Mange av disse har også en *Bakgrunn* kontrollboks i *Temaeditorverktøyet*, som når det er krysset av gjør bakgrunnen gjennomsiktlig. Dette lar temaet bli brukt i *overlayspor* med *videospor* som dets bakgrunn.

# Temaseksjonen i albumet

- I Album kan malene for ett tema bli vist i gangen. Som med videoscener bruker du musen til å velge, spille av eller legge til en temamal:
- Ett klikk laster opp malen i Spilleren, hvor den kan avspilles med transportkontrollene.
- Dobbeltklikk laster opp malen til Spilleren og begynner avspillingen øyeblikkelig.
- Drar du malen inn i Filmvinduet eller høyreklikker på ikonet og velger kontekstmenykommandoen *Legg til film*, settes malen inn i prosjektet. Som med menyer åpnes et eget redigeringsverktøy når du legger et temaklipp til i filmen.

# Lage temaklipp

For å lage et temaklipp bruker du en av standardmetodene for å legge til innhold i prosjektet ditt:

- Dra et ikon fra Albumets *Tema*-seksjon til Filmvinduet.
- Høyreklikk en temamal og velg *Legg til i Prosjekt* i kontekstmenyen.
- Lim inn innholdet i Windows Clipboard etter at du har klippet ut eller kopiert et eksisterende temaklipp.

Hvert tema er stilt inn til å dukke opp på det sporet som passer til temaets innholdstype:

- Temaer der innholdet er et grafisk overlay med gjennomsiktig bakgrunn, som en tittel eller en BiBramme, legges vanligvis til i *Tittel*-sporet.
- Temaer med fullframe-video, som åpningssekvenser, kan bli lagt til i *Hovedvideo*-sporet (Studio) eller *Overlay video*-sporet.

Temaklippets standardlengde avhenger av den individuelle malens utforming.

Hvis du slipper et nytt temaklipp inn i et som allerede er på Tidslinjen, vil det nye klippet enten bli satt inn ved siden av det gamle, eller erstatte det. Utfallet avhenger av musepekerens posisjon i forhold til målklippet når du slipper knappen.

Innsetting av et temaklipp før eller etter et eksisterende klipp: Hvis du slipper det nye klippet nær starten eller slutten av et eksisterende temaklipp, settes det tilsvarende før eller etter det eksisterende klippet. Plasseringslinjene som viser posisjonen til det nye klippet på Tidslinjen vises med grønt.



Et nytt temaklipp, her vist med 'kopier'-musepekeren, dras til nær starten av klippet til venstre. Grønne plasseringslinjer indikerer hvor det nye klippet blir satt inn.

I illustrasjonen viser plasseringslinjene de klippgrensene som hadde blitt opprettet ved at man slipper museknappen i den aktuelle posisjonen, basert på malens standardlengde. Alle eksisterende klipp ville bli flyttet mot høyre for å innrette seg etter det nye. Hvis du i stedet slipper filen nær kanten på høyre side av det eksisterende klippet, vil det bli satt inn etter klippet.

**Erstatte et eksisterende klipp:** Hvis du slipper et nytt temaklipp på midten av et eksisterende klipp vil det nye erstatte det gamle. Det nye klippet vil også ta over de eksisterende brukertilpasninger det gamle klippet måtte ha. Plasseringslinjene, tegnet i blått, viser omrisset av det klippet som blir erstattet. Uavhengig av dets utformede standardlengde vil det nye klippet overta disse grensene.



Et nytt temaklipp slippes på midten av klippet til venstre, og erstatter det. Dette påvirker ikke posisjonen til klipp.

# Jobbe med temaklippen på Tidslinjen

Temaklipp oppfører seg som vanlige videoklipp når det gjelder operasjoner som beskjæring og påføring av overganger.

# Når et temaklipp beskjæres...

Selv om beskjæringsoperasjonene på Tidslinjen er like for temaklipp og for videoklipp, kan det faktiske resultatet av beskjæringen avhenge av klipptypen.

I et helanimert tema, som en fancy, tversgående tittel, kjører animasjonen til den er ferdig i den hastigheten det aktuelle klippets varighet bestemmer. Forkorting av klippet gjør derfor at animasjonen kjører raskere, men det avkorter ikke sekvensen.

I motsetning kan klipp som inneholder video beskjæres på vanlig måte. Mange temaer inneholder videounderklipp av varierende lengde. Når ett av disse er tilstede kan klippet utvides så langt som lengden av underklippet tillater – uendelig hvis underklippet viser seg å være et stillbilde.

### Interiørtrimming av temaer

Når et temaklipps mal starter eller slutter med en brukervalgt mengde fullskjermvideo, slik mange gjør, tidslinjen verktøy gir for å justere mengden "innledende" og "utledende" ganger – varigheten av fullskjermsandelene. Klikk på en hendel og dra mot venstre eller høyre for å justere hver varighet separat. Varigheten av midtdelen av klippet – den animerte delen - vil forkortes eller forlenges tilsvarende. Hvis du vil balansere innledende og utledende uten å påvirke varigheten av midtandelen, klikk mellom hendlene og dra.



 Klikk og dra justeringshendlene for å trime innledende eller utledende andel av et temaklipp.
Varigheten av midtandelen vil øke eller minske tilsvarende.
Klikk mellom hendlene for å dra begge samtidig, og dermed reposisjonere midten i klippet uten å endre dens varighet.

For en detaljert forklaring på temastrukturen, se "Temaets anatomi" på side 158.

#### Overganger og effekter

Overganger kan brukes ved begynnelsen og slutten av temaklipp på samme måte som andre klipptyper.

Video- og audioeffekter kan også legges til temaklipp som vanlig, og gjelder da for alt materiale klippet inneholder. Likevel er noen få effekter, som *Hastighet*, ikke tilgjengelig for bruk med temaklipp.

# Temaets anatomi

For eksempler på hvordan temaer fungerer, la oss se nærmere på "50-talls moderne"-temaet, som inneholder fem maler.

Alle malene i dette temaet bruker det samme bakgrunnsdesignet – et abstrakt, rullende mønster. Det er kontinuerlig synlig bortsett fra under fullframevideosegmenter. Mønsterets farge velges ved hjelp av en parameterkontroll som er tilgjengelig i Temaredigering for hver av disse malene.

La oss nå se nærmere på hver enkelt mal for å se hvordan den er satt sammen av elementene – klippene og teksten – som du supplerer i Temaredigering.

Åpning: En åpningssjablon starter vanligvis med en form for animasjon som inkluderer titler, og slutter med en



helskjermsvideo. Vårt "50s Modern"-eksempel følger dette mønsteret.

Den rullende bakgrunnsanimasjonen går gjennom mesteparten av sekvensen. I animasjonen vises to bildetekster som kan brukertilpasses. Disse representeres i diagrammet nedenfor av linjer på "Animasjon"-bjelken. Begge bildetekstene fyker inn og ut av framen (mørk linjefarge), med en ett og et halvt sekunds pause for stillestående visning (lys linjefarge) imellom.



Skjematisk representasjon av Åpning-malen i '50talls moderne"-temaet, ved dets standardlengde på omtrent 14 sekunder.

Idet den andre bildeteksten forlater framen, dukker det opp et animert panel med video-underklipp. Videoen zoomer til fullframe ved 11:18 i temaklippet, og forblir slik til slutten (den hvite delen av "Video"-bjelken i diagrammet).

Som standard settes klippets lengde til 13:29. De innlagte videoklippene starter ved faste offsets på 7:03 og kjører til slutten, derfor er klippets lengde 6:26. hvis video-underklippet ditt ikke er langt nok, kan du forlenge hele klippet ved å utvide fullframe-videodelen. Den muligheten indikeres i diagrammet over av pilene ved enden av "Video"-bjelken.

**Overgang A:** Overgang-sjabloner kobler to helskjerms videosekvenser sammen med en type animasjon. Dette



første eksempelet på en overgang starter med to sekunders helskjermsvideo, så zoomer den ut og viser dannelsen av flere videopaneler som spiller samtidig. Når det så zoomes inn på det endelige underklippet, ender du med en forlengbar seksjon med helskjermsvideo.



Følge A integrerer flere videokilder.

**Overgang B:** Denne overgangen løser oppgaven med å koble to videoklipp sammen på en enklere måte enn den



forrige. Det første underklippet starter i helskjerm, så zoomes det ut og bildet roteres vekk fra seeren. Når baksiden av det roterende bildet kommer til syne, har det neste underklippet erstattet det første. Panelet zoomer så inn mot slutten av klippet inn for å fylle hele skjermen.



Følge B lager en enklere overgang.

Igjen kan det andre underklippets fullskjermssegment forlenges ved å utvide temaklippet på Tidslinjen.



i sekvensen.

Video Video Animasjion

Følge C inkluderer et sammenbindende videounderklipp.

Det siste underklippet kan igjen utvides.

Avslutning: Formålet med en avslutningssjablon speiler det for en åpningssjablon, og i dette tilfelle er den indre strukturen også nærmest speilet. Videoen endrer seg fra å være i helskjerm til å bli et svevende bilde som gir plass til animerte sluttekster – nøyaktig motsatt av åpningssekvensen som står beskrevet over. Den eneste forskjellen er at i dette tilfellet er fullskjermsdelen av klippet ikke forlengelig.



Avslutningstemaet er egentlig et speilbilde av Åpningstemaet.

# Åpne Temaredigering-verktøyet

*Temaredigering*-verktøyet gjør at du kan brukerdefinere et temaklipp ved å spesifisere dine egne underklipp og andre brukertilpasninger. Verktøyet kan hentes fra et temaklipp i prosjektet på disse to måtene:

- Dobbeltklikk på klippet i Filmvinduet
- Velg *Åpne med Temaredigering* i klippets kontekstmeny.

Du kan også åpne verktøyet direkte:

- Klikk på *Temaredigering*-verktøysknappen.
- Velg Temaredigering i Verktøykasse-menyen.

Hvis et temaklipp er valgt i Filmvinduet, vil det med disse to metodene automatisk lastes inn til temaredigering etter at det har blitt åpnet.

Når redigeringen er åpen, vil det å klikke på et annet temaklipp i Filmvinduet endre forhåndsvisningen til det klippet uten å lukke redigeringen.

# Bruk av Temaredigering-verktøyet

Hver temamal har sitt eget sett av spalter til video- og fotomateriale, representert ved "slippsoner" i Temaredigering. De flestes maler har minst én av disse, og maksimalt seks. Noen har også tekstrubrikker og andre parametere etter behov for å brukertilpasse spesialegenskaper.

Temaredigering er delt i to på midten. Til venstre gir et minialbum tilgang til dine video- og stillbildebibliotek, og på høyre side er det et brukertilpasningspanel. Her er det slippsoner for videoene og bildene dine, i tillegg til tekstfelt eller andre kontroller som kreves av malparameterne.



Temaredigering-verktøvets side har venstre et minialbum med knapper kun for video og foto. Høyre *temaklippets* side inneholder slippsoner og kontrollere for innstilling av klippets parametere. Dra video- eller bildeklipp til en slippsone fra enten minialbumet eller Filmvinduet. Du kan også velge flere klipp av sammenhengende video og dra dem til en sone som en enhet, dersom det er nødvendig for å lage et lengre underklipp.

### Jobbe med slippsoner

**Tømming av slippsoner:** For å slette et underklipp fra dets slippsone høyreklikker du på sonen og velger *Slett* i menyen som dukker opp.

**Kopiere underklipp til Filmvinduet:** For å kopiere et underklipp fra en slippsone i Temaredigering til Tidslinjen (eller en annen Filmvindu-visning), høyreklikker du sonen og velger *Legg til på Tidslinjen* fra menyen. Dette gjøres vanligvis for å legge til eller modifisere en effekt på underklippet før det dras tilbake inn i temaklippet.

Slå av lyd fra underklipp: Noen slipp-soner er markert med et audiosymbol . Dette indikerer at lyden fra videoklipp i denne sonen inkluderes i temaklippets lyd. Hvis ikke du ønsker at lyden skal brukes, klikker du på audiosymbolet for å slå av lyden fra anderklippet.

Justere underklipp: Video i en slippsone kan plasseres med musen i forhold til sonens tidsvindu. Når musepekeren entrer en slippsone med overskuddsvideo tilgjengelig, endrer den til en tohodet pil. Klikk og hold den venstre museknappen nå for å kontrollere klippstart-glideren nedenfor sonen Beveg å musepekeren frem og tilbake for bestemme startframen til underklippet.



For å bestemme et underklipps startframe holder du nede den venstre museknappen mens pekeren er over slippsonen, og drar horisontalt. For å kunne tillate finbeskjæring, er den mengden endring som tillates av en gitt musbevegelse til å begynne med liten, men blir deretter raskt større med økende avstand. En relativt stor musbevegelse kan derfor være nødvendig for å få den ønskede tilpasningen.

Når du blar til *klippstart*-glideren oppdateres ikonet i slippsonen slik at den nye startframen vises. På samme tid vil Spilleren vise framen på den aktuelle scrubberposisjonen. Hvis slippsonen du arbeider med er aktiv ved det tidsindekset, vil forhåndsvisningen gjenspeile endringer i startframen. Når du finjusterer et underklipps startframe er det en god idé å sette scrubber-posisjonen til der hvor Spillerforhåndsvisningen vil være til størst hjelp.
Bruk av *klippstart*-glideren endrer verken underklippets posisjon innenfor temaklippet eller dets varighet. Derimot velger du bare hvilket utdrag av klippet som skal brukes. Temaredigeringen tillater ikke at du setter underklippets start så sent at videoen går tom mens slippsonen fortsatt er aktiv. Hvis du eksempelvis slipper et sekssekunders segment i en slippsone som krever fem sekunders video, vil du ikke kunne sette startpunktet lenger en ett sekund ute i underklippet.

Hvis underklippet faktisk er kortere en slippsonens varighet, eller av samme lengde, er det ikke mulig å gjøre noen tilpasning i startframen. Når temaklippet vises vil underklippets siste frame om nødvendig fryses for å fylle ut den tiden slippsonen har blitt tildelt.

#### Legg til effekter i slippsonene

Det er ikke mulig å legge video- eller audioeffekter på et underklipp i Temaredigering. I stedet må du høyreklikke på slippsonen og velge *Legg til på Tidslinjen* fra menyen som dukker opp. Finn klippets plassering på Tidslinjen (ved scrubber-posisjonen). Fra nå er det bare som et annet klipp: beskjær det slik du vil, og legg til eller rediger effekter på vanlig måte. Til slutt drar du det tilbake til slippsonen, og det opprinnelige materialet overskrives. Kopien av klippet på Tidslinjen kan nå slettes.

# Video effects

Videoredigering går hovedsakelig ut på å velge, ordne og trimme videoklipp, og å forbinde klipp med overgangseffekter og kombinere dem med annet materiale som musikk og stillbilder.

Av og til trenger du imidlertid også å modifisere de faktiske videobildene, manipulere dem på et vis for å oppnå en ønsket effekt. Studios *Videoeffekter*-verktøy har et omfattende sett med plug-in videoeffekter som kan påføres både video og stillbilder. Se side 179 for beskrivelser av det grunnleggende settet med effekter som følger med Studio.

*Videoeffekt-verktøyet* er det åttende verktøyet i videoverktøykassen. Det har to hovedområder:

til venstre er det en *effektliste* som viser hvilke effekter som allerede er koplet til de(t) aktuelle klippet(-ene), og til høyre er det et *parameterpanel* hvor du kan stille inn effektene slik du ønsker.

		and the second se	_
Direction Flare Direction Size Size Glaw Type	TepLet to Bottom Right	50	
	Fire Direction Size Size Direc Type	Fire Direction TepLet to Bottow Right Size Clow Type Type Type Type Type Type Type Type	Contraction     First Direction     Top-Left to Botom-Right     Size     Size     Size     Size     Size     Size     Type     Type

#### Videoeffekter kontra audioeffekter

I det fleste sammenhenger fungerer *Videoeffekter*-verktøyet og *Audioeffekter*-verktøyet likt, med unntak av materialtypen de gjelder for.

#### Kopiere og lime inn effekter

Når du har lagt til en effect til et klipp, og konfigurert det gjennom dets parameterpanel, gir Studio muligheten til å legge det til andre klipp i Movie Windows tidslinje også. Dette er tidsbesparende når du jobber med et komplekst prosjekt som tar stor bruk av effekter, spesielt hvis du tar fordelen av de tilgjengelige hurtigtastene.



For å kopiere en individuell effekt fra et klipp som har flere effekter, høyreklikk direkte på dets klippikon og velg den tilpassede kommandoen (*Kopier "Forsterket Effekt"* i illustrasjonen.) Effekten sammen med alle dens parametere og nøkkelrammer (om noen), blir da tilgjengelig for å bli limet inn i andre klipp i prosjektet.

## Jobbe med effektlisten

Hvert video- eller bildeklipp i prosjektet ditt kan modifiseres av en eller flere videoeffekter. Hver effekt påføres det opprinnelige bildet i tur, i den rekkefølgen de vises i listen i *Videoeffekter*-verktøyet.



Avkrysningsboksene inntil hvert effektnavn lar deg aktivere eller deaktivere effekter individuelt, uten å måtte fjerne dem fra listen (som ville forårsake at eventuelle tilpassede parameterinnstillinger gikk tapt). I illustrasjonen over er "Water Drop"-effekten deaktivert mens de to andre effektene på listen forblir aktive.

#### Legge til og slette effekter

For å legge en effekt til listen for det aktuelle klippet (eller klippene),

klikk knappen *Add new effect* for å åpne en *effektbrowser* på høyre side av verktøyvinduet.

Klikk et element i browserens *Category*-liste for å vise navnene på de individuelle effektene i den kategorien. Velg effekten du vil ha, og klikk *OK*-knappen for å legge den til.

**For å fjerne den markerte effekten** fra listen klikker du *slett effekt*-knappen (søppelbøtte).



Add New Effect



Videoeffekter-browseren er her åpen på siden for Studio Ultimate RTFX, som inneholder enda et sett effekter for Studio Ultimate. De andre oppførte pakkene inneholder andre premiumeffekter som må kjøpes separat. Den siste "kategorien", More Effects, åpner en side på Avids nettsted der ytterligere premiumeffekter er tilgjengelige.

Premium video- og audioeffekter, som annet låst innhold i Studio, kan brukes fritt, men legger et grafisk element, et "vannmerke", til videoen når den spilles av. Dersom du ønsker å bruke effektene i en reell produksjon, kan du kjøpe en *aktiveringsnøkkel* uten å måtte forlate Studio. For informasjon om kjøp av låste video- og audioeffekter og annet premiuminnhold for Studio, se "Utvide Studio" på side 12.

#### Endre effektenes rekkefølge

Det endelige resultatet av å bruke mer enn en effekt på det samme klippet kan variere avhengig av rekkefølgen effektene påføres i. Med opp- og nedpiltastene til høyre for effektene kan du kontrollere posisjonen til hver effekt i prosesskjeden. Knappene gjelder den markerte effekten.

## Endre effektparametere

Når en effekt er valgt i effektlisten, viser parameterpanelet på høyre side av *Videoeffekter*verktøyet-vinduet kontroller for justering av eventuelle parametere for den effekten.



Kontrollene for det grunnleggende effektbiblioteket som følger med Studio beskrives nedenfor (fra side Tilleggseffekter online-181). beskrives i egen dokumentasjon, er tilgjengelig fra som parameterpanelet ved å trykke funksjonstasten F1 eller ved å klikke *hjelp*-knappen 2 øverst til venstre på parameterpanelet.

**Merk:** Enkelte plug-in-effekter kan vise egne parametervinduer med spesialiserte kontroller. I disse tilfellene viser parameterpanelet på effektverktøyet en enkelt *Edit*-knapp, som åpner den eksterne editoren.

#### Bruke parameterpreset

For å forenkle bruken av parametere, tilbyr mange effekter *presets* som lar deg stille inn en effekt for den bestemte bruken simpelthen ved å velge et navn fra en liste.

I Studio Ultimate er det to typer preset: *static*, som lagrer ett enkelt sett med effektparametere, og *keyframed*, som lagrer flere sett med parametere i form av keyframes (se nedenfor).

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

I versjoner av Studio som ikke støtter keyframing er kun statiske presets tilgjengelige.

Ofte er det raskest å konfigurere en effekt ved å starte med et preset som ligger nærmest det du er ute etter, og så finjustere parameterene for hånd.

Tilbakestille effekter: En spesiell type preset er fabrikkens normalinnstillinger



for hver effect. Du kan gjenopprette normalen når du vil ved å klikke *Reset*-knappen på bunnen av parameterpanelet.

Klikker du *Reset* mens keyframing er i bruk, tilordnes de normale parameterverdiene kun til keyframen ved den nåværende posisjonen i filmen. Den keyframen blir opprettet hvis den ikke allerede eksisterte.

# Keyframing

Parametrene for Studios videoeffekter legges vanligvis til på den første framen i videoklippet og fortsetter uendret til dets ende. Dette er standardoppførselen for hver effekt du legger på klippet.

? Pan And Zoom	Presets:		2	3
Zoom	•	70.00	70.00	70.00
Horizontal Position		10.00	10.00	10.00
Vertical Position	•	-5.00	-5.00	-5.00

Vanligvis er en effekts parametere konstante gjennom videoklippet effekten tilhører.

Keyframing – muligheten til å endre parameterverdier på en myk måte *innenfor* et videoklipp – åpner for en lang rekke muligheter rundt bruk av effekter i filmene dine.

**Tilgjengelighet:** Keyframing-funksjonen som omtales her er tilgjengelig kun i Studio Ultimate.

Hver keyframe lagrer et komplett sett med parameterverdier for effekten, og spesifiserer hvilken frame innenfor klippet de verdiene skal påføres fullt ut ved.



Med keyframing kan nye sett med parameterverdier påføres så ofte som ønskelig gjennom klippet.

Mellom keyframes justeres numeriske parameterverdier automatisk fra frame til frame for å oppnå en jevn forbindelse mellom keyframe-verdiene.



En grafisk oversikt over keyframene i eksempelet over. Verdiene i Zoom (Z), Horizontal Position (H) og Vertical Position (V) settes av keyframe 1 ved starten av klippet, av keyframe 2 omlag en tredjedels vei inn, og av keyframe 3 ved enden. Verdiene glir mykt over i hverandre over mellomliggende frames.

De fleste effekter støtter keyframing. Enkelte gjør ikke, enten fordi de ikke har noen parametere, eller fordi de i likhet med *Speed*-effekten ikke egner seg for keyframing.

#### Keyframing-scenarier

For hver påførte effekt kan et klipp i teorien ha like mange keyframes som det har frames. I praksis trenger du vanligvis bare noen få.



To keyframes er tilstrekkelig for et mykt skifte av parameterverdier fra én innstilling til en annen gjennom klippet.

Keyframing gir deg nøyaktig kontroll over måten en effekt påføres klippet på. Det blir en enkel sak å lirke en effekt inn og ut, for eksempel.



Med et sett med fire keyframes kan du lirke inn én eller flere parameterverdier i starten av et klipp og lirke dem ut igjen i slutten.



Et slideshow med pan-og-zoom som beskrevet under "Redigere bildeklippegenskaper" (side 226) kan lages med Pan-and-Zoom-effekten på ett enkelt stillbildeklipp. To keyframes med identiske parametere definerer starten og slutten for hvert utsnitt – uansett hvor mange som må til – innenfor showet.

## Bruk av keyframing

I parametervinduet for alle effekter som støtter keyframing, finn og kryss av i *Use keyframes*-boksen. Inntil du gjør dette opprettholder effekten ett enkelt sett med parameterverdier gjennom klippet.

? Pan And Zoom	Presets:	
Zoom	•	10.00
Horizontal Position	•	-5.00
Vertical Position	•	0.00
Reduce flickering		
Use keyframes		Reset

Når du aktiverer keyframing for en effekt opprettes to keyframes automatisk. Den ene er ankret til starten av klippet, og den andre til slutten. Parametere for begge settes til den ikke-keyframede verdien. På Movie Windows tidslinje dukker en keyframe opp som et nummerert flagg på videoklippet. Keyframe-flaggene vises så lenge effektens parametervindu er åpent.



Keyframes for effekten som for øyeblikket er åpen i effektparametervinduet vises som nummererte flagg over en vertikal linje. Flagget til den aktuelle keyframen, hvis den finnes, er markert med farge som keyframe 3 her. Samtidig vises flere kontroller på bunnen av parametervinduet: knappene *Add* og *Subtract*, *Current keyframe*-indikatoren med pil forover og bakover, og *Keyframe time*-telleren med skippeknapper.



*Nye kontroller dukker opp på bunnen av parametervinduet når keyframes er aktivert* 

*Current keyframe*-indikatoren viser nummeret til keyframen som tilhører framen du for øyeblikket ser på i Movie Window. Bruk pilene til å flytte fremover fra keyframe til keyframe. Når du klikker hopper Movie Windows markøren til den neste keyframeposisjonen.

Når du ser på frames fra filmen din som det ikke er definert noen keyframe for, viser indikatoren en strek. De viste parameterverdiene er de som blir påført den aktuelle framen under avspilling.

For å lage en keyframe ved et hvilket som helst slikt punkt klikker du *Add*-knappen, eller begynner ganske enkelt å justere parametrene: når du gjør det legger Studio til en keyframe automatisk.



Keyframes nummereres i rekkefølge fra starten av klippet. Når en ny keyframe blir satt inn, eller en gammel slettes, blir de etterfølgende renummerert for å korrigere rekkefølgen.



*Delete*-knappen er tilgjengelig når den aktuelle framen har en keyframe; det vil si når som helst *Current keyframe*-indikatoren viser et nummer og ikke en strek.

*Keyframe time*-telleren viser tidsforskyvingen innenfor klippet i forhold til gjeldende tid i filmen – framen som vises i Player. Den første keyframen er derfor ved tid null, og den siste er ved en forskyvning som tilsvarer én frame mindre enn klippets varighet.

Når den aktive framen har en keyframe kan dens forskyvning endres med pilene på telleren. Posisjonene til den første og den siste keyframen kan ikke justeres. Andre kan flyttes fritt mellom de nåværende posisjonene til de tilstøtende keyframene.



Innstilling av tiden på keyframe 3.

# Forhåndsvisning og rendring

Mens du arbeider med *Videoeffekter*-verktøyet, og velger effekter og justerer parameterinnstillinger, gir Player en dynamisk oppdatert forhåndsvisning av den aktuelle framen i filmen din. Å forhåndsvise en enkelt frame er ikke nødvendigvis spesielt avslørende når du arbeider med effekter som utvikler seg med varigheten av klippet (som *Water drop*-effekten, side 190).

I slike tilfeller må du spille av klippet for å se den fulle virkningen av effekten du legger på.

Siden mange effekter krever intense beregninger, vil ikke en helt myk og detaljert forhåndsvisning være tilgjengelig straks i de fleste tilfeller. Hver gang effekter blir lagt til eller fjernet, eller innstillinger blir endret, begynner Studio å "rendre" klippet – rekalkulerer det ferdige utseendet – i bakgrunnen uten å forstyrre arbeidsflyten din. En farget bjelke blir vist i Tidsskalaen over klippet mens bakgrunnsrendringen pågår.

Bakgrunnsrendring er valgfritt. Du kan deaktivere den om du vil, i *Project preferences*-alternativpanelet (prosjektinnstillinger) (*Setup* > *Project Preferences*).



Videoeffektene som installeres i plug-in-form med Studio er delt opp i seks kategorier, symbolisert med hvert sitt ikon:

- Cleaning-effekter bidrar til å korrigere 🐳 defekter i kildevideoen, som støy og kameraristing.
- **Time-effekter**, som *Speed*, endrer tempo på **3** avspillingen uten å påvirke fremtoningen til selve videoframene.
- Style-effekter som *Emboss* og *Old film* (*gammel film*) lar deg bruke særpregete visuelle stiler for økt effekt.
- **Overlay-effekter** støtter overlay-funksjonene i Studio, som *Picture-in-picture* og *Chroma key*.
- Fun-effekter som *Water drop* og *Lens flare* gir 🚖 ekstra spillerom for kreativitet og moro i filmene dine.
- Color-effekter lar deg endre fargefordelingen i te klipp, enten nærmest umerkelig eller drastisk.

Plug-in-effekter er organisert i pakker på én eller flere effekter hver. I denne manualen, dekker vi de ni effektene i Studio HD RTFX-pakken (se side 181), som er inkludert i alle versjoner av Studio. Videre beskriver vi kort hver av de mer enn 20 tilleggseffektene i Ultimate RTFX-pakken (side 185), som er inkludert i Studio Ultimate.

Full dokumentasjon av parametrene for Ultimate effektene finnes i deres kontekstsensitive on-line-hjelp, som du kan se ved å klikke *hjelp-knappen*  $\square$  øverst til venstre på parameterpanelet for hver effekt, eller ved å trykke <u>F1</u>-tasten når panelet er åpent.

#### Bygge effektbiblioteket ditt

Studios plug-in arkitektur gjør at du kan fortsette å legge til nye effekter i videoeffektbiblioteket ditt når de blir tilgjengelige. Utvidelsespakker med effekter fra Avid og andre leverandører integreres sømløst med programmet.

Noen utvidelseseffekter leveres med Studio som låst premiummateriale. Disse omfatter pakkene RTFX Volume 1 og 2 fra Avid. Slike effekter kan forhåndsvises i Studio som vanlig, men blir "vannmerket" med et spesielt grafisk element under avspilling.

Kjøp av en *aktiveringsnøkkel* vil fjerne vannmerket. Dette kan gjøres uten å avslutte Studio. For mer informasjon om hvordan du skaffer deg premiummateriale for Studio, se "Utvide Studio" på side 12. Advarsel: Studios videoeffekter i plug-in-form er dataprogrammer. I teorien er de i stand til å utføre handlinger som har potensial til å skade eller velte systemet ditt, for eksempel å modifisere eller slette filer og redigere systemregisteret. Avid råder til ikke å installere tredjeparts plug-ins med unntak av de som kommer fra pålitelige leverandører.



Denne seksjonen beskriver seks av effektene som er inkludert i Studio HD RTFX-gruppen på toppen av Studios effektleser. De andre er dekket andre steder: *Chroma key* på side 208, *Pan and zoom* på side 232, og *Picture-in-picture* på side 202).

#### Renseeffekter

Autofargekorrigering, støyredusering og Stabilisering er klassifisert som **renseeffekter**, som hjelper med å korrigere defekter i kildevideoen, slik som støy og kameravibrering. Tenk på at disse effektene er hovedfiltre som er laget for å redusere de mest vanlige problemene som finnes på et bredt spekter av material. De er ikke et universalmiddel. Dine resultater vil variere avhengig av det opprinnelige materialet og alvorlighetsgraden og typen problemer.

## Automatisk fargekorreksjon

Denne effekten kompenserer for ukorrekt fargebalanse i videomaterialet ditt. Konseptet minner om innstillingen "white balance" på et videokamera.

**Brightness:** Fargekorreksjon kan påvirke lysstyrken i bildet. Med denne slideren kan du utføre manuell korreksjon, om nødvendig. (Teknisk sett modifiserer kontrollen "contrast gamma"-en i bildet og ikke den reelle lysstyrken.)

**Merk:** Auto color correction-effekten kan skape videostøy i klippet som en bivirkning av prosesseringen. Hvis denne når et plagsomt nivå kan Noise reduction-effekten som omtales nedenfor brukes.

## **Dream glow**

Når det er lagt til det rette materialet sprer denne effekten seg over scenen med en spøkelsesaktig glød som minner om endret virkelighet. Justerbar Uskarphet og glødparametere lar deg finjustere fremvisningen. Glow er en ensartet skarphetsforsterker. Ettersom nivået øker blir lysere deler av bildet erstattet med utvidet utviskede områder til det maksimale skarphetsnivået blir nådd eller overskredet.



En utendørsscene med (V) og uten (H) Dream gloweffekt.

## Noise reduction (støyreduksjon)

Denne plug-in-en bruker en algoritme for støyreduksjon som kan forbedre fremtoningen til video med støy. For å minimalisere *artifacts* (bildedefekter som har oppstått som en bivirkning av bildebehandling) foretas støyreduksjon kun i områder av framen hvor bevegelsesmengden kommer under en viss terskelverdi.

**Motion threshold:** Denne slideren styrer terskelverdien. Flytter du den mot høyre økes mengden bevegelse effekten tolererer, og den delen av bildet som blir påvirket har en tendens til å øke. Samtidig øker også faren for å skape uønskede artifacts i videoen.

#### Rotere

Denne effekten lar deg rotere hele videoframen, og den gir kontroller for uavhengig horisontal og vertikal skalering.



Hel-frame 180° rotasjon (V); rotasjon med forskjellig skalering som gir en enkel perspektiveffekt (H).

## Stabilize

Som den elektroniske bildestabiliseringsfunksjonen i mange digitale videokameraer, minimaliserer denne effekten rykking og skjelving som forårsakes av kamerabevegelser. Ytterkantene på bildene forkastes og den sentrale delen økes med omlag 20 % for å fylle framen. Ved å justere grensene for den valgte regionen frame etter frame, er Studio i stand til å kompensere for uønskete kamerabevegelser.



Studios Stabilize-effekt fungerer slik at den forstørrer et utvalgt område (indre linjer) til full-framestørrelse. Området justeres frame etter frame for å kompensere for milde sikteforskjeller som forårsakes av kameraristing.

# Speed

Med sofistikerte effekten kan denne du sette på alle videoklipp hastigheten over en sammenhengende rekke fra 10 til 500 prosent av normalen, enten forlengs eller baklengs. Klippets lengde endres når du varierer hastigheten på det.

Hvis klippet inneholder audio vil også den øke eller minke hastigheten. Med alternativet som lar deg beholde den opprinnelige tonehøyden unngår du at det plutselig dukker opp tegnefilmstemmer i lydsporet ditt.



Studio Ultimate RTFX-pakken med videoeffekter er inkludert i Studio Ultimate. Eiere av andre Studioversjoner kan få disse effektene ved å oppgradere til Studio Ultimate.

Denne seksjonen gir en kort beskrivelse av hver av effektene i gruppen, unntatt:

- To av Overlay-effektene omtales annetsteds (*Chroma key* på side 208, og *Picture-in-picture* på side 202).
- *HFX Filter*-effekten, som lar deg lage og redigere animerte 3D-overganger med Avids Hollywood FXprogramvare, åpnes utenfor Studio, og har sin egen on-line-hjelp. *HFX Filter* bruker et spesielt Pinnacle Studio kategoriikon.

Effektene kommer her i den samme rekkefølgen som i effekt-browseren, der de sorteres etter kategori (se side 179). Full beskrivelse, inkludert alle parametre, er tilgjengelig i innholdshjelpen når effektparameterets vindu er åpent i Studio Ultimate.

# Blur (sløring)

Å legge *blur* på videoen din gir et resultat som likner film uten fokus. Studios *Blur*-effekt lar deg legge inn separate intensitetsgrader for vannrett og loddrett sløring over hele framen eller hvilken som helst rektangulær region innenfor den. Du kan lett sløre ut kun en del av bildet du selv har valgt, som en persons ansikt, en effekt man ofte ser på tv-nyhetene.

# Emboss (preg, relieff)

Denne spesialiserte effekten simulerer utseendet til en skulptur som er preget eller i basrelieff. Effektens styrke kontrolleres av *Amount*-slideren.



Emboss kan ofte forbedres ved å justere kontrast og lysstyrke (brightness) med Color Correction-effekten (høyre).

## Old film (gammel film)

Gamle filmer har en rekke særpreg som vanligvis ikke faller i smak: kornete bilder forårsaket av tidlige fotografiske fremkallingsprosesser, flekker og streker fra støv og lo som sitter på filmen, og uregelmessige, loddrette linjer der filmen har fått skraper under projisering.



Med *Old film*-effekten kan du simulere disse feilene for å gi den uberørte filmen din preg av å være herjet av tidens tann.

## Soften (mykne)

*Soften*-effekten legger et svakt slør på videoen din. Dette kan være nyttig for alt fra å legge på en romantisk dis til å minimalisere rynker og furer. En slider kontrollerer effektens styrke.

## Stained glass (farget glass)

Denne effekten simulerer virkningen av å se videoen gjennom en rute av uregelmessige mangekanter satt sammen til en mosaikk.

Slidere lar deg kontrollere det gjennomsnittlige størrelsesforholdet på de mangekantete "flisene" i bildet, og bredden på den mørke kanten mellom tilstøtende fliser fra null (ingen kanting) til maksverdien.



Tre variasjoner av Stained Glass-effekten

## Luma key

Denne overlay-effekten fungerer svært likt *Chroma Key* (side 208), men i dette tilfellet defineres de transparente områdene i forgrunnsbildet av lystetthet og ikke av fargeinformasjon.

# 2D Editor

Bruk denne effekten for å forstørre bildet og bestemme hvilken del av det som skal vises, eller for å krympe bildet og eventuelt legge på en ramme og skygge.

# Earthquake

Studio Ultimate-effekten *Earthquake* rister videoframen for å simulere et seismisk fenomen. Du bestemmer alvorlighetsgraden med sliderne for hastighet og intensitet.

## Lens flare

Denne effekten simulerer lysskjæret som kommer til syne når sterkt, direkte lys overeksponerer et område på en film eller et videobilde.

Du kan bestemme retningen, størrelsen og typen til hovedlyset. Det første alternativet som vises nedenfor lar deg fjerne lyset, selv om dets sekundære virkninger – lysstråler og refleksjoner – allikevel opprettes.



De åtte alternativene for type.

# Magnify (forstørre)

Med denne effekten får du en virtuell forstørrelseslinse som du kan bruke på et område av videoframen som du velger selv. Du kan plassere linsen i tre dimensjoner ved å flytte den vannrett og loddrett innenfor framen, og nærmere eller lengre unna bildet.

## Bevegelsessløring

Denne effekten simulerer sløringen som kommer av at kameraet beveges hurtig under eksponering. Både vinkelen og mengden av sløring kan stilles inn.

## Water drop (vanndråpe)

Denne effekten simulerer en dråpes nedslag på vannoverflaten, som gir konsentriske bølger som sprer seg.



Etapper i Water Drop-effekten ("Big drop"innstillingen).

#### Water wave (vannbølge)

Denne effekten lager en fordreining som simulerer en rekke havbølger som passerer over videoframen etter hvert som klippet spilles. Med effektens parametere kan du justere antallet, mellomrommet, retningen og dybden til bølgene.

## **Black and white**

Denne effekten trekker litt av eller all fargeinformasjonen ut av kildevideoen, og gir resultater som strekker seg fra delvis desaturert ("Faded"innstillingen) til fullt og helt ensfarget ("Black and white"). *Amount*-slideren kontrollerer styrken til effekten.

#### Color correction (fargekorreksjon)

De fire sliderne i parameterpanelet for denne effekten kontrollerer fargeleggingen i det aktuelle klippet med tanke på:

Brightness (lysstyrke): Hvor intenst lyset er

Contrast: Spennvidden i de lyse og mørke verdiene

Hue (fargetone): Lysets plassering i spekteret

**Saturation (fargemetning):** Mengden ren farge, fra grå til helt mettet

### Fargekart

Denne effekten fargelegger et bilde ved bruk av et par blandeverktøy, eller fargekart. Stilisér billedmaterialet med dristig fargebehandling, legg til duotonus- og tritonus-farger, eller lag slående redigeringsforvandlinger. *Fargekartet* kan brukes til alt fra finkontroll av monokrome bilder til psykedeliske fargeforvandlinger.

## Invert (invertere)

På tross av navnet er ikke *Invert* en effekt som snur displayet opp ned. I stedet for selve bildet er det *fargeverdiene* i bildet som inverteres: hver piksel tegnes på nytt i sin komplementære lysintensitet og/eller -farge, noe som gir et bilde som er lett gjenkjennelig men også fargelagt på nytt.

Denne effekten bruker fargemodellen YCrCb, som har én kanal for *luminans* (informasjon om lysstyrke) og to kanaler for krominans (fargeinformasjon). YCrCbmodellen brukes ofte i digitale videoprogrammer.

#### Belysning

Belysning-verktøyet gjør det mulig å korrigere og forbedre videomateriale som ble filmet med dårlig eller utilstrekkelig lyssetting. Det egner seg spesielt godt til å reparere utendørssekvenser med motlys der motivets trekk er i skyggen.

### Posterize

Denne Studio Ultimate-effekten lar deg kontrollere antallet farger som brukes for å rendre hver frame i klippet, helt fra den opprinnelige, fullstendige paletten og ned til to farger (svart og hvitt) mens du drar *Amount*-slideren fra venstre mot høyre. Regioner med liknende farger løper sammen i større, flate områder etter hvert som paletten krymper.

## **RGB** color balance (fargebalanse)

*RGB Color Balance* i Studio Ultimate spiller en dobbel rolle. På den ene siden kan du bruke den til å korrigere video som lider av uønsket kolorering. På den andre lar den deg påføre en fargeforandring for å oppnå en bestemt effect. For eksempel kan en nattscene ofte forbedres ved å legge til blå og redusere den generelle lysstyrken noe. Du kan til og med få video som er filmet i dagslys til å se ut som en nattscene.

## Sepia (jordbrun)

Denne Studio Ultimate-effekten gir klippet preg av gammeldags fotografering ved å gjengi det i sepiatoner fremfor i fulle farger. Effektens styrke kontrolleres med *Amount*-slider.

### White balance (hvitbalanse)

De fleste videokameraer har en "white balance"innstilling for automatisk justering av fargenes respons til forskjellige lysforhold. Hvis denne er slått av eller ikke i full effekt, vil fargefordelingen i videobildet lide.

Studios *White balance*-effekt korrigerer dette problemet ved å la deg spesifisere hvilken farge som er den "hvite" i dette bildet. Justeringen som må til for å gjøre den referansefargen hvit foretas så på hver piksel i bildet. Med et godt valg av referansefarge kan fargefordelingen i bildet se mer naturlig ut.

# **Tospors redigering**

Studio gir muligheter i flerspors videoredigering til Studio, nå utvidet med et hjelpevideospor på Movie Windows Tidslinje, som kalles *overlay-sporet*. Med det kan du bruke avanserte picture-in-picture- og chromakey-effekter mens du beholder Studios, strømlinjeformete og intuitive brukergrensesnitt.

#### Introduksjon av overlay-sporet

Ved installasjon viser Tidslinjen de fem sporene langtidsbrukere av Studio kjenner så godt: *video*-sporet med sitt *original audio*-spor, og *tittel-*, *lydeffekt-* og *musikk*-sporene.

For å åpne *overlay*-sporet, dra et videoklipp fra Albumet **①** inn i Movie Window og slipp det på *tittel*sporet **②**. Overlay-sporet kommer øyeblikkelig fram med klippet korrekt plassert oppå det **③**.



Slipp video på tittel-sporet for å åpne overlay-sporet.

Sammen med *overlay*-sporet legger Studio til et *overlay audio*-spor for å tillempe videoklippets opprinnelige audio-informasjon.

Så snart *overlay*-video- og -audio-sporene er åpnet, tar Studio ikke lenger i mot videoklipp på *tittel*-sporet. Dra klipp fra Albumet direkte over på enten *video*- eller *overlay* -sporet som nødvendig.



Videoklipp på video- og overlay-sporene.

#### Vise og gjemme overlay-sporet

Som vi akkurat har sett, vises *overlay*-video- og audiosporene når du legger til det første overlay-klippet ditt. Tilsvarende, når du fjerner det siste klippet fra disse sporene, gjemmer Studio dem igjen fra syne.

Denne standardoppførselen bidrar til å holde orden i Movie Window, men dersom du ofte bruker overlayvideo, foretrekker du kanskje å ha sporet synlig hele tiden. Det oppnår du ved å aktivere kommandoen *Always show overlay track* på kontekstmenyen som dukker opp når du høyreklikker Movie Window.



# A/B-redigering

Det andre videosporet i Studio Ultimate forenkler ofte redigeringsoppgavene – redigering ved innsetting, Lklipp og J-klipp – omtalt under "Avansert Tidslinjeredigering" på side 137.

En *insert edit* (redigering ved innsetting) for eksempel, blir en hverdagslig handling: simpelthen dra klippet som skal settes inn over på *overlay*-sporet, og trim det etter ønske. (Se "Picture-in-picture-verktøyet" nedenfor dersom du vil at sekundærvideoen skal vises i redusert størrelse, slik at kun deler av hovedvideoen skjules.)



Redigering ved innsetting på overlay-sporet. Hovedvideoen skjules mens B-klippet spilles av.

Ved J-klipp og the L-klipp starter audio-delen av et klipp litt før (J) eller litt etter (L) videoen. De brukes ofte sammen for å mykne starten og slutten på et klipp som er satt inn.



Redigering ved deling på overlay-sporet. Overlayvideo-sporet har blitt låst, slik at B-klippets audio kan trimmes. Hoved-audioen kan reduseres eller dempes helt etter ønske.

### Picture-in-picture-verktøyet

Picture-in-picture (ofte forkortet til "PIP") – innlemmelsen av ytterligere en frame i hovedvideoen – er en allsidig effekt kjent fra profesjonelle tvproduksjoner.



Picture-in-picture med valgfri ramme, skygge og avrundede hjørner (venstre). Split-screen-effekter, som den loddrette splitten til høyre, er blant variasjonene som viser PIP-verktøyets allsidighet.

For å bruke picture-in-picture, starter du på den vanlige måten ved å dra noen videoklipp over på Movie Windows Tidslinje. Slipp klippene du vil ha som bakgrunnsvideo på *video*-sporet. forgrunnsklippet – PIP-klippet – skal på *overlay*-sporet nedenfor hovedklippet.

**Merk:** Planlegger du en split-screen-effekt, slik som den til høyre i illustrasjonen over, har det ingen betydning hvilket spor hvert av de to klippene legges på.

Med klippene på plass velger du forgrunnsklippet og åpner *Bilde-i-bilde og Chroma key*-verktøyet (BiB/CK). Det er det syvende verktøyet i Movie Windows videoverktøyboks. Vi refererer vanligvis til de to aspektene av verktøyet hver for seg som *Bilde-i-bilde-* og *Chroma key*-verktøyet.



Verktøyet Picture-in-picture and Chroma key (PIP/CK) er egentlig to verktøy i ett. Siden de brukes individuelt, behandler vi dem som separate verktøy. Denne illustrasjonen viser PIP-siden av verktøyet. Klikk skillearket Chroma Key øverst på verktøyet for å skifte.

#### Picture-in-picture-verktøykontroller

Mesteparten av den venstre siden av PIP-verkøyet tas opp av et interaktivt *layout-område* hvor du kan både vise og modifisere dimensjonene, plasseringen og beskjæringen av overlay-videoen. Justeringene du foretar vises i Players forhåndsvisning mens du jobber.

Layout-området har to moduser, som du velger med alternativknappene *Scale* og *Crop*.

**Scale-modus:** Den grårutete regionen i layout-området representerer den gjennomsiktige delen av overlayframen, som eventuell underliggende video blir synlig gjennom. Ved typisk bruk av PIP gjelder dette mesteparten av skjermen, når overlay-et gjøres lite nok til at hovedvideoen ikke blir unødvendig tildekket. Du kan modifisere PIP-framen på tre måter:

- Klikk på PIP-framen og dra den innenfor layoutområdet for å omplassere den innenfor hovedvideoframen.
- Bruk de midtre kontrollpunktene på kantene av PIPframen til å endre dens dimensjoner vilkårlig.
- Bruk kontrollpunktene i hjørnene på PIP-framen til å endre dens størrelse men ikke dens størrelsesforhold ("aspect ratio").

**Crop-modus:** I denne modusen representerer layoutområdet hele overlay-framen, uavhengig av dens faktiske dimensjoner som angitt i Scale-modus. Rektangelet som defineres av kontrollpunktene viser hvilken del av framen som er synlig. Utenfor det synlige området er framen delvis gjennomsiktig, og lar det rutete mønsteret vises gjennom.

Som i Scale-modus muliggjør sidekontrollpunktene fri justering av beskjæringsrektangelet, mens hjørnekontrollene opprettholder aspect ratio-en.


PIP-verktøyet i modusene Scale (V) og Crop (H).

**Presets (forhåndssatte innstillinger):** Velg et presetnavn for å sette alle PIP-kontrollene til de forhåndsbestemte verdiene som er forbundet med det navnet i en håndvending. Du kan velge et preset som en første tilnærming til de ønskede innstillingene dine, og så justere dem manuelt til du har akkurat det du ønsker.

**Transparency (gjennomsiktighet):** Bruk denne slideren om du vil at den underliggende videoen skal vises gjennom selve overlay-et. Flytter du slideren mot høyre blir overlay-et, sammen med sin ramme og skygge, mer og mer gjennomsiktig.

**Ramme:** Disse kontrollene bestemmer fargen, bredden og gjennomsiktigheten til rammen som tegnes rundt overlay-framen. Sett bredden til null (slideren i ytterste venstre posisjon) hvis du ikke vil ha en ramme i det hele tatt. Se side 211 for informasjon om hvordan du bruker fargekontrollene.



*Softness*-slideren kontrollerer mengden av utvisking på den ytre kanten av rammen. Flytt slideren mot venstre for en brå overgang, eller mot høyre for å la rammen gli over i bakgrunnsvideoen. Kryss av i boksen *Rounded corners* om du vil avrunde hjørnene på PIPrektangelet. **Skygge:** Disse kontrollene bestemmer fargen, bredden, vinkelen og gjennomsiktigheten på drop shadow-effekten, som skaper en illusjon av at overlayframen svever over bakgrunnsvideoen. Sett bredden



(ved å bruke *Distance*-slideren) til null hvis du ikke vil ha skygge.

Den nummerksiveformete kontrollen for skyggens vinkel gir deg åtte valg for plasseringen av skyggen i forhold til rammen.

**Enable picture-in-picture:** Denne avkrysningsboksen lar deg slå PIP-effekten på og av.

**Apply to new clips:** Dette alternativet er nyttig når du ønsker å sette opp de samme PIP-innstillingene for en rekke forskjellige klipp. Så lenge alternativet er aktivt, vil PIP automatisk påføres hvert nye klipp du drar over *overlay*-sporet, med de samme innstillingene som ble vist sist gang verktøyet var åpent.

### **PIP-effektens grensesnitt**

Om du foretrekker å taste inn parameterinnstillingene for PIP numerisk fremfor grafisk, kan du gå til et alternativt grensesnitt som vises av *Videoeffekter*verktøyet. Du kan også kombinere de to metodene, slik at du bruker PIP-verktøyets grafiske grensesnitt til å spesifisere de grunnleggende innstillingene, og så finjusterer dem med de numeriske effektparameterne.

De tilgjengelige parameterinnstillingene for *Picture-inpicture*-effekten er nærmest identiske med innstillingene i PIP-verktøyet:

? Picture-in-Picture	Presets:		•	
Position				0
Horizontal		•	4	
Vertical	_	•	0	
Size				
Width			32	
Height	-•		31	
Cropping				
Тор			4	•
Bottom	•		4	
Lise keyframes			R	eset

Parameterinnstillinger for Picture-in-picture-effekten.

**Position:** *Horizontal-* og *Vertical-*sliderne bestemmer forskyvningen mellom PIP-framens senter og bakgrunns-framens senter.

Size: Width- og Height-sliderne setter størrelsen på PIP-framen som en prosentandel av dens opprinnelige dimensjoner. Når beskjæring benyttes kan den redusere den endelige størrelsen på PIP-framen på skjermen ytterligere.

**Cropping (beskjæring):** De fire sliderne i denne gruppen trimmer bort en prosentandel av den opprinnelige PIP-video-framen, slik at du kan fjerne overflødige deler av bildet og rette fokus mot hovedmotivet.

**Video:** *Transparency*-slideren lar bakgrunnsvideoen synes gjennom PIP-overlay-et i ønsket grad.

**Border** (**ramme**): Parameterne i denne gruppen tilsvarer Border-innstillingene i PIP-verktøyet, og lar deg bestemme overlay-rammens farge, tykkelse, gjennomsiktighet (transparency) og kantmykhet, og å velge avrundede hjørner om du vil. En bonus i effektgrensesnittet er at det har separate *Width*- og *Height*-kontroller for å bestemme rammetykkelsen, fremfor den ene innstillingsmuligheten verktøyet gir.

**Shadow:** Som i Border-gruppen er disse parameterne så å si de samme som i PIP-verktøyet, med unntak av at parameterne *Horizontal offset* og *Vertical offset* gir noe større fleksibilitet ved plassering av skyggen enn verktøyets innstillinger for *Distance* og *Angle*.

### Chroma key-verktøyet

Chroma key er en utbredt teknikk som lar gjenstander i forgrunnen vises i en videoscene selv om de ikke var til stede – og ofte ikke kunne ha vært til stede – da scenen ble filmet. Når en action-stjerne faller ned i en vulkan, eller slåss mot en gigantisk kakerlakk, eller redder mannskapet med en heltemodig spasertur i rommet, er sannsynligheten stor for at chroma key eller en relatert teknologi var involvert i scenen.

Chroma key-effekter kalles ofte "blue-screen" eller "green-screen" fordi handlingen i forgrunnen filmes foran en ensfarget blå eller grønn bakgrunn. Bakgrunnen fjernes så elektronisk, og etterlater kun forgrunnshandlingen, som kan anbringes oppå den faktiske bakgrunnen i den endelige scenen, som har blitt forberedt separat.

Blå og grønn er generelt sett de foretrukne fargene til bruk i chroma key, fordi å fjerne dem fra et bilde ikke vil påvirke menneskelige hudnyanser, men i prinsipp kan en hver fargetone brukes med Studios chroma keyverktøy.



Å lage en scene med chroma key: Et klipp på videosporet (V) velges som bakgrunn for et green-screenklipp på overlay-sporet (M). Chroma keying fjerner det grønne for å fullføre scenen (H).

Som med picture-in-picture, er det første trinnet ved bruk av chroma key å dra noen videoklipp over på Tidslinjen. Slipp klippene du vil ha som bakgrunnsvideo på *video*-sporet. Forgrunnsklippet, som må ha en ensfarget, sterkt fargemettet bakgrunn som klippet i midten i illustrasjonen over, skal på *overlay*sporet nedenfor hovedklippet.

Med klippene på plass velger du forgrunnsklippet og åpner *Bilde-i-bilde* og *Chroma key*-verktøyet (BiB/CK). Det er det syvende verktøyet i Movie Windows videoverktøyboks. Velg *Chroma key*knappen for å se kontrollene du trenger.



Chroma key-siden av PIP/CK-verktøyet.

#### Chroma-keys verktøykontroller

Chroma key-verktøyet konstruerer en "maske", som vises i *Key channel*-grafikken på venstre side av verktøyet, hvor den gjennomsiktige delen av framen tegnes i sort, og den ugjennomsiktige delen – den delen du ser i den endelige videoen – tegnes i hvitt. Mesteparten av de andre kontrollene brukes til å definere nøyaktig hvilke områder av framen som skal inkluderes i den gjennomsiktige masken ved å bestemme "key color" ("nøkkelfarge") og andre relaterte egenskaper.

**Transparency (gjennomsiktighet):** Bruk denne slideren hvis du vil at den underliggende videoen skal synes gjennom det vanligvis ugjennomsiktige overlayet. Å flytte denne slideren til høyre gjør overlay-et, med dets ramme og skygge, mer og mer gjennomsiktig.

**Presets (forhåndssatte innstillinger):** Verktøyet har to presets, "Green screen key" og "Blue screen key". Disse gir gode utgangspunkter for innstilling av verktøyet hvis du bruker en av de vanlige chroma keyfargene.

**Key color:** Bruk fargeprøve- eller øyedråpeknappene for å velge fargen som skal fjernes fra video-framen slik at kun den ønskete forgrunnen gjenstår. Se side 211 for informasjon om bruk av fargekontrollene.

Du velger faktisk bare en *fargetone (hue)*, og ikke egentlig en farge, uten hensyn til de andre egenskapene – *metning (saturation)* og *intensitet* – som i kombinasjon med fargetone utgjør en komplett fargespesifikasjon. Den valgte fargetonen vises av posisjonen til den markerte regionen på omkretsen til *color circle*-displayet.



Color circle på Chroma key-verktøyet markerer et fargetonespekter (rundt omkretsen) og fargemetningsverdier (langs radiusen). Enhver piksel i overlay-framen hvis fargetone og metning faller innenfor den markerte regionen vil bli behandlet som gjennomsiktig.

**Color tolerance (fargetoleranse):** Denne slideren kontrollerer bredden av det fargetonespekteret som skal tilhøre "key color-en". Flyttes slideren mot høyre økes vinkelen på buen som dekkes av den markerte regionen på fargesirkelen.

**Saturation minimum (metningsminimum):** Metning (saturation) er mengden fargetone i en farge. En piksel med null metning (tilsvarer sentrum av fargesirkelen) har ingen fargetone: den faller på "gråverdiskalaen", hvis ytterpunkter er hvit og sort. Chroma key fungerer mest effektivt når bakgrunnen har en sterk, ensartet metning, som muliggjør en høy innstilling på denne slideren. I virkelighetens verden resulterer ofte lyssettingens og apparatenes lunefullhet i en bakgrunn som ikke når helt opp til idealet. Å flytte slideren mot venstre åpner for et bredere spekter av metningsverdier for matching, indikert av en markert region som strekker seg lenger mot sentrum av fargesirkelen.

**Softness:** Denne slideren styrer tettheten i den underliggende videoen. Når den plasseres helt til venstre, er hovedvideoen helt sort. Når du flytter slideren mot høyre, bringes hovedvideoen gradvis opp mot full tetthet.

**Spill suppression (hindre avsmitting, utflyting):** Justering av denne slideren kan bidra til å undertrykke videostøy eller frynsing langs kantene på gjenstanden i forgrunnen.

**Enable chroma keying:** Denne avkrysningsboksen lar deg slå chroma key-effekten på og av.

**Apply to new clips:** Dette alternativet er nyttig når du ønsker å sette opp de samme chroma key-innstillingene for en rekke forskjellige klipp. Så lenge boksen er krysset av, blir chroma key automatisk påført hvert nye klipp du drar over på *overlay*-sporet, med de samme innstillingene som ble vist sist verktøyet var åpent.

### Chroma keys effektgrensesnitt

Hvis du foretrekker å taste inn parameterinnstillingene dine for chroma key numerisk fremfor grafisk, kan du vende deg mot et alternativt grensesnitt i *Videoeffekter*verktøyet. Du kan også kombinere de to metodene, og bruke chroma key-verktøyets grafiske grensesnitt for å spesifisere de innledende innstillingene, og så finjustere dem med de numeriske effektparameterne.

*Chroma key*-plug-in har parameterinnstillinger som er nærmest identiske med chroma key-verktøyets, men har ytterligere ett alternativ, Invert Key. Når denne funksionen aktiveres behandles de vanligvis nøkkelfargen ugjennomsiktige delene av som giennomsiktige. de giennomsiktige og som ugjennomsiktige, slik at den underliggende videoen er synlig overalt *med unntak av* området som maskeres av den fargede skjermen.

? Chroma Keyer		Presets: G	reen Screen Key	•
Key Color	<u> </u>			
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			

Parameterinnstillinger for Chroma key-effekten.

Chroma key-verktøyet har en spesialvisning av gjennomsiktighetsnøkkelen det har generert. For å få denne visningen i Player mens du jobber med effektparameterne, klikk i avkryssingsboksen *Show Key*.



Show Key i bruk: nøkkelen til venstre, ekte vare til høyre

### Chroma key-tips

Uansett hvor god programvare du har, så er vellykket bruk av chroma key avhengig av at du nøye planlegger og setter opp opptaket ditt, og det kan bli nødvendig å eksperimentere for å få detaljene akkurat slik du vil ha dem. Disse tipsene hjelper deg i gang: **Belys bakteppet så jevnt som mulig:** Veldig ofte vil bakgrunnskoloritt som ser ensartet ut for det blotte øyet, under avspilling vise seg å ha områder som er for mørke eller for vasne til å fungere godt ved chroma keying, som krever jevn, mettet farge. Bruk flere lys på bakteppet for å sørge for at det er godt belyst over hele flaten og uten "urolige" felter. Diffust sollys, som fra en lett overskyet himmel, kan gi gode resultater når det å filme utendørs er en mulighet.

**Merk:** Du kan kjøpe en rimelig, profesjonell bakgrunnsduk for arbeid med chroma key på <u>Avid</u> web-site.

**Ikke la motivet kaste skygge på duken:** Plasser motivet ditt og forgrunnsbelysningen slik at det ikke faller noen skygge på bakteppet. Motivet bør ikke befinne seg mindre enn én meter nær bakteppet.



Klargjøring for opptak med chroma key. Bakteppet har grundig og jevn belysning, og er plassert godt unna motivet, slik at skygger ikke forstyrrer. Lyset på motivet bør ordnes slik at det passer til bakgrunnen som senere plasseres i bildet.

Velg forgrunnsfarger med omhu: Ikke la motivet ditt ha grønne klær på dersom du filmer foran en grønn duk, eller blå klær foran en blå duk; områdene fjernes hvis fargen på klærne matcher nøkkelfargen. Du må være ekstra nøye med dette når du arbeider med mindre jevne baktepper, som krever at du stiller inn en bredere fargetoleranse i chroma key-eren.

Sørg for en myk profil: Chroma key-ere fungerer bedre med en myk rand enn med en kantet eller kompleks rand, så prøv å sørge for at motivet viser en myk profil mot kameraet. Hår er spesielt vanskelig, og bør glattes ut og legges ned hvis det er mulig. Det beste er om motivet kan bruke hatt eller lue.

Bruk stramme utsnitt: Jo bredere bilde, desto større må bakgrunnen din være, og desto vanskeligere blir det å kontrollere opptaket. En måte å holde det enkelt på er å filme motivet ditt fra hoftene og opp, i stedet for i helfigur.

# Velge farger

For å velge farger i verktøy og effekter som har et fargeparameter, klikker du enten på fargeprøven (venstre) eller øvedråpeteller-knappen. Den første åpner en standard fargevelgerdialog, mens den andre lar deg velge en farge ved å klikke hvor som helst på skjermen.



To måter å velge farger på: Windows' fargevelgerdialog (V) åpnes når du klikker på fargeprøveknappen som finnes i noen verktøy og effekter. Klikk på øyedråpetellerknappen for å velge en farge fra Players forhåndsvisningsvindu eller et annet sted med muspekeren formet som en øyedråpeteller (H).

# Overganger

En *overgang* er en animert effekt som letter – eller understreker – skiftet mellom et klipp og det neste. Fades, wipes og overtoning er vanlige typer overganger. Andre er mer eksotiske, og kan til og med involvere sofistikert 3-D-grafikk.

Overganger lagres i en egen seksjon i Albumet (se "Overganger-seksjonen" på side 85). For å bruke en overgang drar du den fra Albumet til Filmvinduet og slipper den ved siden av et videoklipp, temaklipp eller stillbilde. (Du kan også legge overganger direkte på audioklipp. Se "Overganger i audiospor" på side 333.)



*En serie overganger (ikonene mellom videoklippene) i Storyboardvisning.* 

I Tidslinjevisningen kan du slippe overgangen på enten hoved*video*-sporet, *overlay*-sporet eller *tittel*-sporet. På *video*-sporet danner overgangen en bro mellom to fullskjermsklipp (eller mellom ett klipp og sort skjerm dersom overgangen har kun én nabo, som ved starten på filmen). På *overlay*- og *tittel*-sporene danner overgangen bro mellom to tilstøtende klipp (eller mellom et klipp og gjennomsiktighet).



Diagram: Fem snapshots fra en 2-sekunders diagonal wipe-overgang.

Hvis en overgang skal vare to sekunder i (standardvarighet for overganger i en fersk installasjon av Studio), begynner det etterfølgende klippet å gå to sekunder før det første klippet er ferdig. I begynnelsen er kun det første klippet synlig; ved slutten har det etterfølgende klippet fullstendig erstattet det første. Nøvaktig hva som skjer når det første klippet gradvis fades ut og det etterfølgende gradvis dukker opp, overgangstypen. Ettersom klippene avhenger av overlapper, reduseres den totale lengden av de to klippene med varigheten av overgangen.



Her er samme overgang som ovenfor, denne gangen med reell video. For å tydeliggjøre overgangen er den fremhevet i de tre midterste framene med en hvit strek. Begge klippene fortsetter å gå mens overgangen skjer.

## Overgangstyper og nytten av disse

I likhet med alle andre effekter bør ikke overganger brukes for sin egen skyld, men for å gagne filmen din som helhet. Velvalgte overganger kan på snedig vis understreke meningen med filmen og hvordan den fungerer, uten å trekke til seg oppmerksomhet. Du kan få mye inspirasjon til forbedringer av filmene dine ved å observere måten overganger brukes på i profesjonelle videoproduksjoner på tv. Generelt er det et godt råd å ikke overbruke overganger som gir brå skift eller som på andre måter tiltrekker seg oppmerksomheten: det er stor forskjell mellom en underfundig overtoning og en hjerteformet wipe.

De grunnleggende overgangene som omtales nedenfor – fades, overtoning, wipes, slides og pushes – hører alle til den første gruppen av standardoverganger ("2Dovergangene") i Albumet.

En samling mer kompliserte overganger finnes i Alpha Magic-gruppen, som er det andre valget i nedtrekklisten over overgangsgrupper i Albumet.

De mange andre gruppene på listen hører til Hollywood FX, som er en stor samling komplekse overganger med tredimensjonal grafikk. Hollywood FX-overgangene omtales i slutten av denne seksjonen (side 216).

**Cut (klipp):** Et klipp er den minimale overgangen – et øyeblikkelig skifte fra en scene til den neste. I Studio er dette standardovergangen. Et klipp er godt egnet der det er en sterk forbindelse mellom det første klippet og det etterfølgende; for eksempel når kameraet endrer posisjon eller vinkel i en scene.

**Fade:** Denne overgangen fader fra sort og inn i begynnelsen av et videoklipp, eller fra slutten av

et klipp og til sort. En fade mellom to klipp skaper en *kryssfade*, hvor det første klippet fades ut før det neste fades inn. Fade-overgangen er det første overgangsikonet i Albumet.

For det meste bruker man en fade i begynnelsen og slutten av en film, eller ved store brudd i kontinuiteten, som når en ny seksjon starter. For eksempel kan en film av et teaterstykke nyte godt av kryssfading mellom aktene. **Dissolve** (overtoning): En overtoning likner en kryssfade, bortsett fra at den nye scenen fades inn mens den gamle er i ferd med å fade ut. Den visuelle overlappingen dette gir er mindre dramatisk enn en kryssfade og mindre brå enn et klipp. En kort overtoning kan gjøre et klipp glattere, mens en lang overtoning er nyttig til å illustrere at det er gått litt tid.

Wipe, slide and push: I hver av disse standard overgangstypene avsløres det

nye videoklippet gradvis bak en kant som beveger seg over framen i en bestemt retning. Albumikonene øverst i dette avsnittet representerer en wipe mot venstre, en slide ned mot venstre og et push mot høyre.

I en *wipe*-overgang har både det gamle og det nye videoklippet sine normale posisjoner i framen under hele overgangen. Den nye videoen blir synlig i det overgangskanten krysser framen, litt på samme måte som ny tapet rulles over den gamle.

En *slide* minner om en wipe, men i dette tilfellet glir framen på det nye klippet over skjermen til den når sin endelige posisjon. Effekten er litt lik en rullegardin som trekkes for et vindu.

Et *push* minner om en slide, bortsett fra at den gamle videoen skyves ut av framen i det den nye kommer inn. som når man ruller en film frem fra det ene bildet til det neste.

## Hollywood FX for Studio

Avids Hollywood FX omfatter en lang rekke 18,6 dramatiske 3-D-overganger og effekter. Disse er ideelle til åpningssekvenser, sport og actionsekvenser eller musikkvideoer. Hollywood FX lever opp til profesjonelle forventninger til kvalitet uten å ofre brukervennligheten.





Et grunnleggende sett med funksjonelle Hollywood FX er inkludert i Studio, og mange flere kan kjøpes online. For mer informasjon, se "Utvide Studio" på side 12.

Også tilgjengelig for kjøp online er HFX Creatorredigeringsverktøyet for Hollywood FX. Denne programvaren lar deg spesialtilpasse dine Hollywood



FX, eller lage nye fra bunnen av. HFX Creator inkluderer avansert keyframeredigering for bevegelsesbaner og alle kraftige plug-ins parametere. for fordreining, og en 3D-tekstgenerator. Du kan også lage en lang rekke 3D MultiWindow-effekter ved bruk av eksterne videokilder. og legge til virkelige 3D-objekter og lyssetting.

For å starte kjøpet av HFX Creator, klikker du *Edit*knappen i *Klippegenskaper*-verktøyet for hvilken som helst Hollywood FX-overgang.

# Forhåndsvisning av overganger i filmen din

Studio lar deg forhåndsvise overganger i Player. Bare trekk en overgang inn i Movie Window, klikk *Play*-knappen (eller trykk [Mellomrom]) og se hvordan overgangen fungerer med materialet ditt.

Du kan også forhåndsvise overganger ved å bla gjennom dem i Player eller på Tidslinja i Movie Window.

### Bakgrunnsrendring av Hollywood FX

Bakgrunnsrendring er en valgfri funksion der utregningen som må til for en detaljert forhåndsvisning av Hollywood FX-overganger og andre effekter blir utført ved "bakgrunnskjøring", uten å forstyrre arbeidsflyten Du din kan konfigurere bakgrunnsrendring på Video and audio preferencesalternativpanelet (Setup  $\geq$ Video and Audio Preferences). Se "Video- og audioinnstillinger" på side 372 for detaljer.

Inntil en overgang er ferdig rendret viser Player den i redusert oppløsning og framerate. En farget bjelke vises i Tidsskalaen over klippet mens *bakgrunnsrendringen* pågår.

# Audio-overganger

Videoklipp i Movie Window har normalt synkron audio. I fraværet av en overgang kutter både video og audio fra et klipp til det neste. Når en overgang plasseres mellom to klipp, kryssfades audioen (for audio tilsvarer dette en overtoning av video).

Det eneste unntaket for denne regelen er Fadeovergangen, som toner audio helt ut og så inn igjen.



Normale overganger danner en kryssfade i audioen (venstre). I en Fade-overgang (høyre), fades audioen ned og så opp sammen med videoen.

# Ripple-overganger-kommandoen

Denne funksjonen i Studio er spesielt velegnet til å lage et raskt slideshow fra en rekke stillbilder, eller en videomontasje fra en rekke korte klipp. Denne typen presentasjon blir mer interessant hvis du forbinder hvert par med klipp med en overgang. *Rippleoverganger* lar deg raskt og enkelt oppnå det.

Start med en rekke klipp på Tidslinjen, plasser deretter den ønskede overgangen mellom de to første klippene.



Velg så alle klippene unntatt det første, klikk på hvilket som helst av dem med høyre musknapp, og velg *Ripple Transition* fra pop-up-menyen.



Studio plasserer en kopi av den opprinnelige overgangen mellom hvert par av de valgte klippene.





Selv om overganger ikke er klipp som sådan, behandles de på nær samme måte som klipp i Studios redigeringsmiljø. Som med klipp kan du trimme overganger enten direkte på Movie Windows Tidslinje, eller ved å bruke *Klippegenskaper*-verktøyet.

Se "Trimming på Tidslinje med håndtak" på side 128 for en gjennomgang av den første metoden. Den høyeste mulige varigheten av en overgang er en frame færre enn det korteste av de tilstøtende klippene.

# Trimming med *Klippegenskaper*-verktøyet

*Verktøykassen* > *Modifiser klippegenskaper* menykommandoen påkaller verktøyet for *Klippegenskaper* for det valgte klippet. For alle overgangstyper gir dette verktøyet mulighet til å kontrollere forhåndsvisning og muligheten til å stille inn to egenskaper:

- For å sette varigheten av overgangen, endrer du verdien i *Varighet*-telleren. En overgangs varighet må alltid være mindre om så bare med en enkelt frame enn det korteste av de tilstøtende klippene.
- Tekstfeltet *Name* lar deg sette navn etter ditt valg på klippet, som erstatning for det Studio har autogenerert. *Name*-feltet finnes i *Klippegenskaper*-verktøyet for alle klipptyper. Klippnavn brukes av Movie Windows Listevisning, og vises også som svevende etikett når muspekeren beveges over et klipp i Storyboard-visningen.

Mange overgangseffekter støtter også "revers"funksjonen, som får overgangsanimasjonen til å gå baklengs, noe som for eksempel muliggjør en roterende wipe som kan gå både med og mot klokken. Avkrysningsboksen *Reverse* blir tilgjengelig når den aktuelle overgangen støtter denne funksjonen.

Hvis du har kjøpt programvaren HFX Creator, kan du åpne den i Studio ved å klikke på *Edit*-knappen på *Klippegenskaper*-verkøtyet for Hollywood FXoverganger. HFX Creator er et eksternt redigeringsprogram med mange muligheter, og bruken av programmet beskrives i dokumentasjonen som følger med det.

### Forhåndsvisning i Klippegenskaper-verktøyet

*Klippegenskaper*-verktøyet inneholder kontrollene for forhåndsvisning av overganger, som likner på kontrollene for videoklipp. Se "Trimming av videoklipp med Klippegenskaper-verktøyet" på side 132 for mer informasjon.

Forhåndsvisningsområdene viser den siste fullstendige framen i det gamle klippet og den første fullstendige framen i det nye. Forhåndsvisningsframes oppdateres når du endrer verdi i *Varighet*-feltet.

Transportkontrollene lar deg forhåndsvise overgangseffektene i Player enten frame for frame eller ved full hastighet. *Loop play/Pause*-knappen går igjennom overgangen gjentatte ganger ved normal avspillingshastighet.

Både telleren (med tilhørende skippeknapper) og markøren gir deg direkte adgang til hvilket som helst punkt i overgangen.



# Stillbilder

Video betyr vanligvis bilder i bevegelse, men de fleste produksjoner inneholder også stasjonære titler eller grafikk, og kan også inneholde andre typer stillbilde.

Stillbildene du kan bruke i filmene dine inkluderer:

- Alle typer bildetekster og grafikk, deriblant rulletekst og "tversgående" meldinger.
- Fotografier eller tegninger lagret i disk-baserte bildefiler.
- Individuelle videoframes laget med *Frame grabber*-verktøyet.
- "Diskmenyer" for DVD-, BD- og VCD-produksjon. Disse spesialiserte bildene gjennomgås i *Kapittel 11: Diskmenyer*.

Alle disse stillbildetypene kan behandles på en av to måter, avhengig av hvilket spor du slipper dem over i Movie Windows Tidslinje:

- For å legge til et *fullskjermbilde* med solid bakgrunn, legg bildet på *video*-sporet.
- For å legge til et bilde slik at det i filmen din vises med gjennomsiktig bakgrunn, anbragt oppå klippene på video-sporet, plasserer du det på tittel-sporet. For å kunne brukes på denne måten må bildet være i

TIFF-format (**tif**) eller (**png**)-format, med det gjennomsiktige området definert av en alfakanal som dette formatet tillater.

**Bemerk:** Studio gir ytterligere ett alternativ, *overlay*sporet, for å legge bildene sine til Tidslinjen. Se Kapittel 8: Tosporsredigering, for detaljer.

Albumet har separate seksjoner for titler, bitmappede bilder og diskmenyer. Alle disse ressursene lagres som separate filer på harddisken din. Du kan også lage dine egne titler og diskmenyer i Studios Title Editor, og legge dem direkte på filmen uten først å lagre dem som separate filer (se *Kapittel 12: Klassisk titteleditor*, og *Kapittel 13: Animasjonstitler*). På samme måte kan fremdeles videoframes bli lagt til direkte fra *Framegrabber* verktøyet (se "Frame grabber" på side 233).

### Fullskjermbilder

Et fullskjermbilde er et som er plassert på *video*-sporet. Det fyller hele skjermen, og erstatter videoen. Når det forutgående klippet er ferdig, spiller Studio stillbildeklippet. Den visuelle effekten er at videoen slutter, og erstattes av grafikken til det neste klippet starter.



## **Overlay-bilder**

Et overlay-bilde er et som plasseres på *tittel*-sporet. Det anbringes oppå det aktuelle videoklippet, uten å erstatte

videomaterialet. Den gjennomsiktige delen av bildet må defineres av en alfakanal.



### Lage slideshow

Hvis du har lyst til å sette sammen et raskt slideshow med stillbilder eller videoklipp, kan du med fordel bruke Studios Ripple-overgang-funksjon for raskt å sette inn en bestemt overgang mellom hvert par klipp eller bilder. Se side 219 for detaljer.

### Legge på effekter

De fleste av Studios plug-in videoeffekter kan legges på stillbilder. (Unntakene er effekter som *Speed* som kun gir mening for video i bevegelse.) Se "Bruke videoeffekter" på side 167 for detaljert informasjon.



# **REDIGERE STILLBILDER**

Som med andre typer klipp kan du trimme stillbilder direkte på Movie Windows Tidslinje, eller ved å bruke *Klippegenskaper*-verktøyet.

Se "Trimming på Tidslinjen med håndtak" på side 128 for en gjennomgang av den første metoden. Det som er annerledes med et stillbildeklipp er at du kan utvide det til hvilken som helst varighet du måtte ønske, mens et videoklipp ikke kan være lenger enn den originale Albumscenen. Effekter som *Blur*, *Posterize* og *Fargekorreksjon* kan brukes på stillbildeklipp av alle typer på samme måte som på videoklipp. Se "Videoeffekter – det grunnleggende settet" på side 179.

# Redigere bildeklippegenskaper

Menykommandoen *Toolbox* > *Modify Clip Properties* åpner en utgave av *Klippegenskaper*verktøyet som passer for det for tiden valgte klippet. Det øverste verktøyikonet i videoverktøykassen kan også benyttes.

Med *punktgrafikkbilder*, inkludert vanlige fotografier og bildefiler, og med diskmenyer, dobbeltklik på klippet for en rtedje måte å hente verktøyet. Dobbeltklikke en tittel, derimot, åpner det direkte i den tiltenkte titteleditoren i stedet.

Alle utgaver av *Klippegenskaper*-verktøyet lar deg bestemme det aktuelle klippets navn og varighet, slik som dette:

- For å stille inn tidsrommet stillbildet skal vises i, endrer du verdien i *Duration*-telleren.
- Tekstfeltet *Name* lar deg sette navn etter ditt valg på klippet, som erstatning for det Studio har autogenerert. Klippnavn brukes av Movie Windows Tekstvisning, og kan også vises som en svevende etikett som dukker opp når muspekeren dveler ved klippet i Storyboard-visningen.

Verktøyet Egenskaper for klipp for diskmenyer er beskrevet i Kapittel 11: Diskmenyer. Se Kapittel 12: Klassisk titteleditor, og Kapittel 13: Titteleditor for detaljer om endring av egenskaper for titler.

### Redigering av fotos og grafikk

*Klippegenskaper*-verktøyet for redigering av bitmappete bilder lar deg utføre flere viktige bildebehandlingsoppgaver:

- Zoom inn bildene og fotoene dine for å skjære bort unødvendig materiale og sette kun den viktige delen av bildet i fokus;
- Roter bildet i 90-graders trinn for å kunne bruke fotos som er tatt i "portrett"-modus;
- Reduser "røde øyne"-effekten som kan oppstå når personen på bildet ser rett inn i kameraet når blitsen blinker;
- I Studio Ultimate setter du sammen "pan-og-zoom"animasjoner, hvor et bilde i høy oppløsning vises som en rekke nærbilder i forskjellige grader av forstørrelser. Denne teknikken er nært forbundet med den kjente dokumentarfilmskaperen Ken Burns.



Klippegenskaper-verktøyet for fotoer har pan-ogzoom-kontroller for fokus på et område av interesse. I Studio Ultimate kan pan-og-zoom animeres for å skape effekten av å krysse bildet fra ett fokus til et annet. Animert pan-og-zoom kan skaffes til andre versjoner ved å oppgradere til Studio Ultimate.

**Dersom et bilde må roteres** 90 grader for å få det i "landskapsmodus" (hvor bredden er større enn høyden), start ved å klikke på en



av *bilderoterings-knappene*. Om nødvendig klikker du på knappen flere ganger inntil klippets orientering er korrekt.

**Om du ønsker å gi bildet et nytt utsnitt,** klikker du rett på verktøyets forhåndsvisningsvindu, og mens du holder venstre musknapp nede, drar du bildet i hvilken som helst retning til det er korrekt plassert. Slipp knappen for å fullføre operasjonen. Deretter bruker du Zoom-slideren for å øke eller minske bildets størrelse etter ønske. Juster posisjonen og forstørrelsen med disse kontrollene inntil du er fornøyd med bildets beskjæring og utsnitt.

*Reset*-knappen fjerner alle endringene du har foretatt til plassering og zoom, og gir bildet sitt opprinnelige utsnitt tilbake.

**Funksjonen for reduksjon av røde øyne** hjelper til med å gi bilder hvor motivets øyne har et rødt skjær sitt naturlige utseende



tilbake. (Dette problemet forårsakes av at lys fra blitsen sendes tilbake fra netthinnen når motivet ser rett mot kamera.)

For å aktivere røde øyne-reduksjon klikker du den venstre knappen i gruppen red eye. Knappen holder seg nede når du har klikket den. Klikk så på forhåndsvisningen bildet med den av venstre musknappen over og til venstre for området hvor røde øyne skal fjernes. Mens du holder knappen nede, drar du ned og til høyre inntil området er fullstendig dekket. Når du slipper knappen, utføres røde øyne-reduksjonen umiddelbart innenfor rektangelet du har indikert.

Vanligvis er det ikke nødvendig å være nøyaktig når du markerer området for røde øyne-reduksjon. Faktisk kan et større rektangel gi bedre resultater enn et mindre et som omfatter kun øynene og ikke annet. Dersom røde øyne-reduksjonen ikke løser problemet helt og holdent på første forsøk, prøv om igjen med en annen størrelse på rektangelet.

Studios algoritme for reduksjon av røde øyne gir fremragende resultater med en rekke forskjellige fotos. Imidlertid er enkelte bilder bedre egnet for prosessen enn andre.

**For å fjerne røde øyne-reduksjonen** når den er påført, klikker du den høyre knappen i gruppen *red eye*.

### Animere Pan-og-zoom i Studio Ultimate

Hvis du eier Studio Ultimate, eller kjøper en aktiveringsnøkkel ved å klikke *activate*-knappen på pan-and-zoom-kontrollene, kan du lage virkningsfulle animasjoner av fotoene og de grafiske bildene dine. Bruk bilder med høyest mulig oppløsning når du benytter denne teknikken for å kunne forstørre mest mulig uten et merkbart tap av kvalitet.

Begynn opprettelsen av en pan-og-zoom-animasjon ved å klikke på avkrysningsboksen



Animate from start to end slik at animeringsfunksjonen starter for det aktuelle klippet. Dette kobler inn valgknappene Set start og Set end, med Set start valgt til å begynne med. Bruk kontrollene for pan-og-zoom for å stille inn det utsnittet du ønsker å se i begynnelsen av klippet. Til slutt klikker du Set end-knappen og bruker kontrollene til å stille inn det utsnittet du vil ha på slutten av klippet. Når klippet spilles av, genererer Studio de mellomliggende framene for å forbinde start- og sluttbildene dine med en myk animasjon.

Prosedyren over beskriver den enkleste formen for panog-zoom-animasjon. Effektfull bruk omfatter:

- Å flytte seg fra et helbilde til et detaljutsnitt av en person eller en gjenstand et sted i bildet. Dette gir et resultat som likner det ved zooming under videoinnspilling. Dette kan brukes til å forberede seeren på en rekke bilder som utforsker det samme nærbildemotivet fra flere vinkler, eller til å gi ytterligere nærbilder av forskjellige deler av den samme scenen.
- Gå ut fra en detalj til helbildet, som om du zoomer ut med videokameraet. I scenarioet over returnerer dette seeren til den opprinnelige konteksten, kanskje som en avslutning av et kapittel eller en episode i filmen din.
- Panorering over en stor scene for å ta inn detaljene i den én etter én. Denne teknikken kan benyttes for å gi en følelse av oppdagelse når en dramatisk eller humoristisk detalj til slutt kommer til syne.

### Komplekse pan-og-zoom-animasjoner

Når du bruker pan-og-zoom på et antall kopier av det samme bildet etter hverandre, er det som om du tar seeren med på en guidet omvisning. Du forteller faktisk en historie, en som gradvis avdekkes etter hvert som du trekker oppmerksomheten mot den ene detaljen etter den andre.

Historiefortelling er noen ganger vanskelig, andre ganger ikke, men å virkeliggjøre historien din med Studio er veldig enkelt. Når du har satt opp det første klippet, med den første pan-og-zoom-kamerabevegelsen, kopierer du den simpelthen så mange ganger som nødvendig, og endrer *end*-innstillingen for hvert klipp.

Som regel vil du at startbildet i et nytt klipp i sekvensen matcher sluttbildet i det forrige, slik at bevegelsessekvensen blir glatt og jevnt forbundet. På det andre klippet, og alle de som kommer etter det, klikk knappen *Match previous clip* når du vil ha kontinuitet.

For å la filmen dvele en stund på hver detalj etter at du har panorert til den, setter du inn en ikke-animert kopi av bildet mellom hver bevegelse. Disse statiske klippene forbinder du i sekvensen på vanlig måte, med knappen *Match previous clip*.



Pan-og-zoom-kontrollene brukes her til å rette fokus mot fire vignetter etter hverandre i det satiriske maleriet "An Election Entertainment" av den britiske kunstneren William Hogarth. Et femte utsnitt trekker seg tilbake for å vise så mye av hele lerretet som er mulig å passe inn i et wide-screen-bilde uten å få sorte ytterspalter. Verktøyet lager automatisk en myk bevegelse fra det ene utsnittet til det neste, ved å panorere og zoome samtidig etter behov.

#### Animere pan-og-zoom med keyframes

Brukere av Studio Ultimate har et alternativ til for animering av sine pan-og-zoom-produksjoner: keyframing. Med denne funksjonen kan en kjede av pan-og-zoom-bevegelser assosieres med ett enkelt klipp, i stedet for å ha én enkelt bevegelse på hvert klipp i en serie med klipp. Se "Keyframing" på side 172.

### Grensesnittet for pan-og-zoom-effekten

Et alternativ til pan-og-zoom med *Klippegenskaper*verktøyet er å angi montasjeegenskapene numerisk med *Pan and zoom*-videoeffekten. Dette alternative grensesnittet er en del av *Video effects*-verktøyet. Du kan også kombinere de to metodene. Bruk verktøyets grafiske grensesnitt til å angi de innledende innstillingene, før du finjusterer dem med de numeriske effektparametrene.

Du finner *Pan and zoom*-effekten i Fun Effectsgruppen. Parameterne for pan-og-zoom er nøyaktig parallelle med dem du har i verktøyets grensesnitt: du kan bruke sliderne til å sette *Zoom*, *Horizontal position* og *Vertical position*. "Red-eye reduction"-kontrollene i verktøyets grensesnitt har imidlertid ikke slike parametere.



Parameterinnstillinger for Pan-og-zoom-effekten.



Frame Grabber kan digitalisere et stillbilde fra hvilket som helst klipp i det nåværende prosjektet ditt. Den grabbede framen kan legges direkte på filmen din eller lagres til disk i en rekke grafikkformater.

Når du har lagret en grabbet frame på disken, kan du:

- Bruke den i andre programmer.
- Manipulere den med et bilderedigeringsprogram.
- Importer det tilbake til dine videoer som et stillbilde via Album eller en at titteleditorene.

### Frame grabber-verktøyet

Bruk *Frame grabber*-verktøyet sammen med Player. For å starte det åpner du Verktøyskassen og klikker på *Frame grabber*-knappen.

Slett eller spill igjennom filmen eller kildevideoen til framen du vil ha vises i Player, og klikk *Grab*-knappen. Den grabbede framen dukker opp i verktøyets forhåndsvisningsområde, klar til å legges til filmen din eller lagres som en fil på disk.

r Gi



Frame grabberverktøyet etter at du har hentet en frame fra filmen. Den hentede framen kan nå bli lagt til som et stillbilde til din film eller lagres som en bildefil.

**Redusere flimmer:** Hvis kildevideoen til framegrabben inneholder en stor mengde bevegelse, kan den grabbede framen flimre. Flimmer kan reduseres eller fjernes ved å krysse av for *Reduce flicker*. Siden *Reduce flicker* også til en viss grad reduserer oppløsningen, bør du deaktivere funksjonen dersom du får uønskede resultater for et bestemt bilde.

**Grab:** Klikk *Grab*-knappen når du har funnet den framen du vil grabbe i Player og stilt inn *Reduce flicker*-valget. Den grabbede framen vises i verktøyets forhåndsvisningsområde, og de to utmatingsknappene (*Add to Movie* og *Save to Disk*) blir tilgjengelige.

Add to Movie (Legge til film): Denne knappen setter den grabbede framen inn i Movie Windows *video*-spor før det klippet som for øyeblikket er markert.

Save to disk (Lagre til disk): Denne knappen åpner en Save as-dialog, slik at du kan velge mappe, filnavn og bildeformat for filen som den grabbede framen skal lagres i. Dialogen har også kontroller som lar deg sette oppløsningen på det lagrede bildet til en rekke standardstørrelser, til den grabbede framens originale størrelse, eller til en selvvalgt størrelse.

Hvis "aspect ratio" (sideforholdet - bredden i forhold til høyden) på den størrelsen du velger er annerledes enn på den grabbede framen, strekkes bildet som nødvendig. Dette kan medføre synlig forvrenging av former; for eksempel kan mennesker se unaturlig tynne eller unaturlig tette ut.
# Diskmenyer

Når filmer er laget for diskformatene DVD, Blu-Ray, VCD eller S-VCD, blir video et *interaktivt* medium, med nye muligheter for både videograf og publikum.

Produksjon – "forfatting" av en disk i et av disse formatene betyr at man går videre fra den gamle ideen om at man ser en film i et bestemt forløp fra start til slutt. Nå kan publikum selv bestemme hvilke deler av en film de vil se, og i hvilken rekkefølge.

Den viktigste nye funksjonen som gjør det mulig å produsere disker, er *menyen*. En bestemt disk kan ha én, få eller mange menyer, som hver for seg består av et stillbilde eller en kort videosekvens. Områder innenfor menyene, kalt *knapper*, brukes av seeren til å aktivere *linker* til annet innhold på disken. Aktivering av en link medfører en øyeblikkelig overføring til:

- En normal videosekvens, som i denne sammenhengen kalles et "kapittel". Kapittelknapper viser ofte et miniatyrbilde av den videoen de er linket til.
- En annen side i samme meny. Når en meny har for mange knapper til at alle får plass på én enkelt side, brukes flere sider med samme design men forskjellige kapittelknapper.

En annen meny.

Til forskjell fra alle andre former for klipp vil menyer *loope* automatisk. Når slutten av et menyklipp nås under forhåndsvisning av disken eller under avspilling, startes den umiddelbart på nytt. Slik foretas det et hopp i avspillingsposisjonen som påvirker alle klippene som kjører samtidig med menyen, uansett type – video (hvis menyen er et overlay), audio eller stillbilde.



Følgende diagram er bygget opp etter Movie Windows storyboard. Det viser hvordan menyen avbildet ovenfor, som fremkommer i diagrammet som M1, kan passe inn den overordnede strukturen til en enkel film med to menyer.



Hver meny leder til flere kapitler hvor alle unntatt ett består av ett enkelt klipp. Vår meny, MI, har linker til fem kapitler. Vår meny er laget for å vise to kapittellinker per side, så det er nødvendig med tre sider for å romme alle linkene. (Vi ser side to i

illustrasjonen.) Vi har også gitt hver side en link til menyen M2.

Den enkle layouten på denne korte filmen kan lett utvides til å organisere store antall klipp. Man kan lage vesentlig mer komplekse filmer ut fra de samme elementene: flersidede menyer med linker til kapitler og andre menyer.

Tilgjengelighet: Disker med flere menyer støttes bare av Studio Ultimate.

# Diskproduksjon i Studio

Når det gjelder redigeringen i Studio er en diskmeny bare enda en klipptype. Som med titler, kan du bruke eller tilpasse menyene som er gitt i Album, eller lage dine egne fra grunn av i Klassisk titteleditor (se *Kapittel 3: Album* og *Kapittel 12: Klassisk titteleditor*).

For å få en følelse av hva det dreier seg om, kan du forsøke å sette sammen de to "hurtigprosjektene" som er beskrevet nedenfor. Du behøver ikke gå så langt som å lage en disk, du kan bare se igjennom filmen din med DVD-avspillingskontrollene i Player (se "DVD-Playerkontrollen" på side 242).

**Instant videoscenekatalog:** I et tomt prosjekt kan du velge en lang rekke scener fra Albumet og dra dem inn på *video*-sporet. Skift til Diskmenyer-seksjonen i Albumet (nederste skilleark) og dra en av menyene over til starten av Tidslinjen. Når Studio spør om du vil at det skal "create chapters at the start of each video clip" (opprette kapitler i starten av hvert videoklipp), klikk *Yes* (se "Bruke menyer fra Albumet" på side 240).

Et nytt spor kommer fram øverst på Tidslinjen og et lite "flagg" vises på hver av klippene dine. Disse representerer linker fra den menyen du akkurat har tilføyd. Og det var det – len deg tilbake og nyt showet.

**Instant slideshow:** Denne gangen begynner du i Stillbilde-seksjonen i Albumet. Dra så mange bilder du vil inn på *video*-sporet på et tomt prosjekt, dra deretter en hvilken som helst diskmeny inn som det første klippet på Tidslinjen, og klikk *Yes* når du blir spurt om de forskjellige linkene skal opprettes automatisk. Gå deretter til Overganger-seksjonen i Albumet, velg hvilken som helst overgang og dra den over mellom menyen og det første stillbildet (klikk på den første, skift-klikk på den siste), klikk med høyre museknapp og velg *Ripple Transition* fra kontekstmenyen (pop-up). Instant slideshow!

### Menyer og titler

Den likheten som bemerkes på side 239 mellom titler og diskmenyer finnes ikke bare på overflaten: en meny er i prinsippet en "tittel med knapper". En hver tittel på tidslinjens hoved *video* spor kan bli konvertert til en diskmeny ved å legge til en eller flere knapper i Klassisk titteleditor.

# Bruke menyer fra Albumet

Diskmenyer-seksjonen i Albumet inneholder en samling menyer beregnet på en rekke forskjellige anledninger, produksjonsstiler og kapittelantall. Hver meny inneholder et bakgrunnsbilde, en tittel, et sett knapper til kapittelvalg (normalt med plass til små miniatyrframes) og et par Next page- og Previous page-knapper.

Antallet kapittelknapper pr. side varierer fra menytype til menytype, så et kriterium for å velge en bestemt meny bør være antallet klipp du vil den skal kunne håndtere. Som oftest er det mer bekvemt å bla igjennom noen få sider med mange knapper pr. side, enn å måtte bla igjennom mange sider med få knapper på hver.

Under redigeringen ser du alle knappene menyen gjør tilgjengelig. Under avspilling er det kun de knappene som har fått tildelt linker som er synlige.

Menyer med færre knapper har mer plass til tekst; de med mange knapper har forkortet eller ingen tekst. Hvorvidt du har bruk for tekst, og om den skal være enkel ("Kapittel 1") eller beskrivende ("Laget vårt spiller ut"), avhenger av produksjonsstilen din og innholdet i filmen din.

Med formatene VCD og S-VCD velger seeren kapitlene numerisk (ved å taste inn kapittelnummeret på fjernkontrollen), så det er vanlig å lage knapptekster som inneholder kapittelets nummer når man lager menyer til disse formatene.

### Plassering av menyer på Tidslinjen

Når du drar en meny fra Albumet og plasserer den på *video*-sporet eller *tittel*-sporet, gir Studio deg muligheten for automatisk oppretting av linker til alle videoklipp plassert til høyre for menyen på Tidslinjen. Om nødvendig kombineres flere klipp til kapitler for å oppnå minimumskapittellengden du spesifiserer.

Adding Menu to Movie
Would you like Studio to create chapters at the start of each video clip?
Yes, with a minimum chapter length of 12 seconds
C No, I will create chapters manually
<ul> <li>Automatically return to menu after chapter finishes playing</li> <li>Don't ask me this again</li> </ul>
ОК

Dette er den raskeste og letteste måten å linke en diskmeny på, men er ikke nødvendigvis akkurat hva du trenger i en bestemt produksjonssituasjon. Hvis du setter et merke i avkryssingsboksen *Don't ask me again* (ikke spør igjen), settes ditt valg av *Yes* eller *No* som standard når du drar inn en meny i fremtiden. Du kan også definere standardhandlingen eller reaktivere bekreftelsesdialogen i området *When adding a disc menu* på *Project preferences*-alternativpanelet (se "Prosjektinnstillinger" på side 372).

For å opprette kapittellinkene manuelt fremfor å benytte den automatiske linkefunksjonen, bruker du kommandoen *Set disc chapter* fra kontekstmenyen som dukker opp når du høyreklikker et videoklipp. Gjør dette for hvert videoklipp du vil legge til, eller bruk *Set chapter*-knappen på *Klippegenskaper*-verktøyet for diskmenyer.

# **DVD-Player-kontroll**

Studios Player har et spesialsett med kontroller til forhåndsvisning av film som inneholder

•

menyer, og som er lagt ut på samme måte som en normal DVD-fjernkontroll. Du kan sette Player i DVDmodus ved å klikke på *DVD-veksleren* i nederste høyre hjørne av Player.

En gruppe DVD-kontroller kommer til syne og aktiveres nedenfor forhåndsvisningsområdet i Player:



Her er de enkelte funksjonene i DVD-kontrollen:

Main menu (hovedmeny): Hopper til den første menyen og begynner (eller fortsetter) avspillingen.

**Previous menu (forrige meny):** Hopper til den sist aktive menyen og begynner (eller fortsetter) avspillingen. Hvis du klikker på knappen igjen, hopper du tilbake fra menyen og til det seneste aktive klippet.

**Previous chapter, Next chapter (forrige/neste kapittel):** Hvis du klikker på knappen *Previous chapter* tas du til begynnelsen av det nåværende kapittelet, hvis du ikke allerede er der. Hvis du klikker på knappen igjen, tas du til det foregående kapittelet. Med knappen *Next chapter* tas du forover til det neste kapittelet i filmen. I en meny tar disse to knappene deg bakover og forover igjennom menysidene.

**Button selection (knappvalg):** De fire pilene som kontrolleres i denne clusteren flytter markøren på skjermen innenfor en

diskmeny for å velge en av disse knappene. Den ovale knappen i midten av gruppen aktiverer den for øyeblikket valgte og uthevede menyknappen på skjermen.



### Aktivering av menyknappene direkte

En funksjon som Player har, som en normal DVDspiller ikke har, er muligheten for å klikke direkte på knappene på skjermen. Når en knapp kan ses i forhåndsvisningsområdet i Player i DVD-modus, kan du klikke på den for å følge linken på knappen.

# Redigere menyer på Tidslinjen

Menyer kan trimmes på Tidslinjen akkurat som et hvert annet klipp med stillbilder (se "Trimming på Tidslinjen med håndtak" på side 128).

Det er normalt mindre viktig å sette lengden for et menyklipp enn det er for andre typer, ettersom menyklippene looper under avspilling inntil brukeren foretar en handling. Hvis du vil ha en loopende videobakgrunn eller loopende audio til menyene dine, må du imidlertid avpasse menyens varighet med varigheten av de respektive klippene.

### Meny-sporet



Menyknappene linker til bestemte punkter i filmen din. Disse punktene markeres med flagg på *meny-sporet*, som kommer til syne over *video-sporet* første gang det tilføyes en meny til filmen din (og forsvinner igjen, hvis alle menyer fjernes). Menyen selv er markert med et farget rektangel på *meny*-sporet (M1 og M2 i illustrasjonen ovenfor). Hver link til et kapittel vises med et flagg med en "C" i. Her er et nærbilde av den første delen av Tidsskalaen, hvor du kan se rektanglet som identifiserer den første menyen og kapittelflaggene for de første tre kapitlene den linker til.



Neste del av Tidsskalaen i oversiktsillustrasjonen nedenfor inneholder den fjerde kapittellinken fra M1 samt en link (pilen som peker mot venstre) fra slutten av det foregående klippet og tilbake til menyen. Et resultat av plasseringen for denne linken er at man kun kan få adgang til C4 fra menyen. Klippet C4 etterfølges av menyen M2, som – sammen med de tilhørende flaggene– automatisk vises i en ny farge.



Tilgjengelighet: Disker med flere menyer støttes bare av Studio Ultimate.

### Redigering på meny-sporet

Flaggene på *meny*-sporet kan flyttes ved å dra dem med musen og slik endre stedet linken henviser til i filmen. Når et videoklipp flyttes, blir tilknyttede flagg flyttet sammen med det.

### For å lage en link:

Høyreklikk *meny*-sporet eller *video*-sporet og velg enten *Set Disc Chapter* (Sett diskkapittel) eller *Set Return to Menu* (sett retur til meny), avhengig av hva slags link du ønsker å opprette.

*Retur til meny*-linker opprettes ved slutten av det nåværende klippet i stedet for på det punktet du klikker. En sjelden gang ønsker du å vende tilbake fra midten av et klipp, og da kan du dra linkflagget over til en ny posisjon hvis du vil.

#### For å endre plasseringen av en link:

Klikk på flagget for en link og dra det langs *meny*-sporet til dets nye posisjon.

#### For å slette en link:

- Høyreklikk på linkflagget og velg *Delete* fra pop-upmenyen; eller,
- Velg flagget, marker det og trykk på <u>Delete</u> på tastaturet.

# Redigering med *Klippegenskaper-*verktøyet

Verkøyet *Egenskaper for Klipp* for diskmenyer lar deg skape, endre og finjustere kapittel-linker, og gir det tilgang til Klassisk titteleditor for å justere det visuelle innholdet i menyen. Som *Klippegenskaper*-verktøyet for andre klipptyper, gir dette verktøyet deg muligheten til å gi menyen et navn ved å endre *Name*-feltet og trimme klippet ved å endre verdien i *Varighet*-feltet.



Knappen *Edit menu* øverst til høyre i verktøyet, åpner menyen i Klassisk titteleditor. Der kan du endre alle de visuelle parameterne for menyen: dens bakgrunn og knappbilder, utseende og innhold i tekster, med mer. For fullstendig informasjon om de mange mulighetene i Klassisk titteleditor, se *Kapittel 12: Klassisk titteleditor*.

Forhåndsvisningsområdet på venstre side av verktøyet viser hvordan menyen ser ut, og har også interaktive funksjoner som kan brukes når du oppretter knapplinker. (Disse beskrives på side 250 under "Kapittelredigeringskontroller".)

De andre kontrollene er delt opp i fire grupper:

- Menyforhåndsvisningskontroller
- Menu type-alternativene
- Linkegenskaper kontroller
- Kapittelredigeringskontroller

### Menyforhåndsvisningskontroller

Disse kontrollene sitter nedenfor forhåndsvisningsområdet.

Sidevelger: For menyer med flere sider (de med flere linker enn det er plass til på en enkelt side) kan du med pilene velge hvilken side som

skal være aktiv i forhåndsvisningen. Du kan velge en hver side i menyen som har definerte linker.

Alternative metoder for å velge menysider:

- Gå igjennom sidene ved å klikke på sideknappene i forhåndsvisningen.
- Bruk Button selector-kontrollen (beskrevet på side 249) for å velge en knapp på en hvilken som helst side i menyen.

Show link numbers-avkryssingsboksen (vis 🧹 C1 linknumre): Kryss av i denne boksen hvis du vil at linknumrene skal vises i forhåndsvisningen over alle knappene i menyen. Linknumrene har samme format og farge som kapittelflaggene på meny-sporet.

# Menu type-alternativene

Menu type:

Disse to alternativene bestemmer om du eller Studio skal organisere kapittellinkene for denne menyen.

Auto scene index
 Manual

Velger du Auto scene index, sørger Studio for at kapittellinkene dine er i samme rekkefølge på menyen som i selve filmen, selv om du endrer klipprekkefølgen Movie Window. Med *Manual*-innstilling i er rekkefølgen som kapitlene vises i på menyen opp til deg. Hvis du ønsker å sortere kapittellinkene, men beholde videre kontroll over deres rekkefølge, kan du klikke Auto scene index først (for å sortere linkene), og så Manual

Tilaienaeliahet: Alternativet med manuell sortering av menykapitlene er kun tilgjengelig i Studio Ultimate. I standard Studio er Auto scene index- funksjonen slått på permanent.



### Linkegenskaper – kontroller

Kontrollene i dette området setter egenskapene for visningen av kapittellinkene på menyen.

**Button** selector (Knappvelger): Hver linkknapp i menyen, uansett hvilken side den er på, har et unikt sekvensnummer. Bruk piltastene på denne kontrollen for å velge den menyknappen du ønsker å arbeide med. Den valgte knappen utheves i forhåndsvisningsområdet. Du kan også velge en knapp ved å trykke på den i forhåndsvisningsområdet.

**Tekstfelt for** *knappetekst*: Endre teksten for den aktuelle knappen uten å åpne Klassisk

titteleditor. "#" tegnet i knappetekst har en spesiell betydning: Studio erstatter det med knappens sekvensnummer. Bruk denne muligheten for å sikre at dine knapper er korrekt nummerert uavhengig av endringer i utformingen av menyen. For å endre andre karakteristikker i en knappetekst – dens posisjon, skrifttype og stil – klikk på *Endre menyen* for å få frem Klassisk titteleditor.

Set *thumbnail*-knappen (Plassering av miniatyrbilde): Som utgangspunkt er det den framen som vises på en menyknapp knappen linker til. Du kan imidlertid velge hvilken som helst frame i filmen din til Du må bare knappen. flvtte Tidslinjemarkøren til akkurat den framen du ønsker (som vist i Player), og klikke på knappen set thumbnail.

Motionthumbnails-<br/>kryss avImage: Motion thumbnailsavkrysningsboks:Kryss av

dette valget hvis du vil at knappene i menyen din skal vise video i bevegelse fra målkapitlene sine i stedet for en statisk miniatyrramme. Ettersom denne effekten krever at det bevegelige miniatyrbildet kan rendres på

Chapter #

forhånd, vil du ikke med en gang kunne se resultatet når du forhåndsviser filmen din i Player. I stedet får du vanligvis se en farget bjelke i Tidsskalaen over menyklippet. Denne bjelken indikerer at klippet blir rendret i bakgrunnen, uten å forstyrre arbeidsøkten din.

Bakgrunnsrendring er valgfritt. Du kan deaktivere den om du vil i *Video and audio preferences*alternativpanelet (video- og audioinnstillinger) (*Setup > Video and Audio Preferences*). Se side 375 for mer informasjon.

Tilgjengelighet: Motion thumbnails-funksjonen er kun tilgjengelig i Studio Ultimate.

### Kapittelredigeringskontroller

Kontrollene i dette området velger eller modifiserer de individuelle kapittelknappene i en meny.

*Set chapter*-knappene: Disse  $\square$  Set chapter knappene oppretter eller kutter

linken mellom den for øyeblikket markerte kapittelknappen på menyen og dens målklipp.

**For å opprette en link:** Plasser Tidslinjemarkøren på en meny, en video, et tema eller et stillbilde, og klikk på knappen *Create chapter* . For video- og stillbildeklipp settes kapittelpunktet inn nøyaktig ved posisjonen for tidslinjemarkøren.

**For å fjerne en link:** Trykk på knappen *Clear chapter* 

*Set return* **button:** Denne oppretter en "retur-tilmeny"-link i enden av det aktuelle klippet, hvor du som oftest vil ha den. Under avspilling foretar den et øyeblikkelig hopp til tilhørende meny. For å sette inn en retur-til-meny-link i *Klippegenskaper*-verktøyet, plasserer du Tidslinjemarkøren i klippet der du vil ha linken, og klikker på Set return to menu.

Tilgjengelighet: Set return-knappen er kun tilgjengelig i Studio Ultimate.

*Return after every chapter*-avkrysningsboksen: Dette alternativet legger til en retur-til-meny-link etter hvert kapittel i denne menyen. Når du klikker på denne boksen, enten for å merke eller avmerke den, fjerner du alle eksisterende retur-til-meny-linker for menyen. Retur-til-meny-linkene er normalt flyttbare, men de vil være låst fast til slutten av klippene, mens det krysses av i denne boksen.

### Opprette linker med dra-og-slipp

*Klippegenskaper*-verktøyet for diskmenyer støtter draog-slipp som en rask og enkel metode for oppretting av linker til menyknapper.

### For å opprette en link med dra-og-slipp:

- Klikk på klippet i Movie Window som du vil linke til, og dra det inn på en knapp i *Klippegenskaper*verktøyets forhåndsvisning. Knappen linkes til den første framen i klippet. Eller,
- Klikk på knappen som du vil opprette en link til, og dra den inn på et klipp i Movie Window. I dette tilfellet linker du til det punktet i klippet du slapp knappen på – vanligvis *ikke* den første framen.

# Diskmeny-verktøyet

Hvis du åpner dette verktøyet mens en meny er valgt, er det likeverdig med å åpne *Egenskaper for klipp*; på den annen måte, gir det en *Lag meny*  knapp som tar deg til Klassisk titteleditor for å starte prosessen med å lage en ny diskmeny. (Se "Editering med *Klippegenskaper* verktøyet", side 246, og *Kapittel 12: Klassisk titteleditor.*)

Ettersom det er ganske komplisert å lage en meny fra bunnen av, minner Studio deg om at det er ferdiglagde menyer i Albumet.



Når du ikke lenger syns denne påminnelsen er nødvendig, kan du krysse av i boksen *Don't ask me this again* før du klikker på *OK*.

# **Klassisk titteleditor**

Studios innebygde Klassiske Titteleditor er et kraftig verktøy til bruk ved oppretting og redigering av titler og andre grafiske elementer. Dens omfangsrike rekke med tekst og bildeeffekter og verktøy gir endeløse muligheter for den visuelle designen i din film.

Klassisk titteleditor er ikke begrenset til å lage passive titler. For diskprosjekter kan du også legge til og redigere spesialknappene som er nødvendige for at en seer skal kunne samhandle med menyene i VCD-, S-VCD, DVD- og Blu-Rayfilmer.



Lage en tittel i Klassisk titteleditorverktøyet. Det store området som inneholder bildet og teksten er Endrevinduet, mens panelet som tar opp mesteparten av høyre side er Klassisk titteleditors album. Andre kontroller er i klynger rundt Endrevinduet.

Studio Ultimate inkluderer Bemerk: et andre tittelredigeringsverktøv. Animasionstitler. med animasjonsmuligheter som ikke finnes i Klassisk titteleditor. Klassisk titteleditor har også noen muligheter som Animasjonstitler ikke har, derimot, inkludert muligheten til å lage navigerbare diskmenver så vel som titler

# Laste Klassisk Titteleditor

Title Editorens allsidighet gjenspeiles av de mange forskjellige måtene du kommer til den fra Studios Redigeringsmodus på, ved å bruke ett av verktøyene i Videoverktøykassen (se side 113) eller en muskommando på en av Tidslinjesporene (se side 104).

- Å lage en fullskjerm tittel eller meny: Velg *Gå til klassisk tittel/menyeditoren* fra høyreklikks innholdsmeny i Hovedtidslinjens *video* spor.
- Å lage en tittel fra verktøykassen: Åpne Lag tittel verktøyet og klikk på Klassisk titteloverlay eller Fullskjerm animasjonstittel.
- Å lage en diskmeny fra verktøykassen: Åpne verktøyet *Lag diskmeny* og klikk på *Lag meny*.
- Å endre en fullskjerm klassisk tittel: Dobbeltklikk på tittelen i en Movie Window visning, eller høyreklikk på tittelen og velg *Gå til Klassisk tittel/Menyeditor*.
- Å endre en fullskjerm meny: Dobbeltklikk på menyen i en en visning og klikk på *Endre meny*, eller høyreklikk på menyen og velg *Gå til Klassisk tittel/Menyeditor*.

- Å endre en overlaytittel: Dobbeltklikk på klippet i *tittelsporet* eller i Listevisningen, eller høyreklikk på den i en visning og velg *Gå til Klassisk titteleditor*.
- Å endre en tittel eller meny fra verktøykassen: Når klippet er åpent i Verktøy for klippegenskaper, klikk på Endre Meny eller Endre Klassisk Tittelknappen.



Titteleditorens hovedkontroller er plassert i klynger rundt Endrevinduet (se bildet på side 253).

# Title-type-knappene

De fire knappene i denne klyngen er plassert til venstre på skjermen over Klassisk titteleditors Endrevindu. Kun én av dem kan velges av gangen. Velg den første knappen hvis du skal lage en stilltittel. Den andre lager en *rulletekst*, hvor tittelens tekst og grafikk beveger seg oppover på skjermen, akkurat som rulleteksten på slutten av en film. Den tredje lager en *tversgående tittel*, som vises som én enkelt tekstlinje som beveger seg fra høyre mot venstre over skjermen, i likhet med meldinger på tvnyhetene.

Tilgjengelighet: Rulletekster og Tversgående titler er kun støttet i Studio Ultimate.

Den fjerde knappen er for å lage *diskmenyer*, som det er greit å tenke på som "titler med knapper". Faktisk er en meny akkurat som alle andre titler, med unntak av to egenskaper:

- En meny har minst én knapp. En tittel har ingen. Legger man en knapp til en tittel gjør man den om til en meny, og fjerning av den siste knappen på en meny gjør den om til en tittel. På samme måte, hvis du klikker *Menu*-knappen mens du redigerer en tittel, legger Studio automatisk en knapp til tittelen.
- En meny kan ikke ha rullende eller tversgående tekst. Den Klassiske titteleditoren lar deg ikke legge menyknapper til en rullende eller tversgående tittel.

Fordi diskmenyer kun er tillatt i *hovedvideo*-sporet på filmvindutidslinjen, vil knappene for å lage diskmenyer ikke dukke opp når en tittel fra et av de andre sporene blir lagd eller redigert.

# Objektverktøykasse

**Klyngen med fire Klassisk titteleditor** verktøyknapper er plassert til venstre under Endrevinduet.



Det første verktøyet (pilen) brukes for alle redigeringsoperasjoner på det *til en hver tid markerte objektet*. Et markert objekt er omgitt av en rekke *ankerpunkter* som du kan bruke til å justere dets størrelse, plassering,

størrelsesforhold og andre geometriske forhold med.

De andre tre verktøyene kan du lage objekter i Edit Window med – tekstbokser, ellipser og rektangler.



Hvert av dem brukes på noenlunde samme måte. Klikk på et av de tre verktøyene, og deretter i Edit Window der hvor ett av objektets hjørner skal være. Bruk musen til å

trekke objektet ut til ønsket form, som vist med den stiplede linjen.

Når objektet har størrelsen og størrelsesforholdet du ønsker, slipp musen. Uansett type opprettes objektet med de spesifiserte dimensjonene. Andre egenskaper –



farge, toning, skygge, etc. – bestemmes av det valgte *utseende* i Klassisk Titteleditors Album. Alle egenskaper kan senere endres etter ønske.

Etter at objektet er opprettet deaktiveres det objektverktøyet du brukte, og markeringspilen blir igjen aktiv. Selve objektet er markert – som vanlig med ankerpunkter – og kan nå manipuleres med musen.

# Omplassering av objekter i tre dimensjoner



Ettersom objekter kan overlappe hverandre, er det lett å havne i situasjoner hvor et objekt som skulle være helt synlig er delvis eller helt skjult av ett eller flere andre objekter.

I slike tilfeller kan du bruke de fire omplasseringskommandoene på Klassisk titteleditors *Lag-meny*. Disse kommandoene påvirker det markerte objektet, for eksempel som rektangel "3" i diagrammet.

• Bring to Front (Sette forrest): Objektet flyttes foran alle andre objekter. I diagrammet er objekt 3 nå foran objekt 1.

- Send to Back (Sette bakerst): Objekt flyttes bak alle andre objekter. Objekt 3 er nå bak objekt 5.
- Bring Forward One Layer (Sende ett lag forover): Objekt 3 er nå foran objektene 2, 4 og 5, men fremdeles bak objekt 1.
- Send Back One Layer (Sende ett lag bakover): Objekt 3 er nå bak objektene 1, 2 og 4, men fremdeles foran objekt 5.

### Om tekstobjekter

Å velge et tekstobjekt er forskjellig fra å velge et rektangel eller en ellipse på ett viktig punkt: objektets *tekstfelt* gjøres "aktivt", det vil si at all input fra tastaturet aktiverer feltet slik at det du skriver vises i feltet.



Et aktivt tekstfelt indikeres av en markør for innsetting av tekst, av objektrammens endrede utseende, og av at ankerpunktene er borte.



Når et tekstobjekt *ikke* er valgt, kan du aktivere tekstfeltet direkte ved å klikke i midten av objektet. Hvis du vil se markeringsrammen og ankerpunktene, må du klikke på kantene av objektet. Med andre objekter kan du klikke hvor som helst i objektet for å velge det. For å deaktivere et tekstfelt klikker du hvor som helst i Edit Window utenfor tekstobjektet.

Ettersom tekst er en vesentlig del av de fleste titler og menyer, oppretter og aktiverer Text Editoren automatisk et tekstobjekt i midten av Edit Window dersom du begynner å skrive uten at det eksisterer noe tekstobjekt.

### Avansert tekstredigering

Som en tekstbehandler gir Klassisk titteleditor deg muligheten til å formatere en gruppe tegn. Marker en sammenhengende mengde tegn med muspekeren og utfør ønsket formatering.

Mulige operasjoner på tegngrupper inkluderer tekststil (skrifttype, stil og utseende), utklippstavleoperasjoner (klipp ut, kopier, lim inn) og sletting, samt en rekke spesialkommandoer for plassering, spatiering og skalering, som er tilgjengelige kun fra tastaturet. For detaljer om disse, vennligst sjekk *Vedlegg F: Hurtigtaster*.

# Redigeringsmodus – knapper

Dette knappeparet utgjør andre klynge langs bunnen av Klassisk Titteleditors Endrevindu. De har som funksjon å styre hvilket av to sett med redigeringsoperasjoner som er tilgjengelig for det markerte objektet.

Når man nylig har opprettet et objekt er den første knappen automatisk på, slik at det er mulig å *flytte*, *skalere* og *rotere* objektet med ni ankerpunkter:



Når du klikker knapp nummer to kan du *vri* objektet, dette krever kun ett enkelt ankerpunkt.



Med tekstobjekter gir knapp nummer to ytterligere to operasjoner, *kern* (linjeavstand) og *change leading* (endre tegnavstand), som du får tilgang til med ankerpunkter midt på hver side av tekstruten:



Utligning (kerning) (V) og endring av linjeavstand (change leading) (H)

# **Objektlayout – knapper**

De to knappene til venstre i denne klyngen grupperer og opphever gruppering av Klassisk titteleditors objekter. Den første knappen kan velges når flere objekter er markert. Den linker objektene sammen i en gruppe – et sammensatt objekt som behandles som en enkelt enhet ved redigeringsoperasjoner. Når en gruppe er markert er alle dens ankerpunkter synlige samtidig, og hver og én av dem kan brukes til å manipulere gruppen.



Tre grupperte objekter

Den andre knappen, som kan velges når et gruppeobjekt er markert, deler gruppen i sine bestanddeler.

Selv om det er mulig å "gruppere grupper", vil en gruppering alltid være kun ett nivå dypt – opphever man en supergruppe vil alle objektene den består av bli selvstendige igjen.

Den neste knappen åpner en uttrekksmeny med 11 operasjoner som gjelder *kun* grupper. De seks første lar deg rette en gruppe objekter inn langs en av deres fire sider eller den ene av deres to midtlinjer. De neste to kommandoene muliggjør ordning av objekter etter like intervaller enten vertikalt eller horisontalt, og de tre siste justerer størrelsen på objektene slik at de har lik bredde, lik høyde eller begge. Alle disse kommandoene er spesielt nyttige når man lager menyer, siden man oftest ønsker at menyknappene er plassert i et regulært mønster.



Den siste layout-knappen åpner enda en uttrekksmeny, og denne tar for seg *objektjusteringen*. De ni mulighetene her er representert grafisk, i noe som minner om et bondesjakkbrett. Klikker man i et av de ni

områdene plasseres objektet i det tilsvarende hjørnet av skjermen (som definert av det "tekstsikre" området avgrenset av stiplede røde linjer), eller i midten.

### Markere flere objekter samtidig

Første trinn i å lage en gruppe er å markere objektene den skal bestå av. Dette kan gjøres på to måter:

• Ved å klikke og dra med muspekeren for å lage en markeringsboks som omslutter alle objektene du ønsker å gruppere; eller,

Ved å klikke det første objektet du ønsker å gruppere, og deretter <u>Ctrl</u>-klikke hvert av de andre.

### **Midlertidige grupper**

Enhver samling av flere markerte objekter fungerer som en midlertidig gruppe, og kan flyttes, tilpasses, roteres, farges etc. som en enhet. Den midlertidige gruppen mister sin identitet så snart du klikker et annet sted i Edit Window, mens en gruppe som opprettes med *gruppe*-knappen består til den uttrykkelig oppheves.

# Utklippstavle og sletting – knapper

Knappene i denne klyngen utfører de velkjente redigeringsoperasjonene *Klipp ut, Kopier, Lim inn* og *Slett*, som alle gjelder grupper, individuelle objekter eller markert tekst i et tekstobjekt i Klassisk titteleditor. De første tre virker sammen med Windows utklippstavle, mens den fjerne ganske enkelt sletter det valgte materialet uten å påvirke utklippstavlen.

### Tekststil – kontroller



Kontrollene i denne klyngen øverst til høyre i Klassisk Titteleditors Endringsvinduet bør være kjent for enhver som har brukt tekstbehandlingsprogramvare. Kontrollene gjelder både markert tekst og eventuell ny tekst som tastes inn inntil innstillingene igjen endres.

Lengst til venstre er knappene for *skrifttypestil*, som velger henholdsvis fet, kursiv eller understreket.

Kanskje litt overraskende kan knappen for understreking – som den eneste av disse kontrollene – brukes på *alle* typer objekter, ikke bare tekst (prøv det!). Slik blir det mulig å understreke knapper basert på grafiske objekter: rektangler, ellipser og bilder.



Den fjerde knappen åpner en uttrekksmeny med *tekstformattering*alternativer. Ulikt de andre kontrollene i klyngen, som styrer utseendet til individuelle tegn, virker alternativene på denne menyen på all tekst i en gitt teksthoks

De tre justeringsmulighetene – *Left, Center* og *Right* – innvirker på teksten innenfor dens boks (og ikke selve boksens plassering innenfor Endringsvinduet, som håndteres i menyen *objektplassering* ).

Shrink to fit, Scale to fit, Word wrap on og Word wrap off er alternativer som avgjør hvordan teksten din behandles når du endrer størrelsen på en tekstboks. Med Word wrap on (tekstbryting), som er standard for en ny tekstboks, blir teksten reformatert – wordwrapped – til å passe i boksens nye bredde (mens tekstens nye høyde i sin tur justerer boksens høyde). Word wrap off fjerner alle "myke" linjeskift (linjeskift som er lagt til for tekstbryting), og gjør boksen så bred som nødvendig for å omslutte teksten. Word wrap slås automatisk på igjen hvis du skriver flere tegn i tekstboksen.

Med *Scale to fit* strekkes teksten slik at den passer til begge dimensjonene til boksen. Med *Shrink to fit* beholder teksten sin opprinnelige størrelse med mindre boksen gjøres mindre, hvor tekstens størrelse endres som med *Scale to fit*. Ingen av *to fit*-kommandoene endrer tekstens linjedeling.

Nedtrekksmenyen for skrifttyper og skriftstørrelsevelgeren runder av kontrollgruppen for tekststil.



Klassisk titteleditors album er det firkantede panelet på høyre side av Klassisk titteleditors skjerm. Det inneholder ressurser for bygging av menyer og titler på samme måte som Studios Hovedalbum inneholder ressurser for å lage filmer.

Klassisk Titteleditors Album kontrolleres av gruppen på fire knapper som vist til venstre, og denne gruppen befinner seg mellom Endringsvinduet og selve Albumet. Hver knapp Albumseksjonene: åpner en de fire av Bakgrunnsseksjonen, Utseendebrowseren. Bildeseksjonen og Knappeseksjonen.

Den fjerde av disse knappene, den som åpner knappeseksjonen, dukker opp kun når en meny eller tittel fra *hovedvideosporet* blir laget, eller redigert. Dette fordi diskmenyene (som i Klassisk titteleditor kun er titler med knapper på) ikke er tillat på Movie Window's andre Tidslinjespor.

### Utseendebrowseren

As Denne seksjonen i Klassisk Titteleditors Album har tre underseksjoner, som nås via skillearkene *Standard, Custom* og *Favorites* langs toppen.

*Standard*-skillearket er en samling stiler som kan brukes på tekst og andre objekter du bruker i titlene dine. Hver stil består av en farge (eller fargetoning, eller gjennomskinnelighet) for hver av "flatene" (overflatene), kantene og skyggene for det objektet den gjelder, pluss en separat sløringsparameter for hver. En siste parameter er skyggeretning, som har åtte muligheter.

For å endre utseendet til et eksisterende objekt, klikker du på utseendet du ønsker mens objektet er markert. Nye objekter opprettes med det sist markerte utseendet.



Velge et utseende i Utseendebrowseren: Hver knapp i Standardfanen er tilgjengelig i åtte stiler, som er representert for deg som undermenyer. Dobbeltklikk på hovedknappen for å åpne undermenyen. Hvert utseende har numerisk ID som vises som et verktøytips under musen din. Over er musen på utseende 27-3.

*Custom*-skillearket lar deg tilpasse de medfølgende utseendene eller lage dine egne ved å endre parameterne beskrevet overfor. Tre identiske sett med kontroller justerer parameterne for henholdsvis flate, kant og skygge. Her er dialogboksen for flate:



De tre alternativknappene langs toppen velger ensfarget, fargetoning, eller ingen farge (gjennomskinnelighet). Klikker du fargevelgeren ved siden av den første knappen dukker en ellers standard Windows fargedialogboks opp, hvor det er tilføyd en *Opacity*slider (gjennomsiktighet, 0-100%).



Fargevelgeren ved siden av den andre knappen åpner en fargetoningsdesigner, som lar deg definere fargetoning ved å sette startfarger i hvert av hjørnene i en kvadratisk overflate. Klikk fargevelgeren i

hjørnene av fargetoningsvinduet for å velge fargen for de respektive hjørnene.

**Merk:** Enkelte av de mer utførlige av de medfølgende utseendene benytter spesielle interne funksjoner og kan således ikke redigeres.

*Favorites-skillearket* lar deg lagre bestemte utseender som du selv har tilpasset, for eventuell gjenbruk i fremtiden, slik at du slipper å huske eller skrive ned parameterne du brukte. Klikk den venstre knappen for å lagre det aktuelle utseendet som en av favorittene dine. Klikk den høyre knappen for å slette den markerte "favoritten".

# Bakgrunnsseksjonen

En tittel eller meny kan ha fire typer bakgrunn: ensfarget, med fargetoning, gjennomsiktighet (ingen bakgrunn overhodet) eller en bildefil (som en tegning, fotografi eller en lagret videoframe).



*Farge*- og *fargetonings*-innstillingene i Bakgrunnsseksjonen i Klassisk Titteleditor fungerer på samme måte som beskrevet ovenfor under Utseendebrowseren (side 265), bortsett fra at fargen eller fargetoningen du velger umiddelbart påføres bakgrunnen til tittelen du redigerer.

Arbeider du med en overlay-tittel, kan du finne interessante bruksmåter for *Opacity*-innstillingen på fargevelgerdialogene for disse knappene, spesielt når overlayet brukes sammen med overganger. Normalt vil man dog bruke en gjennomskinnelig bakgrunn for titler, og *transparency/gjennomskinnelighet* er standardvalget for bakgrunn når du arbeider med en ny tittel eller meny.

Det siste alternativet for bakgrunner er *bilde* – en bildefil i ethvert standardformat. Som med mange av seksjonene i Studios Album, hentes bakgrunnene fra en kildemappe som kan endres ved å klikke på mappeknappen. Bildefilen du velger med mappeknappen blir den nye bakgrunnen, og bildefilene i mappen vises som miniatyrbilder på Albumets panel. Om nødvendig strekker Klassisk titteleditor bakgrunnsbildet til det fyller bredden eller høyden på skjermen, men uten å endre størrelsesforholdet.

# Legge til en motion background (bevegelig bakgrunn)

I Studio Ultimate kan disk-menyer ha en bakgrunn med video i bevegelse, og ikke bare et statisk bilde. For å lage en slik *animasjonsbakgrunn*, eller erstatte en, klikker du bare på mappeknappen og blar gjennom til en filmfil i formatene AVI, MPEG eller WMV.



For å se en liste over filer når du blar gjennom etter en folder på harddisken din, velger du ønsket filmfiltype (eller "Alle filer") i "Filtype"-boksen.

Følgende regler gjelder når du legger til eller endrer et bevegelig menyklipp:

- Lengden på filmen du legger til som bakgrunn påvirker ikke lengden på menyklippet i Movie Window. Hvis filmen er kortere enn klippet, blir den ganske enkelt gjentatt så mange ganger som er nødvendig for å fylle opp tiden; hvis den er lengre, blir den avkortet. Du kan justere lengden på menyen ved å trimme på tidslinjen eller i *Klippegenskaper*verktøyet som vanlig.
- Hvis du legger til en widescreen-film som en menybakgrunn i et prosjekt i standardformat, eller en standardfilm i et widescreen-prosjekt, blir filmen strukket eller klemt sammen etter behov for å matche prosjektformatet.

# Bildeseksjonen

Som med de nettopp omtalte bakgrunnsbildene, kan bildene i bildeseksjonen i Klassisk titteleditorens Album være i et hvert standardformat. I stedet for å strekkes for å fylle Endrevinduet, legges imidlertid disse bildene til tittelen som *bildeobjekter*, og vises i normal størrelse med åtte ankerpunkter som muliggjør endring av plassering og størrelse (men ikke rotering eller vriding).

Bildeobjekter oppfører seg akkurat som tekstobjekter og de to typene grafiske objekter med hensyn til gruppering, tilpasning og liknende.

# Knappeseksjonen

Siden knapper er den magiske ingrediens som omformer titler til interaktive menyer, er denne seksjonen av Klassisk titteleditors album tilgjengelig kun når det er *hovedvideoens* meny eller tittel som blir redigert.

Grovt sagt er en knapp et område av skjermen som brukeren kan interagere med på en eller annen måte. Knapper klassifiseres i forhold til den operasjonen de starter når brukeren klikker på dem, og ikke utseendet, som generelt sett  $b\phi r$  gi en god pekepinn om oppførselen, men som ikke er påkrevd. De fire knappetypene er:

- Normal: Denne knappen begynner avspillingen av et kapittel (altså ordinær video) eller en annen meny. Linken mellom knappen og dens mål opprettes i *Klippegenskaper-verktøyet*, ikke i Klassisk titteleditor.
- **Thumbnail (miniatyrbilde):** Denne spesialutgaven av en *normal* knapp viser en miniatyrframe (eller et klipp i miniatyr) fra den delen av filmen den er linket til.

- **Previous (forrige):** Denne knappen dukker opp på den andre og etterfølgende sider i menyer som strekker seg over flere sider (menyer med flere linker fra *normal* eller *miniatyr*-knapper enn det er plass til på en side). Den linker til den foregående menysiden.
- Next (neste): Denne knappen dukker opp på alle unntatt den siste siden i menyer som strekker seg over flere sider; den linker til den etterfølgende siden.

Det er flere eksempler på hver type knappdesign som følger med Studio. Hver knapp er en bildefil i Targa-Undersøker du bildene format (tga). i et bilderedigeringsprogram som Adobe PhotoShop eller Paint Shop Pro vil du se at de gjennomsiktige delene av knappbildet, spesialområdet for og visning av miniatyrbilder (hvor det er relevant), er definert av en alfakanal som følger med bildet.

Som vanlig lar en *mappe*knapp deg velge hvilken mappe på harddisken de viste bildene skal hentes fra.

For å bruke en av de medfølgende knappene, simpelthen dra den fra Albumet og inn i Edit Window, hvor den blir et knappobjekt – i prinsippet en identisk tvilling til bildeobjektet.



Standardhandlingen for de medfølgende knappene avgjøres av filnavnene, men man kan tilordne det markerte knappobjektet en ny handling fra nedtrekkslisten i

Knappseksjonen i Klassisk titteleditors Album. Første valg på listen, "Not a button" ("ikke en knapp"), fjerner handlingen fra objektet – nå er det kun et grafisk element. De andre valgene tilsvarer knapptypene som beskrevet ovenfor.

**Tips:** Husk at det ikke er knappens utseende som avgjør dens oppførsel, men knapptypen du tildeler den fra menyen.

# Knapputheving



DVD-menyer (men ikke VCD- og S-VCD-menyer), gir synlig tilbakemelding ved å utheve den aktuelle knappen når brukeren

beveger seg rundt menyen. Spesiell aktiv utheving indikerer en knapp som er i ferd med å aktiveres, rett før handlingen utføres. (Du kan forhåndsvise denne uthevingseffekten i Player, og interagere med menyen enten med muspekeren eller Players DVD-kontroller.)

Klassisk titteleditor lar deg bestemme fargen som skal brukes for hver type utheving, og et stilvalg som bestemmer hvordan uthevingene vil bli dratt. Kontrollene for disse innstillingene er plassert under *knapptypelisten*.

Klikk fargevelgerne *Active* og *Selected* for å stille inn de uthevingsfargene som fungerer best med din meny. Menyene dine kan bli tydeligere dersom du bruker konsistente uthevingsfarger for alle menyene på en disk.

De tre uthevingstypene er, fra venstre mot høyre:

- **Box:** Uthevingen tegnes som et rektangel som omslutter knappen.
- Follow shape (følg form): Uthevingen dekker det synlige området på knappen uansett knappens form.
- Underline (understrek): Knappen blir understreket.

Disse uthevingsalternativene kan brukes på alle typer knapper laget av alle typer objekter, ikke kun bilder hentet inn fra Albumet. Fjern markeringen i avkryssingsboksen *Highlight style* dersom du ønsker å deaktivere knapputheving mens du arbeider i Klassisk Titteleditor.
# Verktøy for Bevegelsestitler

Studios animasjonstitler er et kraftig verktøy for å skape og redigere animerte titler og grafikk. Dens omfangsrike rekke med tekst og bildeeffekter og verktøy gir endeløse muligheter for den visuelle designen i din film.

Selv om Animasjonstitler har færre verktøy på noen områder enn Klassisk titteleditor, utmerker den seg i animasjon, spesielle effekter, brukervennlighet og moro.

**Bemerk:** Animasjonstitler-verktøyet er bare tilgjengelig i Studio Ultimate og Studio Ultimate Collection.



*Områder for Animasjonstitlervisningens skjerm:* **1** *Tittellinjen;* **2** *Albummet for animasjonstitler;* **3** *Endringsvinduet;* **4** *Bakgrunnspanelet; og* **5** *Laglisten.* 

Det er fem hovedområder for Animasjonstitlervisningen.

- 1. Tittellinjen har fire deler med, fra venstre til høyre: kategorien og navnet til din tittel; et sett med tekstmanipuleringskontroller; en tidteller; og en *lukk* knapp, som har den samme virkningen som *OK* knappen nederst i høyre hjørne.
- De fem seksjonen i Animasjonstitler-albumet gir deg ressurser for å bygge dine titler. De to første seksjonene, Videoer og Bilder, er lokale versjoner fra de likelydende seksjonene i Studios hoved Album, med de samme kontrollene. De andre – Objekter,Utseender og Bevegelser – inneholder spesialiserte ressurser for bevegelige titler. Alle seksjoner er dekket i "Albummet for Animasjonstitler", som begynner på side 278.
- 3. Endre-vinduet er ditt hovedarbeidsområde når du lager eller endrer en tittel. Det gir en

forhåndsvisning av din tittel med praktisk redigering. Se side 297 for detaljer.

- 4. Hver animasjonstittel har et bakgrunnslag, som du kan redigere enten ved å bruke Bakgrunnspanel eller la være transparent. Se side 295.
- 5. Hvert grafiske eller tekstbaserte element danner et lag i tittelen. Den ugjennomsiktlige delen av hvert lag tilslører lagene under; det nederste laget kan tilsløre bare bakgrunnen. I tillegg til å liste opp hvert lag etter navn, inkluderer Laglisten en animasjons tidslinje som viser hvilke bevegelser som har blitt lagt til hvert lag. Varigheten på tidslinjen kan justeres ved trekking.

Prosessen med å bygge opp et bilde i lag, kalles "komposisjonering". Fordi informasjonen i hvert lag er vedlikeholdt separate, og kombineres bare når bildet er lagt ut, det er mulig å returnere til komposisjoneringen når som helst og legge til nye lag, og å justere, omrokkere, fjerne eller erstatte eksisterende. Animasjonstitler støtter komposisjoneringer med opp til åtte lag i tillegg til bakgrunnen.



Bygge opp et bilde i lag ved å starte med en tom ramme (øverst til venstre). Det sjakkrutede mønsteret indikerer gjennomsiktlighet. Selv om bakgrunner kan ha transparente eller gjennomskinnelige områder, legger vi her til ugjennomskinnelig bakgrunn (0) for skarphet, etterfulgt av påfølgende lag med ugjennomsiktlig innhold (1, 2, 3). I den endelige komposisjoneringen (nederst til høyre), overdekker øvre lag de som er under.

# Laste (og forlate) tittelverktøyet

På samme måte som med Klassisk titteleditor kan Animasjonstitler bli nådd på en rekke måter fra Studios Endremodus, enten ved bruk av Video verktøykasse (se side 113) eller en muskommando på en av tidslinjesporene (se side 104).

- Å lage en fullskjerm animasjonstittel: Velg *Gå til animasjonstitteleditoren* fra høyreklikks innholdsmeny i hovedtidslinjens *video* spor.
- Å lage en overleggs animasjonstittel: Dobbeltklikk på tidslinjens *tittelspor*, eller velg *Gå til animasjonstitteleditoren* fra høyreklikks

innholdsmeny på enten *tittelsporet* eller på *overleggsporet*.

- Å lage en animasjonstittel fra verktøykassen: Åpne Lag tittel verktøyet og klikk på Animasjonstittel overlay eller Fullskjerm animasjonstittel.
- Å endre en fullskjerm animasjonstittel: Dobbeltklikk på tittelen i en Movie Window visning, eller høyreklikk på tittelen og velg *Gå til animasjonstitteleditoren.*
- Å endre en overlay animasjonstittel: Dobbeltklikk på klippet i *tittelsporet, overlaysporet* eller i Listevisningen, eller høyreklikk på den i en visning og velg *Gå til animasjonstitteleditoren.*
- Å endre en animasjonstittel fra verktøykassen: Når klippet er åpent i Verktøy for klippegenskaper, klikk på Endre tittel-knappen.

#### Lukke tittelverktøyet

For å lukke Animasjonstitler bruker du en av de følgende metodene:

- Klikk på *OK* nederst til høyre i animasjonstitlervinduet. Dette tar deg tilbale til Studios *Endremodus*. Din nye eller oppdaterte tittel er nå en del av det aktuelle prosjektet.
- Klikk på  $\times$  knappen øverst til høyre i vinduet. Dette er det samme som å klikke på *OK*.
- Velg *Fil* > *Lukk Tittelverktøyet*, eller *Fil* > *Avbryt Tittelverktøyet* fra hovedmenylinjen mens du arbeider i Animasjonstitler. De tilsvarende tastaturkommandoene er <u>F12</u> og <u>F11</u> respektivt.

# Filoperasjoner

De fleste menykommandoene som er gitt i Animasjonstittelverktøyet er likelydende med knappene og innholdsmenyene, men flere kommandoer i verktøyets *filmeny* er ikke tilgjengelig på andre måter. De er:

- Ny tittel: Dette er kommandoen for "start på nytt", som fjerner alle eksisterende lag og renser bakgrunnen. Hvis du gjør endringer på en ny eller eksisterende tittel før du gir denne kommandoen, vil du få muligheten til å lagre ditt arbeid i det aktuelle prosjektet før du fortsetter.
- Åpne tittel: Med denne kommandoen kan du laste en tittel fra en filmappe på ditt lokale system eller nettverk.
- Lagre tittel og Lagre tittel som: Disse standardkommandoene, sammen med de foregående, lar deg eksportere titler til andre datamaskiner og dele titler med andre Studiobrukere.



Albumet for Animasjonstitler har et panel med arkfaner på venstre side av skjermbildet for Animasjonstitler. Det inneholder ressurser for bygging av animasjonstitler på samme måte som Studios Hovedalbum inneholder ressurser for å lage filmer.



Video- og bildeseksjonene (vist her) i albumet for animasjonstitler er funksjonelt likt de tilsvarende seksjonen i endremodus. De andre tre seksjonene inneholder spesielle ressurser for animasjonstitler.

Albumet for animasjonstitler har fem seksjoner, som er beskrevet i detalj på de følgende sidene. Hver åpnes med sin egen knapp i arkfanen.

- Videoseksjonen gir videomaterialer til din tittel. Selv om utformingen er litt anderledes, er dette den samme seksjonen som i endremodus, med de samme mulighetene. Alle endringer, som å velge en ny video, eller endre til *Scenemodus*, påvirker begge samtidig.
- Fotoseksjonen er også den samme som dens tilsvarende albumseksjonen, Bilde og Rammegrabber.
- Objektseksjonen inneholder en samling med grafiske objekter som du kan bruke for å

°0

dekorere dine titler. Individuelle objekter kan størrelsesjusteres, posisjoneres og roteres som nødvendig.

- Utseendeseksjonen er der du kan definere den visuelle utformingen av et *tekst* eller *formlag* i din tittel. Du kan bruke en av de mange forhåndssatte utformingene, eller definere din egen ved hjelp av en eller flere *front, kant,* og *skyggekomponenter*.
- Animasjonsseksjonen gjør animasjonstitlene dine mer spennende. Animasjoner er animasjonsprogrammer som oftest er lagt til tekst men vil virke med alle typer lag. Separate animasjoner kan bli lagt til begynnelsen, midten og sluttfasen på alle lags løpelengde.

#### Legge til albumressurser til en tittel

For å legge til en video, bilde eller object til tittelen dobbeltklikker på ikonet, eller drar det fra Album og inn i Endrevinduet, eller velger *Legg til animasjonstittel* fra ikonets innholdsmeny. I alle tilfellene blir det nye elementet laget som en standard størrelse midt i endrevinduet, der du kan flytte, endre størrelsen eller rotere det som du vil.

Stiler kan legges til den aktuelle teksten eller formlaget i endrevinduet enten ved å dobbeltklikke eller ved draog-slipp. Stiler kan ikke brukes med lag av andre typer. Hvis lageret som en stil er lagt til er av teksttypen, og teksten det inneholder er bare delvis valgt, blir stilen lagt til bare det valgte området.

For å legge til en animasjon til et element dobbeltklikker du den mens elementet er valgt, eller drar den inn i elementet enten i endrevinduet eller laglisten. Hvis flere lag er valgt, vil dobbeltklikking på en stil eller en animasjon legge den til samtidig på alle sammen.

# Videoseksjonen

Videoseksjonen i albumet for animasjonstitler vil se lik ut for alle som har brukt tid i Studios *endremodus*, for det er ganske enkelt en annen visning av den samme seksjonen i hovedalbumet. Til tross for mindre forskjeller i utformingen av kontrollene, er funksjonaliteten akkurat den samme. Se side 69 for detaljer.



Med Videoalbummet i Scenemodus, dobbeltklikk scener for å legge dem til din animasjonstittel, eller dra dem inn i endrevinduet, eller høyreklikk på scenen og velg "Legg til animasjonstittel" fra innholdsmenyen. En annen måte å bruke video på er å dra den inn i bakgrunnspanelet.

For å legge til en videofil eller scene i din animasjonstittel som et lag, bruker du en av de følgende metodene:

- Dobbeltklikk på videoen i Album.
- Dra videoen fra Album og slipp den inn i Endrevinduet.
- Høyreklikk på videoen i Album og velg *Legg til animasjonstittel* fra innholdsmenyen.

I alle disse tilfellene blir videoen lagt til som et fullt lag til endrevinduet, hvor du kan endre størrelse, flytte det og rotere det som andre lag for å passe til din komposisjon.

For å legge til en videofil eller scene som bakgrunn til din animasjonstittel, dra den fra Album til Bakgrunnspanelet nederst til venstre på tittelskjermen. Se "Bakrunnspanelet", på side 295 for detaljer.

# Bildeseksjonen

Bildeseksjonen i Albumet for animasjonstitler er helt enkelt en annen visning av Bilder og Frame grabberseksjonen i Studios hovedalbum. Kontrollene for mappenavigasjon, favoritter og visning blir brukt på nøyaktig samme måte på begge stedene.

For å legge til et fotografi eller annen bildefil eller scene i din animasjonstittel som et lag, bruker du en av de følgende metodene:

- Dobbeltklikk på bildet i Album.
- Dra bildet fra Album og slipp den inn i Endrevinduet.

• Høyreklikk på bildet i Album og velg *Legg til animasjonstittel* fra innholdsmenyen.

Bildet blir lagt til midten på endrevinduet hvor det kan manipuleres på samme måte som andre lag. Bildet blir bare automatisk justert i størrelse hvis de tellers ville vært for stort til å passe.

For å legge til en bildefil som bakgrunn til din animasjonstittel, dra den fra Album til Bakgrunnspanelet nederst til venstre på tittelskjermen. Se "Bakrunnspanelet", på side 295 for detaljer.

# Objektseksjonen

Objektseksjonen i Album for animasjonstitler inneholder punktgrafikk og dekorasjoner for dine titler. Bortsett fra at de er gitt som ressurser med Animasjonstitler heller enn som filer i en bildemappe, blir de brukt på nøyaktig samme måte som bildene i Bildeseksjonen.



Velge og dra et bilde fra Objektseksjonen for bruk i en animasjonstittel. Use the dropdown list at the top of the section to select one of the available image categories.

Når de er lagt til som bakgrunn ved å dra dem til Bakgrunnspanelet, blir bildene strukket for å passe til den tilgjengelige plassen. Når de legges til som et ordinært lag, blir bildene først sentrert i endrevinduets ramme i sine originale størrelser. De kan flyttes, endre størrelse og roteres som nødvendig.

#### Stilseksjonen

Aa Denne seksjonen i Album for animasjonsstiler gir visuelle stiler som kan legge til teksten og formlagene i din animasjonstittel.

#### Forhåndsinnstilte stiler

Den enkleste måten å bruke stiler på er å velge en av ikonene i arkfanen *Forhåndsinnstilte*. Nedtrekklisten over ikonene lar deg velge de innebygde forhåndsinnstilte ("Standard"), eller de som har laget selv ("Mine stiler").



Å gå fra Standard (innebygde) forhåndsinnstilte stiler til de tilpassede forhåndsinnstilte i Mine stiler. For å begynne med å lage en tilpasset stil, velg en forhåndsinnstilt å bruke som et startpunkt, og klikk så på fanen Innstillinger.

For å legge til en forhåndsinnstilt stil til en tekst eller et vektorgrafikklag, velg først laget med musen ved å klikke i Endrevinduet (side 297) eller Laglisten (side 304). Du kan også påvirke mer enn et slikt lag samtidig ved å bruke flere utvalg eller en laggruppe (side 310).

Når du har valgt lageret eller lagrene du vil endre, bruk en av de følgende metodene for å legge til en stil:

- Dobbeltklikk på ikonet for den valgte stilen.
- Høyreklikk på ikonet og velg *Legg til valgt(e) lag* fra innholdsmenyen.
- Dra fra ikonet og til laget i endrevinduet (eller til en av de flervalgte eller grupperte lagene).

#### Kopiere en stil

Heller enn å legge til en forhåndsinnstilt som sådan, kan du også klone en del av en *stil*, som i tilfellet med tekstlag inkluderer skriftinfomasjon så vel som egenskaper for malen i seg selv. Bruk *kopier stil* i innholdsmenyen på kildelaget, og *lim in stil* på mållaget, for å oppnå dette.

#### **Tilpasse maler**

*Innstillingsfanen* gir tilgang til maleditoren, hvor du kan utforske, modifisere, legge til eller slette de individuelle *detaljlagene* som er overlagt for å generere en spesiell mal.

Det er tre typer detaljlag: *overflate, kant* og *skygge*. De tre typene skiller seg ikke fra hverandre i innstillingene de støtter, men i standard posisjon som de blir satt inn i lagstabelen på. Med mindre de blir eksplisitt dratt ut av posisjon, oppstår alltid *overflatedetaljer* på toppen av laglisten, etterfulgt av *kanter*, og til sist *skygger*. Etter at alle detaljer har blitt laget, derimot, kan det bli dratt opp eller ned i lagstabelen som ønsket.



Overflate, kant og skygge: En ny overflatedetalj (venstre, øverst) er lagt til over det øverste eksisterende laget; nye kant og skyggedetaljer blir lagt til under det nederste laget på sine respective typer.

Egenskapene til de individuelle detaljlagene kan bli modifisert ved hjelp av controller på nedtrekkbare endrepaneler i Maleditoren.

Presets	S	ettings
Nautilus		۹, ۵, ۵,
- Face 3		<b>m</b> •
Offset X	•	-2
Offset Y	•	4
Size		63
Blur		12
Dpacity		• 100
+ Face 2		
- Face		0
Offset X	•	0

Maleditoren blir åpnet ved å klikke på Innstillinger i malseksjonen på Animasjonstitleralbumet. Tittellinjen viser navnet til den aktuelle malen ("Nautilus") og tre knapper for å lage nye detaljlag. Endrepanelet for Overflate 3 detaljer er åpnet, under det er panlet for Overflate 2 lukket.

De følgende detaljegenskapene er tilgjengelige:

 Offset X og Offset Y: Disse gliderne setter posisjonen på detaljlaget relativt til den normale posisjonen på tekst eller grafikk som malen er lagt til. Graden på offset er -100 (venstre, eller nederst) til +100 (høyre, eller toppen). Maksimalt offset representerer en åttendedel av bredden og en åttendedel av høyden på arbeidsområdet i Endrevinduet.



I dette eksempelet jar en mal med tre detaljlag blitt lagt til et enkelt tekstlag. Detaljlagene blir konfigurert identisk bortsett fra deres offsetverdier, som følger: topp venstre (-100, 100); senter (0, 0); nederst til høyre (100, -100).

• **Størrelse**: Denne glideren setter tykkelsen på segmentene som er brukt til å trekke tekst eller grafikk, fra null til 200, der 100 representerer standard tykkelse.



Dette eksemplet inkluderer tre detaljlag som varierer i tekstverdier. Fra venstre til høyre: 80, 100, 120. Den visuelle effekten på variasjon i størrelse avhenger av standard tykkelse på strøkene i laget. I et tekstlag avhenger dette ut fra valgt skrifttype og størrelse.

• Uskarphet: Ettersom denne glideren øker i verdi fra 0 til 100 blir det påvirkede laget mer og mer spøkelsesaktig og utydelig.



Detaljlagene i dette eksempelet avviker bra i sine innstillinger på uskarphet. Fra venstre til høyre: 15, 0, 30.

• **Fyll:** Klikk på fargeprøveknappen for å åpne en standard fargedialog der fyllfargen på detaljlaget kan bli satt. Du kan også bruke dråpetellerknappen for å plukke opp en farge fra skjermen.

**Uklarhet:** Denne glideren setter uklarheten på detaljlaget fra 0 (gjennomsiktlig) til 100 (ugjennomskinnelig).

#### Arbeide med detaljlag

I tillegg til å innstille egenskapene til eksisterende detaljlag, lar Maleditoren deg legge til detaljer på alle de tre typene, å slette detaljer, og å omgruppere detaljlagene.

- For å legge til et detaljlag, klikk på en av de tre små knappene øverst til høyre i maleditoren. Fra venstre til høyre, disse lager et nytt *overflate-, kant-* og *skyggelag* hver for seg. Plasseringen på det nye detaljlaget i lagbunken er bestemt av dets type, og er forklart over.
- For å slette et detaljlag, klikk på knappen for søppelbøtte på høyre side av toppmmenyen på detaljens endrepanel.
- For å gi et detaljlag nytt navn, dobbeltklikk på navnet, skriv navnet du ønsker, og trykk på <u>Enter</u>.

- For å lukke ned eller åpne opp endrepanelet på et detaljlag, klikk på - eller \* knappen på venstre side av dets toppmeny.
- For å omgruppere detaljlag, dra toppmenyen på endrepanelet til dets nye plassering. Hvis malen du endrer inneholder mer enn to eller tre lag, kan det være lettere å følge handlingen dersom du lukker ned panelene først slik at hele stabelen er synlig samtidig.

#### Lagre en tilpasset mal

Når du har fullført endringen på en tilpasset mal, kan du lagre den til "Mine maler" ved å klikke på *Lagre mal* knappen nbederst i Maleditoren. Før du larger er det en god ide å gi malen et nytt navn. For å gjøre det, dobbeltklikk på det aktuelle navnet i toppmenyen på editoren, skriv et beskrivende navn for malen, og trykk <u>Enter</u>.

#### Animasjonsseksjonen

- Animasjonssektoren i Album for animasjonstitler inneholder animasjonsrutinene som gir både Animasjonstitler både sitt navn og mye av sin styrke. Disse *animasjonene* blir lagt til og fungerer på enkeltlag i din tittel. Animasjonene er delt inn i tre klasser basert på andelen av lagets livslende de påvirker. *Enter, Betoning* og *Exit.*
- En *Enteranimasjon* kontrollerer ankomsten på laget – dets første fremvisning i den løpende tittelen.
- En *Betoningsanimasjon* opprettholder publikums focus på innholdet i et lag ved å gi det oppmerksomhetsskapende handling i dens tid på skjermen.

• En *Exitanimasjon* tar laget bort fra skjermen igjen og fullfører dets livssyklus.

Hvert lag er tillatt å ha en animasjon av hver type. Alle animasjoner er valgfrie derimot, og det er også fullt mulig å ha en animasjonstittel uten animasjoner i det hele tatt.

#### En rask oversikt over animasjonssamlingen

I hver av de tre klassene med animasjoner, kan de fleste animasjonene bli gruppert inn i forskjellige standardtyper basert på deres handlingstype:

- **Bokstavbaserte animasjoner** fungerer på nivå for enkeltbokstaver i en tekstrubrikk (andre lag blir behandlet som bestående av enkeltbokstaver). For eksempel, I Enteranimasjonen "Letters turn", er bokstavene i tekstlaget først sett fra siden, så roterer de på plass en etter en til alle er i deres normale posisjon.
- Ordbaserte animasjoner fungerer på samme måte, men med ord som den minste animasjonsenheten. I enteranimasjonen "Ord fra bunnen" flyter ordene i laget opp og inn i posisjon en etter en fra under rammen.
- Linjebaserte animasjoner er tenkt til lag med flere linjer med tekst, der hver enkelt blir behandlet etter tur. I enteranimasjonen "Linjer bakfra" blir hver linje brakt til skjermen langs et perspektivt spor som om det kom fra bak tilskuerens egen posisjon.
- Sidebaserte animasjoner påvirker hele laget samtidig. Et eksempel er enteranimasjonen "Tønne ruller" som "ruller" laget inn i posisjon fra øverst som om det ble malt på siden av en usynlig rullende tønne.

De fleste enternanimasjonen har en tilsvarende exitanimasjon som de kan pares med hvis visuell konsistens er ønsket. For eksempel, et lag som starter med animasjonen "Ord fra uendeligheten" kan bli konfigurert til å avslutte med "Ord til uendeligheten". Uansett, denne typen konsistens er bare et valg, ikke et krav, og du kan blande og tilpasse animasjoner av disse tre typene på den måten du selv ønsker.



Animasjonssektoren på Album for animasjonstitler har faner for Enter, Betoning og Exitanimasjoner. Hvert lag i en tittel kkan bruke en animasjon fra hver klasse.

#### Legge til animasjoner

For å legge til en bestemt animasjone for et bestemt lag, velg først laget, og gjør så en av de følgende:

- Dobbeltklikk på animasjonsikonet i Album.
- Dra animasjonsikonet fra Album til et tilgjengelig lag (et som ikke er maskert av andre lag) i endrevinduet.
- Dra animasjonsikonet fra Album til laget i laglisten. Høyreklikk på animasjonsikonet i Album og velg Legg til valgt(e) lag fra innholdsmenyen.

Når du bruker en av disse metodene bil animasjonen bli lagt til laget, og erstatte den eksisterende animasjonen av samme type på det laget, om det er noen der. Samtidig vil en løpende forhåndsvisning av tittelanimasjonen begynne å gå i endrevinduet slik at du med en gang kan se animasjonens effekt på laget i sammenheng med hele tittelen. Se "Arbeide med laglisten" på side 304 for detaljer om å jobbe med animasjoner i laglisten.



# LAGE OG ENDRE ANIMASJONSTITLER

En tittel i Studios Animasjonstitler er bygget av elementer av fire typer:

- **Bakgrunnslaget:** Som standard er bakgrunnen fullt gjennomsiktlig. For overleggstitler er dette det du normalt ønsker. For spesielle formal, eller på fullskjermstitler, kan du velge en fast farge, et bilde eller video for bakgrunnen. For tilleggsfleksibilitet inkluderer Bakgrunnspanelet også en variabel glider for uklarhet. Se "Bakgrunnspanelet" på side 295.
- Video og bildelag: Ressursene som utgjør disse lagene kommer fra Videoer,Bilder og Objekter seksjonene i Albumet for animasjonstitler. Lagene støtter de samme operasjonen som tekst og formlag unntatt benyttelse av maler. Se "Videoseksjonen" (side 281), "Bildeseksjonen" (side 282) og "Malseksjonen" 282 for detaljert informasjon.
- **Tekst og formlag:** Disse er "vektorbaserte" lag, som betyr at de ikke er lagret som punktgrafikk som video og bildefiler, men som en type "oppskrift" for

å lage bilder fra rette og buede linjesegmenter som egenskaper (f.eks farger) og spesielle effekter (f.eks uskarphet) kan legges til. Som video og bildelag kan disse vektorbaserte lagene bli dratt, endret i størrelse, rotert og gruppert, og du kan lege til animasjoner til dem. Ulikt andre lag, derimot, kan de også bli tilpasset med maler fra Malseksjonen i Albumet for animasjonstitler. Se "Animasjonsseksjonen" (side 290) og "Malseksjonen" 284 for detaljer.

• Bevegelser: Bevegelser er animasjonsrutiner som kan legges til et hvert lag i tittelkomposisjonen bortsett fra bakgrunnen. Bevegelser velges og leges til fra Animasjonsseksjonen i Album. Når en bevegelse har blitt lagt til et lag kan dens tid bli justert i Laglistens tidslinje. Se "Animasjonsseksjonen" (side 290) og "Jobbe med laglisten" 304 for ytterligere informasjon.

#### Lage tekst og formlag

For å lage et tekstlag, klikk enten på Legg til tekst knappen i toppmenyen på laglisten,

eller ganske enkelt dobbeltklikk et tomt område i Endrevinduet. Et nytt lag som inneholder standard tekst vil dukke opp. Denne teksten blir automatisk valgt, og vil bli erstattet hvis du nå begynner å skrive.

For å lage et formlag, klikk på Legg til form knappen (til høyre for Legg til tekst),

og så velg i oppsprettmenyen. De tilgjengelige valgene inkluderer sirkel, firkant, ellipse, rektangel, horisontale og vertikale "pilleformer" og trekant. Når du velger dukker et nytt lag av gitt form og standard størrelse opp i midten på Endrevinduet.



Т, 💊



#### Endre lag

Resten av dette kapittelet gir detaljer om å endre lag i Animasjonstitler.

- For å lære mer om tilpasning av bakgrunnslaget, se "Pakgrunnspanelet" rett under.
- For informasjon om flytting, endre størrelse, rotering og omrokkering av alle typer forgrunnslag. Se "Endrevinduet" på side 297 og "Arbeide med laglisten" på side 304.
- For å lære mer om endring av tekst og bestemme tekstegenskaper, se "Arbeide med tekst" på side 300.
- Flervalg og gruppering er dekket under "Arbeide med laggrupper" på side 310.
- Til sist, for å lære mer om animasjonsendring i laglistens tidslinje, referrer til "Arbeide med laglisten" på side 304.

# Bakgrunnspanelet

Ulikt forgrunnslagene i en animasjonstittel, oppstår ikke de spesielle bakgrunnslagene i Laglisten, og kan ikke endres i Endrevinduet. I stedet kontrolleres bakgrunnen fra bakgrunnspanelet i nederst til venstre i Animasjonstitler.



Bakgrunnspanelet lar deg lage bakgrunnslaget i en animasjonstittel. Forhåndsvisningen i bunnen viser det aktuelle innholdet i bakgrunnen uten gjennomsiktlighet eller forgrunnslag. Området tjener også som et mål for å slippe videoer eller bilder fra Albumet for animasjonstitler.

Standard bakgrunn for en animasjonstittel er fullt gjennomsiktlig. Hvis din animasjonstittel er i Studios *overleggspor* eller *tittelspor* vil en vide eller andr bilder i *videosporet* bli syndlig bak tittelforgrunnen.

For å lage en fast bakgrunn, klikk enten på fargeprøveknappen eller dråpetellerknappen. Den første henter opp en standard fargevalgdialog, og den andre lar deg plukke opp en farge fra hvor som helst på din datamaskins skjerm, innenfor eller utenfor Studios eget vindu.

**For å bruke video eller et stillbilde** som din bakgrunn, dra elementet fra Videoer, Bilder eller objektseksjonen i Album for animasjonstitler, og slipp det i forhåndsvisningen i bakgrunnspanelet.

For å gjøre bakgrunnen gjennomskinnelig, plasser knappen på glider for uklarhet hvor som helst mellom fullt gjennomsiktlig (helt til venstre) og helt ugjennomskinnelig. For å sette bakgrunnen til standard form, klikk på søppelbøtten.

# Endrevinduet

Endrevinduet er hovedområdet for forhåndsvisning og endring i Animasjonstitler. Det er her du omsorterer, endrer størrelse og roterer forgrunnslagene på din tittel.

Et nødvendig første trinn for de fleste typer endringer er å velge laget eller lagene du vil påvirke. Valgte lag blir dratt innen en ramme med åtte *kontrollpunkter* for størrelse og et *rotasjonshåndtak* for rotering av laget i engrads økninger. De fleste typer lag kan bli "tatt" for å bli dratt til en ny posisjon ved å klikke hvor som helst innen kontrollrammen.



Rotere et formobjekt innen endrevinduet. Den mindre pilen til venstre for muspekeren er rotasjonshåndtaket for laget. For å rotere et lag, klikk ned på dets rotasjonshåndtak og dra.

Med tekst of formla fremstår noen av laginnholdet utenfor kontrollrammen. Dette oppstår hvis en av "detaljene" innenfor malen er definert med en horizontal eller vertikal offset som flytter detaljen bort fra den nominelle plasseringen av laget. Se side 284 for mer informasjon.

#### Lagoperasjoner i endrevinduet

Operasjonene beskrevet her er for enkeltlag, men kan utvides til å virke med flee lag samtidig. Se "Arbeide med laggrupper" på side 310 for mer informasjon.

**For å velge et lag** i endrevinduet, klikk på det med musen. Dettegjør at lagets kontrollramme kommer opp, klart for endring.

Lag svarer på museklikk hvor som helst innenfor deres innholdsrute (firkanten som vises av kontrollrammen når den er valgt). Dette betyr at du kanskje ikke kan manipulere et lag som er synlig bare fordu det ligger under et gjennomsiktlig område innenfor innholdsruten til et annet lag. For å utforme en endring med musen i slike tilfeller, må du først skjule eller låse de over lagene som beskrevet under "Arbeide med laglisten". Se side 304 for detaljer.

For å flytte et ikke-tekstlag, klikk hvor som helst innenfor dets innholdsrute og dra det til den nye plasseringen.

For å flytte et tekstlag, plasser musen nær kanten på lagets kontrollramme inntil du ser drapekeren (firveis piler) oppstå, så klikker du og drar som normalt. Å klikke innenfor rammen, som



du ville gjort på et ikke-tekstlag, ville i stedet aktivere tekstendringsmodus. Se "Arbeide med tekst" under for detaljert informasjon. For å endre størrelsen på et lag men, klikk i et hjørnepunkt på kontrollrammen og dra utover eller innover til den ønskede størrelsen er nådd.

For å endre størrelsen på et lag, og modifisere dets proposjoner, klikk på et sidepunkt på kontrollrammen og dra. Ved å endre størrelsen med midtkontrollpunktet på to tilgrensende sider i rekkefølge, kan du lage en ønsket størrelse og proposjon.

**For å rotere et lag**, klikk ned på dets rotasjonshåndtak og dra. For mer nøyaktig kontroll over rotasjonen, beveg muspekeren bort fra midten av rotasjonen mens du drar. Den ekstra avstanden gjør det mulig å definere mindre vinkler mellom en musposisjon og den neste.

**For å endre stabelposisjonen for et lag**, høyreklikk på laget, og velg fra innholdsmenyen en av kommandoene på undermenyen *Lag. Send til bak, Send tilbake ett lag, Få fremst, Få fremover ett lag.* Praktiske hurtigtaster er tilgjengelig for alle fire operasjoner; respektivt, <u>Alt+Minus, Ctrl+Minus, Alt+Plus</u> og <u>Ctrl+Plus</u>.

En annen fremgangsmåte for å omorganisere lag, som kan være med praktisk i titler der flere lag overlapper, er å brukr Laglisten. Laglisten lar også individuelle lag bli "låst", og gjøre dem midlertidig immune for manipulering. Selv om låste lag vises på deres vanlige stabeldybden, forstyrrer de ikke valget av dypere lag med muspekeren. Se side 304 for detaljer.

For å slette et lag, velg det, og så - med mindre det er et tekstlag - trykk <u>Slett</u>. Alternativt, kan du bruke en av innholdsmenykommandoene *Slett* og *Lag* > *Slett lag*. Hvorfor ha to slettekommandoer? I tilfelle av et tekstlag i tekstendringsmodus, vil *Slettkommandoen* (og <u>Slettetasten</u>) påvirke bare lagets tekst. For å fjerne hele laget, trengs undermenykommandoen *Lag* (eller det tilsvarende, søppelbøtteb på Laglistens toppmeny).

# Arbeide med tekst

For hele det grafiske raffinementet på Animasjonstitler er i mange tilfeller den største grunnen for å bruke titler teksten de inneholder. Titlene tilbyr derfor flere spesialiserte valg for å hjelpe deg med å sikre at du kan få din tekst til å se ut akkurat slik du ønsker det. Testoperasjonene vi vil se på under inkluderer:

- Endre teksten
- Forandre skrifttype, størrelse og stil
- Sette tekstjustering og flyt
- Kopiere og lime tekstegenskaper

#### Tekstendringsmodus

Som beskrevet annet sted, når du drar et tekstlag må du være nøye med å klikke på kanten av kontrollrammen, og ikke et sted inni den, for å unngå å ved en feiltakelse sette laget i *tekstendringsmodus*. For operasjonene som er beskrevet her, derimot, er tekstmodusen nøyaktig det vi vil. I et nylaget tekstlag er tekstendringsmodus allerede aktivert: du kan begynne å skrive umiddelbart og den standard teksten vil bli erstattet.

**For å aktivere endring for et eksisterende tekstlag**, klikk hvor som helst inni kontrollrammen. Tekstendringsmodus blir aktiv og – for å spare deg for et ofte ønsket trinn – blir all eksisterende tekst i laget automatiske valgt. Som vanlig er valgt tekst indikert ved utheving.



Et tekstlag med all tekst valgt. Fra venstre til høyre bestemmer tekstredigeringskontroller i toppmenyen over bokstavstil (fet, skråstilt, understreking); tekstjustering og tekstflyt; og bokstavtype og størrelse. I tekstendringsmodus har muspekeren over laget en "I-bjelke" som vist her.

For å endre selve teksten er det bare å begynne å skrive. Den uthevede teksten fjernes og teksten du skriver tar dens plass. Etter som du skriver blir det aktuelle innsetningspunktet (stedet i teksten hvor de nye bokstavene blir satt inn) indikert med en vertikal linje.

Hvis du vil legge til ny tekst uten å miste det som på allerede var der. klikker du det ønskede innsettingspunktet etter du har at satt laget i endringsmodus, eller bruker piltastene til å manøvrere innsetningspunktet som ønsket.

Du kan også utheve (og dermed erstatte) bare deler av teksten før du skriver: dra over bokstavene med musen, eller hold ned <u>Shift</u> mens du bruker piltastene. Til siste,



hvis du ønsker å velge *all* tekst i laget igjen, kan du bruke musen eller piltastene som nettopp beskrevet, eller bruke standard hurtigtast <u>CTRL+A</u>.

#### Stilsette uthevet tekst

Som vi har sett gir Animasjonstitler flere tekstkontroller, de fleste av dem sannsynligvis kjent for deg fra andre applikasjoner. De som påvirker *bare* den uthevede teksten er disse:

- Stilsetting av tekst: For å velge eller fravelge fet, skråstilt eller understreket egenskap på uthevet tekst, bruk de avlange knappene i toppmentyen, eller standard hurtigtaster <u>Ctrl+B</u>, <u>Ctrl+I</u> og <u>Ctrl+U</u>. Knappene lyser opp når deres respektive valg er aktive.
- **Bokstavtype:** Dine animasjonstitler er det perfekte stedet å eksperimentere med flotte skjermbokstaver, så du vil sannsynligvis bruke nedtrekklisten ganske ofte. Hvis du har mange skrifttyper på ditt system kan listen bli ganske lang. For lettere navigering kan du trykke den første bokstaven i skriftnavnet og det vil ta deg rett til den tilsvarende alfabetiske plasseringen i listen. Klikk på den skrifttypen du ønsker, eller flytt navnet ved å bruke til opp og ned og trykk <u>Enter</u>.



For å velge en skrifttype, åpne nedtrekklisten og klikk på den du ønsker. Skrifttypen blir bare lagt til den aktuelle uthevede teksten.

• Skriftstørrelse: Animasjonstitler gir flere metoder for å sette skriftstørrelsen. Du kan legge inn en ny verdi direkte i tekstfeltets endrefelt, eller bruke ned og oppknappene ved siden av fir å forandre størrelsen i punkvise enheter. Videre mot høyre, forandre *forminsk skrift* og *forstørr skrift* størrelsen i intervaller som utvider seg ettersom skriftstørrelsen øker.

#### Stilsetting med maler

Som forklart I "Malseksjonen" på side 284, kan utseendet på tekst og formlag bli overført av applikasjonen fra *maler* i Albumet for animasjonstitler. I et delvis



uthevet tekstlag påvirker en mal bare den uthevede teksten. I prinsippet kan hver individuell bokstav i din tittel bli gitt sitt egen utseende.

#### Kopiere og lime tekststiler

Med bade tekst og formlag lar *Kopier stil* og *Lim inn stil* elementene i innholdsmenyen deg kopiere maler fra ett lag til et annet uten å ha åpnet Malseksjonen i Album for animasjonstitler.

Med tekst kloner også denne operasjonen skrifttypen, størrelsen og stilen fra ett tekstlag til et annet, og virker også på delvise utvalg innen eller mellom tekstlag.

# Tekstjustering

For titler med flere linjer med tekst gir Animasjonstitler en standard meny med justeringsvalg. Standard for nye tekstlag er sentrert justering



(*Midtstill* i nedtrekkmenyen), der hvor hver separate linje blir horisontalt sentrert i den tilgjengelige plassen. Tilleggsvalgene gir mulighet for *Venstrejustering*,  $h \phi yrejustering og justering$ .

I avsnittsorientert tekstprogramvare bli vanligvis ikke ufullstendige siste linjer strekt ut over hele bredden på kollonnen. I Animasjonstitler, hvor grafisk utseende av teksten er viktigst, blir selv en siste linje med så lite som to bokstaver trekt ut til samme bredde som de andre.

#### Tekstflyt

For å imøtekomme de forskjellige samlingene med forskjellige språk, med tanke på retningen som linjer med tekst blir skrevet, og for maksimal grafisk designfleksibilitet, gir Animasjonstitler en meny med åtte tekstflytvalg. Disse valgene, som virker i fellesskap med



valgene som nettopp er diskutert, påvirker ikke bare måten teksten blir vist på men også betydningen av standardtaster som <u>Home</u> og <u>End</u>.

# Arbeide med laglisten

Lagliste, som opptar mesteparten av den nederste delen av Animasjonstiler-skjermen, har to kollonner: en med lagoverskrifter, og en med tidslinjespor. I hver rad inneholder toppen navnet på laget, en *synlighetsknapp* og en *låsknapp*. Til høyre for toppen tjener tidslinjen som en grafisk editor for kontroll av livslengden av laget innen tittelen som helhet, og varigheten på en animasjon som har blitt lagt til laget. Laglistens tidslinje selvjusterer sin oppløsning for å gjøre tittelens varighet fullt synglig, som du kan sette enten ved å trimme i Endremodus eller ved å legge til en verdi direkte i *varighetstelleren* øverst til høyre for tittelen.

I tillegg til lagets topp og tidslinje har Laglisten en toppmeny som er hjem til forskjellige viktige grupper med kontroller (se "Laglistens toppmeny" under).



Venstredelen av Laglisten inneholder lagoverskriftene; til høyre er en animasjons tidslinje hvor tiden for hvert lag, og for hver animasjon som er tillagt dem, blir vist og kan modifiseres. (Bare delen lengst til venstre i tidslinjen er vist her.)

#### Velge lag

Å klikke på en overskrift i Laglisten har den samme effekten som å velge laget i Endrevinduet (og motsatt). Lagnavnet blir uthevet og lagets kontrollramme kommer frem. Flervalg er også tillatt, ved bruk av standard Windows mus og tastaturkombinasjoner <u>Shift+Klikk</u> (utvidet valg), <u>Ctrl+Klikk</u> (av og påvalg for et element), og <u>Shift+Ctrl+Klikk</u> (utvidet valg fra siste element som er klikket). Se "Arbeide med lagergrupper" på side 310 for information on how to use multiple selections.

#### Lagernavn og navneendring

Når du lager et nytt lag gir Animasjonstitler det en standard navn basert på ressursnavnet og filnavnet. Siden standard navn ofte er verldig beskrivende for lagets innhold, kan det være nyttuig i en tittel med flere lag å g idem tilpassede navn som gjør det enklere å se med en gang hvilket navn som går til hvilket lag.

Navnet på et nytt tekstlag e det samme som dets standard tekst, f.eks. "Tekst". Med mindre du gir laget et tilpasset navn vil dets standard navn fortsette å passe uansett hvilken tekst du skriver inn i laget. Med en gang du har gitt tekstlaget et annen navn, vil ikke senere endringer til teksten lenger påvirke lagnavnet. Standard oppførsel kan likevel bli gjenopprettet ved å sette inn et blankt navn.

For å navneendre et lag dobbeltklikker på det eksisterende navnet. Et endrefelt åpner seg med det eksisterende navnet valgt. Skriv inn det nye navnet og trykk <u>Enter</u> eller klikk utenfor endrefeltet for å fullføre operasjonen.

#### Omrokkere lag

Som vi så på side 298 ("Lagoperasjoner i endrevinduet"), kan posisjonen til et lag i lagstabelen bli endret ved hjelp av kommandoer i innholdsmenyen til *Lag*, eller ved snarveier på tastaturet slik som Alt+Plus (*Lag* > Få fremst).

Laglisten tilbyr en mer direkte fremgangsmåte: bare dra lagerets header til den nye posisjonen i listen. Dette er spesielt nyttig i situasjoner hvor overlappende lag gjør musvalg vanskelig. Når du drar laget viser en innsetningslinje

Layer List	
T Mercurius	•
T Terra Venus	•
T Mars	<b>a 6</b>
T Venus	• £
T luppiter	• £

hvor laget vil vises i listen når det blir sluppet.

Ved bruk av flervalg (se "Velge lag" over) kan du dra flere lag samtidig til en ny posisjon.

# Skjule og låse lag

En kompleks tittel kan veldig raskt bli omfattende etter som



du legger til lag til komposisjonen og animasjoner til lagene. De to knappene til høyre side av lagerets header er nyttige, hver av dem på sin egen måte, for å forenkle slike situasjoner.

Klikk på den øyeformede *synlighetsknappen* for å midlertidig fjerne et lag fra Endrevinduet. Lagets informasjon og innstillinger blir bevart, men du vil kunne jobbe på andre lag den tiden du er uten det skjulte laget som forstyrrer enten synsfeltet eller dine musbevegelser. Klikk igjen for å gjennopprette laget til synlighet.

Klikk på den hengelåsformede *låsknappen* for å hindre laget i å svare på mushandlinger uten å skjule det for visning. Dette lar deg jobbe fritt på dypere lag uten å miste den visuelle sammenhengen som de øvre lagrene gir deg. Klikk igjen for å låse opp laget.

#### Lagerlistens headerlinje

Kontrollene og utlesningene i headerlinjen er i fem grupper. Fra venstre til høyre:

• Knappene *Legg til tekst* og *Legg til form* lar deg lage nye "vektorbaserte" lag som kan legges til utseender fra Albumet for animasjonstitler. Klikke på *Legg til tekst* legger



umiddelbart til et nytt tekstlag med et standard utseende og tittel. Som en snarvei til *Legg til tekst* kan du ganske enkelt dobbeltklikke et ubrukt område på endrevinduet. Å klikke på *Legg til form* åpner et oppsprettvindu der du kan velge en bestemt form å legge til.

- Knappene for Lagiustering. 🛶 🗛 🖬 🗸 Gruppering og lag åpner hver sin oppsprettmeny med kommandoer som påvirker flere lag. Lagmenyen gir de samme funksjonene som til innholdsmenyen Lag som beskrevet under "Lagoperasioner i endrevinduet" (side 298). Menvene for Lagiustering og Gruppering er dekket under ("Arbeide med laggrrupper").
- lar • Transportknappen deg H H H forhåndsvise din animasjonstittel uten å forlate titleren. Forhåndsvisningen går kontinuerlig når det er startet; for å stoppe den, klikk som helst i Endrevinduet. hvor Som vanlig. mellomromstasten på ditt tastatur gir en bekvem snarvei for stopping og starting av avspilling. Fra venstre til høyre er funksjonene til de fem knappene: Hopp til start, gå tilbake en ramme, spill/pause, avanser en ramme, og hopp til slutten.
- Knappene for *kopier, lim inn,* og *slett* (eller deres standard tastaturkombinasjoner <u>Ctrl+C, Ctrl+V</u> og <u>Delete</u>), lar deg duplikere eller slette lag av alle typer. Kopi og lim inn omhandler ikke bare de visuelle egenskapene til laget men også en hver tidsendringer som har gjort eller animasjoner du har lagt til.

I tilfelle av tekstlag i tekstendringsmodus påvirker kpoieringen ikke laget med den valgte teksten inni den. For å velge et tekstobjent for kopiering *uten* å gå
inn i tekstendringsmodus, markerer du enten et rektangle som omfatter laget, eller klikker på headeren i Laglisten.

I tekstendringsmodus påvirker <u>Delete-tasten</u> den valgte teksten, men, *deleteknappen* i lagerlistens toppmeny sletter alltid det aktuelle laget selv for tekstlag.

• *Telleren* viser den aktuelle posisjonen på laglistens tidslinje i de vanlige timer, minutter, sekunder og rammer-format.

#### Endre lag og animasjoner på tidslinjen

Når et lag blir laget blir dets varighet satt til full utvidelse for tittelen som den er en del av. For å forsinke den første visningen av et lag i den løpende tittelen, eller for å fjerne laget før tittelene selv er ferdig, drar du endene på laget lags tidslinjen på samme måte som klippendring i Movie Windows tidslinje.



En Animasjonstittel er som en scene der lagene er skuespillere som kommer på for sin store scene og så går av. Å trimme lagene i Laglistens tidslinje lar deg kontrollere nøyaktig timingen for deres inntreden og utgang.

Opp til tre animasjoner – en av hver type – er tillatt til hvert lag; disse blir også vist på tidslinjen, hvor deres varighet også kan justeres. *Inngangs*- og *utgangsanimasjoner* er begge forankret til sine respektive ender av lagets livsløp, men slutten av *inngangsanimasjonen* og starten av *utgangsanimasjonen* kan fritt bli endret med musen. Hvis laget har en *betoningsanimasjon* vil det okkupere all ubrukt varighet som gjenstår.



Tre lag med animasjoner. Topplaget har bare en betoningsanimasjon (fast linje), som derfor bruker den hele varigheten. Bunnlaget har inngangs- og utgangsanimasjoner, og en statisk intervall mellom dem. Midtlaget har animasjoner av alle tre typer. Inngangsanimasjonen blir trimmet (merk den horisontale muspekeren); ettersom dens lengde endres, betoningsanimasjonen justerer seg selv til å helt bruke all ubrukt tid.

For å erstatte en av animasjonene som er brukt i et lag legger du ganske enkelt den nye animasjonen som vanlig: en eksisterende en av den typen vil bli overskrevet.

**For å slette en animasjon** uten å erstatte den, trykk på den lille 'x' i midten av animasjonens tidslinjegraf.



# Arbeide med laggrupper

Animasjonstitler lar deg gruppere lag enten på en midlertidig eller permanent grunnlag.

For å lage en midlertidig gruppe, vil du bruke en standard flervalgteknikk enten i Endrevinduet eller i Laglisten. Du kan gjøre disse endringene, som å legge til en mal, til alle medlemmene av gruppen samtidig. Gruppen forblir hel inntil du klikker på et annet lag eller et tomt område i Endrevinduet, når lagene gjennopptar sine individuelle eksistenser. I en midlertidig gruppe er kontrollrammen for hvert medlem synlig samtidig.

For å lage en permanent gruppe, lager du først en midlertidig gruppe, og gir så Gruppekommandoen fra menyen Gruppering på Laglistens toppmeny (eller fra et medlemslags Gruppering i undermenven til innholdsmenven). Når den er laget blir gruppen samlet eksplisitt bryter den men en inntil du annen (Spreding), menykommando eller ved å dra medlemslagene ut av gruppen i Laglisten. Den samme menyen gir en kommando til (Omgrupper) som automatisk rekonstruerer den siste gruppen til å bli ugruppert.

Når en permanent gruppe er valgt hard et en delt kontrollramme som omfatter alle dens medlemmer. Kontrollrammene på de individuelle medlemmene er ikke synlige.

Permanente grupper har sine egne headerinnlegg og tidslinjespor i Laglisten. Gruppeheaderen kan utvides eller slås sammen for å vise eller skjule headerne for medlemslagene. Når gruppen er åpen er dens medlemslag merket med tanke på gruppeheaderen.

<ul> <li>Triangulus</li> </ul>	ا 🔒 👁	
	🔒 👁	
Nona	ا 🔒 👁	
💁 Decima	æ 🔒 1	
Morta	• £	

Et ordinært lag og en gruppe med tre medlemslag i Laglisten. Tidslinjegrafen viser at animasjoner har blitt lagt til gruppen selv og til en av dens medlemmer. Muspekeren er posisjonert til å slå sammen gruppen, som vil skjule navnene til medlemslagene.

Midlertidige grupper og permanente grupper svarer forskjellig på flere kommandoer som beskrevet under.

**Bemerk:** Selv når et lag tilhører en permanent gruppe kan det fremdeles bli individuelt valgt, enten i Endrevinduet (med mindre gruppen selv er valgt) eller i Laglisten. Et medlemslag kan også bli lagt til en midlertidig gruppe med andre lag inni eller utenfor den permanente.

#### Flervalg av lag

Det første trinnet er å lage en gruppe er å velge de objektene som vil omfatte den. I Endrevinduet kan dette gjøres på to måter:

• Ved å klikke og dra med musen for å markere ut en utvalgsfirkant (en "marquee") som omfatter alle de objektene du ønsker å gruppere; eller,

Ved å klikke på det første objektet du vil gruppere og så <u>Ctrl</u>-klikke hver av de andre.

En annen fremgangsmåte til flervalg bruker Laglisten, som beskrevet under "Arbeide med Laglister".

# Endrevinduets operasjoner på gruppen

Både midlertige og permanente grupper kan omposisjoneres, endre størrelse og roteres:

- For å omposisjonere en gruppe, dra den til den nye posisjonen so mom de var et individuelt lag.
- For å rotere en permanent gruppe, dra rotasjonshåndtaket på den delte kontrollrammen. Alle medlemmer i gruppen roterer om deres felles senter likt planeter roterer rundt solen.
- For å rotere en permanent gruppe, dra rotasjonshåndtaket til et medlem. Alle medlemmer i gruppen roterer om deres egne senter likt planeter roterer rundt sin akse.
- For å endre størrelsen på en permanent gruppe, dra et kontrollpunkt på den delte kontrollrammen. Størrelsen på hele gruppen endres som om du trekker i et gummiark med alle lagene malt på.
- For å endre størrelsen på en midlertidig gruppe, dra et kontrollpunkt på et medlems kontrollramme. Hvert lag blir påvirket individuelt, utvides eller trekkes sammen på stedet rundt sitt eget senter.

I operasjoner for endring av størrelse på grupper, som med individuelle lag, vil det å dra i et hjørnekontrollpunkt bevare sideforholdet til laget, på samme måte som at å dra i et sidekontrollpunkt lar proporsjonene bli endret.

# Legge til egenskaper til en gruppe

Når en midlertidig gruppe er valgt, vil en egenskapsinnstilling påvirke hvert medlem i gruppen som egenskapen er tilgjengelig for:

• Hvis du legger til en mal, vil alle tekst- og formmedlemmer motta den.

- Hvis du legger til en animasjon ved å høyreklikke et animasjonsikon og velge *Legg til valgt(e) lag,* vil resultatet bli det samme som om du hadde lagt det til hvert medlem individuelt.
- Hvis du velger en skrifttype, eller endrer en attributt for tekststil, vil hvert medlem av den midlertidige gruppen bli oppdatert.

Med unntak av det første tilfellet, har permanente grupper sine egne regler for disse operasjonene:

- Hvis du legger til en stil, vil det fungere på samme måte som en midlertidig gruppe.
- Hvis du legger til en animasjon til en permanent gruppe, vil gruppen bli behandlet med tanke på animasjon som et enkelt grafisk objekt uten tanke på bokstaver, ord eller linjer som medlemmene kan inneholde. Uansett, de individuelle animasjonene til dens medlemmer fortsetter å lope sammen med gruppen som en helhet.
- **Tekstjusteringer** kan ikke legges til en permanent gruppe.

#### Justere lag i midlertidige grupper

Den siste typen gruppeoperasjon, en som går til bare midlertidige grupper, er tildelt av *Lagjusteringsmenyen*. Denne nås med en knapp i Laglistens toppmeny, eller på innholdsmenyen for hvert lag som nå er en del av en midlertidig gruppe.



Kommandoene, som det er tre for hodisontal og tre for vertical justering av, påvirker alle medlemmene i gruppen unntatt for den første valgte som setter posisjonen for de andre.

# Lydeffekter og Musikk

Video kan ses som et primært visuelt medium, men lydens rolle i filmene dine er ofte like viktig som bildene på skjermen.

Særpregede film og TV-produksjoner inkluderer flere typer lyd, begynnende med dialogen og andre lyder laget under live handling. I dine filmer blir rå-lydsporet tatt med inn sammen med videoen under Opptaksmodus. i Movie Windows Det vises Tidslinjevisning på det originale lydsporet under videosporet. Original lyd kan også vises på overlav lydspor.

De fleste kommersielle produksjoner trenger også lydeffekter – slamrende dører, bilsammenstøt, bjeffende hunder, etc. – og undertiden musikk, som kan være spesiallaget for produksjonen, sanger fra innspillinger, eller begge. Voice-overs og annen spesialinnspilt audio er også ofte nødvendig.

Du kan bruke alle disse formene for pålagt lyd i dine egne filmer:

• Med installasjonen av Studio følger et godt begynnersett med effekter i **wav**-format, og andre er tilgjengelig fra mange kilder.

- *Bakgrunnsmusikk*-verktøyet lager automatisk et musikkspor med ønsket lengde i en rekke stilarter.
- Du kan slippe **mp3**-filer fra Albumet over Tidslinjen eller importere lyd- eller MP3-spor fra en CD ved hjelp av *CD audio*-verktøyet.
- Med *Voice-over*-verktøyet kan du legge til fortellerstemmer eller kommentarer mens du ser gjennom den redigerte filmen din.

Alle disse formene for audio legges til produksjonen din som klipp i Movie Window, der de kan flyttes rundt, trimmes og redigeres på hovedsakelig samme måte som videoklipp og stillbilder.

Så snart et lydklipp er en del av filmen din, kan du modifisere det med fading og andre volumtilpasninger. En enkel måte å lage audiofading og kryss-fading på, er å legge overganger på audioklippene som beskrevet på side 333.

Du kan tilpasse klippenes plassering i en stereo- eller surround-miks, og til og med skjønnsmessig endre posisjoneringen i klippet. Du kan også legge til Studios lydeffekter, som blant annet støyreduksjon og reverb.

Tilgjengelighet: Surroundlyd er bare støttet i Studio Ultimate.

#### Om surround sound

En "surround"-miks går lenger enn standard tokanalslyd for å skape et omsluttende, kinoaktig lydfelt for DVD-produksjonene dine. Studio lar deg sette den tilsynelatende posisjonen av hvert lydspor uavhengig av hverandre innenfor miksen, og å "panorere" sporet (omplassere det, enten mykt eller brått) i enhver ønskelig retning så ofte som nødvendig i løpet av filmen din. For å forhåndsvise surround-lyd under redigering i Studio må du ha et lydkort som støtter 5.1-kanals output.

**Merk:** Selv om du ikke kan høre surround-miksen din under forhåndsvisning, vil den komme med på DVDene dine, men forhåndsvisning i surround muliggjør mer nøyaktig miksing.

Et lydspor i surround kan mates ut til DVD-en i ett av to formater:

- I Dolby Digital 5.1-format, hver av de seks surroundkanalene lagres atskilt på disken og rutes direkte til tilhørende høyttaler ved avspilling på et komplett 5.1 surround-avspillingssystem.
- I Dolby Digital 2.0-format, hvor surround-miksen enkodes over på to kanaler. Når DVD-en din spilles av på systemer med en dekoder for Pro Logic eller Pro Logic 2, og en 5.1 eller bedre høyttaler-layout, gjenskapes den opprinnelige surround-informasjonen. På andre systemer vil det enkodete lydsporet høres som vanlig stereo.

#### Lage en lydsporfil

Studio lar deg mate ut filmens lydspor som en audiofil i formatene **wav** (PCM), **mp3** eller **mp2**. Åpne *Fil*panelet og velg *Audio* som filtype. En rekke forhåndsinnstillinger er tilgjengelig her, med typiske innstillinger for standard filtyper. Forhåndsinnstillingen Tilpasset lar deg velge type og innstillinger for utmatingsfilen etter behov.



Forhåndsinnstillinger for utmating av lydsporfiler

# Tidslinjens audiospor

Movie Windows Tidslinjevisning inneholder flere audio-spor:

**Original audio-sporet:** Dette inneholder audioen som ble digitalisert sammen med videoklippet ditt, og kalles noen ganger *synkron* audio ettersom den er synkron med *video*-sporet.

**Overlay audio-sporet:** Den opprinnelige audioen for videoklipp på *overlay*-sporet.

**Lydeffekt og voice-over-sporet:** Lydeffekter og voiceovers er typisk innhold på dette sporet. Lydeffekter bringes inn i prosjektet ditt fra Lydeffekter-seksjonen i Albumet (se "Lydeffekter-seksjonen" på side 92). Voice-overs opprettes med *Voice-over*-verktøyet (beskrevet på side 322).

**Bakgrunnsmusikkspor:** Bruk dette sporet til å inkludere **mp3-** eller **wav-**audiofiler, ScoreFitterbakgrunnsmusikk generert i Studio, og musikk (eller annet innhold fra audio kompakt disker (CDer). Audiofiler importeres via musikkseksjonen I albumet side 93). ScoreFitter klipp (se Lag med bakgrunnsmusikk-vertøyet, og CD og audio klipp med CD-audio-verktøyet (se "Bakgrunnsmusikk-verktøet" på side 321 og "CD- audio-verktøyet" på side 320).



Tidslinje-audio-sporene: original audio, lydeffekt og voice-over, og bakgrunnsmusikk. Et fjerde audiospor dukker opp når overlay-sporet er synlig; det inneholder den opprinnelige audioen for video på det sporet.

# Bytte audiospor

Selv om audiospor, som beskrevet ovenfor, har deres spesifikke roller, kontrollerer de i all hovedsak det ønskede spor hvor klippene vil dukke opp. Original audio vil alltid plasseres i *original audio* sporet når et nytt videoklipp bringes inn. Nye kommentatorstemmer vil alltid lages på sporet for *lydeffekter og kommentatorstemmer*. Nye CD-audio- og ScoreFitterklipp vil legges til sporet for *bakgrunnsmusikk*.

Når et klipp er opprettet, kan du imidlertid flytte det til et annet audiospor hvis det er fordelaktig: hvert spor er faktisk i stand til å tilpasse seg enhver type audioklipp. Dermed kan du for eksempel bruke to lydeffekter samtidig, bare ved å plassere ett av dem på *bakgrunnsmusikk*-sporet.

Det eneste audiosporet med spesialstatus er *original audio*, enten for *hovedvideo*-sporet, eller *overlay*-sporet når dét er i bruk. I utgangspunktet redigeres audioklipp på dette sporet parallelt med innholdet i *videosporet* 

ved samme tidsindeks. For å behandle originalaudio som et separat klipp for beskjæring, eller for å dra det over til et annet audiospor uten å endre videoen, eller for å dra et annet lydklipp over til et original-audiospor, må du låse *video*-sporet (ved å klikke på hengelåsikonet på høyre side av filmvinduet.) Se "Avansert Tidslinjeredigering" på side 137 for mer informasjon.

# CD audio-verktøyet

Bruk dette verktøyet til å lage et lydklipp fra et CD-spor. Du kan forhåndsvise sporet i verktøyet, og velge enten et helt spor eller et utdrag for å legge til filmen din.



Hvis det er en cd i cd-rom-stasjonen som du ikke tidligere har brukt med Studio, blir du bedt om å taste inn navnet før programmet går videre. Kontrollene på verktøyet blir tilgjengelige først når Studio kan vise minst ett spor på nedtrekklisten *CD Title*.

Velg cd-en du ønsker å digitalisere audio fra med nedtrekklisten *CD Title*, og et spor på den cd-en fra *Track*-listen. Ettersom feltet *CD Title* også er et redigerbart tekstfelt, kan du endre navnet Studio refererer til denne cd-en med, om ønskelig. Navneendringen gjelder fra nå av og fremover. Når du har valgt en cd og et spor, kan du trimme klippet og gi det et eget navn med de andre kontrollene i verktøyet. Disse kontrollene er felles for de fleste typer audioklipp, og brukes til redigering så vel som til å lage klipp. De omtales på side 326 under "Trimming med *Klippegenskaper*-verktøyet".

Til sist klikker du *Add to Movie*-knappen. Studio digitaliserer musikklippet fra CD-stasjonen og legger det på *background music*-sporet, med startpunkt på den aktuelle tidsindeksen (som vist av Tidslinjemarkøren og forhåndsvisningsframen i Player).

# Bakgrunnsmusikk-verktøyet

Studios ScoreFitter lager automatisk bakgrunnsmusikk i den *Stil* du ønsker. Innenfor denne stilen velger du en av flere *sanger*, og innenfor denne sangen en av flere *versjoner*. Listen over tilgjengelige versjoner avhenger også av varigheten på bakgrunnsmusikken du spesifiserer.



For å lage musikk til en bestemt klippsamling, må du velge de klippene før du åpner *Bakgrunnsmusikk*-verktøyet. (For å velge hele filmen, bruk *Rediger*  $\geq$  *Velg alt* eller trykk <u>Ctrl+A</u>.) Den totale lengden av det valgte klippet vil avgjøre grunninstillingene for

musikkvarigheten. Du kan likevel modifisere verdien når som helst ved å beskjære på tidslinjen eller ved direkte å redigere *varighets*-telleren i verktøyet.

I *Bakgrunnsmusikk-verktøyet*, kan du velge en stil, sang og en versjon fra listen. Hver stil tilbyr et eget utvalg av sanger, og hver sang et eget utvalg av versjoner. Bruk *Forhåndsvisning*-knappen for å prøvelytte til sangen mens verktøyet er åpent.

Skriv inn et navn til klippet i *navnefeltet*, og tilpass varigheten med *varighets*-telleren, hvis ønskelig. Musikklippet du lager vil nøyaktig tilpasses den varigheten du velger.

Når du har gjort et valg, klikk *Legg til film*-knappen. Studio lager klippet på *bakgrunnsmusikk*-sporet, hvor det begynner ved den aktuelle tidsindeks (som vist i tidslinje-bryterne og forhåndsvisnsrammen i spilleren).

#### Utvidelse av sangsamlingen

ScoreFitter-sanger kommer samlinger kalt i "biblioteker". Standardbiblioteket, som følger med Studio, inneholder mer enn 40 sanger med stilarter som spenner fra folkemusikk til elektronika. Ytterligere biblioteker kan kjøpes fra Studio når de blir tilgjengelige ved å klikke på *Hent flere sanger*-knappen. Klikk *bibliotek* radioknappen for å se sangsamlingen kategorisert av bibliotek heller enn stil.

# Voice-over-verktøyet

Å ta opp en voice-over i Studio er like lett som å foreta en telefonsamtale. Bare åpne *Voice-over* verktøyet, klikk på *Record* og snakk inn i mikrofonen.

Du kan fortelle ettersom du ser filmen spille så dine ord passer til handlingen i skjermen. Du kan også bruke verktøyet som en rask måte å ta på bruk ambient musikk eller hjemmelagede lydeffekter via din mikrofon.



Før du kan spille inn audio med *Voice-over*-verktøyet, må du koble en mikrofon til mikrofoninngangen på lydkortet på pc-en din. Du må også ha minst ett videoklipp i Movie Window.

Se igjennom videoscenene i filmen din og bestem hvor du vil at voice-overen skal starte og slutte. Når du er klar, åpne *Voice-over*-verktøyet. Legg merke til at opptakslampen – det mørke rektanglet øverst til venstre over illustrasjonen – ikke lyser.

Velg startpunktet ditt på Movie Windows Tidslinje. Du kan gjøre dette ved å velge et klipp, avspille filmen og stoppe den ved det ønskede punktet, eller ved å bevege Tidslinjemarkøren.

Plasser mikrofonen i rett avstand og tal inn en prøvesetning for å sjekke opptaksnivået (se "Voiceover-nivå" nedenfor). Når du er fornøyd, klikker du *Record*-knappen (som skifter til en *Stop*-knapp). Vent et par øyeblikk mens opptakslampen først viser **STAND BY** og deretter går gjennom en 3-2-1-nedtelling.



Når opptakslampen viser **RECORDING**, og filmen begynner avspillingen i Player, begynner du inntalingen.

RECORDING

Til slutt klikker du *Stop*-knappen. Lampen slås av, og voice-over-klippet plasseres automatisk på *lydeffekter og voice-overs*-sporet. Se igjennom klippet ved å markere det og deretter klikke *Play*.

#### Voice-over-nivå

Opptaksnivået for et voice-over klipp blir satt når du lager voice-over og kan ikke senere bli endret. Likevel, du kan justere avspillingsvolumet når som helst. Opptaksnivået er satt med glideren *Opptaksnivå* og dets tilhørende nivåmeter på verktøyet *Voice-over*.



Hold øye med denne måleren for å passe på at opptaksnivåene ikke blir for høye eller for lave. Indikatoren skifter farge fra grønn (0-70% modulering), over gul, til rød. Som regel bør du prøve å holde det maksimale lydnivået på gult (71-90%) og utenfor den røde sonen (91-100%).

#### Voice-over – opptaksinnstillinger

Studios oppsettsdialoger omfatter flere innstillinger som påvirker opptaksoppsettet ditt og kvaliteten. Denne seksjonen inneholder en kort oppsummering. Se "Video- og audioinnstillinger" på side 375 for detaljert informasjon. For å komme til disse alternativene velger du *Setup* ≻ *Video and audio preferences* fra hovedmenyen.

Voice-over recording				
Microphone - NVIDIA(R) nForce(TM) Aud				
C <u>h</u> annels:	Sample <u>r</u> ate:			
16-bit mono 💌	22.05 kHz 💌			

Nedtrekkslisten *Microphone* i denne dialogen viser de forskjelllige måtene en mikrofon kan kobles til ditt bestemte lydkort på. Punktene på listen skal se ut som noe i likhet med det følgende, fra et system med et NVIDIA®-lydkort:



Velg fra denne listen, koble deretter mikrofonen din til som indikert (f.eks. *Microphone* eller *Line In*).

*Channels* og *Sample rate* i dialogboksen kontrollerer kvaliteten på voice-overs eller annen innspilt audio. Sett dem til det høyeste kvalitetsnivået du regner med å få bruk for, men husk at en økning av kvaliteten krever større plass på harddisken.



Som med andre klipptyper kan du trimme audioklipp enten direkte på Tidslinjen eller med *Klippegenskaper*verktøyet. Se "Trimming på Tidslinjen med håndtak" på side 128 for en gjennomgang av den første metoden. De fleste typer audioklipp kan beskjæres fra et minimum på én ramme, helt opp til den totale lengden klippet hadde i utgangspunktet. ScoreFitter-klipp kan beskjæres på tidslinjen ned til så lite som tre sekunder, og ubegrenset oppover.

# Trimming med *Klippegenskaper*-verktøyet

Verktøykassen ➤ Modifiser klippegenskaper menykommandoen påkaller verktøyet for Klippegenskaper for det valgte klippet. Du kan også nå verktøyet ved å dobbeltklikke på et lydklipp.

Til å begynne med gir verktøyet deg kontroller som lar deg vise eller redigere to egenskaper som deles av alle klipp:

- For å sette klippets varighet, endre verdien i *Varighet*-telleren.
- Tekstfeltet *Name* lar deg sette et eget navn på klippet navnet Studio som erstatter har autogenerert. Klippenes navn brukes i Movie Windows Listevisning, og kan også vises som en merkelapp når muspekeren beveges over et klipp i Storyboardvisningen.

De andre kontrollene i verktøyet avhenger av typen audioklipp du gir det.

#### Original audio, lydeffekter og voice-overs

*Klippegenskaper*-verktøyet gir deg de samme mulighetene for trimming av lydeffekter og voice-overklipp som for videoklipp, men viser en graf over lydbølgene i stedet for et visuelt forhåndsvisningsområde. For å lære å trimme med disse kontrollene, se "Trimming av videoklipp med *Klippegenskaper*-verktøyet" på side 132.

Husk at klipp på *original audio-* og *overlay audio*sporene kun kan redigeres individuelt når det tilsvarende videosporet er låst. Se "Avansert Tidslinjeredigering" på side 137.



#### CD-Audio

For CD-Audioklipp bruker *Klippegenskaper*-verktøyet samme trimmingskontroller som ovenfor, men har i tillegg nedtrekklister for *CD Title* og *Track*. Du kan bruke disse til å endre klippkilde når som helst. *CD Title* er også et redigerbart tekstfelt, hvor du kan oppgi cd-ens egentlige navn.

#### ScoreFitter

ScoreFitter-klipp kan redigeres nærmest til en hvilken som helst lengde, med unntak av at svært korte klipp med noen bestemte varigheter kan være utilgjengelige i alle kombinasjoner av stil og sang. Dette verktøyet er i alt vesentlig identisk med verktøyet som lager ScoreFitter-klipp (beskrevet under "*Bakgrunnsmusikk*verktøyet" på side 321), med unntak av at *Legg til film*knappen er erstattet med *Aksepter endringer*-knappen.



Audio-nivåene og stereoposisjoneringen for individuelle klipp kan justeres enten direkte på Tidslinjen, eller med *Volum og balanse*-verktøyet. Hver teknikk har sine fordeler. Justering på Tidslinjen gir deg en god følelse av tid kontra volum eller balanse, mens *Volum og balanse*-verktøyet muliggjør *miksing* – separat justering av volumet og stereobalansen for hvert av audio-sporene.

For produksjon av disker lar *Volum og balanse*verktøyet deg velge å opprette et surround-lydspor fremfor stereo. Med dette verktøyet kan du dynamisk posisjonere hvilket som helst av audio-sporene fronttil-bakre så vel som venstre-til-høyre.

Tilgjengelighet: Surroundlyd er bare støttet i Studio Ultimate.

# Anatomien til et audioklipp

Et audioklipp-ikon på Tidslinjen har flere deler. Grensene for klippet blir vist med loddrette linjer. Det faktiske audioinnholdet indikeres av en lydbølgegraf:



Utdrag av bølgeformgraf fra tre tilstøtende klipp.

Bølgeformgrafens utseende forteller litt om lydens karakter. En *dempet* lyd har en smal bølgeform, nær senterlinjen i klippet. En *kraftig* lyd har en bølgeform med høyere topper og daler, og rekker nesten til kantene på klippet. En *vedvarende* lyd, som en bilmotor, har mange pulser pakket tett sammen. En *stakkato* lyd har korte pulser atskilt av stillhet hvor lydbølgen er en horisontal linje.

#### Justeringslinjer

Den blå *volumlinjen* viser grafisk de endringene du har gjort på lydsporet og klippet. Hvis du slett ikke har justert volumet, vil linjen løpe rett langsmed klippet, i omtrent trefjerdedeler av klipphøyden. Det tilsvarer nivået "ingen økning" (0 dB), hvor klippets opprinnelige volum hverken har øket eller avtatt.

Hvis du hever eller senker volumet for hele sporet, holder lydstyrkelinjen seg horisontal, men er nå høyere eller lavere enn zero-gain-grunnivået.

Til slutt, hvis du foretar justeringer i lydstyrken *innenfor* klippet, vil linjen bestå av stigende eller fallende segmenter som går sammen i *justeringshåndtak for lydstyrke*.



Til forskjell fra bølgeformgrafen eller justeringshåndtakene for balanse og fade (se nedenfor), blir lydstyrkejusteringslinjen skalert *logaritmisk*. Oppfattet volum varierer logaritmisk med styrken i et audiosignal, så denne funksjonen lar justeringslinjen mer nøyaktig modellere det du faktisk hører. For eksempel vil et stigende linjesegment skape en myk, stødig fade opp fra startpunktet og til sluttnivået. Den grønne *stereo balance-linjen* og den røde *frontback balance-linjen ("fade")* fungerer på liknende vis som volumlinjen, bortsett fra at i begge tilfeller er den nøytrale posisjonen det loddrette sentrum av klippet, og justeringsskalaen er lineær.

Å heve stereobalanselinjen posisjonerer audioklippets output lenger ut på lytterens venstre side, mens å senke den posisjonerer klippet lenger mot lytterens høyre side. Tilsvarende vil det å heve fadelinjen bringe klippet bort fra lytteren, og å senke den bringer klippet mot lytteren.

**Merk:** Du kan se og redigere et klipps *fade*-linje kun når *Volume and balance*-verktøyet er i *surround*modus. Virkningen av å justere linjen kan forhåndsvises kun på systemer som kan spille av surround-lyd.

For å velge hvilke av de tre justeringslinjene som vises, bruker du audioklippets kontekstmeny på høyre museknapp:



Tilgjengelighet: Surroundlyd er bare støttet i Studio Ultimate.

# Justering av lydstyrke på Tidslinjen

Audionivåer kan justeres direkte innenfor et klipp på Tidslinjen. Bruk musens markør til å justere volumlinjen eller en av balanselinjene (se "Et lydklips anatomi" på side 328).

Når du legger et nytt audioklipp på Tidslinjen:

- Volumjusteringslinjen på det ferske klippet kobler linjene fra det foregående klippet sammen med det nestes hvis de eksisterer.
- Hvis det ikke er gjort noen volumjusteringer på andre klipp på sporet, er volumlinjen gjennom det nye klippet vannrett. Linjens høyde gjengir det samlede sporvolumet som angitt i *Volum- og balanse*-verktøyet.
- Hvis det ikke er gjort noen volumjusteringer enten på andre klipp eller på det samlede sporvolumet, er volumlinjen gjennom det nye klippet på trekvart høyde.

For å justere volumet til et klipp på Tidslinjen velger du det (ved å venstreklikke), og beveger muspekeren nærmere linjen. *Volumjusteringsmarkøren* vises:



Venstreklikk og dra opp eller ned inne i klippet. Lydstyrkelinjen bøyer seg ettersom den følger musen.



Når du slipper musen, lager Studio et *justeringshåndtak* på lydstyrkelinjen.



Når muspekeren er plassert over et justeringshåndtak på et markert klipp, dukker en uthevet versjon av markøren for lydstyrkejustering opp. Med denne markøren kan du klikke og dra justeringshåndtaket både loddrett og vannrett.



Høyreklikk et justeringshåndtak for tilgang til kontekstmenyens kommando *Delete Volume Setting*. Denne kommandoen fjerner justeringshåndtaket fra klippet.

#### Justere balansen

Balanselinjene for venstre-høyre og front-surround har de samme redigeringsfunksjonene som den nettopp omtalte volumlinjen.

Når det gjelder venstre-høyre-balansen (stereo), vil det å justere linjen oppover fra midten posisjonere audioen lenger mot venstre. Med front-surround-balansen ("fade"), vil det å justere linjen oppover flytte den tilsynelatende audio-kilden bort fra lytteren, mens det å justere linjen nedover bringer audioen nærmere (mot bakhøyttalerne).

# Fjerne endringer

Justeringshåndtak for audio kan fjernes enten individuelt eller for hele audioklippet på én gang. Velg passende kommando fra klippets kontekstmeny (høyreklikk):



# Overganger i audiosporene

En rask metode for å opprette en fade ved begynnelsen eller starten av et audioklipp, er ganske enkelt å legge til Fade-overganger på samme måte som på et videoklipp. Se *Kapittel 9: Overganger* for mer informasjon.

For å få en kryss-fading mellom to tilstøtende audioklipp, må du slippe en Oppløs-overgang på





Overganger på audiosporet: En Fade-overgang plassert i begynnelsen av et klipp fader inn. Plasseres den på slutten, fader den ut. Oppløsovergangen lager en kryss-fading mellom tilstøtende klipp.

# Volum- og balanse-verktøyet

Sammenlignet med å justere audio på Tidslinjen, har *Volum- og balanse*-verktøyet større grad av justeringsfunksjonalitet samlet på ett sted. Det gir både venstre-høyre og surroundlyd balansekontroller. Verktøyene virker på lik måte som en tradisjonell lydmixer. Tilgjengelighet: Avspilling i surroundlyd er bare støttet i Studio Ultimate.



Volum og balanse-verktøyet har individuelle nivåkontroller for hvert av audio-sporene: original audio (til venstre i illustrasjonen), overlay audio, lydeffekt og voice-over, og bakgrunnsmusikk (høyre). Overlay audio-kontrollene vises kun når overlay-videoog -audio-sporene er åpne i Movie Window.

*Balansekontrollen* på høyre side av verktøyet kan posisjonere lyden til et hvilket som helst klipp – eller deler av et klipp – i *stereo* (endimensjonalt) eller den ene av to *surround*-moduser (todimensjonalt). Du velger modus i nedtrekkslisten over kontrollen.



Hvert audiospor har sitt eget sett med nivåkontroller. Settet for *original audio*sporet vises til venstre.

De individuelle kontrollene og displayene inkluderer en *track mute*-knapp **①**. Når denne knappen vender *ned*, vil ingen lydklipp fra sporet bli brukt i filmen. *Track mute*-knappens symbol har også en annen funksjon: den viser hvilket spor nivåkontrollene gjelder for. Dette er den eneste synlige forskjellen mellom de tre

kontrollsettene (fire hvis overlaysporet er synlig).

*Track level*-knotten **2** hever eller senker det totale volumet for sporet. Den påvirker derfor den loddrette posisjonen til justeringslinjene for lydstyrke for alle klipp på sporet, men endrer ikke konturen deres. Klikk på knotten og dra den med klokken (opp til maksimumsposisjonen klokken 2) for å øke volumet. Dra mot klokken (ned til minimumsposisjonen klokken 6) for å senke volumet.



#### Nivåknotter, helt av (V), normal (M) og helt på (H).

En bevegelig knapp, sporets *fader* **③**, setter det nåværende sporvinået på en *relativt-nivå*-skala **④**, som er kalibrert i decibel (dB). 0 dB-merket svarer til det nivået hvor klippet ble spilt inn. Det nåværende nivået kan avleses numerisk **⑤**.

Fader-knappen viser lydnivået på den nåværende avspillingsposisjonen i filmen, i forhold til det originale nivået. Flytt knappen opp eller ned for å endre nivået. Knappen er "grå" (deaktivert) hvis det ikke er et klipp på sporet ved den aktuelle tidsindeksen. Hvis lyden på sporet er slått av, er knappen grå og plassert nederst på skalaen. Å justere faderen gjør at et justeringshåndtak for lydstyrke blir lagt til sporet som beskrevet ovenfor.

Et spors avspillingsvolumkontur, eller *envelope*, kombinerer det totale spornivået med det relative nivået på hvert punkt i sporet. Det kombinerte nivået, som vises grafisk på justeringslinjene for lydstyrke på audioklipp, blir lagt på de reelle audiodataene for å gi sporets output-nivå, som vist av *level meter* (nivåmåleren) **G** som illuminerer under avspilling for å vise nivået på det aktuelle tidsinnholdet.

Meterskalaen til høyre for nivåmåleren viser outputnivået. Enheten er igjen dB, men på denne skalaen tilsvarer 0 dB maksimalt digitalt utvalgsverdi. Hvis sporvolumet når eller overskrider denne verdien, vil output bli ødelagt av "klipping" - den ubehagelige lyden som oppstår når du forsøker å velge lydnivåer som ligger utenfor registeret til et digitalt signal. For å unngå dette, juster faderen slik at utgangsverdien i de høyeste delene på sporet kretser rundt -6 dB til -3 dB. Som en visuell skjermhjelp endrer fargen på nivåskalaen fra grønt til gult til oransje etter som utgangsverdien - og derved faren for klipping – øker. Unngå å la nivået vandre over det gule området. Hvis klipping oppstår lyser en rød sone øverst på skalaen, *klippindikatoren* **2**. og forblir opplyst i kort tid for å alarmere deg om at en klipping har funnet sted.

Fade-knappene ③ lager en fade-inn fra, eller fade-ut til den nåværende posisjonen i filmen. For en visuell bekreftelse av effekten kan du følge med på reaksjonen til klippets volumlinje når du klikker på fade-knappene. Fadens varighet kan varieres fra 0 til 59 sekunder. Dette tilpasses i *Project preferences*-alternativpanelet (*Setup*  $\geq$  *Project Preferences*) under *Volume fades*. Fader er ikke tilgjengelig for nært begynnelsen eller slutten av et klipp.

#### Balansekontrollen

Denne kontrollen har tre moduser, *stereo*, *surround* og *dialog*, som du velger fra nedtrekkslisten over kontrollen. Du kan skifte modus når du ønsker – selv innenfor et individuelt audioklipp.



Tilgjengelighet: Surroundlyd er kun støttet i Studio Ultimate.

I alle moduser vises hvert spors posisjon ved hvert punkt i filmen av sporets høyttalerikon, eller "pucken". Dette ikonet matcher ikonet på muting-indikatoren for det samsvarende sporet.

I s*tereo*-modus setter du sporets posisjon ved å dra den tilhørende pucken mot venstre og høyre mellom et par med hovedhøyttalere:



Posisjonér originalaudio i midten av en stereomix med lydeffektsporet (L), og overlaysporet (R) på motstående sider. I dette eksempelet er ikonet for musikkspor (til høyre for midten) "spøkelsesgjort", noe som indikerer enten at sporet er dempet eller at det ikke er noen klipp på sporet ved denne tidsindeks.

I *surround*-modus kan du posisjonere hvert spor fra forgrunnen mot bakgrunnen ("fade") så vel som fra venstre mot høyre ("balance"). Hvert spor kan plasseres uavhengig hvor som helst innenfor det rektangulære lytteområdet definert av de fire hjørnehøyttalerne.

*Dialog*-modus er et liknende konsept, men tar med senterhøyttaleren i forgrunnen av lytteområdet. Å sende en del av et klipps audio gjennom senter bidrar til å stabilisere den formentlige plasseringen av lyden innenfor den skiftende surround-miksen. Samtidig kan lydkildens plassering varieres fritt i to dimensjoner som i standard *surround*-modus.



Surround- og Dialog-modusene: til venstre er musikksporet, i Surround-modus, plassert mot bakgrunnen av lyttefeltet. Original audio-sporet ved samme tidsindeks er i Dialog-modus, som vist til høyre. Dialog-modus fokuserer den originale audioen ved å ta senterhøyttaleren med i miksen.

Det er to fremgangsmåter for å sette posisjonen til et sporikon med balansekontrollen. Enten klikker du på et spors ikon og drar det til ønsket posisjon, eller så flytter du det ved å dra de trekantede *locator-knottene* nedenfor og til høyre for kontrollen. Locator-knotten nedenfor balansekontrollen justerer venstre-høyreplasseringen av audio-output'en fra det for tiden markerte klippet, mens knotten til høyre justerer frontsurround-plasseringen.



Dra sporikonet direkte (V) eller med locator-knotten (H).

#### Vise volum- og balansekonturer

Hvert audioklipp i prosjektet ditt viser en konturlinje for enten volumet, venstre-høyre-balansen eller frontsurround-balansen. For å velge hvilken av de tre linjetypene som skal vises, bruker du kommandoene på et audioklipps kontekstmeny ved å høyreklikke på det (se "Anatomien til et audioklipp" på side 328).

Konturlinjene kan modifiseres direkte på Tidslinjen ved bruk av *justeringshåndtak*. For detaljer, se "Justere audio på Tidslinjen" på side 330.

# Audio effects

Du kan modifisere alle audioklipp i prosjektet ditt med Studios audioeffekter i plug-in-form, som du når via *Audio effects-verktøyet*, det sjette verktøyet i Audio-verktøykassen Dette verktøyet brukes på samme måte som *Video effects*-verktøyet. Se "Bruke videoeffekter" (side 167) for en fullstendig beskrivelse.

Som med videoeffekter kan biblioteket ditt over audioplug-ins utvides. Alle audioeffekter som benytter den populære VST-standarden kan brukes i Studio akkurat som effektene som følger med programmet.

#### Ikoner for audioeffekter



I tidslinjemodus indikeres eventuelle spesialeffekter du har lagt til et audioeller videoklipp med små ikoner langs bunnen av klippet. Disse tilsvarer kategoriene som vises på browseren for *Add new effect* i vertøyene *Audio effects* og *Video effects*. De kategoriene forklares under "Videoeffektbiblioteket" på side 179.

Du kan åpne det rette verktøyet for redigering av parametere ved å dobbeltklikke et av ikonene.

I illustrasjonen har *Noise reduction*-effekten (støyreduksjon) blitt lagt på begge audioklippene. Stjerneikonet nedenfor videoklippet viser at én eller flere av effektene i Fun-kategorien er i bruk på det.

# Kopiere lydeffekter

Effekter kan kopieres og limes inn mellom lydklipp slik som de kan mellom videoklipp. Se side 168 for detaljer.

#### Om effektene

Det kraftige Noise Reduction-filteret følger med i alle versjoner av Studio. Det omtales rett nedenfor.

Studio Ultimate inkluderer en ekstra gruppe med lydeffekter. Disse omtales kort fra og med side 344. Full dokumentasjon av parametrene for Plus-effektene finnes i parametrenes kontekstsensitive on-line-hjelp, som du kan se ved å klikke *hjelp-knappen* P øverst til venstre på parameterpanelet for hver effekt, eller ved å trykke <u>F1</u>-tasten når panelet er åpent.

I en kategori for seg finnes Studio Plus sin *Speed*-effekt, virker på både video og audio samtidig. Det blir omtalt på side 185.

# Noise reduction (støyreduksjon)

Dette avanserte filteret undertrykker uønsket støy i hvilket som helst audioklipp. Filteret reagerer dynamisk på de skiftende støyforholdene i klippet. Forhåndsinnstillingen du velger danner utgangspunktet den tilpasningsdyktige algoritmen går ut fra. Du kan ofte forbedre resultatene dine ytterligere ved å justere parametrene *Noise reduction* og *Fine tuning*. Det tar omlag ett sekund før en ny innstilling gir en hørbar effekt, så du bør gjøre små endringer og så vente for å se om det har skjedd en forbedring.

Noise Reduction		Presets: Music restoration 👤
Noise reduction		0.30
Auto adapt	0	
Fine tuning		0.40
Remove wind		

Noise reduction (støyreduksjon): Når et videokamera brukes utendørs med en viss avstand mellom mikrofonen og aktørene, kan "kildestøyen" bli veldig høy, og for å gjøre saken verre kan den interne støyen fra kameraet forsterkes til påtrengende nivåer. Kildestøven kan imidlertid bli svært lav hvis man knapphullsmikrofon til bruker en koblet videokameraets line input når man spiller inn scenen. Juster denne kontrollen for å matche støyforholdene i selve signalet.

**Fine tuning (finjustering):** Denne kontrollerer mengden lydrens som skal brukes. Den er nødvendig kun når *Noise reduction*-nivået er lavt, siden støyen allerede er fjernet på høyere nivåer.

Auto adapt (automatisk tilpasning): Når dette alternativet er aktivt, justerer filteret seg automatisk etter typen eller mengden støy i klippet. *Fine tuning* er ikke i bruk når *Auto adapt* er aktivt.

**Remove wind (fjern vind):** Denne avkrysningsboksen aktiverer et filter som reduserer vindstøy og liknende uønskede bakgrunnslyder i audioklippet.

**Merk:** *Noise reduction*-filteret er til nytte for et bredt spekter av materiale, med det er ikke en mirakelkur. Resultatene dine vil variere avhengig av originalmaterialet og problemenes type og alvorlighetsgrad.



Studio Ultimate lydeffektpakke er kun inkludert i Studio Ultimate. Eiere av andre Studio-versjoner kan få disse effektene ved å oppgradere til Studio Plus.

Denne seksjonen gir en kort beskrivelse av hver av effektene i gruppen. Full beskrivelse, inkludert alle parametre, er tilgjengelig i innholdshjelpen når effektparameteres vindu er åpent i Studio Ultimate.

# ChannelTool (kanalverktøy)

Grunnhandlingen i denne Studio Ultimate-effekten er å dirigere stereo-audiosignalet ditt. Den lar deg koble den ene eller både den venstre og den høyre inputkanalen til den ene eller begge outputkanalene. I tillegg har ChannelTool spesialiserte forhåndsinnstillinger, som for eksempel *Phase reverse* og *Voice removal* – "karaoke"-effekten.
# Chorus (koreffekt)

Studio Ultimates Chorus skaper en fyldigere sound ved gjentatte ganger å gjeninnføre "ekko" i audiostrømmen. Ved å kontrollere egenskaper som hvilken frekvens disse ekkoene gjentas med, og svinnet i volum fra en gjentakelse til den neste, er det mulig å oppnå en rekke forskjellige resultater, blant annet flanger-aktige lydbilder og andre spesialeffekter.

# DeEsser

Dette Studio Ultimate-audiofilteret fjerner på en diskret måte overskytende hvislelyd fra innspilt tale. Med parameterne kan du finjustere effekten i det opptaket du vil korrigere.

# Equalizer

Grafiske equalizere som den i Studio Ultimate er i prinsippet det samme som "tone"-kontroller for bass og diskant på audioutstyr, men muliggjør en mye finere grad av justering. Studios equalizer deler lydspektrumet opp i ti *bånd*, som er sentrert rundt hver sin lydfrekvens.

**Note:** Med musikkens begreper kan vi si at hvert equalization-bånd dekker én *oktav*, og at senterfrekvensen er nær B i tonehøyde.



Med sliderne kan du øke eller minke bidraget hvert bånds frekvens gir til den totale lyden over et spekter som dekker 48 dB (-24 to +24). Justeringen på et bånd gjelder med full styrke ved senterfrekvensen, og avtar mot null i hver retning.

Displayet over slideren viser aktiviteten over lydspektrumet under avspilling av prosjektet ditt.

# Grungelizer

Studio Ultimates Grungelizer legger støy og forstyrrelser inn på innspillingene dine. Du kan få klippene dine til å høres ut som om du lytter til en radio med dårlige mottaksforhold, eller hører på en slitt og ripete vinylplate.



# Leveler (utjevne volum)

Denne Studio Ultimate-effekten bidrar til å kompensere for et vanlig problem forbundet med å spille inn audio for videoproduksjon: ubalansen mellom det innspilte volumet i forskjellige elementer i den originale audioen. For eksempel kan kommentarene du gjør mens du filmer spilles inn så høyt at de overdøver andre lyder på stedet.

Trikset ved bruk av *Leveler* er å finne et målvolum et sted mellom volumet til den sterke og den myke audioen i originalklippet. Nedenfor målvolumet fungerer *Leveler* som en *expander* (forøker), som øker det opprinnelige nivået med en fast ratio. Over målvolumet fungerer *Leveler* som en *compressor*, og reduserer det opprinnelige nivået. Med nøye justering av parameterne kan den interne balansen i audioen forbedres kraftig.

# **Reverb (romklang)**

Studio Plus' *Reverb*-effekt simulerer virkningen av å spille av kildelyden i et rom med en gitt størrelse og lydreflektivitet. Intervallet mellom det at den opprinnelige lyden ankommer lytterens ører og de første ekkoene er større i et stort rom enn det er i et lite rom. Hvor fort ekkoet dør bort avhenger av både rommets størrelse og veggenes evne til å kaste lyden tilbake.

Preset-ene (forhåndsinnstillingene) for *Reverb* har navn etter den typen rom de simulerer – fra innsiden av en personbil og helt opp til en enorm hule.

# **Stereo Echo**

Stereo Echo-effekten, som er tilgjengelig i Studio Ultimate, lar deg bestemme separate forsinkelser på hver av den høyre og den venstre kanalen, med feedback- og balansekontroller som gir en rekke interessante lydbilder.

# **Stereo Spread**

Med denne Studio Ultimate-effekten kan du minke eller øke den tilsynelatende bredden på stereolyttefeltet i et audioklipp. Som oftest brukes det til å lage en miks som låter mer åpen og utstrakt.



# Lage filmen din

En av de fine tingene med digital video er det store og stadig økende antallet av enheter som kan benytte seg av det. Med Studio kan du lage utgaver av filmen for akkurat den videospilleren publikummet ditt bruker, fra håndholdte DivX-spillere og mobiltelefoner til HDTVhjemmekinoer.

Når du har redigert prosjektet ditt ferdig, bytt til Make Movie mode (Lage film-modus) ved å klikke på *Make Movie*-knappen øverst på skjermen.



Dette åpner Output Browser (utmatingsbrowseren), der du med noen få klikk kan fortelle Studio alt det trenger å vite for å mate ut filmen din i den formen du ønsker.



Utmatingsleseren. Knappene til venstre lar deg lagre til disk, fil, tape eller på web-en. Du kan gjøre innstillinger etter behov for utmatingsalternativene for den valgte medietypen. På høyre side er det en grafisk fremstilling av diskbruk.

Begynn med å velge medietypen til den ferdige filmen fra de fire valgmulighetene på venstre side av vinduet: *Disk, Fil, Tape*, eller *Web*.

*Disc*-utmating lar deg kopiere en film inn på en opptaksdisk i din datamaskins CD, DVD, HD DVD eller Blu-ray opptaker (også kalt en "brenner"). Du kan også be Studio lage en kopi, eller "image", av disken til din harddisk, uten å faktisk brenne den. Se side 352 for mer informasjon.

*File*-utmating lager filer som kan vises fra harddisken din, websiden din, den bærbare filmviseren din eller til og med mobiltelefonen din. Se side 357.

*Tape*-utmating spiller av din film på tape i et videokamera eller VCR. Denne fanen lar deg også mate ut filmen til din skjerm. Se side 365.

Web-utmating lager en fil til opplastning til YouTube eller Yahoo! Video. På disse populære nettstedene har produktet ditt et potensielt publikum på flere millioner. Se side 368.

# Konfigurere utmating

Du kan raskt konfigurere utmating innenfor hver medietype med nedtrekkslistene i Output Browser (utmatingsbrowseren).



Hvis du har behov for større kontroll, velger du *Settings*-knappen for å åpne det rette alternativpanelet for den medietypen du har valgt. Når du har bekreftet innstillingene dine, klikker du *Create*-knappen for å starte utmatingen.



# Forberede filmen din til utmating (output)

Før filmen din er helt klar til utmating, må du som regel foreta noe forbehandling. Vanligvis må Studio videoframes "rendre" (generere det aktuelle utmatingsformatet) alle overganger, titler, disc-menver og videoeffekter du har tilføyd filmen din. Alle filer Studio genererer i løpet av denne prosessen lagres i tilleggsfilmappen. Du kan velge denne mappens plassering med *mappe*-knappen på toppen av Utmatingsleseren.

#### Lag mellom markørene

For utdata til fil eller til Web inkluderer Output-leseren et sett med nedtrekklister der du kan velge tidslinjemarkører som definerer tilpasset start og stoppunkt for utdata. Bruk en eller begge etter behov for å produsere utdrag av din film etter behov.



Utdata til fil eller til Web kan bli begrenset på en ende eller begge ender av markører definert i Endremodus. Standard begrensinger – den faktiske starten og slutten på din film - er representert i listen med '[start]' og '[slutt]'.



Studio kan mate ut filmer direkte til VCD- (VideoCD), S-VCD- (Super VideoCD), DVD-, HD-DVD- og Bluray-plater hvis den nødvendige maskinvaren for diskbrenning er tilgjengelig på ditt system.

Enten du har en diskbrenner eller ikke, så kan Studio lage et "disk-bilde" – en gruppe filer med den same informasjonen som ville ha vært lagret på disken – til en adresseliste på harddisken din. Bildet kan siden brennes til en disk.

#### **CD** formater

Hvis systemet ditt har en CD-brenner eller en DVD-brenner, kan Studio lage en VCD- eller en S-VCD-disk på enten CD-R eller CD-RW media.

#### Dine VCD-disker kan avspilles på:

- En VCD- eller S-VCD-spiller.
- Noen DVD-spillere. De fleste DVD-spillere kan ta CD-RW media, men mange avleser ikke CD-R nøyaktig. De fleste DVD-spillere kan ta VCDformatet.
- På en datamaskin med et CD- eller DVD-driv og MPEG-1 programvare for avspilling (som f.eks. Windows Media Player).

#### S-VCD-diskene dine kan avspilles:

- På en S-VCD-spiller.
- På noen DVD-spillere. De fleste DVD-spillere kan ta CD-RW media, men mange avleser ikke CD-R nøyaktig. DVD-spillere som selges i Europa eller Nord-Amerika kan som regel ikke lese S-VCDdisker; det kan derimot ofte avspillere som selges i Asia.
- På en datamaskin med et CD- eller DVD-drev og MPEG-2 programvare for avspilling.

# DVD, HD DVD og Blu-ray

Hvis systemet ditt har en DVD-brenner, kan Studio lage tre typer DVD-disker: en standard (til DVDspillere), HD DVD-format til HD DVD-spillere, og AVCHD-format til Blu-ray-spillere.

Hvis systemet ditt har en HD-DVD- eller Blu-raybrenner kan du spille inn på et brennbart medium som enheten støtter.

#### Dine standard DVD-disker kan avspilles:

- På alle DVD-spillere som kan håndtere det opptagbare DVD-formatet som brenneren din lager. De fleste spillere kan ta de vanlige formatene.
- På en datamaskin med et DVD-drev og egnet programvare til avspilling.
- På alle HD DVD-spillere.

#### DVD- eller HD DVD-diskene dine i HD DVDformat kan avspilles:

- På alle HD DVD-spillere, inklusive en driveequipped Microsoft Xbox 360.
- På en datamaskin med et HD DVD-drev og egnet programvare til avspilling.

#### En Blu-ray-plate eller en DVD-plate i AVCHDformatet kan spilles av på:

- Panasonic DMP-BD10, Playstation 3, og andre Bluray-spillere (ikke alle spillere støtter AVCHDformatet, men de fleste gjør det).
- En PC med Blu-ray-spiller og egnet avspillingsprogramvare.

# Outputting your movie

# Studio oppretter disken eller disk-imaget ditt i tre trinn.

- 1. først må hele filmen *rendres* for å generere den MPEG-kodede informasjonen som lagres på disken.
- 2. deretter må disken *kompileres*. I denne fasen oppretter Studio den faktiske filen og mappestrukturen som brukes på disken.

3. Til sist må disken brennes. (Dette trinnet skal du hoppe over hvis du lager et disc-bilde og ikke en faktisk disk.)

#### For å overføre filmen din til en disk eller til et diskbilde:

1. Klikk på *Disk*-tabulatoren for å få opp dette skjermbildet:



De to sirkulære bildene viser hvor mye du har brukt av disken. Den øverste viser hvor stor lagringskapasitet din harddisk trenger for å kunne lage filmen din. Den andre sirkelen viser et overslag over hvor mye plass filmen din vil bruke på den skrivbare disken.

Benytt den øverste *mappe-knappen* for å endre den plasseringen på harddisken som Studio bruker for å lagre hjelpefiler. Hvis du lager et disk-bilde, vil det også bli lagret i den mappen. Den tilsvarende knappen nederst i skjembildet lar deg velge hvilken maskinvare du vil benytte, hvis du har flere valgmuligheter tilgjengelig.

2. Velg den diskvarianten du bruker, deretter den forhåndsinnnstillingen av videokvalitet/diskbruk som passer best til dine ønsker.



Hvis du vil finjustere utmatingsinnstillingene dine, velger du Custom-preset (tilpasset) og klikker *Settings*-knappen for å få opp alternativpanelet for *Make Disc* (lage disk) (se "*Lage disk*-innstillinger" på side 381).

- 3. Klikk den grønne *Create disc*-knappen. Studio går gjennom trinnene som er beskrevet over (rendre, kompilere, og om nødvendig brenne) for å lage den disken eller det disc image du har spesifisert i alternativpanelet *Make Disc*.
- 4. Når Studio er ferdig med å brenne disken, skyves den ut.

# Diskformatenes kvalitet og kapasitet

Forskjellene mellom de forskjellige disc-formatene kan oppsummeres til de følgende tommelfinger-reglene med hensyn til videokvalitet og kapasitet i hvert format:

- VCD: hver disk kan inneholde ca. 60 minutter MPEG-1-video, i omlag halvparten så god kvalitet som DVD.
- **S-VCD:** hver disk inneholder omkring 20 minutter MPEG-2-video, med omlag to tredjedeler av kvaliteten på en DVD.
- **DVD:** hver disk holder omlag 60 minutter med MPEG-2-video i full kvalitet (120 minutter hvis brenneren støtter dual-layer-brenning).
- **DVD** (**AVCHD**): Hver disk inneholder omkring 40 minutter med AVCHD video av god kvalitet per sjikt.

- **DVD** (**HD DVD**): Hver disk inneholder omkring 24 minutter med HD DVD video av god kvalitet per sjikt.
- **DVD HD:** Hver disk inneholder omkring 160 minutter med DVD HD video av god kvalitet per sjikt.
- **BD:** Hver disk tar mer enn 270 minutter med HD-video pr lag.



Studio kan lage filmfiler i alle disse formatene:

- 3GP
- Kun audio
- AVI
- DivX
- Flash Video
- iPod-kompatibel
- MOV
- MPEG-1
- MPEG-2
- MPEG-2 TS
- MPEG-4
- Real Media
- Sony PSP-kompatibel
- Windows Media

Velg det formatet som passer til behovene publikumet ditt har og detaljene rundt maskinvaren de bruker til å se film med.

Størrelsen på utmatingsfilen er avhengig av både filformatet og komprimeringsparameterne som er satt for formatet. Selv om du lett kan justere komprimeringsinnstillingene for å få små filer, fører tung komprimering til at kvaliteten blir dårligere.

Du kan justere detaljerte innstillinger for de fleste formatene ved å velge Custom-preset og klikke *Settings*-knappen. Andre presets laster inn innstillinger som er laget for typiske situasjoner. Se *Appendiks A: Oppsettsinnstillinger* for informasjon om innstillinger i Studio.

Når utmatingsinnstillingene dine er på plass, klikker du *Create file*-knappen. En filbrowser lar deg oppgi navn og plassering til videofilen du lager.

Som et hjelpemiddel har Output Browser også knapper som åpner en ønsket mediafil i Windows Media Player eller Real Player, slik at du kan vise utmatningsfilen din i en ekstern spiller så fort du har laget den.



File-skillearket i Output Browser

Studio kan generere filmer i dette stadig brukte filformatet hvor du kan velge mellom MPEG-4- og H.263-videokomprimering samt AMR audiokomprimering. Formatet er tilpasset mobiltelefoners forholdsvis beskjedne prosesserings- og lagringskapasitet.



Listen av forhåndstinnstillinger for denne filtypen har to rammestørrelser i hver av omkoderne. Velg Liten, 176x144, eller Svært liten, 128x96.

# Kun audio

Noen ganger kan en films lydspor stå alene, uten visuelt materiale. Live-underholdningsmateriale og videoopptak av intervjuer og taler er tilfeller der en versjon med bare audio kan være ønskelig.

Studio lar deg lagre lydsporet i formatene **wav** (PCM), **mp3** eller **mp2**.



Klikk på forhåndsinnstillingen for den kvaliteten som passer best til behovene dine, eller velg *Tilpasset*, og

klikk *Innstillinger*-knappen for å åpne *Lage fil-* alternativpanelet (se side 386).

# AVI

Selv om AVI-filtypen for digital video i seg selv har bred støtte, blir kodingen og omkodingen av video- og audiodataene i en AVI-fil gjort av separat *codec*programvare.

Studio kommer med en DV- og en MJPEG-codec. Hvis du vil mate ut filmen din som en AVI i et annet format, kan du bruke alle DirectShow-kompatible codecs som er installert på PC-en din, så lenge den codecen også er installert på den PC-en som skal spille av filmen din.



Klikk presetet som dekker behovet ditt best; eller velg *Custom*, og klikk på *Settings*-knappen for å åpne *Make File*-alternativpanelet (lage fil) (se side 386).

# DivX

Dette filformatet. basert som er på komprimeringsteknologi for MPEG-4-video, er populært for filer som blir spredt over Internett. Den er også rekke DivX-kompatible støttet av en maskinvareenheter, fra DVD-spillere til bærbare og håndholdte enheter.

	File Type	
0	DivX	-
Disc	Preset	
	Small 16:9	-
File	Small 16:9	
	Medium 16:9	
	Full screen 16:9	
Таре	Sony PS3® SD 16:9	5
(S) Web	Microsoft Xbox® SD 16:9	
	High Definition 16:9	
	Custom 16:9	

Klikk det kvalitetspresetet som dekker behovene dine; eller velg *Custom*, og klikk *Settings*-knappen for å åpne *Make File*-alternativpanelet (lage fil) (se side 386).

# Flash Video

Studio støtter utmating i Flash Video-formatet (**flv**), versjon 7. Så å si alle dagens weblesere kan vise dette populære formatet, som i stor grad er tatt i bruk av web-sider for sosiale nettverk og nyheter.



Klikk på forhåndsinnstillingen for den kvaliteten som passer best til behovene dine, eller vel *Tilpasset*, og klikk *Innstillinger*-knappen for å åpne *Lage fil*alternativpanelet (se side 386).

# iPod-kompatibel

Som DivX er dette filformatet basert på MPEG-4videokomprimeringsteknologi. Kombinasjonen av kraftig komprimering med en liten 320x240 framestørrelse gir svært små utmatingsfiler i forhold til de mer omfattende formatene. De genererte filene er kompatible med de populære Video iPod-enhetene, og kan også fungere med enkelte andre enhetstyper.



De tre kvalitets-presetene velger forskjellige datarater, der hver gir sin egen balanse mellom kvalitet og filstørrelse.

#### MOV

Dette er QuickTime<sup>®</sup>s filformat. Det er spesielt velegnet når filmen vil bli spilt på en QuickTimespiller.



Forhåndsinnstillingene gir en rekke størrelse- og kodevalg. Forhåndsinnstillingen *Medium* (384x288) bruker MJPEG komprimering; *Small* (176x144) bruker MPEG-4.

# MPEG

**MPEG-1** er det opprinnelige MPEG-filformatet. MPEG-1-videokomprimering blir brukt på VideoCD-er, men i andre sammenhenger har den viket plassen for nyere standarder.



**MPEG-2** er etterfølgeren til MPEG-1. Mens filformatet MPEG-1 kan spilles på alle PC-er med Windows 95 eller nyere, kan MPEG-2- og MPEG-4filer kun spilles på PC-er som har den rette omkodingsprogramvaren installert. To av MPEG-2presetene støtter avspillingsutstyr for HD (High Definition).



**MPEG-2 TS** er "transportstrøm"-versjonen av MPEG-2. Dens applikasjoner inkluderer HD avspilling på AVCHD-baserte kameraer og Sonys Playstation 3 spillkonsoll.



**MPEG-4** er enda et medlem av MPEG-familien. Det gir en bildekvalitet som er lik den MPEG-2 gir, men med enda større komprimering. Den egner seg spesielt godt til bruk på Internett. To av MPEG-4-presetene (QCIF og QSIF) lager video i "kvart-frame", som er tilpasset mobiltelefoner; to andre (CIF og SIF) lager video i "full-frame", som passer til håndholdte spillere.

**Custom presets (tilpassbare).** For alle MPEGvariantene lar *Custom* deg konfigurere filmutmating i detalj ved å klikke på *Settings*-knappen som åpner *Make File*-alternativpanelet (lage fil) (se side 386).



# **Real Media**

Real Media-filmfiler er laget for avspilling på Internett. Real Media-filmer kan avspilles av alle i verden som har programvaren RealNetworks® RealPlayer®, som det er gratis å laste ned fra <u>www.real.com</u>.

Se side 390 for informasjon om hvordan du konfigurerer utmatingen med *Make File – Real Media* alternativpanelet (lage Real Media-fil).

# Sony PSP compatible

Dette er enda et filformat som er basert på MPEG-4videokomprimeringsteknologi. Som med den iPodkompatible typen gir kombinasjonen av kraftig komprimering og en liten 320x240 frame-størrelse utmatingsfiler i forhold svært små til de mer omfattende formatene. De filene genererte er kompatible med de populære Sony PlayStation Portable-enhetene, og kan også fungere med enkelte andre enhetstyper.



### Windows Media

Windows Media-filformatet er også laget for avspilling ved streaming fra Internett. Filene kan spilles av på alle maskiner som har Windows Media Player – et gratisprogram fra Microsoft – installert.

Se side 394 for informasjon om hvordan du konfigurerer utmatingen med *Make File – Windows Media*-alternativpanelet (lage Windows Media-fil).



Velg skillearket *Tape* på Output Browser når du vil sende utmatingen til en ekstern videoenhet – en tv, et videokamera eller en videospiller – eller til "VGA", for å vise materialet på monitoren din.

# Konfigurere kameraet eller videospilleren...

Sørg for at opptaksenheten din er korrekt koblet til før du begynner å generere filmen.

### Utmating via IEEE-1394-kabel

Hvis opptaksenheten din har en DV-inngang kan du bare koble den til den digitale videomaskinvaren din med en IEEE-1394-kabel (eller "i.LINK"). Kontakten i enden mot videokameraet skal være merket **DV IN/OUT.** 

**Merk:** På maskiner som ikke støtter opptak tilbake til videokameraet, deriblant mange PAL-enheter, kalles DV-kontakten bare **DV OUT**.

# Utmating med analog audio- / videokabler

Hvis du har et Studio-produkt med en analog utgang (TV eller video), som Studio DVplus eller DC10plus, kobler du videouttakene på digitaliseringskortet til inntakene på videoopptakeren og audiouttakene på lydkortet (eller digitaliseringskortet, hvis det er utstyrt med slike) til audioinntakene på videoopptakeren.

# Koble til en TV eller en videomonitor

Mange videokameraer har et integrert display som gjør det unødvendig å koble til en videomonitor.

Ellers må en TV eller en videomonitor være koblet til videouttakene på opptakeren din, for at du skal kunne se filmen din mens den blir tatt opp. Videouttak er ikke alltid tilgjengelige på DV-kameraer.



# Mate ut filmen din til videotape

Kontroller at videokameraet/videoopptakeren er slått på og konfigurert, og at du har satt inn en tape som er spolt til det punktet der du ønsker å starte opptaket. Nå har du to valg:

 spiller du filmen din over på en DV-tape, gir Studio deg muligheten til å kontrollere DV-enheten automatisk. Klikk Settings-knappen og kryss av i boksen i Output options-området.

På de fleste DV-enhetene er det en liten forsinkelse fra enheten mottar kommandoen om å ta opp og til opptaket faktisk starter. Siden dette varierer fra den ene enheten til den andre, må du kanskje eksperimentere med verdien i *Record delay time* (opptaksforsinkelse) for å få de beste resultatene med nettopp din enhet. 2. Hvis du spiller inn på analog tape, eller ikke har krysset av for Automatically start and stop recording-alternativet på Make tape-kontrollpanelet, starter du opptaket på videospilleren din nå.

Til slutt klikker du Play i Player.



Studio kan laste opp videoen din direkte til enten Yahoo! Video eller YouTube, slik at du kan dele den med et potensielt publikum på millioner av andre Internett-brukere.



Begge alternativene tilbyr to forhåndsinnstilte formater, *Best kvalitet* og *Hurtig opplastning*. Disse gir ulike kombinasjoner av rammestørrelse og videodata-rate.

Det kreves ikke flere formatjusteringer for noen av målene.

Når du har valgt det opplastningsstedet og forhåndsinnstilingen du vil ha klikker du på *Opprett*knappen. Dette åpner dialogboksen for Webopplastning, hvor du kan skrive inn utgiverinformasjon om produksjonen din.

b Upload	C
Title	Max. 64 characters
Helena Handcart	
Description	Max. 1000 characters
Thorkney puts it all in	perspective - then pulls it out again!
<u> </u>	Ψ.
Tags	Max. 254 characters
Pinnacle Studio Ultimat	e Collection, dadaism, penguin studies, ringtone tricks
Category Animals & Pets Art & Animation Autos	Max, 1 selections per upload Instructional Movies & Shorts Music
Commercials	News People & Vlogs
Family & Kids Food & Drink Funny	□ Sports & Games □ Technology & Prod □ Travel
Login as a differen	tuser
🗖 Set upload private	Continue Cancel

Bestem deg for de titler, beskrivelser og kommaadskilte søke-etiketter du vil ha, og velg opp til tre kategorier hvor du vil at filmen din skal opptre.

Hvis du allerede har logget deg inn på Yahoo!-kontoen din fra Studio, men denne gangen vil bruke et annet brukernavn se på boksen *Log-in som annen bruker*.

Med mindre du allerede er logget inn vil Yahoo! Desktop Login dialog nå komme til syne. Hvis du allerede har en Yahoo! identitet, skal du skrive inn brukerinformasjonen din nå. Hvis ikke skal du først klikke på *Skriv deg inn*-linken for å lage en ny Yahoo!konto.

Welcome to Yal	hoo! Desktop Login 🛛 🛞
YAHOO!	Please Sign In to Yahoo! Video
VIDEO	Yahoo! ID: thorkney
	Password:
	✓ Remember my ID <u>More Options »</u>
	SIGN IN
	Forgot your Password? Don't have a Yahoo! ID? <u>Sign Up Help</u>

Nå vil Studio automatisk lage og overføre filmen din. Klikk på Se video online-knappen hvis du ønsker å besøke Yahoo! video-stedet på nettleseren din for å bekrefte at overførselen har lykkes.



# Oppsettsinnstillinger

Med disse innstillingene kan du justere forskjellige aspekter rundt drift og bruk av Studio. De forhåndsgitte verdiene egner seg godt til de fleste situasjoner og maskinvarekombinasjoner. Imidlertid ønsker du kanskje å modifisere dem slik at de passer enten arbeidsstilen din eller den utstyrskombinasjonen du har.

# **Om Studios oppsettsalternativer**

Oppsettsalternativene i Studio er fordelt på to dialogbokser med skilleark. Begge dialogboksene har flere paneler.

De to panelene i dialogboksen Main Options (hovedinnstillinger) dekker innstillinger som gjelder Edit Mode (Redigeringsmodus). Åpne denne dialogboksen på et panel du selv velger ved å velge én av kommandoene i den første gruppen på *Setup*menyen.

Pinnacle Studio Ultin	nate Collection Setup Options	C ×
Project preferences	Video and audio preferences	

Dialogboksen Make Movie Options har tre paneler, ett for hver av tre medietyper: disc, file og tape. Åpne denne dialogboksen ved å velge én av kommandoene i den andre gruppen på *Setup*-menyen.

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

Oppsettsinnstillinger i Studio gjelder både nåværende og fremtidige Studio-økter. Det finnes ingen global tilbakestillingsfunksjon.

# Prosjektinnstillinger

Disse innstillingene er delt inn i fem områder, som omtales i underemnene nedenfor. Maskinvareinnstillinger som vedrører redigering finnes på *Video and audio preferences*-panelet (video- og audioinnstillinger) (se side 375).

# Redigeringsmiljø

Automatically save and load my projects (automatisk lagring og innlasting av prosjektene mine): Når denne innstillingen er aktiv vil Studio kontinuerlig oppdatere det lagrede prosjektet ditt mens du arbeider, uten at du selv aktivt må lagre endringene dine. Foretrekker du å ha kontrollen over dine egne innlastinger og lagringer selv, krysser du ikke av for denne innstillingen.

Show large storyboard thumbnails (vis store miniatyrbilder i storyboard): Kryss for å vise flere detaljer i miniatyrframene som vises i Storyboard-visningen i Movie Window.

Show premium content, Show premium features (vis premiummateriale/-funksjoner): Med premiuminnhold og -funksjoner kan du enkelt og greit utvide Studio når du trenger flere ressurser eller mer kraft for å forbedre filmene dine. *Premium content*  (materiale) består av flere effekter, overganger, titler, menyer og lydeffekter. *Premium features* (funksjoner) refererer til pan-og-zoom, chroma key og andre avanserte egenskaper.

Kryss av i boksene hvis du vil at premiumgjenstander skal listes i Albumet og andre passende steder i Studio.

Generelt når du klikker på en premiumgjenstand blir du tilbudt muligheten til å kjøpe og installere den umiddelbart, uten å måtte avslutte Studio, hvis du har en Internett-forbindelse tilgjengelig. Se "Utvide Studio" på side 12 for mer informasjon.

# Prosjektformat

Normalen i Studio er at filmprosjektet ditt er i det samme videoformatet som det første klippet du legger til prosjektet. Hvis du vil tvinge nye prosjekter inn i et annet format, klikker du *Use this format for new projects* (bruk dette formatet for nye prosjekter), og velger det formatet du vil ha fra nedtrekkslisten.



# Forhåndsgitte varigheter

Disse varighetstidene blir målt i sekunder og frames. Sekundtelleren skrider frem hver 30. frame for NTSC, og hver 25. frame for PAL.

Default durations		
Transitions:	Titles/Stills: 04.00 ♀	Volume fades:

De tre innstillingene her kontrollerer utgangsverdiene for varigheten av overganger, stillbilder og volumfades når de legges til filmen din. Varighetene kan trimmes til tilpassede verdier under redigering. Standardverdiene som ble forhåndsgitt ved installasjon vises i illustrasjonen over.

# Når du tilføyer en diskmeny

Når du plasserer en diskmeny på Tidslinjen, spør Studio om du ønsker å opprette *chapter* links (kapittellinker) fra menyen til alle klippene som kommer etter den (i alle fall til den neste menven). Valgene i denne nedtrekklisten lar deg unngå bekreftelsesdialogen, hvis du angir at du alltid vil eller aldri vil at linkene skal opprettes, eller at du vil at Studio skal opprette linkene fra en ny meny til dens kapitler samt return links (returlinker) tilbake til menyen fra slutten av hvert kapittel. Et siste alternativ, "Ask if chapters should be created" (spør om kapitler skal opprettes), viser bekreftelsesdialogen der du kan tilbakestille fabrikkinnstillingen.



**Minimum chapter length (minimum kapittellengde):** Hvis du har spesifisert at Studio skal opprette kapittellinker automatisk når du tilføyer en meny, blir om nødvendig flere klipp satt sammen til kapitler for å oppnå denne minimumsvarigheten.

### Mappe for støttefiler

I mange sammenhenger genererer Studio støttefiler mens du redigerer og mater ut prosjektet ditt. Alle disse blir lagret under harddiskmappen du angir her. Klikk *Folder*-knappen for å endre plasseringen til støttefilene – noe du gjerne gjør hvis du får behov for å spare plass på en bestemt stasjon.

-Folder for auxiliary files	
H:\Pontiac\Render\	
	Delete

**Delete (slette):** Denne knappen åpner dialogen Delete Auxiliary Files (slette støttefiler), hvor du kan få tilbake harddiskplass ved å slette filer som ble opprettet mens prosjektet ditt ble rendret.

# Video- og audioinnstillinger

De fem områdene på dette panelet har innstillinger for maskinvare og forhåndsvisning.

# Video preview (forhåndsvisning av video)

På grunn av den sentrale rollen forhåndsvisning har under interaktiv videoredigering, har Studio en rekke innstillinger som påvirker forhåndvisningens oppførsel.

Video preview	
Enable full-resolution preview	
Enable hardware acceleration	
Show <u>full-screen preview on:</u>	
Second VGA monitor	•
E <u>x</u> ternal:	
None	•

For forhåndvisning på en datamaskins monitor er standardforhåndsvisningen, med en oppløsning på en fjerdedels frame, sannsynligvis mer enn god nok. Har du strenge krav til forhåndsvisningen, og spesielt hvis du skal bruke en ekstern enhet til forhåndsvisning (ved å velge den i *Ekstern*-nedtrekkslisten), må du kanskje krysse av for *Aktiver forhåndsvisning i full oppløsning*. På enkelte maskiner kan dette alternativet gi et merkbart ytelsestap.

Aktiver maskinvareakselerasjon drar fordel av de avanserte egenskapene grafikkortet ditt har, der disse kan brukes. Alternativet bør være aktivert med mindre du har display-problemer under forhåndsvisningen.

Nedtrekkslisten *Vis forhåndsvisning i fullskjerm på:* lar deg angi hvordan Studio skal forhåndsvise når du klikker *fullskjerm*-knappen i Player. Hvilke alternativer som er tilgjengelig på listen er avhengig av displaymaskinvaren din.

På et system med en enkelt monitor må en forhåndsvisning i fullskjerm (unntatt ekstern) naturligvis bruke samme skjerm som Studios egen brukerflate. Dette er *Hoved-VGA-monitor*-alternativet. I dette spesielle tilfellet, starter avspilling i fullskjerm fra den aktuelle avspillingsposisjonen når du klikker *fullskjerm*-knappen, og stopper enten ved slutten av filmen eller når du trykker <u>Esc</u>-knappen.



På et tomonitors datamaskinsystem, ville du normalt bruke den sekundære skjermen til fullskjerms forhåndsvisningsmonitor og ha Studio helt utildekket på hovedskjermen din. Displayet på den sekundære monitoren din kontrolleres full og helt av *fullskjerm*knappen, uansett om filmen din spilles av eller er pauset.

enkleste alternativet for forhåndsvisning Det i fullskierm er Sekundær VGA-monitor. I denne modusen skaleres forhåndsvisningen til å bruke så mye som mulig av monitor-displayet (uten å forstyrre videoens Player-forhåndsvisningen aspect ratio). på hovedskjermen forblir for å på tom spare prosesseringskraften. Når display et annet er tilgiengelig, er dette den anbefalte modus for de fleste brukere.

De to resterende alternativene er spesialmoduser som tillater fullskjerms-output på en monitor, og samtidig en normal forhåndsvisning i Studio vinduet. Disse modi kan kun brukes hvis dual-output-videokortet ditt er en av følgende typer:

• ATI Radeon 9600 (eller bedre) med versjon 5.8 (minimum) av Catalyst<sup>TM</sup>-display-driveren.

For å kunne bruke de ekstra forhåndsvisningsmodusene må du *deaktivere* den sekundære monitoren i *Egenskaper for skjerm*dialogen (eller i Catalyst-kontrollsenteret) før du starter Studio.

- nVidia GeForce Fx5xxx eller bedre, eller et tilsvarende kort i Quadro-serien. Driverversjonen kan ikke være lavere enn 81.85 (GeForce) og 81.64 (Quadro).
- Før du starter Studio må den sekundære monitoren *aktiveres* som en Windows' skrivebordutvidelse (*ikke* i Span- eller Klonemodusene).

Når Studio starter sjekker det om vilkårene beskrevet over er tilfredsstilt. Er de det, åpnes de resterende alternativene:

Sekundær VGA, liten forhåndsvisning på hoved-VGA: Dette alternativet går utenpå de andre fullskiermmodusene ved å rekonfigurere monitordisplayet slik at det nøyaktig matcher formatet til ditt prosjekts videospesifikasjoner for frame-format og bildevekslingsfrekvens. For eksempel, hvis formatet i 720x480 ditt er med NTSCprosjektet bildevekslingsfrekvensen 60 Hz, settes monitoren til den modusen for mest mulig nøyaktig forhåndsvisning. Samtidig vises den vanlige. lille Playerforhåndsvisningen på hovedskjermen.

**Merk:** Selv om du har det riktige grafikkortet, er det ikke sikkert det ønskede formatet støttes av en bestemt skjerm. Hvis Studio antar at dette er tilfellet, forsøker det å gå tilbake til den forrige forhåndsvisningsmodus (neste paragraf). Hvis ustabilitet oppstår med din maskinvareinnstilling, anbefales det å gå tilbake til en av de grunnleggende modi vist ovenfor.

Sekundær VGA i sikkermodus, liten forhåndsvisning: I denne modusen matcher Studio prosjektvideoformatet ditt så godt som mulig med formatene monitoren din støtter. For eksempel, hvis frameformatet 720x480 ikke er tilgjengelig, vil Studio sette displayet til 800x600 og sentrere framen på monitorens skjerm. Tilsvarende, hvis monitoren ikke støtter utmating ved 50 Hz (PAL) i en bestemt skjermstørrelse, blir den vist ved 60 Hz istedet.

# Voice-over-opptak

**Microphone:** En nedtrekksliste over alternativer for å koble en mikrofon til maskinvaren din.

**Channels, Sample rate (kanaler, samplerate):** Disse innstillingene kontrollerer audiokvaliteten. En typisk innstilling for voice-overs er 16-bit mono ved 22.05 kHz.

-Voice-over recording Microphone:	
Microphone - NVIDIA	(R) nForce(TM) Aud 💌
C <u>h</u> annels:	Sample rate:
16-bit mono 💌	22.05 kHz 💌

# Bakgrunnsrendring

*Rendring* er en prosess som genererer video for materiale der HFX-overganger, effekter eller andre Studio-funksjoner som krever omfattende beregninger blir brukt. Før videoen har blitt rendret slik, kan det være at den ikke blir forhåndsvist mykt og med alle detaljer.

Studio kan utføre rendringen bak kulissene mens du arbeider, med en funksjon som kalles *background rendering* (bakgrunnsrendring).



**Enable background rendering (aktiver bakgrunnsrendring):** Fjern haken i denne boksen om du ikke vil bruke bakgrunnsrendring i det hele tatt. Dette er noe man kan gjøre på en tregere maskin hvis intens rendring gjør at andre operasjoner blir langsomme.

**Set codec automatically (velg codec automatisk):** La Studio velge codec til bruk for omkoding av den rendrede videoen din.

Use this codec for background rendering (bruk denne codec til bakgrunnsrendring): Hvis du vet at prosjektet ditt skal på DV-tape, kan det å velge DV som format for bakgrunnsrendringen din redusere hvor lang tid det tar å rendre den ferdige filmen din. Av samme grunn ville du vanligvis velge MPEG som rendrings-codec for filmer som skal på disk/plate.

Et annet forhold dukker opp hvis du planlegger å forhåndsvise din video på en ekstern enhet (kun i Studio Ultimate). I slike tilfeller må du sette opp prosjektformatet og bakgrunnsrenderingskodeksen til å passe enheten. For eksempel, hvis du forhåndsviser på en analog skjerm plugget inn i ditt DV-videokamera, må du la din bakgrunn rendere i DV.

# Surround sound playback (avspilling i surround)

Kryss av for *Enable discrete 5.1 playback* hvis audiosystemet du bruker til å forhåndsvise Studioprosjektet ditt støtter diskret 5.1-audio. La avkrysningsboksen stå tom hvis du forhåndsviser i surround med et Pro Logic-kompatibelt system, eller i stereo.

```
Surround sound
```

# CD drive (for ripping audio files) (CD-stasjon for ripping av lydfiler)

Hvis du har brukt musikk fra CD i prosjektet ditt, vil Studio digitalt overføre ("rippe") audiodataene fra CDen til maskinen. Nedtrekkslisten her lar deg velge hvilken CD-rom-stasjon du vil bruke til ripping, hvis du har flere enn én tilgjengelig.

<u>⊂</u> D drive	(for ripping audio files)	
I	•	
#### Make Disc options (Lage diskinnstillinger)

Med disse instillingene kan du endre alternativene for oppretting av VCD-, S-VCD-, DVD-, HD-DVD- eller Blu-ray-disker, og for å lage et disk-image på harddisken.

Å lage en VCD eller S-VCD krever en CD- eller DVDbrenner. For å lage en DVD, trenger du en DVD- eller HD-DVD-brenner. En HD-DVD krever en HD-DVDbrenner, og for å lage en Blu-ray-disk kreves en Bluray-brenner.

Du kan brenne DVDer i standardformat for DVDspillere, i AVCHD-format for Blu-rayspillere, eller i HD DVD-format for HD DVD-spillere. For detaljer, se "**Output** til diskmedia" (page 352).

#### Format

**Disktype:** Velg VCD, S-VCD, DVD eller Blu-ray for å lage en disk (eller et disk-image) av tilsvarende type. Velg HD-DVD for å lage enten en DVD eller en HD-DVD for avspilling i en HD-DVD-spiller. Hvis du vil lage en DVD som kan leses av de fleste Blu-Ray-enheter, velg AVCHD.

**Videokvalitet / anvendelse av disk:** Disse settingene (*Automatic, Best video quality, Most video on disc* og *Custom*) er tilgjengelige unntagen for VCDer, som har fast format. De første tre innstillingene er forhåndsinnstillinger som korresponderer med spesielle datahastigheter. *Custom*-alternativet lar deg instille datahastigheten til en annen verdi. For hvert tilfelle vil

det gis en beregning for hvor mye av videoen disken kan romme med den gjeldende settingen.

**Kbits/sekund:** Når *Custom*-alternativet er valgt i den forrige innstillingen vil denne dropdownkombinasjonslisten og redigeringsfeltet la deg velge og spesifisere datahastigheten, og dermed også videokvaliteten og den maksimale lengden på disken. Høyere verdier gir bedre kvalitet og lavere kapasitet.

**Lydkomprimering:** Avhengig av formatet tilbys noen av de følgende måtene å lagre filmens lydspor:

- **PCM**-omkoding for stereolyd støttes av alle DVDspillere, men tar mer plass på DVD-en enn MPEG gjør.
- **MPEG** audio, i MPA (MPEG-1 Layer 2) format, finnes alltid på PAL DVD-spillere. På NTSC-spillere er det **broadly supported**, men teoretisk er det valgfritt.
- Dolby 
  Digital 2-kanals omkoding kan brukes til kompakt lagring av enten et stereo- eller et surround-lydspor. For å høre surround-miksen kreves utstyr som er kompatibelt med Dolby Pro Logic. På andre systemer vil dette høres som en normal stereo-miks.
- **Dolby ® Digital 5.1-kanals** omkoding lagrer surround-kanalene diskret. For å høre surround-miksen ved avspilling kreves det surround-forsterker og -høyttalersystem.

Use progressive encoding (bruk progressiv omkoding): Hver frame i et normalt fjernsynsbilde blir vist som to etterfølgende "felter", der hvert felt inneholder halvparten av de flere hundre horisontale videolinjene som utgjør hele bildet: linjene med oddetall i ett felt, og de med partall i det andre. Øyet ser de superponerte feltene som ett enkelt bilde. Dette systemet, som kalles "interlaced scanning", gir rimelig gode resultater på grunn av egenskapene til tvskjermer og det menneskelige synssystemet.

Likevel kan høydefinisjons TV-systemer og typiske dataskjermer komme med "progressiv skanning", hvor bildet trekkes fra topp til bunn med en høyere oppfriskningsrate, noe som kan produsere et klarere bilde med mindre flimmer. Hvis prosjektet ditt hovedsaklig består av progressiv skannet video, og/eller stillbilder, gir avkrysning i denne boksen overlegen utgangskvalitet. Dette alternativet bør likevel vanligvis være uavkrysset.

Always re-encode entire movie (omkod alltid hele filmen på nytt): Dette alternativet sørger for at filmen din fullstendig rendres om igjen for utmating. Dette er å anbefale kun når du opplever problemer med den utmatede filmen og vil eliminere flest mulige kilder til feilen.

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

#### **Burn options (brenneinnstillinger)**

Lage et diskinnhold og brenne: Dette er standardinnstillingen for å lage disker. I den første fasen generes data som skal skrives til disken, og lagres midlertidig på harddisken. I neste fase brennes de genererte data på den optiske disken. Lage diskinnhold uten å brenne: Med dette alternativet brukes ikke diskbrenneren. I stedet vil de samme filene som normalt ville blitt brent på en disk lagres i en harddiskmappe som et "diskbilde". Med noen disktyper kan du velge diskbilde-formater. Velg den du



vil ha fra listen med *Bildetyper* i området *Media og alternativer* (see page 384).

**Brenn fra disk du har laget tidligere:** I stedet for å bruke ditt nåværende prosjekt direkte for å brenne en disk, sendes nå et disk bilde du har laget tidliger til brenneren din. Dette gjør det mulig å dele opp arbeidet med å lage en disk i to adskilte etapper. Dette er spesielt nyttig når du vil lage flere separate kopier av det samme prosjektet, eller når du vil generere disken på én datamaskin men brenne den på en annen.

#### Indstillinger for medier og enheter

Målmedia: Velg en post fra denne nedtrekklisten som matcher typen og kapasiteten til disken du skal brenne prosjektet ditt til.

**Disc writer device (diskbrennerenhet):** Har du flere enn én diskbrenner på systemet ditt, velger du den du vil at Studio skal bruke.

**Copies (kopier):** Velg eller tast inn antallet kopier du vil lage av denne disken.

**Skrivehastighet:** Velg en av de tilgjengelige hastighetene, eller la være med å utfylle feltet for å la hastigheten velges automatisk.

**Bildetype:** Denne dropdown-listen lar deg velge mellom *VIDEO\_TS-mappe* og *ISO-fil* bildetyper. Dette

kan være et viktig valg hvis du vil ha tilgang til bildet også fra annen programvare.

Copies:
1 💌
Write speed:
Auto 💌

**Eject disc when done (skyv ut disken ved fullføring):** Kryss av i denne boksen hvis du vil at Studio automatisk skal skyve ut disken når brenneprosessen er fullført.

#### Generelle alternativer

Disse alternativene gjelder for både Lage disk- og Lage fil-alternativpanelet. Med disse, sammen eller hver for seg, kan du spesifisere bestemte handlinger for utføring når filmdisken eller -filen er opprettet.



**Spill lyd ved fullføring:** Så snart Studio er ferdig med å mate ut filmen din spilles det en varsellyd gjennom PC-ens høytalere. Dette er nyttig hvis du vil arbeide i nærheten mens det CPU-intensive arbeidet med filmgenereringen blir ferdig. Se til at høytalerne er slått på og at volumet er tilpasset når du benytter deg av denne egenskapen.

**Slå av PC-en ved fullføring:** Etter å ha matet ut filmen din gir Studio beskjed til Windows om å slå av PC-en. Dette alternativet sørger for at systemet slås av, selv om du er vekke fra pulten, eller til og med har falt i søvn, når utmatingen er fullført.

#### Make File settings (Lage fil-innstillinger)

File Type- og Preset-lista, som holder til øverst på innstillingspanelet for *Make File* for alle filtyper, samsvarer med Format- og Preset-listene i Output Browser (utmatingsbrowseren) (se *Kapittel 16: Lage filmen din*). De fleste filtyper har et felles kontrollpanel. Real Media- og Windows Media-filtypene har spesielle kontrollpaneler som omtales separat i "Lage Real Media-fil – innstillinger" på side 390 og "Lage Windows Media-fil – innstillinger" på side 394.

Fellespanelet som beskrives her, brukes av alle andre støttede filtyper: 3GP, AVI, DivX, Flash Video, MPEG-1, MPEG-2 og MPEG-4 (inkludert iPod-kompatible og Sony PSP-kompatible), og typene som har kun audio.

Har du valgt preseten Custom (tilpasset), kan du på dette panelet justere fil- og kompresjonsinnstillinger. De fleste filtypene støtter tilpasning til en viss grad.

Du kan bruke Custom-innstillinger til å minimalisere størrelsen på den utmatede filen, øke kvaliteten på den, eller for å gjøre den klar for spesielle formål (slik som distribusjon via Internett) hvor det kan stilles krav til egenskaper som blant andre framestørrelse.

Format	
File <u>T</u> ype:	Preset:
AVI	Custom
Video settings	Audio settings
✓ Include video	✓ Include <u>a</u> udio
🔲 List all codecs	
Ontions	Ontions
Compression:	Compression:
MJPEG	PCM
Resolution: Width: Height:	Channels: Sample rate:
	Stereo 48 kHz w
Erame Rate: Frames/Sec:	Data rate (Kbits/sec)
Custom v 29.97	1536
Quality C Data rate Percent	

Make File-innstillingspanelet blir brukt av alle filtyper unntatt Real Media Windows Media. Ikke alle innstillingene er tilgjengelig for alle filtyper.

**Merk:** MPEG-2- og MPEG-4-filer krever en spesiell dekoder-programvare. Uten en egnet dekoder installert på PC-en din vil du ikke kunne spille av disse filtypene.

#### Video settings (videoinnstillinger)

**Include video:** Denne boksen er krysset av som standard. Fjerner du krysset får utmatingsfilen kun audio.

List all codecs (vis alle kodekser): Normalt er det *ikke* krysset av i denne boksen, så de eneste kodeksene i listen er de som er sertifisert av Avid for bruk med Studio. Krysser du av for denne, vises alle kodekser som er installert på PC-en din, uansett om de er sertifisert eller ikke.

Å bruke kodekser som ikke er sertifisert av Avid kan gi uønskede resultater. Avid kan ikke yte teknisk support for problemer i forbindelse med bruk av kodekser som ikke er sertifiserte.

**Options (innstillinger):** Options-knappen åpner et codec-spesifikt innstillingspanel når et slikt er tilgjengelig.

**Compression (komprimering):** Velg den kompressoren (codec) som egner seg best for det du er ute etter. Når du lager en AVI-fil, bør du velge komprimeringsinnstillinger for evnene til, og codec-ene som støttes av, målgruppens platform (datasystemet).



**Resolution (oppløsning):** Dette er en nedtrekksliste med presets som gir standardinnstillinger for Width (bredde) og Height (høyde). Custom-preset lar deg bestemme dimensjonene direkte.

Width, Height (bredde, høyde): Framestørrelsen blir målt i piksler. Normalinnstillingen er den oppløsningen Studio digitaliserer i. Ved å minske bredden og høyden minskes også filstørrelsen betraktelig.

Resolution:	<u>W</u> idth:	Height:
Custom	720	480

**Rammens hastighet:** Standardrammen har 29.97 bilder per sekund for NTSC, og 25 bilder per sekund for PAL. Du kan eventuelt sette bildehastigheten ned for tilbehør som for eksempel Web video.

Erame Rate:	Frames/Sec:
Custom	29.97
Standard Half Standard 😽 Custom	

**Quality, Data rate:** Avhengig av den codec-en som er i bruk, kan du justere kvalitetsprosentandelen eller dataraten med slideren. Jo høyere prosentandel du velger, desto større blir den endelige filen.

Quality	C Data rate	Percent
		90

#### Audio settings (audioinnstillinger)

Hvis du vil holde filstørrelser på et minimum, kan audio for mange digitale formål settes til 8-bit mono ved 11 kHz. Du kan generelt prøve 8-bit 11 kHz for audio som består hovedsakelig av tale, og 16-bit stereo ved 22 eller 44 kHz for audio som for det meste består av musikk. Til sammenligning er cd-rom-musikk 16-bit stereo samplet ved 44 kHz. En annen måte å vurdere alternativene for audiokomprimering på er at 11 kHz er sammenlignbart med AM-radiokvalitet, 22 kHz er sammenlignbart med FM og 16-bit stereo, 44 kHz med audio-cd-kvalitet.

**Med lyd:** Dette er standardalternativet. Hvis du ikke utfyller boksene blir filen uten lyd.

Alternativer: *Options*-knappen vil åpne et codecspesifikt valgpanel hvis det er tilgjengelig.

**Komprimering:** De programvarene for dekoding som er listet her varierer etter filtype.

**Kanaler:** Mulige alternativer på denne listen inkluderer Mono, Stereo og MultiChannel, avhengig av filtypen. Filstørrelsen øker når flere kanaler benyttes.

**Sample rate:** Digital audio blir laget ved å ta regelmessige, umiddelbare samples fra den kontinuerlige, analoge bølgeformen. Jo flere samples, desto bedre lyd. For eksempel er audio-cd-er spilt inn ved 44 kHz, 16-bit stereo. Audio kan samples ved 11 kHz for de fleste digitale bruksområdene, spesielt for tale.

**Data rate:** Denne nedtrekksmenyen kontrollerer dataraten, og følgelig komprimeringsratioen, for audio. Høyere datarater gir bedre kvalitet men også større filer.

⊆hannels:		Sample rate:	
Stereo	-	48 kHz	•
Data rate (Kbits/sec)			
224	-		

#### Datainnstillinger

Sony PSP Compatible filtype tilbyr et område som heter Data hvor du kan angi tittelen på filmen du har lagret.

#### Generelle innstillinger

Disse tilsvarer innstillingene for Lage disk-panelet på side 385.

#### Make Real Media file options (Lage Real Media-fil – innstillinger)

*Make Real Media File*-alternativpanelet lar deg justere innstillingene for Real Media-filer. Disse innstillingene avgjør hvordan filer blir opprettet for avspilling med den populære RealPlayer® fra RealNetworks®, som du kan laste ned gratis fra <u>www.real.com</u>.

Format		
File <u>T</u> ype:	Preset:	
Real Media	▼ Large	<b>_</b>
Data		Target audience
<u>T</u> itle :	<u>A</u> uthor :	C Dial-up Modem
Leave it to Thorkney	Thorkney Grillmarket	C Single ISDN
⊆opyright :	Keywords :	C Dual ISDN
© 2005 TG Productions	comedy, trumpet, fishing trips	C Corporate LAN
<u>V</u> ideo Quality :	Audio Quality :	• 25 <u>6</u> K DSL/Cable
Normal Motion Video 💌	Voice with Background Music 💌	© 38 <u>4</u> K DSL/Cable
		C 512K DSL/Cable
Web server		
C <u>R</u> ealServer		
HTTP		

Title, Author, Copyright (tittel, forfatter, opphavsrett): Disse tre feltene blir brukt til å identifisere hver RealVideo-film, og omkodes inn i filen slik at de ikke er synlige for den tilfeldige seer.

**Keywords (nøkkelord):** Dette feltet tar opp til 256 tegn, og lar deg omkode stikkord inn i hver film. Dette brukes typisk til å identifisere filmen for søkemotorer på Internett.

**Video quality:** Med disse alternativene kan du balansere de rivaliserende kravene til bildekvalitet og frame-rate.

- No video (ingen video): Velger du dette vil utmatingsfilen inneholde kun audio.
- Normal motion video (normalt bevegelsesnivå): Anbefalt for klipp med blandet innhold for å balansere videobevegelse og bildeklarhet.
- Smoothest motion video (mykeste bevegelser): Anbefalt for klipp som inneholder begrenset bevegelse, som nyhetssendinger eller intervjuer, for å forbedre videobevegelsen helhetlig.

- Sharpest image video (skarpeste bilde): Anbefalt for klipp med intens action for å forbedre den helhetlige bildeklarheten.
- Slide show: Med dette alternativet vises video som en serie stillbilder og har den beste helhetlige bildeklarheten.

Audio quality: Denne nedtrekksmenyen lar deg velge egenskapene til audio-sporet ditt. Studio bruker denne informasjonen til å velge den beste audiokomprimeringen for din Real Media-fil. Hvert etterfølgende alternativ gir bedre lydkvalitet men også større fil.

- No audio (ingen audio): Med dette alternativet vil utmatingsfilen inneholde kun video.
- Voice only (kun stemme): Dette alternativet gir egnet kvalitet for stemmeaudio i klipp uten musikk.
- Voice with background music (stemme med bakgrunnsmusikk): Dette alternativet er laget for situasjoner hvor den talte audioen dominerer, selv om bakgrunnsmusikken kanskje er til stede.
- **Music:** Bruk dette alternativet for et monofonisk spor hvor musikken dominerer.
- **Stereo music:** Bruk dette alternativet for et musikkspor i stereo.

Web server: *RealServer*-alternativet lar deg lage en fil som kan streames fra en RealNetworks RealServer. RealServer støtter en spesialfunksjon som fanger opp hastigheten på seerens internettforbindelse, og justerer overføringen for å tilpasse seg denne hastigheten. Alternativet lar deg velge opp til syv *Target audience* datarater (målgruppens datarater). Siden filstørrelsen og opplastingstiden din øker med hver datarate du legger til, bør du velge kun de målgruppene du tror er nødvendige.

For å bruke *RealServer-alternativet*, må ISP-en som er vert for nettsiden din ha installert RealServer programvare. Hvis du er usikker, kontakt din ISP for bekreftelse, eller bruk standard *HTTP*-alternativ, som lar deg optimere avspilling for akkurat en av de seks målgruppene med pulikum (*Target audience*) som er listet opp.

**Target audience (målgruppe):** Her velger du målgruppens forbindelseshastighet. Jo lavere hastighet, desto lavere kvalitet på videoen. Vil du at seerne dine skal kunne se filmen din mens den lastes ned, bør du velge en hastighet for målgruppen som forbidelsene deres kan takle.

Når du velger en bestemt målgruppe, bestemmer du faktisk den maksimale båndbredden for din RealMediastream. Båndbredde, målt i kilobits per sekund (Kbps), er mengden data som kan sendes gjennom en internettforbindelse eller nettverkskobling i løpet av en gitt periode. Standardmodemer (de som benytter ordinære telefonlinjer) blir vanligvis referert til med båndbredden de er i stand til å motta. Vanlige verdier er 28.8 og 56 Kbps.

I tillegg til disse standardmålgruppene, kan du spille inn klipp for forbindelseshastigheter på 100 Kbps, 200 Kbps, eller høyere. Disse høyere båndbreddene egner seg for publikum som bruker lokale nettverk (LANs) hos bedrifter, kabelmodem eller Digital Subscriber Line (DSL)-modemer.

# Make Windows Media file settings (Lage Windows Media-fil – innstillinger)

På panelet *Make Windows Media File* (lage Windows Media-fil) kan du justere innstillingene som gjelder oppretting av Windows Media Player-filer.

Format		
File <u>Type:</u> Windows Media	Preset: Custom	•
Data itle : Thorkney's Birds opyright : O2005 TG Productions Rating : G	Author : Thorkney Grillmarket Description : The unearthly beauty of Thorkney's backyard bird sanctuary.	lia Player "Go To Bar" every clip named clips only
Profile Windows Media 8 Best 0	Quality based VBR for Broadband.	
Video: 320x240, 30 Audio: WMA, 16 bit	) Frames/sec t Stereo, 44.1 kHz	

**Title, Author, Copyright (tittel, forfatter, opphavsrett):** Disse tre feltene brukes til å identifisere hver Windows Media-film, og omkodes inn i filen slik at de ikke er synlige for den tilfeldige seeren.

**Description (beskrivelse):** Dette feltet tar 256 tegn og lar deg taste inn stikkord som omkodes inn i filmen. Dette brukes typisk til å identifisere filmen for søkemotorer på Internett.

**Rating:** Oppgi en rating i dette feltet hvis det kan være nyttig for seerne dine.

**Profile:** Velg avspillingskvaliteten filmen din skal ha, basert på avspillingsevnene til mottakerens plattform, altså datamaskinen(e) som skal vise filmen. De nøyaktige audio- og videoparametrene som samsvarer med det aktuelle valget vises i området nedenfor listen. Med *Custom*-innstillingen kan du finjustere innstillingene ved å velge fra en liste over mulige kombinasjoner.

Windows Media 8 Best Quality bas	ed VBR for Broadband.
Windows Media 8 High Quality bas	ed VBR for Broadband.
Windows Media 8 Fair Ouality bas	ed VBR for Broadband

Markør for Media Player "gå til"-bjelke: Du kan inkludere Windows Media "filmarkører" i filmfilen. Disse markørene lar seerne gå direkte til begynnelsen av et hvilket som helst markert filmklipp ved å velge navnet til filmklippet på en liste.

- Uten markører: Filmfilen lages uten markører.
- Markører på hvert filmklipp: Markører lages autmatisk for hvert filmklipp i filmen. Hvis du ikke har gitt filmklippet et navn, så vil det automatisk dannes et navn basert på prosjektnavnet.
- Markører kun for filmklipp med navn: Markører dannes kun for de filmklippene du har gitt navn.

# Make tape settings (Lage tape – innstillinger)

Studio fanger automatisk opp hva slags maskinvare du har installert, og konfigurerer Make Tape Playbackdestinasjonen med den informasjonen som grunnlag.

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 *printer* (lager tape) til en DV-enhet, kan du velge å la Studio starte og stoppe enheten automatisk i stedet for at du må gjøre det selv.

#### For å kontrollere printing automatisk:

1. Click Klikk *Make Movie*-knappen (lage film) på hovedmenyen.

Den øvre halvdelen av skjermen skifter til å vise Make Movie-vinduet.

- 2. Klikk skillearket *Tape*.
- 3. Klikk *Settings*-knappen (innstillinger). *Make tape*panelet åpnes.
- 4. Kryss av i boksen *Automatically start and stop recording* (automatisk start og stopp av opptak) for å aktivere den automatiske funksjonen. Denne innstillingen gjør det unødvendig å starte opptaket manuelt i trinn 6.

På de fleste DV-enhetene er det en liten forsinkelse fra enheten mottar kommandoen om å ta opp og til opptaket faktisk starter. I Studio kalles dette "record delay time" (opptaksforsinkelsestid). Den varierer fra enhet til enhet, så du må kanskje eksperimentere litt med verdien for å få det beste resultatet med enheten din.

- 5. Klikk OK.
- 6. Klikk *Create*.

Studio rendrer filmen din, og ber deg om å trykke på *play*-knappen på Playeren. Hvis du ikke aktiverte den automatiske funksjonen (trinn 4), må du starte enhetens opptak manuelt før du trykker på *play*-knappen, ellers sender Studio selv *record*kommandoen. Studio sender den første framen i filmen din (uten audio) for den angitte varigheten av opptaksforsinkelsen, slik at enheten får tid til å starte tapen og begynne opptaket.

**Tips:** Når du spiller tapen din og ser at den første delen av filmen ikke ble spilt inn, bør du øke innstillingen *Record delay time*. Hvis filmen derimot begynner med å tviholde på den første framen som om den var et stillestående fotografi, bør du minke verdien.

**Tips:** Ønsker du å sende svart til opptaksenheten din gjennom opptaksforsinkelsestiden, plasserer du en tom tittel i video-sporet rett før starten av filmen din (en tom tittel er videosvart). Ønsker du å spille inn svart på slutten av filmen din, plasserer du en tom tittel i video-sporet etter den siste framen i filmen din.

#### Analog utmating (output)

Printer du til en analog enhet kan valget mellom *Composite-* og *S-Video-*formatet være tilgjengelig, hvis maskinvaren din støtter det.

Output options		
Format		
C Composite	C S-Video	

#### Utmating til skjermen

Ett av alternativene på *Video*-nedtrekkmenyen i *Playback devices*-området (avspillingsenheter) er "VGA display". Med dette aktivt blir det fullførte prosjektet ditt spilt på monitoren din i stedet for på en ekstern enhet.

## Tips og Triks

Her følger noen hints fra Avids tekniske spesialister, vedrørende valg, bruk og vedlikehold av et datasystem med videoredigering som formål.

#### Maskinvare

For effektiv bruk av Studio bør maskinvaren din være optimalt forberedt og konfigurert.

#### Forberede harddisken din

Før du digitaliserer en video bør du overveie å jobbe deg igjennom følgende trinn. Dette gjelder spesielt hvis du har en eldre PC, hvis digitaliseringsmaskinvaren har liten plass eller hvis du allerede har sett tegn på mulige harddiskproblemer:

• Lukk så andre mange programmer og bakgrunnsprogrammer som mulig. Dette gjelder også viktig sikkerhetsprogramvare, som anti-virusog anti-spywareprogrammer. Avid anbefaler sterkt at du samtidig kopler fra internett (eller setter brannmuren til å blokkere all internett-trafikk) når Hjelpeprogrammer dette trinnet utføres. er tigjengelige for å hjelpe med å lukke bakgrunnsprosesser.

- Høyreklikk på navnet til digitaliseringsenhetens drev i Windows Explorer, og velg Egenskaper i pop-upmenyen. På Verktøy-alternativet i Disk-egenskaper klikker du Undersøk nå og kjører en detaljert søk av av disken for å sikre at det er feilfritt. Når dette er ferdig trykker du Defragmenter nå; systemets defragmenteringsenhet organiserer diskinnholdet for å skape mest mulig sammenhengende ledig plass til dine digitaliserte filer.
- Både skanning og defragmentering av en disk er langdryge operasjoner, så det kan være en god idé å la dem arbeide når du ikke skal bruke PCen.

Slå midlertidig av skjermspareren og andre strømbevarende innstillinger som du har valgt i Windows skjermsparer-dialogboksen.

**Merk:** Videoredigeringsprogrammer multitasker ikke særlig godt. Ikke bruk andre programmer mens du legger film inn på et videobånd eller en optisk disk, eller under digitalisering. Du *kan* multitaske under redigering.

#### RAM

Jo mer RAM du har, jo lettere blir det å jobbe med Studio. Du trenger minst 512 MB RAM for å kunne jobbe med Studioprogrammet, og vi anbefaler sterkt 1 GB (eller mer). Hvis du jobber med HD video, eller bruker Windows Vista, stiger anbefalingen til 2 GB. Redigering av AVCHD-video krever minst 2 GB.

#### Hovedkort

Intel Pentium eller AMD Athlon 1.4 GHz eller høyere – jo høyere jo bedre. Windows Vista- og AVCHD- redigering krever begge en kraftigere CPU. Minimum anbefaling går opp til 2.66 GHz for å redigere 1920piksel AVCHD video.

#### Grafikkort

For å kunne kjøre Studio, må ditt DirectX-kompatible kort ha:

- For alminnelig bruk, minst 64 MB innebygget minne (128 MB foretrekkes).
- For Windows Vista, minst 128 MB (256 MB foretrekkes).
- For HD og AVCHD, minst 256 MB (512 MB foretrekkes).

#### Instillinger for grafikkort

Hvis du må minimere systembelastningen, men samtidig vil beholde en akseptabel fargeytelse, anbefaler Avid at du stiller displayet ditt til å bruke 16bit farger.

#### Justere displayet i Windows XP:

- 1. Plassér musen på Skrivebordet, høyreklikk, og velg *Egenskaper*. Når Egenskaper-boksen dukker opp, klikker du på *Innstillinger*.
- 2. Hvis du har flere skjermer, velger du hvilken skjerm den nye innstillingen skal gjelde for.
- 3. Under Fargekvalitet, velg "Medium (16 bit)".

#### Justere displayet i Windows Vista:

1. Plasser musen på Skrivebordet, høyreklikk, og velg *Personliggjør*. I "Personliggjør utseende og lyd"- vinduet klikker du på "Skrivebordinnstillinger"linken.

Skrivebordinnstillinger-boksen dukker opp.

- 2. Hvis du har flere skjermer, velger du hvilken skjerm den nye innstillingen skal gjelde for.
- 3. Under Farger, velg "Medium (16 bit)".

Fargeinnstillingene påvirker kun displayet på PCskjermen. Innspilte sekvenser vil vises i full farge og oppløsning i video outputen.

#### Studio og dataanimasjon

Dersom du redigerer dataanimasjon med Studio eller ønsker å kombinere den med digital video, husk å lage animasjonene dine med de samme frame-størrelsene og bildeoppfriskningsratene som originalvideoen din

Kvalitet	TV-Kupering	PAL	NTSC	Audio
DV	Ja	720 x 576	720 x 480	44 kHz 16-bit stereo

Unnlater du å gjøre dette vil du få unødvendig lange rendretider, og mulighetene for synlige feil ved avspilling av animasjonen øker.

### Problemløsning

Før du begynner med problemløsning bør du bruke litt tid på å sjekke maskinvare- og programvareinstallasjonen din.

**Oppdater din programvare:** Vi anbefaler at du installerer de nyeste systemoppdateringer til Windows XP og Windows Vista. Du kan laste ned disse oppdateringene fra:

windowsupdate.microsoft.com/default.htm

Sørg for at du har seneste versjon av Studio installert ved å klikke *Help* > *Software Updates* i programmet. Studio bruker Internet for å sjekke hvorvidt du har den seneste versjonen på systemet ditt.

Kontroller maskinvaren din: Sørg for at all annen installert maskinvare fungerer normalt med de seneste driverne, og at de ikke har anmerkninger i Enhetsbehandling (se nedenfor). Om en enhet har en anmerkning bør du løse problemet før du starter installasjonen.

**Få de nyeste drivere:** Vi anbefaler også på det sterkeste å installere de nyeste drivere til ditt lyd- og grafikkort. I løpet av Studio-programvarens oppstartsprosess, bekrefter vi at lyd- og videokortet ditt

støtter DirectX. Se "Oppater audio- og videodrivere" på side 409 for hjelp til denne prosessen.

#### Åpne Enhetsbehandleren

Windows XP og Windows Vista enhetsbehandling, som lar deg konfigurere ditt systems maskinvare, har en viktig funksjon i feilsøkingen.

Første trinn for å få tilgang til enhetsbehandling, er å høyreklikke på *Min datamaskin*, og velge *Egenskaper* fra kontekstmenyen. Dette åpner dialogboksen for systemegenskaper. *Enhetsbehandling*-knappen er på *Hardware*-fanen i XP og er listet på det venstre sidepanelet i Vista.

Sjekk at all installert maskinvare fungerer normalt med de nyeste drivere, og at ingenting i enhetsbehandling har blitt merket med det gule utropstegnet som indikerer en feil. I tilfelle driverproblemer du ikke kan løse selv, kontakt produsenten av enheten eller din PC forhandler for hjelp.



Avid Support Knowledge Base (Kunnskapsbase) er et søkbart arkiv med tusenvis av artikler som oppdateres jevnlig og som angår de vanligste spørsmålene og problemene brukere har i forbindelse med Studio og andre Avid-produkter. Bruk kunnskapsbasen til å finne svar på alle spørsmål du har om installering, bruk av og problemløsing av Pinnacle Studio. Du kommer til kunnskapsbasen med nettleseren din ved å besøke:

#### http://www.pcle.com/selfhelp

Kunnskapsbasens hjemmeside kommer frem. Du er ikke nødt til å registrere deg her, men dersom du ønsker å sende et spesifikt spørsmål til den tekniske kundestøtten må du opprette en kunnskapsbasekonto. Vennligst les alle artikler som er relevante for din forespørsel før du kontakter teknisk kundestøtte.

#### Bruke kunnskapsbasen

Velg "Studio Versjon 15" i *Produkt*-nedtrekkslisten. Hvis ønskelig kan du også velge *Underprodukt*, en *Kategori*, eller begge. Ved å velge et underprodukt eller en kategori, kan du redusere antallet irrelevante treff i søket ditt, men dette kan også eliminere nyttige artikler av mer generell art. Hvis du ikke er sikker på hvilken kategori du skal velge, lar du valget stå på *Alle kategorier*.

For å søke etter en artikkel, taster du inn en kort setning eller gruppe med stikkord i tekstboksen. Ikke bruk for mange ord; søket fungerer best når det får bare noen få ord.

#### Eksempel på søk

I listen nedenfor over vanlige problemløsninger er det første innlegget "Studio krasjer eller henger seg i Redigeringsmodus".

Tast inn "Crash in edit mode" i søkeboksen og klikk *Search*-knappen. Du bør få mellom 60 og 150 treff. Det aller første, "Studio crashes in Edit", viser de kjente årsakene til dette problemet og hvordan det løses.

Om du i stedet søker på det enkle stikkordet "Crash", får du langt færre treff, som alle vedrører krasj i Studio.

Om et søk ikke gir en artikkel som later til å være relevant for ditt problem, kan du prøve å endre søket ved å velge et annet sett med stikkord. Du kan også bruke alternativene *Search by* og *Sort by* for å velge spesifikke eller populære artikler.

#### Søke etter svar-ID

Dersom du kjenner til svar-ID'en til det svaret du er ute etter, kan du gå rett på det. Et eksempel er at om du får digitaliseringsfeil når du trykker *Capture*-knappen, så kan noen henvise deg til kunnskapsbasens artikkel 2687, "I am getting a capture error with Studio". I nedtrekkmenyen *Search by* velger du "Answer ID" og taste inn ID'-nummeret i tekstboksen, og klikke *Search*.



### **DE VANLIGSTE PROBLEMER**

Resten av dette kapittelet er basert på noen av de kunnskapsbaseartiklene som oftest leses av brukere. Teksten presentert her er generelt mindre detaljert enn den som finnes på nettet. For å se fullteksten tilgjengelig under hver Svar-ID, se kunnskapsbasen på nett.

#### Feil eller kræsj under installering

#### Svar-ID 13122

Feil under installeringen av Studio kan dukke opp som dialogbokser med tittelen "CRC Error", "Feature Transfer Error" eller "I/O Error". Under andre omstendigheter, kan installasjonsrutinene kræsje eller se ut til å fryse. I alle slike tilfeller, prøv følgende trinn i denne rekkefølge til problemet er løst:

• Insipsér diskene: Undersøk hver disks overflate for skitt, smuss og fingeravtrykk. Rengjør disken med en myk klut hvis nødvendig. Unngå bruk av papirhåndkler eller annet materiale som kan lage riper og skade disken. Tørk fra midten av disken til dens ytterkanter. Ikke bruk en sirkelbevegelse. Så snart disken er ren, forsøk å installere på nytt.

Hvis disken er skadet med dype riper eller sprekker så den ikke vil installere, vennligst kontakt Avidstøtte for å få en ny.

- **Prøv en annen driver:** Hvis du har en annen kompatibel optisk driver, prøv å installere fra den.
- Skjær ned på oppstarten: Hvis du er kjent med msconfig-verktøyet, følg prosedyren for å eliminere programmer som kjører ved oppstart av Windows som kan forstyrre Windows installasjonen. Se "Redigere oppstartsprogrammer" på side 418 for mer informasjon.
- Installer fra harddisken: Med denne prosedyren starter du opp i Windows sikkerhetsmodus, kopierer innholdet på din Studio installasjonsdisk til harddisken, og kjører deretter installasjonen derfra. Vi anbefaler at du konsulterer Svar-ID 13122 på Avids hjemmeside for de siste rådene om denne fremgangsmåten.

#### Studio krasjer i Redigeringsmodus

#### Svar-ID 6786

Dersom Studio krasjer er årsaken mest sannsynlig et konfigurasjonsproblem eller et problem med et prosjekt eller en innholdsfil. Denne typen problem kan ofte løses ved en av disse metodene:

- Avinstallere og gjeninstallere Studio.
- Optimalisere datamaskinene.
- Bygge et ødelagt prosjekt på nytt.
- Redigitalisere et ødelagt klipp.

For å avhjelpe problemet avgjør du hvilke av feilmodusene nedenfor som best matcher symptomene du opplever, og deretter følger du det respektive instruksjonssettet:

- **Tilfelle 1:** Studio krasjer vilkårlig. Det ser ikke ut til å være én bestemt ting som forårsaker krasjet, men de hender ofte.
- **Tilfelle 2:** Studio krasjer hver gang du klikker på et bestemt skilleark eller knapp i Redigeringsmodus.
- **Tilfelle 3:** Studio krasjer hver gang du utfører en bestemt rekkefølge av trinn.

#### Tilfelle 1: Studio krasjer vilkårlig

Prøv hver av de følgende løsningene i tur:

**Få den seneste versjonen av Studio:** Sørg for at du har installert den seneste versjonen av Studio 15. Denne finnes på vår nettside:

www.pinnaclesys.com/support/studio15

Sørg for å lukke alle andre programmer før du installerer en ny versjon.

**Juster Studios innstillinger:** Velg *No background rendering* (ingen bakgrunnsrendring) i *Rendering*-nedtrekklisten, og fjern krysset i *Use hardware acceleration*-boksen. Begge alternativene finnes på *Redigering*-dialogen (se side 372).

**Avlsutt bakgrunnsoppgaver:** Lukk andre applikasjoner og avlast bakgrunnsprosesser før du bruker Studio.

Trykk <u>Ctrl+Alt+Delete</u> for å åpne Oppgavebehandling. Sannsynligvis ser du ikke mye på skillearket *Programmer*, men skillearket *Prosesser* viser programmene som er i gang for øyeblikket. Det kan være vanskelig å avgjøre hvilke prosesser som ikke bør bli avsluttet, men det finnes programverktøy som kan gjøre dette lettere.

Defragmenter harddisken din: Over tid kan filene på harddisken din bli *fragmenterte* (lagret i flere deler på forskjellige områder på disken), noe som forsinker tilgang og kan føre til ytelsesproblemer. Bruk et verktøy for diskdefragmentering, som den som følger med Windows, for å forhindre eller utbedre dette problemet. Du kommer til den innebygde defragmentereren med kommandoen Defragmentere Disk på menyen *Programmer*  $\geq$ Tilbehør≻ Systemverktøy.

**Oppdater audio- og videodrivere:** Sørg for at du har anskaffet de siste drivere for ditt lyd- og videokort fra produsentens hjemmeside. Selv en helt ny PC kan bli solgt med utdaterte drivere installert, og bør sjekkes for oppdateringer. Du kan se hvilke lyd- og videokort du har i Windows Enhetsbehandling. For å finne ut hvilket lydkort du har, kan du klikke plusstegnet foran *Display-adaptere* i listen i Enhetsbehandling. Navnet på videokortet ditt vises nå. Dobbeltklikker du navnet åpnes en ny dialog, hvor du velger skillearket *Driver*. Nå får du informasjon om hvem som har laget driveren, og navnet på filene som er driverens bestanddeler.

Lydkortet vises i seksjonen *Lyd, video og spillkontrollere* i Enhetsbehandling. Igjen, dobbeltklikker du navnet får du detaljer om driveren.

Gå til fabrikantenes websider for å hente de seneste driverne for kortene dine. Mange brukere har NVIDIAeller ATI-grafikkort, og finner driverne sine på:

www.nvidia.com og www.atitech.com

Har du et Sound Blaster-lydkort får du oppdateringer her:

us.creative.com

**Oppdater Windows:** Sørg for at du har alle Windowsoppdateringene som er tilgjengelige.

"Adjust for best performance" (Tilpass for best ytelse): Bruk dette systemvalget for å slå av visuelle ekstrafunksjoner som opptar CPU-tid. Høyreklikk *Min datamaskin*, velg *Egenskaper* fra kontekstmenyen, og klikk på skillearket *Avansert*. Under *Ytelse* klikker du *Innstillinger*-knappen for å åpne Ytelsesdialogen. Velg *Tilpass for best ytelse* og klikk *OK*.

**Oppdater DirectX:** Oppdater til den seneste versjonene av DirectX. Du kan laste den ned fra Microsoft her:

www.microsoft.com/windows/directx

**Frigjør plass på boot-harddisken din:** Sørg for at du har 10 GB eller mer ledig plass til paging på den harddisken Windows starter fra.

**Avinstaller, reinstaller og oppdater Studio:** I tilfelle din Studio-installasjon har blitt ødelagt, kan du prøve denne fremgangsmåten:

- Avinstaller Studio: Klikk på Start ➤ Programmer ➤ Studio 15 ➤ Verktøy ➤ Avinstaller Studio 15, følg så instruksjonene på skjermen inntil prosessen er fullført. Hvis du blir spurt om du vil slette delte filer, klikk Ja til alt. Koble kameraet og kabelen fra ditt DV-kort hvis du har et.
- 2. Reinstaller Studio: Sett inn Studio-CD'en din og reinstaller programvaren. Sørg for at du er logget inn som Administrator (eller som en bruker med admins rettigheter) når du installerer Studio. Vi anbefaler sterkt å installere Studio i mappen som foreslås på operativsystemets hoveddisk.
- Last ned og installer den seneste versjonen av 3. Studio: Klikk menykommandoen Help ≻ Software Updates for å se etter oppdateringer. Dersom en ny versjon av Studio er å finne på vår webside, blir du bedt om å laste den ned. Lagre denne patch-filen på et sted hvor du lett finner den igjen (som Skrivebordet), og avslutt Studio. Til slutt dobbeltklikker du den nedlastede filen for å oppdatere Studio.

**Bygge et ødelagt prosjekt på nytt:** Forsøk å gjenoppbygge de første få minuttene av prosjektet ditt. Dersom det ikke oppstår problemer, kan du gradvis legge til resten av materialet, mens du periodevis sjekker at systemets stabilitet opprettholdes.

**Reparer ødelagt video eller audio:** Noen ganger blir systemet ustabilt kun når du behandler visse audioeller videoklipp. I slike tilfeller bør du redigitalisere audioen eller videoen. Hvis audio- eller videomaterialet ble fremstilt av en annen applikasjon, bør du om mulig redigitalisere det med Studio. Studio støtter mange videoformater, men det klippet du arbeider med kan være ødelagt eller ha et uvanlig format. Hvis du har en **wav-** eller **mp3**-fil som later til å skape problemer, kan du konvertere den til et annet format før du importerer den. Mange **wav-** og **mp3**-filer på Internett er ødelagt eller følger ikke standardene.

**Reinstaller Windows:** Dette er et ganske drastisk tiltak, men dersom de nevnte løsningene ikke har hjulpet, kan selve Windows være ødelagt. Selv om de andre programmene dine ser ut til å fungere korrekt, kan størrelsen på videofilene du bruker i Studio kanskje kreve så mye av systemet ditt at et latent problem kommer til overflaten.

### Tilfelle 2: Studio krasjer ved klikk på skilleark eller knapp

Vennligst begynn med å prøve tiltakene beskrevet over for Tilfelle 1. Denne typen problem betyr ofte at Studio ikke ble korrekt installert eller har blitt ødelagt. Å avinstallere Studio, reinstallere det, og patche til den seneste versjonen vil som oftest løse problemet.

I motsatt fall kan du prøve å opprette et nytt prosjekt kalt "test01.stx" for å forsøke å avgjøre om svikten konkret gjelder et bestemt prosjekt. Åpne demovideofilen og dra de første få scenene over på Tidslinjen. Klikk på skillearket eller knappen som ser ut til å være årsaken til svikten. Dersom dette testprosjektet ikke krasjer kan det være at problemet ligger i det prosjektet du arbeider med, og ikke i Studio eller systemet ditt. Hvis testprosjektet ikke svikter, vennligst kontakt vår support-stab og gi oss nøyaktige detaljer omkring krasjet. Så forsøker vi å gjenskape situasjonen og løse problemet.

### Tilfelle 3: Studio krasjer ved utføring av bestemte trinn

Dette er bare en mer komplisert utgave av Tilfelle 2, og de samme problemløsningstiltakene gjelder. Siden det kan være vanskelig å avgjøre den nøyaktige rekkefølgen av trinn som forårsaker svikten, er du nødt til å gå metodisk frem. Å opprette et lite testprosjekt, som beskrevet for Tilfelle 2, bidrar til å fjerne variabler som kan rote til testresultatene dine.

#### Studio henger under rendring

#### Svar-ID 6386

Med denne typen problem setter Studio seg fast under rendring (forberede videoen din for utmating i Make Movie-modus). For å identifisere løsningen i et bestemt tilfelle prøver du problemløsningstrinnene for den av feilmodusene nedenfor som stemmer best overens med situasjonen din:

- **Tilfelle 1:** Rendring stopper umiddelbart etter at den starter.
- **Tilfelle 2:** Rendring stopper vilkårlig i et prosjekt. Vanligvis stopper den ikke på samme sted ved flere forsøk på å rendre det samme materialet.

• **Tilfelle 3:** Rendringen stopper på samme sted i et prosjekt, uansett hvor mange ganger det gjøres forsøk på å rendre.

#### Tilfelle 1: Rendring stopper umiddelbart

Om henget forekommer umiddelbart etter klikk på *Create*-knappen, er det et problem med konfigurasjonen av systemet ditt. Forsøk å rendre den vedlagte demovideoen. Dersom dette ikke lykkes bekreftes det at problemet gjelder systemet, siden vi ikke har vært i stand til å frembringe et rendreproblem med demofilen under testing hos oss.

#### Mulige løsninger:

- Avinstaller og reinstaller Studio.
- Avinstaller annen programvare som kan være i konflikt med Studio (annen videoredigeringsprogramvare, andre video-codecs, osv.).
- Prøv å rendre til andre fil- eller disktyper i Studio. Prøv å lage MPEG 1- og MPEG 2-filer, og en AVIfil i DV-format. Kan du lage VCD-er og DVD-er? Å vite hva som virker, og hva som ikke gjør, kan være avgjørende for å identifisere og løse problemet.
- Sørg for at du har installert alle tilgjengelige servicepacks for Windows.
- Reinstaller Windows over seg selv (det vil si *uten* å avinstallere først). I Windows XP kalles denne prosedyren *Reparasjon*.

#### Tilfelle 2: Rendring stopper vilkårlig

Hvis rendringen henger seg opp på vilkårlige punkter, selv innenfor det samme prosjektet, kan svikten

forårsakes av bakgrunnsprosesser, power management eller temperaturproblemer i maskinen.

#### Mulige løsninger:

- Kontroller at harddisken din ikke har feil, og defragmenter den.
- Avslutt bakgrunnsprosesser, slik som virussjekk, harddiskindeksering og faksmodem.
- Slå av all power management.
- Installer kjølevifter i maskinens kabinett.

### Tilfelle 3: Rendring stopper alltid på samme punkt

Hvis rendringen alltid henger seg opp på det samme punktet i et bestemt prosjekt, kan du se om andre prosjekter har det samme problemet. Hvis ikke kan problemprosjektet være ødelagt; hvis de derimot har det samme problemet kan du prøve å skille ut en felles faktor.

Å finne en løsning til denne typen svikt er mye enklere hvis du i prosjektet kan identifisere et bestemt element som får rendringen til å stoppe opp. Å fjerne eller trimme elementet kan bevirke at rendringen får fortsette, men i enkelte tilfeller kan svikten ganske enkelt dukke opp på andre steder i prosjektet.

#### Andre mulige løsninger og omgåelser:

- Se etter ødelagte videoframes i prosjektet. De kan fremstå som grå, sorte, blokkaktige eller forvrengte frames. Finner du noen trimmer du klippet slik at de utelater de framene det gjelder. Du kan også prøve å redigitalisere materialet.
- Defragmenter harddisken din.

- Sørg for at du har rikelig med ledig plass fortrinnsvis titalls gigabyte – på harddisken du bruker til video. Rendringen kan kreve store mengder lagring og kan bli avbrutt hvis plassen er utilstrekkelig.
- Hvis du har en separat digitaliseringsdisk, må du sørge for å flytte mappen for eksterne filer til den disken.
- Kopier seksjon hvor rendringen stopper og lim den inn i et nytt prosjekt. Inkluder 15 til 30 sekunder på hver side av feilen. Prøv å rendre dette uttdraget til en AVI-fil og, dersom det lykkes, bruk filen til å erstatte feilseksjonen i originalprosjektet.
- Hvis du lager en DVD eller andre optiske disktyper, fjern alle menyer fra prosjektet og overlat resten til en AVI. Hvis dette lykkes, lag et nytt prosjekt, importer AVI-filen, og legg til menyene dine. Rendringen vil nå oppta færre ressurser, og har derfor en større sjanse for å lykkes.

# Studio henger ved oppstart eller starter ikke

#### Svar-ID 1596

Problemer ved oppstart kan fremstå på forskjellige måter. Studio kan gi en feilmelding under oppstart, eller fryse midt under oppstarten, eller "henge" – ikke være i stand til å returnere kontrollen til deg – etter det som så ut som en begivenhetsløs oppstart.
# I alle slike tilfeller kan du prøve ett eller flere av følgende punkter:

- Restart maskinen. Etter rebooten dobbeltklikker du på Studio-ikonet.
- Vent noen minutter for å bekrefte at programmet virkelig henger. Selv når du mistenker at Studio ikke har klart å starte opp, bør du vente noen minutter til, for å være sikker. På enkelte maskiner kan oppstartsprosessen ta lenger tid enn du regner med.
- Avinstaller og reinstaller Studio. (Se side 411 for instruksjoner.)
- Start Windows i Sikkerhetsmodus. Hvis Studio fortsatt ikke vil starte i Sikkerhetsmodus, kan installasjonen være ødelagt. En avinstallasjon og gjeninstallasjon av Studio bør reparere dette.

Hvis Studio starter i Sikkerhetsmodus, relaterer saken seg trolig til en defekt enhetsdriver eller en programkonflikt. Prøv å innsnevre det ytterligere:

- Kople fra digitaliseringsmaskinvare. Start eksterne Avid-enheter som Dazzle eller MovieBox. Hvis Studio nå starter, kople enheten til igjen og åpne Studio igjen. Hvis dette på nytt feiler, fortsett til neste steg.
- Hvis du har et webkamera, prøv å starte Studio med enheten frakoplet, og igjen med den tilkoplet. Hvis oppstarten lykkes i en av disse tilstandene, men ikke i den andre, må du se til at denne forblir fra-/tilkoplet hver gang du starter Studio i fremtiden.
- Undersøk så digitaliseringskort som er montert i PCen. For å se hvilke digitaliseringsenheter som finnes, bruk AM Capture-verktøyet (Start > Alle programmer > Studio 15 > Verktøy > AM Capture), og klikk på Enheter-nedtrekksmenyen.

Kople fysisk fra hver av enhetene på listen, en etter en. Du kan også forsøke å avinstallere de gjeldende drivere.

- Last ned og installer de nyeste driverne til ditt lydog grafikkort fra produsentens hjemmeside. Begge må støtte DirectX. Mange brukere har enten NVIDIA- eller ATI-grafikkort, hvor de nyeste driverne er tilgjengelige på <u>www.nvidia.com</u> og <u>www.atitech.com</u>.
- Hvis du har et lydkort (annet enn en hovedkortsbasert lydenhet), prøv å fjerne det fra systemet. Noen eldre lydkort fungerer ikke alltid så godt med nyere versjoner av Windows. Dette kan bekreftes ved å slå av PC-en, fjerne lydkortet og gjenstarte. Hvis Studio nå starter, må du trolig erstatte lydkortet.
- Avslutt bakgrunnsoppgaver. Du kan bruke enten *Avslutt prosess*-knappen i Windows oppgavebehandling, eller en av de tilgjengelige programvareverktøy som er laget for å hjelpe til med dette. Alternativt kan du forhindre unødvendige (og muligens motstridende) oppgaver fra i det hele tatt å kjøre ved å redigere listen av oppstartsprogrammer.

#### Redigere oppstartsprogrammer

# For å hindre programmene i å lastes når PC-en din startes (eller gjenstartes):

- 1. Klikk på *Start* ≻ *Kjør*
- 2. Skriv **msconfig** i den åpne dialogboksen.
- 3. Klikk OK
- 4. I verktøysvinduet for systemkonfigurasjon, klikk på klaffen lengst til høyre kalt Oppstart. Fjern alle

avkrysninger fra boksene bortsett fra Explorer and System Tray (SysTray.exe).

## "Brenning feilet"-feilmelding dukker opp i Lage Film

#### Svar-ID 13438

Hvis studio rapporterer "Brenning feilet" når du prøver å lage en optisk disk som en DVD, prøv hvert av de følgende punkter i denne rekkefølgen til problemet er løst.

- Oppdater til den siste patch: Bruk menyen Hjelp
   Programvareoppdateringer for å se til at du har de siste oppdateringene til Studio-programmet.
- Bruk Sikkerhetsmodus-brenningsalternativet i Lage disk-innstillingene: I Studio, klikk på Innstillinger > Lage disk. Under boksen markert Brennealternativer, velger du "Sikkerhetsmodus: lag diskinnhold, og brenn", ved å klikke på den første radioknappen foran innstillingene, og deretter OK. Hold deg til denne innstillingen til problemløsningen er fullført.
- **Gjenstart Studio:** Lukk Studio, og start det på nytt. Prøv å lage disken igjen ved hjelp av sikkerhetsmodus som ovenfor.
- Gjenstart PC-en: Prøv å åpne døren til DVDbrenneren. Lukk Studio og gjenstart PC-en hvis den ikke åpner seg. Etter å ha gjenstartet Studio, prøv å lage DVD-en igjen i sikkerhetsmodus.
- **Bekrefte media:** Forsikre deg om at det er et blankt, skrivbart eller overskrivbart media i DVD-brenneren,

og at DVD-brenneren understøtter medietypen du bruker. Ved feilsøking anbefaler vi vanligvis å bruke overskrivbart media for å begrense antallet bortkastede disker. Men hvis du bare har brukt overskrivbare medier (RW), vil vi også anbefale å eksperimentere med engangs DVD-er (-/+ R). Avid foreslår at du bruker pålitelige merker som f.eks. Sony, Apple eller Memorex. Når du feilsøker anbefaler vi å forsøke DVD-er fra en eller flere forskjellige produsenter.

• **Rediger registeret:** Dette trinnet bør kun forsøkes hvis alt det følgende stemmer: Du har tatt en back-up av registeret før du har utført endringer og vet hvordan du gjenhenter registeret til forrige tilstand, du har redigert registeret vellykket før, og du er komfortabel med risikoen i forbindelse med redigeringen av registeret. Hvis du ønsker å fortsette, slett *Recorder*-nøkkelen i følgende registreringssti (stor bokstav kan variere):

```
HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\VOB\CDRApp\
Recorder
```

Denne endringen tvinger brenner-motoren til å utføre hele driverskanningen igjen.

# DVD-er laget i Studio vil ikke spille, eller fremtrer som blanke.

#### Svar- ID 13092

I noen tilfeller vil en DVD laget i Studio ikke spille av på DVD-spilleren din. Disse trinnene vil hjelpe deg å løse det problemet.

- Undersøk diskens renhet. Forsikre deg om at det ikke er tydelig smuss eller skraper på diskoverflaten.
- Bekreft at mappene og filene du forventet faktisk har blitt laget på den brente DVD-en. Sett DVD-en i en DVD ROM-spiller. Høyreklikk på driveren som disken ligger i under Min datamaskin, og velg Utforsk. Se om det er mapper på disken. Det skal være to mapper på DVD-en, ved navn "AUDIO TS" og "VIDEO\_TS". Audiomappen bør være tom. Videomappen bør inneholde .bup-, .ifo- og .vobfiler. Hvis disken faktisk er blank har du et problem med brenneren heller enn avspillingen. I dette 13874 tilfellet. Svar-ID i vår online se kunnskapsbase.
- Prøv å spille av DVD-en på PC-en din. Disken bør kunne avspilles med en programvare for DVD avspilling som PowerDVD eller WinDVD. Den bør også kunne avspilles i et program som Windows Media Player eller RealPlayer.
- Forsikre at DVD-spilleren din er laget for å spille av den mediatypen du bruker. Ikke alle DVD-spillere spiller alle DVD-diskformat. Hjemmesiden til DVDspillerens produsent bør ha en oversikt over de typer av diskformater din bestemte enhet støtter. Et annet godt sted å sjekke for kompatibilitet er:

http://www.videohelp.com/dvdplayers

**Tips:** Når du prøver å løse brenner- eller avspillingsproblemer, anbefales det at du bruker gjenskrivbart media for å unngå sløsing med disker.

# Nyttige Hint

Alt som kreves for å skyte godt råmateriale, og deretter gjøre det til en interessant, spennende eller informativ film, er litt grunnleggende kunnskap.

Med et uferdig manuskript eller opptaksplan er det første du gjør å skyte råmaterialet ditt. Allerede nå bør du ha redigeringsfasen i bakhodet, slik at du får et godt utvalg av opptak å arbeide med.

Redigering av en film innebærer å sjonglere alt materialet til en slags harmonisk helhet. Du må bestemme deg for de bestemte teknikkene, overgangene og effektene som best kan uttrykke hensikten din.

En viktig del av redigeringsprosessen er det å lage en soundtrack (lydspor). Den rette lyden – dialog, musikk, kommentarer eller effekter – kan kombineres med det visuelle for å oppnå en helhet som overgår summen av bestanddelene.

Studio har verktøyene du trenger for å lage hjemmevideo med profesjonell kvalitet. Resten er opp til deg – videografen.

## Lage Opptaksplan

Det er ikke alltid nødvendig med en opptaksplan, men det kan være svært nyttig med en for større videoprosjekter. En opptaksplan kan være så enkel eller så kompleks du bare vil. Starter man med en enkel liste over de planlagte scenene, omfatter mulighetene detaljert kamerastyring og manuskript for dialog, eller til og med et komplett manuskript hvor alle kameravinkler er beskrevet i detalj sammen med varighet, lyssetting, tekst og rekvisita.

Tittel: "Jack på go-kartbanen"						
Nr.	Kameravinkel	Tekst/Audio	Varighet	Dato		
1	Jacks ansikt med hjelm, kameraet zoomer ut.	"Jack kjører sitt første løp". Motorstøy i bakgrunnen.	11 sek	Tirs 22/6		
2	På startstreken, sjåførenes perspektiv, lav kameraplassering.	Musikk spilles i hallen, motorstøy.	8 sek	Tirs 22/6		
3	Mann med startflagg følges inn på scenen og til legge startposisjonen. Kameraet stopper, mannen går ut av scenen etter start.	"Vi setter i gang". Utføre starten, på startsignal.	12 sek	Tirs 22/6		
4	Jack forfra på startposisjonen, kameraet følger, viser Jack frem til svingen, nå bakfra.	Musikk fra hallen ikke lenger hørbar, legg på samme musikk fra cd, motorstøy.	9 sek	Tirs 22/6		
5						

Utkast til en enkel opptaksplan

# Redigering

#### Bruk av varierte synsvinkler

En viktig hendelse bør alltid filmes fra varierte synsvinkler og kameraplasseringer. Senere kan du under redigeringen velge og/eller kombinere de beste kameravinklene. Vær bevisst på å filme hendelsene fra kameravinkel én (først mer enn klovnen i sirkusmanesjen, men deretter den leende tilskueren fra klovnens synsvinkel). Interessante hendelser kan også foregå bak hovedpersonene eller hovedpersonene kan ses i reversert vinkel. Dette kan være nyttig når du senere prøver å gi en følelse av balanse i filmen.

#### Nærbilder

Ikke vær gjerrig på nærbilder av viktige ting og personer. Vanligvis er nærbilder mer interessante og tar seg bedre ut enn avstandbilder på en tv-skjerm, og de fungerer godt i postproduksjonseffekter.

#### Avstandsbilder / Middelavstandsbilder

Avstandsbilder gir seeren oversikt og etablerer åstedet for handlingen. Men slike scener kan også brukes til å forkorte lengre scener. Når du klipper fra et nærbilde til et avstandsbilde, får ikke seeren lenger med seg detaljene, og slik blir det lettere å foreta et kronologisk hopp. Å vise en tilskuer i et middelavstandsbilde kan også kort ta oppmerksomheten fra den spesifikke handlingen.

#### Fullstendige handlinger

Film alltid fullstendige handlinger med en begynnelse og en slutt. Dette gjør redigeringen lettere.

#### Overganger

Filmatisk timing krever litt øvelse. Det er ikke alltid mulig å filme lange hendelser i sin helhet, og i film må de ofte gjengis i svært forkortet form. Ikke desto mindre bør handlingen forbli logisk og klipp bør så godt som aldri trekke oppmerksomheten mot seg selv.

Her kommer overganger inn i bildet. Selv om handlingen i tilstøtende scener er atskilt i tid og rom, kan dine redigeringsvalg gjøre sammenstillingen så myk at seeren fyller ut gapet uten bevisst anstrengelse.

Hemmeligheten med en vellykket overgang er å etablere en lettfølt forbindelse mellom de to scenene. I en *plott-relatert* overgang, gjelder forbindelsen etterfølgende hendelser i en historie som folder seg ut. For eksempel kan et bilde av en ny bil brukes til å introdusere en dokumentar om dens design og produksjon.

En  $n\phi ytral$  overgang impliserer ikke i seg selv en utvikling i historien eller en endring i tid og rom, men kan brukes til å lage myke koblinger mellom forskjellige utdrag fra en scene. For eksempel kan du ved å klippe til et interessert medlem av publikum under en paneldebatt klippe ubemerket tilbake til et senere punkt i den samme diskusjonen, og utelate delen imellom.

*Eksterne* overganger viser noe som er atskilt fra handlingen. For eksempel kan du under et opptak hos byfogden klippe til utsiden av bygningen, hvor en overraskelse blir organisert.

Overganger bør understreke filmens budskap og må alltid passe den aktuelle situasjonen, for å unngå å forvirre seerne eller ta oppmerksomheten fra den egentlige historien.

## Logisk handlingsrekkefølge

Scenene som settes sammen ved redigering må samspille godt i forhold til den aktuelle handlingen. Seerne vil ikke være i stand til å følge hendelsene med mindre man har en logisk storyline. Fang seerens interesse helt fra begynnelsen med en hektisk eller spektakulær start og hold på den interessen til siste slutt. Seerne kan miste interessen eller bli desorientert dersom scenene er satt sammen på en måte som er ulogisk eller kronologisk inkonsekvent, eller om scenene er for hektiske eller korte (under 3 sekunder). Motiver bør ikke variere for mye fra scenene som følger dem.

#### Slå bro over mellomrommene

Slå bro over mellomrommene mellom ett opptakssted og et annen. Du kan eksempelvis bruke nærbilder for å slå bro over kronologiske hopp; start med et nærbilde, og trekk ut igjen etter noen få sekunder og over til en annen scene.

## **Oppretthold kontinuiteten**

Kontinuitet – konsistens i detaljer fra en scene til den neste – er viktig for å gi en tilfredsstillende seeropplevelse. Fint vær og tilskuere med paraplyer hører ikke sammen.

#### Klippenes tempo

Det tempoet en film klipper fra en scene til en annen med påvirker ofte budskapet og stemningen i filmen. Fraværet av en bestemt scene og varigheten av en scene er måter å manipulere budskapet i en film på.

### Unngå visuelle motsetninger

Å sette sammen liknende scener etter hverandre kan resultere i visuelle motsetninger. En person kan være på venstre side av framen det ene øyeblikket, og på høyre side det neste, eller vises med og deretter uten briller.

#### Panorerende scener bør ikke settes sammen

Panorerende scener bør ikke settes sammen med mindre de har samme retning og tempo.

## Tommelfingerregler for Videoredigering

Her følger noen retningslinjer som kan være til hjelp ved redigering av filmen din. Selvfølgelig finnes det ingen absolutte regler, spesielt ikke dersom verket ditt er humoristisk eller eksperimentelt.

- Ikke sett sammen scener hvor kameraet er i bevegelse. Panorering, zooming og andre scener med bevegelse bør alltid separeres av statiske scener.
- Scener som følger hverandre bør være fra forskjellige kameravinkler. Kameravinkelen bør variere med minst 45 grader.
- Sekvenser med ansikter bør alltid filmes skiftevis fra varierte synsvinkler.
- Skift perspektiv ved filming av bygninger. Når du har liknende scener av samme type og størrelse, bør bildediagonalen skifte mellom foran til venstre og bak til høyre og omvendt.
- Foreta klipp når personer er i bevegelse. Seeren vil distraheres av den pågående bevegelsen, og klippet går nærmest upåaktet hen. Med andre ord, du kan klippe til et avstandsbilde midt i en bevegelse.

- Foreta harmonerende klipp, unngå visuelle motsetninger.
- Jo mindre bevegelse det er i en scene, desto kortere bør den være. Scener med raske bevegelser kan vare lenger.
- Avstandsbilder har mer innhold, så de bør også vises lenger.

Å ordne videosekvensene dine sammen på en veloverveid måte ikke bare muliggjør bestemte effekter, men lar deg også overbringe budskap som ikke kan eller ikke bør uttrykkes med bilder. Det er hovedsakelig seks måter å overbringe budskap gjennom klipping på:

### Assosiative klipp

Scener settes sammen i en bestemt rekkefølge for å utløse assosiasjoner hos seeren, men det faktiske budskapet vises ikke. Eksempel: En mann vedder på hester, og i neste scene er han hos bilforhandleren på utkikk etter en dyr bil.

#### Parallelle klipp

To hendelser vises parallelt. Filmen hopper fram og tilbake mellom de to hendelsene; å gjøre scenene kortere og kortere mot slutten er en måte å øke spenningen på til den når toppen. Eksempel: To forskjellige biler kjører fra hver sin retning mot det samme krysset.

## Kontrastklipp

Filmen klipper med hensikt fra en scene til en annen, svært forskjellig scene, for å øke kontrasten for seeren. Eksempel: En turist som ligger på stranden, den neste scenen viser sultende barn.

### Erstatningsklipp

Hendelser som ikke kan eller bør vises erstattes av andre hendelser (et barn blir født, men i stedet for en barnefødsel ser vi en blomst som blomstrer).

## Årsak og Virkningsklipp

Scener relateres til hverandre i kraft av årsak og virkning; uten den første scenen ville den neste være uforståelig. Eksempel: En mann krangler med sin kone, og i den neste scenen ender han opp med å sove under en bro.

## Formelle klipp

Scener med variert innhold kan settes sammen dersom de har noe til felles, for eksempel de samme formene, fargene, bevegelsen. Eksempel: En krystallkule og jorden; en gul regnjakke og gule blomster, en dalende fallskjermhopper og en dalende fjær.

## Lydsporproduksjon

Produksjon av lydspor er en kunst, men det er en kunst man kan lære. Naturligvis er det ingen lett oppgave å plassere fortellerstemmen på rett plass, men korte, informative kommentarer er ofte veldig nyttige for seeren. All berettelse som er tilstede bør lyde naturlig, uttrykksfullt og spontant, ikke tørt og stivt.

#### Hold kommentarene korte

En generell regel som gjelder alle kommentarer er at mindre er bedre. Bildene bør få tale for seg selv, og ting som bildene gjør åpenbare for seeren trenger ingen kommentarer.

### **Bevar Originallyd**

Inntalte kommentarer bør blandes med både originallyden og musikken på en slik måte at originallyden fremdeles kan høres. Naturlige lyder er en del av materialet ditt og bør ikke kuttes helt bort hvis mulig, video uten naturlig lyd kan nemlig virke autentisk. Ofte har imidlertid mindre steril og opptaksutstyret fått med støy fra fly og biler som ikke er med i scenen. Slike lyder, eller høy lyd fra vind, som er mer distraherende enn noe annet, bør maskeres eller erstattes av passende fortelling eller musikk.

### Velg egnet Musikk

Velegnet musikk gir filmen din en profesjonell touch og kan gjøre mye for å styrke budskapet i en video. Musikken du velger bør imidlertid alltid passe filmens budskap. Dette er av og til en tidkrevende og utfordrende affære, men gode resultater settes høyt av seeren.

## Tittel

Tittelen skal være informativ, beskrive innholdet i filmen, og vekke interesse. Med de innebygde titteleditorene er det ingen grenser for hvor kreativ du kan være. Som en regel kan du la din fantasi løpe løpsk mens du designer en tittel for din video.

#### Bruk en kort og konsis tittel

Titler bør være korte og i en stor, lettlest skrifttype.

## Tittelfarger

De følgende kombinasjonene av bakgrunn og tekst er lette å lese: hvit/rød, gul/sort, hvit/grønn. Vær varsom med hvite titler på en sort bakgrunn. Enkelte videosystemer er ikke i stand til å takle kontrastforhold på over 1:40 og kan ikke gjengi slike titler med detaljer.

## Tid på Skjermen

Som tommelfingerregel bør tittelen være på skjermen lenge nok til at den kan leses to ganger. Regn med omlag 3 sekunder for en tittel med ti tegn. Regn med enda et sekund for hvert 5. tegn i tillegg.

#### "Funnet" tittel

Ved siden av postproduksjonstitler, skaper også naturlige titler som retningsskilt, veiskilt eller forsider fra lokale aviser interessante muligheter.

# Ordliste

Multimedieterminologi inneholder data- og videoterminologi. De viktigste begrepene defineres nedenfor. Kryssreferanser indikeres av 🛄.

**720p:** Et videoformat med høy definisjon (highdefinition – HD), med en oppløsning på 1280x720 progressive (ikke-interlacede) frames.

**1080i:** Et videoformat med høy definisjon (highdefinition – HD), med en oppløsning på 1440x1080 og interlacede frames.

ActiveMovie: Programvareinterface fra Microsoft for styring av multimedieenheter under Windows.

**ADPCM:** Akronym for Adaptive Delta Pulse Code Modulation, en metode for lagring av audioinformasjon i digitalt format. Dette er metoden for audio-omkoding og -komprimering som brukes i fremstilling av CD-I-og  $\square$  *CD-ROM*-produksjon.

Address: Alle tilgjengelige lagringsposisjoner i en datamaskin er nummererte (adresserte). Via disse adressene kan hver og en av lagringsposisjonene fylles. Enkelte adresser forbeholdes bestemte maskinvarekomponenter. Hvis to komponenter bruker samme adresse, oppstår en "adressekonflikt". Aliasing: Unøyaktig visning av et bilde på grunn av begrensningene i output-enheten. Normalt oppstår aliasing i form av takkete linjer langs kurver og vinklede former.

Anti-aliasing: En metode for utjevning av takkete linjer i bitmap-bilder. Dette oppnås vanligvis ved å jevne ut skarpe kontraster mellom to regioner med ulik farge, slik at overgangen blir mindre tydelig. En annen metode for anti-aliasing involverer bruk av outputenheter som yter høyere oppløsninger.

Aspect ratio: Forholdet mellom bredden og høyden i et bilde eller en grafikk. En fast aspect ratio betyr at eventuelle forandringer av den ene verdien umiddelbart gjenspeiles i den andre.

**AVI:** Akronym for Audio Video Interleaved, et standardformat for digital video (og *Wideo for Windows*).

**Batch capture:** En automatisert prosess som benytter en  $\square$  *edit decision list* for å lokalisere og redigitalisere bestemte klipp fra en videotape, vanligvis med en høyere datarate enn klippet opprinnelig ble digitalisert med.

**BIOS:** Akronym for Basic Input Output System, som refererer til grunnleggende In- og Output-kommandoer lagret i en ACM, PROM eller EPROM. Hovedoppgaven til en BIOS er styringen av input og output. Når systemet starter foretar ROM-BIOS noen tester. Argunt Parallellport, IRQ, I/O

**Bit:** Forkortelse for "BInary digiT", det minste elementet i en datamaskins minne. Bits brukes blant annet til å ta vare på fargeverdiene til piksler i et bilde. Jo flere bits i bruk for hver  $\square$  *piksel*, desto større antallet tilgjengelige farger. For eksempel:

1-bit: hver piksel er enten sort eller hvit.

4-bit: tillater 16 farger eller gråtoner.

8-bit: tillater 256 farger eller gråtoner.

16-bit: tillater 65.536 farger.

24-bit: tillater omlag 16,7 millioner farger.

**Bitmap:** Et bildeformat som består av en samling prikker eller "piksler" organisert i rader. Der Piksel

**Blacking:** Å forberede en videotape på innsettingsredigering ved å spille inn svart og et fortløpende kontrollspor på hele tapen. Dersom opptaksenheten støtter tidskode, blir uavbrutt tidskode spilt inn samtidig (også kalt "striping").

**Brightness:** Også "luminans". Indikerer lysstyrke i videoen din.

**Byte:** En byte tilsvarer åtte  $\square$  *bits*. Med en byte kan man vise nøyaktig ett alfanumerisk tegn (f.eks. en bokstav, et tall).

**CD-ROM:** Cd-rom er et masselagringsmedium for digitale data, som digital video. Cd-rom kan leses fra men ikke skrives til (brennes på): AROM er et akronym for Read-Only Memory.

**Channel:** Klassifiserer informasjon i en datafil for å isolere et bestemt aspekt ved hele filen. Eksempel: fargebilder bruker forskjellige kanaler for å klassifisere fargekomponentene i bildet. Stereo-audiofiler bruker kanaler for å identifisere lydene som skal til den venstre og den høyre høyttaleren. Videofiler bruker kombinasjoner av kanalene for bilde- og lydfiler.

**Clip:** (Klipp) I Studio, enhver medietype som går på Movie Windows Storyboard eller Tidslinje, inkludert videobilder, trimmede videoscener, bilder, audiofiler og diskmenyer.

Et Clipboard: (Utklippstavle) midlertidig deles alle Windowslagringsområde som av programmer, og brukes til å holde data under operasjonene klipp ut, kopier, og lim inn. Eventuelle nye data du plasserer på utklippstavlen erstatter umiddelbart dataene som var der fra før.

### Closed GOP: GOP

**Codec:** Sammentrekning av compressor /decompressor – programvare som komprimerer (pakker) og dekomprimerer (pakker ut) bildedata. Codecs kan implementeres i enten programvare eller maskinvare.

**Color depth:** (Fargedybde) Antall bits som gir fargeinformasjon for hver piksel. I sort/hvitoperasjonen betyr 1-bit fargedybde  $2^1=2$  farger, 8-bit fargedybde gir  $2^8=256$  farger, 24-bit fargedybde gir  $2^{24}=16,777,216$  farger.

**Color model:** En fargemodell er en metode for matematisk beskrivelse og definisjon av farger og hvordan de forholder seg til hverandre. Hver fargemodell har sine egne styrker. De to mest brukte fargemodellene er  $\square$  *RGB* and  $\square$  *YUV*.

Color saturation: (Fargemetning) En farges intensitet.

**Complementary color:** Komplementære farger har motsatt verdi av primærfarger. Kombinerer du en farge med dens komplementærfarge får du hvit. Eksempel: de komplementære fargene til rød, grønn og blå er henholdsvis cyan, magenta og gult. **COM Port:** En seriellport på baksiden av datamaskinen din for tilslutning av modem, plotter, printer, eller mus.

**Composite video:** Komposittvideo omkoder informasjon om luminans og krominans inn i ett signal. *WHS* og 8mm er formater som tar opp og spiller av komposittvideo.

**Compression:** Komprimering er en metode å gjøre filstørrelsen på disk mindre. Det finnes to typer komprimering: lossless (uten tap) og lossy (med tap). komprimert med et lossless-opplegg Filer kan til sin opprinnelige tilstand gienopprettes uten endringer til originaldataene. Lossy-opplegg forkaster under komprimeringen, på bekostning data av bildekvaliteten. Kvalitetsforringelsen kan være alvorlig. ubetydelig eller avhegnig av mengden kompresjon.

**Cropping:** (Kupering) Velge området i et bilde som skal vises.

**Data rate:** Mengden av data som overføres per tidsenhet; for eksempel antallet bytes som leses fra eller skrives til en harddisk per sekund, eller mengden av videodata som behandles per sekund.

**Data transfer rate:** (Dataoverføringshastighet): Målet for hastigheten informasjon har mellom lagringsmedia (f.eks.  $\square$  *CD-ROM* eller harddisk), og display-enheten, (f.eks. monitor eller  $\square$  *MCI*-enhet). Avhengig av enheten som brukes, kan enkelte overføringshastigheter gi bedre ytelser enn andre.

**DCT:** Forkortelse for Discrete Cosine Transformation – del av  $\square$  *JPEG*-bildedatakomprimering og relaterte algoritmer. Informasjonen om lysstyrke og farge lagres som en frekvenskoeffisient.

**DirectShow:** Systemutvidelse fra Microsoft for multimedia under Windows. Description ActiveMovie

**DirectMedia:** Systemutvidelse fra Microsoft for multimedia under Windows. ActiveMovie

**DirectX:** En pakke med en rekke systemutvidelser utviklet av Microsoft for Windows 95 og dens etterfølgere for å muliggjøre video- og spillakselerasjon.

**Dissolve:** (Overtoning) En overgangseffekt der video fades fra en scene til den neste.

**Dithering:** Øker antallet tydelige farger i et bilde ved å påføre fargemønstre.

**Decibel (dB):** Enhet for måling av lydstyrke og støynivå. En økning på 3 dB fordobler lydstyrken.

**Digital8:** Digitalt videotapeformat som tar opp  $\square$  *DV*-kodet audio- og videodata på  $\square$  *Hi8*-taper. Digital8-videokameraer og videospillere kan spille både Hi8- og 8mm-kassetter og selges for tiden kun av Sony.

**Digital video:** Digitalvideo lagrer informasjon  $\square$  *bit* for bit i en fil (i kontrast til analoge lagringsmedia).

**DMA:** Direct Memory Access.

**Driver:** En fil som inneholder nødvendig informasjon for betjening av eksterne enheter. Studios digitaliseringsdriver betjener Studios digitaliseringskort, for eksempel.

**DV:** Digitalt videotapeformat for opptak av digital audio og video på <sup>1</sup>/<sub>4</sub>" bred metallfordampet tape. Mini DV-taper tar opp til 60 minutter med innhold, mens standard DV-taper kan ta opp til 270 minutter.

**ECP:** "Enhanced Compatible Port". Muliggjør akselerert toveis dataoverføring via Deparallellporten. Deparallellporten.

Edit decision list (EDL): En liste over klipp og effekter i en bestemt rekkefølge som skal spilles over på din output-tape, disk eller fil. Studio lar deg lage og redigere din egen edit decision list ved å legge til, slette og endre rekkefølgen på klipp og effekter i Movie Window.

**EPP:** "Enhanced Parallel Port". Muliggjør akselerert toveis dataoverføring via aparallellporten; anbefales for Studio DV. appender ECP

**EPROM:** Akronym for "Erasable Programmable Read-Only Memory". Minnebrikke som etter programmering beholder programmeringen uten strømtilførsel. Minnets innhold kan slettes med ultrafiolett lys og skrives til på ny.

**Fade to/from black:** En digital effekt som fader opp fra svart i begynnelsen av et klipp eller ned til svart ved slutten av klippet.

**Field:** En a *videoframe* består av horisontale linjer og er delt i to felter. Alle odde linjer i en videoframe er Field 1. Alle like linjer er Field 2.

**Filformat:** Organiseringen av informasjon i en datafil, som et bilde eller et tekstbehandlingsdokument. En fils format indikeres vanligvis av dens "file extension" (f.eks. **doc**, **avi** eller .**wmf**).

Filtere: Verktøy som endrer data for å produsere spesialeffekter.

**FireWire:** Apple Computers varemerkede navn for den serielle dataprotokollen *IEEE-1394*.

**Frame:** Ett enkelt bilde i en A video- eller animasjonssekvens. Ved full NTSC- eller PALoppløsning består en frame av to interlaced (sammenflettede) felt. I *NTSC*, *PAL*, *field*, *resolution*  **Frame rate:** Frame raten definerer hvor mange frames fra en videosekvens som spilles av på ett sekund. Frame raten for ATSC-video er 30 frames per sekund. Frame raten for AL-video er 25 frames per sekund.

**Frame size:** Maksimumstørrelsen for visning av bildedata i en video- eller animasjonssekvens. Hvis et bilde tiltenkt for sekvensen er større en framestørrelsen, må det kuperes eller skaleres for å passe.

**Frequency:** Antallet repetisjoner i en periodisk prosess (f.eks. en lydbølge eller alternerende spenning) per tidsenhet. Måles normalt i repetisjoner per sekund, eller Hertz (Hz).

**GOP:** I APEG-komprimering deles datastrømmen først i "Groups Of Pictures" – seksjoner som hver inneholder flere frames. Hver GOP inneholder tre typer frames: I-Frames, P-Frames (bilder) og B-Frames.

**GOP size:** GOP-størrelsen definerer hvor mange I-, B-, eller P-Frames som skal inkluderes i en  $\square$  *GOP*. Nåværende GOP-størrelser er for eksempel 9 eller 12.

Hardware codec (maskinvare-codec): Kompresjonsmetode som bruker spesiell maskinvare for å skape og spille av komprimerte digitalvideosekvenser. En hardware codec kan gi bedre hastighet ved omkoding og bildekvalitet enn en codec som implementeres helt og holdent i programvare.

**HD:** High Definition video (video med høy definisjon). De fleste HD-formatene som er i bruk har en oppløsning på enten 1920x1080 eller 1280x720. En nevneverdig forskjell mellom 1080- og 720standardene: det større formatet bruker 2.25 flere piksler per frame. Denne forskjellen øker kravene for å prosessere 1080-materiale drastisk når det gjelder omkodingstid, dekodingshastighet og lagring. Alle 720formatene er progressive. 1080-formatet har en blanding av progressive og interlacede frametyper. Datamaskiner og dataskjermer er av natur progressive, fjernsynskringkasting mens har vært basert på interlacing-teknikker I og -standarder. HDterminologien indikerer vi progressiv med bokstaven "p" og interlaced med bokstaven "i"

**HDV:** Et format for opptak og avspilling av video med høy definisjon på et DV-kassettbånd. Har vært etablert som selve "HDV-formatet". I stedet for "DV"-codec-en bruker HDV en avart av MPEG-2. HDV har to nyanser: HDV1 og HDV2. HDV1 har en oppløsning på 1280x720 med progressive frames (720p). MPEGtransportstrømmen er på 19.7 Mbps/s. HDV2 har en oppløsning på 1440x1080 med interlacede frames (1080i). MPEG-transportstrømmen er på 25 Mbps/s.

Hi8: Forbedret utgave av 🚇 Video8 som bruker 🕮 Smetallpartikkeltape inn Video spilt på eller metallfordampet På tape. av høyere grunn luminansoppløsning og større båndbredde. er resultatene skarpere bilder enn med Video8.

**HiColor:** For bilder betyr dette normalt en 16-bit (5-6-5) datatype som kan inneholde opp til 65.536 farger. TGA-filformatet støtter bilder av denne typen. Andre filformater krever konvertering på forhånd av et HiColor-bilde til  $\square$  *TrueColor*. For displays refererer HiColor normalt til 15-bit (5-5-5) displayadaptere som kan vise opp til 32.768 farger.  $\square$  *Bit* 

**Huffman coding:** Teknikk som benyttes i *JPEG* og andre datakomprimeringsmetoder, hvor sjeldne verdier mottar en lang kode, mens hyppige verdier mottar en kort kode.

**IDE:** Akronym for "Integrated Device Electronics" – et harddiskgrensesnitt som kombinerer all elektronikk for diskkontroll på selve disken, fremfor på adapteren som forbinder disken med utvidelsesbussen.

**IEEE-1394**: Utviklet av Apple Computers og FireWire Dette seriell introdusert som er en dataoverføringsprotokoll med hastigheter på opp til 400 Mbits/sek. Sony har en lettere modifisert versjon for overføring av DV-signaler med navnet iLINK, som gir overføringshastigheter på opp til 100 Mbits/sek.

**Image:** Et image er en reproduksjon eller et bilde av noe. Begrepet brukes ofte på digitaliserte bilder, bestående av piksler, som kan vises på en dataskjerm og manipuleres av bilderedigeringsprogrammer.

**Image compression:** Metode for reduksjon av mengden data nødvendig for lagring av digitale bildeog videofiler.

#### Interlaced

#### (sammenflettet):

Skjermoppdateringsmetoden som brukes av tvsystemer.  $\square$  *PAL* TV-bilder består av to interleavede image-halvparter ( $\square$  *fields*) på 312½ linjer hver.  $\square$  *NTSC* TV-image består av to image-halvparter på 242½ linjer hver. Feltene vises skiftevis for å gi et avstemt bilde.

**Interleave:** Organisering av audio og video for mykere avspilling og synkronisering eller komprimering. Standard AVI-formatet anbringer audio og video likt.

I/O: Input/Output.

**IRQ:** "Interrupt Request". Et "interrupt" er et midlertidig avbrudd i hovedprosesseringsflyten til en datamaskin, slik at "husholdnings-" eller

bakgrunnsoppgaver kan utføres. Interrupts kan anmodes av enten maskinvare (f.eks. tastatur, mus) eller programvare.

**JPEG:** Akronym for Joint Photographic Experts Group og den standarden de utviklet for komprimering av digitale frames basert på  $\square$  *DCT*.

**Kbyte (eller KB):** En Kbyte (kilobyte) tilsvarer 1024  $\square$  *bytes.* "K"-en star for tallet 1024 (2<sup>10</sup>), og ikke 1000 som det metriske prefikset.

**Key color:** En farge som undertrykkes slik at et bakgrunnsbilde kan ses igjennom. Typisk brukt ved overlaying av en videosekvens over en annen, slik at den underliggende videoen er synlig der key color dukker opp.

**Key frames:** I enkelte kompresjonsmetoder, som  $\square$  *MPEG*, lagres videodataen til visse frames – key frames – helt og holdent i den komprimerte filen, mens mellomliggende frames kun lagres delvis. Ved dekomprimering av delvise frames rekonstrueres dataene deres fra key frames.

**Laser disc:** Medium som lagrer analog video. Informasjon på laserdisker kan ikke endres.

**LPT:** Parallellport

Luminans: D Brightness (lysstyrke)

**M1V:** (Filutvidelse til) en MPEG-fil som inneholder kun videodata. (III) *MPA*, *MPEG*, *MPG* 

**Mbyte (eller MB):** En Mbyte (megabyte) tilsvarer 1024  $\square$  *Kbytes* – 1024 x 1024 bytes.

Mark In / Mark Out: I videoredigering refererer tidene mark in og mark out til start- og sluttidskodene

som identifiserer deler av klippene som skal inkluderes i et prosjekt.

MCI: Media Control Interface. Programmeringsgrensesnitt utviklet av Microsoft for avspilling av audio- og videodata. Brukes også til å forbinde en datamaskin med en ekstern videokilde som en videospiller eller laserdisk.

**Modulation:** Omkoding av informasjon på et tomt bæresignal.

**Motion-JPEG (M-JPEG):** En Video for Windowsformat, spesifisert av Microsoft, for omkoding av videosekvenser. JPEG-komprimering brukes til å komprimere hver frame individuelt.

**MPA:** (Filutvidelse til) en MPEG-fil som inneholder kun audiodata.  $\square$  *M1V*, *MPEG*, *MPG* 

**MPEG:** Akronym for Motion Picture Experts Group, og standarden de utviklet for komprimering av bevegelige bilder. Sammenlignet med M-JPEG gir den 75-80% datareduksjon med den samme visuelle kvaliteten.

**MPG:** (Filutvidelse til) en MPEG-fil som inneholder både video- og audiodata. (I) *M1V*, *MPEG*, *MPA* 

**MPV:** (Filutvidelse til) en MPEG-fil som inneholder kun videodata. (III) *MPA*, *MPEG*, *MPG* 

**Non-interlaced:** Bildeoppdateringsmetode hvor bildet i sin helhet genereres uten å hoppe over linjer. Et noninterlaced bilde (som de fleste datamonitorene) flimrer mye mindre enn et interlaced bilde(de fleste tv-er).

**NTSC:** National Television Standards Committee, og farge-TV-standarden de opprettet i 1953. NTSC-video har 525 linjer per frame og 60 bildefelt per sekund. Det

brukes i North- og Latinamerika, Japan og andre land.

**PAL:** Akronym for "Phase Alternation Line", en fargetv-standard utviklet i Tyskland som brukes i det meste av Europa. PAL video bruker 625 linjer per frame og 50 bildefelt per sekund. D *NTSC*, *SECAM* 

**Parallellport:** Parallellportdata overføres via en 8-bit datalinje. Dette betyr at 8  $\square$  *bits* (en  $\square$  *byte*) kan overføres av gangen. Denne typen overføring er mye raskere enn seriell overføring, men egner seg ikke over langdistanseforbindelser. Parallellporter kalles ofte "LPT*n*", hvor *n* er et nummer (f.eks. "LPT1").  $\square$  *Serial port* 

**Piksel:** De minste elementene i et monitorbilde. Ordet er en forkortelse for "picture element".

**Port:** Elektrisk overføringspunkt for overføring av audio-, video- eller kontrolldata mellom to enheter.

**Primary colors:** Primærfargene er grunnlaget for fargemodellen RGB: rød, grønn, og blå. Ved å variere måten disse fargene blandes på skjermen på er det mulig å lage de fleste andre fargene.

**QSIF:** Quarter Standard Image Format. En MPEG-1format som beskriver oppløsningen 176 x 144 under PAL og 176 x 120 under NTSC. De MPEG, SIF

**Quantization:** En side av strategien for  $\square$  *JPEG*bildedatakomprimering. Relevante detaljer gjengis presist, mens mindre relevante detaljer for det menneskelige øyet gjengis med mindre presisjon. **Raster:** Området i et videodisplay som dekkes ved å sveipe displayets elektronstråle i en rekke horisontale linjer fra øverst til venstre mot nederst til høyre (fra seerens perspektiv).

**Redundancy:** Denne egenskapen ved bilder utnyttes av komprimeringsalgoritmer. Redundant (overflødig) informasjon kan fjernes under komprimeringen av bildet, og under dekomprimeringen gjenopprettes bildene uten tap.

**Resolution:** (Oppløsning) Antallet piksler som kan vises på monitoren horisontalt og vertikalt. Jo høyere oppløsning, desto større detaljgrad.  $\square$  *Piksel* 

**RGB:** Akronym for Red, Green and Blue: De grunnleggende fargende ved fremstilling av farger ved blanding. RGB beskriver metoden som benyttes i datateknologi hvor informasjon overføres ved å dele den inn i tre grunnleggende farger.

**ROM:** Forkortelse for Read Only Memory: Minnelagring som beholder dataene sine uten strømtilførsel etter å ha blitt programmert én gang.

**Run Length Encoding (RLE):** En teknikk som benyttes i mange metoder for bildekomprimering, inkludert  $\square$  *JPEG*. Repeterende verdier lagres ikke individuelt, men snarere sammen med en teller, som oppgir hvor ofte verdiene forekommer på rekke – lengden på "the run" (løpet).

Scaling: Tilpassing av et bilde til en ønsket størrelse.

**SCSI:** Akronym for Small Computers System Interface. SCSI bruktes i lang tid som harddiskgrensesnitt for en del høyytelses-pc-er i kraft av sin høye datarate. Opp til åtte SCSI-enheter kan til en hver tid være koblet til en datamaskin.

**SECAM:** Akronym for "Séquentiel Couleur à Mémoire", et overføringssystem for farge-tv i bruk i Frankrike og Øst-Europa. SECAM-video bruker 625 linjer per frame og 50 bildehalvparter per sekund.

**Serial port:** Data som overføres via en serial port behandles en  $\square$  *bit* av gangen; det vil si "serielt" – den ene etter den andre. Overføringshastigheten er mye lavere enn med en parallellport, hvor parallelle datalinje lar flere bits sendes samtidig. Serial ports kalles "COM*n*", hvor *n* er et nummer (f.eks. "COM2").  $\square$  *Parallellport* 

**SIF:** Standard Image Format. En MPEG-1-format som beskriver oppløsningen 352 x 288 under PAL og 352 x 240 under NTSC. APEG, *QSIF* 

**Single frame:** En enkelt in *frame* er del av en serie eller sekvens. Når denne serien vises med tilstrekkelig høy hastighet, oppstår illusjonen av et "bevegelig bilde".

**Software codec:** Komprimeringsmetode som kan skape og spille av komprimerte digitalvideosekvenser uten spesiell maskinvare. Kvaliteten på sekvensene avhenger av hele systemets ytelse. Decodec, *Hardware codec* 

**Still video:** Stillbilder (eller "freeze-frames") trukket ut fra video.

**S-VHS:** Forbedret utgave av VHS som bruker S-Video og metallpartikkeltape for å gi høyere luminansoppløsning. Resultatet er skarpere bilder enn med VHS.

**S-Video:** Med S-Videosignaler (Y/C), overføres informasjonen om lysstyrken (luminans eller "Y") og fargen (krominans eller "C") separat med flere ledninger, og slik unngås modulering og demodulering av videoen og påfølgende tap av bildekvalitet.

**Timecode:** Tidskoden identifiserer en frames posisjon i en videosekvens med hensyn til et startpunkt, (vanligvis begynnelsen av klippet). Normalt format er Timer:Minutter:Sekunder:Frames (f.eks., 01:22:13:21). Til forskjell fra en counter (teller, som kan "nulles" eller nullstilles på et hvert punkt på en tape), er tidskoden et elektronisk signal som skrives på en videotape, og som er permanent så snart det er tildelt.

**Transition (overgang):** Den visuelle forbindelsen mellom tilstøtende videoklipp, alt fra et enkelt "klipp" til en flashy animert effekt. Vanlige overganger som klipp, fades, overtoning, wipes og slides er en del av det visuelle språket i film og video. De kan formidle tidsforløp og endringer i synsvinkel presist – og ofte umerkelig.

**TrueColor:** Et bilde som inneholder nok farge til å virke "true to life", eller levende. I praksis henviser TrueColor normalt til 24-bit RGB-farge, som muliggjør omlag 16.7 millioner kombinasjoner av de røde, grønne og blå primærfargene. 🛄 *Bit*, *HiColor* 

**TWAIN driver:** definerer et standardisert programvaregrensesnitt for kommunikasjon mellom grafikkog/eller digitaliseringsprogrammer og enheter som leverer grafisk informasjon. Hvis TWAIN-driveren er installert, kan digitaliseringsfunksjonen til et grafikkprogram brukes til å laste bilder direkte fra videokilden din og inn i programmet. Driveren støtter kun 32-bit programmer og digitaliserer bilder i 24-bit modus.

**VCR:** Akronym for "Video cassette recorder". Videobåndopptaker.

VHS: Akronym for "Video Home System" – populær videostandard for hjemmevideospillere. Halvtommestapes brukes for å lagre "sammensatte" signaler som består av lysstyrke- og fargeinformasjon.

**VISCA:** En protokoll i bruk av flere enheter for styring av eksterne videokilder med datamaskiner.

**Video8:** Analogt videosystem som bruker 8mm tape. Video8-opptakere genererer composite signaler.

**Video CD:** Cd-rom-standard som bruker APEG-komprimerte videoer.

**Video decoder:** Konverterer digital informasjon til analoge videosignaler.

**Video encoder:** Konverterer analoge videosignaler til digital informasjon.

**Video for Windows:** En Microsoft Windows systemutvidelse som spiller inn, lagrer og spiller av videosekvenser fra harddisk.

**Video scan rate:** Frekvensen videosignalet skannes til et bildedisplay med. Jo høyere video scan rate desto høyere bildekvalitet og mindre merkbar flimring.

**WAV:** (Filtype for) et populært filformat for digitaliserte audiosignaler.

White balance: I et elektronisk kamera tilpasses forsterkerne til de tre fargekanalene rød, grønn og blå hverandre på en slik måte at hvite deler av et bilde i en scene spilles uten fargeavvik.

**Y/C:** Y/C er et fargesignal som består av to komponenter: Lysstyrkeinformasjon (Y) og fargeinformasjon (C).

**YUV:** Fargemodell for et videosignal der Y leverer lysstyrkeinformasjonen og U og V fargeinformasjonen.

# **APPENDIKS F:**

# Hurtigtaster

Benevnelsene *Venstre, Høyre, Opp* og *Ned* i disse tabellene viser til piltastene.

#### Standard snarveier

Ctrl+N	Nytt prosjekt (hovedgrensesnitt) eller tittel
Ctrl+O	Åpne prosjekt eller tittel
Ctrl+S	Lagre prosjekt eller tittel
Ctrl+Z	Angre
Ctrl+Y	Gjenta
Ctrl+A	Velg alle
Ctrl+C	Kopier til utklippstavle
Ctrl+V	Lim inn fra utklippstavle
Ctrl+X	Klipp ut til utklippstavle
Ctrl+B	Slå på fet skrift
Ctrl+I	Slå på skråstilt skrift
Ctrl+U	Slå på undersrekning
Delete	Slett uten å kopiere til utklippstavle

#### **Studios Hovedgrensesnitt**

Mellomromstast	Play og stop
J	Fort bakover (trykk flere ganger for hurtigere avspilling)
К	Pause avspilling
L	Fort forover (trykk flere ganger for hurtigere avspilling)

X eller Ctrl+Opp	Gå fremover 1 frame
Y eller Ctrl+Ned	Gå bakover 1 frame
A eller I	Mark in
S eller O	Mark out
Ctrl+Venstre	Trim innpunkt med -1 frame
Ctrl+Høyre	Trim innpunkt med +1 frame
Alt+Venstre	Trim utpunkt med -1 frame
Alt+Høyre	Trim utpunkt med +1 frame
Alt+Ctrl+Venstre	Rolling trim utpunkt med -1 frame (trimmer etterfølgende klipp også)
Alt+Ctrl+Høyre	Rolling trim utpunkt med +1 frame
G	Fjern mark in og mark out
D	Gå til mark in (i trimmerverktøy)
F	Gå til mark out (i trimmerverktøy)
E eller Home	Gå til start
R eller End	Gå til slutt
Venstre	Velg forrige klipp
Højre	Velg neste klipp
Delete	Slett valgte klipp
Insert	Del klipp ved markørens posisjon
Ctrl+Delete	Slett klipp og lukk åpning i tidslinje (videospor); legg igjen åpning i tidslinje (andre spor)
Page Up	Gå til neste side i Movie Window
Page Dn	Gå til forrige side i Movie Window
Numerisk pad +	Zoom inn tidslinjen
Numerisk pad -	Zoom ut tidslinjen
С	Sett menykapitel
V	Fjern menykapitel
Μ	Sett retur til meny
Ctrl+Page Up	Gå til forrige menykapitel
Ctrl+Page Dn	Gå til neste menykapitel
Ctrl+E	Kopier alle effekter i tidslinjeklippet
Ctrl+D	Lim inn effekter til tidslinjeklippet
CTRL+F	Åpne effektverktøyet
# Animasjonstitler

F11	Avbryt (avslutt titler)
F12	Bekreft (avslutt titler)
Alf+Pluss	Få fremst
Alt+Minus	Send bakerst
Ctrl+Pluss	Få fremover ett lag
Ctrl+Minus	Send bakover ett lag
Ctrl+Punktum	Øk skrifttype
Ctrl+Komma	Minsk skrifttype
Ctrl+D	Avmerk alle
Mellomromtast	Med muspekeren i tidslinjeområdet: Start og stopp avspilling

# **Klassisk titteleditor**

F11	Avbryt (avslutt titler)
F12	Bekreft (avslutt titler)
Alt+Pluss	Bring til forgrunnen
Alt+Minus	Send til bakgrunnen
Ctrl+Pluss	Bring forover ett lag
Ctrl+Minus	Send bakover ett lag
Ctrl+0	Tekstplassering av
Ctrl+1	Tekstplassering: nederst til venstre
Ctrl+2	Tekstplassering: nederst senter
Ctrl+3	Tekstplassering: nederst til høyre
Ctrl+4	Tekstplassering: midten venstre
Ctrl+5	Tekstplassering: midten senter
Ctrl+6	Tekstplassering: midten høyre
Ctrl+7	Tekstplassering: øverst til venstre
Ctrl+8	Tekstplassering: øverst senter
Ctrl+9	Tekstplassering: øverst til høyre
Ctrl+K	Utligning, linjeavstand og vri
Ctrl+M	Flytt, skalér og rotér
Shift+Venstre	Utvid tegnvalg venstre
Shift+Høyre	Utvid tegnvalg høyre

Ctrl+Venstre	Redusere horisontal skala for, eller knipe (kern), markert tekst avhengig av aktuell redigeringsmodus (flytte/skalere/rotere eller utligning/vri/linjeavstand)
Ctrl+Høyre	Øke horisontal skala for, eller sperre (kern), markert tekst
Ctrl+Ned	Redusere skala eller linjeavstand for markert tekst avhengig av aktuell redigeringsmodus
Ctrl+Opp	Øke skala eller linjeavstand for markert tekst
Shift+Ctrl+Venstre	Samme som Ctrl+Venstre (grov)
Shift+Ctrl+Høyre	Samme som Ctrl+Høyre (grov)
Shift+Ctrl+Ned	Samme som Ctrl+Ned (grov)
Shift+Ctrl+Opp	Samme som Ctrl+Opp (grov)
Alt+Venstre	I markert tekst: Flytte tegn mot venstre. Ingen markering: Flytte all tekst fra markør til linjeslutt mot venstre.
Alt+Høyre	I markert tekst: Flytte tegn mot høyre. Ingen markering: Flytte all tekst fra markør til linjeslutt mot høyre.
Shift+Alt+Venstre	Samme som Alt+Venstre (store spring)
Shift+Alt+Høyre	Samme som Alt+Høyre (store spring)

# Indeks

## 2

2D editor (videoeffekt), 184

#### A

A/B-redigering, 193 Aktivere Forklart, 13 Album Animasjonstitler. Se Animasjonstitler Album Aspect ratio, 122 Bildeseksjoner, 220 Brukergrensesnittmuligheter, 71 Favorittmapper, 66, 73 Klassisk titteleditor. Se Klassisk titteleditor Album Mapper, 66, 73 Prosjektkasse, 92 Temaseksjon, 86, 148, 149, 151 Videoseksjon, 69 Album for animasjonstitler Animasjonsseksjon, 289 Bildeseksion, 280 Legge til ressurser til tittel, 278 Objektseksjon, 281 Stilseksjon, 282 Videoseksjon, 279 Album, Animasjonstitler, 276 Albumet Diskmenyer-seksjonen, 90, 236

Dra-og-slipp-redigering, 118 Forhåndsvisning, 5, 67 Funksjoner på Utklippstavlen, 118 Kildemapper, 68 Lydeffekter-seksjonen, 91 Menybruk, 72 Musikkseksjonen, 92 Overganger-seksjonen, 84, 209 Oversikt, 63 Stillbilder-seksjonen, 89 Titler-seksjonen, 87 Velge videoscener, 78 Videoscener-seksjonen, 117 Albumet for Animasjonstitler, 276 Albummeny Detaljvisning, 79 Finne scene i Prosjekt, 72 Finne scene i Prosjektet, 124 Ikonvisning, 79 Kombiner scener, 81 Kommandoer for scenesporing, 84 Kommentarvisning, 80 Miniatvrbildevisning, 80 Set Thumbnail (Velg Miniatyrbilde), 75 Underinndele scener, 82 Velge etter navn, 80 Alpha Magic-overganger, 211 Alternativer Import, 25 Innstilling, 3 Kompresjon (Import), 36 Lag audiofil, 388

Scenesporing, 37 Videoforhåndsvisning, 377 Analog Utmating til, 368 Analog video og lyd (Import), 53 Analoge Nivåer under import, 27 Animasjon, 404, Se Stopp bevegelse animasjon Med temaer, 147 Stopp bevegelse, 27 Animasjon, Stopp bevegelse, 56 Animasjonstitler Bakgrunnspanel, 294 Endrevinduet, 296 Filoperasjoner, 275 Flervalg, 310 Flervalg i, 311 Lage og endre titler, 292 Laggrupper, 310 Lagliste, 303 Lasting, 274 Lukking, 275 Tekstoperasjoner, 299 Animert pan-og-zoom, 225 Anskaffe Diskmenyer, 91 Lydeffekter, 92 Overganger, 85 Temaer, 87 Arkivere et prosjekt, 17 Arkivere og gjenopprette et prosjekt, 16 Aspect ratios (frame-formater), 75 Miksing, 120 Audio Bakgrunnsmusikk, 318 Bruk av, 315 Bruke i Studio, 316 Bruke uten video, 119 Demping, 104 Innstillinger (for filutmating), 391 Justering av volum på Tidslinjen, 331 Lydeffekter, 318 Original, 318

Overganger, 214, 333 Overlay, 192 Overlay, opprinnelig, 318 Redigering ved innsetting, 138 Scrubbing, 98 Spor på Tidslinjen, 318 Surround, 334 Synkron, 102, 214, 318 Synkronisert med video, 135 Voice-overs, 318 Volum og miksing, 328, 334 Audioeffekter, 341 ChannelTool (kanalverktøy), 344 Chorus (koreffekt), 345 DeEsser, 345 Equalizer, 345 Grungelizer, 346 Ikoner. 341 Lagt til på temaklipp, 155 Leveler (utjevne volum), 347 Noise reduction (støyreduksjon), 342 Reverb (romklang), 348 Stereo Echo, 348 Stereo Spread, 348 Verktøy, 341 Åpne, 166 Audioklipp, 102 Grensesnittdetaljer, 329 Trimming, 326 Audiokomprimering, 391 Audio-scrubbing-knapp, 98 Audiospor, 319 Linket til Videospor, 136 Audioverktøykasse, 113 Automatisk fargekorreksjon (videoeffekt), 178 Automatisk scenesporing. Se Scenesporing AVCHD, xviii Overførsel av film til, 355 AVI-filer, 91 Avspillingshastighet Endre, 180 Avspillingskontroller DVD, 11, 235

Fast forward/reverse, 9 Gå til begynnelsen, 9 Loop, 9 Play/Pause, 9 Skippeknapper, 10 Standard, 5, 9 Avstandsbilder (videoredigeringstips), 427

## B

Bakgrunn I Animasjonstitler, 294 I Klassisk titteleditor, 264 Bakgrunnsmusikk, 100, 102 CD, 320 Formater, 318 ScoreFitter, 321 Verktøy, 114 Bakgrunnsmusikkverktøyet, 321 Bakgrunnsrendring, 121 Aktivere og deaktivere, 214 Av bevegelige miniatyrbilder på meny, 245 Av Hollywood FX, 214 Av videoeffekter, 174 Bakgrunnsseksjon Til Klassisk titteleditors album, 264 Balanse Justere på Tidslinjen, 332 Balanse og volum, 114, 328 Barberbladknappen, 99 BD (Import), 54 Begreper, xviii Belysning, 188 Bilder. Se Stillbilder Bildeseksjonen (for albumet for animasjonstitler), 280 Black and white (videoeffekt), 187 Blur (sløring) (videoeffekt), 182 Blu-ray Mat ut film til, 355 Blu-ray Disk (Import), 54

## С

CD audio-verktøyet, 320 CD-audioklipp Egenskaper for, 327 CD-audio-verktøy, 114 ChannelTool (kanalverktøy) (audioeffekt), 344 Chorus (koreffekt) (audioeffekt), 345 Chroma key Bakgrunnsduk for, 206 Tips, 206 Verktøy, 200 Videoeffekt, 204 Color correction (fargekorreksjon) (videoeffekt), 187 Compression (komprimering) Video, 390 Copyright beskyttelse i DVD, BD import, 54

## D

DeEsser (audioeffekt), 345 Dele klipp Tilbakestille, 134 Dele klipp/scene-knappen, 99, 134 Ved redigering ved innsetting, 137 Deling av klipp, 133 Dempe audio-spor, 104 Dialogbokser Hovedinnstillinger, 373 Innstillinger, 373 Make Movie-innstillinger, 373 Digitale fotokameraer (Import), 55 Digitalisere Forberede harddisken, 401 Lyd og video nivåer, 27 Digitalisering. Se Importer Oversikt, 23 Scenesporing, 37 Til flere filer, 120 Digitaliseringsmodus Introduksjon, 1

DirectX. xvi Disc Bilde på harddisk, 354 Disc-menyer Motion backgrounds (bevegelige bakgrunner), 265 Disk Forhåndsvisning, 238 Lagre filmen på, 354 Disker Lage, 1, 90 Produksjon, 66, 235 Produsere, 219, 266, 328 Diskkapittel-kommandoen, 238 Diskmenver, 233 Anskaffe, 91 Automatisk linkoppretting, 238 Begrensninger med VCD, S-VCD, 237 Beskrevet, 233 Diskmenyer-seksjonen, 90 Eksempelfilmlayout, 234 Kapittelredigering, 246 Knapptekster, 237 Lage, 249 Linknumre under redigering, 244 Loop under avspilling, 234 Medfølgende, 236 Menyer kontra Titler, 236 Motion Thumbnails alternativ, 245 Navn og varighet, 242 Plassering av miniatyrbilde, 245 Plassering på Tidslinjen, 237 Redigere, 249 Redigering av linker, 242 Redigering på Tidslinjen, 240 Seksjon (i Album), 236 Åpne i Klassisk Titteleditor, 243 Diskmenyverktøy, 112 Diskmeny-verktøyet, 247 Dra-og-slipp Fra Albumet, 118, 209 Oppretting av menylinker, 247 Redigering, 118 Dream glow (videoeffekt), 178 DV, xviii

Utmating til, 368 DV/HDV kamera (Import), 48 DVD Avspillingskontroller, 11, 235 Bilde på harddisk, 354 Forhåndsvisning, 238 Menyer, 90, *Se* Diskmenyer Overførsel av film til, 355 Player-kontroll, 238 Player-kontroller, 6 DVD (Import), 54

# E

Earthquake (videoeffekt), 184 Edit menu-knappen, 112 Editor, Menyer og titler, 249 Effekter Audio. Se Audioeffekter Kopier og lim inn, 164 Video. Se Videoeffekter Emboss (preg, relieff) (videoeffekt), 182 Endrevinduet (Animasjonstitler), 296 Equalizer (audioeffekt), 345

# F

Fade Justere balanse på Tidslinjen, 332 Fade (overgang), 211 Fades Forhåndsgitt varighet av, 375 Fargeeffekter White balance (hvitbalanse), 189 Fargekart (videoeffekt), 187 Farger Velge, 208 File Lagre filmen på, 359 Film Forhåndsvisning, 5 Filnavn Prosjekt, 97

Filnavn-panel (Importveilederen), 39 Filtype 3GP, 361 AVI, 362 DivX, 362 iPod-kompatibel, 363 MOV, 364 MP2, 361 MP3, 361 MPEG, 364 Real Media, 366 Sony PSP-kompatibel, 366 WAV, 361 Windows Media, 367 Fil-type Flash Video, 363 Filtyper AVI, 91 Bilde, 89 Lyd, 91 MP3, 91 Musikk, 92 WAV, 91 Fjerne media i Kassen, 96 Flagg Plassering på menysporet, 241 Flere digitaliseringsfiler Bruk av, 120 Flersporsredigering Med temaer, 147 Flervalg I Animasjonstitler, 311 I Klassisk titteleditor, 258 Flervalg (i Animasjonstitler), 310 Forhåndsvisning Disker. 238 Hollywood FX, 214 Menyer, 6 Overganger, 85, 213 Videoeffekter, 174 Forhåndsvisningsvindu, 5, 7, 128 Forkortelser, xviii Foto, digitale (Import), 55

Fotokameraer. *Se* Kameraer, digital Fotos Panorering og zooming, 224 Redigering, 223 Rotering, 224 Røde øyne-reduksjon, 224 Frame grabber, 229 verktøy, 112 Verktøy, 220 Verktøy, beskrevet, 230 Frameformater. *Se* Aspect ratios Fullskjermbilder Beskrevet, 220

# G

Gjenopprette et prosjekt, 19 GOP Closed, 438 Size, 442 Grab frames-verktøyet Beskrevet, 230 Grafikk Redigering, 223 Grungelizer (audioeffekt), 346 Grupper Midlertidig i Klassisk titteleditor, 259

# H

Harddisk Forberede for digitalisering, 401 HD, 443 HD DVD Overførsel av film til, 355 HDV, xix, 443 HDV kamera (Import), 48 Help-knapp, 2 Hollywood FX Forhåndsvisning, 214 Og bakgrunnsrendring, 214 Overganger, 211, 213 Redigering, 213, 217

# Ι

IEEE 1394 (FireWire) Enheter (Import), 48 IEEE-1394. xix Kabel. 368 Ikoner for effekter Video, 124 Ikons for effekter Audio, 341 Import All media, 41 Analog video og lyd, 53 BD (Blu-ray Disk), 54 Copyright beskyttelse (DVD, BD), 54 Digitale kameraer, 55 **DVD**. 54 Foto, 55 Fra lokal disk, 41 Kilde, 41 Import Fra-panel (Importveileder), 26 Import mode Introduced, 1 Importer Fra DV eller HDV kamera, 48 Fra IEEE 1394 (FireWire), 48 Lyd og video nivåer, 27 Manuelt-kontrollert opptak, 51 Mark-In, Mark-Out, 51 Opptak av video/audio, 51 Opptak med Mark In/Out, 51 Single-frame, 27 Snapshot, 59 Stopp bevegelse animasjon, 56 Importer Til-panel (Importveileder), 29 Importere innhold fra tidligere versjoner, 15 Importering Oversikt, 23 Importveileder Alternativer, 25 Import Fra-panel, 26 Importer Til-panel, 29

Kompresionsalternativer, 36 Oversikt, 24 Scenesporing alternativer, 37 Velge media, 41 Importveilederen Filnavn-panel, 39 Moduspanel, 33 Innhold Importere, 15 Innstillinger, 373, Se Alternativer Audio for filutmating, 391 Data rate og kvalitet, 391 Frame rate, 390 Hoveddialog, 373 Inkludér video, 389 Make AVI file (Lage AVI-fil), 388 Make Disc (Lage disk), 383 Make Movie, 373 Make MPEG file (Lage MPEG-fil), 388 Make Real Media file (Lage Real Media-fil), 392 Make tape (Lage tape), 397 Make Windows Media file (Lage Windows Media-fil), 396 Organisering av, 373 Utmating til VGA-display, 400 Video for filutmating, 389 Video- og audioinnstillinger, 377 Videokomprimering, 390 Vis alle codecs, 389 Instillinger Prosjektinnstillinger, 374 Internett Lagre filmen på, 370 Invert, 188

#### J

J-klipp A/B, 194 Definert, 139 Forklart, 141

## K

Kameraer Analog (Import), 53 DV. HDenV (Import), 48 Kapitler På menyspor, 240 Kapittellinker. Se Linker Kasse, Prosjekt, 92 Ken Burns, 223 Kevframing (av videoeffektparametere), 168, 172 Kilde (for Import), 41 Klassisk titteleditor, 249 Avansert tekstredigering, 255 Flervalg i, 258 Knappesystem, 266 Laste, 250 Klassisk titteleditor objekter, 252 Klassisk titteleditors album Bakgrunnsseksjon, 264 Bildeseksjon, 266 Utseendebrowser, 262 Klassisk Titteleditors Album, 261 Klassisk titteleditors kontroller Formvalgsknapper, 255 Objekt verktøykasse, 252 Objektlayout-knapper, 257 Tekstbehandling, 260 Titteltype knapper, 251 Utklippstavle og sletteknapper, 259 Utvalgsverktøy, 252 Klassisk titteleditors objekter Omplassere lag, 253 Tekst, 254 Klipp Assosiative, 431 Audio, 102 Deling, 99, 133 Endre navn, 131 Erstatning, 432 Formelle, 432 Kombinere, 134 Kontrast, 431 Parallelle, 431

Sletting, 99 Tema, 149, 151, 153 Tempoet i (videoredigeringstips), 429 Trimmetips, 130 Trimming på Tidslinja, 126 Video, 102 Årsak og Virkning, 432 Klipp (overgang), 211 Klippegenskaper Navn. 222 Varighet, 222 Klippegenskaper-verktøyet, 105, 111.113 For audioklipp, 326 For diskmenyer, 242 For overganger, 217 For stillbilder, 222 For videoklipp, 131 Trimme med, 130 Trimming med, 217 Klippmarkører, 106 Kontroller, 107 Legge til, slette, navngi, 106 Knapper Audio-scrubbing (lydspoling), 98 Avspilling, 9 Barberblad, 134 Dele klipp, 134, 137 Dele klipp/scene, 99 DVD-veksler, 5, 6 Edit menu, 112 Kapittel. Se Diskmenyer Klipp, 97 Klipp slette, 99 Klippdeling, 97 Klippmarkør, 97 Legg til markør, 106 Modus, 2 Project Bin, 97 Reset (pan-og-zoom), 224 Slett markør, 106 Sporlåsing, 135 Undo, Redo, Help, Support og Activate, 2 Utheving, 268 Verktøykasse, 109

Verktøyvelger, 110 Visningsvalg, 97 Knappeseksjon Til Klassisk titteleditors album, 266 Kommandoen Finne scene i Album, 72 Kommandoen Finne scene i Prosjekt, 72 Kompresjon Alternativer (Import), 36 Komprimering Audio, 391 Video, 389 Konfigurasjon. Se Alternativer Kontinuitet (videoredigeringstips), 429 Kontroller Klippmarkør, 97 Kopier og lim inn effekter Kopier og lim inn, 164 Kort, minne. Se Minnekort Krav til utstyr, xvi Kryssfade I audio. 214 Kunnskapsbase, 406

#### L

Lag I Klassisk titteleditor, 253 Lag film Deler, 353 Lag mellom markørene, 353 Lage filmer, 351 Lage film-modus Introduksjon, 2 Lagre på nettet, 370 Lagre til disk (CD/DVD), 354 Lagre til fil, 359 3GP, 361 AVI, 362 DixX, 362 Flash Video, 363

iPod-kompatibel, 363 Kun audio, 361 Lydspor, 361 MOV, 364 MPEG. 364 Real Media, 366 Sony PSP-kompatibel, 366 Windows Media, 367 Lagre til tape, 367 Legge til media i Kassen, 94 Lens flare (videoeffekt), 185 Letterboxing, 122 Leveler (utievne volum) (audioeffekt), 347 Linker Automatisk oppretting av, 238 I diskmenyverktøyet, 246 **Omplassering**, 242 Opprette, 241 Oppretting med dra-og-slipp, 247 På Diskmenyer, 233 Redigering, 242 Retur til meny, 242 Sletting, 242 Tilpasning, 241 Vis numre under redigering, 244 L-klipp A/B, 194 Definert, 139 Forklart, 139 Lokal disk (Import), 41 Luma key (videoeffekt), 184 Lvd Analog import alterantiver, 27 Lyd nivåer I analog import, 27 Lydeffekter, 102, 315 Anskaffe, 92 Egenskaper, 327 I Studio Ultimate, 344 Kopier og lim inn, 342 Seksjon (i Album), 91 Standard vs. Ultimate, 342 Lydfiler, 91 Låse opp Premiuminnhold, 12

Låse spor, 104 Indikasjon, 135 Låst innhold Aktivere, 12

#### Μ

Magnify (forstørre) (video effect), 185 Make Movie-modus (lage film), 351 Maler. Se Temaer Mapper Album, 66 Favoritt, 66, 73 Kilde, 68 Musikk, 92 Stillbilder, 89 Titler. 88 Mark-In, Mark-Out Lage opptak, 51 Mark-In, Mark-Out (Importer), 51 Markøren, 10 Markører. Se Klippmarkører Lag mellom markørene, 353 Media Velge for importering, 41 Media Player, 367 Meny- og Title Editoren, 249 Meny og tittelredigering, 271 Meny-editor. Se Title Editoren Menver, Disk. Se Diskmenver Menyknapper Utheving, 268 Menykommandoen Dele klipp, 134 Menykommandoen Kombinere klipp, 134 Menykommandoen Set Thumbnail (Velg Miniatyrbilde), 75 Menykommandoer, xix Menylinker. Se Linker Menyspor, 240 Flagg, 240

Menysporet Redigering, 241 Mikrofon Tilkobling, 325 Miniatyrbilder Med video i bevegelse, i menyer, 245 Plassering i diskmenyer, 245 Miniatyr-frames I Albumet, 75 Minnekort, importer fra. Se Filbasert media MMC. Se Filbasert media Modus Redigering, 4 Velge, 2 Moduser Introduksjon, 1 Make Movie (lage film), 351 Moduspanel (Importveileder), 33 Monitorer To, 377 Montage. Se Tema Motion blur (bevegelsessløring) (videoeffekt), 186 Movie Window, 97 Dra-og-slipp-redigering, 118 Finne scene i Album, 72 Finne scene i Albumet, 124 Funksjoner på Utklippstavlen, 118 Grensesnittfunksjoner, 124 Posisjonskontroll, 100 Statusbeskjeder, 97 Trimming på Tidslinja, 126 Visninger, 101 MP2-filer. 361 MP3-filer, 91, 361 MPEG Rendring til utmating, 353 Multisporsredigering, 191 Musikk, 315, Se Bakgrunnsmusikk Mapper, 92 Seksjon (i Albumet), 92 Velge (videoredigeringstips), 433 Musikkvideo. Se SmartMovie

## N

Navn I Tekst- og Storyboard-visning, 131 På klipp - endre, 131 Nettet Lagre filmen på, 370 Nettverk. Se Filbasert media Nettverk, importer fra. Se Filbasert media Nivåer, lyd og video I analog import, 27 Noise reduction (støyreduksjon) (audioeffekt), 342 Noise reduction (støyreduksjon) (videoeffekt), 179 Nærbilder, 427

## 0

Objekter I Klassisk titteleditor, 252 Objektseksjonen (for albumet for animasjonstitler), 281 Old film (gammel film) (videoeffekt), 182 Omplassere objekter I tre dimensioner, 253 Oppsettmeny (Setup-meny), 3 **Oppsettsinnstillinger**, 373 Opptak av video/audio (Importer), 51 Opptak av voice-overs, 323 Kvalitet, 325 Opptak, manuelt-kontrollert (Import), 51 Opptatt video. Se Video Optisk disk. Se Disk Bilde på harddisk, 354 Optisk disk oppsummert, 358 Ordliste, 435 Original audio Egenskaper, 327

Synkronisert med video, 135 Originallyd Bevare (videoredigeringstips), 433 Overførsel Til optisk disk, 354 Overganer I audiospor, 333 Overganger Alpha Magic, 211 Anskaffe. 85 Beskrevet, 209 Effekt på klippets varighet, 210 Fade, 211 Forhåndsgitt varighet av, 375 Forhåndsvisning, 85, 213, 218 Grupper, 85 Hollywood FX, 211, 213 I audio, 214 Klipp, 211 Looping av forhåndsvisning, 218 Navning, 217 Overtoning, 212 På temaklipp, 155 På Tidslinjen, 209 Ripple-overgang, 215, 221 Ripple-overganger, 236 Seksjon (i Albumet), 84 Sette varigheten av, 217 Snu retning, 217 Standard (2D), 211 Tilføye til filmen, 209 Tredimensjonale, 213 Trimming, 216 Typer av, 210 Valgkriterier, 210 Videoredigeringstips, 428 Vise type, 85 Wipe, slide, push, 212 Overlay-bilder Beskrevet, 220 Overlay-effekter, 191 Overlay-spor, 191 Overlay-sporet Always show-alternativ, 192 Audio, 318 Audio, original, 192

Introdusert, 191 Vise, gjemme, 192 Åpne, 191 Overlays-spor Og stillbilder, 219 Overtoning (overgang), 212

#### Р

Pan and scan, 122 Pan-og-zoom Animert, 225 Fotos, 224 Komplekse animasjoner, 226 Verktøy, 223 Panorer og zoom Videoeffekt, 229 Parametere for effekter Tilbakestille, 168 Parametere for plug-in-effekter Presets, 167 Parametere for videoeffekter Redigere, 167 Passport, 14 Picture-in-picture Verktøy, 194 Video-effekt, 199 Playback-kontroller (Avspilling), 5 Player Forhåndsvisning av overganger, 85, 213 Introduksjon, 5 Markøren, 10 Under trimming på Tidslinja, 126 Player-kontroll DVD, 238 Player-kontroller DVD, 6 Plug-in-effekter Åpne, 166, 176 Posterize (videoeffekt), 188 Premiuminnhold og -funksjoner, 15 Premium-knapp, 2 Presets for effekter, 167

Problemer og løsninger, 405 Problemløsning, 405 Produktnavn, xviii Progressiv omkoding (avansert utmatingsinnstilling), 384 Project Bin Knapper, 97 Prosjekt. Se Film arkivering, 17 arkivering og gjenoppretting, 16 gjenoppretting, 19 Prosjektets videoformat, 121 Prosjektinnstillinger (alternativpanel), 374 Prosjektkasse Bruk, 92 Fjerne media, 96 Legge til media, 94 Push (overgang), 212

#### R

Real Media Filer, 366 RealNetworks<sup>®</sup> RealPlayer<sup>®</sup>, 366 RealNetworks® RealPlayer® Vise filer med, 360 Rediger tema-kommandoen, 150 Redigere Videoklipp, 117 Redigere fotos og andre bilder, 223 Redigering, 427 A/B, 193 Avansert, 103, 191 Deling, 139 Diskmenyer, 240 Innsetting, 136 Stillbilder, 221 Redigering ved deling A/B, 194 Introduksjon, 139 Redigering ved innsetting, 136 A/B, 193 Audio. 138 Introduksjon, 137

Metode, 137 Redigeringslinjen Klipp satt inn på, 119 Redigeringsmodus Grensesnitt, 4 Introduksjon, 1 Redigeringsverktøy, meny og tittel, 271Redo-knapp, 2 Rendring, 353 Retur til meny-link, 242 Reverb (romklang) (audioeffekt), 348 RGB color balance (fargebalanse) (videoeffekt), 189 Ripple-overgang, 215, 236 Ripple-overganger, 221 Rotere (videoeffekt), 179 Røde øyne-reduksjon Fjerne, 225 Forklart, 224

# S

Scener. Se Videoscener Scener (videoredigeringstips), 430 Scenesporing, 37, 75 Menykommandoer, 84 ScoreFitter Klippegenskaper, 328 Klippenes varighet, 326 Scrubbing av audio (spole med lyd), 98 SCSI, xvii SD kort, importer fra. Se Filbasert media Sepia (jordbrun) (videoeffekt), 189 Skanning, progressiv kontra interlaced, 384 Skippeknapper, 10 Skrifttyper, 261 Slette klipp-knappen, 99 Sletting av klipp, 99 Sletting av scener, 99

Slide (overgang), 212 Slideshow, 215, 221, 236 Slippsoner Demping, 161 Justere underklipp, 161 Legge til effekter, 162 Tømming, 160 Slow motion, 180 Snapshot, 27 Snapshot (Importer), 59 Soften (mykne) (videoeffekt), 183 Speed (videoeffekt), 180 Spor Audio, 318, 319 Bakgrunnsmusikk, 318 Demping og skjuling, 104 Lydeffekt og voice-over, 318 Låsindikasjon, 135 Låsing, 104 Meny, 240 Original audio, 318 Overlay, 191 Tittel, 136 Video, 104, 135 Video linket til Audio, 136 Sporlåsingsknapper, 135 Stabilize (videoeffekt), 180 Stained glass (farget glass) (videoeffekt), 183 Stereo Justere balanse på Tidslinjen, 332 Stereo Echo (audioeffekt), 348 Stereo Spread (audioeffekt), 348 Stillbildekameraer. Se Kameraer, digital Stillbilder Beskrevet, 219 Forhåndsgitt varighet av, 375 Fullskjerm, 220 Fullskjerm kontra overlay, 219 Lage, 220 mapper, 89 Overlay, 220 Redigering, 223 Rotering, 224

Seksjon (i Album), 89 Trimming, 222 Trimming og redigering, 221 Typer, 219 Stopp bevegelse, 27 Stopp bevegelse animasjon, 56 Storyboardvisning, 101 Storyboard-visning, 101 Studio Importveileder, 24 Studio Ultimate Kevframing, 168, 172 Lydeffekter, 342, 344 Videoeffekter, 181 Support-knapp, 2 Surround-lyd, 334 Svar-IDer (teknisk støtte), 408 S-VCD Menyer, 90, Se Diskmenyer Overførsel av film til, 354 Synkronisering (av video og audio) Ignorere, 135 Synsvinkler Varierte, 427 Søppelbøtte-knappen, 99

#### Т

Tape Lagre filmen på, 367 Tastaturbegreper, xix Teknisk støtte, 406 Tekstredigering Avansert, 255 Tekstvisning, 108, 131 Tekstvisninger, 101 Teller, 11 Tema Anatomi, 155 Maler, 151, 155, 159 Seksjon (i Albumet), 151 Seksjon(i album), 86 Underklipp, 160 Temaer Anskaffe, 87 Bakgrunner, 150

Introdusert, 147 Klipp. Se Temaklipp Legge til film, 149 Maler, 147, 149 Seksjon (i Albumet), 149 Slippsoner, 160 Tilpassing, 148 Temaets anatomi, 155 Temaklipp Beskjæring og redigering, 153 Lage, 151 Overganger og effekter, 155 Sett inn vs. erstatt, 152 Sporvalg, 151 Temaredigering Minialbum, 150 Temaredigeringsverktøyet, 111 Temaredigering-verktøyet, 159 Tidslinje Låse spor, 135 Overlay-video, 191 Spor, 102 Trimme klipp på, 126 Tidslinjen Audiospor, 318 Justering av volum på, 331 Plassering av diskmenver på, 237 Redigere diskmenyer på, 240 Tidslinjevisning, 101, 102 Avansert redigering i, 135 Dele klipp i, 134 Redigering ved innsetting, 136 Tidsskala, 102 Titler Animasjon, 271 Klassisk, 249 Lage, 249, 271 Mapper, 88 Redigere, 249, 271 Rulletekst, 251 Seksjon (i Albumet), 87 Tversgående, 251 Titler og overlays-spor Og stillbilder, 219 Titler-verktøyet, 111 Tittel

Farger (videoredigeringstips), 434 Velge (videoredigeringstips), 433 Titteleditor, Animasjon. Se Animasionstitler Titteleditor, Klassisk, Se Klassisk titteleditor Titteleditorene Introdudusering, 110 Tittelspor Låse, 136 Trimming Angre (undo), 133 Audioklipp, 326 Beskrevet, 125 Ctrl-tasten, 129 Introduksjon, 117 Overganger, 216 På Tidslinjen, 126 Stillbilder, 221, 222 Tips, 130 Videoklipp, 125 Trimmingsmarkør, 105 ΤV Samtidig utmating til, 368

#### U

UDMA, xvii Ultimate lydeffektpakke, 344 Ultimate RTFX videoeffektpakke, 181 Underklipp Demping, 161 Eksportere til Filmvinduet, 160 Justere til slippsone, 161 Legge til effekter, 162 Undo-knapp, 2 USB-minnepenn, importer fra. Se Filbasert media Use keyframes (avkrysningsboks), 172 Utdata til nettet, 370 Utheving Av menyknapper, 268

Utklippstavle Med Albumet og Movie Window, 118 Utmating Browser, 351 Kun audio, 361 Medietype, 352 Til 3GP-fil, 361 Til AVI-fil. 362 Til DivX-fil. 362 Til fil. 359 Til Flash Video-fil, 363 Til iPod-kompatibel fil, 363 Til MOV-fil, 364 Til MPEG-fil, 364 Til Real Media-fil, 366 Til Sony PSP-kompatibel fil, 366 Til tape, 367 Til videotape, 369 Til Windows Media, 367 Utstvr. krav til. xvi

#### V

Valg Inkluder lyd, 391 Varigheter (av overganger osv.), 375 VCD Menyer, 90, Se Diskmenyer Overførsel av film til. 354 Veileder Import, 24 Velge media for importering, 41 Verktøv Audioeffekter, 115, 341 Automatisk bakgrunnsmusikk, 114 Bakgrunnsmusikk, 321 CD-audio, 114, 320 Chroma key, 200 Diskmeny, 112, 247 Frame grabber, 112 Klippegenskaper, 105, 111, 113, 130, 242, 326 Pan-og-zoom, 223 Picture-in-picture, 194

PIP og chroma key, 112 SmartMovie, 112, 143 Temaredigering, 111, 150, 159 Titler, 111 Videoeffekter, 112, 163 Voice-overs, 114, 323 Volum og balanse, 114, 328, 334 Verktøykasse, 97, 109 Audio, 113 Video, 111 VGA Utmating av filmen til, 400 Video Album brukergrensesnittmuligheter., 71 Analog import alternativer, 27 Aspect ratios. Se Aspect ratios Digitalisering. Se Digitalisering Frameformat. Se Aspect ratios Innstillinger (for filutmating), 389 Mapper, 73 Output-maskinvare, xvii Skjuling, 104 Åpne fil, 73 Video nivåer I analog import, 27 Video- og audioinnstillinger (alternativpanel), 377 Videodel Visninger, 80 Videoeffekter, 163 2D editor, 184 Automatisk fargekorreksjon, 178 Belysning, 188 Black and white, 187 Blur (sløring), 182 Chroma key, 204 Cleaning-effekter, 177 Color correction (fargekorreksjon), 187 Dream glow, 178 Earthquake, 184 Effektlisten, 165 Emboss (preg, relieff), 182 Endre parametere, 167 Fargekart, 187

Forhåndsvisning og rendring, 174 Grunnleggende, 175 Ikoner, 124 Invert. 188 Keyframing, 168, 172 Kopier og lim inn, 164 Lagt til på temaklipp, 155 Legge til, 176 Legge til og slette, 165 Lens flare (videoeffekt), 185 Luma key, 184 Magnify (forstørre), 185 Motion blur (bevegelsessløring), 186 Noise reduction (støyreduksjon), 179 Old film (gammel film), 182 Panorer og zoom, 229 Posterize, 188 Presets, 167 RGB color balance (fargebalanse), 189 Rotere, 179 Sepia (jordbrun), 189 Soften (mykne), 183 Speed, 180 Stabilize, 180 Stained glass (farget glass), 183 Standard, 177 Ultimate RTFX, 181 Verktøy, 163 Water drop (vanndråpe), 186 Water wave (vannbølge), 186 Åpne, 166 Video-effekter Picture-in-picture, 199 Videoer Seksjon (i Album), 69 Videoforhåndsvisning Alternativer, 377 Ekstern, 377 Fullskjerm, 377 Videoformater, 121 Videokamerakontrollen, 230 Videoklipp, 102 Angre trimming, 133 Bruke kun audiodelen, 119

Deling, 133 Egenskaper-verktøyet, 131 Endre avspillingshastighet, 180 Endre navn. 131 Finne Albumscene, 124 Forkortet av overgang, 210 Grensesnittfunksjoner, 124 Kombinere, 134 Legge effekter på, 163 Redigering, 117 Synkronisering med audio, 135 Trimmetips, 130 Trimming, 125 Trimming på Tidslinja, 126 Videokomprimering (compression), 389 Videomonitor Samtidig utmating til, 368 Videoredigering, 425 Videoscenekatalog, 235 Videoscener Deling, 99 Finne i Albumet, 72 Indikator for bruk, 71, 124 Kombinere og underinndele, 81 Kommentarer, 80 Miniatyr-frames, 75 Rekkefølgen av, 69 Spore på ny, 83 Tilføye til filmen, 117, 118 Velge, 78 Vise lengden på, 79 Visning, 77 Videoscenes Tilstøtende, 124 Videoseksjonen (for albumet for animasjonstitler), 279 Videospor, 104, 119, 135 Linket til Audiospor, 136 Videosporet Og stillbilder, 219 Videotape Utmating til, 369 Videoverktøykase, 111 Visninger, Movie Window Storyboard, 101

Tekst, 101, 108 Tidslinje, 101, 102 Voice-overs, 102 Egenskaper, 327 Innstillinger for opptakskvalitet, 325 Opptak av, 323 Volum, 324 Voice-overs-verktøy, 114 Voice-over-verktøyet, 323 Volum Fades, Forhåndsgitt varighet av, 375 Justering på Tidslinjen, 331 Miksing, 328, 334 Voice-over-nivåer, 324 Volum- og balanse-verktøy, 334 Volum og balanse-verktøyet, 114, 328

#### W

Water drop (vanndråpe) (videoeffekt), 186 Water wave (vannbølge) (videoeffekt), 186 WAV-filer, 91, 361 White balance (hvitbalanse), 189 Windows Media Filer, 367 Player, 367 Windows Media Player Vise filer med, 360 Wipe (overgang), 212

# Y

Yahoo! Video, 370 YouTube, 370

# Å

Åpne Plug-in-effekter, 166, 176