

Pinnacle Studio

Version 15

*Inklusive Studio, Studio Ultimate
och Studio Ultimate Collection*

Ditt liv i filmform

Dokumentation av Nick Sullivan

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

Vänligen respektera upphovsrätten. Innehåll som musik, foton, video och bilder på kända människor är skyddat i lag i många länder. Du får inte använda andras verk om du inte äger rättigheterna eller har tillstånd från innehavaren.

Denna produkt eller delar av den är därför skyddade i USA av ett eller flera följande USA-patent: 5,495,291; 6,469,711; 6,532,043; 6,901,211; 7,124,366; 7,165,219; 7,286,132; 7,301,092 och 7,500,176; och i Europa av ett eller flera europeiska patent: 0695094 och 0916136. Andra patent är sökta.

Mpegable DS 2.2 ©2004 Dicas Digital Image Coding GmbH. ♦ Tillverkad med licens från Dolby Laboratories. Dolby och dubbel-D-symbolen är varumärken som tillhör Dolby Laboratories. Konfidentiella, utgivna arbeten, Copyright 1993 – 2005 Dolby Laboratories, alla rättigheter reserverade. ♦ MPEG Layer-3 ljudkodningsteknik licensierad från Fraunhofer IIS och Thomson Multimedia. ♦ Delar av denna produkt skapades med användning av LEADTOOLS ©1991-2006, LEAD Technologies, Inc. Alla rättigheter reserverade. ♦ Använda delar Windows Media Technologies ©1999-2005 Microsoft Corporation. ♦ Real Producer SDK ©1995-2005 Real Networks Inc. ♦ Denna produkt innehåller delar av bildkodning ägd av och med copyright hos Pegasus Imaging Corporation, Tampa, FL. Alla rättigheter reserverade. ♦ MPEG Layer II Audio av QDesign Corp. ♦ Denna produkt innehåller en YouTube API.

MPEG Audio-teknik kan inkluderas med denna produkt. Audio MPEG, Inc. och S.I.SV.EL., S.P.A. erfordrar detta meddelande: Denna produkt innehåller MPEG Audio-teknik licensierad av Audio MPEG och SISVEL, enbart för användande i enlighet med Avids EULA.

Ingen del av denna manual får kopieras eller distribueras, överföras, transkriberas, lagras i ett hämtningssystem eller översättas till något mänskligt språk eller dataspråk, i någon form på något sätt, elektroniskt, mekaniskt, magnetiskt, eller på annat sätt utan uttryckligt skriftlig tillåtelse från Avid Technology, Inc.

Avid
280 North Bernardo Avenue
Mountain View, CA 94943

Tryckt i USA.

Indhold

INDHOLD	I
----------------------	----------

ATT KOMMA IGÅNG	IX
------------------------------	-----------

Systemkrav	x
Förkortningar och standarder	xii
On-line-hjälp	xiv

KAPITEL 1: ATT ANVÄNDA STUDIO	1
--	----------

Ängra, Gör om, Hjälp, Support och Premium	2
Konfigurationsalternativ	3

Redigeringsläget (Edit mode)	4
---	----------

Spelaren – Player	5
Uppspelningskontroller	8
Flera redigeringsämnen	12
Att utvidga Studio	13

Projektarkivering och Återställning	16
--	-----------

Arkivera ett Studio-projekt	18
Återställa ett arkiverat projekt	20

KAPITEL 2: SPELA IN OCH IMPORTERA MEDIA	23
--	-----------

The Studio Import Wizard	24
--------------------------------	----

Paneler i Import Wizard	25
--------------------------------------	-----------

Importera från-panelen	26
------------------------------	----

Importera till-panelen	29
Mode-panelen	34
Fönstret för Komprimeringsinställningar	36
Inställningsfönstret för Scenspårning	38
Filnamnspanelen	39
Välja media för import	42
Import från filbaserade enheter	42
Importera från DV- eller HDV-kamera	50
Import från analoga källor	55
Import från DVD- eller Blu-ray-skiva	56
Import från digitalkameror	57
Stop motion	58
Ögonblicksbild	61
KAPITEL 3: ALBUMET	65
Videosektionen	71
Öppna en videofil	75
Visa video	79
Att välja scener och filer	80
Visa scen- och filinformation	82
Kommentarvisning	82
Kombinera och dela upp scener	84
Återuppspåra scener (Redetecting scenes)	86
Sektion för Övergångar	87
Avsnittet Montage® Themes	89
Sektionen för titlar	90
Sektionen för Stillbilder	92
Sektionen för diskmenyer	92
Sektionen för ljudeffekter	94
The Music section	95
Projektlådan	96

KAPITEL 4: FILMFÖNSTRET 101

Filmfönstrets visningslägen	106
Storyboardvisning.....	106
Visningsläget för tidslinjen.....	106
Textvisning	113
Verktygslådorna	114
Video-verktygslådan.....	116
Ljudverktygslådan	118

KAPITEL 5: VIDEOKLIPP 121

Grunderna för videoklipp.....	122
Tillföra videoklipp till din film.....	122
Att arbeta med flera importfiler	124
Projektets videoformat.....	125
Gränssnittsfunktioner.....	128
Trimning av videoklipp.....	129
Trimning på Tidslinjen med handtag.....	130
Tips vid trimning av klipp	134
Trimma videosekvenser med verktyget <i>Klippegenskaper</i>	134
Återställa trimmade klipp	137
Dela och kombinera klipp.....	138
Avancerad Tidslinjeredigering.....	139
Infogningsredigering	141
Delningsredigering	144
SmartMovie musikvideoverktyg	148

KAPITEL 6: MONTAGE®-TEMAN OCH TEMAREDIGERING..... 153

Använda Teman	155
Temadelen av katalogen	157
Skapa temaklipp	157
Arbeta med temaklipp på Tidslinjen.....	160

Ett temas anatomi	162
Öppna <i>Temaredigeraren</i>	165
Använda <i>Temaredigeraren</i>	166
KAPITEL 7: VIDEO EFFECTS.....	171
Att arbeta med effektlistan.....	173
Ändra effektparametrarna	175
Keyframing.....	177
Användning av keyframing	180
Förhandsgranska och rendering	183
Effektbibliotek	184
Standardeffekter.....	186
Automatisk färgkorrektion (Auto color correction).....	186
Drömguld.....	187
Störningsreduktion (Noise reduction).....	187
Rotate.....	188
Stabilisering (Stabilize)	188
Hastighet.....	189
Ultimate-effekter	190
Oskärpa (Blur).....	190
Relief (Emboss).....	191
Gammal film (Old film)	191
Mjuka upp (Soften).....	192
Mosaik (Stained glass).....	192
Luma key	193
2D Editor	193
Jordbävning	193
Linssken (Lens flare).....	194
Förstora (Magnify)	194
Rörlig oskärpa	194
Vattendroppe (Water drop).....	195
Våg (Water wave).....	195
Svartvitt (Black and white).....	195
Färgkorrigering (Color correction).....	196
Färgavbildning.....	196
Invertera (Invert)	196
Ljussättning	197
Färgreduktion (Posterize)	197
RGB-färgbalans (RGB color balance).....	198

Sepia	198
Vitbalans.....	198
KAPITEL 8: TVÅSPÅRSREDIGERING	199
Introduktion till <i>överlagringsspår</i>	199
A/B-redigering.....	201
Verktöget Bild-i-bild	203
Verktöget Färgnyckel (Chroma key)	209
Att välja färger.....	217
KAPITEL 9: ÖVERGÅNGAR	219
Övergångstyper och deras användningsområden.....	221
Förhandsgranska övergångar i din film	224
Ljudövergångar.....	225
Kommandot <i>Ripple-övergångar</i>	225
Trimma Övergångar	226
Trimning med Klippgenskaper-verktyget	227
KAPITEL 10: STILLBILDER	229
Redigering av stillbilder	231
Redigera klippgenskaper för bilder.....	232
Frame Grabber	239
Frame Grabber-verktyget	240
KAPITEL 11: DISKMENYER	243
Diskskapande i Studio	245
Att använda menyer från Albumet	246
DVD-spelarkontroller.....	248
Redigering av menyer i Tidslinjen	250
Redigering med <i>Klippgenskapsverktyget</i>	252
Verktyget <i>Skivmeny</i>	258
KAPITEL 12: KLASSISKA TITELREDIGERAREN ...	259
Starta Klassiska titelredigeraren	260
Klassiska titelredigerarens kontroller	261

Titeltypsknappar	261
Objektsverktygslådan	263
Valknappar för redigeringsläge	266
Objektlayoutknappar	267
Klippbord och ta bort-knappar.....	270
Textformatteringskontroller.....	270
Klassiska titelredigerarens Album.....	272
Stilbläddraren	272
Bakgrundssektionen.....	275
Bildsektionen	277
Knappsektionen	277
KAPITEL 13: RÖRLIGA RUBRIKER.....	281
Starta (och avsluta) Titelredigeraren.....	284
Filhantering.....	286
Rörliga titelredigerarens Album	286
Videsektionen	289
Fotosektionen	290
Objektsektionen.....	291
Utseendesektionen (Looks section)	292
Rörelsektionen.....	298
Skapa och redigera Rörelsetitlar	301
Bakgrundspanelen	303
Redigeringsfönstret.....	305
Arbeta med text	308
Arbeta med Lagerlistan	313
Arbeta med lagergrupper	319
KAPITEL 14: LJUDEFFEKTER OCH MUSIK	325
Tidslinjens ljudspår.....	328
Cd-ljud-verktyget	330
Bakgrundsmusik-verktyget	331
Röstpåläggsverktyget	333
Beskära Ljudklipp.....	336
Beskära med Klippegenskapsverktyget	336
Ljud, volym och mixning	338

Ett ljudklipps anatomi.....	339
Justering av ljud i Tidslinjen.....	341
Övergångar i ljudspåret	343
Volym- og balansverktyget	344
KAPITEL 15: AUDIO EFFECTS	351
Oljedsreducering (Noise reduction).....	352
Ultimate-effekter	354
Kanalverktyget (ChannelTool)	354
Kör (Chorus).....	355
DeEssare	355
Equalizer.....	355
Grungelizer	356
Leveler	357
Rymdklang (Reverb)	357
Stereoeko (Stereo Echo)	358
Stereospridning (Stereo Spread)	358
KAPITEL 16: FÄRDIGSTÄLLA DIN FILM.....	359
Export till skiva	362
Överföring till fil.....	367
Överföra din film till videoband	375
Inställning av kameran eller videobandspelaren.....	375
Överföra din film till videoband	377
ladda upp till internet.....	377
APPENDIX A: KONFIGURATIONSSALTERNATIV	381
Projektinställningar.....	382
Video- och ljudinställningar	385
Konfigurationer för Skapa skiva.....	390
Konfigurationer för Skapa fil.....	395
Inställningar för Real Media-filer	400
Konfigurationer för Skapa Windows Media-fil	404
Konfigurationer för Skapa kassett	405

APPENDIX B: TIPS OCH TRICKS	409
Maskinvara	409
Skärminställningar.....	411
Studio- och datoranimation.....	412
 APPENDIX C: FELSÖKNING	 413
Teknisk hjälp on-line.....	414
 Vanligaste supportfrågorna.....	 416
Fel eller kraschar under installation.....	417
Studio kraschar i Redigera-läge.....	418
Studio fastnar under rendering.....	423
Studio fastnar vid start eller startar ej	426
Felmeddelandet "Bränning misslyckades" kommer upp i Make Movie	429
DVD-skivor skapade av Studio spelas inte upp eller verkar tomma. ..	430
 APPENDIX D: VIDEOGRAFITIPS	 433
Skapa ett Bildmanus.....	434
Redigering	435
Tumregler för Videoredigering.....	438
Produktion av ljudspår.....	440
Titel	441
 APPENDIX E: ORDFÖRKLARINGAR.....	 443
 APPENDIX F: TANGENTBORDSGENVÄGAR	 461
 INDEX	 465

Att komma igång

Tack för att du har köpt Pinnacle Studio. Vi hoppas att du kommer få mycket användning av och kul med denna programvara.

Denna bruksanvisning täcker alla versioner av Studio, inklusive Studio Ultimate och Studio Ultimate Collection. Skillnader mellan versionerna markeras där så krävs. För det mesta används ordet ”Studio” för alla versioner. På samma sätt gäller alla hänvisningar till ”Studio Ultimate” också ”Studio Ultimate Collection”, såvida inte annat anges.

Ifall du inte haft Studio tidigare rekommenderar vi att du har manualen nära dig som referens även om du inte kommer att läsa den från början till slut.

För att säkra att din upplevelse med Studio börjar bäst möjligt, ber vi dig läsa genom de tre ämnen nedan, innan du fortsätter till *Kapitel 1: Att använda Studio*.

Till nya användare rekommenderas varmt att man använder Studio Tutorial (handledning). För att starta handledningen, klicka på länken i ”splash”-rutan när du startar Studio, eller använd menykommandot *Help ➤ Guided Tour* inom själva programmet.

Systemkrav

Förutom din Studio-programvara måste nedanstående systemkrav uppfyllas för att skapa ett effektivt Studio redigeringsprogram. Kom också ihåg att specifikationer är nog så viktiga, men de är inte allt: korrekt funktionalitet av maskinvarorna kan också bero på tillverkarens bifogade programvara. Det kan ofta hjälpa att söka efter programuppdateringar och supportinformation på tillverkarens hemsida vid problem med grafik- och ljudkort samt andra enheter.

Notera: Vissa funktioner som nämns här kräver gratis eller köpt “aktivering” via internet, beroende på vilken version av Studio du har.

Computer

- Intel Pentium eller AMD Athlon 1.8 GHz eller högre (2.4 GHz eller högre rekommenderas). Intel Core™ 2 eller i7 2.4 GHz krävs för AVCHD-redigering (2.66 GHz för AVCHD 1920)
- 1 GB systemminne rekommenderas, 2 GB krävs för AVCHD-redigering
- Windows® 7, Windows Vista® med SP2, eller Windows XP med SP3
- DirectX 9 eller 10-kompatibelt grafikkort med 60 Mb (128 Mb eller högre rekommenderas); 256 Mb för HD- och AVCHD-redigering.
- Ett med DirectX 9 eller högre kompatiblet ljudkort.
- 3.2 GB hårddiskutrymme (mer för instick)
- DVD-ROM-spelare för att installera programvaran.

Följande utrustning är valfri:

- CD-R(W)-brännare för att skapa Video-CD (VCD) eller Super Video-CD (SVCD).
- DVD-/R(W)-brännare för att skapa DVD, HD DVD och AVCHD-skivor.
- Blu-raybrännare för att skapa Blu-raydiskar (Studio Ultimate).
- Ljudkort med surround-sound-utgång för förhandsgranskning av surround-sound-mixar.

Hårddisken

Din hårddisk måste kunna hantera en kontinuerlig dataöverföring på 4 Mbyte per sekund, vilket de flesta hårddiskar klarar. Första gången du importerar video i full kvalitet kommer Studio att testa din hårddisk för att se om den är tillräckligt snabb. Video i dv-format använder 3,6 Mbyte av hårddiskutrymmet varje sekund, så till fyra och en halv minuter dv-video behövs en hel gigabyte på hårddisken.

Tips: För att importera från ett videoband rekommenderar vi att du använder en separat hårddisk under själva importen för att undvika kollisioner mellan Studio och annan programvara, inklusive Windows.

Videoimportmaskinvara

Studio kan importera video från ett antal olika digitala och analoga källor. Se "Importera från panel" på sidan 26.

Utrustning att exportera video till

Studio kan exportera video till:

- Alla HDV-, dv- eller Digital8-kameror eller videobandspelare. Detta kräver en OHCI-kompatibel IEEE-1394 (FireWire)-port (som Pinnacle Studio DV levererar). Videokameran måste kunna spela in från dv-ingång.
- Alla analoga (8mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C eller SVHS-C) videokameror eller videobandspelare. Detta kräver Pinnacle Studio USB-700, PCI-500, PCI-700 eller en annan Pinnacle-enhet med analoga utgångar. Det är även möjligt att exportera till analoga videokameror eller videobandspelare med hjälp av Pinnacle Studio DV eller en annan OHCI-kompatibel 1394-port (FireWire) om din dv- eller Digital8-kamera eller videobandspelare kan skicka vidare dv-signalen genom sina analoga utgångar (se videokamerans manual och *Kapitel 16: Färdigställa din film*, för mer information).

Förkortningar och standarder

Denna guide använder följande standarder för att underlätta överskådligheten i materialet.

Terminologi

AVCHD: Ett videodataformat som används i vissa HD-camcorders samt för att skapa DVD som kan läsas på Blu-rayläsare. För ett bra resultat krävs mer datorkraft än för de andra formaten som stöds av Studio.

Dv: Termen "Dv" syftar på dv- och Digital8-kameror, videobandspelare, och kassetter.

HDV: Ett “high-definition video”-format som gör det möjligt att spela in video i ramstorlekarna 1280x720 eller 1440x1080 i MPEG-2-format på dv-media.

1394: “1394” syftar till OHCI-ifallande IEEE-1394-, FireWire-, DV- eller i.LINK-gränssnitt, -portar och -kablar.

Analog: Termen “analog” syftar på 8mm-, Hi8-, VHS-, SVHS-, VHS-C- eller SVHS-C-kameror, videobandspelare och -kassetter, samt på Composite/RCA och på kablar och anslutningar till S-Video.

Knappar, menyer, dialogrutor och fönster

Knappar, menyer och andra relaterade objekt är skrivet *kursivt* för att urskilja dem från övrig text, medan fönster- och dialognamn är skrivna med begynnande versaler. Till exempel:

Klicka på knappen *Redigera meny* för att öppna din meny i Klassiska titelredigeraren.

Att välja menykommandon

Högerpilsymbolen (➤) indikerar strukturen och ordningen för menyer och Till exempel:

Välj *Verktygslåda ➤ Skapa bakgrundsmusik*

Tangentbordsstandarder

Namn på tangenter är understrukna samt skrivna med en begynnande versal. Ett plustecken indikerar en tangentkombination. Till exempel:

Tryck på Ctrl+A för att välja alla utklipp på Timeline (Tidslinjen).

Musklick

När ett musklick krävs, är det alltid ett vänsterklick som menas, om inget annat anges:

Högerklicka och *Go to Title/Menu Editor* (Gå till Titel/Menyredigeraren).

On-line-hjälp

Två olika former för omedelbar hjälp finns alltid tillgängliga när du arbetar med Studio:

- **Hjälpfil (Help file):** Klicka på *help*-knappen  i Studios huvudmeny, **eller** välj *Help* ➤ *Help topics*-menyn, **eller** tryck på F1-tangenten för att öppna Studios hjälpfil.
- **Verktygstips:** Genom att hålla markören stilla över en knapp eller en annan Studiokontroll, får du upp ett “verktygstips” som förklarar dess funktion.

Att använda Studio

Att skapa filmer med Studio är en process i tre steg:

1. Importera: Importera din inspelade källvideo – råmaterialet – till din dators hårddisk. Det kan t.ex. göras från analoga videokassetter (8mm, VHS-spelare m.m.), digitala videokassetter (HDV, DV, Digital8), och realtidsvideo från en videokamera, camcorder eller en webbkamera.

Importläge tas upp i *Kapitel 2: Importera video*.

2. Edit (Redigera): Arrangera ditt videomaterial enligt önskemål genom att omordna scener och genom att radera oönskat inspelat material. Lägg till visuella effekter såsom övergångar, titlar och grafik, och tillhörande ljud såsom ljudeffekter och bakgrundsmusik. Skapa diskmenyer för DVD, Blu-ray och VCD som ger din publik en skräddarsydd tittarupplevelse.

Edit mode är arenan för största delen av ditt arbete i Studio. Se Redigeringsläge (Edit mode) senare i detta kapitel (sidan 4) för en mer detaljerad introduktion.

Tillgänglighet: Blu-ray Disk-authoring stöds endast i Studio Ultimate och Studio Ultimate Collection.

3. Göra film: När ditt projekt är klart skapar du en färdig film i något av dessa format och på följande lagringsmedium: kassett, VCD, S-VCD, DVD, AVI, MPEG, RealVideo, Windows Media med flera format.

Make Movie-läget gås igenom i *Kapitel 16: Att skapa din film.*

Val av läge

Välj vilket steg av filmprocessen du vill arbeta med genom att klicka på en av de tre *mode(läge)*-knapparna i översta vänstra delen av Studio-rutan:



När du skiftar läge, byter Studio-skärmen utseende så att de knappar och kontroller som behövs i det nya läget visas.

Ångra, Gör om, Hjälp, Support och Premium

Ångra-, Gör om-, Hjälp-, support- och Premiumknapparna finns alltid uppe i Studiofönstrets högra hörn, oavsett vilket av de tre lägena du för tillfället arbetar i.



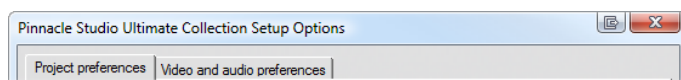
- Med *Undo* kan du backa ut ett steg i taget ur vilken ändring som du har gjort i ditt projekt under den aktuella sessionen.
- *Redo* återställer ändringarna en efter en om du ångrar dig igen.
- Knappen *Help* (*Hjälp*) startar upp Studios inbyggda hjälpsystem.
- *Support*-knappen öppnar Studios tekniska support-webbsida i din webbläsare.
- *Premium*-knappen ger dig möjlighet att utvidga Studio genom att köpa och installera premiummaterial. (Se sidan 13 för att få veta mer.)

Alla andra kontroller på Studios skärm är bara till för att utföra saker i det läge som för tillfället används.

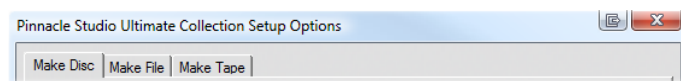
Konfigurationsalternativ

De flesta alternativ i Studio konfigureras via två tabbade dialogrutor.

Med den första kan du styra valmöjligheterna i Redigeringsläget. Den har två flikar:



Den andra dialogrutan är avsedd för möjligheterna i Make Movie-läget. Den har tre flikar, en för varje filmexporteringstyp:



Varje panel i dialogrutorna kan öppnas individuellt med ett motsvarande kommando i *Setup*-menyn (*Uppsättningsmenyn*) (t.ex. *Setup* ➤ *Project preferences*). När en dialogruta är öppen kan man komma åt panelerna genom att använda tabbarna.

För enkelhetens skull sker hänvisningarna till de olika panelerna separat, som t.ex. "the *Project preferences* options panel".

Detaljerade förklaringar av möjligheterna i dialogrutorna finns i *Appendix A: Setup Options (Uppsättningsinställningar)*.

I *Mode*-panelen i Import Wizard finns ytterligare möjligheter för att importera video. Vilka möjligheter som finns tillgängliga avgörs av vilka slags media som du vill importera, såsom förklaras under "Mode-panelen" på sidan 34.



REDIGERINGSLÄGET (EDIT MODE)

Varje gång man startar Studio, öppnas programmet i Edit mode, eftersom det är det läge som du kommer använda mest. På skärmen i Edit mode finns tre huvudområden.

Album Här förvaras resurser som du kommer att använda i dina filmer, däribland också dina inspelade videoklipp.

Movie Window I filmfönstret skapar du din redigerade film genom att arrangera video- og ljudklipp, tillsammans med övergångar og effekter.

Spelaren (Player) ger dig möjlighet att förhandsgranska de klipp du för tillfället arbetar med i Studio. Det kan vara en resurs från albumet – som t.ex. en videoscen, en titel eller en ljudeffekt – eller kanske din färdigredigerade film, komplett med övergångar, titlar, effekter och flera ljudspår. Player genomgås här, se nedan.

Se i *Kapitel 3: Albumet* och *Kapitel 4: Filmfönstret* för en detaljerad genomgång av dessa ämnen.



Studio i redigeringsläge med ❶ Albumet, ❷ Spelaren och ❸ Filmfönstret. Här visas den i Storyboard-läge.

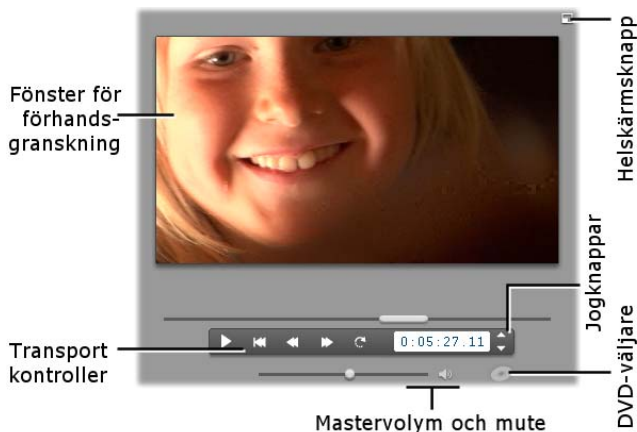
Spelaren – Player

Spelaren visar en förhandsgranskning av din redigerade film, eller visar det som har valts ut ur Albumet.

Den består av två huvuddelar: ett *fönster för förhandsgranskning (preview window)* och *uppspelningskontrollerna (playback controls)*. Videomaterialet visas i fönstret för förhandsgranskning. Uppspelningskontrollerna gör det möjligt att spela upp videon eller gå till en exakt position i materialet. Dessa kontroller finns i två olika uppsättningar: *standard* och *DVD*.

Standarduppspelningskontroll

Standarduppspelningskontrollerna liknar dem du hittar på en videokamera eller videobandspelare. De används för att titta på vanlig video.



DVD-läget

Uppspelningskontrollerna för DVD efterliknar kontrollerna på en DVD-spelare eller -fjärrkontroll. Använd dem för att förhandstitta på din DVD eller andra diskproduktioner, inklusive interaktiva menyer.



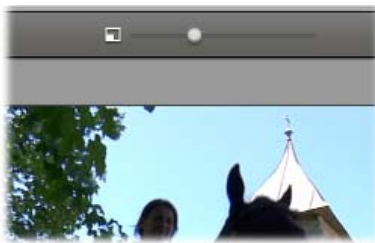
Fönster för förhandsgranskning

Detta är ett viktigt element i Studio eftersom det används så ofta, speciellt när du vill förhandsgranska din film. Fönstret visar även:

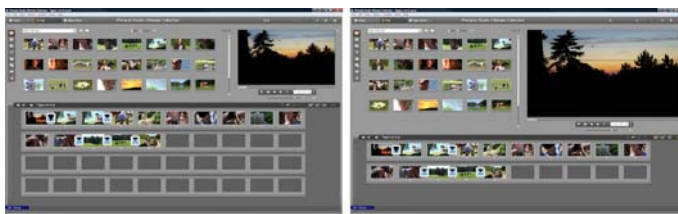
- Alla typer av innehåll i albumet.
- Stillbilder eller titlar från din film.
- Ändringar av videoeffekter i realtid allt medan du justerar parameterkontrollerna för effekterna.
- Stillbilder från din film.
- När du tittar på en stillbild kan du förflytta dig framåt eller bakåt med jogknapparna, även med så små steg som en enda ruta.

Ändra storlek på videoförhandsgranskningen

Om din skärmstorlek tillåter det kan Studio förstora Spelaren – och följdaktigen din videoförhandsgranskning – med ett glidreglage för storleken på *Spelaren*. Detta reglage sitter ovanför Spelaren till vänster om *Ångra*-knappen i de fall det är möjligt att ändra uppspelningsfönstret.



Skjut reglaget åt höger för att öka Spelarens storlek, eller åt vänster för att minska det. Positionen längst åt vänster motsvarar den minsta storleken vilket också är förinställningen.



Storleksändring på Spelaren optimerar utnyttjandet av skärmens kapacitet för att ge en större videoruta.

Knappen dvd-väljare

Byt mellan två uppspelningslägen (playback modes) med knappen dvd-väljare (DVD-toggle), som finns i nedersta högra hörnet av Player. Denna knapp är endast tillgänglig när din redigerade film har mer än en meny.



Uppspelningskontroller

Spelaren presenterar en av två uppsättningar uppspelningskontroller beroende på vilket uppspelningsläge du väljer.

När du spelar upp din film som vanlig video använder du *standard uppspelningskontroller*. Om du använder diskmenynavigation i din film, kan du spela upp den som en optisk disk med diskmenyer på skärmen, genom att använd *dvd-uppspelningskontroller*. Båda grupper av kontroller genomgås nedan.

Knappen för förhandsvisning i helskrämsformat:



Den här knappen, belägen precis ovanför förhandsvisningsfönstrets övre högra hörn, används för att se förhandsvisningen i helskrämsformat. Den är aktiv i båda uppspelningslägen. På ett system med en

enda skärm slutar helskärmvisningen när din film slutar, eller när du dubbelklickar på skärmen alternativt trycker på Esc-knappen. Se menyn för *Videoförhandsvisning* i panelen med video- och ljudinställningar (sidan 385) för information om inställningar för system med flera skärmar.

Video preview-alternativen på alternativpanelen *Video and audio preferences* låter dig dirigera en förhandsvisning i helskrmsläge till en annan skärm, om det finns en i ditt system. I Studio kan du samtidigt skicka din förhandsgranskning till en extern enhet, om du så önskar.

Standarduppspelningskontroller

Dessa knappar kontrollerar uppspelningen i Player.

Play / Pause: *Play*-knappen förhandsvisar videon från dess aktuella läge. När förhandsvisningen börjat fungerar *Play* som *Pause*. När uppspelningen är pausad markeras den albumsцен eller det filmfönsterklipp där visningen stoppades. Uppspelningen kan också startas och stoppas med [Space]-tangente.

Gå till början: Denna knapp stoppar uppspelningen och går tillbaka till den första rutan i det material som förhandsgranskas.

Fast reverse, Fast forward: Dessa knappar gör att du kan förhandsvisa din film två, fyra eller tio gånger snabbare än normalt åt båda hållen. Använd dem för att söka efter ett speciellt videostycke som du vill jobba med. Klicka på knapparna upprepade gånger för att skifta mellan hastigheterna. .

Loop: Denna knapp gör att den sekvens du valt i  Movie Window (filmfönstret) spelas upp gång på gång. Denna funktion är särskilt användbar när man väljer ut och redigerar in effekter och övergångar. Klicka på valfri uppspelningsknapp för att sluta loopa. Loop-knappen är upplyst när loopning är aktiverad. Loopningen fortsätter även om du byter uppspelningshastighet.

Jogknappar: Dessa knappar används normalt för  att stega igenom filmen framåt och bakåt ruta för ruta. Om du i stället vill stega sekund för sekund, minut för minut, eller timme för timme, kan du välja lämpligt fält i räknaren (counter, se nedan) och använda jogknapparna för att ställa in den rätt.

Indikatorn för Player

Använd indikatorn (scrubber) för Player för att snabbt förflytta dig framåt och bakåt i ditt importerade videomaterial eller i din redigerade film. Indikatorns position motsvarar positionen för den aktuella bildrutan i videosekvensen (*inte* bara den aktuella scenen) eller i den redigerade filmen (*inte* bara den aktuella sekvensen). Indikatorn representerar alltså alltid hela längden på innehållet som granskas.



När du flyttar indikatorn, visas den aktuella bildrutan i fönstret för förhandsgranskning. Om du har aktiverat *audio scrubbing*-knappen (ljud under uppspelning) i Filmfönstret, kommer du också att höra brottstycken av filmens ljud medan du förflyttar dig framåt och bakåt i filmen. Se sidan 102 för detaljer.

Förhandsgranskningens förmåga att hänga med indikatorn beror på din dators hastighet. Om du flyttar indikatorn långsamt, blir förhandsgranskningens

respons mjuk. När du rör indikatorn snabbare kommer förhandsgranskningen att hoppa över bildrutor. Det beror på din maskinvara vid vilket tillfälle den gör det. Förhandsgranskningens mjukhet reduceras också när den totala längden på det material som granskas stiger.

Räknaren (The Counter)

Räknaren (counter) visar din aktuella position i timmar, minuter, sekunder och bildrutor. Du kan ändra fälten direkt i räknaren för att visa en exakt tidpunkt eller för att bestämma var uppspelningen ska börja. Klicka helt enkelt på det nummer du vill välja och skriv in ett nytt värde. Klicka igen eller använd piltangenterna Vänster och Höger för att komma till ett annat fält.



Det går också att välja rätt värde i ett markerat fält genom att använda jogknapparna intill räknaren eller piltangenterna Upp och Ned.

Mastervolymindikatorn



Denna kontroll används till att bestämma den generella ljudnivån när man förhandsgranskar. Det motsvarar att skruva upp för ljudet på huvudvolymen på ditt ljudkort via systemets ljudverktyg. Det kommer inte att påverka ljudnivån i den färdiga filmen som Studio skapar i Make Movie-läget.

Den lilla högtalarikonen på höger sida av kontrollen fungerar som *master mute*-knapp vid uppspelning

Uppspelningskontroller för dvd (DVD playback controls)



Dessa kontroller innehåller de fyra standardtransportknappar som visas i detalj ovan (*Play/Pause*, *Fast reverse*, *Fast forward*, *Go to beginning*) plus knappen *DVD Player Control*, som beskrivs under “The DVD Player Control” på sidan 248.

Flera redigeringsämnen

Läs följande för detaljer om specifika redigeringsämnen:

- *Kapitel 5: Videoklipp*
- *Kapitel 6: Teman och temaredigering*
- *Kapitel 7: Videoeffekter*
- *Kapitel 8: Tvåspårsredigering*
- *Kapitel 9: Övergångar (Transitions)*
- *Kapitel 10: Stillbilder*
- *Kapitel 11: Diskmenyer*
- *Kapitel 12: Klassiska titelredigeraren*
- *Kapitel 13: Rörliga titelredigeraren*
- *Kapitel 14: Ljudeffekter och musik*
- *Kapitel 15: Ljudeffekter*

Att utvidga Studio

Ett sätt att ge extra finess åt dina produktioner är att använda en blandning av video- och ljudfilter, animerade övergångar, titlar, vcd- och dvd-menyer, tema- och ljudeffekter.

Studio levereras med hundratals innehållsartiklar och specialeffekter, men har också utformats för att kunna växa i takt med dina behov. När du vill ha ett speciellt filter, en övergång, en meny eller en effekt som inte finns med i basutbudet, så kan du med hjälp av en lätthanterlig uppgraderingsfunktion hitta, beställa och installera allt du behöver utan att ens lämna programmet.

Nya verktyg, nya media, nya

Du kan skaffa ytterligare media och filter direkt från Studio på vilket som helst av följande tre sätt:

- Med menykommandot *Help ➤ Purchase activation keys* (eller genvägen till premium nere till höger på Studios fönster.)

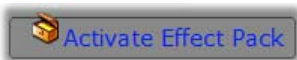


Detta gör att ett speciellt sökfönster öppnas. Där får du tillgång till en katalogsida med allt slags premiummaterial som kan vara av intresse.

- Med katalogkommandona *Fler övergångar*, *Fler teman*, *Fler ljudeffekter* och *Fler menyer*

Dessa kommandon finns i rullgardinslistan i motsvarande sektioner av Albumet. De gör det möjligt att ladda ned, utprova och skaffa ytterligare premiummaterial som inte ingår i programinstallationen.

- Genom att klicka på *activate*-knapparna som finns på några ställen i Studio.



- Dessa knappar kan man se när premiuminnehåll visas i Studio. Den här ovan, när den ses i *Audio effects*-verktyget och *Video effects*-verktyget, gör att du kan aktivera ett paket med ljud- eller videofilter. Du kan stöta på liknande knappar i Albumet där du kan köpa all media från en specifik Album-sida som ett temapaket.

Hur aktivering fungerar

Att "Aktivera" premiummaterial för Studio innebär att du skaffar en licens som ger dig obegränsad tillgång till materialet. Detta gäller dock bara den dator där Studio har installerats. Licensfunktionen använder sig av två skilda, men hophörande, koder:

- En aktiveringsnyckel för varje premiummaterial som du skaffar
- Ditt *Pass*, som är ett nummer vilket genereras den första gången du installerar Studio på din dator. Du kan se ditt pass genom att välja menykommandet *Hjälp ➤ Mitt Pass* (*Help ➤ My Passport*).

Eftersom varje dator har sitt eget Pass måste du skaffa nya aktiveringsnycklar om du installerar Studio på en annan dator. Du får dem utan kostnad, men din användarlicens för såväl Studio som det premiummaterial du kan ha skaffat gäller därefter bara den nya datorn.

OBS: Även om ditt Pass är specifikt för en enda dator, påverkas det inte av normala maskinvaruförändringar, till exempel insättning eller borttagning av expansionskort, diskar eller minnen.

Om du inte har någon Internetuppkoppling...

Du kan skaffa och använda aktiveringsmycklar för premiummaterial även om du inte har någon Internetuppkoppling på den dator där Studio är installerad. När du klickar på en av upplåsningslänkarna i Studio, visas en dialogruta med den information du behöver för att beställa just det material du vill ha. Du får bland annat reda på:

- En Internetadress (URL) där du kan aktivera materialet
- De identifieringsnummer som hör ihop med ditt Studio-program och det objekt du vill aktivera
- Ditt Pass och ditt Serienummer

Gå in på den internetadress du fått från en annan dator, skriv in rätt information och färdigställ beställningen enligt anvisningarna. Därpå får du en aktiveringsnyckel med vilken du kan aktivera materialet på den dator du ska arbeta på, genom att använda menykommandot *Hjälp ➤ Använd Aktiveringsnycklar (Help ➤ Enter Activation Keys)*.

Dölj eller visa premiuminnehåll

Om du föredrar att premiuminnehåll och -funktioner som finns tillgängliga i Studio inte visas, öppna alternativpanelen *Project preferences* och avmarkera båda eller den ena av *Show premium content* och *Show premium features*. (Se sida 382.)

Import av innehåll från tidigare versioner av Studio

Om du äger en tidigare version av Studio så finns det en chans att du redan äger innehållsobjekt, till exempel på en “Bonus Content”- eller “Premium Pack”-skiva, eller på en hårddisk i ditt system. Studios “Transfer Content”-guide lär dig under processen att hitta allt sådant material som finns tillgängligt, och importerar dem för att kunna använda dem i den nuvarande versionen av programmet. Bland de objekttyper som hanteras av guiden finns:

- Titlar
- Skivmenyer
- Ljudeffekter
- Hollywood FX 3D-övergångar
- RTFx-videoeffekter

För att starta guiden, titta i Studiogruppern i menyn *Start ➤ All Programs*, och välj *Tools ➤ Transfer Content*.



PROJEKTARKIVERING OCH ÅTERSTÄLLNING

Allteftersom dina Studio-projekt växer i storlek och komplexitet blir det en utmaning bara att hålla ordning på de olika medietyperna de innehåller. Den grafik och de bilder, videosnuttar och ljudfiler som du använder i en i bestämd film kan komma från spridda plaster i ditt system. För att undvika att slösa med plats på

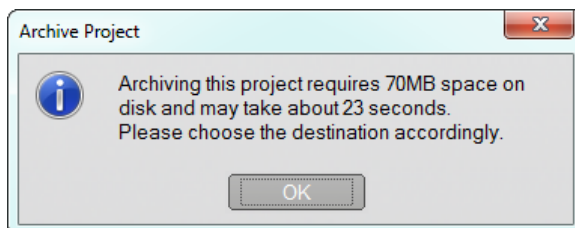
hårddisken gör inte Studio egna kopior på de filer du använder. Om du raderar eller flyttar på en fil som ett projekt behöver, kommer den inte att vara tillgänglig för förhandsvisning eller för produktion. När du t. ex. rensar din hårddisk måste du vara försiktig så att du inte oavsiktligt raderar data som ditt Studio-projekt kräver.

Studios Arkivering och återställning löser detta problem genom att låta dig skapa ett centralt arkiv som innehåller ett project och all media som det refererar till (med några få undantag, se nedan). Om originalfilerna till de kopierade filerna raderas, antingen med mening eller oavsiktligt, är projektet säkrat. Återställ helt enkelt projektet från arkivet och allt kommer att bli bra.

Du kan också använda denna funktion för att säkerhetskopiera ditt project och dess filer: när du skapat färdigt, lägg arkivet på din säkerhetsdisk. Om du planerar på att återställa projektet på en annan dator där Studio är installerat, var uppmärksam på att inte alla funktioner läggs i arkivet. T. ex. effekter, ScoreFitter-musik, diskmenyer m.m. som du installerat, antingen från paketet som du fick med din version av Studio eller som du inskaffat senare, kommer inte att arkiveras. Sådana funktioner måste som sig bör vara installerade och tillgängliga på båda maskinerna. Ett liknande undantag gäller teckensnitt. Om du använder de standardiserade teckensnitten eller om de installerats med Studio borde det inte vara några problem. Annars behöver du installera de teckensnitt som saknas innan projektet kan köras felfritt.

Arkivera ett Studio-projekt

För att arkivera ditt projekt, välj menykommandot *Fil* ➤ *Arkivera Projekt*. Inom få sekunder svarar Studio med en dialogruta som visar hur stor plats ditt arkiv kommer att fylla på hårddisken. (Obs: Om ditt projekt har ändringar som inte sparats, blir du ombedd att spara dem innan du fortsätter, eftersom arkivering arbetar med projektet som det är lagrat på hårddisken.)



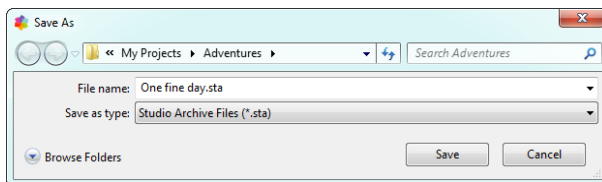
Eftersom den totala storleken på ett Studio-projekt kan vara ganska stort, är det bäst att du undersöker att det finns tillräckligt med utrymme på den enhet du vill placera arkivet på. Kom ihåg att din systempartitionering (vanligtvis med enhetstecken C) behöver rejält med fritt utrymme; om det blir för fullt kan ditt system gradvis saktas ned och kan till sist bli instabilt. Enheter utan system kan pressas mycket närmare gränsen för deras maximala kapacitet om det skulle behövas.

Kom också ihåg att några enheter har begränsningar i filstorlek som kan inskränka storleken på de videofiler som ditt arkiv kan innehålla. Drev med FAT32-format och USB-minnen har båda en gräns på 4GB per fil, oberoende av hur mycket tom minnesplats de har.

Den beräknade tiden i dialogrutan är kalibrerad till ett USB-minne (med flash) som arkiveringens destination.

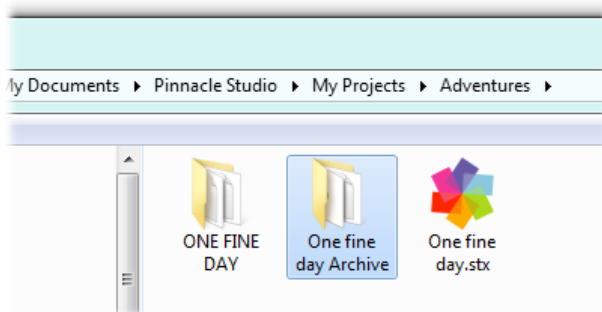
När processen väl är igång, anpassas beräkningen efter den faktiska skrivhastigheten.

Efter att du stängt informationsrutan visas en *Spara*-dialogruta för val av namn och plats. Det är förinställt att arkivet ska skapas i samma folder som projektet, i en mapp som har samma namn som projektet med ordet Arkiv bifogat.



Arkiveringen börjar när du klickar på *Spara*. Under arkiveringen visar en dialogruta förloppet och beräknad tid till färdigställandet. Om du trycker på *Avbryt*-knappen i dialogrutan stannar Studio och raderar arkiveringsjobbet utan vidare, och ditt system är som det var innan arkiveringen började.

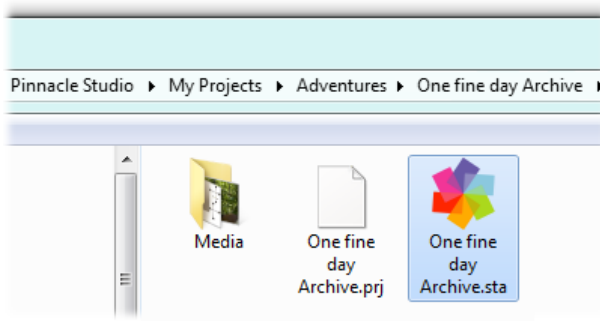
Efter arkivering till den förinställda platsen, projektmappen, hittar du ett nytt objekt där: arkivmappen.



Här ser vi projektfilen, "One fine day.stx", mappen med arbetsfilerna, "ONE FINE DAY" och

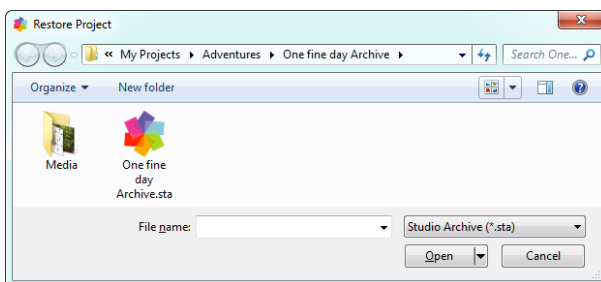
arkivmappen, ” One fine day Arkiv”. För tydlighets skull innehåller vårt exempel endast ett projekt.

Inuti arkivmappen hittar vi två nya filer som innehåller arkivfilen (”One fine day Archive.sta”). En ”Media” undermapp har också skapats; där i har alla dina spridda mediefiler samlats.

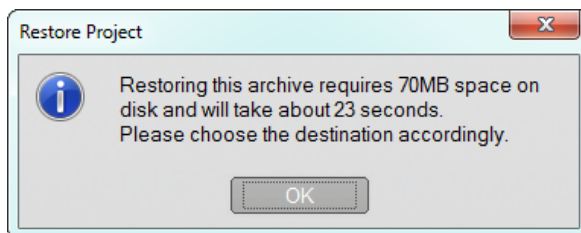


Återställa ett arkiverat projekt

Återställning från arkivet är på många sätt en spegelbild av arkiveringsprocessen. Den börjar med *Fil > Återställ Projekt*-menyn, som presenterar en Öppna Fil-dialogruta. Bläddra fram till arkivmappen och dubbelklicka på arkivfilen vi just hittade (se ovan).



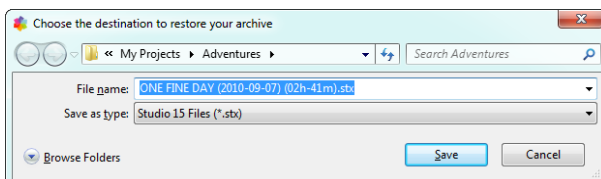
Efter att ha undersökt arkivet informerar Studio om hur mycket plats det behövs på destinationsdrevet för en lyckad återställning.



Det sista steget innan arkivet återställs är att välja namn och plats för projektet. Anvisningarna angående minnesplats under arkivering gäller återigen här. Även fast Studio inte går med på återställningen om du inte har tillräckligt med utrymme för att fullfölja processen, ska du komma ihåg att nätt och jämnt ha tillräckligt med utrymme kan också ge problem, speciellt på systemdrevet. Se till att ha tillräckligt med utrymme på lagringsenheten för att undvika systemunderhållsarbete.

Som påpekades i avsnittet ovan är tidsberäkningen beräknad för återställning till ett USB-minne (med flash): 3MB/s. För andra slags enheter kan tiden variera: att skriva på en hårddisk t. ex., borde gå mycket snabbare. Emellertid uppdateras uppskattningen hela tiden när återställningen väl börjat och blir snabbt mer precis.

Standardnamn på projekt innehåller datumet och tiden då arkivet skapades. Ändra namn och destinationsmapp efter önskemål och klicka därefter på *Spara*.



Studio skapar projektet med det angivna namnet, med alla mediefiler i en enkel undermapp. En dialogruta låter dig övervaka återställningsförloppet. Liksom med arkiveringen kan du välja att avbryta; Studio återställer disken så som den var, och återgår sedan till ditt föregående öppna projekt. Var dock försiktig om överskriver ett tidigare återställt projekt genom att återställa det på nytt. Om du avbryter kommer både den nya och den föregående versionen av det återställda projektet raderas.

Spela in och importera media

Studio låter dig använda en mängd olika typer av media. Om dessa är lagrade externt från din dator – till exempel på ett videoband eller ett minneskort från din digitalkamera – så måste du först föra över dem lokalt till datorn innan du kan använda dem.

Denna process kallas för inspelning eller import. Det har länge funnits en tydlig skillnad mellan inspelning från band och importering från filbaserade källor. Nuförtiden är denna skillnad dock inte lika tydlig då flertalet ljud- och bildinspelningar redan från början är lagrade digitalt. Det är enbart när man ska föra över material från en analog källa (som till exempel VHS eller Hi8) som man egentligen ”spelar in” och konverterar materialet till digital lagring.

Vi kommer för det mesta att använda termen importer som ett samlingsnamn för alla metoder att föra in bild och ljud in i Studio för användning i dina produktioner.

Nästa steg

Efter att Studio har importerat ditt material kommer du ha tillgång till dina importerade filer, och du kan nu använda dem i dina produktioner. Se *Kapitel 3: Albumet* för mer information.

The Studio Import Wizard

Det allra första steget för att importera är att öppna Import Wizard. Klicka på *Import*-knappen uppe till vänster i programmet.



Import Wizard består av ett stort centrerat område omgivet av ett antal mindre paneler. Av dessa är Import from Panel, belägen uppe till vänster i fönstret, av särskild betydelse. Denna panel innehåller en lista med enhetstyper som kan användas som källa vid import. Ditt val av inspelningskälla avgör i sin tur hur resten av Import Wizards fönster kommer att se ut. Vilka kontroller för förhandsgranskning, bläddring och val av material som visas i det mittersta området beror på vilken typ av import som valts.



Här är Import Wizard konfigurerad för import från DVD-skiva. När du importerar från skiva visas skivans kapitel i mittfönstret och dessa kan då väljas för import.

Att importera kan delas upp i fyra steg:

1. Välj källa i Importera från-panelen.
2. Bekräfta eller anpassa inställningar i de andra panelerna.
3. Välj det material du vill importera från den källa du har valt.
4. Starta importeringen.

Studio påbörjar sedan överföringen av det ljud-, video- och bildmaterial du har valt från källan till din hårddisk, till den plats som du har ställt in på Importera till-panelen. När överföringen är klar stängs Import Wizard ner, du kommer då tillbaka till Studio där du kommer åt ditt importerade material via Albumet. (Se *Kapitel 3: Albumet*.)



PANELER I IMPORT WIZARD

Urvalet av det material som ska importeras sker i Import Wizards centrala fältet. Detta område varierar något i utseende beroende på typ av importkälla.

Beroende på den typ av importkälla som är vald visas även upp till fyra ytterligare paneler som innehåller standardfunktioner.

Importera från-panelen

Denna panel är placerad längst upp till vänster i Import Wizard, en position som reflekterar panelens viktiga roll för att sätta upp en import.

De bilder, videosnuttar och den musik du vill importera till Studio kan finnas lagrade på en mängd olika enheter och apparater. Studio har stöd för import från bland annat följande källor:

- Alla slags extra filbaserade lagringsmedier, inklusive optiska enheter, minneskort och USB-minnen (se "Import från filbaserat medium"), sidan 42). Klicka på *Other devices (Andra enheter)* i Import From panel (Importera från panel) för att börja.
- DV- eller HDV-kamera över IEEE-1394-anslutning (FireWire). Se "Importera från DV- eller HDV-kamera", sidan 50). Enheterna är listade utifrån sina enhetsnamn (t.ex. DV-enhet) i Import From Panel (Importera från panel). Markera den enhet som skall användas.
- Analoga videokameror och videobandspelare (se "Importera från analoga källor", sidan 55). Hårdvara för analog inspelning visas efter namn (t.ex. "Pinnacle Systems MovieBox").
- DVD- och Blu-ray-skiva (se "Importera från DVD- och Blu-ray-skiva", sidan 56).
- Digitalkamera (se "Importera från digitalkamera", sidan 57).

Vissa källor i Import From Panel (Importera från panel) väljs från en underlista i de aktuella enheterna, d.v.s. visas när du klickar på huvudkällans namn. På bilden är *DVD*



/ Blu ray markerat. Användaren kan nu välja mellan de två DVD-enheterna som installerats i just detta system.

Import av enskild bildruta

I Studio kan man importera enskilda bildrutor i två olika lägen. Dessa lägen är:

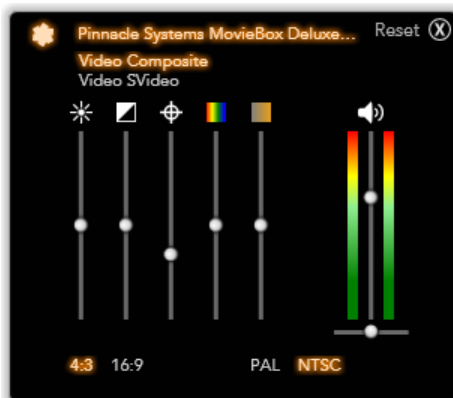
- Stop motion: Skapa en animerad film genom att importera en bildruta i taget från en videokälla (se ”Stop motion”, sidan 58).
- Ögonblicksbild: Importera enskilda bilder från videoband eller en livekälla som exempelvis en webbkamera (se ”Ögonblicksbild”, sidan 61).

Ställa in nivåer för analogt ljud och video

Analoga importenheter kan ha ytterligare kontroller för att ställa in olika slags nivåer på ljud- och videosignaler. Detta är mycket användbart för att korrigera exponeringsproblem och liknande i källmaterialet, liksom när du behöver kompensera för skillnader i video från olika källor.



Klicka på *mer*-knappen  bredvid namnet på källan för att komma åt kontrollerna. Detta öppnar Analog Input Levels-fönstret.



I Analog Input Levels-fönstret kan du ställa in en mängd parametrar för video och ljud. Färgtonsreglaget (det fjärde reglaget från vänster) används inte för källor i PAL-format.

Du kan förstås justera nivåerna med lämpliga *videoeffekter* i redigeringsläget, men ställer du in allt korrekt vid inspelning behöver du inte oroa dig för att behöva ställa in färger och liknande senare i produktionen.

Att göra korrekta inställningar för ljud vid inspelning hjälper dig att alltid hålla konsekvent kvalitet och ljudnivå.

Vissa inspelningsenheter kan visa färre inställningsmöjligheter än vad som visas och gås igenom här. För exempelvis hårdvara som saknar stöd för stereoljud visas ingen inställning för ljudbalans.

Video: Välj vilken typ av video du vill digitalisera genom att klicka på motsvarande knapp för *källa* (Composite eller S-video). De fem nivåreglarna gör det möjligt att kontrollera ljusstyrkan (video gain), kontrasten (nivåskillnader i svart), skärpa (sharpness),

nyans (hue) samt färgmättnaden (color saturation) på den inkommande videosignalen.

- Reglaget för *färgton* kan vara användbart för att ta bort oönskade skiftningar i färgtonen på material i NTSC-format. Regeln visas dock inte när man importerar från PAL-format.
- *Färgmättnadsregeln* ställer in hur mycket färg materialet ska ha – en bild med noll färgmättnad visar enbart svart, vitt och grå toner.

Ljud: Reglagen till höger i panelen later dig ställa in ljudstyrkan och balansen för inkommande ljud.

Importera till-panelen

När importen är klar finns ditt material lagrat som filer på din dator. I Importera till- panelen i Import Wizard kan du ställa in vart dessa filer ska lagras. Separata mappar är tillgängliga för video-, ljud- och bildfiler, men Importera till-panelen visar enbart de mappar som är relevanta för den aktiva importkällan, som valts i Importera från-panelen.

I och med att du får fler mediafiler i ditt system kan det vara bra att fundera på hur du bäst skall organisera ditt material i mappar och undermappar. Många filer kan göra det svårare att hitta rätt data; i Importera till-panelen kan du göra inställningar för att automatisera och förenkla organiseringen av dina filer.

Att arbeta med importmappar

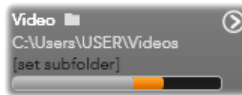
Innan du gjort dina egna inställningar använder Import Wizard Windows standardmappar för video, musik och bilder. På bilden visas en typisk inställning för Windows Vista. För att ändra importmapp är det bara att klicka på antingen den lilla mappikonen eller den aktuella filvägen (se ”Välj en importmapp” nedan).



Mapparna du väljer för varje typ av media, oavsett om de är standardmappar eller anpassade mappar, tjänar som *basplats* för dina importerade filer. För att organisera ditt mediearkiv effektivt kan du även specificera anpassade undermappar eller en metod för automatisk namngivning. Denna namngivning kan gå efter aktuellt datum eller det datum som det importerade materialet skapades. Klicka antingen på ”välj undermapp” eller *mer*-knappen ➤ för en mediatyp för att kunna ställa in alternativ för undermappar. (Se ”Välj en undermapp” nedan).

Om du till exempel sätter din primära videomapp till “c:\vid” och din metod för namngivning är “aktuell månad” (“Current month”) kommer all video du importerar flyttas till en undermapp med ett namn som till exempel “c:\vid\2009-10”.

Hårddiskplatsindikatorn: Denna graf visar hur mycket kvarvarande utrymme det finns på varje importplats. Den vänstra delen av grafen visar hur mycket data som redan finns på enheten. Den färgade förlängningen visar hur mycket plats den nuvarande importselektionen kommer att ta upp.



Grafen visar hur mycket plats som finns tillgänglig

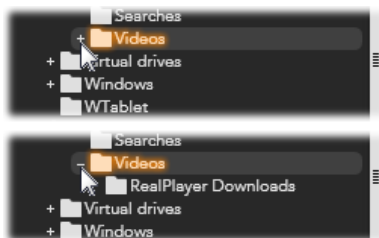
Notera: Om en enhet som du importerar till når upp till 98 % under pågående import, stoppas importen.

Välja en importmapp

För att välja en annan basmapp för en given typ av media så klickar du på motsvarande mappknapp eller mappnamn i Importera till-panelen. Detta öppnar en ruta där du kan navigera till, och om nödvändigt skapa den mapp du vill använda.



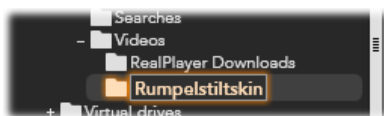
Du kan se om en mapp innehåller undermappar via en ikon till vänster om mappikonen: Ett plus om mappträdet är stängt och ett minus om det är öppet. Klicka på ikonerna för att öppna eller stänga mappträdet.



Klicka på plusikonen för att visa innehållet av mappen.

För att skapa en undermapp i den mapp du har valt så klickar du helt enkelt på “Ny mapp” (“New Folder”) nedtill i filväljaren. Skriv in ett namn för mappen och tryck sedan Enter.

För att ändra namn på en mapp så väljer du den först genom att klicka på den. Du kan sedan antingen klicka på den en gång med vänster musknapp eller trycka F2 på ditt tangentbord. Nu öppnas en liten ändringsruta där du kan skriva in det namn du vill använda. Tryck slutligen Enter för att använda namnet du skrivit in eller Esc för att ångra namnändringen.

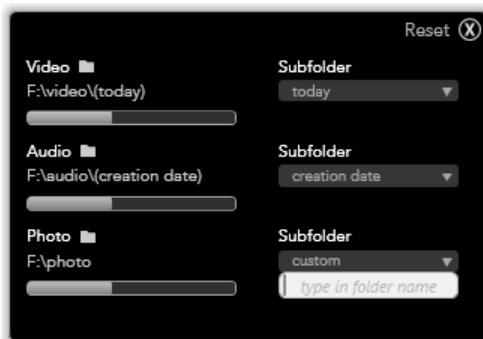


Ändra namn på vald mapp.

När du har letat upp den mapp du vill använda som basmapp och markerat den, klickar du på **OK**-knappen för att godkänna valet och återvända till Import Wizard-fönstret.

Sätt undermapp

För att skapa en undermapp i basmappen som målmapp för de importerade mediafilerna klickar du antingen “ställ in undermapp” eller *mer*-knappen . När du klickar på endera av dessa knappar öppnas en dialogruta som är en utökad version av Importera till-panelen. I denna ruta finns kontroller för att ange namn på undermappen och du kan ställa in metoder för namngivning för varje mediatyp som stöds av den valda importkällan.



Den utökade vyn av Importera till-fönstret för filbaserade medier. Då filerna kan vara av olika mediatyp finns kontroller för varje typ. De flesta andra källor kan enbart importera video och då visas inte ljud- och fotokontroller.

Raden av kontroller för varje mediatyp inkluderar en rullista med inställningar för namngivning:

- **Ingen undermapp:** Om detta är valt sparas alla importerade filer i basmappen.
- **Anpassad:** Om du väljer detta alternativ öppnas en liten ruta där du kan skriva in namnet på den undermapp du vill att filerna av denna mediatyp ska sparas.
- **Idag:** Dina importerade filer sparas i en undermapp som namnges efter aktuellt datum, till exempel "2009-10-25".
- **Skapat den:** Varje importerad fil sparas i en undermapp som namnges efter det datum som median skapades, efter samma format som ovan. Om du importerar flera mediaobjekt som är skapade på olika datum samtidigt så skapas ett flertal undermappar.

- **Aktuell månad:** Detta alternativ är samma som Idag-alternativet med den skillnaden att enbart år och månad anges, t.ex. ”2009-10”.

Efter att du har gjort ditt val så klickar du -knappen ovan till höger i dialogfönstret. Du kommer då tillbaka till Import Wizard.

Mode-panelen

I Mode-panelen i Import Wizard har du möjlighet att göra inställningar för ett antal importkällor.

Importinställningar för DV/HDV

Inställningarna för import av DV och HDV är placerade i tre grupper i Mode-panelen.

Presets: *Presets*-gruppen ger två standardinställningar för video- och ljudkomprimering. Det finns även en anpassad inställning där du själv kan sätta komprimeringsinställningar i Compression Options-fönstret. Detta fönster öppnas när du klickar på den övre *mer*-knappen . (Se “Compression Options-fönstret” på sidan 36.) Standardinställningarna är:



- DV: Detta ger DV-inspelning i full kvalitet, som tar upp ungefär 200 MB diskutrymme per minut av video.
- MPEG: MPEG-komprimering ger mindre filer än DV, men detta format kräver mer processorkraft att koda och avkoda. Detta kan innebära sämre prestanda för äldre datorer.

Scenspårning (Scene Detection): När scenspårningsfunktionen (Scene Detection feature) är aktiverad delas det inspelade materialet upp i “scener” som kan visas och bearbetas separat i Studios Album. Detta gör arbetet att hitta intressant material vid redigering mycket enklare. Klicka på den lägre *mer*-knappen  för att öppna Scene Detection Options-fönstret (inställningar för scenspårning). (Se “Scene Detection Options-fönstret” på sidan 38.)

Stoppa vid bandslut: Detta alternativ berättar för Studio om inspelningen automatiskt ska stoppas om det kommer till ett tomt område på bandet. Ett tomt område – ett område utan tidskodning – är kännetecknande för ett icke använt band. Detta alternativ möjliggör inspelning utan tillsyn förutsatt att du inte har lämnat några tomma luckor när du har spelat in ditt material.

Importinställningar för analoga källor

Inställningar för import från analoga källor liknar de inställningar vi har gått igenom för import från digitala källor. Se nedan för en genomgång av komprimeringsinställningar och scenspårningsinställningar (Scene Detection).



Stoppa när signal saknas är den analoga motsvarigheten till *stoppa vid bandslut*-alternativet som beskrivits tidigare. När detta alternativ är valt stannar Studio automatiskt inspelningen när signalen från källanheten tystnar.

Importinställningar för fil-baserade enheter

Mode-panelen ger två alternativ för import från filbaserade enheter.

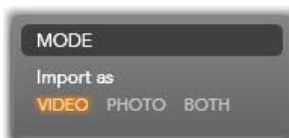
Radera original: När detta alternativ är valt raderas originalfilerna när importen är färdig. Detta alternativ är användbart om du till exempel använder Import Wizard för att sammanföra allt ditt material till en plats och vill undvika att din hårddisk är full av dubletter.

Ignorera duplikat: Detta alternativ är användbart för att undvika att skapa duplikat av filer som du *redan* har på hårddisken. Detta alternativ säger till Import Wizard att inte importera kopior av filer som verkar vara identiska även om de kanske har ett annat namn.



Importinställningar för stop motion-inspelning

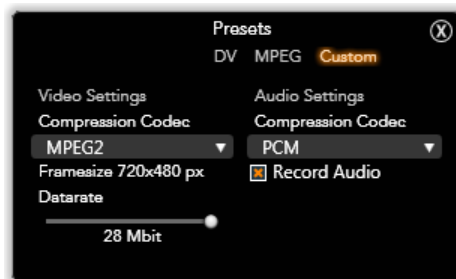
Stop motion-animation är en serie av enskilda bildrutor som spelas in från en live videokälla. Beroende på hur du vill arbeta med din stop motion-sekvens kan du låta Import Wizard integrera de individuella bildrutorna till en film, helt enkelt importera varje bildruta som en bild, eller båda delarna.



Fönstret för Komprimeringsinställningar

De inställningar som visas i Mode-panelen för både DV/HDV och analog importering ger även tillgång till detta fönster där du kan göra fininställningar för komprimering. Om du väljer en förbestämd inställning

för endera DV eller MPEG kan du använda detta fönster för att se vilka inställningar som används. Om du ändrar i dessa inställningar väljs automatiskt den förbestämda inställningen “Anpassad”.



Fönstret för komprimeringsinställningar för import av digital och analog video.

Då vissa alternativ är beroende av andra så visas inte alla samtidigt.

Videoinställningar

Kodek för komprimering: Använd denna rullgardinlista för att välja den kodek du vill använda.

Bildrutestorlek: Denna linje visar dimensionerna av det inspelade videomaterialet.

Kvalitet, datafrekvens: Vissa kodekar visar kvalitetsalternativ som antal procent komprimering (*Quality/kvalitet*), och andra som krävd överföringshastighet i KB per sekund (*Data rate/datafrekvens*).

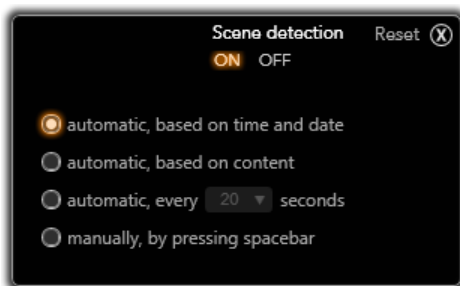
Ljudinställningar

Komprimering: Denna rullgardinslista visar den kodek som kommer att användas för att komprimera inkommande ljuddata.

Spela in ljud: Avmarkera denna kryssruta om du inte önskar använda det inspelade ljudet i din produktion.

Inställningsfönstret för Scenspårning

De inställningar som visas i Mode-panelen för både DV/HDV och analog import ger även tillgång till detta fönster där du kan göra inställningar för scenspårning (Scene detection).



Inställningsfönstret för scenspårning vid import av DV- eller HDV-video. När du importerar från en analog källa är enbart de två sista alternativen tillgängliga.

Automatisk scenspårning är en nyckelfunktion i Studio när du arbetar med DV- och HDV-källor. Under inspelningen av video kan Studio urskilja naturliga avbrott i videomaterialet och delar upp detta i *scener*. För varje scen som hittas, skapas en ny ikon i sektionen Video Scenes i Albumet.

Beroende på vilken importenhet du använder utförs automatisk scenuppspårning antingen i realtid under importen, eller som ett separat steg omedelbart efter det att importen är klar.

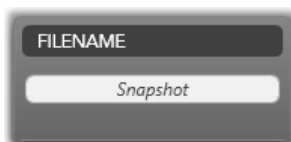
De fyra alternativen för scenspårning är:

- **Automatiskt baserat på tid och datum:** Denna inställning finns bara tillgänglig om du importerar från en DV-källa. Studio bevakar tidsmarkeringarna på kassetten och startar en ny scen vid varje tidsglapp.
- **Automatiskt baserat på videons innehåll:** Studio bevakar ändringar i videoinnehållet och skapar en ny scen när det finns stora förändringar i bilderna. Denna funktion kan vara olämplig om ljussättningen är skiftande. För att ta ett extremt exempel skulle en videofilm filmad på en nattklubb med ett stroboskop ge en ny scen varje gång stroboskopet blinkar.
- **Skapa ny scen var X:e sekund:** Studio skapar en ny scen manuellt i en intervall som du bestämmer. Detta är ett användbart sätt att dela upp scener från en källa som innehåller långa fortlöpande tagningar.
- **Ingen automatisk scenuppspårning:** Välj detta om du vill övervaka hela importen och själv bestämma när scener ska avbrytas. Tryck [mellanslag] varje gång du vill skapa en ny scen under importen.

Filnamnspanelen

I denna panel i Import Wizard specificerar du under vilket namn dina importerade mediafiler ska sparas.

Varje typ av källa har standardfilnamn som är förbestämda av Studio. Till exempel så är det förbestämda

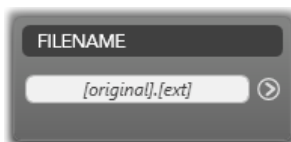


namnet för en importerad bild just “Snapshot”. För att ändra detta kan du klicka på ytan och skriva in det namn du önskar.

Import Wizard skriver aldrig över en fil när du gör en import. Om det redan existerar en fil med samma namn på den plats du importerar till så lägger programmet till ett nummer i stigande ordning till namnet på filen som importeras.

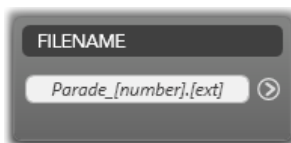
När du importerar från filbaserade enheter finns ytterligare funktioner för namngivning av filer.

“[original].[ext]” är satt som standard för namngivning, vilket betyder att originalfilnamnet med filändelse behålls.



Om du vill skriva in ett eget namn är det bara att skriva in det som vanligt genom att först klicka på namnet. Vad

gäller import från filbaserade enheter är det dock värt att notera att filnamnet är uppdelat i två delar: en *stam*, som du själv skriver in och en *svans* som genereras efter en av tre enkla regler vid importeringen. Enligt standardregeln läggs ett nummer i stigande ordning till efter varje filnamn. Medan du skriver in ditt anpassade filnamn i rutan så visas enbart stammen, men när namnet visas i andra sammanhang så visas även regeln för svansdelen av namnet.



För att välja en annan regel för hur svansdelen hanteras så klickar du på *mer*-knappen . Då öppnas en dialogruta med två rullgardinslistor. I den första listan kan du välja mellan “original” och “anpassad” (“custom”) för stammen. Du kan välja denna om du någon gång vill gå tillbaka till att använda

originalfilnamnen när du importerar filer. Den andra rullgardinslistan, som enbart visas för anpassade namn, visar de regler som är tillgängliga för att generera svansdelen av filnamnen:

- **Nummer (Number):** Detta är samma regel som används för andra mediatyper för att undvika namnkonflikter. Om din filnamnsstam är "Parad" så får den första filen som kopieras namnet "Parad" (plus filändelsen från originalfilen). Nästa fil som kopieras får namnet "Parad_001", numren fortsätter sedan i stigande ordning.
- **Tid när filen skapades (Creation time):** Tiden på dagen när filen skapades, i timmar, minuter och sekunder används för att skapa filer med namn som till exempel "Parad_20-30-00", för en fil som skapades exakt klockan 20:30.
- **Tid på dagen (Time of day):** Denna regel liknar ovanstående regel, men istället används tiden när importen gjordes.



Fönstret för att bestämma filnamnet för importerade filer.



VÄLJA MEDIA FÖR IMPORT

Varje källa som stöds av Import Wizard har en egen uppsättning kontroller för val av material för import. När du klickar på namnet på källan i Importera från-panelen konfigureras den centrala delen automatiskt med de kontroller du behöver.

Import från filbaserade enheter

Välj *Other devices* (Andra enheter) i Import From Panel (Importera från panel) i Import Wizard för att påbörja import från filbaserade lagringmedia, inklusive optiska enheter, minneskort och USB-minnen.

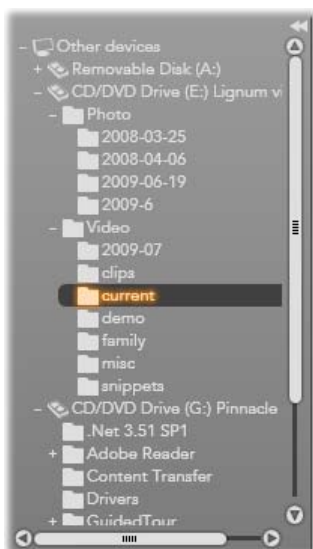
Du väljer sedan de filer du vill importera i utforskaren för mappar och mediafiler som visas i den centrala delen av vyn.



När du importerar från en filbaserad enhet så visar Import Wizard en mapp- och filutforskare centralt i bild. Till vänster om denna finns Importera från- och Importera till-panelerna. Till höger finns Mode-och Filnamns- panelerna. Starta import (Start Import) - knappen nedtill till höger startar operationen efter att du har valt den media du vill importera.

Varje importoperation kan ta in ett flertal olika filtyper från ett flertal olika källmappar. Varje vald fil kopieras till den mapp som motsvarar dess mediatyp (specificerat i Importera till-panelen).

Mapp- och mediafilutforskaren

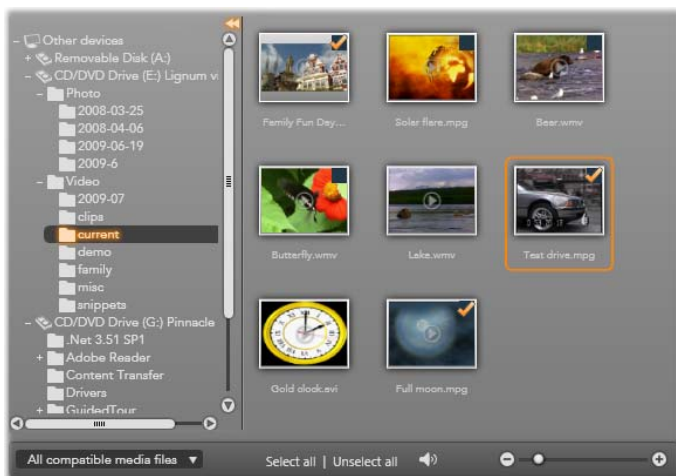


Den vänstra spalten i bläddraren ger en hierarkisk översikt över alla mappar på alla lagringsenheter som är anslutna till din dator. Dessa enheter innefattar hårddiskar, minneskort och USB-minnen.

Du navigerar i “mapprädet” på samma sätt som i Windows Explorer och andra program. Mappar som innehåller undermappar indikeras med en plussymbol till vänster om namnet när de

är stängda, och en minussymbol när de är öppna. Klicka på denna symbol för att öppna ("expand") eller stänga ("collapse") en lista på undermappar i en mapp.

Enbart en post åt gången kan väljas i mappträdet. Om denna mapp innehåller mediafiler visas dessa i det större fältet till höger i Utforskaren. Du kan förhandsvisa filer direkt i Utforskaren och öronmärka dem du önskar importera genom att kryssa i rutan uppe i övre högra hörnet på varje filikon.



Här är mappen **video\current** öppen och visar åtta videofiler. För att markera (eller avmarkera) en fil för import, klicka i kryssrutan uppe i ikonens högra hörn. På bilden har tre filer markerats.

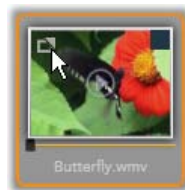
Förhandsvisning av mediafiler

Förhandsvisa ljud och video: I utforskaren för mediafiler finns funktioner för förhandsgranskning av alla mediafiler som stöds av programmet. Klicka på *play*-knappen i mitten av ikonerna för video- och



ljudfiler för att förhandsgranska innehållet. För snabb förhandsgranskning spelas innehållet i videofiler upp i själva ikonen för filen. För att stoppa uppspelningen är det bara att klicka någonstans i ikonen, om du inte klickar spelas hela filen upp.

Förhandsvisning i helskärm (Full-screen preview): Under uppspelning av video visas en *full screen viewing*-knapp (knapp för helskrämsvisnings) uppe till vänster i filikonen. Denna knapp fungerar på samma sätt som full screen preview-knappen i Player i redigerarläget i Studio (se sidan 8).



Förhandsvisningen i helskärm stängs automatiskt ner vid slutet av videon. För att avsluta det manuellt trycker du på Esc-knappen eller dubbelklickar någonstans i bilden.

För att visa digitala foton eller andra bilder i helskärm så dubbelklickar du på filens ikon.

Förhandsvisning med indikator: Du kan kontrollera uppspelningen av både ljud- och videoklipp med en indikatorkontroll direkt under filens ikon. Klicka och *drag* *indikatorn* för att förflytta dig manuellt och förhandsvisa önskad del av filen. Musmarkören ändras till två horisontella pilar när den är placerad rätt på indikatorn.



Välja mediafiler för import

För att välja en mediafil åt gången för import så klickar du i *kryssrutan* uppe till höger i filikonen.



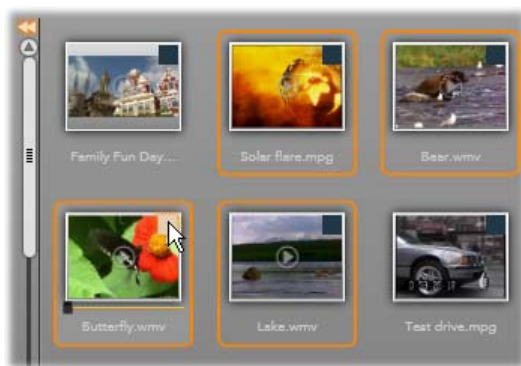
Klicka i kryssrutan för att välja eller välja bort filen.

Välja fler filer (Multiple selection): I Utforskaren är det även möjligt att välja (eller välja bort) en grupp markerade filer samtidigt. För att markera en individuell fil klickar du helt enkelt på filens namn eller ikon. Att bilden är markerad ser du genom att ikonerna får en orange ram. För att markera ytterligare filer så klickar du på filikonerna samtidigt som du trycker ner antingen Shift- eller Ctrl-knappen. Såhär fungerar det:

- Klicka på en ikon samtidigt som du håller Ctrl-knappen nedtryckt för att lägga till eller ta bort markeringen från enstaka filer utan att det påverkar markeringen av andra filer.
- Klicka på en ikon samtidigt som du håller Shift-knappen nedtryckt för att markera denna fil och alla de filer som ligger mellan denna och den tidigare markerade filen. All markering av filer som inte ligger mellan dessa filer försvinner.

Du kan även markera flera filer samtidigt genom att klicka och hålla musknappen nedtryckt, samtidigt som du ”drar” ut en rektangel. När du släpper musknappen markeras alla de filer som var innanför rektangeln.

När du har markerat de ikoner du önskar importera så klickar du i kryssrutan på någon av filikonerna för att välja eller välja bort hela gruppen samtidigt.



En grupp av fyra markerade videofilikoner. Att välja eller välja bort någon av ikonerna påverkar hela gruppen.

Välj alla och välj bort alla: Om du klickar på dessa knappar som finns nedtill i mediafilutforskaren så kan du välja eller välja bort alla de filer som finns i den aktuella mappen. Notera att detta inte påverkar filer som är valda från andra mappar.



*Använd **Select all**-knappen för att välja alla de mediafiler som finns i den aktuella mappen.*

Varje gång du lägger till eller tar bort en fil från listan över de filer som skall importeras, uppdaterar utforskaren *selection status-indikatorn* nedtill i vyn.

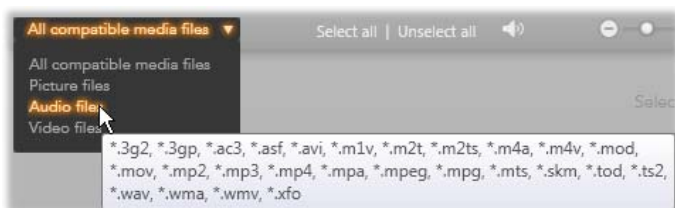
Anpassa utforskaren

Det finns ett flertal kontroller för anpassning av mediafilutforskaren till din skärm och ditt system.

Stäng mappträdet: För att göra det fält där du kan se filerna så stort som möjligt kan du klicka på ikonerna som ser ut som två pilar som pekar åt vänster ovanför mappträdet's rullningslist. Detta stänger mappträdet till

en tunn vertikal panel på vänster sida. Längst upp i denna panel finns nu ikonen med de dubbla pilarna, som nu pekar åt höger. Klickar du på denna ikon så öppnas mappträdet igen. I denna panel visas dessutom namnet på aktuell mapp.

Filtrera fillistan: Ett annat sätt att optimera användningen av filfältet är att begränsa vilka filtyper som visas till enbart en mediatyp. Detta kan du göra med media filter-rullmenyn som finns nere till vänster i utforskaren. Standard är att alla typer av mediafiler visas, men du kan välja att enbart visa bild-, ljud- eller videofiler genom ditt val i denna meny. Håll musmarkören över ett tillval i listan en sekund eller två för att se exakt vilka filtyper som är inkluderade i just detta.



*Genom att till exempel hålla musmarkören över tillvalet **ljudfiler** visas en lista över alla filformat som ljud kan importeras från.*

Välj storlek för förhandsvisning:

Ett ytterligare verktyg för att reglera skärmutrymme är förhandsvisningsreglaget (preview size) som du finner nedtill på höger sida av utforskaren. Flytta regeln till vänster eller höger för att göra förvisningsbilderna mindre respektive större. Du kan styra reglaget på tre sätt med musen:



- Klicka på regeln och drag den till vänster eller höger.

- Klicka bredvid regeln för att “knuffa” den i endera riktningen.
- Klicka på minus/plusknapparna på var sida av reglaget för att flytta regeln.

Välj volym på förhandslyssning: För att ställa in volym på förhandsvisning/lyssning av ljud- och videklipp kan du hålla musmarkören i området vid *ljud/ljudlös*-knappen nedtill i utforskaren. Ett ljudreglage visas nu bredvid knappen. Drag i *regeln* upp eller ned för att höja respektive sänka volymen. Klicka på *ljud/ljudlös*-knappen för att sätta på eller stänga av ljudet.



Ställ in datum och tid för importerade filer

Det händer ofta att de interna klockorna på inspelningsapparater är felaktigt inställda. Detta leder till att dina mediafiler kan få en felaktig tidsstämpel. Import Wizard kan korrigera detta fel genom att sätta en tidsstämpel på dina filer efter dina specifikationer.

Ställ in en fils tid och datum:

Klicka på *mer*-knappen  i fältet “Valda filer” (“Selected Files”) för att öppna ett fönster som ger två tillval för att ställa in tidsstämpeln:

- **Korrigerar tidszon:** Detta skjutreglage ändrar tidsstämpeln på de mediafiler du importerar med upp till 12 timmar i båda riktningarna. Detta tillval är lämpligt för att korrigera för tidsskillnaden för video du filmat när du har varit på resa.
- **Ställ datum/tid:** I dessa fält kan du skriva in ett exakt datum och klockslag. De filer du importerar kommer att få en tidsstämpel efter vad du sätter här.

Importera från DV- eller HDV-kamera

För att importera digital video börjar du med att ställa din DV- eller HDV-enhet i avspelningsläge. Därefter markerar du enheten i Import From panel (Importera från panel) i Import Wizard.

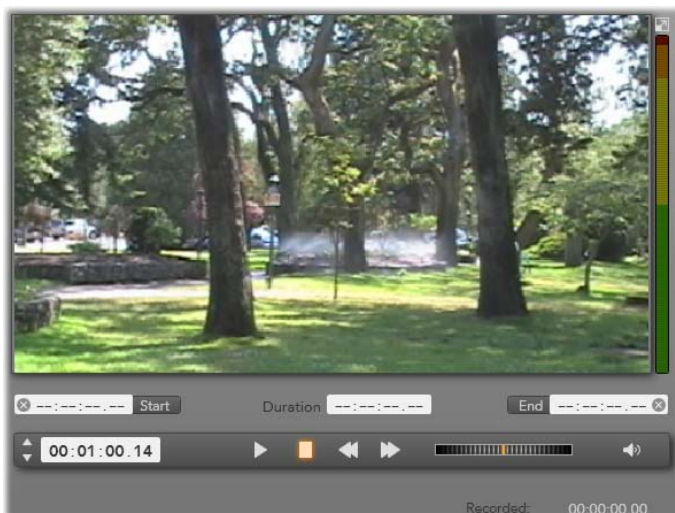


Kontrollera sedan att inställningar för komprimering och andra funktioner i de övriga panelerna är inställda så som du vill ha dem. (Se “Paneler i Import Wizard”, sidan 25.)

Förhandsvisa video

Den video som nu spelas upp i källanheten skall nu även synas i förhandsvisningsfältet i mitten av bilden. Precis till höger om videovyn finns en ljudmätare som visar ljudstyrkan i realtid. Ovanför denna ljudmätare finns en liten knapp som växlar visningen till fullskärmsläge.





När en DV- eller HDV-källa är vald visas kontroller för att förhandsvisa och importera det inspelade materialet centralt i Import Wizard.

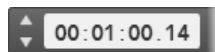
Under förhandsbilden finns ett antal kontroller för automatisering av inspelning genom att sätta inmarkör (mark-in) och utmarkör (mark-out). Se “Spela in video och ljud” på sidan 53 för mer information.

Transport bar är en annan rad med kontroller som ger dig möjlighet att navigera på källanheten.



Transport bar för DV- och HDV-import. Till vänster finns jog-knappar och tidskodräknare. I mitten finns knappar för att navigera i materialet. Till höger finns en shuttle-kontroll samt en ljudknapp med ett pop-out-reglage där du kan ställa in ljudnivån för förhandsvisningen.

Current timecode indicator är en indikator som visar uppspelningspositionen enligt bandets tidskod vid



inspelning. De fyra fälten visar timme, minut, sekund respektive bildruta. Till vänster om indikatorn finns två pilar, med dessa kan du stega dig fram eller bak i tidskoden en bildruta i taget.

Transportknapparna är, från vänster till höger: *spela upp/pausa*, *stopp*, *spola bakåt* och *spola framåt*. Dessa knappar skickar kommandon vidare till din kamera. Att använda dem är detsamma som att använda din kameras inbyggda kontroller.



Drag den orangea markören på *shuttle-kontrollen* till vänster eller höger för att ändra uppspelningen fram respektive bak. Uppspelningen blir snabbare desto längre du drar markören från mitten. När du släpper markören flyttas den automatiskt tillbaka till mitten och uppspelningen pausas.



Ställ in volym för förhandslyssning:

Sätt musmarkören över *ljud/ljudlös*-knappen nedtill i filutforskaren för att ställa in volym för förhandslyssning.



Ett *skjutreglage* visas bredvid knappen och du kan dra reglaget upp eller ner för att ställa in volymen. Klicka på *ljud/ljudlös*-knappen för att stänga av och sätta på ljudet.

- **In-/Utmarkör:** In- och Utmarkörerna visar den bestämda start- och slutpunkten för inspelningen. Se sidan 53 för ytterligare information.

Notera: DV- och HDV-källor lämpar sig även bra för enskilda bilder; se sidan 61 för mer information.

Spela in video och ljud

Import Wizard stödjer två sätt att bestämma längden på den video du vill spela in.

Du kan bestämma vad du vill spela in manuellt genom att helt enkelt förhandsvisa materialet och sedan klicka på *Starta inspelning* när det du vill spela in visas i rutan. När du kommer till slutet av det du vill spela in är det bara att klicka på *Stoppa inspelning*. Om ditt källmaterial har en kontinuerlig tidskod och *Stoppa vid bandslut* är satt till “Ja” i Mode-panelen, kan du låta Import Wizard själv avsluta inspelningen när materialet tar slut.

Den automatiserade inspelningsmetoden är lämplig när du önskar sätta start- och stopptiderna för inspelningen med hög precision (med in- och utmarkörerna), samt för inspelning som skall avslutas innan materialet på bandet har tagit slut.

I vissa fall kanske du önskar sätta starttiden för inspelningen men låta stopptiden vara obestämd. När du klickar *Starta inspelning* läser Import Wizard in din starttid och materialet spelas in tills du själv stoppar (eller bandet tar slut).

Du kan även sätta en utmarkör och låta starttiden vara obestämd. I detta fall startar inspelningen omedelbart när du klickar på *Starta inspelning* och den stoppas automatiskt när du når utmarkören. Att skriva in varaktigheten (duration) är likvärdigt med att sätta en utmarkör; sätter du den ena så kalkylerar och visar Import Wizard den andra automatiskt.

Notera: Kontrollera inställningarna i Importera till-panelen och andra paneler (se sidan 25) innan du startar inspelningen.

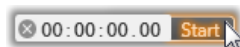
Spela in manuellt med *Starta-* och *Stoppa inspelning-*knappar:

1. Kontrollera att in- och utmarkörerna inte är satta. Vid behov kan du rensa alla inställningar för ett fält genom att klicka dess  -knapp.
2. Starta uppspelningen av källmaterialet manuellt, en tid innan den tidpunkt du vill att inspelningen ska påbörjas.
3. Klicka på *Starta inspelning* vid den tidpunkt du önskar påbörja inspelningen.
Knappen ändras nu till *Stoppa inspelning*.
4. Vid slutet av sekvensen klickar du på knappen igen (alltså *Stoppa inspelning*). Ditt inspelade material är nu sparat i Albumet.
5. *Stoppa uppspelningen manuellt (om inte automatiskt stopp är inställd, som diskuterats tidigare).*

Spela in automatiskt genom att sätta *in-* och *ut-*markörer:

1. Använd kontrollerna för tidsräkning (time counter controls) för att sätta värden för in- och utmarkörerna, alltså start- och sluttiden för ditt material.

För att sätta inmarkören kan du antingen skriva in ett värde direkt i startfältet, eller navigera dig fram till önskad tidspunkt och sedan klicka på *Start*-knappen. Du sätter utmarkören på liknande sätt.



2. Klicka på *Starta inspelning*. Studio positionerar källanhetens starttid till inmarkören och påbörjar inspelningen.

3. När utmarkören är nådd så stoppas inspelningen samt källenheten.
4. Det inspelade materialet har sparats i Albumet.

Import från analoga källor

För att kunna spela in analog video (t.ex. VHS eller Hi8) behöver du en konverterare som du kan ansluta till din dator och som har lämpliga video- och ljudanslutningar. Samma sak gäller för inspelning från analoga ljudkällor som skivspelare.

Exempel på apparater som stöds är produkter från Pinnacle och Dazzle som USB 500/510, USB 700/710 och DVC 100, samt webbkameror baserade på DirectShow-teknologi.

Börja importen från en analog källa med att sätta igång dess enhet och markera dess namn i Import From panel (Importera från Panel) i Import Wizard. Välj också lämpligt format (t.ex. "video composite eller Video SVideo"). Om du vill påverka signalen före digitaliseringen, klicka på knappen . Du får då tillgång till Analog Input Levels window (Analoga ingångnivåer). (Se sidan 27 för mer information.)



Innan du startar inspelningen bör du kontrollera att målmapp, komprimerings- och andra tillval är korrekt inställda i de andra panelerna. (Se "Paneler i Import Wizard", sidan 25.)

Inspelning från en analog källa:

1. Kontrollera att korrekt ingång är vald (t.ex. "Video S-Video").
2. Starta uppspelningsenheten precis innan den tidpunkt från vilken du vill börja spela in.
Förhandsvisning av video och ljud skall nu vara aktiv. (Om inte, kontrollera kablar och installationen av konverterare.)
3. Klicka på *Starta inspelning*-knappen för att börja spela in.
Texten på knappen ändras nu till *Stoppa inspelning*.
4. Vid slutet på sekvensen klickar du på knappen igen.
Det inspelade materialet är sparat i Albumet.
5. Stoppa källanheten.

Import från DVD- eller Blu-ray-skiva

Import Wizard kan importera video- och ljuddata från DVD och BD (Blu-raydiskar). Sätt först in källdisken i sin enhet, och markera den sedan i Import from Panel (Importera från panel) i Import Wizard. Om du har mer än en optisk enhet, markera den rätta bland alternativen i listan.



Notera: Media som är upphovsrättsskyddad kan ej importeras.

Se till att målmapp och namngivning är inställt så som du vill ha det i de andra panelerna innan du påbörjar importen. (Se “Paneler i Import Wizard”, sidan 25.)

Det är viktigt att välja rätt importmapp då det ofta handlar om stora filer när man importerar från optiska enheter. Var speciellt noga med att se till att den plats där filerna skall lagras har tillräckligt med ledigt utrymme (se sidan 29).

Förhandsvisning av filerna på skivan

Du kommer åt den media som lagras på optiska skivor genom datorns filsystem. På grund av detta är metoderna för förhandsvisning, att välja samt importera filer samma som för vanliga filbaserade källor (förutom att den onödiga mappvyn börjar i stängd position). Var god se sidan 42 för ytterligare information.

Import från digitalkameror

Innehåll från digitalkameror hämtas, precis som med optiska diskenheter, i datorns filsystem. Kameran kan visas i källistan som en flyttbar diskenhet.

Förhandsgranskning, markering och import är desamma som för vanliga filbaserade media (med skillnaden att mappen först visas som stängd). Var god se sidan 42 för ytterligare information.



Stop motion

Stop Motion-funktionen i Import Wizard låter dig skapa animerade filmer genom att sätta ihop individuella bildrutor från en live videokälla, som en analog videokamera eller en webbkamera. Resultatet av din stop motion-import blir antingen ett filmklipp med 8 eller 12 bildrutor per sekund, en kollektion av stillbilder, eller både och, beroende på dina inställningar i Mode-panelen.

Innan du påbörjar en Stop Motion-import, se till att källenheten är påslagen, och markera sedan dess namn i Stop Motion-rubriken i Import From panel (Importera från panel) i Import Wizard. (Se sidan 27 för mer information.)



Kontrollera att målmapp, filnamn och inställningar är gjorda som du vill ha dem i de andra panelerna innan du påbörjar importen. (Se “Paneler i Import Wizard”, sidan 25.)

Om din källenhett fungerar som den skall så bör du nu se en live förhandsvisning i mittfältet i Import Wizard. Klicka på knappen som finns uppe i högra hörnet av förhandsvisningsvyn för att se bilden i helskärm. Tryck Esc-knappen eller klicka på *stäng*-knappen uppe i högra hörnet för att stänga ned helskrmsläget.



När du önskar ta en bild klickar du på Läs in *bildruta*-knappen. En miniatyr av den inlästa bilden läggs nu till i bildkorgen nedtill i fönstret. (Se “Använda bildkorgen (Image Tray)” på sidan 62 för mer information.)



Då detta är en stop motion-sekvens gör du i vanliga fall en liten förändring i scenen efter att du har tagit en bild för att skapa illusionen av rörelse från bildruta till bildruta.

För att göra det lättare att visualisera scenens förlopp har förhandsvisningsfunktionen för stop motion en “onion skin” (“lökskal”) -effekt. Denna effekt visar flera bildrutor i sekvensen samtidigt i genomskinliga lager, så att skillnaden mellan bildrutorna kan ses tydligt. Du kan göra inställningar av denna effekt i kontrollpaneler.

Antalet tagna bilder och längden på filmen (baserat på antalet tagna bilder omsatt till tid) visas till höger under kontrollpanelen.

Stop motion-kontrollpanelen

I denna panel finns navigeringskontroller och andra funktioner för stop motion-import.



Från vänster till höger:

- **Live- och filindikator:** Med dessa knappar kan du växla mellan förhandsvisning av livevideo och de tagna bilderna i bildkorgen. Du kan förhandsvisa – och om nödvändigt – byta ut enstaka bildrutor, utan att behöva ta bort annat material.

- **Räknare:** Räknaren visar din nuvarande position i animationen i timme, minut, sekund och bildruta. Räknarens värde beror på antalet tagna bilder och hur många bildrutor per sekund animationen har. Pilarna till vänster om räknaren gör det möjligt att backa eller gå fram i animationen en bildruta i taget.
- **Navigeringsknappar:** Dessa knappar är för förhandsvisningen av din animation. En *loop*-knapp låter dig loopa animationen när du spelar upp den.
- **Bildfrekvens:** Denna frekvens bestämmer hur många bildrutor du måste sätta ihop för att komma upp till en sekund av faktisk film. Frekvensen påverkar den relativa hastigheten av din sekvens.
- **Onion skin-inställningar:** Klicka på *mer*-knappen  för att öppna ett fönster där du har möjlighet att göra inställningar för onion skin-funktionen. Det första reglaget bestämmer skillnaden i genomskinlighet för sekventiella bildrutor. Nästa reglage bestämmer hur många bildrutor som förutom den aktiva bildrutan skall synas. Testa dig fram med olika inställningar tills du hittar den du tycker fungerar bäst för din film.



Importera animationen

När du har lagt in alla de bildrutor du vill ha i din animation så klickar du på *Starta import*-knappen. Import Wizard lägger då in din animerade film och/eller de individuella bildrutor du tagit i lämpliga sektioner av Studio-Albumet.

Ögonblicksbild

Stillbildsfunktionen (Snapshot) i Import Wizard används för att spela in enstaka bildrutor (stillbilder) från kameror eller spelare anslutna till systemet. Se först till att källenheten är påslagen, och markera sedan dess namn under rubriken Snapshot i Importera från panel i Import Wizard. (Se sidan 27 för mer information.)



Kontrollera att målmapp och filnamn är inställda som du vill ha dem i de andra panelerna innan du påbörjar importen. (Se “Paneler i Import Wizard”, sidan 25.)

Starta nu din kamera eller ditt band och materialet visas i den inbyggda förhandsvisningsvyn i det centrala fältet i Import Wizard.

Du växlar till helskrmsläge genom att klicka på knappen som befinner sig uppe i högra hörnet av förhandsvisningsvyn. Du stänger ned helskrmsläget genom att trycka på Esc-knappen eller klicka på stäng-knappen uppe till höger i bild.



När du vill ta en bild klickar du på *Läs in bildruta*-knappen. En miniatyr av den inlästa bilden läggs nu till i bildkorgen nedtill i fönstret.



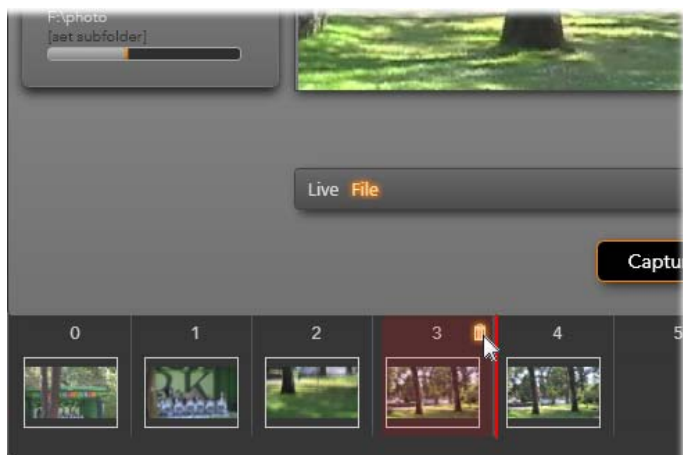


Läsa in ögonblicksbilder i Import Wizard. När du förhandsvisar live- eller inspelad video kan du läsa in och spara ögonblicksbilder genom att klicka på **Läs in bild**-knappen. Inlästa bilder läggs in i bildkorgen nedtill i fönstret tills du klickar på **Starta import**-knappen, då de förs över till Studio-Albumet.

Du kan läsa in så många ögonblicksbilder du önskar, Import Wizard lägger in var och en i bildkorgen. Du kan byta band, rikta om din kamera och så vidare under tiden som du läser in bilder. Det är inget krav att källvideon inte får avbrytas, så länge som det finns en signal när du klickar på **Läs in bild**-knappen.

Använda bildkorgen

Du kan förhandsvisa en bildruta som du har läst in genom att klicka på dess miniatyrbild i bildkorgen. Notera att du inte kan förhandsvisa den senaste bildrutan du läst in. När du klickar på en miniatyr byts förhandsvisningsvyn från videokällan till den inlästa bilden, samtidigt som *fil*-indikatorn aktiveras. Du kan även aktivera indikatorn genom att klicka på den direkt.



Klicka på **fil**-indikatorn eller en miniatyrbild i bildkorgen för att förhandsvisa dina inlästa bildrutor. I detta exempel har vi klickat på miniatyr 3 och musmarkören hålls över för papperskorgsikonen för borttagning av bilden. Den markerade linjen till höger indikerar vart miniatyren av nästa inläst bild kommer att sättas in.

För att ta bort en inläst bild är det bara att välja den i bildkorgen. Klicka sedan på papperskorgsikonen som dyker upp i övre hörnet till höger i miniatyrbilden.

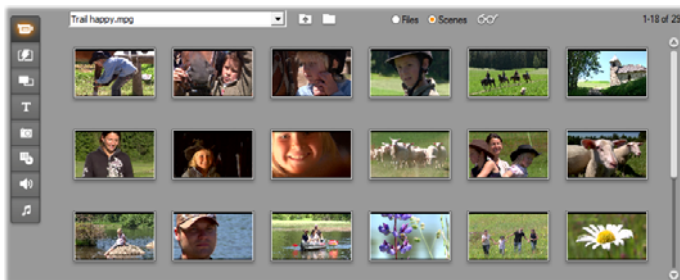
För att växla tillbaks till förhandsvisning av videokällan efter att du har förhandsvisat bilder från bildkorgen, är det bara att klicka på *Live*-knappen under förhandsvisningsvyn.

Importera bildrutor

När du har läst in alla de bildrutor du vill ha från videokällan så är det bara att klicka på Starta import-knappen. Import Wizard lägger nu till dina inlästa bilder till stillbidssektionen i Studio-Albumet.

KAPITEL 3:

Albumet



Videosektionen av Albumet, i läget Scenes. Ikonerna som visas här representerar scenerna i en bestämd videofil. Här finns kontroller (ovan) för att komma åt andra videofiler som finns i ditt system. Klicka på flikarna längs med vänster sida av Albumet för att komma åt det material som finns i de andra sektionerna.

Med den moderna explosionen av nya digitala medieprodukter och teknologier är det nu lättare än någonsin tidigare att skapa och få tag på innehåll av hög kvalitet till dina egna filmproduktioner.

Förutom video kan olika typer av media och resurser bli en del i ditt Studioprojekt som förhöjer slutresultatet. Visuella element som digitala bilder och teckningar, snygga titlar och animerade övergångar eller ljud och

musik kan ge din film det där "extra" som gör din film särskilt intressant.

Det finns även specialobjekt som till exempel snygga navigeringsmenyer för DVD-skivor. Studios Montage®-temamallar är ett annat kraftfullt verktyg som låter dig kombinera olika resurser till dynamiska videoproduktioner på ett kreativt sätt.

Ditt Studio-mjukvarupaket innehåller en omfattande kollektion av professionellt sammansatta resurser. Och det finns alltid ett tillval att utöka detta med en mängd extramaterial i form av bonuspaket. Med Studio finns så gott som obegränsade möjligheter att använda en mängd olika ytterligare mediatyper, material som du antingen skapat själv eller tagit in från annat håll.

Förvalta ditt material

Att hålla reda på allt material och alla resurser skulle lätt kunna bli komplicerat och tidskrävande, men i Studio finns två viktiga administrationsverktyg som låter dig navigera och komma åt ditt material snabbt och lätt.

Genom *Albumet* har du direkt tillgång till och överblick över din mediakollektion. Här kan du hitta och förhandsvisa objekt snabbt och smidigt. Att sedan lägga till objektet i din produktion gör du genom att dra dess ikon till Filmfönstret. Albumet delas och används av alla dina projekt, det är en permanent resurs i Studios redigeringsläge.

Projektlådan är en specialversion av Albumet, där allt material som tillhör ditt pågående projekt är samlat. Alla mediaobjekt du lägger till i ditt projekt läggs även in i Projektlådan automatiskt. Du kan förstås även lägga in material direkt i Projektlådan för användning vid ett senare tillfälle. Projektlådan är en bra resurs för

att samla allt material du behöver för en produktion, och du har det sedan lätt åtkomligt genom hela redigeringsprocessen.

I detta kapitel går vi först och främst igenom Albumet. Men de flesta koncept och operationer som beskrivs här är samma eller liknande för Projektlådan, som går igenom på sidan 96.

Komma åt media i Albumet

Källmaterialet du behöver för att skapa en film sparas i de olika sektionerna i Albumet som väljs genom följande tabbar:

Video: Detta avsnitt innehåller den video du har spelat in eller hämtat på annat sätt. Det finns stöd för följande filformat: **avi, mpg, mpeg, mod, mp2, mp4, m2ts, mt2, m2t, tod, m1v, m2v, mpv, 3gp, wmv, mov** och **skm**. Du kan öppna och förhandsgranska filer direkt, eller så kan du ladda in en individuell fil för att komma åt de scener den innehåller. Dessa scener finns representerade som miniatyrikoner. För att använda några av dessa scener i din film, dra bara deras ikoner till Filmfönstret. Se “Videsektionen”, sidan 71.



Övergångar: Denna sektion av Albumet innehåller toningar, upplösningar, förflyttningar och andra typer av övergångar, inklusive de användbara Hollywood FX-övergångarna. För att använda en övergång, placerar du den bredvid eller mellan videoklipp och grafik i filmfönstret. Se “Sektionen för övergångar”, sidan 87.



Montage®-teman: Ett tema i Studio är en uppsättning mallar. Du kan använda dessa mallar för att skapa effektiva sekvenser som kombinerar din video och dina stillbilder med inbyggda animationer och effekter. Se “Montage®-temasektionen”, sidan 89.



Titlar: Denna sektion innehåller redigerbara titlar som kan användas som pålagd eller heltäckande grafik. Du kan skapa dina helt egna titlar, eller använda/anpassa dem som följer med Studio. Studio stöder rullningar (rolls), krypningar (crawls), animerade rörelser och många andra typografiska effekter. Se “Sektionen för Titlar”, sidan 90.



Foton och bildkopiering: Detta är ett avsnitt med fotografier, bitmappar och kopierade videobilder. Du kan använda dessa bilder i helskärm eller som överlägg på huvudvideon. Det finns stöd för de flesta bildfilsformat: **bmp, dtl, gif, jpg, jpeg, pcx, png, psd, tga, tif**, och **wmf**. Se “Sektionen Bilder och Framegrabs”, sidan 92.



Skivmenyer: Studio har en stor samling kapitelmenyer som kan användas vid skapandet av dvd, VCD- och S-VCD. Du kan använda dem som de är, modifiera dem eller skapa dina egna. Se “Sektionen Skivmenyer”, sidan 92.



Ljudeffekter: Studio levereras med ett brett utbud av högkvalitativa ljudeffekter. Du kan även använda filer som du har spelat in själv eller hämtat från andra källor. Det finns stöd för följande format: **wav, mp3, mpa, m4a, wma, avi** och **ac3**. Se “Sektionen Ljudeffekter”, sidan 94.



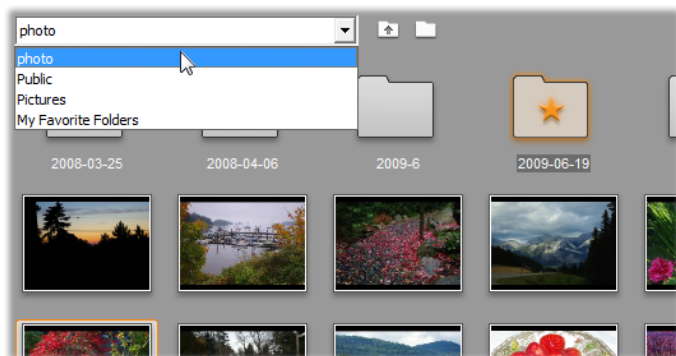
Musik: I denna sektion av Albumet hittar du musikfiler som är lagrade på din hårddisk. De filformat som stöds är samma som för ljudeffekter. Se “Musiksektionen”, sidan 95.



Att använda Albumet

En rullgardinsmeny med mappar visas i alla sektioner av Albumet. I vissa sektioner, som Foto- och Frame Grabber-sektionerna, representerar mapparna i denna

meny faktiska mappar på din hårddisk och ytterligare navigationskontroller finns då tillgängliga.



En rullgardinsmeny med mappar i sektionerna Foto och Frame Grabs. Här innehåller den aktuella mappen både bildfiler och undermappar. En av dessa har sparats som favorit (markerad med en stjärnsymbol). Du kan gå till dina favoritmappar snabbt och enkelt genom att klicka på Mina favoritmappar i listan.

Objekten i varje mapp representeras med ikoner. Om det finns fler ikoner än vad som kan visas på skärmen, kan övriga ikoner nås via en scrollbar. Uppe till höger på varje sida av Albumet visar Studio det totala antalet objekt i mappen, samt hur många som nu visas.



Siffran ovanför scrollaren visar att de första 18 av totalt 19 ikoner visas just nu.

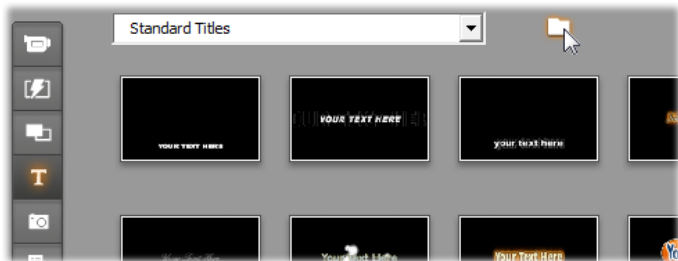
Alla typer av Albuminnehåll kan på ett enkelt sätt förhandsgranskas genom att klicka på ikonerna.

I detta kapitel behandlas Albumets alla sektioner i turordning. Först behandlas den mycket viktiga Videosektionen i detalj. Hur du använder Albumets innehåll för att skapa en film går igenom i kapitlen 4 till 15.

Källmappar för Albuminnehåll

De flesta sektionerna av Albumet innehåller vanliga mediafiler av olika typ, men det finns tre undantag. Scenikonerna i läget *Scenes* i Videosektionen representerar segment av en bestämd videofil, och ikonerna i sektionerna Övergångar och Teman representerar speciella resurser associerade med programmet Studio.

I de andra fem sektionerna, samt läget *Files* i Videosektionen, visas filerna som lagras i en bestämd mapp på disken.



Ikonerna i sektionen Titlar representerar filer lagrade i en vald källmapp på din hårddisk. I rullgardinsmenyn ovanför i Albumet kan du välja en av flera installerade mappar med titlar. Genom att klicka på mappknappen bredvid listan kan du välja titlar i mappar som inte visas i rullgardinslistan. Diskmenysektionen fungerar på ett liknande sätt.

Källmappen för varje sektionens innehåll visas i rullgardinsmenyn i det övre vänstra hörnet i Albumet

bredvid den lilla *mapp*-knappen . Du kan ändra den aktuella sektionens källa genom att välja en mapp från rullgardinsmenyn eller listan, eller genom att klicka på denna knapp och välja valfri fil från en annan mapp i ditt system. Filen du väljer kommer att markeras i den nya Albumsektionen.

Vissa Albumsektioner tillhandahåller också en *parent folder*-knapp  som gör det lättare att flytta runt inom en grupp av mappar som innehåller media av samma typ.

För filbaserade medier i Albumet finns ett context-menykommando *Öppnar mapp*, som öppnar ett Windows filutforskarfönster där den aktuella filen är vald.



VIDEOSEKTIONEN

Det är här redigeringsprocessen kommer igång  på riktigt – med ditt importerade råmaterial eller material från andra källor – i Albumets Videosektion (Video section). Ditt första steg i en typisk produktion kommer antagligen att vara att dra valda scener från Albumet till Filmfönstret (Movie Window) (se Kapitel 5: Videoklipp).

I Albumet visas scenerna i den ordning som de kommer i videon. Denna ordning kan inte ändras, eftersom den bestäms i själva filen, men scenerna kan arrangeras i vilken ordning som helst i filmen. Du kan inte heller trimma (redigera) scener i Albumet, men du kan använda så mycket eller så lite du vill av en scen när den syns som ett klipp i din film.

Lägena *Files* och *Scenes*

Att välja ut en viss videoscen att använda i en film görs i två steg. Först måste du välja den videofil som innehåller den önskade scenen genom att bläddra fram den på en lagringsenhet – vanligtvis en hårddisk – som finns på din dator. Sedan väljer du ut scenen du vill ha från de som den valda filen innehåller.

För att leta upp en videofil i Videosektionen av Albumet, välj radioknappen *Files*.



Bläddra igenom mappar och videofiler på din dator genom att välja läget Files i Videosektionen av Albumet. Dubbelklicka på en videofil eller välj radioknappen Scenes för att byta till läget Scenes.

Visningsalternativ

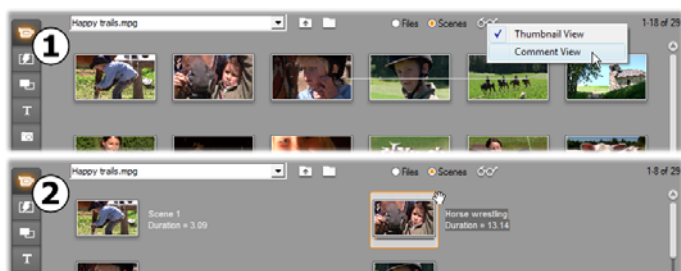
Både läget *Files* och *Scenes* stöder multipla visningsalternativ så att du kan anpassa visningen efter dina behov genom att visa mer, eller mindre information om varje objekt i Albumet.

Studio erbjuder dig flera olika metoder för att få tillgång till dessa visningsalternativ:

- Genom reglage i menyn *View*.
- Genom högerknappsmenyn i Albumet.
- Genom knappen för popup-menyn som  kommer fram när du klickar på knappen *View*.



I läget *Files* visar sektionen *Videos* tre visningsalternativ på olika detaljnivå: **1** Ikonvy, **2** Detaljvy och **3** Miniaturvy.



De två tillgängliga visningsalternativen i läget *Scenes* är: **1** Miniaturöversikt och **2** Kommentarsöversikt.

Gränssnittsfunktioner

Sektionen för Videoscener erbjuder många speciella gränssnittsfunktioner:

- I Albumet kan scener som har lagts till i Filmfönstret urskiljas med en bockmarkering i scenikonens övre högra hörn. Markeringen stannar kvar så länge någon sekvens i Filmfönstret (Movie Window) börjar med den scenen. En färgad bakgrund i samma hörn av ikonerna visar att den uteslutande lagts till i Projektlådan. Båda markeringarna kan visas samtidigt (se nedan).

- Använd menykommandot *Album ➤ Find Scene in Project (Album ➤ Hitta Scen i Projekt)* för att se hur en speciell Albumscen används i ditt aktuella projekt. Studio markerar sekvenser i Filmfönstret (Movie Window) som har ursprung i den valda scenen (eller scenerna). Samma trick fungerar även omvänt. För scener i Filmfönstret kan du använda menykommandot *Find Scene in Album (Hitta Scen i Album)* som finns i högerklicksmenyn för Filmfönster klipp.



Symbolen i det övre högra hörnet på en ikon i Albumet eller Projektlådan visar objektets status: **❶** oanvänd (ingen symbol); **❷** används i projektet; **❸** tillagd i Projektlådan; **❹** används i projektet och är även tillagd i Projektlådan.

Nästan alla menykommandon som kan användas på scener finns tillgängliga både i *Albumets* huvudmeny och i den popup-meny som visas när du högerklickar på en vald scen. När denna dokumentation hänvisar till ett menykommando som *Album ➤ Kombinera Scener*, finns vanligtvis motsvarande kommando även i “context”-popupmenyn. Många kommandon finns även i Projektlådan.

Genomgång av funktioner

Eftersom Videosektionen är en viktig del av Albumet, innefattar den en mängd funktioner. Dessa behandlas nedan i följande ämnen:

- Öppna en videofil
- Visa video
- Välja scener och filer

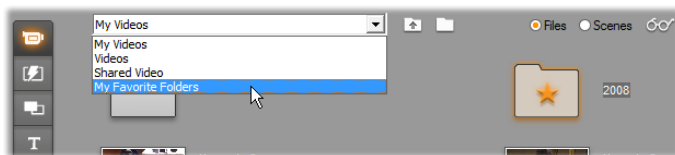
- Visa scen- och filinformation
- Kommentarisering
- Kombinera och dela upp scener
- Återskapa scener

Öppna en videofil

Standardplatserna för dina videofiler är Windows egna videomappar och motsvarande för dina användarinställningar i Windows. I Videosektionen i läget *Files* visas alltid båda dessa mappar i rullgardinsmenyn överst i Albumet.

Du kan också välja andra mappar på hårddisken för att komma åt lagrade videofiler. Studio låter dig gå till den mapp där dina filer finns genom att du klickar på miniatyrbilderna Files-läget. Du kan också välja en fil direkt genom att klicka på knappen *Browse for file* i antingen läget *Files* eller *Scenes*. Både den aktuella och de föregående mapparna är med i listan, om de inte finns med i standardmenyn. Detta gör att fyra olika mappar kan dyka upp i listan på en och samma gång.

Den sista posten i listan är "Mina favoritmappar". Om du arbetar med ett flertal olika videomappar gör Studios "favorit"-system navigering av mapparna enklare. För att göra en mapp till en favoritmapp använder du kommandot *Ange som favoritmapp* som visas när du högerklickar på mappen. Att en mapp är en favoritmapp visas med en stjärnsymbol i Albumet. För att gå tillbaks till en favoritmapp väljer du "Mina favoritmappar" och sedan den enskilda mappen du vill gå till.

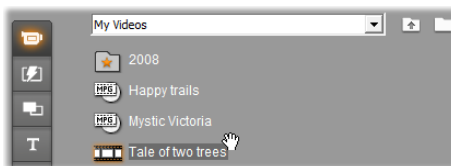


Så väljer du 'Mina favoritmappar'. Mappen till höger är sparad som favorit, vilket visas med stjärnsymbolen.

Se "Videsektionen" (sidan 71) för ytterligare detaljer om lägen och vyinställningar när du arbetar med videoscener i Albumet.

Att öppna en mapp

Mappinnehåll visas i *Filläget*. Både undermappar och videofiler i vald mapp visas.

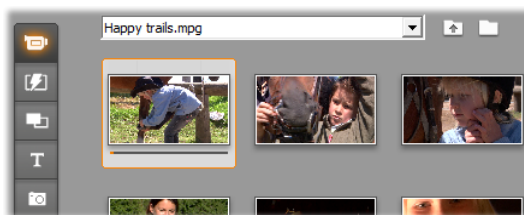


Tre sätt att öppna en mapp:

- Med Videosektionen i läget *Files*, välj mappens namn i rullistan eller dubbelklicka på en visad mapp.
- Klicka på knappen *parent folder*  antingen i läget *Files* eller i *Scenes*.
- Klicka på knappen *browse for file*  och använd dialogrutan *Öppna* för att lokalisera en digital videofil i antingen läget *Files* eller *Scenes*. När Studio öppnar videofilen, byt till läget *Files* för att visa innehållet i mappen som filen ligger i.

Öppna en fil

När du öppnar en videofil visas miniatyrbilder som representerar scener i filen:



Tre sätt att öppna en fil med digital video:

- Välj filnamnet från rullistan när Videosektionen är i *Scenläget*.
- Dubbelklicka på en fil som står i listan i läget *Files*.
- Klicka på utforskarknappen  och använd Öppna-fönstret för att hitta en videofil av format som stöds av Studio på din hårddisk.

Att uppspara scener och miniatyrbilder

När du öppnar en videofil fylls Albumet med denna fils identifierade scener. Varje scen visas med en miniatyrbildruta – en ikon av scenens första bildruta. Eventuellt är första bildrutan inte lämplig som ikon för scenen, så Studio gör det möjligt att välja en annan vid behov.

Att ändra miniatyrbilder i Albumet:

1. Välj scenen som ska ändras.
2. Använd Spelaren (Player) för att hitta den bildruta som du vill använda som miniatyrbild.
3. Klicka på menyn Album ➤ Set Thumbnail.

Bredd/höjdförhållande (Aspect Ratio) för video

De flesta digitala videofiler presenterar information om format, vilket gör det möjligt för Studio att upptäcka ramarnas bredd/höjdförhållande (Aspect Ratio), 4:3 eller 16:9, automatiskt. Om filen inte innehåller

information om bredd/höjdförhållande använder Studio sig av standarden: formatet 4:3.

Med kommandona *Aspect Ratio 4:3* och *Aspect Ratio 16:9* i *Albummenyn* kan du välja det bredd/höjdförhållande du behöver manuellt. Dessa kommandon ses också på högerknapps-kontextmenyn för video i Albumet. De fungerar på så sätt att de sträcker ut originalbildrutorna till den nya ramstorleken. Ställer du till exempel in en 4:3-film till 16:9, kommer människor och föremål att framstå som utdragna i breddled i relation till sin höjd.

Detta är en annan slags omvandling av bildstorleken än den som inträffar när du lägger till en scen till ett filmprojekt som har det "motsatta" bredd/höjdförhållandet. I det fallet förändras storleken i båda dimensionerna lika mycket, så att de passar in i målramen, och den överblivna ytan blir svart.

Kommandona för bredd-höjd-förhållanden blir tillgängliga efter att Studio öppnat filen för första gången och indexerat scenerna. Innan detta har skett är dessa menykommandon avaktiverade.



(V) Ursprunglig 4:3-bildruta; (C) Samma bildruta med svarta sidofält vid inlägg i 16:9-projekt; (H) Samma bildruta efter användning av Aspect ratio 16:9-kommando. Felaktigheter i bildens bredd-höjdförhållande kan även bearbetas i Filmfönstret med context-menykommandona 'Visa hela bilden' ('Show full picture') och 'Anpassa till ram' ('Zoom picture to fill frame').

Notera: Filmprojektets bildruteformat, vilket inte kan ändras efter att projektet har skapats, kan bestämmas för nya projekt i alternativpanelen *Project preferences* (*Projektkonfigurationer*). Se sidan 382 för mer information.

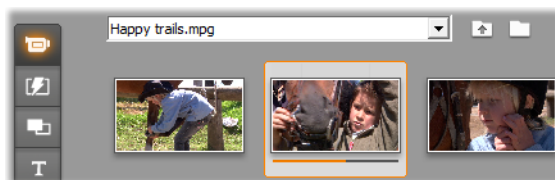
Visa video

Scener i en öppnad videofil kan visas när som helst, individuellt eller fler samtidigt.

För att visa video med start från vald scen:

1. Klicka på scenens ikon i Albumet.
Player visar första bildrutan i den valda scenen.
2. Klicka på knappen *Play* i spelaren.
Player spelar nu upp de valda scenerna samt alla efterföljande. Förloppet indikeras på tre sätt.

- Scenerna markeras successivt allt eftersom de spelas upp.
- Spelarindikatorn visar den aktuella positionen för uppspelning i förhållande till hela filmen.
- Scenikonerna (miniatyrbilderna) är försedda med en förloppsindikator som visas under förhandsgranskning. Allt eftersom du fortsätter att granska din importerade video flyttas indikatorn från scen till scen.



Att förhandsgranska digitala videofiler

När en videofil är vald i *Fylläget*, kan du använda Spelaren för att förhandsvisa videon utan att öppna filen i *Scenläget*.



Att välja scener och filer

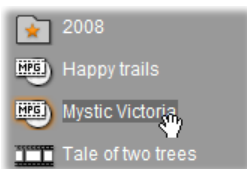
Studio erbjuder en mängd olika sätt att välja scener, filer och mappar i Videosektionen av Albumet. Valda videoscener indikeras med en markerad ram. Valda mappar och videofiler visas med markerad text.



Valda scener har en framhåven ram (mitten).

Valteknikerna följer Windows-standarden. Du kan använda nedanstående tekniker var för sig eller som kombinationer:

- Välj menyn *Edit* ➤ *Select All* eller tryck Ctrl+A för att välja alla scener (eller filer och mappar) som visas i Albumet just nu, inklusive de på andra sidor.
- Klicka Shift för att välja en rad liknande objekt.
- Klicka Ctrl för att göra osammanhängande val. Du kan välja till eller välja från objekt.
- Börja med musmarkören över Albumsidan men *inte* över en scenikon, klicka, håll nere knappen och dra för att välja alla scener inom det markerade området.
- Använd piltangenterna för att navigera i Albumets rutsystem. Använd pilarna i kombination med Shift för att välja scener under tiden.



Valda mappar och videofiler får markerad text. Notera stjärnan på ikonen för mappen "2008", en indikation att denna mapp är inlagd som en favorit.

Visa scen- och filinformation



Scene 9
Start = 5:15.15
Duration = 14.02

När du rör muspekaren över videoscener, ändras pekaren till en handsymbol. Om du stannar till på scenen visas starttid och längd i en popup-ruta. Om du låter handen vara kvar på scenen visas rutan i flera sekunder. Startiden som visas är tidskoden från originalkällvideon, i minuter, sekunder och bildrutor.



Happy trails.mpg
1440x1080, MPEG-2, 25 fps
Duration = 8:31.18

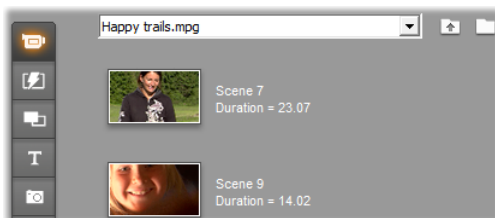
För att få fram information om videofiler när vyn för Videosektionen är satt till *mappvy*, välj *Detaljöversikt* i Albumets context-menyn för höger knapp. Filens namn, upplösning, bredd-höjdförhållande, löptid och bildfrekvens visas då. Växla tillbaks till en kompaktare vy genom att välja *Ikonvy*.

Kommentarvisning

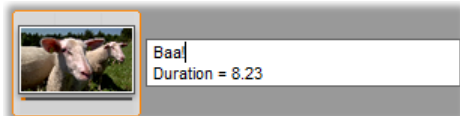
I standardvyn för *Scenläget* i Videosektionen, även kallad *Miniatyrbildsvyn* är varje scen representerad av en ikon med en miniatyrbild av bildrutan. För mer information om varje scen, byt till *Comment*-översikten genom att använda någon av metoderna som beskrivs på sidan 72.

I kommentarvisning (comment view) visas redigeringsbara rubriker för scenerna i Albumet. Ändamålet för dessa rubriker är ditt val: De kan vara sökord, scennamn eller textkommentarer som beskriver

scenens innehåll. Den förhandsvalda rubriken genereras från scenens ordningsnummer och varaktighet (t.ex. “Scen 3, 7:21”).

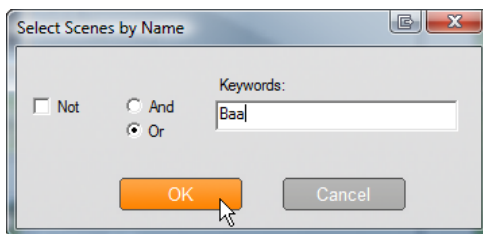


Om du klickar på en videoscen, visas ett textfält som gör det möjligt att skriva in ett specifikt namn eller en kommentar.



Att välja scener efter namn

En liknande valmöjlighet gör det möjligt att välja ut Albumscener genom att söka efter nyckelord bland kommentarerna. Använd *Album* ➤ *Select By Name* för att öppna denna dialogruta:



Skriv in ett nyckelord i textfältet och klicka *OK* för att markera alla Albumscener där nyckelordet ingår i rubriken. De förhandsvalda rubrikerna söks *inte* igenom – bara de du har valt ut speciellt.



Kombinera och dela upp scener

Efter att ha förhandsgranskat dina scener vill du kanske kombinera eller dela upp några av dem i större eller mindre enheter. Sådana ändringar är lätta att genomföra.

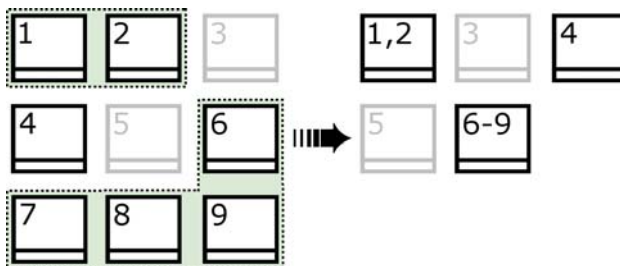
Att kombinera scener i Albumet:

1. Välj de scener som ska kombineras.
2. Välj Album ➤ Combine Scenes.

De utvalda scenerna kombineras till en.

3. Bara utvalda intilliggande scener kan kombineras. Vidare slås de ihop i den ordning som de uppträder i albumet, oberoende av i vilken ordningsföljd de har valts ut. (Ordningen i Albumet går genom raderna och sedan ner över sidan.) För att återgå till ursprungsläget, tryck Ctrl+Z eller klicka på knappen *Undo* (Ångra).

Om scenerna du valt inte var närliggande, kombineras varje sammanhängande scenuppsättning, men de olika uppsättningarna kombineras *inte* med varandra.

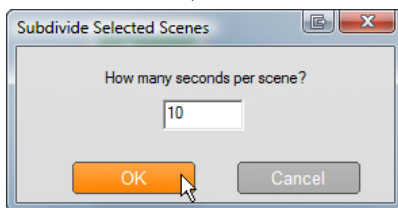


Flera valda scener (svart) sammansmälts till två längre scener. Eftersom scen 4 inte har några närliggande scener påverkas inte denna, även om den var en del av urvalet.

Att dela upp scener i Albumet:

1. Välj de scener som ska delas upp.
2. Välj Album ➤ Subdivide Scenes.

Dialogrutan Subdivide Selected Scenes (Dela upp utvalda scener) visas.



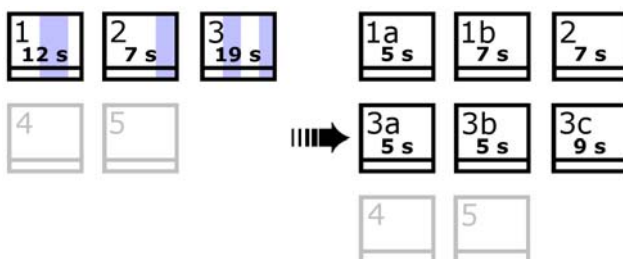
3. Välj längden på de uppdelade scenerna genom att skriva in ett värde.

Minsta tillåtna uppdelning är en sekund. All kvarvarande video efter uppdelning läggs till den sista scenen.

4. Klicka OK.

En förloppsindikator visas, scenen delas upp och nya scener adderas till Albumet. För att återgå till ursprungsläget tryck Ctr+Z eller klicka på knappen *Undo* (Ångra).

5. Du kan dela upp dessa scener ännu mer om så önskas. Man kan dela upp dem ner till minimumvaraktigheten av en sekund.



Tre utvalda scener indelas i längder om fem sekunder. De vertikala strecken visar hur varje scen delas in i femsekundersbitar. De ojämna klipplängderna till höger, uppstår därför att överbliven tid vid uppdelningen läggs till den sista scenen; detta förklarar att scen 2 förblir oförändrad.

Återuppspara scener (Redetecting scenes)

Om du kombinerar eller delar upp scener och senare vill återställa dem i originalsckick kan du återuppspara vilken eller vilka scener som helst. Så länge samma teknik används är återuppsparingsens resultat identiskt med originalresultatet.

Om du har delat upp scener måste du först sätta ihop dem igen. Även om du inte kommer ihåg exakt ursprungsläge och därför sätter ihop mer än nödvändigt, kommer återuppsparingsprocessen att återskapa den ursprungliga scenföljden.

För att återuppspåra scener:

1. Om du vill foga ihop några scener, markerar du först de uppdelade scenerna och väljer därefter menykommandot *Album ➤ Combine Scenes*.
2. Välj de scener du vill återuppspåra.
3. Från *Album* menyn väljs antingen, *Detect Scenes by Video Content* (Uppspåra Scener genom Videoinnehåll) eller *Detect Scenes by Shooting Time and Date* (Uppspåra Scener genom Tid och Datum för Tagning).

Ett förloppsfönster visas medan Studio uppspårar scenerna och skapar det nya Albumet.

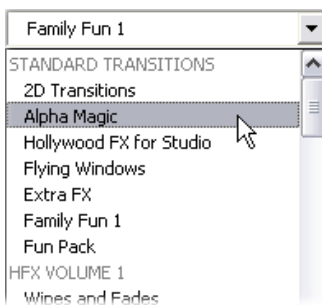


SEKTION FÖR ÖVERGÅNGAR



Sektionen för Övergångar i Albumet erbjuder en stor uppsättning sekvensövergångar för drag-och-släpp. För överskådlighetens skull är övergångarna indelade i grupper. Använd rullgardinsmenyn för att välja vilken grupp av övergångar du vill se.

Se *Kapitel 9: Övergångar (Transitions)* för att lära dig om övergångar och hur du kan använda dem i dina filmer.



Studios samling av övergångar innehåller 74 standardövergångar, mer än 100 Alpha Magic-övergångar och ett startpaket med obegränsade Hollywood FX 3-D-övergångar.

Få tillgång till fler övergångar

Förutom de övergångar som installerats med Studio, finns det ytterligare Hollywood FX-paket att köpa via Avids hemsida.

Om du vill ha mer information om hur man skaffar premiummaterial till Studio, kan du gå till “Att utvidga Studio” på sidan 13.

Visa namn på övergång



När du rör musmarkören över övergångsikonerna i Albumet ändras markören till en grabber-symbol (vilket indikerar att övergången kan dras från Albumet till Filmfönstret). Om du stannar upp på ikonen visas namnet på övergången. Namnet visas i flera sekunder eller tills musmarkören flyttas igen.

Förhandsgranska övergångseffekter

När du klickar på en övergångsikon demonstreras övergången i Player där “A” representerar det aktuella klippet, och “B” det nya klippet. Demonstrationen repeteras så länge ikonen är vald.



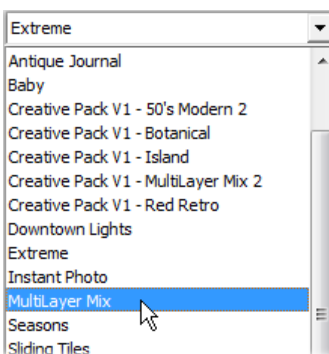
För att se en detaljerad visning kan du stoppa Player och använda jogknapparna *Bildruta bakåt* (*Frame reverse*) och *Bildruta framåt* (*Frame forward*) för att gå igenom övergången med en bildram i taget.



AVSNITTET MONTAGE® THEMES



Redigering baserat på Montage®-teman är ett kraftfullt verktyg, unikt för Studio. Varje tema består av en uppsättning av matchande mallar. Använd rullistan för att välja vilket tema du vill använda.



Mallarna i varje tema har lediga platser för dina egna videor, foton, övergångar och inställningar. När du skapat ett temaklipp från mallen (genom att dra det till Filmfönstret) öppnas temaredigeraren för att acceptera dina inställningar. Den kan öppnas igen senare genom att dubbelklicka på klippet. Mallarna ger dig ett snabbt och enkelt sätt att skapa visuellt effektiva sekvenser som kombinerar dina egna material med inbyggda animationer och effekter.

För information om hur du använder teman i dina filmer, se *Kapitel 6: Montage®-teman och temaredigering*.

Hämta fler teman

Förutom de teman som installerats med Studio, finns det ytterligare att köpa via Avids hemsida. För mer information om hur du köper premiummaterial för Studio, se "Expandera Studio" på sid. 13.



SEKTIONEN FÖR TITLAR



Denna sektion av Albumet innehåller en samling texttitlar och grafiska titlar i olika stilar. De kan antingen användas som *full-screen* (heltäckande) eller *pålagda* titlar i din film. Skillnaden är att med en pålagd titel byts den genomskinliga bakgrunden ut mot något annat material (vanligtvis ett videoklipp) medan eventuella genomskinliga delar av bakgrunden byts ut mot svart när du använder en heltäckande titel.

Studio stödjer två olika titelformat. Båda formaten låter dig kombinera dekorativ text med grafiska element och bilder, men de har särskilda egenskaper och egna verktyg för redigering.

- *Klassiska* titlar är i huvudsak statiska (icke-rörliga). Men enkla animationer som "krypningar" och "rullningar" av texten är möjliga. Den Klassiska Titelredigeraren har även stöd för avancerad textbehandling som varierande textstil och avstånd mellan bokstäver. Den Klassiska Titelredigeraren kan även användas för visuell redigering av diskmenyer.
- *Rörliga* titlar erbjuder färre specialaktiviteter i din text och de kan ej användas vid redigering av

diskmenyer. Som namnet antyder kan dock denna typ av titlar användas för animering av texten på en mängd sätt. Olika element av text och grafik i titeln kan animeras på olika sätt för att skapa en dynamisk och rik visuell komposition. Miniaturbilderna av rörliga titlar går att känna igen i ditt projekt med en speciell symbol.



I Albumet används ett grått rutmönster för att utmärka den del av en titel som kommer att hanteras som genomskinlig vid överlagringar. (Om du föredrar en svart bakgrund, använd menykommandot *Album ➤ Black background.*) Precis som med videoscener blir de titlar som lagts till i ditt nuvarande projekt märkta med en förkryssningssymbol.

Med Studios inbyggda titelredigerare kan du enkelt skapa dina egna titlar. Men, att börja med en titel, oavsett typ, för att sedan ändra den för att passa ditt projekt, kan till och med vara ännu lättare.

Titelmappen: Ikonerna i sektionen för Titlar representerar filer i mappen med det namn som visas överst till vänster i sektionen. Varje mapp innehåller antingen klassiska titlar eller titlar för rörlig bild. De särskilda mapparna ”Mina Rörliga Titlar” och ”Mina Klassiska Titlar” är platser där du kan spara titlar som du har skapat eller ändrat själv. Du kan också välja en annan mapp som källa för sektionen (se ”Source folders for Album content” (Källmappar för Albuminnehåll) på sidan 70).

För mer information om hur du använder titlar i din film, se *Kapitel 12: Klassiska titelredigeraren*, och *Kapitel 13: Rörliga titelredigeraren*.



SEKTIONEN FÖR STILLBILDER



I den här sektionen av Albumet visas miniatyrikoner av bildfiler, till exempel fotografier, bitmappade teckningar och “hämtade” videobildramar (grabbed video frames). De flesta standardformaten för bildfiler stöds. Precis som med videoscener, blir de bilder som används i den film du håller på med markerade med en symbol (en bock).

Stillbildsmappen: Ikonerna i sektionen för Stillbilder representerar filer i mappen med det namn som visas överst till vänster i sektionen. Du kan tillföra bilder till sektionen genom att spara dem i mappen. Till exempel kan du spara hämtade bildramar från *Framegrabber*-verktyget, kopiera bilder genom att använda Import Wizard, eller spara dina digitala bilder från ett fotoediteringsprogram. Du kan också välja en annan mapp som källa för sektionen se “Källmappar för Albuminnehåll” på sidan 70).

För information om hur du använder stillbilder i din film, se *Kapitel 10: Stillbilder*.



SEKTIONEN FÖR DISKMENYER



Denna sektion av Albumet innehåller en samling grafiskt utformade menyer för VCD-, SVCD- och dvd-produktion. Menyerna i Studio är egentligen

specialiserade “klassiska” titlar: De kan skapas och redigeras i den Klassiska Titelredigeraren och antingen sparas i en mapp från redigeraren eller inkluderas direkt i din film.

Diskmenyer som används i din film utmärks i Albumet – precis som videoscener och andra visuella resurser – med en symbol (en bock).

För information om hur du använder diskmenyer i din film, se *Kapitel 11: Diskmenyer*.

Diskmeny-mappen: Ikonerna i sektionen för Diskmenyer (Disc Menus section) representerar filer i mappen med det namn som visas överst till vänster i sektionen. Du kan tillföra menyer till sektionen genom att spara dem i mappen. Du kan också välja en annan mapp som källa för sektionen (se “Källmappar för Albuminnehåll” (Source folders for Album content) på sidan 70).

Motion background(Rörlig bakgrund)-symbolen: Några av de menyer som levereras med Studio innehåller en rörlig videobakgrund i stället för en statisk bild. Du kan också skapa sådana menyer själv. Denna rörliga bakgrund kan hjälpa till med att ge din färdiga produktion ett professionellt look.

OBS! Funktionen Rörlig bakgrund är enbart tillgänglig i Studio Ultimate. Se “Att lägga till en rörlig bakgrund” på sidan 276 för information om att skapa eller redigera en rörlig videobakgrund.

Menyer med rörliga bakgrunder indikeras med en liten symbol  i det nedersta högra hörnet av Album-ikonen.

Få tillgång till fler diskmenyer

Förutom de dvd-menyer som installerats med Studio, finns det ytterligare att köpa via Avids hemsida. För mer information om att köpa premiuminnehåll till Studio, se “Expanding Studio” på sidan 13.



SEKTIONEN FÖR LJUDEFFEKTER



En lång rad ljudeffekter följer med Studio och kan användas med detsamma. Dessa **wav**-filer finns installerade i en rad olika mappar med kategorier som t ex “djur”, “klockor” och “tecknad film”.

Ljudeffekt-mappen: Denna sektion av Albumet visar de ljudfiler som finns i en mapp, med det namn som visas överst till vänster i sektionen. Du kan visa ljuden i en annan mapp – inte nödvändigtvis en av dem som installerats av Studio – genom att välja en annan mapp som källa för sektionen (se “Källmappar för Albuminnehåll” (“Source folders for Album content”) på sidan 70).

Förutom **wav**-filer (Windows ”wave”) visas även filer i **mp3**-format samt **avi**-animationsfiler och andra filtyper i denna sektion av Albumet, och kan användas som kompletterande ljud i dina produktioner.

Alla ljudklipp kan lyssnas på i förhand genom att du helt enkelt klickar på deras namn eller ikon.

För information om hur du använder ljud i din film, se *Kapitel 14: Ljudeffekter och musik*.

Få tillgång till fler ljudeffekter

Förutom de effekter som installerats med Studio, finns det ytterligare ljudeffekter att köpa via Avids hemsida.

Om du vill ha mer information om hur man skaffar premiummaterial till Studio, kan du gå till “Att utvidga Studio” på sidan 13.



THE MUSIC SECTION



Denna sektion av Albumet visar musikfilerna i en mapp på din hårddisk. Drag en fil till Musikspåret (Music track) eller ett annat spår i Filmfönstrets tidslinje för att använda den i din film.

Musikmappen: Musikfiler som till exempel **wav**- och **mp3**-filer kommer från mappen namngiven ovan till vänster i sektionen. Spara andra musikfiler i denna mapp för att lägga till dem till sektionen. Du kan också välja en annan källmapp till sektionen (se “Source folders for Album content” på sidan 70).

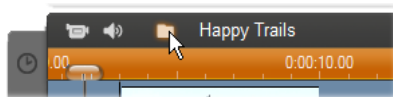
För mer information om hur du använder bakgrundsmusik i din film, se *Kapitel 14: Sound effects and music (Ljudeffekter och musik)*.



PROJEKTLÅDAN

När du börjar arbeta med Projektlådan kommer du märka många likheter mellan denna och Albumet. Den huvudsakliga skillnaden mellan dessa två verktyg ligger i samlingens omfång och källa. Medan Albumet är ett centralt bibliotek med alla tillgängliga resurser, så innehåller Projektlådan enbart resurser och objekt som redan tillhör eller är kopplade till ditt aktuella projekt. Projektlådan har därför inte det system för källmapps- och filbehandling som Albumet har. Det går dock att lägga till material direkt till Projektlådan från filsystemet genom en drag-och-släppoperation, som vi kommer gå igenom senare.

När du startar ett nytt projekt så skapas en tom Projektlåda automatiskt. Innehållet i lådan laddas och sparas fortsättningsvis tillsammans med projektet. För att öppna Projektlådan och se dess innehåll klickar du på *mappknappen* nära vänsterkanten av Filmfönstrets titelpanel. Du kan även gå till *Verktygslådan* ➤ *Visa projektlådan* i menyn.



Genom att klicka på mappknappen till vänster om projektets namn öppnas Lådan.

När Projektlådan är öppen visas den som en panel på den plats i bild som Albumet vanligtvis visas. I en flik till vänster visas en mappikon vilket visar att panelen är Projektlådan. Ytterligare flikar längs med ovansidan

ger dig tillgång till projektets resurser uppdelade i fyra grupper:

- **Videor:** Precis som för motsvarande flik i Albumet, lagras här videofiler av alla typer. Här kan du förhandsvisa och välja material i både fil- och scenvyer.
- **Fotografier:** Som för motsvarande sektion i Albumet, innehåller denna flik dina bildfiler. Både digitala bilder och inlästa bildrutor.
- **Ljud:** Alla typer av musik- och ljudfiler lagras här.
- **Övrigt:** Under denna flik lagras diverse resurser, som inte är kategoriserade under de andra flikarna. Här kan finnas bland annat klassiska titlar, titlar för rörlig bild, skivmenyer och Montage®-teman.



Videofliken i Projektlådan är så gott som identisk som motsvarande sektion i Albumet, bortsett från mappnavigeringskontrollerna. Kryssrutan ovan till vänster – ‘Visa tidslinje för media/innehåll’ – låter dig tillfälligt dölja innehåll som redan används i ditt projekt.

Lägga till innehåll till Projektlådan

Som tidigare nämnts så läggs allt material du lägger in ditt projekt även in i Projektlådan, för lätt åtkomst för

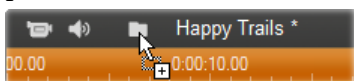
framtida användning. Du kan även lägga in material direkt till Projektlådan, för senare användning i ditt projekt. Om du önskar börja arbetet med ditt projekt med en ”samlingsfas”, där du samlar ihop allt tänkbart material för användning, kan Projektlådan vara till stor nytta.

När du lägger till nytt material ordnas detta automatiskt in i rätt kategorier. Materialet är sedan tillgängligt nästa gång du öppnar Projektlådan.

Objekten i Projektlådan är inte nya kopior av dina mediafiler, utan enbart referenser till filerna på din hårddisk. Du behöver alltså inte oroa dig för att din hårddisk fylls upp varje gång du lägger in filer i Projektlådan. Detta betyder dock att om du tar bort eller flyttar en fil från din hårddisk som ligger i Projektlådan, kommer den även försvinna härifrån.

Gör såhär för att lägga till ett eller fler valda objekt till Projektlådan:

- Drag ett objekt från albumet till knappen för Projektlådan. Musmarkören ändras för att bekräfta operationen.



- Drag mediaobjekt från Windows Explorer eller liknande program till antingen knappen för Projektlådan eller Projektlådan själv, om du har den framme. Detta kan du göra med alla de mediatyper som stöds av Studio. Studio kommer även klassificera objekten efter mediatyp automatiskt.
- Välj kommandot *Lägg till i projektlådan* eller *Placera i projektlådan* på objektets context-menyn i Albumet. Att ”placera” (”pinning”) gäller enbart för objekt som redan är en del av ditt filmprojekt. Ett

objekt som du ”placerat” i Projektlådan kommer att vara kvar där även om du tar bort det från ditt projekt. När ditt objekt finns i Projektlådan kan du lägga till det till ditt projekt på samma sätt som du gör med objekt från Albumet: Drag ikonen till Filmfönstret eller högerklicka på ikonen och välj *Lägg till i projekt* från context-menyn som kommer fram.

En symbol i det övre högra hörnet av Album- eller Projektlådeikonen visar om objektet används i projektet och om det lagts till i Projektlådan. Se sidan 73 för detaljer.

Ta bort material från projektlådan

Som vi tagit upp så är det skillnad på objekt som lagts till automatiskt till Projektlådan för att de används i ditt aktuella filmprojekt och objekt som du själv lagt till. Objekt som är ”placerade” uppfyller dock båda dessa villkor.

För att ta bort ett objekt som lagts in automatiskt, tar du helt enkelt bort det från projektet.

För att ta bort ett objekt som inte är inlagt i ditt projekt, klickar du på *Ta bort från Projektlådan*-kommandot i objektets context-menyn i antingen Albumet eller Projektlådan.

För att ta bort ett ”placerat” (Pinned) objekt, klickar du på *Avlägsna från Projektlåda*-kommandot i objektets context-menyn i antingen Albumet eller Projektlådan, samt avlägsnar objektet från ditt projekt.

Filmfönstret

Filmfönstret (The Movie Window), där du bygger upp din film från råmaterialet i Albumet upptar den nedersta halvan av skärmen i Studios redigeringsläge (Edit mode). För att komma åt Filmfönstret måste du först skifta till Edit mode, om du inte redan är där:



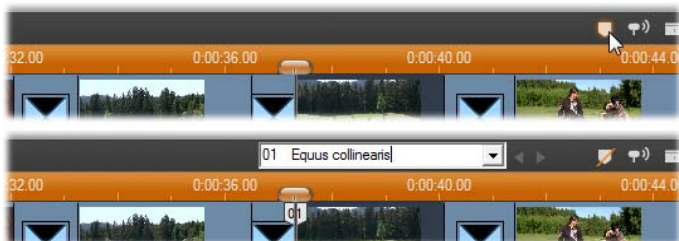
Filmfönstrets titelbjälke innehåller flera viktiga kontroller och rutor. Knapparna för verktygslådan på vänster sida av titelbjälken öppnar Video-verktygslådan och Ljud-verktygslådan. Dessa diskuteras på sidan 114.

Till höger om verktygslådans knappar ligger knappen för Project Bin, som visas som en mappikon. Denna knapp är också målet för material som dras till Project bin från Albumet och från Windows Explorer. För detaljer, se "Project Bin" på sidan 96.

Till höger om Project bin-knappen finns ett textområde som visar filnamnet för projektet. Status- och varningsmeddelanden visas också i detta område vid behov.

De kommande kontrollerna har koppling till klippmarkeringar, vilket är ungefär som bokmärken som fästs i klippen i ditt projekt. I ett nytt projekt är

den enda synliga klippmarkeringsknappen *Lägg till markering*. När du lägger till din första markering visas fler kontroller.



Knappen Lägg till markering (övre bilden) skapar en ny klippmarkering vid indikatorn på Tidslinjen. Efter att du lagt till en markering på ditt projekt blir kontrollerna för namngivning och markering synliga (nedre bilden). Se “Klippmarkeringar” på sid. 111 för mer information.

Ytterligare längre till höger ligger knapparna *Ljudindikatorn*, *Dela klipp* samt *Radera klipp*, därefter de tre knapparna för att välja visningsläge (se “Filmfönstervisningar” på sid. 106), och slutligen en kompakt version av *Volym och balans-verktygets* nivåmätare (se sid. 344).



Knappen för uppspelning av ljud (Audio scrubbing button)



I standardinställningen förhandsgranskas ljudet i ditt projekt endast under uppspelning. Studios

Playerindikator, som sätts på och stängs av med högtalarknappen, gör det möjligt att förhandslyssna på ljud också medan du tittar på filmen.

Audio scrubbing underlättar mycket när du ska fatta beslut angående en sekvens placering utifrån ljudet.

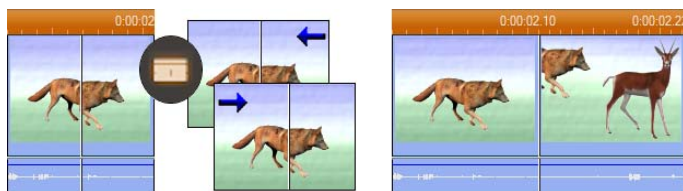
Dela klipp/scen-knapp (Split clip/scene) – Rakbladet (Razorblade)



Klicka på denna knapp för att dela det markerade klippet eller den markerade scenen i Albumet.

Ingen information går förlorad: Om objektet är en scen i Albumet, delas den till två kortare scener på den valda punkten. Om det är ett klipp i Filmfönstret (Movie Window) dupliceras det och ”trimmas” automatiskt ned till den valda punkten.

Rakbladsknappen kan användas tillsammans med knapparna för låsning av spår, i Filmfönstrets Tidslinje (Timeline), för att utföra speciella handlingar som t ex att infoga och redigera material där ljudet kommer före eller efter videon. Se ”Avancerad Redigering av Tidslinje” (Advanced Timeline editing) på sidan 139.



Att dela ett klipp: Placeringen av redigeringslinjen (edit line) i originalklippet bestämmer delningspunkten. När du använder rakbladsverktyget, duplicerar Studio klippet och trimmar bort det som finns efter delningspunkten i den första kopian och det som finns fram till delningspunkten i den andra.

Radera Klipp-knappen (Delete Clip button) – soptunnan (trashcan)



Denna knapp kan användas i Filmfönstrets samtliga visningslägen för att radera det för tillfället markerade materialet. I standardinställningen sluts automatiskt den lucka som uppstår när man raderar ett videoklipp på *video*-spåret i något av visninglägena. Klipp från andra spår tas bort respektive kortas av för att se till att materialet hålls synkroniserat.

Om du raderar klipp på andra spår, är förhandsinställningen däremot sådan att luckorna mellan dem *inte* automatiskt tas bort, så tajmningen av övriga klipp påverkas inte.

Om du trycker ned kontrolltangenten, Ctrl, samtidigt som du klickar på Radera-knappen (Delete), så kastas det förvalda beteendet om. Med andra ord: på huvud*video*spåret lämnar Ctrl+Ddelete en lucka när klippet tas bort, medan luckan på andra spår tvärtom fylls igen. Varken i det ena eller andra fallet påverkas övriga spår.

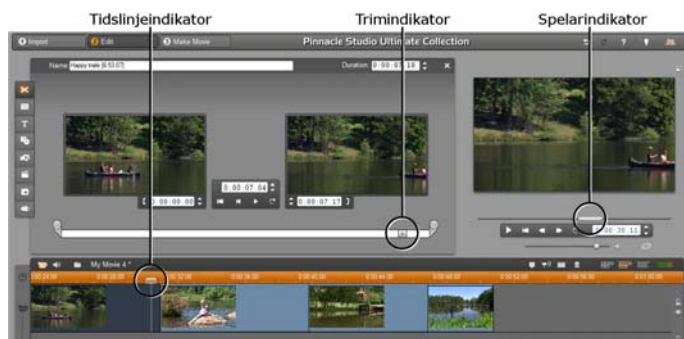
Du kan också nå raderingsfunktionerna via högerknappens kontextmeny för klipp på Tidslinjen.



Raderingsalternativen på högerknappens meny för Tidslinjeklipp är inte de samma för klipp på huvudvideospåret (V) som för dem på andra spår (H). I menyerna ges en översikt av tangentbordets kontextberoende snabbkommandon.

Placering: redigeringslinje (edit line), indikatorer (scrubbers)

Den *nuvarande placeringen* (current position) är den ram som visas i Spelaren när du arbetar med ett klipp i Filmfönstret (Movie Window). I Filmfönstrets Tidslinjevisning indikeras den av Redigeringslinjen (edit line). Den *nuvarande placeringen* kan ändras genom att antingen flytta indikatorn på Tidslinjen (Redigeringslinjen är kopplad till denna) eller indikatorn (scrubber) på Player.



När verktyget *Klippegenskaper* är öppet, visas en tredje indikator: trimningsindikatorn, som används till justering av den aktuella placeringen inom klippet under trimning.



FILMFÖNSTRETS VISNINGSLÄGEN

Filmfönstret har tre visningslägen: *Tidslinje (Timeline)*, *Storyboard* och *Text*. Du växlar mellan dem genom att klicka på knapparna för visningsläge i Filmfönstrets övre högra hörn.

Storyboardvisning

Storyboardläget visar scenernas och övergångarnas inbördes ordning. Den använder sig av miniatyrikoner för att du snabbt ska kunna strukturera filmen. Du kan välja mellan stora och små miniatyrikoner i kryssrutan *Show large storyboard thumbnails* i alternativpanelen *Project preference*.



Visningsläget för tidslinjen

Tidslinjeläget visar klippens positioner och varaktighet i förhållande till tidsskalan. I detta läge visas också upp till åtta *spår* där du kan placera olika slags klipp:



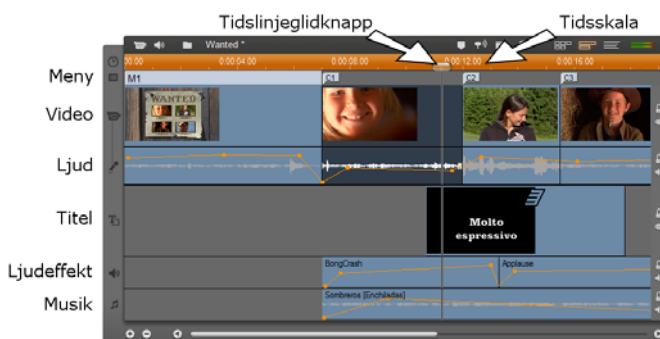
- **Video, plus fullskärms diskmenyer, titlar och grafik:** *Video*-spåret innehåller grundläggande visuellt material i din produktion. Se *Kapitel 5: Videoklipp*, *Kapitel 11: Dismenyer* och *Kapitel 10: Stillbilder* för mer information.



- **Original (eller “synkroniserat”) ljud:**  *Originalljud*-spåret (*original audio track*) innehåller det ljud som spelades in med din videokamera samtidigt som videomaterialet. Du kan manipulera ljudklippen på detta spår för att uppnå olika effekter genom att använda insert-editing (Infoga redigering) och split-editing (delad redigering). Se “Infoga redigering” (Insert editing) (sidan 141) och “Dela redigering” (Split editing) (sidan 144) för mer information.
- **Överlappa video och ljud:** Video och bilder som placeras på överläggs-spåret kan användas tillsammans med verktygen *Bild-i-bild* och *Färgnyckel* och på så sätt ge dina videoproduktioner ett professionellt utseende.  Originalljud för överlappande video registreras på det länkade ljudspåret. Se *Kapitel 8: Tvåspårsredigering* för detaljer om överläggs-spåret.
- **Pålagda titlar och grafik (Title and graphic overlays):**  Bilder placerade på *titel*-spåret (*title track*) läggs in i filmen som överlägg med genomskinliga bakgrunder. Se *Kapitel 10: Stillbilder* and *Kapitel 11: Diskmenyer* för mer information.
- **Ljudeffekter och röstpålägg (Sound effects and voiceovers):**  Ljudklippen på detta spår mixas med *originalljud*-spåret (*original audio track*) och *bakgrundsmusik*-spåret (*background music track*) för att skapa det färdiga ljudspåret till din film. Se *Kapitel 14: Ljudeffekter och musik* för full information.
- **Bakgrundsmusik:**  Bakgrundsmusik till dina filmer, med önskad varaktighet, kan skapas med verktyget *ScoreFitter* (sidan 331) eller importeras med verktyget *Cd-ljud* (*CD audio tool*)

(sidan 330). Du kan alltså använda **mp3**- och andra musikfiler till ditt ljudspår (Soundtrack) (se sidan 325).

- **Diskmenyer, kapitelmärken och återgå till meny-länkar:** Detta är ett extra spår som visas ovanför *video*-spåret varje gång filmen har minst en diskmeny. Se *Kapitel 11: Diskmenyer* för information.



När omfattande, detaljerad eller avancerad redigering krävs, bör du välja att göra detta i Timeline view, eftersom många redigeringsalternativ endast kan utföras här.

Låsa Spår

Videospåret (the *Video* track) har normalt förtur framför alla andra spår vid trimning eller radering. Detta får flera konsekvenser:

- När du trimmar ett videoklipp, trimmas andra klipp som löper simultant med det.
- När du raderar ett videoklipp, raderas även det tidssegment som klippet använde från parallella klipp.
- Klipp som ligger inom ett raderat videoklipps längd raderas också.

Detta kan vid behov kringgås med en funktion, som gör det möjligt att “låsa” (lock) ett spår oberoende av de andra och på så sätt utesluta det från redigering och uppspelning.

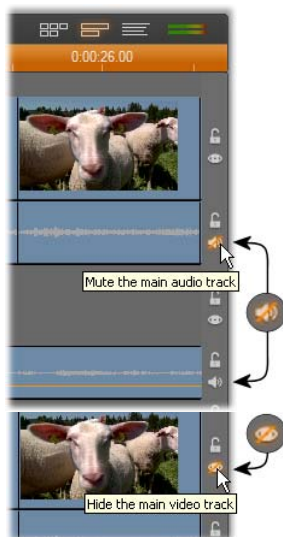
Padlock-knapparna längs höger sida av filmfönstret kan klickas på för att haka fast vid motsvarande spår. Låsning av Spår ger Studio *infoga redigering (insert-edit)* och *dela redigering (split-edit)* möjligheter (se Kapitel 5: *Video clips*).



Dämpa eller dölj ljudspår

Ljudet kan stängas av från varje ljudspår individuellt med *mute*-knapparna till höger i filmfönstret. Dessa knappar fyller samma funktion som *mute*-knapparna i verktyget *Volume and balance*. (Se sidan 344 för mer information.)

Den motsvarande manövern för videospår påverkas med *hide*-knapparna (dölj), som kan användas för att tillfälligt utelämnas ett spårs video från ditt projekt. Detta är praktiskt när man vill se vad som verkligen händer när man redigerar överlagringsvideor.



Placeringsrespons (Placement feedback)

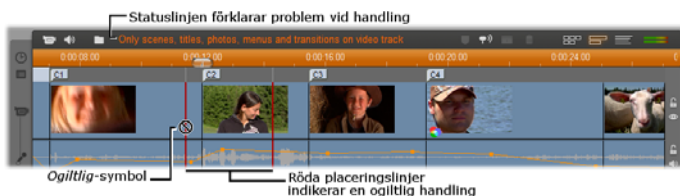
Studio ger dig många sorters respons angående dina handlingar medan du placerar klipp i visningsläget för Tidslinjen.

Statusraden (The status line): Statusraden till vänster om Filmfönstrets titelrad visar meddelanden medan du placerar sekvenser och utför andra handlingar.

Placeringssymboler (Placement symbols): Medan du drar ett klipp till en position på Tidslinjen, ger Studio dig respons på vad du gör – Studio tillåter dig inte att skapa kombinationer som orsakar problem. Musmarkörsymbolerna och färgerna på de vertikala placeringslinjerna visar vad du kan och inte kan göra.

Om du till exempel försöker dra ett ljud till *Videospåret*, så skiftar placeringslinjerna från grönt till rött, musmarkören skiftar från ”kopiera” (copy) till ”ej tillgänglig” (unavailable), och statusraden lyder ”Bara scener, titlar, fotografier, menyer och övergångar på videospåret.” (“Only scenes, titles, photos, menus and transitions on video track.”).

Gröna placeringslinjer med ett ”kopiera”-tecken $\oplus$ betyder att en handling är giltig; röda placeringslinjer med ”otillgänglig”-tecknet $\otimes$ visar att du inte kan utföra handlingen.

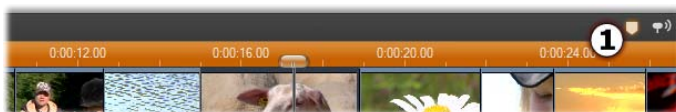


Klippmarkeringar

Studios tydliga system med klippmarkeringar kan förenkla navigering inom ett projekt, särskilt ett som är långt och komplicerat.

Markörer kan också användas till att bestämma start- och slutpunkter för att spara en del av filmen som en fil eller för webben. Se “Skapa mellan markörerna” på sidan 361 för detaljer.

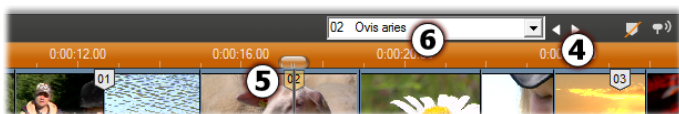
Inställningar som har att göra med klippmarkeringar visas i Filmfönstrets titelruta. I det nya projekt är de enda synliga inställningar i gruppen knappen *Lägg till markering*. De återstående inställningarna visas först efter att den första markeringen har lagts till.



I ett nytt projekt är de enda synliga klippmarkeringskontrollerna knappen *Lägg till markering* ❶. Klicka på knappen (eller tryck på 'M'-knappen) för att lägga till en markering där indikatorn står på Tidslinjen.



När en markering lagts till förändras *Lägg till markering*-knappen till *Radera markering*, och resten av kontrollpanelen visas ❷. Observera markeringsflik '01' vid indikatorposition ❸.



Om fler markeringar läggs till blir knapparna Nästa markering och Föregående markering synliga ④. Studio numrerar om markeringarna så de ligger i ordning ⑤, men om du angav ett namn ändras inte detta ⑥.

En klippmarkering representerar en särskild bild i ett särskilt klipp. Även om detta klipp flyttas runt inuti projektet eller trimmas förblir ankarplatsen oförändrad. Markeringen i sig kan dock flyttas, även till ett annat klipp, genom att dra det med musen.

Kontrollpanelen för klippmarkeringar innehåller:

Add marker, Delete marker: I tidslinjeläget är *add marker*-knappen tillgänglig när ett klipp är valt, förutsatt att det inte redan finns en markering vid indikatorn (scrubbern). Om det finns en markör där så visas istället *delete marker*-knappen.



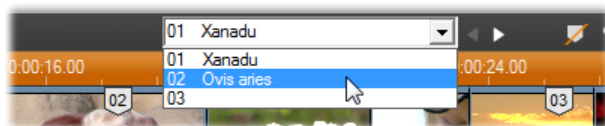
Previous marker, Next marker: Med dessa knappar kan du gå igenom markörerna i ditt projekt. Till skillnad från *add marker* och *delete marker*-knapparna är dessa knappar tillgängliga i alla filmfönsterlägen, inte bara tidslinjeläget.



- **Titel på klippmarkering:** Om det finns en klippmarkering vid indikatorn på Tidslinjen, visas dess namn och nummer i textfältet (annars går det inte att redigera fältet). Det visade markeringsnumret läggs till automatiskt och kan inte ändras men namnet kan ändras vid behov.



- **Titellista för klippmarkeringar:** Klicka på pilknappen till höger om *klippmarkeringens titel* för att öppna listan som visar nummer och namn på varje markering i ditt projekt. Om du väljer en markering flyttas Tidslinjens indikator till motsvarande position.



Obs: När du har fler än några få markeringar i ditt projekt så blir det enklare om du ger dem meningsfulla namn. Det är dock valfritt att ge dem namn överhuvudtaget och, som nämnts ovan, Studio hjälper till genom att automatiskt hålla listan i tidsordning.

Textvisning

Filmfönstrets textvy är en lista som visar start och slut för klipp, liksom deras längd. Dessutom syns egna namn på klipp i detta visningsläge.



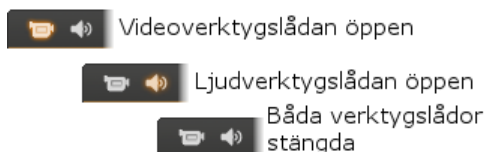
	Name	Timelined start	Movie duration	Movie start
1	Menu: "Family - Wanted"	0:00:07.01	0:00:00.00	0:00:00.00
	Audio clip: "Mystic Victoria [00]"		0:00:07.01	0:00:00.00
	Chapter 1 in Menu 1			0:00:07.01
2	Video clip: "Happy trails [5:15.15]"	0:05:23.05	0:00:04.24	0:00:07.01
	Audio clip: "Mystic Victoria [1:36.00]"	0:01:19.23	0:00:04.24	0:00:07.01
	Montage Theme: "Standard - Title 10"		0:00:07.02	0:00:07.01
	Wave audio: "BongCrash"		0:00:06.07	0:00:07.01
	Background audio: "Background Music/Intro"		0:00:49.03	0:00:07.01



VERKTYGSLÅDORNA

Verkttygslådorna tillhandahåller ett praktiskt användargränssnitt i form av peka-och-klicka-funktioner för att lägga till och redigera videosekvenser i din film. I Studio finns separata verkttygslådor både för video- och ljudsekvenser.

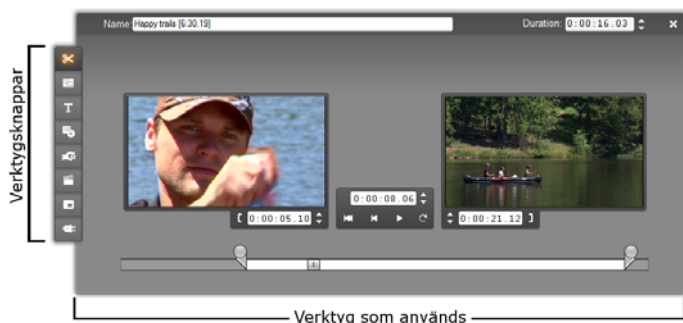
Verkttygslådorna finns bara tillgängliga i Edit mode (Redigeringsläge). De öppnas och stängs med knapparna i Filmfönstrets övre vänstra hörn.



Välj den verkttygslåda du vill öppna genom att föra musmarkören över ikonerna. De individuella knapparna framhävs för att visa vilken verkttygslåda som kommer att öppnas när du klickar. Albumet byts då ut mot verkttygslådans läge som innehåller två huvuddelar:

- *Verkttygsväljaren (Tool selector)* i en panel på vänster sida. Genom att klicka på någon av dessa knappar, öppnas motsvarande verkttyg.

Det *för tillfället valda* verkttyget på höger sida. Genom att dubbelklicka på ett klipp i Filmfönstret visas också motsvarande verkttyg. Förutom för titelklipp, vilka öppnas i lämplig titelredigerare när du dubbelklickar på dem.



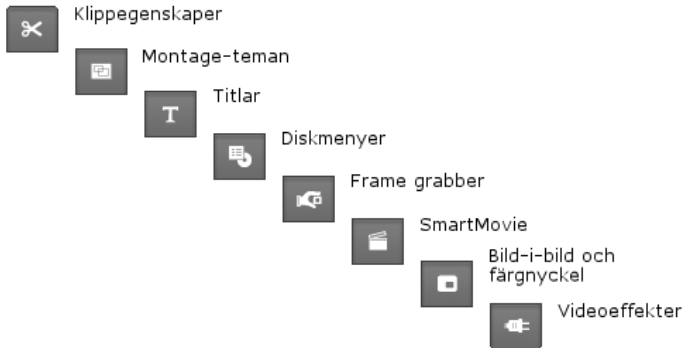
Alla knappar i verktysväljaren öppnar specialverktyg förutom de översta i varje uppsättning. Den översta knappen i båda verktyslådorna är verktyget för *Klippegenskaper* (*Clip properties*). Det visar ett verktyg som är lämpligt vid trimning och redigering av den typ av klipp som har valts i Filmfönstret.

Titelredigerarna

I Studio finns två kraftfulla verktyg som man inte kommer åt direkt genom verktyslådorna. Med dessa verktyg, Klassiska titelredigeraren och Rörliga titelredigeraren, kan du kombinera text, bilder och annan grafik för att skapa titlar och diskmenyer till dina Studioproduktioner. Du kommer åt titelredigerarna genom verktygen *Title* och *Diskmeny*. Du kan även öppna respektive titelredigerare genom den innehållskänsliga menyn som visas när du högerklickar i Filmfönstret och väljer antingen *Gå till Klassiska titelredigeraren/Menyredigeraren* eller *Gå till Rörliga titelredigeraren*. Se Kapitel 12: *Klassiska titelredigeraren* och Kapitel 13: *Rörliga titelredigeraren* för mer information.

Video-verktygslådan

De åtta verktygen i denna verktygslåda modifierar eller skapar visuella klipp typer inklusive videoklipp, teman, titlar, stillbilder och diskmenyer.



Klippegenskaper: *Klippegenskaper*-verktyget  justerar start- och sluttid för alla typer av klipp. Detta kallas för ”trimning”. Verktöget kan även ändra namn på klippen. Dessutom har verktöget ett antal egenskaper, anpassade till typen av klipp som redigeras. Se “Trimning med *Klippegenskaper*verktöget” på sid. 134 för mer information.

Teman: *Temaredigerings*-verktöget kan justera  klipp som skapats utifrån ”temamallarna”. Verktöget innefattar en minikatalog, från vilken du kan importera video och foton för att användas i temaklippen. Vissa temamallar har även textövergångar och andra egenskaper som kan justeras. Se *Kapitel 6: Teman och temaredigering* för mer information.

Titlar: Med detta verktyg kan du redigera namn  och längd på titlarna. Beroende på hur du vill utforma titeln kan du med knappen *Redigera titel*

öppna Klassiska titelredigerarfönstret, eller Rörliga titelredigeraren, där du kan ändra text och utseende på titeln. Se *Kapitel 12: Klassiska titelredigeraren* och *Kapitel 13: Rörliga titelredigeraren* för mer information.

Diskmenyer: *Diskmeny*-verktyget har ett antal olika kontroller för att redigera länkarna mellan knapparna på diskmenyn och ingångspunkterna i din film. De senare kallas *kapitelmärken*, och är utmärkta på *meny*-spåret i Filmfönstret. Knappen *Redigera meny* öppnar titelredigeraren, där du kan justera menyens visuella utseende. Se “*Diskmenyverktyget*” på sid. 258 för mer information.



Frame grabber: Detta verktyg tar en stillbild av en enda bildruta från din film. Du kan använda den i din film eller spara den för att använda i andra program. Se “*Frame Grabber*” på sid. 239 för mer information.



SmartMovie: Med detta verktyg kan du automatiskt kombinera ditt källmaterial med digitala musikfiler efter eget tycke, och på så sätt skapa musikvideor i en rad olika stilar. Se “*SmartMovie-musikvideoverktyget*” på sid. 148 för mer information.



PIP och chroma key-verktyg: Styrpanelerna för PIP och Chroma Key har varsin flik i samma verktygsfönster, och kan således betraktas som två verktyg i ett. Här kan du skapa alternativa grafiska effekter till Studios *Bild-i-bild*- (förkortas PIP) och *Chroma key*-effekter. Se “*Bild-i-bild-verktyget*” (sid. 203) och “*Chroma key-verktyget*” (sid. 209) för mer information.



Videoeffekter: Detta verktyg ger dig tillgång till ett stort antal videoeffekter som plug-ins från



Studio. Du kan använda effekter på samtliga videoklipp, temaklipp eller stillbilder i ditt projekt, antingen ensamma eller i kombination.

Vid sidan av sitt grundbibliotek med användbara effekter, förser dig Studio med några "låsta" effekter som du kan prova ut. *Se Kapitel 7: Videoeffekter* för detaljer om detta verktyg. För information om hur du köper Studios premiuminnehåll, inklusive olika samlingar av videoeffekter, se "Att utvidgaStudio" 13.

Ljudverktygslådan

De sex verktygen i denna uppsättning skapar eller arbetar med ljudklipp – "original"-ljud, berättarröster, ljudeffekter och andra ljudfiler, CD-spår och bakgrundsmusik från ScoreFitter.



Klippegenskaper: Med verktyget  *klippegenskaper* kan du justera ("trimma") inledning och avslutning på alla typer av klipp. Du kan även byta ut klippets ursprungsnamn mot ett beskrivande namn om så önskas. (Klippnamnen syns när Filmfönstret visas i textläge.) Verktygets andra kontroller varierar beroende på typen av klipp. Se

“Trimma med *Klippegenskapsverktyget*” på sid. 336 för mer information.

Volym och balans: Med detta verktyg kan du styra huvudvolym för var och en av de tre ljudspåren: *originalljud* (ljud inspelat samtidigt som videobilderna), *ljud effekter och röstpålägg* samt *bakgrundsmusik*. Du kan även stänga av ljudet på spåren samt lägga till realtidstoning. Använd balans och surround för att placera varje spår för sig i ett endimensionellt *stereo-* eller tvådimensionellt *surroundljudsutrymme*. När *överbälgsspåret* är öppet har verktyget fyra olika kontroller, vilka påverkar *överbälgsljud*-spåret. Se “*Volym- och balansverktyget*” på sid. 344 för mer information.

Tillgänglighet: Surround-ljud stöds endast i Studio Ultimate.

Spela in röstpålägg: För att spela in röstpålägg, klicka på *Spela in*-knappen och tala sedan in i mikrofonen. Se “*Röstpåläggsverktyget*” på sid. 333 för mer information.

Lägg till cd-ljud: Använd detta verktyg för att lägga till spår – i sin helhet eller bara ett utsnitt – från en ljud-cd. Se “*Cd-ljudverktyget*” på sid. 330 för mer information.

Bakgrundsmusik: Med detta verktyg kan du lägga på bakgrundsmusik med ScoreFitter; Studios avancerade musikgenerator. Välj stil, låt och version. Studio skapar ett musikaliskt ljudspår som matchar längden på din film. Se “*Bakgrundsmusikverktyget*” på sid. 331 för mer information.

Ljud effekter: Med detta verktyg kan du lägga till plugin-effekter till dina ljudklipp.

Programmet stöder den populära VST-standarden för ljudplugins, vilket gör att du kan utöka ditt bibliotek med tillägg och effekter från tredje part. Ett anpassningsbart brusreduceringsfilter ingår som standardeffekt. Bland effekterna som finns tillgängliga i Studio Ultimate ingår både grafisk och parametrisk EQ, reverb, chorus m.fl.

Några premium-effekter med ”vattenstämpel” kan också inkluderas, så att du kan testa dem, samt ytterligare effekter som finns tillgängliga på Avids hemsida genom att klicka på *Fler effekter*–”kategorin” i ljudeffektfönstret. Se *Kapitel 15: Ljudeffekter* för detaljer kring detta verktyg. För information om hur du köper premiummaterial till Studio, se “Expandera Studio” på sid. 13.

Videoklipp

Huvudelementet i de flesta videoproduktioner i Studio är den del av Albumet som innehåller dina importerade videoscener. För att skapa din redigerade film, drar du scener från Albumet till Filmfönstret (Movie Window), där de behandlas som redigeringsbara *videoklipp* (*video clips*).

Detta kapitel förklarar hur du ställer in ”in”- och ”ut”-punkter (start och stoppunkter) för varje klipp. Filmfönstrets redigeringsgränssnitt gör denna ”trimningsprocess” enkel, snabb och precis. Metoderna för trimning av videoklipp som beskrivs i detta kapitel (”Trimning av videoklipp”, sidan 129), kan oftast appliceras på andra sorters klipp (som titlar och ljudeffekter) vilket beskrivs i senare kapitel.

En senare sektion i detta kapitel behandlar mer avancerade redigeringstekniker, till exempel dela och infoga, som kan ge din film ett mer professionellt utseende. Se ”Avancerad Tidslinjeredigering” på sidan 139.

Och slutligen ska vi utforska SmartMovie, Studios automatiska filmgenerator. SmartMovie kombinerar på ett intelligent sätt ett musikljudspår med ditt videomaterial för att skapa en musikvideo med

synkronisering av bild och ljud, eller för att skapa en diabildsvisning med en serie stillbilder. Båda varianterna kan göras i en mängd olika stilar.



GRUNDERNA FÖR VIDEOKLIPP

Det första steget i filmprocessen är att föra några av de videoscener från Albumet in i Filmfönstret, där de omvandlas till redigeringsbara *klipp* (*clips*). Längre fram kommer du säkert också att tillfoga övergångar, titlar, ljud och andra extra detaljer, men en rad videoscener är utgångspunkten för nästan alla projekt.

Denna sektion förklarar hur man tillför scener till din film och hur man arbetar med scenerna från flera importfiler. Sektionen täcker också gränssnittsfunktioner som ger användbar respons medan du arbetar.

Tillföra videoklipp till din film

Det finns två sätt att tillföra ett videoklipp till din film:

Dra-och-släpp (Drag and drop): Dra en scen från sektionen Videoscener (Video scenes section) i Albumet och släpp den i Filmfönstret. Detta är normalt det snabbaste och enklaste sättet att klippa ihop en råkopie av din film. Du kan även dra flera scener på samma gång.

Klippbordet (The clipboard): Klippbordets vanliga funktioner (Klipp ut, Kopiera och Klistra in (Cut, Copy and Paste)) kan användas tillsammans med videoklipp i Filmfönstret. Kopieringsfunktionen fungerar även med Albumsener.

När en scen eller en sekvens klistras in i Filmfönstret, sätts den in vid första sekvensgränsen vid positionen för redigeringslinjen. Du kan använda de vanliga tangentkombinationerna (Ctrl+X för klipp ut, Ctrl+C för kopiera, Ctrl+V för klistra in), eller välja önskad funktion från högerklicksmenyn.

När Filmfönstret är i Tidslinjevisning (Timeline view), kan du släppa scenen eller sekvensen på något av följande spår:

- **Huvudvideospåret.** Om klippet har tillhörande ljud, läggs det till *originalljudspåret* (*original audio track*). Detta videospår kommer att fungera som bakgrund för alla ljud eller titlar som släpps på de lägre Tidslinjespåren.

Överläggs-spåret. Video på detta spår läggs ovanpå innehållet i *video-spåret*. Effekterna bild-i-bild och färgnyckel (chroma key) används för att göra ett parti av den överlagrade rutan genomskinligt, så att en del av innehållet på *video-spåret* blir synligt.

Titelspåret. Om *överläggs-spåret* är dolt, öppnas det när ett videoklipp släpps på *titel-spåret* och klippet placeras ovanpå *överläggs-spåret*. I övriga versioner av Studio, eller om *överläggs-spåret* redan visas, går det inte att släppa videoklipp på *titel-spåret*.

- **Ljudeffektspåret** eller **bakgrundsmusikspåret.** Att släppa ett videoklipp på något av dessa spår medför att klippets ljud släpps på spåret.

Att arbeta med flera importfiler

I vissa projekt vill du kanske förena scener från flera källband, eller scener från samma kassett som importerats till separata filer. Läs helt enkelt bara in de valda filerna i tur och ordning och dra de scener du vill använda till din film:

To use multiple capture files:

1. Dra scenerna från den första importfilen in i Filmfönstret.
2. Använd rullgardinslistan eller knappen *Folder* i sektionen för Videoscener (Video Scenes section) i Albumet och öppna nästa importfil. Studio visar bara scener från den nuvarande importfilen i Albumet. Se “Öppna en videofil” på sidan 75 för detaljerad information om detta steg.
3. Dra in scenerna i Filmfönstret från den andra importerade filen. Fortsätt på detta vis tills du gått igenom alla filer.

Att arbeta med många klipp blir lättare om du tar hjälp av Project Bin. Där placeras automatiskt filerna med de scener du skall använda i filmen. Se sidan 96 för detaljer.

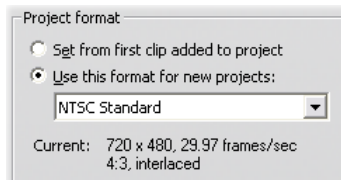
Blanda bildruteformat

Eftersom en film enbart kan visas i ett format, antingen standardformat (4:3) eller bredskärmsformat (16:9), tillåter inte Studio att du blandar ramformat i Filmfönstret. Det första videoklipp du tillför en film avgör vilket ramformat som gäller. Klipp som tillförs senare konverteras till detta format. Se “Projektets videoformat” (“The project video format”) nedan för vidare information.

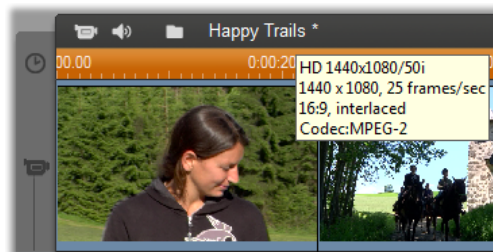
Projektets videoformat

Videoscenerna som du lägger till i ett projekt behöver inte alla komma från samma enheter eller vara i samma filformat. De behöver inte ens ha samma bildrutestorlek, aspect ratio (storleksförhållande) eller bildhastighet (frame rate).

När video spelas upp inom Studio, måste dock ett och samma bildstorleksformat användas. *Project format* (*Projektformat*)-rutan på kontrollpanelen *Project preferences* (*Projektinställningar*) låter dig ange format för nya projekt antingen uttryckligen (t ex “NTSC Widescreen”) eller genom att programmet väljer format utifrån formatet på det första klipp som du lägger in i projektet.



Det aktuella projektformatet visas som en verktygsflik ovanför projektets titel i Filmfönstret.



Projektets format tillämpas på alla video- och bildklipp i Filmfönstret och på förhandsvisningar av dessa klipp i

Spelaren. Visuellt material i Albumet, såsom dina inspelade videoscener, visas som standard i sina originalformat oavsett om detta är det samma som ditt projekts format.

Om du inte vill ha svarta ramar ("brevlådeformat") i din video, men ändå vill använda scener som är tagna i fel bredd-höjdförhållande, finns flera andra tillvägagångssätt att välja bland:

- Använd kommandona för *Bredd-höjdförhållande* i *Album*-menyn. Med dessa kan du dra ut Album-scenerna för att anpassa till de proportioner projektets ramar har, på viss bekostning av bildkvalitén. Se under "Bredd-höjdförhållande för video" på sidan 77 för mer information.

Det innehållskänsliga menykommandot *Zoom Picture to Full Frame* (Zooma bild till helskärmsstorlek) för klipp i Filmfönstret förstörar mittdelen av originalbilden tills den fyller bildrutan i projektetformatet. Proportionerna bevaras med denna metod, men visst material försvinner.

- Använd effekten *2D-redigering* tillsammans med Skapa nyckelbilder och skapa en panorera och skanna-version av din video. Tekniken används ofta av studior för att anpassa filmer till standardmåttet för en tv-skärm när filmerna ska överföras till videoband eller dvd. Det blir inga störningar när man använder denna metod, men varje bildruta förlorar en del material. Du har dock viss kontroll över vilken del det är. Med hjälp av nyckelbilder kan processen registreras steg för steg, så att ett acceptabelt resultat kan uppnås trots problemet.

OBS!: Effekten *2D-redigeringen* och funktionen Skapa nyckelbilder finns endast i Studio Ultimate.

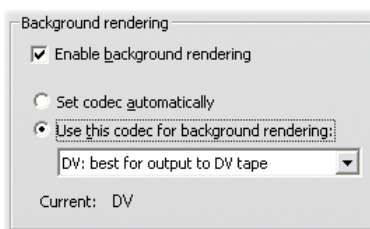


Källvideo i fel bredd-höjdförhållande kan kompenseras med svarta fält (V) genom att dra ut till helskrämsformat (M) och genom att zooma (H). Varje metod har sina för- och nackdelar.

Bakgrundsrendering

Projektets format används också som ett målformat för *rendering*, dvs. den process då video genereras av inspelat material som innehåller HFX-övergångar, effekter eller liknande krävande påläggningar. Innan sådant videomaterial har blivit renderat, kan det inte spelas upp helt mjukt och med detaljtydlighet under förhandsgranskning.

Studio kan genomföra renderingen “bakom kulisserna” medan du arbetar. Denna funktion styrs från bakgrundsrenderingsrutan *background rendering* på alternativpanelen *Video and audio preferences*.



Om du följer dialogrutans råd angående vilken kodek som bör användas för bakgrundsrendering kan det hjälpa till att reducera renderingstiden när din färdiga film exporteras.

Om du tänker förhandsgranska din video på en extern enhet (endast i Studio Ultimate) bör du tänka på

följande: Du kan behöva ställa in projektformatet och bakgrundsrenderingskodek så att de passar enheten. Om du exempelvis förhandsgranskar på en analog monitor inkopplad i din dv-kamera bör du göra din bakgrundsrendering i DV-format.

Gränssnittsfunktioner

Studio erbjuder en mängd olika sätt för visuell överblick över videoklippen i Filmfönstret (Movie Window):

- Scener som läggs till i Filmfönstret (Movie Window) känns igen på att de visas med en grön markering på Albumets ikon för den motsvarande scenen. Markeringen stannar kvar så länge något klipp i Filmfönstret (Movie Window) hör till den scenen.
- För att se den ursprungliga placeringen ett klipp haft i din källvideo kan du använda kommandot *Find Scene in Album* på högerklicksmenyn för klipp i Filmfönstret. Studio framhäver varje scen i Albumet baserat på det eller de valda klippen. Samma trick fungerar också omvänt, då du kan använda menykommandot *Album ➤ Find Scene in Project* för att visa en Albumsцен som används i ditt aktuella projekt.
- När närbelägna scener från Albumet placeras i en följd i Filmfönstret visas gränsen mellan klippen som en streckad linje. Detta är för att hjälpa dig att hålla ordning på dina klipp och har ingen effekt på hur de kan manipuleras i Filmfönstret (Movie Window).
- I läge Tidslinjen visas alla specialeffekter du lagt till ett klipp i form av små ikoner längs klippets

nederkant. Dessa motsvarar de effektgrupper som visas på verktygen för *Videoeffekter* och *Ljudeffekter*. Du kan öppna verktyget för parameterredigering genom att dubbelklicka på någon av ikonerna.



Stjärnikonen under detta videoklipp indikerar att minst en effekt ur “Fun”-kategorin har använts.



TRIMNING AV VIDEOKLIPP

Vanligtvis innehåller importerade videoscener mer material än du faktiskt behöver för din film. “Trimning” – processen att justera *ingångs-* och *utgångspunkterna* i ett klipp för att ta bort oönskat material – är en fundamental del av redigeringen.

Inga data går förlorad vid trimning: Studio skapar nya start- och stoppunkter för klippet i Filmfönstret (Movie Window) men ändrar inte den ursprungliga Albumscenen. Detta innebär att du alltid kan återställa sekvenser till ursprungsskicket, eller välja andra trimpunkter.

Studio erbjuder två sätt att trimma valfritt klipp (videoscener, övergångar, titlar, stillbilder, ljudsekvenser och diskmenyer) (video scenes,

transitions, titles, still images, audio clips and disc menus):

- Direkt på Tidslinjen (se “Trimning på Tidslinjen med handtag” nedan).
- Använd verktyget *Klippegenskaper* (the *Clip properties* tool) (se “Trimning med verktyget *Klippegenskaper*” på sidan 134).

Ett videoklipp kan trimmas till vilken *ingångs-* och *utgångspunkt* som helst inom originalscenen.

Trimning på Tidslinjen med handtag

Det snabbaste sättet att trimma ett klipp är att dra i kanterna på klippet direkt på Tidslinjen (Timeline). Följ med i Spelaren (the Player) medan du trimmar så du hittar precis den bildram där du vill börja eller sluta.

Låt oss först se på den enklaste formen för trimning, i en film med bara ett klipp. Därefter ser vi på den mer normala formen för trimning, ett klipp med andra föregående och efterföljande klipp.

För att trimma ett klipp på Tidslinjen:

1. Radera alla utom en sekvens från Tidslinjen. Om Tidslinjen är tom, dra in en scen från Albumet.
2. Utvidga Tidsskalan (Timescale) för att underlätta finjusteringar.

Håll musmarkören var som helst på Tidslinjen förutom rakt över redigeringslinjen. Markören ändras till en klocksymbol. Klicka och dra åt höger för att utvidga Tidsskalan.

Denna illustration visar maximal utsträckning, där varje märke representerar en bildram:



3. Håll musmarkören över högra kanten på klippet. Markören ändras till en vänsterpekande pil.



4. Klicka och dra åt vänster medan du håller ett öga på Spelaren, som uppdateras löpande för att visa den sista bildramen i det trimmade klippet.

När du förkortar klippet pekar markören både åt höger och vänster, för att visa att klippet kan dras i bägge riktningarna. Du kan reducera klippet till så lite som en enkel bildram, eller öka den till slutet av källscenen.



6. Släpp musknappen. Nu är klippet trimmat.

Flera klipp

Hemligheten bakom att trimma en sekvens när det finns flera sekvenser på Tidslinjen, är att du först måste välja den sekvens du vill trimma genom att klicka på den med musen.

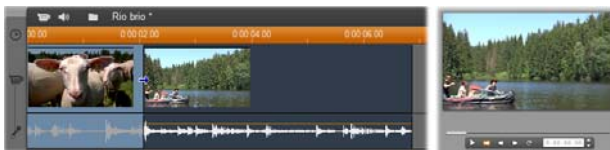
För att trimma med flera sekvenser på Tidslinjen:

1. Arrangera två korta sekvenser på Tidslinjen (Timeline).
2. Justera tidsskalan tills det klippet du vill justera har en lämplig redigeringsstorlek.
3. Klicka på det andra klippet. Videospåret borde nu se ut så här:

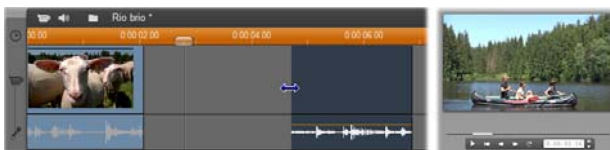


Du kan trimma den högra kanten på klippet precis som i exemplet ovan med ett klipp. När du gör det kommer den sista bildramen i klippet att visas i Spelaren (the Player). Så länge det andra klippet förblir valt, kan du fortsätta trimma video genom att dra kanten åt vänster, eller återskapa genom att dra kanten åt höger.

4. Medan den andra sekvensen fortfarande är vald, flyttar du musmarkören över vänstra kanten på sekvensen tills markören ändras till en högerpekande pil.



5. Dra den andra scenens vänstra kant åt höger.



Medan du drar ser du första bildramen i klippet i Spelaren. Så länge klippet förblir valt, kan du

fortsätta trimma video genom att dra kanten åt höger, eller återskapa genom att dra kanten åt vänster.

6. Släpp musknappen. Klippet du har trimmat hoppar tillbaks och lägger sig vid den högra kanten på det första klippet.



Luckor och fyllningar: Att trimma med **Ctrl** - tangenten

Som vi såg i det föregående exemplet så fylls luckan genast igen när du kortar av ett klipp på *videospåret* – klippet och alla klipp till höger om det flyttas automatiskt åt vänster så att det inte uppstår något tomrum. Samtidigt kortas klipp på de övriga spåren av så att hela Tidslinjen hålls synkroniserad. När du däremot trimmar ett klipp på något *annat* spår, stängs luckorna inte igen automatiskt, och inget annat spår påverkas.

Detta förhandsvalda beteende vid trimning underlättar redigeringen i de flesta fall, men Studio ger dig också möjlighet att helt vända om på beteendet när det behövs. Om du trycker på **Ctrl** key (Kontrolltangenten) innan du börjar trimma ett klipp på *videospåret*, så kommer varken det klippet eller några andra att flyttas och luckorna kommer inte att fyllas igen. Inte heller de övriga spåren påverkas.

På samma sätt inverteras det normala beteendet när **Ctrl** används vid trimning på andra spår: klippet på spåret flyttas samman så att de fyller ut alla luckor som

uppstår vid trimningen. Inte heller nu påverkas klippen på de spår där du inte gjort någon trimning.

Notera: Se sidan 104 för en beskrivning av hur Ctrl på motsvarande sätt påverkar beteendet när klipp raderas.

Tips vid trimning av klipp

Om du har svårt att styra kanterna på klippen under trimning kan du försöka följande:

- Undersök om det valda klippet är det du vill trimma och att det är det *enda* som är valt.
- Utvidga Tidsskalan (Timescale) tills det blir lättare att göra finjusteringar.
- Undgå att utvidga Tidsskalan *för* mycket, vilket får klippen att verka väldigt långa. Om det händer, bör du ångra till dess att skalan är som du vill ha den; eller minska skalan genom att dra den åt vänster; eller välja ett lämpligt värde från Tidsskalans kontext meny.

Trimma videosekvenser med verktyget *Klippegenskaper*



Trots att det är möjligt att trimma videoklipp direkt på Tidslinjen (Timeline) med noggrannhet ner till bildrutenivå, så går det oftast snabbare och enklare att uppnå precis trimning med verktyget *Klippegenskaper* (*Clip properties*). För att komma åt verktyget, välj det klipp du vill ändra och använd sedan

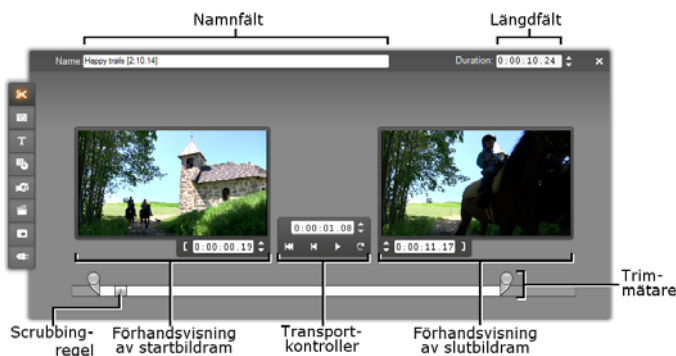
menyn *Toolbox* ➤ *Modify Clip Properties* (Verktyg ➤ *Ändra klippegenskaper*), eller klicka på en av verktygsknapparna överst till vänster i Filmfönstret (Movie Window). Klicka på samma knapp igen för att stänga verktyget.

När det gäller videoklipp (eller *alla* klipp förutom titlar), kan du också öppna och stänga verktyget *Klippegenskaper* (*Clip properties*) genom att dubbelklicka på klippet från varje Filmfönstervisning (Movie Window view).

Verktyget *Klippegenskaper* (*Clip properties*) kan användas för att ändra alla sorters klipp. Det erbjuder en passande uppsättning verktyg för varje typ.

Textfältet *Namn*: De flesta kontroller för videoklipp gäller trimning. Enda undantaget är textfältet *Namn* (*Name*), som gör det möjligt att ange ett nytt namn i stället för det standardnamn som Studio har tilldelat klippet.

*Namn*fältet finns i verktyget *Klippegenskaper* (*Clip properties*) för alla typer av klipp. Klippnamn används i Filmfönstrets Textvisning (Movie Windows Text view) och kan också ses som “etiketter” på klipp när du rör musen över dem i Storybordsvisningen.



Områden för förhandsvisning (Preview areas):

Separata förhandsvisningsområden visar *ingångs-* och *utgångs-*bildramarna för det trimmade klippet, tillsammans med en räknare och jogknappar. Uppbyggnaden på varje område för förhandsvisning är väldigt lik Spelaren (the Player) under normal redigering.

Inställning av uppspelningsposition (Setting playback position):

En indikator i botten av verktyget gör det möjligt att bestämma uppspelningspositionen var som helst i klippet. Du kan även använda räknaren eller jogknapparna som finns mellan de två områdena för förhandsvisning för att bestämma uppspelningspositionen.

Använda räknarna (Using the counters):

De tre räknarna är alla relativa till början av klippet, position 0:00:00.0. Som med räknaren i Spelaren (the Player) kan du justera räknarna i verktyget *Klippegenskaper* (*Clip properties*) genom att klicka i ett av de fyra fälten (timmar, minuter, sekunder, bildramar) för att välja det och sedan använda jogknapparna. Om inget av fälten är valt styr jogknapparna fältet för bildramar.

Transportkontroller (Transport controls):

Medan verktyget *Klippegenskaper* används kommer transportkontrollerna i det mittersta området att ersätta dem som normalt visas i Spelaren (the Player). Bland dessa speciella transportkontroller finns en knapp för *Loop-uppspelning/Paus* (*Loop play/Pause*).  Knappen kan användas för att spela upp den trimmade delen av klippet upprepade gånger medan trimpunkterna justeras.

Ställ in trimpunkter (Setting the trim points):

Knappen *Vänsterparentes* (*Left bracket*)  bredvid räknaren i det vänstra fältet för förhandsvisning och

knappen *Högerparentes (Right bracket)*  bredvid räknaren i det högra fältet för förhandsgranskning, ställer in respektive trimpunkter till den aktuella positionen.

Du kan även justera trimpunkterna genom att:

- Skriva in ett värde direkt i dess räknare
- Justera ett räknarfält med jogknapparna
- Dra i motsvarande trimmätare

Textfältet *Längd (The Duration text field)*: Detta fält visar längden på det trimmade klippet i timmar, minuter, sekunder och bildramar. Om du ändrar detta värde, antingen genom att ändra siffrorna direkt eller genom att klicka på de tillhörande jogknapparna, ändrar du klippets *utgångspunkt*. Naturligtvis kan man inte minska längden till mindre än en bildram, eller öka den över gränsen för ursprungsscenen.

Tips: Om du vill byta från trimning av ett videoklipp på videospåret till ett annat, klicka bara på det nya klippet medan verktyget *Klippegenskaper (Clip properties)* är öppet, eller dra indikatorn på Tidslinjen över det nya klippet.

Återställa trimmade klipp

Om du inte gillar resultatet av en eller flera trimningar efter att ha förhandsgranskat dem, kan du antingen använda knappen *Ångra (Undo)* (eller Ctrl+Z) eller manuellt återställa det trimmade klippet med en av dessa metoder:

- Dra sekvensens högra kant direkt på Tidslinjen tills den inte kan dras längre,
- Dra trimmätarna till slutet av klippet i verktyget *Klippegenskaper*.



DELA OCH KOMBINERA KLIPP

Om du vill infoga en sekvens på *Videospåret* (Video track) mitt i en annan sekvens måste du dela den senare i två delar och sedan infoga den nya sekvensen. Att ”dela” en sekvens innebär att sekvensen dupliceras och att båda sekvenser sedan automatiskt trimmas så att den ena slutar och den andra börjar precis vid delningspunkten.

För att dela en sekvens i Tidslinjevisning:

1. Välj delningspunkt.

Man kan använda vilken metod som helst för att justera den aktuella positionen, som t.ex. att flytta Tidslinjens indikator, klicka *Spela upp* (*Play*) och sedan *Paus*, eller ändra räknarens värde i Spelaren (the Player).

2. Antingen ska du högerklicka inom det klippet du vill dela och välj *Dela Klipp* (*Split Clip*) från popuppmenyn; *eller*, försäkra dig om att redigeringslinjen är placerad där du vill dela klippet, och klicka på knappen *Dela Klipp* (rakblad) (*Split Clip* (razorblade) (se sidan 103).

Klippet delas vid den aktuella positionen.

För att återsälla ett delat klipp:

- Använd knappen *Ångra (Undo)* (eller tryck Ctrl+Z). Även om du har utfört andra handlingar sedan du delade klippet gör ångra-funktionen det möjligt att stega bakåt i ändringarna så långt som behövs. Eller,
- Ersätt båda halvor av det delade klippet med originalet från Albumet om du inte vill ångra beroende på att det finns steg du inte vill ta bort. Eller,
- Radera ena halvan av det delade klippet och trimma ut den andra.

För att kombinera sekvenser i Filmfönstret:

Välj de klipp du vill kombinera, högerklicka och välj *Kombinera Klipp (Combine Clips)*.

Det är bara möjligt att kombinera klipp som tillsammans skulle bilda ett giltigt klipp – det vill säga ett sammanhängande utdrag av källvideon. På Tidslinjen (Timeline) kan man se vilka klipp som kan kombineras genom att det finns en streckad linje där de möts.



AVANCERAD TIDSLINJEREDIGERING

Obs: Andra sätt att redigera förutom dem som beskrivits här, med hjälp av överläggsspåret, beskrivs också i *Kapitel 8: Tvåspårsredigering*.

Under de flesta former av redigering synkroniserar Studio automatiskt klippet på de olika Tidslinjespåren (Timeline track). Till exempel förblir de olika

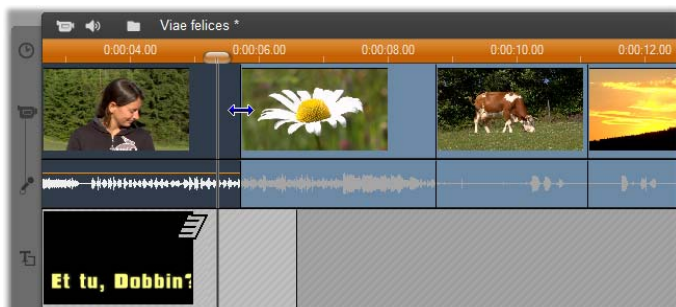
positionerna på alla sekvenser till höger om infogandet oförändrade i förhållande till varandra när du infogar en scen från Albumet på *Videospåret*.

Ibland kanske man vill åsidosätta den förhandsvalda synkroniseringen. Du kanske vill infoga ett nytt videoklipp i ditt projekt utan att flytta på andra typer av klipp. Eller du kanske vill redigera video separat från dess medföljande originalljud – en värdefull teknik med flera variationer som går igenom nedan.

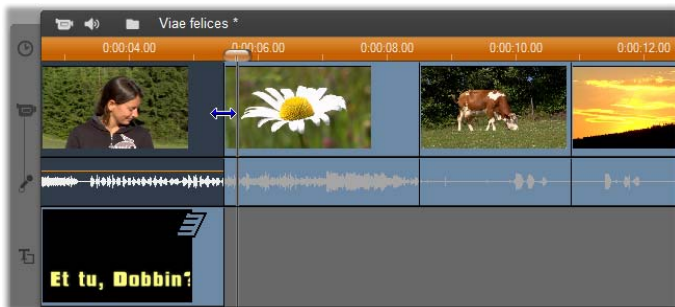
Dessa specialredigeringar är möjliga med hjälp av knapparna för spårlåsning (track lock) placerade längs högra kanten av Filmfönstret i Tidslinjevisning. Var och en av standardspårindikatorerna (utom den för *menyspåret*) fungerar även som en knapp för att låsa motsvarande spår. Se “Spårlåsning” (Track locking) på sidan 108 för mera information om spårlåsning.

Ett låst spår gråmarkeras i Tidslinjevisningen (Timeline view) för att indikera att klipp på det låst spåret inte kan väljas eller redigeras i något av de tre visningslägen; ej heller påverkas de av redigeringsprocesser på olåsta spår.

Förutom *menyspåret* (*menu track*), kan alla kombinationer av spår låsas.



Genom att låsa spåret för *överlagringar* (overlays track) förhindras ändringar av påläggningarnas längd även när du trimmar ljud och videoklipp på huvudvideospåret vid samma tidsindex.



När *titelspåret* är olåst, trimmas titeln automatiskt när huvudvideoklipppet ovanpå *titelspåret* trimmas.

Infogningsredigering

Vid normal tidslinjeredigering (Timeline editing) behandlas ett videoklipp och dess originalljud, som importerades samtidigt, som en enhet. Deras inbördes förhållande symboliseras i filmfönstret med en linje som förenar videospårets indikator med det *ursprungliga ljudspårets* indikator, som visar att det sistnämnda styrs av det förstnämnda.

Spårlåsningsknapparna gör det möjligt att arbeta med bägge spåren oberoende av varandra vid t.ex. *Infogningsredigering* (Insert editing), vilket vanligtvis innebär att man byter ut en del av ett klipp på Videospåret medan det ursprungliga ljudspåret fortsätter oförändrat.

Obs: Att infoga redigering kan också utföras på liknande sätt i spåren för överläggsvideo och ljud. För detaljer, se *Kapitel 8: Tvåspårsredigering*.

Till exempel vill du kanske infoga en tagning på en leende (eller sovande!) person bland publiken i ett klipp där någon berättar en historia, utan att avbryta den primära ljudkällan.

För att utföra en infogningsredigering på Videospåret:

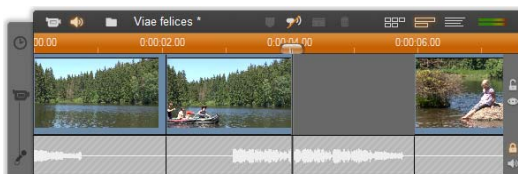
1. Klicka på hänglåsindikatorn för det Primära Ljudspåret från Tidslinjevisningen i Filmfönstret för att låsa spåret.



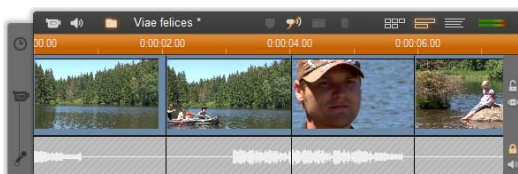
Låsningsknappen är rödmarkerad, och själva spåret är gråtonat för att visa att dess innehåll inte kommer att påverkas vid redigering.

2. Gör plats åt videoklippet du vill infoga på Videospåret. Placera Tidslinjeindikatorn på den punkt där infogandet ska börja och klicka på knappen *Dela klipp/scen (Split clip/scene)*. Flytta sedan till den punkt där infogandet ska sluta och dela klippet igen. Radera till sist den del av videon som ska bytas ut med det infogade.

Eftersom ljudspåret fortfarande är intakt, eftersom det var låst, kommer videosekvensen till höger om infogningspunkten inte att flyttas mot vänster för att fylla ut mellanrummet du skapat på Tidslinjen, då video och ljud i så fall inte skulle vara synkroniserade längre. Om videon skulle förhandsgranskas nu skulle du bara se en svart skärm under mellanrummet, men ljudspåret skulle vara normalt.



3. Nu återstår bara att placera det klipp du vill infoga. Dra klippet (från Albumet, Projektet eller någonstans på Tidslinjen) till den lucka du just skapat i *video*-spåret.



Om det infogade klippet är längre än mellanrummet du har skapat, trimmas det automatiskt så det passar in i mellanrummet. Du kan justera trimningen med verktyget Klippegenskaper (Clip properties).

Infogningsredigering på det ursprungliga ljudspåret

Den motsatta formen av infogningsredigering, där ett ljudklipp infogas i det *ursprungliga ljudspåret* över kontinuerlig video, behövs mer sällan men utförs ändå enkelt i Studio.

Proceduren påminner om den för att infoga video: vänd bara på rollerna för de två spåren i varje steg.

Delningsredigering

Vid “delningsredigering” trimmas en sekvens ljud och video separat så att övergången till den ena inträffar före övergången till den andra.

Obs: Split editing (“delad redigering”) kan också utföras på överläggsspåren för video och ljud på samma sätt som beskrivs här. För detaljer, se Kapitel 8: Tvåspårsredigering.

I ett “L-klipp” kommer videon före dess synkroniserade ljud; i ett “J-klipp” kommer ljudet först.

Tips: För snabbare och mer precis trimning kan det vara en hjälp att ha verktyget *Klippegenskaper (Clip properties)* öppet när du genomgår procedurerna i denna sektion. För att öppna verktyget behöver du bara dubbelklicka på ett av videoklippen innan du sätter igång.

L-klippet

I ett L-klipp kommer klippet till ny video före klippet i ljudet.

Tänk dig ett undervisningsprogram där videon stundtals klipper bort från berättaren för att visa rese- eller naturscener som illustrerar ämnet.



Ljud och video klipps samtidigt.

I stället för att klippa ljudet och videon samtidigt kan du exempelvis välja att låta speakerns röst överlappa in i den nästkommande scenen. Detta gör det klart för publiken att den nya scenen de ser nu illustrerar det som speakern just har förklarat.

Lägg märke till att gränserna mellan videons och ljudklippens klipp formar ett L.



Ljud klippas efter video vilket resulterar i en "L" formad ram, som är markerad i denna illustration.

Denna teknik kan användas effektivt på många sätt. Överväg metoden när som helst när det andra klippets video illustrerar det första klippets ljud.

För att utföra ett L-klipp:

1. Justera Tidslinjen så du enkelt kan räkna antalet bildramar eller sekunder du vill överlappa.
2. Välj det vänstra klippet och trimma dess högra kant till den punkt där du gärna vill att ljudet ska sluta.



3. Lås videospåret. Dra nu den högra kanten av videon för samma klipp mot vänster till den punkt där du

gärna vill att det efterföljande klippets video ska börja.



4. Medan ljudspåret fortfarande är last, drar du det andra klippets video åt vänster tills det möter det ursprungliga klippet.

Ifall det inte finns tillräckligt med överskottsvideo i början av det andra klippet för att genomföra trimningen, måste du först trimma bort tillräckligt från både dets video *och* ljud, och sen försöka igen.



5. Lås upp Videospåret.

Videospåret klipper nu bort det andra klippet som ligger framför ljudet. Videon har trimmats från slutet av första klippet, och ljudet har trimmats från början av det andra klippet.

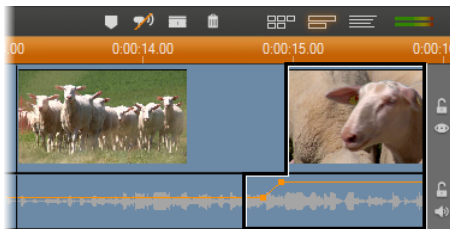
J-klipp

I ett J-klipp klipps det nya ljudet in *före* videoskiftet. Detta kan vara effektivt när ljudet i det andra klippet förbereder tittaren på scenens material.

För att återgå till exemplet med undervisningsprogrammet ovan: Låt oss säga att vi vill

återgå till talaren vid slutet av det infogade klippet. Om vi börjar nästa del av lektionen på ljudspåret lite före videon visar oss podiet igen, kommer övergången att bli mycket mindre abrupt.

Denna gång formar klippens gränser bokstaven J:



Ljudet klipper före videon. Den resulterande "J" formen är markerad i illustrationen.

För att utföra ett J-klipp:

1. Justera Tidslinjen så du enkelt kan räkna antalet bildramar eller sekunder du vill överlappa.
2. Välj det vänstra klippet precis som förut och trimma både video och ljud genom att dra dess högra kant åt vänster så långt du vill överlappa.
3. Lås ljudspåret. Dra nu den högra kanten av videon för samma sekvens mot höger så långt du vill överlappa.
4. Lås upp ljudspåret.

Ljudspåret klipper nu till det andra klippet innan videospåret.

OBS: Framgångssätten beskrivna ovanför för L-klippet och J-klippet är inte de enda alternativen. Med J-klippet till exempel, kan man också göra följande: trimma klippet på höger sida till den önskade startpunkten och därefter låsa det. Sedan drar man ljudportionen mot vänster för att överlappa ljudet på det vänstra klippet.

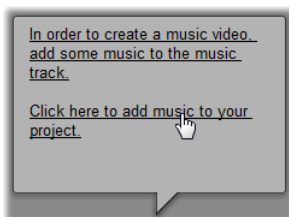


SMARTMOVIE MUSIKVIDEOOVERKTYG

Att skapa en musikvideo låter som ett stort projekt även med Studios lätthanterliga redigeringsfunktioner. Alla de många korta klippen måste arrangeras noggrant och passa in med musikens takt så att musik och bild koordineras ordentligt.

Med Studios *SmartMovie*-verktyg kan du  däremot skapa dynamiska och synkroniserade musikvideor nästan på en gång – i den stil du önskar och med valfri kombination av videomaterial och musik.

Du kan även göra bildspel. *SmartMovie* kan skapa ett snabbproducerat bildspel av vilka stillbilder som helst, i vilken stiltyp man än väljer med tillhörande synkroniserad musik.



Verktyget *SmartMovie* guidar dig genom processen med enkla steg-för-steg-instruktioner. För att börja, använd Albumet för att leta upp de videoscener eller stillbilder du vill ska ingå, och dra dem till Filmfönstret (Movie Window).

Tip: Tidslinjen (Timeline view) i Filmfönstret (Movie Window) rekommenderas när man arbetar med ljudklipp.

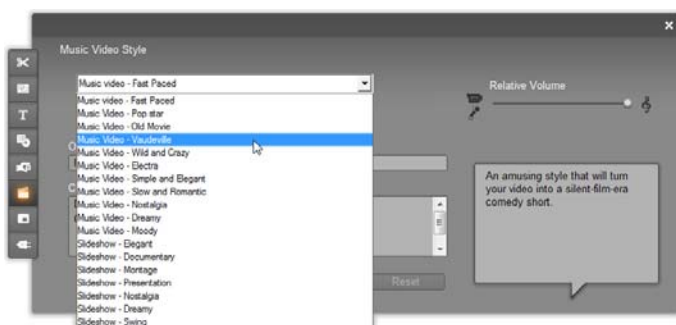
När bildmaterialet är på plats, lägg till ett klipp med ScoreFitter, CD-ljud eller digital musik (**wav**, **mp3**) på *bakgrundsmusik*-spåret. Det är längden på detta klipp,

och inte mängden bildmaterial, som avgör hur lång din musikvideo blir. Om du inte tillför tillräckligt med visuellt material kommer SmartMovie att använda dina videoklipp eller bilder flera gånger för att uppnå den önskade längden. På omvänt vis kommer klipp eller bilder att uteslutas om du tillför mer än vad som kan användas under låtens varaktighet.

Undantag: När man gör ett bildspel med alternativet *Use all images* ikryssat (se nedan), är det antalet bilder som du tillför som bestämmer längden på det färdiga projektet, inte längden på musikklippet.

SmartMovie-stilar

Välj en *stil* (style) från rullgardinslistan uppe i övre kanten på verktyget *SmartMovies* fönster. En mängd olika stilar erbjuds för både musikvideo- och bildspelsprojekt.



En kort beskrivning av varje stil visas i statusbubblan när du scrollar igenom 'style'-listan.

Bäst resultat för videostilar får du om den ursprungliga längden på ditt videomaterial är omkring den dubbla jämfört med soundtracket. Varje bildspelsstil har sitt eget idealiska förhållande mellan antalet bilder och låtens längd.

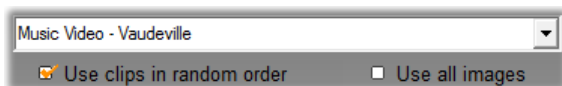
To use all 13 slides exactly once each, music should be between 1 min 3 secs and 1 min 26 secs.

SmartMovie will repeat your music to match the length of the slideshow.

Statusbubblan ger dig vägledning till de rätta proportionerna.

SmartMovie-alternativ

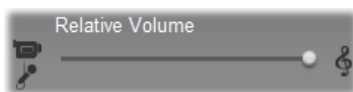
Alternativet *Välj klipp i slumpmässig ordning* (*Use clips in random order*) låter dig blanda det visuella materialet utan hänsyn till dess ursprungliga ordning. Detta alternativ är förhandsvalt för vissa stilar. Det skapar för det mesta ett enhetligt intryck, men på bekostnad av en naturligt berättande följd.



Kryssa i alternativet *Use all images* när du vill vara säker på att alla stillbilder som du har infogat i ditt projekt verkligen används i bildspelet, oavsett längden på ditt valda musikstycke. Studio kommer att repetera eller trimma musikklippet så att det passar det antal bilder du har valt.

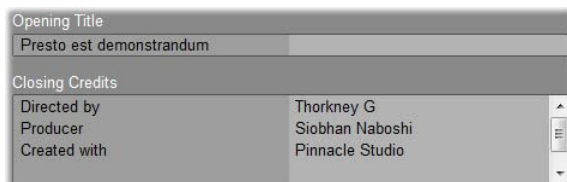
Observera: Alternativet *Use all images* påverkar endast SmartMovie-bildspel, inte musikvideor.

Glidreglaget *Relativ ljudstyrka* (*Relative volume*) justerar volymen på bakgrundsmusikens ljudspår (*background music track*) i förhållande till de andra ljudspåren. Flytta reglaget ända till höger om du vill höra *enbart* musikspåret i den färdiga videon.



Det sista inställningssteget är att skriva in den text som ska användas som inlednings- och avslutningstext (titeltexter). Varje textrad består av två redigeringsfält.

Använd Tab och Shift+Tab för att hoppa mellan det vänstra och det högra fältet.



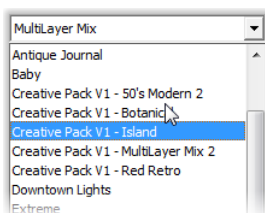
Det stora ögonblicket...

Slutligen, klicka på knappen *Create SmartMovie* och vänta på att Studio genererar din film.



Montage[®]-teman och temaredigering

Studios anpassningsbara Montage-“teman” utgör en kraftfull men enkel metod att lära sig göra bildspel, animationer och redigeringseffekter med flera spår. Med teman kan du ge dina videor ett mer professionellt utseende och ändå bevara en sammanhängande struktur. Varje tema består av en uppsättning mallar som kan läggas till ditt projekt som “temaklipp”. Du kan skapa snygga, visuellt konsekventa sekvenser som integrerar professionellt skapade titlar och animationer med dina egna foton och videor.



Notera: “Titlar” som skapats från ett Montage-tema är inte relaterade till de som finns i Albumets Titlarsektion, eller de som är skapade i Studios Titelredigerare. Teman är enklare att använda och de kan innehålla effekter som inte finns för vanliga titlar. Å andra sidan ger titelredigerarna större kontroll över titlarnas utseende.

Temana som medföljer är utformade för att vart och ett fylla ett särskilt behov. Inom varje tema är varje mall

utformad för att komplettera varandra när de används inom samma projekt. T.ex. innehåller de flesta teman en Inledningsmall och en matchande Avslutningsmall. Många teman innehåller även en eller flera Följdmallar för övergångar mellan en video eller ett bildklipp till ett annat.



Ett klipps tidslinje reflekterar dess struktur. Här, från vänster till höger, syns en Inlednings-, en Övergångs- och en Avslutningsikon. Zickzackkanterna överensstämmer med placeringen av helskärmvideo i klippet. Videon vid slutet av Inledningen och vid början av Avslutningen kan justeras så den stämmer med övergången; därför indikerar zickzackmönstret även grafiskt hur mallarna kan användas tillsammans.

Varje mall definierar en video eller grafisk sekvens med tomrum som kan fyllas i av dig. De flesta mallar har en eller flera tomrum för video- eller bildklipp. I många av dessa kan du lägga till text för titlar och vissa har även andra inställningar för andra specialegenskaper.

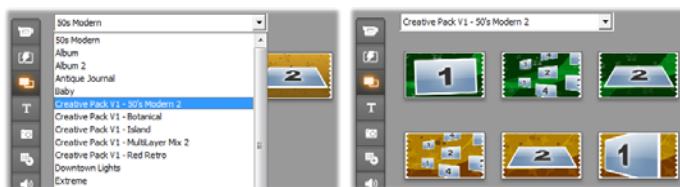
Temamallar sparas i deras egen del av katalogen. Det första steget då du ska använda en vald mall är att placera den i ditt projekt som ett temaklipp. Som vanligt görs detta genom att dra ikonerna från Katalogen till Filmfönstret.

I Filmfönstret behandlas temaklippen som vanliga självständiga videoklipp. För att redigera klippet – för att fylla i mallens tomrum – använder du *Temaredigeraren*.



ANVÄNDA TEMAN

Temamallar sparas i *Temadelen* av Katalogen. Katalogen visar alla mallar i ett givet tema, enligt det val du gör i rullgardinslistan. För att använda en mall drar du bara dess ikon från Katalogen till Filmfönstret.



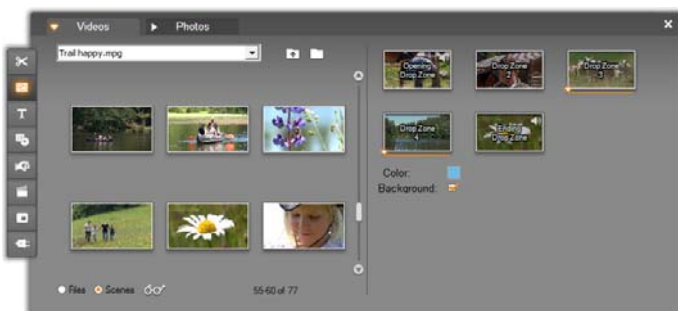
Välj ett tema från rullgardinslistan (L) för att visa tillgängliga mallar (R). För att använda en mall, dra dess ikon ned till Filmfönstret.

När Filmfönstret är i visningsläge för Tidslinjen kan temaklipp trimmas och redigeras på i stort sett samma sätt som vanlig video. Du kan laborera med dem, med övergångar och effekter, justera ljud och så vidare. På samma sätt som skivmenyer redigeras de med ett speciellt redigeringsverktyg, vilket öppnas automatiskt när klippet läggs till i ditt projekt, eller när det senare dubbelklickas.



Temaklippen (valda i illustrationen) behandlas som en enhet i Filmfönstret. Deras speciella egenskaper kan justeras med verktyget Temaredigeraren (dubbelklicka på klippet för att öppna).

Med *Temaredigeraren* kan du anpassa ett temaklipp genom att justera dess inbyggda inställningar eller specificera de video- och ljud-subklipp du vill att den ska använda. Redigeraren kan även öppnas med menykommandot: *Verktyslådan ➤ Redigera tema.*



Med temaredigeraren kan du specificera temaegenskaper, såsom video eller bildklipp, egenskaper och texteffekter. Klipp läggs till genom att du drar dem antingen från redigerarens egen minikatalog (vänster sida av verktyget) eller från Filmfönstret.

Tema bakgrunder

Vissa teman har inbyggda grafiska bakgrunder och/eller en valbar

Background:

bakgrundsfärg. Många av dem har också en kryssruta för *Bakgrunden* (*Background*) i verktyget *Temaredigeraren*. När rutan är ikryssad blir bakgrunden genomskinlig. Då kan temat användas på överläggsspåret med *video*-spåret som bakgrund.

Temadelen av katalogen



I Albumet kan mallarna för ett tema visas samtidigt. Precis som med andra videoscener använder du musen för att markera, spela upp eller lägga till en mall:

- Klicka en gång för att ladda mallen till spelaren, där det kan spelas upp med transportkontrollen.
- Dubbelklicka för att ladda mallen till spelaren och börja uppspelning direkt.
- Dra mallen till Filmfönstret, eller högerklicka på dess ikon och klicka på *Lägg till film* i menyn, vilket lägger till mallen i ditt projekt. På samma sätt som med menyer öppnas ett speciellt redigeringsverktyg automatiskt när ett temaklipp läggs till filmen.

Skapa temaklipp

För att skapa ett temaklipp, använd någon av standardmetoderna för att lägga till något i ditt projekt:

- Dra en ikon från *Tema*-delen av katalogen till Filmfönstret.

- Högerklicka och välj *Lägg till projekt* i menyn till temamall-ikonen.
- Klistra in innehållet i Windows Urklipp efter att du har klippt ut eller kopierat ett existerande temaklipp.

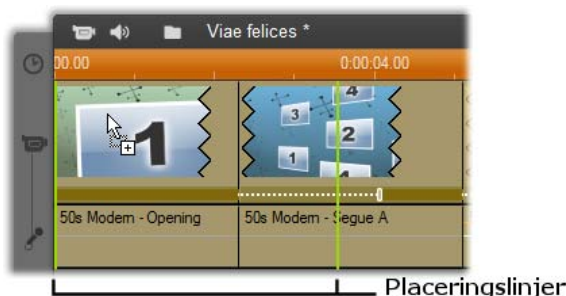
Varje tema redigeras för att visas i spåret på ett sätt som är lämpligt för temats innehållstyp:

- Teman vars innehåll är ett grafiskt överlägg med transparent bakgrund, t.ex. en titel eller PIP-bild, läggs vanligtvis till *Titel-spåret*.
- Teman med helskärmvideo, som t.ex. inledningssekvenser, kan läggas till *Huvudvideospåret* eller *Överläggsspåret*

Den fabriksinställda längden på ett temaklipp beror på inställningarna för den aktuella mallen.

Om du släpper ett nytt temaklipp ovanpå ett redan existerande på tidslinjen, sätts antingen det nya klippet in bredvid det gamla eller ersätter det gamla. Vilket som sker beror på var du placerar muspekaren relativt till måklippet när du släpper knappen.

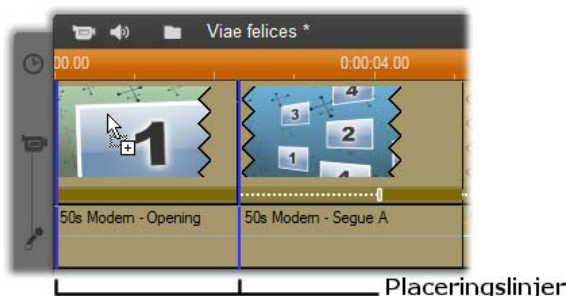
Sätt in ett temaklipp innan eller efter ett existerande klipp: Om du släpper det nya klippet i närheten av början eller slutet av ett existerande temaklipp sätts det på motsvarande vis in före eller efter existerande klipp. Placeringslinjerna som visar positionen för det nya klippet på Tidslinjen är gröna.



Ett nytt temaklipp, representerat av 'kopiera'-muspekaren, dras i närheten av början av klippet till vänster. Gröna placeringslinjer visar var det nya klippet sätts in.

I illustrationen visar placeringslinjerna gränserna för klippet som skulle skapas om du släpper musknappen vid aktuell position, baserat på mallens normallängd. Alla existerande klipp skulle flyttas åt höger för att ge plats för det nya klippet. Om du istället släpper det nya klippet i närheten av den högra kanten av samma existerande klipp, skulle det sättas in efter klippet.

Ersätt ett existerande klipp: Om du släpper ett nytt temaklipp mitt på ett existerande klipp så ersätter det nya klippet det gamla. Det nya klippet tar även över eventuella existerande omständigheter kring det gamla klippet. De blå placeringslinjerna visar gränserna på klippet som kommer att ersättas; oavsett dess normallängd kommer det nya klippet att "ärva" dess gränser.



Ett nytt temaklipp släpps mitt på det vänstra klippet och ersätter det. Andra klippas placering påverkas inte.

Arbeta med temaklipp på Tidslinjen

Temaklipp beter sig som vanliga videoklipp när det gäller att trimma och lägga till övergångar.

När ett temaklipp trimmas...

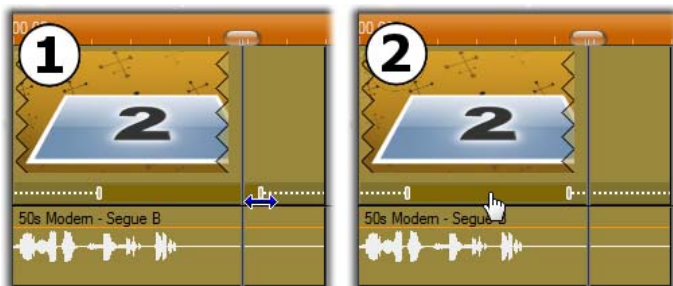
Även om trimning på Tidslinjen görs på samma sätt för temaklipp som för videoklipp så beror resultatet av trimningen på klippet som behandlas.

I ett helanimerat tema, t.ex en snyggt rullande titel, rullar animationen till slutet oavsett vilken hastighet den aktuella klipptiden visar. Förkortning av klippet medför att animationen rullar snabbare, men trunkerar inte sekvensen.

Klipp som innehåller video kan däremot trimmas på det vanliga sättet. Många teman innehåller ett video-underklipp med flexibel längd. När ett av dessa finns kan klippet dras ut så långt som underklippet tillåter – hur långt som helst, om underklippet är en stillbild.

Trimning inuti teman

Många väljer att inleda eller avsluta ett temaklipp med en fullskärmsvideo inställd av användaren. I dessa fall kan handtagen på Tidslinjen användas för att ställa in tiderna för ”ingång” och ”utgång” – d.v.s. för att ändra varaktigheten hos fullskärmsavsnitten. Klicka på ett handtag och dra åt vänster eller höger för att justera varje tidslängd separat. Tidslängden för mittdelen av klippet – den animerade delen – minskar eller ökar i motsvarande grad. Om du vill balansera ingång och utgång utan att påverka tiden för mittdelen klickar du *mellan* handtagen och drar sedan.



- ❶ Klicka och dra justeringshandtaget för att fintrimma ingångs- eller utgångsdelen av ett temaklipp. Tidslängden på mittdelen ökar eller minskar i motsvarande grad.
- ❷ Klicka mellan handtagen för att dra båda samtidigt, och därigenom flytta mittdelen utan att ändra dess längd.

För en detaljerad förklaring av temastrukturen, se “Ett temas anatomi” på sidan 162.

Övergångar och effekter

Övergångar kan användas i slutet och början på temaklipp på samma sätt som andra klipptyper.

Video- och ljudeffekter kan även läggas till på temaklipp som vanligt och användas på allt innehåll som klippet omfattar. Några effekter, såsom *hastighet*, är inte tillgängliga för användning med temaklipp.

Ett temas anatomi

Som exempel på hur teman fungerar, låt oss undersöka det medföljande temat ”50-talsmodern”, vilket innehåller fem mallar.

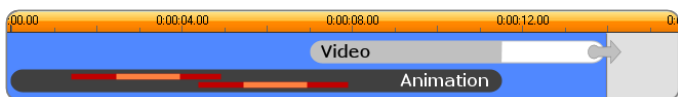
Alla mallar i detta specifika tema använder samma bakgrundsdesign – ett abstrakt, rullande mönster. Det är synligt hela tiden förutom under delarna med helskärmvideo. Färgerna på mönstret bestäms genom inställningar i temaredigeraren för var och en av dessa mallar.

Nu ska vi titta på var och en av dessa mallar var för sig för att se hur de konstrueras från klippen och övergångarna som du lägger på i Temaredigeraren.

Inledning: En inledningsmall börjar vanligen med någon slags animation, inklusive titlar, och slutar med fullskärmsvideo. Vårt ”50s Modern”-exempel följer det mönstret.



Den rullande bakgrundsanimationen rullar genom merparten av denna sekvens. Inom animationen visas två anpassningsbara övergångar. De representeras i diagrammet nedan av linjer på ”Animationslinjen”. Båda övergångarna flyter in och ut ur bilden (mörk linjefärg) med en och halv sekunds paus för stationär visning (ljus linjefärg) däremellan.

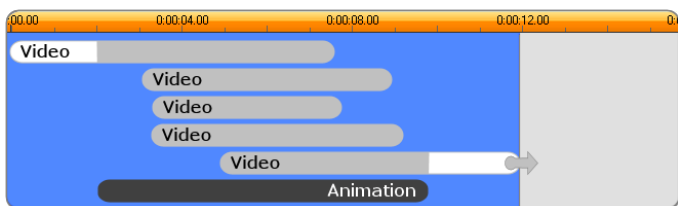


Schematisk presentation av Inledningsmallen i temat "50-talsmodern" vid dess normallängd på ca. 14 sekunder.

Precis när den andra övergången lämnar bilden kommer en animerad panel med det rullande videounderklippet. Videon zoomar till helbild vid 11:18 i temaklippet och förblir så fram till slutet (den vita delen av "videostrecket" i diagrammet).

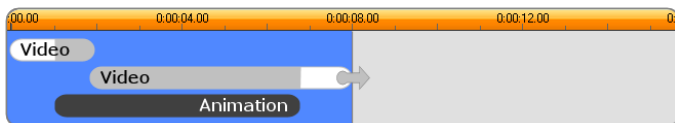
Fabriksinställningen är att längden på temaklippet är 13:29. Det inbäddade videoklippet startar vid 7:03 och löper till slutet, vilket ger det en längd på 6:26. Om ditt videounderklipp är tillräckligt långt kan du förlänga hela klippet genom att dra ut helskrämsvideon. Denna funktion visas i diagrammet ovan med pilen på slutet av "videostrecket".

Övergång A: Övergångsmallar kopplar samman två videosekvenser i fullskärmsläge genom någon slags animation. Detta första övergångsexempel börjar med två sekunder fullskärmsvideo, och zoomar sedan ut för att visa en formation av flera olika videopaneler som löper samtidigt. Inzoomning i sista subklippet leder till en utdragbar sektion fullskärmsvideo.



Följdmall A sammanfogar flera videokällor.

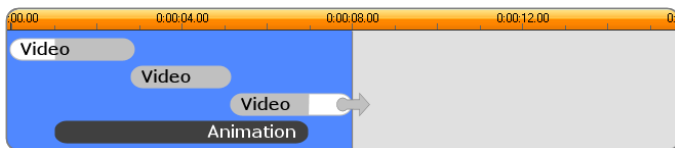
Övergång B: Denna övergång lyckas med det grundläggande syftet att få två videoklipp att gå ihop enklare än det förra. Det första subklippet startar i fullskärmsläge, och zoomar sedan ut medan det roterar bort från tittaren. När den motsatta sedan av dess roterande panel kommer i bild så har det andra subklippet ersatt det första. Panelen zoomar in för att fylla skärmen mot slutet av klippet.



Följdmall B skapar en enklare övergång.

Åter igen, helskämsdelen av det andra underklippet kan sträckas ut genom att dra ut underklippet på Tidslinjen.

Följdmall C: Denna liknar Följdmall B, förutom att den flygande videopanelen här tar en extra sväng i mitten och därmed lämnar plats för ytterligare ett underklipp i sekvensen.



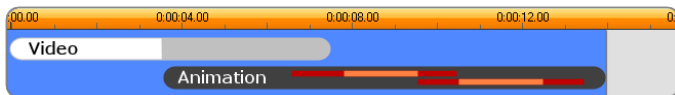
Följdmall C innehåller ett överbryggande videounderklipp.

Det sista underklippet är även här utdragbart.

Slutet: Syftet med Slut-mallen speglar det i Inledning-mallen, och i detta exempel är också uppbyggnaden speglad nästan exakt. Fullskärmsbilden krymper till en



flygande panel som ger plats för animerad text – exakt motsatt mot inledningssekvensen som beskrivs ovan. Den enda skillnaden är att i detta fall är inte fullskärmsvideodelen av klippet utdragbart.



Avslutningstemat är i grunden en spegelbild av Inledningstemat.

Öppna Temaredigeraren

Med *Temaredigeraren* kan du redigera ett temaklipp genom att specificera dina egna subklipp och andra anpassningar. Verktøget kan öppnas i projektet på följande sätt:

- Dubbelklicka på klippet i Filmfönstret.
- Välj *Öppna med temaredigeraren* på klippets högerklicksmeny.

Du kan även öppna verktyget direkt:

- Klicka på knappen *Temaredigeringsverktyg*
- Välj *Temaredigerare* i *Verktøgsmenyn*.

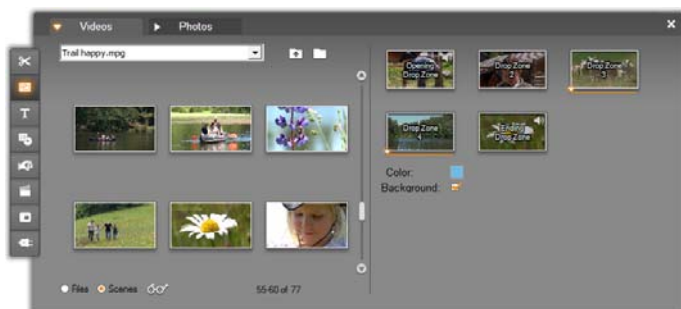
Med dessa två metoder, om du väljer ett temaklipp i Filmfönstret, laddas det automatiskt i redigeraren när den öppnas.

När redigeraren är öppen kan du ändra förhandsgranskning av klippet utan att stänga redigeraren, genom att klicka på olika temaklipp i Filmfönstret.

Använda Temaredigeraren

Varje temamall har sin egen uppsättning av platser för video- och fotoinnehåll, vilket representeras av "släppzoner" i temaredigeraren. De flesta mallar har minst en av dessa; sex är max. Vissa innehåller även textövergångar och andra inställningar som krävs för att redigera specialegenskaper.

Temaredigeraren är uppdelad på mitten i två delar. Till vänster visas en minikatalog där du kan se dina video- och stillbildsbibliotek, till höger finns en panel för inställningar. Här är släppzonerna för dina videor och bilder, tillsammans med eventuella textfält eller andra kontroller som krävs för att göra inställningar på mallen.



Vänstersidan av Temaredigeraren innehåller en minikatalog med flikar för att enbart visa video och foton. Högersidan innehåller släppzoner för temaklipp och kontroller för inställningar. Dra video- och bildklipp till en släppzon från antingen Minikatalogen eller Filmfönstret. Om du behöver skapa ett längre underklipp kan du även välja flera klipp med löpande video och dra dem till zonen som en enhet.

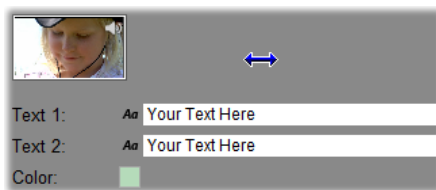
Arbeta med släppzoner

Rensa släppzoner: För att radera underklipp från dess släppzon, högerklicka på zonen och välj *Radera* från menyn.

Kopiera underklipp till Filmfönstret: För att kopiera ett underklipp från en släppzon i Temaredigeraren till Tidslinjen (eller annan Filmfönstervisning), högerklicka på zonen och välj *Lägg till Tidslinjen* från menyn. Detta används vanligtvis för att lägga till eller modifiera en effekt på underklippet innan du drar tillbaka detta till temaklippet.

Ta bort subklippsljud: Vissa släppzoner är markerade med en ljudsymbol , vilket visar att ljuddelen av alla videor i den zonen kommer att ingå i temaklippets ljud. Om du inte vill använda ljudet, klicka på ljudsymbolen för att ta bort ljudet  från subklippet.

Placera underklipp: Video i en släppzon kan placeras relativt till en zons tidsfönster med musen. När muspekaren kommer in i en släppzon med överbliven video ändras pekaren till en dubbelspetsig pil. Klicka och håll ned vänster musknapp nu för att kontrollera *klippets start* under zonen. Flytta musen fram och tillbaka för att ställa in startbild på underklippet.



För att ställa in startbild på ett underklipp, håll ned vänster musknapp medan pekaren är över släppzonen, dra sen pekaren horisontellt. För att kunna finjustera är förändringarna vid musens rörelser först små och blir sen snabbt större med ökande avstånd. En relativt större musrörelse kan därför krävas för att få önskat resultat.

I och med att du drar visaren till *början av klippet* kommer ikonen i släppzonen ändras för att visa den nya startbilden. På samma gång kommer spelaren visa den bildruta där indikatorn står på tidslinjen. Om släppzonen du arbetar på är aktiv vid tidsindexet kommer förhandsgranskningen återge ändringar på startbilden. När du finjusterar startbilden på underklippet är det en bra idé att ställa in indikatorn till den plats där Spelarens förhandsgranskning är till bäst hjälp.

Att använda visaren för *klippstarten* förändrar varken underklippets position inom temaklippet eller dess längd. Snarare väljer du bara vilken del av underklippet som används. Temaredigeraren kan inte ändra starten på underklippet så sent att videon blir klar medan släppzonen fortfarande är aktiv. T.ex. om du släpper en sex sekunder lång del på släppzonen som kräver fem sekunder video kommer du inte kunna ställa in startpunkt längre än en sekund in i underklippet.

Om underklippet är kortare än *släppzonens* längd, eller lika långt, är det inte möjligt att justera dess startbild. När temaklippet visas fryses den sista bilden i

underklippet om nödvändigt för att fylla ut tiden som är avsedd för denna släppzon.

Lägga till effekter inom släppzoner

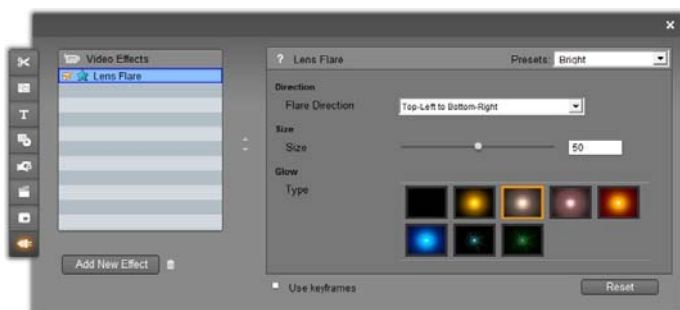
Det är inte möjligt att lägga till video- eller ljudeffekter till ett underklipp inuti Temaredigeraren i sig. Högerklicka istället på släppzonen och välj *Lägg till Tidslinje* från menyn. Hitta klippet på Tidslinjen (vid indikatorn). Nu är det bara ännu ett klipp: trimma det för att passa in det och lägg till eller redigera effekterna som vanligt. Slutligen, dra det tillbaka till släppzonen, vilket skriver över föregående innehåll. Kopiering av klippet på Tidslinjen kan nu raderas.

Video effects

Videoredigering består huvudsakligen av att välja, arrangera och trimma videoklipp, att sätta ihop klipp med övergångseffekter och att kombinera dem med annat material som t.ex. musik och stillbilder.

Ibland är det även nödvändigt att modifiera själva videomaterialet på olika sätt för att uppnå den önskade effekten. Studios *Video effekter* verktyg ger en omfattande samling instickseffekter som kan användas på både video och stillbilder. Se sidan 184 för beskrivningar av de basala effekter som följer med Studio.

Videoeffekt-verktyget är det åttonde verktyget i  Videoverktygslådan. Det har två huvudavdelningar: Till vänster visar en *effektlista* vilka effekter som redan är kopplade till det/de klipp som för tillfället är valt/valda, och till höger finns en *inställningspanel* där du kan justera effekten enligt egna önskemål.

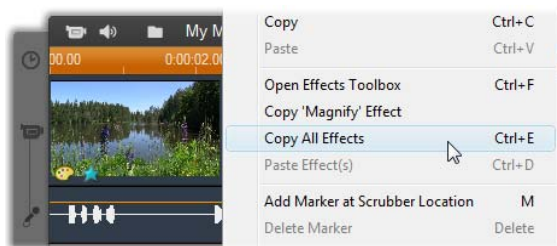


Videoeffekter vs. ljudeffekter

I de flesta tillfällen fungerar de två verktygen, *Video effekter* och *ljudeffekter* identiskt. Typen av material som de syftar på skiljer dem.

Kopiera och klistra in effekter

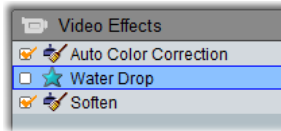
När en effekt väl har lagts till ett klipp och konfigurerats i sin panel för olika parametrar, ger Studio möjlighet att använda effekten även på andra klipp på Filmfönstrets Tidslinje. Detta sparar tid när du arbetar på ett komplext projekt med många effekter – särskilt om du drar nytta av kortkommandon.



För att kopiera en individuell effekt från ett klipp med flera effekter, högerklicka på dess klippikon och markera lämpligt kommando (*Copy 'Magnify' effect* på bilden). Effekten med dess parametrar och keyframes (om den har några) kan sedan klistras in i andra klipp andra projektet.

Att arbeta med effektlistan

Varje video- eller bildklipp i ditt projekt kan modifieras med en eller flera videoeffekter. Varje effekt läggs på den ursprungliga bilden i den turordning som de finns listade i, i *Videoeffects*-verktyget.



Kryssrutorna bredvid varje effektnamn låter dig aktivera och avaktivera effekter oberoende av varandra, och utan att behöva ta bort dem från listan (vilket skulle göra att de skräddarsydda uppsättningar du gjort försvinner). I illustrationen ovan har "Vattendropp"-effekten kopplats från medan de andra två effekterna på listan fortfarande är aktiva.

Att lägga till och ta bort effekter

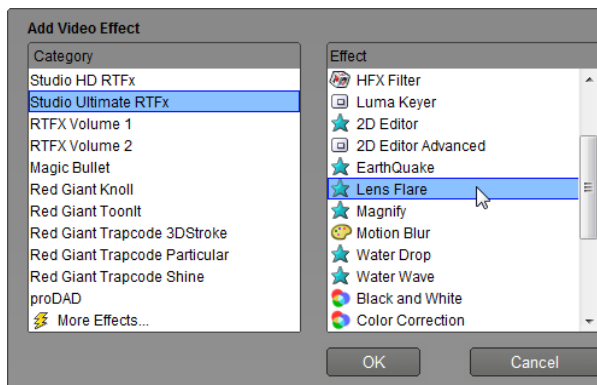
För att lägga till en effekt i listan till det klipp som för tillfället markeras, klicka på knappen *Lägg till ny effekt* (*Add new effect*). En effektbläddrare/*effects browser* öppnas då till höger i verktygsfönstret.



Klicka på ett objekt i fönstrets *Category*-lista för att få fram namnen på de individuella effekterna i den kategorin. Välj den effekt du gärna vill ha och klick på *OK*-knappen för att lägga till effekten.

För att ta bort den markerade effekten från listan klickar du på knappen *delete effect* (papperskorgen).





Videoeffekt-fönstret öppnas här till Studio Ultimate RTFX-sidan som innehåller ytterligare effekter för Studio Ultimate. De andra paketen som listas innehåller andra premium-effekter som kräver enskilda inköp. Den sista kategorin, Fler effekter, öppnar en sida på Avids hemsida där ytterligare effekter finns tillgängliga.

Premiueffekter med video och ljud kan, precis som annat låst material i Studio, användas kostnadsfritt, men lämnar ett grafiskt “vattenmärke” som syns när videon spelas upp. Om du vill använda videon i en riktig produktion, kan du skaffa en *aktiveringsnyckel* utan att lämna Studio. Om du vill ha mer information om hur man skaffar premiummaterial till Studio, kan du gå till “Att utvidga Studio” på sidan 13.

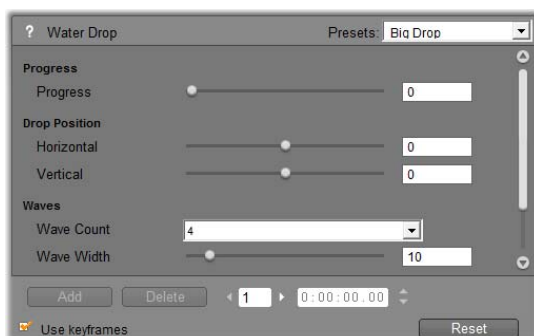
Ändra på ordningen av effekter

Det samlade resultatet av att använda mer än en effekt i samma klipp kan variera beroende på i vilken ordning effekterna läggs på. Med upp- och nedpilarna till höger i effektlistan kan du bestämma varje effekts plats i ordningen. Knapparna påverkar den markerade effekten.



Ändra effektparametrarna

När en effekt väljs ut i effektlistan, visas parameterpanelen, lokaliserad på höger sida av rutan: *Videoeffekter*. Här kan man justera effekternas parametrar.



Med Studio följer ett grundläggande effektbibliotek. Kontrollerna för detta bibliotek beskrivs nedan (börjar på sidan 186). Add on-effekter beskrivs via deras egna on-line dokumentation, som du kan komma åt genom att trycka på funktionsknappen **F1**, eller genom att trycka på knappen *help (hjälp)*  överst till vänster i parameterpanelen. .

OBS: Vissa instickseffekter har sina egna parametrar rutor med specialiserade kontroller. I sådana tillfällen innehåller parameterpanelen på effektverktyget en enskild *Edit (Redigera)* knapp, som ger tillgång till den externa redigaren.

Användandet av förhandsinställda parametrar

För att förenkla bruket av parametrar, har många effekter *förhandsinställningar (presets)* vilket gör det

lätt att konfigurera en effekt – man behöver bara välja det från en lista.

I Studio Ultimate finns två typer av förhandsinställningar: *static (statisk)* innehåller en enda uppsättning av effektparametrar och *keyframed (knuten till bildrutan)*, vilken innehåller flera uppsättningar av parametrar i form av keyframes (nyckelrutor) (se nedan).



I versioner av Studio som inte stöder keyframing är bara de statiska förhandsinställningarna tillgängliga.

Oftast konfigurerar man snabbast en effekt genom att börja med den förhandsinställning som ligger närmast det du önskar, och sedan finjustera parametrarna för hand.

Återställa effekter (Resetting effects):

En särskild typ av förhandsinställning är standardvärdet (default setting), som är effektens ursprungliga inställning. Man kan alltid få tillbaka förhandsinställningen genom att klicka på knappen *Reset* i nedre kanten av parameterpanelen.



Om man klickat på *Reset* när keyframing används, är standardparametervärdena relaterade bara till den keyframe som är vid filmens nuvarande position. Denna keyframe skapas nu om den inte fanns redan innan.

Keyframing

Parametrarna för videoeffekterna i Studio appliceras oftast vid den första bildrutan i ett videoklipp och ligger kvar oförändrade till klippets slut. Detta är standardbeteendet för varje effekt som du lägger till på klippet.



Vanligtvis ändras inte parametervärdena för en effekt under den tid som det videoklipp som effekten används i varar.

Keyframing – möjligheten att gradvis ändra parametervärdena *inom loppet* av ett videoklipp – ger en lång rad nya möjligheter att använda effekter på i dina filmer.

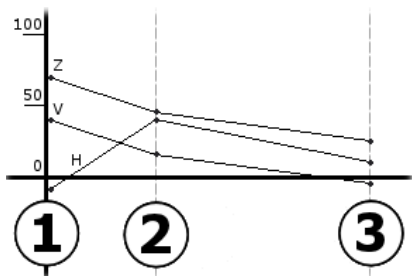
Obs. tillgänglighet: Keyframe-funktionen som beskrivs här finns endast tillgänglig i Studio Ultimate.

Varje keyframe innehåller en hel uppsättning parametervärden för effekten, och specificerar vid vilken bildruta inom klippet som dessa värden ska tillämpas till fullo.



Med keyframing kan nya uppsättningar av parametrar tillämpas så ofta man önskar under klippets varaktighet.

Mellan varje individuell keyframe justeras de numeriska parametrarna automatiskt från bildruta till bildruta, så att individuella keyframes kopplas ihop till ett glidande förlopp.

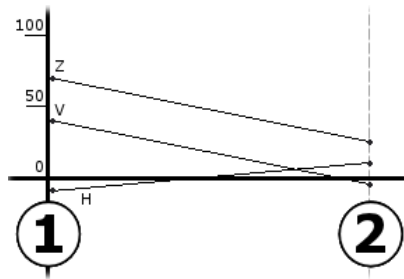


En grafisk framställning av keyframes som beskrivs i exemplet ovan. Värdena för Zoom (Z), Horizontal Position (H) och Vertical position (V) bestäms av keyframe 1 i början av klippet, av keyframe 2 ungefär en tredjedel in i klippet, och av keyframe 3 vid slutet. Värdena ändras gradvis över de mellanliggande bildrutorna.

De flesta effekter stöder keyframing. Vissa gör det dock inte, antingen för att de inte har några parametrar eller för att de, som i *Speed*-effekten, inte kan ha några logiska keyframes.

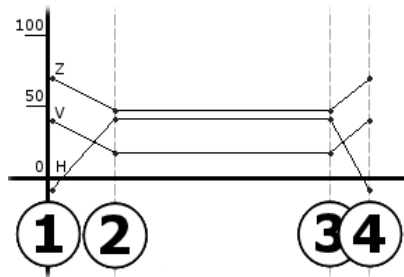
Exempel på keyframing

För varje tillämpad effekt kan ett klipp i princip ha lika många keyframes som det har bildrutor. I praktiken behöver du oftast bara några stycken.

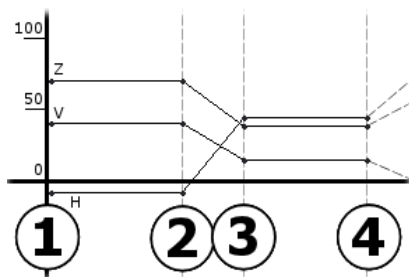


Två keyframes är tillräckligt för att gradvis variera värdena mellan två parametrar från en inställning till en annat inom ett klipp.

Med keyframing kan du kontrollera sättet som effekten används i ett klipp med stor precision. Det blir till exempel väldigt enkelt att tona in och tona ut en effekt.



Med en uppsättning av fyra keyframes kan du tona in en eller flera parametrar i början av ett klipp och tona ut dem igen vid slutet.



Ett pan-och-zoom-bildspel liknande det som beskrivs under “Editing image clip properties” (Redigera bildklippsinställningar) (sidan 232) kan skapas genom att använda Pan-and-Zoom-effekten på ett enstaka stillbildsklipp. Två keyframes med identiska parametrar definierar början och slutet på varje visning – oavsett hur många som behövs – i filmen.

Användning av keyframing

I parameterfönstret för alla effekter som stöder keyframing, leta upp och kryssa i rutan *Use keyframes*. Fram tills du gör det kommer effekten bara att använda en enda uppsättning parametervärden hela klippet igenom.



När du slår på keyframing på en effekt, skapas det automatiskt två keyframes. Den ena är förankrad vid början av klippet, och den andra vid slutet.

Parametrarna för båda har det värde, som effekten skulle ha haft utan keyframes. I Filmfönstrets tidslinje, syns keyframen som en nummererad flagga på videoklippet. Keyframeflaggorna visas så länge effektens parameterfönster är öppet.



Keyframes för den öppna effekten i effektparameterfönstret visas som nummererade flaggor över en lodrät linje. Den aktuella keyframen har en upplyst flagga, som keyframe nummer 3 ovan.

Samtidigt kan du hitta ytterligare justeringsmöjligheter i parameterfönstrets nederkant: Knapparna *Add* och *Subtract*, indikatorn för den aktuella keyframen (*Current keyframe*) med framåt- och tillbakapilar, och räknaren *Keyframe time* med jog-pilar.



Nya kontroller visas i parameterfönstrets nederkant när keyframes är aktiverat.

Indikatorn för *Current keyframe* visar numret 3 på den nyckelruta som hör till den bildruta du för tillfället tittar på i Filmfönstret. Använd pilarna för att hoppa mellan nyckelrutornas. När du klickar på dem hoppar tidslinjemarkören till nästa nyckelruta.

När du tittar på bildrutor i din film som du inte har definierat några keyframes för, visar indikatorn ett

streck. Parametrarna som visas är de som kommer att tillämpas på den aktuella bildrutan när den spelas upp.

För att skapa en keyframe vid en sådan punkt, klicka på knappen *Add*, eller börja helt enkelt justera parametrarna: När du gör det lägger Studio automatiskt till en keyframe.



Keyframes är numrerade i en följd från början av ett klipp. När en ny keyframe läggs till, eller en gammal tas bort, numreras de om så att följderna blir korrekta.



Knappen *Delete* är tillgänglig när den nuvarande bildrutan har en keyframe; det vill säga när indikatorn *Current keyframe* visar ett nummer istället för ett streck.

Räknaren *Keyframe time* visar tiden som har förlupit i det aktuella klippet inom filmens tid – dvs. bildrutan som visas i Player. Den första keyframen är därför placerad i tid “noll”, och den sista är placerad en bildruta framför klippets sammanlagda längd.

När den nuvarande bildrutan har en keyframe, kan dess tidsmässiga placering ändras med räknarens jog-pilar. Den första och den sista keyframen kan inte flyttas. De andra kan flyttas fritt mellan de keyframes som är närliggande.



Inställning av tiden för keyframe 3.

Förhandsgranska och rendering

Medan du arbetar med Verktyget *Videoeffekter*, ger Spelaren (Player) en dynamiskt uppdaterad förhandsgranskning av den aktuella ramen i din film när du skal välja effekter och justera parameterkonfigurationer. Att förhandsgranska en enskild bildruta är inte så användbart när du arbetar med effekter som utvecklas under klippets förlopp (som *Vattendroppe*-effekten (*Water drop*), sidan 195).

Vid sådana tillfällen måste du spela upp klippet igen för att till fullo se resultatet av den effekt du lägger på.

Eftersom många effekter kräver intensiva beräkningar, kan oftast inte en helt mjuk och detaljerad förhandsvisning av ett helt klipp visas med detsamma. Varje gång effekter läggs till eller tas bort, eller man ändrar i inställningarna, påbörjar Studio "rendering" av klippet – det vill säga en beräkning av klippets slutliga utseende – i bakgrunden, utan att störa ditt arbetsflöde. Att renderingsprocessen pågår indikeras med en färgad ribba som blir synlig i Tidsskalan (Timescale) ovanför klippet.

Bakgrundsrendering är valfritt. Du kan stänga av det, om så önskas, i alternativpanelen *Project preferences* (Setup ➤ *Project Preferences*).



EFFEKTBIBLIOTEK

Insticksfilen video effects som medföljer Studio är indelad i sex kategorier med varsin ikon:

- **Cleaning effects (Rensningseffekter)** hjälper  till att korrigera fel i källvideon, t.ex. störningar och kameraskakningar.

Time effects (Tidseffekter), t.ex. *Speed*  (*Hastighet*), ändrar uppspelningstempot utan att påverka utseendet hos själva bildrutorna.

- **Style effects (Stilistiska effekter)** som *Emboss*  (*Relief*) och *Old film* (*Gammal film*) lägger på karaktäristiska visuella stileffekter för att göra större intryck.

Överläggningseffekterna stöder Studio  Ultimates överläggningsfunktioner, t.ex. *Picture-in-picture* (*Bild-i-bild*) och *Chroma key* (*Färgnyckel*).

- **Fun effects (Roliga effekter)** som *Water drop*  (*Vattendroppe*) och *Lens flare* (*Linsbrytning*) ger extra möjligheter för kreativitet och skoj i dina filmer.

Color effects (Färgeffekter) låter dig ändra  färgerna i ett klipp, diskret eller dramatiskt.

Instickeffekterna är organiserade i paket med en eller flera effekter i varje. I den här bruksanvisningen beskriver vi de nio effekterna i paketet Studio HD RTFX (se sidan 186), som ingår i alla versioner av Studio. Dessutom beskrivs kortfattat var och en av de ytterligare 20 effekter i Studio Ultimate RTFX-paketet (sidan 190), som ingår i Studio Ultimate.

Full dokumentation av parametrarna för Ultimate-effekterna finns i effekternas innehållskänsliga onlinehjälp. Du kommer åt denna genom att klicka på knappen *help*  längst upp till vänster i parameter-dialogfönstret för varje effekt, eller genom att trycka på F1-tangentsen när fönstret är öppet.

Att bygga upp ett effektbibliotek

Studios insticks-arkitektur innebär att du kan fortsätta att lägga till nya effekter till ditt effektbibliotek när de blir tillgängliga. Utbyggnadspaket med effekter från Avid och andra leverantörer integreras friktionsfritt med programmet.

Några utbyggnadseffekter följer med Studio som låst premiuminnehåll. Dessa inkluderar Avids paket RTFX volym 1 och 2. Sådana effekter kan förhandsvisas i Studio som vanligt, men har en ”vattenstämpel” med en särskild grafik under uppspelning.

Om du köper en *activation key* (aktiveringsnyckel) försvinner vattenmärket. Detta kan göras utan att lämna Studio. För mer information om att skaffa premiuminnehåll till Studio, se ”Utvidga Studio” på sidan 13.

Varning: Studios instickseffekter är datorprogram. De är teoretiskt sett i stånd till att skada eller störa ditt system, såsom att ändra eller radera filer och redigera systemregistreringen. Avid avråder att installera insticksprogram från tredje part, med undantag som gäller de från pålitliga leverantörer.



STANDARDEFFEKTER

Denna del beskriver sex av effekterna som ingår i Studio HD RTFX-gruppen, placerade högst upp i fönstret med Studios effekter. De andra beskrivs på annan plats: *Chroma key* på sidan 213, *Pan-and-zoom* på sidan 239 och *Picture-in-picture* på sidan 207).

Rensningseffekter

Auto color correction (Automatisk färgkorrigering), *Noise reduction* (Brusreducering) och *Stabilize* (Stabilisering) kallas **rensningseffekter**. Dessa hjälper till att minimera defekter i källvideon, som t.ex. brus och kameraskakningar. Kom ihåg att de är allmänt användbara filter, utformade för att reducera de vanligaste problemen som uppkommer i en rad olika material. De är inte någon mirakelkur. Dina resultat kommer att bero på det ursprungliga materialet, samt på problemets art och omfattning.

Automatisk färgkorrektion (Auto color correction)

Denna effekt kompenserar för felaktig färgbalans i ditt videomaterial. Den motsvarar ungefär "vitbalansen" i en videokamera.

Brightness (Ljusstyrka): Färgkorrigering kan påverka ljusstyrkan i bilden. Med detta reglage kan du om du tycker att det behövs korrigera ljusstyrkan manuellt.

(Tekniskt sett justeras bildens “kontrastgamma”, inte den faktiska ljusstyrkan.)

Notera: *Auto color correction* (automatisk färgkorrektur) kan medföra att det uppstår videostörningar på klippet. Om det sker till en oönskad grad, lägg på filtret *Noise reduction* som beskrivs nedan.

Drömglöd

När denna effekt används till rätt material fyller den scenen med en spöklik glöd som suggererar en förändrad verklighet. Med de justerbara oskärpe- och glödkontrollerna kan du fintrimma utseendet. Glöd är en allmän förstärkning av ljusstyrkan. När den ökar ersätts de ljusare partierna i bilden av expanderande vita områden medan den maximala ljusstyrkan uppnås eller överskrids.



En utomhusscen med (t.v.) och utan (t.h.) drömglödseffekt.

Störningsreduktion (Noise reduction)

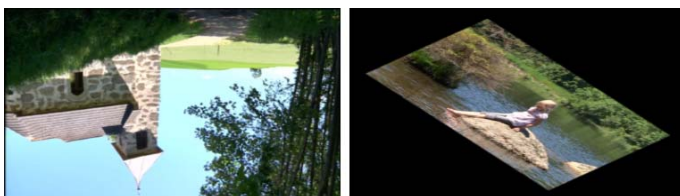
Denna insticksfil applicerar en störningsreduktions-algoritm som kan förbättra en störningsfylld videos

utseende. För att minimera *artefakter* (oönskade bilddefekter, som uppstår under bildbehandling) utförs ljudsreduktion i områden av bildramen där mängden rörelse faller under en bestämd nedre gräns (motion threshold).

Motion threshold (Rörelsetröskel): Detta reglage styr värdet för den nedre gränsen för rörelse. Genom att flytta regeln till höger stiger mängden rörelse som effekten tolererar. Därmed stiger också den proportion av bilden som kommer att påverkas. Samtidigt ökas också risken för att det uppstår oacceptabla ”artefakter” i videon.

Rotate

This effect allows rotation of the entire video frame, and also provides controls for independent horizontal and vertical scaling.

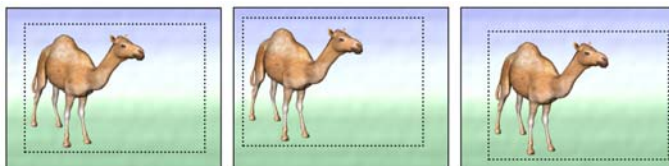


Full-frame 180° rotation (L); rotation with differential scaling, to produce a simple perspective effect (R).

Stabilisering (Stabilize)

Liksom den elektroniska bildstabilisatorfunktionen i många digitala videokameror, minimerar denna effekt

eventuella skakningar och andra ostadigheter orsakade av rörelse med kameran. Bildens kantområden kasseras och den centrala delen av bilden förstoras med ungefär 20% för att kunna fylla ut ramen. Genom att justera ett valt områdes bildram för bildram kan Studio kompensera för oönskade kamerarörelser.



Studios Stabiliseringseffekt (Stabilize effect) fungerar genom att utvidga ett utvalt område (de inre linjerna) så att det fyller hela bildfältet. Området justeras från ram till ram för att kompensera för störningar orsakade av kameraskakningar.

Hastighet

Denna raffinerade effekt gör det möjligt att ställa in ett videoklipps hastighet från 10 till 500 % av normalhastigheten, i rörelse antingen framåt eller bakåt. Längden på klippet ändrar sig när du varierar dess hastighet.

Ifall klippet innehåller ljud så ändras även hastigheten på det. Valmöjligheten att behålla originalpitchen förhindrar att du får besök av "tecknade serie-röster" på ditt ljudspår.



ULTIMATE-EFFEKTER

Studio Ultimate RTFX-paketet med videoeffekter ingår i Studio Ultimate. Användare av andra versioner av Studio kan få tillgång till effekterna genom att uppgradera till Studio Ultimate.

Denna sektion ger en kort beskrivning av varje effekt i gruppen, förutom:

- Två av överläggseffekterna beskrivs på andra ställen (*Chromakey* på sidan 213 och *Bild-i-bild* på sidan 207).
- *HFX Filter*-effekten, som låter dig skapa och redigera animerade 3D-övergångar med Avids programvara Hollywood FX, öppnas utanför  Studio och innehåller sin egen online-hjälp. *HFX Filter* använder en särskild kategori Pinnacle-symbol.

Effekterna visas här i den ordningsföljd de har i effektbläddraren, där de sorteras utifrån kategori (se sidan 184). Fullständiga beskrivningar – däribland samtliga parametrar – finns i det innehållskänsliga hjälpsystemet, och visas när fönstret med effektparametrarna är öppet i Studio Ultimate.

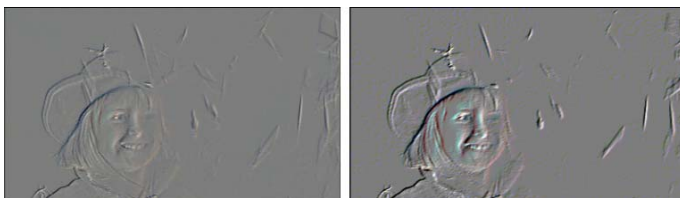
Oskärpa (Blur)

Använder man oskärpaeffekten *blur* i sin video ser det ut som om man har filmat utan att ställa in skärpan. Med Studios oskärpaeffekt kan man lägga på separata

grader av horisontell eller vertikal oskärpa, vilket ger oskärpa i hela eller en del av bildfältet. Du kan lätt lägga oskärpa på ett begränsat område, som t.ex. en persons ansikte – en effekt man ofta ser i nyhetsinslag på TV.

Relief (Emboss)

Denna specialiserade effekt simulerar utseendet hos en basrelief. Effektens styrka kontrolleras med reglaget *Amount (Mängd)*.



Relief kan ofta förstärkas genom att justera kontrast och ljusstyrka i effekten Color Correction (Färgkorrigering), (bilden till höger).

Gammal film (Old film)

Gamla filmer har en rad karaktärsdrag som vanligtvis anses vara oönskade: korniga bilder, som följd av den gamla filmframkallningsprocessen, och fläckar och streck från damm och ludd, som sitter fast på filmen, och de tillfälliga lodräta linjer, som uppstår ifall filmen repas under uppspelning.



Effekten *Old film (Gammal film)* härmar dessa effekter, så att din egentligen oförstörda film ser ut som om den nöts av tidens tand.

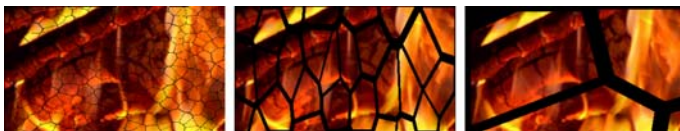
Mjuka upp (Soften)

Effekten *Soften (Mjuka upp)* lägger på en mjuk oskärpa på din video. Detta kan vara användbart för allt från att lägga på ett romantiskt dis till att reducera rynkor. Ett glidreglage styr effektens intensitet.

Mosaik (Stained glass)

Denna effekt simulerar att man ser filmen genom en målad glastruta, där glaset består av oregelbundna polygoner arrangerade i en mosaik.

Med reglage styr du den genomsnittliga storleken på de polygoniska ”kakelplattorna” i bilden. Genom att flytta på kakelplattorna ökas respektive minskas mellanrummet mellan de angränsande plattorna från noll (inga mellanrum) till maximalt värde.



Tre variationer av effekten Stained Glass (Mosaik)

Luma key

Denna påläggnings-effekt påminner mycket om *Chroma Key* (sidan 213), men i detta fall är det förgrundsbildens ljusstyrka (luminans) istället för färg som avgör vad i bilden som blir genomskinligt.

2D Editor

Använd denna effekt till att förstora bilden och definiera vilken del som ska visas, eller till att förminska bilden och eventuellt tillfoga en ram med skuggkant runt den.

Jordbävning

Studio Ultimate-effekten *Jordbävning* skakar videobilden för att simulera en seismisk händelse, vars styrka du kan kontrollera med reglage för hastighet och intensitet.

Linssken (Lens flare)

Denna effekt simulerar den ljusglimt, som man kan se när direkt, kraftigt ljus skapar ringar eller överexponerade områden i en videobild.

Du kan ställa in riktning, storlek och typ för ljuset. Det första exemplet nedan visar hur den egentliga ljuskällan tagits bort, medan dess återverkningar – strålar och reflektioner – fortfarande kan ses.



De åtta varianterna av Linssken.

Förstora (Magnify)

Denna effekt låter dig föra ett virtuellt förstoringsglas över en utvald del av videobilden. Du kan flytta förstoringsglasets i tre dimensioner, dvs vågrätt och lodrätt inom videobilden, och närmare eller längre bort.

Rörlig oskärpa

Den här effekten simulerar den oskärpa som kommer när en kamera flyttas snabbt under inspelningen. Både vinkeln och mängden oskärpa kan ställas in.

Vattendroppe (Water drop)

Denna effekt simulerar en vattendroppe som träffar vattenyta och därvid skapar en serie ringar, som rör sig utåt.



Olika stadier i effekten Water Drop ("Big drop" är vald).

Våg (Water wave)

Denna effekt skapar en illusion av en rad havsvågor som passerar över videobilden under tiden som klipppet fortgår. Parametrar låter dig justera antalet, avstånd, riktning och djup på vågorna.

Svartvitt (Black and white)

Denna effekt reducerar en del av eller all färginformation från det ursprungliga videomaterialet. Resultaten rangerar mellan lätt nertonad färg (förinställningen "Faded") till fullständigt neutralt svartvitt läge ("Black and white"). Med reglaget *Amount (Mängd)* styr du effektens styrka.

Färgkorrigering (Color correction)

De fyra glidreglagen i parameterfönstret för denna effekt kontrollerar färgläggningen av det aktuella klippet när det gäller:

Brightness (Ljusstyrka): Ljusets intensitet

Contrast (Kontrast): De olika värdena för ljus och mörker

Hue (Färgton): Den färgmässiga placeringen i ett spektrum

Saturation (Mättnad): Mängden ren färg, från gråskala till starka färger.

Färgavbildning

Denna effekt färglägger en bild genom att använda ett par färgskalor, eller färgavbildningar. Stilisera ditt bildmaterial med djärva färgbehandlingar, gör färgläggningar i duotone- och tritone, eller skapa redigerade övergångar som är imponerande. *Färgavbildning* kan användas för allt från finjustering av monokroma bilder till psykedeliska färgomvandlingar

Invertera (Invert)

Trots vad namnet antyder så vänder inte denna effekt bilden upp-och-ner. Istället för att det är själva bilden

som vänds upp-och-ner, är det *color values* (färgvärdena) i bilden som blir omvända: varje pixel ritas om i sin komplementsfärg och/eller ljusstyrka, vilket ger en lättigenkännlig bild med en helt annan färgsättning.

Effekten använder YcrCb-färgmodellen, som har en kanal för *luminans* (information om ljusstyrkan) och två kanaler för krominance (färginformation). YCrCb-modellen används ofta i digital video.

Ljussättning

Med ljussättningsverktyget är det möjligt att korrigera och förbättra existerande video som spelats in med dålig eller bristfällig ljussättning. Det är speciellt lämpligt för att rätta till videosekvenser som har en upplyst bakgrund men där förgrunden ligger i skugga.

Färgreduktion (Posterize)

Med denna Studio Ultimate-effekt kan du kontrollera antalet färger som används för att bygga upp varje enskild bild i klippet, från den kompletta ursprungliga paletten ända ner till två färger (svart och vitt) genom att dra i reglaget *Amount (Mängd)* från vänster till höger. Områden med liknande färg samlas till större sammanhängande fält allteftersom paletten krymper.

RGB-färgbalans (RGB color balance)

RGB Color Balance i Studio Ultimate fyller två funktioner: Verktøget kan dels användas för att korrigera videoklipp som har en oönskad färgton, och dels till att ändra färgbalansen för att uppnå en viss effekt. Du kan exempelvis förhöja en nattscen genom att tillföra en blå ton och minska den allmänna ljusstyrkan. Du kan till och med få en tagning inspelad i dagsljus att se ut som en nattscen.

Sepia

Denna Studio Ultimate-effekt skapar illusionen av ett antikt fotografi genom att bygga upp bilden i sepiatoner istället för fullfärg. Man justerar effekten via reglaget *Amount (Mängd)*.

Vitbalans

De flesta videokameror har en “vitbalans”-funktion för att automatiskt justera färginställningen i relation till dåligt upplysta miljöer. Ifall den funktionen är avstängd eller inte är fullt effektiv blir videofilmens färger skadade.

Studios *Vitbalans*-effekt korregerar problemet genom att du specificerar vilken färg som ska räknas som “vit” i denna bild. Justeringen som behövs för att den färgen ska bli vit tillämpas sedan ner till varenda pixel i bilden. Ifall färgen du väljer som vit är välvald kan detta göra färgsättningen mer neutral.

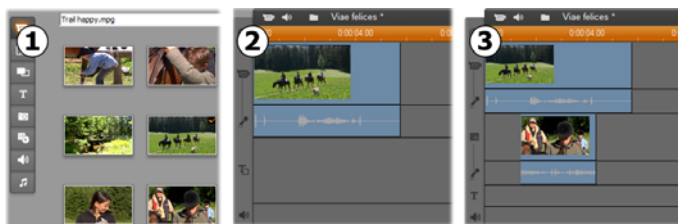
Tvåspårsredigering

Överlagring-spåret – ett extra hjälpspår för video i Filmfönstrets Tidslinje – ger dig möjlighet att arbeta med kraftfull multispårsredigering i Studio. Du kan utnyttja de avancerade effekterna bild-i-bild (picture-in-picture) och färgnyckel (chroma-key) samtidigt som du fortfarande drar nytta av Studios bekväma, strömlinjeformade och användarvänliga gränssnitt.

Introduktion till *överlagringsspår*

Efter installationen visar Tidslinjen de fem spår som är välbekanta för alla erfarna användare av Studio: *videospåret* med sitt *originalljudspår* samt *titel-*, *ljudeffekt-* och *musikspåren*.

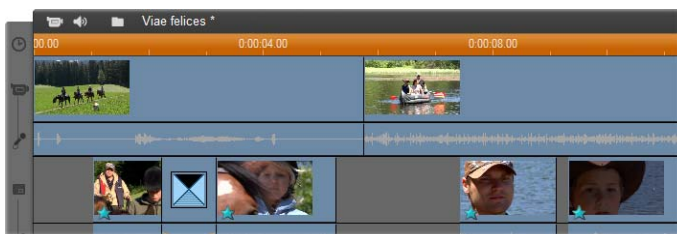
För att öppna *överlagringsspåret* (*overlay track*), dra ett videoklipp från albumet ❶ till filmfönstret och släpp det på titelspåret (*title track*) ❷. *Överlagringsspåret* dyker upp direkt med klippet rätt placerat ovanpå ❸.



Släpp videoklippen på titelspåret för att öppna överlagringsspåret.

Tillsammans med överlagringsspåret får Studio ett nytt spår för överlagringsljud som rymmer den information som hör till videoklippets *originalljud*.

När överlagringsspåren för video och ljud väl har öppnats, tar Studio inte längre emot några klipp på titelspåret. Dra klipp från Albumet och släpp direkt på antingen video- eller överlagringsspåret, allt efter behov.



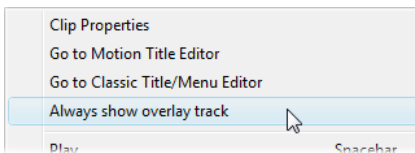
Videoklipp på video- och överlagringsspåren.

Att visa och dölja överlagringsspåret

Som vi just har sett, visas överlagringsspåren för video och ljud när du lägger till ditt första överlagringsklipp. På motsvarande sätt döljs samma spår när du tar bort det sista klippet från dem.

Tack vare detta förhandsbestämda beteende slipper du att Filmfönstret blir rörigt, men om du ofta använder överlagringsvideo, kanske du föredrar att alltid ha spåret synligt. Det kan du åstadkomma genom att

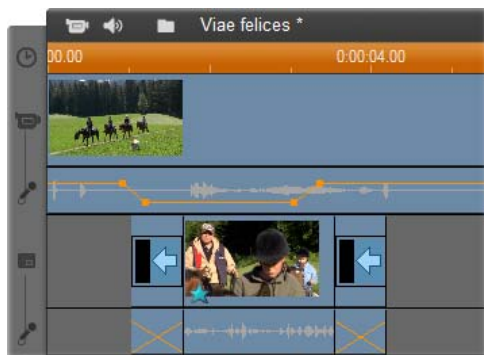
aktivera kommandot *Visa alltid överlagringsspår* (*Always show overlay track*) i den popupkontextmeny som kommer fram när du klickar med högra musknappen i Filmfönstret.



A/B-redigering

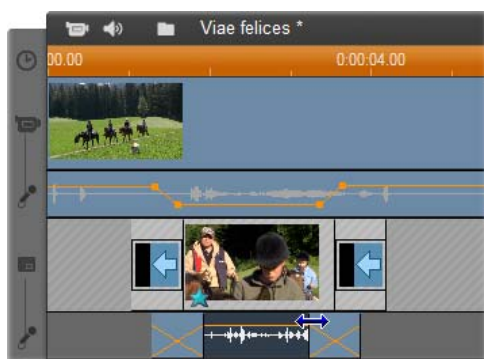
Det andra videospåret i Studio Ultimate underlättar ofta de redigeringsmetoder – infogningsredigering, L-klipp och J-klipp – som diskuteras i “Avancerad Tidslinjeredigering” på sidan 139.

En *infogningsredigering* kan exempelvis göras med ett enkelt handgrepp: drag helt enkelt klippet så att det fogas in ovanpå *överlagringsspåret*, och trimma det som du vill ha det. (Se “Bild-i-bild-verktyget (Picture-in-picture tool)” nedan om du vill att det andra videospåret ska visas i minskad storlek så att bara en del av huvudvideon skymms.)



En infogningsredigering på överlagringsspåret. Huvudvideon skymms medan B-klippet spelas.

I J-klipp och L-klipp, börjar klippets ljuddel lite före (J) eller lite efter (L) videon. De används ofta tillsammans för att mjuka upp början och slutet på ett infogat klipp.



Splitredigering på överlagringsspåret. Överlagringsvideospåret har låsts, vilket gör att B-klippets ljud kan trimmas. Huvudvideospåret kan minskas eller tystas efter behov.

Verktøget Bild-i-bild

Bild-i-bild (Picture-in-picture, ofta förkortat “PIP”) – det vill säga att en extra videoruta visas inuti den vanliga videobilden – är en användbar effekt som de flesta känner till från professionella TV-produktioner.

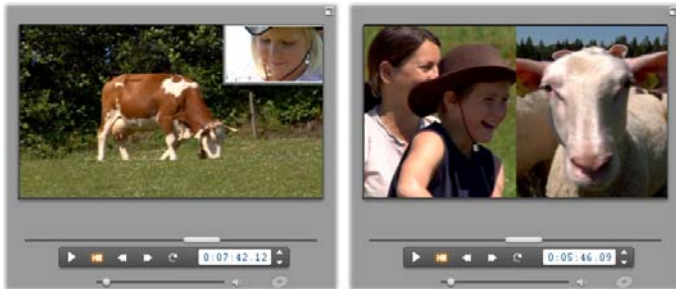


Bild-i-bild med vald kant, skugga och rundade hörn (vänster). Splitscreeneffekter, som den vertikala “spliten” till höger, är en variant som visar hur användbart PIP-verktøget kan vara.

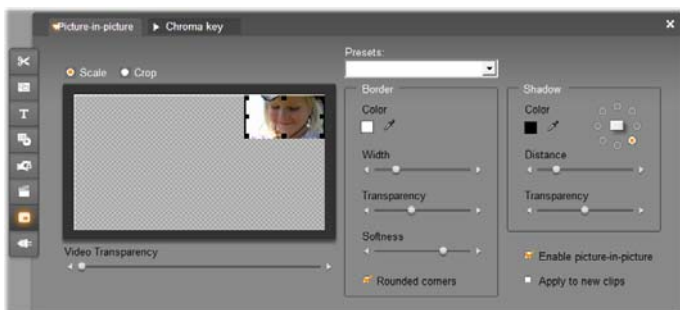
För att använda bild-i-bild startar du på vanligt vis med att dra några videoklipp till Filmfönstrets Tidslinje. Släpp de klipp du vill ha som bakgrundsvideo på videospåret. Förgrundsklippen – PIP-klippen – läggs på överlagringsspåret under huvudklippet.

Notera: Om du planerar en splitscreeneffekt som i illustrationen till höger, spelar det inte någon roll vilket av de två klipp som läggs på respektive spår.

När klippene är på plats, välj förgrundsklippet och öppna verktøget *Bild-i-bild* och *Chroma key* (PIP/CK). Det är det sjunde verktøget i Filmfönstrets videoverktøgslåda. We usually refer to the two aspects of the tool separately as the *Picture-in-picture* and the



*Chroma key tools. Vi refererar vanligtvis till verktygets två funktioner separat som *Bild-i-bild*- respektive *Chroma key*-verktyget.*



Verktyget Bild-i-bild och Chroma key (PIP/CK) är egentligen två verktyg i ett. Eftersom de används var för sig, behandlar vi dem som två åtskilda verktyg. Denna illustration visar verktygets PIP-sida. Klicka på tabben Färgnyckel (Chroma Key) upptill på verktyget för att skifta.

Bild-i-bild-verktygets kontroller

Den vänstra sidan av PIP-verktyget är till största delen upptagen av ett interaktivt *layoutområde* (*layout area*) där du både kan se och modifiera dimensioner, placeringar och beskärningar av den överlagrade videon. De förändringar du gör återges i Players förhandsvisning medan du arbetar.

Layoutområdet har två lägen som du kan välja mellan med hjälp av radioknapparna *Skalera* (*Scale*) och *Beskär* (*Crop*).

Skalera: I detta läge motsvarar den grå, rutiga delen av layoutområdet det genomskinliga partiet av överlagringsrutan genom vilken alla underliggande videoklipp kan ses. Vid normal användning av PIP utgör detta den större delen av skärmen och

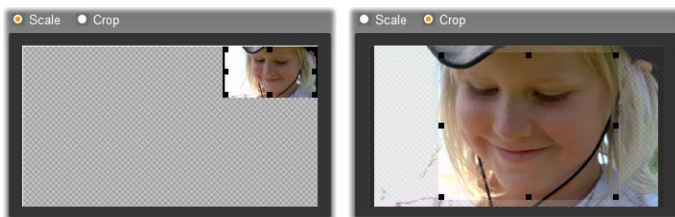
överlagringen dimensioneras så liten att huvudvideoklippet inte i onödan skymts. Du kan utforma PIP-rutan på tre olika sätt:

- Klicka på PIP-rutan och dra den inom layoutområdet till ett nytt läge i huvudvideorutan.
- Använd de mittersta kontrollpunkterna på PIP-rutans kanter till att förändra dess dimensioner precis som du vill.

Använd kontrollpunkterna i PIP-rutans hörn till att förändra dess storlek men inte proportionerna (“aspect ratio”, bredd/höjdförhållandet).

Beskära: I detta läge motsvarar layoutområdet hela överlagringsrutan oavsett vilka dimensioner som angetts i Skala-läget. Den rektangel som avgränsas av kontrollpunkterna visar vilket parti av rutan som är synlig. Utanför den synliga ytan är rutan halvgenomskinlig så att det rutiga mönstret syns igenom.

Precis som i Skalera-läget ger kontrollpunkterna på sidorna möjlighet att fritt beskära rektangeln medan kontrollpunkterna i hörnen bevarar dess proportioner, höjd/breddförhållandet.



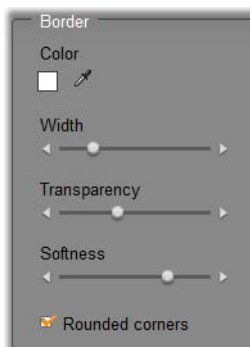
PIP-vektyget i lägena Skalera (V) och Beskära (H).

Förinställning (Preset): Genom att välja ett förinställt namn kan du ställa in alla PIP-kontrollerna på bestämda värden som i förväg kopplats till detta namn. Du kan välja en förhandsinställning som ungefärligen

motsvarar dina önskemål och sedan justera värdena manuellt så att de passar exakt för dina behov.

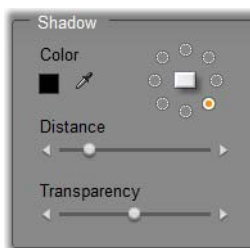
Genomskinlighet (Transparency): Använd glidreglaget om du vill att den underliggande videon ska synas genom själva överlagringen. Att röra reglaget åt höger medför att överlagringen – med kanter och skugga – blir alltmer genomskinlig.

Kant (Border): Dessa kontroller reglerar färg, bredd och genomskinlighet (transparens) hos den kant som går runt den överliggande rutan. Om du inte vill ha någon kant alls sätter du bredden på 0 (skjuter reglaget så långt det går åt vänster). Se sidan 217 för information om hur man använder färgkontrollerna.



Glidreglaget *Mjukhet (Softness)* kontrollerar hur suddigt området utanför kanterna ska vara. När reglaget förs åt vänster görs kantområdet skarpt, när det förs åt höger blandas området runt kanten med bakgrundsvideon. Markera rutan *Rundade hörn* om du vill att PIP-rektangelns hörn ska avrundas.

Skugga: De här kontrollerna styr färg, omfång (width), vinkel och genomskinlighet (transparens) hos den droppskugga som gör att den överliggande rutan ser ut att flyta ovanpå bakgrundsvideon. Sätt omfånget på 0 med hjälp av reglaget *Avstånd (Distance)* om du inte vill ha någon skuggeffekt.



Den skivformade kontroll som reglerar skuggvinkeln ger dig åtta valmöjligheter när det gäller skuggans placering i förhållande till rutan.

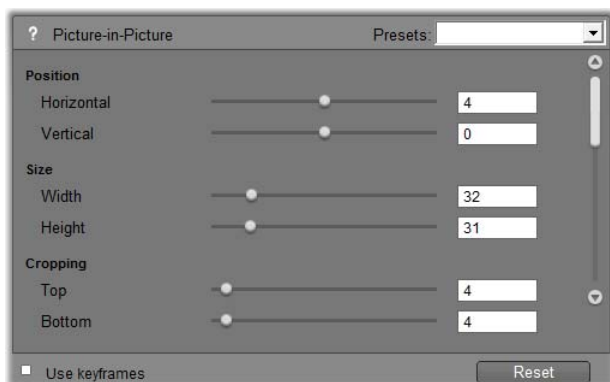
Aktivera bild-i-bild: I denna ruta kan du sätta på eller stänga av PIP-effekten.

Använd på nya klipp: Det här alternativet är bekvämt när du vill använda samma uppsättning av PIP-inställningar för en rad olika klipp. Så länge alternativet är förkryssat, kommer PIP automatiskt att användas på varje nytt klipp du drar till *överlagringsspåret*, och detta görs med samma inställningar som visades förra gången verktyget var öppet.

PIP-effektens gränssnitt

Om du hellre matar in dina PIP-inställningar numeriskt än grafiskt, kan du välja ett alternativt gränssnitt med hjälp av *Videoeffekt*-verktyget. Du kan också kombinera de båda metoderna genom att använda PIP-verktygets grafiska gränssnitt för att ange ingångsvärdena och sedan göra fininställningen med de numeriska effektparametrarna.

De tillgängliga parametrarna för *Bild-i-bild*-effekterna är nästan identiska med de som erbjuds av PIP-verktyget:



Parameterinställningar för effekten Bild-i-bild.

Position: Glidkontrollerna *Horisontal* och *Vertikal* reglerar positionen för PIP-ramens mittpunkt i förhållande till bakgrundsrutans mittpunkt.

Storlek: Med glidkontrollerna *Bredd* och *Höjd* bestämmer du PIP-rutans storlek i procent av ursprungsvärdet. Om du använder *Beskärning* kan du minska PIP-rutans slutliga storlek på skärmen ytterligare.

Beskärning (Cropping): De fyra glidreglagen i denna grupp gör det möjligt att kapa en viss procent av den ursprungliga PIP-videorutan. På så sätt kan du ta bort onödiga delar av bilden och fokusera på huvudmotivet.

Video: Med hjälp av glidkontrollen *Genomskinlighet* (*Transparency*) kan du i valfri grad göra bakgrundsvideon synlig genom PIP-överlagringen.

Kant (Border): Inställningarna i den här gruppen är de samma som kan göras i PIP-verktyget. Du kan välja överlagringens färger, tjocklek, genomskinlighet och kanternas "mjukhet". Om du vill kan du också välja rundade hörn. En bonus i effektens gränssnitt är att det finns åtskilda kontroller för *Bredd* och *Höjd* för

reglering av kanttjockleken, medan verktyget bara har en inställning.

Skugga: Precis som i Kant-gruppen är de här parametrarna samma som de i motsvarande PIP-verktyg, detta med undantag för parametrarna *Horisontal förskjutning* och *Vertikal förskjutning* som kan erbjuda något större flexibilitet när det gäller att placera skuggan än vad verktygets inställningar *Avstånd* och *Vinkel* kan göra.

Vertyget Färgnyckel (Chroma key)

Färgnyckel (Chroma key) är en utbredd teknik som möjliggör att ett objekt i förgrunden kan synas i en videoscen trots att det inte fanns där – och ofta inte skulle ha kunnat finnas där – när tagningen gjordes. När en aktionskådis tumlar ned i en vulkan, eller slåss med en jättelik kackerlacka, eller räddar besättningen med en vågad rymdpromenad, då är chansen överhängande att färgnyckel eller någon likartad teknik finns med i spelet.

Färgnyckeleffekter kallas ofta blåskärmseffekter (eller grönskärmseffekter) eftersom aktionsscenen i förgrunden spelas in framför en enhetligt blå eller grön bakgrund. I efterhand tas bakgrunden bort på elektronisk väg, och kvar finns bara aktionsscenen i förgrunden som nu kan läggas ovanpå den riktiga bakgrund som händelserna ska utspela sig mot och som har ställts i ordning separat.

Blått och grönt är de färger som brukar föredras vid användning av färgnyckelmetoden eftersom hudtoner inte påverkas när en sådan bakgrund avlägsnas från

bilden. I princip går det dock att använda vilken färgnyans som helst tillsammans med Studios färgnyckelverktyg.

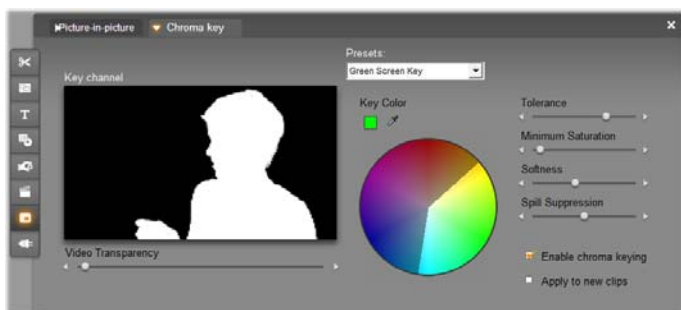


Att skapa en scen med färgnyckel (chroma key): Ett klipp på videospåret (V) väljs som bakgrund för ett grönskärmsklipp på överlagringsspåret (M). Med färgnyckelmetoden tas det gröna bort så scenen kan göras klar (H).

Precis som med bild-i-bild, är första steget när du använder färgnyckel att dra några videoklipp till Tidslinjen. Släpp de klipp du vill ha som bakgrund på videospåret. Förgrundsklippet, som bör ha en enhetlig, starkt mättad bakgrund som i mittenklippet i illustrationen ovan, läggs på överlagringsspåret under huvudklippet.



När klippen är på plats, markera förgrundsklippet och öppna verktyget *Bild-i-bild och Chroma key* (PIP/CK). Det är det sjunde verktyget i Filmfönstrets videovertygslåda. Välj fliken *Chroma key* för att visa de kontroller du behöver.



PIP/CK-verktygets färgnyckelsida.

Kontrollerna för verktyget Färgnyckel (Chroma key)

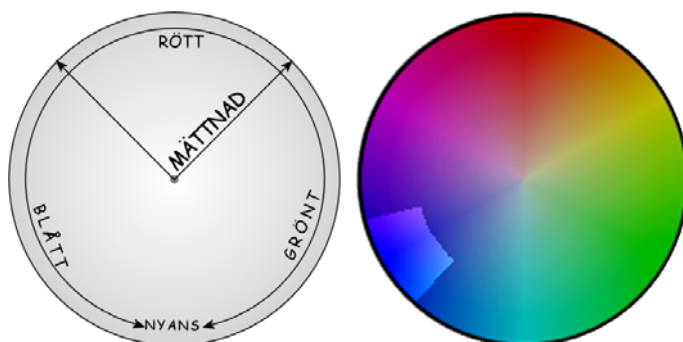
Verktyget färgnyckel (chroma key) skapar en “mask” som visas i grafiken *Nyckelkanal* på vänstra sidan av verktyget, där de genomskinliga delarna av rutan är tecknade i svart och det täckande partiet – den del som du kommer att se i den färdiga videon – är tecknad i vitt. Flertalet av de återstående kontrollerna används till att avgränsa exakt vilka delar av rutan som ska inkluderas i den genomskinliga delen av masken – detta görs med hjälp av inställningarna för “nyckelfärg” och besläktade egenskaper.

Genomskinlighet (Transparency): Det här glidreglaget används om du vill att den underliggande videon ska synas genom den i vanliga fall täckande överlagringen. Genom att föra reglaget åt höger görs överlagringen, med sina kanter och sin skugga, alltmer genomskinlig.

Förinställningar (Presets): Verktyget ger tillgång till två förinställningar, “Grön skärmnyckel” och “Blå skärmnyckel”. De ger en god utgångspunkt när du ska ställa in verktyget förutsatt att du använder en av standardfärgerna för färgnyckel.

Nyckelfärg (Key color): Använd knapparna färgprover eller pipett (eye dropper) till att välja färgen som ska tas bort från videorutan och bara lämna kvar den önskade förgrunden. Se sidan 217 för information om hur man använder färgkontrollerna.

Det du väljer är egentligen inte en färg utan bara en *nyans*, utan någon hänsyn till de övriga egenskaperna – *mättnad* och *intensitet* – som tillsammans med *nyans* utgör en komplett färgangivelse. Vilken nyans som valts framgår av ljusmarkeringen på den visade färgcirkelns omkrets.



I färgnyckelverktygets färgcirkel markeras ett urval av nyanser (runt omkrets) och färgmättnad (längs radien). Varenda pixel i överlagringsrutan som ligger inom det markerade området behandlas som genomskinlig.

Färgtolerans (Color tolerance): Detta glidreglage kontrollerar bredden på den intervall av nyanser som ska hör till “nyckelfärgen”. När reglaget flyttas åt höger ökar vinkeln på det område som markeras i färgcirkeln.

Minsta mättnad (Saturation minimum): Med mättnad menas mängden av en viss nyans i en färg. En pixel med mättnaden noll (vilket motsvaras av

färgcirkelns mittpunkt) har ingen nyans: den hamnar i “gråskalan” vars extremvärden är vit och svart. Färgnyckel fungerar bäst när bakgrunden är starkt och enhetligt mättad, det vill säga när reglaget ställs in på ett högt värde. I verkligheten ställer belysning och apparatur ofta till med spratt vilket resulterar i en bakgrund som inte klarar de högst ställda kraven. När reglaget dras åt vänster tas fler mättnadsvärden med i urvalet, vilket framgår av att det markerade området utökas långt in mot färgcirkelns mittpunkt.

Mjukhet: Den här glidkontrollen reglerar den underliggande videons täthet. När den förs så långt vänsterut som möjligt, är huvudvideon helt svart. Då du för reglaget högerut, dras huvudvideon gradvis upp till full täthet.

Störningsdämpning (Spill suppression): Genom att justera det här reglaget kan du dämpa videobrus eller fransning längs förgrundsobjektets kanter.

Aktivera användning av färgnyckel (chroma keying): I denna ruta kan du sätta på och stänga av färgnyckeleffekten.

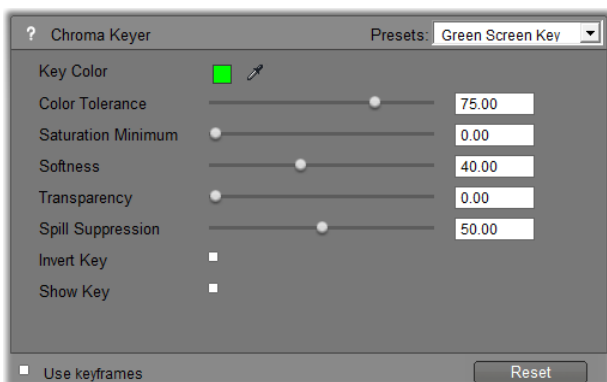
Använd på nya klipp: När du vill använda samma färgnyckelinställningar på ett antal olika klipp är det här en bekväm möjlighet. Så länge alternativet är markerat kommer färgnyckel automatiskt att användas på varje nytt klipp som du drar till *överlagringsspåret*, och detta görs med samma inställningar som förra gången verktyget var öppet.

Gränssnittet för effekten färgnyckel (chroma key)

Om du hellre matar in inställningarna för färgnyckel numeriskt än grafiskt, kan du utnyttja det alternativa gränssnittet i *Videoeffektverktyget*. Du kan också kombinera de två metoderna genom att använda

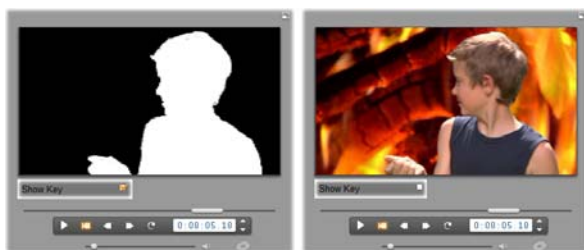
färgnyckels grafiska gränssnitt till att ange ingångsvärdena och därefter fininställa dem med de numeriska effektparametrarna.

I *Chroma key*-insticket har du nästan identiska parameterar att arbeta med som i *chroma key*-verktyget, men med ytterligare en möjlighet: *Invert Key* (Omvänd nyckel). När denna funktion aktiveras kommer de partier av nyckeln som i vanliga fall är täckande istället att behandlas som genomskinliga, och vice versa. På så sätt kommer den underliggande videon att synas igenom överallt, *förutom* på de områden som är täckta av den färgade ytan.



Parameterinställningar för Chroma key-effekten.

Chroma key-verktyget har en särskild visning för den genomskinliga key-effekt, som har framställts. För att se denna visning i Player medan du arbetar med effektparametrarna, kryssa i *Show Key (Visa Nyckel)*-rutan.



Använd Show Key: Till vänster, bilden med nyckel, till höger, den ursprungliga bilden

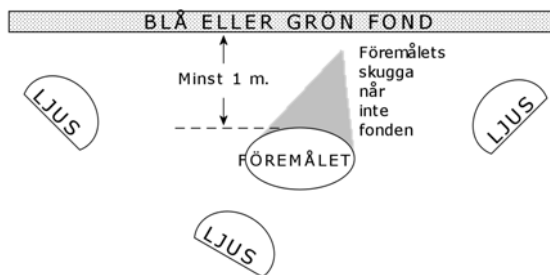
Chroma key tips

Oavsett hur bra programvara du har så är det noggrannheten när du förbereder tagningen som avgör hur bra du lyckas med att använda färgnyckelmetoden. Det kan bli nödvändigt att experimentera för att få detaljerna helt riktiga. Här är några tips till att börja med:

Belys bakgrundsskycket så jämnt som möjligt: Bakgrundsfärgerna som ser platta ut för blotta ögat visar sig ofta ha partier som är för mörka eller urlakade för att fungera bra med färgnyckel, en metod som passar bäst ihop med jämna, mättade färger. Använd flera ljuskällor på bakgrunden för att försäkra dig om att den är välbelyst över hela ytan och utan hotspots (blänk eller för kraftigt belysta punkter). Diffust solljus från en ljus, mulen himmel kan fungera bra när det är fråga om utomhustagningar.

Obs: En professionell bakgrundsduk till Chroma key-arbete finns att köpa billigt på [Avids hemsida](#).

Låt inte motivet skugga bakgrunden: Arrangera motiv och förgrundsbelysning så att det inte faller några skuggor på bakgrundsskycket. Motivet bör inte komma närmare skycket än en meter.



Förberedelser för en färgnyckeltagning. Bakgrundsskynten är bra och jämnt upplyst och placerat en bra bit bakom motivet så att skuggorna inte stör. Belysningen av motivet ska arrangeras så att den passar den bakgrund som ska "nycklas" in i tagningen.

Välj förgrundsfärger med omsorg: Låt inte aktörerna klä sig i grönt om du gör tagningarna mot en grön skärm, eller blått för en blå skärm. Sådana områden kommer att tas bort om de uppfattas höra till nyckelfärgen. Du måste vara särskilt noggranna med detta när du arbetar med bakgrundsskynten som inte är så jämna och som kräver att du väljer en större färgtolerans i färgnyckeln.

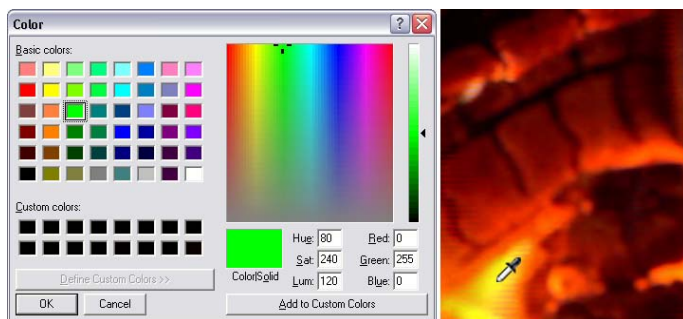
Gör en mjuk profil: Färgnyckelmetoden gör sig bättre med mjuka kanter än med kanter som är taggiga eller komplicerade. Försök därför att få aktören att visa upp en mjuk profil mot kameran. Hår kan vara speciellt knepigt, och bör om möjligt slätas till. Om aktören kan ha hatt så är det desto bättre.

Gör täta scenkompositioner: Ju bredare inramning du väljer, desto större måste bakgrunden göras, och desto svårare blir det att kontrollera tagningen. Ett sätt att förenkla tagningarna är att filma aktörerna från midjan och uppåt i stället för i helbild.

Att välja färger



För att välja färger i de verktyg och effekter som har en färginställning klickar du antingen på *färgprover* (*color swatch*, till vänster) eller på *pipett* (*eye dropper*, till höger). I det första fallet öppnas en dialogruta där du kan plocka standardfärger från en provkarta; i det andra fallet kan du välja (hämta) en färg genom att klicka var som helst på skärmen.



Två sätt att välja färg: Windows färgplockardialog (V) öppnas när du klickar på knappen färgprover som finns i vissa verktyg och effekter. Klicka på pipettknappen (eye dropper) om du vill ha en färg från Players fönster för förhandsvisning eller från något annat ställe. Du väljer färg med en muspekare i form av en pipett (H).

Övergångar

En *övergång* (*transition*) är en animerad effekt som dämpar – eller understryker – övergången från ett klipp till ett annat. Toningar, åkningar och upplösningar är vanliga typer av övergångar. Andra är mer exotiska och kan även involvera sofistikerad 3D-grafik.

Övergångar sparas i sin egen sektion av Albumet (se "Sektionen Övergångar" (Transitions) på sidan 87). För att använda en övergång, dra den från Katalogen till Filmfönstret och släpp den bredvid ett videoklipp, temaklipp eller stillbild. (Du kan även lägga på övergångar direkt på ljudklipp. Se "Övergångar på ljudspår" på sid. 343.)



En serie övergångar (ikonerna mellan videosekvenserna) i Storybordvisning.

I Tidslinjevisning (Timeline view) kan du antingen släppa övergången på huvudvideospåret (*main video track*), på *överlagringsspåret* (*overlay track*) eller på *titelspåret*. På huvudvideospåret skapar övergången en bro mellan två fullskärmsklipp (eller mellan ett klipp och en svart skärm ifall övergången bara består av ett videoklipp, som vid början av filmen). På *överlagrings-*

spåret och *titelspåret* skapar övergången en bro mellan två intilliggande klipp (eller ett klipp och en transparent ruta).



Diagram: Fem bilder från en 2-sekunders diagonal växlingsövergång (wipe transition).

Om en övergång varar i två sekunder (förhandsvald längd på övergångar i en nyinstallation av Studio) börjar det andra klippet två sekunder innan det första klippet har avslutats. I början syns bara det första klippet och i slutet har det andra klippet helt ersatt det första. Precis vad som sker under tiden som det första klippet gradvis tonas ut samtidigt som det andra tonas in, beror på typen av övergång (transition type). Eftersom videoklippen överlappar varandra minskas den totala längden för de två klippet med övergångens längd.



Här visas samma övergång som ovan men denna gång med en faktisk video. För att förtydliga framhävs övergångens gräns i de tre mittersta bildramarna med vitt. Båda klipp spelas upp medan övergången försiggår.

Övergångstyper och deras användningsområden

Liksom alla andra effekter bör övergångar inte användas för deras egen skull utan för att gagna filmen i sin helhet. Väl valda övergångar kan diskret förstärka meningen med din film och hur den uppfattas utan att övergångarna i sig själva drar till sig för mycket uppmärksamhet. Mycket inspiration kan hämtas genom att studera hur övergångar används i professionellt producerad tv. Generellt sett är det ett gott råd att undvika missbruk av övergångar som ger abrupta ändringar eller drar till sig uppmärksamhet på annat sätt: det är stor skillnad mellan en diskret upplösning (dissolve) och en hjärtformad växling (wipe).

De grundläggande övergångarna som går igenom nedan – toningar (fades), upplösningar (dissolves), växlingar (wipes, slides) och flyttningar, (pushes) – hör alla till den första gruppen av standardövergångar (“2D-transitions”) i Albumet.

En uppsättning mer komplicerade övergångar finns i Alpha Magic-gruppen vilket är den andra punkten i rullgardinslistan med övergångsgrupper i Albumet.

De många andra grupperna i listan hör till samlingen Hollywood FX, en stor uppsättning komplexa övergångar med tredimensionell grafik. Hollywood FX-övergångarna går igenom i slutet av denna sektion (sidan 223).

Klipp (Cut): Ett klipp är den minimala övergången – en ögonblicklig skiftning från en scen till en annan. Ett klipp är lämpligt när det finns ett starkt samband

mellan ett videoklipp och det efterföljande; exempelvis när kameran ändrar position eller vinkel i en scen.

Toning (Fade): Denna övergång tonar upp från svart till början av ett videoklipp, eller tonas ned från slutet av ett videoklipp till svart. En toning som placerats mellan två klipp skapar en *fade down* (tona ned) som följs av en *fade up* (tona upp). Toningsövergången representeras av den första ikonen för övergångar i Albumet.



En toning används oftast i början och i slutet av en film eller när det inträffar ett stort avbrott i filmens kontinuitet, exempelvis när en ny sektion börjar. En filmning av en teaterpjäs skulle till exempel ha glädje av en övertoning mellan akterna.

Upplösning (Dissolve): En upplösning liknar en toning förutom att den nya scenen börjar tona upp medan den gamla tonar ned. Effekten är mer dramatisk än en toning men mindre abrupt än ett klipp. En kort upplösning kan mjuka upp ett klipp medan en lång upplösning kan illustrera ett längre tidsförlopp.



Wipe, slide and push (Åkningar): I alla dessa standardövergångar träder det nya videoklippet gradvist fram bakom en kant som flyttas över bilden i en speciell riktning. Albumikonerna överst i detta avsnitt representerar, i tur och ordning, en växling (wipe) mot vänster, en flytt (slide) ned åt vänster samt en åkning åt höger (push).



I en *wipe*-övergång är positionen för både det gamla och det nya videoklippet konstant under hela övergången. Det nya videoklippet blir synligt när övergångskanten åker över bilden, lite som ny tapet som rullas över gammal.

En *slide* liknar en wipe, men i detta fall åker kanten på det nya videoklippet över bilden tills det når sin slutposition. Effekten påminner om en rullgardin som dras ned för ett fönster.

En *push* liknar en slide, förutom att det gamla videoklippet trycks ut ur bilden när det nya kommer in, som när man rullar en filmremsa från en bildram till nästa.

Hollywood FX för Studio

Avids Hollywood FX innehåller ett stort antal 3D-övergångar och –effekter. Dessa är lämpliga till introduktionssekvenser, sportbilder och händelserika sekvenser. Hollywood FX uppfyller professionella förväntningar på kvalité utan att tumma på användarvänligheten.



En basuppsättning med fullt fungerande Hollywood FX ingår i Studio, och många fler finns tillgängliga att köpa online. Om du vill ha mer information kan du gå till “Att utvidga Studio” på sidan 13.

Via Internet kan du även skaffa redigeringsverktyget HFX Creator för Hollywood FX. Med hjälp av denna programvara kan du göra specialinställningar av Hollywood FX, eller skapa nya effekter helt på egen hand. HFX Creator innehåller avancerad nyckelruteredigering för flygvägar (flight paths) och alla parametrar, kraftfulla warp-instick, och en 3-D textgenerator. Du kan också skapa ett brett spektrum av MultiWindow-effekter i 3-D där du använder externa videokällor och lägger på verkliga, real-life föremål i 3-D och egen ljussättning.



För att beställa HFX Creator, klicka på knappen *Redigera (Edit)* i *Klippegenskapsveerkyget* till vilken Hollywood FX-övergång som helst.

Förhandsgranska övergångar i din film

Studio gör det möjligt att förhandsgranska övergångar i Spelaren (Player). Bara dra och släpp en övergång i Filmfönstret (Movie window), klicka på *Play* (eller tryck [Mellanslag]) och se hur övergången fungerar tillsammans med ditt material.

Du kan också förhandsgranska övergångar genom att bläddra igenom dem i Player eller på Tidslinjen (Timeline) i Filmfönstret.

Bakgrundsrendering av Hollywood FX

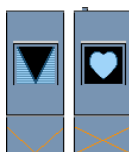
Bakgrundsrendering (Background rendering) är en valfri funktion, som innebär att de beräkningar som krävs för att skapa en detaljerad förhandsgranskning av Hollywood FX-övergångar och andra effekter, utförs i "bakgrunden" utan att avbryta ditt arbete. Du kan konfigurera bakgrundsrenderingen i alternativpanelen *Video and audio preferences (Setup ➤ Video and Audio Preferences)*. Se "Video- och ljudkonfigurationer" på sidan 382 för mer detaljer.

Innan renderingen av en övergång är slutförd, förhandsgranskar Player den i nedsatt upplösning och ramhastighet. En färgad ribba visar sig i Tidsskalan (Timescale) ovanför klippet medan *bakgrundsrenderingen (background rendering)* pågår.

Ljudövergångar

Videoklipp i Filmfönstret har normalt fortlöpande synkroniserat ljud. Om ingen övergång sker, klipps video och ljud samtidigt från ett klipp till ett annat. När en övergång placeras mellan två klipp kommer ljudet att övertonas (cross-fade) (ljudets motsvarighet till bildens upplösning/dissolve).

Enda undantaget för denna regel är vid Toningsövergång (Fade transition) då ljudet först tonas ned helt och sedan upp igen.



Normala övergångar ger en övertoning i ljudet (vänster). I en Toningsövergång (höger), tonas ljudet ned och sedan upp tillsammans med videon.

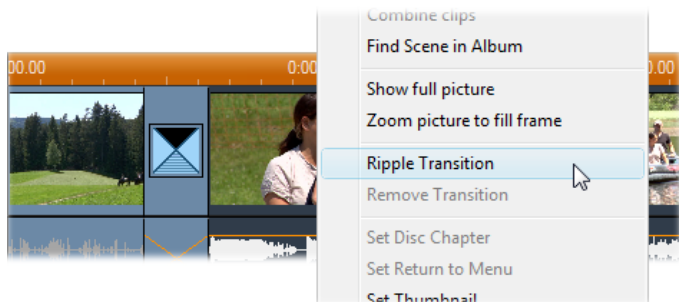
Kommandot *Ripple*-övergångar

Denna funktion i Studio är speciellt användbar för att skapa ett snabbt bildspel (slideshow) från en uppsättning stillbilder, eller en video baserad på en rad korta klipp. Sådana presentationer blir mer intressanta om du binder ihop varje klipp med en övergång. *Ripple transitions (inklippningsövergångar)* ger dig ett snabbt och enkelt sätt att göra detta på.

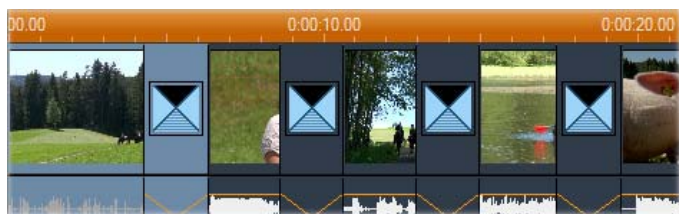
Börja med en uppsättning klipp på Tidslinjen (Timeline) och placera sedan en önskad övergång mellan de första två klippen.



Välj nu alla klipp utom det första, klicka på någon av dem med den högra musknappen och välj *Ripple Transition* ur poppuppmenyn.



Studio placerar en dubblett av originalövergången mellan varje par av utvalda klipp.



TRIMMA ÖVERGÅNGAR

Fastän övergångar inte är klipp i vanlig ordning behandlas de två väldigt lika i Studio. Precis som klipp kan du trimma övergångar, antingen direkt på Tidslinjen i Filmfönstret, eller genom att använda verktyget *Clip properties* (*Klippegenskaper*).

Se “Trimning på Tidslinjen med handtag” på sidan 130 för en genomgång av den första metoden. Maximal längd på en övergång är en bildram mindre än det kortaste av de närliggande klippen.

Trimning med Klippegenskaper-verktyget

Menykommandot *Verktygslåda* ➤ *Ändra klippegenskaper* (*Toolbox* ➤ *Modify Clip Properties*) tar fram verktyget Klippegenskaper för det valda klippet. Med detta kan du förhandskontrollera alla slags övergångar, samt ställa in två egenskaper:

- För att ställa in längden på en övergång kan du ändra värdet i *Duration*-räknaren. En övergångs längd ska alltid vara kortare – än bara med en enkel bildram – än det kortaste av de närliggande klippen.
- Textfältet *Name* ger dig möjlighet att tillföra ett egenvalt namn till ett klipp istället för det förhandsvalda som tilldelats av Studio. Oavsett vilken typ av klipp det rör sig om, kan detta fält hittas i verktyget *Clip properties*. Klippnamnen används i Filmfönstrets Listvisning (Movie Window's List view) och kan också ses som en ”etikett” när du rör musen över ett klipp i Storybordvisning.

I många övergångseffekter stöds även alternativet att ”ändra riktning” (”reverse direction”), vilket får övergångsanimationen att utföras baklänges, och t.ex. gör det möjligt för en roterande växling (rotary wipe) att utföras både medurs och moturs. Kryssrutan *Reverse* markeras om den aktuella övergången stöder denna möjlighet.

Ifall du har köpt programmet HFX Creator så kan du öppna det i Studio genom att klicka på knappen *Redigera (Edit)* i verktyget *Klippegenskaper (Clip properties)* för Hollywood FX-övergångar. HFX Creator är ett externt redigeringsprogram med många möjligheter vars användning beskrivs i den medföljande dokumentationen.

Förhandsgranska i verktyget *Clip properties*

Verktyget *Clip properties (Klippegenskaper)* innehåller kontroller för förhandsgranskning av övergångar liknande de för videoklipp. Se “Trimma videoklipp med verktyget *Clip properties*” på sidan 134 för mer information.

Förhandsgranskningsområdena visar den sista fullständiga bildramen från det utgående klippet och den första fullständiga bildramen från det inkommande klippet. Bildramarna uppdateras när du ändrar i *Varaktighetsfältet (Duration field)*.

Transportkontrollerna gör det möjligt att förhandsgranska övergångseffekterna i Player, antingen bildruta för bildruta eller i full hastighet. Knappen *Loop play/pause*  upprepar övergången om och om igen, i normal uppspelningshastighet.

Både räknaren (the counter) (med dess associerade jog-knappar) och indikatorn ger dig direkt tillgång till en önskad punkt inom övergången.



Stillbilder

Video betyder vanligtvis bilder i rörelse, men oftast innehåller produktioner också icke-rörliga titlar eller grafik och de kan dessutom innehålla andra typer av stillbilder.

De typer av stillbilder som du kan använda i dina filmer inkluderar:

- Alla typer av textrubriker och grafik, inklusive rulltexter och “glidande” meddelanden.
- Fotografier eller teckningar som sparats i diskbaserade bildfiler.
- Individuella videorutor som uppnåtts med hjälp av *Frame grabber*-verktyget.
- “Diskmenyer” för DVD-, BD- och VCD-authoring . Dessa specialbilder behandlas i *Kapitel 11: Diskmenyer*.

Alla dessa stillbildstyper kan behandlas på två olika sätt beroende på vilket spår du släpper dem på i Filmfönstrets Tidslinje:

- För att lägga till en *helskrämsbild* med fast bakgrund, lägg till bilden på *videospåret*.
- Du kan lägga till en bild så att den visas i din film med en *transparent bakgrund*, pålagd över klippen

på *video*-spåret, genom att placera bilden på *title*-spåret. För att det ska fungera måste bilden vara i TIFF-format (**tif**) eller PNG-format (PNG) med det transparenta området definierat med en alfakanal som stöds av dessa format.

Obs: Studio Ultimate innehåller en extra möjlighet, *påläggsspåret*, för att lägga till dina bilder till Tidslinjen. Se Kapitel 8: *Tvåspårsredigering* för detaljer.

Albumet har separata sektioner för titlar, bitmappade bilder och diskmenyer. Alla de här resurserna sparas som separata filer på din hårddisk. Du kan också skapa egna titlar och diskmenyer i en av Studios titelredigerare för att sedan lägga till dem direkt till din film utan att först spara dem som separata filer (se Kapitel 12: *Klassiska titelredigeraren* och Kapitel 13: *Rörliga titelredigeraren*). På liknande sätt kan stillbildsrutor från video läggas till direkt från verktyget Frame grabber (se “*Frame Grabber*” på sidan 239).

Helskärmssbilder

En helskärmssbild placeras på *videospåret*. Den fyller hela skärmen och ersätter videon. När det föregående videoklippet slutar, spelar Studio upp stillbildsklippet. Den visuella effekten blir att videon slutar och ersätts av grafiken tills nästa klipp börjar.



Överlagringsbilder

En överlagringsbild är en bild som placeras på *title*-spåret. Det läggs på det nuvarande videoklippet, utan att ersätta videon. Det transparenta området av bilden måste definieras med en alfakanal.



Skapa ett bildspel

Om du vill sätta ihop ett snabbt bildspel av stillbilder eller videoklipp, kan du ha stor nytta av Studios Inklipningsövergångsfunktion för att snabbt lägga in en vald övergång mellan varje klipp- eller bildpar. Se sidan 225 för detaljer.

Lägga på effekter

De flesta av Studios plug-in video effects (insticksvideoeffekter) kan användas på stillbilder. (Undantag är effekter såsom *Speed* (Hastighet) som bara fyller någon funktion vid rörliga videoklipp.) Se “Att använda videoeffekter” på sidan 171 för detaljerad information.



REDIGERING AV STILLBILDER

Liksom med andra typer av klipp, kan du beskära stillbilder direkt i Filmfönstrets Tidslinje, eller genom att använda *Klippegenskapsverktyget*.

Se “Beskära i Tidslinjen med hjälp av handtag” på sidan 130 för diskussion av den första metoden. Skillnaden med ett stillbildsklipp är att du kan sträcka ut det så att det varar exakt så länge som du själv vill, medan videoklipp inte kan bli längre än originalscenen i Albumet.

Effekter såsom *Sudda*, *Försena* och *Färgkorrigering* kan användas på stillbildsklipp av alla typer, på samma sätt som på videoklipp. Se “Videoeffekter – grundinställningar” på sidan 184.

Redigera klippegenskaper för bilder

Menykommandot *Verktyslådan* ➤ *Ändra*  *Klippegenskaper* tar fram verktyget *Klippegenskaper* för det valda klippet. Den översta verktygsikonen i videons verktyslåda kan också användas.

När det gäller bitmappade bilder, inklusive vanliga foton, bildfiler och diskmenyer, kan du dubbelklicka på klippet för ett tredje sätt att ta fram verktyget. Om man däremot dubbelklickar på en titel öppnas istället den tillhörande titelredigeraren direkt.

I alla versioner av *Klippegenskapsverktyget* kan du på följande sätt bestämma längd och namn på det aktuella klippet:

- För att ställa in varaktigheten (tidslängd) för visningen av en stillbild, ändrar man värdet i *Varaktighetsräknaren*.
- I *Namntextfältet* (*Name text field*) kan du tilldela klippet ett namn du själv väljer i stället för det

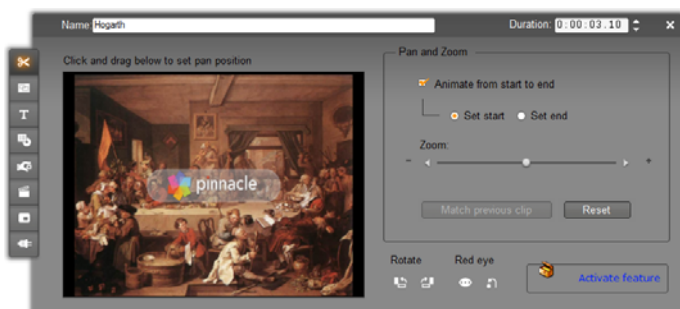
förhandsval som gjorts av Studio. Klippnamnen används i Filmfönstrets Textvisning (Movie Window's Text view), och kan också ses som en förbiflygande "etikett" när du rör musen över ett klipp i Storybordvisning.

Verktyget *Klippegenskaper* för diskmenyer beskrivs i *Kapitel 11: Diskmenyer*. Se *Kapitel 12: Klassiska titelredigeraren* och *Kapitel 13: Rörliga titelredigeraren* för detaljer om redigering av titelegenskaper.

Redigering av fotografier och grafik

Med hjälp av Klippegenskapsverktyget för redigering av bitmappade bilder kan du använda flera viktiga tekniker för bildbehandling:

- Zooma in i dina bilder och fotografier för att utesluta ointressant material och fokusera på bildens väsentliga parti;
- Roterar bilden stegvis 90 grader för att kunna använda bilder i "porträttformat";
- Ta bort den "röda-ögon-effekt" som kan uppstå när en fotograferad person tittar direkt in i blixten;
- I Studio Ultimate kan "pan-and-zoom"-animeringar skapas genom att en högupplöst bild betraktas som en följd av mjukt hopfogade närbilder i varierande förstoringsgrader. Denna teknik är nära förknippad med den välkände dokumentärfilmaren Ken Burns.



Verktyget *Clip properties tool* för photos (Klippegenskapsverktyg för foton) har pan-and-zoom-kontroller (panorera-och-zooma-kontroller) som gör det möjligt att fokusera på ett särskilt intressant område i bilden. I Studio Ultimate kan pan-and-zoom animeras för att skapa effekten av en åkning från en del av bilden till en annan. Genom att uppgradera till Studio Ultimate får du tillgång till andra varianter av animerad pan-and-zoom.

För att rotera en bild 90 grader så att den görs om till “landskapsformat” (större bredd än höjd), börja med att klicka på en av knapparna *bildrotation* (*image rotation*). Om det behövs, klicka på knappen igen tills bilden har rätt läge.



Om du vill ändra bildutsnittet klickar du direkt på verktygets förhandsvisningsfönster och drar bilden i önskad riktning till rätt läge samtidigt som du håller vänstra musknappen nere. Släpp knappen och manövern är klar. Därefter kan du använda zoomreglaget för att förstora eller minska bildstorleken efter önskemål. Justera läge och förstöringsgrad med dessa kontroller tills bilden är beskuren och utvald som du vill ha den.

Återställningsknappen tar bort alla förändringar av läge och zoomningsgrad som du gjort och återställer bilden till det ursprungliga utsnittet.

Funktionen röda-ögon-reducering gör det möjligt att återskapa ett naturligt utseende i fotografier där en persons ögon har färgats röda. (Detta problem orsakas av att ljus från blixten studsar från ögats näthinna när den avfotograferade personen tittar direkt in i kameran.)



Röda-ögon-reduktionen aktiveras med ett klick på vänstra knappen i *röda-ögon-gruppen* (*red eye group*). Knappen blir kvar i nedtryckt läge. Klicka nu med vänstra musknappen på den förhandsvisade bilden, ovanför och till vänster om det område där röda-ögon-funktionen ska användas. Samtidigt som knappen hålls nere drar du nedåt och åt höger tills hela området är inneslutet. När du släpper musknappen genomförs röda-ögon-reduktionen omedelbart inom den rektangel du valt.

Det brukar inte vara nödvändigt att vara särskilt noggrann när området för röda-ögon-reduktion avgränsas. Faktum är att en större rektangel till och med kan ge ett bättre resultat än en mindre som enbart täcker ögonen. Om röda-ögon-reduktionen inte skulle rätta till problemet helt och hållet vid första försöket, kan du försöka igen med en annan storlek på rektangeln.

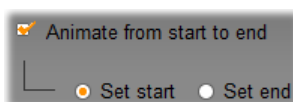
Studios algoritm för röda-ögon ger ett utmärkt resultat med ett brett urval av fotografier. Vissa fotografier kan dock vara mer lämpade än andra.

Röda-ögon-reduktion kan efter att den utförts tas bort med hjälp av ett klick på den högra knappen i *röda-ögon-gruppen*.

Animera Pan-and-zoom i Studio Ultimate

Om du har Studio Ultimate – eller skaffar en aktiveringsnyckel genom att klicka på knappen *activate* (aktivera) på pan-and-zoom-kontrollerna – kan du skapa effektfulla animationer utifrån dina foton och grafiska bilder. Använd bilder med högsta möjliga upplösning när du arbetar med denna teknik för att kunna förstora bilderna mer utan synliga förluster i bildkvalitet.

När du ska skapa en pan-and-zoom-animering börjar du med att markera rutan



Animera från början till slut (Animate from start to end). På så sätt aktiveras animeringsfunktionen för det aktuella klippet. Därigenom får du tillgång till knapparna *Välj början (Set start)* och *Välj slut (Set end)* med *Välj början* som markerat val. Använd kontrollerna för pan-and-zoom för att välja det bildutsnitt du vill ha i början av klippet. Slutligen klickar du på knappen *Välj slut* och använder kontrollerna för att välja det bildutsnitt du vill ha i slutet av klippet.

När klippet spelas upp kommer Studio att skapa de mellanliggande bildrutor som behövs för att knyta ihop den första och den sista bilden i en mjuk animering.

Den procedur som beskrivs ovan är den enklaste formen av panorera-och-zooma-animering. Några andra effektfulla möjligheter är:

- Att röra sig genom ett fotografi som fyller hela bildrutan till en detalj av en person eller ett föremål någonstans i bilden. Resultatet påminner om en inzoomning i en videotagning. Denna teknik kan användas för att förbereda tittaren på en sekvens av

tagningar där motivet som ses i närbild sedan utforskas i flera bilder, eller för att följas upp med ytterligare närbilder av andra delar av samma scen.

- Att röra sig från en detalj i motivet till en bild som fyller hela rutan, ungefär som när man zoomar ut med en videokamera. I scenariot ovan förs tittaren tillbaka till det ursprungliga sammanhanget på ett sätt som kanske avslutar ett kapitel eller en episod i din film.
- Att panorera tvärs över ett brett sceneri för att gå in i den ena detaljen efter den andra. Den här tekniken kan användas för att framkalla en upptäckarkänsla när en dramatisk eller rolig detalj hamnar i synfältet.

Komplexa panorera-och-zooma-animeringar

När du i tur och ordning använder panorera-och-zooma på flera kopior av samma bild, är det som att ta med åskådaren på en guidad tur. I själva verket berättar du en historia som utvecklar sig gradvis allteftersom nya detaljer drar till sig uppmärksamheten.

Att berätta en historia kan vara svårt eller lätt, men att låta din berättelse ta form i Studio är mycket enkelt. När du väl har valt ut ditt första klipp med den första kamerarörelsen i panorera-och-zooma, kan du kopiera det så ofta det behövs och välja ett nytt *slut* för varje klipp.

Man vill så gott som alltid att den första rutan på ett klipp ska matcha slutrutan på det föregående klippet, så att hela sekvensen binds ihop till en mjuk rörelse. I det andra klippet, och alla de följande, kan du klicka på knappen *Matcha föregående klipp* (*Match previous clip*) överallt där du vill ha kontinuitet.

Om du vill att filmen ska stanna till på varje detalj en stund efter att du har panorerat fram till den, kan du

infoga en icke-animerad kopia av bilden mellan varje rörelse. Anknyt sedan dessa stillastående klipp till resten av sekvensen med hjälp av knappen *Matcha föregående klipp*.



Här har kontrollerna för panorera-och-zooma använts till att i tur och ordning fokusera på fyra vinjetter i den satiriska målningen "Ett underhållande val" av den engelske konstnären William Hogarth. I en femte blick från längre håll visas så mycket av duken som ryms i bredbild utan svart avmaskning på sidorna. Verktøget skapar automatiskt en mjuk rörelse från en bild till nästa med samtidig panorering och zoomning om så önskas.

Animering av pan-and-zoom med keyframes

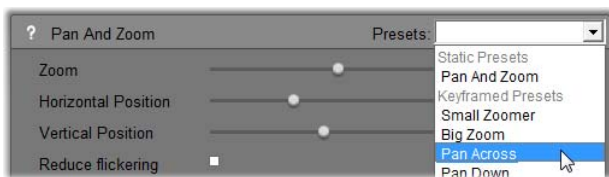
Studio Ultimate-användare har ännu en möjlighet att animera sina pan-and-zoom-produktioner: keyframing. Funktionen gör det möjligt att skapa en rad individuella pan-and-zoom-rörelser som hör ihop med en särskild

sekvens, istället för att ha en enda rörelse på varje klippsavsnitt. Se “Keyframing” på sidan 177.

Gränssnittet för effekten panorera-och-zooma

Som ett alternativ till att panorera-och-zooma med verktyget *Clip properties* (Klippegenskapsverktyget), kan du mata in dina val för start- och slutram numeriskt med videoeffekten *Pan and zoom*. Detta alternativa gränssnitt finns tillgängligt i verktyget *Video Effects*. Du kan också kombinera de båda metoderna genom att använda verktygets grafiska gränssnitt till att ange ingångsvärdena för att sedan fininställa dem med de numeriska effektparametrarna.

Effekten *Pan and zoom* finns i gruppen Fun Effects. Parametrarna för panorering och zoom motsvarar precis de i verktyget: Du kan använda glidreglaget för att ställa in *Zoom*, *Horizontal position* (vågrätt) och *Vertical position* (lodrätt). Kontrollen för “röda-ögon-reduktion” har dock inte motsvarande parametrar.



Parameterinställningar för effekten Panorera-och-zooma.



FRAME GRABBER

Frame Grabber kan hämta in en enkild bildruta från vilket videoklipp som helst i ditt pågående projekt. Den

inhämtade bildrutan kan läggas till direkt i din film eller sparas på disk i en rad olika grafiska standardformat.

När du har sparat en hämtad ruta på disk, kan du:

- Använda den i andra program.
- Manipulera den med hjälp av bildredigeringsprogram.
- Importera den tillbaks in i din film som en stillbild via Albumet eller en av titelredigerarna.

Frame Grabber-verktyget

Använd verktyget *Frame grabber* tillsammans med Player. Öppna Verktygslåda och klicka på knappen *Frame grabber* för att komma åt verktyget.



Använd indikatorn eller spela upp din film tills den bildruta du vill ha visas i Player. Klicka sedan på knappen *Grab*. Den inhämtade bildrutan visas nu i verktygets förhandsvisningsfält, och är redo att läggas till i filmen eller sparas som en fil på disk.



Verktyget *Frame* grabber efter att ha hämtat in en scen från en film. Den importerade bildrutan kan nu läggas till som stillbild till din film, eller sparas som bildfil.

Flimmerreduktion: Om källvideon som rutan hämtats ifrån innehåller mycket rörelse, kan den hämtade rutan flimra, något som kan reduceras eller elimineras genom att markera *Reducera flimmer*-valet. Eftersom *Reducera flimmer* också gör upplösningen något sämre bör du inte använda valet om det övergripande resultatet är inte är positivt för en viss bild.

Hämta: Klicka på *Hämta*-knappen när du har lokaliserat en ruta som du vill hämta i Player och konfigurerat *Reducera flimmer*-valet. Den hämtade rutan visas i verktygets förhandsgranskningsområde och de två outputknapparna (*Lägg till i Film* och *Spara på Disk*) blir tillgängliga.

Lägg till i film: Denna knapp sätter in den hämtade rutan i Filmfönstrets videospår framför det klipp som nu valts.

Spara på disk: Den här knappen öppnar en Spara som-dialogruta så att du kan välja en mapp, ett filnamn och bildformat för filen som den hämtade rutan ska sparas i. Dialogrutan har också kontroller med vilkas hjälp du kan ställa in upplösningen på den sparade bilden i

någon av ett flertal standardstorlekar, originalstorleken på den hämtade rutan, eller en anpassad storlek som du själv anger.

Om perspektivproportionerna (proportionerna mellan bredd och höjd) på den storlek som du har valt är annorlunda än storleken på den hämtade rutan, sträcks bilden ut så mycket som behövs. Det kan leda till att former förvrids visuellt; exempelvis kan människor se onaturligt smala eller onaturligt platta ut.

Diskmenyer

I och med de nya formaten DVD-, Blu-ray disk-, VCD- och S-VCD utvecklades video till ett *interaktivt* medium med nya möjligheter för både videoskapare och publik.

Att utveckla – författa (authoring) – en disk i ett av dessa format innebär att överskrida den gamla synen på att skapa en film att bli sedd i en sekvens från början till slut. Nu kan publiken själv bestämma vilka delar av filmen de vill se och i vilken ordning.

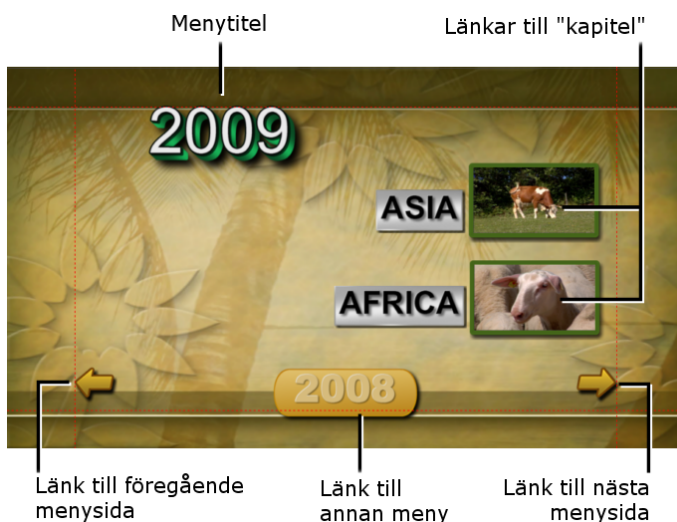
Den viktigaste nyheten som möjliggör diskförfattandet är *menyn*. Varje disk kan ha en, några få eller många menyer, som var och en består av en stillbild eller en kort videosekvens. Områden inom menyerna kallas *knappar*, de kan väljas av tittaren för att aktivera *länkar* till annat innehåll på disken. Aktivering av en länk ger en omedelbar förflyttning till något av alternativen nedan:

- En vanlig videosekvens, som i det här sammanhanget benämns som ett “kapitel”. Kapitelknappar markeras ofta med en ruta från den video som de är länkade till.
- En annan sida inom samma meny. Flera sidor, med samma siddesign, men med andra kapitelknappar,

används, när en meny har för många knappar för att de ska få plats på en sida.

- En annan meny.

Till skillnad från alla andra typer av klipp, gör menyer automatiskt *loopar*. När slutet på en meny har nåtts under förhandsgranskning eller uppspelning av en disk, startar den omedelbart om igen. Det här skapar ett hopp i uppspelningspositionen som påverkar alla klipp som körs samtidigt med menyn, oavsett vilken typ av klipp det är – video (om menyn är av överlagringstyp), ljud eller stillbilder.



Följande diagram följer mönstret i Filmfönstrets storybord. Det visar hur menyn som avbildats ovan som benämns *M1* i diagrammet, kan tänkas passa in i den övergripande uppbyggnaden av en enkel film med två menyer.



Varje meny följs i filmen av flera kapitel, som alla utom ett, består av ett enda klipp. Vår meny, *M1*, har

länkar till fem kapitel. Vår meny har utformats så att den visar två länkar per sida, så att det krävs tre sidor för att få plats med alla länkarna. (Sidan som visas i illustrationen är den andra sidan.) Vi har också lagt in en länk till M2-menyn på varje sida.

Den här korta filmens enkla (layout)/utformning kan enkelt utvecklas till att innehålla en mängd klipp. Mycket mer komplexa filmer konstrueras genom samma element: flersidiga menyer med länkar till kapitel och till andra menyer.

Tillgängighet: Diskar med multipla menyer stöds endast i Studio Ultimate.

Diskskapande i Studio

När det gäller redigering i Studio är en diskmeny bara ännu en typ av klipp. Som med titlar, kan du använda eller anpassa de menyer som kommer med Albumet, eller skapa nya från grunden med Klassiska titelredigeraren (Se *Kapitel 3: Albumet* och *Kapitel 12: Klassiska titelredigeraren*).

För att få en känsla för vad som krävs, testa att skapa de två “snabb-” projekten som beskrivs nedan. Du behöver inte gå så långt att du verkligen skapar diskarna, men du kan förhandsgranska din film med hjälp av dvd-uppspelningskontrollerna i Player (se “Dvd-spelarkontroller” på sidan 248).

Snabbkatalog för videoscener: Välj ett rejält antal scener från albumet i ett tomt projekt och dra dem till videospåret. Skifta därefter till Diskmenysektionen i Albumet (den nedersta tabben) och dra någon av menyerna till början av Tidslinjen. När Studio frågar

om du vill “Skapa kapitel vid början av varje videofrekvens”, klicka *Ja* (se “Använda menyer från Albumet” på sidan 246). Ett nytt spår visas längst upp i Tidslinjen och en liten “flagga” visas över vart och ett av dina klipp. De representerar länkar från menyn som du just la till. Och det var allt – luta dig tillbaka och betrakta showen.

Snabbt bildspel: Börja den här gången i Stillbildssektionen i Albumet. Dra så många bilder du vill till videospåret i ett tomt projekt, Dra sedan in en diskmeny, vilken som helst, som första klipp på Tidslinjen, och klicka återigen på *Ja* när du blir frågad om du vill att länkar ska skapas automatiskt. Fortsätt därefter till Övergångsdelen av Albumet, välj en övergång och dra den till platsen mellan menyn och den första av dina stillbilder. Slutligen, välj *alla* stillbilderna (klicka på den första, shift-klicka sedan på den sista), klicka med den högra musknappen och välj *Inklipningsövergång* från popuppmenyn. Bildspel färdigt!

Menyer och titlar

Likheten som kan noteras på sidan 245 mellan titlar och diskmenyer ligger inte bara på ytan: en meny är egentligen “en titel med knappar”. En titel i tidslinjens huvudvideospår kan konverteras till en diskmeny helt enkelt genom att lägga till en eller flera knappar i Klassiska titelredigeraren.

Att använda menyer från Albumet



Diskmenysektionen av Albumet innehåller en samling menyer framtagna för speciella tillfällen,

berättarstilar och för kapitelräkning. Varje meny har en bakgrundsbild, en titel, en uppsättning kapitelknappar (oftast med mellanrum för miniatyrrutor), och en uppsättning med *Nästa sida*- och *Föregående sida*-knappar.

Antalet kapitelknappar per sida varierar från en menydesign till en annan, så ett kriterium vid val av meny gäller hur många klipp du vill att den ska hantera. Det är oftast mer praktiskt för tittaren att gå igenom färre menysidor med många knappar per sida, än att gå igenom många sidor med relativt få knappar per sida.

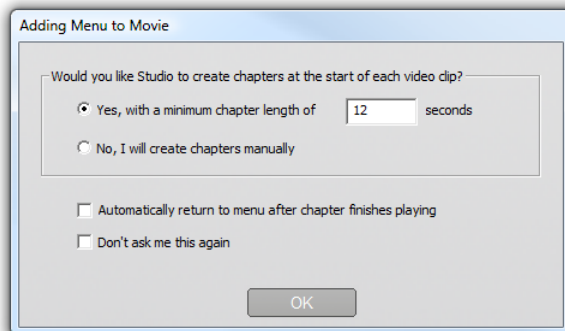
Under redigeringen ser du alla knappar som menyn har. Under uppspelning är endast de knappar som du har tilldelat länkar synliga.

Menyer med färre knappar har mer plats över till rubriker; de med många knappar får ha förkortade rubriker eller inga alls. Vare sig du behöver rubriker, och i så fall om de ska vara enkla (“Kapitel 1”) eller beskrivande (“Skära tårtan”) beror på din skaparstil och innehållet i din film.

I VCD- och S-VCD-formaten måste tittaren välja kapitel numeriskt (genom att ange siffror på fjärrkontrollen), så det är vanligt att ange knapprubriker som inkluderar kapitelnumret vid författandet av dessa format.

Att släppa menyer på Tidslinjen

När du drar en meny från Albumet och släpper den på videospåret eller titelspåret, ger Studio dig en valmöjlighet att automatiskt generera länkar till alla videoklipp till höger om menyn på Tidslinjen. Multipla klipp kombineras till kapitel om det behövs för att uppnå den minsta kapitellängd du vill ha.



Det här är det snabbaste och enklaste sättet att länka in en diskmeny, men det kanske inte är vad du helst vill i en viss författandesituation. Om du markerar rutan *Don't ask me again/Fråga mig inte igen*, blir ditt val av *Yes/Ja* eller *No/Nej* förvalt (default) när du drar in en meny i framtiden. Du kan också ange standardinställningen, eller återetablera bekräftelsefönstret i området *When adding a disc menu* i kontrollpanelen *Project preferences* (se "Projektkonfigurationer" på sidan 382).

Om du vill göra dina kapitellänkar manuellt, hellre än att använda den automatiska möjligheten, kan du använda kommandot *Välj diskkapitel (Set disc chapter)* i popupkontextmenyn för varje videoklipp som du vill lägga till. Alternativt kan du använda knappen *Välj kapitel (Set chapter)* i *Klippegenskapsverktyget* för diskmenyer.

DVD-spelarkontroller



Studios Player har en uppsättning specialkontroller – utformade efter knapparna på

en vanlig DVD-fjärrkontroll – för förhandsgranskning av filmer som innehåller menyer. Slå om Player till DVD-läge genom att klicka på knappen *DVD toggle* längst ned i Players högra hörn.

En samling dvd-kontroller framträder och aktiveras nedanför Players förhandsgranskningsskärm:



Här är funktionerna för var och en av dvd-kontrollerna:

Huvudmeny: Går fram till den första menyn i din film och börjar (eller fortsätter) spela. 

Tidigare meny: Går till den senast aktiva menyn och börjar (eller fortsätter) spela. Genom att klicka på knappen igen går du tillbaka från menyn till det senaste klippet. 

Föregående kapitel, Nästa kapitel: Genom att klicka på knappen *Föregående kapitel* kommer du tillbaka till början av pågående kapitel, om du inte redan är där. Klicka igen för att flytta tillbaka till föregående kapitel. Knappen *Nästa kapitel* tar dig framåt till nästa kapitel i filmen. Inom en meny gör de här knapparna att du förflyttas framåt respektive bakåt i menysidorna.  

Knappval: De fyra pilkontrollerna i denna formation förflyttar markören på skärmen inom en diskmeny så att en av dess knappar kan väljas. I pilarnas mitt finns en oval knapp som aktiverar den för tillfället valda knappen, vilken markeras med avvikande färgton. 

Direktaktivering av menyknappar

En egenskap som Player har, men vanliga dvd-spelare inte har är möjligheten att klicka på knappar direkt på skärmen. Så fort en knapp är synlig i Players förhandsgranskningsområde i dvd-läge, kan du klicka på den för att följa knapplänken.

Redigering av menyer i Tidslinjen

Menyer kan beskäras i Tidslinjen precis som alla andra typer av stillbildsklipp (se “Beskärning i Tidslinjen med hjälp av handtag” på sidan 130).

Att ställa in längden på ett klipp är oftast mindre viktigt för menyklipp än för andra typer av klipp, eftersom menyer spelas om under uppspelning tills dess att användaren har angett sitt val. Om du vill att en videobakgrund eller ljudsekvens ska loopa samtidigt med dina menyer bör du dock matcha menyens tidslängd med de aktuella klippens tid.

Menyspåret



 Menyknappar länkar till specifika platser i din film. Dessa platser markeras med flaggor på *meny*-spåret, som visas ovanför *video*-spåret varje gång en ny meny läggs till din film (och försvinner igen om alla menyer tas bort).

Menyn markeras av en färgad rektangel i *meny*-spåret (*M1* och *M2* illustrationen ovan). Varje länk till ett

kapitel visas genom en “C”-flagga. Här är en närbild av den första delen av Tidsskalan, som visar rektangeln som identifierar den första menyn och kapitelflaggorna för tre av klippen som det är länkat till.



Nästa del av Tidsskalan i översiktsillustrationen ovan inkluderar den fjärde kapitellänken från *M1*, och en länk (den vänsterpekande pilen) från slutet av det föregående klippet tillbaka till menyn. Ett av resultaten av skapandet av den här länken är att *C4* klippet endast kan nå från menyn. *C4*-klippet följs av meny *M2*, som tillsammans med flaggorna som hör till den, automatiskt färgas i en ny färg.



Tillgänglighet: Diskar med multipelmenyer stöds endast i Studio Ultimate.

Redigering på *menyspåret*

Flaggor på *menyspåret* kan flyttas genom att dra dem med musen, så att platsen när länkarna får effekt, i filmen ändras. När ett videoklipp flyttas, flyttas alla flaggor som är kopplade till klippet tillsammans med det.

För att skapa en länk:

Högerklicka på *menyspåret* eller *videospåret* och välj antingen *Skapa Diskkapitel* eller *Skapa Återvänd till meny*, beroende på vilken typ av länk du vill skapa.

Återvänd till menylänkar skapas alltid i slutet av det aktuella klippet, på den exakta plats du klickar på. Det är ovanligt att man vill lägga det i mitten av klippet, men du kan i så fall dra länkflaggan till en ny position.

För att flytta en länk:

Klicka på flaggan till länken och dra den längs *menyspåret* till dess nya position.

För att ta bort en länk:

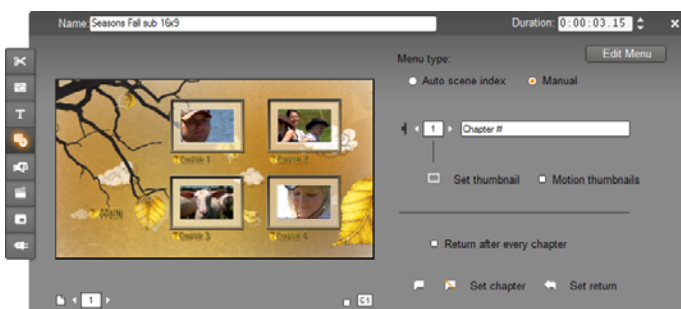
- Högerklicka på länkflaggan och välj *Ta bort* från poppuppmenyn; eller,
- Välj flaggan, genom att markera den, tryck därefter på Delete-tangenter.

Redigering med *Klippengenskapsverket*

Med verktyget *Klippegenskaper* för diskmenyer kan du skapa, redigera och fila på dina kapitellänkar. Du kan också arbeta i Klassiska titelredigeraren för att finjustera menyns visuella innehåll.



Precis som *Klippegenskapsverket* för andra klippyper, gör det här verktyget att du kan välja ett anpassat namn till menyn genom att redigera *Namn* fältet och beskära klippet genom att redigera *Varaktighetsfältet*.



Knappen *Redigera meny* längst upp till höger i verktyget öppnar menyn i Klassiska titelredigeraren. Där kan du göra många inställningar för hur menyn ska visas: dess bakgrunds- och knappbilder, rubrikernas utseende och innehåll samt mycket mer. För utförlig beskrivning av den Klassiska titelredigerarens många funktioner, se *Kapitel 12: Klassiska titelredigeraren*.

Förhandsgranskningsområdet på den vänstra sidan av verktyget visar hur menyn ser ut och har också interaktiva egenskaper som du kan använda när du skapar kapitellänkar. (Dessa beskrivs på sidan 256 under “Kapitelredigeringskontroller”.)

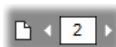
De övriga kontrollerna är indelade i fyra grupper:

- Meny-förhandsgranskningskontroller
- Menytypsval
- Länkegenskapskontroller
- Kapitelredigeringskontroller

Meny-förhandsgranskningskontroller

Dessa kontroller finns lokaliserade nedanför förhandsgranskningsområdet.

Sid-väljare: De menyer som innehåller flera sidor (de med fler länkar än vad som ryms på en sida) är försedda med pilknappar. Med



hjälp av dessa väljer du vilken sida som ska vara aktiv i förhandsgranskningsfältet. Du kan välja mellan alla de sidor i menyn som har fått länkar skapade åt sig.

Alternativa metoder för att välja menysidor:

- Hoppa mellan sidorna genom att klicka på sidlänknapparna i förhandsgranskningsområdet.
- Använd *Knappväljarkontrollen* (beskrivs på sidan 255) för att välja en knapp på någon av sidorna i menyn.

Kryssrutan Visa länknummer: När du kryssar i denna ruta visas länknumren ovanför varje knapp i menyn i förhandsvisningsfältet. Länknumren motsvarar format och färg på kapitelflaggorna i meny-spåret.



Menytipsvalen

Det här paret valmöjligheter fastställer om du eller Studio ska organisera kapitellänkarna för den här menyn.



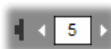
Om du väljer *Auto scene index* så kommer Studio att se till att dina kapitellänkar är i samma ordning på menyn som de är i filmen, sju om du blandar ordningen på klippen i filmfönstret. Med inställningen *Manual* bestämmer du själv ordningen på kapitlen i menyn. Om du vill sortera dina kapitellänkar och ändå behålla framtida kontroll på deras ordning så kan du klicka *Auto scene index* först (för att sortera länkarna), sen *Manual*.

Tillgänglighet: Möjligheten att manuellt sortera menykapitel är endast tillgänglig i Studio Ultimate. I vanliga Studio är *Auto scene index*-läget alltid på.

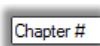
Länka egenskapskontroller

Kontrollerna i det här området ställer in display-egenskaperna hos kapitellänkarna i menyn.

Knapp-väljare: Varje länkad knapp i menyn, oavsett vilken sida den finns på, har ett eget, unikt ordningstal. Använd piltangeterna på denna kontroll för att välja vilken menyknapp du vill arbeta med. Den markerade knappen blir belyst i fältet för förhandgranskning. Du kan också markera en knapp genom att klicka på den i fältet för förhandsgranskning.



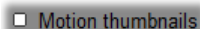
Textfältet *Button caption*: Redigera texten för den valda knappen utan att öppna Klassiska titelredigaren. Tecknet ”#” har en speciell betydelse i knapptexter: Studio ersätter det med knappens ordningstal. Använd denna funktion för att se till att dina knappar är korrekt numrerade oavsett ändringar i menylayouten. För att redigera andra egenskaper hos en knapp – dess placering, teckensnitt och stil – klicka på knappen *Edit menu* (Redigera meny) för att visa Klassiska titelredigaren.



Ställ in miniatyrbild-knappen: I standardinställningen visar varje menyknapp en miniatyr av den bild knappen länkar till. Du kan dock välja vilken bildruta som helst som miniatyrbild. Flytta Tidslinjemarkören till just den bildruta du vill ha (såsom visas i Player) och klicka på *Ställ in miniatyrbild*.



Kryssrutan *Rörliga miniatyrer* (*Motion thumbnails checkbox*):



Kryssa för detta alternativ om du vill att dina menyknappar ska visa rörlig video från sina respektive kapitel istället för en statisk miniatyrbild. Denna funktion kräver att de rörliga miniatyrerna

förhandsrenderas, vilket gör att resultaten inte kommer att visas direkt när du förhandsgranskar din film i Player. Istället kommer en förloppsindikator för bakgrundsrendering, “background rendering”, att visas i Tidsskalan (Timescale) ovanför menyklippet. Denna indikator ändrar gradvis färg medan renderingsprocessen pågår. Redigeringsarbetet störs inte – Studio utför renderingen under tiden du arbetar.

Bakgrundsrendering är valfritt. Du kan stänga av det, om du vill, i alternativpanelen *Video and audio preferences* (*Setup* ➤ *Video and Audio Preferences*). Se sidan 385 för mer information.

Tillgänglighet: Funktionen *Rörliga miniatyrbilder* finns endast tillgänglig i Studio Ultimate.

Kapitelredigeringskontroller

Kontrollerna i det här området väljer, eller modifierar de individuella kapitelknapparna inom en viss meny.

Knapparna Välj kapitel: Med   **Set chapter** dessa knappar kan du antingen skapa eller ta bort en länk till den markerade kapitelknappen på menyn och dess målklipp.

För att ställa in en länk: Placera Tidslinjemarkören i en meny, en video, ett tema eller i ett stillbildsklipp och klicka på knappen *Skapa kapitel* . För video- och stillbildsklipp ställs kapitelmärket exakt där Tidslinjemarkören befinner sig i klippet.

För att radera en länk: Klicka på knappen *Radera kapitel* .

Ställ in retur-knappen: Denna knapp skapar en  “återvänd-till-meny”-länk i slutet av det aktuella klippet, vilket nästan alltid är där du vill ha den. Under uppspelning förflyttar dig länken omedelbart till dess

meny. För att skapa en retur-till-meny-länk i verktyget *Klippegenskaper* ställer du Tidslinjemarkören i klippet där du vill ha länken. Klicka sedan på *Ställ in retur till meny*.

Tillgänglighet: <i>Ställ in retur</i> -knappen finns endast i Studio Ultimate.

Rutan för *Return after every chapter*: Ställ in detta alternativ för att lägga till en återvänd-till-menyn-länk efter varje kapitel i denna meny. Om du kryssar i denna ruta, vare sig det är för att ställa in eller tömma den, så tar det bort alla existerande återvänd-till-menyn-länkar för menyn. Återvänd-till-menyn-länkar kan man normalt dra och släppa, men medan rutan är ikryssad så är de förankrade till slutet av sina klipp.

Skapa länkar med dra-och-släpp

*Klippegenskaps*verktyget för diskmenyer stöder dra-och-släpp som en snabb och praktisk väg för att skapa länkar för menyknappar.

Att skapa en länk med hjälp av dra-och-släpp:

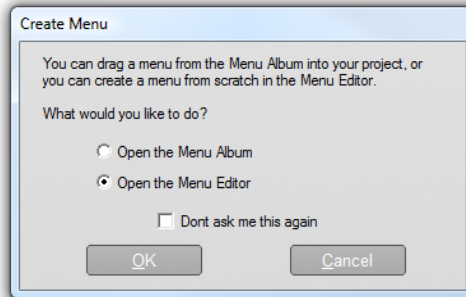
- Klicka på det klipp som du vill länka till i Filmfönstret och dra det till en knapp i *Klippegenskaps*verktygets förhandsgranskningsområde. Knappen är länkad till den första rutan i klippet. Eller:
- Klicka på knappen som du vill skapa en länk till och dra den till ett klipp i Filmfönstret. I det här fallet länkar du till den plats inom klippet där du ”släpper” knappen – vanligtvis *inte* den första rutan.

Verktøget Skivmeny

Att öppna detta verktyg medan en meny är vald innebär samma sak som att öppna verktyget *Klippegenskaper*. I annat fall visas en knapp med *Skapa meny* som tar dig till Klassiska titelredigeraren för att starta processen med att skapa en ny diskmeny. (Se “Redigera med verktyget *Clip properties*”, sidan 252, och *Kapitel 12: Klassiska Titelredigeraren*.)



Eftersom skapandet av en meny är en relativt invecklad process vill Studio passa på att påminna dig om att färdigbyggda menyer finns tillgängliga i Albumet.

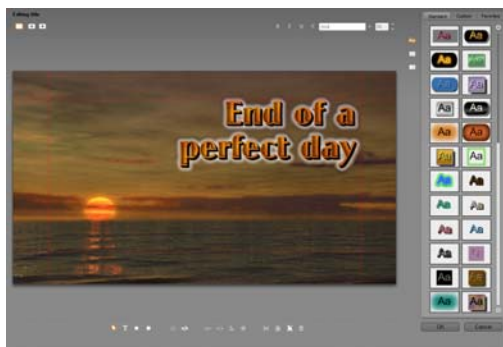


När du bestämmer dig för att den här påminnelsen inte längre är nödvändig, markera då *Fråga mig inte det här igen/ Don't ask me this again*-rutan innan du markerar OK-knappen.

Klassiska titelredigeraren

Studios inbyggda Klassiska titelredigerare är ett kraftfullt verktyg för att skapa och redigera titlar och annan grafik. Dess omfattande innehåll av text- och bildeffekter ger oändliga möjligheter för din films visuella utformning.

Klassiska titelredigeraren kan inte bara skapa passiva titlar. När du arbetar med diskprojekt kan du också lägga till och redigera de specialknappar som krävs för hantering av interaktivt innehåll, genom menyer i VCD-, S-VCD-, DVD-filmer och filmer på Blu-ray-skivor.



Att skapa en titel i Klassiska Titelredigeraren. Redigeringsfönstret är det stora område som innehåller bilden och texten, medan panelen som tar upp större delen av den högra sidan är Klassiska titelredigerarens Album. Andra kontroller finns i klungor kring Redigeringsfönstret.

Notera: I Studio Ultimate finns ett ytterligare verktyg för titelredigering: den Rörliga titelredigeraren. Denna redigerare innehåller animationsmöjligheter som inte finns i Klassiska titelredigeraren. I Klassiska titelredigeraren finns ett par funktioner som inte finns i Rörliga titelredigeraren, däribland möjligheten att skapa navigerbara diskmenyer såväl som titlar.

Starta Klassiska titelredigeraren

Klassiska titelredigerarens mångsidighet återspeglas i de många sätt som den kan nås från Studios Redigeringsläge: Du kan använda något av verktygen i Videos verktygslåda, (se sidan 116) eller ett muskommando på ett av spåren i Tidslinjen (se sidan 106).

- **Att skapa en helskärmstitel eller -meny:** Välj *Gå till Klassisk titel/Menyredigeraren* (*Go to Classic Title/Menu Editor*) från högerknappens innehållsmeny i Tidslinjens videospår.
- **Att skapa en titel från verktygslådan:** Öppna verktyget *Skapa titel* (*Create title*) och klicka på *Klassisk Överlagringstitel* (*Classic Title Overlay*) eller *Klassisk Helskärmstitel* (*Full Screen Classic Title*).
- **Att skapa en skivmeny från verktygslådan:** Öppna verktyget *Skapa skivmeny* (*Create disc menu*) och klicka på *Skapa Meny* (*Create Menu*).
- **Att redigera en Klassisk helskärmstitel:** Dubbelklicka på titeln i någon av Filmfönstrets vyer, eller högerklicka på titeln och välj *Gå till Klassisk titel/Menyredigeraren* (*Go to Classic Title/Menu Editor*).

- **Att redigera en helskärmsmeny:** Dubbelklicka på menyn i något av fönstren och klicka på knappen *Redigera Meny (Edit Menu)*, eller högerklicka på menyn och välj *Gå till Klassisk titel/Menyredigeraren (Go to Classic Title/Menu Editor)*.
- **Att redigera en överlagringstitel:** Dubbelklicka på klippet i titelspåret eller i *List*-vyn, eller högerklicka på det i valfri vy och välj *Gå till Klassiska titelredigeraren (Go to Classic Title Editor)*.
- **Att redigera en titel eller meny från verktyglådan:** När klippet är öppet i *Klippegenskapsverktyget*, klicka på *Redigera Meny (Edit Menu)* eller knappen *Redigera Klassisk titel (Edit Classic Title)*.



KLASSISKA TITELREDIGERARENS KONTROLLER

Klassiska titelredigerarens huvudkontroller är placerade i klungor kring Redigeringsfönstret (se bilden på sidan 259).

Titeltypsknappar



De fyra knapparna i den här klungan är placerade på den vänstra sidan av skärmen, ovanför Klassiska titelredigerarens

Redigeringsfönster. Det går bara att välja en i taget. Använd den första knappen om du vill skapa en orörlig titel. Den andra knappen skapar en *rullande* rörelse så att titeltexten och grafiken rör sig uppåt på skärmen medan titeln visas, på samma sätt som eftertexterna i slutet av en film. Den tredje knappen skapar en *glidande* rörelse. Titeln visas som en enda rad text, som rör sig från höger till vänster över skärmen på samma sätt som nyhetsbulletinerna i TV:s nyheter.

Tillgänglighet: Rullningar (rolls) och krypningar (crawls) stöds endast i Studio Ultimate.

Den fjärde knappen är till för att skapa *diskmenyer*, vilket kan betraktas som “titlar med knappar”. En meny skiljer sig egentligen inte från andra titlar förutom vad det gäller två attribut:

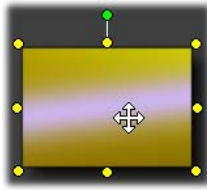
- En meny har minst en knapp. En titel har inga knappar. Genom att lägga till en knapp till en titel blir den en meny och genom att ta bort den sista knappen på en meny blir den en titel. Av samma anledning lägger Studio automatiskt till en knapp till titeln om du klickar på *Meny*-knappen under tiden du redigerar en titel.
- En meny kan inte ha rullande eller glidande text. Klassiska titelredigeraren låter dig inte lägga till menyknappar till en rullande eller glidande titel.

Eftersom skivmenyer är tillåtna endast i huvudvideospåret i Filmfönstertidslinjen, är knappen för att skapa skivmenyer inte synlig när en titel från ett annat spår skapas eller redigeras.

Objektsverktygslådan



Den här klungan av fyra verktygsknappar i Klassiska titelredigeraren är placerade till vänster under Redigeringsfönstret.



Det första verktyget (pilen) används för att redigera operationer i det *för tillfället valda objektet*. Ett valt objekt omges av ett antal *kontrollpunkter* som du kan använda för att ändra dess storlek, position, proportioner, och andra geometriska egenskaper.

De övriga tre verktygen är till för att skapa objekt i Redigeringsfönstret – texttrutor, ellipser och rektanglar.



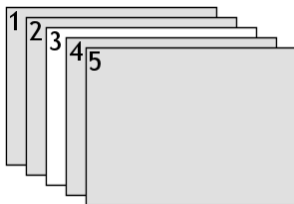
Var och en används på i stort sett samma sätt. Klicka på ett av verktygen och klicka därefter i Redigeringsfönstret på den plats där ett av objektets hörn skall vara. Dra därefter med musen för att skissa det nya objektet enligt den streckade linjen.

Släpp musen när objektet har den storlek och de proportioner som du önskar. Oavsett vilken typ av objekt du har valt så kommer det skapas enligt de angivna dimensionerna. Dess övriga attribut – färg, skuggning, skugga, etc. bestäms av vilken *stil* som valts i Klassiska titelredigerarens Album. Alla attribut kan ändras efter önskemål vid senare tillfälle.



Efter att objektet har skapats slutar det valda objektverktyget att vara aktivt och valpilen blir återigen aktiv. Objektet självt markeras - och visas på vanligt sätt med sina kontrollpunkter – det kan nu manipuleras med hjälp av musen.

Ändra ordningen på objekt i tre dimensioner



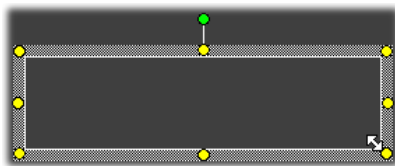
Objekt kan överlappa varandra, vilket ibland leder till att ett objekt som ska vara helt synligt istället helt eller delvis döljs av ett eller flera objekt.

Använd då de fyra kommandona i Klassiska titelredigerarens *Lagermeny*. Dessa kommandon påverkar det aktuella objektet; det som symboliseras av rektangel “3” i diagrammet.

- **Dra Längst Fram:** Objektet flyttas fram framför alla de andra objekten. I diagrammet är nu objekt 3 framför objekt 1.
- **Skicka Längst Bak:** Objektet flyttas bakom alla de andra objekten. Objekt 3 är nu bakom objekt 5.
- **Flytta Fram Ett Lager:** Objekt 3 ligger nu framför objekt 2, 4 och 5, men ligger fortfarande bakom objekt 1.
- **Skicka Bakåt Ett Lager:** Objekt 3 är nu bakom objekt 1, 2 och 4, men är fortfarande framför objekt 5.

Om textobjekt

Att välja ett textobjekt skiljer sig på ett viktigt sätt från att välja en rektangel eller ellips: objektets *textruta* skapas i ett redoläge som gör att varje rörelse på tangentbordet aktiverar fältet och gör att det börjar visa den inskrivna texten.



Aktiveringen av textfältet indikeras av en Lägg till textmarkör, objektramens ändrade ”utseende” och kontrollpunkternas försvinnande.



När ett textobjekt *inte* har valts, kan du aktivera dess textruta direkt genom att klicka i mitten av dess objekt. Om du vill att valramen och kontrollpunkterna ska framträda, måste du klicka på kanterna av objektet. När det gäller andra typer av objekt kan du klicka varsomhelst i ett objekt för att välja det.

För att deaktivera en textruta, klicka varsomhelst i Redigeringsfönstret utanför textobjektet.

Eftersom text spelar en central roll i de flesta titlar och menyer kommer Textredigeraren automatiskt skapa och aktivera ett textobjekt i mitten av redigeringsfönstret så fort du börjar skriva när det inte redan finns ett textobjekt.

Avancerade textredigeringsfunktioner

I Klassiska titelredigeraren kan du formatera markerad text precis som i ett ordbehandlingsprogram. Markera helt enkelt en sammanhängande samling tecken med musen och formatera dem efter dina önskemål.

Understödda operationer när det gäller teckenformattering inkluderar textstyling (teckensnitt,

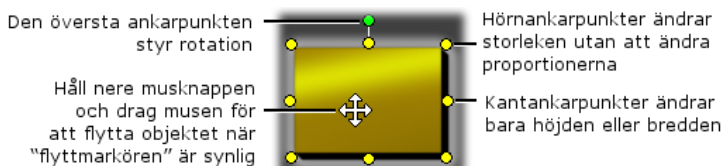
stil och ”utseende”), Klippbordsoperationer (klipp, kopiera, klistra in), ta bort och ett antal specialpositioneringar, mellanrum och skalkommandon som kan nås endast från tangentbordet. För detaljer gällande detta, se *Appendix F: Tangentbordets genvägar*.

Valknappar för redigeringsläge

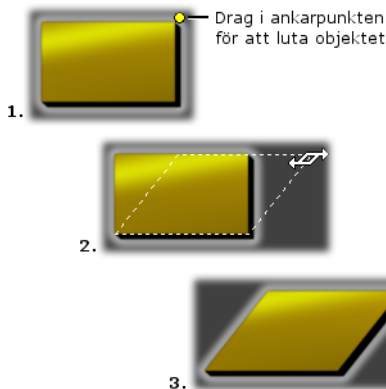


Dessa två knappar utgör den andra klyngan längs nederkanten i Klassiska titelredigerarens Redigeringsfönster. Deras funktion är att styra vilken av två uppsättningar redigeringsoperationer som ska vara tillgängliga för det aktuella objektet.

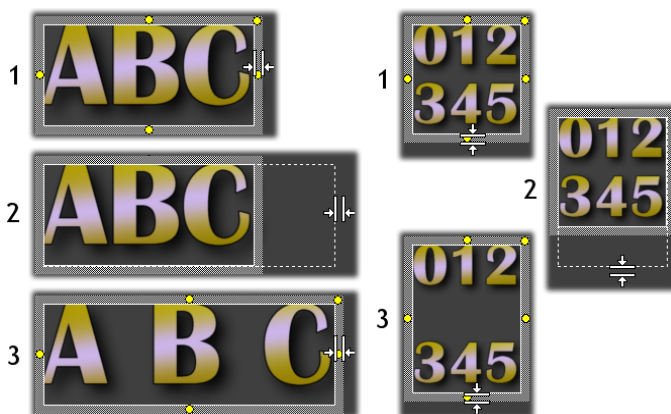
Den första knappen är på i standardinställningen när ett objekt nyskapas. Det gör operationerna flytta, skala och rotera tillgängliga med en valram som innehåller nio kontrollpunkter:



Genom att klicka på den andra knappen blir *vridnings*operationen tillgänglig, det kräver bara en enda kontrollpunkt.



För textobjekt tillhandahåller den andra knapp ytterligare två funktioner, *kern* och *ändra styrande*, vilka nås via kontrollpunkter i mitten av kanten på textramen:



Kern (V) och Ändra leading (H)

Objektlayoutknappar



De två vänstra knapparna i den här klungan används för att gruppera och

avgruppera objekten i Klassiska titelredigeraren. Den första knappen är tillgänglig när flera objekt har valts. Dess funktion är att länka objektet till en *grupp* – ett sammansatt objekt som behandlas som en enhet av redigeringsfunktionerna. När en grupp har valts syns alla dess kontrollpunkter samtidigt, och var och en av dem kan användas för att styra gruppen.

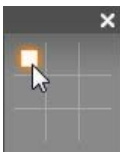


En gruppering bestående av tre objekt

Den andra knappen, som är tillgänglig så fort ett gruppobjekt har valts separerar gruppen till de objekt den består av.

Även om det är möjligt att “gruppera grupper” är gruppering alltid bara en enda nivå djup, så genom att separera en supergrupp blir alla dess objekt individuella igen.

Nästa knapp öppnar en poput-meny med 11 funktioner som endast används för grupper. De första sex gör det möjligt att rada upp en grupp objekt utifrån någon av deras fyra kanter eller någon av deras två mittlinjer. Nästa kommandopar ger mellanrum mellan objekten med lika stora intervaller, antingen vertikalt eller horisontellt, och de sista tre ändrar storleken på objekten så att de har samma bredd, samma höjd, eller båda. Alla dessa kommandon är speciellt användbara vid menyskapande, eftersom du vanligtvis vill att menyknappar ska skapas på ett enhetligt sätt.



Den sista objektlayoutknappen öppnar ytterligare en popup-meny; den här hanterar *objektjustering*. De nio funktionerna påminner om ett luffarschackbräde i sin grafiska utformning. När du markerar en av de nio rutorna flyttas objektet till motsvarande ände av skärmen (avgränsat av ”textsäkert” område som markeras med röda streckade linjer), eller till mitten.

Flerval av objekt

Det första steget för att skapa en grupp är att välja de olika objekt som den ska bestå av. Detta kan uppnås på två olika sätt:

- Genom att klicka och dra med musen för att markera en valrektangel (en “markis”) som innefattar alla objekten som du vill gruppera; eller,
- Genom att klicka på det första objektet som du vill gruppera och sedan Ctrl-klicka på var och en av de andra.

Tillfälliga grupper

Alla val av flera objekt fungerar som en tillfällig grupp, och kan flyttas, radas upp, roteras, färgläggas etc. som en enhet. Den tillfälliga grupperingen förlorar dock sin identitet så fort du klickar någon annanstans i Redigeringsfönstret, medan gruppen som skapats med *grupp*knappen finns kvar tills den uttryckligen separeras.

Klippbord och ta bort-knapper



Knapparna i den här klungan utför de välkända funktionerna *Klipp ut*, *Kopiera*, *Klistra in* och *Ta bort*, vilka alla ändrar grupper, individuella objekt, eller markerad text i textobjekt i Klassiska titelredigeraren. De första tre fungerar med Windows Klippbord, medan den fjärde helt enkelt raderar det valda materialet utan att påverka Klippbordet.

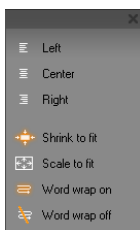
Textformatteringskontroller



Kontrollerna i den här klungan längst upp till höger i Klassiska titelredigerarens Redigeringsfönster bör se välbekanta ut för alla som har använt ordbehandlingsprogram. Kontrollerna fungerar både på markerad text och på all ny text som skrivs tills inställningarna ändras igen.

Till vänster finns tre *teckensnitts*stilknappar, som markerar fet, kursiv eller understruken stil.

Kanske är det förvånande att knappen för *understrykning* är den enda av dessa kontroller som kan användas till *alla* typer av objekt, inte bara text (testa!). Detta gör det möjligt att använda understruken markeringsstil till knappar som skapats ur grafiska objekt: rektanglar, ellipser och bilder.



Den fjärde knappen öppnar en popup-menyn med tillval för *textformatering*. Till skillnad från de andra kontrollerna i klungan, som styr hur individuella tecken framträder, påverkar valen i den här menyn all text i en viss *textruta*.

De tre justeringsvalen – *Vänster*, *Centrera* och *Höger* – påverkar placeringen av texten inom dess ruta (alltså inte placeringen av själva rutan i Redigeringsfönstret. Den styrs istället av funktionen i *objektjusteringsmenyn* ).

Krymp för att passa, *Expandera för att passa*, *Radplanering på* och *Radplanering av*, är några valmöjligheter som fastställer hur din text ska behandlas när du ändrar storleken på textrutan. När *Radplanering* är *på* - standardinställningen för en ny textruta - resulterar ändringar av boxens storlek i att texten formateras om, och anpassas till den nya rutbredden (medan den nya höjden på texten i sin tur styr rutans höjd). När *Radplanering* står *på av* tas alla "mjuka" radbyten bort (radbyten som lagts in för att anpassa texten) och gör sedan rutan så bred som krävs för att kunna bibehålla texten. *Radplanering*-läget slås automatiskt *på igen* om du skriver in nya tecken i textrutan.

Med valet *Expandera för att passa*, sträcks texten ut vid storleksförändring för att passa rutdimensionerna. Med *Krymp för att passa*, förblir texten i originalstorlek så länge rutan inte görs mindre, då texten ändras på samma sätt som med *Expandera för att passa*. Inget av de två "...för att passa"-kommandona ändrar raddelningen i texten.

Rullistan för teckensnitt och teckenstorleksväljaren gör kontrollergruppen för teckenformatering komplett.



ALBUM

KLASSISKA TITELREDIGERARENS

Albumet för Klassiska titelredigeraren är den rektangulära panelen du finner på höger sida av Klassiska titelredigeraren. Här finns resurser för att skapa menyer och titlar, på samma sätt som resurserna för att skapa filmer i Studios huvud-Album.



Klassiska titelredigerarens Album styrs med hjälp av de fyra knappar som visas till vänster. Dessa är placerade mellan Redigeringsfönstret och själva Albumet. Varje knapp öppnar en av de fyra Albumsektionerna: Stilbläddraren, Bakgrundssektionen, Bildsektionen och Knappsektionen.

Den fjärde av dessa knappar öppnar *Knappsektionen*, och visas endast när en meny eller titel från huvudvideospåret skapas eller redigeras. Det beror på att skivmenyer (som ur Klassiska titelredigerarens synvinkel är just titlar med knappar) inte är tillåtna i Filmfönstrets andra Tidslinjespår.

Stilbläddraren



Den här delen av Klassiska titelredigeraren har tre undersektioner som nås via flikarna *Standard*, *Anpassad* och *Favorit* längs den övre kanten.

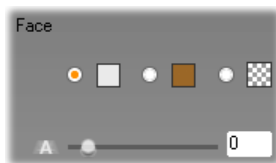
Standard-tabben är en samling stilar som kan användas på texten och andra objekt som du använder i dina titlar. Varje stil består av en färg (eller nyans, eller transparens) för var och en av ytorna, kanterna och skuggorna på de objekt som de används, plus en separat suddparameter för varje. En sista parameter är skuggningsriktning, för den finns det åtta möjligheter.

För att ändra på ett visst objekts stil, klicka bara på den stil som du vill ha medan objektet är markerat. Nya objekt skapas med den utformning som valdes senast.

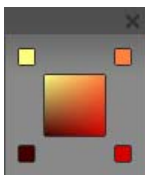


Att välja en stil i Stilbläddraren: Varje knapp i Standard-tabben kan fås i åtta stilar, som visas som en undermeny. Dubbelklicka på huvudknappen för att öppna undermenyn. Varje stil har ett numeriskt ID som visas som ett verktygstips under musen. På bilden ovan pekar musen på stilen 27-3.

Anpassa-tabben gör det möjligt för dig att anpassa de medföljande stilarna eller skapa dina egna genom att justera som uppräknats ovan. Tre identiska uppsättningar kontroller justerar parametrarna för var och en av yta, kant och skugga. Här är ytkontrollerna:



De tre valknapparna längs den övre kanten väljer en fast färg, en nyans, eller ingen färg (transparens). Genom att klicka på färgprovkartan bredvid den första knappen framkallas en färgväljardialog som är av vanlig Windows-standard sånär som på en punkt, en *Opacitetsväljare* (0-100%) har lagts till.



Provkartan bredvid den andra knappen får en nyansredigerare att dyka upp. Här kan du definiera en nyans genom att välja startfärger till vart och ett av hörnen på en fyrkantig yta. Klicka på färgkartan i ett hörn av nyansfönstret för att bestämma hörnets färg i en färgväljardialog.

Notera: Vissa av de medföljande stilarna använder speciella egenskaper vilket gör att de inte kan ändras.



Fliken *Favoriter* gör det möjligt att spara enskilda anpassade stilar så att du kan återanvända dem i framtiden. På så vis slipper du komma ihåg eller skriva ner parametrarna som du använder. Klicka på vänsterknappen för att spara ett aktuellt utseende som en av dina favoriter. Klicka på högerknappen för att ta bort den för tillfället valda "favoriten".

Bakgrundssektionen

 En titel eller meny kan ha fyra typer av bakgrund: en fast färg, en nyans, transparens (ingen bakgrund alls) eller en bildfil (som t.ex. en teckning, ett fotografi eller en sparad videoruta).



Färg- och *nyans*-valen i Bakgrundssektionen av Klassiska titelredigeraren fungerar på samma sätt som dem som beskrivits ovan för Stilbläddraren (sida 272). Skillnaden är att den färg eller nyans som du har valt omedelbart läggs till i bakgrunden på den titel som du håller på att redigera.

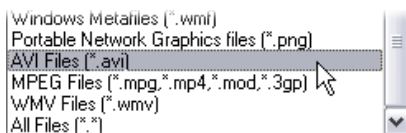
Om du arbetar med en överlagringstitel kan *opacitets*inställningen i färgväljardialogen för de här knapparna användas på flera intressanta sätt. Detta gäller speciellt när överlagringen används tillsammans med övergångar. Normalt använder du dock en transparent bakgrund för titlar, och *transparens* är därför standardinställningen för val av bakgrund för en ny titel eller meny.

Den sista valmöjligheten för bakgrunder är *bild* – en bildfil i något standardformat. Liksom med många av sektionerna i Studios huvudalbum, tas bakgrunderna från en källkatalog som kan ändras med hjälp av katalogknappen. Bildfilen du väljer med katalogknappen blir den nya bakgrunden, och bildfilerna i katalogen visas som miniatyrer i

Albumpanelen. Vid behov sträcker Klassiska titelredigeraren ut bakgrundsbilden så att den fyller ut bredden eller höjden på skärmen, utan att bildens proportioner ändras.

Att lägga in rörliga bakgrunder

I Studio Ultimate kan diskmenyer ha en rörlig bakgrund och inte bara en stillbild. För att skapa en sådan *rörlig bakgrund*, eller ersätta en befintlig, klicka på katalogknappen och bläddra efter en filmfil i något av formaten AVI, MPEG eller WMV.



Välj den önskade filmtypen (eller “Alla filer”) i “Filtyper”-rutan, för att se listade filmfiler när du bläddrar efter en katalog på din hårddisk.

De följande reglerna tillämpas när du tillägger eller ändrar ett rörligt menyklipp:

- Längden på filmen du lägger in som bakgrund påverkar inte längden på menyklippet som finns i Filmfönstret. Ifall filmen är kortare än klippet loopar den helt enkelt för att fylla ut den resterande tiden. Ifall den är längre så förkortas den. Du kan justera menyns längd genom att trimma den på tidslinjen eller som vanligt i *Klippegenskaper*-verktyget.
- Ifall du lägger in en film i bredbild som menybakgrund i ett projekt i standardformat, eller en standardfilm i ett bredbildsprojekt, dras eller pressas filmen så mycket som krävs för att passa ihop med projektets format.

Bildsektionen



Precis som med bakgrundsbilderna vi just diskuterat kan bilderna i Bildsektionen av Klassiska titelredigerarens Album vara av vilken standardtyp som helst. Istället för att sträckas ut så att de fyller ut Redigeringsfönstret läggs de här bilderna till titeln som *bildobjekt* och visas i normalstorlek. Med hjälp av åtta kontrollpunkter kan du flytta runt bilderna och ändra storleken på dem (det går dock inte att rotera eller vinkla dem).

Bildobjekt beter sig precis som textobjekt och de två typerna av grafiska objekt vad gäller gruppering, uppordning och liknande kontroller.

Knappsektionen



Knappar är den magiska ingrediensen som förvandlar titlar till interaktiva menyer. Därför är den här sektionen av Klassiska titelredigerarens Album tillgänglig endast när menyerna eller titeln som redigeras finns på huvudvideospåret – den enda typ av spår som menyer kan placeras på.

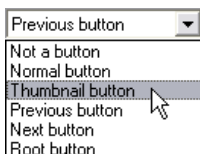
Generellt sett är en knapp ett område på skärmen med vars hjälp användaren kan interagera på något sätt. Knappar klassificeras efter vad de gör när användaren aktiverar dem och inte beroende på hur de ser ut, vilket vanligen bör väljas så att de fungerar som en ledtråd till vad de gör, men det är inte nödvändigt. De fyra knapptyperna är:

- **Normal:** När du klickar på knappen hoppar uppspelningen till ett kapitel (d.v.s. vanlig video) eller en annan meny. Länken mellan knappen och dess mål skapas i verktyget *Klippegenskaper*, inte i Klassiska titelredigeraren.
- **Miniatyr:** Den här specialformen av en *normal*knapp typ visar en miniatyrruta (eller en rörlig förhandsgranskning i miniatyr) från den del av filmen som den länkar till.
- **Föregående:** Den här knappen framträder på den andra sidan och efterföljande sidor av flersidiga menyer (menyer med fler länkar från *normal*- eller *miniatyr*-knappar en vad som får plats på en sida. Den länkar till den föregående meny sidan.
- **Nästa:** Den här **knappen** visas på alla utom den sista sidan i flersidiga menyer; den länkar till nästa sida.

Knappbilderna som finns med i Studio inkluderar flera exempel av varje typ. Varje knapp är en bildfil i Targa-(tga)format. Om filerna undersöks i ett bildprogram såsom Adobe PhotoShop eller Paint Shop Pro kommer det att visa sig att den transparenta delen av knappbilden, och specialområdet för visning av miniatyrer (om möjligt) har definierats med en alfakanal som inkluderas med bilden.

Som vanligt kan du med en *catalog*-knapp välja den diskkatalog som de visade bilderna kan hämtas ifrån.

För att använda en av de medföljande knapparna, dra den helt enkelt från Albumet till Redigeringsfönstret, där den blir ett knappobjekt – egentligen en identisk tvilling till bildobjektet.

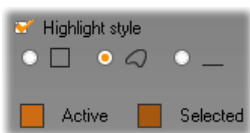


De medföljande knapparnas standardfunktioner bestäms utifrån deras filnamn. Du kan välja en ny funktion åt ett markerat knappobjekt

från rullgardinslistan i Knappsektionen i Klassiska titelredigerarens Album. Det första alternativet på den här listan, “Inte en knapp”, tar bort uppdraget från objektet – nu är det bara grafik. De andra valen motsvaras av knapp typerna som listats ovan.

OBS: Kom ihåg, det är inte hur en knapp ser ut som bestämmer vad den gör, utan vilken knapp typ den har definierats som.

Knappmarkering



DVD-menyer (men inte VCD- och S-VCD-menyer) ger visuell feedback genom att färgmarkera den aktuella knappen när användaren förflyttar sig i menyn. Knappar som just ska aktiveras markeras extra tydligt ögonblicket innan aktiveringen sker. (Du kan förhandsgranska markeringseffekten i Player och interagera med menyn med hjälp av musen eller Players dvd-kontroller.)

Klassiska titelredigeraren låter dig välja vilken färg som ska användas för varje typ av markering. Det finns även stil-tillval som styr hur markeringen visas. Kontrollerna för dessa inställningar finns under listan för knapp typer (*button-type*).

Klicka på färgskiftarna *Aktiv* och *Vald* för att ställa in vilka markeringsfärger som passar bäst till din meny. Det kan förtydliga menyerna om du är konsekvent i markeringsfärgerna för alla menyerna på disken.

De tre valen för färgmarkeringsstil är från höger till vänster:

- **Ruta:** Färgmarkeringen målas som en rektangel som innesluter knappen.

- **Följ form:** Färgmarkeringen täcker det synliga området av knappen, oavsett vilken form den har.
- **Understruken: Knappen** understryks.

Dessa markeringstillval kan appliceras på alla typer av knappar gjorda av alla typer av objekt; inte enbart knappbilderna från Albumet. Avmarkera rutan *Markeringsstil (Highlight style)* om du vill avaktivera markering av knappar när du arbetar i Klassiska titelredigeraren.

Rörliga rubriker

Studios Rörliga titelredigerare (Motion Titler) är ett kraftfullt verktyg för att skapa och redigera animerade titlar och grafik. Den har en mängd effekter och verktyg för både text och bild med otaliga visuella effekter till din film.

Rörliga titelredigeraren har visserligen färre verktyg än Klassiska titelredigeraren inom en del områden, men den är ett kraftfullare verktyg när det kommer till animationer, effekter, användarvänlighet och att ha skoj.

Obs: Den Rörliga titelredigeraren finns endast i Studio Ultimate och i Studio Ultimate Collection.

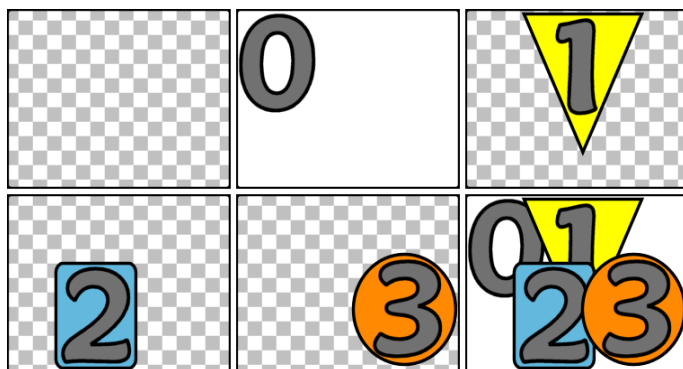


Rörliga titelredigerarens olika områden: ❶
 Namnlisten; ❷ Rörliga titelredigerarens album; ❸
 Redigeringsfönstret; ❹ Bakgrundspanelen; ❺
 Lagerlisten.

Den Rörliga titelredigeraren är indelad i fem huvudområden.

1. Namnlisten har fyra element: från vänster till höger visas kategori och namn på din titel; en uppsättning kontroller för att förändra text; ett fält med räknare som visar längd i tid och en *stängningsknapp* med samma funktion som *Ok*-knappen i nedre högra hörnet.
2. De fem elementen av Rörliga titelredigerarens album ger dig resurserna att skapa dina titlar. De två första elementen, Videor och Foton, är lokala versioner av de avsnitt med samma namn du hittar i Studios Album och de har samma kontroller. De övriga elementen – Objektsverktygslådan, Objektlayout och Rörelser – innehåller speciella resurser för Rörliga titlar. Alla avsnitt beskrivs i "Rörliga titelredigerarens Album" och börjar på sidan 286.

3. Redigeringsfönstret är den viktigaste arbetsytan för att skapa och redigera en titel. Här har du tillgång till en navigeringsbar förhandsvisning av din titel med redigeringsmöjligheter. Se sidan 305 för ytterligare information.
4. Varje rörlig titel har ett bakgrundslager som du kan redigera antingen med Bakgrundspanelen eller låta vara genomskinlig. Se sidan 303.
5. Varje grafik- eller textelement består av ett lager i titeln. De ogenomskinliga delarna i lagren döljer lagren inunder. Det understa lagret kan enbart dölja bakgrunden. Förutom att lista varje lager med ett namn innehåller Lagerlistan en animerad tidslinje som visar vilka rörelser som har lagts till varje lager. Du kan ändra varaktigheten på tidslinjen genom att dra i den med musen.
6. Att bygga upp en bild kallas *compositing*. Informationen i varje lager är uppbyggd separat och sätts samman när bilden är klar, vilket gör det möjligt att återgå till lagren och lägga till nya lager och korrigera, ändra ordningsföljden, ta bort eller ersätta existerande lager. Rörliga titelredigeraren stöder upp till åtta compositions utöver bakgrunden.



Att bygga upp en bild med lager börjar med en tom ram (uppe till vänster) Det rutiga mönstret visar genomskinlighet. Även om bakgrunder kan ha genomskinliga eller halvgenomskinliga områden, lägger vi här till en ogenomskinlig bakgrund (0) för tydlighetens skull, följd av ytterligare lager med visst ogenomskinligt innehåll (1, 2, 3). I den slutliga sammanställningen (nere till höger) döljs de underliggande lagren av de översta lagren.

Starta (och avsluta) Titelredigeraren

Liksom den Klassiska titelredigeraren kan den Rörliga titelredigeraren hämtas in på en mängd olika sätt i Studios redigeringsläge, antingen med ett verktyg i Videoverktygslådan (se sidan 116) eller genom ett muskommando på ett av tidslinjens spår. (Se sidan 106.)

- **Att skapa en helskärmstitel:** Välj *Gå till Rörlig titelredigerare* (*Go to Motion Titler*) från högerknappens kontextmeny i Tidslinjens videospår.
- **Att skapa en överlagringstitel eller meny:** Dubbelklicka på Tidslinjens *titelspår* eller välj *Gå till*

Rörliga titelredigeraren (Go to Motion Titler) från högerknappens kontextmeny på båda sidorna om *titelspåret* eller i *överlagringsspåret*.

- **Att skapa en Rörlig titel från verktygslådan:** Öppna verktyget *Skapa titel (Create Titel)* och klicka på *Överlagringstitel* eller *Helskärmstitel*.
- **Att redigera en helskärmstitel:** Dubbelklicka på titeln i någon av Filmfönstrets sidor eller högerklicka på titeln och välj *Gå till Rörlig titelredigerare*.
- **Att redigera en överlagringstitel:** Dubbelklicka på klippet på *titelspåret*, *överlagringsspåret*, *Listvyn* eller högerklicka på den på valfri sida och välj *Gå till Rörlig titelredigerare*.
- **Att redigera en rörlig titel från verktygslådan:** När klippet är öppet i *Klippegenskapsverktyget*, klicka då på *Redigera Titel*-knappen.

Stänga Titelredigeraren

Använd något av följande sätt för att stänga Rörliga titelredigeraren:

- Klicka på *Ok*-knappen nere t.h. i fönstret på Rörliga titelredigeraren. Då återgår du till *Studios Redigeringsläge*. Din nya eller uppdaterade titel är nu en del av ditt pågående projekt.
- Klicka på knappen  uppe till höger i fönstret. Det motsvarar att klicka på *OK*.
- Välj *Fil* ➤ *Stäng titelverktyg* eller *Fil* ➤ *Ångra titelverktyg* i huvudmenyn när du arbetar med den Rörliga titelredigeraren. Motsvarande tangentbordskommandon är F12 respektive F11.

Filhantering

De flesta menyval som finns i Rörliga titelredigeraren är samma som knappar och kontextmenyer. Men flera kommandon i titelredigerarens *Filmeny* finns inte någon annanstans. De är:

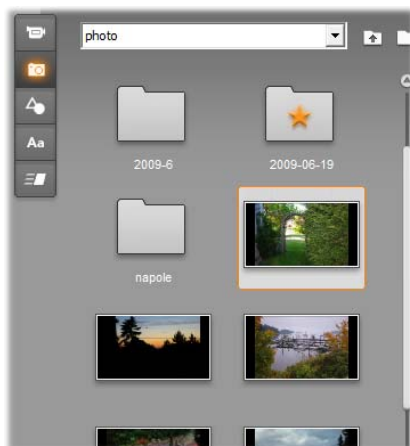
- **Ny titel:** Detta är ”börja om”-kommandot som tar bort alla existerande lager och rensar bakgrunden. Om du arbetar med en titel när du gör detta kommando, har du möjligheten att spara ner den till ditt projekt innan du fortsätter.
- **Öppna titel:** Med detta kommando kan du öppna en titel från en filmapp på ditt lokala system eller nätverk.
- **Spara titel** och **Spara titel som:** Med dessa standardkommandon, liksom med de tidigare, kan du exportera titlar till andra datorer och dela med dig av titlar till andra Studioanvändare.



ALBUM

RÖRLIGA TITELREDIGERARENS

Rörliga titelredigerarens Album är en panel med flikar på vänster sida av Rörliga titelredigeraren. Denna panel innehåller verktyg för att bygga rörliga titlar på samma sätt som Studios huvud album innehåller verktyg för att skapa filmer.



Video- och fotosektionerna i Rörliga titelredigerarens Album (visas här) fungerar på samma sätt som motsvarande sektioner i redigeringsläget. De övriga tre sektionerna innehåller speciella verktyg för redigering av rörliga titlar.

Rörliga titelredigeraren har fem sektioner, vilka beskrivs i detalj på följande sidor. Var och en öppnas med sin klickbara flik:

- Videoavdelningen innehåller video- material  till din titel. Även om utseendet är lite annorlunda är det samma avdelning som i Redigeringsläget och med samma egenskaper. Alla ändringar, som till exempel att välja en ny video eller att växla till läge *Scener*, påverkar båda samtidigt.
- Fotosektionen är också densamma som motsvarande Albumsektion, Foton och Framegrabber. 
- Objektsektionen innehåller en samling grafiska objekt som du kan använda för att dekorera dina titlar. Individuella objekt kan storleksändras, flyttas och roteras efter behag. 

- Med Utseende kan du bestämma utseendet på ett *text-* eller *formlager* i din titel. Du kan använda ett av de förinställda utseendena eller själv bestämma när det gäller komponenterna *yta*, *kant* och *skugga*. 
- Rörelsesektionen skapar spännande titlar. Rörelser är programmerbara animeringar som oftast används till text men som fungerar med alla slags lager. Olika slags animeringar kan användas för början, mellandelen och slutet av vilket lager som helst. 

Att lägga till Albumresurser till en titel

För att lägga till en video, ett foto eller ett objekt till titeln klickar du på dess ikon eller drar den från albumet till Redigeringsfönstret, alternativt väljer *Lägg till Rörliga titelredigeraren* från ikonens kontextmeny. När du gör detta skapas det nya elementet i en förinställd storlek i mitten av Redigeringsfönstret och sedan kan du flytta, storleksförändra eller rotera den som du vill.

Du kan applicera utseenden på den text som just nu är vald eller ett formlager i Redigeringsfönstret, antingen genom att dubbelklicka eller genom drag-och-släpp. Utseenden kan inte användas för lager av annan typ. Om du applicerar ett Utseende på ett lager med text där enbart en del av texten är markerad så kommer utseendet bara att påverka den markerade texten.

För att lägga till rörelse till ett element kan du antingen dubbelklicka på rörelsen medan elementet är markerat, eller så kan du dra det till elementet, antingen i Redigeringsfönstret eller Lagerlistan.

Om flera lager markerats när du dubbelklickar på en rörelse eller på ett element, kommer de alla att få samma utseende.

Videsektionen



Videsektionen av den Rörliga titelredigerarens Album är bekant för den som tidigare arbetat i Studios *Redigeringsläge*, den är helt enkelt ett annat visningsläge av samma sektion av Studios huvudalbum. Trots mindre skillnader i hur kontrollerna ser ut fungerar de på exakt samma sätt. Se sidan 71 för mer information.



När Videoalbumet är i läge Scener kan du dubbelklicka på scenerna för att lägga till dem till din rörliga titel. Du kan också dra dem till Redigeringsfönstret eller högerklicka på scenen och välj "Lägg till Rörliga titel" i kontextmenyn. Ett annat sätt att använda video är att dra den till bakgrundspanelen.

Använd någon av följande metoder för att lägga till en videofil eller -scen som ett lager till din rörliga titel:

- Dubbelklicka på videon i Albumet.
- Drag videon från Albumet och släpp den i Redigeringsfönstret.
- Högerklicka på videon i Albumet och välj *Lägg till rörlig titel* i kontextmenyn.

I samtliga fall läggs videon till som ett lager i full storlek i Redigeringsfönstret, där det kan storleksändras, flyttas och roteras precis som de andra lagren, för att passa din film.

För att lägga till en videofil eller -scen som bakgrund till din rörliga titel, drag den från Albumet till Bakgrundspanelen nere till vänster i titelvyn. Se “Bakgrundspanelen” på sidan 303 för ytterligare information.

Fotosektionen



Fotosektionen av Rörliga titelredigerarens Album är bara ett annat visningsläge av Foto- och Framegrabbersektionen av Studios Album. Kontrollerna för mappnavigering, favoriter och visningslägen används på exakt samma sätt på båda ställena.

För att lägga till ett foto eller annan bildfil till din Rörliga titel kan du använda någon av följande metoder:

- Dubbelklicka på bilden i Albumet.
- Drag bilden från Albumet och släpp den i Redigeringsfönstret.
- Högerklicka på bilden i Albumet och välj *Lägg till rörelsetitel* i kontextmenyn.

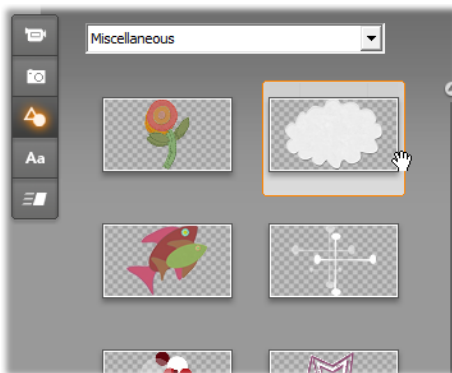
Bilden placeras mitt i Redigeringsfönstret, där den kan förändras på samma sätt som de andra lagren. Bildstorleken ändras automatiskt enbart om bilden skulle vara för stor.

För att lägga till en bild som bakgrund till din rörliga titel drar du den från albumet till Bakgrundspanelen nere till vänster i titelvyn. Se “Bakgrundspanelen” på sidan 303 för ytterligare information.

Objektsektionen



Objektsektionen av Rörliga titelredigerarens Album innehåller bitmappad clip art och dekorationer för dina titlar. Dessa objekt finns tillgängliga som resurser för Rörliga titelredigeraren snarare än som filer i en bildmapp, men de används på precis samma sätt som bilderna i Fotosektionen.



Att välja och dra en bild från Objektsektionen för användning i en rörlig titel. Använd rullgardinsmenyn överst i sektionen för att välja en av de tillgängliga bildkategorierna.

När bilderna läggs till en bakgrund genom att dras till Bakgrundspanelen, sträcks bilderna ut för att passa in i ytan. När de läggs till som ett vanligt lager centreras bilderna först i Redigeringsfönstret i sin originalstorlek. De kan sedan flyttas, storleksändras och roteras efter önskan.

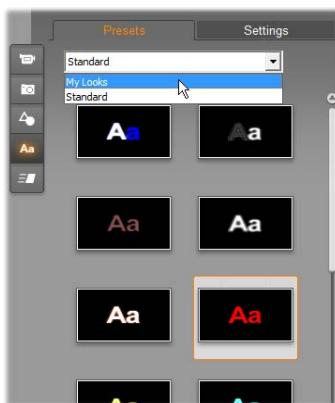
Utseendesektionen (Looks section)



Denna sektion av Rörliga titelredigerarens Album innehåller visuella stileffekter som kan användas med text- och formlagren i din rörliga titel.

Förinställning utseende

Enklaste sättet att använda utseenden är att välja en av ikonerna i fliken *Förinställningar* (*Presets*). I rullisten ovanför ikonerna kan du välja de inbyggda förinställningarna ("Standard") eller välja dem som du själv skapat ("Mina utseenden").



Växla från Standardinställningen (inbyggd) av utseenden till egna förinställningar i Mina utseenden. För att börja skapa ett eget utseende väljer du först en förinställning som utgångsläge och klickar sedan på fliken Inställningar.

För att använda ett förinställt utseende till ett textlager eller ett lager med vektorbaserad grafik markerar du först lagret med musen genom att klicka i Redigeringsfönstret (sidan 305) eller i Lagerlistan (sidan 313). Du kan också påverka mer än ett sådant lager samtidigt genom att markera flera lager samtidigt eller en lagergruppering (sidan 319).

När du har valt ett eller flera lager du använda en av dessa metoder för att ge den ett utseende:

- Dubbelklicka på ikonen för det valda utseendet.
- Högerklicka på ikonen och markera *Lägg till markerade lager* i kontextmenyn.
- Drag ikonen till lagret i Redigeringsfönstret (eller på ett av de markerade eller grupperade lagren.)

Klona en stil

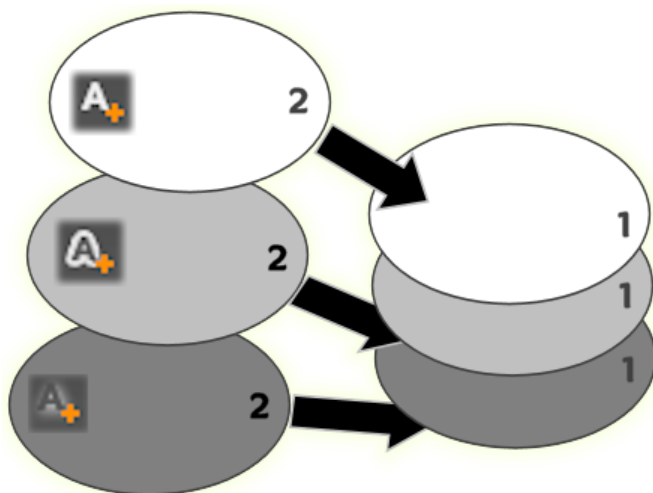
Istället för att använda en förinställning som den är, kan du också kлона ett utseende som en del av en *stileffekt*. När det gäller textlager innefattar denna stileffekt information om typsnitt liksom egenskaperna hos utseendet självt. Använd *Kopiera stileffekt* i kontextmenyn i ursprungslagret för att göra detta.

Anpassa utseenden

Fliken *Förinställningar* ger tillgång till Utseenderedigeraren där du kan utforska, modifiera, lägga till eller ta bort de enskilda *detaljlagren* som tillsammans skapar ett bestämt utseende.

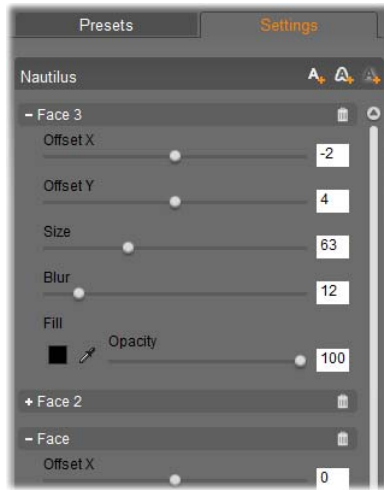
Det finns tre typer av detaljlager: *yta*, *kant* och *skugga*. De tre typerna skiljer sig inte åt i vilka inställningar de stödjer, de skiljer sig åt i vilken position de kommer att läggas in i lagerstapeln. Om de inte flyttas ut ur sin position ligger alltid *yta*-detaljerna överst i stapeln,

följd av *kant*, och slutligen *skugga*. Men efter att en detalj skapats kan du dra den upp eller ner i lagerstapeln som du vill.



Yta, Kant och skugga: En ny yta-detalj (uppe till vänster) läggs till ovanpå det översta existerande yta-lagret. Nya kant- och skugga-detaljer läggs till under det understa lagret av respektive typ.

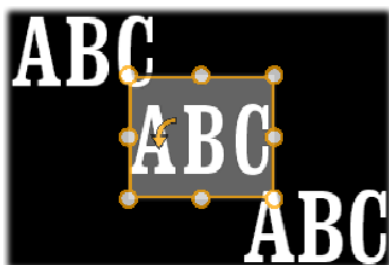
De enskilda lagrens egenskaper kan ändras genom kontroller på hopfällbara redigeringspaneler i Utseenderedigeraren.



Öppna Utseenderedigeraren genom att klicka på fliken Förinställningar i Utseendesektionen av Rörliga Titelredigerarens Album. Namnlistan visar namnet på nuvarande utseende ("Nautilus") och tre knappar för att skapa tre nya detaljlager. Redigeringspanelen för Yta 3:s detaljer är öppen. Nedanför denna är panelen för Yta 2 stängd.

Följande detaljegenskaper kan användas:

- **Offset X** och **Offset Y**: Med dessa regler ställer man positionen för detaljlagret i förhållande till den text eller grafik som utseendet används på. Räckvidden för denna inställning är -100 (vänster eller nederkant) till +100 (höger eller ovankant). Ändlägena på reglaget motsvarar en åttondel av bredden och en åttondel av höjden av Redigeringsfönstrets arbetsyta.



I detta exempel har ett utseende med tre detaljlager lagts på ett textlager. Detaljlagrena är identiskt konfigurerade förutom deras offsetinställningar: Ovan till vänster (-100, 100), mitten (0,0), nere till höger (100, -100).

- **Storlek:** Denna regel bestämmer tjockleken på segmenten som används för att rita text eller grafik, från 0 till 200, där 100 motsvarar standardtjocklek.



Detta exempel innefattar tre detaljlager med olika storlekvärden. Från vänster till höger: 20, 100, 120. Den visuella effekten av varierad storlek är beroende av standardtjockleken på strecken i lagret. I ett textlager beror detta på teckensnitt och storlek.

- **Oskärpa (Blur):** Med ökat värde av denna regel, från 0 till 100, blir detaljlagret alltmer spöklikt och otydligt.



Detaljlagren i detta exempel skiljer sig i inställningen av oskärpa. Från vänster till höger: 15, 0, 30.

- **Fyllning (Fill):** Klicka på färgkartan för att öppna en dialogruta med standardfärger. Med denna färgkarta kan du ställa in fyllningsfärgen för detaljlagret. Du kan också använda ögondroppsknappen för att hämta en färg från skärmen.
- **Ogenomskinlighet (Opacity):** Denna regel sätter ogenomskinligheten på detaljlagret från 0 (genomskinligt) till 100 (ogenomskinligt).

Arbeta med detaljlager

Förutom inställning av egenskaperna av redan existerande detaljlager kan du med Utseenderedigeraren lägga till detaljer av de tre typerna, ta bort detaljer och ändra i stapeln med detaljlager.

- **För att lägga till ett detaljlager** klickar du på en av de tre små knapparna uppe till höger i Utseenderedigeraren. Från vänster till höger skapar de en ny *yta*-, *kant*- respektive *skugga*-lager. Placeringen av det nya detaljlagret i lagerstapeln avgörs av dess typ, såsom förklarats ovan. 
- **För att ta bort ett detaljlager** klickar du på papperskorgen längst till höger på rubriklisten i detaljens redigeringspanel. 
- **För att ge ett nytt namn åt ett detaljlager** dubbelklickar du på dess namn. Skriv in det nya namnet och tryck på Enter.
- **För att stänga eller öppna redigeringspanelen** till ett detaljlager, klickar du på knapparna  eller  längst till vänster om dess namnlist.
- **För att ändra ordningen i detaljlager** drar du i lagrets namnlist till dess nya plats. Om utseendet du

redigerar innehåller fler än två eller tre lager kan det vara lättare att följa händelserna om du först stänger panelerna så att hela stapeln blir synlig på en gång.

Att spara ett eget utseende

När du avslutat redigeringen av ett eget utseende, kan du spara den i "Mina utseenden" genom att klicka på knappen *Spara Utseende* längst ner i Utseenderedigeraren. Innan du sparar är det en god idé att ge utseendet ett nytt namn. För att göra det dubbelklickar du på det nuvarande namnet i redigerarens namnlist, skriver in ett beskrivande namn för utseendet och trycker på Enter.

Rörelsesektionen



Rörelsesektionen är vad som ger Rörliga titelredigeraren sitt namn och mycket av sin förmåga. Dessa *rörelser* hör ihop och arbetar med lager i din titel. Rörelserna delas upp i tre klasser baserade på hur mycket av lagrets uppspelningstid de påverkar: *Ingång (Enter)*, *Betoning (Emphasis)* och *Utgång (Exit)*.

- En *Ingångs*-rörelse kontrollerar lagrets början – det vill säga första gången det visas i den löpande titeln.
- En *Betonings*-rörelse håller åskådarens fokus på innehållet i ett lager genom att ge det något som fångar uppmärksamheten under dess visningstid på skärmen.
- En *Utgångs*-rörelse tar bort lagret från scenen igen och avslutar dess varaktighet.

Varje lager kan innehålla högst en rörelse av varje typ. Alla rörelser är dock valbara och det är alltså fullt möjligt att ha en rörlig titel utan några rörelser alls.

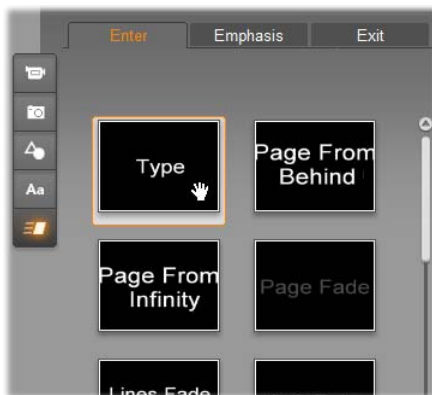
En snabb överblick över rörelsesamlingen

I var och en av de tre rörelseklasserna kan de flesta rörelserna grupperas till flera standardtyper baserade på hur de agerar:

- **Bokstavsbaserade rörelser** arbetar med enskilda bokstäver i ett textobjekt (andra lager behandlas som om de bestod av en "bokstav"). Exempel: I Ingångsrörelsen "Roter bokstav" visas bokstäverna i lagret först från sidan och roterar sedan en och en på plats ända tills alla är i normalläge.
- **Ordbaserade rörelser** arbetar på liknande sätt men med ord som animationens minsta enhet. I Ingångsrörelsen "Ord från underkant" flyter orden i lagret upp i läge, ett och ett från ramens underkant
- **Linjebaserade rörelser** är avsedda för lager med flera rader text, som behandlas i turordning. I Ingångsrörelsen "Linjer bakifrån" kommer varje textrad fram på skärmen längs ett spår som ger illusionen av att texten kom från bakom åskådaren.
- **Sidbaserade rörelser** påverkar hela lagret samtidigt. Ett exempel är Ingångsrörelsen "Tunna" som rullar lagret i rätt läge från ovan, som om det var målat på sidan av en rullande tunna.

De flesta Ingångsrörelser har en motsvarande Utgångsrörelse som man kan kombinera om man vill ha en konsekvent visuell effekt. Till exempel kan ett lager som börjar med rörelsen "Ord från oändligheten" passas ihop med "Ord till oändligheten". Men detta är bara en av flera möjligheter och alltså inget krav. Du

har möjligheten att blanda och para ihop rörelser av de tre typerna på vilket sätt du vill.



Rörelsesektionen av Rörliga titelredigerarens Album har flikar för Ingångs- (Enter), Betonings- (Emphasis) och Utgångsrörelser. Varje lager i en titel kan använda en rörelse av varje typ.

Lägga till rörelser

För att lägga till en viss rörelse till ett visst lager väljer du först lagret och gör sedan något av följande:

- Dubbelklicka på rörelsens ikon i Albumet.
- Dra rörelsens ikon från Albumet till ett tillgängligt lager (ett som inte är dolt av de andra) i Redigeringsfönstret.
- Dra rörelsens ikon från Albumet till lagret i Lagerlistan.
- Högerklicka på rörelsens ikon i Albumet och välj *Lägg till markerade lager* i kontextmenyn.

Genom att använda något av dessa metoder läggs rörelsen till lagret. Den nya rörelsen ersätter eventuell existerande rörelse av samma typ i det lagret. Samtidigt börjar en ändlös slinga spela upp en förhandsvisning av titelns rörelse i Redigeringsfönstret, så att du

omedelbart kan se effekten av rörelsen på lagret i hela titeln. Se “Arbeta med Lagerlista” på sidan 313 för detaljer om hur du arbetar med rörelser i Lagerlistan.



SKAPA OCH REDIGERA

RÖRELSETITLAR

En rubrik i Studios Rörliga titelredigerare är uppbyggd av fyra element:

- **Bakgrundslager:** Som standard är bakgrunden helt genomskinlig. För pålagda titlar är det vad man vanligtvis vill ha. För speciella ändamål eller för titlar i helskärm kan du välja en täckande färg, en bild eller video till din bakgrund. För ytterligare möjligheter kan du använda Bakgrundspanelen som också innehåller ett reglage för steglös inställning av ogenomskinlighet. Se “Bakgrundspanelen” på sidan 303.
- **Video- och bildlager:** resurserna som skapar dessa lager ligger i Video-, Foto- och Objekt- sektionerna i Rörliga titelredigerarens Album. Lagren stödjer samma funktioner som text- och formlagren förutom användning av utseende. Se “Videsektionen” (sidan 289), “Fotosektionen” (sidan 290) och “Utseendesektionen” 290 för ytterligare information.
- **Text- och formlager:** Dessa är så kallade vektorbaserade lager. Detta betyder att lagrena inte lagras som bitmappade bilder som video och fotofiler utan som en slags ”ritning” där innehållet återskapas ur raka och krökta linjesegment. Till

dessa element kan du lägga till egenskaper som exempelvis färg och specialeffekter som till exempel oskärpa. Precis som med video- och bildlager kan dessa vektorbaserade lager dras, storleksförändras, roteras och grupperas. Du kan även lägga till rörelser. Men till skillnad från de andra lagrena kan de också anpassas med utseenden från Utseendesektionen av Rörliga titelredigerarens Album. Se “Rörelsesektionen” (sidan 298) och “Utseendesektionen” 292 för detaljer.

- **Rörelser:** Rörelser är animeringar som kan läggas till vilket lager som helst i skapandet av en titel, med undantag av bakgrunden. Rörelser väljs och läggs till från Rörelsesektionen av Albumet. När en rörelse har lagts till ett lager, kan dess placering i tiden anpassas i Lagerlistans tidslinje. Se “Rörelsesektionen” (sidan 298) och “Arbeta med Lagerlistan” (sidan 313) för ytterligare information.

Skapa text- och formlager

För att skapa ett text- eller formlager, klicka antingen på knappen *Lägg till Text* i namnlisten i Lagerlistan eller dubbelklicka på en tom yta i Redigeringsfönstret. Ett nytt lager med förinställd text visas. Texten är automatiskt markerad och ersätts om du nu börjar skriva.



För att skapa ett formskikt, klicka på *Lägg till form*-knappen (till höger om *Lägg till text*) och välj sedan i snabbvalsmenyn. De tillgängliga valen omfattar cirkel, ruta, ellips, rektangel, horisontella eller vertikala “tablett”-former och triangel. Efter valet visas vald form i standardstorlek i ett nytt skikt i redigeringsfönstret.



Redigera lager

Resten av detta kapitel ger detaljer om hur man redigerar lager i Rörliga titelredigeraren.

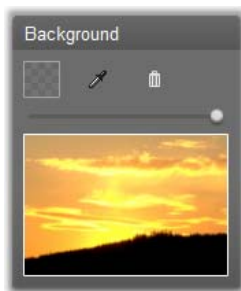
- För att veta mer om hur man anpassar egna bakgrundslager, se "Bakgrundspanelen" nedan.
- För information hur man flyttar, roterar, ändrar storlek på och ordnar om alla typer av förgrundslager, se "Redigeringsfönstret" på sidan 305 och "Arbeta med Lagerlistan" på sidan 313.
- För att veta mer om hur man redigerar text och ställer in textegenskaper, se "Arbeta med Text" på sidan 308.

Flerval och gruppering gås igenom under "Arbeta med lagergrupper" på sidan 319.

- Slutligen, för att vet mer om rörelseredigering i Lagerlistans tidslinje, gå till "Arbeta med Lagerlistan" på sidan 313.

Bakgrundspanelen

Till skillnad från förgrundslagren i en rörlig titel visas inte det speciella bakgrundslagret i Lagerlistan, det kan inte heller ändras i Redigeringsfönstret. Istället kontrolleras bakgrunden från Bakgrundspanelen nere till vänster i Rörliga titelredigeraren.



Med Bakgrundspanelen kan du skapa bakgrundslagret i en rörlig titel. Förhandsvisningen i nederkanten visar bakgrundens nuvarande innehåll utan genomskinlighet eller förgrundslager. Till detta område kan du också dra videor eller bilder från Rörliga titelredigerarens Album.

Den förinställda bakgrunden för en rörlig titel är helt transparent. Om din rörliga titel ligger i Studios påläggsspår (Overlay track) eller titelspår (title track) kommer all video eller alla bilder i videospåret att synas bakom titelns förgrund.

För att skapa en heltäckande bakgrund,

klicka antingen på färgkartan eller på ögondroppsknappen. Om du klickar på färgkartan öppnas en dialogruta för färgval, klickar du på ögondroppsknappen har du möjligheten att hämta en färg varifrån som helst på din dators skärm, innanför eller utanför Studios eget fönster.



För att använda video eller stillbild som bakgrund drar du ner objektet från Video-, Foto- eller Objektsektionen i Rörliga titelredigerarens Album och släpper den på området för förhandsvisning i Bakgrundspanelen.

För att göra bakgrunden halvgenomskinlig, drag regeln på reglaget för ogenomskinlighet



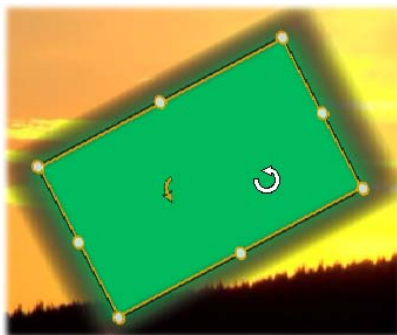
(opacity slider) till en punkt mellan helt genomskinligt (längst ut till vänster) och helt ogenomskinligt.

För att återställa bakgrunden till sitt förinställda läge klickar du på Papperskorgen.

Redigeringsfönstret

Redigeringsfönstret är det viktigaste området för förhandsvisning och redigering i Rörliga titelredigeraren. Här kan du flytta om, ändra storlek och rotera förgrundslagren i din titel.

När man skall redigera måste man i allmänhet först markera det eller de lager man vill arbeta med. Markerade lager ritas upp i en ram med åtta *kontrollpunkter* för storleksändring och med ett *roteringshandtag* för att rotera lagret gradvis. De flesta lager kan man ”ta tag” i för att dra till en ny position genom att klicka någonstans inom lagrets kontrollram.



Rotera ett formobjekt inne i Redigeringsfönstret. Den lilla pilen till vänster om muspekaren är lagrets roteringsverktyg. För att rotera lagret klickar du på dess roteringsverktyg, håller musknappen nedtryckt och drar.

När du arbetar med text- och formlager kan en del av innehållet visas utanför kontrollramen. Detta händer om en av “detaljerna” inom utseendet definieras av en horisontell eller vertikal förskjutning som flyttar detaljen bort från lagrets ursprungliga läge. Se sidan 292 för mer information.

Arbeta med lager i Redigeringsfönstret

Här visas hur man arbetar med ett enskilt lager men de operationer som går igenom gäller också för arbete med fler lager samtidigt. Se “Arbeta med lagergrupper” på sidan 319 för mer information.

För att markera ett lager i Redigeringsfönstret klickar du på det med musen. Då visas lagrets kontrollram och det är klart för redigering.

Lager reagerar på musklick varsomhelst inom dess rektangel (den rektangel som visas med kontrollramen när lagret markeras). Detta betyder att du kanske inte kan arbeta med ett synligt lager, för att det ligger under ett genomskinligt område inom ett annat lagrets rektangel. För att kunna redigera med musen i dessa fall måste du först gömma eller låsa ovanliggande lager. Hur du gör det går igenom under “Arbeta med Lagerlistan”. Se sidan 313 för detaljer.

För att flytta ett icke-textlager, klicka var som helst inom dess rektangel och drag till den nya positionen.

För att flytta ett textlager, placera musen nära kanten av lagrets kontrollram tills dragpekaren (fyra pilar) visas. Klicka och drag på vanligt sätt. Klickar du inuti ramen, som du



normalt skulle göra med ett icke-textlager, skulle istället textredigeringsläget aktiveras. Se “Arbeta med text” nedan för detaljerad information.

För att ändra storlek på ett lager men behålla proportionerna, klicka på en hörnpunkt i kontrollramen och dra utåt eller inåt tills önskad storlek uppnåtts.

För att ändra storlek på ett lager och ändra dess proportioner, klicka på en sidpunkt och drag. Genom att storleksändra med mittersta kontrollpunkten på två intilliggande sidor i följd, kan du få fram den storlek eller de proportioner du önskar.

För att rotera ett lager, klicka på dess roteringshandtag och drag. För noggrannare kontroll över roteringen, flytta muspekaren bort från rotationscentrum medan du drar. Det extra avståndet gör det möjligt att definiera mindre vinklar mellan ett musläge och nästa.

För att ändra stapelordningen i ett lager, högerklicka på lagret och välj ett av kommandona i *Lagers* undermeny: *Sänd bakåt*, *Sänd bakåt ett lager*, *Flytta fram*, *Flytta fram ett lager*. Vanliga tangentbordskommandon finns tillgängliga för alla fyra åtgärderna: Alt+Minus, Ctrl+Minus, Alt+Plus respektive Ctrl+Plus.

Ett annat sätt att ändra ordning på lager, som kan vara bekvämare för titlar med flera överlappande lager, är att använda Lagerlisten. Lagerlisten kan också ”låsa” individuella lager och tillfälligt skydda dem mot manipulation. Lager som du har låst visas på sin vanliga plats i stapeln, men de påverkas inte av markering av underliggande lager. Se sidan 313 för detaljer.

För att ta bort ett lager, markera det och om det inte är ett textlager – tryck på Delete. Alternativt kan du använda något av kontextkommandona *Radera* och *Lager* ➤ *Radera Lager*. Varför finns två raderingskommandon? När det gäller ett textlager i textredigeringsläge, gäller *Radera*-kommandot (och Delete-tangentsen) bara texten i lagret. För att ta bort hela lagret behövs kommandot i undermenyn i *Lager* (eller dess motsvarighet: Papperskorgsknappen på Lagerlistans namnlist).

Arbeta med text

Trots alla grafiska finesser är det oftast just texten i en titel som är det viktiga. Titelredigeraren innehåller därför flera specialiserade valmöjligheter för att hjälpa dig att se till att din text blir precis som du vill ha den. Textfunktionerna vi skall titta på innehåller följande:

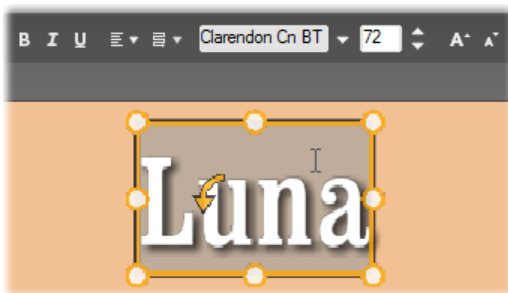
- Redigering av text
- Ändring av typsnitt, storlek och stilar
- Inställningar av textjustering och -flöde
- Kopiera och klistra in textegenskaper

Textredigeringsläge

Såsom beskrivits på annan plats, så måste man vara noga med att klicka på kanten av ett textlagers kontrollram istället för någonstans inuti lagret när man drar ett textlager. Detta för att undvika misstaget att sätta lagret i *textredigeringsläge*. Men för de operationer som beskrivs här är textredigeringsläget precis vad vi vill ha. I ett nyskapat textlager är

textredigeringsläget redan aktivt: du kan börja skriva med en gång och den förinställda texten ersätts.

För att aktivera redigeringen för ett existerande textlager, klicka någonstans inuti kontrollådan. Textredigeringsläget aktiveras och – för att besparar dig ett ofta fordrat steg – all existerande text i lagret är automatiskt markerad. Markeringen visas på vanligt sätt.



Ett textlager med all text markerad. Från vänster till höger: textredigeringskontrollerna i namnlisten ovan styr bokstavsstilen (fet, kursiv, understruken), textjustering och textflöde samt namn på typsnitt och storlek. I textredigeringsläget har muspekaren ovanför lagret formen av ett ”I”, som visas här.

För att ändra själva texten är det bara att börja skriva på ditt tangentbord. Den markerade texten försvinner och den text du skriver ersätter den. Medan du skriver visas insättningspunkten (den plats i texten där nya bokstäver infogas) som en vertikal linje.

Om du vill lägga till ny text utan att förlora den som redan är inskriven, klicka där du vill börja, efter att ha satt lagret i textredigeringsläge. Du kan också använda piltangenterna för att ”stega” fram eller bak insättningspunkten dit du önskar.

Du kan också markera (och därmed ersätta) bara en del av texten innan du skriver: Drag musen tvärs över texten eller håll nere Shift-tangenten medan du använder piltangenterna. Till sist, om du vill markera *all* text i lagret igen, kan du använda musen eller piltangenterna som just beskrivits eller använda standardgenvägen Ctrl+A.

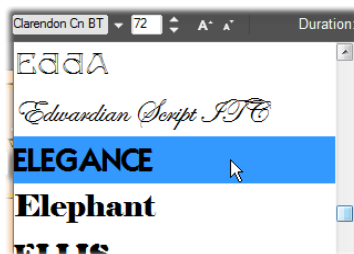


Ge markerad text en stileffekt

Som vi har sett innehåller Rörliga titelredigeraren ett flertal kontroller och du är antagligen bekant med de flesta av dem från andra program. Följande gäller *enbart* för text som är markerad:

- **Stil:** För att använda eller ta bort stilarna fet, kursiv eller understrykning på den markerade texten använder du knapparna i namnlistan eller använder standardgenvägarna Ctrl+B, Ctrl+I och Ctrl+U. Knapparna "tänds" när respektive stil är aktiverad.
- **Typsnitt:** Dina rörliga titlar är rätt ställe att experimentera med fantasifulla teckensnitt på så du kommer antagligen att använda denna rullgardinslist ofta. Om du har många teckensnitt i ditt datasystem kan listan bli lång. För att underlätta navigering kan du trycka ned första bokstaven i namnet på teckensnittet, så kommer du direkt till motsvarande alfabetiskt uppställda teckensnitt. Klicka på det teckensnitt du vill ha eller flytta till namnet med piltangenterna och tryck sedan Enter.





För att välja teckensnitt, öppna först rullisten och klicka på det du vill ha. Teckensnittet ändras bara på den markerade delen av texten.

Storlek: Med den Rörliga titelredigeraren kan du ställa in textens storlek på flera sätt. Du kan skriva in ett nytt storleksvärde direkt i redigeringsfältet eller använda upp- och nedpilarna intill för att ändra storleken en punkt i taget. Längre till höger ändrar knapparna minska teckensnitt (*shrink font*) och öka teckensnitt (*enlarge font*) storleken i intervaller som ökar bredden allteftersom teckenstorleken ökar.



Stil med utseende

Såsom beskrivits i “Utseendesektionen” på sidan 292, kan text- och formlagens utseende ändras med funktionen *utseende* i Rörliga titelredigerarens Album. I ett textlager med delvis markerad text påverkar bara utseendet den markerade delen. I princip skulle varje enskild bokstav i titeln kunna få sitt eget utseende.



Kopiera och klistra in textstilar

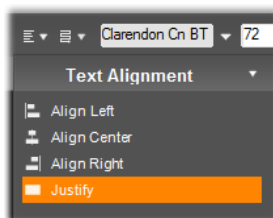
Du kan kopiera utseenden från ett lager till ett annat genom att *Kopiera stil* och *Klistra in stil* utan att behöva öppna Utseendesektionen i Rörliga titelredigerarens Album.

Förutom texten kopieras också typsnittet, storleken och stilen från ett textlager till ett annat och fungerar på delvis markerade delar inom eller mellan två textlager.

Textjustering

För titlar med fler rader text tillhandahåller Rörliga titelredigeraren en standardmeny med justeringsmöjligheter. Förinställningen för varje nytt lager är centrerad text (*Centrerat* i rullisten), där varje rad centreras horisontellt i det tillgängliga utrymmet. De andra möjligheterna är *Vänsterjustering*, *Högerjustering* och *Marginaljustering*.

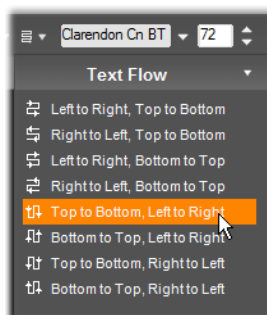
I skrivprogram brukar text indelad i stycken inte sträckas ut till full spaltbredd. I Rörliga titelredigeraren där det grafiska upplägget är viktigt, sträcks slutraden ut till samma bredd som de andra raderna även om den bara innehåller ett eller två tecken.



Textflöde

I Rörliga titelredigeraren finns en meny där du kan välja mellan 8 olika flöden för din text. Detta för att t.ex. textens riktning varierar mellan olika språk, samt för att ge maximal designkompatibilitet.

Inställningarna arbetar i samklang med de marginalinställningar som diskuterats tidigare. De påverkar inte enbart hur texten visas, utan även funktionen hos standardknappar som Home och End.



Arbeta med Lagerlistan

Lagerlistan, som upptar största delen av nederkanten av Rörliga titelredigerarens fönster, har två spalter: En med lagerrubriker och en med tidslinjespår. Varje rad innehåller namn på lagret, en *Synlighetsknap*p och en *låsningsknap*p. Till höger om huvudrubriken fungerar tidslinjespåret som en grafisk redigerare för att styra varaktigheten hos lagret inom hela titelns varaktighet, samt varaktigheten hos eventuella rörelser som lagts till lagret. Lagerlistans tidslinje justerar automatiskt upplösningen så att hela titelns varaktighet skall synas. Den kan ställas in antingen i Redigeringsläget eller genom att skriva in ett värde direkt i *Varaktighetsräknaren* uppe till höger i Titelredigeraren.

Dessutom har Lagerlistan en Rubriklista med flera viktiga grupper av kontroller (se ”Lagerlistens rubriker nedan”).



Den vänstra delen av Lagerlistan innehåller Lagerrubrikerna. Till höger visas en animerad tidslinje där tiden för varje lager visas. Tidslinjen visar även rörelser som lagts till lager. Du kan även göra ändringar för lagrens tid i Tidslinjen. (Enbart den vänstra delen av tidslinjen visas här.)

Markera lager

Att klicka på en rubrik i Lagerlistan ger samma effekt som att markera lagret i Redigeringsfönstret (och tvärt om). Lagrets namn markeras och lagrets kontrollram visas. Markering av flera lager samtidigt är också möjligt genom att använda Windows vanliga mus- och tangentbordskombinationer Shift+Click (markera hela gruppen), Ctrl+Click (markera utvalda), Shift+Ctrl+Click (markerar från senast klickade). Se “Arbeta med lagergrupper” på sidan 319 för information om hur du använder samtidigt markerade objekt.

Lagernamn och ge nytt namn

När du skapar ett nytt lager ger Rörliga titelredigeraren det ett förinställt namn baserat på resursnamnet eller filnamnet. Eftersom förinställda namn sällan beskriver lagerinnehållet, kan det vara till stor hjälp att ge lager egna namn. Särskilt om du arbetar med en titel med flera lager. Detta gör det enklare att snabbt veta vilket namn som hör ihop med ett visst lager.

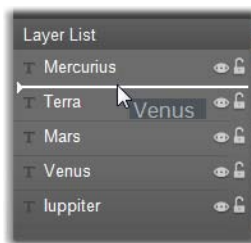
Namnet på ett nytt textlager är detsamma som dess förinställda text, till exempel ”Text”. Om du inte ger ditt lager ett specifikt namn kommer det automatiskt att namnges efter den text du lägger in i det. När du väl namnger ett textlager behåller det dock detta namn oavsett texten du skriver in i lagret. Om du ger lagret ett tomt namn namnges det åter automatiskt efter textinnehållet.

För att ge ett lager nytt namn dubbelklickar du på det existerande namnet. Ett redigeringsfält öppnas med det existerande namnet markerat. Skriv in nya namnet, tryck sedan på Enter eller klicka utanför redigeringsfältet för att avsluta namnbytet.

Ändra lagerordning

Som vi såg på sidan 306 (“Arbeta med lager i Redigeringsfönstret”), kan placeringen av ett lager i lagerstapeln ändras genom kommandon på undermenyn i *Lager* eller genom genvägar som Alt+Plus (*Lager ➤ Lägg främst*).

I Lagerlistan går det snabbare: Drag lagerrubriken till önskad ny position i listan. Detta är särskilt praktiskt i situationer där överlappande lager gör det svårt att markera med musen. När du drar lagret visar en insättningspunkt var lagret hamnar i listan när du släpper det.



Genom att markera flera samtidigt (se ”Markera lager” ovan) kan du dra flera lager samtidigt till en ny position.

Gömma och låsa lager

En sammansatt titel kan snabbt bli rörig när du lägger till lager till kompositionen och rörelser till lagren. De två knapparna till höger om lagerrubriken är praktiska, var och en på sitt sätt, för att lösa sådana situationer.

Klicka på den ögonformade *Synlighetsknappen* (*Visibility*) för att tillfälligt ta bort ett lager ur Redigeringsfönstret. Lagerinformationen och inställningarna är sparade men du kan nu tillfälligt arbeta med andra lager utan att det gömda lagret döljer eller hindrar muskommandon. Klicka igen för att lagret skall återgå till att bli synligt.

Klicka på *hänglåsknappen* för att hindra att lagret påverkas av muskommandon utan att göra det osynligt.



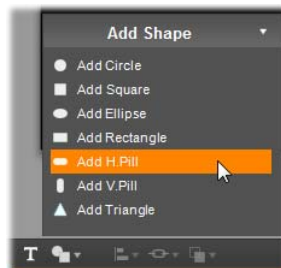
På så vis kan du arbeta fritt med djupare lager utan att förlora det visuella sammanhanget som de övre lagren ger. Klicka igen för att låsa upp lagret.

Lagerlistens rubriklist

Kontrollerna och texten på rubriklisten består av fem grupper. Från vänster till höger:

Med knapparna *Lägg till text* (*Add Text*) och *Skapa form* (*Add Shape*) kan du skapa nya vektorbaserade lager, där du kan lägga till utseenden från Rörliga titelredigerarens Album. Genom att klicka på *Lägg till text* skapas

omedelbart ett nytt textlager med standardutseende och text. Som genväg till *Lägg till text* kan du dubbelklicka på någon oanvänd yta i Redigeringsfönstret. Genom att klicka på *Lägg till form* öppnas en popupmeny där du kan välja önskad form.



- Knapparna för *Lagerjustering*, *Gruppering* och *Lager* öppnar popupmenyer med kommandon som påverkar flera lager. *Lagermenyn* har samma funktioner som kontextundermenyn *Lager* som beskrivs under "Arbeta med lager i Redigeringsfönstret" (sidan 306). Menyerna för *Lagerjustering* och *Gruppering* beskrivs nedan ("Arbeta med lagergrupper").



- Med *Transportknapparna* kan du förhandstitta på din rörliga titel utan att lämna titelredigeraren. Förhandsvisningen är en oändlig slinga som stoppas genom att klicka var som helst i Redigeringsfönstret. Som vanligt är



mellanslagstangenten på ditt tangentbord en bekväm genväg för att stoppa och starta uppspelning. Funktionerna av de fem knapparna från vänster till höger: *gå till start*, *gå bak en bildruta*, *Play/paus*, *gå fram en bildruta* och *gå till slutet*.

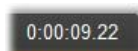
- Med knapparna *kopiera*, *klistra in* och *radera* (eller deras motsvarigheter på tangentbordet Ctrl+C, Ctrl+V och Delete) kan du flerfaldiga eller ta bort alla slags lager. När du kopierar och klistrar in följer inte bara de visuella egenskaperna i lagret med utan också alla tidsförändringar du gjort eller rörelser du lagt till.



För textlager i Textredigeringsläget, gäller kopieringen inte bara lagret utan också den markerade texten i det. För att markera ett textobjekt för kopiering *utan* att sätta den i textredigeringsläge kan du antingen dra en markeringsrektangel som täcker lagret eller klicka på dess rubrik i Lagerlistan.

I textredigeringsläget påverkar Delete-knappen den markerade texten. Men *delete*-knappen på Lagerlistans rubriklist raderar alltid aktuellt lager även för textlager.

- Räknaren visar den nuvarande positionen i Lagerlistans tidslinje i timmar, minuter, sekunder och bildrutor.



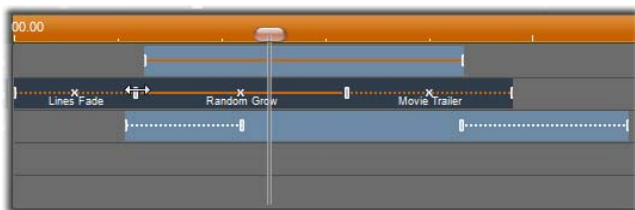
Redigera lager och rörelser på tidslinjen

När du skapar ett lager, får det samma varaktighet som visningslängden av den titel det är en del av. För att fördröja första visningen av ett lager i den löpande titeln eller för att förhindra att lagret visas innan titeln själv är fullständig, drar du i ändarna på lagret längs tidslinjen. Detta fungerar på samma sätt som när du redigerar ett klipp i Filmfönstrets tidslinje.



En rörlig titel är som en scen där lagren är skådespelare som framför sin stora roll och sedan försvinner. Genom finjustering av lagren i Lagerlistans tidslinje kan du exakt styra tiden för deras ankomst och försvinnande.

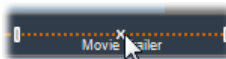
Upp till tre rörelser – en av varje typ – kan finnas i varje lager. Dessa visas också på tidslinjen och även deras varaktighet kan justeras här. Ingångs- och utgångsrörelser är förankrade i början respektive slutet av lagrets varaktighet men slutet av *Ingångsrörelsen* och starten av *Utgångsrörelsen* kan fritt redigeras med musen. Om lagret har en *Betoningsrörelse* tar den upp återstående resterande tid.



Tre lager med rörelser. Det översta lagret har bara en Betoningsrörelse (hel linje) och visas därför hela tiden. Det understa lagret har Ingångs- och Utgångsrörelser och en statisk intervall däremellan. Mittenlagret har rörelser av alla tre slag. Ingångsrörelsen justeras här (lägg märke till den horisontella pilformade pekaren). Allt eftersom Betoningsrörelsens längd ändras, justeras automatiskt dess längd till att fylla ut oanvänd tid.

För att ersätta en av rörelserna som används i ett lager, lägg till rörelsen på vanligt sätt: En redan existerande rörelse av samma typ kommer att skrivas över.

För att radera en rörelse utan att ersätta den, klicka på det lilla x:et i mitten av rörelsens graf på tidslinjen.



Arbeta med lagergrupper

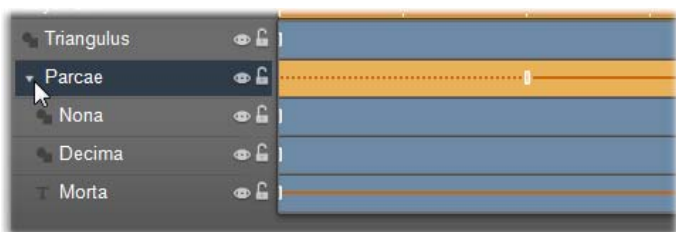
Med Rörliga Titelredigeraren kan du gruppera lager antingen tillfälligt eller permanent.

För att skapa en tillfällig grupp använder du standardsätten antingen i Redigeringsfönstret eller på Lagerlistan. Du kan sedan göra ändringar, till exempel samtidigt lägga till utseende till alla lager i en grupp. Gruppen är hel tills du klickar på ett annat lager eller en tom yta i Redigeringsfönstret. Då återgår lagren till sitt vanliga icke-grupperade tillstånd. I en tillfällig grupp syns kontrollramen för varje lager i gruppen samtidigt.

För att skapa en permanent grupp skapar du först en tillfällig grupp. Gör sedan kommandot *Gruppera* från menyn *Gruppering* på Lagerlistans rubriklist (eller från något av de aktuella lagrens kontext-undermeny). När gruppen väl skapats hänger gruppen ihop tills du åter delar upp den igen med ett annat menykommando (*Dela upp* - *Ungroup*) eller genom att dra lagren i gruppen ut ur gruppen i Lagerlistan. Samma meny har ytterligare ett kommando (*Återgruppera* - *Regroup*), som automatiskt återskapar den senaste gruppen som delats upp.

När en permanent grupp markeras får alla gruppmedlemmar en gemensam kontrollram. Kontrollramarna för de enskilda medlemmarna syns alltså inte.

Permanenta grupper har sina egna rubriknamn och sin egen tidslinje i Lagerlistan. Grupprubriken kan fällas ut eller fällas in för att visa eller gömma medlemslagrens rubriker. När en grupp är öppen är medlemslagrens rubriker indragna i listan i förhållande till gruppens rubrik.



Ett vanligt lager och en grupp med tre medlemmar i Lagerlistan. Tidslinjens grafik visar att rörelser har lagts till själva gruppen och till en av dess medlemmar. Muspekaren är placerad för att fälla ihop gruppen, vilket döljer namnen på medlemslagren.

Tillfälliga grupper och permanenta grupper reagerar olika på många kommandon, såsom anges nedan.

Obs: Även när ett lager tillhör en permanent grupp kan det fortfarande markeras individuellt. Detta görs antingen i Redigeringsfönstret (såvida inte gruppen själv just nu är markerad) eller i Lagerlistan. Ett medlemslager kan till och med tillfälligt grupperas med andra lager inuti eller utanför den permanenta gruppen.

Samtidig markering av flera lager

Första steget för att skapa en grupp är att välja ut de objekt den skall bestå av. I Redigeringsfönstret kan detta göras på två sätt:

- Genom att klicka och dra med musen för att göra en markeringsrektangel som innefattar alla objekt du vill gruppera eller
- Genom att klicka på det första objektet du vill gruppera och sedan Ctrl-klicka på de andra.

Ett annat sätt att göra samtidig markering är med Lagerlistan, vilket beskrivs ovan under "Arbeta med Lagerlistan".

Arbeta med grupp i Redigeringsfönstret:

Både tillfälliga och permanenta grupper kan flyttas om, storleksändras och roteras:

- **För att flytta en grupp**, drag den till den nya positionen som om det var ett enda lager.
- **För att rotera en permanent grupp**, drag i rotationshandtaget på den gemensamma kontrollramen. Alla medlemmarna i gruppen roterar runt sitt gemensamma centrum, liksom planeter runt solen.
- **För att rotera en tillfällig grupp**, drag i en av medlemmarnas rotationshandtag. Alla medlemmar roterar kring sitt eget centrum som planeter som roterar kring sin egen axel.
- **För att storleksändra en permanent grupp**, drag i en kontrollpunkt i den gemensamma ramen. Storleken på hela gruppen ändras, som om du drog i en elastisk yta med alla lagren målade på den.
- **För att storleksändra en tillfällig grupp**, drag i en kontrollpunkt i någon av medlemmarnas kontrollram.

Varje lager påverkas individuellt och förstoras eller förminskas i förhållande till sitt eget centrum.

När man storleksändrar en grupp, liksom individuella lager, behåller man proportionerna på lagret om man drar i en kontrollpunkt i ett hörn. Drar du däremot i en kontrollpunkt på sidan ändras proportionerna.

Lägga till egenskaper till en grupp

När du markerar tillfällig grupp och gör en inställning av en egenskap, så påverkas alla medlemmar i gruppen som egenskapen gäller för:

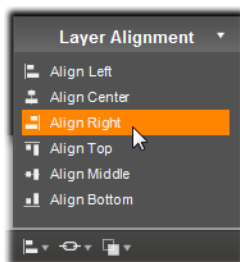
- **Om du lägger till ett utseende**, kommer det att påverka alla text- eller formmedlemmar.
- **Om du lägger till en rörelse** (genom att högerklicka på en rörelseikon och välja *Lägg till markerade lager*) blir resultatet detsamma som om du hade lagt till det till varje medlem individuellt.
- **Om du markerar ett typsnitt**, eller ändrar någon annat textstilsattribut, kommer alla textmedlemmar i den tillfälliga gruppen att uppdateras.

Förutom i det första fallet har permanenta grupper sina egna regler för dessa åtgärder:

- **Om du lägger till ett utseende**, fungerar det på samma sätt som med en tillfällig grupp.
- **Om du lägger till en rörelse till en permanent grupp**, kommer gruppen att behandlas som ett enda grafiskt objekt, utan hänsyn till bokstäver, ord eller textrader som medlemslagrena kan innehålla. Men, medlemslagrenas individuella rörelser fortsätter att köras tillsammans gruppens rörelse.
- **Textstilar** kan inte läggas till en permanent grupp.

Justera lager i tillfälliga grupper

Den sista gruppåtgärdstypen gäller enbart tillfälliga grupper och den finns i menyn *Lagerjustering*. Denna meny öppnas med en knapp på rubriklisten i Lagerlistan, eller via kontextmenyn för vilket lager som helst som ingår i en tillfällig grupp.



Kommandona, av vilka det finns tre för horisontell och tre för vertikal justering, påverkar alla medlemmar av gruppen. Förutom den som markerats först, som bestämmer positionen för de andra.

Ljudeffekter och musik

Video kan ses som ett framförallt visuellt medium, men ljudet spelar ofta lika stor roll som bilderna på skärmen.

Film- och TV-produktioner innehåller en mängd olika typer av ljud- och musikspår, varav de första utgörs av dialog och andra ljud inspelade vid själva tagningen. I din egen film kommer detta ljudspår in i ditt projekt tillsammans med videon vid inspelning till Studio. Det hittar du i Filmfönstrets Tidslinjevisning, som *originalljudspåret* under *videospåret*. Originalljud kan även visas i *överläggslydsspåret*.

De flesta kommersiella produkter kräver också ljudeffekter – slående dörrar, krockande bilar, skällande hundar, etc. – och plötslig musik, som kan bestå av musik som skapats speciellt för produktionen, låtar från inspelningar, eller både och. Röstpålägg och andra specialljud behövs ofta också.

Du kan använda alla de här typerna av tilläggslyd i dina egna filmer:

- Ett bra startkit med effekter i **wav-format** installeras tillsammans med Studio och andra finns tillgängliga från många andra källor.
- *Bakgrundsmusik*–verktyget skapar automatiskt ett ljudspår i önskad längd i en rad olika stilar.

- Du kan dra och släppa **mp3**-filer från Albumet till Tidslinjen eller importera ljud eller MP3-spår från en CD med CD *audio* tool (CD-ljudverktyget).
- *Röstpåläggs*verktyget gör det möjligt att lägga på berättarröst eller kommentatorröst medan du förhandsgranskar din redigerade video.

Ljud, oavsett vilken sort, läggs till i din produktion som klipp i Filmfönstret. De kan flyttas runt, beskäras och redigeras på ungefär samma sätt som videoklipp och stillbilder.

När väl ett ljudklipp är en del av din film kan du justera den med toningar och andra volymjusteringar. Ett enkelt sätt att skapa ljudtoningar och korstoningar är att lägga till övergångar till ditt ljudklipp, som beskrivs på sid. 343.

Du kan justera dina klipps placering i en stereo- eller surroundmix, och t.o.m. ändra placering slumpmässigt inuti klippet. Du kan även använda Studios ljudeffekter, inklusive brusreducering och reverb m.m.

Tillgänglighet: Surround-ljud stöds endast i Studio Ultimate.

Om surroundljud

En “surround”-mix går utöver tvåkanalsstandarden och ger dina dvd-produktioner ett omsvepande ljudfält, ungefär som i en teatersalong. Studio låter dig bestämma den hörbarliga positionen inom mixen för varje ljudspår var för sig, och att “panorera” spåret (förflytta det antingen glidande eller plötsligt) i vilken riktning som helst och så ofta det behövs under filmens gång.

För att förhandsgranska surroundljud under tiden som man redigerar i Studio, behöver man ett ljudkort som stöder 5.1-kanalsutgång.

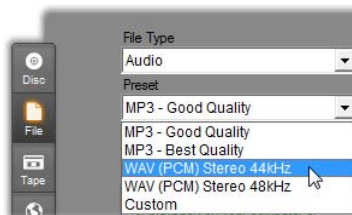
Notera: Även om du inte kan höra surroundmixen vid förhandsvisning, så kommer den med på dina dvd-skivor, men en förhandskoll av surroundljudet ger dig chans att åstadkomma en mer exakt mixning.

Ett surroundljudspår kan exporteras till dvd:n på något av följande sätt:

- I Dolby Digital 5.1-format lagras var och en av de sex surroundkanalerna åtskilda på skivan och “routas” (styrts) direkt till rätt högtalare vid uppspelning i en komplett 5.1 surroundanläggning.
- I Dolby Digital 2.0-format kodas surroundmixen till två kanaler. När din dvd spelas upp på anläggningar med en dekoder för Pro Logic eller Pro Logic 2, och en högtalare av typ 5.1 eller batter, återskapas surroundinformationen. På andra system kommer det kodade ljudspåret att höras som vanlig stereo.

Skapa en ljudspårsfil

Studio kan överföra din films ljudspår som en ljudfil i **wav-** (PCM), **mp3-** eller **mp2-**format. Öppna helt enkelt *Fil*-fliken i Skapa Film-läge som vanligt och välj *Ljud* som din filtyp. Flera förinställningar är nu tillgängliga, med några typiska inställningar för standard filtyper. Med de anpassade förinställningar kan du konfigurera typen och inställningarna för den överförda filen som du själv vill.



Ljudspårsfil förinställningar

Tidslinjens ljudspår

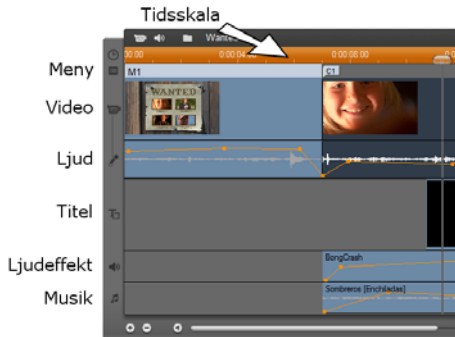
Filmfönstrets Tidslinjefönster innehåller flera spår för ljud:

Originalljudspår: Det här innehåller ljudet som spelats in tillsammans med dina videoklipp. Det kallas ibland “synkront” ljud eftersom det har spelats in simultant med *videospåret*.

Överlagringsljudspår: Originalljudet för videoklipp på *överlagringsspåret*.

Ljudeffekt- och röstpåläggsspår (Sound effect and voice-over track): Ljudeffekter och röstpålägg (voice-overs) är de typiska inslagen på detta spår. Ljudeffekter flyttas in i ditt projekt från Ljudeffektssektionen i Albumet (se “Ljudeffektssektionen” på sidan 94). Röstpålägg skapas med *Röstpåläggsverktyget* (beskrivet på sidan 333).

Bakgrundsmusikspåret: Använd det här spåret för att lägga till **mp3-** eller **wav-**ljudfiler, ScoreFitter bakgrundsmusik skapad av Studio, och musik (eller annat innehåll) från ljud cd-skivor. Ljudfiler importeras via Musiksektionen i Albumet (se sidan 95). Skapa ScoreFitter-klipp med *Bakgrundsmusik-verktyget*, och cd-ljudklipp med *cd-ljud-verktyget* (se “*Bakgrundsmusik-verktyget*” på sidan 331 och “*cd-ljud-verktyget*” på sidan 330).



Tidslinjens ljudspår: originalljud, ljudeffekt och röstpålägg (voice-over), och bakgrundsmusik. Ett fjärde ljudspår visar sig när överlagringsspåret är synligt; det innehåller originalljudet för video på detta spår.

Byta ljudspår

Även om ljudspåren var och ett fyller sin egen speciella roll, som beskrivits ovan, så styr de främst vilket spår nya klipp framträder på. Originalljud kommer alltid att placeras på *originalljud*spåret när ett nytt videoklipp plockas in; nya röstpålägg kommer alltid att skapas på *ljudeffekts-* och *röstpåläggsspåret*; och nytt cd-ljud och ScoreFitter-klipp kommer att läggas till på *bakgrundsmusik*spåret.

Så fort ett klipp har skapats kan du dock flytta det till ett annat ljudspår om det underlättar: varje spår kan egentligen innehålla alla typer av ljudklipp. Det här ger dig flexibilitet genom att du kan använda två ljudeffekter samtidigt, exempelvis genom att helt enkelt flytta ett av dem till *bakgrundsmusik*spåret.

Det enda ljudspåret med specialstatus är *originalljud*, antingen för huvudvideospåret eller, när det är i bruk, *överlagringsspåret*. I ursprungsinställningen redigeras ljudklipp på det här spåret parallellt med innehållet på

videospåret i samma tidsindex. För att behandla ljudet som ett separat klipp, eller för att dra det till ett annat ljudspår men lämna *videospåret* intakt, eller för att dra andra ljudklipp till originalljudspåret, kan du låsa *videospåret* (genom att klicka på hänglåsikonen på höger sida av Filmfönstret). Se “Avancerad Tidslinjeredigering” på sidan 139 för mer information.

Cd-ljud-verktyget

Använd det här verktyget för att skapa ett ljudklipp från ett cd-spår. Du kan förhandsgranska spår inom verktyget, och välja antingen hela spår eller ett utdrag för att lägga till i din film.



Om det finns en cd i drivenheten som du inte har använt i ett Studio-projekt tidigare, kommer Studio fråga dig om du vill ange dess namn innan du fortsätter. Kontrollerna i verktyget blir tillgängliga först efter att Studio kan ange åtminstone en punkt på rullgardinslistan över *cd-titlar*.

Välj cd-skivan som du vill hämta ljud ifrån i rullgardinslistan över *cd-titlar*, och ett spår från den cd-skivan i *Spår-listan*. Eftersom *cd-titel* också är en

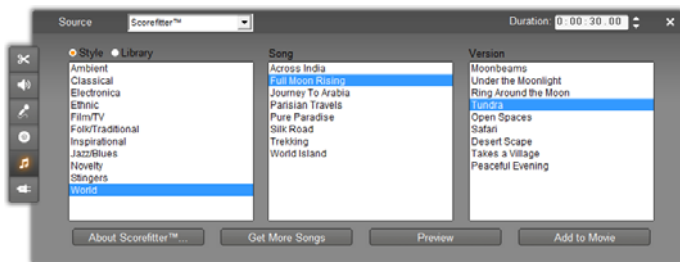
redigeringsbar textruta, kan du ändra namnet som Studio använder för att referera till den här cd-skivan du vill. Namnändringen påverkar både nuvarande och framtida sessioner.

Efter att ha valt cd och spår kan du nu välja att beskära klippet och ge det ett anpassat namn med hjälp av kontrollerna i verktyget. Dessa kontroller är vanliga för nästan alla ljudklippstyper och används både för att redigera och för att skapa klipp. De behandlas på sidan 336 under “Beskäring med *Klippegenskaps*-verktyg”.

Slutligen, klicka på knappen *Add to Movie*. Studio importerar musikklipppet från cd-enheten och lägger på det på *bakgrundsmusik*-spåret med början på det aktuella tidsindexet (som visas av tidslinjereglaget och förhandsgranskningsfönstret i spelaren).

Bakgrundsmusik-verktyget

Studios *ScoreFitter* skapar automatiskt  bakgrundsmusik i den *stil* du önskar. Inom varje stil kan du välja bland flera olika *låtar*, och inom låten mellan flera olika versioner. Listan över tillgängliga *versioner* beror också på längden på den bakgrundsmusik du har specificerat.



För att skapa musik för en särskild uppsättning klipp, välj dessa klipp innan du öppnar *ScoreFitter*-verktyget. (För att välja hela din film, använd *Redigera* ➤ *Välj alla* eller tryck Ctrl+A.) De valda klippens totala längd bestämmer inställningen för musikens längd, men du kan ändra värdet när som helst genom att beskära i Tidslinjen eller redigera *Varaktighetsräknaren* direkt i verktyget.

Välj en stil, låt och version från den medföljande listan i *Bakgrundsmusik*-verktyget. Varje stil erbjuder sin egen uppsättning låtar och varje låt en uppsättning versioner. Använd knappen *Förhandsvisning* för att provlyssna på låten medan verktyget är öppet.

I *Namnfältet* anger du ett namn på klippet som ska användas och med *Varaktighetsräknaren* väljer du, om så önskas, hur länge den ska pågå. Det musikklipp du skapar justeras exakt för att passa in i den tidslängd du väljer.

När du har gjort ditt val klickar du på *Lägg till i Filmknappen*. Studio skapar det nya klippet på *bakgrundsmusikspåret* i det aktuella tidsindexet (såsom det visas i *Tidslinjepekaren* (scrubber) och *förhandsgranskningsrutan* i Player).

Utöka din låtsamling

ScoreFitter-låtar finns i samlingar som kallas "bibliotek". Standardbiblioteket, som är inkluderat i Studio, innehåller mer än 40 låtar i olika stilar från Folkmusik till Electronica. Ytterligare bibliotek kan köpas efterhand som de släpps, genom att klicka på *Hämta fler låtar*-knappen i Studio. Klicka på *Biblioteksradio*-knappen för att se din samling, katalogiserad efter bokstav och inte efter stil.

Röstpåläggsverktyget

Inspelning av ett röstpålägg i Studio är lika enkelt som att ringa ett telefonsamtal. Öppna bara verktyget *Röstpålägg*, klicka på *Spela in (Record)* och tala in i mikrofonen. Du kan berätta medan du ser på filmen, så att dina ord matchar händelserna på skärmen. Du kan också använda verktyget som ett snabbt sätt att spela in ambientmusik eller hemgjorda ljud effekter via din mikrofon.



Innan du kan spela in ljud med hjälp av *Röstpåläggsverktyget*, måste du koppla in en mikrofon till ingången på din dators ljudkort. Du måste dessutom ha minst ett videoklipp i Filmfönstret.

Gå igenom scenerna i din film och bestäm var du vill att röstpåläggen ska börja och sluta. När du är färdig, öppna då *Röstpåläggsverktyget*. Notera att inspelningslampan – den mörka rektangeln längst upp till vänster i illustrationen ovan – inte är tänd.

Välj din startpunkt i Filmfönstrets Tidslinje. Du kan göra det genom att välja ett klipp, spela upp filmen och stoppa vid önskad tidpunkt eller genom att flytta Tidslinjens markör.

Ställ in mikrofonen så den är redo för användning och testa med att säga en testfras för att kontrollera din inspelningsnivå (se “Röstpåläggsnivå” nedan). Klicka på *Inspelningsknappen* när du är nöjd, (den skiftar då till en *Stopp-knapp*). Vänta en liten stund medan inspelningslampan först visar **STAND BY** som sedan övergår i en 3-2-1 nedräkning.



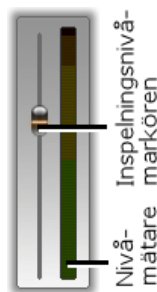
När inspelningslampan visar **RECORDING**, och filmen börjar spelas upp i Player är det bara att börja tala in ditt berättande.



Slutligen, klicka på *Stopp-knappen*. Lampan slocknar och röstpåläggsklippet placeras automatiskt på *ljudeffekts- och röstpåläggs-spåret*. Granska klippet genom att välja det och sedan klicka på *Play-knappen*.

Röstpåläggsnivå

Inspelningsnivån för ett röstpåläggsklipp ställs in när du skapar röstpålägget och kan inte ändras senare. Uppspelningsvolymen kan däremot ändras när som helst. Inspekningsnivån ställs in med *Inspelningsnivå*-markören och tillhörande nivåmätare i verktyget *Röstpålägg*.

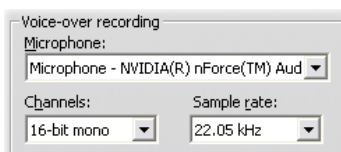


Studera den här mätaren för att försäkra dig om att din inspelningsnivå inte blir för hög eller för låg. Indikatorn ändrar färg från grön (0-70% anpassning), till gul och sedan röd. Du bör försöka ligga så att ljudet går som högst upp till gult (71-90%) och hålla dig utanför rött (91-100%).

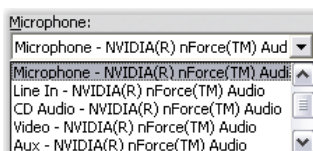
Röstpålägg, inspelningsval

Studios inställningsdialoger inkluderar flera inställningar som påverkar din inspelningskonfigurering och kvalitet. Denna sektion ger en kort genomgång. Se “Video- och ljudkonfigurationer” på sidan 385 för detaljerad information.

För att komma åt dessa alternativ välj *Setup* ➤ *Video and audio preferences* i huvudmenyn.



Rullgardinslistan *Mikrofon* i denna dialogen listar de olika sätt som en mikrofon kan anslutas till ditt ljudkort. Listan bör se ut ungefär som följande, från ett system med NVIDIA®-ljudkort:



Välj från listan, koppla sedan din mikrofon på det sätt som markerats (t.ex. *Mikrofon* eller *Direktlinje In*).

Kanalerna och *Sample rate*-justeringarna i valdialogen styr kvaliteten på röstpålägg eller annat inspelat ljud. Ställ in de på den högsta kvalitetsnivå du kan tänkas behöva, men tänk på att högre kvalitet kräver mer diskplats.



BESKÄRA LJUDKLIPP

Precis som med andra klipptyper kan du beskära ljudklipp antingen direkt i Tidslinjen eller genom att använda *Klippegenskapsverktyget*. Se “Beskära i tidslinjen med hjälp av handtag” på sidan 130 för diskussion av den första metoden.

De flesta typer av ljudklipp kan beskäras till allt mellan en ruta upp till den fulla originallängden på klippinnehållet. ScoreFitter-klipp kan beskäras ner i Tidslinjen till så lite som tre sekunder och gränslöst uppåt.

Beskära med *Klippegenskapsverktyget*

I menyn till verktygslådan ➤ *Modifiera klippegenskaper* finns kommandot *Klippegenskaper* för det markerade klippet. Du kan också ta fram verktyget genom att dubbelklicka på valfritt ljudklipp.



Till att börja med tillhandahåller verktyget kontroller som ger dig möjlighet att granska eller redigera två egenskaper som delas av alla klipp:

- För att ställa in varaktigheten för ett visst klipp, ändra värdet i *Varaktighetsräknaren*.
- I *Namntextrutan* kan du välja att ge klippet ett namn som ersätter det som Studio har tilldelat det automatiskt. Klippnamnet används av Filmfönstrets

Listbild och visas också som en ”etikett” som dyker upp när musen dras över klipp i Storybordsbilden.

De andra kontrollerna som tillhandahålls av verktyget beror på vilken typ av ljudklipp du arbetar med.

Originalljud, ljudeffekter och röstpålägg

Klippegenskapsverktyget har samma slags beskäringskontroller för ljudeffekt- och röstpåläggsklipp som för videoklipp, men visar en graf över ljudets vågform istället för visuella förhandsgranskningsområden.

För att få reda på hur man beskär med dessa kontroller, se “Beskärning med *Klippegenskapsverktyget*” på sidan 134.

Kom ihåg att klipp i *originalljud*- och *överlagringsspår* bara kan redigeras för sig när motsvarande videospår är låsta. Se “Avancerad Tidslinjeredigering” på sidan 139.



Cd-ljud

För cd-ljudklipp, använder *Klippegenskapsverktyget* samma beskäringskontroller som ovan, men har också rullgardinsväljare för *cd-titel* och *Spår*. Du kan använda dem för att ändra klippets källa när som helst. *cd-titeln*

kan också redigeras i textrutan, ange den egentliga titeln på cd-skivan.

ScoreFitter

ScoreFitter- klipp kan redigeras till nästan vilken längd som helst, förutom att mycket korta klipp med viss varaktighet kanske inte finns tillgängliga i alla stil- och låtkombinationer. Det här verktyget är i stort sett identiskt med verktyget för att skapa ScoreFitter-klipp (beskrivs under “*Bakgrundsmusik-verktyget*” på sidan 331), förutom att *Lägg till i Film*-knappen har ersatts med en *Acceptera förändringar*-knapp.



LJUD, VOLYM OCH MIXNING

Ljudnivåerna och stereopositioneringen av individuella klipp kan justeras antingen direkt i Tidslinjen, eller med *Volym- och balans*-verktyget. Varje teknik har sina fördelar. Genom att göra justeringar i Tidslinjen får du en bra uppfattning om tid kontra volym och balans, medan *Volym- och balans*-verktyget erbjuder *mixning* – separat justering av volymen och stereobalansen på vart och ett av ljudspåren.

Vid skivskapande kan du med hjälp av *Volym- och balans*-verktyget skapa ett surroundljudspår i stället för stereo. Verktöget gör att du dynamiskt kan lägesbestämma vilket som helst av ljudspåren, framifrån och bakåt såväl som från vänster till höger.

Availability: Surround-ljud stöds endast i Studio Ultimate.
--

Ett ljudklipps anatomi

En ljudklippsikon på Timeline (tidslinjen) har flera delar. Gränserna för varje klipp anges av vertikala stolpar. Det faktiska innehållet i ljudmaterialet indikeras av ett vågdiagram:



Vågdiagramsutdrag från tre närliggande klipp.

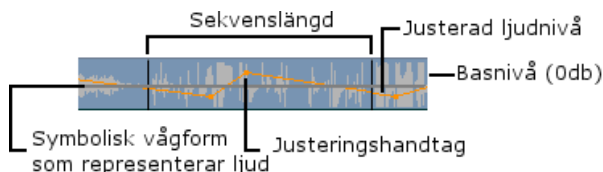
Sättet som vågdiagrammet framträder på visar dig något om ljudets karaktär. Ett *tyst* ljud har en trång vågform nära mittlinjen av klippet. Ett *högt* ljud har en vågform med större svängningar mellan högt och lågt och når nästan klippets gränser. Ett *kontinuerligt* ljud så som en bilmotor har många tätpackade pulseringar. Ett *stackatoljud* har hastiga pulseringar som separeras av tystnader där vågformen är en horisontell linje.

Justeringslinjer

Den orangea *volymlinjen* visar grafiskt de volymändringar du har gjort på spåret och klippet. Ifall du inte har justerat volymen alls löper linjen rakt igenom klippet på ungefär trekvarts höjd av klippet. Detta är "noll-nivån" (0dB/"zero gain"), där klippets ursprungliga volym varken har blivit ökad eller sänkt.

Ifall du höjer eller sänker volymen för hela spåret fortsätter volymlinjen att löpa horisontellt men är nu högre eller lägre än den basala nivån med noll volym.

Slutligen, ifall du gör volymjusteringar *inom* klippet består linjen av sluttande segment som möts vid volymjusteringsställare (*volume adjustment handles*).



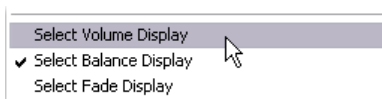
Till skillnad från vågdiagrammet och justeringslinjerna för balans och toning/fade (se nedan), är volymjusteringslinjen skalerad *logaritmiskt*. Uppfattad volym varierar logaritmiskt med styrkan hos en ljudsignal, så denna egenskap gör det möjligt för justeringslinjen att modellera mer exakt vad du verkligen hör. Ett exempel; ett uppåtsluttande linjesegment producerar en mjuk, stabil intoning från inledande till avslutande nivå.

Den gröna stereobalanslinjen och den röda fram/bak-balans(fade)linjen fungerar likadant som volymlinjen förutom att den neutrala linjen på båda två är klippets vertikala mitt och justeringsskalan är linjär.

Höjer man stereobalanslinjen så positioneras ljudklippets resultat närmare vänster sida av lyssnaren, medan det positioneras närmare höger sida av lyssnaren om man sänker den. På liknande sätt; om man höjer toningslinjen flyttas klippet längre bort från lyssnaren och om man sänker den flyttas klippet närmare lyssnaren.

Notera: Du kan endast titta på och redigera ett klipp *fade/toningslinje* när verktyget *Volume and balance* är i *surround-läge*. Effekten som justerar linjen kan uteslutande förhandsgranskas på system där surroundljudsuppspelning finns som möjlighet.

För att välja vilken av de tre justeringslinjerna som visas, använd ljudklippets högerknappskontextmeny:



Availability: Surround-ljud stöds endast Studio Ultimate.

Justering av ljud i Tidslinjen

Ljudnivåer kan justeras direkt inom ett klipp på Tidslinjen. Använd musmarkören till att justera volymlinjen eller en av balanslinjerna (se "Ett ljudklipps anatomi" på sidan 339).

När du tillägger ett nytt ljudklipp på Tidslinjen:

- Volymjusteringslinjen för det nyss skapade klippet kopplar ihop linjerna från de föregående och följande klippen ifall det finns några.
- Ifall inga volymjusteringar har gjorts på andra klipp på spåret, är volymlinjen genom det nya klippet horisontell. Dess höjd visar spårets hela volym som inställts med verktyget *Volume and balance*.

Ifall du varken har justerat volymen på andra klipp eller på spårets hela volym löper linjen igenom det nya klippet på ungefär trekvarts höjd av det nya klippet.

För att justera ett klippets volym på Tidslinjen, välj den (genom att vänsterklicka) och flytta sedan din musmarkör nära linjen. *Volymjusteringsmarkören* kommer fram:



Klicka på vänster musknapp och dra upp eller ner inom klippet. Volymlinjen böjer sig när den följer musen.



När du släpper musen skapar Studio en *justeringsställare* på volymlinjen.



När din musmarkör är positionerad över en justeringsställare på ett valt klipp visar sig en upplyst version av volymjusteringsmarkören. Med denna markör kan du klicka och dra justeringsställaren både vertikalt och horisontellt.



Högerklicka på en justeringsställare för att få tillgång till kontextmenykommandot *Delete volume setting*. Detta kommando tar bort en justeringsställare. Använd *Remove volume changes* för att ta bort alla ställare från klippet.

Att justera balans och toning

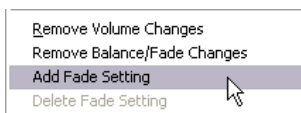
Vänster/höger- och fram/bak-balanslinjerna har samma redigeringssegenskaper som volymlinjen som just diskuterades, bortsett från att den neutrala inställningen för dem är halva klipphöjden, i motsats till volymlinjens trekvartshöjd.

Gällande vänster/höger-balans (stereobalans); justerar man linjen uppåt från mitten så positioneras ljudet närmare mot vänster. För fram/bak-balans ("fade") gäller att om man justerar linjen uppåt så tycks ljudkällan flytta sig bort från lyssnaren, om linjen

däremot justeras nedåt kommer ljudet närmare (mot de bakre högtalarna).

Ta bort förändringar

Ljudjusteringsfunktioner kan tas bort både separat eller för ett helt ljudklipp på en gång. Välj kommandot på klippets poppuppmeny som man öppnar med högerknappen:

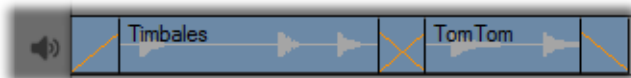


Övergångar i ljudspåret

Ett snabbt sätt att skapa en toning i början eller slutet av ett ljudklipp är att helt enkelt lägga till en tonövergång på samma sätt som du gör för ett videoklipp. Se *Kapitel 9: Övergångar* för mer information.



För att skapa en korstoning mellan två ljudklipp intill varandra, släpp helt enkelt en Upplösande övergång på tidslinjen mellan dem. (Egentligen har *alla* typer av övergångar förutom Uttoning samma effekt, men Upplösande påminner visuellt mest om en korstoning.)



Övergångar på ljudspåret: Placerat i början av ett klipp medför Toning en intoning; placeras det i slutet av ett klipp, tonar det ut. Den upplösta övergången skapar en korstoning mellan två klipp intill varandra.

Volym- og balansverktøyet

Volume and balance-verktøyet ger større noggrannhet jämfört med att justera ljud på on the Tidslinjen, och samlar dessutom alla funktioner på ett ställe. Det har också balanskontroller för vänster-höger, liksom för surround-ljud. Verktøyet fungerer på liknande sätt som en vanlig ljudmixer.

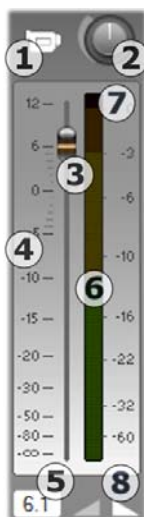


Availability: Uppspelning av Surround-ljud stöds endast i Studio Ultimate.



Volym- og balans-kontrollen ger möjlighet till individuell nivåkontroll av varje ljudspår: *originalljud* (till vänster i illustrationen), *överlagringsljud*, *ljudeffekt och röstpålägg* (voice-over), och *bakgrundsmusik* (höger). Kontrollerna för *överlagringsljud* visas bara när *överlagringsspår* för video och ljud är öppna i Filmfönstret.

Kontrollen *Balance control (balans)*, som finns på höger sida i verktøyet, kan positionera ljudet till varje sekvens – eller en del av en sekvens - antingen i ett endimensionellt *stereoläge* eller i det ena av de två tvådimensionella *surround sound-lägena*. Läget väljs i rullgardinsmenyn ovanför kontrollen.



Varje ljudspår har sin egen uppsättning nivåkontroller. Uppsättningen för *originalljudspåret* visas till vänster.

De individuella kontrollerna och fönstren innefattar en *track mute*-knapp ❶. När knappen är i *down*-läge kommer inga ljudklipp från spåret att användas i din film. *Track mute*-knappens ikon har ytterligare ett syfte: Den identifierar vilket spår som nivåkontrollerna hör till. Detta är den enda synliga skillnaden mellan de tre olika uppsättningarna kontroller (fyra om det pålagda spåret är synligt).

Track level-knappen ❷ höjer eller sänker volymen på allt ljud på spåret. Därför påverkar den vertikala positionen som volymjusteringslinjerna har på alla klipp på spåret, men ändrar inte vid deras kontur. Klicka på knappen och dra den medsols (upp till maxpositionen "klockan 2") för att öka volymen. Använd motsols rotation (ner till minimum "klockan 6") för att sänka volymen.



Nivåknappar, helt avstängd (V), standard (M) och helt uppskruvad (H).

Ett glidreglage, spårens *fader* ❸, sätter spårens nivå på en *relative level*-skala ❹, vilken kalibreras i decibel (dB). 0 dB-märket motsvarar den nivå där klippet spelades in. Den aktuella nivån visas numeriskt på en separat avläsare ❺.

Läget på *fader*-reglaget visar volymnivån på det aktuella uppspelningsläget i din film, relativt till

originalnivån. Dra reglaget upp eller ner för att ändra nivån. Reglaget är "grått" (inaktiverat) om det inte finns något klipp på spåret vid det aktuella tidsindexet. Om spåret är stumt så är reglaget grått och draget till minimum. Justering av toningsknappen resulterar i att en volymjusteringsställare tilläggs på spåret, som beskrivits ovan.

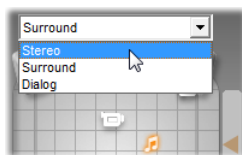
Ett spårs *envelope*, d.v.s. volymkontur vid uppspelning, kombinerar den övergripande ljudspårnivån med den relativa nivån hos varje punkt av spåret. Denna kombinerade nivå visas grafiskt med volymjusteringslinjerna på ljudklippen, och appliceras på de egentliga ljuddata för att skapa spårets output-nivå. Den senare kan avläsas på *level meter* ⑥, som lyses upp under uppspelningen för att visa nivån hos det aktuella tidsindexet.

Mätarskalan till höger om nivåmätaren visar utgångsnivån. Enheten är återigen dB men på denna skala representerar 0 maximal digital samplingsnivå. Om volymen når denna nivå eller högre, kommer resultatet att förstöras av ljud-"klippning" - det fula ljud som uppstår när man försöker ställa ljudnivån utanför omfånget på den digitala signalen. För att förhindra detta, justerar du nivåkontrollen så att utgångsnivån i de starkaste partierna i spåret befinner sig runt -6 dB till -3 dB. Som en visuell hjälp med övervakningen ändras färgen på nivåmätaren från grön till gul till orange när utgångsnivån - och alltså faran för överstyrning - ökar. Undvik att nivån kommer ovanför det gula området. Om klippning inträffar, tänds en röd zon högst upp på skalan, *clipping indicator* (klippindikatorn) ⑦ och är tänd ett kort ögonblick efteråt, för att varna att klippning ägt rum.

Fade-knapparna ⑧ skapar en intoning från eller en uttoning till det aktuella läget i filmen. För en visuell bekräftelse av deras effekt, titta på beteendet i klippets volymjusteringslinje när fade-knapparna har tryckts in. Toningens varaktighet kan varieras från noll till femtionio sekunder. Justera det i *Project preferences*-panelen (*Setup* ➤ *Project Preferences*) under *Volume fades*. Toningar är inte tillgängliga för nära början eller slutet av ett klipp.

Balanskontrollern

Denna kontroll har tre lägen, *stereo*, *surround* och *dialog*, som du väljer från rullgardinslistan ovanför kontrollen. Läget kan ändras närhelst du önskar – till och med inom ett individuellt ljudklipp.



Availability: Surround-ljud stöds endast i Studio Ultimate.

Oavsett vilket läge som används så visas positionen på varje spår under hela filmen som en motsvarande högtalarikon. Ikonen matchar den som finns på det motsvarande spårets muting-indikator.

I *stereoläge* ställer du in spårets position genom att dra dess högtalarikon till höger eller vänster mellan ett par huvudhögtalare:



Placering av originalljudet i mitten av en stereomix med ljudeffektspåret (V) och spåret för påläggningar (H) på var sin sida. I detta exempel är musikspårsikonen (till höger om mitten) skuggad och indikerar antingen att spåret står på mute eller att det inte finns något klipp i det aktuella tidsindexet.

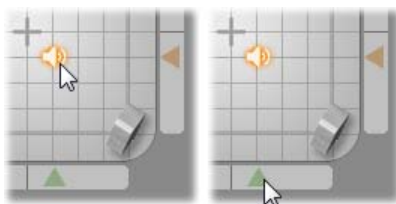
I *surround*läge, kan du positionera varje spår framifrån och bakåt (“fade”) och från vänster till höger (“balans”). Varje spår kan var för sig placeras inom det rektangulära avlyssningsområdet som avgränsas av de fyra hörhögtalarna.

Dialog-läge fungerar på ett liknande sätt, men omfattar mitthögtalaren i förgrunden av avlyssningsområdet. Genom att sända ut en viss del av ljudet från en sekvens genom mitthögtalaren blir det enklare att lokalisera var ljudet kommer ifrån i surroundinställningen. Samtidigt kan placeringen av ljudkällan flyttas runt fritt i de två dimensionerna, på samma sätt som i det konventionella *surround*-läget.



Surround- och Dialoglägen: Till vänster är musikspåret i Surroundläge placerat i den bakre delen av lyssningsområdet. Originalljudspåret på samma tidsindex är i Dialogläge och syns till höger. Dialogläget fokuserar det ursprungliga ljudet genom att inkludera mitthögtalaren i mixen.

Det finns två sätt att positionera ett spårs ikon på balanskontrollern. Antingen genom att klicka på något spårs ikon och dra den till önskad position, eller flytta den genom att dra i de triangelformade *förflyttningsknapparna* nedanför och till höger om kontrollern. Förflyttningsknappen under balanskontrollern justerar positionen i höger-vänsterriktning av det utgående ljudet från det för tillfället valda klippet, medan knappen på högersidan justerar ljudkällan framåt och bakåt.



Dra spåriconen direkt (V) eller med förflyttningsknapp (H).

Se volym och balanskonturer

Varje ljudklipp i ditt projekt har en konturlinje som visar antingen dess volym, vänster-högerbalans eller fram-bakbalans. För att välja vilken av de tre typerna av linje som ska visas, använd kommandona i ett ljudklippets högerknappsmeny (se “Ett ljudklippes Anatomi” på sidan 339).

Konturlinjerna kan modifieras direkt i Tidslinjen med hjälp av *justeringshandtag*. För närmare detaljer, se “Justering av ljud i tidslinjen” på sidan 341.

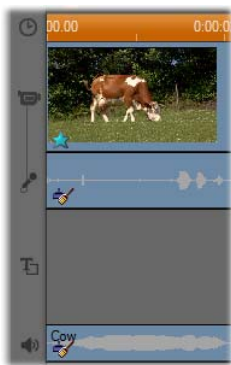
Audio effects

Samtliga ljudklipp i ditt projekt kan modifieras med Studios ljudeffekter av plugintyp. Du hittar dem i verktyget för Ljudeffekter; det sjätte verktyget i verktygslådan Audio (Ljud). Användningen av detta verktyg motsvarar verktyget *Video effects*. Se “Att använda videoeffekter” (sidan 171) för en utförligare beskrivning.



Liksom videoeffekterna kan du utvidga ditt bibliotek av ljudeffekter. Alla ljudeffekter som använder den utbredda VST-standarden kan användas i Studio precis som de effekter som medföljer programmet.

Ikoner för ljudeffekter



I tidslinjeläget visas alla specialeffekter du lagt till ett ljud- eller videoklipp som små ikoner längs nederkanten på klippet. Dessa motsvarar de kategorier som visas med *Add new effect* (lägg till ny effekt) i verktygslådorna *Audio effects* (ljudeffekter) och *Video effects* (videoeffekter). Dessa kategorier beskrivs under “Video Effects Library” (Videoeffektsbiblioteket) på sidan 184.

Du kan justera parametrarna för den effekt det gäller genom att dubbelklicka på dess ikon.

I illustrationen ovan är det effekten *Noise reduction* (*Störningsreducering*) som har använts på båda ljudklippen. Stjärnikonen under videoklipppet visar att en eller flera av effekterna i Fun-kategorin (“Roliga effekter”) har använts på det.

Kopiera ljudeffekter

Effekter kan kopieras och klistras in mellan ljudklipp precis som mellan videoklipp. Se sidan 172 för detaljer.

Om effekterna

Det effektiva filtret Noise Reduction (Störningsreducering) medföljer alla versioner av Studio. Det beskrivs nedan.

Studio Ultimate innehåller en extra samling ljudeffekter. De beskrivs kort från sidan 354. Full dokumentation av parametrarna för Ultimate-effekterna finns i effekternas innehållskänsliga onlinehjälp, som du kan se genom att klicka på knappen *help*  överst till vänster i parameter-dialogfönstret för varje effekt, eller genom att trycka på F1-tangentsen när fönstret är öppet.

I en särskild kategori ligger *Speed* (*Hastighets*)-effekten, som bearbetar video och ljud samtidigt. Det beskrivs på sidan 189.

Oljudsreducering (Noise reduction)

Detta avancerade filter tar bort oönskade störningar i varje ljudklipp. Filtret behandlar de ändrade störningsnivåerna i klippet dynamiskt. Den inställning du väljer fungerar som utgångspunkt för algoritmen.

Du kan ofta förbättra dina resultat genom att justera parametrarna för *Noise reduction* och *Fine tuning*. Det finns en fördröjning på ungefär en sekund innan en ny inställning ger en hörbar effekt, så du bör göra förändringarna i små steg och därefter stanna upp och höra efter om det har skett någon förbättring.



Noise reduction (Oljedsreducering): När en videokamera används utomhus, och skådespelarna är långt ifrån mikrofonen, kan “källoljudet” bli mycket högt och för att göra det hela ännu värre kan oljudet från själva videokameran bli mycket dominerande. Om du använder en extern mikrofon via kabelingång vid inspelningen, kan källoljudet å andra sidan bli ganska lågt. Justera den här kontrollern så att den matchar oljedsförhållandena i den verkliga signalen.

Fine tuning (Finjustering): Denna kontroll styr hur mycket ljudet ska rensas. Den behövs bara när *Noise reduction/Oljedsreducerings*-nivån är låg, eftersom oljudet vid högre nivåer redan har eliminerats.

Auto adapt (Automatisk anpassning): När du har valt denna inställning, kommer filtret automatiskt att anpassa sig till ändringar i oljedsnivå eller oljeds mängd i klippet. Inställningen *Fine tuning* används inte, när *Auto adapt* är påslagen.

Remove wind (Vind): Denna kontrollern slår på ett filter som reducerar vindljud och liknande oönskat bakgrundsljud i ljudklippet.

Notera: *Noise reduction*-filtret kommer att hjälpa på en omfattande mängd material, men är inte en mirakelkur. Dina resultat kommer att variera beroende på originalmaterialet, problemens art och hur allvarliga de är.



ULTIMATE-EFFEKTER

Paketet med Studio Ultimate-ljudeffekter ingår endast i Studio Ultimate. Användare med andra versioner av Studio kan få tillgång till dessa effekter genom att uppgradera till Studio Ultimate.

Detta avsnitt ger en kort introduktion till varje enskild effekt i gruppen. Kompletta beskrivningar med genomgång av varje enskild parameter hittar du i den innehållskänsliga hjälpen, när parameterfönstret är öppet i Studio Ultimate.

Kanalverktyget (ChannelTool)

Den grundläggande funktionen hos denna Studio Ultimate-effekt är att styra din stereoljudsignal. Du kan koppla in de vänstra eller högra ingångarna (eller båda samtidigt) till en eller båda utgångskanaler. Verktyget ChannelTool innehåller dessutom specifika specialförinställningar, t.ex. *Phase reverse* och *Voice removal* – “karaoke”-effekten.

Kör (Chorus)

Köreffekten i Studio Ultimate Chorus skapar ett fylligare ljud genom att lägga “eko” på ljudet. Genom att justera egenskaper som vid vilken frekvens ekot uppstår, samt hur snabbt ekot dör ut, kan man skapa en mängd olika effekter.

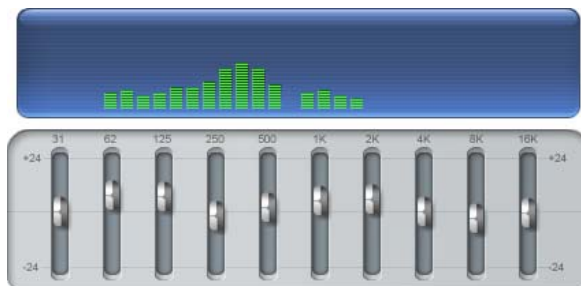
DeEssare

Detta ljudfilter från Studio Ultimate försöker omärkligt ta bort vasst ljud i inspelat tal. Du kan med olika parametrar finjustera effekten i en inspelning du vill korrigera.

Equalizer

Grafiska equalizers, såsom denna i Studio Ultimate, följer samma koncept som tonkontroller för diskant och bas på ljudutrustning, men tillåter betydligt finare justeringar. Ljudspektrat delas upp i tio band, som ligger vid varsitt frekvensområde.

Notera: I musiktermer spänner varje equalizerband över en oktav och mittfrekvensen är i närheten av tonen B.



Skjutkontrollerna ger dig möjlighet att öka eller minska bidraget från varje bands frekvens till det totala ljudet över en total räckvidd på 48 dB (-24 till +24). Justeringen på ett band tillämpas fullt ut på mittfrekvensen och går ner till noll åt båda hållen.

Skärmen ovanför skjutkontrollerna visar aktiviteten tvärs över ljudspektrat under tiden som ditt projekt spelas upp.

Grungelizer

Grungelizern i Studio Ultimate lägger till brus och statiska störningar till dina inspelningar. Den kan få dina klipp att låta som om du lyssnar på en radio med dålig mottagning eller på en sliten och repad vinylskiva.



Leveler

Denna effekt i Studio Ultimate hjälper till att kompensera för ett vanligt problem vid inspelning av ljud för videoproduktioner: obalansen i den inspelade volymen mellan olika element i originalljudet. Exempelvis kan en berättarröst under inspelningen av videon bli inspelad på en så hög nivå att den döljer andra ljud på platsen.

Utmaningen vid användning av *Leveler*-effekten är att hitta en målvolymer någonstans mellan det höga och det låga ljudet i originalklippet. Under den volymen, fungerar *Leveler* som en *expanderare*, som höjer originalnivån med en fastställd volym. Ovanför målvolymer, fungerar *Leveler* som en *kompresor*, som reducerar ursprungsnivån. Med noggrann justering av parametrarna kan balansen mellan ljuden förbättras markant.

Rymdklang (Reverb)

Effekten *Reverb* i Studio Ultimate simulerar effekten av ett ljud som spelas upp i ett rum av en bestämd storlek och med en bestämd ljudreflektion. Ju större rummet är, desto större blir också tidsintervallen från att ursprungsljudet når lyssnarens öra tills de första ekona hörs. Den tid det tar för ekot/klangen att dö ut beror både på rummets storlek och hur mycket ljud väggarna reflekterar.

Förinställningarna för *Reverb* är namngivna efter de typer av rum som de ska simulera – från en förarhytt i en bil till en gigantisk grotta.

Stereoeko (Stereo Echo)

Effekten Stereo Echo, som ingår i Studio Ultimate, gör det möjligt att ställa in separata fördröjningar på ljudet i den vänstra och högra kanalen. Genom att justera feedback och balans kan du skapa en mängd intressanta ljud.

Stereospridning (Stereo Spread)

Med denna Studio Ultimate-effekt kan du öka eller minska den upplevda bredden på stereoåtergivningen i ett ljudklipp. Effekten används främst för att skapa en mixning som låter öppnare och ger mer ”rymd”.



Färdigställa din film

En av fördelarna med digitalvideo är det stora och växande antal enheter som kan användas till det. Med Studio kan du skapa versioner av din film för vilken video dina tittare än använder sig av, från bärbara DivX-spelare och mobiltelefoner till hemmabio i hdtv-format.

När du redigerat klart ditt projekt, byt till Skapa film-läget genom att klicka på *Make film*-knappen överst på skärmen.



Detta öppnar upp dialogrutan *Output* (utdata), som gör det lätt att tala om för Studio vad programmet behöver veta för att skapa din film i det format du önskar.



Överföringsläsaren. Med flikarna till vänster kan du spara till skiva, kassett eller nätet. Andra alternativ gör att du kan ställa in överföringsinställningar för vald mediatyp. Till höger finns en grafisk bild av hur mycket av skivan som används.

Börja med att välja mediatyp för din färdiga film, från de fyra flikarna till vänster i fönstret: *Skiva*, *Fil*, *Kassett* eller *Webb*.



Med *Skapa skiva* kan du kopiera en film till en inspelningsbar disk i din dators CD-, DVD-, HD DVD- eller Blu-raybrännare. Du kan även skapa en kopia eller "avbild" av disken på datorns hårddisk utan att behöva bränna den. Se sidan 362 för mer information.



Överföring till *Fil* skapar filer som kan spelas upp från din hårddisk, på din hemsida, i din bärbara dvd-spelare eller t.o.m. i din mobiltelefon. Se sidan 367.



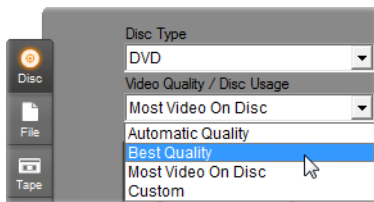
Överföring till *Band* för över din film till ett videoband i en videokamera eller videobandspelare. Denna flik låter dig även spela upp filmen på din videomonitor. Se sidan 375.



Webböverföring skapar en fil för uppladdning till YouTube eller Yahoo! Video. På dessa populära webbsidor kan dina verk nå miljontals tittare. Se sid. 377.

Inställningar för överföring

Överföringsalternativ kan konfigureras snabbt inom varje mediatyp genom att använda rullgardinsmenyn i dialogrutan *Output*.



Behöver du göra egna inställningar, klicka på knappen *Inställningar* för att öppna den korrekta kontrollpanelen för den typ av media du valt. När du har bekräftat dina inställningar, klicka på knappen *Create disc* för att påbörja överföringen.

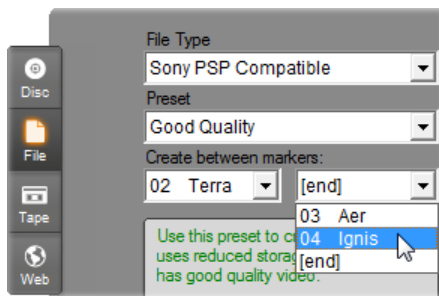


Förbereda din film för överföring

Innan din film är helt redo för överföring krävs i regel viss förbehandling. I regel behöver Studio ”rendera” (skapa videobilder i överföringsformatet för) alla övergångar, titlar, disk-menyer och videoeffekter som du lagt till på din film. Alla filer som skapas av Studio under denna process sparas i den externa filkatalogen, vars placering du kan ställa in genom att använda *katalog*-knappen högst upp i Överföringsläsaren.

Skapa mellan markörer

För överföring till fil eller till webben innehåller *Output Browser* ett par rullgardinsmenyer där du kan välja Tidslinjemarkörer. Med dem kan du bestämma början och slut för utdraget. Använd en eller båda om du skulle vilja skapa utdrag ur din film.



Överföring till fil eller till webben kan begränsas i en eller båda ändar av markörer som ställts in i Redigeringsläge. Standardinställningarna för gränserna -start och slut på din film- visas i listorna med "[start]" och [end].



EXPORT TILL SKIVA

Studio kan överföra filmer direkt till vcd- (VideoCD), s-vcd- (Super VideoCD), dvd-, hd-dvd- och blu-ray-skivor, om lämpligt skrivbrännarprogram finns på din dator.

Vare sig du har en brännare eller inte i ditt system, gör Studio det också möjligt att spara en "skivavbild" – en uppsättning filer som innehåller samma information som skulle lagras på en dvd-skiva – till en mapp på din hårddisk. Avbilden kan senare brännas till skiva.

CD-format

Om din dator har en CD-brännare eller DVD-brännare kan Studio skapa VCD- eller S-VCD-skivor på CD-R- eller CD-RW-skivor.

Dina VCD-skivor kan spelas upp:

- På VCD- eller S-VCD-spelare.
- På vissa DVD-spelare. De flesta DVD-spelare kan läsa CD-RW-skivor men många kan inte läsa CD-R-skivor. De flesta DVD-spelare kan läsa VCD-formatet.
- På en dator med CD- eller DVD-spelare och programvara som kan spela MPEG-1-filer (till exempel Windows Media Player).

Dina S-VCD-skivor kan spelas upp:

- På en S-VCD-spelare.
- På vissa DVD-spelare. De flesta DVD-spelare kan läsa CD-RW-skivor men många kan inte läsa CD-R-skivor. DVD-spelare som säljs i Europa och Nordamerika kan vanligen inte läsa S-VCD-skivor; det kan ofta spelare som säljs i Asien.
- På en dator med CD- eller DVD-spelare och programvara som kan spela MPEG-2-filer.

DVD, HD DVD och Blu-ray

Om din dator har en DVD-brännare kan Studio skapa tre typer av DVD-skivor: vanliga DVD (för DVD-spelare), HD DVD-format för HD DVD-spelare och AVCHD-format för Blu-ray-spelare.

Om din dator har en hd-dvd- eller blu-ray-brännare kan du spela in på valfri inspelningsbar skiva som enheten har stöd för.

Dina vanliga DVD-skivor kan spelas upp:

- På alla DVD-spelare som kan hantera det inspelningsbara DVD-formatet som brännaren skapar. De flesta spelare kan läsa de vanliga formaten.

- På en dator med DVD-spelare och lämplig uppspelningsprogramvara.
- På alla HD DVD-spelare.

Din DVD- eller HD DVD-skiva i HD DVD-format kan spelas upp:

- På alla HD DVD-spelare, inklusive en Microsoft Xbox 360 med hårddisk.
- På en dator med HD DVD-spelare och lämplig uppspelningsprogramvara.

Din blu-ray-skiva, eller dvd-skiva i avchd-format kan spelas

- På Panasonic DMP-BD10, Playstation 3, och andra blu-ray-spelare (alla spelare har inte stöd för avchd-formatet, men de flesta har).
- På en dator med blu-ray-läsare samt lämpligt uppspelningsprogram

Exportera din film

Studio skapar din skiva eller skivavbild i tre steg.

1. Först måste hela filmen renderas för att generera den MPEG-kodade informationen som ska lagras på skivan.
2. Därefter måste skivan sammanställas.
3. Slutligen ska skivan brännas. (Detta steg kan du hoppa över om du skapar en skivavbild istället för en skiva).

För att överföra din film till skiva eller till en skivavbild:

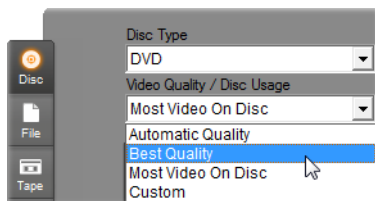
1. Klick på fliken *Disc* för att få fram följande dialogruta:



De två cirkeldiagrammen visar utnyttjat skivutrymme. Den övre visar hur mycket plats på drivenheten som behövs under skapandet av din film, den andra visar en uppskattning av hur mycket tid din film kommer att ta upp på din skrivbara skiva.

Använd den övre *mapp*-knappen  för att ändra den plats på hårddisken som Studio använder för att lagra hjälpfiler. Om du skapar en skiv-avbild kommer denna placeras i samma mapp. Motsvarande knapp i den undre menyn låter dig välja vilken brännarenhet som ska användas om det finns mer än en.

2. Välj överföringsformat – det vill säga skivtyp – för din film, välj sedan den förinställning som passar bäst.



Om du vill finjustera dina överföringsinställningar, välj standardinställningen och klicka sen på *Settings*-knappen för att få fram kontrollpanelen *Make disc* (se “Skapa skiva-inställningar” på sidan 390).

3. Klicka på den gröna *Make disc*-knappen. Studio går igenom stegen som beskrivs nedan (rendera, sammanställa, och om det behövs, bränna) för att skapa skivan eller skivavbilden som du har angivit i kontrollpanelen *Make disc*.
4. När Studio har avslutat bränningen, matar programmet ut skivan.

Kvalitet och kapacitet på olika skivformat

Skillnaderna mellan de olika skivformaten kan sammanfattas i nedanstående tumregler för kvalitet och kapacitet inom varje format:

- **VCD:** Varje skiva kan lagra runt 60 minuter MPEG-1-video, i cirka hälften så god kvalitet som dvd.
- **S-VCD:** Varje skiva kan lagra runt 20 minuter MPEG-2-video, i cirka två-tredjedels så god kvalitet som dvd.
- **Dvd:** Varje skiva kan lagra runt 60 minuters MPEG-2-video i högsta kvalitet (120 minuter om skivan stöder inspelning på dubbla lager).
- **DVD (AVCHD):** Varje skiva kan lagra runt 40 minuter AVCHD-video per lager i högsta kvalitet.
- **DVD (HD DVD):** Varje skiva kan lagra runt 24 minuter DVD HD-video per lager i högsta kvalitet.
- **DVD HD:** Varje skiva kan lagra runt 160 minuter DVD HD-video per lager i högsta kvalitet.
- **BD:** Varje disk innehåller mer än 270 minuter HD-video per lager.



ÖVERFÖRING TILL FIL

Studio kan skapa filmfiler i alla dessa format:

- 3GP
- Enbart ljud
- AVI
- DivX
- Flash Video
- iPod-kompatibel
- MOV
- MPEG-1
- MPEG-2
- MPEG-2 TS
- MPEG-4
- Real Media
- Sony PSP-kompatibel

Windows Media

Välj det format som passar bäst för de behov och den typ av uppspelningshårdvara din publik har.

Den färdiga filens storlek beror både på filens format och vilka komprimeringsparametrar som använts inom formatet. Trots att de olika alternativen för komprimering enkelt kan ställas in för att skapa små filer, blir hårt komprimerade filer av lägre kvalitet.

De detaljerade inställningarna för de flesta format kan justeras genom att välja Standardinställningen och klicka på knappen *Settings*. Se *Appendix A: Setup*

options (inställningsalternativ) för information om alternativ i Studio.

När dina överföringsalternativ är på plats, klicka på knappen *Make file*. En dialogruta öppnas där du kan fylla i namn och plats för den videofil du skapar.

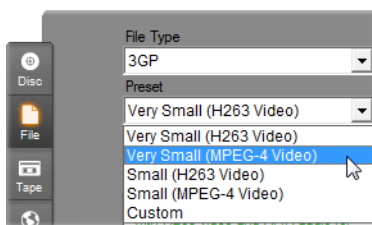
I Exportfönstret finns det även knappar som gör det smidigt att öppna en önskad mediafil i Windows Media Player eller Real Player, så att du kan se din exporterade fil i en extern spelare direkt när du har skapat den.



Fliken File i dialogrutan Output

3GP

Studio kan skapa filmer i detta mycket vanliga filformat med antingen MPEG-4- eller H.263-videokomprimering, samt AMR-ljudkompression. Formatet är anpassat till de relativt små process- och förvaringsmöjligheterna på mobiltelefoner.

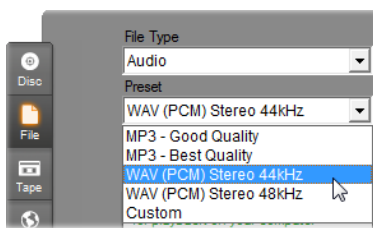


Listan över förinställningar för denna filtyp har två skärmstorlekar i varje kodare. Välj liten, vid 176x144, eller mycket liten, vid 128x96.

Enbart ljud

Ibland står sig en films ljudspår utan bilder. Levande bilder av underhållning samt videoinspelningar av intervjuer och tal är exempel på tillfällen där det kan vara önskvärt med enbart ljud.

Med Studio kan du spara ditt ljudspår i **wav** (PCM), **mp3**- eller **mp2**-format.

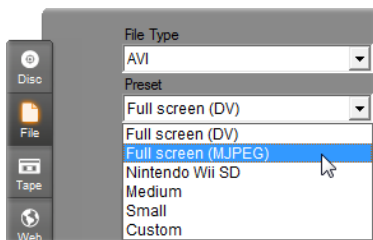


Klicka på den förinställning som önskas, eller välj *Anpassad*, och klicka därefter på *Inställningar*-knappen för att öppna panelen för *Skapa fil*-inställningar (se sid. 395).

AVI

Trots att AVI-filformatet för digital video stöds av de flesta program, utförs själva kodningen och avkodningen av video- och ljuddata av en separat kodekprogramvara.

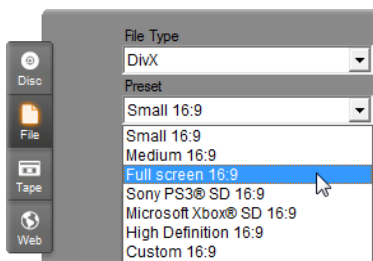
Studio är försett med en dv- och en MJPEG-kodek. Om du vill spara din AVI-formatterade film i något annat format, kan du använda något av de DirectShow-kompatibla kodekar som finns installerade på din dator, så länge samma kodek också är installerad på den dator som du ska spela upp din film på.



Klicka på den förinställning som passar din film bäst; eller välj *Standard*, klicka sedan på knappen *Settings* för att öppna kontrollpanelen *Make file* (se sidan 395).

DivX

Detta filformat, som är baserat på videokomprimeringsteknologin MPEG-4, är populärt att använda för filer som ska spridas på Internet. Det stöds också av ett flertal Div-X-kompatibla drivrutiner, från dvd-spelare till bärbara och handhållna enheter.

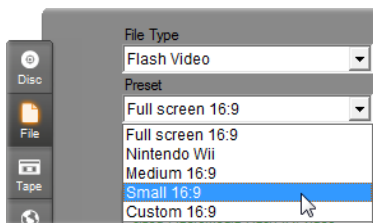


Klicka på den förinställning för kvalitet som passar din film bäst; eller välj *Standard*, klicka sedan på knappen *Inställningar (Settings)* för att öppna kontrollpanelen *Create File* (se sidan 395).

Flash Video

Studio stödjer överföring i Flash Video-format (**flv**), version 7. I stort sett samtliga aktuella webbläsare kan spela upp detta populära format och det har även

antagits i hög utsträckning av sociala nätverkssidor och nyhetsportaler.



Klicka på de kvalitetsinställningar som du vill ha, eller välj *Anpassad*, klicka sen på *Inställningar*-knappen för att öppna *Skapa fil*-inställningspanelen (se sid. 395).

iPod-kompatibel

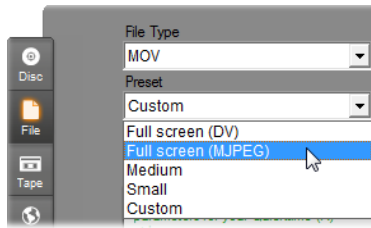
Liksom DivX är filformatet baserat på MPEG-4-videokomprimeringsteknologi. Kombinationen av kraftfull komprimering med en liten 320x240 bildstorlek ger väldigt små filer i relation till de större formaten. De genererade filerna är kompatibla med de populära Video iPod-enheterna, och kan även fungera med andra enheter.



De tre förinställningarna för kvalitet väljer olika datafrekvenser, som var och en ger en olik balans mellan kvalitet och filstorlek.

MOV

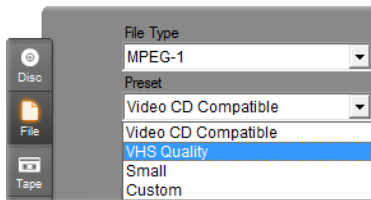
Detta är QuickTimes[®] filformat. Det är särskilt lämpat för filmer som ska spelas upp i QuickTimespelaren.



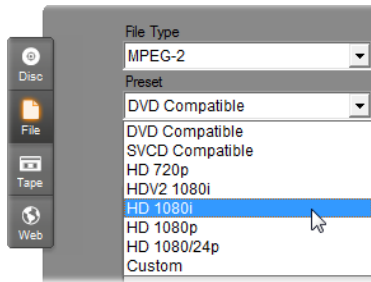
Förinställningarna har flera olika alternativ för storlek och kodning. Inställningen *Medium* (384x288) använder MJPEG-kompression; *Small* (176x144) använder MPEG-4.

MPEG

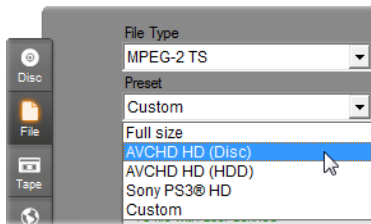
MPEG-1 är det ursprungliga MPEG-filformatet. MPEG-1-videokomprimering används på VideoCD, men i andra sammanhang har den banat väg för nyare standarder.



MPEG-2 är efterträdaren till MPEG-1-formatet. Medan MPEG-1-filformatet stöds av alla datorer med Windows 95 eller senare versioner, kan MPEG-2 och MPEG-4 endast spelas på datorer med passande avkodarprogramvara installerad. Två av MPEG-2-förinställningarna stöder HD-uppspelningsenheter (High Definition).

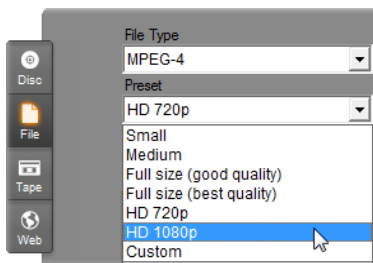


MPEG-2 TS är “transportströmversionen” av MPEG-2. Den används bl.a. för HD-avspelning på AVCHD-baserade camcorders och Sonys PlayStation 3 home game.



MPEG-4 är en annan medlem i MPEG-familjen. Den ger liknande bildkvalitet som MPEG-2, men med ännu större komprimering. Den passar särskilt bra för användning på Internet. Två av MPEG-4-förinställningarna (QCIF och QSIF) skapar sk. *quarter frame*-video, dimensionerad för mobiltelefoner; två andra (CIF och SIF) skapar fullskärmsvideo anpassad för handhållna spelare.

Standardinställningar. Alla MPEG-varianter låter dig, genom *Standard*-inställningarna, konfigurera din filmöverföring i detalj genom att klicka på Kontrollpanelen *Make file* (se sidan 395).



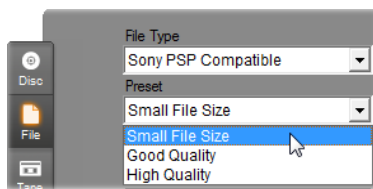
Real Media

Real Media-filmfiler är anpassade för att spelas upp på Internet. Real Media-filmer kan spelas upp av alla över hela världen, som har RealNetworks® RealPlayer®-programvaran. Den kan laddas ner gratis på www.real.com.

Se sidan 400 för information om konfigurering av din överföring med kontrollpanelen *Make file – Real Media*.

Sony PSP-kompatibel

Detta är ett annat filformat baserat på MPEG-4-videokomprimeringsteknologi. Liksom för den iPod-kompatibla typen gäller det att kombinationen av kraftfull komprimering med en liten 320x240 bildstorlek ger mycket små filer i relation till de större formaten. De genererade filerna är kompatibla med de populära Sony PlayStation Portable-enheterna och kan även fungera med andra typer av enheter.



Windows Media

Windows Media-formatet är också anpassat för strömmande media-uppspelning. Filerna kan spelas upp på alla datorer som har Windows Media Player – ett gratisprogram från Microsoft.

Se sidan 404 för information om konfigurering av din överföring med kontrollpanelen *Make file – Windows Media*.



ÖVERFÖRA DIN FILM TILL VIDEOBAND

Välj *Tape*-fliken i dialogrutan *Output* när du vill föra över din film till en extern videoenhet – en tv, videokamera eller videobandspelare – eller till “VGA”, för att se filmen på din videomonitor.

Inställning av kameran eller videobandspelaren...

Kontrollera att din inspelningsenhet är korrekt inkopplad innan du börjar generera filmen.

Överföring via IEEE-1394-kabel

Om din inspelningsenhet har en dv-ingång, koppla den till din digitala videoenhet med en IEEE-1394-kabel (eller “iLINK”)-kabel. Kopplingen vid videokameran ska vara markerad **DV IN/OUT**.

Notera: På maskiner som inte stöder tillbakainspelning till videokameran, inklusive många PAL-enheter, kallas DV-kopplingen bara DV OUT.

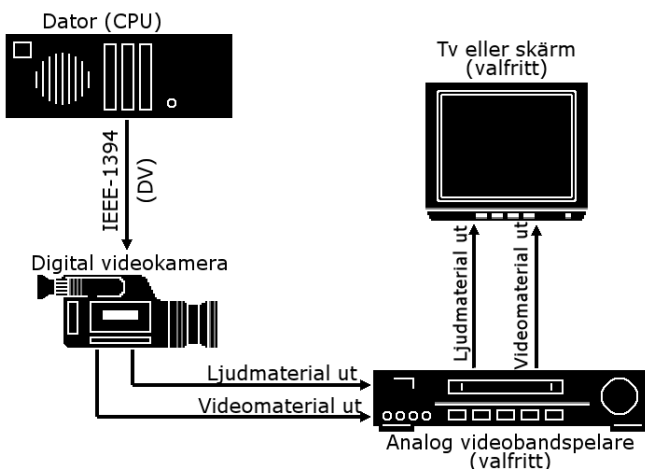
Utgång med analoga ljud- / videokablar

Om du har en Studio-produkt med en analog (tv- eller video-) utgång, som till exempel Studio DVplus eller DC10plus, koppla videoutgångarna på inspelningskortet till ingångarna på videoinspelaren och ljudkortets ljudutgångar (eller inspelningskortet, om det har sådana) till ljudingångarna på videoinspelaren.

Att koppla in en tv eller videomonitor

Många videokameror har en integrerad bildskärm, som gör det onödigt att koppla in en videomonitor.

Annars måste en tv eller videomonitor kopplas till videoutgångarna på din inspelare, för att du ska kunna se på din film medan den spelas in. Videoutgångar finns inte alltid på dv-kameror.



Överföra din film till videoband

Kontrollera att din videokamera/videobandspelare är inkopplad och konfigurerad, och att du har satt i ett band som är framspolat till det ställe du vill påbörja inspelningen. Nu har du två alternativ:

1. Om du spelar in din film på ett dv-band, ger Studio dig alternativet att kontrollera dv-enheten automatiskt. Klicka på knappen *Settings*, och kryssa även i rutan i *Output options*.

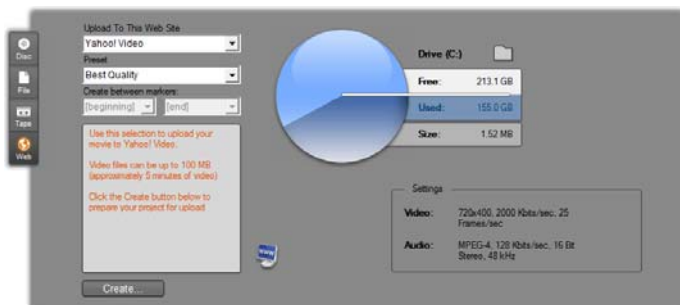
Med de flesta dv-maskiner blir det en kort fördröjning mellan mottagandet av kommandot att påbörja inspelningen och den verkliga inspelningsstarten. Eftersom det är olika från maskin till maskin, kan du behöva prova dig fram med *Record delay time*-värdet för att nå bästa resultat med just din maskin.

2. Om du spelar in till analogt band, eller inte har kryssat i *Automatically start and stop recording*-alternativet *Make tape* på alternativpanelen, starta din VCR-inspelning nu.
3. Till sist klickar du på *Play* i Player.



LADDA UPP TILL INTERNET

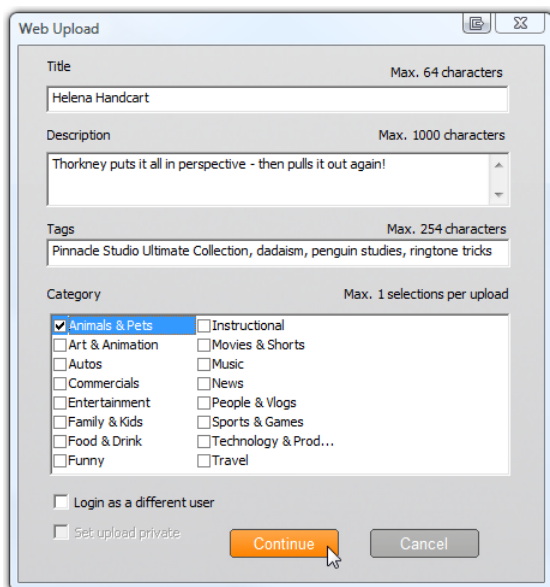
Studio kan ladda upp din video direkt till antingen Yahoo! Video eller YouTube för att dela den med en potentiell publik av miljontals andra Internetanvändare.



Båda alternativen erbjuder två förinställda format: *Best quality* (Högsta kvalitet) och *Fast upload* (Snabb uppladdning). Detta ger olika kombinationsmöjligheter av bildstorlek och videodatahastighet.

Inga ytterligare formatinställningar behövs.

Efter att du valt uppladdningssida och förhandsinställningar, klicka på *Skapa*-knappen. Detta öppnar Webbuppladdningsrutan, där du kan skriva in upphovsinformation om din produktion.



Skriv in önskad titel, beskrivning och söktaggar separerade med komma. Kryssa sedan i upp till tre kategorier där din film ska listas.

Om du tidigare loggat in på ditt Yahoo!-konto från Studio men den här gången vill använda ett annat användarnamn, kryssa i *Login as a different user*-rutan.

Såvida du inte redan är inloggad visas nu Skrivbordets inloggningsruta för Yahoo!. Har du en Yahoo!-profil ska du ange din användarinformation nu; annars måste du först klicka på *Sign up*-länken för att skapa ett nytt Yahoo!-konto.



Studio skapar och laddar nu automatiskt upp din film. Klicka på knappen *Watch video online* om du vill gå till websidan Yahoo! Video och kontrollera att uppladdningen lyckades.



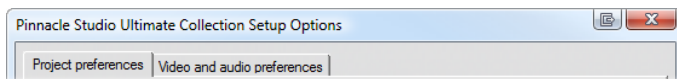
Konfigurationsalternativ

Alternativ erbjuds för att justera olika aspekter av Studios funktion. De förhandsvalda värdena har valts ut för funktionalitet i de flesta situationer och för de flesta maskinvaror. Du har dock möjlighet att modifiera dem så att de passar antingen ditt sätt att arbeta på, eller de konfigurationer som just din utrustning har.

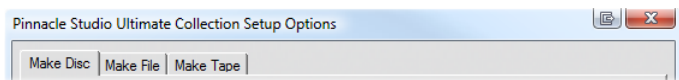
Om Studios konfigurationsalternativ

Studios konfigurationsalternativ är uppdelade i två dialogrutor med flikar, båda med flera paneler.

Dialogrutan Huvudalternativ har två paneler med alternativ för importläget och redigeringsläget. För att komma åt dialogrutan, och samtidigt aktivera en speciell flik, väljer du ett kommando i den första gruppen i Setup-menyn.



Dialogrutan för Skapa filmalternativ har tre paneler, en till var och en av de tre mediatyperna: skiva, fil och band. Du kommer åt denna dialogruta genom att välja ett kommando i den andra gruppen på *Setup*-menyn (uppsättningsmenyn).



Konfigurationsalternativ i Studio gäller både på det aktuella och kommande Studiosessionerna. Det finns ingen återställningsfunktion.

Projektinställningar

Dessa inställningar är uppdelade i fem områden, vilka genomgås i underrubrikerna nedan. Hårdvaruinställningar i samband med redigering finns i panelen *Video and audio preferences* (*Video- och ljudinställningar*) (se sidan 385).

Redigeringsmiljö

Spara och ladda mina projekt automatiskt: Om detta alternativ är valt, kommer Studio regelbundet att uppdatera dina lagrade projekt medan du arbetar, utan att du uttryckligen behöver spara dina ändringar. Om du skulle föredra att själv hålla reda på dina uppladdningar och ditt sparande, kryssa inte för detta alternativ.

Visa stora storyboard-ikoner: Kryssa för detta alternativ för att få mer detaljerat innehåll i ikonrutorna som visas i Storyboardvyn i Filmfönstret (Movie Window).

Visa premiuminnehåll, Visa premiumfunktioner: Premiuminnehåll och -funktioner låter dig utvidga Studio enkelt och bekvämt när du behöver mer resurser eller mer kraft för att förhöja dina filmer. *Premiuminnehåll* är tilläggseffekter, övergångar, titlar, menyer och ljudeffekter. *Premiumfunktioner* är pan-

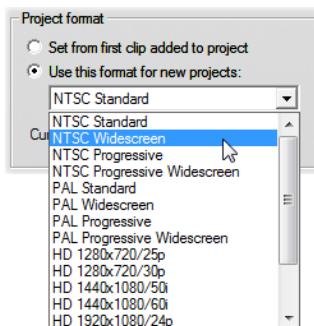
och-zoom, chroma key och andra avancerade möjligheter.

Kryssa för dessa rutor om du vill att premiummaterialet listas i albumet och på andra passande ställen i Studio.

När du klickar på ett premiumobjekt erbjuds du i allmänhet möjligheten att införskaffa och installera direkt utan att lämna Studio, om du har en tillgänglig internetuppkoppling. Se “Utvidga Studio” på sidan 13 för vidare information.

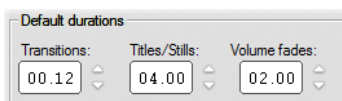
Projektförmat

Som standardförinställning är ditt Studio-filmprojekt i samma videoformat som det första klippet du lägger in i projektet. Om du vill ge det nya projektet ett annat format, klicka på *Use this format for new projects* (Använd detta förmat för nya projekt), och välj ditt önskade förmat i rullgardinslistan.



Förvalda varaktigheter (Default durations)

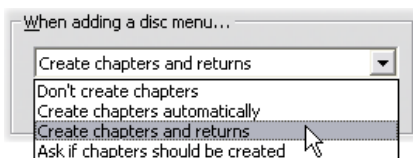
Dessa varaktigheter mäts i sekunder och bildrutor. Det går 30 bildrutor på en sekund för NTSC, eller 25 bildrutor för PAL.



Dessa tre konfigurationer styr initialvärdet för varaktighet vid övergångar, stillbilder och in- och uttoningar av ljud som läggs till i din film. Varaktigheterna kan trimmas till speciella värden under redigering. De förhandsvalda värdena efter installation visas i illustrationen ovan.

När du lägger till en skivmeny (When adding a disc menu)

När du placerar en skivmeny på tidslinjen frågar Studio om du vill generera länkar från menyn till alla de efterföljande sekvenserna (åtminstone fram till nästa meny). Alternativen på denna rullgardinslista gör det möjligt att slippa bekräftelsedialogen genom att specificera att du aldrig eller alltid vill att länkar ska skapas, eller att du vill att Studio ska skapa länkar från en ny meny till sina kapitel och även *tillbakilänkar* tillbaka till menyn från slutet av varje kapitel. Ett sista alternativ, “Ask if chapters should be created”, aktiverar bekräftelsedialogen vilket återställer standardvalet.

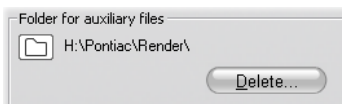


Minsta kapitellängd: Om du har angett att Studio automatiskt ska skapa kapitellänkar när du lägger till en meny, så slås multipla klipp ihop till kapitel om det behövs för att uppnå minsta tidslängd (varaktighet).

Mapp för temporära filer

Studio genererar temporära filer vid flera tillfällen medan du arbetar på och exporterar ditt projekt. Dessa sparas i den mapp som specificeras här. Klicka på

Folder-knappen (*Mapp*-knappen) för att ändra målet för de temporära filerna – vanligtvis för att du kan behöva spara utrymme på en speciell hårddisk.



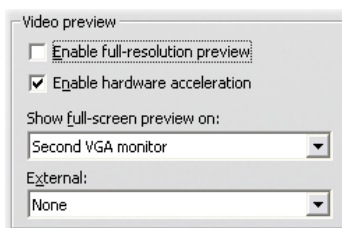
Radera (Delete): Denna knapp öppnar dialogrutan Radera temporära filer (Delete Auxiliary Files), vilken låter dig få tillgång till mer hårddiskutrymme genom att radera filer som skapats medan ditt projekt renderades.

Video- och ljudinställningar

De fem områdena på denna panel anger hårdvaru- och förhandsgranskningsinställningar.

Förhandsgranskning av video

Eftersom förhandsvisning spelar en central roll under interaktiv videoredigering har Studio ett antal inställningar för hur förhandsvisningen fungerar.



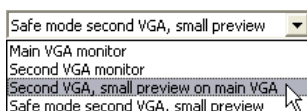
När man ska se en förhandsvisning på en datorskärm är standardförhandsvisningen vid upplösning för kvartsskärmsstorlek sannolikt tillräckligt bra. Ifall du har andra krav på visningen, särskilt ifall du vill se den på en extern enhet (genom att välja denna på

rullgardinslistan *Extern*), kan du behöva kryssa för *Aktivera förhandsvisning i helskrämsformat*. På en del maskiner kan detta medföra en märkbar sänkning av kvaliteten.

Funktionen *Aktivera maskinvaruacceleration* drar nytta av ditt grafikkorts avancerade egenskaper när det behövs. Alternativet bör kryssas för ifall det inte skapar problem under förhandsvisningen.

Med *Visa förhandsvisning i helskrämsformat* på rullgardinslistan kan du specificera hur Studio ska förhandsvisa när du klickar på knappen *helskärm* i Spelaren. Alternativen som finns på listan beror på din skärms maskinvara.

På ett system med en enda skärm måste en förhandsvisning i helskrämsformat (annan än extern) givetvis använda samma skärm som Studios eget gränssnitt. Detta är alternativet *Central VGA-skärm*. I detta särskilda fall börjar helskrämsuppspelning från den aktuella positionen när du klickar på knappen *helskärm* och slutar antingen vid filmens slut eller då du trycker på Esc-knappen.



På ett datorsystem med flera skärmar är det mer naturligt att använda den externa skärmen till förhandsvisning i helskrämsformat, och låta Studio vara på den centrala skärmen. Visningen på den externa skärmen kontrolleras helt och hållet av *helskärm*-knappen, oberoende av om din film spelas upp eller pausas.

Det enklaste alternativet för förhandsvisning i fullskärmsläge är *Second VGA monitor*. I detta läge är

förhandsvisningen skalad för att använda så mycket som möjligt av skärmen (utan att störa videons bildförhållande). Player-förhandsvisningen på huvudskärmen förblir tom, och sparar processorkraft. När ett andra visningsfönster är tillgängligt så är detta det rekommenderade läget för de flesta användare.

De återstående två alternativen är speciallägen som tillåter fullskärmsvisning på en skärm medan det fortfarande ger normal förhandsvisning i Studio-fönstret. Dessa lägen erbjuds enbart om ditt videokort med dubbla utgångar är en av följande typer:

- ATI Radeon 9600 (eller bättre) med version 5.8 (minimum) med Catalyst™-drivrutin.
För att kunna använda de extra förhandsvisningslägena måste du *deaktivera* den andra skärmen i dialogen Skärminställningar (eller i Catalyst-kontrollcentret) innan du startar Studio.
- nVidia GeForce Fx5xxx eller bättre, eller ett ekvivalent kort i Quadro-serien. Minimala krav på drivrutinsversionerna är 81.85 (GeForce) och 81.64 (Quadro).
- Innan Studio startas måste den andra skärmen vara *aktiverad* som ett tillägg av Windows skrivbord (*inte* i lägena Span eller Clone).

Vid uppstarten kontrollerar Studio om de nämnda förhållandena är närvarande. Ifall de är det så är följande alternativ tillgängliga:

Annan VGA, liten förhandsvisning på central VGA:
Detta alternativ sträcker sig utöver de andra helskärmslägena genom att konfigurera om skärmvisningen, så den passar det format som ditt projekt har, närmare bestämt videons bildramsformat och uppdateringsfrekvens. Ifall ditt projekts format t.ex.

är 720x480 med en NTSC-uppdateringsfrekvens på 60 Hz kommer skärmen att ställas in på det läget, för bästa möjliga förhandsvisning. Samtidigt visas den vanliga, mindre förhandsvisningen i Spelaren på centralskärmen.

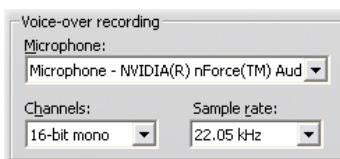
Notera: Även om du har korrekt grafikkort kan det hända att det önskade formatet fortfarande inte stöds av en viss skärm. Om Studio konstaterar att så är fallet försöker programmet gå tillbaka till det sista förhandsvisningsläget (nästa paragraf). Om någon typ av instabilitet inträffar med dina maskinvaruinställningar så rekommenderar vi eftertryckligen att du går tillbaka till ett av de grundläggande lägena som beskrivs ovan.

Säkerhetsinställning, annan VGA, liten förhandsvisning:
I detta läge anpassar Studio ditt projekts format så bra som möjligt till de format som skärmen stöder. Ifall t.ex. formatet 720x480 inte är tillgängligt ställer Studio in skärmen på 800x600 och centrerar fönstret på skärmen. På samma sätt: Ifall skärmen inte stöder en 50 Hz- utgång (PAL) vid en viss skärmstorlek kommer den att visa vid 60 Hz i stället.

Inspelning av röstpåläggning (Voice-over)

Mikrofon: En rullgardinslista med val av mikrofonanslutning till din maskinvara.

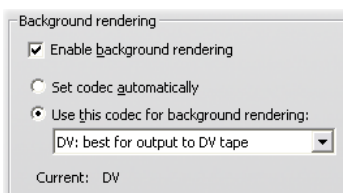
Kanaler, Samplingsfrekvens (Channels, Sample rate): Dessa konfigurationer styr ljudkvaliteten. En vanlig inställning för röstpåläggning är 16-bits mono med 22.05 kHz.



Bakgrundsrendering

Rendering är den process då video genereras av inspelat material som innehåller HFX-övergångar, effekter eller liknande krävande påläggningar. Innan sådant videomaterial har blivit renderat, kan det inte spelas upp helt mjukt och med detaljtydlighet under förhandsgranskning.

Studio kan genomföra renderingen “bakom kulisserna” medan du arbetar, en funktion som kallas *bakgrundsrendering*.



Möjliggör bakgrundsrendering: Avmarkera denna ruta om du inte vill använda bakgrundsrendering alls. Detta kan göras på en långsammare dator om intensiv rendering orsakade att andra processer arbetade trögt.

Ställ in kodek automatiskt: Låt Studio bestämma vilken kodek som ska användas för att koda din renderade video.

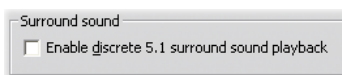
Använd denna kodek för bakgrundsrendering: om du väljer dv som bakgrundsrenderingsformat när du vet att ditt projekt ska läggas på dv-band, kan ditt bakgrundsrenderingsformat minska renderingstiden för din färdiga film. Du skulle normalt välja MPEG som renderingskodek för skivbaserade filmer av samma skäl.

Om du vill förhandsgranska din video på en extern enhet (gäller endast Studio Ultimate) bör du tänka på följande: Du kan behöva ställa in projektformatet och bakgrundsrenderingen så att den passar enheten. Om du

t.ex. förhandsgranskar på en analog bildskärm kopplad till din DV-camcorder måste du göra bakgrunds-renderingen i DV-format.

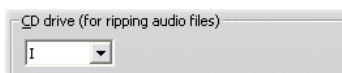
Uppspelning av surroundljud

Markera *Enable discrete 5.1 playback* (möjliggör uppspelning av diskret 5.1), om det ljudsystem du använder när du förhandsgranskar ditt Studioprojekt stöder diskret 5.1-ljud. Lämna rutan tom om du förhandsgranskar i surroundljud med ett system som är Pro Logic-kompatibelt, eller i stereo.



Cd-enhet (för att “rippa” ljudfiler)

Om du har använt musik från en cd i ditt projekt, överför Studio ljuddata digitalt från skivan till datorn. Rullgardinslistan här låter dig välja vilken cd-enhet som ska användas för rippning, om du har mer än en tillgänglig.



Konfigurationer för Skapa skiva

Med dessa alternativ kan du justera inställningar för att skapa vcd, s-vcd, dvd, hd-dvd eller blu-ray-skivor, samt för att skapa en skivavbild på hårddisken.

För att skapa en vcd eller s-vcd krävs en cd- eller dvd-brännare; för att skapa en dvd krävs en dvd- eller hd-dvd-brännare; för att skapa en hd-dvd krävs en hd-dvd-

brännare; för att skapa blu-ray-skivor krävs en blu-ray-brännare.

Du kan bränna DVD-skivor i standardformat för dvd-spelare, i AVCHD-format för Blue-ray-spelare eller i HD DVD-format för hd-dvd-spelare. För ytterligare detaljer, se “Export till skivmedia” (sidan 362).

Format

Skivtyp: Välj vcd, s-vcd, dvd eller blu-ray för att skapa en skiva (eller skivavbild) av motsvarande typ. Välj hd-dvd för att skapa antingen en dvd eller en hd-dvd för uppspelning i en hd-dvd-spelare. Om du vill skapa en dvd som går att läsa på de flesta blu-ray-enheter, välj avchd.

Videokvalitet / skivutrymme: Dessa konfigurationer (*Automatic*, *Best video quality*, *Most video on disc* och *Custom*) finns tillgängliga, utom för VCD-skivor där formatet inte går att ändra. De tre första är förinställningar som hör ihop med vissa datahastigheter (*data rates*). *Custom*-alternativet låter dig ange ett annat värde för datahastighet. För varje fall sker en uppskattning av hur stor mängd video skivan kan rymma vid den aktuella konfigurationen.

Kb/sek: När *Custom*-alternativet är valt i föregående inställning låter denna kombination av rullgardinslista och redigeringsfält dig välja eller specificera datahastigheten – och därmed videokvaliteten och maxvaraktigheten – på skivan. Högre värden ger bättre kvalitet och lägre kapacitet.

Ljudkomprimering: Beroende på formatet finns vissa av följande metoder tillgängliga för att lagra din films ljudspår:

- **PCM**-kodning för stereoljud stöds av alla dvd-spelare, men tar upp mer plats på dvd-skivan än vad MPEG gör.
- **MPEG**-ljud, i MPAformat (MPEG-1 Lager 2), stöds alltid av PAL-spelare. Även på NTSC-spelare finns ett utbrett stöd för MPEG även om det i teorin är ett extraval.
- **Dolby ® Digital 2-kanalkodning** kan användas för kompakt lagring av ljudspår antingen i stereo eller surround. För att kunna lyssna på surroundmixningen krävs en utrustning som är kompatibel med Dolby Pro Logic. På andra system kommer den att höras som en vanlig stereomix.
- **Dolby ® Digital 5.1-kanalkodning** lagrar surround-kanalerna åtskilda. För att kunna lyssna på surroundmixningen behövs en surroundanläggning med förstärkare och högtalare.

Progressiv kodning: Varje bildruta på en normal tv-bild visas som två olika “fält”, som vart och ett innehåller hälften av de flera hundra horisontella videolinjer som skapar den kompletta bilden: de udda nummererade linjerna i ett fält och de jämnt nummererade i det andra. Ögat uppfattar de sammansatta fälten som en enda bild.

Detta system, som kallas sammanflätad skanning, ger ett relativt gott resultat på grund av tv-skärmars och den mänskliga synens egenskaper.

Hdtv-system och vanliga datorskrmar använder dock “progressiv skanning”, där bilden ritas uppifrån och ner med en snabbare skärmbildsuppdatering, vilket ska ge en tydligare bild med mindre flimmer. Om ditt projekt till största delen består av progressivt skannad video och/eller stillbilder så får du överlägsen kvalitet genom

att kryssa i denna ruta. Vanligtvis bör dock detta alternativ inte kryssas för.

Återkoda alltid hela filmen: Detta alternativ tvingar fram en omrendering av din film före export. Det rekommenderas endast om du har problem med din exporterade film och vill minska antalet tänkbara källor till problem.

Format

Disc Type: DVD

Video quality / disc usage: Automatic Quality

Audio compression: MPA (MPEG-1 Layer 2)

Kbits/sec: 7500

Approx. 53 minutes of video on disc

☐ Use progressive encoding

☐ Always re-encode entire movie

Bränningsalternativ (Burn options)

Skapa diskinnehåll och bränn: Detta är grundinställningen. Under den första fasen skapas och sparas datan som ska skrivas på skivan tillfälligt på din hårddisk. Under den andra fasen bränns den skapade datan till den optiska disken.

Skapa diskinnehåll men bränn inte:

Med detta alternativ används inte din diskbrännare. Istället sparas samma filer som normalt skulle sparas på en skiva nu istället på hårddisken i en katalog som en "skivavbild" (*disc image*). Med vissa skivtyper kan du välja format för skivavbilden. Välj den du vill ha från listan i området *Avbildsformat* i området *Media and device options* (*Media och enhetsalternativ*)(se sidan 394).

Burn options

☐ Create disc content and then burn to disc

☒ Create disc content but don't burn

☐ Burn from previously created disc content

Bränn från tidigare skapat skiv innehåll (Burn from previously created disc content): Istället för att bränna ditt aktuella projekt direkt på skiva används en tidigare skapad skivavbild som skickas till din dvd-

brännare. Detta gör det möjligt att dela upp arbetet med att skapa en skiva i två separata steg, som kan utföras vid olika tidpunkter om så önskas. Det är speciellt användbart när du vill skapa flera kopior av samma projekt, eller om du vill generera dvd-skivan på en dator och bränna den på en annan.

Media och enhetsalternativ

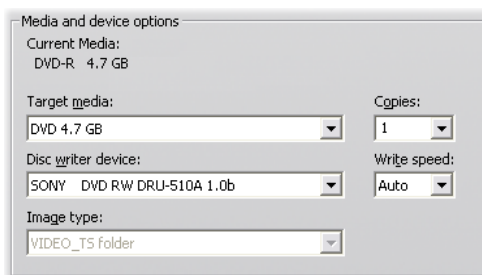
Målmedia: Välj det alternativ från denna rullgardinslista som motsvarar den skivtyp och kapacitet du använder för att bränna ditt projekt.

Skivbrännarenhet (Disc writer device): Om du har fler än en brännare i ditt system så ska du välja den du vill att Studio ska använda.

Kopior (Copies): Välj eller skriv in det antal kopior på skivan som du vill skapa.

Skrivhastighet (Write speed): Välj en av de tillgängliga hastigheterna eller välj *Automatisk* för standardvärdet.

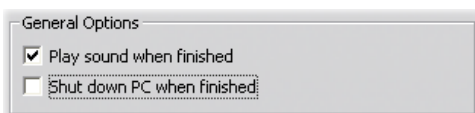
Bildtyp: När du skapar en skivavbild istället för att bränna skivan låter den här rullgardinslisten dig välja bland tillgängliga format. Vad du väljer här kan vara av vikt om du senare vill ha tillgång till bilden via annan programvara.



Mata ut skivan när den är klar: Kryssa för den här rutan om du vill att Studio automatiskt ska mata ut skivan efter bränningen.

Allmänna inställningar

Dessa inställningar är tillgängliga för de båda inställningsflikarna Skapa Skiva och Skapa Fil. Var för sig eller tillsammans kan du med dessa inställningar specificera vilka funktioner som ska utföras efter att din skiva eller fil har skapats.



Spela ljud vid klar: Direkt efter Studio har skapat din film spelas det upp ett ljud genom datorns högtalare för att signalera att den är klar. Detta är praktiskt om du vill lämna datorn medan den krävande processen kring filmskapandet slutförs. Försäkra dig om att dina högtalare är påslagna och att volymen är på lämplig nivå när du aktiverar denna funktion.

Stäng av datorn vid klar: När filmen är klar säger Studio till Windows att stänga av datorn. Denna funktion ser till att systemet stänger ned även om du inte sitter vid datorn, eller om du t.o.m. sover när processen avslutas

Konfigurationer för Skapa fil

Listorna Filtyp och Förinställningar, som finns överst i Skapa fil-inställningspanelen för alla filtyper, relaterar till Format och Förinställningslistorna i Utdatafönstret (se *Kapitel 16: Att färdigställa din film*). De flesta filer

delar en gemensam kontrollpanel. Real Media- och Windows Media-filtyper har kontrollpaneler för särskilda behov, som behandlas separat i “Konfigurationer för Skapa Real Media-fil” på sidan 400 och “Konfigurationer för Skapa Windows Media-fil” on page 404.

Den vanliga panelen, som beskrivs här, används av alla andra filtyper som programmet stödjer: 3GP, AVI, DivX, Flash Video, MPEG-1, MPEG-2 och MPEG-4 (även kompatibel för iPod och Sony PSP), samt för dem med enbart ljud.

Panelen låter dig manipulera fil- och komprimeringskonfigurationer när specialförhandsvalet (Custom) har valts. De flesta filtyper stöder delvis manuell anpassning.

Custom-konfigurationer kan användas för att förminska storleken på den exporterade filen, för att öka dess kvalitet, eller för att förbereda den för ett speciellt syfte (t.ex. distribution via Internet) där det kan finnas krav på utformningen, t.ex. bildramsstorlek.

The screenshot shows the 'Format' dialog box in Avid Studio. It is divided into two main sections: 'Video settings' and 'Audio settings'. In the 'Format' section at the top, 'File Type' is set to 'AVI' and 'Preset' is 'Custom'. In the 'Video settings' section, 'Include video' is checked, 'List all codecs' is unchecked, 'Compression' is set to 'MJPEG', 'Resolution' is 'Custom', 'Width' is '720', 'Height' is '480', 'Frame Rate' is 'Custom', and 'Frames/Sec' is '29.97'. In the 'Audio settings' section, 'Include audio' is checked, 'Compression' is 'PCM', 'Channels' is 'Stereo', 'Sample rate' is '48 kHz', and 'Data rate (Kbits/sec)' is '1536'. At the bottom of the video settings, there is a 'Quality' slider set to '90' and a 'Data rate' radio button.

Den allmänna Skapa fil-konfigureringspanelen delas av alla filtyper förutom Real Media och Windows Media. Inte alla alternativ är tillgängliga för alla filtyper.

Notera: MPEG-2 och MPEG-4-filer kräver en speciell avkodningsprogramvara. Om matchande avkodare inte finns installerade på din dator kommer du inte att kunna spela filer av denna typ.

Videokonfigurationer

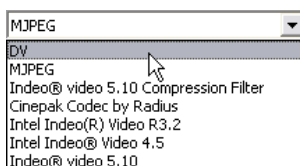
Inkludera video: Detta alternativ är inställt som standard. Att avmarkera denna ruta leder till att exportfilen enbart består av ljud.

Lista alla kodekar: Som standard är *inte* kryssrutan ikryssad, så det är endast de kodekar som auktoriserats av Avid för användning i Studio som är listade. Om du kryssar den rutan kommer alla kodekar som är installerade på din dator listas, med eller utan certifikat.

Användande av kodekar som inte auktoriserats av Avid kan resultera i oönskade resultat. Avid kan inte tillhandahålla teknisk support för problem som förknippas med användandet av oauktoriserade kodekar.

Alternativ: Alternativknappen öppnar en kodekspecifik alternativpanel om det finns någon tillgänglig.

Komprimering (Compression): Välj den kompressor (kodek) som passar bäst till det du tänker göra. När du skapar en AVI-fil, ha den tänkta tittarens datorplattform i åtanke och välj komprimeringsinställningar utifrån systemet och dess installerade kodekar.

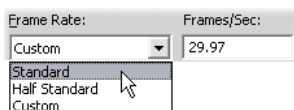


Upplösning: Detta är en rullgardinsmeny med olika förval med standard för Bredd och Höjd-alternativ. Förvalet Special (Custom) låter dig fylla i dimensionerna direkt.

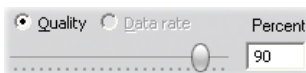
Bredd, Höjd (Width, Height): Bredd och höjd mäts i pixlar. Den förhandsvalda konfigurationen är den upplösning som Studio importerar i. Att minska bredd och höjd minskar filstorleken avsevärt.



Bildhastighet: Standardvärdet är 29.97 bildrutor per sekund för NTSC, och 25 bildrutor per sekund för PAL. Du kanske vill ställa in en lägre bildhastighet för projekt som t.ex. webbvideo.



Kvalitet, datahastighet (Quality, data rate): Beroende på den kodek som används kan du justera kvalitetsprocenten eller datahastigheten med regeln. Ju högre procenthalt eller hastighet du väljer desto större blir den slutliga filen.



Konfigurationer för ljudkomprimering

Om du vill minimera filstorleken, kan ljudet ställas in på 8-bit mono i 11 kHz för många digitala ändamål. Generellt kan du använda 8-bit 11 kHz för ljud som till största delen består av tal och 16-bit stereo i 22 eller 44 kHz för ljud som domineras av musik. Som jämförelse kan nämnas att musik på cd-rom är 16-bit stereo samplad i 44 kHz. Ett annat tankesätt i val av ljudkomprimering är att 11 kHz är jämförbart med AM-radiokvalitet, 22 kHz motsvarar FM-radiokvalitet, och 16-bit stereo, 44 kHz motsvarar cd-kvalitet.

Inkludera ljud: Detta alternativ är inställt som standard. Att avmarkera denna ruta leder till att exportfilen blir ljudlös.

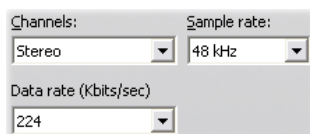
Alternativ: Alternativknappen öppnar en kodekspecifik alternativpanel om det finns någon tillgänglig.

Komprimering: Kodekarna som listas här varierar med filtypen.

Kanaler: Möjliga val på denna lista är Mono, Stereo och MultiChannel, beroende på filtyp. Filstorleken ökar när ytterligare kanaler används..

Samplingsfrekvens (Sample rate): Digitalt ljud skapas genom att sampla små diskreta delar av den kontinuerliga, analoga vågformen – ju fler delar desto bättre ljud. Till exempel är vanliga cd-skivor inspelade i 44 kHz, 16 bit stereo. Ljud kan samplas i frekvenser så låga som 11 kHz för vissa digitala ändamål, speciellt tal.

Datahastighet (Data rate): Denna rullgardinsmeny kontrollerar datahastigheten, och därmed komprimeringsration för ljud. Högre datahastighet ger högre kvalitet på bekostnad av större filer.



Datainställningar (Data settings)

Sony PSP Compatible-filetypen innehåller ett område som heter Data där du kan specificera en titel på din sparade film.

Allmänna inställningar

Dessa är desamma som beskrivs för Skapa skiva-fliken på sid. 395.

Inställningar för Real Media-filer

Alternativpanelen *Make RealVideo File* gör det möjligt att justera alternativen för RealVideo-filer. Dessa avgör hur filer ska skapas som ska spelas i den populära RealNetworks® RealPlayer® som finns att ladda ned gratis från www.real.com.

Format

File Type: Real Media Preset: Large

Data

Title: Leave it to Thorkney Author: Thorkney Grillmarket

Copyright: © 2005 TG Productions Keywords: comedy, trumpet, fishing trips

Video Quality: Normal Motion Video Audio Quality: Voice with Background Music

Target audience

- ☐ Dial-up Modem
- ☐ Single ISDN
- ☐ Dual ISDN
- ☐ Corporate LAN
- ☒ 256K DSL/Cable
- ☐ 384K DSL/Cable
- ☐ 512K DSL/Cable

Web server

- ☐ RealServer
- ☒ HTTP

Titel, Författare och Upphovsrätt (Title, Author and Copyright): Dessa tre fält används för att identifiera varje Real Media-film och kodas in i så att de inte är synliga för ”publiken”.

Nyckelord (Keywords): Detta fält kan innehålla upp till 256 tecken, och gör det möjligt att koda in nyckelord för varje film. Detta används i typfallet för att filmen ska kunna identifieras av sökmotorer på Internet.

Videokvalitet: Med dessa val kan du styra förhållandet mellan bildkvalitet och bildhastighet.

- **Ingen video:** När det här alternativet väljs blir resultatet en fil som bara innehåller ljud.
- **Normal rörlig video:** Rekommenderas för sekvenser med blandat innehåll för att balansera videorörelse och bildskärpa.
- **Mjukaste rörliga video (Smoothest Motion Video):** Rekommenderas för att förhöja videorörelsen i sekvenser som innehåller begränsad rörelse som t ex nyhetssändningar eller intervjuer.

- **Skarpaste bildvideo (Sharpest image video):** Rekommenderas för actionsekvenser för att förhöja bildskärpan.
- **Bildspel (Slide Show):** Med detta alternativ visas videon som en serie stillbilder och ger bästa bildskärpa.

Ljudkvalitet (Audio Quality): Denna rullgardinsmeny gör det möjligt att välja egenskaper för ditt ljudspår. Studio använder denna information för att välja bästa ljudkomprimering för din Real Media-fil. Alternativen ger i tur och ordning bättre ljudkvalitet, men med mer utrymmeskrävande filer som resultat.

- **Inget ljud:** Vid detta val kommer filen bara att bestå av video.
- **Bara röst:** Detta alternativ ger lämplig kvalitet för talat ljud i sekvenser utan musik.
- **Röst med bakgrundsmusik:** En valmöjlighet som passar när ljudet domineras av röster även om det är musik i bakgrunden.
- **Musik:** Välj detta alternativ till ett monoljudspår där musiken spelar en framträdande roll.
- **Stereomusik:** Används till ljudspår med stereomusik.

Webbserver (Web server): *RealServer*-alternativet gör det möjligt att skapa en fil som kan spelas upp direkt från en RealNetworks RealServer. RealServer stöder en speciell funktion som kontrollerar uppkopplingshastigheten på tittarens modem och justerar överföringen för att motsvara denna hastighet. Att välja detta alternativ gör det möjligt att välja upp till sju målgruppsdatahastigheter (*Target audience*). Eftersom filstorlek och uppladdningstid ökar med varje datahastighet som du lägger till, bör du endast välja de målgrupper som du tycker är nödvändiga.

För kunna använda *RealServer*-alternativet måste den internetleverantör som är värd för din webbsida ha en *RealServer* installerad. Om du är osäker, kontakta då din internetleverantör för bekräftelse eller använd *HTTP*-alternativet *Standard*, som låter dig optimera uppspelning för ett av de *Target audience*-alternativ som finns.

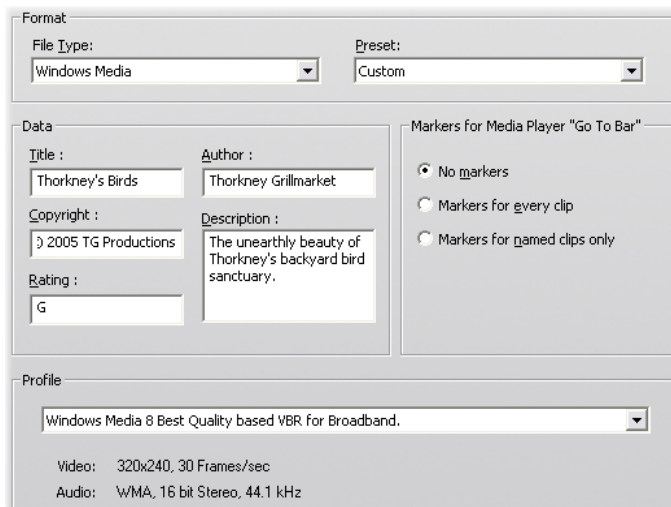
Målgrupp (Target Audience): Denna funktion väljer uppkopplingshastighet för målgruppen. Ju lägre hastighet, desto lägre kvalitet på videon. Om du vill att dina tittare ska kunna se på filmen medan den laddas, bör du välja en målgruppshastighet som motsvarar deras modemhastighet.

När du väljer en målgrupp ställer du egentligen in en specifik maximal bandbredd för din *RealMedia*-direktuppspelning. Bandbredd, som mäts i kilobit per sekund (Kbps), är den mängd data som kan skickas över en Internet- eller en nätverksanslutning under en viss tid. Standardmodem (sådana som använder en vanlig telefonlinje) klassificeras efter vilken bandbredd de har. Vanliga värden är 28.8 och 56 Kbps.

Utöver dessa standardmålgrupper kan du spela in sekvenser för anslutningshastigheter på 100 Kbps, 200 Kbps eller högre. Dessa högre bandbredder riktar sig oftast till målgrupper med LAN-anslutning (Local Area Network), kabelmodem eller DSL-modem (Digital Subscriber Line).

Konfigurationer för Skapa Windows Media-fil

Panelen *Make Windows Media File* gör det möjligt att justera alternativ för skapandet av Windows Media Player-filer.



Format

File Type: Windows Media Preset: Custom

Data

Title : Thorkney's Birds Author : Thorkney Grillmarket

Copyright : © 2005 TG Productions Description : The unearthly beauty of Thorkney's backyard bird sanctuary.

Rating : G

Markers for Media Player "Go To Bar"

☒ No markers
☐ Markers for every clip
☐ Markers for named clips only

Profile

Windows Media 8 Best Quality based VBR for Broadband.

Video: 320x240, 30 Frames/sec
Audio: WMA, 16 bit Stereo, 44.1 kHz

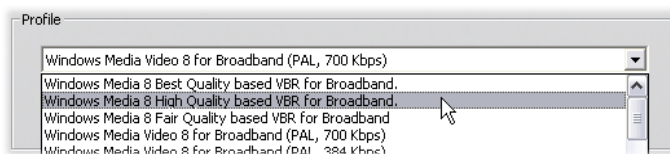
Titel, Författare och Upphovsrätt (Title, Author and Copyright): Dessa tre fält används för att identifiera varje Windows Media-film och kodas in i så att de inte är synliga för ”publiken”.

Beskrivning (Description): Detta fält kan innehålla upp till 256 tecken och gör det möjligt att koda in nyckelord i filmen. Detta används oftast för att filmen ska kunna identifieras av sökmotorer på Internet.

Klassificering: Att skriva i en klassificering i detta fält kommer att vara till hjälp för dina tittare.

Profil: Basera ditt val av uppspelningskvalitet på din film på målplattformens kapacitet, dvs. datorn/datorerna som filmen kommer att spelas upp på.

De exakta ljud- och videoparametrar som relaterar till det nuvarande valet visas på utrymmet nedanför listan. Med hjälp av Specialalternativet (Custom) kan du finjustera inställningarna genom att välja från en lista av möjliga kombinationer.



Markörer för Media Players “Go To”-rad: Du kan välja att inkludera Windows Medias “filmarkörer” i en filmfil. Dessa markörer låter tittaren gå direkt till början av valfri markerad sekvens genom att välja dess namn från en lista.

- **Inga markörer:** Filmfilen kommer att skapas utan markörer.
- **Markörer för varje klipp:** Markörer skapas automatiskt för varje klipp i filmen. Om du inte namngivit klippet själv kommer ett standardnamn baserat på projektet att genereras.
- **Markörer endast för namngivna klipp:** Markörer genereras endast för de klipp som du själv har namngivit.

Konfigurationer för Skapa kassett

Studio reagerar automatiskt på den maskinvara du har installerad och konfigurerar Skapa kassett-uppspelningsdestination efter denna.

Format

Output Type: DV Camcorder

Device: Sony DV Device (DV NTSC)

Audio: Sony DV Device (DV NTSC)

Output options

☒ Automatically start and stop recording
(Turn this on to automatically send Record and Stop commands to your DV camcorder)

Record delay time: 1 seconds 27 frames

Om du *skriver ut* (skapar kassett) till en dv-enhet kan du välja att låta Studio starta och stoppa enheten automatiskt istället för att behöva göra det själv.

För att kontrollera utskrift automatiskt:

1. Klicka på knappen *Make Movie* (Skapa Film) i huvudmenyraden
Den övre hälften av skärmen ändras för att visa Skapa Film-fönstret.
2. Klicka på *Tape*-fliken.
3. Klicka på *Settings*-knappen. Panelen *Make tape* öppnas.
4. Kryssa i rutan för *Automatically start and stop recording* för att sätta igång den automatiska funktionen. Denna inställning gör det överflödigt att starta inspelningen manuellt i steg 6.

De flesta dv-enheter har en liten fördröjning mellan mottagandet av kommandot att spela in och den faktiska starten av inspelningen. I Studio kallas detta "fördröjningstid för inspelning" ("record delay time"). Tiden varierar från enhet till enhet så du kan behöva experimentera med olika värden för att få fram det bästa resultatet för just din enhet.

5. Klicka på *OK*.
6. Klicka på *Create*.

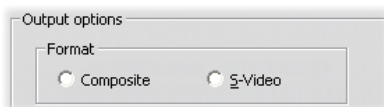
Studio renderar din film och säger sen åt dig att trycka på *play*-knappen på Player. Om du inte kryssade för det automatiska alternativet (steg 4) så måste du manuellt starta inspelningen innan du trycker på *play*, annars skickar Studio själv *record*-kommandot. Studio ställer in den första bildrutan av din film (utan ljud) till tiden som har angetts som fördröjningstid på inspelningen, vilket ger enheten tid att dra igång bandets hastighet och börja spela in.

Tips: När du spelar upp din kassett och den första delen av din film inte har spelats in, bör du öka värdet för *Record delay time* (Fördröjningstid för inspelning). Om din film däremot startar med att den första bildrutan hålls fast som stillbild bör du minska värdet.

Tips: Om du vill skicka svart till din inspelningsenhet under dess fördröjningstid för inspelning, så placera en tom titel i videospåret precis innan början av din film (en tom titel ger svart video). Om du vill spela in svart i slutet av din film, så placera en tom titel i videospåret efter den sista bildrutan i din film.

Analog utskrift

Om du skriver ut till en analog enhet, kan *Composite*- eller *S-Video*-format finnas tillgängliga om de stöds av din maskinvara.



Exportera till skärmen

Ett av alternativen i *Video*-rullgardinsmenyn i området *Playback devices* (uppspelningsenheter) är ”VGA display”. Med detta alternativ kommer ditt färdiga projekt att spelas upp på din bildskärm i stället för på en extern enhet.

Tips och tricks

Här är några tips från tekniska experter på Avid hur man ska välja, använda och underhålla ett datorsystem med video i åtanke.

Maskinvara

För att kunna använda Studio effektivt bör din maskinvara vara optimalt förberedd och konfigurerad.

Att förbereda din hårddisk

Innan du överför video, gå gärna igenom följande steg, särskilt om du har en äldre dator, om din inspelningsdisk börjar få slut på minne, eller om du redan har sett tecken på problem med hårddisken:

- Stäng ned så många andra program och bakgrunder som möjligt. Detta innebär också viktiga säkerhetsprogram som antivirus- och antispyonprogram. Därför rekommenderar Avid att du kopplar bort internet från datorn (eller ställer in brandväggen på att stoppa all internettrafik) när detta steg ska utföras. Verktyg i programvaran kan hjälpa till med att stänga av bakgrundsprocesser.

- Högerklicka på namnet på din inspelningsdisk i Windows Explorer och välj *Egenskaper* på pop-up-menyn. Under fliken *Verktyg* i rutan för diskegenskaper, klicka Kontrollera nu och kör en detaljerad skanning av disken för att försäkra dig om att den är helt felfri. När detta är gjort, klicka Defragmentera nu; defragmenterarprogrammet sorterar då diskinnehållet så att du får största möjliga lediga utrymme över till dina inspelade filer.

Att skanna och defragmentera en disk tar lång tid så vi rekommenderar att du gör detta när du ändå planerar att vara ifrån datorn.

- Stäng av skärmläckaren och andra inställningar för att spara energi tillfälligt.

Obs: Videoredigeringsprogram fungerar bäst själva. Använd inte några andra program när du överför din film till videoband eller optisk disk, eller vid inspelning. Du *kan* köra andra program när du redigerar.

RAM

Ju mer ram-minne du har, desto enklare är det att arbeta med Studio. Du behöver minst 512 mb ram för att arbeta med programmet Studio och vi rekommenderar starkt minst 1 gb (eller mer). Om du arbetar med hd-video eller använder Windows Vista rekommenderas minst 2 gb. För att redigera avchd-video krävs minst 2 gb.

Moderkort

Intel Pentium eller AMD Athlon 1,4 GHz eller högre – ju högre desto bättre. Windows Vista och avchd-redigering kräver båda två kraftigare cpu.

Rekommenderat minimum sträcker sig upp till 2,66 GHz för att redigera avchd-video med 1920 pixlar.

Grafikkort

För att använda Studio krävs ett DirectX-kompatibelt grafikkort:

- För typisk användning, minst 64 mb av inbyggt minne (128 mb rekommenderas).
- För Windows Vista, minst 128 mb (256 mb rekommenderas).
- För hd och avchd, minst 256 mb (512 mb rekommenderas).

Skärminställningar

Om du behöver minimera systembelastningen samtidigt som du vill bibehålla godtagbar färgprestanda rekommenderar Avid att du ställer in färgen på din skärm på 16-bit.

För att justera skärmen i Windows XP:

1. Placera muspekaren över skrivbordet, högerklicka, och välj *Egenskaper*. När fönstret för skärminställningar visas, klicka på fliken *Inställningar*.
2. Om du har flera monitorer, välj den monitor som inställningarna ska gälla för.
3. Under Färgkvalitet, välj "Medium (16 bit)".

För att justera skärmen i Windows Vista:

1. Placera muspekaren över skrivbordet, högerklicka, och välj *Anpassa*. I fönstret "Anpassa visning och ljud", klicka på länken "Skärminställningar".
Rutan för skärminställningar visas.
2. Om du har flera monitorer, välj den monitor som inställningarna ska gälla för.
3. Under Färger, välj "Medium (16 bit)".

Färginställningarna påverkar endast bilden på datorns monitor. Sparade filer visas i fullständig färg och upplösning genom videoutgången.

Studio- och datoranimation

Om du redigerar datoranimationer med Studio eller skulle vilja kombinera dem med digital video bör du komma ihåg att skapa dina animationer i samma bildstorlek och bildfrekvens som din ursprungliga video:

Kvalitet	TV-beskrining	PAL	NTSC	Ljud
DV	Ja	720 x 576	720 x 480	44 kHz 16-bit stereo

Om du inte gör det kommer det att resultera i onödigt långa renderingstider och eventuellt synliga glapp när animationen spelas upp.

Felsökning

Innan du börjar felsökningen bör du kontrollera din maskinvaru- och programinstallation.

Uppdatera din programvara: Vi rekommenderar att installera de senaste systemuppdateringarna för Windows XP och Windows Vista. Du kan ladda ner dessa uppdateringar från:

windowsupdate.microsoft.com/default.htm

Försäkra dig om att du har installerat den senaste versionen av Studio-programvaran genom att klicka på menyn *Help > Software Updates* inne i själva programmet. Studio kommer att använda din Internetanslutning och kontrollera om du har den senaste versionen på din dator

Kontrollera din maskinvara: Se till att all annan installerad maskinvara fungerar normalt med de senaste drivrutinerna och inte är flaggade som felbehäftade i Windows Device Manager. Om någon enhet är flaggad bör du reda ut problemet innan du startar installationen.

Skaffa de senaste drivrutinerna: Vi rekommenderar även eftertryckligt att du installerar de senaste drivrutinerna för ditt ljudkort och grafikkort. Under startprocessen för Studio bekräftas att ditt ljudkort och videokort stödjer DirectX. Se "Uppdatera drivrutiner

för ljud- och video” på sidan 420 för hjälp med denna process.

Öppna Device Manager

Device Manager i Windows XP och Windows Vista, som gör att du kan konfigurera din dators hårdvara, har en viktig roll inom felsökning.

Det första steget för att komma åt Device Manager är att högerklicka på *My Computer*, sedan välja *Properties* från kontextmenyn. Detta öppnar dialogrutan Systemegenskaper. Knappen *Device Manager* finns på fliken *Hardware* i XP, och finns listad på den vänstra kontrollpanelen i Vista.

Se till att all installerad hårdvara fungerar normalt med de senaste drivrutinerna, och att inget i Device Manager har flaggats med symbolen med det gula utropstecknet som står för ett felaktigt tillstånd. Om det finns ett drivrutinproblem som du inte kan lösa på egen hand, kontakta enhetens tillverkare eller din datoråterförsäljare för hjälp.



TEKNISK HJÄLP ON-LINE

Avid supports Kunskapsbank är ett sökbart arkiv, som uppdateras regelbundet, med tusentals artiklar om de vanligaste frågorna och problemen som användare har angående Studio och andra Avid-produkter. Använd kunskapsbanken för att hitta svar på de frågor du kan ha om installering, användning eller felsökning av Pinnacle Studio.

Du får tillgång till kunskapsbasen via din webbläsare genom att besöka:

<http://www.pcle.com/selfhelp>

Kunskapsbasens hemsida kommer att visas. Du behöver inte registrera dig för att surfa kunskapsbasen men om du vill skicka en särskild fråga till personalen på teknisk support måste du skapa ett konto för kunskapsbasen. Läs gärna kunskapsbasens artiklar som är relevanta för din fråga innan du kontaktar teknisk supportpersonalen.

Att använda kunskapsbasen

I rullmenyn *Produkt*, välj “Studio Version 15”. Om du vill kan du även välja en *underliggande produkt*, en *Kategori*, eller båda. Om du väljer en underliggande produkt eller kategori kan det minska antalet irrelevanta träffar vid sökning, men det kan även medföra att du missar artiklar av mer allmän karaktär som du kan ha nytta av. Om du är osäker på vilken kategori du bör välja, lämna valet vid *Alla kategorier*.

För att söka efter en artikel bör du skriva in en kort fras eller grupp nyckelord i textrutan. Var inte för entusiastisk med ord; sökningen fungerar bäst när den bearbetar ett fåtal ord.

Sökexempel

I listan nedan på vanliga felsökningsfrågor är första frågan “Studio crashes or hangs in Edit mode” (“Studio kraschar eller fastnar i Redigera-läge”).

Skriv in “Crash in edit mode” (“Krasch i Redigera-läge”) i sökrutan och klicka på *Search*-knappen. Du bör få mellan 60 och 150 träffar. Den allra första, “Studio crashes in Edit” (“Studio kraschar i Redigera”), visar kända anledningar för detta problem och dess lösningar.

Om du i stället söker på det enkla nyckelordet "Crash" får du färre träffar som alla relaterar till kraschar i Studio.

Om en sökning inte ger en artikel som verkar relevant för ditt problem bör du modifiera sökningen genom att välja andra nyckelord. Du kan även använda *Search by* (Sök genom) och *Sort by* (Sortera genom)-valen för att välja särskilda eller populära artiklar.

Sökning via Answer ID

Om du känner till Answer ID-numret på svaret som du söker efter, kan du ha tillgång till föremålet meddetsamma. Till exempel, om du får upp ett importfel när du trycker på *Capture*-knappen kommer du kanske att hänvisas till kunskapsbasartikel nr. 2687, "I am getting a capture error with Studio" ("Jag får upp ett importfel med Studio"). Välj "Answer ID" i *Search by*-rullgardinslistan och ange ID-numret i textrutan. Klicka sedan på *Search*.



VANLIGASTE SUPPORTFRÅGORNA

Resten av detta kapitel tar upp några av de artiklarna som kunderna besökt oftast i kunskapsdatabasen på webben. Texten som presenteras här är generellt mindre detaljerad än den som finns på webben. För att läsa hela texten som finns under varje Answer ID, gå till kunskapsdatabasen på webben.

Fel eller kraschar under installation

Answer ID 13122

Fel under installationen av Studio kan meddelas i form av en dialogruta med titeln “CRC Error”, “Feature Transfer Error” eller “I/O Error”. I andra fall kan installeringsrutinen krascha eller verka “frysa”. I samtliga sådana fall, testa följande steg för steg tills problemet är löst:

- **Granska skivorna:** Se om det finns smuts, fläckar eller fingeravtryck på skivan. Torka av skivan med ett mjukt tygstycke om det behövs. Undvik att använda pappershanddukar eller material som är strävt och kan repa skivan. Torka från skivans mitt och ut mot kanten. Använd inte en cirkelrörelse! När skivan är ren, försök installera igen.

Om skivan är skadad med djupa repor eller sprickor så att den inte kan installera, var vänlig kontakta Avid support för att få skivan ersatt.

- **Pröva en annan enhet:** Om du har en andra enhet för läsning av optiska skivor av kompatibel typ, pröva att installera från den.
- **Rensa i din startup:** Om du känner till verktyget **msconfig**, följ proceduren för att ta bort program som körs när Windows startar som kan störa Windows installer. Se “Ändra startup-program” på sidan 428 för detaljer.
- **Installera från hårddisken:** I detta förfarande startar du Windows i säkerhetsläge, kopierar innehållet från Studios installationsskiva till hårddisken, och därifrån utför installationen. Vi rekommenderar att man rådfrågar Svar ID 13122 på

Avids hemsida för de senaste råden om detta tillvägagångssätt.

Studio kraschar i Redigera-läge

Answer ID 6786

Om Studio kraschar är anledningen förmodligen antingen ett konfigurationsproblem eller ett problem med ett projekt eller en innehållsfil. Dessa problem kan oftast lösas med en av följande metoder:

- Avinstallering och ominstallering av Studio.
- Optimera datorn.
- Återuppbygg ett korrupt projekt.
- Importera om en korrupt sekvens.

För att underlätta felsökningen av problemet bör du avgöra vilket av felen nedan som beskriver symptomen som du upplever bäst och därefter referera till de tillhörande instruktionerna:

- **Fall 1:** Studio kraschar utan varning. Det verkar inte finnas något särskilt som orsakar kraschen, men det händer ofta.
- **Fall 2:** Studio kraschar varje gång du klickar på en särskild tabb eller knapp i Redigera-läge.
- **Fall 3:** Studio kraschar varje gång du utför en viss stegsekvens.

Fall 1: Studio kraschar utan varning

Försök var och en av följande lösningar i tur och ordning:

Få den senaste versionen av Studio: Försäkra dig om att du har den senaste versionen av Studio 15 installerad. Den senaste versionen finns på vår webbsida:

www.pinnaclesys.com/support/studio15

Se till att stänga ner alla andra program innan du påbörjar installationen av en ny version.

Justera Studio-installationer: Välj *No background rendering* i *Rendering*-rullgardinslistan och avmarkera *Use hardware acceleration* (Använd maskinvaruacceleration) rutan. Båda val finns på *Edit*-alternativpanelen (se sidan 382).

Avsluta bakgrundsuppgifter: Stäng andra program och stoppa laddningen av alla bakgrundsprocesser innan du använder Studio.

Tryck på Ctrl+Alt+Delete för att öppna Task Manager. Du kommer antagligen inte att se mycket under *Applications*-fliken, men *Processes*-fliken kommer att visa dig programvaran som för tillfället körs. Eftersom det är svårt att vara säker på vilka processer som inte bör stängas, finns det hjälpprogram som kan underlätta denna procedur.

Avfragmentera din hårddisk: Efterhand kan filerna på din hårddisk bli *fragmenterade* (dvs. lagrade i flera delar i olika placeringar på disken) vilket saktar ner tillgång och kan leda till prestationsproblem. Använd en avfrageringsenhet för disk som den som erbjuds av Windows för att förebygga eller korrigera detta problem. Du får tillgång till den inbyggda avfrageraren med *Disk defragmenter*-kommandot i din meny: *Programs* ➤ *Accessories* ➤ *System tools*.

Uppdatera drivrutiner för ljud och video: Se till att du har de senaste drivrutinerna för dina ljud- och videokort; de kan hämtas från tillverkarnas respektive webbsidor. Till och med en helt ny dator kan säljas med inaktuella drivrutiner installerade, och bör kontrolleras för uppdateringar. Du kan se vilka ljud- och videokort du har i Windows Device Manager.

För att avgöra vilket videokort du har ska du klicka på plustecknet framför *Display Adapter* i Device Manager-listan. Namnet på ditt videokort visas nu. Dubbelklicka på namnet för att öppna en ny dialogruta där du ska välja *Driver*-tabben. Nu kan du se information om drivrutinens tillverkare samt namnen på drivrutinens bestandsfiler.

Ljudkortet visas i sektionen *Sound, video and game controllers (Ljud, video och spelkontroll)* i Device Manager. Dubbelklicka på namnet för att få tillgång till detaljerna för drivrutiner.

Gå till tillverkarens webbsida för att få de senaste drivrutinerna för dina kort. Många användare har NVIDIA-grafikkort. De senaste drivrutinerna för dessa finns tillgängliga här:

www.nvidia.com och www.atitech.com

Om du har ett Sound Blaster-ljudkort finns uppdateringar här:

us.creative.com

Uppdatera Windows: Se till att du har alla de senaste uppdateringarna från Windows som finns tillgängliga.

“Justera för bästa prestation”: Använd detta systemalternativ för att stänga av visuella extraeffekter som använder extra CPU-tid. Högerklicka på *My Computer*, välj *Properties* från innehållsmenyn och

klicka sedan på *Advanced*-fliken. Under *Performance* ska du klicka på *Settings*-knappen för att öppna dialogrutan *Performance*-alternativ. Välj alternativet *Adjust for best performance* (*Justera för bästa prestation*) och klicka på *OK*.

Uppdatera DirectX: Uppdatera senaste versionen av DirectX. Du kan ladda ner från Microsoft här:

www.microsoft.com/windows/directx

Skapa plats på din startport: Se till att du har 10 Gbyte eller mer ledig plats på din startport för paging.

Avinstallera, ominstallera och uppdatera Studio: Ifall din Studio-installation har korrumperats bör du testa denna procedur:

1. Avinstallera Studio: Klicka *Start* ➤ *Program* ➤ *Studio 15* ➤ *Verktyg* ➤ *Avinstallera Studio 15*. Följ därefter alla instruktioner på skärmen tills processen är avslutad. Om avinstalleringen frågar om du vill radera en delad fil, klicka på *Ja till alla*. Koppla från kameran och kabel från ditt DV-bord om du har ett.
2. Ominstallera Studio: Sätt in din Studio-disk och ominstallera programvaran. Se till att du är inloggad som Administrator (eller som en användare med Admin-privilegier) när du installerar Studio. Det rekommenderas starkt att Studio installeras i sin vanliga katalog på styrsystemets rotnivå.
3. Ladda ner och installera den senaste versionen av Studio: Klicka på *Help* ➤ *Software Updates* menykommandot för att kontrollera om det finns uppdateringar. Om en ny version av Studio spåras på vår webbsida kommer du att bli ombedd att ladda ner det. Ladda ner denna patch file

(programfix) till en plats där du enkelt kan hitta det (så som Skrivbordet). Avsluta sedan Studio. Dubbelklicka slutligen på den nerladdade filen för att uppdatera Studio.

Återuppbygg korrupt projekt: Försök att återuppbygga de första få minuterna av ditt projekt. Om inga problem uppstår kan du gradvist bygga på projektet och kontrollera regelbundet för att försäkra att systemstabilitet vidbehålls.

Reparera korrupt video eller ljud: Ibland uppstår ostadighet bara när du använder vissa ljud- eller videosekvenser. I vissa fall bör du återimportera ljud eller video. Om ljud eller video skapades av ett annat program bör du om möjligt återimportera det med Studio. Medan Studio stöder många videoformat är det möjligt att just din sekvens är korrupt eller är av ett ovanligt format. Om du har en **wav**- eller **mp3**-fil som verkar vara problematisk bör du konvertera filen till ett annat format innan du importerar filen. Många **wav**- och **mp3**-filer på Internet är korrupta eller av ovanlig standard.

Ominstallera Windows: Detta är ett ganska drastiskt steg men om de föregående stegen inte har hjälpt kan själva Windows vara korrupt. Även om dina andra program verkar köra normalt kan storleken på videofilerna som används i Studio belasta ditt system tills en latent instabilitet avslöjas.

Fall 2: Att klicka på en tabb eller knapp kraschar Studio

Börja vänligen med att prova stegen ovan för Fall 1. Detta problem innebär ofta att Studio inte installerats korrekt eller har blivit korrupt. Att avinstallera Studio

för att sedan ominstallera det och uppdatera till senaste versionen kommer i det flesta fall att lösa problemet.

Prova annars att skapa ett nytt projekt som heter "test01.stx" för att avgöra om problemet beror på ett särskilt projekt. Öppna demovideofilen och dra de första få scenerna till Tidslinjen. Klicka nu på tabben eller knappen som verkar orsaka problemet. Om detta prov inte kraschar kan det vara att problemet ligger i projektet som du arbetar med och inte med Studio eller ditt system. Om provet kraschar bör du kontakta vår supportpersonal och ge oss detaljerna om precis var felet inträffar. Vi kommer att återskapa och lösa problemet.

Fall 3: Att utföra vissa steg kraschar Studio

Detta är en mer komplicerad version av Fall 2 och samma felsökningssteg gäller här. Eftersom det kan vara svårt att avgöra exakt vilken följd av steg som skapar felet måste du vara metodisk i din sökning. Genom att skapa ett litet prov som beskrivet i Fall 2 kan man utelämna variabler som kan förvirra dina provresultat.

Studio fastnar under rendering

Answer ID 6386

Med denna typ av problem "fastnar" Studio under rendering (förberedelse av din video för export i Skapa Film-läge). För att identifiera lösningen i ett särskilt fall bör du prova felsökningsstegen för det som bäst stämmer överens med din situation bland följande fel:

- **Fall 1:** Rendering stannar strax efter att ha påbörjats.

- **Fall 2:** Rendering stannar utan varning i ett projekt. Det stannar vanligtvis inte på samma ställe om rendering provas flera gånger.
- **Fall 3:** Renderingen stannar vid samma punkt i ett projekt oavsett hur många gånger jag försöker rendera.

Fall 1: Rendering stannar direkt

Om det fastnar direkt efter att *Create*-knappen tryckts ner finns det ett konfigurationsproblem på ditt system. Försök att rendera den medföljande demovideon. Om detta misslyckas bekräftas problem som ett systemfel eftersom vi inte har kunnat återskapa ett renderingsproblem med demofilen under våra prover.

Möjliga lösningar:

- Avinstallera och inställ Studio igen.
- Avinstallera annan programvara som kan skapa problem med Studio (annan videoredigeringsprogramvara, andra videokoder, osv.).
- Pröva att rendera till andra fil- eller disktyper i Studio. Pröva att skapa mpeg1- och mpeg2-filer, samt en avi-fil i dv-format. Kan du skapa vcd- och dvd-skivor? Att veta vad som fungerar och inte gör det kan vara grundläggande för att identifiera och lösa problemet.
- Se till att du har installerat tillgängliga Windows-servicepaket.
- Återinstallera Windows över förra versionen (dvs. utan att avinstallera det först). I Windows XP kallas denna procedur för *Repair* (Reparera).

Fall 2: Rendering stannar utan varning

Om rendering fastnar utan varning även inom samma projekt kan felet bero på bakgrundsuppgifter, strömhantering eller ett temperaturproblem i din dator.

Möjliga lösningar:

- Kontrollera din hårddisk för fel och defragmentera den.
- Avsluta eventuella bakgrundsuppgifter så som virusprogram, drivrutinsindex och faxmodem.
- Stäng av eventuell strömhantering.
- Installera ventilatorer på din dator.

Fall 3: Renderering fastnar alltid på samma ställe

Om rendering alltid fastnar på samma ställe i ett särskilt projekt bör du kontrollera om andra projekt har samma problem. Om inte, kan problemprojektet vara korrupt; om andra projekt får samma problem, försök att isolera en gemensam faktor.

Att finna en lösning på denna typ av fel är mycket lättare om du kan identifiera ett särskilt föremål i projektet som orsakar stoppet i renderingen. Att avlägsna eller trimma föremålet kan låta renderingen slutföras, men i vissa fall kan felet helt enkelt dyka upp någon annanstans i projektet.

Andra möjliga lösningar och metoder:

- Kontrollera sekvenser i projektet för korrupta videoramar. Dessa visas möjligen som gråa, svarta, rutiga eller förvrängda ramar. Om du hittar några ska du trimma för att utesluta de felaktiga ramarna. Du kan även prova att återimportera tagningen.
- Defragmentera din hårddisk.

- Se till att du har tillräckligt med fritt utrymme – helst något tiotal gigabyte – på den hårddisk som du använder för video. Rendering kan kräva stora mängder lagringsutrymme, och kan störas om utrymmet inte är tillräckligt.
- Om du har en separat importdrivrutin, se till att flytta hjälpfilsmappen till den drivrutinen.
- Kopiera avsnittet där renderingen stoppar och klistra in det i ett nytt projekt. Inkludera 15 till 30 sekunder på båda sidorna om felet. Försök rendera detta utsnitt till en AVI-fil, och om det lyckas, byt ut det felaktiga avsnittet i originalprojektet mot denna fil.
- Om du skapar en dvd-skiva eller skivor av andra optiska slag, ta bort alla menyer från projektet och rendera resten till en AVI. Om detta lyckas, skapa ett nytt projekt, importera AVI-filen och lägg till dina menyer. Renderingen kommer nu att kräva mindre resurser, och därför är chansen större att den lyckas.

Studio fastnar vid start eller startar ej

Answer ID 1596

Problem vid start syns på olika sätt. Studio kan ge ett felmeddelande vid start eller fastna halvvägs igenom, eller ”frysa” – inte ge kontroll till dig – efter en annars friktionsfri start.

I dessa fall, prova ett av följande:

- Starta om din dator. Efter omstart, dubbelklicka på Studio-ikonen.
- Vänta ett par minuter för att bekräfta att programmet verkligen har hängit sig. Även när du misstänker att

Studios start har misslyckats bör du vänta ett par minuter till. På vissa datorer kan startprocessen ta längre tid att avsluta än du hade tänkt.

- Avinstallera och ominstallera Studio. (Se sidan 421 för instruktioner.)
- Starta Windows i Safe mode. Om Studio inte vill starta ens i Safe mode så kan din installation vara felaktig. Genom att avinstallera och installera om Studio bör du komma till rätta med detta.

Om Studio startar under Safe mode handlar problemet förmodligen om en felaktig drivrutin eller en programkonflikt. Försök hitta det exakta felet:

- Koppla från fånga maskinvara. Börja med Avids externa enheter såsom Dazzle eller MovieBox. Om Studio startar, återanslut maskinvaran och öppna Studio igen.
- Om du har en webbkamera, försök att starta Studio med enheten urkopplad, och sedan igen med enheten inkopplad. Om starten fortsätter i ett av dessa stadier men inte i ett annat, se till att ha samma inställningar varje gång du startar Studio i fortsättningen.
- Härnäst, undersök överföringskort monterade i din dator. För att se vilka överföringsenheter som finns, använd AM Capture-verktyget (*Start ➤ Alla program ➤ Studio 15 ➤ Verktyg ➤ AM Capture*), och klicka på *Enhets*-menyn. Försök att fysiskt koppla från de listade enheterna, en efter en. Du kan också försöka avinstallera de användbara drivrutinerna.
- Ladda ner och installera de senaste drivrutinerna för ditt ljud- och grafikkort från tillverkarnas webbsidor. Båda måste stödja DirectX. Många användare har antingen NVIDIA- eller ATI-grafikkort - för dessa

finns de senaste drivrutinerna på www.nvidia.com och www.atitech.com.

- Om du har ett ljudkort (snarare än en moderkortsbaserad ljudenhet), försök ta bort det från systemet. Vissa äldre ljudkort kan fungera sämre med nyare versioner av Windows. Detta kan verifieras genom att stänga av datorn, ta bort ljudkortet och starta om. Om Studio nu startar behöver du förmodligen byta ut ljudkortet.
- Avsluta bakgrundsprocesser. Du kan använda antingen knappen *End Process* i Windows Task Manager, eller ett av d<x e tillgängliga programverktygen som är avsedda för att hjälpa till i denna procedur. Alternativt kan du undvika onödiga (och möjligtvis inbördes motstridiga) processer från att någonsin köras genom att ändra i din lista över startup-program.

Ändra startup-program

För att hindra program att ladda när du startar (eller startar om) din dator:

1. Klicka på *Start* ➤ *Run*
2. I rutan Open, skriv in: **msconfig**
3. Klicka *OK*
4. I fönstret System Configuration Utility, klicka på fliken längst till höger som heter Startup. Ta bort alla kryss från rutorna utom för Explorer och System Tray (SysTray.exe).

Felmeddelandet “Bränning misslyckades” kommer upp i Make Movie

Answer ID 13438

Om Studio meddelar “Bränning misslyckades” när du försöker skapa en optisk skiva som t ex en dvd, prova följande steg tills problemet är löst.

- **Uppdatera till den senaste programfixen:** Använd menykommandot *Help* ➤ *Software Updates* för att säkerställa att du har de senaste uppdateringarna till Studioprogrammet.
- **Använd bränningsalternativet *Safe mode* i Make Disc-inställningarna:** I Studio, klicka på *Setup* ➤ *Make Disc*. Under rutan markerad med *Bränningsalternativ (Burn Options)*, välj “Säkert läge: Skapa skivinneåll och sedan bränna”, genom att först klicka på radioknappen framför inställningen och sedan på *OK*. Använd denna inställning tills felsökningen är slutförd.
- **Starta om Studio:** Stäng Studio och starta sedan om programmet. Försök nu skapa en skiva igen genom att använda inställningen Säkert läge som beskrivs ovan.
- **Starta om datorn:** Försök öppna dvd-brännarens lucka. Om den inte går att få upp, stäng Studio och starta sedan om datorn. Efter att ha startat Studio igen, försök åter skapa en dvd genom att använda inställningen Säkert läge.
- **Verifiera media:** Kontrollera att du använder tomma DVD-skivor som kan brännas en gång eller skivor som kan överskrivas, och att DVD-brännaren stödjer den typen DVD-skiva du använder. Vid

felsökning rekommenderar vi vanligtvis överskrivningsbar media för att minska antalet bortkastade skivor. Däremot rekommenderar vi att du experimenterar med skivor som bara kan brännas en gång (-/+ R), om du bara har använt överskrivningsbara diskar (RW). För pålitlighetens skull rekommenderar AVID dvd:er med kända varumärken, t. ex. Sony, Apple eller Memorex. För felsökning rekommenderar vi att man prövar med en eller flera olika tillverkare.

- **Redigera sökvägen:** Detta steg bör endast genomföras om samtliga av följande stämmer: du har gjort en säkerhetskopia av mappen innan du genomför några ändringar och du vet hur man återställer mappen till sitt tidigare skick. Du har lyckats med att redigera en sökväg tidigare och du är bekväm med riskerna som hör ihop med att redigera en sökväg. Om du vill fortsätta, ta bort *Recorder* i följande sökväg (stora/små bokstäver kan variera):

```
HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\VOB\CDRAApp\Recorder
```

Denna förändring kommer att tvinga bränningsmotorn att göra om hela skanningen av spelaren.

DVD-skivor skapade av Studio spelas inte upp eller verkar tomma.

\Answer ID 13092

I vissa fall spelas inte en dvd-skiva som skapats av Studio upp i din dvd-spelare. Dessa steg hjälper dig att komma tillrätta med problemet.

- Kolla om skivan är ren. Försäkra dig om att det inte finns uppenbar smuts eller repor på skivytan.
- Verifiera att de förväntade mapparna och filerna verkligen har skapats på den brända dvd-skivan. Sätt i dvd-skivan i dvd-spelaren. Under *Min dator*, högerklicka på enheten som skivan sitter i och välj *Utforska*. Se om det finns några mappar på skivan. Där bör också finnas två mappar på dvd-skivan som heter “AUDIO_TS” och “VIDEO_TS”. Ljudmappen bör vara tom. Videomappen bör innehålla **.bup-**, **.ifo-** och **.vob-**filer. Om skivan verkligen är tom handlar det om ett bränningsproblem snarare än ett uppspelningsproblem. Om så är fallet, läs om Answer ID 13874 i kunskapsdatabasen på webben.
- Prova ett spela upp dvd-skivan på din dator. Skivan bör spelas upp med ett dvd-spelarprogram som PowerDVD eller WinDVD. Den bör också spelas upp i ett program som Windows Media Player eller RealPlayer.
- Se till att din dvd-spelare är utformad för att spela den typ av media som du använder. Inte alla dvd-spelare spelar alla dvd-skivformat. Dvd-spelarens tillverkares webbsida bör lista vilka typer av skivformat just din enhet stödjer. Ett annat bra ställe att kolla upp kompatibilitet på är:

<http://www.videohelp.com/dvdplayers>

Tips: När du felsöker brännings- eller uppspelningsprocesser rekommenderas att du använder överskrivningsbar media för att hålla nere antalet förbrukade skivor.

Videografitips

Att skapa en bra video och sedan skapa den till en intressant, spännande eller informativ film är något som någon med mycket lite baskunskap kan uppnå.

Från att starta med ett manus eller ett bildmanus är det första steget att filma din egen demovideo. Även vid detta steg bör du se framåt till redigeringsfasen genom att se till att du har bra tagningar att arbeta med.

Att redigera en film innebär att jonglera med alla dina tagningar och sekvenser tills en harmonisk helhet uppnås. Det innebär att man måste bestämma sig för särskilda tekniker, övergångar och effekter som bäst uttrycker din avsikt.

En viktig del av redigeringen är att skapa ett soundtrack. Det riktiga ljudet – dialog, musik, kommentar eller effekt – kan arbeta med det visuella för att skapa en bättre helhet än summan av dess delar.

Studio har verktygen som du behöver för att skapa en hemvideo av proffskvalitet. Resten är upp till dig – videografen.

Skapa ett Bildmanus

Det är inte alltid nödvändigt att ha ett bildmanus men det kan vara till stor hjälp vid stora videoprojekt. Ett bildmanus kan vara hur enkelt eller omfattande som du vill. Från en enkel lista över de planerade scenerna, till en detaljerad kamerariktning och dialog, eller till och med ett komplett manus där varje kameravinkel är beskriven i minsta detalj med varaktighet, ljussättning, text och rekvisita.

Titel: "Jack på go-kartbanan"				
No.	Kameravinkel	Text/Ljud	Varakt.	Datum
1	Jacks ansikte med hjälm – kamera zoomar ut.	"Jack kör sitt första lopp...". Motorljud i bakgrunden.	11 sek	Tis. 06/22
2	På startlinjen, förarperspektiv; låg kamera position.	Musik spelas i hallen, motorljud.	8 sek	Tis. 06/22
3	En man med en startflagga följs in i scenen till startpositionen. Kamera stannar, man ut ur scen efter start.	"Då kör vi...". Starten går, lägg till startsignal.	12 sek	Tis. 06/22
4	Jack på startposition framifrån, kamera följer, visar Jack upp till svängen, nu bakifrån.	Musik hörs inte längre, lägg till samma musik från disk, motorljud.	9 sek	Tis. 06/22
5	...			

Utkast på ett basalt bildmanus

Redigering

Använda varierande perspektiv

Ett viktigt evenemang bör alltid filmas från varierade perspektiv och kamerapositioner. Senare vid redigering kan du välja och/eller kombinera de bästa kameravinklarna. Gör en medveten ansträngning att filma händelser från mer än en kameravinkel (först clownen i cirkusringen men sedan även de skrattande åskådarna från clownens synvinkel). Intressanta evenemang kan även äga rum bakom huvudpersonen eller så kan huvudpersonen ses från en annan vinkel. Detta kan vara till hjälp senare när du försöker skapa balans i filmen.

Närbilder

Var inte snål med närbilder på viktiga saker eller personer. Närbilder ser vanligtvis bättre och mer intressanta ut än översiktsbilder på en tv-skärm och de fungerar bra i post-production-effekter.

Översikts- och helbilder

Översiktsbilder ger tittaren en överblick och etablerar scenen för handlingen. Dessa scener kan dock även användas för att korta ner längre scener. När du klipper från en närbild till en översiktsbild ser tittaren inte detaljerna längre och därför är det enklare att skapa ett kronologiskt hopp. Att visa en åskådare i en helbild kan även kort distrahera från en huvudhandlingen, om så önskas.

Kompletta Scener

Filma alltid kompletta scener med en början och ett slut. Detta gör redigeringen lättare.

Övergångar

Cinematisk tajming kräver viss övning. Det är inte alltid möjligt att filma långa handlingar i sin helhet och i filmer måste de ofta representeras i kraftigt förkortad form. Likväl bör handlingen förbli logisk och klipp bör som grundregel aldrig dra till sig uppmärksamhet i sig själv.

Det är här övergångar kommer in i bilden. Övergångar avleder tittarens uppmärksamhet från handlingen och gör det till exempel möjligt för filmskaparen att göra kronologiska hopp utan att tittaren är medveten om dem.

Hemligheten till en lyckad övergång är att etablera ett enkelt band mellan det två scenerna. I en *handlingsrelaterad* övergång består bandet av successiva händelser i en utvecklande handling. Till exempel kan en bild av en ny bil användas för att introducera en dokumentär om dess design och produktion.

En *neutral* övergång föreslår inte i sig själv en handlingsutveckling eller förändring av tid eller plats, men kan användas för att binda ihop olika delar av en scen på ett mjukt sätt. Till exempel, genom att klippa till en intresserad individ bland publiken under en paneldiskussion, låter dig klippa tillbaka till en senare del av samma diskussion utan avbrott, och utelämnar delen mitt emellan.

Externa övergångar visar något utöver handlingen. Till exempel, under en tagning vid ett bröllop kan du klippa

till utkanten av bröllopet där en överraskning håller på att ställas fram.

Övergångar bör alltid understryka filmens budskap och måste alltid passa respektive situation för att undvika förvirrade tittare eller distrahering från den faktiska handlingen.

Logisk sekvens för handling

Vid redigering bör tagningarna passa ihop vad gäller handlingen. Tittarna kommer inte att kunna följa med i handlingen om den inte är logisk. Fånga tittarens intresse från första början med en hetsig eller spektakulär början och behåll intresset till slutet. Tittare kan tappa intresse och/eller bli förvirrade om scener sätts ihop på ett ologiskt eller kronologiskt oriktigt sätt, eller om scener är för hektiska eller korta (under 3 sekunder). Motiven bör inte skilja sig för mycket från scen till scen.

Koppla ihop avbrott

Koppla ihop avbrotten från en filmplats till en annan och använd till exempel närbilder för att koppla ihop kronologiska hopp; börja med en närbild och zooma sedan ut efter 7 till 8 sekunder till en helbild eller översiktsbild och dröj på denna tagningen (igen ungefär 7 till 8 sekunder)..

Behåll Kontinuitet

Kontinuitet – konsekventa detaljer från ena scenen till nästa – är viktig med hänsyn till kronologi och situation. Soligt väder och åskådare som bär paraplyn innebär kollision.

Klipphastighet

Den klipphastighet från en scen till en annan som används i filmen skapar och förmedlar ofta budskapet och känslan. Avsaknaden av en speciell tagning och en tagnings varaktighet är två sätt att manipulera budskapet i filmen.

Undvik visuella skillnader

Att klippa ihop liknande tagningar efter varandra kan resultera i visuella skillnader (en person kan finnas i vänstra halvan av bildrutan vid ett tillfälle och i högra halvan av bildrutan i nästa, eller visas med och sedan utan glasögon).

Klipp inte ihop panoreringar

Panoreringar bör inte klippas ihop om de inte har samma riktning och tempo.

Tumregler för Videoredigering

Här är några hjälpande råd som kan vara nyttiga när du ska redigera din film. Det finns naturligtvis inga fasta regler, särskilt om ditt arbete är komiskt eller experimentellt.

- Klipp inte ihop scener där kameran rör sig. Panoreringar, zoomningar och andra rörliga tagningar bör alltid separeras med statiska tagningar.
- Tagningar som följer varandra bör vara från olika kamerapositioner. Kameravinkeln bör variera med minst 45 grader.
- Sekvenser med ansikten bör alltid filmas från flera olika synvinklar.

- Ändra perspektiv vid filmning av byggnader. När du har liknande tagningar av samma typ och storlek bör diagonalen i bilden växla mellan främre vänster till bakre höger och vice versa.
- Klipp när personer är i rörelse. Tittaren kommer vara distraherad av den pågående rörelsen och klippet kommer passera förbi näst intill obemärkt. Med andra ord kan du klippa till en översiktsbild mitt i rörelsen.
- Skapa harmoniska klipp; undvik visuella skiljaktigheter.
- Ju mindre rörelse det är i en tagning, desto kortare bör den vara. Tagningar med snabba rörelser kan vara längre.
- Översiktsbilder har mer innehåll så de bör även visas längre.

Att arrangera dina videosekvenser i en medveten ordning, gör det inte bara möjligt att skapa vissa effekter, utan även att ge uttryck för budskap som inte kan eller inte bör visas i bilder. Det finns sex grundläggande metoder för att förmedla budskap genom klipp:

Associerade klipp

Tagningar kopplas ihop i en speciell ordning för att skapa associationer hos tittaren, men det faktiska budskapet visas inte (till exempel om en man spelar på hästar och i nästa scen ser vi honom köpa en ny, dyr bil hos en bilförsäljare).

Parallella klipp

Två handlingar visas parallellt. Filmen hoppar fram och tillbaka mellan de två händelserna; tagningarna blir kortare och kortare fram till slutet – som ett sätt att

skapa spänning (exempel: två bilar kör med hög hastighet från olika riktningar mot samma vägkorsning).

Klippkontrast

Filmen klipps medvetet och oväntat från en tagning till en annan för att skapa kontrast (exempel: en ung turist ligger på stranden och nästa tagning visar svältande barn).

Ersättande klipp

Handlingar som inte kan eller inte bör visas ersätts av andra handlingar (ett barn föds, men istället för att visa detta visas en blomsterknopp som slår ut).

Orsak och verkan-klipp

Tagningar kopplas ihop med hjälp av orsak och verkan; utan den första tagningen skulle nästa varit obegriplig (exempel: en man bråkar med sin fru och i nästa tagning ser man honom sovandes under en bro).

Formklipp

Tagningar som skiftar i innehåll kan kopplas ihop om de har något gemensamt, t.ex. samma former, färger eller rörelser (en kristallkula och jorden, en gul regnrock och gula blommor, en fallande fallskärmshoppare och en fallande fjäder).

Produktion av ljudspår

Att producera ljudspår är en konst, men en som alla kan lära sig. Självklart är det ingen lätt uppgift att berätta effektivt eller att hitta rätt ljud till rätt tillfälle, men korta, informerande kommentarer är ofta till hjälp för

tittaren. Berättandet bör låta naturligt. Kommentarer som är stela eller för konstigt formulerade låter onaturligt och bör helst undvikas.

Håll kommentarer korta

En generell regel som gäller för alla kommentarer är att enkelhet oftast är bäst. Bilderna bör tala för sig själva och saker som är uppenbart för tittaren genom bilder kräver inga kommentarer.

Spara originalljudet

Talade kommentarer bör mixas med både originalljudet och musiken på ett sådant sätt att originalljudet fortfarande kan höras. Naturligt ljud är en del av ditt videomaterial och bör helst inte klippas bort, eftersom video utan naturligt ljud lätt kan verka sterilt och mindre äkta. Vanligtvis spelar inspelningsutrustningen tyvärr även in ljud från flygplan och bilar som senare inte visas i bild. Dessa ljud eller starka vindljud som mest är distraherande bör döljas eller bytas ut mot passande berättande eller musik.

Välj passande musik

Passande musik ger en professionell känsla av din film och kan göra mycket för att förstärka filmens budskap. Den musik som väljs bör dock alltid vara lämplig för filmen. Detta kan ibland vara en tidskrävande process och en utmaning men det uppskattas mycket av tittaren.

Titel

Titeln bör vara informativ, beskriva filmens innehåll och den bör även skapa nyfikenhet. Med den inbyggda

titelredigeraren finns inga begränsningar för hur kreativ du kan vara. Här finns utrymme att verkligen låta fantasin flöda.

Använd en kort och enkel titel

Titlar bör vara korta och i ett stort, lättläst typsnitt.

Titelfärger

Följande kombinationer av bakgrundsfärg och text är lättlästa: vit/röd, gul/svart, vit/grön. Var försiktig med vita titlar på svart bakgrund. Vissa videosystem kan inte hantera kontrastförhållanden som överstiger 1:40 och kan inte återge sådana titlar i detalj.

Tid på Screen

Som regel bör titeln finnas i bild tillräckligt länge för att den ska kunna läsas två gånger. Beräkna omkring tre sekunder för en titel med tio bokstäver. Beräkna en ytterligare sekund för var femte extra bokstav.

“Upphittade” titlar

Förutom efterproducerade titlar kan även naturliga titlar som skyltar, vägmärken eller titelsidor i tidningar skapa intressanta möjligheter.

Ordförklaringar

Terminologin för multimedia innehåller dator- och videoterminologi. De viktigaste termerna finns förklarade nedan. Korshänvisningar markeras med .

720p: Ett high-definition-videoformat (HD) med en upplösning på 1280x720 och progressiva (icke-sammanflätade) bildrutor.

1080i: Ett high-definition-videoformat (HD) med en upplösning på 1440x1080 och sammanflätade bildrutor.

ActiveMovie: Programvarugränssnitt av Microsoft för kontroll över multimediaenheter i Windows. 
DirectShow, DirectMedia

ADPCM: Förkortning för **A**daptive **D**elta **P**ulse **C**ode **M**odulation, en metod att spara ljudinformation i digitalt format. Detta är den ljudkodnings- och komprimeringsmetod som används vid cd-i- och  cd-rom-produktion

Adress: Alla tillgängliga sparpositioner i en dator är numrerade (adresserade). Genom dessa adresser kan varje sparposition användas. Vissa adresser är reserverade för speciella maskinvarukomponenter. Om två komponenter använder samma adress, kallas detta "adresskonflikt".

Aliasing: Trappstegseffekt. En felaktig visning av en bild på grund av begränsningar i exportenheten. Aliasing visas typiskt i form av skarpa kanter längs runda och vinklade former.

Anti-aliasing: En metod att förmjuka skarpa kanter i bitmapbilder. Detta utförs vanligtvis genom skuggning av kanterna med pixlar i närliggande färger mellan kanten och bakgrunden, vilket gör övergången mindre uppenbar. Andra metoder för anti-aliasing kan vara att använda enheter med högre upplösning.

Aspect ratio (storleksförhållande): Förhållandet mellan bredd och höjd i en bild eller ett grafiskt element. Att behålla storleksförhållandet konstant innebär att alla ändringar i ett av värdena direkt reflekteras i det andra

AVI: Förkortning för Audio Video Interleaved, ett standardformat för digital video (och  *Video för Windows*).

Batch capture (Gruppimport): En automatiserad process som använder en redigeringslista  att hitta och återimportera specifika sekvenser från ett videokassett, vanligtvis i en högre datahastighet än sekvensen importerats i från början

BIOS: Förkortning för **B**asic **I**nput **O**utput **S**ystem. Grundläggande in- och utdatakommandon sparade i  ROM, PROM eller  EPROM. En BIOS viktigaste uppgift är att hålla koll på indata och utdata. När systemet startats utför en ROM-BIOS vissa tester.  *Se även:* Parallellport, IRQ, I/O

Bit: Förkortning för “**b**inary **d**igit”, det minsta elementet i datorns minne. Bland annat används bitar för att registrera färgvärdet på pixlarna i en bild. Ju fler

bitar som används för varje  *pixel* desto större blir antalet tillgängliga färger. Till exempel:

1-bit: varje pixel är antingen svart eller vit.

4-bit: tillåter 16 färger eller gråtoner.

8-bit: tillåter 256 färger eller gråtoner.

16-bit: tillåter 65,536 färger.

24-bit: tillåter omkring 16.7 million färger.

Bitmap: Ett bildformat bestående av en samling prickar eller "pixlar" arrangerade i rader.  *Pixel*

Blacking: Processen att förbereda ett videokassett för infogningsredigering genom att spela in svart och ett kontinuerligt kontrollspår på hela kassetten. Om inspelningsenheten stöder tidskod, kommer sammanhängande tidskod att spelas in samtidigt (även kallat "striping" ("strimling")).

Brightness (Ljusstyrka): Även "luminans". Indikerar videons ljusstyrka.

Byte: En byte motsvarar åtta  bitar. Exakt ett alfanumeriskt tecken kan visas med hjälp av en byte (som t ex en bokstav eller siffra).

Cd-rom: Cd-rom är ett masslagringsmedia för digital data som till exempel digital video. En cd-rom kan läsas från men inte skrivas (spelas in) till - ROM är en förkortning för Read-Only Memory.

Channel (Kanal): En gruppering av information i en datafil för att isolera en speciell aspekt av hela filen. Till exempel, färgbilder använder olika kanaler för att ordna färgkomponenterna i bilden. Stereoljudfiler använder kanaler för att identifiera ljudet som är avsett för vänstra och högra högtalarna. Videofiler använder

kombinationer av kanalerna som används för bild och ljudfiler.

Clip (Sekvens): Alla mediatyper som ingår i Filmfönstrets Storybord eller Tidslinje, inklusive videobilder, trimmade videoscener, bilder, ljudfiler och skivmenyer.

Clipboard (Klippbord): Ett temporärt lagringsområde som delas av alla Windowsprogram och används för att lagra data vid funktionerna klipp ut, kopiera och klistra in. All ny data du placerar i klippbordet ersätter existerande data.

Closed GOP:  GOP

Codec (Kodek): Förkortning för kompressor /dekompressor – programvara som komprimerar (packar) och dekomprimerar (packar upp) bilddata. Kodekar kan vara inkluderade i antingen programvara eller maskinvara.

Color depth (Färgdjup): Det antal bitar som återger färginformationen för varje pixel. Svart/vitt innebär 1-bit färgdjup och ger $2^1=2$ färger, 8-bit färgdjup ger $2^8=256$ färger, 24-bit färgdjup ger $16,777,216 = 2^{24}$ färger.

Color model (Färg modell): En färgmodell är ett sätt att matematiskt beskriva och definiera färger och hur de relaterar till varandra. Varje färgmodell har sin egen styrka. De två vanligaste färgmodellerna är  RGB och  YUV.

Color saturation (Färgmättnad): En färgs intensitet.

Complementary Color (Komplementfärg): Komplementfärger är av motsatt värde jämfört med primära färger. Om du skulle kombinera en färg med dess komplementfärg skulle resultatet bli vitt. Till

exempel har röd, grön och blå komplementfärgerna cyan, magenta och gul.

COM-port: En serieport placerad på din dators baksida för att ansluta modem, plotter, skrivare eller mus till systemet.

Composite video (Sammansatt video): Sammansatt video kodar en luminanssignal och en krominanssignal till en enda signal. 📖 *VHS* och 8mm är format som spelar in och spelar upp sammansatt video.

Compression (Komprimering): En metod för att göra filer mindre i storlek på hårddisken. Det finns två typer av komprimering: *icke-destruktiv* och *destruktiv*. Filer som är komprimerade med icke-destruktiv komprimering kan återskapas till originalskick utan att förändra originalet. Destruktiv komprimering slopar viss data vid komprimering så filen ändras något. Förlusten av kavlitet kan vara obetydlig eller allvarlig beroende på graden av komprimering.

Cropping (Beskrining): Att välja det område av en bild som ska visas.

Data rate (Datahastighet): Data per sekund, alltså den mängd data som ett masslagringsmedium (hårddisk eller cd-rom) sparar/spelar upp per sekund eller mängden data i en videosekvens per sekund.

Data transfer rate (Dataöverföringshastighet): Måttet på hastigheten på den information som passerar mellan lagringsmedian (t.ex. 📖 *cd-rom* eller hårddisk) och visningsenheten, (t.ex. en monitor eller 📖 *MCI* enhet). Vissa överföringshastigheter ge bättre prestanda än andra beroende på vilka enheter som används.

DCT: Förkortning för Discrete Cosine Transformation. Del av datakomprimeringen för 📖 *JPEG*-bilder och

liknande algoritmer: ljusstyrkan och färginformationen sparas som en frekvenskoefficient.

DirectShow: Systemtillägg från Microsoft för multimediaprogram i Windows. 📖 *ActiveMovie*

DirectMedia: Systemtillägg från Microsoft för multimediaprogram i Windows. 📖 *ActiveMovie*

DirectX: En samling av flera systemtillägg utvecklade av Microsoft för Windows 95 och alla efterföljare för att göra video- och spelacceleration möjligt.

Dissolve (Upplösa): En övergångseffekt där videon tonas från en scen till en annan.

Dithering (Interpolering): Öka antalet synliga färger på en bild genom att tillföra färgmönster.

Decibel (dB): Ett mått på ljudstyrka. En ökning på 3 dB fördubblar ljudstyrkan.

Digital8: Digitalt videoformat som spelar in 📖 DV-kodad ljud- och videodata på 📖 *Hi8* kassetter. Säljs just nu bara av Sony. Digital8-kameror och spelare kan både spela upp Hi8 och 8mm-kassetter.

Digital video: Digital video lagrar information 📖 *bit* för bit i en fil (i motsats till analog lagringsmedia).

DMA: Direct Memory Access.

Driver (Drivrutin): En fil som innehåller den information som behövs för att kunna använda kringutrustning. Studios importdrivrutin styr till exempel Studios importkort.

DV: Digitalt videoformat för inspelning av digital ljud och video på 1/4"-bred metallångad kassett. Mini DV-kassett rymmer upp till 60 minuters innehåll, medan standard DV-kassett rymmer upp till 270 minuter.

ECP: “Enhanced Compatible Port”. Tillåter accelererad tvåvägs dataöverföring via  *parallell port*.  *EPP*

Edit decision list: (EDL) En lista över sekvenser och effekter i en speciell ordning som kommer att spelas in på din exportkassett, diskett eller fil. Studio gör det möjligt att skapa och redigera dina egna listor genom att tillföra, radera och ändra sekvenser och effekter i Filmfönstret.

EPP: “Enhanced Parallel Port”. Tillåter accelererad tvåvägs dataöverföring via  *parallell port*; rekommenderas för Studio DV.  *ECP*

EPROM: “Erasable Programmable Read-Only Memory”. Minneschip som behåller sina data efter programmering även utan ström. Minnesinnehållet kan raderas med ultraviolett ljus och kan skrivas om.

Fade to/from black (Tona till/från svart): En digital effekt som tonar upp från svart i början av en sekvens eller ner till svart i slutet av en sekvens.

Field (Fält): En  *frame* (videobildruta) består av horisontella linjer och är uppdelad i två fält. Alla ojämna linjer i bildrutan ingår i Fält 1. Alla jämna linjer ingår i Fält 2.

File format (Filformat): Organiseringen av information inom en datorfil, så som en bild eller ett word dokument. Filens format visas oftast via ”filnamnet” (t.ex. doc, avi eller wmf).

Filters (Filter): Verktyg som påverkar data för att skapa specialeffekter.

FireWire: Apple Computers varumärke för seriell data över protokollet  *IEEE-1394*.

Frame (Bildruta): En enkel bild i en video- eller animationssekvens. Om NTSC eller PAL används i full upplösning består en bildruta av två sammanflätade fält.
📖 *NTSC, PAL, field, resolution*

Frame rate (Bildhastighet): Bildhastigheten definierar hur många bildrutor i en videosekvens som spelas upp under en sekund. Bildhastigheten för 📖 *NTSC* video är 30 bildrutor per sekund. Bildhastigheten för 📖 *PAL* video är 25 bildrutor per sekund.

Frame size (Bildstorlek): Den maximala storleken för att visa bilddata i en video- eller animationssekvens. Om en bild som är avsedd för sekvensen är större än bildstorleken, måste den beskäras eller skalas för att passa.

Frequency (Frekvens): Antalet repetitioner i en periodisk process (t ex en ljudvåg eller växlande strömstyrka) under en speciell tidsperiod, normalt per sekund (Hertz).

GOP: Vid 📖 *MPEG*-komprimering är dataflödet först uppdelat i olika sektioner som kallas **GOP (Groups of Pictures)**, där varje innehåller flera bildrutor. En GOP innehåller tre bildrutetyper: **I-Bildrutor**, **P-Bildrutor** och **B-Bildrutor**.

GOP-storlek: GOP-storleken definierar hur många I-, B-, eller P-Bildrutor (bilder) som är inkluderade i en 📖 *GOP*. Aktuella GOP-storlekar är till exempel 9 eller 12

Hardware codec (Maskinvarukodek): Komprimeringsmetod som skapar särskild maskinvara för att skapa och spela upp komprimerade digitala videosekvenser. En maskinvarukodek kan erbjuda bättre kodningshastighet och bildkvalitet än en kodek

som implementerats helt i programvara.  *Codec, Software codec*

HD: High Definition-video. De flesta HD-formaten som används har en upplösning på antingen 1920x1080 eller 1280x720. Det är en väsentlig skillnad mellan 1080-standarden och 720-standarden: Det större formatet använder 2,25 fler pixlar per bildruta. Denna skillnad ökar väsentligt kraven för att bearbeta 1080-innehåll i fråga om kodningstid, avkodningshastighet och hårddiskutrymme. Alla 720-format är progressiva. 1080-formatet är en blandning av progressiva och sammanflätade bildrutevarianter. Datorer och deras skärmar är progressiva, medan tv-sändningar är baserade på sammanflätade tekniker och standarder. I HD-terminologi betecknar vi progressiv med bokstaven “p” och sammanflätad med bokstaven “i” (interlaced).

HDV: Ett format för inspelning och uppspelning av high-definition-video på dv-kassetband har fått beteckningen “HDV”-format. Istället för dv-kodek, använder HDV en variant av MPEG-2. Det finns två varianter av HDV: HDV1 och HDV2. HDV1 har 1280x720-upplösning med progressiva bildrutor (720p). MPEG-överföringshastigheten är 19,7 Mbit/s. HDV2 har 1440x1080-upplösning med sammanflätade bildrutor (1080i). MPEG-överföringshastigheten är 25 Mbit/s.

Hi8: **Hi8:** Förbättrad version av  *Video8* som använder S-Video inspelad på metallpartikel- eller metallångad kassett. På grund av högre luminansupplösning och större bandbredd, är resultatet skarpare bilder än Video8

HiColor: För bilder betyder detta normalt en 16-bits (5-6-5) datatyp som kan innehålla upp till 65,536 färger. TGA-filformatet stöder bilder av denna typ. Andra

filformat kräver konvertering av HiColor-bilden till  *TrueColor*. För skärmar betyder HiColor normalt 15-bits (5-5-5) skärmadaptrar som kan visa upp till 32,768 färger.  *Bit*

Huffman coding (Huffman-kodning): Del av komprimeringsmetoden för  *JPEG*-bilddata, där sällan förekommande värden får en lång kod medan ofta förekommande värden får en kort kod.

IDE: Förkortning för Integrated Device Electronics: ett gränssnitt för hårddiskar som kombinerar all kontrollelektronik på själva hårddisken, istället för på den adapter som ansluter hårddisken till expansionsbussen.

IEEE-1394: Detta är ett protokoll för seriell dataöverföring med hastigheter upp till 400 Mbit/sek som har utvecklats av Apple Computer och introducerats som FireWire. Sony erbjuder en lätt modifierad version för överföring av DV-signaler vid namn i.LINK med överföringshastigheter upp till 100 Mbits/sec.

Image (Bild): En bild är en reproduktion eller avbild av något. Termen används ofta för digitaliserade bilder som består av pixlar, vilka kan visas på en datorskärm och manipuleras i ett bildbehandlingsprogram.

Image compression (Bildkomprimering): Metod för att reducera mängden data som krävs för att lagra digitala bilder och videofiler.

Interlaced (Sammanflätad): Skärmens metod för uppdatering som används av tv-apparater.  *PAL* tv-bilden består av två sammanflätade bildhalvor (( *fields* eller fält) på $312\frac{1}{2}$ linjer vardera.  *NTSC* tv-bilden består av två bildhalvor på $242\frac{1}{2}$ linjer

vardera. Fälten visas omväxlande ett och ett för att skapa bilden.

Interleave (Interfoliera): Att sätt för att skapa mjukare uppspelning och synkronisering eller komprimering av ljud och video. 📖 AVI-formatet sprider ut ljud och video jämnt fördelat.

I/O: Input/Output.

IRQ: Interrupt Request. Ett "interrupt" är ett tillfälligt avbrott i huvuddataflödet i en dator så att utrensning eller bakgrundsfunktioner kan utföras. Avbrott kan begäras av antingen maskinvara (t.ex. tangentbord, mus) eller programvara.

JPEG: Förkortning för Joint Photographic Experts Group. Syftar även på en bildkomprimeringsstandard som baserar sig på Discrete Cosine Transformation 📖 DCT.

Kbyte (även KB): En Kbyte (Kilobyte) motsvarar 1024 📖 bytes. K:et står här för 1024 (2^{10}) och inte 1000 som det metriska prefixet.

Key color (Nyckelfärg): En färg som inte visas utan låter bakgrundsbilden synas igenom. Oftast använt när man låter en videosekvens överlappa en annan så att den underliggande videon visas så fort nyckelfärgen uppträder.

Key frames (Bildramar): I vissa komprimeringsmetoder, så som 📖 MPEG, kommer videodatan från vissa ramar - dvs nyckelramar – att sparas hela i den komprimerade filen, medan andra som kommer emellan enbart sparas delvis. Under dekomprimering omstruktureras dessa delramar sin information från nyckelramarna.

Laser disc (Laserskiva): Medium som lagrar analog video. Informationen på laserskivor kan inte modifieras

LPT:  *Parallel port*

Luminance (Ljusstyrka):  *Brightness*

M1V: (Utökad fil för) MPEG-fil som bara innehåller videodata.  *MPA, MPEG, MPG*

Mbyte (även MB): En Mbyte (Megabyte) motsvarar 1024  Kbytes eller 1024 x 1024 byte.

Mark In / Mark Out: I video redigering syftar mark in- och mark out-tiderna på de start- och sluttidskoder som identifierar de sekvenser som ska inkluderas i projektet.

MCI: Media Controll Interface. Programmeringsgränssnitt utvecklat av Microsoft för att underlätta för uppspelning av ljud- och videodata. Det används även för att ansluta en dator till en extern videokälla som t ex en VCR eller laserskiva.

Modulation: Kodningen av information på en tom bärningssignald.

Motion-JPEG (M-JPEG): Ett  *Video för Windows-format för kodning av videosekvenser, specificerad av Microsoft .*  *JPEG-komprimering används för att komprimera varje ram för sig.*

MPA: (Utökad fil för) en MPEG-fil som bara innehåller ljuddata.  *M1V, MPEG, MPG*

MPEG: Förkortning för **Motion Pictures Experts Group** och dess standard för komprimering av rörliga bilder. Jämfört med M-JPEG ger det 75-80% datareduktion med samma visuella kvalitet

MPG: (Utökad fil för) en MPEG fil som innehåller både video- och ljuddata.  *M1V, MPEG, MPA*

MPV: (Utökad fil för) en MPEG fil som endast innehåller videodata. 📖 *MPA, MPEG, MPG*

Non-interlaced (Icke interfolierad): Beskrivs som en bilduppdateringsmetod där den kompletta bilden genereras som ett enda fält utan att hoppa över linjer. En non-interlaced bild (som de flesta datormonitorer) rycker mycket mindre än en interfolierad bild (som de flesta tv-apparater)

NTSC: Förkortning för **N**ational **T**elevision **S**tandards **C**ommittee; även en standard för färgteve skapad av denna grupp 1953, som använder 525 linjer och 60 bildfält per sekund. NTSC används i Nord- och Centralamerika, Japan och andra länder. 📖 *PAL, SECAM*

PAL: Förkortning för **P**hase **A**lternation **L**ine. Färgtevestandard utvecklad i Tyskland som använder 625 linjer och 50 bildfält per sekund. Det är den dominerande standarden i Europa. 📖 *NTSC, SECAM*

Parallel port (Parallellport): Parallellportsdata överförs via en 8-bit datalinje. Detta betyder att 8 📖 *bits* (1 📖 *byte*) kan överföras på en gång. Denna typ av överföring är mycket snabbare än seriell överföring men är inte lämplig vid långväga anslutningar. Parallellportar är ofta indikerade som LPT n , n är en siffra (t ex LPT1). 📖 *Serial port*

Pixel: Förkortning för *picture element (bildelement)*. Pixlar är det minsta elementet i en monitorbild.

Port: Elektrisk överföringspunkt för överföring av ljud, video, kontroll eller annan data mellan två enheter. 📖 *Serial port, Parallel port*

Primary colors (Primära färger): De färger som ligger till grund för RGB-färgmodellen: röd, grön och

blå. Genom att variera hur dessa färger blandas på skärmen, är det möjligt att skapa de flesta andra färger.

QSIF: Quarter Standard Image Format. An MPEG-1 format som beskriver upplösningen på 176 x 144 under PAL och 176 x 120 under NTSC. 📖 *MPEG, SIF*

Quantization (Kvantisering): Del av komprimeringsstrategi för 📖 *JPEG* bilddata där relevanta detaljer återges exakt, medan detaljer som är mindre relevanta (för det mänskliga ögat) återges med mindre precision

Raster: Det område på en videoskärm som täcks genom att svepa en elektronstråle över skärmen i en serie av horisontella linjer från övre vänstra kanten till nedre högra kanten (från tittarens perspektiv).

Redundancy (Överflödighet): Detta spår av bilder används av kopprimeringsalgoritmer. Information som är överflödig kan elimineras vid bildkomprimering och återställas utan förlust vid dekomprimering.

Resolution (Upplösning): Antalet pixlar som kan visas på monitorn horisontellt och vertikalt. Ju högre upplösning desto mer detaljer kan visas. 📖 *Pixel*

RGB: Förkortning för Röd, Grön och Blå, de grundläggande färgerna vid färgblandning. RGB beskriver den metod som används i datorteknik där bildinformation överförs genom att dela upp den i tre grundläggande färger.

ROM: Förkortning för **Read Only Memory**. Minneslagring som behåller sina data utan strömförsörjning efter att ha programmerats en gång. 📖 *EPROM*

Run Length Encoding (RLE): Komprimeringsteknik som används i många andra komprimeringsmetoder,

inklusive  *JPEG*. Upprepade värden sparas inte individuellt, men med en räknare som anger hur ofta värdet dyker upp i ordningen – längden av ”run”.

Scaling (Skalning): Anpassning av en bild till en önskad storlek.

SCSI: Förkortning för Small Computers System Interface. SCSI används som hårddiskgränssnitt för vissa högprestationsdatorer på grund av dess höga datahastighet. Upp till åtta SCSI-enheter kan anslutas till en dator samtidigt.

SECAM: Förkortning för Sequential Couleur à Mémoire. Överföringssystem för färgtv som används i Frankrike och Östeuropa. Liksom PAL har SECAM video 625 linjer per ram och 50 bildfält per sekund.

 *NTSC, PAL*

Serial port (Serieport): Data som överförs via en serioport behandlas en  *bit* åt gången, dvs. ”seriellt”, en efter den andra. Serieporten överförs data via en 1-bit datalinje. Överföringshastigheten är mycket långsammare än via en parallellport, där parallella datalinjer låter flera bits skickas samtidigt. Serieportar är indikerade med COM n där n är en siffra (t ex COM2).  *Parallel port*

SIF: Standard Image Format. An MPEG-1 format som beskriver upplösningen på 352 x 288 under PAL och 352 x 240 under NTSC.  *MPEG, QSIF*

Single frame (Enkel bildruta): En enkel bildruta ( *frame*) är en del av en serie eller sekvens. När denna serie visas i tillräcklig hastighet, skapas en ”rörlig bild”.

Software codec (Programvarukodek): Komprimeringsmetod som kan skapa och spela upp

komprimerade digitala videosekvenser utan speciell maskinvara. Kvaliteten på sekvenserna beror på hela systemets prestation. 📖 *Codec, Hardware codec*

Still video: Stillbilder (eller “frysta bildrutor/freeze-frames”) tagna från videon.

S-VHS: Förbättrad version av VHS med S-Video och metallpartikelkassett för att leverera högre luminansupplösning, vilket ger skarpare bilder än med VHS. 📖 *VHS, S-Video*

S-Video: Med S-Video (Y/C)-signaler överförs informationen för ljusstyrka (luminans eller “Y”) och färg (krominans eller “C”) separat med hjälp av olika kablar för att undvika modulation och demodulation av videon och orsaka förlust i bildkvalitet.

Timecode (Tidskod): Tidskoden identifierar positionen för en bildruta i en videosekvens i förhållande till en startpunkt (vanligtvis början av sekvensen). Det vanligaste formatet är Timmar:Minuter:Sekunder:Bildrutor (t ex 01:22:13:21). Till skillnad från en räknare (som kan “nollas” eller inställas om när som helst) är en tidskod elektronisk signal som skrivs till videokassetten och är permanent när den väl har tilldelats.

Transition (Övergång): Det visuella sambandet mellan närliggande videosekvenser, från ett enkelt ”klipp” till en livlig animerad effekt. Vanliga övergångar så som klipp, fades, dissolves, wipes och slides är en del av fil och videos visuella språk. Övergångar kan ge kompletta överblickar över tider och förändringar – ofta undermedvetet.

TrueColor: Namnet föreslår en bild med tillräckliga färger för att vara verklighetsnära. TrueColor hänvisar vanligen till en 24-bit färg vilket ger upp till 16.7

million kombinationer av de röda, gröna och blåa primära färgerna. 📖 *Bit, HiColor*

TWAIN-drivrutin: TWAIN är ett standardiserat programvarugränssnitt för kommunikation mellan grafik- och/eller importprogram med enheter som erbjuder grafisk information. Om TWAIN-drivrutinen är installerad kan importfunktionen i ett grafikprogram användas för att importera bilder direkt från din videokälla in i programmet. TWAIN-drivrutinen stöder bara 32-bit-program och importerar bilder i 24-bit-läge

VCR: Förkortning för “Video cassette recorder”.

VHS: Förkortning för “Video Home System” - Ett system som vanligtvis används till hemmet. VHS-system använder de par cm tjocka band för att spara en ”sammansatt” signal bestående av ljusstyrka och färginformation.

VISCA: Ett protokoll som används av flera enheter för att kontrollera externa videokällor från datorer.

Video8: Analogt videosystem som använder 8mm-kassett. Video8 inspelare genererar sammansatta signaler.

Video CD: Cd-romstandard som använder 📖 *MPEG* komprimerade video.

Video decoder (Videodekoder): Konverterar digital information till analoga signaler.

Video encoder (Videokodare): Konverterar analoga signaler till digital information.

Video för Windows: Video för Windows är ett systemtillägg för Microsoft Windows som kan spela in in digitala videosekvenser till filer på hårddisken, för att sedan spela upp dem.

Video scan rate: Frekvens med vilken videosignalen är skannad på en bildskärm. Ju högre video scan rate desto högre bildkvalitet och desto mindre märkbart hackande.

WAV: (Utökad fil för) ett populärt filformat för digitala ljudsignaler.

White balance (Vitbalansera): I en elektronisk kamera balanseras de tre färgkanalerna röd, grön och blå i förhållande till varandra på ett sätt så att bilder med vita områden visas helt utan färgtoner.

Y/C: Y Y/C är en signal bestående av två komponenter: Y = Information för ljusstyrka, C = Färginformation.

YUV: Färgmodell för en videosignal där Y står för information om ljusstyrkan och U och V för färginformationen.

Tangentbordsgenvägar

Vänster, Höger, Upp och Ner i dessa tabeller syftar på tangentbordet.

Standard shortcuts

Ctrl+N	Nytt... projekt (huvudgränssnitt) eller titel
Ctrl+O	Öppna projekt eller titel
Ctrl+S	Spara projekt eller titel
Ctrl+Z	Ångra
Ctrl+Y	Gör om
Ctrl+A	Markera allt
Ctrl+C	Kopiera till klippbord
Ctrl+V	Klistra in från klippbord
Ctrl+X	Klipp ut till klippbord
Ctrl+B	Växla fetstil
Ctrl+I	Växla kursiv
Ctrl+U	Växla understrykning
Delete	Radera utan att kopiera till klippbordet

Huvud Studio gränssnitt

Mellanslag	
J	Snabbspola bakåt (tryck flera gånger för snabbare uppspelning)
K	Spela upp i normal hastighet
L	Snabbspola framåt (tryck flera gånger för snabbare uppspelning)

X eller Ctrl+Upp	Stega 1 bildruta framåt
Y eller Ctrl+Ned	Stega 1 bildruta bakåt
A eller I	Markera in
S eller O	Markera ut
Ctrl+Vänster	Trim in punkt med -1 bildruta
Ctrl+Höger	Trim in punkt med +1 bildruta
Alt+Vänster	Trim ut punkt med -1 bildruta
Alt+Höger	Trim ut punkt med +1 bildruta
Alt+Ctrl+Vänster	Rullande trim ut punkt med -1 bildruta (trimmar även följande sekvens)
Alt+Ctrl+Höger	Rullande trim ut punkt med +1 bildruta
G	Ta bort markering in och markering ut
D	Gå till markering in (i trimverktyget)
F	Gå till markering ut (i trimverktyget)
E eller Home	Gå till början
R eller End	Gå till slutet
Vänster	Välj föregående sekvens
Höger	Välj nästa sekvens
Delete	Radera valda sekvenser
Insert	Dela sekvens vid indikatorposition
Ctrl+Delete	Radera klipp och... stäng Tidslinjens öppning (videospår); lämna Tidslinjens öppning (övriga spår)
Page Up	Gå till nästa sida av Filmfönstret
Page Dn	Gå till föregående sida av Filmfönstret
Numeriskt +	Zooma in tidslinjen
Numeriskt -	Zooma ut tidslinjen
C	Ställ in menykapitel
V	Ta bort menykapitel
M	Ställ in menyretur
Ctrl+Page Up	Gå till föregående menykapitel
Ctrl+Page Dn	Gå till nästa menykapitel
Ctrl+E	Kopiera alla effekter i tidslinjens klipp
Ctrl+D	Klistra in effekter till Tidslinjens klipp
Ctrl+F	Öppna effektverktyget

Rörlig rubrik

F11	Avbryt stäng titelverktyget
F12	Bekräfta stäng titelverktyget
Alt+Plus	Skicka fram
Alt+Minus	Skicka bak
Ctrl+Plus	Skicka ett lager framåt
Ctrl+Minus	Skicka ett lager bakåt
Ctrl+Punkt	Öka teckensnitt
Ctrl+Komma	Minska teckensnitt
Ctrl+D	Avmarkera alla
	Med pekaren i Tidslinjeområdet: Starta och stoppa uppspelning.

Klassisk titelredigerare

F11	Avbryt (stäng titelverktyget)
F12	Bekräfta (stäng titelverktyget)
Alt+Plus	Skicka fram
Alt+Minus	Skicka bak
Ctrl+Plus	Skicka fram ett lager
Ctrl+Minus	Skicka bak ett lager
Ctrl+0	Textjustering av
Ctrl+1	Textjustering: nederst-vänster
Ctrl+2	Textjustering: nederst-center
Ctrl+3	Textjustering: nederst-höger
Ctrl+4	Textjustering: mitten-vänster
Ctrl+5	Textjustering: mitten-center
Ctrl+6	Textjustering: mitten-höger
Ctrl+7	Textjustering: överst-vänster
Ctrl+8	Textjustering: överst-center
Ctrl+9	Textjustering: överst-höger
Ctrl+K	Linjeavstånd, teckenavstånd och luta
Ctrl+M	Flytta, skala och rotera
Shift+Vänster	Utöka val av tecken vänster
Shift+Höger	Utöka val av tecken höger

Ctrl+Vänster	Minska horisontell skala för, eller tryck ihop (linjeavstånd) val av text beroende på aktuellt redigeringsläge (flytta/skala/rotera eller linjeavstånd/lut/teckenavstånd)
Ctrl+Höger	Öka horisontell skala för, eller sträck ut (linjeavstånd) val av text
Ctrl+Ned	Minska skala eller teckenavstånd på textval beroende på aktuellt redigeringsläge
Ctrl+Upp	Öka skala eller teckenavstånd på textval
Shift+Ctrl+Vänster	Samma som Ctrl+Vänster (grov)
Shift+Ctrl+Höger	Samma som Ctrl+Höger (grov)
Shift+Ctrl+Ned	Samma som Ctrl+Ned (grov)
Shift+Ctrl+Upp	Samma som Ctrl+Upp (grov)
Alt+Vänster	I textval: Flytta tecken vänster. Inget val: Flytta all text vänster från markör till slutet på linjen.
Alt+Höger	I textval: Flytta tecken höger. Inget val: Flytta all text höger från markör till slutet på linjen.
Shift+Alt+Vänster	Samma som Alt+Vänster (grov)
Shift+Alt+Höger	Samma som Alt+Höger (grov)

Index

2

2D editor (videoeffekt), 191

A

A/B-redigering, 201

Activate (Aktivera)

Förklarat, 14

Album

Användandet av meny, 74

Att välja videoscener, 80

Bildsektioner, 232

Bredd-höjdförhållande, 126

Diskmenysektionen, 248

Dra-och-släpp-redigering, 122

Favoritmappar, 75

Förhandsgranska, 69

Förhandsgranskning, 5

Klassiska titelredigeraren. *See*

Klassiska titelredigerarens

Album

Klippbordsfunktioner, 123

Källmappar, 70

Mappar, 75

Music-section (Sektionen för musik), 95

Rörliga titelredigeraren. *See*

Rörliga titelredigerarens Album

Sektionen för diskmenyer, 93

Sektionen för ljudeffekter, 94

Sektionen för stillbilder, 92

Sektionen för titlar, 90

Sektionen för Videoscener, 121

Sektionen Övergångar, 219

Transitions section, 87

Översikt, 65

Album, Rörliga titelredigeraren, 288

Albumet

Favoritmappar, 68

Gränssnittsfunktioner, 73

Mappar, 68

Projektlåda, 96

Videsektionen, 71

Albummeny

Dela upp Scener, 85

Detaljvisning, 81

Hitta scen i Projekt, 128

Hitta Scen i Projekt, 74

Ikonvisning, 81

Kombinera Scener, 84

Kommandon för återuppspårning av Scener, 87

Kommentarvisning, 82

Miniatyrbildsöversikt, 82

Skapa Miniatyrbild, 77

Välj Efter Namn, 83

Alpha Magic-övergångar, 221

Alternativ, 385

Bildhastighet, 402

Datahastighet och kvalitet, 402

Exportera till VGA-skärm, 412

Huvuddialog, 385

Import, 26

- Inkludera video, 401
- Konfiguration, 3
- Lista alla kodekar, 401
- Ljud för filexport, 402
- Organisering av, 385
- Projektnställningar, 386
- Skapa AVI-fil, 400
- Skapa film, 385
- Skapa kassett, 409
- Skapa MPEG-fil, 400
- Skapa skiva, 394
- Skapa Windows Media-fil, 408
- Video and audio preferences, 389
- Video för filexport, 401
- Videoförhandsvisning, 389
- Videokomprimering, 401
- Analog
 - Nivåer vid import, 27
 - Överföring till, 380
- Analog video och ljud (Import), 54
- Animation, 416, *See* Stop motion-animation
 - Stop motion, 27
- Animation, Stop motion, 57
- Animationer
 - Med teman, 153
- Animerad panorera-och-zooma (pan-and-zoom), 238
- Answer IDs (teknisk support), 420
- Använda keyframes (kryssruta), 178
- Arkivera ett Studio-projekt, 18
- Arkivera och återställa ett projekt, 16
- Att Dela klipp
 - Återställa från, 139
- Att låsa upp
 - Instickseffekter, 172
 - Premiummaterial, 13
- Att radera klipp, 104
- Att radera scener, 104
- Audio (Ljud)
 - Muting (Dämpa), 109
- Audio effects
 - Leveler, 359

- Audio-klipp
 - Gränssnittsdetaljer, 341
- Auto color correction (video effect)
 - Automatisk färgkorrektion (videoeffekt), 184
- Automatisk scenmarkering. *See* Scenmarkering
- AVCHD, xiv
 - Exportera film till, 367
- avi -filer, 94

B

- Bakgrund
 - I Klassiska titelredigeraren, 276
- Bakgrunds rendering
 - Av videoeffekter, 180
- Bakgrundsmusik, 105, 106
 - Cd, 332
 - Format, 330
 - ScoreFitter, 333
 - Verktyg, 119, 333
- Bakgrundspanelen
 - i Rörliga titelredigeraren, 305
- Bakgrundsrendering, 125
 - Av Hollywood FX, 224
 - Tillkoppling och fränkoppling, 224
- Bakgrundssektionen
 - Klassiska titelredigerarens Album, 276
- Bakgrundsskapande
 - rörliga menyminiaturer, 257
- Balans
 - Justering på Tidslinjen, 344
- Balans och volym, 340
- BD (Import), 56
- Beskära
 - Ljudklipp, 338
- Beskäring
 - Stillbilder, 233
- Bild, 27
- Bilder. *See* Stillbilder
- Bild-i-bild
 - Verktyg, 203
 - Videoeffekt, 207

Bildspel, 225, 233, 248
Black and white (videoeffekt), 193
Blur (videoeffekt), 188
Blu-ray
 Överför filmen till, 367
Blu-ray-skiva (Import), 56
Bredd/höjdförhållande (ram
 format), 78
Bredd/höjd-förhållande
 (ramformat)
 Mixning, 124
Brevlådeformat, 126

C

Cd- och ljud-verktyg, 119
Cd-ljudklipp
 Egenskaper hos, 339
Cd-ljud-verktyget, 332
ChannelTool (ljudeffekt), 356
Chorus (ljudeffekt), 357
Color correction (videoeffekt), 194

D

DeEssare (ljudeffekt), 357
Dela klipp/scen-knapp, 103
Dela videoklipp, 138
Delningsredigering
 Introducerad, 144
Dialogrutan
 Output, 363
Dialogrutor
 Alternativ, 385
 Huvudalternativ, 385
 Skapa filalternativ, 385
Digitala fotokameror (Import), 57
DirectX, xii
Discs (Skivor)
 Authoring (Produktion av), 68
Diskar
 Författa, 1, 247, 279
 Författande, 93
 Förhandsgranskning, 250

Skapa, 231
Diskkapitelkommando, 250
Diskmenyer, 245
 Att öppna menyer i Klassiska
 titelredigeraren, 255
 Automatiskt länkskapande, 250
 Beskrivning, 245
 få tillgång till, 94
 Inställning miniatyr, 257
 Kapitelredigering, 258
 Knapprubriker, 249
 Loop under uppspelning, 246
 Länka nummer under redigering,
 256
 Menyer kontra titlar, 248
 Motion Thumbnails-alternativet,
 257
 Namn och varaktighet, 254
 Placering på Tidslinje, 249
 Redigering, 261
 Redigering i Tidslinjen, 252
 Redigeringslänkar, 254
 Rörliga bakgrunder, 278
 Sampla filmlayout, 246
 Sektion (av Album), 93
 Sektion (av Albumet), 248
 Skapande, 261
 Tillagda, 248
 VCD-, S-VCD-begränsningar, 249
Diskmenyverktyg, 116, 260
Dra-och-släpp
 Från Album, 122, 219
 Redigering, 122
 Ställer in menylänkar, 259
Drömgöl (videoeffekt), 184
Dv, xiv
DV
 Överföring till, 379
DV/HDV-kamera (Import), 49
Dvd
 Förhandsgranskning, 250
 Menyer, 93
 Spelarkontroller, 250
 Uppspelningskontroller, 6, 12, 247
DVD
 Avbild på hårddisk, 366

Exportera film till, 367
Menyer. *See* Diskmenyer
DVD (Import), 56

E

Edit mode
 Introducerat, 1
Effekter
 Kopiera och klistra in, 170
 Ljud. *See* Ljudeffekter
 Video. *See* Videoeffekter
Effektikoner
 Video, 129
Emboss (videoeffekt), 189
Equalizer (ljudeffekt), 357
Ett temas anatomi, 161
Export
 Till internet, 381
 Till optisk skiva, 366

F

Felsökning, 417
Fil
 Spara film i, 371
File types (Filtyper)
 Music (Musik), 95
Filformat
 AVI, 373
 DivX, 374
 MPEG, 376
 Real Media, 378
 Windows Media, 379
Film
 Förhandsgranskning, 5
Filmfönster, 101
 Gränssnittsfunktioner, 128
 Hitta scen i Album, 128
 Hitta Scen i Album, 74
 Klippbordsfunktioner, 123
 Placering, 105
 Statusmeddelande-område, 101
 Trimning på Tidslinjen, 130
 Visningslägen, 106

Filmfönstret
 Dra-och-släpp-redigering, 122
Filnamn
 Projekt, 101
Filnamnspanelen (Import Wizard), 39
Filtyp
 3GP, 372
 Flash Video, 374
 iPod-kompatibel, 375
 MOV, 375
 MP2, 373
 MP3, 373
 Sony PSP-kompatibel, 378
 WAV, 373
Filtyper
 avi, 94
 Bild, 92
 Ljud, 94
 mp3, 94
 WAV, 94
Flaggor
 Placering på menyspåret, 253
Flera importfiler
 Använda, 124
Flerspårsredigering, 199
Flerval
 I Klassiska titelredigeraren, 271
 I Rörliga titelredigeraren, 323
Folders (Mappar)
 Music (Musik), 95
Fotografier
 Panorera och zooma, 236
 Redigering, 235
 Rotation, 236
 Röda-ögon-reduktion (Red-eye reduction), 237
Fotokameror. *See* Kameror, digital
Foton, digitala (Import), 57
Fotosektionen (av Rörliga titelredigerarens Album), 292
Frame grabber, 242
 Verktyg, 117, 232
Frame Grabber
 Verktyg, beskrivning, 242

Frame Grabber-verktyg
 Beskrivning, 242
 Få tillgång till
 diskmenyer, 94
 ljudeffekter, 95
 övergångar, 88
 Färgavbildning (videoeffekt), 194
 Färg effekter
 Vitbalans, 196
 Färger
 Att välja, 216
 Färgmarkering
 Av menyknappar, 281
 Färgnyckel (Chroma key)
 Bakgrundsskyne för, 215
 Tips, 215
 Verktyg, 209
 Videoeffekt, 213
 Fönster för förhandsgranskning, 7,
 133
 Förhandsgranska
 Hollywood FX, 224
 Videoeffekter, 180
 Övergångar, 88, 224
 Förhandsgranskning
 Diskar, 250
 Menyer, 6
 Förhandsgranskningsfönster, 5
 Förhandsinställda effekter, 173
 Förkortningar, xiv

G

GOP
 Closed, 450
 Storlek, 454
 Grafik
 Redigering, 235
 Grungelizer (ljudeffekt), 358
 Grupper
 Tillfälliga, i Klassiska
 titelredigeraren, 271
 Gör film
 utdrag, 365
 Gör om-knapp, 2

H

Hastighet (videoeffekt), 187
 HD, 455
 HD DVD
 Exportera film till, 367
 HDV, xv, 455
 HDV-kamera (Import), 49
 Helskärmstillbilder
 Beskrivning, 232
 Hjälp-knapp, 2
 Hollywood FX
 Förhandsgranska, 224
 Och Bakgrundsrendering, 224
 Redigering, 223, 228
 Övergångar, 221, 223
 Hårddisk
 Förbereda för import, 413
 Hämta
 Teman, 90

I

IEEE 1394 (FireWire)
 Enheter (Import), 49
 IEEE-1394, xv
 -kabel, 379
 Ikoner för effekter
 Ljud, 353
 Import
 Alla media, 42
 Analog video och ljud, 54
 BD (Blu-ray-skiva), 56
 Digitalkameror, 57
 DVD, 56
 Enskild bildruta, 27
 Fotografier, 57
 Från DV- eller HDV-kamera, 49
 Från IEEE 1394 (FireWire), 49
 Från lokal disk, 42
 Förbereda hårddisk, 413
 Inmarkör, Utmarkör, 52
 Källa, 42
 Manuell inspelning, 52
 Nivåer för ljud och video, 27
 Spela in med in-/utmarkör, 52

- Spela in video/ljud, 52
- Stop motion-animation, 57
- Upphovsrättsskydd (DVD, BD), 56
- Ögonblicksbild, 60
- Överblick, 23
- Import mode
 - Introduced, 1
- Import Wizard
 - Alternativ, 26
 - Filnamnspanelen, 39
 - Importera från-panelen, 26
 - Importera till-panelen, 29
 - Inställningar för scenspårning, 38
 - Komprimeringsinställningar, 36
 - Mode-panelen, 34
 - Välja media, 42
 - Överblick, 24
- Importera
 - Till flera filer, 124
- Importera från-panelen (Import Wizard), 26
- Importera innehåll från tidigare versioner, 16
- Importera till-panelen (Import Wizard), 29
- Importläge
 - Introducerat, 1
- In- och uttoningar
 - Förinställda varaktigheter för, 387
- Indikator, 10
- Infogningsredigering, 142
 - A/B, 201
 - Introducerad, 142
 - Ljud, 144
 - Metod, 142
- Inklippningsövergång, 233, 248
- Inmarkör, Utmarkör
 - Inspelning, 52
- Inmarkör, Utmarkör (Import), 52
- Innehåll
 - Import, 16
- Inspelad video. *See* Video
- Inspelning
 - Nivåer för ljud och video, 27

- Scenspårning, 38
- Överblick, 23
- Inspelning, manuell kontroll (Import), 52
- Instickeffekter
 - Att låsa upp, 172
 - Upplåsning, 183
- Inställningar
 - Komprimering (Import), 36
 - Scenspårning, 38
 - Skapa ljudfil, 400
- Internet
 - Ladda upp till, 381
- Invert, 194

J

- J-cut
 - A/B, 202
- J-klipp
 - Definierat, 144
- J-klippet
 - Förklarat, 147
- Jogknappar, 10
- Jordbävning (videoeffekt), 191

K

- Kameror
 - Analog (Import), 54
 - DV, HDV (Import), 49
- Kapitel
 - På menyspåret, 252
- Kapitellänkar. *See* Länkar
- Katalog
 - Temadel, 154, 155, 157
 - Temadelen, 89
- Ken Burns, 235
- Keyframing (av videoeffekts-parametrar), 178
- Keyframing (med videoeffekt-parametrar), 175
- Klassiska titelredigeraren, 261
 - Flerval i, 271
 - Starta, 262

- Klassiska Titelredigeraren
 - Avancerad textredigering, 267
- Klassiska titelredigerarens Album, 274
 - Bakgrundssektionen, 276
 - Bildsektionen, 278
 - Knappsektionen, 279
 - Stilblåddraren, 274
- Klassiska titelredigerarens kontroller
 - Klippbord och ta bort-knappar, 272
 - Lägesväljarknappar, 268
 - Objektlayoutknappar, 269
 - Objektverktygslåda, 265
 - Textformatering, 272
 - Titeltypsknappar, 264
 - Urvalsverktyg, 265
- Klipp
 - Associerade, 443
 - Dela, 103, 138
 - Ersättande, 444
 - Form, 444
 - Hastighet (videografitips), 442
 - Kombinera, 139
 - Kontrast, 444
 - Ljud, 106
 - Orsak och verkan, 444
 - Parallella, 443
 - Radera, 104
 - tema, 157, 159
 - Tema, 155
 - Trimning på Tidslinjen, 130
 - Trimningstips, 134
 - Video, 106
 - Ändra namn, 135
- Klipp (övergång), 221
- Klippbordet
 - Med Album och Filmfönster, 123
- Klippegenskaper
 - Namn, 234
 - Varaktighet, 234
- Klippegenskaper-verktyget
 - För övergångar, 227
 - Trimning med, 227
- Klippegenskapsverktyg, 116
 - För diskmenyer, 254
- Klippegenskapsverktyget
 - För ljudklipp, 338
 - För stillbilder, 234
- Klippmarkeringar, 111
 - Kontroller, 112
 - Lägga till, radera, namnge, 111
- Knappar
 - Audio scrubbing, 102
 - Dela klipp, 101, 139, 143
 - Dela klipp/scen, 103
 - Dvd-väljare, 6
 - Dvd-väljare (toggle), 6
 - Färgmarkering, 281
 - Kapitel. *See* Diskmenyer
 - Klipp, 101
 - Klippmarkering, 101
 - Lägen, 2
 - Lägga till markör, 111
 - Project Bin, 101
 - Radera klipp, 104
 - Radera markör, 111
 - Rakblad, 139
 - Redigeringsmeny, 116
 - Spårlåsning, 140
 - Uppspelning, 9
 - Verktygslåda, 114
 - Verktygsväljare, 115
 - Visa urval, 101
 - Ångra, Gör om Hjälp, Support och Aktivera, 2
 - Återställ (panorera-och-zooma), 237
- Knappar för spårlåsning, 140
- Knappen Audio scrubbing, 102
- Knappen dela klipp/scen, 139
- Knappen Dela klipp/scen
 - I infogningsredigering, 143
- Knappen Redigeringsmeny, 116
- Knappsektionen
 - Av Klassiska titelredigerarens Album, 279
- Kommandot Hitta Scen i Album, 74
- Kommandot Hitta Scen i Projekt, 74

- Komprimering
 - Inställningar (Import), 36
 - Ljud, 402
 - Video, 401
- Konfiguration. *See* Alternativ
- Konfigurationer. *See* Alternativ
- Konfigurationsalternativ, 385
 - Inkludera ljud, 403
- Konfigurationsmeny, 3
- Kontinuitet (videografitips), 441
- Kontroller
 - Klippmarkering, 101
- Kopiera och klistra in effekter
 - Kopiera och klistra in, 170
- Kort, minne. *See* Minneskort
- Krav, utrustning, xii
- Kunskapsdatabas, 418
- Källa (för import), 42

L

- Ladda upp till internet, 381
- Lager
 - I Klassiska titelredigeraren, 266
- L-cut
 - A/B, 202
- Lens flare (videoeffekt), 192
- Leveler (audio effect), 359
- Ljud
 - Alternativ för analog import, 27
 - Använd utan video, 123
 - Användning av, 327
 - Användning i Studio, 328
 - Bakgrundsmusik, 330
 - Infogningsredigering, 144
 - Justera på Tidslinjen, 343
 - Konfigurationer (för filexport), 402
 - Ljudeffekter, 330
 - Original, 330
 - Röstpålägg (voice-overs), 330
 - Scrubbing, 102
 - Spår i Tidslinjen, 330
 - Surround, 346
 - Synkroniserat, 107

- Synkronisering med video, 140
- Synkront, 225, 330
- Volym och mixning, 340, 346
- Övergångar, 225
- Överlagring, 200
- Överlagring, original, 330
- Ljud-
 - övergångar, 345
- Ljudeffekt
 - DeEssare, 357
- Ljudeffekter, 106, 327, 353
 - Använda på temaklipp, 161
 - Att låsa upp, 172
 - ChannelTool (Kanalverktyget), 356
 - Chorus (Kör), 357
 - Egenskaper, 339
 - Equalizer, 357
 - få tillgång till, 95
 - Grungelizer, 358
 - I Studio Ultimate, 356
 - Ikoner, 353
 - Kopiera och klistra in, 354
 - Noise reduction
 - (Oljudsreducering), 354
 - Reverb (Rymdklang), 360
 - Sektion (av Album), 94
 - Standard vs. Ultimate, 354
 - Stereo Echo (Stereoeko), 360
 - Stereo Spread (Stereospridning), 360
 - Tool (Verktyg), 353
- Ljudfiler, 94
- Ljudklipp, 106
 - Beskära, 338
- Ljudkomprimering, 402
- Ljudnivåer
 - Vid analog import, 27
- Ljudspår, 331
 - Förbunden med videospår, 142
- Ljudverktygslåda, 118
- Ljussättning, 195
- L-klipp
 - Definierat, 144
- L-klippet
 - Förklarat, 144

- Lokal disk (Import), 42
- Luma key (videoeffekt), 191
- Låda, Projekt, 96
- Låsa spår, 109
 - Indikation för, 140
- Låst material
 - Aktivera, 13
- Lägen
 - Introducerade, 1
 - Redigera, 4
 - Skapa film, 363
 - Val av, 2
- Lägga till media till Projektlådan, 98
- Länkar
 - Automatiskt skapande av, 250
 - I diskmenyer, 245
 - I diskmenyverktyget, 258
 - Inställning med dra-och-släpp, 259
 - Justering, 253
 - Redigering, 254
 - Repositionering, 254
 - Skapande, 253
 - Ta bort, 254
 - Visar nummer under pågående redigering, 256
 - Återvänd till meny, 254
- Läs in. *See* Import

M

- Magnify (videoeffekt), 192
- Mallar. *See* Teman
- Mappar
 - Albumet, 68
 - Favoriter, 68, 75
 - Källa, 70
 - Stillbilder, 92
 - Titlar, 91
- Markera flera objekt samtidigt (i Rörliga Titelredigeraren), 321
- Markeringar. *See* Klippmarkeringar
- Markörer
 - Skapa mellan markörer, 365

- Media
 - Välja för import, 42
- Media Player, 379
- Meny- och titelredigerare, 283
- Meny och Titelredigeraren, 261
- Menyer. *See* Diskmenyer
- Menyknappar
 - Färgmarkering, 281
- Menykommandon, xv
- Menykommandot Dela Klipp, 139
- Menykommandot Kombinera Klipp, 139
- Menykommandot Skapa Miniaturbild, 77
- Menylänkar. *See* Länkar
- Menyspår
 - Flaggor, 252
 - Redigering, 253
- Menyspåret, 252
- Mikrofon
 - Koppla in, 337
- Miniatyrbildrutor
 - I Albumet, 77
- Miniatyrrutor
 - Inställning i diskmenyer, 257
 - Med rörlig video, i menyer, 257
- Minneskort, importera från. *See* Filbaserade enheter
- MMC. *See* Filbaserade enheter
- Mode-panelen (Import Wizard), 34
- Montage. *See* -teman
- MP2-filer, 373
- mp3-filer, 94
- MP3-filer, 373
- MPEG
 - Rendera för överföring, 365
- Multispårsredigering
 - Med teman, 153
- Music (Musik)
 - Folder (Mapp), 95
 - Section (of Album), 95
- Musik, 327, *See* Bakgrundsmusik
 - Val (videografitips), 445
- Musikvideo. *See* SmartMovie

Muting audio tracks (Dämpa ljudspår), 109

N

Namn

I Text- och Storybordvisning, 136

På klipp - ändra, 136

Nivåer, ljud och video

Vid analog import, 27

Noise reduction (ljudeffekt), 354

Närbilder, 439

Nätverk. *See* Filbaserade enheter

Nätverk, importera från. *See*

Filbaserade enheter

O

Objekt

I Klassiska titelredigeraren, 265

Objekt i klassiska titelredigeraren, 265

Text, 266

Ändra ordning på lager, 266

Objektsektionen (av Rörliga titelredigerarens Album), 293

Old film (videoeffekt), 189

Options

Skapa Real Media-fil, 404

Optisk disk. *See* Disk

Optisk skiva

Avbild på hårddisk, 366

Ordförklaringar, 447

Originalljud

Egenskaper, 339

Spara (videografitips), 445

Synkroniserad med video, 140

Output

till MOV-fil, 375

P

Panorera och zooma (Pan and zoom)

Videoeffekt, 241

Panorera-och-zooma (Pan-and zoom)

Verktyg, 235

Panorera-och-zooma (pan-and-zoom)

Animerad, 238

Fotografier, 236

Panorera-och-zooma (Pan-and-zoom)

Avancerade animeringar, 239

Panorering och skanning, 126

Panorering och volym, 118

Parametrar för effekter

Återinställa, 174

Parametrar för instickseffekter

Förhandsinställd, 173

Parametrar för videoeffekter

Redigering, 173

Pass, 14

Perspektiv

Varierande, 439

Player

Förhandsgranska övergångar, 88, 224

Indikator, 10

Posterize (videoeffekt), 195

Premiuminnehåll och funktioner, 15

Premium-knapp, 2

Problem och lösningar, 417

Produktnamn, xiv

Progressiv kodning (avancerad exportkonfiguration), 396

Project Bin

-napp, 101

Projekt. *See* Film

Arkivera, 18

Arkivering och återställning, 16

Återställa, 20

Projektets videoformat, 125

Projekteställningar (kontrollpanel), 386

Projektlåda

Använda, 96
Projektlådan
 Lägga till media, 98
 Ta bort material, 99
Push (övergång), 222

R

Radera klipp-knapp, 104
Rakbladsknappen, 103
Ramformat. *See*
 Bredd/höjdförhållande
Real Media
 Filer, 378
 RealNetworks® RealPlayer®, 378
RealNetworks® RealPlayer®
 Uppspelning med, 372
Redigera
 Videoklipp, 121
Redigera menyer. *See*
 Titelförfattaren
Redigera tema-kommando, 156
Redigerare, meny och titel, 283
Redigerare, Meny och Titel, 261
Redigering, 439
 A/B, 201
 Avancerad, 199
 Avancerat, 108
 Dela, 144
 Diskmenyer, 252
 Infoga, 142
 Stillbilder, 233
Redigering av fotografier och
 andra bilder, 235
Redigeringsfönstret (Rörliga
 titelredigeraren), 307
Redigeringslinjen
 Sekvenser infogade vid, 123
Redigeringsläget
 Gränssnitt, 4
Rendering, 365
Reverb (ljudeffekt), 360
RGB color balance (videoeffekt),
 196

Ripple-övergångar, 225
Rotate (video effect), 186
Räknaren, 11
Röda-ögon-reduktion
 Borttagande, 237
Röda-ögon-reduktion (Red-eye
 reduction)
 Förklarad, 237
Rörlig titelredigerare
 Stänga, 286
Rörliga titelredigeraren
 Bakgrundspanelen, 305
 Filhantering, 287
 Lagergrupper, 321
 Lagerlistan, 315
 Markera flera objekt, 321
 Redigeringsfönstret, 307
 Skapa och redigera titlar, 303
 Starta, 286
 Textbearbetning, 310
 Välj flera i, 323
Rörliga titelredigerarens Album,
 288
 Fotosektionen, 292
 lägger till resurser till en titel., 289
 Objektsektionen, 293
 Rörelsesektionen, 300
 Utseendesektionen, 294
 Videsektionen, 290
Röstpålägg
 Egenskaper, 339
 Inspelning, 335
 Spela in kvalitetsval, 337
Röstpåläggs
 Volym, 336
Röstpåläggsverktyg, 335

S

Scener. *See* Videoscener
Scener (videografitips), 442
Scenspårning, 38
Scenuppspårning
 Menykommandon, 87
ScoreFitter

- Klippegenskaper, 340
- Klippens längd, 338
- Scrubbing Audio, 102
- SCSI, xiii
- SD-kort, importera från. *See*
 - Filbaserade enheter
- Sepia (videoeffekt), 196
- Skanning, progressiv kontra sammanflätad (interlaced), 396
- Skapa filmer, 363
- Skapa film-läge
 - Introducerat, 1
- Skapa film-läget, 363
- Skapa mellan markörer, 365
- Skiva
 - Avbild på hårddisk, 366
 - Spara film till, 366
- Skivor
 - Författande, 340
- Skärmar
 - Flera, 389
- Slide (övergång), 222
- Slow motion, 187
- Släppzoner
 - Lägga till effekter, 168
 - Placera underklipp, 167
 - Rensa, 166
 - Tystnad, 167
- Soften (Mjuka upp) (videoeffekt), 190
- Soptunna-knappen, 104
- Spara i fil, 371
 - AVI, 373
 - DivX, 374
 - iPod-kompatibel, 375
 - MPEG, 376
 - Real Media, 378
 - Sony PSP-kompatibel, 378
 - Windows Media, 379
- Spara på videoband, 379
- Spara som fil
 - MOV, 375
- Spara till fil
 - 3GP, 372
 - Enbart ljud, 373
 - Flash Video, 374
 - Ljudspår, 373
- Spara till skiva, 366
- Spela in röstpålägg, 335
 - Kvalitet, 337
- Spela in video/ljud (Import), 52
- Spelaren
 - Introducerad, 5
 - Under Tidslinjetrimning, 130
- Spelarkontroller
 - Dvd, 250
- Split-redigera
 - A/B, 202
- Spår
 - Bakgrundsmusik, 330
 - Indikation för läsning, 140
 - Ljud, 330, 331
 - Ljudeffekt och röstpålägg (voice-over), 330
 - Låsa, 109
 - Meny, 252
 - Originalljud, 330
 - Titel, 141
 - Video, 108, 140
 - Video förbunden med ljud, 142
 - Överlagring, 199
- Stabilize (videoeffekt), 186
- Stained glass (videoeffekt), 190
- Standarder, xiv
- Stereo
 - Justering av balans på Tidslinjen, 344
- Stereo Echo (ljudeffekt), 360
- Stereo Spread (ljudeffekt), 360
- Stillbilder
 - Beskrivning, 231
 - Beskäring och redigering, 233
 - Förinställda varaktigheter för, 387
 - Helskärm, 232
 - Helskärm kontra överlagring, 231
 - Mapp, 92
 - Redigering, 235
 - Rotation, 236
 - Sektion (av Album), 92
 - Skapar, 232
 - Trimning, 234

- Typer, 231
- Överlagring, 233
- Stillbildskameror. *See* Kameror, digital
- Stop motion, 27
- Stop motion-animation, 57
- Storyboard view (Storyboardvisning), 106
- Studio Ultimate
 - Keyframing, 175, 178
 - Ljudeffekter, 354, 356
 - Videoeffekter, 187
- Studios Import Wizard, 24
- Störningsreduktion (videoeffekt), 185
- Support-knapp, 2
- Surround sound (Surroundljud), 346
- S-VCD
 - Exportera film till, 366
 - Menyer, 93, *See* Diskmenyer
- Svepande oskärpa (videoeffekt), 192
- Synkronisering (av video och ljud)
 - Överriding/Åsidosättning, 140
- Systemkrav, xii

T

- Ta bort material från Projektlådan, 99
- Tangentbordsstandarder, xv
- Teckensnitt, 273
- Teknisk support, 418
- Tema
 - anpassning, 154
 - bakgrunder, 156
- Tema-
 - delen (av katalogen), 157
- Tema-
 - mallar, 157
- Temaklipp
 - skapa, 157
 - Sätt in vs. byt ut, 158

- Trimma och redigera, 159
- Välja spår, 157
- Övergångar och effekter, 161
- Teman
 - Anatomi, 161
 - Del (av katalog), 89
 - Del (av Katalog), 155
 - Hämta, 90
 - Inledande, 153
 - Klipp. *See* Temaklipp
 - Lägga till film, 155
 - Mallar, 153, 155, 161, 165
 - Släppzoner, 166
 - Underklipp, 166
- Temaredigerare
 - Minikatalog, 156
- Temaredigeraren, 165
- Temaredigeringsverktyget, 116
- Textredigering
 - Avancerad, 267
- Textvisning, 113, 136
- Tidslinje
 - Justera volym på, 343
 - Placering av diskmenyer på, 249
 - Redigering av diskmenyer i, 252
 - Spår, 106
 - Trimma klipp på, 130
 - Överlagringsvideo, 199
- Tidslinjen
 - Ljudspår, 330
- Tidslinjevisning
 - Avancerad redigering i, 140
 - Dela sekvenser i, 139
 - Infogningsredigering, 142
- Tidslänk
 - Låsa spår, 140
- Tidsskala, 106
- Titel
 - Färger (videografitips), 446
 - Val (videografitips), 445
- Titelredigerare
 - Introduktion, 115
- Titelredigerare, Klassiska. *See* Klassiska titelredigeraren

Titelredigerare, Rörliga. *See*

Rörliga titelredigeraren

Titelspår

Låsning, 141

Titelverktyg, 116

Titlar

Glidande, 264

Klassiska, 261

Mappar, 91

Redigera, 283

Redigering, 261

Rullande, 264

Rörelse, 283

Sektion (av Album), 90

Skapa, 283

Skapande, 261

Titlar och överlagringsspår

Och stillbilder, 231

Tona (övergång), 222

Toning

Justering av balans på Tidslinjen,
344

Tools (Verktyg)

Ljudeffekter, 353

Tracks (Spår)

Muting and hiding (Dämpa och
dölja), 109

Transitions

Section (of Album), 87

Standard (2D), 221

Trimindikator, 110

Trimma

Övergångar, 226

Trimning

Beskriven, 129

Introducerad, 121

Med Kontrolltangenten (Ctrl key),
133

På Tidslinjen, 130

Stillbilder, 234

Tips, 134

Videoklipp, 129

Ångra, 138

Tv

Samtidig överföring till, 380

U

UDMA, xiii

Ultimate ljudeffektspaket, 356

Ultimate RTFX videoeffekter-
paket, 187

Underklipp

Exportera till Filmfönster, 166

Lägga till effekter, 168

Placera i släppzonen, 167

Tystnad, 167

Upphovsrättsskydd DVD-, BD-
import, 56

Upplåsning

Instickeffekter, 183

Upplösning (övergång), 222

Uppspelningshastighet

Ändrar, 187

Uppspelningskontroller, 5

Dvd, 6, 12, 247

Fast forward/reverse (Snabb fram-
/tillbakaspolning), 10

Gå till början, 10

Jogknappar, 10

Loop, 10

Play/Pause, 9

Standard, 6, 9

Uppspåra scener, 77

USB-sticka, importera från. *See*

Filbaserade enheter

V,W

Varaktigheter (för övergångar etc.),
387

Water drop (videoeffekt), 193

Water wave (videoeffekt), 193

WAV-filer, 94, 373

VCD

Exportera film till, 366

Menyer, 93, *See* Diskmenyer

Verktyg

Automatisk bakgrundsmusik, 119

Bakgrundsmusik, 333

Bild-i-bild, 203

- Cd-ljud, 119, 332
- Diskmeny, 116, 260
- Frame grabber, 117
- Färgnyckel (Chroma key), 209
- Klippegenskaper, 110, 116, 118, 135, 254, 338
- Ljudeffekter, 119
- Panorera-och-zooma (Pan-and zoom), 235
- PIP och chroma key, 117
- Röstpålägg, 335
- SmartMovie, 117, 148
- Temaredigerare, 116, 156
- Temaredigeraren, 165
- Temaredigering, 165
- Titlar, 116
- Videoeffekter, 117, 169
- Voiceovers, 119
- Volym och balans, 340, 346
- Volym och toningar, 118
- Verktuget klippegenskaper
 - Trimning med, 135
- Verktuget Klippegenskaper, 110, 118
 - För videoklipp, 136
- Verktuget Volym och Panorering, 118
- Verktugetslåda, 101
 - Ljud, 118
 - Video, 116
- Verktugetslådorna, 113
- VGA
 - Exportera film till, 412
- Video
 - Albumets gränssnittsfunktioner, 73
 - Alternativ för analog import, 27
 - Bredd/höjdförhållande. *See* Bredd/höjdförhållande
 - Hiding (Dölja), 109
 - Importera. *See* Import
 - Konfigurationer (för filexport), 401
 - Mappar, 75
 - Maskinvara att exportera till, xiv
 - Ramformat. *See* Bredd/höjdförhållande
 - Sektionen (av Albumet), 71
 - Öppna fil, 75
- Video and audio preferences (options panel), 389
- Video effects
 - Rotate, 186
- Video effekter
 - Att lägga till och ta bort, 171
- Video effeter
 - Att låsa upp, 172
- Videoband
 - Spara film på, 379
 - Överföring till, 381
- Videoeffekter, 169
 - 2D editor, 191
 - Använda på temaklipp, 161
 - Auto color correction (Automatisk färgkorrektion), 184
 - Basic (Grundläggande), 181
 - Bild-i-bild, 207
 - Black and white (Svartvitt), 193
 - Blur (Oskärpa), 188
 - Cleaning effects (Rensningseffekter), 183
 - Color correction (Färgkorrigering), 194
 - Drömguld, 184
 - Effektlistan, 171
 - Emboss (Relief), 189
 - Färgavbildning, 194
 - Färgnyckel (Chroma key), 213
 - Förhandsgranska och rendering, 180
 - Förhandsinställd, 173
 - Hastighet, 187
 - Ikoner, 129
 - Invert (Invertera), 194
 - Jordbävning, 191
 - Keyframing, 175, 178
 - Kopiera och klistra in, 170
 - Ljussättning, 195
 - Luma key, 191
 - Lägg till, 182
 - Magnify (Förstora), 192
 - Old film (Gammal film), 189
 - Panorera och zooma (Pan and zoom), 241

- Posterize (Färgreduktion), 195
- RGB color balance (RGB-färgbalans), 196
- Sepia, 196
- Soften (Mjuka upp), 190
- Stabilize (Stabilisering), 186
- Stained glass (Mosaik), 190
- Standard, 183
- Störningsreduktion, 185
- Svepande oskärpa, 192
- Ultimate RTFX, 187
- Water drop (Vattendroppe), 193
- Water wave (Våg), 193
- Verktyg, 169
- Ändra parametrar, 173
- Videoeffekter
 - Lens flare (Linssken), 192
- Videoformat, 125
- Videoförhandsvisning
 - Alternativ, 389
 - Extern, 389
 - Helskärm, 389
- Videografi, 437
- Videokamerakontroller, 243
- Videoklipp, 106
 - Använd endast ljud delen, 123
 - Att hitta scen i Album, 128
 - Dela, 138
 - Förkortade av övergång, 220
 - Gränssnittsfunktioner, 128
 - Kombinera, 139
 - Redigering, 121
 - Synkronisering med ljud, 140
 - Tillför effekter till, 169
 - Trimning, 129
 - Trimning på Tidslinjen, 130
 - Trimningstips, 134
 - Varierar uppspelningshastighet, 187
 - Verktyget Egenskaper, 136
 - Ängra trimning, 138
 - Ändra namn, 135
- Videokomprimering, 401
- Videomonitor
 - Samtidig överföring till, 380
- Videonivåer
 - Vid analog import, 27
- Videoscen
 - Dela, 103
- Videoscener
 - Att välja, 80
 - Granska, 79
 - Hitta i Albumet, 74
 - Indikator för användande, 73, 128
 - Kombinera och dela upp, 84
 - Kommentarer, 82
 - Lägga till en film, 121
 - Miniatyrbildrutor, 77
 - Närliggande, 129
 - Ordning på, 71
 - Tillför till film, 122
 - Visa längd på, 81
 - Äteruppspår, 86
- Videoscenkatalog, 247
- Videsektionen
 - Vyer, 82
- Videsektionen (av Rörliga titelredigerarens Album), 290
- Videospår, 108, 123, 140
 - Förbunden med ljudspår, 142
 - Och stillbilder, 231
- Video-verktygslåda, 116
- Views, Movie Window (Visningar, Filmfönstret)
 - Storyboard, 106
- Windows Media
 - Filer, 379
 - Player, 379
- Windows Media Player
 - Uppspelning med, 372
- Wipe (övergång), 222
- Visningar, Filmfönster
 - Text, 113
- Visningsläge för Storybord, 106
- Visningsläge för text, 106
- Visningsläge för tidslinjen, 106
- Visningslägen, Filmfönster
 - Storyboard, 106
 - Text, 106
 - Tidslinje, 106
- Vitbalans, 196

Wizard
 Import, 24
Voiceovers, 106
Voiceovers-verktyg, 119
Volym
 In- och uttoningar, Förinställda
 varaktigheter för, 387
 Justera på Tidslinjen, 343
 Mixning, 340, 346
 Röstpåläggsnivå, 336
Volym- och balansverktyg, 340,
 346
Välja media för import, 42

Y

Yahoo! Video, 381
YouTube, 381

Å

Ångra-knapp, 2
Återställa ett projekt, 20
Återvänd till menylänk, 254

Ä

Ändra ordningen på objekt
 I tre dimensioner, 266

Ö

Ögonblicksbild (Import), 60
Överför
 Enbart ljud, 373
 Till 3GP-fil, 372
 till Flash Video-fil, 374
 Till Sony PSP-kompatibel fil, 378
Överföring
 till AVI-fil, 373
 Till DivX-fil, 374
 Till fil, 371
 Till iPod-kompatibel, 375
 Till MPEG-fil, 376
 Till Real Media-fil, 378

 Till videoband, 381
 Till Videoband, 379
 Till Windows Media, 379
Överföring till
 Mediatyp, 364
Övergångar
 Alpha Magic, 221
 Beskrivet, 219
 Effekt på ett klipps längd, 220
 Få tillgång till, 88
 Förhandsgranska, 88, 224, 228
 Förinställda varaktigheter för, 387
 Grupper, 88
 Hollywood FX, 221, 223
 I ljud, 225
 i ljudspåren, 345
 Inklippningsövergång, 233
 Inklippningsövergångar, 248
 Klipp, 221
 Kriterier för att välja, 221
 Loopning i förhandsgranskning,
 228
 Namnge, 227
 På temaklipp, 161
 På tidslinjen, 219
 Ripple-övergångar, 225
 Ställ in varaktighet på, 227
 Tillför till film, 219
 Tona, 222
 Tredimensionella, 223
 Trimma, 226
 Typer av, 221
 Upplösning, 222
 Videografitips, 440
 Wipe, slide, push, 222
 Visa typ, 88
 Ändra riktning, 227
Överlagringsbilder
 Beskrivning, 233
Överlagringseffekter, 199
Överlagringsspår, 199
 Alltid visa-alternativet (Always
 show), 200
 Att visa, dölja, 200
 Att öppna, 199
 Inledning, 199
 Ljud, original, 200

Överlagringsspår (Overlay track)

Ljud, 330

Överlagringsspåret

Och stillbilder, 231

Översikt - optiska skivor, 370

Översiktsbilder (videograftips),

439

Övertoning

I ljud, 225