Pinnacle Studio

Wersja 15

Dotyczy programów Studio, Studio Ultimate i Studio Ultimate Collection

Ciesz się filmami

Autor dokumentacji: Nick Sullivan

Copyright ©1996–2011 Avid Technology, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Prosimy o poszanowanie praw artystów i twórców. Zawartość, taka jak muzyka, zdjęcia, wideo i fotografie znanych osób, jest chroniona przepisami prawa wielu krajów. Zawartości należącej do innych osób można używać tylko pod warunkiem posiadania praw do niej bądź uzyskania zezwolenia od właściciela.

Ten produkt lub jego fragmenty są chronione w Stanach Zjednoczonych przez jeden lub więcej następujących patentów USA: 5,495,291; 6,469,711; 6,532,043; 6,901,211; 7,124,366; 7,165,219; 7,286,132; 7,301,092 i 7,500,176; oraz w Europie przez jeden lub kilka patentów europejskich: 0695094 i 0916136. Zgłoszono również wnioski rejestracyjne innych patentów.

Mpegable DS 2.2 ©2004 Dicas Digital Image Coding GmbH. • Wyprodukowano na licencji firmy Dolby Laboratories. Ten produkt zawiera jeden lub więcej programów chronionych międzynarodowymi i amerykańskimi prawami autorskimi jako nieopublikowane prace. Sa one poufne i sa własnościa firmy Dolby Laboratories. Ich powielanie lub ujawnianie, w całości lub w części, bądź tworzenie na ich podstawie prac pochodnych bez wyraźnej zgody firmy Dolby Laboratories są zabronione. Copyright 1993-2005 Dolby Laboratories. Wszelkie prawa zastrzeżone. • Technologia kodowania audio MPEG Laver-3 na licencji firm Fraunhofer IIS i Thomson Multimedia. • Fragmenty tego produktu zostały utworzone z użyciem narzędzi LEADTOOLS ©1991-2006, LEAD Technologies, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. • Fragmenty tego produktu korzystaja z technologii Windows Media ©1999–2005 Microsoft Corporation. • Real Producer SDK ©1995-2005 Real Networks Inc. • Ten produkt zawiera fragmenty kodu obrazu bedacego w posiadaniu i chronionego na mocy praw autorskich firmy Pegasus Imaging Corporation, Tampa, FL. Wszelkie prawa zastrzeżone. • MPEG Layer II Audio firmy ODesign Corp. • Ten produkt zawiera interfejs API serwisu YouTube.

Ten projekt może korzystać z technologii MPEG. Audio MPEG, Inc. i S.I.SV.EL., S.P.A. wymagają tego powiadomienia: Ten produkt obejmuje technologię MPEG Audio na licencji Audio MPEG i SISVEL, która może być stosowana jedynie zgodnie z warunkami umowy EULA firmy Avid.

Żadna część niniejszego podręcznika nie może być kopiowana ani rozpowszechniana, przesyłana drogą elektroniczną, przepisywana, przechowywana w jakimkolwiek systemie wyszukiwania informacji ani tłumaczona na jakikolwiek język czy język komputerowy w jakiejkolwiek formie bądź jakimikolwiek środkami i sposobami — elektronicznie, mechanicznie, magnetycznie, ręcznie czy w jakikolwiek inny sposób bez uprzedniej wyraźnej pisemnej zgody firmy Avid Technology, Inc.

Avid 280 North Bernardo Avenue Mountain View, CA 94943

Wydrukowano w USA.

Spis treści

Wymagania dotyczące sprzętu xiv Skróty i konwencje xvii Pomoc online xix ROZDZIAŁ 1: KORZYSTANIE Z PROGRAMU STUDIO1 1 Cofnij, Wykonaj ponownie, Pomoc, Pomoc techniczna i Premiowe – 2 przyciski 2 Ustawianie opcji 3 Tryb edycji 4 Odtwarzacz 6 Elementy sterujące odtwarzaniem 9 Inne tematy dotyczące edycji. 13 RozzbziAŁ 2: PRZECHWYTYWANIE I IMPORTOWANIE 25 Kreator importowania programu Studio 26
Skróty i konwencje xvii Pomoc online xix ROZDZIAŁ 1: KORZYSTANIE Z PROGRAMU STUDIO 1 Cofnij, Wykonaj ponownie, Pomoc, Pomoc techniczna i Premiowe – 2 przyciski 2 Ustawianie opcji 3 Tryb edycji 4 Odtwarzacz 6 Elementy sterujące odtwarzaniem 9 Inne tematy dotyczące edycji. 13 ROZDZIAŁ 2: PRZECHWYTYWANIE I IMPORTOWANIE 25 Kreator importowania programu Studio 26
Pomoc online xix ROZDZIAŁ 1: KORZYSTANIE Z PROGRAMU STUDIO 1 Cofnij, Wykonaj ponownie, Pomoc, Pomoc techniczna i Premiowe – 2 przyciski 2 Ustawianie opcji 3 Tryb edycji 4 Odtwarzacz 6 Elementy sterujące odtwarzaniem 9 Inne tematy dotyczące edycji 13 ROZDZIAŁ 2: PRZECHWYTYWANIE I IMPORTOWANIE 13 RULTIMEDIÓW 25 Kreator importowania programu Studio 26
ROZDZIAŁ 1: KORZYSTANIE Z PROGRAMU STUDIO1 Cofnij, Wykonaj ponownie, Pomoc, Pomoc techniczna i Premiowe – przyciski 2 Ustawianie opcji 3 Tryb edycji
przyciski 2 Ustawianie opcji 3 Tryb edycji 4 Odtwarzacz 6 Elementy sterujące odtwarzaniem 9 Inne tematy dotyczące edycji 13 Rozzbział 2: PRZECHWYTYWANIE I IMPORTOWANIE 13 MULTIMEDIÓW 25 Kreator importowania programu Studio 26
Ustawianie opcji 3 Tryb edycji 4 Odtwarzacz 6 Elementy sterujące odtwarzaniem 9 Inne tematy dotyczące edycji 13 Rozszerzanie programu Studio 13 ROZDZIAŁ 2: PRZECHWYTYWANIE I IMPORTOWANIE 25 Kreator importowania programu Studio 26
Tryb edycji 4 Odtwarzacz 6 Elementy sterujące odtwarzaniem 9 Inne tematy dotyczące edycji 13 Rozszerzanie programu Studio 13 ROZDZIAŁ 2: PRZECHWYTYWANIE I IMPORTOWANIE 25 Kreator importowania programu Studio 26
Odtwarzacz 6 Elementy sterujące odtwarzaniem 9 Inne tematy dotyczące edycji 13 Rozszerzanie programu Studio 13 ROZDZIAŁ 2: PRZECHWYTYWANIE I IMPORTOWANIE MULTIMEDIÓW 25 Kreator importowania programu Studio 26
Elementy sterujące odtwarzaniem
Inne tematy dotyczące edycji
Rozszerzanie programu Studio 13 ROZDZIAŁ 2: PRZECHWYTYWANIE I IMPORTOWANIE MULTIMEDIÓW 25 Kreator importowania programu Studio 26
ROZDZIAŁ 2: PRZECHWYTYWANIE I IMPORTOWANIE MULTIMEDIÓW 25 Kreator importowania programu Studio 26
MULTIMEDIÓW 25 Kreator importowania programu Studio 26
Kreator importowania programu Studio
Panele Kreatora importowania28
Panel Importuj z
Panel Importuj do
Panel Tryb
Okno Opcje kompresji
Okno Opcje wykrywania scen
Panel Nazwa pliku

Wybieranie materiału do zaimportowania	
Importowanie z nośników opartych na plikach	
Importowanie z kamery DV lub HDV	
Importowanie ze źródeł analogowych	61
Importowanie z dysku DVD lub Blu-ray	
Importowanie z aparatów cyfrowych	64
Zatrzymanie ruchu	64
Migawka	
ROZDZIAŁ 3: ALBUM	73
Sekcja wideo	
Otwieranie pliku wideo	
Wyświetlanie wideo	
Zaznaczanie scen i plików	90
Wyświetlanie informacji o scenie i pliku	91
Widok komentarzy	
Łączenie scen i dzielenie ich na kawałki	93
Ponowne wykrywanie scen	
Sekcja przejść	97
Sekcja motywów Montage [®]	
Sekcia tytulów	
Sekcja obrazów nieruchomych	
Sekcja menu dysku	
Sekcja efektów dźwiękowych	
Sekcja muzyki	
Pojemnik projektu	
ROZDZIAŁ 4: OKNO FILMU	111
Widoki okna filmu	
Widok serii ujęć	
Widok osi czasu	116

Widok tekstowy	
Przyborniki	
Przybornik wideo	
Przybornik audio	
ROZDZIAŁ 5: KLIPY WIDEO	133
Klipy wideo – informacje podstawowe	
Dodawanie klipów wideo do filmu	
Praca z wieloma plikami przechwytywania	
Format wideo projektu	137
Elementy interfejsu	141
Przycinanie klipów wideo	
Przycinanie na osi czasu za pomocą uchwytów	143
Porady dotyczące przycinania klipów	147
Przycinanie za pomocą narzędzia Właściwości klipu	147
Resetowanie przyciętych klipów	151
Dzielenie i łączenie klipów	151
Zaawansowana Edycja na osi czasu	
Edycja ze wstawianiem	155
Edycja z dzieleniem	157
SmartMovie — narzędzie do tworzenia wideo z muzyką	162
ROZDZIAŁ 6: MOTYWY MONTAŻU MONTAGE® I	
EDYTOWANIE MOTYWOW	167
Korzystanie z motywów	
Sekcja Motywy w albumie	171
Tworzenie klipów motywu	172
Praca z klipami motywu na osi czasu	175
Anatomia motywu	177
Otwieranie narzędzia Edytor motywów	
Korzystanie z narzędzia Edytor motywów	181

ROZDZIAŁ 7: EFEKTY WIDEO	187
Praca z lista efektów	189
Zmienianie parametrów efektów	191
Klatki kluczowe	193
Używanie klatek kluczowych	196
Podglad i renderowanie	199
Biblioteka efektów wideo	
Efekty standardowe	
Automatyczna korekcja koloru	
Poświata senna	
Redukcja szumów	
Obrót	
Stabilizacja	
Szybkość	
Efekty programu Ultimate	
Rozmycie	
Wytłoczenie	
Stary film	
Zmiękczenie	
Witraż	
Klucz luma	
Edytor 2W	
Trzęsienie ziemi	
Odbicia w soczewkach	
Powiększenie	
Rozmycie ruchome	211
Kropla wody	
Fala wodna	
Czarno-białe	
Korekcja koloru	
mapa kolorów	
Inwersja	
Oświetlenie	214
Posteryzacja	
Balans kolorów RGB	
Sepia	
Równowaga bieli	

ROZDZIAŁ 8: EDYCJA DWUŚCIEŻKOWA	217
Ścieżka nakładek – wprowadzenie	
Edycja A/B	
Narzędzie Obraz w obrazie	
Narzędzie Kluczowanie kolorem	
Wybieranie kolorów	
ROZDZIAŁ 9: PRZEJŚCIA	237
Typy przejść i ich zastosowanie	
Wyświetlanie podglądu przejść w filmie	
Przejścia audio	
Polecenie Powiel przejście	
Przycinanie przejść	
Przycinanie za pomocą narzędzia Właściwości klipu	
ROZDZIAŁ 10: OBRAZY NIERUCHOME	249
Educia obyczów niewskomych	252
Edytowanie właściwości klipu obrazu	
Narzędzie pobierania klatek	
Narzędzie pobierania klatek	
ROZDZIAŁ 11: MENU DYSKU	
Tworzenie dysku w programie Studio	
Używanie menu z albumu	
Elementy sterujące odtwarzaczem DVD	
Edycja menu na osi czasu	
Edycja za pomoca narzędzia <i>Właściwości klipu</i>	
Narzędzie Menu dysku	
	/CH 283
Uruchamianie Edytora tytułów klasycznych	
Elementy sterujące Edytora tytułów klasycznych	
Przyciski typu tytułu	
Przybornik obiektów	
Przyciski wyboru trybu edycji	

Przyciski układu obiektu	
Przyciski schowka i usuwania	
Elementy sterujące stylem tekstu	
Album Edytora tytułów klasycznych	
Przegladarka wyglądów	
Sekcjatła	
Sekcja obrazów	
Sekcja przycisków	
	VCH 307
Urushamiania i zamukania parzedzia tutulów	210
Operacio na plikach	
Орегасје на рикаси	
Album Narzedzia tytułów ruchomych	313
Sekcia wideo	315
Sekcja vlieć	317
Sekcja objektów	318
Sekcja objektow	319
Sekcja wyglądu	326
Sekeju luenu	
	220
Tworzenie i edytowanie tytułów ruchomych	
Tworzenie i edytowanie tytułów ruchomych Panel tła	
Tworzenie i edytowanie tytułów ruchomych Panel tła Okno edycji	
Tworzenie i edytowanie tytułów ruchomych Panel tła Okno edycji Praca z tekstem	
Tworzenie i edytowanie tytułów ruchomych Panel tła Okno edycji Praca z tekstem Korzystanie z listy warstw	
Tworzenie i edytowanie tytułów ruchomych Panel tła Okno edycji Praca z tekstem Korzystanie z listy warstw	
Tworzenie i edytowanie tytułów ruchomych Panel tła Okno edycji Praca z tekstem Korzystanie z listy warstw Korzystanie z grup warstw	330 333 334 338 343 343 350
Tworzenie i edytowanie tytułów ruchomych Panel tła Okno edycji Praca z tekstem	
Tworzenie i edytowanie tytułów ruchomych	
Tworzenie i edytowanie tytułów ruchomych	330 333 334 334 338 343 350 350 350 360 362
Tworzenie i edytowanie tytułów ruchomych	330 333 334 338 343 350 350 350 360 363 364
Tworzenie i edytowanie tytułów ruchomych	
Tworzenie i edytowanie tytułów ruchomych	
Tworzenie i edytowanie tytułów ruchomych	330 333 334 338 343 350 350 350 360 363 364 366 369
Tworzenie i edytowanie tytułów ruchomych	330 333 334 338 343 350 350 350 360 363 364 366 369 370
Tworzenie i edytowanie tytułów ruchomych	330 333 334 338 343 350 350 350 360 363 364 364 366 369 370
Tworzenie i edytowanie tytułów ruchomych	
Tworzenie i edytowanie tytułów ruchomych	

Narzędzie Głośność i balans	
ROZDZIAŁ 15: EFEKTY AUDIO	
Redukcja szumów	
Efekty programu Ultimate	
Narzędzie kanału	
Chór	
Eliminacja syczących dźwięków	
Korektor	
Grungelizer	
Równoważenie	
Pogłos	
Echo stereo	
Rozpraszanie stereo	
ROZDZIAŁ 16: TWORZENIE FILMU	
Wyprowadzanie na nośnik dyskowy	
Wyprowadzanie na nośnik dyskowy Wyprowadzanie do pliku	
Wyprowadzanie na nośnik dyskowy Wyprowadzanie do pliku Wyprowadzanie na taśme	
Wyprowadzanie na nośnik dyskowy Wyprowadzanie do pliku Wyprowadzanie na taśmę Konfigurowanie kamery lub magnetowidu	
Wyprowadzanie na nośnik dyskowy Wyprowadzanie do pliku Wyprowadzanie na taśmę Konfigurowanie kamery lub magnetowidu Wyprowadzanie filmu na taśmę wideo	
 Wyprowadzanie na nośnik dyskowy Wyprowadzanie do pliku Wyprowadzanie na taśmę Konfigurowanie kamery lub magnetowidu Wyprowadzanie filmu na taśmę wideo Wyprowadzanie filmu do sieci Web 	401 406 415 415 417 417 418
 Wyprowadzanie na nośnik dyskowy Wyprowadzanie do pliku Wyprowadzanie na taśmę Konfigurowanie kamery lub magnetowidu Wyprowadzanie filmu na taśmę wideo Wyprowadzanie filmu do sieci Web DODATEK A: OPCJE USTAWIEŃ 	
 Wyprowadzanie na nośnik dyskowy Wyprowadzanie do pliku Wyprowadzanie na taśmę Konfigurowanie kamery lub magnetowidu Wyprowadzanie filmu na taśmę wideo Wyprowadzanie filmu do sieci Web DODATEK A: OPCJE USTAWIEŃ Preferencje projektu 	
 Wyprowadzanie na nośnik dyskowy Wyprowadzanie do pliku Wyprowadzanie na taśmę Konfigurowanie kamery lub magnetowidu Wyprowadzanie filmu na taśmę wideo Wyprowadzanie filmu do sieci Web DODATEK A: OPCJE USTAWIEŃ Preferencje projektu Preferencje audio i wideo 	
 Wyprowadzanie na nośnik dyskowy Wyprowadzanie do pliku Wyprowadzanie na taśmę Konfigurowanie kamery lub magnetowidu Wyprowadzanie filmu na taśmę wideo Wyprowadzanie filmu do sieci Web DODATEK A: OPCJE USTAWIEŃ Preferencje projektu Preferencje audio i wideo Ustawienia tworzenia dysku 	
 Wyprowadzanie na nośnik dyskowy Wyprowadzanie do pliku Wyprowadzanie na taśmę Konfigurowanie kamery lub magnetowidu Wyprowadzanie filmu na taśmę wideo Wyprowadzanie filmu do sieci Web DODATEK A: OPCJE USTAWIEŃ Preferencje projektu	
 Wyprowadzanie na nośnik dyskowy Wyprowadzanie do pliku Wyprowadzanie na taśmę	
 Wyprowadzanie na nośnik dyskowy Wyprowadzanie do pliku Wyprowadzanie na taśmę Konfigurowanie kamery lub magnetowidu Wyprowadzanie filmu na taśmę wideo Wyprowadzanie filmu do sieci Web DODATEK A: OPCJE USTAWIEŃ Preferencje projektu Preferencje audio i wideo Ustawienia tworzenia dysku Ustawienia tworzenia pliku Real Media Ustawienia tworzenia pliku Windows Media 	

DODATEK B: WSKAZÓWKI I PORADY	453
Sprzet	
Ustawienia karty graficznej	
Program Studio a animacje komputerowe	
DODATEK C: ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW	459
Pomoc techniczna online	
Najczęstsze problemy konsultowane z pomocą techniczną	
Błędy i awarie podczas instalacji	
Program Studio ulega awarii w trybie edycji	
Program Studio zawiesza się podczas renderowania	
Program Studio zawiesza się podczas uruchamiania lub nie u się	ruchamia 475
W trybie Tworzenie filmu pojawia się komunikat o błędzie " nie powiodło się"	Nagrywanie 478
Dysk DVD utworzony w programie Studio nie odtwarza się l pusty	ub jest 480
· ·	

DODĄTEK D: PORADY DOTYCZĄCE KOMPOZYCJI

495
515

Przed rozpoczęciem

Dziękujemy za zakup oprogramowania Pinnacle Studio. Mamy nadzieję, że program spełni wszystkie oczekiwania.

Informacje zawarte w tym podręczniku dotyczą wszystkich wersji programu Studio, w tym wersji Studio Ultimate i Studio Ultimate Collection. Różnice pomiędzy poszczególnymi wersjami będą odpowiednio oznaczane. W większości przypadków nazwa "Studio" będzie używana ogólnie w odniesieniu do wszystkich wersji. Podobnie nazwa "Studio Ultimate" odnosi się również do programu Studio Ultimate Collection, chyba że zaznaczono inaczej.

Jeżeli oprogramowanie Studio jest używane po raz pierwszy, zalecamy przechowywanie tego podręcznika w stale dostępnym miejscu.

Aby przygotować się odpowiednio do używania programu Studio, przed przejściem do *rozdziału 1, Używanie programu Studio*, należy się zapoznać z trzema poniższymi tematami.

Nowym użytkownikom stanowczo zaleca się też skorzystanie z samouczka programu Studio. Aby uruchomić samouczek, należy kliknąć odpowiadające mu łącze na ekranie powitalnym wyświetlanym podczas uruchamiania programu Studio lub skorzystać z polecenia menu *Pomoc* ≻ *Samouczek* w już uruchomionej aplikacji.

Wymagania dotyczące sprzętu

Wydajny system edycji oprócz oprogramowania Studio wymaga odpowiedniego poziomu wydajności sprzętu, co opisano w tej sekcji. Jednak specyfikacje — chociaż ważne — nie decydują o wszystkim. Poprawne działanie urządzeń zależy też od dostarczonych przez sterowników. W rozwiazywaniu producenta problemów z kartami graficznym i dźwiękowymi oraz innymi urządzeniami może być pomocne sprawdzenie WWW producenta, czy dostępne na stronie sa aktualizacie sterowników informacie i pomocv technicznej.

Uwaga: Niektóre wymienione tu funkcje wymagają bezpłatnego lub płatnego aktywowania przez Internet (zależy to od wersji programu Studio).

Komputer

- Procesor Intel Pentium lub AMD Athlon taktowany zegarem 1,8 GHz bądź szybszy (zalecany taktowany zegarem 2,4 GHz lub szybszy) Procesor Intel Core™ 2 lub i7 2,4 GHz wymagany do edytowania plików w formacie AVCHD (2,66 GHz w przypadku formatu AVCHD 1920)
- Zalecana pamięć 1 GB; do edycji plików w formacie AVCHD wymagana pamięć 2 GB

- System operacyjny Windows® 7, Windows Vista® z dodatkiem Service Pack 2 lub Windows XP z dodatkiem Service Pack 3
- Karta graficzna zgodna ze standardem DirectX 9 lub 10 wyposażona w 64 MB pamięci (zalecane co najmniej 128 MB); w przypadku edytowania wideo HD i plików w formacie AVCHD wymagana karta graficzna wyposażona w 256 MB pamięci
- Karta dźwiękowa zgodna ze standardem DirectX 9 lub nowszym
- 3,2 GB miejsca na dysku (wymagane dodatkowe miejsce dla dodatków typu plug-in)
 Napęd DVD-ROM (do zainstalowania oprogramowania).

Następujące elementy są opcjonalne:

- Nagrywarka dysków CD-R(W) do tworzenia dysków VideoCD (VCD) lub Super VideoCD (SVCD).
- Nagrywarka dysków DVD-/+R(W) do tworzenia dysków DVD, HD DVD i AVCHD.
- Nagrywarka dysków Blu-ray do tworzenia dysków Blu-ray (program Studio Ultimate).

Karta dźwiękowa z wyjściem dźwięku przestrzennego w celu odsłuchiwania zmiksowanego dźwięku przestrzennego.

Dysk twardy

Dysk twardy musi mieć możliwość stałego odczytu i zapisu z szybkością 4 MB/s. Warunek ten spełnia większość dysków twardych. Przy pierwszej próbie przechwycenia obrazu oprogramowanie Studio przetestuje dysk twardy w celu sprawdzenia, czy jest on dostatecznie szybki. Obraz wideo w formacie DV zajmuje 3,6 MB miejsca na dysku twardym na jedną sekundę, zatem zaledwie cztery i pół minuty materiału w formacie DV wymagają pełnego gigabajta miejsca na dysku.

Porada: W przypadku przechwytywania z taśmy wideo zaleca się korzystanie z osobnego dysku twardego w celu uniknięcia "rywalizacji" o miejsce na dysku twardym podczas przechwytywania między programem Studio i innymi programami, w tym systemem Windows.

Sprzęt do przechwytywania wideo

Program Studio może przechwytywać wideo z wielu różnych źródeł analogowych i cyfrowych. Zobacz temat "Panel Importuj z", strona 28.

Sprzęt do wyprowadzania wideo

Oprogramowanie Studio może wyprowadzać wideo do następujących urządzeń:

 Dowolna cyfrowa kamera HDV, DV lub Digital8 albo magnetowid VCR. Wymaga to portu IEEE-1394 (FireWire) zgodnego ze standardem OHCI (takiego jak dostępny na karcie Pinnacle Studio DV). Kamera musi być skonfigurowana do nagrywania z wejścia DV.

Dowolna kamera analogowa (8 mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C lub SVHS-C) lub magnetowid VCR. Wymaga to urządzenia Pinnacle Studio USB-700, PCI-500, PCI-700 lub innego urządzenia firmy Pinnacle wyposażonego w wyjścia analogowe. Możliwe jest też wyprowadzanie do analogowych magnetowidów VCR i kamer przy użyciu karty Pinnacle Studio DV lub innego portu 1394 zgodnego ze standardem OHCI, jeżeli kamera DV lub Digital8 albo magnetowid VCR może przekazywać sygnał DV przez wyjścia analogowe (więcej informacji można znaleźć w dokumentacji kamery oraz w *rozdziale 16, Tworzenie filmu*).

Skróty i konwencje

W celu zorganizowania materiału w niniejszym podręczniku są stosowane następujące konwencje.

Terminologia

AVCHD: Format danych wideo używany przez niektóre kamery o wysokiej rozdzielczości, a także służący do tworzenia dysków DVD do odczytu w odtwarzaczach Blu-ray. Edytowanie plików AVCHD wymaga więcej mocy obliczeniowej niż w przypadku innych formatów obsługiwanych przez program Studio.

DV: Termin "DV" oznacza kamery, magnetowidy VCR i taśmy DV oraz Digital8.

HDV: Format wideo o wysokiej rozdzielczości, który umożliwia nagrywanie wideo o rozmiarach klatek 1280×720 lub 1440×1080 w formacie MPEG-2 na nośnikach DV.

1394: Termin "1394" oznacza interfejsy, porty i kable IEEE-1394, FireWire, DV lub i.LINK zgodne ze standardem OHCI.

Analogowe: Termin "analogowe" oznacza kamery, magnetowidy VCR i taśmy 8mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C lub SVHS-C oraz kable i złącza sygnału zespolonego/RCA i S-Video.

Przyciski, menu, okna dialogowe i okna

Nazwy przycisków, menu i powiązanych elementów zostały napisane *kursywą* w celu odróżnienia ich od tekstu otaczającego, natomiast nazwy okien i okien dialogowych są pisane wielką literą. Na przykład:

Kliknij przycisk *Edytuj menu*, aby otworzyć menu w Edytorze tytułów klasycznych.

Wybieranie poleceń menu

Symbol strzałki w prawo (≻) oznacza ścieżkę hierarchicznych elementów menu. Na przykład:

Wybierz kolejno *Przybornik* ≻ *Generuj muzykę w tle*.

Konwencje klawiatury

Nazwy klawiszy są pisane wielką literą i są podkreślone. Znak plusa oznacza kombinację klawiszy. Na przykład:

Naciśnij kombinację klawiszy Ctrl+A, aby zaznaczyć wszystkie klipy na osi czasu.

Kliknięcia myszą

Jeżeli wymagane jest kliknięcie myszą, domyślnie chodzi zawsze o kliknięcie lewym przyciskiem, chyba że zostanie określone inaczej:

Kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie *Przejdź do Edytora tytułów/menu*.

Pomoc online

Podczas pracy w programie Studio dostępne są zawsze dwa rodzaje pomocy:

 Plik pomocy: Kliknij przycisk pomocy na głównym pasku menu programu Studio lub wybierz kolejno *Pomoc* > Tematy Pomocy, lub naciśnij klawisz <u>F1</u>, aby otworzyć plik pomocy programu Studio.

Etykietki narzędzi: Aby dowiedzieć się, jaką funkcję pełni dany przycisk lub inny element sterujący programu Studio, należy zatrzymać kursor myszy nad żądanym elementem. Pojawi się etykietka narzędzia z odpowiednim objaśnieniem.

Korzystanie z programu Studio

Proces tworzenia filmów w programie Studio przebiega w trzech etapach:

1. Importowanie: Importowanie źródłowego materiału wideo ("surowego" materiału) na dysk twardy komputera. Źródła, z których można korzystać, to między innymi analogowe taśmy wideo (8 mm, VHS itp.), cyfrowe taśmy wideo (HDV, DV, Digital8), karty pamięci i inne nośniki oparte na plikach, a także bezpośredni przekaz z kamery wideo lub kamery internetowej.

Tryb importowania został omówiony w *rozdziale 2: Przechwytywanie i importowanie multimediów.*

2. Edycja: Montaż materiału wideo według potrzeb przez zmianę kolejności scen i odrzucenie zbędnych fragmentów. Dodawanie efektów wizualnych, takich jak przejścia, tytuły i grafika, oraz dodatkowych ścieżek audio, takich jak efekty dźwiękowe i muzyka w tle. W przypadku tworzenia dysków DVD, Blu-ray i VCD interakcyjne można utworzvć menu. widzom wieksze możliwości zapewniajace ich przegladania.

W programie Studio większość pracy wykonuje się właśnie w trybie edycji. Więcej informacji znajduje się w części "Tryb edycji" tym rozdziale (strona 4).

Dostępność: Tworzenie dysków Blu-ray jest obsługiwane tylko w programach Studio Ultimate i Studio Ultimate Collection.

3. Tworzenie filmu: Po ukończeniu projektu gotowy film można wygenerować w wybranym formacie i na żądanym nośniku: m.in. na taśmie, na dyskach VCD, S-VCD, DVD albo w plikach AVI, MPEG, RealVideo lub Windows Media.

Tryb tworzenia filmu został omówiony w *rozdziale 16, Tworzenie filmu*.

Ustawianie trybu

Klikając jeden z trzech przycisków *trybu*, dostępnych w lewej górnej części okna programu Studio, można wybrać etap procesu tworzenia filmu, nad którym chce się pracować:



Przy zmianie trybu wygląd programu Studio zmienia się w celu wyświetlenia elementów sterujących wymaganych w przypadku nowego trybu.

Cofnij, Wykonaj ponownie, Pomoc, Pomoc techniczna i Premiowe – przyciski



względu na to, który z trzech trybów jest aktualnie włączony.

- Przycisk *Cofnij* pozwala wycofywać pojedynczo dowolne zmiany wprowadzone do projektu w trakcie bieżącej sesji.
- Przycisk *Wykonaj ponownie* pozwala pojedynczo wprowadzać zmiany ponownie, w przypadku gdy cofnięto ich zbyt wiele.
- Przycisk *Pomoc* uruchamia wbudowany system Pomocy programu Studio.
- Przycisk Pomoc techniczna otwiera w przeglądarce sieci Web witrynę pomocy technicznej programu Studio.

Przycisk *Premiowe* umożliwia rozszerzenie programu Studio przez zakup i zainstalowanie zawartości premiowej. (Szczegóły można znaleźć na stronie 13).

Wszystkie pozostałe elementy sterujące w oknie programu Studio odnoszą się do zadań dostępnych w bieżącym trybie.

Ustawianie opcji

Większość opcji programu Studio ustawia się przy użyciu dwóch okien dialogowych zawierających karty.

Pierwsze pozwala kontrolować opcje związane z trybem edycji. Zawiera dwie karty:

Opcje ustawień prog	ramu Pinnacle Studio Ultimate
Preferencje projektu	Preferencie audio i wideo

Drugie okno dialogowe zawiera opcje związane z trybem tworzenia filmu. Dostępne są w nim trzy karty, po jednej dla każdego z trzech typów wyprowadzania filmu:

```
Opcje ustawień programu Pinnacle Studio Ultimate 🗾 🗾 🗾 Tworzenie dysku | Tworzenie pliku | Tworzenie taśmy |
```

Każdy panel obu okien dialogowych może zostać otwarty osobno odpowiednim poleceniem menu *Ustawienia* (np. *Ustawienia* ➤ *Preferencje projektu*). Po otwarciu okna dialogowego w ten sposób wszystkie jego pozostałe panele są wówczas dostępne za pośrednictwem poszczególnych kart.

Dla uproszczenia wszystkie panele opcji są traktowane w niniejszym tekście osobno, na przykład "panel opcji *Preferencje projektu*".

Szczegółowe objaśnienia opcji zawartych w obu oknach dialogowych znajdują się w *dodatku A, Opcje ustawień*.

Dodatkowe opcje importowania znajdują się na panelu *Tryb* Kreatora importowania. Dostępne opcje zależą od typu multimediów, które będą importowane, tak jak to opisano w temacie "Panel Tryb" na stronie 37.



Po każdym uruchomieniu programu Studio otwierany jest tryb edycji, ponieważ jest on najczęściej używany. Ekran trybu edycji składa się z trzech głównych obszarów. Album służy do przechowywania zasobów, które będą używane w filmach, między innymi przechwyconych scen wideo.

Okno filmu to miejsce tworzenia edytowanego filmu, przez składanie scen wideo i klipów dźwiękowych oraz stosowanie przejść i efektów.

Odtwarzacz umożliwia odtwarzanie i podgląd dowolnego elementu wybranego aktualnie w programie Studio. Mogą to być przykładowo zasoby albumu, takie jak scena wideo, tytuł lub efekt dźwiękowy, albo edytowany film wraz z przejściami, tytułami, efektami i kilkoma ścieżkami audio. Odtwarzacz został omówiony poniżej.

Szczegółowe informacje dotyczące tych tematów można znaleźć w *rozdziale 3, Album,* oraz w *rozdziale 4, Okno filmu.*



Program Studio pracujący w trybie edycji z widocznym **1** albumem, **2** odtwarzaczem oraz **3** oknem filmu. Ilustracja przedstawia widok serii ujęć.

Odtwarzacz

W odtwarzaczu jest wyświetlany podgląd edytowanego filmu lub elementu wybranego aktualnie w albumie.

Składa się on z dwóch głównych obszarów: *okna podglądu* oraz *elementów sterujących odtwarzaniem*. W oknie podglądu wyświetlany jest obraz wideo. Elementy sterujące odtwarzaniem umożliwiają odtwarzanie wideo i przechodzenie do konkretnej pozycji w materiale. Elementy te są dostępne w dwóch formatach: *standardowym* i *DVD*.

Tryb standardowy

Standardowe elementy sterujące odtwarzaniem są podobne do ich odpowiedników w kamerach i magnetowidach. Służą do odtwarzania zwykłych nagrań wideo.



Tryb DVD

Elementy sterujące odtwarzaniem DVD emulują przyciski z odtwarzacza DVD lub pilota. Służą do przeglądania produkcji zapisanych na dyskach DVD lub innych dyskach oraz do sterowania menu.



Elementy sterujące do poruszania się po dysku

Okno podglądu

Jest to istotny element programu Studio, ponieważ jest bardzo często używany, zwłaszcza do przeglądania tworzonego filmu. Można w nim również wyświetlać:

- zawartość albumu dowolnego typu,
- obrazy nieruchome lub tytuły z filmu,
- zmiany efektów wideo w czasie rzeczywistym w trakcie zmieniania ich parametrów,
- pojedyncze klatki nagrania wideo.

Przy przeglądaniu nieruchomych klatek można przechodzić między nimi pojedynczo w obu kierunkach, używając elementów sterujących przewijania.

Zmiana wielkości podglądu wideo

Jeśli wymiary ekranu na to pozwalają, program Studio pozwala na powiększenie odtwarzacza, więc również podglądu wideo. Służy do tego suwak *Rozmiar odtwarzacza*. Ten element jest wyświetlany powyżej odtwarzacza po lewej stronie przycisku *Cofnij*, gdy zostaje rozpoznane, że możliwe jest wyświetlanie.



Przesuń suwak w prawo, aby zwiększyć rozmiar odtwarzacza, lub w lewo, aby go zmniejszyć. Suwak przesunięty maksymalnie w lewo odpowiada najmniejszemu rozmiarowi. Jest to domyślny wybór.



Zmiana rozmiaru odtwarzacza optymalizuje użycie ekranu, umożliwiając wyświetlanie większego podglądu wideo.

Przycisk przełącznika DVD

Przycisk *przełączania DVD* umieszczony w prawym dolnym rogu odtwarzacza służy do przełączania się między dwoma trybami odtwarzania. Przycisk ten jest dostępny tylko wówczas, gdy

poddawany edycji film zawiera co najmniej jedno menu.

Elementy sterujące odtwarzaniem

W zależności od wybranego trybu odtwarzania w odtwarzaczu dostępny jest jeden z dwóch zestawów elementów sterujących odtwarzaniem.

Jeśli film odtwarzany jest jako zwykłe nagranie wideo, używane standardowe elementv sa sterujace odtwarzaniem. Jeśli natomiast w filmie zastosowano menu do poruszania się po dysku, można odtwarzać go optyczny z interakcyjnymi iako dvsk menu ekranowymi przy użyciu elementów sterujacvch odtwarzaniem DVDObie elementów grupy sterujących są opisane poniżej.

Przvcisk podgladu pełnoekranowego: Ten przycisk, umieszczony bezpośrednio powyżej górnego rogu okna podgladu, włacza prawego pełnoekranowy tryb podgladu. Przycisk jest dostępny w obu trybach odtwarzania. W systemie z jednym monitorem wyświetlanie na pełnym ekranie kończy się z chwila zakończenia filmu, po dwukrotnym kliknięciu ekranu albo naciśnięciu klawisza Esc. Informacje na temat ustawień stosowanych w systemach wielu monitorów można znaleźć w części dotyczącej opcji Podgląd wideo w panelu Preferencje audio i wideo (strona 425).

Za pomocą opcji *Podgląd wideo w* panelu opcji *Preferencje audio i wideo* można skierować podgląd pełnoekranowy na drugi monitor, jeśli system jest w niego wyposażony. W programie Studio Ultimate

potrzeby wysłać można też W razie poglad jednocześnie na urządzenie zewnętrzne.

Standardowe elementy sterujące odtwarzaniem

Te przyciski służa do sterowania odtwarzaczem.

Odtwórz/Wstrzymaj: Przycisk Odtwórz powoduje rozpoczęcie odtwarzania filmu od jego bieżącej pozycji. Po rozpoczęciu odtwarzania przycisk Odtwórz zastępowany jest przyciskiem Wstrzymaj. Po wstrzymaniu odtwarzania sceny albumu lub klipu z okna filmu odtwarzany element pozostaje zaznaczony. Do wznawiania i zatrzymywania odtwarzania można używać również klawisza spacji.

Przejdź do początku: Ten przycisk powoduje zatrzymanie odtwarzania i skok do pierwszej klatki przegladanego materiału.

Szybko przewiń do tyłu, Szybko przewiń do przodu: Te przyciski umożliwiają przeglądanie filmu w obu kierunkach dwa, cztery lub dziesięć

razy szybciej niż normalnie. Służa do wyszukiwania określonego fragmentu nagrania wideo, z którym chce się pracować. Kilkukrotne klikanie tych przycisków powoduje zmianę szybkości przeglądania.

Odtwórz ciągle: Ten przycisk powoduje ciągłe C odtwarzanie klipu aktualnie zaznaczonego w oknie filmu. Funkcja ta jest szczególnie przydatna podczas wybierania i edytowania efektów oraz przejść dodatkowych. Kliknięcie dowolnego przycisku powoduje ciągłego odtwarzania przerwanie odtwarzania. Gdy aktywne jest ciągłe odtwarzanie, przycisk ciagłego odtwarzania świeci się. Ciagłość jest zachowywana nawet podczas przełączania szybkości odtwarzania



K

Przyciski przewijania: Ta para elementów sterujących umożliwia zwykle przechodzenie do przodu lub do tyłu o jedną klatkę. Aby przechodzić o sekundy, minuty lub godziny zamiast o klatki, należy wybrać odpowiednie pole na liczniku (zobacz poniżej), a następnie zmodyfikować je za pomocą przycisków przewijania.

Suwak odtwarzania

Suwak odtwarzania służy do szybkiego przewijania przechwyconego nagrania wideo lub edytowanego filmu w obu kierunkach. Położenie suwaka wskazuje pozycję bieżącej klatki przechwyconego pliku wideo (*nie* tylko bieżącej sceny) lub edytowanego filmu (*nie* tylko bieżącego klipu). Pasek suwaka zawsze przedstawia pełną długość przeglądanego materiału.

Przesuwanie suwaka powoduje wyświetlenie w oknie podglądu odpowiedniej klatki. Jeśli w oknie filmu został uaktywniony przycisk *przewijania audio*, to podczas przewijania będą też słyszalne urywki audio z filmu. Szczegóły można znaleźć na stronie 113.

To, czy podgląd nadąża za przesuwanym suwakiem, zależy od szybkości komputera. Przy wolnym przesuwaniu suwaka odtwarzania ekran podglądu będzie zmieniał się płynnie. Przy coraz szybszym przesuwaniu suwaka niektóre klatki zaczną być pomijane przy wyświetlaniu. Szybkość, przy której to nastąpi, zależy od posiadanego sprzętu. Płynność podglądu zmniejsza się również wraz z przyrostem całkowitej długości przewijanego suwakiem materiału.

Licznik

Licznik wyświetla bieżące położenie odtwarzania w godzinach, minutach, sekundach i klatkach. Pola licznika można modyfikować bezpośrednio w celu wybrania określonej klatki



do wyświetlenia lub klatki, od której ma się rozpocząć odtwarzanie. Wystarczy kliknąć liczbę, która ma zostać zmieniona, a następnie wpisać nową wartość. Aby przejść do innego pola, należy je kliknąć lub użyć klawiszy <u>Strzałka w lewo</u> lub <u>Strzałka w prawo</u>.

Wartość w wybranym polu można też modyfikować za pomocą przycisków przewijania znajdujących się obok licznika lub klawiszy <u>Strzałka w górę</u> i <u>Strzała w dół</u>.

Suwak głośności

• •

Tym elementem sterującym ustawia się ogólną głośność audio podczas odtwarzania podglądu. Odpowiada to zmianie głośności karty muzycznej przy użyciu systemowego narzędzia regulacji głośności. Zmiany te nie mają wpływu na głośność ostatecznej wersji filmu powstającej w programie Studio w trybie tworzenia filmu.

Mała ikona głośnika po prawej stronie tego elementu sterującego działa w trakcie odtwarzania jako przycisk *wyciszenia*.

Elementy sterujące odtwarzaniem DVD



Te elementy sterujące obejmują cztery standardowe przyciski odtwarzania opisane powyżej (*Odtwórz/Wstrzymaj*, *Szybko przewiń do tylu*, *Szybko przewiń*

do przodu, Przejdź do początku) oraz dodatkowo elementy sterujące odtwarzaczem DVD, opisane w

temacie "Elementy sterujące odtwarzaczem DVD" (strona 271.).

Inne tematy dotyczące edycji

Szczegółowe informacje na temat edycji można znaleźć w następujących częściach:

- Rozdział 5, Klipy wideo
- Rozdział 6, Motywy i edytowanie motywów
- Rozdział 7, Efekty wideo
- Rozdział 8, Edycja dwuścieżkowa
- Rozdział 9, Przejścia
- Rozdział 10, Obrazy nieruchome
- Rozdział 11, Menu dysku
- Rozdział 12: Edytor tytułów klasycznych
- Rozdział 13: Narzędzie tytułów ruchomych
- *Rozdział 14, Efekty dźwiękowe i muzyka Edycja* Rozdział 15, Efekty audio

Rozszerzanie programu Studio

Jednym ze sposobów uatrakcyjniania tworzonych filmów jest korzystanie z różnorodnych filtrów audio i wideo, animowanych przejść, tytułów, menu VCD i DVD, motywów oraz efektów dźwiękowych.

Program Studio oferuje szeroki wybór setek elementów zawartości i efektów specjalnych, jednak został też przystosowany do rozbudowy zgodnie z potrzebami użytkownika. Gdy użytkownik zechce zastosować określony filtr, przejście, menu lub efekt, który nie wchodzi w skład zestawu podstawowego, program oferuje mu łatwy w użyciu mechanizm odnalezienia, zakupienia i zainstalowania tych materiałów bez potrzeby wychodzenia z programu.

Nowe narzędzia, nowe multimedia, nowe granice

Dodatkowe elementy multimedialne i filtry można zakupić z poziomu programu Studio na trzy sposoby:

 Za pomocą polecenia menu Pomoc ≻ Kup klucze aktywacji (lub przycisku skrótu Premiowe dostępnego w prawym górnym rogu okna programu Studio).

Spowoduje to otwarcie okna specjalnej przeglądarki, w której można uzyskać dostęp do strony katalogu dla dowolnego typu zawartości premiowej.

• Za pomocą poleceń albumu Więcej przejść, Więcej motywów, Więcej efektów dźwiękowych oraz Więcej menu.

Polecenia te są dostępne na listach rozwijanych w odpowiednich sekcjach albumu. Umożliwiają one pobranie, wypróbowanie i nabycie dodatkowej zawartości premiowej, która nie była dołączona do instalacji programu.

• Przez klikanie przycisków *aktywacji*, dostępnych w niektórych częściach programu Studio.

Haktywnij pakiet efektów

Przyciski te są dostępne w tych miejscach programu Studio, w których znajduje się zawartość premiowa. Powyższy przycisk jest wyświetlany w oknach narzędzi *Efekty audio* oraz *Efekty wideo* i umożliwia aktywację pakietu filtrów audio lub wideo. Podobne przyciski w albumie umożliwiają zakup wszelkich elementów multimedialnych konkretnego albumu w postaci pakietów motywów.

Jak działa aktywacja

"Aktywacja" zawartości premiowej programu Studio oznacza nabycie licencji umożliwiającej nieograniczone używanie tej zawartości na jednym komputerze z zainstalowanym programem Studio. Mechanizm licencjonowania wykorzystuje dwa odmienne, lecz wzajemnie zależne od siebie kody:

• *Klucz aktywacji* dla każdego nabywanego elementu zawartości premiowej.

Paszport, który jest numerem generowanym przy pierwszym zainstalowaniu programu Studio na danym komputerze. Aby wyświetlić swój paszport, należy wybrać polecenie menu *Pomoc* \geq *Mój paszport*.

Ponieważ paszport jest specyficzny dla jednego komputera, to w przypadku zainstalowania programu Studio na innym komputerze konieczne jest uzyskanie nowych kluczy aktywacji. Zostaną one dostarczone bezpłatnie, jednak licencje użytkownika zarówno dla programu Studio, jak i nabytej zawartości premiowej, będą od tej pory ważne tylko na nowym komputerze.

Uwaga: Mimo że paszport jest numerem specyficznym dla danego komputera, nie mają na niego wpływu zwykłe modyfikacje sprzętu, takie jak dodawanie lub usuwanie kart, napędów czy pamięci.

W razie braku połączenia z Internetem

Klucze aktywacji zawartości premiowej można nabyć i zastosować nawet w przypadku gdy komputer, na którym jest zainstalowany program Studio, nie ma połączenia z Internetem. Kliknięcie jednego z łączy odblokowania w obrębie programu Studio spowoduje wyświetlenie okna dialogowego z informacjami dotyczącymi zamawiania żądanej zawartości. Informacje te obejmują:

- adres URL, pod którym można uaktywnić zawartość;
- identyfikatory numeryczne dla programu Studio i elementu, który ma zostać uaktywniony;

paszport i numer seryjny.

Można więc przejść pod podany adres URL na innym komputerze, wprowadzić żądane informacje, a następnie zrealizować zakup zgodnie z instrukcjami. Udostępniony wtedy zostanie klucz aktywacji, za pomocą którego można aktywować zawartość na pierwotnym komputerze, wybierając polecenie menu *Pomoc* > *Wprowadź klucze aktywacji*.

Ukrywanie i pokazywanie zawartości premiowej

Jeśli zawartość i funkcje premiowe nie mają być wyświetlane w programie Studio, należy otworzyć panel opcji *Preferencje projektu* i usunąć zaznaczenie jednego lub obydwu pól wyboru – *Pokaż zawartość premiową* i *Pokaż funkcje premiowe*. (Zobacz strona 422).

Importowanie zawartości z poprzednich wersji programu Studio

Użytkownicy poprzednich wersji programu Studio mają już prawdopodobnie własne elementy zawartości
— na dysku Bonus Content, Premium Pack czy na dysku twardym podłączonym do systemu. Dostępny w programie Studio kreator transferu zawartości prowadzi użytkownika przez proces lokalizowania takiego materiału i importowania go do użytku w bieżącej wersji oprogramowania. Typy elementów obsługiwanych przez kreatora obejmują:

- Tytuły
- Menu dysku
- Efekty dźwiękowe
- Przejścia Hollywood FX 3D Efekty wideo RTFx

Aby uruchomić kreatora, należy odszukać grupę Studio w menu *Start* > *Wszystkie programy* i wybrać kolejno *Narzędzia* > *Transfer zawartości*.

ARCHIWIZACJA I PRZYWRACANIE PROJEKTU

Gdy projekty Studio stają się coraz większe i bardziej skomplikowane, zachowanie dobrej orientaciji W mnogości multimediów może stanowić duże wyzwanie. Zdjęcia i grafiki, fragmenty wideo oraz pliki dźwiękowe, które tworzą dany film, mogą pochodzić z różnych lokalizacji rozproszonych w całym systemie. Aby nie tracić przestrzeni dyskowej, program Studio nie tworzy dodatkowych kopii używanych plików. jeśli przeniesiesz lub Jednak usuniesz plik multimedialny używany w projekcie, wtedy nie będzie

można użyć go do podglądu lub realizacji filmu. Na przykład podczas porządkowania dysku twardego musisz uważać, aby nie usunąć multimediów wykorzystywanych w projektach Studio.

Funkcja archiwizacji i przywracania programu Studio rozwiazuje ten problem, umożliwiając użytkownikowi utworzenie scentralizowanego archiwum zawierajacego oraz wszystkie powiazane z nim projekt pliki multimedialne (z pewnymi wyjątkami, które zostały wyszczególnione poniżej). Jeśli oryginały plików skopiowanych do archiwum zostana usuniete (przypadkowo lub celowo), projekt nadal będzie bezpieczny. Wystarczy odzyskać projekt z archiwum i wszystko pozostanie na swoim miejscu.

Tę funkcję można również użyć do utworzenia kopii zapasowej projektu oraz powiazanych plików multimedialnych: wystarczy skopiować archiwum po utworzeniu i zapisać na nośniku kopii zapasowej. Jednak jeśli użytkownik planuje przywrócić projekt na innym komputerze, na którym zainstalowany jest program Studio, należy pamiętać, że niektóre typy plików nie występują w archiwum. Nie beda archiwizowane np. efekty, utwory ScoreFitts, menu płyty itp. z pakietów zawartości, które pochodza z danej wersji programu Studio lub zostały zakupione oddzielnie. W takim przypadku takie zasoby muszą być dostepne na obu urządzeniach. zainstalowane i Sytuacia wyglada podobnie w przypadku czcionek. Jeśli użytkownik będzie korzystać ze standardowych czcionek lub czcionek zainstalowanych w programie Studio, wtedy nie powinno być żadnego problemu. W prawidłowe przeciwnym razie, aby umożliwić wyświetlenie konieczne projektu. bedzie zainstalowanie brakujących czcionek.

Archiwizacja projektu Studio

Aby rozpocząć archiwizację projektu, wybierz polecenie $Plik \gg Archiwizuj projekt...$ W ciągu kilku sekund program Studio wyświetli okno dialogowe przedstawiające przestrzeń na dysku wymaganą w celu przeprowadzenia archiwizacji. (Uwaga: Jeśli w projekcie występują niezapisane zmian, zostaniesz poproszony o zapisanie przed kontynuacją. Jest to spowodowane tym, że archiwizacja projektu działa w taki sposób, jakby projekt był przechowywany na dysku).



W związku z tym, że całkowity rozmiar multimediów projektu Studio może być bardzo duży, należy upewnić się, że na dysku, na którym ma być zapisane archiwum, znajduje się odpowiednio dużo wolnego miejsca. Pamiętaj, że partycja systemowa (z reguły C:) wymaga znacznej ilości wolnego miejsca na dysku. Jeśli partycja jest przepełniona, system zacznie stopniowo zwalniać i w rezultacie może stać się niestabilny. Napędy i partycje niesystemowe mogą być bardziej zapełnione, jeśli jest to wymagane.

Pamiętaj również, że niektóre nośniki mogą mieć pewne ograniczenia rozmiaru pliku wideo, który może być dodany do archiwum. Napędy sformatowane zgodnie ze standardem FAT32 oraz pamięci przenośne USB posiadają ograniczenie wielkości pliki 4 GB — bez względu na ilość dostępnego wolnego miejsca.

Szacowany czas w oknie dialogowym jest obliczony dla napędu flash USB będącego miejscem docelowym archiwizacji. Podczas archiwizacji szacowany czas jest dynamicznie aktualizowany — stanowi rzeczywistą zarejestrowaną szybkość zapisu.

Po zamknięciu okna informacji, pojawi się okno dialogowe Zapisz, które umożliwia wybór nazwy oraz lokalizacji archiwum. Domyślnie archiwum zostanie utworzone w tym samym folderze co projekt, w folderze o takiej samej nazwie, co projekt z dołączoną nazwą "Archiwum".

) 🔾 🗢 🚺 « Mo	e projekty 🕨 Przygody 🔸 🛛 👻 😽 Wyszukaj przygody	
Nazwa pliku:	Pewien piękny dzień.sta	
Zapisz jako typ:	Pliki archiwum Studio (*sta)	

Archiwizacja rozpocznie się, gdy klikniesz przycisk *Zapisz*. Podczas archiwizacji będzie wyświetlone okno dialogowe przedstawiające szacowany czas do zakończenia. Kliknięcie przycisku *Anuluj* w tym oknie dialogowym spowoduje, że program Studio zatrzyma działanie i cofnie operację archiwizacji bez dalszych zapytań, pozostawiając system w stanie przed procesem.

Po przeprowadzeniu archiwizacji w domyślnej lokalizacji, w folderze projektów znajdziesz nowy element: folder archiwum.



Widzimy tutaj plik projektu "Pewien piekny dzien.stx", folder plików roboczych, "PEWIEN PIEKNY DZIEN" oraz folder archiwum "Archiwum Jeden piekny dzien". Aby przykład był czytelny, zawiera on jedynie jeden projekt.

W folderze archiwum znajdują się dwa nowe pliki, w tym sam plik archiwum ("Pewien piekny dzien".sta"). Został również utworzony podfolder "Multimedia" wszystkie rozproszone pliki multimedialne są scentralizowane w tym miejscu.



Przywracanie zarchiwizowanego projektu

Przywracanie z archiwum jest w zasadzie lustrzanym odbiciem procesu archiwizacji, który rozpoczyna się w menu *Plik* > *Przywróć projekt...*, w którym pojawi się okno dialogowe Otwórz plik. Przejdź do folderu archiwum i kliknij dwukrotnie plik archiwum, który znaleźliśmy powyżej.



Po sprawdzeniu archiwum program Studio poinformuje użytkownika o wymaganym wolnym miejscu na docelowym napędzie, aby przeprowadzić proces odzyskiwania danych.



Ostatnim krokiem przed przywróceniem archiwum jest wybór nazwy i lokalizacji projektu docelowego. W tym miejscu ponownie mają zastosowanie uwagi dotyczące przestrzeni na dysku. Pomimo tego, że program Studio nie rozpocznie przywracania, jeśli brakuje miejsca na dysku docelowym, to należy pamiętać o tym, że przestrzeń *nieznacznie* większa od minimalnej wielkości również może stwarzać problemy, szczególne na dysku systemowym. Aby uniknąć problemów, należy z wyprzedzeniem przygotować nośnik danych, umożliwiający pomieszczenie wszystkich przywracanych danych.

Zgodnie z informacjami przedstawionymi w sekcji dotyczącej archiwizacji, szacunkowy czas podany w tym oknie dialogowym bazuje na wartości oczekiwanej dla napędu przenośnego flash USB (3 MB/s). W przypadku innych urządzeń, czas procesu może się różnić: np. zapis na dysku twardym powinien być znacznie szybszy. Jednak szacunkowy czas będzie stale aktualizowany w chwili rozpoczęcia procesu przywracania, dzięki czemu wartość ta będzie coraz bardziej precyzyjna.

Domyślna nazwa projektu obejmuje datę i czas utworzenia archiwum. Zmień nazwę i folder docelowy zgodnie z wymaganiami, a następnie kliknij przycisk *Zapisz*.



Program Studio utworzy projekt o podanej nazwie, a wszystkie jego pliki multimedialne będą znajdować się w jednym podfolderze. Okno dialogowe postępu umożliwia śledzenie stanu procesu przywracania. Tak jak w przypadku archiwizacji, wybór opcji anulowania procesu w oknie dialogowym spowoduje, że program Studio cofnie wszystkie czynności, a następnie wróci do poprzednio otwartego projektu. Uwaga: jeśli w ramach przywracania wybierzesz opcję zastąpienia poprzednio odzyskanej wersji tego samego projektu, wtedy anulowanie w takim przypadku spowoduje usunięcie nowej oraz poprzedniej wersji przywracanego projektu.

Przechwytywanie i importowanie multimediów

Program Studio umożliwia włączanie do produkcji wideo multimediów różnego rodzaju. Jeśli te multimedia nie są przechowywane na komputerze, tylko np. na taśmie kamery albo karcie pamięci Memory Stick z aparatu fotograficznego, muszą zostać przeniesione na lokalne urządzenie magazynujące zanim będzie można z nich korzystać.

Proces przenoszenia jest nazywany "przechwytywaniem" lub "importowaniem". Różnica powstała kiedyś ze względu na "przechwytywanie" z taśmy i "importowanie" ze źródeł opartych na plikach, ale obecnie nie ma to już takiego znaczenia, ponieważ większość nagrań audiowizualnych przez cały cykl ich życia jest przechowywana w formie cyfrowej. Tylko nagrania pochodzące ze źródeł analogowych (takich jak kasety VHS i Hi8) podlegają procesowi "przechwytywania" polegającemu na konwersji na formę cyfrową.

W tym dokumencie najczęściej będą używane terminy "import" i "importowanie", przez które należy rozumieć wszystkie metody pobierania obrazu i dźwięku do programu Studio w celu wykorzystania ich w produkcjach.

Kolejny etap

Po ukończeniu importowania multimediów przez program Studio będzie można użvwać zaimportowanych plików w produkcjach. Szczegóły można znaleźć w *rozdziale 3: Album*.

Kreator importowania programu Studio

Aby rozpocząć przechwytywanie, należy najpierw otworzyć Kreatora importowania programu Studio, klikając przycisk Importuj znajdujący się w lewym górnym rogu ekranu.



liste typów urządzeń, które mogą być źródłem dla operacji importowania. Wybór źródła wejścia wpływa z kolei na sposób wyświetlania pozostałych części Kreatora importowania. Ponadto zestaw elementów sterujących do wyświetlania podglądu, przeglądania i wybierania materiału, które są wyświetlane w obszarze centralnym, zależy od wybranego typu importowania.

obszaru



Kreator importowania został tutaj skonfigurowany do importowania materiału z dysku DVD. Jeśli źródłem jest dysk, w obszarze centralnym są wyświetlane "rozdziały", które można zaimportować.

Proces importowania można podzielić na cztery etapy:

- 1. Wybranie źródła importowania w panelu Importuj z.
- 2. Potwierdzenie lub dostosowanie ustawień w innych panelach.
- Wybranie materiału do zaimportowania z wybranego źródła.
- 4. Rozpoczęcie operacji importowania.

Program Studio rozpoczyna wówczas przenoszenie żądanego materiału audio i wideo oraz obrazów nieruchomych z urzadzenia źródłowego na dysk twardy, używając lokalizacji skonfigurowanych w Importuj do. Po ukończeniu panelu operacii importowania Kreator importowania zostaje zamkniety i następuje przywrócenie kontroli nad programem Studio, w którym można uzyskać dostep do zaimportowanych plików za pomoca Albumu. Zobacz: Rozdział 3: Album.



Właściwy proces wybierania materiału do zaimportowania odbywa się w obszarze centralnym Kreatora importowania. Wybranie każdego ze źródeł importowania powoduje trochę inne wykorzystanie obszaru centralnego.

W zależności od źródła wejścia oprócz obszaru centralnego w Kreatorze importowania mogą być wyświetlane maksymalnie cztery panele pomocnicze oferujące standardowe funkcje.

Panel Importuj z

Ten panel znajduje się w lewym górnym rogu okna Kreatora importowania. Jego lokalizacja odzwierciedla kluczową rolę, którą ten panel odgrywa w konfigurowaniu operacji importowania.

Zdjęcia, muzyka i nagrania wideo, które mają zostać zaimportowane, mogą znajdować się na różnorodnych urządzeniach korzystających z różnych technologii. Obsługiwane źródła importowania:

 Wszystkie typy dodatkowych nośników magazynujących opartych na plikach, takich jak stacje dysków optycznych, karty pamięci i urządzenia USB Stick (zobacz: "Importowanie z nośników opartych na plikach", strona 46). W panelu Importuj z kliknij opcję *Inne urządzenia*, aby rozpocząć.

- Kamery wideo DV oraz HDV używające połączenia IEEE-1394 (FireWire) (zobacz: "Importowanie z kamery DV lub HDV", strona 55). Urządzenia są wymienione w panelu Importuj z według nazw urządzeń (np. "Urządzenie DV"). Wybierz odpowiednie urządzenie.
- Analogowe kamery wideo i magnetowidy (zobacz: "Importowanie ze źródeł analogowych", strona 61). Wszystkie analogowe urządzenia do przechwytywania podłączone do systemu są wymienione według nazw urządzeń (np. "Pinnacle Systems MovieBox").
- Dyski DVD i Blu-ray (zobacz: "Importowanie z dysku DVD lub Blu-ray", strona 63).

Aparaty cyfrowe (zobacz: "Importowanie z aparatów cyfrowych", strona 64).

Niektóre źródła można wybrać w panelu Importuj z dodatkowej liście na zawierającej konkretne urządzenia, która jest widoczna po kliknieciu głównej nazwy źródła. W tym przykładzie kliknieto opcję DVD/Blu-Rav. Teraz można



wybrać jeden z dwóch napędów dysków DVD zainstalowanych w systemie.

Importowanie pojedynczej klatki

Program Studio oferuje dwa specjalne tryby importowania pojedynczych klatek (zamiast ciągłego nagrania). Tryby te to:

• Zatrzymanie ruchu: pozwala tworzyć film animowany przez importowanie jednej klatki naraz

ze źródła rejestrującego wideo na żywo (zobacz: "Zatrzymanie ruchu", strona 64).

Migawka: pozwala importować pojedyncze obrazy z taśmy lub źródła rejestrującego na żywo, takiego jak kamera internetowa (zobacz: "Migawka", strona 68).

Dostosowywanie poziomów audio i wideo — źródło analogowe

Analogowe urzadzenia do przechwytywania moga oferować dodatkowe elementy sterujące do modyfikowania parametrów poziomów svgnału audio wideo. 1 Pozwala to korygować problemy między innymi z ekspozycja materiału



źródłowego oraz wyrównywać różnice między nagraniami wideo pochodzącymi z wielu źródeł.

Aby uzyskać dostęp do tych elementów sterujących, kliknij przycisk *Więcej* o przy nazwie źródła. Spowoduje to wyświetlenie okna Poziomy wejścia analogowego.



Okno Poziomy wejścia analogowego umożliwia dostosowywanie wielu parametrów wideo i audio. W przypadku źródeł PAL nie można używać suwaka Odcień (czwarty od lewej).

Poziomy audio i wideo można wprawdzie dopasowywać, korzystając z odpowiednich *efektów wideo* dostępnych w trybie edycji, jednak odpowiednie ustawienie poziomów już podczas przechwytywania eliminuje późniejsze problemy z korekcją kolorów.

Natomiast poprawne ustawienie opcji audio zapewni jednakowy poziom głośności i odpowiednią jakość dźwięku w przechwytywanym materiale.

W przypadku niektórych urządzeń do przechwytywania dostępnych jest mniej opcji niż omówiono i przedstawiono na ilustracjach w tej części. Na przykład w przypadku urządzenia nieobsługującego przechwytywania w stereo element sterujący balansem audio jest niewidoczny.

Wideo: Klikając odpowiedni przycisk źródła (Zespolony sygnał wizyjny lub S-Video), można wybrać typ materiału wideo, który ma zostać przetworzony do postaci cyfrowej. Pięć suwaków umożliwia ustawienie

jasności (wzmocnienia wideo), kontrastu (stosunku największej jasności do najmniejszej), ostrości, odcienia i nasycenia kolorów przechwytywanego materiału wideo.

• Suwak *odcienia* może służyć do korekcji niechcianych przesunięć koloru w materiale w standardzie NTSC, ale jest niedostępny w przypadku przechwytywania ze źródła PAL.

Suwak *nasycenia* pozwala regulować "nasycenie kolorem" — ilość kolorów — obrazu. Obraz o zerowym nasyceniu zawiera tylko czerń, biel i odcienie szarości.

Audio: Suwaki po prawej stronie panelu umożliwiają sterowaniem poziomem wejścia i balansem stereo przychodzącego audio.

Panel Importuj do

Po zaimportowaniu elementy multimedialne będą dostępne jako pliki na komputerze. Panel Importuj do w Kreatorze importu pozwala określić, gdzie te pliki mają być przechowywane. Wideo, audio i zdjęcia są przechowywane w oddzielnych folderach, ale w panelu Importuj do są widoczne tylko te foldery, które odpowiadają bieżącemu źródłu importowania ustawionemu w panelu Importuj z.

Im więcej plików multimedialnych w systemie, tym bardziej przydatne jest przemyślane organizowanie materiału za pomocą folderów i podfolderów, dzięki czemu w przyszłości żądane elementy będą zawsze łatwo dostępne. Elementy sterujące w panelu Importuj do służą do automatyzacji tego procesu w stopniu określonym przez użytkownika.

Praca z docelowymi folderami importowania

Jeśli nie zostanie określone inaczej, Kreator importowania przechowuje wideo, muzykę i standardowych zdiecia W folderach dokumentów konta użytkownika systemu Windows. Na ilustracji pokazano typowa konfiguracje W systemie Windows Vista. Aby zmienić docelowy folder



importowania, kliknij mały przycisk folderu albo ścieżkę bieżącego folderu. Zobacz poniżej: "Wybieranie docelowego folderu importowania".

dla poszczególnych Folderv wybrane typów multimediów, zarówno domyślne, jak i ustawione przez użytkownika, są podstawowymi lokalizacjami dla zaimportowanych plików. Aby efektywnie zarzadzać kolekcia multimediów. można również określić niestandardowa nazwe podfolderu lub metode automatycznego generowania nazw w oparciu o date bieżaca lub date utworzenia zaimportowanego materiału. Aby uzyskać dostęp do opcji dotyczących podfolderu, kliknij opcję "konfiguruj podfolder" lub kliknij przycisk *Więcej* Sznajdujący się przy nazwie typu multimediów. Zobacz poniżej: "Konfigurowanie podfolderu".

Jeśli na przykład folderem głównym dla wideo jest folder c:\vid, a metodą tworzenia nazw podfolderów jest "Bieżący miesiąc", każde zaimportowane wideo zostanie przeniesione do folderu o nazwie typu c:\vid\2009-10.

Wskaźnik poziomu zapełnienia: jest to pasek postępu wskazujący, ile miejsca pozostało w poszczególnych docelowych lokalizacjach importowania na urządzeniu magazynującym. Pierwsza część paska reprezentuje miejsce zajęte na urządzeniu. Kolorowa część paska oznacza miejsce wymagane przez wybrane pliki multimedialne oczekujące na zaimportowanie.



Wyświetlanie miejsca dostępnego na urządzeniu magazynującym.

Uwaga: Jeśli podczas importowania poziom zapełnienia osiągnie 98 procent, operacja zostaje zatrzymana.

Wybieranie docelowego folderu importowania

Aby wybrać inny folder podstawowy dla danego typu multimediów, w panelu Importuj do kliknij odpowiedni przycisk folderu lub nazwę folderu. Spowoduje to wyświetlenie okna wyboru



folderu, w którym można przejść do żądanego folderu lub utworzyć nowy folder, jeśli jest taka potrzeba.

Foldery zawierające podfoldery są oznaczone przez ikonę plusa znajdującą się z lewej strony ikony folderu (jeśli folder jest zamknięty) lub ikonę minusa (jeśli folder jest otwarty). Kliknięcie tych ikon powoduje odpowiednio otwarcie lub zamknięcie folderu.



Klikając ikonę plusa, można wyświetlić zawartość folderu.

Aby utworzyć podfolder w wybranym folderze, kliknij przycisk Nowy folder w dolnej części okna wyboru pliku, wpisz nazwę folderu i naciśnij klawisz <u>Enter</u>.

Aby zmienić nazwę folderu, zaznacz go, a następnie kliknij folder lewym przyciskiem myszy albo naciśnij klawisz <u>F2</u>. W miejscu nazwy zostanie wyświetlone pole edycji, w którym można zmienić starą nazwę na nową. Następnie naciśnij klawisz <u>Enter</u>, aby zaakceptować zmianę nazwy, lub klawisz <u>Esc</u>, aby ją anulować.



Zmienianie nazwy zaznaczonego folderu.

Po odnalezieniu i wybraniu folderu, który ma być folderem podstawowym, kliknij przycisk *OK*, aby zaakceptować wybór i powrócić do okna Kreatora importowania.

Konfigurowanie podfolderu

Aby wyznaczyć podfolder folderu podstawowego jako rzeczywisty docelowy folder importowania dla danego typu multimediów, kliknij opcję "konfiguruj podfolder" lub kliknij przycisk *Więcej* (). Spowoduje

to wyświetlenie okna dialogowego będącego bardziej rozbudowaną wersją panelu Importuj do i zawierającego elementy sterujące do konfigurowania nazwy podfolderu lub metody tworzenia nazw podfolderów dla każdego typu multimediów obsługiwanego przez wybrane źródło importowania.

	Res	setuj
Wideo 🖿	Podfolder	
F:\wideo\(dzisiaj)	dzisiaj	v
Audio 🖿	Podfolder	
F:\audio\(data utworzenia)	data utworzenia	•
Zdjęcie 🖿	Podfolder	
F:\zdjęcie	niestandardowy	•
	wpisz nazwę fold	leru

Rozszerzone okno dialogowe Importuj do dla multimediów opartych na plikach. Pliki mogą należeć do każdego typu multimediów, dlatego są wyświetlane elementy sterujące dla wszystkich trzech typów multimediów. Większość innych źródeł pozwala importować tylko nagrania wideo, dlatego elementy sterujące dla audio oraz zdjęć nie są wyświetlane.

Wśród elementów sterujących dla każdego typu multimediów znajduje się również lista rozwijana z opcjami tworzenia nazw:

- **Brak podfolderu:** wybranie tej opcji powoduje, że zaimportowane pliki będą przechowywane w folderze podstawowym.
- Niestandardowa: wybranie tej opcji powoduje wyświetlenie pola edycji. Wprowadź nazwę podfolderu, w którym od tej pory mają być

przechowywane zaimportowane elementy należące do danego typu multimediów.

- **Dzisiaj:** wybranie tej opcji powoduje, że zaimportowane elementy będą przechowywane w podfolderze o nazwie będącej bieżącą datą w formacie 2009-10-25.
- Data utworzenia: wybranie tej opcji powoduje, że każdy zaimportowany plik będzie przechowywany w podfolderze o nazwie będącej datą utworzenia tego elementu multimedialnego (w takim samym formacie jak w przypadku poprzedniej opcji). Importowanie wielu elementów multimedialnych podczas jednej operacji importowania może spowodować utworzenie lub zaktualizowanie wielu podfolderów.

Bieżący miesiąc: ta opcja działa podobnie jak opcja Dzisiaj, ale nazwa podfolderu nie zawiera dnia, np. 2009-10.

Po wybraniu jednej z opcji kliknij przycisk 🕲 w prawym górnym rogu okna dialogowego, aby powrócić do Kreatora importowania.

Panel Tryb

Panel Tryb w Kreatorze importowania pozwala dostosowywać opcje dostępne dla kilku źródeł importowania.

Opcje importowania DV/HDV

Opcje importowania DV i HDV w panelu Tryb są zebrane w trzy grupy.

Ustawienia wstępne: Grupa Ustawienia wstępne zawiera dwie standardowe



konfiguracje kompresji wideo i audio oraz ustawienia niestandardowe umożliwiające precyzyjne ustawienie parametrów kompresji w oknie Opcje kompresji dostępnym po kliknięciu przycisku *Więcej* O. Zobacz: "Okno Opcje kompresji", strona 40. Stałe ustawienia wstępne są następujące:

• DV: ta opcja umożliwia przechwytywanie z pełną jakością DV wymagające około 200 MB miejsca na dysku na każdą minutę materiału wideo.

MPEG: kompresja MPEG zapewnia mniejszy rozmiar plików niż kompresja DV, ale wymaga większej mocy obliczeniowej do kodowania i dekodowania. Może to spowodować wolniejszą pracę starszych komputerów.

Wykrywanie scen: włączenie funkcji wykrywania scen powoduje podział materiału podczas importowania na "sceny", które można oddzielnie wyświetlać i modyfikować w albumie programu Studio. Dzięki temu lokalizowanie żądanego materiału podczas edytowania jest o wiele łatwiejsze. Kliknij przycisk *Więcej* o położony niżej, aby otworzyć okno Opcje wykrywania scen. Zobacz: "Okno Opcje wykrywania scen", strona 42.

Zatrzymaj przy końcu taśmy: włączenie tej opcji program powoduje. że Studio automatycznie zatrzymuje przechwytywanie, jeśli napotka czysty obszar taśmy. Czysty obszar — nieoznaczony kodem czasowym — oznacza, że w tym miejscu taśmy nic nie nagrano. Jeśli podczas nagrywania nie zostawiono nagraniu żadnych przerw w (przez nieznaczne nałożenie na siebie sasiadujących nagrań), ta opcja umożliwia przechwytywanie nienadzorowane.

Opcje importowania z nośników analogowych

Opcje importowania \mathbf{Z} urzadzeń analogowych sa podobne do omówionych wcześniej opcji dla źródeł cyfrowych. Poniżej znajduje się omówienie okien Opcje kompresji Opcie i wykrywania scen.



Opcja Zatrzymaj przy braku sygnału w przypadku urządzeń analogowych działa tak samo jak opcja Zatrzymaj przy końcu taśmy opisana powyżej. Kiedy ta opcje jest włączona, program Studio automatycznie zatrzymuje przechwytywanie, gdy odbiór sygnału z urządzenia źródłowego zostaje przerwany.

Opcje importowania z nośników opartych na plikach

Panel Tryb zawiera dwie opcje wpływające na importowanie z nośników opartych na plikach.



Usuń oryginał: włączenie tej

opcji powoduje, że po skopiowaniu importowanych plików oryginalne pliki zostają usunięte. Ta opcja jest użyteczna, jeśli chcesz uporządkować multimedia za pomocą Kreatora importowania i nie chcesz zapełniać dysku twardego niepotrzebnymi kopiami.

Ignoruj duplikaty: włączenie tej opcji pomaga uniknąć nadmiarowych *zaimportowanych* plików, ponieważ Kreator importowania nie importuje dodatkowych kopii plików, które pomimo różnych nazw są identyczne.

Opcje importowania dla przechwytywania z zatrzymaniem ruchu

Podczas tworzenia animacji przez zatrzymanie ruchu ze źródła rejestrującego wideo na żywo jest przechwytywania



seria pojedynczych klatek. W zależności od tego, do czego ma zostać przeznaczona sekwencja klatek, Kreator importowania może utworzyć z pojedynczych klatek film, po prostu zaimportować każdą klatkę jako obraz albo wykonać obie operacje.

Okno Opcje kompresji

W panelu Tryb zawierającym opcje importowania ze źródeł DV/HDV i analogowych można również uzyskać dostep do okna umożliwiajacego precyzyjne dostosowanie preferencji kompresji. Po wybraniu ustawień wstępnych DV albo MPEG w tym oknie jest wyświetlany podgląd obecnie używanych ustawień. Edvtowanie ustawień powoduje W oknie tvm wybranie automatyczne ustawienia wstępnego Niestandardowe



Okno opcji kompresji dla importowania wideo ze źródeł cyfrowych i analogowych.

Niektóre opcje są determinowane przez inne, dlatego nie wszystkie opcje są wyświetlane jednocześnie.

Ustawienia wideo

Kodek kompresji: ta lista rozwijana pozwala wybrać używany kodek.

Rozmiar klatki: w tym wierszu są wyświetlane rozmiary przechwytywanego obrazu wideo.

Jakość, Szybkość danych: niektóre kodeki przedstawiają opcje jakości w postaci procentu kompresji (*Jakość*), natomiast inne w postaci wymaganej szybkości transferu danych w KB/s (*Szybkość danych*).

Ustawienia audio

Kompresja: ta lista rozwijana wyświetla kodek, który zostanie użyty do skompresowania przychodzących danych audio.

Nagraj audio: to pole wyboru można wyczyścić, jeśli w produkcji nie jest planowane używanie przechwyconego audio.

Okno Opcje wykrywania scen

W panelu Tryb zawierającym opcje importowania ze źródeł DV/HDV i analogowych można również uzyskać dostęp do okna umożliwiającego konfigurowanie preferencji wykrywania scen.



Okno opcji wykrywania scen dla importowania ze źródeł DV i HDV. W przypadku importowania ze źródeł analogowych tylko dwie ostatnie opcje są obsługiwane.

Automatyczne wykrywanie scen jest kluczową funkcją programu Studio przy pracy ze źródłami DV i HDV. Podczas przechwytywania program Studio automatycznie wykrywa przerwy w materiale wideo i dzieli go na *sceny*. Dla każdej wykrytej sceny w sekcji scen wideo albumu tworzona jest odpowiednia ikona.

W zależności od używanego urządzenia do przechwytywania automatyczne wykrywanie scen jest przeprowadzane w czasie rzeczywistym podczas przechwytywania lub bezpośrednio po zakończeniu przechwytywania (jako oddzielny proces).

Są dostępne cztery opcje wykrywania scen:

- Automatyczne w oparciu o datę i godzinę nakręcenia: ta opcja jest dostępna jedynie podczas przechwytywania ze źródła DV. Podczas przechwytywania program Studio monitoruje dane sygnatur czasowych na taśmie i rozpoczyna nową scenę po każdej znalezionej przerwie.
- Automatyczne w oparciu o zawartość wideo: program Studio wykrywa zmiany w zawartości wideo i tworzy nową scenę po każdej poważnej zmianie obrazu. Ta funkcja może działać nieprawidłowo, jeśli oświetlenie jest niestabilne. W skrajnym przypadku wideo nakręcone w dyskotece z włączonym stroboskopem składałoby się ze scen tworzonych za każdym razem, kiedy zapalała się lampa stroboskopowa.
- Utwórz nową scenę co X sekund: program Studio tworzy nowe sceny w określonych odstępach czasowych. Ta funkcja może być przydatna w przypadku dzielenia na sceny materiału zawierającego długie ujęcia.

Bez automatycznego wykrywania scen: opcję tę należy wybrać, jeśli cały proces przechwytywania ma być monitorowany i użytkownik chce ręcznie wskazywać miejsca podziału na sceny. Aby podczas przechwytywania wstawić przerwę między scenami, należy nacisnąć klawisz [Spacja].

Panel Nazwa pliku

Ten panelKreatora importowania pozwala określać nazwy, które będą używane do przechowywania zaimportowanych plików multimedialnych.

Do każdego typu źródła wejścia program Studio przypisuje inną domyślną nazwę pliku. Na przykład



domyślną nazwą pliku podczas importowania migawki jest "Migawka". Aby zmienić nazwę, kliknij obszar nazwy i wprowadź żądaną nazwę.

Kreator importowania nigdy nie nadpisuje istniejących plików podczas importowania. Jeśli istnieje plik o nazwie takiej samej jak nazwa importowanego pliku, do nazwy pliku przychodzącego zostaje dodany numer porządkowy.

Podczas importowania z nośników opartych na plikach są dostępne dodatkowe opcje tworzenia nazw plików.



Domyślna formuła nazwy dla elementów zaimportowanych ze źródła opartego na plikach ma postać "[nazwa_oryginalna].[roz]", co oznacza, że zostanie użyta oryginalna nazwa pliku i rozszerzenie.

Aby nadać niestandardową nazwę, należy wprowadzić ją w polu edycji, pamiętając, że w przypadku nośników



opartych na plikach docelowa nazwa pliku składa się z dwóch części: *rdzenia nazwy* podawanego przez użytkownika i *sufiksu* generowanego podczas importowania za pomocą jednej z trzech nieskomplikowanych reguł. Reguła domyślna dodaje unikatowy numer porządkowy do każdej nazwy pliku. Podczas wpisywania nazwy niestandardowej w polu edycji jest wyświetlany tylko rdzeń nazwy. W innych przypadkach podczas wyświetlania nazwy jest widoczna również reguła dodawania sufiksu.

Aby wybrać inną regułę tworzenia sufiksu, kliknij przycisk *Więcej* . Zostanie wyświetlone okno dialogowe z dwiema listami rozwijanymi. Pierwsza lista umożliwia wybranie pomiędzy oryginalnym i niestandardowym rdzeniem nazwy. Za pomocą tej listy można przywrócić zapisywanie importowanych plików pod oryginalnymi nazwami. Druga lista rozwijana jest wyświetlana tylko w przypadku nazw niestandardowych i zawiera dostępne reguły tworzenia sufiksów:

- Numer: jest to reguła używana przez inne typy multimediów w celu uniknięcia powtarzania się nazw. Jeśli rdzeń nazwy to "Parada", pierwszy skopiowany plik zostanie nazwany "Parada" (i będzie mieć oryginalne rozszerzenie pliku), a drugi plik zostanie nazwany "Parada_001" (kolejne numery będą coraz większe).
- Godzina utworzenia: do tworzenia nazwy pliku jest używana godzina utworzenia pliku w godzinach, minutach i sekundach np. dla pliku utworzonego dokładnie o 20:30 będzie to "Parada_20-30-00".

Pora dnia: ta opcja jest podobna do opcji poprzedniej, ale zamiast godziny utworzenia jest używana godzina zaimportowania pliku.



Okno konfiguracji nazwy importowanego pliku.

WYBIERANIE MATERIAŁU DO ZAIMPORTOWANIA

obsługiwane Każde źródło Kreatora przez ma własny zestaw importowania odpowiednich elementów sterujących do wybierania materiału. nazwy źródła w panelu Klikniecie Importuj Ζ powoduje, że obszar centralny kreatora odpowiednio dostosowuje się, wyświetlając potrzebne elementy sterujace.

Importowanie z nośników opartych na plikach

W Kreatorze importowania w panelu Importuj z wybierz opcję *Inne urządzenia*, aby przygotować się do importowania z nośnika magazynującego opartego na plikach innego niż lokalny dysk twardy, takiego jak stacja dysków optycznych, karta pamięci czy urządzenie USB Stick. Za pomocą przeglądarki folderów i multimediów w obszarze centralnym ekranu można wybrać pliki do zaimportowania.



Podczas importowania z nośników opartych na plikach w obszarze centralnym Kreatora importowania znajduje się przeglądarka folderów i plików. Z lewej strony sąsiaduje ona z panelami Importuj z i Importuj do, a z prawej strony z panelami Tryb i Nazwa pliku. Po wybraniu żądanych plików multimedialnych kliknięcie przycisku Rozpocznij importowanie znajdującego się w prawym dolnym rogu ekranu rozpoczyna właściwy proces importowania.

Pojedyncza operacja importowania może obejmować wiele typów plików multimedialnych znajdujących się w wielu folderach źródłowych. Każdy wybrany plik zostanie skopiowany do folderu zgodnie z typem multimediów, do którego należy, i zgodnie z ustawieniami określonymi w panelu Importuj do.

Przeglądarka folderów i plików multimedialnych



Kolumna po lewej stronie przegladarki zawiera hierarchiczny widok wszystkich folderów znajdujących sie na wszystkich urzadzeniach magazynujących opartych na plikach podłaczonych do komputera. Do tvch urządzeń należa dvski twarde. napedv dvsków optycznych, karty pamięci i urządzenia USB Stick.

Nawigowanie w tym "drzewie folderów" jest

podobne do nawigowania w Eksploratorze Windows i innych programach. Foldery zawierające podfoldery są oznaczone przez znak plusa po lewej stronie nazwy (kiedy są zamknięte) lub znak minusa (kiedy są otwarte). Kliknięcie tego znaku powoduje odpowiednio otworzenie ("rozwinięcie") lub zamknięcie ("zwinięcie") listy podfolderów danego folderu.

Tylko jeden element w drzewie folderów może być wybrany danym momencie. Wszystkie pliki W znajdujące się w tym folderze multimedialne sa natychmiast wyświetlane w większej, prawej części przegladarki. Umożliwia natychmiastowe to wyświetlanie podglądu plików i oznaczanie tych, które mają zostać zaimportowane, przez zaznaczenie pola wyboru w prawym górnym rogu ikony każdego pliku.



Na tej ilustracji otwarty jest folder video\current. Zawiera on osiem plików wideo. Aby zaznaczyć plik (albo usunąć zaznaczenie pliku) do zaimportowania, kliknij pole wyboru w prawym górnym rogu ikony pliku. W tym przykładzie wybrano trzy pliki.

Podgląd plików multimedialnych

Podgląd audio i wideo: Przeglądarka plików multimedialnych oferuje wbudowaną funkcję podglądu wszystkich obsługiwanych typów multimediów. Kliknięcie przycisku *odtwarzania* na środku ikony pliku



audio lub wideo powoduje uruchomienie podglądu tego pliku multimedialnego. Szybki podgląd wideo polega na odtwarzaniu plików wideo w ramce ikony danego pliku. Plik wideo jest odtwarzany do końca, chyba że odtwarzanie zostanie wstrzymane przez kliknięcie obszaru ikony pliku.

Podgląd pełnoekranowy: Podczas odtwarzania wideo w lewym górnym rogu ikony pliku jest wyświetlany



przycisk *widoku pełnoekranowego*. Ten przycisk działa podobnie jak przycisk podglądu pełnoekranowego w Odtwarzaczu w trybie edycji programu Studio (zobacz: strona 9).

Podgląd pełnoekranowy zostaje automatycznie zamknięty na końcu pliku wideo. Aby zamknąć go ręcznie, podczas wyświetlania podglądu naciśnij klawisz <u>Esc</u> lub dwukrotnie kliknij obszar wyświetlania.

Aby wyświetlić zdjęcie cyfrowe albo inny plik obrazu na pełnym ekranie, dwukrotnie kliknij ikonę tego pliku.

Podgląd ręczny: pod ikonami plików klipów audio i wideo znajduje się suwak. Klikając i przesuwając *uchwyt suwaka*, można ręcznie przeglądać dowolną część pliku. Zmiana kursora myszy w dwustronną poziomą strzałkę oznacza, że można sterować suwakiem.



Wybieranie plików multimedialnych do zaimportowania

Aby pojedynczo zaznaczyć pliki multimedialne do zaimportowania, należy kliknąć pole wyboru w prawym górnym rogu ikony pliku.



Aby zaznaczyć plik lub cofnąć zaznaczenie, należy kliknąć pole wyboru.

Zaznaczanie wielu plików: Przeglądarka umożliwia także jednoczesne zaznaczanie (lub cofanie

zaznaczenia) grupy wyróżnionych plików. Aby wyróżnić pojedynczy plik, wystarczy kliknąć jego nazwę lub ikonę; wyróżnienie jest widoczne w postaci pomarańczowego obramowania. Aby wyróżnić kolejne pliki, należy kliknąć ich ikony, przytrzymując jeden z klawiszy <u>Shift</u> lub <u>Ctrl</u>, w następujący sposób:

• Kliknięcie przy naciśniętym klawiszu <u>Ctrl</u> powoduje wyróżnienie pliku lub cofnięcie jego wyróżnienia bez wpływu na inne pliki w grupie.

Kliknięcie przy naciśniętym klawiszu <u>Shift</u> powoduje wyróżnienie klikniętej ikony i wszystkich ikon znajdujących się między nią a klikniętą *wcześniej* ikoną włącznie. Wyróżnienie ikon znajdujących się poza obrębem zaznaczenia zostanie usunięte.

Kilka ikon można także wyróżnić bezpośrednio za pomocą myszy, przeciągając prostokąt tak, aby wybrane ikony znalazły się w jego obrębie. W tym celu należy kliknąć pierwszą ikonę, przesunąć wskaźnik do ostatniej z ikon i zwolnić przycisk myszy.

Kliknięcie pola wyboru dowolnej z ikon wyróżnionych do zaimportowania spowoduje zaznaczenie lub cofnięcie zaznaczenia całej grupy jednocześnie.



Grupa czterech wyróżnionych ikon plików wideo. Zaznaczenie lub cofnięcie zaznaczenia dowolnej z nich będzie dotyczyło całej grupy.

Zaznacz wszystko i *Cofnij zaznaczenie wszystkiego*: Kliknięcie tych przycisków znajdujących się w dolnej części przeglądarki plików multimedialnych umożliwia wybranie lub zrezygnowanie z wyboru wszystkich plików do zaimportowania w bieżącym folderze. Te przyciski nie mają wpływu na pliki zaznaczone w danej chwili w innych folderach.



Przycisk **Zaznacz wszystko** służy do zaznaczania wszystkich plików multimedialnych w bieżącym folderze.

Za każdym razem, gdy plik zostanie dodany do listy plików do zaimportowania lub z niej usunięty, przeglądarka multimediów aktualizuje *wskaźnik stanu zaznaczenia* u dołu ekranu.

Dostosowywanie przeglądarki

Kilka elementów sterujących pozwala na skonfigurowanie przeglądarki plików multimedialnych
odpowiednio do sprzętu obsługującego wyświetlanie i wymagań.

Zamykanie drzewa folderów: Obszar wyświetlania plików można zmaksymalizować, klikając ikonę podwójnej strzałki skierowanej w lewo, która znajduje się u góry paska przewijania drzewa folderów. Spowoduje to zwinięcie drzewa folderów do pionowego paska wzdłuż lewej strony. U góry paska pojawi się ikona podwójnej strzałki skierowanej w prawo, która umożliwia ponowne otworzenie drzewa. Wyświetlana jest także nazwa bieżącego folderu.

Filtrowanie listy plików: Innym sposobem optymalnego wykorzystania obszaru plików jest ograniczenie liczby wyświetlanych plików tylko do



jednego typu multimediów. Służy do tego lista rozwijana z filtrem multimediów w lewej dolnej części przegladarki. Domvślnie przegladarce W sa wyświetlane wszystkie obsługiwane typy plików multimedialnych, jednak za pomocą tei listv użytkownik może zawęzić widok do plików zdjęć, plików audio lub plików wideo. Aby dokładnie sprawdzić, jakie typy plików są uwzględnione w zaznaczeniu, należy zatrzymać wskaźnik myszy nad wybranym elementem przez 1-2 sekundy, aż pojawi się lista.



Umieszczenie wskaźnika myszy nad opcją **Pliki** audio powoduje wyświetlenie listy typów plików, dla których jest obsługiwany import audio.

Ustawianie rozmiaru podglądu: Ostatnie narzędzie do zarządzania



miejscem na ekranie to suwak służący do zmiany rozmiaru podglądu, który znajduje się u dołu przeglądarki z prawej strony. Przesuwanie suwaka w lewo zmniejsza, a w prawo zwiększa rozmiar obrazów wyświetlanych na podglądzie przeglądarki plików. Pozycję suwaka można zmieniać przy użyciu myszy na trzy sposoby:

- Kliknij suwak i przeciągnij go w lewo lub w prawo.
- Kliknij obok suwaka, aby posunąć go w odpowiednią stronę.

Klikaj przyciski minus/plus znajdujące się po obu stronach skali suwaka, aby przesunąć suwak o większy odstęp.

Ustawianie głośności podglądu: Aby ustawić głośność odtwarzania klipów audio i wideo na podglądzie, należy umieścić wskaźnik myszy w obszarze przycisku *audio/wycisz* na dolnym



pasku przeglądarki plików multimedialnych. Obok przycisku pojawi się *suwak głośności*. Przesuwając suwak w górę lub w dół, można regulować głośność. Aby wyciszyć lub włączyć dźwięk, należy kliknąć sam przycisk *audio/wycisz*.

Dostosowywanie daty i godziny importowanego pliku

Często zdarza się, że wewnętrzne zegary urządzeń do nagrywania są ustawione niepoprawnie, więc pliki multimedialne mają niewłaściwe znaczniki czasu. Ten problem można rozwiązać przy użyciu Kreatora importowania, który pozwala na ustawienie daty i godziny zaimportowanych plików zgodnie ze specyfikacją użytkownika.

Aby poprawić godzinę lub datę pliku:

Za pomocą przycisku *Więcej* w wierszach Wybrane pliki otwórz okno, w którym są dostępne dwie opcje dostosowywania znaczników czasu:

 Popraw strefę czasową: Ten suwak zmienia znacznik czasu dowolnych zaimportowanych plików multimedialnych o maksymalnie 12 godzin wstecz lub naprzód. Taka korekta może być przydatna, aby wyrównać różnicę czasu dla filmów nakręconych w podróży.

Ustaw datę i godzinę: Te pola pozwalają na wprowadzenie dokładnej daty i godziny. Czas dowolnego zaimportowanego pliku multimedialnego zostanie zmieniony zgodnie z podaną tu wartością.

Importowanie z kamery DV lub HDV

Aby przygotować się do importowania wideo cyfrowego, należy włączyć urządzenie DV lub HDV w trybie odtwarzania i wybrać je w panelu Importuj z w Kreatorze importowania.

IMPORTUJ Z	
121	Urządz. DV zgodne z AVC
	Pinnacle Systems Movil.
'8'	Logitech QuickCam Ex
0	Dysk DVD/Blu-Ray
	Inne urządzenia
	Zatrzymaj ruch
	Migawka

Należy również sprawdzić, czy folder docelowy, ustawienia wstępne kompresji i pozostałe opcje są odpowiednio skonfigurowane w innych panelach. Zobacz: "Panele Kreatora importowania" na stronie 28.

Podgląd wideo

Film wideo aktualnie odtwarzany na urządzeniu źródłowym powinien być teraz widoczny w obszarze podglądu na środku ekranu. Wzdłuż prawej krawędzi podglądu wideo znajduje się skala pokazująca poziom audio w



bieżącej chwili. Mały przycisk nad skalą, obok prawego górnego rogu klatki podglądu, służy do włączania podglądu pełnoekranowego.



W przypadku wybrania źródła DV lub HDV w obszarze centralnym Kreatora importowania są dostępne elementy sterujące służące do wyświetlania podglądu i importowania materiału z taśmy.

Pod podglądem obrazu znajduje się rząd elementów sterujących pozwalających na zautomatyzowanie przechwytywania przez ustawienie punktu początkowego i końcowego. Więcej informacji można znaleźć w części "Nagrywanie wideo i audio" na stronie 58.

Kolejny rząd elementów sterujących — *pasek odtwarzania* — pełni funkcję konsoli do nawigacji urządzeniem źródłowym.

🗘 00:01:00.14 🕨 📙 📢 🕨 🚥

Pasek odtwarzania dla importu z urządzeń DV i HDV zawierający (od lewej) przyciski przewijania i licznik kodu czasowego, przyciski odtwarzania, suwak przewijania oraz przycisk audio z wyskakującym suwakiem do regulowania głośności podglądu.

Wskaźnik bieżącego kodu czasowego pokazuje miejsce odtwarzania



zgodnie z kodem czasowym zapisanym na taśmie w chwili nagrania. W czterech polach jest kolejno podana godzina, minuta, sekunda i numer klatki. Po lewej stronie wskaźnika znajdują się dwa przyciski strzałek służące do przewijania wstecz lub naprzód o jedną klatkę.

Od lewej do prawej znajdują się następujące *przyciski odtwarzania*:



odtwórz/wstrzymaj, zatrzymaj, przewiń do tyłu i szybko przewiń do przodu. Te przyciski służą do przekazywania poleceń do kamery. Używanie ich daje taki sam efekt jak korzystanie z wbudowanych przycisków kamery, jednak jest zwykle wygodniejsze.

Przeciągając pomarańczową wskazówkę *suwaka przewijania* w



lewo lub w prawo, można przesuwać miejsce odtwarzania odpowiednio do tyłu lub do przodu. Silnik pracuje szybciej w miarę przeciągania wskazówki dalej od środka. Po zwolnieniu wskazówka wraca na środek, a odtwarzanie zostaje wstrzymane.

Ustawianie głośności podglądu: Aby ustawić głośność odtwarzania na podglądzie, należy umieścić wskaźnik myszy w obszarze przycisku *audio/wycisz* na dolnym pasku



przeglądarki plików multimedialnych. Obok przycisku pojawi się *suwak głośności*. Przesuwając suwak w górę lub w dół, można regulować głośność. Aby wyciszyć lub włączyć dźwięk, należy kliknąć sam przycisk *audio/wycisz*.

Znacznik początkowy/końcowy Znacznik początkowy i znacznik końcowy wskazuje planowany punkt początkowy i końcowy przechwytywania wideo. Więcej informacji można znaleźć na stronie 58.

Uwaga: źródła DV i HDV umożliwiają także pobieranie migawek; szczegółowe informacje można znaleźć na stronie 68.

Nagrywanie wideo i audio

Kreator importowania obsługuje dwie metody określania zakresu materiału wideo do zaimportowania.

W przypadku metody ręcznej użytkownik ogląda po prostu materiał na podglądzie i naciska przycisk *Rozpocznij przechwytywanie* w chwili, gdy pojawi się odpowiedni fragment nagrania. Na końcu segmentu użytkownik naciska przycisk *Zatrzymaj przechwytywanie*. Jeśli kod czasowy w nagraniu źródłowym jest ciągły, a opcja Zatrzymaj przy końcu taśmy w panelu Tryb została ustawiona na "Tak", można odejść od komputera — Kreator importowania wyłączy przechwytywanie, kiedy wyczerpie się materiał.

Metoda przechwytywania automatycznego jest odpowiednia, jeśli użytkownik chce ustawić punkty końcowe przechwytywania (punkt początkowy i końcowy) z dokładnością do jednej klatki oraz w sytuacji, gdy nienadzorowany import powinien się zatrzymać, zanim nagrany materiał dojdzie do końca.

W niektórych przypadkach użytkownik może podać tylko czas początkowy i pozostawić pole znacznika końcowego puste. Po kliknięciu przycisku *Rozpocznij przechwytywanie* Kreator importowania odszuka określony czas rozpoczęcia i będzie kontynuować przechwytywanie do chwili, gdy użytkownik je zatrzyma (lub do końca taśmy).

Można także ustawić czas końcowy bez podawania czasu początkowego. Import rozpocznie się natychmiast po kliknięciu przycisku *Rozpocznij przechwytywanie* i zakończy się automatycznie w punkcie końcowym. Wprowadzenie czasu trwania jest analogiczne do wprowadzenia czasu końcowego. Niezależnie od tego, która z tych wartości zostanie określona, Kreator importowania automatycznie obliczy i wyświetli drugą z nich.

Uwaga: przed rozpoczęciem operacji importowania należy sprawdzić poprawność konfiguracji w panelu Importuj do i w innych panelach (zobacz: strona 28).

Aby przechwycić materiał ręcznie przy użyciu przycisków *Rozpocznij przechwytywanie* i *Zatrzymaj przechwytywanie*:

- Upewnij się, że punkt początkowy ani punkt końcowy nie został ustawiony. W razie potrzeby możesz wyczyścić pole jednym kliknięciem powiązanego z nim przycisku .
- 2. Ręcznie uruchom odtwarzanie taśmy źródłowej w miejscu poprzedzającym żądany punkt początkowy przechwytywania.
- Kliknij przycisk *Rozpocznij przechwytywanie*, kiedy nagranie dojdzie do punktu początkowego. Tekst przycisku zmieni się na *Zatrzymaj przechwytywanie*.
- 4. Na końcu segmentu ponownie kliknij przycisk. Przechwycony materiał jest przechowywany w albumie.
- 5. Ręcznie zatrzymaj odtwarzanie (chyba że nagranie zostanie wyłączone automatycznie, jak wspomniano powyżej).

Aby przechwycić materiał automatycznie, ustawiając punkt *początkowy* i *końcowy*:

 Za pomocą elementów sterujących licznika czasu ustaw wartości znacznika początkowego i końcowego — punkt początkowy i końcowy żądanego nagrania.

Aby ustawić punkt 00:00:00.00 start

wartość bezpośrednio w polu początkowym lub przejdź do odpowiedniego punktu i kliknij przycisk *Start*. W podobny sposób możesz ustawić punkt końcowy.

- 2. Kliknij przycisk *Rozpocznij przechwytywanie*. Program Studio ustawi urządzenie źródłowe w punkcie początkowym i automatycznie rozpocznie nagrywanie.
- 3. Po osiągnięciu punktu końcowego import zostanie zakończony, a urządzenie źródłowe zatrzymane.
- 4. Przechwycony materiał jest przechowywany w albumie.

Importowanie ze źródeł analogowych

Do nagrywania analogowego materiału wideo (np. z kaset VHS lub Hi8) potrzebny jest konwerter z odpowiednimi złączami audio i wideo, który można podłączyć do komputera. Podobnie w przypadku nagrywania z analogowych źródeł dźwięku, takich jak gramofon.

Obecnie obsługiwane są urządzenia z serii Pinnacle i Dazzle, takie jak USB 500/510, USB 700/710 i DVC 100, a także kamery internetowe oparte na technologii DirectShow.

Aby przygotować sie do importowania ze źródła analogowego, należy włączyć urzadzenie i wybrać jego nazwe w panelu Importuj z w importowania. Kreatorze Należy także wybrać odpowiednie wejście (np. "Zespolony sygnał wizyjny"



lub "Wideo S-Video"). Przychodzący sygnał analogowy można poprawić przed przetworzeniem na

formę cyfrową. W tym celu należy kliknąć przycisk *Więcej*, który daje dostęp do okna Poziomy wejścia analogowego. Więcej informacji można znaleźć na stronie 30.

Przed rozpoczęciem przechwytywania należy sprawdzić, czy folder docelowy, ustawienia wstępne kompresji i pozostałe opcje są odpowiednio skonfigurowane w innych panelach. Zobacz "Panele Kreatora importowania", strona 28.

Aby przechwycić materiał ze źródła analogowego:

- 1. Sprawdź, czy do podłączenia zostało wybrane odpowiednie wejście (np. "Wideo S-Video").
- Uruchom urządzenie odtwarzające tuż przed punktem, w którym ma się rozpocząć przechwytywanie.

Podgląd wideo i audio powinien być teraz aktywny. (Jeśli tak nie jest, sprawdź okablowanie i instalację konwertera).

3. Kliknij przycisk *Rozpocznij przechwytywanie*, aby rozpocząć nagrywanie.

Tekst przycisku zmieni się na Zatrzymaj przechwytywanie.

- 4. Na końcu segmentu ponownie kliknij przycisk. Przechwycony materiał jest przechowywany w albumie.
- 5. Zatrzymaj urządzenie źródłowe.

Importowanie z dysku DVD lub Blu-ray

Kreator importowania umożliwia importowanie audio danvch i wideo Ζ dysków DVD i BD (dyski Blu-rav). Aby rozpocząć, należy włożyć dysk źródłowy do stacji dysków i wybrać go w panelu Importuj Ζ Kreatorze importowania. Jeśli



komputer jest wyposażony w więcej niż jedną stację dysków optycznych, należy wybrać z listy właściwe urządzenie.

Uwaga: nie można zaimportować materiału multimedialnego zabezpieczonego przed kopiowaniem.

Przed rozpoczęciem przechwytywania należy sprawdzić, czy folder docelowy i nazwa pliku są odpowiednio skonfigurowane w innych panelach. Zobacz "Panele Kreatora importowania", strona 28.

Importowanie z dysków optycznych może dotyczyć dużych plików, dlatego ważne jest, aby wybrać odpowiedni katalog importu. W szczególności należy się upewnić, że w wyznaczonej lokalizacji przechowywania jest wystarczająco dużo miejsca (zobacz strona 32).

Podgląd plików na dysku

Zawartość multimedialna dysków optycznych jest dostępna za pośrednictwem systemu plików komputera. W związku z tym elementy sterujące podglądem w obszarze centralnym, metody wybierania plików i procedura importowania są takie same, jak w przypadku zwykłych nośników opartych na plikach (z tą różnicą, że na początku widok niepotrzebnych folderów jest zamknięty). Więcej informacji można znaleźć na stronie 46.

Importowanie z aparatów cyfrowych

Podobnie jak w przypadku napędów dysków optycznych zawartość multimedialna aparatów cyfrowych jest dostępna za pośrednictwem systemu plików komputera. Aparat może się pojawić na liście urządzeń źródłowych



jako dysk wymienny. Wyświetlanie podglądu, wybieranie i importowanie odbywa się tak samo, jak w przypadku zwykłych nośników opartych na plikach (z tą różnicą, że na początku widok folderów jest zamknięty). Więcej informacji można znaleźć na stronie 46.

Zatrzymanie ruchu

Funkcja Zatrzymanie ruchu w Kreatorze importowania pozwala na tworzenie filmów animowanych przez montowanie pojedynczych klatek pobranych ze źródła rejestrującego wideo na żywo, na przykład z analogowej kamery wideo lub kamery internetowej. W wyniku importowania z zastosowaniem funkcji zatrzymania ruchu można uzyskać film z 8–12 klatkami na sekundę, zbiór pobranych obrazów nieruchomych lub jedno i drugie (w zależności od ustawień w panelu Tryb).

Aby przygotować się do importowania z zastosowaniem funkcji zatrzymania ruchu, należy się upewnić, że urządzenie źródłowe jest włączone, a następnie wybrać jego nazwę pod nagłówkiem Zatrzymaj ruch w panelu Importuj z w



Kreatorze importowania. Więcej informacji można znaleźć na stronie 30.

Przed rozpoczęciem przechwytywania należy sprawdzić, czy folder docelowy, opcje i nazwa pliku są odpowiednio skonfigurowane w innych panelach. Zobacz "Panele Kreatora importowania", strona 28.

Jeśli sprzęt źródłowy działa prawidłowo, w obszarze centralnym okna Kreatora importowania powinien być widoczny podgląd na żywo. Podgląd pełnoekranowy



można uzyskać, klikając przycisk w prawym górnym rogu osadzonego podglądu. Aby wyjść z trybu pełnoekranowego, należy nacisnąć klawisz <u>Esc</u> lub kliknąć przycisk *Zamknij* w prawym górnym rogu ekranu.

Kiedy pojawi się odpowiedni obraz do przechwycenia, należy

Przechwyć klatkę

kliknąć przycisk *Przechwyć klatkę*. Miniatura pobranej klatki jest dodawana do paska obrazów u dołu okna. Więcej informacji można znaleźć w części "Korzystanie z paska obrazów", strona 69. Sekwencja klatek z zatrzymanym ruchem wymaga zazwyczaj wprowadzenia niewielkich zmian w nagrywanej scenie po pobraniu każdego obrazu, aby stworzyć wrażenie ruchu między klatkami.

Pracę nad wizualizacją ułatwia efekt "skórki cebuli" na podglądzie funkcji Zatrzymaj ruch, który polega na jednoczesnym wyświetlaniu kolejnych klatek na półprzezroczystych warstwach, dzięki czemu można dokładnie zobaczyć różnice między nimi. Tę funkcję można konfigurować na pasku sterowania.

Liczba zarejestrowanych dotychczas obrazów i czas trwania filmu (podany w zaokrągleniu na podstawie liczby obrazów) są wyświetlane po prawej stronie pod paskiem sterowania.

Pasek sterowania funkcji Zatrzymaj ruch

Ten pasek zawiera funkcje odtwarzania i inne funkcje na potrzeby importowania z zastosowaniem zatrzymania ruchu.

Na żywo Plik 🗘 00:00:06.01 🛛 🛤 🛋 🕨 🏂 🕨 🍽 🛛 8 kl./s 💌 💼 🛇

Od lewej do prawej:

- Wskaźniki Na żywo i **Plik:** Te wskaźniki umożliwiają przełaczanie między podgladem materiału wideo żywo podgladem na а klatek pasku przechwyconych obrazów. na Konkretne klatki można przegladać — i w razie potrzeby zastepować - bez konieczności cofania innych czynności.
- Licznik: Licznik pokazuje bieżące miejsce w animacji w godzinach, minutach, sekundach i klatkach. Wartość licznika zależy od liczby pobranych klatek i szybkości animacji w klatkach na sekundę. Przyciski strzałek w górę i w dół

znajdujące się po lewej stronie licznika umożliwiają przewijanie krok po kroku podczas wyświetlania podglądu animacji.

- **Przyciski nawigowania:** Te przyciski służą do przeglądania animacji. Przycisk *ciągłego odtwarzania* umożliwia cykliczne odtwarzanie ułatwiające sprawdzanie animacji.
- Szybkość klatek: Podana tu szybkość (w klatkach na sekundę) określa liczbę klatek, które trzeba utworzyć, aby zebrać materiał na jedną sekundę filmu. Ta wartość ma wpływ na widoczną szybkość animacji.
- Ustawienia opcji Skórka cebuli: Okienko umożliwiające konfigurację funkcji skórki cebuli jest dostępne po kliknięciu przycisku *Więcej* \odot Pierwszv pokazuje suwak różnice w przezroczystości miedzy koleinymi klatkami. natomiast drugi suwak służy do ustawiania liczby klatek, które biora udział w tworzeniu efektu oprócz bieżącej klatki. Najlepiej jest wypróbować różne ustawienia obu suwaków, aby znaleźć poziom optymalny dla danego filmu.



Importowanie animacji

Po dodaniu wszystkich klatek do animacji należy kliknąć przycisk *Rozpocznij importowanie*. Kreator importowania umieszcza film animowany i/lub poszczególne przechwycone klatki w odpowiednich sekcjach albumu programu Studio.

Migawka

Funkcja migawki w Kreatorze importowania służv do nagrywania pojedynczych klatek (nieruchomych kamer lub obrazów) Z odtwarzaczy podłączonych do systemu. Na początku należy się upewnić, że urządzenie źródłowe jest włączone, а



następnie wybrać jego nazwę pod nagłówkiem Migawka w panelu Importuj z w Kreatorze importowania. Więcej informacji można znaleźć na stronie 30.

Przed rozpoczęciem przechwytywania należy sprawdzić, czy folder docelowy i nazwa pliku są odpowiednio skonfigurowane w innych panelach. Zobacz "Panele Kreatora importowania", strona 28).

Teraz można już uruchomić kamerę lub przewinąć taśmę i rozpocząć monitorowanie osadzonego podglądu w obszarze centralnym okna Kreatora importowania.

Podgląd pełnoekranowy można uzyskać, klikając przycisk w prawym górnym rogu osadzonego podglądu. Aby wyjść z trybu pełnoekranowego, należy nacisnąć klawisz



Esc lub kliknąć przycisk Zamknij w prawym górnym rogu ekranu.

Aby przechwycić obraz widoczny na ekranie, należy kliknąć przycisk



Przechwyć klatkę. Miniatura pobranej klatki jest dodawana do paska obrazów u dołu okna.



Przechwytywanie migawek w Kreatorze importowania. Do pobierania nieruchomych obrazów podczas przeglądania materiału wideo na żywo lub materiału nagranego na taśmie służy przycisk **Przechwyć klatkę**. Pobrane klatki są gromadzone na pasku obrazów u dołu okna do chwili, gdy użytkownik kliknie przycisk **Rozpocznij** importowanie, aby przenieść klatki do albumu programu Studio.

W zależności od potrzeb można przechwycić dowolną liczbę klatek. Kreator importowania dodaje każdą z nich po kolei do zbioru na pasku obrazów. W trakcie przechwytywania można zmieniać taśmy, ustawiać inaczej kamerę itp. Źródłowy materiał wideo nie musi być nieprzerwany, pod warunkiem, że sygnał będzie dostępny w chwili kliknięcia przycisku *Przechwyć klatkę*.

Korzystanie z paska obrazów

Aby od razu obejrzeć pobraną klatkę, należy kliknąć miniaturę dowolnej klatki (z wyjątkiem najnowszej) znajdującej się na pasku obrazów. Wyświetlany podgląd zostanie przełączony ze źródła wideo na

przechwycony plik i uaktywni się wskaźnik *Plik.* Wskaźnik można również uaktywnić, klikając go bezpośrednio.



Aby przejrzeć pobrane dotychczas obrazy, należy kliknąć wskaźnik **Plik** lub dowolną miniaturę na pasku obrazów. Na tym przykładzie została kliknięta miniatura 3, a kursor myszy został umieszczony nad ikoną kosza na śmieci w celu jej usunięcia. Gruba linia po prawej stronie zaznaczonej miniatury wskazuje miejsce, w którym zostanie wstawiona miniatura kolejnej pobranej klatki.

Aby usunąć przechwyconą klatkę, należy ją zaznaczyć na pasku obrazów, a następnie kliknąć ikonę kosza na śmieci, która pojawia się w prawym górnym rogu miniatury.

Aby wrócić do podglądu wideo po zakończeniu przeglądania plików z paska obrazów, należy kliknąć wskaźnik *Na żywo* znajdujący się pod wyświetlanym podglądem.

Importowanie klatek

Po pobraniu wszystkich wymaganych klatek ze źródła wideo należy kliknąć przycisk *Rozpocznij importowanie*. Kreator importowania umieszcza pobrane obrazy w sekcji obrazów nieruchomych albumu programu Studio.

ROZDZIAŁ 3:

Album



Sekcja wideo albumu w trybie Sceny. Wyświetlane w tym miejscu ikony reprezentują sceny w określonym pliku filmu. W górnej części okna są dostępne elementy sterujące umożliwiające uzyskanie dostępu do innych plików filmów w dowolnym miejscu na komputerze. Klikając karty z lewej strony albumu, można przejrzeć materiały dostępne w innych sekcjach.

Szybki rozwój cyfrowych technologii multimedialnych powoduje, że uzyskiwanie elementów multimedialnych o wysokiej jakości i dodawanie ich do produkcji jest coraz łatwiejsze.

Jako składników filmów w programie Studio można używać nie tylko nagrań wideo, ale też wielu typów multimediów i zasobów. Do elementów wizualnych można dołączać zdjęcia i grafikę, wyszukane tytuły oraz animowane przejścia. Dzięki funkcjom obsługi dźwięku można uzupełnić (a nawet całkiem zastąpić) ścieżkę dźwiękową wideo źródłowego przy użyciu muzyki, efektów dźwiękowych oraz narracji.

Są również dostępne specjalne elementy. Do dysków DVD można dołączać atrakcyjne menu nawigacyjne. Szablony motywów montażu Montage[®] — umożliwiające ponowne łączenie innych zasobów w dynamiczne i kreatywne układy wideo — pozwalają doskonale dopasować i podkreślić szczegóły każdej produkcji.

oprogramowanie Studio Zainstalowane obejmuje bogaty zbiór profesjonalnie przygotowanych zasobów. Jest również dostępnych szereg pakietów bonusowych. oferuie praktycznie Program nieograniczone stosowania dowolnych możliwości dodatkowych multimediów — zarówno podczas tworzenia własnych materiałów, jak i w innych celach.

Zarządzanie multimediami

Kontrola nad tak obszernym zestawem funkcji może być wymagającym zadaniem, jednak program Studio zawiera dwa ważne narzędzia do zarządzania pozwalające z łatwością przeglądać i otwierać zasoby multimedialne.

Album zawiera inteligentne funkcje przeglądania całej kolekcji multimediów. Pozwala szybko znaleźć określony element i wyświetlić jego podgląd, a następnie umieścić go w produkcji przez proste przeciągnięcie ikony do okna filmu. Jako stała funkcja trybu edycji programu Studio album jest dostępny i używany we wszystkich projektach.

Specjalna wersja albumu przeznaczona do obsługi zasobów potrzebnych w bieżącym projekcie jest

określana jako *pojemnik projektu*. Do pojemnika są automatycznie dodawane elementy multimedialne dodawane do filmu. Można też dodawać elementy bezpośrednio do pojemnika, tak aby były łatwo dostępne w przyszłości. Pojemnik umożliwia zebranie i zorganizowanie wszystkich materiałów potrzebnych w produkcji. Dzięki temu są one bezpośrednio dostępne w procesie edycji i łatwe do użycia zawsze wtedy, gdy projekt jest załadowany.

W tym rozdziale zostanie najpierw omówiony sam album. Większość opisanych pojęć i operacji będzie jednak dotyczyć w równym stopniu pojemnika, którego opis zaczyna się na stronie 106.

Uzyskiwanie dostępu do multimediów w albumie

Materiały źródłowe używane do tworzenia filmu są przechowywane w różnych sekcjach albumu, do których dostęp uzyskuje się za pośrednictwem następujących kart:

Wideo: Ta sekcja zawiera nagrane lub uzyskane w inny sposób materiały wideo. Są obsługiwane następujące formaty plików wideo: avi, mpg, mpeg, mod, mp2, mp4, m2ts, mt2, m2t, tod, m1v, m2v, mpv, 3gp, wmv, mov i skm. Pliki można otwierać i przeglądać bezpośrednio. Można też otworzyć jeden plik w celu uzyskania dostępu do zawartych w nim scen przedstawionych w postaci ikon z miniaturami. Aby użyć określonej sceny w filmie, wystarczy przeciągnąć jej ikonę do okna filmu. Informacje na ten temat można znaleźć w części "Sekcja wideo", strona 80.

Przejścia: Ta sekcja albumu zawiera efekty zanikania, rozpraszania, wysuwania oraz inne

typy przejść, w tym złożone przejścia Hollywood FX. Aby użyć przejścia, należy umieścić je obok klipu wideo lub między klipami i grafiką w oknie filmu. Zobacz część "Sekcja przejść" na stronie 97.

Motywy montażu Montage[®]: Motyw w programie Studio to zestaw dopasowanych szablonów. Korzystając z szablonów, można tworzyć efektowne sekwencje łączące wideo i nieruchome obrazy użytkownika z wbudowanymi animacjami i efektami. Informacje na ten temat można uzyskać w części "Sekcja motywów montażu Montage[®]", strona 98.

Tytuły: Ta sekcja zawiera tytuły, które można edytować i których można używać w charakterze nakładek lub grafiki pełnoekranowej. Tytuły można tworzyć samodzielnie od podstaw. Można też używać dostarczonych gotowych tytułów i dostosowywać je. Program Studio obsługuje efekty toczenia, przesuwania, animacji i wiele efektów typograficznych. Zobacz część "Sekcja tytułów" na stronie 100.

Zdjęcia i pobrane klatki: Ta sekcja zawiera zdjęcia, mapy bitowe oraz pobrane klatki wideo.

Można ich używać w trybie pełnoekranowym lub w charakterze nakładek na główne nagranie wideo. Jest obsługiwana większość standardowych formatów plików obrazów: **bmp**, **dtl**, **gif**, **jpg**, **jpeg**, **pcx**, **png**, **psd**, **tga**, **tif** i **wmf**. Zobacz część "Sekcja fotografii i pobranych klatek" na stronie 102.

Menu dysku: Program Studio zawiera obszerny zbiór menu rozdziałów używanych podczas tworzenia dysków DVD, VCD oraz S-VCD. Można ich używać bez zmian, modyfikować je lub tworzyć własne. Zobacz część "Sekcja menu dysku" na stronie 103. Efekty dźwiękowe: Program Studio jest dostarczany z szeroką gamą efektów dźwiękowych o wysokiej jakości. Można także używać plików nagranych samodzielnie lub uzyskanych z innych źródeł. Są obsługiwane następujące formaty: wav, mp3, mpa, m4a, wma, avi i ac3. Zobacz część "Sekcja efektów dźwiękowych" na stronie 104.

Muzyka: W tej sekcji albumu można wyszukiwać pliki muzyczne przechowywane na dysku twardym i używać ich w tworzonych filmach. Obsługiwane formaty są takie same jak w przypadku efektów dźwiękowych. Zobacz część "Sekcja muzyki" na stronie 105.

Korzystanie z albumu

We wszystkich sekcjach albumu jest wyświetlana rozwijana lista folderów. W niektórych sekcjach, na przykład zdjęć czy pobranych klatek, w których foldery reprezentują rzeczywiste katalogi na dysku twardym, są również dostępne elementy sterujące nawigacją.



Lista rozwijana folderów w sekcji zdjęć i pobranych klatek. W tym przypadku bieżący folder zawiera pliki obrazów oraz podfoldery, z których jeden oznaczono jako ulubiony (stąd gwiazda). Zawartość ulubionych folderów można szybko obejrzeć, klikając na liście pozycję Moje ulubione foldery.

Zasoby w poszczególnych folderach są przedstawiane za pomocą ikon. Jeśli nie można wyświetlić wszystkich elementów, pojawia się pasek przewijania umożliwiający uzyskanie dostępu do pozostałych. W prawym górnym rogu strony albumu w programie Studio jest wyświetlana całkowita liczba elementów w folderze oraz liczba obecnie widocznych elementów.



Licznik nad paskiem przewijania wskazuje, że obecnie jest wyświetlanych pierwszych 18 z 19 ikon.

Zawartość albumu każdego typu można łatwo przeglądać, klikając odpowiednie ikony.

W tym rozdziale zostały kolejno omówione wszystkie sekcje albumu, począwszy od szczegółowego opisu

najważniejszej z nich — sekcji wideo. Korzystanie z zawartości albumu podczas tworzenia filmu jest tematem rozdziałów od 4 do 15.

Foldery źródłowe zawartości albumu

Większość sekcji albumu zawiera zwykłe pliki multimedialne różnych typów, ale istnieją wyjątki od tej reguły. Ikony scen w trybie *Sceny* sekcji wideo odpowiadają segmentom określonego pliku wideo. Ikony w sekcjach przejść i motywów przedstawiają specjalne zasoby powiązane z programem Studio.

W pozostałych pięciu sekcjach oraz w trybie *Pliki* sekcji wideo są przedstawiane pliki zawarte w określonym folderze na dysku.



Ikony zawarte w sekcji tytułów reprezentują pliki przechowywane w wybranym folderze źródłowym na dysku twardym. Lista rozwijana w górnej części strony Album umożliwia wybranie jednego z szeregu zainstalowanych folderów z tytułami. Przycisk folderu obok tej listy umożliwia — w razie potrzeby — uzyskiwanie dostępu do tytułów w folderach innych niż wyświetlane. Sekcja menu dysku działa podobnie.

Folder źródłowy zawartości każdej sekcji jest wymieniony na liście rozwijanej w lewej górnej części albumu, obok małego przycisku *folderu* . Aby

zmienić lokalizację źródłową bieżącej sekcji, należy wybrać folder z listy rozwijanej lub kliknąć przycisk, odszukać w systemie inny folder i wybrać dowolny plik. Wybrany plik zostanie wyróżniony w ponownie wypełnionej sekcji albumu.

W niektórych sekcjach albumu jest dostępny przycisk *folderu nadrzędnego* umożliwiający poruszanie się w obrębie grupy folderów zawierających multimedia tego samego typu.

Dla plików multimedialnych w albumie jest dostępne polecenie menu kontekstowego *Otwórz folder zawierający*, za pomocą którego można otworzyć okno Eksploratora Windows z zaznaczonym danym plikiem.



Właściwy proces edycji zaczyna się właśnie tutaj: w sekcji wideo albumu zawierającej nieprzetworzone materiały wideo. Pierwszą czynnością podczas tworzenia filmu jest zwykle przeciągnięcie scen wideo z albumu do okna filmu poniżej (zobacz *rozdział 5, Klipy wideo*).

Sceny w albumie są wyświetlane w takiej kolejności, w jakiej występują w wideo. Tej kolejności nie można zmienić, ponieważ zależy ona od pliku źródłowego. Sceny można jednak dodawać do filmu w dowolnej wybranej kolejności. Podobnie nie można przycinać (edytować) scen w albumie, ale można używać dowolnych fragmentów sceny umieszczonej w filmie w postaci klipu.

Tryb Pliki i tryb Sceny

Wybranie określonej sceny wideo do użycia w filmie jest procesem dwuetapowym. Najpierw należy wybrać plik wideo zawierający żądaną scenę, wyszukując go za pomocą funkcji przeglądania w poszukiwaniu plików na urządzeniu magazynowania (zwykle jest to dysk twardy) podłączonym do systemu. Następnie należy wybrać żądaną scenę spośród zawartych w wybranym pliku.

Aby wyszukać plik wideo w sekcji wideo albumu, należy wybrać przycisk radiowy *Pliki*.



Aby przeglądać komputer w poszukiwaniu folderów i plików wideo, należy wybrać tryb Pliki w sekcji wideo albumu. Aby przełączyć się do trybu Sceny, należy kliknąć dwukrotnie plik wideo lub wybrać przycisk radiowy Sceny.

Opcje widoku

Oba tryby — *Pliki* i *Sceny* — obsługują wiele opcji widoku, które umożliwiają dopasowanie sposobu wyświetlania do własnych potrzeb, przez pokazanie większej lub mniejszej liczby informacji o każdym elemencie w albumie.

Program Studio oferuje kilka metod uzyskiwania dostępu do tych opcji widoku:

- Za pomocą poleceń w menu Widok.
- Można użyć w albumie menu kontekstowego dostępnego po kliknięciu prawym przyciskiem myszy.

Można użyć przycisku menu podręcznego wyświetlanego po kliknięciu przycisku *Widok*.



W trybie Pliki sekcja wideo obsługuje trzy widoki o różnych poziomach szczegółowości: **O** widok ikon, **2** widok szczegółów oraz **S** widok miniatur.



Dwie dostępne opcje widoku w trybie Sceny to: **•** *Widok miniatur oraz* **•** *Widok komentarzy.*

Elementy interfejsu

Sekcja wideo oferuje kilka specjalnych elementów interfejsu:

 Sceny dodane do okna filmu są wyróżnione w albumie znacznikiem wyboru, wyświetlanym w prawym górnym rogu ikony sceny. Znacznik wyboru jest widoczny, dopóki jakikolwiek klip w oknie filmu pochodzi z danej sceny. Kolorowy kwadrat tła

60

w tym samym rogu ikony wskazuje, że dany element został jawnie dodany do pojemnika projektu. Oba wskaźniki mogą być wyświetlane jednocześnie (patrz poniżej).

Aby sprawdzić, w którym miejscu bieżącego projektu została użyta określona scena albumu, można skorzystać z polecenia menu *Album* > *Znajdź scenę w projekcie*. Program Studio wyróżni w oknie filmu wszystkie klipy pochodzące z wybranych scen. Można też wykonać operację odwrotną, korzystając z polecenia *Znajdź scenę w albumie*, dostępnego w menu podręcznym klipu w oknie filmu.



Symbol w prawym górnym rogu ikony w albumie lub pojemniku projektu wskazuje stan elementu:
nieużywany (brak symbolu), 2 używany w projekcie,
dodany do pojemnika, 4 używany w projekcie oraz dodany do pojemnika.

Prawie wszystkie polecenia menu odnoszące się do scen są dostępne zarówno w menu głównym *Album*, jak i w menu podręcznym wyświetlanym po kliknięciu wybranej sceny prawym przyciskiem myszy. Gdy w niniejszej dokumentacji pojawia się odwołanie do polecenia menu, na przykład *Album* > *Połącz sceny*, odpowiadające mu polecenie jest zwykle dostępne też w menu podręcznym (kontekstowym). Szereg poleceń jest również dostępnych w pojemniku projektu.

Zestawienie dostępnych operacji

W związku z kluczową rolą, jaką odgrywa sekcja wideo albumu, udostępnia ona bogaty zestaw operacji. Omówiono je poniżej w następujących tematach:

- Otwieranie pliku wideo
- Wyświetlanie wideo
- Zaznaczanie scen i plików
- Wyświetlanie informacji o scenie i pliku
- Widok komentarzy
- Łączenie i dzielenie scen na kawałki Ponowne wykrywanie scen

[Otwieranie pliku wideo

Domyślnymi lokalizacjami plików wideo użytkownika są publiczny folder wideo systemu Windows i odpowiadający mu folder na koncie użytkownika. Podczas przeglądania sekcji wideo w trybie *Pliki* obie te lokalizacje są zawsze widoczne na liście rozwijanej w górnej części albumu.

Można również wybrać inne foldery na dysku twardym w celu uzyskiwania dostępu do przechowywanych plików wideo. Program Studio umożliwia przechodzenie do folderów przechowywania plików przez klikanie ikon w trybie *Pliki*. Można też wybrać plik bezpośrednio, klikając przycisk *przeglądania w poszukiwaniu plików* w trybie *Pliki* lub *Sceny*. Lista zawiera także foldery bieżące oraz poprzednie (jeśli różnią się od dwóch standardowych lokalizacji), więc może jednocześnie zawierać cztery różne foldery.

Ostatnia pozycja na liście rozwijanej to Moje ulubione foldery. Funkcja elementów ulubionych programu Studio ułatwia nawigację w przypadku pracy z szeregiem różnych folderów wideo. Aby oznaczyć folder jako ulubiony, należy kliknąć go prawym przyciskiem myszy i wybrać z menu polecenie *Ustaw jako ulubiony folder*. Ulubione foldery są wyświetlane w albumie z gwiazdą. Aby wrócić do ulubionego folderu, należy wybrać pozycję Moje ulubione foldery, a następnie wybrać odpowiedni folder.



Wybieranie pozycji Moje ulubione foldery. Folder z prawej strony jest oznaczony jako ulubiony, o czym informuje gwiazda.

Szczegółowe informacje dotyczące trybów i opcji widoku dostępnych podczas pracy ze scenami wideo w albumie można znaleźć w części "Sekcja scen wideo" (strona 80).

Otwieranie folderu

Zawartość folderu jest wyświetlana w trybie *Pliki*. Są widoczne zarówno podfoldery, jak i pliki wideo cyfrowego znajdujące się w bieżącym folderze.



Trzy sposoby otwierania folderu

- W trybie *Pliki* sekcji wideo wybierz nazwę folderu z listy rozwijanej lub kliknij dwukrotnie dowolny wymieniony folder.
- Kliknij przycisk *folderu nadrzędnego* 🗈 w trybie *Pliki* lub *Sceny*.

Kliknij przycisk *przeglądania w poszukiwaniu plików* i za pomocą okna dialogowego Otwieranie odszukaj na dysku twardym plik wideo cyfrowego w trybie *Pliki* lub *Sceny*. Gdy plik zostanie otwarty w programie Studio, przełącz się do trybu *Pliki*, aby wyświetlić zawartość folderu nadrzędnego.

Otwieranie pliku

Po otwarciu pliku wideo wyświetlane są ikony reprezentujące sceny zawarte w pliku:



Trzy sposoby otwierania pliku wideo cyfrowego

- Gdy sekcja wideo będzie w trybie *Sceny*, wybierz nazwę pliku z listy rozwijanej.
- W trybie *Pliki* kliknij dwukrotnie wymieniony plik.

Kliknij przycisk *przeglądania w poszukiwaniu plików* i użyj okna dialogowego Otwieranie, aby odszukać na dysku twardym plik wideo cyfrowego dowolnego obsługiwanego typu.

Wykrywanie scen i miniatury

Po otwarciu pliku wideo album zostanie wypełniony scenami wykrytymi w pliku. Każda scena jest widoczna jako miniatura – ikona pierwszej klatki danej sceny. Jeśli pierwsza klatka nie jest dobrą ikoną sceny, program Studio umożliwia wybór innej.

Aby zmienić miniatury w albumie:

- 1. Wybierz scenę do zmiany.
- 2. Za pomocą odtwarzacza odszukaj klatkę, która ma być widoczna w miniaturze.
- 3. Kliknij polecenie menu *Album* ➤ *Ustaw miniaturę*.

Współczynniki proporcji wideo

Większość plików wideo cyfrowego zawiera informacje umożliwiające programowi Studio automatyczne wykrycie współczynnika proporcji klatek 4:3 lub 16:9. Jeśli plik nie zawiera informacji o współczynniku proporcji, w programie Studio domyślnie przyjmowany jest standardowy format 4:3.

Współczvnnik Polecenia 4:3 proporcji oraz proporcji 16:9 w Współczynnik Album menu umożliwiaja ustawienie reczne wymaganego współczynnika. Polecenia te sa też dostępne w menu podręcznym wideo w albumie (wywoływanym prawym przyciskiem myszy). Metodą ich działania jest rozciąganie oryginalnych klatek do nowego rozmiaru. Na przykład jeśli współczynnik proporcji filmu w formacie 4:3 zostanie ustawiony na 16:9, to osoby i obiekty występujące na filmie będą wyglądać na poszerzone w stosunku do wysokości.

Różni się to od operacji konwersji rozmiaru klatek, która następuje po dodaniu sceny do projektu filmowego o "odwrotnym" współczynniku proporcji. W takim przypadku scena jest skalowana równomiernie w obydwu wymiarach, tak aby zmieściła się w klatce docelowej, a nadmiar jest wyświetlany na czarno.

Polecenia dotyczące współczynnika proporcji są udostępniane po otwarciu pliku po raz pierwszy w

programie Studio i zindeksowaniu scen. Dopóki nie zostaną wykonane te operacje, odpowiednie elementy menu pozostają wyłączone.



Ilustracja po lewej — oryginalna klatka w formacie 4:3; ilustracja środkowa — ta sama klatka z czarnymi paskami bocznymi po dodaniu jej do projektu o formacie 16:9; ilustracja po prawej — ta sama klatka po zastosowaniu polecenia Współczynnik proporcji 16:9. Okno filmu zawiera polecenia menu kontekstowego "Pokaż pełny obraz" i "Powiększ obraz, aby wypełnić ramkę", które także obsługiwanie niezgodnych umożliwiaia współczynników proporcji.

Uwaga: Format klatek projektu filmowego, którego nie można zmienić po utworzeniu projektu, można ustawić dla nowych projektów w panelu opcji *Preferencje projektu.* Więcej informacji można znaleźć na stronie 422.

Wyświetlanie wideo

Sceny otwartego pliku wideo można przeglądać w dowolnym momencie pojedynczo lub po kilka jednocześnie.

Aby wyświetlić wideo od wybranej sceny:

1. Kliknij w albumie ikonę żądanej sceny.
W odtwarzaczu zostanie wyświetlona pierwsza klatka wybranej sceny.

2. Kliknij w odtwarzaczu przycisk Odtwórz.

Odtworzone zostaną wybrane sceny oraz sceny po nich następujące. Postęp odtwarzania jest wskazywany na trzy sposoby.

- W miarę odtwarzania wyróżniane są kolejne sceny.
- Suwak odtwarzacza wskazuje bieżącą pozycję w obrębie całego filmu.
- Podczas odtwarzania przy miniaturach scen wyświetlany jest pasek postępu. W miarę kontynuowania przeglądania przechwyconego materiału wideo pasek postępu przesuwa się od jednej miniatury do kolejnej.



Przeglądanie plików wideo cyfrowego

Gdy w trybie *Pliki* jest zaznaczony plik wideo, można wyświetlić podgląd wideo przy użyciu odtwarzacza bez konieczności otwierania tego pliku w trybie *Sceny*.



Zaznaczanie scen i plików

Program Studio oferuje szereg sposobów zaznaczania scen, plików i folderów w sekcji wideo albumu. Zaznaczone sceny wideo są oznaczane wyróżnionym obramowaniem. Zaznaczone foldery i pliki wideo mają wyróżnione nazwy.



Zaznaczone sceny mają wyróżnione obramowanie (scena w środku).

Techniki zaznaczania odpowiadają konwencjom systemu Windows. Z następujących technik można korzystać osobno lub łącząc je:

- Wybierz polecenie menu *Edycja* > *Zaznacz wszystko* lub naciśnij kombinację klawiszy <u>Ctrl+A</u>, aby zaznaczyć wszystkie sceny (lub pliki i foldery) wyświetlane aktualnie w albumie, również te znajdujące się na innych stronach.
- Klikanie elementów przy naciśniętym klawiszu <u>Shift</u> pozwala zaznaczyć określony zakres sąsiadujących elementów.
- Klikanie elementów przy naciśniętym klawiszu <u>Ctrl</u> pozwala dodać do zaznaczenia lub usunąć z niego pojedyncze elementy.
- Ustaw wskaźnik myszy w pustym miejscu strony albumu, kliknij i przeciągnij zaznaczenie, zaznaczając wszystkie pozycje znajdujące się w jego obrębie.

Klawisze strzałek umożliwiają poruszanie się po polach albumu. Klawisze strzałek w połączeniu z klawiszem <u>Shift</u> umożliwiają przechodzenie po elementach i jednoczesne zaznaczanie ich.



Zaznaczone foldery i pliki wideo mają wyróżnione nazwy. Gwiazda na folderze 2008 wskazuje, że oznaczono go jako ulubiony.

Wyświetlanie informacji o scenie i pliku



Podczas przesuwania wskaźnika myszy nad scenami wideo jest on zastępowany symbolem pobierania. Chwilowe wstrzymanie wskaźnika nad sceną powoduje wyświetlenie etykietki z jej czasem rozpoczęcia i długością. Po

wstrzymaniu symbolu pobierania nad sceną to okno jest wyświetlane przez kilka sekund. Wyświetlany czas rozpoczęcia jest kodem czasowym pochodzącym z oryginalnego źródłowego materiału wideo, wyrażonym w minutach, sekundach i klatkach.



Aby uzyskać informacje o plikach wideo, gdy sekcja wideo jest w trybie *widoku folderu*,

należy wybrać polecenie *Widok szczegółów* z menu kontekstowego albumu. Dostępne informacje obejmują nazwę pliku, rozdzielczość, współczynnik proporcji,

czas trwania oraz szybkość klatek. Bardziej zwarty widok listy można przywrócić poleceniem *Widok ikon*.

Widok komentarzy

W domyślnym widoku trybu *Sceny* w sekcji Wideo (określanym jako *widok miniatur*) każda scena jest reprezentowana przez ikonę z miniaturą klatki. Aby wyświetlić więcej informacji o każdej scenie, należy się przełączyć do *Widoku komentarzy*, korzystając z dowolnej z metod opisanych na stronie 81.

W widoku komentarzy przy scenach albumu dostepne wvświetlane sa do edycji podpisy. Wykorzystanie tych podpisów zależy od użytkownika: mogą to być słowa kluczowe wyszukiwania, nazwy komentarze opisujące zawartość scen lub scen. Domyślny podpis generowany jest na podstawie kolejnego numeru sceny i jej czasu trwania (np. "Scena 3, 7:21").



Po kliknięciu sceny wideo wyświetlane jest obok pole tekstowe umożliwiające wprowadzenie własnej nazwy lub komentarza.



Wybieranie scen według nazwy

Opcja o takiej nazwie umożliwia wybieranie scen wideo przez wyszukiwanie słów kluczowych w komentarzach. Aby otworzyć poniższe okno dialogowe, należy wybrać polecenie *Album* ➤ *Wybierz sceny według nazwy*.

		Słowa kluczowe:	
☐ Nie	Oraz	Baa	
	(• Lub		

W polu tekstowym należy wprowadzić słowo kluczowe i kliknąć przycisk *OK*, aby wyróżnić wszystkie sceny albumu, których podpis zawiera dane słowo kluczowe. Domyślne podpisy *nie* są przeszukiwane, jedynie podpisy zmodyfikowane przez użytkownika.



Łączenie scen i dzielenie ich na kawałki

Po przejrzeniu scen może zajść konieczność ich połączenia w większe lub podzielenia na mniejsze części. Takie manipulacje wykonuje się bardzo prosto.

Aby połączyć sceny w albumie:

1. Zaznacz sceny przeznaczone do połączenia.

2. Wybierz polecenie *Album* ➤ *Połącz sceny*.

Zaznaczone sceny zostaną połączone w jedną.

Łączone mogą być jedynie zaznaczone, sąsiadujące sceny. Sceny są łączone w kolejności, w jakiej występują w albumie, bez względu na to, w jakiej kolejności zostały zaznaczone (kolejność w albumie przebiega wzdłuż wierszy, a następnie w dół strony). Aby cofnąć operację, należy nacisnąć kombinację klawiszy <u>Ctrl+Z</u> lub kliknąć przycisk *Cofnij*.

Jeżeli nie wszystkie zaznaczone sceny sąsiadowały ze sobą, łączone są wszystkie zestawy sąsiadujących stron, ale poszczególne zestawy *nie* są ze sobą łączone.



Łączenie kilku zaznaczonych scen (czarne) w dwie dłuższe sceny. Niesąsiadująca z żadną inną scena 4 pozostała niezmieniona, mimo iż była częścią zaznaczenia.

Aby podzielić sceny w albumie na kawałki:

- 1. Zaznacz sceny przeznaczone do podzielenia.
- 2. Wybierz polecenie Album ➤ Podziel sceny na kawałki.

Wyświetlone zostanie okno dialogowe Dzielenie zaznaczonych scen na kawałki.

Dzielenie zaznaczonych scen	na kawałki 🕒 💌					
lie sekund na każdą scenę?						
10						
OK	Anului					
	Anulaj					

3. Wybierz długość podziału scen, wpisując odpowiednią wartość.

Najmniejszy dozwolony podział to jedna sekunda. Wszelki materiał wideo pozostały po podziale jest dodawany do ostatniej sceny.

4. Kliknij przycisk OK.

Wyświetlony zostanie pasek postępu, scena zostanie podzielona, a nowe sceny – dodane do albumu. Aby cofnąć operację, należy nacisnąć kombinację klawiszy <u>Ctrl+Z</u> lub kliknąć przycisk *Cofnij*.

W razie konieczności powstałe sceny można dzielić dalej, aż do osiągnięcia minimalnego czasu trwania (jednej sekundy).



Trzy zaznaczone sceny są podzielone na kawałki o czasie trwania równym pięć sekund. Pionowe paski oznaczają pięciosekundowe podziały w obrębie każdej sceny. Z prawej strony wystąpiły nieregularne czasy trwania klipów, ponieważ czas pozostały po podziale jest dodawany do ostatniej podzielonej sceny. Dlatego też scena 2 pozostała niezmieniona po operacji podziału na kawałki.

Ponowne wykrywanie scen

Jeśli po połączeniu lub podzieleniu scen zajdzie w późniejszym czasie potrzeba przywrócenia ich do stanu pierwotnego, można przeprowadzić ponowne wykrywanie dowolnej sceny lub zaznaczonych scen. Wyniki wykrywania są takie same jak te uzyskane pierwotnie, o ile jest używana ta sama technika wykrywania scen.

Jeśli sceny zostały podzielone, należy je najpierw ponownie połączyć. Pierwotna kolejność scen zostanie przywrócona w procesie wykrywania, nawet jeśli nie pamięta się dokładnie początkowego stanu i ponownie połączy się zbyt wiele scen niż to konieczne.

Aby wykryć sceny ponownie:

- Jeśli konieczne jest ponowne połączenie scen, najpierw zaznacz podzielone sceny, a następnie wybierz polecenie menu Album ➤ Połącz sceny.
- 2. Zaznacz sceny, które mają zostać ponownie wykryte.
- 3. Z menu *Album* wybierz polecenie *Wykryj sceny* według zawartości wideo lub *Wykryj sceny według* daty i godziny nakręcenia.

W trakcie wykrywania scen i wypełniania albumu przez program Studio wyświetlane jest okno postępu.



Sekcja przejść albumu udostępnia bogaty zestaw przejść między klipami gotowych do przeciągnięcia i upuszczenia. W celu ułatwienia obsługi przejścia są podzielone na grupy. Lista rozwijana pozwala wybrać grupę przejść, która ma zostać wyświetlona.

Informacje na temat przejść oraz sposobów ich używania w filmach można znaleźć w *rozdziale 9, Przejścia.*



Kolekcja przejść programu Studio obejmuje 74 przejścia standardowe, ponad 100 przejść Alpha Magic oraz zestaw startowy przejść 3-W Hollywood FX (bez ograniczeń).

Uzyskiwanie dodatkowych przejść

Oprócz przejść zainstalowanych z programem Studio dostępne są też dodatkowe pakiety przejść Hollywood FX, które można nabyć na stronie internetowej firmy Avid.

Więcej informacji o nabywaniu zawartości premiowej dla programu Studio można znaleźć w części "Rozszerzanie programu Studio" na stronie 13.

Wyświetlanie nazwy przejścia

Przy przesuwaniu wskaźnika myszy na ikonami przejść w albumie wskaźnik przybiera postać symbolu pobierania (wskazując możliwość przeciągnięcia przejścia z albumu do okna filmu). Po chwilowym wstrzymaniu wskaźnika na ikonie wyświetlana jest nazwa przejścia. Informacja wyświetlana jest przez kilka sekund lub do czasu przesunięcia wskaźnika myszy poza dane przejście.

Przeglądanie efektów przejść

Kliknięcie ikony przejścia powoduje zademonstrowanie przejścia w odtwarzaczu. Literą "A" oznaczany jest klip poprzedni, a literą "B" – następny. Demonstracja trwa tak długo, jak długo ikona pozostaje zaznaczona.

Aby dokładnie zobaczyć przejście, można zatrzymać odtwarzanie, a następnie za pomocą przycisków przewijania (*Przewiń o klatkę do tylu* i *Przewiń o klatkę do przodu*) obejrzeć je klatka po klatce.



Edycja oparta na motywie montażu Montage[®] to zaawansowana funkcja dostępna jedynie w

. .

programie Studio. Każdy motyw składa się z zestawu dopasowanych szablonów. Lista rozwijana pozwala wybrać motyw, którego szablony mają zostać wyświetlone.

Ekstremalny	•
Antyczny dziennik	*
Dziecko	
Creative Pack V1 - Lata 50. (nowoczesny) 2	2
Creative Pack V1 — Ogród botaniczny	
Creative Pack V1 — Wyspa	
Creative Pack V1 - Wymieszane warstwy 2	
Creative Pack V1 - Retro (czerwony)	
Miejskie światła	
Ekstremalny	
Polaroid	
Wymieszane warstwy	_
Pory roku	=
Przesuwane kafelki	

Szablony dostępne w każdym motywie zawierają puste miejsca przeznaczone na własne obrazy wideo, zdjęcia, podpisy i ustawienia użytkownika. Gdy użytkownik utworzy klip motywu na podstawie szablonu (przez przeciągnięcie go do okna filmu), zostaje otwarty Edytor motywów, umożliwiający dostosowanie ustawień. Edytor można też otworzyć później, klikając klip dwukrotnie. Szablony umożliwiają szybkie i łatwe tworzenie efektownych wizualnie sekwencji łączących własne materiały użytkownika z wbudowanymi animacjami i efektami.

Informacje na temat używania motywów w filmach można znaleźć w *rozdziale 6: Motywy montażu Montage*® *i edytowanie motywów*.

Uzyskiwanie dodatkowych motywów

Oprócz motywów zainstalowanych z programem Studio dostępne są też dodatkowe motywy, które można nabyć na stronie internetowej firmy Avid. Więcej informacji o nabywaniu zawartości premiowej dla programu Studio można znaleźć w części "Rozszerzanie programu Studio" na stronie 13.



Ta sekcja albumu zawiera kolekcję tytułów tekstowych i graficznych w różnorodnych stylach. Można ich używać w filmach jako tytułów *pełnoekranowych* lub *nakładanych*. Różnica między nimi polega na tym, iż w przypadku tytułów nakładanych przezroczyste tło jest zastępowane innym materiałem (zwykle klipem wideo), natomiast w przypadku tytułów pełnoekranowych przezroczyste obszary tła są zastępowane czarnym kolorem.

Program Studio obsługuje dwa formaty tytułów. Oba umożliwiają łączenie dekoracyjnego tekstu z kształtami graficznymi i obrazami. Każdy format ma specjalne właściwości i odrębne narzędzia do edycji.

 Tytuły klasyczne mają zazwyczaj statyczny charakter, ale można w nich stosować proste animacje, takie jak przesuwanie i toczenie. Edytor tytułów klasycznych obsługuje zaawansowane formatowanie tekstu, na przykład zmienne odstępy między znakami i wierszami. Co najważniejsze, Edytor tytułów klasycznych może dodatkowo służyć do wizualnej edycji menu dysku.

Tytuły *ruchome* umożliwiają stosowanie mniejszego zestawu operacji tekstowych i nie pozwalają edytować menu dysku. Zgodnie z nazwą tytuły tego typu obsługują szeroką gamę procedur animacji z możliwościami dostosowywania i stosowania do pojedynczych (tekstowych elementów lub graficznych) celu tworzenia dynamicznych W kompozycji wizualnych. Miniatury tvtułów ruchomych są oznaczane w projekcie specjalnym symbolem.



W widoku albumu ta część tytułu, która w przypadku tytułów nakładanych bedzie przezroczysta, traktowana iako iest oznaczona szarą szachownicą. (Jeśli preferowane jest czarne tło, należy wybrać polecenie menu Album \geq Tło - *czarne*). Tak jak w przypadku scen wideo wszystkie tytuły, które zostały dodane do bieżącego projektu, są oznaczone w albumie znacznikiem wyboru.

Dzięki wbudowanym edytorom tytułów programu Studio można w razie potrzeby z łatwością tworzyć własne tytuły. Często wygodniej jest jednak rozpoczać pracę od jednego z dostarczonych tytułów (dowolnego typu), a następnie dostosować go w odpowiednim edytorze.

Folder tytułów: Ikony w sekcji tytułów reprezentuja pliki z folderu, którego nazwa jest wyświetlana w lewym górnym obszarze sekcji. Każdy folder zawiera tytuły klasyczne lub ruchome. Specjalne foldery "Moje tytuły ruchome" i "Moje tytuły klasyczne" to domyślne miejsca, w których są zapisywane tytuły utworzone lub zmodyfikowane przez użytkownika. Jako lokalizacje źródłową tej sekcji można wybrać również inny folder (zobacz "Foldery źródłowe zawartości albumu" na stronie 79).

Informacje na temat używania tytułów w filmach można znaleźć w *rozdziale 12*: Edvtor tytułów klasycznych i w rozdziale 13: Narzędzie tytułów ruchomych.



W tej sekcji albumu są wyświetlane ikony miniatur plików obrazów, które mogą obejmować pobrane klatki wideo, zdjęcia i rysunki zapisane w mapach bitowych. Jest obsługiwana większość standardowych formatów plików obrazów. Tak jak w przypadku scen wideo wszystkie obrazy, które są używane w bieżącym filmie, są oznaczone znacznikiem wyboru.

Folder obrazów nieruchomych: Ikony w sekcji obrazów nieruchomych reprezentują pliki z folderu, którego nazwa jest wyświetlana w lewym górnym obszarze sekcji. Obrazy można dodawać do sekcji, zapisując je w tym folderze. Można na przykład zapisać pobrane klatki wideo w tym folderze za pomocą narzędzia *pobierania klatek*, skopiować obrazy za pomocą Kreatora importowania lub zapisać zdjęcia cyfrowe z poziomu aplikacji do edycji obrazów. Jako lokalizację źródłową tej sekcji można wybrać również inny folder (zobacz "Foldery źródłowe zawartości albumu" na stronie 79).

Informacje na temat używania obrazów nieruchomych w filmach można znaleźć w *rozdziale 10, Obrazy nieruchome*.



Ta sekcja albumu zawiera kolekcję specjalnie zaprojektowanych menu do tworzenia dysków VCD, S-VCD oraz DVD. Menu w programie Studio to w rzeczywistości specjalne tytuły klasyczne. Można je tworzyć i edytować w Edytorze tytułów klasycznych, a także zapisywać przy użyciu edytora w folderze na dysku lub włączać bezpośrednio do filmu.

Menu dysku używane w bieżącym filmie są — tak jak sceny wideo i inne zasoby — wyróżnione w albumie znacznikiem wyboru.

Informacje na temat używania menu dysku w filmach można znaleźć w *rozdziale 11, Menu dysku*.

Folder menu dysku: Ikony w sekcji menu dysku reprezentują pliki z folderu, którego nazwa jest wyświetlana w lewym górnym obszarze sekcji. Zapisując menu w tym folderze, można dodać je do sekcji. Jako lokalizację źródłową tej sekcji można wybrać również inny folder (zobacz "Foldery źródłowe zawartości albumu" na stronie 79).

Symbol *ruchomego tla*: Niektóre menu dostarczane z programem Studio zawierają tło w postaci ruchomego materiału wideo, a nie statycznego obrazu. Tego rodzaju menu można również tworzyć samodzielnie. Stosując "ruchome tło", można nadać gotowemu dyskowi bardziej profesjonalny wygląd.

Dostępność: Funkcja ruchomego tła jest dostępna tylko w programie Studio Ultimate. Więcej informacji na temat tworzenia i edytowania ruchomego tła wideo można znaleźć w części "Dodawanie ruchomego tła" na stronie 302.

Menu z ruchomym tłem oznaczone są niewielkim symbolem 🗊 w prawym dolnym rogu ikony albumu.

Uzyskiwanie dodatkowych menu dysku

Oprócz menu dysku zainstalowanych z programem Studio dostępne są też dodatkowe menu dysku, które można nabyć na stronie internetowej firmy Avid. Więcej informacji o nabywaniu zawartości premiowej dla programu Studio można znaleźć w części "Rozszerzanie programu Studio" na stronie 13.



Program Studio jest dostarczany z całą gamą gotowych do użycia efektów dźwiękowych. Są to pliki wav rozmieszczone w wielu folderach o nazwach odpowiadających kategoriom, na przykład Zwierzęta, Dzwonki czy Filmy rysunkowe.

Folder efektów dźwiękowych: w tej sekcji albumu są wyświetlane pliki dźwiękowe zapisane w jednym folderze na dysku, którego nazwa jest wyświetlana w lewym górnym obszarze sekcji. Możliwe jest wyświetlenie dźwięków z innego folderu (niekoniecznie z folderu zainstalowanego z programem Studio) przez wybranie innego folderu źródłowego sekcji (zobacz "Foldery źródłowe zawartości albumu" na stronie 79).

Oprócz plików **wav** (w formacie wave systemu Windows) w tej sekcji albumu są też wyświetlane pliki w formacie **mp3**, pliki animacji **avi** i pliki innych typów. Można je stosować w produkcji jako uzupełniające ścieżki audio.

Dowolny klip dźwiękowy można przesłuchać, klikając jego nazwę lub ikonę.

Informacje na temat używania dźwięków w filmach można znaleźć w *rozdziale 14, Efekty dźwiękowe i muzyka*.

Uzyskiwanie dodatkowych efektów dźwiękowych

Oprócz efektów dźwiękowych zainstalowanych z programem Studio dostępne są też dodatkowe efekty dźwiękowe, które można nabyć na stronie internetowej Avid.

Więcej informacji o nabywaniu zawartości premiowej dla programu Studio można znaleźć w części "Rozszerzanie programu Studio" na stronie 13.



W tej sekcji albumu są wyświetlane pliki muzyczne przechowywane w folderze na dysku twardym. Aby użyć pliku, należy go przeciągnąć na ścieżkę muzyczną lub inną ścieżkę audio na osi czasu w oknie filmu. Folder muzyki: Pliki wav, mp3 i inne pliki audio pochodzą z folderu, którego nazwa jest widoczna w lewym górnym obszarze sekcji. Inne pliki muzyczne można dodawać do sekcji, zapisując je w tym folderze. Jako lokalizację źródłową tej sekcji można też wybrać inny folder (zobacz: "Foldery źródłowe zawartości albumu" na stronie 79).

Informacje na temat używania muzyki w tle w filmach można znaleźć w *rozdziale 14, Efekty dźwiękowe i muzyka*.



Na poczatku pracy z pojemnikiem projektu będzie widoczne duże podobieństwo miedzy tym narzedziem a Albumem. Najważniejsza różnica między nimi dotyczy zakresu i źródła kolekcji. Album stanowi centralną bibliotekę dostępnych zasobów, podczas gdy pojemnik obejmuje tylko elementy już należące do bieżącego projektu lub specjalnie oznaczone jako możliwe do dołączenia. Z tego powodu pojemnik projektu nie potrzebuje (i nie ma) zawartego w albumie systemu folderów źródłowych ani elementów nawigacji miedzy plikami. Nadal istnieie możliwość wprowadzania materiałów Z systemu plików bezpośrednio do pojemnika przez przeciąganie i upuszczanie. Odpowiednia procedure opisano poniżej.

Dla każdego projektu jest automatycznie tworzony pusty pojemnik. Jego zawartość jest następnie ładowana i zapisywania razem z projektem. Aby otworzyć pojemnik i przejrzeć jego zawartość, należy kliknąć *przycisk folderu* z lewej strony paska tytułu okna filmu lub użyć polecenia menu *Przybornik* > *Pokaż pojemnik projektu.*



Przycisk folderu z lewej strony nazwy projektu umożliwia otwarcie przybornika.

Gdy pojemnik projektu zostanie otwarty, będzie wyświetlany jako panel na obszarze ekranu zajmowanym zwykle przez album. Na pojedynczej karcie z lewej strony widnieje ikona folderu identyfikująca panel jako pojemnik. Karty w górnej części ekranu dają dostęp do zasobów projektu w czterech grupach:

- Wideo: Ta karta podobnie jak odpowiednia sekcja w albumie — może zawierać wideo dowolnego rodzaju i umożliwia wyświetlanie podglądu oraz wybieranie materiałów w widokach plików i scen.
- Zdjęcia: Ta karta również działa analogicznie do sekcji albumu. Jest przeznaczona do obsługi plików map bitowych obrazów, w tym zdjęć cyfrowych i pobranych klatek.
- Audio: W tym miejscu można przechowywać pliki muzyczne i dźwiękowe wszystkich typów.

Inne: Ta karta umożliwia obsługę pozostałych zasobów, takich jak tytuły klasyczne, tytuły ruchome, menu dysku i motywy montażu Montage^{\mathbb{R}}.



Sekcja wideo w pojemniku projektu zawiera interfejs prawie taki sam jak analogiczna sekcja albumu. Nie ma w niej tylko elementów sterujących nawigacją w folderach. Pole wyboru Pokaż multimedia/zawartość osi czasu (w lewym górnym rogu ekranu) umożliwia tymczasowe ukrycie elementów, które są już używane w projekcie.

Dodawanie do pojemnika

Elementy dodawane do projektu sa również dodawane pojemnika, co umożliwia do ich używanie w przyszłości. Elementy można także dodawać bezpośrednio do pojemnika w celu zapewnienia ich przyszłego dodania do projektu. możliwości Pojemnik znacznie ułatwia zbieranie potrzebnych projektu materiałów na początku zadanie wykonywane przez niektórych użytkowników przed rozpoczęciem edycji.

Podczas dodawania nowych elementów są one automatycznie sortowane i umieszczane w odpowiednich sekcjach pojemnika. Elementy pozostają dostępne przy następnym otwarciu pojemnika.

Elementy w pojemniku nie są nowymi kopiami multimediów, a jedynie odwołaniami do istniejących

plików. Dzięki temu można je dodać bez obaw o miejsce dostępne na urządzeniu magazynującym. Jeśli pliki związane z elementami w pojemniku zostaną usunięte lub przeniesione w inne miejsce, przestaną być dostępne w pojemniku.

Aby dodać zaznaczony element lub zaznaczone elementy do pojemnika, należy użyć jednej z poniższych metod:

 Przeciągnij elementy z albumu na przycisk Pojemnik. Operację potwierdza standardowy wskaźnik przeciągania i upuszczania.



• Przeciągnij elementy multimedialne z Eksploratora Windows i podobnych programów na przycisk Pojemnik lub do pojemnika (o ile jest otwarty). Wszystkie typy multimediów obsługiwane przez program Studio są dozwolone i prawidłowo klasyfikowane.

Wybierz z menu kontekstowego dowolnego elementu albumu polecenie *Dodaj do pojemnika* lub *Przypnij do pojemnika*. Przypinanie dotyczy tylko elementów, które należą już do projektu filmowego. Element przypięty do pojemnika nie zostanie stamtąd usunięty nawet w przypadku jego usunięcia z projektu.

Gdy element znajdzie się pojemniku, będzie można dodać go do projektu za pomocą metod analogicznych do stosowanych w przypadku albumu: przez przeciągnięcie ikony do okna filmu lub kliknięcie go prawym przyciskiem myszy i wybranie z menu kontekstowego polecenia *Dodaj do projektu*. W prawym górnym rogu ikony albumu lub pojemnika jest wyświetlany symbol wskazujący zarówno to, że element jest obecnie używany w projekcie, jak i fakt jawnego dodania elementu do pojemnika. Szczegółowe informacje można znaleźć na stronie 82.

Usuwanie z pojemnika

Istnieje pewna różnica między elementami dodanymi automatycznie do pojemnika w wyniku ich użycia w bieżącym projekcie filmowym a elementami dodanymi jawnie. Elementy spełniające oba wymienione warunki są określane jako przypięte.

Aby usunąć automatycznie dodany element, należy usunąć go z projektu.

Aby usunąć element *nienależący* do projektu, należy kliknąć polecenie *Usuń z pojemnika projektu* w menu kontekstowym elementu w albumie lub pojemniku.

Aby usunąć element przypięty, należy kliknąć polecenie *Odepnij od pojemnika projektu* w menu kontekstowym elementu w albumie lub pojemniku, a następnie usunąć element z projektu.

Okno filmu

Okno filmu, które służy do tworzenia filmów z materiałów umieszczonych w albumie, znajduje się w dolnej części ekranu w trybie edycji programu Studio. Aby uzyskać dostęp do okna filmu, należy włączyć tryb edycji, jeśli jeszcze nie jest włączony:



Na pasku tytułu okna filmu znajdują się przydatne elementy sterujące i ważne informacje. Przyciski przybornika z lewej strony paska tytułu powodują otwarcie przybornika wideo i przybornika audio, które zostały omówione na stronie 124.

Obok przycisków przybornika znajduje się przycisk pojemnika projektu reprezentowany przed ikonę folderu. Przycisk ten służy również jako obszar upuszczania materiału przeciąganego do pojemnika z albumu i Eksploratora Windows. Szczegóły można znaleźć w temacie "Pojemnik projektu" na stronie 106.

Z prawej strony przycisku pojemnika znajduje się obszar tekstowy, w którym wyświetlana jest nazwa pliku projektu. W obszarze tym w razie potrzeby wyświetlane są także komunikaty o stanie i komunikaty ostrzegawcze. Kolejne elementy sterujące są związane ze *znacznikami klipów*, które są zakładkami dołączonymi do klipów w projekcie. W nowym projekcie jedynym widocznym elementem sterującym znacznika klipu jest przycisk *Dodaj znacznik*. Po dodaniu pierwszego znacznika pojawia się więcej elementów sterujących.



Przycisk Dodaj znacznik (u góry) umożliwia utworzenie nowego znacznika klipu w pozycji suwaka osi czasu. Po dodaniu znacznika do projektu widoczne stają się elementy sterujące służące do nadawania nazw znacznikom i wybierania ich (u dołu). Więcej informacji można znaleźć w części "Znaczniki klipów" na stronie 121.

Dalej na prawo znajdują się przyciski *przewijania audio*, *przycinania klipu* i *usuwania klipu*, następnie są dostępne trzy przyciski *wyboru widoku* (zobacz: "Widoki okna filmu" na stronie 116), a na końcu kompaktowa wersja wskaźnika poziomu wyjściowego narzędzia *Głośność i balans* (zobacz: strona 378).



Przycisk przewijania audio

Domyślnie audio projektu można odsłuchiwać tylko podczas odtwarzania. Dostępna w programie Studio funkcja przewijania audio, którą można włączać i wyłączać za pomocą przycisku głośnika, umożliwia odsłuchiwanie audio również podczas przewijania filmu.

Funkcja przewijania audio ułatwia podejmowanie decyzji edycyjnych zależących od wskazówek dźwiękowych.

Przycisk Podziel klip/scenę – żyletka

Kliknięcie tego przycisku powoduje podzielenie aktualnie zaznaczonego klipu w oknie filmu lub aktualnie zaznaczonej sceny w albumie.

Żadne informacje nie zostaną utracone. Jeśli element jest sceną z albumu, zostanie podzielony we wskazanym punkcie na dwie krótsze sceny. Jeśli jest to klip w oknie filmu, zostanie on zduplikowany i automatycznie przycięty do punktu podziału.

Przycisku żyletki można używać w połączeniu z przyciskami blokady ścieżki w widoku osi czasu okna filmu do wykonywania operacji specjalnych, jak edycja ze wstawianiem, oraz do realizowania edycji, w której audio jest przyspieszone lub opóźnione w stosunku do wideo. Zobacz "Zaawansowana edycja na osi czasu" na stronie 153.



Dzielenie klipu: Punkt podziału klipu wyznacza linia edycji w oryginalnym klipie. Po zastosowaniu żyletki program Studio zduplikuje klip i w pierwszej kopii odetnie jego fragment znajdujący się za punktem podziału, a w drugiej kopii odetnie fragment przed punktem podziału.

Przycisk Usuń klip – kosz na śmieci

Ten przycisk powoduje usunięcie aktualnie zaznaczonej zawartości w dowolnym widoku okna filmu. Domyślnie usunięcie klipów wideo z głównej ścieżki *wideo* projektu w dowolnym widoku powoduje automatyczne zamknięcie luki, która powstałaby w wyniku usunięcia, a klipy na innych ścieżkach są usuwane bądź skracane według potrzeb, tak aby zachowana została synchronizacja wszystkich elementów.

Usuwanie klipów z innych ścieżek domyślnie *nie* powoduje automatycznego likwidowania luk powstających między nimi, zatem nie ma wpływu na koordynację innych klipów.

Jeżeli w momencie kliknięcia przycisku *usuwania* (bądź naciśnięcia klawisza <u>Delete</u>) będzie naciśnięty klawisz <u>Ctrl</u>, domyślne działanie dla bieżącej ścieżki będzie odwrotne. Oznacza to, że naciśnięcie kombinacji klawiszy <u>Ctrl+Delete</u> na głównej ścieżce wideo spowoduje pozostawienie luki po usunięciu klipu, natomiast naciśnięcie jej na innych ścieżkach – zamknięcie tej luki. W obu przypadkach nie ma to wpływu na pozostałe ścieżki.

Dostęp do operacji usuwania można też uzyskać za pomocą menu kontekstowego, otwieranego przez kliknięcie klipu prawym przyciskiem myszy w widoku osi czasu.



Opcje usuwania w menu kontekstowym klipów na osi czasu są różne dla klipów na głównej ścieżce wideo (lewa ilustracja) i dla klipów na pozostałych ścieżkach (prawa ilustracja). Działanie skrótu klawiaturowego jest zależne od kontekstu.

Pozycjonowanie: linia edycji, suwaki

Bieżąca pozycja to klatka widoczna w oknie odtwarzacza podczas pracy z klipem w oknie filmu. W widoku osi czasu jest ona wskazywana przez linię edycji. Bieżącą pozycję można zmieniać, przesuwając suwak osi czasu (do którego dołączona jest linia edycji) lub suwak odtwarzacza.



Po otwarciu narzędzia Właściwości klipu zostanie udostępniony trzeci suwak – suwak przycinania umożliwiający zmianę pozycji bieżącej w klipie podczas przycinania.



Okno filmu oferuje trzy różne widoki projektu: *Oś czasu, Seria ujęć* i *Tekst.* Aby wybrać żądany widok, należy kliknąć jeden z przycisków wyboru widoku w prawym górnym rogu okna filmu.

Widok serii ujęć

Widok serii ujęć odzwierciedla 88° = kolejność wideo i przejść. scen Struktura filmu dobrze widoczna iest dzieki zastosowaniu ikon-miniatur. Za pomoca pola wyboru Pokaż duże miniatury serii ujęć w panelu opcji Preferencje projektu można wybierać wyświetlanie małych lub dużych miniatur.

Widok osi czasu

Widok osi czasu przedstawia pozycje i czasy trwania klipów względem skali



czasu. Widok ten zawiera też do ośmiu ścieżek, na których można umieszczać klipy różnego typu:

• Wideo, pełnoekranowe menu dysku, tytuły i grafika: Ścieżka wideo zawiera główny materiał wizualny w produkcji. Więcej informacji można znaleźć w *rozdziale 5, Klipy wideo, rozdziale* 11,Menu dysku, oraz rozdziale 10, Obrazy nieruchome.

- Oryginalne (albo "synchroniczne") audio: Ścieżka oryginalne audio zawiera dźwięk z kamery przechwycony wraz z obrazem wideo. Klipy audio na tej ścieżce można dowolnie przetwarzać, osiągając różne efekty za pomocą edycji ze wstawianiem lub z dzieleniem. Więcej informacji można znaleźć w częściach "Edycja ze wstawianiem" (strona 155) i "Edycja z dzieleniem" (strona 157).
- Audio i wideo nakładek: Wideo i obrazy umieszczone na ścieżce nakładek mogą być używane z narzędziami Obraz w obrazie oraz Kluczowanie kolorem, co pozwala nadać produkcjom profesjonalny wideo wyglad. dla nakładki Oryginalne audio wideo iest przechowywane na połączonej ścieżce audio. Szczegóły można znaleźć w rozdziale 8: Edycja dwuścieżkowa.
- Nakładki tytułów i grafiki: Obrazy umieszczone na ścieżce *tytułu* zostaną zrenderowane jako nakładki na głównym obrazie wideo z przezroczystym tłem. Więcej informacji można znaleźć w *rozdziale 10, Obrazy nieruchome*, i rozdziale 11, *Menu dysku*.
- Efekty dźwiękowe i narracja: Klipy audio na tej ścieżce są miksowane ze ścieżką oryginalnego audio i ścieżką muzyki w tle w celu utworzenia ostatecznej ścieżki dźwiękowej filmu. Więcej informacji można znaleźć w rozdziale 14, Efekty dźwiękowe i muzyka.
- Muzyka w tle: Muzykę do tła filmów o dowolnej długości można tworzyć za pomocą narzędzia *ScoreFitter* (strona 364). Można też ją

importować, korzystając z narzędzia *Audio z CD* (strona 363). Ścieżka dźwiękowa może także zawierać pliki **mp3** i inne pliki muzyczne (zobacz: strona 357).

Menu dysku, znaczniki rozdziałów i łącza powrotu do menu: Jest to dodatkowa ścieżka wyświetlana nad ścieżką *wideo* w przypadku filmów z co najmniej jednym menu dysku. Więcej informacji można znaleźć w *rozdziale 11, Menu dysku*.



Ponieważ wiele operacji edycji można przeprowadzać wyłącznie w widoku osi czasu, widok ten należy wybrać, jeśli wymagane jest przeprowadzenie edycji szczegółowej lub zaawansowanej.

Blokowanie ścieżki

W przypadku operacji przycinania lub usuwania ścieżka *wideo* jest zazwyczaj ścieżką nadrzędną w stosunku do innych ścieżek. Pociąga to za sobą pewne konsekwencje:

- Podczas przycinania klipu wideo klipy odtwarzane jednocześnie na innych ścieżkach są także przycinane.
- Po usunięciu klipu wideo zajmowany przez niego segment czasu jest usuwany ze wszystkich klipów równoległych.

Klipy, które całkowicie mieszczą się w czasie trwania usuwanego klipu wideo, są także usuwane.

W razie potrzeby można ten efekt wyeliminować, stosując funkcję umożliwiającą niezależne "zablokowanie" dowolnej ścieżki, co spowoduje wykluczenie ścieżki z operacji edycji i odtwarzania.

Przyciski z obrazem kłódki umieszczone wzdłuż prawej krawędzi okna Film umożliwiają blokowanie lub odblokowywanie danej ścieżki. Blokowanie ścieżki w programie Studio umożliwia edycje klipów w trybie *edycji*



ze wstawianiem i *edycji z dzieleniem* (zobacz *rozdział* 5, *Klipy wideo*).

Wyciszanie i ukrywanie ścieżki

Każdą ze ścieżek audio można wyciszać niezależnie za pomocą przycisków *wyciszania* znajdujących się przy prawej krawędzi okna filmu. Przyciski te pełnią takie same funkcje jak przyciski wyciszania narzędzia *Głośność i balans*. Więcej informacji można znaleźć na stronie 378.

Równoważna operacja dla ścieżek wideo może być wykonywana za pomocą przycisków *ukrywania*. Dzięki nim można tymczasowo pomijać wideo na ścieżce w



projekcie. Jest to szczególnie przydatne podczas edytowania nakładki wideo, gdyż umożliwia obejrzenie rzeczywistego obrazu.

Informacje o położeniu

Program Studio udostępnia kilka typów informacji dotyczących działań wykonywanych podczas umieszczania klipów w widoku osi czasu.

Linia stanu: W obszarze linii stanu znajdującym się po lewej stronie okna filmu wyświetlane są komunikaty dotyczące umieszczania klipów i wykonywanych działań.

Symbole położenia: Podczas przeciągania klipu w odpowiednie położenie na osi czasu program Studio wyświetla informacje pozwalające stwierdzić, czy bieżące położenie klipu jest poprawne. Kształt wskaźnika myszy i kolory pionowych linii położenia informują, jakie działania można wykonywać.

Jeśli na przykład użytkownik spróbuje przeciągnąć dźwięk na ścieżkę *wideo*, kolor linii położenia zmieni się z zielonego na czerwony, symbol wskaźnika myszy zmieni się ze stanu "kopiowanie" na "niedostępny", a w linii stanu zostanie wyświetlony komunikat "Ścieżka wideo – tylko sceny, tytuły, fotografie, menu i przejścia".

Zielone linie położenia z symbolem wskaźnika "kopiowanie" 🗄 oznaczają, że wykonywane działanie jest prawidłowe. Czerwone linie położenia i symbol wskaźnika "niedostępny" 🛇 informują, że wykonywane działanie jest nieprawidłowe.



Znaczniki klipów

Dostępny w programie Studio przystępny system znaczników klipów może ułatwić nawigację w projekcie, szczególnie jeśli projekt jest długi lub złożony.

Znaczniki mogą być także używane do definiowania punktów początkowych i końcowych podczas wyprowadzania części filmu jako pliku lub do sieci Web. Szczegóły można znaleźć w temacie "Tworzenie między znacznikami" na stronie 400.

Elementy sterujące związane ze znacznikami klipów są wyświetlane na pasku tytułu okna filmu. W nowym projekcie jedynym widocznym elementem sterującym w tej grupie jest przycisk *Dodaj znacznik*. Pozostałe elementy sterujące pojawiają się dopiero po dodaniu pierwszego znacznika.



W nowym projekcie jedynym widocznym elementem sterującym znacznika klipu jest przycisk Dodaj znacznik •. Kliknięcie tego przycisku (lub naciśnięcie klawisza M) powoduje utworzenie znacznika w pozycji suwaka osi czasu.



Po dodaniu znacznika przycisk Dodaj znacznik zmienia się na przycisk Usuń znacznik i pojawiają się pozostałe elementy sterujące **2**. W pozycji suwaka widać etykietkę znacznika "01". **3**.



W miarę dodawania kolejnych znaczników w razie potrzeby pojawiają się przyciski Poprzedni znacznik i Następny znacznik Ø. Program Studio zapamiętuje znaczniki, aby utrzymywać je w kolejności Ø, ale pozostawia bez zmian nazwy nadane przez użytkownika Ø.

Znacznik klipu reprezentuje określoną klatkę w określonym klipie. Nawet jeśli ten klip zostanie przesunięty w inne miejsce w projekcie lub przycięty, położenie kotwicy pozostanie bez zmian. Sam znacznik można jednak przenosić, nawet do innego klipu, przeciągając go za pomocą myszy.

Dostępne są następujące elementy sterujące znacznikiem klipu:

- Dodaj znacznik, Usuń znacznik: W widoku osi czasu przycisk *Dodaj znacznik* jest uaktywniany zawsze po zaznaczeniu klipu, pod warunkiem, że w pozycji suwaka nie ma już innego znacznika. Jeśli znacznik już istnieje, dostępny jest zamiast tego przycisk *Usuń znacznik*.
- **Poprzedni znacznik, Następny znacznik:** Te przyciski umożliwiają przechodzenie między znacznikami w projekcie. W odróżnieniu od

przycisków *Dodaj znacznik* i *Usuń znacznik*, te przyciski są aktywne we wszystkich widokach okna filmu, a nie tylko w widoku osi czasu.

• Tytuł znacznika klipu: Jeśli w pozycji suwaka osi czasu znajduje się znacznik klipu, w tym polu tekstowym są wyświetlane jego numer i nazwa (w przeciwnym razie pole jest niemożliwe do edycji). Wyświetlany numer znacznika jest przydzielany automatycznie i nie można go zmieniać, można jednak dowolnie modyfikować opcjonalną nazwę.



 Lista tytułów znacznika klipu: Kliknięcie przycisku strzałki z prawej strony tytułu znacznika klipu powoduje otwarcie tej listy, która zawiera numer i nazwę każdego znacznika w projekcie. Wybranie znacznika powoduje przesunięcie suwaka osi czasu do odpowiedniej pozycji.



Uwaga: Jeśli projekt zawiera więcej niż tylko kilka znaczników, zarządzanie nimi może ułatwić nadanie im znaczących nazw. Nazwy są jednak opcjonalne i, jak zaznaczono wcześniej, program Studio pomaga już w zarządzaniu, automatycznie utrzymując listę w porządku czasowym.

Widok tekstowy

Widok tekstowy okna filmu jest listą zawierającą czas rozpoczęcia,



zakończenia oraz czas trwania klipów. Ponadto w widoku tym widoczne są nazwy klipów nadane przez użytkownika.

	`₽ ♦	Poszukiwany	▼ < ▶ □ ♥ ⁰ =	• ** = = =
O		Nazwa	Przycięty początek	Czas trwania filmu Początek filmu
	1	Menu: "Rodzina — Poszukiwany"		0:00:07.01 0:00:00.00
		Klip audio: "Mistyczna Wiktoria [.00]"		0:00:07.01 0:00:00.00
		Rozdział 1 w menu 1		0:00:07.01
	2	Klip wideo: "Wesołe wyprawy [5:15.15]	0:05:23.05	0:00:04.24 0:00:07.01
		Klip audio: "Mistyczna Wiktoria [1:36.00]"	0:01:19.23	0:00:04.24 0:00:07.01
		Motyw montażu: "Standardowy — Tytuł 10"		0:00:07.02 0:00:07.01
		Audio w formacie Wave: "Łoskot dzwoniący		0:00:06.07 0:00:07.01
		Audio withe Sombrores (Enchiladae)"		0.00.42.03 0.00.07.01



Dzięki wygodnemu interfejsowi typu "wskaż i kliknij" przyborniki ułatwiają dodawanie klipów do filmu oraz umożliwiają modyfikowanie istniejących klipów i dodawanie do nich efektów specjalnych. Program Studio udostępnia oddzielne przyborniki do wykonywania operacji na materiałach wideo i audio.

Przyborniki są dostępne jedynie w trybie edycji. Można je otwierać i zamykać, klikając przyciski znajdujące się w lewej górnej części okna Film.



Przesuwając wskaźnik myszy na ikony, można wskazać przybornik, który ma zostać otwarty. Po kliknięciu zostanie otwarty przybornik, którego przycisk jest wyróżniony. Widok albumu zostanie zastąpiony widokiem przybornika zawierającym dwa główne obszary:
Przyciski wyboru narzędzia w panelu po lewej stronie: kliknięcie jednego z tych przycisków spowoduje otwarcie odpowiedniego narzędzia.
Obecnie wybrane narzędzie po prawej stronie. Dwukrotne kliknięcie klipu w oknie filmu również powoduje wyświetlenie odpowiedniego narzędzia

(oprócz klipów tytułu, które po dwukrotnym kliknięciu są otwierane bezpośrednio w odpowiednim edytorze tytułów).



Wszystkie przyciski wyboru narzędzi, oprócz przycisku znajdującego się na samej górze każdego zestawu przycisków, otwierają wyspecjalizowane narzędzia. W obu przybornikach pierwszy przycisk od góry otwiera narzędzie *Właściwości klipu*. Jego kliknięcie spowoduje wyświetlenie odpowiedniego narzędzia do przycinania i edycji typu klipu aktualnie wybranego w oknie filmu.

Edytory tytułów

Program Studio zawiera dwa zaawansowane narzędzia, które nie są bezpośrednio dostępne w przybornikach. Korzystając z tych narzędzi, Edytora tytułów klasycznych i Narzędzia tytułów ruchomych, można łączyć tekst, obrazy i inne zasoby graficzne w celu tworzenia tytułów i menu dysku w produkcjach programu Studio. Edytory tytułów można otworzyć, korzystając z narzędzi *Tytul* i *Menu dysku* lub klikając polecenie *Przejdź do Edytora tytułów/menu* albo *Przejdź do Edytora tytułów ruchomych* w menu kontekstowym w oknie filmu. Pełne informacje można uzyskać w *rozdziale 12: Edytor tytułów klasycznych* i w *rozdziale 13: Narzędzie tytułów ruchomych*.

Przybornik wideo

W przyborniku tym dostępnych jest siedem narzędzi służących do modyfikowania lub tworzenia klipów wizualnych, w tym klipów wideo, klipów motywu, tytułów, obrazów nieruchomych i menu dysku.



Narzędzie Właściwości klipu: Właściwości × dostosowywanie klipu umożliwia czasu rozpoczęcia i zakończenia klipów dowolnego typu. Operacja ta jest nazywana "przycinaniem". Narzędzie pozwala także podać nazwę opisową klipu. Udostępnia również dodatkowe składniki ono interfeisu odpowiadające typowi edytowanego klipu. Więcej informacji można znaleźć w części "Przycinanie za pomocą narzędzia Właściwości klipu" na stronie 147.

Motywy: Narzędzie *Edytor motywów* umożliwia dostosowywanie klipów utworzonych na podstawie "szablonów motywów". Narzędzie zawiera minialbum, z którego można importować obrazy wideo i zdjęcia do użycia w klipie motywu. Niektóre szablony motywów udostępniają też podpisy tekstowe oraz inne parametry umożliwiające wprowadzanie dostosowań. Więcej informacji można znaleźć w *rozdziale 6, Motywy i edytowanie motywów*.

Tytuły: To narzędzie umożliwia edycję nazw i długości tytułów. Zależnie od wybranego typu tytułu przycisk *Edytuj tytuł* pozwala otworzyć Edytor tytułów klasycznych lub Narzędzie tytułów ruchomych, gdzie można zmienić tekst i wygląd tytułów. Więcej informacji można uzyskać w *rozdziale 12: Edytor tytułów klasycznych* i w *rozdziale 13: Narzędzie tytułów ruchomych*.

Menu dysku: Narzędzie Menu dysku zawiera wiele elementów sterujących umożliwiających edytowanie łączy między przyciskami w menu dysku a znacznikami rozdziałów filmu widocznymi na ścieżce menu w oknie filmu. Kliknięcie przycisku Edytuj menu powoduje otwarcie Edytora tytułów klasycznych, w którym można zmieniać wygląd menu. Więcej informacji można znaleźć w części "Narzędzie Menu dysku" na stronie 281.

Narzędzie pobierania klatek: Narzędzie to umożliwia tworzenie migawek z pojedynczych klatek z filmu. Pobranych klatek można użyć w tworzonym filmie lub zapisać w celu użycia w innych aplikacjach. Więcej informacji można znaleźć w części "Narzędzie pobierania klatek" na stronie 261.

Narzędzie SmartMovie: To narzędzie automatycznie łączy materiał źródłowy z

dowolnym plikiem utworu w formacie cyfrowym w celu utworzenia wideo z muzyką w wybranym stylu. Więcej informacji można znaleźć w części "SmartMovie — narzędzie do tworzenia wideo z muzyką" na stronie 162.

Narzędzie Obraz w obrazie i kluczowanie kolorem: Elementy sterujące Obraz w obrazie i Kluczowanie kolorem zajmują osobne karty w tym samym oknie narzędzi, dlatego można je rozpatrywać jako dwa narzędzia w jednym. To narzędzie zapewnia graficzny interfejs alternatywny w stosunku do efektów *Obraz w obrazie* i *Kluczowanie kolorem*. Więcej informacji można znaleźć w częściach "Narzędzie Obraz w obrazie" (strona 221) oraz "Narzędzie Kluczowanie kolorem" (strona 227).

Efekty wideo: To narzędzie programu Studio umożliwia stosowanie różnorodnych efektów wideo dostępnych w formie dodatków plug-in. Efekty wideo i ich kombinacje można stosować do wszystkich klipów wideo, klipów motywu lub obrazów nieruchomych w projekcie.

Wraz z podstawową biblioteką przydatnych efektów, program Studio oferuje zestaw "zablokowanych" efektów premiowych, które można wypróbować. Szczegóły dotyczące tego narzędzia można znaleźć w *rozdziale 7, Efekty wideo*. Informacje o nabywaniu zawartości premiowej dla programu Studio, takiej jak różnorodne kolekcje efektów wideo, można znaleźć w temacie "Rozszerzanie programu Studio" na stronie 13.

Przybornik audio

W przyborniku audio znajduje się sześć narzędzi służących do modyfikowania lub tworzenia klipów audio, takich jak oryginalne audio, narracja, efekty dźwiękowe i inne pliki audio, ścieżki CD oraz muzyka w tle ScoreFitter.



klipu: Narzędzie *Właściwości* Właściwości × klipu umożliwia dostosowywanie ("przycinanie") czasu rozpoczęcia i zakończenia klipów dowolnego typu. Pozwala także w razie potrzeby wpisać nazwę opisowa klipu zastępującą nazwę domyślną. Nazwy klipów są wyświetlane, kiedy w oknie filmu włączony jest Widok tekstowy. Dostępność innych elementów sterujących tego narzędzia jest uzależniona od typu klipu. Więcej informacji można znaleźć w części "Przycinanie za pomocą narzędzia Właściwości klipu" na stronie 370.

Głośność i balans: To narzędzie udostępnia regulatory głośności dla każdej z trzech ścieżek

audio: *oryginalne audio* (audio przechwycone wraz z obrazem wideo), *efekty dźwiękowe i narracja* oraz *muzyka w tle*. Umożliwia ono też wyciszenie dowolnej ścieżki i dodanie stopniowej zmiany głośności w czasie rzeczywistym. Regulator *balans i dźwięk przestrzenny* służy do niezależnego rozmieszczenia każdej ze ścieżek w jednowymiarowej przestrzeni *stereo* lub dwuwymiarowej przestrzeni *dźwięku przestrzennego*. Gdy otwarta jest ścieżka *nakładek*, narzędzie udostępnia czwarty zestaw elementów sterujących, mających wpływ na ścieżkę *audio nakładki*. Więcej informacji można znaleźć w części "Narzędzie Głośność i balans" na stronie 378.

Dostępność: Dźwięk przestrzenny jest obsługiwany tylko w programie Studio Ultimate.

Nagraj narrację: Aby nagrać narrację, wystarczy kliknąć przycisk *Nagraj* i zacząć mówić do mikrofonu. Więcej informacji można znaleźć w części "Narzędzie *Narracja*" na stronie 366.

Dodaj audio z CD: To narzędzie służy do dodawania ścieżek (całych lub ich fragmentów) z dysku audio CD. Więcej informacji można znaleźć w części "Narzędzie *Audio z CD*" na stronie 363.

Muzyka w tle: To narzędzie umożliwia dodawanie muzyki w tle za pomocą narzędzia ScoreFitter — zaawansowanej funkcji generowania muzyki programu Studio. Należy wybrać styl, utwór i jego wersję. Program Studio utworzy ścieżkę muzyczną odpowiadającą czasowi trwania filmu. Więcej informacji można znaleźć w części "Narzędzie *Muzyka w tle*" na stronie 364.

Efekty audio: To narzędzie umożliwia stosowanie efektów w formie dodatków plug-in do dowolnego klipu audio. Obsługiwany, popularny standard dodatków plug-in audio VST umożliwia powiększanie biblioteki o efekty dostarczane przez inne firmy. Konfigurowalny filtr redukcji szumów jest

dostarczany jako efekt standardowy. Efekty dostępne w programie Studio Ultimate obejmują też korektor graficzny i parametryczny, pogłos, chór i inne.

Dostępne mogą też być do wypróbowania efekty premiowe oznaczone znakiem wodnym. Inne efekty są dostępne na stronie internetowej Avid przez kliknięcie kategorii *Więcej efektów...* w przeglądarce efektów audio. Szczegóły dotyczące tego narzędzia można znaleźć w *rozdziale 15, Efekty audio.* Informacje o nabywaniu zawartości premiowej dla programu Studio można znaleźć w części "Rozszerzanie programu Studio" na stronie 13.

Klipy wideo

Za punkt wyjścia dla większości projektów tworzonych w programie Studio służy sekcja Album, zawierająca przechwycone sceny wideo. Tworzenie filmu polega na przeciąganiu scen z albumu do okna filmu, w którym można je poddawać edycji jako *klipy wideo*.

W tym rozdziale opisano sposób określania punktu początkowego i końcowego każdego klipu. Okno filmu udostępnia interfejs edycyjny umożliwiający łatwe, szybkie i precyzyjne przycinanie. Większość metod przycinania klipów wideo omówionych w tym rozdziale ("Przycinanie klipów wideo", strona 142) można także stosować do innych rodzajów klipów (na przykład napisów i efektów dźwiękowych), które omówiono w kolejnych rozdziałach.

W dalszej części tego rozdziału opisano bardziej zaawansowane techniki montażu, takie jak edycja ze wstawianiem i edycja z dzieleniem, które nadają filmowi profesjonalny charakter. Więcej informacji można znaleźć w części "Zaawansowana edycja na osi czasu" na stronie 153.

Na koniec użytkownik zapozna się z narzędziem SmartMovie – automatycznym generatorem filmów w programie Studio. Narzędzie SmartMovie w inteligentny sposób łączy muzyczną ścieżkę dźwiękową z materiałem wideo (w celu utworzenia teledysku zsynchronizowanego z rytmem muzyki) bądź z serią nieruchomych obrazów (w celu utworzenia pokazu slajdów). Oba tryby obsługują różnorodne opcje stylów.



Pierwszym krokiem na drodze do utworzenia filmu jest wprowadzenie scen wideo z albumu do okna filmu, w którym można je edytować jako *klipy*. Nieco później dodaje się przejścia, napisy, audio i inne dodatkowe elementy, ale niemal każdy film trzeba rozpocząć od przygotowania zestawu scen wideo.

W tej części opisano sposób dodawania scen do filmu, a także metody pracy ze scenami pochodzącymi z różnych plików przechwytywania. Omówiono także niektóre elementy interfejsu, które udostępniają przydatne informacje podczas pracy.

Dodawanie klipów wideo do filmu

Dostępne są dwa sposoby dodawania klipów wideo do filmu:

Przeciąganie i upuszczanie: Należy przeciągnąć scenę z sekcji Sceny wideo w albumie do okna filmu. Jest to

zwykle najłatwiejszy i najszybszy sposób przygotowania wstępnej wersji filmu. Można przeciągać wiele scen jednocześnie.

Schowek: Do edycji klipów w oknie filmu można używać standardowych operacji schowka (wycinanie, kopiowanie i wklejanie). Polecenie Kopiuj można także stosować do scen w albumie.

Sceny lub klipy wklejane w oknie filmu są wstawiane na granicy pierwszego klipu w bieżącym położeniu na linii edycji. Operacje z użyciem schowka można wykonywać za pomocą standardowych skrótów klawiaturowych (<u>Ctrl+X</u> – wycinanie, <u>Ctrl+C</u> – kopiowanie, <u>Ctrl+V</u> – wklejanie); można także wybrać odpowiednią operację z menu podręcznego.

Gdy w oknie filmu jest aktywny widok osi czasu, można upuścić scenę lub klip wideo na dowolną z następujących ścieżek:

- Główna ścieżka wideo. Jeżeli z klipem jest skojarzone audio, jest ono dodawane do ścieżki oryginalnego audio. To wideo będzie pełnić funkcję tła dla wideo lub tytułów nakładanych umieszczonych na dolnych ścieżkach osi czasu.
- Ścieżka nakładek. Wideo umieszczone na tej ścieżce jest nakładane na zawartość ścieżki wideo. Za pomocą efektów Obraz w obrazie i Kluczowanie kolorem można ustawić przezroczystość fragmentu klatki nakładki, tak aby widoczna była część znajdującego się pod spodem głównego wideo.
- Ścieżka *tytułu*. Przy ukrytej ścieżce *nakladek* upuszczenie klipu wideo na ścieżkę *tytułu* powoduje otwarcie ścieżki *nakładek* i umieszczenie na niej klipu. W innych wersjach programu Studio (lub przy

już otwartej ścieżce *nakładek*) ścieżka *tytułu* nie akceptuje klipów wideo.

Ścieżka *efektów dźwiękowych* lub ścieżka *muzyki w tle.* Próba upuszczenia klipu wideo na jedną z tych ścieżek powoduje upuszczenie oryginalnego audio skojarzonego z klipem wideo.

Praca z wieloma plikami przechwytywania

W zależności od bieżącego projektu, można włączyć do filmu sceny z wielu taśm źródłowych albo z kilku plików przechwytywania utworzonych z jednej taśmy. W tym celu należy otworzyć kolejno poszczególne pliki i przeciągnąć odpowiednie sceny z plików do filmu.

Aby użyć więcej niż jednego pliku przechwytywania:

- 1. Przeciągnij sceny z pierwszego pliku przechwytywania do okna filmu.
- Otwórz drugi plik przechwytywania za pomocą listy rozwijanej lub przycisku *folderu* w sekcji Sceny wideo w albumie. Program Studio wyświetla w albumie tylko sceny znajdujące się w bieżącym pliku. Szczegółowe informacje na temat tego etapu można znaleźć w temacie "Otwieranie pliku wideo" na stronie 84.
- Przeciągnij sceny z drugiego pliku przechwytywania do okna filmu. Powtórz te czynności, aby dodać sceny ze wszystkich plików.

Obsługa wielu plików przechwytywania została ułatwiona dzięki pojemnikowi projektu, w którym automatycznie są umieszczane pliki, których sceny dodano do filmu. Szczegółowe informacje można znaleźć na stronie 106.

Łączenie formatów klatek

Ponieważ film może mieć tylko jeden z dwóch dostępnych formatów (standardowy format 4:3 lub panoramiczny format 16:9), program Studio nie zezwala na łączenie klatek o różnych formatach w oknie filmu. Domyślnie pierwszy dodany klip wideo określa format całego filmu, a kolejne klipy są odpowiednio modyfikowane w celu zachowania zgodności. Dalsze informacje można znaleźć w części "Format wideo projektu" poniżej.

Format wideo projektu

Sceny wideo dodawane do projektu nie muszą wszystkie pochodzić z tego samego urządzenia lub być w tym samym formacie pliku. Nie muszą nawet charakteryzować się tym samym rozmiarem klatek, współczynnikiem proporcji czy szybkością klatek.

Jednak podczas odtwarzania wideo w programie Studio używany musi być wspólny format klatek. W obszarze *Format projektu* w panelu opcji *Preferencje projektu* można określić format dla nowych projektów – w sposób wyraźny (np. "NTSC – panoramiczne") lub domyślnie (na podstawie formatu pierwszego klipu dodanego do projektu).



Bieżący format projektu jest wyświetlany w postaci etykietki narzędzia ponad nazwą projektu w oknie filmu.



Format projektu dotyczy wszystkich klipów wideo i obrazów w oknie filmu oraz podglądu tych klipów w oknie Odtwarzacz. Wizualna zawartość okna Album, taka jak przechwycone sceny wideo, jest domyślnie wyświetlana w swoim oryginalnym formacie, bez względu na to, czy jest on taki sam jak format projektu.

Aby uniknąć czarnych pasków (efekt letterbox) w projekcie wideo, używając równocześnie ujęć scen ze złym współczynnikiem proporcji, można zastosować jedną z kilku metod:

- Użyć poleceń Współczynnik proporcji w menu Album. Pozwoli to na rozciąganie scen z albumu i dopasowywanie ich w ten sposób do proporcji klatek projektu (kosztem powstania pewnych zniekształceń). Więcej informacji można znaleźć w części "Współczynniki proporcji wideo" na stronie 87.
- Polecenie menu kontekstowego Powiększ obraz, aby wypełnić ramkę dostępne dla klipów w oknie filmu

umożliwia powiększenie środkowej części oryginalnego obrazu do rozmiaru ramki w formacie projektu. Metoda ta pozwala zachować proporcje, ale wiąże się z utratą części materiału.

Podobna, ale bardziej precyzyjna metoda, polega na użyciu efektu Edytor 2W z klatkami kluczowymi w nagrania wideo celu utworzenia W wersii "panoramowanie i skanowanie". Technika ta jest często stosowana przez studia filmowe, dzięki czemu ich filmy przeniesione na taśmę wideo lub dvsk DVD mieszczą się na standardowym ekranie telewizyjnym. Część każdej klatki zostaje utracona, jednak w pewnym stopniu można decydować, która to będzie część. Generalnie dokładne śledzenie czynności i stosowanie klatek kluczowych pozwala na uzyskiwanie wyników o akceptowalnej jakości bez względu na ten problem.

Dostępność: Efekt *Edytor 2W* i funkcja klatek kluczowych są dostępne tylko w programie Studio Ultimate.



Ujednolicanie źródła wideo ze "złym" współczynnikiem proporcji przez dodawanie czarnych pasków (po lewej), rozciąganie obrazu do rozmiaru pełnej klatki (w środku) oraz powiększanie (po prawej). Każda z tych metod ma pewne wady.

Renderowanie w tle

Format projektu jest też używany jako format docelowy dla *renderowania* – procesu generowania wideo dla materiału używającego przejść HFX, efektów lub innych funkcji wymagających intensywnych obliczeń. Do momentu zrenderowania takiego wideo może ono nie być wyświetlane płynnie i z pełną liczbą szczegółów podczas podglądu.

Program Studio może przeprowadzać renderowanie "za kulisami" podczas pracy użytkownika. Funkcją tą można sterować za pomocą opcji w obszarze *Renderowanie w tle* w panelu opcji *Preferencje audio i wideo*.



Stosowanie się do dostępnych w oknie dialogowym porad dotyczących kodeka używanego do renderowania w tle może pomóc w skróceniu czasu renderowania podczas wyprowadzania gotowego filmu.

Jeśli planowane jest wyświetlanie podglądu wideo na urządzeniu zewnętrznym (tylko w programie Studio Ultimate), konieczne może być ustawienie formatu projektu oraz kodeka renderowania w tle pasujących do tego urządzenia. Na przykład w przypadku wyświetlania podglądu na analogowym monitorze podłączonym do kamery DV należy przeprowadzić renderowanie w tle w formacie DV.

Elementy interfejsu

Program Studio udostępnia różnorodne elementy interfejsu ułatwiające pracę z klipami wideo w oknie filmu:

- Po dodaniu klipu do okna filmu, na ikonie odpowiadającej danej scenie w albumie jest wyświetlany zielony znacznik wyboru. Znacznik wyboru jest widoczny tak długo jak jakikolwiek klip w oknie filmu pochodzi z danej sceny.
- Aby odszukać klip w źródłowym materiale wideo, należy użyć polecenia Znajdź scenę w albumie, dostępnego w menu podręcznym klipu w oknie filmu. Program Studio wyróżni w albumie scenę, z której pochodzi zaznaczony klip. Można też wykonać operację odwrotną, korzystając z polecenia menu Album ➤ Znajdź scenę w projekcie, aby sprawdzić, w którym miejscu bieżącego projektu została użyta określona scena albumu.
- Kiedy dwie sceny z albumu są umieszczone obok siebie w oknie filmu, pomiędzy klipami jest wyświetlana kropkowana linia. Linia ta ułatwia śledzenie wykorzystanych klipów, ale nie wpływa na ich obróbkę w oknie Film.

W widoku Oś czasu wszystkie efekty specjalne zastosowane do klipu są oznaczone niewielkimi ikonami wyświetlonymi przy dolnej krawędzi klipu. Ikony te odpowiadają grupom efektów wyświetlanym w narzędziach *Efekty wideo* i *Efekty audio*. Aby otworzyć narzędzie i zmodyfikować parametry, wystarczy kliknąć dwukrotnie jedną z ikon.



Ikona gwiazdki pod tym klipem wideo informuje, że zastosowano co najmniej jeden efekt z grupy Zabawne.



Przechwycone sceny wideo zawierają zwykle więcej materiału, niż zostanie wykorzystane w filmie. "Przycinanie" – polegające na dostosowaniu *początkowego* i *końcowego* punktu klipu w celu usunięcia niepotrzebnego materiału – jest jedną z podstawowych operacji edycyjnych.

Przycinanie nie powoduje utraty danych. Program Studio wstawia do klipu w oknie filmu nowy punkt początkowy i końcowy, ale klip źródłowy – oryginalna scena w albumie – pozostaje nienaruszony. Oznacza to, że w każdej chwili można przywrócić pierwotny stan klipu albo wybrać inne punkty przycięcia.

Program Studio udostępnia dwa sposoby przycinania klipów (scen wideo, przejść, napisów, obrazów nieruchomych, klipów audio i menu dysku):

• Bezpośrednio na osi czasu (zobacz "Przycinanie na osi czasu za pomocą uchwytów" poniżej).

Za pomocą narzędzia *Właściwości klipu* (zobacz "Przycinanie za pomocą narzędzia *Właściwości klipu*" na stronie 147).

Punkty *początkowy* i *końcowy* można wstawić w dowolnych miejscach klipu wideo – ograniczeniem jest tylko długość oryginalnej sceny.

Przycinanie na osi czasu za pomocą uchwytów

Najszybszym sposobem przycięcia klipu jest przeciągnięcie jego krawędzi bezpośrednio na osi czasu. Przycinając klip, można oglądać go w odtwarzaczu, aby odszukać klatkę, która ma rozpoczynać lub kończyć klip.

Rozważmy najpierw najprostszy przypadek: film zawierający tylko jeden klip. Następnie weźmiemy pod uwagę bardziej typowe sytuacje, w których przycinany klip jest otoczony innymi.

Aby przyciąć jedyny klip na osi czasu:

- Usuń z osi czasu wszystkie klipy oprócz jednego. Jeżeli oś czasu jest pusta, przeciągnij scenę z albumu.
- 2. Rozciągnij oś czasu, aby ułatwić sobie precyzyjne przycięcie klipu.

Umieść wskaźnik myszy w dowolnym miejscu na osi czasu, ale nie bezpośrednio na linii edycji. Wskaźnik myszy zostanie wyświetlony jako symbol zegara. Kliknij oś czasu i przeciągnij w prawo, aby ją rozciągnąć. Ilustracja poniżej przedstawia maksymalnie rozciągniętą oś czasu. Każdy znacznik wskazuje jedną klatkę:



 Umieść wskaźnik myszy na jednej z krawędzi klipu. Wskaźnik zostanie wyświetlony jako strzałka w lewo.



4. Kliknij krawędź klipu i przeciągnij w lewo, obserwując jednocześnie odtwarzacz, w którym jest wyświetlona ostatnia klatka przycinanego klipu.

Podczas skracania klipu wskaźnik myszy jest wyświetlany jako strzałka dwukierunkowa, co wskazuje, że krawędź klipu można przeciągnąć w lewo lub w prawo. Klip można skrócić nawet do jednej klatki albo rozciągnąć tak, aby obejmował całą scenę źródłową.



5. Zwolnij przycisk myszy. Klip zostanie przycięty.

Wiele klipów

Jeżeli na osi czasu znajduje się więcej niż jeden klip, należy najpierw kliknąć klip, który ma zostać przycięty, aby go zaznaczyć.

Aby przyciąć jeden z wielu klipów na osi czasu:

- 1. Przygotuj oś czasu zawierającą dwa krótkie klipy.
- 2. Dopasowuj skalę czasu do momentu, aż klip od edycji osiągnie odpowiedni rozmiar.
- 3. Kliknij drugi klip. Ścieżka *wideo* będzie wyglądać podobnie do ścieżki na ilustracji:



Możesz przyciąć prawą krawędź klipu, postępując tak samo jak w opisanym powyżej przykładzie przycinania jedynego klipu na osi czasu. Podczas przycinania ostatnia klatka klipu jest wyświetlana w Dopóki odtwarzaczu. drugi klip pozostaje zaznaczony. można kontynuować przycinanie krawędź wideo, przeciagając W lewo. albo przywrócić usunięty materiał, przeciągając krawędź klipu w prawo.

 Nie usuwając zaznaczenia drugiego klipu, umieść wskaźnik myszy na jego lewej krawędzi. Wskaźnik zostanie wyświetlony jako strzałka w prawo.



5. Przeciągnij lewą krawędź drugiego klipu w prawo.



Podczas przeciągania krawędzi w odtwarzaczu jest wyświetlana pierwsza klatka klipu. Dopóki drugi

klip pozostaje zaznaczony, można kontynuować przycinanie wideo, przeciągając krawędź w prawo, albo przywrócić usunięty materiał, przeciągając krawędź klipu w lewo.

6. Zwolnij przycisk myszy. Przycięty klip zostanie dosunięty do prawej krawędzi pierwszego klipu.



Luki i wypełnienia: przycinanie za pomocą klawisza Ctrl

Jak przedstawiono w przykładzie, powyższym skrócenie klipu na ścieżce wideo powoduje przesunięcie tego klipu i klipów znajdujących się po jego prawej stronie w lewo w celu wypełnienia powstałej luki. Jednocześnie skracane są klipy na ścieżkach. dzieki pozostałych czemu zostaie synchronizacia zachowana osi czasu. Natomiast przyciecie klipu na dowolnej ścieżce *innej* niż ścieżka wideo nie powoduje automatycznego zamkniecia luki i nie ma wpływu na pozostałe ścieżki.

Ten domyślny sposób działania funkcji przycinania w większości przypadków upraszcza edycję, ale program Studio umożliwia też w razie potrzeby odwrócenie go. Jeżeli przed rozpoczęciem przycinania klipu na ścieżce *wideo* zostanie naciśnięty klawisz <u>Ctrl</u>, to nie zostanie zmienione położenie ani tego, ani innych klipów i luki nie zostaną zamknięte. Nie będzie to też wpływać na pozostałe ścieżki.

Naciśnięcie klawisza <u>Ctrl</u> podczas przycinania klipów na innych ścieżkach również spowoduje odwrócenie normalnego działania. Klipy na ścieżce zostaną skrócone w celu wypełnienia luki powstałej w wyniku przycięcia. Natomiast klipy na pozostałych ścieżkach nie zostaną naruszone.

Uwaga: Na stronie 114 znajduje się opis analogicznego działania klawisza <u>Ctrl</u> podczas usuwania klipów.

Porady dotyczące przycinania klipów

W razie trudności z przeciąganiem krawędzi klipu podczas jego przycinania, skorzystaj z następujących wskazówek:

- Upewnij się, że klip, który chcesz przyciąć, jest zaznaczony oraz że *nie jest* zaznaczony żaden inny klip.
- Rozciągnij oś czasu, aby ułatwić sobie precyzyjne dostosowanie klipu.

Unikaj zbytniego rozciągania osi czasu, aby klipy nie stały się zbyt długie. Jeżeli tak się stanie, cofnij operację, aby wyświetlić oś czasu w odpowiedniej skali, zmniejsz skalę, przeciągając oś czasu w lewo, albo wybierz odpowiednią wartość z menu kontekstowego osi czasu.

Przycinanie za pomocą narzędzia *Właściwości klipu*

- ⊁
- Chociaż klipy wideo można przycinać z dokładnością do jednej klatki bezpośrednio na

osi czasu, najszybszą i najbardziej precyzyjną metodą przycinania jest użycie narzędzia *Właściwości klipu*. Aby uzyskać dostęp do tego narzędzia, należy wybrać klip, który ma zostać zmodyfikowany, a następnie wybrać polecenie menu *Przybornik* > *Modyfikuj właściwości klipu* albo kliknąć jeden z przycisków przybornika wyświetlonych w lewym górnym rogu okna filmu. (Powtórne kliknięcie tego samego przycisku spowoduje zamknięcie narzędzia).

W przypadku klipów wideo – czyli *dowolnych* klipów innych niż tytuły – narzędzie *Właściwości klipu* można też otwierać i zamykać, klikając dwukrotnie klip w dowolnym widoku okna filmu.

Za pomocą narzędzia *Właściwości klipu* można modyfikować klipy dowolnego typu. Narzędzie zawiera odpowiedni zestaw elementów sterujących dla każdego typu klipu.

Pole tekstowe *Nazwa*: Większość właściwości dostępnych dla klipów wideo dotyczy ich przycinania. Wyjątkiem jest tylko pole tekstowe *Nazwa*, umożliwiające przypisanie do klipu niestandardowej nazwy, która zastępuje domyślną nazwę przypisaną przez program Studio.

Pole *Nazwa* jest udostępnione w narzędziu *Właściwości klipu* dla wszystkich rodzajów klipów. Nazwy klipów są używane w widoku tekstowym okna filmu, a także mogą być etykietkami wyświetlanymi podczas przesuwania wskaźnika myszy nad klipami w widoku serii ujęć.



Obszary podglądu: *Początkowa* i *końcowa* klatka przycinanego klipu są wyświetlane w osobnych obszarach podglądu. Wyświetlany jest także licznik i przyciski przewijania. Układ obu obszarów podglądu jest podobny do okna odtwarzacza wyświetlanego podczas zwykłej edycji.

Określanie pozycji odtwarzania: Suwak znajdujący się na dole narzędzia umożliwia odtworzenie klipu od dowolnego miejsca. Pozycję odtwarzania można także określić za pomocą licznika i przycisków przewijania znajdujących się między dwoma obszarami podglądu.

Używanie liczników: Wszystkie trzy liczniki wskazują pozycje względne w stosunku do początku klipu, czyli pozycji 0:00:00.0. Podobnie jak licznik odtwarzacza, liczniki narzędzia *Właściwości klipu* można dostosować, zaznaczając kliknięciem jedno z czterech pól (godziny, minuty, sekundy, klatki), a następnie zmieniając wartość za pomocą przycisków przewijania. Jeśli żadne z pół nie jest jawnie zaznaczone, przyciski przewijania modyfikują wartość w polu klatki.

Elementy sterujące odtwarzaniem: Kiedy narzędzie *Właściwości klipu* jest aktywne, elementy sterujące odtwarzaniem wyświetlone na środku ekranu zastępują przyciski wyświetlane zwykle w odtwarzaczu. Jednym

z dostępnych elementów sterujących odtwarzania jest przycisk *Odtwórz ciągle/Wstrzymaj* , za pomocą którego można cyklicznie odtwarzać przycięty fragment klipu podczas dostosowywania jego punktów przycięcia.

Określanie punktów przycięcia: Przycisk *lewego* nawiasu kwadratowego , wyświetlony obok licznika w lewym obszarze podglądu, i przycisk prawego nawiasu kwadratowego , wyświetlony obok licznika w prawym obszarze podglądu, umożliwiają wskazanie odpowiednio początkowego i końcowego punktu przycięcia.

Aby dostosować jeden z punktów przycięcia, można także:

- wprowadzić wartość bezpośrednio w liczniku,
- dostosować pole licznika za pomocą przycisków przewijania,

przeciągnąć odpowiedni suwak przycinania.

Pole tekstowe *Czas trwania*: W tym polu jest wyświetlana długość przycinanego klipu w godzinach, minutach, sekundach i klatkach. Zmodyfikowanie tej wartości (przez bezpośrednią zmianę pól lub przez klikanie odpowiednich przycisków przewijania) powoduje zmianę położenia *końcowego* punktu klipu. Czas trwania klipu nie może oczywiście być krótszy od jednej klatki ani dłuższy od czasu trwania oryginalnej sceny wideo.

Praktyczna porada: Aby zakończyć przycinanie jednego klipu na ścieżce *wideo* i rozpocząć przycinanie następnego, należy kliknąć nowy klip, nie zamykając narzędzia *Właściwości klipu*, albo przeciągnąć suwak osi czasu do nowego klipu.

Resetowanie przyciętych klipów

Jeżeli po wykonaniu jednej lub kilku operacji przycinania i wyświetleniu podglądu klipu użytkownik zmieni zdanie, może użyć przycisku *Cofnij* (lub nacisnąć kombinację klawiszy <u>Ctrl+Z</u>), albo ręcznie zresetować przycięty klip, wykonując jedną z następujących czynności:

• Przeciągając jak najdalej prawą krawędź klipu bezpośrednio na osi czasu.

Przeciągając suwaki na przeciwległe końce klipu w narzędziu *Właściwości klipu*.



Aby wstawić jeden klip znajdujący się na ścieżce *wideo* na środek innego klipu, należy podzielić drugi klip na dwie części, a następnie wstawić nowy klip pomiędzy nie. "Dzielenie" klipu powoduje w rzeczywistości powielenie go. Oba powstałe w ten sposób klipy są automatycznie przycinane, tak aby pierwszy kończył się, a drugi zaczynał w punkcie podziału.

Aby podzielić klip w widoku Oś czasu:

1. Wybierz punkt podziału.

Użyj w tym celu dowolnej metody dostosowywania bieżącej pozycji, takiej jak przenoszenie suwaka na osi czasu, kliknięcie przycisku *Odtwórz*, a następnie przycisku *Wstrzymaj*, albo zmodyfikowanie wartości licznika odtwarzacza.

 Kliknij prawym przyciskiem myszy klip, który chcesz podzielić, a następnie wybierz polecenie *Podziel klip* z menu kontekstowego. *Możesz także* upewnić się, że linia edycji znajduje się w miejscu, w którym chcesz podzielić klip, a następnie kliknąć przycisk *Podziel klip/scenę* (przycisk żyletki, zobacz: strona 113).

Klip zostanie podzielony w bieżącym położeniu.

Aby przywrócić podzielony klip:

- Kliknij przycisk *Cofnij* (albo naciśnij kombinację klawiszy <u>Ctrl+Z</u>). Nawet jeżeli po podzieleniu klipu wykonano inne operacje, wielopoziomowa funkcja cofania umożliwi wycofanie tylu działań, ile będzie konieczne. ALBO
- Jeżeli cofanie operacji jest niewskazane, ponieważ po podzieleniu klipu wykonano inne działania, których rezultat powinien zostać zachowany, można zastąpić podzielone części klipu oryginalnym klipem znajdującym się w albumie. ALBO

Usuń jedną część podzielonego klipu, a drugą część rozciągnij.

Aby połączyć klipy w oknie filmu:

Zaznacz klipy, które chcesz połączyć, a następnie kliknij je prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie *Połącz klipy*.

Wykonanie tej operacji jest możliwe tylko pod warunkiem, że w rezultacie połączenia klipów powstanie prawidłowy klip – to znaczy, ciągły fragment źródłowego materiału wideo. Między klipami na osi czasu, które mogą zostać połączone ze sobą, wyświetlana jest kropkowana linia.



Uwaga: Inne sposoby przeprowadzania przedstawionych tutaj typów edycji z użyciem ścieżki *nakładek* opisano w *rozdziale 8: Edycja dwuścieżkowa*.

Podczas wykonywania większości operacji edycyjnych program Studio automatycznie synchronizuje klipy znajdujące się na różnych ścieżkach na osi czasu. Jeżeli na przykład wstawiana jest scena z albumu na ścieżkę *wideo*, względne położenie klipów po prawej stronie punktu wstawiania pozostaje niezmienione.

Czasem jednak domyślną synchronizację trzeba pominąć. Może na przykład istnieć konieczność wstawienia nowego klipu wideo do projektu bez naruszania położenia klipów innych typów. Możne też zajść potrzeba osobnej edycji wideo i audio – jest to przydatna technika, której kilka odmian omówiono niżej.

Wykonywanie tych specjalnych funkcji umożliwiają przyciski blokady ścieżki, wyświetlone przy prawej krawędzi okna filmu w widoku osi czasu. Przycisk blokady jest dostępny dla każdej ze ścieżek standardowych (dla wszystkich z wyjątkiem ścieżki *menu*). Więcej informacji o blokowaniu ścieżek można znaleźć w części "Blokowanie ścieżek" na stronie 118.

Zablokowana ścieżka jest oznaczona szarym kolorem w widoku osi czasu. Wskazuje to, że klipy znajdujące się na zablokowanej ścieżce nie mogą być zaznaczane ani edytowane w żadnym z trzech dostępnych widoków, a na klipy te nie mają wpływu żadne operacje edycyjne wykonywane na ścieżkach niezablokowanych.

Można blokować dowolne kombinacje ścieżek oprócz ścieżki menu.



Przykładowo zablokowanie ścieżki *tytułu* zapobiega zmianie czasu trwania tytułu, nawet w przypadku przycięcia klipów znajdujących się na głównej ścieżce *wideo* w tym samym indeksie czasu.



Gdy ścieżka *tytułu* jest odblokowana, przycięcie głównego klipu wideo znajdującego się nad nią powoduje też przycięcie tytułu.

Edycja ze wstawianiem

Podczas edytowania klipów na osi czasu klip wideo i oryginalne audio przechwycone razem z nim są zwykle traktowane jako jedna całość. Ten związek między wideo i audio jest sygnalizowany w oknie filmu linią łączącą wskaźnik ścieżki *wideo* ze wskaźnikiem ścieżki *oryginalne audio*, która oznacza, że ścieżka audio jest zależna od ścieżki wideo.

Przyciski blokowania ścieżek umożliwiają edytowanie ścieżek niezależnie od siebie podczas wykonywania takich operacji jak *edycja ze wstawianiem*. Oznacza to najczęściej, że fragment klipu na ścieżce *wideo* zostaje zastąpiony innym fragmentem, a ścieżka *oryginalne audio* pozostaje nienaruszona.

Uwaga: Edycja ze wstawianiem może też być wykonywana na ścieżkach wideo i audio *nakładek* przy użyciu metod analogicznych do tych opisanych tutaj. Szczegóły można znaleźć w *rozdziale 8: Edycja dwuścieżkowa*.

Pracując na przykład z sekwencją, w której jeden z bohaterów opowiada jakąś historię, można wstawić ujęcie roześmianego (albo przysypiającego!) widza, nie przerywając odtwarzania podstawowej ścieżki audio.

Aby wykonać edycję ze wstawianiem na ścieżce *wideo*:

1. W widoku Oś czasu w oknie filmu kliknij przycisk kłódki ścieżki *oryginalne audio*, aby zablokować ścieżkę.

Przycisk kłódki zostanie wyróżniony, a ścieżka zostanie wyświetlona kolorem szarym. Sygnalizuje to, że zawartość ścieżki pozostanie niezmieniona podczas wykonywania operacji edycyjnych.

2. Utwórz na ścieżce wideo puste miejsce dla klipu wideo, który chcesz wstawić. Umieść suwak osi czasu w miejscu, w którym ma się rozpoczynać wstawiany klip, a następnie kliknij przycisk Podziel klip/scenę. Przejdź do miejsca, w którym wstawiany klip ma się kończyć, a następnie ponownie podziel klip. Usuń fragment materiału wideo, który zostanie zastąpiony wstawianym klipem.

Ponieważ ścieżka audio jest zablokowana i pozostała nienaruszona, obraz wideo na prawo od punktu wstawienia klipu nie jest przesuwany w lewą stronę i nie wypełnia powstałej na osi czasu luki. Wideo i audio nie są już zsynchronizowane. Jeżeli odtworzysz teraz film, w miejscu luki w obrazie zostanie wyświetlony czarny ekran, ale ścieżka audio będzie odtwarzana normalnie.



3. Teraz pozostaje tylko wstawić nowy klip. Przeciągnij klip (z albumu, pojemnika projektu lub z innego miejsca na osi czasu) do utworzonej przed chwilą luki na ścieżce *wideo*.



Jeżeli wstawiany klip jest dłuższy niż istniejąca luka, zostanie automatycznie przycięty. Sposób przycięcia klipu można dostosować za pomocą narzędzia *Właściwości klipu*.

Edycja ze wstawianiem na ścieżce oryginalne audio

Operacja odwrotna, polegająca na wstawieniu klipu audio na ścieżce *oryginalne audio* przy zachowaniu nienaruszonego wideo, jest stosowana rzadziej, ale również można ją wykonać w programie Studio.

Procedura jest analogiczna do procedury wstawiania klipu wideo: wystarczy tylko zamienić rolami ścieżkę wideo i ścieżkę audio, wykonując opisane wyżej czynności.

Edycja z dzieleniem

Edycja z dzieleniem polega na przycięciu osobno audio i obrazu tego samego klipu w taki sposób, aby obraz rozpoczynał się wcześniej niż audio lub odwrotnie.

Uwaga: Edycja z dzieleniem może też być wykonywana na ścieżkach wideo i audio *nakładek* przy użyciu metod analogicznych do tych opisanych tutaj. Szczegóły można znaleźć w *rozdziale 8: Edycja dwuścieżkowa*.

W cięciu typu L wideo wyprzedza zsynchronizowane z nim audio, a w cięciu typu J audio wyprzedza wideo.

Porada: Aby przycinanie klipu było szybsze i łatwiejsze, można spróbować wykonać opisane niżej czynności przy otwartym narzędziu *Właściwości klipu*. Można je otworzyć, klikając dwukrotnie jeden z klipów wideo przed przystąpieniem do przycinania.

Cięcie typu L

W cięciu typu L nowy obraz pojawia się na ekranie przed rozpoczęciem odtwarzania odpowiadającej mu ścieżki audio.

Wyobraźmy sobie na przykład sfilmowany na wideo wykład, podczas którego kamera co jakiś czas zamiast prelegenta pokazuje sceny z podróży lub krajobrazy ilustrujące temat prelekcji.



Audio i wideo ucięte jednocześnie.

Zamiast ucinać audio i obraz wideo jednocześnie, można nałożyć głos wykładowcy na pojawiającą się nową scenę. Technika ta ułatwia widzom zorientowanie się, że nowa scena stanowi ilustrację tego, o czym mówi wykładowca.

Zwróćmy uwagę, że granice klipów wideo i audio po takiej operacji tworzą kształt litery L.



Audio rozpoczyna się później niż obraz. Powstała granica między klipami ma kształt litery "L", jak na ilustracji.

Istnieje wiele sposobów efektownego wykorzystania tej techniki. Można rozważyć jej zastosowanie w sytuacji, kiedy obraz drugiego klipu służy zilustrowaniu audio klipu poprzedzającego.

Aby utworzyć cięcie typu L:

- Dostosuj oś czasu w taki sposób, aby móc wygodnie policzyć klatki lub sekundy, na przestrzeni których klipy będą się nakładać.
- 2. Zaznacz klip po lewej stronie i przytnij jego prawą krawędź do miejsca, w którym ma się kończyć audio.



 Zablokuj ścieżkę audio klipu. Przeciągnij prawą krawędź wideo tego samego klipu do miejsca, w którym ma się rozpoczynać wideo następnego klipu.



 Podczas gdy ścieżka audio pozostaje zablokowana, przeciągnij obraz wideo drugiego klipu w lewo, aż zetknie się z pierwszym klipem.

Jeżeli na początku drugiego klipu nie znajduje się dość dużo zbędnego materiału wideo, aby umożliwić takie przycięcie klipu, należy najpierw przyciąć odpowiednią ilość materiału z *obu* ścieżek klipu (wideo i audio), a następnie wykonać opisaną wyżej czynność ponownie.



5. Odblokuj ścieżkę audio.

Kiedy rozpocznie się odtwarzanie obrazu wideo drugiego klipu, nadal będzie słyszalna ścieżka audio klipu pierwszego. Na końcu pierwszego klipu został przycięty obraz wideo, a na początku drugiego klipu zostało przycięte audio.
Cięcie typu J

W cięciu typu J nowe audio rozpoczyna się *wcześniej* niż nowy obraz. Efekt ten można zastosować w sytuacji, kiedy audio drugiego klipu przygotowuje widza na obraz, który za chwilę zostanie wyświetlony.

Powróćmy do przykładu z filmowym zapisem prelekcji. Wstawiony materiał wideo dobiega końca i za chwilę znów znajdziemy się w sali wykładowej. Jeżeli rozpoczniemy odtwarzanie ścieżki audio wykładu, zanim na obrazie pojawi się prelegent, przejście do nowej sceny będzie mniej gwałtowne.

Tym razem granice klipów mają kształt przypominający literę J:



Audio rozpoczyna się wcześniej niż obraz. Powstała granica między klipami ma kształt litery "J", jak na ilustracji.

Aby utworzyć cięcie typu J:

- 1. Dostosuj oś czasu w taki sposób, aby móc wygodnie policzyć klatki lub sekundy, na przestrzeni których klipy będą się nakładać.
- Tak jak poprzednio, przytnij prawą krawędź lewego klipu (zarówno ścieżkę wideo, jak i ścieżkę audio) o tyle klatek lub sekund, o ile klipy mają się nakładać.
- 3. Zablokuj ścieżkę audio klipu. Przeciągnij prawą krawędź obrazu wideo tego samego klipu w prawo

o tyle klatek lub sekund, o ile klipy mają się nakładać.

4. Odblokuj ścieżkę audio.

Odtwarzanie audio drugiego klipu rozpocznie się, kiedy na ekranie będzie jeszcze wyświetlany obraz pierwszego klipu.

Uwaga: Opisane wyżej procedury tworzenia cięć typu L i typu J nie wyczerpują wszystkich możliwości. Za pomocą cięcia typu J można na przykład przyciąć prawy klip tak, aby rozpoczynał się w określonym momencie, a następnie zablokować ścieżkę wideo i przeciągnąć część audio klipu w lewo, aby nachodziła na audio klipu znajdującego się po lewej stronie.



Tworzenie wideo z muzyką wydaje się ambitnym zadaniem, nawet jeśli do dyspozycji są wszystkie wygodne narzędzia edycyjne dostępne w programie Studio. Trzeba połączyć dziesiątki krótkich klipów precyzyjnie i zgodnie z rytmem ścieżki audio, tak aby wideo i audio były właściwie zsynchronizowane.

Za pomocą narzędzia *SmartMovie* programu Studio można jednak utworzyć dynamiczny, zsynchronizowany z rytmem muzyki teledysk niemal bez wysiłku, a także nadać mu własny styl i użyć dowolnej kombinacji materiału wideo i muzyki. Można też tworzyć pokazy slajdów. Narzędzie *SmartMovie* może błyskawicznie utworzyć pokaz slajdów z dowolnego zestawu nieruchomych obrazów, w wybranym stylu i ze zsynchronizowaną muzyką.



Narzędzie *SmartMovie* prowadzi użytkownika przez kolejne etapy procesu tworzenia, wyświetlając proste instrukcje. Aby rozpocząć, należy wybrać sceny wideo

lub nieruchome obrazy w albumie i przeciągnąć je do okna filmu.

Porada: Podczas pracy z klipami audio zalecanym widokiem okna filmu jest oś czasu.

Po obrazów dodać wybraniu klip można ScoreFitter, audio z płyty CD lub klip muzyczny w formacie cyfrowym (wav lub mp3) do ścieżki muzyki w tle. Czas trwania tego klipu – a nie ilość dostarczonego materiału wideo - wyznacza długość całego wideo z muzyka. Jeśli ilość dostarczonego materiału wideo nie będzie wystarczająca, narzędzie SmartMovie użyje klipów wideo lub obrazów po kilka razy w celu uzyskania wymaganego czasu trwania. Natomiast jeśli dostarczonego materiału wideo będzie więcej niż może zostać użyte w czasie trwania utworu, nadmiarowe klipy lub obrazy zostaną pominięte.

Wyjątek: W przypadku tworzenia pokazu slajdów z zaznaczoną opcją *Użyj wszystkich obrazów* (zobacz poniżej) długość gotowego projektu jest wyznaczana przez liczbę dostarczonych obrazów, a nie przez czas trwania klipu muzycznego.

Style SmartMovie

Z listy rozwijanej u góry okna narzędzia *SmartMovie* należy wybrać odpowiedni *styl*. Oferowanych jest wiele różnych stylów przeznaczonych dla wideo z muzyką lub dla pokazów slajdów.



Po najechaniu kursorem na dowolny ze stylów z listy zostaje wyświetlony jego krótki opis w dymku stanu obok.



długości pokazu slajdów.

W przypadku stylów wideo najlepsze rezultaty uzyskuje się, jeśli początkowy czas trwania materiału wideo jest około dwa razy dłuższy niż ścieżka dźwiękowa. Każdy styl pokazu

slajdów ma przypisany idealny stosunek liczby obrazów do długości utworu. W *dymku stanu* są wyświetlane porady pozwalające uzyskać poprawne proporcje.

Opcje narzędzia SmartMovie

Pole wyboru *Użyj klipów w kolejności losowej* umożliwia zmiksowanie elementów materiału wizualnego niezależnie od ich początkowej kolejności.

Opcja ta jest domyślna w przypadku niektórych stylów. Użycie jej nada gotowemu filmowi jednolitą teksturę, stanie się to jednak kosztem ciągłości narracyjnej.



Zaznaczenie pola wyboru *Użyj wszystkich obrazów* pozwala upewnić się, że w pokazie slajdów zostaną użyte wszystkie nieruchome obrazy dodane do projektu, bez względu na długość dostarczonej muzyki. Program Studio powtórzy lub przytnie według potrzeb klip muzyczny, aby dopasować go do wybranej liczby obrazów.

Uwaga: Opcja *Użyj wszystkich obrazów* wpływa tylko na pokazy slajdów tworzone za pomocą narzędzia SmartMovie, nie na wideo z muzyką.

Suwak *Głośność względna* umożliwia dostosowanie głośności ścieżki *muzyki w tle* względem pozostałych ścieżek audio. Aby w gotowym filmie była słyszalna *tylko* ścieżka muzyczna, należy przesunąć ten suwak w prawo do samego końca.



Ostatnim etapem konfiguracji jest wprowadzenie tekstu napisów początkowych i końcowych. Każdy wiersz tekstu zawiera dwa pola edycji. Do przechodzenia między polami lewym i prawym służą klawisz <u>Tab</u> i kombinacja klawiszy <u>Shift+Tab</u>.

Tytuł początkowy		
OurFunVacation		
Napisy końcowe		
Utworzone za pomocą	OurFunVacation Pinnacle Studio	* III
		-

Wielka chwila...

Po wykonaniu tych czynności należy kliknąć przycisk *Utwórz film SmartMovie*, a program Studio automatycznie wygeneruje film.

Utwórz film SmartMovie

Motywy montażu Montage[®] i edytowanie motywów



Dostępne w programie Studio możliwe do dostosowania "motywy" Montage® zapewniają zaawansowaną, a jednocześnie łatwą do opanowania metodę tworzenia pokazów slajdów, animacji oraz efektów edycji

wielościeżkowej. Za pomocą motywów można szybko nadawać swoim wideo bardziej profesjonalny wygląd, zachowując przy tym ich spójną strukturę. Każdy motyw składa się z zestawu szablonów, które można dodawać do projektu jako "klipy motywu". Umożliwia to tworzenie atrakcyjnych, spójnych wizualnie sekwencji, integrujących artystyczne tytuły i animacje z własnymi zdjęciami i obrazami wideo użytkownika. Uwaga: Tytuły utworzone za pomocą motywu montażu nie mają związku z tytułami dostępnymi w sekcji tytułów albumu ani tworzonymi w edytorach tytułów programu Studio. Motywy są łatwiejsze w użyciu i udostępniają efekty niedostępne w zwykłych tytułach. Edytory tytułów pozwalają natomiast precyzyjniej określać wygląd tytułów.

Każdy dostarczony motyw spełnia typowe potrzeby. Dostępne szablony każdego motywu, używane w jednym projekcie, uzupełniają się wzajemnie. Większość motywów zawiera na przykład szablon otwierający i odpowiadający mu szablon końcowy. Wiele motywów udostępnia też jeden lub więcej szablonów gładkiego przejścia, służących do przechodzenia z jednego klipu wideo lub obrazu do drugiego.

Wygląd ikony klipu motywu na osi czasu odzwierciedla jego strukturę. Na powyższej ilustracji, od lewej do prawej, widać ikony klipu otwierającego, gładkiego przejścia i końcowego. Zygzakowate krawędzie odpowiadają położeniu pełnoklatkowego wideo w klipie. Wideo na końcu klipu otwierającego i na początku klipu końcowego można edytować, tak aby dopasować je do wideo gładkiego przejścia. Zygzak wskazuje więc graficznie, w jaki sposób można użyć wszystkich szablonów razem.

Każdy szablon definiuje sekwencję wideo lub grafiki za pomocą pustych miejsc przeznaczonych do wypełnienia przez użytkownika. Większość szablonów zawiera jedno lub więcej miejsc dla klipów wideo lub obrazów. Wiele umożliwia wstawianie podpisów tekstowych dla tytułów, a niektóre oferują dodatkowe parametry dotyczące innych właściwości specjalnych.

Szablony motywów są przechowywane w osobnej sekcji w albumie. Pierwszym krokiem przy rozpoczęciu używania wybranego szablonu jest wstawienie go do projektu jako klip motywu. Jak zwykle czynność tę wykonuje się, przeciągając ikonę z albumu do okna filmu.

W oknie filmu klip motywu jest traktowany jak zwykły, niezależny klip wideo. Aby dostosować klip (wypełnić puste miejsca szablonu), należy użyć narzędzia *Edytor motywów*.



Szablony motywów są przechowywane w sekcji *Motywy* w albumie. W albumie są wyświetlane wszystkie szablony motywu wybranego z listy rozwijanej. Aby użyć szablonu, wystarczy przeciągnąć jego ikonę z albumu do okna filmu.



Należy wybrać motyw z listy rozwijanej (po lewej), aby wyświetlić dostępne szablony (po prawej). Aby użyć szablonu, należy przeciągnąć jego ikonę w dół do okna filmu.

Gdy w oknie filmu jest aktywny widok osi czasu, klipy motywu można przycinać i edytować tak jak zwykłe klipy wideo. Można je modyfikować za pomocą przejść i efektów, dopasowywać ich audio itd. Tak jak w przypadku menu dysku, klipy te są konfigurowane za pomocą specjalnego narzędzia edycji, które otwiera się automatycznie przy dodawaniu klipu do projektu lub (później) przez dwukrotne kliknięcie klipu.



Klip motywu (zaznaczony na ilustracji) jest traktowany jako jednostka w oknie filmu. Jego specjalne właściwości można modyfikować za pomocą narzędzia Edytor motywów (aby je otworzyć, należy kliknąć klip dwukrotnie).

W narzędziu *Edytor motywów* można dostosować klip motywu, dopasowując jego wbudowane ustawienia lub określając używane przez niego podrzędne klipy wideo i audio. Edytor można też otworzyć, wybierając kolejno polecenia *Przybornik* \succ *Edytuj motyw*.



Narzędzie Edytor motywów umożliwia określanie elementów motywu, takich jak klip wideo i klipy obrazów, ustawienia właściwości oraz podpisy tekstowe. Klipy dodaje się, przeciągając je z minialbumu edytora (w lewej części narzędzia) lub z okna filmu.

Tła motywów

Niektóre motywy mają wbudowane tła Tło:

tła lub i jedno, i drugie. Wiele z nich udostępnia także pole wyboru *Tło* w narzędziu *Edytor motywu*, które po zaznaczeniu zmienia tło na przezroczyste. Dzięki temu motywów można używać na ścieżce *nakładki*, ze ścieżką *wideo* jako tłem.

Sekcja Motywy w albumie

- Jednocześnie w albumie mogą być wyświetlane szablony z jednego motywu. Tak jak w przypadku scen wideo, szablony motywu zaznacza się, odtwarza i dodaje za pomocą myszy:
- Jednokrotne kliknięcie powoduje załadowanie szablonu do odtwarzacza, gdzie można go odtworzyć

przy użyciu przeznaczonych do tego celu elementów sterujących.

• Dwukrotne kliknięcie powoduje załadowanie szablonu do odtwarzacza i natychmiastowe rozpoczęcie odtwarzania.

Przeciągnięcie szablonu do okna filmu lub kliknięcie jego ikony prawym przyciskiem myszy i wybranie z menu kontekstowego polecenia *Dodaj do filmu* powoduje wstawienie szablonu do projektu. Tak jak w przypadku menu, dodanie klipu motywu do filmu powoduje automatyczne otwarcie specjalnego narzędzia edytora.

Tworzenie klipów motywu

Klip motywu można utworzyć, korzystając ze standardowych metod dodawania zawartości do projektu:

- Przeciągnięcie ikony z sekcji *Motywy* w albumie do okna filmu.
- Wybranie polecenia *Dodaj do projektu* z menu kontekstowego ikony szablonu motywu (wywoływanego prawym przyciskiem myszy).
 Wklejenie zawartości schowka systemu Windows po

wycięciu lub skopiowaniu istniejącego klipu motywu.

Każdy motyw jest skonfigurowany w ten sposób, że pojawia się na ścieżce odpowiedniej do typu swojej zawartości: • Motywy, których zawartością jest nakładka grafiki z przezroczystym tłem, taka jak tytuł lub klatka obrazu w obrazie, są zwykle dodawane do ścieżki *Tytuł*.

Motywy z pełnowymiarowym wideo, takie jak sekwencje otwierające, można dodawać do głównej ścieżki wideo lub ścieżki wideo nakładki.

Domyślna długość klipu motywu zależy od budowy poszczególnych szablonów.

Upuszczenie nowego klipu motywu na istniejący klip motywu na osi czasu powoduje wstawienie nowego klipu obok starego lub zastąpienie starego klipu nowym. Wybór operacji zależy od położenia wskaźnika myszy względem klipu docelowego w momencie zwolnienia przycisku myszy.

Wstawianie klipu motywu przed istniejącym klipem lub za nim: Upuszczenie nowego klipu w pobliżu początku lub końca istniejącego klipu motywu powoduje wstawienie go odpowiednio przed istniejącym klipem lub po nim. Linie położenia przedstawiające położenie nowego klipu na osi czasu są wyświetlane na zielono.



Nowy klip motywu, reprezentowany przez wskaźnik "kopiowanie" myszy, zostaje przeciągnięty w pobliże początku lewego klipu. Zielone linie położenia wskazują miejsce wstawienia nowego klipu. Na ilustracji linie położenia przedstawiają granice klipu, jakie zostaną utworzone po zwolnieniu przycisku myszy w bieżącym położeniu, na podstawie domyślnej długości szablonu. Wszystkie istniejące klipy zostaną przesunięte w prawo, aby utworzyć miejsce dla nowego klipu. Gdyby nowy klip został zamiast tego upuszczony w pobliżu prawej krawędzi tego samego istniejącego klipu, zostałby wstawiony po tym klipie.

Zastępowanie istniejącego klipu: Upuszczenie nowego klipu motywu pośrodku istniejącego klipu motywu powoduje zastąpienie starego klipu nowym. Nowy klip przejmuje też wszelkie istniejące dostosowania wprowadzone do starego klipu. Linie położenia, wyświetlane na niebiesko, przedstawiają granice zastępowanego klipu. Nowy klip przejmuje te granice, bez względu na swoją domyślną długość.



Nowy klip motywu zostaje upuszczony pośrodku lewego klipu, powodując jego zastąpienie. Położenia innych klipów pozostają bez zmian.

Praca z klipami motywu na osi czasu

Klipy motywu, podczas wykonywania na nich takich operacji jak przycinanie i dodawanie przejść, zachowują się tak jak zwykłe klipy wideo.

Przycinanie klipu motywu

Wprawdzie operacje przycinania na osi czasu przebiegają tak samo dla klipów motywu i klipów wideo, jednak faktyczny rezultat przycięcia zależy od charakteru klipu.

W przypadku klipu zawierającego tylko animację, taką jak fantazyjny tytuł unoszący się, animacja jest odtwarzana do końca z szybkością narzuconą przez bieżący czas trwania klipu. Skrócenie klipu powoduje więc szybsze odtwarzanie animacji, ale nie obcina sekwencji.

Klipy zawierające wideo można natomiast przycinać w zwykły sposób. Wiele motywów zawiera podrzędny klip wideo o zmiennej długości. Gdy jest dostępny taki klip podrzędny, klip można wydłużać aż do długości dozwolonej przez klip podrzędny — nieskończenie, jeśli klip podrzędny jest nieruchomym obrazem.

Przycinanie motywów od środka

Gdy szablon klipu motywu rozpoczyna się lub kończy ustawianą przez użytkownika ilością pełnoklatkowego wideo, a tak jest w wielu przypadkach, na osi czasu znajdują się uchwyty do dostosowywania długości "wprowadzenia" i "wyprowadzenia", czyli czasu trwania części pełnoklatkowych. Należy kliknąć uchwyt i przeciągnąć go w prawo lub w lewo, aby oddzielnie ustawić każdy z czasów trwania. Czas trwania środkowej części klipu, czyli części animowanej, będzie odpowiednio zmniejszany lub zwiększany. Aby zbalansować wprowadzenie i wyprowadzenie bez zmieniania czasu trwania środkowej części, należy kliknąć *pomiędzy* uchwytami i przeciągnąć.



 Aby przyciąć część wprowadzenia lub wyprowadzenia klipu motywu, należy kliknąć i przeciągnąć uchwyt dopasowywania. Czas trwania środkowej części zostanie odpowiednio zmniejszony lub zwiększony.
Kliknięcie pomiędzy uchwytami pozwala przeciągnąć oba uchwyty naraz, co powoduje zmianę położenia środka klipu bez zmiany jego czasu trwania.

Szczegółowe wyjaśnienie struktury motywu można znaleźć w temacie "Anatomia motywu" na stronie 177.

Przejścia i efekty

Na początku i na końcu klipów motywu można stosować przejścia — tak jak w przypadku klipów innego typu.

Do klipów motywu można też dodawać efekty wideo i audio oraz stosować je do całej zawartości klipu. Z klipami motywu nie można jednak używać niektórych efektów, na przykład efektu *Szybkość*.

Anatomia motywu

Aby pokazać sposób działania motywów, posłużymy się przykładem motywu "Lata 50. (nowoczesny)", który zawiera pięć szablonów.

Wszystkie szablony w tym konkretnym motywie używają tego samego projektu tła — abstrakcyjnego, przewijanego wzorku. Jest on stale widoczny, za wyjątkiem pełnoklatkowych segmentów wideo. Kolor wzorku jest ustawiany za pomocą elementu sterującego tym parametrem, dostępnego w Edytorze motywów dla każdego szablonu.

Przyjrzyjmy się teraz po kolei każdemu szablonowi, aby poznać sposób tworzenia go z elementów klipów i podpisów — dostarczanych przez użytkownika w Edytorze motywów.

Szablon otwierający: Szablon otwierający zwykle rozpoczyna się od pewnej formy animacji, w tym



tytułów, a kończy pełnoklatkowym obrazem wideo. Ten model jest właśnie stosowany w naszym przykładzie — "Lata 50. (nowoczesny)".

Przewijana animacja tła jest odtwarzana przez większość tej sekwencji. W ramach animacji są wyświetlane dwa możliwe do dostosowania podpisy. Na poniższym schemacie są one reprezentowane przez linie na pasku Animacja. Oba podpisy wpływają i wypływają z klatki (ciemny kolor linii) z półtoraminutową pauzą przeznaczoną na wyświetlanie nieruchome (jasny kolor linii).



Schematyczna reprezentacja szablonu otwierającego, wchodzącego w skład motywu "Lata 50. (nowoczesny)", o długości domyślnej wynoszącej około 14 sekund.

Gdy drugi podpis opuszcza klatkę, zostaje uaktywniony animowany panel zawierający uruchomiony podrzędny klip wideo. Obraz wideo zostaje przeskalowany do pełnej klatki o długości 11:18 w klipie motywu i pozostaje w takiej postaci do końca (biała część paska Wideo na schemacie).

Domyślna długość tego klipu motywu to 13:29. Osadzony klip wideo rozpoczyna się z ustalonym przesunięciem wynoszącym 7:03 i jest odtwarzany do końca — jego długość wynosi więc 6:26. Jeśli podrzędny klip wideo jest wystarczająco długi, można wydłużyć cały klip, przedłużając pełnoklatkowy fragment wideo. Ta możliwość została wskazana na powyższym schemacie przez strzałkę na końcu paska Wideo.

Gładkie przejście A: Szablony gładkiego przejścia łączą dwie pełnoklatkowe sekwencje wideo przy



użyciu swego rodzaju animacji. Ten pierwszy przykład szablonu gładkiego przejścia rozpoczyna się od dwóch sekund pełnoklatkowego wideo, a następnie zostaje pomniejszony w celu pokazania procesu powstawania wielu paneli wideo uruchomionych jednocześnie. Powiększenie w ostatnim klipie podrzędnym prowadzi do sekcji pełnoklatkowego wideo, którą można przedłużać.



Gładkie przejście A integruje wiele źródeł wideo.

Gładkie przejście B: Ten szablon gładkiego przejścia realizuje podstawowy cel połączenia dwóch



klipów wideo w prostszy sposób, niż ma to miejsce w przypadku poprzedniego szablonu. Pierwszy klip podrzędny rozpoczyna się od pełnej klatki, a następnie zostaje pomniejszony, oddalając się jednocześnie ruchem obrotowym od osoby patrzącej. Gdy stanie się widoczna przeciwna strona obracającego się panelu, pojawia się drugi klip podrzędny, który zastępuje pierwszy. Do końca klipu panel powiększa się w celu wypełnienia klatki.



Szablon gładkiego przejścia B tworzy prostsze przejście.

Ponownie pełnoekranowy segment drugiego klipu podrzędnego można wydłużyć, przedłużając klip motywu na osi czasu.

Gładkie przejście C: Ten typ jest podobny do gładkiego przejścia B z tą różnicą, że ruchomy panel wideo



wykonuje w połowie dodatkowy obrót w celu przyjęcia do sekwencji jeszcze jednego klipu podrzędnego.



Gładkie przejście C zawiera pomostowy podrzędny klip wideo.

Końcowy klip podrzędny również można przedłużać.

Szablon końcowy: Cel szablonu końcowego iest odzwierciedleniem celu szablonu otwierającego, a w tym również przykładzie wewnętrzna struktura iest odzwierciedlona niemal dokładnie Pełnoklatkowe wideo oddala się do ruchomego panelu, dając miejsce na animowane podpisy — dokładnie odwrotnie niż w przypadku opisanej wyżej sekwencji otwierającej. Jedyną różnicą jest to, że w tym przypadku pełnoklatkowej części wideo nie można przedłużać.



Motyw końcowy jest w zasadzie obrazem lustrzanym motywu otwierającego.

Otwieranie narzędzia Edytor motywów

Za pomocą narzędzia *Edytor motywów* można dostosować klip motywu, określając własne klipy podrzędne i inne dopasowania. Narzędzie można wywołać z poziomu klipu motywu w projekcie przy użyciu dowolnej z poniższych metod:

• Klikając dwukrotnie klip w oknie filmu.

Wybierając polecenie *Otwórz za pomocą Edytora motywów* w menu kontekstowym klipu.

Narzędzie można też otworzyć bezpośrednio:

• Klikając przycisk narzędzia *Edytor motywów*.

Wybierając polecenie *Edytor motywów* w menu *Przybornik*.

Jeśli w momencie użycia jednej z tych dwóch metod w oknie filmu jest zaznaczony klip motywu, zostaje on automatycznie załadowany do edytora po jego otwarciu.

Gdy jest otwarty edytor, kliknięcie innego klipu motywu w oknie filmu powoduje zmianę podglądu na ten klip bez zamykania edytora.

Korzystanie z narzędzia Edytor motywów

Każdy szablon motywu zawiera własny zestaw pustych miejsc przeznaczonych na obrazy wideo i zdjęcia, reprezentowanych z Edytorze motywów przez "strefy zrzutu". Większość szablonów zawiera co najmniej jedno takie miejsce, a ich maksymalna liczba to sześć. Niektóre udostępniają też podpisy tekstowe i inne parametry wymagane przy dostosowywaniu funkcji specjalnych.

Edytor motywów jest podzielony na dwie części. Z lewej strony znajduje się minialbum, zapewniający użytkownikowi dostęp do jego bibliotek wideo i obrazów. Prawa strona to panel dostosowywania. Zawiera on strefy zrzutu przeznaczone na wideo i obrazy użytkownika oraz pola tekstowe lub inne elementy sterujące wymagane przez parametry szablonu.



Z lewej strony Edytora motywów znajduje się minialbum zawierający jedynie karty Wideo i Zdjęcia. Prawa strona zawiera strefy zrzutu klipu motywu oraz elementy sterujące służące do ustawiania jego parametrów. Należy przeciągnąć klipy wideo lub obrazów na strefę zrzutu z minialbumu lub okna filmu. Jeśli jest konieczne utworzenie dłuższego klipu podrzędnego, można też wybrać kilka klipów ciągłej sekwencji wideo i przeciągnąć je do strefy jako jednostkę.

Praca ze strefami zrzutu

Czyszczenie stref zrzutu: Aby usunąć klip podrzędny z jego strefy zrzutu, należy kliknąć strefę prawym przyciskiem myszy i wybrać z menu rozwijanego polecenie *Usuń*.

Kopiowanie klipów podrzędnych do okna filmu: Aby skopiować klip podrzędny ze strefy zrzutu w Edytorze motywów na oś czasu (lub do innego widoku okna filmu), należy kliknąć strefę prawym przyciskiem myszy i wybrać polecenie *Dodaj do osi czasu*. Czynność tę wykonuje się zwykle w celu dodania lub zmodyfikowania efektu w klipie podrzędnym przed przeciągnięciem go z powrotem do klipu motywu. Wyciszanie zapisu audio klipu podrzędnego: Niektóre strefy zrzutu są oznaczone symbolem audio , co oznacza, że zapis audio dowolnego obrazu wideo w tej strefie zostanie dołączony do danych audio klipu motywu. Jeśli zapis audio nie ma być używany, należy kliknąć symbol audio w celu wyciszenia klipu podrzędnego.

Wyrównywanie klipów podrzędnych: Wideo w strefie zrzutu można ustawić względem okna czasu strefy za pomocą myszy. Gdy wskaźnik myszy znajdzie się w strefie zrzutu zawierającej nadmiar wideo, jego kształt zmienia się na strzałkę dwukierunkową. Naciśnięcie i przytrzymanie lewego przycisku myszy umożliwia sterowanie suwakiem *początku klipu* pod strefą. Można przesuwać myszą w jedną i w drugą stronę, aby ustawić początkową klatkę klipu podrzędnego.



Aby ustawić klatkę początkową klipu podrzędnego, należy nacisnąć i przytrzymać lewy przycisk myszy, gdy wskaźnik znajduje się na strefie zrzutu, a następnie przeciągnąć poziomo. Aby umożliwić dokładniejsze przycinanie, wielkość zmiany wytworzonej przez jeden ruch myszą jest najpierw mała, a następnie szybko rośnie wraz ze wzrostem odległości. Do uzyskania żądanego dopasowania konieczne może więc być wykonanie względnie dużego ruchu myszą.

W miare przesuwania suwaka *poczatku klipu* ikona w strefie zrzutu jest aktualizowana, tak aby przedstawiała nową klatkę początkową. Jednocześnie w odtwarzaczu jest pokazywana pierwsza klatka w bieżącej pozycji suwaka. Jeśli w tym indeksie czasu bieżąca strefa aktywna, podgladzie zrzutu iest W zostana odzwierciedlone wszelkie zmiany wprowadzone do początkowej. W przypadku precyzyjnego klatki dopasowywania klatki poczatkowej klipu podrzędnego dobrze jest ustawić położenie suwaka na lokalizację, w odtwarzacza której podglad bedzie naibardziei pomocny.

Używanie suwaka *początku klipu* nie zmienia położenia klipu podrzędnego w klipie motywu ani jego czasu trwania. Użytkownik wybiera tylko fragment klipu użycia. Edytor motywów podrzędnego do nie umożliwia ustawienia początku klipu podrzędnego na tak późny moment, że wideo zostałoby już odtworzone, podczas gdy strefa zrzutu jest jeszcze aktywna. Na przykład upuszczeniu sześciosekundowego po segmentu na strefę zrzutu wymagającą pięciu sekund wideo punkt początkowy można ustawić na nie później niż jedną sekundę w klipie podrzędnym.

Jeśli klip podrzędny jest krótszy niż czas trwania strefy zrzutu lub ma taką samą długość, dopasowanie jego klatki początkowej nie jest możliwe. Podczas wyświetlania klipu motywu ostatnia klatka klipu podrzędnego jest w razie potrzeby zamrażana, aby wypełnić czas przydzielony jego strefie zrzutu.

Dodawanie efektów w strefach zrzutu

Nie jest możliwe stosowanie efektów wideo ani audio do klipów podrzędnych w samym Edytorze motywów. Można natomiast kliknąć strefę zrzutu prawym przyciskiem myszy i wybrać z menu rozwijanego polecenie *Dodaj do osi czasu*. Należy następnie odszukać klip na osi czasu (w pozycji suwaka). W tym miejscu jest on po prostu jeszcze jednym z klipów: jak zwykle można go przycinać zgodnie z preferencjami oraz dodawać lub edytować efekty. Na koniec należy przeciągnąć go z powrotem do strefy zrzutu, zastępując poprzednią zawartość. Kopię klipu na osi czasu można wówczas usunąć.

Efekty wideo

Edytowanie obrazu wideo polega zwykle na zaznaczaniu klipów, umieszczaniu ich w odpowiedniej kolejności i łączeniu za pomocą efektów przejścia albo zestawianiu z innym materiałem, na przykład muzyką lub obrazami nieruchomymi.

Niekiedy jednak, aby osiągnąć poszukiwany efekt, trzeba zmodyfikować sam obraz. Narzędzie *Efekty wideo* programu Studio udostępnia szeroki zestaw efektów wideo w postaci dodatków plug-in. Efekty te można stosować do obrazu wideo lub do obrazów nieruchomych. Opis podstawowego zestawu efektów dostarczonych z programem Studio znajduje się na stronie 200.

Narzędzie *Efekty wideo* jest ósmym narzędziem wyświetlonym w przyborniku wideo. Zawiera ono dwa główne obszary. Po lewej stronie wyświetlona jest *lista efektów* przypisanych do aktualnie zaznaczonych klipów. Po prawej stronie znajduje się *panel parametrów,* za pomocą którego można dostosować wybrany efekt.

							×
×	🗁 Efekty wideo		? Odbicia w soczewka	ch	awienia wstępne:	Jasne	-
2	😴 💢 Odbicia w soczewkach		Kierunek				
т			Kierunek odbicia	Z lewego górneg	o do prawego dolneg	0 💌	
-		:	Rozmiar Rozmiar		•	50	
ж¢			Poświata				
			Тур				
					* *		
	Dodaj nowy efekt 💼						-
			Użyj klatek kluczowych			Resetuj	

Efekty wideo a efekty audio

Narzędzia *Efekty wideo* i *Efekty audio* działają niemal tak samo. Różnica między nimi polega tylko na materiale, do którego są stosowane.

Kopiowanie i wklejanie efektów

Po dodaniu efektu do klipu i skonfigurowaniu go za pomocą jego panelu parametrów program Studio udostępnia możliwość zastosowania go także do innych klipów na osi czasu okna filmu. Pozwala to zaoszczędzić wiele czasu podczas pracy nad złożonym projektem, w którym używana jest duża liczba efektów, szczególnie jeśli korzysta się z dostępnych skrótów klawiaturowych.

ter ♦ ■ My M	<u>K</u> opiuj <u>W</u> klej	Ctrl+C Ctrl+V
anistern and	Otwórz przybornik efektów Kopiuj efekt	Ctrl+F
P No CON	Kopiuj wszystkie efekty	Ctrl+E
	Wklej efekty	Ctrl+D
2-1100-0	<u>D</u> odaj znacznik na pozycji suwaka	M

Aby skopiować pojedynczy efekt z klipu z wieloma efektami, należy bezpośrednio kliknąć prawym przyciskiem myszy ikonę tego klipu i wybrać właściwe polecenie (na ilustracji: *Kopiuj efekt Powiększenie*).

Efekt, wraz ze wszystkimi parametrami i klatkami kluczowymi (o ile istnieją), stanie się dostępny do wklejenia do innych klipów w projekcie.

Praca z listą efektów

Każdy klip wideo lub obraz znajdujący się w projekcie można modyfikować za pomocą dowolnej liczby efektów wideo. Efekty są stosowane do oryginalnego obrazu w takiej kolejności, w jakiej są wyświetlone na liście narzędzia *Efekty wideo*.



Pola wyboru znajdujące się obok nazw poszczególnych efektów umożliwiają włączanie i wyłączanie efektów bez usuwania ich z listy (usunięcie efektu z listy spowodowałoby utracenie dostosowanych ustawień parametrów danego efektu). Na ilustracji powyżej efekt "Kropla wody" został wyłączony, a pozostałe dwa efekty pozostają aktywne.

Dodawanie i usuwanie efektów

Aby dodać do listy efekt dla aktualnie zaznaczonego klipu lub klipów,



kliknij przycisk *Dodaj nowy efekt*. Po prawej stronie okna narzędzia zostanie wyświetlona *przeglądarka efektów*.

Kliknij dowolną pozycję na liście *Kategoria* w przeglądarce, aby wyświetlić nazwy efektów należących do danej kategorii. Zaznacz efekt, którego

chcesz użyć, a następnie kliknij przycisk *OK*, aby dodać efekt do listy.

Aby usunąć z listy aktualnie zaznaczony efekt, kliknij przycisk *Usuń efekt* (kosz na śmieci).



Na powyższej ilustracji przeglądarka efektów wideo jest otwarta na stronie Studio Ultimate RTFX, która zawiera dodatkowy zestaw efektów dla programu Studio Ultimate. Pozostałe wymienione pakiety zawierają inne efekty premiowe, które wymagają dodatkowego zakupu. Ostatnia "kategoria" — Więcej efektów — umożliwia otwarcie strony internetowej firmy Avid, na której są dostępne dodatkowe efekty premiowe.

Premiowe efekty audio i wideo, podobnie jak inna zablokowana zawartość programu Studio, mogą być używane bez ograniczeń, ale powodują dodanie do odtwarzanego wideo "znaku wodnego". Aby użyć danego efektu w tworzonym właśnie projekcie, można nabyć *klucz aktywacji* bez potrzeby zamykania programu Studio. Informacje o nabywaniu zablokowanych efektów audio i wideo oraz innej zawartości premiowej dla programu Studio można znaleźć w części "Rozszerzanie programu Studio" na stronie 13.

12

Zmienianie kolejności efektów

Sumaryczny efekt zastosowania kilku efektów do jednego klipu zależy od kolejności, w jakiej poszczególne efekty zostaną zastosowane. Po prawej stronie listy efektów znajdują się przyciski strzałek w górę i w dół, za pomocą których można sterować położeniem każdego efektu względem pozostałych. Przyciski są stosowane tylko do zaznaczonego w danej chwili efektu.

Zmienianie parametrów efektów

Po zaznaczeniu efektu na liście efektów elementy sterujące jego parametrami zostają wyświetlone w panelu parametrów, znajdującym się z prawej strony okna narzędzia *Efekty wideo* (dla niektórych efektów nie są dostępne żadne parametry).



Poniżej (od strony 202) opisano elementy sterujące dla podstawowej biblioteki efektów dostarczonych z programem Studio. Efekty dodatkowe są opisane w swojej własnej dokumentacji online. Aby uzyskać do niej dostęp, należy nacisnąć klawisz funkcyjny <u>F1</u> lub

kliknąć przycisk *pomocy* w lewym górnym rogu panelu parametrów.

Uwaga: Niektóre dodatki plug-in mogą udostępniać własne okna parametrów, zawierające wyspecjalizowane elementy sterujące. W takiej sytuacji panel parametrów narzędzia Efekty zawiera tylko przycisk *Edycja*. Kliknięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie osobnego edytora efektów.

Używanie wstępnych ustawień parametrów

Aby uprościć stosowanie parametrów, wiele efektów zostało wyposażonych w ustawienia wstępne, dzięki którym można skonfigurować efekt przez wybranie odpowiedniej nazwy z listy.

W programie Studio Ultimate dostępne są dwa rodzaje ustawień wstępnych: *statyczne*, w których są przechowywane pojedyncze zestawy parametrów efektu, oraz *z klatkami kluczowymi*, w których jest przechowywanych wiele zestawów parametrów w postaci klatek kluczowych (zobacz poniżej).



W wersjach programu Studio nieobsługujących klatek kluczowych dostępne są tylko statyczne ustawienia wstępne.

Najszybszym sposobem skonfigurowania efektu jest zwykle rozpoczęcie od jednego z ustawień wstępnych, które jak najlepiej odpowiada zamierzeniu, a następnie precyzyjne dostosowanie poszczególnych parametrów efektu ręcznie. **Resetowanie efektów:** Specjalnym rodzajem ustawienia wstępnego jest ustawienie domyślne każdego efektu. Ustawienie domyślne można w każdej chwili przywrócić, klikając przycisk *Resetuj* u dołu panelu parametrów.

Kliknięcie przycisku *Resetuj* w trakcie używania klatek kluczowych powoduje przypisanie domyślnych wartości parametrów tylko do klatki kluczowej w bieżącej pozycji filmu. Jeśli ta klatka jeszcze nie istnieje, następuje jej utworzenie.

Klatki kluczowe

Parametry efektów wideo w programie Studio są zwyczajnie stosowane do pierwszej klatki klipu wideo i pozostają bez zmian do końca klipu. Jest to standardowe działanie dla każdego efektu dodanego do klipu.

? Panoramowanie i powięks:	zanie awienia wstępne:		· (2) ·	3 <u>·</u>
Powiększenie	•	70.00	70.00	70.00
Położenie w pozio	•	10.00	10.00	10.00
Położenie w pionie	•	-5.00	-5.00	-5.00

Standardowo wartości parametrów efektu nie zmieniają się przez cały klip wideo, do którego efekt został zastosowany.

Funkcja klatek kluczowych, która umożliwia płynną zmianę wartości parametrów *w obrębie* klipu wideo, otwiera szeroki zakres nowych możliwości stosowania efektów w filmach.

```
Dostępność: Opisana tu funkcja klatek kluczowych jest dostępna tylko w programie Studio Ultimate.
```

Każda klatka kluczowa przechowuje pełen zestaw wartości parametrów dla efektu i określa, do której klatki w obrębie klipu wartości te powinny zostać zastosowane w całości.

? Panoramowanie i pow	viększanie	awienia wstępne:	(1)	• (2		3
Powiększenie		•	70.00	45	.00	25.00
Położenie w pozio			10.00	40	.00	10.00
Położenie w pionie	_	•	-5.00	15	.00	-5.00

Dzięki funkcji klatek kluczowych nowe zestawy parametrów mogą być stosowane dowolnie często w obrębie klipu.

Pomiędzy klatkami numeryczne wartości parametrów są automatycznie dopasowywane od klatki do klatki w celu płynnego połączenia wartości klatek kluczowych.



Graficzne przedstawienie klatek kluczowych z powyższego przykładu. Wartości powiększenia (Z), położenia w poziomie (H) i położenia w pionie (V) są ustawiane przez klatkę kluczową 1 na początku klipu, przez klatkę kluczową 2 w około jednej trzeciej trwania klipu oraz przez klatkę kluczową 3 na końcu. Wartości zmieniają się płynnie w klatkach pośrednich.

Większość efektów obsługuje klatki kluczowe. Kilka z nich nie obsługuje, ponieważ nie mają parametrów lub, tak jak w przypadku efektu *Szybkość*, klatki kluczowe nie dadzą się łatwo zastosować.

Scenariusze używania klatek kluczowych

W przypadku każdego zastosowanego efektu klip może mieć teoretycznie tyle klatek kluczowych, ile ma klatek. W praktyce używa się tylko kilku klatek kluczowych.



Dwie klatki kluczowe są wystarczające do płynnej zmiany wartości parametrów od jednego ustawienia do drugiego w obrębie klipu.

Klatki kluczowe pozwalają na precyzyjne sterowanie sposobem stosowania efektu do klipu. Uproszczeniu ulega na przykład wprowadzanie i wyprowadzanie efektu.



Za pomocą zestawu czterech klatek kluczowych można ułatwić wejście jednego lub większej liczby parametrów na początku klipu, a także wyjście ich z powrotem na końcu.



Pokaz slajdów panoramowania i powiększania, taki jak opisany w części "Edytowanie właściwości klipu obrazu" (strona 252), można utworzyć za pomocą efektu Panoramowanie i powiększanie, używając jednego klipu z nieruchomym obrazem. Dwie klatki kluczowe o identycznych parametrach definiują początek i koniec każdego widoku w obrębie pokazu.

Używanie klatek kluczowych

W oknie parametrów dowolnego efektu obsługującego klatki kluczowe należy odszukać i zaznaczyć pole wyboru *Użyj klatek kluczowych*. Bez zaznaczonego pola wyboru efekt będzie zachowywać jeden zestaw wartości parametrów w obrębie całego klipu.


Po włączeniu funkcji klatek kluczowych dla efektu następuje automatyczne utworzenie dwóch klatek kluczowych. Jedna jest zakotwiczona na początku klipu, a druga – na jego końcu. Parametry obu klatek są ustawione na wartości bez klatek kluczowych. W widoku osi czasu okna filmu klatka kluczowa pojawia się jako ponumerowana flaga na klipie wideo. Flagi klatek kluczowych są wyświetlane tylko w czasie, gdy jest otwarte okno parametrów efektu.



Klatki kluczowe dla efektu aktualnie otwartego w oknie parametrów efektu są przedstawione jako ponumerowane flagi wzdłuż linii poziomej. Bieżąca klatka kluczowa (jeśli istnieje), jest oznaczona wyróżnioną flagą, tak jak klatka kluczowa 3 na ilustracji powyżej.

Jednocześnie u dołu okna parametrów zostają wyświetlone dodatkowe elementy sterujące: przyciski *Dodaj* i *Usuń*, wskaźnik *bieżącej klatki kluczowej* ze strzałkami umożliwiającymi przechodzenie do przodu i do tyłu oraz *licznik czasu klatki kluczowej* ze strzałkami przewijania.



Po włączeniu klatek kluczowych u dołu okna parametrów pojawiają się nowe elementy sterujące.

Wskaźnik *bieżącej klatki kluczowej* **3** przedstawia numer klatki kluczowej dołączonej do

klatki wyświetlonej w oknie filmu. Za pomocą strzałek można przechodzić między klatkami. Każde kliknięcie powoduje przejście suwaka w oknie filmu do pozycji następnej klatki kluczowej.

W przypadku wyświetlania klatek filmu, dla których nie została zdefiniowana klatka kluczowa, w polu wskaźnika jest wyświetlony myślnik. Wyświetlane wartości parametrów są tymi, które zostaną zastosowane do bieżącej klatki podczas odtwarzania.

Aby utworzyć klatkę kluczową w takim miejscu, należy kliknąć przycisk *Dodaj* lub po prostu rozpocząć dopasowywanie parametrów: po zakończeniu program Studio doda klatkę kluczową automatycznie.



Klatki kluczowe są numerowane w kolejności od początku klipu. Po wstawieniu nowej klatki kluczowej lub usunięciu istniejącej klatki kluczowej występujące po niej klatki są numerowane od nowa w poprawnej kolejności.



Przycisk *Usuń* jest dostępny, jeśli bieżąca klatka ma klatkę kluczową, czyli gdy wskaźnik *bieżącej klatki kluczowej* zawiera liczbę a nie myślnik.

Licznik czasu klatki kluczowej przedstawia przesuniecie czasowe w klipie w stosunku do bieżącego czasu filmu – klatki przedstawionej w odtwarzaczu. Pierwsza klatka kluczowa znajduje się więc w czasie zerowym, a ostatnia znajduje się na przesunięciu równym jednej klatce, mniejszym niż czas trwania całego klipu.

Gdy bieżąca klatka ma klatkę kluczową, jej czas przesunięcia można zmieniać za pomocą przycisków przewijania licznika. Położenie pierwszej i ostatniej klatki kluczowej nie może być zmieniane. Pozostałe klatki kluczowe można dowolnie przenosić między bieżącymi pozycjami sąsiadujących klatek kluczowych.



Ustawianie czasu klatki kluczowej 3.

Podgląd i renderowanie

Podczas pracy z narzędziem Efekty wideo wybieranie efektów i dostosowywanie ustawień ich parametrów powoduje dynamiczne aktualizowanie podgladu bieżacei klatki filmu W odtwarzaczu. Podglad pojedvnczej klatki daje jednak stosunkowo niewiele informacji, jeżeli pracuje się z efektami, których działanie zmienia się w czasie odtwarzania klipu, takimi jak efekt Kropla wody (strona 211).

W takich wypadkach sprawdzenie rezultatu, jaki da zastosowanie określonego efektu, wymaga odtworzenia klipu.

Ponieważ wiele efektów wymaga wykonania intensywnych obliczeń, idealnie płynny i szczegółowy podglad całego klipu zwykle nie jest dostępny natychmiast. Za każdym razem, kiedy efekty są dodawane lub usuwane, lub gdy modyfikowane są ich Studio ustawienia. program rozpoczyna "renderowanie" obliczanie klipu. czvli iego ostatecznego wygladu. Renderowanie odbywa się w tle i nie wymaga przerwania pracy z klipem. W trakcie

renderowania w tle ponad klipem na skali czasu jest wyświetlany kolorowy pasek.

Renderowanie w tle jest opcjonalne. W razie potrzeby można je wyłączyć w *panelu opcji Preferencje projektu* (polecenia *Ustawienia* ≻ *Preferencje projektu*).



Efekty wideo typu plug-in, instalowanie wraz z programem Studio, są podzielone na sześć kategorii oznaczonych ikonami:

- Efekty czyszczące ułatwiają usuwanie wad źródłowego materiału wideo, takich jak szum czy niestabilność kamery.
- Efekty czasowe, takie jak *Szybkość*, zmieniają 🔞 szybkość odtwarzania, nie wpływając na wygląd klatek wideo.
- Efekty stylizujące, takie jak *Wytłoczenie* i *Stary film*, pozwalają wzbogacić film o wyrazisty, charakterystyczny styl.
- Efekty nakładki obsługują funkcje nakładek programu Studio, takie jak *Obraz w obrazie* i *Kluczowanie kolorem*.
- Efekty zabawne, takie jak *Kropla wody* i 👷 *Odbicia w soczewkach*, otwierają przed twórczą wyobraźnią nowe pole do popisu.

Efekty kolorystyczne umożliwiają **S** modyfikowanie kolorów klipu – subtelnie lub radykalnie. Efekty plug-in są zorganizowane w pakiety, z których każdy zawiera jeden lub większą liczbę efektów. W tym podręczniku zostało opisanych dziewięć efektów z pakietu Studio HD RTFX (zobacz strona 202), który jest dołączany do wszystkich wersji programu Studio. W dalszej kolejności opisano w skrócie każdy z ponad 20 efektów dodatkowych z pakietu Ultimate RTFX (strona 206), który został dołączony do programu Studio Ultimate.

Pełna dokumentacja parametrów efektów programu Ultimate znajduje się w ich pomocy kontekstowej online, którą można wyświetlić, klikając przycisk *pomocy* znajdujący się w lewym górnym rogu panelu parametrów każdego efektu lub naciskając klawisz <u>F1</u> przy otwartym panelu.

Tworzenie biblioteki efektów

Architektura programu Studio oparta na dodatkach plug-in umożliwia wzbogacanie biblioteki o nowe efekty wideo w miarę ich udostępniania. Udostępniane przez firmę Avid i inne firmy pakiety rozszerzeń zawierające nowe efekty będą się bezproblemowo integrowały z programem.

Niektóre efekty dodatkowe są dostarczane wraz z programem Studio jako zablokowana zawartość dodatkowa. Należą do nich pakiety RTFX cz. 1 i 2 firmy Avid. Podgląd takich efektów można wyświetlać w programie Studio w zwykły sposób, są one jednak przesłonięte "znakiem wodnym" podczas odtwarzania.

Znak wodny można usunąć przez nabycie *klucza aktywacji*. Operację tę można wykonać bez wychodzenia z programu Studio. Więcej informacji o nabywaniu zawartości premiowej dla programu Studio

można znaleźć w części "Rozszerzanie programu Studio" na stronie 13.

Ostrzeżenie: Dodatki plug-in efektów wideo w programie Studio są programami komputerowymi. Oznacza to, że teoretycznie istnieje możliwość wykonywania przez te programy akcji, które mogą uszkodzić system lub zakłócić jego działanie, na przykład zmodyfikować lub usunąć pliki czy edytować rejestr systemowy. Firma Avid nie zaleca instalowania dodatków innych firm, chyba że pochodzą od zaufanych dostawców.



W tej części opisano sześć efektów zawartych w grupie Studio HD RTFX w górnej części przeglądarki efektów programu Studio. Inne zostały opisane gdzie indziej: *Kluczowanie kolorem* na stronie 232, *Panoramowanie i powiększanie* na stronie 260 i *Obraz w obrazie* na stronie 225.

Efekty czyszczące

Automatyczna korekcja koloru, Redukcja szumu i Stabilizacja są zaliczone do efektów czyszczących, które ułatwiają usuwanie wad źródłowego materiału wideo, takich jak szum lub niestabilność kamery. Należy pamiętać, że efekty te są filtrami ogólnego przeznaczenia, które zostały zaprojektowane w celu wyeliminowania najczęstszych problemów w wielu materiałach. Nie są one jednak rozwiązaniem całkowicie skutecznym. Rezultaty ich zastosowania różnią się w zależności od oryginalnego materiału oraz typu i stopnia problemów.

Automatyczna korekcja koloru

Ten efekt kompensuje niewłaściwe proporcje kolorów w filmie. Funkcja ta działa podobnie do ustawienia "balans bieli" dostępnego w kamerach wideo.

Jasność: Korekcja koloru może mieć wpływ na jasność obrazu. Za pomocą tego suwaka można w razie potrzeby ręcznie skorygować poziom jasności (mówiąc precyzyjniej, suwak modyfikuje "współczynnik korekcji gamma" obrazu, a nie jego jasność).

Uwaga: Efektem ubocznym zastosowania *automatycznej korekcji koloru* może być powstanie szumu w obrazie wideo. Jeżeli zjawisko to jest nasilone, należy dodać do klipu omówiony niżej efekt *Redukcja szumu*.

Poświata senna

Jeśli ten efekt zostanie zastosowany do właściwego materiału, pokryje ujęcie spektralną poświatą przypominającą inną rzeczywistość. Dostosowywalne parametry rozmycia i poświaty pozwalają precyzyjnie dostosować wygląd. Poświata to jednolite zwiększenie jasności. Wraz ze wzrostem jej poziomu jaśniejsze fragmenty obrazu zostają zastąpione przez białe regiony w chwili osiągnięcia lub przekroczenia maksymalnego poziomu jasności.



Scena nakręcona na zewnątrz z (z lewej) i bez (z prawej) efektu Poświata senna.

Redukcja szumów

Ten dodatek plug-in stosuje do klipu algorytm redukcji szumu, który pozwala zmniejszyć poziom "zakłóceń" obrazu wideo. Redukcja szumu jest stosowana tylko do tych obszarów klatki, w których natężenie ruchu jest poniżej pewnej wartości progowej. Ma ona na celu zminimalizowanie ryzyka powstania tak zwanych *artefaktów* (wad obrazu będących efektem ubocznym przetwarzania).

Próg ruchu: Za pomocą tego suwaka można określić progową wartość natężenia ruchu. Przesunięcie suwaka w prawo zwiększa natężenie ruchu, przy jakim efekt może zostać zastosowany, a zatem powoduje, że redukcji szumu zostanie poddana większa część obrazu. Zwiększenie tej wartości podnosi ryzyko wprowadzenia niepożądanych artefaktów.

Obrót

Ten efekt umożliwia obrócenie całej klatki wideo i udostępnia elementy sterujące do niezależnego skalowania w poziomie i w pionie.



Obrót całej klatki o kąt 180° (po lewej); obrót ze skalowaniem różnicowym w celu uzyskania prostego efektu perspektywy (po prawej).

Stabilizacja

Podobnie do funkcji elektronicznej stabilizacji obrazu, dostępnej w wielu cyfrowych kamerach wideo, efekt ten minimalizuje zakłócenia wynikające z ruchów kamery. Obszary położone blisko krawędzi klatki są usuwane, a środkowa część jest powiększana o około 20% w taki sposób, aby wypełniała całą klatkę. Dzięki możliwości dostosowania granic wybranego obszaru niezależnie dla każdej klatki, program Studio może wyeliminować niepożądane ruchy kamery.



Efekt Stabilizacja programu Studio polega na rozszerzeniu zaznaczonego obszaru (linie wewnątrz klatki) do rozmiaru całej klatki. Obszar ten jest korygowany w każdej klatce z osobna w celu zniwelowania różnic kadrowania wynikających z niestabilności kamery.

Szybkość

Ten wyszukany efekt umożliwia określenie szybkości odtwarzania dowolnego klipu wideo w ciągłym zakresie od jednej dziesiątej normalnej szybkości do szybkości pięciokrotnej, w ruchu do przodu lub do tyłu. Zmiana szybkości odtwarzania klipu pociąga za sobą zmianę jego długości.

Jeśli klip zawiera audio, również ono ulega przyspieszeniu lub zwolnieniu. Opcja zachowywania oryginalnej wysokości tonu umożliwia uniknięcie nagłego pojawiania się karykaturalnych głosów w ścieżce dźwiękowej.



Pakiet efektów wideo Studio Ultimate RTFX jest dołączony do programu Studio Ultimate. Użytkownicy innych wersji programu Studio mogą uzyskać te efekty, przeprowadzając uaktualnienie do programu Studio Ultimate.

W tej części opisano w skrócie każdy efekt zawarty w tej grupie, z wyjątkiem:

• Dwóch efektów nakładki opisanych w innych miejscach (*Kluczowanie kolorem* na stronie 232, a *Obraz w obrazie* na stronie 225).

The *Efektu Filtr HFX*, który umożliwia tworzenie i edytowanie animowanych przejść trójwymiarowych



przy użyciu oprogramowania Hollywood FX firmy Avid, jest efektem otwieranym poza programem Studio i udostępnia własną pomoc online. Dla efektu *Filtr HFX* używana jest ikona specjalnej kategorii Pinnacle Studio.

Efekty zostały poniżej przedstawione w tej samej kolejności, w jakiej się pojawiają w przeglądarce efektów, w której są sortowane według kategorii (zobacz strona 200). Pełne opisy, w tym opisy wszystkich parametrów, są zawarte w pomocy kontekstowej, dostępnej przy otwartym oknie parametrów w programie Studio Ultimate.

Rozmycie

Dodanie efektu *rozmycia* do filmu powoduje wrażenie optyczne nieostrego obrazu. Efekt *Rozmycie* dostępny w programie Studio umożliwia określenie intensywności poziomego i pionowego składnika rozmycia całego kadru lub dowolnie wybranego prostokątnego obszaru w obrębie kadru. Można także rozmyć jedynie wybrany obszar obrazu, na przykład twarz osoby – zabieg ten jest często stosowany w telewizyjnych serwisach informacyjnych.

Wytłoczenie

Ten wyspecjalizowany efekt symuluje wygląd reliefu albo płaskorzeźby. Nasilenie efektu można określać za pomocą suwaka *Ilość*.



Efekt Wytłoczenie może zostać ulepszony przez dopasowanie kontrastu i jasności za pomocą efektu Korekcja koloru (prawa ilustracja).

Stary film

Stare filmy cechują się pewnymi właściwościami, które zwykle są niepożądane: ziarnistość obrazu spowodowana niedoskonałościami procesu fotograficznego, plamy i smugi wywołane kurzem przylegającym do filmowej taśmy, a także pionowe linie pojawiające się w miejscach, gdzie film został zarysowany w projektorze.



Efekt *Stary film* symuluje te wady, nadając perfekcyjnemu obrazowi wideo wygląd filmu poddanego niszczycielskiemu działaniu czasu.

Zmiękczenie

Efekt *Zmiękczenie* powoduje zastosowanie delikatnego rozmycia do obrazu wideo. Może on mieć różne zastosowania, od dodania romantycznej mgiełki do minimalizacji zarysowań. Za pomocą suwaka można sterować siłą efektu.

Witraż

Zastosowanie tego efektu sprawia, że obraz wideo wygląda jakby był oglądany przez taflę nieregularnych wielokątów ułożonych w mozaikę.

Suwaki umożliwiają określanie średnich wymiarów wielokątów mozaiki oraz szerokości czarnej krawędzi między sąsiadującymi wielokątami od zera (brak krawędzi) do wartości maksymalnej.



Odmiany efektu Witraż

Klucz luma

Ten efekt nakładki działa bardzo podobnie do efektu *Kluczowanie kolorem* (strona 232), jednak przezroczyste obszary obrazu pierwszego planu są definiowane za pomocą luminancji zamiast za pomocą informacji o kolorach.

Edytor 2W

Za pomocą tego efektu można powiększyć obraz i wskazać jego fragment, który ma być wyświetlany, albo zmniejszyć obraz, dodając opcjonalną ramkę i cień.

Trzęsienie ziemi

Efekt *Trzęsienie ziemi*, dostępny w programie Studio Ultimate, powoduje potrząsanie klatką wideo, jak gdyby była filmowana w czasie trzęsienia ziemi. Szybkość i intensywność tego symulowanego trzęsienia ziemi można kontrolować za pomocą suwaków.

Odbicia w soczewkach

Ten efekt symuluje wrażenie optyczne powstające, kiedy jaskrawe, bezpośrednie światło prześwietli obszar filmu lub klipu wideo.

Możliwe jest ustawienie orientacji, rozmiaru i typu światła głównego. Wybranie pierwszej opcji z przedstawionych poniżej spowoduje całkowite usunięcie światła, jednak efekty wtórne – promienie i odbicia – będą nadal generowane.



Osiem opcji typu.

Powiększenie

Ten efekt umożliwia zastosowanie pozornie powiększających soczewek do wybranego fragmentu klatki wideo. Możliwe jest rozmieszczanie soczewek w trzech wymiarach, przenoszenie ich poziomo i pionowo w obrębie klatki oraz przybliżanie lub oddalanie od obrazu.

Rozmycie ruchome

Ten efekt symuluje rozmycie powstające w wyniku szybkiego ruchu kamery w trakcie naświetlania. Można ustawiać zarówno kąt, jak i ilość rozmycia.

Kropla wody

Efekt ten symuluje rozszerzające się, koncentryczne fale spowodowane uderzeniem kropli o lustro wody.



Kolejne etapy efektu Kropla wody (ustawienie wstępne "Duża kropla").

Fala wodna

Ten efekt dodaje zniekształcenie symulujące serię fal morskich przechodzących przez klatkę wideo w miarę postępu klipu. Za pomocą parametrów można dopasować liczbę, odstęp, kierunek i głębokość fal.

Czarno-białe

Efekt ten powoduje częściowe lub całkowite usunięcie informacji o kolorach z źródłowego materiału wideo. W wyniku zastosowania efektu obraz stanie się mniej nasycony (ustawienie wstępne "Wyblakłe") lub całkowicie monochromatyczny ("Czarno-białe"). Suwak *Ilość* określa nasilenie efektu.

Korekcja koloru

Cztery suwaki wyświetlone w panelu parametrów tego efektu sterują kolorami bieżącego klipu w czterech aspektach:

Jasność: Intensywność światła.

Kontrast: Zakres wartości jasnych i ciemnych.

Odcień: Lokalizacja światła w widmie.

Nasycenie: Ilość czystego koloru, od szarości do pełnego nasycenia.

mapa kolorów

Ten efekt umożliwia kolorowanie obrazu przy użyciu pary ramp mieszania lub map kolorów. Materiał można stylizować za pomocą obróbki kolorystycznej, dodając koloryzację dwubadź trójtonową lub tworzac zadziwiajace przejścia edvcvine. Mapa kolorów wykonywanie umożliwia wielu zadań od precvzyjnego sterowania obrazami monochromatycznymi do tworzenia psychodelicznych transformacji kolorowych.

Inwersja

Mimo swojej nazwy, efekt *inwersji* nie powoduje wywrócenia wyświetlanego obrazu do góry nogami. Inwersji ulega nie sam obraz, ale *wartości kolorów* tego obrazu: każdy piksel jest rysowany ponownie w dopełniającej intensywności światła i/lub kolorze, wytwarzając łatwo rozpoznawalny, ale pokolorowany obraz.

Ten efekt używa modelu kolorów YCrCb, w którym występuje jeden kanał dla *luminancji* (informacji o jasności) oraz dwa kanały dla chrominancji (informacji

o kolorze). Model YCrCb jest często używany w aplikacjach wideo cyfrowego.

Oświetlenie

Narzędzie Oświetlenie umożliwia poprawienie i ulepszenie wideo, które zostało nakręcone przy złym lub niewystarczającym oświetleniu. Jest ono szczególnie użyteczne, jeśli użytkownik chce poprawić sekwencje nagrywane przy oświetleniu zewnętrznym, których główne obiekty znajdowały się w cieniu.

Posteryzacja

Ten efekt z pakietu Studio Ultimate umożliwia określenie liczby kolorów, jakie zostaną użyte podczas renderowania poszczególnych klatek klipu - od oryginalnej palety kolorów pełnej, do palety monochromatycznej (czarno-białej). Przeciaganie suwaka Ilość od lewej do prawej strony powoduje palety. zmniejszanie liczby kolorów Wraz \mathbf{Z} ograniczaniem liczby kolorów palety obszarv wvpełnione zbliżonymi kolorami zlewaja sie w większe, płaskie plamy.

Balans kolorów RGB

Efekt *Balans kolorów RGB* z pakietu Studio Ultimate pełni podwójną rolę. Z jednej strony można za jego

poprawiać wideo zniekształcone pomoca przez niepożądaną koloryzację. Z drugiej strony umożliwia stosowanie inklinacji kolorów w celu uzvskania określonego efektu. Na przykład scena nocna może ulepszona przez zostać dodanie koloru czesto zmniejszenie niebieskiego i nieznaczne ogólnei jasności. Możliwe jest nawet zmodyfikowanie sceny wideo zrobionej w dzień w taki sposób, aby wyglądała jak zrobiona w nocy.

Sepia

Za pomocą tego efektu z pakietu Studio Ultimate można nadać filmowi wygląd przypominający stare fotografie. Uzyskuje się go przez renderowanie klipów w tonach sepii, a nie w pełnej gamie kolorów. Nasilenie efektu można określić za pomocą suwaka *Ilość*.

Równowaga bieli

Wiele kamer wideo ma opcję "równowagi bieli", która umożliwia automatyczne sterowanie reakcjami kolorów na zmieniające się warunki oświetlenia. Jeśli opcja ta nie zostanie włączona lub nie działa prawidłowo, koloryzacja obrazu wideo zostanie zniekształcona.

Efekt *Równowaga bieli* dostępny w programie Studio rozwiązuje ten problem dzięki możliwości wybrania koloru, który będzie traktowany jako biały w przypadku danego obrazu. Korekta wymagana do uwzględniania takiego koloru jako białego jest przeprowadzana dla każdego piksela obrazu. Dzięki odpowiedniemu białemu kolorowi referencyjnemu obraz będzie wyglądać bardziej naturalnie.

Edycja dwuścieżkowa

Program Studio Ultimate oferuje możliwość edycji wielościeżkowej dzięki pomocniczej ścieżce wideo na osi czasu okna filmu, zwanej ścieżką *nakładek*. Za jej pomocą można używać zaawansowanych efektów obrazu w obrazie oraz kluczowania kolorem, zachowując jednocześnie wygodę wynikającą z uproszczonego i intuicyjnego interfejsu użytkownika programu Studio.

Ścieżka nakładek – wprowadzenie

Bezpośrednio po zainstalowaniu programu na osi czasu jest wyświetlane pięć ścieżek, które są znane użytkownikom korzystającym już wcześniej z programu Studio: ścieżka *wideo* ze skojarzoną ścieżką *oryginalne audio* oraz ścieżki *tytułu, efektów dźwiękowych* i *muzyki*.

Aby otworzyć ścieżkę *nakładek*, należy przeciągnąć klip wideo z albumu **0** do okna filmu i upuścić go na ścieżkę *tytułu* **2**. Spowoduje to natychmiastowe otwarcie ścieżki *nakładek* i umieszczenie na niej klipu **3**.



Upuszczenie klipu wideo na ścieżkę tytułu powoduje otwarcie ścieżki nakładek.

Wraz ze ścieżką *nakladek* program Studio dodaje do okna filmu ścieżkę *audio nakładki*, na której znajdą się oryginalne informacje audio klipu wideo.

Po otwarciu ścieżek audio i wideo *nakładki* program Studio nie akceptuje już klipów wideo na ścieżce *tytułu*. Należy przeciągać klipy z albumu bezpośrednio na ścieżkę *wideo* lub ścieżkę *nakładek*, zgodnie z potrzebami.



Klipy wideo na ścieżce wideo i ścieżce nakładek.

Wyświetlanie i ukrywanie ścieżki nakładek

Ścieżki audio i wideo *nakładki* pojawiają się z chwilą dodania pierwszego klipu nakładki. Usunięcie ostatniego klipu z tych ścieżek powoduje natomiast usunięcie tych ścieżek z widoku.

To domyślne działanie pozwala zachować porządek w oknie filmu, usuwając z niego zbędne elementy. Jednak w przypadku częstego używania wideo nakładki korzystniejsze dla użytkownika może być, aby ścieżka nakładek była widoczna przez cały czas. W tym celu należy uaktywnić opcję *Zawsze pokazuj ścieżkę nakładek* w menu kontekstowym, otwieranym po kliknięciu okna filmu prawym przyciskiem myszy.

<u>W</u> łaściwości klipu	
Przejdź do Edytora tytułów ruchomych	
Przejdź do <u>E</u> dytora tytułów/menu klasycznych	
Zawsze pokazuj ścieżkę nakładek	
<u>O</u> dtwórz	Klawisz spacji

Edycja A/B

Druga ścieżka wideo w programie Studio Ultimate często upraszcza zadania edycyjne — edycję ze wstawianiem, cięcia typu L i cięcia typu J — omówione w temacie "Zaawansowana edycja na osi czasu" na stronie 153.

Przykładowo *edycja ze wstawianiem* staje się dziecinnie prostą operacją: wystarczy przeciągnąć wstawiany klip na ścieżkę *nakładek*, a następnie przyciąć go według potrzeb. (Zobacz część "Narzędzie Obraz w obrazie" poniżej, jeżeli chcesz, aby druga ścieżka wideo była wyświetlana w zmniejszonym rozmiarze, tak aby zasłaniała tylko część głównego wideo).



Edycja ze wstawianiem na ścieżce nakładek. Główne wideo jest przysłonięte w trakcie odtwarzania klipu B.

W cięciach typu J i typu L część klipu zawierająca materiał audio rozpoczyna się nieznacznie przed (J) lub nieznacznie po (L) wideo. Cięcia te są często używane razem w celu złagodzenia początku i końca wstawionego klipu.



Edycja z dzieleniem na ścieżce nakładek. Ścieżka wideo nakładki została zablokowana, umożliwiając przycięcie materiału audio klipu B. Główne audio może zostać skrócone lub wyciszone, zgodnie z potrzebą.

Narzędzie Obraz w obrazie

Obraz w obrazie – metoda umieszczania dodatkowej klatki wideo na głównym obrazie wideo – jest uniwersalnym efektem znanym z zastosowań w profesjonalnych produkcjach telewizyjnych.



Obraz w obrazie z opcjonalnym obramowaniem, cieniem i zaokrąglonymi narożnikami (ilustracja po lewej). Efekty podzielonego ekranu, których przykładem jest podział pionowy przedstawiony na ilustracji po prawej, są jedną z odmian obrazujących uniwersalność narzędzia Obraz w obrazie.

Aby użyć narzędzia Obraz w obrazie, należy rozpocząć pracę w zwykły sposób, przeciągając klipy wideo na oś czasu w oknie filmu. Klipy, które mają być tłem, należy upuścić na ścieżkę *wideo*. Klip pierwszego planu – klip obrazu w obrazie – umieszcza się na ścieżce *nakładek* pod klipem głównym.

Uwaga: Jeżeli planowane jest użycie efektu podzielonego ekranu, takiego jak przedstawiony na prawej ilustracji powyżej, nie ma znaczenia, na której ścieżce znajdzie się który klip.

Gdy klipy są już na miejscu, należy zaznaczyć klip pierwszego planu, a następnie otworzyć

•

narzędzie *Obraz w obrazie i kluczowanie kolorem*. Jest to siódme narzędzie w przyborniku wideo okna filmu. To narzędzie to w rzeczywistości dwa narzędzia — *Obraz w obrazie* i *Kluczowanie kolorem* — dlatego zwykle będą wymieniane osobno.



Narzędzie Obraz w obrazie i kluczowanie kolorem to w rzeczywistości dwa narzędzia w jednym. Ponieważ są one używane niezależnie, traktowane są jako osobne narzędzia. Na ilustracji przedstawiono wygląd interfejsu narzędzia Obraz w obrazie. Kliknięcie karty Kluczowanie kolorem w górnej części okna powoduje wyświetlenie interfejsu drugiego narzędzia.

Elementy sterujące narzędziem Obraz w obrazie

Większość lewej części okna narzędzia Obraz w obrazie zajmuje interaktywny *obszar układu*, w którym można przeglądać i modyfikować wymiary, położenie i przycięcie wideo nakładki. Wprowadzane zmiany są odzwierciedlane na podglądzie odtwarzacza podczas pracy.

Obszar układu ma dwa tryby, które wybiera się za pomocą przycisków opcji *Skala* i *Przycięcie*.

Tryb skalowania: Szary, kratkowany region w obszarze układu reprezentuje tę część klatki nakładki, przez którą będzie widoczne wideo znajdujące się pod spodem. W typowych zastosowaniach techniki obrazu

w obrazie region ten stanowi większość ekranu, zaś nakładka ma rozmiar na tyle mały, aby główny obraz wideo nie był niepotrzebnie przesłonięty. Klatkę obrazu w obrazie można modyfikować na trzy sposoby:

- Klikając klatkę obrazu w obrazie i przeciągając ją w obrębie obszaru układu w celu zmiany jej położenia na klatce głównego wideo.
- Używając punktów sterujących na środkach krawędzi klatki obrazu w obrazie w celu zmiany jej wymiarów niezależnie jeden od drugiego.

Używając punktów sterujących w narożnikach klatki obrazu w obrazie w celu zmiany jej rozmiaru z zachowaniem proporcji (współczynnika proporcji).

Tryb przycięcia: W tym trybie obszar układu przedstawia całą klatkę nakładki, niezależnie od jej rzeczywistych wymiarów ustawionych w trybie skalowania. Prostokąt wyznaczony przez punkty sterujące pokazuje, który fragment klatki będzie widoczny. Na zewnątrz widocznego obszaru klatka jest półprzezroczysta, dzięki czemu widać pod nią kratkowany wzór.

Tak jak w trybie skalowania, środkowe punkty sterujące umożliwiają dowolne dopasowywanie prostokąta przycięcia, natomiast narożne punkty sterujące powodują zachowanie współczynnika proporcji.



Narzędzie Obraz w obrazie w trybie skalowania (po lewej) i w trybie przycięcia (po prawej).

Ustawienia wstępne: Z listy tej można wybrać wstępne ustawienie, które spowoduje skonfigurowanie wszystkich elementów sterujących narzędzia Obraz w obrazie do predefiniowanych wartości skojarzonych z tym ustawieniem. Można wybrać ustawienie wstępne jako pierwsze przybliżenie żądanych ustawień, a następnie dopasować je ręcznie w celu uzyskania dokładnie żądanego efektu.

Przezroczystość: Suwaka tego należy użyć, jeżeli wideo znajdujące się pod spodem ma prześwitywać również przez samą nakładkę. Przesuwanie suwaka w prawo powoduje zwiększanie przezroczystości nakładki, wraz z jej obramowaniem i cieniem.

Obramowanie: Elementv obszarze sterujace W tym umożliwiaja ustawienie koloru, przezroczystości szerokości i wykreślonego obramowania wokół klatki nakładki. Jeżeli klatka nie ma mieć obramowania. należv ustawić wartość szerokości na zero (przesunać suwak w lewo do samego końca).



Informacje o sposobie używania tych elementów sterujących znajdują się na stronie 236.

Suwak *Gładkość* steruje ilością rozmycia zewnętrznych krawędzi obramowania. W miarę przesuwania suwaka w lewo krawędzie stają się coraz bardziej ostre, a w miarę przesuwania w prawo – coraz bardziej zmieszane z wideo w tle. Zaznaczenie pola wyboru *Zaokrąglone narożniki* powoduje zaokrąglenie narożników prostokąta obrazu w obrazie.

Cień: Elementy sterujące w tym obszarze umożliwiają ustawienie koloru, szerokości, kąta i przezroczystości padającego cienia, który daje wrażenie unoszenia się klatki nakładki nad wideo w tle. Jeżeli cień nie ma



być widoczny, należy ustawić szerokość na wartość zero (używając suwaka *Odległość*).

Regulator kąta cienia, w kształcie cyferblatu, udostępnia osiem opcji położenia cienia względem klatki.

Włącz obraz w obrazie: To pole wyboru umożliwia włączanie i wyłączanie efektu obrazu w obrazie.

Zastosuj do nowych klipów: Poręczna opcja umożliwiająca zastosowanie tych samych ustawień obrazu w obrazie do kilku różnych klipów. Gdy opcja ta jest zaznaczona, efekt obrazu w obrazie jest automatycznie stosowany do każdego nowego klipu przeciąganego na ścieżkę *nakladek*, przy użyciu tych samych ustawień, jakie były wyświetlane przy ostatnim otwarciu narzędzia.

Interfejs efektu Obraz w obrazie

Użytkownicy, którzy wolą wprowadzać ustawienia parametrów obrazu w obrazie numerycznie zamiast graficznie, mogą skorzystać z alternatywnego interfejsu udostępnianego przez narzędzie *Efekty wideo*. Można też połączyć te dwie metody, określając ustawienia początkowe za pomocą narzędzia Obraz w obrazie, a następnie dostrajając je precyzyjnie za pomocą parametrów numerycznych efektu.

Dostępne ustawienia parametrów efektu *Obraz w obrazie* są niemal dokładnym odpowiednikiem ustawień oferowanych w narzędziu Obraz w obrazie:

? Obraz w obrazie	awienia wstępne:
Położenie	0
Poziomo	4
Pionowo	0
Rozmiar	
Szerokość	32
Wysokość	31
Przycięcie	
Górne	-•
Dolne	4
Użyj klatek kluczowych	Resetuj

Ustawienia parametrów dla efektu Obraz w obrazie.

Polożenie: Suwaki *Poziomo* i *Pionowo* określają przesunięcie środka klatki obrazu w obrazie od środka klatki w tle.

Rozmiar: Suwaki *Szerokość* i *Wysokość* umożliwiają ustawienie rozmiaru klatki obrazu w obrazie jako procent oryginalnych wymiarów. Dalszą redukcję finałowego rozmiaru klatki widocznej na ekranie można wykonać za pomocą przycinania.

Przycinanie: Cztery suwaki w tej grupie umożliwiają procentowe obcinanie oryginalnej klatki obrazu w obrazie, pozwalając na usuwanie zbędnych fragmentów obrazu i zogniskowanie głównego obiektu.

Wideo: Suwak *Przezroczystość* umożliwia ustawienie żądanego stopnia prześwitywania obrazu wideo w tle przez nakładkę obrazu w obrazie.

Obramowanie: Parametry w tej grupie sa odpowiednikiem ustawień w obszarze Obramowanie Umożliwiaia narzedzia Obraz w obrazie. one ustawienie koloru. przezroczystości grubości, i gładkości krawedzi obramowania nakładki oraz razie potrzeby opcji wvbranie W zaokraglenia narożników klatki. Dodatkową zaletą interfejsu efektu jest dostępność osobnych regulatorów Szerokość i służacych do grubościa Wvsokość sterowania obramowania. W narzędziu dostępne jest tylko pojedyncze ustawienie.

Cień: Tak jak w przypadku grupy Obramowanie parametry te są zasadniczo takie same, jak te dostępne w narzędziu Obraz w obrazie, z tą różnicą, że parametry *Przesunięcie w poziomie* i *Przesunięcie w pionie* dają większą elastyczność przy umieszczaniu cienia niż ustawienia Odległość i Kąt dostępne w narzędziu.

Narzędzie Kluczowanie kolorem

Kluczowanie kolorem to szeroko stosowana technika, dzięki której na scenie wideo mogą się pojawiać obiekty pierwszego planu, które nie były obecne w momencie nagrywania sceny, a często w normalnych warunkach ich obecność jest nierealna. Gdy widzimy na ekranie gwiazdę kina akcji wpadającą do wulkanu, walczącą z gigantycznym insektem lub biegnącą na ratunek w przestrzeni kosmicznej, z dużym prawdopodobieństwem możemy powiedzieć, że przy tworzeniu takiej sceny użyto kluczowania kolorem lub innej pokrewnej technologii.

Efekty kluczowania kolorem są często nazywane efektami "niebieskiego ekranu" lub "zielonego ekranu", ponieważ akcja pierwszego planu jest nagrywana na jednolitym niebieskim lub zielonym tle. Tło jest następnie elektronicznie usuwane, tak że pozostaje tylko akcja pierwszego planu, która następnie jest nakładana na docelowe tło ostatecznej sceny (przygotowane osobno).

Niebieski i zielony są zwykle preferowanymi kolorami dla efektu kluczowania kolorem, ponieważ ich usunięcie z obrazu nie wpływa na odcienie skóry ludzkiej. Zasadniczo jednak w narzędziu Kluczowanie kolorem w programie Studio można użyć dowolnej barwy.



Tworzenie sceny za pomocą kluczowania kolorem: Klip na ścieżce wideo (ilustracja po lewej) został wybrany jako tło dla klipu zielonego ekranu na ścieżce nakładek (środkowa ilustracja). Kluczowanie kolorem powoduje usunięcie zielonego tła w celu utworzenia sceny (ilustracja po prawej).

Tak jak w przypadku narzędzia Obraz w obrazie, pierwszym krokiem przy rozpoczęciu pracy z narzędziem Kluczowanie kolorem jest przeciągnięcie klipów wideo na oś czasu. Klipy, które mają być tłem, należy upuścić na ścieżkę *wideo*. Klip pierwszego planu, który powinien mieć jednolite i mocno nasycone tło (takie jak klip na środkowej ilustracji powyżej), umieszcza się na ścieżce *nakładek* pod klipem głównym.

Gdy klipy są już na miejscu, należy zaznaczyć klip pierwszego planu, a następnie otworzyć narzędzie *Obraz w obrazie i kluczowanie kolorem*. Jest to siódme narzędzie w przyborniku wideo okna filmu. Należy wybrać kartę *Kluczowanie kolorem*, aby wyświetlić potrzebne elementy sterujące.



Interfejs narzędzia Kluczowanie kolorem.

Elementy sterujące narzędziem kluczowania kolorem

Narzędzie Kluczowanie kolorem tworzy "maskę", przedstawioną na obrazku *Kanał koloru* z lewej strony okna narzędzia, w której przezroczysty fragment klatki jest oznaczony na czarno, a fragment nieprzezroczysty (ten, który będzie widoczny w ostatecznej scenie) – na biało. Większość pozostałych elementów sterujących służy do dokładnego definiowania obszarów klatki, które znajdą się w przezroczystym fragmencie maski, przez ustawienie koloru kluczowego i powiązanych właściwości.

Przezroczystość: Suwaka tego należy użyć, jeżeli wideo znajdujące się pod spodem ma prześwitywać również przez samą nakładkę (która normalnie jest nieprzezroczysta). Przesuwanie suwaka w prawo powoduje zwiększanie przezroczystości nakładki, wraz z jej obramowaniem i cieniem.

Ustawienia wstępne: Narzędzie udostępnia dwa ustawienia wstępne o nazwach Klucz zielonego ekranu i Klucz niebieskiego ekranu. Stanowią one dobry punkt startowy do konfigurowania ustawień narzędzia, w przypadku gdy używany jest jeden ze standardowych kolorów kluczowania kolorem.

Kolor kluczowy: Za pomocą próbnika kolorów lub przycisków zakraplacza należy wybrać kolor, który zostanie usunięty z klatki wideo (w wyniku czego pozostanie tylko żądany pierwszy plan). Informacje o sposobie używania tych elementów sterujących znajdują się na stronie 236.

W obszarze tym nie wybiera się rzeczywistego koloru, a raczej odcień, niezależnie od innych właściwości – *nasycenia* i *intensywności*, które w połączeniu z odcieniem utworzą pełną specyfikację koloru. Wybrany odcień jest przedstawiany przez położenie podświetlonego regionu na obwodzie *koła kolorów*.



Na kole kolorów narzędzia Kluczowanie kolorem jest podświetlony zakres odcieni (przy obwodzie) i wartości nasycenia koloru (wzdłuż promienia). Każdy piksel w obrębie klatki nakładki, którego odcień i nasycenie należą do podświetlonego regionu, będzie traktowany jak przezroczysty.

Tolerancja kolorów: Ten suwak steruje szerokością zakresu odcieni, które będą rozpoznawane jako należące do koloru kluczowego. Przesuwanie suwaka w prawo zwiększa kąt łuku objętego podświetlonym regionem na kole kolorów.

Minimalne nasycenie: Nasycenie reprezentuje ilość odcienia w kolorze. Piksel o nasyceniu równym zero (co odpowiada środkowi koła koloru) nie ma odcienia: należy on do "skali odcieni szarości", której wartościami skrajnymi są biały i czarny. Kluczowanie kolorem działa najefektywniej, gdy tło jest mocno i jednolicie nasycone, umożliwiając ustawienie tego suwaka na wysoką wartość. W rzeczywistym świecie skoki oświetlenia i wahania aparatury powodują powstanie tła, które odbiega od ideału. Przesuwanie suwaka w lewo umożliwia określenie szerszego zakresu wartości nasycenia do dopasowania, wskazywanego przez podświetlony region rozszerzony dalej w kierunku środka koła kolorów.

Gładkość: Ten suwak steruje gęstością obrazu wideo w tle. Po przesunięciu suwaka maksymalnie w lewo główny obraz wideo będzie całkowicie czarny. W miarę przesuwania suwaka w prawo główne wideo jest przywracane stopniowo do pełnej gęstości.

Likwidacja rozlania: Odpowiednie ustawienie tego suwaka może pomóc w likwidacji szumu wideo lub poszarpanych krawędzi obiektu pierwszego planu.

Włącz kluczowanie kolorem: To pole wyboru umożliwia włączanie i wyłączanie efektu kluczowania kolorem.

Zastosuj do nowych klipów: Poręczna opcja umożliwiająca zastosowanie tych samych ustawień kluczowania kolorem do kilku różnych klipów. Gdy opcja ta jest zaznaczona, efekt kluczowania kolorem jest automatycznie stosowany do każdego nowego klipu przeciąganego na ścieżkę *nakladek*, przy użyciu tych samych ustawień, jakie były wyświetlane przy ostatnim otwarciu narzędzia.

Interfejs efektu Kluczowanie kolorem

Użytkownicy, którzy wolą wprowadzać ustawienia kluczowania kolorem numervcznie parametrów zamiast graficznie, moga skorzystać z alternatywnego interfejsu udostępnianego przez narzędzie Efekty wideo. Można też połączyć te dwie metody, określając poczatkowe ustawienia pomoca narzedzia za Kluczowanie kolorem, a następnie dostrajajac je precyzyjnie za pomocą parametrów numerycznych efektu

Parametry dostępne w dodatku typu plug-in *Kluczowanie kolorem* są niemal dokładnym odpowiednikiem ustawień oferowanych w narzędziu *Kluczowanie kolorem*, dodatek typu plug-in udostępnia
jednak dodatkową opcję — *Inwersja klucza*. Po uaktywnieniu tej opcji fragmenty klucza, które normalnie są nieprzezroczyste, są traktowane jak przezroczyste i odwrotnie — fragmenty przezroczyste stają się nieprzezroczyste. W wyniku tego wideo znajdujące się pod spodem będzie widoczne w każdym miejscu *poza* obszarem maskowanym przez kolorowy ekran.

? Kluczowanie kolorem	awienia wstępn	awienia wstępne: Klucz zielonego ekrar 💌			
Kolor kluczowy	<mark>_</mark> 1				
Tolerancja kolorów	•	75.00			
Minimalne nasycenie	•	0.00			
Gładkość	•	40.00			
Przezroczystość	•	0.00			
Likwidacja rozlania	•	50.00			
Inwersja klucza	•				
Pokaż klucz	•				
		Basatui			
 Uzyj klatek kluczowych 		Resetuj			

Ustawienia parametrów efektu Kluczowanie kolorem.

Narzędzie kluczowania kolorem udostępnia specjalny widok wygenerowanego klucza przezroczystości. Aby uzyskać ten widok w odtwarzaczu podczas pracy z parametrami efektu, należy zaznaczyć pole wyboru *Pokaż klucz*.



Korzystanie z funkcji Pokaż klucz: Po lewej klucz, po prawej rzeczywisty obraz.

Porady dotyczące kluczowania kolorem

Bez względu na możliwości oferowane przez używane oprogramowanie, pomyślny rezultat zastosowania techniki kluczowania kolorem zależy od starannego przygotowania ujęcia i może wymagać wykonania kilku prób w celu uzyskania wszystkich szczegółów. Oto kilka porad, które pomogą w przygotowaniach:

Jak najbardziej równomierne oświetlenie tła: Bardzo często na tle, którego zabarwienie wygląda jednolicie. podczas gołym okiem odtwarzania ujawniają się obszary zbyt ciemne lub zbyt wyblakłe, aby mogły dać dobre rezultaty kluczowania kolorem ta współpracuje najlepiej (technika Z tłami 0 jednolitym, nasyconym kolorze). Aby tło było dobrze oświetlone na całym obszarze i nie zawierało tzw. "punktów aktywnych", należy użyć kilku źródeł światła. Alternatywa jest użycie rozproszonego światła takiego słonecznego, iak wytwarzane przy zachmurzonym niebie, które daje dobre efekty w przypadku nagrywania ujęcia na wolnym powietrzu.

Note: Na <u>stronie internetowej firmy Avid</u> można nabyć po niewysokiej cenie profesjonalne tła do użycia z techniką kluczowania kolorem.

Zadbanie, aby obiekt nie rzucał cienia na ekran: Oświetlenie obiektu i pierwszego planu należy zaaranżować w ten sposób, aby na tło nie padały żadne cienie. Obiekt nie powinien się znajdować bliżej niż jeden metr od tła.



Przygotowywanie ujęcia dla kluczowania kolorem. Tło jest oświetlone dobrze i równomiernie oraz umieszczone we właściwym miejscu za obiektem, tak że nie pada na nie cień. Oświetlenie obiektu powinno zostać ustawione odpowiednio do tła, które znajdzie się w ujęciu.

Uważne wybranie kolorów pierwszego planu: Obiekt nie może być ubrany na zielono w przypadku ujęcia na zielonym ekranie lub na nagrywania niebiesko w przypadku używania niebieskiego ekranu. Obszary, które zostana uznane za pasujące do koloru kluczowego, zostana usuniete z klatki. Szczególna ostrożność należy zachować w przypadku używania niejednolitych teł, które wymagają ustawienia szerszej tolerancii kolorów parametrach kluczowania W kolorem.

Utworzenie gładkiego profilu: Kluczowanie kolorem daje lepsze rezultaty w przypadku gładkich krawędzi niż krawędzi schodkowatych czy złożonych. Dlatego należy się postarać, aby obiekt miał gładki profil w obiektywie. Szczególny problem mogą stwarzać włosy, dlatego w miarę możliwości należy je wygładzić. A jeszcze lepiej, gdyby obiekt miał ubrane nakrycie głowy. Używanie wąskich kadrów: Im szerszy jest kadr, tym większe musi być tło, co utrudnia kontrolowanie ujęcia. Jednym ze sposobów na uniknięcie tego problemu jest kadrowanie obiektu od pasa w górę zamiast całej postaci.

Wybieranie kolorów

Kolory w narzędziach i efektach zawierających parametr kolorów można wybierać za pomocą *próbnika kolorów* (po lewej) lub przycisku *zakraplacza*. Kliknięcie próbnika powoduje otwarcie standardowego okna wybierania kolorów, natomiast zakraplacz umożliwia wybranie koloru przez kliknięcie w dowolnym miejscu ekranu.



Dwie metody ustawiania kolorów: Okno dialogowe wybierania kolorów systemu Windows (ilustracja po lewej) otwiera się po kliknięciu przycisku próbnika kolorów dostępnego w niektórych narzędziach i efektach. Kliknięcie przycisku zakraplacza umożliwia wybranie koloru w oknie odtwarzacza lub w innym miejscu za pomocą wskaźnika myszy o kształcie zakraplacza (ilustracja po prawej).

Przejścia

Przejście jest animowanym efektem, za pomocą którego można wygładzić albo podkreślić miejsce, w którym kończy się jeden klip, a zaczyna następny. Najczęściej spotykanymi typami przejść są zanikanie, wytarcie i rozproszenie. Inne, mniej znane rodzaje przejść, mogą wykorzystywać zaawansowane efekty grafiki trójwymiarowej.

Przejścia są przechowywane w osobnej sekcji albumu (zobacz "Sekcja przejść" na stronie 97). Aby użyć przejścia, należy je przeciągnąć z albumu do okna filmu i upuścić obok dowolnego klipu wideo, klipu motywu lub obrazu nieruchomego. Przejścia można też stosować bezpośrednio do klipów audio. Informacje na ten temat znajdują się w części "Przejścia na ścieżkach audio" na stronie 377.



Seria przejść (ikony widoczne między klipami wideo) w widoku Seria ujęć.

W widoku osi czasu można upuścić przejście na główną ścieżkę *wideo*, ścieżkę *nakładek* lub ścieżkę *tytułu*. Przejście umieszczone na ścieżce *wideo* łączy dwa sąsiadujące pełnoekranowe klipy (albo klip i pusty

ekran, jeżeli przejście sąsiaduje z tylko jednym klipem, na przykład na początku filmu). Przejście umieszczone na ścieżce *nakładek* lub ścieżce *tytułu* łączy dwa sąsiadujące klipy (lub jeden klip z elementem przezroczystym).



Diagram: pięć etapów dwusekundowego przejścia (wytarcie ukośne).

Jeżeli przejście ma trwać dwie sekundy (jest to domyślny czas trwania przejścia ustawiony po zainstalowaniu programu Studio), odtwarzanie drugiego klipu rozpocznie się na dwie sekundy przed końcem pierwszego klipu. Na początku widoczny jest tylko pierwszy klip, na końcu – tylko drugi. Etapy pośrednie, wyświetlane w miarę stopniowego zanikania pierwszego klipu i pojawiania się drugiego, zależą od konkretnego typu przejścia. Ponieważ klipy wideo nakładają się na siebie, całkowity czas trwania obu klipów zostaje pomniejszony o czas trwania przejścia.



Przejście z poprzedniej ilustracji, tym razem na przykładzie rzeczywistego materiału wideo. W trzech środkowych kadrach granicę między klipami oznaczono białą kreską. Oba klipy są odtwarzane tak długo, jak długo trwa efekt przejścia.

Typy przejść i ich zastosowanie

Jak wszystkie efekty, przejścia nie powinny być stosowane arbitralnie, ale powinny służyć potrzebom filmu jako całości. Odpowiednio dobrane przejścia mogą dyskretnie podkreślać sens filmu i rozwój akcji, iednocześnie nie absorbuiac zbytnio widza wykorzystania Obserwujac sposób przejść w filmach wideo profesjonalnych emitowanych W telewizii. nauczyć się wielu można sposobów doskonalenia własnych filmów. Na ogół należy unikać zbyt częstego stosowania powodujących przejść gwałtowne zmiany obrazu lub w inny sposób przykuwających uwagę widza: dyskretne rozproszenie wywoła zupełnie inny efekt niż wytarcie w kształcie serca.

Omówione poniżej przejścia podstawowe – zanikanie, rozpraszanie, wytarcie, wysunięcie i wypchnięcie – należą do pierwszej grupy przejść standardowych (dwuwymiarowych) w albumie.

Bardziej złożone przejścia należą do grupy przejść Alpha Magic. Grupa ta jest wyświetlona jako druga pozycja na liście rozwijanej grup przejść w albumie.

Pozostałe grupy przejść widoczne na liście należą do grupy przejść Hollywood FX, obszernego zestawu złożonych efektów wykorzystujących grafikę trójwymiarową. Przejścia Hollywood FX zostały opisane na końcu tej części (strona 241).

Cięcie: najprostsze możliwe przejście – natychmiastowe zastąpienie jednej sceny inną. Jest to domyślny rodzaj przejścia w programie Studio. Cięcie można wykorzystać wtedy, gdy dwa sąsiadujące ze

sobą klipy łączy wyraźny wewnętrzny związek, na przykład kiedy kamera zmienia położenie lub kąt ustawienia w obrębie tej samej sceny.

Zanikanie: przejście to polega na rozpoczęciu od pustego ekranu i stopniowym wprowadzaniu klipu albo na stopniowym wygaszeniu obrazu aż do pustego ekranu. Wstawienie efektu zanikania między dwa klipy powoduje utworzenie ściemnienia, po którym następuje *rozjaśnienie*. Pierwsza ikona przejścia w albumie służy do tworzenia efektu zanikania

Zanikanie stosowane jest zwykle na początku lub na końcu filmu oraz w miejscach, w których ciagłość akcji ulega przerwaniu, na przykład między kolejnymi epizodami. Zanikania można użyć na przykład między kolejnymi aktami filmu lub sztuki.

Rozpraszanie: przejście podobne do zanikania, w którym rozjaśnienie nowej sceny jest nałożone na ściemnienie sceny poprzedzającej. Efekt wizualny rozproszenia jest mniej dramatyczny niż zanikania, a jednocześnie bardziej dyskretny niż zwykłego cięcia. Za pomoca szybkiego rozproszenia można wygładzić a rozproszenie trwajace dłużej pozwala ciecie. zasugerować widzom upływ czasu.

Wytarcie, wysunięcie i wypchnięcie: standardowe rodzaje przejść, w których nowy obraz wideo wyłania się stopniowo 772 przesuwającej się przez kadr krawędzi. Umieszczona obok ikona albumu oznacza wytarcie w lewo, w którym krawędź przesuwa się prawego górnego rogu kadru do lewego dolnego rogu.

W przejściu typu *wytarcie* dwa sasiadujące ze soba klipy zajmuja ten sam obszar kadru przez cały czas





trwania przejścia. Nowy obraz wideo pojawia się w miarę, jak krawędź przejścia przesuwa się po kadrze. Efekt ten przypomina nakładanie nowej tapety na starą.



Wysunięcie jest podobne do wytarcia, ale różni się tym, że kadr nowego obrazu przesuwa się po ekranie, aż osiągnie właściwe położenie. Efekt ten przypomina zasłanianie okna roletą.

Wypchnięcie jest efektem przejścia podobnym do wysunięcia, ale poprzedzający obraz wideo jest "wypychany" z kadru wraz z

pojawianiem się nowego obrazu. Przypomina to stopniowe przesunięcie taśmy filmowej od jednego kadru do następnego.



Efekty Hollywood FX w programie Studio

Do grupy przejść Hollywood FX firmy Avid należy wiele sugestywnych efektów i przejść trójwymiarowych. Przejścia te nadają się doskonale do wykorzystania w początkowych sekwencjach filmu, reportażach sportowych, filmach akcji i filmach wideo z muzyką. Przejścia Hollywood FX oferują profesjonalną jakość, a jednocześnie są łatwe w użyciu.

Wraz z programem Studio jest dostarczany podstawowy zestaw w pełni funkcjonalnych przejść Hollywood FX. Dużo więcej przejść jest dostępnych do kupienia w trybie online. Więcej informacji można znaleźć w części "Rozszerzanie programu Studio" na stronie 13.

Do nabycia w trybie online jest też dostępne narzędzie edycji HFX Creator dla przejść Hollywood FX. Oprogramowanie to umożliwia dostosowywanie przejść Hollywood FX do własnych potrzeb lub tworzenie nowych od podstaw. Narzędzie HFX Creator zawiera zaawansowane opcje edycji klatek kluczowych dla "torów lotu" i wszystkich parametrów, doskonałe plug-in umożliwiające uzyskanie dodatki efektu wygięcia oraz generator tekstu trójwymiarowego. utworzyć Można także szeroki zakres trójwymiarowych efektów wieloma Z oknami. używając zewnętrznych źródeł wideo, oraz dodawać rzeczywiste obiekty trójwymiarowe i oświetlenie.

Aby zainicjować zakup narzędzia HFX Creator, należy kliknąć przycisk *Edytuj* w oknie narzędzia *Właściwości klipu* dla dowolnego przejścia Hollywood FX.

Wyświetlanie podglądu przejść w filmie

Program Studio umożliwia wyświetlanie podglądu przejść w odtwarzaczu. Wystarczy przeciągnąć przejście do okna filmu, a następnie kliknąć przycisk *Odtwórz* (albo nacisnąć klawisz <u>spacji</u>), aby sprawdzić, jaki rezultat da zastosowanie określonego przejścia.

Można także wyświetlić podgląd przejścia, przewijając je ręcznie w odtwarzaczu lub na osi czasu w oknie filmu.

Renderowanie efektów Hollywood FX w tle

Renderowanie w tle jest funkcją opcjonalną, dzięki której obliczenia niezbędne do wyświetlenia szczegółowego podglądu przejść i innych efektów Hollywood FX są wykonywane "w tle", bez przerywania pracy z programem. Renderowanie w tle można skonfigurować w panelu opcji *Preferencje audio i wideo* (polecenia *Ustawienia* ➤ *Preferencje*

audio i wideo). Szczegółowe informacje można znaleźć w części "Preferencje audio i wideo" na stronie 422.

Do czasu zakończenia renderowania przejścia odtwarzacz wyświetla jego podgląd ze zmniejszoną rozdzielczością oraz z mniejszą szybkością klatek. W trakcie *renderowania w tle* ponad klipem na skali czasu jest wyświetlany kolorowy pasek.

Przejścia audio

Klipy wideo w oknie filmu używają zwykle zsynchronizowanego dźwięku. Jeżeli między dwoma klipami nie ma efektu przejścia, obraz i dźwięk zmieniają się jednocześnie na granicy klipów. Jeżeli jednak między klipami zostanie umieszczony efekt przejścia, stosowane jest przenikanie dźwięku (podobne do wizualnego efektu rozproszenia).

Zasada ta jest stosowana do wszystkich przejść z wyjątkiem zanikania, w którym dźwięk jest całkowicie wyciszany, a następnie przywracany.



Większości przejść towarzyszy efekt przenikania dźwięku (ilustracja po lewej stronie). Zastosowanie przejścia typu przenikanie (ilustracja po prawej stronie) powoduje, że dźwięk jest wyciszany, a

następnie przywracany razem z obrazem.

Polecenie Powiel przejście

Ta funkcja programu Studio jest szczególnie przydatna do tworzenia prostych pokazów slajdów z zestawu nieruchomych obrazów albo filmu wideo z zestawu krótkich klipów. Prezentację taką można dodatkowo uatrakcyjnić, łącząc każdą parę sąsiadujących klipów za pomocą przejścia. Funkcja *Powiel przejście* ułatwia wykonanie tego zadania.

Należy rozpocząć od umieszczenia kilku klipów na osi czasu, a następnie dodać żądane przejście między dwoma pierwszymi klipami.



Następnie należy zaznaczyć wszystkie klipy oprócz pierwszego, kliknąć prawym przyciskiem myszy dowolny z zaznaczonych klipów i wybrać z menu podręcznego polecenie *Powiel przejście*.



Program Studio wstawi kopię oryginalnego przejścia pomiędzy każdą parą zaznaczonych klipów.





Chociaż przejścia nie są w rzeczywistości klipami, sposób posługiwania się nimi w środowisku edycyjnym programu Studio przypomina pracę z klipami. Tak samo jak klipy, przejścia można przycinać – albo bezpośrednio na osi czasu w oknie filmu, albo za pomocą narzędzia *Właściwości klipu*.

Omówienie pierwszej metody znajduje się w części "Przycinanie na osi czasu za pomocą uchwytów" na stronie 143. Maksymalny możliwy czas trwania przejścia jest równy długości krótszego z dwóch sąsiadujących klipów pomniejszonej o jedną klatkę.

Przycinanie za pomocą narzędzia *Właściwości klipu*

Wybranie polecenia *Przybornik* ➤ *Modyfikuj właściwości klipu* powoduje otwarcie narzędzia *Właściwości klipu* dla wybranego klipu. Niezależnie od typu przejścia narzędzie to udostępnia elementy sterujące odtwarzaniem, a także umożliwia określenie ustawień dwóch opcji:

 Aby ustawić czas trwania przejścia, należy zmienić wartość licznika *Czas trwania*. Czas trwania przejścia musi być krótszy co najmniej o jedną klatkę od krótszego z dwóch klipów połączonych za pomocą danego przejścia.

Pole tekstowe *Nazwa* umożliwia przypisanie do klipu nazwy niestandardowej, która zastąpi nazwę domyślną przypisaną przez program Studio. Pole *Nazwa* jest udostępnione w narzędziu *Właściwości klipu* dla wszystkich typów klipów. Nazwy klipów są używane w widoku listy okna filmu i mogą być także wyświetlane jako etykietki podczas przesuwania wskaźnika myszy nad klipami w widoku serii ujęć.

Wiele efektów przejść obsługuje także opcję odwrócenia kierunku, która powoduje, że animacja przejścia jest odtwarzana od końca do początku. Za pomocą tej opcji można na przykład określić, czy wytarcie obrotowe ma następować w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, czy w przeciwnym. Jeżeli bieżące przejście obsługuje tę opcję, pole wyboru *Odwróć* jest dostępne.

Jeżeli nabyto aplikację HFX Creator, można ją otworzyć w programie Studio, klikając przycisk *Edytuj* w oknie narzędzia *Właściwości klipu* dla przejść Hollywood FX. HFX Creator jest zewnętrznym programem do edycji i zawiera wiele funkcji, których użycie zostało opisane w dołączonej dokumentacji.

Wyświetlanie podglądu klipów za pomocą narzędzia *Właściwości klipu*

Narzędzie *Właściwości klipu* zawiera elementy sterujące umożliwiające wyświetlanie podglądu przejść, analogicznie do wyświetlania podglądu klipów wideo. Więcej informacji można znaleźć w części "Przycinanie za pomocą narzędzia *Właściwości klipu*" na stronie 147.

W obszarach podglądu jest wyświetlana ostatnia pełna klatka kończącego się klipu i pierwsza pełna klatka klipu, który się rozpoczyna. Zmodyfikowanie wartości w polu *Czas trwania* powoduje, że obraz w obszarach podglądu jest odpowiednio aktualizowany.

Elementy sterujące odtwarzaniem umożliwiają wyświetlanie podglądu przejścia w odtwarzaczu. Podgląd można wyświetlać z pełną szybkością lub w trybie "klatka po klatce". Przycisk *Odtwórz ciągle/Wstrzymaj* c umożliwia odtworzenie przejścia z normalną szybkością w trybie automatycznego powtarzania.

Dostęp do dowolnego punktu przejścia można uzyskać za pomocą licznika (i jego przycisków przewijania) lub za pomocą suwaka.



Obrazy nieruchome

Termin wideo oznacza zwykle obraz w ruchu, ale większość produkcji zawiera również statyczne tytuły lub grafikę, jak również może zawierać nieruchome obrazy innych typów.

Obrazy nieruchome, których można używać w filmach, to między innymi:

- Wszelkiego typu podpisy tekstowe i grafika, w tym przewijane napisy końcowe i przesuwane komunikaty.
- Fotografie lub rysunki zapisane w plikach obrazów na dysku.
- Pojedyncze klatki wideo pobrane przy użyciu narzędzia pobierania klatek.

Menu dysku do tworzenia dysków DVD, BD i VCD. Te szczególne typy obrazów zostały opisane w *rozdziale 11, Menu dysku*.

Te wszystkie typy obrazów nieruchomych mogą być stosowane na dwa sposoby, w zależności od ścieżki, na którą zostaną upuszczone na osi czasu w oknie filmu:

• Aby dodać *obraz pełnoekranowy* z pełnym tłem, należy dodać go do ścieżki *wideo*.

Aby dodać obraz tak, aby pojawił się w filmie z *przezroczystym tłem*, nałożony na klipy znajdujące się na ścieżce *wideo*, należy go umieścić na ścieżce *tytułu*. Aby można było użyć obrazu w ten sposób, musi on być w formacie TIFF lub PNG (z rozszerzeniem pliku odpowiednio **tif** lub **png**), a jego przezroczysty obszar musi być zdefiniowany za pomocą kanału alfa zgodnie z możliwościami danego formatu.

Uwaga: Program Studio oferuje dodatkową opcję dodawania obrazów do osi czasu — ścieżkę *nakładek*. Szczegóły można znaleźć w *rozdziale 8: Edycja dwuścieżkowa*.

W albumie znajdują się osobne sekcje na tytuły, mapy bitowe obrazów i menu dysku. Wszystkie te zasoby są przechowywane jako osobne pliki na dysku twardym. Można również tworzyć tytuły i menu dysku samodzielnie w edytorach tytułów programu Studio, a następnie dodawać je bezpośrednio do filmu bez ich uprzedniego zapisywania w osobnych plikach (zobacz *rozdział 12, Edytor tytułów klasycznych* i *rozdział 13: Narzędzie tytułów ruchomych*). Podobnie nieruchome klatki wideo mogą być dodawane bezpośrednio z *narzędzia pobierania klatek* (zobacz "Narzędzie pobierania klatek" na stronie 261).

Obrazy pełnoekranowe

Obraz pełnoekranowy to obraz umieszczony na ścieżce *wideo*. Wypełnia on cały ekran, zasłaniając obraz wideo. Gdy kończy się poprzedzający go klip wideo, program Studio odtwarza klip obrazu nieruchomego. Efektem wizualnym jest zakończenie wideo i zastąpienie go grafiką do czasu rozpoczęcia się nowego klipu.



Obrazy nakładane

Obraz nakładany to obraz umieszczony na ścieżce *tytułu*. Jest on nałożony na bieżący klip wideo, ale go nie zastępuje. Przezroczysty obszar obrazu musi być zdefiniowany za pomocą kanału alfa.



Tworzenie pokazu slajdów

Aby szybko zmontować pokaz slajdów z nieruchomych obrazów lub klipów wideo, można skorzystać z możliwości oferowanych przez funkcję Powiel przejście programu Studio do szybkiego wstawienia wybranego przejścia między wszystkie pary klipów lub obrazów. Szczegóły można znaleźć na stronie 244.

Stosowanie efektów

Do obrazów nieruchomych można stosować większość dodatków plug-in efektów wideo programu Studio (za wyjątkiem efektów typu *Szybkość*, stosowanie których ma sens jedynie w przypadku ruchomych obrazów wideo). Szczegółowe informacje można znaleźć w części "Używanie efektów wideo" na stronie 187.



Obrazy nieruchome, tak jak inne rodzaje klipów, można przycinać bezpośrednio na osi czasu okna filmu lub przy użyciu narzędzia *Właściwości klipu*.

Omówienie pierwszej metody znajduje się w części "Przycinanie na osi czasu za pomocą uchwytów" na stronie 143. Jedyną różnicą jest to, że klip nieruchomego obrazu może zostać rozciągnięty na dowolny żądany czas trwania, natomiast klip wideo nie może być dłuższy niż oryginalna scena albumu.

Efekty typu *Rozmycie*, *Posteryzacja* lub *Korekcja koloru* mogą być stosowane do klipów obrazów nieruchomych wszystkich typów tak samo jak do klipów wideo. Zobacz "Efekty wideo – zestaw podstawowy" na stronie 200.

Edytowanie właściwości klipu obrazu

Wybranie polecenia menu *Przybornik* > *Modyfikuj właściwości klipu* powoduje otwarcie narzędzia *Właściwości klipu* w wersji odpowiedniej dla typu aktualnie wybranego klipu. Narzędzie to można też otworzyć za pomocą pierwszej od góry ikony w przyborniku wideo.

W przypadku *map bitowych obrazów*, w tym zwykłych fotografii i plików obrazów, oraz menu dysku trzecią metodą uzyskania dostępu do narzędzia jest kliknięcie dwukrotne klipu. Natomiast dwukrotne kliknięcie

tytułu powoduje otwarcie go bezpośrednio w odpowiednim edytorze tytułów.

Wszystkie wersje narzędzia *Właściwości klipu* umożliwiają ustawienie czasu trwania i nazwy bieżącego klipu w następujący sposób:

• Aby ustawić czas wyświetlania obrazu nieruchomego, należy zmienić wartość licznika *Czas trwania*.

Pole tekstowe *Nazwa* umożliwia przypisanie do klipu nazwy niestandardowej, która zastąpi nazwę domyślną przypisaną przez program Studio. Nazwy klipów są używane w widoku tekstowym okna filmu i mogą być także wyświetlane na etykietach widocznych po zatrzymaniu wskaźnika myszy na klipie w widoku serii ujęć.

Narzędzie *Właściwości klipu* dla menu dysku zostało opisane w *rozdziale 11: Menu dysku*. Zobacz też *rozdział 12: Edytor tytułów klasycznych* i *rozdział 13: Narzędzie tytułów ruchomych*, aby uzyskać szczegółowe informacje na temat edytowania właściwości tytułów.

Edytowanie fotografii i grafiki

Narzędzie *Właściwości klipu* służące do edytowania obrazów map bitowych umożliwia wykonywanie kilku ważnych zadań związanych z przetwarzaniem obrazów:

- Powiększanie (przybliżanie) obrazów i fotografii w celu obcięcia zbędnego materiału i zogniskowania widoku tylko na najważniejszym fragmencie obrazu.
- Obracanie obrazu co 90 stopni w celu umożliwienia używania fotografii wykonanych w orientacji pionowej.

• Usuwanie efektu "czerwonych oczu", który może powstać, gdy fotografowany obiekt spoirzy bezpośrednio na aparat w momencie błysku lampy. W programie Studio Ultimate można łaczyć animacie "panoramowania i powiekszania", w wysokiej rozdzielczości jest którvch obraz 0 oglądany jako seria płynnie połączonych zbliżeń o różnych stopniach powiększenia. Ta technika jest ściśle powiazana ze znanym twórca filmów dokumentalnych Kenem Burnsem.



Narzędzie Właściwości klipu dla fotografii jest wyposażone w elementy sterujące panoramowaniem powiekszaniem, umożliwiające ogniskowanie i widoku na interesującym obszarze. W programie Studio Ultimate panoramowanie i powiększanie może być animowane w celu utworzenia efektu trawersowania obrazu od jednego ogniska do drugiego. W innych wersjach programu Studio funkcie animowanego panoramowania i powiększania można uzyskać przez przeprowadzenie uaktualnienia do programu Studio Ultimate.

Jeżeli konieczne jest obrócenie obrazu o 90 stopni w celu nadania mu orientacji poziomej, należy rozpocząć od kliknięcia jednego z przycisków *obracania obrazu*. W razie potrzeby przycisk można kliknąć kilka razy, aż orientacja klipu będzie poprawna. Aby skadrować obraz ponownie, należy kliknąć bezpośrednio w oknie podglądu narzędzia, a następnie, trzymając naciśnięty lewy przycisk myszy, przeciągać obraz w żądanym kierunku, aż będzie poprawnie ułożony. Po ukończeniu operacji należy zwolnić przycisk myszy. Następnie za pomocą suwaka *Powiększenie* należy powiększyć lub pomniejszyć obraz według potrzeb. Dopasowywanie pozycji i powiększenia za pomocą tych elementów sterujących należy kontynuować, aż obraz będzie przycięty i skadrowany zgodnie z potrzebami.

Przycisk *Resetuj* usuwa wszystkie zmiany pozycji i powiększenia, przywracając oryginalne skadrowanie obrazu.

Funkcja redukcji czerwonych oczu pomaga

w przywróceniu naturalnego wyglądu fotografiom, na których oczy fotografowanej



osoby są zabarwione na czerwono. Problem ten jest powodowany przez światło z lampy błyskowej odbijające się od siatkówki, gdy fotografowany obiekt patrzy bezpośrednio na aparat.

Aby uaktywnić funkcję redukcji czerwonych oczu, należy kliknąć lewy przycisk w grupie efektu czerwonych oczu. Po kliknięciu przycisk pozostaje wciśnięty. Następnie należy kliknąć podgląd obrazu lewym przyciskiem myszy nad i z lewej strony obszaru, do którego ma zostać zastosowania redukcja czerwonych oczu. Trzymając przycisk naciśnięty, należy przeciagnąć wskaźnik w dół i w prawo, aż zostanie otoczony cały żądany obszar. Po zwolnieniu przycisku myszy efekt redukcji czerwonych oczu zastosowany natychmiast zostanie W obrebie wykreślonego prostokata.

Zwykle podczas oznaczania obszaru dla redukcji czerwonych oczu nie jest konieczne zachowanie wysokiej precyzji. Co więcej, wyznaczenie większego prostokata może nawet dać lepsze rezultaty niż wyznaczenie małego, który otacza tylko oczy i nic poza tym. Jeżeli zastosowanie redukcji czerwonych oczu nie spowoduje całkowitego usunięcia problemu przy pierwszej próbie, można spróbować ponownie z innym rozmiarem prostokata.

Algorytm redukcji czerwonych oczu w programie Studio zapewnia uzyskiwanie doskonałych rezultatów w przypadku szerokiego zakresu różnych zdjęć. Jednakże niektóre zdjęcia lepiej nadają się do przetwarzania za pomocą tej funkcji niż inne.

Aby usunąć redukcję czerwonych oczu po zastosowaniu, należy kliknać prawy przycisk w grupie efektu czerwonych oczu.

Animowanie panoramowania i powiększania w programie Studio Ultimate

Jeżeli używany jest program Studio Ultimate (lub nabyto klucz aktywacji przez kliknięcie przycisku aktywacji w oknie panoramowania i powiększania), możliwe jest tworzenie efektownych animacji z fotografii i obrazów graficznych. Techniki tej należy przypadku zdjeć używać tylko W 0 wysokiej rozdzielczości, ponieważ pozwoli to uzyskać większe poziomy powiekszenia bez dostrzegalnej utraty jakości.

Tworzenie animacji panoramowania powiększania rozpoczyna



się od kliknięcia pola wyboru Animuj od początku do końca w celu uaktywnienia funkcji animacji dla bieżącego klipu. Spowoduje to uaktywnienie opcji

1

Ustaw początek i Ustaw koniec z zaznaczoną opcją Ustaw początek. Za pomocą elementów sterujących panoramowaniem i powiększaniem należy skadrować fragment obrazu, który ma się pojawić na początku klipu. Następnie należy kliknąć opcję Ustaw koniec, po czym za pomocą elementów sterujących skadrować fragment, który ma się pojawić na końcu klipu.

Przy odtwarzaniu klipu program Studio wygeneruje serię kolejnych klatek w celu połączenia kadrów początkowego i końcowego w płynną animację.

Powyższa procedura opisuje najprostszą formę animacji panoramowania i powiększania. Ma ona następujące zastosowania:

- Przechodzenie od pełnego kadru fotografii do szczegółowego widoku osoby lub przedmiotu na obrazie. Daje to efekt podobny do powiększania (przybliżania) podczas kręcenia wideo. Efektu tego można użyć w celu przygotowania widza na nadchodzącą sekwencję ujęć, przedstawiającą ten sam obiekt w zbliżeniu w wielu widokach lub prezentującą dodatkowe zbliżenia różnych fragmentów tej samej sceny.
- Przechodzenie od widoku szczegółowego do pełnego kadru, tak jak przy pomniejszaniu (oddalaniu) za pomocą kamery wideo. W powyższym scenariuszu powoduje to przywrócenie widzowi oryginalnego kontekstu, np. przy zamykaniu rozdziału bądź epizodu filmu.

Panoramowanie w poprzek szerokiej sceny w celu pobierania jej szczegółów jeden po drugim. Techniki tej można użyć w celu spotęgowania wrażenia, w przypadku gdy na końcu ma się pojawić dramatyczny lub humorystyczny akcent.

Złożone animacje panoramowania i powiększania

Zastosowanie panoramowania i powiększania do kilku kolejnych kopii tego samego obrazu przypomina zabranie widza na wycieczkę z przewodnikiem. Opowiadana historia rozwija się stopniowo w miarę przyciągania uwagi od jednego szczegółu do drugiego.

Opowiadanie historii może być trudne bądź nie, ale wprowadzenie jej do programu Studio jest bardzo proste. Po ustawieniu pierwszego klipu za pomocą pierwszego "ruchu kamery" panoramowania i powiększania wystarczy skopiować go dowolną liczbę razy, a następnie zmienić ustawienie *końca* dla każdego klipu.

Zazwyczaj chcemy, aby pierwsza klatka nowego klipu w sekwencji była dopasowana do ostatniej klatki poprzedniego klipu, dzięki czemu sekwencja ruchów będzie płynnie połączona. W drugim klipie (i we wszystkich kolejnych), w miejscach, w których ma być zachowana ciągłość, należy kliknąć przycisk *Dopasuj do poprzedniego klipu*.

Aby po spanoramowaniu każdego szczegółu film zatrzymywał się na nim na moment, należy wstawić nieanimowaną kopię obrazu pomiędzy każdy ruch. Te statyczne klipy należy następnie połączyć w sekwencję w zwykły sposób za pomocą przycisku *Dopasuj do poprzedniego klipu*.



Elementy sterujące panoramowaniem powiększaniem zostały użyte do zogniskowania czterech fragmentów satyrycznego obrazu "An Election Entertainment" angielskiego artysty Williama Hogartha. Piąty widok powoduje powrót do prezentacji tak dużego fragmentu całego obrazu, jaki zmieści się w klatce panoramicznej bez czarnych pasków bocznych. Narzędzie automatycznie generuje płynny ruch od jednego widoku do drugiego, przeprowadzając jednoczesne panoramowanie i powiększanie według potrzeb.

Animowanie panoramowania i powiększania za pomocą klatek kluczowych

Użytkownicy programu Studio Ultimate mają do dyspozycji jeszcze jedną opcję animowania produkcji panoramowania i powiększania: klatki kluczowe. Za pomocą tej funkcji można powiązać ciąg ruchów panoramowania i powiększania z pojedynczym klipem, zamiast wprowadzać pojedynczy ruch na każdym klipie z serii klipów. Zobacz: "Klatki kluczowe" na stronie 193.

Interfejs efektu panoramowania i powiększania

Alternatywą do panoramowania i powiększania przy użyciu narzędzia *Właściwości klipu* jest określenie właściwości kadrów numerycznie za pomocą efektu wideo *Panoramowanie i powiększanie*. Ten alternatywny interfejs jest dostępny w narzędziu *Efekty wideo*. Można też połączyć te dwie metody, określając ustawienia początkowe za pomocą narzędzia, a następnie dostrajając je precyzyjnie za pomocą parametrów numerycznych efektu.

Efekt *Panoramowanie i powiększanie* znajduje się w grupie Efekty zabawne. Parametry panoramowania i powiększania są dokładnym odpowiednikiem ustawień dostępnych w interfejsie narzędzia: za pomocą Suwaków można ustawić *Powiększenie, Położenie w poziomie* i *Położenie w pionie*. Jednak dostępne w narzędziu regulatory redukcji czerwonych oczu nie mają równoważnych parametrów.



Ustawienia parametrów dla efektu Panoramowanie i powiększanie.



Narzędzie pobierania klatek umożliwia wyodrębnianie pojedynczych klatek z dowolnego klipu wideo w bieżącym projekcie. Pobraną klatkę można dodać bezpośrednio do filmu lub zapisać na dysku w dowolnym z wielu standardowych formatów graficznych.

Po zapisaniu pobranej klatki na dysku można ją:

- używać w innych aplikacjach,
- edytować w oprogramowaniu do edycji grafiki,

Można importować z powrotem do filmów jako obraz nieruchomy za pośrednictwem albumu lub jednego z edytorów tytułów.

Narzędzie pobierania klatek

Narzędzia pobierania klatek używa się w połączeniu z odtwarzaczem. Aby uzyskać do niego dostęp, należy otworzyć Przybornik, a następnie kliknąć przycisk *Narzędzie pobierania klatek*.

Należy przewinąć lub odtworzyć film lub źródłowy materiał wideo w odtwarzaczu do chwili wyświetlenia żądanej klatki, a następnie kliknąć przycisk *Pobierz*. Pobrana klatka zostanie wyświetlona w obszarze podglądu narzędzia i będzie można dodać ją do filmu lub zapisać w pliku na dysku.



Narzędzie pobierania klatek po pobraniu klatki z filmu. Pobrana klatka może zostać dodana do filmu jako obraz nieruchomy albo zapisana jako plik obrazu.

Redukuj migotanie: Jeśli wideo źródłowe pobieranej klatki zawiera dużą ilość ruchu, pobrana klatka może migotać. Efekt ten można zredukować lub całkowicie wyeliminować, zaznaczając pole wyboru Redukuj Ponieważ opcja *Redukuj* migotanie. migotanie nieznaczne powoduje również zmnieiszenie rozdzielczości, nie należy jej używać, jeśli W przypadku określonego obrazu wywołuje ona niepożądane wyniki.

Pobierz: Po zlokalizowaniu żądanej klatki w odtwarzaczu oraz odpowiednim ustawieniu opcji *Redukuj migotanie* należy kliknąć przycisk *Pobierz*. Pobrana klatka zostanie wyświetlona w obszarze podglądu narzędzia i uaktywnione zostaną dwa przyciski do jej wyprowadzenia (*Dodaj do filmu* oraz *Zapisz na dysku*).

Dodaj do filmu: Ten przycisk powoduje wstawienie pobranej klatki na ścieżkę *wideo* w oknie filmu za aktualnie zaznaczonym klipem.

Zapisz na dysku: Ten przycisk powoduje otwarcie okna dialogowego Zapisz jako, w którym można

wybrać folder, nazwę oraz format obrazu pliku docelowego dla pobranej klatki. To okno dialogowe udostępnia również elementy sterujące umożliwiające ustawienie rozdzielczości zapisywanego obrazu na jeden z kilku standardowych rozmiarów, na oryginalny rozmiar pobranej klatki lub na rozmiar niestandardowy (który można wprowadzić samodzielnie).

Jeśli współczynnik proporcji (stosunek szerokości do wysokości) wybranego rozmiaru jest inny niż współczynnik pobranej klatki, obraz jest odpowiednio rozciągany. Może to spowodować widoczne dysproporcje kształtów, na przykład ludzie mogą wyglądać nienaturalnie szczupło lub nienaturalnie grubo.

Menu dysku

Kiedy zaczęto tworzyć filmy na potrzeby formatów dysków DVD, Blu-ray, VCD i S-VCD, obraz wideo stał się medium *interaktywnym*, zapewniając nowe możliwości zarówno dla filmowców, jak i widowni.

Przygotowywanie dysku w jednym z tych formatów wymaga wykroczenia poza starą koncepcję filmu, który był oglądany liniowo od początku do końca. Teraz widz może wybierać fragmenty filmu do obejrzenia i zmieniać ich kolejność.

Menu to jedna z podstawowych nowych funkcji, dzięki którym możliwe jest tworzenie dysków. Dysk może zawierać jedno lub wiele menu w postaci planszy lub krótkiej sekwencji wideo. Widz może uaktywnić *łącza* do poszczególnych obszarów dysku, wybierając obszary menu zwane *przyciskami*. Uaktywnienie łącza powoduje natychmiastowe przejście do:

- Normalnej sekwencji wideo, która w tym kontekście jest nazywana "rozdziałem". Przyciski rozdziałów często zawierają miniaturowe klatki wideo, do którego prowadzą.
- Innej strony w tym samym menu. Menu wielostronicowe (o tym samym projekcie strony, ale z innymi przyciskami rozdziałów) są używane w

przypadku gdy przyciski menu nie mieszczą się na jednej stronie.

Innego menu.

W przeciwieństwie do innych rodzajów klipów menu są automatycznie *zapętlone*. Osiągnięcie końca klipu menu podczas podglądu lub odtwarzania dysku powoduje jego natychmiastowe wznowienie. Związane jest to z wykonaniem skoku w pozycji odtwarzania, który wpływa na wszystkie klipy uruchomione jednocześnie z tym menu, niezależnie od ich typu – może to być obraz wideo (jeśli menu jest nakładane), audio lub plansza.



Poniższy schemat został oparty na serii ujęć w oknie filmu i pokazuje miejsce powyższego menu (oznaczonego poniżej jako *M1*) w ogólnym schemacie prostego filmu z dwoma menu.

Ī	M1	C1	C2	C3	C4	C5	M2	C1	C2	C3	ĺ

Po każdym menu filmu znajduje się wiele rozdziałów, z których każdy (z wyjątkiem jednego) zawiera jeden

klip. Nasze menu, *M1*, ma łącza do pięciu rozdziałów. Ponieważ menu zostało zaprojektowane w taki sposób, aby na każdej stronie wyświetlane były po dwa łącza rozdziałów, do obsłużenia wszystkich łączy niezbędne są trzy strony (na ilustracji przedstawiono drugą stronę menu). Na każdej stronie umieszczono również łącze do menu *M2*.

Ten prosty układ krótkiego filmu można z łatwością rozszerzyć i zastosować do dużej liczby klipów. Również bardziej złożone filmy są tworzone z użyciem tych samych elementów: wielostronicowych menu z łączami do rozdziałów i innych menu.

Dostępność: Dyski z wieloma menu są obsługiwane tylko w programie Studio Ultimate.

Tworzenie dysku w programie Studio

Menu dysku w kontekście edycji filmu w programie Studio jest tylko specyficznym rodzajem klipu. Podobnie jak w przypadku tytułówistnieje możliwość używania lub dostosowywania menu udostępnionych w albumie, jak również tworzenia własnych menu w Edytorze tytułów (zobacz *rozdział 12: Edytor tytułów klasycznych*).

Aby poznać ten proces, można utworzyć dwa "błyskawiczne" projekty, które opisano poniżej. Aby możliwe było wyświetlenie podglądu filmu w odtwarzaczu za pomocą elementów sterujących odtwarzaniem DVD, nie trzeba od razu tworzyć dysku (zobacz "Elementy sterujące odtwarzaczem DVD" na stronie 271). **Błyskawiczny katalog scen wideo:** W pustym projekcie należy wybrać kilka scen z albumu i przeciągnąć je na ścieżkę *wideo*. Następnie należy przejść do sekcji Menu dysku w albumie (dolna karta) i przeciągnąć dowolne menu na początek osi czasu. Kiedy program Studio wyświetli zapytanie, czy ma tworzyć rozdziały na początku każdego klipu wideo, należy kliknąć przycisk *Tak* (zobacz "Używanie menu z albumu" na stronie 269). Na górze osi czasu pojawi się nowa ścieżka, a nad każdym klipem zostanie wyświetlona mała "flaga". Elementy te reprezentują łącze pochodzące z dodanego właśnie menu. To już wszystko – teraz można usiąść wygodnie i obejrzeć pokaz.

Błyskawiczny pokaz slajdów: Tym razem pracę należy rozpocząć od sekcji obrazów nieruchomych w albumie. Należy przeciągnąć dowolną liczbę obrazów nieruchomych na ścieżkę wideo pustego projektu, a następnie przeciągnąć dowolne menu dysku jako pierwszy klip na osi czasu, po czym kliknać przycisk Tak w odpowiedzi na propozycję automatycznego utworzenia łączy. Następnie należy przejść do sekcji przejść w albumie, wybrać dowolne przejście, a następnie przeciągnąć je pomiędzy menu i pierwszym obrazem nieruchomym. Na koniec należy zaznaczyć wszystkie obrazy nieruchome (klikając pierwszy z nich, a następnie ostatni przy naciśniętym klawiszu Shift), kliknąć obrazy prawym przyciskiem myszy i wybrać z menu podręcznego polecenie Powiel przejście. Oto błvskawiczny pokaz slajdów!

Menu i tytuły

Opisane na stronie 267 podobieństwo między tytułami i menu dysku nie jest powierzchowne: menu jest w gruncie rzeczy "tytułem z przyciskami". Dowolny tytuł
na głównej ścieżce *wideo* osi czasu można przekonwertować na menu dysku, dodając przycisk lub przyciski za pomocą Edytora tytułów klasycznych.

Używanie menu z albumu

Sekcja albumu o nazwie Menu dysku zawiera zbiór menu, które zostały zaprojektowane na różne okazje, w odmiennych stylach i dla projektów o różnych liczbach rozdziałów. Każde menu zawiera rysunek tła, tytuł, zestaw przycisków rozdziałów (zwykle z miejscem na miniatury klatek) oraz przyciski *Następna strona* i *Poprzednia strona*.

Liczba przycisków rozdziałów zmienia się w zależności od projektu menu, dlatego jednym z kryteriów wyboru menu jest liczba klipów, jaka będzie przez nie obsługiwana. Widzowi na ogół wygodniej jest przeglądać kilka stron menu z wieloma przyciskami na każdej z nich, niż dużą liczbę stron zawierających po parę przycisków.

W czasie edycji wyświetlane są wszystkie przyciski danego menu. Podczas odtwarzania widoczne są tylko te przyciski, do których przypisano łącza.

Menu z mniejszą liczbą przycisków oferują więcej miejsca na podpisy, natomiast menu z wieloma przyciskami wymagają użycia skróconych podpisów lub w ogóle nie zapewniają tej funkcji. Decyzja o użyciu podpisów oraz o tym, czy będą one proste ("Rozdział 1") czy opisowe ("Krojenie tortu weselnego"), jest zależna od stylu tworzenia i zawartości filmu. W przypadku formatów VCD i S-VCD widz musi wybierać rozdziały za pomocą liczb (poprzez naciskanie przycisków z cyframi na pilocie zdalnego sterowania), dlatego podczas tworzenia filmów dla tych formatów należy uwzględnić podpisy przycisków z numerami rozdziałów.

Przeciąganie menu na oś czasu

Podczas przeciągania menu z albumu na ścieżkę *wideo* lub ścieżkę *tytułu* program Studio oferuje opcję automatycznego generowania łączy dla wszystkich klipów wideo, jakie znajdują się po prawej stronie menu na osi czasu. W razie potrzeby w rozdziały jest łączonych po kilka klipów w celu uzyskania minimalnej określonej długości rozdziału.

Do	dawanie menu do filmu	
	Czy chcesz, aby program Studio utworzył rozdziały na początku każdego klipu wideo?	
	Tak, przy minimalnej długości rozdziału 12 §	
	C Nie, utworzę rozdziały ręcznie	
	📔 Automatycznie powróć do menu po zakończeniu odtwarzania rozdziału	
	<u>N</u> ie zadawaj więcej tego pytania	
	ОК	

Jest to najszybsza i najprostsza metoda dodawania łącza do menu dysku, aczkolwiek nie będzie ona odpowiednia w każdej sytuacji. Zaznaczenie pola wyboru *Nie zadawaj więcej tego pytania* spowoduje, że odpowiedź *Tak* lub *Nie* stanie się domyślną akcją podczas przeciągania menu w przyszłości. Ustawienie akcji domyślnej lub przywrócenie okna potwierdzenia możliwe jest w obszarze *Podczas dodawania menu* *dysku* w panelu opcji *Preferencje projektu* (zobacz: "Preferencje projektu" na stronie 422).

Aby utworzyć łącza rozdziałów ręcznie, bez użycia funkcji automatycznego tworzenia łączy, można użyć polecenia *Ustaw rozdział dysku* z menu kontekstowego każdego klipu wideo, który ma zostać dodany, lub użyć przycisku *Ustaw rozdział* w narzędziu *Właściwości klipu* dla menu dysku.

Elementy sterujące odtwarzaczem DVD

Odtwarzacz w programie Studio zawiera specjalny zestaw elementów sterujących do wyświetlania podglądu filmów zawierających menu; układ tych elementów przypomina przyciski na typowym pilocie zdalnego sterowania odtwarzacza DVD. Aby przełączyć odtwarzacz do trybu DVD, należy kliknąć przycisk *przełącznika DVD* w prawym dolnym rogu okna odtwarzacza.

Pod ekranem podglądu odtwarzacza zostanie wyświetlona grupa aktywnych elementów sterujących odtwarzaniem DVD:



Poniżej przedstawiono funkcje poszczególnych elementów sterujących DVD:

Menu główne: Powoduje skok do pierwszego menu w filmie oraz rozpoczyna (lub kontynuuje) odtwarzanie. **Poprzednie menu:** Powoduje skok do menu, które było ostatnio aktywne, oraz rozpoczyna (lub kontynuuje) odtwarzanie. Kolejne kliknięcie tego przycisku powoduje przejście z menu do ostatnio odtwarzanego klipu.

Poprzedni rozdział. Nastepny rozdział: Klikniecie przycisku Poprzedni rozdział n powoduje przejście do poczatku bieżacego rozdziału, jeśli odtwarzacz nie znajduje się już w tym miejscu. Kolejne kliknięcie pozwala przejść do poprzedniego rozdziału. Przycisk Nastepny rozdział powoduje przejście do kolejnego rozdziału filmu. Jeśli wyświetlane jest menu, te przyciski powodują przełączanie pomiędzy poprzednimi i koleinvmi stronami menu.

Wybór przycisku: Cztery elementy sterujące ze strzałkami przesuwają kursor ekranowy po menu dysku, pozwalając na



wybranie jednego z przycisków na ekranie. Owalny przycisk w środku grupy uaktywnia aktualnie zaznaczony przycisk ekranowy, który jest oznaczony podświetleniem.

Bezpośrednia aktywacja przycisków menu

Jedną z funkcji odtwarzacza, jaka nie jest dostępna w tradycyjnych odtwarzaczach DVD, jest możliwość klikania przycisków bezpośrednio na ekranie. Kiedy przycisk jest widoczny w obszarze podglądu odtwarzacza w trybie DVD, można go kliknąć, aby użyć łącza dla tego przycisku.

Edycja menu na osi czasu

Podobnie jak inne klipy nieruchomych obrazów, menu mogą być przycinane na osi czasu (zobacz "Przycinanie na osi czasu za pomocą uchwytów" na stronie 143).

Ustawienie czasu trwania klipu menu odgrywa zwykle mniejszą rolę niż w przypadku klipów innego typu, ponieważ menu są powtarzane w trakcie oczekiwania na decyzję użytkownika. Jeśli jednak konieczne jest użycie w menu zapętlonego tła wideo lub zapętlonego audio, należy dopasować czas trwania menu do czasu używanych klipów.

Ścieżka menu



Przyciski menu stanowią łącza do określonych punktów filmu. Punkty te są oznaczone znacznikami na ścieżce *menu*, która jest wyświetlana powyżej ścieżki *wideo* po dodaniu do filmu pierwszego menu (ścieżka ta znika, jeśli wszystkie menu zostaną usunięte).

Samo menu jest oznaczone kolorowym prostokątem na ścieżce *menu (M1 i M2* na ilustracji powyżej). Każde łącze do rozdziału jest oznaczone znacznikiem "C". Poniżej przedstawiono zbliżenie pierwszej części osi czasu, które przedstawia prostokąt identyfikujący pierwsze menu oraz znaczniki rozdziałów dla pierwszych trzech powiązanych klipów.



Kolejna cześć osi czasu na pogladowej ilustracji powyżej zawiera czwarte łacze rozdziału z M1 oraz łacze (strzałka skierowana lewo) Z W końca poprzedniego klipu z powrotem do menu. Poprzez ustawienie takiego łacza klip C4 jest dostępny tylko przez menu. Po klipie C4 znajduje się menu M2, które wszystkimi należacymi wraz ze do niego znacznikami zostaje automatycznie _ oznaczone nowym kolorem.



Dostępność: Dyski z wieloma menu są obsługiwane tylko w programie Studio Ultimate.

Edycja na ścieżce menu

Znaczniki na ścieżce *menu* można przesuwać przez przeciąganie ich myszą, zmieniając w tej sposób miejsce filmu wskazywane przez łącze. Przeniesienie klipu wideo powoduje również przesunięcie wszystkich znaczników powiązanych z tym klipem.

Aby utworzyć łącze:

Kliknij prawym przyciskiem myszy ścieżkę *menu* lub ścieżkę *wideo* i w zależności od rodzaju tworzonego łącza wybierz polecenie *Ustaw rozdział dysku* lub *Ustaw powrót do menu*.

Łącza typu *Powrót do menu* są zawsze tworzone na końcu bieżącego klipu, a nie w miejscu kliknięcia.

Rzadko występuje konieczność powrotu ze środka klipu, ale jeśli zdarzy się taka sytuacja, należy przeciągnąć znacznik łącza do nowego miejsca.

Aby zmienić położenie łącza:

Kliknij znacznik łącza i przeciągnij go wzdłuż ścieżki *menu* do nowego położenia.

Aby usunąć łącze:

 Kliknij prawym przyciskiem myszy znacznik łącza i wybierz z menu podręcznego polecenie *Usuń*. Albo Wybierz znacznik, podświetl go i naciśnij klawisz <u>Delete</u>.

Edycja za pomocą narzędzia *Właściwości* klipu

Narzędzie *Właściwości klipu* dla menu dysku pozwala tworzyć, edytować i precyzyjnie dostosowywać łącza rozdziałów. Zapewnia także dostęp do Edytora tytułów klasycznych umożliwiającego dopasowanie wizualnej zawartości menu.

Podobnie jak narzędzie *Właściwości klipu* dla innych typów klipów, również to narzędzie pozwala na ustawienie własnej nazwy menu poprzez edycję pola *Nazwa*. Możliwe jest także przycięcie klipu poprzez edycję pola *Czas trwania*.



Przycisk *Edytuj menu* w prawym górnym rogu okna narzędzia otwiera menu w Edytorze tytułów klasycznych. W tym miejscu można zmienić każdy wizualny aspekt menu: tło i rysunki przycisków, wygląd i zawartość podpisów itp. Pełne informacje na temat wielu możliwości Edytora tytułów klasycznych można znaleźć w *rozdziale 12: Edytor tytułów klasycznych*.

Obszar podglądu po lewej stronie okna narzędzia przedstawia wygląd menu, a także zapewnia funkcje interakcyjne, których można użyć podczas tworzenia łączy rozdziału. Funkcje te opisano na stronie 279 w części "Elementy sterujące edycją rozdziału".

Pozostałe elementy sterujące rozmieszczono w czterech grupach:

- Elementy sterujące podglądem menu
- Opcje Typ menu
- Elementy sterujące właściwościami łącza Elementy sterujące edycją rozdziału

Elementy sterujące podglądem menu

Te elementy sterujące zostały umieszczone poniżej obszaru podglądu.

Funkcja wyboru strony: W przypadku

menu z wieloma stronami (zawierających zbyt dużo łączy do wyświetlenia na pojedynczej stronie) przyciski strzałek pozwalają na wybór aktywnej strony w obszarze podglądu. Możliwe jest wybranie dowolnej strony w menu, dla której zdefiniowano łącza.

Poniżej przedstawiono alternatywne metody wybierania stron menu:

• Przechodzenie pomiędzy kolejnymi stronami przez klikanie przycisków łącza strony w obszarze podglądu.

Użycie elementu sterującego do *wybierania przycisków* (opisanego na stronie 278) w celu wybrania przycisku na dowolnej stronie menu.

Pole wyboru *Pokaż numery łączy*: Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje wyświetlenie numerów łączy nad każdym przyciskiem menu w obszarze podglądu. Numery łączy mają identyczny format i kolor jak znaczniki rozdziałów na ścieżce *menu*.

Opcje Typ menu

Poniższa para opcji decyduje o tym, czy za organizację łączy rozdziałów będzie odpowiedzialny użytkownik, czy program Studio.

Typ menu:	
 Autom. indeks scen 	 Ręczny

Po wybraniu opcji *Autom. indeks scen* program Studio sprawdza, czy łącza rozdziałów w menu występują w identycznej kolejności jak w samym filmie, nawet jeśli zmieniono kolejność klipów w oknie filmu. Po wybraniu ustawienia *Ręczne* kolejność wyświetlania rozdziałów w menu jest zależna od użytkownika. Aby posortować łącza rozdziałów, zachowując jednak w przyszłości kontrolę nad ich kolejnością, można kliknąć najpierw opcję *Autom. indeks scen* (w celu posortowania łączy), a następnie opcję *Ręczne.*

Dostępność: Opcja ręcznego porządkowania rozdziałów menu jest dostępna tylko w programie Studio Ultimate. W standardowej wersji programu Studio funkcja *Autom. indeks scen* jest włączona na stałe.

Elementy sterujące właściwościami łącza

Elementy sterujące w tym obszarze służą do ustawiania właściwości wyświetlania łączy rozdziałów w menu.

Funkcja wybierania przycisków: Każdy 1 5 przycisk łacza w menu ma unikatowy numer sekwencji, niezależnie od tego, na której stronie sie znajduje. Przyciski strzałek tego elementu sterującego umożliwiają wybranie przycisku menu do edycji. przycisk Wybrany jest oznaczany podświetleniem w obszarze podgladu. Wybranie przycisku jest możliwe również poprzez klikniecie go w obszarze podgladu.

Pole tekstowe *Podpis przycisku:* To pole umożliwia edytowanie podpisu bieżącego

przycisku bez otwierania Edytora tytułów klasycznych. Znak "#" w podpisie przycisku ma specjalne znaczenie: Program Studio zastępuje go numerem kolejnym przycisku. Użycie tej funkcji pozwoli zapewnić właściwą numerację przycisków niezależnie od zmian dokonanych w układzie menu. Aby edytować inne właściwości podpisu przycisku, takie jak jego położenie, czcionka i styl, należy kliknąć przycisk *Edytuj menu*, co spowoduje otwarcie Edytora tytułów klasycznych.

Przycisk Ustaw miniaturę: Domyślnie iminiatura klatki wyświetlana na przycisku menu

Rozdział #

jest klatką, do której prowadzi przycisk. Możliwe jest jednak wybranie jako miniatury dowolnej klatki w filmie. Wystarczy przesunąć wskaźnik osi czasu do żądanej klatki (pokazywanej w odtwarzaczu), a następnie kliknąć przycisk *Ustaw miniaturę*.

Pole wyboru *Ruchome miniatury*: Ruchome miniatury Opcję tę należy zaznaczyć, aby przyciski menu wyświetlały ruchome wideo z docelowych rozdziałów, a nie statyczną miniaturę klatki. Ponieważ ta funkcja wymaga wstępnego renderowania ruchomych miniatur, jej wyniki nie będą natychmiast widoczne podczas wyświetlania podglądu filmu w odtwarzaczu. Zamiast tego na skali czasu nad klipem menu pojawia się zwykle kolorowy pasek. Pasek ten oznacza, że klip jest renderowany w tle, bez przerywania bieżącej sesji.

Renderowanie w tle jest opcjonalne. W razie potrzeby można je wyłączyć w panelu opcji *Preferencje audio i* wideo (polecenia Ustawienia ➤ Preferencje audio i wideo). Więcej informacji można znaleźć na stronie 425.

Dostępność: Funkcja *Ruchome miniatury* jest dostępna tylko w programie Studio Ultimate.

Elementy sterujące edycją rozdziału

Elementy sterujące z tego obszaru służą do wybierania i modyfikowania poszczególnych przycisków rozdziałów w menu.

Przyciski Ustaw rozdział: Przyciski te ustawiaja lub usuwaja łacze



pomiędzy aktualnie wybranym przyciskiem rozdziału w menu i jego klipem docelowym.

Aby ustawić łącze: Ustaw suwak osi czasu na klipie menu, wideo, motywu lub nieruchomego obrazu, a następnie kliknij przycisk *Utwórz rozdział* . W przypadku klipów wideo i obrazów nieruchomych punkt rozdziału jest ustawiany w dokładnym położeniu suwaka wewnątrz klipu.

Aby wyczyścić łącze: Kliknij przycisk *Wyczyść* rozdział .

Przycisk *Ustaw powrót*: Przycisk ten tworzy łącze typu "powrót do menu" na końcu bieżącego klipu, czyli tam, gdzie w większości przypadków jest ono potrzebne. Podczas odtwarzania łącze to powoduje natychmiastowe wykonanie skoku do właściwego menu. Aby utworzyć łącze powrotu do menu poprzez narzędzie Właściwości klipu, należy umieścić suwak osi czasu w żądanym klipie, a następnie kliknąć przycisk *Ustaw powrót do menu*.

```
Dostępność: Przycisk Ustaw powrót jest dostępny tylko w programie Studio Ultimate.
```

Pole wyboru *Powróć po każdym rozdziale*: Pole to należy zaznaczyć, aby dodać łącze powrotu do menu po każdym rozdziale w tym menu. Kliknięcie tego pola wyboru (w celu zaznaczenia lub wyczyszczenia) powoduje usunięcie wszystkich istniejących łączy powrotu do danego menu. Zazwyczaj łącza powrotu do menu można przeciągać, jednak gdy to pole wyboru jest zaznaczone, są one zakotwiczone na końcach klipów.

Tworzenie łączy przez przeciąganie i upuszczanie

Narzędzie *Właściwości klipu* dla menu dysku oferuje przeciąganie i upuszczanie – szybką i wygodną technikę tworzenia łączy dla przycisków menu.

Aby utworzyć łącze metodą przeciągania i upuszczania:

 W oknie filmu kliknij klip, dla którego chcesz utworzyć łącze, a następnie przeciągnij go na przycisk w obszarze podglądu narzędzia *Właściwości klipu*. Przycisk zostanie połączony z pierwszą ramką tego klipu. ALBO

Kliknij przycisk, dla którego chcesz utworzyć łącze, a następnie przeciągnij go na klip w oknie filmu. W tym przypadku łącze jest tworzone do miejsca w klipie, w którym zostanie upuszczony przycisk – zwykle *nie* jest to pierwsza ramka.

Narzędzie Menu dysku

Jeśli jest zaznaczone menu, otwarcie tego narzędzia stanowi odpowiednik otwarcia narzędzia *Właściwości klipu*. W przeciwnym razie jest udostępniany przycisk *Utwórz menu*, który powoduje przejście do Edytora tytułów klasycznych i rozpoczęcie procesu tworzenia nowego menu dysku. Więcej informacji można znaleźć w części "Edytowanie za pomocą narzędzia *Właściwości klipu*" na stronie 275 oraz w *rozdziale 12: Edytor tytułów klasycznych*.

Ponieważ projektowanie menu jest dość skomplikowaną operacją, program Studio wyświetla

przypomnienie o dostępności gotowych menu w albumie.

Tworzenie menu		
Możesz przeciągnąć menu do projektu z Albumu menu lub utworzyć menu od początku za pomocą Edytora menu.		
Co chcesz zrobić?		
C <u>O</u> twórz Album menu		
Otwórz Edytora menu		
<u>N</u> ie zadawaj więcej tego pytania		
QK <u>A</u> nuluj		

Jeśli to okno przypomnienia nie ma być więcej wyświetlane, należy przed kliknięciem przycisku *OK* zaznaczyć pole wyboru *Nie zadawaj więcej tego pytania.*

Edytor tytułów klasycznych

Wbudowany Edytor tytułów klasycznych programu Studio jest narzędziem oferującym duże możliwości w zakresie tworzenia i edytowania tytułów oraz grafiki. Dzięki szerokiemu wyborowi efektów tekstowych i graficznych oraz narzędzi zapewnia ono nieograniczone możliwości tworzenia oprawy graficznej filmów.

Funkcje Edytora tytułów klasycznych nie ograniczają się do tworzenia statycznych tytułów. W przypadku projektów dyskowych można także dodawać i edytować specjalne przyciski niezbędne do interaktywnej obsługi menu filmów na dyskach VCD, S-VCD, DVD i Blu-ray.



Tworzenie tytułu za pomocą narzędzia Edvtor tytułów klasycznych. Duży obszar zawierający obraz i tekst to okno edycji, a panel zajmujący obszar po album Edvtora stronie to tvtułów prawej klasycznych. Pozostałe elementy sterujące są rozmieszczone w zestawach wokół okna edvcji.

Uwaga: Do programu Studio Ultimate dołączono jeszcze inne narzędzie do edycji tytułów — Narzędzie tytułów ruchomych — oferujące możliwości animacji, których nie ma w Edytorze tytułów klasycznych. Edytor tytułów klasycznych posiada natomiast niektóre funkcje, których brak w Narzędziu tytułów ruchomych, takie jak możliwość tworzenia menu dysków i tytułów z możliwością nawigacji.

Uruchamianie Edytora tytułów klasycznych

Uzyskiwanie dostępu do Edytora tytułów klasycznych odbywa się w sposób równie elastyczny jak obsługa

tego narzędzia. Można je otworzyć w trybie edycji programu Studio, korzystając z jednego z narzędzi w Przyborniku wideo (zobacz strona 126) lub klikając polecenie w menu podręcznym na jednej ze ścieżek osi czasu (zobacz strona 116).

- Aby utworzyć tytuł pełnoekranowy lub menu: Kliknij polecenie *Przejdź do Edytora tytułów/menu* w menu kontekstowym na głównej ścieżce *wideo* osi czasu.
- Aby utworzyć tytuł, korzystając z przybornika: Otwórz narzędzie *Utwórz tytuł* i kliknij przycisk *Tytuł klasyczny — nakładka* lub *Pełnoekranowy tytuł klasyczny*.
- Aby utworzyć menu dysku, korzystając z przybornika: Otwórz narzędzie *Utwórz menu dysku* i kliknij opcję *Utwórz menu*.
- Aby edytować pełnoekranowy tytuł klasyczny: Kliknij dwukrotnie tytuł w dowolnym widoku okna filmu lub kliknij prawym przyciskiem myszy tytuł i wybierz polecenie *Przejdź do Edytora tytułów/menu*.
- Aby edytować menu pełnoekranowe: Kliknij dwukrotnie menu w dowolnym widoku i kliknij przycisk *Edytuj menu* lub kliknij prawym przyciskiem myszy menu i wybierz polecenie *Przejdź do Edytora tytułów/menu*.
- Aby edytować tytuł nakładany: Kliknij dwukrotnie klip na ścieżce *tytułu* lub w widoku listy albo kliknij klip prawym przyciskiem myszy w dowolnym widoku i wybierz polecenie *Przejdź do Edytora tytułów klasycznych*.

Aby edytować tytuł lub menu, korzystając z przybornika: Otwórz klip w narzędziu *Właściwości klipu*, a następnie kliknij przycisk *Edytuj menu* lub *Edytuj tytuł klasyczny*.

ELEMENTY STERUJĄCE EDYTORA TYTUŁÓW KLASYCZNYCH

Podstawowe elementy sterujące Edytora tytułów klasycznych są ułożone w zestawach wokół okna edycji (zobacz: ilustracja na stronie 284).

Przyciski typu tytułu

Cztery przyciski w tym zestawie + + znajdują się z lewej strony ekranu nad oknem edycji Edytora tytułów klasycznych. W dowolnym momencie może być wybrany tylko jeden z nich. Jeśli tworzony jest tytuł nieruchomy, należy pierwszy przycisk. Klikniecie wvbrać drugiego przycisku spowoduje utworzenie tytułu unoszącego się, w którym tekst tytułu i grafika przesuwają się do góry po ekranie, podobnie jak napisy końcowe po zakończeniu filmu. Po kliknięciu trzeciego przycisku zostanie utworzony tytuł przesuwany, w którym tekst jest wyświetlany w jednym wierszu przemieszczającym się od prawej do lewej, podobnie jak informacje dodatkowe telewizyjnych programach W informacyjnych.

Dostępność: Tytuły unoszące się i przesuwane są obsługiwane tylko w programie Studio Ultimate.

Po kliknięciu czwartego przycisku powstanie *menu dysku*, zwane też "tytułem z przyciskami". Menu jest

takim samym obiektem jak inne tytuły, ale wyróżnia się dwoma cechami charakterystycznymi:

• Menu ma przynajmniej jeden przycisk. Natomiast tytuł nie ma przycisków. Dodanie przycisku do tytułu zmienia go w menu, a usunięcie ostatniego przycisku z menu powoduje jego zamianę w tytuł. W przypadku naciśnięcia przycisku *Menu* podczas edytowania tytułu program Studio automatycznie doda przycisk.

Menu nie może zawierać tekstu unoszącego się ani przesuwanego. Dodawanie przycisków menu do tytułu unoszącego się lub przesuwanego jest w Edytorze tytułów klasycznych niedozwolone.

Ponieważ menu dysków można umieszczać tylko w głównej ścieżce *wideo* na osi czasu okna filmu, przycisk służący do tworzenia menu dysków nie jest wyświetlany w przypadku tworzenia lub edytowania tytułu z innej ścieżki.

Przybornik obiektów

ктоп Ten zestaw czterech przycisków narzędziowych Edytora tytułów klasycznych jest umieszczony z lewej strony pod oknem edycji.



Pierwsze narzędzie (strzałka) służy do wszystkich operacji edycji przeprowadzanych na *aktualnie zaznaczonym obiekcie*. Zaznaczony obiekt jest otoczony kilkoma *punktami sterującymi*, które umożliwiają zmienianie rozmiaru obiektu, jego położenia, proporcji i innych cech geometrycznych.

Pozostałe trzy narzędzia służą do tworzenia obiektów w oknie edycji, takich jak pola tekstowe, elipsy i prostokąty.



Wszystkich narzędzi używa się w zasadzie w bardzo podobny sposób. Należy kliknąć narzędzie, a następnie kliknąć okno edycji w miejscu, w którym powinien znajdować się jeden

z narożników obiektu. Należy przeciągnąć wskaźnik myszy, aby utworzyć nowy obiekt wyznaczony przez linie kropkowane.

Po uzyskaniu odpowiedniego rozmiaru i proporcji obiektu należy zwolnić przycisk myszy. Zostanie utworzony obiekt o określonych wymiarach. Jego inne



atrybuty — kolor, cieniowanie, cień itp. — są określane przez *wygląd* wybrany w albumie Edytora tytułów klasycznych. Wszystkie atrybuty można zmienić w dowolnym

momencie.

Po utworzeniu obiektu użyte narzędzie zostanie wyłączone i uaktywni się ponownie strzałka wyboru. Sam obiekt jest zaznaczony – sygnalizują to jak zwykle punkty sterujące wokół niego. Można go przetwarzać za pomocą myszy.

Zmienianie kolejności obiektów w trzech wymiarach



Ponieważ obiekty mogą się na siebie nakładać, łatwo może dojść do niepożądanych sytuacji. Obiekt, który powinien być widoczny, może zostać częściowo lub całkowicie zasłonięty przez jeden lub kilka obiektów. W takich przypadkach należy użyć poleceń zmieniania kolejności dostępnych w menu *Warstwy* Edytora tytułów klasycznych. Polecenia te zostaną zastosowane do aktualnie zaznaczonego obiektu — na ilustracji jest to prostokąt z cyfrą "3".

- **Przesuń na wierzch:** Obiekt jest umieszczany przed wszystkimi obiektami. Na ilustracji obiekt 3 znalazłby się przed obiektem 1.
- **Przesuń na spód:** Obiekt zostanie umieszczony za wszystkimi obiektami. Na ilustracji obiekt 3 znalazłby się za obiektem 5.
- **Przesuń o jedną warstwę do przodu:** Na ilustracji obiekt 3 zostałby umieszczony przed obiektami 2, 4 i 5, ale za obiektem 1.

Przesuń o jedną warstwę do tyłu: Na ilustracji obiekt 3 zostałby umieszczony za obiektami 1, 2 i 4, ale przed obiektem 5.

Obiekty tekstowe – informacje

Obiekt tekstowy zaznacza się nieco inaczej niż prostokąt lub elipsę: *pole tekstowe* obiektu przechodzi w stan gotowości, w którym naciśnięcie dowolnego klawisza powoduje uaktywnienie pola i wyświetlenie wprowadzanego tekstu.



Uaktywnienie pola tekstowego jest wskazywane przez kursor wstawiania tekstu, zmianę wyglądu ramki obiektu i zniknięcie punktów sterujących.



Kiedy obiekt tekstowy *nie* jest zaznaczony, jego pole tekstowe można uaktywnić, klikając obszar wewnątrz obiektu. Aby ramka zaznaczenia i punkty sterujące były widoczne, należy kliknąć krawędź obiektu. Aby zaznaczyć obiekty innych typów, wystarczy kliknąć dowolne miejsce wewnątrz obiektu, zaznaczając go.

Aby dezaktywować pole tekstowe, należy kliknąć dowolne miejsce w oknie edycji poza obiektem tekstowym.

Ponieważ tekst odgrywa najważniejszą rolę w większości tytułów i menu, Edytor tytułów automatycznie tworzy i uaktywnia obiekt tekstowy na środku obszaru okna edycji po rozpoczęciu pisania (jeśli żaden obiekt tekstowy jeszcze nie istnieje).

Zaawansowane funkcje edycji tekstu

Podobnie jak edytor tekstu, Edytor tytułów klasycznych umożliwia formatowanie zaznaczonego zakresu znaków. Wystarczy zaznaczyć ciąg sąsiadujących ze sobą znaków za pomocą wskaźnika myszy i zastosować odpowiednie formatowanie.

Obsługiwane operacje na ciągach znaków obejmują zmianę stylu tekstu (czcionki, stylu i wyglądu), operacje z wykorzystaniem schowka (wycinanie, kopiowanie i wklejanie), usuwanie oraz stosowanie uruchamianych z klawiatury specjalnych poleceń pozycjonowania, ustawiania odstępów i skalowania. Szczegółowe informacje można znaleźć w *dodatku F*, *Skróty klawiaturowe*.

Przyciski wyboru trybu edycji

Te dwa przyciski tworzą drugi zestaw umieszczony przy dolnej krawędzi okna edycji Edytora tytułów klasycznych. Umożliwiają one wybranie jednej z dwóch serii operacji edycyjnych, która będzie dostępna dla aktualnie zaznaczonego obiektu.

Pierwszy przycisk jest włączany domyślnie po utworzeniu nowego obiektu. Umożliwia on *przenoszenie, skalowanie* i *obracanie* za pomocą ramki wyboru z dziewięcioma punktami sterującymi.

Górny punkt sterującyumożliwia obracanie Przytrzymaj wciśnięty przycisk myszy i przeciagnij, abyprzenieść obiekt; wyświetlony zostanie kursor przeciągania



Narożny punkt sterujący umożliwia zmianę rozmiaru bez zmiany proporcji

 Punkt sterujący na krawędzi umożliwia tylko zmianę szerokości lub wysokości obiektu

Kliknięcie drugiego przycisku spowoduje włączenie funkcji *przekrzywiania*, która wymaga istnienia tylko jednego punktu sterującego.



W przypadku obiektów tekstowych drugi przycisk umożliwia wykonywanie dwóch dodatkowych działań: *kerningu* i *zmieniania odstępu*. Działania te można wykonać, klikając punkty sterujące znajdujące się na środku poszczególnych krawędzi ramki tekstowej:



Kerning (po lewej) i zmienianie odstępu (po prawej)

Przyciski układu obiektu

Dwa pierwsze przyciski od lewej w tym zestawie służą do grupowania i rozgrupowania obiektów Edytora tytułów klasycznych. Pierwszy przycisk jest dostępny po zaznaczeniu więcej niż jednego obiektu. Wybranie go powoduje połączenie obiektów w grupę — obiekt złożony jest traktowany podczas edycji jako pojedyncza jednostka. Zaznaczenie grupy powoduje wyświetlenie jej punktów sterujących, za pomocą których można modyfikować całą grupę.



Zgrupowanie trzech obiektów

Drugi przycisk, dostępny zawsze po zaznaczeniu obiektu grupy, powoduje rozdzielenie grupy na wchodzące w jej skład obiekty.

Choć można grupować grupy, operacja ta zawsze wykonywana jest jednopoziomowo, więc rozgrupowanie supergrupy spowoduje, że zostanie ona rozdzielona na poszczególne obiekty.

Kolejny przycisk otwiera menu zawierające jedenaście poleceń, które można stosować tylko do grup. Sześć pierwszych umożliwia wyrównanie zestawu obiektów wzdłuż dowolnej z czterech krawędzi lub jednej z dwóch linii wewnetrznych. Kolejna para poleceń umożliwia ustawienie równych odstępów między obiektami w pionie lub poziomie. Ostatnie trzy polecenia pozwalają na zmianę rozmiaru obiektów, tak aby miały taką samą szerokość lub/i wysokość. Wszystkie te polecenia sa szczególnie przydatne podczas tworzenia menu, ponieważ zazwyczaj wymagane jest regularne rozmieszczenie przycisków menu.



Ostatni przycisk układu obiektów powoduje otwarcie innego menu, którego polecenia umożliwiają ustawienie *wyjustowania obiektów*. Dziewięć dostępnych opcji

przedstawionych jest w postaci graficznei przypominającej planszę do gry w kółko i krzyżyk. Kliknięcie jednego z dziewięciu obszarów powoduje odpowiadającego przeniesienie obiektu do mu (określonego narożnika ekranu przez obszar ograniczony czerwonymi liniami przerywanymi) lub na jego środek.

Zaznaczanie wielu obiektów

Aby utworzyć grupę, najpierw należy zaznaczyć obiekty, które wejdą w jej skład. Można to wykonać na dwa sposoby:

 Klikając i przeciągając wskaźnik myszy w celu wyznaczenia prostokąta zaznaczenia (markizy) otaczającego wszystkie obiekty, które mają znaleźć się w grupie; lub

Klikając pierwszy obiekt, który ma zostać zgrupowany, a następnie klikając pozostałe obiekty przy naciśniętym klawiszu <u>Ctrl</u>.

Grupy tymczasowe

Wiele zaznaczonych obiektów tworzy grupe tymczasowa, którą można przenosić, wyrównywać, kolorować poddawać obracać. i innym przekształceniom jak pojedynczy obiekt. Grupa tymczasowa zostanie rozgrupowana po kliknięciu w dowolnym miejscu okna edycji poza ta grupa; natomiast grupa utworzona za pomoca przycisku zachowuje spójność grupowania aż do iei rozgrupowania za pomocą odpowiedniego polecenia.

Przyciski schowka i usuwania

Przyciski w tym zestawie umożliwiają × 🗅 🗎 wvcinanie, kopiowanie, wklejanie 1 pojedynczych usuwanie grup, obiektów lub zaznaczonego tekstu w obiekcie tekstowym Edytora klasycznych. Pierwsze tvtułów trzv funkcie wykorzystują Schowek systemu Windows, natomiast czwarta po prostu usuwa zaznaczony element bez zmiany zawartości Schowka.

Elementy sterujące stylem tekstu



Elementy sterujące w tym zestawie, umieszczonym w prawej górnej części okna edycji Edytora tytułów klasycznych, powinny wyglądać znajomo dla każdego, kto kiedykolwiek używał aplikacji do edycji tekstów. Funkcje elementów sterujących są stosowane zarówno do tekstu, który jest aktualnie zaznaczony, jak i do nowego tekstu wprowadzonego przed ponowną zmianą tych ustawień.

Po lewej stronie znajdują się trzy przyciski *stylu czcionki* umożliwiające odpowiednio wybranie pogrubienia, kursywy lub podkreślenia.

Przycisku *podkreślenia* – jako jedynego w tej grupie elementów sterujących – można używać do zastosowania stylu podkreślenia do *dowolnego* typu obiektu, a nie tylko tekstu (warto wypróbować jego działanie). Umożliwia to zastosowanie stylu podkreślenia do przycisków utworzonych z obiektów graficznych: prostokątów, elips i obrazów.



Klikniecie przycisku czwartego powoduje otwarcie menu zawierajacego opcie formatowania tekstu. W odróżnieniu od innych sterujacych elementów W tvm zestawie, które umożliwiaja zmiane wygladu pojedynczych znaków, opcje z tego menu są stosowane do całego tekstu w danym polu tekstowym.

Trzy opcje justowania — *Do lewej, Do środka* i *Do prawej* — umożliwiają zmianę rozmieszczenia tekstu w polu tekstowym. Nie mają one wpływu na położenie pola tekstowego w oknie edycji, którym sterują opcje menu *justowania obiektu* .

Opcje Zmniejszaj, aby dopasować, Skaluj, abv dopasować, Zawijanie wierszy – włączone i Zawijanie wierszy - wyłączone określają sposób traktowania tekstu podczas zmieniania rozmiaru pola tekstowego. Przy zaznaczonej opcji Zawijanie wierszy – włączone (ustawienie domyślne dla każdego nowego pola tekstowego) zmiana rozmiaru pola powoduje zmiane formatowania tekstu, który jest zawijany zgodnie z nową szerokością pola tekstowego (wynikająca z tego zmiana wysokości bloku tekstu powoduje zmianę wysokości pola tekstowego). Funkcja Zawijanie wierszy - wyłączone powoduje usunięcie wszystkich "miękkich" podziałów wiersza (podziałów dodanych w celu zawijania wierszy) i rozszerzenie pola tekstowego, tak aby zmieścił się w nim cały tekst. Tryb zawijania wierszy jest właczany automatycznie, jeśli w polu zostana wpisane nowe znaki.

Skaluj, aby dopasować powoduje Funkcia rozciągniecie tekstu, tak aby wypełniał pole tekstowe, którego rozmiar jest zmieniany. Funkcja Zmniejszaj, aby dopasować powoduje, że tekst zachowuje swoja oryginalną wielkość, dopóki pole tekstowe nie zostanie zmniejszone. W takim przypadku tekst iest zmniejszany tak jak w przypadku zastosowania funkcji aby dopasować. Żadne Skaluj. Ζ poleceń *dopasowywania* nie powoduje zmiany podziału wierszy tekstu

Lista rozwijana czcionek i pole wyboru rozmiaru czcionki to ostatnie elementy sterujące ustawieniami stylu tekstu.



Album Edytora tytułów klasycznych jest prostokątnym panelem umieszczonym po prawej stronie ekranu Edytora tytułów klasycznych. Zawiera on zasoby umożliwiające tworzenie menu i tytułów, podobnie jak główny album programu Studio zawiera zasoby do tworzenia filmów.

Do obsługi funkcji albumu Edytora tytułów klasycznych służą cztery przyciski widoczne po lewej stronie, umieszczone między oknem edycji a albumem. Kliknięcie każdego z przycisków spowoduje otwarcie jednej z czterech sekcji albumu: przeglądarki wyglądów, sekcji tła, sekcji obrazów i sekcji przycisków.

Czwarty z tych przycisków (otwierający sekcje Przyciski) jest wyświetlany tylko wtedy, gdy tworzone lub modyfikowane jest menu lub tytuł z głównej ścieżki *wideo*. Jest tak dlatego, że menu dysków (z punktu widzenia narzędzia Edytor tytułów klasycznych są to tytuły z przyciskami) nie można umieścić w oknie filmu na osi czasu dla innych ścieżek.

Przeglądarka wyglądów

As Ta sekcja albumu Edytora tytułów klasycznych podzielona jest na trzy podsekcje, dostępne po kliknięciu kart *Standardowe, Niestandardowe* i *Ulubione* znajdujących się w górnej części okna.

Karta *Standardowe* zawiera kolekcję stylów, które można zastosować do tekstu i innych obiektów używanych w tytułach. Każdy styl ma określony kolor (lub gradient kolorów albo przezroczystość) wszystkich powierzchni, typ krawędzi i cień obiektu, do którego jest stosowany, oraz oddzielny parametr rozmazywania dla każdego z powyższych ustawień. Ostatnim parametrem jest kierunek cienia z ośmioma dostępnymi ustawieniami.

Aby zmienić wygląd istniejącego obiektu, wystarczy zaznaczyć obiekt i kliknąć odpowiednią opcję. Ostatnio wybrany wygląd jest stosowany do nowych obiektów.



Wybieranie wyglądu w przeglądarce wyglądów: każdy przycisk na karcie Standardowe jest dostępny w ośmiu stylach wyświetlanych w podmenu. Dwukrotne kliknięcie przycisku głównego powoduje otwarcie podmenu. Każdy wygląd ma identyfikator liczbowy, który jest wyświetlany w postaci etykietki narzędzia pod wskaźnikiem myszy. Na powyższej ilustracji wskaźnik myszy jest ustawiony na wyglądzie 27-3.

Karta Niestandardowe pozwala dostosować istniejące utworzyć wyglady lub własny wyglad przez wymienionych odpowiednie ustawienie powyżej parametrów. Trzy identyczne zestawy elementów sterujących pozwalają dostosowywać parametry powierzchni, krawędzi i cienia. Na ilustracji widoczne sa elementy sterujące ustawieniami powierzchni:



Trzy przyciski opcji w górnej części panelu pozwalają wybrać pełny kolor, gradient lub brak koloru

(przezroczystość). Kliknięcie próbki koloru obok pierwszego przycisku spowoduje wywołanie standardowego okna dialogowego wyboru koloru systemu Windows, do którego dodano suwak *Pokrycie* (0–100%).



Kliknięcie próbki obok drugiego przycisku spowoduje otwarcie okna projektanta gradientów, w którym można zdefiniować gradient, określając kolory początkowe w poszczególnych

narożnikach kwadratu. Aby ustawić kolor danego narożnika okna gradientu, należy kliknąć próbki kolorów w oknie wyboru koloru.

Uwaga: W niektórych z dostarczonych wyglądów, bardziej zaawansowanych, używane są wewnętrzne funkcje specjalne, nie można ich więc edytować.

Karta Ulubione umożliwia zapisywanie określonych wyglądów niestandardowych, które mogą być ponownie używane w przyszłości. Dzięki takiemu rozwiązaniu użytkownik nie musi pamiętać ani zapisywać zastosowanych parametrów. Aby zapisać bieżący wygląd jako jeden z ulubionych, należy kliknąć przycisk po lewej stronie. Aby usunąć aktualnie zaznaczony "ulubiony" wygląd, należy kliknąć przycisk po prawej stronie.

Sekcjatła



W tytule lub menu można zastosować cztery typy wypełnienie pełnym kolorem, gradientowe, przezroczyste (brak tła) lub zawierające plik obrazu (na przykład rysunek, fotografię lub zapisaną klatkę wideo).



Opcje *koloru* i *gradientu* w sekcji tła Edytora tytułów klasycznych działają tak samo jak opcje opisanej powyżej przeglądarki wyglądów (strona 298), z tym że wybrany kolor lub gradient jest natychmiast stosowany do edytowanego tytułu.

Podczas pracy z tytułem nakładanym można uzyskać interesujące efekty, stosując w oknach wyboru koloru przycisków ustawienie *Pokrycie*, zwłaszcza jeśli nakładka jest połączona z przejściami. Zazwyczaj jednak w przypadku tytułów stosuje się tło przezroczyste, a *przezroczystość* jest domyślnym ustawieniem tła dla nowych tytułów lub menu.

Ostatnią opcją tła jest *obraz* — plik obrazu w dowolnym standardowym formacie. Podobnie jak w wielu sekcjach głównego albumu programu Studio, tła są pobierane z folderu źródłowego, który można zmieniać za pomocą przycisku folderu. Plik obrazu wybrany za pomocą przycisku folderu staje się nowym tłem, a pliki obrazów znajdujące się w folderze są wyświetlane w postaci miniatur w panelu albumu. W razie potrzeby Edytor tytułów klasycznych rozciąga obraz tła, tak aby wypełnił on ekran na całej jego szerokości lub wysokości (proporcje obrazu są zachowywane).

Dodawanie ruchomego tła

W programie Studio Ultimate menu dysku mogą mieć tło w postaci ruchomego wideo (zamiast statycznego obrazu). W celu utworzenia *ruchomego tła* lub zastąpienia nim poprzedniego tła wystarczy kliknąć przycisk folderu i wyszukać plik w formacie AVI, MPEG lub WMV.



Aby pliki filmów zostały wyświetlone w przypadku wyszukiwania folderu na dysku twardym, należy wskazać wybrany typ filmu (lub pozycję Wszystkie pliki) w polu Pliki typu.

W przypadku dodawania lub zmieniania klipu ruchomego menu obowiązują następujące reguły:

 Długość filmu dodawanego jako tło nie ma wpływu na długość klipu menu w oknie filmu. Film krótszy niż klip jest powtarzany w celu wypełnienia wymaganego czasu, natomiast film dłuższy niż klip jest obcinany. Długość menu można dostosować, przycinając je na osi czasu lub korzystając z narzędzia Właściwości klipu w zwykły sposób.

W przypadku dodawania filmu panoramicznego jako tła menu w projekcie w standardowym formacie lub filmu standardowego do projektu panoramicznego format filmu zostanie dostosowany do formatu projektu przez rozciągnięcie lub ściśnięcie.

Sekcja obrazów

Podobnie jak obrazy tła, obrazy w sekcji zdjęć albumu Edytora tytułów klasycznych mogą mieć dowolny standardowy format. Nie są one jednak rozciągane tak, aby wypełnić okno edycji. Obrazy są dodawane do tytułu jako *obiekty obrazowe* i wyświetlane z zachowaniem normalnego rozmiaru, a osiem punktów sterujących rozmieszczonych na ich krawędziach umożliwia zmianę położenia i rozmiaru (jednak nie obracanie i pochylanie).

Podczas grupowania, wyrównywania i wykonywania podobnych operacji obiekty obrazowe zachowują się tak samo jak obiekty tekstowe i oba typy obiektów graficznych.

Sekcja przycisków

Ponieważ tytuły stają się interaktywnymi menu właśnie dzięki przyciskom, ta sekcja albumu Edytora tytułów klasycznych jest dostępna tylko wtedy, gdy edytowane menu lub tytuł znajduje się na głównej ścieżce *wideo*. Jest to jedyna ścieżka, na której można umieszczać menu.

Najogólniej mówiąc, przycisk jest obszarem ekranu, z którym użytkownik może wchodzić w interakcję. Przyciski są sklasyfikowane w zależności od działań, które są wykonywane po ich aktywowaniu, a nie według wyglądu, który *powinien* być dobrany tak, aby informować o funkcji przycisku (choć nie jest to wymagane). Cztery typy przycisków to:

- Normalne: Kliknięcie tego przycisku powoduje włączenie odtwarzania rozdziału (czyli zwykłego materiału wideo) lub wyświetlenie innego menu. Łącze między przyciskiem a jego obiektem docelowym tworzy się za pomocą narzędzia *Właściwości klipu*, a nie w Edytorze tytułów klasycznych.
- **Miniatura:** Jest to specjalna odmiana przycisku *normalnego*. Wybranie tego przycisku powoduje wyświetlenie miniaturowej klatki (czyli ruchomego podglądu) z fragmentem filmu, do którego przycisk odsyła.
- **Poprzednia:** Ten przycisk wyświetlany jest na drugiej stronie i stronach kolejnych w wielostronicowych menu (zawierających więcej łączy przycisków *normalnych* i *miniatur* niż mieści się na jednej stronie). Wybranie go powoduje wyświetlenie poprzedniej strony.

Następna: Ten przycisk jest wyświetlany na wszystkich stronach oprócz ostatniej w wielostronicowych menu. Wybranie go spowoduje wyświetlenie następnej strony.

Przykładowe obrazy przycisków dostarczone z programem Studio można podzielić na kilka typów. Każdy przycisk jest plikiem obrazu w formacie Targa (**tga**). Po zanalizowaniu plików obrazów w programie graficznym, takim jak Adobe PaintShop lub PaintShop Pro, można stwierdzić, że przezroczysty fragment obrazu przycisku i specjalny obszar do wyświetlania miniatur są zdefiniowane w kanale alfa dołączonym do obrazu.

Przycisk *folderu* umożliwia wybranie katalogu dysku, z którego obrazy przycisków są pobierane.
Aby użyć jednego z dostępnych przycisków, wystarczy przeciągnąć go z albumu do okna edycji, w którym stanie się on obiektem przycisku – czyli kopią obiektu obrazowego.



Domyślne działanie dostępnych przycisków określają nazwy ich plików. Jednak każdemu z aktualnie zaznaczonych przycisków można przypisać nowe działanie, które

należy wybrać z listy rozwijanej w sekcji Przyciski albumu Edytora tytułów klasycznych. Pierwszą pozycją na liście jest "Bez przycisku". Powoduje ona cofnięcie działania w stosunku do obiektu, który staje się zwykłym obiektem graficznym. Pozostałe opcje odpowiadają typom przycisków omówionym wcześniej.

Porada: Należy pamiętać, że o działaniu przycisku decyduje nie jego wygląd, lecz typ wybrany z menu.

Wyróżnianie przycisków



W menu DVD (ale nie VCD i S-VCD) bieżący przycisk jest wyróżniany przy przewijaniu menu. Zaraz przed wykonaniem

działania przypisanego do danego przycisku jest on specjalnie wyróżniany. Efekt wyróżnienia można zobaczyć w odtwarzaczu, a działanie menu sprawdzić za pomocą myszy lub elementów sterujących DVD odtwarzacza.

Edytor tytułów klasycznych umożliwia przypisane koloru, który będzie używany na potrzeby każdego typu wyróżnienia, oraz opcji stylu określającej jego typ. Elementy sterujące dla tych ustawień znajdują się pod listą *typu przycisku*.

Aby ustawić kolory wyróżnienia najlepiej odpowiadające menu, należy kliknąć próbki kolorów *Aktywny* i *Zaznaczony*. Użycie tego samego koloru wyróżnienia dla wszystkich menu dysku zwiększy ich przejrzystość.

Trzy opcje stylu wyróżnienia to od lewej do prawej:

- **Prostokątna ramka:** Wokół wyróżnionego przycisku rysowany jest prostokąt.
- Zgodnie z kształtem: Wyróżnienie pokrywa widoczny obszar przycisku, bez względu na jego kształt.

Podkreślenie: Przycisk jest podkreślany.

Opcje wyróżnienia można stosować do wszystkich typów przycisków utworzonych z dowolnych obiektów, a nie tylko obrazów przycisków z albumu. Aby wyłączyć wyróżnianie przycisku podczas pracy w Edytorze tytułów klasycznych, należy wyczyścić pole wyboru *Styl wyróżnienia*.

Narzędzie tytułów ruchomych

Narzędzie tytułów ruchomych programu Studio jest narzędziem zaawansowanym do tworzenia i edytowania animowanych tytułów i grafiki. Dzieki szerokiemu wvborowi efektów tekstowych i graficznych oraz narzedzi zapewnia ono nieograniczone możliwości tworzenia oprawy graficznej filmów.

Chociaż w niektórych obszarach Narzędzia tytułów ruchomych znajduje się mniej narzędzi niż w przypadku Edytora tytułów klasycznych, to Narzędzie tytułów ruchomych oferuje wiele opcji związanych z animacją i efektami specjalnymi, a także jest bardziej użyteczne i przyjemniejsze w obsłudze.

Uwaga: Narzędzie tytułów ruchomych jest dostępne wyłącznie w programach Studio Ultimate i Studio Ultimate Collection.



Obszary okna Narzędzia tytułów ruchomych: **1** *pasek tytułu,* **2** *album Narzędzia tytułów ruchomych,* **5** *okno edycji,* **4** *panel tła oraz* **5** *lista warstw.*

Jest to pięć głównych obszarów okna Narzędzia tytułów ruchomych.

- 1. Pasek tytułu składa się z czterech części (od lewej do prawej): kategoria i nazwa tytułu, zestaw elementów sterujących do modyfikacji tekstu, pole licznika czasu trwania oraz przycisk *Zamknij*, który ma taką samą funkcję jak przycisk *OK* w prawym dolnym rogu okna.
- 2. W pięciu sekcjach okna albumu Narzędzia tytułów ruchomych znajdują się zasoby potrzebne do tworzenia tytułów. Dwie pierwsze sekcje —wideo i zdjęcia stanowią lokalne wersje sekcji głównego albumu programu Studio o takich samych nazwach i zawierających takie same elementy sterujące. Pozostałe sekcje —obiekty,wyglądy i ruch zawierają specjalne zasoby dla tytułów ruchomych. Wszystkie sekcje zostały opisane w części "Album Narzędzia tytułów ruchomych" rozpoczynającej się na stronie 313.

- Podczas tworzenia lub edytowania tytułu głównym obszarem pracy jest okno edycji. Oferuje ono opcję ręcznego podglądu tytułu z możliwością ręcznej edycji. Szczegółowe informacje można znaleźć na stronie 334.
- W skład każdego tytułu ruchomego wchodzi warstwa tła, którą można edytować za pomocą panelu tła lub pozostawić przezroczystą. Zobacz: strona 333.
- 5. Każdy element graficzny lub tekstowy stanowi warstwę tytułu. Nieprzezroczyste obszary każdej warstwy przesłaniają warstwy znajdujące się pod tą warstwą, a warstwa położona najniżej może przesłaniać tylko tło. Lista warstw zawiera nazwy wszystkich warstw, a także oś czasu animacji, która pokazuje *ruch* przypisany do poszczególnych warstw. Czasy trwania można dopasowywać na osi czasu za pomocą przeciągania.

Proces tworzenia obrazu składającego się z warstw jest nazywany "tworzeniem kompozycji". Informacje z każdej warstwy są przechowywane oddzielnie i łączone tylko podczas eksportowania obrazu, dzięki czemu w każdej chwili można powrócić do kompozycji i dodać nowe warstwy, a także dostosować, usunąć lub zastąpić warstwy istniejące albo zmienić ich kolejność. Narzędzie tytułów ruchomych umożliwia tworzenie kompozycji składających się z maksymalnie ośmiu warstw, nie licząc tła.



Tworzenie obrazu z warstw rozpoczęte od pustej klatki (u góry po lewej). Wzór szachownicy oznacza obszar przezroczysty. Tło może mieć obszary przezroczyste lub półprzezroczyste, ale W tvm przykładzie dodano nieprzezroczyste tło (0) dla większej przejrzystości, a następnie dodano kolejne warstwy z nieprzezroczystą zawartością (1, 2, 3). W powstałej kompozycji (na dole po prawej) wierzchnie warstwy przesłaniają warstwy znajdujące się pod nimi.

Uruchamianie i zamykanie narzędzia tytułów

Podobnie jak Edytor tytułów klasycznych, Narzędzie tytułów ruchomych można uruchomić w trybie edycji programu Studio na wiele sposobów: używając narzędzia w Przyborniku wideo (zobacz strona 126) lub klikając polecenie menu podręcznego jednej ze ścieżek na osi czasu (zobacz strona 116).

 Aby utworzyć pełnoekranowy tytuł ruchomy: W menu kontekstowym głównej ścieżki wideo na osi czasu kliknij polecenie Przejdź do Edytora tytułów ruchomych.

- Aby utworzyć nakładany tytuł ruchomy: Dwukrotnie kliknij ścieżkę *tytułu* na osi czasu albo w menu kontekstowym ścieżki *tytułu* albo ścieżki *nakładki* kliknij polecenie *Przejdź do Edytora tytułów ruchomych*.
- Aby utworzyć tytuł ruchomy, korzystając z przybornika: Otwórz narzędzie *Tworzenie tytułu* i kliknij pozycję *Tytuł ruchomy nakładka* lub pozycję *Pełnoekranowy tytuł ruchomy*.
- Aby edytować pełnoekranowy tytuł ruchomy: Kliknij dwukrotnie tytuł w dowolnym widoku okna filmu lub kliknij tytuł prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie *Przejdź do Edytora tytułów ruchomych*.
- Aby edytować nakładany tytuł ruchomy: Kliknij dwukrotnie klip na ścieżce *tytulu*, ścieżce *nakładki* lub w widoku listy albo kliknij klip prawym przyciskiem myszy w dowolnym widoku i wybierz polecenie *Przejdź do Edytora tytułów ruchomych*.

Aby edytować tytuł ruchomy, korzystając z przybornika: Otwórz klip w *narzędziu Właściwości klipu*, a następnie kliknij przycisk *Edytuj tytuł*.

Zamykanie narzędzia tytułów

Aby zamknąć Narzędzie tytułów ruchomych, wykonaj jedną z poniższych czynności:

 Kliknij przycisk OK w prawym dolnym rogu okna Narzędzia tytułów ruchomych. Nastąpi powrót do trybu edycji programu Studio. Nowy lub zaktualizowany tytuł stanie się częścią bieżącego projektu. • Kliknij przycisk [⋈] w prawym górnym rogu okna. Jest to równoważne kliknięciu przycisku *OK*.

Podczas pracy z Narzędziem tytułów ruchomych na pasku głównego menu kliknij polecenie *Plik* > *Zamknij narzędzie tytułów* albo polecenie *Plik* > *Anuluj narzędzie tytułów*. Skrótami klawiaturowymi dla tych poleceń są odpowiednio <u>F12</u> i <u>F11</u>.

Operacje na plikach

Większość poleceń menu dostępnych w Narzędziu tytułów ruchomych oferuje te same funkcje, co przyciski i polecenia menu kontekstowych, jednak kilka poleceń jest dostępnych wyłącznie w menu *Plik* narzędzia tytułów. Oto one:

- Nowy tytul: To polecenie pozwala zacząć pracę od początku, usuwając wszystkie istniejące warstwy i czyszcząc tło. Jeśli w nowym lub istniejącym tytule wprowadzono zmiany, przed wykonaniem tego polecenia będzie można zapisać pracę w bieżącym projekcie.
- Otwórz tytuł: Za pomocą tego polecenia można załadować tytuł z folderu plików w systemie lokalnym lub sieci.

Zapisz tytuł i Zapisz tytuł jako: Te standardowe polecenia wraz z poleceniami omówionymi wcześniej pozwalają eksportować tytuły na inne komputery, a także udostępniać je innym użytkownikom programu Studio.



Album Narzędzia tytułów ruchomych jest panelem z kartami umieszczonym po lewej stronie ekranu Narzędzia tytułów ruchomych. Zawiera on zasoby umożliwiające tworzenie ruchomych tytułów, podobnie jak główny album programu Studio zawiera zasoby do tworzenia filmów.



Sekcje albumu Narzędzia tytułów ruchomych wideo i zdjęć (pokazane na ilustracji) spełniają te same funkcje, co odpowiadające im sekcje dostępne w trybie edycji. Pozostałe trzy sekcje zawierają specjalne zasoby przeznaczone dla tytułów ruchomych.

Album Narzędzia tytułów ruchomych składa się z pięciu sekcji szczegółowo opisanych w dalszej części

tego dokumentu. Każdą z sekcji można otworzyć, klikając przycisk odpowiedniej karty:

- Sekcja wideo zawiera materiały wideo do użycia w tytule. Pomimo trochę innego układu jest to taka sama sekcja, jak w trybie edycji, i oferuje te same funkcje. Wszelkie zmiany, takie jak wybranie nowego wideo albo przełączenie się do trybu s*cen*, mają jednocześnie wpływ na obie te sekcje.
- Sekcja zdjęć również jest taka sama jak odpowiadająca jej sekcja albumu o nazwie Zdjęcia i pobrane klatki.
- Sekcja obiektów zawiera kolekcję obiektów graficznych, którymi można ozdabiać tytuły.
 W razie potrzeby można zmieniać rozmiar i położenie poszczególnych obiektów, a także obracać je.
- Sekcja wyglądu pozwala określać styl wyglądu warstwy *tekstowej* lub warstwy *kształtu* w tytule. Istnieje możliwość wyboru jednego z wielu ustawień wstępnych wyglądu albo zdefiniowania własnego wyglądu za pomocą jednego lub większej liczby składników z grupy *powierzchni*, *krawędzi* i *cieni*.

Dzięki sekcji ruchu tworzone tytuły ruchome przykuwają uwagę. Ruchy to programy animacji działające z warstwami każdego typu, które są najczęściej stosowane do tekstu. Do początkowej, środkowej i końcowej fazy trwania każdej warstwy można przypisać różne animacje.

Dodawanie zasobów albumu do tytułu

Aby dodać wideo, zdjęcie lub obiekt do tytułu, dwukrotnie kliknij ikonę elementu, który chcesz dodać,

°0.

przeciągnij tę ikonę z albumu do Okna edycji lub kliknij opcję *Dodaj do tytułu ruchomego* w menu kontekstowym ikony. W każdym przypadku zostaje utworzony nowy element o domyślnym rozmiarze umieszczony na środku okna edycji, następnie można go przesuwać i obracać, a także zmieniać jego rozmiar, dopasowując do swoich potrzeb.

Wygląd można stosować do warstwy tekstowej lub warstwy kształtu wybranej w oknie edycji, dwukrotnie klikając wygląd albo przeciągając go i upuszczając. Nie można przypisać wyglądu do warstw innych typów. Jeśli wygląd zostanie zastosowany do warstwy tekstowej zawierającej tylko częściowo zaznaczony tekst, zmiany obejmą tylko zaznaczoną część tekstu.

Aby dodać ruch do dowolnego elementu, wybierz element i kliknij dwukrotnie ruch albo przeciągnij i upuść ruch na element w oknie edycji lub na liście warstw.

W przypadku wybrania wielu warstw dwukrotne kliknięcie wyglądu lub ruchu spowoduje jednoczesne dodanie go do wszystkich wybranych warstw.

Sekcja wideo

Sekcja wideo w albumie Narzędzia tytułów ruchomych wyda się znajoma każdemu, kto pracował w trybie *edycji* programu Studio, ponieważ jest ona po prostu innym widokiem tej samej sekcji głównego albumu. Pomimo niewielkich różnic w układzie elementów sterujących funkcja obu sekcji jest taka sama. Szczegółowe informacje można znaleźć na stronie 80.



Aby dodać sceny do tytułu ruchomego w albumie Wideo w trybie Sceny, kliknij dwukrotnie sceny, przeciągnij je do okna edycji albo kliknij scenę prawym przyciskiem myszy i z menu kontekstowego wybierz opcję Dodaj do tytułu ruchomego. Innym sposobem wykorzystania wideo jest przeciągnięcie go na panel tła.

Aby dodać plik wideo albo scenę do tytułu ruchomego w formie warstwy, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Dwukrotnie kliknij żądane wideo w albumie.
- Przeciągnij wideo z albumu i upuść na okno edycji.

Kliknij żądane wideo prawym przyciskiem myszy w albumie i z menu kontekstowego wybierz opcję *Dodaj do tytułu ruchomego*.

Po wykonaniu każdej z tych czynności wideo zostaje dodane w oknie edycji jako pełnowymiarowa warstwa, a następnie można przesuwać i obracać wideo oraz zmieniać jego rozmiar tak, aby pasowało do kompozycji. Aby dodać plik wideo lub scenę w formie tła tytułu ruchomego, przeciągnij ją z albumu na panel tła znajdujący się w lewym dolnym rogu okna narzędzia tytułów. Szczegóły można znaleźć w części "Panel tła" na stronie 333.

Sekcja zdjęć

Sekcja zdjęć w albumie Narzędzia tytułów ruchomych jest po prostu innym widokiem sekcji zdjęć i pobranych klatek głównego albumu programu Studio. Elementy sterujące nawigacją w folderach, ulubionymi elementami i wyświetlaniem działają dokładnie w ten sam sposób w obu sekcjach.

Aby dodać zdjęcie albo inny plik obrazu do tytułu ruchomego w formie warstwy, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Dwukrotnie kliknij żądany obraz w albumie.
- Przeciągnij obraz z albumu i upuść na okno edycji.

Kliknij żądany obraz prawym przyciskiem myszy w albumie i z menu kontekstowego wybierz opcję *Dodaj do tytułu ruchomego*.

Obraz zostanie dodany na środku okna edycji, gdzie można modyfikować go w taki sam sposób jak inne warstwy. Rozmiar obrazu jest automatycznie zmieniany tylko wtedy, gdy obraz nie mieści się w oknie.

Aby dodać plik obrazu w formie tła tytułu ruchomego, przeciągnij go z albumu na panel tła znajdujący się w lewym dolnym rogu okna narzędzia tytułów. Szczegóły można znaleźć w części "Panel tła" na stronie 333.

Sekcja obiektów

Sekcja obiektów w albumie Narzędzia tytułów ruchomych zawiera obrazy bitmapowe "clip art" i ozdobniki do użytku w tytułach. Elementów tych używa się dokładnie tak samo jak obrazów w sekcji zdjęć. Różnica polega jedynie na tym, że są to zasoby dostarczane wraz z Narzędziem tytułów ruchomych, a nie pliki w folderze obrazów.



Wybieranie i przeciąganie obrazu z sekcji obiektów do użytku w tytule ruchomym. Za pomocą listy rozwijanej w górnej części tej sekcji można wybrać jedną z dostępnych kategorii obrazów.

Po dodaniu takiego obrazu w formie tła przez przeciągnięcie na panel tła zostaje on rozciągnięty na całe dostępne miejsce. Po dodaniu w formie zwykłej warstwy obrazy te są na początku wyśrodkowane w ramce okna edycji i mają oryginalny rozmiar. Można dostosować je do swoich potrzeb, zmieniają ich rozmiar i położenie, a także obracając je.

Sekcja wyglądu

Aa Ta sekcja w albumie Narzędzia tytułów ruchomych zawiera style wyglądu, które można stosować do warstw tekstowych i warstw kształtu w tytułach ruchomych.

Ustawienia wstępne wyglądu

Najłatwiejszym sposobem przypisania wyglądu jest wybranie jednej z ikon na karcie *Ustawienia wstępne*. Za pomocą listy rozwijanej nad ikonami można wybierać między wbudowanymi ustawieniami wstępnymi (opcja Standardowe) i ustawieniami wstępnymi stworzonymi przez użytkownika (opcja Moje wyglądy).



Przełączanie między wbudowanymi ustawieniami wstępnymi wyglądu (opcja Standardowe) i dostosowanymi ustawieniami wstępnymi wyglądu (opcja Moje wyglądy). Aby rozpocząć tworzenie dostosowanego wyglądu, wybierz ustawienie wstępne, które ma być punktem wyjścia, a następnie kliknij kartę Ustawienia.

Aby zastosować ustawienia wstępne wyglądu do warstwy tekstowej albo warstwy grafiki wektorowej, najpierw zaznacz warstwę, klikając ją w oknie edycji (strona 334) lub na liście warstw (strona 343). Zaznaczając wiele warstw lub grupę warstw, można wprowadzić zmiany w wielu warstwach jednocześnie (strona 350).

Aby zastosować wygląd, po zaznaczeniu warstwy lub warstw, które chcesz zmienić, wykonaj jedną z poniższych czynności:

• Dwukrotnie kliknij ikonę żądanego wyglądu.

• Kliknij ikonę wyglądu prawym przyciskiem myszy i z menu kontekstowego wybierz opcję *Dodaj do wybranych warstw.*

Przeciągnij ikonę wyglądu na warstwę w oknie edycji (lub na dowolną warstwę z wielu wybranych warstw lub grupy warstw).

Klonowanie stylu

Zamiast stosować ustawienia wstępne, można sklonować wygląd jako część *stylu*, co w przypadku warstw tekstowych oznacza sklonowanie informacji o czcionce oraz atrybutach samego wyglądu. Aby to zrobić, należy w menu kontekstowym warstwy źródłowej kliknąć opcję *Kopiuj styl*, a następnie kliknąć opcję *Wklej styl* w menu kontekstowym warstwy docelowej.

Dostosowywanie wyglądu

Za pomocą karty *Ustawienia* można uzyskać dostęp do Edytora wyglądów pozwalającego analizować, zmieniać, dodawać i usuwać poszczególne *warstwy szczególów*, które nałożone na siebie tworzą określony wygląd.

Istnieją trzy typy warstw szczegółów: *powierzchnia*, *krawędź* i *cień*. Te trzy typy warstw obsługują takie same ustawienia, ale różnią się domyślną pozycją w stosie warstw. Jeśli pozycja warstw szczegółów nie zostanie zmieniona przez użytkownika, szczegóły *powierzchni* zawsze znajdują się na wierzchu stosu, pod nimi znajdują się *krawędzie*, a najniżej *cienie*. Po utworzeniu szczegółu może on być dowolnie przeciągany w górę lub w dół stosu.



Powierzchnia, krawędź i cień. Nowy szczegół powierzchni (u góry po lewej) zostaje dodany nad najwyżej położoną istniejącą warstwą powierzchni; nowe szczegóły krawędzi i cienia zostają dodane pod najniżej położonymi warstwami odpowiadających im typów.

Właściwości poszczególnych warstw szczegółów można modyfikować za pomocą elementów sterujących znajdujących się na rozwijanych panelach w Edytorze wyglądów.

Ustawienia wstępne	Ustawienia
Nautilus	A, A, A
- Powierzchnia 3	n •
Przesunięcie X	-2
Przesunięcie Y	4
Rozmiar	63
Rozmycie	12
Wyp. Wieprzezroczystość	• 100
+ Powierzchnia 2	
- Powierzchnia	
Przesunięcie X	0

Kliknięcie karty Ustawienia w sekcji wyglądu w albumie Narzędzia tytułów ruchomych powoduje otwarcie Edytora wyglądów. Na pasku tytułu jest wyświetlana nazwa bieżącego wyglądu ("Nautilus") i trzy przyciski służące do tworzenia nowych warstw szczegółów. Panel edycji szczegółu o nazwie Powierzchnia 3 jest otwarty, a panel dla szczegółu o nazwie Powierzchnia 2 (poniżej) jest zamknięty.

Dostępne są następujące właściwości szczegółów:

 Przesunięcie X i Przesunięcie Y: Te suwaki służą do ustawiania pozycji warstwy szczegółów względem głównego położenia tekstu lub obrazu, do którego jest stosowany wygląd. Zakres przesunięcia wynosi od -100 (w lewo lub w dół) do +100 (w prawo lub w górę). Maksymalne przesunięcia wynoszą jedną ósmą szerokości i jedną ósmą wysokości obszaru okna edycji.



W tym przykładzie do pojedynczej warstwy tekstowej zastosowano wygląd z trzema warstwami szczegółów. Warstwy szczegółów zostały skonfigurowane identycznie z wyjątkiem wartości przesunięcia, które są następujące: u góry po lewej (-100, 100); na środku (0, 0); na dole po prawej (100, -100).

• **Rozmiar**: Ten suwak pozwala ustawiać grubość segmentów, z których składa się tekst lub obraz, w zakresie od zera do 200, gdzie 100 oznacza domyślną grubość.



W tym przykładzie do trzech warstw szczegółów zastosowano różne wartości rozmiaru. Od lewej do prawej: 80, 100, 120. Efekt końcowy różnych zastosowanych rozmiarów zależy od domyślnej grubości linii w warstwie. W przypadku warstwy tekstowej efekt zależy od rodziny czcionek i wybranego rozmiaru.

• **Rozmycie:** W miarę przesuwania suwaka od wartości 0 do 100 warstwa szczegółów staje się coraz bardziej rozmyta i niewyraźna.



Warstwy szczegółów w tym przykładzie różnią się tylko ustawieniami rozmycia. Od lewej do prawej: 15, 0, 30.

 Wypełnienie: Kliknięcie przycisku próbki kolorów powoduje otwarcie standardowego okna dialogowego kolorów, w którym można ustawić kolor wypełnienia warstwy szczegółów. Za pomocą przycisku zakraplacza można pobrać kolor z ekranu.

Nieprzezroczystość: Ten suwak służy do ustawiania nieprzezroczystości warstwy szczegółów w zakresie od 0 (przezroczysta) do 100 (nieprzezroczysta).

Korzystanie z warstw szczegółów

Oprócz możliwości ustawiania właściwości istniejących warstw szczegółów Edytor wyglądów pozwala dodawać i usuwać szczegóły wszystkich trzech typów, a także zmieniać ich kolejność w stosie warstw szczegółów.

- Aby dodać warstwę szczegółów, kliknij 🗛 🗛 jeden z trzech małych przycisków w prawym górnym rogu okna Edytora wyglądów. Przyciski te pozwalają utworzyć odpowiednio (w kolejności od lewej do prawej) nową warstwę *powierzchni, krawędzi* oraz *cienia*. Położenie nowej warstwy szczegółów w stosie warstw zależy od typu warstwy, tak jak to wyjaśniono wcześniej.
- Aby usunąć warstwę szczegółów: Kliknij przycisk kosza na śmieci znajdujący się na

prawym końcu paska nagłówka w panelu edycji szczegółów.

- Aby zmienić nazwę warstwy szczegółów: Kliknij nazwę dwukrotnie, wprowadź nową nazwę i naciśnij klawisz <u>Enter</u>.
- Aby zamknąć lub otworzyć panel edycji warstwy szczegółów: Kliknij odpowiednio przycisk - lub + znajdujący się na lewym końcu paska nagłówka panelu.

Aby zmienić kolejność warstw szczegółów: Przeciągnij pasek nagłówka panelu edycji w nowe położenie. Jeśli edytowany wygląd zawiera więcej niż dwie lub trzy warstwy, praca z nim będzie łatwiejsza po zamknięciu paneli, dzięki czemu stos będzie widoczny w całości.

Zapisywanie wyglądu niestandardowego

Po zakończeniu edycji wyglądu niestandardowego można zapisać go w zbiorze Moje wyglądy, klikając przycisk *Zapisz wygląd* znajdujący się w dolnej części Edytora wyglądów. Przed zapisaniem dobrze jest zmienić nazwę wyglądu. Aby to zrobić, kliknij dwukrotnie bieżącą nazwę na pasku nagłówka w edytorze, wprowadź opisową nazwę wyglądu i naciśnij klawisz <u>Enter</u>.

Sekcja ruchu

Narzędzie tytułów ruchomych zawdzięcza swoją nazwę i większość zaawansowanych możliwości gotowym animacjom znajdującym się w sekcji ruchu w albumie Narzędzia tytułów ruchomych. *Ruchy* te są przypisywane do pojedynczych warstw tytułu i to w ich obrębie działają. Ruchy zostały podzielone na trzy grupy w zależności od fazy trwania warstwy, w której działają: *Wejście*, *Wyróżnienie* i *Wyjście*.

- Ruchy z grupy *Wejście* sterują wejściem warstwy jej pierwszym pojawieniem się w tytule ruchomym.
- Ruchy z grupy *Wyróżnienie* za pomocą odpowiedniej akcji skupiają uwagę oglądającego na zawartości warstwy podczas jej obecności na ekranie.

Ruchy z grupy *Wyjście* odpowiadają za usunięcie warstwy z ekranu i zakończenie jej cyklu wyświetlania.

Do każdej warstwy można przypisać po jednym ruchu z każdej grupy. Użycie ruchów jest jednak opcjonalne, dlatego jak najbardziej możliwe jest utworzenie tytułu ruchomego bez żadnych ruchów.

Krótki przegląd kolekcji ruchów

Większość animacji należących do każdej z trzech grup ruchów można podzielić na kilka standardowych typów, w zależności od sposobu działania:

- Ruchy oparte na literach działają na poziomie pojedynczych liter tekstu (pozostałe warstwy są traktowane jako pojedyncze "litery"). Na przykład w przypadku ruchu z grupy Wejście o nazwie Obrót liter litery w warstwie tekstowej są najpierw wyświetlane obrócone o kąt prosty, a następnie jedna po drugiej wykonują obrót w miejscu kończący się znalezieniem się każdej litery w normalnym położeniu.
- Ruchy oparte na wyrazach działają podobnie, ale najmniejszą animowaną jednostką jest wyraz. W przypadku ruchu z grupy Wejście o nazwie Wyrazy

z dołu wyrazy z warstwy tekstowej przesuwają się spod dolnej krawędzi ekranu na właściwe miejsce.

 Ruchy oparte na wierszach są przeznaczone dla warstw z wieloma wierszami tekstu, z których każdy jest kolejno przetwarzany. W przypadku ruchu z grupy Wejście o nazwie Wiersze z tyłu każdy wiersz tekstu wchodzi na ekran wzdłuż linii perspektywy, dzięki czemu wydaje się, że znajdował się wcześniej za oglądającym.

Ruchy oparte na stronach wpływają na całą warstwę jednocześnie. Przykładem jest ruch z grupy Wejście o nazwie Toczenie się, podczas którego warstwa wtacza się na właściwe miejsce, jakby tworzyła boczną powierzchnię toczącej się niewidocznej beczki.

Większość ruchów z grupy Wejście ma swój odpowiednik w grupie Wyjście, dzięki czemu w razie potrzeby można zachować wizualną spójność. Podczas wejścia warstwy można na przykład zastosować ruch Pojawiające się wyrazy, a podczas wyjścia tej warstwy ruch Znikające wyrazy. Zachowanie tego typu spójności jest wyłącznie opcjonalne, a ruchy z wszystkich grup można dobierać w dowolny sposób.



Sekcja ruchu w albumie Narzędzia tytułów ruchomych zawiera zakładki odpowiadające ruchom z grupy Wejście, Wyróżnienie i Wyjście. Do każdej warstwy tytułu można przypisać po jednym ruchu z każdej grupy.

Dodawanie ruchów

Aby dodać określony ruch do warstwy, najpierw zaznacz tę warstwę, a następnie wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Dwukrotnie kliknij ikonę ruchu w albumie.
- Przeciągnij ikonę ruchu z albumu na dostępną warstwę (taką, która nie jest maskowana przez inne warstwy) w oknie edycji.
- Przeciągnij ikonę ruchu z albumu na warstwę na liście warstw.

Kliknij ikonę ruchu prawym przyciskiem myszy i z menu kontekstowego wybierz opcję *Dodaj do wybranych warstw*.

Wykonanie jednej z tych czynności powoduje dodanie ruchu do warstwy oraz zastąpienie istniejącego ruchu tego samego typu przypisanego do warstwy, o ile taki ruch został wcześniej przypisany. Jednocześnie w oknie edycji zostaje uruchomiony podgląd w pętli, dzięki czemu można od razu zobaczyć rezultat przypisania ruchu do warstwy w kontekście tytułu jako całości. Szczegółowe informacje dotyczące korzystania z ruchów na liście warstw można znaleźć w części "Korzystanie z listy warstw" na stronie 343.



Tytuł utworzony za pomocą Narzędzia tytułów ruchomych programu Studio składa się z elementów należących do czterech typów:

- Warstwa tla: Domyślnie tło jest całkowicie przezroczyste. W przypadku tytułów nakładanych przezroczyste tło jest zwykle odpowiednie. W przypadku zastosowań specjalnych i tytułów pełnoekranowych tłem może być pełny kolor, obraz lub wideo. Dodatkowe możliwości dopasowania zapewnia suwak do sterowania nieprzezroczystością znajdujący się na panelu tła. Zobacz: "Panel tła", strona 333.
- Warstwy wideo i obrazów: Zasoby tworzące te warstwy pochodzą z sekcji wideo,zdjęć i obiektówalbumu Narzędzia tytułów ruchomych. Na tych warstwach można przeprowadzać te same operacje, co na warstwach tekstowych i warstwach kształtu, z wyjątkiem stosowania wyglądów. Szczegółowe informacje można znaleźć w temacie

"Sekcja wideo" (strona 315), "Sekcja zdjęć" (strona 317) i "Sekcja wyglądów" (strona 317).

• Warstwy tekstowe i warstwy kształtu: Sa to wektorowe. warstwv co oznacza. że W przeciwieństwie do plików wideo i zdjeć nie sa przechowywane w postaci obrazów bitmapowych, ale jako pewien rodzaj formuły odtwarzania obrazów z segmentów linii prostych i krzywych. Tym warstwom można nadawać właściwości (np. kolor) oraz stosować do nich efekty specjalne (np. rozmycie). Podobnie jak warstwy wideo i obrazów, te warstwy wektorowe można przeciagać, obracać i grupować, a także zmieniać ich rozmiar i stosować do nich ruchy. Jednak w przeciwieństwie do innych warstw mogą być również dostosowywane za pomocą wyglądów z sekcji wyglądu albumu tvtułów ruchomych. Szczegółowe Narzedzia informacje można znaleźć w temacie "Sekcja ruchu" (strona 326) i "Sekcja wyglądów" (strona 319).

Ruchy: Ruchy to gotowe animacje, które można stosować do każdej warstwy kompozycji tytułu z wyjątkiem tła. Do wybierania i stosowania ruchów służy sekcja ruchu albumu. Po zastosowaniu ruchu do warstwy można dopasować czas ruchu na osi czasu listy warstw. Dodatkowe informacje można znaleźć w temacie "Sekcja ruchu" (strona 326) i "Korzystanie z listy warstw" (strona 343).

Tworzenie warstw tekstowych i warstw kształtu

Aby utworzyć warstwę tekstową: Kliknij przycisk *Dodaj tekst* na pasku nagłówka listy warstw albo kliknij dwukrotnie pusty obszar w oknie edycji. Pojawi się nowa warstwa zawierająca domyślny tekst. Tekst jest automatycznie zaznaczony i po rozpoczeciu pisania zostanie zastąpiony. Aby utworzyć warstwę kształtu, kliknij przycisk *Dodaj kształt* (po prawej stronie przycisku *Dodaj tekst*), a następnie wybierz opcję z menu podręcznego. Dostępnymi opcjami są koło, kwadrat, elipsa, prostokąt, kształt poziomej i pionowej kapsułki oraz trójkąt. Po wybraniu opcji na środku okna edycji pojawi się nowa warstwa wybranego kształtu o domyślnym rozmiarze.

Edytowanie warstw

Dalsza część tego rozdziału zawiera szczegółowe informacje dotyczące edytowania warstw za pomocą Narzędzia tytułów ruchomych.

- Aby zapoznać się z informacjami na temat dostosowywania warstwy tła, przejdź do następnego tematu o nazwie "Panel tła".
- Informacje dotyczące przenoszenia, zmieniania rozmiaru, i obracania warstw pierwszego planu wszystkich typów, a także zmieniania ich kolejności można znaleźć w temacie "Okno edycji" na stronie 334 i "Korzystanie z listy warstw" na stronie 343.
- W temacie "Praca z tekstem" na stronie 338 można znaleźć informacje dotyczące edytowania tekstu i ustawiania jego właściwości.
- Wybieranie wielu elementów i ich grupowanie zostało omówione w temacie "Korzystanie z grup warstw" na stronie 350.

Informacje dotyczące edytowania ruchów na osi czasu listy warstw znajdują się natomiast w temacie "Korzystanie z listy warstw" na stronie 343.

Panel tła

W przeciwieństwie do warstw pierwszego planu tytułu ruchomego specjalna warstwa tła nie jest widoczna na liście warstw i nie można jej modyfikować w oknie edycji. Do modyfikowania tła służy panel tła znajdujący się w lewym dolnym rogu okna Narzędzia tytułów ruchomych.



Panel tła służy do tworzenia warstwy tła tytułu ruchomego. W obszarze podglądu w dolnej części panelu jest wyświetlana bieżąca zawartość tła bez uwzględniania przezroczystości i warstw pierwszego planu. Na ten obszar można również upuszczać wideo lub obrazy z albumu Narzędzia tytułów ruchomych.

Domyślne tło tytułu ruchomego jest całkowicie przezroczyste. Jeśli tytuł ruchomy znajduje się na ścieżce *nakładki* albo ścieżce *tytułu* programu Studio, wszelkie wideo i inne obrazy znajdujące się na ścieżce *wideo* będą wyświetlane jako znajdujące się pod warstwami pierwszego planu tytułu.

Aby utworzyć tło będące pełnym kolorem: Kliknij przycisk próbki koloru



albo przycisk zakraplacza. Kliknięcie pierwszego z przycisków powoduje wyświetlenie standardowego okna dialogowego do wyboru koloru, natomiast kliknięcie drugiego przycisku umożliwia pobranie koloru z dowolnego miejsca na ekranie znajdującego się w oknie programu Studio lub poza nim.

Aby wykorzystać wideo lub obraz nieruchomy jako tło: Przeciągnij żądany element z sekcji wideo, zdjęć lub obiektów albumu Narzędzia tytułów ruchomych i upuść na obszar podglądu panelu tła.

Aby nadać tlu efekt półprzezroczystości: ustaw uchwyt suwaka pienrzezroczystości w dowolnym miejscu pomiedzy

nieprzezroczystości w dowolnym miejscu pomiędzy całkowitą przezroczystością (maksymalnie w lewo) a całkowitą nieprzezroczystością.

Aby przywrócić tło do stanu domyślnego: Kliknij przycisk kosza na śmieci.

Okno edycji

Okno edycji to główny obszar Narzędzia tytułów ruchomych służący do wyświetlania podglądu i przeprowadzania edycji. W tym obszarze można zmieniać kolejność i rozmiar warstw pierwszego planu tytułu oraz obracać je.

W przypadku większości rodzajów edycji pierwszym niezbędnym krokiem jest wybranie warstwy lub warstw, w których mają zostać wprowadzone zmiany. Wybrana warstwa jest otoczona ramką z ośmioma *punktami sterującymi* do zmieniania rozmiaru warstwy oraz *uchwytem obracania* do obracania warstwy z dokładnością jednego stopnia. Warstwy należące do większości typów można "chwytać", klikając dowolne miejsce w ramce sterującej, i przeciągać w nowe położenie.



Obracanie obiektu kształtu w oknie edycji. Mniejsza strzałka z lewej strony wskaźnika myszy to uchwyt obracania warstwy. Aby obrócić warstwę, kliknij i przeciągnij uchwyt obracania.

W przypadku warstw tekstowych i warstw kształtu niektóre elementy zawartości warstwy mogą być wyświetlane poza ramką sterowania. Dzieje się tak, kiedy do jednego ze "szczegółów" wyglądu zastosowano opcję poziomego lub pionowego przesunięcia. Może to powodować, że taki szczegół znajduje się w znacznej odległości od głównej lokalizacji warstwy. Więcej informacji można znaleźć na stronie 319.

Operacje na warstwach w oknie edycji

Operacje opisane w tym temacie dotyczą pojedynczej warstwy, jednak można przeprowadzać je na wielu warstwach jednocześnie. Więcej informacji można znaleźć w temacie "Korzystanie z grup warstw" na stronie 350.

Aby wybrać warstwę w oknie edycji: Kliknij ją. Wokół warstwy zostanie wyświetlona ramka sterująca i warstwa będzie gotowa do edycji.

Kliknięcie warstwy polega na kliknięciu dowolnego miejsca wewnątrz prostokąta zawierającego warstwę (po zaznaczeniu warstwy prostokąt ten jest ograniczony przez ramkę sterującą). Oznacza to, że edytowanie widocznej warstwy może nie być możliwe, jeśli znajduje się ona pod przezroczystym obszarem położonym w prostokącie innej warstwy. W takim przypadku w celu edytowania warstwy za pomocą kliknięcia należy najpierw ukryć lub zablokować warstwy położone powyżej żądanej warstwy, tak jak to opisano w temacie "Korzystanie z listy warstw". Szczegółowe informacje można znaleźć na stronie 343.

Aby przenieść warstwę inną niż warstwa tekstowa: Kliknij w dowolnym miejscu wewnątrz prostokąta tej warstwy i przeciągnij ją w nowe położenie.

Aby przenieść warstwę tekstową: Umieść wskaźnik myszy w pobliżu krawędzi ramki sterującej warstwy, tak aby zmienił się we wskaźnik przeciągania (cztery połączone



strzałki), a następnie kliknij i przeciągnij tak jak w przypadku pozostałych warstw. W przeciwieństwie do warstw innych niż warstwa tekstowa kliknięcie wewnątrz ramki powoduje uaktywnienie trybu edycji tekstu. Szczegółowe informacje można znaleźć w następnym temacie o nazwie "Praca z tekstem".

Aby zmienić rozmiar warstwy, zachowując jej proporcje: Kliknij wierzchołek ramki sterującej i przeciągaj na zewnątrz lub do wewnątrz w celu ustawienia żądanego rozmiaru. Aby zmienić rozmiar warstwy, zmieniając jej proporcje: kliknij i przeciągnij boczny punkt ramki sterującej. Używając centralnych punktów sterujących na dwóch sąsiadujących bokach ramki, można ustawić dowolny rozmiar i proporcje.

Aby obrócić warstwę: Kliknij i przeciągnij uchwyt obracania. Przesunięcie wskaźnika myszy na większą odległość od środka obrotu podczas przeciągania umożliwia bardziej precyzyjne obracanie. Większa odległość od środka zmniejsza kąt obrotu odpowiadający danej zmianie pozycji wskaźnika myszy.

Aby zmienić pozycję warstwy w stosie: Kliknij warstwę prawym przyciskiem myszy i w menu kontekstowym wybierz jedną z opcji podmenu Warstwa: Przesuń na spód, Przesuń o jedną warstwę do tyłu, Przesuń na wierzch, Przesuń o jedną warstwę do przodu. Dla wszystkich czterech operacji są dostępne wygodne skróty klawiaturowe. Są to odpowiednio: <u>Alt+znak minusa</u>, <u>Ctrl+znak minusa</u>, <u>Alt+znak plusa</u> i <u>Ctrl+znak plusa</u>.

Inną metodą zmieniania kolejności warstw, przydatną szczególnie w przypadku tytułów z kilkoma warstwami nakładającymi się na siebie, jest korzystanie z listy warstw. Lista warstw pozwala również "blokować" pojedyncze warstwy, dzięki czemu są one tymczasowo niedostępne do edycji. Chociaż zablokowane warstwy są wyświetlane w swoim normalnym położeniu w stosie, to nie przeszkadzają w zaznaczaniu kliknięciem warstw położonych pod nimi. Szczegółowe informacje można znaleźć na stronie 343.

Aby usunąć warstwę: Zaznacz ją, a następnie, o ile nie jest to warstwa tekstowa, naciśnij klawisz <u>Delete</u>. Inną metodą jest użycie poleceń menu kontekstowego Usuń i Warstwa > Usuń warstwy. Dlaczego istnieją dwa polecenia usuwania? W przypadku warstwy tekstowej znajdującej się w trybie edycji tekstu polecenie Usuń (lub naciśnięcie klawisza <u>Delete</u>) działa tylko na tekst warstwy. Aby usunąć całą warstwę, należy użyć polecenia podmenu Warstwa (lub kliknąć przycisk kosza na śmieci znajdujący się na pasku nagłówka listy warstw).

Praca z tekstem

Chociaż Narzędzie tytułów ruchomych oferuje wiele zaawansowanych opcji graficznych, często najważniejszym aspektem używanych tytułów jest ich tekst. Właśnie dlatego narzędzie tytułów oferuje kilka specjalnych opcji umożliwiających perfekcyjne dopasowanie wyglądu tekstu. W kolejnych tematach omówiono takie operacje na tekście jak:

- edytowanie tekstu;
- zmienianie czcionki, rozmiaru czcionki i stylu;
- ustawianie wyjustowania i przepływu tekstu; kopiowanie i wklejanie właściwości tekstu.

Tryb edycji tekstu

Jak już opisano wcześniej, podczas przeciągania warstwy tekstowej należy kliknąć krawędź ramki sterującej, ponieważ kliknięcie wnętrza ramki powoduje przejście do *trybu edycji tekstu*. W przypadku operacji opisanych w tym temacie przejście do trybu edycji tekstu jest niezbędne. Nowo tworzona warstwa tekstowa znajduje się od razu w trybie edycji tekstu: można od razu zacząć pisać, a domyślny tekst zostaje zastąpiony.

Aby aktywować tryb edycji w istniejącej warstwie tekstowej: Kliknij dowolne miejsce wewnątrz ramki sterującej. Tryb edycji tekstu stanie się aktywny, a cały tekst warstwy automatycznie zaznaczony w celu przyspieszenia pracy. Zaznaczenie tekstu jest tradycyjnie sygnalizowane jego wyróżnieniem.



Warstwa tekstowa z zaznaczonym całym tekstem. Elementy sterujące do edycji tekstu znajdujące się na pasku nagłówka powyżej tekstu umożliwiają wybranie (w kolejności od lewej do prawej) stylu liter (pogrubienia, kursywy, podkreślenia), wyrównania i przepływu tekstu oraz czcionki i jej rozmiaru. W trybie edycji tekstu wskaźnik myszy umieszczony nad warstwą zmienia się w kursor tekstowy, tak jak jest to widoczne na ilustracji.

Aby zmodyfikować sam tekst: Po prostu zacznij pisać. Wyróżniony tekst zostanie zastąpiony tekstem wpisywanym. Podczas pisania bieżący punkt wstawiania tekstu (miejsce w tekście, gdzie są wstawiane nowe litery) jest oznaczony za pomocą pionowej linii.

Jeśli chcesz dodać nowy tekst, nie tracąc istniejącego, po przełączeniu warstwy do trybu edycji tekstu kliknij

żądany punkt wstawiania albo zmień punkt wstawiania, naciskając klawisze strzałek.

Przed rozpoczęciem pisania możesz również wyróżnić (w celu zastąpienia) tylko część tekstu: kliknij i przeciągnij myszą przez obszar liter lub naciskaj klawisze



strzałek, przytrzymując klawisz Shift. Jeśli natomiast chcesz ponownie zaznaczyć cały tekst w warstwie, zrobić albo za pomoca możesz to klikania i przeciagania badź klawiszv strzałek zgodnie Z wcześniejszym opisem, albo skorzvstać ze standardowego skrótu Ctrl+A.

Nadawanie stylu wyróżnionemu tekstowi

Wiadomo już, że Narzędzie tytułów ruchomych oferuje kilka elementów sterujących tekstem, a większość z nich jest już prawdopodobnie znana z innych aplikacji. Opcje, które można stosować *wyłącznie* do wyróżnionego tekstu, to:

• Styl czcionki: Aby włączyć lub wyłączyć pogrubienie, kursywę albo podkreślenie zaznaczonego tekstu, skorzystaj z przycisków przełączania na pasku nagłówka lub standardowych skrótów klawiaturowych: <u>Ctrl+B</u>, <u>Ctrl+I</u> i <u>Ctrl+U</u>. Podświetlenie przycisku oznacza, że odpowiadająca mu opcja stylu jest włączona.

Czcionka: W tytułach ruchomych można eksperymentować z ciekawymi czcionkami. Umożliwia to właśnie ta lista rozwijana. Jeśli w systemie zainstalowano dużo czcionek, ta lista może być dosyć długa. W celu łatwiejszego nawigowania można nacisnąć pierwszą literę nazwy czcionki, co spowoduje przejście do tej litery na liście. Kliknij
żądaną czcionkę lub przejdź do jej nazwy za pomocą klawiszy strzałek w górę i w dół, a następnie naciśnij klawisz <u>Enter</u>.



Aby wybrać czcionkę, otwórz listę rozwijaną i kliknij żądaną czcionkę. Czcionka jest stosowana tylko do tekstu wyróżnionego w danej chwili.

Rozmiar czcionki: W Narzędziu tytułów ruchomych można ustawiać rozmiar czcionki na kilka sposobów. Nową wartość można bezpośrednio wpisać w pole edycji rozmiaru czcionki lub za pomocą przycisków strzałek w górę i w dół widocznych obok pola zmienić rozmiar czcionki z dokładnością do jednego punktu. Po prawej stronie znajdują się przyciski *Zmniejsz czcionkę* i *Zwiększ czcionkę*, które umożliwiają zmianę rozmiaru z dokładnością odwrotnie proporcjonalną do rozmiaru czcionki.

Nadawanie stylu za pomocą wyglądów

Tak jak to wyjaśniono w temacie "Sekcja wyglądów" na stronie 319, wygląd warstw tekstowych i warstw kształtu można zmieniać za pomocą *wyglądów* z albumu Narzedzia



tytułów ruchomych. W przypadku warstwy z częściowo wyróżnionym tekstem zastosowanie wyglądu powoduje zmianę tylko wyróżnionego tekstu. Zasadniczo do każdego znaku w tytule można zastosować inny wygląd.

Kopiowanie i wklejanie stylów tekstu

W przypadku warstw tekstowych i warstw kształtu opcje menu kontekstowego *Kopiuj styl* oraz *Wklej styl* umożliwiają kopiowanie wyglądu z jednej warstwy do innej bez konieczności otwierania sekcji wyglądów albumu Narzędzia tytułów ruchomych.

W przypadku tekstu ta operacja obejmuje również skopiowanie ustawień czcionki, jej rozmiaru i stylu tekstu z jednej warstwy do drugiej, a także z jednego częściowego zaznaczenia do innego znajdującego się w obrębie tej samej lub innej warstwy tekstowej.

Wyrównanie tekstu

Narzędzie tytułów ruchomych oferuje standardowe menu opcji justowania przeznaczone dla tytułów składających się z wielu wierszy tekstu. Domyślne wyrównanie dla nowej warstwy



tekstowej to justowanie do środka (opcja *Do środka* na liście rozwijanej), w którym każdy wiersz jest wyrównany w poziomie do środka dostępnej przestrzeni. Pozostałe dostępne opcje to *Do lewej*, *Do prawej* i *Wyjustuj*.

W przypadku oprogramowania do obróbki tekstu pracującego na akapitach niepełny ostatni wiersz akapitu zwykle nie jest w pełni rozciągany na szerokość kolumny. W Narzędziu tytułów ruchomych główny nacisk jest położony na wygląd tekstu, dlatego nawet ostatni wiersz składający się z co najmniej dwóch znaków zostaje rozciągnięty do szerokości pozostałych wierszy.

Przepływ tekstu

Narzędzie tytułów ruchomych oferuje menu ośmioma Ζ opcjami przepływu tekstu pozwalające stosować zasadv pisania dla różnych języków, takie jak kierunek pisania wierszy tekstu, i zapewniające elastyczność maksvmalna układów graficznych. Opcje te współdziałaja Z justowania wpływają i nie wyświetlania tekstu. ale



współdziałają z omówionymi wcześniej opcjami justowania i wpływają nie tylko na sposób wyświetlania tekstu, ale także na działanie standardowych klawiszy, takich jak <u>Home</u> i <u>End</u>.

Korzystanie z listy warstw

Lista warstw, która zajmuje większość dolnej części okna Narzędzia tytułów ruchomych, zawiera dwie kolumny: jedną z nagłówkami warstw i jedną ze ścieżkami na osi czasu. W każdym wierszu nagłówek zawiera nazwę warstwy, przycisk *widoczność* i przycisk *blokada*. Na prawo od nagłówka ścieżka na osi czasu służy jako graficzny edytor do sterowania czasem trwania warstwy w obrębie tytułu jako całości oraz czasem trwania wszelkich ruchów przypisanych do warstwy. Precyzja osi czasu listy warstw jest automatycznie dostosowywana w taki sposób, aby widoczny był cały czas trwania tytułu, który można ustawić albo korygując go w trybie edycji, albo wprowadzając wartość bezpośrednio w polu licznika *Czas trwania* w prawym górnym rogu narzędzia tytułów.

Oprócz nagłówków warstw i osi czasu lista warstw zawiera pasek nagłówka, na którym znajduje się wiele istotnych grup elementów sterujących (zobacz temat "Pasek nagłówka listy warstw" poniżej).



Lewa strona okna listy warstw zawiera nagłówki warstw. Po prawej znajduje się oś czasu animacji, na której można zobaczyć i zmodyfikować czas każdej z warstw oraz wszystkich zastosowanych ruchów. (Na pokazanej ilustracji widoczna jest tylko lewa część osi czasu).

Wybieranie warstw

Klikniecie nagłówka na liście warstw ma taki sam efekt jak wybranie warstwy w oknie edycji (i na odwrót). Nazwa warstwy zostanie podświetlona i pojawi się sterująca warstwy. Możliwe ramka jest także jednoczesne wybieranie wielu warstw. Służa do tego standardowe kombinacje Windows: systemu Shift+klikniecie (rozszerzanie wyboru), Ctrl+klikniecie wyboru pojedynczego (przełaczanie elementu) i Shift+Ctrl+klikniecie (rozszerzenie wyboru od ostatnio kliknietego elementu). Wiecej informacji na temat

korzystania z wyboru wielu elementów można znaleźć w temacie "Korzystanie z grup warstw" na stronie 350.

Nazwy warstw i ich zmienianie

Gdy tworzona jest nowa nazwa, Narzędzie tytułów ruchomych nadaje jej domyślną nazwę opartą o nazwę zasobu lub nazwę pliku. Ponieważ jednak nazwy domyślne zwykle nie opisują dobrze zawartości warstwy, w przypadku tytułów z wieloma warstwami pomocne może być nadanie im niestandardowych nazw, które ułatwią szybkie rozpoznawanie warstw już po samej nazwie.

Nazwa nowej warstwy tekstowej jest taka sama jak jej domyślny tekst, tzn. nazwą tą jest "Tekst". Jeśli warstwie nie zostanie nadana nazwa niestandardowa, domyślna nazwa będzie zmienia stosownie do tekstu w warstwie. Po zmianie nazwy warstwy tekstowej kolejne zmiany w tekście warstwy nie są odzwierciedlane w jej nazwie. Powrót do domyślnych nazw jest możliwy przez ustawienie pustej nazwy warstwy.

Aby zmienić nazwę warstwy, kliknij dwukrotnie istniejącą nazwę. Otwarte zostanie pole edycji z wybraną istniejącą nazwą. Wpisz nową nazwę. Naciśnięcie klawisza <u>Enter</u> lub kliknięcie poza polem edycji powoduje zatwierdzenie operacji.

Zmienianie kolejności warstw

Na stronie 335 ("Operacje na warstwach w oknie edycji") pokazano, że pozycję warstwy w stosie warstw można zmieniać, używając poleceń podmenu kontekstowego *Warstwa* lub skrótów klawiaturowych, takich jak Alt+znak plusa (*Warstwa* \geq *Przesuń na wierzch*). Lista warstw oferuje bardziej podejście. bezpośrednie Wystarczy przeciągnąć nagłówek warstwy na nowa, żadana liście. Jest pozycję to na wygodne, szczególnie gdv się nakładające warstwv

Lista warstw	
T Mercurius	•
T Terra Venus	•
T Mars	•
T Venus	•
T luppiter	⊕ £

utrudniają ich wybieranie za pomocą myszy. Gdy warstwa jest przeciągana, linia wstawiania pokazuje miejsce jej umieszczenia na liście po upuszczeniu.

Korzystając z możliwości wybierania wielu warstw (zobacz temat "Wybieranie warstw" powyżej), w nowe położenie można przeciągnąć kilka warstw naraz.

Ukrywanie i blokowanie warstw

W miarę dodawania warstw do kompozycji i ruchów do



warstw w złożonym tytule może zrobić się tłoczno. W takich sytuacjach przydają się dwa przyciski przy prawym końcu nagłówka warstwy (każdy na swój sposób).

Przycisk w kształcie oka (*widoczność*) służy do tymczasowego usuwania warstwy z okna edycji. Informacje o warstwie i jej ustawienia są zachowywane, będzie można jednak pracować z innymi warstwami bez zasłaniania ich przez właśnie ukrytą warstwę w widoku lub podczas wykonywania czynności myszą. Ponowne kliknięcie przywraca widoczność warstwy.

Przycisk w kształcie kłódki (*blokada*) blokuje reakcje warstwy na czynności wykonywane myszą bez jej ukrywania w widoku. Dzięki temu można swobodnie pracować nad warstwami znajdującymi się głębiej, nie tracąc jednak wizualnego kontekstu dawanego przez warstwy znajdujące się wyżej. Ponowne kliknięcie odblokowuje warstwę.

Pasek nagłówka listy warstw

Elementy sterujące i informacyjne na pasku nagłówka dzielą się na pięć grup. Od lewej do prawej:

 Przyciski Dodaj tekst 1 *Dodaj kształt* pozwalają tworzyć nowe warstwy wektorowe. do których można stosować wyglądy z albumu Narzędzia tytułów ruchomych. Klikniecie Dodaj tekst przycisku



powoduje natychmiastowe dodane nowej warstwy tekstowej z domyślnym wyglądem i tekstem. Zamiast używać przycisku Dodaj tekst można dwukrotnie kliknąć dowolny nieużywany obszar okna edycji. Kliknięcie przycisku Dodaj kształt powoduje otwarcie menu podręcznego, z którego można wybrać kształt do dodania.

- Każdy z przycisków Wyrównanie 🗕 👷 🖓 🖕 warstwy, Grupowanie i Warstwa podręczne otwiera menu \mathbf{Z} poleceniami wpływającymi na wiele warstw. Menu Warstwa udostępnia te same funkcje co podmenu kontekstowe Warstwa opisane w temacie "Operacje na warstwach w oknie edycji" (strona 335). Menu Wyrównanie warstwy i Grupowanie zostały opisane w dalszej części (temat "Korzystanie z grup warstw").
- *Przyciski odtwarzania* pozwalaja H na obejrzenie tytułu ruchomego tytułów. wychodzenia narzędzia Po bez Ζ uruchomieniu podgląd jest wyświetlany w pętli. Aby



go zatrzymać, należy kliknąć w dowolnym miejscu okna edycji. Tak samo jak w innych miejscach do wygodnego zatrzymywania programu. i uruchamiania odtwarzania można używać klawisza Funkcje na klawiaturze. tvch pieciu spacii przycisków są następujące (od lewej do prawej): skocz do początku, przejdź o jedna klatke wstecz. odtwarzaj/wstrzymaj odtwarzanie, przejdź o jedną klatke do przodu i skocz do końca.

 Przyciski kopiuj, wklej i usuń (lub ich standardowe klawiaturowe odpowiedniki, <u>Ctrl+C</u>, <u>Ctrl+V</u> i <u>Delete</u>) pozwalają na powielanie i

usuwanie warstw każdego typu. Kopiowanie i wklejanie obejmuje nie tylko wizualne właściwości warstwy, ale także wprowadzone zmiany czasu oraz przypisane ruchy.

W przypadku warstw tekstowych w trybie edycji tekstu operacja kopiowania nie dotyczy warstwy, ale tekstu zaznaczonego w jej obrębie. Aby wybrać obiekt tekstowy do kopiowania *bez* przełączania go do trybu edycji tekstu, należy albo myszą wyznaczyć prostokąt przecinający warstwę, albo kliknąć nagłówek warstwy na liście warstw.

W trybie edycji tekstu klawisz <u>Delete</u> działa w odniesieniu do wybranego tekstu. Należy jednak pamiętać, że przycisk *usuń* na pasku nagłówka listy warstw zawsze usuwa bieżącą warstwę, nawet jeśli jest to warstwa tekstowa.

Licznik informuje o bieżącej pozycji suwaka osi czasu listy warstw w tradycyjnym formacie: godzinach, minutach, sekundach i klatkach.

Edytowanie warstw i ruchów na osi czasu

Po utworzeniu warstwy jej czas trwania jest ustawiany tak, aby był równy czasowi trwania tytułu, którego jest częścią. Aby opóźnić pojawienie się warstwy w tytule lub spowodować jej zniknięcie przed końcem tytułu, przeciągnij końce warstwy wzdłuż osi czasu w takim sam sposób jak w przypadku edytowania klipów na osi czasu okna filmu.



Tytuł ruchomy jest jak scena, na której aktorami są warstwy. Wchodzą na scenę, odgrywają swoją rolę, a następnie ze sceny schodzą. Przycinanie warstw na osi czasu listy warstw pozwala precyzyjnie sterować ich czasem pojawiania się i znikania.

W przypadku każdej warstwy można zastosować do trzech ruchów (po jednym z każdego typu). One także są wyświetlane na osi czasu i można dostosowywać ich czas trwania. Ruchy typu *wejście* i *wyjście* są na stałe przypisane do właściwych końców czasu trwania warstwy, ale koniec ruchu *wejście* i początek ruchu *wyjście* można dowolnie edytować myszą. Jeśli do warstwy dodano ruch *wyróżnienie*, zajmuje on cały pozostały, nieużywany czas trwania.



Trzy warstwy z ruchami. Warstwa na samej górze zawiera tylko ruch Wyróżnienie (linia ciągła), dlatego wypełnia on cały czas trwania. Warstwa na samym dole ma ruchy Wejście i Wyjście oraz statyczny interwał między nimi. Środkowa warstwa ma ruchy wszystkich trzech typów. Ruch Wejście jest przycinany (proszę zwrócić uwagę na kursor w kształcie poziomych strzałek). Gdy jego długość zmienia się, ruch Wyróżnienie automatycznie jest dostosowywany tak, aby zajmował cały niewykorzystany czas.

Aby zastąpić jeden z ruchów używanych w warstwie: W normalny sposób dodaj nowy ruch. Istniejący ruch tego samego typu zostanie zastąpiony.

Aby usunąć ruch bez zastępowania go: Kliknij mały symbol "x" w środku wykresu ruchu na osi czasu.

Korzystanie z grup warstw

Narzędzie tytułów ruchomych pozwala grupować warstwy w sposób tymczasowy lub na stałe.

Aby utworzyć grupę tymczasową: Skorzystaj ze standardowych sposobów wybierania wielu elementów w oknie edycji lub na liście warstw. Następnie możesz wprowadzać zmiany, takie jak stosowanie wyglądu, we wszystkich elementach grupy jednocześnie. Taka grupa istnieje tylko do momentu kliknięcia innej warstwy lub pustego obszaru okna edycji. Wówczas warstwy znowu stają się odrębnymi elementami. W przypadku grupy tymczasowej są widoczne ramki sterujące wszystkich elementów jednocześnie.

Aby utworzyć grupę stałą: Najpierw utwórz grupę tymczasową, a następnie kliknij polecenie *Grupuj* w menu *Grupowanie* na pasku nagłówka listy warstw (albo w podmenu kontekstowym *Grupowanie* dowolnej warstwy należącej do grupy tymczasowej). Utworzona grupa stała będzie istnieć do czasu jej usunięcia poleceniem menu (*Rozgrupuj*) lub przeciągnięcia warstw należących do grupy poza grupę na liście warstw. To samo menu zawiera jeszcze inne polecenie (*Grupuj ponownie*) pozwalające automatycznie ponownie utworzyć ostatnią grupę, która została zlikwidowana.

Wybranie grupy stałej powoduje wyświetlenie wspólnej ramki sterującej otaczającej wszystkie elementy grupy. Ramki sterujące poszczególnych warstw nie są widoczne.

Grupy stałe mają własne wpisy nagłówka i ścieżki osi czasu na liście warstw. Nagłówek grupy można rozwijać i zwijać, odsłaniając lub ukrywając nagłówki warstw należących do grupy. W otwartej grupie nazwy warstw należących do niej są poprzedzane wcięciem względem nagłówka grupy.

 Triangulus 	ا 🔒 👁	
	🔒 👁	
Nona	ا 🔒 👁	
💁 Decima	œ £ 1	
Morta	• £	

Zwykła warstwa i grupa składająca się z trzech warstw widoczne na liście warstw. Grafika osi czasu przedstawia ruchy zastosowane do grupy jako całości i do jednej z warstw należących do tej grupy. Wskaźnik myszy znajduje się w położeniu pozwalającym zwinąć grupę i ukryć nazwy warstw należących do grupy.

Wybieranie wielu warstw

Aby utworzyć grupę, najpierw należy zaznaczyć obiekty, które wejdą w jej skład. W oknie edycji można to zrobić na dwa sposoby:

 Klikając i przeciągając wskaźnik myszy w celu wyznaczenia prostokąta zaznaczenia (ramki) otaczającego wszystkie obiekty, które mają znaleźć się w grupie.

Klikając pierwszy obiekt, który ma zostać zgrupowany, a następnie klikając pozostałe obiekty przy naciśniętym klawiszu <u>Ctrl</u>.

Inna metoda wybierania wielu elementów za pomocą listy warstw została opisana wcześniej w temacie "Korzystanie z listy warstw".

Operacje na grupach w oknie edycji

Zarówno w przypadku grup tymczasowych, jak i stałych istnieje możliwość zmiany ich położenia i rozmiaru, a także obracania ich:

- Aby zmienić położenie dowolnej grupy: Przeciągnij ją w nowe położenie, tak jak pojedynczą warstwę.
- Aby obrócić grupę stałą: Przeciągnij uchwyt obrotu wspólnej ramki sterującej. Wszystkie elementy należące do grupy wykonują obrót względem wspólnego środka, podobnie jak planety krążące wokół Słońca.
- Aby obrócić grupę tymczasową: Przeciągnij uchwyt obracania dowolnego elementu należącego do grupy. Wszystkie elementy należące do grupy wykonują obrót względem swojego własnego środka, podobnie jak planety obracające się wokół własnych osi.
- Aby zmienić rozmiar grupy stałej: Przeciągnij dowolny punkt na wspólnej ramce. Rozmiar całej grupy zmienia się, tak jakby wszystkie warstwy tworzyły jedną powierzchnię, która się rozciąga.

Aby zmienić rozmiar grupy tymczasowej: Przeciągnij dowolny punkt sterujący na ramce sterującej dowolnego elementu grupy. Każda warstwa zmienia się inaczej, rozszerzając się lub kurcząc względem swojego środka.

Podobnie jak w przypadku pojedynczych warstw, podczas zmiany rozmiaru grupy przeciągnięcie wierzchołka ramki sterującej pozwala zachować proporcje, natomiast przeciągnięcie bocznego punktu sterującego umożliwia zmianę proporcji.

Nadawanie właściwości grupie

Po wybraniu grupy tymczasowej wszelkie zmiany ustawień właściwości wpływają na wszystkie elementy grupy, do których można stosować daną właściwość:

- Zastosowanie wyglądu powoduje nadanie go każdej warstwie tekstowej i warstwie kształtu.
- **Dodanie ruchu** przez kliknięcie ikony ruchu prawym przyciskiem myszy i wybranie opcji *Dodaj do wybranych warstw* powoduje uzyskanie takiego samego rezultatu, jak oddzielne dodanie ruchu do każdego elementu grupy.

Wybranie czcionki lub zmiana innego dowolnego atrybutu stylu tekstu powoduje aktualizację wszystkich elementów tekstowych grupy tymczasowej.

Poza pierwszym przypadkiem operacje na grupach stałych podlegają innym zasadom:

- Zastosowanie wyglądu powoduje taki sam efekt jak w przypadku grupy tymczasowej.
- Podczas dodawania ruchu do grupy stalej grupa jest traktowana jako pojedynczy obiekt graficzny poddawany animacji, a litery, słowa i wiersze w elementach grupy są pomijane. Ruchy poszczególnych elementów grupy mogą jednak współistnieć z ruchami grupy jako całości.

Style tekstu nie mogą być stosowane do grup stałych.

Wyrównanie warstw w grupach tymczasowych

Ostatnim typem operacji na grupach, które można wykonywać wyłacznie na grupach są operacje w tymczasowych, menu Wvrównanie warstwy. Dostęp do nich można uzyskać za pomocą przycisku pasku na nagłówka listy warstw lub w



menu kontekstowym dowolnej warstwy będącej aktualnie częścią grupy tymczasowej.

Polecenia te — trzy do wyrównania w poziomie i trzy do wyrównania w pionie — mają wpływ na wszystkie elementy grupy z wyjątkiem pierwszego zaznaczonego elementu, względem którego jest ustawiane położenie innych elementów.

Efekty dźwiękowe i muzyka

Obraz wideo jest przede wszystkim nośnikiem informacji wizualnych, ale rola dźwięku w filmach jest często tak samo ważna jak funkcja obrazów wyświetlanych na ekranie.

Filmy fabularne oraz produkcje telewizyjne zawierają wiele typów zawartości audio, na przykład dialogi i inne dźwięki towarzyszące rozgrywającej się akcji. W trybie przechwytywania filmu ta nieprzetworzona ścieżka dźwiękowa jest nagrywana razem z obrazem wideo. Pojawia się ona w widoku osi czasu okna filmu na ścieżce *oryginalne audio*, znajdującej się pod ścieżką *wideo*. Oryginalne audio może też występować na ścieżce *audio nakładek*.

Większość produkcji komercyjnych wymaga również zastosowania efektów dźwiękowych (trzaśnięcie drzwiami, zderzenie samochodów, szczekanie psów itp.) oraz tła muzycznego, na które składają się utwory skomponowane specjalnie dla danej produkcji lub piosenki wcześniej nagrane albo zawartość należąca do obydwu tych kategorii. Ponadto często niezbędne okazuje się dodanie narracji i innego niestandardowego materiału dźwiękowego. W tworzonych filmach można używać wszystkich wymienionych poniżej typów dźwięków dodatkowych:

- Wraz z programem Studio instalowany jest bogaty zestaw efektów dźwiękowych w formacie **wav**, a z wielu źródeł można uzyskać dodatkowe.
- Narzędzie *Muzyka w tle* automatycznie tworzy ścieżkę muzyczną w jednym z wybranych stylów i o dowolnym czasie trwania.
- Na oś czasu można przenosić pliki **mp3** znajdujące się w albumie. Można również importować ścieżki audio lub ścieżki MP3 z dysków CD, korzystając z narzędzia *Audio z CD*.

Narzędzie *Narracja* umożliwia dodawanie narracji lub komentarza podczas przeglądania edytowanego materiału wideo.

Audio, bez względu na typ, jest dodawane do tworzonej produkcji w postaci klipów w oknie filmu. Klipy audio można przenosić, przycinać i edytować w taki sam sposób jak klipy wideo i nieruchome obrazy.

Po dodaniu klipu dźwiękowego do filmu można go modyfikować, stosując na przykład stopniową zmianę głośności. Prostą metodą tworzenia efektów stopniowej zmiany głośności i przenikania dźwięku jest dodawanie przejść do klipów audio, w sposób opisany na stronie 377.

Można zmieniać pozycjonowanie klipów w miksie stereo lub przestrzennym, a nawet zmieniać pozycjonowanie w obrębie jednego klipu. Można też stosować efekty audio dostępne w programie Studio, na przykład redukcję szumów i pogłos.

Dostępność: Dźwięk przestrzenny jest obsługiwany tylko w programie Studio Ultimate.

Informacje o dźwięku przestrzennym

Miks "przestrzenny" wykracza poza standardowy system dwukanałowy, zapewniając otaczające pole dźwiękowe o jakości jak z sali teatralnej dla produkcji DVD. Program Studio umożliwia niezależne ustawienie pozornej pozycji każdej ścieżki w obrębie miksu oraz "panoramowanie" ścieżki (zmianę jej pozycji, płynnie lub raptownie) w dowolnym żądanym kierunku i dowolną liczbę razy w trakcie trwania filmu.

Do odsłuchiwania dźwięku przestrzennego w trybie podglądu podczas przeprowadzania edycji w programie Studio wymagana jest 6-kanałowa karta dźwiękowa (5.1).

Uwaga: Nawet jeśli miks przestrzenny nie jest słyszalny w trybie podglądu, na pewno pojawi się przy odtwarzaniu dysków DVD, jednak "podgląd" dźwięku pozwala na dokładniejsze miksowanie.

Przestrzenną ścieżkę dźwiękową można wyprowadzić na dysk DVD w dwóch formatach:

• W formacie Dolby Digital 5.1, w którym każdy z sześciu kanałów przestrzennych jest zapisywany osobno na dysku i będzie kierowany bezpośrednio do odpowiedniego głośnika podczas odtwarzania w pełnym systemie odtwarzania przestrzennego 5.1.

W formacie Dolby Digital 2.0, w którym miks przestrzenny jest kodowany w dwóch kanałach. Podczas odtwarzania dysku DVD w systemach wyposażonych w dekoder Pro Logic lub Pro Logic 2 oraz układ głośników 5.1 bądź lepszy oryginalne informacje przestrzenne są tworzone ponownie. W innych systemach zakodowana ścieżka dźwiękowa będzie odtwarzana jak konwencjonalne nagranie stereo.

Tworzenie pliku ścieżki dźwiękowej

Program Studio umożliwia wyprowadzanie ścieżki dźwiękowej filmu do postaci pliku audio w formacie wav (PCM), mp3 lub mp2. Wystarczy w trybie Tworzenie filmu otworzyć jak zwykle kartę Plik, a opcję Audio jako typ nastepnie wybrać pliku. jest kilka ustawień wstepnych, Dostepnych obejmujacych typowe ustawienia dla standardowych plików. Ustawienie wstepne typów 0 nazwie Niestandardowe umożliwia skonfigurowanie typu i ustawień pliku wyjściowego zgodnie z potrzebami.



Ustawienia wstępne wyprowadzania pliku ścieżki dźwiękowej

Ścieżki audio osi czasu

Widok osi czasu okna filmu zawiera kilka ścieżek audio:

Oryginalna ścieżka audio: Zawiera audio przechwycone wraz z klipami wideo. Taki materiał dźwiękowy nazywany jest również synchronicznym audio, ponieważ jest on nagrywany jednocześnie ze ścieżką *wideo*.

Ścieżka audio nakładek: Oryginalne audio dla klipów wideo na ścieżce *nakładek*.

Ścieżka efektów dźwiękowych i narracji: Typową zawartością umieszczaną na tej ścieżce są efekty dźwiękowe i narracja. Efekty dźwiękowe można umieszczać w projekcie, przenosząc je z sekcji Efekty dźwiękowe albumu (zobacz "Sekcja efektów dźwiękowych" na stronie 104). Narrację tworzy się za pomocą narzędzia *Narracja* (opisanego na stronie 366).

Ścieżka muzyki w tle: Na tej ścieżce można umieszczać pliki audio w formacie mp3 lub wav, muzykę w tle wygenerowaną w programie Studio w technologii ScoreFitter oraz muzykę (lub inną zawartość) z dysków audio CD. Pliki audio można importować, korzystając z sekcji Muzyka w albumie (zobacz: strona 105). Klipy ScoreFitter można tworzyć za pomocą narzędzia *Muzyka w tle*, a klipy audio CD — korzystając z narzędzia *Audio z CD* (zobacz: "Narzędzie *Muzyka w tle*" na stronie 364 i "Narzędzie *Audio z CD*" na stronie 363).



Ścieżki audio osi czasu: oryginalne audio, efekty dźwiękowe i narracja oraz muzyka w tle. Gdy widoczna jest ścieżka nakładek, pojawia się czwarta ścieżka audio. Zawiera ona oryginalne audio dla materiału wideo na tej ścieżce.

Przełączanie ścieżek audio

Każda ze ścieżek audio spełnia właściwą sobie rolę, zgodnie z powyższym opisem. Jednak ich główną funkcją jest sterowanie wyborem ścieżki, na której znajdą się nowe klipy. Kiedy wprowadzany jest nowy klip wideo, oryginalne audio zawsze zostanie umieszczone na ścieżce *oryginalne audio*, nowa narracja zawsze znajdzie się na ścieżce *efekty dźwiękowe i narracja*, a nowe audio z dysku CD i klipy ScoreFitter zostaną dodane do ścieżki *muzyka w tle*.

Utworzony klip można jednak dla wygody przenieść na inną ścieżkę audio. Na każdej ścieżce można umieścić klip audio dowolnego typu. Takie rozwiązanie umożliwia na przykład jednoczesne użycie dwóch efektów dźwiękowych – jeden z nich wystarczy umieścić na ścieżce muzyka w tle.

Jedyną ścieżką audio o specjalnym statusie jest oryginalne audio, zarówno w przypadku głównej ścieżki wideo, jak i ścieżki nakładek (jeśli jest używana). Domyślnie klipy audio na tej ścieżce są edytowane równolegle z zawartością ścieżki wideo w tym samym indeksie czasu. Aby oryginalne audio było traktowane jak oddzielny klip na potrzeby przycinania, przeciągnięcia go do innej ścieżki audio bez modyfikowania ścieżki wideo lub przeciągania tam innych klipów dzwiękowych jako oryginalnego audio, należy najpierw zablokować ścieżkę wideo (klikając ikonę kłódki po prawej stronie okna filmu). Więcej informacji można znaleźć w części "Zaawansowana edycja na osi czasu" na stronie 153.

Narzędzie Audio z CD

To narzędzie służy do tworzenia klipu audio ze ścieżki CD. Umożliwia ono wyświetlanie podglądu ścieżek oraz zaznaczanie całej ścieżki lub jej fragmentów w celu dodania ich do filmu.



Jeśli w stacji CD znajduje się dysk, który nie był wcześniej używany w żadnym projekcie programu Studio, zostanie wyświetlony monit o podanie jego nazwy. Elementy sterujące narzędzia zostaną udostępnione, kiedy w programie Studio na liście rozwijanej *Tytuł dysku CD* będzie dostępna przynajmniej jedna pozycja.

Z listy rozwijanej należy wybrać tytuł dysku CD, z którego ma być przechwytywane audio, a z listy *Ścieżka* – odpowiednią ścieżkę na tym dysku CD. Ponieważ *Tytuł dysku CD* jest polem tekstowym, które można edytować, w razie potrzeby można zmienić nazwę, którą program Studio stosuje w przypadku określonego dysku CD. Zmieniona nazwa zostanie zastosowana w bieżącej i przyszłych sesjach.

Po wybraniu dysku CD i ścieżki można opcjonalnie przyciąć klip i nadać mu nazwę niestandardową,

korzystając z dostępnych elementów sterujących narzędzia. Wymienione elementy sterujące są wspólne w przypadku większości typów klipów audio i służą do edycji oraz tworzenia klipów. Zostały one opisane na stronie 370, w części "Przycinanie za pomocą narzędzia *Właściwości klipu*".

Aby zakończyć tworzenie ścieżki, należy kliknąć przycisk *Dodaj do filmu*. Program Studio przechwyci klip muzyczny ze stacji dysków CD i doda go do ścieżki *muzyki w tle*, rozpoczynając od bieżącego indeksu czasu (wskazywanego przez suwak osi czasu i klatkę podglądu w odtwarzaczu).

Narzędzie Muzyka w tle

Narzędzie ScoreFitter automatycznie tworzy muzykę w tle w dowolnym *stylu*. Po wskazaniu stylu należy wybrać jeden z kilku *utworów*, a następnie jego *wersję*. Zawartość listy dostępnych wersji zależy od określonego czasu trwania muzyki w tle.



Aby utworzyć muzykę do danego zestawu klipów, przed otwarciem narzędzia *Muzyka w tle* należy zaznaczyć odpowiednie klipy. Aby zaznaczyć cały film, należy wybrać polecenie menu *Edycja* > *Zaznacz*

wszystko lub nacisnąć kombinację klawiszy <u>Ctrl+A</u>. Całkowita długość zaznaczonych klipów określi początkowe ustawienie czasu trwania muzyki. Wartość tę będzie można jednak zmienić w dowolnym momencie, przycinając klip na osi czasu lub bezpośrednio edytując *Czas trwania* wskazywany przez licznik.

Z list dostępnych w narzędziu *Muzyka w tle* należy wybrać styl, utwór i wersję. Każdy styl oferuje własny wybór utworów, a każdy utwór — wybór różnych wersji. Przycisk *Odtwórz* umożliwia odsłuchanie utworu podczas pracy w narzędziu.

W polu *Nazwa* należy wprowadzić nazwę klipu. W razie potrzeby można dopasować czas trwania klipu za pomocą licznika *Czas trwania*. Tworzony klip muzyczny zostanie dokładnie dopasowany do wybranego czasu trwania.

Po wybraniu utworu należy kliknąć przycisk *Dodaj do filmu*. Program Studio utworzy nowy klip na ścieżce *muzyka w tle* rozpoczynający się w bieżącym indeksie czasu (wskazywanym przez suwak osi czasu i klatkę podglądu w odtwarzaczu).

Rozszerzanie kolekcji utworów

Narzędzie ScoreFitter zawiera utwory znajdujące się w kolekcjach nazywanych bibliotekami. Biblioteka standardowa programu Studio zawiera ponad 40 utworów w różnych stylach, od folk do electronica. Gdy nowe biblioteki są dostępne, można je nabyć w programie Studio, klikając przycisk *Pobierz więcej utworów*. Kliknij przycisk radiowy *Biblioteka*, aby wyświetlić kolekcje utworów pogrupowanych według biblioteki, a nie według stylu.

Narzędzie narracji

Nagrywanie narracji w programie Studio jest równie proste jak rozmowa telefoniczna. otworzvć Wystarczy narzedzie Narracia, kliknać przycisk Nagraj i zacząć mówić do mikrofonu. Narrację można nagrywać podczas odtwarzania filmu, dzięki czemu słowa doskonale synchronizują się z obrazem na ekranie. Narzędzia Narracja można również używać do szybkiego przechwytywania muzyki z otoczenia lub tworzonych sposobami amatorskimi efektów dźwiękowych za pomocą mikrofonu.



Przed rozpoczęciem nagrywania audio przy użyciu narzędzia *Narracja* należy podłączyć mikrofon do gniazda wejściowego karty dźwiękowej zainstalowanej w komputerze. Ponadto w oknie filmu musi być dostępny co najmniej jeden klip wideo.

Należy przejrzeć sceny wideo w filmie i określić, gdzie narracja ma się rozpoczynać, a gdzie kończyć. Po zakończeniu przygotowań należy otworzyć narzędzie *Narracja*. Kontrolka nagrywania – ciemny prostokąt w lewej górnej części powyższej ilustracji – jest wygaszony. Należy zaznaczyć punkt rozpoczęcia na osi czasu okna filmu. Można to zrobić, wybierając klip, odtwarzając film i zatrzymując go w odpowiednim miejscu lub przesuwając suwak osi czasu.

Należy ustawić mikrofon w odpowiedniej pozycji i wypowiedzieć kilka słów, aby sprawdzić poziom nagrywania (zobacz "Poziom nagrywania narracji" poniżej). Jeżeli poziom jest zadowalający, należy kliknąć przycisk *Nagraj* (którego opis zmieni się na *Zatrzymaj*). Należy chwilę odczekać; najpierw kontrolka nagrywania będzie sygnalizowała tryb **WSTRZYMYWANIA**, a następnie rozpocznie się odliczanie od trzech do jednego.



Kiedy kontrolka nagrywania będzie sygnalizowała tryb NAGRYWANIA, a w Odtwarzaczu rozpocznie się odtwarzanie filmu, można rozpocząć nagrywanie narracji.

NAGRYWANIE

Po zakończeniu nagrywania narracji należy kliknąć przycisk *Zatrzymaj*. Kontrolka zostanie wygaszona, a klip narracji zostanie automatycznie umieszczony na ścieżce *efekty dźwiękowe i narracja*. Aby odsłuchać klip, należy go zaznaczyć, a następnie kliknąć przycisk *Odtwarzaj*.

Poziom nagrywania narracji

Poziom nagrywania narracji jest ustawiany podczas tworzenia narracji i nie można go później zmieniać. Można jednak w dowolnym momencie dopasować głośność narracji podczas jej odtwarzania. Poziom nagrywania ustawia się za pomocą suwaka



poziomu nagrywania i wskaźnika poziomu narzędzia Narracja.

Wskaźnik poziomu informuje, czy poziom nagrywania nie jest zbyt wysoki lub zbyt niski. Kolor wskaźnika zmienia się z zielonego (modulacja 0–70%), poprzez żółty do czerwonego. Poziom nagrywania audio powinien zawierać się w zakresie oznaczonym kolorem żółtym (71–90%) i nie powinien sięgać zakresu oznaczonego kolorem czerwonym (91–100%).

Opcje nagrywania narracji

W oknach dialogowych ustawień programu Studio dostępne są opcje konfiguracji i jakości nagrania. Ta część zawiera ogólny opis. Szczegółowe informacje można znaleźć w części "Preferencje audio i wideo" na stronie 425.

Aby uzyskać dostęp do tych opcji, należy kliknąć kolejno polecenia *Ustawienia* ≻ *Preferencje audio i wideo* na pasku menu głównego.

-Nagrywanie narracji – Mikrofon:	
Mikrofon — NVIDIA®	nForce ^{rm} Aud
Kanały:	Częstotl. próbkowania:
Mono, 16 bitów 💌	22,05 kHz 💌

Lista rozwijana *Mikrofon* w tym oknie dialogowym zawiera opcje podłączenia mikrofonu do używanej karty dźwiękowej. Pozycje listy powinny być podobne do widocznych na ilustracji. Przedstawia ona listę odpowiadającą systemowi z kartą dźwiękową NVIDIA®:

Mikrofon:	
Mikrofon — NVIDIA [●] nForce™ Audio	-
Mikrofon — NVIDIA® nForce™ Audio	~
Wejście liniowe — NVIDIA [®] nForce™ Audio	
Audio CD — NVIDIA® nForce™ Audio	
Wideo — NVIDIA® nForce™ Audio	
Pomocniczy — NVIDIA® nForce™ Audio	*

Należy wybrać pozycję z listy, a następnie odpowiednio podłączyć mikrofon (na przykład do gniazda *Mikrofon* lub *Wejście liniowe*).

Ustawienia *Kanały* i *Częstotliwość próbkowania* w oknie dialogowym opcji umożliwiają sterowanie jakością narracji lub innego nagrywanego materiału audio. Należy ustawić odpowiednio wysoką jakość nagrania; pamiętając, że polepszenie jakości nagrania spowoduje zwiększenie ilości miejsca zajmowanego na dysku.



Klipy audio, podobnie jak inne klipy, można przycinać bezpośrednio na osi czasu lub korzystając z narzędzia *Właściwości klipu*. Omówienie pierwszej metody znajduje się w części "Przycinanie na osi czasu za pomocą uchwytów" na stronie 143.

Większość typów klipów audio można przycinać w zakresie od jednej ramki (minimum) do pełnej oryginalnej długości zawartości klipu. Klipy ScoreFitter można przycinać na osi czasu do trzech sekund (minimum). Długość maksymalna nie jest ograniczona.

Przycinanie za pomocą narzędzia Właściwości klipu

Wybranie polecenia *Przybornik* > *Modyfikuj właściwości klipu* powoduje otwarcie narzędzia *Właściwości klipu* dla wybranego klipu. Narzędzie można również otworzyć, klikając dwukrotnie dowolny klip audio.

Narzędzie udostępnia elementy sterujące umożliwiające wyświetlanie lub edycję dwóch właściwości wspólnych dla wszystkich klipów:

• Aby ustawić czas trwania klipu, należy zmienić wartość licznika *Czas trwania*.

Pole tekstowe *Nazwa* umożliwia przypisanie do klipu nazwy niestandardowej, która zastąpi nazwę domyślną przypisaną przez program Studio. Nazwa klipu jest wykorzystywana w widoku listy okien filmów. Może ona być także wyświetlana jako etykieta po ustawieniu wskaźnika myszy na klipie w widoku serii ujęć.

Pozostałe elementy sterujące udostępniane w narzędziu zależą od typu klipu audio.

Oryginalne audio, efekty dźwiękowe i narracja

Elementy sterujące udostępniane przez narzędzie *Właściwości klipu* do przycinania klipów z efektami dźwiękowymi i narracją są takie same jak w przypadku klipów wideo, jednak zamiast podglądu obrazu wyświetlany jest wykres kształtu fali audio.

Sposób przycinania klipów za pomocą tych elementów sterujących został opisany w części "Przycinanie za pomocą narzędzia *Właściwości klipu*" na stronie 147.

Trzeba pamiętać, że klipy na ścieżkach *oryginalne audio* oraz *audio nakładki* można edytować niezależnie tylko w przypadku, gdy odpowiednia ścieżka *wideo* jest zablokowana. Zobacz "Zaawansowana edycja na osi czasu" na stronie 153.



Audio z CD

W przypadku klipów audio z dysku CD w narzędziu *Właściwości klipu* wykorzystywane są takie same elementy sterujące jak opisane powyżej. Dodatkowo udostępniane są jednak listy rozwijane umożliwiające wybranie *tytułu dysku CD* oraz ścieżki. Umożliwiają one zmianę źródła klipu w dowolnym momencie. Zawartość pola tekstowego *Tytuł dysku CD* można także edytować, na przykład wprowadzając w nim tytuł dysku CD.

ScoreFitter

Klipy w technologii ScoreFitter można edytować bez względu na ich długość. Wyjątkiem mogą być bardzo krótkie klipy o określonym czasie trwania, niedostępne w niektórych kombinacjach stylu i utworu. Narzędzie to jest w zasadzie takie samo jak narzędzie służące do tworzenia klipów ScoreFitter (opisane w części "Narzędzie *Muzyka w tle*" na stronie 364). Jedyną różnicą jest zastąpienie przycisku *Dodaj do filmu* przyciskiem *Zaakceptuj zmiany*.



Poziom głośności audio i pozycjonowanie stereo w klipach można zmieniać bezpośrednio na osi czasu lub za pomocą narzędzia *Głośność i balans*. Każda z wymienionych metod ma pewne zalety. Dopasowywanie głośności i balansu na osi czasu pozwala odnieść wprowadzane zmiany do czasu. Natomiast narzędzie *Głośność i balans* umożliwia *miksowanie* – dostosowywanie głośności i balansu stereo niezależnie dla każdej ze ścieżek audio.

Podczas tworzenia dysków narzędzie *Głośność i balans* umożliwia wybranie opcji tworzenia przestrzennej ścieżki dźwiękowej zamiast ścieżki stereo. Narzędzie pozwala na dynamiczne przenoszenie dowolnej ścieżki wideo z kanałów przednich do tylnych oraz z kanału lewego do prawego.

Dostępność: Dźwięk przestrzenny jest obsługiwany tylko w programie Studio Ultimate.

Budowa klipu audio

Ikona klipu audio na osi czasu składa się z kilku elementów. Granice klipu są wyznaczone pionowymi liniami. Zawartość audio jest przedstawiona w postaci wykresu kształtu fali:



Fragment wykresu kształtu fali dla trzech kolejnych klipów

Wygląd wykresu kształtu fali wskazuje charakter dźwięku. *Cichy* dźwięk charakteryzuje się wąskimi falami zbliżonymi do linii środkowej klipu. *Głośny* dźwięk ma fale z większymi wzniesieniami i wgłębieniami sięgającymi prawie do granic klipu. Dźwięk *ciągły*, jak odgłos pracy silnika, składa się z gęsto rozmieszczonych impulsów dźwiękowych. Dźwięk *stacatto* charakteryzuje się małą liczbą impulsów oddzielonych ciszą, czyli odcinkami poziomej linii na wykresie kształtu fali.

Linie dopasowywania

Pomarańczowa *linia głośności* jest graficznym odwzorowaniem zmian głośności wprowadzonych do ścieżki i klipu. Jeśli głośność nie była w ogóle zmieniana, linia przebiega prosto na wysokości około trzech czwartych wysokości klipu. Jest to poziom "zerowy" (0 dB), który stanowi podstawę do zwiększania i zmniejszania oryginalnej głośności.

Po zmianie głośności dla całej ścieżki linia głośności pozostaje w pozycji poziomej, ale jest przesuwana

powyżej lub poniżej podstawowego poziomu zerowego.

Natomiast w przypadku zmiany głośności *fragmentów* klipu linia będzie składać się z opadających lub wznoszących się odcinków zakończonych *uchwytami dopasowywania głośności*.



W przeciwieństwie do wykresu kształtu fali i linii dopasowywania balansu i stopniowej zmiany głośności, dopasowywania głośności jest linia skalowana logarvtmicznie. Poziom głośności różni sie logarytmicznie siła sygnału audio, dlatego ta funkcja umożliwia dokładne modelowanie słyszanego dźwieku przy użyciu linii dopasowywania. Na przykład część linii skierowana w góre powoduje płynne i stałe zwiększenie głośności od poziomu początkowego do końcowego.

Zielona *linia balansu stereo* i czerwona *linia balansu przód-tył (stopniowej zmiany głośności)* działają podobnie do linii głośności, ale z dwoma różnicami – dla obu linii neutralnym położeniem jest środek klipu w pionie, a skala dopasowywania jest liniowa.

Podniesienie linii balansu stereo spowoduje przeniesienie balansu kanałów klipu na lewą stronę słuchacza, a jej obniżenie – przeniesienie balansu na stronę prawą. Podobnie podniesienie linii stopniowej zmiany głośności spowoduje przeniesienie klipu od słuchacza, a jej obniżenie – w stronę słuchacza. **Uwaga:** Linia *stopniowej zmiany głośności* klipu jest wyświetlana i może być edytowana tylko wtedy, gdy narzędzie *Głośność i balans* jest w trybie *przestrzennym*. Efekt dopasowywania linii może zostać sprawdzony tylko w systemach, w których dostępne jest odtwarzanie dźwięku przestrzennego.

Aby wybrać jedną z trzech linii dopasowywania, która ma zostać wyświetlona, należy użyć menu kontekstowego klipu audio:



Dostępność: Dźwięk przestrzenny jest obsługiwany tylko w programie Studio Ultimate.

Dopasowywanie audio na osi czasu

Poziom audio można dopasowywać bezpośrednio w klipie na osi czasu. Linię głośności i linie balansu można regulować za pomocą wskaźnika myszy (zobacz: "Budowa klipu audio" na stronie 373).

Po dodaniu nowego klipu audio do osi czasu:

- Linia dopasowywania głośności dla nowo utworzonego klipu łączy linie z poprzednich i kolejnych klipów, jeśli takie linie istnieją.
- Jeśli nie zmieniano głośności dla pozostałych klipów na ścieżce, linia głośności nowego klipu jest pozioma. Wysokość linii odzwierciedla ogólną głośność ścieżki ustawioną w narzędziu *Głośność i* balans.

Jeśli nie zmieniano głośności dla pozostałych klipów ani dla ogólnej głośności ścieżki, linia głośności nowego klipu jest na wysokości trzech czwartych klipu.

Aby dostosować głośność klipu na osi czasu, należy go wybrać (klikając lewym przyciskiem myszy), a następnie ustawić wskaźnik myszy nad linią. Zostanie wyświetlony *kursor dopasowywania głośności*:

Należy kliknąć linię lewym przyciskiem myszy i przeciągnąć ją na klipie w górę lub w dół. Linia głośności wygnie się zgodnie z ruchem myszy.



Po zwolnieniu przycisku myszy program Studio utworzy na linii głośności *uchwyt dopasowywania*.

Dwupłatowiec

Kiedy wskaźnik myszy zostanie ustawiony nad uchwytem dopasowywania w zaznaczonym klipie, zostanie wyświetlona wyróżniona wersja kursora dopasowywania głośności. Kursor ten umożliwia przeciąganie uchwytu dopasowywania w pionie i poziomie.

przyciskiem Klikniecie prawym myszy uchwytu dopasowywania umożliwia uzyskanie dostępu do polecenia Usuń ustawienie głośności W menu kontekstowym. To polecenie powoduje usuniecie uchwytu
dopasowywania. Za pomocą polecenia *Usuń zmiany* głośności można usunąć wszystkie uchwyty z klipu.

Dopasowywanie balansu i stopniowej zmiany głośności

Linie balansu lewo-prawo i przód-tył mają takie same funkcje edycji jak omawiana powyżej linia głośności, ale istnieje pewna różnica: dla linii balansu neutralnym ustawieniem jest połowa wysokości klipu, a dla linii głośności – trzy czwarte wysokości.

W przypadku ustawiania balansu lewej i prawej strony (stereo) przesunięcie linii od środka w górę spowoduje przemieszczenie audio w lewą stronę. W przypadku ustawiania balansu przodu i tyłu (stopniowa zmiana głośności) przesunięcie linii w górę spowoduje przeniesienie pozornego źródła audio od słuchacza, natomiast przesunięcie linii w dół przybliży audio (w kierunku głośników tylnych).

Usuwanie zmian

Uchwyty dopasowywania wideo można usuwać pojedynczo lub wszystkie równocześnie dla całego klipu wideo. W tym celu należy wybrać odpowiednie polecenie z menu podręcznego prawego przycisku klipu:



Przejścia na ścieżkach audio

Szybkim sposobem utworzenia efektu zanikania na początku lub na końcu klipu audio jest zwykłe dodanie



przejścia Zanikanie — w ten sam sposób, jak dla klipu wideo. Szczegóły można znaleźć w *rozdziale 9: Przejścia*.

Aby uzyskać efekt przenikania dźwięku między dwoma sąsiadującymi klipami audio, wystarczy upuścić przejście Rozpraszanie na znajdującą się między nimi ścieżkę na osi czasu. Efekt taki daje w rzeczywistości *dowolny* typ przejścia inny niż Zanikanie, jednak Rozpraszanie najlepiej przypomina efekt przenikania dźwięku.



Przejścia na ścieżce audio: Umieszczone na początku klipu, przejście Zanikanie stopniowo zwiększa moc, umieszczone na końcu — stopniowo ją zmniejsza. Przejście Rozpraszanie tworzy efekt przenikania dźwięku między sąsiadującymi klipami.

Narzędzie Głośność i balans

W porównaniu do dopasowywania audio na osi czasu narzędzie *Głośność i balans* udostępnia większą liczbę funkcji dopasowywania, zgrupowanych na jednym, prostym w obsłudze panelu. Zawiera ono także elementy sterujące ustawieniem balansu strony lewej i prawej oraz dźwięku przestrzennego. Narzędzie działa podobnie do tradycyjnego miksera audio.

Dostępność: Odtwarzanie dźwięku przestrzennego jest obsługiwane tylko w programie Studio Ultimate.



Narzędzie *Głośność i balans* udostępnia osobne elementy sterujące poziomem dla każdej ścieżki audio: *oryginalne audio* (po lewej stronie na ilustracji), *audio nakładek*, *efekty dźwiękowe i narracja* oraz *muzyka w tle* (po prawej stronie na ilustracji). Elementy sterujące dla ścieżki *audio nakładki* są wyświetlane tylko w przypadku, gdy w oknie filmu są otwarte ścieżki audio i wideo *nakładki*.

Regulator balansu, znajdujący się po prawej stronie panelu narzędzia, umożliwia przenoszenie audio dowolnego klipu – lub jego fragmentu – w trybie *stereo* (jednowymiarowym) lub jednym z dwóch trybów *przestrzennych* (dwuwymiarowych). Tryb jest wybierany z listy rozwijanej znajdującej się nad regulatorem.



Każda ścieżka audio ma własny zestaw elementów sterujących ustawieniami poziomu. Zestaw elementów sterujących ścieżki *oryginalne audio* jest widoczny po lewej stronie.

Do dostępnych elementów sterujących i wskaźników należy przycisk *wyciszenia* ścieżki **O**. Kiedy przycisk jest *wciśnięty*, w filmie nie zostaną użyte klipy audio umieszczone na ścieżce. Ikona przycisku *wyciszenia ścieżki* ma również drugie przeznaczenie: identyfikuje ścieżkę, do której mają zastosowanie elementy sterujące. Jest to jedyny widoczny element odróżniający od siebie trzy zestawy elementów sterujących (cztery, jeśli widoczna jest ścieżka nakładek).

Pokretło poziomu ścieżki 2 zwieksza lub zmniejsza ogólna głośność ścieżki. Dlatego ustawienie pokrętła ma wpływ na pionowe położenie linii dopasowywania głośności na wszystkich klipach ścieżki, ale nie zmienia ich konturów. Aby zwiększyć głośność, należy kliknąć pokrętło i przeciągnąć je w kierunku zgodnym ruchem wskazówek zegara (maksymalnie Z do położenia wyznaczonego przez godzinę drugą na tarczy zegara). Aby zmniejszyć głośność, należy przeciągnąć pokretło w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara (do położenia wyznaczonego przez godzine szóstą).



Pokrętła głośności: głośność minimalna (po lewej), głośność domyślna (na środku) i głośność maksymalna (po prawej).

Suwak zmiany głośności S służy do ustawiania bieżącego poziomu ścieżki na skali poziomu względnego S, która jest wyrażona w decybelach (dB). Oznaczenie 0 dB odpowiada poziomowi, na którym został nagrany klip. Bieżący poziom jest wyświetlany w postaci numerycznej przez oddzielny licznik S.

Położenie suwaka zmiany głośności wskazuje poziom głośności w danym miejscu odtwarzania filmu względem pierwotnego poziomu. Przesuwając suwak w górę lub w dół, można zmieniać poziom. Suwak jest w kolorze szarym (wyłączony), jeśli ścieżka nie zawiera żadnego klipu w bieżącym indeksie czasu. Jeśli ścieżka jest wyciszona, suwak jest w kolorze szarym i jest ustawiony w najniższym położeniu. Ustawienie zmiany głośności spowoduje dodanie do ścieżki uchwytu dopasowywania głośności, zgodnie z powyższym opisem.

Kontur głośności odtwarzania ścieżki (koperta) jest kombinacja ogólnego poziomu ścieżki i poziomu względnego w każdym punkcie ścieżki. Ten połaczony graficznie wyrażony poziom. przez linie dopasowywania głośności na klipach audio, jest używany z rzeczywistymi danymi audio W celu poziomu wyjściowego wvgenerowania ścieżki. prezentowanego na wskaźniku poziomu 6. Podczas odtwarzania wskaźnik ten graficznie odzwierciedla poziom na bieżacym indeksie czasu.

Skala po prawej stronie wskaźnika poziomu wyświetla poziom wyjściowy. Jednostką również jest decybel (dB), ale na tej skali 0 dB odpowiada maksymalnej wartości próbki cyfrowej. Jeśli głośność ścieżki osiągnie lub przekroczy tę wartość, wyprowadzony zniekształcony dźwiek zostać może przez "przycinanie" nieprzyjemny audio ____ dźwiek wytwarzany przy próbie ustawienia poziomu głośności na wartość spoza zakresu sygnału cyfrowego. Aby tego uniknać, należy dostosować płynne zmienianie głośności. tak aby poziom wyjściowy W najgłośniejszych częściach ścieżki mieścił się w zakresie od -6 dB do -3 dB. Wizualna pomoca w monitorowaniu jest kolor skali poziomu, który zmienia się od zielonego przez żółty do pomarańczowego wraz ze wzrostem poziomu wyjściowego i wzrostem prawdopodobieństwa przycinania. Wskaźnik poziomu nie powinien wykraczać poza żółty obszar. W przypadku przycinania na szczycie skali przez chwile

świeci się czerwona strefa — *wskaźnik przycinania* → co stanowi informację, że nastąpiło przycinanie.

Przyciski stopniowej zmiany głośności 3 powodują stopniowe zwiększenie głośności lub zmniejszenie głośności od/do bieżącej pozycji filmu. Graficzny działania iest widoczny wskaźnik ich linii na głośności dopasowywania klipu po kliknieciu przycisków zmiany głośności. Czas trwania stopniowej zmiany głośności można zmieniać od zera do pięćdziesięciu dziewięciu sekund. Można go ustawić w panelu opcii Preferencie projektu (polecenia *Ustawienia* > *Preferencje projektu*) w obszarze *Phynne* zmienianie głośności. Stopniowe zmienianie głośności jest niedostępne zbyt blisko początku lub końca klipu.

Element sterujący ustawieniem balansu

Ten element sterujący działa w trzech trybach: *stereo, przestrzennym* i *dialogowym*. Można je wybierać z listy rozwijanej znajdującej się powyżej elementu. Tryb można zmienić w dowolnej chwili – nawet w obrębie pojedynczego klipu audio



Dostępność: Dźwięk przestrzenny jest obsługiwany tylko w programie Studio Ultimate.

W każdym trybie pozycja każdej ścieżki w danym punkcie filmu jest wskazywana przez ikonę głośnika ("krążek). Ikona odpowiada ikonie na wskaźniku wyciszenia dla odpowiedniej ścieżki. W trybie *stereo* pozycję ścieżki można ustawić, przeciągając jej krążek w lewo lub w prawo między parą głośników głównych:



Umieszczanie oryginalnego audio na środku miksu stereo, ze ścieżką efektów dźwiękowych (po lewej) i ścieżką nakładek (po prawej) znajdującymi się po przeciwnych stronach. Ścieżka muzyczna (na prawo od głośnika centralnego) ma szare obramowanie, co oznacza, że została wyciszona lub nie zawiera klipu w tym indeksie czasu.

W trybie *przestrzennym* każdą ścieżkę można przenosić z kanałów przednich do tylnych (stopniowa zmiana głośności) oraz z kanału lewego do prawego (balans). Każdą ścieżkę można umieszczać niezależnie w dowolnym miejscu wewnątrz prostokątnego obszaru odsłuchowego wyznaczonego przez cztery głośniki narożne.

Tryb dialogu jest podobny w swej koncepcji, ale głośnik centralny zawiera Z przodu obszaru odsłuchowego. Przesyłanie części audio klipu poprzez głośnik centralny pomaga w stabilizacji widocznej lokalizacji dźwięku w obrębie przesuwalnego miksu przestrzennego. Jednocześnie położenie źródła dźwięku może być dowolnie zmieniane w dwóch wymiarach, przypadku standardowego tak iak W trybu przestrzennego.



Tryb przestrzenny i tryb dialogu: Na ilustracji po lewej ścieżka muzyczna w trybie przestrzennym jest umieszczona z tyłu pola odsłuchowego. Ścieżka oryginalnego audio w tym samym indeksie czasu znajduje się w trybie dialogu, tak jak przedstawiono na ilustracji po prawej. W trybie dialogu oryginalne audio jest skupiane poprzez dodanie głośnika centralnego do miksu.

Istnieją dwa sposoby ustawiania pozycji ikony ścieżki w elemencie sterującym ustawieniem balansu. Można kliknąć ikonę jednej ze ścieżek i przeciągnąć ją w wymagane miejsce lub przenieść ją, przeciągając trójkątne *wskaźniki lokalizacji* znajdujące się przy dolnej i prawej krawędzi elementu sterującego. Wskaźnik lokalizacji przy dolnej krawędzi elementu sterującego ustawieniem balansu umożliwia ustawienie balansu lewej-prawej strony w bieżącym klipie, a wskaźnik przy prawej krawędzi umożliwia dostosowanie balansu przodu-tyłu.



Przeciągnij ikonę ścieżki (po lewej) lub ustaw ją za pomocą wskaźników lokalizacji (po prawej).

Wyświetlanie konturów głośności i balansu:

Dla każdego klipu audio w projekcie wyświetlana jest linia konturu wskazująca ustawienie głośności, balansu lewej-prawej strony lub balansu przodu-tyłu. Aby wybrać z tych trzech typów linie, które będą wyświetlane, należy użyć poleceń z menu kontekstowego klipu audio dostępnego po kliknięciu prawym przyciskiem myszy (zobacz "Budowa klipu audio" na stronie 373).

Linie konturu można zmieniać bezpośrednio na osi czasu, korzystając z *uchwytów dopasowywania*. Szczegóły można znaleźć w części "Dopasowywanie audio na osi czasu" na stronie 375.

Efekty audio

Wszystkie klipy audio w projekcie można modyfikować, korzystając z efektów audio w postaci dodatków plug-in do programu Studio. Dostęp do efektów można uzyskać za pomocą narzędzia *Efekty audio* — szóstego narzędzia w przyborniku audio. Działa ono tak samo jak narzędzie *Efekty wideo*. Pełny opis można znaleźć w części "Używanie efektów wideo" (strona 187).

Bibliotekę dodatków plug-in audio można rozszerzać podobnie jak bibliotekę efektów wideo. Efektów audio zgodnych z popularnym standardem VST można używać w programie Studio tak samo jak efektów dostarczanych standardowo.

Ikony efektów audio



W widoku osi czasu wszystkie efekty specjalne zastosowane W klipie audio lub wideo sa oznaczone przez małe ikony rozmieszczone wzdłuż dolnej krawedzi klipu. Ikonv te odpowiadaja kategoriom wyświetlanym przegladarce W Dodawanie nowego efektu narzędzi Efekty audio Efekty i wideo. Kategorie te zostały opisane w części "Biblioteka efektów wideo" na stronie 200.

W celu zmiany parametrów można otworzyć odpowiednie narzędzie, klikając dwukrotnie dowolną z ikon.

Na ilustracji do obu klipów audio został zastosowany efekt *Redukcja szumu*. Ikona gwiazdki pod klipem wideo informuje, że zastosowano jeden lub kilka efektów z kategorii Zabawne.

Kopiowanie efektów audio

Efekty można kopiować i wklejać między klipami audio tak samo, jak między klipami wideo. Szczegółowe informacje można znaleźć na stronie 188.

Informacje o efektach

Zaawansowany filtr Redukcja szumów jest dostępny we wszystkich wersjach programu Studio. Został on omówiony poniżej.

Program Studio Ultimate zawiera dodatkową grupę efektów audio. Zostały one opisane w skrócie, począwszy od strony 390. Pełna dokumentacja parametrów efektów programu Ultimate znajduje się w ich pomocy kontekstowej online, którą można wyświetlić, klikając przycisk *pomocy* w lewym górnym rogu panelu parametrów każdego efektu lub klikając klawisz <u>F1</u> przy otwartym panelu.

Specjalną kategorią jest efekt *Szybkość*, który działa jednocześnie na audio i wideo. Został on opisany na stronie 206.

Redukcja szumów

Ten zaawansowany filtr eliminuje niepożądane szumy w dowolnym klipie audio. Filtr reaguje dynamicznie na zmiany poziomu szumu w klipie. Wybrane ustawienie wstępne jest punktem wyjściowym dla algorytmu przystosowującego.

Często lepsze wyniki można osiągnąć, odpowiednio ustawiając parametry *Redukcja szumów* i *Precyzyjne dostrojenie*. Ponieważ zmiany ustawień są słyszalne po upływie około sekundy, wartości parametrów należy zmieniać stopniowo, odczekując chwilę, aż wprowadzona zmiana zostanie zastosowana.

🗿 Redukcja szumu		Ustawienia wstępne:	•
Redukcja szumu		0,73	
Autodopasowanie	•		
Precyzyjne dostrojenie		0,00	
Usuń wiatr			

Redukcja szumów: Kiedy materiał wideo jest nagrywany na otwartej przestrzeni, a aktorzy znajdują się w dużej odległości od mikrofonu, "szum źródła" może mieć bardzo wysoki poziom. Ponadto szum powodowany przez mechanizmy kamery może zostać wzmocniony bedzie tak silnie, że powodować zakłócenia. Jeśli jednak zastosowano mikrofon butonierkowy podłączony do wejścia mikrofonowego kamery używanej do nagrania sceny, szum źródła może być na dosyć niskim poziomie. Element sterujący należy dopasować do poziomu szumu w rzeczywistym sygnale.

Precyzyjne dostrojenie: Opcja ta umożliwia dostosowywanie poziomu usuwanych szumów. Jest

ona przydatna, jeśli poziom *redukcji szumów* jest niski, ponieważ na wysokim poziomie zostały już usunięte.

Autodopasowanie: Po zaznaczeniu tej opcji filtr automatycznie zmienia typ lub poziom szumów klipu. Gdy włączona jest funkcja *Autodopasowanie*, opcja *Precyzyjne dostrojenie* nie jest używana.

Usuń wiatr: Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje włączenie filtru zmniejszającego szum wiatru i podobne niepożądane dźwięki tła w klipie audio.

Uwaga: Filtr *Redukcja szumów* może pomóc w wyeliminowaniu szumów w dużej części materiału, ale nie jest rozwiązaniem całkowicie skutecznym. Rezultaty jego zastosowania różnią się w zależności od oryginalnego materiału oraz typu i stopnia problemów.



Pakiet efektów audio Studio Ultimate jest dołączony tylko do programu Studio Ultimate. Użytkownicy innych wersji programu Studio mogą uzyskać te efekty, przeprowadzając uaktualnienie do programu Studio Ultimate.

W tej części opisano w skrócie każdy efekt zawarty w grupie. Pełne opisy, w tym opisy wszystkich parametrów, są zawarte w pomocy kontekstowej, dostępnej przy otwartym oknie parametrów w programie Studio Ultimate.

Narzędzie kanału

Podstawowym działaniem tego efektu z pakietu Studio Ultimate jest kierowanie stereofonicznego sygnału audio. Umożliwia on połączenie jednego lub obydwu lewych i prawych kanałów wejściowych do jednego lub obydwu kanałów wyjściowych. Ponadto narzędzie kanału oferuje ustawienia wstępne do specjalnych zastosowań, w tym *Przewijanie fazowe* i *Usuwanie głosu* (efekt karaoke).

Chór

Efekt Chór z pakietu Studio Ultimate tworzy bogatszy dźwięk przez wielokrotne wprowadzanie echa do strumienia audio. Sterując odpowiednio właściwościami, takimi jak częstotliwość pojawiania się echa i zanikanie głośności od jednego powtórzenia do drugiego, można uzyskać różnorodne rezultaty, między innymi dźwięk gitarowy i inne efekty specjalne.

Eliminacja syczących dźwięków

Ten filtr audio, dostępny w programie Studio Ultimate, umożliwia dyskretne usunięcie zbędnych syczących dźwięków z nagrania mowy. Parametry umożliwiają precyzyjne dopasowane tego efektu do wybranego nagrania, które ma zostać poprawione.

Korektor

Korektory graficzne, takie jak ten efekt z pakietu Studio Ultimate, działają podobnie do regulatorów poziomu tonów wysokich i niskich w sprzęcie audio, ale zapewniają dużo większą dokładność ustawień. Korektor programu Studio dzieli spektrum audio na dziesięć *kanałów* o różnych zakresach częstotliwości dźwięku.

Uwaga: W kategoriach muzycznych zakres każdego kanału korektora odpowiada jednej *oktawie*, a częstotliwość środkowa kanału jest zbliżona wysokością dźwięku do nuty B.



Suwaki umożliwiają zwiększanie lub zmniejszanie częstotliwości każdego z kanałów w zakresie 48 dB (-24 do +24). Ustawienie częstotliwości dla danego kanału jest stosowane w pełni w przypadku częstotliwości środkowej i zmniejsza się do zera w obu kierunkach.

Podczas odtwarzania klipu nad suwakami wyświetlane są słupki przedstawiające zmiany w spektrum audio.

Grungelizer

Efekt Grungelizer z pakietu Studio Ultimate dodaje do nagrań szum i zakłócenia statyczne. Po jego zastosowaniu klipy brzmią, jakby ich źródłem było radio ze złym odbiorem lub zużyta, porysowana płyta winylowa.



Równoważenie

Ten efekt z pakietu Studio Ultimate umożliwia usunięcie często występującego problemu związanego z nagrywaniem audio na potrzeby produkcji wideo: brak zrównoważenia głośności nagrania w różnych elementach oryginalnego audio. Na przykład komentarz autora materiału wideo tworzony przy nagrywaniu może być tak głośny, że zagłusza inne dźwięki otoczenia. Aby dobrze wykorzystać efekt *Równoważenie*, należy wyznaczyć głośność docelową między najgłośniejszymi a najcichszymi elementami audio w oryginalnym klipie. Poniżej głośności docelowej efekt *równoważenia* działa jako *ekspander*, zwiększając oryginalny poziom głośności o stałą wartość. Powyżej głośności docelowej efekt *równoważenia* działa jako *kompresor*, zmniejszając oryginalny poziom głośności. Dokładne ustawienie parametrów zapewnia znaczną poprawę wewnętrznego balansu głośności materiału audio.

Pogłos

Efekt *Pogłos* z pakietu Studio Ultimate symuluje odtwarzanie dźwięku źródłowego w pomieszczeniu o określonych wymiarach i współczynniku odbicia dźwięku. Czas, jaki upływa od chwili dotarcia oryginalnego dźwięku do uszu słuchacza do powstania pierwszego echa zwiększa się wraz ze zwiększaniem się wielkości pomieszczenia. Szybkość wygaszania echa zależy zarówno od rozmiaru pomieszczenia, jak i stopnia odbijania dźwięku przez ściany.

Ustawienia wstępne dla efektu *Pogłos* mają nazwy odpowiadające typom pomieszczeń, które symulują – od kabiny samochodu po ogromną podziemną grotę.

Echo stereo

Efekt Echo stereo, dostępny w pakiecie Studio Ultimate, umożliwia ustawianie osobnych opóźnień dla

każdego z lewych i prawych kanałów, z regulacją sprzężenia zwrotnego i balansu, powodując powstawanie wielu różnych interesujących dźwięków.

Rozpraszanie stereo

Ten efekt z pakietu Studio Ultimate umożliwia zmniejszanie lub zwiększanie widocznej szerokości stereofonicznego pola odsłuchowego w klipie audio. Najczęściej jest używany do tworzenia miksów brzmiących bardziej otwarcie i przestrzennie.



Tworzenie filmu

Jedną z największych zalet cyfrowego wideo jest duża i wciąż rosnąca liczba urządzeń, które mogą je wykorzystywać. Program Studio umożliwia tworzenie wersji filmu przeznaczonych dla każdego odbiorcy, bez względu na używane urządzenie wyświetlające — od kieszonkowych odtwarzaczy DivX i telefonów komórkowych do kin domowych HDTV.

Po zakończeniu edycji projektu należy przejść do trybu tworzenia filmu, klikając przycisk *Tworzenie filmu* w górnej części okna głównego programu Studio.

1 Importuj 2 Edycja 3 Tworzenie filmu

Spowoduje to otwarcie przeglądarki wyprowadzania, w której wykonując kilka kliknięć, można podać programowi Studio wszystkie informacje potrzebne do wyprowadzenia filmu w żądanej postaci.



Przeglądarka wyprowadzania. Karty z lewej strony umożliwiają zapisanie filmu na dysku, do pliku, na taśmie lub w sieci Web. Za pomocą pozostałych elementów sterujących można ustawić opcje wyprowadzania wymagane dla wybranego typu nośnika. Z prawej strony jest przedstawione graficznie użycie dysku.

Należy rozpocząć od wybrania typu nośnika dla gotowego filmu, klikając jedną z czterech kart z lewej strony okna: *Dysk, Plik, Taśma* lub *Web*.

[Wybranie karty *Dysk* umożliwia skopiowanie filmu na nagrywalny dysk optyczny znajdujący się w nagrywarce dysków CD, DVD, HD DVD lub Blu-ray (zwanej też "wypalarką"). Można też zlecić programowi Studio utworzenie na dysku twardym kopii (obrazu) dysku optycznego bez nagrywania go. Zobacz: strona 401, aby uzyskać więcej informacji.

[Wybranie karty *Plik* umożliwia utworzenie pliku, który można wyświetlać z dysku twardego, witryny sieci Web, przenośnego odtwarzacza filmów, a nawet z telefonu komórkowego. Zobacz: strona 406.

Tape

[Wybranie karty *Taśma* powoduje nagranie filmu na taśmie znajdującej się w kamerze lub

magnetowidzie. Opcje dostępne na tej karcie umożliwiają też wyprowadzenie filmu na ekran monitora. Zobacz: strona 415.

[Wybranie karty *Web* umożliwia utworzenie pliku przeznaczonego do przesłania do witryny YouTube lub Yahoo! Video. W tych popularnych witrynach sieci Web film ma potencjalną widownię złożoną z milionów osób. Zobacz: strona 418.

Konfigurowanie wyprowadzania

W przypadku każdego typu nośnika opcje wyprowadzania można szybko skonfigurować za pomocą list rozwijanych dostępnych w przeglądarce wyprowadzania.



Jeśli zajdzie potrzeba wprowadzenia ustawień ręcznie, należy kliknąć przycisk *Ustawienia*, aby otworzyć odpowiedni panel opcji dla wybranego typu nośnika. Po zatwierdzeniu ustawień należy kliknąć przycisk *Utwórz*, aby rozpocząć wyprowadzanie.



Przygotowywanie filmu do wyprowadzenia

Aby przygotować film do wyprowadzenia, zwykle należy wykonać kilka czynności przygotowawczych. Program Studio musi zazwyczaj przeprowadzić renderowanie (wygenerować klatki wideo) dla wszystkich przejść, tytułów, menu dysku i efektów wideo dodanych do filmu. Wszelkie pliki wygenerowane przez program Studio podczas tego procesu są przechowywane w folderze plików pomocniczych, którego lokalizację można ustawić za pomocą przycisku *folderu* w górnej części przeglądarki wyprowadzania.

Tworzenie między znacznikami

Na potrzeby generowania wyników do pliku do sieci Web Przeglądarka wyprowadzania zawiera parę list rozwijanych, z których można wybrać znaczniki osi czasu definiujące niestandardowy początek i koniec generowanego materiału. Jeśli z jakiegokolwiek powodu potrzebne jest wyprodukowanie wycinków filmu, wystarczy użyć jednego lub obu z tych znaczników.



Materiał generowany do pliku lub do sieci Web może zostać ograniczony na jednym lub dwóch końcach zdefiniowanych w trybie edycji. Domyślne ograniczenia – rzeczywisty początek i koniec filmu – są reprezentowane na listach przez pozycje "[początek]" i "[koniec]".



Jeśli w systemie jest dostępny wymagany sprzęt do nagrywania dysków, program Studio może wyprowadzać filmy bezpośrednio na dyski VCD (VideoCD), S-VCD (Super VideoCD), DVD, HD DVD i Blu-ray.

Niezależnie od tego, czy system jest wyposażony w nagrywarkę dysków, program Studio może też zapisać w dowolnym katalogu na dysku twardym "obraz dysku" — czyli zestaw plików zawierających te same informacje, które są przechowywane na dysku optycznym. Obraz dysku może następnie zostać nagrany na dysku.

Formaty dysków CD

Jeśli system jest wyposażony w nagrywarkę dysków CD lub DVD, program Studio może tworzyć dyski VCD lub S-VCD na nośnikach CD-R lub CD-RW.

Dyski VCD można odtwarzać:

- Na odtwarzaczach VCD lub S-VCD.
- Na niektórych odtwarzaczach DVD. Większość odtwarzaczy DVD obsługuje nośniki CD-RW, ale wiele z nich nie odczytuje nośników CD-R. Większość odtwarzaczy DVD obsługuje format VCD.

Na komputerze ze stacją dysków CD lub DVD i oprogramowaniem odtwarzacza MPEG-1 (np. Windows Media Player).

Dyski S-VCD można odtwarzać:

- Na odtwarzaczach S-VCD.
- Na niektórych odtwarzaczach DVD. Większość odtwarzaczy DVD obsługuje nośniki CD-RW, ale wiele z nich nie odczytuje nośników CD-R. Odtwarzacze DVD sprzedawane w Europie i Ameryce Północnej zwykle nie odczytują dysków S-VCD. Natomiast odtwarzacze sprzedawane w Azji zazwyczaj odczytują takie dyski.

Na komputerach ze stacją dysków CD lub DVD i oprogramowaniem odtwarzacza MPEG-2.

DVD, HD DVD i Blu-ray

Jeśli system jest wyposażony w nagrywarkę dysków DVD, program Studio może tworzyć trzy typy dysków: standardowe (przeznaczone do odtwarzaczy DVD), w formacie HD DVD (do odtwarzaczy HD DVD) oraz w formacie AVCHD (do odtwarzaczy Blu-ray).

Jeśli system jest wyposażony w nagrywarkę dysków HD DVD lub Blu-ray, można nagrywać na dowolnych nośnikach nagrywalnych obsługiwanych przez to urządzenie.

Standardowe dyski DVD można odtwarzać:

- Na odtwarzaczach DVD, które obsługują nagrywalne dyski DVD w formacie generowanym przez nagrywarkę. Większość odtwarzaczy obsługuje standardowe formaty.
- Na komputerach ze stacją dysków DVD i odpowiednim oprogramowaniem do odtwarzania. Na dowolnym odtwarzaczu HD DVD.

Dyski DVD lub HD DVD w formacie HD DVD można odtwarzać:

• Na dowolnym odtwarzaczu HD DVD, w tym na wyposażonej w stację dysków konsoli Microsoft Xbox 360.

Na komputerach ze stacją dysków HD DVD i odpowiednim oprogramowaniem do odtwarzania.

Dyski Blu-ray lub dyski DVD w formacie AVCHD można odtwarzać:

• Na urządzeniach Panasonic DMP-BD10, Playstation 3 i pozostałych odtwarzaczach Blu-ray (format AVCHD nie jest obsługiwany przez wszystkie odtwarzacze, ale przez większość z nich).

Na komputerach ze stacją dysków Blu-ray i odpowiednim oprogramowaniem do odtwarzania.

Wyprowadzanie filmu

Proces tworzenia dysku lub obrazu dysku przez program Studio składa się z trzech etapów.

- 1. Najpierw cały film musi zostać *zrenderowany*, aby wygenerować informacje zakodowane w formacie MPEG, które zostaną zapisane na dysku.
- 2. Następnie dysk musi zostać *skompilowany*. W tej fazie program Studio tworzy rzeczywiste pliki i strukturę katalogów, która zostanie użyta na dysku.
- 3. Na końcu dysk musi zostać *nagrany*. (Ten etap jest pomijany, jeśli generowany jest tylko obraz dysku, a nie rzeczywisty dysk).

Aby wyprowadzić film na dysk lub do obrazu dysku:

1. Kliknij kartę *Dysk*, aby wyświetlić poniższe okno.



Dwa wykresy kołowe przedstawiają sumaryczne użycie dysku. Górny przedstawia ilość miejsca na dysku twardym, jaka będzie wymagana podczas tworzenia filmu, a dolny — szacowany czas, jaki zajmie film na zapisywalnym dysku optycznym.

Za pomocą górnego przycisku *folderu* można zmienić lokalizację na dysku twardym używaną przez program Studio do przechowywania plików pomocniczych. Jeśli tworzony jest obraz dysku, będzie on również przechowywany w tym folderze. Dolny przycisk umożliwia wybranie używanego sprzętu do nagrywania, jeśli dostępne jest więcej niż jedno urządzenie.

2. Wybierz używany typ dysku, a następnie najlepiej pasujące ustawienie wstępne Jakość wideo/Użycie dysku.



Jeśli chcesz precyzyjnie dopasować ustawienia wyprowadzania, wybierz ustawienie wstępne o nazwie Niestandardowe, a następnie kliknij przycisk *Ustawienia*, aby wyświetlić panel opcji *Tworzenie dysku* (zobacz: "*Ustawienia tworzenia dysku*" na stronie 432).

- 3. Kliknij zielony przycisk *Utwórz dysk.* Program Studio wykona opisane powyżej czynności (renderowanie, kompilacja i ewentualnie nagrywanie), aby utworzyć dysk lub obraz dysku określony w panelu opcji *Tworzenie dysku.*
- 4. Po zakończeniu nagrywania przez program Studio dysk jest wysuwany.

Jakość i pojemność różnych formatów dysków

Różnice pomiędzy poszczególnymi formatami dysków można ująć w jednej ogólnej regule dotyczącej jakości wideo i pojemności:

- VCD: Na każdym dysku przechowywanych jest około 60 minut wideo w formacie MPEG-1 o jakości o połowę niższej niż jakość formatu DVD.
- S-VCD: Na każdym dysku przechowywanych jest około 20 minut wideo w formacie MPEG-2 o jakości na poziomie dwóch trzecich jakości formatu DVD.
- **DVD:** Na każdym dysku przechowywanych jest około 60 minut wideo o pełnej jakości MPEG-2 (120 minut, jeśli nagrywarka dysków obsługuje nagrywanie dwuwarstwowe).
- **DVD (AVCHD):** Każdy dysk może pomieścić około 40 minut wideo w formacie AVCHD o pełnej jakości na jednej warstwie.
- DVD (HD DVD): Każdy dysk może pomieścić około 24 minuty wideo w formacie DVD HD o pełnej jakości na jednej warstwie.
- DVD HD: Każdy dysk może pomieścić około 160 minut wideo w formacie DVD HD o pełnej jakości na jednej warstwie.

BD (Blu-ray Disc): Każdy dysk może pomieścić ponad 270 minut wideo HD na jednej warstwie.

WYPROWADZANIE DO PLIKU

Program Studio może tworzyć pliki filmów w następujących formatach:

- 3GP
- Tylko audio
- AVI
- DivX
- Flash Video
- Zgodny z urządzeniem iPod
- MOV
- MPEG-1
- MPEG-2
- MPEG-2 TS
- MPEG-4
- Real Media
- Zgodny z urządzeniem Sony PSP Windows Media

Należy wybrać dowolny format pasujący do wymagań odbiorców i sprzętu używanego do oglądania.

Rozmiar pliku wyjściowego zależy zarówno od formatu pliku, jak i parametrów kompresji ustawionych w ramach formatu. Wprawdzie ustawienia kompresji można łatwo dopasowywać w celu utworzenia małych plików, jednak duża kompresja odbywa się kosztem jakości.

Ustawienia szczegółowe dla większości formatów można dopasować, wybierając ustawienie wstępne o nazwie Niestandardowe, a następnie klikając przycisk *Ustawienia*. Pozostałe ustawienia wstępne powodują załadowanie ustawień przeznaczonych dla typowych sytuacji. Więcej informacji o opcjach programu Studio można znaleźć w *dodatku A: Opcje ustawień*.

Po ustawieniu opcji wyprowadzania należy kliknąć przycisk *Utwórz plik.* Zostanie otwarta przeglądarka plików, umożliwiając podanie nazwy i lokalizacji tworzonego pliku wideo.

Dla wygody użytkowników przeglądarka wyprowadzania została też wyposażona w przyciski służące do uruchamiania plików multimedialnych w programie Windows Media Player lub Real Player, dzięki czemu natychmiast po utworzeniu pliku wyjściowego można go obejrzeć w odtwarzaczu zewnętrznym.



Karta Plik w przeglądarce wyprowadzania

3GP

Program Studio może generować filmy w tym powszechnie używanym formacie pliku, używając wybranej przez użytkownika kompresji wideo – MPEG-4 lub H.263 – oraz kompresji audio AMR. Format jest przystosowany do stosunkowo niewielkich możliwości przetwarzania i przechowywania oferowanych przez telefony komórkowe.



Lista ustawień wstępnych dla tego typu pliku oferuje dwa rozmiary klatki dla każdego kodera. Należy wybrać opcję Mały (176x144) lub Bardzo mały (128x96).

Tylko audio

Ścieżka dźwiękowa filmu może czasem występować samodzielnie (bez obrazu). Przypadki, w których może być wskazana wersja zawierająca tylko zapis audio, obejmują materiał rozrywki na żywo oraz nagrania wideo z wywiadów i przemówień.

Program Studio umożliwia zapisywanie ścieżki dźwiękowej w formacie **wav** (PCM), **mp3** lub **mp2**.



Należy wybrać ustawienie wstępne najlepiej pasujące do wymagań. Można też wybrać ustawienie wstępne o nazwie *Niestandardowe*, a następnie kliknąć przycisk *Ustawienia*, aby otworzyć panel opcji *Tworzenie pliku* (zobacz: strona 437).

AVI

Mimo że typ pliku AVI dla cyfrowego wideo jest sam w sobie powszechnie obsługiwany, to rzeczywiste kodowanie oraz dekodowanie danych audio i wideo w pliku AVI jest wykonywane przez osobne oprogramowanie *kodeka*.

Program Studio jest dostarczany z kodekami DV i MPEG. Aby wyprowadzić film jako plik AVI bądź w innym formacie, można użyć dowolnego zainstalowanego na komputerze kodeka zgodnego ze standardem DirectShow, pod warunkiem, że ten kodek jest również zainstalowany na komputerze, na którym ma być odtwarzany film.



Należy wybrać ustawienie wstępne najlepiej pasujące do wymagań. Można też wybrać ustawienie wstępne o nazwie *Niestandardowe*, a następnie kliknąć przycisk *Ustawienia*, aby otworzyć panel opcji *Tworzenie pliku* (zobacz: strona 437).

DivX

Ten format pliku, oparty na technologii kompresji wideo MPEG-4, jest popularny w przypadku plików wideo rozpowszechnianych w Internecie. Jest on też obsługiwany przez wiele urządzeń zgodnych ze standardem DivX – od odtwarzaczy dysków DVD do urządzeń przenośnych i kieszonkowych.



Należy wybrać jedno z ustawień wstępnych jakości najlepiej pasujące do wymagań. Można też wybrać ustawienie wstępne o nazwie *Niestandardowe*, a następnie kliknąć przycisk *Ustawienia*, aby otworzyć panel opcji *Tworzenie pliku* (zobacz: strona 437).

Flash Video

Program Studio obsługuje wyprowadzanie materiału w wersji 7 formatu Flash Video (**flv**). Niemal wszystkie używane teraz przeglądarki sieci Web mogą wyświetlać ten popularny format, który został powszechnie przyjęty w serwisach społecznościowych i witrynach wiadomości.



Należy wybrać ustawienie wstępne jakości najlepiej spełniające potrzeby. Można też wybrać ustawienie wstępne o nazwie *Niestandardowe*, a następnie kliknąć przycisk *Ustawienia*, aby otworzyć panel opcji *Tworzenie pliku* (zobacz: strona 437).

Plik zgodny z urządzeniem iPod

Podobnie jak w przypadku formatu DivX, ten format pliku opiera się na technologii kompresji wideo MPEG-4. Dzięki połączeniu zaawansowanej funkcji kompresji z małym rozmiarem klatki (320×240) można uzyskiwać bardzo małe pliki wyjściowe w przypadku bardziej ekspansywnych formatów plików. Wygenerowane pliki są zgodne z popularnymi urządzeniami wideo typu iPod, ale mogą być również obsługiwane przez urządzenia innych typów.

		Typ pliku	
0		Zgodny z urządzeniem iPod	-
Dysk		Ustawienie wstępne	
		Mały rozmiar pliku	•
Plik	Mały rozmiar pliku		
	Dobra jakość		
	Wysoka jakość		
Tasma			_

Trzy wstępne ustawienia jakości umożliwiają wybieranie różnych szybkości danych, z których każda zapewnia inny stosunek jakości do rozmiaru pliku.

Plik MOV

Jest to format pliku programu QuickTime[®]. Jest szczególnie przydatny, jeśli film ma być odtwarzany za pomocą programu QuickTime Player.



Ustawienia wstępne umożliwiają wybieranie różnorodnych opcji rozmiaru i kodowania. Ustawienie wstępne *Średnie* (384x288) powoduje użycie kompresji

MJPEG, natomiast ustawienie wstępne *Małe* (176x144) korzysta z kompresji MPEG-4.

MPEG

MPEG-1 jest pierwotnym formatem pliku MPEG. Kompresja wideo MPEG-1 jest używana na dyskach VideoCD, ale w innych zastosowaniach ustąpiła miejsca nowszym formatom.



MPEG-2 jest następca formatu MPEG-1. Podczas gdy format plików MPEG-1 jest obsługiwany przez wszystkie komputery z systemem Windows 95 lub nowszym, pliki w formacie MPEG-2 i MPEG-4 mogą bvć odtwarzane tylko komputerach na \mathbf{Z} odpowiednim zainstalowanym oprogramowaniem dekodera. Dwa ustawienia wstępne formatu MPEG-2 obsługują sprzęt odtwarzający HD (High Definition wysoka rozdzielczość).



MPEG-2 TS jest wersją formatu MPEG-2 przeznaczoną dla strumienia transportu. Format ten można stosować do odtwarzania wideo HD na
kamerach AVCHD i domowej konsoli gier wideo PlayStation 3 firmy Sony.



MPEG-4 jest kolejnym członkiem rodziny formatów MPEG. Oferuje on jakość obrazu zbliżoną do zapewnianej przez format MPEG-2, jednak przy jeszcze większej kompresji. Jest to format szczególnie odpowiedni do zastosowań internetowych. Dwa ustawienia wstępne formatu MPEG-4 (QCIF i QSIF) tworzą wideo o rozmiarze ćwiartki klatki przeznaczone do telefonów komórkowych; dwa pozostałe (CIF i SIF) tworzą wideo o pełnym rozmiarze odpowiednie dla urządzeń kieszonkowych.

Ustawienie wstępne Niestandardowe. W przypadku wszystkich odmian formatu MPEG dostępne jest ustawienie wstępne o nazwie *Niestandardowe*, które umożliwia szczegółowe skonfigurowanie opcji wyprowadzania filmu. W tym celu należy kliknąć przycisk *Ustawienia*, aby otworzyć panel opcji *Tworzenie pliku* (zobacz: strona 437).



Real Media

Pliki filmów w formacie Real Media są przeznaczone do odtwarzania w Internecie. Filmy Real Media mogą być odtwarzane na dowolnym komputerze z zainstalowanym oprogramowaniem RealNetworks® RealPlayer® (program ten można pobrać bezpłatnie z witryny <u>www.real.com</u>).

Informacje o konfigurowaniu wyprowadzania w panelu opcji *Tworzenie pliku – Real Media* można znaleźć na stronie 443.

Plik zgodny z urządzeniem Sony PSP

To jest kolejny format pliku opierający się na technologii kompresii wideo MPEG-4. Podobnie jak w przypadku pliku zgodnego z urządzeniem iPod, dzięki połaczeniu zaawansowanej funkcji kompresji z małym rozmiarem klatki (320×240) można uzyskiwać bardzo małe pliki wyjściowe W przypadku bardziei ekspansywnych formatów plików. Wygenerowane pliki popularnymi sa zgodne Ζ urzadzeniami Sonv Portable. PlayStation ale moga być również obsługiwane przez urządzenia innych typów.



Windows Media

Format pliku Windows Media również jest przeznaczony do strumieniowego odtwarzania w Internecie. Pliki mogą być odtwarzane na dowolnym komputerze z zainstalowanym programem Windows Media Player (udostępnianym bezpłatnie przez firmę Microsoft).

Informacje o konfigurowaniu wyprowadzania w panelu opcji *Tworzenie pliku – Windows Media* można znaleźć na stronie 446.



Aby wysłać dane wyjściowe do zewnętrznego urządzenia wideo (telewizor, kamera lub magnetowid) lub do VGA (na ekran monitora), należy wybrać kartę *Taśma* w przeglądarce wyprowadzania.

Konfigurowanie kamery lub magnetowidu

Przed rozpoczęciem generowania filmu należy się upewnić, że urządzenie nagrywające jest poprawnie podłączone.

Wyprowadzanie przez kabel IEEE-1394

Jeśli urządzenie nagrywające jest wyposażone w wejście DV, wystarczy je podłączyć do sprzętu wideo cyfrowego, używając kabla IEEE-1394 (lub i.LINK). Złącze kamery jest oznaczone jako DV IN/OUT.

Uwaga: W urządzeniach, które nie obsługują nagrywania z powrotem do kamery (większość urządzeń PAL), złącze to jest oznaczone jako **DV OUT**.

Wyprowadzanie za pomocą analogowych kabli audio/wideo

Jeśli używany jest produkt Studio z wyjściem analogowym (TV lub wideo), na przykład karta Studio DVplus lub DC10plus, należy podłączyć wyjścia wideo karty przechwytywania do wejść magnetowidu, a wyjścia audio karty dźwiękowej (lub karty przechwytywania, jeśli jest w nie wyposażona) do wejść audio magnetowidu.

Podłączanie telewizora lub monitora wideo

Wiele kamer jest wyposażonych w zintegrowany ekran i podłączanie monitora wideo w takim przypadku nie jest konieczne.

W przeciwnym wypadku w celu obejrzenia nagrywanego filmu konieczne jest podłączenie telewizora lub monitora wideo do wyjścia wideo kamery. Wyjścia wideo nie są zawsze dostępne w kamerach DV.



Wyprowadzanie filmu na taśmę wideo

Należy sprawdzić, czy kamera lub magnetowid jest włączony i skonfigurowany oraz czy włożona taśma jest ustawiona w miejscu, w którym ma się rozpocząć nagrywanie. Istnieją dwie możliwości:

1. Jeśli film jest nagrywany na taśmie DV, program Studio udostępnia opcję automatycznego sterowania urządzeniem DV. Kliknij przycisk *Ustawienia*, a następnie zaznacz pole wyboru w obszarze *Opcje wyprowadzania*.

W przypadku większości urządzeń DV można opóźnienie zaobserwować pewne pomiedzy odebraniem polecenia rzeczywistym i rozpoczęciem nagrywania. Ponieważ czas opóźnienia zmienia się w zależności od urządzenia, czasem trzeba przeprowadzić kilka eksperymentów celu ustalenia wartości Czas opóźnienia W nagrywania najlepszej dla danego urządzenia.

2. Jeśli film jest nagrywany na taśmie analogowej lub nie wybrano opcji *Automatycznie rozpocznij i zatrzymaj nagrywanie* w panelu opcji *Tworzenie taśmy*, rozpocznij nagrywanie na magnetowidzie.

Następnie kliknij przycisk Odtwórz w odtwarzaczu.



Program Studio może przesyłać pliki wideo bezpośrednio do witryny Yahoo! Video lub YouTube w celu udostępniania ich potencjalnej widowni złożonej z milionów innych użytkowników Internetu.



Obie opcje oferują dwa wstępnie ustawione formaty — *Najlepsza jakość* i *Szybkie przesyłanie*. Zapewniają one różne kombinacje rozmiaru klatki i szybkości danych wideo.

Żadne z miejsc docelowych nie wymaga żadnych dodatkowych ustawień formatu.

Po wybraniu żądanej witryny przesyłania oraz ustawienia wstępnego należy kliknąć przycisk *Utwórz*. Spowoduje to otwarcie okna dialogowego Przesyłanie do witryny sieci Web, w którym można wprowadzić informacje edytorskie dotyczące przesyłanej produkcji.

zesyłanie do witryny sie	ci Web	×
Tytuł		Maks. liczba znaków: 64
OurFunVacation		
Opis		Maks. liczba znaków: 1000
OurFunVacation		*
		-
Forkiety		Make liczba znaków: 254
Leynecy		Maks, IIC20a 2Hakow, 234
Pinnacle Studio Ultimati	e,	
Pinnacle Studio Ultimati	e, Maksymalna liczba jednoc	ześnie przesyłanych pozycji: 1
Pinnacle Studio Ultimati Kategoria	e, Maksymalna liczba jednoc Rozrywka	ześnie przesyłanych pozycji: 1
Pinnacle Studio Ultimati Kategoria Auta Filmy i krótkomet	e, Maksymalna liczba jednoc □Rozrywka □Sport i gry □Szti ka i animacia	ześnie przesyłanych pozycji: 1
Pinnacle Studio Ultimati Kategoria Auta Filmy i krótkomet Instrukcyjne Komercyjne	 Maksymalna liczba jednoc Rozrywka Sport i gry Sztuka i animacja Technologie i pro 	ześnie przesyłanych pozycji: 1
Pinnade Studio Ultimati Kategoria Auta Filmy i krótkomet Instrukcyjne Komercyjne Ludzie i wideoblogi	 Maksymalna liczba jednoc Rozrywka Sport i gry Sztuka i animacja Technologie i pro Wiadomości 	ześnie przesyłanych pozycji: 1
Pinnade Studio Ultimati Kategoria Auta Filmy i krótkomet Instrukcyjne Komercyjne Ludzie i wideoblogi Muzyka	Aksymalna liczba jednoc Rozrywka Sport i gry Sztuka i animacja Technologie i pro Wiadomości Zabawne	ześnie przesyłanych pozycji: 1
Pinnade Studio Ultimati Kategoria Auta Filimy i krótkomet Instrukcyjne Komercyjne Ludzie i wideoblogi Muzyka Podróż	F, Maksymalna liczba jednoc Rozrywka Sport i gry Sztuka i animacja Technologie i pro Wiadomóści Zabawne Zabawne Zukierzęta	ześnie przesylanych pozycji: 1
Pinnade Studio Ultimati Kategoria Auta Filmy i krótkomet Instrukcyjne komercyjne Ludzie i wideoblogi Muzyka Podróż Rodzina i dzied	Pr Maksymalna liczba jednoc Rozrywka Sport i gry Sztuka i animacja Technologie i pro Wiadomości Zabawne Wizwerzęta Żywność i napoje	ześnie przesyłanych pozycji: 1
Pinnade Studio Ultimatu Kategoria Auta Himy i krótkomet Instrukcyjne Komercyjne Ludzie i wideoblogi Muzyka Podróż Rodzina i dzied Zaloguj się jako inn	P. Maksymalna liczba jednoc Rozrywka Spoti i gry Sztuka i animacja Technologie i pro Wiadomości Zabawne ✓Zwierzęta Żywność i napoje y użytkownik	ześnie przesylanych pozycji: 1
Pinnade Studio Ultimatu Kategoria Auta Himy i krótkomet Instrukcyjne Komercyjne Ludzie i wideoblogi Podróż Rodzina i dzied Załoguj się jako inn Udstew przesyłanie	Pr Maksymalna liczba jednoc Rozrywka Sport i gry Sztuka i animacja Technologie i pro Widomości Zabawne ✓Zwierzęta Żywność i napoje y użytkownik jeko prywatne	ześnie przesylanych pozycji: 1
Pinnade Studio Ultimatu Kategoria Auta Filmy i krótikomet Instrukckyne Ludzie u kłodologi Udzie u kłodologi Muzyka Podróż Rodzina i dzied Zaloguj się jako inn Udstew przesyłenie	P. Maksymalna liczba jednoci Rozrywka Spoti jery Sztuki a iamiracja Technologie i pro Wiradomości Zabawne Zwierzęta Żywność i napoje y użytkownik Jeko prywatne Kontynuuj	ześnie przesyłanych pozycji: 1

Można podać tytuł, opis oraz rozdzielone przecinkami tagi wyszukiwania, a następnie zaznaczyć maksymalnie trzy kategorie, w których ma być wymieniany film.

Jeśli użytkownik zalogował się wcześniej na swoim koncie Yahoo! z poziomu programu Studio, ale teraz chce użyć innego identyfikatora, może zaznaczyć pole wyboru *Zaloguj się jako inny użytkownik*.

Jeśli użytkownik nie jest jeszcze zalogowany, zostanie wyświetlone okno dialogowe Yahoo! Desktop Login (Logowanie w serwisie Yahoo!). Jeśli użytkownik ma już przypisaną tożsamość Yahoo!, może teraz wprowadzić swoje informacje. W przeciwnym razie musi najpierw kliknąć łącze *Sign up* (Zarejestruj się), aby założyć nowe konto Yahoo!.

Welcome to Yah	noo! Desktop Login 🛛 🛞
VAHOO!	Please Sign In to Yahoo! Video
VIDEO	Yahoo! <u>I</u> D: thorkney
	Password:
	Remember my ID <u>More Options »</u>
	SIGN IN
	Forgot your Password?
	Don't have a Yanoor ID? Sign Op Help

Program Studio utworzy teraz film i prześle go automatycznie. Aby otworzyć witrynę Yahoo!



Video w przeglądarce sieci Web w celu sprawdzenia powodzenia przesyłania, należy kliknąć przycisk *Obejrzyj wideo w trybie online*.

Opcje ustawień

Na różne aspekty działania programu Studio można wpływać za pomocą ustawień programu. Domyślne wartości wybrano w taki sposób, aby zapewniły prawidłowe działanie w większości przypadków i dla różnych urządzeń. Możliwa jest jednak ich zmiana w celu dostosowania do stylu pracy lub określonej konfiguracji sprzętowej.

Informacje o opcjach ustawień programu Studio

Opcje ustawień programu Studio zostały podzielone pomiędzy dwa okna dialogowe, które składają się z wielu paneli.

Okno dialogowe opcji głównych zawiera dwa panele z opcjami odnoszącymi się do trybu edycji. Aby otworzyć to okno dialogowe w wybranym panelu, należy wybrać jedno z poleceń z pierwszej grupy w menu Ustawienia.

Opcje ustawień prog	ramu Pinnacle Studio Ultimate	×
Preferencje projektu	Preferencje audio i wideo	

Okno dialogowe opcji tworzenia filmu zawiera trzy panele, po jednym dla każdego z trzech typów nośników: dysku, pliku i taśmy. Dostęp do tego okna można uzyskać przez wybranie jednego z poleceń z drugiej grupy w menu Ustawienia.

```
Opcje ustawień programu Pinnacle Studio Ultimate
```

Ustawienia opcji w programie Studio odnoszą się zarówno do bieżących, jak i przyszłych sesji aplikacji. Nie jest dostępny żaden główny przełącznik przywracania ustawień.

Preferencje projektu

Ustawienia te podzielono na pięć sekcji, które zostaną opisane w kolejnych tematach. Ustawienia sprzętu związane z edycją znajdują się w panelu *Preferencje audio i wideo* (zobacz: strona 425).

Środowisko edycyjne

Automatycznie zapisz i załaduj moje projekty: Po zaznaczeniu tego pola wyboru program Studio będzie w sposób ciągły aktualizował zachowany projekt podczas pracy bez potrzeby ręcznego zapisywania zmian przez użytkownika. Jeśli użytkownik woli mieć kontrolę na ładowaniem i zapisywaniem, powinien pozostawić to pole niezaznaczone.

Pokaż duże miniatury serii ujęć: Zaznaczenie tego pola wyboru pozwala uzyskać więcej szczegółów w klatkach miniatur wyświetlanych w widoku serii ujęć okna filmu.

Pokaż zawartość premiową, Pokaż funkcje premiowe: Premiowe funkcje i zawartość umożliwiają łatwe i wygodne rozszerzanie programu Studio, w przypadku gdy potrzebnych jest więcej zasobów lub więcej możliwości w celu ulepszenia filmów. *Zawartość premiowa* to dodatkowe efekty, przejścia, tytuły, menu i efekty dźwiękowe. *Funkcje premiowe* to panoramowanie i powiększanie, kluczowanie kolorem i inne zaawansowane możliwości.

Te pola wyboru należy zaznaczyć, jeśli elementy premiowe mają być wyświetlane w albumie i innych stosownych miejscach w programie Studio.

Jeśli dostępne jest połączenie internetowe, to kliknięcie elementu premiowego daje zazwyczaj możliwość niezwłocznego zakupu i zainstalowania tego elementu bez potrzeby wychodzenia z programu Studio. Dalsze informacje można znaleźć w części "Rozszerzanie programu Studio" na stronie 13.

Format projektu

Domyślnie projekt filmowy programu Studio jest w tym samym formacie wideo co pierwszy dodany do niego klip. Jeśli nowe projekty mają mieć inny format, należy kliknąć opcję *Użyj tego formatu dla nowych projektów*, a następnie wybrać żądany format z listy rozwijanej.



Domyślne czasy trwania

Wszystkie czasy trwania są mierzone w sekundach i klatkach. Licznik sekund zmienia się co 30 klatek dla formatu NTSC i co 25 klatek dla formatu PAL.

– Domyślne czas	y trwania	
Przejścia:	Tyt./Nier.ob.	Pły <u>n</u> ne zm.głośn.:
00.12	04.00	02.00

Znajdujące się tu trzy ustawienia decydują o początkowej wartości czasu trwania dodawanych do filmu przejść, obrazów nieruchomych i zmian głośności. Czasy trwania można podczas edycji przycinać do niestandardowych wartości. Na powyższej ilustracji przedstawiono domyślne wartości dostępne po zainstalowaniu programu.

Podczas dodawania menu dysku

Podczas umieszczania menu dysku na osi czasu program Studio proponuje wygenerowanie *łączy rozdziałów* z menu do wszystkich następujących po nim klipów (co najmniej do następnego menu). Dzięki opcjom z tej listy rozwijanej możliwe jest pominięcie okna dialogowego potwierdzenia przez włączenie lub wyłączenie funkcji tworzenia łączy. Program Studio może wygenerować łącza z nowego menu do wszystkich jego rozdziałów, a także *łącza powrotu* do menu, umieszczane na końcu każdego rozdziału. Ostatnia opcja, "Zapytaj, czy tworzyć rozdziały", włącza okno dialogowe potwierdzenia, przywracając ustawienie domyślne.

P	odczas dodawania menu	1
	Zapytaj, czy tworzyć rozdziały 📃 💌	
	Nie twórz rozdziałów Utwórz rozdziały automatycznie	
	Utwórz rozdziały i powroty	

Minimalna długość rozdziału: Jeżeli wybrano opcję automatycznego tworzenia przez program Studio łączy rozdziałów po dodaniu menu, to w razie potrzeby w rozdziały jest łączonych po kilka klipów w celu uzyskania minimalnego czasu trwania.

Folder dla plików pomocniczych

Program Studio bardzo często generuje pliki pomocnicze podczas edytowania i wyprowadzania projektu. Są one umieszczane w folderze dyskowym określonym w tym miejscu. Kliknięcie przycisku *folderu* umożliwia zmianę położenia plików pomocniczych; zwykle jest to wykonywane w celu zaoszczędzenia miejsca na określonym dysku.



Usuń: Ten przycisk powoduje otwarcie okna dialogowego Usuwanie plików pomocniczych, które umożliwia odzyskanie miejsca na dysku twardym przez usunięcie plików utworzonych podczas renderowania projektu.

Preferencje audio i wideo

Pięć sekcji w tym panelu zawiera ustawienia dotyczące sprzętu i podglądu.

Podgląd wideo

Ze względu na główną rolę funkcji podglądu w trakcie interaktywnego edytowania wideo program Studio

udostępnia wiele ustawień, które mają wpływ na zachowanie tej funkcji.



W przypadku wyświetlania podglądu na monitorze komputera podgląd domyślny (o rozdzielczości ćwiartki klatki) jest najczęściej wystarczająco dobry. Jeśli użytkownik ma duże wymagania w stosunku do podglądu oraz — w szczególności — w przypadku wyświetlania podglądu na zewnętrznym urządzeniu wyjściowym (po wybraniu z listy rozwijanej pozycji *Zewnętrzny*) konieczne może być zaznaczenie pola wyboru *Włącz podgląd o pełnej rozdzielczości*. Na niektórych komputerach użycie tej opcji może spowodować dostrzegalny spadek wydajności.

Opcja *Włącz przyspieszanie sprzętowe* umożliwia skorzystanie w razie potrzeby z zaawansowanych możliwości karty graficznej. Tej opcji nie należy wybierać, jeśli podczas podglądu występują problemy z wyświetlaniem.

Pozycja *Pokaż podgląd pełnoekranowy na* listy rozwijanej pozwala wybrać sposób wyświetlania podglądu w programie Studio po kliknięciu przycisku *pełnego ekranu* w odtwarzaczu. Opcje dostępne na liście zależą od sprzętu obsługującego wyświetlanie.

W systemie z jednym monitorem podgląd pełnoekranowy (inny niż zewnętrzny) musi być oczywiście wyświetlany na tym samym ekranie co interfejs programu Studio. Umożliwia to opcja *Główny* *monitor VGA.* W tym specjalnym przypadku odtwarzanie na pełnym ekranie rozpoczyna się po kliknięciu przycisku *pelnego ekranu* od bieżącej pozycji filmu, a kończy się wraz z zakończeniem filmu lub po naciśnięciu klawisza <u>Esc</u>.



Jeśli system komputerowy jest wyposażony w dwa monitory, drugiego ekranu używa się przeważnie jako monitora podglądu pełnoekranowego, a okno programu Studio pozostawia się na głównym ekranie. Wyświetlaniem na drugim monitorze można sterować w całości przy użyciu przycisku *pełnego ekranu*, niezależnie od tego, czy film jest odtwarzany, czy też jego odtwarzanie zostało wstrzymane.

Najprostsza opcja podglądu pełnoekranowego to *Drugi monitor VGA*. W tym trybie podgląd jest skalowany tak, aby możliwe było użycie jak największej części ekranu monitora (bez zakłócania współczynnika proporcji wideo). Okno odtwarzacza na głównym ekranie pozostanie puste, co pozwoli zaoszczędzić moc obliczeniową. Gdy jest dostępny drugi ekran, ten tryb jest zalecany w przypadku większości użytkowników.

Dwie pozostałe opcje to tryby specjalne umożliwiające skierowanie wyjścia w trybie pełnoekranowym na jeden z monitorów i jednoczesne udostępnianie normalnego podglądu w oknie programu Studio. Te tryby są oferowane tylko w przypadku korzystania z karty wideo z dwoma wyjściami należącej do jednego z następujących typów:

• ATI Radeon 9600 (lub lepsza) ze sterownikiem ekranu Catalyst[™] w wersji 5.8 (minimalnie).

Aby korzystanie z dodatkowych trybów podglądu było możliwe, należy *dezaktywować* drugi monitor w oknie dialogowym Właściwości: Ekran (lub w centrum sterowania Catalyst) przed uruchomieniem programu Studio.

 nVidia GeForce Fx5xxx (lub lepsza) lub odpowiadająca jej karta z serii Quadro. Minimalne wersje sterowników 81.85 (GeForce) i 81.64 (Quadro).

Przed uruchomieniem programu Studio należy *aktywować* drugi monitor jako rozszerzenie pulpitu systemu Windows (*nie* w trybie łączenia lub klonowania).

Podczas uruchamiania programu Studio odbywa się sprawdzanie, czy powyższe warunki zostały spełnione. Jeśli tak, udostępniane są pozostałe opcje:

Drugi monitor VGA, mały podgląd na głównym monitorze VGA. Opcja ta jest bardziej zaawansowana niż inne tryby podglądu pełnoekranowego, ponieważ umożliwia zmianę konfiguracji ekranu monitora w celu dostosowania jej do dokładnych specyfikacji wideo dla projektu, które dotyczą formatu klatki i częstotliwości odświeżania. Jeśli na przykład format projektu to 720×480, a częstotliwość odświeżania NTSC to 60 Hz, dla monitora zostanie włączony taki właśnie tryb, co umożliwi uzyskanie podglądu najdokładniejszego z możliwych. Jednocześnie zwykły, mały pogląd w oknie odtwarzacza będzie wyświetlany na głównym ekranie. Uwaga: Nawet jeśli użytkownik korzysta z odpowiedniej karty graficznej, wybrany format może nie być obsługiwany przez dany monitor. Rozpoznanie takiej sytuacji przez program Studio spowoduje podjęcie próby przejścia do ostatniego z trybów podglądu (omówionego w poniższym akapicie). Jeśli dana konfiguracja sprzętu powoduje jakąkolwiek niestabilność, stanowczo zaleca się powrót do jednego z opisanych wyżej trybów podstawowych.

Tryb awaryjny — *drugi monitor VGA, mały podgląd.* W tym trybie program Studio jak najlepiej dopasowuje format wideo projektu do formatów obsługiwanych przez monitor. Jeśli na przykład format klatki 720×480 jest niedostępny, dla monitora zostanie ustawiona wartość 800×600, a klatka zostanie wyśrodkowana na ekranie monitora. Podobnie jeśli monitor nie obsługuje częstotliwości wyjściowej 50 Hz (PAL) przy danym rozmiarze ekranu, obraz będzie wyświetlany z częstotliwością 60 Hz.

Nagrywanie narracji

Mikrofon: Jest to lista rozwijana z opcjami związanymi z podłączaniem mikrofonu.

Kanały, Częstotliwość próbkowania: Te ustawienia decydują o jakości audio. Typowym ustawieniem dla narracji jest Mono, 16 bitów przy częstotliwości 22,05 kHz.

Nagrywanie narracji —	
Mikrofon:	
Mikrofon — NVIDIA® r	nForce™ Aud 📃 💌
Kanały:	Częstotl. próbkow.:
Mono, 16 bitów 💌	22,05 kHz 💌

Renderowanie w tle

Renderowanie jest procesem generowania wideo dla materiału używającego przejść HFX, efektów lub innych funkcji programu Studio wymagających intensywnych obliczeń. Do momentu zrenderowania takiego wideo może ono nie być wyświetlane płynnie i z pełną liczbą szczegółów podczas podglądu.

Program Studio może przeprowadzać renderowanie "za kulisami" podczas pracy użytkownika. Funkcja ta nosi nazwę *renderowania w tle*.

Renderowanie w tle
Vłącz renderowanie w tle
O Ustaw kodek automatycznie
Użyj tego kodeka do renderowania w tle
DV: najlepsze do wyprowadzania na taśmę DV 💌
Bieżący: DV

Włącz renderowanie w tle: To pole wyboru można wyczyścić, jeśli renderowanie w tle nie ma być w ogóle używane. Można tak zrobić na przykład na wolniejszym komputerze, w przypadku którego intensywne renderowanie powoduje spowolnienie innych operacji.

Ustaw kodek automatycznie: Po wybraniu tej opcji program Studio będzie automatycznie wybierać kodek używany do kodowania renderowanego wideo.

Użyj tego kodeka do renderowania w tle: Jeśli wiadomo, że projekt będzie wyprowadzany na taśmę DV, wybranie DV jako formatu renderowania w tle może skrócić czas renderowania gotowego filmu. Z tego samego powodu zwykle wybiera się format MPEG jako kodek renderowania dla filmów przeznaczonych do zapisania na dysku optycznym.

Kolejna kwestia pojawia się, jeśli planowane jest wyświetlanie podglądu wideo na urządzeniu zewnętrznym (tylko w programie Studio Ultimate). W takim przypadku konieczne może być ustawienie formatu projektu i kodeka renderowania w tle pasujących do urządzenia. Na przykład w przypadku wyświetlania podglądu na analogowym monitorze podłączonym do kamery DV należy przeprowadzić renderowanie w tle w formacie DV.

Odtwarzanie dźwięku przestrzennego

Pole wyboru *Włącz oddzielne odtwarzanie 5.1* należy zaznaczyć, jeżeli system audio używany podczas odsłuchiwania projektu programu Studio obsługuje audio 5.1. Pole powinno oddzielne pozostać niezaznaczone. jeżeli odsłuchiwanie iest przeprowadzane w systemie dźwięku przestrzennego zgodnym z technologia Pro Logic lub w systemie stereo.



Stacja dysków CD (do zgrywania plików audio)

Jeśli w projekcie została użyta muzyka z dysku CD, program Studio przenosi cyfrowo ("zgrywa") dane audio z dysku na komputer. Lista rozwijana w tym obszarze umożliwia wybranie urządzenia CD używanego do zgrywania (jeśli w systemie dostępne jest więcej niż jedno urządzenie).

- Stacja	∜ysków CD (do zgrywania plików audio)—	
I	•	

Ustawienia tworzenia dysku

Te ustawienia umożliwiają dopasowanie opcji tworzenia dysków VCD, S-VCD, DVD, HD DVD lub Blu-ray oraz opcji zapisywania obrazu dysku optycznego na dysku twardym.

Do tworzenia dysków VCD lub S-VCD jest wymagana nagrywarka CD lub DVD, tworzenie dysków DVD wymaga nagrywarki DVD lub HD DVD, dysków HD DVD — nagrywarki HD DVD, a dysków Blu-ray nagrywarki Blu-ray.

Dyski DVD można nagrywać w formacie standardowym (przeznaczonym do odtwarzaczy dysków DVD), w formacie AVCHD (do odtwarzaczy Blu-ray) oraz w formacie HD DVD (do odtwarzaczy HD DVD). Szczegóły można znaleźć w części "Wyprowadzanie na nośnik dyskowy" (strona 401).

Format

Typ dysku: Należy wybrać opcję VCD, S-VCD, DVD lub Blu-ray, aby utworzyć dysk (lub obraz dysku) odpowiedniego typu. Wybranie opcji HD DVD spowoduje utworzenie dysku DVD lub HD DVD przeznaczonego do odtwarzania na odtwarzaczach HD DVD. Aby utworzyć dysk DVD możliwy do odczytania na większości urządzeń Blu-ray, należy wybrać opcję AVCHD.

Jakość wideo/Użycie dysku: Te ustawienia (*Automatyczne, Najlepsza jakość wideo, Najwięcej wideo na dysku* i *Niestandardowe*) są dostępne dla wszystkich typów dysków, z wyjątkiem dysków VCD, w przypadku których format jest ustalony. Pierwsze

trzy opcje to ustawienia wstępne, które odpowiadają konkretnym szybkościom danych. Opcja *Niestandardowe* pozwala na ustawienie innej szybkości. W każdym przypadku wyświetlana jest szacowana ilość danych wideo, jaką można umieścić na dysku przy bieżącym ustawieniu.

Kb/s: Jeśli dla poprzedniego ustawienia wybrano opcję *Niestandardowe*, to połączenie listy rozwijanej i pola edycji pozwala wybrać lub określić szybkość danych, a przez to jakość wideo i maksymalny czas trwania dysku. Wyższe wartości odpowiadają lepszej jakości i mniejszej pojemności dysku.

Kompresja audio: W zależności od formatu dostępne są niektóre z poniższych metod przechowywania ścieżki dźwiękowej filmu:

- PCM kodowanie dla dźwięku stereofonicznego, obsługiwane przez wszystkie odtwarzacze dysków DVD, ale powodujące zajęcie większej ilości miejsca na dysku niż w przypadku użycia kodowania MPEG.
- MPEG obsługa dźwięku MPEG (w formacie MPA — MPEG-1 Layer 2) jest zawsze dostępna na odtwarzaczach DVD typu PAL. W przypadku odtwarzaczy NTSC format ten jest szeroko obsługiwany, jednak teoretycznie jest formatem opcjonalnym.
- Dolby® Digital, 2 kanały kodowanie, które może być używane do skondensowanego przechowywania ścieżek dźwiękowych zarówno stereofonicznych, jak i przestrzennych. Aby słyszalne były miksy przestrzenne, wymagany jest sprzęt zgodny z technologią Dolby Pro Logic. W innych systemach miksy te będą odtwarzane jako standardowe miksy stereo.

Dolby® Digital, kanały 5.1 – kodowanie przechowujące kanały przestrzenne osobno. Aby słyszalne były miksy przestrzenne, wymagane są wzmacniacz i system głośników przestrzennych.

Użyj kodowania progresywnego: Każda klatka zwykłego obrazu telewizyjnego jest wyświetlana jako dwa kolejne "pola", z których każde zawiera połowę z kilkuset poziomych linii wideo tworzących cały obraz: w jednym polu znajdują się linie parzyste, a w drugim – linie nieparzyste. Oko ludzkie widzi nakładające się pola jako jeden obraz.

System ten, zwany "skanowaniem z przeplotem", daje wystarczająco dobre rezultaty, ze względu na cechy ekranów telewizorów oraz systemu percepcji wzrokowej człowieka.

Jednak systemy telewizyjne wysokiej rozdzielczości (HD) oraz typowe monitory komputerowe stosują "skanowanie progresywne", w którym obraz jest formowany góry do dołu przy wyższei od częstotliwości odświeżania ekranu, tworząc zazwyczaj wyraźniejszy obraz z mniejszym migotaniem. Jeśli projekt składa się głównie z wideo o skanowaniu progresywnym i/lub obrazów nieruchomych, zaznaczenie tego pola wyboru może zapewnić doskonałą jakość obrazu. Zwykle opcja ta powinna jednak pozostać niezaznaczona.

Zawsze koduj ponownie cały film: Ta opcja wymusza całkowite ponowne zrenderowanie filmu w celu wyprowadzenia. Wybranie tej opcji jest zalecane tylko w przypadku wystąpienia problemów z filmem wyjściowym w celu ograniczenia możliwych źródeł błędu.

Format			
Typ dysku:		Jakość wideo/Użycie dysku	
DVD	•	Automatyczna jakość	•
Kompresja audio:			
MPA (MPEG-1 Layer 2)	•	Około 53 minuty wideo na dysku	
Kb/s:		🔲 Użyj kodowania progresywnego	
7500		🔲 Zawsze koduj ponownie cały film	

Opcje nagrywania

Utwórz zawartość dysku, a następnie go nagraj: Opcja ta jest domyślna w przypadku tworzenia dysków. W pierwszej fazie dane do zapisania na dysk są generowane i zapisywane tymczasowo na dysku twardym. W drugiej fazie wygenerowane dane są nagrywane na dysk optyczny.

Utwórz zawartość dysku, ale jej nie nagrywaj: Po wybraniu tej opcji nagrywarka dysków nie jest używana. Wszystkie pliki, które normalnie zostałyby zapisane na dysku optycznym, są umieszczane w folderze na dysku twardym jako "obraz dysku". W



przypadku niektórych typów dysków możliwe może być wybranie formatu obrazu dysku. Żądany format można wybrać na liście *Typ obrazu* w obszarze *Opcje nośnika i urządzenia* (zobacz: strona 436).

Nagraj z wcześniej utworzonej zawartości dysku: Na dysku nie jest nagrywany bieżący projekt, ale wcześniej utworzony obraz dysku. Pozwala to podzielić proces tworzenia dysku na dwa oddzielne etapy, które w razie potrzeby można wykonać w różnych sesjach. Funkcja ta jest szczególnie przydatna przy tworzeniu wielu kopii tego samego projektu bądź generowaniu dysku na jednym, a nagrywaniu go na innym komputerze.

Opcje nośnika i urządzenia

Nośnik docelowy: Na tej liście rozwijanej należy wybrać pozycję zgodną z typem i pojemnością dysku optycznego, na którym zostanie nagrany projekt.

Nagrywarka dysków: Jeśli w systemie dostępna jest więcej niż jedna nagrywarka dysków, należy wybrać urządzenie, które ma być używane przez program Studio.

Liczba kopii: Pozwala wybrać lub wprowadzić liczbę kopii dysku do utworzenia.

Szybkość zapisu: Należy wybrać jedną z dostępnych szybkości lub opcję *Auto* (która powoduje wybranie wartości domyślnej).

Typ obrazu: Jeśli generowany jest obraz dysku, a nie rzeczywisty dysk, z tej listy rozwijanej można w niektórych przypadkach wybrać jeden z dostępnych formatów. Wybór ten może być istotny, jeśli planowane jest uzyskiwanie dostępu do obrazu za pomocą innego oprogramowania.

Opcje nośnika i urządzenia Bieżący nośnik: DVD-R 4,7 GB		
Nośnik docelowy:		Liczba kopii:
DVD 4,7 GB	•	1 💌
Nagrywarka dysków:		Szybk, zapisu:
SONY DVD RW DRU-510A 1.0b	-	Auto 💌
Typ obrazu:		
Folder VIDEO_TS	Ψ.	

Wysuń dysk po zakończeniu: To pole wyboru należy zaznaczyć, jeżeli po ukończeniu procesu nagrywania program Studio ma automatycznie wysunąć dysk.

Opcje ogólne

Te opcje są dostępne zarówno na karcie opcji Tworzenie dysku, jak i Tworzenie pliku. Używane osobno lub w połączeniu, umożliwiają one określanie specjalnych działań podejmowanych po utworzeniu dysku lub pliku z filmem.

General Options	
✓ Play sound when finished	
Shut down PC when finished	

Odtwórz dźwiek po zakończeniu: Gdy program Studio zakończy wyprowadzanie filmu, przez głośniki wyemitowany zostanie komputera dźwiek powiadamiający użytkownika. funkcja Ta iest przydatna. ieśli podczas tego wymagajacego intensywnego użycia procesora zadania generowania filmu użytkownik nie pracuje przy komputerze, ale przebywa w jego pobliżu. W przypadku używania tej funkcji należy się upewnić, że głośniki są włączone, a głośność jest ustawiona na odpowiedni poziom.

zakończeniu: Po Wyłacz komputer po wyprowadzeniu filmu program Studio wysyła do systemu Windows instrukcję wyłączenia komputera. Ta opcja zapewnia zamknięcie systemu nawet w przypadku, gdv w momencie zakończenia wyprowadzania użytkownik nie siedzi przy biurku, a nawet śpi.

Ustawienia tworzenia pliku

Listy Typ pliku i Ustawienie wstępne, które znajdują się u góry panelu ustawień dla wszystkich typów plików, odpowiadają listom Format i Ustawienie wstępne w przeglądarce wyprowadzania (zobacz: *rozdział 16: Tworzenie filmu*). Większość typów plików korzysta ze wspólnego panelu sterowania. Dla typów plików Real Media i Windows Media są dostępne panele specjalnego przeznaczenia, opisane osobno w częściach "Ustawienia tworzenia pliku Real Media" na stronie 443 oraz "Ustawienia tworzenia pliku Windows Media" na stronie 446.

Opisywany tu wspólny panel jest używany przez wszystkie inne obsługiwane typy plików: 3GP, AVI, DivX, Flash Video, MPEG-1, MPEG-2 i MPEG-4 (w tym typy Zgodny z urządzeniem iPod i Zgodny z urządzeniem Sony PSP) oraz typy zawierające tylko dane audio.

Ten panel umożliwia modyfikowanie ustawień pliku i kompresji w przypadku wybrania ustawienia wstępnego o nazwie Niestandardowe. Większość typów plików można w pewnym stopniu dostosowywać.

Za pomocą ustawień niestandardowych można minimalizować rozmiar pliku wyjściowego, poprawiać jego jakość oraz przygotowywać plik do specjalnych celów (na przykład do rozprowadzania przez Internet), co może być związane z koniecznością zmodyfikowania pewnych cech filmu, takich jak rozmiar klatek.

Format	
Typ pliku:	Ustawienia wstępne:
AVI	Niestandardowe
Ustawienia wideo	Ustawienia audio
Dołącz wideo do pliku AVI	🔽 Dołącz audio
🔲 Wyświetl wszystkie kodeki	
Kompresja:	Kompresja:
MJPEG 🗨	PCM
Rozdzielczość Szerok: Wysokość: Niestandardowe 💽 720 480	Kanały: Częstoti, próbkow : Stereo 💽 48 kHz 💌
Szybkość klatek Klatki/sekundę: Niestandardowe 💽 29,97	Szybkość danych: (kB/s)
Jakość O Szytkość Procent 90	

Wspólny panel Tworzenie filmu, współużytkowany przez wszystkie typy plików oprócz Real Media i Windows Media. Nie wszystkie opcje są dostępne dla wszystkich typów plików.

Uwaga: Pliki MPEG-2 i MPEG-4 wymagają specjalnego oprogramowania dekodera. Na komputerze, na którym nie jest zainstalowany odpowiedni dekoder, pliki tych typów nie mogą być odtwarzane.

Ustawienia wideo

Dołącz wideo: Ta opcja jest domyślnie włączona. Po wyczyszczeniu pola wyboru plik wyjściowy będzie zawierać tylko dane audio.

Wyświetl wszystkie kodeki: Domyślnie to pole wyboru jest *niezaznaczone*, zatem są wyświetlone tylko te kodeki, które zostały certyfikowane przez firmę Avid do użycia w programie Studio. Zaznaczenie tego pola spowoduje wyświetlenie wszystkich kodeków, jakie zostały zainstalowane na komputerze, bez względu na to, czy są certyfikowane.

Użycie kodeków, które nie zostały certyfikowane przez firmę Avid, może spowodować niepożądane skutki. Firma Avid nie zapewnia pomocy technicznej w przypadku problemów związanych z używaniem niecertyfikowanych kodeków.

Opcje: Przycisk Opcje powoduje otwarcie panelu opcji specyficznych dla kodeka (jeśli istnieje).

Kompresja: Należy wybrać kompresor (kodek), który najlepiej sprawdzi się w danym zastosowaniu. Podczas tworzenia pliku AVI konieczne jest wybranie ustawień kompresji zgodnych z możliwościami i obsługiwanymi kodekami platformy komputerowej widowni docelowej.

MJPEG
DV
MJPEG
Indeo [®] Video 5.10 Compression Filter
Kompresor-dekompresor Cinepak firmy Radius
Intel Indeo [®] Video R3.2
Intel Indeo [®] Video 4.5
Indeo ^e video 5.10

Rozdzielczość: Jest to lista rozwijana ustawień wstępnych, zawierająca standardowe opcje szerokości i wysokości. Ustawienie wstępne Niestandardowa umożliwia bezpośrednie ustawienie wymiarów.

Szerokość, Wysokość: Rozmiar klatki jest mierzony w pikselach. Domyślne ustawienie stanowi rozdzielczość, z jaką program Studio przechwytuje wideo. Zmniejszenie szerokości i wysokości spowoduje znaczne zredukowanie rozmiaru pliku.

Rozdzielczość:		Szerok.:	Wysokość:
Niestandardowy	-	720	480

Szybkość klatek: Standardowa szybkość klatek to 29,97 klatek na sekundę dla formatu NTSC i 25 klatek

na sekundę dla formatu PAL. Możliwe jest zmniejszenie szybkości klatek dla niektórych zastosowań, takich jak wideo internetowe.



Jakość, Szybkość danych: W zależności od używanego kodeka można za pomocą suwaka dostosować procentową jakość lub szybkość danych. Im wyższa jakość lub szybkość, tym większy będzie plik wynikowy.

Jakość	C Szybk, danych	Procent
		90

Ustawienia audio

Aby zachować minimalny rozmiar plików. W przypadku wielu cyfrowych zastosowań używane jest 8-bitowe audio mono z częstotliwością próbkowania 11 kHz. Audio 8-bitowego z próbkowaniem 11 kHz używa się głównie do kodowania mowy, a audio 16bitowego stereo z próbkowaniem 22 lub 44 kHz do muzyki. Dla porównania muzyka zapisana na dysku CD-ROM to 16-bitowe audio stereo próbkowane z częstotliwościa 44 kHz. Audio z próbkowaniem 11 kHz odpowiada jakościowo transmisji radiowej na falach długich. Audio 22 kHz ma jakość zbliżoną do transmisji radiowej na falach UKF, a 16-bitowe audio stereo z próbkowaniem 44 kHz to odpowiednik jakościowy muzyki z płyty CD.

Dołącz audio: Ta opcja jest domyślnie włączona. Po wyczyszczeniu pola wyboru plik wyjściowy będzie bez dźwięku.

Opcje: Przycisk Opcje powoduje otwarcie panelu opcji specyficznych dla kodeka (jeśli istnieje).

Kompresja: Wymienione tu kodeki będą się różnić w zależności od typu pliku.

Kanały: W zależności od typu pliku, na liście tej mogą być dostępne do wyboru opcje Mono, Stereo i Wiele kanałów. Użycie dodatkowych kanałów powoduje wzrost rozmiaru pliku.

Częstotliwość próbkowania: Audio cyfrowe powstaje przez wielokrotne próbkowanie ciągłej, analogowej fali dźwiękowej. Im więcej próbek, tym lepszy dźwięk. Na przykład na dyskach audio CD nagrywany jest 16bitowe audio stereo z próbkowaniem 44 kHz. Audio można próbkować również z niską częstotliwością 11 kHz. Taka częstotliwość próbkowania może być wykorzystywana do różnych celów, szczególnie do nagrywania mowy.

Szybkość danych: Za pomocą tej listy rozwijanej można sterować szybkością, a przez to i współczynnikiem kompresji danych audio. Większa szybkość danych zapewnia wyższą jakość, co jest jednak okupione większymi plikami.

Kanały:		Częstoti, pr	róbkow.:
Stereo	-	48 kHz	-
Szybkość danych (ł 224	(b/s)		

Ustawienia danych

Dla typu pliku "Zgodny z urządzeniem Sony PSP" jest dostępny obszar o nazwie Dane, w którym można podać tytuł zapisanego filmu.

Ustawienia ogólne

Są to te same ustawienia, jak te opisane dla karty Tworzenie dysku na stronie 437.

Ustawienia tworzenia pliku Real Media

Panel opcji *Tworzenie pliku Real Media* umożliwia dopasowanie ustawień pliku Real Media. Ustawienia te służą do konfiguracji tworzenia plików przeznaczonych do odtwarzania za pomocą odtwarzacza RealNetworks® RealPlayer®, dostępnego bezpłatnie do pobrania pod adresem <u>www.real.com</u>.

Format				
Typ pliku:		Ustawienie wstępne:		
Real Media	▼ Du	rży 💌		
Dane		Odbiorcy		
Tytuł	Autor:	C Modern telefoniczny		
Leave it to Thorkney	Nick Sullivan	C Jednokanał, łącze ISDN		
Pravva autorskie:	Słowa kluczowe:	C Dwukanał. łącze ISDN		
© 2005 TG Productions	comedy, trumpet, fishin	ig trips C Firmowa sieć LAN		
Jakość wideo:	Jakość audio:	OSL/kabel 256 Kb/s		
Normal Motion Video	Voice with Background	Music 💌 C DSL/kabel 384 Kb/s		
		C DSL/kabel 512 Kb/s		
Serwer sieci Web				
C RealServer				
• HTTP				

Tytuł, Autor, Prawa autorskie: Te trzy pola służą do identyfikacji plików Real Media i są kodowane wewnątrz niego, przez co nie są widoczne dla zwykłego widza.

Słowa kluczowe: W tym polu można wprowadzić do 256 znaków, które zostaną zakodowane w każdym

filmie jako słowa kluczowe. Funkcja ta jest zwykle używana do identyfikacji filmu przez wyszukiwarki internetowe.

Jakość wideo: Dostępne opcje pozwalają na wypośrodkowanie sprzecznych wymagań wobec jakości obrazu i szybkości klatek.

- **Bez wideo:** Po wybraniu tej opcji plik wyjściowy będzie zawierać tylko dane audio.
- Wideo z normalnym ruchem: Zalecane dla klipów o mieszanej zawartości, gdyż pozwala na zrównoważenie płynnego ruchu i czystości obrazu.
- Wideo z najpłynniejszym ruchem: Zalecane dla klipów zawierających niewiele akcji, takich jak wiadomości i wywiady; dzięki temu ustawieniu możliwe jest ogólne zwiększenie płynności ruchu.
- Wideo z najostrzejszym obrazem: Zalecane dla klipów z rozbudowaną akcją, ponieważ pozwala wzbogacić ogólną czystość obrazu.

Pokaz slajdów: Wideo jest wyświetlane w postaci serii obrazów nieruchomych, zapewniając najlepszą jakość obrazu.

Jakość audio: To menu rozwijane pozwala wybrać właściwości ścieżki audio. Program Studio wykorzystuje te informacje do ustawienia najlepszej kompresji audio dla pliku Real Media. Każda kolejna opcja zapewnia lepszą jakość audio, ale powoduje powstanie większego pliku.

- **Bez audio:** Po wybraniu tej opcji plik wyjściowy będzie zawierać tylko dane wideo.
- **Tylko głos:** Opcja zapewniająca odpowiednią jakość dla mówionego audio w klipach bez muzyki.

- Głos z muzyką w tle: Opcja przeznaczona dla sytuacji, w których mówione audio dominuje, nawet jeśli obecna jest też muzyka w tle.
- Muzyka: Opcji tej należy użyć dla monofonicznej ścieżki zawierającej głównie muzykę.

Muzyka stereo: Opcji tej należy użyć dla ścieżki z muzyką stereo.

Serwer sieci Web: Opcja RealServer pozwala na który pliku. może bvć wvsvłany utworzenie strumieniowo przez serwer RealNetworks RealServer. RealServer Serwer zapewnia specialna funkcie pozwalająca na wykrywanie predkości modemu widza i dostosowanie do niej szybkości transmisji. Opcja ta umożliwia wybranie do siedmiu ustawień szybkości danych Odbiorcy. Ponieważ rozmiar pliku i czas przesyłania rosna po dodaniu każdego ustawienia wybrać naprawdę szvbkości danvch. należv niezbędnych odbiorców.

Aby możliwe było skorzystanie z opcji RealServer, usługodawca internetowy obsługujący witrynę sieci zainstalowane Web musi mieć oprogramowanie RealServer. W razie watpliwości należy skontaktować się z usługodawcą internetowym lub użyć standardowej HTTP, która pozwala opcji na optymalizację odtwarzania dla dokładnie jednej opcji z grupy Odbiorcv.

Odbiorcy: W obszarze tym można wybrać szybkość połączenia modemów odbiorców. Im niższa szybkość, tym niższa będzie jakość wideo. Aby widzowie mogli oglądać film podczas jego pobierania, należy wybrać szybkość, jaka jest obsługiwana przez modemy odbiorców.

Wybieranie grupy odbiorców jest tak naprawdę określaniem maksymalnej przepustowości strumienia RealMedia. Przepustowość, mierzona w kilobitach na sekunde (Kb/s), to ilość danych, jaką można przesłać przez Internet lub połączenie sieciowe w danym Standardowe przedziale czasu. modemv (czvli korzystające zwykłych linii urzadzenia ze telefonicznych) według są klasyfikowane przepustowości, jaką potrafią przetworzyć. Typowe wartości to 28.8 i 56 Kb/s.

Oprócz tych standardowych ustawień możliwe jest nagrywanie klipów dla szybkości połączenia 100 Kb/s, 200 Kb/s i wyższych. Te wyższe wartości są przeznaczone dla odbiorców, którzy korzystają z sieci lokalnych, modemów kablowych oraz modemów DSL (Digital Subscriber Line).

Ustawienia tworzenia pliku Windows Media

Panel *Tworzenie pliku Windows Media* pozwala na dostosowanie opcji służących do tworzenia plików dla programu Windows Media Player.

Format		
Typ pliku:		Ustawienie wstępne:
Windows Media	•	Niestandardowe
Dane Tytuł: Ogrody w Łazienkach Prawa autorskie: © 2005 TG Productions Klasyfikacja: G	Autor: Robert Graczyk Opis: Niezwykły urok ogrodć pałacu w Łazienkach	Znacz. dla paska Przejdź do w programie MP Bez znaczników Znacznik dla każdego klipu C Znaczniki tylko dla klipów z nazwami
Profil		
Windows Media 8 Best	Quality based VBR for B	roaband
Wideo: 320 × 240,	30 Klatki/s	
Audio: VVMA, Ster	eo 16 bitów, 44,1 kHz	

Tytuł, Autor, Prawa autorskie: Te trzy pola służą do identyfikacji plików Windows Media i są kodowane wewnątrz niego, przez co nie są widoczne dla zwykłego widza.

Opis: To pole o długości 256 znaków pozwala na wprowadzenie słów kluczowych, które zostaną zakodowane w filmie. Funkcja ta jest zwykle używana do identyfikacji filmu przez wyszukiwarki internetowe.

Klasyfikacja: Należy wprowadzić klasyfikację, jeśli przyda się ona odbiorcom.

Profil: Należy wybrać jakość odtwarzania filmu na podstawie możliwości platformy docelowej, czyli komputera, na którym film będzie odtwarzany. Dokładne parametry audio i wideo, jakie odpowiadają bieżącemu wyborowi, są wyświetlane poniżej listy. Opcja *Niestandardowa* umożliwia precyzyjne dopasowanie ustawień przez wybranie pozycji z listy możliwych kombinacji.



Znaczniki dla paska Przejdź do w programie MP: Do pliku filmu mogą być dołączane "znaczniki pliku" Windows Media. Umożliwiają one widzom bezpośrednie przechodzenie do początku każdego oznaczonego klipu przez wybranie jego nazwy z listy.

- Bez znaczników: Plik filmu będzie tworzony bez znaczników.
- Znacznik dla każdego klipu: Znaczniki są tworzone automatycznie dla każdego klipu w filmie. Jeśli klipowi nie nadano nazwy niestandardowej, zostanie wygenerowana nazwa domyślna powstała na podstawie nazwy projektu.

Znaczniki tylko dla klipów z nazwami: Znaczniki są generowane tylko dla tych klipów, którym nadano nazwy niestandardowe.

Ustawienia tworzenia taśmy

Program Studio automatycznie wykrywa sprzęt zainstalowany na komputerze i konfiguruje odpowiednio miejsce docelowe odtwarzania dla funkcji tworzenia taśmy.
Typ wprowadzania		Urządzenie		
Kamera DV	•	Urządzenie Sony DV (DV NTSC)	•	
		Zvuk		
		Urządzenie Sony DV (DV NTSC)		
pcje wyprowadzania				
⊳cje wyprowadzania ✓ Automatycznie rozpocznij i (Włącz, aby wysyłać autor nagrywania i zatrzymywar	zatrzymaj nagryv natycznie polecer nia do kamery DV)	wanie nia).		
 ocje wyprowadzania Automatycznie rozpocznij i (Młącz, aby wysyłać autor nagrywania i zatrzymywar Czas opóźnienia nagrywania: 	zatrzymaj nagryv natycznie polecer nia do kamery DV)	wanie Na I.		

Jeśli taśma jest *zapisywana* (tworzona) na urządzeniu DV, można zdecydować, czy program Studio ma automatycznie uruchamiać i zatrzymywać urządzenie.

Aby sterować nagrywaniem automatycznie:

1. Kliknij przycisk *Tworzenie filmu* na głównym pasku menu.

W górnej połowie ekranu zostanie wyświetlone okno tworzenia filmu.

- 2. Kliknij kartę *Taśma*.
- 3. Kliknij przycisk *Ustawienia*. Spowoduje to wyświetlenie panelu opcji *Tworzenie taśmy*.
- 4. Zaznacz pole wyboru *Automatycznie rozpocznij i zatrzymaj nagrywanie*, aby włączyć automatykę. To ustawienie sprawia, że ręczne rozpoczynanie nagrywania w kroku 6 nie jest konieczne.

W przypadku większości urządzeń DV można zaobserwować pewne opóźnienie pomiędzy odebraniem polecenia i rzeczywistym rozpoczęciem nagrywania. W programie Studio wartość ta jest nazywana "czasem opóźnienia nagrywania". Ponieważ czas opóźnienia zmienia się w zależności od urządzenia, czasem trzeba przeprowadzić kilka eksperymentów w celu ustalenia najlepszej wartości dla danego urządzenia.

- 5. Kliknij przycisk OK.
- 6. Kliknij przycisk Utwórz.

Program Studio zrenderuje film, a następnie naciśnięcie przycisku wvświetli monit 0 odtwarzania w odtwarzaczu. Jeśli nie wybrano opcji automatycznej (krok 4), przed naciśnięciem przycisku odtwarzania należy ręcznie uruchomić nagrywanie w urządzeniu. W innym przypadku program Studio samodzielnie wyśle polecenie nagrywania. Program Studio wyprowadza pierwszą klatkę filmu (bez dźwieku) przez czas określony jako czas opóźnienia nagrywania, dzięki czemu urządzenie może rozpędzić taśmę i rozpocząć nagrywanie.

Wskazówka: Jeśli podczas odtwarzania filmu okaże się, że początkowa część filmu nie została nagrana, należy zwiększyć ustawienie *Czas opóźnienia nagrywania*. Jeśli natomiast pierwsza klatka filmu jest wyświetlana przez pewien czas nieruchomo, należy zmniejszyć wartość tego ustawienia.

Wskazówka: Aby podczas opóźnienia nagrywania wysyłać do urządzenia obraz koloru czarnego, należy tuż przed początkiem filmu umieścić na ścieżce *wideo* pusty tytuł (pusty tytuł daje w efekcie ekran czarnego koloru). Aby nagrać obraz czarnego koloru na końcu filmu, należy za ostatnią klatką filmu umieścić na ścieżce wideo pusty tytuł.

Wyjście analogowe

W przypadku zapisywania w urządzeniu analogowym dostępne mogą być do wyboru formaty *Sygnał zespolony* lub *S-Video*, w zależności od typu używanego sprzętu.

Opcje wyprowadzania	
Format	
🔿 Sygnał zespolony 🔿 S-Video	

Wyprowadzanie na ekran

Jedną z opcji na liście rozwijanej *Wideo* w sekcji *Urządzenia odtwarzania* jest Monitor VGA. Dzięki tej opcji gotowy projekt można odtworzyć na ekranie monitora, a nie na urządzeniu zewnętrznym.

Wskazówki i porady

Oto porady od specjalistów technicznych firmy Avid dotyczące wybierania, używania i utrzymywania systemu komputerowego, który będzie używany do obsługi danych wideo.

Sprzęt

Aby korzystać z programu Studio w efektywny sposób, należy optymalnie przygotować i skonfigurować sprzęt.

Przygotowywanie dysku twardego

Przed przystąpieniem do przechwytywania wideo warto zastanowić się nad wykonaniem poniższych kroków, szczególnie jeśli pracuje się na starszym systemie komputerowym, jeśli na dysku do przechwytywania kończy się wolne miejsce lub jeśli już wystąpiły objawy możliwych problemów z wolnym miejscem na dysku twardym:

 Zamknij jak najwięcej innych aplikacji i programów działających w tle. Dotyczy to także ważnego oprogramowania zabezpieczeń, takiego jak narzędzia antywirusowe i antyszpiegowskie, dlatego przy wykonywaniu tego kroku firma Avid zdecydowanie zaleca rozłączenie się z Internetem (lub zablokowanie całego ruchu internetowego przez zaporę). W zamykaniu procesów pracujących w tle mogą pomóc udostępnione narzędzia.

prawym przyciskiem myszy dysk • Kliknii do przechwytywania w Eksploratorze Windows, a następnie z menu rozwijanego wybierz polecenie Właściwości. Na karcie Narzędzia okna dialogowego z właściwościami kliknij przycisk Sprawdź i uruchom szczegółowe skanowanie dysku w celu upewnienia się, że jest on wolny od błędów. Gdy operacja zostanie zakończona, kliknij przycisk narzedzie Defragmentui. Systemowe do defragmentacji w taki sposób ułoży zawartość dysku, aby dla plików z przechwyconym materiałem pozostał możliwie największy ciągły obszar.

Skanowanie i defragmentacja to czynności czasochłonne, dlatego warto jest uruchamiać je w czasie, gdy nie planuje się korzystania z komputera.

Tymczasowo wyłącz wygaszacz ekranu i wszelkie funkcje oszczędzania energii skonfigurowane w oknie dialogowym wygaszacza ekranu systemu Windows.

Uwaga: Programy do edycji wideo niezbyt dobrze działają w trybie wielozadaniowym. Podczas nagrywania filmu na taśmę wideo lub dysk optyczny oraz podczas przechwytywania nie należy używać jakichkolwiek innych programów. Można natomiast pracować w trybie wielozadaniowym podczas edycji materiału wideo.

Pamięć RAM

W im większą ilość pamięci RAM jest wyposażony komputer, tym łatwiejsza jest praca w programie Studio. Do pracy aplikacji Studio wymagane jest co najmniej 512 MB pamięci RAM, ale zalecaną ilością jest 1 GB (lub więcej). W przypadku pracy z wideo w formacie HD lub korzystania z systemu Windows Vista zalecenie to wzrasta do 2 GB. Edytowanie wideo w formacie AVCHD wymaga co najmniej 2 GB pamięci.

Płyta główna

Procesor Intel Pentium lub AMD Athlon taktowany zegarem 1,4 GHz bądź szybszy — im szybszy, tym lepszy. System Windows Vista oraz edycja materiału AVCHD wymagają większej mocy obliczeniowej procesora. Zalecane minimum to procesor 2,66 GHz do edycji wideo w formacie AVCHD o wielkości 1920 pikseli.

Karta graficzna

Aby uruchomić program Studio, karta graficzna zgodna ze standardem DirectX musi mieć:

- Do typowych zastosowań: co najmniej 64 MB wbudowanej pamięci (preferowane 128 MB).
- Dla systemu Windows Vista: co najmniej 128 MB pamięci (preferowane 256 MB).

Do pracy z formatami HD i AVCHD: co najmniej 256 MB pamięci (preferowane 512 MB).

Ustawienia karty graficznej

Jeśli konieczne jest zminimalizowanie obciążenia systemu w celu zachowania akceptowalnej wydajności obsługi kolorów, firma Avid zaleca ustawienie koloru ekranu w trybie 16-bitowym.

Aby zmienić ustawienie ekranu w systemie Windows XP:

- 1. Ustaw wskaźnik myszy nad pulpitem, kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję *Właściwości*. Po wyświetleniu okna dialogowego z właściwościami ekranu kliknij kartę *Ustawienia*.
- 2. Jeśli masz kilka monitorów, wybierz ten, którego ma dotyczyć nowe ustawienie.
- 3. W obszarze *Jakość kolorów* wybierz opcję "Średnia (16 bitów)".

Aby zmienić ustawienie ekranu w systemie Windows Vista:

 Ustaw wskaźnik myszy nad pulpitem, kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję *Personalizuj*. W oknie "Personalizuj wygląd i dźwięki" kliknij łącze "Ustawienia ekranu". Zostanie wyświetlone okno dialogowe z

ustawieniami ekranu. . Jeśli masz kilka monitorów, wybierz ten, którego

- 2. Jeśli masz kilka monitorów, wybierz ten, którego ma dotyczyć nowe ustawienie.
- 3. W obszarze *Kolory* wybierz opcję "Średnia (16 bitów)".

To ustawienie koloru wpływa jedynie na wyświetlanie na monitorze komputera. Zarejestrowane sekwencje będą na wyjściu wideo wyświetlane w pełnym kolorze i pełnej rozdzielczości.

Program Studio a animacje komputerowe

W przypadku edytowania animacji komputerowej za pomocą programu Studio lub łączenia animacji z wideo cyfrowym należy pamiętać, aby animacje były tworzone z użyciem tego samego rozmiaru klatek oraz częstotliwości odświeżania obrazu jak użyte dla oryginalnego wideo:

Jakość	Przycinanie TV	PAL	NTSC	Audio
DV	Tak	720 x 576	720 x 480	44 kHz, 16 bitów, stereo

Niezastosowanie się do tego zalecenia doprowadzi do zbytecznie długich czasów renderowania oraz może spowodować powstanie widocznych wad podczas odtwarzania animacji.

Rozwiązywanie problemów

Przed rozpoczęciem rozwiązywania problemów należy sprawdzić poprawność instalacji sprzętu i oprogramowania.

Zaktualizuj oprogramowanie: Zalecana jest instalacja najnowszych aktualizacji systemów operacyjnych Windows XP i Windows Vista. Aktualizacje te można pobrać z witryny:

windowsupdate.microsoft.com/default.htm

Sprawdź, czy masz zainstalowaną najnowszą wersję programu Studio, wybierając polecenie menu *Pomoc* ≻ *Aktualizacje oprogramowania*. Program Studio sprawdzi w sieci Internet, czy są dostępne aktualizacje oprogramowania.

Sprawdź sprzęt: Upewnij się, że wszystkie zainstalowane składniki sprzętowe działają poprawnie, mają aktualne sterowniki i nie mają flagi błędu w Menedżerze urządzeń systemu Windows (zobacz poniżej). Jeśli istnieją urządzenia z błędami, należy rozwiązać te problemy przed rozpoczęciem instalacji.

Pobierz najnowsze sterowniki: Bardzo zalecane jest zainstalowanie najnowszych sterowników karty

dźwiękowej i karty graficznej. Podczas uruchamiania oprogramowania Studio sprawdzane jest, czy karta dźwiękowa i graficzna obsługują standard DirectX. Aby uzyskać pomoc dotyczącą tego procesu, należy się zapoznać z częścią "Zaktualizuj sterowniki audio i wideo" na stronie 467.

Otwieranie Menedżera urządzeń

Menedżer urządzeń systemów Windows XP i Windows Vista umożliwia konfigurowanie sprzętu w systemie i odgrywa dużą rolę podczas rozwiązywania problemów.

Menedżera urządzeń można otworzyć przez kliknięcie prawym przyciskiem myszy ikony *Mój komputer*, a następnie wybranie polecenia *Właściwości* z menu kontekstowego. Powoduje to otwarcie okna dialogowego Właściwości systemu. W systemie Windows XP przycisk *Menedżer urządzeń* znajduje się na karcie *Sprzęt*, a w systemie Vista — w panelu znajdującym się z lewej strony.

Należy się upewnić, że wszystkie zainstalowane składniki sprzętowe działają poprawnie, mają aktualne sterowniki i żaden z nich nie został w Menedżerze urządzeń oznaczony żółtą ikoną z wykrzyknikiem, oznaczającą stan błędu. W przypadku problemu ze sterownikiem, którego nie można rozwiązać samodzielnie, należy się skontaktować z producentem urządzenia bądź dostawcą komputera w celu uzyskania pomocy.



Baza wiedzy pomocy technicznej firmy Avid to archiwum zawierające tysiące regularnie aktualizowanych artykułów na temat najczęściej zadawanych pytań oraz problemów, z jakimi spotykają się użytkownicy programu Studio i innych produktów firmy Avid. Archiwum to można przeszukiwać, używając różnych kryteriów. W bazie wiedzy można znaleźć odpowiedzi na pytania dotyczące instalacji, używania programu Pinnacle Studio lub rozwiązywania problemów z nim związanych.

Baza wiedzy jest dostępna pod adresem:

http://www.pcle.com/selfhelp

Pojawia się strona główna bazy wiedzy. W celu skorzystania z bazy wiedzy nie jest wymagane rejestrowanie się, ale w przypadku wysyłania określonych pytań do personelu pomocy technicznej, konieczne jest utworzenie konta bazy wiedzy. Przed skontaktowaniem się z personelem pomocy technicznej należy najpierw zapoznać się z artykułami bazy wiedzy dotyczącymi danego problemu.

Korzystanie z bazy wiedzy

Na liście rozwijanej *Product (Produkt)* należy wybrać nazwę "Studio Version 15". Można również wybrać opcje na listach *Sub-Product (Podgrupa produktu)* i *Category (Kategoria)*. Dzięki wybraniu opcji również na tych listach można zmniejszyć liczbę artykułów niezwiązanych z wyszukiwanym problemem, ale w ten sposób mogą zostać wyeliminowane pomocne artykuły

o tematyce bardziej ogólnej. Jeśli nie wiadomo, którą kategorię wybrać, należy pozostawić opcję *All Categories (Wszystkie kategorie)*.

Aby wyszukać artykuł, wpisz krótką frazę lub grupę słów kluczowych w polu tekstowym. Nie należy wpisywać zbyt wielu wyrazów. Wyszukiwanie działa najlepiej dla kilku szukanych wyrazów.

Przykładowe wyszukiwanie

Na poniższej liście typowych problemów pierwszą pozycją jest "Studio crashes or hangs in Edit mode" (Program Studio ulega awarii lub zawiesza się w trybie edycji).

W polu tekstowym wpisz "Crash in edit mode" (Awaria w trybie edycji) i kliknij przycisk *Search (Szukaj)*. Powinno pojawić się od 60 do 150 artykułów. Pierwszy artykuł "Studio crashes in Edit" zawiera znane przyczyny tego problemu i sposoby ich rozwiązania.

Po wpisaniu pojedynczego wyrazu "Crash" (Awaria) zostanie podanych znacznie więcej artykułów opisujących wszystkie przypadki awarii w programie Studio.

Jeśli w wyniku wyszukiwania nie pojawi się żaden artykuł związany z problemem, należy zmodyfikować szukaną wartość, wprowadzając inny zestaw słów kluczowych. Można również użyć opcji *Search by (Szukaj wg)* lub *Sort by (Sortuj wg)*, aby wybrać określone lub popularne artykuły.

Wyszukiwanie według identyfikatora odpowiedzi (Answer ID)

Jeśli znany jest identyfikator odpowiedzi, można uzyskać do niej dostęp bezpośrednio. Na przykład gdy pojawia się błąd przechwytywania po naciśnięciu przycisku *Przechwytywanie*, inny użytkownik może polecić zapoznanie się z artykułem 2687 w bazie wiedzy, "I am getting a capture error with Studio" (Błąd podczas przechwytywania w programie Studio). Na liście rozwijanej *Search by* (*Szukaj wg*) wybierz pozycję "Answer ID", wpisz numer identyfikatora w polu tekstowym i kliknij przycisk *Search* (*Szukaj*).

NAJCZĘSTSZE PROBLEMY KONSULTOWANE Z POMOCĄ TECHNICZNĄ

Dalsza część tego rozdziału jest poświęcona niektórym najczęściej czytanym artykułom w bazie wiedzy online firmy Pinnacle. Przedstawione tu informacje są zazwyczaj mniej szczegółowe niż te dostępne w trybie online. Pełną treść artykułu o danym identyfikatorze (ID odpowiedzi) można znaleźć w bazie wiedzy online.

Błędy i awarie podczas instalacji

ID odpowiedzi 13122

Błędy występujące podczas instalacji programu Studio mogą być sygnalizowane za pomocą okien

dialogowych zatytułowanych "CRC Error" (Błąd procedury CRC), "Feature Transfer Error" (Błąd transferu funkcji) lub "I/O Error" (Błąd wejścia/wyjścia). W niektórych przypadkach procedura instalacji może się zakończyć awarią lub przestać odpowiadać. We wszystkich tych sytuacjach wykonuj poniższe czynności, aż problem zostanie rozwiązany:

 Sprawdź stan dysku: Sprawdź powierzchnię każdego dysku pod kątem zabrudzeń, plam i odcisków palców. W razie potrzeby wyczyść dysk za pomocą miękkiej ściereczki. Staraj się nie używać ręczników papierowych ani innego materiału o właściwościach ściernych, który mógłby zarysować powierzchnię. Przetrzyj dysk ruchem od środka dysku do jego krawędzi zewnętrznych. Nie wykonuj kolistych ruchów. Po wyczyszczeniu dysku ponów próbę instalacji.

Jeśli na dysku występują głębokie rysy lub pęknięcia uniemożliwiające użycie go do instalacji, skontaktuj się z firmą Avid w celu jego wymiany.

- Spróbuj użyć innej stacji dysków: Jeśli komputer jest wyposażony w drugą stację dysków optycznych zgodnego typu, spróbuj przeprowadzić instalację za jej pomocą.
- Zmniejsz liczbę programów startowych: Jeśli potrafisz posługiwać się narzędziem msconfig, wykonaj procedurę usuwania programów uruchamianych wraz z systemem Windows, które mogą zakłócać pracę Instalatora systemu Windows. Szczegóły można znaleźć w części "Edytowanie aplikacji startowych" na stronie 477.

Przeprowadź instalację z dysku twardego: Ta procedura polega na przeprowadzeniu rozruchu komputera w trybie awaryjnym systemu Windows,

skopiowaniu zawartości dysku instalacyjnego programu Studio na dysk twardy, a następnie wykonanie instalacji z dysku twardego. Zalecamy zapoznanie się z odpowiedzią o identyfikatorze 13122 na stronie internetowej firmy Avid w celu uzyskania najnowszych informacji na ten temat.

Program Studio ulega awarii w trybie edycji

ID odpowiedzi 6786

Jeśli program Studio wiesza się, przyczyną jest najczęściej błąd konfiguracyjny lub problem z plikiem projektu lub zawartości. Problemy tego typu najczęściej można rozwiązać za pomocą jednej z następujących metod:

- Odinstalowanie i ponowne zainstalowanie programu Studio.
- Optymalizacja komputera.
- Ponowne utworzenie uszkodzonego projektu.

Ponowne przechwycenie uszkodzonego klipu.

W celu rozwiązania problemu zdecyduj, który z wymienionych niżej trybów usterki najbardziej pasuje do obserwowanych symptomów, a następnie wybierz odpowiadające mu instrukcje postępowania.

• **Przypadek 1:** Program Studio losowo ulega awarii. Nie jest widoczna żadna przyczyna awarii programu, ale zdarza się to dosyć często. Przypadek 2: Program Studio ulega awarii za każdym razem po kliknięciu określonej karty lub przycisku w trybie edycji.

Przypadek 3: Program Studio ulega awarii za każdym razem, gdy wykonywana jest określona sekwencja czynności.

Przypadek 1: Program Studio losowo ulega awarii

Wypróbuj po kolei poniższe rozwiązania:

Pobierz najnowszą wersję programu Studio: Sprawdź, czy masz zainstalowaną najnowszą wersję programu Studio 15. Najnowszą wersję można znaleźć w witrynie sieci Web pod adresem:

www.pinnaclesys.com/support/studio15

Przed zainstalowaniem nowej wersji zamknij wszystkie programy.

Zmień ustawienia programu Studio: Z listy rozwijanej *Renderowanie* wybierz opcję *Bez renderowania w tle* i usuń zaznaczenie pola wyboru *Użyj przyspieszania sprzętowego*. Obie opcje można znaleźć w panelu opcji *Edycja* (zobacz: strona 422).

Zakończ zadania w tle: Przed uruchomieniem programu Studio zamknij inne aplikacje i zwolnij z pamięci wszystkie procesy w tle.

Naciśnij kombinację klawiszy <u>Ctrl+Alt+Delete</u>, aby otworzyć Menedżera zadań. Karta *Aplikacje* nie zawiera wielu informacji, ale na karcie *Procesy* są wyświetlane aktualnie uruchomione programy. Określenie procesów, które nie powinny być zamykane, może być trudne, ale dostępne są narzędzia, które pomagają w wykonaniu tej procedury. **Zdefragmentuj dysk twardy:** Po pewnym czasie pliki na dysku twardym stają się *pofragmentowane* (przechowywane w wielu częściach na różnych obszarach dysku) co spowalnia dostęp do nich i powoduje problemy z wydajnością. Aby zapobiec takim problemom lub usunąć je, użyj narzędzia do defragmentacji, na przykład dostarczonego z systemem Windows. Aby uruchomić wbudowany defragmentator, wybierz polecenie *Defragmentator dysków* z menu *Programy* > *Akcesoria* > *Narzędzia systemowe*.

Zaktualizuj sterowniki audio i wideo: Sprawdź, czy zostały pobrane najnowsze sterowniki karty dźwiękowej i karty wideo z witryn sieci Web ich producentów. Nawet zupełnie nowe komputery mogą być sprzedawane z zainstalowanymi nieaktualnymi sterownikami i należy w ich przypadku sprawdzić dostępność aktualizacji. Typy używanych kart wideo i dźwiękowej można sprawdzić w Menedżerze urządzeń systemu Windows.

Aby określić typ używanej karty wideo, kliknij znak plus z lewej strony pozycji *Karty graficzne* na liście Menedżera urządzeń. Zostanie wyświetlona nazwa używanej karty graficznej. Dwukrotne kliknięcie nazwy karty powoduje otwarcie kolejnego okna dialogowego, w którym należy wybrać kartę *Sterownik*. Na tej karcie są wyświetlane informacje o producencie sterownika i nazwy plików składowych sterownika.

Dane karty dźwiękowej są wyświetlane w sekcji *Kontrolery dźwięku, wideo i gier* Menedżera urządzeń. Analogicznie dwukrotne kliknięcie nazwy powoduje wyświetlenie szczegółów sterownika.

Przejdź do witryn odpowiednich producentów i pobierz najnowsze sterowniki kart graficznych i dźwiękowych. Najnowsze sterowniki popularnych kart graficznych firm NVIDIA lub ATI są dostępne pod adresami:

www.nvidia.com oraz www.atitech.com

Posiadacze kart dźwiękowych firmy Sound Blaster mogą pobrać aktualizacje pod adresem:

us.creative.com

Zaktualizuj system Windows: Sprawdź, czy są zainstalowane wszystkie najnowsze aktualizacje systemu Windows.

"Dopasuj dla uzyskania najlepszej wydajności": Użyj tej opcji systemowej, aby wyłączyć efekty wizualne, które pochłaniają dodatkowy czas pracy procesora. Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę *Mój komputer*, wybierz opcję *Właściwości* z menu kontekstowego, a następnie kliknij kartę *Zaawansowane*. W sekcji *Wydajność* kliknij przycisk Ustawienia, aby otworzyć okno dialogowe Opcje wydajności. Wybierz opcję *Dopasuj dla uzyskania* najlepszej wydajności i kliknij przycisk OK.

Zaktualizuj sterownik DirectX: Używaj najnowszej wersji sterownika DirectX. Można go pobrać z witryny firmy Microsoft pod adresem:

www.microsoft.com/windows/directx

Zwolnij miejsce na dysku rozruchowym: Upewnij się, że masz przynajmniej 10 GB wolnego miejsca na dysku rozruchowym dla pliku wymiany.

Odinstaluj, ponownie zainstaluj i zaktualizuj program Studio: Jeśli program Studio jest uszkodzony, wykonaj poniższą procedurę:

1. Odinstaluj program Studio: Kliknij kolejno polecenia *Start* ≻ *Programy* ≻ *Studio* 15 ≻ *Narzędzia* ≻ *Odinstaluj Studio* 15, a następnie postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie, aż do ukończenia procesu. Jeśli pojawi się pytanie o usunięcie plików współużytkowanych, kliknij przycisk *Tak na wszystkie*. Jeśli masz kartę DV, odłącz od niej kabel i kamerę.

- Zainstaluj ponownie program Studio: Włóż dysk CD Studio do napędu i ponownie zainstaluj oprogramowanie. Przed instalacją programu Studio konieczne jest zalogowanie się jako administrator (lub użytkownik z uprawnieniami administratora). Zalecane jest zainstalowanie programu Studio w domyślnym katalogu dysku z systemem operacyjnym.
- 3. Pobierz i zainstaluj najnowszą wersję programu Studio: Kliknij polecenie menu Pomoc ➤ Aktualizacje oprogramowania, aby sprawdzić dostępność aktualizacji. Jeśli na naszej witrynie sieci Web wykryta zostanie nowa wersja programu Studio, użytkownik zostanie poproszony o jej pobranie. Pobierz ten plik poprawki i zapisz go w łatwo dostępnym miejscu (np. na pulpicie), a następnie zakończ pracę programu Studio. Na koniec kliknij dwukrotnie pobrany plik, aby zaktualizować program Studio.

Utwórz ponownie uszkodzony projekt: Spróbuj odtworzyć pierwsze klika minut projektu. Jeśli nie pojawią się żadne problemy, stopniowo dodawaj elementy projektu, sprawdzając od czasu do czasu stabilność systemu.

Napraw uszkodzone materiały wideo lub audio: Czasami niestabilność może wystąpić podczas obróbki określonych klipów wideo lub audio. W takich przypadkach należy ponownie przechwycić materiał audio lub wideo. Jeśli materiały audio lub wideo zostały utworzone przez inną aplikację, ponownie przechwyć je w programie Studio – jeśli to jest możliwe. Chociaż program Studio obsługuje wiele formatów wideo, klip może być uszkodzony lub mieć nietypowy format. Jeśli pliki w formacie wav lub mp3 powodują problemy, skonwertuj je na inny format przed zaimportowaniem pliku. Wiele plików w formacie **wav** i mp3 pobieranych z Internetu jest uszkodzonych lub są w nietypowym formacie.

Zainstaluj ponownie system Windows: Jest to nieco radykalny krok, ale jeśli poprzednie procedury nie pomogą, uszkodzony może być system Windows. Chociaż inne aplikacje działają poprawnie, duży rozmiar plików wideo używanych w programie Studio sprawia, że ujawnia się ukryta niestabilność systemu.

Przypadek 2: Kliknięcie karty lub przycisku powoduje awarię programu Studio

Rozpocznij od procedur podanych powyżej dla przypadku 1. Ten rodzaj problemu oznacza najczęściej, że program Studio nie został zainstalowany poprawnie lub został uszkodzony. Odinstalowanie programu, jego ponowna instalacja i aktualizacja do najnowszej wersji zazwyczaj rozwiązuje problem.

W przeciwnym wypadku spróbuj utworzyć nowy projekt o nazwie "test01.stx", aby sprawdzić, czy usterka nie jest związana z określonym projektem. Otwórz demonstracyjny plik wideo i przeciągnij kilka pierwszych scen na oś czasu. Kliknij kartę lub przycisk, który powoduje problem. Jeśli projekt testowy nie powoduje awarii, oznacza to, że problem prawdopodobnie dotyczy bieżącego projektu, a nie programu Studio czy systemu. Jeśli projekt testowy powoduje awarię, skontaktuj się z personelem pomocy technicznej firmy Pinnacle i dostarcz szczegóły trybu usterki. Personel pomocy technicznej spróbuje odtworzyć i rozwiązać problem.

Przypadek 3: Wykonywanie określonych kroków powoduje awarię programu Studio

Jest to bardziej skomplikowana wersja przypadku 2 i stosuje się do niego te same procedury rozwiązywania problemów. Odtworzenie dokładnej sekwencji powodującej usterkę może być dość trudne, dlatego badania należy wykonywać metodycznie. Utworzenie małego projektu testowego w sposób opisany w przypadku 2 ułatwia wyeliminowanie zmiennych, które mogą niepożądanie wpływać na wyniki testu.

Program Studio zawiesza się podczas renderowania

ID odpowiedzi 6386

Ten typ problemu charakteryzuje się "zawieszaniem" programu Studio podczas renderowania (przygotowania wideo do wyprowadzenia w trybie Tworzenie filmu). Aby wybrać rozwiązanie dla konkretnego przypadku, wypróbuj procedury rozwiązywania problemów dla poniższych trybów usterki, które najbardziej pasując do danej sytuacji.

- **Przypadek 1:** Renderowanie zatrzymuje się natychmiast po rozpoczęciu.
- **Przypadek 2:** Renderowanie zatrzymuje się losowo w określonym projekcie. Zazwyczaj następuje to w dowolnym punkcie przy każdej próbie renderowania.

Przypadek 3: Renderowanie zatrzymuje się za każdym razem w tym samym punkcie.

Przypadek 1: Renderowanie zatrzymuje się natychmiast

Jeśli renderowanie zatrzymuje się zaraz po kliknięciu przycisku *Utwórz*, oznacza to problemy konfiguracyjne systemu. Spróbuj wykonać renderowanie na dostarczonym wideo demonstracyjnym. Jeśli nie powiedzie się, jest to potwierdzenie problemu systemowego, ponieważ problem z plikiem testowym nie został wykryty w laboratorium testowym firmy Pinnacle.

Możliwe rozwiązania:

- Odinstaluj i ponownie zainstaluj program Studio.
- Odinstaluj inne programy mogące powodować konflikt z programem Studio (inne oprogramowanie edycji wideo, inne kompresory-dekompresory wideo itp.).
- Spróbuj przeprowadzić renderowanie do pliku lub dysku innego typu w programie Studio. Spróbuj utworzyć pliki MPEG 1 i MPEG 2 oraz plik AVI w formacie DV. Czy można utworzyć dyski VCD i DVD? Informacje o tym, jakie procedury są możliwe do wykonania, mogą mieć decydujące znaczenie przy rozwiązywaniu problemu.
- Sprawdź, czy masz zainstalowane wszystkie dostępne dodatki service pack systemu Windows.
 Zainstaluj ponownie system Windows (bez jego wsześniejszego odinstalowywania) W systemia

wcześniejszego odinstalowywania). W systemie Windows XP umożliwia to funkcja o nazwie *Napraw*.

Przypadek 2: Renderowanie zatrzymuje się losowo

Jeśli renderowanie zatrzymuje się losowo w różnych punktach nawet tego samego projektu, usterka może być spowodowana zadaniami w tle, zarządzaniem zasilaniem lub problemami termicznymi w komputerze.

Możliwe rozwiązania:

- Sprawdź, czy dysk twardy nie zawiera błędów i zdefragmentuj go.
- Zakończ wszystkie zadania w tle, takie jak programy antywirusowe, indeksery dysku, faksy i modemy.
- Wyłącz wszystkie funkcje zarządzania zasilaniem. Zainstaluj dodatkowe wentylatory w obudowie.

Przypadek 3: Renderowanie zatrzymuje się zawsze w tym samym punkcie

Jeśli renderowanie zawiesza się zawsze w tym samym punkcie danego projektu, sprawdź, czy powtarza się to również w przypadku innych projektów. Jeśli nie, problematyczny projekt może być uszkodzony. Jeśli problem powtarza się, spróbuj wyodrębnić wspólny element tych projektów.

Znalezienie rozwiązania dla tego typu usterki jest znacznie łatwiejsze, jeśli zidentyfikowany zostanie element projektu, który powoduje zatrzymanie renderowania. Usunięcie lub przycięcie tego elementu umożliwi dokończenie renderowania, chociaż w niektórych przypadkach ta sama usterka może pojawić się również w innych miejscach projektu.

Inne możliwe rozwiązania i sposoby postępowania:

- Wyszukaj w klipach projektu uszkodzone klatki wideo. Mogą one pojawiać się jako szare, czarne, zniekształcone lub podzielone na kawałki klatki. Po znalezieniu takich zepsutych klatek przytnij klip, aby je usunąć. Możesz również ponownie przechwycić dany fragment.
- Zdefragmentuj dysk twardy.
- Sprawdź, czy masz wystarczająco dużo wolnego miejsca — najlepiej kilkadziesiąt gigabajtów — na dysku przeznaczonym do obróbki materiału wideo. Proces renderowania może wymagać dużej ilości miejsca na dysku i może zostać przerwany, gdy ilość jest niewystarczająca.
- Jeśli do przechwytywania używasz oddzielnego dysku, przenieś na ten dysk również folder plików pomocniczych.
- Skopiuj sekcję, w której proces renderowania zatrzymuje się, a następnie umieść ją w nowym projekcie. Uwzględnij przy tym od 15 do 30 sekund materiału przed i za miejscem występowania błędu. Spróbuj przeprowadzić renderowanie tego fragmentu do pliku AVI i jeśli się powiedzie, użyj tego pliku do zastąpienia problematycznej sekcji w oryginalnym projekcie.

W przypadku tworzenia dysku DVD lub dysku optycznego innego typu usuń z projektu wszystkie menu, a następnie przeprowadź renderowanie pozostałej części projektu do pliku AVI. Jeśli ta próba powiedzie się, utwórz nowy projekt, zaimportuj plik AVI, a następnie dodaj menu. Proces renderowania zużyje teraz mniej zasobów, dzięki czemu są większe szanse, że się powiedzie.

Program Studio zawiesza się podczas uruchamiania lub nie uruchamia się

ID odpowiedzi 1596

Problemy przy uruchamianiu mogą objawiać się na wiele sposobów. Program Studio może wygenerować komunikat o błędzie na początku uruchamiania, może przestać odpowiadać w trakcie uruchamiania lub może "zawiesić się" – przestać reagować na polecenia użytkownika – po pozornie prawidłowym uruchomieniu.

W takich przypadkach wypróbuj poniższe rozwiązania:

- Uruchom ponownie komputer. Po uruchomieniu systemu kliknij dwukrotnie ikonę programu Studio.
- Poczekaj kilka minut, aby sprawdzić, czy aplikacja faktycznie zawiesza się. Nawet jeśli wydaje się, że uruchomienie programu Studio nie powiodło się, odczekaj na wszelki wypadek jeszcze kilka minut. Na niektórych komputerach proces uruchamiania może zajmować więcej czasu.
- Odinstaluj i zainstaluj ponownie program Studio. (Instrukcje znajdują się na stronie 468). Uruchom system Windows w trybie awaryjnym. Jeśli w tym trybie uruchomienie programu Studio jest nadal niemożliwe, instalacja programu może być uszkodzona. Ten problem powinno rozwiązać odinstalowanie i ponowne zainstalowanie programu Studio.

Jeśli program Studio można uruchomić w trybie awaryjnym systemu Windows, problem jest prawdopodobnie związany z wadliwym sterownikiem urządzenia lub konfliktem aplikacji. Spróbuj jeszcze dokładniej określić skalę problemu:

- Odłącz urządzenie do przechwytywania. Zacznij od urządzeń zewnętrznych firmy Avid, takich jak Dazzle lub MovieBox. Jeśli teraz program Studio można uruchomić, podłącz urządzenie ponownie i otwórz ponownie program Studio. Jeśli otwarcie znów nie powiedzie się, przejdź do następnego kroku.
- Jeśli posiadasz kamerę internetową, spróbuj uruchomić program Studio w dwóch stanach: gdy kamera jest odłączona oraz gdy jest podłączona. Jeśli uruchomienie programu Studio powiedzie się w tylko jednym z tych stanów, w przyszłości zawsze uruchamiaj program Studio przy podłączonej lub odłączonej kamerze internetowej.
- Następnie karty przechwytywania sprawdź zainstalowane w komputerze. Aby sprawdzić jakie urządzenia przechwytywania są dostępne, użyj (Start ➤ Wszystkie narzedzia AM Capture 15 ➤ Narzędzia ➤ programy > Studio Przechwytywanie AM), i kliknij menu rozwijane Urządzenia. Jedno po drugim, odłączaj wymienione na liście urządzenia od komputera. Możesz też odinstalować odpowiednie sterowniki.
- Pobierz (z witryn sieci Web producentów) i zainstaluj najnowsze sterowniki karty dźwiękowej i karty graficznej. Obie karty muszą obsługiwać standard DirectX. Najnowsze sterowniki popularnych kart graficznych firm NVIDIA lub ATI są dostępne pod adresami: <u>www.nvidia.com</u> oraz <u>www.atitech.com</u>.

 Jeśli używasz karty dźwiękowej (a nie urządzenia dźwiękowego wbudowanego na płycie głównej), spróbuj wyjąć ją z systemu. Niektóre starsze karty dźwiękowe mogą nie działać z nowszymi wersjami systemu Windows. Aby to sprawdzić, wyłącz komputer, wyjmij kartę dźwiękową i ponownie uruchom komputer. Jeśli teraz program Studio można uruchomić, prawdopodobnie konieczna będzie wymiana karty dźwiękowej.

Zakończ zadania w tle. Możesz to zrobić za pomocą przycisku *Zakończ proces* w Menedżerze zadań systemu Windows lub przy użyciu jednego z dostępnych narzędzi pomagających w wykonaniu tej procedury. Możesz też zapobiec uruchamianiu zbędnych (i być może powodujących konflikt) zadań, modyfikując listę programów startowych.

Edytowanie aplikacji startowych

Aby zapobiec ładowaniu aplikacji po uruchomieniu (lub ponownym uruchomieniu) komputera:

- 1. Kliknij polecenia Start ≻ Uruchom.
- 2. W polu Otwórz wpisz polecenie: msconfig
- 3. Kliknij przycisk OK.

W oknie Narzędzie konfiguracji systemu kliknij pierwszą od prawej kartę o nazwie *Uruchamianie*. Usuń zaznaczenia wszystkich pól oprócz Explorer i System Tray (SysTray.exe).

W trybie Tworzenie filmu pojawia się komunikat o błędzie "Nagrywanie nie powiodło się"

ID odpowiedzi 13438

Jeśli podczas próby utworzenia dysku optycznego, np. dysku DVD, program Studio zgłasza błąd "Nagrywanie nie powiodło się", należy zastosować po kolei poniższe rozwiązania, aż problem zostanie usunięty.

- Zaktualizuj oprogramowanie najnowszą poprawką: Wybierz polecenie menu *Pomoc* ≻ *Aktualizacje oprogramowania*, aby sprawdzić, czy dla programu Studio zostały zainstalowane najnowsze poprawki.
- Użyj opcji nagrywania Tryb awaryjny w ustawieniach Tworzenie dysku: W programie Studio kliknij polecenie Ustawienia > Tworzenie dysku. W obszarze Opcje nagrywania wybierz opcję Tryb awaryjny: utwórz zawartość dysku, a następnie go nagraj, klikając odpowiadający jej przycisk radiowy, a następnie kliknij przycisk OK. Nie zmieniaj tego ustawienia do momentu ukończenia rozwiązywania problemów.
- Uruchom ponownie program Studio: Zakończ pracę programu Studio, po czym uruchom go ponownie. Następnie spróbuj ponownie utworzyć dysk, używając ustawienia trybu awaryjnego, tak jak powyżej.
- Uruchom ponownie komputer: Spróbuj otworzyć drzwiczki nagrywarki dysków DVD. Jeśli nie można ich otworzyć, zakończ pracę programu Studio, a następnie uruchom ponownie komputer. Po

uruchomieniu programu Studio spróbuj ponownie utworzyć dysk DVD, używając ustawienia trybu awaryjnego.

- Sprawdź nośnik: Upewnij się, że w nagrywarce DVD znajduje sie pusty nośnik jednokrotnego lub wielokrotnego zapisu oraz że nagrywarka DVD obsługuje ten typ nośnika. Podczas rozwiązywania problemów zaleca się zwykle używanie nośników wielokrotnego zapisu w celu zmniejszenia liczby zmarnowanych dysków. Jeśli jednak do tej pory używano tylko nośnika wielokrotnego zapisu (RW), zaleca się wypróbowanie również dysku DVD jednokrotnego zapisu (-/+ R). W celu uzyskania pewnych wyników firma Avid zaleca używanie nośników znanej marki, takiej jak Sony, Apple czy Podczas rozwiązywania problemów Memorex. zaleca się wypróbowanie dysków DVD od kilku różnych producentów.
- Zmodyfikuj rejestr: Tę czynność powinno się wykonywać tylko w przypadku spełnienia wszystkich poniższych warunków: Przed wprowadzeniem jakichkolwiek zmian do rejestru wykonano jego kopię zapasową, wiesz, jak przywrócić rejestr do poprzedniego stanu, rejestr był Ciebie wcześniej pomyślnie już przez modyfikowany i akceptujesz ryzyko związane z edycją rejestru. Aby kontynuować, usuń klucz Recorder w następującej ścieżce rejestru (wielkość liter może się różnić):

Ta zmiana wymusi całkowite ponowne wykonanie skanowania napędu przez aparat nagrywania.

Dysk DVD utworzony w programie Studio nie odtwarza się lub jest pusty

ID odpowiedzi 13092

W niektórych przypadkach dysk DVD utworzony w programie Studio może się nie odtwarzać w odtwarzaczu DVD. W rozwiązaniu tego problemu pomogą poniższe kroki.

- Sprawdź czystość dysku. Upewnij się, że na jego powierzchni nie są widoczne żadne plamy ani zarysowania.
- Sprawdź, czy na nagranym dysku DVD zostały rzeczywiście utworzone potrzebne foldery i pliki. Włóż dysk DVD do stacji DVD-ROM. W oknie *Mój komputer* kliknij prawym przyciskiem myszy stację zawierającą dysk, a następnie wybierz polecenie *Eksploruj*. Sprawdź, czy na dysku znajdują się dwa foldery o nazwach "AUDIO_TS" i "VIDEO_TS". Folder audio powinien być pusty. Folder wideo powinien zawierać pliki **bup**, ifo i vob. Jeśli dysk jest rzeczywiście pusty, problem dotyczy raczej nagrywania, a nie odtwarzania. W takim przypadku sprawdź odpowiedź o identyfikatorze 13874 w bazie wiedzy online.
- Spróbuj odtworzyć dysk DVD na komputerze. Odtworzenie dysku powinno być możliwe w oprogramowaniu odtwarzacza DVD, takim jak PowerDVD lub WinDVD. Powinien się też odtworzyć w aplikacji typu Windows Media Player lub RealPlayer.
- Sprawdź, czy używany odtwarzacz DVD obsługuje odtwarzanie nośnika danego typu. Nie wszystkie

odtwarzacze DVD odtwarzają każdy format dysku DVD. Lista typów formatów dysków obsługiwanych przez konkretne urządzenia powinna być dostępna w witrynie sieci Web producenta odtwarzacza DVD. Zgodność można też sprawdzić na stronie:

http://www.videohelp.com/dvdplayers

Porada: Podczas rozwiązywania problemów związanych z nagrywaniem lub odtwarzaniem zaleca się używanie nośników wielokrotnego zapisu, aby nie marnować niepotrzebnie dysków.

Porady dotyczące kompozycji filmów wideo

Każdy może nakręcić dobrej jakości materiał wideo, a następnie zmontować z niego ciekawy, frapujący czy pouczający film – wystarczy do tego odrobina podstawowej wiedzy.

Niezależnie od tego, czy zaczynasz tworzenie filmu od projektu scenariusza czy od planu ujęć, punktem wyjścia do każdego filmu jest nakręcenie materiału wideo. Już na tym etapie warto mieć na uwadze fazę edycji, aby przygotować odpowiedni zestaw ujęć.

Edycja filmu polega na takim manipulowaniu wieloma fragmentami materiału, aby utworzyły one harmonijną całość. Wymaga to wybierania technik, przejść i efektów, które jak najlepiej oddają zamysł twórcy filmu.

Innym ważnym elementem edycji filmu jest tworzenie ścieżki dźwiękowej. Właściwie dobrane dźwięki – dialogi, muzyka, komentarz lub efekty – współpracują z obrazem, tworząc harmonijną całość, która staje się czymś więcej niż tylko sumą części składowych. Program Studio zawiera narzędzia niezbędne do tworzenia amatorskich filmów wideo profesjonalnej jakości. Reszta zależy od twórcy filmu.

Tworzenie planu ujęć

Przygotowanie planu ujęć nie zawsze jest konieczne, pomaga organizować prace przy ale bardziei rozbudowanych filmach. Tylko od twórcy filmu zależy, czy plan ujęć będzie bardzo prosty, czy bardzo skomplikowany. Dla potrzeb filmu może wystarczyć zwykła lista zaplanowanych scen, ale można także zamieścić w planie ujęć uwagi na temat położenia i ruchu kamery albo przygotowane wcześniej dialogi. ambitnym przedsiewzieciem Najbardziej iest przygotowanie kompletnego scenariusza. zawierającego szczegółowy opis i czas trwania każdego ujęcia kamery oraz informacje o oświetleniu i rekwizytach.

Tytuł: "Jacek na torze wyścigowym"								
Nr	Kąt ustawienia kamery	Tekst/audio	Czas trwania	Data				
1	Zbliżenie twarzy Jacka w kasku, odjazd kamery.	"Jacek staje do pierwszego w życiu wyścigu" W tle słychać hałas silników.	11 s	Wtorek 06/22				
2	Na linii startu, widok z punktu widzenia kierowcy, kamera umieszczona nisko.	W hali słychać muzykę i hałas silników.	8 s	Wtorek 06/22				
3	Kamera podąża za mężczyzną z flagą startową. Mężczyzna zatrzymuje się przy linii startu. Kamera pozostaje bez ruchu, mężczyzna daje znak do startu i opuszcza kadr.	"Start!" Samochody ruszają, dodać sygnał startowy.	12 s	Wtorek 06/22				
---	--	--	------	-----------------				
4	Jacek na starcie, widziany od przodu, kamera podąża za nim do zakrętu; Jacek widziany z tyłu.	Muzyka przestaje docierać z hali, ten sam motyw muzyczny jest odtwarzany z płyty CD, słyszalny przez hałas silników.	9 s	Wtorek 06/22				
5								

	Przykład	roboczej	wersji	prostego	planu	ujęć
--	----------	----------	--------	----------	-------	------

Edycja

Używanie zróżnicowanych perspektyw

Istotne dla filmu wydarzenie zawsze powinno zostać nakręcone z kilku różnych perspektyw i pozycji kamery. Później, podczas edycji, można wybrać najlepsze ujęcia i połączyć je ze sobą. Trzeba zadbać o sfilmowanie kilku ujęć poszczególnych wydarzeń (ujęcie klauna na cyrkowej arenie, ale także ujęcie roześmianego widza w punktu widzenia klauna). Interesujące zdarzenia mogą także rozgrywać się za plecami bohaterów, a bohaterowie mogą być widziani z tyłu. Stosowanie się do tych wskazówek ułatwi zrównoważenie poszczególnych scen filmu w fazie edycji.

Zbliżenia

Nie trzeba unikać filmowania ważnych rekwizytów i osób w zbliżeniu. Zbliżenia często wyglądają na

ekranie telewizora bardziej interesująco niż ujęcia pełne, a przy tym doskonale nadają się do stosowania efektów specjalnych.

Ujęcia pełne i półpełne

Ujęcia pełne przedstawiają widok ogólny – scenerię, w której rozgrywa się akcja filmu. Ujęcia takie można stosować też w dłuższych scenach, aby nadać im cechę wiekszej zwartości. Przejście od zbliżenia do ujecia pełnego powoduje, że widz przestaje koncentrować się szczegółach obrazu, co na ułatwia śledzenie chronologicznego rozwoju wydarzeń. Sfilmowanie ujęciu półpełnym obserwatora zdarzeń W daie chwilowe wytchnienie od głównego watku akcji i w razie potrzeby umożliwia przejście do innego watku.

Kompletne sekwencje wydarzeń

Zawsze należy kręcić pełne sekwencje wydarzeń, mające swój początek i koniec. Ułatwia to edytowanie filmu.

Przejścia

Nadanie filmowi właściwego tempa i rytmu wymaga praktyki. Zdarzenia trwające długo nie zawsze można nakręcić w całości, a dla potrzeb filmu często trzeba je skracać. Należy jednak zadbać o logiczną ciągłość akcji, a cięcia niemal nigdy nie powinny absorbować widza.

Dlatego tak ważne są przejścia między poszczególnymi scenami. Nawet jeżeli dwie sąsiadujące sceny rozgrywają się w różnym miejscu i czasie, można użyć takich metod edycji, dzięki którym zestawienie tych dwóch scen będzie płynne i nie będzie zbytnio absorbować widza. Tajemnica odpowiedniego doboru przejścia tkwi w ustanowieniu łatwo postrzegalnego związku między dwiema scenami. W przejściu *opartym na akcji* związek ten istnieje między dwoma następującymi po sobie wydarzeniami będącymi częścią historii, którą opowiada film. Ujęcie nowego samochodu może na przykład stanowić wprowadzenie do filmu dokumentalnego poświęconego historii powstania i produkcji pojazdu.

Przejście *neutralne* nie wprowadza nowego wydarzenia i nie zmienia miejsca ani czasu akcji, stanowi tylko płynne połączenie dwóch sekwencji należących do tej samej sceny. Jeżeli na przykład scena filmu przedstawia debatę obserwowaną przez grono słuchaczy, przejście od obserwacji dyskutantów do ujęcia jednej z osób na widowni umożliwia dyskretne pominięcie fragmentu debaty.

Przejścia *zewnętrzne* służą przedstawieniu sekwencji niebędącej elementem rozgrywającej się akcji. Filmując na przykład scenę ślubu w urzędzie stanu cywilnego, można pokazać, co dzieje się na zewnątrz budynku, gdzie zaproszeni goście przygotowują niespodziankę dla nowożeńców.

Przejścia powinny podkreślać przesłanie filmu i muszą być stosowne do prezentowanych sytuacji. Dzięki przestrzeganiu tych zasad widzowie mogą bez wysiłku śledzić przebieg akcji, a ich uwaga nie jest odrywana od treści filmu.

Logiczna sekwencja wydarzeń

Ujęcia umieszczone obok siebie na etapie edycji powinny odpowiednio współgrać ze sobą w kontekście rozgrywającej się akcji. Jeżeli narracja jest nielogiczna, widzowie będą mieli trudności ze śledzeniem przebiegu wydarzeń. Można starać się przykuć uwagę widza szybkim lub spektakularnym rozpoczęciem filmu i zachować jego zainteresowanie do końca. Widzowie mogą stracić zainteresowanie filmem lub poczuć się zdezorientowani, jeżeli sceny będą połączone w sposób nielogiczny lub sprzeczny z chronologią albo będą zbyt chaotyczne lub za krótkie (poniżej trzech sekund). Przejście od jednej sceny do następnej powinno być podporządkowane jakiejś myśli przewodniej i powinno zachowywać ciągłość narracji.

Wypełnianie luk

Luki powstające przy zestawianiu ze sobą scen nakręconych w różnych miejscach trzeba starać się wypełniać. Aby na przykład płynnie połączyć sceny rozgrywające się w różnym czasie, można pokazać zbliżenie twarzy bohatera, a po kilku sekundach wykonać odjazd kamery i przedstawić inną scenę.

Zachowanie spójności scenariusza

Spójność scenariusza, czyli zachowanie spójności szczegółów przy przejściu od jednej sceny do następnej, jest istotnym elementem poprawnej kompozycji filmu. Jeżeli na planie filmowym panuje upalna pogoda, bohaterowie nie mogą chodzić z otwartymi parasolami.

Rytm cięć

Rytm, czyli szybkość, z jaką kolejne sceny następują po sobie, nie pozostaje bez wpływu na przesłanie i nastrój filmu. Czas trwania sceny albo brak ujęcia, którego spodziewa się widz, to elementy kompozycji pozwalające konstruować zamierzone przesłanie filmu.

Unikanie niespójności obrazu

Zestawienie ze sobą serii podobnych ujęć może prowadzić do niespójności obrazu. Niespójność taka powstaje na przykład, gdy ta sama osoba znajduje się po lewej stronie kadru w jednego scenie, a po prawej stronie w następnej, albo jeśli w jednej scenie aktor występuje w okularach, a w następnej scenie bez.

Unikanie zestawiania ujęć panoramicznych

Ujęcia panoramiczne nie powinny sąsiadować ze sobą, chyba że w obu ujęciach kierunek i szybkość obrotu kamery są takie same.

Ogólne reguły dotyczące edycji filmu wideo

Zamieszczone niżej wskazówki będą pomocne przy edycji filmu. Nie należy ich oczywiście traktować jako niepodważalnych reguł. Zawsze możliwe są odstępstwa – szczególnie przy pracy z filmem eksperymentalnym lub filmem o zabarwieniu humorystycznym.

- Nie należy zestawiać ze sobą dwóch scen nakręconych za pomocą poruszającej się kamery. Ujęcia panoramiczne, najazdy i inne ujęcia dynamiczne powinny być rozdzielone ujęciami statycznymi.
- Ujęcia następujące po sobie powinny być nakręcone z różnych pozycji kamery. Kąty ustawienia kamery powinny różnić się o co najmniej 45 stopni.
- Sekwencje twarzy bohaterów należy filmować, używając naprzemiennie różnych kątów ustawienia kamery.

- Podczas kręcenia ujęć budynków należy używać zróżnicowanych perspektyw. Jeżeli ujęcia tego samego typu i wielkości następują bezpośrednio po sobie, przekątna obrazu powinna zmieniać się naprzemiennie, raz biegnąc od przodu po lewej stronie do tyłu po prawej, a raz odwrotnie.
- Cięcia należy stosować, gdy bohaterowie filmu poruszają się. Widz będzie zaabsorbowany ruchem na ekranie, dzięki czemu zwróci mniej uwagi na zastosowanie cięcia. W szczególności można przerwać ujęcie przedstawiające ruch cięciem do ujęcia pełnego.
- Cięcia powinny być harmonijne; należy unikać niespójności obrazu.
- Im mniej ruchu zawiera dane ujęcie, tym krócej powinno trwać. Ujęcia zawierające szybki ruch mogą być dłuższe.

Ujęcia pełne zawierają więcej informacji, dlatego powinny trwać dłużej.

Przemyślana kolejność ujęć nie tylko pozwala osiągnąć rozmaite efekty wizualne, ale także umożliwia przekazywanie idei, które nie mogą lub nie powinny zostać pokazane na obrazie. Istnieje sześć podstawowych metod przekazywania informacji za pomocą cięć:

Cięcia skojarzeniowe

Ujęcia są zestawione w takiej kolejności, aby wywołać określone skojarzenia w umyśle widza, chociaż przedmiot tego skojarzenia nie jest uwidoczniony na ekranie. Przykład: mężczyzna gra na wyścigach konnych, a w następnej scenie kupuje drogi samochód w salonie.

Cięcia równoległe

Dwa wątki akcji są przedstawione równolegle. Film przeskakuje między jednym a drugim wątkiem; ujęcia są coraz krótsze, aż do chwili zakończenia akcji. Jest to jeden ze sposobów budowania napięcia. Przykład: dwa różne samochody jadące z dużą szybkością zbliżają się z różnych kierunków do tego samego skrzyżowania.

Cięcia kontrastowe

Cięcie to polega na nagłym przejściu do krańcowo odmiennej sceny w celu wskazania pewnego dysonansu. Przykład: turysta opala się na plaży; następne ujęcie przedstawia głodujące dzieci.

Cięcia podstawiające

Zdarzenia, których nie można lub nie należy przedstawiać w filmie, są zastępowane innymi zdarzeniami (rodzi się dziecko, ale zamiast sceny porodu kamera pokazuje rozkwitający pąk).

Cięcia przyczynowo-skutkowe

Ujęcia są powiązane w łańcuch przyczynowoskutkowy: drugie ujęcie byłoby niezrozumiałe bez ujęcia, które je poprzedza. Przykład: mężczyzna kłóci się z żoną, a w następnym ujęciu śpi na ulicy.

Cięcia formalne

Ujęcia przedstawiające różne sceny można zestawiać ze sobą, jeżeli łączy je jakiś wspólny element, na przykład taki sam kształt, kolor lub ruch. Przykłady: kryształowa kula i kula ziemska; żółty prochowiec i żółte kwiaty; spadochroniarz i spadające piórko.

Produkcja ścieżki dźwiękowej

Produkcja ścieżki dźwiękowej jest sztuką, ale jej także można się nauczyć. Stworzenie doskonałej narracji nie jest wprawdzie łatwe, jednak zwięzłe, konkretne komentarze ułatwiają widzom śledzenie filmu. Elementy narracji wplecione w film powinny sprawiać wrażenie naturalnych, być spontaniczne i wyraziste; nie powinny brzmieć sztucznie czy nazbyt teatralnie.

Krótkie komentarze

Zgodnie z ogólną zasadą, im mniej komentarzy, tym lepiej. Obraz powinien mówić sam za siebie, a przedstawione na ekranie rzeczy, które są dla widza oczywiste, nie wymagają komentowania.

Zachowanie oryginalnych dźwięków

słowny powinien być połaczony Komentarz Z naturalnymi dźwiękami i muzyką w taki sposób, aby oryginalne dźwięki pozostawały słyszalne. Naturalny dźwięk jest elementem materiału filmowego i nie należy go całkowicie eliminować, ponieważ film pozbawiony naturalnych dźwięków sprawia wrażenie stervlnego i sztucznego. Często jednak sprzet nagrywający przechwytuje dźwięki przejeżdżających obok pojazdów lub przelatujących samolotów, które nie powinny znaleźć się w filmie. Tego rodzaju dźwięki, podobnie jak głośny szum wiatru, które mogą dezorientować i rozpraszać widzów, należy maskować lub zastępować odpowiednia narracja lub muzyką.

Dobranie odpowiedniej muzyki

Odpowiednio dobrana muzyka dopełnia film i może wzmocnić jego przesłanie. Przede wszystkim jednak muzyka powinna pasować do filmu i jego tematyki. Dobranie właściwej muzyki bywa czasochłonnym zajęciem i stanowi trudne wyzwanie, ale zwiększa przyjemność z oglądania filmu.

Tytuł

Tytuł powinien być konkretny, informować o tematyce filmu i pobudzać zainteresowanie widzów. Wbudowane edytory tytułów umożliwiają pełne rozwinięcie swojej wyobraźni. Wymyślając tytuł filmu, można zazwyczaj puścić wodze fantazji.

Wybieranie krótkiego i czytelnego tytułu

Napisy w filmie powinny być krótkie i wyświetlone na ekranie dużą, czytelną czcionką.

Kolor tytułu

Następujące zestawienia koloru tła i koloru tekstu są czytelne: kolor biały i czarny, żółty i czarny, biały i zielony. Należy jednak unikać wyświetlania jaskrawobiałych napisów na całkowicie czarnym tle. Niektóre systemy wideo nie wyświetlają poprawnie szczegółów tytułu, jeżeli współczynnik kontrastu obrazu jest wyższy niż 1:40.

Czas wyświetlania tytułu

Ogólna zasada mówi, że napis powinien być wyświetlony tak długo, aby widz był w stanie przeczytać go dwukrotnie. Dziesięcioliterowy napis powinien być wyświetlony przez około trzy sekundy. Dla każdych pięciu następnych liter należy dodać jedną sekundę.

Tytuły "znalezione"

Obok tytułów dodanych w końcowym etapie produkcji filmu, interesujące możliwości daje uwzględnienie napisów występujących w świecie rzeczywistym, takich jak drogowskazy, znaki uliczne albo strony tytułowe gazet.

DODATEK E:

Słownik

Na terminologię multimedialną składa się terminologia komputerowa i dotycząca wideo. Najważniejsze terminy zostały zdefiniowane poniżej. Odsyłacze zostały oznaczone symbolem .

720p: Format wideo o wysokiej rozdzielczości (HD) – o rozdzielczości 1280×720 i z klatkami progresywnymi (bez przeplotu).

1080i: Format wideo o wysokiej rozdzielczości (HD) – o rozdzielczości 1440×1080 i z klatkami z przeplotem.

ActiveMovie: Opracowany przez firmę Microsoft interfejs oprogramowania służący do sterowania urządzeniami multimedialnymi w systemie Windows.

ADPCM: Skrót od wyrażenia Adaptive Delta Pulse Code Modulation. Metoda przechowywania informacji audio w formacie cyfrowym. Jest to też metoda kodowania i kompresji danych audio używana podczas wytwarzania dysków CD-I oraz III *CD-ROM*.

Adres: Wszystkie dostępne pozycje zapisu w komputerze są ponumerowane (adresowane). Za pomocą tych adresów każda pozycja zapisu może zostać zajęta. Niektóre adresy są zarezerwowane do wyłącznego użytku przez określone składniki sprzętowe. Jeżeli dwa składniki używają tego samego adresu, ma miejsce "konflikt adresów".

Aliasing: Niedokładne wyświetlanie obrazu spowodowane ograniczeniami urządzenia wyjściowego. Zwykle aliasing objawia się w postaci schodkowatych krawędzi przy zagięciach i zakrzywionych kształtach.

Antyaliasing: Metoda wygładzania schodkowatych krawędzi na obrazach map bitowych. Zwykle realizuje się to przez zacienianie krawędzi za pomocą pikseli o kolorze pośrednim między kolorem krawędzi a kolorem tła, przez co przejście staje się mniej widoczne. Inna metoda antyaliasingu polega na używaniu urządzeń wyjściowych o wyższej rozdzielczości.

AVI: (Audio Video Interleaved). Standardowy format dla wideo cyfrowego (oraz Arian Wideo dla Windows).

Bajt: Jeden bajt odpowiada ośmiu bitom. Za pomocą jednego bajta może zostać wyświetlony dokładanie jeden znak alfanumeryczny (tj. litera, liczba).

Bez przeplotu: Opisuje metodę odświeżania obrazu, w której cały obraz jest generowany jako pojedyncze pole bez przeskoków linii. Obraz bez przeplotu (większość monitorów komputerowych) charakteryzuje się mniejszym migotaniem niż obraz z przeplotem (większość telewizorów).

BIOS: Skrót od terminu Basic Input Output System, który odnosi się do podstawowych poleceń wejścia i wyjścia zapisanych w pamięci AROM, PROM lub *EPROM*. Zasadniczym zadaniem systemu BIOS jest sterowanie wejściem i wyjściem. Podczas uruchamiania systemu ROM-BIOS przeprowadza niektóre testy. D port równoległy, IRQ, WE/WY

Bit: Skrót od terminu "BInary digiT" (cyfra binarna). Najmniejszy element pamięci komputera. Bity służą między innymi do przechowywania wartości kolorów pikseli na obrazie. Im więcej kolorów jest używanych dla każdego *piksela*, tym większa jest liczba dostępnych kolorów. Na przykład:

1 bit: każdy piksel jest albo biały, albo czarny.

4 bity: umożliwia wygenerowanie 16 kolorów lub odcieni szarości.

8 bitów: umożliwia wygenerowanie 256 kolorów lub odcieni szarości.

16 bitów: umożliwia wygenerowanie 65 536 kolorów.

24 bity: umożliwia wygenerowanie około 16,7 miliona kolorów.

CD-ROM: Nośnik magazynowania dla danych cyfrowych, np. wideo cyfrowego. Z dysków CD-ROM można odczytywać dane, ale nie można na nich zapisywać (nagrywać) danych: A ROM jest skrótem od terminu Read-Only Memory (pamięć tylko do odczytu).

Częstotliwość: Liczba powtórzeń w procesie cyklicznym (takim jak fala dźwięku lub napięcie przemienne) w jednostce czasu. Zwykle mierzona w liczbie powtórzeń na sekundę lub hercach (Hz).

DCT: (Discrete Cosine Transformation) Część kompresji danych obrazu *JPEG* i powiązane algorytmy. Informacje o jasności i kolorach są zapisywane jako współczynnik częstotliwości.

Decybel (dB): Jednostka miary głośności dźwięku. Wzrost o 3 dB powoduje podwojenie głośności.

Dekoder wideo: Konwertuje informacje cyfrowe na analogowe sygnały wideo.

Digital8: Format cyfrowej taśmy wideo do nagrywania danych audio i wideo kodowanych w standardzie $\square DV$ na \square *taśmach Hi8*. Sprzedawane obecnie tylko przez firmę Sony, kamery i magnetowidy VCR Digital8 mogą odtwarzać zarówno kasety Hi8, jak i 8mm.

DirectMedia: Opracowane przez firmę Microsoft rozszerzenie systemu dla aplikacji multimedialnych działających w systemie Windows. Derem ActiveMovie

DirectShow: Opracowane przez firmę Microsoft rozszerzenie systemu dla aplikacji multimedialnych działających w systemie Windows. ActiveMovie

DirectX: Pakiet kilku rozszerzeń systemu opracowanych przez firmę Microsoft dla systemu Windows 95 i jego następców, umożliwiający przyspieszanie wideo i gier.

DMA: Direct Memory Access (bezpośredni dostęp do pamięci).

DV: Format cyfrowej taśmy wideo do nagrywania cyfrowego audio i wideo na 0,25-calowej taśmie z naparowanym metalem. Taśmy Mini-DV mogą pomieścić do 60 minut materiału, a standardowe taśmy DV – do 270 minut.

Dysk laserowy: Nośnik przechowujący wideo analogowe. Informacje znajdujące się na dyskach laserowych nie mogą być modyfikowane.

ECP: (Enhanced Compatible Port) Umożliwia przyspieszony dwukierunkowy transfer danych przez port równoległy. \square EPP

EPP: (Enhanced Parallel Port) Umożliwia przyspieszony dwukierunkowy transfer danych przez *port równoległy*; tryb zalecany dla portu Studio DV. *ECP*

EPROM: (Erasable Programmable Read-Only Memory) Mikroukład pamięci, który po zaprogramowaniu zachowuje swoje dane bez zasilania. Zawartość pamięci może być wymazywana za pomocą światła ultrafioletowego i ponownie zapisywana.

Filtry: Narzędzia modyfikujące dane w celu utworzenia efektów specjalnych.

FireWire: Znak towarowy firmy Apple Computer oznaczający nazwę protokołu danych szeregowych *IEEE-1394*.

Format pliku: Organizacja informacji w pliku komputerowym, np. w obrazie lub dokumencie edytora tekstów. Format pliku jest zwykle wskazywany przez rozszerzenie pliku (np. **doc**, **avi** lub **wmf**).

Głębia kolorów: Liczba bitów dostarczających informacje o kolorze dla każdego piksela. 1-bitowa głębia kolorów udostępnia $2^{1}=2$ kolory, 8-bitowa głębia kolorów udostępnia $2^{8}=256$ kolorów, a 24-bitowa głębia kolorów udostępnia $2^{24}=16$ 777 216 kolorów.

GOP: W kompresji APEG strumień danych jest najpierw dzielony na grupy obrazów (Groups Of Pictures – GOP) – sekcje składające się z kilku klatek każda. Każda grupa GOP zawiera trzy typy klatek: klatki I, klatki P (obrazy) oraz klatki B. **Hi8:** Ulepszona wersja formatu D*Video8* używająca *S-Video* nagranego na taśmie z drobinami metalu lub taśmie z naparowanym metalem. Ze względu na wyższą rozdzielczość luminancji i większą przepustowość daje ona ostrzejsze obrazy niż format Video8.

HD: Wideo o wysokiej rozdzielczości (z ang. High Definition). Wiekszość używanych formatów HD ma rozdzielczość 1920×1080 lub 1280×720. Pomiędzy standardami 1080 i 720 istnieje znaczna różnica: większy format używa 2,25 piksela więcej na klatkę. Różnica ta powoduje znaczne zwiększenie wymagań dotyczących przetwarzania zawartości 1080 W znaczeniu czasu kodowania, szybkości dekodowania i miejsca przechowywania. Formaty 720 są w całości progresywne. Format 1080 składa się z kompozycji typów progresywnych i z przeplotem. klatek Komputery i ich monitory są ze swej natury progresywne, natomiast emisje telewizyjne zostały oparte na technikach i standardach z przeplotem. W terminologii HD litera "p" oznacza skanowanie progresywne, a litera "i" – skanowanie z przeplotem

HDV: Format służący do nagrywania i odtwarzania wideo o wysokiej rozdzielczości na kasecie DV został nazwany formatem HDV. Zamiast kodeka HD, format HDV korzysta z typu formatu MPEG-2. Istnieją dwie odmiany formatu HDV: HDV1 i HDV2. HDV1 ma rozdzielczość 1280×720 z klatkami progresywnymi (720p). Szybkość strumienia transportu MPEG wynosi 19,7 Mb/s. HDV2 ma rozdzielczość 1440×1080 z klatkami z przeplotem (1080i). Szybkość strumienia transportu MPEG wynosi 25 Mb/s.

HiColor: W przypadku obrazów oznacza 16-bitowy (5-6-5) typ danych mogący zawierać do 65 536

kolorów. Formaty plików TGA obsługują obrazy tego typu. Inne formaty plików wymagają uprzedniej konwersji obrazu HiColor na obraz III *TrueColor*. W przypadku monitorów HiColor zwykle oznacza 15bitowe (5-5-5) karty graficzne, które mogą wyświetlać do 32 768 kolorów. III *bit*

IDE: (Integrated Device Electronics) Interfejs dysku twardego, który łączy wszystkie podzespoły elektroniczne sterujące dyskiem na samym dysku, zamiast używać jednej karty łączącej dysk z magistralą rozszerzeń.

IEEE-1394: Jest to opracowany przez firmę Apple Computers i wprowadzony jako FireWire protokół transmisji danych szeregowych o szybkościach sięgających 400 Mb/s. Firma Sony oferuje nieznacznie zmodyfikowaną wersję umożliwiającą transmisję danych DV, o nazwie i.LINK, zapewniającą szybkości transmisji sięgające 100 Mb/s.

IRQ: Interrupt Request (żądanie przerwania). Przerwanie to tymczasowa przerwa w głównym strumieniu przetwarzania komputera umożliwiająca wykonanie operacji konserwacyjnych lub zadań w tle. Przerwania mogą być żądane przez sprzęt (np. klawiaturę, mysz) lub oprogramowanie.

Jasność: Również "luminancja". Wskazuje na jasność obrazu wideo.

JPEG: Nazwa grupy Joint Photographic Experts Group oraz opracowanego przez nią standardu kompresji klatek cyfrowych opartego na DCT.

Kanał: Grupy informacji w obrębie pliku danych wydzielające określone aspekty pliku. Na przykład kolorowe obrazy używają różnych kanałów do klasyfikowania składników kolorów obrazu. Pliki audio

stereo używają kanałów do identyfikowania dźwięków przeznaczonych dla lewego i dla prawego głośnika. Pliki wideo korzystają z kombinacji kanałów używanych dla plików obrazów oraz plików audio

Kilobajt (również KB): Jeden kilobajt (KB) zawiera 1024 \square *bajty*. Litera "K" oznacza tu liczbę 1024 (2¹⁰), a nie 1000 (jak w miarach metrycznych).

Klatka: Pojedynczy obraz w sekwencji wideo lub animacji. Jeżeli używana jest pełna rozdzielczość NTSC lub PAL, jedna klatka składa się z dwóch pól przeplatanych. I *NTSC*, *PAL*, *pole*, *rozdzielczość*

Klatki kluczowe: W niektórych metodach kompresji, np. APEG, dane wideo niektórych klatek – klatek kluczowych – są przechowywane całkowicie w skompresowanym pliku, podczas gdy wszelkie znajdujące się pomiędzy nimi klatki są zapisywane tylko częściowo. Podczas dekompresji klatki częściowe odtwarzają swoje dane z klatek kluczowych.

Klip: W programie Studio jest to dowolny typ multimediów umieszczanych w widoku serii ujęć lub osi czasu okna filmu, w tym obrazy wideo, przycięte sceny wideo, obrazy, pliki audio oraz menu dysku.

Kod czasowy: Kod czasowy identyfikuje pozycję każdej klatki w sekwencji wideo w odniesieniu do punktu początkowego (zwykle jest to początek ujęcia). Typowym formatem jest G:M:S:K (godziny, minuty, sekundy, klatki), np. "01:22:13:21" W odróżnieniu od licznika taśmy (który może zostać wyzerowany lub zresetowany w dowolnym punkcie taśmy), kod czasowy jest sygnałem elektronicznym zapisanym na taśmie wideo i po przypisaniu ma już charakter stały.

Koder wideo: Konwertuje analogowe sygnały wideo na informacje cyfrowe.

Kodowanie długich serii (RLE): Technika używana w wielu metodach kompresji obrazów, w tym w *JPEG*. Powtarzające się wartości nie są przechowywane osobno, ale z licznikiem wskazującym, ile razy dana wartość występuje w kolejności – długość "serii".

Kodowanie metodą Huffmana: Technika używana w *JPEG* i w innych metodach kompresji danych, w której rzadko występujące wartości otrzymują długi kod, a często występujące wartości – krótki kod.

Kolor dopełniający: Kolory dopełniające mają wartości odwrotne do kolorów podstawowych. W wyniku połączenia koloru z jego kolorem dopełniającym powstaje kolor biały. Na przykład kolorami dopełniającymi dla czerwonego, zielonego i niebieskiego są odpowiednio błękitny, amarantowy i żółty.

Kolor kluczowy: Kolor, którego wyświetlanie jest pomijane w celu pokazania obrazu tła. Używany najczęściej podczas nakładania jednej sekwencji wideo na drugą – wideo znajdujące się pod spodem jest wówczas wyświetlane we wszystkich punktach, w których na wideo znajdującym się na wierzchu występuje kolor kluczowy.

Kolory podstawowe: Kolory będące podstawą modelu kolorów RGB: czerwony, zielony i niebieski. Poprzez zmiany połączeń kolorów podstawowych możliwe jest utworzenie większości kolorów na ekranie komputera.

Kompresja: Metoda zmniejszania rozmiaru plików. Istnieją dwa typy kompresji: *bezstratna* oraz *stratna*. Pliki skompresowane z użyciem schematu bezstratnego mogą zostać przywrócone do pierwotnego stanu. Schematy stratne odrzucają dane podczas kompresji, ze stratą dla jakości obrazu. Utrata jakości może być nieznaczna lub poważna, w zależności od wartości kompresji.

Kompresja obrazu: Metoda zmniejszania ilości danych wymaganych do przechowania cyfrowych obrazów i plików wideo.

Kompresor-dekompresor: Algorytm, który kompresuje (pakuje) oraz dekompresuje (rozpakowuje) dane obrazu. Kompresory-dekompresory mogą być programowe lub sprzętowe.

Kompresor-dekompresor programowy: Metoda kompresji, za pomocą której można tworzyć i odtwarzać skompresowane sekwencje wideo cyfrowego bez specjalnego sprzętu. Jakość sekwencji jest uzależniona od wydajności całego systemu. *kompresor-dekompresor, kompresor-dekompresor sprzętowy*

Kompresor-dekompresor sprzętowy: Metoda kompresji używająca specjalnego sprzętu do tworzenia i odtwarzania skompresowanych sekwencji wideo cyfrowego. Kompresor-dekompresor sprzętowy może oferować większą szybkość kodowania i lepszą jakość obrazu niż kompresor-dekompresor zaimplementowany całkowicie w oprogramowaniu. *Mompresordekompresor, kompresor-dekompresor programowy*

Kwantyzacja: Jeden z elementów strategii kompresji danych obrazu *JPEG*. Istotne szczegóły są przedstawiane dokładnie, natomiast szczegóły mniej istotne dla oka ludzkiego są przedstawiane z mniejszą dokładnością.

Lista decyzji dotyczących edycji (EDL): Lista klipów i efektów w określonej kolejności, która zostanie nagrana na taśmie, dysku lub w pliku wyjściowym.

Program Studio umożliwia tworzenie i edytowanie własnej listy decyzji dotyczących edycji przez dodawanie i usuwanie klipów i efektów w oknie filmu oraz zmianę ich kolejności.

LPT: Dort równoległy

Luminancja: 🕮 jasność

M1V: Rozszerzenie pliku MPEG zawierającego tylko dane wideo. De MPA, MPEG, MPG

Mapa bitowa: Format obrazu składający się ze zbioru punktów (pikseli) ułożonych w rzędach. D *piksel*

MCI: Media Control Interface (interfejs sterowania multimediami). Opracowany przez firmę Microsoft interfejs programowania do nagrywania i odtwarzania danych audio i wideo. Służy też do podłączania komputera do zewnętrznego źródła wideo, np. magnetowidu VCR lub dysku laserowego.

Megabajt (również MB): Jeden megabajt (MB) składa się z 1024 \square *kilobajtów* – 1024×1024 bajtów.

Model kolorów: Sposób matematycznego opisu i definiowania kolorów oraz powiązań między nimi. Każdy model kolorów ma swoje mocne strony. Dwa najpowszechniejsze modele kolorów to $\square RGB$ i $\square YUV$.

Modulacja: Kodowanie informacji po pustym sygnale nośnej.

Motion-JPEG (M-JPEG): Określony przez firmę Microsoft format *Wideo dla Windows*, służący do kodowania sekwencji wideo. Do kompresowania każdej klatki osobno używana jest kompresja & *JPEG*.

MPA: Rozszerzenie pliku MPEG zawierającego tylko dane audio. (III) *MIV*, *MPEG*, *MPG*

MPEG: Nazwa grupy Motion Picture Experts Group oraz opracowanego przez nią standardu kompresji ruchomych obrazów. W porównaniu z formatem M-JPEG oferuje on 75–80% redukcję danych przy zachowaniu tej samej jakości obrazu.

MPG: Rozszerzenie pliku MPEG zawierającego zarówno dane wideo, jak i audio. \square *M1V*, *MPEG*, *MPA*

MPV: Rozszerzenie pliku MPEG zawierającego tylko dane wideo. De MPA, MPEG, MPG

Nasycenie kolorów: Intensywność koloru.

Nieruchome wideo: Nieruchome obrazy (lub "zamrożone klatki") wyodrębnione z wideo.

NTSC: Nazwa komisji National Television Standards Committee oraz utworzonego przez nią w 1953 roku standardu telewizji kolorowej. Wideo w standardzie NTSC zawiera 525 linii na klatkę i 60 pól obrazu na sekundę. Standard ten jest używany w Ameryce Północnej i Centralnej, Japonii i w innych krajach. PAL, SECAM

Obraz: Obraz to reprodukcja lub ilustracja obiektu. Termin ten odnosi się często do ilustracji cyfrowych składających się z pikseli, które mogą być wyświetlane na ekranie komputera i przetwarzane w oprogramowaniu.

PAL: (Phase Alternation Line) Standard telewizji kolorowej opracowany w Niemczech i używany w większości krajów Europy. Wideo w standardzie PAL zawiera 625 linii na klatkę i 50 pól obrazu na sekundę.

Piksel: Najmniejszy element obrazu na monitorze. Wyraz ten jest skrótem od wyrażenia "picture element" (element obrazu).

Pojawianie się z/zanikanie do czarnego: Efekt cyfrowy polegający na pojawianiu się obrazu z czarnego koloru na początku klipu i zanikaniu obrazu do czarnego koloru na końcu klipu.

Pojedyncza klatka: Pojedyncza & *klatka* to fragment serii lub sekwencji. Oglądanie takiej serii z odpowiednio dużą szybkością daje złudzenie ruchomego obrazu.

Pole: Alatka wideo składa się z poziomych linii i jest podzielona na dwa pola. Linie nieparzyste klatki stanowią Pole 1; linie ponumerowane parzyście to Pole 2.

Port: Punkt transferu elektronicznego dla transmisji audio, wideo, danych sterujących i innych danych pomiędzy urządzeniami. Dort szeregowy, port równoległy

Port COM: Port szeregowy znajdujący się z tyłu komputera, umożliwiający podłączenie do systemu modemu, plotera, drukarki lub myszy.

Port równoległy: Dane portu równoległego są transmitowane poprzez 8-bitową linię danych. Oznacza to, że jednorazowo można przesłać osiem \square *bitów* (jeden \square *bajt*) danych. Ten rodzaj transmisji jest znacznie szybszy od transmisji szeregowej, ale nie jest odpowiedni dla połączeń odległych. Porty równoległe noszą zwykle nazwy "LPT*n*", gdzie *n* jest liczbą (np. "LPT1"). \square *port szeregowy*

Port szeregowy: Dane transmitowane przez port szeregowy są przetwarzane po jednym *bicie*

jednocześnie, czyli "szeregowo" – jeden po drugim. Szybkość transmisji jest znacznie niższa niż w przypadku portu równoległego, który umożliwia jednoczesne wysyłanie wielu bitów. Porty szeregowe noszą zwykle nazwy "COM*n*", gdzie *n* jest liczbą (np. "COM2"). I *port równoległy*

Przechwytywanie wsadowe: Zautomatyzowany proces używający i *listy decyzji dotyczących edycji* w celu zlokalizowania i ponownego przechwycenia określonych klipów z taśmy wideo, zwykle z większą szybkością danych niż szybkość, przy której klip był pierwotnie przechwycony.

Przejście: Połączenie wizualne pomiędzy sąsiadującymi klipami wideo – od prostego "wycięcia" do rozbudowanych efektów animowanych. Powszechne używane przejścia, takie jak wycięcia, zanikania, rozproszenia, wytarcia i wysunięcia, są częścią języka wizualnego filmów i wideo. Mogą one treściwie przedstawiać upływ czasu i zmiany punktu widzenia.

Przycinanie: Wybieranie obszaru obrazu do wyświetlenia.

QSIF: (Quarter Standard Image Format) Format MPEG-1 określający rozdzielczość 176×144 w standardzie PAL i 176×120 w standardzie NTSC. \square *MPEG*, *SIF*

Raster: Obszar wyświetlania wideo pokrywany poprzez wysyłanie wiązki elektronów w seriach poziomych linii od lewego górnego do prawego dolnego rogu (z perspektywy oglądającego).

Redundancja: Cecha obrazów wykorzystywana przez algorytmy kompresji. Zbędne informacje mogą być

eliminowane podczas kompresji, a następnie odtwarzane bez strat podczas dekompresji.

RGB: Red (czerwony), Green (zielony) i Blue (niebieski): podstawowe kolory używane w łączeniu kolorów metodą dodawania. Model RGB określa używaną w technologii komputerowej metodę kodowania informacji obrazu w pikselach, z których każdy zawiera pewną kombinację tych trzech kolorów podstawowych.

ROM: Read Only Memory (pamięć tylko do odczytu): Pamięć, która po zaprogramowaniu zachowuje swoje dane, nie wymagając zasilania elektrycznego.

Równowaga bieli: W kamerze elektronicznej jest to dopasowanie amplifikatorów wszystkich trzech kanałów (czerwonego, zielonego i niebieskiego), tak aby białe obszary sceny nie były przebarwione.

Rozdzielczość: Liczba pikseli, jaka może być wyświetlana na monitorze poziomo i pionowo. Im wyższa jest rozdzielczość, tym więcej szczegółów może być wyświetlanych. D *piksel*

Rozmiar GOP: Rozmiar GOP definiuje liczbę klatek I, klatek B i klatek P zawartych w jednej grupie D *GOP*. Na przykład bieżące rozmiary GOP to 9 lub 12.

Rozmiar klatki: Maksymalny rozmiar do celów wyświetlania danych obrazów w sekwencji wideo lub animacji. Jeżeli obraz jest przeznaczony dla sekwencji większej niż rozmiar klatki, musi on zostać przycięty lub zeskalowany w celu dopasowania.

Rozpraszanie: Efekt przejściowy polegający na zanikaniu i pojawianiu się wideo od jednej sceny do następnej.

S-VHS: Ulepszona wersja VHS, która używając S-Video i taśmy z drobinkami metalu zapewnia rozdzielczość o wyższej luminancji, powodując powstanie ostrzejszego obrazu niż w przypadku VHS. *WHS*, *S-Video*

S-Video: W przypadku sygnałów S-Video (Y/C) informacje o jasności (luminancji lub "Y") oraz kolorze (chrominancji lub "C") są przesyłane osobno z użyciem wielu przewodów, co pozwala uniknąć modulacji i demodulacji wideo oraz wynikającego z tego obniżenia jakości obrazu.

SCSI: (Small Computers System Interface) SCSI był długo preferowany jako interfejs dysków twardych dla niektórych wysoko wydajnych komputerów, ze względu na jego dużą szybkość transferu danych. Do komputera może być jednocześnie podłączonych do 8 urządzeń SCSI.

SECAM: "Séquentiel Couleur a Mémoire", system transmisji telewizji kolorowej używany we Francji i w Europie Wschodniej. Podobnie jak w przypadku standardu PAL, wideo w standardzie SECAM zawiera 625 linii na klatkę i 50 pól obrazu na sekundę. *NTSC*, *PAL*

Schowek: Współużytkowany przez wszystkie programy systemu Windows tymczasowy obszar przechowywania, w którym są umieszczane dane podczas operacji wycinania, kopiowania i wklejania. Wszelkie nowe dane umieszczone w Schowku powodują natychmiastowe zastąpienie istniejących danych.

SIF: (Standard Image Format) Format MPEG-1 określający rozdzielczość 352×288 w standardzie PAL i 352×240 w standardzie NTSC. & *MPEG*, *QSIF* Skalowanie: Dopasowanie obrazu do wymaganego rozmiaru.

Sterownik: Plik zawierający informacje wymagane do pracy urządzeń zewnętrznych. Na przykład sterownik przechwytywania wideo steruje pracą karty przechwytywania wideo.

Symulowanie kolorów: Zwiększanie liczby widocznych na obrazie kolorów przez zastosowanie wzorca kolorów.

Szybkość danych: Ilość danych transmitowanych w jednostce czasu; na przykład liczba bajtów odczytywanych z dysku twardego bądź zapisywanych na nim w ciągu jednej sekundy lub liczba danych wideo przetwarzanych w ciągu jednej sekundy.

Szybkość klatek: Szybkość klatek definiuje liczbę klatek sekwencji wideo odtwarzanych w ciągu jednej sekundy. Szybkością klatek dla wideo w standardzie *NTSC* jest 30 klatek na sekundę. Szybkością klatek dla wideo w standardzie *PAL* jest 25 klatek na sekundę.

Szybkość skanowania wideo: Częstotliwość, z jaką sygnał wideo jest skanowany na wyświetlany obraz. Im większa jest szybkość skanowania wideo, tym wyższa jest jakość obrazu i mniej zauważalne migotanie.

Szybkość transferu danych: Miara szybkości, z jaką informacje są przekazywane między urządzeniem magazynowania (np. dyskiem I *CD-ROM* lub dyskiem twardym) a urządzeniem wyświetlającym (np. monitorem lub urządzeniem *MCI*). W zależności od używanych urządzeń niektóre szybkości transferu mogą oferować lepszą wydajność niż inne.

Sterownik TWAIN: TWAIN to standardowy interfejs oprogramowania, umożliwiający komunikację między graficznymi i przechwytywania programami а urządzeniami dostarczającymi dane graficzne. Jeżeli sterownik zainstalowany jest TWAIN, funkcia aplikacji graficznej może przechwytywania bvć używana do ładowania obrazów bezpośrednio ze źródła wideo do programu. Sterownik obsługuje tvlko programy 32-bitowe i przechwytuje obrazy w trybie 24-bitowym.

TrueColor: Nazwa oznaczająca obraz z dostateczną rozdzielczością koloru do przedstawienia rzeczywistego wyglądu. W praktyce TrueColor oznacza 24-bitowy kolor RGB, który umożliwia około 16,7 miliona kombinacji kolorów podstawowych: czerwonego, zielonego i niebieskiego. 🕮 *bit, HiColor*

VCR: Magnetowid wideo.

VHS: (Video Home System) Popularny standard wideo dla domowych magnetowidów VCR. Używane są taśmy 0,5-calowe, na których są przechowywane sygnały zespolone, łączące zarówno informacje o jasności, jak i o kolorach.

Video8: Analogowy system wideo używający taśmy 8mm. Magnetowidy Video8 generują sygnały zespolone.

Video CD: Standard CD-ROM używający skompresowanego wideo APEG.

VISCA: Protokół używany wraz z niektórymi urządzeniami do sterowania zewnętrznymi źródłami wideo z komputerów.

WAV: Rozszerzenie popularnego formatu pliku dla cyfrowych sygnałów audio.

WE/WY: Wejście/Wyjście.

Wideo cyfrowe: Wideo cyfrowe przechowuje informacje informacje *bit* po bicie w pliku (w odróżnieniu od analogowego nośnika magazynowania).

Wideo dla Windows: Rozszerzenie systemu Microsoft Windows, umożliwiające nagrywanie sekwencji cyfrowego wideo w plikach na dysku twardym, a następnie ich odtwarzanie.

Współczynnik proporcji: Stosunek szerokości do wysokości obrazu lub grafiki. Zachowanie stałego współczynnika proporcji oznacza, że każda zmiana jednej wartości powoduje natychmiastową zmianę drugiej wartości.

Y/C: Y/C to sygnał koloru zawierający dwa składniki: informacje o jasności (Y) i informacje o kolorze (C).

YUV: Model kolorów sygnału wideo, w którym Y dostarcza informacje o jasności, a U oraz V - informacje o kolorach.

Z przekładem: Układ danych audio i wideo sprzyjający płynniejszemu odtwarzaniu oraz synchronizacji lub kompresji. W standardowym formacie AVI dane audio i wideo są rozmieszczone równomiernie.

Z przeplotem: Metoda odświeżania ekranu używana przez systemy telewizyjne. Obraz TV w standardzie $\square PAL$ składa się z dwóch przeplatanych połówek ($\square pól$), z których każda zawiera 312½ linii. Obraz TV w standardzie $\square NTSC$ składa się z dwóch połówek, z których każda zawiera 242½ linii. Pola są wyświetlane na przemian w celu wytworzenia połączonego obrazu.

Zaczernianie: Proces przygotowywania taśmy wideo do edycji ze wstawianiem, poprzez nagranie na całej taśmie czerni i ciągłej ścieżki sterującej. Jeżeli urządzenie rejestrujące obsługuje kod czasowy, nagrany zostanie jednocześnie ciągły kod czasowy (proces zwany też "oznaczaniem kodem czasowym").

Zamknięta grupa GOP: 📖 GOP

Zespolony sygnał wizyjny: Zespolony sygnał wizyjny koduje informacje o luminancji i chrominancji w jednym sygnale. Formatami nagrywającymi i odtwarzającymi zespolony sygnał wizyjny są III *VHS* i 8mm.

Znacznik początkowy/Znacznik końcowy: W terminologii edycji wideo znacznik początkowy i znacznik końcowy oznaczają początkowe i końcowe kody czasowe identyfikujące fragmenty klipów, które mają zostać dołączone do projektu.

Skróty klawiaturowe

Terminy *Strzałka w lewo*, *Strzałka w prawo*, *Strzałka w górę* i *Strzałka w dół* w tych tabelach oznaczają klawisze ze strzałkami.

Standardowe skróty

Ctrl+N	Nowy: projekt (główny interfejs) lub tytuł
Ctrl+O	Otwórz projekt lub tytuł
Ctrl+S	Zapisz projekt lub tytuł
Ctrl+Z	Cofnij
Ctrl+Y	Wykonaj ponownie
Ctrl+A	Zaznacz wszystko
Ctrl+C	Skopiuj do schowka
Ctrl+V	Wklej ze schowka
Ctrl+X	Wytnij do schowka
Ctrl+B	Przełącz pogrubienie
Ctrl+I	Przełącz kursywę
Ctrl+U	Przełącz podkreślenie
Delete	Usuń bez kopiowania do schowka

Interfejs główny programu Studio

Spacja	Odtwarzanie i zatrzymywanie
J	Szybkie przewijanie do tyłu (naciśnięcie kilka razy powoduje szybsze odtwarzanie)
К	Zatrzymaj odtwarzanie

L	Szybkie przewijanie do przodu (naciśnięcie kilka razy powoduje szybsze odtwarzanie)
X lub Ctrl+Strzałka w górę	Przewinięcie o jedną klatkę do przodu
Y lub Ctrl+Strzałka w dół	Przewinięcie o jedną klatkę do tyłu
A lub I	Znacznik początkowy
S lub O	Znacznik końcowy
Ctrl+Strzałka w lewo	Przycięcie punktu początkowego o -1 klatkę
Ctrl+Strzałka w prawo	Przycięcie punktu początkowego o +1 klatkę
Alt+Strzałka w lewo	Przycięcie punktu końcowego o -1 klatkę
Alt+Strzałka w prawo	Przycięcie punktu końcowego o +1 klatkę
Alt+Ctrl+Strzałka lewo	Przycięcie punktu końcowego o -1 klatkę bez zmiany czasu trwania sekwencji (powoduje też przycięcie następnego klipu)
Alt+Ctrl+Strzałka w prawo	Przycięcie punktu końcowego o +1 klatkę bez zmiany czasu trwania sekwencji
G	Wyczyszczenie znacznika początkowego i znacznika końcowego
D	Przejście do znacznika początkowego (w narzędziu przycinania)
F	Przejście do znacznika końcowego (w narzędziu przycinania)
E lub Home	Przejście do początku
R lub End	Przejście do końca
Strzałka w lewo	Zaznaczenie poprzedniego klipu
Strzałka w prawo	Zaznaczenie następnego klipu
Delete	Usunięcie zaznaczonych klipów
Insert	Podział klipu w pozycji suwaka

Ctrl+Delete	Usuń klip i: zamknij lukę na osi czasu (ścieżka wideo); pozostaw lukę na osi czasu (pozostałe ścieżki)
Page up	Przejście do następnej strony w oknie filmu
Page down	Przejście do poprzedniej strony w oknie filmu
Numeryczny +	Powiększenie osi czasu
Numeryczny -	Pomniejszenie osi czasu
С	Ustawienie rozdziału menu
V	Wyczyszczenie rozdziału menu
Μ	Ustawienie powrotu do menu
Ctrl+Page up	Przejście do poprzedniego rozdziału menu
Ctrl+Page down	Przejście do następnego rozdziału menu
Ctrl+E	Skopiuj wszystkie efekty w klipie na osi czasu
Ctrl+D	Wklej efekty do klipu na osi czasu
Ctrl+F	Otwórz narzędzie efektów

Narzędzie tytułów ruchomych

F11	Anuluj (wyjście z narzędzia tytułów)
F12	Potwierdź (wyjście z narzędzia tytułów)
Alt+Plus	Przesunięcie na wierzch
Alt+Minus	Przesunięcie na spód
Ctrl+Plus	Przesunięcie o jedną warstwę do przodu
Ctrl+Minus	Przesunięcie o jedną warstwę do tyłu
Ctrl+Kropka	Powiększenie czcionki
Ctrl+Przecinek	Zmniejszenie czcionki
Ctrl+D	Usuń zaznaczenie wszystkich
Spacja	Przy kursorze w obszarze osi czasu: Rozpocznij lub zatrzymaj odtwarzanie

Edytor tytułów klasycznych

F11 Anuluj (wyjście z narzędzia tytułów)

F12	Potwierdź (wyjście z narzędzia tytułów)
Alt+Plus	Przesunięcie na wierzch
Alt+Minus	Przesunięcie na spód
Ctrl+Plus	Przesunięcie o jedną warstwę do przodu
Ctrl+Minus	Przesunięcie o jedną warstwę do tyłu
Ctrl+0	Wyłączenie justowania tekstu
Ctrl+1	Justowanie tekstu: lewy dolny
Ctrl+2	Justowanie tekstu: środkowy dolny
Ctrl+3	Justowanie tekstu: prawy dolny
Ctrl+4	Justowanie tekstu: lewy środkowy
Ctrl+5	Justowanie tekstu: środkowy
Ctrl+6	Justowanie tekstu: prawy środkowy
Ctrl+7	Justowanie tekstu: lewy górny
Ctrl+8	Justowanie tekstu: środkowy górny
Ctrl+9	Justowanie tekstu: prawy górny
Ctrl+K	Kerning, odstęp i przekrzywienie
Ctrl+M	Przesuwanie, skalowanie i obracanie
Shift+Strzałka w lewo	Rozszerzenie zaznaczenia o jeden znak w lewo
Shift+Strzałka w prawo	Rozszerzenie zaznaczenia o jeden znak w prawo
Ctrl+Strzałka w Iewo	Zmniejszenie skali poziomej lub ścieśnienie zaznaczonego tekstu, w zależności od bieżącego trybu edycji
	(przesuwanie/skalowanie/obracanie lub kerning/odstęp/przekrzywienie)
Ctrl+Strzałka w prawo	Zwiększenie skali poziomej lub rozciągnięcie zaznaczonego tekstu
Ctrl+Strzałka w dół	Zmniejszenie skali lub odstępu zaznaczonego tekstu w zależności od bieżącego trybu edycji
Ctrl+Strzałka w górę	Zwiększenie skali lub odstępu zaznaczonego tekstu
Shift+Ctrl+Strzał ka w lewo	To samo co Ctrl+Strzałka w lewo (gruboziarniste)
Shift+Ctrl+Strzał ka w prawo	To samo co Ctrl+Strzałka w prawo (gruboziarniste)

Shift+Ctrl+Strzał	To samo co Ctrl+Strzałka w dół
ka w dół	(gruboziarniste)
Shift+Ctrl+Strzał	To samo co Ctrl+Strzałka w górę
ka w górę	(gruboziarniste)
Alt+Strzałka w lewo	W zaznaczonym tekście: przesunięcie znaków w lewo. Bez zaznaczenia: przesunięcie w lewo całego tekstu od pozycji kursora do końca wiersza.
Alt+Strzałka w prawo	W zaznaczonym tekście: przesunięcie znaków w prawo. Bez zaznaczenia: przesunięcie w prawo całego tekstu od pozycji kursora do końca wiersza.
Shift+Alt+Strzałk	To samo co Alt+Strzałka w lewo
a w lewo	(gruboziarniste)
Shift+Alt+Strzałk	To samo co Alt+Strzałka w prawo
a w prawo	(gruboziarniste)
Index

A

A/B, edycja, 219 aktywacja objaśnienie, 15 album Edytor tytułów klasycznych. See Edytor tytułów klasycznych, album edytowanie metodą przeciągania i upuszczania, 134 efekty dźwiękowe, sekcja, 104 elementy interfejsu, 82 foldery, 77, 84 foldery źródłowe, 79 korzystanie z menu, 83 Narzędzie tytułów ruchomych. See Narzędzie tytułów ruchomych, album obrazy nieruchome, sekcja, 102 operacje z użyciem schowka, 135 podgląd, 6 pojemnik projektu, 106 przegląd, 73 przeglądanie, 78 Sceny wideo, sekcja, 133 sekcja Menu dysku, 103, 269 sekcja motywów, 98, 169, 171 sekcja muzyki, 105 sekcja przejść, 97, 237 sekcja wideo, 80 sekcje obrazów, 250

tytuły, sekcja, 100 ulubione foldery, 77, 84 współczynnik proporcji, 138 zaznaczanie scen wideo, 90 album Edytora tytułów klasycznych, 297 przeglądarka wyglądów, 298 sekcja przycisków, 303 sekcja tła, 300 sekcja zdjęć, 303 album Narzędzia tytułów ruchomych, 313 dodawanie zasobów do tytułu, 314 album, menu polecenie Znajdź scenę w projekcie, 83 Album, menu Podziel sceny na kawałki, 94 polecenia wykrywania scen, 96 polecenie Znajdź scenę w projekcie, 141 Połącz sceny, 94 Ustaw miniature, 87 Widok ikon, 91 Widok komentarzy, 92 widok miniatur, 92 Widok szczegółów, 91 Wybierz sceny według nazwy, 93 Alpha Magic, przejścia, 239 analogowe wideo i audio (importowanie), 61 analogowe, źródła

poziomy podczas importowania, 30 analogowy wyprowadzanie, 416 anatomia motywu, 177 animacja. See funkcja Zatrzymanie ruchu przy tworzeniu animacji z użyciem motywów, 167 zatrzymanie ruchu, 29 animacja, Zatrzymanie ruchu, 64 animacje, 457 animowane panoramowanie i powiększanie, 256 aparaty fotograficzne. See aparaty, cyfrowe aparaty fotograficzne obrazów nieruchomych. See aparaty, cyfrowe Archiwizowanie i przywracanie projektu, 17 projektu, 19 Archiwizowanie i przywracanie projektu, 17 Archiwizowanie projektu, 19 audio dopasowywanie na osi czasu, 375 edycja ze wstawianiem, 157 efekty dźwiękowe, 361 głośność i miksowanie, 372, 378 muzyka w tle, 361 nakładka, oryginalne, 360 nakładki, 218 narracja, 361 opcje importowania ze źródeł analogowych, 30 oryginalne, 360 przejścia, 243, 377 przewijanie, 113 synchroniczne, 117, 243, 360 synchronizacja z wideo, 153 ścieżki na osi czasu, 360 ustawienia (wyprowadzanie do pliku), 441 używanie bez obrazu wideo, 135 używanie w programie Studio, 358

wyciszanie, 119 wykorzystanie, 357 Audio Surround, 378 Audio z CD, narzędzie, 130, 363 audio, klipy, 116 audio, kompresja, 441 audio, przybornik, 129 audio, przycisk przewijania, 113 audio, ścieżki, 362 automatyczna korekcja koloru (efekt wideo), 203 automatyczne wykrywanie scen. See wykrywanie scen AVCHD, xvii wyprowadzanie filmu, 402 AVI, pliki, 105

B

balans dopasowywanie na osi czasu, 377 balans i głośność, 129, 372 balans kolorów RGB (efekt wideo), 214 baza wiedzy, 461 BD (importowanie), 63 blokowanie ścieżek, 119 wskaźnik, 154 blokowanie ścieżek, przyciski, 153 Blu-ray wyprowadzanie filmu, 402 Blu-ray, dysk (importowanie), 63

С

chór (efekt audio), 391 cięcia formalne, 491 kontrastowe, 491 podstawiające, 491 przyczynowo-skutkowe, 491 równoległe, 491

rytm (porada dotycząca kompozycji filmu), 488 skojarzeniowe, 490 cięcie (przejście), 239 cięcie typu J A/B, 220 definicja, 157 objaśnienie, 161 cięcie typu L A/B, 220 definicia, 157 objaśnienie, 158 Cofnij, przycisk, 2 cyfrowe aparaty fotograficzne (importowanie), 64 czarno-białe (efekt wideo), 212 czasy trwania (na przykład przejść), 424 czcionki, 297

D

DirectX, xv Discs Authoring, 372 dodawanie multimediów do pojemnika, 108 DV, xvii wyprowadzanie, 415 DVD menu, 103, See menu dysku obraz na dysku twardym, 401 sterowanie odtwarzaczem, 271 sterowanie odtwarzaniem, 7, 12, 267 wyprowadzanie filmu, 402 wyświetlanie podglądu, 271 DVD (importowanie), 63 dysk obraz na dysku twardym, 401 wyświetlanie podglądu, 271 zapisywanie filmu, 401 dysk lokalny (importowanie), 46 dysk optyczny. See dysk obraz na dysku twardym, 401

dysk twardy przygotowywanie do przechwytywania, 453 dysk, menu. *See* menu dysku dyski tworzenie, 1, 76, 103, 249, 267, 303 dzielenie klipów, 151 cofanie operacji dzielenia, 152

E

echo stereo (efekt audio), 394 edycja, 485 A/B, 219 menu dysku, 273 obrazy nieruchome, 252 z dzieleniem, 157 zaawansowana, 118, 217 ze wstawianiem, 155 edycja tekstu zaawansowana, 290 edycja wielościeżkowa, 217 z użyciem motywów, 167 edycja z dzieleniem A/B, 220 wprowadzenie, 157 edycja ze wstawianiem, 155 A/B. 219 audio, 157 metoda, 155 wprowadzenie, 155 edytor 2W (efekt wideo), 210 edytor menu. See edytor tytułów Edytor motywów minialbum, 171 Edytor motywów, narzędzie, 127, 180 edytor tytułów wybieranie wielu obiektów, 352 edytor tytułów klasycznych, 283 Edytor tytułów klasycznych uruchamianie, 284 wybieranie wielu elementów, 294 zaawansowana edycja tekstu, 290

Edytor tytułów klasycznych, obiekty, 287 Edytor tytułów ruchomych. See Narzędzie tytułów ruchomych edvtory tytułów wprowadzenie, 125 edytory, menu i tytułów, 307 edytowanie klipy wideo, 133 edytowanie fotografii i innych obrazów, 253 Edytuj menu, przycisk, 127 Edytuj motyw, polecenie, 170 efekt letterbox, 138 efekty audio. See efekty audio wideo. See efekty wideo Efektv kopiowanie i wklejanie, 188 efekty audio, 387 chór. 391 echo stereo, 394 eliminacja syczących dźwięków, 391 grungelizer, 393 ikony, 387 korektor, 392 narzędzie, 387 narzędzie kanału, 391 odblokowywanie, 190 pogłos, 394 redukcja szumów, 389 rozpraszanie stereo, 395 równoważenie, 393 standardowe a z programu Ultimate, 388 stosowane do klipów motywu, 176 w programie Studio Ultimate, 390 Efekty audio kopiowanie i wklejanie, 388 efekty dźwiekowe, 116, 357 sekcja albumu, 104 uzyskiwanie, 105 właściwości, 370 efekty kolorystyczne

równowaga bieli, 215 efekty nakładek, 217 efekty plug-in odblokowywanie, 190, 201 efekty wideo, 187 automatyczna korekcja koloru, 203 balans kolorów RGB, 214 czarno-białe, 212 dodawanie, 201 dodawanie i usuwanie, 189 edytor 2W, 210 efekty czyszczące, 202 fala wodna, 212 ikony, 141 inwersja, 213 klatki kluczowe, 193, 196 klucz luma, 209 kluczowanie kolorem, 232 korekcja koloru, 212 kropla wody, 211 lista efektów, 189 mapa kolorów, 213 Obraz w obrazie, 225 obrót. 204 odbicia w soczewkach, 210 odblokowywanie, 190 oświetlenie, 214 panoramowanie i powiększanie, 260 podglad i renderowanie, 199 podstawowe, 200 posteryzacja, 214 powiększenie, 211 redukcja szumu, 204 rozmycie, 207 rozmycie ruchome, 211 sepia, 215 stabilizacja, 205 standardowe, 202 stary film, 208 stosowane do klipów motywu, 176 szybkość, 206 trzęsienie ziemi, 210 Ultimate RTFX, 206 ustawienia wstepne, 192 witraż, 209 wytłoczenie, 207

zmienianie parametrów, 191 zmiękczenie, 209 Efekty wideo kopiowanie i wklejanie, 188 narzedzie, 187 Poświata senna, 203 elementy sterujace znacznik klipu, 112 elementy sterujące Edytora tytułów klasycznych narzędzie wybierania, 287 przybornik obiektów, 287 przyciski Schowka i usuwania, 295 przyciski typu tytułu, 286 przyciski układu obiektu, 292 przyciski wyboru trybu, 291 styl tekstu, 295 elementy sterujące odtwarzaniem, 6 Odtwórz ciagle, 10 Odtwórz/Wstrzymaj, 10 Przejdź do początku, 10 przyciski przewijania, 11 standardowe, 6, 10 Szybko przewiń do przodu/Szybko przewiń do tyłu, 10 eliminacja syczących dźwięków (efekt audio), 391

F

fala wodna (efekt wideo), 212 film podgląd, 6 foldery album, 77 muzyka, 106 obrazy nieruchome, 102 tytuły, 101 ulubione, 77, 84 źródło, 79 formaty klatek. *See* współczynniki proporcji formaty wideo, 137 fotografie edytowanie, 253 obracanie, 254 panoramowanie i powiększanie, 255 redukcja czerwonych oczu, 255 funkcja Zatrzymanie ruchu przy tworzeniu animacji, 64

G

głośność dopasowywanie na osi czasu, 375 miksowanie, 372, 378 poziom nagrywania narracji, 367 stopniowe zmiany, domyślny czas trwania, 424 Głośność i balans, narzedzie, 129, 372 GOP rozmiar, 511 zamknięta, 514 grafika edytowanie, 253 grungelizer (efekt audio), 393 grupy tymczasowe, w Edytorze tytułów klasycznych, 294

Η

HD, 500 HD DVD wyprowadzanie filmu, 402 HDV, xvii, 500 Hollywood FX edycja, 241, 246 podgląd, 243 przejścia, 239, 241 renderowanie w tle, 242

I

ID odpowiedzi (pomoc techniczna), 463

IEEE 1394 (FireWire) urządzenia (importowanie), 55 IEEE-1394, xvii kabel, 415 ikony efektów audio, 387 wideo, 141 importowanie analogowe wideo i audio, 61 aparaty cyfrowe, 64 BD (dysk Blu-ray), 63 DVD, 63 funkcja Zatrzymanie ruchu przy tworzeniu animacji, 64 migawka, 68 nagrywanie przy użyciu znacznika poczatkowego/końcowego, 58 nagrywanie sterowane recznie, 58 nagrywanie wideo/audio, 58 ochrona praw autorskich (DVD, BD), 63 omówienie. 25 pojedyncza klatka, 29 poziomy audio i wideo, 30 wszystkie nośniki, 46 z dysku lokalnego, 46 z kamery DV lub HDV, 55 za pomocą kabla IEEE 1394 (FireWire), 55 zdjęcia, 64 znacznik początkowy, znacznik końcowy, 58 źródło, 46 importowanie z poprzednich wersji, 16 Importuj do, panel (Kreator importowania), 32 Importuj z, panel (Kreator importowania), 28 Internet zapisywanie filmu, 418 inwersja, 213

K

kamera DV/HDV (importowanie), 55 kamera HDV (importowanie), 55 kamery analogowe (importowanie), 61 DV, HDV (importowanie), 55 karta pamięci, importowanie z. See nośnik oparty na plikach karta SD, importowanie z. See nośnik oparty na plikach karta, pamięć. See karta pamięci katalog scen wideo, 268 Ken Burns, 254 klatki kluczowe (dla parametrów efektów wideo), 193, 196 klatki miniatur ustawianie w menu dysku, 278 z ruchomym wideo, w menu, 279 klipy audio, 116 dzielenie, 113, 151 łączenie, 152 motyw, 170, 172, 175 porady dotyczące przycinania, 147 przycinanie na osi czasu, 143 usuwanie, 114 wideo, 116 zmienianie nazwy, 148 klipy audio przycinanie, 369, 370 szczegóły interfejsu, 373 klipy audio z CD właściwości, 371 klipy motywu przejścia i efekty, 176 przycinanie i edytowanie, 175 tworzenie, 172 wstawianie a zastępowanie, 173 wybieranie ścieżki, 172 klipy podrzędne dodawanie efektów, 184 eksportowanie do okna filmu, 182 wyciszanie, 183

wyrównywanie ze strefą zrzutu, 183 klucz luma (efekt wideo), 209 kluczowanie kolorem efekt wideo, 232 porady, 234 tło. 234 Kluczowanie kolorem narzędzie, 227 Kodowanie progresywne (zaawansowane ustawienie wyprowadzania), 434 kolory wybieranie, 236 kompozycja filmu wideo, 483 kompresja audio, 441 opcie (importowanie), 40 wideo, 439, 440 konfiguracja. See opcje kontroler kamery, 262 konwencje, xvii konwencje klawiatury, xviii Kopiowanie i wklejanie efektów kopiowanie i wklejanie, 188 korekcja koloru (efekt wideo), 212 korektor (efekt audio), 392 kreator importowanie, 26 Kreator importowania omówienie, 26 opcje, 28 opcje kompresji, 40 opcje wykrywania scen, 42 panel Importuj do, 32 panel Importuj z, 28 panel Nazwa pliku, 44 panel Tryb, 37 wybieranie materiału, 46 Kreator importowania programu Studio, 26 kropla wody (efekt wideo), 211

L

licznik, 12 linia edycji wstawianie klipów, 135

Ł

łacza automatyczne tworzenie, 270 dopasowywanie, 274 edytowanie, 275 narzędzie menu dysku, 279 powrót do menu, 274 tworzenie, 274 ustawianie przez przeciąganie i upuszczanie, 281 usuwanie, 275 w menu dysku, 265 wyświetlanie numerów podczas edytowania, 277 zmienianie położenia, 275 łącza menu. See łącza łacza rozdziałów. See łacza

M

mapa kolorów (efekt wideo), 213 materiał wybieranie do zaimportowania, 46 Media Player, 414 menu dysku, 265 automatyczne tworzenie łaczy, 270 dostarczone, 269 edycja, 283 edycja na osi czasu, 273 edvtowanie łaczy. 275 edytowanie rozdziału, 279 menu a tytuły, 268 nazwa i czas trwania, 275 numery łaczy podczas edytowania, 277 ograniczenia formatów VCD i S-VCD, 270 opcja Ruchome miniatury, 279 opis, 265

otwieranie w Edytorze tytułów klasycznych, 276 petla podczas odtwarzania, 266 podpisy przycisków, 269 przykład układu filmu, 266 ruchome tła, 302 sekcja albumu, 103, 269 tworzenie, 283 umieszczanie na osi czasu, 270 ustawianie miniatury, 278 uzyskiwanie, 104 Menu dysku, narzędzie, 127, 281 menu i tytuł, edytor, 283 menu i tytuły, edytory, 307 menu, ścieżka, 273 migawka, 29 migawka (importowanie), 68 mikrofon podłaczanie, 368 miniatury w albumie, 86 MMC. See nośnik oparty na plikach monitor wideo jednoczesne wyprowadzanie, 416 monitory dwa, 425 montaż. See motywy motywy anatomia, 177 dodawanie do filmu, 169 dostosowywanie, 168 klipy. See klipy motywu klipy podrzędne, 182 sekcja (albumu), 98, 169, 171 strefy zrzutu, 182 szablony, 167, 169, 171, 177, 181 tła, 171 uzyskiwanie, 99 wprowadzenie, 167 MP2, pliki, 408 MP3, pliki, 105, 408 MPEG renderowanie do wyprowadzania, 399

muzyka, 357, *See* muzyka w tle dobieranie (porada dotycząca kompozycji filmu), 493 foldery, 106 sekcja albumu, 105 muzyka w tle, 115, 116 CD, 363 formaty, 361 Muzyka w tle narzędzie, 130, 364 ScoreFitter, 364

N

nagrywanie narracji, 366 jakość, 368 nagrywanie wideo/audio (importowanie), 58 nagrywanie, sterowane ręcznie (importowanie), 58 narracja, 116 głośność, 367 nagrywanie, 366 opcje jakości nagrywania, 368 właściwości, 370 Narracja, narzędzie, 130, 366 narzędzia Audio z CD, 130, 363 Automatyczna muzyka w tle, 130 Edytor motywów, 127, 170, 180, 181 Efekty audio, 130, 387 Efekty wideo, 128, 187 Głośność i balans, 129, 372, 378 Kluczowanie kolorem, 227 Menu dysku, 127, 281 Narracja, 130, 366 Narzędzie pobierania klatek, 127 Obraz w obrazie, 221 Obraz w obrazie i kluczowanie kolorem, 128 Panoramowanie i powiększanie, 253 SmartMovie, 127, 162 tytuły, 127

Właściwości klipu, 120, 126, 129, 147, 275, 370 Narzedzia muzyka w tle, 364 narzędzie kanału (efekt audio), 391 narzędzie pobierania klatek, 261 narzędzie, opis, 261 Narzędzie tytułów ruchomych grupy warstw, 350 lista warstw, 343 okno edycji, 334 operacje na plikach, 312 operacje na tekście, 338 panel tła, 333 tworzenie i edytowanie tytułów, 330 uruchamianie, 310 wybieranie wielu elementów, 350, 352 zamykanie, 311 Narzędzie tytułów ruchomych, album, 313 sekcja obiektów, 318 sekcja ruchu, 326 sekcja wideo, 315 sekcja wygladu, 319 sekcja zdjęć, 317 nazwa pliku projekt, 111 nazwy klipów, zmienianie, 148 w widokach Tekst i Seria ujęć, 148 nazwy produktów, xvii

0

obiekty w Edytorze tytułów klasycznych, 287 obiekty Edytora tytułów klasycznych tekst, 289 zmienianie kolejności warstw, 288 Obraz w obrazie efekt wideo, 225 narzędzie, 221 obrazy. See obrazy nieruchome obrazy nakładane opis, 251 obrazy nieruchome domyślny czas trwania, 424 edytowanie, 253 folder, 102 nakładka, 251 obracanie, 254 opis, 249 pełnoekranowe i nakładane, 249 pełny ekran, 250 przycinanie, 252 przycinanie i edycja, 252 sekcja albumu, 102 tworzenie, 250 typy, 249 obrazy pełnoekranowe opis, 250 obrót (efekt wideo), 204 ochrona praw autorskich przy importowaniu z dysków DVD i BD, 63 odbicia w soczewkach (efekt wideo), 210 odblokowywanie efekty plug-in, 190, 201 zawartość premiowa, 13 odtwarzacz podczas przycinania na osi czasu, 143 podgląd przejść, 242 przeglądanie przejść, 98 wprowadzenie, 6 odtwarzanie suwak, 11 okna dialogowe główne opcje, 421 opcje, 421 opcje tworzenia filmu, 421 okno edycji (Narzędzie tytułów ruchomych), 334 okno filmu, 111 edytowanie metoda przeciagania i upuszczania, 134

elementy interfejsu, 141 obszar komunikatów o stanie, 111 operacje z użyciem schowka, 135 pozycjonowanie, 115 przycinanie na osi czasu, 143 widoki, 116 wyszukiwanie scen w albumie, 141 Znajdź scenę w albumie, 83 okno podglądu, 6, 7, 145 opcje, 421 audio dla wyprowadzania do pliku, 441 Dołacz audio, 441 Dołacz wideo, 439 główne okno dialogowe, 421 importowanie, 28 kompresja (importowanie), 40 kompresja wideo, 440 organizacja, 421 podglad wideo, 425 preferencje audio i wideo, 425 preferencje projektu, 422 szybkość danych i jakość, 441 szybkość klatek, 440 tworzenie dysku, 432 tworzenie filmu, 421 tworzenie pliku audio, 438 tworzenie pliku AVI, 438 tworzenie pliku MPEG, 438 tworzenie pliku Real Media, 443 tworzenie pliku Windows Media, 446 tworzenie taśmy, 448 ustawianie, 3 wideo dla wyprowadzania do pliku, 439 wykrywanie scen, 42 wyprowadzanie filmu na monitor VGA, 451 Wyświetl wszystkie kodeki, 439 opcje ustawień, 421 oryginalne audio synchronizacja z wideo, 153 właściwości, 370 oryginalne dźwięki

zachowywanie (porada dotycząca kompozycji filmu), 492 oś czasu blokowanie ścieżek, 153 dopasowywanie głośności, 375 edycja menu, 273 przycinanie klipów, 143 ścieżki, 116 ścieżki audio, 360 umieszczanie menu dysku, 270 wideo nakładek, 217 Oś czasu, widok dzielenie klipów, 151 edvcja zaawansowana, 153 edycja ze wstawianiem, 155 oświetlenie, 214

P

pakiet efektów audio Ultimate, 390 pakiet efektów wideo Ultimate RTFX, 206 panel Nazwa pliku (Kreator importowania), 44 panel Tryb (Kreator importowania), 37 panoramowanie i powiekszanie animowane, 256 efekt wideo, 260 fotografie, 255 złożone animacje, 258 Panoramowanie i powiększanie narzędzie, 253 panoramowanie i skanowanie, 138 parametry efektów resetowanie, 193 parametry efektów dodatków plugin ustawienia wstępne, 192 parametry efektów wideo edytowanie, 191 paszport, 15 perspektywy zróżnicowane, 485 plik zapisywanie filmu, 406

pliki dźwiekowe, 104 pobieranie klatek narzędzie, 127, 250 pobieranie klatek, narzędzie opis, 261 podglad efekty wideo, 199 Hollywood FX, 243 menu, 7 przejścia, 98, 242 podglad wideo opcje, 425 pełnoekranowy, 425 zewnętrzny, 425 podsumowanie dysków optycznych, 405 Podziel klip, polecenie menu, 152 Podziel klip/scene, przycisk, 113, 152 edycja ze wstawianiem, 156 pogłos (efekt audio), 394 pojemnik projektu dodawanie multimediów, 108 przycisk, 111 usuwanie multimediów, 110 używanie, 106 pojemnik, projekt, 106 pokaz slajdów, 244, 251, 268 polecenia menu, xviii Połącz klipy, polecenie menu, 152 pomoc techniczna, 461 Pomoc techniczna, przycisk, 2 Pomoc, przycisk, 2 posteryzacja (efekt wideo), 214 Poświata senna (efekt wideo), 203 powielanie przejścia, 244, 251, 268 powiększenie (efekt wideo), 211 powrót do menu, łacze, 274 poziomy audio podczas importowania ze źródeł analogowych, 30 poziomy audio i wideo

podczas importowania ze źródeł analogowych, 30 poziomv wideo podczas importowania ze źródeł analogowych, 30 preferencje audio i wideo (panel opcji), 425 preferencje projektu (panel opcji), 422 premiowa zawartość i funkcje, 16 Premiowe, przycisk, 2 problemy i ich rozwiązania, 459 projekt. See film projekt, format wideo, 137 przechwycone wideo. See wideo przechwytywanie. See importowanie do wielu plików, 136 omówienie, 25 poziomy audio i wideo, 30 przygotowywanie dysku twardego, 453 wykrywanie scen, 42 przeciąganie i upuszczanie edvtowanie, 134 ustawianie łaczy menu, 281 z albumu, 134, 237 przejścia Alpha Magic, 239 audio, 243 cięcie, 239 dodawanie do filmu, 237 domyślny czas trwania, 424 grupy, 97 Hollywood FX, 239, 241 krvteria doboru. 239 na osi czasu, 237 na ścieżkach audio, 377 nadawanie nazw, 246 odwracanie kierunku. 246 określanie czasu trwania, 246 podglad, 98, 242, 247 podglad w petli, 247 porada dotycząca kompozycji filmu, 486

powielanie przejścia, 244, 251, 2.68przycinanie, 245 rozproszenie, 240 sekcja albumu, 97 standardowe (2W), 239 trójwymiarowe, 241 typy, 239 uzyskiwanie, 97 w klipach motywu, 176 wpływ na czas trwania klipu, 238 wyświetlanie typu, 98 wytarcie, wysunięcie, wypchnięcie, 240 zanikanie, 240 Przejścia opis, 237 przenikanie audio, 243 przewijanie audio, 113 przewijanie, przyciski, 11 przybornik, 111 audio, 129 wideo, 126 przyborniki, 124 przycinanie cofanie, 151 klipy audio, 369, 370 klipy wideo, 142 na osi czasu, 143 obrazy nieruchome, 252 opis, 142 porady, 147 przejścia, 245 wprowadzenie, 133 za pomocą klawisza Ctrl, 146 przycisk kosza, 114 przycisk żyletki, 113 przyciski blokowanie ścieżek, 153 Cofnij, Wykonaj ponownie, Pomoc, Pomoc techniczna i Aktywacja, 2 Dodaj znacznik, 121 dzielenie klipu, 111 Edytuj menu, 127

klip, 111 odtwarzanie, 10 Podziel klip, 152, 156 Podziel klip/scene, 113 pojemnik projektu, 111 przełącznik DVD, 6, 7 przewijanie audio, 113 przybornik, 124 Resetui (panoramowanie i powiększanie), 255 rozdział. See menu dysku tryb, 2 Usuń klip, 114 Usuń znacznik, 121 wybór narzędzia, 125 wybór widoku, 111 wyróżnianie, 305 znacznik klipu, 112 żyletka, 152 przyciski menu wyróżnianie, 305 Przywracanie projektu, 22 Przywracanie projektu, 22

R

Real Media pliki, 414 RealNetworks® RealPlayer®, 414 RealNetworks[®] RealPlayer[®] wyświetlanie filmów, 407 redukcja czerwonych oczu objaśnienie, 255 usuwanie, 256 redukcja szumów (efekt audio), 389 redukcja szumu (efekt wideo), 204 renderowanie, 399 renderowanie w tle, 137 efekty Hollywood FX, 242 efekty wideo, 199 ruchome miniatury menu, 279 włączanie i wyłączanie, 242 Rozdział dysku, polecenie, 271 rozdziały

na ścieżce menu, 273 rozmycie (efekt wideo), 207 rozmycie ruchome (efekt wideo), 211 rozpraszanie stereo (efekt audio), 395 rozproszenie (przejście), 240 rozwiązywanie problemów, 459 równowaga bieli, 215 równoważenie (efekt audio), 393

S

sceny. See sceny wideo sceny (porada dotycząca kompozycji filmu), 489 sceny wideo dodawanie do filmu, 133, 134 dzielenie, 113 kolejność, 80 komentarze, 92 łączenie i dzielenie na kawałki, 93 miniatury, 86 ponowne wykrywanie, 96 przeglądanie, 88 sąsiadujące, 141 wskaźnik użycia, 82 wskaźnik użytych w filmie, 141 wyszukiwanie w albumie, 83 wyświetlanie długości, 91 zaznaczanie, 90 schowek używanie w albumie i w oknie filmu, 135 ScoreFitter czas trwania klipów, 369 właściwości klipu, 371 SCSI, xv sekcja obiektów (w albumie Narzędzia tytułów ruchomych), 318 sekcja przycisków albumu Edytora tytułów klasycznych, 303 sekcja tła

albumu Edytora tytułów klasycznych, 300 sekcia wideo widoki. 92 sekcja wideo (w albumie Narzędzia tytułów ruchomych), 315 sekcja zdjęć (w albumie Narzędzia tytułów ruchomych), 317 sepia (efekt wideo), 215 sieć. See nośnik oparty na plikach sieć, importowanie z. See nośnik oparty na plikach skala czasu, 116 skanowanie, progresywne i z przeplotem, 434 skróty, xvii słownik, 495 spójność scenariusza (porada dotycząca kompozycji filmu), 488 sprzęt, wymagania, xiv stabilizacja (efekt wideo), 205 stary film (efekt wideo), 208 stereo dopasowywanie głośności na osi czasu, 377 sterowanie odtwarzaczem DVD, 271 sterowanie odtwarzaniem DVD, 7, 12, 267 stopniowa zmiana głośności dopasowywanie głośności na osi czasu, 377 stopniowe zmiany głośności domyślny czas trwania, 424 strefy zrzutu czyszczenie, 182 dodawanie efektów, 184 wyciszanie, 183 wyrównywanie klipów podrzędnych, 183 Studio Ultimate efekty audio, 388, 390

efekty wideo, 206 klatki kluczowe, 193, 196 Surround sound, 378 suwak, 11 suwak przycinania, 120 S-VCD menu, 103, *See* menu dysku wyprowadzanie filmu, 401 synchronizacja (wideo i audio) wymuszanie zmiany, 153 szablony. *See* motywy szybkość (efekt wideo), 206 szybkość odtwarzania zmienianie, 206

Ś

ścieżka audio połączona ze ścieżką wideo, 155 ścieżka menu edvcia, 274 znaczniki, 273 ścieżka nakładek, 217 audio, 360 audio, oryginalne, 218 obrazy nieruchome, 250 opcja Zawsze pokazuj, 218 otwieranie, 217 wprowadzenie, 217 wyświetlanie, ukrywanie, 218 ścieżka tytułów i nakładek obrazy nieruchome, 250 ścieżka tytułu blokowanie, 154 ścieżka wideo obrazy nieruchome, 249 połączona ze ścieżką audio, 155 ścieżki audio, 360, 362 blokowanie, 119 efekty dźwiękowe i narracja, 361 menu, 273 muzyka w tle, 361 nakładki, 217 oryginalne audio, 360

tytuł, 154 wideo, 118, 153 wideo połączone z audio, 155 wskaźnik zablokowania, 154 wyciszanie i ukrywanie, 119

T

taśma zapisywanie filmu, 415 taśma wideo wyprowadzanie, 417 telewizor jednoczesne wyprowadzanie, 416 tło w Edytorze tytułów klasycznych, 300 w Narzędziu tytułów ruchomych, 333 tryb edycji interfejs, 4 wprowadzenie, 1 tryb importowania wprowadzenie, 1 tryb przechwytywania wprowadzenie, 1 tryb tworzenia filmu wprowadzenie, 2 tryby edvcja, 4 tworzenie filmu, 397 ustawianie. 2 wprowadzenie, 1 trzęsienie ziemi (efekt wideo), 210 tworzenie filmów, 397 Tworzenie filmu Cześciowe, 400 tworzenie filmu, tryb, 397 Tworzenie między znacznikami, 400 typ pliku 3GP, 407 AVI, 409 DivX. 409 Flash Video, 410

MOV, 411 MP2, 408 MP3, 408 MPEG, 412 Real Media, 414 WAV, 408 Windows Media, 414 zgodny z urządzeniem iPod, 411 zgodny z urządzeniem Sony PSP, 414 typy plików AVI, 105 dźwięk, 104 MP3, 105 muzyka, 105 obraz, 102 WAV, 104 tvtuł dobieranie (porada dotycząca kompozycji filmu), 493 kolory (porada dotycząca kompozycji filmu), 493 tytuły edycja, 283, 307 folder, 101 klasyczne, 283 przesuwane, 286 ruchome, 307 sekcja (albumu), 100 tworzenie, 283, 307 unoszące, 286 tytuły klasyczne, edytor. See Edytor tytułów klasycznych tytuły, narzędzie, 127

U

UDMA, xv ujęcia pełne (porada dotycząca kompozycji filmu), 486 urządzenie USB Stick, importowanie z. *See* nośnik oparty na plikach Ustaw miniaturę, polecenie menu, 87 ustawienia. See opcje ustawienia wstępne efektów, 192 Ustawienia, menu, 4 Usuń klip, przycisk, 114 usuwanie klipów, 114 usuwanie multimediów z pojemnika, 110 usuwanie scen, 114 uzyskiwanie efekty dźwiękowe, 105 menu dysku, 104 motywy, 99 przejścia, 97 Użyj klatek kluczowych (pole wyboru), 196

V

VCD menu, 103, *See* menu dysku wyprowadzanie filmu, 401 VGA wyprowadzanie filmu, 451 Volume and balance tool, 378

W

warstwy w Edytorze tytułów klasycznych, 288 WAV, pliki, 104, 408 Web zapisywanie filmu, 418 wideo elementy interfejsu albumu, 82 foldery, 84 formaty klatek. See współczynniki proporcji opcje importowania ze źródeł analogowych, 30 otwieranie pliku, 84 przechwytywanie. See przechwytywani sekcja (albumu), 80 sprzęt wyprowadzający, xvi

ukrywanie, 119 ustawienia (wyprowadzanie do pliku), 439 współczynniki proporcji. See współczynniki proporcji wideo z muzyką. See SmartMovie wideo, klipy, 116 cofanie przyciecia, 151 dzielenie, 151 edytowanie, 133 elementy interfejsu, 141 łaczenie, 152 porady dotyczące przycinania, 147 przycinanie, 142 przycinanie na osi czasu, 143 skrócone przez efekt przejścia, 238 stosowanie efektów, 187 synchronizacja z audio, 153 używanie tylko zapisu audio, 135 Właściwości klipu, narzędzie, 149 wyszukiwanie scen w albumie, 141 zmienianie nazwy, 148 zmienianie szybkości odtwarzania, 206wideo, kompresja, 439 wideo, przybornik, 126 wideo, ścieżka, 118, 135, 153 widok osi czasu, 116 widok serii ujęć, 116 widok tekstowy, 116, 123, 148 widoki okna filmu oś czasu. 116 seria ujęć, 116 tekst, 116, 123 wiele elementów, wybieranie (w Narzedziu tytułów ruchomych), 350 wiele plików przechwytywania używanie, 136 Windows Media Player, 414 pliki, 414 Windows Media Player wyświetlanie filmów, 407 witraż (efekt wideo), 209

Właściwości klipu czas trwania, 253 nazwa, 253 Właściwości klipu, narzedzie, 120, 126, 129 dla klipów audio, 370 dla klipów wideo, 149 menu dysku, 275 obrazy nieruchome, 252 przycinanie, 147, 245 tworzenie przejść, 245 wolny ruch, 206 współczynniki proporcji (formaty klatek), 87 łączenie, 137 wybieranie materiału do zaimportowania, 46 wybieranie wielu elementów w Edytorze tytułów klasycznych, 294 w Narzędziu tytułów ruchomych, 352 wybieranie wielu obiektów w edytorze tytułów, 352 wyciszanie ścieżek audio, 119 Wykonaj ponownie, przycisk, 2 wykrywanie scen, 86 polecenia menu, 96 Wykrywanie scen, 42 wymagania dotyczące sprzetu, xiv wypchnięcie (przejście), 240 wyprowadzanie do pliku, 406 do pliku 3GP, 407 do pliku AVI, 409 do pliku DivX, 409 do pliku Flash Video, 410 do pliku MOV, 411 do pliku MPEG, 412 do pliku Real Media, 414 do pliku zgodnego z urządzeniem iPod, 411 do pliku zgodnego z urządzeniem Sony PSP, 414 do sieci Web, 418

na dysk optyczny, 401 na taśmę, 415 na taśmę wideo, 417 przeglądarka, 397 tylko audio, 408 typ nośnika, 398 w formacie Windows Media, 414 wyróżnianie przyciski menu, 305 wysunięcie (przejście), 240 wyświetlanie podglądu dysków, 271 wytarcie (przejście), 240 wytłoczenie (efekt wideo), 207

Y

Yahoo! Video, 418 YouTube, 418 ytuł i menu, edytor, 283

Z

zablokowana zawartość uaktywnianie, 13 zanikanie (przejście), 240 zapisywanie do pliku, 406 3GP, 407 AVI, 409 DivX, 409 Flash Video, 410 MOV, 411 MPEG, 412 Real Media, 414 ścieżka dźwiękowa, 408 tylko audio, 408 Windows Media, 414 zgodnego z urządzeniem iPod, 411

zgodnego z urządzeniem Sony PSP, 414 zapisywanie na dysku, 401 zapisywanie na taśmie, 415 zapisywanie w sieci Web, 418 zatrzymanie ruchu, 29 zawartość importowanie, 16 zbliżenia, 485 zdjecia, cyfrowe (importowanie), 64 zmienianie kolejności obiektów w trzech wymiarach, 288 zmiękczenie (efekt wideo), 209 znacznik początkowy, znacznik końcowy nagrywanie, 58 znacznik początkowy, znacznik końcowy (importowanie), 58 znaczniki. See znaczniki klipów umieszczanie na ścieżce menu, 274 Utwórz między znacznikami, 400 znaczniki klipów, 121 dodawanie, usuwanie, nadawanie nazw, 121 elementy sterujące, 122 Znajdź scenę w albumie, polecenie, 83 Znajdź scenę w projekcie, polecenie, 83

Ź

źródło (importowania), 46