

# Pinnacle Studio 11 Plus

*Innehåller Studio, Studio Plus och Studio Ultimate*

***Enkel, MER kraftfull,  
MER kreativ videoredigering***

Särskilt tack till Travis White, Richard Edgley, Kenn LeGault, Jan Piros, Jörg Weselmann, Mikel Zwissler och Sulekha Somasekhar.

Dokumentation: Nick Sullivan

Copyright © 1996-2007 Pinnacle Systems, Inc., dess licensgivare och/eller dotterbolag. Alla rättigheter reserverade. Du samtycker till att inte avlägsna någon produktidentifikation eller tillkännagivelser om egendomsrestriktioner från Pinnacle Systems produkter eller manualer. Pinnacle Systems, Pinnacle Studio, Scorefitter och Pinnales kugghjulslogotyp är registrerade varumärken och/eller varumärken tillhörande Pinnacle Systems, Inc. och dess dotterbolag i USA och andra länder.

Framtagen med licens av Dolby Laboratories. © 1992-2003 Dolby Laboratories. Alla rättigheter reserveras. Dolby och dubbel-D-symbolen är ett varumärke tillhörande Dolby Laboratories. mpegable DS 2.2 © 2004 Dicas Digital Image Coding GmbH. Intel Pentium, Centrino, Intel Centrinos logotyp och Intel Insides logotyp är varumärken eller registrerade varumärken tillhörande Intel Corporation eller dess dotterbolag i USA och andra länder. QDesign MPEG-1 Layer 2 Fast Encoder/Decoder © 1996-2002 QDesign Corporation. AVCHD är ett varumärke tillhörande Matsushita Electric Industrial Co., Ltd. och Sony Corporation. RealProducer är inkluderad på licens från RealNetworks, Inc. Real Producer version 8.0. upphovsrätt 1995-2002, RealNetworks, Inc. "RealProducer", "RealVideo", "RealServer" och "Real"-logotypen är varumärken eller registrerade varumärken tillhörande RealNetworks, Inc. Alla rättigheter reserveras.

Windows Media och Windows Vista är varumärken eller registrerade varumärken tillhörande Microsoft Corporation i USA och/eller andra länder. SoundSoap™ är ett registrerat varumärke tillhörande Berkley Integrated Audio Software, Incorporated (BIAS, Inc.). StageTools © 1999-2007 StageTools, LLC. Alla rättigheter reserverade. proDAD © 2007 proDAD GmbH. Alla andra varumärken tillhör sina respektive ägare.

Ingen del av denna manual får kopieras, distribueras, överföras, tolkas, lagras på filserver eller översättas i någon form, varken elektroniskt, mekaniskt, magnetiskt, manuellt, eller på något annat sätt, utan skriftligt tillåtelse från Pinnacle Systems, Inc.

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

Tryckt i USA.

# Indhold

<b>ATT KOMMA IGÅNG .....</b>	<b>IX</b>
Systemkrav .....	ix
Förkortningar och standarder .....	xii
On-line-hjälp .....	xiv
<b>KAPITEL 1: ATT ANVÄNDA STUDIO .....</b>	<b>1</b>
Ångra, Gör om, Hjälp, Support och Premium .....	2
Konfigurationsalternativ .....	3
<b>Redigeringsläget (Edit mode) .....</b>	<b>4</b>
Spelaren – Player .....	5
Uppspelningskontroller .....	8
Flera redigeringsämnen .....	11
Att utvidga Studio .....	12
<b>KAPITEL 2: IMPORTERA VIDEO .....</b>	<b>17</b>
<b>Importlägets Gränssnitt .....</b>	<b>19</b>
Diskmätaren .....	21
Videokamerakontroll .....	22
<b>Importprocessen .....</b>	<b>23</b>
Importmaskinvara .....	24
Import steg-för-steg .....	25
Scenuppspårning .....	27
<b>Digital Import .....</b>	<b>29</b>

Ljud- och videonivåer.....	30
<b>Analog import.....</b>	<b>31</b>
Alternativ för importkvalitet.....	32
Ljud- och videonivåer – analogt.....	32
<b>Importera video från DVD .....</b>	<b>34</b>
<b>Importera media från externa enheter .....</b>	<b>35</b>
<b>KAPITEL 3: ALBUMET .....</b>	<b>39</b>
<b>Sektionen för Videoscener .....</b>	<b>43</b>
Öppna en importerad videofil.....	47
Granska importerad video .....	51
Att välja scener och filer.....	52
Visa scen- och filinformation .....	53
Kommentarvisning .....	54
Kombinera och dela upp scener.....	55
Återuppspara scener (Redetecting scenes) .....	58
<b>Sektion för Övergångar .....</b>	<b>59</b>
<b>Sektionen för titlar .....</b>	<b>61</b>
<b>Sektionen för Stillbilder .....</b>	<b>62</b>
<b>Sektionen för diskmenyer .....</b>	<b>63</b>
<b>Sektionen för ljudeffekter .....</b>	<b>65</b>
<b>The Music section .....</b>	<b>67</b>
<b>KAPITEL 4: FILMFÖNSTRET .....</b>	<b>69</b>
<b>Filmfönstrets visningslägen .....</b>	<b>73</b>
Storyboardvisning.....	73
Visningsläget för tidslinjen.....	73
Textvisning .....	78



<b>Verktysglådorna .....</b>	<b>78</b>
Video-verktysglådan.....	80
Ljudverktysglådan .....	82
 <b>KAPITEL 5: VIDEOKLIPP .....</b>	 <b>85</b>
<b>Grunderna för videoklipp.....</b>	<b>86</b>
Tillföra videoklipp till din film.....	86
Att arbeta med flera importfiler .....	88
Projektets videofORMAT.....	89
Gränssnittsfunktioner.....	92
 <b>Trimning av videoklipp.....</b>	 <b>93</b>
Trimning på Tidslinjen med handtag.....	94
Tips vid trimning av klipp .....	98
Trimma videosekvenser med verktyget <i>Klippegenskaper</i> .....	99
Återställa trimmade klipp .....	102
 <b>Dela och kombinera klipp.....</b>	 <b>102</b>
 <b>Avancerad Tidslinjeredigering.....</b>	 <b>104</b>
Infogningsredigering .....	105
Delningsredigering .....	108
 <b>Videosekvens effekter.....</b>	 <b>112</b>
Att arbeta med effektlistan.....	113
Ändra effektparametrarna.....	115
Keyframing.....	118
Användning av keyframing .....	121
Förhandsgranska och rendering .....	124
 <b>Effektbibliotek .....</b>	 <b>125</b>
 <b>Standardeffekter.....</b>	 <b>127</b>
Automatisk färgkorrektion (Auto color correction).....	127
Störningsreduktion (Noise reduction).....	128
Stabilisering (Stabilize) .....	129
Hastighet.....	129
 <b>Plus-effekter .....</b>	 <b>130</b>
Oskärpa (Blur).....	131

Relief (Emboss).....	131
Gammal film (Old film) .....	132
Mjuka upp (Soften).....	132
Mosaik (Stained glass).....	133
Luma key .....	133
2D Editor .....	133
Jordbävning .....	134
Linssken (Lens flare).....	134
Förstora (Magnify) .....	134
Rörlig oskärpa .....	135
Vattendroppe (Water drop).....	135
Våg (Water wave).....	135
Svartvitt (Black and white).....	136
Färgkorrigering (Color correction) .....	136
Färgavbildning.....	137
Invertera (Invert) .....	137
Ljussättning .....	138
Färgreduktion (Posterize) .....	138
RGB-färgbalans (RGB color balance).....	138
Sepia .....	139
Vitbalans.....	139
<b>Verktyget SmartMovie musikvideo .....</b>	<b>139</b>

## **KAPITEL 6: TVÅSPÅRSREDIGERING MED STUDIO PLUS..... 145**

Introduktion till <i>överlagrings</i> spår.....	145
A/B-redigering.....	147
Verktyget Bild-i-bild .....	149
Verktyget Färgnyckel (Chroma key) .....	155
Att välja färger.....	162

## **KAPITEL 7: ÖVERGÅNGAR..... 165**

Övergångstyper och deras användningsområden.....	167
Förhandsgranska övergångar i din film .....	170
Ljudövergångar.....	171
Kommandot <i>Ripple-övergångar</i> .....	171

<b>Trimma Övergångar .....</b>	<b>172</b>
Trimning med Klippgenskaper-verktyget.....	173

## **KAPITEL 8: STILLBILDER..... 175**

### **Redigering av stillbilder.....178**

Redigera klippegenskaper för bilder..... 179

### **Frame Grabber.....187**

Frame Grabber-verktyget ..... 187

## **KAPITEL 9: DISKMENYER ..... 191**

Diskskapande i Studio ..... 193

Att använda menyer från Albumet ..... 194

DVD-spelarkontroller ..... 197

Redigering av menyer i Tidslinjen ..... 198

Redigering med *Klippengenskapsverktyget*..... 200

*Diskmenuverktyget* ..... 206

## **KAPITEL 10: TITELREDIGERAREN..... 207**

Starta Titelredigeraren ..... 208

### **Titelredigerarens Kontroller .....209**

Titeltypsknappar ..... 209

Objektsverktygslådan ..... 210

Valknappar för redigeringsläge ..... 213

Objektlayoutknappar ..... 215

Klippbord och ta bort-knappar..... 217

Textformateringskontroller..... 217

### **Titelredigerarens Album .....219**

Stilbläddraren ..... 220

Bakgrundssektionen..... 222

Bildsektionen ..... 224

Knappsektionen ..... 224

## **KAPITEL 11: LJUDEFFEKTER OCH MUSIK ..... 229**

Tidslinjens ljudspår..... 231

*Cd-ljud*-verktyget ..... 233

*Bakgrundsmusik*-verktyget ..... 235

*Röstpåläggs*verktyget ..... 236

### **Beskära Ljudklipp.....239**

Beskära med <i>Klippegenskapsverktyget</i> .....	240
<b>Ljud, volym och mixning</b> .....	<b>241</b>
Ett ljudklippis anatomi.....	242
Justering av ljud i Tidslinjen.....	244
Volym- og balansverktyget .....	246
<b>Ljudeffekter</b> .....	<b>252</b>
Oljudsreducering (Noise reduction).....	254
<b>Pluseffekter</b> .....	<b>255</b>
Kanalverktyget (ChannelTool) .....	256
Kör (Chorus).....	256
DeEssare .....	256
Equalizer.....	257
Grungelizer .....	258
Leveler .....	258
Rymdklang (Reverb) .....	259
Stereoeko (Stereo Echo) .....	259
Stereospridning (Stereo Spread) .....	260
<b>KAPITEL 12: FÄRDIGSTÄLLA DIN FILM</b> .....	<b>261</b>
<b>Export till skiva</b> .....	<b>263</b>
<b>Överföring till fil</b> .....	<b>268</b>
<b>Överföra din film till videoband</b> .....	<b>274</b>
Inställning av kameran eller videobandspelaren.....	274
Överföra din film till videoband .....	275
<b>ladda upp till internet</b> .....	<b>276</b>
<b>APPENDIX A: KONFIGURATIONERALTERNATIV ....</b>	<b>279</b>
Konfigurationer för <i>Importkälla (Capture source)</i> .....	280
Konfigurationer för importformat ( <i>Capture format</i> ) .....	284
Projektinställningar.....	288
Video- och ljudinställningar .....	291
Konfigurationer för Skapa skiva.....	296
Konfigurationer för Skapa fil.....	301
Inställningar för Real Media-filer .....	305

Konfigurationer för Skapa Windows Media-fil .....	309
Konfigurationer för Skapa kassett .....	311
<b>APPENDIX B: TIPS OCH TRICKS .....</b>	<b>315</b>
Maskinvara .....	315
Programvara .....	317
Att öka bildhastigheten .....	318
Studio- och datoranimation.....	319
<b>APPENDIX C: FELSÖKNING .....</b>	<b>321</b>
<b>Teknisk hjälp online.....</b>	<b>322</b>
Studio kraschar i Redigera-läge.....	325
Importfel sker vid importstart.....	330
Studio fastnar under rendering.....	332
Cd- eller dvd-brännare upptäcks ej.....	336
Studio fastnar vid start eller startar ej.....	337
“Kan ej starta dv-importenhet” fel visas i Import-läge.....	338
<b>Konfigureringsproblem .....</b>	<b>342</b>
<b>problem vid användning .....</b>	<b>343</b>
<b>APPENDIX D: VIDEOGRAFITIPS .....</b>	<b>349</b>
Skapa ett Bildmanus .....	350
Redigering .....	351
Tumregler för Videoredigering.....	354
Produktion av ljudspår.....	356
Titel .....	357
<b>APPENDIX E: ORDFÖRKLARINGAR.....</b>	<b>359</b>
<b>APPENDIX F: LICENSAVTAL.....</b>	<b>377</b>
<b>APPENDIX G: TANGENTBORDSGENVÄGAR .....</b>	<b>383</b>
<b>INDEX .....</b>	<b>387</b>



# Att komma igång

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

Den här manualen omfattar alla versioner av Studio, inklusive Studio Plus. Skillnaderna mellan de olika versionerna noteras där så behövs. Benämningen “Studio” syftar genomgående på alla versioner.

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

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

---

## Systemkrav

---

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

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

## Computer

Intel Pentium eller AMD Athlon 1.4 GHz eller högre (2.4 GHz eller högre rekommenderas). Intel Pentium HT eller AMD Athlon 2.4 GHz eller 1.6 GHz Dual core krävs för Windows Vista.

512 MB RAM (1 GB rekommenderas). 1 GB krävs för HD och/eller Vista (2 GB rekommenderas). 1.5 GB krävs för AVCHD (2 GB krävs för Vista).

Windows XP med SP2, eller Vista.

DirectX 9 eller högre kompatibelt grafikkort med 64 MB (128 MB rekommenderas); 128 MB krävs för användning med Vitascene filter; 128 MB krävs för Vista (256 MB ATI Radeon 9600+ eller NVIDIA GeForce 6 rekommenderas); 256 MB krävs för HD- och AVCHD-redigering (ATI Radeon 9600+ eller NVIDIA GeForce 6 rekommenderas).

DirectX 9 eller högre eller kompatibelt ljudkort.

1 GB ledigt hårddiskutrymme för att installera programvaran och 3+ GB för att installera bonusinnehållet.

DVD-ROM-spelare för att installera programvaran.

### **Följande utrustning är valfritt:**

CD-R(W)-brännare för att skapa Video-CD (VCD) eller Super Video-CD (SVCD).

DVD-/R(W)-brännare för att skapa DVD, HD DVD och AVCHD-skivor.

Blu-ray-brännare för att skapa blue-ray-skivor (BD).

Ljudkort med surround-sound-utgång för förhandsgranskning av surround-sound-mixar.

En mikrofon, om du vill lägga på röster.



## Hårddisken

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

**Tips:** För att undvika komplikationer med Windows och annan programvara vid importering av video, rekommenderar vi att en separat hårddisk som är ämnad för videolagring används.

## Videoimportmaskinvara

Studio kan importera video från en mängd olika digitala och analoga källor. Se “Videoimportmaskinvara” på sidan 24.

## Utrustning att exportera video till

Studio kan exportera video till:

Alla HDV-, dv- eller Digital8-kameror eller videobandspelare. Detta kräver en OHCI-kompatibel IEEE-1394 (FireWire)-port (som Pinnacle Studio DV levererar). Videokameran måste kunna spela in från dv-ingång.

Alla analoga (8mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C eller SVHS-C) videokameror eller videobandspelare. Detta kräver Pinnacle Studio USB-700, PCI-500, PCI-700 eller en annan Pinnacle-enhet med analoga utgångar. Det är även möjligt att exportera till analoga videokameror eller videobandspelare med hjälp av Pinnacle Studio DV eller en annan OHCI-kompatibel 1394-port (FireWire) om din dv- eller Digital8-kamera eller videobandspelare kan skicka vidare dv-signalen genom sina analoga utgångar (se videokamerans manual och *Kapitel 12: Färdigställa din film*, för mer information).

---

## Förkortningar och standarder

---

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

### Terminologi

**Studio:** ”Studio” och ”Studio Plus” syftar på redigeringsprogramvaran.

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

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

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

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

## Knappar, menyer, dialogrutor och fönster

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

Klicka på *Edit menu*-knappen för att öppna din meny i Title Editor (Titelredigeraren).

## Att välja menykommandon

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

Välj *Verktygslåda* ➤ *Skapa bakgrundsmusik*

## Tangentbordsstandarder

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

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

## Musklick

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


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

---

## On-line-hjälp

---

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

**Hjälpfil (Help file):** Klicka på *help*-knappen  i Studios huvudmeny, **eller** välj *Help* ➤ *Help topics*-menyn, **eller** tryck på F1-tangenten för att öppna Studios hjälpfil.

**Verktygstips:** Genom att hålla markören stilla över en knapp eller en annan Studiokontroll, får du upp ett “verktygstips” som förklarar dess funktion.

# Att använda Studio

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

**1. Importera ( Capture):** Importera din inspelade källvideo – råmaterialet – till din dators hårddisk. Det kan till exempel göras från analoga videokassetter (8mm, VHS-spelare mm), digitala videokassetter (HDV, dv, Digital8), och realtidsvideo från en videokamera eller en webbkamera.

Capture mode (Importläge) tas upp i *Kapitel 2: Importera video*.

**Tillgänglighet:** HDV-import stöds endast i Studio Plus.

**2. Edit (Redigera):** Arrangera ditt videomaterial som du önskar att ha det genom att omordna scener och genom att radera oönskat inspelat material. Lägg till visuella effekter, som övergångar, titlar och grafik, och supplerande ljud, som effekter och bakgrundsmusik. Skapa diskmenyer för dvd och VCD som ger din publik en skraddarsydd tittarupplevelse.

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

**3. Make movie (Skapa film):** När ditt projekt är färdigt, generera då en färdig film i format och på lagringsmedium efter eget val: band, VCD, S-VCD, dvd, AVI, MPEG, RealVideo eller Windows Media.

Make Movie-läget gås igenom i *Kapitel 12: Att skapa din film*.

## Val av läge

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



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

---

## Ångra, Gör om, Hjälp, Support och Premium

---

***Knapparna Ångra, Gör om, Hjälp, Support och Premium***

***finns alltid i övre högra hörnet av Studios fönster, oavsett vilket av de tre lägena du för tillfället arbetar i.***



Med *Undo* kan du backa ut ett steg i taget ur vilken ändring som du har gjort i ditt projekt under den aktuella sessionen.

*Redo* återställer ändringarna en efter en om du ångrar dig igen.

Knappen *Help* (*Hjälp*) startar upp Studios inbyggda hjälpsystem.

*Support*-knappen öppnar Studios tekniska support-webb sida i din webbläsare.

*Premium*-knappen ger dig möjlighet att utvidga Studio genom att köpa och installera premiummaterial. (Se sidan 12 för att få veta mer.)

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

---

## Konfigurationsalternativ

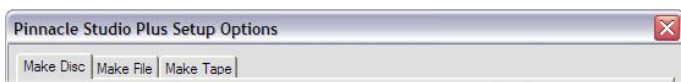
---

*De flesta alternativ i Studio konfigureras via två tabbade dialogrutor.*

Den första gör det möjligt att kontrollera alternativ för Importläget (Capture mode) och Redigeringsläget (Edit mode). Den har fyra tabbar:



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



Varje panel i dialogrutorna kan öppnas individuellt med ett motsvarande kommando i *Setup*-menyn (*Uppsättningsmenyn*) (t.ex. *Setup* ➤ *Capture Source* (*Importkälla*)). När en dialogruta är öppen kan man få tillgång till panelerna genom att använda tabbarna.

För enkelhetens skull sker refereringar till de olika panelerna separat, som t.ex. “the *Capture source* options panel”.

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



## REDIGERINGSLÄGET (EDIT MODE)

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

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

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

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

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





## Spelaren – Player

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

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

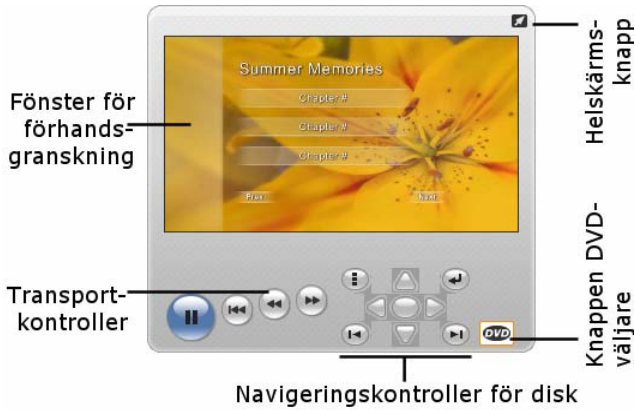
### Standarduppspelningskontroll

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



## DVD-läget

Uppspelningskontrollerna för dvd liknar kontrollerna på en dvd-spelare eller en fjärrkontroll. Använd dem för att förhandsgranska dvd-, VCD- eller S-VCD-produktioner, inklusive diskmenyer.



## Fönster för förhandsgranskning

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

Alla typer av innehåll i albumet.

Stillbilder eller titlar från din film.

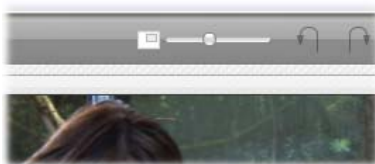
Ändringar av videoeffekter i realtid allt medan du justerar parameterkontrollerna för effekterna.

Stillbilder från din film.

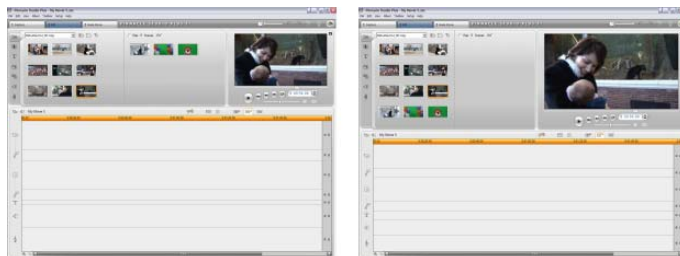
När du tittar på en stillbild kan du förflytta dig framåt eller bakåt med jogknapparna, även med så små steg som en enda ruta.

## Ändra storlek på videoförhandsgranskningen

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



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



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

## Knappen dvd-väljare

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




---

## Uppspelningskontroller

---

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

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

*Knappen för förhandsvisning i helskämsformat:* 

Den här knappen, som sitter precis ovanför förhandsvisningsfönstrets övre högra hörn, används för att se förhandsvisningen i helskämsformat. Den är aktiv i båda avspelningslägen. På ett system med en enda skärm slutar helskämsvisningen när din film slutar, eller när du dubbelklickar på skärmen, alternativt trycker på Esc-knappen. Se menyn för *Videoförhandsvisning* i panelen med video- och ljudinställningar (sidan 291) för information om inställningar för system med flera skärmar.

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

### Standarduppspelningskontroller

Dessa knappar kontrollerar uppspelningen i Player.

*Play / Pause:* *Play*-knappen förhandsgranskar filmen från den aktuella positionen. När förhandsgranskningen har startats ändras *Play* till *Pause*. Albumscenen eller sekvensen i Filmfönstret förblir utvald även om förhandsgranskningen pausas. [Space]-knappen kan också användas till att starta och stoppa uppspelningen



*Go to beginning (Gå till början):* Denna knapp stoppar uppspelningen och hoppar tillbaka till den första bildrutan i det material som förhandsgranskas.



*Fast reverse, Fast forward (Snabb fram-/tillbakaspolning):* Dessa knappar gör det möjligt för dig att förhandsgranska din film i snabb takt (två, fyra eller tio gånger snabbare än vanlig takt). Detta är möjligt i båda riktningar. Du kan använda knapparna till att söka efter en speciell del av filmen, som du vill arbeta med. Klicka på knapparna flera gånger för att gå i genom de olika hastigheterna.



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



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



## Indikatorn för Player

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



När du flyttar indikatorn, visas den aktuella bildrutan i fönstret för förhandsgranskning. Om du har aktiverat *audio scrubbing*-knappen (ljud under uppspelning) i Filmfönstret, kommer du också att höra brottstycken av filmens ljud medan du förflyttar dig framåt och bakåt i filmen. Se sidan 70 för detaljer.

Förhandsgranskningens förmåga att hänga med indikatorn beror på din dators hastighet. Om du flyttar indikatorn långsamt, blir förhandsgranskningens respons mjuk. När du rör indikatorn snabbare kommer förhandsgranskningen att hoppa över bildrutor. Det beror på din maskinvara vid vilket tillfälle den gör det. Förhandsgranskningens mjukhet reduceras också när den totala längden på det material som granskas stiger.

## Räknaren (The Counter)

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



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

### **Mastervolymindikatorn**



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

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

### **Uppspelningskontroller för dvd (DVD playback controls)**



Dessa kontroller inkluderar de fyra standardiserade transportknapparna som beskrevs ovan (*Play/Pause*, *Fast reverse*, *Fast forward*, *Go to beginning*) samt dvd-spelarkontrollen (the *DVD Player Control*), som finns beskriven under “DVD-spelarkontrollen” på sidan 197.

---

## **Flera redigeringsämnen**

---

Läs följande för detaljer om specifika redigeringsämnen:

*Kapitel 5: Videoklipp*

*Kapitel 6: Tvåspårsredigering med Studio Plus*

*Kapitel 7: Övergångar (Transitions)*

*Kapitel 8: Stillbilder*

*Kapitel 9: Diskmenyer*

*Kapitel 10: Titelredigeraren*

*Kapitel 11: Ljudeffekter och musik*

---

## Att utvidga Studio

---

Ett sätt att sätta lite extra piff på dina produktioner är att använda ett antal olika video- och ljudfilter, animerade övergångar, titlar, VCD- och dvd-menyer och ljudeffekter.

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



Det mesta av det premiummaterial som kan skaffas till Studio kräver inte ens nedladdning. Studios Bonus Content DVD (Bonusmaterial-dvd) innehåller mycket material, till exempel Hollywood FX-övergången till vänster, som till en början visar sig som ett “bonus”-innehåll i Studio, vilket symboliseras av en liten skattkistesymbol i ikonens övre vänstra hörn. Sådana objekt kan uppgraderas genom att man skaffar en aktiveringskod kallad *aktiveringsnyckel* (*activation key*). Varje nyckel aktiverar ett liten grupp eller *temapaket* med besläktat innehåll.




Ytterligare produkter med premiuminnehåll kommer efterhand att finnas tillgängliga för nedladdning. Dessa objekt kan plockas fram och införskaffas direkt från Studio med hjälp av samma aktiveringsmetod som för premiummaterialet som ingår i programinstallationen.

Du kan lätt prova på bonusinnehåll innan inköp för att vara säker på att det uppfyller dina behov. Innan du skaffat aktiveringskoden för artikeln, kommer den att producera ett “vattenmärke” på ditt material när du förhandsgranskar eller när du färdigställer din film.

## Nya verktyg, nya media, nya

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

Med menykommandot *Help* ➤ *Purchase activation keys* (eller *premium-genvägsknappen* överst till höger i Studiofönstret). 

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

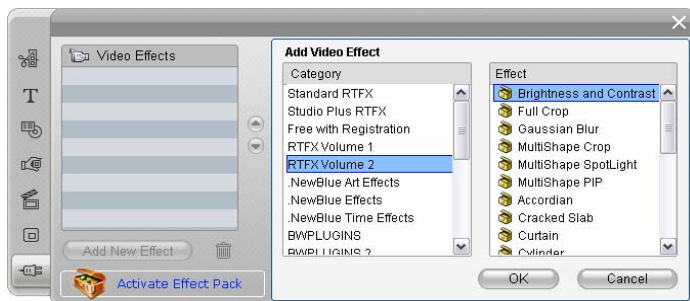
Med Albumkommandona *Fler övergångar* (*More transitions*), *Fler ljudeffekter* (*More sound effects*) och *Fler menyer* (*More menus*).

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

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



Dessa knappar syns alltid när premiummaterial visas i Studio. Den som visas ovan och som är synlig när du använder *Ljudeffekt*-verktyget (*Audio effects tool*) och *Videoeffekt*-verktyget (*Video effects tool*), låter dig aktivera ett paket med ljud- eller videofilter.



Här ser du sidan “RTFX Volume 2” i verktyget *Video Effects* (*Videoeffekter*). Genom att trycka på knappen “Activate Effect Pack”, aktiverar du användningen av effekterna.

Liknande knappar i Albumet gör så att du kan skaffa all media på samma sida i Album page som ett temapaket.



Albumets sektion för övergångar, här öppnad för ett av de många temapaketen inom *Hollywood FX*-övergångarna. Klicka var som helst i aktiveringsspanelen på höger sida för att aktivera denna uppsättning av övergångar.

## Hur aktivering fungerar

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

En aktiveringsnyckel för varje premiummaterial som du skaffar

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

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

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

## Om du inte har någon Internetuppkoppling...

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

En Internetadress (URL) där du kan aktivera materialet

De identifieringsnummer som hör ihop med ditt Studio-program och det objekt du vill aktivera

Ditt Pass och ditt Serienummer

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

### **Dölj eller visa premiuminnehåll**

Om du föredrar att premiuminnehåll och -funktioner som finns tillgängliga i Studio inte visas, öppna alternativpanelen *Project preferences* och avmarkera båda eller den ena av *Show premium content* och *Show premium features*. (Se sida 288.)

# Importera video

*Importera (Capture)* kallas processen att importera video från en videokälla som t.ex. en videokamera till din dators hårddisk, där materialet sedan kan användas vid skapandet av din film. Klipp från denna importfil (capture file) kan sedan användas i Studio som en ingrediens i dina redigerade filmer. Importfiler kan öppnas i Albumet vid Redigeringsläget (Edit mode) – (se *Kapitel 3: Albumet*).



*Capture är det första steget när du vill använda inspelat videomaterial.*

Studio kan importera från både digitala (dv, Digital8, HDV) och analoga videokällor. Se “Capture hardware” (“Importhårdvara”) på sidan 24 för detaljer om hur du konfigurerar Studio för att importera från din utrustning.

**Tillgänglighet:** Videoimport från HDV-kameror stöds endast i Studio Plus.

### Att skifta till Importläge (Capture mode)

Första steget vid import är att gå till Studios importläge genom att klicka på knappen *Capture* överst på skärmen.



Detta öppnar gränssnittet för importläget, vilket gör det möjligt för dig att sätta upp och utföra importerat av inspelat videomaterial. Gränssnittets detaljer ser olika ut beroende på om källan är analog eller digital.

## Ämnen i detta kapitel

“The Capture mode interface” (Gränssnittet för importläget) (nedan) introducerar kontrollerna och skärmbilder för både analoga och digitala importer.

“The Capture Process” (Importprocessen) (sidan 23) täcker uppsättningen av din utrustning, ger importanvisningar steg för steg, och beskriver den automatiska *scene detection*-funktionen.

”Digital capture” (Digital import) (sidan 29) och ”Analog capture” (Analog import) (sidan 31) täcker ämnen som är specifika för varje typ av källa.

Förutom videoimport stöder Studio två andra metoder för att hämta in visuellt material. Dessa kommandon hittar man under *Filmenyn*. *Importera dvd-titlar* (se sidan 34) låter dig importera filer från en dvd-skiva eller -avbild. *Importera Media från Enhet* (se sidan 35) importerar filer från externa enheter med lagerutrymme, inklusive de flesta video- och digitalkameror.

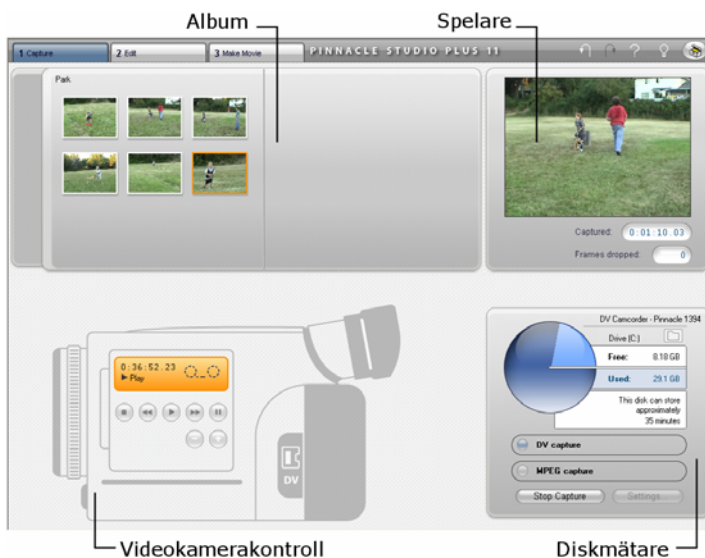


## IMPORTLÄGETS GRÄNSSNITT

Verktygen och kontrollerna som du ser i importläget är olika beroende på om din importmaskinvara är digital eller analog.

### Digital import

Ifall din videokälla är digital ser din Capture mode-skärm ut så här:



Albumet överst till vänster visar ikoner som representerar videoscenerna allt efter som de importeras. Med spelaren överst till höger kan du se det importerade videomaterialet och övervaka själva importen. Text i Player låter dig veta den exakta längden på det importerade videomaterialet, och antalet ramar som förlorats under importen (vanligtvis noll).

Videokamerakontrollen, nederst till vänster, illustrerar en kassetträknare och ett antal transportkontroller som används till att styra uppspelningsenheten med. Till sist finns en Diskmätare, i nedersta högra hörnet. Den visar hur mycket importplats som finns kvar på disken. Den innehåller också knappen *Start Capture* (Påbörja Import) och knappar till inställning av importmöjligheterna.

Diskmätaren (Diskometer) och Videokamerakontrollen beskrivs i detalj med start på sidan 21.

## Analog import

Både Albumet och Player används också till analog import, dvs. att när du importerar från en analog källa ser den översta halvan av skärmen ut som den gör när du importerar från en digital källa.

Den nedersta halvan är dock annorlunda. Den visar nu en andra version av Diskmätaren med två paneler som kan glida fram till justering av ljud och videonivåer under import. (Panelerna finns beskrivna under “Audio- och videonivåer – analog” på sidan 32.)



## Digital vs. analog

För att uppsumma: de digitala och analoga uppsättningarna har två stora skillnader i kapacitet:

Den digitala uppsättningen låter dig styra videokamerans eller videobandspelarens kassettransport med hjälp av Videokamerakontrollen.



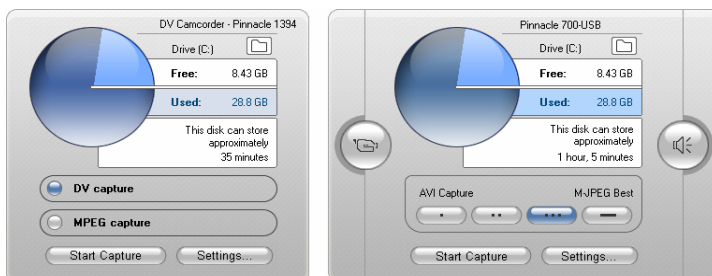
Den analoga uppsättningen låter dig modifiera ljud- och videonivåer dynamisk under import.

---

## Diskmätaren

---

Diskmätaren (the Diskometer) visar hur mycket ledigt utrymme som finns på ditt importdrev – hårddisken, både numeriskt och grafisk. Den indikerar även den ungefärliga längden på den video som kan lagras, vilket beror både på den lediga mängden och både den konfigurerade *importkvaliteten* (*capture quality*). Konfigurationerna för Importkvalitet (Capture quality settings) väljs genom de *förvals-knappar* (*preset buttons*) som finns i Diskmätaren (för vissa enheter) eller genom att gå in i specialinställningar (custom settings). Se Konfigurationer för importkälla (sidan 280) och Konfigurationer för importformat (sidan 284) för information om Importkonfiguration (capture settings).




*Diskmätaren som den ser ut när man importerar från en digital källa (vänster) och från en analog källa (höger). Klicka på tabbarna i sidan på den analoga versionen för att öppna de paneler som glider fram. Dessa används till att justera video- och ljudnivåer under import.*

Knappen *Start capture* på Diskmätaren påbörjar och avslutar importprocessen. Medan importprocessen är igång, står det *Stop capture* på knappen.

Katalogen *Delad video (Shared video)* i ditt system är förinställd för att lagra importerad video.

### **Uppsättning av Importkatalog (capture directory):**

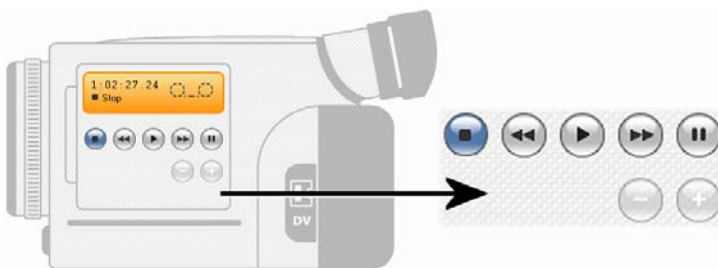
För att lagra importerat videomaterial på ett annat ställe, klickar du på *file folder*-knappen . Denna visar Select Folder (Välj Mapp) och Default Name (Förhandsvalt Namn) för Captured Video dialog (Importerad videodialog). Mappen du väljer kommer fortsättningsvis att användas till att lagra importerat videomaterial i. Det filnamn som du skriver in kommer att föreslås som ett förhandsvalt filnamn på din nästa import.

---

## Videokamerakontroll

---

Denna panel av transportkontroller visas i Capture mode om du importerar från en digital källa. (Analog enheter måste en efter en opereras manuellt).



*Videokamerakontrollen och en närbild av transportkontrollerna. Fönstret med räknaren ovanför kontrollknapparna visar videokamerans nuvarande transportläge.*

Från vänster till höger finns transportkontrollknapparna: *Stop, Rewind / Review (Spola tillbaka/Återspela)*, *Play, Fast forward/Cue (Spola framåt/Markera punkt)* och *Pause*.

Knapparna *Frame reverse (Bildruta bakåt)* och *Frame forward (Bildruta framåt)* (andra raden) gör det möjligt att hitta rätt bland bildrutorna. Dessa två knappar finns endast tillgängliga när enheten står i pausläge.



## IMPORTPROCESSEN

I Studio kan du importera video från både analog och digital hårdvara. Välj vilken typ du vill använda i kontrollpanelen *Capture source*. Se “Importmaskinvara” (nedan) för ytterligare information.

Att utföra själva importen är en stegvis process som är lätt att komma igång med (se sidan 25). Medan importen skrider fram undersöker Studio automatiskt efter naturliga uppehåll i det inkommande videomaterialet (Scene detection). Studio delar in materialet i scener. När scenen upptäcks, läggs den till i Albumet, där den representeras av en ikon som visar första ramen i scenen. Automatisk scendetektion beskrivs med början på sidan 27.

Några importmöjligheter gäller endast för digitala importer och några gäller endast för analoga importer. Dessa möjligheter beskrivs i egna avsnitt, “Digital import” (sidan 29) och “Analog import” (sidan 31).

---

## Importmaskinvara

---

Beroende på din maskinvara kan Studio importera analog och digital video från följande källor:

**Digitalt:** En videokamera för dv eller Digital8 ansluten till en IEEE-1394-port (FireWire). Import från HDV-källor stöds i Studio Plus.

**Analogt:** En videokamera eller videobandspelare med analoga utgångar ansluten till ett DirectShow-kompatibelt inspelningskort (capture board) eller till extern utrustning.

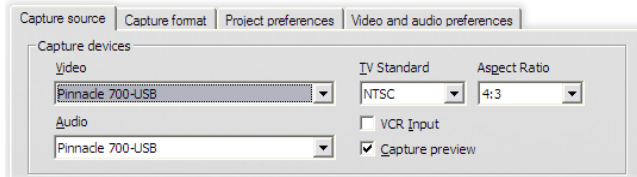
**Analogt:** En videokamera med USB eller en webbkamera.

Pinnacle Systems erbjuder en komplett rad dv-, analoga- och kombinationsinspelningskort och -enheter. För ytterligare information, besök din förhandlare eller gå i på hemsidan:

[www.pinnaclesys.com](http://www.pinnaclesys.com)

### För att välja en importenhet:

1. Klicka på *Setup* ➤ *Capture Source*-menyn. Alternativpanelen *Capture source* framträder.
2. Välj vilka enheter du vill använda ur rullgardinsmenyerna *Video* och *Audio* i fältet *Capture devices*, och tryck *OK*.



Se ”Konfigurationer för Importkälla” (*Capture source settings*) på sidan 280 för detaljerad information om alternativpanelen *Capture source*.

## Standard- vs. breddskärmsimport

Studio kan importera bildramar med följande bredd-höjdförhållanden (aspect ratios): standard (4:3) och breddskärm (16:9). Med digital maskinvara undersöks ramens format automatiskt. Med analog maskinvara använder du *bredd-höjdförhållande*-rullgardinen på alternativpanelen *Capture source* för att välja den källa som passar ditt grundmaterial. Du kan inte använda funktionen till att skifta från ett format till ett annat: den talar helt enkelt om för Studio hur filmen ska visas i rätt bredd-höjdförhållande.

---

## Import steg-för-steg

---

Här följer en beskrivning av importprocessen steg för steg. Instruktionerna gäller för både digital och analog import, med olikheter beskrivna när detta krävs.

Mer information angående några av dessa steg finns senare i kapitlet. Se också *Appendix A: Uppsättningsalternativ* (sidan 279) för detaljerad beskrivning av alternativpanelerna *Importkälla* (*Capture source*) och *Importformat* (*Capture format*).

### Att importera video:

1. Se till att din utrustning är ansluten korrekt.  
För att kunna importera digitalt, måste din videokamera eller videobandspelare vara ansluten till din dators 1394-port.

För analog import måste du ansluta videokällan till din maskinvaras Composite eller S-Videoingång. Anslut ljudkällan till ljudingången på din importenhet om den har någon; om inte, anslut ljudkällan till ljudingången på din dators ljudkort.

2. Klicka på *Capture*-knappen överst på skärmen om du inte redan är i Importläget. Gränssnittet för Importläget visas (se sidan 19).
3. Klicka på önskad importkonfiguration i Diskmätaren. Klicka på knappen *Settings* i Diskmätaren om du behöver göra detaljerade justeringar. Detta öppnar alternativpanelen *Capture format* (sidan 284).

Tänk på att en dv-import kräver mycket mer diskutrymme än vad MPEG gör. Om du planerar att exportera din färdiga film till skiva (VCD, S-VCD eller dvd), kan du välja att importera i MPEG-format istället för dv.

Tänk på att vid analog import, kommer din importerade fil att bli större ju högre kvalitet du har ställt in.

Se “Digital import” (sidan 29) och “Analog import” (sidan 31) för vidare förklaring av dessa alternativ.

4. Klicka på knappen *Start capture* i Diskmätaren. Dialogrutan *Capture video* visas.
5. Skriv in ett namn för den importfil du vill skapa eller acceptera det förhandsvalda namnet. Du kan som alternativ välja att skriva in en begränsande varighet (limiting duration) för importen.
6. Starta uppspelningen nu, om du importerar från en analog videokamera eller videobandspelare. Detta steg är inte nödvändigt med en digital importkälla eftersom Studio kontrollerar uppspelningsutrustningen automatiskt när detta behövs.

7. Klicka på knappen *Start Capture* i dialogrutan *Capture Video*. Knappens text ändras till *Stop Capture*.

Import startar. Player visar det inkommande digitaliserade materialet som sparas på din hårddisk (om du inte har avmarkerat *Capture preview* (*Förhandsgranskning av import*) i alternativpanelen *Capture source*).

Under import utför Studio *automatisk scenuppspårning* (*automatic scene detection*) baserad på de aktuella konfigurationerna i alternativpanelen *Capture source*.

8. Klicka på knappen *Stop Capture* för att avsluta import på ett ställe som du anger.

*Studio avslutar automatiskt import om din hårddisk uppnår sin maxkapacitet eller om den maximala längden du har angivit uppnås.*

---

## Scenuppspårning

---

Automatisk scenuppspårning (Automatic scene detection) är en av huvudfunktionerna i Studio. Programmet känner automatiskt av naturliga avbrott i videomaterialet och delar upp det i *scener* under import. För varje scen som hittas, skapas en ny ikon i sektionen *Video Scenes* i Albumet.

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

Du kan konfigurera scenuppspårningen med hjälp av alternativen i *Scene detection during video capture* i alternativpanelen *Capture Source (Setup ➤ Capture Source)*. Alla scenuppspåringsalternativ är inte alltid tillgängliga beroende på vilken typ av källa som används. Alternativ som inte passar till din utrustning kan inte väljas.

De fyra alternativen är:

**Automatiskt baserat på tid och datum (Automatic based on shooting time and date):** Denna inställning finns bara tillgänglig om du importerar från en dv-källa. Studio bevakar tidsmarkeringarna på kassetten och startar en ny scen vid varje tidsglapp.

**Automatiskt baserat på videons innehåll (Automatic based on video content):** Studio bevakar ändringar i videoinnehållet och skapar en ny scen när det finns stora förändringar i bilderna. Denna funktion kan vara olämplig om ljussättningen är skiftande. För att ta ett extremt exempel skulle en videofilm filmad på en nattklubb med stroboskop ge en ny scen varje gång ett stroboskop blinkade.

**Skapa ny scen var X:e sekund (Create new scene every X seconds):** Studio skapar en ny scen manuellt i en intervall som du bestämmer. Detta är ett användbart sätt att dela upp scener från en kassett som innehåller långa fortlöpande tagningar.

**Ingen automatisk scenuppspårning (No automatic scene detection):** Välj detta om du vill övervaka hela importen och själv bestämma när scener ska avbrytas. Tryck [mellanslag] varje gång du vill insätta ett nytt scenavbrott under importen.





## DIGITAL IMPORT

Denna sektionen behandlar import från en dv-källa (videokamera eller videobandspelare) och en 1394-port. För att läsa om import från en analog källa, se “Analog import” på sidan 31.

Du har två val vid import i full kvalitet, när det gäller sättet videons data kodas och komprimeras. För det flesta ändamål är dv det mest logiska valet, men om du planerar att exportera din färdiga film till disk (VCD, S-VCD eller dvd), kan i stället något av formaten MPEG-1 eller MPEG-2 vara att föredra.

Eftersom MPEG-2-kodning kräver intensiva beräkningar, kan det hända att äldre datorer inte är snabba nog för att uppnå tillfredsställande MPEG-2-import. Den typ av utrustning du använder och den importkvalitet du väljer är andra faktorer som påverkar vilken klockfrekvens datorn måste ha. Om Studio gör bedömningen att din dator inte är tillräckligt snabb för att klara en viss import, informeras du om problemet och får en chans att avbryta åtgärden.

### Dv

Dv är ett högupplöst format med motsvarande höga utrymmeskrav.

Din videokamera komprimerar och lagrar video på kassetten i 3.6 Mbyte/s, vilket är i sändningskvalitet. Med import i full kvalitet överförs videons data direkt från videokameran till din dators hårddisk utan ändringar eller komprimering. På grund av den höga kvaliteten kräver importer med denna konfiguration mycket hårddiskutrymme, så det kan vara en god idé att välja små segment att importera istället för hela kassetten.

Du kan räkna ut hur mycket hårddiskutrymme du kommer att behöva genom att multiplicera längden på din video i sekunder med 3.6 Mbyte/s. Till exempel:

1 timme video = 3600 sekunder (60 x 60)

3600 sekunder x 3.6 Mbyte/s = 12,960 Mbyte (12.7 Gbyte)

Således kräver 1 timme video 12.7 Gbyte utrymme.

För att importera dv-video måste din hårddisk kunna klara av ett kontinuerligt dataflöde på 4 Mbyte/s. Alla SCSI- och de flesta UDMA-enheter klarar detta. Första gången du importerar video kommer Studio att testa din hårddisk för att se om den är tillräckligt snabb.

## **MPEG**

Både dvd och S-VCD-diskar använder formatet MPEG-2, en vidareutveckling av formatet MPEG-1 som används för VCD-diskar. MPEG-format som är avsedda att användas på Internet har lägre upplösning och är i MPEG-1 format.

Panelen *Capture format (Setup > Capture Format)* innehåller en mängd alternativ till kontroll av kvaliteten vid MPEG-import. Det hänvisas till "Importformatskonfigurationer" på sidan 284 för detaljerad information om MPEG kvalitetsalternativ.

---

## Ljud- och videonivåer

---

Vid digital import används ljud och video som har blivit kodat digitalt i kameran direkt under inspelning. När du överför materialet till din dator via en 1394-port förblir dataflödet i det komprimerade digitala formatet.

Du kan därför inte justera ljud- eller videonivåer under importen. Vid analog import, kan däremot ljud- och videonivåer justeras under tiden.

Vid digital import måste eventuella justeringar i ljud- och videonivåer skjutas upp till Redigeringsläget, där Studio erbjuder insticks- videoeffekter till justering av klippets visuella balans- och ljudeffekter för att förbättra ljudet. Med dessa effekter kan du justera individuella sekvenser istället för att göra stora ändringar i videomaterialet i en importfil.

För mer information se “Analog import” (nedan), “Att använda videoeffekter” (sidan 112), och “Ljudeffekter” (sidan 252).



## ANALOG IMPORT

Ämnena i denna sektion behandlar import med analog utrustning, som t ex:

En videokamera eller videobandspelare med analoga utgångar anslutna till ett DirectShow-kompatibelt inspelningskort eller extern enhet.

En USB-videokamera eller webbkamera.

Om du använder en digital videokamera som är ansluten till din dator via 1394-porten, se vänligen istället under “DV-import” på sidan 29.

---

## Alternativ för importkvalitet

---

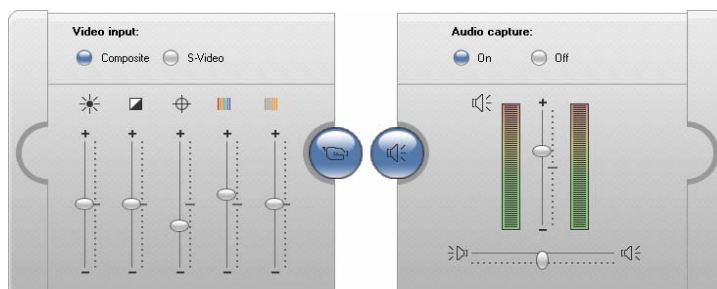
Använd tillsammans med de flesta maskinvaror för analog import erbjuder Studio tre förhandsval ifråga om kvalitet – *Good (Bra)*, *Better (Bättre)* och *Best (Bäst)* – samt ett *Specialalternativ (Custom option)*. Din maskinvaras möjligheter avgör vilka resultat förhandsvalen ger beträffande inställningar för bildstorlek, bildfrekvens, komprimering och kvalitet. Tänk på att ju högre kvaliteten är, desto mer hårddiskutrymme krävs. Välj förhandsinställningen *Special (Custom)* för att själv konfigurera importinställningarna. För mer information om videoimportkonfigurationer, se *Appendix A: Uppsättningsalternativ* (sidan 284).

---

## Ljud- och videonivåer – analogt

---

Studio erbjuder skjutreglage för att kontrollera video- och ljudnivåer under import. Denna funktion är speciellt användbar för att kompensera för olikheter i video som har importerats från olika källor.



*Video- (V) och ljud- (H) paneler att konfigurera nivåer på under analog import.*

Även om du kan justera dessa nivåer med lämpliga *Videoeffekter* i Edit mode, kan det att ha korrekt konfiguration vid import bespara dig mödan att utföra tidskrävande färgkorrektion senare.

Att konfigurera dina ljudalternativ korrekt vid import hjälper dig att få likartade volymnivåer och kvalitet.

Speciella enheter för import kan erbjuda färre alternativ än de som diskuterats här. T.ex. visas inte någon regel för panorering (balance control) i ljudpanelen för maskinvara som inte stöder import av ljud i stereo.

## Video

Välj vilken typ av video du vill digitalisera genom att klicka på motsvarande knapp för *Videokälla* (*Video source*) (*Composite eller S-video*). De fem nivåreglarna gör det möjligt att kontrollera ljusstyrkan (video gain), kontrasten (nivåskillnader i svart), skärpa (sharpness), nyans (hue) samt färgmättnaden (color saturation) på den inkommande videosignalen.

**OBS:** Nyansregeln (*Hue slider*) visas inte när man importerar från PAL-enheter.

## Ljud

Använd knappen *Audio capture* för att styra ifall Studio ska importera ljudet samtidigt med videon. Välj knappen *Off* om din källa endast innehåller video. Reglarna i fältet gör det möjligt att kontrollera volymen och panoreringen på det inkommande ljudet.



## IMPORTERA VIDEO FRÅN DVD

Du kan importera video till Studio från en oskyddad DVD-skiva eller från en DVD-avbildning på hårddisken. Detta är dock strängt taget inte att uppta video. Genom att gå in på menyn *File* ➤ *Import DVD Titles* (*Arkiv* ➤ *Importera DVD-titlar*) öppnas en dialogruta där du kan välja att förhandsgranska önskat DVD-material. Det kan sedan importeras som en MPEG-2 fil till valfri mapp.


**Notera:** Om ljudet på dvd:n är i AC3 format, kan det vara nödvändigt att skaffa en aktiveringskod för AC3-codec-programvaran.



### För att importera DVD-video:

1. Välj DVD-skiva eller avbildning med hjälp av filutforskaren under *Choose a disc or image* (Välj en skiva eller avbildning).

Studio listar de tillgängliga ”titlarna” (videofilerna) i vald mapp under *Check the titles to import* (Markera de titlar som du vill importera).

2. Använd utforskarknappen  för att välja en målmap för de importerade filerna.
3. Ange ett namn för DVD:n. Det här kommer att användas som en del av namnet för de importerade filerna. Om du t.ex. döper DVD:n eller avbildningen till "Min DVD" och importerar Titel 12, kommer det att resultera i filnamnet:

Min DVD\_Titel\_12.mpg

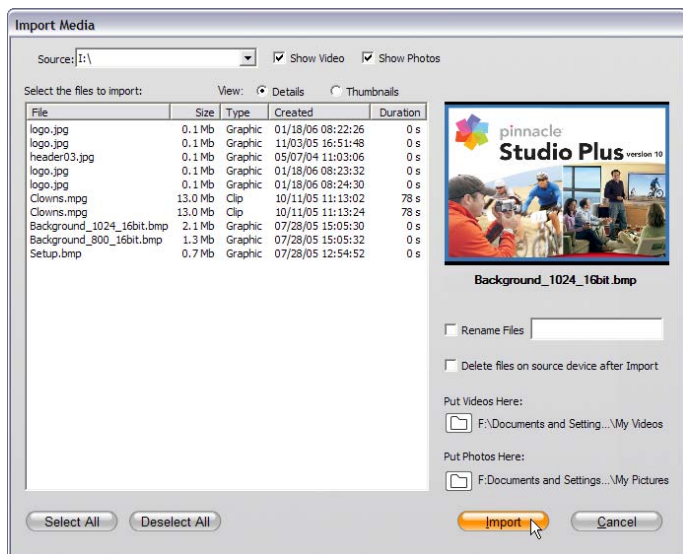
4. Välj titeln/titlarna som du vill importera genom att markera rutorna bredvid respektive namn. Du kan använda uppspelningskontrollerna i den högra delen av fönstret för att förhandsgranska den för tillfället valda titeln.
5. Klicka på knappen *Import (Importera)*.

*Studio visar en förloppsindikator som låter dig följa importen av titeln/titlarna. När det är klart kan du komma åt filerna för redigering genom Albumet, precis som med vanligt upptagna filer (se nästa kapitel).*



## IMPORTERA MEDIA FRÅN EXTERNA ENHETER

Importera Media-dialogen (*Fil* ➤ *Importera Media Från Enhet*) gör det enkelt att lokalisera stillbilder och filmer lagrade på externa enheter som är kopplade till din dator och kopiera valt material till en lokal hårddisk som sen kan hämtas genom Albumet.



## Välj filer att importera

Börja med att välja en enhet bland de som finns i *Källa*-rullgardinslistan. För att synas på listan måste enheten stödja Mass Storage Device-gränssnittet. Enheter som stödjer TWAIN eller andra protokoll kan bara nås med lämplig tredjepartsprogramvara.

Enheter som ofta innehåller media som kan importeras inkluderar:

- Externa optiska skivenheter, hårddiskar och flashminnesenheter

- Video- eller digitalkameradiskar av någon av följande typer

*Show Video* och *Show Photos*-kryssrutor låter dig välja vilken sorts mediafiler som listas. Som förinställning visas både video- och fotofiler.



Visa-knappar väljer en av två listningsätt:

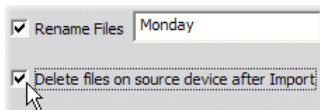
*Tumnagelbils*-visning ger en miniatyrbild för varje fil med filnamn och datum. När det är videofiler visas första bildrutan.

*Detalj*-visning utesluter tumnagelbilden men visar ytterligare data som storlek och längd tillsammans med filmnamnet. Klicka på en datakolumn för att lista filerna i bokstavsordning i kolumnen; klicka igen för att lista i omvänd ordning. Detta gäller även för tumnagelbilder.


Du kan välja flera filer för import genom att använda standardkommandon i Windows med mus och tangentbord, liksom *Markera allt*- och *Avmarkera allt*-knapparna.

## Importalternativ

Kryssa i *Byt namn* och använd redigeringsrutan om du vill att alla importerade filer ska ha en gemensam stam. Till exempel, om du kryssar i *Byt namn på Filer* och fyller i ordet "Måndag" och därefter importerar några JPEG-filer, då döps filerna till "Måndag 1.jpg", "Måndag 2.jpg" osv.



Kryssa i *Radera filerna från källanheten efter import* om du vill ha tillbaka lagringsutrymmet som användes av de importerade filerna på enheten.

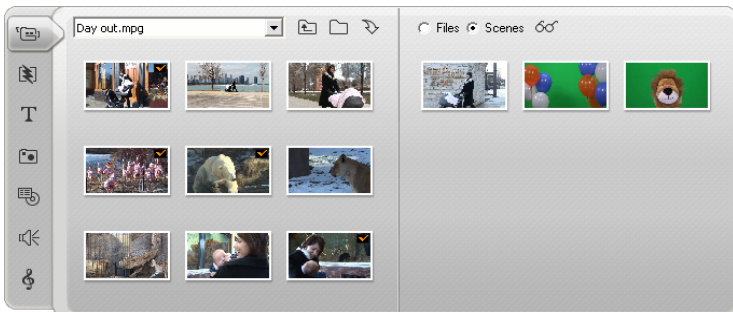
Välj målmapp för dina importerade videor och bilder med *Sök folder*-knappen  som finns under *Spara video här* och *Spara foto här*.

Till slut, klicka på *import*-knappen för att starta importeringen.



## KAPITEL 3:

# Albumet



*Videoscensektionen i Albumet. Klicka på tabbarna längs vänster sida av Albumet för att komma åt materialet i de andra sektionerna.*

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

**Videoscener (Video Scenes):** Denna sektion innehåller ditt importerade videomaterial. Du kan komma åt och förhandsgranska importfilerna direkt, eller ladda in en fil i Albumet där filens scener representeras av mintyrikoner. För att använda scener i film drar du helt enkelt in ikonerna i Filmrutan (Movie Window). Se “Sektionen för videoscener”, sidan 43.



**Övergångar (Transitions):** Denna sektion av Albumet innehåller toningar (fades), upplösningar (dissolves), förflyttningar (slides) och andra typer av övergångar, inklusive de användbara Hollywood FX-övergångarna. För att använda en övergång, placerar du den bredvid eller mellan videoklipp och grafik i filmfönstret (Movie Window). Se “Sektionen för övergångar”, sidan 59.



**Titlar (Titles):** Denna sektion innehåller redigerbara titlar som kan användas som pålagd eller heltäckande grafik. Du kan skapa dina helt egna titlar, eller använda/anpassa dem som följer med Studio. Studio stöder rullningar (rolls), krypningar (crawls) och många andra typografiska effekter. Se “Sektionen för Titlar”, sidan 61.



**Photos and Frame grabs (Bilder och Framegrabs):** Detta är en grupp med fotografier, bitmap-bilder och videostillbilder. Du kan använda dessa bilder i helskrämsstorlek eller som påläggningar på din film. De flesta bildstandardformat kan användas. Se “Sektionen Bilder och Framegrabs”, sidan 62.



**Disc Menus (Skivmenyer):** Studio har en stor samling kapitelmenyer (chapter menus) som kan användas vid skapandet av dvd, VCD- och S-VCD. Du kan använda dem som de är, modifiera dem eller skapa dina egna. Se “Sektionen Skivmenyer”, sidan 63.



**Ljudeffekter:** Studio levereras med ett brett utbud av ljudeffekter i hög kvalitet. Du kan också använda filer som du själv har spelat in eller hämtat på annat sätt. Formatet som stöds är: **wav**, **mp3**, **avi**, **mpa** och **wma**. Se “Sektionen Ljudeffekter”, sidan 65.

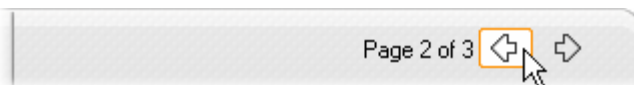


**Musik:** I detta Albumavsnitt kan du leta upp och använda musikfiler som du har på din hårddisk. Formaten som stöds är: **wav**, **mp3**, **avi**, **mpa** och **wma**. Se “Musiksektionen”, sidan 67.



## Att använda Albumet

Varje sektion i Albumet innehåller tillräckligt många sidor för att kunna hantera antalet ikoner som är nödvändiga i den sektionen. I översta högra hörnet av varje sida i Albumet, visar Studio det aktuella sidnumret och det totala antalet sidor för den sektionen. Klicka på pilarna för att bläddra bland sidorna.



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

Detta kapitel introducerar alla Albumsektioner i tur och ordning och börjar med en detaljerad genomgång av den viktiga sektionen för Videoscener (Video Scenes section). Användandet av innehållet i Albumet för att skapa din redigerade film behandlas i kapitel 4 till 11.


## Källmappar för Albuminnehåll


Symbolerna i läget *Scenes* i avsnittet Video Scenes kommer från en inhämtad videofil, medan avsnittet Transitions består av resursfiler som hör till programmet Studio.


Symbolerna i vart och ett av de andra fem avsnitten i Albumet, liksom läget *Files* i avsnittet Video Scenes, är annorlunda: De representerar de filer som finns i en viss mapp på hårddisken. Vart och ett av dessa avsnitt – Titlar, Bilder, Skivmenyer, Ljudeffekter och Musik – har en tilldelad standardmapp, men du kan välja en annan mapp om du så önskar.



Symbolerna i avsnittet Titles representerar filer som är lagrade i en utvald källmapp på din hårddisk. I rullgardinsmenyn överst på Albumsidan kan du välja antingen “Standardtitlar” eller “Mina titlar” från den installerade mappen “Titles”. Andra mappar med installerade titlar kan också finnas med på listan. Knappen för mappar bredvid listan låter dig leta på andra ställen på din hårddisk. Avsnittet Disc Menus fungerar på liknande sätt.

Käll-mappen för sektionens innehåll visas i övre vänstra hörnet på Albumsidan bredvid den lilla Mappknappen (Folder) . Du kan ändra den aktuella sektionens källa dels genom att välja en mapp från rullgardinsmenyn eller listan, dels genom att klicka på denna knapp och välja valfri fil från en annan mapp i ditt system. Filen du väljer kommer att markeras i den nya Albumsektionen.

Vissa Albumsektioner tillhandahåller också en Parent folder-knapp  som gör det lättare att flytta runt inom en grupp av mappar med rätt sorts mediainnehåll.

I Videoscener och Stillbilder-sektionen av Albumet hittar du ytterligare en knapp , som länkar till Importera Media dialogen. Se sidan 35 för fullständig information.



## SEKTIONEN FÖR VIDEOSCENER



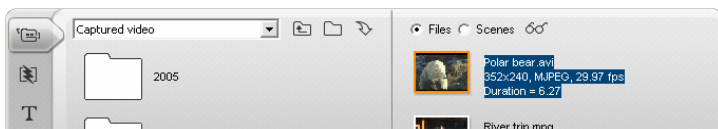
Det är här redigeringsprocessen kommer igång på riktigt – med ditt importerade råmaterial i Albumets sektion för Videoscener (Video Scenes section). Ditt första steg i en typisk produktion kommer antagligen att vara att dra valda scener från Albumet till Filmfönstret (Movie Window) (se Kapitel 5: Videoklipp).

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

### Lägena *Files* och *Scenes*

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

För att leta upp en videofil i avsnittet Video Scenes i Albumet, välj radioknappen *Files* radio längst upp till höger på Albumsidan.



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


## Visningsalternativ

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

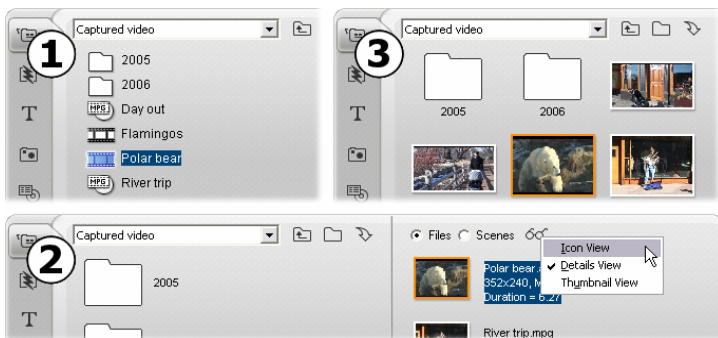
Studio erbjuder dig flera olika metoder för att få tillgång till dessa visningsalternativ:

Genom reglage i menyn *View*.

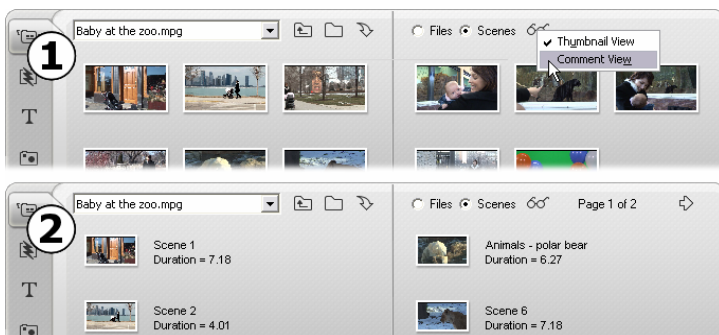
Genom högerknappsmenyn på Albumsidan.

Genom knappen för pop-upmenyn som  kommer fram när du klickar på knappen *View* överst på Albumets högersida.





*I läget Files visar avsnittet Video Scenes tre visningsalternativ på olika detaljnivåer:*  
**1** Symbolöversikt, **2** Detaljöversikt och **3** Miniaturöversikt.



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

## Gränssnittsfunktioner

Sektionen för Videoscener (Video Scenes section) erbjuder många speciella gränssnittsfunktioner (interface features):

I Albumet kan scener som har lagts till i Filmfönstret urskiljas med en grön markering. Markeringen stannar kvar så länge någon sekvens i Filmfönstret (Movie Window) tillhör den scenen.

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

Nästan alla menykommandon som berör scener finns tillgängliga både i huvudmenyn *Album*, samt i popuppmenyn som kommer upp när du högerklickar på en vald scen. Kom ihåg att när denna dokumentation hänvisar till ett menykommando som *Album* ➤ *Combine Scenes* (*Album* ➤ *Kombinera Scener*), finns vanligtvis motsvarande kommando även i “context”-popuppmenyn.

## Genomgång av funktioner

På grund av dess centrala roll innehåller sektionen för Videoscener i Albumet (Video Scenes section) en omfattande mängd funktioner. Dessa behandlas nedan i följande ämnen:

- Öppna en importerad videofil
- Visa importerad video
- Välja scener och filer
- Visa scen- och filinformation
- Kommentarvisning
- Kombinera och dela upp scener
- Återskapa scener

---

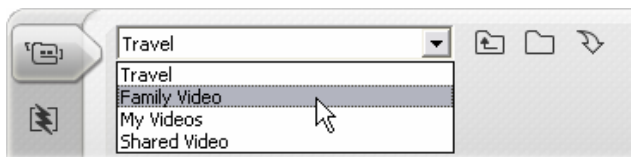
## Öppna en importerad videofil

---

Dina videofiler sparas i Windows standardmapp för inspelat material och i mappen *My videos*. I avsnittet *Video Scenes* i läget *Files* visas alltid båda dessa mappar i rullgardinsmenyn överst i Albumet.

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

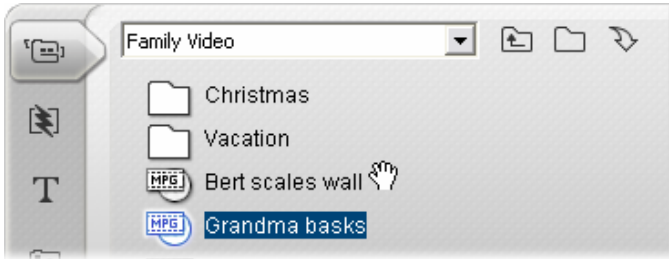
Har man Windows XP, så är systemimportmappen placerad i Windows "All Users"-dokumentmapp. Importmappens riktiga namn är *My Videos/Mina Videofilmer*, men Windows Explorer och Studio kallar den som standard för ett alias, *Shared Videos/Delade Videofilmer*. Detta skiljer den från *My Video/Mina Videofilmer* i användarens personliga dokumentmapp.



Se avsnittet *Video Scenes* (sidan 43) för detaljerad information om olika lägen och visningsalternativ när du arbetar med videoscener i Albumet.


## Att öppna en mapp


Innehållet i mappen visas i Albumets *Files*-läge. Både undermapparna och de digitala videofilerna i den aktuella mappen visas.



### Tre sätt att öppna en mapp:

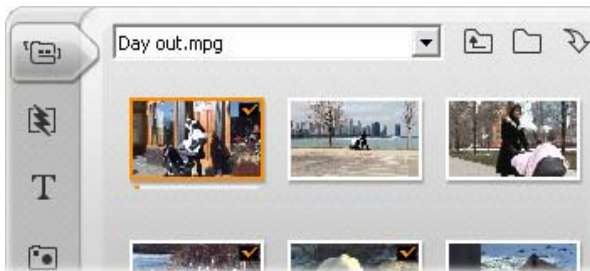
I läget Files i avsnittet Video Scenes kan du antingen välja mappens namn i rullgardinsmenyn eller dubbelklicka på någon av mapparna i listan.

Klicka på knappen *parent folder*  antingen i läget *Files* eller *Scenes*.

Klicka på knappen *browse for file*  och använd dialogrutan Öppna för att lokalisera en digital videofil i antingen läget *Files* eller *Scenes*. När Studio öppnar videofilen, byt till läget *Files* för att visa innehållet i mappen som filen ligger i.

### Öppna en fil


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



## Tre sätt att öppna en fil med digital video:

Välj filen från rullgardinsmenyn när avsnittet Video Scenes är i läget *Scenes*.

Dubbelklicka på en fil som står i listan i läget *Files*.

Klicka på knappen *browse for file*  och använd dialogrutan Öppna för att lokalisera en digital videofil i något format som stöds på din hårddisk.

## Att uppspara scener och miniatyrbilder

När du öppnar en videofil fylls Albumet med de scener som har identifierats (se “Scenidentifiering” på sidan 27). Varje scen visas med en miniatyrbildruta – en ikon av scenens första bildruta. Eventuellt är första bildrutan inte lämplig som ikon för scenen, så Studio gör det möjligt att välja en annan vid behov.

### Att ändra miniatyrbilder i Albumet:

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

## Bredd/höjdförhållande (Aspect Ratio) för video

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

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

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



(V) Ursprunglig 4:3-bildruta; (C) Samma bildruta med svarta sidofält vid inlägg i 16:9-projekt; (H) Samma bildruta efter användning av *Aspect ratio 16:9*-kommando.

**Notera:** Filmprojektets bildruteformat, vilket inte kan ändras efter att projektet har skapats, kan bestämmas för nya projekt i alternativpanelen *Project preferences* (*Projektkonfigurationer*). Se sidan 288 för mer information.

---

## Granska importerad video

---

Individuella eller multipla scener i den öppna importeringsvideofilen, kan granskas när som helst.

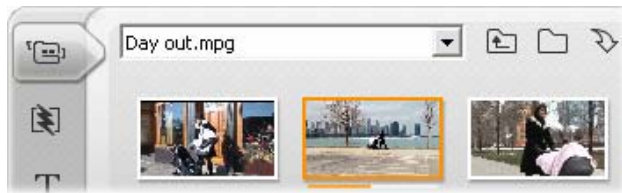
### **Att granska importerad video från och med utvald scen:**

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

Scenerna markeras successivt allt eftersom de spelas upp.

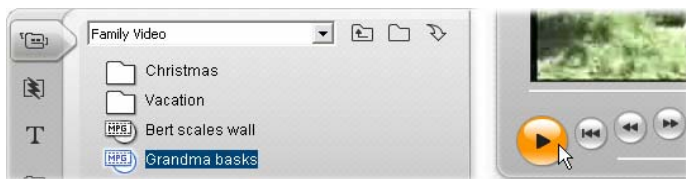
Spelarindikatorn visar den aktuella positionen för uppspelning i förhållande till hela filmen.

Scenikonerna (miniatyrbilderna) är försedda med en förloppsindikator som visas under förhandsgranskning. Allt eftersom du fortsätter att granska din importerade video flyttas indikatorn från scen till scen.



### **Att förhandsgranska digitala videofiler**

När en videofil väljs i Albumets *Files*-läge kan du använda Spelaren för att se en förhandsvisning av videofilen utan att öppna filen via Albumet.

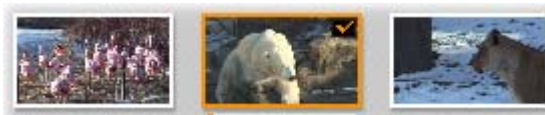


---

## Att välja scener och filer

---

Studio erbjuder en mängd olika sätt att välja scener och andra objekt i sektionen för Videoscener i Albumet. Valda videoscener markeras genom att ramen färgas. Valda mappar och videofiler visas med markerad text.



*Valda scener har en framhåven ram (mitten).*

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

Välj menyn *Edit* ➤ *Select All* eller tryck Ctrl+A för att välja alla scener (eller filer och mappar) som visas i Albumet just nu, inklusive de på andra sidor.

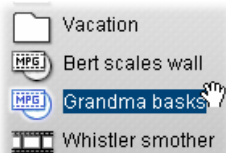
Klicka Shift för att välja en rad liknande objekt.

Klicka Ctrl för att göra osammanhängande val. Du kan välja till eller välja från objekt.

Börja med musmarkören över Albumsidan men *inte* över en scenikon, klicka, håll nere knappen och dra för att välja alla scener inom det markerade området.

Använd piltangenterna för att navigera i Albumets rutsystem. Använd pilarna i kombination med Shift för att välja scener under tiden.





Texten vid valda mappar och videofiler framhävs.

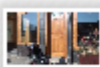
---

## Visa scen- och filinformation

---



När du rör musmarkören över scener ändras markören till en grabber-symbol. Om du stannar upp på en scen visas dess starttid och längd i en popuppbox. Om du lämnar grabber-symbolen på scenen, visas bilden i flera sekunder. Notera att starttiden är tidskoden från den ursprungliga videokällan i minuter, sekunder och bildramar.



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

För information om videofiler när Video Scenes-sektionen är i *folder view*-läge, välj *Details view* i albumets högerknappskontextmeny. Filnamnet, upplösning, bredd-höjdförhållande, varaktighet och ramhastighet visas. Byta tillbaka till en mer kompakt listning med *Icon view*.

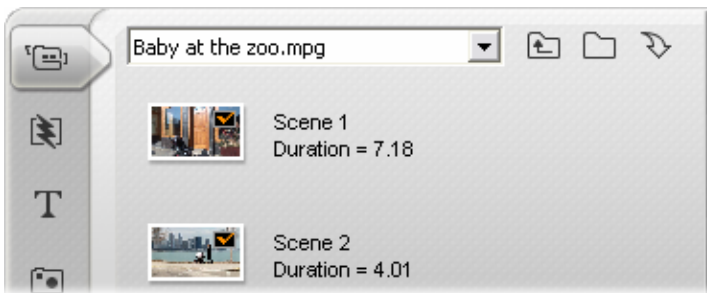
---

## Kommentarvisning

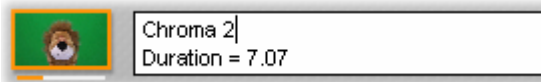
---

I standardöversikten för *Scenes*-läget i avsnittet Videoscener, den så kallade *Miniatyrbildsöversikten*, representeras varje scen av en miniatyrbild. För mer information om varje scen, byt till *Comment*-översikten genom att använda någon av metoderna som beskrivs på sidan 44.

I kommentarvisning (comment view) visas redigeringsbara rubriker för scenerna i Albumet. Ändamålet för dessa rubriker är ditt val: De kan vara sökord, scennamn eller textkommentarer som beskriver scenens innehåll. Den förhandsvalda rubriken genereras från scenens ordningsnummer och varaktighet (t.ex. "Scen 3, 7:21").

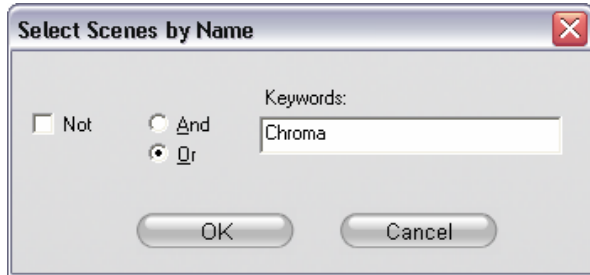


Om du klickar på en videoscen, visas ett textfält som gör det möjligt att skriva in ett specifikt namn eller en kommentar.



## Att välja scener efter namn

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



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



---

## Kombinera och dela upp scener

---

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

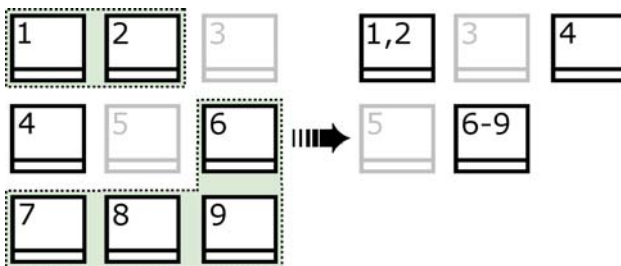
### Att kombinera scener i Albumet:

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

De utvalda scenerna kombineras till en.

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

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

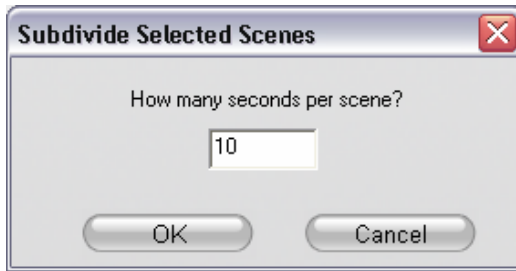


*Flera valda scener (svart) sammansmälts till två längre scener. Eftersom scen 4 inte har några närliggande scener påverkas inte denna, även om den var en del av urvalet.*

### **Att dela upp scener i Albumet:**

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

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



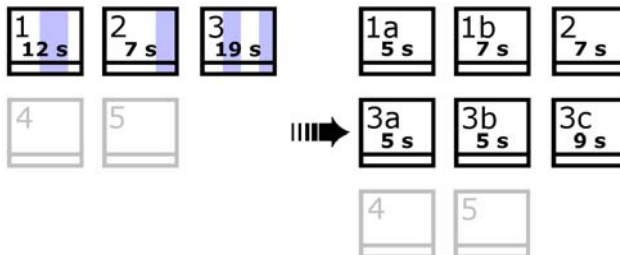
3. Välj längden på de uppdelade scenerna genom att skriva in ett värde.

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

4. Klicka *OK*.

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

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



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

---

## Återuppspåra scener (Redetecting scenes)

---

Om du kombinerar eller delar upp scener och senare tycker att du vill återställa dem i originalskick kan du återuppspåra vilken eller vilka scener som helst. Så länge samma teknik används är återuppspåringsresultatet identiskt med resultatet efter importeringen.

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

### **För att återuppspåra scener:**

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

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

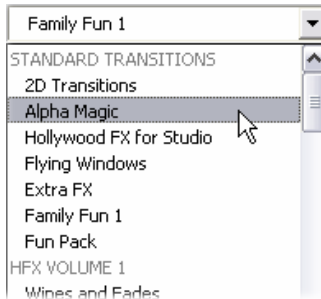


## SEKTION FÖR ÖVERGÅNGAR



Sektionen för Övergångar (The Transitions section) i Albumet erbjuder en stor uppsättning sekvensövergångar för drag-och-släpp. För överskådlighetens skull är övergångarna indelade i grupper. Använd rullgardinsmenyn för att välja vilken grupp av övergångar du vill se. Alla övergångar i gruppen visas med så många Albumsidor som behövs.

Se *Kapitel 7: Övergångar (Transitions)* för att lära dig om övergångar och hur du kan använda dem i dina filmer.



Studios samlingar av övergångar inkluderar 74 standardövergångar, mer än 50 Alpha Magic-övergångar, ett start-set med obegränsade Hollywood FX 3-D-övergångar, och många fler “låsta” Hollywood FX-övergångar (med en skattkiste-symbol i övre vänstra hörnet av ikonerna).

**Notera:** Om inga premiumövergångar är synliga, klicka på *Editing environment* ➤ *Show premium content* på alternativpanelen *Project preferences* för att synliggöra dem (se sidan 288).

## Att använda premiumövergångarna

Du får prova dessa demomenyer kostnadsfritt, men ett “vattenmärke” med texten Studio läggs ovanpå en del av videorutan under uppspelning. Om du vill använda någon av dem i en riktig produktion, öppna albumet för den önskade effekten och klicka sedan på panelen *activation* (aktivera) på samma albumsida. På bara ett par minuter kan du skaffa en *activation key* (aktiveringsnyckel), utan att ens lämna Studio.



*Här är sidan öppnad med ett av temapaketen med Hollywood FX-transitions (övergångar) i albumets sektion för Transitions. Klicka på valfritt ställe i aktiveringsspanelen till höger för att aktivera denna uppsättning av övergångar.*

Om du vill ha mer information om hur man skaffar premiummaterial till Studio, kan du gå till “Att utvidga Studio” på sidan 12.



## Visa namn på övergång



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

## Förhandsgranska övergångseffekter

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



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



## SEKTIONEN FÖR TITLAR



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



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

Med Studios kraftfulla inbyggda Title Editor (Titelredigerare) kan du snabbt och enkelt skapa dina egna titlar efter behov. Emellertid kan det vara lättare att börja med en av de medlevererade titlarna och fixa till den som du vill ha den med Titelredigeraren.

**The Titles folder (Titel-mappen):** Ikonerna i Sektionen för titlar representerar filer i mappen med det namn som visas överst till vänster på varje sida i sektionen. Titlar som du själv har skapat eller ändrat kan läggas till i sektionen genom att spara dem i denna mapp via Titelredigeraren. Du kan också välja en annan mapp som källa för sektionen (se “Source folders for Album content” (Källmappar för Albuminnehåll) på sidan 41).

För mer information om hur du använder titlar i din film, se *Kapitel 8: Stillbilder.*



## SEKTIONEN FÖR STILLBILDER



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

**The Still Images folder (Stillbild-mappen):** Ikonerna i sektionen för Stillbilder representerar filer i mappen med det namn som visas överst till vänster på varje sida i sektionen. Du kan tillföra bilder till sektionen genom att spara dem i mappen. Till exempel kan du spara hämtade bildramar från Framegrabber-verktyget, eller spara en titel från Titelredigeraren (Title Editor). Du kan också välja en annan mapp som källa för sektionen se “Källmappar för Albuminnehåll” på sidan 41).

För information om hur du använder stillbilder i din film, se *Kapitel 8: Stillbilder*.



## SEKTIONEN FÖR DISKMENYER



Denna sektion av Albumet innehåller en samling grafiskt utformade menyer för VCD-, SVCD- och dvd-produktion. Menyerna i Studio är egentligen specialiserade titlar: De kan skapas och redigeras i Titelredigeraren (Title Editor) och antingen sparas i en mapp från redigeraren eller inkluderas direkt i din film.

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


För information om hur du använder diskmenyer i din film, se *Kapitel 9: Diskmenyer*.

**The Disc Menus folder (Diskmeny-mappen):** Ikonerna i sektionen för Diskmenyer (Disc Menus section) representerar filer i mappen med det namn som visas överst till vänster på varje sida i sektionen. Du kan tillföra bilder till sektionen genom att spara dem i mappen. Du kan också välja en annan mapp som källa för sektionen (se “Källmappar för Albuminnehåll” (Source folders for Album content) på sidan 41).

### ***Motion background(Rörlig bakgrund)-symbolen:***

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

**OBS!** Funktionen Rörlig bakgrund är enbart tillgänglig i Studio Plus. Se “Att lägga till en rörlig bakgrund” på sidan 223 för information om att skapa eller redigera en rörlig videobakgrund.

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

Utöver alla standardmenyerna som medföljer Studio, och de rörliga menyerna som finns med i Studio Plus, har du också tillgång till flera mappar med menyer i serien “Pinnacle Premium DVD Menu”. Dessa är “premium”-mappar (vilket markeras med en skattkistesymbol i menyikonens övre vänstra hörn). Många av dessa dvd-menyer innehåller loopade ljudspår.

**Notera:** Om inga premium-skivmenyer är synliga, kontrollera att du har markerat *Editing environment* ➤ *Show premium content* på alternativpanelen *Project preferences* (se sidan 288).

### **Att aktivera premiummenyerna**

Du får prova demomenyerna kostnadsfritt, men ett “vattenmärke” med texten Studio läggs ovanpå en del av videorutan när de används. Om du vill använda någon av dem i en riktig produktion, öppna helt enkelt Albumet för den önskade menyen och klicka sedan på panelen *aktivera (activate)* på samma Albumsida. Du kan skaffa en *aktiveringsnyckel* på bara ett par minuter, utan att ens behöva lämna Studio.

Om du vill ha mer information om hur man skaffar premiummaterial till Studio, kan du gå till “Att utvidga Studio” på sidan 12.



## SEKTIONEN FÖR LJUDEFFEKTER



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

**The Sound effect folder (Ljudeffekt-mappen):** Denna sektion av Albumet visar de ljudfiler som finns i en mapp, med det namn som visas överst till vänster på varje sida i sektionen. Du kan visa ljuden i en annan mapp – inte nödvändigtvis en av dem som installerats av Studio – genom att välja en annan mapp som källa för sektionen (se “Källmappar för Albuminnehåll” (“Source folders for Album content”) på sidan 41).

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

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

För information om hur du använder ljud i din film, se *Kapitel 11: Ljud effekter och musik.*

Utöver alla fritt tillgängliga ljudeffekter som kommer med Studio, har du också tillgång till flera mappar med effekter i UFX-, eller “Ultimate FX”-serierna. Dessa effekter är premieeffekter (vilket markeras med en skattkistesymbol bredvid ljudeffektens namn i Albumet).

**Notera:** Om inga premiumljudeffekter är synliga, klicka på *Editing environment* ➤ *Show premium content* på alternativpanelen *Project preferences* för att synliggöra dem (se sidan 288).

## Att använda premium-ljudeffekterna

Du får prova dessa demomenyer kostnadsfritt, men ett “vattenmärke” med texten Studio läggs ovanpå en del av videorutan när ljudet spelas upp, och ett återkommande “pip” är lagt på ljudspåret. Om du vill använda någon av dem i en riktig produktion, öppna Albumet för den önskade effekten och klicka sedan på panelen *activation* (*aktivering*) på samma Albumsida. På bara ett par minuter kan du skaffa en *activation key* (*aktiveringsnyckel*), utan att ens lämna Studio.

Om du vill ha mer information om hur man skaffar premiummaterial till Studio, kan du gå till “Att utvidga Studio” på sidan 12.



## THE MUSIC SECTION



Denna sektion i Albumet visar musikfilerna, som är placerade i en mapp på din hårddisk. För att använda en musikfil, dra in den i musikspåret eller ett annat ljudspår på Movie Window Timeline (Filmfönstrets Tidslinje).

**Music folder (Musikmappen):** Musikfiler i **wav**, **mp3** och andra ljudformat är placerade i mappen som anges överst på den vänstra sidan i sektionen. Andra musikfiler kan läggas till i sektionen genom att lägga dem i denna mapp. Du kan också välja en annan källmapp till sektionen (se “Source folders for Album content” på sidan 41).

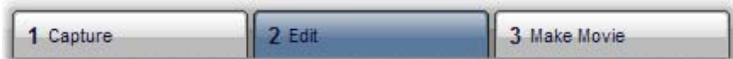
För mer information om hur du använder bakgrundsmusik i din film, se *Kapitel 11: Sound effects and music (Ljudeffekter och musik)*.





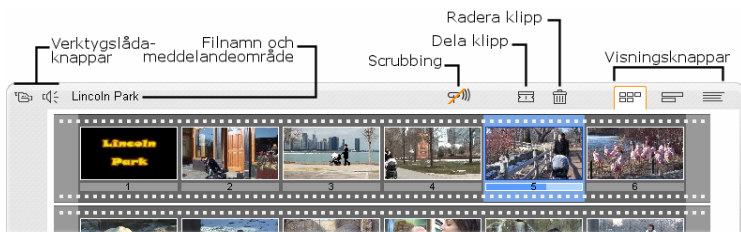
# Filmfönstret

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




Filmfönstrets titelbjälke innehåller flera viktiga kontroller och rutor. Knapparna för verktygslådan på vänster sida av titelbjälken öppnar Video-verktygslådan och Ljud-verktygslådan. Dessa diskuteras på sidan 78.

På höger sida om verktygslådans knappar finns ett textområde där projektfilens namn visas. Status och varningsmeddelanden visas också i detta område när detta krävs. Ännu längre till höger finns *Audio scrubbing* (Uppspelning av ljud), *Clip Split* (Dela klipp)- och *Clip Delete* (Radera klipp)-knapparna. Allra längst till höger finns de tre knapparna för visning av urval, *view selection* (se “Movie Window views, Filmfönstervisningar” på sidan 73).




## Knappen för uppspelning av ljud (Audio scrubbing button)

 Som standardinställning, spelas ljudet i ditt projekts upp endast under uppspelning. Funktionen scrubbing i Studio, vilken slås på eller av med högtalarknappen, låter dig höra ljudet även medan du går igenom din film.

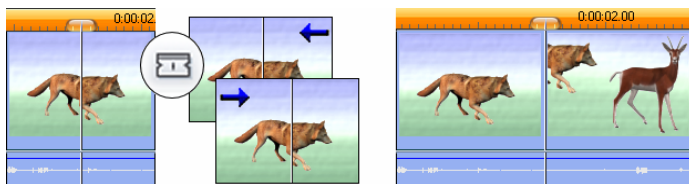
Audio scrubbing underlättar mycket när du ska fatta beslut angående en sekvens placering utifrån ljudet.

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

 Klicka på denna knapp för att dela upp den valda sekvensen i Filmfönstret eller den valda scenen i Albumet.


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

Rakbladsknappen kan användas tillsammans med knapparna för låsning av spår, i Filmfönstrets Tidslinje (Timeline), för att utföra speciella handlingar som t ex att infoga och redigera material där ljudet kommer före eller efter videon. Se ”Avancerad Redigering av Tidslinje” (Advanced Timeline editing) på sidan 104.



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

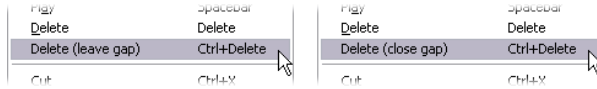
## **Radera Klipp-knappen (Delete Clip button) – soptunnan (trashcan)**

 Den här knappen raderar det valda innehållet i vilket som helst av Filmfönstrets visningslägen. Förhandsinställningen är sådan att när videoklipp på huvudvideospåret i ditt projekt raderas, oavsett visningsläge, fylls automatiskt de luckor som annars skulle uppstå, och klipp på andra spår förkortas eller flyttas om detta behövs för att hålla allt synkat.

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

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

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



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

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

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



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



## FILMFÖNSTRETS VISNINGSLÄGEN

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

### Storyboardvisning

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



### Visningsläget för tidslinjen

Visningsläge för tidslinjen (Timeline view) visar position och längd på klipp i förhållande till tidsskalan. Detta läge visar också upp till åtta *spår* på vilka du kan placera olika typer av klipp:



**Video, plus fullskärms diskmenyer, titlar och grafik:** Videospåret innehåller grundläggande visuellt material i din produktion. Se *Kapitel 5: Videoklipp*, *Kapitel 9: Diskmenyer* och *Kapitel 8: Stillbilder* för mer information.



**Original (eller “synkroniserat”) ljud:** Det originala ljudspåret (*original audio track*) innehåller det ljudet som spelades in samtidigt som videomaterialet från din videokamera. Du kan manipulera ljudklippen på detta spåret för att uppnå olika effekter genom att använda insert-editing (Infoga redigering) och split-editing (dela redigering) tekniker. Se “Infoga redigering” (Insert editing) (sidan 105) och “Dela redigering” (Split editing) (sidan 108) för mer information.





**Överlagra video och ljud:** I Studio Plus kan video och bilder som placeras på överlagringsspåret användas tillsammans med verktygen *Bild-i-bild* (*Picture-in-picture*) och *Färgnyckel* (*Chroma key*) och på så sätt ge dina videoproduktioner ett professionellt utseende. Dessa möjligheter är låsta i övriga versioner av Studio på så sätt att de lämnar ”vattenmärken” på den färdiga produkten. Du kan när som helst uppgradera till Studio Plus om du behöver dess mer avancerade möjligheter. Originalljud för överlagrad video registreras på det länkade ljudspåret. Se *Kapitel 6: Tvåspårsredigering med Studio Plus* för detaljer om överlagringsspåret.




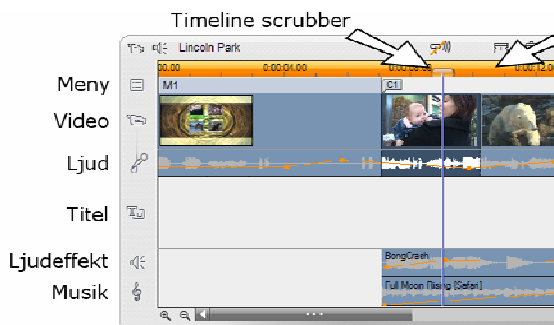
**Pålagda titlar och grafik (Title and graphic overlays):** Bilder placerade på *titelspåret* (*title track*) läggs in i filmen som påläggningar med genomskinliga bakgrunder. Se *Kapitel 8: Stillbilder* and *Kapitel 9: Diskmenyer* för mer information.



**Ljudeffekter och voiceovers (Sound effects and voiceovers):** Ljudklippen på detta spåret är blandade med det *originala ljudspåret* (*original audio track*) och *bakgrundsmusikspåret* (*background music track*) för att skapa det färdiga ljudspåret till din film. Se *Kapitel 11: Ljudeffekter och musik* för full information. 

**Bakgrundsmusik (Background music):**  Bakgrundsmusiken till dina filmer kan skapas med valfri varighet med verktyget *SmartSound* (sidan 235) eller importeras med verktyget *Cd-ljud* (*CD audio tool*) (sidan 233). Du kan alltså använda **mp3-** och andra musikfiler till ditt ljudspår (Soundtrack) (se sidan 229).

**Diskmenyer, kapitelmarkeringar och återvänd-till-meny-länkar:**  Detta är ett extra spår som visas ovanför *videospåret* när filmen har minst en diskmeny. Se *Kapitel 9: Diskmenyer* för information.



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

## Låsa Spår

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

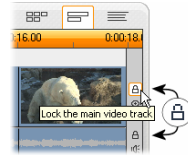
När du trimmar ett videoklipp, trimmas andra klipp som löper simultant med det.

När du raderar ett videoklipp, raderas även det tidssegment som klippet använde från parallella klipp.

Klipp som ligger inom ett raderat videoklippets längd raderas också.

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

*Hänglås-knapparna* (The *padlock buttons*) längs högra kanten af Filmfönstret kan ändras till toggle-låsning för det motsvarande spåret. Låsning av Spår ger *Studio infoga redigering* (*insert-edit*) och *dela redigering* (*split-edit*) möjligheter (se *Kapitel 5: Video clips*).



## Dämpa eller dölj ljudspår

Ljudspåren kan dämpas individuellt med *mute*-knappen i högra kanten av Movie Window (Filmfönstret). Dessa knappar har samma funktion som *mute*-knapparna i verktyget *Volume and balance*. (Se sidan 246 för mer information.)





Motsvarande operation för videospåren görs med knappen *hide (dölj)*, vilken används för att tillfälligt dölja videon i ett spår i ditt projekt. Detta gör det enkelt att se vad som verkligen händer medan du redigerar påläggningar i Studio Plus.



## Placeringsrespons (Placement feedback)

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

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

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

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

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



## Textvisning

Filmfönstrets Textvisning är en lista som visar klippens start- och stopptider samt deras varighet. Därutöver visas också egenvalda namn i denna visning.



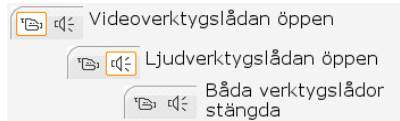
Name	Timmed start	Movie duration	Movie start
1			
Menu: 'Family - Album'		0:00:07.03	0:00:00.00
Wave audio: 'Meadowlark'		0:00:07.03	0:00:00.00
Chapter 1 in Menu 1			0:00:07.03
2			
Video clip: 'BabysDayOut_SD [42.07]'	0:00:42.07	0:00:04.18	0:00:07.03
Audio clip: 'BabysDayOut_SD [42.07]'	0:00:42.07	0:00:04.18	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	0:00:07.03
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



## VERKTYGSLÅDORNA

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

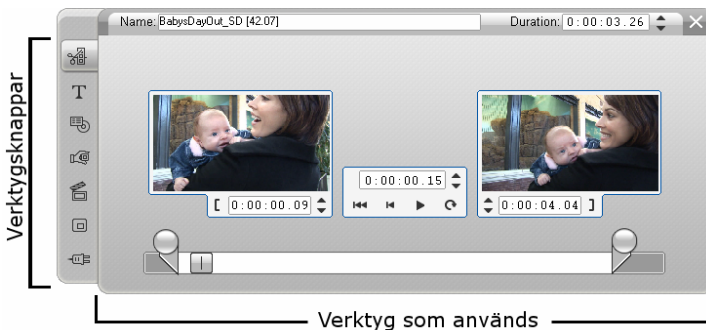
Verktygslådorna finns bara tillgängliga i Edit mode (Redigeringsläge). De öppnas och stängs med knapparna i Filmfönstrets övre vänstra hörn.



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

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

Det *för tillfället valda (currently selected)* verktyget på höger sida. Genom att dubbelklicka på ett klipp i Filmfönstret visas också motsvarande verktyg förutom vid titelklipp, vilka öppnas genom att dubbelklicka i Titelredigeraren (Title Editor).



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

## Titelredigeraren (The Title Editor)

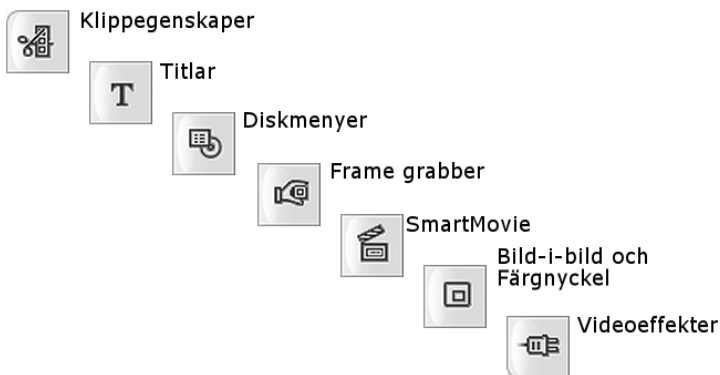
Ett kraftfullt verktyg som man *inte* kommer åt genom verktygslådorna är Titelredigeraren (Title Editor), i vilken du kan kombinera text, bilder och andra grafiska element för att skapa titlar och Diskmenyer till dina Studio-produktioner. Titelredigeraren kommer du åt genom Titel- och Menyverktygen, eller genom att högerklicka i Filmfönstret och välja *Go to Title/Menu Editor* från Filmfönstret. Se *Kapitel 10: Titelredigeraren* för full information.


---


## Video-verktygslådan


---


De sju verktygen i denna verktygslåda ändrar eller skapar visuella typer av klipp, däribland videoklipp, titlar, stillbilder och skivmenyer.





**Klippegenskaper (Clip properties):**  Verktöget *Clip properties* justerar start- och stoppunkter på alla sorters klipp. Detta kallas också att trimma. Verktöget gör det även möjligt att skriva in beskrivande namn vid klippen. Verktöget har även extra gränssnittskomponenter som passar till den typen av klipp som redigeras.


**Titles:** Detta verktyg gör det möjligt att redigera namn och längd på titlar. Knappen  *Edit Title (Redigera titel)* tar dig till Titelredigeraren där du kan ändra titelns text och utseende.

**Diskmenyer (Disc menus):** I *Meny*verktyget finns olika sätt att redigera länkar mellan knappar i diskmenyer och startpunkter i din film, så kallade *kapitelmarkeringar (chapter marks)*, vilka finns representerade på Menyspåret (Menu track) i Filmfönstret (the Movie Window). Knappen *Edit Menu* öppnar Titelredigeraren, där du kan ändra en menys visuella utseende. 

**Framegrabber:** Detta verktyg tar en stillbild av en bildram från din video eller aktuella videokälla. Du kan använda bilden i din film, eller spara den för att använda den i andra program. Precis som med Importeringsläget (Capture mode) har detta verktyget olika användargränssnitt beroende på om det importerade materialets källa är eller inte är dv. 

**SmartMovie:** Detta verktyg kombinerar automatiskt ditt råmaterial med den digitala musikfil du valt för att skapa en musikvideo i en av en mängd stilar. 

**PIP- och chroma key-verktyget:** Detta verktyg erbjuder ett alternativt, grafiskt gränssnitt till Studio Plus-effekterna *Picture-in-picture (Bild-i-bild)* och *Chroma key (Färgnyckel)*. 

**Videoeffekter:** Studio levererar en mängd insticksvideoeffekter med detta verktyg. Varje videoklipp eller stillbild i ditt projekt kan använda effekter, var för sig eller i kombination. 

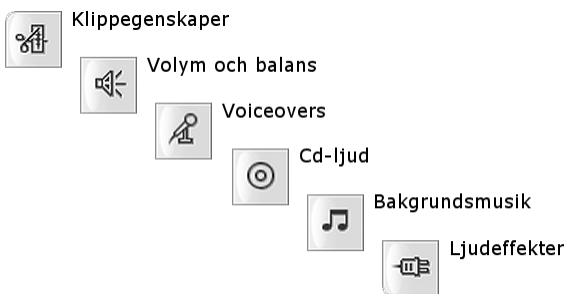
Vid sidan av sitt grundbibliotek med användbara effekter, förser dig Studio med några “låsta” effekter som du kan prova ut. Om du vill ha mer information om hur man skaffar premiummaterial till Studio, kan du gå till “Att utvidga Studio” på sidan 12.


---

## Ljudverktygslådan

---

De sex verktygen i denna uppsättning styr eller skapar ljudklipp – originalljud, voiceovers, ljudeffekter och andra ljudfiler, cd-spår och SmartSound bakgrundsmusik.



**Clip properties (Klippegenskaper):**  Verktøget *Clip properties* justerar start- och stoppunkter på alla sorters klipp. Detta kallas också *trimning*. Verktøget gör det även möjligt att skriva in beskrivande namn i stället för det förhandsvalda namnet. (Namn på klipp visas när Filmfönstret (Movie Window) är i Textvisning.) Verktøgets andra funktioner varierar beroende på typen av klipp.

### **Volym och balans (Volume and balance):**



Detta verktyg ger dig en huvudvolymkontroll för alla tre ljudspåren: ”*originalljudet*” (*original audio* – ljud inspelat samtidigt med video), *ljudeffekter och röstpålägg* (*sound effects* och *voice-overs*) och *bakgrundsmusik* (*background music*). Det låter dig även dämpa några eller alla spåren samt lägga på realtidsvolymtoningar på dem. Använd *balans- och surround*-kontrollen för att positionera varje spår oberoende av de andra två, i en endimensionell *stereo*- eller i en tvådimensionell *surround-sound*-plats. När *överlagringsspåret* är öppet ger dig verktyget tillgång till en fjärde uppsättning av kontroller som gör det möjligt att påverka spåret med *överlagrat ljud* (*overlay audio*).

**Tillgänglighet:** Surroundljud och pålägningsvideo stöds endast i Studio Plus .

**Spela in voiceovers:** För att spela in en voiceover trycker du bara på knappen *Record* och börjar tala i din mikrofon.



**Lägg till cd-ljud (CD audio):** Använd detta verktyg för att lägga till spår, hela eller delar, från en ljud-cd.



**Bakgrundsmusik:** Detta verktyg låter dig lägga till bakgrundsmusik med hjälp av Studios kraftfulla bakgrundsmusikgenerator Scorefitter. Bara välj en stil, en sång och en version så kommer Studio att generera ett musikstycke som passar längden på din film.



**Audio effects (Ljud effekter):** Detta verktyg låter dig tillämpa insticks effekter på alla ljudklipp. Den populära VST-standarden för insticks ljud understöds, vilket gör det möjligt att utöka ditt effektbibliotek med tilläggseffekter och effekter från tredje part. Ett brusreduceringsfilter finns med som en standardeffekt. Bland de medföljande effekterna i Studio Plus finns både grafisk och parametrisk EQ, reverb (rymdklang), chorus (kör) med flera.



Några “vattenmärkta” premieeffekter som du kan testa följer också med, och du kan få tillgång till flera via Pinnacles webbsida genom att klicka på “kategorin” *More Effects...* i fönstret Ljud effekter . Om du vill ha mer information om hur man skaffar premiummaterial till Studio, kan du gå till “Att utvidga Studio” på sidan 12.



# Videoklipp

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

Detta kapitel förklarar hur du ställer in ”in”- och ”ut”-punkter (start och stoppunkter) för varje klipp. Filmfönstrets redigeringsgränssnitt gör denna ”trimningsprocess” enkel, snabb och precis. Metoderna för trimning av videoklipp som beskrivs i detta kapitel (“Trimning av videoklipp”, sidan 93), kan oftast appliceras på andra sorters klipp (som titlar och ljud effekter) vilket beskrivs i senare kapitel.

En senare sektion i detta kapitel behandlar mer avancerade redigerings tekniker, till exempel dela och infoga, som kan ge din film ett mer professionellt utseende. Se “Avancerad Tidslinjeredigering” på sidan 104.

Vi kommer att ta en titt på visuella effekter i Studio, och på några av de effekter du kan använda i dina filmer– för att rätta till en skavank, att presentera en idé, eller bara för nöjes skull. Se “Videoeffekter” på sidan 112.

Och slutligen ska vi utforska SmartMovie, Studios automatiska filmgenerator. SmartMovie kombinerar på ett intelligent sätt ett musikljudspår med ditt videomaterial för att skapa en musikvideo med synkronisering av bild och ljud, eller för att skapa en diabilidsvisning med en serie stillbilder. Båda varianterna kan göras i en mängd olika stilar.



## GRUNDERNA FÖR VIDEOKLIPP

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

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

---

### Tillföra videoklipp till din film

---

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

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

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

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

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

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

**Överlagringsspåret.** Video på detta spår läggs ovanpå innehållet på huvudvideospåret. Effekterna bild-i-bild och färgnyckel (chroma key) används till att göra ett parti av den överlagrade ramen genomskinligt, så att en del av innehållet på huvudvideospåret blir synligt. Om inte Studio Plus används kommer varje klipp i överlagringsspåret att visas med ett grafiskt "vattenmärke". Om du bestämmer dig för att använda överlagringsspåret kan du när som helst uppgradera till Studio Plus.

Titelspåret. Om *överlagringsspåret* i Studio Plus är dolt, öppnas det när ett videoklipp släpps på *titelspåret* och klippet placeras ovanpå *överlagringsspåret*. I övriga versioner av Studio, eller om *överlagringsspåret* redan visas, går det inte att släppa videoklipp på *titelspåret*.

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

---

## Att arbeta med flera importfiler

---

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

### **To use multiple capture files:**

1. Dra scenerna från den första importfilen in i Filmfönstret.
2. Använd rullgardinslistan eller knappen *Folder* i sektionen för Videoscener (Video Scenes section) i Albumet och öppna nästa importfil. Studio visar bara scener från den nuvarande importfilen i Albumet. Se ”Att öppna en importerad videofil” på sidan 47 för detaljerad information om detta steget.
3. *Dra in scenerna i Filmfönstret från den andra importerade filen. Fortsätt på detta vis tills du gått igenom alla filer.*

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

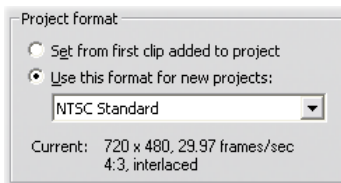
---

## Projektets videoformat

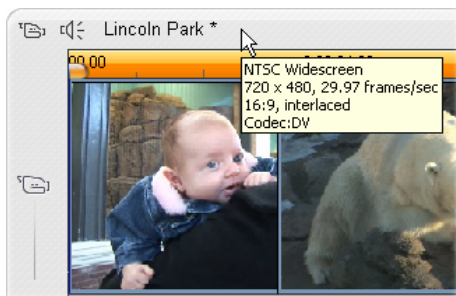
---

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

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



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



Projektets format tillämpas på alla video- och bildklipp i Filmfönstret och på förhandsvisningar av dessa klipp i Spelaren. Visuellt material i Albumet, såsom dina inspelade videoscener, visas som standard i sina originalformat oavsett om detta är det samma som ditt projekts format.

Ifall du inte vill ha svarta ramar (brevlådeformat) i din video, men ändå vill använda scener som är tagna i fel bredd-höjdförhållande, finns det två andra tillvägagångssätt att överväga:

Använd kommandona för *Bredd-höjdförhållande* i *Album*-menyn. Med dessa kan du dra ut Album-scenerna för att anpassa till de proportioner projektets ramar har, på viss bekostning av bildkvalitén. Se under “Bredd-höjdförhållande för video” på sidan 49 för mer information.

Använd effekten *2D-redigering* tillsammans med Skapa nyckelbilder och skapa en panorera och skanna-version av din video. Studior använder ofta denna teknik för att anpassa sina filmer till en tv-skärms standardmått när de överförs till videoband eller dvd. Det blir inte störningar när man använder denna metod, men varje bildruta förlorar en del material. Med hjälp av nyckelbilder kan processen registreras steg för steg, så man uppnår ett acceptabelt resultat trots problemet.

**OBS!** Effekten *2D-redigeraren* och funktionen *Skapa nyckelbilder* finns enbart med i Studio Plus.

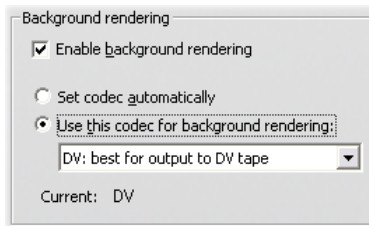


*Källvideo i fel bredd-höjdförhållande kan kompenseras med svarta fält (V), genom att dra ut till helskärmsformat (M) och med panorera och skanna-funktionen (H). Varje metod har sina för- och nackdelar.*

## Bakgrundsrendering

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

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



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

Om du tänker förhandsgranska din video på en extern enhet (gäller endast Studio Plus), kan du behöva ange vilket projektformat och vilken bakgrundsrenderingskodek som ska användas för att matcha den enheten. Ska du till exempel förhandsgranska videon på en analog monitor som är kopplad till din dv-kamera, ska du göra din bakgrundsrendering i dv.

---

## Gränssnittsfunktioner

---

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

Scener som läggs till i Filmfönstret (Movie Window) känns igen på att de visas med en grön markering på Albumets ikon för den motsvarande scenen. Markeringen stannar kvar så länge något klipp i Filmfönstret (Movie Window) hör till den scenen.

För att se den ursprungliga placeringen ett klipp haft i din källvideo kan du använda kommandot *Find Scene in Album* på högerklicksmenyn för klipp i Filmfönstret. Studio framhäver varje scen i Albumet baserat på det eller de valda klippen. Samma trick fungerar också omvänt, då du kan använda menykommandot *Album* ➤ *Find Scene in Project* för att visa en Albums scen som används i ditt aktuella projekt.



När närbelägna scener från Albumet placeras i en följd i Filmfönstret visas gränsen mellan klippen som en streckad linje. Detta är för att hjälpa dig att hålla ordning på dina klipp och har ingen effekt på hur de kan manipuleras i Filmfönstret (Movie Window).

I tidslinjevisningen visas specialeffekter som du tillfogat med små ikoner längs botten av klippet. Dessa motsvarar effektgrupperna som visas i verktygslådan *Video effects*. Du kan öppna verktyget för parameterredigering genom att dubbelklicka på ikonerna.



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



## TRIMNING AV VIDEOKLIPP

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

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

Studio erbjuder två sätt att trimma valfritt klipp (videoscener, övergångar, titlar, stillbilder, ljudsekvenser och diskmenyer) (video scenes, transitions, titles, still images, audio clips and disc menus):

Direkt på Tidslinjen (se “Trimning på Tidslinjen med handtag” nedan).

Använd verktyget *Klippegenskaper* (the *Clip properties* tool) (se “Trimning med verktyget *Klippegenskaper*” på sidan 99).

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

---

## Trimning på Tidslinjen med handtag

---

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

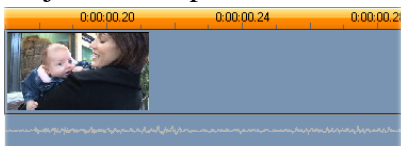
Låt oss först se på den enklaste formen för trimning, i en film med bara ett klipp. Därefter ser vi på den mer normala formen för trimning, ett klipp med andra föregående och efterföljande klipp.

## För att trimma ett klipp på Tidslinjen:

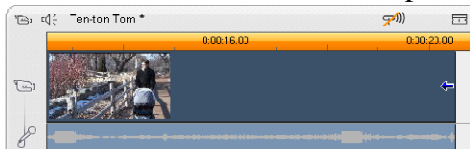
1. Radera alla utom en sekvens från Tidslinjen. Om Tidslinjen är tom, dra in en scen från Albumet.
2. Utvidga Tidsskalan (Timescale) för att underlätta finjusteringar.

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

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

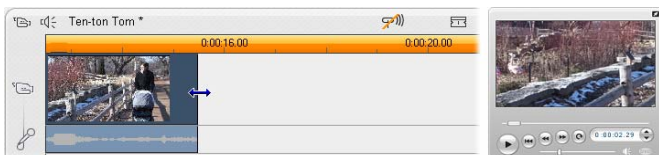


3. Håll musmarkören över högra kanten på klippet. Markören ändras till en vänsterpekande pil.



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

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



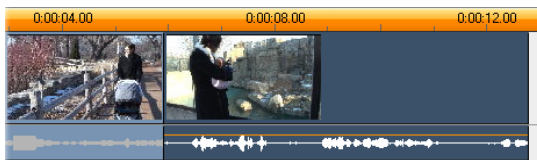
5. *Släpp musknappen. Nu är klippet trimmat.*

## Flera klipp

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

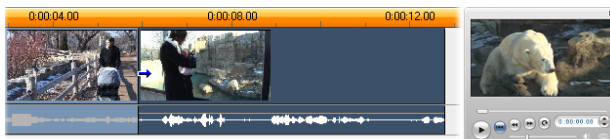
### För att trimma med flera sekvenser på Tidslinjen:

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

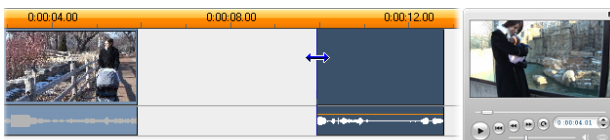


Du kan trimma den högra kanten på klippet precis som i exemplet ovan med ett klipp. När du gör det kommer den sista bildramen i klippet att visas i Spelaren (the Player). Så länge det andra klippet förblir valt, kan du fortsätta trimma video genom att dra kanten åt vänster, eller återskapa genom att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

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



5. Dra den andra scenens vänstra kant åt höger.



Medan du drar ser du första bildramen i klippet i Spelaren. Så länge klippet förblir valt, kan du fortsätta trimma video genom att dra kanten åt höger, eller återskapa genom att dra kanten åt vänster.

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



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

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

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

På samma sätt inverteras det normala beteendet när Ctrl används vid trimning på andra spår: klippen på spåret flyttas samman så att de fyller ut alla luckor som uppstår vid trimningen. Inte heller nu påverkas klippen på de spår där du inte gjort någon trimning.

**Notera:** Se sidan 71 för en beskrivning av hur Ctrl på motsvarande sätt påverkar beteendet när klipp raderas.

---

## Tips vid trimning av klipp

---

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

Undersök om det valda klippet är det du vill trimma och att det är det *enda* som är valt.

Utvidga Tidsskalan (Timescale) tills det blir lättare att göra finjusteringar.

Undgå att utvidga Tidsskalan *för* mycket, vilket får klippen att verka väldigt långa. Om det händer, bör du ångra till dess att skalan är som du vill ha den; eller minska skalan genom att dra den åt vänster; eller välj ett lämpligt värde från Tidsskalans kontext meny.

---

## Trimma videosekvenser med verktyget *Klippegenskaper*

---



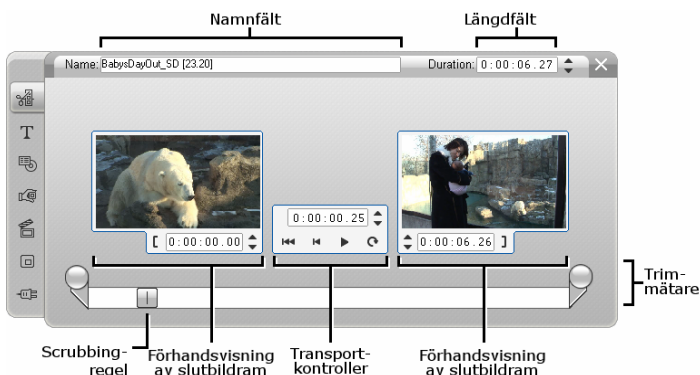
Trots att det är möjligt att trimma videoklipp direkt på Tidslinjen (Timeline) med noggrannhet ner till bildramnivå, så går det oftast snabbare och enklare att uppnå precis trimning med verktyget *Klippegenskaper* (*Clip properties*). För att komma åt verktyget ska du välja det klipp du vill ändra och sen använda menyn *Toolbox* ➤ *Modify Clip Properties* (*Verktyg* ➤ *Ändra klippegenskaper*), eller klicka på en av verktygsknapparna överst till vänster i Filmfönstret (Movie Window). Klicka på samma knapp igen för att stänga verktyget.

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

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

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

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



### Områden för förhandsvisning (Preview areas):

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


### Inställning av uppspelningsposition (Setting playback position):

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

**Använda räknarna (Using the counters):** De tre räknarna är alla relativa till början av klippet, position 0:00:00.0. Som med räknaren i Spelaren (the Player) kan du justera räknarna i verktyget *Klippgenskaper*



(*Clip properties*) genom att klicka i ett av de fyra fälten (timmar, minuter, sekunder, bildramar) för att välja det och sedan använda jogknapparna. Om inget av fälten är valt styr jogknapparna fältet för bildramar.

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

**Ställ in trimpunkter (Setting the trim points):** Knappen *Vänsterparentes (Left bracket)* [ bredvid räknaren i det vänstra området för förhandsvisning och knappen *Högerparentes (Right bracket)* ] bredvid räknaren i det högra området för förhandsgranskning, ställer in respektive trimpunkter till den aktuella positionen.

Du kan även justera trimpunkterna genom att:

Skriva in ett värde direkt i dess räknare

Justera ett räknarfält med jogknapparna

Dra i motsvarande trimmätare

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

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

## Återställa trimmade klipp

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

Dra sekvensens högra kant direkt på Tidslinjen tills den inte kan dras längre,

Dra trimmätarna till slutet på klippet i verktyget *Klippegenskaper*.



## DELA OCH KOMBINERA KLIPP

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

### För att dela en sekvens i Tidslinjevisning:

1. Välj delningspunkt.

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

- Antingen ska du högerklicka inom det klippet du vill dela och välj *Dela Klipp (Split Clip)* från popuppmenyn; *eller*, försäkra dig om att redigeringslinjen är placerad där du vill dela klippet, och klicka på knappen *Dela Klipp (rakblad) (Split Clip (razorblade))* (se sidan 70).

*Klippet delas vid den aktuella positionen.*

### **För att återsälla ett delat klipp:**

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

Radera ena halvan av det delade klippet och trimma ut den andra.

### **För att kombinera sekvenser i Filmfönstret:**

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

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



## AVANCERAD TIDSLINJEREDIGERING

**Notera:** De avancerade tilläggsfunktionerna i Studio Plus, där man använder påläggningsspår (overlay), beskrivs i *Kapitel 6: Tvåspårsredigering med Studio Plus*.

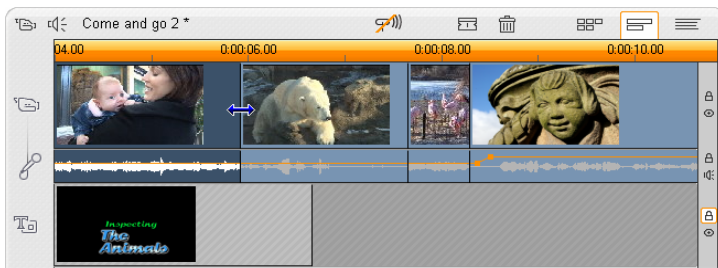
Under de flesta former av redigering synkroniserar Studio automatiskt klippen på de olika Tidslinjespårerna (Timeline track). Till exempel förblir de olika positionerna på alla sekvenser till höger om infogandet oförändrade i förhållande till varandra när du infogar en scen från Albumet på *Videospåret*.

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

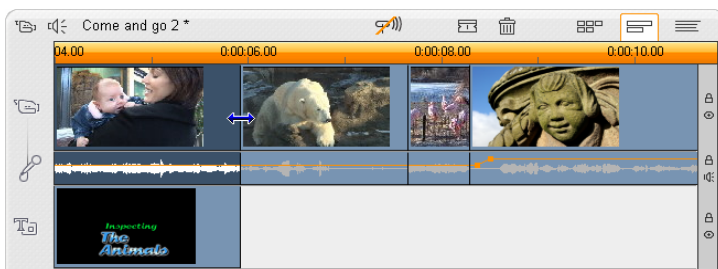
Dessa specialredigeringar är möjliga med hjälp av knapparna för spärlåsning (track lock) placerade längs högra kanten av Filmfönstret i Tidslinjevisning. Var och en av standardspårindikatorerna (utom den för *menyspåret*) fungerar även som en knapp för att låsa motsvarande spår. Se “Spärlåsning” (Track locking) på sidan 76 för mera information om spärlåsning.

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

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



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



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

## Infogningsredigering

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

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

**Notera:** I Studio Plus kan infogningsredigering även utföras på *påläggningvideo* och *-ljudspår (overlay)*, genom att använda analoga metoder till de som beskrivs här.

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

### **För att utföra en infogningsredigering på Videospåret:**

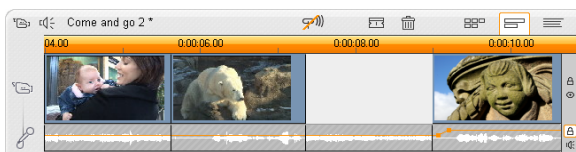
1. Klicka på hänglåsindikatorn för det Primära Ljudspåret från Tidslinjevisningen i Filmfönstret för att låsa spåret.



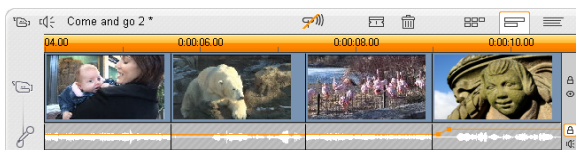
Spårlåsningssindikatorn framhävs med röd färg och själva ljudspåret gråmarkeras för att visa att dess innehåll inte kommer att påverkas vid redigering.

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

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



3. Det som återstår är att placera klippet du vill infoga. Dra klippet (från Albumet eller från ett annat ställe på Tidslinjen) till det mellanrummet i *Videospåret* som du just har skapat.



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

## Infogningsredigering på det ursprungliga ljudspåret

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

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

## Delningsredigering

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

**Notera:** I Studio Plus kan delningsredigering även utföras på påläggningsvideo- och -ljudspår (*overlay*), genom att använda analoga metoder till de som beskrivs här.

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

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

### L-klippet

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

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



*Ljud och video klipps samtidigt.*



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

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



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

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

### **För att utföra ett L-klipp:**

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



3. Lås videospåret. Dra nu den högra kanten av videon för samma klipp mot vänster till den punkt där du gärna vill att det efterföljande klippets video ska börja.



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

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



5. Lås upp Videospåret.

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

## J-klippet

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

För att återgå till exemplet med undervisningsprogrammet ovan: Låt oss säga att vi vill återgå till talaren vid slutet av det infogade klippet. Om vi börjar nästa del av lektionen på ljudspåret lite före videon visar oss podiet igen, kommer övergången att bli mycket mindre abrupt.

Denna gång formar klippens gränser bokstaven J:



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

### För att utföra ett J-klipp:

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

*Ljudspåret klipper nu till det andra klippet innan videospåret.*

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



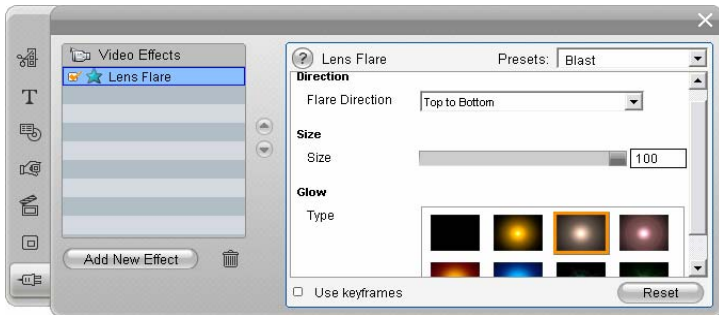
## VIDEOSEKVENSEFFEKTER

Videoredigering består huvudsakligen av att välja, arrangera och trimma videoklipp, att sätta ihop klipp med övergångseffekter och att kombinera dem med annat material som t.ex. musik och stillbilder.

Ibland är det även nödvändigt att modifiera själva videomaterialet på olika sätt för att uppnå den önskade effekten. Studios *Video effekter* verktyg ger en omfattande samling instickseffekter som kan användas på både video och stillbilder. Se sidan 125 för beskrivningar av de basala effekter som följer med Studio.

Verktyget *Videoeffekter* är det sjunde verktyget i Videoverktygsfåfådan. Verktygsfåfådan innehåller två huvudområden: till vänster, en *effektlista* (*effects list*) som visar vilka effekter som redan är bundna till de för tillfället valda klippen. Till höger finns en *parameterpanel* (*parameters panel*) där du kan reglera effekten efter behov.





## Videoeffekter vs. ljud effekter

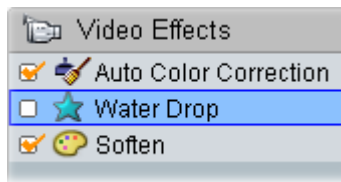
I de flesta tillfällen fungerar de två verktygen, *Video effekter* och *ljud effekter* identiskt. Typen av material som de sftar på skiljer dem.

---

## Att arbeta med effektlistan

---

Varje video- eller bildklipp i ditt projekt kan modifieras med en eller flera videoeffekter. Varje effekt läggs på den ursprungliga bilden i den turordning som de finns listade i, i *Videoeffects*-verktyget.



Kryssrutorna bredvid varje effektnamn låter dig koppla in och koppla från effekter oberoende av de andra och utan att behöva ta bort dem från listan (vilket skulle göra att de skraddarsydda uppsättningar som du gjort försvinner). I illustrationen ovan har "Speed" effekten kopplats från medan de andra två effekter på listan fortfarande är gällande.

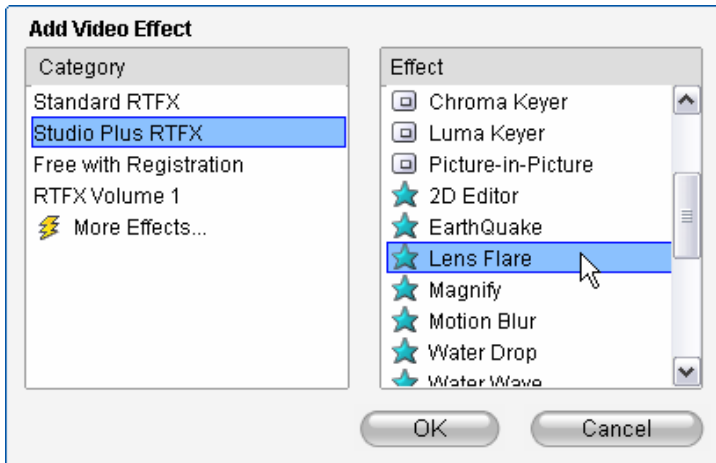
## Att lägga till och ta bort effekter

**För att tillägga en effekt** i listan för det aktuella klippet, klicka på knappen *Lägg till ny effekt* (Add new effect), som öppnar en effektbläddrare/effects browser på höger sida av verktygsfönstret.



Klicka på ett objekt i fönstrets *Category*-lista för att få fram namnen på de individuella effekterna i den kategorin. Välj den effekt du gärna vill ha och klicka på *OK*-knappen för att lägga till effekten.

**För att ta bort den för tillfället valda effekten** från listan, klickar du på knappen *ta bort effekt* (delete effect) (soptunna-ikon).



Här är Videoeffektlistan öppnad för sidan *Studio Plus Plus RTFX* i, som innehåller en extra uppsättning effekter för *Studio Plus*. De andra posterna i listan är premiumeffekter som måste skaffas separat. Den sista 'kategorin', *More Effects*, öppnar en sida på *Pinnacles* webbsida där du får tillgång till ännu fler premiumeffekter.

Premieeffekter med video och ljud kan, precis som annat låst material i Studio, användas kostnadsfritt, men lämnar ett grafiskt “vattenmärke” som syns när videon spelas upp. Om du vill använda videon i en riktig produktion, kan du skaffa en *aktiveringsnyckel* utan att lämna Studio. Om du vill ha mer information om hur man skaffar premiummaterial till Studio, kan du gå till “Att utvidga Studio” på sidan 12.

## Ändra på ordningen av effekter

Det samlade resultat av att använda mer än en effekt i samma klipp kan variera beroende på i vilken ordning effekterna läggs på. Med upp och ned pilarna till höger på effektlistan, kan du bestämma varje effekts plats i ordningen. Knapparna berör den aktuellt utvalda effekten.

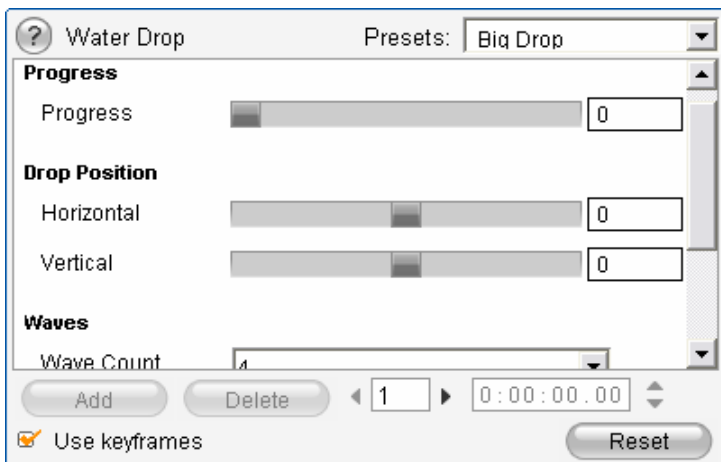



---

## Ändra effektparametrarna

---

När en effekt väljs ut i effektlistan, visas parameterpanelen, lokaliserad på höger sida av rutan: *Videoeffekter*. Här kan man justera effekternas parametrar.



Med Studio följer ett basalt effektbibliotek. Kontrollerna för detta bibliotek beskrivs nedan (börjar på sidan 127). Addon-effekter beskrivs via deras egna on-line dokumentation, som du kan komma åt genom att trycka på funktionsknappen **F1**, eller genom att trycka på *help* (*hjälp*) knappen  överst till vänster av parameterpanelen.

**OBS:** Vissa instickseffekter har sina egna parametrar rutor med specialiserade kontroller. I sådana tillfällen innehåller parameterpanelen på effektverktyget en enskild *Edit* (*Redigera*) knapp, som ger tillgång till den externa redigeraren.

## Användandet av förhandsinställda parametrar

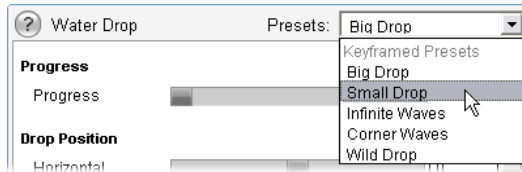
För att förenkla bruket av parametrar, har många effekter *förhandsinställningar* (*presets*) vilket gör det lätt att konfigurera en effekt – man behöver bara välja det från en lista.



I Studio Plus finns det två typer av förhandsinställningar: *static* (statisk), som innehåller en enda uppsättning av effektparametrar, och *keyframed* (knuten till bildramen), vilken innehåller flera uppsättningar av parametrar i form av keyframes (nyckelramar) (se nedan).



I versioner av Studio som inte stöder keyframing är bara de statiska förhandsinställningarna tillgängliga.



Oftast konfigurerar man snabbast en effekt genom att börja med den förhandsinställning som ligger närmast det du önskar, och sedan finjustera parametrarna för hand.

**Återinställa effekter (Resetting effects):** En särskild typ av förhandsinställning är standardvärdet (default setting), som är effektens ursprungliga inställning. Man kan alltid få tillbaka förhandsinställningen genom att klicka på *Reset* knappen i nedre kanten av parameterpanelen.



Om man klickat på *Reset* när keyframing används, är standardparametervärdena relaterade bara till den keyframe som är vid filmens nuvarande position. Denna keyframe skapas nu om den inte fanns redan innan.

## Keyframing

Parametrarna för videoeffekterna i Studio appliceras oftast vid den första bildrutan i ett videoklipp och ligger kvar oförändrade till klippets slut. Detta är standardbeteendet för varje effekt som du lägger till på klippet.



*Vanligtvis ändras inte parametervärdena för en effekt under den tid som det videoklipp som effekten används i varar.*

Keyframing – möjligheten att gradvis ändra parametervärdena *inom loppet* av ett videoklipp – ger en lång rad nya möjligheter att använda effekter på i dina filmer.

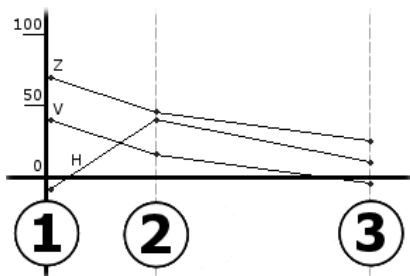
**Tillgänglighet:** Keyframe-funktionen som beskrivs här finns enbart i Studio Plus.

Varje keyframe innehåller en hel uppsättning parametervärden för effekten, och specificerar vid vilken bildruta inom klippet som dessa värden ska tillämpas till fullo.



*Med keyframing kan nya uppsättningar av parametrar tillämpas så ofta man önskar under klippets varaktighet.*

Mellan varje individuell keyframe justeras de numeriska parametrarna automatiskt från bildruta till bildruta, så att individuella keyframes kopplas ihop till ett glidande förlopp.

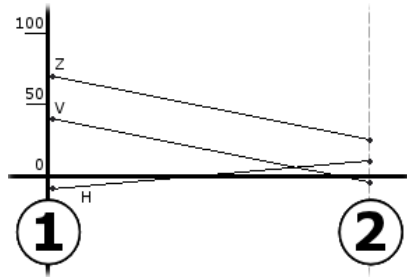


*En grafisk framställning av keyframes som beskrivs i exemplet ovan. Värdena för Zoom (Z), Horizontal Position (H) och Vertical position (V) bestäms av keyframe 1 i början av klippet, av keyframe 2 ungefär en tredjedel in i klippet, och av keyframe 3 vid slutet. Värdena ändras gradvis över de mellanliggande bildrutorna.*

De flesta effekter stöder keyframing. Vissa gör det dock inte, antingen för att de inte har några parametrar eller för att de, som i *Speed*-effekten, inte kan ha några logiska keyframes.

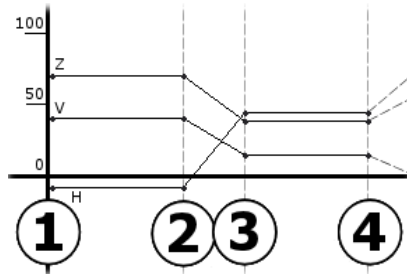
### **Exempel på keyframing**

För varje tillämplad effekt kan ett klipp i princip ha lika många keyframes som det har bildrutor. I praktiken behöver du oftast bara några stycken.

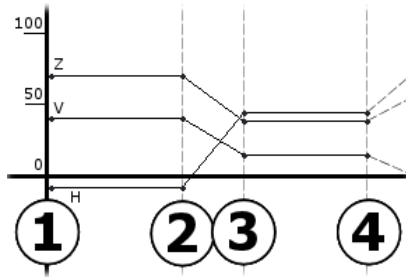


*Två keyframes är tillräckligt för att gradvis variera värdena mellan två parametrar från en inställning till en annan inom ett klipp.*

Med keyframing kan du kontrollera sättet som effekten används i ett klipp med stor precision. Det blir till exempel väldigt enkelt att tona in och tona ut en effekt.



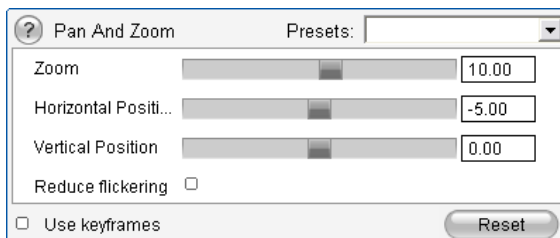
*Med en uppsättning av fyra keyframes kan du tona in en eller flera parametrar i början av ett klipp och tona ut dem igen vid slutet.*



*Ett pan-och-zoom-bildspel liknande det som beskrivs under “Editing image clip properties” (Redigera bildklippinställningar) (sidan 179) kan skapas genom att använda Pan-and-Zoom-effekten på ett enstaka stillbildsklipp. Två keyframes med identiska parametrar definierar början och slutet på varje visning – oavsett hur många som behövs – i filmen.*

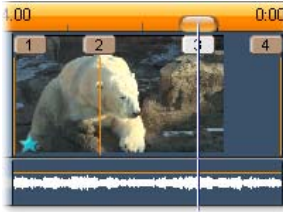
## Användning av keyframing

I parameterfönstret för alla effekter som stöder keyframing, leta upp och kryssa i rutan *Use keyframes*. Fram tills du gör det kommer effekten bara att använda en enda uppsättning parametervärden hela klippet igenom.



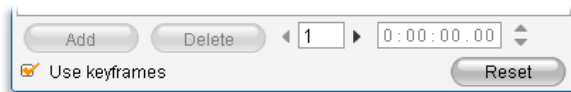
När du slår på keyframing på en effekt, skapas det automatiskt två keyframes. Den ena är förankrad vid början av klippet, och den andra vid slutet.

Parametrarna för båda har det värde, som effekten skulle ha haft utan keyframes. I Filmfönstrets tidslinje, syns keyframen som en nummererad flagga på videoklipppet. Keyframeflaggorna visas så länge effektens parameterfönster är öppet.

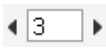


*Keyframes för den öppna effekten i effektparameterfönstret visas som nummererade flaggor över en lodrät linje. Den aktuella keyframen har en upplyst flagga, som keyframe nummer 3 ovan.*

Samtidigt kan du hitta ytterligare justeringsmöjligheter i parameterfönstrets nedre kant: Knapparna *Add* och *Subtract*, indikatorn för den aktuella keyframen (*Current keyframe*) med framåt- och tillbakapilar, och räknaren *Keyframe time* med jog-pilar.



*Nya kontroller visas i parameterfönstrets nedre kant när keyframes är aktiverat.*

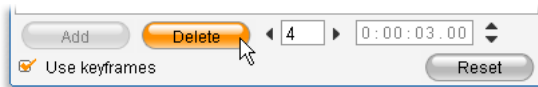
Indikatorn för *Current keyframe* visar numret  på den keyframe i klippet, som hör till den bildruta du just nu tittar på i Filmfönstret. Använd pilarna till att hoppa mellan keyframes. När du klickar på dem hoppar tidslinjemarkören till nästa keyframe.

När du tittar på bildrutor i din film som du inte har definierat några keyframes för, visar indikatorn ett streck. Parametrarna som visas är de som kommer att tillämpas på den aktuella bildrutan när den spelas upp.

För att skapa en keyframe vid en sådan punkt, klicka på knappen *Add*, eller börja helt enkelt justera parametrarna: När du gör det lägger Studio automatiskt till en keyframe.



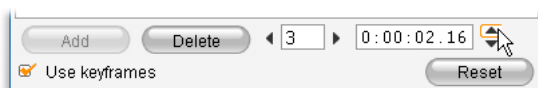
Keyframes är nummererade i en följd från början av ett klipp. När en ny keyframe läggs till, eller en gammal tas bort, nummereras de om så att följden blir korrekt.



Knappen *Delete* är tillgänglig när den nuvarande bildrutan har en keyframe; det vill säga när indikatorn *Current keyframe* visar ett nummer istället för ett streck.

Räknaren *Keyframe time* visar tiden som har förflutit i det aktuella klippet inom filmens tid – dvs. bildrutan som visas i Player. Den första keyframen är därför placerad i tid “noll”, och den sista är placerad en bildruta framför klippets sammanlagda längd.

När den nuvarande bildrutan har en keyframe, kan dess tidsmässiga placering ändras med räknarens jog-pilar. Den första och den sista keyframen kan inte flyttas. De andra kan flyttas fritt mellan de keyframes som är närliggande.



*Inställning av tiden för keyframe 3.*

---

## Förhandsgranska och rendering

---

Medan du arbetar med Verktyget *Videoeffekter*, ger Spelaren (Player) en dynamiskt uppdaterad förhandsgranskning av den aktuella ramen i din film när du skal välja effekter och justera parameterkonfigurationer. Att förhandsgranska en enskild bildruta är inte så användbart när du arbetar med effekter som utvecklas under klippets förlopp (som *Vattendroppe*-effekten (*Water drop*), sidan 135).

Vid sådana tillfällen måste du spela upp klippet igen för att till fullo se resultatet av den effekt du lägger på.

Eftersom många effekter kräver intensiva beräkningar, kan oftast inte en helt mjuk och detaljerad förhandsvisning av ett helt klipp visas med detsamma. Varje gång effekter läggs till eller tas bort, eller man ändrar i inställningarna, påbörjar Studio ”rendering” av klippet – det vill säga en beräkning av klippets slutliga utseende – i bakgrunden, utan att störa ditt arbetsflöde. Att renderingsprocessen pågår indikeras med en färgad ribba som blir synlig i Tidsskalan (Timescale) ovanför klippet.

Bakgrundsrendering är valfritt. Du kan stänga av det, om så önskas, i alternativpanelen *Project preferences* (*Setup* ➤ *Project Preferences*).








## EFFEKTBIBLIOTEK


Insticksfilen video effects som medföljer Studio är indelad i sex kategorier med varsin ikon:

**Cleaning effects (Rensningseffekter)** hjälper  till att korrigera fel i källvideon, t.ex. störningar och kameraskakningar.

**Time effects (Tidseffekter)**, som t.ex. *Speed*  (*Hastighet*) i Studio Plus, ändrar uppspelningstempot utan att påverka bildrutornas utseende.


**Style effects (Stilistiska effekter)** som *Emboss*  (*Relief*) och *Old film* (*Gammal film*) lägger på karaktäristiska visuella stileffekter för att göra större intryck.

**Påläggningseffekterna** stöder  påläggningsfunktionerna i Studio Plus, så som *Picture-in-picture* (*Bild-i-bild*) och *Chroma key* (*Färgnyckel*).

**Fun effects (Roliga effekter)** som *Water drop*  (*Vattendroppe*) och *Lens flare* (*Linsbrytning*) ger extra möjligheter för kreativitet och skoj i dina filmer.

**Color effects (Färgeffekter)** låter dig ändra  färgerna i ett klipp, diskret eller dramatiskt.

Instickeffekterna är organiserade i paket med en eller flera effekter i varje. I den här vägledningen beskriver vi fem effekter i Standard RTFX-paketet (se sidan 127), som finns med i alla versioner av Studio. Vi beskriver även kort var och en av de drygt 20 extraeffekterna, som finns med i Plus RTFX-paketet (sidan 130), som finns med i Studio Plus.

Full dokumentation av parametrarna för Plus-effekterna finns i effekternas kontextsensitiva onlinehjälp, som du kan se genom att klicka på knappen *help*  överst till vänster i parameter-dialogfönstret för varje effekt, eller genom att trycka på F1-tangentsen när fönstret är öppet.

## Att bygga upp ett effektbibliotek

Studios insticksarkitektur gör att du kan fortsätta att lägga till nya effekter i ditt effektbibliotek i takt med att de blir tillgängliga. Expansionspaket med effekter från Pinnacle och andra leverantörer kan integreras i programmet utan problem.

Vissa utvidgningseffekter levereras med Studio som låsta Premiumeffekter. Detta gäller bl.a. Pinnacles RTFX Volume 1- och 2-paket. Dessa effekter kan förhandsgranskas i Studio, men de är “vattenmärkta” med ett märke över bilden när den spelas upp.

Om du köper en *activation key* (aktiveringsnyckel) försvinner vattenmärket. Detta kan göras utan att lämna Studio. För mer information om att skaffa premiuminnehåll till Studio, se “Utvidga Studio” på sidan 12.

**Warning:** Studios insticksvideoeffekter är datorprogram. Detta betyder att de har kapacitet till att utföra handlingar med potential att skada eller störa ditt system, så som att modifiera eller radera filer och ändra i systemregistret. Pinnacle avråder från installation av insticksfiler från tredjepart, ifall du inte litar fullständigt på leverantören.



## STANDARDEFFEKTER

Denna del beskriver fyra av de fem effekterna som finns med i Standard RTFX-gruppen i toppen av fönstret med Studios effekter. Den femte, *Panorera och zooma*, beskrivs under “Panorera och zooma-effekter” på sidan 186.

*Auto color correction* (Automatisk färgkorrigering), *Noise reduction* (Störningsreducering) och *Stabilize* (Stabilisering) betecknas som **rensningseffekter**, som hjälper till att minimera defekter i källvideon, så som oönskat ljud och kameraskakningar.

**Notera:** Studios videorensningseffekter är allmänt användbara filter som är utformade för att reducera de vanligaste problemen som uppkommer i en rad olika material. De är inte någon mirakelkur. Dina resultat kommer att bero på det ursprungliga materialet, samt vilken typ av och hur omfattande problemet är.

---

### Automatisk färgkorrektion (Auto color correction)

---

Denna effekt kompenserar för felaktig färgbalans i ditt videomaterial. Den motsvarar ungefär “vitbalansen” i en videokamera.

**Brightness (Ljusstyrka):** Färgkorrigering kan påverka ljusstyrkan i bilden. Med detta reglage kan du om du tycker att det behövs korrigera ljusstyrkan manuellt.

(Tekniskt sett justeras bildens "kontrastgamma", inte den faktiska ljusstyrkan.)

**Notera:** *Auto color correction* (automatisk färgkorrektion) kan medföra att det uppstår videostörningar på klippet. Om det sker till en oönskad grad, lägg på filtret *Noise reduction* som beskrivs nedan.

---

## Störningsreduktion (Noise reduction)

---

Denna insticksfil applicerar en störningsreduktionsalgoritm som kan förbättra en störningsfylld videos utseende. För att minimera *artefakter* (oönskade bilddefekter, som uppstår under bildbehandling) utförs ljudsreduktion i områden av bildramen där mängden rörelse faller under en bestämd nedre gräns (motion threshold).

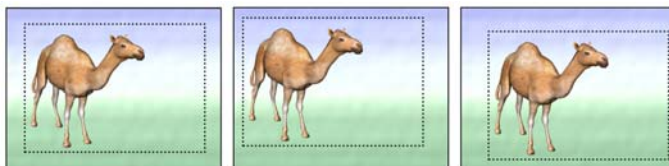
**Motion threshold (Rörelsetröskel):** Detta reglage styr värdet för den nedre gränsen för rörelse. Genom att flytta regeln till höger stiger mängden rörelse som effekten tolererar. Därmed stiger också den proportion av bilden som kommer att påverkas. Samtidigt ökas också risken för att det uppstår oacceptabla "artefakter" i videon.

---

## Stabilisering (Stabilize)

---

Liksom den elektroniska bildstabilisatorfunktionen i många digitala videokameror, minimerar denna effekt eventuella skakningar och andra ostadigheter orsakade av rörelse med kameran. Bildens kantområden kasseras och den centrala delen av bilden förstoras med ungefär 20% för att kunna fylla ut ramen. Genom att justera ett valt områdes bildram för bildram kan Studio kompensera för oönskade kamerarörelser.



*Studios Stabiliseringseffekt (Stabilize effect) fungerar genom att utvidga ett utvalt område (de inre linjerna) så att det fyller hela bildfältet. Området justeras från ram till ram för att kompensera för störningar orsakade av kameraskakningar.*

---

## Hastighet

---

Denna raffinerade effekt gör det möjligt att ställa in ett videoklipp hastighet från 10 till 500 % av normalhastigheten, i rörelse antingen framåt eller bakåt. Längden på klippet ändrar sig när du varierar dess hastighet.

Ifall klippet innehåller ljud så ändras även hastigheten på det. Valmöjligheten att behålla originalpitchen förhindrar att du får besök av “tecknade serie-röster” på ditt ljudspår.



## PLUS-EFFEKTER

Studio Plus RTFX-paketet med videoeffekter medföljer Studio Plus. Användare av andra versioner av Studio kan få tillgång till effekterna genom att uppgradera till Studio Plus.

Denna sektion ger en kort beskrivning av varje effekt i gruppen, förutom:

Två av överläggseffekterna beskrivs på andra ställen (*Chromakey* på sidan 159 och *Bild-i-bild* på sidan 153).

*HFX Filter*-effekten, som gör det möjligt att skapa och redigera animerade 3D-övergångar med Pinnacles Hollywood FX-programvara, öppnar sig separat från Studio, och har en egen online-hjälpfunktion. *HFX Filter* använder en ikon ur en särskild Pinnaclekategori.

Effekterna visar sig här i samma ordning som de gör i effektbläddraren där de sorteras utifrån kategori (se sidan 125). Hela beskrivningar, däribland alla parametrar, finns i det kontextkänsliga hjälpsystemet när fönstret med effektparametrarna är öppet i Studio Plus.

---

## Oskärpa (Blur)

---

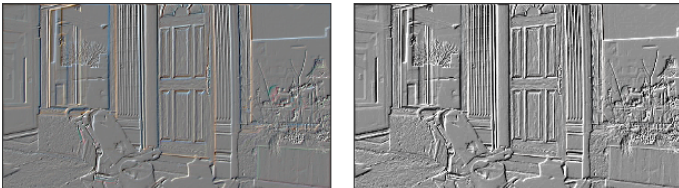
Använder man oskärpaeffekten *blur* i sin video ser det ut som om man har filmat utan att ställa in skärpan. Med Studios oskärpaeffekt kan man lägga på separata grader av horisontell eller vertikal oskärpa, vilket ger oskärpa i hela eller en del av bildfältet. Du kan lätt lägga oskärpa på ett begränsat område, som t.ex. en persons ansikte – en effekt man ofta ser i nyhetsinslag på TV.

---

## Relief (Emboss)

---

Denna specialiserade effekt simulerar utseendet hos en basrelief. Effektens styrka kontrolleras med reglaget *Amount (Mängd)*.



*Relief kan ofta förstärkas genom att justera kontrast och ljusstyrka i effekten *Color Correction (Färgkorrigering)*, (bilden till höger).*

---

## Gammal film (Old film)

---

Gamla filmer har en rad karaktärsdrag som vanligtvis anses vara oönskade: korniga bilder, som följd av den gamla filmframkallningsprocessen, och fläckar och streck från damm och ludd, som sitter fast på filmen, och de tillfälliga lodräta linjer, som uppstår ifall filmen repas under uppspelning.



Effekten *Old film* (*Gammal film*) härmar dessa effekter, så att din egentligen oförstörda film ser ut som om den nötts av tidens tand.

---

## Mjuka upp (Soften)

---

Effekten *Soften* (*Mjuka upp*) lägger på en mjuk oskärpa på din video. Detta kan vara användbart för allt från att lägga på ett romantiskt dis till att reducera rynkor. Ett glidreglage styr effektens intensitet.



---

## Mosaik (Stained glass)

---

Denna effekt simulerar att man ser filmen genom en målad glastruta, där glaset består av oregelbundna polygoner arrangerade i en mosaik.

Med reglage styr du den genomsnittliga storleken på de polygoniska ”kakelplattorna” i bilden. Genom att flytta på kakelplattorna ökas respektive minskas mellanrummet mellan de angränsande plattorna från noll (inga mellanrum) till maximalt värde.



*Tre variationer av effekten Stained Glass (Mosaik)*

---

## Luma key

---

Denna pålägnings-effekt påminner mycket om *Chroma Key* (sidan 159), men i detta fall är det förgrundsbildens ljusstyrka (luminans) istället för färg som avgör vad i bilden som blir genomskinligt.

---

## 2D Editor

---

Använd denna effekt till att förstora bilden och definiera vilken del som ska visas, eller till att förminska bilden och eventuellt tillfoga en ram med skuggkant runt den.

---

## Jordbävning

---

Studio Plus *Jordbävning*-effekt skakar videobilden för att simulera en seismisk händelse, vars styrka du kan kontrollera med reglage för hastighet och intensitet.

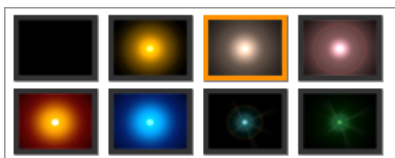
---

## Linssken (Lens flare)

---

Denna effekt simulerar den ljusglimt, som man kan se när direkt, kraftigt ljus skapar ringar eller överexponerade områden i en videobild.

Du kan ställa in riktning, storlek och typ för ljuset. Det första exemplet nedan visar hur den egentliga ljuskällan tagits bort, medan dess återverkningar – strålar och reflektioner – fortfarande kan ses.



*De åtta varianterna av Linssken.*

---

## Förstora (Magnify)

---

Denna effekt låter dig föra ett virtuellt förstoringsglas över en utvald del av videobilden. Du kan flytta förstoringsglasen i tre dimensioner, dvs vågrätt och lodrätt inom videobilden, och närmare eller längre bort.

---

## Rörlig oskärpa

---

Den här effekten simulerar den oskärpa som kommer när en kamera flyttas snabbt under inspelningen. Både vinkeln och mängden oskärpa kan ställas in.



*Bild utan effekten (V) och bilden med effekten i vågrät (M) och lodrät (H) version.*

---

## Vattendroppe (Water drop)

---

Denna effekt simulerar en vattendroppe som träffar vattenytan och därvid skapar en serie ringar, som rör sig utåt.



*Olika stadier i effekten Water Drop ("Big drop" är vald).*

---

## Våg (Water wave)

---

Denna effekt skapar en illusion av en rad havsvågor som passerar över videobilden under tiden som klippet fortgår. Parametrar låter dig justera antalet, avstånd, riktning och djup på vågorna.

---

## Svartvitt (Black and white)

---

Denna effekt reducerar en del av eller all färginformation från det ursprungliga videomaterialet. Resultaten rangerar mellan lätt nertonad färg (förinställningen “Faded”) till fullständigt neutralt svartvitt läge (“Black and white”). Med reglaget *Amount (Mängd)* styr du effektens styrka.

---

## Färgkorrigering (Color correction)

---

De fyra glidreglagen i parameterfönstret för denna effekt kontrollerar färgläggningen av det aktuella klippet när det gäller:

**Brightness (Ljusstyrka):** Ljusets intensitet

**Contrast (Kontrast):** De olika värdena för ljus och mörker

**Hue (Färgton):** Den färgmässiga placeringen i ett spektrum

**Saturation (Mättnad):** Mängden ren färg, från gråskala till starka färger.

---

## Färgavbildning

---

Denna effekt färglägger en bild genom att använda ett par färgskalor, eller färgavbildningar. Stilisera ditt bildmaterial med djärva färgbehandlinger, gör färgläggningar i duotone- och tritone, eller skapa redigerade övergångar som är imponerande. *Färgavbildning* kan användas för allt från finjustering av monokroma bilder till psykedeliska färgomvandlingar

---

## Invertera (Invert)

---

Trots vad namnet antyder så vänder inte denna effekt bilden upp-och-ner. Istället för att det är själva bilden som vänds upp-och-ner, är det *color values* (färgvärdena) i bilden som blir omvända: varje pixel ritas om i sin komplementfärg och/eller ljusstyrka, vilket ger en lättigenkännlig bild med en helt annan färgsättning.

Effekten använder YcrCb-färgmodellen, som har en kanal för *luminans* (information om ljusstyrkan) och två kanaler för krominance (färginformation). YCrCb-modellen används ofta i digital video.

---

## Ljussättning

---

Med ljussättningsverktyget är det möjligt att korrigera och förbättra existerande video som spelats in med dålig eller bristfällig ljussättning. Det är speciellt lämpligt för att rätta till videosekvenser som har en upplyst bakgrund men där förgrunden ligger i skugga.

---

## Färgreduktion (Posterize)

---

Med denna Studio Plus-effekt kan du kontrollera antalet färger som används för att bygga upp varje enskild bild i klippet, ända från den kompletta ursprungliga paletten ner till två färger (svart och vit) genom att dra i reglaget *Amount (Mängd)* från vänster till höger. Områden med liknande färger samlas till större sammanhängande fält allteftersom paletten krymper.

---

## RGB-färgbalans (RGB color balance)

---

*RGB Color Balance* i Studio Plus spelar en dubbel roll: Du kan dels använda den för att justera videoklipp, som har en oönskad färgton. Dels kan du ändra färgbalansen för att skapa en speciell effekt. Till exempel kan du förhöja en nattscen genom att tillföra en blå ton och minska den allmänna ljusstyrkan. Du kan till och med få video som har spelats in i dagsljus att se ut som en nattscen.

---

## Sepia

---

Denna Studio Plus-effekt skapar illusionen av ett antikt fotografi genom att bygga upp bilden i sepiatoner istället för fullfärg. Man justerar effekten via reglaget *Amount (Mängd)*.

---

## Vitbalans

---

De flesta videokameror har en “vitbalans”-funktion för att automatiskt justera färginställningen i relation till dåligt upplysta miljöer. Ifall den funktionen är avstängd eller inte är fullt effektiv blir videofilmens färger skadade.

Studios *Vitbalans*-effekt korrigerar problemet genom att du specificerar vilken färg som ska räknas som “vit” i denna bild. Justeringen som behövs för att den färgen ska bli vit tillämpas sedan ner till varenda pixel i bilden. Ifall färgen du väljer som vit är välvald kan detta göra färgsättningen mer neutral.



## VERKTYGET SMARTMOVIE

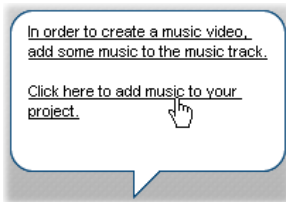
### MUSIKVIDEO

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

Med Studios *SmartMovie* verktyg, däremot, kan du skapa dynamiska och synkroniserade musikvideor nästan på en gång i din valfria stil och med ditt val av kombinationer av videomaterial och musik.



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



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

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

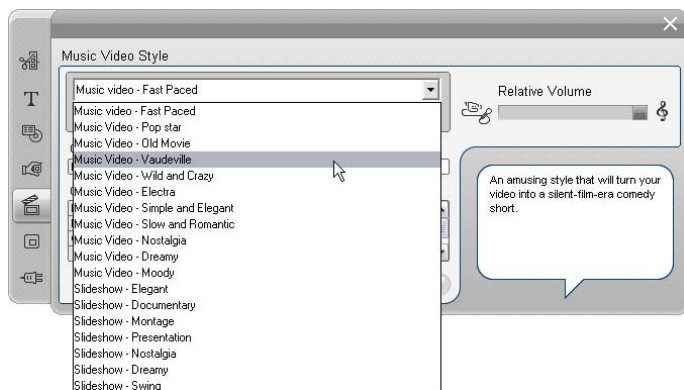
När bildmaterialet är på plats, lägg till ett klipp med SmartSound, CD-ljud eller digital musik (**wav**, **mp3**) på *bakgrundsmusikspåret*. Det är längden på detta klipp och inte mängden bildmaterial som bestämmer längden på din musikvideo. Om du inte tillför tillräckligt med visuellt material kommer *SmartMovie* att använda dina videoklipp eller bilder flera gånger för att kunna uppnå den önskade längden. På omvänt vis kommer klipp eller bilder att uteslutas om du tillför mer än vad som kan användas under låtens varaktighet.

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



## SmartMovie-stilar

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



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

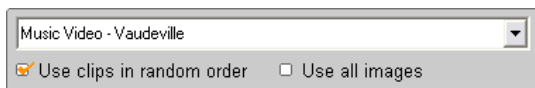
För videostilar får du det bästa resultatet om varaktigheten på ditt videomaterial från början är runt den dubbla jämfört med soundtracket. Varje bildspelsstil har sitt eget idealiska förhållande mellan antalet bilder och längd på låten. *Statusbubblan* ger dig riktlinjer för att få de rätta proportionerna.

To use all 13 slides exactly once each, music should be between 1 min and 1 min 16 secs.

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

## SmartMovie-alternativ

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



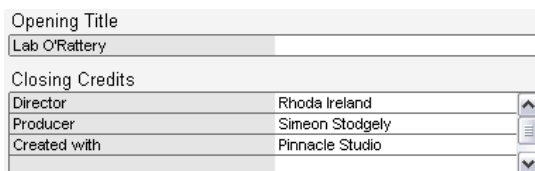
Kryssa i alternativet *Use all images* när du vill vara säker på att alla stillbilder som du har infogat i ditt projekt verkligen används i bildspelet, oavsett längden på ditt valda musikstycke. Studio kommer att repetera eller trimma musikklipppet så att det passar det antal bilder du har valt.

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

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



Det sista inställningssteget är att skriva in den text som ska användas som inlednings- och avslutningstext (titeltexter). Varje textrad består av två redigeringsfält. Använd Tab och Shift+Tab för att hoppa mellan det vänstra och det högra fältet.



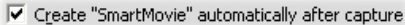
## Det stora ögonblicket...

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

A rectangular button with rounded corners and a light gray background. The text "Create SmartMovie" is centered on the button in a dark gray font.

## Användning av SmartMovie i Importläge (Capture mode)

Studio låter dig hoppa direkt från importeringen av din video direkt till *SmartMovie*-verktyget. För att använda detta alternativ, påbörja helt enkelt din import som vanligt, kryssa sedan i en markering i lämplig ruta i Start Capture-dialogen.

A checkbox with a checkmark inside, followed by the text "Create 'SmartMovie' automatically after capture". The entire element is enclosed in a light gray rectangular box.

Create "SmartMovie" automatically after capture



# Tvåspårsredigering med Studio Plus

Med *överlagringsspåret*, ett extra hjälpspår för video i Filmfönstrets Tidslinje, tillför Studio Plus hela kraften i multispårsredigering till Studiomiljön. Nu kan du utnyttja de avancerade effekterna bild-i-bild (picture-in-picture) och färgnyckel (chroma-key) samtidigt som du fortfarande drar nytta av Studios bekväma, strömlinjeformade och användarvänliga gränssnitt.

---

## Introduktion till *överlagringsspår*

---

Efter installationen visar Tidslinjen de fem spår som är välbekanta för alla erfarna användare av Studio: *videospåret* med sitt *originalljudspår* samt *titel-*, *ljudeffekt-* och *musikspåren*.

Du öppnar *överlagringsspåret* genom att dra ett videoklipp från Albumet ❶ till Filmfönstret och släpper det på ett *titelspår* ❷. I samma ögonblick blir *överlagringsspåret* synligt med klippet prydligt placerat ovanpå ❸.



*Släpp videoklippen på titelspåret för att öppna överlagringsspåret.*

Tillsammans med överlagringsspåret får Studio ett nytt spår för överlagringss ljud som rymmer den information som hör till videoklippets *originalljud*.

När överlagringsspåren för video och ljud väl har öppnats, tar Studio inte längre emot några klipp på titelspåret. Dra klipp från Albumet och släpp direkt på antingen video- eller överlagringsspåret, allt efter behov.



*Videoklipp på video- och överlagringsspåren.*

### **Att visa och dölja överlagringsspåret**

Som vi just har sett, visas överlagringsspåren för video och ljud när du lägger till ditt första överlagringsklipp. På motsvarande sätt döljs samma spår när du tar bort det sista klippet från dem.

Tack vare detta förhandsbestämda beteende slipper du att Filmfönstret blir rörigt, men om du ofta använder överlagringsvideo, kanske du föredrar att alltid ha spåret synligt. Det kan du åstadkomma genom att aktivera kommandot *Visa alltid överlagringsspår* (*Always show overlay track*) i den popupkontextmeny som kommer fram när du klickar med högra musknappen i Filmfönstret.



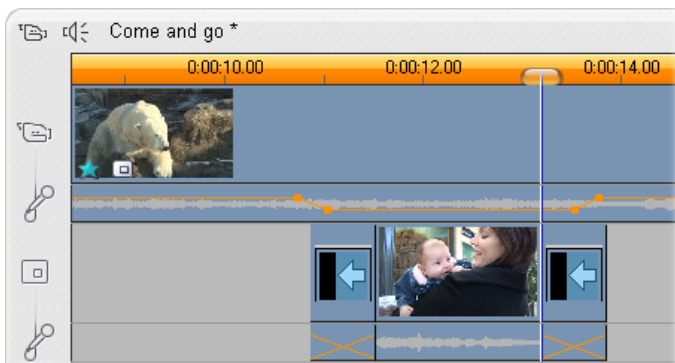
---

## A/B-redigering

---

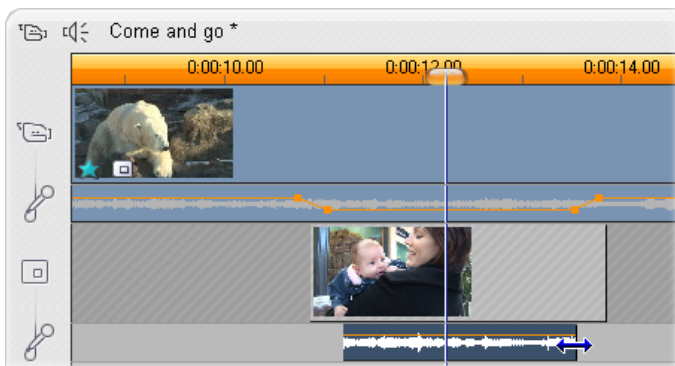
Det andra videospåret i Studio Plus underlättar ofta de redigeringsmetoder – infogningsredigering, L-klipp och J-klipp – som diskuteras i “Avancerad Tidslinjeredigering” på sidan 104.

En *infogningsredigering* kan exempelvis göras med ett enkelt handgrepp: drag helt enkelt klippet så att det fogas in ovanpå *överlagringsspåret*, och trimma det som du vill ha det. (Se “Bild-i-bild-verktyget (Picture-in-picture tool)” nedan om du vill att det andra videospåret ska visas i minskad storlek så att bara en del av huvudvideon skymms.)



*En infogningsredigering på överlagringsspåret. Huvudvideon skymms medan B-klippet spelas.*

I J-klipp och L-klipp, börjar klippets ljuddel lite före (J) eller lite efter (L) videon. De används ofta tillsammans för att mjuka upp början och slutet på ett infogat klipp.



*Splitredigering på överlagringsspåret. Överlagringsvideospåret har låsts, vilket gör att B-klippets ljud kan trimmas. Huvudvideospåret kan minskas eller tystas efter behov.*



## Verktøget Bild-i-bild


Bild-i-bild (Picture-in-picture, ofta förkortat “PIP”) – det vill säga att en extra videoruta visas inuti den vanliga videobilden – är en användbar effekt som de flesta känner till från professionella TV-produktioner.

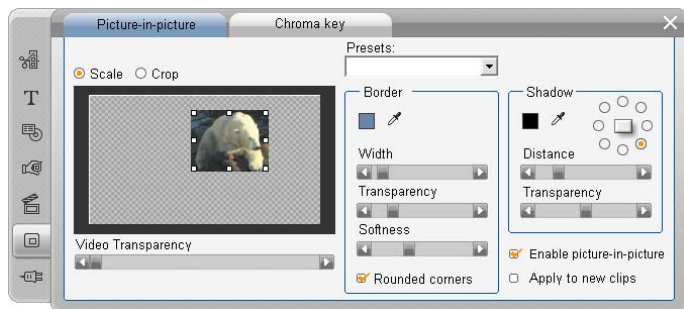


*Bild-i-bild med vald kant, skugga och rundade hörn (vänster). Splitscreeneffekter, som den vertikala “spliten” till höger, är en variant som visar hur användbart PIP-verktøget kan vara.*

För att använda bild-i-bild startar du på vanligt vis med att dra några videoklipp till Filmfönstrets Tidslinje. Släpp de klipp du vill ha som bakgrundsvideo på videospåret. Förgrundsklippen – PIP-klippen – läggs på överlagringsspåret under huvudklippet.

**Notera:** Om du planerar en splitscreeneffekt som i illustrationen till höger, spelar det inte någon roll vilket av de två klipp som läggs på respektive spår.

Med klipp på plats är det dags att välja förgrundsklipp och öppna verktøget *Bild-i-bild* och *Färgnyckel* (PIP/CK). Vanligtvis betraktar vi detta verktøgs två funktioner som två olika verktøg, *Bild-i-bild* och *Färgnyckel*. 



*Verktyget Bild-i-bild och Chroma key (PIP/CK) är egentligen två verktyg i ett. Eftersom de används var för sig, behandlar vi dem som två åtskilda verktyg. Denna illustration visar verktygets PIP-sida. Klicka på tabben Färgnyckel (Chroma Key) upptill på verktyget för att skifta.*

## Bild-i-bild-verktygets kontroller

Den vänstra sidan av PIP-verktyget är till största delen upptagen av ett interaktivt *layoutområde* (*layout area*) där du både kan se och modifiera dimensioner, placeringar och beskärningar av den överlagrade videon. De förändringar du gör återges i Players förhandsvisning medan du arbetar.

Layoutområdet har två lägen som du kan välja mellan med hjälp av radioknapparna *Skalera* (*Scale*) och *Beskär* (*Crop*).

**Skalera:** I detta läge motsvarar den grå, rutiga delen av layoutområdet det genomskinliga partiet av överlagringsrutan genom vilken alla underliggande videoklipp kan ses. Vid normal användning av PIP utgör detta den större delen av skärmen och överlagringen dimensioneras så liten att huvudvideoklippen inte i onödan skymms. Du kan utforma PIP-rutan på tre olika sätt:

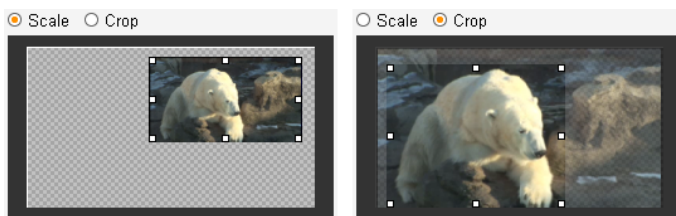
Klicka på PIP-rutan och dra den inom layoutområdet till ett nytt läge i huvudvideorutan.

Använd de mittersta kontrollpunkterna på PIP-rutans kanter till att förändra dess dimensioner precis som du vill.

Använd kontrollpunkterna i PIP-rutans hörn till att förändra dess storlek men inte proportionerna (“aspect ratio”, bredd/höjdförhållandet).

**Beskära:** I detta läge motsvarar layoutområdet hela överlagringsrutan oavsett vilka dimensioner som angetts i Skala-läget. Den rektangel som avgränsas av kontrollpunkterna visar vilket parti av rutan som är synlig. Utanför den synliga ytan är rutan halvgenomskinlig så att det rutiga mönstret syns igenom.

Precis som i Skalera-läget ger kontrollpunkterna på sidorna möjlighet att fritt beskära rektangeln medan kontrollpunkterna i hörnen bevarar dess proportioner, höjd/breddförhållandet.



*PIP-vektyget i lägena Skalera (V) och Beskära (H).*

**Förinställning (Preset):** Genom att välja ett förinställt namn kan du ställa in alla PIP-kontrollerna på bestämda värden som i förväg kopplats till detta namn. Du kan välja en förhandsinställning som ungefärligen motsvarar dina önskemål och sedan justera värdena manuellt så att de passar exakt för dina behov.

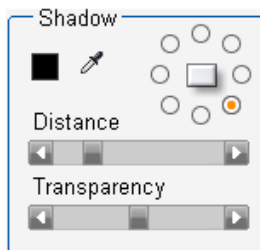
**Genomskinlighet (Transparency):** Använd glidreglaget om du vill att den underliggande videon ska synas genom själva överlagringen. Att röra reglaget åt höger medför att överlagringen – med kanter och skugga – blir alltmer genomskinlig.

**Kant (Border):** Dessa kontroller reglerar färg, bredd och genomskinlighet (transparens) hos den kant som går runt den överlagrade rutan. Om du inte vill ha någon kant alls, sätter du bredden på 0 (för reglaget så långt åt vänster det går). Se sidan 162 för information om hur man använder färgkontrollerna.



Glidreglaget *Mjukhet (Softness)* kontrollerar hur suddigt området utanför kanterna ska vara. När reglaget förs åt vänster görs kantområdet skarpt, när det förs åt höger blandas området runt kanten med bakgrundsvideon. Markera rutan *Rundade hörn* om du vill att PIP-rektangelns hörn ska avrundas.

**Skugga:** De här kontrollerna styr färg, omfång (width), vinkel och genomskinlighet (transparens) hos den hängskuggeeffekt som gör att överlagringsrutan ser ut att flyta ovanpå bakgrundsvideon. Sätt omfånget på 0 med hjälp av reglaget *Avstånd (Distance)* om du inte vill att det ska synas någon skugga.



Den skivformade kontroll som reglerar skuggvinkeln ger dig åtta valmöjligheter när det gäller skuggans placering i förhållande till rutan.

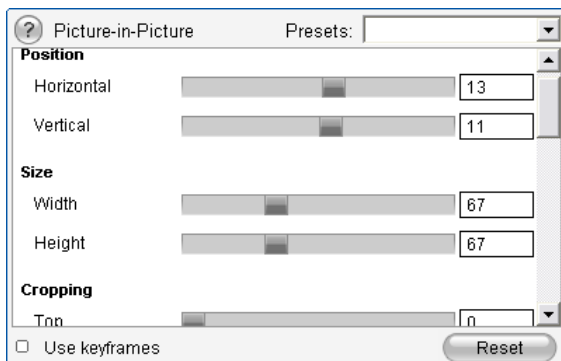
**Aktivera bild-i-bild:** I denna ruta kan du sätta på eller stänga av PIP-effekten.

**Använd på nya klipp:** Det här alternativet är bekvämt när du vill använda samma uppsättning av PIP-inställningar för en rad olika klipp. Så länge alternativet är förkryssat, kommer PIP automatiskt att användas på varje nytt klipp du drar till *överlagringsspåret*, och detta görs med samma inställningar som visades förra gången verktyget var öppet.

## PIP-effektens gränssnitt

Om du hellre matar in dina PIP-inställningar numeriskt än grafiskt, kan du välja ett alternativt gränssnitt med hjälp av *Videoeffekt*-verktyget. Du kan också kombinera de båda metoderna genom att använda PIP-verktygets grafiska gränssnitt för att ange ingångsvärdena och sedan göra fininställningen med de numeriska effektparametrarna.

De tillgängliga parametrarna för *Bild-i-bild*-effekterna är nästan identiska med de som erbjuds av PIP-verktyget:



*Parameterinställningar för effekten Bild-i-bild.*

**Position:** Glidkontrollerna *Horisontal* och *Vertikal* reglerar positionen för PIP-ramens mittpunkt i förhållande till bakgrundsrutans mittpunkt.

**Storlek:** Med glidkontrollerna *Bredd* och *Höjd* bestämmer du PIP-rutans storlek i procent av ursprungsvärdet. Om du använder *Beskärning* kan du minska PIP-rutans slutliga storlek på skärmen ytterligare.

**Beskärning (Cropping):** De fyra glidreglagen i denna grupp gör det möjligt att kapa en viss procent av den ursprungliga PIP-videorutan. På så sätt kan du ta bort onödiga delar av bilden och fokusera på huvudmotivet.

**Video:** Med hjälp av glidkontrollen *Genomskinlighet (Transparency)* kan du i valfri grad göra bakgrundsvideon synlig genom PIP-överlagringen.

**Kant (Border):** Inställningarna i den här gruppen är de samma som kan göras i PIP-verktyget. Du kan välja överlagringens färger, tjocklek, genomskinlighet och kanternas "mjukhet". Om du vill kan du också välja rundade hörn. En bonus i effektens gränssnitt är att det finns åtskilda kontroller för *Bredd* och *Höjd* för reglering av kanttjockleken, medan verktyget bara har en inställning.

**Skugga:** Precis som i Kant-gruppen är de här parametrarna samma som de i motsvarande PIP-verktyg, detta med undantag för parametrarna *Horisontal förskjutning* och *Vertikal förskjutning* som kan erbjuda något större flexibilitet när det gäller att placera skuggan än vad verktygets inställningar *Avstånd* och *Vinkel* kan göra.

---

## Vertyet Färgnyckel (Chroma key)

---

Färgnyckel (Chroma key) är en utbredd teknik som möjliggör att ett objekt i förgrunden kan synas i en videoscen trots att det inte fanns där – och ofta inte skulle ha kunnat finnas där – när tagningen gjordes. När en aktionskådis tumlar ned i en vulkan, eller slåss med en jättelik kackerlacka, eller räddar besättningen med en vågad rymdpromenad, då är chansen överhängande att färgnyckel eller någon likartad teknik finns med i spelet.


Färgnyckeleffekter kallas ofta blåskärmseffekter (eller grönskärmseffekter) eftersom aktionsscenen i förgrunden spelas in framför en enhetligt blå eller grön bakgrund. I efterhand tas bakgrunden bort på elektronisk väg, och kvar finns bara aktionsscenen i förgrunden som nu kan läggas ovanpå den riktiga bakgrund som händelserna ska utspela sig mot och som har ställts i ordning separat.

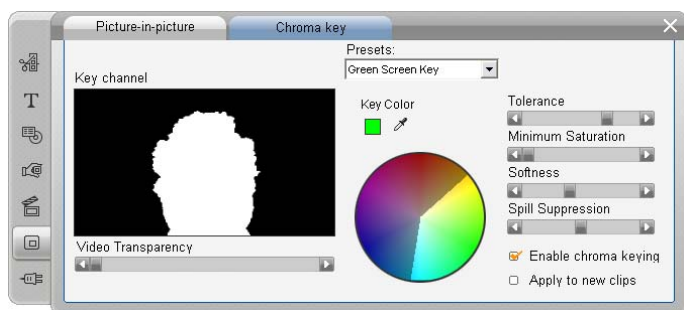
Blått och grönt är de färger som brukar föredras vid användning av färgnyckelmetoden eftersom hudtoner inte påverkas när en sådan bakgrund avlägsnas från bilden. I princip går det dock att använda vilken färgnyans som helst tillsammans med Studios färgnyckelverktyg.



*Att skapa en scen med färgnyckel (chroma key): Ett klipp på videospåret (V) väljs som bakgrund för ett grönskärmsklipp på överlagringsspåret (M). Med färgnyckelmetoden tas det gröna bort så scenen kan göras klar (H).*

Precis som med bild-i-bild, är första steget när du använder färgnyckel att dra några videoklipp till Tidslinjen. Släpp de klipp du vill ha som bakgrund på videospåret. Förgrundsklipppet, som bör ha en enhetlig, starkt mättad bakgrund som i mittenklippet i illustrationen ovan, läggs på överlagringsspåret under huvudklippet.

 När klippen är på plats väljer du förgrundsklipp och öppnar verktygen *Bild-i-bild* och *Färgnyckel* (PIP/CK). Det är det sjätte verktyget i Filmfönstrets videoverktygslåda. Välj tabben *Färgnyckel* för att visa de kontroller du behöver.



*PIP/CK-verktygets färgnyckelsida.*



## Kontrollerna för verktyget Färgnyckel (Chroma key)

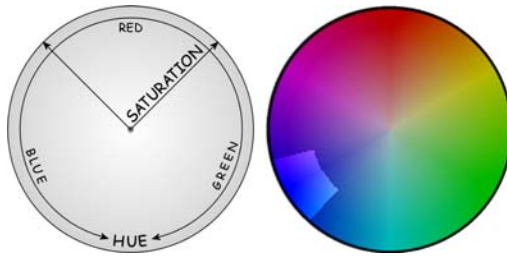
Verktyget färgnyckel (chroma key) skapar en “mask” som visas i grafiken *Nyckelkanal* på vänstra sidan av verktyget, där de genomskinliga delarna av rutan är tecknade i svart och det täckande partiet – den del som du kommer att se i den färdiga videon – är tecknad i vitt. Flertalet av de återstående kontrollerna används till att avgränsa exakt vilka delar av rutan som ska inkluderas i den genomskinliga delen av masken – detta görs med hjälp av inställningarna för “nyckelfärg” och besläktade egenskaper.

**Genomskinlighet (Transparency):** Det här glidreglaget används om du vill att den underliggande videon ska synas genom den i vanliga fall täckande överlagringen. Genom att föra reglaget åt höger görs överlagringen, med sina kanter och sin skugga, alltmer genomskinlig.

**Förinställningar (Presets):** Verktyget ger tillgång till två förinställningar, “Grön skärmnyckel” och “Blå skärmnyckel”. De ger en god utgångspunkt när du ska ställa in verktyget förutsatt att du använder en av standardfärgerna för färgnyckel.

**Nyckelfärg (Key color):** Använd knapparna färgprover eller pipett (eye dropper) till att välja färgen som ska tas bort från videorutan och bara lämna kvar den önskade förgrunden. Se sidan 162 för information om hur man använder färgkontrollerna.

Det du väljer är egentligen inte en färg utan bara en *nyans*, utan någon hänsyn till de övriga egenskaperna – *mättnad* och *intensitet* – som tillsammans med *nyans* utgör en komplett färgangivelse. Vilken nyans som valts framgår av ljusmarkeringen på den visade färgcirkelns omkrets.



*I färgnyckelverktygets färgcirkel markeras ett urval av nyanser (runt omkretsen) och färgmättnad (längs radien). Varenda pixel i överlagringsrutan som ligger inom det markerade området behandlas som genomsnittlig.*

**Färgtolerans (Color tolerance):** Detta glidreglage kontrollerar bredden på den intervall av nyanser som ska höra till “nyckelfärgen”. När reglaget flyttas åt höger ökar vinkeln på det område som markeras i färgcirkeln.

**Minsta mättnad (Saturation minimum):** Med mättnad menas mängden av en viss nyans i en färg. En pixel med mättnaden noll (vilket motsvaras av färgcirkelns mittpunkt) har ingen nyans: den hamnar i “gråskalan” vars extremvärden är vit och svart. Färgnyckel fungerar bäst när bakgrunden är starkt och enhetligt mättad, det vill säga när reglaget ställs in på ett högt värde. I verkligheten ställer belysning och apparatur ofta till med spratt vilket resulterar i en bakgrund som inte klarar de högst ställda kraven. När reglaget dras åt vänster tas fler mättnadsvärden med i urvalet, vilket framgår av att det markerade området utökas långt in mot färgcirkelns mittpunkt.

**Mjukhet:** Den här glidkontrollen reglerar den underliggande videons täthet. När den förs så långt vänsterut som möjligt, är huvudvideon helt svart. Då du för reglaget högerut, dras huvudvideon gradvis upp till full täthet.

**Störningsdämpning (Spill suppression):** Genom att justera det här reglaget kan du dämpa videobrus eller fransning längs förgrundsobjektets kanter.

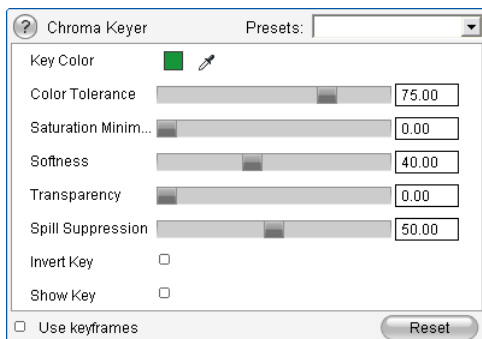
**Aktivera användning av färgnyckel (chroma keying):** I denna ruta kan du sätta på och stänga av färgnyckeleffekten.

**Använd på nya klipp:** När du vill använda samma färgnyckelinställningar på ett antal olika klipp är det här en bekväm möjlighet. Så länge alternativet är markerat kommer färgnyckel automatiskt att användas på varje nytt klipp som du drar till *överlagringsspåret*, och detta görs med samma inställningar som förra gången verktyget var öppet.

### **Gränssnittet för effekten färgnyckel (chroma key)**

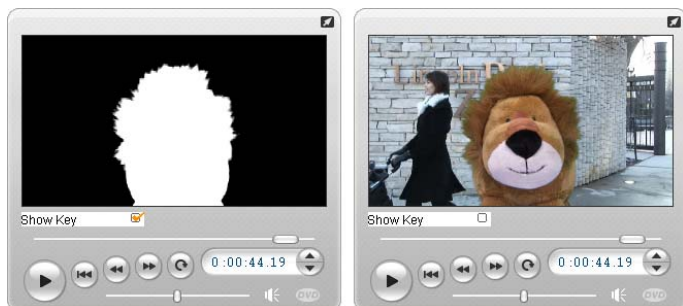
Om du hellre matar in inställningarna för färgnyckel numeriskt än grafiskt, kan du utnyttja det alternativa gränssnittet i *Videoeffektverktyget*. Du kan också kombinera de två metoderna genom att använda färgnyckels grafiska gränssnitt till att ange ingångsvärdena och därefter fininställa dem med de numeriska effektparametrarna.

*Chroma key*-insticket i Studio Plus ger dig nästan samma parameterar att arbeta med som i *chroma key*-verktyget, men erbjuder ytterligare en möjlighet, *Invert Key* (Omvänd nyckel). När denna funktion aktiveras kommer de partier av nyckeln som i vanliga fall är täckande, i stället att behandlas som genomskinliga, och omvänt. På så sätt kommer den underliggande videon att synas igenom överallt, *förutom* på de områden som är täckta av den färgade ytan.



### *Parameterinställningar för Chroma key-effekten.*

Chroma key-verktyget har en särskild visning för den genomskinliga key-effekt, som har framställts. För att se denna visning i Player medan du arbetar med effektparametrarna, kryssa i *Show Key (Visa Nyckel)*-rutan.



*Använd Show Key: Till vänster, bilden med nyckel, till höger, den ursprungliga bilden*

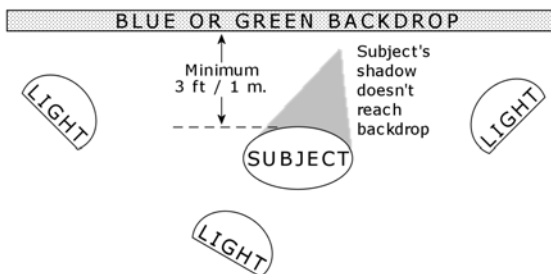
## **Chroma key tips**

Oavsett hur bra programvara du har så är det noggrannheten när du förbereder tagningen som avgör hur bra du lyckas med att använda färgnyckelmetoden. Det kan bli nödvändigt att experimentera för att få detaljerna helt riktiga. Här är några tips till att börja med:

**Belys bakgrundsskycket så jämnt som möjligt:** Bakgrundsfärgerna som ser platta ut för blotta ögat visar sig ofta ha partier som är för mörka eller urlakade för att fungera bra med färgnyckel, en metod som passar bäst ihop med jämna, mättade färger. Använd flera ljuskällor på bakgrunden för att försäkra dig om att den är välbelyst över hela ytan och utan hotspots (blänk eller för kraftigt belysta punkter). Diffust solljus från en ljus, mulen himmel kan fungera bra när det är fråga om utomhustagningar.

**Notera:** Ett professionellt bakgrundsskycke för arbete med färgnyckel (chroma key) kan utan större kostnad beställas på [Pinnacles webbplats](#).

**Låt inte motivet skugga bakgrunden:** Arrangera motiv och förgrundsbelysning så att det inte faller några skuggor på bakgrundsskycket. Motivets bör inte komma närmare skycket än en meter.



*Förberedelser för en färgnyckeltagning. Bakgrundsskycket är bra och jämnt upplyst och placerat en bra bit bakom motivet så att skuggorna inte stör. Belysningen av motivet ska arrangeras så att den passar den bakgrund som ska "nycklas" in i tagningen.*

**Välj förgrundsfärger med omsorg:** Låt inte aktörerna klä sig i grönt om du gör tagningarna mot en grön skärm, eller blått för en blå skärm. Sådana områden kommer att tas bort om de uppfattas höra till nyckelfärgen. Du måste vara särskilt noggranna med detta när du arbetar med bakgrundsskynten som inte är så jämna och som kräver att du väljer en större färgtolerans i färgnyckeln.

**Gör en mjuk profil:** Färgnyckelmetoden gör sig bättre med mjuka kanter än med kanter som är taggiga eller komplicerade. Försök därför att få aktören att visa upp en mjuk profil mot kameran. Hår kan vara speciellt knepigt, och bör om möjligt slätas till. Om aktören kan ha hatt så är det desto bättre.

**Gör täta scenkompositioner:** Ju bredare inramning du väljer, desto större måste bakgrunden göras, och desto svårare blir det att kontrollera tagningen. Ett sätt att förenkla tagningarna är att filma aktörerna från midjan och uppåt i stället för i helbild.

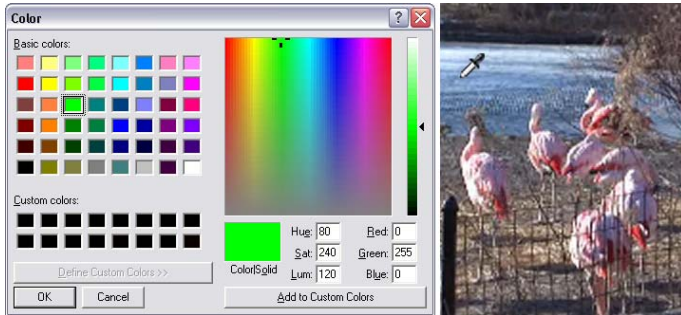
---

## Att välja färger

---



För att välja färger i de verktyg och effekter som har en färginställning klickar du antingen på *färgprover* (*color swatch*, till vänster) eller på *pipett* (*eye dropper*, till höger). I första fallet öppnas en dialogruta där du kan plocka standardfärger från en provkarta; i andra fallet kan du välja (hämta) en färg genom att klicka var som helst på skärmen.



*Två sätt att välja färg: Windows färgplockardialog (V) öppnas när du klickar på knappen färgprover som finns i vissa verktyg och effekter. Klicka på pipettknappen (eye dropper) om du vill ha en färg från Players fönster för förhandsvisning eller från något annat ställe. Du väljer färg med en muspekare i form av en pipett (H).*





# Övergångar

En *övergång* (*transition*) är en animerad effekt som dämpar – eller understryker – övergången från ett klipp till ett annat. Toningar, åkningar och upplösningar är vanliga typer av övergångar. Andra är mer exotiska och kan även involvera sofistikerad 3D-grafik.

Övergångar sparas i sin egen sektion av Albumet (se ”Sektionen Övergångar” (Transitions) på sidan 59). Dra en övergång från Albumet till Filmfönstret och släpp den bredvid ett videoklipp eller stillbild för att använda den.



*En serie övergångar (ikonerna mellan videosekvenserna) i Storybordvisning.*

I Tidslinjevisning (Timeline view) kan du antingen släppa övergången på huvudvideospåret (*main video track*), på *överlagringsspåret* (*overlay track*) eller på *titelspåret*. På huvudvideospåret skapar övergången en bro mellan två fullskärmsklipp (eller mellan ett klipp och en svart skärm ifall övergången bara består av ett videoklipp, som vid början av filmen). På *överlagringsspåret* och *titelspåret* skapar övergången en bro mellan två intilliggande klipp (eller ett klipp och en transparent ruta).



*Diagram: Fem bilder från en 2-sekunders diagonal växlingsövergång (wipe transition).*

Om en övergång varar i två sekunder (förhandsvald längd på övergångar i en nyinstallation av Studio) börjar det andra klippet två sekunder innan det första klippet har avslutats. I början syns bara det första klippet och i slutet har det andra klippet helt ersatt det första. Precis vad som sker under tiden som det första klippet gradvis tonas ut samtidigt som det andra tonas in, beror på typen av övergång (transition type). Eftersom videoklippen överlappar varandra minskas den totala längden för de två klippet med övergångens längd.



*Här visas samma övergång som ovan men denna gång med en faktisk video. För att förtydliga framhävs övergångens gräns i de tre mittersta bildramarna med vitt. Båda klipp spelas upp medan övergången försiggår.*

---

## Övergångstyper och deras användningsområden

---


Liksom alla andra effekter bör övergångar inte användas för deras egen skull utan för att gagna filmen i sin helhet. Väl valda övergångar kan diskret förstärka meningen med din film och hur den uppfattas utan att övergångarna i sig själva drar till sig för mycket uppmärksamhet. Mycket inspiration kan hämtas genom att studera hur övergångar används i professionellt producerad tv. Generellt sett är det ett gott råd att undvika missbruk av övergångar som ger abrupta ändringar eller drar till sig uppmärksamhet på annat sätt: det är stor skillnad mellan en diskret upplösning (dissolve) och en hjärtformad växling (wipe).

De grundläggande övergångarna som går igenom nedan – toningar (fades), upplösningar (dissolves), växlingar (wipes, slides) och flyttningar, (pushes) – hör alla till den första gruppen av standardövergångar (“2D-transitions”) i Albumet.


En uppsättning mer komplicerade övergångar finns i Alpha Magic-gruppen vilket är den andra punkten i rullgardinslistan med övergångsgrupper i Albumet.




De många andra grupperna i listan hör till samlingen Hollywood FX, en stor uppsättning komplexa övergångar med tredimensionell grafik. Hollywood FX-övergångarna går igenom i slutet av denna sektion (sidan 169).

**Klipp (Cut):** Ett klipp är den minimala övergången – en ögonblicklig skiftning från en scen till en annan. Ett klipp är lämpligt när det finns ett starkt samband mellan ett videoklipp och det efterföljande; exempelvis när kameran ändrar position eller vinkel i en scen.

**Toning (Fade):** Denna övergång tonar upp från svart till början av ett videoklipp, eller tonas ned från slutet av ett videoklipp till svart. En toning som placerats mellan två klipp skapar en *fade down* (tona ned) som följs av en *fade up* (tona upp). Toningsövergången representeras av den första ikonen för övergångar i Albumet. 

En toning används oftast i början och i slutet av en film eller när det inträffar ett stort avbrott i filmens kontinuitet, exempelvis när en ny sektion börjar. En filmning av en teaterpjäs skulle till exempel ha glädje av en övertoning mellan akterna.

**Upplösning (Dissolve):** En upplösning liknar en toning förutom att den nya scenen börjar tona upp medan den gamla tonar ned. Effekten är mer dramatisk än en toning men mindre abrupt än ett klipp. En kort upplösning kan mjuka upp ett klipp medan en lång upplösning kan illustrera ett längre tidsförlopp. 

**Wipe, slide and push (Åkningar):** I alla dessa standardövergångar träder    det nya videoklippet gradvist fram bakom en kant som flyttas över bilden i en speciell riktning. Albumikonerna överst i detta avsnitt representerar, i tur och ordning, en växling (wipe) mot vänster, en flytt (slide) ned åt vänster samt en åkning åt höger (push).

I en *wipe*-övergång är positionen för både det gamla och det nya videoklippet konstant under hela övergången. Det nya videoklippet blir synligt när övergångskanten åker över bilden, lite som ny tapet som rullas över gammal.

En *slide* liknar en wipe, men i detta fall åker kanten på det nya videoklippet över bilden tills det når sin slutposition. Effekten påminner om en rullgardin som dras ned för ett fönster.

En *push* liknar en slide, förutom att det gamla videoklippet trycks ut ur bilden när det nya kommer in, som när man rullar en filmremsa från en bildram till nästa.

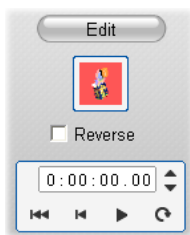
## Hollywood FX för Studio

Pinnacle Systems Hollywood FX inkluderar ett stort antal dramatiska 3D-övergångar och effekter. Dessa är idealiska för öppningsklipp, sport- och actionklipp eller musikvideor. Hollywood FX lever upp till professionella förväntningar på kvalitet utan att offra användarvänlighet.



Tillsammans med Studio följer en basuppsättning fullt tillgängliga Hollywood FX, liksom “vattenmärkta” demoversioner av många andra. Trots vattenmärket (en speciell bild som läggs ovanpå en del av videobilden), kan demoeffekterna förhandsgranskas som vanligt i Studio. Om du gillar demoversionerna, kan du skaffa dem på samma sätt som du skaffar annat premiummaterial i Studio. Om du vill ha mer information kan du gå till “Att utvidga Studio” på sidan 12.

Via Internet går det också att skaffa redigeringsverktyget HFX Creator för Hollywood FX. Med hjälp av denna programvara kan du göra specialinställningar av Hollywood FX, eller skapa nya effekter helt på egen hand. HFX Creator har avancerad nyckelruterredigering för flygvägar (flight paths) och alla parametrar, kraftfulla warp-instick, och en 3-D textgenerator. Du kan också skapa ett brett spektrum av MultiWindow-effekter i 3-D där du använder externa videokällor och lägger på verkliga, real-life föremål i 3-D och egen ljussättning.



För att beställa HFX Creator kand du klicka på knappen *Redigera (Edit)* i *Klippegenskapsveerkyget* till vilken Hollywood FX-övergång som helst.

---

## Förhandsgranska övergångar i din film

---

Studio gör det möjligt att förhandsgranska övergångar i Spelaren (Player). Bara dra och släpp en övergång i Filmfönstret (Movie window), klicka på *Play* (eller tryck [Mellanslag]) och se hur övergången fungerar tillsammans med ditt material.

Du kan också förhandsgranska övergångar genom att bläddra igenom dem i Player eller på Tidslinjen (Timeline) i Filmfönstret.

### **Bakgrundsrendering av Hollywood FX**

Bakgrundsrendering (Background rendering) är en valfri funktion, som innebär att de beräkningar som krävs för att skapa en detaljerad förhandsgranskning av Hollywood FX-övergångar och andra effekter, utförs i ”bakgrunden” utan att avbryta ditt arbete. Du kan konfigurera bakgrundsrenderingen i alternativpanelen *Video and audio preferences (Setup > Video and Audio Preferences)*. Se “Video- och ljudkonfigurationer” på sidan 288 för mer detaljer.

Innan renderingen av en övergång är slutförd, förhandsgranskar Player den i nedsatt upplösning och ramhastighet. En färgad ribba visar sig i Tidsskalan (Timescale) ovanför klippet medan *bakgrundsrenderingen (background rendering)* pågår.

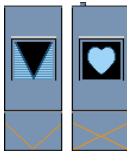
---

## Ljudövergångar

---

Videoklipp i Filmfönstret har normalt fortlöpande synkroniserat ljud. Om ingen övergång sker, klippes video och ljud samtidigt från ett klipp till ett annat. När en övergång placeras mellan två klipp kommer ljudet att övertonas (cross-fade) (ljudets motsvarighet till bildens upplösning/dissolve).

Enda undantaget för denna regel är vid Toningsövergång (Fade transition) då ljudet först tonas ned helt och sedan upp igen.



*Normala övergångar ger en övertoning i ljudet (vänster). I en Toningsövergång (höger), tonas ljudet ned och sedan upp tillsammans med videon.*

---

## Kommandot *Ripple*-övergångar

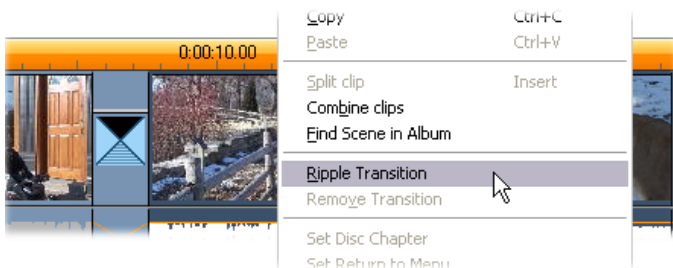
---

Denna funktion i Studio är speciellt användbar för att skapa ett snabbt bildspel (slideshow) från en uppsättning stillbilder, eller en video baserad på en rad korta klipp. Sådana presentationer blir mer intressanta om du binder ihop varje klipp med en övergång. *Ripple transitions (inklippningsövergångar)* ger dig ett snabbt och enkelt sätt att göra detta på.

Börja med en uppsättning klipp på Tidslinjen (Timeline) och placera sedan en önskad övergång mellan de första två klippen.



Välj nu alla klipp utom det första, klicka på någon av dem med den högra musknappen och välj *Ripple Transition* ur popupmenyn.



Studio placerar en dubblett av originalövergången mellan varje par av utvalda klipp.



## TRIMMA ÖVERGÅNGAR

Fastän övergångar inte är klipp i vanlig ordning behandlas de två väldigt lika i Studio. Precis som klipp kan du trimma övergångar, antingen direkt på Tidslinjen i Filmfönstret, eller genom att använda verktyget *Clip properties* (*Klippegenskaper*).




Se “Trimning på Tidslinjen med handtag” på sidan 94 för en genomgång av den första metoden. Maximal längd på en övergång är en bildram mindre än det kortaste av de närliggande klippen.

---

## Trimning med Klippegenskaper-verktyget

---

Med menykommandot *Toolbox* ➤ *Modify Clip Properties* får man upp verktyget *Clip Properties* för det valda klippet.  Oberoende av övergångstyp, ger detta verktyg kontroll för förhandsgranskning samt möjligheten att justera två inställningar:

För att ställa in längden på en övergång kan du ändra värdet i *Duration*-räknaren. En övergångs längd ska alltid vara kortare – om än bara med en enkel bildram – än det kortaste av de närliggande klippen.

Textfältet *Name* ger dig möjlighet att tillföra ett egenvalt namn till ett klipp istället för det förhandsvalda som tilldelats av Studio. Oavsett vilken typ av klipp det rör sig om, kan detta fält hittas i verktyget *Clip properties*. Klippnamnen används i Filmfönstrets Listvisning (Movie Window’s List view) och kan också ses som en ”etikett” när du rör musen över ett klipp i Storybordvisning.


I många övergångseffekter stöds även alternativet att ”ändra riktning” (“reverse direction”), vilket får övergångsanimationen att utföras baklänges, och t.ex. gör det möjligt för en roterande växling (rotary wipe) att utföras både medurs och moturs. Kryssrutan *Reverse* markeras om den aktuella övergången stöder denna möjlighet.

Ifall du har köpt programmet HFX Creator så kan du öppna det i Studio genom att klicka på knappen *Redigera (Edit)* i verktyget *Klippegenskaper (Clip properties)* för Hollywood FX-övergångar. HFX Creator är ett externt redigeringsprogram med många möjligheter vars användning beskrivs i den medföljande dokumentationen.

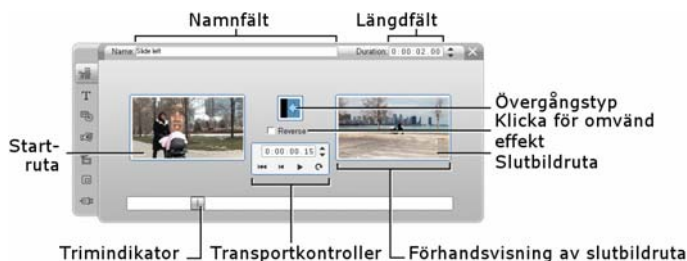
## Förhandsgranska i verktyget *Clip properties*

Verktyget *Clip properties (Klippegenskaper)* innehåller kontroller för förhandsgranskning av övergångar liknande de för videoklipp. Se “Trimma videoklipp med verktyget *Clip properties*” på sidan 99 för mer information.

Förhandsgranskningsområdena visar den sista fullständiga bildramen från det utgående klippet och den första fullständiga bildramen från det inkommande klippet. Bildramarna uppdateras när du ändrar i *Varaktighetsfältet (Duration field)*.

Transportkontrollerna gör det möjligt att förhandsgranska övergångseffekterna i Player, antingen bildram för bildram eller i full hastighet. Knappen *Loop play/pause*  upprepar övergången om och om igen, i normal uppspelningshastighet.

Både räknaren (the counter) (med dess associerade jog-knappar) och indikatorn ger dig direkt tillgång till en önskad punkt inom övergången.



# Stillbilder

Video betyder vanligtvis bilder i rörelse, men oftast innehåller produktioner också icke-rörliga titlar eller grafik och de kan dessutom innehålla andra typer av stillbilder.

De typer av stillbilder som du kan använda i dina filmer inkluderar:

Alla typer av textrubriker och grafik, inklusive rulltexter och “glidande” meddelanden.

Fotografier eller teckningar som sparats i diskbaserade bildfiler.

Individuella videorutor som uppnåtts med hjälp av *Frame grabber*-verktyget.

“Diskmenyer” för dvd och VCD skapande Dessa specialbilder behandlas i *Kapitel 9: Diskmenyer*.

Alla dessa stillbildstyper kan behandlas på två olika sätt beroende på vilket spår du släpper dem på i Filmfönstrets Tidslinje:

För att lägga till en *helskärm bild* med fast bakgrund, lägg till bilden på *videospåret*.

För att lägga till en bild så att den ser ut att ligga med *transparent bakgrund* över klippen på *videospåret*, lägg till bilden på *titelspåret*. Färgen på pixeln i bildens övre vänstra hörn behandlas som genomskinlig när bilden läggs på detta spår. För att få bästa tänkbara resultat kan det vara nödvändigt att i förväg bearbeta bilden i ett bildbehandlingsprogram.

**Notera:** I Studio Plus finns ett extra alternativ, *överlagringsspåret*, där bilder kan läggas på Tidslinjen. Se *Kapitel 6: Tvåspårsredigering med Studio Plus* för detaljer.

Albumet har separata sektioner för titlar, bitmappade bilder och diskmenyer. Alla de här resurserna sparas som separata filer på din hårddisk. Du kan också skapa egna titlar och diskmenyer i Studios Titelredigerare och sedan lägga till dem direkt till din film utan att först spara dem som separata filer (se *Kapitel 10: Titelredigeraren*). På ungefär samma sätt kan videostillbildsrutor läggas till direkt från Frame grabberverktyget (se “Frame Grabber” på sidan 187).

## Helskärmsbilder

En helskärm bild placeras på *videospåret*. Den fyller hela skärmen och ersätter videon. När det föregående videoklipppet slutar, spelar Studio upp stillbildsklipppet. Den visuella effekten blir att videon slutar och ersätts av grafiken tills nästa klipp börjar.



## Överlagringsbilder

En överlagringsbild är en bild som placeras på *titelspåret*. Den hamnar ovanpå det aktuella videoklippet, utan att ersätta videon.



## Kontroll av transparens i överlagringsbilder

När den visas i Albumet, eller i en grafikredigerare ser en överlagringsbild ut att ha en fast bakgrund. När den däremot placeras på *titelspåret* försvinner bakgrunden, så att videon syns igenom.

Studio använder färgen på pixeln längst upp till vänster i bilden för att bestämma vilka områden som ska bli transparenta. Pixlar som överensstämmer med den fylls inte i när bilden läggs på över videon.

Den här funktionen fungerar utmärkt för stillbilder som har enfärgade fasta bakgrundsfärger, men ibland måste du kanske redigera pixeln längst upp till vänster på en bitmappad bild för att få den transparens-effekt som du vill ha. Alla bildredigeringsprogram – även Windows Paint-tillbehör – klarar detta.

Den automatiska transparens-egenskapen fungerar på bilder som importeras till Studio via Titelredigeraren liksom de som nås via Albumet.

## Skapa ett bildspel

Om du vill sätta ihop ett snabbt bildspel av stillbilder eller videoklipp, kan du ha stor nytta av Studios Inklippningsövergångsfunktion för att snabbt lägga in en vald övergång mellan varje klipp- eller bildpar. Se sidan 171 för detaljer.

## Lägga på effekter

De flesta av Studios plug-in video effects (insticksvideoeffekter) kan användas på stillbilder. (Undantag är effekter såsom *Speed* (Hastighet) som bara fyller någon funktion vid rörliga videoklipp.) Se “Att använda videoeffekter” på sidan 112 för detaljerad information.



## REDIGERING AV STILLBILDER

Liksom med andra typer av klipp, kan du beskära stillbilder direkt i Filmfönstrets Tidslinje, eller genom att använda *Klippegenskapsverktyget*.


Se “Beskära i Tidslinjen med hjälp av handtag” på sidan 94 för diskussion av den första metoden. Skillnaden med ett stillbildsklipp är att du kan sträcka ut det så att det varar exakt så länge som du själv vill, medan videoklipp inte kan bli längre än originalscenen i Albumet.

Effekter såsom *Sudda*, *Försena* och *Färgkorrigering* kan användas på stillbildsklipp av alla typer, på samma sätt som på videoklipp. Se “Videoeffekter – grundinställningar” på sidan 125.

---

## Redigera klippegenskaper för bilder

---

Med kommandot *Verktygslåda* ➤ *Ändra klippegenskaper* (*Toolbox* ➤ *Modify Clip Properties*) får man upp verktyget *Klippegenskaper* för det aktuella klippet. Den översta verktygssymbolen i verktygslådan kan också användas. 

Med *bitmappade bilder*, exempelvis fotografier och bildfiler, och med diskmenyer, finns ett tredje sätt att nå verktyget – att dubbelklicka på klippet. När man däremot dubbelklickar på en titel, öppnas den i stället direkt i *Titelredigeraren*.

I alla versioner av *Klippegenskapsverktyget* kan du på följande sätt bestämma längd och namn på det aktuella klippet:

För att ställa in varaktigheten (tidslängd) för visningen av en stillbild, ändrar man värdet i *Varaktighetsräknaren*.

I *Namntextfältet* (*Name text field*) kan du tilldela klippet ett namn du själv väljer i stället för det förhandsval som gjorts av Studio. Klippnamnen används i *Filmfönstrets Textvisning* (*Movie Window's Text view*), och kan också ses som en förbiflygande ”etikett” när du rör musen över ett klipp i *Storybordvisning*.

*Klippegenskapsverktyget* för diskmenyer beskrivs i *Kapitel 9: Diskmenyer*. Se *Kapitel 10: Titelredigeraren* för detaljer om redigering av titelegenskaper.

## Redigering av fotografier och grafik

Med hjälp av Klippegenskapsverktyget för redigering av bitmappade bilder kan du använda flera viktiga tekniker för bildbehandling:

Zooma in i dina bilder och fotografier för att utesluta ointressant material och fokusera på bildens väsentliga parti;

Rotera bilden stegvis 90 grader för att kunna använda bilder i “porträttformat”;

Ta bort den “röda-ögon-effekt” som kan uppstå när en fotograferad person tittar direkt in i blixten;

I Studio Plus kan “pan-and-zoom-animeringar” skapas genom att en högupplöst bild betraktas som en följd av mjukt hopfogade närbilder i varierande förstoringsgrader. Denna teknik är nära förknippad med den välkände dokumentärfilmaren Ken Burns.



*Verktöget Clip properties tool for photos (Klippegenskapsverktyg för fotografier) har pan-and-zoom-kontroller (panorera-och-zooma-kontroller) som gör det möjligt att fokusera på ett intressant parti av bilden. I Studio Plus kan pan-and-zoom animeras för att skapa effekten av en åkning från ett parti i bilden till ett annat. Animerad pan-and-zoom i andra varianter kan du få tillgång till genom att uppgradera till Studio Plus.*



**Om en bild ska roteras** 90 grader så att den görs om till “landskapsformat” (mer bred än hög) börjar man med att klicka på en av knapparna *bildrotation* (*image rotation*). Om det behövs, klicka på knappen en gång till tills den får rätt orientering.



**Om du vill ändra bildutsnittet** klickar du direkt på verktygets förhandsvisningsfönster och drar bilden i önskad riktning till rätt läge samtidigt som du håller vänstra musknappen nere. Släpp knappen och manövern är klar. Därefter kan du använda zoomreglaget för att förstora eller minska bildstorleken efter önskemål. Justera läge och förstöringsgrad med dessa kontroller tills bilden är beskuren och utvald som du vill ha den.

Återställningsknappen tar bort alla förändringar av läge och zoomningsgrad som du gjort och återställer bilden till det ursprungliga utsnittet.

**Funktionen röda-ögon-reducering** gör det möjligt att återskapa ett naturligt utseende i fotografier där en persons ögon har färgats röda. (Detta problem orsakas av att ljus från blixten studsar från ögats näthinna när den avfotograferade personen tittar direkt in i kameran.)



Röda-ögon-reduktionen aktiveras med ett klick på vänstra knappen i *röda-ögon*-gruppen (*red eye group*). Knappen blir kvar i nedtryckt läge. Klicka nu med vänstra musknappen på den förhandsvisade bilden, ovanför och till vänster om det område där röda-ögon-funktionen ska användas. Samtidigt som knappen hålls nere drar du nedåt och åt höger tills hela området är inneslutet. När du släpper musknappen genomförs röda-ögon-reduktionen omedelbart inom den rektangel du valt.

Det brukar inte vara nödvändigt att vara särskilt noggrann när området för röda-ögon-reduktion avgränsas. Faktum är att en större rektangel till och med kan ge ett bättre resultat än en mindre som enbart täcker ögonen. Om röda-ögon-reduktionen inte skulle rätta till problemet helt och hållet vid första försöket, kan du försöka igen med en annan storlek på rektangeln.

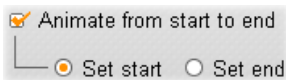
Studios algoritm för röda-ögon ger ett utmärkt resultat med ett brett urval av fotografier. Vissa fotografier kan dock vara mer lämpade än andra.

**Röda-ögon-reduktion** kan efter att den utförts tas bort med hjälp av ett klick på den högra knappen i *röda-ögon*-gruppen.

## **Animera Panorera-och-zooma i Studio Plus**

Om du har Studio Plus – eller skaffar en aktiveringsnyckel genom att klicka på knappen *activate* (aktivera) på panorera-och-zooma-kontrollerna – kan du skapa effektfulla animeringar från dina fotografier och grafiska bilder. Använd bilder med högsta möjliga upplösning när du använder denna teknik eftersom de gör det möjligt att välja högre grader av förstoring utan synliga förluster av bildkvalitet.

När du ska skapa en panorera-och-zooma-animering börjar du med att klicka på kontrollrutan *Animera från början till slut* (*Animate from start to end*) och på så sätt aktivera animeringsfunktionen för det aktuella klippet. Därigenom får du tillgång till knapparna *Välj början* (*Set start*) och *Välj slut* (*Set end*) med *Välj början* som markerat val. Använd kontrollerna för panorera-och-zooma för att välja det bildutsnitt du vill ha i början av klippet. Slutligen klickar du på knappen *Välj slut* och använder kontrollerna för att välja det bildutsnitt du vill ha i slutet av klippet.



När klippet spelas upp kommer Studio att skapa de mellanliggande bildrutor som behövs för att knyta ihop den första och den sista bilden i en mjuk animering.

Den procedur som beskrivs ovan är den enklaste formen av panorera-och-zooma-animering. Några andra effektfulla möjligheter är:

Att röra sig genom ett fotografi som fyller hela bildrutan till en detalj av en person eller ett föremål någonstans i bilden. Resultatet påminner om en inzoomning i en videotagning. Denna teknik kan användas för att förbereda tittaren på en sekvens av tagningar där motivet som ses i närbild sedan utforskas i flera bilder, eller för att följas upp med ytterligare närbilder av andra delar av samma scen.

Att röra sig från en detalj i motivet till en bild som fyller hela rutan, ungefär som när man zoomar ut med en videokamera. I scenariot ovan förs tittaren tillbaka till det ursprungliga sammanhanget på ett sätt som kanske avslutar ett kapitel eller en episod i din film.

Att panorera tvärs över ett brett sceneri för att gå in i den ena detaljen efter den andra. Den här tekniken kan användas för att framkalla en upptäckarkänsla när en dramatisk eller rolig detalj hamnar i synfältet.

## Komplexa panorera-och-zooma-animeringar

När du i tur och ordning använder panorera-och-zooma på flera kopior av samma bild, är det som att ta med åskådaren på en guidad tur. I själva verket berättar du en historia som utvecklar sig gradvis allteftersom nya detaljer drar till sig uppmärksamheten.

Att berätta en historia kan vara svårt eller lätt, men att låta din berättelse ta form i Studio är mycket enkelt. När du väl har valt ut ditt första klipp med den första kamerarörelsen i panorera-och-zooma, kan du kopiera det så ofta det behövs och välja ett nytt *slut* för varje klipp.

Man vill så gott som alltid att den första rutan på ett klipp ska matcha slutrutan på det föregående klippet, så att hela sekvensen binds ihop till en mjuk rörelse. I det andra klippet, och alla de följande, kan du klicka på knappen *Matcha föregående klipp* (*Match previous clip*) överallt där du vill ha kontinuitet.

Om du vill att filmen ska stanna till på varje detalj en stund efter att du har panorerat fram till den, kan du infoga en icke-animerad kopia av bilden mellan varje rörelse. Anknyt sedan dessa stillastående klipp till resten av sekvensen med hjälp av knappen *Matcha föregående klipp*.



*Här har kontrollerna för panorera-och-zooma använts till att i tur och ordning fokusera på fyra vinjetter i den satiriska målningen "Ett underhållande val" av den engelske konstnären William Hogarth. I en femte blick från längre håll visas så mycket av duken som ryms i bredbild utan svart avmaskning på sidorna. Verktøget skapar automatiskt en mjuk rörelse från en bild till nästa med samtidig panorering och zoomning om så önskas.*

## **Animering av pan-and-zoom med keyframes**

Studio Plus-användare har ännu en möjlighet att animera sina pan-and-zoom-produktioner: keyframing. Genom att använda denna funktion blir det möjligt att skapa en rad individuella pan-and-zoom-rörelser som hör ihop med en särskild sekvens, istället för att ha en enstaka rörelse på varje klippavsnitt. Se "Keyframing" på sidan 118.

## Gränssnittet för effekten panorera-och-zooma

Som ett alternativ till att panorera-och-zooma med verktyget *Clip properties* (Klippegenskapsverktyget), kan du mata in dina val för start- och slutram numeriskt med videoeffekten *Pan and zoom*. Detta alternativa gränssnitt finns tillgängligt i verktyget *Video Effects*. Du kan också kombinera de båda metoderna genom att använda verktygets grafiska gränssnitt till att ange ingångsvärdena för att sedan fininställa dem med de numeriska effektparametrarna.

Effekten *Pan and zoom* finns i gruppen Fun Effects. Parametrarna för panorering och zoom motsvarar precis de i verktyget: Du kan använda glidreglaget för att ställa in *Zoom*, *Horizontal position* (vågrätt) och *Vertical position* (lodrätt). Kontrollen för “röda-ögonreduktion” har dock inte motsvarande parametrar.

**Tips:** Användare av Studio Plus kan använda keyframing för att skapa *Pan and zoom*-bildvisningar genom att använda effektparametrar.



*Parameterinställningar för effekten Panorera-och-zooma.*



## FRAME GRABBER

Frame Grabber kan avbilda en stillbild från alla typer av video capture-källor som stöds av Studio, eller extrahera en enda ruta från något av de videoklipp som finns i ditt nuvarande projekt. Den hämtade rutan kan läggas till direkt till din video eller sparas på disk i en rad olika standardgrafikformat.

När du har sparat en hämtad ruta på disk, kan du:

Använda den i andra program.

Manipulera den med hjälp av bildredigeringsprogram.

Importera tillbaka den till dina filmer som en stillbild via Albumet eller Titelredigeraren.

---

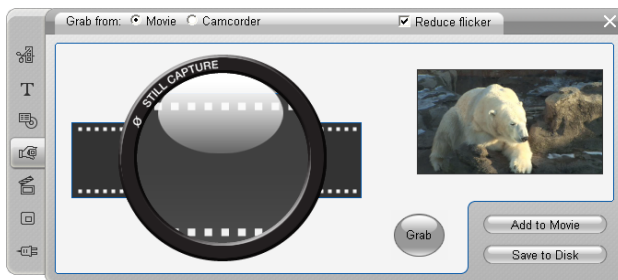
### Frame Grabber-verktyget

---

Använd *Frame grabber*-verktyget tillsammans med din Player. Öppna Verktygslådan/Toolbox och klicka på *Frame grabber*-knappen.



Spela upp filmen eller källvideon tills rutan du vill använda visas i Player, klicka därefter på *Hämta*-knappen. Den hämtade rutan visas i verktygets förhandsgranskningsområde och är nu färdig för att läggas till i din film eller sparas som en fil på disk.



*Frame grabber i hämta-från-film läge. När du hämtar från en extern källa (t.ex. en videokamera), visas Videokamerakontrollern. Med dv-utrustning kan du navigera i källbandet inifrån verkyget.*

**Hämta från:** Välj en källa från frame grabber genom att klicka på antingen *Film-* eller *Videokamera-*knappen längst upp på verkyget. Genom att välja *Videokamera* kommer frame grabber att använda din nuvarande videokälla, såsom den konfigurerats i valpanelen *Avbilda Källa* (sidan 280) och valpanelen *Avbilda Format* (sidan 284).

**Notera:** “Grabbing” av en frame från videokameran stöds inte för HDV-utrustning.

**Transportkontroller:** Om din videokälla är en digital videokamera eller videobandspelare, kopplad till en 1394-port, tillhandahåller Studio praktiska transportkontroller på skärmen för att enkelt hitta rutan som du vill hämta. För en beskrivning av dessa kontroller se “Videokamerakontrollern” på sidan 22.

**Flimmerreduktion:** Om källvideon som rutan hämtats ifrån innehåller mycket rörelse, kan den hämtade rutan flimra, något som kan reduceras eller elimineras genom att markera *Reducera flimmer*-valet. Eftersom *Reducera flimmer* också gör upplösningen något sämre bör du inte använda valet om det övergripande resultatet är inte är positivt för en viss bild.



**Hämta:** Klicka på *Hämta*-knappen när du har lokaliserat en ruta som du vill hämta i Player och konfigurerat *Reducera flimmer*-valet. Den hämtade rutan visas i verktygets förhandsgranskningsområde och de två outputknapparna (*Lägg till i Film* och *Spara på Disk*) blir tillgängliga.

**Lägg till i film:** Denna knapp sätter in den hämtade rutan i Filmfönstrets *videospår* framför det klipp som nu valts.

**Spara på disk:** Den här knappen öppnar en Spara som-dialogruta så att du kan välja en mapp, ett filnamn och bildformat för filen som den hämtade rutan ska sparas i. Dialogrutan har också kontroller med vilkas hjälp du kan ställa in upplösningen på den sparade bilden i någon av ett flertal standardstorlekar, originalstorleken på den hämtade rutan, eller en anpassad storlek som du själv anger.

Om perspektivproportionerna (proportionerna mellan bredd och höjd) på den storlek som du har valt är annorlunda än storleken på den hämtade rutan, sträcks bilden ut så mycket som behövs. Det kan leda till att former förvrids visuellt; exempelvis kan människor se onaturligt smala eller onaturligt platta ut.



# Diskmenyer

I och med att format såsom dvd, VCD och S-VCD har tagits fram, har video blivit ett *interaktivt* medium, med nya möjligheter för såväl skapare som publik.

Att utveckla – författa (authoring) – en disk i ett av dessa format innebär att överskrida den gamla synen på att skapa en film att bli sedd i en sekvens från början till slut. Nu kan publiken själv bestämma vilka delar av filmen de vill se och i vilken ordning.

Den viktigaste nyheten som möjliggör diskförfattandet är *menyn*. Varje disk kan ha en, några få eller många menyer, som var och en består av en stillbild eller en kort videosekvens. Områden inom menyerna kallas *knappar*, de kan väljas av tittaren för att aktivera *länkar* till annat innehåll på disken. Aktivering av en länk ger en omedelbar förflyttning till något av alternativen nedan:

En vanlig videosekvens, som i det här sammanhanget benämns som ett “kapitel”. Kapitelknappar markeras ofta med en ruta från den video som de är länkade till.

En annan sida inom samma meny. Flera sidor, med samma siddesign, men med andra kapitelknappar, används, när en meny har för många knappar för att de ska få plats på en sida.

En annan meny.

Till skillnad från alla andra typer av klipp, gör menyer automatiskt *loopar*. När slutet på en meny har nåtts under förhandsgranskning eller uppspelning av en disk, startar den omedelbart om igen. Det här skapar ett hopp i uppspelningspositionen som påverkar alla klipp som körs samtidigt med menyn, oavsett vilken typ av klipp det är – video (om menyn är av överlagringstyp), ljud eller stillbilder.



Följande diagram följer mönstret i Filmfönstrets storybord. Det visar hur menyn som avbildats ovan som benämns *M1* i diagrammet, kan tänkas passa in i den övergripande uppbyggnaden av en enkel film med två menyer.



Varje meny följs i filmen av flera kapitel, som alla utom ett, består av ett enda klipp. Vår meny, *M1*, har länkar till fem kapitel. Vår meny har utformats så att den visar två länkar per sida, så att det krävs tre sidor för att få plats med alla länkarna. (Sidan som visas i illustrationen är den andra sidan.) Vi har också lagt in en länk till *M2*-menyn på varje sida.

Den här korta filmens enkla (layout)/utformning kan enkelt utvecklas till att innehålla en mängd klipp. Mycket mer komplexa filmer konstrueras genom samma element: flersidiga menyer med länkar till kapitel och till andra menyer.

**Giltighet:** Diskar med multipelmenyer stöds inte av SE- och QuickStart-versionerna av Studio.

---

## Diskskapande i Studio

---

När det gäller redigering i Studio är en diskmeny bara ännu en typ av klipp. Precis som med titlar, kan du använda eller anpassa menyerna som finns i Albumet eller skapa dina egna från början i Titelredigeraren (se *Kapitel 3: Albumet* och *Kapitel 10: Titelredigeraren*).

För att få en känsla för vad som krävs, testa att skapa de två “snabb-” projekten som beskrivs nedan. Du behöver inte gå så långt att du verkligen skapar diskarna, men du kan förhandsgranska din film med hjälp av dvd-uppspelningskontrollerna i Player (se “Dvd-spelarkontroller” på sidan 197).

**Snabbkatalog för videoscener:** Välj ett rejält antal scener från albumet i ett tomt projekt och dra dem till videospåret. Skifta därefter till Diskmenysektionen i Albumet (den nedersta tabben) och dra någon av menyerna till början av Tidslinjen. När Studio frågar om du vill “Skapa kapitel vid början av varje videofrekvens”, klicka *Ja* (se “Använda menyer från Albumet” på sidan 194). Ett nytt spår visas längst upp i Tidslinjen och en liten “flagga” visas över vart och ett av dina klipp. De representerar länkar från menyerna som du just la till. Och det var allt – luta dig tillbaka och betrakta showen.

**Snabbt bildspel:** Börja den här gången i Stillbilda-sektionen i Albumet. Dra så många bilder du vill till *videospåret* i ett tomt projekt, Dra sedan in en diskmeny, vilken som helst, som första klipp på Tidslinjen, och klicka återigen på *Ja* när du blir frågad om du vill att länkar ska skapas automatiskt. Fortsätt därefter till Övergångsdelen av Albumet, välj en övergång och dra den till platsen mellan meny och den första av dina stillbilder. Slutligen, välj *alla* stillbilderna (klicka på den första, shift-klicka sedan på den sista), klicka med den högra musknappen och välj *Inklipningsövergång* från popuppmenyn. Bildspel färdigt!

## Menyer och titlar

Likheten som kan noteras på sidan 193 mellan titlar och diskmenyer ligger inte bara på ytan: en meny är egentligen “en titel med knappar”. Valfri titel på Tidslinjens huvud*videospår* kan enkelt konverteras till en skivmeny genom att lägga till en eller flera knappar i *Titelredigeraren*.

---

## Att använda menyer från Albumet

---



Diskmenysektionen av Albumet innehåller en samling menyer som har utformats för speciella tillfällen, författandestilar och kapitelräkning. Varje meny ger en bakgrundsbild, en titel, en uppsättning kapitelknappar (oftast med mellanrum för miniatyrurutor), och ett par *Nästa sida-* och *Föregående sida-*knappar.

Antalet kapitelknappar per sida varierar från en menydesign till en annan, så ett kriterium vid val av meny gäller hur många klipp du vill att den ska hantera. Det är oftast mer praktiskt för tittaren att gå igenom färre menysidor med många knappar per sida, än att gå igenom många sidor med relativt få knappar per sida.

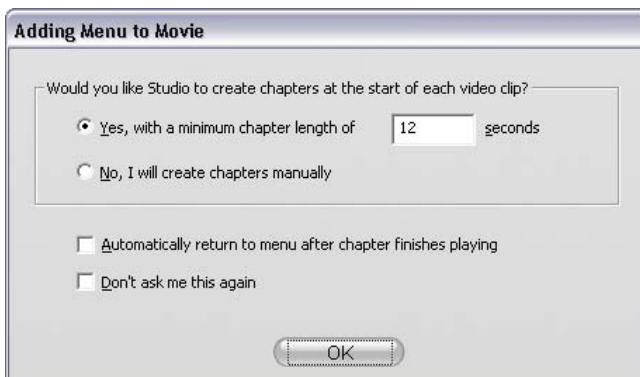
Under redigeringen ser du alla knappar som meny har. Under uppspelning är endast de knappar som du har tilldelat länkar synliga.

Menyer med färre knappar har mer plats över till rubriker; de med många knappar får ha förkortade rubriker eller inga alls. Vare sig du behöver rubriker, och i så fall om de ska vara enkla (“Kapitel 1”) eller beskrivande (“Skära tårtan”) beror på din skaparstil och innehållet i din film.

I VCD- och S-VCD-formaten måste tittaren välja kapitel numeriskt (genom att ange siffror på fjärrkontrollen), så det är vanligt att ange knapprubriker som inkluderar kapitelnumret vid författandet av dessa format.

## **Att släppa menyer på Tidslinjen**

När du drar en meny från Albumet och släpper den på videospåret eller titelspåret, ger Studio dig en valmöjlighet att automatiskt generera länkar till alla videoklipp till höger om menyn på Tidslinjen. Multipla klipp kombineras till kapitel om det behövs för att uppnå den minsta kapitellängd du vill ha.



Det här är det snabbaste och enklaste sättet att länka in en diskmeny, men det kanske inte är vad du helst vill i en viss författandesituation. Om du markerar rutan *Don't ask me again/Fråga mig inte igen*, blir ditt val av *Yes/Ja* eller *No/Nej* förvalt (default) när du drar in en meny i framtiden. Du kan också ange standardinställningen, eller återetablera bekräftelsefönstret i området *When adding a disc menu* i kontrollpanelen *Project preferences* (se "Projektkonfigurationer" på sidan 288).



Om du vill göra dina kapitellänkar manuellt, hellre än att använda den automatiska möjligheten, kan du använda kommandot *Välj diskkapitel (Set disc chapter)* i popupkontextmenyn för varje videoklipp som du vill lägga till. Alternativt kan du använda knappen *Välj kapitel (Set chapter)* i *Klippegenskapsverktyget* för diskmenyer.



---

## DVD-spelarkontroller


---


 ↔  Studios Player tillhandahåller en specialiserad uppsättning kontroller till att förhandsgranska filmer som innehåller menyer, som skapats efter knappmönstret på en vanlig dvd-fjärrkontroll. Slå om Player till dvd-läge genom att klicka på *DVD toggle*-knappen längst ned i Players högra hörn.



En samling dvd-kontroller framträder och aktiveras nedanför Players förhandsgranskningskärm:



Här är funktionerna för var och en av dvd-kontrollerna:

**Huvudmeny:** Hoppar till den första menyn i din film och börjar (eller fortsätter) spela upp den. 

**Föregående meny:** Hoppar till den meny som senast var aktiv och börjar (eller fortsätter) spela upp den. Genom att klicka på knappen igen skapas ett hopp till det senaste klippet. 

**Föregående kapitel, Nästa kapitel:** Genom att klicka på *Föregående kapitel*-knappen kommer du tillbaka till starten av det nuvarande kapitlet, om du inte redan är där. Klicka igen för att flytta tillbaka till föregående kapitel. *Nästa kapitel*-knappen tar dig framåt till nästa kapitel i filmen. Inom en meny gör de här knapparna att du förflyttas framåt respektive bakåt i menysidorna.  

**Knappval:** De fyra pilkontrollerna samlade på detta sätt flyttar markören på skärmen inom en diskmeny så att en av dess knappar kan väljas. Den ovala knappen i mitten aktiverar den knapp som för tillfället är vald på skärmen, den valda knappen markeras genom färgöverstrykning.



## Direktaktivering av menyknappar

En egenskap som Player har, men vanliga dvd-spelare inte har är möjligheten att klicka på knappar direkt på skärmen. Så fort en knapp är synlig i Players förhandsgranskningsområde i dvd-läge, kan du klicka på den för att följa knapplänken.

---

## Redigering av menyer i Tidslinjen


---

Menyer kan beskäras i Tidslinjen precis som alla andra typer av stillbildsklipp (se “Beskäring i Tidslinjen med hjälp av handtag” på sidan 94).

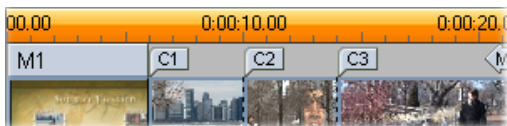
Att ställa in längden på ett klipp är oftast mindre viktigt för menyklipp än för andra typer av klipp, eftersom menyer spelas om under uppspelning tills dess att användaren har angett sitt val. Om du vill att en videobakgrund eller ljudsekvens ska loopa samtidigt med dina menyer bör du dock matcha menys tidslängd med de aktuella klippens tid.

## Menyspåret

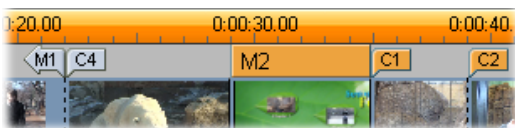


 Menyknappar länkar till specifika platser i din film. Dessa platser markeras med flaggor på *menyspåret*, som visas ovanför *videospåret* den första gången en meny läggs till din film (och försvinner igen om alla menyer tas bort).

Menyn markeras av en färgad rektangel i *menyspåret* (*M1* och *M2* illustrationen ovan). Varje länk till ett kapitel visas genom en “C”-flagga. Här är en närbild av den första delen av Tidsskalan, som visar rektangeln som identifierar den första menyn och kapitelflaggorna för tre av klippen som det är länkat till.



Nästa del av Tidsskalan i översiktsillustrationen ovan inkluderar den fjärde kapitellänken från *M1*, och en länk (den vänsterpekande pilen) från slutet av det föregående klippet tillbaka till menyn. Ett av resultaten av skapandet av den här länken är att *C4* klippet endast kan nå från menyn. *C4*-klippet följs av meny *M2*, som tillsammans med flaggorna som hör till den, automatiskt färgas i en ny färg.



**Tillgänglighet:** Skivor med multipla menyer stöds endast i Studio Plus.

## Redigering på *menyspåret*

Flaggor på *menyspåret* kan flyttas genom att dra dem med musen, så att platsen när länkarna får effekt, i filmen ändras. När ett videoklipp flyttas, flyttas alla flaggor som är kopplade till klippet tillsammans med det.

### **För att skapa en länk:**

Högerklicka på *menyspåret* eller *videospåret* och välj antingen *Skapa Diskkapitel* eller *Skapa Återvänd till meny*, beroende på vilken typ av länk du vill skapa.

*Återvänd till menylänkar* skapas alltid i slutet av det aktuella klippet, på den exakta plats du klickar på. Det är ovanligt att man vill lägga det i mitten av klippet, men du kan i så fall dra länkflaggan till en ny position.

### **För att flytta en länk:**

Klicka på flaggan till länken och dra den längs *menyspåret* till dess nya position.

### **För att ta bort en länk:**

Högerklicka på länkflaggan och välj *Ta bort* från poppuppmenyn; eller,

Välj flaggan, genom att markera den, tryck därefter på Delte-tangenten.

---

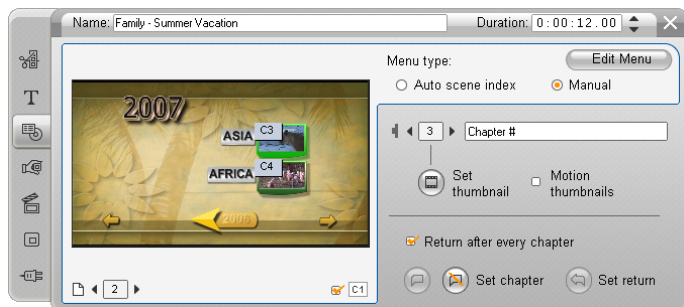
## Redigering med *Klippenshaper*

---

*Klippenshaper* för diskmenyer låter dig skapa, redigera och finjustera kapitellänkar och ger tillgång till Titelredigeraren för justering av det visuella innehållet i menyn.



Precis som *Klippegenskapsverktyget* för andra klipptyper, gör det här verktyget att du kan välja ett anpassat namn till menyn genom att redigera *Namn* fältet och beskära klippet genom att redigera *Varaktighetsfältet*.



*Redigera meny*-knappen längst upp till höger på verktyget öppnar menyn in *Titelredigeraren*. Där kan du ändra alla visuella aspekter i menyn: dess bakgrund och knappbilder, utseendet och innehållet i dess rubriker och mycket, mycket mer. För full information om de många möjligheterna med *Titelredigeraren*, se *Kapitel 10: Titelredigeraren*.

Förhandsgranskningsområdet på den vänstra sidan av verktyget visar hur menyn ser ut och har också interaktiva egenskaper som du kan använda när du skapar kapitellänkar. (Dessa beskrivs på sidan 204 under “*Kapitelredigeringskontroller*”.)

De övriga kontrollerna är indelade i fyra grupper:

- Meny-förhandsgranskningskontroller

- Menytyps*valet

- Länkegenskapskontroller

- Kapitelredigeringskontroller

## Meny-förhandsgranskningskontroller

Dessa kontroller finns lokaliserade nedanför förhandsgranskningsområdet.


**Sidväljare:** För menyer med flera sidor (de med fler länkar än en sida kan innehålla), låter pilknapparna dig välja vilken sida som är aktiv i förhandsgranskningsområdet. Du kan välja vilken du vill av sidorna i menyn för vilken länkar har definierats.



Alternativa metoder för att välja menysidor:

Hoppa mellan sidorna genom att klicka på sidlänknapparna i förhandsgranskningsområdet.

Använd *Knappväljarkontrollen* (beskrivs på sidan 203) för att välja en knapp på någon av sidorna i menyn.

**Visa länknummerruta:** Markera den här rutan  för att se till att länknummer visas i förhandsgranskningsområdet för varje knapp i menyn. Länknumren matchar formatet och färgen på kapitelflaggorna i *menyspåret*.

## Menytypsvalen

Det här paret valmöjligheter fastställer om du eller Studio ska organisera kapitellänkarna för den här menyn.

Menu type:

Auto scene index     Manual

Om du väljer *Autoscenindex*, kommer Studio se till att dina kapitellänkar kommer i samma ordning i menyn som de gör i själva filmen, även om du ändrar om ordningen på klippen i Filmfönstret. Med den *Manuella* inställningen, bestämmer du i vilken ordning kapitlen ska visas i menyn.

**Tips:** Om du vill sortera dina kapitellänkar men ändå vill behålla framtida kontroll över deras ordning, kan du klicka på *Autoscenindex* först (för att sortera länkarna), och sedan *Manuell*.

## Länka egenskapskontroller

Kontrollerna i det här området ställer in displayegenskaperna hos kapitellänkarna i menyn.

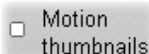
**Knappväljare:** Varje länknapp i din meny, oavsett på vilken sida den finns, har ett unikt sekvensnummer. Använd pilknapparna på den här kontrollen för att välja den menyknapp som du vill jobba på. Den valda knappen är färgmarkerad i förhandsgranskningsområdet. Du kan också välja en knapp genom att klicka på den i förhandsgranskningsområdet.

**Knapprubrik-textrutan:** Redigera texten för den aktuella knappen utan att gå via Titelredigeraren. Symbolen “#” i knapprubriker har en speciell betydelse: Studio ersätter den med knappens sekvensnummer. Använd funktionen för att se till att dina knappar är korrekt numrerade oavsett förändringar i menyns layout. För att redigera andra egenskaper hos en knapps rubrik – dess position, teckensnitt, och stil – klicka på *Redigera meny*-knappen för att starta Titelredigeraren.

**Ställ in miniatyr-knappen:** Miniaturrutorna som visas på en menyknapp är i standardinställningen den ruta till vilken knappen länkar. Du kan dock välja vilken ruta du vill i filmen som miniatyr. Flytta bara Tidslinjemarkören till den exakta ruta som du vill ha (såsom visas i Player), och klicka på *ställ in miniatyr*-knappen.

### **Kryssrutan Rörliga miniatyrer (Motion thumbnails checkbox):**

Kryssa för detta alternativ ifall du vill att dina menyknappar hellre ska visa rörlig video från sina respektive kapitel än en statisk miniatyrbildram. Eftersom denna funktion kräver att de rörliga miniatyrerna förhandsrenderas kommer inte resultaten att visa sig direkt när du förhandsgranskar din film i Player. Istället kommer en förloppsindikator för bakgrundsrendering “background rendering” att visa sig i Tidsskalan (Timescale) ovanför menyklippet. Denna indikator ändrar gradvis färg under tiden som renderingsprocessen pågår. Redigeringsarbetet störs inte – Studio utför renderingen under tiden du arbetar.

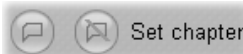


Bakgrundsrendering är valfritt. Du kan stänga av det, om du vill, i alternativpanelen *Video and audio preferences* (*Setup* ➤ *Video and Audio Preferences*). Se sidan 288 för mer information.


## **Kapitelredigeringskontroller**


Kontrollerna i det här området väljer, eller modifierar de individuella kapitelknapparna inom en viss meny.

**Ställ in kapitel-knapparna:** De här knapparna kan ställa in eller ta




bort länken mellan den för tillfället valda kapitelknappen i meny och dess målklipp.

**Att ställa in en länk:** Ställ Tidslinje-markören i en meny, en video eller ett stillbildsklipp, och klicka på *Skapa kapitel*-knappen. För video och stillbildsklipp, ställs kapitel-punkten in på den exakta plats där markören befinner sig i klippet.

**För att ta bort en länk:** Klicka på *Ta bort kapitel*-knappen.



**Ställ in retur-knappen:** Det här skapar en “återvänd-till-meny”-länk i slutet av det aktuella klippet, vilket nästan alltid är där du vill ha det. Under uppspelning skapar länken omedelbar förflyttning till dess meny. För att skapa en retur-till-meny-länk i *Klippegenskapsverktyget*, ställ Tidslinjemarkören i klippet där du vill ha länken och klicka på *Ställ in retur till meny*. 

**Återvänd efter varje kapitel-kontrollbox:** Ställ in den här funktionen för att lägga till en återvänd-till-meny-länk efter varje kapitel i den här menyn. Genom att avmarkera boxen tas alla återvänd-till-meny-länkar för den här menyn bort, vare sig de las till manuellt eller automatiskt.

## Skapa länkar med dra-och-släpp

*Klippegenskapsverktyget* för diskmenyer stöder dra-och-släpp som en snabb och praktisk väg för att skapa länkar för menyknappar.

### Att skapa en länk med hjälp av dra-och-släpp:

Klick på det klipp som du vill länka till i Filmfönstret och dra det till en knapp i *Klippegenskapsverktygets* förhandsgranskningsområde. Knappen är länkad till den första rutan i klippet. Eller:

Klicka på knappen som du vill skapa en länk till och dra den till ett klipp i Filmfönstret. I det här fallet länkar du till den plats inom klippet där du ”släpper” knappen – vanligtvis *inte* den första rutan.

---

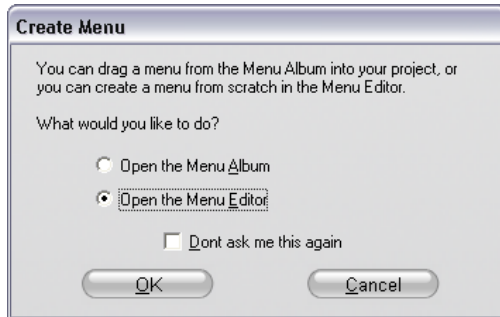
## Diskmenuverktyget

---

Om du öppnar det här verktyget medan en meny är markerad, ger det samma resultat som att öppna *Klippegenskapsverktyget*; annars tar det fram en *Skapa Meny*-knapp som tar dig till Titelredigeraren där du kan börja skapa en ny diskmeny.



Eftersom skapandet av en meny är en relativt invecklad process vill Studio passa på att påminna dig om att färdigbyggda menyer finns tillgängliga i Albumet.

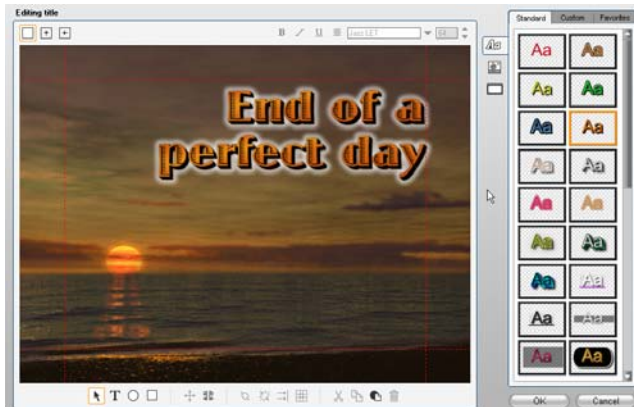


När du bestämmer dig för att den här påminnelsen inte längre är nödvändig, markera då *Fråga mig inte det här igen/ Don't ask me this again*-rutan innan du markerar *OK*-knappen.

# Titelredigeraren

Studios inbyggda Titelredigerare är ett kraftfullt verktyg för att skapa och redigera titlar och annan grafik. Dess omfattande innehåll av text- och bildeffekter ger oändliga möjligheter för utformandet av din films visuella design.

Titelredigeraren kan inte bara skapa passiva titlar. I diskprojekt kan du också lägga till och redigera de specialknappar som krävs för hantering av tittarinteraktion, genom menyer i VCD-, S-VCD- och dvd-filmer.



*Att skapa en titel i Studios Titelredigerarverktyg. Det stora området som innehåller bilden och texten är Redigeringsfönstret och panelen som tar upp större delen av den högra sidan är Titelredigeraralbumet. Andra kontroller finns i klungor runt Redigeringsfönstret.*

---

## Starta Titelredigeraren

---

Titelredigerarens mångsidighet återspeglar sig i de många sätt som det är möjligt att nå den på från Studios Redigeringsläge, genom att använda något av verktygen i Videos verktygslåda, (se sidan 80) eller ett muskommando på ett av spåren i Tidslinjen (se sidan 73).

**Att skapa en helskärmstitel eller -meny:** Välj *Gå till titel/Menyredigeraren* från högerknappens kontextmeny i Tidslinjens videospår.

**Att skapa en överlagringstitel eller meny:** Dubbelklicka på Tidslinjens *Titelspår*.

**Att skapa en titel från verktygslådan:** Öppna *Skapa titel*-verktyget och klicka på *Överlagringstitel* eller *Helskärmstitel*.

**Att skapa en skivmeny från verktygslådan:** Öppna *Skapa skivmeny*-verktyget och klicka på *Redigera Meny*.

**Att redigera en helskärmstitel:** Dubbelklicka på titeln i någon av Filmfönstrets sidor, eller högerklicka på titeln och välj *Gå till Titel/Menyredigeraren*.

**Att redigera en helskärmsmeny:** Dubbelklicka på menyn i något av fönstren och klicka på *Redigera Meny*-knappen, eller högerklicka på menyn och välj *Gå till titel /Menyredigeraren*.

**Att redigera en överlagringstitel:** Dubbelklicka på klippet på titelspåret eller på Listsidan, eller högerklicka på den i valfri sida och välj *Gå till titel/Menyredigeraren*.

**Att redigera en titel eller meny från verktyglådan:** När klippet är öppet i *Klippemenskapsverktyget*, klicka då på *Redigera Meny* eller *Redigera Titel*-knappen.



## TITELREDIGERARENS KONTROLLER

Titelredigerarens huvudkontroller är utplacerade i klungor runt Redigeringsfönstret (se bilden på sidan 119 207).

---

### Titeltypsknappar

---



De fyra knapparna i den här klungan är placerade på den vänstra sidan av skärmen, ovanför Titelredigerarens Redigeringsfönster. Bara en av dem kan väljas i taget. Använd den första knappen om du vill skapa en orörlig titel. Den andra skapar en *rullande* rörelse, genom vilket titeltexten och grafiken rör sig uppåt på skärmen medan titeln visas, på samma sätt som eftertexterna i slutet av en film. Den tredje skapar en *glidande* rörelse, den gör att titeln visas som en enda rad text som rör sig från höger till vänster över skärmen på samma sätt som nyhetsbulletinerna i TV:s nyheter.

**Tillgänglighet:** Rullningar (rolls) och krypningar (crawls) stöds endast i Studio Plus.

Den fjärde knappen är till för att skapa *diskmenyer*, vilket kan betraktas som “titlar med knappar”. En meny skiljer sig egentligen inte från andra titlar förutom vad det gäller två attribut:

En meny har minst en knapp. En titel har inga knappar. Genom att lägga till en knapp till en titel blir den en meny och genom att ta bort den sista knappen på en meny blir den en titel. Av samma anledning lägger Studio automatiskt till en knapp till titeln om du klickar på *Meny*-knappen under tiden du redigerar en titel.

En meny kan inte ha rullande eller glidande text. Titelredigeraren låter dig inte lägga till menyknappar till en rullande eller glidande titel.

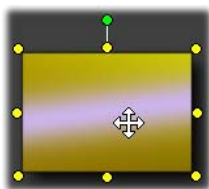
Eftersom skivmenyer är tillåtna endast i huvudvideospåret i Filmfönstertidslinjen, är knappen för att skapa skivmenyer inte synlig när en titel från ett annat spår skapas eller redigeras.

---

## Objektsverktygslådan

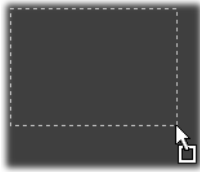
---

☞ T ○ □ Den här klungan av fyra verktygsknappar till Titelredigeraren är placerade till vänster under Redigeringsfönstret.



Det första verktyget (pilen) används för att redigera operationer i det *för tillfället valda objektet*. Ett valt objekt omges av ett antal *kontrollpunkter* som du kan använda för att ändra dess storlek, position, proportioner, och andra geometriska egenskaper.

De övriga tre verktygen är till för att skapa objekt i Redigeringsfönstret – texturor, ellipser och rektanglar.



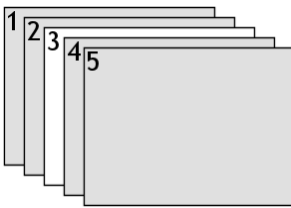
Var och en används på i stort sett samma sätt. Klicka på ett av verktygen och klicka därefter i Redigeringsfönstret på den plats där ett av objektets hörn skall vara. Dra därefter med musen för att skissa det nya objektet enligt den streckade linjen.

Släpp musen när objektet har den storlek och de proportioner som du önskar. Oavsett vilken sorts objekt du har valt så skapas det enligt de angivna dimensionerna. Dess övriga attribut – färg, skuggning, skugga, etc. bestäms av vilken *stil* som valts i Titelredigerarens Album. Alla attribut kan senare ändras när du vill.



Efter att objektet har skapats slutar det valda objektverktyget att vara aktivt och valpilen blir återigen aktiv. Objektet självt markeras - och visas på vanligt sätt med sina kontrollpunkter – det kan nu manipuleras med hjälp av musen.

## Ändra ordningen på objekt i tre dimensioner



Eftersom objekt kan överlappa varandra är det lätt att hamna i situationer när ett objekt som ska vara helt synligt, helt eller delvis döljs av ett eller flera objekt. Använd då de fyra kommandona i Titelredigerarens *Lagermeny*. Dessa kommandon påverkar det aktuella objektet, det som symboliseras av rektangel “3” i diagrammet.

**Dra Längst Fram:** Objektet flyttas fram framför alla de andra objekten. I diagrammet är nu objekt 3 framför objekt 1.

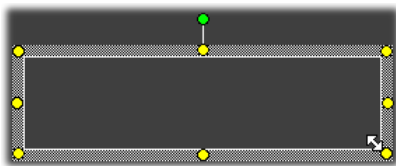
**Skicka Längst Bak:** Objektet flyttas bakom alla de andra objekten. Objekt 3 är nu bakom objekt 5.

**Flytta Fram Ett Lager:** Objekt 3 ligger nu framför objekt 2, 4 och 5, men ligger fortfarande bakom objekt 1.

**Skicka Bakåt Ett Lager:** Objekt 3 är nu bakom objekt 1, 2 och 4, men är fortfarande framför objekt 5.

## Om textobjekt

Att välja ett textobjekt skiljer sig på ett viktigt sätt från att välja en rektangel eller ellips: objektets *textruta* skapas i ett redoläge som gör att varje rörelse på tangentbordet aktiverar fältet och gör att det börjar visa den inskrivna texten.



Aktiveringen av textfältet indikeras av en Lagg till textmarkör, objektramens ändrade ”utseende” och kontrollpunkternas försvinnande.



När ett textobjekt *inte* har valts, kan du aktivera dess textruta direkt genom att klicka i mitten av dess objekt. Om du vill att valramen och kontrollpunkterna ska framträda, måste du klicka på kanterna av objektet. När det gäller andra typer av objekt kan du klicka varsomhelst i ett objekt för att välja det.



För att deaktivera en textruta, klicka varsomhelst i Redigeringsfönstret utanför textobjektet.

Eftersom text spelar en central roll i de flesta titlar och menyer kommer Textredigeraren automatiskt skapa och aktivera ett textobjekt i mitten av redigeringsfönstret så fort du börjar skriva när det inte redan finns ett textobjekt.

## Avancerade textredigeringsfunktioner

Precis som i ordbehandlingsprogram kan du med hjälp av Titelredigeraren formatera de tecken du vill. Markera bara en sammanhängande samling tecken med musen och formatera dem på det sätt du önskar.

Understödda operationer när det gäller teckenformatering inkluderar textstyling (teckensnitt, stil och ”utseende”), Klippbordsoperationer (klipp, kopiera, klistra in), ta bort och ett antal specialpositioneringar, mellanrum och skalkommandon som kan nås endast från tangentbordet. För detaljer gällande detta, konsultera *Appendix G: Tangentbordets genvägar*.

---

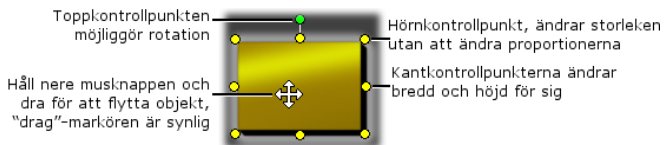
## Valknappar för redigeringsläge

---

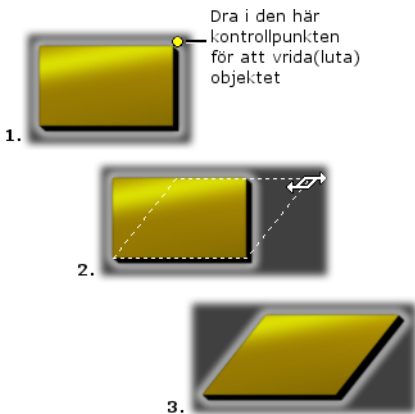


Det här paret knappar utgör den andra klungan längs nedkanten i Titelredigerarens Redigeringsfönster. Deras funktion är att styra vilken av två uppsättningar redigeringsoperationer som ska vara tillgängliga för det aktuella objektet.

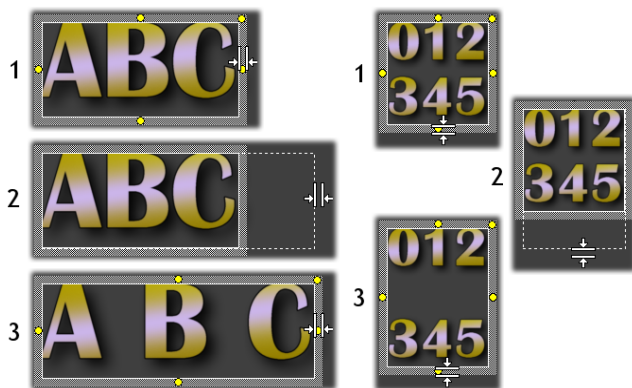
Den första knappen är på i standardinställningen när ett objekt nyskapas. Det gör operationerna flytta, skala och rotera tillgängliga med en valram som innehåller nio kontrollpunkter:



Genom att klicka på den andra knappen blir *vridnings*operationen tillgänglig, det kräver bara en enda kontrollpunkt.



För textobjekt tillhandahåller den andra knappen ytterligare två funktioner, *kern* och *ändra styrande*, vilka nås via kontrollpunkter i mitten av kanten på textramen:

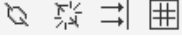


*Kern (V) och Ändra leading (H)*

---

## Objektlayoutknappar

---

 De två vänstra knapparna i den här klungan används för att gruppera och avgruppera objekten i Titelredigeraren. Den första knappen är tillgänglig när flera objekt har valts. Vad den gör är att den länkar objektet till en *grupp* – ett sammansatt objekt som behandlas som en enhet av redigeringsfunktionerna. När en grupp har valts syns alla dess kontrollpunkter samtidigt, och vilken som helst av dem kan användas för att styra gruppen.

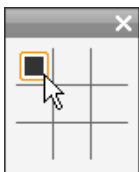


*En gruppering bestående av tre objekt*

Den andra knappen, som är tillgänglig så fort ett gruppobjekt har valts separerar gruppen till de objekt den består av.

Även om det är möjligt att “gruppera grupper” är gruppering alltid bara en enda nivå djup, så genom att separera en supergrupp blir alla dess objekt individuella igen.

Nästa knapp öppnar en poput-meny med 11 funktioner som endast används för grupper. De första sex gör det möjligt att rada upp en grupp objekt utifrån någon av deras fyra kanter eller någon av deras två mittlinjer. Nästa kommandopar ger mellanrum mellan objekten med lika stora intervaller, antingen vertikalt eller horisontellt, och de sista tre ändrar storleken på objekten så att de har samma bredd, samma höjd, eller båda. Alla dessa kommandon är speciellt användbara vid menyskapande, eftersom du vanligtvis vill att menyknappar ska skapas på ett enhetligt sätt.



Den sista objektlayoutknappen öppnar ytterligare en poput-meny, den här styr *objektjustering*. De nio funktionerna här är grafiskt utformade som ett luffarschackbräde. Genom att klicka i en av de nio rutorna flyttas objektet till motsvarande ände av skärmen (avgränsat av "textsäkert" område som markeras med röda streckade linjer), eller till mitten.

## Flerval av objekt

Det första steget för att skapa en grupp är att välja de olika objekt som den ska bestå av. Detta kan uppnås på två olika sätt:

Genom att klicka och dra med musen för att markera en valrektangel (en "markis") som innefattar alla objekten som du vill gruppera; eller,

Genom att klicka på det första objektet som du vill gruppera och sedan Ctrl-klicka på var och en av de andra.

## Tillfälliga grupper

Alla val av flera objekt fungerar som en tillfällig grupp, och kan flyttas, radas upp, roteras, färgläggas etc. som en enhet. Den tillfälliga grupperingen förlorar dock sin identitet så fort du klickar någon annanstans i Redigeringsfönstret, medan gruppen som skapats med *gruppknappen* finns kvar tills den uttryckligen separeras.

---

## Klippbord och ta bort-knapper

---



Knapparna i den här klungan utför de välkända funktionerna, *Klipp ut*, *Kopiera*, *Klistra in* och *Ta bort*, vilka alla ändrar grupper, individuella objekt, eller markerad text i textobjekt i Titelredigeraren. De första tre fungerar med Windows Klippbord, medan den fjärde bara raderar det valda materialet utan att påverka Klippbordet.

---

## Textformatteringskontroller

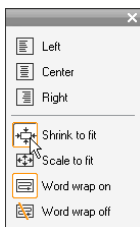
---




Kontrollerna i den här klungan längst upp till höger i Titelredigerarens Redigeringsfönster bör se välbekanta ut för var och en som har använt ordbehandlingsprogram. Kontrollerna fungerar både på markerad text och på all ny text som skrivs tills inställningarna ändras igen.

Till vänster finns tre *teckensnitts*stilknappar, som markerar fet, kursiv eller understruken stil.

Kanske är det förvånande att knappen för *understrykning* är den enda av dessa kontroller som kan användas till *alla* typer av objekt, inte bara text (testa!). Detta gör det möjligt att använda understruken markeringsstil till knappar som skapats ur grafiska objekt: rektanglar, ellipser och bilder.



Den fjärde knappen öppnar en poput-meny med *textformatteringsval*. Till skillnad från de andra kontrollerna i klungan, som styr hur individuella tecken framträder, påverkar valen i den här menyn all text i en viss *textruta*.

De tre justeringsvalen – *Vänster*, *Centrera* och *Höger* – påverkar placeringen av texten inom dess ruta (alltså inte placeringen av själva rutan i Redigeringfönstret. Det styrs av funktionen i *objektjusterings*-menyn ).

*Krymp för att passa*, *Expandera för att passa*, *Radplanering på* och *Radplanering av*, är några valmöjligheter som fastställer hur din text ska behandlas när du ändrar storleken på textrutan. När *Radplanering* är *på* - standardinställningen för en ny textruta - resulterar ändringar av boxens storlek i att texten formateras om, och anpassas till den nya rutbredden (medan den nya höjden på texten i sin tur styr rutans höjd). När *Radplanering* står på *av* tas alla “mjuka” radbyten bort (radbyten som lagts in för att anpassa texten) och gör sedan rutan så bred som krävs för att kunna bibehålla texten. *Radplanering*-läget slås automatiskt på igen om du skriver in nya tecken i textrutan.

Med valet *Expandera för att passa*, sträcks texten ut vid storleksförändring för att passa rutdimensionerna. Med *Krymp för att passa*, förblir texten i originalstorlek så länge rutan inte görs mindre, då texten ändras på samma sätt som med *Expandera för att passa*. Inget av de två "...för att passa"-kommandona ändrar raddelningen i texten.

Rullistan för teckensnitt och teckenstorleksväljaren gör kontrollergruppen för teckenformattering komplett.



## TITELREDIGERARENS ALBUM

Titelredigeraralbumet är den rektangulära panelen på högersidan av Titelredigerarskärmen. Den innehåller resurser för att bygga menyer och titlar på samma sätt som Studios centrala Album innehåller resurser för att skapa filmer.




Titelredigeraralbumet styrs med hjälp av de fyra knappar som visas till vänster, de är placerade mellan Redigeringsfönstret och själva Albumet. Varje knapp öppnar en av de fyra Albumssektionerna: Stilbläddraren, Bakgrundssektionen, Bildsektionen och Knappsektionen.

Den fjärde av dessa knappar, den som öppnar *Knappsektionen*, visas endast när en meny eller titel från huvudvideospåret skapas eller redigeras. Det beror på att skivmenyer (som ur Titelredigerarens synvinkel är just titlar med knappar), inte är tillåtna i Filmfönstrets andra Tidslinjespår.

---

## Stilbläddraren

---

 Den här delen av Titelredigeraren har tre undersektioner som nås via *Standard-*, *Anpassad-* och *Favorit-* tabbarna längs den övre kanten.

*Standard-*tabben är en samling stilar som kan användas på texten och andra objekt som du använder i dina titlar. Varje stil består av en färg (eller nyans, eller transparens) för var och en av ytorna, kanterna och skuggorna på de objekt som de används, plus en separat suddparameter för varje. En sista parameter är skuggningsriktning, för den finns det åtta möjligheter.

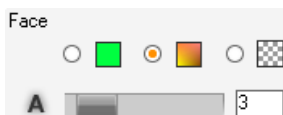
För att ändra på ett visst objekts stil, klicka bara på den stil som du vill ha medan objektet är markerat. Nya objekt skapas med den utformning som valdes senast.



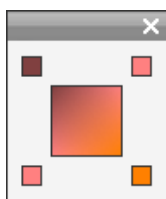
*Att välja en stil i Stilbläddraren: Varje knapp i Standard-tabben kan fås i åtta stilar, som presenteras för dig som en undermeny. Varje har ett numeriskt ID som visas som ett verktygstips under musen. Ovan pekar musen på stilen 27-3.*



*Anpassa*-tabben gör det möjligt för dig att anpassa de medföljande stilarna eller skapa dina egna genom att justera som uppräknats ovan. Tre identiska uppsättningar kontroller justerar parametrarna för var och en av yta, kant och skugga. Här är ytkontrollerna:





De tre valknapparna längs den övre kanten väljer en fast färg, en nyans, eller ingen färg (transparens). Genom att klicka på färgprovkartan bredvid den första knappen framkallas en färgväljardialog som är av vanlig Windows-standard sånär som på en punkt, en *Opacitets*väljare (0-100%) har lagts till.



Provkartan bredvid den andra knappen får en nyansdesigner att dyka upp, som gör att du kan definiera en nyans genom att välja startfärger till var och en av hörnen på en fyrkantig yta. Klicka på färgkartan i ett hörn av nyansfönstret för att bestämma färgen på det hörnet i en färgväljardialog.

**Notera:** Vissa av de medföljande stilarna använder speciella egenskaper vilket gör att de inte kan ändras.

→   *Favorittabben* gör det möjligt att spara enskilda anpassade stilar så att du kan återanvända dem i framtiden. På så vis slipper du komma ihåg eller skriva ner parametrarna som du använder. Klicka på vänsterknappen för att spara ett aktuellt utseende som en av dina favoriter. Klicka på högerknappen för att ta bort den för tillfället valda “favoriten”.

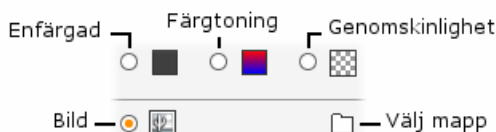
---

## Bakgrundssektionen

---



En titel eller meny kan ha fyra typer av bakgrund: en fast färg, en nyans, transparens (ingen bakgrund alls) eller en bildfil (som t.ex. en teckning, ett fotografi eller en sparad videoruta).



*Färg-* och *nyans*-valen i Bakgrundssektionen i Titelredigeraren fungerar på samma sätt som de som beskrivits ovan för Stilbläddraren (sida 220), förutom att färgen eller nyansen som du har valt omedelbart läggs till i bakgrunden på den titel som du håller på att redigera.

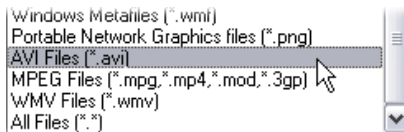
Om du arbetar med en överlagringstitel kan *opacitets*inställningen i färgväljardialogen för de här knapparna användas på flera intressanta sätt. Detta gäller speciellt när överlagringen används tillsammans med övergångar. Normalt använder du dock en transparent bakgrund för titlar, och *transparens* är därför standardinställningen för val av bakgrund för en ny titel eller meny.

Den sista valmöjligheten för bakgrund är *bild* – en bildfil i något standardformat. Liksom med många av sektionerna i Studios huvudalbum, tas bakgrunderna från en källkatalog som kan ändras med hjälp av katalogknappen. Bildfilen du väljer med katalogknappen blir den nya bakgrunden och bildfilerna i katalogen visas som miniatyurer i Albumspanelen. Om det är nödvändigt sträcker

Titelredigeraren ut bakgrundsbilden tills den fyller ut bredden eller höjden på skärmen men utan att den ändrar sina proportioner.

## Att lägga in rörliga bakgrunder

I Studio Plus kan diskmenyer ha en bakgrund som är rörlig, inte bara en stillbild. För att skapa en sådan *rörlig bakgrund*, eller ersätta en befintlig, klicka på katalogknappen och bläddra efter en filmfil i AVI-, MPEG- eller WMV-format.



Välj den önskade filmtypen (eller “Alla filer”) i “Filtyper”-rutan, för att se listade filmfiler när du bläddrar efter en katalog på din hårddisk.

De följande reglerna tillämpas när du tillägger eller ändrar ett rörligt menyklipp:

Längden på filmen du lägger in som bakgrund påverkar inte längden på menyklippet som finns i Filmfönstret. Ifall filmen är kortare än klippet loopar den helt enkelt för att fylla ut den resterande tiden. Ifall den är längre så förkortas den. Du kan justera menyens längd genom att trimma den på tidslinjen eller som vanligt i *Klippegenskaper*-verktyget.

Ifall du lägger in en film i bredbild som menybakgrund i ett projekt i standardformat, eller en standardfilm i ett bredbildsprojekt, dras eller pressas filmen så mycket som krävs för att passa ihop med projektets format.

---

## Bildsektionen

---



Precis som med bakgrundsbilderna vi just diskuterat, kan bilderna i Titelredigerarens Bildsektion vara av vilken standardtyp som helst. Istället för att sträckas ut så att de fyller ut Redigeringsfönstret, läggs de här bilderna till i titeln som *bildobjekt* och visas i normalstorlek med åtta kontrollpunkter som gör att de kan flyttas runt, och det är möjligt att ändra storleken på dem (men inte att rotera eller vinkla dem).

Bildobjekt beter sig precis som textobjekt och de två typerna av grafiska objekt vad gäller gruppering, uppradning och liknande kontroller.

---

## Knappsektionen

---



Eftersom knappar är den magiska ingrediensen som gör titlar till interaktiva menyer, är den här sektionen av Titel Editor Albumet tillgänglig endast när menyn eller titeln som redigeras finns på huvudvideospåret, den enda typen av spår som menyer kan placeras på.

Generellt sett är en knapp ett område på skärmen med vars hjälp användaren kan interagera på något sätt. Knappar klassificeras efter vad de gör när användaren aktiverar dem och inte beroende på hur de ser ut, vilket vanligen *bör* väljas så att de fungerar som en ledtråd till vad de gör, men det är inte nödvändigt. De fyra knapptyperna är:

**Normal:** Genom att klicka på knappen hoppar uppspelningen till ett kapitel (dvs. vanlig video) eller en annan meny. Länken mellan knappen och dess mål skapas i *Klippegenskapsverktyget*, inte i Titelredigeraren.

**Miniatyr:** Den här specialformen av en *normal*knapp typ visar en miniatyrruta (eller en rörlig förhandsgranskning i miniatyr) från den del av filmen som den länkar till.

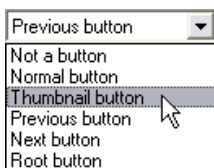
**Föregående:** Den här knappen framträder på den andra sidan och efterföljande sidor av flersidiga menyer (menyer med fler länkar från *normal*- eller *miniatyr*-knappar en vad som får plats på en sida. Den länkar till den föregående menysidan.

**Nästa:** Den här knappen visas på alla utom den sista sidan i flersidiga menyer; den länkar till nästa sida.

Knappbilderna som finns med i Studio inkluderar flera exempel av varje typ. Varje knapp är en bildfil i Targa-**(tga)**format. Om filerna undersöks i ett bildprogram såsom Adobe PhotoShop eller Paint Shop Pro kommer det att visa sig att den transparenta delen av knappbilden, och specialområdet för visning av miniatyrer (om möjligt) har definierats med en alfakanal som inkluderas med bilden.

Som vanligt kan du med en *katalog*-knapp välja den diskkatalog som de visade bilderna kan hämtas ifrån.

För att använda en av de medföljande knapparna, dra den helt enkelt från Albumet till Redigeringsfönstret, där den blir ett knappobjekt – egentligen en identisk tvilling till bildobjektet.



De medföljande knapparnas handlingar bestäms som utgångspunkt av deras filnamn, men knappen kan få ett nytt uppdrag. Uppdrag kan tilläggas till ett markerat knappobjekt från rullgardinslistan i Knappsektionen i Titelredigeraralbumet. Det första valet på den här listan, “Inte en knapp”, tar bort uppdraget från objektet – nu är den bara grafik. De andra valen korresponderar med knapp typerna som listats ovan.

**OBS:** Kom ihåg, det är inte hur en knapp ser ut som bestämmer vad den gör, utan vilken knapp typ den har definierats som.

## Knappmarkering



Dvd-menyer (men inte VCD- och S-VCD-menyer), ger visuell feedback genom att färgmarkera den aktuella knappen när användaren förflyttar sig i menyn. Särskilt tydlig färgmarkering urskiljer en knapp som just ska aktiveras, precis innan aktiveringen sker. (Du kan förhandsgranska markeringseffekten i Player och interagera med menyn med hjälp av musen eller Players dvd-kontroller.)

Titelredigeraren gör det möjligt för dig att välja vilken färg som ska användas för varje färgmarkering, och ett stilval som styr hur färgmarkeringarna ska visas. Kontrollerna för dessa inställningar är placerade under *knapp typslistan*:

Klicka på färgskiftarna *Aktiv* och *Vald* för att ställa in vilka markeringsfärger som passar bäst till din meny. Det kan förtydliga menyerna om du är konsekvent i markeringsfärgerna för alla menyerna på disken.

De tre valen för färgmarkeringsstil är från höger till vänster:

**Ruta:** Färgmarkeringen målas som en rektangel som innesluter knappen.

**Följ form:** Färgmarkeringen täcker det synliga området av knappen, oavsett vilken form den har.

**Understruken:** Knappen understryks.

Dessa färgmarkeringsval kan användas för alla sorters knappar oavsett vilket objekt den skapats från, inte bara för knappbilderna som hämtats från Albumet. Rensa *Färgmarkeringsstil*-rutan om du vill ta bort en knappmarkeringsfunktion medan du arbetar i Titelredigeraren.





# Ljudeffekter och musik

Video kan ses som ett framförallt visuellt medium, men ljudet spelar ofta lika stor roll som bilderna på skärmen.

Spelfilm och tv-produktioner innehåller mängder av olika sorters ljud, först och främst dialogen och andra autentiska ljud som kommer fram under inspelningen. I dina filmer hämtas det råa ljudspåret tillsammans med videon i Hämtläge. Det framträder i Filmfönstret Tidslinjesidan (Timeline view) på *originalljud*spåret under *videospåret*. I Studio Plus kan originalljud också förekomma på *överlagringsspåret*.

De flesta kommersiella produkter kräver också ljudeffekter – slående dörrar, krockande bilar, skällande hundar, etc. – och plötslig musik, som kan bestå av musik som skapats speciellt för produktionen, låtar från inspelningar, eller både och. Röstpålägg och andra specialljud behövs ofta också.

Du kan använda alla de här typerna av tilläggslyd i dina egna filmer:

Ett bra startkit med effekter i **wav-format** installeras tillsammans med Studio och andra finns tillgängliga från många andra källor.

*Bakgrundsmusik*-verktyget skapar automatiskt ett ljudspår i önskad längd i en rad olika stilar.

Du kan dra och släppa **mp3**-filer från Albumet till Tidslinjen eller importera ljud eller MP3-spår från en CD med CD *audio* tool (CD-ljudverktyget).

*Röstpåläggs*verktyget gör det möjligt att lägga på berättarröst eller kommentatorröst medan du förhandsgranskar din redigerade video.

Ljud, oavsett vilken sort, läggs till i din produktion som klipp i Filmfönstret. De kan flyttas runt, beskäras och redigeras på ungefär samma sätt som videoklipp och stillbilder.

Så fort ett klipp blir en del av din film kan du redigera det med toningar/fades och andra volymjusteringar. Du kan justera positioneringen av dina klipp inom en stereo- eller surround-mix och dessutom flytta positionen efter egna önskemål inom klipppet. Du kan också lägga till Studios ljudeffekter, inklusive oljedsreduktion och rymdklang bland annat.

<b>Tillgänglighet:</b> Surroundljud stöds endast i Studio Plus.
---

## Om surroundljud

En “surround”-mix går utöver tvåkanalsstandarden och ger dina dvd-produktioner ett omsvepande ljudfält, ungefär som i en teatersalong. Studio låter dig bestämma den hörbarliga positionen inom mixen för varje ljudspår var för sig, och att “panorera” spåret (förflytta det antingen glidande eller plötsligt) i vilken riktning som helst och så ofta det behövs under filmens gång.

För att förhandsgranska surroundljud under tiden som man redigerar i Studio, behöver man ett ljudkort som stöder 5.1-kanalsutgång.

**Notera:** Även om du inte kan höra surroundmixen vid förhandsvisning, så kommer den med på dina dvd-skivor, men en förhandskoll av surroundljudet ger dig chans att åstadkomma en mer exakt mixning.

Ett surroundljudspår kan exporteras till dvd:n på något av följande sätt:

I Dolby Digital 5.1-format lagras var och en av de sex surroundkanalerna åtskilda på skivan och "routas" (styrts) direkt till rätt högtalare vid uppspelning i en komplett 5.1 surroundanläggning.

I Dolby Digital 2.0-format kodas surroundmixen till två kanaler. När din dvd spelas upp på anläggningar med en dekoder för Pro Logic eller Pro Logic 2, och en högtalare av typ 5.1 eller batter, återskapas surroundinformationen. På andra system kommer det kodade ljudspåret att höras som vanlig stereo.

---

## Tidslinjens ljudspår

---

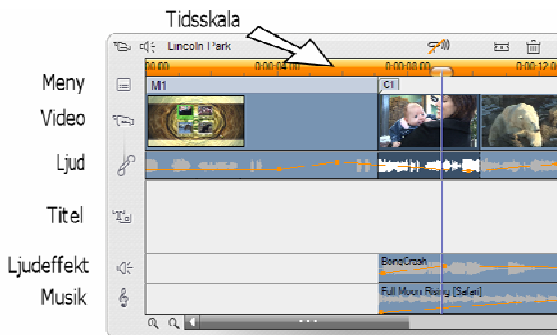
Filmfönstrets Tidslinjefönster innehåller flera spår för ljud:

**Originalljudspår:** Det här innehåller ljudet som spelats in tillsammans med dina videoklipp. Det kallas ibland "synkront" ljud eftersom det har spelats in simultant med *videospåret*.

**Överlagringsljudspår:** Originalljudet för videoklipp på *överlagringsspåret*.

**Ljudeffekt- och röstpåläggsspår (Sound effect and voice-over track):** Ljudeffekter och röstpålägg (voice-overs) är de typiska inslagen på detta spår. Ljudeffekter flyttas in i ditt projekt från Ljudeffektssektionen i Albumet (se “Ljudeffektssektionen” på sidan 65). Röstpålägg skapas med *Röstpåläggsverktyget* (beskrivet på sidan 236).

**Bakgrundsmusikspåret:** Använd det här spåret för att lägga till **mp3-** eller **wav-**ljudfiler, ScoreFitter bakgrundsmusik skapad av Studio, och musik (eller annat innehåll) från ljud cd-skivor. Ljudfiler importeras via Musiksektionen i Albumet (se sidan 67). Skapa ScoreFitter-klipp med *Bakgrundsmusik-*verktyget, och cd-ljudklipp med *cd-ljud-*verktyget (se “*Bakgrundsmusik-*verktyget” på sidan 235 och “*cd-ljud-*verktyget” på sidan 233).



*Tidslinjens ljudspår: originalljud, ljudeffekt och röstpålägg (voice-over), och bakgrundsmusik. Ett fjärde ljudspår visar sig när överlagringsspåret är synligt; det innehåller originalljudet för video på detta spår.*

## Byta ljudspår

Även om ljudspåren vart och ett fyller sin egen speciella roll, som beskrivits ovan, så styr de främst vilket spår nya klipp framträder på. Originalljud kommer alltid att placeras på *originalljud*spåret när ett nytt videoklipp plockas in; nya röstpålägg kommer alltid att skapas på *ljudeffekts- och röstpålägg*sspåren; och nytt cd-ljud och ScoreFitter-klipp kommer att läggas till på *bakgrundsmusik*spåret.


Så fort ett klipp har skapats kan du dock flytta det till ett annat ljudspår om det underlättar: varje spår kan egentligen innehålla alla typer av ljudklipp. Det här ger dig flexibilitet genom att du kan använda två ljudeffekter samtidigt, exempelvis genom att helt enkelt flytta ett av dem till *bakgrundsmusik*spåret.

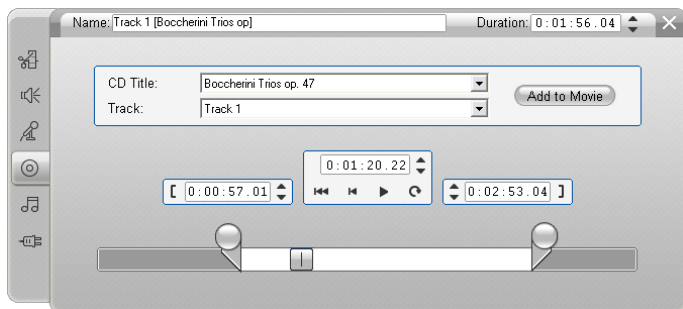
Det enda ljudspåret med specialstatus är *originalljud*, antingen för huvud*videospåret* eller, när det är i bruk, *överlagring*sspåret. I ursprungsinställningen redigeras ljudklipp på det här spåret parallellt med innehållet på *videospåret* i samma tidsindex. För att behandla ljudet som ett separat klipp, eller för att dra det till ett annat ljudspår men lämna *videospåret* intakt, eller för att dra andra ljudklipp till *originalljud*spåret, kan du låsa *videospåret* (genom att klicka på hänglåsikonen på höger sida av Filmfönstret). Se “Avancerad Tidslinjeredigering” på sidan 104 för mer information.

---

## Cd-ljud-verktyget

---

Använd det här verktyget för att skapa ett ljudklipp från ett cd-spår. Du kan  förhandsgranska spår inom verktyget, och välja antingen hela spår eller ett utdrag för att lägga till i din film.



Om det finns en cd i drivenheten som du inte har använt i ett Studio-projekt tidigare, kommer Studio fråga dig om du vill ange dess namn innan du fortsätter. Kontrollerna i verktyget blir tillgängliga först efter att Studio kan ange åtminstone en punkt på rullgardinslistan över *cd-titlar*.

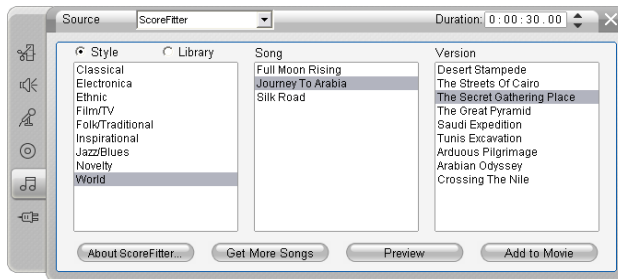
Välj cd-skivan som du vill hämta ljud ifrån i rullgardinslistan över *cd-titlar*, och ett spår från den cd-skivan i *Spår*-listan. Eftersom *cd-titel* också är en redigeringsbar textruta, kan du ändra namnet som Studio använder för att referera till den här cd-skivan du vill. Namnändringen påverkar både nuvarande och framtida sessioner.

Efter att ha valt cd och spår kan du nu välja att beskära klippet och ge det ett anpassat namn med hjälp av kontrollerna i verktyget. Dessa kontroller är vanliga för nästan alla ljudklippstyper och används både för att redigera och för att skapa klipp. De behandlas på sidan 240 under “Beskäring med *Klippegenskaps*-verktyg”.

Slutligen, klicka på knappen *Add to Movie*. Studio importerar musikklipppet från cd-enheten och lägger på det på *bakgrundsmusik*-spåret med början på det aktuella tidsindexet (som visas av tidslinjereglaget och förhandsgranskningsfönstret i spelaren).

## Bakgrundsmusik-verktyget

Studios ScoreFitter skapar automatiskt bakgrundsmusik i den *stil* du önskar. Inom den stilen kan du välja bland flera olika *låtar* och inom låten bland flera olika versioner. Listan över tillgängliga *versioner* beror också på längden på den bakgrundsmusik som du har specificerat.



För att skapa musik för en särskild uppsättning klipp, välj dessa klipp innan du öppnar *ScoreFitter*-verktyget. (För att välja hela din film, använd *Redigera* ➤ *Välj alla* eller tryck Ctrl+A.) De valda klippens totala längd bestämmer inställningen för musikens längd, men du kan ändra värdet när som helst genom att beskära i Tidslinjen eller redigera *Varaktighetsräknaren* direkt i verktyget.

Välj en stil, låt och version från den medföljande listan i *Bakgrundsmusik*-verktyget. Varje stil erbjuder sin egen uppsättning låtar och varje låt en uppsättning versioner. Använd knappen *Förhandsvisning* för att provlyssna på låten medan verktyget är öppet.

I *Namn*fältet anger du ett namn på klippet som ska användas och med *Varaktighetsräknaren* väljer du, om så önskas, hur länge den ska pågå. Det musikklipp du skapar justeras exakt för att passa in i den tidslängd du väljer.

När du har gjort ditt val klickar du på *Lägg till i Filmknappen*. Studio skapar det nya klippet på *bakgrundsmusikspåret* i det aktuella tidsindexet (såsom det visas i Tidslinjepekaren (scrubber) och förhandsgranskningsrutan i Player).

## Utöka din låtsamling

ScoreFitter-låtar finns i samlingar som kallas "bibliotek". Standardbiblioteket, som är inkluderat i Studio, innehåller mer än 40 låtar i olika stilar från Folkmusik till Electronica. Ytterligare bibliotek kan köpas efterhand som de släpps, genom att klicka på *Hämta fler låtar*-knappen i Studio. Klicka på *Biblioteksradio*-knappen för att se din samling, katalogiserad efter bokstav och inte efter stil.

## Använda SmartSound®

Om du har installerat låtar i SmartSound-format på din dator kommer dessa att finnas tillgängliga för användning i *Bakgrundsmusik*-verktyget. För att växla mellan dina ScoreFitter- och SmartSound-låtsamlingar, välj önskad samling på *Källa*-rullgardinslisten överst i verktygsfönstret.

---

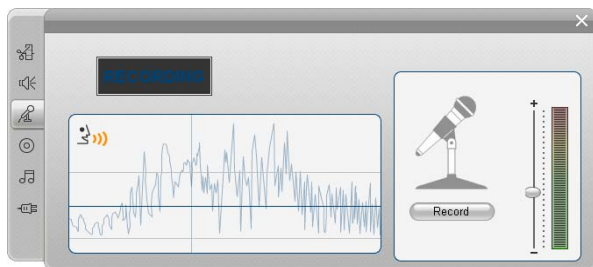
## Röstpåläggsverktyget

---

Inspelning av ett röstpålägg i Studio är lika enkelt som att ringa ett telefonsamtal. Öppna bara *Röstpåläggsverktyget*, klicka på *Record* och tala in i mikrofonen. Du kan berätta medan du ser på filmen, så att dina ord matchar händelserna på skärmen. Du kan också använda verktyget som ett snabbt sätt att spela in ambientmusik eller hemgjorda ljud effekter via din mikrofon.







Innan du kan spela in ljud med hjälp av *Röstpåläggsverktyget*, måste du koppla in en mikrofon till ingången på din dators ljudkort. Du måste dessutom ha minst ett videoklipp i Filmfönstret.

Gå igenom scenerna i din film och bestäm var du vill att röstpåläggen ska börja och sluta. När du är färdig, öppna då *Röstpåläggsverktyget*. Notera att inspelningslampan – den mörka rektangeln längst upp till vänster i illustrationen ovan – inte är tänd.

Välj din startpunkt i Filmfönstrets Tidslinje. Du kan göra det genom att välja ett klipp, spela upp filmen och stoppa vid önskad tidpunkt eller genom att flytta Tidslinjens markör.

Ställ in mikrofonen så den är redo för användning och testa med att säga en testfras för att kontrollera din inspelningsnivå (se “Röstpåläggsnivå” nedan). Klicka på *Inspelningsknappen* när du är nöjd, (den skiftar då till en *Stopp-knapp*). Vänta en liten stund medan inspelningslampan först visar **STAND BY** som sedan övergår i en 3-2-1 nedräkning.



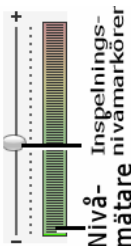
När inspelningslampan visar **RECORDING**, och filmen börjar spelas upp i Player är det bara att börja tala in ditt berättande.



Slutligen, klicka på *Stopp*-knappen. Lampan slocknar och röstpåläggsklippet placeras automatiskt på *ljudeffekts- och röstpåläggs*-spåret. Granska klippet genom att välja det och sedan klicka på *Play*-knappen.

## Röstpåläggsnivå

Inspelningsnivån för ett röstpåläggsklipp ställs in när du skapar röstpålägget och kan inte ändras senare. Du kan dock ändra uppspelningsvolymen när som helst. Inspelningsnivån ställs in med *Inspelningsnivåmarkören* och dess nivåmätare i *Röstpåläggs*verktyget.

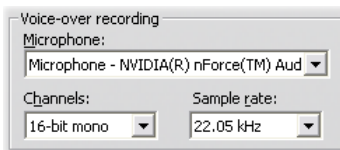


Studera den här mätaren för att försäkra dig om att din inspelningsnivå inte blir för hög eller för låg. Indikatorn ändrar färg från grön (0-70% anpassning), till gul och sedan röd. Du bör försöka ligga så att ljudet går som högst upp till gult (71-90%) och hålla dig utanför rött (91-100%).

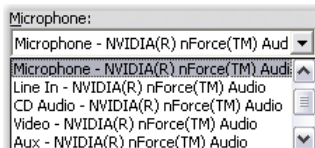
## Röstpålägg, inspelningsval

Studios inställningsdialoger inkluderar flera inställningar som påverkar din inspelningskonfigurering och kvalitet. Denna sektion ger en kort genomgång. Se “Video- och ljudkonfigurationer” på sidan 291 för detaljerad information.

För att komma åt dessa alternativ välj *Setup* ➤ *Video and audio preferences* i huvudmenyn.



Rullgardinslistan *Mikrofon* i denna dialogen listar de olika sätt som en mikrofon kan anslutas till ditt ljudkort. Listan bör se ut ungefär som följande, från ett system med NVIDIA®-ljudkort:



Välj från listan, koppla sedan din mikrofon på det sätt som markerats (t.ex. *Mikrofon* eller *Direktlinje In*).

*Kanalerna* och *Sample rate*-justeringarna i valdialogen styr kvaliteten på röstpålägg eller annat inspelat ljud. Ställ in de på den högsta kvalitetsnivå du kan tänkas behöva, men tänk på att högre kvalitet kräver mer diskplats.



## BESKÄRA LJUDKLIPP


Precis som med andra klipptyper kan du beskära ljudklipp antingen direkt i Tidslinjen eller genom att använda *Klippegenskapsverktyget*. Se “Beskära i tidslinjen med hjälp av handtag” på sidan 94 för diskussion av den första metoden.

De flesta typer av ljudklipp kan beskäras till allt mellan en ruta upp till den fulla originallängden på klippinnehållet. *ScoreFitter*-klipp kan beskäras ner i Tidslinjen till så lite som tre sekunder och gränslöst uppåt.

---

## Beskära med *Klippegenskapsverktyget*

---

Menykommandot *Verktyslådan* ➤ *Modifiera Klippegenskaper* framkallar  *Klippegenskapsverktyget* för det valda klippet. Du kan också nå verktyget genom att dubbelklicka på något ljudklipp.

Till att börja med tillhandahåller verktyget kontroller som ger dig möjlighet att granska eller redigera två egenskaper som delas av alla klipp:

För att ställa in varaktigheten för ett visst klipp, ändra värdet i *Varaktighetsräknaren*.

I *Namntextrutan* kan du välja att ge klippet ett namn som ersätter det som Studio har tilldelat det automatiskt. Klippnamnet används av *Filmfönstrets Listbild* och visas också som en ”etikett” som dyker upp när musen dras över klipp i *Storybord* bilden.

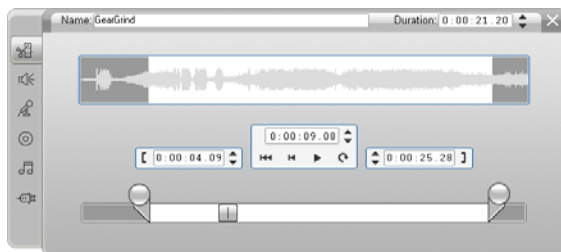
De andra kontrollerna som tillhandahålls av verktyget beror på vilken typ av ljudklipp du arbetar med.

### **Originalljud, Ljudeffekter och röstpålägg**

*Klippegenskapsverktyget* har samma slags beskäringskontroller för ljudeffekt- och röstpåläggsklipp som för videoklipp, men visar en graf över ljudets vågform istället för visuella förhandsgranskningsområden.

För att få reda på hur man beskär med dessa kontroller, se “Beskäring med *Klippegenskapsverktyget*” på sidan 99.

Kom ihåg att klipp i *originalljud-* och *överlagringsspår* bara kan redigeras för sig när motsvarande videospår är låsta. Se “Avancerad Tidslinjeredigering” på sidan 104.



## Cd-ljud

För cd-ljudklipp, använder *Klippegenskapsverktyget* samma beskäringskontroller som ovan, men har också rullgardinsväljare för *cd-titel* och *Spår*. Du kan använda dem för att ändra klippets källa när som helst. *cd-titeln* kan också redigeras i textrutan, ange den egentliga titeln på cd-skivan.

## ScoreFitter

ScoreFitter-klipp kan redigeras till nästan vilken längd som helst, förutom att mycket korta klipp med viss varaktighet kanske inte finns tillgängliga i alla stil- och låtkombinationer. Det här verktyget är i stort sett identiskt med verktyget för att skapa ScoreFitter-klipp (beskrivs under "*Bakgrundsmusik*-verktyget" på sidan 235), förutom att *Lägg till i Film*-knappen har ersatts med en *Acceptera förändringar*-knapp.



## LJUD, VOLYM OCH MIXNING

Ljudnivåerna och stereopositioneringen av individuella klipp kan justeras antingen direkt i Tidslinjen, eller med *Volym- och balans*-verktyget. Varje teknik har sina fördelar. Genom att göra justeringar i Tidslinjen får du en bra uppfattning om tid kontra volym och balans, medan *Volym- och balans*-verktyget erbjuder *mixning* – separat justering av volymen och stereobalansen på vart och ett av ljudspåren.

Vid skivskapande kan du med hjälp av *Volym- och balans-*verktyget skapa ett surroundljudspår i stället för stereo. Verktöget gör att du dynamiskt kan lägesbestämma vilket som helst av ljudspåren, framifrån och bakåt såväl som från vänster till höger.

**Tillgänglighet:** Surroundljud stöds endast i Studio Plus.

---

## Ett ljudklipps anatomi

---

En ljudklippsikon på Timeline (tidslinjen) har flera delar. Gränserna för varje klipp anges av vertikala stolpar. Det faktiska innehållet i ljudmaterialet indikeras av ett vågdiagram:



*Vågdiagramsutdrag från tre närliggande klipp.*

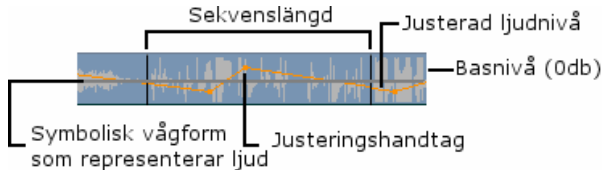
Sättet som vågdiagrammet framträder på visar dig något om ljudets karaktär. Ett *tyst* ljud har en trång vågform nära mittlinjen av klippet. Ett *högt* ljud har en vågform med större svängningar mellan högt och lågt och når nästan klippet gränser. Ett *kontinuerligt* ljud så som en bilmotor har många tätpackade pulseringar. Ett *stackatoljud* har hastiga pulseringar som separeras av tystnader där vågformen är en horisontell linje.

### Justeringslinjer

Den orangea *volymlinjen* visar grafiskt de volymändringar du har gjort på spåret och klippet. Ifall du inte har justerat volymen alls löper linjen rakt igenom klippet på ungefär trekvarts höjd av klippet. Detta är ”noll-nivån” (0dB/”zero gain”), där klippet ursprungliga volym varken har blivit ökad eller sänkt.

Ifall du höjer eller sänker volymen för hela spåret fortsätter volymlinjen att löpa horisontellt men är nu högre eller lägre än den basala nivån med noll volym.

Slutligen, ifall du gör volymjusteringar *inom* klippet består linjen av sluttande segment som möts vid volymjusteringsställare (*volume adjustment handles*).



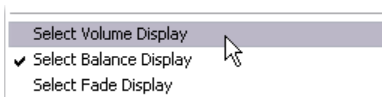
Till skillnad från vågdiagrammet och justeringslinjerna för balans och toning/fade (se nedan), är volymjusteringslinjen skalerad *logaritmiskt*. Uppfattad volym varierar logaritmiskt med styrkan hos en ljudsignal, så denna egenskap gör det möjligt för justeringslinjen att modellera mer exakt vad du verkligen hör. Ett exempel; ett uppåtsluttande linjesegment producerar en mjuk, stabil intoning från inledande till avslutande nivå.

Den gröna stereobalanslinjen och den röda fram/bak-balans(fade)linjen fungerar likadant som volymlinjen förutom att den neutrala linjen på båda två är klippets vertikala mitt och justeringsskalan är linjär.

Höjer man stereobalanslinjen så positioneras ljudklippets resultat närmare vänster sida av lyssnaren, medan det positioneras närmare höger sida av lyssnaren om man sänker den. På liknande sätt; om man höjer toningslinjen flyttas klippet längre bort från lyssnaren och om man sänker den flyttas klippet närmare lyssnaren.

**Notera:** Du kan endast titta på och redigera ett klipp *fade/toningslinje* när verktyget *Volume and balance* är i *surround-läge*. Effekten som justerar linjen kan uteslutande förhandsgranskas på system där surroundljudsuppspelning finns som möjlighet.

För att välja vilken av de tre justeringslinjerna som visas, använd ljudklippets högerknappskontextmeny:



**Tillgänglighet:** Surroundljud stöds endast i Studio Plus.

---

## Justering av ljud i Tidslinjen

---

Ljudnivåer kan justeras direkt inom ett klipp på Tidslinjen. Använd musmarkören till att justera volymlinjen eller en av balanslinjerna (se ”Ett ljudklippets anatomi” på sidan 242).

När du tillägger ett nytt ljudklipp på Tidslinjen:

Volymjusteringslinjen för det nyss skapade klippet kopplar ihop linjerna från de föregående och följande klippen ifall det finns några.

Ifall inga volymjusteringar har gjorts på andra klipp på spåret, är volymlinjen genom det nya klippet horisontell. Dess höjd visar spårets hela volym som inställts med verktyget *Volume and balance*.

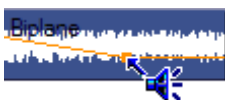
Ifall du varken har justerat volymen på andra klipp eller på spårets hela volym löper linjen igenom det nya klippet på ungefär trekvarts höjd av det nya klippet.



För att justera ett klippets volym på Tidslinjen, välj den (genom att vänsterklicka) och flytta sedan din musmarkör nära linjen. *Volymjusteringsmarkören* kommer fram:



Klicka på vänster musknapp och dra upp eller ner inom klippet. Volymlinjen böjer sig när den följer musen.



När du släpper musen skapar Studio en *justeringsställare* på volymlinjen.



När din musmarkör är positionerad över en justeringsställare på ett valt klipp visar sig en upplyst version av volymjusteringsmarkören. Med denna markör kan du klicka och dra justeringsställaren både vertikalt och horisontellt.



Högerklicka på en justeringsställare för att få tillgång till kontextmenykommandot *Delete volume setting*. Detta kommando tar bort en justeringsställare. Använd *Remove volume changes* för att ta bort alla ställare från klippet.

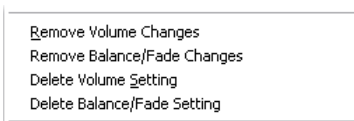
## Att justera balans och toning

Vänster/höger- och fram/bak-balanslinjerna har samma redigeringsegenskaper som volymlinjen som just diskuterades, bortsett från att den neutrala inställningen för dem är halva klipphöjden, i motsats till volymlinjens trekvartshöjd.

Gällande vänster/höger-balans (stereobalans); justerar man linjen uppåt från mitten så positioneras ljudet närmare mot vänster. För fram/bak-balans ("fade") gäller att om man justerar linjen uppåt så tycks ljudkällan flytta sig bort från lyssnaren, om linjen däremot justeras nedåt kommer ljudet närmare (mot de bakre högtalarna).

## Ta bort förändringar

Ljudjusteringsfunktioner kan tas bort både separat eller för ett helt ljudklipp på en gång. Välj kommandot på klippets poppuppmeny som man öppnar med högerknappen:



---

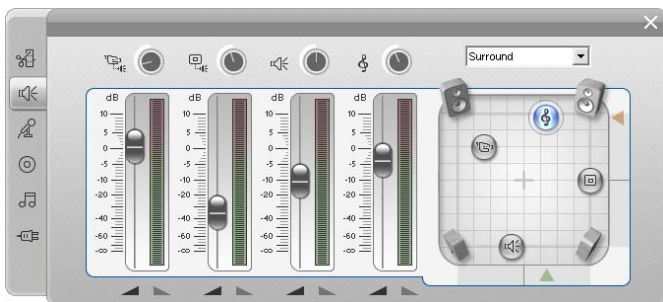
## Volym- och balansverktyget

---

Jämfört med att justera ljud i Tidslinjen, ger *Volym- och balansverktyget* mer justeringsfunktionalitet samlad på ett ställe. Den har både höger-vänster- och surround sounds-balanskontroller. Verktyget fungerar nästan som en traditionell ljudmixer.



**Tillgänglighet:** Uppspelning med Surroundljud stöds endast i Studio Plus.



Volym- och balans-kontrollen ger möjlighet till individuell nivåkontroll av varje ljudspår: *originalljud* (till vänster i illustrationen), *överlagringsljud*, *ljudeffekt och röstpålägg* (*voice-over*), och *bakgrundsmusik* (höger). Kontrollerna för *överlagringsljud* visas bara när *överlagringsspåren* för video och ljud är öppna i Filmfönstret.

Kontrollen *Balance control* (*balans*), som finns på höger sida i verktyget, kan positionera ljudet till varje sekvens – eller en del av en sekvens - antingen i ett endimensionellt *stereoläge* eller i det ena av de två tvådimensionella *surround* sound-lägena. Läget väljs i rullgardinsmenyn ovanför kontrollen.



Varje ljudspår har sin egen uppsättning nivåkontroller. Uppsättningen för *originalljudspåret* visas till vänster.

De individuella kontrollerna och displayerna inkluderar en *track mute*-knapp ❶. När denna knapp är i *nedtryckt* position kommer inga ljudklipp från spåret att användas i din film. *Track mute*-knappens ikon har ett annat syfte: den identifierar vilket spår nivåkontrollerna tillhör. Detta är den enda synliga skillnaden mellan de tre uppsättningarna kontroller.

*Track level*-knappen ② höjer eller sänker volymen på allt ljud på spåret. Därför påverkar den vertikala positionen som volymjusteringslinjerna har på alla klipp på spåret, men ändrar inte vid deras kontur. Klicka på knappen och dra den medsols (upp till maxpositionen ”klockan 2”) för att öka volymen. Använd motsols rotation (ner till minimum ”klockan 6”) för att sänka volymen.



*Nivåknappar, helt avstängd (V), standard (M) och helt uppskruvad (H).*

Spårets *relativ nivå*-gradering ③, med dess tillhörande *fader (uttonare)* ④, är beräknade i decibel (dB). 0 dB-markeringen motsvarar nivån som klippet spelades in på.

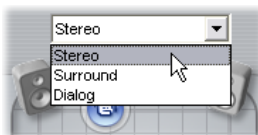
Toningsknappens position visar volymnivån vid den aktuella uppspelningsposition i din film, i relation till nivån som det aktuella klippet spelades in på. Dra knappen upp eller ner för att modifiera nivån. Knappen blir grå (ofungerande) ifall det inte finns något klipp på spåret vid det aktuella tidsindexet. Ifall spåret är dämpat (mute) blir knappen grå och ställs på botten/noll volym. Justering av toningsknappen resulterar i att en volymjusteringsställare tilläggs på spåret, som beskrivits ovan.

Ett spårs uppspelningsvolymkontur, eller *envelope*, kombinerar spårets totala nivå med den relativa nivån vid varje punkt av spåret. Denna kombinerade nivå som visas grafiskt med volymjusteringslinjer på ljudklipp, tillämpas på det faktiska ljudmaterialet för att producera spårets utgångsnivå, som representeras av nivåmätaren, *level meter* ⑤, som lyser under uppspelning för att visa nivån på det aktuella tidsindexet. För att undvika ljud-clipping – det obehagliga ljudet som produceras när man försöker ställa in volymnivåer som ligger utanför den digitala signalens räckvidd – försäkra dig om att mätarnivån aldrig når helt upp i indikatorns topp.

*Fade*-knapparna ⑥ producerar en fade-in (intoning) till eller fade-out (uttoning) från den aktuella positionen i filmen. Iaktta hur klippets volymjusteringslinje uppför sig, när du klickar på knapparna, så får du en visuell bekräftelse av effekten. Fadens varaktighet är variabel från noll till femtionio sekunder. Justera den i alternativpanelen *Project preferences* (*Setup* > *Project Preferences*) under *Volume fades*. Fades kan inte placeras alltför nära början eller slutet av ett klipp.

## Balanskontrollern

Denna kontroll har tre lägen, *stereo*, *surround* och *dialog*, som du väljer från rullgardinslistan ovanför kontrollen. Läget kan ändras närhelst du önskar – till och med inom ett individuellt ljudklipp.



**Tillgänglighet:** Surroundljud stöds endast i Studio Plus.

Oavsett vilket läge som används så visas positionen på varje spår under hela filmen som en motsvarande högtalarikon. Ikonen matchar den som finns på det motsvarande spårets muting-indikator.

I *stereoläge* ställer du in spårets position genom att dra dess högtalarikon till höger eller vänster mellan ett par huvudhögtalare:



*Placering av originalljudet i mitten av en stereomix med ljudeffektspåret (V) och spåret för påläggningar (H) på var sin sida. I detta exempel är musikspårsikonen (till höger om mitten) skuggad och indikerar antingen att spåret står på mute eller att det inte finns något klipp i det aktuella tidsindexet.*

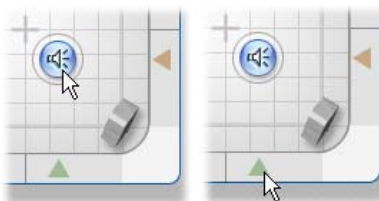
I *surroundläge*, kan du positionera varje spår framifrån och bakåt (“fade”) och från vänster till höger (“balans”). Varje spår kan var för sig placeras inom det rektangulära avlyssningsområdet som avgränsas av de fyra hörnhögtalarna.

*Dialog-läge* fungerar på ett liknande sätt, men omfattar mitthögtalaren i förgrunden av avlyssningsområdet. Genom att sända ut en viss del av ljudet från en sekvens genom mitthögtalaren blir det enklare att lokalisera var ljudet kommer ifrån i surroundinställningen. Samtidigt kan placeringen av ljudkällan flyttas runt fritt i de två dimensionerna, på samma sätt som i det konventionella *surround-läget*.



*Surround- och Dialoglägen: Till vänster är musikspåret i Surroundläge placerat i den bakre delen av lyssningsområdet. Originalljudspåret på samma tidsindex är i Dialogläge och syns till höger. Dialogläget fokuserar det ursprungliga ljudet genom att inkludera mitthögtalaren i mixen.*

Det finns två sätt att positionera ett spårs ikon på balanskontrollern. Antingen genom att klicka på något spårs ikon och dra den till önskad position, eller flytta den genom att dra i de triangelformade förflyttningsknapparna nedanför och till höger om kontrollern. Förflyttningsknappen under balanskontrollern justerar positionen i höger-vänsterriktning av det utgående ljudet från det för tillfället valda klippet, medan knappen på högersidan justerar ljudkällan framåt och bakåt.



*Dra spåriconen direkt (V) eller med förflyttningsknapp (H).*


## Se volym och balanskonturer

Varje ljudklipp i ditt projekt har en konturlinje som visar antingen dess volym, vänster-högerbalans eller fram-bakbalans. För att välja vilken av de tre typerna av linje som ska visas, använd kommandona i ett ljudklippets högerknappsmeny (se “Ett ljudklippets Anatomi” på sidan 242).

Konturlinjerna kan modifieras direkt i Tidslinjen med hjälp av *justeringshandtag*. För närmare detaljer, se “Justering av ljud i tidslinjen” på sidan 244.



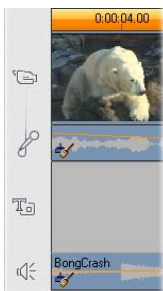
## LJUDEFFEKTER

Med hjälp av Studios instickslyudeffekter, som  du får tillgång till med det sjätte verktyget i verktygslådan, *Audio effects (Ljudeffekter)*, kan du göra modifieringar i vilket ljudklipp som helst. Användningen av detta verktyg motsvarar verktyget *Video effects*. Se “Att använda videoeffekter” (sidan 112) för en utförligare beskrivning.

Liksom videoeffekterna kan du utvidga ditt bibliotek av ljudeffekter. Alla ljudeffekter som använder den utbredda VST-standarden kan användas i Studio precis som de effekter som medföljer programmet.



## Ikoner för ljudeffekter



I tidslinjeläget kan du se alla de effekter som du har tillfogat till ditt ljud- eller videoklipp som små ikoner i klippets nedre kant. Dessa motsvarar de kategorier som du kan se i fönstret *Add new effect (Lägg till ny effekt)* i verktygen *Audio effects* och *Video effects*. Dessa kategorier beskrivs under “Video Effects Library”

(Videoeffektsbiblioteket) på sidan 125.

Du kan justera parametrarna för den effekt det gäller genom att dubbelklicka på dess ikon.

I illustrationen ovan är det effekten *Noise reduction (Störningsreducering)* som har använts på båda ljudklippen. Stjärnikonen under videoklipppet visar att en eller flera av effekterna i Fun-kategorin (“Roliga effekter”) har använts på det.

## Om effekterna

Det effektiva filtret *Noise Reduction (Störningsreducering)* medföljer alla versioner av Studio. Det beskrivs nedan.

Studio Plus innehåller en extra grupp ljudeffekter. Dessa beskrivs i korthet med start på sidan 255. Fullständig dokumentation av parametrarna för Plus-effekterna finns i deras kontextsensitiva onlinehjälp, som du kan se genom att klicka på knappen *help* (?) överst på den vänstra sidan i parameterpanelen för varje enskild effekt, eller genom att trycka på F1-tangentsen när panelen är öppen.

I Studio Plus har effekten *Speed (Hastighet)* en särställning, eftersom den påverkar både bild- och ljudspår samtidigt. Det beskrivs på sidan 129.

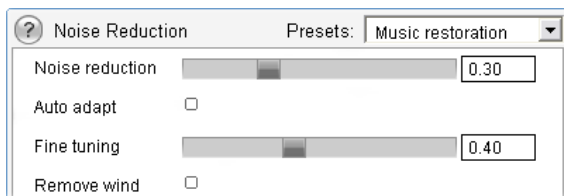
---

## Oljudsreducering (Noise reduction)

---

Detta avancerade filter tar bort oönskade störningar i varje ljudklipp. Filtret behandlar de ändrade störningsnivåerna i klippet dynamiskt. Den inställning du väljer fungerar som utgångspunkt för algoritmen.

Du kan ofta förbättra dina resultat genom att justera parametrarna för *Noise reduction* och *Fine tuning*. Det finns en fördröjning på ungefär en sekund innan en ny inställning ger en hörbar effekt, så du bör göra förändringarna i små steg och därefter stanna upp och höra efter om det har skett någon förbättring.



**Noise reduction (Oljudsreducering):** När en videokamera används utomhus, och skådespelarna är långt ifrån mikrofonen, kan “källoljudet” bli mycket högt och för att göra det hela ännu värre kan oljudet från själva videokameran bli mycket dominerande. Om du använder en extern mikrofon via kabelingång vid inspelningen, kan källoljudet å andra sidan bli ganska lågt. Justera den här kontrollern så att den matchar oljudsförhållandena i den verkliga signalen.

**Fine tuning (Finjustering):** Denna kontroll styr hur mycket ljudet ska rensas. Den behövs bara när *Noise reduction/Oljudsreducerings*-nivån är låg, eftersom oljudet vid högre nivåer redan har eliminerats.

**Auto adapt (Automatisk anpassning):** När du har valt denna inställning, kommer filtret automatiskt att anpassa sig till ändringar i oljudsnivå eller oljudsmängd i klippet. Inställningen *Fine tuning* används inte, när *Auto adapt* är påslagen.

**Remove wind (Vind):** Denna kontrollern slår på ett filter som reducerar vindoljud och liknande oönskat bakgrundsljud i ljudklippet.

**Notera:** *Noise reduction*-filtret kommer att hjälpa på en omfattande mängd material, men är inte en mirakelkur. Dina resultat kommer att variera beroende på originalmaterialet, problemens art och hur allvarliga de är.



## PLUSEFFEKTER

Paketet med Studio Plus-ljudeffekter medföljer endast Studio Plus. Användare av andra versioner av Studio kan få tillgång till dessa effekter genom att uppgradera till Studio Plus.

Detta avsnitt ger en kort introduktion till varje enskild effekt i gruppen. Kompletta beskrivningar med genomgång av varje enskild parameter hittar du i den kontextsensitiva hjälpen, när parameterfönstret är öppet i Studio Plus.

---

## Kanalverktyget (ChannelTool)

---

Denna Studio Plus-effekts grundläggande funktion är att styra din stereoljudsignal. Du kan koppla in de vänstra eller de högra ingångarna (eller båda samtidigt) till en eller båda utgångskanaler. Därutöver har verktyget ChannelTool några särskilda specialförinställningar, t.ex. *Phase reverse* och *Voice removal* – “karaoke”-effekten.

---

## Kör (Chorus)

---

Köreffekten i Studio Plus skapar ett fylligare ljud genom att lägga “eko” på ljudet. Genom att justera egenskaper såsom vilken frekvens ekot uppstår vid, samt hur snabbt ekot dör ut, kan man skapa en mängd olika effekter.

---

## DeEssare

---

Detta Studio Plus-ljudfilter tar diskret bort överskjutande s-ljud (sibilans) från inspelat tal. Effekten fininställs med olika parametrar så att den anpassas till just den inspelningen du behöver korrigeras.

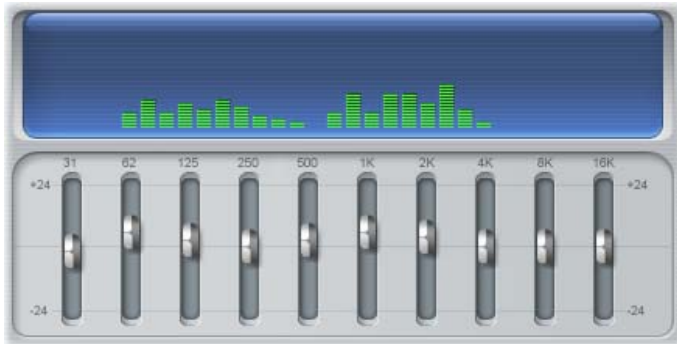
---

## Equalizer

---

Grafiska equalizers som denna i Studio Plus är till konceptet lika tonkontroller för diskant och bas på ljudutrustning, men har en mycket bättre justeringsgrad. Den delar upp ljudspektrat i tio band, som ligger vid varsitt frekvensområde.

**Notera:** I musiktermer spänner varje equalizerband över en oktav och mittfrekvensen är i närheten av tonen B.



Skjutkontrollerna ger dig möjlighet att öka eller minska bidraget från varje bands frekvens till det totala ljudet över en total räckvidd på 48 dB (-24 till +24). Justeringen på ett band tillämpas fullt ut på mittfrekvensen och går ner till noll åt båda hållen.

Skärmen ovanför skjutkontrollerna visar aktiviteten tvärs över ljudspektrat under tiden som ditt projekt spelas upp.

---

## Grungelizer

---

Grungelizern i Studio Plus lägger till oljud och statiska störningar till dina inspelningar. Den kan få dina klipp att låta som om du hörde på radio med dålig mottagning eller på en sliten och repad vinylskiva.



---

## Leveler

---

Denna effekt i Studio Plus hjälper till att kompensera för ett vanligt problem vid inspelning av ljud för videoproduktioner: obalansen i den inspelade volymen mellan olika element i originalljudet. Exempelvis kan en berättarröst under inspelningen av videon bli inspelad på en så hög nivå att den döljer andra ljud på platsen.

Utmaningen vid användning av *Leveler*-effekten är att hitta en målvoly m någonstans mellan det höga och det låga ljudet i originalklippet. Under den volymen, fungerar *Leveler* som en *expanderare*, som höjer originalnivån med en fastställd volym. Ovanför målvoly m, fungerar *Leveler* som en *kompresor*, som reducerar ursprungsnivån. Med noggrann justering av parametrarna kan balansen mellan ljuden förbättras markant.

---

## Rymdklang (Reverb)

---

Effekten *Reverb* i Studio Plus simulerar effekten av ett ljud som spelas upp i ett rum av en bestämd storlek och en bestämd återklang, upprepas flera gånger. Intervallen mellan den första punkt då ursprungsljudet når lyssnarens öra och de första ekona, är större för ett stort rum än för ett litet. Den tid det tar för ekot/klangen att dö ut beror både på rummets storlek och hur mycket väggarna reflekterar.

Förinställningarna för *Reverb* är namngivna efter de typer av rum som de ska simulera – från en förarhytt i en bil till en gigantisk grotta.

---

## Stereoeko (Stereo Echo)

---

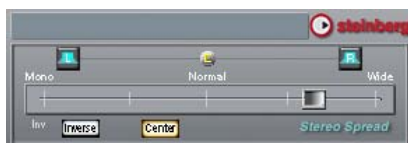
Effekten Stereo Echo, som medföljer Studio Plus, gör det möjligt att ställa in separata fördröjningar på ljudet i den vänstra och högra kanalen, och du kan genom att justera feedback och balans skapa en mängd intressanta ljud.

---

## Stereospridning (Stereo Spread)

---

Denna effekt i Studio Plus låter dig öka eller minska bredden av stereolyssningsfältet i ett ljudklipp. Det används oftast för att skapa en mix som låter mer öppen och rymlig.





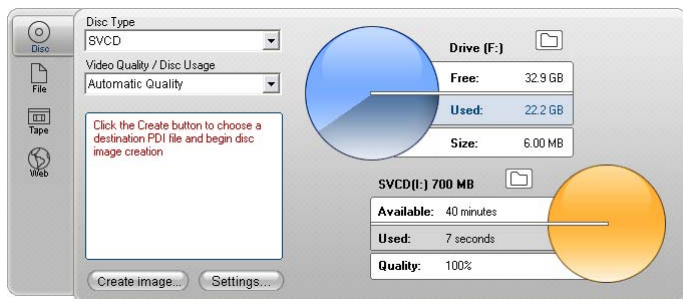
# Färdigställa din film

En stor fördel med digital video är att det finns ett stort och växande antal nya apparater som kan läsa formatet. Studio låter dig skapa versioner av din film oavsett vilken videospelare din publik än använder sig av, från handhållen DivX-spelare till HDTV-hemmabiosalonger.

När du redigerat klart ditt projekt, byt till Skapa film-läget genom att klicka på *Make Movie*-knappen överst på skärmen.





Detta öppnar upp dialogrutan *Output* (utdata), som gör det lätt att tala om för Studio vad programmet behöver veta för att skapa din film i det format du önskar.




*Dialogrutan Output. Flikarna till vänster låter dig spara på skiva, fil eller videoband. På de andra kontrollerna ställer du in de överföringsalternativ som används för det valda mediet. Till höger en grafisk illustration som visar utnyttjat skivutrymme.*

Börja med att välja ut det medie din färdiga film har på de tre flikarna i dialogrutans vänsterkant: *Skiva*, *Fil* eller *Band*.

 Överföring till *Skiva* låter dig kopiera en film till en skiva i din dators cd- eller dvd-enhet. Se sidan 263 för mer information.

 Överföring till *Fil* skapar filer som kan spelas upp från din hårddisk, på din hemsida, din bärbara dvd-spelare, eller din mobiltelefon. Se sidan 268.

 Överföring till *Band* överför din film till ett videoband i en videokamera eller videobandspelare. Denna flik låter dig även spela upp filmen på din videomonitor. Se sidan 274.

Överföringsalternativ kan konfigureras snabbt inom varje mediatyp genom att använda rullgardinsmenyn i dialogrutan *Output*.



Behöver du göra egna inställningar, klicka på knappen *Inställningar* för att öppna den korrekta kontrollpanelen för den typ av media du valt. När du har bekräftat dina inställningar, klicka på knappen *Create disc* för att påbörja överföringen.



## Förbereda din film för överföring

Innan din film är helt klar för överföring krävs vanligtvis lite förarbete. I allmänhet måste Studio “rendera” (generera videobildrutor för) alla övergångar, eftertexter, skivmenyer och videoeffekter som du lagt till på din film.



## EXPORT TILL SKIVA

Studio kan överföra filmer direkt till VCD- (Video-CD), SVCD- (Super Video-CD), DVD- och HD DVD-skivor, om den erforderade hårdvaran för bränning finns tillgänglig i ditt system.

Vare sig du har en brännare eller inte i ditt system, gör Studio det också möjligt att spara en ”skivavbild” – en uppsättning filer som innehåller samma information som skulle lagras på en dvd-skiva – till en mapp på din hårddisk. Avbilden kan senare brännas till skiva.

## **CD-format**

Om din dator har en CD-brännare eller DVD-brännare kan Studio skapa VCD- eller S-VCD-skivor på CD-R- eller CD-RW-skivor.

### **Dina VCD-skivor kan spelas upp:**

På VCD- eller S-VCD-spelare.

På vissa DVD-spelare. De flesta DVD-spelare kan läsa CD-RW-skivor men många kan inte läsa CD-R-skivor. De flesta DVD-spelare kan läsa VCD-formatet.

På en dator med CD- eller DVD-spelare och programvara som kan spela MPEG-1-filer (till exempel Windows Media Player).

### **Dina S-VCD-skivor kan spelas upp:**

På en S-VCD-spelare.

På vissa DVD-spelare. De flesta DVD-spelare kan läsa CD-RW-skivor men många kan inte läsa CD-R-skivor. DVD-spelare som säljs i Europa och Nordamerika kan vanligen inte läsa S-VCD-skivor; det kan ofta spelare som säljs i Asien.

På en dator med CD- eller DVD-spelare och programvara som kan spela MPEG-2-filer.

## **DVD, HD DVD och Blu-ray**

Om din dator har en DVD-brännare kan Studio skapa tre typer av DVD-skivor: vanliga DVD (för DVD-spelare), HD DVD-format för HD DVD-spelare och AVCHD-format för Blu-ray-spelare.

Om din dator har en HD DVD med inspelningsfunktion kan du spela in HD DVD-skivor på inspelningsbar media som stöds av enheten.

### **Dina vanliga DVD-skivor kan spelas upp:**

På alla DVD-spelare som kan hantera det inspelningsbara DVD-formatet som brännaren skapar. De flesta spelare kan läsa de vanliga formaten.

På en dator med DVD-spelare och lämplig uppspelningsprogramvara.

På alla HD DVD-spelare.

### **Din DVD-skiva i AVCHD-format kan spelas upp:**

På Panasonic DMP-BD10, Playstation 3 och de flesta andra Blu-ray-spelare.

Till skillnad från andra DVD-format stöder AVCHD-filmer inte skivmenyer.

### **Din DVD- eller HD DVD-skiva i HD DVD-format kan spelas upp:**

På alla HD DVD-spelare, inklusive en Microsoft Xbox 360 med hårddisk.

På en dator med HD DVD-spelare och lämplig uppspelningsprogramvara.

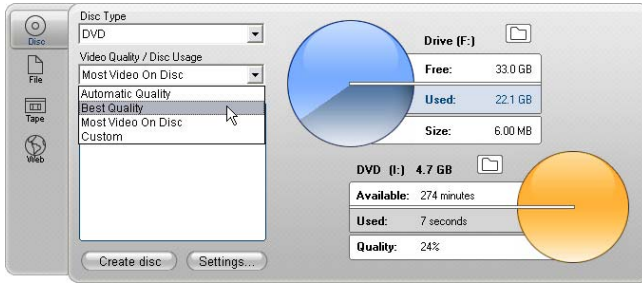
## **Exportera din film**

### **Studio skapar din skiva eller skivavbild i tre steg.**


1. Först måste hela filmen renderas för att generera den MPEG-kodade informationen som ska lagras på skivan.
2. Därefter måste skivan sammanställas.
3. *Slutligen ska skivan brännas. (Detta steg kan du hoppa över om du skapar en skivavbild istället för en skiva).*

## För att överföra din film till skiva eller till en skivavbild:

1. Klick på fliken *Disc* för att få fram följande dialogruta:



De två cirkeldiagrammen visar utnyttjat skivutrymme. Den övre visar hur mycket plats på drivenheten som behövs under skapandet av din film, den andra visar en uppskattning av hur mycket tid din film kommer att ta upp på din skrivbara skiva.

Använd den övre *mapp*-knappen  för att ändra den plats på hårddisken som Studio använder för att lagra hjälpfiler. Om du skapar en skivavbild kommer den också att bli placerad i den mappen. Den motsvarande knappen på den undre menyn låter dig välja vilken brännarenhet du vill använda i de fall du har mer än en.

2. Välj överföringsformat – det vill säga skivtyp – för din film, välj sedan den förinställning som passar bäst.



Om du vill finjustera dina överföringsinställningar, välj standardinställningen och klicka sen på *Settings*-knappen för att få fram kontrollpanelen *Make disc* (se “Skapa skiva-inställningar” på sidan 296).

3. Klicka på den gröna *Make disc*-knappen. Studio går igenom stegen som beskrivs nedan (rendera, sammanställa, och om det behövs, bränna) för att skapa skivan eller skivavbilden som du har angivit i kontrollpanelen *Make disc*.
4. När *Studio* har avslutat bränningen, matar programmet ut skivan.

### **Kvalitet och kapacitet på olika skivformat**

Skillnaderna mellan de olika skivformaten kan sammanfattas i nedanstående tumregler för kvalitet och kapacitet inom varje format:

**VCD:** Varje skiva kan lagra runt 60 minuter MPEG-1-video, i cirka hälften så god kvalitet som dvd.

**S-VCD:** Varje skiva kan lagra runt 20 minuter MPEG-2-video, i cirka två-tredjedels så god kvalitet som dvd.

**Dvd:** Varje skiva kan lagra runt 60 minuters MPEG-2-video i högsta kvalitet (120 minuter om skivan stöder inspelning på dubbla lager).

**DVD (AVCHD):** Varje skiva kan lagra runt 40 minuter AVCHD-video per lager i högsta kvalitet.

**DVD (HD DVD):** Varje skiva kan lagra runt 24 minuter DVD HD-video per lager i högsta kvalitet.

**DVD HD:** Varje skiva kan lagra runt 160 minuter DVD HD-video per lager i högsta kvalitet.



## ÖVERFÖRING TILL FIL

Studio kan skapa filmfiler i alla dessa format:

- AVI
- DivX
- iPod-kompatibel
- MPEG-1
- MPEG-2
- MPEG-4
- Real Media
- Sony PSP-kompatibel
- Windows Media

Välj det format som passar bäst för de behov och den typ av uppspelningshårdvara din publik har.

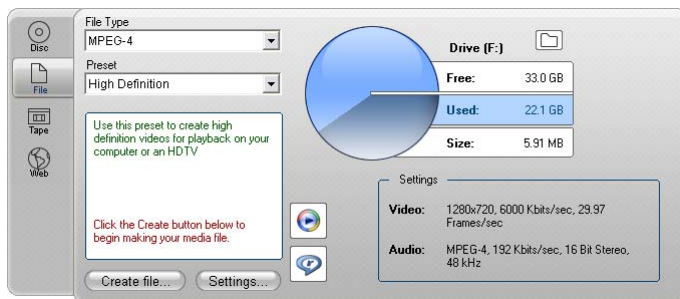
Den färdiga filens storlek beror både på filens format och vilka komprimeringsparametrar som använts inom formatet. Trots att de olika alternativen för komprimering enkelt kan ställas in för att skapa små filer, blir hårt komprimerade filer av lägre kvalitet.

De detaljerade inställningarna för de flesta format kan justeras genom att välja Standardinställningen och klicka på knappen *Settings*. Se *Appendix A: Setup options* (inställningsalternativ) för information om alternativ i Studio.

När dina överföringsalternativ är på plats, klicka på knappen *Make file*. En dialogruta öppnas där du kan fylla i namn och plats för den videofil du skapar.



I Exportfönstret finns det även knappar som gör det smidigt att öppna en önskad mediafil i Windows Media Player eller Real Player, så att du kan se din exporterade fil i en extern spelare direkt när du har skapat den.

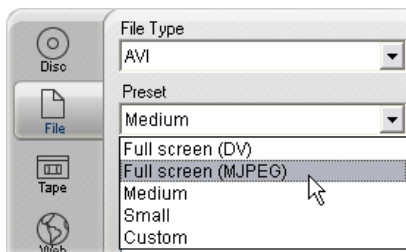


*Fliken File i dialogrutan Output*

## AVI

Trots att AVI-filformatet för digital video stöds av de flesta program, utförs själva kodningen och avkodningen av video- och ljuddata av en separat kodekprogramvara.

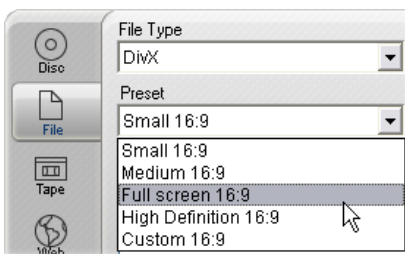
Studio är försett med en dv- och en MJPEG-kodek. Om du vill spara din AVI-formatterade film i något annat format, kan du använda något av de DirectShow-kompatibla kodekar som finns installerade på din dator, så länge samma kodek också är installerad på den dator som du ska spela upp din film på.



Klicka på den förinställning som passar din film bäst; eller välj *Standard*, klicka sedan på knappen *Settings* för att öppna kontrollpanelen *Make file* (se sidan 301).

## DivX

Detta filformat, som är baserat på videokomprimeringsteknologin MPEG-4, är populärt att använda för filer som ska spridas på Internet. Det stöds också av ett flertal Div-X-kompatibla drivrutiner, från dvd-spelare till bärbara och handhållna enheter.



Klicka på den förinställning för kvalitet som passar din film bäst; eller välj *Standard*, klicka sedan på knappen *Inställningar (Settings)* för att öppna kontrollpanelen *Create File* (se sidan 301).

## iPod-kompatibel

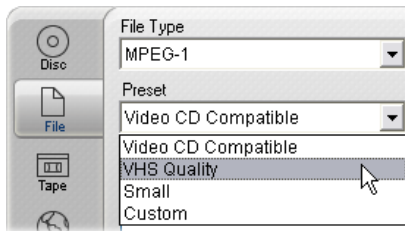
Liksom DivX är filformatet baserat på MPEG-4-videokomprimeringsteknologi. Kombinationen av kraftfull komprimering med en liten 320x240 bildstorlek ger väldigt små filer i relation till de större formaten. De genererade filerna är kompatibla med de populära Video iPod-enheterna, och kan även fungera med andra enheter.



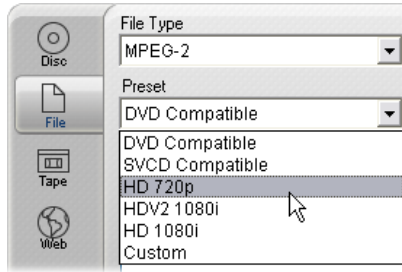
De tre förinställningarna för kvalitet väljer olika datafrekvenser, som var och en ger en olik balans mellan kvalitet och filstorlek.

## MPEG

**MPEG-1** är det ursprungliga MPEG-filformatet. MPEG-1-videokomprimering används på VideoCD, men i andra sammanhang har den banat väg för nyare standarder.

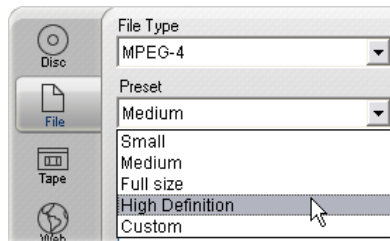


**MPEG-2** är efterträdaren till MPEG-1-formatet. Medan MPEG-1-filformatet stöds av alla datorer med Windows 95 eller senare versioner, kan MPEG-2 och MPEG-4 endast spelas på datorer med passande avkodarprogramvara installerad. Två av MPEG-2-förinställningarna stöder HD-uppspelningsenheter (High Definition).



**MPEG-4** är en annan medlem i MPEG-familjen. Den ger liknande bildkvalitet som MPEG-2, men med ännu större komprimering. Den passar särskilt bra för användning på Internet. Två av MPEG-4-förinställningarna (QCIF och QSIF) skapar sk. *quarter frame*-video, dimensionerad för mobiltelefoner; två andra (CIF och SIF) skapar fullskärmsvideo anpassad för handhållna spelare.

**Standardinställningar.** Alla MPEG-varianter låter dig, genom *Standard*-inställningarna, konfigurera din filmöverföring i detalj genom att klicka på Kontrollpanelen *Make file* (se sidan 301).



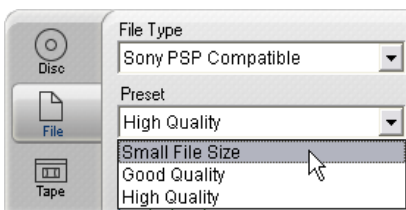
## Real Media

Real Media-filmfiler är anpassade för att spelas upp på Internet. Real Media-filmer kan spelas upp av alla över hela världen, som har RealNetworks® RealPlayer®-programvaran. Den kan laddas ner gratis på [www.real.com](http://www.real.com).

Se sidan 305 för information om konfigurering av din överföring med kontrollpanelen *Make file – Real Media*.

## Sony PSP-kompatibel

Detta är ett annat filformat baserat på MPEG-4-videokomprimeringsteknologi. Liksom för den iPod-kompatibla typen gäller det att kombinationen av kraftfull komprimering med en liten 320x240 bildstorlek ger mycket små filer i relation till de större formaten. De genererade filerna är kompatibla med de populära Sony PlayStation Portable-enheterna och kan även fungera med andra typer av enheter.



## Windows Media

Windows Media-formatet är också anpassat för strömmande media-uppspelning. Filerna kan spelas upp på alla datorer som har Windows Media Player – ett gratisprogram från Microsoft.

Se sidan 309 för information om konfigurering av din överföring med kontrollpanelen *Make file – Windows Media*.



## ÖVERFÖRA DIN FILM TILL VIDEOBAND

Välj *Tape*-fliken i dialogrutan *Output* när du vill föra över din film till en extern videoenhet – en tv, videokamera eller videobandspelare – eller till “VGA”, för att se filmen på din videomonitor.

---

### Inställning av kameran eller videobandspelaren...

---

Kontrollera att din inspelningsenhet är korrekt inkopplad innan du börjar generera filmen.

#### Överföring via IEEE-1394-kabel

Om din inspelningsenhet har en dv-ingång, koppla den till din digitala videoenhet med en IEEE-1394-kabel (eller “iLINK”)-kabel. Kopplingen vid videokameran ska vara markerad **DV IN/OUT**.

<p><b>Notera:</b> På maskiner som inte stöder tillbakainspelning till videokameran, inklusive många PAL-enheter, kallas DV-kopplingen bara <b>DV OUT</b>.</p>
---

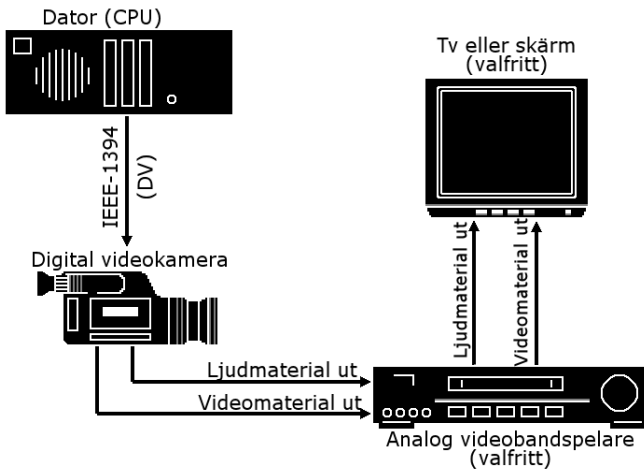
#### Utgång med analoga ljud- / videokablar

Om du har en Studio-produkt med en analog (tv- eller video-) utgång, som till exempel Studio DVplus eller DC10plus, koppla videoutgångarna på inspelningskortet till ingångarna på videoinspelaren och ljudkortets ljudutgångar (eller inspelningskortet, om det har sådana) till ljudingångarna på videoinspelaren.

## Att koppla in en tv eller videomonitor

Många videokameror har en integrerad bildskärm, som gör det onödigt att koppla in en videomonitor.

Annars måste en tv eller videomonitor kopplas till videoutgångarna på din inspelare, för att du ska kunna se på din film medan den spelas in. Videoutgångar finns inte alltid på dv-kameror.



---

## Överföra din film till videoband

---

Kontrollera att din videokamera/videobandspelare är inkopplad och konfigurerad, och att du har satt i ett band som är framspolat till det ställe du vill påbörja inspelningen. Nu har du två alternativ:

1. Om du spelar in din film på ett dv-band, ger Studio dig alternativet att kontrollera dv-enheten automatiskt. Klicka på knappen *Settings*, och kryssa även i rutan i *Output options*.

Med de flesta dv-maskiner blir det en kort fördröjning mellan mottagandet av kommandot att påbörja inspelningen och den verkliga inspelningsstarten. Eftersom det är olika från maskin till maskin, kan du behöva prova dig fram med *Record delay time*-värdet för att nå bästa resultat med just din maskin.

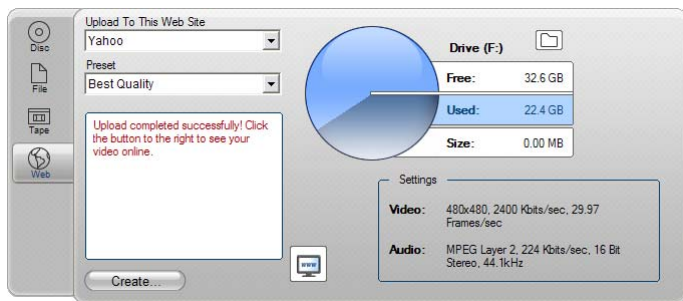
2. Om du spelar in på ett analogt band, påbörja din videobandsinspelning nu.

*Slutligen, klicka Play i spelaren.*



## LADDA UPP TILL INTERNET

Studio kan ladda upp din film direkt till Yahoo! Video-webbplatsen där den kan ses av en potentiell mångmiljonpublik av internetanvändare.



De två formaten här, *Best Quality* och *Fast Upload*, ger olika kombinationer av ramstorlek och video-datahastighet:

*Best Quality* omvandlar din film till en ramstorlek på 480x480 och kräver en datahastighet på 2400 Kbit/sekund.



*Fast Upload* använder en ramstorlek på 352x240 och kräver en datahastighet på 1150 Kbit/sekund.

Inga ytterligare formatinställningar behövs.

När du valt format, klicka på *Create*-knappen, då öppnas *Ladda upp till internet*-fönstret där du kan skriva in information om din produktion.

The image 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, Cancel

Skriv in önskad titel, beskrivning och söktaggar separerade med komma. Kryssa sedan i upp till tre kategorier där din film ska listas.

Om du tidigare loggat in på ditt Yahoo!-konto från Studio men den här gången vill använda ett annat användarnamn, kryssa i *Login as a different user*-rutan.

Såvida du inte redan är inloggad visas nu Skrivbordets inloggningsruta för Yahoo!. Har du en Yahoo!-profil ska du ange din användarinformation nu; annars måste du först klicka på *Sign up*-länken för att skapa ett nytt Yahoo!-konto.



Studio skapar och laddar nu automatiskt upp din film. Klicka på *Watch video online*-knappen om du vill besöka Yahoo! Video-sidan för att kontrollera att din uppladdning lyckades.



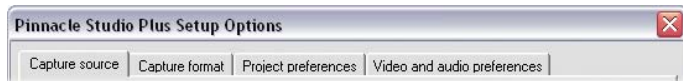
# Konfigurationsalternativ

Alternativ erbjuds för att justera olika aspekter av Studios funktion. De förhandsvalda värdena har valts ut för funktionalitet i de flesta situationer och för de flesta maskinvaror. Du har dock möjlighet att modifiera dem så att de passar antingen ditt sätt att arbeta på, eller de konfigurationer som just din utrustning har.

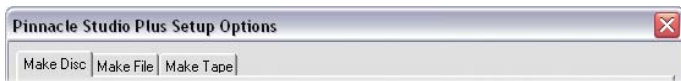
## Om Studios konfigurationsalternativ

Studios konfigurationsalternativ är uppdelade i två dialogrutor med flikar, båda med flera paneler.

Dialogrutan Huvudalternativ har fyra paneler som handlar om alternativ för importläget och redigeringsläget. Du kommer åt denna dialogruta, och aktiverar samtidigt en speciell flik, genom att välja ett kommando i den första gruppen i *Setup*-menyn (uppsättningsmenyn).



Dialogrutan för Skapa filmalternativ har tre paneler, en till var och en av de tre mediatyperna: skiva, fil och band. Du kommer åt denna dialogruta genom att välja ett kommando i den andra gruppen på *Setup*-menyn (uppsättningsmenyn).



Konfigurationsalternativ i Studio gäller både på det aktuella och kommande Studiosessionerna. Det finns ingen återställningsfunktion.

---

## Konfigurationer för *Importkälla (Capture source)*

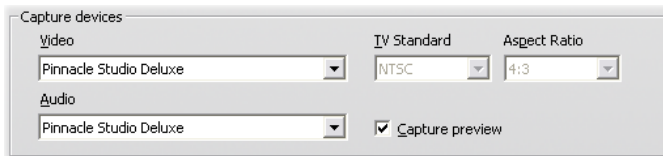
---

Kom ihåg att alla ändringar du gör på denna panel påverkar all framtida import. Om du vill göra konfigureringar för endast en importsession, se till att återställa alla de gamla värdena innan du påbörjar nästa session.

Konfigurationerna är uppdelade i tre områden: Capture devices (importenheter), Scene detection during video capture (scenidentifikation under videoimport) och Data rate (datahastighet).

### Importenheter

Studio undersöker vilken importmaskinvara du har installerad i ditt system för både video och ljud. Om du har fler än en tillgänglig importenhet i någon kategori, välj den som du vill använda för den aktuella importsessionen.



**Video:** Enheterna som är listade här kan inkludera både digital utrustning ansluten via en IEEE-1394-kabel, samt olika typer av analoga videokällor (Studio DC10plus, tv-kort, USB-ansluten kamera osv.). Ditt val avgör tillgängligheten för vissa andra konfigurationer för *Capture source (Importkälla)* och för flera konfigurationer på panelen *Capture format (Importformat)*.

**Ljud:** Ditt val av ljudenhet begränsas av vilken videoenhet som har valts. För de flesta analoga enheter kan du till exempel välja vilken ingång på ljudkortet du vill använda - inställningarna på din utrustning bestämmer vilken du bör använda.

**Tv-standard:** Välj den standard som är kompatibel med din importenhet och din tv- eller videomonitor (NTSC eller PAL). NTSC är den standard som används i Nordamerika och i Japan. PAL är den standard som används på de flesta andra platser. Vissa importenheter kan även erbjuda ett alternativ till SECAM-standarden som används i Ryssland, Frankrike och i vissa andra länder. Om du har köpt din Studioprodukt i Nordamerika, är detta alternativ permanent inställt på NTSC.

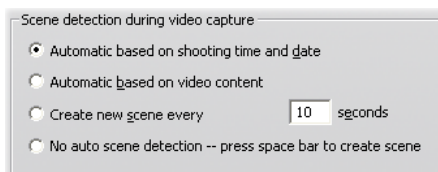
**Videobandspelaringång:** Detta alternativ, som är tillgängligt tillsammans med en del analoga inspelningsenheter, ska kryssas för ifall din källa är en videobandspelare. När alternativet är aktiverat kommer inspelningen vara mer tolerant mot bild-ljudsynkroniseringsproblem i den ingående signalen.

**Importera förhandsgranskning:** Detta alternativ styr om importerad videodata kommer att förhandsgranskas i spelaren under importen. På grund av att generering av förhandsgranskningen kräver mycket processorkraft, kan förhandsgranskning orsaka förlorade bildrutor under import på vissa system. Stäng bara av detta alternativ om du får problem med förlorade bildrutor.

**Aspect ratio (bredd/höjdförhållande):** Denna rullgardinsmeny specificerar om videokällan för framtida analoga importeringar bör tolkas som normalt format (4:3) eller bredskärm (16:9).

## Scenidentifikation vid videoimport

Effekten av dessa scenidentifikationsalternativ beskrivs under "Automatisk scenidentifikation" på sidan 27. Alternativen som i realiteten finns tillgängliga beror på importenheten som används, dvs. alla enheter stöder inte alla lägen.



Det första alternativet, "Automatisk Scenidentifikation baserad på tid och datum för tagning", är bara tillgängligt om du importerar från en dv-källa.

Din dv-kamera spelar inte bara in bilder och ljud utan registrerar även tid, datum och flera olika kameraexponeringskonfigurationer (se manualen till din videokamera för mer information). Denna information kallas *data code* (*datakod*) och överförs genom IEEE-1394-länken tillsammans med videon och ljudet.

Under den automatiska inställningen använder Studio datakodsinformationen för att avgöra när varje ny scen börjar. Programmet skapar en ikon av första ramen från varje ny scen – ikonerna visas i Albumet.

Datakod fungerar inte om bandet:

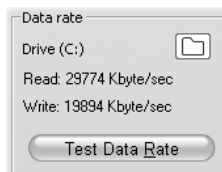
innehåller en eller flera tomma (oinspelade) delar  
inte kan läsas på grund av skada på kassetten eller elektroniskt flimmer  
spelades in utan att videokamerans tid eller datum var inställda  
är en kopia av en annan kassett  
spelades in på en 8 mm- eller Hi8-videokamera och nu spelas upp på en Digital8-videokamera.

Under sista alternativet – ”Ingen automatisk scenidentifikation” – skapas en ny scen varje gång du trycker på knappen [Mellanslag] ([Space]).


## Datahastighet

Dv-formatet använder sig av ett permanent 5:1-komprimeringsförhållande, vilket innebär ett dataflöde vid realtidsimport på ungefär 3.6 Mb/s (Mbyte/sek). Importhårddiskens överföringshastighet måste vara minst 4 Mb/s för att tillåta variationer i porten.

**Testa datahastighet (Test Data Rate):** Klicka på denna knapp för att testa datahastigheten på din aktuella importhårddisk. Studio skriver och läser en fil med känd storlek och ger dig en översikt över resultaten i Kbyte/sek (4000 Kb/s är lika med 4 Mb/s).



Om du har försökt importera dv-scener och din importhårddisk inte klarar av dv-datahastigheten, kommer en dialogruta att informera dig om problemet. Du kan antingen välja en annan hårddisk eller lägga till en ny som lever upp till kraven på datahastighet.

**Mappväljaren:** Denna knapp  bestämmer i vilken mapp - och därmed även på vilken hårddisk - dina importerade sekvenser kommer att sparas. Knappen gör det samtidigt möjligt att specificera ett förhandsvalt filnamn för import. Knappen *Test Data Rate* utför ett test på den hårddisk som innehåller importmappen.

---

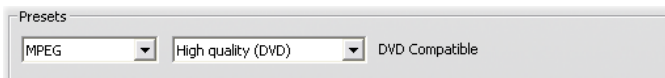
## Konfigurationer för importformat (*Capture format*)

---

Alternativen som finns tillgängliga här beror på vilken importenhet du använder (från *Capture source* -fliken). De inställningar som beskrivs nedan kommer inte att visas på en och samma gång.

### Förval

Konfigurationerna i de andra områdena på *Capture format*-panelen beror på ditt val i detta förvalsområde (*Presets*). De tillgängliga förvalen beror i sin tur på din importmaskinvara.



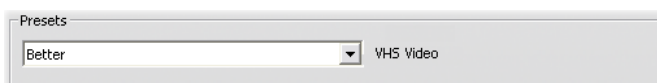
För en dv-importkälla väljs de huvudsakliga importalternativen i den första av de två rullgardinslistorna. (Den andra listan innehåller olika underalternativ.) Valen är:



**Dv:** Fullkvalitets dv-import som kräver ungefär 200 Mbyte hårddiskutrymme/min av video. Det finns inga underalternativ med denna konfiguration. Dv-import rekommenderas framför MPEG om du har tänkt exportera ditt projekt till videokasset.

**MPEG:** Import till MPEG kräver mindre utrymme än dv, men mer tid – både vid import, och senare när du exporterar din film. Kvalitetsförvalen (hög, medium och låg) finns tillgängliga som underalternativ, plus ett specialförval som gör det möjligt att ställa in videokonfigurationerna manuellt. Det förhandsval som är bäst att använda är det lägsta som motsvarar de krav från de enheter på vilka filmen kommer att spelas upp. Använd “låg” om du bara exporterar till VCD; “medium” om du ska skapa SVCD; och “hög” om din film kommer exporteras till dvd.

Andra typer av importenheter har en enda kvalitetsalternativlista – vanligtvis “bra”, “bättre”, “bäst” och “special”.



Analog import med Studio AV/DV använder fasta importkonfigurationer utan extra alternativ.

## Videokonfigurationer

Konfigurationerna som finns tillgängliga i detta område beror både på den importenhet och på de alternativ som valts för den i området *Presets* (förval). Bara passande konfigurationer visas. Konfigurationerna kan bara redigeras om du använder ett specialförval.

**Alternativ (Options):** Denna knapp ger dig tillgång till alla uppsättningsalternativ för den kodek du har valt.

**Komprimering (Compression):** Använd denna rullgardinsmeny för att välja den kodek du vill använda.

**Bredd, Höjd:** Dessa fält styr dimensionerna på den importerade videon.

**Bildhastighet:** Antalet bildrutor/sek som du vill importera. De två numeriska alternativen representerar fullhastighets- respektive halvhastighetsvideo. Det lägre numret (14.985 för NTSC, 12.50 för PAL eller SECAM) sparar hårddiskutrymme på bekostnad av mjukhet.

**Kvalitet, Datahastighet:** Vissa kodekar visar kvalitet som en komprimeringsprocenthalt (*Quality*) och andra i förhållande till den nödvändiga dataöverföringshastigheten i Kb/s (*Data rate*).

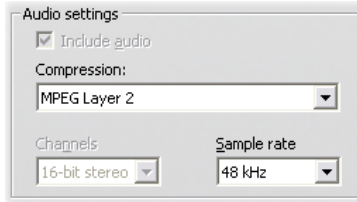
**MPEG-typ:** Välj en av två olika MPEG-kodningar: MPEG1 eller MPEG2. Den första stöds av i stort sett alla Windows-datorer; den andra ger bättre kvalitet för ett givet komprimeringsförhållande.

**Upplösning:** Detta är en rullgardinsmeny som visar de olika upplösningar som finns tillgängliga för det importalternativ som du har valt. Att öka både bredden (det första talet) och höjden med en faktor på två, ökar mängden data som ska behandlas med en faktor på fyra.

**Snabb kodning (Fast encode):** Detta alternativ skyndar på kodningsprocessen genom viss reduktion i kvalitet vid import till en MPEG-fil. Eventuellt kan du kontrollera effekten av alternativet med hjälp av en kort testimport.

## Konfigurationer för ljud

Dessa ljudimportkonfigurationer kan bara redigeras om du använder ett specialförval.



**Inkludera ljud:** Avmarkera denna kryssruta om du inte planerar att använda det importerade ljudet i din produktion.

**Alternativ:** Denna knapp ger dig tillgång till alla inställningsalternativ för den kodek som du har valt.

**Komprimering:** Här visas den kodek som kommer att användas för att komprimera inkommande ljuddata.

**Kanaler, Samplingsfrekvens (Channels, Sample rate):** Dessa konfigurationer styr ljudkvaliteten. “Cd-kvalitet” är 16-bitar stereo, 44.1 kHz.

## MPEG-import

Detta område är bara synligt när man har valt ett MPEG-förval för import.

De tre alternativen på rullgardinsmenyn styr om MPEG-kodning äger rum under import eller som ett separat steg när importen är genomförd.

*Use default encoding mode* (använd förhandsvalt kodningsläge) låter Studio bestämma vilken av de två valen som ska användas, beroende på din dators hastighet.

*Encode in real time* (kodning i realtid) innebär att import och kodning äger rum i ett steg. Detta ger endast goda resultat på en tillräckligt snabb dator.

*Encode after capturing* (kodning efter importering) innebär att kodning inte kommer att äga rum förrän importeringen är klar. Detta tar längre tid men är mer pålitligt om du har en långsammare processor (CPU).

---

## Projektinställningar

---

Dessa inställningar är uppdelade i fem områden, vilka genomgås i underrubrikerna nedan. Hårdvaruinställningar i samband med redigering finns i panelen *Video and audio preferences* (*Video- och ljudinställningar*) (se sidan 291).

### Redigeringsmiljö

**Spara och ladda mina projekt automatiskt:** Om detta alternativ är valt, kommer Studio regelbundet att uppdatera dina lagrade projekt medan du arbetar, utan att du uttryckligen behöver spara dina ändringar. Om du skulle föredra att själv hålla reda på dina uppladdningar och ditt sparande, kryssa inte för detta alternativ.

**Visa stora storyboard-ikoner:** Kryssa för detta alternativ för att få mer detaljerat innehåll i ikonrutorna som visas i Storyboardvyn i Filmfönstret (Movie Window).

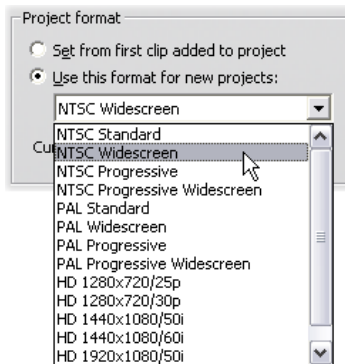
**Visa premiuminnehåll, Visa premiumfunktioner:** Premiuminnehåll och -funktioner låter dig utvidga Studio enkelt och bekvämt när du behöver mer resurser eller mer kraft för att förhöja dina filmer. *Premiuminnehåll* är tilläggseffekter, övergångar, titlar, menyer och ljudeffekter. *Premiumfunktioner* är pan-och-zoom, chroma key och andra avancerade möjligheter.

Kryssa för dessa rutor om du vill att premiummaterialet listas i albumet och på andra passande ställen i Studio.

När du klickar på ett premiumobjekt erbjuds du i allmänhet möjligheten att införskaffa och installera direkt utan att lämna Studio, om du har en tillgänglig internetuppkoppling. Se “Utvidga Studio” på sidan 12 för vidare information.

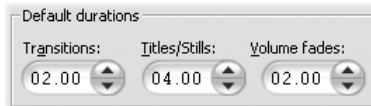
## Projektförmat

Som standardförinställning är ditt Studio-filmprojekt i samma videoförmat som det första klippet du lägger in i projektet. Om du vill ge det nya projektet ett annat förmat, klicka på *Use this format for new projects* (*Använd detta förmat för nya projekt*), och välj ditt önskade förmat i rullgardinslistan.



## Förvalda varaktigheter (Default durations)

Dessa varaktigheter mäts i sekunder och bildrutor. Det går 30 bildrutor på en sekund för NTSC, eller 25 bildrutor för PAL.

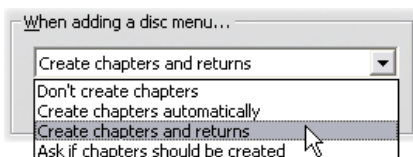


Dessa tre konfigurationer styr initialvärdet för varaktighet vid övergångar, stillbilder och in- och uttoningar av ljud som läggs till i din film.

Varaktigheterna kan trimmas till speciella värden under redigering. De förhandsvalda värdena efter installation visas i illustrationen ovan.

## När du lägger till en skivmeny (When adding a disc menu)

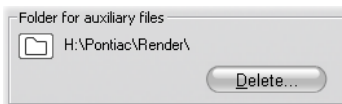
När du placerar en skivmeny på tidslinjen frågar Studio om du vill generera länkar från menyn till alla de efterföljande sekvenserna (åtminstone fram till nästa meny). Alternativen på denna rullgardinslista gör det möjligt att slippa bekräftelsesdialogen genom att specificera att du aldrig eller alltid vill att länkar ska skapas, eller att du vill att Studio ska skapa länkar från en ny meny till sina kapitel och även *tillbakalänkar* tillbaka till menyn från slutet av varje kapitel. Ett sista alternativ, "Ask if chapters should be created", aktiverar bekräftelsesdialogen vilket återställer standardvalet.



**Minsta kapitellängd:** Om du har angett att Studio automatiskt ska skapa kapitellänkar när du lägger till en meny, så slås multipla klipp ihop till kapitel om det behövs för att uppnå minsta tidslängd (varaktighet).

## Mapp för temporära filer

Studio genererar temporära filer vid flera tillfällen medan du arbetar på och exporterar ditt projekt. Dessa sparas i den mapp som specificeras här. Klicka på *Folder*-knappen (*Mapp*-knappen) för att ändra målet för de temporära filerna – vanligtvis för att du kan behöva spara utrymme på en speciell hårddisk.



**Radera (Delete):** Denna knapp öppnar dialogrutan Radera temporära filer (Delete Auxiliary Files), vilken låter dig få tillgång till mer hårddiskutrymme genom att radera filer som skapats medan ditt projekt renderades.

---

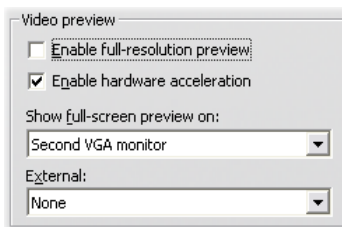
## Video- och ljudinställningar

---

De fem områdena på denna panel anger hårdvaru- och förhandsgranskningsinställningar.

### Förhandsgranskning av video

Eftersom förhandsvisning spelar en central roll under interaktiv videoredigering har Studio ett antal inställningar för hur förhandsvisningen fungerar.

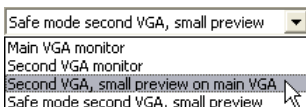


När man ska se en förhandsvisning på en datorskärm är standardförhandsvisningen vid upplösning för kvartsskärmsstorlek sannolikt tillräckligt bra. Ifall du har andra krav på visningen, särskilt ifall du vill se den på en extern enhet (genom att välja denna på rullgardinslistan *Extern*), kan du behöva kryssa för *Aktivera förhandsvisning i helskämsformat*. På en del maskiner kan detta medföra en märkbar sänkning av kvaliteten.

Funktionen *Aktivera maskinvaruacceleration* drar nytta av ditt grafikkorts avancerade egenskaper när det behövs. Alternativet bör kryssas för ifall det inte skapar problem under förhandsvisningen.

Med *Visa förhandsvisning i helskärmsformat* på rullgardinslistan kan du specificera hur Studio ska förhandsvisa när du klickar på knappen *helskärm* i Spelaren. Alternativerna som finns på listan beror på din skärms maskinvara.

På ett system med en enda skärm måste en förhandsvisning i helskärmsformat (annan än extern) givetvis använda samma skärm som Studios eget gränssnitt. Detta är alternativet *Central VGA-skärm*. I detta särskilda fall börjar helskärmuppspelning från den aktuella positionen när du klickar på knappen *helskärm* och slutar antingen vid filmens slut eller då du trycker på Esc-knappen.



På ett datorsystem med flera skärmar är det mer naturligt att använda den externa skärmen till förhandsvisning i helskärmsformat, och låta Studio vara på den centrala skärmen. Visningen på den externa skärmen kontrolleras helt och hållet av *helskärm*-knappen, oberoende av om din film spelas upp eller pausas.

Det smidigaste alternativet för förhandsvisning i helskärmsformatsstorlek är *Annan VGA-skärm*. I detta läge skaleras förhandsvisningen så att den använder så mycket som möjligt av skärmen (utan att störa videons bredd-höjdförhållande). Spelaren på centralskärmen fortsätter vara tom, och sparar därmed på processorns kapacitet.



De resterande två alternativen är särskilda lägen som endast är tillgängliga ifall ditt grafikkort med två videoutgångar är ett av följande typer:

ATI Radeon 9600 (eller bättre) med version 5.8 (minimum) med Catalyst™-drivrutin.

För att kunna använda de extra förhandsvisningslägena måste du *deaktivera* den andra skärmen i dialogen Skärminställningar (eller i Catalyst-kontrollcentret) innan du startar Studio.

nVidia GeForce Fx5xxx eller bättre, eller ett ekvivalent kort i Quadro-serien. Minimala krav på drivrutinsversionerna är 81.85 (GeForce) och 81.64 (Quadro).

Innan Studio startas måste den andra skärmen vara *aktiverad* som ett tillägg av Windows skrivbord (*inte* i lägena Span eller Clone).

Vid uppstarten kontrollerar Studio om de nämnda förhållandena är närvarande. Ifall de är det så är följande alternativ tillgängliga:

*Annan VGA, liten förhandsvisning på central VGA:* Detta alternativ sträcker sig utöver de andra helskärmslägena genom att konfigurera om skärmvisningen, så den passar det format som ditt projekt har, närmare bestämt videons bildramsformat och uppdateringsfrekvens. Ifall ditt projekts format t.ex. är 720x480 med en NTSC-uppdateringsfrekvens på 60 Hz kommer skärmen att ställas in på det läget, för bästa möjliga förhandsvisning. Samtidigt visas den vanliga, mindre förhandsvisningen i Spelaren på centralskärmen.

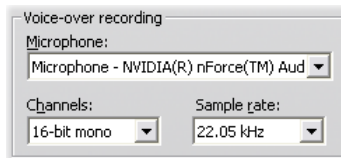
**OBS!** Även om du har det rätta grafikkortet är det inte säkert att det önskade formatet stöds av en viss skärm. Ifall Studio avgör att detta är fallet hoppar det till det sista förhandsvisningsläget.

*Säkerhetsinställning, annan VGA, liten förhandsvisning:*  
I detta läge anpassar Studio ditt projekts format så bra som möjligt till de format som skärmen stöder. Ifall t.ex. formatet 720x480 inte är tillgängligt ställer Studio in skärmen på 800x600 och centrerar fönstret på skärmen. På samma sätt: Ifall skärmen inte stöder en 50 Hz- utgång (PAL) vid en viss skärmstorlek kommer den att visa vid 60 Hz i stället.

## Inspelning av röstpåläggning (Voice-over)

**Mikrofon:** En rullgardinslista med val av mikrofonanslutning till din maskinvara.

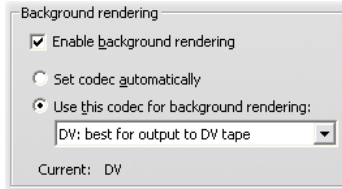
**Kanaler, Samplingsfrekvens (Channels, Sample rate):** Dessa konfigurationer styr ljudkvaliteten. En vanlig inställning för röstpåläggning är 16-bits mono med 22.05 kHz.



## Bakgrundsrendering

*Rendering* är den process då video genereras av inspelat material som innehåller HFX-övergångar, effekter eller liknande krävande påläggningar. Innan sådant videomaterial har blivit renderat, kan det inte spelas upp helt mjukt och med detaljtydlighet under förhandsgranskning.

Studio kan genomföra renderingen “bakom kulisserna” medan du arbetar, en funktion som kallas *bakgrundsrendering*.



**Möjliggör bakgrundsrendering:** Avmarkera denna ruta om du inte vill använda bakgrundsrendering alls. Detta kan göras på en långsammare dator om intensiv rendering orsakade att andra processer arbetade trögt.

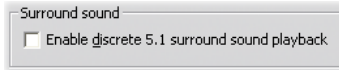
**Ställ in kodek automatiskt:** Låt Studio bestämma vilken kodek som ska användas för att koda din renderade video.

**Använd denna kodek för bakgrundsrendering:** om du väljer dv som bakgrundsrenderingsformat när du vet att ditt projekt ska läggas på dv-band, kan ditt bakgrundsrenderingsformat minska renderingstiden för din färdiga film. Du skulle normalt välja MPEG som renderingskodek för skivbaserade filmer av samma skäl.

En annan fråga uppkommer om du planerar att förhandsgranska din video på en extern enhet (endast i Studio Plus). I sådana fall kan du behöva ställa in projektformatet och bakgrundsrenderingskodek så att de passar enheten. Om du exempelvis förhandsgranskar på en analog monitor inkopplad i din dv-kamera, bör du göra din bakgrundsrendering i dv.

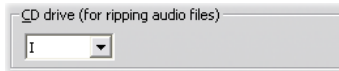
## Uppspelning av surroundljud

Markera *Enable discrete 5.1 playback* (möjliggör uppspelning av diskret 5.1), om det ljudsystem du använder när du förhandsgranskar ditt Studioprojekt stöder diskret 5.1-ljud. Lämna rutan tom om du förhandsgranskar i surroundljud med ett system som är Pro Logic-kompatibelt, eller i stereo.



## Cd-enhet (för att “rippa” ljudfiler)

Om du har använt musik från en cd i ditt projekt, överför Studio ljuddata digitalt från skivan till datorn. Rullgardinslistan här låter dig välja vilken cd-enhet som ska användas för rippning, om du har mer än en tillgänglig.



---

## Konfigurationer för Skapa skiva

---

Dessa konfigurationer låter dig justera inställningarna för att skapa VCD-, S-VCD-, DVD- eller HD DVD-skivor och för att skapa en skivavbild på en hårddisk.

För att skapa en VCD eller S-VCD krävs en cd- eller dvd-brännare; för att skapa en DVD krävs en dvd- eller hd-dvd-brännare; för att skapa en HD DVD krävs en hd-dvd-brännare.

Du kan bränna DVD-skivor i standardformat för dvd-spelare, i AVCHD-format för Blue-ray-spelare eller i HD DVD-format för hd-dvd-spelare. För ytterligare detaljer, se “Export till skivmedia” (sidan 263).

### Format

**Skivtyp:** Välj VCD, S-VCD eller DVD för att skapa en skiva av respektive typ. Välj AVCHD för att skapa en DVD som kan spelas i en Blu-ray-spelare, eller HD DVD för att skapa antingen en DVD eller en HD DVD som kan spelas i en hd-dvd-spelare.

**Videokvalitet / skivutrymme:** Dessa konfigurationer (*Automatic, Best video quality, Most video on disc och Custom*) finns tillgängliga, utom för VCD-skivor där formatet inte går att ändra. De tre första är förinställningar som hör ihop med vissa datahastigheter (*data rates*). *Custom*-alternativet låter dig ange ett annat värde för datahastighet. För varje fall sker en uppskattning av hur stor mängd video skivan kan rymma vid den aktuella konfigurationen.

**Kb/sek:** När *Custom*-alternativet är valt i föregående inställning låter denna kombination av rullgardinslista och redigeringsfält dig välja eller specificera datahastigheten – och därmed videokvaliteten och maxvaraktigheten – på skivan. Högre värden ger bättre kvalitet och lägre kapacitet.

**Ljudkomprimering:** Beroende på formatet finns vissa av följande metoder tillgängliga för att lagra din films ljudspår:

**PCM-kodning** för stereoljud stöds av alla dvd-spelare, men tar upp mer plats på dvd-skivan än vad MPEG gör.

**MPEG-ljud**, i MPAformat (MPEG-1 Lager 2), stöds alltid av PAL-spelare. Även på NTSC-spelare finns ett utbrett stöd för MPEG även om det i teorin är ett extraval.

**Dolby ® Digital 2-kanalkodning** kan användas för kompakt lagring av ljudspår antingen i stereo eller surround. För att kunna lyssna på surroundmixningen krävs en utrustning som är kompatibel med Dolby Pro Logic. På andra system kommer den att höras som en vanlig stereomix.

**Dolby ® Digital 5.1-kanalkodning** lagrar surroundkanalerna åtskilda. För att kunna lyssna på surroundmixningen behövs en surroundanläggning med förstärkare och högtalare.

**Progressiv kodning:** Varje bildruta på en normal tv-bild visas som två olika “fält”, som vart och ett innehåller hälften av de flera hundra horisontella videolinjer som skapar den kompletta bilden: de udda nummererade linjerna i ett fält och de jämnt nummererade i det andra. Ögat uppfattar de sammansatta fälten som en enda bild.

Detta system, som kallas sammanflätad skanning, ger ett relativt gott resultat på grund av tv-skärmars och den mänskliga synens egenskaper.

För högupplösta tv-system och vissa datorskärmar används dock “progressiv skanning”, där bilden läses in från överkant till underkant i en högre skärmuppdateringshastighet, vilket skapar en skarpare bild med mindre flimmar. Om din dvd-spelare och tv stöder progressiv skanning, eller om du tänker spela upp videon enbart på en dator, markera denna ruta för att få en bättre kvalitet på bilden.

**Återkoda alltid hela filmen:** Detta alternativ tvingar fram en omrendering av din film före export. Det rekommenderas endast om du har problem med din exporterade film och vill minska antalet tänkbara källor till problem.

Format	
Disc Type DVD	Video quality / disc usage Automatic Quality
Audio compression: MPA (MPEG-1 Layer 2)	Approx. 53 minutes of video on disc
Kbits/sec: 7500	<input type="checkbox"/> Use progressive encoding
	<input type="checkbox"/> Always re-encode entire movie

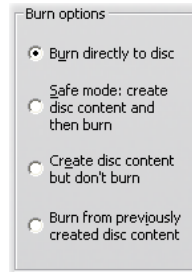
## Bränningsalternativ (Burn options)

**Bränn direkt på skiva (Burn directly to disc):** Din film kommer att brännas på skiva enligt det format du har valt under *Format*.

**Säkert läge: Skapa skivinnehåll och sedan bränna:** Istället för att generera data till skivan under tiden den bränns fördröjer detta alternativ bränningen tills skivfilerna har blivit skapade. Det tar längre tid än att bränna direkt men i gengäld undviks skrivfel som kan uppstå när din dator inte kan processa data tillräckligt snabbt för att hålla jämna steg med brännaren.

**Skapa skivinnehåll men bränn inte (Create disc content but don't burn):**

Med detta val används inte din dvd-brännare. Istället sparas samma filer som normalt skulle ha sparats på dvd-skivan som en "skivavbild". För vissa skivtyper kan det finnas olika skivavbildsformat att välja bland. Välj den du vill ha från listan i området *Avbildsformat* i området *Media and device options (Media och enhetsalternativ)*(se sidan 299).



**Bränn från tidigare skapat skivinnehåll (Burn from previously created disc content):** Istället för att bränna ditt aktuella projekt direkt på skiva används en tidigare skapad skivavbild som skickas till din dvd-brännare. Detta gör det möjligt att dela upp arbetet med att skapa en skiva i två separata steg, som kan utföras vid olika tidpunkter om så önskas. Det är speciellt användbart när du vill skapa flera kopior av samma projekt, eller om du vill generera dvd-skivan på en dator och bränna den på en annan.

**Media och enhetsalternativ**

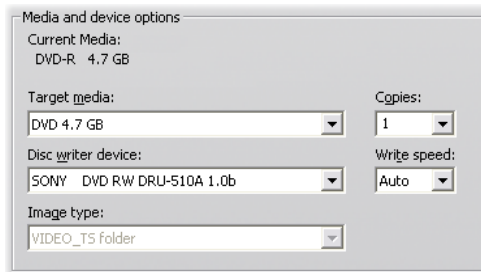
**Målmedia:** Välj det alternativ från denna rullgardinslista som motsvarar den skivtyp och kapacitet du använder för att bränna ditt projekt.

**Skivbrännarenhet (Disc writer device):** Om du har fler än en brännare i ditt system så ska du välja den du vill att Studio ska använda.

**Kopior (Copies):** Välj eller skriv in det antal kopior på skivan som du vill skapa.

**Skrivhastighet (Write speed):** Välj en av de tillgängliga hastigheterna eller välj *Automatisk* för standardvärdet.

**Bildtyp:** När du skapar en skivavbild istället för att bränna skivan låter den här rullgardinslistan dig välja bland tillgängliga format. Vad du väljer här kan vara av vikt om du senare vill ha tillgång till bilden via annan programvara.



**Mata ut skivan när den är klar:** Kryssa för den här rutan om du vill att Studio automatiskt ska mata ut skivan efter bränningen.



---

## Konfigurationer för Skapa fil

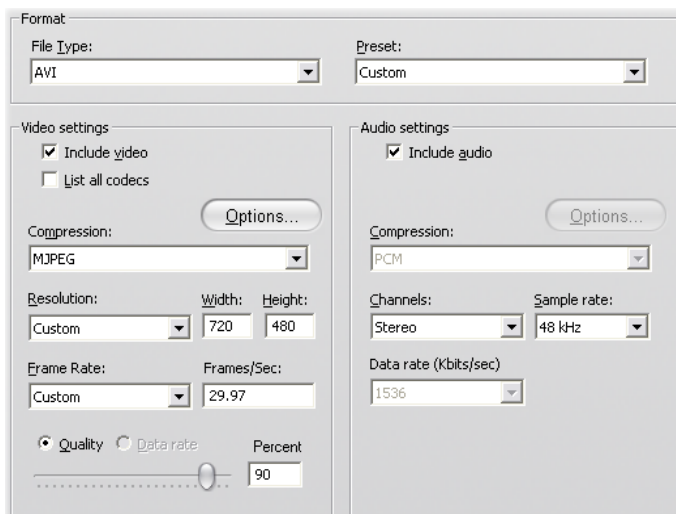
---

Listorna Filtyp och Förinställningar, som finns överst i Skapa fil-inställningspanelen för alla filtyper, relaterar till Format och Förinställningslistorna i Utdatafönstret (se *Kapitel 12: Att färdigställa din film*). De flesta filer delar en gemensam kontrollpanel. Real Media- och Windows Media-filtyper har kontrollpaneler för särskilda behov, som behandlas separat i “Konfigurationer för Skapa Real Media-fil” på sidan 305 och “Konfigurationer för Skapa Windows Media-fil” on page 309.

Panelen som beskrivs nedan används av alla de andra understödda filtyperna: AVI, DivX, MPEG-1, MPEG-2 och MPEG-4 (inklusive iPod Compatible och Sony Compatible).

Panelen låter dig manipulera fil- och komprimeringskonfigurationer när specialförhandsvalet (Custom) har valts. De flesta filtyper stöder delvis manuell anpassning.

Custom-konfigurationer kan användas för att förminska storleken på den exporterade filen, för att öka dess kvalitet, eller för att förbereda den för ett speciellt syfte (t.ex. distribution via Internet) där det kan finnas krav på utformningen, t.ex. bildramsstorlek.



*Den allmänna Skapa fil-konfigureringspanelen delas av alla filtyper förutom Real Media och Windows Media. Inte alla alternativ är tillgängliga för alla filtyper.*

**Notera:** MPEG-2 och MPEG-4-filer kräver en speciell avkodningsprogramvara. Om matchande avkodare inte finns installerade på din dator kommer du inte att kunna spela filer av denna typ.

## Videokonfigurationer

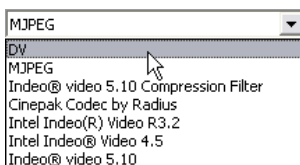
**Inkludera video:** Detta alternativ är inställt som standard. Att avmarkera denna ruta leder till att exportfilen enbart består av ljud.

**Lista alla codec:** Som standard är denna kryssruta *inte* markerad: de enda kodekar (komprimerings-/dekomprimeringsprogram) som är listade är de som blivit certifierade av Pinnacle Systems för användning tillsammans med Studio. Om du markerar alternativet kommer alla kodekar som finns installerade på din dator att listas, oavsett om de är certifierade eller inte.

Att använda kodekar som inte certifierats av Pinnacle Systems kan ge icke önskvärda resultat. Pinnacle Systems kan inte erbjuda teknisk support för problem som orsakats av användning av kodekar som inte har certifierats av företaget.

**Alternativ:** Alternativknappen öppnar en kodekspecifik alternativpanel om det finns någon tillgänglig.

**Komprimering (Compression):** Välj den kompressor (kodek) som passar bäst till det du tänker göra. När du skapar en AVI-fil, ha den tänkta tittarens datorplattform i åtanke och välj komprimeringsinställningar utifrån systemet och dess installerade kodekar.

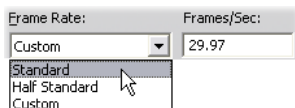


**Upplösning:** Detta är en rullgardinsmeny med olika förval med standard för Bredd och Höjd-alternativ. Förvalet Special (Custom) låter dig fylla i dimensionerna direkt.

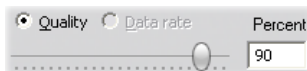
**Bredd, Höjd (Width, Height):** Bredd och höjd mäts i pixlar. Den förhandsvalda konfigurationen är den upplösning som Studio importerar i. Att minska bredd och höjd minskar filstorleken avsevärt.



**Bildhastighet:** Standardvärdet är 29.97 bildrutor per sekund för NTSC, och 25 bildrutor per sekund för PAL. Du kanske vill ställa in en lägre bildhastighet för projekt som t.ex. webbvideo.



**Kvalitet, datahastighet (Quality, data rate):** Beroende på den kodek som används kan du justera kvalitetsprocenten eller datahastigheten med regeln. Ju högre procenthalt eller hastighet du väljer desto större blir den slutliga filen.



## Konfigurationer för ljudkomprimering

Om du vill minimera filstorleken, kan ljudet ställas in på 8-bit mono i 11 kHz för många digitala ändamål. Generellt kan du använda 8-bit 11 kHz för ljud som till största delen består av tal och 16-bit stereo i 22 eller 44 kHz för ljud som domineras av musik. Som jämförelse kan nämnas att musik på cd-rom är 16-bit stereo samplad i 44 kHz. Ett annat tankesätt i val av ljudkomprimering är att 11 kHz är jämförbart med AM-radiokvalitet, 22 kHz motsvarar FM-radiokvalitet, och 16-bit stereo, 44 kHz motsvarar cd-kvalitet.

**Inkludera ljud:** Detta alternativ är inställt som standard. Att avmarkera denna ruta leder till att exportfilen blir ljudlös.

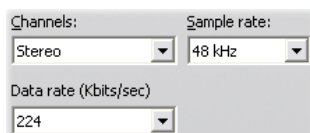
**Alternativ:** Alternativknappen öppnar en kodekspecifik alternativpanel om det finns någon tillgänglig.

**Komprimering:** Kodekarna som listas här varierar med filtypen.

**Kanaler:** Möjliga val på denna lista är Mono, Stereo och MultiChannel, beroende på filtyp. Filstorleken ökar när ytterligare kanaler används..

**Samplingsfrekvens (Sample rate):** Digitalt ljud skapas genom att sampla små diskreta delar av den kontinuerliga, analoga vågformen – ju fler delar desto bättre ljud. Till exempel är vanliga cd-skivor inspelade i 44 kHz, 16 bit stereo. Ljud kan samplas i frekvenser så låga som 11 kHz för vissa digitala ändamål, speciellt tal.

**Datahastighet (Data rate):** Denna rullgardinsmeny kontrollerar datahastigheten, och därmed komprimeringsration för ljud. Högre datahastighet ger högre kvalitet på bekostnad av större filer.



The image shows a screenshot of an audio settings dialog box. It has 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'.

## Datainställningar (Data settings)

Sony PSP Compatible-filetypen innehåller ett område som heter Data där du kan specificera en titel på din sparade film.

---

## Inställningar för Real Media-filer

---

Alternativpanelen *Make RealVideo File* gör det möjligt att justera alternativen för RealVideo-filer. Dessa avgör hur filer ska skapas som ska spelas i den populära RealNetworks® RealPlayer® som finns att ladda ned gratis från [www.real.com](http://www.real.com).

The screenshot shows the 'Format' dialog box in Pinnacle Studio 11 Plus. It is divided into several sections:

- Format:** 'File Type' is set to 'Real Media' and 'Preset' is set to 'Large'.
- Data:**
  - Title:** 'Leave it to Thorkney'
  - Author:** 'Thorkney Grillmarket'
  - Copyright:** '© 2005 TG Productions'
  - Keywords:** 'comedy, trumpet, fishing trips'
  - Video Quality:** 'Normal Motion Video'
  - Audio Quality:** 'Voice with Background Music'
- Target audience:**
  - Dial-up Modem
  - Single ISDN
  - Dual ISDN
  - Corporate LAN
  - 256K DSL/Cable
  - 384K DSL/Cable
  - 512K DSL/Cable
- Web server:**
  - RealServer
  - HTTP

**Titel, Författare och Upphovsrätt (Title, Author and Copyright):** Dessa tre fält används för att identifiera varje Real Media-film och kodas in i så att de inte är synliga för ”publiken”.

**Nyckelord (Keywords):** Detta fält kan innehålla upp till 256 tecken, och gör det möjligt att koda in nyckelord för varje film. Detta används i typfallet för att filmen ska kunna identifieras av sökmotorer på Internet.

**Videokvalitet:** Med dessa val kan du styra förhållandet mellan bildkvalitet och bildhastighet.

**Ingen video:** När det här alternativet väljs blir resultatet en fil som bara innehåller ljud.

**Normal rörlig video:** Rekommenderas för sekvenser med blandat innehåll för att balansera videorörelse och bildskärpa.

**Mjukaste rörliga video (Smoothest Motion Video):** Rekommenderas för att förhöja videorörelsen i sekvenser som innehåller begränsad rörelse som t ex nyhetssändningar eller intervjuer.

**Skarpaste bildvideo (Sharpest image video):** Rekommenderas för actionsekvenser för att förhöja bildskärpan.

**Bildspel (Slide Show):** Med detta alternativ visas videon som en serie stillbilder och ger bästa bildskärpa.

**Ljudkvalitet (Audio Quality):** Denna rullgardinsmeny gör det möjligt att välja egenskaper för ditt ljudspår. Studio använder denna information för att välja bästa ljudkomprimering för din Real Media-fil. Alternativen ger i tur och ordning bättre ljudkvalitet, men med mer utrymmeskrävande filer som resultat.

**Inget ljud:** Vid detta val kommer filen bara att bestå av video.

**Bara röst:** Detta alternativ ger lämplig kvalitet för talat ljud i sekvenser utan musik.

**Röst med bakgrundsmusik:** En valmöjlighet som passar när ljudet domineras av röster även om det är musik i bakgrunden.

**Musik:** Välj detta alternativ till ett monoljudspår där musiken spelar en framträdande roll.

**Stereomusik:** Används till ljudspår med stereomusik.

**Webbserver (Web server):** *RealServer*-alternativet gör det möjligt att skapa en fil som kan spelas upp direkt från en RealNetworks RealServer. RealServer stöder en speciell funktion som kontrollerar uppkopplingshastigheten på tittarens modem och justerar överföringen för att motsvara denna hastighet. Att välja detta alternativ gör det möjligt att välja upp till sju målgruppsdatahastigheter (*Target audience*). Eftersom filstorlek och uppladdningstid ökar med varje datahastighet som du lägger till, bör du endast välja de målgrupper som du tycker är nödvändiga.

För kunna använda *RealServer*-alternativet måste den internetleverantör som är värd för din webbsida ha en *RealServer* installerad. Om du är osäker, kontakta då din internetleverantör för bekräftelse eller använd *HTTP*-alternativet *Standard*, som låter dig optimera uppspelning för ett av de *Target audience*-alternativ som finns.

**OBS:** GeoCities erbjuder *RealServer* till sina medlemmar.

**Målgrupp (Target Audience):** Denna funktion väljer uppkopplingshastighet för målgruppen. Ju lägre hastighet, desto lägre kvalitet på videon. Om du vill att dina tittare ska kunna se på filmen medan den laddas, bör du välja en målgruppshastighet som motsvarar deras modemhastighet.

När du väljer en målgrupp ställer du egentligen in en specifik maximal bandbredd för din *RealMedia*-direktuppspelning. Bandbredd, som mäts i kilobit per sekund (Kbps), är den mängd data som kan skickas över en Internet- eller en nätverksanslutning under en viss tid. Standardmodem (sådana som använder en vanlig telefonlinje) klassificeras efter vilken bandbredd de har. Vanliga värden är 28.8 och 56 Kbps.

Utöver dessa standardmålgrupper kan du spela in sekvenser för anslutningshastigheter på 100 Kbps, 200 Kbps eller högre. Dessa högre bandbredder riktar sig oftast till målgrupper med LAN-anslutning (Local Area Network), kabelmodem eller DSL-modem (Digital Subscriber Line).



---

## Konfigurationer för Skapa Windows Media-fil

---

Panelen *Make Windows Media File* gör det möjligt att justera alternativ för skapandet av Windows Media Player-filer.

Format

File Type: Windows Media Preset: Custom

Data

Title : Thorkney's Birds Author : Thorkney Grillmarket

Copyright : © 2005 TG Productions Description : The unearthly beauty of Thorkney's backyard bird sanctuary.

Rating : G

Markers for Media Player "Go To Bar"

No markers

Markers for every clip

Markers for named clips only

Profile

Windows Media 8 Best Quality based VBR for Broadband.

Video: 320x240, 30 Frames/sec

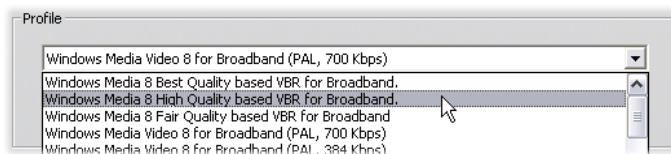
Audio: WMA, 16 bit Stereo, 44.1 kHz

**Titel, Författare och Upphovsrätt (Title, Author and Copyright):** Dessa tre fält används för att identifiera varje Windows Media-film och kodas in i så att de inte är synliga för ”publiken”.

**Beskrivning (Description):** Detta fält kan innehålla upp till 256 tecken och gör det möjligt att koda in nyckelord i filmen. Detta används oftast för att filmen ska kunna identifieras av sökmotorer på Internet.

**Klassificering:** Att skriva in en klassificering i detta fält kommer att vara till hjälp för dina tittare.

**Profil:** Basera ditt val av uppspelningskvalitet på din film på målplattformens kapacitet, dvs. datorn/datorerna som filmen kommer att spelas upp på. De exakta ljud- och videoparametrar som relaterar till det nuvarande valet visas på utrymmet nedanför listan. Med hjälp av Specialalternativet (Custom) kan du finjustera inställningarna genom att välja från en lista av möjliga kombinationer.



**Markörer för Media Players “Go To”-rad:** Du kan välja att inkludera Windows Medias “filmarkörer” i en filmfil. Dessa markörer låter tittaren gå direkt till början av valfri markerad sekvens genom att välja dess namn från en lista.

**Inga markörer:** Filmfilen kommer att skapas utan markörer.

**Markörer för varje klipp:** Markörer skapas automatiskt för varje klipp i filmen. Om du inte namngivit klippet själv kommer ett standardnamn baserat på projektet att genereras.

**Markörer endast för namngivna klipp:** Markörer genereras endast för de klipp som du själv har namngivit.

---

## Konfigurationer för Skapa kassett

---

Studio reagerar automatiskt på den maskinvara du har installerad och konfigurerar Skapa kassett-uppspelningsdestination efter denna.

The screenshot shows a dialog box titled "Format" with two main sections. The top section, "Format", contains three dropdown menus: "Output Type" (set to "DV Camcorder"), "Device" (set to "Sony DV Device (DV NTSC)"), and "Audio" (set to "Sony DV Device (DV NTSC)"). The bottom section, "Output options", contains a checked checkbox labeled "Automatically start and stop recording" with a sub-note: "(Turn this on to automatically send Record and Stop commands to your DV camcorder)". Below this is a "Record delay time" section with two input fields: "1" for "seconds" and "27" for "frames".

Om du *skriver ut* (skapar kassett) till en dv-enhet kan du välja att låta Studio starta och stoppa enheten automatiskt istället för att behöva göra det själv.

### För att kontrollera utskrift automatiskt:

1. Klicka på knappen *Make Movie* (Skapa Film) i huvudmenyraden  
Den övre hälften av skärmen ändras för att visa Skapa Film-fönstret.
2. Klicka på *Tape*-fliken.
3. Klicka på *Settings*-knappen. Panelen *Make tape* öppnas.
4. Markera rutan *Automatically start and stop recording* för att sätta på den automatiska funktionen.

De flesta dv-enheter har en liten fördröjning mellan mottagandet av kommandot att spela in och den faktiska starten av inspelningen. I Studio kallas detta "fördröjningstid för inspelning" ("record delay time"). Tiden varierar från enhet till enhet så du kan behöva experimentera med olika värden för att få fram det bästa resultatet för just din enhet.

5. Klicka på *OK*.
6. Klicka på *Create*.

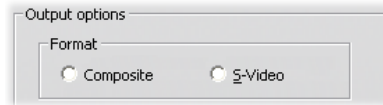
Studio renderar din film och sänder sedan kommandot *record* till din dv-enhet. Studio exporterar den första bildrutan i din film (utan ljud) under den valda varaktigheten som fördröjningstid för inspelning, vilket ger enheten tid att starta kassetten och börja inspelningen.

**Tips:** När du spelar upp din kassett och den första delen av din film inte har spelats in, bör du öka värdet för *Record delay time* (Fördröjningstid för inspelning). Om din film däremot startar med att den första bildrutan hålls fast som stillbild bör du minska värdet.

**Tips:** Om du vill skicka svart till din inspelningsenhet under dess fördröjningstid för inspelning, så placera en tom titel i videospåret precis innan början av din film (en tom titel ger svart video). Om du vill spela in svart i slutet av din film, så placera en tom titel i videospåret efter den sista bildrutan i din film.

## Analog utskrift

Om du skriver ut till en analog enhet, kan *Composite*- eller *S-Video*-format finnas tillgängliga om de stöds av din maskinvara.



## Exportera till skärmen

Ett av alternativen i *Video*-rullgardinsmenyn i området *Playback devices* (uppspelningsenheter) är ”VGA display”. Med detta alternativ kommer ditt färdiga projekt att spelas upp på din bildskärm i stället för på en extern enhet.



# Tips och tricks

Här är några tips från Pinnacles tekniska experter på hur man väljer, använder och sköter ett datasystem vad gäller video.

---

## Maskinvara

---

För att kunna använda Studio effektivt bör din maskinvara vara optimalt förberedd och konfigurerad.

Det rekommenderas att du använder UDMA IDE-hårddiskar, eftersom de ger bra och pålitlig videoöverföring med Studio. Vi rekommenderar starkt att du importerar till en annan hårddisk än den som programvaran för Windows och Studio finns installerad på.

Eftersom inspelning av videosekvenser i dv-formatet kräver ungefär 3.6 Mb/s i dataöverföringshastighet, bör din hårddisk kunna hålla en överföringshastighet på minst 4 Mb/s. Ännu högre överföringshastigheter kan öka stabiliteten och hjälpa till att undvika eventuella problem vid export till kassett.

Du kan räkna ut hur mycket hårddiskutrymme som behövs till din video med hjälp av värdet 3,6 Mbyte/sekund.

Till exempel:

1 timme video = 3600 sekunder (60 x 60)

3600 sekunder x 3.6 Mb/s = 12,960 Mb

Alltså behöver 1 timme video 12.9 Gbyte utrymme.

På grund av sin automatiska, interna kalibrering avbryter standardhårddiskar regelbundet det kontinuerliga dataflödet för att återkalibrera sig. Under import är detta inte uppenbart, eftersom bilderna lagras temporärt i minnet. Men under uppspelning kan bara ett begränsat antal bilder lagras på detta sätt.

För mjuk uppspelning krävs ett kontinuerligt oavbrutet dataflöde. Om inte, kommer bilden att "rycka" med jämna mellanrum även om alla bildrutor importerats och även om hårddisken är mycket snabb.

## Att förbereda din hårddisk

Innan import av video sker bör du:

Avsluta alla program i bakgrunden. Innan du öppnar Studio ska du hålla ner tangenterna Ctr<sup>l</sup> och Alt på tangentbordet; tryck sedan på Delete. Detta kommer att öppna fönstret Avsluta program. Klicka på de olika programmen som finns listade i fönstret och välj End Task (Avsluta Uppdrag). Gör detta för alla program i listan *utom* Explorer och SysTray. Det finns hjälpprogram som kan underlätta denna procedur.

Klicka på *Start* ➤ *Programs* ➤ *Accessories* ➤ *System Tools* ➤ *ScanDisk*



Se till att *Thorough* är markerat och klicka på *Start* (detta kan ta tid).

När ScanDisk är klar, klicka på *Start* ➤ *Programs* ➤ *Accessories* ➤ *System Tools* ➤ *Disk Defragmenter* (detta kan ta tid).

Stäng av alla energisparande funktioner. Placera musmarkören på skrivbordet, högerklicka och välj *Properties* ➤ *Screensaver* (under *Energy... Settings*). Se till att allt under *Settings for... power schemes* är inställt på *Never*.

**OBS:** Videoredigeringsprogram är inte särskilt lämpade för att klara av multikörning. Använd inga andra program medan du skapar film (video eller disk) eller importerar. Du kan multiköra program under redigering.

## RAM

Ju mer RAM du har, desto lättare är det att arbeta i Studio. Du behöver minst 512 Mbyte RAM för att arbeta med programmet, och vi rekommenderar varmt 1 GB (eller mer).

## Moderkort

Intel Pentium eller AMD Athlon 1,4 GHz eller högre – ju högre desto bättre.

---

# Programvara

---

## Justering av Färgdjup

1. 16-bit färgdjup rekommenderas.
2. Placera musmarkören på skrivbordet, högerklicka och välj *Properties* ➤ *Settings*.

### 3. Under Colors välj *High Color (16-bit)*.

Påläggningskonfigurationerna påverkar bara bilden på datorskärmen. Inspelade sekvenser visas alltid i full färg och upplösning vid videoexport.

---

## Att öka bildhastigheten

---

Om ditt system inte uppnår lämplig bildhastighet (25 fps för PAL/SECAM, 29.97 fps för NTSC) ska du prova följande:

### **Stäng av nätverksdrivrutiner och program**

Nätverksfunktioner orsakar ofta avbrott i inspelning och uppspelning. Vi rekommenderar att inte arbeta i ett nätverk.

### **Ljudinspelning**

Spela bara in ljud när du faktiskt behöver det. Eftersom ljud kräver mycket processeringstid vid videoinspelning rekommenderar vi ett PCI-ljudkort.

### **Digital video med ljud**

När du spelar in digitala videosekvenser med ljud så kom ihåg att även ljudet kräver hårddiskutrymme:

Cd-kvalitet (44 kHz, 16-bit, stereo) kräver ca 172 Kbyte/sek;

Stereokvalitet (22 kHz, 16-bit, stereo) ca 86 Kbyte/sek och

Monokvalitet (22 kHz, 8-bit, mono) kräver fortfarande 22 Kbyte/sek.

Bättre ljudkvalitet kräver motsvarande mer hårddiskutrymme. Den högsta kvaliteten (disk) krävs sällan. Däremot ger den lägsta kvaliteten (11 kHz/8-bit, mono) sällan accepterad ljudsekvenskvalitet.

---

## Studio- och datoranimation

---

Om du redigerar datoranimationer med Studio eller skulle vilja kombinera dem med digital video bör du komma ihåg att skapa dina animationer i samma bildstorlek och bildfrekvens som din ursprungliga video:

Kvalitet	TV-beskränning	PAL	NTSC	Ljud
DV	Ja	720 x 576	720 x 480	44 kHz 16-bit stereo

Om du inte gör det kommer det att resultera i onödigt långa renderingstider och eventuellt synliga glapp när animationen spelas upp.



# Felsökning

Innan du börjar felsökningen bör du kontrollera din maskinvaru- och programinstallation.

**Uppdatera din programvara:** Vi rekommenderar att du installerar de senaste uppdateringarna för Windows XP. Du kan ladda ned dessa uppdateringar från:

[windowsupdate.microsoft.com/default.htm](http://windowsupdate.microsoft.com/default.htm)

Försäkra dig om att du har installerat den senaste versionen av Studio-programvaran genom att klicka på menyn *Help > Software Updates* inne i själva programmet. Studio kommer att använda din Internetanslutning och kontrollera om du har den senaste versionen på din dator

**Kontrollera din maskinvara:** Se till att all annan installerad maskinvara fungerar normalt med de senaste drivrutinerna och inte är flaggade som felbehäftade i Windows Device Manager. Om någon enhet är flaggad bör du reda ut problemet innan du startar installationen.

**Skaffa de senaste drivrutinerna:** Vi rekommenderar även starkt att du installerar de senaste drivrutinerna för ditt ljudkort och grafikkort. Under startprocessen för Studios programvara kontrollerar vi att du har ett ljudkort och ett videokort som stöder DirectX.

Gå till tillverkarens webbsida för att få de senaste drivrutinerna för dina kort. Många användare har NVIDIA-grafikkort. De senaste drivrutinerna för dessa finns tillgängliga här:

[www.nvidia.com](http://www.nvidia.com) och [www.atitech.com](http://www.atitech.com)

Om du har ett Sound Blaster-ljudkort finns uppdateringar här:

[us.creative.com](http://us.creative.com)

## Öppna Device Manager

Windows XP Device Manager, som låter dig konfigurera maskinvaran på ditt system, har en viktig roll i felsökning.

Första steget för att få tillgång till Device Manager är att högerklicka på *My Computer* och sedan välja *Properties* från innehållsmenyn. Detta öppnar dialogrutan Systeminställningar. *Device Manager*-knappen är på *Hardware*-fliken.



## TEKNISK HJÄLP ONLINE

The Pinnacle Support Knowledge Base är ett sökbart arkiv på tusentals regelbundet uppdaterade artiklar om de vanligaste frågorna som användare har angående Studio- och Pinnacle-produkter. Använd kunskapsbasen för att hitta svar på frågor som du har angående installation, användning eller felsökning i Pinnacle Studio.

Du får tillgång till kunskapsbasen via din webbläsare genom att besöka:

<http://www.pcle.com/selfhelp>

Kunskapsbasens hemsida kommer att visas. Du behöver inte registrera dig för att surfa kunskapsbasen men om du vill skicka en särskild fråga till personalen på teknisk support måste du skapa ett konto för kunskapsbasen. Läs gärna kunskapsbasens artiklar som är relevanta för din fråga innan du kontaktar teknisk supportpersonalen.

## Att använda kunskapsbasen

Välj "Studio Version 10" i *Product*-rullgardinslistan. Om det är relevant, kan du även välja en *Sub-Product*, en *Category* eller båda. Genom att välja en underprodukt eller kategori kan antalet icke-relevanta träffar från din sökning minskas, men kan även utesluta artiklar av mer generell typ som skulle kunna vara användbara. Om du inte är säker på vilken kategori du ska välja bör du behålla inställningen *All Categories*.

För att söka efter en artikel bör du skriva in en kort fras eller grupp nyckelord i textrutan. Var inte för entusiastisk med ord; sökningen fungerar bäst när den bearbetar ett fåtal ord.

## Sökexempel

I listan nedan på vanliga felsökningsfrågor är första frågan "Studio crashes or hangs in Edit mode" ("Studio kraschar eller fastnar i Redigera-läge").

Skriv in "Crash in edit mode" ("Krasch i Redigera-läge") i sökrutan och klicka på *Search*-knappen. Du bör få mellan 60 och 150 träffar. Den allra första, "Studio crashes in Edit" ("Studio kraschar i Redigera"), visar kända anledningar för detta problem och dess lösningar.

Om du i stället söker på det enkla nyckelordet "Crash" får du färre träffar som alla relaterar till kraschar i Studio.

Om en sökning inte ger en artikel som verkar relevant för ditt problem bör du modifiera sökningen genom att välja andra nyckelord. Du kan även använda *Search by (Sök genom)* och *Sort by (Sortera genom)*-valen för att välja särskilda eller populära artiklar.

## Sökning via Answer ID

Om du känner till Answer ID-numret på svaret som du söker efter, kan du ha tillgång till föremålet meddetsamma. Till exempel, om du får upp ett importfel när du trycker på *Capture*-knappen kommer du kanske att hänvisas till kunskapsartikel nr. 2687, "I am getting a capture error with Studio" ("Jag får upp ett importfel med Studio"). Välj "Answer ID" i *Search by*-rullgardinslistan och ange ID-numret i textrutan. Klicka sedan på *Search*.

## Vanligaste sökfrågorna i kunskapsbasen

1. Studio kraschar i Edit-läge (ID 6786).
2. Importfel uppstår när import startas (ID 2687).
3. Studio fastnar under rendering (ID 6386).
4. Cd- eller dvd-brännare upptäcktes inte (ID 1593).
5. Studio fastnar vid start eller startar ej (ID 1596).
6. HollywoodFX-övergångar är fortfarande vattenmarkerade efter uppgradering (ID 1804).
7. "Kan ej starta dv-importenhet" fel uppstår i Import-läge (ID 2716).

Informationen på de följande sidorna är baserad på dessa vanliga kunskapsbasartiklar.



---

## Studio kraschar i Redigera-läge

---

### *Answer ID 6786*

Om Studio kraschar är anledningen förmodligen antingen ett konfigurationsproblem eller ett problem med ett projekt eller en innehållsfil. Dessa problem kan oftast lösas med en av följande metoder:

Avinstallera och återinstallera Studio.

Optimera datorn.

Återuppbygg ett korrupt projekt.

Importerera om en korrupt sekvens.

För att underlätta felsökningen av problemet bör du avgöra vilket av felen nedan som beskriver symptomen som du upplever bäst och därefter referera till de tillhörande instruktionerna:

**Fall 1:** Studio kraschar utan varning. Det verkar inte finnas något särskilt som orsakar kraschen, men det händer ofta.

**Fall 2:** Studio kraschar varje gång du klickar på en särskild tabb eller knapp i Redigera-läge.

**Fall 3:** Studio kraschar varje gång du utför en viss stegsekvens.

### **Fall 1: Studio kraschar utan varning**

Försök var och en av följande lösningar i tur och ordning:

**Skaffa den senaste Studio-versionen:** Se till att du har installerat senaste versionen av Studio 11. Den senaste versionen finns på vår webbsida på:

<http://www.pinnaclesys.com/support/studio10>

Se till att stänga ner alla andra program innan du påbörjar installationen av en ny version.

**Justera Studio-installationer:** Välj *No background rendering* i *Rendering-rullgardinslistan* och avmarkera *Use hardware acceleration* (Använd *maskinvaruacceleration*) rutan. Båda val finns på *Edit-alternativpanelen* (se sidan 288).

**Avsluta bakgrundsuppgifter:** Stäng andra program och avlasta bakgrundsprocesser innan du använder Studio.

Tryck på Ctrl+Alt+Delete för att öppna Task Manager. Du kommer antagligen inte att se mycket under *Applications*-fliken, men *Processes*-fliken kommer att visa dig programvaran som för tillfället körs. Eftersom det är svårt att vara säker på vilka processer som inte bör stängas, finns det hjälpprogram som kan underlätta denna procedur.

**Avfragmentera din hårddisk:** Efterhand kan filerna på din hårddisk bli *fragmenterade* (dvs. lagrade i flera delar i olika placeringar på disken) vilket saktar ner tillgång och kan leda till prestationsproblem. Använd en avfrageringsenhet för disk som den som erbjuds av Windows för att förebygga eller korrigera detta problem. Du får tillgång till den inbyggda avfrageraren med *Disk defragmenter*-kommandot i din meny: *Programs* ➤ *Accessories* ➤ *System tools*.

**Uppdatera ljud- och videodrivrutiner:** Se till att du har skaffat de senaste drivrutiner för dina ljud- och videokort från tillverkarens webbsidor. Du kan se vilka ljud- och videokort du har i Windows Device Manager.

För att avgöra vilket videokort du har ska du klicka på plustecknet framför *Display Adapter* i Device Manager-listan. Namnet på ditt videokort visas nu.

Dubbelklicka på namnet för att öppna en ny dialogruta där du ska välja *Driver*-tabben. Nu kan du se information om drivrutinens tillverkare samt namnen på drivrutinens bestandsfiler.

Ljudkortet visas i sektionen *Sound, video and game controllers (Ljud, video och spelkontroll)* i Device Manager. Dubbelklicka på namnet för att få tillgång till detaljerna för drivrutiner.

**Uppdatera Windows:** Se till att du har alla de senaste uppdateringarna från Windows som finns tillgängliga.

**“Justera för bästa prestation”:** Använd detta systemalternativ för att stänga av visuella extraeffekter som använder extra CPU-tid. Högerklicka på *My Computer*, välj *Properties* från innehållsmenyn och klicka sedan på *Advanced*-fliken. Under *Performance* ska du klicka på *Settings*-knappen för att öppna dialogrutan *Performance*-alternativ. Välj alternativet *Adjust for best performance (Justera för bästa prestation)* och klicka på *OK*.

**Uppdatera DirectX:** Uppdatera senaste versionen av DirectX. Du kan ladda ner från Microsoft här:

[www.microsoft.com/windows/directx](http://www.microsoft.com/windows/directx)

**Skapa plats på din startport:** Se till att du har 10 Gbyte eller mer ledig plats på din startport för paging.

**Avinstallera, ominstallera och uppdatera Studio:** Ifall din Studio-installation har korrumpierats bör du testa denna procedur:

1. Avinstallera Studio: Klicka på *Start* ➤ *Programs* ➤ *Studio 11* ➤ *Tools* ➤ *Uninstall Studio 11*, Följ sedan instruktionerna på skärmen tills processen är avklarad. Om avinstallören frågar om du vill radera en delad fil bör du klicka på *Yes to all*. Koppla ur kameran och kabeln från ditt dv-kort om du har ett.

2. Ominstallera Studio: Sätt in din Studio-disk och ominstallera programvaran. Se till att du är inloggad som Administrator (eller som en användare med Admin-privilegier) när du installerar Studio. Det rekommenderas starkt att Studio installeras i sin vanliga katalog på styrsystemets rotnivå.
3. *Ladda ner och installera den senaste versionen av Studio: Klicka på Help ➤ Software Updates menykommandot för att kontrollera om det finns uppdateringar. Om en ny version av Studio spåras på vår webbsida kommer du att bli ombedd att ladda ner det. Ladda ner denna patch file (programfix) till en plats där du enkelt kan hitta det (så som Skrivbordet). Avsluta sedan Studio. Dubbelklicka slutligen på den nerladdade filen för att uppdatera Studio.*

**Återuppbygg korrupt projekt:** Försök att återuppbygga de första få minuterna av ditt projekt. Om inga problem uppstår kan du gradvist bygga på projektet och kontrollera regelbundet för att försäkra att systemstabilitet vidbehålls.

**Reparera korrupt video eller ljud:** Ibland uppstår ostadighet bara när du använder vissa ljud- eller videosekvenser. I vissa fall bör du återimportera ljud eller video. Om ljud eller video skapades av ett annat program bör du om möjligt återimportera det med Studio. Medan Studio stöder många videoformat är det möjligt att just din sekvens är korrupt eller är av ett ovanligt format. Om du har en **wav-** eller **mp3-**fil som verkar vara problematisk bör du konvertera filen till ett annat format innan du importerar filen. Många **wav-** och **mp3-**filer på Internet är korrupta eller av ovanlig standard.

**Ominstallera Windows:** Detta är ett ganska drastiskt steg men om de föregående stegen inte har hjälpt kan själva Windows vara korrupt. Även om dina andra program verkar köra normalt kan storleken på videofilerna som används i Studio belasta ditt system tills en latent instabilitet avslöjas.

## **Fall 2: Att klicka på en tabb eller knapp kraschar Studio**

Börja vänligen med att prova stegen ovan för Fall 1. Detta problem innebär ofta att Studio inte installerats korrekt eller har blivit korrupt. Att avinstallera Studio för att sedan ominstallera det och uppdatera till senaste versionen kommer i det flesta fall att lösa problemet.

Prova annars att skapa ett nytt projekt som heter "test01.stu" för att avgöra om problemet beror på ett särskilt projekt. Öppna demovideofilen och dra de första få scenerna till Tidslinjen. Klicka nu på tabben eller knappen som verkar orsaka problemet. Om detta prov inte kraschar kan det vara att problemet ligger i projektet som du arbetar med och inte med Studio eller ditt system. Om provet kraschar bör du kontakta vår supportpersonal och ge oss detaljerna om precis var felet inträffar. Vi kommer att återskapa och lösa problemet.

## **Fall 3: Att utföra vissa steg kraschar Studio**

Detta är en mer komplicerad version av Fall 2 och samma felsökningssteg gäller här. Eftersom det kan vara svårt att avgöra exakt vilken följd av steg som skapar felet måste du vara metodisk i din sökning. Genom att skapa ett litet prov som beskrivet i Fall 2 kan man utelämna variabler som kan förvirra dina provresultat.

---

## Importfel sker vid importstart

---

### *Answer ID 2687*

Vissa problem kan spåras till oförenligheter eller frågor om särskilda tredjeparts importkort:

ATI: Studio bör fungera med de flesta All In Wonder-kort.

Hauppauge: Observera vänligen FAQ-sidan på vår webbsida för information om Hauppauge-kort.

nVidia: Studio bör fungera med de flesta nVidia-kort som är utformade för import av video.

### **Felsökningssteg**

Det första målet innan du importerar är att se videon spela i förhandsgranskningsfönstret.

1. Kontrollera inställningarna för importkällor i Studio. Eftersom du kanske har fler än en importenhet på ditt system (1394-kort, tv-frekvens, webbkamera, osv.) måste du se till att du väljer rätt importkälla. I Studios Import-läge, klicka på *Settings*-knappen och klicka på *Capture source*-tabben på Installera Alternativ-dialogrutan. Välj din videoimportenhet på *Video*-rullgardinslistan.

Om alternativet för din önskade importenhet inte finns med på listan ska du gå till Windows Device Manager. Om importdrivrutinen för din importenhet är flaggad eller inte finns med på listan ska du ladda om importdrivrutinen som följer:

Pinnacle drivrutiner: Använd disken för att hitta och installera Pinnacles drivrutiner för kortet som finns installerat.

Tredjeparts drivrutiner: Använd disken som leverades med importenheten eller ring tillverkaren (eller besök deras webbsida) för den senaste drivrutinen.

2. Om du importerar från en analog källa se till att rätt analogtyp väljs. I diskometerfönstret (i Studios Import-läge), klicka på vänster tabb för att öppna den utdragningsbara panelen av inställningar för analog video. Välj *Composite* eller *S-Video* beroende på behov.  
Om rätt föremål redan valts, välj den andra och byt tillbaka till den rätta efter ett par sekunder. Detta kan hjälpa till att återuppställa Import-läge och till att söka noga efter den ingående signalen.
3. Om du importerar från en analog källa bör du kontrollera dina kablar. Kablarna måste stämma överens med *Composite-* eller *S-Video-*inställningen du valde ovan. Om möjligt, prova en annan kabel, kassett eller videokamera för att se om problemet kan spåras till en av dessa komponenter.
4. Se till att inspelningshuvuden är rengjorda och att kassettbandet är i gott skick. Se till att alla fysiska anslutningar är säkra.
5. *Om du importerar från en analog källa måste du trycka på play-knappen på källdäcket innan import – det finns ingen kontroll på skärmen. Om din spelare inte spelar när du klickar på Capture-knappen kommer du att se ett Importfel.*

Om du fortsätter att få upp ett Importfel efter att ha provat stegen ovan bör du testa dina inställningar med AMCAP-importprogrammet. AMCAP är ett generiskt program som används för att testa överensstämmelse mellan enheter. Om du inte kan importera med AMCAP har ditt importkort förmodligen inte rätt drivrutin för din version av Windows.

## För att använda AMCAP:

1. Klicka Starta ➤ Program ➤ Studio 11 ➤ Verktyg ➤ Am-inspelning.
2. Välj din importenhet på *Devices*-menyn i AMCAP-fönstret.
3. *Genom att klicka på menykommandot Options ➤ Preview bör du se en video i AMCAP-fönstret om kablarna är de rätta och källan (videokamera eller liknande) är på. För att importera, klicka på Capture-menyn och välj Start Capture. Det finns ev. några val för installation av vårt importkort.*

**OBS:** AMCAP fungerar ej tillsammans med importenheter som har maskinvara MPEG-kodare (t.ex. MovieBox USB, PCTV Deluxe, MP20, och TDK Indi device).

Om du med all osannolikhet inte kan importera i Studio med ditt importkort, även efter all felsökning har provats, kan du arbeta dig runt om problemet genom att importera utanför Studio, och sedan importera den inspelade videon i Studio för redigering och export.

---

## Studio fastnar under rendering

---

### *Answer ID 6386*

Med denna typ av problem ”fastnar” Studio under rendering (förberedelse av din video för export i Skapa Film-läge). För att identifiera lösningen i ett särskilt fall bör du prova felsökningsstegen för det som bäst stämmer överens med din situation bland följande fel:

**Fall 1:** Rendering stannar strax efter att ha påbörjats.



**Fall 2:** Rendering stannar utan varning i ett projekt. Det stannar vanligtvis inte på samma ställe om rendering provas flera gånger.

**Fall 3:** Rendering stannar på samma ställe i ett projekt oavsett hur många gånger rendering påbörjas. Detta fel har mer än en möjlig orsak.

### **Fall 1: Rendering stannar direkt**

Om det fastnar direkt efter att *Create*-knappen tryckts ner finns det ett konfigurationsproblem på ditt system. Försök att rendera den medföljande demovideon. Om detta misslyckas bekräftas problem som ett systemfel eftersom vi inte har kunnat återskapa ett renderingsproblem med demofilen under våra prover.

#### **Möjliga lösningar:**

Avinstallera och inställ Studio igen.

Avinstallera annan programvara som kan skapa problem med Studio (annan videoredigeringsprogramvara, andra videokoder, osv.).

Se till att du har installerat tillgängliga Windows-servicepaket.

Återinstallera Windows över förra versionen (dvs. *utan* att avinstallera det först). I Windows XP kallas denna procedur för *Repair* (Reparera).

### **Fall 2: Rendering stannar utan varning**

Om rendering fastnar utan varning även inom samma projekt kan felet bero på bakgrundsuppgifter, strömhantering eller ett temperaturproblem i din dator.

#### **Möjliga lösningar:**

Kontrollera din hårddisk för fel och defragmentera den.

Avsluta eventuella bakgrundsuppgifter så som virusprogram, drivrutinsindex och faxmodem.

Stäng av eventuell strömhantering.

Installera ventilatorer på din dator.

### **Fall 3: Rendering fastnar alltid på samma ställe**

Om rendering alltid fastnar på samma ställe i ett särskilt projekt bör du kontrollera om andra projekt har samma problem. Om inte, kan problempjektet vara korrupt; om andra projekt får samma problem, försök att isolera en gemensam faktor.

Att finna en lösning på denna typ av fel är mycket lättare om du kan identifiera ett särskilt föremål i projektet som orsakar stoppet i renderingen. Att avlägsna eller trimma föremålet kan låta renderingen slutföras, men i vissa fall kan felet helt enkelt dyka upp någon annanstans i projektet.

#### **Några möjliga lösningar och alternativ:**

1. Kontrollera sekvenser i projektet för korrupta videoramar. Dessa visas möjligen som gråa, svarta, rutiga eller förvrängda ramar. Om du hittar några ska du trimma för att utesluta de felaktiga ramarna. Du kan även prova att återimportera tagningen.
2. Defragmentera din hårddisk.
3. Se till att du har tillräckligt med förvaringsutrymme – helst tiotals gigabyte – på hårddisken som du använder för video. Rendering kan kräva stora mängder förvaring och kan avbrytas om utrymmet är otillräckligt.
4. Om du har en separat importdrivrutin, se till att flytta hjälpfilmappen till den drivrutinen.

5. Kopiera sektionen där renderingen slutar och lägg till den i ett nytt projekt. Inkludera 15 till 30 sekunder på var sin sida av felet. Prova att rendera detta utdrag till en AVI-fil och, om detta lyckas, använd filen för att ersätta den felaktiga sektionen av originalprojektet.
6. *Rendera hela projektet till en AVI-fil och skapa sedan ett nytt projekt och importera filen. Om du skapar en disk måste du lägga till dina kapitelmarkeringar och menyer till det nya projektet. Detta alternativ fungerar bäst med NTFS fördelningar för att undvika 4 Gbyte filbegränsningen i FAT32 fördelningen (som endast tillåter 18 minuter dv-video).*

Det är möjligt att konvertera en existerande FAT32-hårddiskpartition till NTFS utan att formatera om, och på så sätt undgå filstorleksbegränsningen på 4Gbyte. Den följande proceduren exemplifieras med c-drivenheten. För andra partitioner: Ersätt helt enkelt med korrekt drivenhetsbokstav (dvs. **d** eller **f**) i steg 4 och 5.

### **För att konvertera en FAT32-partition till NTFS:**

1. Klicka på Windows *Start*-knapp.
2. Välj kommandot *Kör...*
3. Mata in **cmd** i *Kör*-dialogen, och klicka *OK*.  
Ett kommandofönster visar sig.
4. Mata in **vol c:** i prompten och tryck Enter, och notera volymen i drivenhet c (“PinWin” i illustrationen nedan).
5. Mata in **convert c: /fs:ntfs** och tryck 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
```

*Detta inleder konverteringen från FAT32 till NTFS. När meddelandet ber dig om det, mata in den volym som du noterade i föregående steg.*

---

## Cd- eller dvd-brännare upptäcks ej

---

### ***Answer ID 1593***

Om Studio inte kan lokalisera din diskbrännare när du vill skapa ditt diskprojekt får du felmeddelandet “No disc writer device found!” (“Ingen diskskrivarenhet hittad!”). Det kan vara antingen Studio eller Windows som inte känner igen drivrutinen. Om det händer efter installeringen av en programfix (patch) till Studio är det troligt att processen inte fungerade korrekt; i så fall, avinstallera, återinstallera och uppdatera Studio som beskrivs i artikel 2 nedan.

### **Några möjliga lösningar och alternativ:**

1. Verifiera att brännaren finns med på listan i Device Manager. Om den inte finns med måste du kontrollera din brännares dokumentation eller kontakta tillverkaren för att installera enheten korrekt.
2. Avinstallera och installera Studio igen från originalskivan och uppdatera den med den senaste programfixen. Se sidan 327 för instruktioner.

3. Kontrollera diskbrännarens tillverkares webbsida för uppdateringar på deras företags varor. Du finner företagets version av varan för din brännare på brännarens *Properties*-dialogruta i Device Manager.
4. Kontrollera i Enhetshanteraren om hårddisken har en Via-kontroller. Vias webbplats är:  
[www.viaarena.com/?PageID=2](http://www.viaarena.com/?PageID=2)
5. *Om du har annan programvara för diskbrännare, så som Nero, Adaptec eller Roxio Easy CD Creator, försök då att uppdatera den programvaran till dess senaste version. Om Studio fortfarande inte kan hitta drivrutinen ska du avinstallera alla annan programvara för diskbrännare och försöka igen.*

---

## Studio fastnar vid start eller startar ej

---

### *Answer ID 1596*

Problem vid start syns på olika sätt. Studio kan ge ett felmeddelande vid start eller fastna halvvägs igenom, eller ”frysa” – inte ge kontroll till dig – efter en annars friktionsfri start.

### **I dessa fall, prova ett av följande:**

1. Starta om din dator. Efter omstart, dubbelklicka på Studio-ikonen.
2. Vänta ett par minuter för att bekräfta att programmet verkligen har hängit sig. Även när du misstänker att Studios start har misslyckats bör du vänta ett par minuter till. På vissa datorer kan startprocessen ta längre tid att avsluta än du hade tänkt.

3. Avinstallera och ominstallera Studio. (Se sidan 327 för instruktioner.)
4. Ladda ner och ominstallera drivrutinen för ditt ljudkort. Kom ihåg att ljudkortet måste stöda DirectX.
5. Avlägsna ljudkortet från systemet. Vissa äldre ljudkort fungerar kanske inte väl med nyare versioner av Windows. Detta kan verifieras genom att stänga av datorn, ta bort ljudkortet och starta om. Om Studio startar nu måste du förmodlingen ersätta ljudkortet (förutsatt att du har uppdaterat till de senaste drivrutinerna som föreslogs i det förra steget).
6. *Ladda ner och ominstallera programvaran för grafikkortet. Kom ihåg att kortet måste stöda DirectX.*

---

## “Kan ej starta dv-importenhet” fel visas i Import-läge

---

### ***Answer ID 2716***

Felmeddelandet är: ”Pinnacle Studio kan inte starta dv-importenhet. Kontrollera vänligen att videokameran är inkopplad och att strömmen är på.”

Detta felmeddelande uppkommer endast om du importerar från en digital källa (dv eller Digital8-videokamera) som är inkopplad till dv-porten (även kallad “FireWire”- eller “1394”-port).

## Om du importerar från en analog källa:

Du måste korrigera din inställning för importkälla. I *Capture devices (Importera föremål)* rutan på *Capture source (Importera källa)* alternativdialogrutan, lägg märke till att *Video* och *Audio* har ställts in på förinställningen ”Dv -videokamera – Pinnacle 1394”. För att importera från en analog källa, välj de lämpliga enheterna i båda listorna.

Många kort för analog import saknar ett *audio in*-jack. Därför måste du både ställa in ljudimportenheten i Studio till ditt ljudkorts *line in* och kabla analoga ljudkällan (digital eller analog videokamera) till *line in*-jacket på ljudkortet.

## Möjliga lösningar om du importerar från en digital källa:




1. Verifiera att kameran står på VTR/VCR-inställning. För import bör enheten köra på AC-ström och inte batterier.
2. Koppla ur och koppla tillbaka 1394-kabeln. Se till att du inte av misstag använder en USB-kabel till en USB-port. Studio kommer inte att importera från en dv- eller Digital8-videokamera om den inte är kopplad via dv-porten.
3. Stäng av videokameran och sätt sedan på den igen. När du sätter på videokameran bör musmarkören snabbt visa ett timglas medan enheten upptäcks och Windows laddar drivrutinen. Genom förval kommer Windows XP att visa ett meddelande om att strömmen till videokameran är kretsad.
4. Stäng av datorn och flytta 1394-importkortet till en annan PCI-port. Om du inte har en ledig port, byt importkortet med ett kort i en annan port. Starta om din dator.

Windows maskinvaras ”wizard” bör finna den ”nya” maskinvaran automatiskt. Följ eventuella instruktioner på skärmen för att färdigställa drivrutinen. Kontrollera Device Manager för att se om drivrutinen laddats korrekt.

5. *Verifiera att drivrutinerna för 1394-porten och dv-/D8-videokameran laddats ordentligt i Device Manager. Se ”Att kontrollera drivrutinerna” här nedan.*

## Att kontrollera drivrutinerna

### För att kontrollera dina 1394- och dv-drivrutiner:

1. Öppna Windows Device Manager. (Se sidan 322 för instruktioner om tillgång till Device Manager.)
2. Du bör inte ha några drivrutiner med ett gult utropstecken  på dem. Om du har det är den drivrutin som markerats inte korrekt laddad och fungerar ej korrekt.
3. Drivrutinen för kortet är en OHCI-ifallande IEEE-1394 värdkontrolldrivrutin och finns på listan under namnet *IEEE 1394 Bus host controllers*.
4. Om den har laddats korrekt finns drivrutinen för videokameran på listan under namnet *Imaging Devices*.  
Klicka på *Uninstall*-knappen  bland Device Manager-verktygen och sedan på *Scan for hardware changes*-knappen .
5. *Drivrutinen bör ladda ordentligt. Den bör inte behöva be dig att sätta in Windows cd-skiva, men om den gör det ska du följa instruktionerna på skärmen.*



## Om inga felmeddelanden visas...

Båda drivrutiner kan hittas utan felmeddelanden. Vi rekommenderar att du då avinstallerar och laddar om båda drivrutiner som följer:

1. Avinstallera drivrutinen för dv-videokameran.
2. Koppla bort din dv- och Digital8-videokamera från 1394-porten.
3. Avinstallera OHCI-iffallande 1394-värdkontrolldrivrutinen.
4. Ominstallera värdkontrolldrivrutinen.
5. Koppla tillbaka din dv- eller Digital8-videokamera.  
*Din videokamera bör automatiskt återupptäckas och drivrutinen laddas om.*

## Att reparera din Windows-installation

Om du fortsätter att få meddelandet “cannot initialize” (“kan ej starta”) efter att ha provat alla steg ovan, kan det hända att 1394-drivrutinerna som finns inbyggda i Windows är korrupta. Vi rekommenderar att du ominstallera Windows ovanpå sig själv (alltså *utan* att avinstallera först). För att kunna göra detta kommer du att behöva köra Windows installationsprogram från din ursprungliga Windows-skiva. I XP kallas proceduren *Repair*. Vi rekommenderar att du kontaktar din datortillverkare för hjälp om så behövs.



## KONFIGURERINGSPROBLEM

### Det uppstår fel vid installation av Studio från disk

**Lösning 1:** Starta om datorn. Försök att installera Studio på nytt efter att datorn har startat igen.

**Lösning 2:** Se om det finns repor, fingeravtryck eller smuts på disken. Rengör den med ett mjukt tygstycke om det behövs och installera Studio igen.

**Lösning 3:** Stäng av bakgrundsprogram. Så här gör du: Använd knappen *Avsluta Process (End Process)* i Windows Task Manager, eller använd något av de hjälpprogram som finns tillgängliga och kan underlätta denna procedur.

### Att undvika att program startar när din dator startas (eller startas om):

1. Klicka på *Start* ➤ *Run*
2. Skriv: **msconfig** i rutan för *Öppna*
3. Klicka *OK*

*Klicka på fliken längst till höger som heter *Startup* i fönstret "System Configuration Utility". Avmarkera alla rutor utom den för *Explorer* och *System Tray (SysTray.exe)*.*

### Maskinvara hittas inte vid installation.

**Möjlig orsak:** Den PCI-plats på vilken maskinvaran installerats tilldelades inte något IRQ-värde i BIOS:en eller delar kanske IRQ-värde med någon annan enhet.

Det kan även bero på att kortet inte är korrekt insatt på PCI-platsen.

**Lösning:** Försök sätta i kortet på dess originalplats eller på en annan plats. I de flesta fallen kan du ändra till en annat IRQ-värde genom att helt enkelt stänga av datorn och installera DV-kortet eller den andra maskinvaran på en annan kortplats.



## PROBLEM VID ANVÄNDNING

### **Bilder saknas från inspelningen eller videon är ryckig.**

**Möjlig orsak:** Din hårddisks överföringshastighet är för långsam.

**Lösning:** När du arbetar med vissa UDMA-hårddiskar kan uppspelningen “hoppa” när en AVI-fil spelas upp i hög datahastighet. Detta kan bero på det faktum att hårddisken utför återkalibrering medan den läser filen och därför avbryter uppspelning.

Problemet orsakas inte av Studio utan är resultatet av hur hårddisken fungerar och kommunicerar med andra systemkomponenter.

Det finns flera lösningar du kan prova för att öka din hårddisks hastighet:

1. Avsluta alla bakgrundsprogram. Innan du öppnar din Studioproduct ska du hålla ned tangenterna Ctrl, Alt och Delete på tangentbordet. Detta kommer att öppna fönstret Avsluta Program. Klicka på de olika programmen som finns listade i fönstret och välj *End Task*. Gör detta för alla program *utom* Explorer och SysTray.

2. Klicka på *Start* ➤ *Programs* ➤ *Accessories* ➤ *System Tools* ➤ *ScanDisk*.
3. Se till att *Thorough* är markerat och klicka på *Start* (detta kan ta tid).
4. När *ScanDisk* är klar, klicka på *Start* ➤ *Programs* ➤ *Accessories* ➤ *System Tools* ➤ *Disk Defragmenter* (detta kan ta tid).
5. Stäng av alla energisparande funktioner. Högerklicka på skrivbordet och välj *Properties* ➤ *Screensaver* (under *Energy... Settings*). Se till att allt under *Settings for... power schemes* är inställt på *Never*.
6. Gå till *Start* ➤ *Settings* ➤ *Control Panel* ➤ *System*. Klicka på *Prestation*-tabben, sedan *File system* och sedan på *Troubleshoot*-tabben.
7. Klicka till vänster om alternativet *Disable write-behind caching for all drives* för att välja det och klicka *OK*.
8. Sätt *Read-ahead optimization*-alternativet på *None* under tabben *Harddisk*.

*Generellt resulterar detta i en ökning av dataöverföringshastigheten. **Varning:** Med vissa hårddiskar kan resultatet istället bli en minskning av överföringshastighet!*

**OBS:** Videoredigeringsprogram klarar inte av multikörning särskilt bra. Använd inga andra program medan du skapar film (videokassett eller disk) eller importerar. Du kan multiköra program under redigering..

## Ingen video visas i Spelarens förhandsgranskningsområde.

**Lösning 1:** Ändra videoupplösning och/eller färgdjup på skrivbordets Display Properties dialog:

1. Högerklicka på skrivbordet och välj *Properties* och sedan *Settings*-tabben.
2. Prova både *16-bit*, *24-bit* och *32-bit* under *Colours*.
3. *Under Screen resolution ska du även prova alla tillgängliga konfigurationer från 800x600 och uppåt.*

**Lösning 2:** Du kanske använder en allmän drivrutin för Windows-grafikkort eller en äldre versions grafikkort. Ditt grafikkorts drivrutin kan även vara skadad. Kontakta återförsäljaren av ditt grafikkort för att fastställa att du verkligen har installerat den senaste drivrutinen. Installera om din grafikdrivrutin med hjälp av videokorttillverkarens tekniska support eller ladda ner och installera den senaste drivrutinen från tillverkarens webbplats.

**Lösning 3:** Du kanske inte har Direct-X installerat ordentligt. Gå till *Start > Programs > Studio > Help > DirectX Diagnostic Tool*. På *Display*-tabben, klicka på knappen *Test* bredvid *Direct Draw*. Efter att testet utförts så kör testet *Direct 3D*. Om ditt kort misslyckas med dessa tester kontakta återförsäljaren för ditt grafikkort för mer hjälp.

**OBS:** Besök gärna vår webbplats för ytterligare hjälp med att felsöka Direct X-problem, inklusive specifika lösningar för problem med speciell importmaskinvara.

## När jag exporterar till kassett hackar eller saknas videon och/eller ljudet.

**Bakgrund:** Det finns flera möjliga orsaker till denna typ av problem. För att förstå varför, tänk på att de data som kommer till och från din kamera hela tiden är känsliga för störningar.

Digitala data går från kameran genom IEEE-1394-kabeln in i 1394-kortet och till moderkortet. Den går sen vidare till hårddisk-kabeln och till hårddisken, där den till sist lagras. Utgående data går samma väg fast i motsatt riktning. Varje process som stör eller fördröjer dataflödet vid någon tidpunkt är en potentiell problemkälla för videoexport.

**Lösning 1:** Försäkra dig om att du *inte* förlorar några bildrutor under videoimport. Förlorade bildrutor vid import kan även resultera i problem med exportering. Vid importproblem gäller andra felsökningsalternativ. Se Pinnacles kunskapsdatabas på vår webbplats:

[www.pinnaclesys.com/support/studio9](http://www.pinnaclesys.com/support/studio9)

**Lösning 2:** Spara ditt aktuella projekt, stäng av alla program och starta om systemet. När Windows öppnas igen så starta ditt projekt i Studio utan att öppna några andra program och försök exportera till kassett. Om problemen kvarstår så försök med nästa lösning.

**Lösning 3:** Finjustera ditt system:

Ta bort bakgrunden från skrivbordet.

Radera alla tillfälliga Internetfiler från systemet och töm Papperskorgen.

Kör ett antivirusprogram på datorn.

Stäng av alla skärmläckare och energisparande funktioner för systemet och BIOS:en. De flesta strömsparande funktioner kan nås via Power Options-ikonen i Control Panel.

Vissa system har ytterligare energisparande funktioner som bara kan stängas av i BIOS:en. Se ditt systems manual för mer information.

Vissa USB-enheter – skannrar, webbkameror osv – kan störa vissa typer av program inklusive videoredigeringsprogram som Studio. Som en felsökningsåtgärd bör dessa enheter temporärt kopplas bort.

#### **Lösning 4:** Förbättra effektiviteten på hårddisken.

**Använd en separat importhårddisk:** När du arbetar med digital video rekommenderas det att du använder en separat hårddisk för importerade videodata. Detta utesluter problem med att Windows och Studio tävlar om utrymmet på importhårddisken – till exempel när systemets växlingsfil uppdateras.

**Defragmentera hårddisken:** Hårddiskar blir “fragmenterade” vid användning, vilket innebär att filer lagras ineffektivt i små segment istället för som hela block. Detta kan sakta ner filåtkomsten betydligt, så det är viktigt att defragmentera hårddisken regelbundet. Programmet Disk Defragmenter kan hittas i *System Tools* i *Accessories*-mappen på Startmenyn i de flesta Windows-installationer.

**Kontrollera hårddiskens datahastighet:** Pinnacles programvara för videoredigering har ett inbyggt test som mäter hastigheten för importhårddiskens dataflöde. Om hårddisken inte arbetar optimalt kan vissa videoredigeringsfunktioner misslyckas.

### **Att testa hårddiskens dataöverföringshastighet:**

Klicka på *Setup* ➤ *Capture Source*. Klicka på knappen *Test Data Rate* i det lägre högra hörnet av uppsättningsrutan.

Hårddisktestet startar. Datahastigheten kommer att ligga mellan 25,000 och 35,000 Kbyte/sek på de flesta system.

**OBS:** Om du gör ändringar i systemet som ökar hastigheten på importhårddisken – som t.ex. att sätta på DMA – kommer du att behöva köra testet för hårddiskens datahastighet igen så att programvaran kan utnyttja ändringen.

### **Lösning 5:** Använd vårt PPE-hjälpmedel.

Använd Pinnacles verktyg för höjning av PCI-prestanda (PCI Performance Enhancer), som finns installerad i undermenyn *Verktyg* under Studios ingång i menyn *Starta* ➤ *Program*.

### **Lösning 6:** Uppdatera hårddiskens styrdrivrutin.

Kontrollera i Enhetshanteraren om hårddisken har en Via- eller en Intel-kontroller. Ifall den har en av dessa så kan du ladda ned en uppdatering till drivrutinen från följande webbplats:

[www.viaarena.com/?PageID=2](http://www.viaarena.com/?PageID=2)



# Videografitips

Att skapa en bra video och sedan skapa den till en intressant, spännande eller informativ film är något som någon med mycket lite baskunskap kan uppnå.

Från att starta med ett manus eller ett bildmanus är det första steget att filma din egen demovideo. Även vid detta steg bör du se framåt till redigeringsfasen genom att se till att du har bra tagningar att arbeta med.

Att redigera en film innebär att jonglera med alla dina tagningar och sekvenser tills en harmonisk helhet uppnås. Det innebär att man måste bestämma sig för särskilda tekniker, övergångar och effekter som bäst uttrycker din avsikt.

En viktig del av redigeringen är att skapa ett soundtrack. Det riktiga ljudet – dialog, musik, kommentar eller effekt – kan arbeta med det visuella för att skapa en bättre helhet än summan av dess delar.

Studio har verktygen som du behöver för att skapa en hemvideo av proffskvalitet. Resten är upp till dig – videografen.

## Skapa ett Bildmanus

Det är inte alltid nödvändigt att ha ett bildmanus men det kan vara till stor hjälp vid stora videoprojekt. Ett bildmanus kan vara hur enkelt eller omfattande som du vill. Från en enkel lista över de planerade scenerna, till en detaljerad kamerariktning och dialog, eller till och med ett komplett manus där varje kameravinkel är beskriven in i minsta detalj med varaktighet, ljussättning, text och rekvisita.

Titel: "Jack på go-kartbanan"				
No.	Kameravinkel	Text/Ljud	Varakt.	Datum
1	Jacks ansikte med hjälm – kamera zoomar ut.	"Jack kör sitt första lopp...". Motorljud i bakgrunden.	11 sek	Tis. 06/22
2	På startlinjen, förarperspektiv; låg kamera position.	Musik spelas i hallen, motorljud.	8 sek	Tis. 06/22
3	En man med en startflagga följs in i scenen till startpositionen. Kamera stannar, man ut ur scen efter start.	"Då kör vi...". Starten går, lägg till startsignal.	12 sek	Tis. 06/22
4	Jack på startposition framifrån, kamera följer, visar Jack upp till svängen, nu bakifrån.	Musik hörs inte längre, lägg till samma musik från disk, motorljud.	9 sek	Tis. 06/22
5	...			

*Utkast på ett basalt bildmanus*

---

## Redigering

---

### **Använda varierande perspektiv**

Ett viktigt evenemang bör alltid filmas från varierade perspektiv och kamerapositioner. Senare vid redigering kan du välja och/eller kombinera de bästa kameravinklarna. Gör en medveten ansträngning att filma händelser från mer än en kameravinkel (först clownen i cirkusringen men sedan även de skrattande åskådarna från clownens synvinkel). Intressanta evenemang kan även äga rum bakom huvudpersonen eller så kan huvudpersonen ses från en annan vinkel. Detta kan vara till hjälp senare när du försöker skapa balans i filmen.

### **Närbilder**

Var inte snål med närbilder på viktiga saker eller personer. Närbilder ser vanligtvis bättre och mer intressanta ut än översiktsbilder på en tv-skärm och de fungerar bra i post-production-effekter.

### **Översikts- och helbilder**

Översiktsbilder ger tittaren en överblick och etablerar scenen för handlingen. Dessa scener kan dock även användas för att korta ner längre scener. När du klipper från en närbild till en översiktsbild ser tittaren inte detaljerna längre och därför är det enklare att skapa ett kronologiskt hopp. Att visa en åskådare i en helbild kan även kort distrahera från en huvudhandlingen, om så önskas.

## Kompletta Scener

Filma alltid kompletta scener med en början och ett slut. Detta gör redigeringen lättare.

## Övergångar

Cinematisk tajming kräver viss övning. Det är inte alltid möjligt att filma långa handlingar i sin helhet och i filmer måste de ofta presenteras i kraftigt förkortad form. Likväl bör handlingen förbli logisk och klipp bör som grundregel aldrig dra till sig uppmärksamhet i sig själv.

Det är här övergångar kommer in i bilden. Övergångar avleder tittarens uppmärksamhet från handlingen och gör det till exempel möjligt för filmskaparen att göra kronologiska hopp utan att tittaren är medveten om dem.

Hemligheten till en lyckad övergång är att etablera ett enkelt band mellan det två scenerna. I en *handlingsrelaterad* övergång består bandet av successiva händelser i en utvecklande handling. Till exempel kan en bild av en ny bil användas för att introducera en dokumentär om dess design och produktion.

En *neutral* övergång föreslår inte i sig själv en handlingsutveckling eller förändring av tid eller plats, men kan användas för att binda ihop olika delar av en scen på ett mjukt sätt. Till exempel, genom att klippa till en intresserad individ bland publiken under en paneldiskussion, låter dig klippa tillbaka till en senare del av samma diskussion utan avbrott, och utelämnar delen mitt emellan.

*Externa* övergångar visar något utöver handlingen. Till exempel, under en tagning vid ett bröllop kan du klippa till utkanten av bröllopet där en överraskning håller på att ställas fram.

Övergångar bör alltid understryka filmens budskap och måste alltid passa respektive situation för att undvika förvirrade tittare eller distrahering från den faktiska handlingen.

### **Logisk sekvens för handling**

Vid redigering bör tagningarna passa ihop vad gäller handlingen. Tittarna kommer inte att kunna följa med i handlingen om den inte är logisk. Fånga tittarens intresse från första början med en hetsig eller spektakulär början och behåll intresset till slutet. Tittare kan tappa intresse och/eller bli förvirrade om scener sätts ihop på ett ologiskt eller kronologiskt oriktigt sätt, eller om scener är för hektiska eller korta (under 3 sekunder). Motiven bör inte skilja sig för mycket från scen till scen.

### **Koppla ihop avbrott**

Koppla ihop avbrotten från en filmplats till en annan och använd till exempel närbilder för att koppla ihop kronologiska hopp; börja med en närbild och zooma sedan ut efter 7 till 8 sekunder till en helbild eller översiktsbild och dröj på denna tagningen (igen ungefär 7 till 8 sekunder)..

### **Behåll Kontinuitet**

Kontinuitet – konsekventa detaljer från ena scenen till nästa – är viktig med hänsyn till kronologi och situation. Soligt väder och åskådare som bär paraply innebär kollision.

### **Klipphastighet**

Den klipphastighet från en scen till en annan som används i filmen skapar och förmedlar ofta budskapet och känslan. Avsaknaden av en speciell tagning och en tagnings varaktighet är två sätt att manipulera budskapet i filmen.

## Undvik visuella skillnader

Att klippa ihop liknande tagningar efter varandra kan resultera i visuella skillnader (en person kan finnas i vänstra halvan av bildrutan vid ett tillfälle och i högra halvan av bildrutan i nästa, eller visas med och sedan utan glasögon).

## Klipp inte ihop panoreringar

Panoreringar bör inte klippas ihop om de inte har samma riktning och tempo.

---

## Tumregler för Videoredigering

---

Här är några hjälpande råd som kan vara nyttiga när du ska redigera din film. Det finns naturligtvis inga fasta regler, särskilt om ditt arbete är komiskt eller experimentellt.

Klipp inte ihop scener där kameran rör sig. Panoreringar, zoomningar och andra rörliga tagningar bör alltid separeras med statiska tagningar.

Tagningar som följer varandra bör vara från olika kamerapositioner. Kameravinkeln bör variera med minst 45 grader.

Sekvenser med ansikten bör alltid filmas från flera olika synvinklar.

Ändra perspektiv vid filmning av byggnader. När du har liknande tagningar av samma typ och storlek bör diagonalen i bilden växla mellan främre vänster till bakre höger och vice versa.

Klipp när personer är i rörelse. Tittaren kommer vara distraherad av den pågående rörelsen och klippet kommer passera förbi näst intill obemärkt. Med andra ord kan du klippa till en översiktsbild mitt i rörelsen.

Skapa harmoniska klipp; undvik visuella skiljaktigheter.

Ju mindre rörelse det är i en tagning, desto kortare bör den vara. Tagningar med snabba rörelser kan vara längre.

Översiktsbilder har mer innehåll så de bör även visas längre.

Att arrangera dina videosekvenser i en medveten ordning, gör det inte bara möjligt att skapa vissa effekter, utan även att ge uttryck för budskap som inte kan eller inte bör visas i bilder. Det finns sex grundläggande metoder för att förmedla budskap genom klipp:

### **Associerade klipp**

Tagningar kopplas ihop i en speciell ordning för att skapa associationer hos tittaren, men det faktiska budskapet visas inte (till exempel om en man spelar på hästar och i nästa scen ser vi honom köpa en ny, dyr bil hos en bilförsäljare).

### **Parallella klipp**

Två handlingar visas parallellt. Filmen hoppar fram och tillbaka mellan de två händelserna; tagningarna blir kortare och kortare fram till slutet – som ett sätt att skapa spänning (exempel: två bilar kör med hög hastighet från olika riktningar mot samma väggkorsning).

### **Klippkontrast**

Filmen klipps medvetet och oväntat från en tagning till en annan för att skapa kontrast (exempel: en ung turist ligger på stranden och nästa tagning visar svältande barn).

## Ersättande klipp

Handlingar som inte kan eller inte bör visas ersätts av andra handlingar (ett barn föds, men istället för att visa detta visas en blomsterknopp som slår ut).

## Orsak och verkan-klipp

Tagningar kopplas ihop med hjälp av orsak och verkan; utan den första tagningen skulle nästa varit obegriplig (exempel: en man bråkar med sin fru och i nästa tagning ser man honom sovandes under en bro).

## Formklipp

Tagningar som skiftar i innehåll kan kopplas ihop om de har något gemensamt, t.ex. samma former, färger eller rörelser (en kristallkula och jorden, en gul regnrock och gula blommor, en fallande fallskärmshoppare och en fallande fjäder).

---

## Produktion av ljudspår

---

Att producera ljudspår är en konst, men en som alla kan lära sig. Självklart är det ingen lätt uppgift att berätta effektivt eller att hitta rätt ljud till rätt tillfälle, men korta, informerande kommentarer är ofta till hjälp för tittaren. Berättandet bör låta naturligt. Kommentarer som är stela eller för konstigt formulerade låter onaturligt och bör helst undvikas.

## Håll kommentarer korta

En generell regel som gäller för alla kommentarer är att enkelhet oftast är bäst. Bilderna bör tala för sig själva och saker som är uppenbart för tittaren genom bilder kräver inga kommentarer.



## **Spara originalljudet**

Talade kommentarer bör mixas med både originalljudet och musiken på ett sådant sätt att originalljudet fortfarande kan höras. Naturligt ljud är en del av ditt videomaterial och bör helst inte klippas bort, eftersom video utan naturligt ljud lätt kan verka sterilt och mindre äkta. Vanligtvis spelar inspelningsutrustningen tyvärr även in ljud från flygplan och bilar som senare inte visas i bild. Dessa ljud eller starka vindljud som mest är distraherande bör döljas eller bytas ut mot passande berättande eller musik.

## **Välj passande musik**

Passande musik ger en professionell känsla av din film och kan göra mycket för att förstärka filmens budskap. Den musik som väljs bör dock alltid vara lämplig för filmen. Detta kan ibland vara en tidskrävande process och en utmaning men det uppskattas mycket av tittaren.

---

## **Titel**

---

Titeln bör vara informativ, beskriva innehållet i filmen och skapa intresse. Med Titelredigeraren finns ingen gräns för hur kreativ du kan vara. Som regel kan du låta kreativiteten flöda när du skapar titeln för din video.

## **Använd en kort och enkel titel**

Titlar bör vara korta och i ett stort, lättläst typsnitt.

## **Titelfärger**

Följande kombinationer av bakgrundsfärg och text är lättlästa: vit/röd, gul/svart, vit/grön. Var försiktig med vita titlar på svart bakgrund. Vissa videosystem kan inte hantera kontrastförhållanden som överstiger 1:40 och kan inte återge sådana titlar i detalj.


## **Tid på Screen**

Som regel bör titeln finnas i bild tillräckligt länge för att den ska kunna läsas två gånger. Beräkna omkring tre sekunder för en titel med tio bokstäver. Beräkna en ytterligare sekund för var femte extra bokstav.

## **“Upphittade” titlar**


Förutom efterproducerade titlar kan även naturliga titlar som skyltar, vägmärken eller titelsidor i tidningar skapa intressanta möjligheter.


# Ordförklaringar

Terminologin för multimedia innehåller dator- och videoterminologi. De viktigaste termerna finns förklarade nedan. Korshänvisningar markeras med .

**720p:** Ett high-definition-videoformat (HD) med en upplösning på 1280x720 och progressiva (icke-sammanflätade) bildrutor.

**1080i:** Ett high-definition-videoformat (HD) med en upplösning på 1440x1080 och sammanflätade bildrutor.

**ActiveMovie:** Programvarugränssnitt av Microsoft för kontroll över multimediaenheter i Windows.   
*DirectShow, DirectMedia*


**ADPCM:** Förkortning för **A**daptive **D**elta **P**ulse **C**ode **M**odulation, en metod att spara ljudinformation i digitalt format. Detta är den ljudkodnings- och komprimeringsmetod som används vid cd-i- och  *cd-rom*-produktion


**Adress:** Alla tillgängliga sparpositioner i en dator är numrerade (adresserade). Genom dessa adresser kan varje sparposition användas. Vissa adresser är reserverade för speciella maskinvarukomponenter. Om två komponenter använder samma adress, kallas detta "adresskonflikt".




**Aliasing:** Trappstegseffekt. En felaktig visning av en bild på grund av begränsningar i exportenheten. Aliasing visas typiskt i form av skarpa kanter längs runda och vinklade former.


**Anti-aliasing:** En metod att förmjuka skarpa kanter i bitmapbilder. Detta utförs vanligtvis genom skuggning av kanterna med pixlar i närliggande färger mellan kanten och bakgrunden, vilket gör övergången mindre uppenbar. Andra metoder för anti-aliasing kan vara att använda enheter med högre upplösning.

**Aspect ratio (storleksförhållande):** Förhållandet mellan bredd och höjd i en bild eller ett grafiskt element. Att behålla storleksförhållandet konstant innebär att alla ändringar i ett av värdena direkt reflekteras i det andra

**AVI:** Förkortning för Audio Video Interleaved, ett standardformat för digital video (och  *Video för Windows*).

**Batch capture (Gruppimport):** En automatiserad process som använder en redigeringslista  att hitta och återimportera specifika sekvenser från ett videokassett, vanligtvis i en högre datahastighet än sekvensen importerats i från början

**BIOS:** Förkortning för **B**asic **I**nput **O**utput **S**ystem. Grundläggande in- och utdatakommandon sparade i  *ROM*, *PROM* eller  *EPROM*. En BIOS viktigaste uppgift är att hålla koll på indata och utdata. När systemet startats utför en ROM-BIOS vissa tester.  *Se även:* Parallellport, IRQ, I/O

**Bit:** Förkortning för “**binary digit**”, det minsta elementet i datorns minne. Bland annat används bitar för att registrera färgvärdet på pixlarna i en bild. Ju fler bitar som används för varje  *pixel* desto större blir antalet tillgängliga färger. Till exempel:


1-bit: varje pixel är antingen svart eller vit.

4-bit: tillåter 16 färger eller gråtoner.

8-bit: tillåter 256 färger eller gråtoner.


16-bit: tillåter 65,536 färger.

24-bit: tillåter omkring 16.7 million färger.

**Bitmap:** Ett bildformat bestående av en samling prickar eller “pixlar” arrangerade i rader.  *Pixel*

**Blacking:** Processen att förbereda ett videokassett för infogningsredigering genom att spela in svart och ett kontinuerligt kontrollspår på hela kassetten. Om inspelningsenheten stöder tidskod, kommer sammanhängande tidskod att spelas in samtidigt (även kallat “striping” (“strimling”).

**Brightness (Ljusstyrka):** Även “luminans”. Indikerar videons ljusstyrka.

**Byte:** En byte motsvarar åtta  bitar. Exakt ett alfanumeriskt tecken kan visas med hjälp av en byte (som t ex en bokstav eller siffra).

**Cd-rom:** Cd-rom är ett masslagringsmedia för digital data som till exempel digital video. En cd-rom kan läsas från men inte skrivas (spelas in) till - ROM är en förkortning för Read-Only Memory.

**Channel (Kanal):** En gruppering av information i en datafil för att isolera en speciell aspekt av hela filen. Till exempel, färgbilder använder olika kanaler för att ordna färgkomponenterna i bilden. Stereoljudfiler använder kanaler för att identifiera ljudet som är avsett för vänstra och högra högtalarna. Videofiler använder kombinationer av kanalerna som används för bild och ljudfiler.



**Clip (Sekvens):** Alla mediatyper som ingår i Filmfönstrets Storybord eller Tidslinje, inklusive videobilder, trimmade videoscener, bilder, ljudfiler och skivmenyer.

**Clipboard (Klippbord):** Ett temporärt lagringsområde som delas av alla Windowsprogram och används för att lagra data vid funktionerna klipp ut, kopiera och klistra in. All ny data du placerar i klippbordet ersätter existerande data.

**Closed GOP:**  *GOP*

**Codec (Kodek):** Förkortning för kompressor /dekompressor – programvara som komprimerar (packar) och dekomprimerar (packar upp) bilddata. Kodekar kan vara inkluderade i antingen programvara eller maskinvara.


**Color depth (Färgdjup):** Det antal bitar som återger färginformationen för varje pixel. Svart/vitt innebär 1-bit färgdjup och ger  $2^1=2$  färger, 8-bit färgdjup ger  $2^8=256$  färger, 24-bit färgdjup ger  $16,777,216 = 2^{24}$  färger.

**Color model (Färg modell):** En färgmodell är ett sätt att matematiskt beskriva och definiera färger och hur de relaterar till varandra. Varje färgmodell har sin egen styrka. De två vanligaste färgmodellerna är  *RGB* och  *YUV*.

**Color saturation (Färgmättnad):** En färgs intensitet.

**Complementary Color (Komplementfärg):** Komplementfärger är av motsatt värde jämfört med primära färger. Om du skulle kombinera en färg med dess komplementfärg skulle resultatet bli vitt. Till exempel har röd, grön och blå komplementfärgerna cyan, magenta och gul.

**COM-port:** En serieport placerad på din dators baksida för att ansluta modem, plotter, skrivare eller mus till systemet.



**Composite video (Sammansatt video):** Sammansatt video kodar en luminanssignal och en krominanssignal till en enda signal.  VHS och 8mm är format som spelar in och spelar upp sammansatt video.


**Compression (Komprimering):** En metod för att göra filer mindre i storlek på hårddisken. Det finns två typer av komprimering: *icke-destruktiv* och *destruktiv*. Filer som är komprimerade med icke-destruktiv komprimering kan återskapas till originalskick utan att förändra originalet. Destruktiv komprimering slopar viss data vid komprimering så filen ändras något. Förlusten av kavlitet kan vara obetydlig eller allvarlig beroende på graden av komprimering.

**Cropping (Beskrning):** Att välja det område av en bild som ska visas.


**Data transfer rate (Datahastighet):** Data per sekund, alltså den mängd data som ett masslagringsmedium (hårddisk eller cd-rom) sparar/spelar upp per sekund eller mängden data i en videosekvens per sekund.

**Data transfer rate (Dataöverföringshastighet):**

Måttet på hastigheten på den information som passerar mellan lagringsmedian (t.ex.  *cd-rom* eller hårddisk) och visningsenheten, (t.ex. en monitor eller  *MCI* enhet). Vissa överföringshastigheter ge bättre prestanda än andra beroende på vilka enheter som används.

**DCT:** Förkortning för Discrete Cosine Transformation. Del av datakomprimeringen för  *JPEG*-bilder och liknande algoritmer: ljusstyrkan och färginformationen sparas som en frekvenskoefficient.

**DirectShow:** Systemtillägg från Microsoft för multimediaprogram i Windows.  *ActiveMovie*



**DirectMedia:** Systemtillägg från Microsoft för multimediaprogram i Windows.  *ActiveMovie*


**DirectX:** En samling av flera systemtillägg utvecklade av Microsoft för Windows 95 och alla efterföljare för att göra video- och spelacceleration möjligt.

**Dissolve (Upplösa):** En övergångseffekt där videon tonas från en scen till en annan.

**Dithering (Interpolering):** Öka antalet synliga färger på en bild genom att tillföra färgmönster.

**Decibel (dB):** Ett mått på ljudstyrka. En ökning på 3 dB fördubblar ljudstyrkan.

**Digital8:** Digitalt videoformat som spelar in  *DV*-kodad ljud- och videodata på  *Hi8* kassetter. Säljs just nu bara av Sony. Digital8-kameror och spelare kan både spela upp Hi8 och 8mm-kassetter.



**Digital video:** Digital video lagrar information  *bit* för bit i en fil (i motsats till analog lagringsmedia).

**DMA:** Direct Memory Access.





**Driver (Drivrutin):** En fil som innehåller den information som behövs för att kunna använda kringutrustning. Studios importdrivrutin styr till exempel Studios importkort.

**DV:** Digitalt videoformat för inspelning av digital ljud och video på ¼"-bred metallångad kassett. Mini DV-kassett rymmer upp till 60 minuters innehåll, medan standard DV-kassett rymmer upp till 270 minuter.


**ECP:** "Enhanced Compatible Port". Tillåter accelererad tvåvägs dataöverföring via  *parallell port*.  *EPP*

**Edit decision list:** (EDL) En lista över sekvenser och effekter i en speciell ordning som kommer att spelas in på din exportkassett, diskett eller fil. Studio gör det möjligt att skapa och redigera dina egna listor genom att tillföra, radera och ändra sekvenser och effekter i Filmfönstret.

**EPP:** "Enhanced Parallel Port". Tillåter accelererad tvåvägs dataöverföring via  *parallell port*; rekommenderas för Studio DV.  *ECP*


**EPROM:** "Erasable Programmable Read-Only Memory". Minneschip som behåller sina data efter programmering även utan ström. Minnesinnehållet kan raderas med ultraviolett ljus och kan skrivas om.


**Fade to/from black (Tona till/från svart):** En digital effekt som tonar upp från svart i början av en sekvens eller ner till svart i slutet av en sekvens.



**Field (Fält):** En  *frame* (videobildruta) består av horisontella linjer och är uppdelad i två fält. Alla ojämna linjer i bildrutan ingår i Fält 1. Alla jämna linjer ingår i Fält 2.

**File format (Filformat):** Organiseringen av information inom en datorfil, så som en bild eller ett word dokument. Filens format visas oftast via "filnamnet" (t.ex. doc, avi eller wmf).

**Filters (Filter):** Verktyg som påverkar data för att skapa specialeffekter.


**FireWire:** Apple Computers varumärke för seriell data över protokollet  *IEEE-1394*.


**Frame (Bildruta):** En enkel bild i en video- eller animationssekvens. Om NTSC eller PAL används i full upplösning består en bildruta av två sammanflätade fält.  *NTSC, PAL, field, resolution*


**Frame rate (Bildhastighet):** Bildhastigheten definierar hur många bildrutor i en videosekvens som spelas upp under en sekund. Bildhastigheten för  *NTSC* video är 30 bildrutor per sekund. Bildhastigheten för  *PAL* video är 25 bildrutor per sekund.

**Frame size (Bildstorlek):** Den maximala storleken för att visa bilddata i en video- eller animationssekvens. Om en bild som är avsedd för sekvensen är större än bildstorleken, måste den beskäras eller skalas för att passa.

**Frequency (Frekvens):** Antalet repetitioner i en periodisk process (t ex en ljudvåg eller växlande strömstyrka) under en speciell tidsperiod, normalt per sekund (Hertz).


**GOP:** Vid  MPEG-komprimering är dataflödet först uppdelat i olika sektioner som kallas **GOP (Groups of Pictures)**, där varje innehåller flera bildrutor. En GOP innehåller tre bildrutetyper: **I-Bildrutor**, **P-Bildrutor** och **B-Bildrutor**.



**GOP-storlek:** GOP-storleken definierar hur många I-, B-, eller P-Bildrutor (bilder) som är inkluderade i en  *GOP*. Aktuella GOP-storlekar är till exempel 9 eller 12


**Hardware codec (Maskinvarukodek):** Komprimeringsmetod som skapar särskild maskinvara för att skapa och spela upp komprimerade digitala videosekvenser. En maskinvarukodek kan erbjuda bättre kodningshastighet och bildkvalitet än en kodek som implementerats helt i programvara.  *Codec, Software codec*

**HD:** High Definition-video. De flesta HD-formaten som används har en upplösning på antingen 1920x1080 eller 1280x720. Det är en väsentlig skillnad mellan 1080-standarden och 720-standarden: Det större formatet använder 2,25 fler pixlar per bildruta. Denna skillnad ökar väsentligt kraven för att bearbeta 1080-innehåll i fråga om kodningstid, avkodningshastighet och hårddiskutrymme. Alla 720-format är progressiva. 1080-formatet är en blandning av progressiva och sammanflätade bildrutevarianter. Datorer och deras skärmar är progressiva, medan tv-sändningar är baserade på sammanflätade tekniker och standarder. I HD-terminologi betecknar vi progressiv med bokstaven “p” och sammanflätad med bokstaven “i” (interlaced).

**HDV:** Ett format för inspelning och uppspelning av high-definition-video på dv-kassettband har fått beteckningen “HDV”-format. Istället för dv-kodek, använder HDV en variant av MPEG-2. Det finns två varianter av HDV: HDV1 och HDV2. HDV1 har 1280x720-upplösning med progressiva bildrutor (720p). MPEG-överföringshastigheten är 19,7 Mbit/s. HDV2 har 1440x1080-upplösning med sammanflätade bildrutor (1080i). MPEG-överföringshastigheten är 25 Mbit/s.

**Hi8: Hi8:** Förbättrad version av  *Video8* som använder S-Video inspelad på metallpartikel- eller metallångad kassett. På grund av högre luminansupplösning och större bandbredd, är resultatet skarpare bilder än Video8

**HiColor:** För bilder betyder detta normalt en 16-bits (5-6-5) datatyp som kan innehålla upp till 65,536 färger. TGA-filformatet stöder bilder av denna typ. Andra filformat kräver konvertering av HiColor-bilden till  *TrueColor*. För skärmar betyder HiColor normalt 15-bits (5-5-5) skärmadaptrar som kan visa upp till 32,768 färger.  *Bit*

**Huffman coding (Huffman-kodning):** Del av komprimeringsmetoden för  *JPEG*-bilddata, där sällan förekommande värden får en lång kod medan ofta förekommande värden får en kort kod.

**IDE:** Förkortning för Integrated Device Electronics: ett gränssnitt för hårddiskar som kombinerar all kontrollelektronik på själva hårddisken, istället för på den adapter som ansluter hårddisken till expansionsbussen.

**IEEE-1394:** Detta är ett protokoll för seriell dataöverföring med hastigheter upp till 400 Mbit/sek som har utvecklats av Apple Computer och introducerats som FireWire. Sony erbjuder en lätt modifierad version för överföring av DV-signaler vid namn i.LINK med överföringshastigheter upp till 100 Mbits/sec.

**Image (Bild):** En bild är en reproduktion eller avbild av något. Termen används ofta för digitaliserade bilder som består av pixlar, vilka kan visas på en datorskärm och manipuleras i ett bildbehandlingsprogram.

**Image compression (Bildkomprimering):** Metod för att reducera mängden data som krävs för att lagra digitala bilder och videofiler.

**Interlaced (Sammanflätad):** Skärmens metod för uppdatering som används av tv-apparater. 📖 *PAL* tv-bilden består av två sammanflätade bildhalvor ((📖 *fields* eller fält) på  $312\frac{1}{2}$  linjer vardera. 📖 *NTSC* tv-bilden består av två bildhalvor på  $242\frac{1}{2}$  linjer vardera. Fälten visas omväxlande ett och ett för att skapa bilden.

**Interleave (Interfoliera):** Att sätt för att skapa mjukare uppspelning och synkronisering eller komprimering av ljud och video. 📖 *AVI*-formatet sprider ut ljud och video jämnt fördelat.


**I/O:** Input/Output.

**IRQ: Interrupt Request.** Ett ”interrupt” är ett tillfälligt avbrott i huvuddataflödet i en dator så att utrensning eller bakgrundsfunktioner kan utföras. Avbrott kan begäras av antingen maskinvara (t.ex. tangentbord, mus) eller programvara.


**JPEG:** Förkortning för Joint Photographic Experts Group. Syftar även på en bildkomprimeringsstandard som baserar sig på Discrete Cosine Transformation 📖 *DCT*.

**Kbyte (även KB):** En Kbyte (Kilobyte) motsvarar 1024 📖 *bytes*. K:et står här för 1024 ( $2^{10}$ ) och inte 1000 som det metriska prefixet.

**Key color (Nyckelfärg):** En färg som inte visas utan låter bakgrundsbilden synas igenom. Oftast använt när man låter en videosekvens överlappa en annan så att den underliggande videon visas så fort nyckelfärgen uppträder.


**Key frames (Bildramar):** I vissa komprimeringsmetoder, så som  *MPEG*, kommer videodatan från vissa ramar - dvs nyckelramar – att sparas hela i den komprimerade filen, medan andra som kommer emellan enbart sparas delvis. Under dekomprimering omstruktureras dessa delramar sin information från nyckelramarna.

**Laser disc (Laserskiva):** Medium som lagrar analog video. Informationen på laserskivor kan inte modifieras

**LPT:**  *Parallel port*

**Luminance (Ljusstyrka):**  *Brightness*



**MIV:** (Utökad fil för) MPEG-fil som bara innehåller videodata.  *MPA, MPEG, MPG*

**Mbyte (även MB):** En Mbyte (Megabyte) motsvarar 1024  *Kbytes* eller 1024 x 1024 byte.

**Mark In / Mark Out:** I video redigering syftar mark in- och mark out-tiderna på de start- och sluttidskoder som identifierar de sekvenser som ska inkluderas i projektet.

**MCI:** Media Control Interface. Programmeringsgränssnitt utvecklat av Microsoft för att underlätta för uppspelning av ljud- och videodata. Det används även för att ansluta en dator till en extern videokälla som t ex en VCR eller laserskiva.

**Modulation:** Kodningen av information på en tom bärningssignald.

**Motion-JPEG (M-JPEG):** Ett  *Video för Windows-format* för kodning av videosekvenser, specificerad av Microsoft .  *JPEG*-komprimering används för att komprimera varje ram för sig.

**MPA:** (Utökad fil för) en MPEG-fil som bara innehåller ljuddata. 📖 *MIV, MPEG, MPG*

**MPEG:** Förkortning för **M**otion **P**ictures **E**xperts **G**roup och dess standard för komprimering av rörliga bilder. Jämfört med M-JPEG ger det 75-80% datareduktion med samma visuella kvalitet

**MPG:** (Utökad fil för) en MPEG fil som innehåller både video- och ljuddata. 📖 *MIV, MPEG, MPA*

**MPV:** (Utökad fil för) en MPEG fil som endast innehåller videodata. 📖 *MPA, MPEG, MPG*

**Non-interlaced (Icke interfolierad):** Beskrivs som en bilduppdateringsmetod där den kompletta bilden genereras som ett enda fält utan att hoppa över linjer. En non-interlaced bild (som de flesta datormonitorer) rycker mycket mindre än en interfolierad bild (som de flesta tv-apparater)

**NTSC:** Förkortning för **N**ational **T**elevision **S**tandards **C**ommittee; även en standard för färgteve skapad av denna grupp 1953, som använder 525 linjer och 60 bildfält per sekund. NTSC används i Nord- och Centralamerika, Japan och andra länder. 📖 *PAL, SECAM*

**PAL:** Förkortning för **P**hase **A**lternation **L**ine. Färgtevestandard utvecklad i Tyskland som använder 625 linjer och 50 bildfält per sekund. Det är den dominerande standarden i Europa. 📖 *NTSC, SECAM*

**Parallel port (Parallellport):** Parallellportsdata överförs via en 8-bit datalinje. Detta betyder att 8 📖 *bits* (1 📖 *byte*) kan överföras på en gång. Denna typ av överföring är mycket snabbare än seriell överföring men är inte lämplig vid långväga anslutningar. Parallellportar är ofta indikerade som LPT*n*, *n* är en siffra (t ex LPT1). 📖 *Serial port*

**Pixel:** Förkortning för *picture element (bildelement)*. Pixlar är det minsta elementet i en monitorbild.

**Port:** Elektrisk överföringspunkt för överföring av ljud, video, kontroll eller annan data mellan två enheter. 📖 *Serial port, Parallel port*

**Primary colors (Primära färger):** De färger som ligger till grund för RGB-färgmodellen: röd, grön och blå. Genom att variera hur dessa färger blandas på skärmen, är det möjligt att skapa de flesta andra färger.

**QSIF:** Quarter Standard Image Format. An MPEG-1 format som beskriver upplösningen på 176 x 144 under PAL och 176 x 120 under NTSC. 📖 *MPEG, SIF*

**Quantization (Kvantisering):** Del av komprimeringsstrategi för 📖 *JPEG* bilddata där relevanta detaljer återges exakt, medan detaljer som är mindre relevanta (för det mänskliga ögat) återges med mindre precision

**Raster:** Det område på en videoskärm som täcks genom att svepa en elektronstråle över skärmen i en serie av horisontella linjer från övre vänstra kanten till nedre högra kanten (från tittarens perspektiv).

**Redundancy (Överflödighet):** Detta spår av bilder används av kopprimeringsalgoritmer. Information som är överflödig kan elimineras vid bildkomprimering och återställas utan förlust vid dekomprimering.

**Resolution (Upplösning):** Antalet pixlar som kan visas på monitorn horisontellt och vertikalt. Ju högre upplösning desto mer detaljer kan visas. 📖 *Pixel*

**RGB:** Förkortning för Röd, Grön och Blå, de grundläggande färgerna vid färgblandning. RGB beskriver den metod som används i dator teknik där bildinformation överförs genom att dela upp den i tre grundläggande färger.



**ROM:** Förkortning för **Read Only Memory**. Minneslagring som behåller sina data utan strömförsörjning efter att ha programmerats en gång.  
📖 *EPROM*

**Run Length Encoding (RLE):** Komprimeringsteknik som används i många andra komprimeringsmetoder, inklusive 📖 *JPEG*. Upprepade värden sparas inte individuellt, men med en räknare som anger hur ofta värdet dyker upp i ordningen – längden av ”run”.

**Scaling (Skalning):** Anpassning av en bild till en önskad storlek.

**SCSI:** Förkortning för **Small Computers System Interface**. SCSI används som hårddiskgränssnitt för vissa högprestationsdatorer på grund av dess höga datahastighet. Upp till åtta SCSI-enheter kan anslutas till en dator samtidigt.

**SECAM:** Förkortning för **Sequential Couleur à Mémoire**. Överföringssystem för färgtv som används i Frankrike och Östeuropa. Liksom PAL har SECAM video 625 linjer per ram och 50 bildfält per sekund.  
📖 *NTSC, PAL*

**Serial port (Serieport):** Data som överförs via en serioport behandlas en 📖 *bit* åt gången, dvs. ”seriellt”, en efter den andra. Serieporten överförs data via en 1-bit datalinje. Överföringshastigheten är mycket långsammare än via en parallellport, där parallella datalinjer låter flera bits skickas samtidigt. Serieportar är indikerade med COM $n$  där  $n$  är en siffra (t ex COM2). 📖 *Parallel port*

**SIF:** Standard Image Format. An MPEG-1 format som beskriver upplösningen på 352 x 288 under PAL och 352 x 240 under NTSC. 📖 *MPEG, QSIF*

**Single frame (Enkel bildruta):** En enkel bildruta (📖 *frame*) är en del av en serie eller sekvens. När denna serie visas i tillräcklig hastighet, skapas en "rörlig bild".

**Software codec (Programvarukodek):** Komprimeringsmetod som kan skapa och spela upp komprimerade digitala videosekvenser utan speciell maskinvara. Kvaliteten på sekvenserna beror på hela systemets prestation. 📖 *Codec, Hardware codec*


**Still video:** Stillbilder (eller "frysta bildrutor/freeze-frames") tagna från videon.

**S-VHS:** Förbättrad version av VHS med S-Video och metallpartikelkassett för att leverera högre luminansupplösning, vilket ger skarpare bilder än med VHS. 📖 *VHS, S-Video*

**S-Video:** Med S-Video (Y/C)-signaler överförs informationen för ljusstyrka (luminans eller "Y") och färg (krominans eller "C") separat med hjälp av olika kablar för att undvika modulation och demodulation av videon och orsaka förlust i bildkvalitet.

**Timecode (Tidskod):** Tidskoden identifierar positionen för en bildruta i en videosekvens i förhållande till en startpunkt (vanligtvis början av sekvensen). Det vanligaste formatet är Timmar:Minuter:Sekunder:Bildrutor (t ex 01:22:13:21). Till skillnad från en räknare (som kan "nollas" eller inställas om när som helst) är en tidskod elektronisk signal som skrivs till videokassetten och är permanent när den väl har tilldelats.

**Transition (Övergång):** Det visuella sambandet mellan närliggande videosekvenser, från ett enkelt ”klipp” till en livlig animerad effekt. Vanliga övergångar så som klipp, fades, dissolves, wipes och slides är en del av fil och videos visuella språk. Övergångar kan ge kompletta överblickar över tider och förändringar – ofta undermedvetet.

**TrueColor:** Namnet föreslår en bild med tillräckliga färger för att vara verklighetsnära. TrueColor hänvisar vanligen till en 24-bit färg vilket ger upp till 16.7 million kombinationer av de röda, gröna och blåa primära färgerna.  *Bit, HiColor*


**TWAIN-drivrutin:** TWAIN är ett standardiserat programvarugränssnitt för kommunikation mellan grafik- och/eller importprogram med enheter som erbjuder grafisk information. Om TWAIN-drivrutinen är installerad kan importfunktionen i ett grafikprogram användas för att importera bilder direkt från din videokälla in i programmet. TWAIN-drivrutinen stöder bara 32-bit-program och importerar bilder i 24-bit-läge

**VCR:** Förkortning för “Video cassette recorder”.

**VHS:** Förkortning för “Video Home System” - Ett system som vanligtvis används till hemmet. VHS-system använder de par cm tjocka band för att spara en ”sammansatt” signal bestående av ljusstyrka och färginformation.

**VISCA:** Ett protokoll som används av flera enheter för att kontrollera externa videokällor från datorer.

**Video8:** Analogt videosystem som använder 8mm-kassett. Video8 inspelare genererar sammansatta signaler.

**Video CD:** Cd-romstandard som använder  *MPEG* komprimerade video.

**Video decoder (Videodekoder):** Konverterar digital information till analoga signaler.

**Video encoder (Videokodare):** Konverterar analoga signaler till digital information.

**Video för Windows:** Video för Windows är ett systemtillägg för Microsoft Windows som kan spela in in digitala videosekvenser till filer på hårddisken, för att sedan spela upp dem.

**Video scan rate:** Frekvens med vilken videosignalen är skannad på en bildskärm. Ju högre video scan rate desto högre bildkvalitet och desto mindre märkbart hackande.

**WAV:** (Utökad fil för) ett populärt filformat för digitala ljudsignaler.

**White balance (Vitbalansera):** I en elektronisk kamera balanseras de tre färgkanalerna röd, grön och blå i förhållande till varandra på ett sätt så att bilder med vita områden visas helt utan färgtoner.

**Y/C:** Y Y/C är en signal bestående av två komponenter: Y = Information för ljusstyrka, C = Färginformation.

**YUV:** Färgmodell för en videosignal där Y står för information om ljusstyrkan och U och V för färginformationen.

# Licensavtal

### Pinnacle licensavtal för slutanvändare

Slutanvändarens licensavtal ("Licens") är ett juridiskt avtal mellan dig och Pinnacle Systems ("Pinnacle") vad gäller Pinnacles programvara och medföljande dokumentation (med samlingsnamnet "Programvaran"). LÄS NOGA FÖLJANDE LICENS. ANVÄNDNING AV PROGRAMVAREN BETYDER ATT DU ACCEPTERAR DENNA LICENS. OM DU INTE ACCEPTERAR ELLER FÖRSTÅR VILLKOREN I DENNA LICENS, skall DU INTE INSTALLERA PROGRAMVAREN OCH OMEDELBART RETURNERA DENNA PRODUKT TILL ÅTERFÖRSÄLJAREN.

**1. Beviljad licens.** I enlighet med begränsningarna som anges nedan, beviljas du med denna Licens en icke-exklusiv, fortgående rätt att (a) installera programvaran på endast en dator; (b) använda eller auktorisera användning av programvaran på endast en dator; (c) göra en kopia av programvaran, i maskinläsbar form, endast för säkerhetskopiering; under förutsättning att du inkluderar alla meddelanden om upphovsrätt och annan äganderätt på kopian och (d) överlåta programvaran och denna licens till tredje part om tredje part samtycker i att acceptera villkoren och kraven i denna licens. Om du överlåter programvaran måste du samtidigt antingen överlåta samtliga kopior till samma tredje part eller förstöra alla kopior som inte överlåts. Om du överlåter äganderätt av en kopia av programvaran till tredje part, upphör licensen automatiskt att gälla.

**2. Begränsningar i licens.** Du får inte själv, och får inte låta tredjepart (a) hyra, ha leasingavtal på, sälja, låna eller på annat sätt överlåta programvaran eller några av dina rättigheter och skyldigheter under denna Licens; (b) installera programvaran på ett nätverk så att den kan användas av flera användare, utom när varje användare har köpt en licens; (c) dekonstruera, dekompilera eller disassemblera programvaran eller maskinvaran, helt eller delvis; (d) avlägsna eller förstöra eventuella meddelanden om upphovsrätt eller annan märkning som avser äganderätt till programvaran eller eventuell tredjeparts programvara; (e) modifiera eller anpassa Programvaran, kombinera programvaran till ett annat program eller skapa härledda verk baserade på programvaran; (f) göra kopior av eller distribuera programvaran, för vinständamål eller i annat syfte, utom när det uttryckligen anges ovan; (g) göra några ändringar, modifieringar, uppkopplingar, frånkopplingar, förbättringar eller justeringar av något slag och inte heller använda programvaran på annat än ursprungligen angivet sätt i medföljande dokumentation och i denna licens och inte heller (h) bevilja underlicens, överlåta eller tilldela denna licens eller någon av de rättigheter och skyldigheter som beviljats under denna licens, utom om det uttryckligen förutses i denna licens. Eventuell påstådd överlåtelse eller tilldelning kommer att vara ogiltig. Begränsningar i licens för Dolby Digital 5.1 Creator. Du får inte använda Dolby Digital 5.1 Creator-teknik för att koda innehåll som du har för avsikt att distribuera kommersiellt.

**3. Begränsningar vid export.** Export och vidareexport av Pinnacles programprodukter regleras av United States Export Administration Regulations, och sådan programvara får inte exporteras eller vidareexporteras till ett land som USA har utfärdat exportförbud emot. Pinnacles programvara får inte heller distribueras till personer som uppträder i Table of Denial Orders, Entity List eller List of Specially Designated Nationals. Genom att överföra elektroniskt eller använda en av Pinnacles programvaruprodukter, intygar du att du inte är medborgare i ett land som USA har exportförbud mot och att du inte är en person som är uppträder i Table of Denial Orders, Entity List eller List of Specially Designated Nationals.

**4. Äganderätt.** Den rätt som beviljas i detta dokument utgör inte en överlåtelse eller försäljning av äganderätt till eller av programvaran. Förutom de licensrättigheter som beviljats ovan, behåller Pinnacle alla rättigheter, äganderätt och intressen för och till programvaran, inklusive all intellektuell äganderätt till programvaran. Programvara skyddas av tillämplad lagstiftning om intellektuell äganderätt, inklusive upphovsrättslagstiftning i USA och internationella avtal.

**5. Tredjeparts äganderätt.** Denna programvara kan innehålla egendom som tillhör andra för vilken Pinnacle beviljats licens. Din användning av programvaran är uttryckligen baserad på att du samtycker till att inte avlägsna eventuella meddelanden om upphovsrätt eller annan märkning om äganderätt på tredjeparts programvara.

**6. Säkerhet.** Som skydd för visst innehåll från tredjepart erkänner och samtycker du till att Pinnacle och/eller dess licensgivare, kan tillhandahålla säkerhetsrelaterade uppdateringar av programvara som automatiskt kommer att överföras elektroniskt och installeras på datorn i fråga. Sådana säkerhetsrelaterade uppdateringar kan sätta programvaran ur funktion (och annan eventuell programvara på datorn som är särskilt beroende av programvaran), inklusive inaktivering av möjligheten att kopiera och/eller spela "säkert" innehåll, d.v.s. innehåll skyddat av hanteringsfunktion för digitala rättigheter. I sådant fall skall Pinnacle och/eller dess licensgivare, med rimlig ansträngning, omedelbart anslå meddelanden på Pinnacles webbplats för att förklara säkerhetsuppdateringen och ge anvisningar till slutanvändare för att få nya versioner eller ytterligare uppdateringar av programvaran för att på nytt få tillgång till säkert innehåll och samhörande funktioner.

**7. Uppdateringar.** Du godkänner och accepterar att Pinnacle automatiskt kan kontrollera versionen av programmet och/eller dess komponenter som du använder, och kan förse dig med uppdateringar eller programfixar som kan laddas ner till din dator automatiskt. Uppdateringar tillgängliga efter den begränsade garantiperioden som beskrivs i sektion 9 nedan, täcks inte av någon garanti, varken uttryckligen, indirekt eller lagstadgad.

**8. Giltighetstid och upphörande.** Denna licens skall gälla vid installation av programvaran, och skall upphöra att gälla när det första av följande inträffar: (a) när du inte uppfyller ett villkor i denna licens; (b) när samtliga kopior du har av programvaran återlämnas, förstörs eller tas bort eller (c) överlåtelse av programvaran och denna licens till tredjepart i enlighet med paragraf 1(d). Pinnacles rättigheter och dina skyldigheter skall fortsätta att gälla efter annullering av denna licens.

**9. Begränsad Garanti.** Pinnacle garanterar den ursprungliga licenstagaren att programvaran, i det skick den levererats, kommer att fungera i enlighet med medföljande dokumentation i 30 dagar räknat från ursprungligt inköpsdatum ("Begränsad Garanti"). Pinnacles hela ansvar och din enda gottgörelse för brott mot ovannämnda Begränsade Garanti skall vara, efter Pinnacles eget gottfinnade, reparation eller utbyte av programvaran som inte uppfyller garantin som anges i detta dokument och returnerats till Pinnacle. Denna begränsade garanti upphör att gälla om programvaran slutat fungera på grund av olycka, missbruk, vanskötsel eller felaktig användning från din sida. För ersättningsprogramvaran gäller återstoden av den ursprungliga garantitiden, eller 30 dagar, om det är längre tid.

**10. INGA ANDRA GARANTIER.** FÖRUTOM VAD SOM ANGES OVAN LEVERERAS PROGRAMVARAN "I BEFINTLIGT SKICK". DU PÅTAR DIG ALLT ANSVAR VAD GÄLLER KVALITET OCH PRESTANDA HOS PROGRAMVARAN. I STÖRSTA MÖJLIGA UTSTRÄCKNING SOM TILLÅTS ENLIGT GÄLLANDE LAG FRÅNSÄGER PINNACLE SIG ALLT ANSVAR FÖR SAMTLIGA GARANTIER, VARE SIG UTTRYCKLIGA ELLER UNDERFÖRSTÅDDA, VILKET OMFATTAR, MEN ÄR INTE BEGRÄNSAT TILL, UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER OM SÄLJBARHET, INGA ÖVERTRÄDELSER OCH LÄMPLIGHET FÖR VISST SYFTE. LICENSGIVAREN GARANTERAR INTE ATT FUNKTIONERNA I PROGRAMVARAN KOMMER ATT UPPFYLLA DINA KRAV, ATT DE INTE KOMMER ATT AVBRYTAS ELLER ATT DE ÄR FELFRIA.

**11. BEGRÄNSAT ANSVAR.** DU SAMTYCKER TILL ATT PINNACLE UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER KOMMER ATT VARA ANSVARIGT FÖR EVENTUELLA FÖLJDSKADOR, SPECIELLA SKADOR, INDIREKTA SKADOR, TILLFÄLLIGA SKADOR ELLER FÖRHÖJT SKADESTÅND AV ALLA SLAG, ÄVEN OM PINNACLE HAR INFORMERATS OM RISKEN FÖR SÅDANA SKADOR. UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER skall PINNACLES ANSVAR ÖVERSTIGA DEN TOTALA AVGIFT SOM BETALATS FÖR PROGRAMVARAN. I vissa delstater/jurisdiktioner tillåts inte begränsningar eller undantag vad gäller tillfälliga skador eller följdskador under vissa omständigheter, och därför kanske ovannämnda begränsningar inte gäller under vissa omständigheter.



**12. Allmänt.** Denna licens faller under lagstiftningen i delstaten Kalifornien och under federal lagstiftning i USA, utan hänvisningar till principer om motstridande lagstiftning. De federala och delstatliga domstolarna inom County of Santa Clara, Kalifornien skall ha odelad jurisdiktion vad gäller att bilägga eventuella konflikter som uppstår av denna Licens och du samtycker härmed till denna personliga jurisdiktion för federala och delstatliga domstolar i County of Santa Clara, Kalifornien. Denna licens är hela avtalet mellan dig och Pinnacle och ersätter eventuell övrig kommunikation vad gäller programvaran. Inga ändringar av och inga tillägg till denna licens kommer att gälla, utom om den gjorts skriftligen och undertecknats av båda parter. Om någon bestämmelse i denna licens fastställs vara ogiltig eller ej kan verkställas kommer återstoden av denna licens att fortsätta vara giltig med full verkan.

**13. Respektera upphovsrätten:** Denna produkt är avsedd att användas till material som du äger, leasar eller som är allmän egendom. Du har ingen licens att använda denna produkt för att bryta mot några lagar, inklusive upphovsrättslagar. Var god respektera ägarnas rättigheter till deras material när du använder denna produkt.



# Tangentbordsgenvägar

Termerna *Vänster*, *Höger*, *Upp* och *Ned* i tabellen refererar till piltangenterna (markörtangenterna).

## Huvud Studio gränssnitt

Mellanslag

J	Snabbspola bakåt (tryck flera gånger för snabbare uppspelning)
K	Spela upp i normal hastighet
L	Snabbspola framåt (tryck flera gånger för snabbare uppspelning)
X eller Ctrl+Upp	Stega 1 bildruta framåt
Y eller Ctrl+Ned	Stega 1 bildruta bakåt
A eller I	Markera in
S eller O	Markera ut
Ctrl+Vänster	Trim in punkt med -1 bildruta
Ctrl+Höger	Trim in punkt med +1 bildruta
Alt+Vänster	Trim ut punkt med -1 bildruta
Alt+Höger	Trim ut punkt med +1 bildruta
Alt+Ctrl+Vänster	Rullande trim ut punkt med -1 bildruta (trimmar även följande sekvens)
Alt+Ctrl+Höger	Rullande trim ut punkt med +1 bildruta
G	Ta bort markering in och markering ut
D	Gå till markering in (i trimverktyget)
F	Gå till markering ut (i trimverktyget)
E eller Home	Gå till början
R eller End	Gå till slutet

Vänster	Välj föregående sekvens
Höger	Välj nästa sekvens
Delete	Radera valda sekvenser
Insert	Dela sekvens vid indikatorposition
Page Up	Gå till nästa sida av Filmfönstret
Page Dn	Gå till föregående sida av Filmfönstret
Numeriskt +	Zooma in tidslinjen
Numeriskt -	Zooma ut tidslinjen
C	Ställ in menykapitel
V	Ta bort menykapitel
M	Ställ in menyretur
Ctrl+Page Up	Gå till föregående menykapitel
Ctrl+Page Dn	Gå till nästa menykapitel

## Title Editor

Alt+Plus	Skicka fram
Alt+Minus	Skicka bak
Ctrl+Plus	Skicka fram ett lager
Ctrl+Minus	Skicka bak ett lager
Ctrl+0	Textjustering av
Ctrl+1	Textjustering: nederst-vänster
Ctrl+2	Textjustering: nederst-center
Ctrl+3	Textjustering: nederst-höger
Ctrl+4	Textjustering: mitten-vänster
Ctrl+5	Textjustering: mitten-center
Ctrl+6	Textjustering: mitten-höger
Ctrl+7	Textjustering: överst-vänster
Ctrl+8	Textjustering: överst-center
Ctrl+9	Textjustering: överst-höger
Ctrl+K	Linjeavstånd, teckenavstånd och luta
Ctrl+M	Flytta, skala och rotera
Shift+Vänster	Utöka val av tecken vänster
Shift+Höger	Utöka val av tecken höger

Ctrl+Vänster	Minska horisontell skala för, eller tryck ihop (linjeavstånd) val av text beroende på aktuellt redigeringsläge (flytta/skala/rotera eller linjeavstånd/lut/teckenavstånd)
Ctrl+Höger	Öka horisontell skala för, eller sträck ut (linjeavstånd) val av text
Ctrl+Ned	Minska skala eller teckenavstånd på textval beroende på aktuellt redigeringsläge
Ctrl+Upp	Öka skala eller teckenavstånd på textval
Shift+Ctrl+Vänster	Samma som Ctrl+Vänster (grov)
Shift+Ctrl+Höger	Samma som Ctrl+Höger (grov)
Shift+Ctrl+Ned	Samma som Ctrl+Ned (grov)
Shift+Ctrl+Upp	Samma som Ctrl+Upp (grov)
Alt+Vänster	<b>I textval:</b> Flytta tecken vänster. <b>Inget val:</b> Flytta all text vänster från markör till slutet på linjen.
Alt+Höger	<b>I textval:</b> Flytta tecken höger. <b>Inget val:</b> Flytta all text höger från markör till slutet på linjen.
Shift+Alt+Vänster	Samma som Alt+Vänster (grov)
Shift+Alt+Höger	Samma som Alt+Höger (grov)



# Index

## 2

2D editor (videoeffekt), 133

## A

A/B-redigering, 147

Activate (Aktivera)

Förklarat, 15

Aktivera

Hollywood FX, 60

Ljudeffekter, 66

Aktivera (Activating)

Skivmenyer (Disc menus), 64

Album

Användandet av meny, 46

Att välja videoscener, 52

Bildsektioner, 176

Bredd-höjdförhållande, 90

Diskmenysektionen, 194

Dra-och-släpp-redigering, 86

Fylls under import, 19

Förhandsgranska, 41

Förhandsgranskning, 5

Gränssnittsfunktioner, 45

Introducerat, 19

Klippbordsfunktioner, 87

Källmappar, 41

Music-section (Sektionen för musik), 67

Sektion för videoscener, 43

Sektionen för diskmenyer, 63

Sektionen för ljudeffekter, 65

Sektionen för stillbilder, 62

Sektionen för titlar, 61

Sektionen för Videoscener, 85

Sektionen Övergångar, 165

Titelförfattaren. *Se* Albumet

Titelförfattare

Transitions section, 59

Översikt, 39

Albummeny

Dela upp Scener, 56

Detaljvisning, 53

Hitta scen i Projekt, 92

Hitta Scen i Projekt, 46

Ikonvisning, 53

Kombinera Scener, 55

Kommandon för återuppspårning av Scener, 58

Kommentarvisning, 54

Miniatyrbildsöversikt, 54

Skapa Miniatyrbild, 49

Välj Efter Namn, 55

Alpha Magic-övergångar, 167

Alternativ, 279

Aspect ratio

(bredd/höjdförhållande)[ för analog import, 282

Bildhastighet, 303

Datahastighet (Data rate), 283

Datahastighet och kvalitet, 304

Exportera till VGA-skärm, 313

Förhandsgranskning under import, 282

- Huvuddialog, 279
- Importenheter, 280
- Importformat, 284
- Importkälla, 280
- Inkludera video, 302
- Konfiguration, 3
- Lista alla kodekar, 302
- Ljud för filexport, 304
- MPEG-import, 287
- Organisering av, 279
- Projektinställningar, 288
- Scenidentifikation, 282
- Skapa AVI-fil, 301
- Skapa film, 279
- Skapa kassett, 311
- Skapa MPEG-fil, 301
- Skapa skiva, 296
- Skapa Windows Media-fil, 309
- Tv-standard, 281
- Video and audio preferences, 291
- Video för filexport, 302
- Videobandspelaringång, kryssruta, 281
- Videoförhandsvisning, 291
- Videokomprimering, 303
- Analog
  - Alternativ för importkvalitet, 32
  - Överföring till, 274
- Analogt
  - Nivåer under import, 32
- Andra enheter
  - Importerera media från, 35
- Animation, 319
- Animerad panorera-och-zooma (pan-and-zoom), 182
- Använda keyframes (kryssruta), 121
- Aspect ratios (bredd/höjdförhållande)
  - Importalternativ, 282
- Att Dela klipp
  - Återställa från, 103
- Att låsa upp
  - Instickseffekter, 115
  - Premiummaterial, 12
- Att radera klipp, 71

- Att radera scener, 71
- Audio (Ljud)
  - Muting (Dämpa), 76
- Audio effects
  - Leveler, 258
- Audio-klipp
  - Gränssnittsdetaljer, 242
- Auto color correction (video effect)
  - Automatisk färgkorrektion (videoeffekt), 127
- Automatisk scenmarkering. *Se* Scenmarkering
- AVCHD
  - Exportera film till, 264
- avi -filer, 65

## B

- Bakgrund
  - I Titelredigeraren, 222
- Bakgrunds rendering
  - Av videoeffekter, 124
- Bakgrundsmusik, 72, 73
  - Cd, 233
  - Format, 232
  - ScoreFitter, 235
  - Verktyg, 83, 235
- Bakgrundsrendering, 89
  - Av Hollywood FX, 170
  - Tillkoppling och fränkoppling, 170
- Bakgrundssektionen
  - I Titelredigeraralbumet, 222
- Bakgrundsskapande
  - rörliga menyminiatyrer, 204
- Balans
  - Justering på Tidslinjen, 245
- Balans och volym, 241
- Beskära
  - Ljudklipp, 239, 240
- Beskäring
  - Stillbilder, 178
- Bilder. *Se* Stillbilder
- Bildhastighet
  - Öka, 318



Bild-i-bild  
  Verktyg, 149  
  Videoeffekt, 153  
Bildspel, 171, 178, 194  
Black and white (videoeffekt), 136  
Blur (videoeffekt), 131  
Blu-ray (AVCHD)  
  Exportera film till, 264  
Bredd/höjdförhållande (ram  
  format), 49  
Bredd/höjd-förhållande  
  (ramformat)  
  Mixning, 89  
Bredd-höjdförhållanden  
  (ramformat), 25  
Brevlådeformat, 90

## C

Capture (Import)  
  From HDV (Från HDV), 30  
Cd- och ljud-verktyg, 83  
Cd-ljudklipp  
  Egenskaper hos, 241  
Cd-ljud-verktyget, 233  
ChannelTool (ljudeffekt), 256  
Chorus (ljudeffekt), 256  
Color correction (videoeffekt), 136

## D

Datahastighet (Data rate)  
  För dv-import, 284  
DeEssare (ljudeffekt), 256  
Dela klipp/scen-knapp, 70  
Dela videoklipp, 102  
Delningsredigering  
  Introducerad, 108  
Dialogrutan  
  Output, 261  
Dialogrutor  
  Alternativ, 279  
  Huvudalternativ, 279  
  Skapa filmalternativ, 279

DirectX, x  
Discs (Skivor)  
  Authoring (Produktion av), 40  
Disk  
  MPEG-kodning, 29  
Diskar  
  Författa, 1, 193, 224  
  Författande, 63  
  Förhandsgranskning, 197  
  Skapa, 175  
Diskkapitelkommando, 196  
Diskmenyer, 191  
  Att öppna i Titelredigeraren, 201  
  Automatiskt länkskapande, 196  
  Beskrivning, 191  
  Inställning miniatyr, 203  
  Kapitelredigering, 204  
  Knappubriker, 195  
  Loop under uppspelning, 192  
  Länka nummer under redigering,  
  202  
  Menyer kontra titlar, 194  
  Namn och varaktighet, 201  
  Placering på Tidslinje, 195  
  Redigering, 207  
  Redigering i Tidslinjen, 198  
  Redigeringslänkar, 200  
  Rörliga bakgrunder, 223  
  Rörliga miniatyrer-val, 204  
  Sampla filmlayout, 192  
  Sektion (av Album), 63  
  Sektion (av Albumet), 194  
  Skapande, 207  
  Tillagda, 194  
  VCD-, S-VCD-begränsningar, 195  
Diskmenyverktyg, 81, 206  
Diskmätare, 20  
Diskmätaren, 21  
Dra-och-släpp  
  Från Album, 86, 165  
  Redigering, 86  
  Ställer in menylänkar, 205  
Dv, xii  
  Datahastighet (Data rate) för  
  import, 284  
  Import, 29

## DV

- Capturing (Importera), 30
- Storage calculation (Beräkning av hårddiskutrymme), 30
- Överföring till, 274

## dvd

- MPEG-kodning, 29

## Dvd

- Förhandsgranskning, 197
- Menyer, 63
- Spelarkontroller, 197
- Uppspelningskontroller, 6, 11, 193

## DVD

- Avbild på hårddisk, 263
- Exportera film till, 264
- Importera video från, 34
- Menyer. *Se* Diskmenyer

## E

### Edit mode

- Introducerat, 1

### Effekter

- Ljud. *Se* Ljudeffekter
- Video. *Se* Videoeffekter

### Effektikoner

- Video, 93

### Emboss (videoeffekt), 131

### Enheter

- Import, 280
- Importera, 24

### Equalizer (ljudeffekt), 257

### Export

- Till internet, 276
- Till optisk skiva, 263

### Externa enheter

- Importera media från, 35

## F

### Felsökning, 321

### Fil

- Spara film i, 268

### File types (Filtyper)

- Music (Musik), 67

### Filformat

- AVI, 269
- DivX, 270
- MPEG, 271
- Real Media, 272
- Windows Media, 273

### Film

- Förhandsgranskning, 5

### Filmfönster, 69

- Gränssnittsfunktioner, 92
- Hitta scen i Album, 92
- Hitta Scen i Album, 46
- Klippbordsfunktioner, 87
- Placering, 72
- Statusmeddelande-område, 69
- Trimning på Tidslinjen, 94
- Visningslägen, 73

### Filmfönstret

- Dra-och-släpp-redigering, 86

### Filnamn

- Projekt, 69

### Filtyp

- iPod-kompatibel, 270
- Sony PSP-kompatibel, 273

### Filtyper

- avi, 65
- Bild, 62
- Ljud, 65
- mp3, 65
- WAV, 65

### Flaggor

- Placering på menyspåret, 200

### Flera importfiler

- Använda, 88

### Flerspårsredigering, 145

### Flerval

- I Titelredigeraren, 216

### Folders (Mappar)

- Music (Musik), 67

### Fotografier

- Panorera och zooma, 181
- Redigering, 180
- Rotation, 181
- Röda-ögon-reduktion (Red-eye reduction), 181

### Frame grabber, 187

Med HDV, 188  
Verktyg, 81, 176

Frame Grabber  
Verktyg, beskrivning, 187

Frame Grabber-verktyg  
Beskrivning, 187

Färgavbildning (videoeffekt), 137

Färg effekter  
Vitbalans, 139

Färger  
Att välja, 162

Färgmarkering  
Av menyknappar, 226

Färgnyckel (Chroma key)  
Bakgrundsskyne för, 161  
Tips, 160  
Verktyg, 155  
Videoeffekt, 159

Fönster för förhandsgranskning, 6,  
97

Förhandsgranska  
Hollywood FX, 170  
Videoeffekter, 124  
Övergångar, 61, 170

Förhandsgranskning  
Diskar, 197  
Menyer, 6  
Under import, 282

Förhandsgranskningsfönster, 5

Förhandsinställda effekter, 116

Förkortningar, xii

## G

GOP  
Closed, 362  
Storlek, 367

Grafik  
Redigering, 180

Grungelizer (ljudeffekt), 258

Grupper  
Tillfälliga, I Titelredigeraren, 217

Gör om-knapp, 2

## H

Hastighet (videoeffekt), 129

Hastighet på hårddisk  
För videoimport, 30

HD, 367

HD DVD  
Exportera film till, 264

HDV, xii, 368  
Capturing (Importera), 30

Helskärmsbilder  
Beskrivning, 176

Hjälp-knapp, 2

Hollywood FX  
Aktivera, 60  
Förhandsgranska, 170  
Och Bakgrundsrendering, 170  
Redigering, 169, 174  
Övergångar, 167, 169

Hårddisk  
Förbereda för import, 316  
Hastighet för videoimport, 30

Hårddiskshastighet  
Otillräcklig datahastighet, 284

Hårddiskutrymme  
För dv-import, 30

## I

IEEE-1394, xii  
-kabel, 274

Ikoner för effekter  
Ljud, 253

Import  
Enheter, 280  
Formatalternativ, 284  
Från dv, 29  
Förbereda hårddisk, 316  
Källalternativ, 280  
MPEG-alternativ, 287

Importera, 17  
Alternativ för analog kvalitet, 32  
Digital vs. analog, 20  
Enhetsval, 24  
Från analoga källor, 31

- Från dv, 29, 30
- Från Externa enheter, 35
- Hastighet på hårddisk, 30
- Katalog, 22
- Källor, 24
- Ljud och videonivåer, 32
- Maskinvara, 24
- Och Albumet, 19
- Scenuppspårning, 27
- Steg-för-steg, 25
- Till flera filer, 88
- Ändra katalog, 22
- Importera media från Externa enheter, 35
- Importera video från DVD, 34
- Importerad Video
  - Mappar, 47
  - Öppna en fil, 47
- Importläge
  - Gränssnitt, 19
  - Introducerat, 1
- Importmöjligheter, 21
- In- och uttoningar
  - Förinställda varaktigheter för, 289
- Indikator, 10
- Infogningsredigering, 105
  - A/B, 147
  - Introducerad, 106
  - Ljud, 107
  - Metod, 106
- Inklippningsövergång, 178, 194
- Instickseffekter
  - Att låsa upp, 115
  - Upplåsning, 126
- Internet
  - Ladda upp till, 276
- Invert, 137

## J

- J-cut
  - A/B, 148
- J-klipp
  - Definierat, 108
- J-klippet

- Förklarar, 111
- Jogknappar, 9
- Jordbävning (videoeffekt), 134

## K

- Kapitel
  - På menyspåret, 199
- Kapitellänkar. *Se* Länkar
- Ken Burns, 180
- Keyframing (av videoeffekt-parametrar), 121
- Keyframing (med videoeffekt-parametrar), 118
- Klipp
  - Associerade, 355
  - Dela, 70, 102
  - Ersättande, 356
  - Form, 356
  - Hastighet (videografitips), 353
  - Kombinera, 103
  - Kontrast, 355
  - Ljud, 73
  - Orsak och verkan, 356
  - Parallella, 355
  - Radera, 71
  - Trimning på Tidslinjen, 94
  - Trimningstips, 98
  - Video, 73
  - Ändra namn, 99
- Klipp (övergång), 167
- Klippbordet
  - Med Album och Filmfönster, 87
- Klippegenskaper
  - Namn, 179
  - Varaktighet, 179
- Klippegenskaper-verktyget
  - För övergångar, 173
  - Trimning med, 173
- Klippegenskapsverktyg, 80
  - För diskmenyer, 200
- Klippegenskapsverktyget
  - För ljudklipp, 240
  - För stillbilder, 179
- Knappar

Audio scrubbing, 70  
Dela klipp, 69, 103, 106  
Dela klipp/scen, 70  
Dvd-väljare, 6  
Dvd-väljare (toggle), 5  
Färgmarkering, 226  
Kapitel. *Se* Diskmenyer  
Klipp, 69  
Lägen, 2  
Radera klipp, 71  
Rakblad, 103  
Redigeringsmeny, 81  
Spårlåsning, 104  
Starta/stoppa import, 22  
Uppspelning, 8  
Verktygslåda, 78  
Verktygsväljare, 79  
Visa urval, 69  
Ångra, Gör om Hjälp, Support och Aktivera, 2  
Återställ (panorera-och-zooma), 181  
Knappar för spärlåsning, 104  
Knappen Audio scrubbing, 70  
Knappen dela klipp/scen, 103  
Knappen Dela klipp/scen  
I infogningsredigering, 106  
Knappen Redigeringsmeny, 81  
Knappsektionen  
I Titelredigeraralbumet, 224  
Kommandot Hitta Scen i Album, 46  
Kommandot Hitta Scen i Projekt, 46  
Komprimering  
Ljud, 304  
Video, 302, 303  
Konfiguration. *Se* Alternativ  
Konfigurationer. *Se* Alternativ  
Konfigurationsalternativ, 279  
Inkludera ljud, 304  
Konfigurationsmeny, 3  
Kontinuitet (videografitips), 353  
Krav, utrustning, ix

## L

Ladda upp till internet, 276  
Lager  
I Titelredigeraren, 211  
L-cut  
A/B, 148  
Lens flare (videoeffekt), 134  
Leveler (audio effect), 258  
Ljud  
Använd utan video, 87  
Användning av, 229  
Användning i Studio, 230  
Bakgrundsmusik, 232  
Infogningsredigering, 107  
Justera på Tidslinjen, 244  
Konfigurationer (för filexport), 304  
Ljudeffekter, 232  
Original, 231  
Röstpålägg (voice-overs), 232  
Scrubbing, 70  
Spår i Tidslinjen, 231  
Surround, 246  
Synkroniserat, 74  
Synkronisering med video, 104  
Synkront, 171, 231  
Volym och mixning, 241, 246  
Övergångar, 171  
Överlagring, 146  
Överlagring, original, 231  
Ljudeffekt  
DeEssare, 256  
Ljudeffekter, 73, 229, 252  
Aktivera, 66  
Att låsa upp, 115  
ChannelTool (Kanalverktyget), 256  
Chorus (Kör), 256  
Egenskaper, 240  
Equalizer, 257  
Grungelizer, 258  
I Studio Plus, 255  
Ikoner, 253  
Noise reduction  
(Oljudsreducering), 254

- Reverb (Rymdklang), 259
- Sektion (av Album), 65
- Standard kontra Plus, 253
- Stereo Echo (Stereoeko), 259
- Stereo Spread (Stereospridning), 260
- Tool (Verktyg), 252
- Ljudfiler, 65
- Ljudklipp, 73
  - Beskära, 239, 240
- Ljudkomprimering, 304
- Ljudnivåer
  - Skift under import, 21
  - Vid analog import, 33
  - Vid dv-import, 30
- Ljudspår, 233
  - Förbunden med videospår, 105
- Ljudverktygslåda, 82
- Ljussättning, 138
- L-klipp
  - Definierat, 108
- L-klippet
  - Förklarat, 108
- Luma key (videoeffekt), 133
- Låsa spår, 76
  - Indikation för, 104
- Låsa upp
  - Ljudeffekter, 66
- Låst material
  - Aktivera, 12
- Lägen
  - Importera, 19
  - Introducerade, 1
  - Redigera, 4
  - Skapa film, 261
  - Val av, 2
- Länkar
  - Automatiskt skapande av, 196
  - I diskmenyer, 191
  - I diskmenyverktyget, 204
  - Inställning med dra-och-släpp, 205
  - Justering, 200
  - Redigering, 200
  - Repositionering, 200
  - Skapande, 200
  - Ta bort, 200

- Visar nummer under pågående redigering, 202
- Återvänd till meny, 200

## M

- Magnify (videoeffekt), 134
- Mappar
  - Stillbilder, 63
  - Titlar, 62
- Maskinvara
  - Importera, 24
- Media Player, 273
- Meny och Titelredigeraren, 207
- Menyer. *Se* Diskmenyer
- Menyknappar
  - Färgmarkering, 226
- Menykommandon, xiii
- Menykommandot Dela Klipp, 103
- Menykommandot Kombinera Klipp, 103
- Menykommandot Skapa Miniaturbild, 49
- Menylänkar. *Se* Länkar
- Menyspår
  - Flaggor, 199
  - Redigering, 200
- Menyspåret, 199
- Mikrofon
  - Koppla in, 239
- Miniaturbildrutor
  - I Albumet, 49
- Miniaturrutor
  - Inställning i diskmenyer, 203
  - Med rörlig video, i menyer, 204
- mp3-filer, 65
- MPEG
  - För dvd osv., 29, 30
  - Importalternativ, 287
  - Importera från dv, 30
  - Kodning av dv-import, 29
  - Kvalitetsalternativ, 30
  - Rendering för utdata, 263
- Music (Musik)
  - Folder (Mapp), 67

Section (of Album), 67  
Musik, 229, *Se* Bakgrundsmusik  
Val (videografitips), 357  
Musikvideo. *Se* SmartMovie  
Muting audio tracks (Dämpa  
ljudspår), 76

## N

Namn  
I Text- och Storybordvisning, 100  
På klipp - ändra, 100  
Nivåer, Ljud och video  
Vid analog import, 32  
Nivåer, Ljud och Video  
Vid dv-import, 30  
Noise reduction (ljudeffekt), 254  
NTSC, 281  
Närbilder, 351

## O

Objekt  
I Titelredigeraren, 210  
Old film (videoeffekt), 132  
Options  
Skapa Real Media-fil, 305  
Optisk disk. *Se* Disk  
Optisk skiva  
Avbild på hårddisk, 263  
Ordförklaringar, 359  
Originalljud  
Egenskaper, 240  
Spara (videografitips), 357  
Synkroniserad med video, 104

## P

PAL, 281  
Panorera och zooma (Pan and  
zoom)  
Videoeffekt, 186  
Panorera-och-zooma (Pan-and  
zoom)

Verktyg, 180

Panorera-och-zooma (pan-and-  
zoom)  
Animerad, 182  
Fotografier, 181  
Panorera-och-zooma (Pan-and-  
zoom)  
Avancerade animeringar, 184  
Panorering och skanning, 90  
Panorering och volym, 83  
Parametrar för effekter  
Återinställa, 117  
Parametrar för instickseffekter  
Förhandsinställd, 116  
Parametrar för videoeffekter  
Redigering, 115  
Pass, 15  
Perspektiv  
Varierande, 351  
Player, 19  
Förhandsgranska övergångar, 61,  
170  
Indikator, 10  
Plus ljudeffektspaket, 255  
Plus RTFX videoeffekter-paket,  
130  
Posterize (videoeffekt), 138  
Premiuminnehåll och funktioner,  
16  
Premium-knapp, 2  
Problem och lösningar, 321  
Produktnamn, xii  
Progressiv kodning (avancerad  
exportkonfiguration), 298  
Projekt. *Se* Film  
Projektets videoformat, 89  
Projektinställningar (kontrollpanel),  
288  
Push (övergång), 168

## R

Radera klipp-knapp, 71  
Rakbladsknappen, 70

Ramformat. *Se*  
 Bredd/höjdförhållande

Real Media  
 Filer, 272  
 RealNetworks® RealPlayer®, 272

RealNetworks® RealPlayer®  
 Uppspelning med, 269

Redigera  
 Videoklipp, 85

Redigera menyer. *Se*  
 Titelförfattaren

Redigerare, Meny och Titel, 207

Redigering, 351  
 A/B, 147  
 Avancerad, 145  
 Avancerat, 75  
 Dela, 108  
 Diskmenyer, 198  
 Infoga, 105  
 Stillbilder, 178

Redigering av fotografier och  
 andra bilder, 180

Redigeringslinjen  
 Sekvenser infogade vid, 87

Redigeringsläget  
 Gränssnitt, 4

Rendering, 263

Reverb (ljudeffekt), 259

RGB color balance (videoeffekt),  
 138

Ripple-övergångar, 171

Räknaren, 10

Röda-ögon-reduktion  
 Borttagande, 182

Röda-ögon-reduktion (Red-eye  
 reduction)  
 Förklarad, 181

Röstpålägg  
 Egenskaper, 240  
 Inspelning, 236  
 Spela in kvalitetsval, 238

Röstpåläggs  
 Volym, 238

Röstpåläggsverktyg, 236

## S

Scener. *Se* Videoscener

Scener (videografities), 354

Scenidentifikation  
 Alternativ, 282

Scenuppspårning, 27  
 Menykommandon, 58

ScoreFitter  
 Klippegenskaper, 241  
 Klippens längd, 239

Scrubbing Audio, 70

SCSI, xi

SECAM, 281

Sektionen för Videoscener  
 Visningar, 54

Sepia (videoeffekt), 139

Skanning, progressiv kontra  
 sammanflätad (interlaced), 298

Skapa filmer, 261

Skapa film-läge  
 Introducerat, 1

Skapa film-läget, 261

Skiva  
 Avbild på hårddisk, 263  
 Spara film till, 263

Skivmenyer (Disc menus)  
 Aktivera (Activating), 64

Skivor  
 Författande, 242

Skärmar  
 Flera, 291

Slide (övergång), 168

Slow motion, 129

Soften (Mjuka upp) (videoeffekt),  
 132

Soptunna-knappen, 71

Spara i fil, 268  
 AVI, 269  
 DivX, 270  
 iPod-kompatibel, 270  
 MPEG, 271  
 Real Media, 272  
 Sony PSP-kompatibel, 273  
 Windows Media, 273



- Spara på videoband, 274
- Spara till skiva, 263
- Spela in röstpålägg, 236
  - Kvalitet, 238
- Spelaren
  - Introducerad, 5
  - Under Tidslinjetrymning, 94
- Spelarkontroller
  - Dvd, 197
- Split-redigera
  - A/B, 148
- Spår
  - Bakgrundsmusik, 232
  - Indikation för låsning, 104
  - Ljud, 231, 233
  - Ljudeffekt och röstpålägg (voice-over), 232
  - Låsa, 76
  - Meny, 199
  - Originalljud, 231
  - Titel, 105
  - Video, 76, 104
  - Video förbunden med ljud, 105
  - Överlagring, 145
- Stabilize (videoeffekt), 129
- Stained glass (videoeffekt), 133
- Standarder, xii
- Start/stopp-import-knapp, 22
- Stereo
  - Justering av balans på Tidslinjen, 245
- Stereo Echo (ljudeffekt), 259
- Stereo Spread (ljudeffekt), 260
- Stillbilder
  - Beskrivning, 175
  - Beskäring och redigering, 178
  - Förinställda varaktigheter för, 289
  - Helskärm, 176
  - Helskärm kontra överlagring, 175
  - Mapp, 63
  - Redigering, 180
  - Rotation, 181
  - Sektion (av Album), 62
  - Skapar, 176
  - Transparens i, 177
  - Trimning, 179
  - Typer, 175
  - Överlagring, 177
- Storyboard view (Storyboardvisning), 73
- Studio Plus, 145
  - Keyframing, 118, 121
  - Ljudeffekter, 253, 255
  - Videoeffekter, 130
- Störningsreduktion (videoeffekt), 128
- Support-knapp, 2
- Surround sound (Surroundljud), 246
- S-VCDD
  - Exportera film till, 264
  - Menyer, 63, *Se* Diskmenyer
  - MPEG-kodning, 29
- Svepande oskärpa (videoeffekt), 135
- Synkronisering (av video och ljud)
  - Överriding/Åsidosättning, 104
- Systemkrav, ix

## T

- Tangentbordsstandarder, xiii
- Teckensnitt, 219
- Textredigering
  - Avancerad, 213
- Textvisning, 78, 100
- Tidslinje
  - Justera volym på, 244
  - Placering av diskmenyer på, 195
  - Redigering av diskmenyer i, 198
  - Spår, 73
  - Trimma klipp på, 94
  - Överlagringsvideo, 145
- Tidslinjen
  - Ljudspår, 231
- Tidslinjervisning
  - Avancerad redigering i, 104
  - Dela sekvenser i, 102
  - Infogningsredigering, 105
- Tidslänk
  - Låsa spår, 104

- Tidsskala, 73
- Titel
  - Färger (videografitips), 357
  - Val (videografitips), 357
- Titelredigeraralbumet
  - Bakgrundssektionen, 222
  - Bildsektionen, 224
  - Knappsektionen, 224
  - Stilbläddrare, 220
- Titelredigeraren, 207
  - Avancerad textredigering, 213
  - Flerval i, 216
  - Introducerad, 80
  - Starta, 208
- Titelredigeraren kontroller
  - Objektverktygslåda, 210
- Titelredigeraren objekt
  - Ändra om ordning av lager, 211
- Titelredigerarens kontroller
  - Titeltypsknappar, 209
- Titelredigerarkontroller
  - Klippbord och ta bort-knappar, 217
  - Objektlayoutknappar, 215
  - Textformattering, 217
  - Urvalsverktyg, 210
- Titelredigerarobjekt, 210
  - Text, 212
- Titelredigerens album, 219
- Titelredigeringskontroller
  - Lägesväljarknappar, 213
- Titelspår
  - Låsning, 105
- Titelverktyg, 81
- Titlar
  - Glidande, 209
  - Mappar, 62
  - Redigering, 207
  - Rullande, 209
  - Sektion (av Album), 61
  - Skapande, 207
- Titlar och överlagringsspår
  - Och stillbilder, 176
- Tona (övergång), 168
- Toning
  - Justering av balans på Tidslinjen, 245
- Tools (Verktyg)
  - Ljudeffekter, 252
- Tracks (Spår)
  - Muting and hiding (Dämpa och dölja), 76
- Transitions
  - Section (of Album), 59
  - Standard (2D), 167
- Transitions (Övergångar)
  - Premium, 60
- Transparens
  - i överlagringsbilder, 177
- Transportkontroller
  - På skärmen, 20, 22
- Trimindikator, 77
- Trimma
  - Övergångar, 172
- Trimning
  - Beskriven, 93
  - Introducerad, 85
  - Med Kontrolltangenter (Ctrl key), 97
  - På Tidslinjen, 94
  - Stillbilder, 179
  - Tips, 98
  - Videoklipp, 93
  - Ängra, 102
- Tv
  - Samtidig överföring till, 275

## U

- UDMA, xi
- Upplåsning
  - Instickseffekter, 126
- Upplösning (övergång), 168
- Uppspelningshastighet
  - Ändrar, 129
- Uppspelningskontroller, 5
  - Dvd, 6, 11, 193
  - Fast forward/reverse (Snabb fram-/tillbakaspolning), 9
  - Gå till början, 9

- Jogknappar, 9
- Loop, 9
- Play/Pause, 9
- Standard, 5, 8
- Uppspåra scener, 49
- Uppta
  - Från DVD, 34
- USB-videokamera
  - Importerera från, 31

## V,W

- Varaktigheter (för övergångar etc.), 289
- Water drop (videoeffekt), 135
- Water wave (videoeffekt), 135
- WAV-filer, 65
- VCD
  - Exportera film till, 264
  - Menyer, 63, *Se* Diskmenyer
  - MPEG-kodning, 29
- Verktyg
  - Automatisk bakgrundsmusik, 83
  - Bakgrundsmusik, 235
  - Bild-i-bild, 149
  - Cd-ljud, 83, 233
  - Diskmeny, 81, 206
  - Frame grabber, 81
  - Färgnyckel (Chroma key), 155
  - Klippegenskaper, 77, 80, 82, 99, 200, 240
  - Ljudeffekter, 84
  - Panorera-och-zooma (Pan-and zoom), 180
  - PIP och chroma key, 81
  - Röstpålägg, 236
  - SmartMovie, 81, 139
  - Titlar, 81
  - Videoeffekter, 81, 112
  - Voiceovers, 83
  - Volym och balans, 241, 246
  - Volym och toningar, 83
- Verktyget klippegenskaper
  - Trimning med, 99
- Verktyget Klippegenskaper, 77, 82
  - För videoklipp, 100

- Verktyget Volym och Panorering, 83
- Verktygslåda, 69
  - Ljud, 82
  - Video, 80
- Verktygslådorna, 78
- VGA
  - Exportera film till, 313
- Video
  - Alternativ, 33
  - Bredd/höjdförhållande. *Se* Bredd/höjdförhållande
  - Hiding (Dölja), 76
  - Importerera. *Se* Import
  - Konfigurationer (för filexport), 302
  - Maskinvara att exportera till, xi
  - Ramformat. *Se* Bredd/höjdförhållande
- Video and audio preferences (options panel), 291
- Video effekter
  - Att lägga till och ta bort, 114
- Video effeter
  - Att låsa upp, 115
- Videoband
  - Spara film på, 274
  - Överföring till, 275
- Videoeffekter, 112
  - 2D editor, 133
  - Auto color correction (Automatisk färgkorrektion), 127
  - Basic (Grundläggande), 125
  - Bild-i-bild, 153
  - Black and white (Svartvitt), 136
  - Blur (Oskärpa), 131
  - Cleaning effects (Rensningseffekter), 127
  - Color correction (Färgkorrigering), 136
  - Effektlistan, 113
  - Emboss (Relief), 131
  - Färgavbildning, 137
  - Färgnyckel (Chroma key), 159
  - Förhandsgranska och rendering, 124

- Förhandsinställd, 116
- Hastighet, 129
- Ikoner, 93
- Invert (Invertera), 137
- Jordbävning, 134
- Keyframing, 118, 121
- Ljussättning, 138
- Luma key, 133
- Lägg till, 126
- Magnify (Förstora), 134
- Old film (Gammal film), 132
- Panorera och zooma (Pan and zoom), 186
- Plus RTFX, 130
- Posterize (Färgreduktion), 138
- RGB color balance (RGB-färgbalans), 138
- Sepia, 139
- Soften (Mjuka upp), 132
- Stabilize (Stabilisering), 129
- Stained glass (Mosaik), 133
- Standard, 127
- Störningsreduktion, 128
- Svepande oskärpa, 135
- Water drop (Vattendroppe), 135
- Water wave (Våg), 135
- Verktyg, 112
- Ändra parametrar, 115
- Videoeffekts
  - Lens flare (Linssken), 134
- Videoförhandsvisning
  - Alternativ, 291
  - Extern, 291
  - Helskärm, 291
- Videografi, 349
- Videoimport
  - Steg-för-steg, 25
- Videokamerakontroll, 20, 22
- Videokamerakontroller, 188
- Videoklipp, 73
  - Använd endast ljud delen, 87
  - Att hitta scen i Album, 92
  - Dela, 102
  - Förkortade av övergång, 166
  - Gränssnittsfunktioner, 92
  - Kombinera, 103
  - Redigering, 85
  - Synkronisering med ljud, 104
  - Tillför effekter till, 112
  - Trimning, 93
  - Trimning på Tidslinjen, 94
  - Trimningstips, 98
  - Varierar uppspelningshastighet, 129
  - Verktyget Egenskaper, 100
  - Ångra trimning, 102
  - Ändra namn, 99
- Videokomprimering, 302
- Videomonitor
  - Samtidig överföring till, 275
- Videonivåer
  - Skift under import, 21
  - Vid analog import, 33
  - Vid dv-import, 30
- Videoscen
  - Dela, 70
- Videoscener
  - Att välja, 52
  - Granska, 51
  - Gränssnittsfunktioner, 45
  - Hitta i Albumet, 46
  - Indikator för användande, 45, 92
  - Kombinera och dela upp, 55
  - Kommentarer, 54
  - Lägg till en film, 85
  - Mappar, 47
  - Miniatyrbildrutor, 49
  - Närliggande, 93
  - Ordning på, 43
  - Sektion (av Album), 43
  - Tillför till film, 86
  - Visa längd på, 53
  - Återuppspara, 58
- Videoscenkatalog, 193
- Videospår, 76, 87, 104
  - Förbunden med ljudspår, 105
  - Och stillbilder, 175
- Video-verktygslåda, 80
- Views, Movie Window (Visningar, Filmfönstret)
  - Storyboard, 73

- Windows Media
    - Filer, 273
    - Player, 273
  - Windows Media Player
    - Uppspelning med, 269
  - Wipe (övergång), 168
  - Visningar, Filmfönster
    - Text, 78
  - Visningsläge för Storybord, 73
  - Visningsläge för text, 73
  - Visningsläge för tidslinjen, 73
  - Visningslägen, Filmfönster
    - Storybord, 73
    - Text, 73
    - Tidslinje, 73
  - Vitbalans, 139
  - Voiceovers, 73
  - Voiceovers-verktyg, 83
  - Volym
    - In- och uttoningar, Förinställda varaktigheter för, 289
    - Justera på Tidslinjen, 244
    - Mixning, 241, 246
    - Röstpåläggsnivå, 238
  - Volym- och balansverktyg, 241, 246
- Y**
- Yahoo! Video, 276
- Å**
- Ångra-knapp, 2
  - Återvänd till menylänk, 200
- Ä**
- Ändra ordningen på objekt
    - I tre dimensioner, 211
- Ö**
- Överför
    - Till Sony PSP-kompatibel fil, 273
  - Överföring
    - till AVI-fil, 269
    - Till DivX-fil, 270
    - Till fil, 268
    - Till iPod-kompatibel, 270
    - Till MPEG-fil, 271
    - Till Real Media-fil, 272
    - Till videoband, 275
    - Till Videoband, 274
    - Till Windows Media, 273
  - Överföring till
    - Mediatyp, 262
  - Övergångar
    - Alpha Magic, 167
    - Beskrivet, 165
    - Effekt på ett klipps längd, 166
    - Förhandsgranska, 61, 170, 174
    - Förinställda varaktigheter för, 289
    - Grupper, 59
    - Hollywood FX, 167, 169
    - I ljud, 171
    - Inklippningsövergång, 178
    - Inklippningsövergångar, 194
    - Klipp, 167
    - Kriterier för att välja, 167
    - Loopning i förhandsgranskning, 174
    - Namnge, 173
    - På tidslinjen, 165
    - Ripple-övergångar, 171
    - Ställ in varaktighet på, 173
    - Tillför till film, 165
    - Tona, 168
    - Tredimensionella, 169
    - Trimma, 172
    - Typer av, 167
    - Upplösning, 168
    - Videografitips, 352
    - Wipe, slide, push, 168
    - Visa typ, 61
    - Ändra riktning, 173
  - Överlagringsbilder
    - Beskrivning, 177
    - Kontroll av transparens, 177
  - Överlagringseffekter, 145
  - Överlagringsspår, 145

Alltid visa-alternativet (Always  
show), 146  
Att visa, dölja, 146  
Att öppna, 145  
Inledning, 145  
Ljud, original, 146  
Överlagringsspår (Overlay track)  
Ljud, 231

Överlagringsspåret  
Och stillbilder, 176  
Översikt - optiska skivor, 267  
Översiktsbilder (videograftips),  
351  
Övertoning  
I ljud, 171