

Pinnacle Studio 11 Plus

Indeholder Studio, Studio Plus og Studio Ultimate

***Lettere, MERE kraftfuld,
MERE kreativ videoredigering***

Særlig tak til Travis White, Richard Edgley, Kenn LeGault, Jan Piros, Jörg Weselmann, Mikel Zwissler og Sulekha Somasekhar.

Dokumentation: Nick Sullivan

Copyright © 1996-2007 Pinnacle Systems, Inc. og deres licenshavere og/eller samarbejdspartnere. Alle rettigheder forbeholdes. Du indvilger i ikke at fjerne produktidentifikationer, eller meddelelser om ejendomsrestriktioner, fra Pinnacle Systems' produkter eller manualer. Logoerne, der hører til Pinnacle Systems, Pinnacle Studio, Scorefitter og Pinnacle Pinwheel, er alle registrerede varemærker, og/eller varemærker der tilhører Pinnacle Systems, Inc. og deres samarbejdspartnere i USA og andre lande.

Fremstillet med licens fra Dolby Laboratories. © 1992-2003 Dolby Laboratories. Alle rettigheder forbeholdes. Dolby- og "double-D"-symbolerne er Dolby Laboratories' varemærker. mpegable DS 2.2 © 2004 Dicas Digital Image Coding GmbH. Intel, Pentium, Centrino, Intel Centrino-logoet og Intel Inside-logoet er varemærker, eller registrerede varemærker, tilhørende Intel Corporation eller deres underselskaber i USA og andre lande. QDesign MPEG-1 Layer 2 Fast Encoder/Decoder © 1996-2002 af QDesign Corporation. AVCHD er Matshushita Electric Industrial Co., Ltd.'s og Sony Corporation's varemærke. "RealProducer" bruges med licens fra RealNetworks, Inc. Real Producer version 8.0. copyright 1995-2002, RealNetworks Inc. "RealProducer"-, "RealVideo"-, "RealServer"- og "Real"-logoet er varemærker, eller registrerede varemærker, tilhørende RealNetworks, Inc. Alle rettigheder forbeholdes.

Windows Media og Windows Vista er enten registrerede varemærker eller Microsoft Corporations, i USA og/eller andre landes, varemærker. SoundSoap™ er et registreret varemærke tilhørende Berkley Integrated Audio Software, Incorporated (BIAS, Inc.). StageTools © 1999-2007 StageTools, LLC. Alle rettigheder forbeholdes. proDAD © 2007 proDAD GmbH. Alle andre varemærker tilhører deres respektive ejere.

Ingen del af denne manual må kopieres eller distribueres, overføres, transkriberes, gemmes i nogen form for lagersystem eller oversættes til noget menneskeligt eller computerbaseret sprog i nogen som helst form eller på nogen som helst måde, elektronisk, mekanisk, magnetisk, manuelt eller på anden måde uden udtrykkelig skriftlig tilladelse fra Pinnacle Systems, Inc.

Pinnacle Systems, Inc.
280 North Bernardo Avenue
Mountain View, CA 94943
Trykt i USA.

Indhold

FØR DU GÅR I GANG	XI
Udstyrskrav	xi
Forkortelser og konventioner	xiv
Onlinehjælp	xvi
KAPITEL 1: BRUG STUDIO	1
Undo, Redo, Help, Support og Premium	2
Indstilling af valgmuligheder	3
Redigeringstilstand	4
Afspilleren	5
Afspilningsknapper	8
Yderligere emner vedrørende redigering	12
Udvid Studio	12
KAPITEL 2: IMPORT AF VIDEO	17
Brugerflade til videoimport	19
Diskometeret	21
Kameraknapperne	22
Importprocessen	23
Hardware til videoimport	23
Trinvis import	25
Sceneregistrering	27
Digital import	28
Lyd- og videoniveauer – digitale	30

Analog import	31
Indstillinger for importkvalitet	31
Lyd- og videoniveauer – analog	32
Import af video fra DVD	34
Import af medieklip fra eksterne enheder	35
KAPITEL 3: ALBUMMET	39
Sektionen Videoscener	43
Sådan åbner du en importeret videofil	47
Visning af importeret video	51
Valg af scener og filer	52
Visning af scene- og filoplysninger	53
Kommentarvisning	54
Kombination og underinddeling af scener	56
Genregistrering af scener	58
Sektionen Overgange	59
Sektionen Titler	62
Sektionen Stillbilleder	63
Sektionen Diskmenuer	64
Sektionen Lydeffekter	66
Musiksektionen	67
KAPITEL 4: FILMVINDUET	69
Visninger i Filmvinduet	73
Storyboardvisning	73
Tidslinjevisning	73
Tekstvisning	77
Værktøjerne	78
Videoværktøjerne	79
Lydværktøjerne	81

KAPITEL 5: VIDEOKLIP	85
Grundlæggende om videoklip	86
Føj videoklip til din film	86
Arbejd med flere importfiler	88
Videoprojektets format	89
Interfacefunktioner	92
Trimning af videoklip	93
Trimning på Tidslinjen med håndtag	94
Tips til trimning af klip	98
Trimning med værktøjet <i>Klipegenskaber</i>	98
Gendannelse af trimmede klip	101
Opdeling og kombination af klip	101
Avanceret Tidslinjeredigering	103
Indsætningsredigering	105
Opdelingsredigering	107
Brug af videoeffekter	112
Arbejdet med effektlisten	113
Justering af effektparametrene	115
Keyframing	117
Anvendelse af keyframing	120
Forhåndsvisning og billedmanipulering	123
Arkivet med videoeffekter	124
Standardeffekter	126
Automatisk farvekorrektion	126
Støjreduktion	127
Stabilisering	127
Hastighed	128
Plus-effekter	128
Sløring	129
Prægning	130
Gammel film	130
Blødgør	131
Glasrude	131
Luma key	131

2D Editor	132
Jordskælv	132
Lens flare	132
Forstør	133
Bevægelsessløring	133
Water drop	133
Vandbølge	134
Sort/hvid	134
Farvekorrektion	134
Farvekort	135
Inverter	135
Belysning	135
Posteriser	136
RGB farvebalance	136
Sepia	136
Hvidbalance	137
Musikvideoværktøjet SmartMovie	137

KAPITEL 6: REDIGERING MED TO SPOR MED STUDIO PLUS **143**

Introduktion af <i>overlæg</i> -sporet	143
A/B redigering	145
Værktøjet picture-in-picture	146
Værktøjet Chroma key	152
Valg af farver	160

KAPITEL 7: OVERGANGE **161**

Overgangstyper og deres anvendelse	162
Forhåndsvisning af overgange i din film	166
Lydovergange	167
Kommandoen Bølgeovergange	167
Trimning af overgange	168
Trimning med værktøjet <i>Klipegenskaber</i>	169

KAPITEL 8: STILLBILLEDER **171**

Redigering af stillbilleder	174
Redigering med værktøjet klip-egenskaber	175

Framegrabberen	183
Værktøjet Framegrabber	183
KAPITEL 9: DISKMENUER	187
Diskproduktion i Studio	189
Brug menuer fra Albummet	190
DVD-afspilningskontrol	193
Redigering af menuer på Tidslinjen	194
Redigering med værktøjet <i>Klipegenskaber</i>	196
Værktøjet <i>Diskmenu</i>	201
KAPITEL 10: TEKSTEDITOREN	203
Aktiver Teksteditoren	204
Knapperne i Teksteditoren	205
Knapper til valg af teksttype	205
Objektværktøjer	206
Knapper til valg af redigeringstype	210
Knapper til objektlayout	211
Knapper til udklipsholder og sletning	214
Valg af tekstformat	214
Albummet i Teksteditoren	216
Udseende-browseren	216
Sektionen Baggrunde	219
Sektionen Billede	221
Sektionen Knapper	221
KAPITEL 11: LYDEFFEKTER OG MUSIK	225
Tidslinjens lydspor	227
Værktøjet <i>CD audio</i>	230
Værktøjet <i>Baggrundsmusik</i>	231
Værktøjet <i>Voice-over</i>	233
Trimning af lydklip	236
Trimning med værktøjet <i>Klipegenskaber</i>	236
Lydstyrke og mixing	238
Strukturen i et lydklip	239
Justering af lyden på Tidslinjen	241

Værktøjet <i>Lydstyrke og balance</i>	243
Lydeffekter	249
Støjreduktion	251
Pluseffekter	252
Kanalværktøjet	253
Kor	253
DeEsser	253
Equalizer	254
Grungelizer	255
Leveler	256
Rumklang	256
Stereoeokko	257
Stereospredning	257
KAPITEL 12: SÅDAN LAVER DU DIN FILM	259
Udkørsel til disk-medie	261
Udkørsel til fil	266
Udkørsel til bånd	272
At konfigurere kameraet eller videoafspilleren...	272
Udkør din film til videobånd	273
Udkørsel til internettet	274
APPENDIKS A: OPSÆTNINGSINDSTILLINGER	277
Indstillinger for Importkilde	278
Indstillinger for importformat	281
Projektindstillinger	285
Video- og lydindstillinger	288
Indstillinger for diskfremstilling	294
Indstillinger for filfremstilling	298
Indstillinger for fremstilling af Real Media-fil	303
Indstillinger for fremstilling af Windows Media-fil	306
Indstillinger for fremstilling af bånd	308
APPENDIKS B: TIPS OG TRICKS	311

Hardware	311
Software	313
Forøgelse af frameraten	314
Studio og computeranimation	315
APPENDIKS C: PROBLEMLØSNING	317
Teknisk hjælp online	318
Studio crasher i Redigeringstilstand	321
Fejl i import opstår ved importens start	326
Studio hænger under beregning	329
Cd- eller dvdbrænder bliver ikke fundet	333
Studio hænger ved opstart eller starter ikke	334
Fejlmeddelelsen "Cannot initialize the DV capture device" (kan ikke initialisere DV-importenheden) vises i Importtilstand	335
Installationsproblemer	338
Problemer under brug	340
APPENDIX D: VIDEOTIPS	347
Opbygning af en skudliste	348
Redigering	349
Tommelfingerregler for videoredigering	352
Produktion af soundtracket	355
Titel	356
APPENDIKS E: ORDLISTE	357
APPENDIKS F: LICENSAFTALE	375
APPENDIKS G: TASTATURGENVEJE	379
INDEX	383

Før du går i gang

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

Denne manual dækker alle versioner af Studio, inklusive Studio Plus. Forskelle mellem versionerne vil blive nævnt, hvor det gør sig gældende. Det meste af tiden vil ordet “Studio” blive brugt som fællesbetegnelse for alle versioner.

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

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

Udstyrskrav

For at få et effektivt Studio-redigeringsystem op at køre, er det, udover din Studio-software, vigtigt, at din hardware ydeevne lever op til de standardkrav som er specificeret i dette afsnit. Husk også at specifikationer er vigtige, men de fortæller ikke nødvendigvis hele

historien: For at få sine hardwareenheder til at virke korrekt, skal man muligvis bruge producentens software. Hvis man har problemer med grafikkort, lydkort eller andre enheder, kan det ofte være en hjælp at checke producentens hjemmeside for supportinformationer samt opdateringer til drivere.

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

Computer

Intel Pentium eller AMD Athlon 1,4 GHz eller hurtigere (2,4 GHz eller hurtigere anbefales). Intel Pentium HT eller AMD Athlon 2,4 GHz eller 1,6 GHz dual-core er nødvendig for Windows Vista.

512 MB RAM (1 GB anbefales). 1 GB kræves til HD og/eller Vista (2 GB anbefales). 1,5 GB kræves til AVCHD (2 GB kræves med Vista).

Windows XP med SP2 eller Vista.

Et grafikkort der er kompatibelt med DirectX 9 eller højere med 64 MB (128 MB anbefales); 128 MB kræves, hvis der bruges Vitascene-filtre; 128 MB kræves med Vista (256 MB ATI Radeon 9600+ eller NVIDIA GeForce 6 anbefales); 256 MB kræves med HD og AVCHD-redigering (ATI Radeon 9600+ eller NVIDIA GeForce 6 anbefales).

Et lydkort der er kompetibelt med DirectX 9 eller højere.

1 GB harddiskplads ved installation og 3+ GB for at installere bonusmateriale.

Dvd-rom-drev for at kunne installere software.

De følgende elementer er valgfrie:

Cd-R(W)-brænder til at lave Videocd'er (VCDs) eller Super Videocd'er (SVCDs).

Dvd-/R(W)-brænder til at lave dvd, hd-dvd og avchd-disks.

Blu-ray-brænder til at lave Blu-ray-disks (BDs).

Lydkort med surroundsound-udgange til at høre surroundsound-mix.

En mikrofon, hvis du vil optage voice-overs.

Harddisken

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

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

Hardware til videoimport

Studio kan optage video fra en række forskellige digitale og analoge kilder. Se venligst "Import-hardware" på side 23.

Video output hardware

Studio kan lagre video på:

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

Alle analog (8mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C or SVHS-C) videokameraer eller VCR. Dette kræver Pinnacle Studio USB-700, PCI-500, PCI-700, eller et andet Pinnacle-kort med analog outputs. Output til analog videokameraer eller VCRer kan også foregå ved hjælp af en Pinnacle Studio DV eller anden OHCI-indrettet 1394-port, hvis din DV eller dit Digital8 videokamera eller VCR kan sende et DV-signal igennem til sine analog outputs (læs mere i brugsvejledningen til dit videokamera og i *Kapitel 12: Optagelse af din film*).

Forkortelser og konventioner

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

Terminologi

Studio: “Studio” og “Studio Plus” henviser til redigerings-softwaren.

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

HDV: Et “højopløsningsvideo”-format der gør videoer med billedformater på 1280x720 eller 1440x1080 i stand til at blive optaget i MPEG-2 format på et DV-medie.

1394: Begrebet 1394 refererer til interfaces, porte og kabler i OHCI-kompatibelt IEEE-1394-, FireWire-, DV- eller iLink-format.

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

Knapper, menuer, dialogbokse og vinduer

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

Klik på knappen *Edit Menu* for at åbne menuen i *Title Editor*.

Vælg menukommandoer

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

Vælg *Toolbox* ➤ *Generate Background Music*.

Tastaturkonventioner

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

Tryk Ctrl+A for at vælge alle klip på Tidslinjen.


Museklik

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

Højreklik og vælg *Go to Title/Menu Editor*.

Onlinehjælp

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

Hjælpefil: Tryk på *hjælp*-knappen  i Studios hovedmenu, **eller** vælg *Hjælp* ➤ *Hjælpeoverskrifter* menu, **eller** tryk på F1 for at åbne Studios hjælpefil.

Værktøjstips: For at finde ud af, hvad en knap eller en anden indstilling i Studio gør, kan du lade din musepil hvile over den. Der vil herefter blive vist et “værktøjstip”, som forklarer dens funktion.

Brug Studio

Det er en tretrinsproces at lave film med Studio:

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

Importtilstand dækkes i Kapitel 2: Videoimport.

Tilgængelighed: HDV-optagelse understøttes kun i Studio Plus.
--

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

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

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

Make Movie-tilstand bliver behandlet i *Kapitel 12: Fremstilling af din film.*

Valg af tilstand

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



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

Undo, Redo, Help, Support og Premium

Knapperne Fortryd, Gendan, Hjælp, Support og Premium

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



Fortryd giver dig mulighed for at annullere ændringer du har lavet ved dit projekt i den igangværende arbejdsrunde et skridt ad gangen.

Gendan indsætter ændringerne igen, hvis du er kommet til at fortryde for mange skridt.

Hjælp-knappen starter Studios indbyggede hjælpesystem.

Support-knappen åbner for den tekniske supportside til Studio.

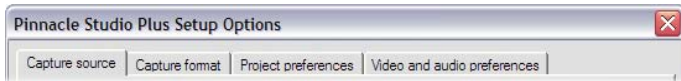
Premium-knappen gør dig i stand til at udvide Studio ved at købe og installere premium-indhold. (Se side 12 for yderligere informationer.)

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

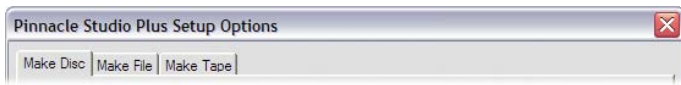
Indstilling af valgmuligheder

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

Den første lader dig kontrollere indstillingerne i Videoimporttilstand og Redigeringstilstand. Den har fire faneblade:



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



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

For overblikkets skyld vil vi generelt henvise til de forskellige indstillingsruder hver for sig, f.eks. “indstillingsfanen Optagelseskilde”.

Detaljerede forklaringer til indstillingsmulighederne i begge dialogbokse findes i Appendiks A: Opsætningsmuligheder.



REDIGERINGSTILSTAND

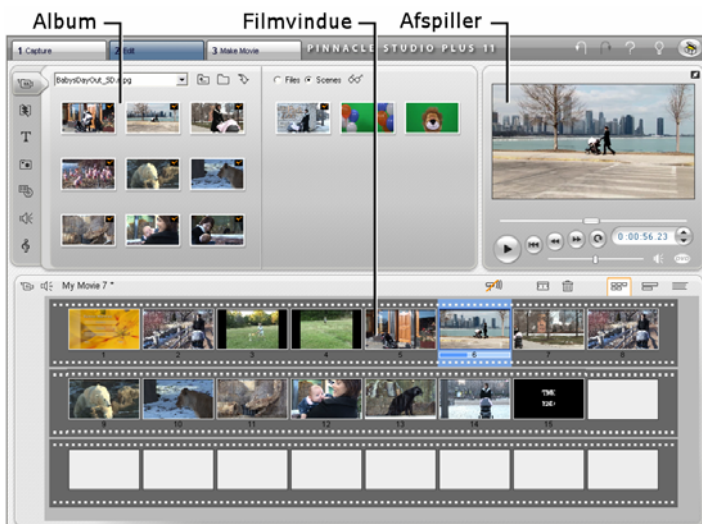
Hver gang Studio startes, åbnes det i Redigeringstilstand, da det er denne tilstand, du kommer til at bruge mest. Skærbilledet til redigeringstilstand indeholder tre hovedområder.

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

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

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

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



Afspilleren

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

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

Standardtilstand

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



DVD-tilstand

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



Forhåndsvisningsvinduet

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

Enhver form for albumindhold.

Stillbilleder eller tekst fra din film.

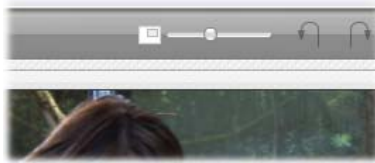
Ændringer i videoeffekter i realtime, mens du justerer forskellige parametre for at ændre effekten.

Stillbilleder fra din video.

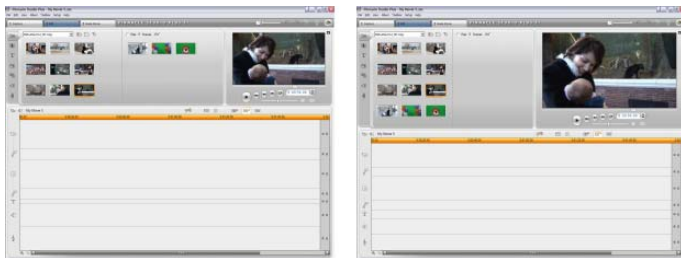
Når du kigger på en frame, kan du nøjes med at gå en enkelt frame frem eller tilbage med “jog”-knapperne.

Ændring af størrelsen på videofremviseren

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




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



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


DVD-omskiftningsknappen

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

Afspilningsknapper

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

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

Knappen til forhåndsvisning i fuldskærm: Denne knap, som befinder sig øverst til højre over  forhåndsvisningsvinduet, skifter til forhåndsvisning i fuldskærm. Den er tilgængelig i begge afspilningstilstande. På en computer med en monitor stopper fuldskærmsvisningen, når filmen slutter, når du dobbeltklikker på skærmen, eller når Esc-tasten trykkes ned. Kig under indstillingerne for *Videoforhåndsvisning* under Video- og lydindstillingspanelet (side 288) for indstillinger, der påvirker computere med mange skærme.

Mulighederne i *Video preview* under panelet *Edit formats* gør dig i stand til at flytte din forhåndsvisning i fuldskærm over til dit systems sekundære monitor, hvis en sådan findes. Hvis du vil, kan du samtidigt i Studio Plus sende din forhåndsvisning til en ekstern enhed.

Standard afspilningskontrol

Disse knapper styrer afspilningen i Afspilleren.

Afspil / Pause: Knappen Afspil kører filmen fra den nuværende position. Så snart afspilningen er påbegyndt, bliver Afspil til Pause. Når afspilningen er på pause, vil Albums scenen eller det filmklip, som afspilningen stoppede ved, forblive valgt. [Mellemrum] kan også bruges til at starte eller stoppe afspilningen.



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



Hurtig tilbagespoling, hurtig fremadspoling: Disse knapper lader dig se din film i dobbelt, firedobbelt eller tidobbelt hastighed i begge retninger. Brug dem til at lede efter et bestemt stykke video, som du vil arbejde med. Klik flere gange på knapperne for at komme frem til den hastighed, som du skal bruge.



Loop: Denne knap får det valgte klip i Filmvinduet til at blive gentaget og afspillet i en løkke. Dette er især anvendeligt, når du udvælger og redigerer i ekstra effekter og overgange. Klik på en hvilken som helst af de andre afspiller-knapper for at stoppe gentagelsen. Knappen Loop lyser op, når funktionen er aktiveret. Afspilningen gentages også selvom du ændrer på afspilningshastigheden.



Jog-knapperne: Dette sæt knapper bruges normalt til at gå en enkelt frame frem eller tilbage i filmen. For at gå et helt sekund, minut



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

Afspilningsmarkøren

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

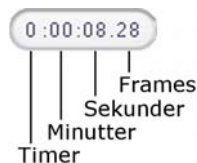


Når du flytter afspilningsmarkøren, viser forhåndsvisningsvinduet den nuværende frame. Hvis du har aktiveret *lyd under spoling* i Filmvinduet, vil du også høre brudstykker af filmens lydside mens du ruller frem eller tilbage i filmen. Se side 70 for detaljer.

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

Tælleren

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



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

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

Den primære lydstyrkekontrol



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

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

DVD-afspilningsknapper



Disse knapper indeholder de fire standardtransportknapper beskrevet ovenfor (Afspil/Pause, Hurtig tilbagespoling, Hurtig fremadspoling, Gå til starten) plus DVD-afspilningsknappen, som beskrives under “DVD-afspilningsknappen” på side 193.

Yderligere emner vedrørende redigering

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

Kapitel 5: Videoklip

Kapitel 6: To-spors redigering med Studio Plus

Kapitel 8: Overgange

Kapitel 8: Stillbilleder

Kapitel 9: Diskmenuer

Kapitel 10: Titeledatoren

Kapitel 11: Lydeffekter og musik

Udvid Studio

Du kan tilføje et pift til din produktion ved at benytte en række video- eller lydfilter, animerede overgange, titler, vcd- eller dvd-menuer samt lydeffekter.

Studio indeholder et meget bredt udvalg af hundredevis af funktioner og special effects, men det er også designet til at vokse i takt med dine behov. Når du har brug for et specifikt filter, overgang, menu eller effekt, der ikke findes i basispakken, så hjælper en brugervenlig opgraderingsmekanisme dig med at finde, købe og installere de værktøjer du behøver, uden at forlade programmet.



Det meste af det premium indhold, der findes til Studio, skal ikke engang downloades. Studios bonus-dvd indeholder en række funktioner, såsom Hollywood FX

overgangen til venstre, der optræder som ”bonus” indhold i Studio, hvilket symboliseret ved et lille skattekiste-symbol i ikonets øverste venstre hjørne. Sådanne funktioner kan opgraderes ved køb af en kode kaldet en *aktiveringsnøgle*. Hver enkelt nøgle åbner en lille gruppe eller *temapakke* med beslægtet indhold.

Yderligere funktioner med premium indhold vil blive tilbudt til download efterhånden som de bliver tilgængelige. Disse funktioner kan afprøves og købes inde i Studio gennem den samme metode, der benyttes til det premium indhold som er inkluderet i installationspakken.

Det er let at benytte bonusindhold før køb for at sikre sig, at indholdet opfylder dine behov. Indtil du reelt køber aktiveringskoden til din funktion, vil den producere resultater med et ”vandmærke”, når du laver et preview eller den endelige film.

Nye værktøjer, nye medier, nye muligheder

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

Med *Help* ➤ *Purchase activation keys* menukommandoen (eller *premium*-genvejen i øverste højre hjørne af Studio-skærmen).



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

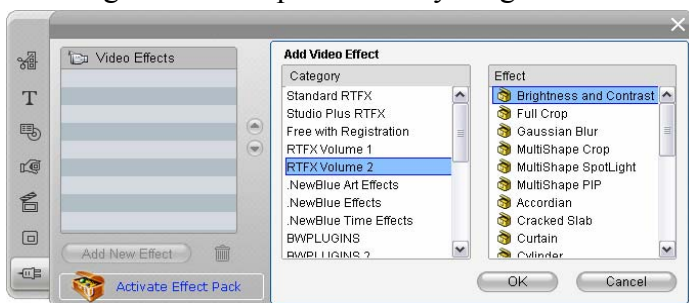
Ved brug af Albumkommandoerne *More transitions*, *More sound effects* og *More menus* (flere overgange, flere lydeffekter og flere menuer).

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

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



Disse knapper kan findes overalt, hvor premium indhold vises inden for Studio. Knappen ovenfor, der findes i værktøjerne *Lydeffekter* og *Videoeffekter*, lader dig aktivere en pakke med lyd- og videofiltre.



Her kan du se siden “RTFX Volume 2” i værktøjet *Videoeffekter*. Hvis du trykker på knappen “Lås effektpakke op”, aktiverer du for brugen af effekterne.

Tilsvarende knapper i Albummet giver dig mulighed for at købe alle former for media på den pågældende Albumside som en tempakke.



Sektionen Overgange i Albummet åbner for en af mange temapakker med Hollywood FX-overgange. Klik hvor som helst på aktiveringspanelet på den højre side for at aktivere disse overførsler.

Sådan virker aktiveringen

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

En *aktiveringsnøgle* til hvert element af betalingsindhold, du køber.

Dit *Pas*, som er et tal, der bliver genereret første gang, du installerer Studio på din computer. Du kan se dit Pas ved at vælge menukommandoen *Hjælp* ➤ *Mit pas*.

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

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

Hvis du ikke har adgang til internettet...

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

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

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

Skjul eller vis låst indhold

Hvis du foretrækker ikke at se premium-indholdet og de egenskaber, som Studio indeholder, skal du åbne panelet *Projektindstillinger* med valgmuligheder og afmarkere en eller begge af funktionerne *Vis premium-indhold* og *Vis premium-funktioner*. (Se side 285.)

Import af video

Import eller optag vil sige, at man flytter video fra en videokilde og ind på harddisken på sin pc. Klip fra denne “importfil” kan derefter anvendes i Studio som ingredienser i dine redigerede film. Du kan åbne importerede filer i Albummet i Studios Redigeringstilstand (se Kapitel 3: Albummet).



Import er første trin, når du vil bruge dine videoklip.

Studio kan optage fra både digitale (DV, Digital8, HDV) og analoge videokilder. Læs om “Hardware til videoimport” på side 23 for detaljer om, hvordan du konfigurerer Studio til at importere fra dit udstyr.

Tilgængelighed: Import fra HDV-kameraer understøttes kun i Studio Plus.

Skift til Importtilstand

Det allerførste, du skal gøre, når du skal importere video, er at skifte til Studios Importtilstand ved at klikke på knappen Optag øverst på skærmen.



Derved åbnes brugerfladen til Videoimport, hvorved du kan opsætte og udføre videoimport. Elementerne på brugerfladen er forskellige afhængigt af, om du skal importere fra en analog eller en digital videokilde.

Emner i dette kapitel

“Brugerflade til videoimport” (nedenfor) introducerer de knapper og skærmbilleder, som hører til både analog og digital videoimport.

“Importprocessen” (side 23) gennemgår opsætningen af din hardware og giver dig en trinvis vejledning i, hvordan importen foregår, og beskriver funktionen *automatisk scenegenkendelse*.

“Digital import” (side 28) og “Analog import” (side 31) dækker emner, som er specifikke for disse forskellige kildetyper.

Udover videooptagelse, understøtter Studio to andre metoder til at hente videomateriale. Disse finder man i menuen *Filer*. *Importér dvd-titler* (se side 34) lader dig importere filer fra en dvd-disk eller et dvd-image. *Importér medieklip fra enhed* (side 35) importerer filer fra eksterne enheder med onboard-hukommelse, som f.eks. videokameraer og digitale stillkameraer.



BRUGERFLADE TIL VIDEOIMPORT

Værktøjerne og knapperne, som du kan se i Importtilstand, er forskellige afhængigt af, om din hardware til videoimport er digital eller analog.

Digital import

Hvis din videokilde er digital, vil din skærm i Importtilstand se således ud:



Albummet i øverste venstre side af skærmen viser ikoner, som repræsenterer videoscenerne i takt med, at de bliver importeret. Afspilleren i øverste højre side lader dig se den indspillede video, mens den bliver importeret. Tællerne på Afspilleren viser nøjagtigt, hvor langt den importerede video er samt antallet af frames, som er blevet droppet under importen (normalt nul).

Kontrolpanelet til videokameraet i nederste venstre hjørne indeholder en båndtæller og en gruppe transportknapper til at styre afspillerenheden. Endelig viser Diskometeret i nederste højre hjørne, hvor meget plads der er tilbage på harddisken til videoimport. Den indeholder også knappen Start Optag (Start videoimport) og knapper til importindstilling.

Diskometeret og Kontrolpanelet til videokameraet gennemgås detaljeret på side 21.

Analog videoimport

Både Albummet og Afspilleren fungerer på samme måde i analog som i digital videoimport, så når du importerer fra en analog videokilde, vil den øverste halvdel af skærmen være den samme som beskrevet ovenfor i forbindelse med digitale videokilder.

Det gælder dog ikke for den nederste halvdel af skærmen. Den indeholder nu en anden version af diskometeret med to skydepaneler til at justere lyd- og videoniveauer under importen.. (Panelerne beskrives under “Lyd- og videoniveauer – analog” på side 32.)



Digital vs. analog

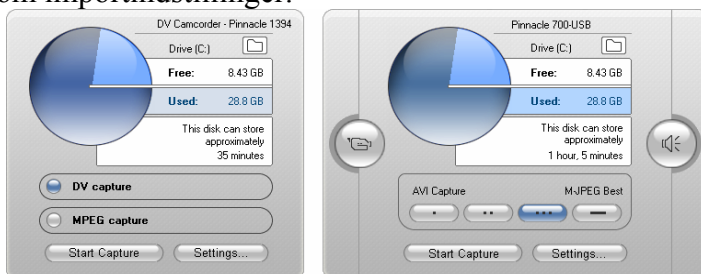
Kort ridset op afspejler forskellen mellem digital og analog opsætning to store forskelle i mulighederne:

Den digitale opsætning lader dig styre båndtransporten på kameraet eller videobåndoptageren med Kontrolpanelet til videokameraet.

Den analoge opsætning lader dig ændre lyd- og videoniveauerne dynamisk under importen.

Diskometeret


Diskometeret viser både numerisk og grafisk, hvor meget plads der er på din harddisk til videoimport. Den indikerer også, hvor meget video du cirka kan regne med, at der er plads til, hvilket både afhænger af, hvor meget plads der er til rådighed og den valgte importkvalitet. Importindstillingerne vælges med knapperne preset, som vises på diskometeret for nogle importenheder, eller ved at indtaste egne værdier. Se “Importkildeindstillinger” (side 278) og “Importformatindstillinger” (side 281) for information om importindstillinger.



Diskometeret, når du importerer fra en digital kilde (V) og en analog kilde (H). Klik på sidefanerne på den analoge version for at åbne for skydepanelerne til justering af video- og lydniveauer under import.

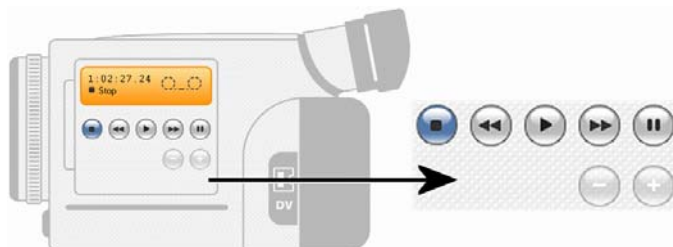
Knappen *Start optagelse* på diskometeret starter og afslutter importprocessen. Teksten ændres til *Stop optagelse*, mens importen foregår.

Importeret video gemmes som standard i systemets *Shared video*-mappe.

Indstilling af importmappe: For at gemme den importerede video et andet sted skal du klikke på knappen filmmappe . Derved vises dialogboksen Vælg mappe og standardnavn for optaget video. Den mappe, du vælger, vil blive anvendt til at gemme de importerede videofiler under denne og fremtidige importer. Det filnavn, du angiver, vil som udgangspunkt blive angivet som filnavnet ved fremtidige videoimporter.

Kameraknapperne

Dette panel med transportknapper vises i Importtilstand, hvis du importerer fra en digital videokilde. (Analoge enheder skal synkroniseres og styres manuelt.)



Kameraknapperne og et nærbillede af transportknapperne. Tællervinduet over kontrolknapperne viser den pågældende position på kildebåndet samt kameraets tilstand.

Fra venstre mod højre er der følgende transportknapper: Stop, Tilbagespoling / Gense, Afspil, Fremadspoling / Afmærk og Pause.

Knapperne Frame tilbage og Frame fremad gør det muligt for dig at lokalisere nøjagtig den frame, du ønsker. Disse to knapper kan kun anvendes, når kameraet er i pausetilstand.



IMPORTPROCESSEN

I Studio kan du importere video fra en række former for analog og digital hardware. Vælg hvilken type du vil anvende på kontrolpanelet *Videoimportkilde*. Se “Importhardware” (nedenfor) for yderligere information.

Den faktiske import er en simpel trinvis proces (se side 25). Under importen registrerer Studio automatisk de naturlige afbrydelser i den importerede video og opdeler materialet i “scener”. Under registreringen tilføjes hver scene til Albummet, hvor scenerne tildeles et ikon, som viser hver scenes første frame. Automatisk sceneregistrering beskrives på side 27.

Nogle af funktionerne til videoimport vedrører kun digital import, mens andre kun vedrører analog import. Disse dækkes i hver deres sektion, “Digital import” (side 28) og “Analog import” (side 31).

Hardware til videoimport

Hvis du har den fornødne hardware, kan Studio importere digital og analog video fra følgende kilder:

Digital: Et DV eller Digital8-kamera tilsluttet via en IEEE-1394-forbindelse (FireWire). Import fra HDV-kilder understøttes i Studio Plus.

Analog: Et kamera eller en videobåndoptager med analoge udgange til et DirectShow-kompatibelt importkort eller eksternt enhed.

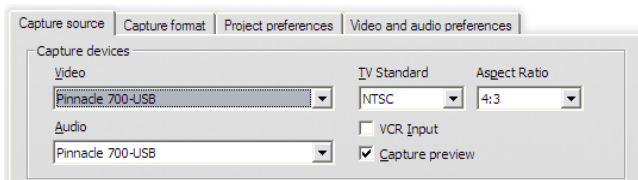
Analog: Et USB videokamera eller webcam.

Pinnacle Systems har en komplet serie af importkort og -enheder til DV, analog og kombineret video. For mere information kan du besøge din forhandler eller se vores website på:

www.pinnaclesys.com

For at vælge en videoimportenhed:

1. Klik på menupunktet **Indstillinger** ➤ **Optagelseskilde**.
Indstillingspanelet *Optagelseskilde* bliver nu vist.
2. Vælg den enhed, du vil anvende fra dropmenuerne *Video* og *Lyd* i feltet *Optagelsesenheder*, og klik **OK**.



Se *“Videoimportindstillinger”* på side 278 for detaljerede oplysninger om indstillingspanelet *Optagelseskilde*.

Standardimport i forhold til widescreenimport

Studio kan importere i billedformaterne standard (4:3) og widescreen (16:9). Med digital hardware genkendes billedformatet automatisk. Med analog hardware kan du bruge dropmenuen Aspect ratio i indstillingspanelet *Optagelseskilde* til at vælge det format, som passer til kildematerialet. Du kan ikke bruge denne indstillingsmulighed til at skifte fra det ene format til et andet. Den fortæller kun Studio, hvad der er det korrekte billedforhold.

Trinvis import

Her følger en trinvis gennemgang af importprocessen. Instruktionerne gælder både for digital og analog import, hvor eventuelle forskelle angives, hvor det er nødvendigt.

Yderligere informationer vedrørende nogle af de pågældende trin kan findes andetsteds i dette kapitel. Se også Appendiks A: Indstillingsmuligheder (side 277) for en detaljeret gennemgang af kontrolpanelerne for Importkilde og Importformat.

Sådan importerer du video:

1. Kontroller, at dit udstyr er korrekt tilsluttet.
Ved digital import skal dit videokamera eller videomaskinen være tilsluttet til din computer via 1394-porten.
Ved analog import skal du tilslutte kildevideoen til Composite- eller S-Video-indgangen på din importhardware. Tilslut din lydkilde til lydindgangen på importhardwaren, hvis det har en sådan indgang. Ellers skal du tilslutte lyden via lydindgangen på din pc's lydkort.
2. Klik på knappen *Optag* øverst på skærmen, hvis du ikke allerede er i Importtilstand. Brugerfladen til Importtilstand vises (se side 19).
3. Klik på den ønskede importindstilling på Diskometeret. Hvis du vil foretage mere detaljerede justeringer, skal du klikke på knappen *Settings* (indstillinger) på Diskometeret, som åbner kontrolpanelet *Importformat* (side 281).

Husk at DV-lagring optager meget mere plads end MPEG. Hvis du planlægger at overføre den færdige optagelse til et medie (vcd, s-vcd eller dvd), kan du vælge at gemme i MPEG i stedet for DV format.

Ved analog import bør du huske, at jo højere kvalitet du har valgt, desto større vil din importerede fil blive.

Se “Digitaloptagelse” (side 28) og “Analogoptagelse” (side 31) for yderligere information om disse muligheder.

4. Klik på knappen *Start optagelse* på Diskometeret. Dialogboksen *Optag video* bliver nu vist.
5. Indtast et navn til videoimportfilen, som du skal til at lave, eller godkend standardnavnet. Hvis du ønsker det, kan du også indtaste en begrænsning på importens varighed.
6. Hvis du importerer fra et analogt videokamera eller videobåndoptager, skal du starte afspilningen nu. Dette trin er overflødigt ved import fra en digital videokilde, da Studio vil kontrollere afspilningsudstyret, når det er nødvendigt.
7. Klik på knappen *Start optagelse* i dialogboksen *Optag video*. Knapteksten ændres til *Stop Optagelse*.

Nu starter importen. Afspilleren viser den indspillede digitaliserede video, som bliver gemt på din harddisk (medmindre du har fjernet mærket ud for *Forhåndsvisning af optagelse* i kontrolpanelet *Optagelseskilde*).

Under importen foretager Studio en *automatisk sceneregistrering* baseret på den aktiverede indstilling i kontrolpanelet *Optagelseskilde*.

8. Klik på knappen *Stop optagelse* for at afslutte importen på et selvvalgt tidspunkt.

Studio stopper automatisk importen, hvis din harddisk bliver fyldt op, eller hvis den maksimale varighed, som du har indtastet, bliver overskredet.

Sceneregistrering

Sceneregistrering er en af Studios hovedfunktioner. I takt med, at importen foregår, vil Studio automatisk opdage naturlige afbrydelser i videoen og dele den op i scener. Der bliver lavet et nyt ikon i sektionen Videoscener i Albummet for hver scene, den opdager.

Alt afhængigt af hvilken importenhed du anvender, foregår den automatiske scene-detektering enten i real time under importen, eller som et separat trin efter importen er foretaget.

Du kan konfigurere sceneregistreringen ved at bruge kontrolpanelet Optagelseskilde og vælge indstillingen Sceneopdagelse ved videooptagelse (Indstillinger ➤ Optagelseskilde). Det afhænger af videokilden, hvilke registreringsmuligheder du kan vælge. Muligheder, som ikke er relevante for din opsætning, bliver slået fra i dialogboksen.

De fire valgmuligheder er:

Automatisk ud fra optagelsestidspunkt og -dato:

Denne mulighed kan kun vælges, når du importerer fra en DV-kilde. Studio holder øje med tidsstemplingen på båndet under import og starter en ny scene, hver gang den springer i tid.

Automatisk ud fra videoindhold: Studio holder øje med indholdet og opretter en ny scene, hver gang der er en væsentlig ændring i billederne. Denne mulighed er ikke ideel, hvis lysstyrken er svingende. For eksempel vil en optagelse fra en natklub med blinkende lamper generere én scene for hver gang, lamperne blinker.

Lav ny scene hvert X'ende sekund: Studio laver manuelt en ny scene med de intervaller, du vælger. Dette er en god metode, hvis du vil opdele scener med meget lange optagelser i mindre bidder.

Ingen automatisk sceneregistrering: Vælg denne indstilling, hvis du vil holde øje med hele importprocessen og selv angive, hvor scenskiftene skal indsættes. Tryk på [Mellemrum], hver gang du vil placere et scenskift under importen.



DIGITAL IMPORT

Dette afsnit beskriver import fra en DV-kilde (videokamera eller videobåndoptager) via en 1394-port. Hvis du i stedet importerer fra analog hardware, kan du læse “Analog import” på side 31.

Du har to valgmuligheder mht. hvordan videodata kodes og komprimeres, når du importerer i fuld kvalitet. I de fleste tilfælde er DV-formatet det logiske valg, men hvis du har planer om at køre den redigerede film ud på en disk (VCD, S-VCD eller DVD), vil du måske foretrække formatet MPEG-1 eller MPEG-2.

På grund af de intensive beregninger, som kræves til MPEG-2-kodning, vil ældre computere muligvis ikke være hurtige nok til at opnå en tilfredsstillende MPEG-2-importering. Den type importeringshardware du har, og den importeringskvalitet du vælger, vil også være medbestemmende for den minimums-clockfrekvens din computer bør have. I de tilfælde hvor Studio er i stand til at udregne, at din computer ikke er hurtig nok til at foretage en bestemt import, vil Studio advare dig om problemet og give dig mulighed for at annullere handlingen.

DV

DV er et format i høj opløsning med tilsvarende høje krav til lagerplads.

Dit videokamera komprimerer og gemmer video på båndet med 3,6 MB/s, hvilket er video i broadcast-kvalitet (dvs. i samme kvalitet som en tv-udsendelse). Ved import i fuld kvalitet bliver videoens data overført direkte fra videokameraet til harddisken på din pc uden ændringer eller yderligere komprimering. At importere DV-video kræver en del plads på harddisken, så du ønsker formentlig at udvælge små segmenter at importere frem for at importere hele båndet, hvis du har pladsmangel.

Du kan beregne, hvor meget diskplads du har brug for ved at gange længden på din video i sekunder med 3,6, hvilket giver antallet af megabyte, du skal bruge. For eksempel:

1 times video = 3600 sekunder (60 x 60)

3600 sekunder x 3.6 MB/s = 12.960 MB (12,7 GB)

Det vil sige, at 1 times video bruger 12,7 GB diskplads.

For at importere DV-video skal din harddisk kunne håndtere en vedvarende læse/skrivehastighed på 4 MB/s. Alle SCSI-drev og de fleste UDMA-drev er gode nok til dette. Første gang du importerer i fuld kvalitet, vil Studio teste, om dit drev er hurtigt nok.

MPEG

DVD og S-VCD-diske anvender begge filer i MPEG-2 formatet, der er et udvidet format til MPEG-1, som bruges til VCD. MPEG-filer beregnet til brug på Internettet vil være i lavere opløsning og i MPEG-1-format.

Kontrolpanelet Optagelsesformat (Indstillinger ➤ Optagelsesformat) giver dig en række forskellige valgmuligheder, så du kan justere kvaliteten af MPEG-import. Se afsnittet om “Indstillinger for importformater” på side 281 for en mere detaljeret beskrivelse om MPEG-kvalitetsindstillinger.

Lyd- og videoniveauer – digitale

Ved digital import bruger du lyd og video, som er blevet kodet digitalt under optagelsen med kameraet. Når du overfører optagelsen via en 1394-port til din computer, forbliver dataene helt og aldeles i det komprimerede digitale format. Du kan derfor ikke justere lyd- eller videoniveauerne under importen. Dette er anderledes fra analog import, hvor lyd og billede *kan* justeres under importen

Ved digital import afstår du fra at justere lyd- og videoniveauerne indtil Redigeringstilstand, hvor Studio har en række plug-in videoeffekter til at justere den visuelle balance i et klip, og lydeffekter til at forbedre lyden. Disse værktøjer gør det muligt at justere individuelle klip i stedet for at foretage globale justeringer, hvilket påvirker hele optagelsen i den importerede fil.

Se “Analog import” (nedenfor), “Brug videoeffekter” (side 112), og “Lydeffekter” (side 249) for yderligere oplysninger.



ANALOG IMPORT

Emnerne i dette afsnit handler om import med analogt udstyr, f.eks.:

Et videokamera eller videobåndoptager med analoge udgange, som er tilsluttet et DirectShow-kompatibelt videoimportkort eller en ekstern enhed.

Et USB-videokamera eller webcam.

Såfremt du anvender et digitalt videokamera tilsluttet til din computer via 1394-porten, se da venligst under “DV-import” på side 28.

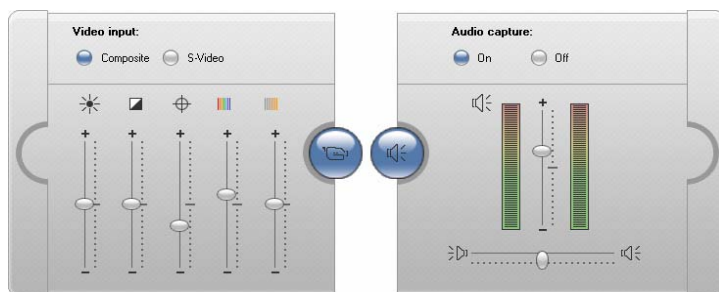
Indstillinger for importkvalitet

Med det meste analoge importeringshardware har Studio tre forudindstillede kvalitetsniveauer – God,

Bedre og Bedst – samt en *Custom* (brugerdefineret) indstilling. Din hardwarens ydeevne og kapacitet er afgørende for, hvordan forudindstillingerne vil blive ”oversat” til bestemte indstillinger for billedstørrelse, billedrate, komprimeringskarakteristik samt kvalitet. Husk, at højere kvalitet kræver mere diskplads. Vælg indstillingen *Custom* til at konfigurere dine egne indstillinger for videoimport. Se *Appendiks A: Indstillingsmuligheder* for mere information (side 281).

Lyd- og videoniveauer – analog

Studio har skydepaneler til at kontrollere video- og lyd-niveauer under import. Denne mulighed er især brugbar, når du skal kompensere for forskelle i videoer, der er importeret fra forskellige kilder.



Video-(V) og lyd-(H) panelerne til at justere niveauerne under analog import.

Selvom du også kan justere disse niveauer med de relevante Videoeffekter i Redigeringstilstand, kan du slippe for at bekymre dig om farvejusteringer senere ved at indstille niveauerne korrekt fra starten.

En korrekt indstilling af lydindstillingerne inden import hjælper dig til at opnå en ensartet lyd-niveau og kvalitet.

Bestemte importenheder kan have færre muligheder, end der er vist og diskuteret her. For eksempel vil der ikke være nogen balanceknapper, hvis din hardware ikke understøtter import af lyd i stereo.

Video

Vælg den type video, du skal digitalisere, ved at klikke på den relevante Source (kilde)-knap (Composite eller S-Video). De fem potentiometre gør det muligt for dig at justere lysstyrken (video gain), kontrasten (mængden af sort), skarpheden, farvetonen og farvemætningen på den indspillede video.

Bemærk: Potentiometeret til *Farvetone* findes ikke ved import fra PAL-udstyr.

Lyd

Brug knapperne til Lydimport til at kontrollere, hvorvidt Studio skal importere lyden sammen med videoen. Vælg knappen Off, hvis du arbejder med en ren videokilde. Skydeknapperne giver dig mulighed for at kontrollere lydstyrken og stereobalancen på den indspillede lyd.



IMPORT AF VIDEO FRA DVD

Selvom det ikke er optagelse i bogstavelig forstand, kan du også hente video ind i Studio ved at importere det fra en ubeskyttet DVD-disk eller et DVD-image på din harddisk. Menukommandoen *Filer* ➤ *Importér DVD-titler* åbner en dialogboks, som lader dig finde og afspille det ønskede DVD-materiale og derefter importere det som en MPEG-2-fil til en mappe efter eget valg.


Bemærk: Hvis lyden på dvd'en er i AC3-format, kan det være nødvendigt at købe en aktiveringskode til AC3 codec-softwaren.



Sådan importeres en DVD-video:

1. Vælg DVD eller image ved brug af stifinderen under *Vælg en disk eller et image*.

Studio viser en liste over de “titler” (videofiler), der er tilgængelige på den valgte sti, under *Afkryds titler til import*.

2. Brug mappesøgningsknappen  til at vælge en destinationsmappe til de importerede filer.
3. Indtast et navn til DVD'en. Dette vil blive brugt som en del af de importerede filers filnavne. For eksempel, hvis du navngiver DVD eller image som "Min DVD" og importerer Titel 12, så vil filnavnet blive:

Min DVD_Titel_12.mpg

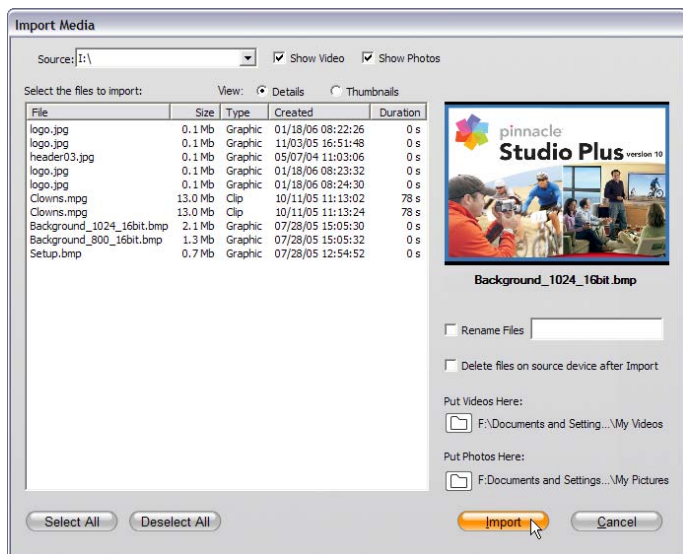
4. Vælg den eller de titler, du vil importere, ved at afkrydse felterne ud for navnene. Du kan bruge afspilningsfunktionerne i højre side af dialogboksen for at afspille indholdet af den aktuelt valgte titel.
5. Klik på knappen *Import*.

Studio viser en statusbar, så du kan følge importoperationens fremskridt. Når den er afsluttet, kan du få adgang til at redigere filens indhold fra Albummet som ved en almindelig optaget fil (se næste kapitel).



IMPORT AF MEDIEKLIP FRA EKSTERNE ENHEDER

Dialogboksen "Importér mediekлип" (*Filer* ➤ *Importér mediekлип fra enhed*) gør det nemt at finde stillbilleder og film der ligger på eksterne enheder, som er tilsluttet din computer. Du kan derefter kopiere udvalgte elementer til din harddisk, og få adgang til disse gennem Album-funktionen.



Valg af filer til import

Start med at vælge en enhed på *Kilde*-menulisten. Enheden skal være kompatibel med det meget udbredte “Mass Storage Devices interface” for at optræde på denne liste. De enheder der kræver TWAIN eller andre protokoller skal åbnes ved hjælp af passende tredjepartssoftware.

Eksempler på enheder med medieklip der kan importeres:

- Eksterne optiske diskdrev, harddiske og drev med flash-hukommelse

- Videokameraer eller digitalkameraer med onboard-drev af disse typer

Afkrydsningsboksene *Vis video* og *Vis fotos* lader dig specificere hvilke typer mediefiler du vil have på listen. Både video og fotos vises ved standardindstilling.

Vis-knapperne vælger hvilken type liste der vises:

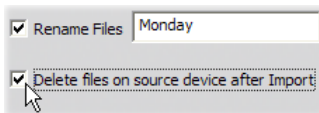
Miniature-visning viser miniaturebilleder af hver fil sammen med filnavn og dato. Hvis det er en videofil, bliver det første billede vist.

Detalje-visning undlader miniaturebilledet, men medtager yderligere data, såsom størrelse og varighed samt filnavne. Klik på en dataspaltes hoved for at sortere listen efter denne spaltes titel; klik igen for at lave den modsatte sortering. Den sortering der er valgt gælder også i *Miniature*-visningen.


Du kan vælge flere filer til import ved at bruge Windows' standard mus- og tastaturkommandoer, sammen med knapperne *Vælg alt* og *Fravælg alt*.

Importmuligheder

Hvis du vil have et fællesnavn til alle importerede filer, skal du sætte flueben i *Omdøb filer* og taste fællesnavnet ind. Hvis du for eksempel sætter flueben i *Omdøb filer*, indtaster ordet “Mandag”, og derefter begynder at importere nogle JPEG-filer, vil disse blive kaldt “Mandag 1.jpg”, “Mandag 2.jpg” osv.



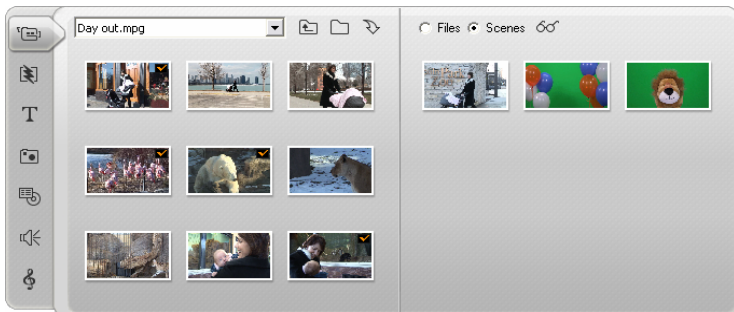
Sæt flueben i *Slet filer på kildeenheden efter import*, hvis du vil frigøre den hukommelse som de importerede filer bruger på kildeenheden.

Vælg destinationsmapper til dine importerede videoer og fotos ved at bruge knapperne på mappe-browseren,  som findes under *Placér videoer her* og *Placér fotos her*.

Klik afslutningsvis på knappen *Import* for at begynde importen.

KAPITEL 3:

Albummet



Sektionen Videoscener i Albummet. Klik på fanerne langs den venstre side af albummet for at få adgang til materialet i de andre sektioner.

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

Videoscener: Denne sektion indeholder dine importerede videoklip. Du kan aktivere og se den importerede video direkte, eller du kan indlæse den i Albummet, hvor de tilhørende scener repræsenteres med hver deres lille miniatuereikon. Hvis du vil bruge nogle af scenerne i din film, skal du bare trække deres ikoner ind i Filmvinduet. Se “sektionen Videoscener”, side 43.



Overgange: Denne sektion i Albummet indeholder fades, udtoninger, slides og andre former for overgange, samt detaljerede Hollywood FX-overgange. For at bruge en overgang skal du placere den ved siden af eller mellem videoklip eller grafik i Filmvinduet. Se “sektionen Overgange”, side 59.



Titler: Denne sektion indeholder redigerbare titler, som du kan lægge ind over filmen eller bruge som grafik, der fylder hele skærmen. Du kan opbygge dine titler helt fra bunden eller tilpasse og bruge de inkluderede titler. Studio understøtter rulletekster, tværttekster og mange typografiske effekter. Se “sektionen Titler” på side 62.



Billeder og framegrabs: Dette er en gruppe med fotografier, bitmap-billeder og grabbede videoframes. Du kan enten bruge dem som fuldskærmsgrafik eller overlægningsgrafik. De fleste almindelige videoformater understøttes. Se "Sektionen Billeder og framegrabs", på side 63.



Diskmenuer: Studio har en omfattende samling af kapitelmenuer, som kan bruges ved produktion af DVD, VCD og S-VCD. Du kan bruge dem, som de er, eller du kan ændre i dem eller oprette dine egne. Se “sektionen Diskmenuer”, side 64.



Lydeffekter: Studio tilbyder et bredt og varieret udvalg af lydeffekter af høj kvalitet. Du kan også benytte filer, som du selv har optaget eller fået fra andre kilder. Følgende formater understøttes: **wav**, **mp3**, **avi**, **mpa** og **wma**. Se “sektionen Lydeffekter”, side 66.

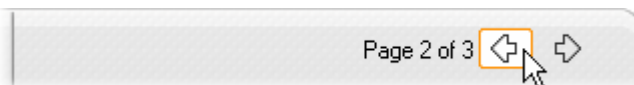


Musik: I dette albumafsnit kan du finde og benytte musikfiler, der er lagret på din harddisk. Følgende formater understøttes: **wav**, **mp3**, **avi**, **mpa** og **wma**. Se “Musiksektionen”, side 67.



Brug af Albummet

Hver sektion i Albummet indeholder så mange sider, som det er nødvendigt for at have plads til ikonerne, der repræsenterer elementerne i den pågældende sektion. Øverst til højre på hver side i Albummet viser Studio det nuværende sidetal for den pågældende sektion. Klik på pilene, hvis du ønsker at bevæge dig frem eller tilbage gennem siderne.



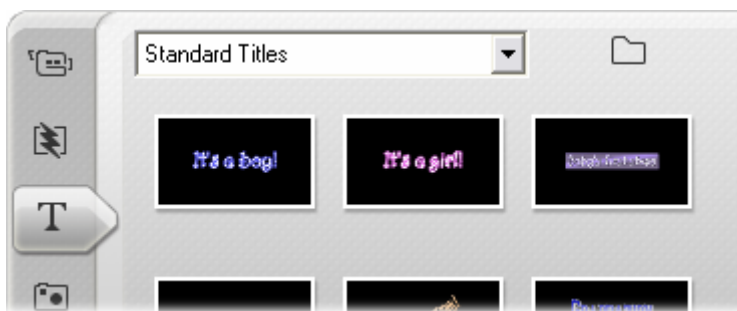
Alle typer materiale fra Albummet kan forhåndsvises ved blot at klikke på ikonerne.

Dette kapitel introducerer hver af Albummets sektioner en efter en, startende med en detaljeret diskussion af den meget vigtige sektion om videoscener. Egentlig brug af indholdet i albummet til at skabe din redigerede film vil være emnet i kapitel 4 til 11.


Kildemapper til Albumindhold


Sceneikonerne i *Scene*-tilstanden i afsnittet *Video scenes* kommer fra en lagret videofil, mens afsnittet *Transitions* er fyldes med ressourcefiler til Studio-programmet.


Ikonerne i hver af de fem andre albumafsnit – f.eks. *Fil*-tilstanden i afsnittet *Video scenes* – er anderledes. De repræsenterer de filer, der befinder sig i en særlig diskmappe. Hvert af disse afsnit – *Titles*, *Images*, *Disc Menus*, *Sound Effects* og *Music* – har en standardmappe, som er specielt afsat til netop dem, men du kan også vælge en anden mappe, hvis du ønsker det.



Ikonerne i afsnittet Titles repræsenterer filer, der er blevet lagret i en valgt mappe på din harddisk. Via rullegardinlisten øverst på albumsiden kan du vælge enten "Standard Titles" eller "My Titles" fra den installerede "Titles"-mappe. Andre mapper med installerede titler kan også være synlige på listen. Mappeknappen ved siden af listen giver dig mulighed for at søge andre steder på din harddisk. Afsnittet Disc menu fungerer på samme måde.

Kildemappen for sektionens indhold kan ses øverst på den venstre side i Albummet, lige ved siden af en lille *Mappe*-knap . For at ændre kildemappen for den pågældende sektion skal du enten vælge en mappe fra dropmenuen eller klikke på knappen og finde en anden mappe på harddisken og vælge en anden fil. Den fil, du vælger, vil blive markeret i den gendannede Albumsektion.

Nogle Albumsektioner har også knappen *Niveau op* , der gør det lettere at bevæge sig rundt blandt grupper af mapper, der indeholder passende medier.

I funktionen Album, under sektionerne Videoscener og Stillbilleder, finder du en knap mere , der linker til dialogboksen Importer medieklip. Se side 35 for samlet information.



SEKTIONEN VIDEOSCENER



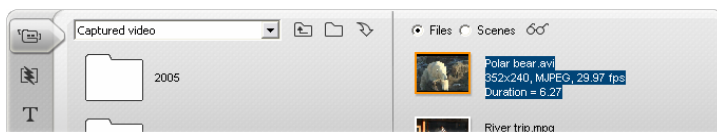
Det er her, redigeringsprocessen for alvor begynder – i Albummet i sektionen Videoscener, hvor al din importerede råvideo ligger. I en typisk produktion vil første trin højst sandsynligt være at trække nogle scener fra Albummet ned i Filmvinduet (se Kapitel 5: Videoklip).

I Albummet vises scenerne i den rækkefølge, de blev importeret i. Denne rækkefølge kan ikke ændres, da den afhænger af den underliggende importfil, men du kan føje scener til din film i lige præcis den rækkefølge, du ønsker. Tilsvarende kan du ikke trimme (redigere) scenerne i Albummet, men i din film kan du bruge så meget eller så lidt af hver scene, som du selv ønsker.

Fil-tilstand og Scene-tilstand

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

For at søge efter en videofil i afsnittet *Video scenes* i albummet skal du vælge radioknappen *Files* øverst på højre albumside.



Søg efter mapper og videofiler på din computer ved at vælge Fil-tilstand i afsnittet Videoscener i albummet. Dobbeltklik herefter på en videofil eller vælg radioknappen Scener for at skifte til Scene-tilstand.


Oversigtsmuligheder

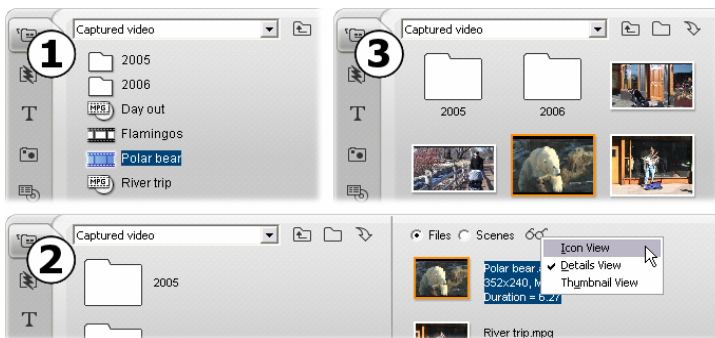
Både tilstanden *Fil* og *Scene* giver mange forskellige oversigtsmuligheder, som lader dig skræddersy displayet efter dit behov, således at det viser den ønskede mængde information om hvert album.

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

Via kommandoer i *Vis*-menuen.

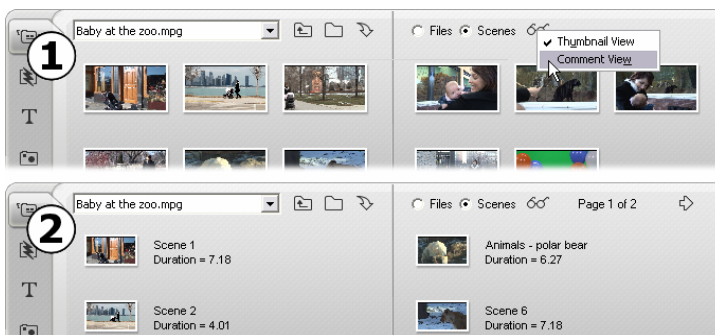
Via højreknappens baggrundsmenu på albumsiden.

Via knappen pop-up-menu, som vises, når du klikker på *Vis*-knappen øverst på højre albumside. 



I Fil-tilstand understøtter afsnittet Videoscener tre slags oversigter med forskelligt detaljeringsniveau:

- ❶ *Ikonvisning,*
❷ *Detaljevisning*
og
❸ *Miniaturevisning.*



I Scene-tilstand er to oversigter at vælge imellem:

- ❶ *Miniaturevisning*
og
❷ *Kommentarvisning.*

Interfacefunktioner

I sektionen Videoscener giver brugerfladen dig en lang række muligheder:

Scener, der er blevet tilføjet Filmvinduet, kan i Albummet genkendes på, at de er markeret med et grønt flueben. Fluebenet forbliver, så længe et klip i Filmvinduet stammer fra den pågældende scene.

For at se, hvordan en bestemt Albumsscene er anvendt i dit nuværende projekt, kan du benytte menukommandoen *Album* ➤ *Find scene i projektet*. Studio markerer alle de klip i Filmvinduet, som stammer fra den valgte scene (eller de valgte scener). For at gå den anden vej skal du bruge kommandoen *Find scene i albummet*, som du finder ved at højreklikke på et klip i Filmvinduet.

Du kan få adgang til næsten alle menukommandoer, som vedrører scener, i både hovedmenuen *Album* samt i den menu, der bliver vist, når du højreklikker på en markeret scene. Når der i denne manual står, at du skal bruge en menukommando som f.eks. *Album* ➤ *Kombinér scener*, bør du huske, at den tilsvarende kommando for det meste også er tilgængelig i den “kontekst”-menu, der vises, når du højreklikker.

Resumé af funktionstrin

Som følge af sektionens centrale rolle i Albummet er en lang række funktioner knyttet til sektionen Videoscener. Disse beskrives nedenfor under følgende emner:

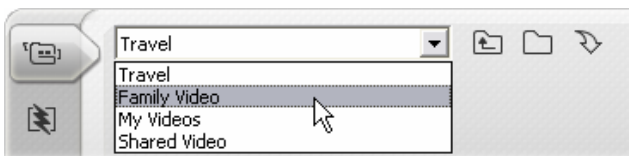
- Sådan åbner du en importeret videofil
- Visning af importeret video
- Valg af scener og filer
- Visning af af scene- og filinformationer
- Kommentarvisning
- Kombination og underinddeling af scener
- Genopbygning af scener

Sådan åbner du en importeret videofil

Dine videofilers standardplacering er Windows' almindelige opsamlingsmappe (*temp*) og mappen *Mine videoer*. Når du ser afsnittet *Videoscener* i *Fil*-tilstand, vil begge disse placeringer figurere på rullegardinslisten øverst i albummet.

Du kan også vælge andre mapper på harddisken for at få adgang til gemte videofiler. Hvis du klikker på ikonerne i albummets *Fil*-tilstand, fører Studio dig hen til de mapper, hvor dine filer er placeret. Du kan desuden vælge en fil direkte ved at klikke på knappen *Browse for file* i enten *Fil*- eller *Scene*-tilstand. Både aktuelle og tidligere mapper er vist, hvis de er forskellige fra de to standardplaceringer, hvilket betyder, at der kan være fire forskellige mulige mapper på listen.

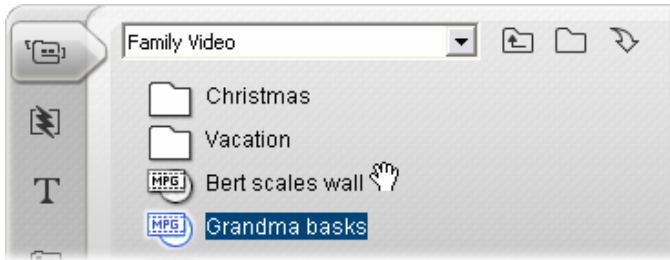
I Windows XP er standardimportmappen placeret i Windows-dokumentmappen "Alle Brugere". Importmappens rigtige navn er *My Videos*, men Windows Explorer (og Studio) kalder den automatisk ved sit alias, *Shared videos*. Det gør det muligt at genkende den i forhold til *My Videos* i brugerens personlige dokumentmappe.



Se afsnittet *Video scener* (side 43) for detaljer om tilstande og oversigtsmuligheder i arbejdet med videoscener i albummet.


Sådan åbner du en mappe


Mappeindholdet vises, når albummet er i *Fil*-tilstand. Både undermapperne og de digitale videofiler i den aktuelle mappe vises.



Tre måder at åbne en mappe på:

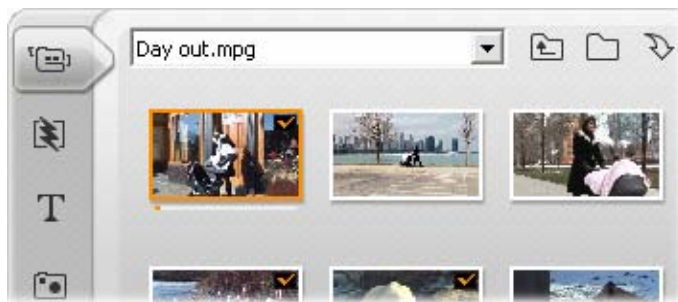
Når sektionen *Video scenes* er i *Fil*-tilstand, skal du vælge mappenavnet fra rullegardinslisten eller dobbeltklikke på en af de viste mapper.

Klik på knappen *parent folder*  i enten *Fil*- eller *Scene*-tilstand.

Klik på knappen *browse for file*  og benyt dialogfunktionen til at finde en digital videofil i enten *Fil*- eller *Scene*-tilstand. Når Studio åbner videofilen, skal du skifte til *Fil*-tilstand for at få vist det samlede indhold af den mappe, som den enkelte fil er lagret i.

Sådan åbner du en fil


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



Tre måder at åbne en digital videofil på:

Vælg filnavnet fra rullegardinlisten, når afsnittet *Video scenes* er i *Scene*-tilstand.

Dobbeltklik på en fil, der er vist i *Fil*-tilstand.

Klik på knappen *browse for file*  og brug dialogfunktionen til at finde en digital videofil, som understøttes på din harddisk.

Sceneregistrering og ikoner

Når du åbner en videofil, vil filens lagrede scener fylde albummet (se “Scenes detection” (lagring af scener) på side 27). Hver scene repræsenteres med en miniatureframe – et ikon, som viser den første frame i den pågældende scene. Hvis den første frame ikke er velegnet til ikonet, giver Studio dig mulighed for at vælge et andet, hvis du ønsker det.

Sådan ændrer du miniatureframes i Albummet:

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

Aspect ratio til din video

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

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

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



(L) Oprindelig 4:3-format; (C) Samme frame med sorte kanter, lagt over i et 16:9-projekt; (R) Samme frame efter at kommandoen *Aspect størrelsesforhold 16:9* er benyttet.

Bemærk: Filmprojektets billedformat kan ikke ændres når projektet er skabt, men det kan indstilles til brug i nye projekter i panelet *Projektindstillinger* med valgmuligheder. Se side 285 for yderligere oplysninger.

Visning af importeret video

Du kan gennemse en eller flere scener i den åbne, importerede videofil på et hvilket som helst tidspunkt.

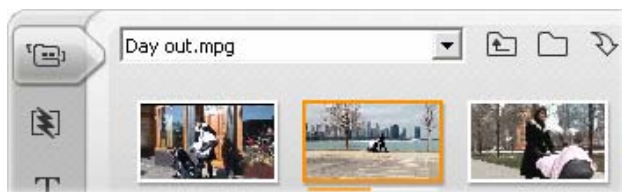
For at se importeret video fra en bestemt scene:

1. Klik på scenens ikon i Albummet.
Afspilleren viser den første frame i den valgte scene.
2. Klik på knappen *Afspil* i Afspilleren.
Afspilleren viser nu den valgte scene og alle de efterfølgende. Der er tre måder, hvorpå du kan se, hvor langt du er kommet i afspilningen.

Scenerne markeres i takt med, at de afspilles.

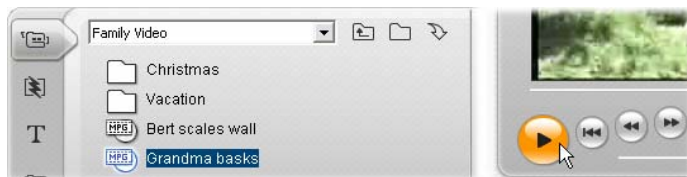
Afspilningsmarkøren viser, hvor langt du er kommet i forhold til hele filmen.

Sceneminiatureframes viser en forløbsbjælke, når de forhåndsvises. Hvis du bliver ved med at se den importerede video, flytter forløbsbjælken fra den ene miniatureframe til den anden.



Forhåndsvisning af digitale videofiler

Når en videofil er valgt i albummets *Fil*-tilstand, kan du benyttes afspilleren til at få en forsmag på videoen uden reelt at åbne filen i albummet.



Valg af scener og filer

I Studio kan du vælge scener og andre emner i sektionen Videoscener i Albummet på flere forskellige måder. Valgte videoscener markeres med en fremhævet ramme. Valgte mapper og videofiler vises med fremhævet tekst.



Valgte scener har en fremhævet ramme (midten).

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

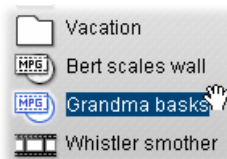
Vælg menukommandoen *Redigér* ➤ *Select All* eller tryk Ctr+l+A for at vælge alle de scener (eller filer og mapper), som du kan se på det pågældende tidspunkt i Albummet, også dem på andre sider i Albummet.

Shift-klik for at vælge en sammenhængende række af scener.

Ctrl-klik for at udvælge en række forskellige scener, som ikke er i rækkefølge.

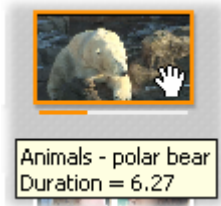
Start med musepilen over Albumsiden, men *ikke* over et sceneikon, hvis du vil lave en “firkant” af et område, hvor alle scener indenfor pågældende område ønskes valgt.

Brug piletasterne for at bevæge dig mellem scenerne. Brug piletasterne sammen med Shift for at vælge de scener, du ønsker at bruge.



Valgte mapper og videofiler har fremhævet tekst.

Visning af scene- og filoplysninger



Når du bevæger musen hen over videoscenerne, vil pilen ændres til et grabber-symbol. Hvis du lader pilen hvile på en scene, vil starttid og varighed blive vist i en lille popupboks. Hvis du lader grabberen hvile på scenen, vil boksen blive vist i adskillige sekunder. Starttiden er den tidskode, som stammer fra den originale kildevideo, vist i minutter, sekunder og frames.



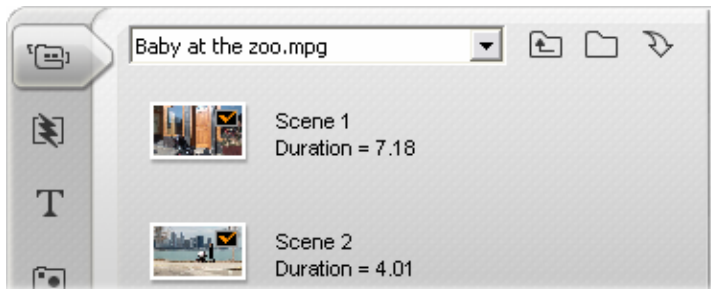
Baby at the zoo.mpg
720x480, MPEG-2, 29.97 fps
Duration = 1:18.23

Hvis du vil se oplysninger om videofiler, når sektionen Video Scenes er i Folder view (mappevisningstilstand), skal du vælge Details view (detaljevisningstilstand) i Albummets højrekliksmenu. Filens navn, opløsning, aspect ratio, varighed og framerate bliver nu vist. Du kan altid skifte tilbage til den mere kompakte Icon view (ikonvisning).

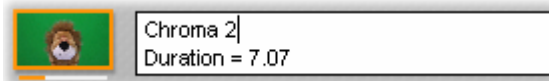
Kommentarvisning

Når man benytter standardindstillingerne i *Scene*-tilstanden i afsnittet *Video scenes* – kaldet *Thumbnail view* – er hver scene vist v.h.a. et ikon med en tommelfingernegl. For mere information om hver scene skiftes til *Comment*-tilstand ved at benytte en af metoderne beskrevet på side 44.

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

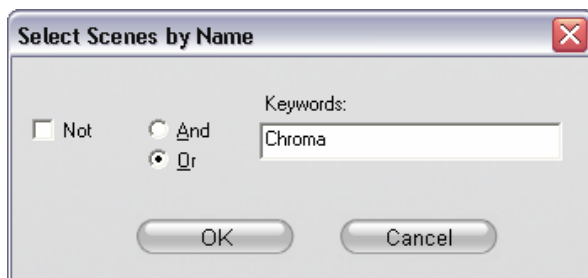


Hvis du klikker på en videoscene, vil der blive vist et tekstfelt, hvor du kan indtaste et navn eller en tekst, som du selv vælger.



Sådan vælger du scener efter navn

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



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



Kombination og underinddeling af scener

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

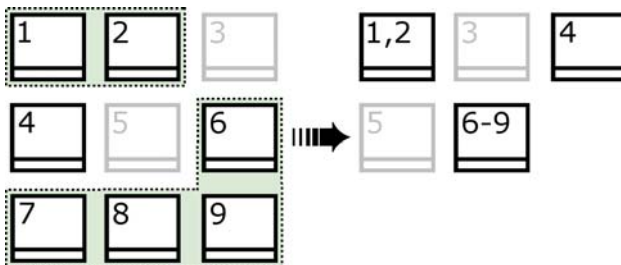
Sådan kombinerer du scener i Albummet:

1. Vælg de scener, der skal kombineres.
2. Vælg *Album* ➤ *Combine Scenes*.

De valgte scener kombineres til én.

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

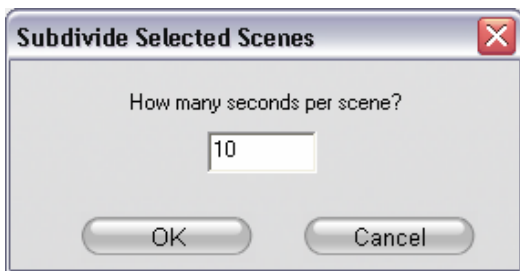
Hvis dine valgte scener ikke alle lå ved siden af hinanden, vil hvert sæt af scener blive kombineret, men de forskellige sæt af scener bliver *ikke* kombineret med hinanden.



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

Sådan underinddeler du scener i Albummet:

1. Vælg de scener, der skal underinddeles.
2. Vælg *Album* ➤ *Subdivide Scenes*.
Dialogboksen *Subdivide Selected Scenes* (Underinddel valgte scener) vises.



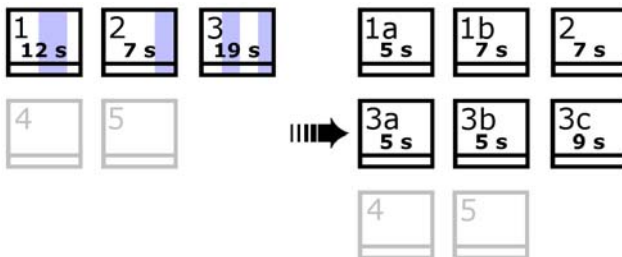
3. Angiv længden på den underinddelte scene ved at indtaste en værdi for længden.

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

4. Klik *OK*.

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

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



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

Genregistrering af scener

Hvis du kombinerer eller underinddeler scener og siden hen finder ud af, at du hellere vil gendanne dem i deres oprindelige form, kan du genregistrere en hvilken som helst scene eller gruppering af scener. Resultatet ved sceneregistreringen bliver det samme som efter import, forudsat at du har anvendt den samme teknik til sceneregistrering.

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

Sådan genregistrerer du scener:

1. Hvis du skal genkombinere nogle scener, skal du først vælge de underinddelte scener, og dernæst anvende menukommandoen *Album* ➤ *Combine Scenes*.
2. Vælg de scener, som du vil genopbygge.

3. Fra menuen *Album* skal du enten vælge *Detect Scenes by Video Content* (registrer scener ud fra videoindhold) eller *Detect Scenes by Shooting Time and Date* (Genkend scener ud fra optagelsestidspunkt og -dato).

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

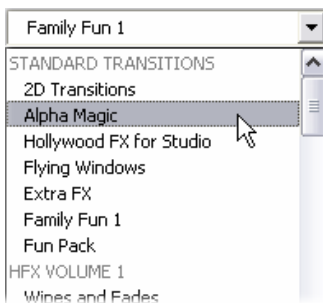


SEKTIONEN OVERGANGE



Sektionen Overgange i Albummet giver dig adgang til en lang række overgange, som du blot skal trække ind mellem dine klip. For at gøre det mere overskueligt er overgangene opdelt i grupper. Brug rullemenuen for at vælge, hvilken gruppe overgange du ønsker at se. Alle overgangene i gruppen vises og bliver fordelt over så mange sider i Albummet, som det er nødvendigt.

For at lære om overgange og hvordan du kan bruge dem i dine film, se *Kapitel 7: Overgange*.



Studios samling af overgange inkluderer 74 normale overgange, mere end 50 Alpha Magic-overgange, et startersæt med ubegrænsede Hollywood FX 3D-overgange og mange flere ”låste” Hollywood FX-overgange (med hængelåssymbol i øverste venstre hjørne af ikonet).

Bemærk: Hvis ingen låste overførsler kan ses, så klik på *Editing environment* ➤ *Vis premiumindhold* på panelet *Projektindstillinger* med valgmuligheder for at få dem frem (se side 285).

At bruge premium-overgangene

Disse demo-overførsler kan afprøves gratis, men et Studio-“vandmærke” vil blive lagt ned over dele af videoframen under afspilning. For at benytte disse overførsler til en egentlig produktion skal man bare åbne Album for den ønskede overførsel, derpå klikke i panelet *aktivering* på den samme Album-side. Du kan købe en *aktiveringsnøgle* på få minutter uden at forlade Studio.



Afsnittet Overførsler i Albummet åbner en temapakke af Hollywood FX-overførsler. Klik hvorsomhelst i aktiveringspanelet til højre for at aktivere disse overførsler.

For mere information om at købe betalingsindhold til Studio, se “Udvid Studio” på side 12.

Vis overgangens navn



Når du flytter musepil over ikonerne til overgangene i Albummet, ændrer musepilens form til en hånd (hvilket indikerer, at du kan trække overgangen fra Albummet til Filmvinduet). Hvis du kort lader musepilens hvile på ikonet, vil overgangens navn blive vist. Navnet bliver stående i nogle sekunder, eller indtil du flytter musepil fra overgangen igen.

Forhåndsvisning af overgangseffekter

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



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



SEKTIONEN TITLER



Denne del af Albummet indeholder en samling tekstitler i mange forskellige typografier. De kan bruges i din film enten som *fuldskræms-* eller *overlægnings-*titler. Forskellen er, at den gennemsigtige baggrund i en overlægningstitel skiftes ud med andet materiale (som regel et videoklip) og med en fuldskræmstitel bliver baggrunden sort.



I Albummet benyttes et gråt skakbræt til at vise, hvor meget af titlen der vil blive behandlet som gennemsigtig i overlægninger. (Hvis du foretrækker en sort baggrund, kan du benytte menu-kommandoen *Album* ➤ *Black background*.) Som det var tilfældet med videoscenerne, vil titler, der er blevet tilføjet til dit nuværende projekt, være synlig i Albummet med et grønt markeringssymbol.

Med Studios indbyggede Titeleditor kan du hurtigt skabe dine egne titler, når du skal bruge dem. Det er ofte lettere at lægge ud med en af de medfølgende titler og derefter tilpasse dem til formålet i Titeleditoren.

Mappen *Titler*: Ikonerne i sektionen *Titler* repræsenterer filer, der ligger i mappen med det navn, som kan ses øverst til venstre på hver side i sektionen. De titler, som du selv har lavet eller ændret, kan føjes til sektionen ved at gemme dem i mappen direkte fra Titeleditoren. Du kan også vælge en anden mappe, som skal indeholde elementerne i denne sektion (se “Kildemapper til Albumindhold” på side 41).

For information om brug af titler i din film, se *Kapitel 8: Stillbilleder*.



SEKTIONEN STILLBILLEDER



Denne del af Albummet viser mini-ikoner af billedfiler, hvilket kan omfatte udvalgte video-enkeltbilleder, fotografier og bitmap-tegninger. De fleste almindelige filformater understøttes. Som ved videoscener, er billeder, der er i brug i din nuværende film, markeret med et grønt flueben.

Mappen Stillbilleder: Ikonerne i sektionen Stillbilleder repræsenterer filerne i mappen, hvis navn kan ses øverst til venstre på hver venstreside i denne sektion. Du kan føje billeder til sektionen ved at gemme dem i mappen. Du kan f.eks. gemme en grabbet videoframe fra Framegrabber-værktøjet eller gemme en titel fra Titeleditoren. Du kan også vælge en anden mappe, som skal indeholde elementerne i denne sektion (se “Kildemapper til Albumindhold” på side 41).

For information om brug af stillbilleder i din film, se *Kapitel 8: Stillbilleder*.



SEKTIONEN DISKMENUER



Denne sektion af Albummet indeholder en samling kunstnerdesignede menuer til produktion af VCD, S-VCD og DVD. Menuerne i Studio er i virkeligheden en form for specialtitler: Du kan oprette og redigere dem i Titeledatoren og enten gemme dem i en mappe i editoren eller bruge dem direkte i din film.


Som med videoscener og andre visuelle ressourcer, er diskmenuer, der er i brug i din film, markeret i Albummet med et grønt flueben.

For information om brug af diskmenuer i din film, se *Kapitel 9: Diskmenuer*.

Mappen Diskmenuer: Ikonerne i sektionen Diskmenuer repræsenterer filerne i mappen, hvis navn kan ses øverst til venstre på hver venstreside i denne sektion. Du kan indsætte billeder i sektionen ved at gemme dem i mappen. Du kan også vælge, at en anden mappe skal være kilde for denne sektion (se “Kildemapper til Albumindhold” på side 41).

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

Tilgængelighed: Egenskaben Bevægelig baggrund er kun tilgængelig i Studio Plus. Se “At tilføje en bevægelig baggrund” på side 220 for information om at skabe eller redigere en bevægelig videobaggrund.

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

Ud over de mange standardmenuer, der kommer med Studio, og bevægelsesmenuerne der kommer sammen med Studio Plus, finder du også flere mapper med menuer i serierne “Pinnacle Premium dvd-menuer”. Dette er ”premium” menuer (vist med et skattekiste-symbol i øverste venstre hjørne af menu-ikonet). Mange af disse professionelle dvd-menuer indeholder lydspor, som kan afspilles gentagende.

Bemærk: Hvis du ikke kan finde premium-disk menuerne, så prøv at kigge under *Editing environment* ➤ *Vis premiumindhold* på *Projektindstillinger* panelet med valgmuligheder (se side 285).

Aktivering af premium menuer

Det er gratis at prøve demo-menuerne, men et Studio ”vandmærke” vil blive lagt ned over dele af videorammen, når en video afspilles. Hvis du ønsker at benytte en i selve produktionen, skal du bare åbne Albummet indtil den ønskede menu og så klikke på *aktiver* panelet på den samme Album-side. Du kan købe en *aktiveringsnøgle* på få minutter uden at skulle gå ud af Studio.

For mere information om at købe betalingsindhold til Studio, se “Udvid Studio” på side 12.



SEKTIONEN LYDEFFEKTER



Der følger en lang række lydeffekter med Studio, som er klar til brug. Disse wav-filer er gemt i en række forskellige mapper under kategorierne “animals” (dyr), “bells” (klokker) og “cartoons” (tegnefilm).

Mappen Lydeffekter: Denne sektion af Albummet viser de lydfiler, som er gemt i en mappe, hvis navn kan ses øverst på hver venstreside i sektionen. Du kan vise lydeffekterne fra en anden mappe – ikke nødvendigvis en af dem, der er blevet installeret sammen med Studio – ved at vælge en anden mappe som kilde for sektionen (se “Kildemapper til Albumindhold på side 41).

Ud over **wav** (Windows “wave”) filer, findes der også filer i **mp3** formatet og **avi** animationsfiler i denne del af Albummet, og disse kan benyttes til yderligere lyd i dine produktioner.

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

For information om brug af lyd i din film, se *Kapitel 11: Lydeffekter og musik*.

Sammen med de mange ubegrænsede lydeffekter, der kommer med Studio, kan du også finde flere mapper med funktioner i serierne UFX eller “Ultimate FX”. Disse funktioner er premium (dette vises med et skattekiste-symbol ved siden af lydeffektens navn i Albummet).

Bemærk: Hvis ingen premium-lydeffekter kan ses, så klik på *Ekstra* ➤ *Vis premiumindhold* på panelet *Redigér indstillinger* med valgmuligheder for at få dem frem (se side 285).

Brug af premium-lydeffekterne

Disse demo-effekter er til gratis afprøvning, men et “vandmærke” fra Studio vil blive lagt hen over dele af videorammen, når der er tændt for lyden, og en bippende lyd vil fra tid til anden optræde på lydsporet. For at benytte effekterne i selve produktionen skal du bare åbne Albummet på stedet med den ønskede effekt og klikke på panelet *aktivering* på den samme side. Du kan købe en *aktiveringsnøgle* på bare få minutter uden at forlade Studio.

For mere information om at købe betalingsindhold til Studio, se “Udvid Studio” på side 12.



MUSIKSEKTIONEN



Denne sektion i albummet viser musikfilerne, som er placeret i en mappe på din harddisk. For at bruge en musikfil, træk den ind på musiksporet eller et andet lydspor i Filmvinduet's Tidslinje.

Musikmappen: Musikfiler i **wav**, **mp3** og andre lydformater er placeret i mappen som angivet øverst på venstre side i sektionen. Andre musikfiler kan tilføjes til sektionen ved at placere dem i den pågældende mappe. Du kan også vælge en anden kildemappe til sektionen (se “Kildemapper til albumindhold” på side 41).

For mere information om brugen af baggrundsmusik i din film, se *Kapitel 11: Lydeffekter og musik*.

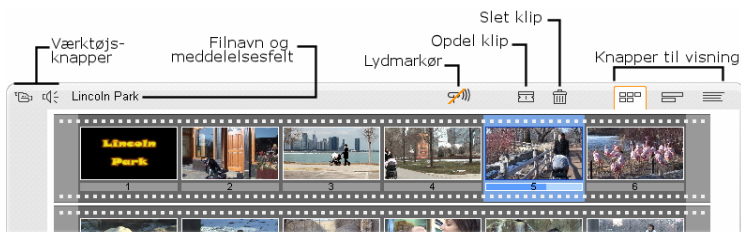
Filmvinduet

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




Filmvinduet's titellinje indeholder adskillige vigtige knapper og displays. Værktøjsknapperne til venstre for titellinjen giver adgang til Videoværktøjerne og Lydværktøjerne, som beskrives nærmere på side 78.

Til højre for værktøjsknapperne er et tekstområde, hvor projektets filnavn kan ses. Statusmeddelelser og advarselsmeddelelser vises også her, når der er brug for det. Endnu længere til højre er knapperne *Lyd under spoling*, *Opdel klip* og *Del klip* placeret, og helt til højre er de tre knapper til *visningsvalg* (se “Visninger i filmvinduet” på side 73).




Knappen ”Lyd under spoling”

 Som udgangspunkt afspilles lyden i dit projekt kun under afspilning. Funktionen ”Lyd under spoling” i Studio, som slås til og fra med knappen med højttalerikonet, lader dig også høre lyden mens du spoler igennem projektet.

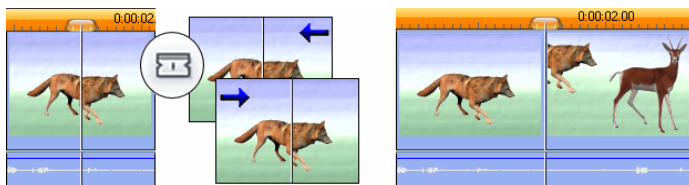
Lyd under spoling gør det meget lettere når du skal træffe en beslutning om et klips placering ud fra lyden.

Knappen Opdel klip/scene – barberbladet

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


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

Barberbladsknappen kan anvendes sammen med knapperne til sporråkning i Filmvinduet Tidslinjevisning, så man kan udføre særlige handlinger såsom indsætningsredigering og redigeringer, hvor lyden enten kommer før eller efter billedsiden. Se “Avanceret Tidslinjeredigering på side 103.



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

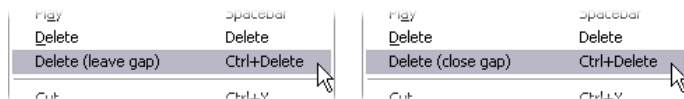
Knappen til sletning af klip – skraldespanden

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

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

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

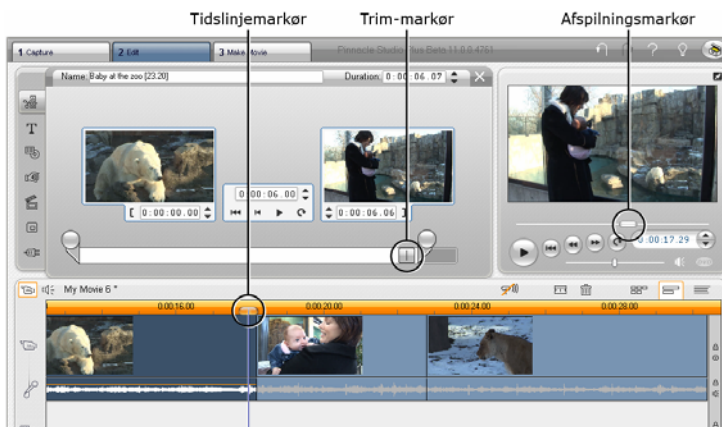
Du kan også få adgang til slette-funktionerne med højre museknap i kontekstmenuen for klip på tidslinjen.



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

Placering af redigeringslinjen og markører

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



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



VISNINGER I FILMVINDUET

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

Storyboardvisning

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



Tidslinjevisning

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



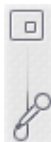
Videoen samt fuldskræmsmenyer, tekst og grafik: *Videosporet* indeholder det grundlæggende visuelle materiale i din produktion. Se *Kapitel 5: Videoklip*, *Kapitel 9: Diskmenyer* og *Kapitel 8: Stillbilleder* for mere information.



Oprindelig (eller “synkron”) lyd: Det *oprindelige lydspor* indeholder den lyd, som blev optaget sammen med videoen på dit kamera. Du kan redigere lydklip på dette spor, så du opnår forskellige effekter ved hjælp af indsætningsredigering og opdelingsredigering. Læs om “Indsætningsredigering” (side 105) og “Opdelingsredigering” (side 107) for yderligere information.



Overlæg-video og -lyd: I Studio Plus kan video og billeder, der er placeret på *overlay*-sporet bruges med værktøjerne *Picture-in-picture* og *Chroma key*, for at give dine video-produktioner et professionelt udseende. Disse funktioner er låst i andre versioner af Studio, og giver derfor et “vandmærket” resultat, når de bruges. Du kan opgradere til Studio Plus når som helst, hvis du har brug for den versions avancerede funktioner. Oprindelig lyd til overlay-video bliver gemt på det forbundne lydspor. Se *Kapitel 6: To-spors redigering med Studio Plus* for detaljer om *overlægsporet*.



Titel- og grafik-overlays: Billeder, der er placeret på *title*-sporet, vil blive gengivet som overlays på hovedvideoen, med gennemsigtige baggrunde. Se *Kapitel 8: Stillbilleder* og *Kapitel 9: Diskmenuer* for mere information.

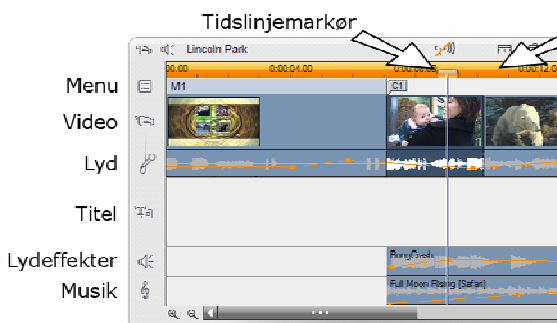


Lydeffekter og voice-over: Lydklippene på dette spor mixes med det *oprindelige lydspor* og *baggrundsmusiksporet*, hvorved det endelige lydspor til din film opbygges. Se *Kapitel 11: Lydeffekter og musik* for komplet information.



Baggrundsmusik: Baggrundsmusikken til din film kan opbygges i en hvilken som helst længde med værktøjet *SmartSound* (side 231) eller importeres med værktøjet *CD audio* (side 230). Dit soundtrack kan også indeholde **mp3** og andre musikfiler (se side 225).

Diskmenuer, kapitelmærker og tilbage-til-menu-links: Dette er et ekstra spor, der viser sig ovenover *video*-sporet, når filmen har mindst en diskmenu. Se *Kapitel 9: Diskmenuer* for information.



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

Låsning af spor

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

Når du trimmer et videoklip, vil klip, som samtidig kører på andre spor, også blive trimmet.

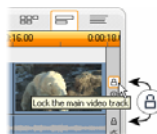
Når du sletter et videoklip, vil det tidssegment, som det brugte, også blive fjernet fra alle parallelle klip.

Klip, som falder helt inden for det slettede klips område, bliver også slettet.

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

For at slå låsen for det pågældende spor til eller fra, skal du klikke på knapperne med en hængelås på, som er placeret langs højre side af Filmvinduet.

Sporlåsning gør det muligt for Studio at arbejde med *indsætningsredigering* og *opdelingsredigering* (se Kapitel 5: Videoklip).



Dæmp eller skjul lydspor

Lydsporene kan individuelt dæmpes med knappen *dæmp* i højre side af Filmvinduet. Disse knapper har samme funktion som knapperne til lyddæmpning i værktøjet *Lydstyrke og balance*. (Se side 243 for flere informationer.)

Der er en tilsvarende funktion for videospor med knappen *skjul*, som kan bruges til at skjule videoen i projektet, når det skønnes nødvendigt, som for eksempel når du skal se hvad der helt præcis sker, når du redigerer overlæg i Studio Plus.





Feedback vedr. placering af videoklip

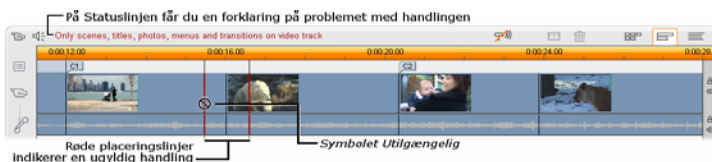
Studio giver dig flere forskellige former for feedback vedr. dine handlinger, når du placerer klip i Tidslinjevisningen.

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

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

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

De grønne placeringslinjer med et “kopi”-symbol  betyder, at handlingen er gyldig. Røde placeringslinjer med ikonet “utilgængelig”  viser, at den er ugyldig.



Tekstvisning

Filmvinduets Tekstvisning er en liste, som viser start- og sluttidspunkter samt klippenes længde. Endelig kan du i denne visning se de valgte navne på de enkelte klip.



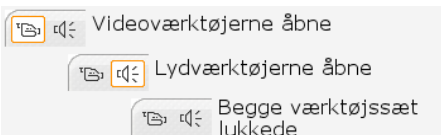
Name	Timmed start	Movie duration	Movie start
1			
Menu: 'Family - Album'		0:00:07.03	0:00:00.00
Wave audio: 'Meadowlark'		0:00:07.03	0:00:00.00
Chapter 1 in Menu 1			0:00:07.03
2			
Video clip: 'BabysDayOut_SD [42.07]'	0:00:42.07	0:00:04.18	0:00:07.03
Audio clip: 'BabysDayOut_SD [42.07]'	0:00:42.07	0:00:04.18	0:00:07.03
Title overlay: 'Family - Happy Birthday Sis'		0:00:04.00	0:00:07.03
Wave audio: 'DongCrash'	0:00:03.04	0:00:03.04	0:00:07.03
Background audio: 'Full Moon Rising [Safari]'		0:01:05.29	0:00:07.03
Chapter 2 in Menu 1			0:00:11.21
3			
Video clip: 'BabysDayOut_SD [55.12]'	0:00:55.12	0:00:08.14	0:00:11.21



VÆRKTØJERNE

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

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



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

Værktøjsvælgerknapperne i et panel på venstre side. Hvis du klikker på en af disse, får du det tilhørende værktøj frem.

Det *aktuelt valgte værktøj* til højre. Hvis man dobbeltklikker på et klip i Filmvinduet, vises det pågældende værktøj også (undtagen titelklip, som åbnes direkte i Titeleditoren, når du dobbeltklikker).



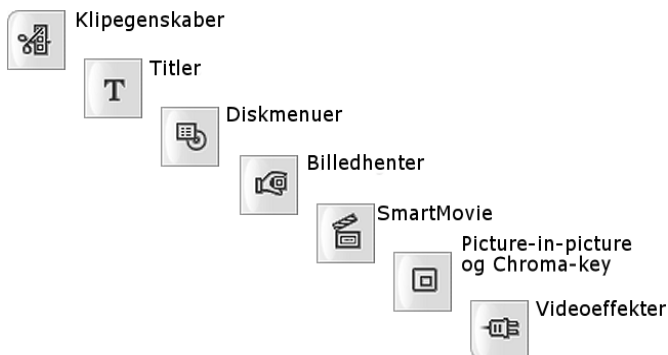
Alle knapperne til værktøjsvalg undtagen den øverste i hvert sæt åbner for en række specialiserede værktøjer. Den øverste knap i begge værktøjssæt er knappen til Klipegenskaber. Den viser et værktøj, som er beregnet til trimning og andre former for redigering af den kliptype, som er valgt i Filmvinduet.


Teksteditoren


Et nyttigt værktøj, som du ikke kan få direkte adgang til via værktøjerne, er Teksteditoren, som du kan bruge til at kombinere tekst, billeder og andre grafiske elementer i dine Studioproduktioner. Du kan få adgang til Teksteditoren via værktøjerne Title og Disc menu, eller højreklikskommandoen Go to Title/Menu Editor i Filmvinduet. Se *Kapitel 10: Titeledatoren* for fuld information.


Videoværktøjerne


De syv værktøjer i denne værktøjskasse bruges til at ændre eller oprette visuelle kliptyper, herunder videoklip, tekst, stillbilleder og diskmenuer.



Klipegenskaber: Værktøjet Klipegenskaber  justerer start- og sluttidspunkterne for enhver type klip. Dette kaldes for “trimning”. Værktøjet giver dig også mulighed for at indtaste et beskrivende navn for klippet. Værktøjet indeholder også en række andre komponenter, som er egnede til den pågældende type klip.

Titler: Dette værktøj gør det muligt at redigere navnet på og varigheden af titler. Knappen  *Redigér titel* giver adgang til vinduet Titeleditoren, hvor du kan ændre titlens tekst og udseende.

Diskmenuer: Værktøjet Diskmenu indeholder  en række kontroller til at redigere i links mellem knapper på diskmenuer og indgangspunkter, som kaldes for kapitelmærker, i din film, og som vises på *menusporet* i Filmvinduet. Knappen Rediger Menu åbner for Teksteditoren, hvor du kan ændre menuers visuelle fremtoning.

Framegrabber: Med dette værktøj kan du tage  et snapshot af en enkelt frame fra din film eller fra den nuværende videokilde. Du kan anvende den i din film eller gemme den til senere brug i andre programmer. Som i Importtilstand, vil du se to forskellige interfaces alt afhængigt af, om du grabber fra en DV eller en kilde, som ikke er en DV-kilde.

SmartMovie: Dette værktøj kombinerer automatisk dit kildemateriale med en digital musikfil, som du selv kan vælge, så du kan lave en musikvideo inden for en lang række forskellige stilarter.



PIP og chroma key-værktøj: Dette værktøj giver en anderledes, grafisk interface til Studio Plus' *Picture-in-picture*- og *Chroma key*-effekter.



Videoeffekter: Dette værktøj giver en række plug-in videoeffekter til Studio. Alle videoklip eller billeder i dit projekt kan bruge effekter, alene eller i en kombination.





Ud over det basale bibliotek med nyttige effekter har Studio også nogle "låste" betalingseffekter, som du kan afprøve. For mere information om at købe betalingsindhold til Studio, se "Udvid Studio" på side 12.

Lydværktøjerne


De seks værktøjer i denne gruppe bruges til at arbejde med eller opbygge lydclip – "original" lyd, voice-overs, lydeffekter og andre lydfiler, cd-spor og SmartSound-baggrundsmusik.





Klipegenskaber: Værktøjet Klipegenskaber  gør det muligt for dig at justere (“trimme”) start- og sluttidspunkterne for alle typer klip. Du kan også indtaste et beskrivende navn for klippet i stedet for standardnavnet, hvis du har lyst til det. (Klipnavne vises, når Filmvinduet er i Tekstvisning.) Værktøjets øvrige justeringsmuligheder afhænger af klippets art.

Volume and balance (lydstyrke og balance):  Dette værktøj giver dig master-volumen-knapper til hver af de tre lydspor: *original lyd* (lyd indlæst med video), *lydeffekter og voiceovers* og *background music*. Det lader dig også dæmpe lyden på et hvilket som helst eller alle spor og at tilføje real-time fades i lydstyrken. Brug knappen *balance og surround* til at placere hvert spor uafhængigt af de andre to på en en-dimensionel *stereo*-plads eller en to-dimensionel *surround-sound*-plads. Når *overlæg*-sporet er åbent, giver værktøjet et fjerde sæt knapper, der har indflydelse på sporet for *overlægningslyd*.

Tilgængelighed: Surround sound og overlay-video understøttes kun i Studio Plus.

Optag voice-over: For at optage en voice-over skal du blot klikke på knappen Record (Optag)  og begynde at tale i mikrofonen.

Tilføj cd-lyd: Brug dette værktøj til at tilføje spor, helt eller delvis, fra en lyd-cd. 

Baggrundsmusik: Dette værktøj giver dig mulighed for at tilføje musik gennem funktionen ScoreFitter - Studios omfattende musikmaskine. Vælg en stilart, et nummer og en version. Studio vil derefter skabe et soundtrack der matcher filmens varighed. 

Lydeffekter: Dette værktøj gør dig i stand til at tilføje plugin effekter til alle lydklip. Den populære VST-standard til lyd plugins understøttes, hvilket gør dig i stand til at forøge dit bibliotek med tilføjelses og third party-effekter. Et støjfilter, der kan konfigureres, tilføjes som en standard-effekt. Effekter, der kan fås i Studio Plus, omfatter desuden såvel grafiske som parametriske EQ, reverb, kor og andet.



Der følger også nogle “vandmærkede” premium effekter, som du kan afprøve, og du kan få adgang til flere via Pinnacles website ved at klikke på ”kategorien” *Flere effekter* i browseren til lydeffekter. For mere information om at købe betalingsindhold til Studio, se “Udvid Studio” på side 12.

Videoklip

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

Dette kapitel beskriver, hvordan du sætter “indgangs-” og “udgangs”-punkter (start og slut-punkter) for hvert klip. Filmvinduets redigeringsinterface gør denne “trimnings”-proces simpel, hurtig og præcis. Metoderne til at trimme videoklip (“Trimning af videoklip” på side 93) kan for det meste også bruges ved andre typer klip (f.eks. tekst og lydeffekter), hvilket vi kommer ind på i efterfølgende kapitler.

Et af de senere afsnit i dette kapitel beskriver de mere avancerede redigerings teknikker, herunder opdelingsredigering og indsætningsredigering, som du kan bruge til at give dine film et mere professionelt udseende. Læs om “Avanceret Tidslinjeredigering” på side 103.

Vi beskriver, hvordan man benytter visuelle effekter i Studio, samt nogle af de effekter du kan benytte i dine film – for at korrigere en fejl, kommunikere en ide eller bare for sjov. Se “Video-effekter” på side 112.

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



GRUNDLÆGGENDE OM VIDEOKLIP

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

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

Føj videoklip til din film

Du kan føje videoklip til din film på to måder:

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

Udklipsholderen: De almindelige funktioner i Udklipsholderen (Klip, Kopier og Sæt ind) kan bruges på videoklip i Filmvinduet. Funktionen Kopier fungerer også på scener i Albummet.

Når en scene eller et klip indsættes i Filmvinduet, sættes det ind ved den første klipgrænse ved redigeringslinjens placering. Du kan bruge de almindelige tastaturgenveje (Ctrl+X til klip, Ctrl+C til kopier og Ctrl+V til sæt ind), eller du kan vælge den pågældende funktion fra højrekliksmenuen.

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

Det primære *video*-spor. Hvis der er tilknyttet lyd til klippet, bliver det tilføjet et spor med *original lyd* (oprindelig lyd). Denne video vil fungere som baggrund for enhver overlægvideo eller titler på de lavere Tidslinje-spor.

Overlæg-sporet. Video på dette spor bliver anbragt ovenpå indholdet af *video*-sporet. Effekterne picture-in-picture og chroma key bliver brugt til at gøre dele af overlæggrammen gennemsigtig, så noget af hovedvideoen kan ses. Pånær i Studio Plus, bliver alle klip på *overlæg*-sporet vist med et "vandmærke". Hvis du bestemmer dig for at bruge *overlæg*-sporet i dine film, kan du opgradere til Studio Plus når som helst.

Titel-sporet. Hvis *overlæg*-sporet er gemt i Studio Plus, kan man flytte et videoklip over på *titel*-sporet og *overlæg*-sporet vil derved blive åbnet, og klippet vil blive placeret herpå. I andre versioner af Studio, eller hvis *overlæg*-sporet allerede er vist, kan der ikke placeres videoklip på *titel*-sporet.

Sound effects-sporet eller *background music*-sporet. Hvis man forsøger at flytte et videoklip over på et af disse spor, vil klippet oprindelige lyd blive flyttet.

Arbejd med flere importfiler

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

Sådan arbejder du med flere forskellige importfiler:

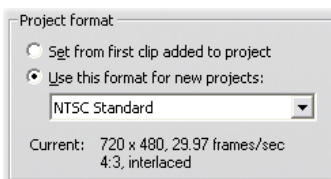
1. Træk scenerne fra den første importfil ind i Filmvinduet.
2. Brug droplisten eller knappen *mappe* i sektionen Videoscener i Albummet, og åbn den næste importfil. Studio viser kun scenerne fra den aktive fil i Albummet. Se “Sådan åbner du en importeret videofil” på side 47 for detaljerede oplysninger om dette trin.
3. *Træk scener fra den næste importerede fil ind i Filmvinduet. Fortsæt på denne måde, indtil du er kommet gennem alle de filer, du skal bruge.*

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

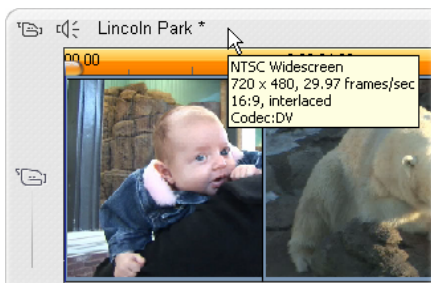
Videoprojektets format

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

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



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



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

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

Benyt kommandoer fra menuen *Billedformat* under menuen *Albummet*. Disse kommandoer lader dig strække scener fra Albummet så de bliver tilpasset størrelsen på projektets ramme. Dette giver dog en smule forvrængning i billedet. Se venligst ”Billedformater til video” på side 50 for mere information.

Benyt *2D Editor*-effekten med keyframing for at skabe en ”pan og scan”-version af din video. Filmstudier benytter ofte denne teknik til at få deres film til at passe til en standard fjernsynsskærm, når de overføres fra videobånd eller dvd. Der er ingen forvrængning ved brug af denne metode, men noget af billedet mistes ved hver frame. Ved brug af keyframing kan man følge det spændende i billedet og derved opnå acceptable resultater til trods for dette problem.

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

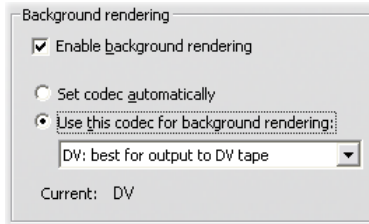


Man kan kompensere for forkerte billedforhold i kildevideoen ved at tilføje sorte streger (V), strække til fuld frame (M) eller pan-og-scan (H). Hver metode har sine ulemper.

Baggrundsberegning

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

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



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

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

Interfacefunktioner

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

Scener, der er blevet føjet til Filmvinduet, kan genkendes i Albummet på, at de er markeret med et grønt flueben. Fluebenet vil være angivet, så længe et klip i Filmvinduet hører til den pågældende scene.

For at se den oprindelige placering af et klip i din kildevideo kan du bruge kommandoen *Find Scene in Album* i højrekliksmenuen til klippene i Filmvinduet. Studio fremhæver den scene i Albummet, hvorfra det pågældende klip er hentet. For at gå den anden vej kan du bruge menukommandoerne *Album ► Find Scene in Project* for at se, hvordan en bestemt scene i Albummet bliver anvendt i det nuværende projekt.

Når tilstødende scener fra Albummet placeres i rækkefølge i Filmvinduet, vil grænsen mellem klippene blive vist med en punkteret linje. Det giver dig mulighed for at holde styr på dine klip og har ikke nogen effekt på, hvordan du kan redigere dem i Filmvinduet.

I Tidslinjevisning vil alle special effects, som du har anvendt på et klip, blive markeret med en række små ikoner i bunden af klippet. Disse svarer til de effektgrupper, som du kan se i vælgeren til *Videoeffekter*. Du kan åbne værktøjet og justere af effekten ved at dobbeltklikke på ikonerne.



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



TRIMNING AF VIDEOKLIP

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

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

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

Direkte på Tidslinjen (se “Trimning på tidslinjen med håndtag” nedenfor).

Ved at bruge værktøjet *Klipegenskaber* (se “Trimning med værktøjet *Klipegenskaber*” på side 98).

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

Trimning på Tidslinjen med håndtag

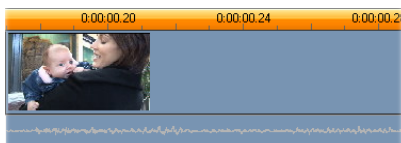
Den hurtigste måde at trimme et klip på er at trække i kanterne af et klip direkte på Tidslinjen. Følg med i Afspilleren, mens du trimmer klippet, så du kan finde nøjagtigt den frame, du vil begynde eller slutte på.

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

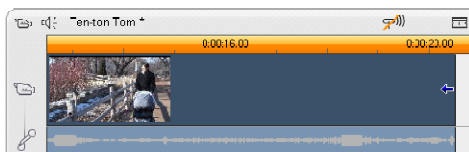
Sådan trimmer du et enkelt klip på Tidslinjen:

1. Slet alle klip fra Tidslinjen undtagen et klip. Hvis Tidslinjen er tom, skal du trække en scene over fra Albummet.
2. Udvid Tidsskalaen, så finjusteringen bliver lettere.
Placer musemarkøren hvor som helst på Tidslinjen, bare ikke lige over redigeringslinjen. Musepilen ændrer nu form til et ur. Klik og træk mod højre for at udvide Tidsskalaen.

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

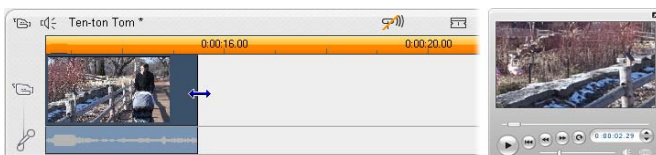


3. Placer din musemarkør over den højre kant af klippet. Musemarkøren ændrer form til en pil, som peger mod venstre.



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

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



5. Slip museknappen. Klippet er nu trimmet.

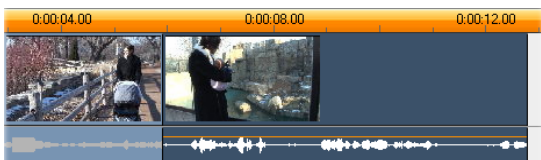
Flere klip

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

Sådan trimmer du flere klip på Tidslinjen:

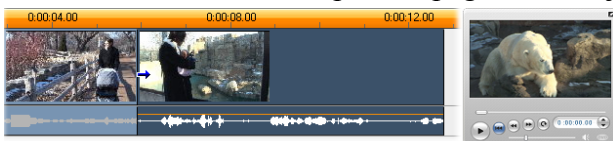
1. Placer to korte klip på Tidslinjen.
2. Justér tidsskalaen indtil klippet er i en håndterbar størrelse til redigering.

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

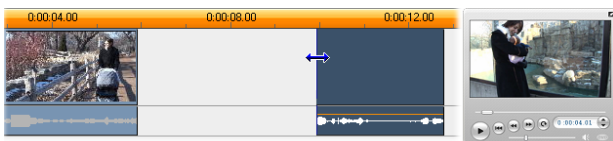


Du kan trimme den højre ende af klippet, ligesom du gjorde i eksemplet ovenfor med et enkelt klip. Når du gør det, vil den sidste frame i klippet blive vist i Afspilleren. Så længe det sidste klip er valgt, kan du fortsætte med at trimme det ved at trække højre kant mod venstre eller gendanne noget af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

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



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



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

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



Mellemrum og udfyldning: Trimning med Ctrl tasten

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

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

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

Bemærk: Se side 71 for en beskrivelse af den parallelle opførsel for Ctrl ved sletning af klip.

Tips til trimning af klip

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

Undersøg, om du har valgt det klip, du ønsker at trimme, og at det er det *eneste* klip, der er markeret.

Udvid Tidsskalaen, så det er lettere at foretage finjusteringer.

Undgå at udvide Tidsskalaen *for* meget, da klippene i så fald vil komme til at se meget lange ud. Hvis det sker, bør du gå baglæns, indtil skalaen har den størrelse, du ønsker, eller mindske skalaen ved at trække den mod venstre, eller vælge en værdi i menuen for Tidsskalaen.

Trimning med værktøjet *Klipegenskaber*



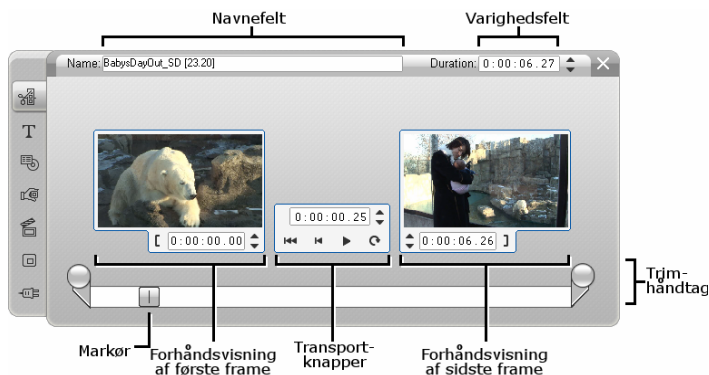
Selvom det er muligt at trimme videoklip direkte på Tidslinjen med en nøjagtighed helt ned til den enkelte frame, er det ofte hurtigere og nemmere at opnå en nøjagtig trimning med værktøjet *Klipegenskaber*. For at få adgang til værktøjet skal du vælge det klip, som du ønsker at ændre, og derefter bruge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

Når du arbejder med videoklip – faktisk, *ethvert* klip foruden titler – kan du også åbne og lukke værktøjet *Clip properties* (*Klipegenskaber*) ved at dobbeltklikke på klippet i en hvilken som helst visning i Filmvinduet.

Værktøjet Klipegenskaber kan bruges til at ændre alle typer klip. Der hører et sæt værktøjer til hver type klip.

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


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





Forhåndsvisningsområder: Særskilte forhåndsvisningsområder viser *start-* og *slut-*frames i et ”trimmet” videoklip sammen med en tæller og jogknapper. Layoutet for hver forhåndsvisning minder om Afspillerens layout ved normal redigering.

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

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

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

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

Du kan også justere de to trimpunkter ved at:

- Indtaste en værdi direkte i den tilhørende tæller

- Justere et tællerfelt med jog-knapperne.

- Trække i de tilhørende trimhåndtag

Tekstfeltet Varighed: Dette felt viser længden af det trimmede klip i timer, minutter, sekunder og frames. Hvis du ændrer på værdien for varigheden, enten ved at ændre direkte i værdierne eller ved at klikke på de tilhørende jogknapper, vil du rent faktisk ændre på selve udgangspunktet for klippet. Du kan naturligvis

ikke ændre varigheden til mindre end 1 frame eller til mere end den oprindelige videoscene.

Tip til anvendelse: Hvis du ønsker at skifte fra trimning af et klip på *videosporet* til et andet klip, kan du bare klikke på det nye klip, mens værktøjet *Klipegenskaber* stadig er åbent, eller du kan trække Tidslinjemarkøren hen til det nye klip.

Gendannelse af trimmede klip

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

Træk i klippets højre kant på Tidslinjen, indtil det ikke kan strækkes længere,

I værktøjet *Klipegenskaber* kan du trække i trimhåndtagene frem til slutningen på klippet.



OPDELING OG KOMBINATION AF KLIP

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

For at opdele et klip i Tidslinjevisning:

1. Vælg opdelingspunktet.
Du kan bruge en hvilken som helst metode til at justere den nuværende position, enten ved at flytte Tidslinjemærkøren, klikke på *Afspil* og derefter *Pause*, eller ved at ændre værdien på tælleren i Afspilleren.
2. Du skal enten højreklikke på det klip, du vil opdele, og vælge *Split Clip* (opdel klip) fra popup-menuen, eller sikre dig, at redigeringslinjen er placeret nøjagtig dér, hvor du ønsker at opdele klippet og derefter klikke på knappen *Opdel klip/scene* (barberbladet) (se side 70).

Klipet bliver opdelt på det pågældende sted.

Sådan gendanner du et opdelt klip:

Brug knappen *Fortryd* (eller tryk Ctrl+Z). Selv hvis du har foretaget dig andet, siden du opdelte klippet, vil fortrydelsesfunktionen i flere trin gøre det muligt at fortryde så langt tilbage, som det er nødvendigt. Eller:

Hvis du ikke har lyst til at fortryde flere trin på grund af mellemliggende handlinger, som du ikke ønsker at annullere, kan du udskifte de to halvdele af det opdelte klip med det oprindelige fra Albummet. Eller: Slet den ene halvdel af det opdelte klip og trim den anden.

Sådan kombinerer du klip i Filmvinduet:

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

Denne handling er kun mulig, hvis kombinationen af klip giver et klip, som er gyldigt – dvs. et sammenhængende uddrag af kildevideoen. På tidslinjen kan man se, hvilke klip der kan kombineres, ved at der er en punkteret linje mellem dem på det sted, hvor de støder op til hinanden.



AVANCERET TIDSLINJEREDIGERING

Bemærk: Studio Plus' ekstra, udvidede funktioner, der benytter overlægningssporet, beskrives i *Kapitel 6: To-sporsredigering med Studio Plus*.

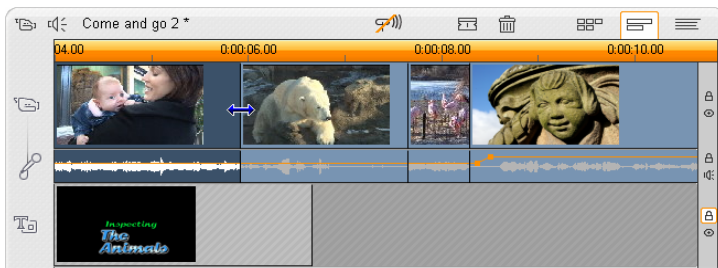
Under de fleste former for redigering synkroniserer Studio automatisk klippene på de forskellige Tidslinjespor. For eksempel vil den forholdsmæssige placering af alle klip til højre for indsætningspunktet være uændret, når du indsætter en scene fra Albummet.

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

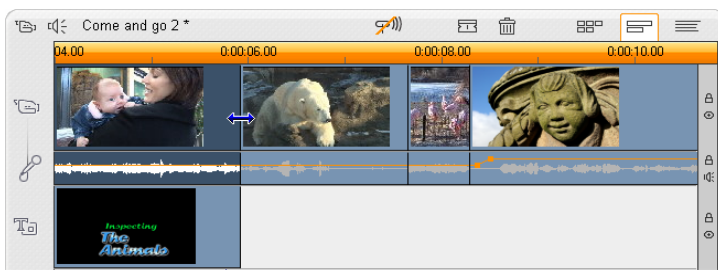
Sådanne specielle redigeringsfunktioner er mulige ved brug af sporrå-knapperne (knapper til låsning af spor) langs den højre side af Filmvinduet i Tidslinjevisningen. Alle standardsporene (undtaget *menu*-sporet) er forsynet med en låsningsknap. Se “Låsning af spor” på side 75 for at få mere at vide om sporråning.

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

Bortset fra *menusporet* kan enhver anden kombination af spor låses.



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



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

Indsætningsredigering

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

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

Bemærk: I Studio Plus kan insert-redigering også udføres i *overlægningsvideo* og *-lydspor* ved brug af metoder, der ligner de, som her beskrives.

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

For at lave indsætningsredigering på *videosporet*:

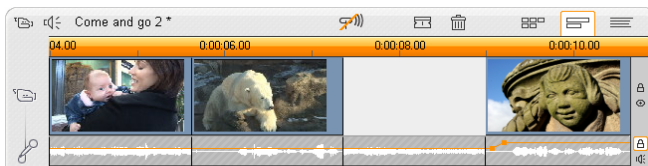
1. I Tidslinjevísningen i Filmvinduet skal du klikke på låsen til *original lyd* og derved låse sporet.



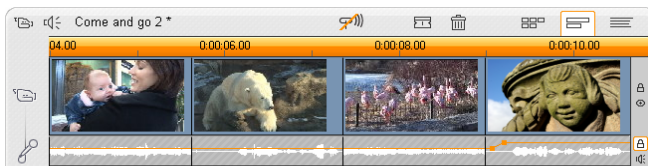
Låseknappen oplyses med rødt, og selve sporet nedtones, så du kan se, at indholdet ikke vil blive påvirket under redigering.

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

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



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



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

Sådan laver du indsætningsredigering på det oprindelige lydspor

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

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

Opdelingsredigering

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

Bemærk: I Studio Plus kan opdelt redigering også udføres på *overlægningsvideo-* og *lydsporet* ved brug af metoder, der ligner de, som her beskrives.

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

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

L-klip

I et L-klip optræder videoklippet før lydklippet.

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



Lyd og video klippes samtidig.

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

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



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

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

Sådan laver du et L-klip:

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



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



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

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



5. Lås lydsporet op.

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

J-klip

I J-klip sættes den nye lyd ind før videoen skifter over. Dette kan være effektivt, hvis lydsiden i det andet klip skal forberede seeren på materialet i scenen.

Hvis vi vender tilbage til eksemplet med undervisningsudseendelsen fra før, kan vi forestille os, at vi ønsker at vende tilbage til taleren i slutningen af det indsatte klip. Hvis vi lader næste del af forelæsningen optræde på lydsporet et lille øjeblik, inden videoen viser os taleren igen, vil skiftet virke meget mindre pludseligt.

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



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

For at lave et J-klip:

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

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

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

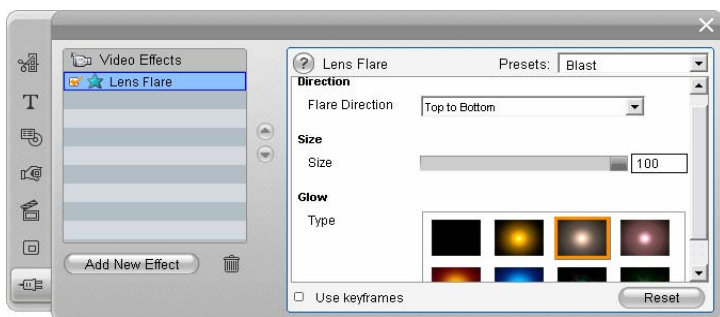


BRUG AF VIDEOEFFEKTER

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

Nogle gange kan du dog også have brug for at ændre i videobillederne selv og derved opnå en bestemt effekt. Værktøjet Videoeffekter i Studio indeholder et omfattende sæt plug-in-videoeffekter, som kan føjes til enten video eller stillbilleder. Se side 124 for en beskrivelse af de grundlæggende effekter, der følger med Studio.

Værktøjet *Video effects* er det syvende værktøj i video-værktøjskassen. Det har to hovedområder: til venstre, en *effekt-liste*, der viser hvilke effekter, der allerede er brugt i det/de aktuelle klip, og til højre, et *parameter-panel*, hvor du kan tilpasse effekten efter behov.

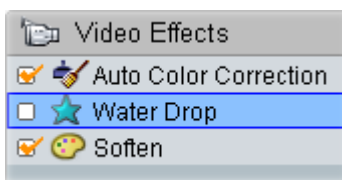


Videoeffekter vs. lydeffekter

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

Arbejdet med effektlisten

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



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

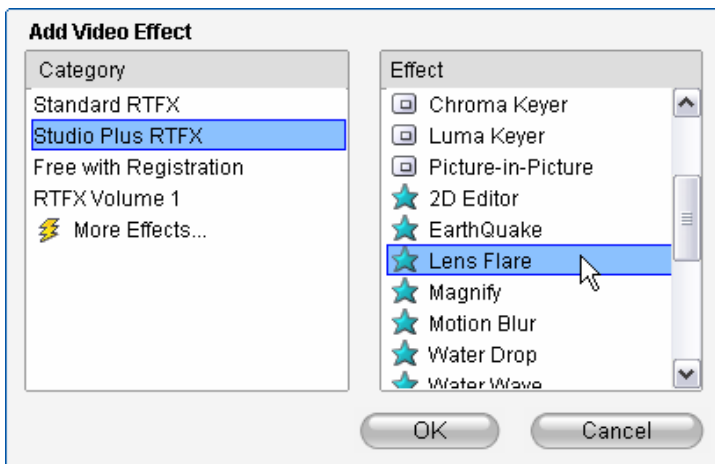
Tilføj og slet effekter

For at tilføje en effekt til listen for det pågældende klip skal du klikke på knappen *Tilføj ny effekt*, som åbner en *effektliste* i højre side af værktøjsvinduet.



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

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



Videoeffekt-listen er her åbnet på siden Studio Plus RTFX, som indeholder ekstra emner til Studio Plus. De andre nævnte pakker indeholder andet højkvalitetsindhold, som skal købes for sig. Den sidste "kategori", Flere effekter, åbner for en side på Pinnacles website, hvor du har adgang til endnu flere højkvalitetseffekter.

Video- og lydeffekter, der skal tilkøbes, ligesom andet låst indhold i Studio, kan frit afbenyttes, men der lægges et vandmærke henover videoen, når den afspilles. For at benytte effekten i egentlig produktion, kan du købe en *aktiveringsnøgle* uden overhovedet at forlade Studio-programmet. For information om køb af låste video- og lydeffekter og andet betalingsindhold til Studio, se "Udvid Studio" på side 12.

Ændring af effekters rækkefølge

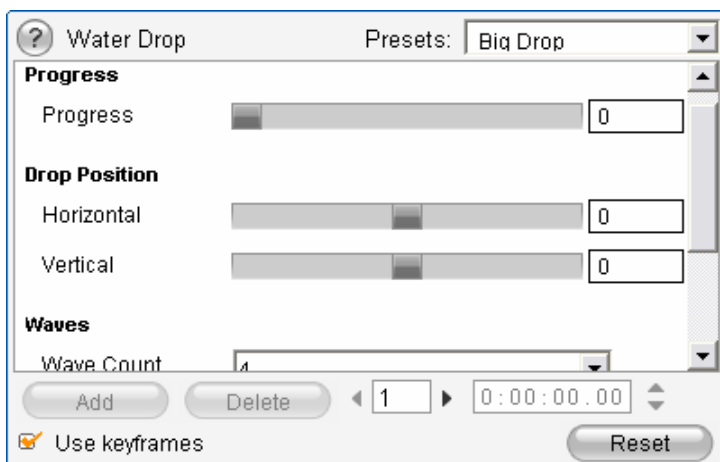
Det samlede resultat af mere end én effekt på det samme klip er forskelligt alt afhængigt af, hvilken rækkefølge effekterne bliver brugt i.




Med op- og ned-pilene kan du styre hver effekts placering i behandlingskæden. Knapperne flytter den effekt, du har markeret.

Justering af effektparametrene

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



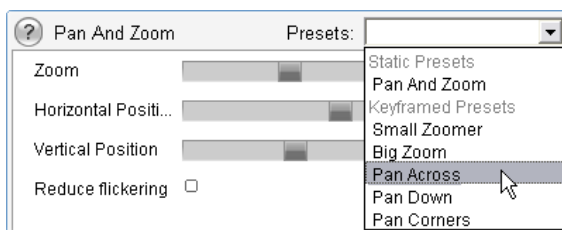
Panelerne til de grundlæggende effekter, som følger med Studio, er beskrevet nedenfor (begynder på side 126). Tilføjelseseffekter beskrives i deres egen online-dokumentation, som du kan få adgang til ved at trykke på funktionstasten F1 eller klikke på knappen hjælp  øverst til venstre i parameterpanelet.

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

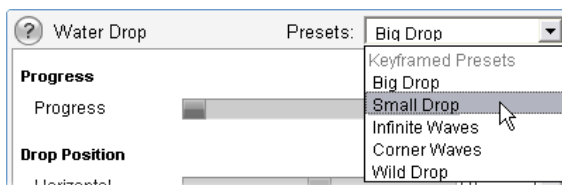
Brug af forudindstillede parametre

For at forenkle brugen af parametrene har mange effekter presets (forudindstillede værdier), så du let kan indstille en effekt ved blot at vælge et navn fra listen.

I Studio Plus findes to slags forudindstillinger: *statisk*, som lagrer et enkelt sæt effekt-parametre, og *keyframe*, der lagrer flere sæt parametre som keyframes (se nedenfor).



I de versioner af Studio, der ikke understøtter keyframing, kan man kun benytte statiske forudindstillinger.



Ofte kan konfigurationen foregå hurtigst, hvis man begynder med den forudindstilling, der er nærmest det ønskede, og derefter finjusterer parametrene manuelt.

Reset funktioner: En særlig type forudindstilling er fabriksindstillingen af hver enkelt funktion. Denne indstilling kan genskabes når som helst ved at klikke på *Reset* knappen nederst på panelet over parametre.



Hvis man trykker på *Reset*, mens keyframing benyttes, tilføres de forudindstillede standard-parametre kun til keyramen i filmens nuværende position. Denne keyframe dannes, hvis dette ikke allerede er sket.

Keyframing

Parametrene for videoeffekter i Studio angives almindeligvis ved den første frame i et videoklip og bibeholdes frem til slutningen af klippet.



Almindeligvis ændres parametrene for en effekt ikke undervejs i det klip, som effekten anvendes i.

Keyframing – muligheden for at lave glidende justeringer til parametrene *i løbet* af et videoklip – åbner op for en lang række nye måder at bruge effekter på i dine film.

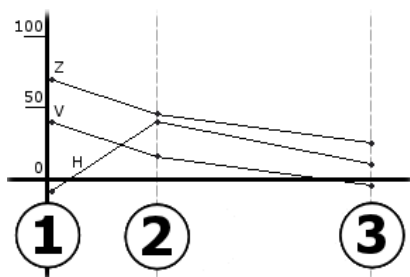
Tilgængelighed: Keyframing, som er beskrevet her, er kun muligt i Studio Plus.

Hver keyframe indeholder et komplet sæt parametre for effekten, og specificerer ved hvilken frame i løbet af disse klip, at de nye parametre skal være fuldt ud trådt i kraft.



Med keyframing kan du ændre parametrene så ofte du vil i løbet af et klip.

Mellem de individuelle keyframes justeres de numeriske parametre automatisk fra frame til frame, således at de individuelle keyframes bindes sammen i et glidende forløb.

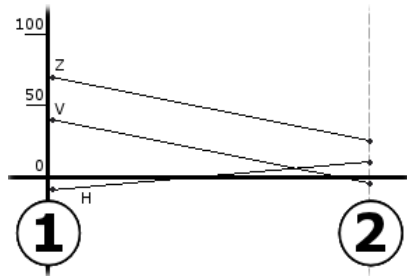


Du kan se en grafisk udlægning af keyframes i eksemplet ovenfor. Værdierne Zoom (Z), Vandret position (H) og Lodret position (V) indstilles med keyframe 1 i starten af klippet, hvor keyframe 2 er ca. 1/3 inde i klippet, og keyframe 3 er i slutningen af klippet. Værdierne justeres glidende henover de mellemliggende frames.

De fleste effekter understøtter keyframing. Nogle få gør dog ikke, enten fordi de ikke har nogen parametre, eller fordi at de – som med effekten *Fart* – ikke kan have nogen logiske keyframes.

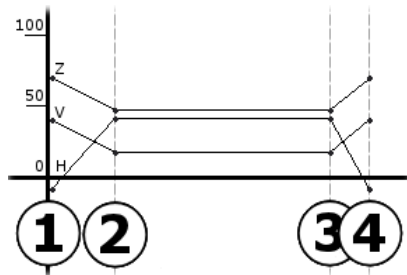
Eksempler på keyframing

For hver tilkoblet effekt kan et klip i princippet have ligeså mange keyframes som frames. I praksis har du dog kun brug for nogle få.

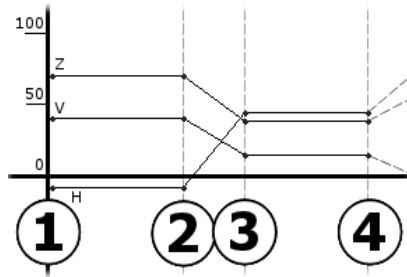


To keyframes er nok til at lave en glidende overgang imellem to parametre fra en indstilling til en anden igennem et klip.

Keyframing giver dig en præcis kontrol over måden en effekt anvendes i et klip. Det bliver for eksempel simpelthen bare et spørgsmål om at fade en effekt ind og ud.



Med i alt fire keyframes kan du skrue op for en eller flere parametre i starten af et klip, og skrue ned for dem igen i slutningen af klippet.



Et pan-og-zoom diasshow som det beskrevet under “Redigering af billedklip-egenskaber” (side 175) kan skabes ved at bruge Pan-og-Zoom effekten på et enkelt stillbilde-klip. To keyframes med identiske parametre udgør starten og slutningen for hver visning – uanset hvor mange der så end er brug for – i filmen.

Anvendelse af keyframing

I parametervinduet for alle effekter, der understøtter keyframing, find og sæt et mærke i tjekboksen *Brug keyframes*. Hvis du ikke har gjort det, vil effekten kun anvende et enkelt sæt parametre hele vejen igennem klippet.



Når du slår keyframing til for en effekt, skabes der automatisk to keyframes. Den ene placeres i starten af klippet, den anden i slutningen. Parametrene for begge indstilles til den værdi, som effekten ville have haft uden keyframes. I Filmvinduet tidslinjevisning vises en keyframe som et nummereret flag på videoklipet. Keyframe-flagene vises så længe effektparametervinduet er åbent.



Keyframes for den åbne effekt i effektparametervinduet vises som nummererede flag over en lodret linje. Den nuværende keyframe har et oplyst flag, som keyframe nr. tre har det her.

Samtidig kan du finde yderligere justeringsmuligheder i bunden af parametervinduet: Knapperne *Tilføj* og *Fjern*, indikatoren for *Nuværende keyframe* med pile til at vælge forrige og næste keyframe, og endelig tælleren *Keyframe-tid* med jog-pile.



En række nye justeringsmuligheder kommer frem i bunden af parametervinduet, når keyframes slås til.

Indikatoren for *Nuværende keyframe* viser nummeret på den keyframe i klippet, som du kigger på i Filmvinduet netop nu. Brug pilene til at hoppe frem eller tilbage til den foregående eller den næste keyframe. Når du klikker på dem, hopper tidslinjemarkøren frem til den forrige eller næste keyframe.

Når du kigger på frames i din film, hvor der ikke er blevet defineret nogen keyframe, vil indikatoren vise en streg. De viste parameterværdier er dem, som vil gælde for den nuværende frame under afspilning.

For at skabe en keyframe på det pågældende punkt, skal du klikke på knappen *Tilføj*, eller simpelthen bare begynde at justere på parametrene: Hvis du gør det, vil Studio automatisk indsætte en keyframe det pågældende sted.



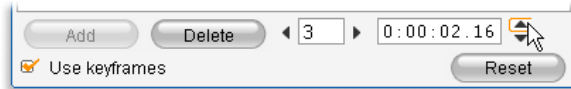
Keyframes nummereres i rækkefølge fra starten af klippet. Når du tilføjer en ny keyframe, eller sletter en gammel, vil de efterfølgende keyframes blive omnummereret, så de får den korrekte rækkefølge.



Knappen *Slet* kan ses så snart den nuværende frame har tilknyttet en keyframe; Det vil sige, når der i *Nuværende keyframe* står et tal i stedet for en streg.

Tælleren *Keyframe-tid* viser tiden, der er gået i det pågældende klip; altså den frame, du kan se i Afspillervinduet. Første keyframe er derfor placeret i tiden "nul", og den sidste er placeret én frame før klippets samlede længde.

Når det pågældende klip har keyframes, kan deres tidsmæssige placering flyttes med jog-pilene ved siden af tælleren. Placeringen af første og sidste keyframe kan ikke ændres. De andre kan flyttes frit imellem den foregående og den efterfølgende keyframe.



Indstilling af tiden for keyframe 3.

Forhåndsvisning og billedmanipulering

Når du arbejder med værktøjet Videoeffekter og vælger effekter og justerer parameterindstillinger, vil Afspilleren give en løbende opdateret forhåndsvisning af den pågældende frame i din film. At forhåndsvisning af et enkelt billede giver muligvis ikke meget resultat, når du arbejder med effekter, som udvikler sig over hele klippet (som *Water drop*-effekten, side 133). I sådanne tilfælde er du nødt til at spole klippet tilbage for at se den fulde virkning af den effekt, du benytter.


Idet mange funktioner kræver et stort antal beregninger, vil en fuldstændigt glat og detaljeret forhåndsvisning af hele klippet i de fleste tilfælde ikke være tilgængeligt lige med det samme. Hver gang en funktion tilføjes eller fjernes, eller indstillingerne ændres, begynder Studio at ”overføre” klippet – ved at genberegne dets endelige udseende i baggrunden – uden at afbryde dit arbejde. En farvet bar viser sig i Tidsskalaen over klippet, mens baggrundsberegningen foregår.


Baggrundsberegning er valgfrit. Om nødvendigt kan du slå funktionen fra i panelet *Projektindstillinger* (*Indstillinger* ➤ *Projektindstillinger*).





ARKIVET MED VIDEOEFFEKTER


Den i Studio medfølgende plugin til videoeffekter er delt ind i seks kategorier med hvert deres ikon:


Rensningseffekter hjælper til at korrigere for  fejl i kildevideoen, som f.eks. støj og kamerarysten.

Tidseffekter, som for eksempel *Fart* i Studio  Plus, der ændrer afspilningstempoet uden samtidig at påvirke, hvordan de enkelte frames selv ser ud.


Stilistiske effekter som *Prægning* og *Gammel film*  giver dig mulighed for at tilføje karakteristiske visuelle stilarter, så budskabet kommer endnu bedre igennem.

Overlægnings effekter understøtter  overlægningsfunktionerne i Studio Plus, såsom *Picture-in-picture* og *Chroma key*.

Sjove effekter såsom *Vanddråbe* og *Linsebrydning*  giver ekstra muligheder for kreativitet og sjov i dine film.

Farveeffekter lader dig ændre farverne i et klip,  diskret eller dramatisk.

Plugin-effekterne er organiseret i pakker med en eller flere effekter i hver. I denne manual vil vi beskrive de fem effekter i Standard RTFX-pakken (se side 126), som følger med alle versioner af Studio. Derudover vil vi kort beskrive hver enkelt af de godt 20 ekstra effekter i Plus RTFX-pakken (side 128), som følger med Studio Plus. Fuldstændig dokumentation af parametrene for Plus-effekterne findes i deres kontekst-sensitive online hjælp, der kan ses ved at klikke på

help-knappen  I øverste venstre hjørne af parameterpanelet til hver enkelt effekt, eller ved at trykke på F1-tasten, når panelet er åbent.

Opbygning af dit effektbibliotek

Studios udvidelsesarkitektur med plugins gør, at du kan tilføje nye effekter i takt med, at de bliver tilgængelige. Udvidelsespakker med effekter fra Pinnacle og andre udbydere kan integreres i programmet uden problemer.

Visse udvidende effekter sendes med Studio som låst, premium-indhold. Blandt disse er Pinnacles RTFX Volume 1 og 2-pakker. Sådanne effekter kan som sædvanligt ses i forhåndsvisning i Studio, men er “vandmærkede” med særlig grafik under afspilning.

Hvis du køber en *aktiveringsnøgle*, vil vandmærket forsvinde. Dette kan gøres uden at forlade Studio. For mere information om at købe betalingsindhold til Studio, se “Udvid Studio” på side 12.

Advarsel: Studios plugin-videoeffekter er computerprogrammer. Det betyder, at de er i stand til at udføre handlinger, der potentielt kan beskadige eller forstyrre dit system, bl.a. ved at ændre eller slette filer og ændre i din systemregistrering. Pinnacle fraråder, at man installerer plugins fra tredjepart, medmindre man har tillid til udbyderen.



STANDARDEFFEKTER

Denne sektion beskriver fire af de fem effekter, der følger med i Standard RTFX-gruppen i toppen af Studio effekt-browseren. Den femte, *Pan og zoom*, beskrives under “Pan-og-zoom-effektpanelet” på side 182.

Auto color correction, *Noise reduction* og *Stabilize* klassificeres som **renseffekter**, der hjælper til med at rette fejl i hovedvideoen såsom lydstøj og rystede billeder.

Bemærk: Studios videorensningseffekter er alment anvendelige filtre, som er beregnet til at fjerne almindeligt forekommende problemer ved en lang række forskelligt materiale. De er ikke en vidunderkur. Dine resultater vil afhænge af det originale materiale samt hvilken type og hvor omfattende problemet er.

Automatisk farvekorrektion

Denne effekt kompenserer for en forkert farvebalance i dit videomateriale. Svarer nogenlunde til “hvidbalancen” på et videokamera.

Lysstyrke: Farvekorrektion kan påvirke lysstyrken på billedet. Hvis du skønner det nødvendigt, kan du korrigere lysstyrken manuelt. (Rent teknisk justeres billedets “kontrastgamma”, ikke den faktiske lysstyrke.)

Bemærk: Den *automatiske farvekorrektion* kan som en bivirkning medføre, at der opstår videostøj på klippet. Hvis det sker i utålelig grad, skal du tilføje filteret *Støjreduktion* beskrevet nedenfor.

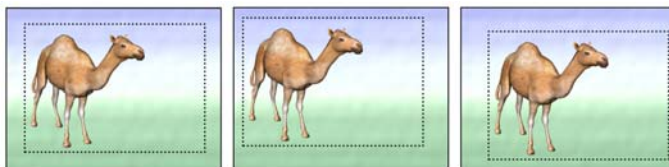
Støjreduktion

Denne plugin anvender en støjreduktionsalgoritme, som kan forbedre fremtoningen af video med støj. For at minimere *artefakter* (uønskede billedfejl, som opstår under billedbehandling), bliver støjreduktionen kun anvendt på områder af de enkelte frames, hvor mængden af bevægelse ligger under et vist niveau.

Bevægelses-tærskel: Denne indstilling justerer grænseværdien. Hvis du flytter justeringslinjen mod højre, øges den mængde bevægelse, som tillades, og derved øges den del af billedet, som vil blive påvirket. Samtidig øges risikoen for, at der opstår uacceptable artefakter.

Stabilisering

Ligesom den elektroniske funktion til billedstabilisering i mange digitale videokameraer mindsker denne funktion rystelser eller vibrationer, som opstår på grund af kameraets bevægelser. Kanterne på billedet slettes, og det centrale billedfelt forstørres med omkring 20 %, så det fylder hele billedfeltet. Ved at justere kanterne på billederne frame for frame er Studio i stand til at kompensere for uønskede kamerabevægelser.



Studios Stabiliseringseffekt fungerer ved at udvide et udvalgt område (de inderste linjer), så det fylder hele billedfeltet. Området justeres for hver enkel frame, så der kompenseres for de små forskelle i optagelsen, som opstår pga. kamerarystelser.

Hastighed

Denne raffinerede effekt tillader dig at ændre hastigheden på ethvert videoklip over et fortløbende område fra 10 til 500 procent af normalen, enten forlæns eller baglæns. Klippets længde ændrer sig i takt med at du ændrer dets hastighed.

Hvis klippet indeholder lyd, så vil det også blive øget eller sænket i hastighed. Du har mulighed for at beholde lydens pitch for at undgå tegnefilmsstemmer i dit lydspor.




PLUS-EFFEKTER

Studio Plus RTFX-pakken med videoeffekter følger med Studio Plus. Brugere af andre Studio-versioner kan få adgang til effekterne ved at opgradere til Studio Plus.

Denne sektion giver en kort beskrivelse af hver effekt i gruppen på nær:

To af overlægningseffekterne, som beskrives andre steder (*Chroma key* på side 157 og *Billede-i-billede* på side 150).

HFX Filter-effekten, som tillader dig at oprette  og redigere animerede 3D-overgange med Pinnacle's Hollywood FX software. Den åbnes uden for Studio og har sin egen online-hjælp. *HFX Filter* benytter et specielt Pinnacle kategori-ikon.

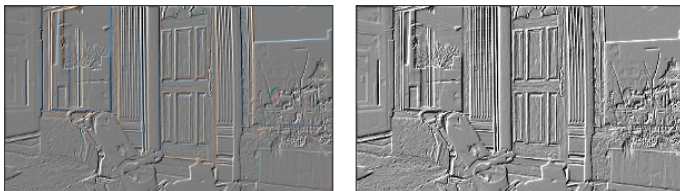
Effekterne vises her i samme rækkefølge, som de vises i effektbrowseren, hvor de er sorteret efter kategorier (se side 124). Du finder de fulde beskrivelser med alle parametre under den kontekst-sensitive Hjælp, når effektparametrenes vindue er åbent i Studio Plus.

Sløring

Hvis du lægger *sløring* på din video, får du en effekt, der svarer til hvis du havde optaget ude af fokus. Effekten *Sløring* i Studio, kan lægge en større eller mindre sløring i det vandrette eller lodrette plan på hele eller kun en del af billedfeltet. Du kan let sløre et begrænset område, for eksempel en persons ansigt, ligesom du kender det fra TV Nyhederne.

Prægning

Med funktionen *Prægning*, kan man frembringe et udseende der minder om en præget eller bas-relief-skulptur. Effektens styrke justeres med *Mængde*.



Prægningen kan ofte forstærkes ved at justere kontrast og lysstyrke i effekten Farvekorrektion (billedet til th.).

Gammel film

Gamle film har en række karakteristika, som normalt anses for at være uønskede: De er grynede som følge af den gamle filmfremkaldelsesproces, og der er fnug og streger fra støv og smuds, som sidder fast på filmen, og der er tilfældige lodrette linjer dér, hvor filmen er blevet ridset under fremvisning.



Effekten *Gammel film* efterligner disse defekter, så din ellers uplettede film kommer til at se ud som om, den har været udsat for tidens tand.

Blødgør

Funktionen *Soften* tilfører en svag sløren til din video. Dette kan hjælpe til med alt fra at give billedet en romantisk dis til at formindske rynker. En barre styrer styrken af denne funktion.

Glasrude

Denne effekt efterligner den effekt, at man kigger gennem en rude med glasmosaikker i forskellig størrelse og facon.

Skydejusteringer lader dig kontrollere størrelsen på de mangeformede “felter” i billedet samt bredden på de mørke kanter imellem felterne fra nul (intet mellemrum) til den maksimale værdi.



The variationer over effekten Glasrude

Luma key

Denne type overlæg minder meget om *Chroma Key* (side 157), men i dette tilfælde er det forgrundsbilledets luminans (belysningslysstyrke) og ikke farve, der er afgørende for, hvad der bliver gennemsigtigt.

2D Editor

Brug denne effekt til at forstørre billedet og definere hvilken del, der skal vises, eller til at formindske billedet og eventuelt tilføje en ramme med skyggekant rundt om.

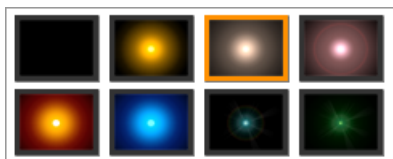
Jordskælv

Studio Plus *Jordskælv*-effekten ryster videobilledet for at simulere en seismisk begivenhed, hvis styrke du kan kontrollere med rullebarer, der styrer hastighed og intensitet.

Lens flare

Denne effekt simulerer det lysglimt, som man kan se, når direkte, kraftigt lys skaber ringe eller overeksponerede områder i et videobillede.

Du kan indstille retning, størrelse og type for lyset. Den første af de nedenstående typer lader dig helt fjerne lyset, men dets sekundære effekter – lysstråler og refleksioner – stadig kan ses.



De otte typer linsebrydning.

Forstør

Denne effekt lader dig føre et virtuelt forstørrelsesglas henover et udvalgt område af videobilledet. Du kan flytte forstørrelsesglasset i tre dimensioner, dvs. vandret og lodret inden for videobilledet og tættere på eller længere væk.

Bevægelsessløring

Denne effekt simulerer den sløring, der forekommer, når et kamera bevæges hurtigt under optagelse. Både vinklen og mængden af sløring kan indstilles.



Utilsløret billede (V) og horisontalt (C) og diagonalt (H) slørede versioner.

Water drop

Denne effekt simulerer en vanddråbe, som falder ned på en vandoverflade og derved skaber en række koncentriske cirkler, der bevæger sig udad.



Trin i Vanddråbeeffekten ("Stor vanddråbe" er valgt).

Vandbølge

Denne effekt tilføjer en forvrængning, så det kommer til at virke som om en række bølger glider hen over skærmen i takt med at klippet kører. Du kan indstille antal, afstand, retning og dybde for bølgerne.

Sort/hvid

Denne effekt fjerner nogle eller alle farveinformationer fra det oprindelige videomateriale, hvor resultatet bliver fra lettere farveløst (forudindstillingen “Afbleget”) til helt monokromt (“Sort/hvid”). Justeringen *Mængde* styrer, hvor gennemgribende effekten skal være.

Farvekorrektion

De fire skydejusteringer i parametervinduet for denne effekt kontrollerer farvelægningen af det pågældende klip hvad angår:

Lysstyrke: Den relative lysintensitet

Kontrast: Den lysmæssige afstand mellem lyse og mørke områder.

Farvetone: Den farvemæssige placering af lyset i spektrummet.

Farvemætning: Mængden af ren farve, fra gråtone til kraftige farver.

Farvekort

Denne effekt farver et billede ved at bruge farvepaletter eller farvekort. Pep din optagelse op med fræk farvebehandling. Lav to- og trefarvede elementer eller lav skarpt redigerede overgange. Funktionen *Farvekort* kan bruges til alt lige fra finjustering af ensfarvede billeder til psykedeliske farveforvandlinger.

Inverter

Til trods for, hvad navnet antyder, så vender denne effekt ikke billedet på hovedet. I stedet for, det er billedet, der vendes på hovedet, så er det *farveværdierne* i billedet, der vendes om: hver pixel gentegnes i sin komplementærfarve og/eller lysstyrke, hvilket giver et letgenkendeligt billede, med en helt anden farvesammensætning.

Effekten gør brug af YCrCb farvemodellen, som har én kanal til *luminans* (informationer om lysstyrken) og to kanaler til krominans (farveinformationer). YCrCb-modellen anvendes ofte til digital video.

Belysning

Belysningsværktøjet gør det muligt at korrigere og forbedre video, som er optaget under dårlige eller svage lysforhold. Det er især beregnet til at ordne udendørssekvenser med baggrundsbelysning, hvor hovedpersonen er i skyggen.

Posteriser

Med denne effekt kan du kontrollere antallet af farver, som bliver anvendt til at opbygge hvert enkelt billede, lige fra den komplette palette og ned til to farver (sort og hvid) ved at trække skydejusteringen *Mængde* fra venstre mod højre. Områder med lignende farver samles på større flade områder, i takt med at farvepaletten indskrænkes.

RGB farvebalance

RGB Farvebalance i Studio Plus har en dobbelt rolle: På den ene side kan du bruge den til at justere videoklip, som har en uønsket farvetone. På den anden side kan den også forrykke farvebalancen for en effekt, så den bliver lige nøjagtig, som du vil have den. For eksempel kan du ofte understrege en natscene ved at tilføje en blå tone og mindske den overordnede lysstyrke. Du kan endda få en scene optaget i dagslys til at ligne en natteoptagelse.

Sepia

Denne effekt skaber effekten af et gammelt fotografi ved, at billedet alene opbygges med sepiatoner i stedet for med alle farver. Man justerer effekten vha skydejusteringen *Mængde*.

Hvidbalance

De fleste videokameraer har en ”hvidbalance”-indstilling, der automatisk kan justere farveindstillingerne i forhold til baggrundsbelysningen. Hvis denne indstilling er slukket eller ikke helt effektiv, så går det ud over farvegengivelsen i videobilledet.


Studio's *Hvidbalance*-effekt retter dette problem ved at lade dig vælge, hvilken farve, der skal antages at være ”hvid” i billedet. Derefter bliver alle pixels i billedet justeret, så den valgte farve bliver hvid. Når referencefarven er korrekt valgt, kan det få farverne til at se mere naturlige ud.



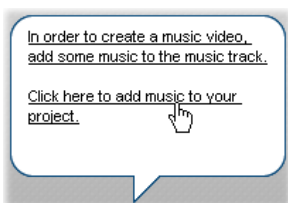
MUSIKVIDEOVÆRKTØJET

SMARTMOVIE

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

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

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



SmartMovie-værktøjet styrer dig gennem skabelsesprocessen med enkle, trinvisse instruktioner. For at starte skal du benytte Album til at finde den videooptagelse eller de billeder, du vil inkludere, og trække dem over i Movie Window.

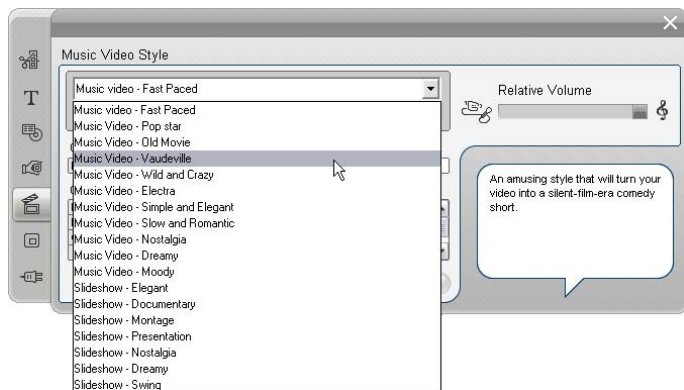
Tip: Når man arbejder med lydklip, anbefales det at benytte Timeline-visning i Movie Window.

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

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

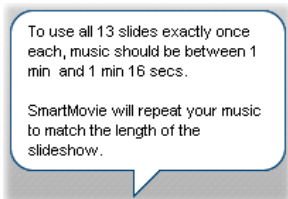
SmartMovie stilarter

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



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

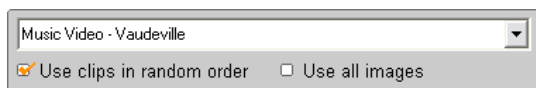
Til video-stilarter fås det optimale resultat, hvis den oprindelige varighed af din videooptagelse er cirka dobbelt så lang som dit lydspor.



Hver af diasshow-stilarterne har sit eget ideelle forhold mellem antallet af billeder og sangens længde. *Statusboksen* hjælper med at få de rette forhold.

SmartMovie muligheder

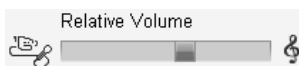
Muligheden *Brug klip i tilfældig rækkefølge* giver dig mulighed for at mixe det visuelle materiale uden at tage hensyn til dets første sekvens. Denne mulighed er standard i nogle stilarter. Det gør slutproduktet relativt ensartet, men går ud over eventuel kontinuitet i fortællingen af originalmaterialet.



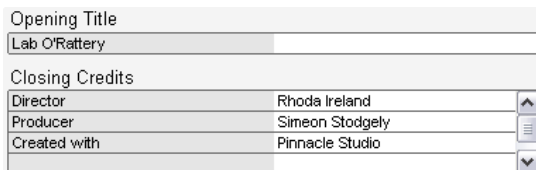
Afmærk *Use all images* for at sikre, at de stillbilleder, som du har tilføjet projektet, også bliver brugt i slideshowet – uafhængig af varigheden af den musik, som du benytter. Studio gentager eller tilpasser musikklippene, så de passer til det antal billeder, du har valgt.

Bemærk: Valgmuligheden *Use all images* har kun betydning for SmartMovie slideshows – ikke på musikvideoer.

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



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



Det store øjeblik...

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

A button with the text 'Create SmartMovie' inside a rounded rectangular frame.

Brug af SmartMovie fra tilstanden Optag

Studio gør dig i stand til at springe direkte fra lagring af videoen til værktøjet *SmartMovie*. For at benytte denne mulighed skal du blot påbegynde lagringen som normalt og derpå klikke på den passende boks i dialogen Start Optagelse.

Create "SmartMovie" automatically after capture

Redigering med to spor med Studio Plus

Studio Plus bringer styrken af redigering på flere spor til Studio med tilføjelsen af yderligere et videospor på tidslinjen i Filmvinduet ved navn *overlægsporet*. Nu kan du bruge de avancerede effekter picture-in-picture og chroma-key, samtidig med at bekvemmeligheden fra Studios strømlinede og intuitive brugerflade bibeholdes.

Introduktion af *overlæg*-sporet

Ved installeringen viser tidslinjen de fem spor, der er velkendte for erfarne brugere af Studio: *video*-sporet med dets spor kaldet *original lyd*, og sporene *titel*, *lydeffekt* og *music*.

For at åbne det nye *overlæg*spor, skal du trække et videoklip fra Albummet ❶ ind i Filmvinduet og slip det på *titelsporet* ❷. *Overlæg*sporet kommer frem med det samme med klippet korrekt placeret derpå ❸.



Slip video på titelsporet for at åbne overlægsporet.

Sammen med *overlægsporet* tilføjer Studio et spor ved navn *overlægslyd*, som skal bruges til videoklippets oprindelige lydinformationer.

Når *overlæg*-video- og -lyd-sporene er blevet åbnet, godtager Studio ikke længere video-klip på *titel*-sporet. Træk klip fra Albummet direkte hen på enten *video*- eller *overlæg*-sporet, efter behov.

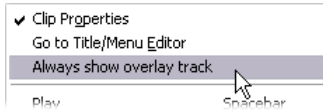


Videoklip på video- og overlæg-sporene.

At vise og skjule overlay-sporet

Som vi lige har set, vises *overlæg*s-video- og -lydsporene, når du tilføjer dit første overlægsklip. På samme måde skjuler Studio dem igen, når du fjerner det sidste klip fra disse spor.

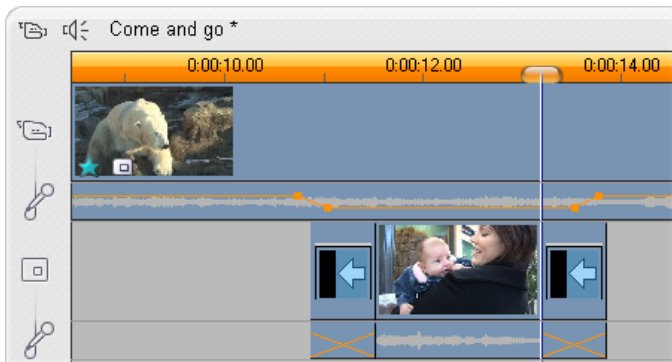
Denne standardhandling hjælper med at holde Filmvinduet frit, men hvis du ofte bruger overlægsvideo, vil du måske foretrække at have sporet synligt hele tiden. Dette kan opnås ved at aktivere kommandoen *Always show overlay track* (vis altid overlægspor) på kontekstmenuen, der kommer frem, når du klikker på Filmvinduet med din højre museknap.



A/B redigering

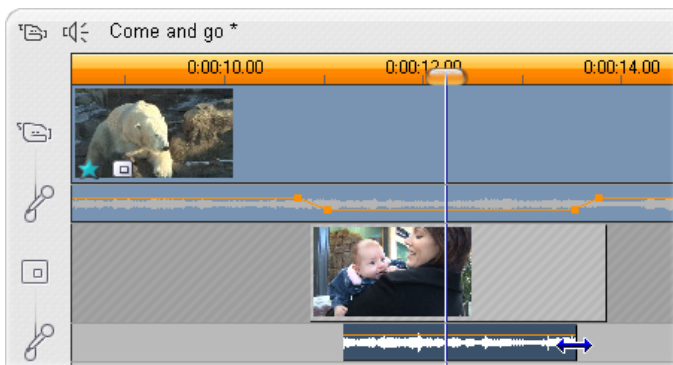
Det andet videospor i Studio Plus forenkler ofte redigeringsopgaverne – insertredigeringer, L-klip og J-klip – diskuteret under ”Avanceret Tidslinieredigering” på side 103.

En *insertredigering*, for eksempel, bliver en simpel opgave: træk ganske enkelt klippet, som skal indsættes hen på overlægssporet og trim det som ønsket. (Se “Picture-in-picture”-værktøjet herunder, hvis du vil have den anden video til at fremstå i formindsket størrelse, så kun en del af hovedvideoen skjules.)



En insertredigering i overlægsporet. Hovedvideoen er skjult, mens B-klippet afspilles.

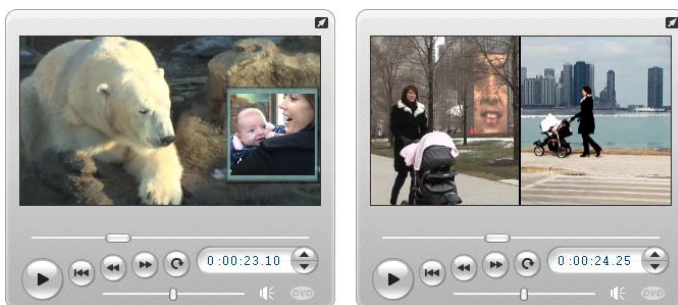
I J-klippet og L-klippet begynder lyddelen af et klip lidt tidligere (J) eller lidt senere (L) end videoen. De bruges ofte sammen for at blødgøre begyndelsen og afslutningen på et indsat klip.



Splitredigering på et overlægspor. Overlægsvidoesporet er blevet låst, så B-klippets lyd kan trimmes. Hovedlyden kan dæmpes ellers slukkes efter behov.

Værktøjet picture-in-picture


Picture-in-picture (ofte forkortet til “PIP”) – Det vil sige placering af en ekstra video-ramme i hovedvideoen – er en alsidig effekt, som er kendt fra dens brug i professionelle tv-produktioner.

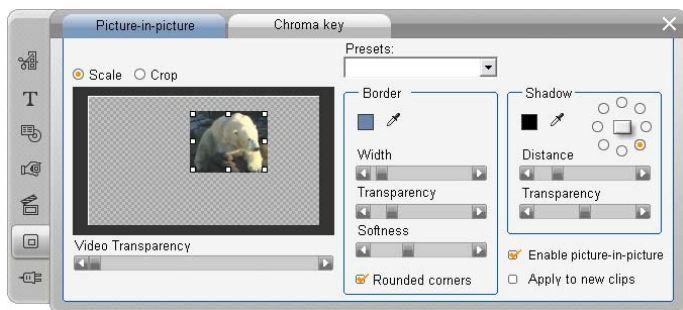


Picture-in-picture med valgfri ramme, skygge og rundede hjørner (venstre). En effekt som Delt-skærm, der vises til højre, er blandt de variationer, der viser, hvor alsidigt PIP-værktøjet er.

For at bruge picture-in-picture, skal du starte på den sædvanlige måde ved at trække nogle videoklip over på tidslinjen i Movie-vinduet. Slip de klip, du vil bruge til baggrundsvideoen, på *videosporet*. Klippet i forgrunden – PIP-klippet – skal over på *overlæg*-sporet under hovedklippet.

Bemærk: Hvis du vil lave en delt-skærm-effekt, som den, der vises til højre i illustrationen ovenfor, betyder det ikke noget, hvilket at de to klip, der placeres på hvilket spor.

Med klippene på plads, vælg forgrundsklipet og åbn værktøjet *Picture-in-picture and Chroma key*  (PIP/CK). Det er det sjette værktøj i Movie-vinduet video-værktøjskasse. Vi foretrækker som regel at nævne de to aspekter af værktøjet separat som værktøjerne *Picture-in-picture* og *Chroma key*.



Værktøjet Picture-in-picture and Chroma key (PIP/CK) er i virkeligheden to værktøjer i et. Fordi de bliver brugt uafhængigt af hinanden, behandler vi dem som separate værktøjer. Denne illustration viser PIP-siden af værktøjet. Klik på Chroma Key-fanen på værktøjets øverste del for at skifte funktion.

Kontrolfunktionerne til værktøjet picture-in-picture

Det meste af venstre side af PIP-værktøjet er fyldt op med et interaktivt *layout-område*, hvor du både kan se og ændre dimensioner, placering og beskæring af overlægsvideoen. De ændringer du laver vises som eksempler i afspilleren, mens du arbejder.

Layout-området har to tilstande, som udvælges med radioknapperne *Scale* (skaler) og *Crop* (beskær).

Scale-tilstand: Det gråternede område i layout-området repræsenterer transportdelen af overlægsrammen, som man kan se en underliggende video igennem. Ved typisk PIP-brug dækker dette det meste af skærmen, idet overlægssiden bliver lavet så lille, at hovedvideoen ikke bliver unødvendigt dækket. Du kan modificere PIP-rammen på tre måder:

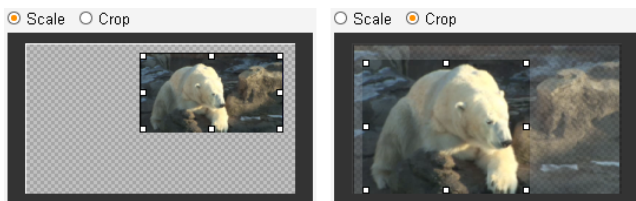
Klik på PIP-rammen og træk den inden for layout-området for at genanbringe den i frame.

Brug center-kontrolpunkterne på kanten af PIP-rammen til at ændre dens dimensioner vilkårligt.

Brug kontrolpunkterne ved hjørnerne af PIP-rammen til at ændre dens størrelse, men ikke dens proportioner (“aspekt-forhold”).

Beskæringstilstand: I denne tilstand repræsenterer layout-området hele overlægsrammen, uanset dens faktiske dimensioner, som bestemt i Scale-mode. Rektanglet, der er defineret af kontrolpunkterne, viser hvilken portion af rammen, der er synlig. Uden for det synlige område, er rammen halvt gennemsigtig, og derfor kan man se det ternede mønster igennem.

Som i skaleringstilstanden tillader sidekontrolpunkterne fri indstilling af beskæringsrektanglen, hvorimod hjørnekontrolpunkterne fastholder dens aspektforhold.



PIP-værktøjet i Scale-mode (V) og Crop-mode (H).

Presets (forindstillinger): Vælg navnet på en forindstilling for at indstille alle PIP- elementerne på én gang, til de forudbestemte værdier, der er tilknyttet den pågældende forindstilling. Du kan vælge en forindstilling som en tilnærmelse til dine ønskede indstillinger, og så indstille dem manuelt, til du får præcis det, du ønsker.

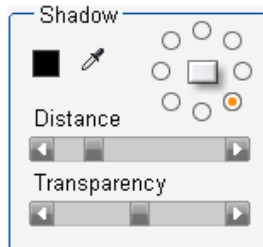
Transparency (gennemsigtighed): Brug denne skydejustering, hvis du vil kunne se den underliggende video gennem selve overlægslaget. Bevægelse af skydejusteringen til højre gør overlægsdelen, med dens kant og skygge, mere gennemsigtig.

Border (kant): Disse kontroller indstiller farven, bredden og gennemsigtigheden af kanten, som vil blive tegnet uden om overlægsrammen. Sæt bredden til nul (skydejusteringen helt til venstre), hvis du slet ikke vil have en kant. Se side 160 for informationer om hvordan farvestyringen bruges.



Skydejusteringen *Softness* (blødhed) kontrollerer mængden af udviskning på den yderste kant af rammen. Flyt skydejusteringen til venstre for at få en hård kant, eller til højre for at blande kanten med baggrundsvideoen. Marker i boksen *Rounded corners*, hvis du vil runde hjørnerne af på PIP-rektanglen.

Shadow (skygge): Disse kontroller indstiller farve, bredde, vinklen og gennemsigtigheden af den hængende skygge-effekt, der får det til at se ud som om, at overlægsrammen flyder over baggrundsvideoen. Indstil



bredden (ved brug af skydejusteringen *Distance*) til nul, hvis du ikke vil have en skygge til at komme frem.

Den skiveformede kontrol, der styrer skygge-vinklen, giver dig otte muligheder for placeringen af skyggen i forhold til rammen.

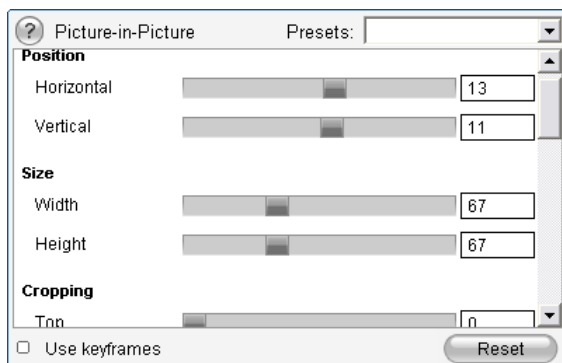
Enable picture-in-picture (aktiver picture-in-picture): Dette flueben gør det muligt for dig at slå PIP-effekten til og fra.

Apply to new clips (brug på nye klip): Denne mulighed er praktisk, når du vil bruge de samme PIP-indstillinger til et antal forskellige klip. Så længe muligheden er krydset af, vil PIP automatisk blive brugt til alle nye klip, som du trækker over på *overlægsporet*, med de samme indstillinger, der blev anvendt sidste gang værktøjet var i brug.

PIP-effekt-brugerfladen

Hvis du hellere vil taste dine PIP-parametre ind numerisk, i stedet for grafisk, kan du bruge en alternativ brugerflade, som findes i værktøjet *Video effects*. Du kan også kombinere de to metoder ved at bruge PIPs grafiske brugerflade til at specificere de indledende indstillinger, og så finjustere dem med de numeriske effekt-parametre.

De tilgængelige parameter-indstillinger i *Picture-in-picture*-effekten er næsten identiske med de, der fås i PIP-værktøjet:



Parameterindstillinger for Picture-in-picture-effekten.

Position (placering): Skydejusteringerne *Horizontal* (vandret) og *Vertical* (lodret) bestemmer, hvor midten af PIP-rammen skal være i forhold til midten af baggrundsrammen.

Size (størrelse): Skydejusteringerne *Width* (bredde) og *Height* (højde) bestemmer størrelsen på PIP-rammen, som en procentdel af dens oprindelige dimensioner. Beskæring, hvis det tages i brug, kan reducere den endelige størrelse af PIP-rammen på skærmen yderligere.

Cropping (beskæring): De fire skydejusteringer i denne gruppe skærer en procentdel af den oprindelige PIP-videoramme væk, hvilket gør det muligt for dig at fjerne unødvendige dele af billedet og fokusere på hovedmotivet.

Video (video): Skydejusteringen *Transparency* (gennemsigtighed) gør det muligt at se baggrundsvideoen gennem PIP-overlægslaget i den ønskede grad.

Border (kant): Parametrene i denne gruppe svarer til Kantindstillingerne på PIP-værktøjet, idet de gør det muligt for dig at bestemme overlay-kantens farve, tykkelse, gennemsigtighed og kantblødhed, og at vælge muligheden for rundede hjørner, hvis ønsket. En bonus i effekt-brugerfladen er, at der er separate styrelementer for *Width* (bredde) og *Height* (højde) til at indstille kanttykkelsen, i stedet for den ene indstilling med værktøjet.

Shadow (skygge): Som med gruppen Border, svarer disse parametre stort set til dem på PIP-værktøjet, bortset fra at parametrene *Horizontal offset* og *Vertical offset* giver lidt mere fleksibilitet ved placeringen af skyggen, end værktøjets indstillinger *Distance* og *Angle*.

Værktøjet Chroma key

Chroma key er en ofte benyttet teknik, der gør det muligt for objekter at forekomme i en video-scene, selv om de ikke var til stede – og ofte ikke kunne have været til stede – da scenen blev optaget. Når en actionstjerne falder ned i en vulkan, eller kæmper mod en kæmpe kakerlak, eller redder besætningen med en dristig rumvandring, har chroma key eller en lignende teknologi sandsynligvis været involveret i scenen.


Chroma key-effekter bliver ofte kaldt for “blue screen” eller “green screen”-effekter, fordi forgrundshandlingen bliver optaget foran en ensfarvet blå eller grøn baggrund. Baggrunden bliver så fjernet elektronisk, og kun forgrundshandlingen bliver ladet tilbage, så den kan blive anbragt oven på den færdige scenes faktiske baggrund, som er blevet forberedt separat.

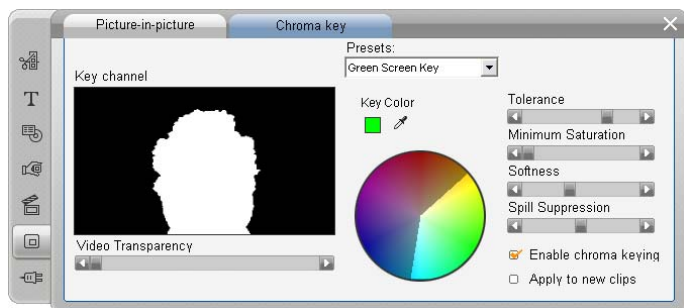
Blå og grøn er de oftest foretrukne farver for chroma key-brug, idet fjernelse af dem fra et billede ikke vil påvirke menneskelige hudfarver, men i princippet kan en hvilken som helst farve bruges med Studios chroma key-værktøj.



Opbygning af en scene med chroma key: Et klip i videosporet (L) er valgt som baggrund for et green-screen klip i overlægsporet (C). Chroma keying fjerner det grønne for at sammenflette scenen (R).

Som med picture-in-picture, er det første trin ved brugen af chroma key at trække nogle videoklip over på tidslinjen. Slip de klip, du vil bruge, som baggrundsvideo på *video*-sporet. Forgrundsklippet, som bør have en ensfarvet kraftigt mættet baggrund, som klippet i midten ovenfor, placeres på *overlæg*sporet under hovedklippet.

 Med klippene på plads, vælg forgrundsklippet og åbn værktøjet *Picture-in-picture and Chroma key* (PIP/CK). Det er det sjette værktøj i Movie-vinduets video-værktøjskasse. Vælg *Chroma key*-fanen, for at vise de kontroller du får brug for.



Chroma key-siden af værktøjet PIP/CK.

Kontroller til værktøjet Chroma-key

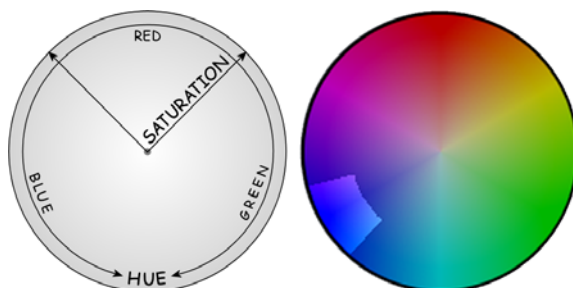
Værktøjet chroma key laver en “maske”, vist i grafikken *Key channel* i venstre side af værktøjet, hvor den gennemsigtige del af rammen er tegnet med sort, og den uigennemsigtige del – den del du kommer til at se i den færdige video – er tegnet med hvidt. De fleste af de resterende styre-elementer bliver brugt til at definere nøjagtigt hvilke dele af rammen, der vil blive inkluderet i den gennemsigtige del af masken, ved at indstille “key color” (chroma key-farven) og relaterede egenskaber.

Transparency (gennemsigtighed): Brug denne skydjustering, hvis du vil kunne se den underliggende video gennem den normale uigennemsigtige overlæg. Ved at bevæge skydejusteringen til højre, gøres overlægdelen, med dens kant og skygge, mere gennemsigtig.

Presets (forindstillinger): Værktøjet har to faste indstillinger, kaldet “Green screen key” og “Blue screen key”. Disse indstillinger er gode begyndelsespunkter for indstilling af værktøjet, hvis du bruger en af chroma keyens standardfarver.

Key color (chroma key-farve): Brug knapperne color swatch eller eye dropper til at udvælge farven, som vil blive fjernet fra videorammen, så kun den ønskede forgrund lades tilbage. Se side 160 for flere oplysninger om brugen af farvekontrollen.

I stedet for at vælge en faktisk farve, vælger du snarere kun en *tone*, uden hensyn til de andre egenskaber – *mætning* og *intensitet* – som i kombination med tone skaber en komplet farve-specifikation. Den udvalgte tone bliver vist af placeringen af det fremhævede område på *farvecirkel*-displayets omkreds.



Farvecirklen på værktøjet Chroma key fremhæver en række toner (på omkredsen) og farvemættelsesværdier (langs radiusen). Enhver pixel i overlægsrammen, hvis tone og mætning stemmer overens med det fremhævede område, vil blive behandlet som værende gennemsigtig.

Color tolerance (farvetolerance): Denne skydekontrol kontrollerer bredden af rækken af toner, som vil blive genkendt som hørende til “key-farven”. Ved at flytte skydekontrollen til højre øges vinklen på buen, der er dækket af det fremhævede område på farvecirklen.

Saturation minimum (mætningsminimum):

Mætning er toningsmængden i en farve. En pixel med mætning lig nul (svarende til midten af farvecirklen) har ikke nogen tone: den hører til på den “grå skala”, hvis ekstremer er hvid og sort. Chroma key fungerer mest effektivt, når baggrunden er stærkt og ensartet mættet, hvilket tillader en høj indstilling af denne skydejustering. I den virkelige verden resulterer påvirkninger fra lys og udstyr ofte i, at baggrunden ikke svarer helt til idealet. Ved at flytte skydejusteringen til venstre, tillades det, at et bredere udvalg af mætningsværdier kan bruges, hvilket bliver angivet af et fremhævet område, der fylder længere ind mod midten af farvecirklen.

Blødhed: Denne skydejustering kontrollerer intensiteten af den underliggende video. Når den er placeret helt til venstre, er hovedvideoen fuldstændig sort. Når du flytter skydejusteringen mod højre, øges hovedvideoen gradvist til fuld intensitet.

Spill suppression (spild-undertrykkelse): Tilpasning af denne skydejustering kan hjælpe med at undertrykke video-støj eller sløring langs kanterne af forgrundsobjektet.

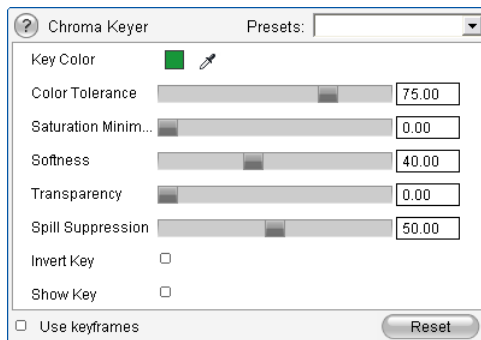
Enable chroma keying (aktiver chroma key-effekt): Dette flueben gør det muligt for dig at slå chroma key-effekten til og fra.

Apply to new clips (brug på nye klip): Denne mulighed er praktisk, når du vil bruge de samme chroma key-indstillinger til et antal forskellige klip. Så længe denne mulighed er krydset af, vil chroma key automatisk blive brugt på hvert nyt klip, som du trækker over på *overlægsporet*, med de samme indstillinger, som blev vist sidste gang værktøjet blev brugt.

Brugerfladen til chroma key-effekten

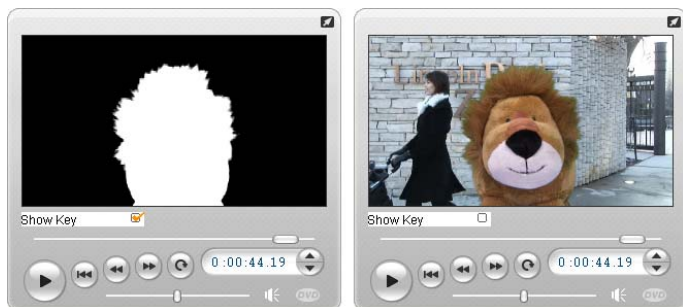
Hvis du foretrækker at indtaste dine chroma key-parametre numerisk, i stedet for grafisk, kan du bruge en anden brugerflade, der befinder sig i værktøjet *Video effects*. Du kan også kombinere de to metoder ved at bruge chroma key-værktøjets grafiske brugerflade til at specificere de indledende indstillinger, og derefter finjustere dem med de numeriske effekt-parametre.

Chroma key plugin i Studio Plus giver dig næsten de samme parametre at arbejde med, som i chroma key-værktøjet, men giver dig yderligere en mulighed, nemlig *Inverter Key*. Når denne funktion er aktiveret, anses de normalt ugenemsommelige dele af billedet som værende transparente og omvendt, således at den underliggende video skinner igennem alle *andre* steder end de områder, som er afmasket med den farvede skærm.



Parameterindstillinger for Chroma key-effekten.

Chroma key-værktøjet har en særlig visning, så du kan se den gennemsigte key-effekt, som er blevet lavet. For at se denne visning i Afspilleren, mens du arbejder med effektparametrene, skal du sætte et mærke i tjekboksen *Vis Key*.



Brug Vis key: Til venstre er billedet med key, til højre det originale billede

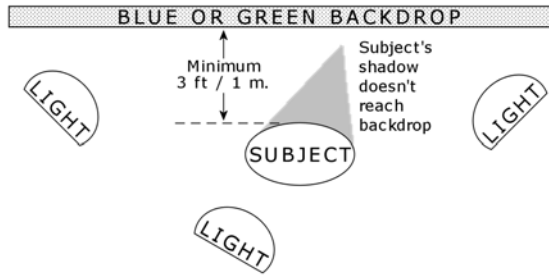
Chroma key tips

Uanset hvor god din software måtte være, afhænger succesfuld brug af chroma key af omhyggelig opsætning af din optagelse og det kan kræve nogle eksperimenter at få detaljerne helt rigtige. Her er nogle tips til at komme i gang:

Belys baggrunden så jævnt som muligt: Meget ofte vil baggrundsfarve, som med det blotte øje fremstår plan, ved afspilning vise sig at have områder, som er for mørke eller udvaskede til at fungere for chroma keying, som kræver en jævn, mættet farve. Brug adskillige belysninger på baggrunden for at sikre at det er velbelyst over hele arealet og uden pletter. Udspredd sollys, som skabt ved en let overskyet himmel, kan fungere godt, når udendørs optagelse er muligt.

Bemærk: Et professionelt baggrundsklæde til arbejde med chroma key findes og kan købes billigt på [Pinnacles website](#).

Lad ikke subjektet skygge på skærmen: Anbring din subjekt- og baggrundsbelysning så ingen skygger falder på baggrunden. Subjektet bør ikke være mindre end en meter foran baggrunden.




Opsætning af en chroma key optagelse. Baggrunden er godt og jævnt belyst og placeret godt bagved subjektet, så skygger ikke forstyrrer. Belysningen af subjektet bør anbringes, så den passer til baggrunden, der skal keyes ind i optagelsen.

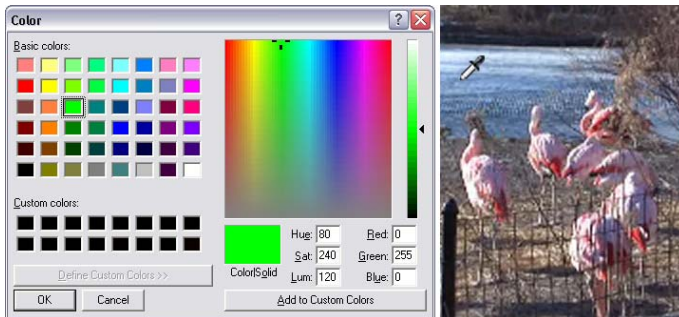
Vælg forgrundsfarver omhyggeligt: Lad ikke dit subjekt være iklædt grønt, hvis du filmer på en grøn skærm, eller blåt på en blå skærm. Disse farver vil blive fjernet, hvis de opfattes som matchende til nøglefarven. Du skal især være omhyggelig med dette, når du arbejder med mindre jævne baggrunde, som kræver, at du indstiller chroma keyen til en bredere farvetolerance.

Lav en jævn profil: Chroma keyers arbejder bedre med en jævn kant end en, der er ujævn og kompleks, så prøv at få dit subjekt til at præsentere end jævn profil til kameraet. Hår er særligt drilagtigt og bør glattes ud, hvis det er muligt. Hvis subjektet kan bære en hat, er det endnu bedre.

Brug en snæver billedvinkel: Jo bredere dit billedfelt er, desto større er din baggrund nødt til at være, og desto sværere bliver det at kontrollere din optagelse. En måde, at holde det simpelt på, er ved at filme dit subjekt fra livet og op frem for i fuld størrelse.

Valg af farver

 For at vælge farver i værktøjer og effekter, som indeholder en farveparameter, klik enten på *farveudvalget* (venstre) eller knappen *eye-dropper*. Den første mulighed åbner en standard farvevalgsdialog, mens den anden lader dig vælge en farve ved at klikke hvor som helst på skærmen.



To måder at vælge farver på: Windows farvevalgsdialog (V) åbnes, når du klikker på farvevalgsknappen, som findes i visse værktøjer og effekter. Klik på knappen eye-dropper for at vælge en farve fra afspilningsvinduet eller andre steder ved hjælp af musepilen i form af en "eye-dropper" (R).

Overgange

En overgang er en animeret effekt, som letter – eller understreger – overgangen fra et klip til det næste. Fades, Wipes og Dissolves er almindelige former for overgange. Andre er mere eksotiske og involverer måske endda 3D-grafik.

Overgange lagres i deres egen sektion i Albummet (se “Sektionen Overgange” på side 59). For at bruge en overgang skal du trække den fra Albummet ind i Filmvinduet ved siden af et videoklip eller stillbillede.



En serie af overgange (ikonerne mellem videoklippene) i Storyboardvisning.

I Tidslinje-visning kan du flytte overgangen over på enten hoved-video-sporet, overlæg-sporet, eller titel-sporet. På video-sporet fungerer overgangen som en bro mellem to fuldskræmsklip (eller mellem et klip og sort skærm, hvis overgangen kun har en nabo, som ved begyndelsen af filmen). På overlæg- og titel-sporene danner overgangen bro mellem to naboklip (eller et klip og gennemsigtig skærm).



Diagram: Fem snapshots fra en 2-sekunders diagonal wipe-overgang.

Hvis en overgang varer i to sekunder (som er varigheden af en standardovergang i en ny installation af Studio), vil det efterfølgende klip starte to sekunder før afslutningen på det første klip. I begyndelsen er det kun det første klip, der kan ses. Ved slutningen af overgangen har det andet klip fuldstændig erstattet det første. Hvad der helt nøjagtig sker, mens det første klip gradvis udtones og det andet gradvis toner frem, afhænger af, hvilken type overgang der er valgt. Da de to videoklip overlapper, bliver den samlede længde af de to klip reduceret med varigheden af overgangen.



Her er den samme overgang som ovenfor, men denne gang med den faktiske video. For at tydeliggøre overgangen er den blevet fremhævet i de tre midterste frames med en hvid streg. Begge klip kører, mens overgangen er i gang.

Overgangstyper og deres anvendelse

Som med alle andre effekter skal overgange ikke anvendes for deres egen skyld, men for at gavne filmen som helhed. Velvalgte overgange kan understøtte meningen med din film og hvordan den fungerer, uden at de selv tiltrækker sig opmærksomhed. Du kan få god inspiration til, hvordan du kan forbedre dine film, hvis

du lægger mærke til overgangene i professionelle udsendelser på tv. Generelt er det et godt råd at holde sig fra overgange, der giver bratte skift eller på anden måde tiltrækker sig opmærksomhed. Der er en stor forskel på en diskret udtoning og et hjerteformet wipe.

De grundlæggende overgange, som gennemgås nedenfor – fade, udtoning, wipe, slide og push – hører alle til den første gruppe af standardovergange (”2D overgangene”) i Albummet.

Der findes en række mere komplicerede overgange i Alpha Magic-gruppen, som er det andet punkt på listen over de forskellige overgange i Albummet.


De mange andre overgange på listen hører til gruppen Hollywood FX, der er en stor samling af komplekse overgange med tredimensionel grafik. Hollywood FX-overgangene gennemgås i slutningen af dette kapitel (side 165).




Klip: Et klip er den mindst mulige overgang – et øjeblikkeligt skift fra en scene til den næste. I Studio er dette en standardovergang. Et klip kan anvendes, når der er tæt forbindelse mellem det første klip og det efterfølgende, f.eks. når kameraet skifter position, eller man ændrer vinklen inden for den samme scene.

Fade: Denne overgang fader fra sort og op til starten af videoklipet - eller fra slutningen af et videoklip og ned til sort. Et fade, der placeres mellem to klip, medfører først et fade ud og derefter et fade ind. Fade er den første overgang i Albummet.



Man bruger for det meste et fade i starten og i slutningen af en film, eller når der er et stort spring i filmens kontinuitet, f.eks. når et nyt afsnit begynder. Man kan f.eks. med fordel bruge et fade mellem akterne i en optagelse af et teaterstykke.

Udtoning: Et dissolve (udtoning) minder om et fade bortset fra, at den nye scene begynder at fade ind, mens den gamle scene fader ud. Effekten er mindre dramatisk end et krydsfade og mindre brat end et klip. En kort udtoning kan gøre et klip mindre brat, mens en lang udtoning er god til at illustrere, at der er gået et stykke tid. 

Wipe, slide og push: I hver af disse standardovergange bliver det nye videoklip gradvist afsløret bag en kant, som bevæger sig hen over billedet i en bestemt retning. Album-ikonerne, der vises øverst i dette afsnit, repræsenterer et wipe mod venstre, et slide nedad og til venstre samt et push mod højre.   

I en wipe-overgang bliver både det tidligere og det nye videomateriale på deres normale pladser i billedet under hele overgangen. Det nye videoklip fejer ind på skærmen, når kanten af overgangen glider over skærmen, lidt ligesom når man ruller nyt tapet ud over det gamle.

Et slide minder om et wipe, men i dette tilfælde kører kanten på det nye videoklip hen over skærmen, indtil det lander på sin endelige position. Effekten minder om, at man trækker et rullegardin for et vindue.

Et push minder om et slide bortset fra, at det gamle videoklip skubbes ud af billedet, når det nye klip kommer ind, ligesom når man ruller en film frem fra det ene billede til det næste.

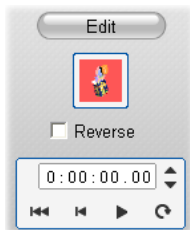
Hollywood FX til Studio

Pinnacle Systems' Hollywood FX indeholder et lang række dramatiske 3D-overgange og effekter. De er ideelle til åbningssekvenser, sport, actionsekvenser eller musikvideoer. Hollywood FX lever op til professionelle kvalitetskrav uden at sætte brugervenligheden over styr.



En grundlæggende pakke af fuldt funktionelt Hollywood FX inkluderes med Studio, sammen med “vandmærkede” demo-versioner af mange andre. Bortset fra vandmærket (en særlig grafik lagt hen over dele af videoen), kan demo-effekterne ses normalt i forhåndsvisning inden for Studio. Hvis du kan lide demo-versionerne, kan du købe dem på samme måde som andet premium-indhold i Studio. For mere information, se “Udvid Studio” på side 12.

På nettet kan du også købe HFX Creator redigeringsværktøj til Hollywood FX. Denne software gør dig i stand til at tilpasse alle dine Hollywood FX-effekter eller skabe helt nye effekter fra bunden. HFX Creator indeholder avanceret keyframe-redigering til redigering af flyvebaner og alle andre parametre, kraftige plug-ins til at skabe vindskævhed og en 3D-tekstgenerator. Du kan også skabe en bred vifte af 3D multi-vindueeffekter ved at bruge eksterne videokilder og tilføje virkelighedstro 3D-objekter og lysindfald.



For at påbegynde købet af HFX Creator, skal du klikke på knappen *Edit* i værktøjet *Clip properties* (Klipegenskaber) for en hvilken som helst Hollywood FX overgang.

Forhåndsvisning af overgange i din film

Studio lader dig se dine overgange igennem i Afspilleren. Du kan bare trække en overgang ind i Afspilleren og slippe den og derefter klikke på Play (eller trykke [Mellemrum] for at se, hvordan overgangen fungerer sammen med dit materiale.

Du kan også kigge overgangene igennem ved at bladre gennem dem i Afspilleren eller på Tidslinjen i Filmvinduet.

Baggrundsberregning af Hollywood FX

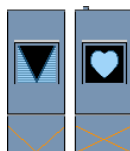
Baggrundsberregning er en valgfri funktion, hvori de beregninger, der behøves for at skabe en detaljeret forhåndsvisning af Hollywood FX-overgange og andre funktioner udføres som en “baggrundsopgave” uden at afbryde dit arbejde. Du kan konfigurere baggrundsberregning på panelet *Video and audio preferences* med valgmuligheder (*Indstillinger* ➤ *Video and Audio Preferences*). Se “Video and audio preferences” på side 285 for yderligere information.

Indtil overførslen er fuldendt, vil Afspilleren vise det som forhåndsvisning i lavere opløsning og hastighed. En farvet bar optræder i Tidsskalaen over klippet, mens *baggrundsberregningen* foretages.

Lydovergange

Videoklip i Filmvinduet har normalt synkron lyd. Uden en overgang vil både video og lyd klippe fra det ene klip til det næste. Når en overgang placeres mellem to klip, vil lyden krydsfade (svarer til, når video udtoner).

Eneste undtagelse til denne hovedregel er en Fade-overgang, som toner lyden helt ud og så op igen.



Normale overgange skaber et krydsfade i lyden (venstre). Ved en fade-overgang (højre) vil lyden fade ud og derefter ind sammen med videoen.

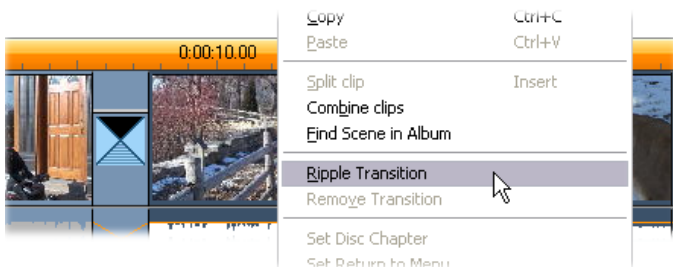
Kommandoen Bølgeovergange

Denne funktion i Studio er specielt velegnet til at skabe et hurtigt diasshow ud fra en række stillbilleder eller en video, som er baseret på en række korte klip. Denne form for præsentation bliver endnu mere interessant, hvis du binder hvert klip sammen med en overgang. De såkaldte Ripple Transitions (bølgeovergange) giver dig en hurtig og nem måde at lave det på.

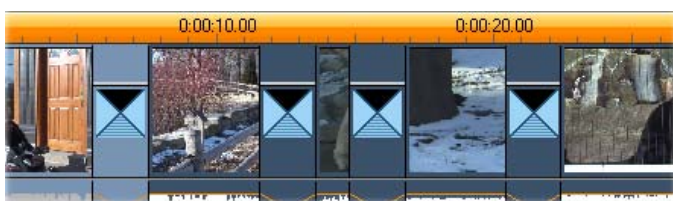
Start med en række klip på Tidslinjen og placer dernæst den ønskede overgang mellem de første to klip.



Vælg dernæst alle klip undtagen det første klip og klik på et hvilket som helst af dem med højre museknap og vælg Ripple Transition i popup-menuen.



Studio placerer en kopi af den oprindelige overgang mellem hvert af de markerede klip.



TRIMNING AF OVERGANGE

Selvom overgange ikke er rigtige klip, håndteres de på nogenlunde samme måde som klip i Studio. Ligesom med klip kan du trimme overgange, enten direkte på Tidslinjen i Filmvinduet eller ved at bruge værktøjet Klipegenskaber.

Læs om “Trimning på Tidslinjen med håndtag” på side 94 for en gennemgang af den første metode. Den maksimale varighed for en overgang er én frame kortere end det korteste af de omkringliggende klip.

Trimning med værktøjet *Klipegenskaber*

Menukommandoen Toolbox ➤ Modify Clip Properties kalder værktøjet *Klipegenskaber* frem til det valgte klip. For alle former for overgange giver dette værktøj knapper til forhåndsvisning og mulighed for at indstille to egenskaber:



For at indstille varigheden af en overgang skal du ændre på værdien i tælleren *Duration* (varighed). Overgangens varighed skal altid være kortere – også selvom det kun er en enkel frame – end de omkringliggende klip.

Tekstfeltet *Name* (navn) giver dig mulighed for at tildele et klip et andet navn i stedet for det autogenererede, som bliver tildelt af Studio. Uanset hvilken kliptype, det drejer sig om, kan du finde feltet *Name* i værktøjet *Klipegenskaber*. Klipnavnene bruges i Filmvinduet's Listevisning og kan også ses som en popup-etiket, hvis du lader musen hvile på et klip i Storyboardvisningen.


Ved mange overgange er det muligt at “vende dem 180 grader”, hvilket medfører, at animationen af overgangen kører baglæns. Et roterende wipe kan f.eks. både køre med og mod uret. Feltet *Reverse* kan vælges, når den valgte overgang understøtter denne mulighed.

Hvis du har købt programmet HFX Creator, kan du åbne det fra Studio ved at klikke på *Edit*-knappen på værktøjet *Clip properties* (Klipegenskaber) til Hollywood FX overgange. HFX Creator er et eksternt redigeringsprogram med mange muligheder. Brugen af disse er beskrevet i den medfølgende dokumentation.

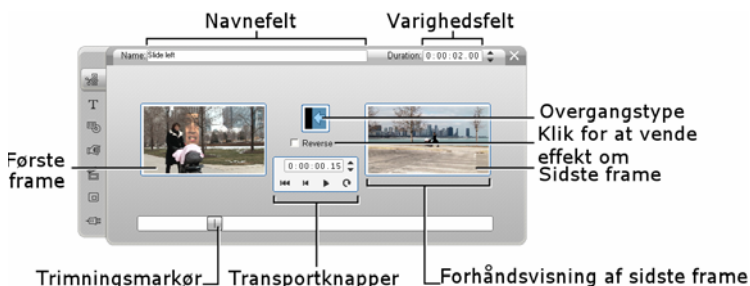
Forhåndsvisning i værktøjet *Klipegenskaber*

Værktøjet Klipegenskaber har kontrolknapper til forhåndsvisning, som svarer til knapperne til videoklip. Se “Trimning med værktøjet Klipegenskaber” på side 98 for yderligere oplysninger.

Forhåndsvisningen viser fra den sidste hele frame i det gamle klip og til den første hele frame i det nye klip. Forhåndsvisningsframes opdateres, når du ændrer i feltet Duration (varighed).

Transportknapperne lader dig gennemse overgangseffekten i Afspilleren, enten frame for frame eller ved fuld hastighed. Knappen Loop play/Pause  kører overgangen igennem gentagne gange ved normal afspilningshastighed.

Både tælleren (med tilhørende jogknapper) og tidsmarkøren giver dig mulighed for at finde et hvilket som helst punkt i overgangen.



Stillbilleder

Video betyder som oftest billeder i bevægelse, men mange produktioner indeholder også stationær tekst eller grafik, og der kan også forekomme andre former for stillbilleder.

De typer stillbilleder, du kan bruge i din film, er:

Alle former for tekst og grafik, bl.a. rulletekster og “kravlende” tekst.

Fotos eller tegninger, der er lagret som diskbaserede billedfiler.

Individuelle videoframes, der er hentet ind med værktøjet *Framegrabber*.

“Diskmenuer” til produktion af DVD og VCD. Disse specialiserede billeder behandles i *Kapitel 9: Diskmenuer*.

Alle disse former for stillbilleder kan behandles på to forskellige måder afhængig af, hvilket spor du lægger dem ned på i Tidslinjen i Filmvinduet:

For at tilføje et *fuldskærmsbillede* med en ugenomsigtig baggrund skal du tilføje billedet på *videosporet*.

Hvis du vil tilføje et billede, så det fremkommer i din film med en *gennemsigtig baggrund*, og placeret oven på klippene på *video*-sporet, skal du placere det på *titel*-sporet. Farven på pixelen i det øverste venstre hjørne af billedet vil blive anset som gennemsigtig, når billedet bliver placeret på dette spor. For at opnå optimale resultater er du muligvis nødt til at redigere billedet i et billedbehandlingsprogram i forvejen.

Bemærk: Brugere af Studio Plus har en yderligere mulighed, nemlig *overlæg*-sporet, for at tilføje deres billeder til tidslinjen. Se *Kapitel 6: To-spors redigering med Studio Plus for detaljer*.

Albummet har separate sektioner til tekst, bitmapbilleder og diskmenuer. Alle disse ressourcer er gemt som separate filer på din harddisk. Du kan også selv skabe titler og diskmenuer i Studios Titeleditor og tilføje dem direkte i din film uden først at gemme dem som separate filer (se *Kapitel 10: Titeleditoren*). Ligeledes kan stillvideo-frames tilføjes direkte fra værktøjet *Frame grabber* (se "Frame Grabberen" på side 183).

Fuldskræmsbilleder

Et fuldskræmsbillede placeres på *videosporet*. Det fylder hele skærmen i stedet for videobillederne. Når det foregående klip slutter, afspiller Studio stillbilledklippet. Den visuelle effekt bliver, at videoen slutter og udskiftes med det grafiske klip, indtil næste klip begynder.



Overlægningsbilleder

Et overlægsbillede er et billede, der er placeret på *titel*-sporet. Det er anbragt oven på det aktuelle videoklip, uden at erstatte videoen.



Sådan kontrollerer du gennemsigtigheden i overlægningsbilleder

Hvis man kigger på det i Albummet, eller i et program til grafikredigering, ser et overlægsbillede ud til at have en fast baggrund. Men når du placerer det på *titel*-sporet, forsvinder baggrunden, hvilket betyder, at man kan se videoen igennem billedet.

Studio anvender farven på den øverste venstre pixel i billedet til at afgøre, hvilke områder der skal være gennemsigtige. Pixels, som matcher denne farve, vises ikke, når billedet lægges oven på videoen.

Denne fremgangsmåde fungerer for stillbilleder med ensartede og ensfarvede baggrundsfarver. Nogle gange skal du ændre i den øverste venstre pixel for at opnå den gennemsigtighedseffekt, du ønsker. Ethvert program til billedredigering – selv Windows-tilbehøret Paint – kan bruges.

Den automatiske gennemsigtighedsfunktion fungerer på billeder, som importeres i Studio via Teksteditoren såvel som dem, du får adgang til via Albummet.

Opbyg et diasshow

Hvis du hurtigt vil opbygge et diasshow med stillbilleder eller videoklip, kan du med fordel anvende funktionen Bølgeovergang i Studio til hurtigt at indsætte den valgte overgang mellem hvert sæt klip eller billeder. Se side 167 for detaljer.

Tilføj effekter

De fleste af plugin-videoeffekterne i Studio kan også bruges til stillbilleder. (Undtagelse hertil er effekter som for eksempel *Fart* som kun er relevant for video i bevægelse.) Se “Brugen af videoeffekter” på side 112 for yderligere oplysninger.



REDIGERING AF STILLBILLEDER

Som med andre former for klip kan du trimme stillbilleder direkte på Tidslinjen i Filmvinduet eller ved at bruge værktøjet Klipegenskaber.

Læs om “Trimning på Tidslinjen med håndtag” på side 94 for en gennemgang af den første metode. Det anderledes ved et stillvideoklip er, at du kan udvide det til en hvilken som helst længde, du måtte ønske, hvorimod et videoklip ikke kan være længere end den originale Albumscene.

Effekter som Sløring, Posterisering og Farvekorrektion kan anvendes på alle former for stillvideo på samme måde som på normale videoklip. Se “Videoeffekter – grundlæggende” på side 124.

Redigering med værktøjet klip-egenskaber

Menu-kommandoen *Toolbox* ➤ *Modify Clip Properties* åbner en version af *Clip properties*-værktøjet (værktøjet klip-egenskaber), der er passende til det aktuelt udvalgte klip. Det øverste værktøjsikon i video-værktøjskassen kan også bruges.



Med *bitmap-billeder*, inklusive almindelige fotografier og billedfiler, og med disk-menuer, dobbeltklikkes på klippet for at få adgang til værktøjet. Men hvis man dobbeltklikker på en titel, åbnes den direkte i Titeleditoren i stedet.

Alle versioner af værktøjet *Klipegenskaber* gør det muligt for dig at bestemme varigheden af og navnet på det aktuelle klip, som følger:

For at fastsætte længden af den tid billedet vises, ændres værdien i den tæller, der hedder *Duration* (varighed).

Tekstfeltet *Name* (navn) gør det muligt for dig at bestemme et navn til klippet, som erstatter det navn, der er forudbestemt af Studio. Klipnavne bliver brugt i tekstvisningen i Filmvinduet, og kan også ses på de skilte, der kommer til syne, når du flytter din mus hen over et klip i Storyboard-visningen.

Værktøjet *Klipegenskaber* til diskmenuer er beskrevet i *Kapitel 9: Diskmenuer*. Se *Kapitel 10: Titeledatoren* for detaljer om redigering af egenskaber for titler.

Redigering af fotografier og grafik

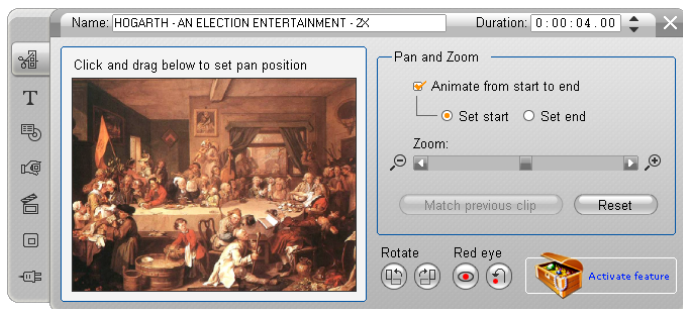
Værktøjet *Klipegenskaber* til redigering af bitmap-billeder gør det muligt for dig at udføre adskillige vigtige billedbehandlingsopgaver:

Zoom ind på dine billeder og fotografier for at beskære unødvendigt materiale væk og kun fokusere på den vigtige del af billedet;

Roter billedet 90-grader for at du også kan bruge billeder, der er taget i “portræt”-tilstand;

Fjern de røde øjne, der kan opstå, når en person kigger direkte ind i kameraet;

I Studio Plus kan du sætte “pan og zoom”-animationer (panorer-og-zoom-animationer) sammen, hvor et billede i høj opløsning ses som en serie af jævnt-sammensatte nærbilleder i forskellige grader af forstørrelse. Denne teknik er tæt forbundet med den kendte dokumentar-producer Ken Burns.



Værktøjet *Klipegenskaber* til fotografier har pan og zoom-knapper til fokusering på et interessant område. I Studio Plus kan funktionen pan og zoom animeres for at skabe indtrykket af at billedet flyttes fra et fokus til et andet. Animeret pan-og-zoom kan du få adgang til i andre versioner af Studio ved at opgradere til Studio Plus.

Hvis et billede skal roteres med 90 grader for at bringe det til “landskabs”-tilstand (større bredde end højde), skal du starte med at klikke på en af de såkaldte *billedrotations*-knapper. Hvis nødvendigt, klik på knappen mere end en gang, til klippet vender rigtigt.



Hvis du ændre placeringen af billedet, skal du klikke direkte på værktøjets eksempel-vindue og, imens du holder den venstre museknap nede, trække billedet i en hvilken som helst retning, til det er placeret korrekt. Slip museknappen for at fuldføre handlingen. Brug derefter *Zoom*-skyderen for at forstørre eller formindske billedstørrelsen efter behov. Tilpas placeringen og forstørrelsen med disse knapper, til billedet er beskåret og udformet til din tilfredshed.

Reset-knappen (Nulstil) fjerner alle dine placerings- og zoom-ændringer, og gendanner dermed den oprindelige udformning af billedet.

Funktionen “red-eye reduction” (reduktion af røde øjne)



hjælper med at gendanne et naturligt udseende på fotografier, hvor personens øjne er rødlige. (Dette problem er forårsaget af, at lyset fra blitzen springer tilbage fra øjets nethinde, når personen kigger direkte ind i kameraet.)

For at aktivere funktionen til reduktion af røde øjne, klik på den venstre knap i gruppen *red eye*. Knappen bliver nede, når man klikker på den. Klik nu på billed-eksemplet med den venstre museknap over og til venstre for området, hvor funktionen skal bruges. Imens du holder knappen nede, skal du trække musen nedad og til højre, indtil området er helt indesluttet. Når du slipper museknappen, bliver reduktions-effekten straks anvendt inden for den rektangel, du har markeret.

Det er som regel ikke nødvendigt at være særligt præcis ved markeringen af området, hvor funktionen skal anvendes. Faktisk kan en stor rektangel give et bedre resultat end en mindre, som kun indeslutter øjnene og ikke mere. Hvis funktionen ikke ordner problemet helt i det første forsøg, så prøv igen med en anden rektangel-størrelse.

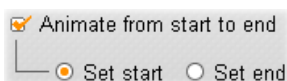
Studio's algoritme til reduktion af røde øjne giver fortræffelige resultater med mange forskellige fotografier. Nogen fotografier passer dog bedre til metoden end andre.

For at fjerne reduktion af røde øjne efter funktionen er blevet anvendt, klik på knappen i den højre side i gruppen *red eye*.

Animering af Pan-og-zoom i Studio Plus

Hvis du ejer Studio Plus eller har købt en aktiveringsnøgle ved at klikke på knappen *aktiver* på pan-og-zoom kontrollerne, så kan du skabe effektive animationer ud fra dine fotos og grafiske billeder. Til denne teknik bør du bruge billeder med den høj opløsning, da de tillader at blive forstørret meget, før der er synligt kvalitetstab.

Start med at skabe en pan-og-zoom-animation, ved at markere ud for *Animate from*



start to end, for at aktivere animationsfunktionen for det aktuelle klip. Dette aktiverer radioknapperne *Set start* og *Set end*, hvor *Set start* er udvalgt fra starten. Brug pan-og-zoom-knapperne til at bestemme hvilken udformning du vil se i begyndelsen af klippet. Klik til sidst på knappen *Set end*, og brug så knapperne til at bestemme hvilken udformning du ønsker i slutningen af klippet.

Når klippet bliver afspillet, vil Studio skabe de mellemliggende frames, for at forbinde dine start- og slut-billeder i en jævn animation.

Metoden ovenfor beskriver den simpleste form for pan-og-zoom-animation. Effektive metoder inkluderer:

Bevægelse fra et fotografi i hel frame til et detaljeret billede af en person eller ting et sted i billedet. Dette giver et resultat, der minder om at zoome ind under optagelse af video. Dette kan bruges til at forberede seeren på en serie billeder, der viser det samme motiv i nærbillede fra forskellige vinkler, eller viser yderligere nærbilleder af forskellige dele af det samme sceneri.

Bevægelse fra en detalje ud i visning af hele rammen, som hvis man zoomer ud med et videokamera. I scenariet ovenfor bringer dette seeren tilbage til den oprindelige sammenhæng, og afslutter måske dermed et kapitel eller et afsnit i din film.

Panorering hen over et udstrakt sceneri for at indtage detaljerne en efter en. Denne teknik kan bruges til at give en følelse af eventyr, når en dramatisk eller morsom detalje endelig kommer frem.

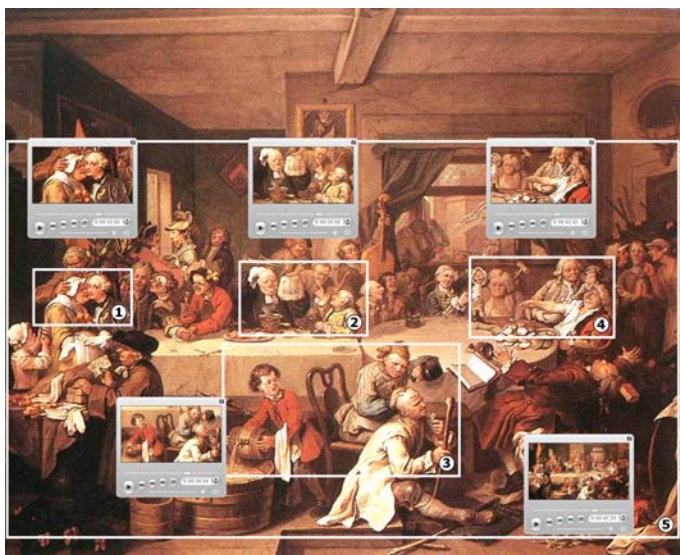
Komplekse pan-og-zoom-animationer

Når du anvender pan-and-zoom til et antal kopier af det samme billede i rækkefølge, er det som om du tager seeren på en guidet tur. Faktisk fortæller du en historie, en historie, der gradvist åbenbarer sig, idet du gør opmærksom på den ene detalje efter den anden.

Historiefortælling kan være svært, men det er meget enkelt at virkeliggøre din historie i Studio. Når du har arrangeret det første klip med den første pan-og-zoom-“kamera-bevægelse”, kan du ganske enkelt kopiere det så ofte som nødvendigt, og ændre *end*-indstillingen for hvert klip.

Du vil næsten altid foretrække at have startrammen af et nyt klip i en serie til at være magen til slutrammen af det forrige klip for at få rækken af bevægelser til at være jævnt forbundet. Ved det andet klip, og alle efterfølgende, klik på knappen *Match previous clip* (tilpas til forrige klip), de steder, hvor du vil have kontinuitet.

For at gøre det muligt for filmen at dvæle ved hver detalje et stykke tid, efter du har panoreret til den, indsæt da en ikke-animeret kopi af billedet mellem hver bevægelse. Sæt disse statiske klip ind i serien som sædvanligt med knappen *Match previous clip*.



Her bliver panorer-og-zoom-knapperne brugt til at fokusere på fire vignetter efter tur i det satiriske maleri “An Election Entertainment” af den engelske kunstner William Hogarth. Et femte billede går tilbage for at vise så meget af hele lærredet, som kan være i en wide-screen-frame uden sorte barer i siden. Værktøjet skaber automatisk jævn bevægelse fra et billede til det næste ved at panorere og zoome, hvor nødvendigt.

Animering af pan-og-zoom med keyframes

Brugere af Studio Plus har endnu en mulighed for at bruge pan-og-zoom i deres produktioner: keyframing. Brugen af denne funktion gør det muligt at tilknytte en række individuelle pan-og-zoom-bevægelser til et enkelt klip frem for en enkelt bevægelse der er tilknyttet hvert enkelt i en serie af klip. Se “Keyframing” på side 117.

Brugerfladen for pan-og-zoom-effekten

Som et alternativ til at lave dine pan-og-zoom-animationer med værktøjet *Klipegenskaber*, kan du indtaste egenskaberne for start- og slutframe numerisk med video-effekten *Pan og zoom*. Denne alternative brugerflade finder du i værktøjet *Videoeffekter*. Du kan også kombinere de to metoder ved at bruge værktøjets grafiske brugerflade til at specificere de første indstillinger, og derefter finindstille dem med de numeriske effekt-parametre.

Pan og zoom-effekten finder du i gruppen *Sjove effekter*. Parametrene for pan-og-zoom svarer nøjagtigt til dem i værktøjet: Du kan bruge glideindstillingerne til at indstille *Zoom*, *Vandret position* og *Lodret position*. Funktionen til at “fjerne røde øjne” har dog ikke tilsvarende parametre.

Tip: Brugere af Studio Plus kan bruge keyframing til at skabe *Pan og zoom*-diasshows ved hjælp af effektparametrene.



Parameter-indstillinger for effekten Pan-and-zoom.



FRAMEGRABBEREN

Framegrabberen kan fange et stillbillede fra en hvilken som helst videokilde, der kan importeres i Studio, eller trække en enkel frame ud fra ethvert videoklip i dit nuværende projekt. Den grabbede frame kan føjes direkte til din film eller gemmes på disk i en række forskellige grafikformater.


Når du har gemt en grabbet frame på disken, kan du:

Bruge det i et andet computerprogram.

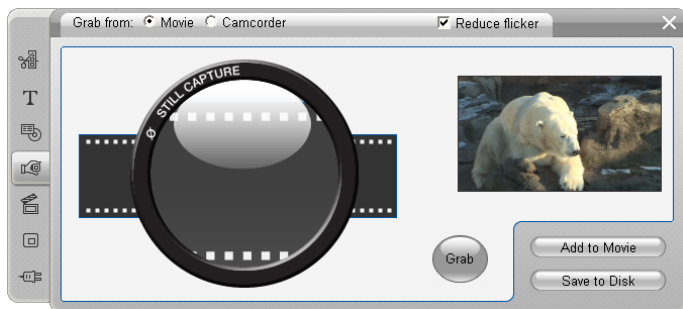
Ændre på det i et billedredigeringsprogram.

Importere det tilbage ind i din film som et stillbillede via Albummet eller Titeledatoren.

Værktøjet Framegrabber

Brug værktøjet *Frame grabber* sammen med Afspilleren. For at få adgang til det skal du åbne Værktøjskassen og klikke på knappen *Frame grabber*. 

Afspil filmen eller kildevideoen indtil den frame, du skal bruge, vises i Afspilleren. Klik dernæst på *Grab*-knappen. Den grabbede frame vises i værktøjets forhåndsvisningsområde, klar til at blive tilføjet din film eller gemt som en fil på harddisken.



Framegrabberen i Grab fra film-tilstanden. Når du grabber fra en ekstern kilde (f.eks. et videokamera), vil Kameraknapperne blive vist. Med DV-udstyr kan du styre kildebåndet fra værktøjet.

Grab fra: Vælg en kilde til framegrabberen ved enten at klikke på knappen Movie eller Camcorder øverst i værktøjsboksen. Hvis du vælger Camcorder, betyder det, at framegrabberen vil bruge den nuværende videokilde, som den er konfigureret i kontrolpanelet Optagelseskilde (side 278) og kontrolpanelet Optagelsesformat (side 281).

Bemærk: At tage en billedframe fra videokameraet understøttes ikke til HDV-udstyr.

Transportknapperne: Hvis din videokilde er et digitalt videokamera eller videobåndoptager tilsluttet til din computer via 1394-porten, giver Studio dig letanvendeligt transportknapper på skærmen til at lokalisere den frame, du gerne vil grabbe. For en beskrivelse af disse knapper kan du læse “Kameraknapperne” på side 22.

Reducer flimren: Hvis kildevideoen til den frame, du vil grabbe, indeholder en masse bevægelse, kan du risikere, at billedet kommer til at flimre. Dette kan reduceres eller helt undgås ved at sætte flueben i markeringsboksen Reduce Flicker. Da Reduce Flicker (reducer flimren) også mindsker opløsningen, bør du slå denne funktion fra, hvis resultatet ikke bliver godt for et bestemt billede.

Grab: Klik på knappen Grab, når du har fundet den frame, du vil grabbe i Afspilleren, og sæt flueben i Reduce Flicker, hvis flimren skal reduceres. Den grabbede frame vises i Framegrabbervinduet, og de to output-knapper (Add to Movie og Save to Disk) er aktiveret.

Føj til film: Med knappen Add to Movie bliver den grabbede frame indsat før det valgte klip på *videosporet* i Filmvinduet.

Gem på harddisken: Denne knap åbner for en Gem som-dialogboks, hvor du kan vælge en mappe, et filnavn og et billedformat for den grabbede frame. Dialogboksen indeholder også knapper til indstilling af opløsningen på det gemte billede i en række standardopløsninger, lige fra den oprindelige framestørrelse til en bestemt størrelse, du selv vælger.

Hvis “størrelsesforholdet” (højden i forhold til bredden) på det format, du vælger, afviger fra den grabbede frame, bliver billedet trukket ud til det nødvendige format. Dette kan medføre en tydelig forvrængning af formerne – f.eks. kan folk komme til at se unaturligt tynde eller sammenpressede ud.

Diskmenuer

Med fremkomsten af DVD-, VCD- og S-VCD-formaterne er video blevet til et interaktivt medie med nye muligheder for både producenten og publikum.

Produktion – det at “forfatte” en disk – i et af disse formater betyder samtidig, at man går længere end bare at lave en film i den gammeldags forstand, hvor man ser en film i et bestemt forløb fra start til slut. Nu kan publikum beslutte, hvilke dele af en film de vil se og i hvilken rækkefølge.

Det primære, som gør det muligt at forfatte diske, er menuen. En bestemt disk kan have én, et par eller mange menuer, som hver især består af et stillbillede eller en kort videosekvens. Områderne inden for menuerne, kaldet knapper, kan aktiveres af seeren til at aktivere links til andet indhold på disken. Aktivering af et link medfører en øjeblikkelig overførsel af:

En normal videosekvens, hvor indholdet kaldes for et kapitel. Kapitelknapper viser ofte en miniatureframe af den video, som de er linket til.

En anden side i samme menu. Der benyttes flere sider med samme sidedesign, men forskellige kapitelknapper, når en menu har for mange knapper til, at de kan være på én side.

En anden menu.

Ulig andre former for klip vil menuerne automatisk *loope*, dvs. blive gentaget i en uendelig løkke. Når menuklippet når til sin afslutning under diskforhåndsvisning eller afspilning, vil den automatisk begynde forfra. Dette bevirker et hop i afspilningsplaceringen, som påvirker alle klip, der kører samtidigt med menuen, uanset hvilken type det drejer sig om – video (hvis menuen er en overlægning), lyd eller billede.



Følgende diagram er opbygget efter Filmvinduets storyboard. Den viser, hvordan menuen vist ovenfor passer ind i den overordnede opbygning af en simpel film med to menuer.



Hver menu følges i filmen af flere kapitler, hvor alle undtagen et består af et enkelt klip. Vores menu, M1, har links til fem kapitler. Menuen er designet til at vise to kapitellinks pr. side, så der går tre sider til at få plads til alle links. (Den næste side er den, der kan ses i illustrationen.) Hver side har også et link til M2-menuen.

Det simple layout i denne korte film kan let udvides til at organisere store mængder af klip. Man kan opbygge betydeligt mere komplekse film ved hjælp af de samme elementer: Flersidede menuer med links til kapitler og andre menuer.

Tilgængelighed: Diske med flere menuer understøttes ikke i SE- og QuickStart-udgaverne af Studio.

Diskproduktion i Studio

Redigeringsmæssigt anses diskmenuer i Studio blot som en anden form for klip. Som med titlerkan du bruge eller tilpasse menuerne, som er til rådighed i Albummet, eller også kan du konstruere dine egne fra bunden i Titeledatoren (se *Kapitel 3: Albummet* og *Kapitel 10: Titeledatoren*).

For at få en fornemmelse af, hvad det drejer sig om, kan du forsøge at sammensætte de par “lynprojekter”, som er beskrevet nedenfor. Du behøver ikke at gå så langt som til at lave en decideret disk. Du kan nøjes med at gennemse din film med DVD-afspilningsknapperne på Afspilleren (Se “DVD-afspilningskontrol” på side 193).

Scenekatalog til lynvideoer: I et tomt projekt kan du vælge flere forskellige scener fra Albummet og trække dem over på *videosporet*. Du skal nu skifte over til sektionen Diskmenuer i Albummet (nederste fane) og trække en af menuerne hen til starten af Tidslinjen. Når Studio spørger ”Skal Studio opbygge kapitler ved starten af hver scene?”, klik på *Ja* (se “Brug menuer fra albummet” på side 190). Et nyt spor bliver nu vist øverst på Tidslinjen, og et lille “flag” vises på hver af dine klip. Disse repræsenterer links fra den menu, du lige har tilføjet. Og det var så det – læn dig tilbage og nyd showet.

Hurtigt diasshow: Denne gang skal du starte i sektionen Stillbilleder i Albummet. Træk så mange billeder du har lyst til ind på Videosporet i et tomt projekt, og træk dernæst en hvilken som helst diskmenu ind som det første klip på Tidslinjen, og klik igen på Yes, når du bliver spurgt, om de forskellige links skal opbygges automatisk. Gå derefter over i sektionen Overgange i Albummet. Vælg en hvilken som helst overgang og træk den hen mellem menuen og det første stillbillede (klik på det første, shift-klik på det sidste), klik med højre museknap og vælg Ripple Transition (bølgeovergang) fra popup-menuen. Sådan – et lynhurtigt diasshow!

Menuer og tekst

Ligheden mellem tekst og diskmenuer, som er nævnt på side 189, er større end som så: En menu er i princippet en “tekst med en knap”. Enhver tekst i Tidsliniens primære *video*-spor kan konverteres til en diskmenu ved at tilføje en eller flere knapper i Tekstredigering.

Brug menuer fra Albummet



Sektionen Diskmenuer i Albummet indeholder en samling menuer beregnet til en række forskellige lejligheder, forfatterstile og kapitelantal. Hver menu indeholder et baggrundsbillede, en titel, et sæt knapper til kapitelvalg (normalt med plads til små forhåndsvisninger) og et par knapper, hvor der står *Next page* (næste side) og *Previous page* (forrige side).

Antallet af kapitelknapper pr. side varierer fra menu til menu, så et af dine kriterier for at vælge en bestemt menu bør være, hvor mange klip du vil have, den skal kunne håndtere. Det er for det meste mere belejligt at skulle bladre gennem nogle få sider med mange knapper pr. side end at skulle bladre gennem mange sider med få knapper på hver.

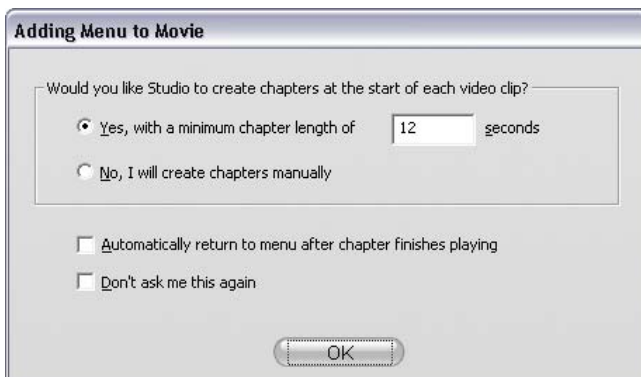
Under redigeringen kan du se alle de teoretisk mulige knapper i menuen. Under afspilning er det kun de knapper, der har fået tildelt links, der er synlige.

Menuer med færre knapper har mere plads til tekst, mens menuer med mange knapper kræver forkortet eller ingen tekst. Hvorvidt du har brug for tekst, og om den skal være simpel (“Kap. 1”) eller beskrivende (“Kagen skæres ud”) afhænger af din forfatterstil og indholdet af din film.

Med formaterne VCD og S-VCD vælger man kapitlerne numerisk (ved at indtaste kapitelnummeret på fjernbetjeningen), så normalt laver man knap-tekster, der indeholder kapitelnumrene, når man laver menuer til disse formater.

Placering af menuer på Tidslinjen



Når du flytter en menu fra Albummet over på *video*-sporet eller *titel*-sporet, giver Studio dig mulighed for automatisk at skabe links til alle videoklip til højre for menuen på tidslinjen. Flere klip bliver kombineret til kapitler, hvis nødvendigt, for at opnå den kapitellængde du fastsætter som minimum.



Dette er den hurtigste og letteste måde at lave links i en diskmenu på, men det er ikke nødvendigvis lige det, du ønsker i den specifikke forfatningssituation. Hvis du sætter et flueben i markeringsboksen Don't ask me this again (spørg ikke igen), vil dit valg af Ja eller Nej blive standardvalget, når du trækker en menu ind fremover. Du kan også indstille standard-handlingen, eller genskabe bekræftelsesvinduet, i området *When adding a menu* på panelet *Projektindstillinger* med valgmuligheder (se "Project settings: Preferences" på side 285).

For at skabe dine kapitellinks manuelt, fremfor at bruge den automatiske link-funktion, brug da kommandoen *Set disc chapter* pop-up-menuen for hvert video-klip du vil tilføje, eller brug knappen *Set chapter* på værktøjet *Klippedeskaber* for diskmenuer.


DVD-afspilningskontrol


 ↔  Studios Afspiller er udstyret med et dedikeret sæt knapper opbygget som på en normal DVD-fjernbetjening til forhåndsvisning af film, som indeholder menuer. Du kan skifte til Afspillerens DVD-tilstand ved at klikke på *DVD-omskifterknappen* nederst til højre i Afspilleren.



En gruppe DVD-knapper bliver vist og aktiveret under Afspillerens forhåndsvisningsområde:



Her er funktionerne i DVD-kontrollen:

Hovedmenu: Springer til den første menu i din film, som begynder (eller fortsætter) afspilningen. 

Forrige menu: Bringer dig til den foregående aktive menu og begynder (eller fortsætter) afspilningen. Hvis du klikker på knappen igen, springer du tilbage fra menuen til det seneste klip. 

Forrige kapitel, Næste kapitel: Hvis du klikker på knappen *Forrige kapitel*, vil det bringe dig til begyndelsen af det nuværende kapitel, hvis du ikke allerede er der. Hvis du klikker på knappen igen, kommer du til det forrige kapitel. Med knappen *Næste kapitel* bliver du bragt hen til det næste kapitel i filmen. I selve menuen bringer disse to knapper dig bagud og fremad gennem menusiderne.  

Knapvalg: De fire pile i denne gruppe flytter markøren på skærmen imellem menuknapperne. Den ovale knap i midten af gruppen aktiverer den valgte menuknap, som er fremhævet på skærmen.



Sådan aktiverer du menuknapperne direkte

I modsætning til en normal DVD-afspiller giver Afspilleren dig mulighed for at klikke direkte på knapperne på skærmen. Når en knap kan ses i Afspillerens forhåndsvisningsområde i DVD-tilstanden, kan du bare klikke på den for at følge linket på knappen.


Redigering af menuer på Tidslinjen

Menuerne kan trimmes på Tidslinjen som ethvert andet klip med stillbilleder (se “Trimning på Tidslinjen med håndtag” på side 94).

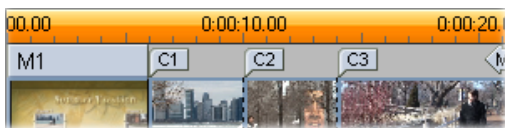
Det er normalt mindre relevant at indstille længden af et menuklip end for andre typer, da menuklippene looper under afspilning, indtil brugeren foretager en handling. Hvis du ønsker videobaggrunden eller musikken gentaget i dine menuer, bør du dog afpasse menuens varighed til klippene i dem.

Menusporet



 Menuknapper henviser til bestemte punkter i din film. Disse punkter er markeret med flag på *menusporet*, som vil dukke op over *videosporet*, første gang du føjer en menu til din film (og forsvinder igen, hvis alle menuer fjernes).

Menuerne selv er markeret med en farvet kasse på *menusporet* (M1 og M2 i illustrationen ovenfor). Hvert link til et kapitel er vist med et flag med et “C” i. Her er et nærbillede af den første del af Tidsskalaen, hvor du kan se rektanglen, som identificerer den første menu, og kapitelflagene for de første tre klip, den linker til.



Næste del af Tidsskalaen i oversigtsillustrationen nedenfor indeholder det fjerde kapitellink fra M1 og et link (pilen, som peger mod venstre) fra slutningen af det foregående klip og tilbage til menuen. Et resultat af placeringen for dette link er, at man kun kan få adgang til C4 fra menuen. Klippet C4 efterfølges af menuen M2, som – sammen med flagene, som hører til den – automatisk bliver oprettet i en anden farve.



Tilgængelighed: Skiver med flere menuer understøttes kun i Studio Plus.

Redigering på *menusporet*

Flag på *menusporet* kan flyttes ved at trække i dem med musen, så du derved ændrer det sted, som linket henviser til i filmen. Når et videoklip flyttes, bliver alle flag, som er forbundet med klippet, flyttet med.

For at opbygge et link:

Højreklik på *menusporet* eller *videosporet* og vælg enten *Set Disc Chapter* (indstil Kapitel på disk) eller *Set Return to Menu*, (indstil Gå tilbage til menu) afhængig af, hvilken form for klip du vil danne.

Gå tilbage til menu-links oprettes altid i slutningen af det klip, du klikker på, og ikke på det nøjagtige punkt, hvor du klikker. Det vil være sjældent, at du ønsker at vende tilbage fra midten af et klip, men du kan trække link-flaget hen til en ny position, hvis det ønskes.

Sådan ændrer du placeringen af et link:

Klik på flaget for det pågældende link, og træk det hen til sin nye placering på *menusporet*.

Sådan sletter du et link:

Højreklik på linkflaget eller vælg *Delete* (slet) fra popupmenuen, eller:

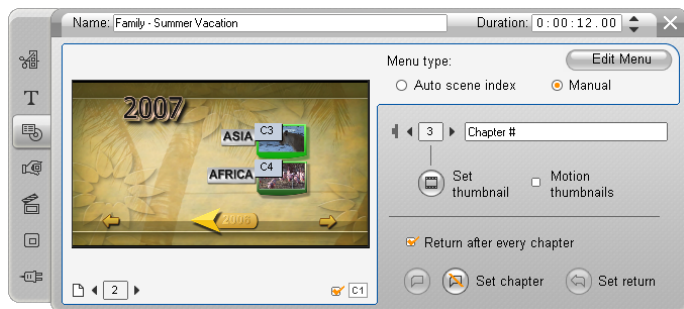
Vælg flaget, marker det, og tryk på tasten Delete.

Redigering med værktøjet *Klipegenskaber*

Værktøjet *Klipegenskaber* til diskmenuer lader dig oprette, redigere og finjustere menulinks og giver dig adgang til Teksteditoren, så du kan justere det visuelle indhold i menuen.



Ligesom værktøjet *Klipegenskaber* for andre kliptyper giver dette værktøj dig mulighed for at tildele menuen et navn ved at ændre det i feltet *Name* (navn) og trimme klippet ved at ændre feltet *Duration* (Varighed).



Knappen *Edit menu* (rediger menu) øverst til højre i værktøjet åbner menuen i Teksteditoren. Her kan du redigere alle visuelle aspekter ved menuen: Dens baggrunds- og knapbilleder, udseende og indhold i billedtekster, etc. For fuld information om Titeleditoren's mange egenskaber, se *Kapitel 10: Titeleditoren*.

Forhåndsvisningsområdet på venstre side af værktøjet viser hvordan menuen ser ud og har også nogle interaktive muligheder, som du kan benytte mens du opretter kapitellinks. (Disse beskrives på side 200 under "Knapper til kapitelredigering".)

De andre knapper er samlet i fire grupper:

Knapper til Menuforhåndsvisning

Valgmuligheder for *Menutype*

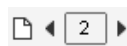
Knapper til Linkegenskaber

Knapper til Kapitelredigering

Knapper til Menuforhåndsvisning

Disse knapper er placeret under forhåndsvisningsområdet.


Sidevælger: For menuer med flere sider (hvor der er flere links, end der kan være på en enkelt side) kan du med pilene vælge, hvilken side der skal være aktiv i forhåndsvisningen. Du kan vælge enhver side i menuen, der har links defineret.



Andre metoder til at vælge menusider:

Gå gennem siderne ved at klikke på linkknapperne i forhåndsvisningen.

Brug *Knapvælgeren* (beskrevet på side 198) til at vælge en knap på en menuside efter eget valg.

Markeringsboksen *Vis linknumre*: Sæt flueben i denne boks, hvis du vil have, at linknumrene skal vises i forhåndsvisningen over de forskellige knapper i menuen. Linknumrene har samme format og farve som kapitelflagene på *menusporet*. 

Indstillinger for *Menutype*

De to valgmuligheder her afgør, om det er dig eller Studio, der skal organisere kapitellinks for denne menu.

Menu type:

Auto scene index Manual

Hvis du vælger *Auto scene index* (automatisk sceneindeks), vil Studio sikre, at kapitellinks er i samme rækkefølge i menuen, som de er i filmen, også selvom du ændrer rækkefølgen på klippene i Filmvinduet. Med indstillingen *Manual* (manuel) er kapitlernes rækkefølge helt op til dig.

Tip: Hvis du vil sortere dine kapitellinks og stadig kunne kontrollere linkrækkefølgen på et senere tidspunkt, skal du først klikke på *Auto scene index* (til sortering af links) og derefter klikke på *Manual*.


Knapper til Linkegenskaber


Knapperne i denne del justerer visningen af dine kapitellinks i menuen.

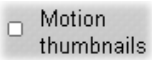
Knap-vælger: Hver linkknap i din menu har et unikt sekvensnummer, uanset



hvilken side den er på. Brug piletasterne i denne kontrol til at vælge, hvilken menuknap du vil arbejde med. Den valgte knap bliver markeret i forhåndsvisningen. Du kan også vælge en knap ved at klikke på den i forhåndsvisningen.

Tekstfeltet *Knaptekst*: Her kan du redigere i  teksten på den valgte knap uden først at skulle åbne for Teksteditoren. “#”-tegnet i knaptekster har en speciel betydning: Studio erstatter det med knappens sekvensnummer. Brug denne funktion til at sikre, at dine knapper er korrekt nummereret, uanset hvilke ændringer du foretager i menuen. For at ændre en knapmenus opsætning – placering, skrifttype og tekstformat – skal du klikke på knappen *Edit menu* (rediger menu) for at åbne Teksteditoren.

Knap til *Indstilling af miniaturevisning*: Som udgangspunkt vil den frame, som der linkes til,  blive vist på miniaturevisningsknappen. Du kan dog vælge en hvilken som helst anden frame i din film til at sætte på miniaturevisningen. Du skal blot flytte Tidslinjemarkøren til nøjagtig den frame, du ønsker (som vist i Afspilleren) og klikke på knappen *Indstil miniaturevisning*.

***Motion thumbnails* markeringsboks:**  Marker denne boks, hvis du gerne vil have menuens knapper til at vise bevægelig video fra deres forskellige kapitler i stedet for et stillestående formindsket billede. Idet denne funktion kræver, at de bevægelige formindskede billeder er beregnet på forhånd, vil resultatet ikke dukke op med det samme, når du forhåndsviser din film i Afspilleren. I stedet vil du normalt se en farvet bar i Tidsskalaen over menuklippet. Barren viser, at klippet beregnes i baggrunden, uden at afbryde dit arbejde.

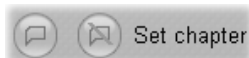
Baggrundsberægning er valgfrit. Hvis du ønsker det, kan du slå den fra i panelet *Video- og lydindstillinger* (*Indstillinger* ➤ *Video- og lydindstillinger*). Se side 285 for flere informationer.


Knapper til Kapitelredigering


Knapperne i dette område markerer eller justerer de individuelle kapitelknapper i en menu.

Knapperne *Indstil kapitel*:

Disse knapper opretter eller bryder linket mellem den valgte kapitelknap på menuen og dets klip.



Sådan indsætter du et link: Placer Tidslinjemarkøren inden for en menu, et videoklip eller stillbillede, og klik på knappen *Opret kapitel* . For videoklip og stillbilleder bliver kapitelpunktet placeret nøjagtig ved placeringen af Tidslinjemarkøren i klippet.

Sådan fjerner du et link: Klik på knappen *Slet kapitel* .

Knappen *Indstil returpunkt*: Denne danner et “retur til menu”-link ved slutningen af det pågældende klip, hvilket er det sted, hvor du som oftest vil have det placeret. Under afspilning skaber linket et øjeblikkeligt spring tilbage til menuen. Hvis du vil lave et retur til menu-link i værktøjet *Klipegenskaber*, skal du placere Tidslinjemarkøren i det klip, hvor du vil have linket, og derefter klikke på *Retur til menu*.



Markeringsboksen *Retur efter hvert kapitel*: Hvis du vælger denne indstilling, får du et retur til menu-link efter hvert kapitel i den pågældende menu. Hvis du fjerner fluebenet i markeringsboksen, bliver samtlige retur til menu-links slettet, uanset om de blev tilføjet manuelt eller automatisk.

Opret link med træk-og-sæt-ind


Værktøjet *Klipegenskaber* for diskmenuer understøtter træk-og-sæt-ind, hvilket er en hurtig og nem måde at oprette links mellem menuknapper på.

Sådan etablerer du et link med træk-og-sæt-ind:

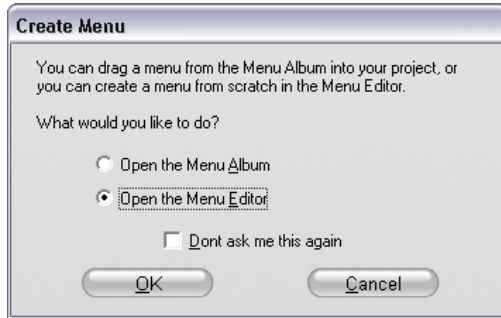
Klik på det klip i Filmvinduet, som du vil linke til, og træk den ind på en knap i værktøjet *Klipegenskaber*s forhåndsvisning. Knappen bliver linket til den første frame af klippet. Eller:

Klik på den knap, som du vil etablere et link til, og træk den ind på et klip i Filmvinduet. I dette tilfælde linker du til det punkt, du har “indsat” knappen på – og ikke den første frame.

Værktøjet *Diskmenu*

Hvis du åbner dette værktøj, mens en menu er valgt, svarer det til at åbne værktøjet *Klipegenskaber*, ellers svarer den til knappen *Opret Menu*, som bringer dig videre til Teksteditoren, hvor du kan begynde at oprette en ny diskmenu. 

Da det er ret kompliceret at opbygge en menu fra bunden, minder Studio dig om, at der er færdiglavede menuer i Albummet.

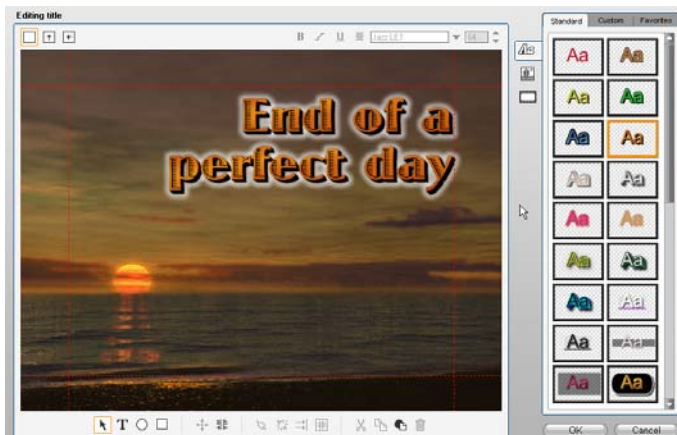


Når du beslutter dig for, at det ikke længere er nødvendigt med denne påmindelse, kan du sætte flueben i markeringsboksen *Don't ask me this again* (spørg ikke igen), inden du klikker på knappen *OK*.

Teksteditoren

Studios indbyggede Teksteditor er et stærkt værktøj til opbygning og redigering af videotitler og andre former for grafik. Dens store udvalg af tekst- og billedeeffekter og værktøjer giver dig en endeløs række muligheder for at lave visuelt design i din film.

Teksteditoren er ikke begrænset til kun at opbygge passive titler. I diskprojekter kan du også tilføje og redigere de specielle knapper, som skal bruges til, at seeren interaktivt kan bruge menuerne i VCD-, S-VCD- og DVD-film.



Fremstilling af en titel med Studio Titeleditor-værktøjet. Det store område, der indeholder billedet og teksten er Redigeringsvinduet, og panelet, der optager det meste af pladsen i højre side er Titeleditor-albummet. Andre knapper er placeret i klynger omkring Redigeringsvinduet.

Aktiver Teksteditoren

Teksteditoren er meget alsidig, og man kan få adgang til den på en række forskellige måder, når Studio er i Redigeringsstilstand, enten med et af videoværktøjerne (se side 79) eller en musekommando på et af Tidslinjesporene (se side 73).

Lav en tekst eller menu i fuld skærmstørrelse:

Vælg *Gå til tekst/menu redigering* fra baggrundsmenuen, der kommer frem ved højreklik i det primære Tidslinie-*video*-spor.

Lav en overlay-tekst eller menu: Dobbeltklik på *tekst*-sporet i Tidslinien.

Lav en tekst ved hjælp af værktøjskassen: Åben værktøjet *Skriv tekst* og klik *Tekst-overlægning* eller *Fuldskræms-tekst*.

Lav en diskmenu ved hjælp af værktøjskassen: Åben Værktøjet *Opret diskmenu* og klik *Redigér menu*.

Rediger en tekst i fuld skærmstørrelse: Dobbeltklik på teksten i et Filmvindue-skærbillede, eller højreklik på teksten og vælg *Gå til tekst/menu redigering*.

Rediger en menu i fuld skærmstørrelse: Dobbeltklik et sted i menuen og klik på *Redigér menu*-knappen, eller højreklik på menuen og vælg *Gå til tekst/menu redigering*.

Rediger en overlay-tekst: Dobbeltklik på klippet i *tekst*-sporet eller i *Vis liste*, eller højreklik på det i enhver visning og vælg *Gå til tekstredigering*.

Rediger en tekst eller menu vha. værktøjskassen: Klik på *Redigér menu* eller på knappen *Redigér tekst* med klippet åbent i værktøjet *Klipegenskaber*.



KNAPPERNE I TEKSTEDITOREN

De vigtigste knapper i Teksteditoren er placeret i klynger omkring Redigeringsvinduet (se billedet på side 203).

Knapper til valg af teksttype



De fire knapper i denne klynge er placeret på venstre side af skærmen over Teksteditorens Redigeringsvindue. Man kan kun vælge en af gangen. Vælg den første knap, hvis du vil lave en titel uden bevægelse. Med den anden knap kan du skabe en rulletekst, hvor tekst og grafik bevæger sig op ad skærmen på samme måde som rulleteksterne i slutningen af en film. Den tredje knap skaber tværgående tekster, hvor teksten kommer kravlende ind i en enkelt linje fra højre mod venstre henover skærmen, ligesom meddelelser i en nyhedsudsendelse på tv.

Tilgængelighed: Rolls og crawls understøttes kun i Studio Plus.

Den fjerde knap er beregnet til at oprette *diskmenuer*, som du med fordel kan tænke på som “tekster med tilhørende knapper”. Rent faktisk er en menu som enhver anden tekst, bortset fra to egenskaber:

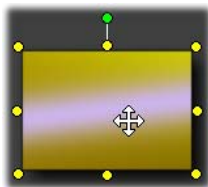
En menu har mindst én knap. En tekst har ikke nogen. Hvis man føjer en knap til en tekst, bliver den automatisk til en menu, og hvis man fjerner den sidste knap i en menu, bliver den til en tekst. Hvis du klikker på knappen *Menu*, mens du redigerer en tekst, vil Studio automatisk føje en knap til teksten.

En menu kan ikke have vandret eller lodret rulletekst. Teksteditoren giver dig ikke mulighed for at føje en menuknap til en tekst med rulletekst.

Eftersom diskmenuer kun er tilladte på det primære *video*-spor i Filmvinduet's Tidslinie, er knappen til at lave diskmenuer ikke synlig, når en tekst fra et af de andre spor bliver skrevet eller redigeret.

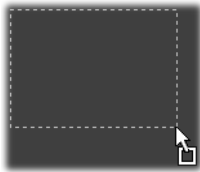
Objektværktøjer

☞ T ○ □ Denne klynge med fire Teksteditorværktøjer er placeret i venstre side under Redigeringsvinduet.



Det første værktøj (pilen) bruges til alle redigeringsopgaver på *det markerede objekt*. Et markeret objekt er omsluttet af en række *ankerpunkter*, som du kan bruge til at ændre dets størrelse, placering, proportioner og geometriske opbygning.

De andre tre værktøjer bruges til at skabe objekter i Redigeringsvinduet – tekstboks, ellipser og rektangler.



Hver af dem anvendes på nogenlunde samme måde. Klik på et af de tre værktøjer, og klik derefter i Redigeringsvinduet på det sted, hvor det ene hjørne af objektet skal være.

Brug musen til at trække objektet ud til sin rette form som vist med den punkterede linje.

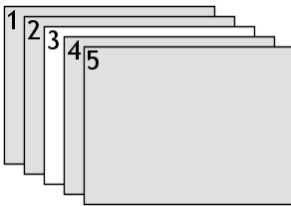
Slip musen, når objektet har den størrelse og de proportioner, du ønsker. Afhængig af typen vil objektet blive dannet med de angivne dimensioner. Objektets andre specifikationer – farve, farveovergange, skygger etc., afhænger af det valgte *look* i Teksteditorens Album.



Alle specifikationerne kan senere ændres, hvis du ønsker det.

Når objektet er blevet oprettet, vil det objektværktøj, som du brugte, blive deaktiveret, og markeringspilen vil blive aktiv igen. Objektet selv forbliver markeret – vist som sædvanligt med ankerpunkter – og kan nu ændres med musen.

Objekters rækkefølge i tre dimensioner



Da objekter kan overlappe hinanden, er det let at ryge ind i det problem, hvor et objekt, som skulle være helt synligt, er delvis eller totalt dækket af et eller flere andre objekter. I

disse tilfælde kan du bruge de fire omplaceringskommandoer i menuen *Layers* (lag) i Teksteditoren. Disse kommandoer påvirker det markerede objekt, som er repræsenteret ved firkant nr. “3” i diagrammet.

Bring to Front: (Placer forrest) Objektet flyttes op foran alle de andre objekter. I diagrammet bliver objekt nr. 3 nu til objekt nr. 1.

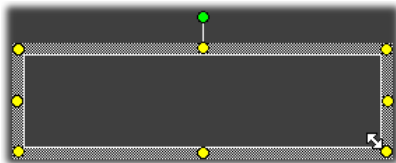
Send to Back: (Placer bagest) Objektet lægges bag alle de andre objekter. Objekt 3 ligger nu bag objekt 5.

Bring Forward One Layer: (Flyt et lag fremad) Objekt 3 ligger nu foran objekterne 2, 4 og 5, men ligger stadig bag objekt 1.

Send Back One Layer: (Flyt et lag bagud) Objekt 3 ligger nu bag objekt 1, 2 og 4, men stadig foran objekt 5.

Om tekstobjekter

Når man vælger et tekstobjekt, afviger det på et afgørende område fra, hvis man vælger et rektangel eller en ellipse: Objektets *Tekstfelt* bliver “aktiveret”, så enhver tasterberøring vil aktivere feltet og vise den tekst, du skriver.



Aktiveringen af tekstfeltet markeres ved en tekstmarkør med en ændret ramme omkring objektet og ved, at ankerpunkterne er forsvundet.



Når et tekstobjekt ikke er valgt, kan du aktivere tekstfeltet direkte ved at klikke i midten af objektet. Hvis du ønsker at få vist rammen og ankerpunkterne, skal du klikke på kanten af objektet. Med de andre objekttyper kan du klikke hvor som helst i det for at aktivere det.

Hvis du vil deaktivere et tekstfelt, skal du blot klikke i Redigeringsvinduet uden for tekstobjektet.

Eftersom tekst er en vigtig ingrediens i de fleste titler og menuer, vil Teksteditoren automatisk opbygge og aktivere et tekstobjekt i midten af Redigeringsvinduet, hvis du begynder at skrive, uden at der endnu er blevet dannet noget tekstobjekt.

Avanceret tekstredigering

Som i et tekstbehandlingsprogram giver Teksteditoren dig mulighed for at formatere teksten. Du skal blot markere en sammenhængende række tegn med musen og tilføje den formatering, du ønsker.

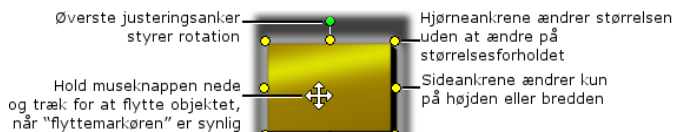
Du kan ændre på bogstavernes stil (skrifttype, typografi og udseende), ordne opgaver i udklipsholderen (klip, kopier, sæt ind), slette og anvende en række specielle kommandoer til placering, spatiering og skalering, som du kun kan få adgang til via tastaturet. Læs *Appendiks G: Tastaturgenveje* for flere detaljer om disse kommandoer.

Knapper til valg af redigeringsstype

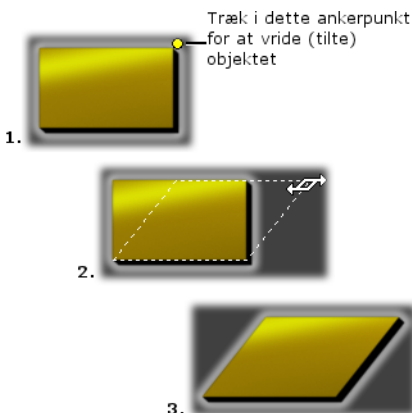


Disse to knapper udgør den anden klynge langs bunden af Teksteditorens Redigeringsvindue. Deres formål er at styre, hvilke af de to mulige redigeringsindstillinger der er tilgængelige for det markerede objekt.

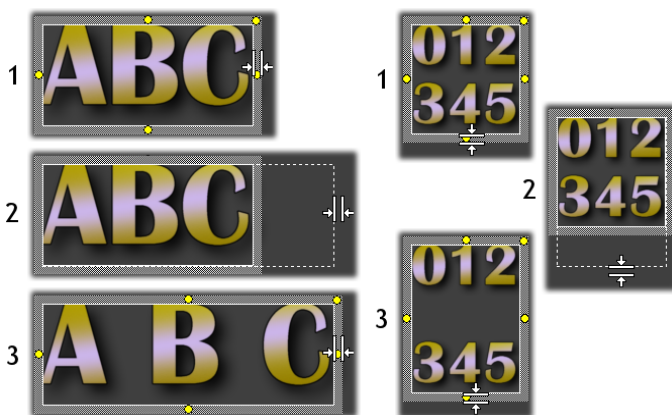
Den første knap vælges automatisk, når du opretter et nyt objekt. Det er muligt at *flytte*, *skalere* og *rottere* objektet med de ni ankerpunkter:



Når du klikker på den anden knap, kan du *vride* objektet, hvilket kun kræver et enkelt ankerpunkt.







I tekstobjekter giver den anden knap dig yderligere to muligheder, nemlig *linjeafstand* og *tegnafstand*, som du kan ændre på de justeringspunkter, der er placeret midt på hver side af tekstboksen:



Tegnafstand (v) og Ændring af linjefafstand (h)

Knapper til objektlayout





 De to knapper til venstre i denne klynge er til gruppering og ophævelse af gruppering af objekter i Teksteditoren. Du kan bruge den første knap, når du har markeret flere forskellige objekter. Når du klikker på knappen, vil de forskellige objekter blive samlet i en gruppe – et sammensat objekt, der behandles som en enhed under redigeringen. Når en gruppe er valgt, kan du se alle justeringspunkterne samtidig, og du kan bruge ethvert af dem til at ændre i gruppen.

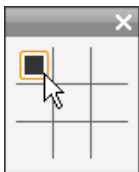


En gruppering af tre objekter

Den anden knap, som først er tilgængelig, når du har valgt et grupperet objekt, ophæver grupperingen igen til de enkelte objekter, gruppen består af.

Selvom det er muligt at “gruppere grupper”, vil en gruppering altid kun være ét lag dyb, så hvis du ophæver grupperingen af en supergruppe, vil det betyde, at samtlige objekter, som den er opbygget af, bliver til selvstændige objekter igen.

Den næste knap åbner for en popup-menu med 11 handlinger, som *kun* fungerer på grupper. De første seks bruges til at rette objekterne ind mod et af deres fire hjørner eller deres to midterlinjer. De næste par kommandoer bruges til at fordele objekterne med ensartede intervaller i lodret eller vandret retning - og de sidste tre bruges til at justere størrelsen på objekterne, så de har samme bredde, samme højde eller begge dele. Alle disse kommandoer er særligt velegnede til opbygning af menuer, da man som regel ønsker, at menuknapperne er placeret i et regelmæssigt mønster.



Den sidste objektlayoutknap åbner endnu en popup-menu, som har med *objektets placering* at gøre. De ni muligheder er her vist grafisk i noget, der minder om kryds-og-bolle. Hvis du klikker på et af de ni felter, flyttes objektet til det tilsvarende område af skærmen (som udgøres af det “tekstfri” område afgrænset af røde linjer) eller til midten.

Markering af flere objekter

Første trin i opbygningen af en gruppe er at vælge de objekter, den skal bestå af. Det kan gøres på to måder:

Ved at klikke og trække med musen for at markere et område, som omfatter alle de objekter, du skal bruge til gruppen (en markeringsboks). Eller:

Ved at klikke på det første objekt, du ønsker at gruppere og derefter Ctrl-klikke på hver af de øvrige.

Midlertidige grupper

Enhver samling af flere samtidige objekter fungerer som en midlertidig gruppe og kan flyttes, placeres, roteres, farves m.v. som en enhed. Den midlertidige gruppe mister sin egenskab som gruppe, så snart du klikker et andet sted i Redigeringsvinduet, hvorimod en gruppe dannet med knappen *group* (gruppér) forbliver en gruppe, indtil man decideret ophæver grupperingen.

Knapper til udklipsholder og sletning



Knapperne i denne klynge er de velkendte redigeringsfunktioner, *Klip*, *Kopier*, *Sæt ind* og *Slet*, som alle kan anvendes på grupper, individuelle objekter eller markeret tekst inden for et tekstobjekt i Teksteditoren. De første tre fungerer sammen med Udklipsholderen i Windows, mens den fjerde simpelthen sletter det valgte materiale uden indvirkning på Udklipsholderen.

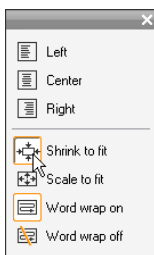
Valg af tekstformat




Knapperne i denne klynge i det øverste højre hjørne af Titeleditorens redigeringsvindue burde se bekendte ud for enhver, der har brugt tekstbehandling. Knapperne gælder både for aktuelt udvalgt tekst og for enhver ny tekst, der bliver indtastet, indtil indstillingerne bliver ændret igen.

Med de tre knapper til venstre vælges tekstformat, henholdsvis fed, kursiv eller understreget.

Det kan virke overraskende, men knappen til *Understregning* kan – som den eneste af disse knapper – ikke alene bruges på tekst, men på alle objekter (prøv det!). Derved bliver det muligt at understrege knapper, som er baseret på grafiske objekter; rektangler, ellipser og billeder.



Den fjerde knap åbner for en popup-menu med valgmuligheder for *tekstformatering*. I modsætning til de andre knapper i klyngen, som kontrollerer de enkelte tegns udseende, vil alle mulighederne i denne menu påvirke al tekst i en given tekstboks.

De tre justeringsmæssige muligheder – *Venstre*, *Centreret* og *Højre* – påvirker tekstens placering inden for boksen (og ikke selve boksen i Redigeringsvinduet, som justeres i menuen *object justification* (objektjustering) ).

Mulighederne *Shrink to fit*, *Scale to fit*, *Word wrap on* og *Word wrap off* bestemmer hvordan din tekst bliver behandlet, når du ændrer størrelse på en tekstboks. Med *Word wrap on* (automatisk ombrydning til), som er standardindstillingen for en ny tekstboks, resulterer ændring af tekstboksens størrelse i at teksten bliver reformateret – “word-wrapped” – til den nye boksbredde (imens tekstens resulterende nye højde bestemmer boksens højde). *Word wrap off* (automatisk ombrydning fra) fjerner alle “bløde” linjeskift (linjeskift, der er tilføjet for at tilpasse tekstbredden), og gør boksen så bred som nødvendigt for at indeholde teksten. *Word wrap* bliver automatisk slået til igen, hvis du taster flere bogstaver ind i tekstboksen.

Med *Scale to fit* (skaleres til at passe) bliver teksten strakt, så den passer til boksens dimensioner. Med *Shrink to fit* (formindsk til at passe) beholder teksten sin oprindelige størrelse, medmindre tekstboksen gøres mindre, hvorved teksten så justeres som i *Scale to fit*. Ingen af de to kommandoer ændrer på linjeskiftene i teksten.

De sidste elementer i tekstformatgruppen er dropmenuen med skrifttyper og skriftstørrelse.



ALBUMMET I TEKSTEDITOREN

Albummet i Teksteditoren er det aflange panel i højre side af Teksteditoren. Den indeholder elementer til opbygning af menuer og tekst på samme måde, som det primære Album i Studio indeholder elementer til at opbygge film.



Albummet i Teksteditoren styres via gruppen med fire knapper, som er vist her til venstre, og som er placeret mellem Redigeringsvinduet og Albummet selv. Hver knap åbner en af de fire sektioner i Albummet: Udseende-browseren, Baggrundssektionen, Billedsektionen og Knapsektionen.

Den fjerde af disse knapper åbner Knap-sektionen og er kun synlig når en menu eller en tekst fra det primære *Video*-spor bliver lavet eller redigeret. Dette skyldes at diskmenuer (som ifølge Tekstredigering kun er tekst med knapper) ikke er tilladte på Filmvinduet's andre Tidsliniespor.

Udseende-browseren



Denne sektion af Albummet i Teksteditoren har tre undersektioner, som du får adgang til med fanerne *Standard*, *Custom* og *Favorites* øverst.

Fanen *Standard* er en stilsamling, der kan bruges på tekst og andre objekter, som du bruger i dine titler. Hver stilart består af en farve (eller farveovergang eller gennemsigtig effekt) for hver af “siderne” (overfladerne), kanterne og skyggerne for objektet, plus en separat sløringseffekt for hver. Et sidste parameter er skyggeretningen, hvor der er otte muligheder.

Hvis du vil ændre et eksisterende objekts udseende, skal du blot klikke på det udseende du vil have, mens objektet er valgt. Nye objekter oprettes med det senest valgte udseende.

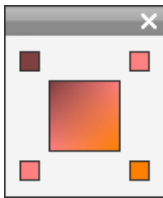


Vælg et look i Udseendebrowseren: Hver knap findes i otte stilarter, som vises i en undermenu. Hvert udseende har et numerisk ID, som du kan se som et værktøjstip, når du kører musen henover dem. Ovenfor er musen placeret over udseende nr. 27-3.

Fanen *Custom* (brugerdefineret) lader dig tilpasse de medfølgende udseendeskabeloner ved at justere de parametre, der er angivet ovenfor. Tre identiske dialogbokse justerer hhv. siderne, kanterne og skyggerne. Her er indstillingsknapperne for siderne:



De tre valgknapper i toppen bruges til at vælge en bestemt farve, en farveovergang eller ingen farve (gennemsigtighed). Hvis du klikker på farvevælgeren ved siden af den første knap, vil der blive vist en standard Windows-farvevalgsdialogboks, hvori der er tilføjet en justering for *Opacity* (gennemsigtighed) (0-100 %).



Farvevælgeren ved siden af den anden knap åbner for en farveovergangspalette, som giver dig mulighed for at opbygge en farveovergang ved at definere begyndelsesfarverne for hvert hjørne af en firkantet flade. Klik på farvevælgerne i hjørnerne af vinduet for at indstille farven i det pågældende hjørne.

Bemærk: Nogle af de mere komplicerede medfølgende looks anvender særlige eksterne funktioner og kan derfor ikke justeres.

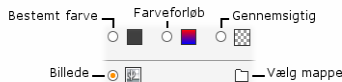


Fanen *Favorites* (favoritter) gør det muligt for dig at gemme særlige udseender, som du måske vil genbruge i fremtiden, så du ikke behøver at huske eller notere de parametre, du brugte. Klik på knappen til venstre for at gemme det aktuelle udseende som en af dine favoritter. Klik på knappen til højre for at slette den aktuelt udvalgte “favorit”.

Sektionen Baggrunde



En tekst eller menu kan have fire former for baggrunde: En enkelt farve, en farveovergang, gennemsigtig (ingen baggrund overhovedet) eller en billedfil (f.eks. en illustration, et fotografi eller en gemt videoframe).



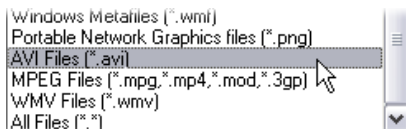
I sektionen Baggrunde i Teksteditoren fungerer *farve* og *farveovergang* på præcis samme måde som beskrevet ovenfor i Udseende-browseren (side 216) bortset fra, at farven eller farveovergangen øjeblikkeligt indsættes på den baggrund eller tekst, du redigerer.

Hvis du arbejder på en overlægningstitel, kan du muligvis med fordel benytte *Opacity*-indstillingen på color-picker dialogerne til disse knapper, især når overlægningen forbindes med overgange. Normalt vil du dog benytte en gennemsigtig baggrund til titler, og *transparency* er default-baggrunden til en ny titel eller menu.

Den sidste indstilling for baggrunde er *picture* (billede) – en billedfil i et hvilket som helst standardformat. Som med mange af sektionerne i Studios Album hentes baggrundene fra en kildemappe, som kan ændres ved at klikke på knappen *Mappe*. Den billedfil, du vælger med knappen *Mappe*, bliver den nye baggrund, og billedfilen i mappen kan ses som miniaturebillede på Albumpanelet. Hvis det er nødvendigt, vil Titeledatoren trække i baggrundsbilledet, så det bliver lige så bredt eller lige så højt som skærmen, men det vil ikke ændre på billedets størrelsesforhold.

At tilføje en bevægelig baggrund

I Studio Plus kan diskmenuer have en video kørende i baggrunden i stedet for blot et statisk billede. For at skabe eller erstatte sådan en *bevægelig baggrund* skal du blot klikke på mappe-knappen og finde en filmfil i AVI-, MPEG- eller WMV-format.



Vælg det ønskede filformat (eller "Alle filer") i rullemenuen "Filtype" for at se en liste af filmfile, mens du gennemser en mappe på din harddisk.

De følgende regler gør sig gældende, når du tilføjer eller ændrer et bevægeligt menuklip:

Længden på filmen, du tilføjer som baggrund, påvirker ikke længden af menuklippet i Filmvinduet. Hvis filmen er kortere end klippet, så bliver det blot gentaget så mange gange, som er nødvendigt for at udfylde den krævede tid. Hvis det er længere, bliver det afkortet. Du kan justere længden af menuen ved at trimme på tidslinjen eller, som sædvanligt, i værktøjet *Klipegenskaber*.

Hvis du tilføjer en widescreen-film som en menubaggrund til standardformatet eller en standardfilm til et widescreen-projekt, så bliver filmen strukket eller klempt, så det passer til projektets format.

Sektionen Billeder



Som med baggrundsbillederne, som vi lige har gennemgået, kan billederne i sektionen Billeder være af en hvilken som helst standardtype. I stedet for, at de bliver strakt ud, så de fylder hele Redigeringsvinduet, bliver billederne føjet til billedteksten som *billedobjekter* i normal størrelse med otte ankerpunkter, som gør det muligt at flytte dem eller ændre deres størrelse (de kan dog hverken roteres eller vrides).

Billedobjekter opfører sig ligesom tekstobjekter og de to grafiske objekttyper, når det drejer sig om gruppering, tekstjustering og lignende.

Sektionen Knapper



Eftersom knapper er en magisk ingrediens der gør tekst til interaktive menuer, er denne sektion af Tekstredigeringsalbum kun mulig, når den menu eller tekst der bliver redigeret, befinder sig på det primære *video*-spor – som er det eneste spor der kan indeholde menuer.

I bund og grund er knapper et område af skærmen, som seeren kan interagere med på en eller anden måde. Knapper klassificeres alt efter den handling, de udfører, når seeren klikker på dem, og ikke ud fra, hvordan de ser ud. Udseendet *bør* dog vælges, så det giver seeren en god idé om, hvad de skal bruges til, men det er ikke påkrævet. Der findes fire former for knapper:

Normal: Når man klikker på en knap, vil afspilningen hoppe hen til et kapitel (altså almindelig video) eller hen til en anden menu. Linket mellem knappen og destinationen skabes med værktøjet *Klipegenskaber*, ikke i Teksteditoren.

Miniaturevisning: Denne specielle form for *normal* knap viser en miniatureframe (eller et miniatureklip) fra den del af filmen, den er linket til.

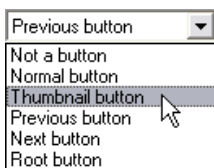
Forrige: Denne knap findes på den anden og de efterfølgende sider i flersidede menuer (menuer med links til flere *normale knapper* eller *miniatureknapper*, end der er plads til på en side). Den linker til den foregående menuside.

Næste: Denne knap findes på alle andre end den sidste side af flersidede menuer. Den linker til den følgende side.

Der findes flere forskellige eksempler på hver af de knaptyper, som følger med Studio. Hver knap er en billedfil i Targa-formatet (tga). Hvis man undersøger filerne i et billedprogram, f.eks. Adobe Photoshop eller Paint Shop Pro, vil man kunne se, at de gennemsigtige områder af knappen - og de specielle områder til visningen af miniaturebilleder (hvor det er rellevant) - defineres af en alfakanal, der følger med billedet.

Som sædvanligt er der en knap til valg af *mappe*, som lader dig definere, hvorfra de viste billeder skal hentes.

For at bruge en af de indbyggede knapper skal du blot trække den fra Albummet og ind i Redigeringsvinduet, hvor den bliver til et knapobjekt – i princippet en nøjagtig kopi af billedobjektet.



Standardhandlingen for de medfølgende knapper kan ses ud fra deres filnavn, men du kan angive en ny handling til den valgte knap fra drop-menuen i sektionen Billeder fra Teksteditorens Album. Første valgmulighed på listen er “Not a button” (Ikke en knap), som sletter handlingen fra objektet – det er nu kun en grafisk fil. De andre valg svarer til knaptyperne beskrevet ovenfor.

Tip: Husk, at det ikke er knappens udseende, der bestemmer handlingen, men at det er den tildelte knaptype fra menuen.

Sådan fremhæver du knapper



DVD-menuer (men ikke VCD- og S-VCD-menuer), giver dig visuel feedback ved at fremhæve den pågældende knap, når seeren ruller gennem menuen. En særligt aktiv fremhævningsadskiller en knap, der er ved at blive anvendt, lige inden handlingen foretages. (Du kan se, hvordan det ser ud i Afspilleren og afprøve menuerne enten med musen eller Afspillerens DVD-knapper).

Teksteditoren giver dig mulighed for at definere en farve for hver fremhævningstype og et stilvalg, som afgør, hvordan fremhævnningen optegnes. Knappe til disse indstillinger findes under listen *knaptype*:

Klik på farvevælgerne *Active* og *Selected* (aktiv og markeret) for at indstille de fremhævningsfarver, der fungerer bedst for din menu. Det kan hjælpe til at tydeliggøre dine menuer, hvis du bruger ensartede fremhævningsfarver i alle menuer på disken.

Fra venstre mod højre er de tre fremhævningstyper:

Boks: Fremhævnningen tegnes som en rektangel rundt om knappen.

Følg form: Fremhævnningen dækker det synlige område af knappen, uanset dens form.

Understregning: Knappen understreges.

Disse fremhævningsmuligheder kan føjes til enhver form for knap, som er opbygget af alle former for objekter - ikke kun billeder hentet ind fra Albummet. Hvis du vil slå fremhævnningen fra, mens du arbejder i Teksteditoren, skal du fjerne fluebenet i markeringsboksen *Highlight style* (fremhævningsstil).

Lydeffekter og musik

Man tænker ofte på video som et overvejende visuelt medie, men lydsidens rolle i dine film kan tit være lige så vigtig som billederne på skærmen.

Spillefilm og fjernsynsproduktioner inkluderer adskillige typer lyd, begyndende med dialogen og andre lyde, der er skabt under optagelse af handlingen. I dine film bliver dette rå lydspor lagt ind sammen med videoen under Importtilstanden. Det fremgår i Tidslinje-visningen i Filmvinduet på sporet *original lyd* placeret under *videosporet*. I Studio Plus kan oprindelig lyd også fremgå på sporet *overlægslyd*.

De fleste professionelle produktioner indeholder også lydeffekter med døre, der lukkes, bilsammenstød, hunde, der gør, etc. – og af og til også musik, som kan være lavet decideret til produktionen, sange hentet fra cd'er eller begge dele. Voice-overs og andre former for specialfremstillet lyd kan også være nødvendig.

Du kan bruge alle disse former for tilføjelseslyde i dine egne film:

Der følger et godt startsæt med effekter i **wav**-formatet med Studio, og du kan få fat i flere lyde fra mange andre steder.

Værktøjet *Baggrundsmusik* laver automatisk et musikspor af den varighed, og i den stilart, som du ønsker.

Du kan trække **mp3-filer** fra Albummet over på Tidslinien eller importere lyd- eller MP3-spor fra en CD med værktøjet *CD-lyd*.

Med værktøjet *Voice-over* kan du tilføje indtaling eller kommentarer, mens du kigger din video igennem.

Uanset hvilken lydtype der er tale om, føjes den til din produktion som et klip i Filmvinduet. Klippet kan flyttes, trimmes og redigeres på stort set samme måde som videoklip og stillbilleder.

Når et lydclip er blevet en del af din film, kan du ændre det med fades og andre justeringer til lydstyrken. Du kan justere placeringen af dit lydclip i et stereo- eller surroundmix og endda ændre placeringen inden for klippet, fuldstændig som du vil. Du kan også tilføje Studios lydeffekter, f.eks. støjreduktion og rumklang.

Tilgængelighed: Surround sound understøttes kun i Studio Plus.

Om surroundlyd

Et “surround”-mix overskrider det almindelige to-kanal-system for at give et biograflignende omsluttende lydtrum til dine dvd-produktioner. Studio gør det muligt for dig at fastsætte hvert lydspors åbenbare placering uafhængigt i dit mix, og at “panorere” sporet (placere det anderledes, enten jævnt eller pludseligt) i hvilken som helst ønsket retning, så tit som du ønsker i løbet af din film.

For at forhåndsvisse surround sound mens du redigerer i Studio, skal du bruge et lydkort, der understøtter 5.1 channel output.

Bemærk: Selvom du ikke kan høre et eksempel på dit surround sound-mix, vil det stadig fremgå af dine dvd'er, men hvis du kan høre det på forhånd, gør det muligt med en mere nøjagtig miksning.

Et surround-lydspor kan udlæses til dvd'en på en af de følgende måder:

I formatet Dolby Digital 5.1 bliver hver af de seks surround-kanaler gemt på disken og vil blive sendt direkte til den pågældende højttaler, når de bliver afspillet på et komplet 5.1 surround sound-system.

I formatet Dolby Digital 2.0 bliver dit surround-mix indkodet på to kanaler. Når din DVD bliver afspillet på systemer med en Pro Logic- eller Pro Logic 2-decoder, og et 5.1 eller bedre højttalersystem, vil den oprindelige surround-information blive genskabt. På andre systemer vil det indkodede soundtrack blive hørt som almindelig stereo.

Tidslinjens lydspor

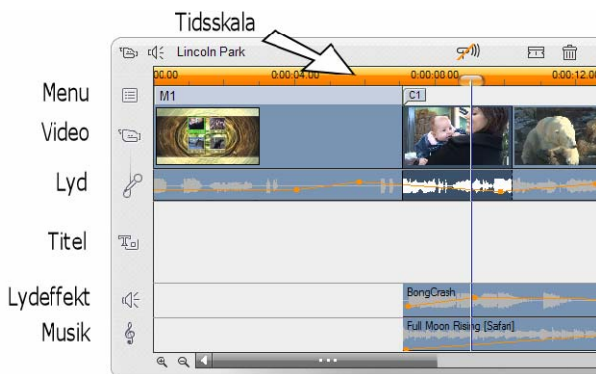
Filmvinduet tidslinjevisning indeholder adskillige lydspor:

Det originale audiospor: Dette spor indeholder den lyd, som blev importeret sammen med dine videoklip. Det kaldes også nogle gange for "synkron" lyd, da det optages samtidigt med *videosporet*.

Sporet Overlægslyd: Den oprindelige lyd for videoklip på *overlægs*sporet.

Sporet Lydeffekter og voice-over: Lydeffekter og kommentarer er det typiske indhold på dette spor. Lydeffekter hentes ind i dit projekt fra sektionen Lydeffekter i Albummet (se “Sektionen Lydeffekter” på side 66). Voice-over optages med værktøjet Voice-over (som beskrevet på side 233).

Baggrundsmusikspor: Brug dette spor til at anbringe dine **mp3**- eller **wav**-lydfile, din ScoreFitter-baggrundsmusik skabt af Studio og musik (eller andet indhold) fra lyd-cd’er. Lydfile importerer via sektionen Musik i Album (se side 67). Lav ScoreFitter-klip med værktøjet *Baggrundsmusik*, og cd-lydclip med værktøjet *Cd-lyd* (se værktøjet “*Baggrundsmusik*” på side 231 og værktøjet “*Cd-lyd*” på side 230).



Tidslinje-lydsporene: original lyd oprindelig lyd, lydeffekt og voice-over, og baggrundsmusik. Et fjerde lydspor fremkommer, når overægsporet er synligt; det indeholder den oprindeligevideolyd på dette spor.

Ændring af lydspor

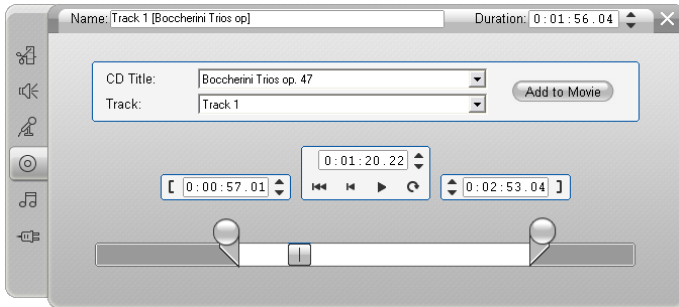
Selvom lydsporene har deres særlige roller, som beskrevet ovenfor, vil disse primært styre valget af de spor, hvor nye klip vil blive lagt ind. Originallyld vil altid blive placeret på sporet *originallyld*, når et nyt videoklip importeres; nye speakerspor vil altid blive lagt ind på sporet *lydeffekter og speaks*; og ny cd-lyd, samt ScoreFitter-klip, vil blive lagt ind på sporet *baggrundsmusik*.

Når du har lavet et klip, kan du dog flytte det til et andet lydspor, hvis det er mere fordelagtigt. Alle typer lydclip kan placeres på et hvilket som helst lydspor. Derved kan du bruge to lydeffekter samtidig, ved f.eks. at placere et af dem på sporet *baggrundsmusik*.

Det eneste lydspor der har særlig status er *originallyld*, enten for det primære *video*-spor, eller for *overlay*-sporet, når det er i brug,. I standardopsætningen bliver lydclip på dette spor redigeret parallelt med indholdet på *video*-sporet, dvs. efter samme tidsindeks. For at behandle originallyden som et adskilt justerbart klip, for at flytte den over i et andet lydspor uden at påvirke videosporet, eller for at kunne flytte andre lydclip over i et originallydspor, skal man først låse *video*-sporet (ved at klikke på hængelås-ikonet i højre side af Filmvinduet). Se “Avanceret Tidslinjeredigering” på side 103 for yderligere oplysninger.

Værktøjet *CD audio*

Brug dette værktøj til at lave et lydclip fra et cd-nummer. Du kan afprøve, hvordan det lyder i selve værktøjet, og enten vælge et helt spor eller et uddrag, som du kan føje til din film.




Hvis der er en cd i drevet, som du ikke tidligere har brugt i forbindelse med et projekt i Studio, bliver du bedt om at indtaste cd'ens navn, før du fortsætter. Knapperne på værktøjet kan først bruges, når Studio kan vise mindst ét spor på droplisten *CD Title*.

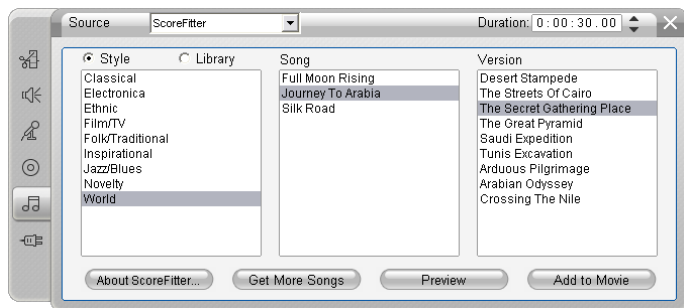
Vælg cd'en, som du vil importere lyden fra, i droplisten *CD Title* og et spor på den pågældende cd fra *Track-listen*. Eftersom feltet *CD Title* er et redigerbart tekstfelt, kan du, hvis du ønsker det, ændre det navn, som Studio har tildelt den pågældende cd. Navnet er ændret nu og fremover.

Når du har valgt en cd og et spor, får du nu mulighed for at trimme klippet og give det et selvstændigt navn ved at bruge nogle af værktøjets øvrige knapper. Disse knapper er almindelige for de fleste typer lydclip og bruges til redigering samt til at skabe klip. De beskrives på side 236 under "Trimning med værktøjet *Klipegenskaber*".

Klik til slut på *Add to Movie*-knappen. Studio optager musikkippet fra cd-drevet og tilføjer det til *background music*-sporet, der begynder i det nuværende tidsindeks (som vist med Tidslinjemarkøren og forhåndsvisningsbilledet i Afspilleren).

Værktøjet *Baggrundsmusik*

Studios *ScoreFitter* skaber automatisk  baggrundsmusik i netop den stilart du ønsker. Indenfor den valgte stilart, vælger du en af de adskillige numre, og indenfor det valgte nummer, vælger du imellem flere versioner. Listen af disponible versioner afhænger af den varighed som du ønsker, at baggrundsmusikken skal have.



For at lave musik til en bestemt række klip, skal du vælge disse før du åbner værktøjet *Baggrundsmusik*. (For at vælge hele din film, gå da til *Rediger* ➤ *Markér alt* eller tryk Ctrl+A.) De valgte klips totale varighed vil bestemme udgangspunktet for musikkens varighed, men du kan til enhver tid ændre denne ved at justere på Tidslinjen, eller ved direkte at indstille *Tidsmåler*-værktøjet.

Vælg en stilart, et nummer og en version fra listen i værktøjet *Baggrundsmusik*. Hver stilart tilbyder en samling numre, og hvert nummer tilbyder en mængde versioner. Tryk på knappen *Prøve* for at høre nummeret, mens værktøjet er åbent.

Indtast klippets navn i feltet *Navn* og indstil varigheden med *Tidsmåler*-værktøjet, hvis det ønskes. Det musikklip du laver, justeres så det passer præcis til den varighed du vælger.

Når du har foretaget dine valg, skal du klikke på knappen *Tilføj til film*. Studio sætter det nye klip ind i *baggrundsmusik*-sporets aktuelle tidsindeks (som vist af Tidslinie-børsten og forhåndsvisningsvinduet i afspilleren).

Udvidelse af din musiksamling

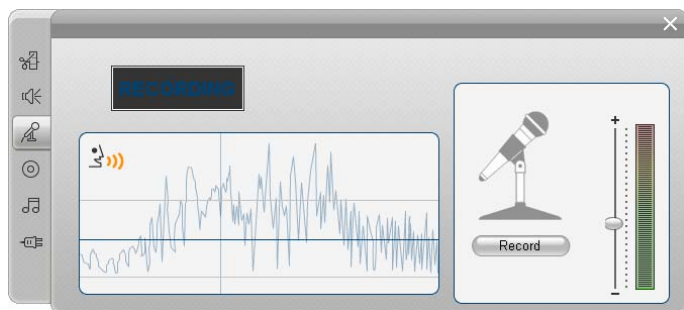
ScoreFitter-numrene er samlet i “biblioteker”. Standardbiblioteket, der følger med Studio, omfatter mere end 40 numre hentet fra forskellige stilarter, lige fra folkmusik til elektronisk musik. Yderligere biblioteker kan, når de er tilgængelige, købes i programmet ved at trykke på knappen *Få flere numre*. Tryk på knappen *Biblioteksradio* for at få din samling af numre kategoriseret efter bibliotek frem for efter stilart.

Brug af SmartSound®

Hvis du har installeret numre i SmartSound-format på din computer, vil disse også være mulige at hente med værktøjet *Baggrundsmusik*. Hvis du vil skifte mellem din ScoreFitter og dine SmartSound-samlinger, skal du gøre dette i *Kilde*-listen i toppen af værktøjsvinduet.

Værktøjet *Voice-over*

At lave en voice-over i Studio er lige så let som at tale i telefon. Du skal blot åbne værktøjet *Voice-over*, klikke på *Record* (optag) og tale ind i mikrofonen. Du kan foretage din indtaling, mens du ser filmen blive afspillet, så dine ord passer til handlingen på skærmen. Du kan også bruge værktøjet som en genvej til at optage stemningsmusik, hjemmelavede lydeffekter osv. via din mikrofon.



Inden du kan optage lyd med værktøjet *Voice-over*, er du nødt til at tilslutte en mikrofon til indgangsporten på din pc's lydcard. Du skal også have mindst ét klip i Filmvinduet.

Se scenerne i din film igennem og beslut dig for, hvor du vil have, din voice-over skal starte og slutte. Når du er klar, skal du åbne værktøjet *Voice-over*. Bemærk at optage-lampen – den mørke rektangel øverst til venstre i illustrationen ovenfor – ikke er tændt.

Vælg dit startpunkt på Tidslinjen i Filmvinduet. Du kan gøre dette ved at vælge et klip, afspille filmen og stoppe den ved det ønskede punkt, eller ved at flytte tidslinjemarkøren.

Placer mikrofonen i den rette afstand og indtal en øvelsessætning for at kontrollere optageniveauet (se “Voiceover-niveauet” nedenfor). Når du er tilfreds, skal du klikke på knappen *Record* (som bliver til en *Stop*-knap i stedet). Vent et kort øjeblik, indtil optagelampen stand by lyser, efterfulgt af nedtællingen 3-2-1.



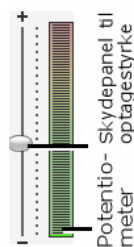
Begynd din indtaling, når optagelampen **RECORDING** lyser, og filmen begynder at køre i Afspilleren.



Til sidst skal du klikke på *Stop*-knappen. Lampen slukker, og voiceover-klippet placeres automatisk på sporet for *lydeffekter* og *voice-overs*. Se klippet igennem ved at klikke på knappen *Play*.

Lydstyrke på Voice-overs

Optagestyrken på et voiceover-klip indstilles, når du skaber den pågældende voice-over, og styrken kan ikke ændres efterfølgende. Du kan dog til hver en tid justere afspilningsniveauet. Optageniveauet indstilles med skydeknappen til *Optagestyrken* i værktøjet *Voice-over*.

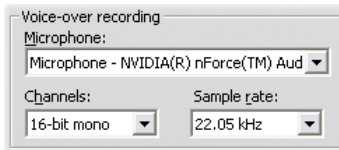


Hold øje med denne måler for at sikre, at optageniveauet ikke bliver for højt eller lavt. Indikatoren skifter farve fra grøn (0-70% modulation), over gul og til rød. Generelt skal du prøve at undgå, at få lyden til at slå op i det gule felt (71-90%), og holde den helt ude af det røde felt (91-100%).

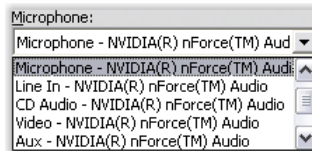
Optagelsesindstillinger for Voice-over

Indstillingsmulighederne i Studio indeholder adskillige indstillinger, som påvirker opsætningen og kvaliteten af dine optagelser. Dette afsnit giver en kort opsummering. Se “Video- og lydindstillinger” på side 288 for yderligere oplysninger.

For at få adgang til disse valgmuligheder vælg *Indstillinger* ➤ *Video and audio preferences* fra hovedmenuen.



Mikrofon-rullemenuen i denne dialog viser de forskellige måder en mikrofon kan tilsluttes til dit specifikke lydkort. Valgmulighederne på listen bør se således ud på et system med et NVIDIA® lydkort:



Vælg fra denne liste, og tilslut til mikrofon som angivet (f.eks. *Microphone* eller *Line In*).

Justeringerne for *Channels* (kanaler) og *Sample rate* (samplingrate) i dialogboksen justerer kvaliteten af voice-over og anden optaget lyd. Indstil til det højeste kvalitetsniveau, du skønner nødvendigt, men husk, at jo højere kvalitetsniveau, desto mere plads optager det på harddisken.




TRIMNING AF LYDKLIP

Som med andre former for klip kan du trimme lydclip enten direkte på Tidslinjen eller ved at bruge værktøjet *Klipegenskaber*. Læs om “Trimning på Tidslinjen med håndtag” på side 94 for en gennemgang af den første metode.

De fleste typer lydclip kan justeres fra minimum et billede og op til klipindholdets fulde originale varighed. Via Tidslinjen kan ScoreFitter-clip redigeres helt ned til en varighed på tre sekunder, og der er ingen øvre grænse.

Trimning med værktøjet *Klipegenskaber*

Menukommandoen *Toolbox* ➤ *Modify Clip Properties* bringer værktøjet *Klipegenskaber* for det valgte klip frem. Du kan også aktivere værktøjet ved at dobbeltklikke på et hvilket som helst lydclip. 

I starten giver værktøjet dig knapper, der lader dig se eller redigere i de to parametre, som findes for alle former for klip:

Hvis du vil indstille varigheden af et klip, kan du ændre på værdien i tælleren *Duration* (varighed).

I tekstfeltet *Name* (navn) kan du føje dit eget navn til klippet i stedet for standardnavnet, som Studio har tildelt det. Klipnavnet bruges i Filmvinduets Tidslinjevisning og kan også ses som en etiket, som bliver vist, når du lader musemarkøren hvile på et klip i Storyboardvisningen.

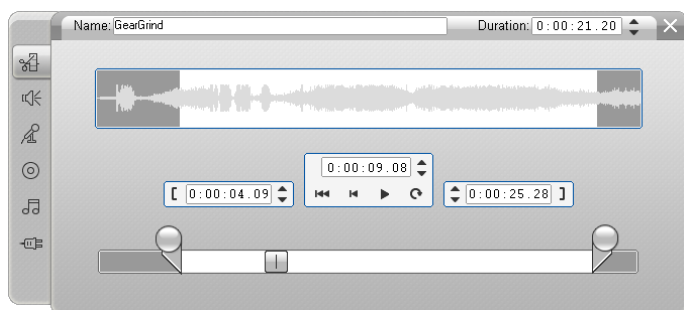
De andre knapper i værktøjet afhænger af den type lydclip, du anvender.

Original lyd, lydeffekter og voice-over

Værktøjet *Klipegenskaber* giver dig de samme muligheder for trimning af lydeffekter og voice-over som for videoklip men viser dig en graf over lydbølgerne i stedet for et visuelt forhåndsvisningsområde.

Se “Trimning med værktøjet *Klipegenskaber*” på side 98 for at lære mere om, hvordan du trimmer med disse knapper.

Husk at klip på sporene *original lyd* og *overlægslyd* kun kan redigeres uafhængigt, når det pågældende videospor er låst. Se “Avanceret Tidslinjeredigering” på side 103.



Cd-lyd

Der findes de samme trimningknapper i værktøjet *Klipegenskaber* for cd-lydclip som ovenfor, men derudover er der dropmenuer til *CD Title* og *Track* (spor). Du kan bruge disse til at ændre kilden til klippet når som helst. *CD Title* er også et redigerbart tekstfelt, så du kan indtaste den faktiske titel på cd'en.

ScoreFitter

ScoreFitter-klip kan redigeres til næsten enhver varighed, bortset fra meget korte klip i bestemte længder, der muligvis ikke er til rådighed i alle kombinationer af Stilart og Nummer. Dette værktøj er grundlæggende det samme som ScoreFitter-værktøjet (beskrevet under værktøjet “Baggrundsmusik” på side 231), bortset fra, at knappen *Tilføj til film* er udskiftet med knappen *Acceptér ændringer*.



LYDSTYRKE OG MIXING

Lydniveauerne og stereo-placeringen af individuelle klip kan justeres enten direkte på tidslinjen, eller med værktøjet *Volume and balance*. Hver teknik giver forskellige fordele. Justering på tidslinjen giver dig en god fornemmelse af tid i forhold til lydstyrke eller balance, hvorimod værktøjet *Volume and balance* gør det muligt at *mixe* – at justere lydstyrke og stereo-balance separat for hvert af lydsporene.

Ved fremstilling af diske, gør værktøjet *Volume and balance* det muligt for dig at skabe et surround-lydspor i stedet for et stereo-lydspor. Værktøjet giver dig mulighed for at placere ethvert af lydsporene dynamisk fra for til bag, såvel som fra venstre til højre.

Tilgængelighed: Surround sound understøttes kun i Studio Plus.

Strukturen i et lydklip

Et lydklip på Tidslinjen er opbygget af flere forskellige dele. Grænserne for klippet er vist med lodrette linjer. Det faktiske indhold i klippet indikeres med en lydbølgegraf:



Udsnit af lydbølgegraf fra tre klip, der ligger ved siden af hinanden.

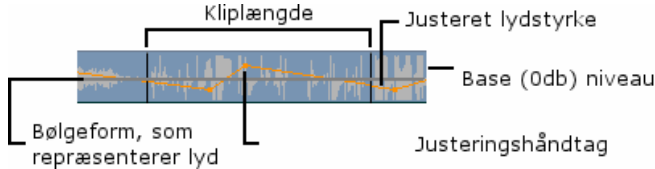
Lydstyrkegrafens udseende afslører, hvilke karaktertræk den pågældende lyd har. En lav lyd har en small bølgeform, som ligger tæt på klippets midterlinje. En *høj* lyd har en bølgeform med større spidser og bølgedale, som næsten når ud til klippets yderste grænser. En *fortløbende* lyd, f.eks. fra en bilmotor, har mange lydbølger pakket tæt sammen. En *stakkatolyd* har korte lydbølger adskilt af perioder med stilhed, hvor bølgeformen er en vandret linje.

Justeringslinjer

Den orange *lydstyrkelinie* visualiserer de ændringer af lydstyrken, der er lavet i sporet og klippet. Hvis du slet ikke har ændret lydstyrken, løber linien lige igennem klippet ved omkring $\frac{3}{4}$ af klippets højde. Dette er “nul-gain”-niveauet (0 dB), dvs. niveauet hvor klippets originale lydstyrke, hverken er forstærket eller formindsket.

Hvis du skruer op eller ned for lydstyrken på hele sporet, forbliver linjen vandret, men den vil nu befinde sig på et højere eller lavere niveau i forhold til baseniveauet “zero gain”.

Hvis du har foretaget justeringer i lydstyrken inden for klippet, vil linjen bestå af stigende eller faldende segmenter, som støder sammen i lydstyrkejusteringshåndtag.



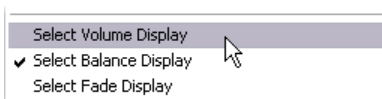
I modsætning til bølgegrafen eller justeringslinjerne til balance og fade (se nedenfor) er lydstyrkejusteringslinjen skaleret *logaritmisk*. Den opfattede lydstyrke varierer logaritmisk med styrken af et lydsignal, så denne funktion lader justeringslinjen lave en mere præcis model over det, man rent faktisk hører. Et opadgående linjesegment vil f.eks. give en glidende, gradvis fade op fra start- til slutniveauet.

Den grønne linje for stereobalancen og den røde linje for *balance for/bag* (“fade”) fungerer på samme måde som lydstyrkelinjen, bortset fra at den neutrale placering er det lodrette centrum i klippet og justeringsskalaen er lineær i begge tilfælde..

Hvis du hæver linjen for stereobalancen, flyttes lyden i lydklippet længere mod lytterens venstre side, og hvis linjen sænkes, bliver lydklippet placeret længere mod lytterens højre side. Tilsvarende vil lydklippet flyttes længere væk fra lytteren, hvis du hæver fadelinjen, og sænkes den, bringes lydklippet tættere på lytteren.

Bemærk: Du kan kun se og redigere *fadelinjen* i et klip, når værktøjet *Volume and balance* er i *surroundtilstand*. Du kan kun få vist et eksempel på effekten af at justere linjen, hvis dit system understøtter afspilning i surround sound.

For at vælge, hvilke af de tre linjer til lydjustering som skal vises, kan du anvende højrekliksmenuen for lydklippet:



Tilgængelighed: Surround sound understøttes kun i Studio Plus.

Justering af lyden på Tidslinjen

Du kan justere lydniveauerne direkte i et klip på Tidslinjen. Brug musemarkøren til at justere lydstyrken eller begge balancelinier (se “Et lydklips anatomi” på side 239).

Når du føjer et nyt lydclip til Tidslinjen:

Lydstyrkejusteringslinjen på det nyoprettede klip forbinder linjerne fra det forrige og efterfølgende klip, hvis disse eksisterer.

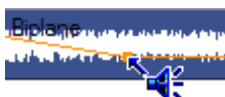
Hvis der ikke er foretaget lydstyrkejusteringer på andre klip på sporet, vil lydstyrkelinjen i det nye klip være helt vandret. Dens højde viser sporets overordnede lydstyrke, som angives med værktøjet *Lydstyrke og balance*.

Hvis der ikke er foretaget lydstyrkejusteringer hverken på andre klip eller på sporets overordnede lydstyrke, vil lydstyrkelinjen i det nye klip befinde sig $\frac{3}{4}$ oppe på skalaen.

Hvis du vil justere et klips lydstyrke på Tidslinjen, skal du markere det (med venstre museknap) og derefter bevæge din musemarkør hen tæt på linjen. *Lydstyrkejusteringsmarkøren* bliver nu vist:



Klik på venstre museknap og træk markøren op eller ned inden for klippet. Lydstyrkelinjen bliver bøjet i takt med, at du bevæger musen.



Når du slipper musen, indsætter Studio et *justeringshåndtag* på lydstyrkelinjen.



Når din musemarkør er placeret over et justeringshåndtag på et markeret klip, vil en fremhævet version af lydstyrkejusteringsmarkøren blive vist. Med denne markør kan du klikke og trække i justeringshåndtagene, både lodret og vandret.



Højreklik på et justeringshåndtag for at åbne højrekliksmenukommandoen *Delete volume setting* (slet lydstyrkeindstilling). Denne kommando fjerner ét justeringshåndtag. Brug *Remove volume changes* (fjern lydstyrkeændringer), hvis du vil fjerne alle håndtag fra klippet.

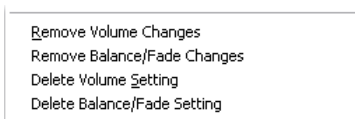
Justering af balance og fade

Balancelinjerne for balancen venstre-højre og for-bag har de samme redigeringsmuligheder som lydstyrkelinjen, som netop blev gennemgået ovenfor, undtagen at balancelinjernes neutrale indstilling vises ved halvdelen af klippets højde i stedet for ved $\frac{3}{4}$ af højden, som er standardindstillingen for lydstyrke.

Med balancen venstre-høje (stereo) kan du placere lyden længere til venstre ved at trække linjen opad fra midterplaceringen. Med balancen for-bag ("fade") vil lydkilden syntes mere fjern, hvis du trækker linjen opad, mens det at trække linjen nedad vil bringe lyden tættere på (nærmere baghøjtalerne).

Fjern ændringer

Indstillinger til lydjustering kan enten fjernes individuelt eller for hele lydklippet på en gang. Vælg den ønskede kommando ved at højreklikke på lydklippet:

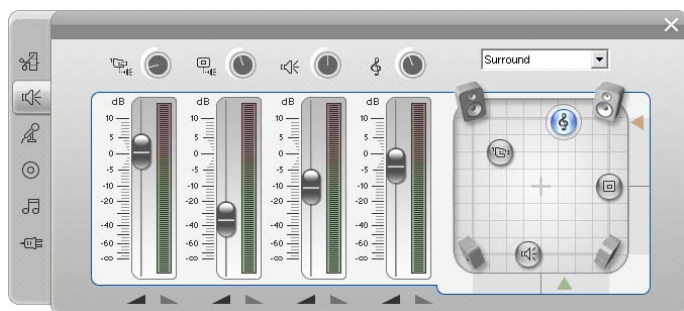


Værktøjet *Lydstyrke og balance*

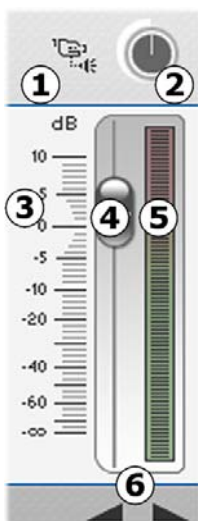
I modsætning til at justere lyden på Tidslinjen giver værktøjet *Volume and balance* (lydstyrke og balance) større justeringsmuligheder samlet på ét sted. Den indeholder også balanceknapper for både venstre-højre og surround-sound. Værktøjet fungerer på samme måde som en lydmixer.



Tilgængelighed: Afspilning med surroundlyd understøttes kun i Studio Plus.



Værktøjet *Volume and balance* indeholder individuelle niveaustyringselementer for hvert af lydsporene: *original lyd* (til venstre i illustration), *overlægslyd*, *lydeffekt* og *voice-over*, og *baggrundsmusik* (højre). Styringselementerne til *overlægslyd* bliver kun vist når sporene *overlægsvideo* og *overlægslyd* er åbne i Movie-vinduet.



Balancejusteringen, som befinder sig i højre side af værktøjet, kan placere lyden for ethvert klip – eller i en del af et klip – i *stereo* (en-dimensionelt) eller i en af to forskellige *surroundtilstande* (to-dimensionelt). Den pågældende tilstand vælges i dropmenuen over værktøjet.

Hvert enkelt spor har sine egne niveaunknapper. Knapperne til sporet med *original lyd* vises til venstre.

De forskellige knapper og displays omfatter bl.a. knappen *track mute* (spordæmpning) ❶. Når knappen er trykket *ned*, vil ingen lydclip fra sporet blive brugt i din film. Ikonet på knappen for *spordæmpning* har også en anden funktion: den identificerer samtidig, hvilke spor niveauknapperne er anvendt på. Det er den eneste visuelle forskel mellem de tre sæt niveauknapper.

Hjulet *track level* (sporniveau) ❷ hæver eller sænker det overordnede lydstyrkeniveau for sporet. Den regulerer derfor lydstyrkejusteringslinjernes lodrette placering på alle klip på sporet, men den ændrer ikke konturerne. Klik på hjulet og træk det med uret (op til den højeste position, “kl. 2”) for at øge lydstyrken. Træk det mod uret (ned til den laveste position ved “kl. 6”) for at mindske lydstyrken.



Niveauhjul, Helt fra (V), standard (C) og helt til (H).

Sporets *relative niveau*-skala ❸, med dens tilhørende *fader* ❹, er opdelt i decibel (dB). 0 dB-mærket svarer til det niveau, hvorpå klippet blev optaget.

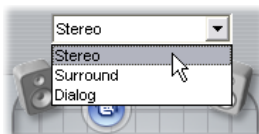
Fadehjulets placering viser lydstyrkeniveauet for den valgte afspilningsposition i din film i forhold til det niveau, som klippet blev optaget med. Træk hjulet op eller ned for at ændre niveauet. Hjulet bliver “gråt” (slået fra), hvis der ikke er noget klip på sporet ved det valgte tidsindeks. Hvis sporet er dæmpet, bliver hjulet gråt og sættes til det nederste niveau på skalaen. Ved justering af faderen indsættes der et håndtag til lydstyrkejustering på sporet som beskrevet ovenfor.

Lydstyrkekonturerne for afspilning på et spor, kaldet hylsteret, kombinerer sporets overordnede niveau med det relative niveau for hvert punkt på sporet. Dette kombinerede niveau, som vises grafisk med lydstyrkejusteringslinjer på lydklippene, anvendes på de valgte lyddata, hvorved de skaber sporets udkørselsniveau som vist på *potentionmeteret* ⑤, som lyser op under afspilning og viser niveauet for det valgte tidsindeks. For at undgå “fraklip” i lyden – den ubehagelige lyd, der kan høres, hvis man forsøger at angive lydstyrkeniveauer uden for rækkevidde for digitale signaler – skal du sikre dig, at potentiometerets niveau aldrig når helt op i toppen af søjlen.

Fade-knapperne ⑥ giver fade-in fra eller fade-ud til filmens nuværende position. For at kunne se deres virkning skal man se på klippets volumenlinje, når der klikkes på fade-knapperne. Faden varer fra nul til nioghalvtreds sekunder. Rediger den i panelet *Projektindstillinger* med valgmuligheder (*Indstillinger* ➤ *Projektindstillinger*) under *Volume fades*. Fades kan ikke benyttes lige i starten og slutningen af et klip.

Balanceknapperne

Disse justeringsknapper har tre mulige tilstande, *stereo*, *surround* og *dialog*, som du vælger fra en dropliste over knapperne. Tilstanden kan ændres, hvornår du måtte have lyst – selv i løbet af et individuelt videoklip.



Tilgængelighed: Surround sound understøttes kun i Studio Plus.

I samtlige tilstande bliver placeringen af hvert spor på et hvilket som helst tidspunkt i filmen vist med et tilsvarende højttaler-ikon. Ikonet passer til ikonet for lydæmningsindikatoren for det tilsvarende spor.

I *stereo* angiver du positionen ved at trække højttalerikonet mod venstre eller højre mellem fronthøjttalerne:



Originallyden placeres midt i et stereomix med lydeffektsporet (V) og overlægningssporet (H) på hver sin side. I dette eksempel er ikonet musikspor (til højre for midten) i skyggetilstand, hvilket indikerer at sporet enten er muted, eller at der ikke er noget klip på sporet i dette tidsindeks.

I *surround*-tilstand kan du placere hvert spor fra forrest til bagest (“fade”) såvel som fra venstre til højre (“balance”). Hvert spor kan placeres uafhængigt hvor som helst inden for det rektangulære lytteområde indrammet af de fire højttalere i hjørnerne.

Dialog fungerer på en tilsvarende måde, men indeholder også en centerhøjttaler midt foran lytteområdet. Hvis man sender en del af lyden i et klip igennem centerhøjttaleren, bliver det lettere at lokalisere hvor lyden kommer fra i surroundopsætningen. Samtidig kan placeringen af lydilden frit blive flyttet rundt i de to dimensioner, ganske som med den konventionelle *surround*.



Surround og Dialog: Til venstre er musiksporet i Surround blevet placeret bagerst i lytteområdet. Hvor originallyden er placeret ved samme tidsindeks kan ses til højre. Dialog-tilstanden fokuserer den originale lyd ved at medtage centerhøjtaleren i opsætningen.

Der er to måder, hvorpå du kan placere ikonet for et spor i balancejusteringen: Enten kan du klikke på et hvilket som helst ikon for et af sporene og trække det hen til den ønskede placering, eller du kan flytte det ved at klikke på de trekantede *lokaliseringsspile* nederst til højre for justeringsområdet. Lokaliseringsspilene under balancejusteringen justerer placeringen venstre-højre for lyden i det valgte lydclip, mens lokaliseringspilen i højre side justrerer placeringen mellem for og bag.



Træk sporikonet direkte (V) eller med lokaliseringspilen (H).

Se lydstyrke og balancekonturer

Hvert af dine lydklip i projektet viser en konturlinje for enten lydstyrken, balancen mellem højre og venstre eller balancen mellem for og bag. For at vælge hvilken af de tre typer, der skal vises, skal du anvende kommandoerne i lydklippets højrekliksmenu (se “Strukturen i et lydclip” på side 239).

Konturlinjerne kan ændres direkte på Tidslinjen vha. *justeringshåndtag*. Læs “Justering af lyden på Tidslinjen” på side 241 for yderligere oplysninger.



LYDEFFEKTER

Ved hjælp af Studios indbyggede plugins med lydeffekter, som du får adgang til med det sjette værktøj i værktøjskassen *Lydeffekter*, kan du ændre i et hvilket som helst lydclip. Brugen af dette værktøj svarer til værktøjet *Videoeffekter*. Se “Brugen af videoeffekter” (på side 112) for en mere fyldestgørende beskrivelse.



Som med videoeffekterne, kan du også udvide din samling af lydeffekter. Enhver lydeffekt, som anvender den udbredte VST-standard, kan anvendes i Studio på linje med de inkluderede effekter.

Ikoner for lydeffekter



I Tidslinjevisning kan du se alle de effekter, som du har føjet til dit lyd- eller videoklip, på de små ikoner i bunden af videoklipet. Disse svarer til de kategorier som du kan se i browseren *Tilføj ny effekt* i værktøjerne *Lydeffekter* og *Videoeffekter*. Disse kategorier beskrives under “Arkivet med videoeffekter” på side 124. Du kan justere parametrene for den pågældende effekt ved at klikke på dens ikon.

I den ovenstående illustration er det effekten *Støjreduktion* som er blevet anvendt på begge spor. Stjerneikonet under videoklipet viser, at en eller flere af effekterne i gruppen “Sjove effekter” er blevet anvendt på det.

Om effekterne

Det effektive filter, *Støjreduktion*, følger med alle versioner af Studio. Det beskrives umiddelbart nedenfor.

Studio Plus indeholder en ekstra gruppe lydeffekter, og de beskrives kortfattet i afsnittet efter side 252. Komplet dokumentation over parametrene for Plus-effekterne kan findes i deres kontekstsensitive online-hjælp, som du får frem ved at klikke på knappen *hjælp* (?) i øverste venstre side af parameterdialogen for den enkelte effekt, eller ved at trykke på F1, når panelet er åbent.

I Studio Plus har effekten *Hastighed* sin egen særstatus, da den påvirker både billed- og lydspor samtidig. Det beskrives på side 128.

Støjreduktion

Dette avancerede filter fjerner uønsket støj i ethvert lydclip. Filteret behandler dynamisk de ændrede støjniveauer i klippet. Den indstilling, du vælger, er udgangspunktet for algoritmen.

Du kan ofte forbedre dine resultater endnu mere ved at justere på parametrene for *Støjreduktion* og *Finjustering*. Der er en forsinkelse på ca. et sekund, før en ny indstilling har en hørbar effekt, så du bør foretage dine justeringer i små trin og derefter vente og høre, om der er sket en forbedring.



Støjreduktion: Når et kamera bruges udendørs, hvor aktørerne er langt væk fra mikrofonen, vil “kildestøjen” blive meget tydelig, og for at gøre ondt værre kan støjen fra selve kameraet blive meget dominerende som følge af forstærkningen. Hvis du anvender en ekstern mikrofon via linjeindgang til optagelsen, kan kildestøjen dog være ret lav. Juster på denne knap, så den matcher støjbetingelserne for det aktuelle signal.

Finjustering: Denne knap justerer hvor meget lyden skal renses. Den er kun nødvendig når niveauet af *Støjreduktion* er lavt, da denne støj ved højere niveauer allerede vil være elimineret.

Automatisk tilpasning: Når du har valgt denne indstilling, vil filteret automatisk tilpasse sig ændringer i støjniveau eller støjmængde i klippet. Indstillingen *Finjustering* bruges ikke, når *Automatisk tilpasning* er slået til.

Fjern vind: Hvis du sætter et mærke i denne tjekboks, vil der blive tilkoblet et filter, som reducerer vindstøj og tilsvarende uønskede baggrundslyde i lydklippet.

Bemærk: Filteret *Støjreduktion* kan rette op på en lang række materiale, men det er ikke noget vidundermiddel. Dine resultater vil afhænge af det originale materiale og af arten og omfanget af problemerne med materialet.



PLUSEFFEKTER

Pakken med Studio Plus-lydeffekter følger kun med Studio Plus. Brugere af andre versioner af Studio kan få adgang til disse effekter ved at opgradere til Studio Plus.

Denne sektion introducerer kort de enkelte effekter i gruppen. Komplette beskrivelser med gennemgang af de enkelte parametre finder du i den kontekstsensitive hjælp, når parameterdialogen er åben i Studio Plus.

Kanalværktøjet

Det grundlæggende formål med denne effekt er at styre dit stereo lydssignal. Du kan tilkoble de venstre eller højre indgange (eller begge samtidig) til en af eller begge udgangskanaler(ne). Derudover har Kanalværktøjet nogle særlige forudindstillinger som *Faseomvendelse* og *Fjern stemmer* –“karaoke”-effekten.

Kor

Kor-effekten i Studio Plus skaber et rigere og dybere lydbillede ved løbende at lægge ”ekko” ind i lyden. Ved at justere frekvensen, ekkoet opstår ved, samt hvor hurtigt ekkoet dør ud, kan man opnå en række forskellige effekter.

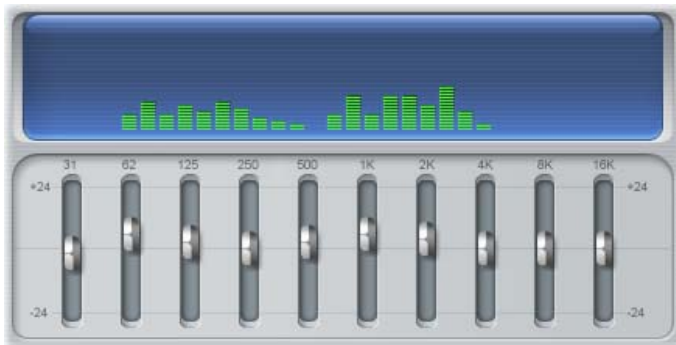
DeEsser

Dette Studio Plus-lydfilter fjerner diskret hvislelyde fra taleoptagelser. Du kan finindstille parametrene til den specifikke optagelse, du ønsker at rette til.

Equalizer

Grafiske equalizere som denne i Studio Plus svarer i funktion meget til bas- og diskant-justeringen på Hi-Fi-anlæg, men giver en meget mere fintmasket justering, da Studios equalizer opdeler lyden i ti *frekvensbånd*, som ligger ved hver sit frekvensområde.

Bemærk: I musikprog strækker hvert equalizerbånd sig over én *oktav*, og centerfrekvensen er i næsten nøjagtig pitch med noden B.



Skydeknapperne giver dig mulighed for at øge eller mindske de enkelte toneområders vægt i det samlede lydbillede over en skala på 48 dB (-24 til +24). Justeringen på et bånd har fuld styrke ved centerfrekvensen og går mod nul i begge retninger.

Displayet over skydeknapperne viser aktiviteten på tværs af lydspektret, når dit projekt afspilles.

Grungelizer

Grungelizeren føjer støj og statiske forstyrrelser til dine optagelser. Derved kan dit klip komme til at lyde som om, at det blev hørt på en radio under dårlige modtageforhold, eller som om, at det er fra en brugt og ridset vinylplade.



Leveler

Denne effekt i Studio Plus gør det muligt for dig at kompensere for et hyppigt forekommende lydproblem i videoproduktioner, nemlig den manglende ensartethed i optagelyden mellem de enkelte klip. F.eks. kan dine kommentarer under optagelserne blive optaget ved et så højt niveau, at alle andre lokationslyde bliver udelukket.

Udfordringen i at bruge *Leveleren* er at finde en lydstyrke, som ligger nogenlunde mellem de høje og de lave lyde i lydklippet. Under det lydniveau fungerer *Leveleren* som en *expander*, der øger det oprindelige niveau med en bestemt faktor. Over den valgte lydstyrke vil *Leveleren* fungere som en *compressor* og derved reducere det oprindelige niveau. Via en nøjagtig justering af parametrene kan balancen mellem lydene forbedres betragteligt.

Rumklang

Effekten *Rumklang* i Studio Plus simulerer den effekt, hvor en lyd, der afspilles i et rum af en bestemt størrelse og med en bestemt refleksion, bliver gentaget flere gange. Intervallet mellem at den oprindelige lyd når frem til lytterens ører og de første ekkoer følger efter, er større i et stort rum end i et lille. Hvor hurtigt ekkoet dør ud, afhænger af rummets størrelse og væggenes refleksion.

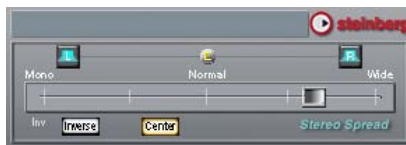
Forindstillingerne for *Rumklang* er navngivet efter det rum, de skal simulere - fra kabinen i en bil til en kæmpestor underjordisk grotte.

Stereoekko

Effekten Stereoekko, som følger med i Studio Plus, gør det muligt at indstille separate forsinkelser på lyden i venstre og højre kanal, og du kan ved hjælp af justeringer til feedback og balance frembringe en række interessante lyde.

Stereospredning

Denne effekt i Studio Plus gør det muligt for dig at øge eller formindske bredden af stereoperspektivet i et lydclip. Det bruges primært til at lave et miks, som lyder mere åbent og rummeligt.



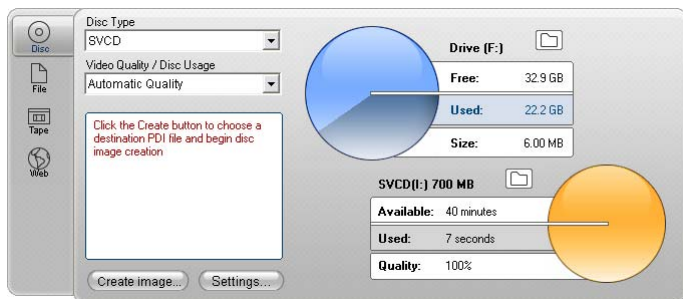
Sådan laver du din film

En af de gode ting ved digital video er det store og voksende udvalg af enheder, der kan gøre brug af det. Studio lader dig skabe flere versioner af din film til hvilken som helst videoafspiller, som dit publikum benytter. Lige fra håndholdte DivX-afspillere til HDTV-hjemmebiografer.

Når du er færdig med at redigere dit projekt, så skift til Fremstil film-tilstanden ved at klikke på Fremstil film-knappen i toppen af skærmen.





Dette åbner Udkørselsbrowseren, som du kan bruge til at fortælle Studio alt, hvad den skal bruge, for at oprette din film i den form, du ønsker, blot med nogle få klik.




Udkørselsbrowseren. Med fanerne i venstre side kan du gemme til disk, fil eller bånd. Med andre kontrolenheder kan du vælge udkørselsindstillinger alt efter medietypens behov. På højre side kan du se en grafisk visning af diskforbruget.

Start med at vælge medietypen til din færdige film på de tre faner i venstre side af vinduet: *Disk*, *Fil* eller *Bånd*.

 *Diskudkørsel* giver dig muligheden for at kopiere en film over på en cd eller dvd i din computers cd- eller dvd-brænder. Se side 261 for mere information.

 *Filudkørsel* skaber filer, som kan vises fra din harddisk, din hjemmeside, din transportable filmafspiller eller selv fra din mobiltelefon. Se side 266.

 *Båndudkørsel* optager din film på bånd i et videokamera eller videoafspiller. Denne fane giver dig også muligheden for at vise filmen på din skærm. Se side 272.

Udkørselstypen kan hurtigt konfigureres inde under hver medietype ved hjælp af rullemenuer i Udkørselsbrowseren.



Hvis du har brug for at ændre flere indstillinger, så klik på knappen *Indstillinger* for at åbne det korrekte indstillingspanel til den valgte medietype. Når du har bekræftet dine indstillinger, så klik på *Opret*-knappen for at begynde.



Klargør din film til udkørsel

Før din film er helt klar til udkørsel, så er der som regel brug for noget forbehandling. Generelt har Studio brug for at ”beregne” (oprette videobilleder i udkørselsformatet) overgange, titler, diskmenuer og videoeffekter, som du har tilføjet til din film.



UDKØRSEL TIL DISK-MEDIE

Studio kan køre film direkte ud på vcd- (video-cd), s-vcd- (super videocd), dvd- og hd-dvd-disks, hvis dit system har det passende brænder-hardware.

Selvom du ikke har en brænder, kan Studio lave et “disk-image” – et sæt filer der indeholder de samme informationer som ville blive gemt på en disk – i et bibliotek på din harddisk. Dette disk-image kan senere brændes over på en disk.

Cd-formater

Hvis din computer har en cd- eller dvd-brænder, kan Studio lave vcd- eller s-vcd-disks på enten CD-R- eller CD-RW-medier.

Dine vcd-disks kan afspilles:

På en vcd- eller s-vcd-afspiller.

På nogle dvd-afspillere. De fleste dvd-afspillere kan afspille CD-RW-medier, men mange vil ikke pålideligt kunne afspille CD-R. De fleste dvd-afspillere kan afspille vcd-formatet.

På en computer med cd- eller dvd-drev og MPEG-1 afspilningssoftware (såsom Windows Media Player).

Dine s-vcd-disks kan afspilles:

På en s-vcd-afspiller.

På nogle dvd-afspillere. De fleste dvd-afspillere kan afspille CD-RW-medier, men mange vil ikke pålideligt kunne afspille CD-R. Dvd-afspillere der er solgt i Europa og Nordamerika kan normalt ikke læse s-vcd-disks; afspillere der er solgt i Asien kan derimod ofte.

På en computer med cd- eller dvd-drev og MPEG-2 afspilningssoftware.

Dvd, HD-dvd og Blu-ray

Hvis din computer har en dvd-brænder, kan Studio lave tre typer dvd-disks: Standard (til dvd-afspillere), HD-dvd-format til HD-dvd-afspillere, og AVCHD-format til Blu-ray-afspillere.

Hvis din computer har en HD-dvd-optager, kan du optage HD-dvd-disks på ethvert skrivbart medie, der understøttes af enheden.

Dine standard-dvd-disks kan afspilles:

På enhver dvd-afspiller, der kan læse det dvd-format som din brænder laver. De fleste afspillere kan læse de almindelige formater.

På en computer med dvd-drev og passende afspilningssoftware.

På enhver HD-dvd-afspiller.

Din dvd-disk i AVCHD-format kan afspilles:

På Panasonic DMP-BD10, Playstation 3 og de fleste andre Blu-ray-afspillere.

Til forskel fra de andre dvd-formater, understøtter AVCHD-film ikke diskmenuer.

Din dvd- eller HD-dvd-disk i HD-dvd-format kan afspilles:

På enhver HD-dvd-afspiller, inklusiv Microsoft Xbox 360 udstyret med drev.

På en computer med HD-dvd-drev og passende afspilningssoftware.

Kør din film ud

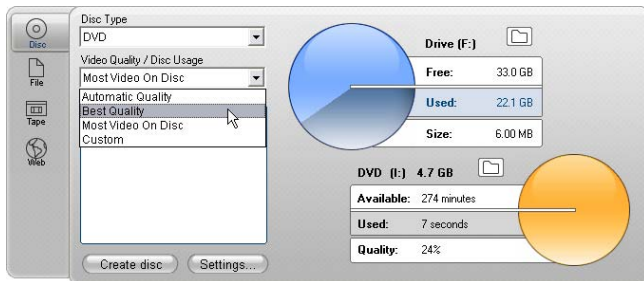
Studio opretter dit diskmedie eller diskmedier i tre trin.

1. Først skal hele filmen *beregnes* for at generere MPEG-kodet information, som skal gemmes på mediet.
2. Derefter skal mediet *kompileres*. I denne fase opretter Studio de egentlige filer og filstrukturen, som vil blive brugt på mediet.


3. Til slut skal disken brændes. (Dette trin springes over, hvis du laver et disk-image i stedet for en egentlig disk.)

For at køre din film ud på en disk eller på et disk-image:

1. Klik på fanen *Disk* for at få dette display frem:



De to cirkelfigurer viser dit diskforbrug. Den øverste viser den mængde harddiskplads den igangværende film kræver, og den nederste viser en vurdering af den tidsmæssige varighed filmen vil strække sig over på din disk.

Brug den øverste *mappe* knap  for at ændre det bibliotek på harddisken, som Studio skal bruge til at gemme hjælpefiler. Hvis du laver et disk-image, vil dette også blive gemt i den mappe. Hvis du har mere end en brænder-enhed tilgængelig, giver tilpasnings-knappen på det nederste display dig mulighed for, at vælge hvilken brænder-hardware du vil bruge.

2. Vælg den disktype du bruger, og vælg derefter hvilken Videokvalitets- / Diskbrugs-indstilling der bedst passer til dit projekt.



Hvis du ønsker at finindstille dine udkørselsindstillinger, så vælg brugertilpassede indstillinger og klik derefter på knappen *Indstillinger* for at få *Fremstil disk*-indstillingspanelet frem (se “*Fremstil disk*-indstillinger” på side 294).

3. Klik på den grønne *Fremstil disk*-knap. Studio går igennem trinene, som er beskrevet ovenfor, (beregning, kompilering og, hvis nødvendigt, brændning) for at skabe disken eller diskimaget, du har valgt i *Fremstil disk*-indstillingspanelet.
4. Når *Studio* er færdig med brændeprocessen, så skubber den disken ud.

Kvalitet og kapacitet af diskformater

De forskelle, der er på de forskellige disktyper, kan koges ned til disse tommelfingerregler vedrørende hvert formats videokvalitet og kapacitet:

Vcd: Hver disk kan indeholde omkring 60 minutter MPEG-1 video i ca. halv kvalitet i forhold til dvd.

Svcd: Hver disk kan indeholde omkring 20 minutter MPEG-2 video i omkring to tredjedele kvalitet i forhold til dvd.

Dvd: Hver disk kan indeholde omkring 60 minutter video i fuld MPEG-2 kvalitet (120 minutter hvis optageenheden understøtter dual-layer).

Dvd (AVCHD): Hver disk rummer omkring 40 minutters højkvalitets AVCHD-video per lag.

Dvd (HD DVD): Hver disk rummer omkring 24 minutters højkvalitets dvd-hd-video per lag.

Dvd hd: Hver disk rummer omkring 160 minutters højkvalitets dvd-hd-video per lag.



UDKØRSEL TIL FIL

Studio kan skabe filmfiler i alle disse formater:

Avi

DivX

iPod-kompatibel

MPEG-1

MPEG-2

MPEG-4

Real Media

Sony PSP-kompatibel

Windows Media

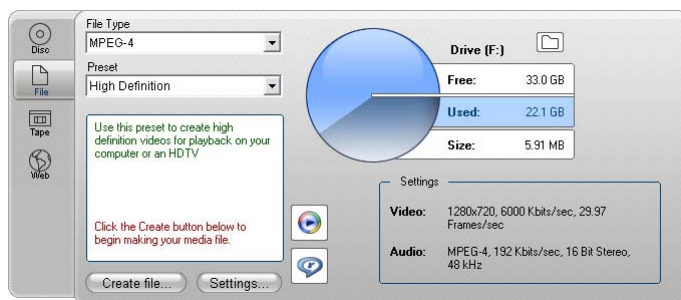
Vælg det format, der bedst passer på dit publikums behov og deres afspilningshardware

Udkørselsfilens størrelse afhænger af både filens format og komprimeringsindstillingerne for formatet. Selvom komprimeringsindstillingerne nemt kan ændres til at skabe små filer, så bør man bemærke, at man mister kvalitet til fordel for høj kompression.

De detaljerede indstillinger for de fleste formater kan justeres ved at vælge den tilpassede indstilling og klikke på knappen *Indstillinger*. Andre forudindstillinger henter indstillinger, som er designet til typiske situationer. Se *Appendiks A: Opsætningsindstillinger* for information om indstillinger i Studio.

Når dine udkørselsindstillinger er sat op, så klik på knappen *Opret fil*. En filbrowser åbner for at lade dig specificere et navn og en lokation til den videofil, som du er ved at skabe.

For bekvemmelighedens skyld fremviser Output Browser også knapper, der kan sende alle slags media-filer ud i Windows Media Player eller Real Player, således at du kan se den færdige fil på en ekstern afspiller, så snart du har lavet den.

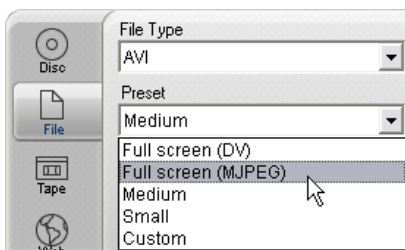


Fanen Fil i Udkørselsbrowseren

AVI

Selvom avi-filtypen til digital video understøttes vidt og bredt, så udføres video- og lyddataenes kodning og afkodning egentligt af separat *codec*-software.

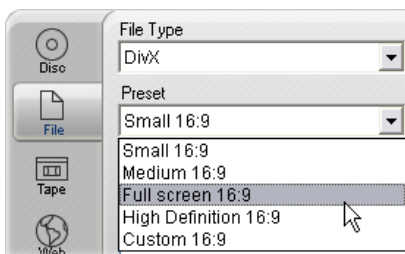
Med Studio følger et DV- og et MJPEG-codec. Hvis du ønsker at udkøre din film som en avi i et andet format, så kan du benytte ethvert DirectShow-kompatibelt codec, som er installeret på din pc, så længe det codec også er installeret på den pc, der skal afspille din film.



Klik på den forudindstilling, der bedst matcher dine krav eller vælg *Tilpasset* og klik derefter på knappen *Indstillinger* for at vise *Opret fil*-indstillingspanelet (se side 298).

DivX

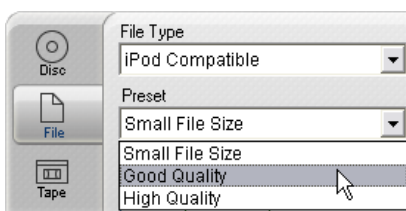
Dette filformat, som er baseret på MPEG-4 videokomprimeringsteknologi, bruges oftest til videofiler, som sendes over Internettet. Det understøttes også af mange DivX-kompatible hardwareenheder, lige fra dvd-afspillere til håndholdte og bærbare enheder.



Klik på den forudindstilling, der bedst matcher dine krav eller vælg *Tilpasset* og klik derefter på knappen *Indstillinger* for at vise *Opret fil*-indstillingspanelet (se side 298).

iPod-kompatibel

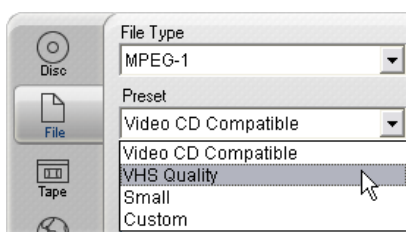
Ligesom DivX, så er dette format baseret på komprimeringsteknologien MPEG-4 til video. Kombinationen af kraftig komprimering og en lille billedstørrelse på 320x240 giver en meget lille fil, set i forhold til de mere ekspansive formater. Filene der skabes, er kompatible med de populære iPod Video-enheder og kan muligvis også fungere med andre enheder.



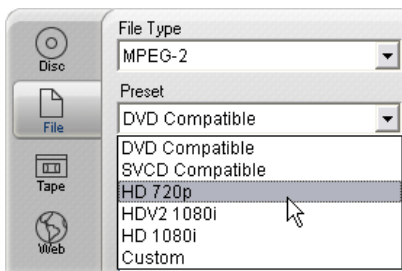
De tre kvalitetsforudindstillinger benytter forskellige datahastigheder. Hver har en forskellig balance mellem kvalitet og filstørrelse.

MPEG

MPEG-1 er det originale MPREG-filformat. MPEG-1-videokomprimering benyttes på video-cd'er, men har på andre måder givet adgang til nye standarder.

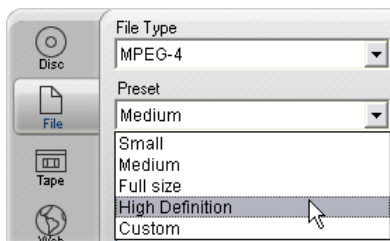


MPEG-2 er efterfølgerformatet til MPEG-1. Hvor MPEG-1-filformatet er understøttet på alle pc'er med Windows 95 og nyere, så kan MPEG-2 og MPEG-4 kun afspilles på pc'er med det tilhørende afkodningssoftware installeret. To af MPEG-2-forudindstillingerne understøtter afspilningsudstyr med HD (High Definition).



MPEG-4 er endnu et medlem af MPEG-familien. Den tilbyder billedkvalitet, som er tæt på MPEG-2, men med endnu større kompression. Den er yderst velegnet til internetbrug. To af forudindstillingerne til MPEG-4 (QCIF og QSIF) opretter "quarter-frame"-video til mobiltelefoner, hvor endnu to forudindstillinger (CIF og SIF) opretter "full-frame"-video til håndholdte afspillere.

Brugerdefinerede forudindstillinger. *Brugerdefineret* lader dig konfigurere alle MPEG-varianternes filmudkørsel i detaljer ved at klikke på knappen *Indstillinger* for at vise *Opret fil-indstillingspanelet* (se side 298).



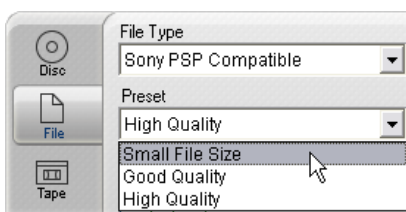
Real Media

Real Media-filmfiler er designet til at blive afspillet på Internettet. Real Media-film kan afspilles af enhver, som har RealNetworks® RealPlayer® -softwaren, som kan hentes ned gratis fra www.real.com.

Se side 303 for flere informationer om, hvordan du konfigurerer din udkørsel med *Opret fil – Real Media*-indstillingspanelet.

Sony PSP-kompatibel

Dette er endnu et filformat, som er baseret på komprimeringsteknologien MPEG-4 til video. Ligesom med den iPod-kompatible type, så giver kombinationen af kraftig komprimering og en lille billedstørrelse på 320x240 en meget lille fil, set i forhold til de mere ekspansive formater. Filerne der skabes, er kompatible med de populære Sony PlayStation Portable-enheder og kan muligvis også fungere med andre enheder.



Windows Media

Windows Media-filformatet er også designet til at afspille streams over Internettet. Filerne kan også afspilles på enhver computer, hvor Windows Media-afspilleren, – et gratis program fra Microsoft – er installeret

Se side 306 for flere informationer om, hvordan du konfigurerer din udkørsel med *Opret fil – Windows Media*-indstillingspanelet.



UDKØRSEL TIL BÅND

Vælg fanen *Bånd* på Udkørselsbrowseren, når du vil sende din udkørsel til en ekstern videoenhed – et fjernsyn, videokamera eller videoafspiller – eller til “VGA”, for at vise resultatet på din skærm.

At konfigurere kameraet eller videoafspilleren...

Vær sikker på at din optageenhed er korrekt tilsluttet, før du begynder med at oprette filmen.

Udkørsel via IEEE-1394-kabel

Hvis din optageenhed har en DV indgang, så forbind den til din digitale videohardware med et IEEE-1394- (eller ”i.LINK”) kabel. Stikket i videokameraets ende burde hedde **DV IN/OUT**.

Bemærk: På nogle enheder, som ikke understøtter afspilning på kameraet, hvilket inkluderer mange PAL-enheder, kan stikket hedde **DV OUT**.

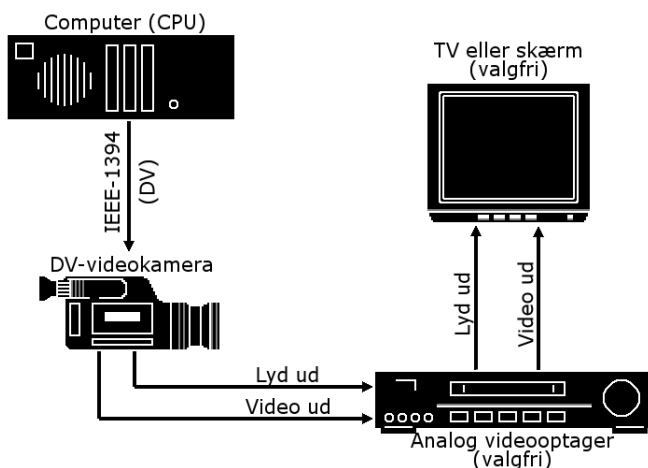
Udkørsel med analoge lyd-/video-kabler

Hvis du har et Studio-produkt med en analog (tv eller video) udgang, som f.eks. Studio DVplus eller DC10plus, så forbind videoudgangen på optagekortet til indgangen på videooptageren og lydudgangene på lyd kortet (eller optagekortet, hvis det har dem) til lydindgangene på videooptageren.

At forbinde et fjernsyn eller en videomonitor

Mange videokameraer har et integreret display, hvilket gør det unødvendigt at koble en videomonitor til.

Ellers er det nødvendigt at koble et fjernsyn eller en videomonitor til videoudgangen på optageenheden for at se din film, mens den optages. Videoudgange er ikke altid tilgængelige på DV-kameraer.



Udkør din film til videobånd

Tjek efter at kameraet/videoafspilleren er tændt og konfigureret, og at du har sat et bånd i, som er spolet frem til hvor, du ønsker at optage. Du har nu to muligheder:

1. Hvis du optager din film på et DV-bånd, så giver Studio dig muligheden for at kontrollere DV-enheden automatisk. Klik på knappen *Indstillinger* og marker feltet i området for *Udkørselsindstillinger*.

Ved de fleste DV-enheder er der en lille forsinkelse mellem modtagelse af kommandoen til at optage og den egentlige påbegyndelse af optagelsen. Da det varierer fra enhed til enhed, så kan du være nødsaget til at eksperimentere med værdien for *Optageforsinkelsestid* for at opnå det bedste resultat med din enhed.

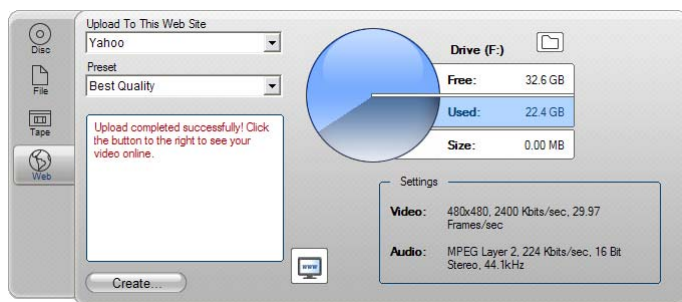
2. Hvis du optager på analoge bånd, så start din videooptager nu.

Endelig kan du klikke Afspil i afspilleren.



UDKØRSEL TIL INTERNETTET

Studio kan uploade din video direkte til hjemmesiden Yahoo! Video, hvor den dermed potentielt deles med millioner af andre internetbrugere.



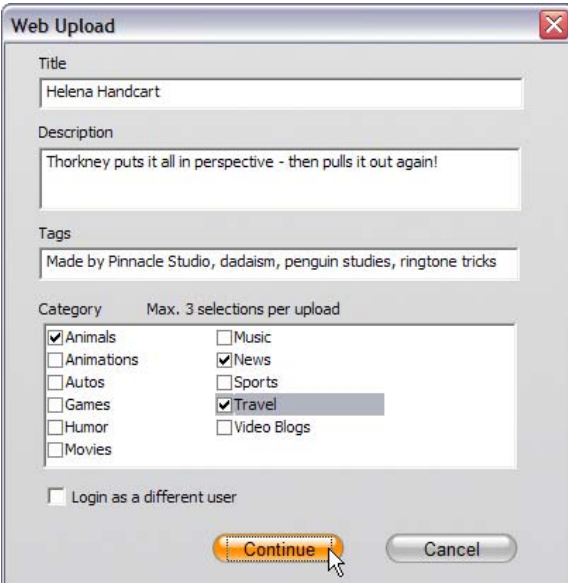
De to forudindstillede formater, *Bedste kvalitet* og *Hurtig upload*, repræsenterer forskellige kombinationer af skærmstørrelse og video-datahastighed:

Bedste kvalitet tilpasser din video til en skærmstørrelse på 480x480, og kræver en datahastighed på 2400 Kbit/sekund.

Hurtig upload bruger en skærmstørrelse på 352x240, og kræver en datahastighed på 1150 Kbit/sekund.

Ingen yderligere indstillinger af format er nødvendige.

Klik på knappen *Opret* efter du har valgt den ønskede indstilling. Dette åbner dialogboksen Internetupload, hvor du kan indtaste din films redigeringsinformationer.



The screenshot shows a 'Web Upload' dialog box with the following fields and options:

- Title:** Helena Handcart
- Description:** Thorkney puts it all in perspective - then pulls it out again!
- Tags:** Made by Pinnacle Studio, dadaism, penguin studies, ringtone tricks
- Category:** Max. 3 selections per upload
 - Animals
 - Animations
 - Autos
 - Games
 - Humor
 - Movies
 - Music
 - News
 - Sports
 - Travel
 - Video Blogs
- Login as a different user
- Buttons:** Continue (highlighted with a mouse cursor), Cancel

Angiv den titel, den beskrivelse og de komma-separerede søgeord som du ønsker, og vælg derefter op til tre kategorier, hvori din film bliver præsenteret.

Hvis du tidligere har logget på din Yahoo!-konto via Studio, men denne gang vil bruge et andet bruger-id, skal du afkrydse boksen *Log på som en anden bruger*.

Med mindre du ikke allerede er logget på, vises nu dialogboksen "Yahoo! Desktop Login". Hvis du har en eksisterende Yahoo!-konto, skal du indtaste dine brugerinformationer her. Ellers skal du først klikke på linket *Sign up* for at oprette en ny Yahoo!-konto.



Studio vil nu automatisk skabe og uploade din film. Klip på knappen *Se video online*, hvis du vil gå til hjemmesiden Yahoo! Video i din internetbrowser, og få din videoupload bekræftet.



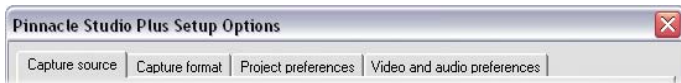
Opsætningsindstillinger

Opsætningsindstillingerne giver dig mulighed for at justere forskellige elementer under brugen af Studio. Standardværdierne fungerer godt i de fleste situationer og med de fleste former for hardware. Du vil dog muligvis gerne ændre i dem, så de enten passer til din arbejdsstil eller til den specifikke opsætning af dit udstyr.

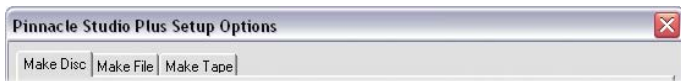
Om opsætningsindstillingerne i Studio

Studios opsætningsindstillinger er opdelt i to dialogbokse, der begge indeholder en række paneller.

Dialogboksen Hovedindstillinger har fire paneller, der indeholder indstillinger for Importtilstand og Redigeringstilstand. Du kan få direkte adgang til en af fanerne i denne dialogboks ved at vælge en af kommandoerne i den første gruppe i menuen *Opsætning*.



Dialogboksen Indstillinger for Filmfremstilling indeholder tre paneller, et for hver af de tre medietyper: disk, fil eller bånd. Du kan få adgang til denne dialogboks ved at vælge et af menupunkterne i den anden gruppe i menuen *Opsætning*.



Valg af indstillinger i Studio påvirker dit arbejde både nu og senere. Der er ingen overordnet mulighed for at fortryde.

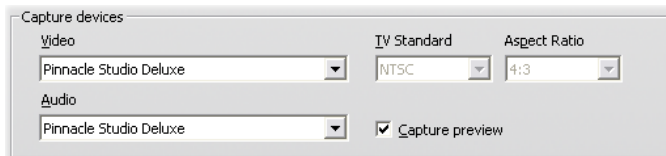
Indstillinger for Importkilde

Hvis du ændrer ved noget her, vil det påvirke denne og fremtidige videoimporter. Hvis du kun vil ændre indstillingerne for en enkelt import, skal du sørge for, at stille værdierne tilbage inden næste import.

Indstillingerne er delt op i tre områder: Importenheder, Sceneregistrering under videoimport og Datarate.

Importenheder

Studio registrerer, hvilken slags importhardware du har installeret på dit system, både hvad angår video og lyd. Hvis du har mere end én type importhardware i nogle af kategorierne, skal du vælge, hvilken hardware du vil bruge til den nuværende import.



Video: Værktøjerne her i listen, kan inkludere både digitalt udstyr forbundet via et IEEE-1394 kabel og flere typer analog video source (Studio DC10plus, TV tuner kort, USB-forbundet kamera, etc). Dit valg bestemmer, hvorvidt visse andre *Optagelseskilde*-indstillinger er til rådighed, samt mange indstillinger i panelet *Optagelsesformat*.

Lyd: Dit valg af lydenheder er begrænset af, hvilke videoenheder der er valgt. Med de fleste analoge enheder kan du for eksempel benytte flere forskellige indgange på dit lydkort, og dit udstyrs opsætning er afgørende for, hvilken enhed du bør bruge.

Tv-standard: Vælg den standard, der er kompatibel med dit importudstyr og dit tv eller din videomonitor (NTSC eller PAL). NTSC er den standard, som anvendes i Nordamerika og Japan. PAL er den standard, der bruges de fleste andre steder. Visse former for importudstyr har også mulighed for at håndtere SECAM, som er standarden i Rusland, Frankrig og visse andre lande. Hvis du har købt dit Studio-produkt i Nordamerika, er indstillingen permanent sat til NTSC.

Videoptager input: Denne valgmulighed, som er tilgængelig med nogle analoge optageenheder, bør være valgt, hvis din kildeenhed er en videoptager. Når muligheden er aktiveret, så vil optagelsen være mere tolerant overfor A/V synkroniseringsproblemer i signalet.

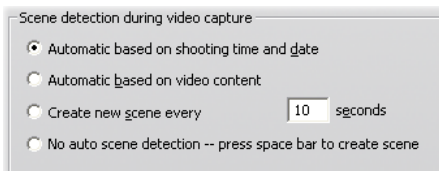
Forhåndsvisning under import: Denne indstilling bestemmer, om man skal kunne se den importerede video i Afspilleren under importen. Da der bruges en del processorkraft på at danne forhåndsvisningen, kan det betyde, at der på nogle systemer bliver tabt frames under importen. Slå kun denne indstilling fra, hvis du oplever problemer med tabte frames.

Aspektrate: Denne dropliste specificerer, hvorvidt videokilden til fremtidig analog import skal indstilles til det normale (4:3) eller widescreen (16:9)-formatet.

Sceneregistrering under videoimport

Effekten af disse indstillinger til sceneregistrering er beskrevet under “Automatisk sceneregistrering” på side

27. Hvilke indstillingsmuligheder der rent faktisk er tilgængelige, afhænger af, hvilken importenhed der anvendes. Det er forskelligt, hvilke enheder der understøtter hvilke tilstande.



Første mulighed, “Automatisk sceneregistrering baseret på optagelsestidspunkt og –dato” er kun tilgængelig, hvis du optager fra en DV-kilde.

Dit DV-kamera optager ikke kun billeder og lyd, men også tid, dato og forskellige blændeindstillinger (se i manualen til dit videokamera for detaljer). Disse oplysninger kaldes for *datakoder* og overføres via IEEE-1394-linket sammen med videoen og lyden.

I standardindstillingen bruger Studio datakodeoplysningerne til at finde ud af, hvornår hver enkelt ny scene starter. Programmet udtrækker den første frame fra hver ny scene og bruger den som ikon til visningen i Albummet.

Datakoden virker ikke, hvis båndet:

- indeholder en eller flere blanke (uoptagede) sektioner

- er ulæseligt på grund af båndskade eller elektronisk støj

- er optaget, uden at tid eller dato var indstillet på videokameraet

- er en kopi af et andet bånd

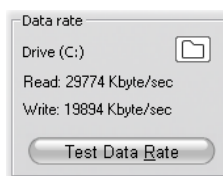
- blev optaget på et 8mm- eller Hi8-videokamera og nu afspilles på et Digital8-videokamera.

Under den sidste indstilling – “Ingen automatisk sceneregistrering” – bliver der oprettet en ny scene, hver gang du trykker på [mellemlumstasten].


Datarate

DV-formatet bruger et fast 5:1 kompressionsforhold, hvilket betyder, at dataraten for realtimeimport er på ca. 3,6 MB pr. sekund (MB/sek.). Overførselsraten for drevet, der importeres til, skal være mindst 4 MB/sek., så man kan være sikker på, at der ikke opstår problemer.

Test datarate: Klik på denne knap for at teste dataraten for det drev, du importerer til. Studio skriver og læser en fil, som har en bestemt størrelse, og giver dig resultatet i KB/sek. (4000 KB/sek. svarer til 4 MB/sek.).



Hvis du har forsøgt at importere DV-scener, og din importenhed ikke kan håndtere DV-dataraten, vil en dialogboks informere dig om problemet. Du har mulighed for at vælge et andet drev eller tilføje et, der lever op til minimumskravet for dataraten.

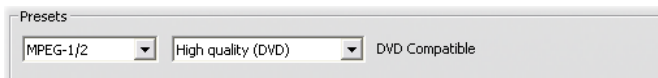
Mappeliste: Denne knap  indstiller stien (og derved drevet) til dér, hvor dine importfiler gemmes og lader dig skrive et navn, som din importerede video bliver gemt under. Knappen *Test datarate* vil køre sin test på drevet, hvor mappen til importfilerne er placeret.

Indstillinger for importformat

De indstillinger du kan vælge her, afhænger af hvilken importenhed du anvender (fra fanen *Importkilde*). Du vil ikke se alle de indstillinger, som er beskrevet nedenfor, på samme tid.

Forudindstillinger

Indstillingerne i de andre sektioner af panelet *Importformat* afhænger af de indstillinger, du har valgt i området *Forudindstillinger*. Hvilke forudindstillinger du kan vælge, afhænger af din hardware til videoimport.

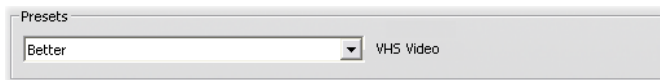


For kilder til DV-import er de primære importindstillinger nævnt i den første af de to droplister. (Den anden liste indeholder eventuelle relevante underindstillinger). Valgmulighederne er:

DV: DV-import i fuld kvalitet, som bruger omkring 200 MB diskplads i minuttet til video. Der er ingen underindstillinger ved denne indstilling. DV-import anbefales i stedet for MPEG, hvis det er muligt for dig at udkøre dit projekt på bånd.

MPEG: Import i MPEG-formatet kræver mindre plads end DV, men det tager længere tid – både når du importerer og senere, når du skal producere din film. Kvalitetsindstillingerne (Høj, Medium og Lav) indstilles via en underindstilling. Derudover er der en Brugerdefineret indstilling, der lader dig konfigurere videoindstillingerne manuelt. Det er bedst at vælge den laveste indstilling, som samtidig lever op til det udstyr, din film skal afspilles på. Vælg Lav, hvis du kun skal producere filmen på en vcd, Medium til svcd og Høj, hvis du vil producere filmen på dvd.

Andre typer af importudstyr giver dig en liste over kvalitetsindstillinger - generelt God, Bedre, Bedst og Brugerdefineret.



Studio AV/DV Analog optager vha. fastlagte optagelsesfunktioner uden valgmuligheder.

Videoundstillinger

Indstillingerne i dette område afhænger både af importenheden og de indstillinger, der er valgt i området *Forudindstillinger*. Du får kun vist de mulige indstillinger. Du kan kun rette i indstillingerne, hvis du vælger Brugerdefineret.

Indstillinger: Denne knap giver adgang til de indstillinger, som er tilgængelige for den pågældende codec (komprimerings-/dekomprimeringssoftware), som du har valgt.

Komprimering: Brug denne dropliste til at vælge, hvilken codec du vil bruge.

Bredde, Højde: Disse felter kontrollerer dimensionerne på den importerede video.

Framerate: Antallet af frames pr. sekund, som du ønsker at importere. De to numeriske muligheder repræsenterer hhv. fuld hastighed og halv hastighed. Det lave nummer (14,985 for NTSC og 12,50 for PAL og SECAM) sparer diskplads, men skaber et mindre flydende billede.

Kvalitet, Datarate: Nogle codecs viser kvaliteten med en procentsats (*Kvalitet*) og andre med den påkrævede dataoverførselshastighed i KB pr. sek. (*Datarate*).

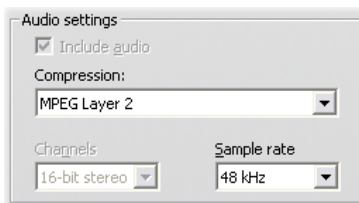
MPEG-type: Vælg en af de to former for MPEG-kodning: MPEG-1 eller MPEG-2. Den første understøttes næsten universelt på Windows-computere, og den anden har en bedre kvalitet ved det givne komprimeringsforhold.

Opløsning: Dette er en dropmenu med de opløsninger, der er mulige med de importindstillinger, du har angivet. Hvis du både fordobler bredden (første værdi) og højden, vil du firedoble den datamængde, der skal behandles.

Hurtigberegning: Denne mulighed øger hastigheden i beregningsprocessen med noget fald i kvalitet, når det gemmes som en MPEG-fil. Muligvis skal du vurdere effekten af denne mulighed i din produktion vha. en kort testlagring.

Lydindstillinger

Disse indstillinger for lydimport kan kun ændres, hvis du anvender Brugerdefineret indstilling.



Medtag lyd: Fjern fluebenet i denne markeringsboks, hvis du ikke har planer om at anvende den importerede lyd i din produktion.

Indstillinger: Denne knap giver dig adgang til alle de indstillingsmuligheder, der er tilgængelige i den pågældende codec (komprimerings-/dekomprimeringssoftware), du har valgt.

Komprimering: Denne dropmenu viser den codec, der vil blive brugt til at komprimere de indgående audiodata.

Kanaler, Samplerate: Disse indstillinger justerer lydkvaliteten. “Cd-kvalitet” er 16-bit stereo ved 44,1 kHz.

MPEG-import

Dette område kan kun ses, når MPEG er valgt i indstillingen for import.

De tre indstillingsmuligheder i droplisten styrer, om MPEG-kodningen skal udføres under importen eller som en separat handling, når importen er fuldført.

Brug standardkodningstilstand lader Studio afgøre, hvilken af de to indstillinger der skal anvendes, baseret på din computers hastighed.

Kodning i realtid betyder, at import og kodning udføres i samme handling. Dette vil kun give gode resultater på hurtige computere.

Kodning efter import betyder, at kodningen ikke udføres, før selve importen er fuldført. Dette tager længere tid, men det er en mere pålidelig metode, hvis din CPU ikke er specielt hurtig.

Projektindstillinger

Disse indstillinger er opdelt i fem områder, der dækkes af undertemaerne nedenfor. Hardware-indstillinger, der vedrører redigering, findes på panelet *Video and audio preferences* (se side 288).

Redigeringsmiljø

Gem og hent automatisk mine projekter: Hvis denne mulighed markeres, vil Studio løbende opdatere dit lagrede projekt, mens du arbejder, uden at du behøver at gøre det. Hvis du foretrækker selv at bestemme, hvornår der skal loades og gemmes, skal denne mulighed ikke markeres.

Vis store storyboardminiaturer: : Marker denne boks for at få flere detaljer i de formindskede billeder, der vises i Storyboard på Movie Window.

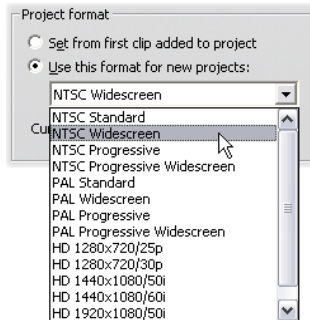
Vis premium indhold, Vis premium funktioner: funktioner gør dig i stand til let og behageligt at udvide Studio, når du behøver flere ressourcer eller mere kraft til at forbedre dine film. *Premium-indhold* henviser til tilføjede effekter, overgange, titler, menuer og lydeffekter. *Premium-funktioner* henviser til pan og zoom, chroma key og andre avancerede muligheder.

Marker boksene hvis du gerne vil have premium-delene overført til Album og andre passende steder i Studio.

Når du klikker på en premium-del har du som hovedregel mulighed for at købe og installere den med det samme, uden at forlade Studio, såfremt du har en internet-forbindelse. Se “At udvide studio” på side 12 for yderligere oplysninger.

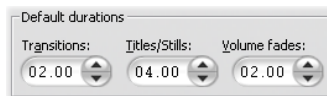
Projektformat

Som udgangspunkt er dit Studio-filmprojekt i det samme videoformat som det første klip, du tilføjer. Hvis du ønsker at nye projekter skal være i et andet format så klik på *Use this format for new projects* og vælg det ønskede format fra rullemenuen.



Standardvarigheder

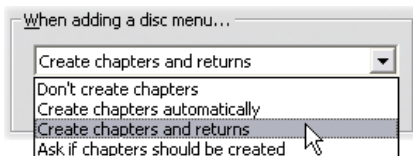
Disse varighedsindstillinger måles i sekunder og frames. For NTSC er der gået et sekund for hver 30 frames, og for PAL er der gået et sekund for hver 25 frames.



De tre indstillinger ovenfor styrer standardvarigheden for overgange, stillbilleder og fades i lydstyrke, når disse føjes til din film. Varigheden kan trimmes under redigeringen. Standardværdierne ved installation af programmet er som vist ovenfor.

Når du tilføjer en disk-menu

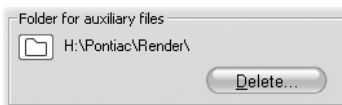
Når du placerer en disk-menu på Tidslinjen, spørger Studio om, hvorvidt du ønsker at skabe *kapitel-links* fra menuen til alle de klip, der følger (i hvert fald indtil næste menu). Valgene på denne rullemenu lader dig undgå bekræftelses-dialogen ved at specificere, at du altid eller aldrig ønsker links, eller at du ønsker, at Studio skal skabe links fra en ny menu til dens kapitler samt *retur-links* tilbage til menuen fra slutningen af hvert kapitel. En sidste mulighed, “Ask if chapters should be created”, muliggør skabelsen af en bekræftelses-dialog, der genskaber fabriksindstillingerne.



Minimum kapitellængde: Hvis du har specificeret, at Studio automatisk skal lave kapitel-links, når du tilføjer en menu, kombineres flere klip til kapitler, såfremt dette er nødvendigt for at opnå denne minimums-varighed.

Mappe til ekstra filer

Studio skaber hjælpefiler under mange omstændigheder, mens du redigerer og færdiggør dit projekt. Disse gemmes alle i mappen, der specificeres her. Klik på knappen *Mappe* for at ændre hjælpefilernes placering – normalt fordi du har brug for at spare plads på et specifikt drev.



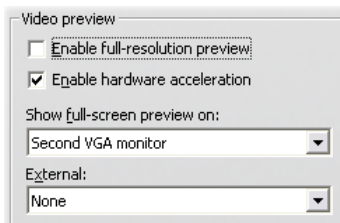
Slet: Denne knap åbner for dialogen Delete Auxiliary Files, der lader dig genskabe plads på harddisken ved at slette filer, der blev skabt, mens dit projekt blev beregnet.

Video- og lydindstillinger

De fem områder i dette panel giver hardware- og forhåndsvisnings-indstillinger.

Forhåndsvisning af video

Fordi forhåndsvisning har en central rolle ved interaktiv videoredigering, har Studio en række indstillinger til rådighed, som påvirker forhåndsvisningen.

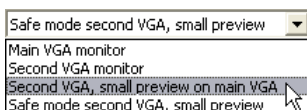


Ved forhåndsvisning på en computerskærm er standardforhåndsvisning ved en kvart frame som regel god nok. Hvis du har præcise krav til forhåndsvisningen, og specielt hvis du bruger en ekstern enhed til at vise forhåndsvisningen med (ved at vælge den på rullemenuen *Ekstern*), kan du have behov for at vælge *Benyt forhåndsvisning i fuld opløsning*. På nogle maskiner kan der være en betragtelig hastighedsdegradering ved denne valgmulighed.

Benyt hardwareacceleration bruger de avancerede egenskaber i dit grafikkort, hvor det er muligt. Denne valgmulighed bør være valgt, med mindre du har problemer med visningen under forhåndsvisning.

Rullemenuen *Vis forhåndsvisning i fuldskærm* lader dig vælge, hvordan Studio viser forhåndsvisningen, når du klikker på knappen *fuldskærm* på Afspilleren. Listen af tilgængelige indstillinger afhænger af dit hardware til visning af grafik.

På et enkeltmonitorsystem skal forhåndsvisning i fuldskærm (ud over ekstern) selvfølgelig benytte samme skærm som Studio's eget interface. Dette er valgmuligheden *Hoved VGA-skærm*. I dette specifikke tilfælde begynder afspilning i fuldskærm fra den nuværende afspilningsposition, når du klikker på knappen *fuldskærm*, og slutter enten ved slutningen af filmen, eller når du trykker på Esc-tasten.



På et flermonitorsystem bruger du normalt din sekundære skærm til forhåndsvisning i fuldskærm og efterlader Studio uforstyrret på din primære skærm. Visningen på den sekundære skærm kontrolleres kun af knappen *fuldskærm*, også selv når filmen afspiller eller er pauset.

Den nemmeste indstilling ved forhåndsvisning i fuldskærm er *Sekundær VGA-skærm*. I denne tilstand bliver forhåndsvisningen skaleret for at bruge så meget som muligt af skærmens billedflade (uden at ændre billedformatet i videoen). Forhåndsvisningen i Afspilleren på den primære skærm forbliver blank for at aflaste processoren.

De sidste to valgmuligheder er specielle tilstande, der kun er tilgængelige, hvis dit grafikkort er en af de følgende modeller:

ATI Radeon 9600 (eller bedre) med Catalyst™ grafikdriver version 5.8 (minimum).

For at bruge flere tilstande af forhåndsvisning skal du *deaktivere* den sekundære skærm i dialogen Grafikegenskaber (eller i Catalyst-kontrolcenteret), før du starter Studio.

nVidia GeForce Fx5xxx eller bedre eller et tilsvarende kort i Quadro-serien. Den mindste driverversion, der anbefales, er 81.85 (GeForce) og 81.64 (Quadro).

Før du starter Studio, skal den sekundære skærm aktiveres som en udvidelse til Windows skrivebordet. (*ikke* i Span- eller Clone-tilstanden).

Studio undersøger om de ovenstående regler er overholdt, når det starter. Hvis de er, bliver resten af indstillingerne tilgængelige:

Sekundær VGA, lille forhåndsvisning på primær VGA: Denne indstilling konfigurerer din skærm, så den viser forhåndsvisningen i det billedformat og den refreshrate, som dit projekt er indstillet til. Hvis dit projektformat for eksempel er på 720x480 med NTSC refreshraten på 60 Hz, bliver skærmen sat i den tilstand for at vise forhåndsvisningen mest korrekt. Samtidigt bliver den sædvanlige lille forhåndsvisning vist på den primære skærm.

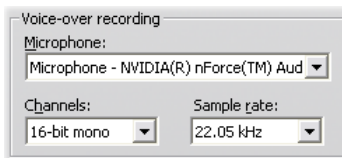
<p>Bemærk: Selv hvis du har det korrekte grafikkort, kan den enkelte skærm muligvis ikke understøtte det valgte format. Hvis Studio opdager at det er tilfældet, så falder den tilbage til den endelige forhåndsvisningstilstand (næste afsnit).</p>

Sekundær VGA i sikkerhedstilstand, lille forhåndsvisning: I denne tilstand tilpasses skærmen så tæt som muligt til det valgte format i projektet ifølge de formater, som skærmen understøtter. Hvis for eksempel 720x480 billedformatet ikke er tilgængeligt, så sætter Studio skærmen til 800x600 og centrerer billedet på skærmen. Ligeledes vil skærbilledet i en given opløsning vises i 60 Hz, hvis skærmen ikke understøtter 50 Hz (PAL).

Optagelse af voice-over

Mikrofon: En dropliste over de tilslutningsmuligheder, der er for at slutte en mikrofon til din hardware.

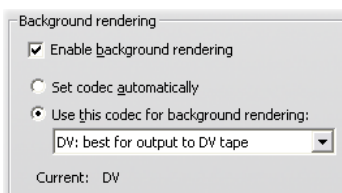
Kanaler, Samplerate: Disse indstillinger styrer lyd kvaliteten. En typisk indstilling til voice-over er 16-bit mono ved 22,05 kHz.



Baggrundsberægning

Beregning er den process, hvormed video skabes til filmsekvenser med HFX-overgange, effekter eller andre funktioner i Studio, der kræver mange beregninger. Indtil en sådan video er blevet beregnet, kan den ikke vises med roligt billede og med alle detaljer under forhåndsvisningen.

Studio kan benytte baggrundsberægning mens du arbejder.



Aktiver baggrundsberægning: Fjern markeringen på denne boks, hvis du ikke ønsker at benytte baggrundsberægning. Dette kan være tilfældet på en ældre computer, hvor megen beregning vil nedsætte hastigheden for andre processer.

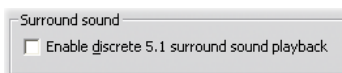
Vælg automatisk codec: Lad Studio bestemme, hvilket codec der skal benyttes til din beregnede video.

Brug dette codec til baggrundsberregning: Hvis du på forhånd ved at dit projekt skal på DV-bånd, så kan valget af DV som dit baggrundsberregningsformat muligvis reducere længden af din endelige film. Af samme årsag vil du normalt vælge MPEG som din beregningscodec til film der skal på et medie.

Endnu et dilemma opstår, hvis du planlægger at se en forhåndsvisning af din video på en ekstern enhed (kun Studio Plus). I sådan et tilfælde kan du være nødt til at tilpasse projektets format og baggrundsberregningscodec til enheden. For eksempel, hvis du ser eforhåndsvisning på en analog skærm tilsluttet dit DV videokamera, bør du foretage din baggrundsberregning i DV.

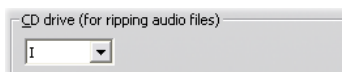
Afspilning af surround-sound

Afkryds *Aktiver diskret 5.1-afspilning*, hvis det lydsystem du bruger, når du hører eksempler på dine Studio-projekter, understøtter diskret 5.1-lyd. Lad den være uafkrydset, hvis du hører eksempler med surround-sound med et Pro Logic-kompatibelt system, eller i stereo.



Cd-drev (til “ripping” af lydfiler)

Hvis du har brugt musik fra cd i dit projekt, overfører (“ripper”) Studio digitalt lyden fra disken til computeren. Denne dropliste lader dig vælge, hvilket cd-drev, du vil bruge til “ripping”, hvis du har mere end ét drev.



Indstillinger for diskfremstilling

Disse indstillinger gør det muligt at ændre funktioner ved produktion af vcd-, s-vcd-, dvd eller hd-dvd-disks, samt at lave et disk-image på en harddisk.

For at lave en vcd- eller en s-vcd-disk kræves en cd- eller dvd-brænder; for at lave en dvd-disk kræves en dvd- eller en hd-dvd-brænder; for at lave en hd-dvd-disk kræves en hd-dvd-brænder.

Du kan brænde dvd'er i standardformat til dvd-afspillere, i AVCHD-format til Blu-ray-afspillere eller i hd-dvd-format til hd-dvd-afspillere. For detaljer, se "Udkørsel til diskmedie" (side 261).

Format

Disktype: Vælg vcd, s-vcd eller dvd for at lave en disk af den tilsvarende type. Vælg AVCHD for at lave en dvd-disk, der kan afspilles i en Blu-ray-afspiller, eller hd-dvd for enten at lave en dvd- eller en hd-dvd-disk, der kan afspilles i en hd-dvd-afspiller.

Videokvalitet / diskbrug: Disse indstillinger (*Automatisk, Bedste videokvalitet, Mest video på disk og Special*) er mulige, når et format er fastsat, med undtagelse af vcd'er. De første tre indstillinger er forudbestemte, og de svarer til bestemte datahastigheder. *Special*-funktionen gør det muligt at justere datahastigheden. I alle tilfælde foretages en beregning af, hvor meget video disken kan rumme ved den pågældende indstilling.

Kbits/sek: Når den ovenstående *Special*-funktion er valgt, kan du via en liste og et redigeringsfelt vælge eller specificere diskens datahastighed – og derved også dens videokvalitet og dens maksimale længde. En højere værdi svarer til en bedre kvalitet og en mindre kapacitet.

Lyd-kompression: Afhængig af det valgte format, er nogle af de følgende lagringsmetoder mulige for filmens lydspor:

PCM-kodning for stereo-lyd er understøttet af alle dvd-afspillere, men bruger mere plads på dvd'en end MPEG.

MPEG-lyd, i MPA-format (MPEG-1 Layer 2), er altid muligt at afspille på PAL-DVD-afspillere. Det er muligt at afspille på mange NTSC-afspillere, men man kan ikke vide sig helt sikker.

Dolby ® Digital 2-channel-kodning kan bruges til at gemme enten et stereo- eller et surround-lydspor på en kompakt måde. For at høre surround-mixet kræves Dolby Pro Logic-kompatibelt udstyr. På andre systemer vil det blive hørt som normalt stereo-mix.

Dolby ® Digital 5.1-channel-kodning gemmer surround-kanalerne diskret. For at høre afspilning af surround-mixet kræves en surroundforstærker og surround-højtalersystem.

Brug progressiv kodning: Hver enkelt del af et normalt fjernsynsbillede vises på to “områder”, der hver indeholder halvdelen af hundredevis af vandrette videolinjer, som tilsammen danner hele billedet: de ulige linjer findes i et område og de lige i et andet. De overlappende billeder ses af øjet som et.

Dette system, der kaldes “interlaced scanning”, giver et rimeligt godt resultat grundet egenskaberne hos fjernsynsskærme og det menneskelige syn.

Imidlertid benytter fjernsynsskærme med højopløsning og normale computerskærme sig af “progressiv scanning” i hvilken billedet trækkes lodret og hurtigere. Dette giver et bedre og mere roligt billede. Hvis din DVD-afspiller og dit fjernsyn understøtter progressiv scanning, eller hvis du planlægger kun at afspille filmen på computer, vil markering af denne boks sikre øget kvalitet i det endelige produkt.

Omkod altid hele filmen: Denne mulighed sikrer, at din film bliver genberegnet, lige før den er færdig. Dette anbefales kun, hvis du oplever problemer med den færdige film og vil mindske antallet af mulige fejl.

Format

Disc Type: 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

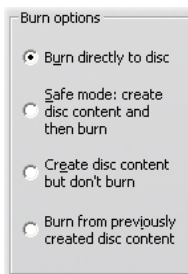
Brændingsindstillinger

Brænd direkte til disk: Din film vil blive brændt på en disk i det format, du har valgt i boksen *format*.

Sikkerhedsfunktion: Opret diskindhold og brænd: I stedet for at oprette din disks data under brændingsprocessen, forsinker denne funktion brændingen indtil diskens data er fuldstændig oprettet. Dette tager længere tid end den direkte brænding, men du undgår de disk-skrivningsfejl der opstår, hvis din computer ikke kan behandle dataene hurtigt nok i forhold til brændhastigheden.

Opret diskindhold uden at brænde:

Når du vælger dette, bruger du ikke din brænder. I stedet vil de filer, der normalt brændes på en disk, blive gemt på harddisken i en ”diskimage”-mappe. Nogle disktyper giver dig mulighed for at vælge diskimage-formater. Vælg den du ønsker på listen *Imagetype* i feltet *Medie- og enhedsfunktioner* (se side 297).



Brænd fra tidligere fremstillet diskindhold: I stedet for at bruge det igangværende projekt til at brænde en disk, kan du her brænde et tidligere fremstillet diskimage. Når du vil lave en disk, er det dermed muligt at dele processen op i to trin. Disse kan udføres separat hvis det ønskes. Dette er særlig brugbart, hvis du vil lave mange kopier af det samme projekt, eller hvis du vil producere en disk på én computer, men brænde på en anden.

Indstillinger for medier og enheder

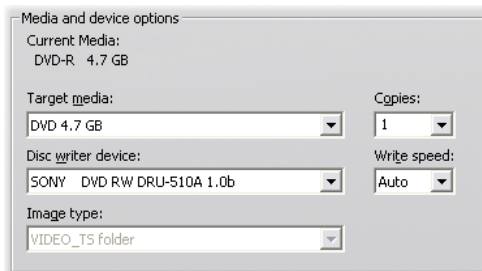
Destinationsmedie: Vælg et punkt fra rullemenuen, der matcher typen og størrelsen på den skive, hvorpå du brænder dit projekt.

Diskbrænderenhed: Hvis du har mere end én diskbrænder koblet til dit system, skal du vælge, hvilken en Studio skal anvende.

Kopier: Vælg eller indtast antallet af kopier, som du vil lave af denne disk.

Skrivehastighed: Vælg en af de mulige hastigheder, eller vælg *Auto* for standardhastighed.

Imagetype: Når du genererer et diskimage i stedet for at brænde en egentlig disk, lader denne liste dig vælge imellem mulige, anvendelige formater. Dette valg er vigtigt, hvis du regner med at åbne dit image i anden software.



Skub ud når færdig: Sæt kryds her, hvis du vil have Studio til at skubbe disken ud, når brændingsprocessen er færdig.

Indstillinger for filfremstilling

Listerne Filtype og Forudindstilling, som indleder indstillingerne for panelet Filfremstilling for alle filtyper, svarer til listerne Format og Forudindstilling i udkørselsbrowseren (se *Kapitel 12: Fremstilling af din film*). De fleste filtyper har et ens kontrolpanel. Filtyperne Real Media og Windows Media har specielle kontrolpaneler, som behandles separat under “Indstillinger for fremstilling af Real Media-fil” på side 303 og “Indstillinger for fremstilling af Windows Media-fil” på side 306.

Fællesfeltet, der beskrives her, bruges af alle de øvrige understøttede filtyper: AVI, DivX, MPEG-1, MPEG-2 og MPEG-4 (inklusive iPod-kompatibelt og Sony PSP-kompatibelt).

Panelet lader dig ændre på fil- og komprimeringsindstillinger, når Brugerdefineret indstilling er valgt. De fleste filtyper understøtter tilpasning i en vis udstrækning.

Brugerdefinerede indstillinger kan bruges til at minimere størrelsen på udkørselsfilen, til at øge dens kvalitet, eller til at forberede den til specielle formål (som distribution via Internettet), hvor der kan kræves egenskaber så som framestørrelse.

Format

File Type: AVI Preset: Custom

Video settings

Include video
 List all codecs

Compression: MJPEG

Resolution: Custom Width: 720 Height: 480

Frame Rate: Custom Frames/Sec: 29.97

Quality Data rate Percent: 90

Audio settings

Include audio

Compression: PCM

Channels: Stereo Sample rate: 48 kHz

Data rate (Kbits/sec): 1536

Den fælles panel for indstillinger for Fremstil fil er delt af alle filtyper undtagen Real Media og Windows Media. Ikke alle indstillinger er mulige for alle filtyper.

Bemærk: Filer af typen MPEG-2 og MPEG-4 kræver speciel dekoder-software. Uden en passende dekoder installeret på din pc, vil du ikke kunne afspille filer af disse typer.

Videoinstillinger

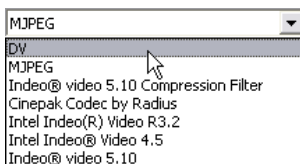
Medtag video: Denne indstilling er slået til som standard. Fjernes afkrydsningen vil udkørselsfilen kun indeholde lyd.

Vis alle codecs: Som standard er denne boks *ikke* afkrydset, så kun codecs, der er certificeret af Pinnacle Systems til brug i Studio, er vist. Hvis du afkrydser denne boks, vil alle codecs, som er installeret på din pc, blive vist, uanset om de er certificeret eller ej.

Brug af codecs, som ikke er certificeret af Pinnacle Systems, kan føre til utilsigtede resultater. Pinnacle Systems yder ikke teknisk support på problemer som følge af brugen af ikke-certificerede codecs.

Valgmuligheder: Knappen Indstillinger åbner for et codec-specifikt panel med valgmuligheder, hvis et sådant er tilgængeligt.

Komprimering: Vælg den komprimering (codec), som er bedst egnet til dit formål. Når du laver en AVI-fil, bør du vurdere, hvilken form for computersystem modtageren højst sandsynligt vil have, og hvad der kan fungere bedst på det pågældende system.

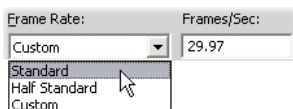


Opløsning: Dette er en dropliste med standardindstillinger for bredde og højde. Indstillingen Brugerdefineret lader dig indstille dimensionerne direkte.

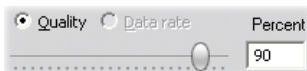
Bredde, Højde: Bredden og højden af de enkelte frames måles i pixels. Standardindstillingen er den opløsning, Studio importerer med. Hvis du mindsker bredden eller højden vil filstørrelsen blive væsentligt formindsket.



Billedhastighed: Standard billedhastigheden er 29,97 billeder per sekund for NTSC, og 25 billeder per sekund for PAL. Du kan sætte billedhastigheden ned, hvis du f.eks. skal lave en internetvideo.



Kvalitet, datarate: Afhængigt af, hvilken codec der bruges, kan du enten justere kvalitetsprocenten eller dataraten med skydejusteringen. Jo højere procentsats, du vælger, desto større bliver filen.



Lydindstillinger

Hvis du vil holde filstørrelserne på et minimum, kan du til mange former for digital brug vælge en lydindstilling med 8-bit mono ved 11 kHz. Som udgangspunkt kan du forsøge med 8-bit 11 kHz, hvis det primært er tale, og 16-bit stereo ved 22 eller 44 kHz for lyd, som overvejende er musik. Til sammenligning er musik på cd-rom 16-bit stereo samplet ved 44 kHz. En anden måde at sammenligne lydkomprimering på er ved at sige, at 11 kHz svarer til AM-radio, 22 kHz svarer til FM-radio og 16-bit stereo, 44 kHz svarer til kvaliteten på en musik-cd.

Inkludér lyd: Denne funktion er sat til ved standardindstilling. Ved at fjerne fluebenet, sætter du din udkørselsfil på lydløs.

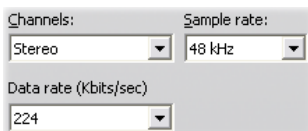
Funktioner: Knappen Funktioner åbner et codec-specifikt indstillingsfelt, hvis et sådant er tilgængeligt.

Kompression: Listen med codecs varierer afhængig af filtype.

Kanaler: Afhængig af filtype, kan man ud fra listen vælge mellem Mono, Stereo og Multikanal. Filstørrelsen øges, når der bruges flere kanaler.

Samplerate: Digital lyd produceres ved at tage små bidder af en kontinuerlig analog bølgeform – jo flere bidder (samples), desto bedre lyd. En musik-cd optages f.eks. ved 44 kHz og 16 bit stereo. Til de fleste digitale formål kan man sagtens sample ved 11 kHz, som er rigeligt til f.eks. tale.

Datarate: Denne dropliste styrer dataraten, og dermed komprimeringsraten, for lyd. Højere datarater giver højere kvalitet med større filer til følge.



The image shows a screenshot of an audio settings dialog box. It contains three dropdown menus. The first is labeled 'Channels:' and is set to 'Stereo'. The second is labeled 'Sample rate:' and is set to '48 kHz'. The third is labeled 'Data rate (Kbits/sec)' and is set to '224'.

Dataindstillinger

Filtypen ”Sony PSP Compatible” giver dig mulighed for at indtaste en titel til din gemte film i området kaldt Data.

Indstillinger for fremstilling af Real Media-fil

Indstillingspanelet *Fremstilling af Real Media-Fil* giver dig mulighed for at justere filindstillingerne for Real Media. Disse indstillinger er afgørende for, hvordan dine filer bliver opbygget til den populære RealNetworks® RealPlayer®, som kan downloades gratis fra www.real.com/.

The screenshot shows the 'Format' dialog box for creating Real Media files. It is divided into several sections:

- Format:** 'File Type' is set to 'Real Media' and 'Preset' is set to 'Large'.
- Data:** Contains text input fields for 'Title' (Leave it to Thorkney), 'Author' (Thorkney Grillmarket), 'Copyright' (© 2005 TG Productions), and 'Keywords' (comedy, trumpet, fishing trips). It also has dropdown menus for 'Video Quality' (Normal Motion Video) and 'Audio Quality' (Voice with Background Music).
- Target audience:** A list of radio buttons for selecting the target audience: Dial-up Modem, Single ISDN, Dual ISDN, Corporate LAN, 256K DSL/Cable (selected), 384K DSL/Cable, and 512K DSL/Cable.
- Web server:** Radio buttons for 'RealServer' and 'HTTP' (selected).

Titel, Forfatter og Ophavsret: Disse tre felter bruges til at identificere hver enkelt Real Media-film og kodes ind i den, så de ikke er synlige for den almindelige bruger.

Nøgleord: I dette felt kan du indtaste op til 256 tegn, hvorved du kan indtaste nøgleord for hver film. Disse nøgleord anvendes ofte til at identificere film på søgemaskiner på Internettet.

Videokvalitet: Under dette punkt kan du afveje forholdet mellem billedkvalitet og framerate.

Ingen video: Hvis dette er valgt, vil udkørselsfilen kun indeholde lyd.

Normal video: Anbefales til blandet indhold, hvor der er balance mellem flydende afvikling af videoen og billedernes klarhed.

Glidende videoafvikling: Anbefales til klip som kun indeholder begrænset handling, f.eks. nyhedsudsendelser eller interviews, for at gøre afviklingen af videoen mere glidende.

Skarpeste videobillede: Anbefales til klip med meget handling for at sikre den højeste skarphed i billederne.

Diasshow: Med denne indstilling optræder video som en række stillbilleder og giver den bedste generelle billedskarphed.

Lydkvalitet: Denne dropmenu giver dig mulighed for at vælge de parametre, som skal gælde for lydsporet. Studio bruger disse oplysninger til at vælge den bedste lydkomprimering til din Real Media-fil. Hver efterfølgende valgmulighed giver en bedre kvalitet men resulterer samtidigt også i en større fil.

Ingen lyd: Hvis dette er valgt, vil udkørselsfilen kun indeholde video.

Kun tale: Denne mulighed er tilstrækkelig, hvis der kun er tale på lydklippet uden musik.

Tale med baggrundsmusik: Denne mulighed er designet til situationer, hvor der dog er baggrundsmusik, men hvor det stadig er talen, der dominerer.

Musik: Vælg denne mulighed til lydspor i mono, hvor der er meget musik.

Musik i stereo: Vælg denne mulighed til musik i stereo.

Web server: Indstillingen *RealServer* lader dig oprette en fil, som kan streames fra en RealNetworks RealServer. RealServer understøtter en speciel egenskab, som selv finder brugerens internethastighed og tilpasser transmissionen dertil. Indstillingen lader dig vælge op til syv *Målgruppe*-datarater. Fordi filstørrelsen og din upload-tid øges for hver datarate, du tilføjer, bør du kun vælge de målgrupper, du tror, du får brug for.

For at kunne bruge indstillingen *Realserver*, skal den ISP der er vært for din hjemmeside have installeret Realserver-softwaren. Hvis du er i tvivl om dette, kontakt da din ISP for en bekræftelse, eller brug standard *http*-indstillingen, der giver dig mulighed for at optimere afspilning for præcis en af *Målgruppe*-mulighederne.

<p>Bemærk: GeoCities tilbyder RealServers til sine “homesteaders”.</p>

Målgruppe: Her vælges målgruppens internethastighed. Lavere hastighed betyder lavere videokvalitet. Hvis du vil lade seerne se filmen, mens den loader, bør du vælge en målgruppe med høj hastighed.

Når du vælger en målgruppe, fastsætter du faktisk en maksimal båndbredde for din RealMedia-stream. Båndbredde, målt i kilobits per sekund (Kbps), er mængden af data, som kan sendes gennem Internettet eller en netværksforbindelse i et givent tidsrum. Standardmodems (som bruger almindelige telefonlinjer) er klassificeret ved den båndbredde, de kan håndtere. Almindelige værdier er 28,8 and 56 Kbps.

Foruden disse standardmålgrupper kan du optage klip til hastigheder på 100 Kbps, 200 Kbps, eller højere.

Disse højere båndbredder er passende for målgrupper, som bruger Local Area Network (LAN), kabelmodem eller Digital Subscriber Line (DSL) modem.

Indstillinger for fremstilling af Windows Media-fil

Panelet *Fremstil Windows Media-fil* lader dig justere indstillingerne til at lave filer i Windows Media Player-formatet.

Format

File 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.

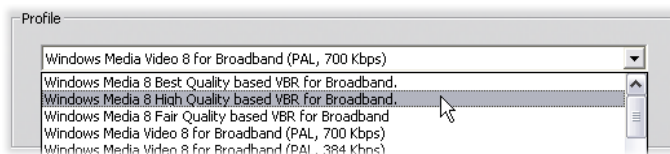
Video: 320x240, 30 Frames/sec
Audio: WMA, 16 bit Stereo, 44.1 kHz

Titel, Forfatter og Ophavsret: Disse tre felter bruges til at identificere hver enkelt Windows Media-film, og de kodes, så de ikke kan ses af den almindelige bruger.

Beskrivelse: I dette felt er der plads til max. 256 tegn, hvorved du kan indtaste nøgleord for hver film. Disse nøgleord anvendes ofte til at identificere film på søgemaskiner på Internettet.

Bedømmelse: Skriv en bedømmelse i dette felt, hvis det vil nyttigt for dine seere.

Profil: Vælg en afspilningskvalitet til din film ud fra den platform, filmen skal afspilles på – dvs. konfigurationerne for den eller de computere, der skal afspille filmen. De nøjagtige lyd- og videoparametre, der svarer til det nuværende valg, vises i området under listen. Valgmuligheden *Brugerdefineret* giver dig mulighed for at finjustere indstillingerne ved at vælge fra en liste af mulige kombinationer.



Markører til “Gå til-bjælke” i Media Player: Du har mulighed for at lave “filmarkører” til Windows Media, mens du komprimerer. Disse markører giver seerne mulighed for at gå direkte til starten af et markeret klip, ved at vælge dets navn fra en liste.

Ingen markører: Filmfilen laves uden markører.

Markører for hvert klip: Der bliver automatisk lavet markører til alle klip i filmen. Hvis ikke du har givet klippet et særligt navn, vil der blive genereret et standardnavn på baggrund af projektnavnet.

Kun markører til navngivne klip: Der bliver kun lavet markører til de klip, der er givet et særligt navn.

Indstillinger for fremstilling af bånd

Studio opdager automatisk, hvilken hardware der er installeret og konfigurerer, hvilken enhed der skal afspilles til under Fremstilling af bånd.

Format

Output Type
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

Hvis du *udkører* (fremstiller et bånd) til en DV-enhed, kan du få Studio til at starte og stoppe udstyret i stedet for selv at gøre det.

Sådan kontrollerer du udkørslen automatisk:

1. Klik på knappen *Fremstil film* på hovedmenulinjen. Området over Filmvinduet ændres, så det viser vinduet *Fremstil film*.
2. Klik på fanen *Bånd*.
3. Klik på knappen *Indstillinger*. Indstillingspanelet *Fremstil bånd* åbnes.

4. Sæt flueben i markeringsboksen *Start og stop optagelse automatisk* for at aktivere den automatiske funktion.

Med det meste DV-udstyr er der en lille forsinkelse fra, at du afgiver optagekommandoen og til, at DV-optageren rent faktisk begynder at optage. I Studio kaldes dette for “optagelsesforsinkelse”. Hvor lang forsinkelse der er, varierer fra enhed til enhed, så du må eksperimentere lidt med værdierne for at få de bedste resultater med netop dit udstyr.

5. Klik på *OK*.
6. Klik på *Fremstil*.

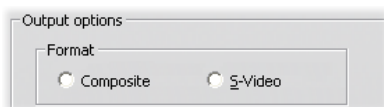
Studio beregner din film og sender besked til din DV-enhed om at optage. Studio sender den første frame af din film (uden lyd) i nøjagtig så lang tid, som du har angivet for optagelsesforsinkelsen, så enheden får tid til at rulle båndet op og påbegynde optagelsen.

Tip: Hvis første del af din film ikke er blevet optaget, når du afspiller din film, bør du øge værdien i indstillingen Optagelsesforsinkelse. Hvis din film begynder med et stillbillede af den første frame, bør du mindske værdien.

Tip: Hvis du ønsker, der skal overføres sort skærm til din optageenhed under optagelsesforsinkelsen, skal du placere en tom titel på videosporet lige inden begyndelsen på din film (en tom titel er videosort). Hvis du gerne vil optage sort i slutningen af din film, skal du placere en blank titel på videosporet efter den sidste frame i din film.

Analog udkørsel

Hvis du udskriver til en analog enhed, kan du muligvis vælge formaterne *Composite* eller *S-Video*, hvis de understøttes af din hardware.



Udkørsel til skærmen

En af mulighederne i dropmenuen *Video* under *Afspilningsudstyr* er "VGA-visning". Med denne mulighed, vil dit færdige projekt blive kørt ud på en monitor i stedet for til en ekstern enhed.

Tips og tricks

Her er nogle tips fra Pinnacles tekniske specialister om valg, brug og vedligeholdelse af et computersystem med henblik på videoredigering.

Hardware

Hvis du vil anvende Studio på effektiv vis, bør din hardware være korrekt installeret og konfigureret.

Det anbefales, at du anvender et UDMA IDE-drev, da det giver en jævn overførselshastighed til video i Studio. Vi anbefaler kraftigt, at du importerer til en anden harddisk end den, Windows og Studio er installeret på.

Eftersom optagelse i DV-formatet kræver en overførselshastighed på mindst 3,6 MB pr. sekund, skal din harddisk kunne holde en overførselshastighed på mindst 4 MB pr. sekund. Højere overførselshastigheder giver dig en højere driftssikkerhed og mindre risiko for at få problemer med at køre ud på bånd.

Du kan beregne den nødvendige mængde plads på harddisken ved at bruge værdien 3,6 MB/sek.

For eksempel:

1 times video = 3600 sekunder (60 x 60)

3600 sekunder x 3,6 MB/s = 12.960 MB

Dvs. 1 times video bruger 12,9 GB diskplads.

Af hensyn til deres interne kalibrering afbryder harddiske jævnligt datastrømmen for at recalibrere sig selv. Under importprocessen mærker man ikke noget til det, da billederne midlertidigt gemmes i hukommelsen, men under afspilningen er det kun et begrænset antal billeder, der kan gemmes på denne måde.

For at få en jævn afspilning er det nødvendigt at sikre en vedvarende, uafbrudt datastrøm. Hvis man ikke får det, vil billede “hoppe” med jævne mellemrum, selvom alle billederne er der, også selvom harddisken er meget hurtig.

Forbered din harddisk

Inden du kan importere video, bør du:

Luk for baggrunds-applikationer. Før du åbner for dit Studio-produkt, skal du holde tasterne Ctrl og Alt nede på tastaturet og derpå trykke på Del~~e~~te. Herved åbnes Close Program-vinduet. Klik på de individuelle applikationer opført i Close Program-vinduet og så på knappen *End Task*. Gør dette med alle applikationer opført i Close Program bortset fra Explorer og SysTray. Der findes Software-funktioner, som kan hjælpe til med denne procedure.

Klik på *Start* ➤ *Alle programmer* ➤ *Tilbehør* ➤ *Systemværktøjer* ➤ *ScanDisk*

Sørg for, at der er flueben i *Thorough* (Komplet), og klik derefter på *Start* (dette kan tage lidt tid).

Efter at ScanDisk er færdig, skal du klikke på *Start*
➤ *Alle programmer* ➤ *Tilbehør* ➤ *Systemværktøjer*
➤ *Diskdefragmentering* (dette kan tage lidt tid).

Slå alle funktioner til energibesparelse fra. Peg med din mus på skrivebordet, højreklik og vælg *Egenskaber* ➤ *Pauseskærm* (under *Strømstyring...*). Sørg for, at alt under *Indstillinger for... strømstyringsmodeller* er angivet til *Aldrig*.

Bemærk: Videoredigeringsprogrammer multitasker ikke specielt godt. Brug ikke andre programmer, mens du laver din film (videofilm eller cd), eller mens du importerer. Du *kan* multitaske, mens du redigerer.

RAM

Jo mere RAM, du har, des lettere er det at arbejde med Studio. Du har brug for ikke mindre end 512 MB RAM for at benytte Studios programmer, og vi anbefaler kraftigt 1 GB (eller mere).

Bundkort

Tilpasset Intel Pentium eller AMD Athlon 1.4 GHz eller hurtigere – jo hurtigere, jo bedre.

Software

Justering af farvedybden

1. 16-bit farvedybde anbefales.
2. Peg på skrivebordet med din mus, højreklik og vælg *Egenskaber* ➤ *Indstillinger*.
3. *Under Colors (farver) skal du vælge High Color (16-bit)*.

Overlægningsindstillingerne har kun indflydelse på visningen på computerskærmen. De sekvenser, du optager, vil altid blive vist i alle farver og i fuld opløsning under videoudkørslen.

Forøgelse af frameraten

Hvis dit system har problemer med at nå op på en passende framerate (25 fps for PAL/SECAM, 29,97 fps for NTSC), kan du prøve følgende:

Slå netværksdrev og -programmer fra

Netværksoperationer medfører ofte afbrydelser under optagelse og afspilning. Vi anbefaler, at du ikke arbejder på et netværk.

Lydoptagelse

Optag kun lyd, når du rent faktisk har brug for det, eftersom lyd kræver en del processortid under videooptagelse. Vi anbefaler et PCI-lydkort.

Digital video med lyd

Når du optager digitale videosekvenser med lyd, skal du huske på, at lyden også optager plads på harddisken:

Cd-kvalitet (44 kHz, 16-bit, stereo) kræver omkring 172 KB/sek,

Stereokvalitet (22 kHz, 16-bit, stereo) kræver ca. 86 KB/sek og

Monokvalitet (22 kHz, 8-bit, mono) kræver 22 KB/sek.

Jo bedre lyd kvalitet, desto mere plads skal der bruges. Det er sjældent, at der er behov for den højeste lyd kvalitet (cd). Den laveste kvalitet (11 kHz/8-bit, mono) giver derimod sjældent et resultat, der er godt nok til lydsekvenser.

Studio og computeranimation

Hvis du redigerer en computeranimation med Studio eller ønsker at kombinere den med digital video, skal du huske at lave dine animationer med samme frame størrelse og billedrate som i din oprindelige video:

Kvalitet	Tv-beskæring	PAL	NTSC	Lyd
DV	Ja	720 x 576	720 x 480	44 kHz 16-bit stereo

Hvis du ikke gør det, kan du få unødvendigt lange beregningstider, og du risikerer synlige fejl, når animationen afspilles.

Problemløsning

Inden du begynder på problemløsningen, skal du først bruge lidt tid på at kontrollere dine hardware- og softwareinstallationer.

Opdater din software: Vi anbefaler, at de seneste systemopdateringer til Windows XP installeres. Du kan downloade disse opdateringer fra:

windowsupdate.microsoft.com/default.htm

Sørg for at du har den seneste version af Studio installeret ved at klikke på menuen *Help* ➤ *Software Updates* i programmet. Studio vil søge på Internet for at lede efter mulige opdateringer.

Kontroller din hardware: Du skal sikre dig, at al installeret hardware fungerer, som det skal og har de seneste drivere og ikke har påhæftet et problemflag i Enhedshåndtering i Windows (se nedenfor). Hvis en enhed har påhæftet et problemflag, bør du løse problemet, før du starter installationen.

Hent de seneste drivere: Vi anbefaler også i høj grad, at du installerer de seneste drivere til dit lydkort og grafikkort. Under opstarten af Studio undersøges det, om du har et videokort og lydkort, som understøtter DirectX.

På producentens website kan du finde de seneste drivere til lyd- og grafikkort. Mange brugere har NVIDIA- eller ATI-grafikkort. De nyeste drivere kan hentes på hhv.:

www.nvidia.com og www.atitech.com

Brugere med Sound Blaster-lykort kan hente opdateringer på:

us.creative.com

Åbning af Enhedshåndtering

Windows Device Manager, der lader dig konfigurere dit systems hardware, spiller en vigtig rolle i problemløsning.

Det første skridt for at få adgang til Device Manager i alle versioner af Windows består i at højreklikke på *Min Computer* og vælge *Funktioner* fra indholdslisten. Herved åbnes System Properties-dialogen. *Device Manager*-knappen findes på *Hardware*.



TEKNISK HJÆLP ONLINE

Pinnacle Support Knowledge Base (Pinnacles videnbase) er et søgbart arkiv med flere tusinde opdaterede artikler om de mest udbredte spørgsmål og problemer, som andre brugere har mht. Studio og andre produkter fra Pinnacle. Brug videnbasen til at finde svar på alle de spørgsmål, du måtte have om installation, brug af eller problemløsning i Pinnacle Studio.

Du kan få adgang til videnbasen fra din webbrowser ved at gå til:

<http://www.pcle.com/selfhelp>

Startsiden for videnbasen bliver nu vist. Du behøver ikke registrere dig som bruger for at kunne anvende videnbasen, men hvis du ønsker at indsende et specifikt spørgsmål på engelsk til vores tekniske supportafdeling, skal du oprette en konto til videnbasen. Læs venligst alle artikler i videnbasen, som er relevante for din henvendelse, før du kontakter teknisk support.

Brug af videnbasen

Vælg ”Studio Version 10” i rullemenuen *Produkt*. Du kan evt. også vælge et *Underprodukt*, en *Kategori* eller begge dele. Valg af et underprodukt eller en kategori kan mindske antallet af irrelevante hits i din søgning, men kan også fjerne brugbare, mere generelle artikler. Hvis du ikke er sikker på, hvilken kategori du bør vælge, så lad valget blive ved *Alle Kategorier*.

For at søge efter en artikel skal du indtaste en kort sætning eller en gruppe søgeord i tekstfeltet. Lad være med at indtaste alt for mange ord, for søgningen giver de bedste resultater, når den kun indeholder et par ord.

Eksempel på søgning

På listen nedenfor med de mest udbredte emner inden for problemløsning er det første emne: “Studio crashes or hangs in Edit mode” (“Studio lukker ned eller kører langsomt i Redigeringstilstand”).

Indtast “Crash in edit mode” i søgefeltet og klik på knappen *Search* (søg). Du skulle nu få vist et sted mellem 60 og 150 artikelforekomster. Den allerførste, “Studio crashes in Edit”, giver dig en oversigt over kendte grunde til dette problem, samt hvordan de løses.

Hvis du i stedet søger på et enkelt søgeord, nemlig “Crash”, får du vist langt færre forekomster, som alle handler om, når Studio lukker ned.

Hvis en søgning ikke giver dig en eneste artikel, der ser ud til at hjælpe dig med dit problem, kan du prøve at ændre din søgning ved at vælge nogle andre søgeord. Du kan også bruge funktionerne *Search by* (søg efter) og *Sort by* (sorter efter) for at udvælge specifikke eller populære artikler.

Søgning efter svar-ID

Hvis du kender svar-ID-nummeret på det svar, du leder efter, kan du få vist svaret direkte. Hvis du f.eks. oplever en importfejl, når du klikker på knappen *Optag*, kan det være, at nogen henviser dig til artikel 2687 i videnbasen “I am getting a capture error with Studio”. I dropmenuen *Search by* skal du vælge “Answer ID” og derefter indtaste ID-nummeret i tekstfeltet, hvorefter du skal klikke på *Search*.

De mest populære søgeemner i videnbasen

1. Studio crashes in Edit mode (Studio lukker ned i Redigeringstilstand) (ID 6786).
2. Capture error appears when attempting to start capture (Importfejl vises, når jeg forsøger at starte importen) (ID 2687).
3. Studio hangs when rendering (Studio stopper under beregning) (ID 6386).
4. CD or DVD burner is not detected (Cd- eller DVD-brænder kunne ikke findes) (ID 1593).
5. Studio hangs on launch or does not launch (Studio hænger ved opstart eller kan slet ikke starte) (ID 1596).

6. HollywoodFX transitions are still watermarked after upgrading (HollywoodFX-overgangene er stadig vandmærkede efter opgradering) (ID 1804).
7. *Fejlen “Kan ikke starte DV-optagelsesenheden” vises i Importtilstand* (ID 2716).

Oplysningerne på de følgende sider er baseret på de mest læste artikler i videnbasen.

Studio crasher i Redigeringstilstand

Svar-ID 6786

Hvis Studio lukker ned, skyldes det sandsynligvis et problem med konfigurationen eller med en projekt- eller indholdsfil. Denne problemtype kan som regel rettes via en af de følgende fremgangsmåder:

Afinstallering og geninstallering af Studio.

Optimer computeren.

Genskab et fejlbehæftet projekt.

Genimportering af et fejlbehæftet klip.

For at hjælpe dig med at løse problemet beder vi dig finde ud af, hvilken af fejltilstandene nedenfor der passer bedst til de symptomer, som du har oplevet, hvorefter du skal læse de tilhørende anvisninger:

Situation 1: Studio lukker ned på tilfældige tidspunkter. Det ser ikke ud til, at en bestemt ting forårsager problemet, men programmet lukker ofte ned.

Situation 2: Studio lukker ned, hver gang jeg klikker på en bestemt fane eller knap i Redigeringstilstand.

Situation 3: Studio lukker ned, hver gang jeg udfører en bestemt række handlinger.

Situation 1: Studio lukker tilfældigt ned

Prøv de forskellige løsninger en efter en:

Få den seneste udgave af Studio: Vær sikker på at du har installeret den seneste version af Studio 11. Den seneste version kan findes på vores hjemmeside:

<http://www.pinnaclesys.com/support/studio10>

Sørg for at lukke alle andre programmer, før du installerer en ny version.

Juster indstillingerne i Studio: Vælg *No background rendering* (ingen baggrundsberegning) på dropmenuen *Rendering* (beregning), og fjern fluebenet i markeringsboksen *Use hardware acceleration* (brug hardwareacceleration). Begge indstillinger findes i indstillingspanelet *Edit* (redigering) (se side 285).

Afslut opgaver i baggrunden: Luk de øvrige programmer og stop alle baggrundshandlinger, før du anvender Studio.

Tryk på Ctrl+Alt+Delete for at åbne Task Manager. Du vil sikkert ikke se meget under *Applikationer*, men *Processer* vil vise dig, hvilken software der kører. Det kan være svært at være sikker på, hvilke processer der ikke må lukkes, men der findes software-værktøjer som kan hjælpe med dette.

Defragmenter din harddisk: Med tiden kan filerne på din harddisk blive *fragmenterede* (så de gemmes forskellige steder på disken), hvilket gør, at de tager længere tid at indlæse. Dette kan give nedsat ydeevne. Brug et *diskdefragmenteringsprogram* som det, der følger med Windows, til at forebygge eller rette dette problem. Du kan få adgang til det indbyggede defragmenteringsprogram via kommandoen *Disk defragmenter* i menuen *Alle programmer* ➤ *Tilbehør* ➤ *Systemværktøjer*.

Opdater lyd- og videodrivere: Kontroller, at du har de nyeste drivere til dit lyd- og videokort ved at besøge producenternes websites. Du kan se, hvilket lyd- og videokort du har i Windows Enhedshåndtering.

For at finde ud af, hvilket videokort du har, skal du klikke på plus-tegnet foran *Skærmkort* på listen i Enhedshåndtering. Navnet på dit videokort bliver nu vist. Hvis du dobbeltklikker på navnet, åbnes en ny dialogboks, hvor du kan vælge fanen *Driver*. Her kan du se oplysninger om driverproducenten samt navnene på driverens komponentfiler.

Lydkortet vises under sektionen Enheder til *lyd, video og spil* i Enhedshåndtering. Igen skal du dobbeltklikke på navnet for at få adgang til driveroplysningerne.

Opdater Windows: Sørg for, at du har alle de nyeste opdateringer til Windows, som er tilgængelige.

“Tilpas til den bedste ydelse”: Benyt denne valgmulighed til at lukke for visuelle ekstrafunktioner, der optager ekstra CPU-tid. Højreklik på *My Computer*, vælg *Properties* fra kontekstmenuen og klik så på *Advanced*. Under *Performance* klik på *Settings*-knappen for at åbne Performance Options dialogen. Vælg muligheden *Adjust for best performance* og klik på *OK*.

Opdater DirectX: Opdater til den nyeste version af DirectX. Du kan downloade den fra Microsoft her:

www.microsoft.com/windows/directx

Ryd plads på dit bootdrev: Sørg for, at du har 10 GB ledig plads eller derover på dit bootdrev til paging.

Afinstaller, geninstaller og opdater Studio: Hvis der opstår fejl i din Studio-installation, kan du prøve denne fremgangsmåde:

1. Afinstaller Studio: Klik på *Start* ➤ *Programs* ➤ *Studio 11* ➤ *Uninstall Studio 11* og følg så alle instruktioner på skærmen, indtil processen er fulden. Hvis uninstalleren spørger, om du vil slette en delt fil, så klik *Yes to all*. Afbryd forbindelsen mellem kameraet og kablet fra et evt. DV-kort.
2. Geninstaller Studio: Indsæt din Studio-cd og geninstaller programmet. Sørg for, at du er logget ind som Administrator (eller som bruger med Administratorrettigheder), når du installerer Studio. Det anbefales kraftigt at installere Studio i standardmappen på det primære OS-drev.
3. *Download og installer den nyeste version af Studio: Klik på menukommandoen Help ➤ Software Updates for at søge efter opdateringer. Hvis der findes en nyere version af Studio på vores website, vil du blive bedt om at downloade den. Download denne patchfil til en mappe, hvor du let kan finde den (f.eks. Skrivebordet), og luk derefter Studio. Til sidst skal du dobbeltklikke på den downloadede fil for at opdatere Studio.*

Genskab fejlbehæftet projekt: Forsøg at genskabe de første par minutter af dit projekt. Hvis der ikke opstår nogle problemer, kan du gradvist bygge videre på projektet, mens du regelmæssigt kontrollerer, at systemet stadig er stabilt.

Reparer fejlbehæftet video eller lyd: Af og til bliver systemet kun ustabil, når du arbejder med nogle bestemte lyd- eller videoklip. I disse tilfælde skal du genimportere lyden eller videoen. Hvis lyden eller videoen er lavet i et andet program, kan du genimportere det med Studio, hvis det er muligt. Selvom Studio understøtter mange videoformater, kan dette individuelle klip være fejlbehæftet eller i et usædvanligt format. Hvis du har problemer med en **wav-** eller **mp3-**fil, kan du prøve at konvertere filen til et andet format, før du importerer filen. Mange wav-og **mp3-**filer på Internettet er fejlbehæftede eller fremstillet i et ikke-standardiseret format.

Geninstaller Windows: Dette er en ret drastisk beslutning, men hvis de ovenstående trin ikke har hjulpet, kan det være, at der er fejl i selve Windows. Selvom dine andre programmer ser ud til at køre, som de skal, kan størrelsen på de videofiler, du bruger i Studio, lige præcis belaste dit system så meget, at en skjult brist i systemet afsløres.

Situation 2: Studio lukker ned, når jeg klikker på en fane

Prøv at starte med at gennemgå de trin, der blev nævnt ovenfor i Situation 1. Denne type problem kan tit betyde, at Studio ikke blev installeret ordentligt eller er behæftet med fejl. Du kan ofte løse problemet ved at afinstallere Studio, geninstallere det og til sidst indsætte en patchfil med den nyeste version.

Ellers kan du prøve at oprette et projekt ved navn "test01.stu", hvis du vil finde ud af, om fejlen er begrænset til et bestemt projekt. Åbn demovideofilen og træk de første par scener ned på Tidslinjen. Klik nu på den fane eller knap, der ser ud til at udløse fejlen.

Hvis dette testprojekt ikke giver samme fejl, kan det være, at problemet ligger i det projekt, du arbejder med, og ikke i Studio eller dit system. Hvis testprojektet giver samme fejl, skal du kontakte vores supportafdeling og oplyse de præcise detaljer om fejlen. Så prøver vi at genskabe og løse problemet.

Situation 3: Studio lukker ned, når jeg udfører bestemte handlinger

Dette er egentlig bare en mere kompliceret udgave af Situation 2, og du skal bruge den samme fremgangsmåde til at løse problemet. Da det kan være svært at bestemme den præcise handlingssekvens, der udløser fejlen, er du nødt til at gå metodisk til værks. Hvis du opretter et lille testprojekt som beskrevet i Situation 2, kan du eliminere en del faktorer, som kan skabe forvirring i dine testresultater.

Fejl i import opstår ved importens start

Svar-ID 2687

Nogle problemer skyldes manglende kompatibilitet eller småproblemer med bestemte producenters importkort:

ATI: Studio burde virke sammen med de fleste All In Wonder-kort.

Hauppauge: Se venligst FAQ-sektionen på vores website for oplysninger om kort fra Hauppauge.

nVidia: Studio skulle fungere med de fleste nVidia-kort, der er designet til videolagring.

Trin i problemløsningen

Det primære mål, før du starter med at importere, er at se afspillet video i forhåndsvisningsvinduet.

1. Kontroller importkildeindstillingerne i Studio. Da du kan have mere end en importenhed tilsluttet til dit system (1394-kort, tv-tunere, webcams, etc.) skal du være helt sikker på, at du vælger den rigtige importkilde. I Studios Importtilstand skal du klikke på knappen Indstillinger og derefter klikke på fanen *Optagelseskilde* i dialogboksen Indstillinger. Vælg din videoimportenhed i dropmenuen *Video*.

Hvis navnet på din foretrukne importenhed ikke står på listen, skal du gå til Windows Enhedshåndtering. Hvis importdriveren for din importenhed har et flag påhæftet eller ikke står på listen, skal du genindlæse importdriveren på følgende måde:

Drivere fra Pinnacle: brug cd'en til at finde og installere Pinnacle-driverne til det kort, du har installeret.

Drivere fra andre producenter: Brug cd'en, som fulgte med importenheden eller ring til producenten (eller besøg producentens website) for at få fat i den nyeste driver.

2. Hvis du importerer fra en analog kilde, skal du sikre dig, at du har valgt den rigtige analoge type. I Diskometervinduet (i Studios Importtilstand) skal du klikke på den venstre fane for at åbne panelet med indstillinger for analog video. Vælg *Composite* eller *S-Video* afhængigt af, hvad du bruger.

Hvis den rigtige enhed allerede er valgt, skal du vælge den anden og derefter skifte tilbage til den rigtige enhed efter et par sekunder. Dette kan hjælpe med at genindstille Importtilstanden, så den efterfølgende registrerer tilslutningssignalet.

3. Hvis du importerer fra en analog kilde, skal du kontrollere kablerne. Kablerne skal svare til den *Composite-* eller *S-Video-*indstilling, du valgte ovenfor. Hvis det er muligt, kan du prøve et andet kabel, band og videooptageer for at se, om problemet skyldes en af disse komponenter.
4. Sørg for, at afspillerens videohoveder er rene, og at båndet er i god stand. Sørg også for, at alle de fysiske tilslutninger sidder korrekt.
5. *Hvis du importerer fra en analog kilde, skal du klikke på knappen afspil på kildedisplayet, før du starter importen – der er ingen knapper på skærmen. Hvis din afspiller ikke kører, når du klikker på knappen Optag, vil du få vist en meddelelse om fejl under importen.*

Hvis du stadig ser en meddelelse om fejl under importen efter at have prøvet de ovennævnte trin, skal du teste din opsætning med importprogrammet AmCap. AmCap er et generelt program, som bruges til at teste enheders kompatibilitet. Hvis du ikke kan importere med AmCap, har dit importkort muligvis ikke den rigtige driver til din version af Windows.

Sådan bruger du AMCAP:

1. Klik på Start ➤ Programmer ➤ Studio 11 ➤ Tools ➤ Am Optagelse.
2. I AMCAP-vinduet skal du vælge din importenhed i menuen *Devices* (enheder).
3. *Når du klikker på kommandoen Options ➤ Preview, bør du få vist video i AMCAP-vinduet, hvis kablerne sidder korrekt og importkilden (videokamera, videooptager, etc.) er tændt. Klik på menuen Optag og vælg Start optagelse for at starte importen. Der kan være nogle valgmuligheder til opsætning af dit importkort.*

Bemærk: AMCAP fungerer ikke sammen med importenheder, der har hardware MPEG-kodere (f.eks. MovieBox USB, PCTV Deluxe, MP20 og TDK Indi-enheden).

Hvis du stadig ikke kan importere i Studio med dit importkort selv efter disse talrige forsøg på at løse problemet, kan du undgå problemet ved at importere uden for Studio og derefter importere den allerede importerede video til Studio til redigering og udkørsel.

Studio hænger under beregning

Svar-ID 6386

Når dette problem opstår, bliver Studio “låst fast”, når der udføres beregninger (som skal klargøre din video til udkørsel i Filmfremstillingstilstand). For at identificere løsningen i en bestemt situation kan du forsøge at løse problemet ved at følge den af nedenstående fremgangsmåder, der ser ud til at passe bedst til din situation:

Situation 1: Beregningen stopper umiddelbart efter, at den starter.

Situation 2: Beregningen stopper på tilfældige tidspunkter i et projekt. Den stopper som regel ikke på samme sted, hvis jeg prøver at udføre beregninger flere gange.

Situation 3: Beregningen stopper på det samme sted i et projekt, uanset hvor mange gange jeg forsøger at udføre beregningerne. Denne fejltilstand har mere end én mulig årsag.

Situation 1: Beregningen stopper med det samme

Hvis beregningen stopper lige efter, at du har klikket på knappen Create (fremstil), er der et konfigurationsproblem på dit system. Prøv at beregne den medfølgende demovideo. Hvis det heller ikke kan lade sig gøre, er det helt sikkert en systemfejl, da vi ikke har været i stand til at rekonstruere et problem med beregningen af demofilen i vores programtest.

Mulige løsninger:

Afinstaller og geninstaller Studio.

Afinstaller andre programmer, der kan virke forstyrrende på Studio (andre videoredigeringsprogrammer, andre videocodecs, etc.).

Vær sikker på, at du har installeret alle tilgængelige servicepakker til Windows.

Geninstaller Windows oven på sig selv (dvs. *uden* at afinstallere det først). I Windows XP kaldes denne procedure for *Reparation*.

Situation 2: Beregningen stopper tilfældigt

Hvis beregning stopper på tilfældige steder i samme projekt, kan fejlene skyldes opgaver i baggrunden, strømstyring eller et varmeproblem i computeren.

Mulige løsninger:

Kontroller din harddisk for fejl og defragmenter den.

Afslut alle baggrundsopgaver, f.eks. viruskontrolprogrammer, programmer til drevindeksering og faxmodemmer.

Slå alle former for strømstyring fra.

Sæt kølende ventilatorer i computeren.

Situation 3: Beregningen stopper altid på det samme sted

Hvis beregningen altid stopper på det samme sted i et bestemt projekt, skal du kontrollere, om det samme sker i andre projekter. Hvis ikke, kan projektet være beskadiget. Hvis det sker, skal du prøve at finde ud af, hvad der udløser fejlen i de forskellige projekter.

Det er meget lettere at løse dette problem, hvis du kan finde et bestemt element i projektet, som får beregningen til at stoppe. Hvis du fjerner elementet eller trimmer det, kan beregningen nogle gange fuldføres, mens fejlen i andre tilfælde simpelthen dukker op et andet sted i projektet.

Nogle mulige løsninger og tips til at undgå problemet:

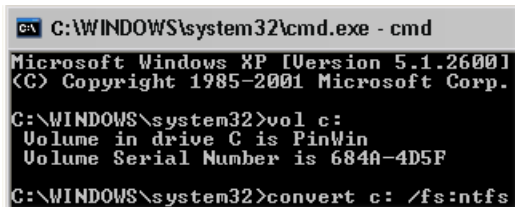
1. Søg klippene i projektet igennem for beskadigede videoframes. De kan vise sig som grå, sorte, blokagtige eller forvrængede frames. Hvis du finder nogen, skal du trimme klippet, så de beskadigede frames udelades. Du kan også prøve at genimportere videomaterialet.
2. Defragmenter din harddisk.
3. Kontroller, at du har rigelig plads – helst et tocifret antal gigabytes – på den harddisk, du bruger til video. Beregningerne kan sluge masser af plads og kan blive afbrudt, hvis der ikke er plads nok.
4. Hvis du har et separat importdrev, skal du sørge for at flytte mappen med hjælpefiler til dette drev.
5. Kopier den del, hvor beregningerne stopper, og sæt den ind i et nyt projekt. Tag 15 til 30 sekunder ekstra med på begge sider af fejlen. Prøv at beregne denne del som AVI-fil, og hvis det lykkes, kan du bruge denne fil i stedet for den fejlbehæftede del af det oprindelige projekt.

6. *Beregn hele projektet som AVI-fil og opret derefter et nyt projekt og importer denne fil. Hvis du er ved at producere en disk, skal du føje nye kapitelmærker og menuer til det nye projekt. Denne metode til at undgå problemet fungerer bedst med NTFS-inddelinger for at undgå filbegrænsningen på 4 GB i FAT32-inddelinger (som kun giver mulighed for at indspille 18 minutters DV-video).*

Det er muligt at konvertere en eksisterende FAT32 harddiskpartition til NTFS uden at omformattere. Derved kan man omgå 4 GB grænsen på filstørrelsen. Den følgende procedure virker til **c:**-drevet. Ved andre partitioner skal du blot erstatte det med det korrekte drevbogstav (f.eks. **d** eller **f**) i trin 4 og 5.

For at konvertere en FAT32 partition til NTFS:

1. Klik på menuen *Start*.
2. Vælg derefter kommandoen *Kør...*
3. Skriv **cmd** i dialogboksen *Kør* og klik *OK*.
Et kommandovindue vises derefter.
4. Skriv **vol c:** i prompten, tryk Enter og bemærk volumelablen som vises. (“PinWin” i illustrationen nedenfor).
5. Skriv **convert c: /fs:ntfs** og tryk Enter.



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe - cmd
Microsoft Windows XP [Version 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.
C:\WINDOWS\system32>vol c:
Volume in drive C is PinWin
Volume Serial Number is 684A-4D5F
C:\WINDOWS\system32>convert c: /fs:ntfs
```

Dette starter konverteringen fra FAT32 til NTFS. Når konverteringen er ovre, så skriv volumelablen, som du fandt i det forrige trin.

Cd- eller dvdbrænder bliver ikke fundet

Svar-ID 1593

Hvis Studio ikke kan registrere din diskbrænder, når du vil producere dit diskprojekt, bør du få vist denne fejlmeddelelse: “No disc writer device found!” (Der blev ikke fundet nogen diskbrænder!). Det kan både være Studio eller Windows, der ikke kan genkende drevet. Hvis det sker, efter at du har installeret en patch til Studio, kan det skyldes, at patchinstallationen ikke fungerer korrekt. I så fald skal du afinstallere, geninstallere og opdatere Studio som beskrevet i afsnit 2 nedenfor.

Nogle mulige løsninger og tips til at undgå problemet:

1. Kontroller at brænderen står på listen i Enhedshåndtering. Hvis ikke, skal du læse dokumentationen til brænderen eller kontakte producenten for at få installeret enheden korrekt.
2. Afinstaller og geninstaller Studio fra din originale cd, og opdater den derefter med den nyeste patch. Se side 323 for anvisninger.
3. Besøg diskbrænderproducentens website for at søge efter en firmwareopdatering. Du kan finde en firmwareversion til din brænder i dialogboksen Egenskaber for brænderen i Enhedshåndtering.
4. Kig igen i Enhedshåndteringen for at se om harddisk-controlleren er en VIA-controller. VIA's hjemmeside:

www.viaarena.com/?PageID=2

5. *Hvis du har andre diskbrænderprogrammer, f.eks. Nero, Adaptec eller Roxio Easy CD Creator, kan du prøve at opgradere denne software til den seneste version. Hvis Studio stadig ikke kan genkende drevet, kan du forsøge at afinstallere de andre diskbrænderprogrammer og prøve igen.*

Studio hænger ved opstart eller starter ikke

Svar-ID 1596

Problemer ved opstart kan komme til udtryk på mange forskellige måder. Studio kan vise en fejlmeddelelse ved opstart eller fryse fast midt i opstarten, eller det kan “låse” – dvs. gøre dig ude af stand til at kontrollere programmet – efter en opstart, der tilsyneladende slog fejl.

I alle disse tilfælde kan du prøve en eller flere af følgende:

1. Genstart computeren. Dobbeltklik på Studio-ikonet, når computeren er startet op igen.
2. Vent et par minutter for at kontrollere, at programmet virkelig er frosset fast. Selv når du mener, at Studio ikke kan starte op, skal du vente et par minutter for god ordens skyld. På nogle computere kan opstartsprocessen tage længere tid, end man skulle tro.
3. Afinstaller og geninstaller Studio. (Se side 323 for anvisninger.)
4. Download og geninstaller driveren til dit lydkort. Husk, at lydkortet skal understøtte DirectX.

5. Fjern lydkortet fra dit system. Visse ældre lydkort virker ikke så godt på nyere versioner af Windows. Du kan undersøge dette ved at lukke computeren ned, fjerne lydkortet og genstarte computeren. Hvis Studio nu starter op, er du givetvis nødt til at udskifte lydkortet (forudsat at du har opdateret til de nyeste drivere som anvist i det foregående trin).
6. *Download og geninstaller softwaren til grafikkortet. Husk, at kortet skal understøtte DirectX.*

Fejlmeddelelsen “Cannot initialize the DV capture device” (kan ikke initialisere DV-importenheden) vises i Importtilstand

Svar-ID 2716

Sådan ser fejlmeddelelsen ud i sin helhed: “Pinnacle Studio cannot initialize the DV capture device. Please ensure that the camcorder is connected and the power is on.” (Pinnacle Studio kan ikke initialisere DV-importenheden. Kontroller venligst, at videokameraet er tilsluttet, og at apparatet er tændt.)

Denne fejlmeddelelse ses kun, når du optager fra en digital kilde (DV eller Digital8 videokamera), der er sluttet til DV-porten (også kaldet en “FireWire” eller “1394” port).

Hvis du importerer fra en analog kilde:

Du skal tilpasse dine importkildeindstillinger. I boksen *Capture devices* (importenheder) i indstillingsdialogboksen *Optagelseskilde* skal du kontrollere, at *Video* og *Audio* er indstillet til “DV Camcorder – Pinnacle 1394”, som er standardindstillingen. For at importere fra en analog kilde skal du vælge de passende drivere i begge lister.

Mange analoge importkort mangler et *audio in*-jackstik, så her skal du både indstille lydimportkilden i Studio til dit lydshorts *line in* (indgående linje) og opkoble den analoge lydkilde (videoptager eller analogt videokamera) til *line in*-jackstikket på lydshortet.

Mulige løsninger, hvis du importerer fra en digital kilde:




1. Kontroller, at kameraet er i VTR/VCR-tilstand. Ved importering skal enheden køre via strømforsyningen, ikke på batterier.
2. Du skal frakoble og derefter tilkoble 1394-kablet. Sørg for, at du ikke kommer til at bruge et USB-kabel, der er tilsluttet til en USB-port. Studio importerer ikke fra et DV- eller Digital8-videokamera, medmindre det er tilsluttet via DV-porten.
3. Sluk for videokameraet og tænd derefter for det igen. Musemarkøren skulle gerne ændre form til et timeglas i et par sekunder, når du tænder for videokameraet, da enheden bliver genkendt, hvorefter Windows indlæser driveren. Som standard viser Windows XP en meddelelse, når der opnås forbindelse til videokameraet.
4. Luk computeren ned og flyt 1394-importkortet til et anden PCI-indgang. Hvis du ikke har en ledig indgang, kan du udskifte importkortet med et kort i en anden kortport. Genstart computeren.

Hardwareinstallationsprogrammet i Windows burde registrere den “nye” hardware automatisk. Følg anvisningerne på skærmen for at fuldføre indlæsningen af driveren. Kontroller Enhedshåndteringen for at se, om driveren blev korrekt indlæst.

5. *Kontroller, at 1394-porten og DV/D8-videokameraet begge er indlæst korrekt i Enhedshåndtering. Se “Kontrol af drivere” umiddelbart herunder.*

Kontrol af drivere

For at tjekke dine 1394- og DV-drivere:

1. Åbn Windows Enhedshåndtering. (Se side 318 for anvisninger til at få adgang til Enhedshåndtering.)
2. Du burde ikke have nogen drivere, der har påhæftet flag med gule udråbstegn . Hvis du har det, er driveren med flag ud for sig ikke korrekt indlæst og virker derfor ikke korrekt.
3. Driveren til kortet er en OHCI-kompatibel IEEE-1394 hostcontrollerdriver og står på listen under overskriften *IEEE 1394 Bus host controllers*.
4. Når driveren til videokameraet er indlæst korrekt, står den på listen under *Mediestyrsenheder*.
Klik på knappen *Fjern*  på værktøjslinjen i Enhedshåndtering, og klik derefter på knappen *Søg efter hardwareændringer* .
5. *Driveren burde nu blive genindlæst korrekt. Den burde ikke bede dig om Windows-cd'en, men hvis det alligevel sker, skal du følge anvisningerne på skærmen.*

Hvis der ikke vises nogle fejlflag...

Begge drivere er muligvis til stede uden fejlflag. Vi anbefaler, at du i givet fald afinstallerer og genindlæser begge drivere på denne måde:

1. Afinstaller driveren til DV-kameraet.
2. Afbryd forbindelsen til dit DV- eller Digital8-kamera fra 1394-porten.

3. Afinstaller den OHCI-kompatible 1394-hostcontrollerdriver.
4. Geninstaller hostcontrollerdriveren.
5. Genopret forbindelse til DV- eller Digital8-kameraet.

Dit videokamera burde nu automatisk blive genkendt, og driveren bliver genindlæst.

Sådan reparerer du din Windows-installation

Hvis du fortsætter med at få beskeden “cannot initialize” efter at have prøvet metoderne beskrevet ovenfor, kan 1394-driverne indbygget i Windows være fejlbehæftede. Vi anbefaler, at du geninstallerer Windows oven på sig selv (dvs. *uden* først at afinstallere). For at gøre dette skal du køre Windows-installationsprogrammet fra din oprindelige Windows CD. I XP kaldes proceduren *Repair*. Vi anbefaler, at du beder din computerfabrikant om hjælp, hvis nødvendigt.



INSTALLATIONSPROBLEMER

Jeg får en fejlmeddelelse, når jeg installerer Studio fra cd

Løsning 1: Genstart computeren. Efter at computeren har genstartet, kan du forsøge at installere Studio igen.

Løsning 2: Undersøg cd'en for ridser, fingeraftryk eller fedtpletter. Hvis det er nødvendigt, så rens cd'en med en blød klud. Installer Studio igen.

Solution 3: Afslut opgaver i baggrunden. Sådan gør du:

Benyt *End Process*-knappen i Windows Task Manager, eller benyt et andet tilgængeligt software-værktøj til at hjælpe med opgaven.

For at forhindre programmer i at load, når din PC startes (eller genstartes):

1. Tryk på *Start* ➤ *Run*
2. I Open-boksen, skriv: **msconfig**
3. Tryk *OK*

I vinduet System Configuration Utility tryk længst til højre på Startup. Fjern alle markeringer i boksene, bortset fra System Tray (SysTray.exe).

Hardware ikke fundet under installation.

Mulig årsag: PCI-kortpladsen, som hardwaren er installeret i, blev ikke tildelt en IRQ i BIOS'en, eller også deler den en IRQ med en anden enhed. Det kan også være, at kortet ikke er korrekt placeret i PCI-indgangen.

Løsning: Prøv at placere kortet korrekt i den oprindelige kortplads eller i en anden kortplads. I de fleste tilfælde kan du opnå en anden IRQ-tildeling ved blot at slukke computeren og installere DV-kortet eller anden hardware i en anden kortplads.



PROBLEMER UNDER BRUG

Der mangler billeder fra optagelserne, eller videoen hopper.

Mulig årsag: Overførselshastigheden på din harddisk er for lav.

Løsning: Når du arbejder med nogle former for UDMA harddiske, kan afspilningen “hoppe”, når en AVI-fil afspilles ved højere datarater. Årsagen kan spores tilbage til, at harddisken foretager en recalibrering under indlæsning af filen, hvorved afspilningen bliver afbrudt.

Dette problem skyldes ikke Studio, men den måde, harddisken fungerer og arbejder sammen med de andre systemkomponenter på.

Der er flere forskellige måder, du kan øge hastigheden på din harddisk:

1. Afslut alle handlinger i baggrunden. Inden du åbner for Studio, skal du holde Ctrl og Alt nede, mens du trykker på Delete. Dette åbner vinduet Afslut job. Klik på de enkelte programmer og vælg *Afslut job*. Gør dette for alle programmer i vinduet *undtagen* Explorer og SysTray.
2. Klik på *Start* ➤ *Alle programmer* ➤ *Tilbehør* ➤ *Systemværktøjer* ➤ *ScanDisk*.
3. Sørg for, at der er sat flueben i *Thorough*, og klik derefter på *Start* (det kan tage noget tid).

4. Når ScanDisk er færdig, skal du klikke på *Start* ➤ *Alle programmer* ➤ *Tilbehør* ➤ *Systemværktøjer* ➤ *Diskdefragmentering* (det kan tage noget tid).
5. Slå alle former for energibesparelse fra (højreklik på skrivebordet og vælg *Egenskaber* ➤ *Pauseskærm* (under *Strømstyring...*). Sørg for, at alt under *Indstillinger* for... strømstyringsmodeller er indstillet til *Aldrig*.
6. Gå til *Start* ➤ *Indstillinger* ➤ *Kontrolpanel* ➤ *System*. Klik på fanen *Ydeevne* og derefter på *Filsystem*, og til sidst på fanen *Problemløsning*.
7. Klik til venstre for *Slå bagskrivningscache fra for alle drev* for at vælge den, og klik på *OK*.
8. Under fanen *Harddisk* skal du indstille *Optimering til forudlæsning* til *Ingen*.

*Som udgangspunkt vil disse valg medføre en forøget dataoverførselshastighed. **Advarsel:** På nogle harddiske kan det medføre en lavere skrivehastighed!*

Bemærk: Videoredigeringsprogrammer er ikke særlig gode til multitasking. Du bør ikke have andre programmer åbne, mens du producerer filmen (til videobånd eller cd) eller importerer video. Du kan multitask, mens du redigerer.

Der er ikke nogen video i Afspillerens forhåndsvisning.

Løsning 1: Du kan ændre videoopløsningen og/eller farvedybde på Skrivebordets dialogboks *Egenskaber* for *Skærm*:

1. Højreklik på dit Skrivebord og vælg *Egenskaber*, og klik derefter på fanen *Indstillinger* i dialogboksen.

2. Under *Farver* skal du prøve med 16-bit, 24-bit og til sidst 32-bit.
3. *Under Skærmopløsning skal du igen afprøve alle tilgængelige opløsninger fra 800x600 og opefter.*

Løsning 2: Enten bruger du en generisk Windows grafikdriver eller en gammel version til dit grafikkort. Driveren til dit grafikkort kan også være beskadiget. Kontakt forhandleren for at sikre dig, at du anvender den nyeste driver til kortet. Geninstaller din grafikdriver med hjælp fra den tekniske support fra producenten af dit grafikkort, eller download og installer den nyeste driver fra producentens website.

Løsning 3: Din version af DirectX er muligvis ikke installeret korrekt. Gå til Start ➤ Alle programmer ➤ Studio ➤ Hjælp ➤ DirectX Diagnostic Tool. På fanen Display skal du klikke på knappen Test ved siden af Direct Draw. Efter at have kørt denne test skal du køre Direct 3D-testen. Hvis dit kort ikke består begge disse tests, skal du kontakte din grafikkortforhandler og bede om assistance.

Bemærk: Besøg venligst vores website for yderligere hjælp til at løse problemer med DirectX, bl.a. med specifikke former for importhardware.

Når jeg udkører til bånd, hakker videoen og/eller lyden, eller den mangler helt.

Baggrund: Der er mange mulige årsager til dette problem. For at finde årsagen skal man være opmærksom på, at de data, der løber mellem computeren og kameraet, er følsomme over for forstyrrelser på et hvilket som helst tidspunkt undervejs.

De digitale data bevæger sig fra videokameraet, gennem IEEE-1394-kablet, ind på 1394-kortet og videre ind på motherboardet. De bevæger sig videre ad harddiskkablet og ind på harddisken, hvor de endelig bliver lagret. Udgående data tager den samme tur, blot i modsat retning. Enhver proces, som afbryder eller bremser datastrømmen, udgør en potentiel kilde til problemer med udkørslen af video.

Løsning 1: Du skal først sikre dig, at der ikke er nogle frames, der tabes under videoimporten. Tabte frames under importen vil også kunne give problemer under udkørslen senere hen. Man løser problemer med videoimport på en helt anden måde. Se Pinnacles videnbase på vores website:

www.pinnaclesys.com/support/studio9

Løsning 2: Gem dit nuværende projekt, luk alle programmer og genstart computeren. Når Windows er oppe igen, skal du åbne dit projekt i Studio uden at starte andre programmer, og forsøge at udkøre båndet igen. Hvis problemet fortsætter, bør du prøve den næste løsning.

Løsning 3: Finindstilling af dit system:

Fjern baggrundsbilleder fra skrivebordet.

Fjern midlertidige Internetfiler fra systemet og tøm Papirkurven.

Kontroller systemet for virus.

Slå alle screensavere og energibesparende funktioner i Windows eller BIOS fra. Du kan få adgang til de fleste energisparende funktioner via ikonet *Strømstyring* i Kontrolpanelet.

Nogle systemer har yderligere energisparefunktioner, som du kun kan slå fra i BIOS'en. Oplysninger om dette findes i dokumentationen til dit system.

Nogle USB-enheder – scannere, webcams og lignende – kan forstyrre andre programmer, f.eks. videoredigeringsprogrammer som Studio. For at være på den sikre side bør du midlertidigt koble disse enheder fra.

Løsning 4: Forbedring af harddiskens effektivitet.

Brug en separat harddisk til videoimport: Når du arbejder med digital video, anbefales det, at du har et separat drev til de importerede videodata. Derved undgår du, at Windows konkurrerer med Studio om drevet til videoimport – som f.eks. når systemets swap-fil skal opdateres.

Defragmenter harddisken: Med tiden bliver harddiske “fragmenterede”, hvilket betyder, at informationerne lagres som små klumper i stedet for en sammenhængende blok. Dette kan i høj grad forværre adgangen til filerne, så det er vigtigt at defragmentere harddisken regelmæssigt. Værktøjet Diskdefragmentering findes i mappen *Tilbehør* ➤ *Systemværktøjer* i menuen *Start* på de fleste Windows-installationer.

Kontroller harddiskens datarate: Pinnacles software til videoredigering har en indbygget testfunktion til at måle den hastighed, som importdrevet overfører data ved. Hvis drevet ikke kører med en optimal hastighed, vil visse videoredigeringsfunktioner ikke fungere.

Sådan kører du testen af harddiskens datarate:

Klik på *Indstillinger* ➤ *Optagelseskilde*. I nederste højre hjørne af dialogboksen skal du klikke på knappen *Test Data Rate*.

Herefter starter harddisktesten. På de fleste systemer vil dataratene være mellem 25.000 and 35.000 Kbyte/sek.

Bemærk: Hvis du foretager ændringer på dit system, som øger hastigheden på dit importdrev – f.eks. ved at tilslutte DMA – skal du køre testen af harddiskens datarate igen, så programmet registrerer ændringen.

Løsning 5: Brug dit PPE-værktøj.

Brug Pinnacles værktøj, PCI Performance Enhancer, som er installeret i undermenuen *Værktøjer* under henvisningen til Studio i menuen *Start* ➤ *Programmer*.

Løsning 6: Opdater controllerdriveren til harddisken.

Kig i Enhedshåndteringen for at se om harddisk-controlleren er en VIA-controller. Hvis den er, så hent en driveropdatering fra producentens hjemmeside:

www.viaarena.com/?PageID=2

Videotips

At optage en god video og derefter redigere den til en interessant, spændende eller informativ film er noget, som alle kan gøre med en smule grundviden.

Når du starter med dit rå manuskript eller skudliste, er det første trin at optage din råfilm. Selv på dette tidspunkt bør du tænke frem mod redigeringsfasen ved at sikre dig, at du har et bredt udvalg af råmateriale at arbejde ud fra.

Effektiv filmredigering kræver, at du kan jonglere rundt med alle dine videobrudstykker og skabe en form for harmonisk helhed. Det betyder, at du skal beslutte dig for hvilke af de bestemte teknikker, overgange og effekter, som bedst kan udtrykke dine idéer.

At lave et godt soundtrack er en vigtig del af videoredigeringen. Den rigtige lyd – samtale, musik, kommentarer eller effekter – kan samarbejde med det rent visuelle og skabe en helhed, der er større end sine dele.

Studio giver dig de værktøjer, du skal bruge til at skabe hjemmevideoer i professionel kvalitet. Resten er op til dig – filmskaberen.

Opbygning af en skudliste

Det er ikke altid nødvendigt med en skudliste, men det kan være nyttigt til store videoprojekter. En skudliste kan være så simpel eller så kompleks, som du ønsker. Udgangspunktet er en simpel liste over de planlagte scener, og den kan så udvides med en detaljeret gennemgang af kameraskud og dialog, eller du kan lave et komplet manuskript, hvor hver enkelt kameravinkel beskrives minutiøst helt ned til varighed, lys, tekst og rekvisitter.

Title: "Jack on the kart track"				
Nr.	Kameravinkel	Tekst / Lyd	Varighed	Dato
1	Jonas' ansigt med hjelm – kamera zoomer ud.	"Jonas kører sit første løb...". Støj fra motorerne i baggrunden.	11 sek	Tirs 22/6
2	På startlinjen, fra kørerens perspektiv, lav kameraplacering	Musik afspilles hallen, støj fra motorerne.	8 sek	Tirs 22/6
3	Mand med startflag følges ind på scenen og hen til startlinjen. Kameraet bliver stående, og manden går væk fra scenen efter starten.	"Så går starten". Følg starten, og tilføj startsignal.	12 sek	Tirs 22/6
4	Jonas på startlinjen set forfra, og kameraet følger med og viser Jonas op modsvinget, nu bagfra støj i baggrunden.	Musikken fra hallen kan ikke længere høres. Tilføj noget musik fra cd med motorstøj i baggrunden.	9 sek	Tirs 22/6
5	...			

Udkast til en simpel skudliste

Redigering

Brug forskellige perspektiver

En vigtig begivenhed bør altid optages fra forskellige perspektiver og kameraplaceringer. Senere under redigeringen kan du bruge og/eller kombinere de bedste kameravinkler. Gør det til en vane at optage fra flere forskellige kameravinkler (først klovnens i cirkusmanegen, men også den grinende tilskuer fra klovnens synspunkt). Der kan også ske spændende ting bag modstanderen, eller han kan ses fra en omvendt synsvinkel. Dette kan være fordelagtigt senere, når du skal forsøge at skabe balance i filmen.

Nærbillede

Du skal ikke holde dig tilbage, når det drejer sig om nærbilleder af vigtige ting eller personer. Nærbilleder ser for det meste bedre ud på tv-skærmen end billeder taget langt fra, og de fungerer godt i postproduktionseffekter.

Lange skud / halvlange skud

Lange skud (eller totaler) giver seeren et overblik og etablerer scenen, hvor handlingen foregår. Disse kan dog også bruges til at indsnævre længere scener. Når du klipper fra et nærbillede til et længere skud, kan seeren ikke længere se detaljerne, og derved bliver det lettere at lave et kronologisk spring. Hvis man viser en tilskuer i et halvlængt skud, kan man også kortvarigt distrahere seeren fra den specifikke handling.

Komplet handling

Optag altid hele handlingen med både begyndelse og slutning. Derved bliver redigeringen lettere.

Overgange

Filmisk timing kræver en del træning. Det er ikke altid muligt at filme hele forløbet af lange begivenheder, og på film er man nødt til at vise dem i kraftigt afkortet form. Ikke desto mindre bør handlingen altid være logisk, og klip bør næsten aldrig påkalde sig opmærksomhed.

Det er her, overgangene fra en scene til den næste kommer ind i billedet. Selvom handlingen i naboscenen er adskilt i tid og sted, kan dine redigeringsvalg gøre sammenklipningen så glidende, at seerne accepterer dette spring uden bevidst at bemærke det.

Hemmeligheden bag en vellykket overgang er at skabe en letforståelig forbindelse mellem de to scener. I en plot-relateret overgang består overgangen af successive begivenheder i en handling, der udvikler sig. For eksempel kan en optagelse af en ny bil bruges til at introducere en dokumentarfilm om dens design og produktion.

En neutral overgang antyder ikke i sig selv en udvikling i historien eller et skift i tid og sted, men den kan bruges til at binde forskellige klip fra en scene sammen på en elegant måde. Hvis du for eksempel klipper over til en opslugt person blandt publikum under en tale, kan du derefter uforstyrret klippe tilbage til et senere tidspunkt i den samme tale og udelade den mellemliggende del.

Eksterne overgange viser noget helt andet end selve handlingen. For eksempel kan man under en optagelse af en kirkevielse klippe til uden for kirken, hvor folk er i gang med at forberede en overraskelse til brudeparret.

Overgange bør altid understrege budskabet i filmen og skal passe til den pågældende situation, så man ikke forvirrer seerne eller fjerner opmærksomheden fra den faktiske handling.

Logisk handlingsrækkefølge

De klip, som bindes sammen under redigeringen, bør hænge ordentligt sammen i forhold til handlingen. Tilskuere er ikke i stand til at følge med i historien, hvis handlingen er ulogisk. Fang tilskueren lige fra starten med en tempofyldt eller spektakulær begyndelse og hold denne interesse ved lige, helt frem til afslutningen. Tilskuerne kan miste interessen og/eller blive desorienterede, hvis scenerne er bundet sammen på en måde, som er ulogisk eller kronologisk forkeret, eller hvis scenerne er for hektiske eller for korte (under tre sekunder). Motiverne i scenerne bør heller ikke afvige alt for meget fra scenerne, der følger efter.

Luk hullerne

Sørg altid for at gøre overgangene glidende, når du skifter fra en lokalitet til den næste. Du f.eks. anvende nærbilleder til at gøre kronologiske spring mere glidende, f.eks. ved at zoome ind på en persons ansigt og derefter ud efter et par sekunder i en helt anden scene.

Bevar kontinuiteten

Kontinuitet – at få en scene til at passe godt sammen med den forrige og den næste scene – er meget vigtig, hvis du vil skabe en behagelig oplevelse for seerne.

Solskinsvejr passer f.eks. ikke særlig godt sammen med tilskuere, der lige har slået deres paraplyer op.

Klippehastighed

Det tempo, som en film er klippet med, påvirker filmens budskab og stemning. Fraværet af et forventet skud eller varigheden af et skud er begge måder, hvorpå man kan manipulere med filmens budskab.

Undgå visuelle konflikter

Når man binder skud sammen, som minder om hinanden, lige efter hinanden, kan man risikere at få visuelle konflikter. En person bør f.eks. ikke stå i venstre side af skærmen i det ene klip og i højre side i det næste - eller vises først med og senere uden briller.

Klip ikke panorerede skud sammen

Panorerede skud bør ikke klippes sammen, medmindre de har samme retning og tempo.

Tommelfingerregler for videoredigering

Her er nogle tommelfingerregler som kan være nyttige, når du skal redigere din film. Der er selvfølgelig ikke nogen fasttømrede regler, især ikke hvis din produktion er humoristisk eller eksperimenterende.

Du bør ikke sammenklippe film, hvor kameraet bevæger sig. Panoreringer, zoom og andre skud under bevægelse bør altid adskilles af et statisk skud.

Skud, der placeres efter hinanden, bør være fra forskellige kameraplaceringer. Kameravinklen bør variere mindst 45 grader.

Sekvenser med ansigter bør altid skydes fra forskellige synsvinkler.

Skift perspektiv, når du optager bygninger. Når du har tilsvarende skud af samme type og størrelse, skal diagonalen i billedet variere mellem venstre side forfra, til højre side bagfra og omvendt.

Husk at klippe, når mennesker er i bevægelse. Seeren vil blive distraheret af bevægelsen i billedet og vil praktisk talt ikke bemærke klippet. Det er især en god idé at klippe til et langt skud midt i bevægelsen.

Lav harmoniske skud og undgå visuel forvirring.

Jo mindre bevægelse der er i et skud, desto kortere bør det være. Skud med meget bevægelse kan være længere.

Skud på lang afstand indeholder flere oplysninger og bør derfor også vises i længere tid.

Sammensætningen og sekvensen af dine videoklip lader dig ikke alene skabe bestemte effekter, men lader dig også viderebringe beskeder som ikke kan eller bør vises i billederne. Der findes grundlæggende seks metoder til at formidle beskeder ved hjælp af klipning:

Associative klip

Skuddene bindes sammen i en bestemt rækkefølge, som har til formål at give seeren nogle bestemte associationer, men selve budskabet vises ikke. Man kunne f.eks. vise en mand, som vædder på et hestevæddeløb, og i næste scene er han i gang med at købe en ny dyr bil hos bilforhandleren.

Parallele klip

To handlinger vises parallelt. Filmen springer frem og tilbage mellem de to handlinger, mens klippene bliver kortere og kortere. Herved øges spændingen, indtil højdepunktet indtræffer til sidst. For eksempel: To forskellige biler kører i høj hastighed fra hver sin retning mod samme vejkryds.

Kontrastklip

Filmen klipper helt bevidst og overraskende fra et skud til det næste skud, som er meget anderledes og dermed understreger kontrasten for seeren. For eksempel: En turist, der ligger på stranden, efterfølges i det næste skud af sultende børn.

Substitutionsklip

Begivenheder, som enten ikke kan eller ikke bør vises, udskiftes med andre begivenheder. For eksempel: Et barn bliver født, men i stedet for at vise selve fødselen, vises et blomsterskud, der springer ud.

Årsag og virkningsklip

Skud, der hænger sammen indbyrdes pga. årsag og virkning, og hvor det andet klip ikke giver mening uden det første. For eksempel: En mand skændes med sin kone, og i det næste klip ligger han og sover under en bro.

Formelle klip

Skud, der afviger i indhold, kan klippes sammen, hvis de har noget til fælles, f.eks. samme form, farve eller bevægelse. For eksempel: En krystalkugle og jorden, en gul regnfrakke og gule blomster, en faldskærmsudspringer og en fjer, der falder ned mod jorden.

Produktion af soundtracket

Soundtrackproduktionen er en kunst i sig selv, men det er en kunst, man sagtens kan lære. Det er selvfølgelig ikke nogen simpel opgave at styre fortællingen som sådan, men velplacerede kommentarer er ofte til hjælp for seeren. Speaken skal lyde naturlig, udtryksfuld og spontan og ikke tør eller formynderisk.

Hold kommentarerne korte

En tommelfingerregel for kommentarer er, at “less is more”. Billederne bør tale for sig selv og ting, som er åbenlyse for seeren ud fra billederne alene, bør ikke kommenteres.

Behold originallyden

Indtalte kommentarer bør blandes med både den originale lyd og musik, så den originale lyd stadig kan høres. Naturlig lyd er en del af videooptagelsen og bør ikke skæres helt væk, da video uden den naturlige lyd kan komme til at virke steril og virke mindre naturtro. Ofte vil udstyret have fanget støj fra flyvemaskiner og biler, som ikke senere optræder i scenen. Den slags lyde eller vindstøj, som er distraherende eller irriterende, bør maskeres, filtereres bort eller udskiftes med passende indtaling eller musik.

Vælg passende musik

Med velvalgt musik får din film et professionelt udtryk, og musikken kan gøre meget for at underbygge budskabet i din film. Den musik, som du vælger, bør dog altid passe til budskabet i din film. Det er nogle gange en meget tidskrævende opgave, men det værdsættes af seerne.

Titel

Titlen bør være informativ og beskrive indholdet i filmen samt vække interesse. Med Teksteditoren er der ingen grænser for, hvor kreativ du kan være. Som udgangspunkt kan du lade din fantasi råde, når du skal designe en titel til din video.

Brug en kort, tydelig titel

Titler bør være korte og have en stor, letlæselig skrifttype.

Titelfarver

Følgende kombinationer af baggrund og tekst er lette at læse: Hvid med rød, gul med sort, hvid med grøn. Du bør være påpasselig med hvid skrift på en sort baggrund. Visse videosystemer er ikke i stand til at håndtere et kontrastforhold på mere end 1:40 og kan ikke genskabe den slags titler, så de er læselige.


Tid på skærmen

Som tommelfingerregel bør en titel blive stående på skærmen længe nok til, at den kan læses to gange. En titel på ti bogstaver bør stå på skærmen i tre sekunder. For hver fem bogstaver bør du lade titlen stå på skærmen i yderligere et sekund.

“Fundne” titler

Ud over titler, der er produceret i postproduktionen, kan du også lade naturligt forekommende skilte som retningsangivelser, vejskilte eller overskrifter fra aviser indgå som spændende titler.


Ordliste

Multimedieterminologi omfatter computer- og videotermene. De vigtigste termer defineres nedenfor. Krydsreferencer vises med et .

1080i: Et high-definition (HD) videoformat med en opløsning på 1440x1080 og interlaced frames.

720p: Et high-definition (HD) videoformat med en opløsning på 1280x720 og progressive (ikke-interlaced) frames.

ActiveMovie: Softwareinterface udviklet af Microsoft til styring af multimedieenheder under Windows.  *DirectShow, DirectMedia*


ADPCM: Forkortelse for Adaptive Delta Pulse Code Modulation, som er en metode til at gemme lydinformationer i et digitalt format. Denne lydkodning- og komprimeringsmetode bruges til produktion af CD-I og  *cd-rom*.


Adresse: Alle de tilgængelige lagringspositioner på en computer er nummererede (adresserede). Ud fra disse adresser kan de forskellige positioner være besat. Nogle adresser er reserveret til kun at kunne bruges af bestemte hardwarekomponenter. Hvis to komponenter bruger samme adresse, er der tale om en "adressekonflikt".

Aliasing: Når et billede ikke bliver gengivet korrekt som følge af begrænsninger i udstyret. Typisk kan aliasing ses som hakkede kanter langs kurver eller skrå objekter.

Anti-aliasing: (Udjævning) En metode til at udjævne kanterne på bitmap-billeder. Dette opnås almindeligvis ved at overfarve kanterne med pixels i en farve, der ligger mellem kantens farve og baggrundsfarven, hvorved overgangen bliver mindre tydelig. En anden metode til at udjævne billedet på er at bruge udstyr med en højere opløsning.

Aspektrate: Forholdet mellem højde og bredde i et billede eller grafik. At fastholde en aspect ratio vil sige, at ændringer i den ene værdi automatisk medfører ændringer i den anden.




AVI: Audio Video Interleaved, som er et standardformat inden for digital video (og  *Video for Windows*).


Batchimport: En automatiseret proces, som anvender en  *redigeringsliste* til at lokalisere og genimportere specifikke klip fra videobånd, for det meste ved en højere datarate, end klippet oprindeligt blev importeret i.

Beskæring: Når man vælger det område af billedet, der skal vises.

Billede: Et billede er en rekonstruktion af noget. Udtrykket bruges ofte om digitaliserede billeder, der består af pixel og som kan vises på en computerskærm og redigeres i billedbehandlingsprogrammer.

Billedkomprimering: Metode til at reducere den mængde data, som kræves til at gemme digitale billeder og videofiler.

BIOS: Forkortelse for Basic Input Output System, som henviser til grundlæggende input- og outputkommandoer, der gemmes i en  ROM, PROM eller  EPROM. Den grundlæggende opgave for BIOS'en er at styre input og output. Når systemet er startet op, udfører ROM-BIOS'en en række test.
 *Parallel port, IRQ, I/O*

Bit: Forkortelse for “BInary digiT” (binært ciffer), som er den mindste enhed i computerens hukommelse. Bits bruges blandt andet til at registrere farveværdierne for hver enkelt pixel. Jo flere bits der bruges til hver  pixel, desto flere farver kan der vælges imellem. For eksempel:


1-bit: Hver pixel er enten sort eller hvid.

4-bit: Tillader 16 farver eller gråtoner.

8-bit: Tillader 256 farver eller gråtoner.


16-bit: Tillader 65.536 farver.


24-bit: Tillader ca. 16,7 millioner farver.

Bitmap: Et billedformat opbygget af en række prikker eller “pixels” placeret i rækker.  *Pixel*

Blacking: Processen, hvor man forbereder et bånd til indsætningsredigering ved at optage sort og et vedvarende kontrolspor på hele båndet. Hvis videooptageren understøtter tidskode, vil der samtidig blive optaget en kontinuerlig tidskode på båndet (dette kaldes også for “striping”).

Brightness: Kaldes også “lysstyrke” eller “luminans”. Dette angiver, hvor lys en video er.


Byte: En byte svarer til 8  bits. Med en byte kan man lige nøjagtigt vise ét alfanumerisk tegn (dvs. et bogstav eller et tal).

Cd-rom: Cd-rom'er er et lagermedie til digitale data som f.eks. digital video. Man kan læse en cd-rom, men ikke skrive (optage) på dem:  *ROM* er en forkortelse for Read-Only Memory.



Closed GOP:  *GOP*


Codec: Sammenlægning af ordene compressor og decompressor – en algoritme, som komprimerer (pakker) og dekomprimerer (udpakker) billeddata. Codec kan enten implementeres i software eller hardware.

COM Port: En seriel port placeret på bagsiden af din computer, som er beregnet til at tilslutte et modem, en plotter, en printer eller en mus til dit system.



Composite video: Composite video koder luminans- og krominansinformationerne sammen til ét signal.  *VHS* og 8mm er formater, som optager og afspiller composite video.


Datarate: Mængden af data, der sendes pr. enhedstid, f.eks. antallet af bytes, der læses fra eller skrives til en harddisk pr. sekund, eller mængden af videodata, der behandles pr. sekund.


Dataoverførselsrate: Måling for hastigheden, hvormed informationer bevæger sig mellem et lagermedie (f.eks.  *cd-rom* eller harddisk) og fremvisningsenheden (f.eks. skærm eller  *MCI*-enhed). Nogle enheder giver bedre dataoverførselsrater end andre.


DCT: Discrete Cosine Transformation – en del af billeddatakomprimeringen i  *JPEG* og relaterede algoritmer. Lysstyrken og farveinformationerne gemmes som en frekvenskoefficient.

Decibel (dB): En enhed beregnet til at måle styrken af en lyd. En forøgelse på 3 dB fordobler lydstyrken.

Digital8: Digitalt videoformat, som optager  DV-kodet lyd- og videodata på  Hi8-bånd. Sælges i øjeblikket kun af Sony. Digital8-camcordere og videobåndoptagere kan både afspille Hi8 og 8mm-kassetter.

Digital video: Digital video gemmer informationer  bit for bit i en fil (i modsætning til analoge lagermedier).

DirectMedia: Systemudvidelse fra Microsoft til multimedieprogrammer under Windows.  *ActiveMovie*



DirectShow: Systemudvidelse fra Microsoft til multimedieprogrammer under Windows.  *ActiveMovie*


DirectX: En samling af en lang række systemudvidelser, som er udviklet af Microsoft til Windows 95 og dets efterfølgere, og som gør det muligt at accelerere video og spil.



DMA: Direct Memory Access.

Driver: En fil, som indeholder de nødvendige informationer til at styre eksterne enheder. F.eks. styrer Studios importdriver importkortet.

DV: Digitalt videobånd til at optage digital audio og video på 0,64 cm brede metaldampede bånd. Mini-DV-bånd indeholder 60 minutters indhold, mens standard-DV-bånd kan rumme 270 minutter.

ECP: "Enhanced Compatible Port". Giver mulighed for tovejs dataoverførsel via  *paralleporten*.  *EPP*



Enkelt frame: En enkelt  *frame* er et enkelt billede ud af en serie eller en sekvens. Når denne serie ses ved tilpas høj hastighed, skabes der et “levende” billede.

EPP: “Enhanced Parallel Port”. Giver mulighed for tovejs dataoverførsel via  *parallellporten*, hvilket anbefales til Studio DV.  *ECP*


EPROM: Forkortelse for “Erasable Programmable Read-Only Memory”. Hukommelseschip, som kan bibeholde sine data uden strøm efter programmering. Indholdet i hukommelsen kan slettes med ultraviolet lys, og der kan skrives nye data til hukommelsen.

Fade til/fra sort: En digital effekt, som fader op fra sort i begyndelsen af et klip eller fader ud til sort i slutningen af et klip.

Farvedybde: Antallet af bits, som viderebringer farveinformationerne. Ved en farvedybde på 1 bit kan der være $2^1=2$ farver, 8-bit farvedybde understøtter $2^8=256$ farver og 24-bit farvedybde giver $2^{24}=16.777.216$ farver.


Farvemodel: En farvemodel er en metode til matematisk at beskrive og definere farver og deres indbyrdes forhold. Hver farvemodel har sine egne fordele. De to mest normale farvemodeller er  *RGB* og  *YUV*.


Farvemætning: (Saturation) En farves intensitet.



Felt: En  *frame* i en video består af vandrette linjer og er opdelt i to felter. De ulige linjer i en videoframe er i Felt 1, mens de lige linjer er i Felt 2.

Filformat: Organiseringen af information i en computerfil som f.eks. et billede eller et tekstbehandlingsdokument. Filens format angives normalt med dens “filudvidelse” (f.eks. .doc, .avi eller .wmf).

Filtre: Værktøjer, som ændrer data, så der skabes en special effect.


FireWire: Apple Computers varemærkebeskyttede navn for den serielle dataprotokol  *IEEE-1394*.


Frame: Et enkelt billede i en video- eller animationssekvens. Ved fuld opløsning i NTSC eller PAL består en frame af to sammenflettede felter.  *NTSC, PAL, felt, opløsning*


Frame rate: Frameraten definerer, hvor mange frames der afspilles pr. sekund. Frameraten for  *NTSC* video er 30 frames pr. sekund. Frameraten for  *PAL* video er 25 frames pr. sekund.

Framestørrelse: Den størst mulige billedstørrelse i en video- eller animationssekvens. Hvis billedet, der skal bruges i sekvensen, er større end framestørrelsen, skal det enten beskæres eller skaleres, indtil det passer.

Frekvens: Antallet af gentagelser i en periodisk proces (f.eks. en lydbølge eller en vekslende strømspænding) over en bestemt tidsenhed. Måles normalt i gentagelser pr. sekund, også kaldet Hertz (Hz).



GOP: I  *MPEG*-komprimering deles datastrømmen først op i “Groups Of Pictures”, som hver især indeholder mange frames. En GOP indeholder tre typer frames: I-Frames, P-Frames (billeder) og B-Frames.


GOP-størrelse: GOP-størrelsen definerer, hvor mange I-, B- eller P-Frames én  *GOP* skal bestå af. De nuværende GOP-størrelser er f.eks. 9 eller 12.


Hardwarecodec: Komprimeringsmetode, som anvender speciel hardware til at skabe og afspille komprimerede digitale videosekvenser. En hardwarecodec kan give bedre kodningshastighed og billedkvalitet end en codec, der udelukkende er implementeret i software.  *Codec, Softwarecodec*.


HD: High Definition video. De fleste HD-formater, der er i brug, har en opløsning på enten 1920x1080 eller 1280x720. En væsentlig forskel eksisterer mellem 1080- og 720-standarderne: Det største format benytter 2.25 flere pixels per frame. Denne forskel øger beregningskravene for indhold i 1080-formatet væsentligt i forhold til kodningstid, afkodnings-hastighed og harddiskplads. 720-formaterne er alle progressive. 1080-formatet er en blanding af progressive og interlaced frametyper. Computere og deres skærme er fra fødslen progressive, hvorimod fjernsynsudsendelser har været baseret på interlacede teknikker og standarder. I HD-terminologi indikeres progressiv med bogstavet "p" og interlaced med bogstavet "i".

HDV: Et format til at optage og afspille high-definition video på et DV-kassetebånd. Det er blevet fastlagt som "HDV"-formatet. I stedet for "DV" codec'et, bruger HDV et slags MPEG-2. Der er to varianter af HDV: HDV1 og HDV2. HDV1 har en opløsning på 1280x720 med progressive frames (720p). MPEG-transportstreamen er på 19.7 Mbit/s. HDV2 har en opløsning på 1440x1080 med interlaced frames (1080i). MPEG-transportstreamen er på 25 Mbit/s.

Hi8: Forbedret version af  *Video8*, som anvender  *S-Video* optaget på metalpartikelbånd eller metaldampet bånd. På grund af en højere opløsning og større båndbredde opnås skarpere billeder end i Video8.

HiColor: For billeder betyder dette almindeligvis en 16-bit (5-6-5) datatype, som kan indeholde op til 65.536 farver. TGA-filformaterne understøtter billeder af denne type. Andre filformater kræver først en konvertering af HiColor-billedet til  *TrueColor*. For computerskærme fungerer HiColor normalt på 15-bit (5-5-5) grafik kort, som kan vise op til 32.768 farver.




 *Bit*


Huffman-kodning: Teknik, som anvendes i  *JPEG* og andre metoder til datakomprimering, hvor sjældent forekommende værdier tildeles en lang kode, mens ofte forekommende værdier tildeles en kort kode.

Hvidbalance: På et elektronisk kamera tilpasses forstærkningen af de tre farvekanaler (rød, grøn og blå) til hinanden på en sådan måde, at de hvide elementer i en scene afspilles uden farvetone.

IDE: “Integrated Device Electronics” – et harddisk-interface, som samler al kontrolelektronikken på selve drevet i stedet for på adapteren, der forbinder drevet til udvidelsesbussen.


IEEE-1394: Udviklet af Apple Computers og markedsført under navnet FireWire. En seriel protokol til dataoverførsel med hastigheder på op til 400 Mbit/sekund. Sony tilbyder en let modificeret version til overførsel af DV-signaler, som kaldes i.Link og har en overførselshastighed på op til 100 Mbit/sekund.

Interlaced: Den metode, som billedet opdateres med på tv-skærmen. Billedet på et  *PAL*-tv består af to sammenflettede billedhalvdele ( *felter*) med hver 312½ linjer. Billeder fra et  *NTSC*-tv image består af to billedhalvdele på hver 242½ linjer. Felterne vises skiftevis, så der opstår et blandet billede.


Interleave: En opbygning af lyd og video, som medfører en mere jævn afspilning og synkronisering eller komprimering. Det standardiserede  AVI-format fordeler lyd og video ligeligt.

I/O: Input/Output.


IRQ: “Interrupt Request”. Et “interrupt” er et midlertidigt brud i computerens primære opgave på det pågældende tidspunkt, så vedligeholdelse eller opgaver i baggrunden kan udføres. En interrupt kan enten skabes via hardware (dvs. tastatur, mus, etc.) eller software.

JPEG: Forkortelse for Joint Photographic Experts Group og navnet på den standard, der er udviklet af denne gruppe til at komprimere digitale frames baseret på  DCT.

Kanal: Klassifikation af informationer i datafiler til at isolere et bestemt aspekt af den totale fil. F.eks. bruger farvebilleder forskellige kanaler til at klassificere farvekomponenterne i billedet. Stereolyd bruger kanaler til at identificere lyden, der er beregnet til venstre og højre højttaler. Videofiler bruger en kombination af kanalerne til billed- og lydfile.

Kbyte (også KB): En Kbyte (kilobyte) indeholder 1024  byte. Bogstavet “K” står her for tallet 1024 (210) og altså ikke 1000 som i det metriske system.

Key-farve: En farve, som bliver undertrykt, så et baggrundsbillede kan vises gennem denne farve. Bruges primært, når man lægger en videosekvens oven i en anden, så den underliggende video kan ses nedenunder, hver gang den pågældende farve er til stede.


Key-frames: I nogle komprimeringsmetoder, f.eks.  *MPEG*, gemmes videodata for bestemte frames – key-frames – i deres helhed i den komprimerede fil, mens forstyrrende frames kun gemmes delvist. Ved dekomprimeringen rekonstruerer de delvist gemte frames deres data ud fra de gemte key-frames.

Klip: Enhver form for medie i Studio, som placeres på Storyboardet eller Tidslinjen i Filmvinduet, herunder videobilleder, trimmede videoscener, stillbilleder, lydfiler og diskmenuer.


Komplementærfarve: Komplementære farver har de modsatte farveværdier i forhold til de primære farver. Hvis du kombinerer en farve med sin komplementærfarve, vil resultatet blive hvid. For eksempel er komplementærfarverne til rød, grøn og blå hhv. cyan, magenta og gul.


Komprimering: En metode til at mindske filstørrelsen på disken. Der findes to former for komprimering: lossless og lossy. Filer, der er komprimeret med en lossless komprimeringsalgoritme, kan føres tilbage til deres oprindelige stand, uden at dataene bliver ændret. Filer med lossy algoritmer kasserer data under komprimeringen, så lidt af billedkvaliteten går tabt. Kvalitetstabet kan være minimalt eller stort afhængigt af, hvor kraftig komprimeringen er.

Laserdisk: Lagermedie til analog video. Informationerne på en laserdisk kan ikke ændres.

LPT:  *Parallelport*



Luminans:  *Brightness*


M1V: (Filudvidelse til) en MPEG-fil, der kun indeholder videodata.  *MPA, MPEG, MPG*

Mbyte (også MB): En Mbyte (megabyte) svarer til 1024  *Kbyte* – eller 1024 x 1024 byte.


MCI: Media Control Interface. Programmeringsinterface udviklet af Microsoft som en metode til at optage og afspille lyd- og videodata. Det bruges også til at tilslutte en computer til en ekstern videokilde, f.eks. en videomaskine eller laserdisk.


Modulering: Kodning af informationer oven på et tomt bæresignal.

Motion-JPEG (M-JPEG): Et  *Video for Windows*-format, som er specificeret af Microsoft og anvendes til kodning af videosekvenser.  *JPEG*-komprimering bruges til at komprimere hvert frame individuelt.

MPA: (Filudvidelse til) en MPEG-fil, som kun indeholder lyddata.  *MIV, MPEG, MPG*

MPEG: Forkortelse for Motion Picture Experts Group. Standarden er udviklet af denne gruppe til komprimering af bevægelige billeder. I forhold til M-JPEG giver standarden en datareduktion på 75-80 % med samme visuelle kvalitet.

MPG: (Filudvidelse til) en MPEG-fil, som både indeholder video- og lyddata.  *MIV, MPEG, MPA*

MPV: (Filudvidelse til) en MPEG-fil, som kun indeholder videodata.  *MPA, MPEG, MPG*

Non-interlaced: Beskriver en billedopdateringsmetode, hvor hele billedet genereres som et individuelt felt, uden at der udelades nogen linjer. Et non-interlaced billede (som på de fleste computerskærme) flimrer meget mindre end et interlaced billede (som på de fleste tv-skærme).

NTSC: Forkortelse for National Television Standards Committee og navnet på den farve-tv-standard, som denne komité opfandt i 1953. NTSC-video har 525 linjer pr. frame og 60 billedfelter pr. sekund. Det anvendes i Nord- og Latinamerika, Japan og andre lande. 📖 *PAL, SECAM*

Opløsning: Antallet af pixel, som kan vises på skærmen vandret og lodret. Jo højere opløsningen er, desto flere detaljer kan der vises. 📖 *Pixel*

Overblænding: En overgangseffekt, hvor videoen fades fra en scene over til den næste scene.

Overgang: Dette er den visuelle forbindelse mellem klip, der ligger ved siden af hinanden. Det kan være alt fra et simpelt “klip” til en spraglet animeret effekt. Normale overgange som f.eks. klipning, fades, overblændinger og glidende overgange er integrerede dele af det visuelle sprog i film og på video. De kan på effektiv vis formidle tidsspring og perspektivskift – endda ofte på det ubevidste plan.

PAL: Forkortelse for “Phase Alternation Line”. Denne farve-tv-standard blev udviklet i Tyskland og bruges over det meste af Europa. PAL-video har 625 linjer pr. frame og 50 billedfelter pr. sekund. 📖 *NTSC, SECAM*

Parallelport: Data via parallelporten overføres via en 8-bit linje. Det betyder, at 8 📖 *bit* (en 📖 *byte*) kan transmitteres på én gang. Denne form for overførsel er meget hurtigere end seriel overførsel, men den er ikke velegnet til forbindelser over længere afstande. Parallelporte har ofte navnet “LPTn”, hvor n er et tal (f.eks. “LPT1”). 📖 *Seriel port*

Pixel: Det mindste element i et billede på skærmen. Ordet er en forkortelse af “picture element”.

Port: Elektronisk overførselspunkt for transmission af lyd-, video-, kontroldata eller andre data mellem to enheder. 📖 *Serial port, Parallelport*

Primærfarver: Grundfarverne i RGB-farvemodellen: Rød, Grøn og Blå. Ved at variere sammenblandingen af disse primærfarver på skærmen kan man frembringe de fleste andre farver.

QSIF: Quarter Standard Image Format. Et MPEG-1-format med en opløsning på 176 x 144 under PAL og 176 x 120 under NTSC. 📖 *MPEG, SIF*

Quantization: Del af strategien bag billeddatakomprimering i 📖 *JPEG*. Relevante detaljer vises nøjagtigt, mens detaljer, der er mindre relevante for det blotte øje vises mindre nøjagtigt.

Raster: Det område af skærmen, som dækkes ved at feje en elektronstråle i en serie vandrette linjer fra øverste venstre hjørne ned til det nederste højre hjørne (fra seerens synspunkt).

Rastersimulering: (Dithering) Når man forøger antallet af farver i et billede ved at tilføje farvemønstre.

Redigeringsliste (EDL): (Edit Decision List) En liste med klip og effekter i en bestemt rækkefølge, som bliver optaget på dit udkørselsbånd, disk eller fil. Studio giver dig mulighed for at skabe og redigere din egen redigeringsliste ved at tilføje, slette og ændre rækkefølgen på klip og effekter i Filmvinduet.

Redundans: Dette billedudtryk benyttes af komprimeringsalgoritmer. Overflødig information kan fjernes under komprimeringen og gendannes uden tab under dekomprimeringen.

RGB: Forkortelse for Rød, Grøn og Blå, som er grundfarverne i det additive farvespektrum. RGB er det gængse navn for den metode, der anvendes i computerteknologi til kodning af billedinformationer i pixel, hvor hver pixel indeholder en bestemt kombination af de tre primærfarver.

ROM: Forkortelse for Read Only Memory: Hukommelseslager, som bibeholder sine data efter at være blevet programmeret, selvom strømmen bliver slået fra. 📖 *EPROM*

Run Length Encoding (RLE): En teknik, som anvendes i mange metoder til billedkomprimering, bl.a. 📖 *JPEG*. Værdier, der gentages, gemmes ikke individuelt, men sammen med en tæller, der angiver, hvor mange gange den samme værdi gentages – hvilket er længden på dette “run”.

SCSI: Small Computers System Interface. SCSI var længe det foretrukne harddiskinterface for visse pc'er med høj ydeevne pga. sin høje datarate. Der kan tilsluttes op til otte SCSI-enheder til en computer på samme tid.

SECAM: Forkortelse for “Séquentiel Couleur à Mémoire”, et overførselssystem til farve-tv, som anvendes i Frankrig og Østeuropa. Ligesom PAL har SECAM-video 625 linjer pr. frame og 50 billedfelter pr. sekund. 📖 *NTSC, PAL*

Seriell port: Data overføres via en seriel port med en 📖 *bit* ad gangen. Det betyder altså “serielt” – en efter en. Overførselshastigheden er meget langsommere end via en parallelport, hvor parallelle data linjer giver mulighed for at sende adskillige bits på samme tid. Serielle porte har navnet “COMn”, hvor n er et tal (f.eks. “COM2”). 📖 *Parallelport*

SIF: Standard Image Format. Dette MPEG-1-format har en opløsning på 352 x 288 under PAL og 352 x 240 under NTSC. 📖 *MPEG, QSIF*

Skalering: Justering af et billede til den ønskede størrelse.

Softwarecodec: Komprimeringsmetode, som kan skabe og afspille komprimerede videosekvenser uden speciel hardware. Kvaliteten af sekvensen afhænger af hele systemets ydeevne. 📖 *Codec, Hardwarecodec*

Startpunkt / slutpunkt: I videoredigering henviser start- og slutpunkttiderne til de start- og sluttidskoder, som identificerer de dele af dine klip, som skal tages med i projektet.


Stillvideo: Stillbilleder (eller “frosne frames”) hentet fra video.

S-VHS: Forbedret version af VHS, som bruger S-Video og et metalpartikelbånd, der giver bedre lysmæssig opløsning med skarpere billeder end VHS til følge. 📖 *VHS, S-Video*

S-Video: Med S-Video (Y/C)-signaler adskilles lysstyrken (luminansen eller “Y”) og farven (krominansen eller “C”) og sendes separat via hvert deres kabel, hvorved modulation og demodulation af videoen undgås til gavn for billedkvaliteten.

Tidskode: Tidskoden identificerer positionen af en frame i en videosekvens i forhold til et udgangspunkt (som oftest i starten af et klip). Det normale format er T:M:S:F (timer, minutter, sekunder, frames), f.eks. “01:22:13:21”. I modsætning til en båndtæller (som kan “nulstilles” på et hvilket som helst tidspunkt på båndet) er tidskoden et elektronisk signal, som lægges ned på videobåndet - og koden er permanent, når den først ligger der.

TrueColor: Navnet dækker over et billede med en tilstrækkelig farveopløsning til at fremstå som “naturtro”. I praksis anvender TrueColor normalt 24-bit RGB-farve, som giver op til 16,7 millioner kombinationer af primærfarverne rød, grøn og blå.

 *Bit, HiColor*


TWAIN-driver: TWAIN er et standardiseret softwareinterface, der giver grafik- og importprogrammer mulighed for at kommunikere med enheder, som overfører grafiske data. Hvis TWAIN-driveren er installeret, kan importfunktionen fra grafikprogrammet bruges til at indlæse billeder fra videokilden direkte ind i programmet. Driveren understøtter kun 32-bit programmer og importerer billeder i 24-bit.

Udklipsholder: Et midlertidigt opbevaringssted, som deles af alle Windows-programmer. Den bruges til at opbevare data i forbindelse med klip, kopiering og indsætning. Når du placerer nye data i udklipsholderen, fjernes de gamle data øjeblikkeligt.

VCR: Forkortelse for “Video cassette recorder” (videobåndoptager).

VHS: Forkortelse for “Video Home System” – denne populære videostandard bruges ofte til private videobåndoptagere. Bånd på en halv tomme bruges til at gemme “composite”-signaler, som består af information om både lysstyrke og farver.

Video8: Videosystem, som bruger 8mm-bånd. Video8-optagere danner composite-signaler.

Video CD: Cd-rom-standard, som anvender  *MPEG*-komprimerede videoer.

Videodekoder: Konverterer digitale informationer til analoge videosignaler.

Video for Windows: En systemudvidelse til Microsoft Windows, som kan optage digitale videosekvenser som filer på en harddisk, hvorfra de herefter kan afspilles.

Videokoder: Konverterer analoge videosignaler til digitale informationer.

Videoscanrate: Frekvensen hvormed et videosignal scannes til skærmen. Jo højere scanrate, desto bedre billedkvalitet og desto mindre flimren.

VISCA: En protokol, som bruges af visse enheder til at kontrollere eksterne videokilder fra computeren.

WAV: (Filudvidelse til) et populært filformat til digitaliserede lydsignaler.

Y/C: Y/C er et farvesignal med to komponenter: lysstyrkeinformation (Y) og farveinformation (C).

YUV: Farvemodellen for et videosignal, hvor Y leverer informationer om lysstyrken, og U og V leverer farveinformationerne.

Licensaftale

Pinnacles licensaftale for slutbrugere

Denne slutbrugerlicensaftale (“Licens”) er en juridisk aftale mellem dig og Pinnacle Systems (“Pinnacle”) mht. Pinnacle’s software og vedlagte dokumentation (fælles, “Software”). LÆS FØLGENDE LICENS OMHYGGELIGT. BRUG AF DENNE SOFTWARE ANGIVER DIN ACCEPT AF DENNE LICENS. HVIS DU IKKE ACCEPTERER ELLER IKKE FORSTÅR BETINGELSERNE I DENNE LICENS, SKAL DU IKKE INSTALLERE SOFTWAREN, MEN STRAKS RETURNERE PRODUKTET TIL SLUTBRUGERFORHANDLEREN.

1. Licensbevilling. Under forudsætning af begrænsningerne fremlagt nedenfor giver denne licens dig en ikke-eksklusiv, løbende licens til at (a) installere softwaren på en enkelt computer; (b) bruge eller autorisere brug af softwaren på en enkelt computer, (c) lave en enkelt kopi af softwaren i maskinlæsbar form udelukkende til sikkerhedskopieringsformål, så længe du inkluderer alle varsler om copyright og andre ejendomsrettigheder på kopien og (d) overføre softwaren og denne licens til en anden part, hvis den anden part indvilliger i at acceptere betingelserne og vilkårene i denne licens. Hvis du overfører softwaren, skal du samtidigt enten overføre alle kopier til den samme part eller ødelægge kopier som ikke overføres. Hvis du overfører besiddelse af en kopi af softwaren til en anden part, ophæves din licens automatisk.

2. Licensrestriktioner. Du, eller enhver tredjepart, må ikke, (a) leje, lease, sælge, låne eller på anden måde overdrage den software, eller enhver af de rettigheder og forpligtelser, der hører under denne licens; (b) installere denne software på netværk, der kan benyttes af flere brugere, medmindre hver bruger har købt en licens; (c) dekonstruere, adskille eller demontere softwaren eller hardwaren i sin helhed eller i

dele; (d) fjerne eller ødelægge nogen af copyright-meddelelserne, eller andre ejerskabsmærkninger, fra softwaren, eller fra nogen tredjeparts-software; (e) modificere eller bearbejde softwaren, flette softwaren sammen med andre programmer, eller lave arbejder afledt af, eller baseret på, softwaren; (f) kopiere eller distribuere softwaren for at tjene penge eller andet, medmindre de udtrykkelige krav ovenfor er opfyldt; (g) lave nogen ændringer, modifikationer, tilslutninger, afbrydelser, forbedringer eller justeringer, eller bruge softwaren på andre måder end det udtrykkeligt er beskrevet i den medfølgende dokumentation, og i denne licens; (h) udlevere en licens, overføre eller overdrage denne licens eller enhver af de rettigheder og forpligtelser, der hører under denne licens, på andre måder end det udtrykkeligt er forklaret i denne licens. Enhver påstået overførsel eller overdragelse vil være ugyldig. Licensrestriktioner af Dolby Digital 5.1 Creator. Du må ikke bruge Dolby Digital 5.1 Creator-teknologien til at kode indhold, som du vil distribuere kommercielt.

3. Eksportbegrænsninger. Eksport og reeksport af Pinnacle softwareprodukter styres af vedtægter fra United States Eksport Administration og sådan software må ikke eksporteres eller reeksporteres til et andet land, hvortil USA rekvirerer forbrugsvarer. Pinnacle software må endvidere ikke distribueres til personer på Table of Denial Orders, Entity List eller List of Specially Designated Nationals. Når du downloader eller bruger et Pinnacle softwareprodukt, bekræfter du, at du ikke er statsborger i et land, hvortil USA rekvirerer forbrugsvarer og at du ikke er en person på Table of Denial Orders eller Entity List of Specially Designated Nationals.

4. Ejendomsret. Licensen bevilliget herunder konstituerer ikke en overførsel af eller et salg af ejendomsrettigheder i eller til softwaren. Bortset fra licensrettighederne bevilliget ovenfor bevarer Pinnacle alle rettigheder, titlen til og indeståender i og til softwaren, inklusive alle immaterielle ejendomsrettigheder deri. Softwaren er beskyttet af gældende immaterialrette, inklusive United States copyright-love og internationale traktater.

5. Tredjeparts navnebeskyttede ejendom. Denne software kan indeholde navnebeskyttet ejendom, som tilhører andre og som er blevet licenseret til Pinnacle. Din brug af denne software er udtrykkeligt betinget af din indvilligelse i ikke at fjerne varsler om copyright eller andre navnebeskyttede markeringer for tredjeparts software.

6. Sikkerhed. Du anerkender og accepterer, at Pinnacle og/eller dets licensgivere kan arrangere softwaresikkerhedsrelaterede opdateringer, som automatisk vil blive downloadet og installeret på computeren, for at beskytte integriteten af særligt tredjeparts indhold. Sådanne sikkerhedsrelaterede opdateringer kan forringe softwaren (og anden software på computeren, som specifikt afhænger af softwaren), inklusive deaktivering af din evne til at kopiere og/eller spille “sikkert” indhold, dvs. indhold beskyttet af digital rettighedsstyring. I sådanne tilfælde skal Pinnacle og/eller dets licensgivere gøre sit bedste for øjeblikkeligt at postere varsler på Pinnacle’s website, som forklarer sikkerhedsopdateringen og omfatter instruktioner for slutbrugerne i anskaffelse af nye versioner eller yderligere opdateringer af softwaren, som genopretter adgang til sikkert indhold og relaterede funktioner.

7. Opdateringer. Du anerkender og accepterer at Pinnacle automatisk kan tjekke versionen af softwaren og/eller dens komponenter, som du benytter og at de kan downloade opdateringer eller rettelser til programmet på din computer. Opdateringer der hentes efter udløbet af den Begrænsede Garanti-periode beskrevet i sektion 9 nedenfor, er ikke dækket af nogen garanti; hverken udtrykkelige, stiltiende eller lovpligtige garantier.

8. Periode og ophævelse. Denne licens vil være ikraftværende ved installation af softwaren og ophæves ved første forekomst af følgende: (a) din undladelse af at overholde betingelser i denne licens; (b) returnering, destruktion eller sletning af alle kopier af softwaren, som er i din besiddelse eller (c) overførsel af softwaren og dennes licens til en anden part i overensstemmelse med sektion 1(d). Pinnacle’s rettigheder og dine forpligtigelser skal overleve ophævelsen af denne licens.

9. Begrænset garanti. Pinnacle garanterer den originale licenshaver, at softwaren, som leveret, vil præstere i overensstemmelse med den vedlagte dokumentation i en periode på 30 dage fra den originale købsdato (“Begrænset garanti”). Pinnacles eneansvar og din eksklusive afhjælpning for brud af foregående begrænsede garanti skal være efter Pinnacle’s eget valg, reparation eller erstatning af softwaren, som ikke opfylder garantien fremlagt heri og som returneres til Pinnacle. Denne begrænsede garanti vil blive ophævet, hvis softwarefejl opstod som et resultat af uheld, mishandling, misbrug eller forkert brug fra din side. Erstatningssoftware vil være garanteret i resten af den originale garantiperiode eller 30 dage, afhængigt af hvad der er længst.

10. INGEN ANDRE GARANTIER. BORTSET FRA SOM FREMLAGT OVENFOR, UDBYDES DENNE SOFTWARE "I FORHÅNDENVÆRENDE STAND". DU ACCEPTERER FULDT ANSVAR FOR SOFTWARENS KVALITET OG PRÆSTATION. SÅ VIDT DET ER TILLADT AF GÆLDENDE LOV FRASKRIVER PINNACLE SIG ALLE GARANTIER ENTEN UDTRYKTE ELLER STILTIENDE INKLUSIVE, MEN IKKE BEGRÆNSET TIL STILTIENDE GARANTIER OM SALGBARHED, IKKE-KRÆNKELSE OG EGNETHED. LICENSGIVEREN GARANTERER IKKE, AT FUNKTIONER INDEHOLDT I SOFTWAREN VIL OPFYLDE DINE KRAV, VÆRE UDEN AFBRYDELSER ELLER FEJLFRI.

11. ANSVARSFRASKRIVELSE. DU INDVILGER I, AT PINNACLE UNDER INGEN OMSTÆNDIGHEDER VIL VÆRE ANSVARLIG FOR FØLGESKADER, SÆRLIGE, INDIREKTE, TILFÆLDIGE SKADER ELLER BODSERSTATNINGER, SELVOM PINNACLE ER BLEVET RÅDFØRT OM MULIGHEDEN FOR SÅDANNE SKADER. PINNACLE'S ANSVAR SKAL UNDER INGEN OMSTÆNDIGHEDER OVERSKRIDE DET SAMLEDE BELØB, DER BLEV BETALT FOR SOFTWAREN. Visse stater/retskredse tillader i visse tilfælde ikke begrænsninger eller udelukkelse af tilfældige eller følgeskader. Derfor gælder ovenstående begrænsninger måske ikke i visse tilfælde.

12. Generelt. Denne licens er underlagt lovene i staten Californien og forbundslovene i USA uden reference til konflikt mellem retsprincipper. Forbunds- og statsdomstole i kommunen Santa Clara, Californien, skal have eneret til at dømme uoverensstemmelser, som opstår på grund af denne licens og du indvilliger hermed i personlig jurisdiktion fra forbunds- og statsdomstolene i kommunen Santa Clara, Californien. Denne licens er den altomfattende aftale mellem dig og Pinnacle og erstatter anden kommunikation mht. softwaren. Ingen modifikation eller opdatering af denne licens vil være i kraft, medmindre den er skriftlig og underskrevet af begge parter. Hvis indholdet i denne licens holdes ugyldige eller uden retskraft, vil resten af denne licens fortsætte i sin helhed og være i kraft.

13. Respekter copyright: Dette produkt bør bruges sammen med indbo som du ejer, har licens til, eller som ikke er beskyttet af copyright. Du har ikke fået licens til at bruge dette produkt for at krænke love - inklusiv copyright-loven. Du bedes respektere ophavsmandenes rettigheder, når du bruger dette produkt.

Tastaturgenveje

Termerne *Venstre*, *Højre*, *Op* og *Ned* i tabellen henviser til piletasterne.

Studios primære interface

Mellemrum	Start eller stop afspilning
J	Hurtig tilbagespoling (tryk flere gange for hurtigere tilbagespoling)
K	Stop afspilning
L	Hurtig fremadspoling (tryk flere gange for hurtigere spoling)
X eller Ctrl+Op	Gå 1 frame fremad
Y eller Ctrl+Ned	Gå 1 frame bagud
A eller I	Startmærke
S eller O	Slutmærke
Ctrl+Venstre	Trim startmærke med -1 frame
Ctrl+Højre	Trim startmærke med +1 frame
Alt+Venstre	Trim slutmærke med -1 frame
Alt+Højre	Trim slutmærke med +1 frame
Alt+Ctrl+Venstre	Rullende trim af startpunkt med -1 frame (trim følger også klippet)
Alt+Ctrl+Højre	Rullende trim af slutpunkt med +1 frame
G	Fjern start- og slutpunkt
D	Gå til startpunkt (i trimværktøjet)
F	Gå til slutpunkt (i trimværktøjet)
E eller Home	Gå til start

R eller End	Gå til slut
Venstre	Vælg forrige klip
Højre	Vælg næste klip
Delete	Slet det/de valgte klip
Insert	Opdel klip ved tidslinjemærker
Page Up	Gå til næste side i Filmvinduet
Page Dn	Gå til forrige side i Filmvinduet
Numerisk tast. +	Zoom ind på Tidslinjen
Numerisk tast. -	Zoom ud på Tidslinjen
C	Indsæt menukapitel
V	Fjern menukapitel
M	Indsæt tilbage til menu
Ctrl+Page Up	Gå til forrige menukapitel
Ctrl+Page Dn	Gå til næste menukapitel

Teksteditor

Alt+Plus	Placer forrest
Alt+Minus	Placer bagest
Ctrl+Plus	Flyt et lag frem
Ctrl+Minus	Flyt et lag bagud
Ctrl+0	Tekstjustering fra
Ctrl+1	Tekstjustering: nederst til venstre
Ctrl+2	Tekstjustering: nederst midt
Ctrl+3	Tekstjustering: nederst til højre
Ctrl+4	Tekstjustering: midt venstre
Ctrl+5	Tekstjustering: midt centrum
Ctrl+6	Tekstjustering: midt højre
Ctrl+7	Tekstjustering: øverst til venstre
Ctrl+8	Tekstjustering: øverst midt
Ctrl+9	Tekstjustering: øverst til højre
Ctrl+K	Knibning, linjeafstand og vridning
Ctrl+M	Flyt, skaler og roter
Shift+Venstre	Udvid tegnmarkering venstre
Shift+Højre	Udvid tegnmarkering højre

Ctrl+Venstre	Reducer den vandrette skalering eller knibning for tekstmarkeringen afhængigt af den pågældende tekstredigeringsstilstand (flyt/skaler/roter eller knibning/vridning/linjeafstand)
Ctrl+Højre	Forøg den vandrette skalering (dvs. knibning) for tekstmarkeringen
Ctrl+Ned	Formindsk skalering eller linjeafstand for tekstmarkering afhængigt af den aktive tekstredigeringsstilstand
Ctrl+Op	Forøg skalering eller linjeafstand for tekstmarkering
Shift+Ctrl+Venstre	Samme som Ctrl+Venstre (store spring)
Shift+Ctrl+Højre	Samme som Ctrl+Højre (store spring)
Shift+Ctrl+Ned	Samme som Ctrl+Ned (store spring)
Shift+Ctrl+Op	Samme som Ctrl+Op (store spring)
Alt+Venstre	I tekstmarkering: Flyt tegn til venstre. Ingen tekstmarkering: Flyt al tekst fra tekstmarkør til linjens slutning mod venstre.
Alt+Højre	I tekstmarkering: Flyt tegn til højre. Ingen tekstmarkering: Flyt al tekst fra tekstmarkør til linjens slutning mod højre.
Shift+Alt+Venstre	Samme som Alt+Venstre (store spring)
Shift+Alt+Højre	Samme som Alt+Højre (store spring)

Index

2

2D editor (videoeffekt), 132

A

A/B redigering, 145

Afspiller, 19

 Forhåndsvisning af overgange, 61,
 166

 Markør, 10

 Under Tidslinjetrimning, 94

Afspilleren

 Introduceret, 5

Afspilningshastighed

 Ændre, 128

Afspilningsknapper, 5

 Afspil/Pause, 9

 Almindelige, 9

 DVD, 6, 11, 189

 Hurtig tilbagespoling, hurtig
 fremadspoling, 9

 Jog-knapper, 9

 Loop, 9

 Standard, 5

Afspilningsknapperne

 Gå til starten, 9

Afspilningskontrol

 DVD, 193

Afspilningsmarkøren, 10

Aktivering

 Diskettemenuer, 65

 Forklaret, 15

 Hollywood FX, 60

 Lydeffekter, 67

 Plugin-effekter, 125

 Plug-in-effekter, 114

Aktivering af

 betalingsindhold, 12

Album

 Billedsektioner, 172

 Brug af menuerne, 46

 Forhåndsvisning, 5, 41

 Funktioner i Udklipsholder, 87

 Fyldes op under import, 19

 Interface, 45

 Introduceret, 19

 Kildemapper, 41

 Musiksektion, 67

 Overblik, 39

 Sektionen Diskmenuer, 64, 190

 Sektionen Lydeffekter, 66

 Sektionen Overgange, 59, 161

 Sektionen Stillebilleder, 63

 Sektionen Titler, 62

 sektionen Videoscener, 43

 Sektionen Videoscener, 85

 Titelredigering. *Se* Album for

 Titelredigering

 Træk og sæt ind-redigering, 86

 Valg af videoscener, 52

Album menu

 Thumbnail view, 54

Albummenuen

- Kombiner scener, 56
- Underinddel scener, 57
- Vælg efter navn, 55
- Albummet
 - Billedformat, 90
- Albummet i Teksteditoren, 216
 - Billedsektion, 221
 - Sektionen Baggrunde, 219
 - Sektionen Knapper, 221
 - Udseende-browser, 216
- Alpha Magic-overgange, 163
- Analog
 - Importkvalitetsindstillinger, 31
 - Niveauer under import, 32
 - Udkørsel til, 272
- Andre enheder
 - Import af medieklip fra, 35
- Animation, 315
- Animeret pan-og-zoom, 179
- Aspect ratio (billedformater), 50
 - Blanding af, 88
- Aspect ratio (frameformater), 24
- Aspektrater (frameformater)
 - Importindstilling, 279
- Automatisk farvekorrektion (videoeffekt), 126
- Automatisk sceneopdagelse. *Se* Sceneopdagelse
- AVCHD
 - Kør film ud på, 262
- AVI-filer, 66

B

- Baggrunde
 - I Teksteditoren, 219
- Baggrundsberegning, 89
 - Af Hollywood FX, 166
 - Af menuminiaturebilleder i bevægelse, 199
 - Aktivering og deaktivering, 166
- Baggrundsmusik, 72, 73
 - Cd, 230
 - Formater, 228
 - ScoreFitter, 231

- Værktøj, 82, 231
- Balance
 - Justering på Tidslinjen, 243
- Balance og lydstyrke, 82, 238
- Belysning, 135
- Beregning, 261
- Beskæring
 - Still-billeder, 175
- Bevægelsesslørning (videoeffekt), 133
- Billeder. *Se* Stillbilleder
- Billedformater. *Se* Billedforhold
- Billedmanipulering i baggrunden
 - Af videoeffekter, 123
- Blu-ray (AVCHD)
 - Kør film ud på, 262
- Blødgør(videoeffekt), 131
- Brug keyframes (Tjebkoks), 120
- Bølgeovergang, 174
- Bølgeovergange, 167, 190
- Bånd
 - At gemme filmen til, 272

C

- CD audio-værktøjet, 230
- Cd-lydklip
 - Egenskaber for, 237
- Chroma key
 - Baggrundsklæde til, 158
 - Tips, 158
 - Videoeffekt, 157
 - Værktøj, 152

D

- Datarate
 - For DV-import, 281
- DeEsser (lydeffekt), 253
- Dialogbokse
 - Hovedindstillinger, 277
 - Indstillinger, 277
 - Indstillinger for Filmfremstilling, 277

- Diasshow, 167, 174, 190
 - DirectX, xii
 - Disk
 - At gemme film til, 261
 - Forhåndsvisning, 193
 - Fremstilling, 1
 - Image på harddisk, 261
 - MPEG-kodning, 28
 - Produktion, 64
 - Diske
 - Produktion, 189, 221, 238
 - Produktion af, 40, 171
 - Diskettenuer
 - Aktivering, 65
 - Diskmenuer, 187
 - Automatisk linkopbygning, 192
 - Begrænsninger ved VCD, S-VCD, 191
 - Beskrevet, 187
 - Bevægelige baggrunde, 220
 - Indstilling af miniaturevisning, 199
 - Kapitelredigering, 200
 - Knaptekster, 191
 - Layout på filmeksempel, 188
 - Linknumre under redigering, 198
 - Loop under afspilning, 188
 - Medfølgende, 190
 - Menuer vs. tekst, 190
 - Muligheden Flyt miniaturevisning, 199
 - Navn og varighed, 196
 - Opbygning af, 203
 - Placering på Tidslinjen, 191
 - Redigering af, 203
 - Redigering af links, 196
 - Redigering på Tidslinjen, 194
 - Sektion (af Album), 64
 - Sektion (i Albummet), 190
 - Åbn i Teksteditoren, 197
 - Diskometer, 20
 - Diskometeret, 21
 - Diskplads
 - Til DV-import, 29
 - Drevets hastighed
 - Til videoimport, 29
 - Drevhastighed
 - Utilstrækkelig datarate, 281
 - DV, xiv
 - Datarate for import, 281
 - Import, 28, 30
 - Udkørsel til, 272
 - Udregning af nødvendig plads, 29
 - Dvd
 - Image på harddisk, 261
 - Kør film ud på, 262
 - Menuer. *Se* Diskmenuer
 - DVD
 - Afspilningsknapper, 6, 11, 189
 - Afspilningskontrol, 193
 - Forhåndsvisning, 193
 - Import af video fra, 34
 - Menuer, 64
 - MPEG-kodning, 28
 - Dæmpning af lydspor, 76
- ## E
- Editor, Menu og tekst, 203
 - Effekter
 - Lyd. *Se* Lydeffekter
 - Video. *Se* Videoeffekter
 - Eksterne enheder
 - Import af medieklip fra, 35
 - Enheder
 - Import, 24, 278
 - Enkeltbilleder
 - Redigering, 176
 - Rotering, 177
 - Equalizer (lydeffekt), 254
- ## F
- Fade
 - Justering af balancen på Tidslinjen, 243
 - Fade (overgang), 163
 - Fades
 - Standardvarighed af, 287
 - Farveeffekter
 - Hvidbalance, 137

- Farvekorrektion (videoeffekt), 134
- Farvekort (videoeffekter), 135
- Farver
 - Valg af, 160
- Fil
 - At gemme filmen som, 266
- Film
 - Forhåndsvisning, 5
- Filmfremstillingstilstand
 - Introduceret, 1
- Filmvindue, 69
 - Interfacefunktioner, 92
- Filmvinduer
 - Trimning på Tidslinjen, 94
- Filmvinduet
 - Find scene i Album, 46
 - Find scene i Albummet, 92
 - Funktioner i Udklipsholder, 87
 - Placering, 72
 - Statusmeddelelsesområde, 69
 - Træk og sæt ind-redigering, 86
 - Visninger, 73
- Filnavn
 - Projekt, 69
- Filtype
 - Avi, 267
 - DivX, 268
 - iPod-kompatibel, 269
 - MPEG, 269
 - Real Media, 271
 - Sony PSP-kompatibel, 271
 - Windows Media, 271
- Filtyper
 - AVI, 66
 - Billeder, 63
 - Lyd, 66
 - MP3, 66
 - Musik, 67
 - WAV, 66
- Fjernsyn
 - Simultan udkørsel til, 273
- Flag
 - Placering på menusporet, 195
- Flere importfiler
 - Brug af, 88
- Flere markeringer
 - I Teksteditoren, 213
- Forhåndsvisning
 - Diske, 193
 - Hollywood FX, 166
 - Menuer, 6
 - Overgange, 61, 166
 - Under import, 279
 - Videoeffekter, 123
- Forhåndsvisningsvindue, 5, 96
- Forhåndsvisningsvinduet, 6
- Forkortelser, xiv
- Forstør (videoeffekt), 133
- Fortryd-knappen, 2
- Forudindstillinger for effekter, 116
- Fotografier
 - Panorering og zoom, 177
 - Redigering, 176
 - Reduktion af røde øjne, 178
 - Rotering, 177
- Frame grabber
 - Med HDV, 184
- Framegrabber, 183
 - Værktøj, 172
 - Værktøj, beskrevet, 183
 - Værktøjer, 80
- Framerate
 - Forøgelse, 314
- Fremhævning
 - Af menuknapper, 223
- Fremstil film-tilstand, 259
- Fremstille film, 259
- Fuldskærmsbilleder
 - Beskrevet, 172
- Funktioner
 - Inkluder lyd, 302

G

- Gammel film (videoeffekt), 130
- Gem på internettet, 274
- Gem til bånd, 272
- Gem til disk, 261
- Gem til fil, 266
 - Avi, 267
 - DixX, 268

- iPod-kompatibel, 269
- MPEG, 269
- Real Media, 271
- Sony PSP-kompatibel, 271
- Windows Media, 271
- Gendan-knappen, 2
- Gennemsigtighed
 - I overlægningsbilleder, 173
- Glasrude (videoeffekt), 131
- GOP
 - Closed, 360
 - Størrelse, 363
- Grafik
 - Redigering, 176
- Grungelizer (lydeffekt), 255
- Grupper
 - Midlertidige, i Teksteditoren, 213

H

- Harddisk
 - Forberedelse til videoimport, 312
 - Hastighed ved videoimport, 29
 - Plads til videoimport, 29
- Hardware
 - Import, 23
- Hastighed (videoeffekt), 128
- HD, 364
- HD dvd
 - Kør film ud på, 262
- HDV, xiv, 364
 - Import, 30
- Hjælp-knappen, 2
- Hollywood FX
 - Aktivering, 60
 - Forhåndsvisning, 166
 - Og baggrundsberegning, 166
 - Overgange, 163, 165
 - Redigering, 165, 170
- Hvidbalance, 137

I

- IEEE-1394, xiv
 - Kabel, 272

- Ikoner for effekter
 - Lyd, 250
 - Video, 92
- Import, 17
 - Analog vs. digital, 20
 - Drevets hastighed, 29
 - Enheder, 278
 - Enhedsvalg, 24
 - Forberedelse af din harddisk, 312
 - Formatindstillinger, 281
 - Fra analoge kilder, 31
 - Fra DV, 28, 30
 - Fra eksterne enheder, 35
 - Fra HDV, 30
 - Hardware, 23
 - Kildeindstillinger, 278
 - Kilder, 23
 - Kvalitetsindstillinger for analog import, 31
 - Lyd- og videoniveauer, 32
 - Mappe, 21
 - MPEG-indstillinger, 285
 - Og Albummet, 19
 - Sceneregistrering, 27
 - Skift mappe, 22
 - Til flere filer, 88
 - Trinvis, 25
- Import af medieklip fra eksterne enheder, 35
- Import af video fra DVD, 34
- Importeret video
 - Mapper, 47
 - Åbn fil, 47
- Importindstillinger, 21
- Importtilstand
 - Interface, 19
 - Introduceret, 1
- Indstillinger, 277, *Se* Indstillinger
 - Aspektrate for analog import, 279
 - Datarate, 281
 - Datarate og kvalitet, 301
 - Diskfremstilling, 294
 - Filmfremstilling, 277
 - Forhåndsvisning under import, 279
 - Framerate, 301
 - Fremstil AVI-fil, 298

- Fremstil MPEG-fil, 298
- Fremstil Real Media-fil, 303
- Fremstilling af bånd, 308
- Fremstilling af Windows Media-fil, 306
- Hoveddialog, 277
- Importenheder, 278
- Importformat, 281
- Importkilde, 278
- Lyd til filudkørsel, 301
- Medtag video, 300
- MPEG-import, 285
- Organisering af, 277
- Projektindstillinger, 285
- Sceneregistrering, 279
- Tv-standard, 279
- Udkør til VGA-visning, 310
- Valgmuligheder, 3
- Video- og lydindstillinger, 288
- Video til filudkørsel, 300
- Videoforhåndsvisning, 289
- Videokomprimering, 300
- Videoptager input
 - markeringsboks, 279
- Vis alle codecs, 300
- Indsætningsredigering, 105
 - Introduceret, 105
 - Lyd, 107
 - Metode, 105
- Insertredigering
 - A/B, 145
- Internet
 - Gem film på, 274
- Inverter, 135

J

- J-klip
 - A/B, 145
 - Defineret, 107
 - Forklaret, 110
- Jog-knapper, 9
- Jordskælv (videoeffekt), 132

K

- Kameraknapper, 184
- Kameraknapperne, 22
- Kanalværktøjet (lydeffekt), 253
- Kapitellinks. *Se* Links
- Kapitler
 - På menusporet, 194
- Ken Burns, 176
- Keyframing (med videoeffekt-parametre), 117, 120
- Klip
 - Associative, 353
 - Formelle, 354
 - Hastighed (videotip), 352
 - Kombination, 102
 - Kontrast, 354
 - Lyd, 73
 - Opdeling, 70, 101
 - Parallele, 354
 - Sletning, 71
 - Substitutionsklip, 354
 - Trimning på Tidslinjen, 94
 - Trimningstips, 98
 - Video, 73
 - Ændring af navn, 99
 - Årsag og virkning, 354
- Klip (overgang), 163
- Klipegenskaber
 - Navn, 175
 - Trimning med, 98
 - Varighed, 175
- Knappen, 70
- Knappen Barberblad, 70
- Knappen Opdel klip/scene, 70, 102
 - Ved indsætningsredigering, 106
- Knappen Rediger menu, 80
- Knappen Skraldespand, 71
- Knappen Slet klip, 71
- Knapper
 - Afspilning, 9
 - Barberblad, 102
 - DVD-omskiftning, 5, 6
 - Fremhævning, 223
 - Kapitel. *Se* Diskmenuer

- Klip, 69
- Opdel klip, 69, 102, 106
- Opdel klip/scene, 70
- Rediger menu, 80
- Reset (pan-and-zoom), 177
- Slet klip, 71
- Sporlåsning, 103
- Start/stop import, 21
- Tilstand, 2
- Vis markering, 69
- Værktøjer, 78
- Værktøjsvælger, 79
- Knapper i Teksteditoren
 - Knapper til objektlayout, 211
 - Tekstformat, 214
 - Udklipsholder og knapper til sletning, 214
 - Valg af redigeringsstype, 210
- Knapper til Sporlåsning, 103
- Knapper:, 70
- Knapperne
 - Fortryd, Gendan, Hjælp, Support og Aktivér, 2
- Kommandoen Diskkapitel, 192
- Kommandoen Find scene i Album, 46
- Kommandoen Find scene i projekt, 46
- Kommandoen Kombiner klip, 102
- Komprimering
 - Lyd, 301
 - Video, 300
- Konfiguration. *Se* Indstillinger
- Kontinuitet (videotip), 351
- Kontrolpanel til videokamera, 20
- Konventioner, xiv
- Kor (lydeffekt), 253
- Krav, udstyr, xi
- Krydsfade
 - I lyd, 167

L

- Lag
 - I Teksteditoren, 207

- Lange skud (videotip), 349
- Letterbox-visning, 90
- Leveler (lydeffekt), 256
- Link
 - Gå tilbage til menu, 196
- Linket Gå tilbage til menu, 196
- Links
 - Automatisk opbygning af, 192
 - I værktøjet Diskmenu, 200
 - Justering af, 195
 - Omplacering, 196
 - Oprettelse af, 195
 - Placering med træk-og-sæt-ind, 201
 - Redigering, 196
 - Sletning af, 196
 - Til diskmenuer, 187
 - Vis numre under redigering, 198
- Linsebrydning (videoeffekt), 132
- L-klip
 - A/B, 145
 - Defineret, 107
 - Forklaret, 108
- Luma key (videoeffekt), 131
- Lyd
 - Anvend uden video, 87
 - Baggrundsmusik, 228
 - Brug af, 225
 - Brug i Studio, 226
 - Dæmpning, 76
 - Indstillinger (for filudkørsel), 301
 - Indsætningsredigering, 107
 - Justering på Tidslinjen, 241
 - Kommentarer, 228
 - Lydeffekter, 228
 - Lydstyrke og mixing, 238
 - Original, 227
 - Overgange, 167
 - Overlay, 144
 - Overlæg, oprindelig, 227
 - Spor på Tidslinjen, 227
 - Surround, 244
 - Synkron, 74, 167, 227
 - Synkroniseret med video, 103
 - under spoling, 70
- Lyd under spoling, 70

Lydeffekter, 73, 225, 249

Aktivering, 67, 114

DeEsser, 253

Egenskaber, 237

Equalizer, 254

Grungelizer, 255

I Studio Plus, 252

Ikoner, 250

Kanalværktøjet, 253

Kor, 253

Leveler, 256

Rumklang, 256

Sektion (af Album), 66

Standard ift. Plus, 250

Stereoekko, 257

Stereospredning, 257

Støjreduktion, 251

Værktøj, 249

Lydfiler, 66

Lydklip, 73

Interfacets opbygning, 239

Trimning, 236

Lydkomprimering, 301

Lydniveauer

Ved analog import, 33

Ved DV-import, 30

Ændring under import, 21

Lydspor, 229

Kædet til videosporet, 105

Lydstyrke

Justering på Tidslinjen, 241

Lydstyrke og mixing, 243

Mixing, 238, 243

Voiceover-niveau, 234

Lydværktøjer, 82

Låsning af spor, 76

Indikation for, 104

Låst indhold

Aktivering, 12

M

Mapper

Musik, 67

Stillbilleder, 63

Titler, 62

Media Player, 271

Menu og Teksteditor, 203

Menuen Album

Angiv miniatureframe, 49

Detaljeret visning, 53

Find scene i projekt, 46, 92

Ikonvisning, 53

Kommandoer til sceneregistrering,
58

Kommentarvisning, 54

Menuen Opsætning, 3

Menuer, Disk. *Se* Diskmenuer

Menuknapper

Fremhævning, 223

Menukommandoen Angiv

miniatureframe, 49

Menukommandoen Opdel klip,
102

Menukommandoer, xv

Menulinks. *Se* Links

Menuredigering. *Se* Titelredigering

Menuspor

Flag, 194

Redigering, 195

Menusporet, 194

Mikrofon

Tilslutning af, 235

Miniatureframes

I Albummet, 49

Indstilling i diskmenuer, 199

Med video i bevægelse, i menuer,
199

Mode

Introduceret, 1

MP3-filer, 66

MPEG

Beregning til udkørsel, 261

Import fra DV, 30

Importindstillinger, 285

Kodning af DV-import, 28

Kvalitetsindstillinger, 30

Til DVD, etc., 28, 30

Music video. *Se* SmartMovie

Musik, 225, *Se* Baggrundsmusik

Mappe, 67

Sektion (af Album), 67
Valg af (videotip), 355

N

Navne

I Tekst- og i Storyboardvisning, 99
På klip - ændring, 99
Niveauer, Lyd og video
Ved analog import, 32
Niveauer, Lyd- og video-
Ved DV-import, 30
NTSC, 279
Nærbilleder, 349

O

Objekter

I Teksteditoren, 206
Omplacering af objekter
I tre dimensioner, 207
Opdeling af klip
Gendannelse fra, 102
Opdeling af videoklip, 101
Opdelingsredigering
Introduceret, 107
Oplåsning
Lydeffekter, 67
Opsætningsindstillinger, 277
Optag
Fra DVD, 34
Optagelse af voice-over, 233
Kvalitet, 235
Optisk disk. *Se* Disk
Image på harddisk, 261
Ordlister, 357
Original lyd
Egenskaber, 237
Synkroniseret med video, 103
Originallyd
Behold (videotip), 355
Overførsler
Premium, 60
Overgange
Alpha Magic, 163

Beskrevet, 161
Bølgeovergang, 174
Bølgeovergange, 167, 190
Fade, 163
Forhåndsvisning, 61, 166, 170
Føj til film, 161
Grupper, 60
Hollywood FX, 163, 165
I lyd, 167
Indstilling af varighed, 169
Indvirkning på klips varighed, 162
Klip, 163
Kriterier for valg af, 162
Looping i forhåndsvisning, 170
Navngivning, 169
På Timeline, 161
Sektion (i Album), 59
Standard (2D), 163
Standardvarighed af, 287
Tredimensionelle, 165
Trimning, 168
Typer af, 162
Udtoning, 164
Vend retning, 169
Videotip, 350
Vis type, 61
Wipe, slide, push, 164
Overlægeffekter, 143
Overlægningsbilleder
Beskrevet, 173
Kontroller gennemsigthed i, 173
Overlægningsspor
Og stillbilleder, 172
Overlægspejls, 143
Introduktion, 143
Lyd, 227
Lyd, oprindelig, 144
Muligheden Always show, 144
Vise, skjule, 144
Åbning, 143

P

PAL, 279
Pan og scan, 90
Pan og zoom

- Værktøj, 176
- Pan-og-zoom
 - Animeret, 179
 - Fotografier, 177
 - Komplekse animationer, 180
- Panorer og zoom
 - Video-effekt, 182
- Parametre for videoeffekter
 - Redigering, 115
- Parametre til effekter
 - At resette, 117
- Parametre til plug-in-effekter
 - Forudindstillinger, 116
- Pas, 15
- Perspektiver
 - Forskellige, 349
- Picture-in-picture
 - Videoeffekt, 150
 - Værktøj, 146
- Plugin-effekter
 - Aktivering, 125
- Plug-in-effekter
 - Aktivering, 114
- Plus lydeffektpakke, 252
- Plus RTFX videoeffekt-pakke, 128
- Posteriser (videoeffekt), 136
- Premium indhold og funktioner, 16
- Premium-knappen, 2
- Problemer og løsninger, 317
- Problemløsning, 317
- Produktnavne, xiv
- Progressiv kodning (indstilling for avanceret udkørsel), 295
- Projekt. *Se* Film
- Projektets videoformat, 89
- Projektindstillinger
 - (indstillingspanel), 285
- Prægning (videoeffekt), 130
- Push (overgang), 164

R

- Real Media
 - Filer, 271

- RealNetworks® RealPlayer®, 271
- RealNetworks® RealPlayer®
 - Visning af filer med, 267
- Redigering, 349
 - A/B, 145
 - Avanceret, 75, 143
 - Diskmenuer, 194
 - Indsætning, 105
 - Opdeling, 107
 - Stillbilleder, 174
 - Videoklip, 85
- Redigering af fotografier og andre billeder, 176
- Redigering med flere spor, 143
- Redigeringslinjen
 - Klip indsat ved, 87
- Redigeringsstilstand
 - Brugergeneret, 4
 - Introduceret, 1
- Reduktion af røde øjne
 - Fjerne, 178
 - Forklaret, 178
- Resumé for optiske diske, 265
- RGB farvebalance (videoeffekt), 136
- Rumklang (lydeffekt), 256

S

- Scener. *Se* Videoscener
- Scener (videotip), 352
- Sceneregistrering, 26, 27, 49
 - Indstillinger, 279
 - Menukommandoer, 58
- ScoreFitter
 - Egenskaber for klip, 238
 - Varigheden på klip, 236
- SCSI, xiii
- SECAM, 279
- Sektionen Baggrunde
 - I Teksteditor-albummet, 219
- Sektionen Knapper
 - I Albummet i Teksteditoren, 221
- Sektionen Videoscener
 - Visninger, 54

- Sepia (videoeffekt), 136
- Skanning, progressiv vs. interlaced, 295
- Skrifttyper, 215
- Skærme
 - Flere, 289
- Sletning af klip, 71
- Sletning af scener, 71
- Slide (overgang), 164
- Slowmotion, 128
- Sløring (videoeffekt), 129
- Sort/hvid (videoeffekt), 134
- Splitredigering
 - A/B, 145
- Spør
 - Baggrundsmusik, 228
 - Dæmp og skjul, 76
 - Indikation for låsning, 104
 - Lyd, 227, 229
 - Lydeffekt og kommentar, 228
 - Låsning, 76
 - Menu, 194
 - Original lyd, 227
 - Overlæg, 143
 - Titel, 104
 - Video, 75, 103
 - Video kædet til lyd, 105
- Sporet til tekst og overlægning
 - Og stillbilleder, 172
- Stabilisering (videoeffekter), 127
- Start/stop importknap, 21
- Stereo
 - Justering af balancen på Tidslinjen, 243
- Stereoekko (lydeffekt), 257
- Stereospredning (lydeffekt), 257
- Stillbilleder
 - Beskrevet, 171
 - Fuldskærm, 172
 - Fuldskærm vs. overlægning, 171
 - Gennemsigtighed i, 173
 - Mapper, 63
 - Opbygning, 172
 - Overlægning, 173
 - Sektion (af Album), 63
 - Standardvarighed af, 287
 - Trimning og redigering, 174
 - Typer, 171
- Still-billeder
 - Beskæring, 175
- Storyboard view, 73
- Storyboardvisning, 73
- Studio Plus, 143
 - Keyframing, 117, 120
 - Lydeffekter, 250, 252
 - Videoeffekter, 128
- Støjreduktion (lydeffekt), 251
- Støjreduktion (videoeffekt), 127
- Support-knappen, 2
- Surroundlyd, 244
- S-vcd
 - Kør film ud på, 262
- S-VCD
 - Menuer, 64, *Se* Diskmenuer
 - MPEG-kodning, 28
- Synkronisering (af video og lyd)
 - Tilsidesættelse, 103

T

- Tastaturkonventioner, xv
- Teksteditor, 203
 - Aktivering, 204
 - Avanceret tekstredigering, 209
 - Flere markeringer i, 213
- Teksteditoren
 - Introduceret, 79
- Teksteditorknapper
 - Markeringsværktøj, 206
 - Objektværktøjer, 206
 - Teksttypeknapper, 205
- Teksteditorobjekter, 206
 - Omplacering af lag, 207
 - Tekst, 208
- Tekster
 - Opbygning af, 203
 - Rullende, 205
 - Tværgående, 205
- Tekstredigering
 - Avanceret, 209

- Tekstvisning, 73, 77, 99
 - Tidslinje
 - Lydspor, 227
 - Låsning af spor, 103
 - Overlægsvideo, 143
 - Placering af diskmenuer på, 191
 - Redigering af diskmenuer på
 - Tidslinjen, 194
 - Spor, 73
 - Trimning af klip på, 94
 - Tidslinjen
 - Justering af lydstyrken på, 241
 - Tidslinjevisning, 73
 - Avanceret redigering i, 103
 - Indsætningsredigering, 105
 - Opdeling af klip i, 102
 - Tidsskala, 73
 - Tilstand
 - Redigering, 4
 - Tilstande
 - Fremstil film, 259
 - Import, 19
 - Valg, 2
 - Titel
 - Farver (videotip), 356
 - Valg af (videotip), 356
 - Titel-spor
 - Låsning, 104
 - Titler
 - Mapper, 62
 - Redigering af, 203
 - Sektion (i Album), 62
 - Tools
 - PIP and chroma key, 81
 - Transportknapper
 - On-screen, 20
 - Transportknapperne
 - On-screen, 22
 - Trimning
 - Beskrevet, 93
 - Fortryd, 101
 - Introduceret, 85
 - Lydklip, 236
 - Med Ctrl tasten, 97
 - Overgange, 168
 - På Tidslinjen, 94
 - Stillbilleder, 174
 - Tips, 98
 - Videoklip, 93
 - Trimningsmarkør, 77
 - Træk og sæt ind
 - Fra Album, 86, 161
 - Redigering, 86
 - Træk-og-sæt-ind
 - Placering af menulinks, 201
 - Tæller, 11
- ## U
- Udklipsholder
 - Med Album og Filmvindue, 87
 - Udkør
 - Til avi-fil, 267
 - Til iPod-kompatibel fil, 269
 - Til MPEG-fil, 269
 - Til Sony PSP-kompatibel fil, 271
 - Til videobånd, 273
 - Udkørsel
 - browser, 259
 - medietype, 260
 - Til bånd, 272
 - Til DivX-fil, 268
 - Til fil, 266
 - Til internettet, 274
 - Til optisk disk, 261
 - Til Real Media-fil, 271
 - Til Windows Media, 271
 - UDMA, xiii
 - Udstyrskrav, xi
 - Udtoning (overgang), 164
 - USB-videokamera
 - Import fra, 31
- ## V
- Vandbølge (videoeffekt), 134
 - Vanddråbe (videoeffekt), 133
 - Varigheder (af overgange etc.), 287
 - Vcd
 - Kør film ud på, 262

- VCD
 - Menuer, 64, *Se* Diskmenuer
 - MPEG -kodning, 28
- VGA
 - Udkør film til, 310
- Video
 - Billedforhold. *Se* Billedforhold
 - Billedformat. *Se* Billedforhold
 - Hardware til udkørsel, xiii
 - Indstillinger, 33
 - Indstillinger (for Filudkørsel), 300
 - Optagelse. *Se* Optagelse
 - Skjul, 76
- Video- og lydindstillinger (indstillingspanel), 288
- Videobånd
 - Udkør til, 273
- Videoeffekter, 112
 - 2D editor, 132
 - Aktivering, 114
 - Automatisk farvekorrektion, 126
 - Belysning, 135
 - Bevægelsessløring, 133
 - Blødgør, 131
 - Chroma key, 157
 - Effektlisten, 113
 - Farvekorrektion, 134
 - Farvekort, 135
 - Forhåndsvisning og billedmanipulering, 123
 - Forstør, 133
 - Forudindstillinger, 116
 - Gammel film, 130
 - Glasrude, 131
 - Grundlæggende, 124
 - Hastighed, 128
 - Ikoner, 92
 - Inverter, 135
 - Jordskælv, 132
 - Keyframing, 117, 120
 - Linsebrydning, 132
 - Luma key, 131
 - Picture-in-picture, 150
 - Plus RTFX, 128
 - Posteriser, 136
 - Prægning, 130
 - Rensningseffekter, 126
 - RGB farvebalance, 136
 - Sepia, 136
 - Sløring, 129
 - Sort/hvid, 134
 - Stabilisering, 127
 - Standard, 126
 - Støjreduktion, 127
 - Tilføj, 125
 - Tilføj og slet, 113
 - Vandbølge, 134
 - Vanddråbe, 133
 - Værktøj, 112
 - Ændring af parametre, 115
- Video-effekter
 - Panorer og zoom, 182
- Videoforhåndsvisning
 - Ekstern, 289
 - Fuldskærm, 289
 - Indstillinger, 289
- Videoformater, 89
- Videoimport
 - Trinvis, 25
- Videoklip, 73
 - Anvend kun lydsiden, 87
 - Egenskaber, 99
 - Find en Albumscene, 92
 - Forkortet af overgang, 162
 - Fortryd trimning, 101
 - Føj effekter til, 112
 - Interfacefunktioner, 92
 - Kombination, 102
 - Opdeling, 101
 - Redigering, 85
 - Synkronisering med lyd, 103
 - Tips om trimning, 98
 - Trimning, 93
 - Trimning på Tidslinjen, 94
 - Ændre afspilningshastighed, 128
 - Ændring af navn, 99
- Videokomprimering, 300
- Videomonitor
 - Simultan udkørsel til, 273
- Videoniveauer
 - Ved analog import, 33
 - Ved DV-import, 30
 - Ændring under import, 21

- Videoscenekatalog, 189
- Videoscener
 - Aktivitetsindikator, 45
 - Albuminterfacefunktioner, 45
 - Find scener i Albummet, 46
 - Føj til film, 85, 86
 - Genregistrering, 58
 - Indikator under brug, 92
 - Kombination og underinddeling, 56
 - Kommentarer, 54
 - Mapper, 47
 - Miniatureframes, 49
 - Opdeling, 70
 - Rækkefølge af, 43
 - Sektion (af Album), 43
 - Tilstødende, 92
 - Valg af, 52
 - Visning, 51
 - Visning af varighed, 53
- Videospor, 75, 103
 - Kædet til lydsporet, 105
- Videosporet, 87
 - Og stillbilleder, 171
- Videotips, 347
- Videoværktøjer, 80
- Views, Movie Window
 - Storyboard, 73
- Visninger, Filmvindue
 - Storyboard, 73
- Visninger, Filmvinduet
 - Tekst, 73, 77
 - Tidslinje, 73
- Voice-over, 73
 - Egenskaber, 237
 - Indstillinger for Optagekvalitet, 235
 - Lydstyrke, 234
- Voice-over værktøjet, 82
- Voice-overs
 - Optagelse af, 233
- Volume
 - Fades, Standardvarighed af, 287
- Værktøj til cd-lyd, 82
- Værktøj til lydstyrke og balance, 238
- Værktøjer, 69, 78
 - Automatisk baggrundsmusik, 82
 - Baggrundsmusik, 231
 - CD audio, 230
 - Cd-lyd, 82
 - Chroma key, 152
 - Diskmenu, 80, 201
 - Framegrabber, 80
 - Klipegenskaber, 77, 80, 82, 98, 196, 236
 - Lyd, 82
 - Lydeffekter, 83, 249
 - Lydstyrke og balance, 82, 238, 243
 - Pan og zoom, 176
 - Picture-in-picture, 146
 - SmartMovie, 81, 137
 - Titler, 80
 - Video, 80
 - Videoeffekter, 81, 112
 - Voice-overs, 82
- Værktøjet
 - Voice-overs, 233
- Værktøjet Diskmenu, 80, 201
- Værktøjet Framegrabber
 - Beskrevet, 183
- Værktøjet klipegenskaber
 - Til enkeltbilleder, 175
- Værktøjet Klipegenskaber, 77, 80, 82
 - For videoklip, 99
 - Til diskmenuer, 196
 - Til lydclip, 236
 - Til overgange, 169
 - Trimning med, 169
- Værktøjet Lydstyrke og balance, 82, 243
- Værktøjet Titles, 80
- Værktøjet Voice-over, 233

W

- WAV-filer, 66
- Windows Media
 - Filer, 271
 - Player, 271
- Windows Media Player

Visning af filer med, 267
Wipe (overgang), 164

Y

Yahoo! Video, 274